

下一手

第九册

死活天地

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

编译者的话

无论是杀棋还是做活。从广义上讲都属于“诘棋”（死活题）的范畴。

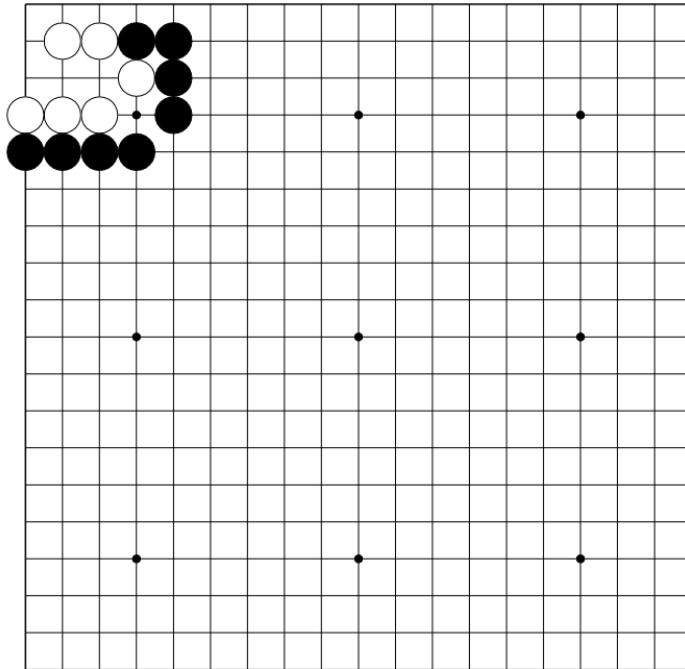
不管是杀棋也好，做活也好，本书都把它的应用范围扩大了，以开阔读者的眼界和思路。

像往常一样。对各题除提示要点之外，还附加了几则忠告。

题目分类有：有段、上级（1~3 级）、中级（1~6 级）、下级（7 级以下）。

目 录

- | | |
|-------------|------------|
| 第 01 题 典型 | 第 15 题 选择 |
| 第 02 题 画 | 第 16 题 华丽 |
| 第 03 题 脚踏实地 | 第 17 题 瞬间 |
| 第 04 题 次序 | 第 18 题 山 |
| 第 05 题 缺陷 | 第 19 题 自然 |
| 第 06 题 弃 | 第 20 题 妙手 |
| 第 07 题 黑胜 | 第 21 题 妙 |
| 第 08 题 沉着 | 第 22 题 生路 |
| 第 09 题 变故 | 第 23 题 深奥 |
| 第 10 题 轩然大波 | 第 24 题 杀 |
| 第 11 题 乱战 | 第 25 题 飞跃 |
| 第 12 题 心情舒畅 | 第 26 题 挽救 |
| 第 13 题 办法 | 第 27 题 特殊性 |
| 第 14 题 常识 | |



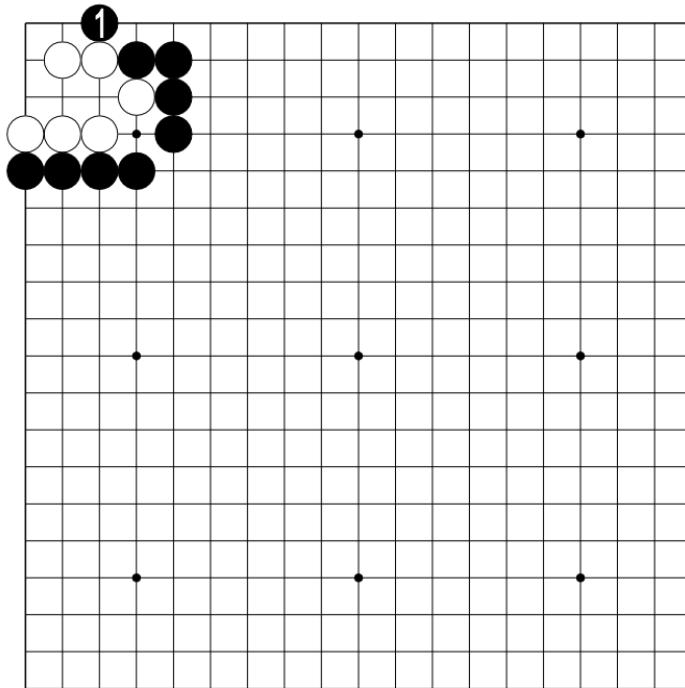
第 1 题

第 1 题 典型

黑先 中级

这是典型的死活题。也是死活手筋的典型。又是破眼的手筋典型。

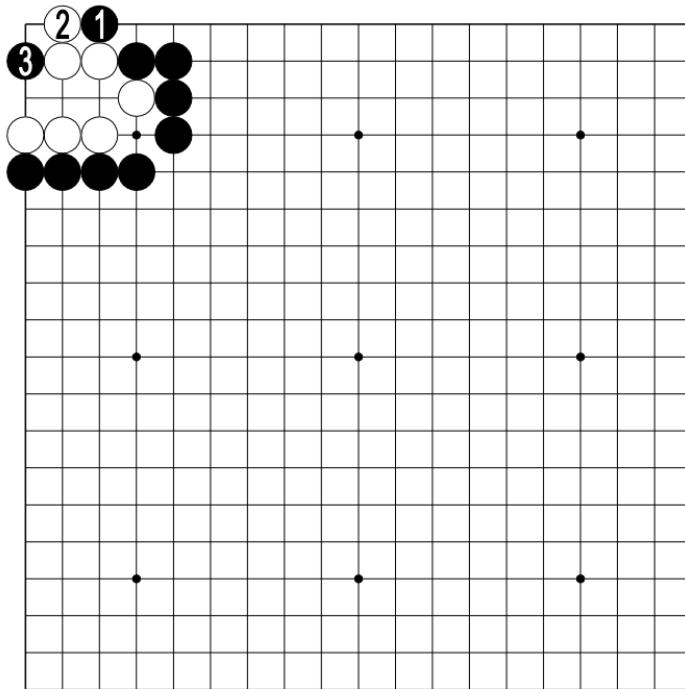
从哪里进行呢？



正解图

正解图 扳靠

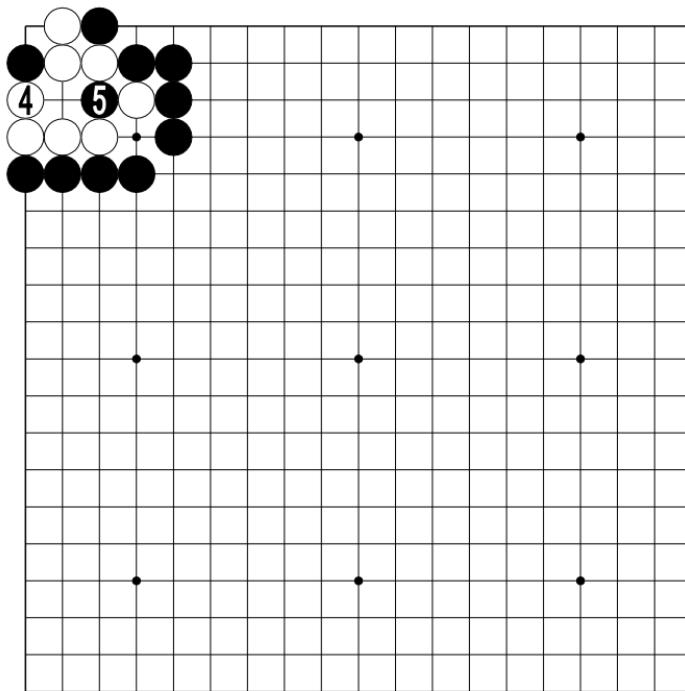
首先黑 1 扳。缩小眼位，
这是杀棋最基本的知识。



1图

1图 (靠)

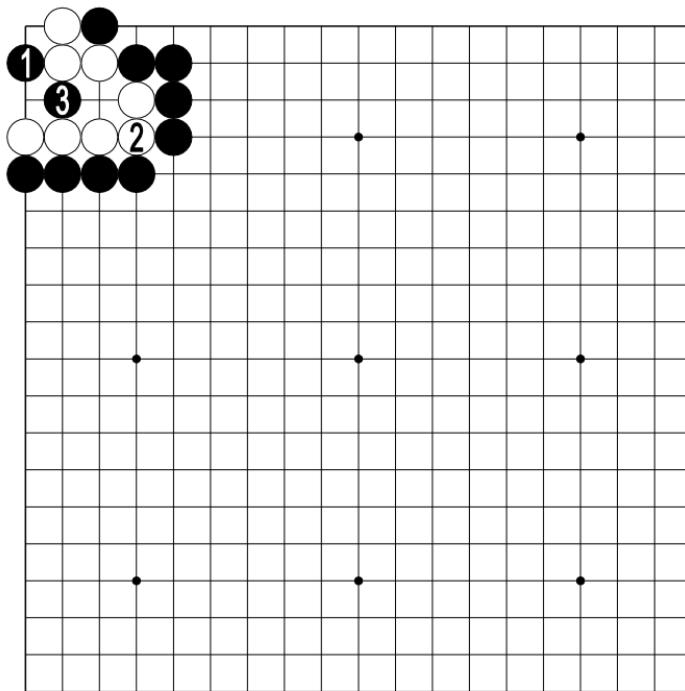
黑 1, 白 2 限制眼位后,
黑 3 靠是决定性的一手。正是
平常所说的“二、1 路”急所。



2 图 (扑眼的手筋)

“二、1路”并不是直接的急所，请看白4以后的形状。黑5扑，又产生了一个破眼的典型手筋。

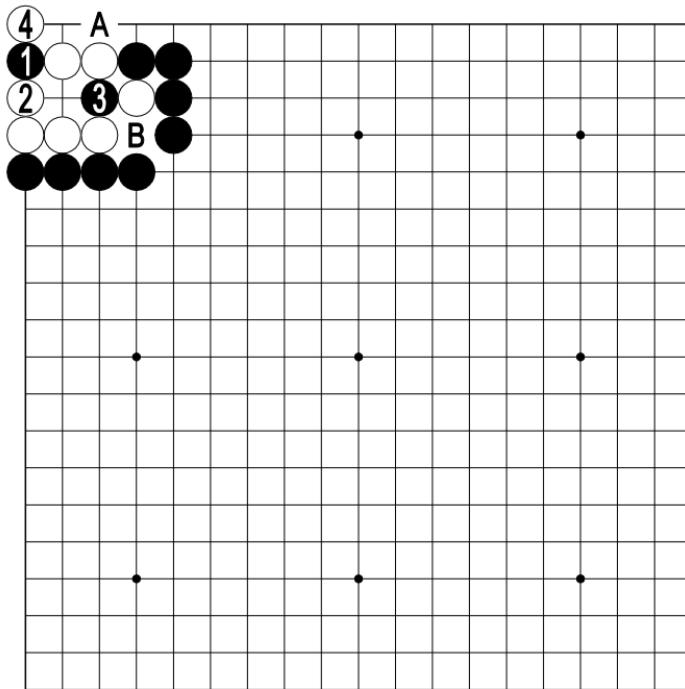
2图



3图 (挖)

黑 1 时, 白如在 2 位扩大眼位, 黑 3 挖入, 成为“曲三”,
还是死棋。

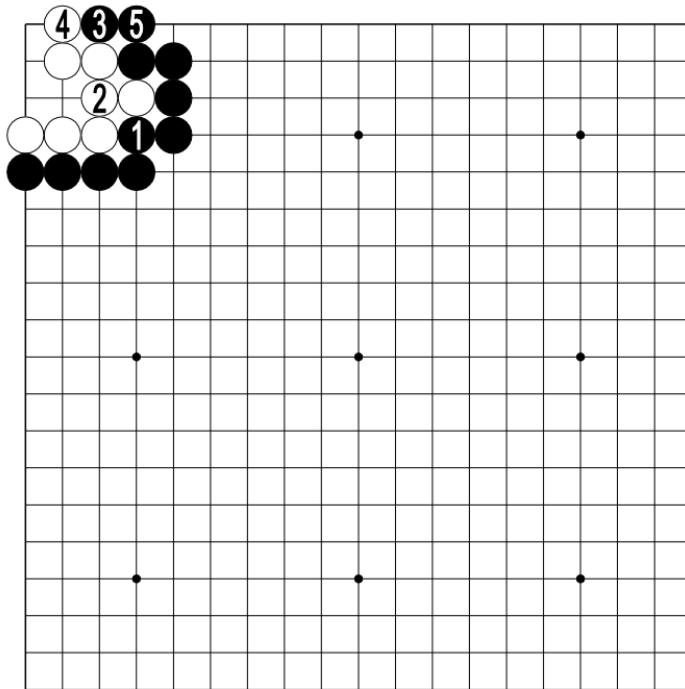
3图



4图

4图 (失败)

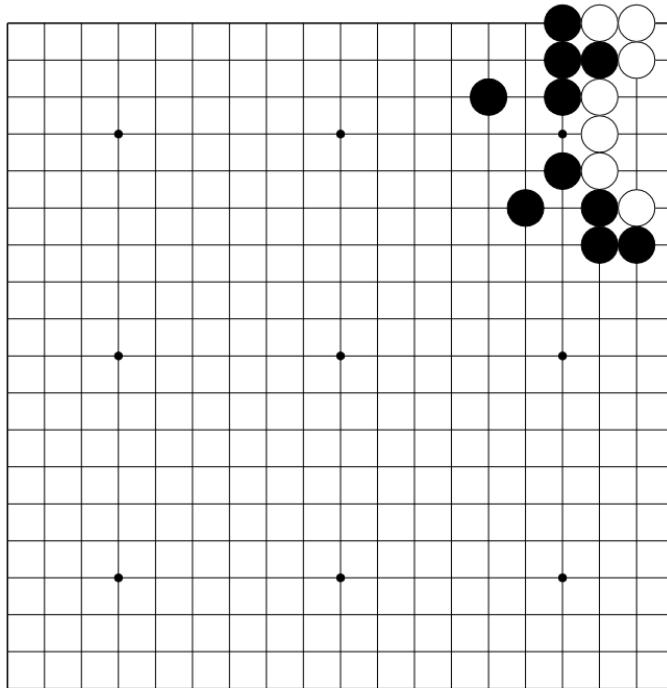
如先在 1 位靠则不行，被白 2 打之后，黑 3 即使扑入，至白 4 止，A 和 B 两点见合，白棋活。



5图

5图 (失败)

黑 1 打, 什么手段都没有了。黑 3、5 只不过是官子而已。因为一开始就打, 把变化走尽了。

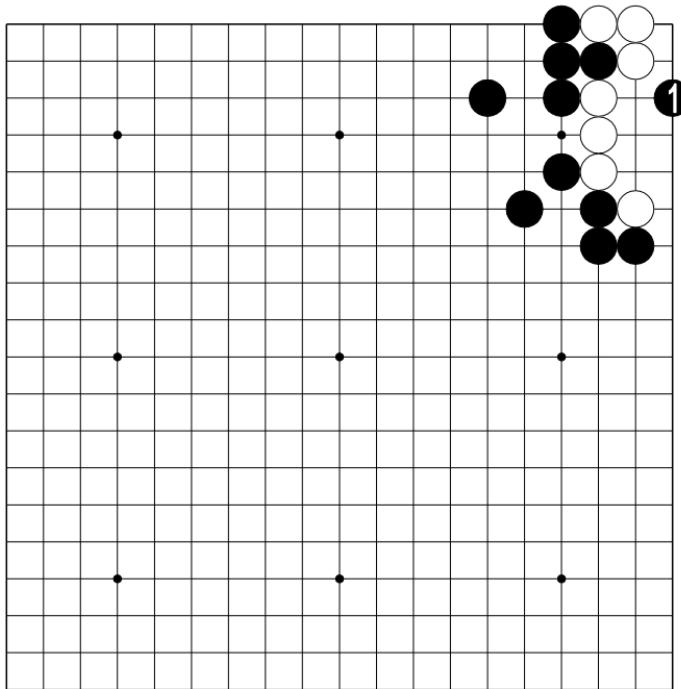


第 2 题

第 2 题 画

黑先 上级

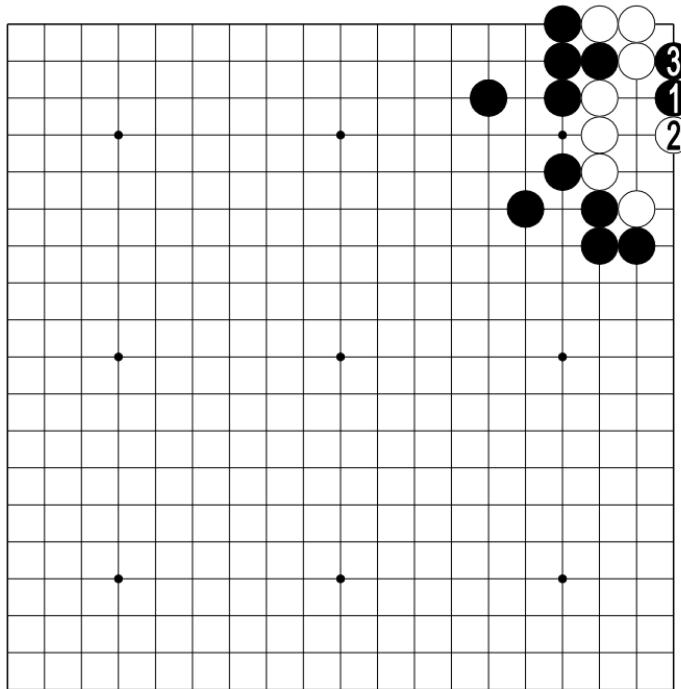
像画一样的形状。关键是“气”的关系,请注意。根据“气”的关系来决定着手。



正解图 点好

黑 1 点，这是好手。击中白“紧气”的要害。

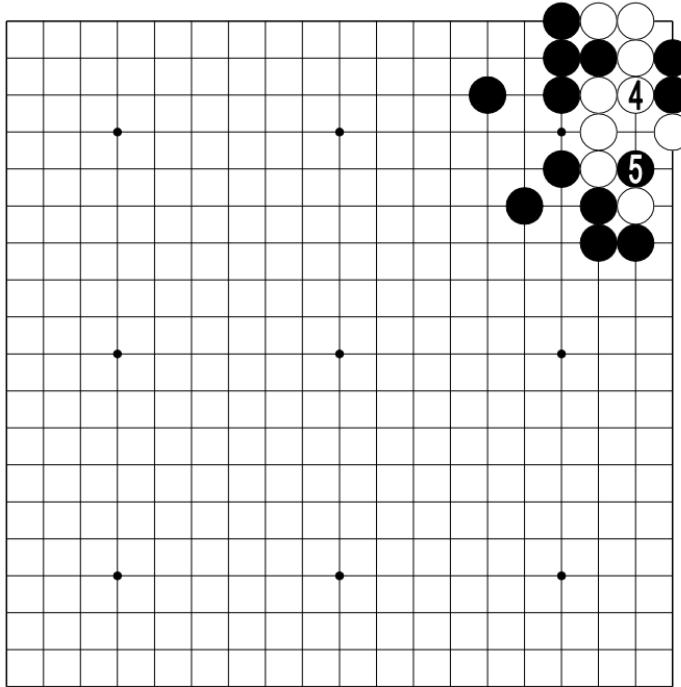
正解图



1图

1图 (游泳)

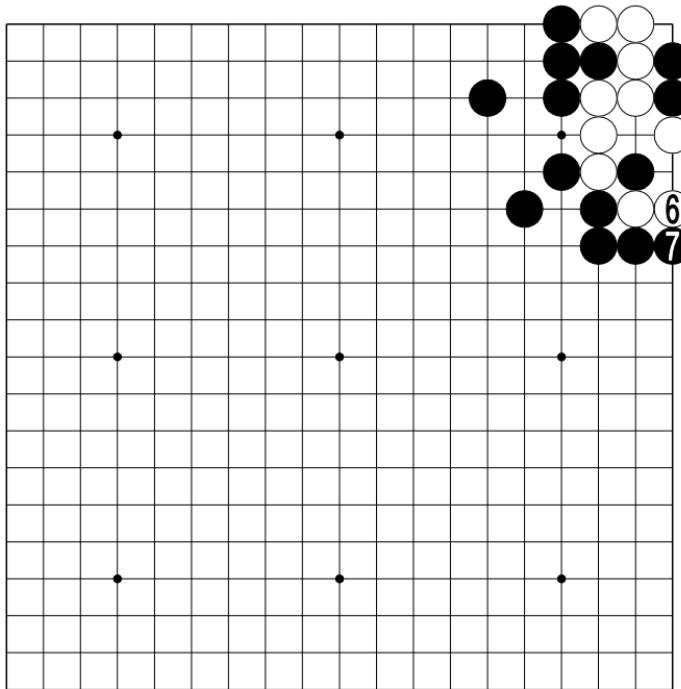
对黑 1 的点, 白 2 只有靠。这里稍微有些迷惑人, 黑 3 是决定性的一手。



2 图 (正好)

接下去，被白4位粘，一看好像是失败了，但黑有5位断吃恰到好处的一手。当然这里是决胜点。

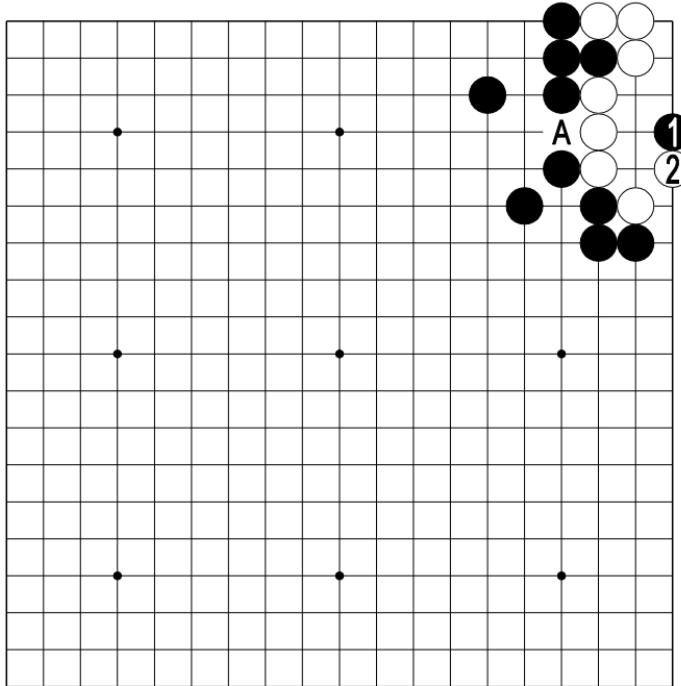
2图



3图

3图 (死)

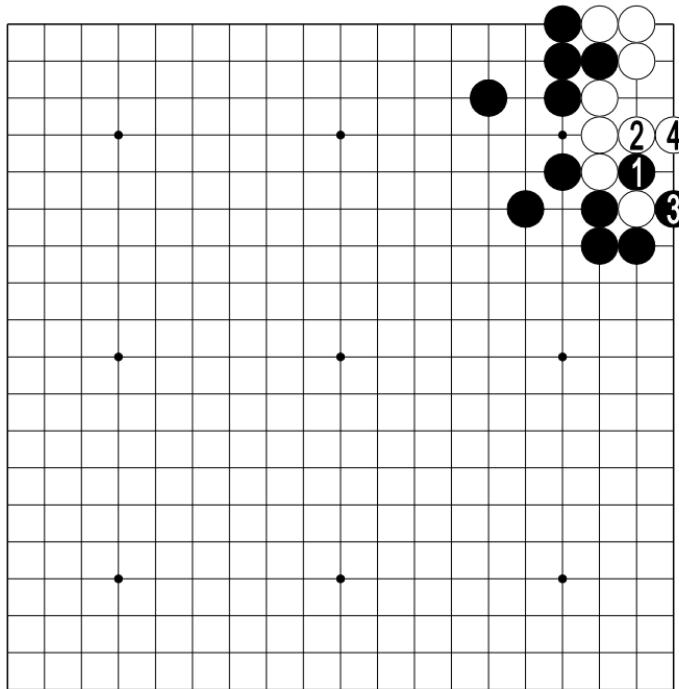
白6即使立下来，黑7打，前面的二子发挥了作用，白棋接不归。白死。



4 图

4 图 (是筋?)

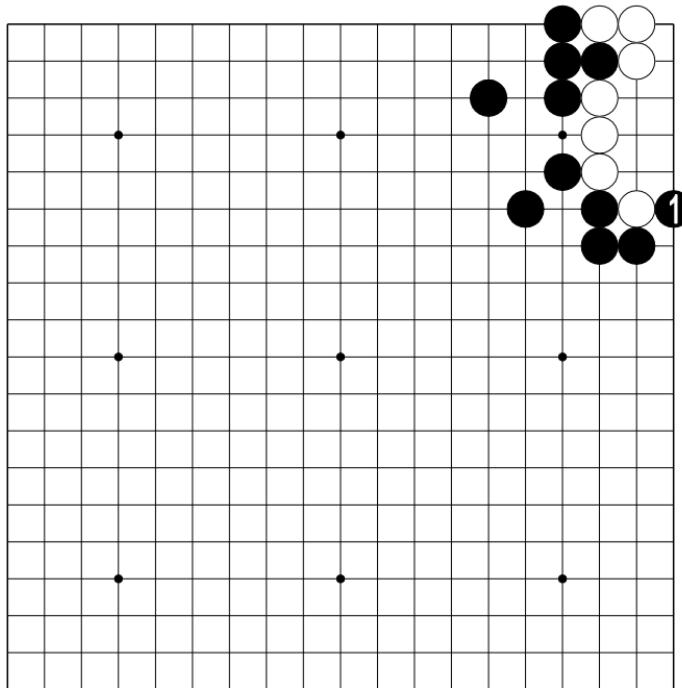
有人认为黑1是筋。但这只是在A位紧气时才是手筋，在本题的场合下，白2尖顶，白简单地做活了。



5图

5图 (失败)

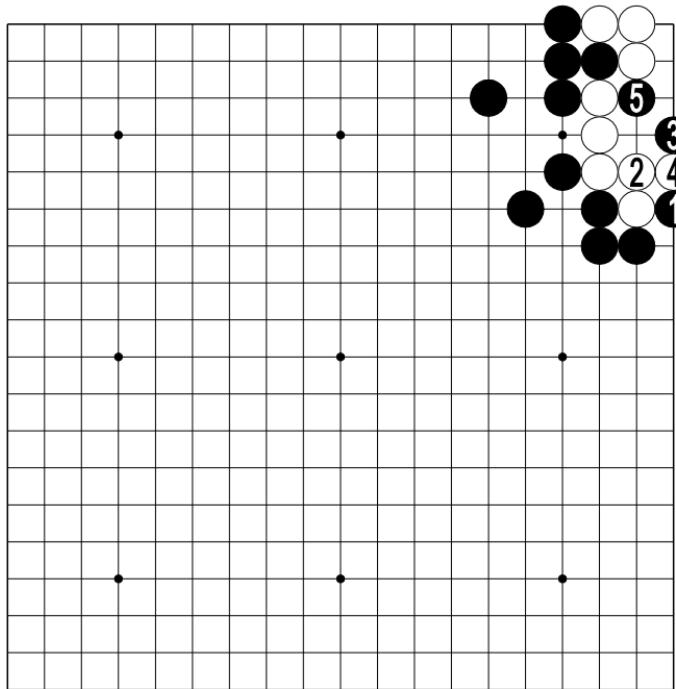
黑 1、3 吃白一子，明显失败。白 4 立下，白活了。



6图

6图 (扳如何?)

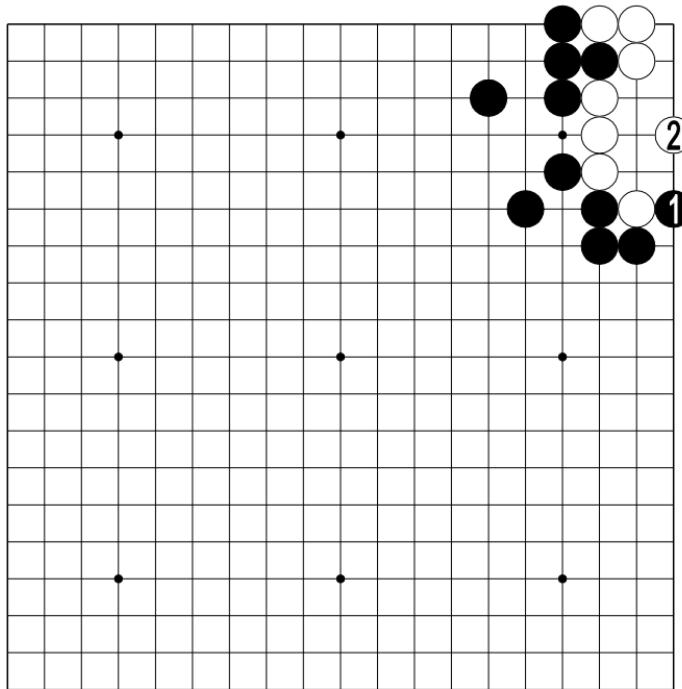
黑在1位扳打也是手筋。但这个场合白有办法应对，杀不掉。



7图 (接怎样?)

黑1时, 白2如接上, 则没有抓住黑的失着。这样, 黑3点成急所, 至黑5止白棋被吃。

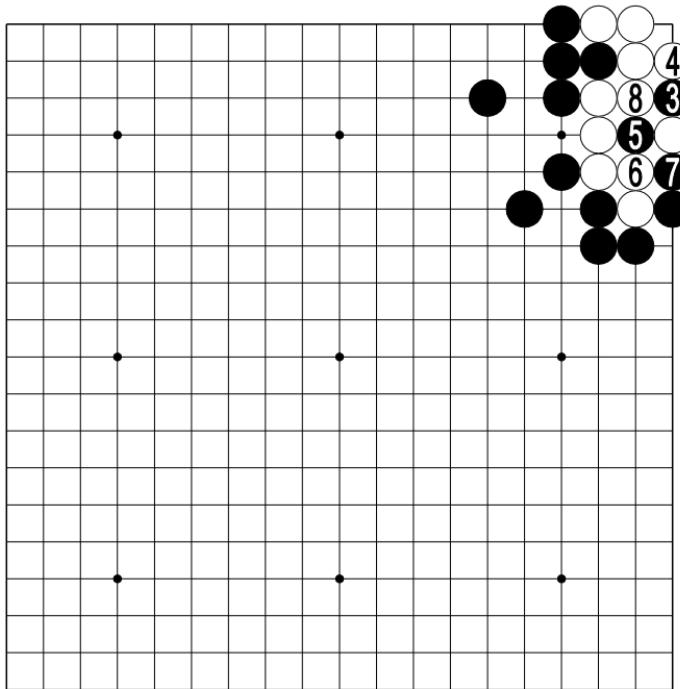
7图



8图

8图 (跳是好手)

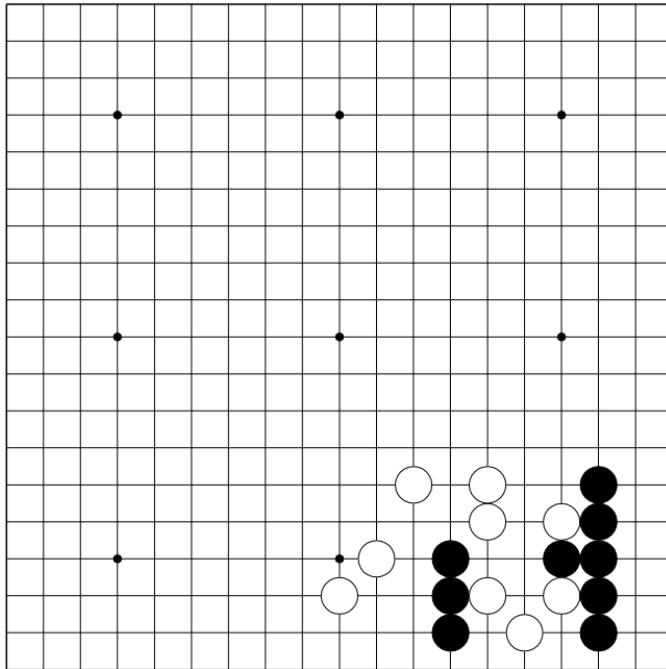
黑1时，白2跳是形。白利用黑棋的失着，净活。



9图

9图 (应的好手)

黑 3 继续追杀，毫不放松。但这时白有 4 位应的好手等待着。黑 5 即使吃了一子，白 6 、8 挤打，黑接不归，白棋活了。

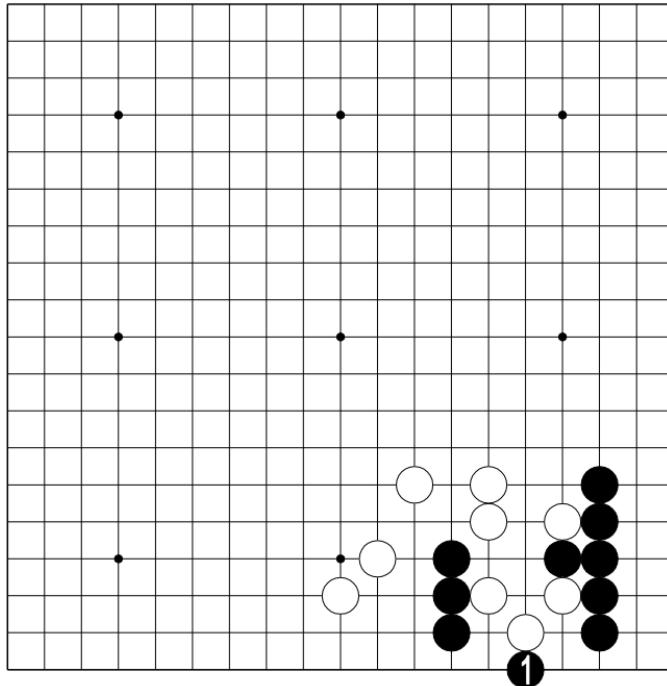


第3题

第3题 脚踏实地

黑先 有段

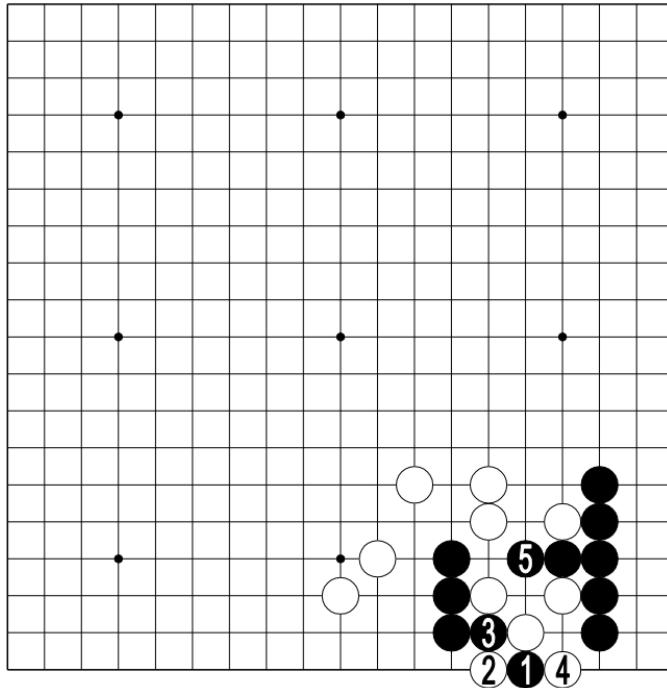
这是“渡”的题目。所谓“脚踏实地”就是说不求标新立异，这是行棋的要领。成劫是黑的失败。



正解图

正解图 一路托

黑 1 托是开始的一手。在求渡的场合，一路常常具有很重要的意义。

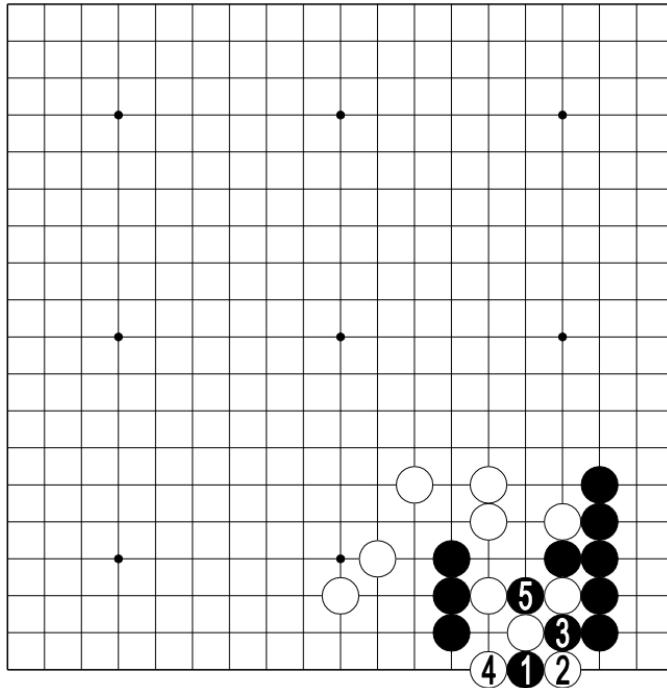


1图

1图 (白的失着)

黑 1 托时, 白 2 是失着。

黑 3, 白 4 提后, 黑 5 冲,
白棋生出两个断点, 无法两全。

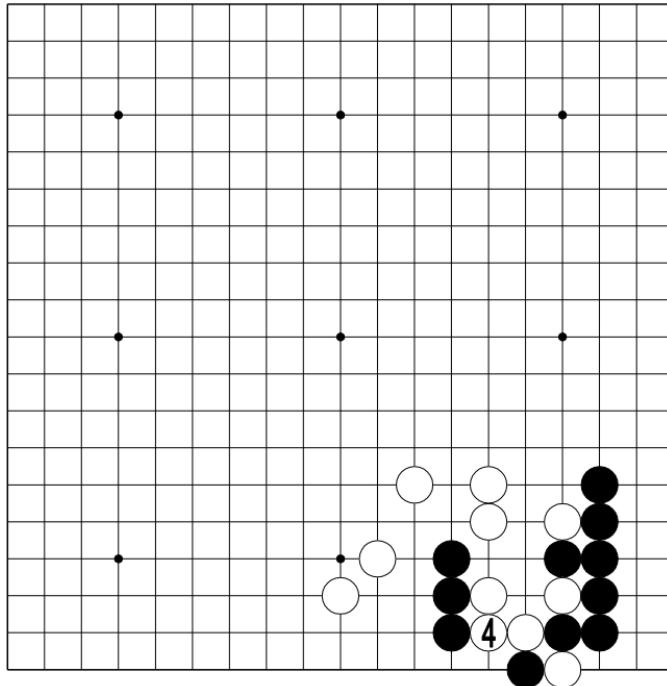


2图

2图 (同样)

黑 1 时，白 2 好吗？

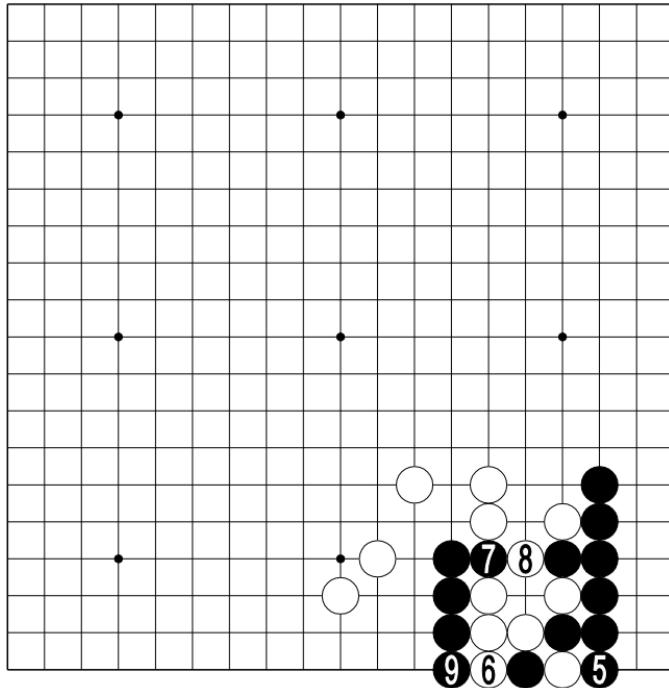
黑 3，白 4 提就成同样的结果。黑 5 提后，白仍有两处断头。 难以两全。



3图

3图 (抵抗)

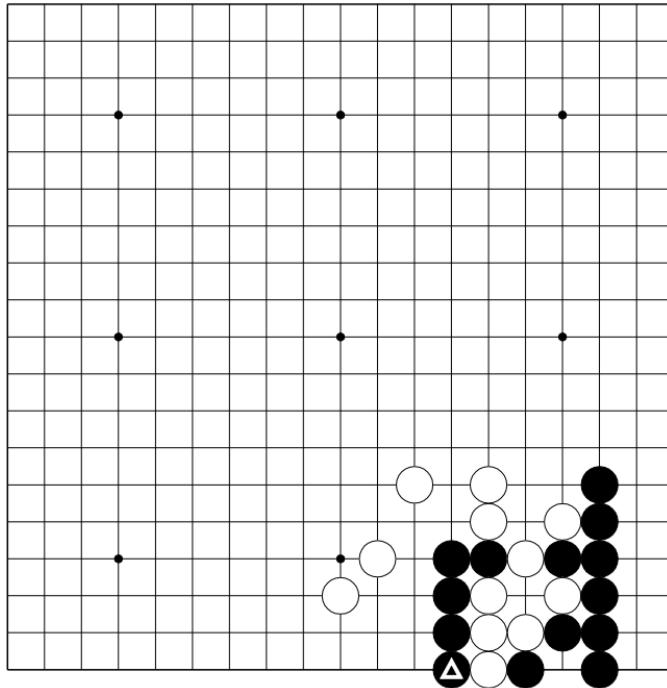
那么，白4，像这样团一手是最顽强的抵抗。



4图

4图 (打劫?)

黑 5 提。白 6 必然。但黑 7 冲与白 8 交换后，再在 9 位挡，好像成为劫，但到底如何？整理一下看看。



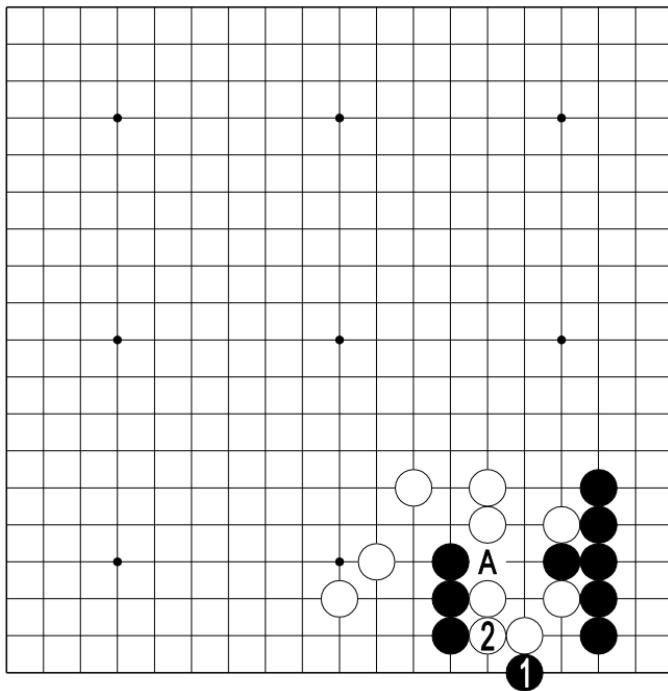
5图

5图 (两劫)

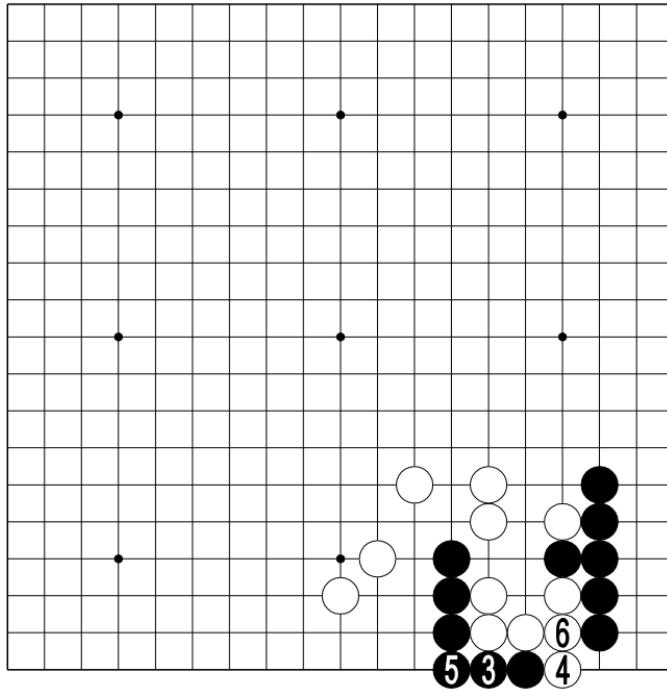
▲打的时候，上、下各有一劫，白接不归，可以看作是无条件地渡过。

6 图 (最后的抵抗)

作为白棋最后的抵抗是黑 1 时, 白 2 位团。无论如何, 将 A 位冲保留着是正确的。



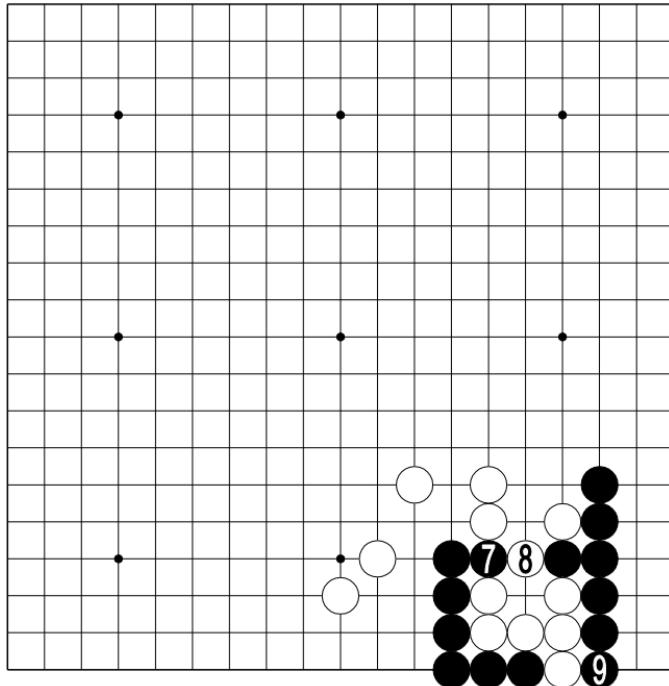
6 图



7图

7图 (预料)

黑 3 只要退回去就行了。
白 4 挡，黑 5 接，白 6 接可以预料。

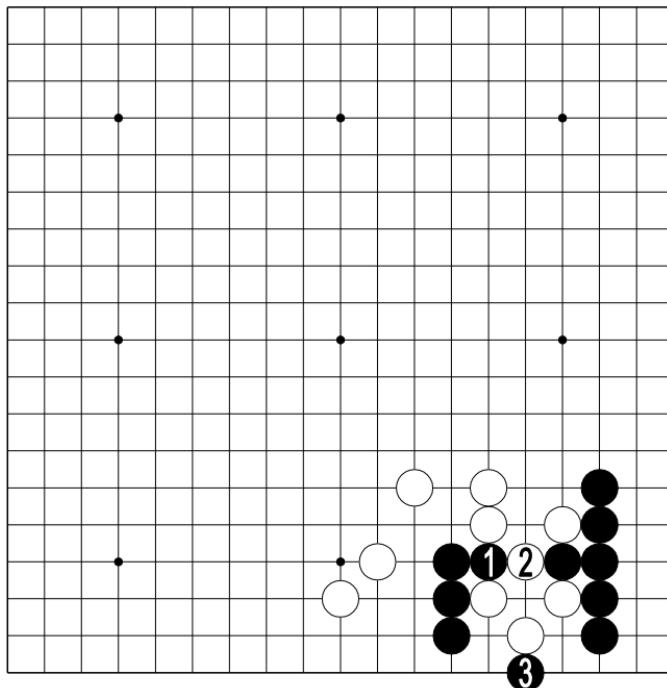


8图

8图 (龟不出头)

黑7冲, 白8挡, 黑9打
吃“龟不出头”。

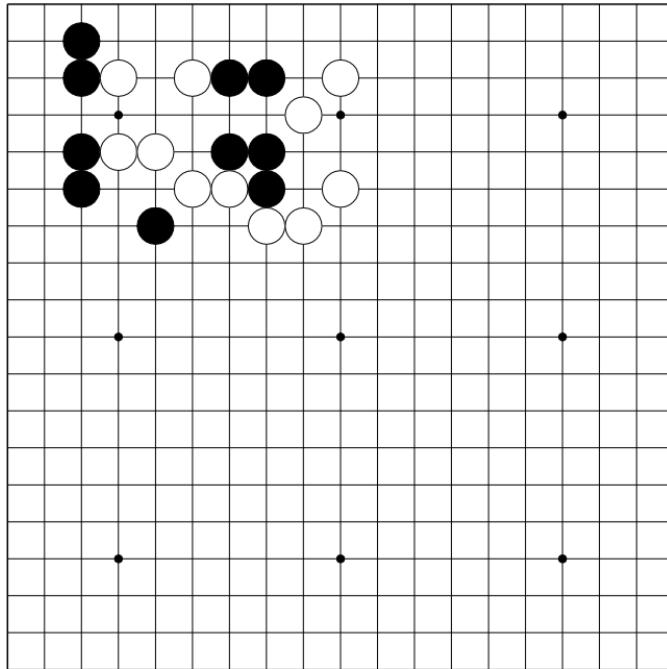
结论: 无论是龟不出头, 还
是两劫, 都能够渡过。



9图

9图 (打劫失败)

黑 1 先冲是不行的。白 2，
黑 3 托，无论怎么走都将成为
劫争。打劫就是失败，这是肯定
的。



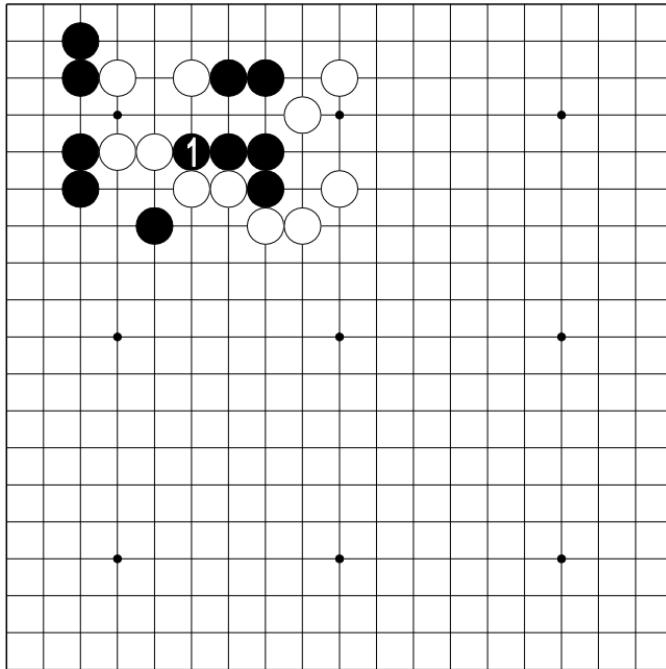
第 4 题

第 4 题 次序

黑先 初级

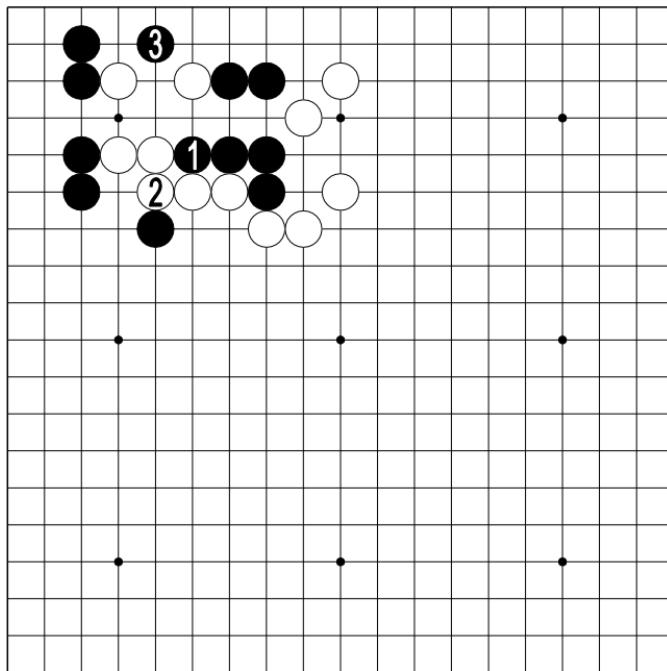
要救上边黑五子，只有向左
边渡过。那是一目了然的事情。
关键是行棋的次序。

正解图 挤



黑 1 从挤开始是行棋的次序。如果以后再挤，也许白棋的应手会有变化。

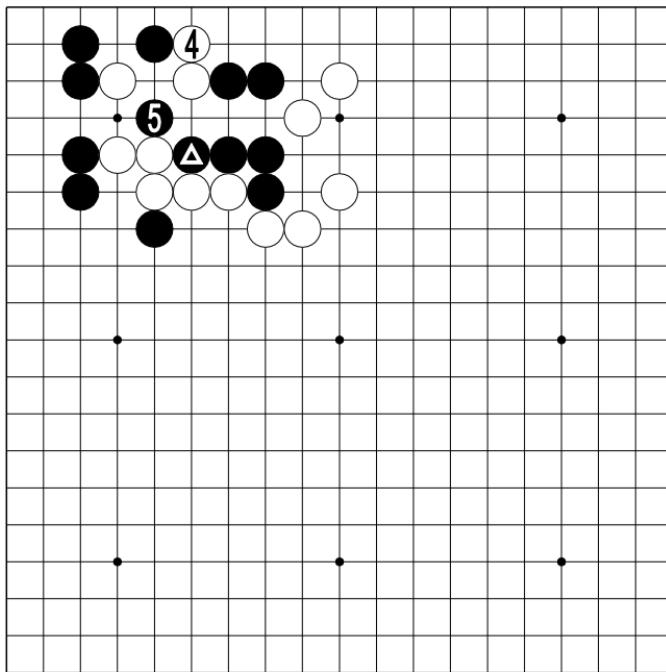
正解图



1图

1图 (次序)

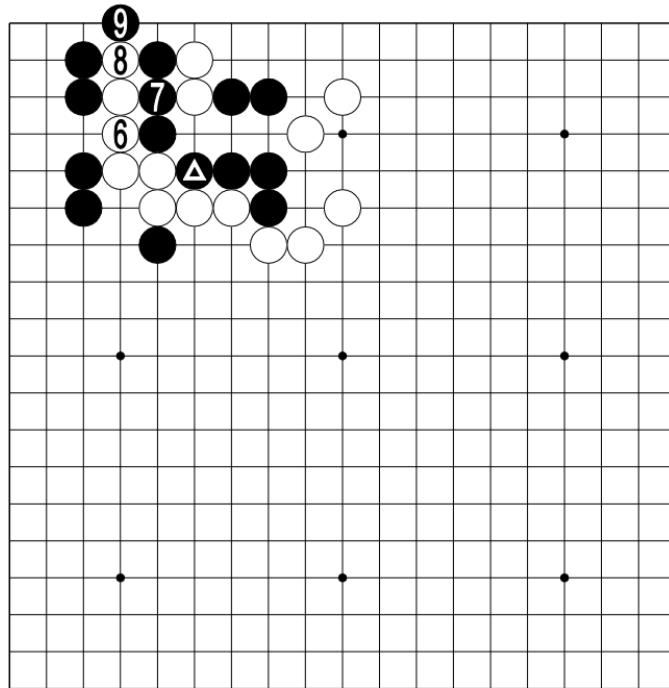
对于黑 1, 现在白 2 只有粘。黑 3 点又是次序, 白棋已无法阻渡。



2 图 (吻合)

白4如挡下来，黑5扳出。急所和次序很好地吻合在一起，着着显出成果。

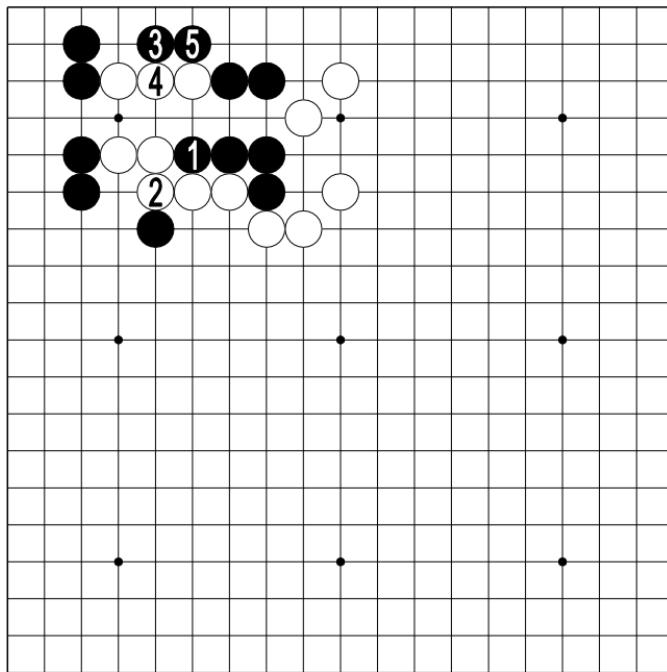
2 図



3图

3图 (渡过)

接下去，白 6、黑 7 接，白 8 时，黑 9 渡过。第一着的▲子起到了极大的作用。

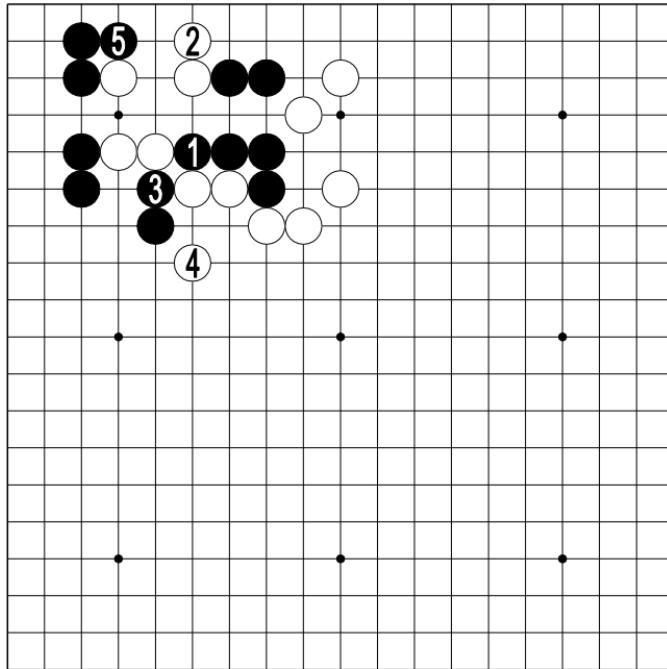


4图

4图 (渡过)

前图转换的结果白损。

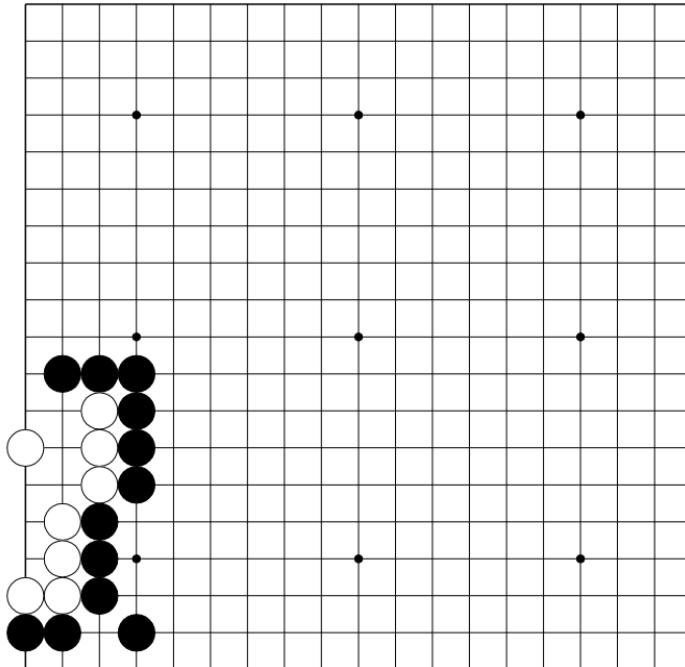
实战是黑1、3时，白4接，
让黑5渡过。



5图 (黑胜)

黑 1 挤时，白 2 如用强立下。黑 3 断是先手，待白 4 补后，黑 5 平，对杀结果是黑胜。

5图



第 5 题

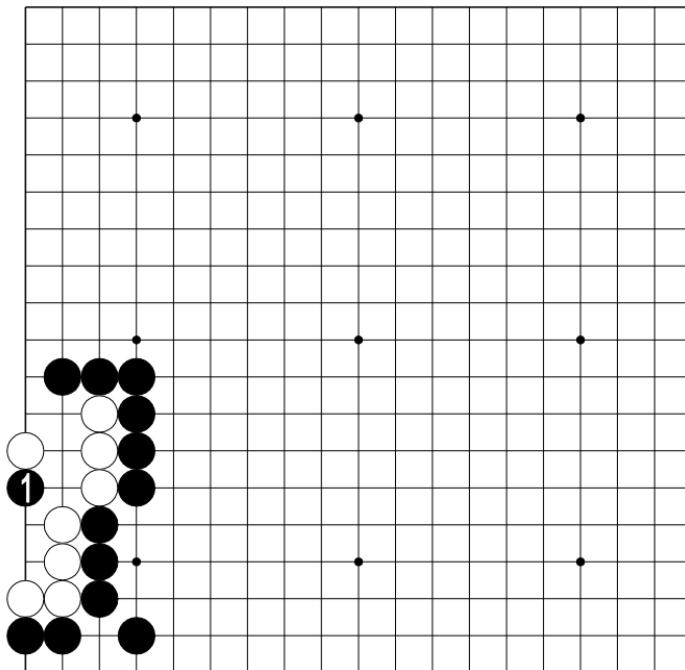
第 5 题 缺陷

黑先 中级

白棋的形状很整齐地排列着，看起来好像没有什么空隙，但确实有毛病。因为这里是紧着气的，请考虑进攻的手段。

正解图 靠一手

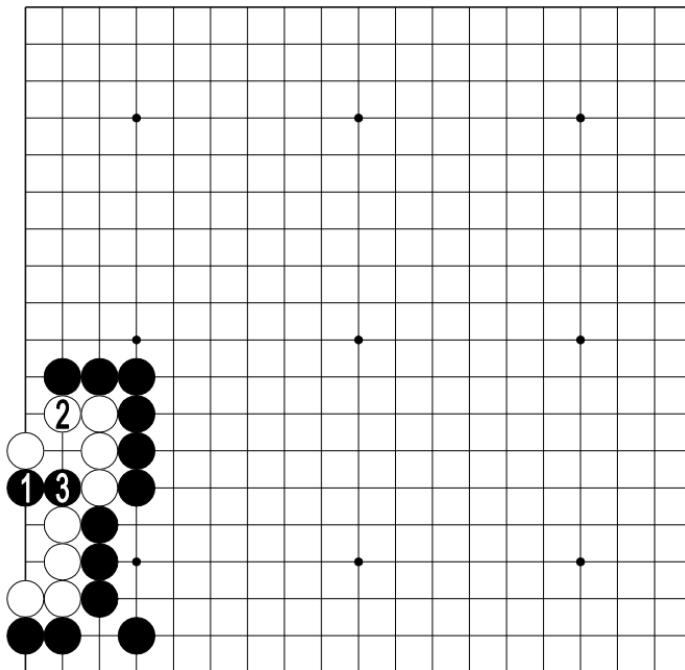
可以下子的地方一共才四、五点，没有搞不清的道理。黑 1 靠，一下子就解决了。



正解图

1图 (蹲不入)

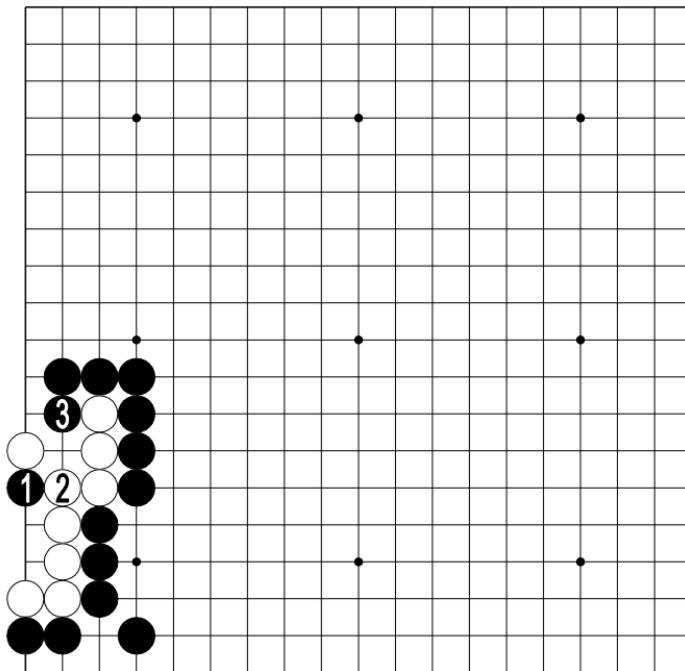
黑 1 时, 白 2 扩大眼位,
黑 3 断。因为气紧白蹲不入。
白死。



1图

2图 (这也是)

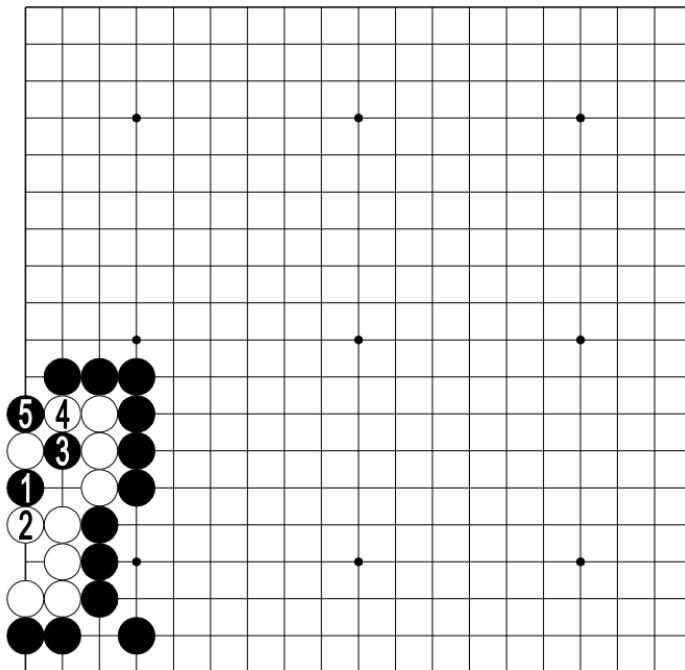
黑1时，白2打吃，被黑3冲后，白也是死棋。



2图

3图 (抵抗)

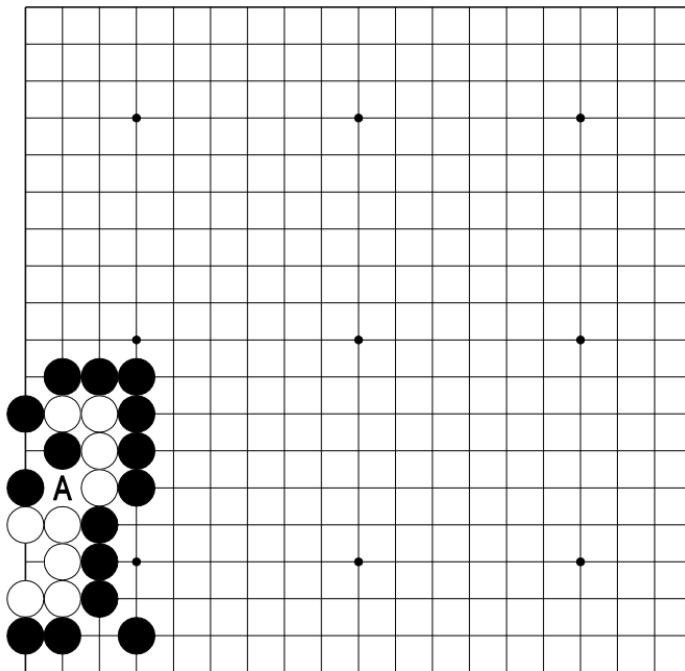
对黑 1 的靠，白 2 是最强的抵抗手段，黑 3 只有吃，白 4 让黑 5 提。



3图

4图 (紧气)

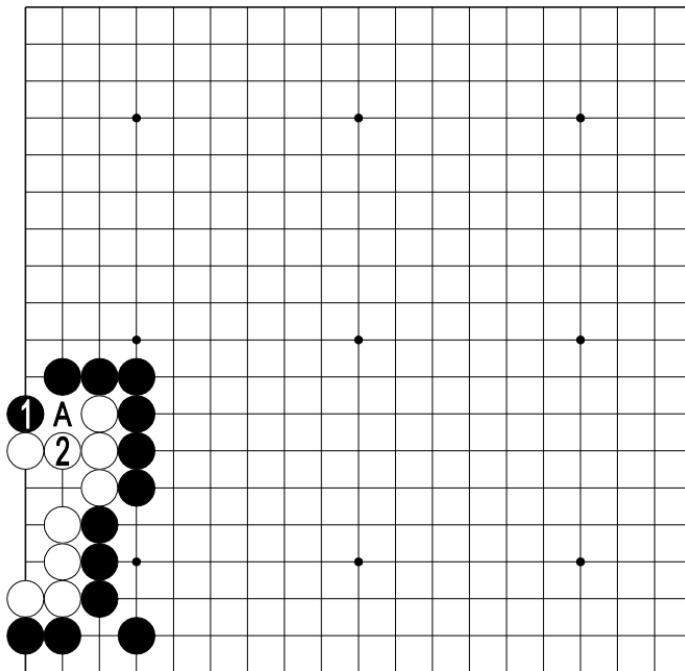
但可悲的是白不能在 A 位
吃黑的接不归。气紧真可怕，白
只有死。



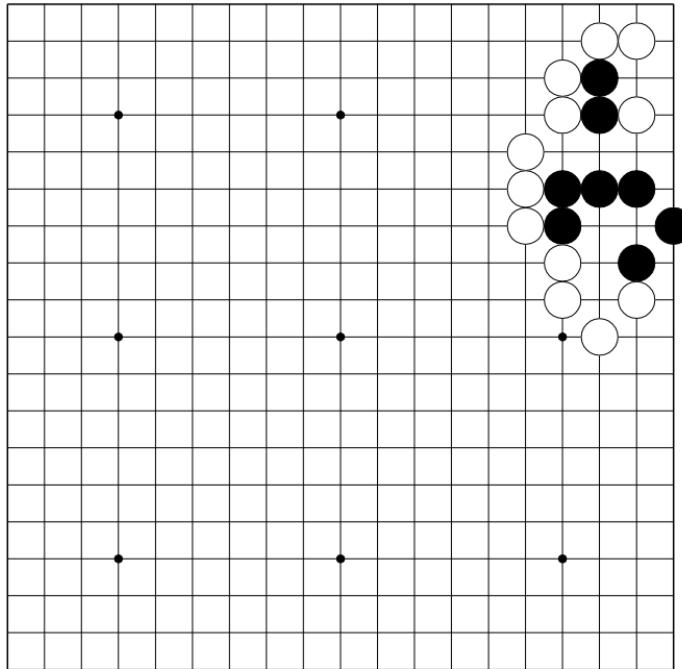
4图

5图 (失败)

黑1或A等从外面进攻，
不能解决问题。这个型要从里面
着手。



5图

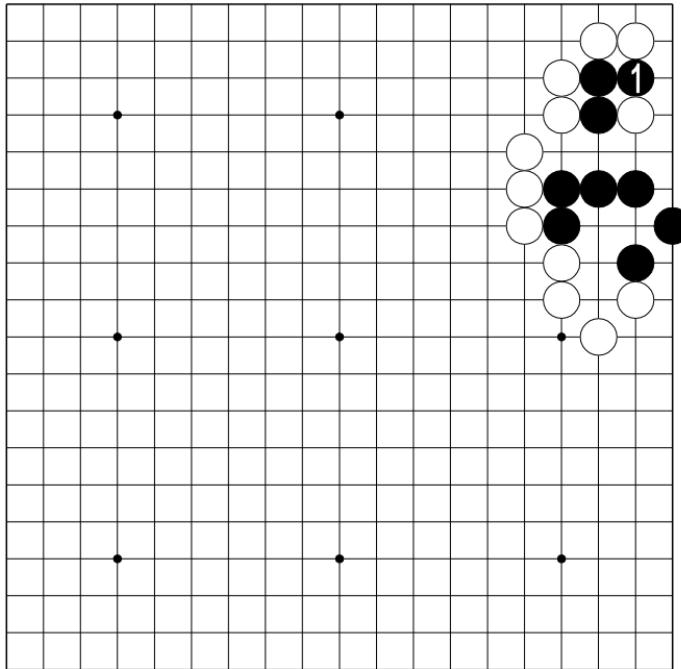


第 6 题

第 6 题 弃

黑先 上级

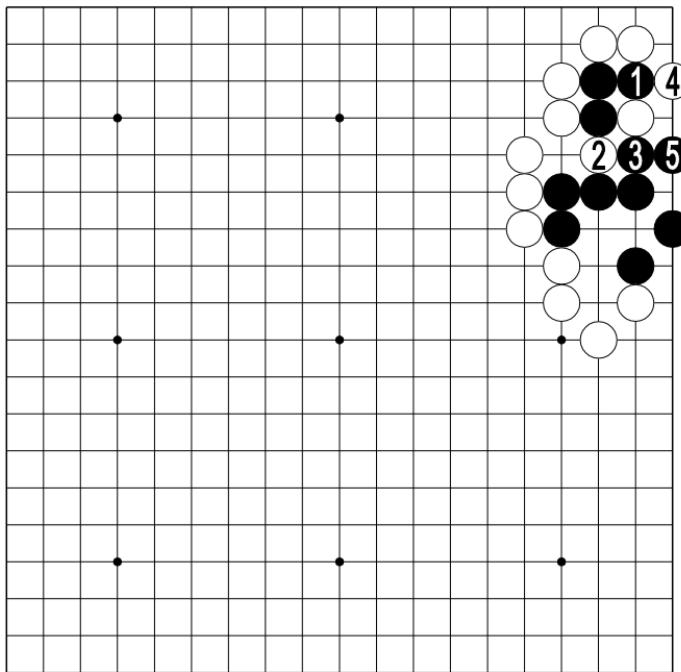
弃小才能救大。虽是那么说，但整个全弃掉是不行的。通过弃掉尾巴，使整体得救。



正解图 自杀手

黑1冲，真是自杀手，已经是死了一半的棋，并不可惜。从这里着手是正解。

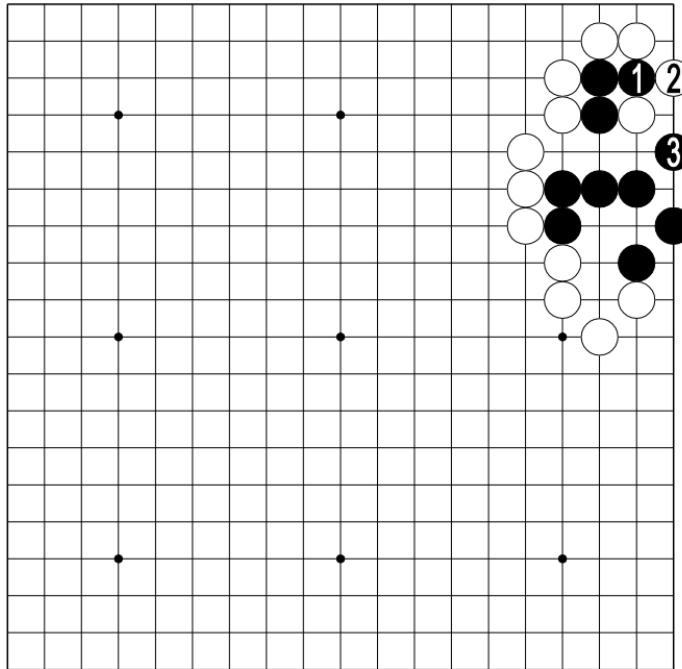
正解图



1图

1图 (愉快做活)

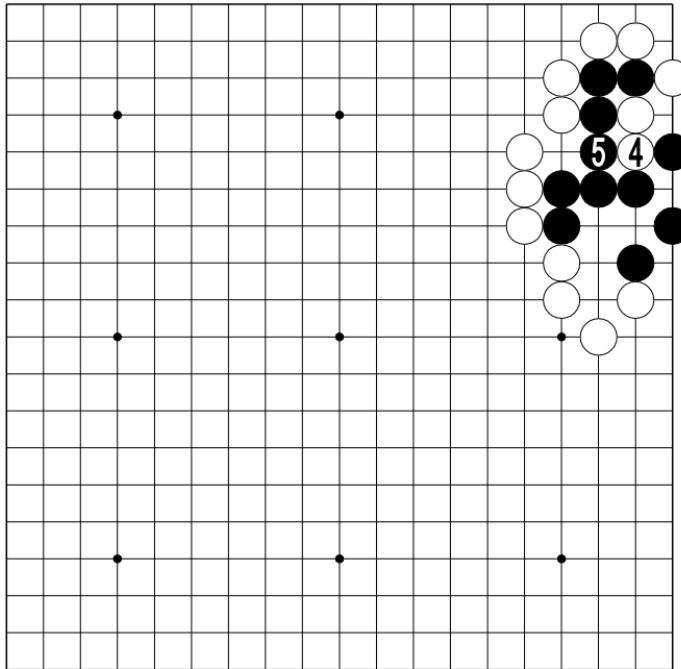
黑 1 时, 白 2 如打, 那太好了。黑 3 断打, 让白 4 提, 至黑 5 为止活了。舍弃三子还是便宜的。



2图

2图 (好)

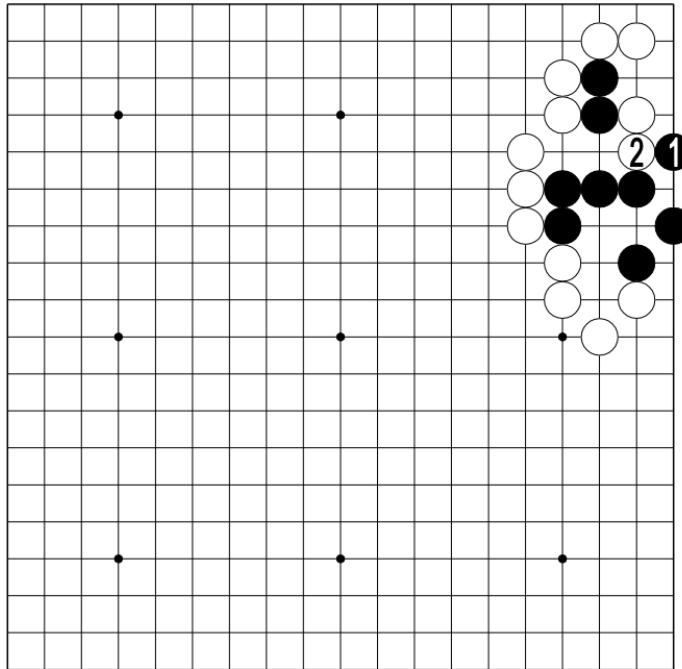
因此，黑 1 时，白 2 从下边打。但是黑 3 尖是好棋。黑 1、3 是连贯的手筋。



3图

3图 (大便宜)

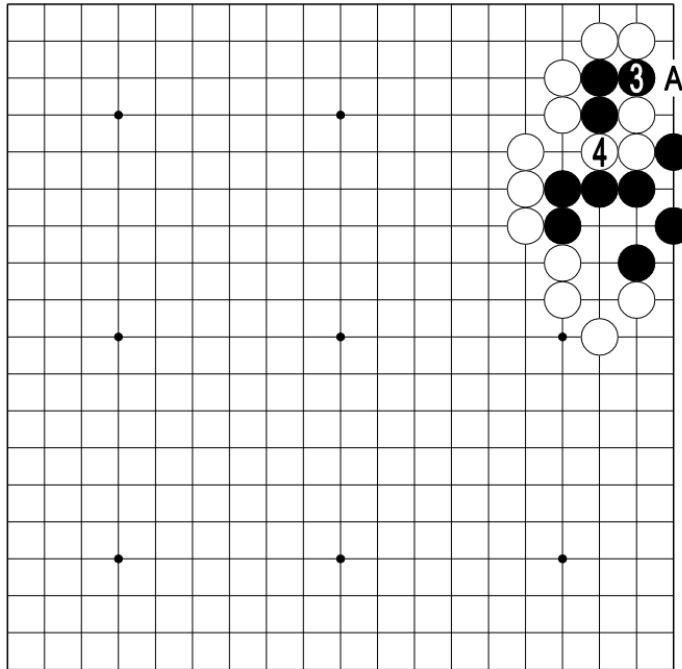
接下去，白4如勉强破眼，
黑5接起来，没有任何损伤地
将白二子吃掉成活，而且大得便
宜。



4图

4图 (失败)

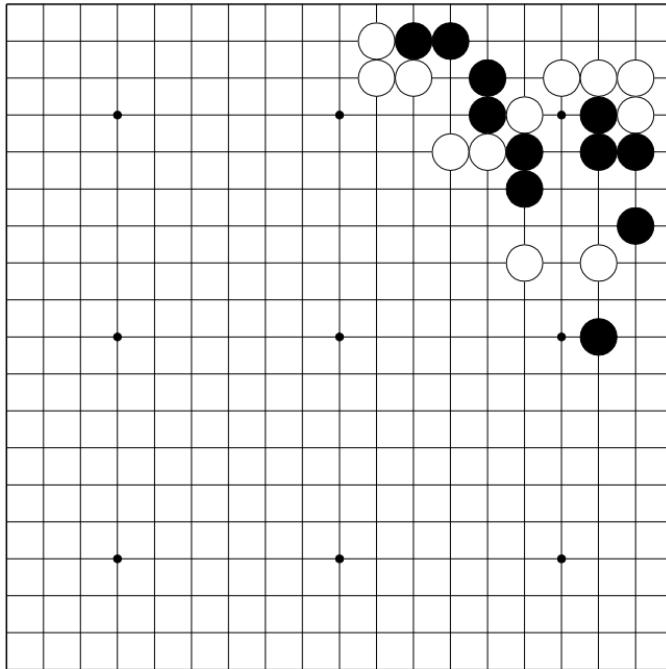
黑 1 单尖失败了，被白 2
破掉眼。



5图

5图 (死)

在这里黑 3 即使再冲，白不在 A 位打，而改在白 4 位打，黑死。次序一错就造成这么大的差别。

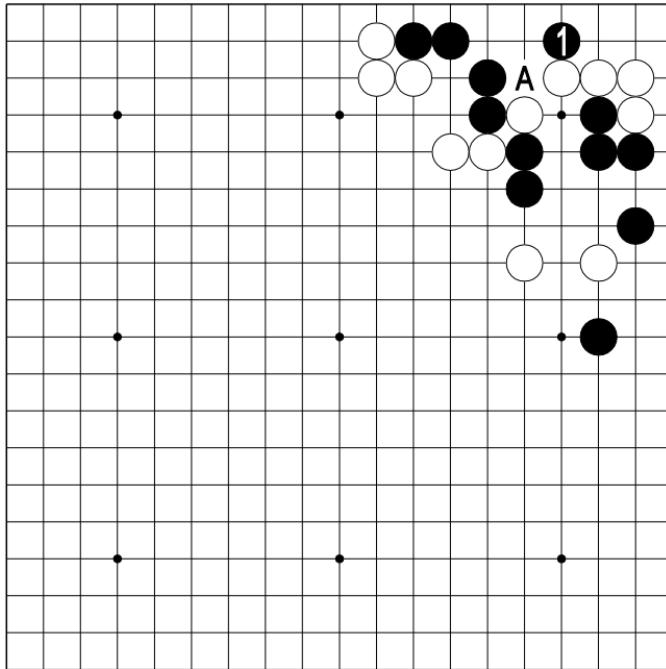


第7题

第7题 黑胜

黑先 有段

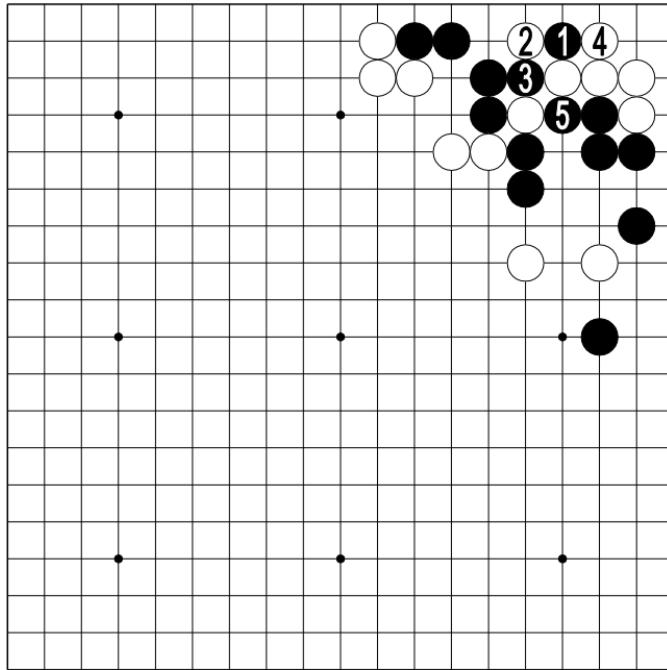
将上边的黑四子做活。如果仅仅做活并不难，但要通过对杀反而歼灭白棋就麻烦了。



正解图 单靠

黑 1 单靠是正确的。虽有 A 位打的先手，但先不交换，予以保留是黑棋聪明之着。

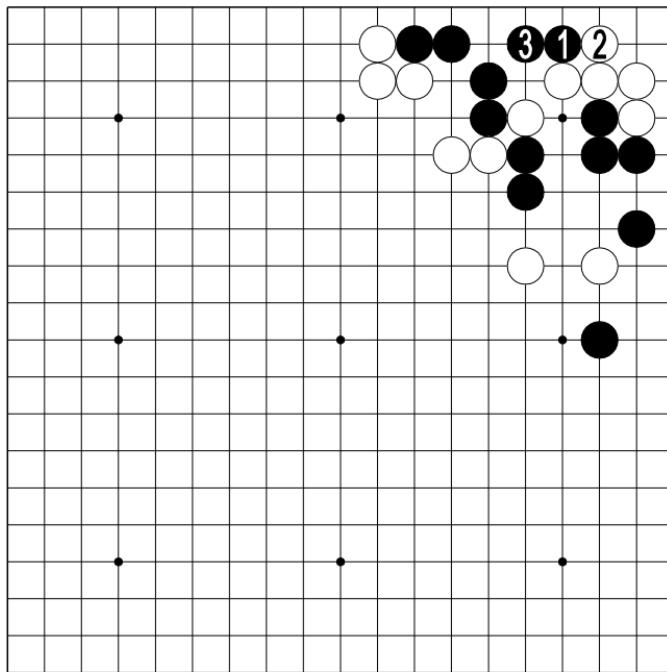
正解图



1图

1图 (逃)

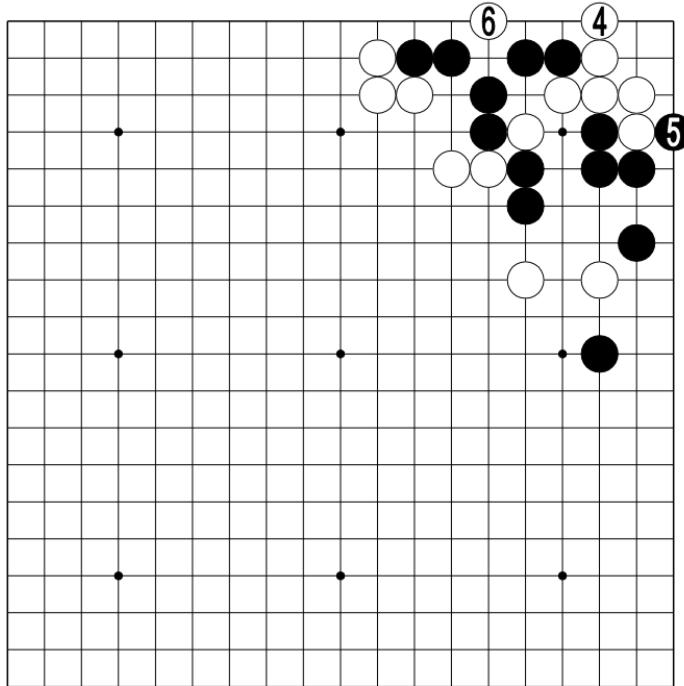
黑1时，白2不能外扳。
白如外扳黑3是绝好的“先手利”，白4、黑5提逃出。



2图

2图 (对杀)

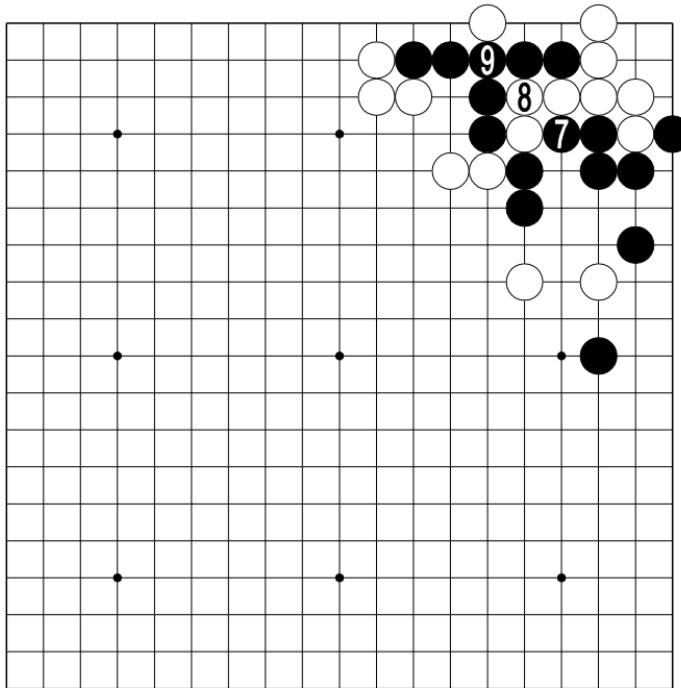
因此，如不让黑棋逃出，只能在 2 位挡，黑 3 退就成为对杀。



3图

3图 (麻烦)

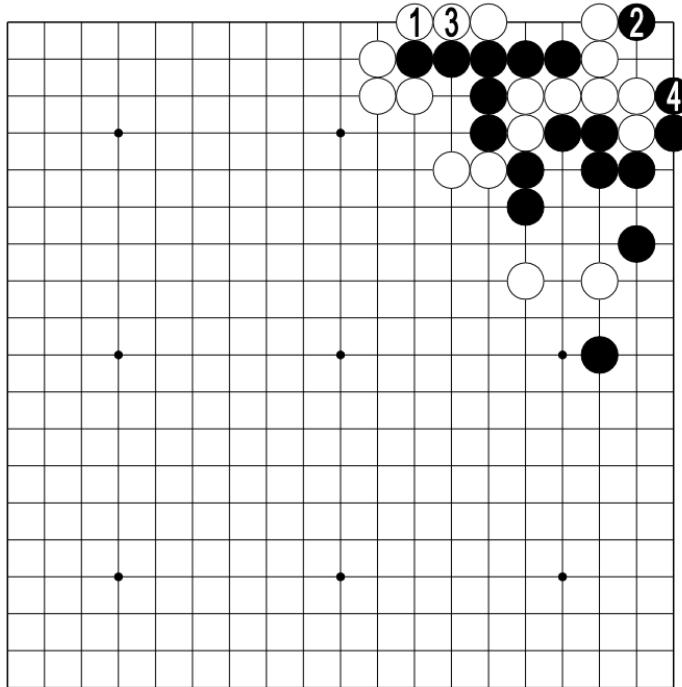
如此就成为一场麻烦的战斗。白4立是急所，黑5扳。白6点后，又怎样呢？



4图

4图 (紧气)

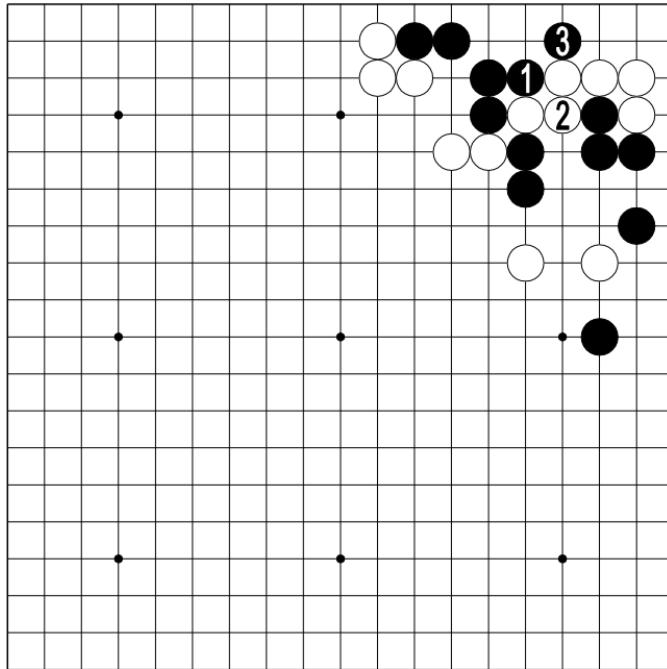
黑 7 打, 等白 8 粘后, 再在 9 位粘是好次序。行棋至此, 对杀结果黑胜。



5图

5图 (胜手)

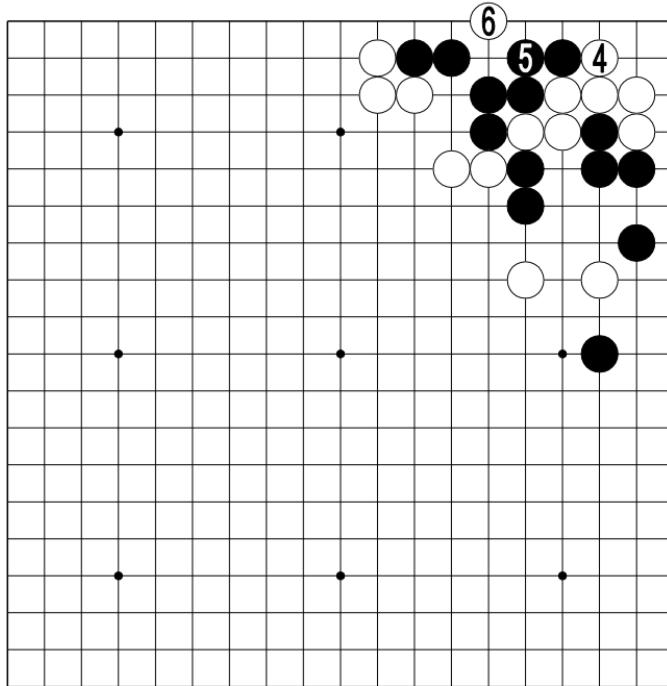
因为在角上即使做一个眼也没用。所以白 1 只有紧气，结果至黑 4 止，黑快一气，取得了胜利。



6图

6图 (先打)

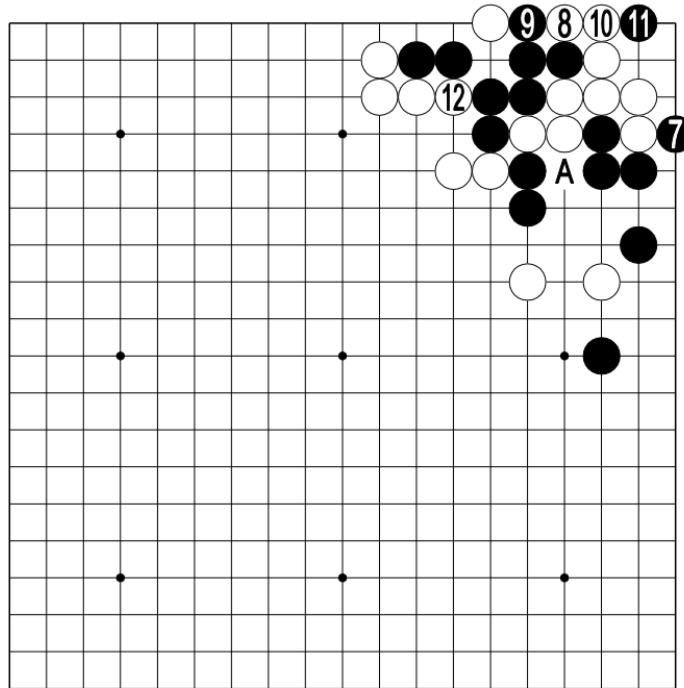
黑 1 的“先手利”先交换掉怎样呢？这大概是一种共通的心理吧。白 2 粘，黑 3 扳。



7图

7图 (无法取胜)

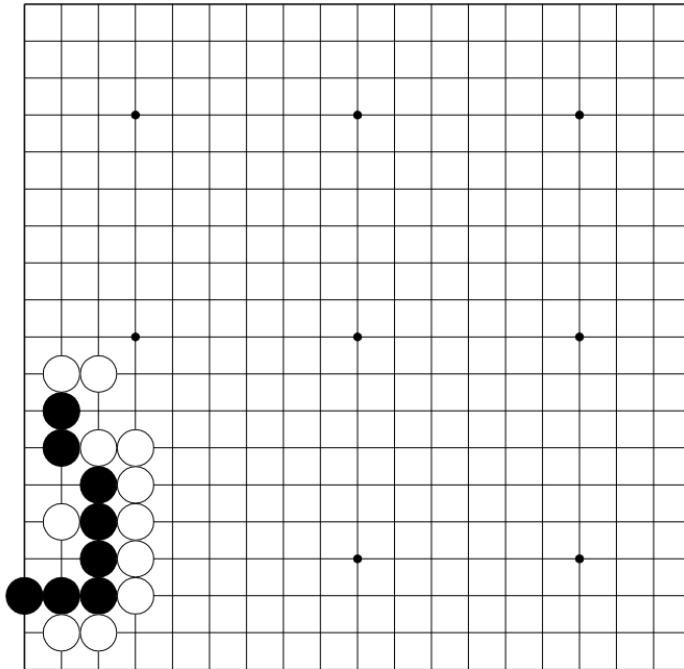
接着，白 4、黑 5 的粘是当然的，但被白 6 点在急所上，无法取胜了。这是什么缘故呢？



8图

8图 (失败)

黑 7 以下至白 12 止，黑差一气。A 位还空一气，这是▲子成为自紧一气的结果。对杀的时候，空一气就是生命。

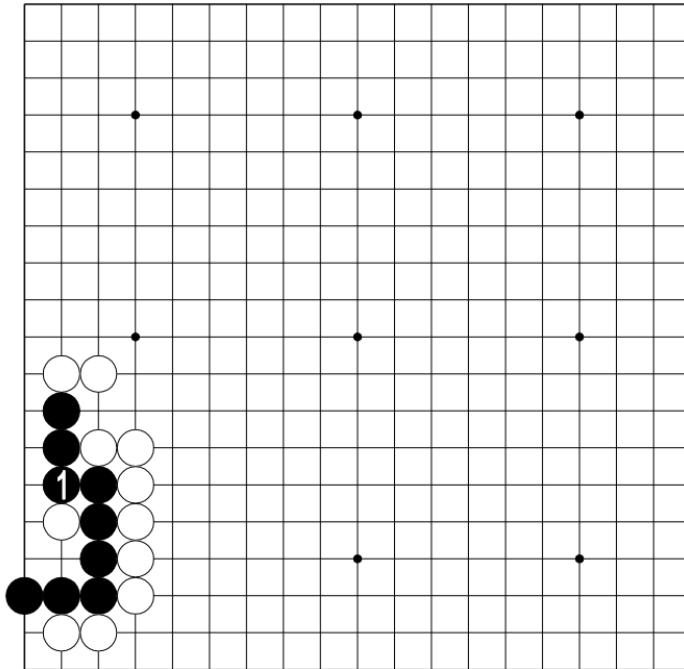


第 8 题

第 8 题 沉着

黑先 中级

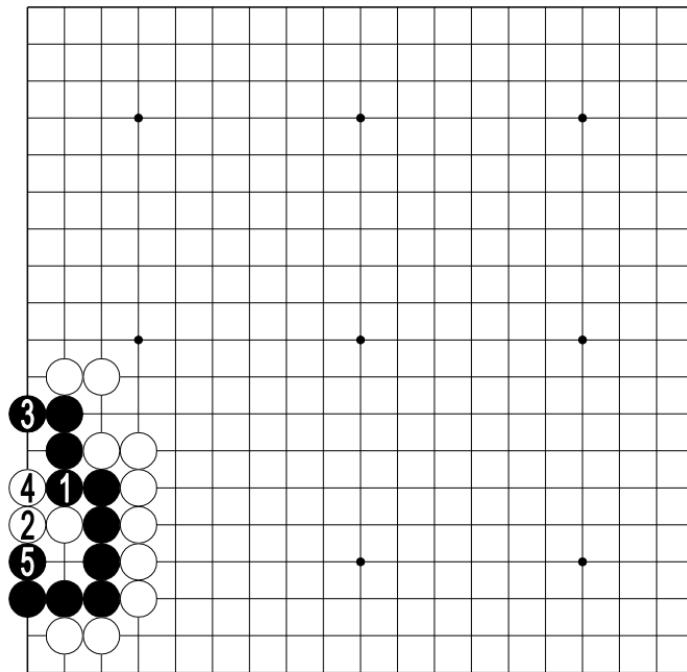
这是实战中可能出现之形。
如果是知道的人，就会以沉着的
心情去处理。反之就要感到困惑
了。



正解图 冷静

黑走 1 位感觉上似乎有点玄妙。但这是冷静的本手。除此以外都无法求活。

正解图



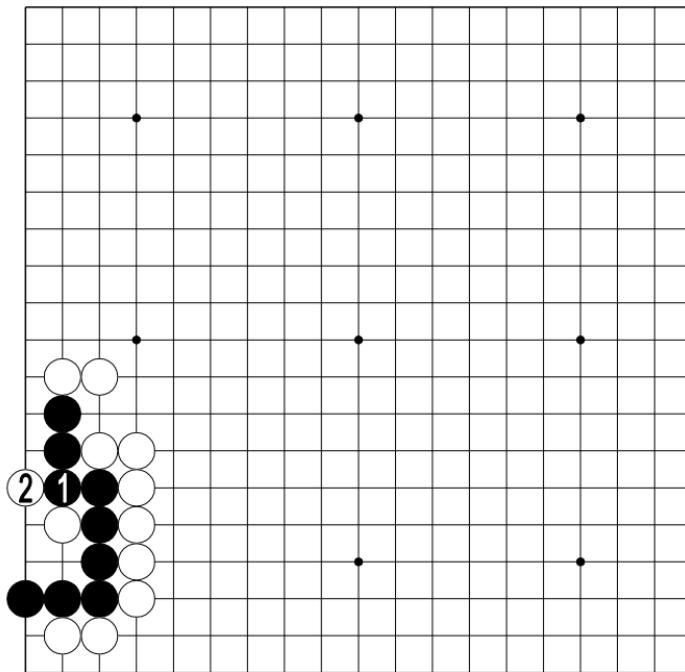
1图

1图 (双活)

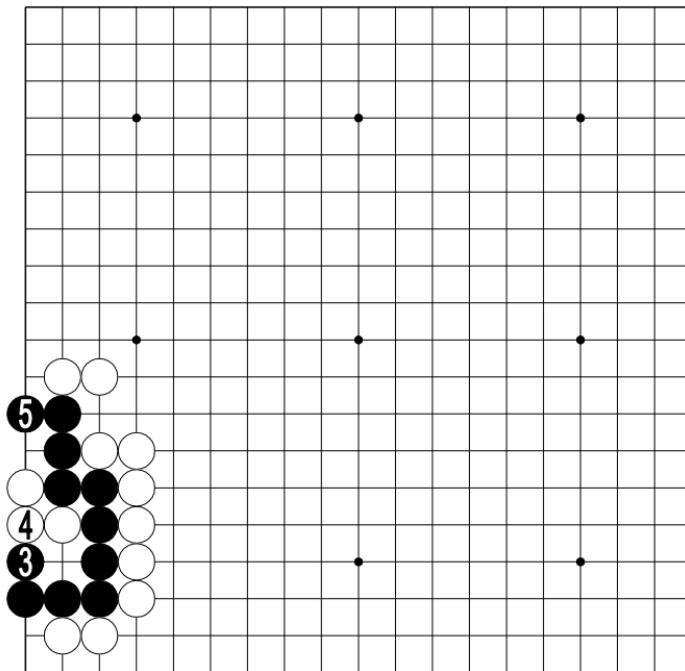
黑 1 时，白 2 如立，黑 3 将眼位扩大就行了。白 4 破眼时，黑 5 是关键。这样就成双活。

2图 (扳)

黑1时，白2如扳，稍微麻烦一些，但冷静地考虑一下，什么事情也没有。



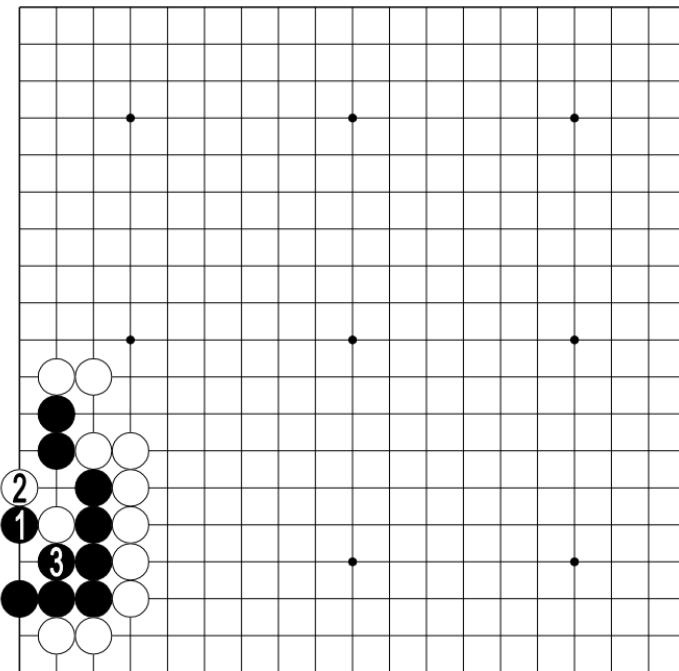
2图



3图

3图 (双活)

黑 3 刺, 白 4 粘, 黑 5 立, 就还原成正解图。双活, 当然就是活了。



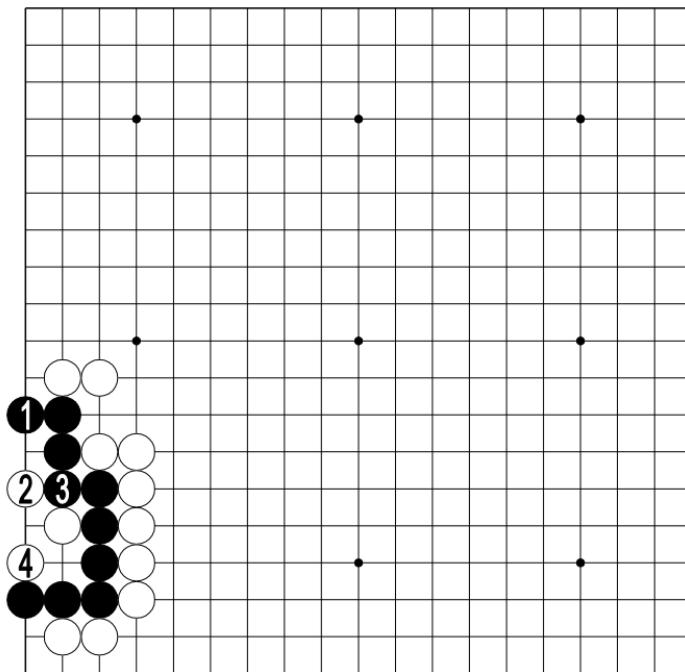
4图

4图 (失败)

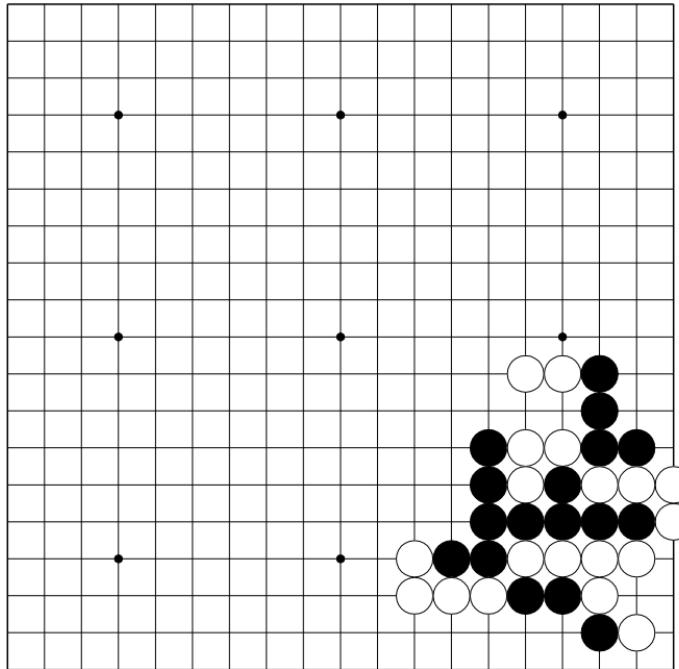
一旦不知道，就会走出黑 1 靠之类的慌张着法。被白走到 2 位，黑只能在黑 3 位打“赖皮劫。”

5图 (死)

黑 1 扩大眼位，被白 2 位尖，黑 3 已经迟了，白走 4 位成“笠四”，黑死。



5图

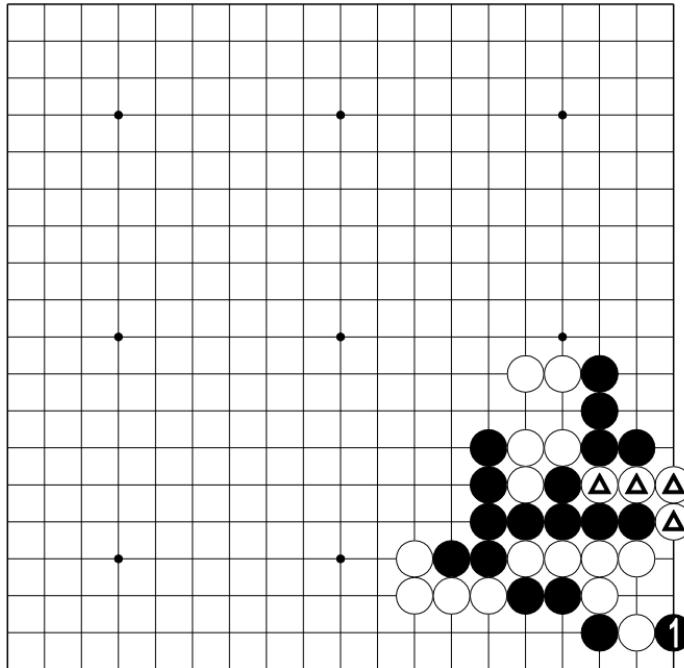


第 9 题

第 9 题 变故

黑先 上级

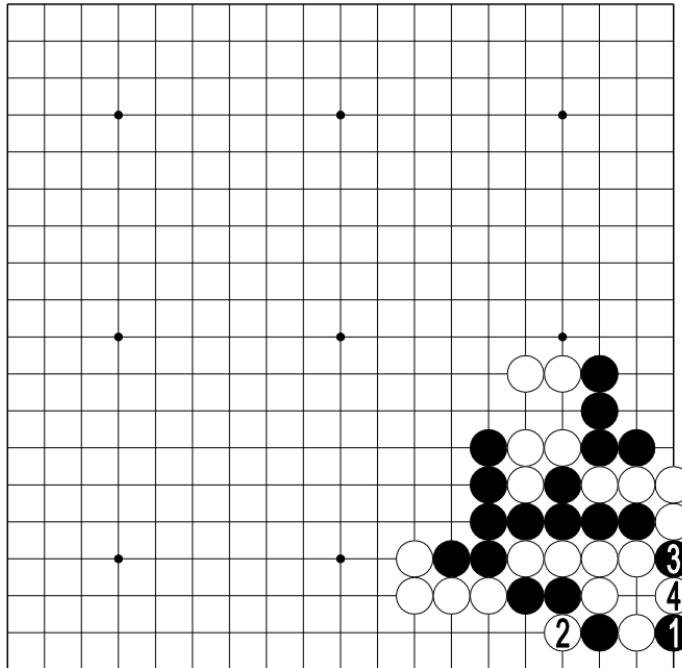
空当中发生了变故。单从棋形来看，似乎没有什么手段，但暗中瞄着的是要将棋筋吃掉。



正解图

正解图 靠夹

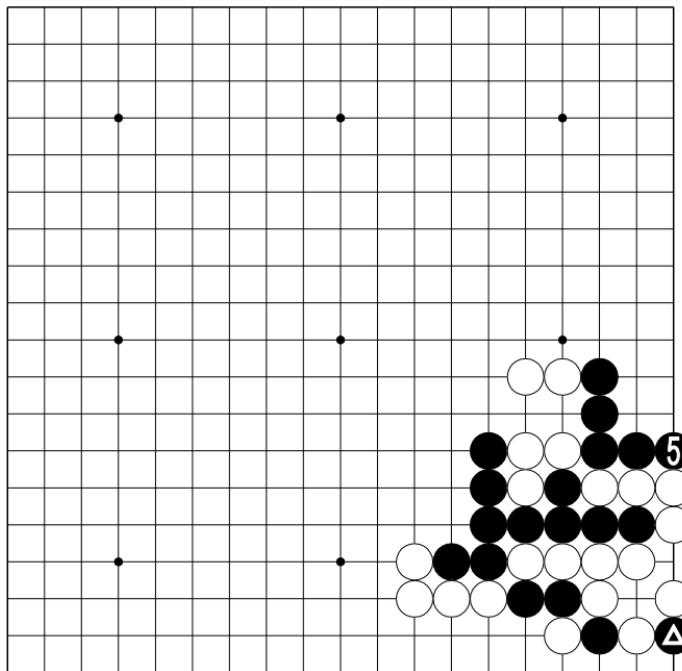
黑 1 靠夹是妙手。不是在空中起变化，而是瞄着切断白△的四子。



1图

1图 (扑)

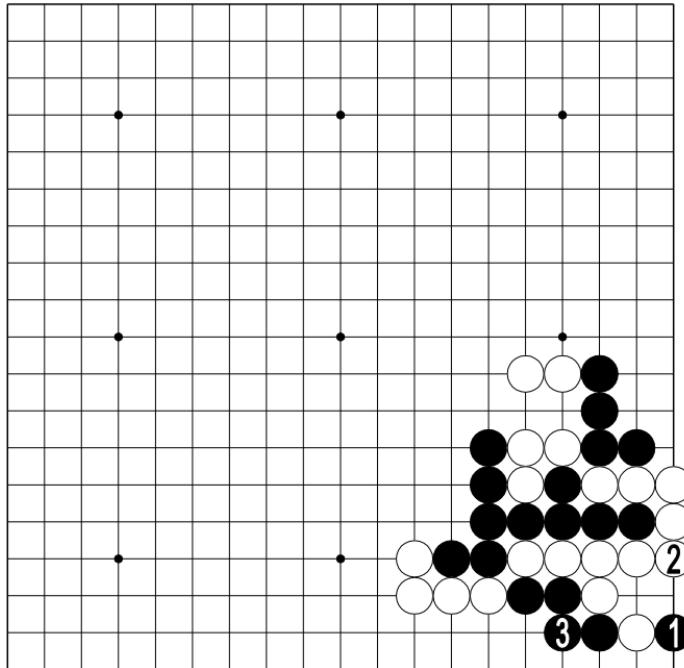
被黑1夹后，角上将如何应对呢？白如2位，黑3扑，白4提后……



2图

2图 (提掉)

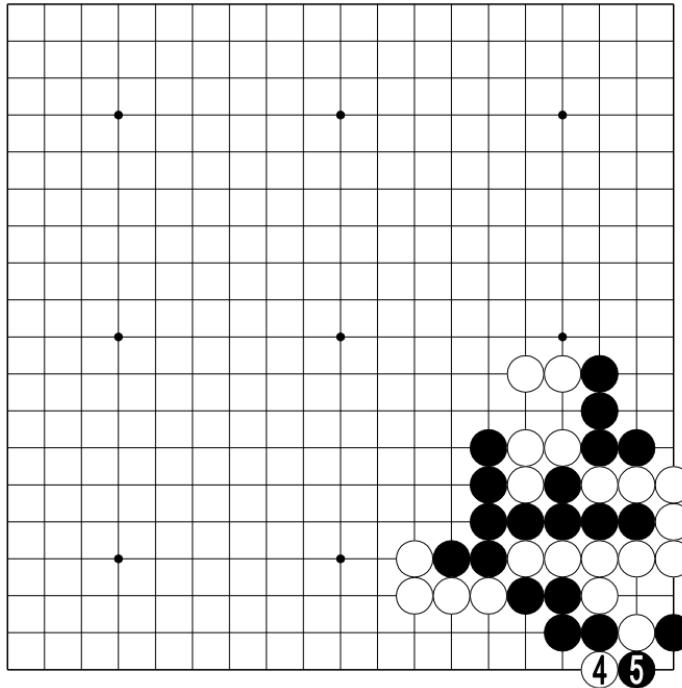
黑 5 打吃，▲子发挥了作用。白四子接不归。能拔掉，黑大成功。



3图

3图 (顽强)

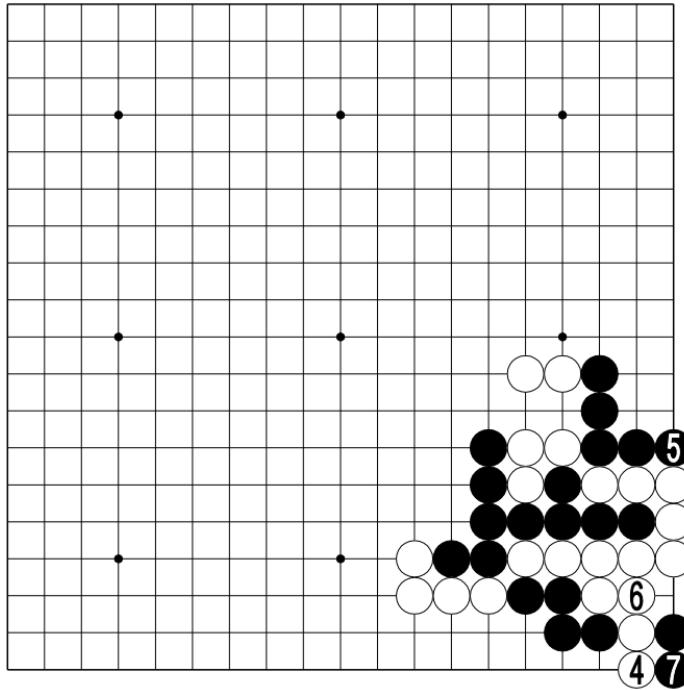
黑1时，白2只有从根部粘起顽强抵抗。
黑也在3位粘对抗。



4图

4图 (劫)

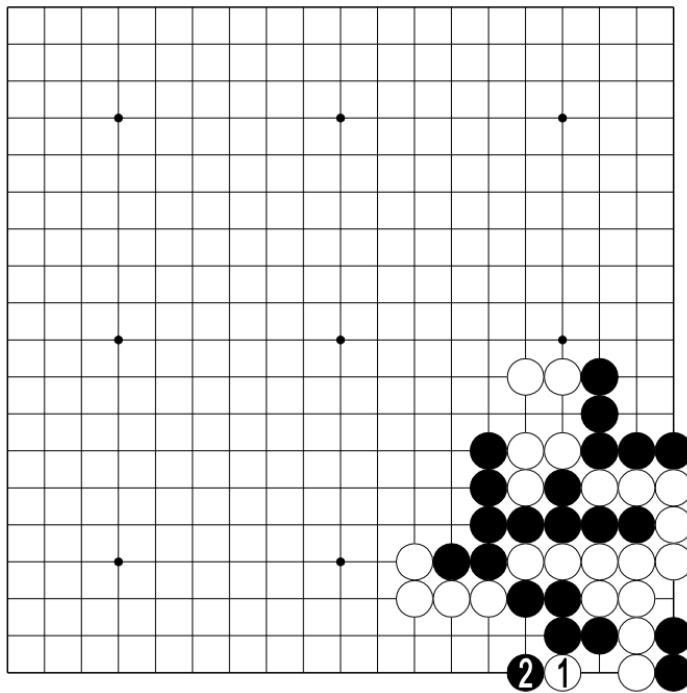
接下去，白 4 如扳，黑 5 扑入打劫，由于完全是在白阵营之中，因此白的负担很大。



5图

5图 (崩溃)

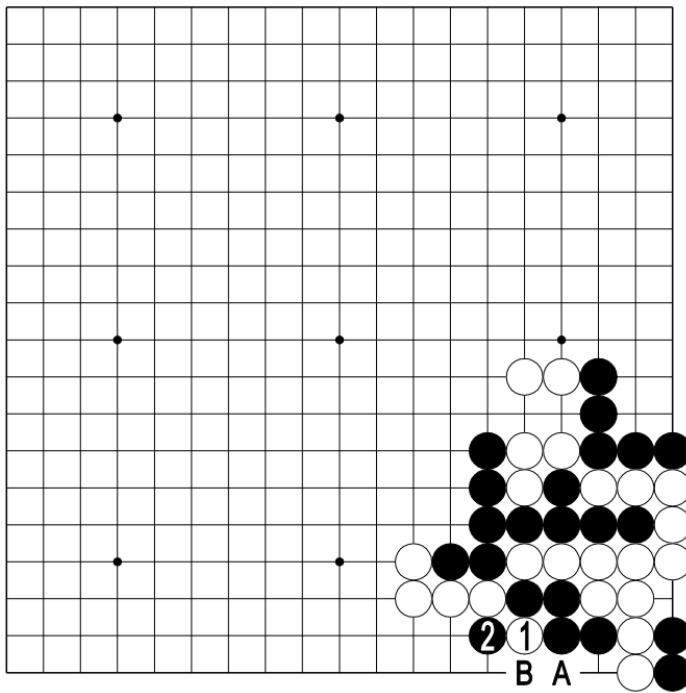
如果白不愿打劫而于 4 位立，黑 5 紧气，瞄着扑吃，白 6 如防守，黑 7 紧气，白崩溃。



6图

6图 (无法下)

此后，白无法下了。1 靠，
被黑 2 挡住，接不归。

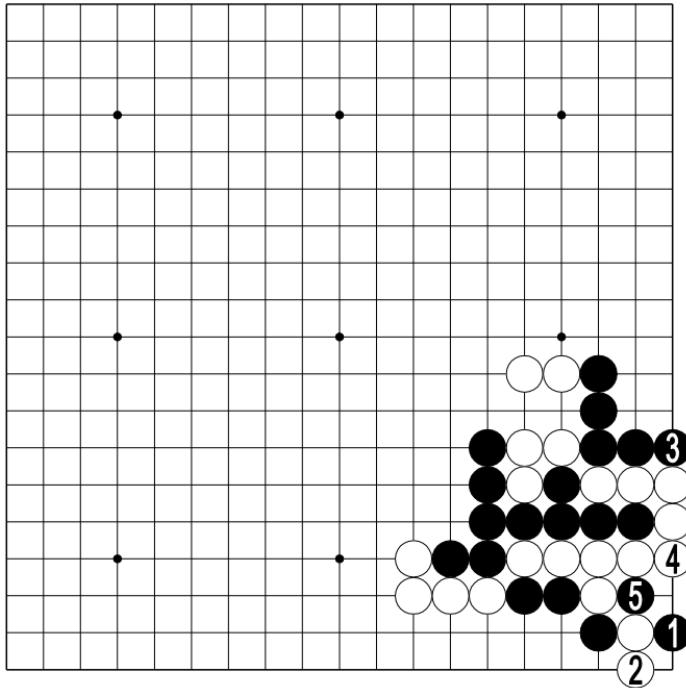


7图

7图 (不行)

白 1 挤试试看, 但被黑 2 打吃后没有后续手段。这个形 A 位包打不成立。

(注: 黑 2 打后, 白 B 立下可走成双活, 并非白死。)



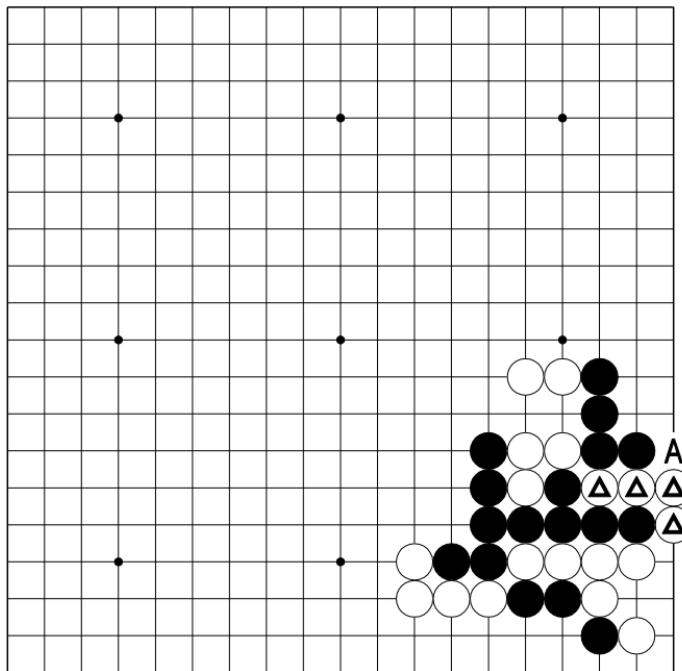
1图

◇一点忠告◇

定形要看时机

1图（倒扑）

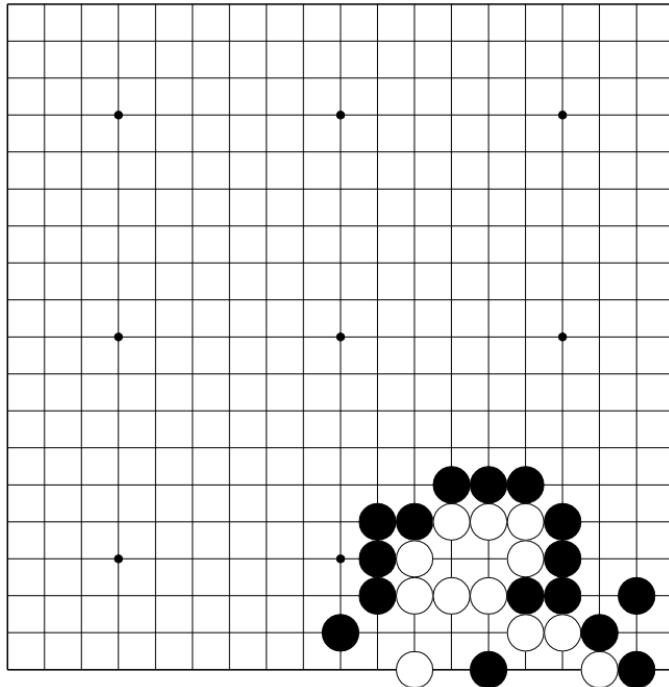
一开始黑走 1 位，白如走
2 位，黑 3、5 成倒扑形。



2图

2图 (常形)

白△几子在实战中是常有的形。因有 A 位的绝对先手，希望读者在实战中能够应用得上。



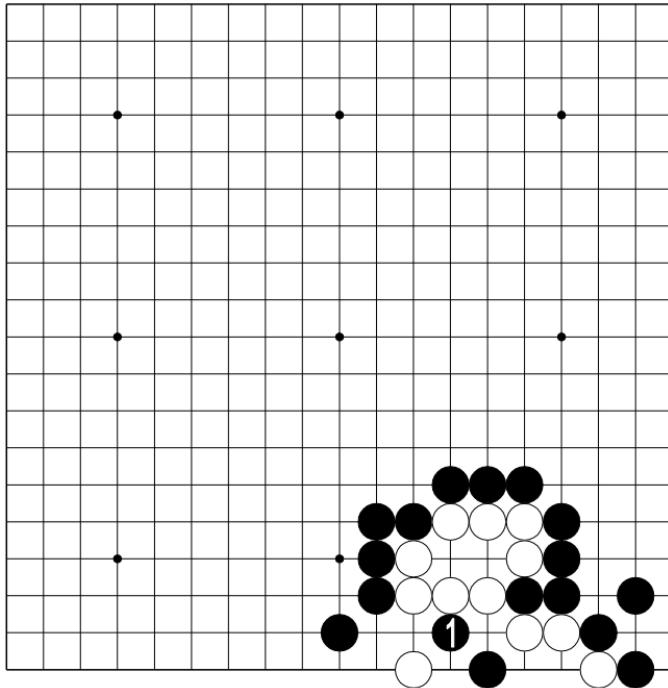
第 10 题

第 10 题 轩然大波

黑先 有段

不知为什么，这个棋形有些令人不安，因为这种形很容易引起轩然大波，这样说是否稍微有些夸大了呢？

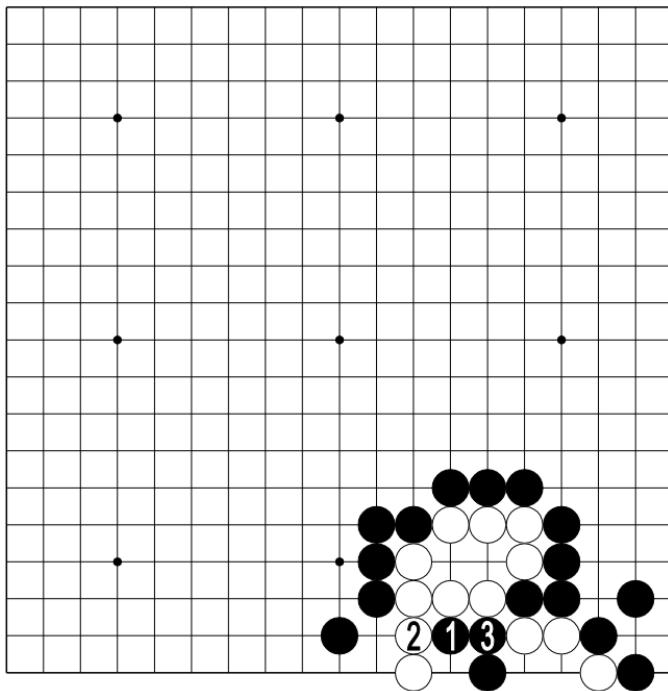
正解图 奇怪的感觉



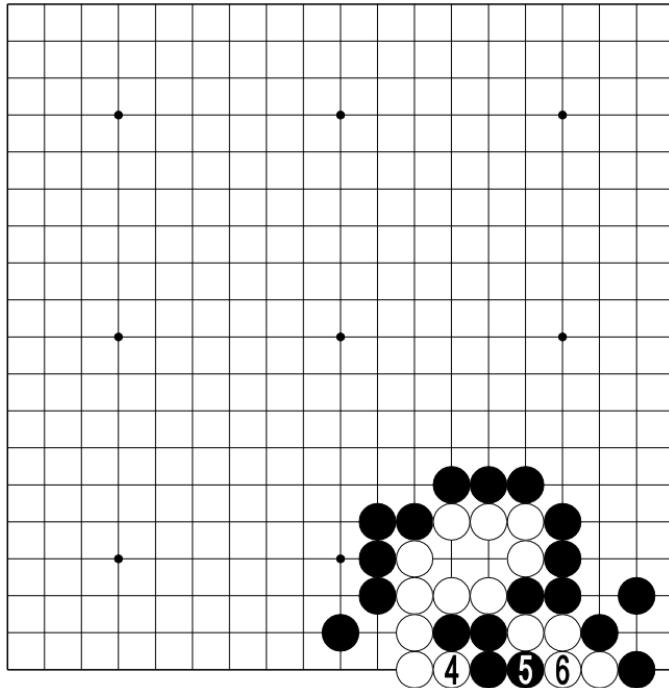
正解图

1 图 (预感)

黑 1 时，白 2 只有接，等到黑 3 断，大家就有一种预感了吧。



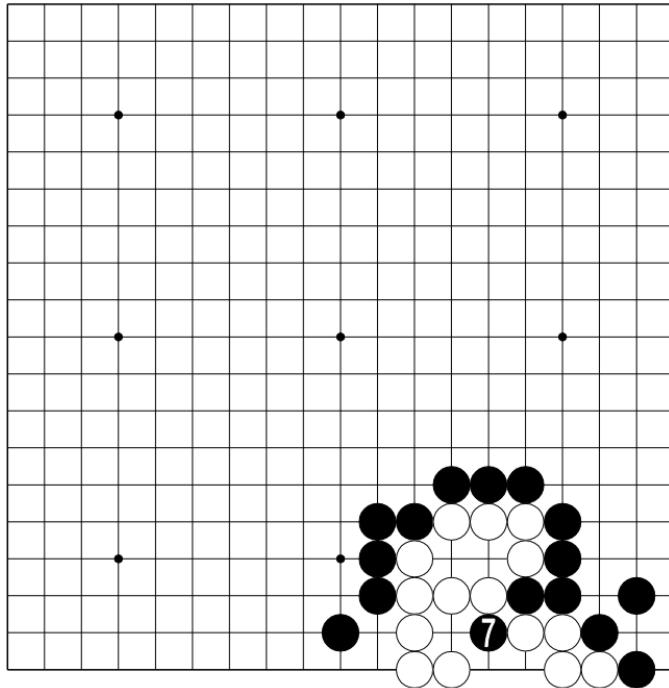
1 图



2图

2图 (倒脱靴)

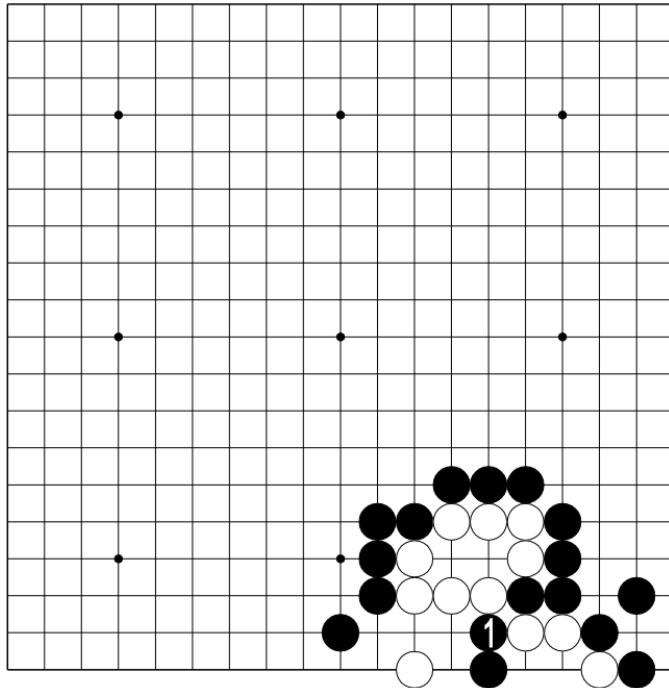
不错，这就是倒脱靴。原图的不自然一下子就清楚了。白4时，黑5打，让白6提。



3图

3图 (脱骨)

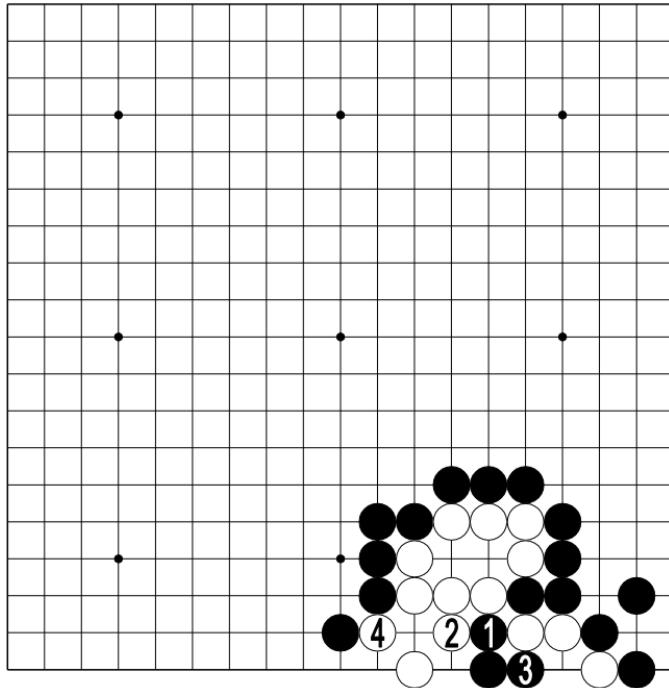
又称倒脱靴。关键就是在被提掉之处再打吃一手。黑7吃掉白四子是典型的倒脱靴，白死。



4图

4图 (失败)

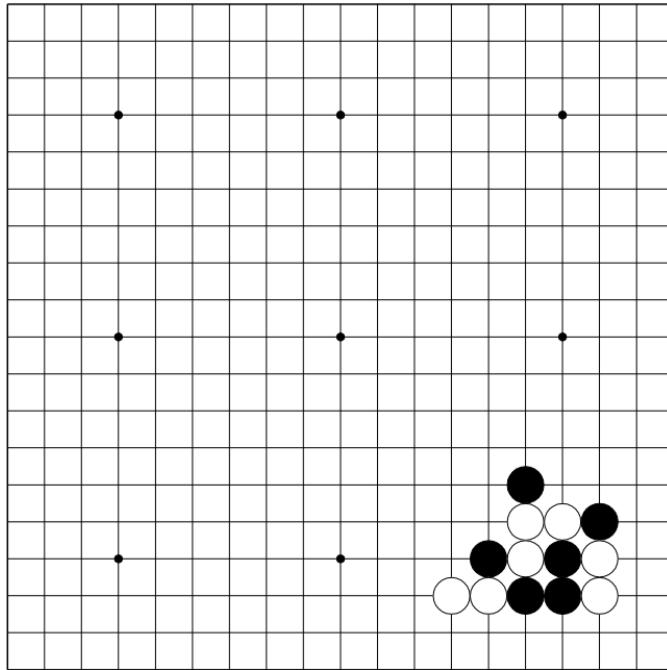
黑1断，失败。与其说是不想杀，还不如说是没有发现倒脱靴的手段。无论如何，这是一种妥协。



5图

5图 (白话)

白 2, 黑 3 吃掉白三子
以为占便宜, 却使白棋活了。

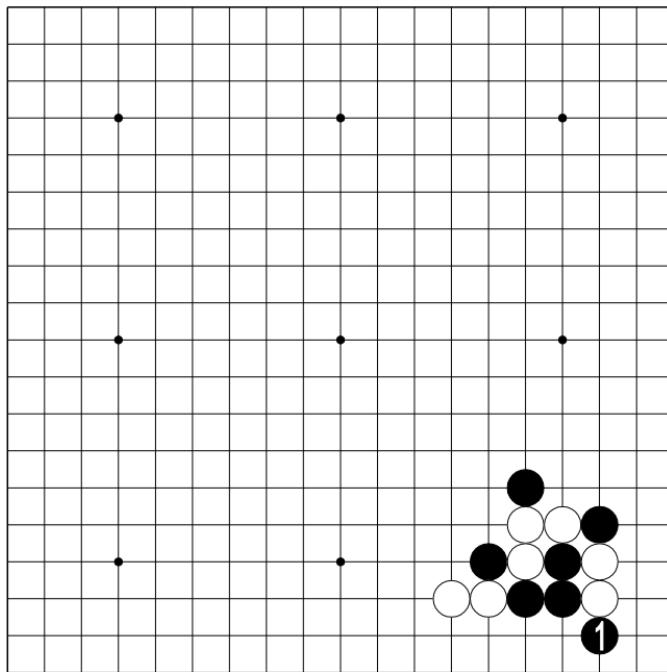


第 11 题

第 11 题 乱战

黑先 中级

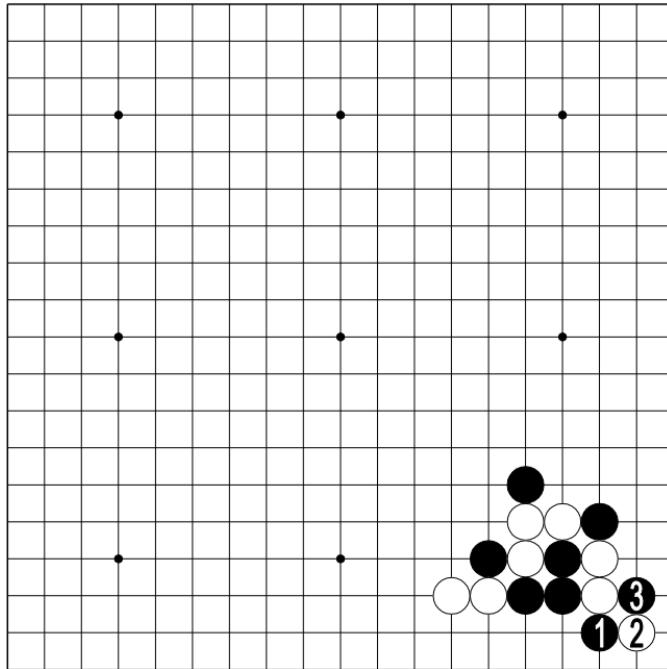
征子不行，气也只有两口。
乱战的时候经常会出现这种情况。怎么处理呢？



正解图

正解图 征子

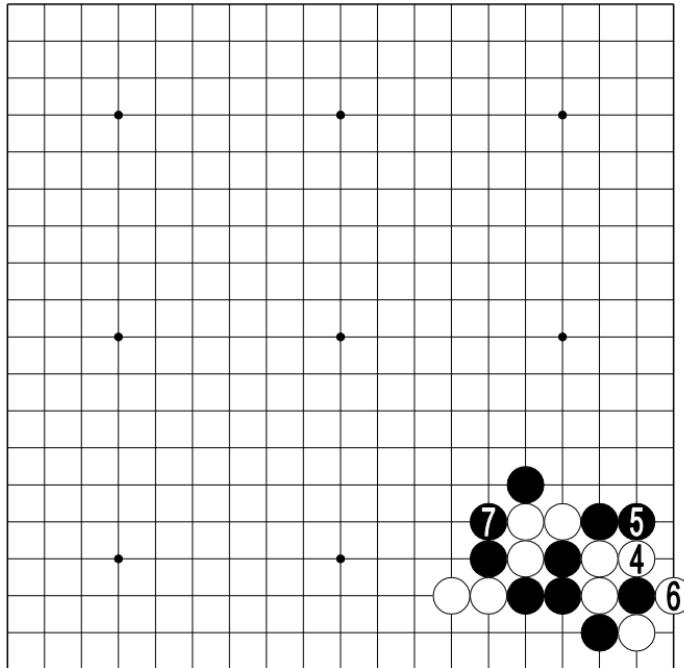
黑 1 扳，瞄着上方的征子，
首先从这里入手。



1图

1图 (急处)

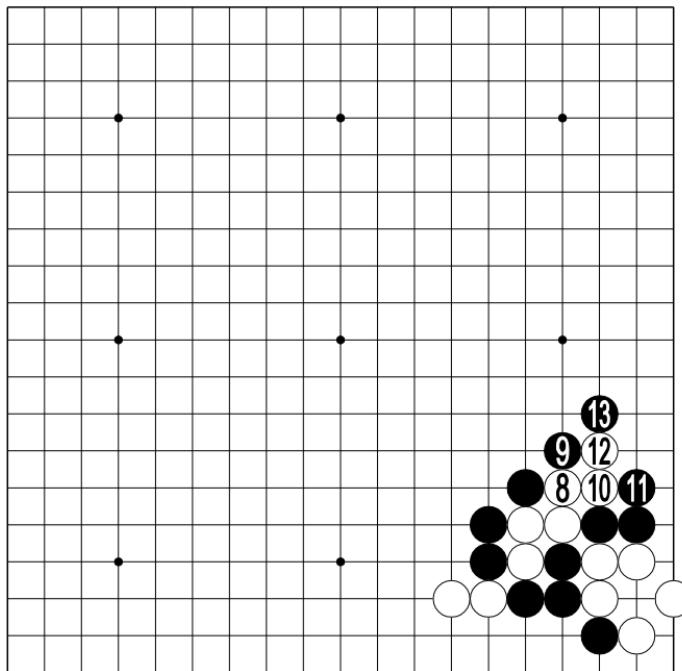
黑 1 扳时，白 2 如挡，黑 3 断打，因为黑的气短，必须着着叫吃。



2图 (看见)

接下去，白 4 不得已，黑 5 的打吃，现在可以看见了。黑 7 征子成立。

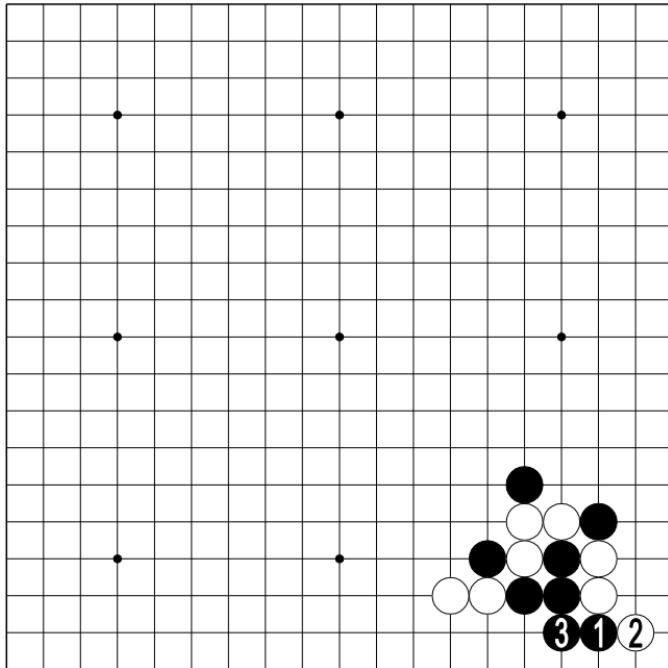
2图



3图

3图 (征子)

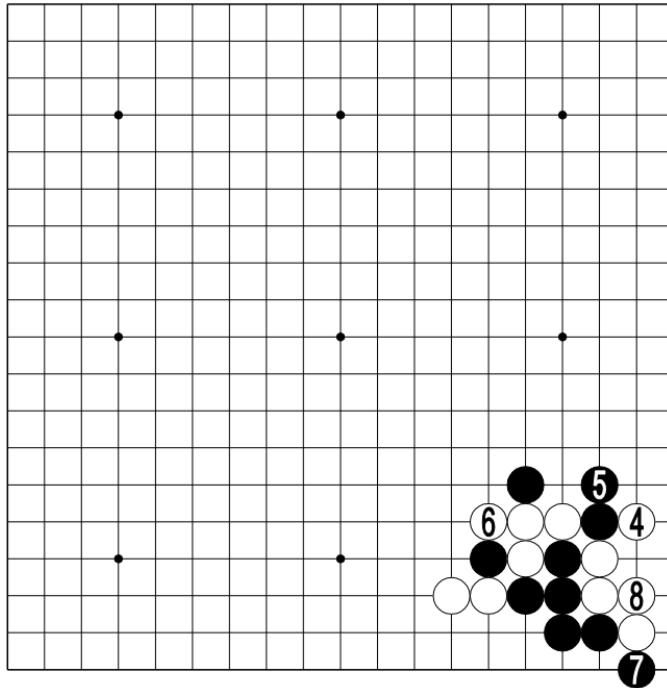
白 8 即使逃，黑 9、11 征子很简单，走出来一看就没有什
么难了。



4图

4图 (正面)

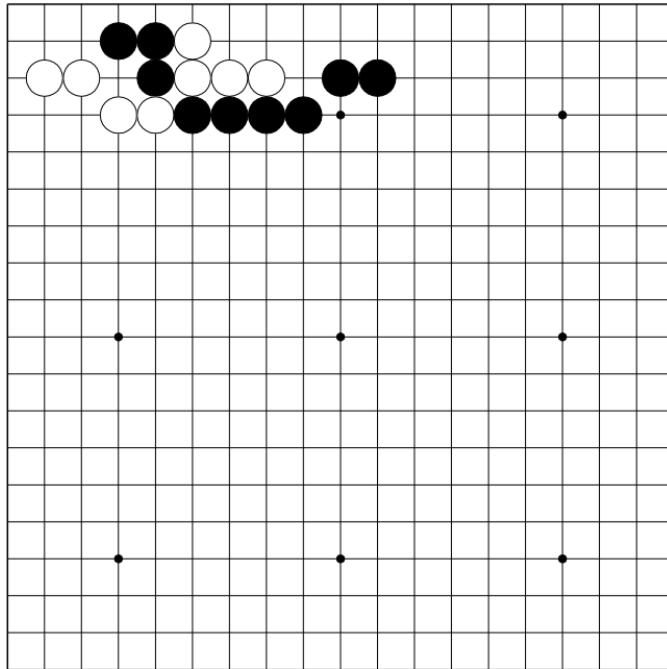
黑 1 扳是好的。白 2 挡时，黑 3 粘，准备从正面进行战斗，但……



5图

5图 (失败)

从白 4 的打吃，到被白 6 逃出，那就麻烦了。黑 7 扳时，被白 8 接一手，黑失败。

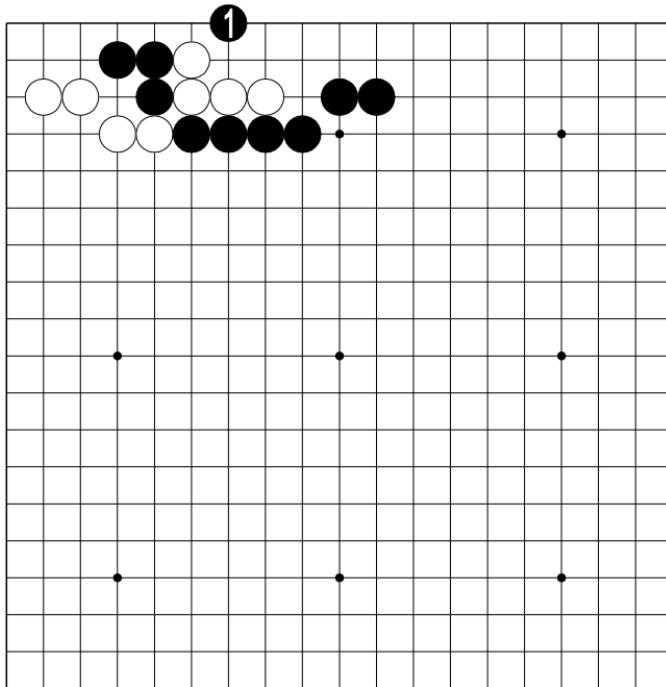


第 12 题

第 12 题 心情舒畅

黑先 上级

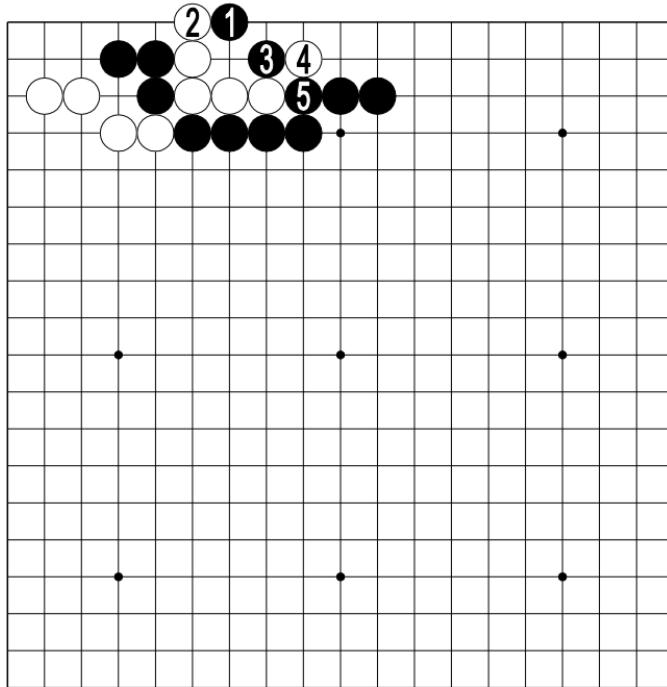
奇怪的对杀。乍看似乎不易
抓住要点，但如能由于攻法巧妙
而获胜，你将感到十分快意。



正解图

正解图 意外的点

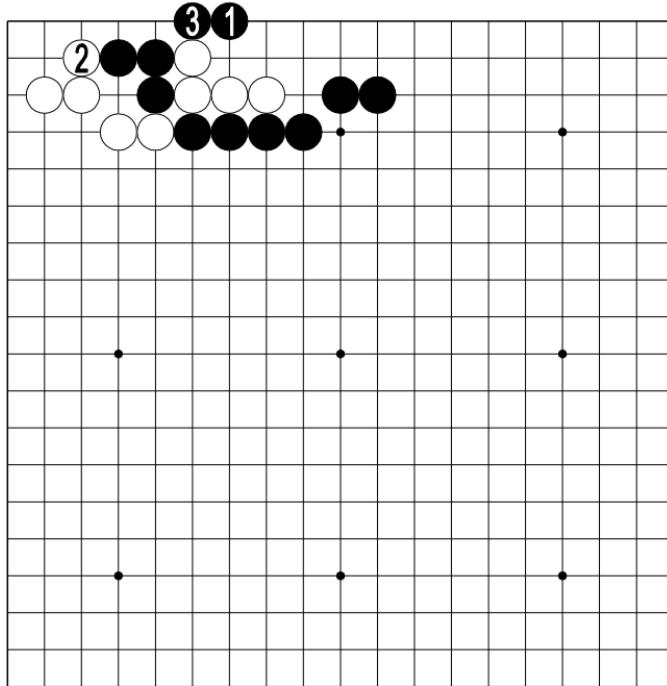
黑 1 透点。真是出人意外的“点”。有如此的手筋才是死话题的趣味所在。



1图

1图 (挡手不行)

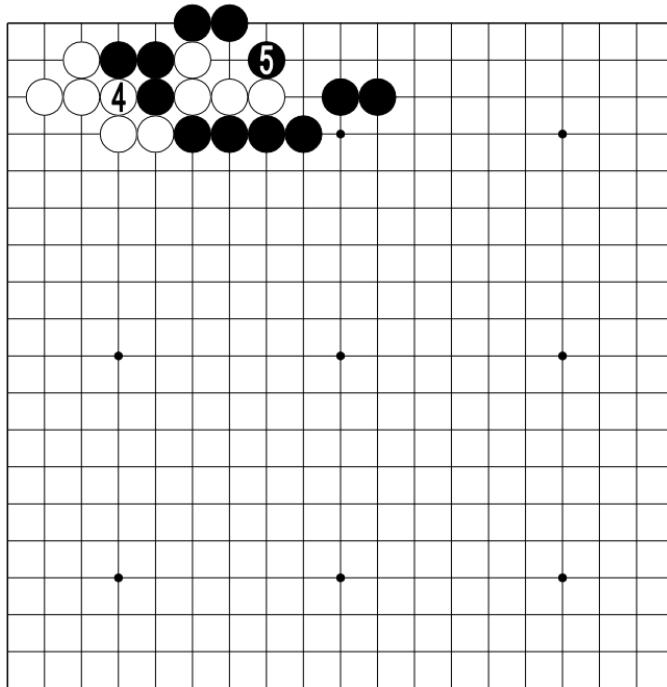
黑 1 时，白只有走 2 位挡，黑 3 尖顶好。白 4 时，黑 5 断，白气紧被吃。



2图

2图 (渡过)

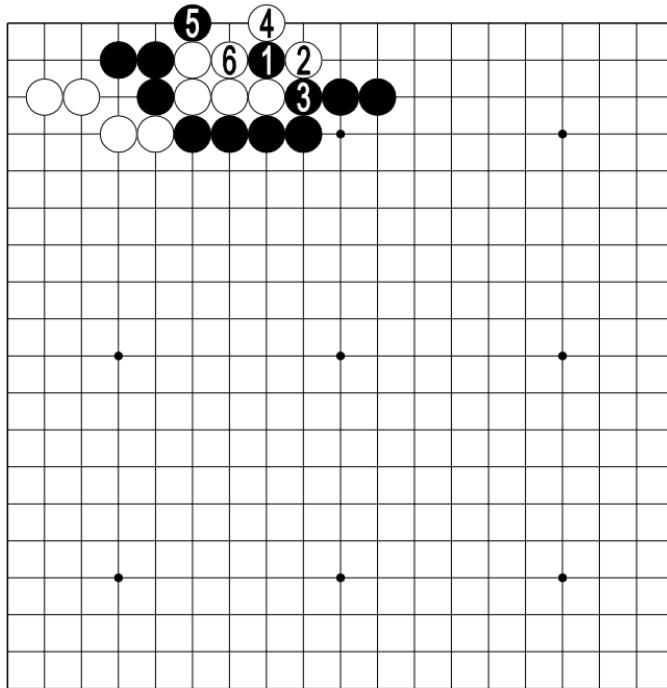
黑 1 点后，白 2 如从外面紧气，黑 3 渡过好。似乎是不起作用的形，但黑棋胜了。请演算一下试试看。



3图

3图 (获胜)

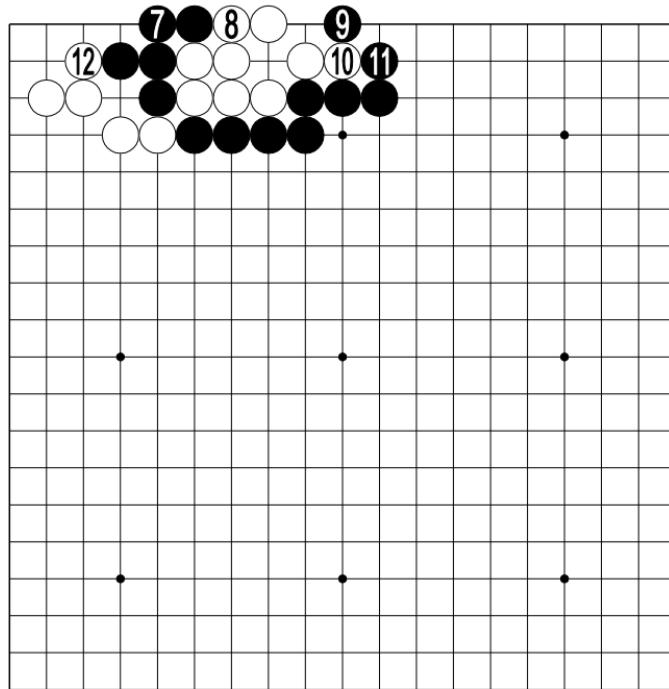
接下去，白 4 紧气，黑 5 尖为止，快一气获胜，依然是成为不入子的结果。



4图

4图 (像似手筋?)

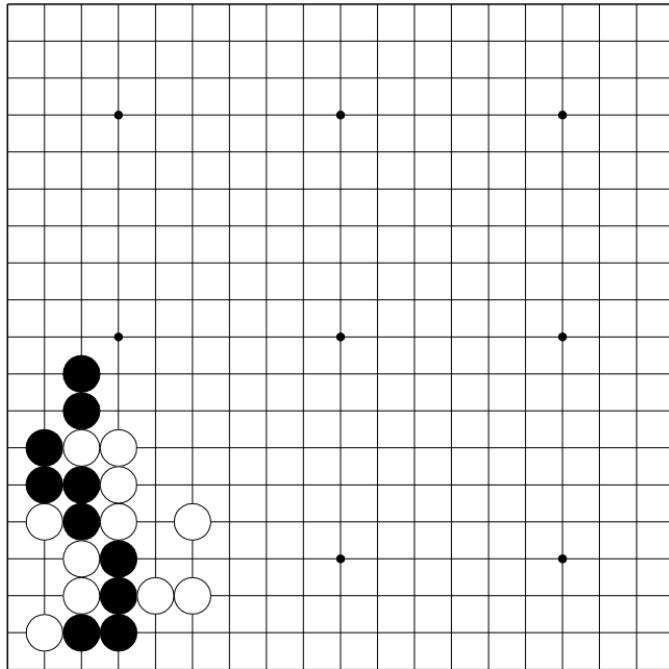
这个形状。黑 1 的夹初看像似手筋。但被白 2 吃掉是不行的。黑 3、白 4、黑 5 打，但白 6



5图

5图 (不足)

即使黑 7 接，白 8 走后，
黑 9 虽是手筋，但被白 10 冲
过之后，再走 12 位紧气。黑差
一气。



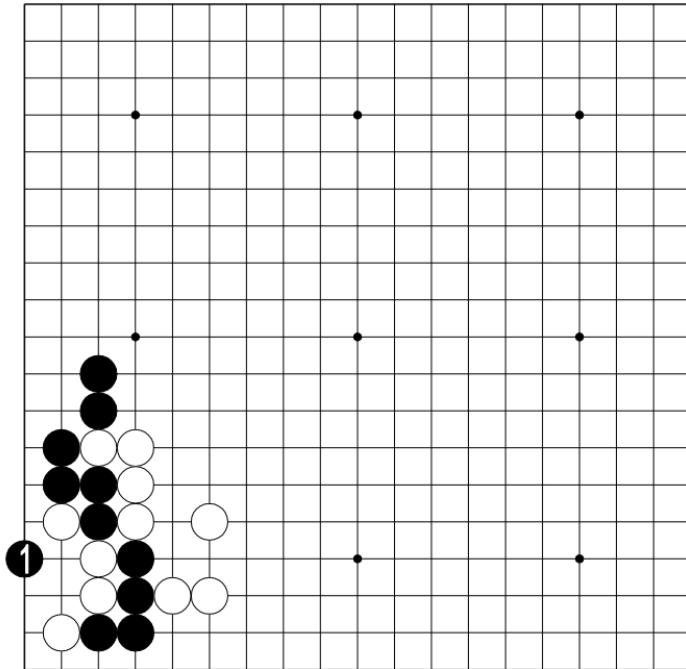
第 13 题

第 13 题 办法

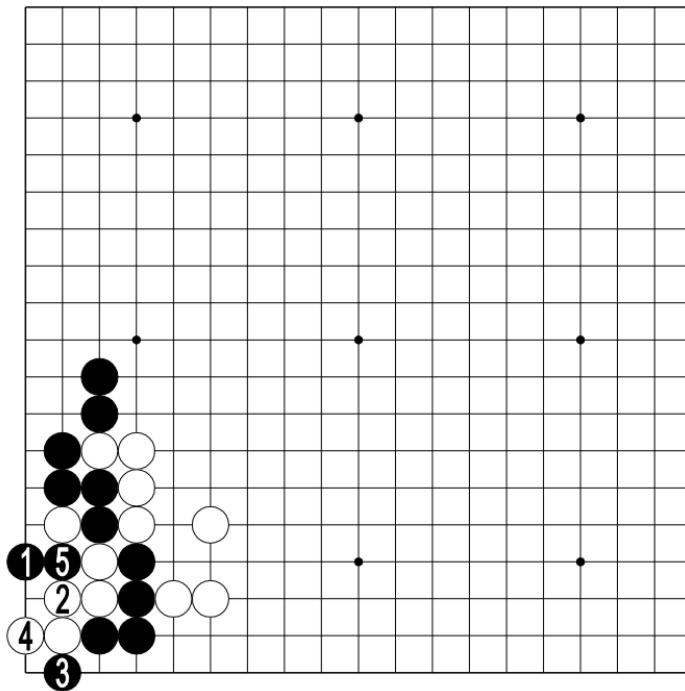
黑先 有段

黑棋有四口气，这是很清楚的。但白棋有多少气呢？则有点搞不清楚了。紧气对杀要获胜，似乎要想些办法才行。第一手是胜负的关键。

正解图 捷径



正解图



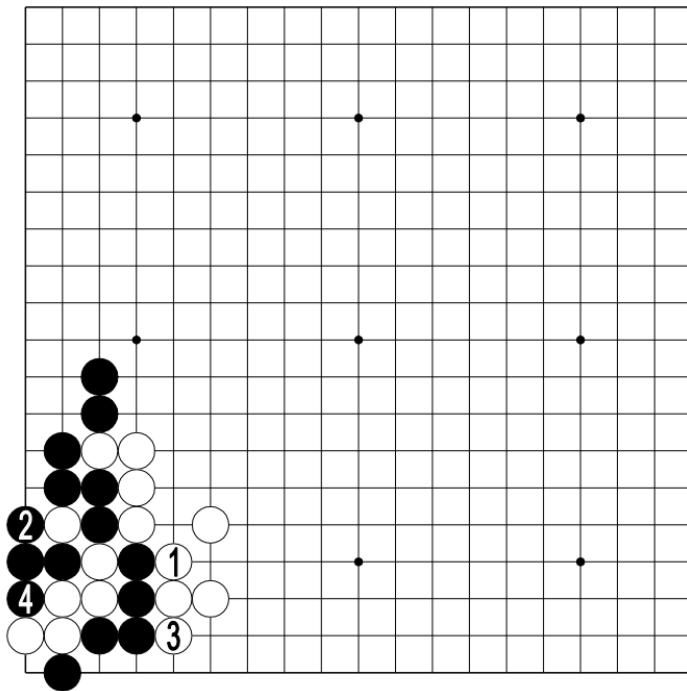
1图

1图 (进行)

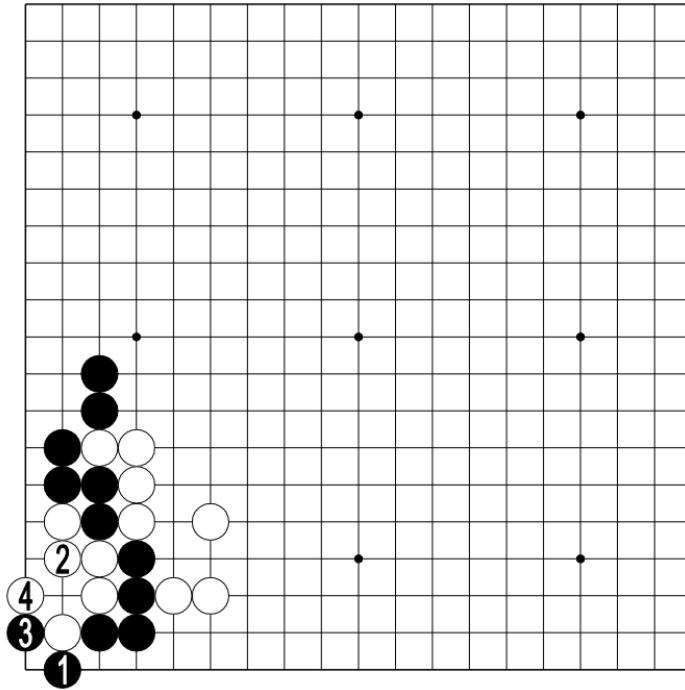
黑 1 时，白 2 只有粘，黑 3 扳也是必然的。白 4 如曲长气，黑 5 断，这是一个必然进行过程。

2图 (快一气)

此后就是紧气了。白1时，
黑2提，白3时，黑4紧气，
快一气。



2图



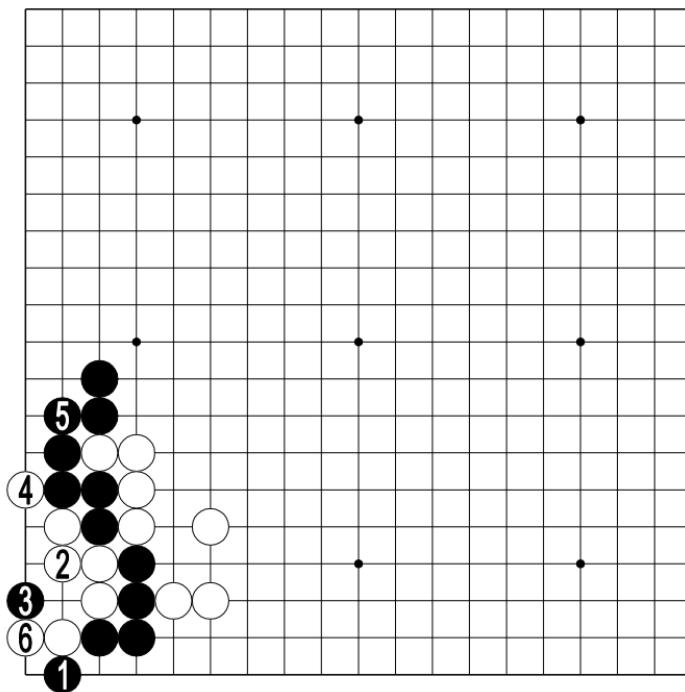
3图

3图 (劫)

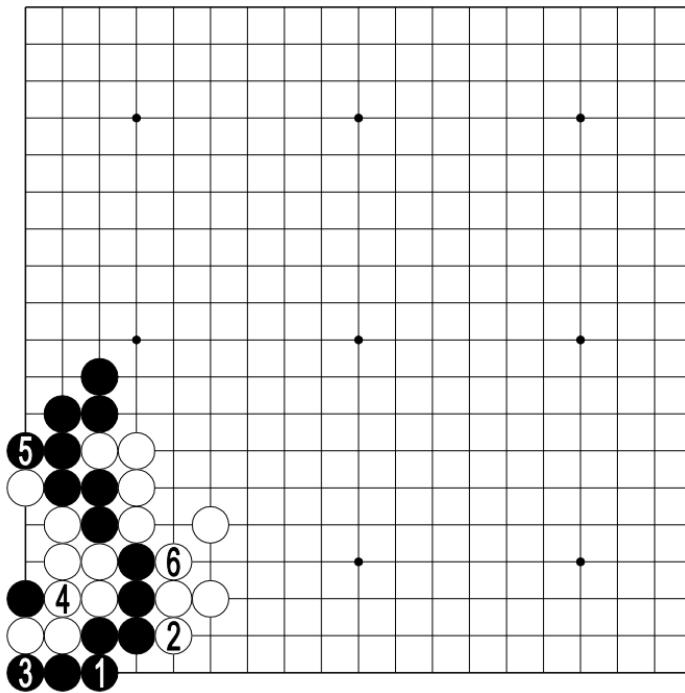
黑 1 扳, 是最先跳入眼帘的一点。这样, 被白 2 粘。黑 3、白 4 成为劫争, 黑失败。

4 图 (先手利用)

黑 1、白 2 时，黑如不想打劫而于 3 位透点的话，白 4 扳先手得利、是白可以引以自豪之处。黑 5 的接出于无奈，结果，被白 6 吃掉。



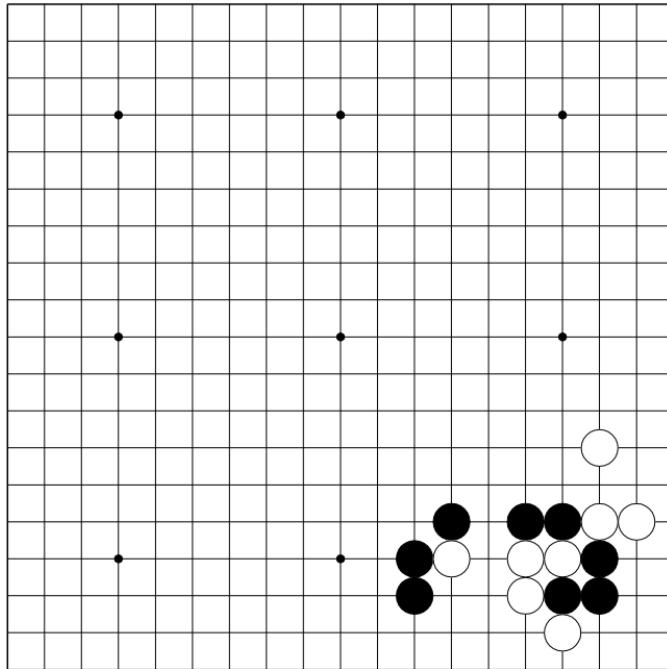
4 图



5图

5图 (输了)

接下去是收气。黑 1 以下互相收气至白 6 为止，是黑输了。当然也是失败。



第 14 题

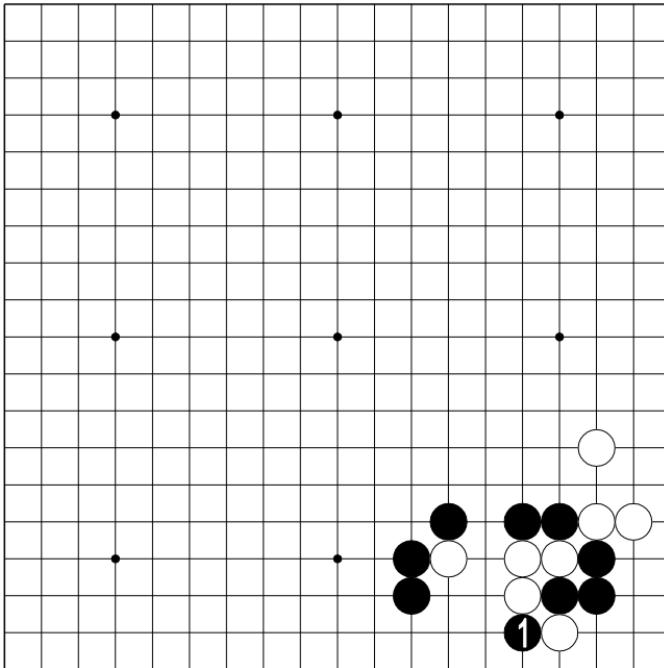
第 14 题 常识

黑先 中级

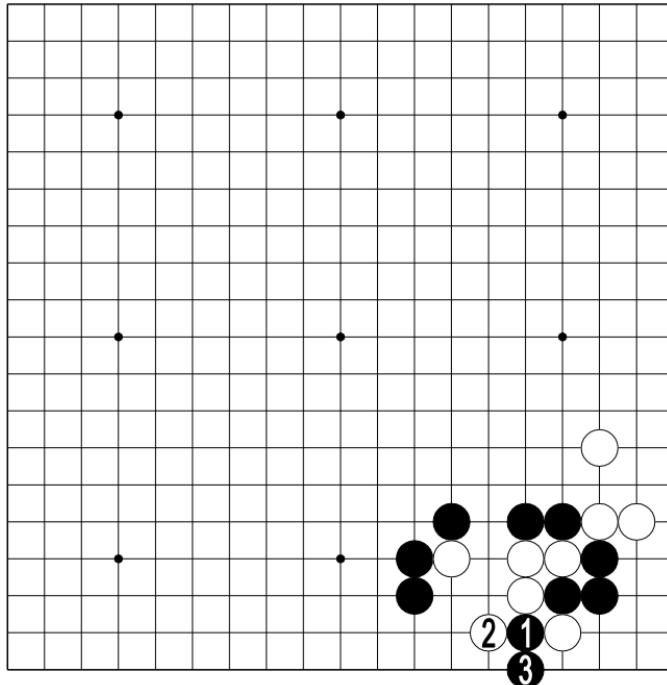
黑三子结果如何了？这里有常用的手筋，但白也有变化的技巧，因此要留神。

正解图 秤舵

黑从 1 位断入手。这里不能被白粘上。这一点是紧气对杀的基本常识。



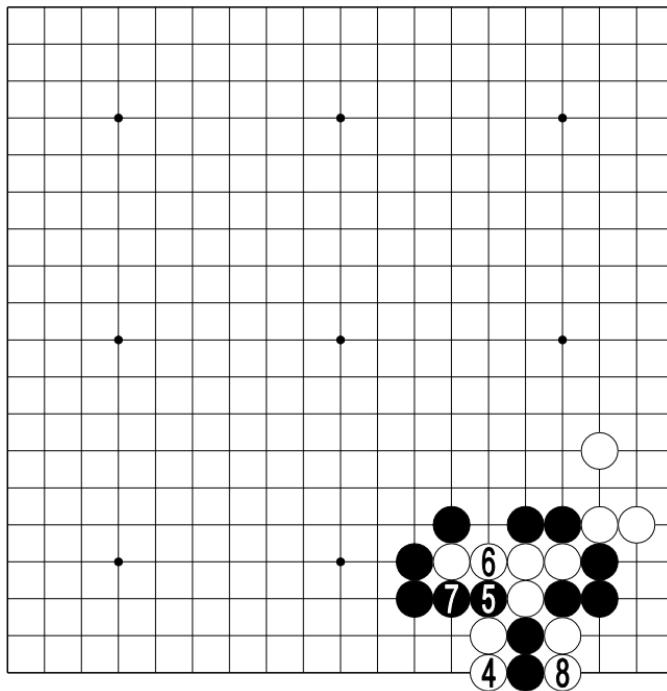
正解图



1图

1图 (立)

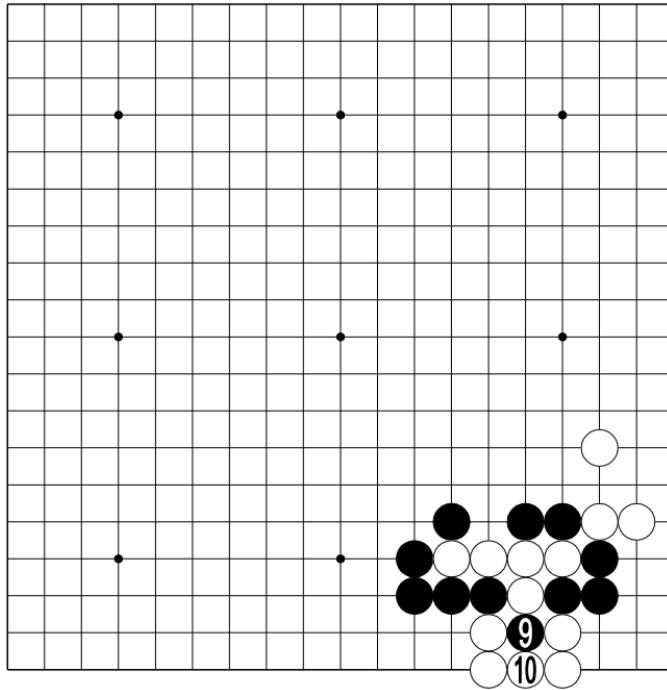
黑 1 断后，白 2 只有打吃，黑 3 立。这是有名的秤砣手筋。



2图

2图 (变形的石碑)

接下去，白 4 如打吃，黑 5 断打，这是常用的石碑形滚打。但这个形状稍有点不一样。不过与形没有关系，白 8 不能不提。



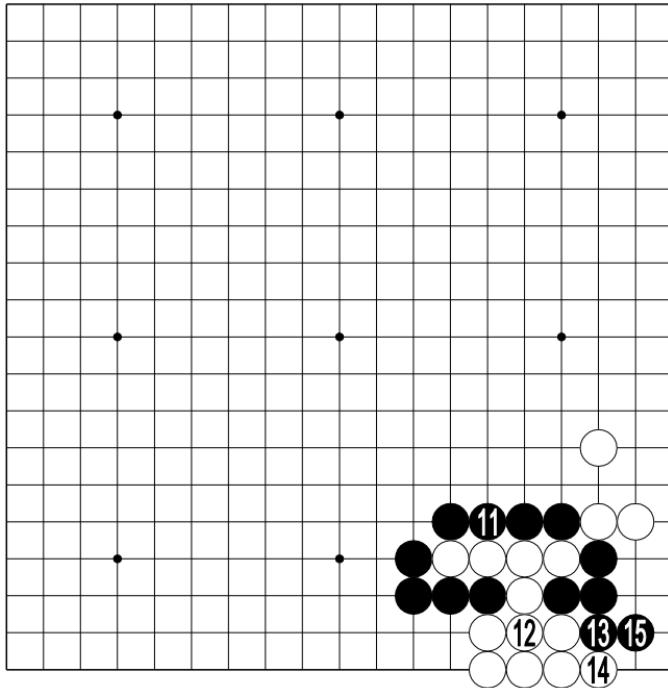
3图 (扑进去)

黑 9 扑不过是必然的次序，白 10 提也只此一手。

3图

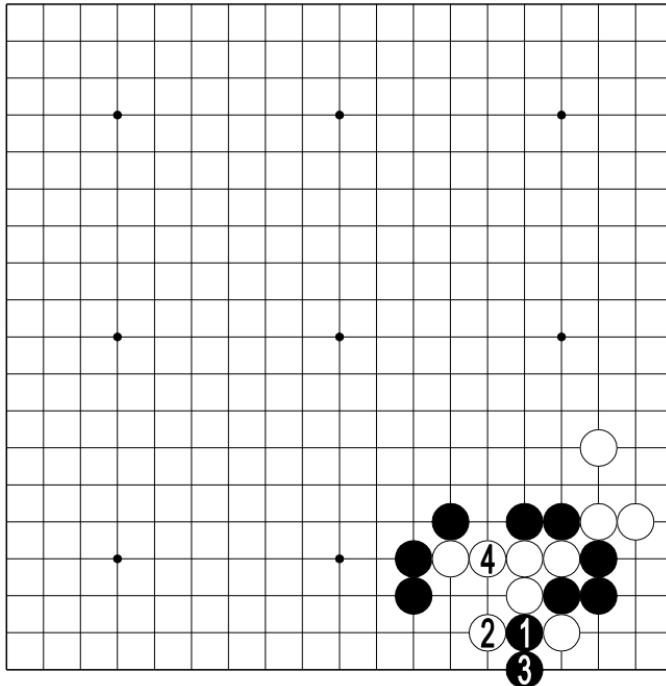
4图 (胜利)

此后仅是单纯的收气。黑 11 滚打，白 12 后，黑 13 挡。白 14 时，黑 15 退，快一气吃白。

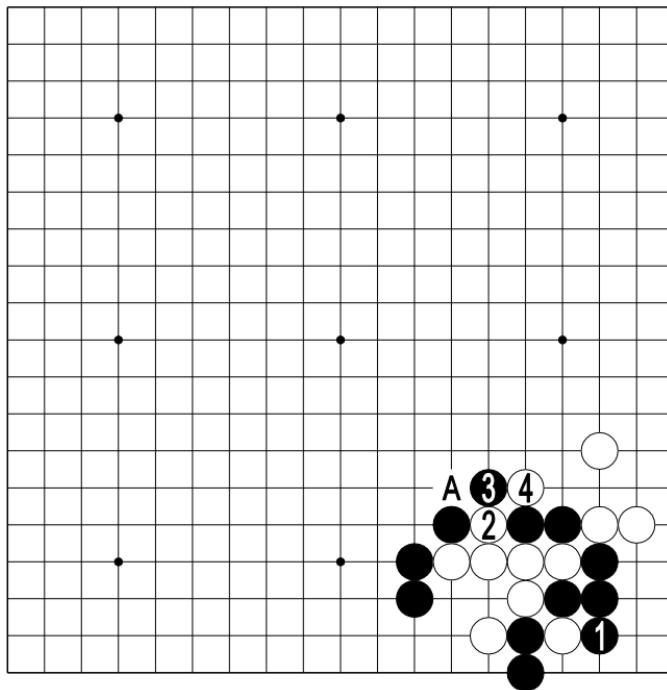


4图

5 图 (变化)



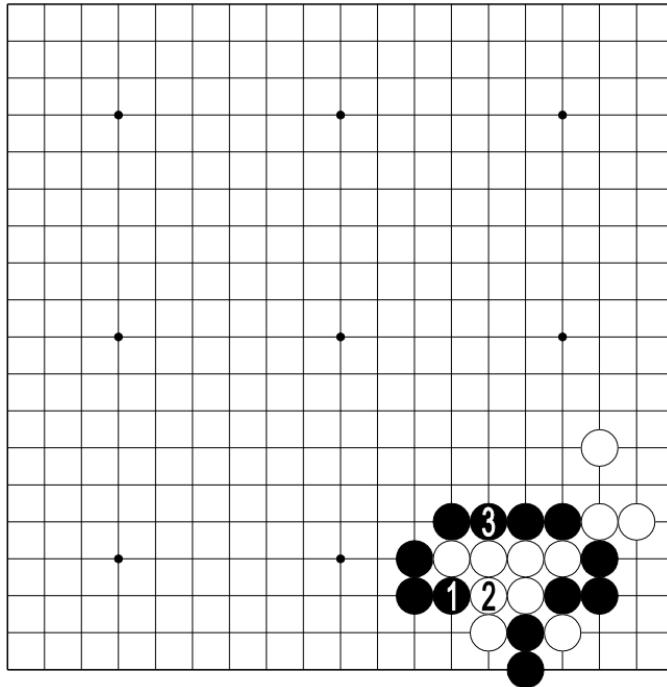
5 图



6图

6图 (不行)

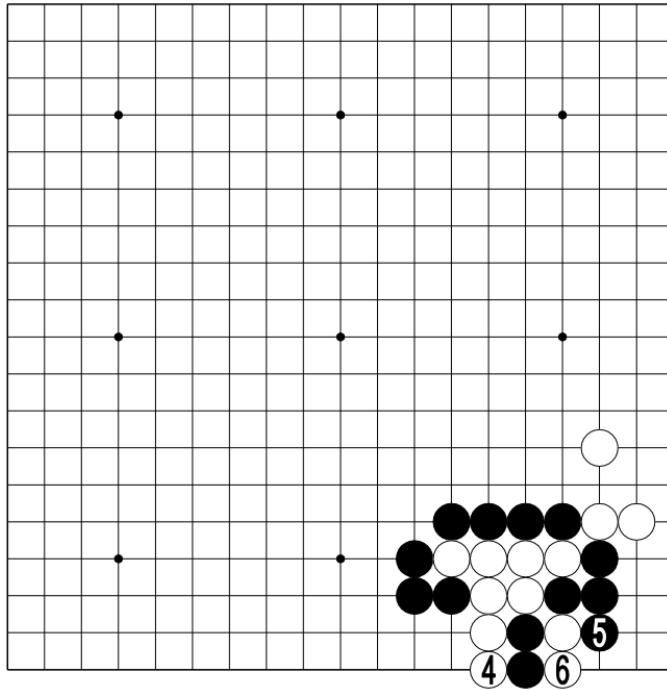
黑 1 悠闲地吃一子是不行的。被白 2 位冲，黑 3，白 4 突破了。因为有 A 位的双叫吃。



7图

7图 (追击)

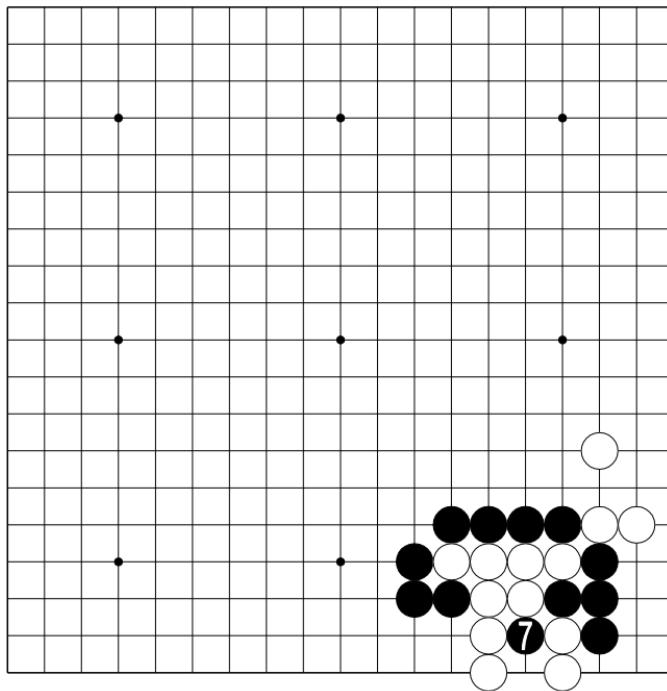
黑棋必须不让白有喘息的机会进行追击。首先黑 1 是要点，让白 2 粘起后，再在 3 位封闭。



8图

8图 (当然)

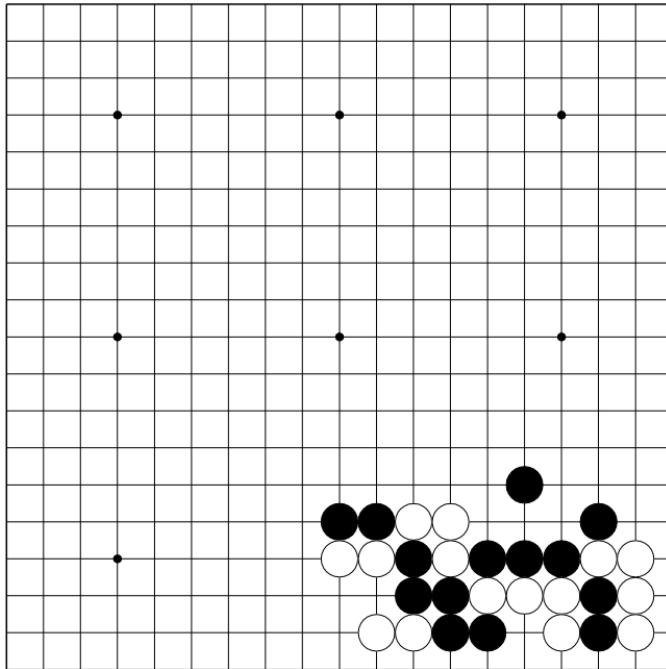
接下去白 4 打吃当然，黑 5 打吃，让白 6 提。这就进入关键阶段。



9图

9图 (结束)

黑 7 扑入就结束了。这样就排除了白的种种变化，并且，对杀紧气也能取胜。

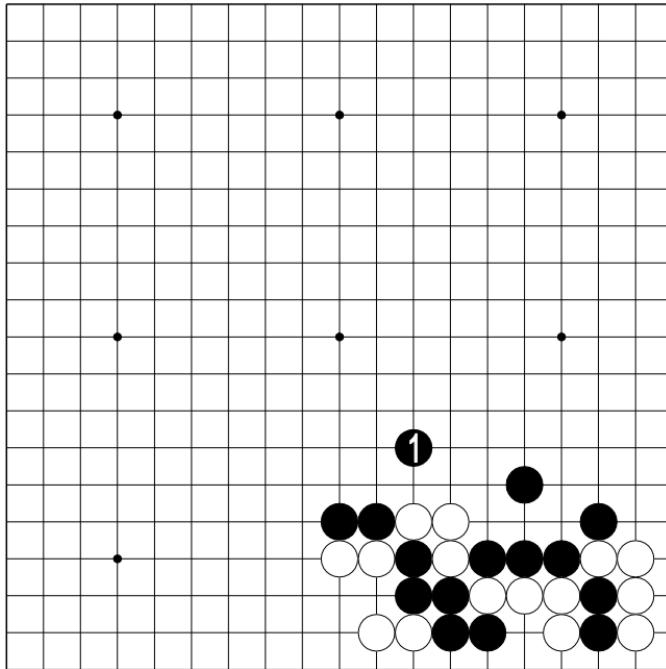


第 15 题 选择

黑先 上级

这是紧气对杀，要捕捉上方白三子需要绞一番脑汁。黑有4气，因此可以选择松缓的着法。

第15题

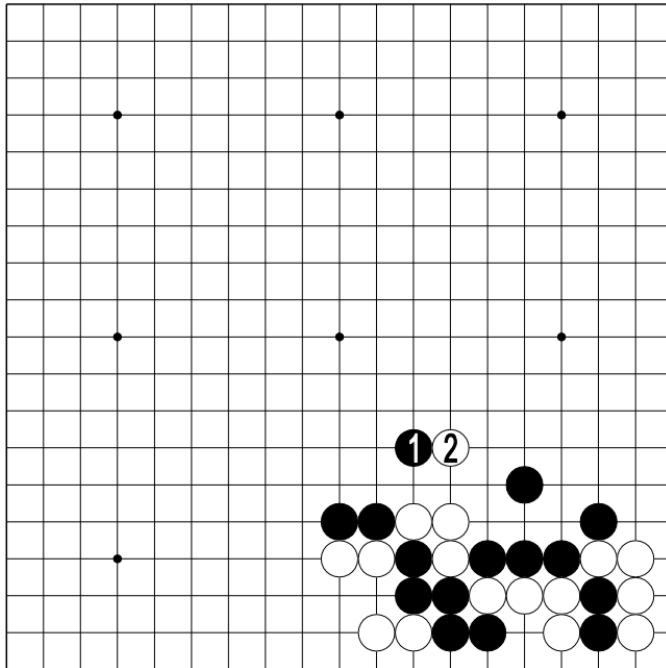


正解图 楠

因为有四气，所以只要将白棋封在三气以内就可以了。黑 1 楠是正着。

正解图

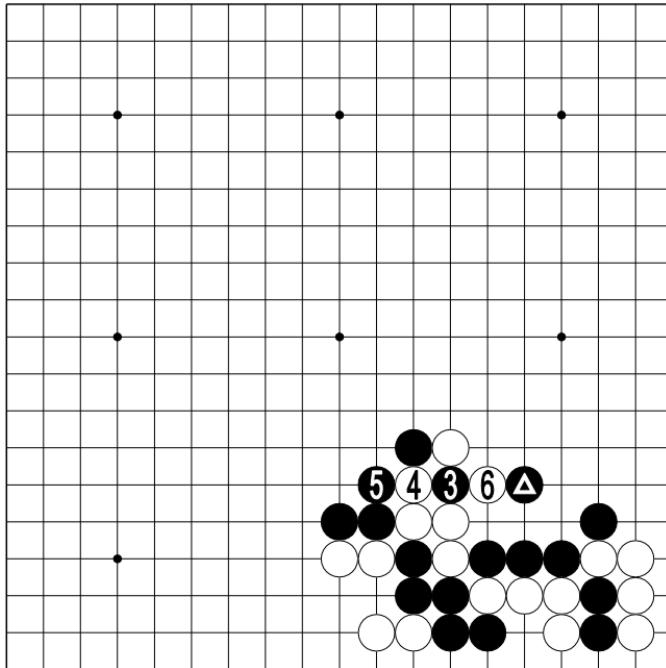
1 图 (挖入)



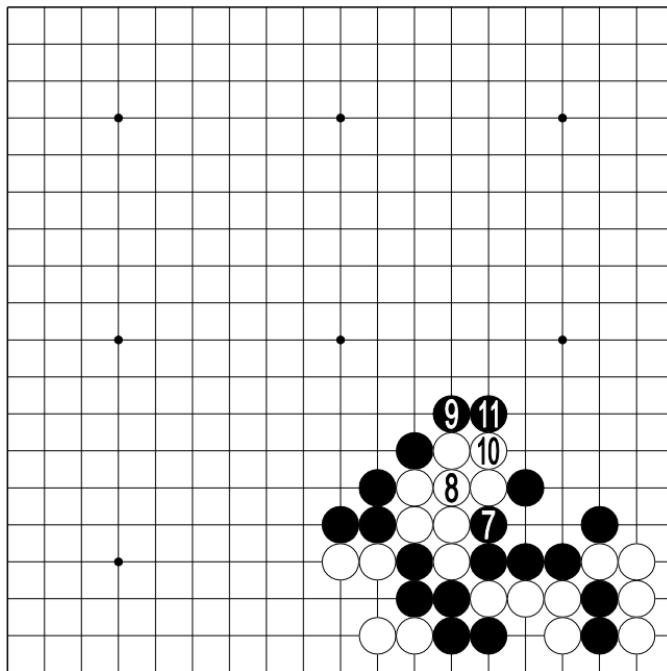
1 图

2图 (作用)

挖时，白4如打吃，黑5包打。白6提后，正好有▲子的配置发挥了作用。



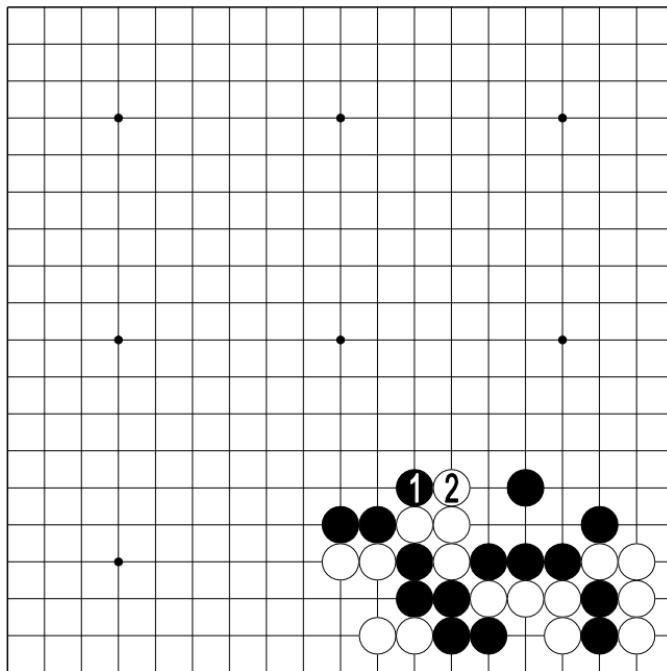
2图



3图 (征子)

此后，黑7打吃，白8接，
黑9、11追击，形成大征子。白
一动反而自紧气。

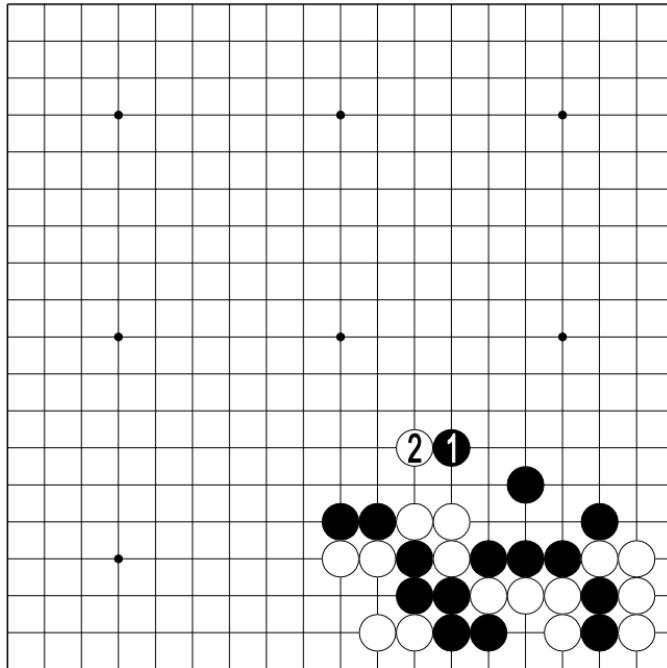
3图



4图

4图 (失败)

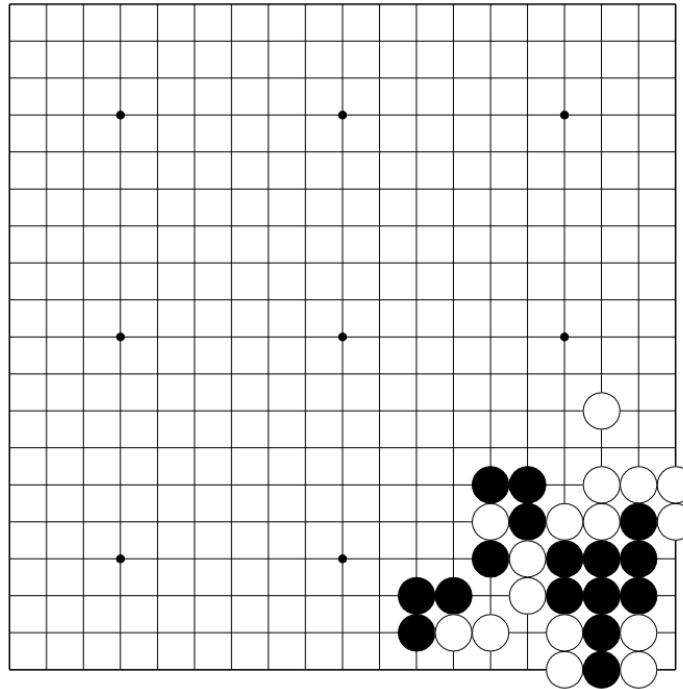
黑 1 扳，采取直接紧气的方法。但被白 2 位挺就捕捉不住了。这就不再说明了吧。



5图

5图 (失败)

黑 1 与正解差一路。一路之差就差之千里，白 2 简单地靠，黑就捕捉不住白棋。

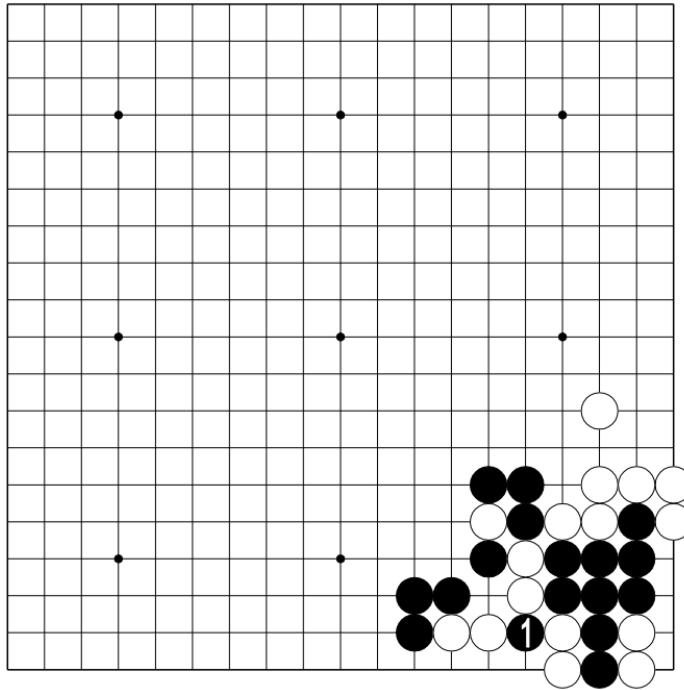


第 16 题

第 16 题 华丽

黑先 有段

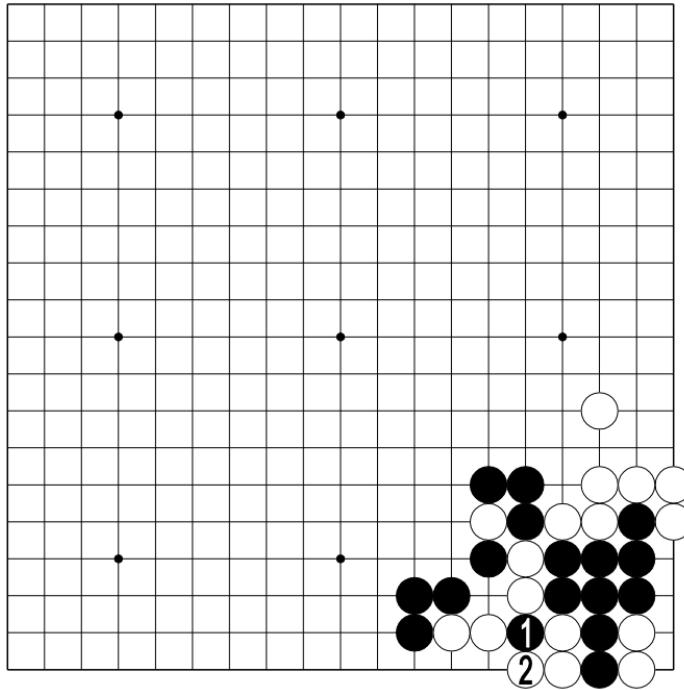
这是迫在眉睫的紧气对杀。
发现急所并不难，但急所以后的
着法却相当华丽。一气呵成。



正解图

正解图 扑入

黑 1 扑入是正解。这里是急所，是一目了然的。变化中还有很有趣的地方。



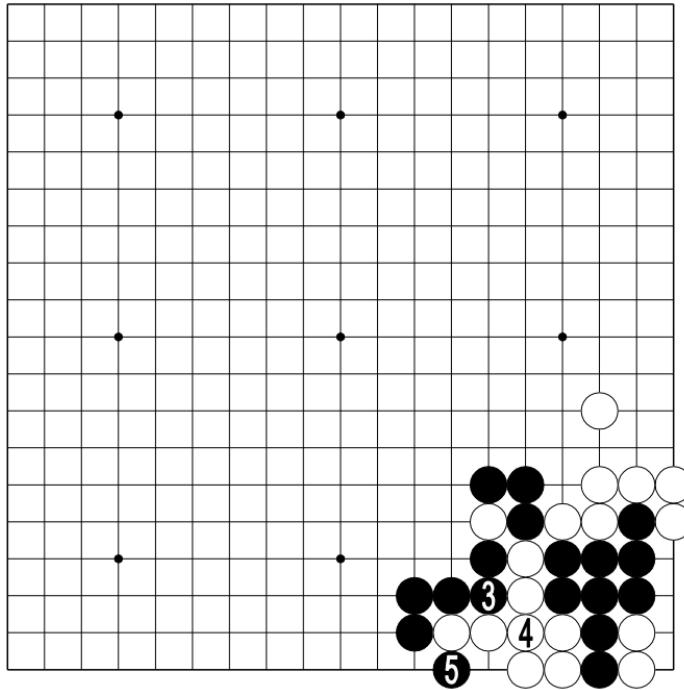
1图

1图 (单纯)

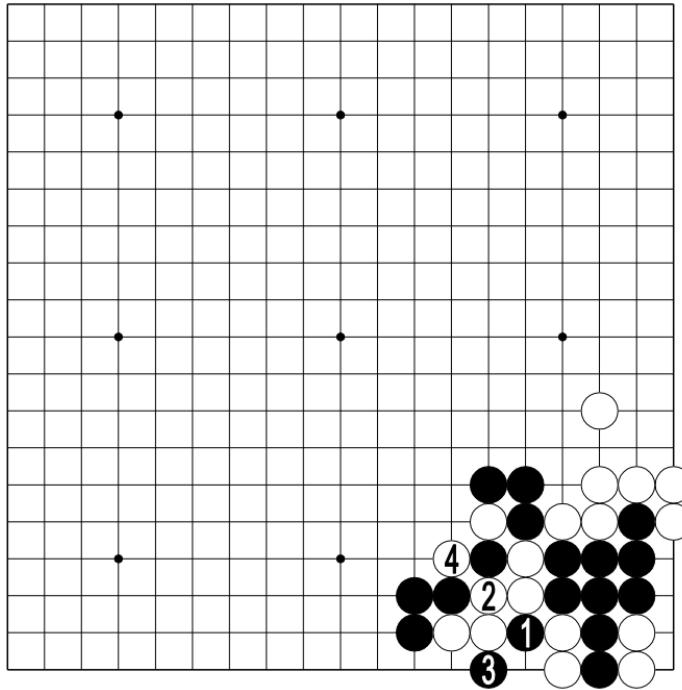
黑 1 投入虎口, 白 2 提掉。这就太老实了。如此黑很舒服。

2图 (轻取)

黑 3 打吃，因为是棋筋，白 4 只能粘起。但黑 5 叫吃，轻巧地取胜。即使如此，也只快一气。



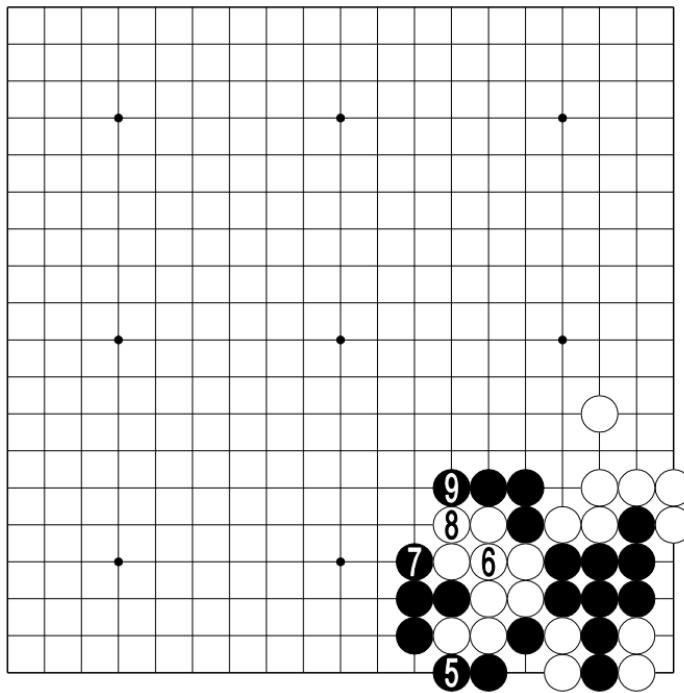
2图



3图

3图 (变化)

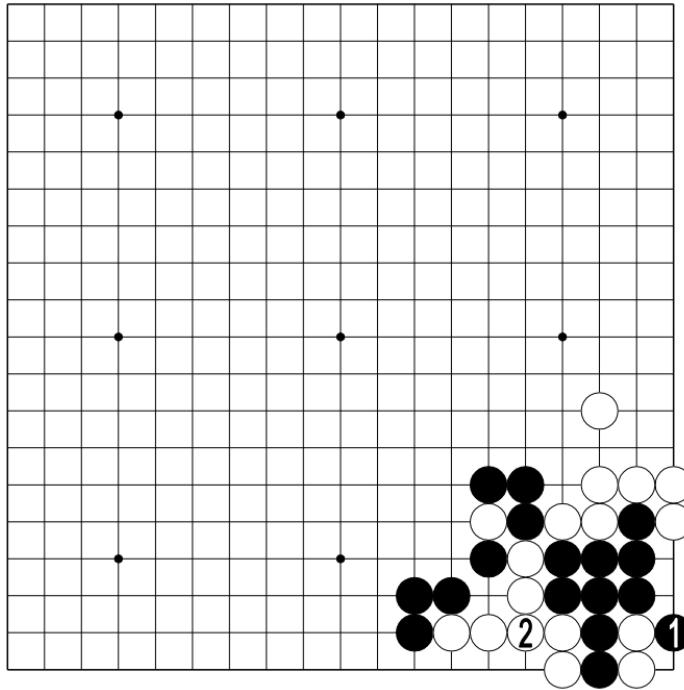
黑 1 扑时，白 2 粘起，这
就是白的变化。黑 3 打吃是好
手，白 4 提是绝对的……



4图

4图 (征子)

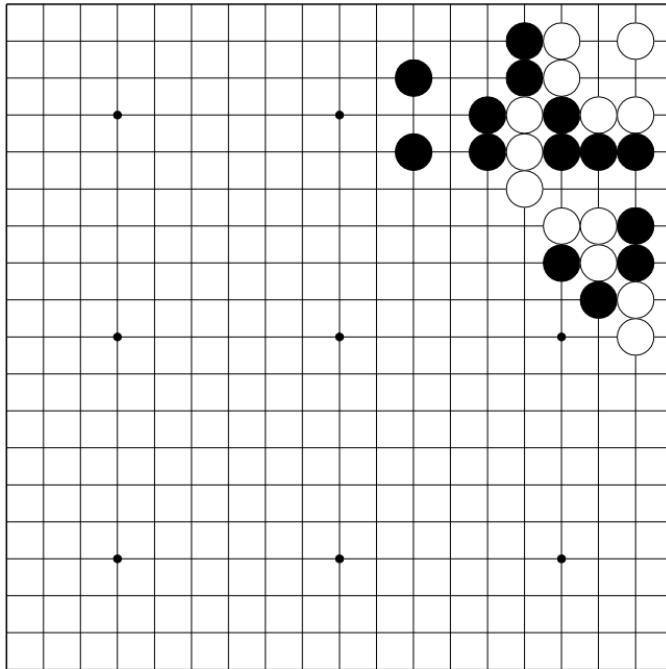
接下去，黑 5 打吃，白 6 粘。黑 7、9 追击，成为意外的征子。这是棋的有趣地方。



5图

5图 (失败)

黑 1 吃角上的白两子是不行的。被白 2 在急所一粘，白的气长出一口，紧气对杀黑失败。



第 17 题

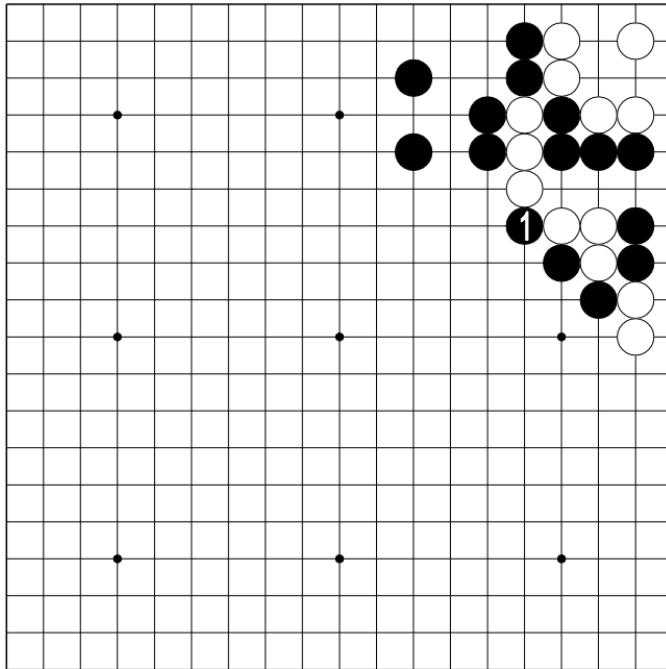
第 17 题 瞬间

黑先 初级

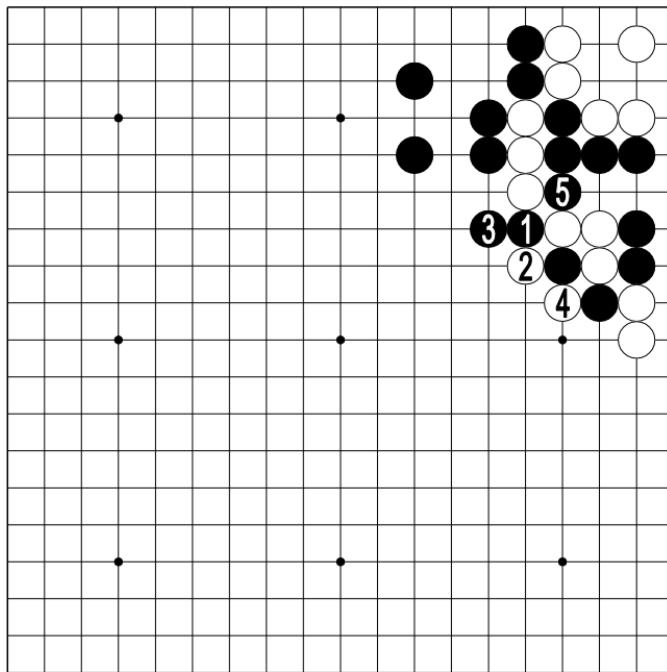
在相互接触战中，手筋的瞬间的闪现也是制胜的要素之一。如何营救黑六子？这是一瞬间的感觉判断问题。

正解图 挤入的一手

不容置疑，黑1挤入，正是漂亮的瞬间的手筋的闪现，因此摆脱了危机。



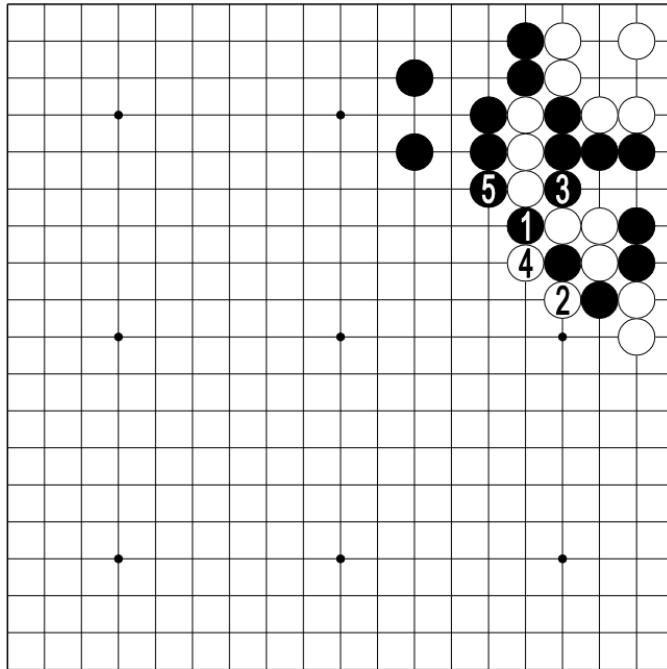
正解图



1图

1图 (脱身)

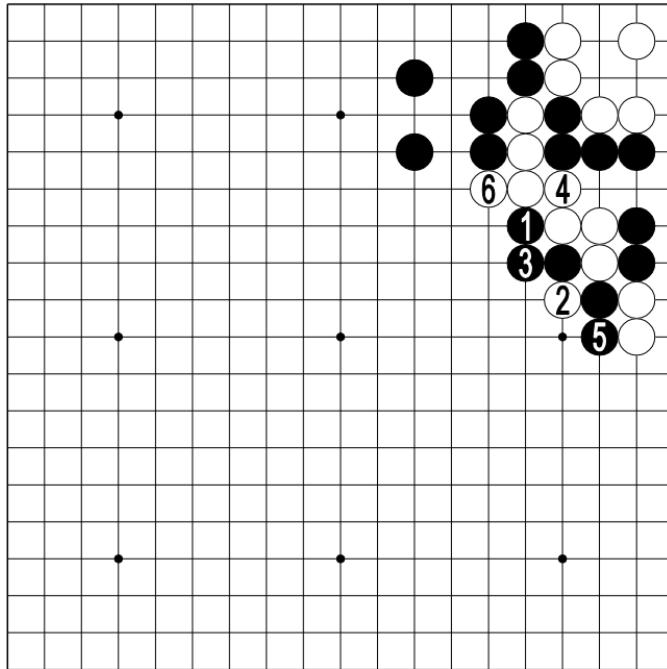
黑 1 的形是“三子连扳”。
估计白在 2 位双打。黑 3, 白 4 时, 黑 5 将白三子吃掉而脱身。



2图

2图 (相同)

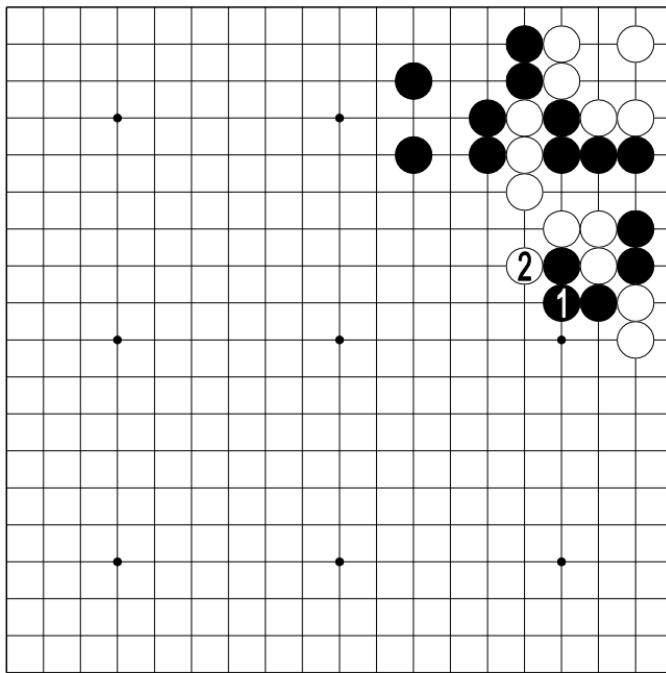
黑 1 时, 白即使在 2 位打, 黑走 3 位, 白依然不行。白 4 提, 黑 5 也提。总之, 黑 1 的一手解决了问题。



3图

3图 (失败)

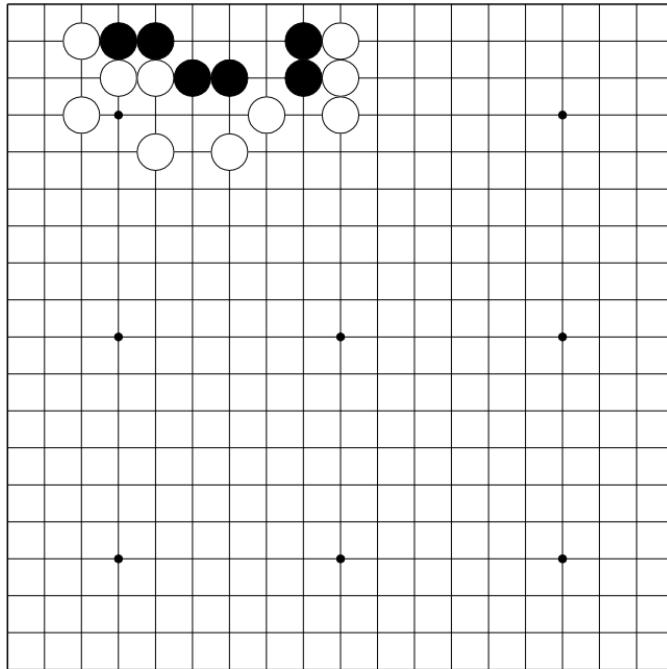
但, 白 2 时, 黑 3 如粘,
被白 4 粘连就不好了。黑 5 如
逃, 白 6 出头, 黑六子被吃。



4 图 (失败)

担心被双叫吃，而走黑 1 接是根本不行的。被白 2 位虎扳，右边的黑六子就自然死掉了。重要的是，应该弃小救大。

4 图

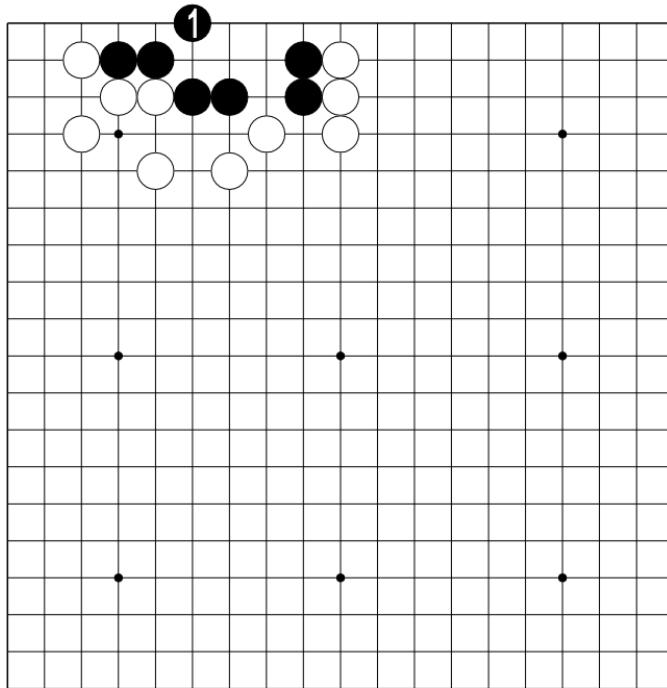


第 18 题

第 18 题 稳如泰山

黑先 中级

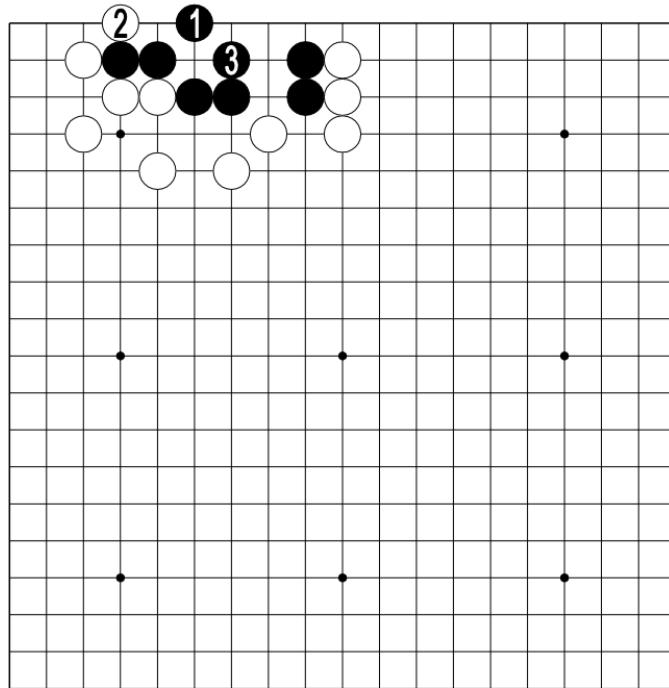
黑形稳如泰山。请看这个形怎么样？是死是活？最好无须细想，凭直感就能处理。



正解图

正解图 虎

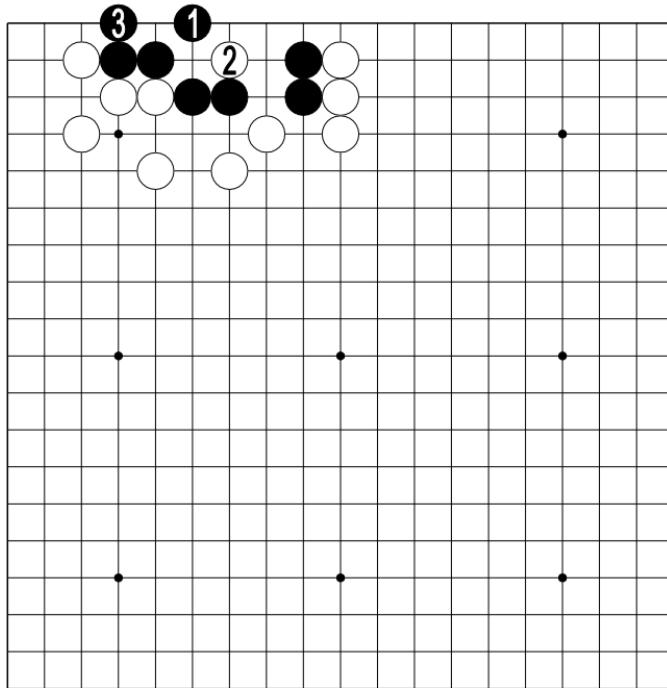
黑 1 虎是正确的。这是在实战中经常出现的棋形，无论如何要记住。



1图

1图 (简单)

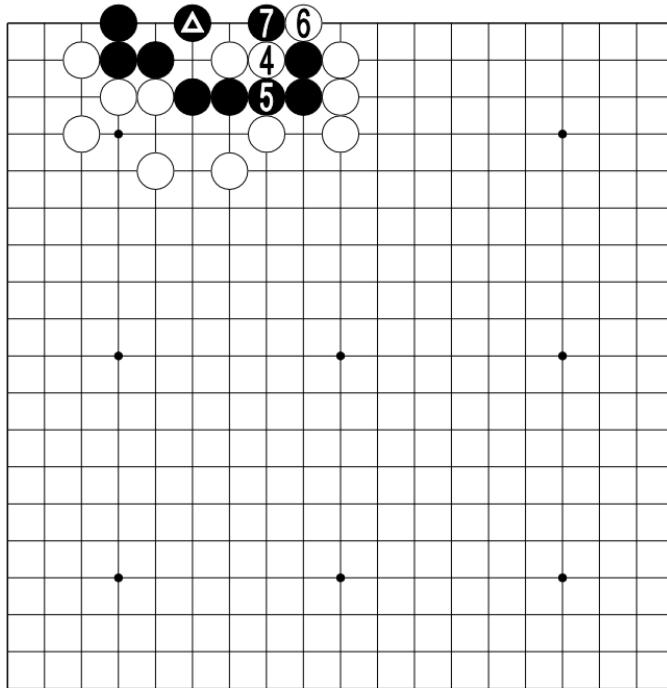
黑1时，白2如扳，就简单了，黑3做眼，活棋。虽然只有两目的空，但不能再有过分的要求。



2图

2图 (安全)

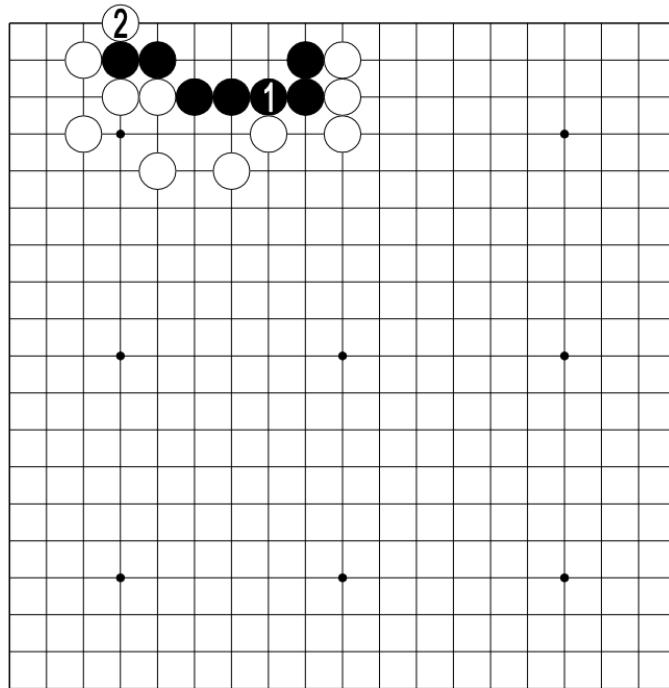
如果黑 1 时，白 2 在急所
冲击，黑 3 做一个眼也安全。
因为白 2 一子逃不了。



3图

3图 (接不归)

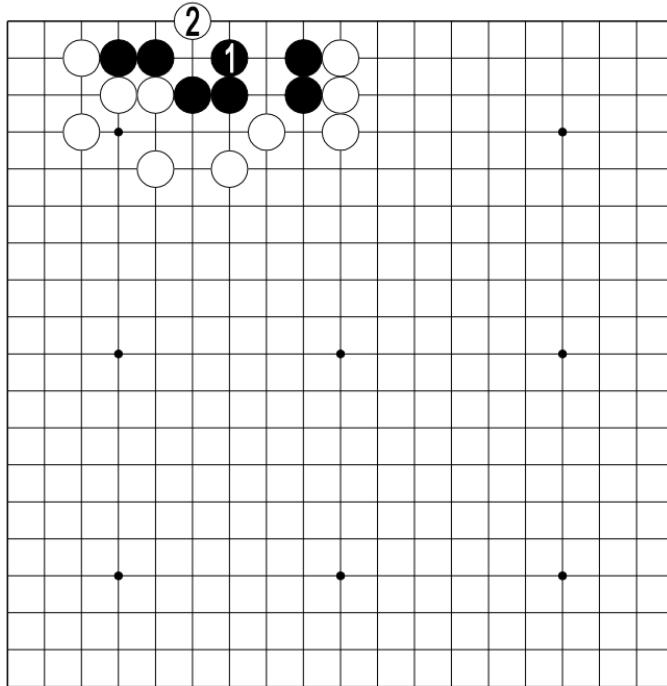
即，白4至6想渡回去，
被黑7一扑，成为接不归。▲
子发挥了作用。



4图

4图 (扳杀)

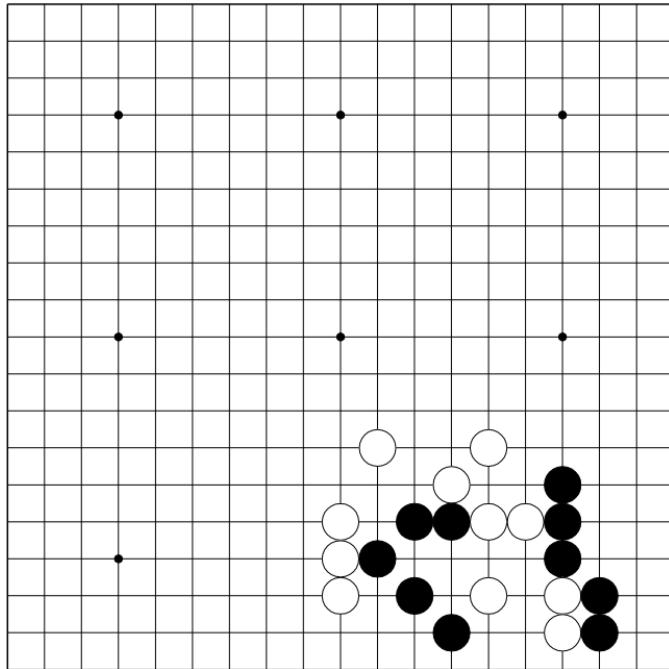
黑 1 想扩大眼位, 被白 2
扳杀。黑棋顿死。那么……



5 图 (死)

黑 1 也不行。白 2 点，黑死。大家应该明白，2 位是本图的急所。

5 図

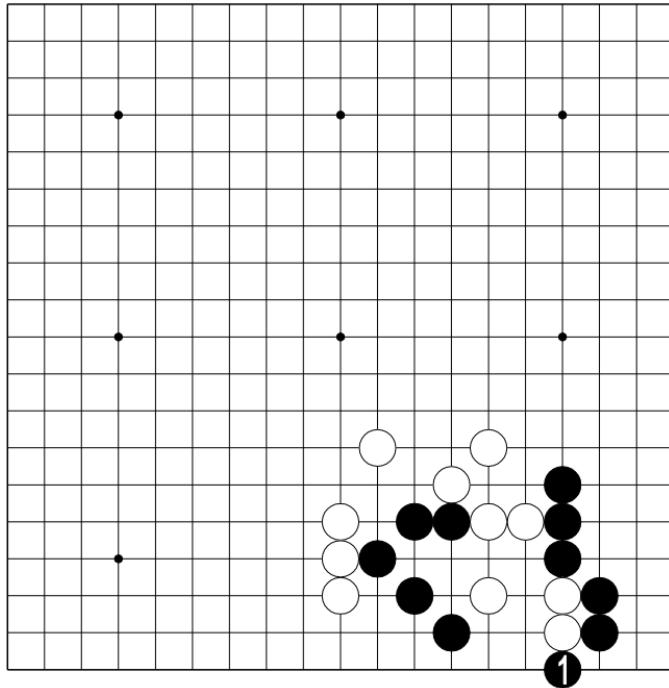


第 19 题

第 19 题 自然

黑先 上级

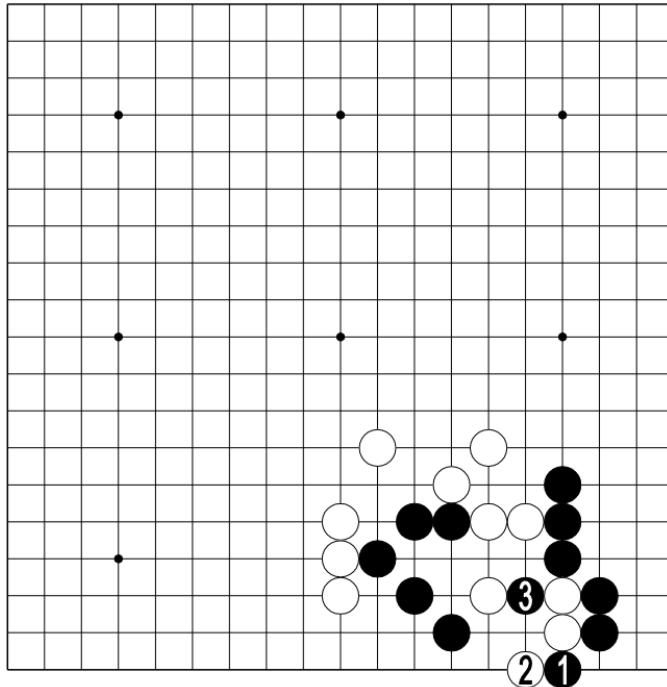
棋的自然进展是很重要的。这是渡的问题。如果能很好地顺着棋的自然进展走下去，那就能够渡过。第一手是关键。



正解图

正解图 扳

黑 1 扳是正解。在渡的场合，像这样一路上行动的时候比较多。但下一手是问题。



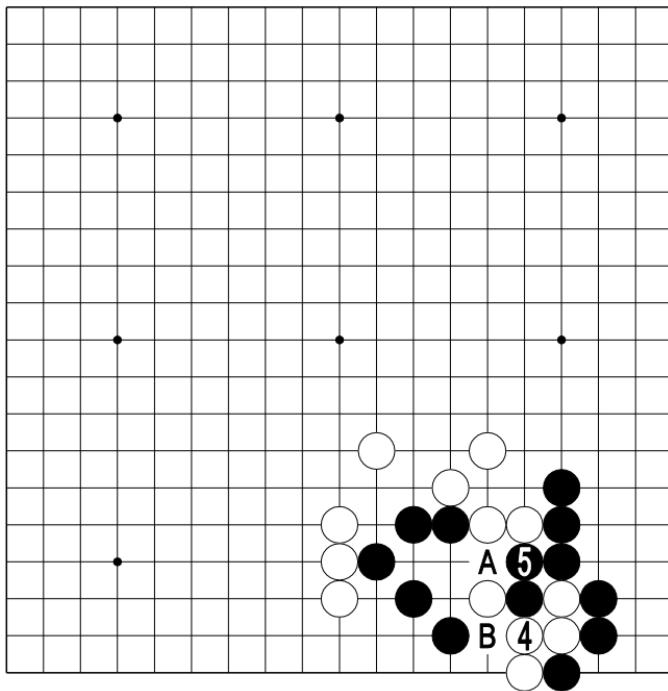
1图

1图 (打吃)

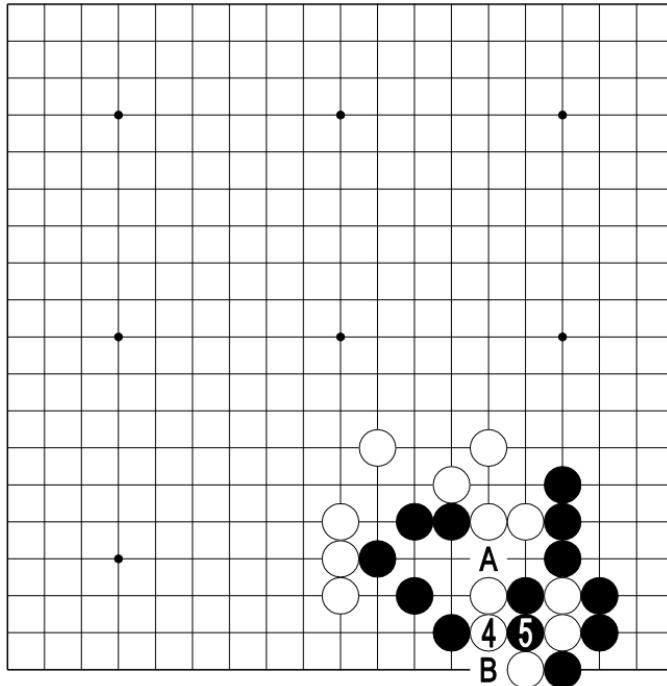
黑 1扳, 白 2 挡是最强的着法。黑 3 打吃是连续的手筋。这样就能渡过。

2图 (见合)

此后，白4如接，黑5粘。
A位的冲断和B位的断是见合点。另外……



2图

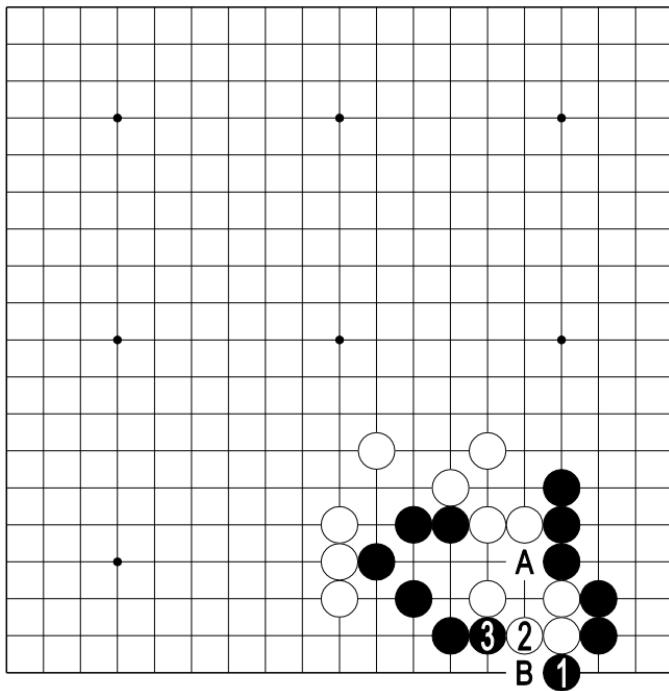


3图

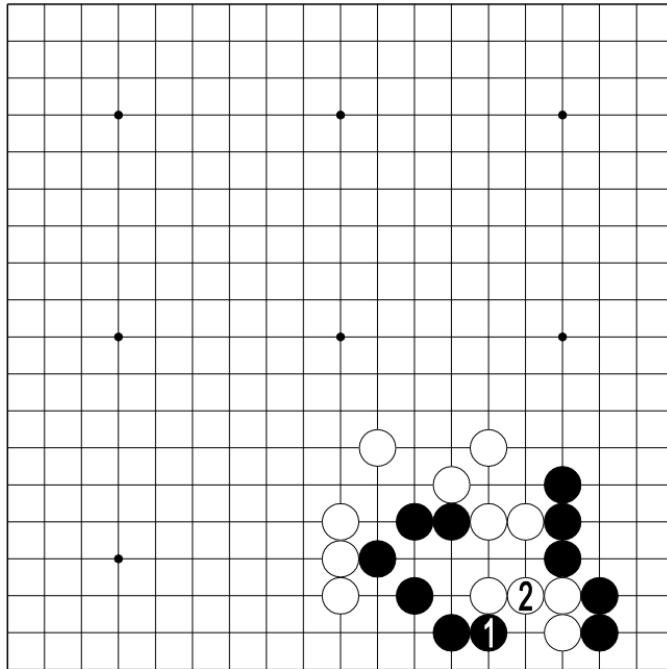
3图 (见合)

白4如弃二子，黑5吃二子之后，A和B位是见合。无论哪个都是成功的图。

4 图 (顶)



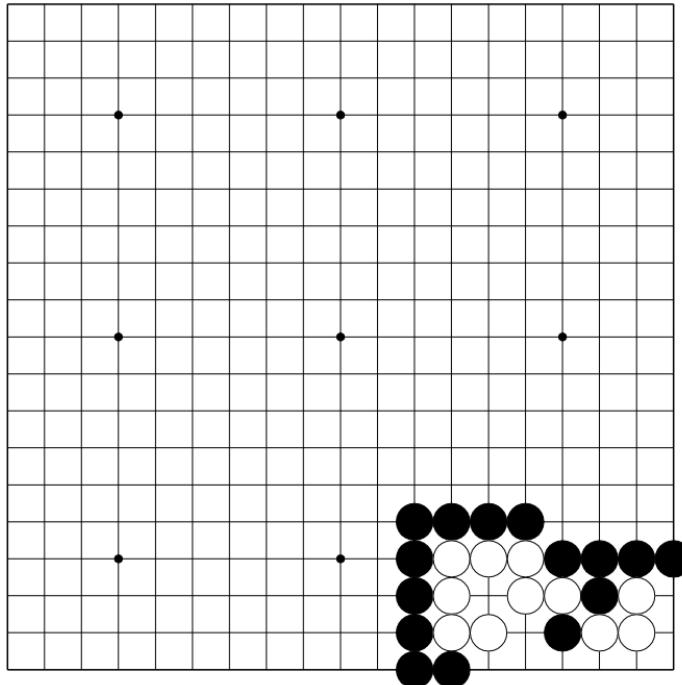
4 图



5图

5图 (失败)

黑 1 爬, 让白 2 接上后,
怎么走也不行。其它的走法也都
失败。

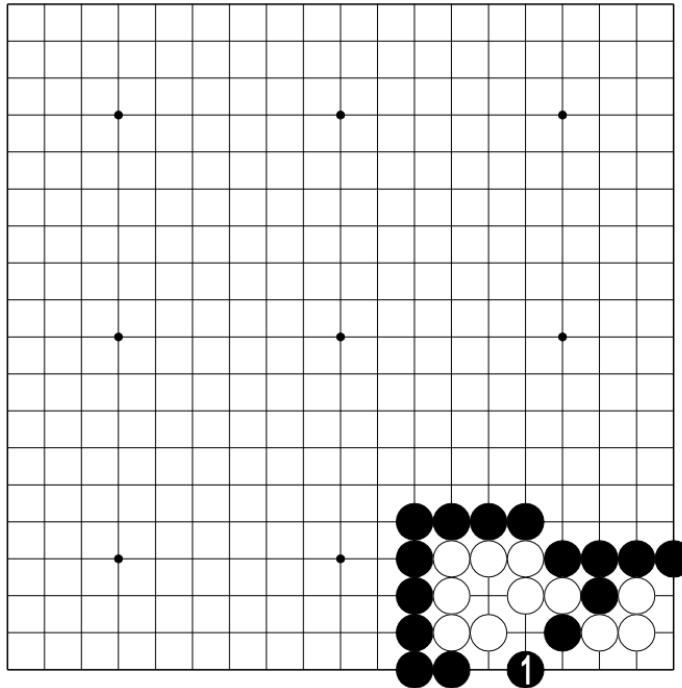


第 20 题

第 20 题 妙手

黑先 有段

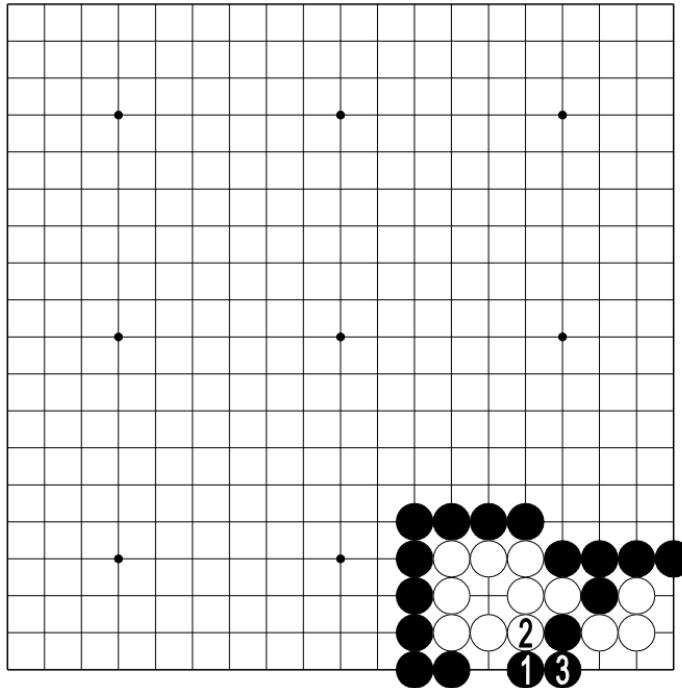
被断在白空里面的一个黑子能发挥大作用。白棋很不幸运，这块大棋将被全歼。杀法中有极好的手段。



正解图

正解图 尖

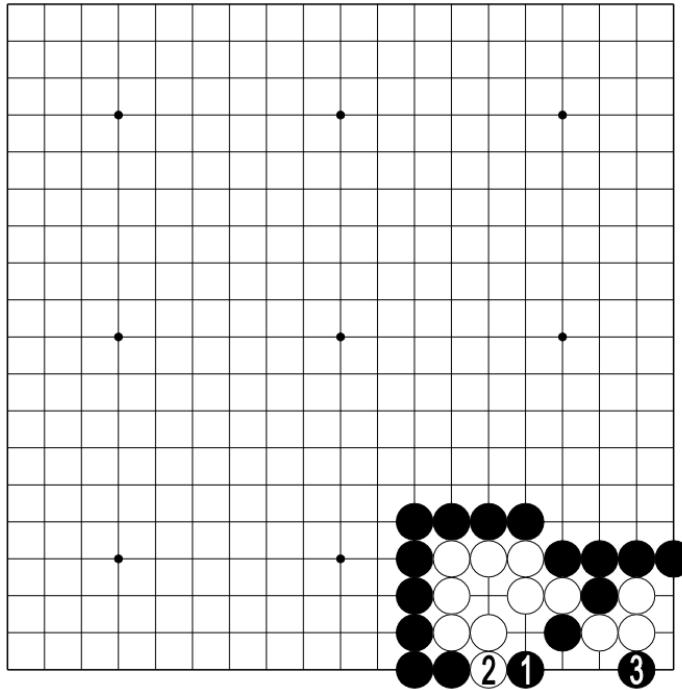
黑 1 尖。由于是盲点，所以是很难发现的一手。即……



1图

1图 (盲点)

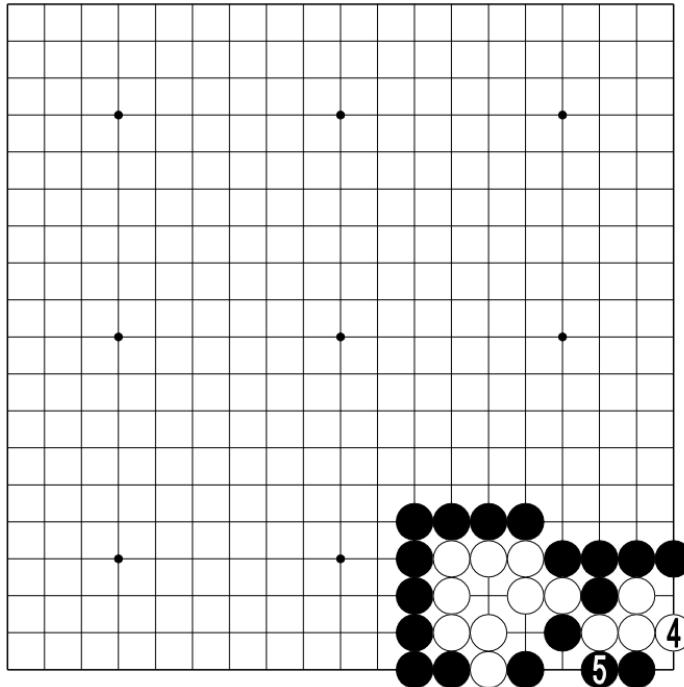
所谓盲点。即被白 2 打吃后才觉得不行了。这里黑 3 接好。白棋断不进去。



2图

2图 (妙手)

黑 1 尖时，白 2 出于无奈
只能挡住。黑再在 3 位靠一手，
这是妙手。它瞄着对方放不进。



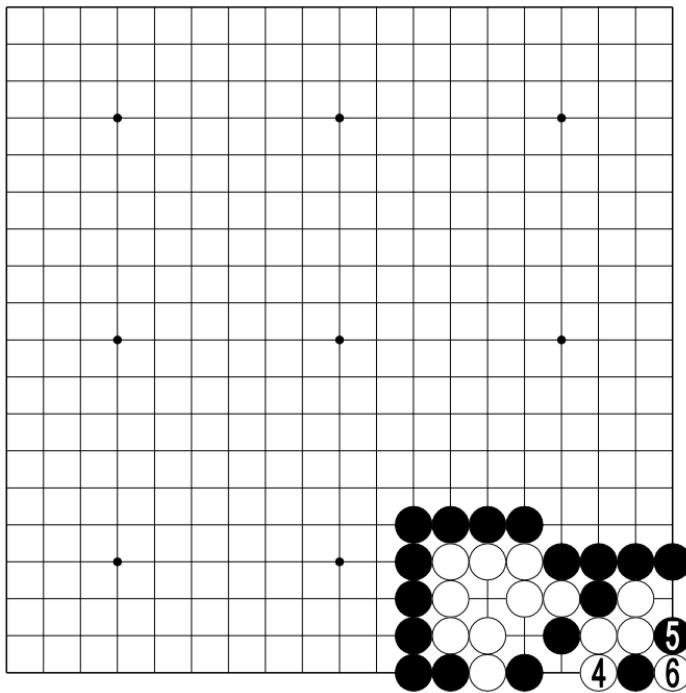
3图

3图 (不入子)

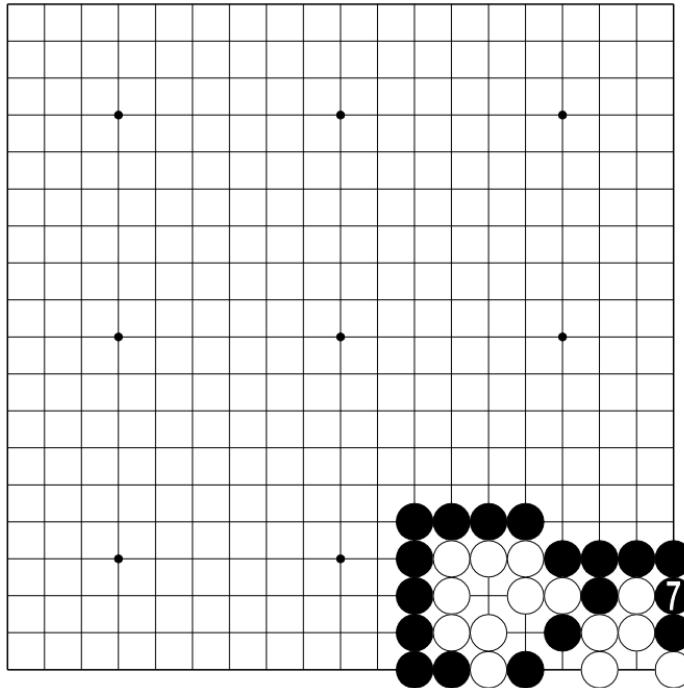
为了阻渡，白4立下，黑5后，白两边不入，被全歼。

4 图 (手筋)

白不得已改于 4 位挡，黑 5 扳。又是一连串手筋。让白 6 提……



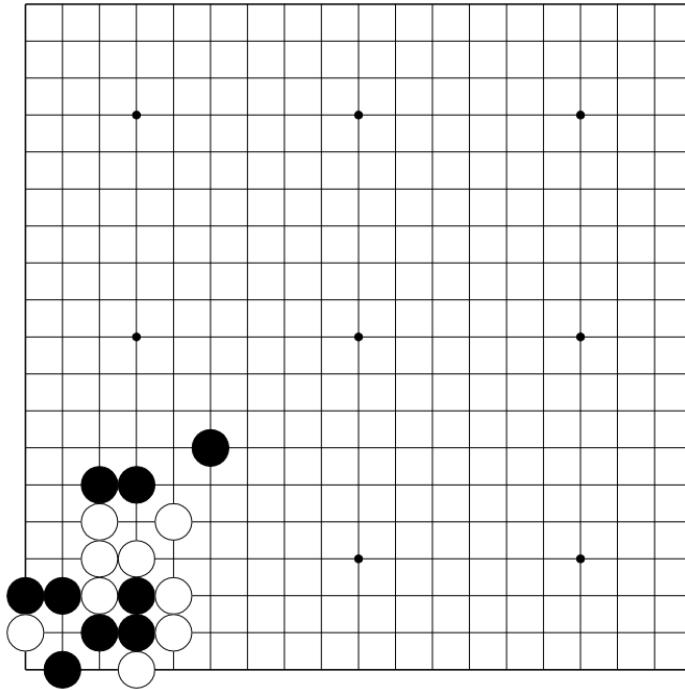
4 图



5图

5图 (全死)

黑7接, 白两边都放不进,
白死。



第 21 题

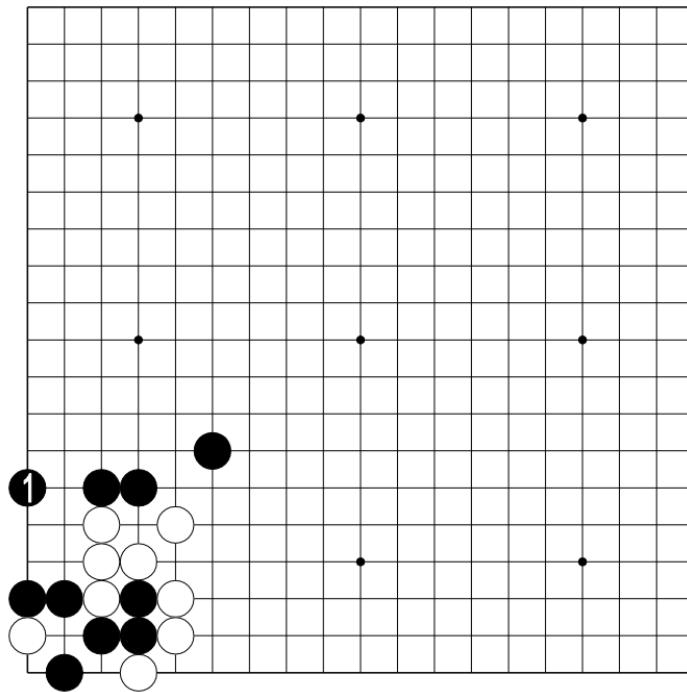
第 21 题 妙

黑先 中级

正如大家看到的那样，是渡的问题。角上的黑棋已无法做活，只能设法渡过。但必须借助于手筋。

正解图 跳

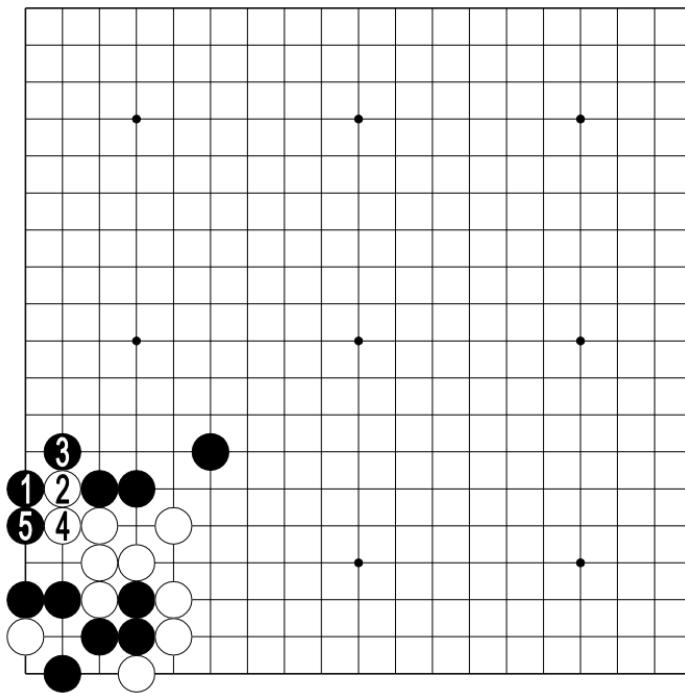
黑 1 好。在求渡的方法中，像这样从远处发挥作用的手筋是常常有的。



正解图

1图 (挖入)

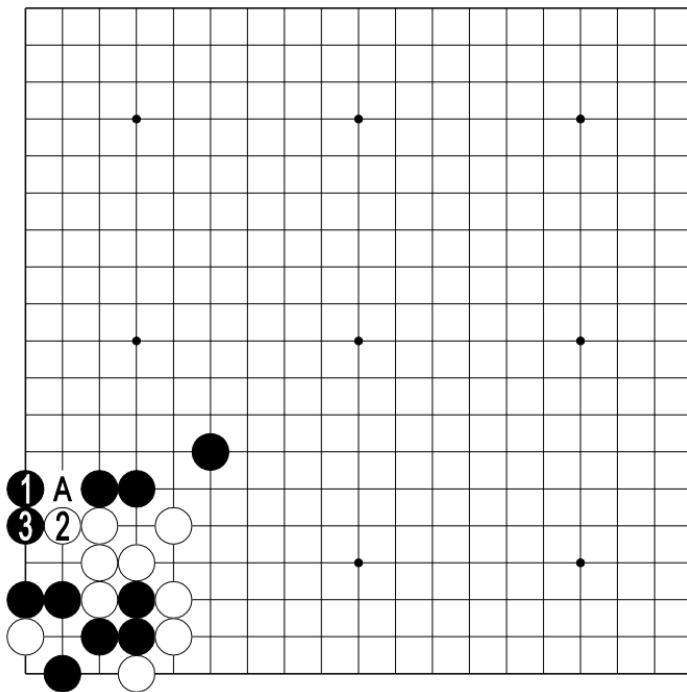
对黑 1 的跳，白 2 如挖，
黑 3 位打吃，白 4 接，黑 5 稳
稳地渡过。



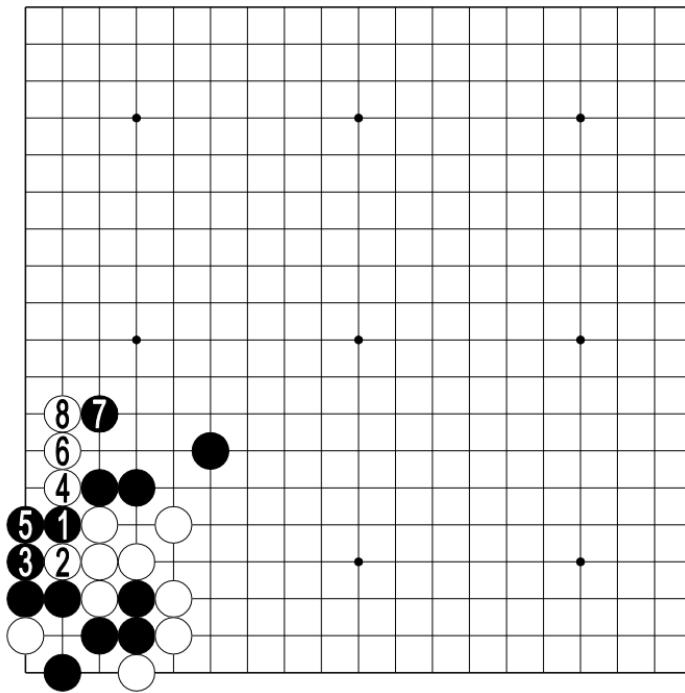
1图

2图 (同样)

对于黑1，白2如立，黑3渡。只是没有在a位的一冲，实际棋形与前图一样。黑1跳后无论白棋如何应对黑棋总可渡过。



2图



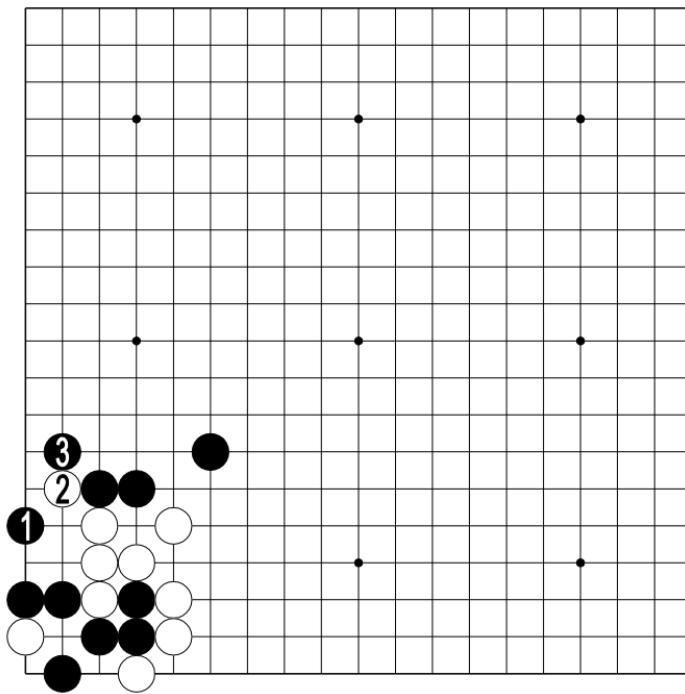
3图

3图 (失败)

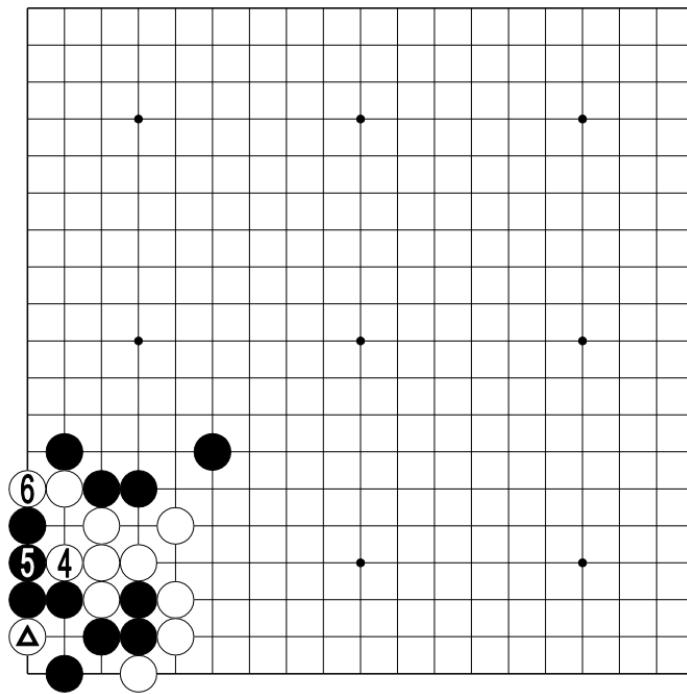
黑 1 采取直接扳渡的方法, 是失败的。白 2、4 至 6 长, 黑 7 跳, 白 8 爬后, 再与角上黑棋对杀, 结果是白胜。

4图（怎么样呢？）

黑 1 近一路跳，好像也能渡过。是真的吗？白有 2 位扳的手段，黑 3 挡时……



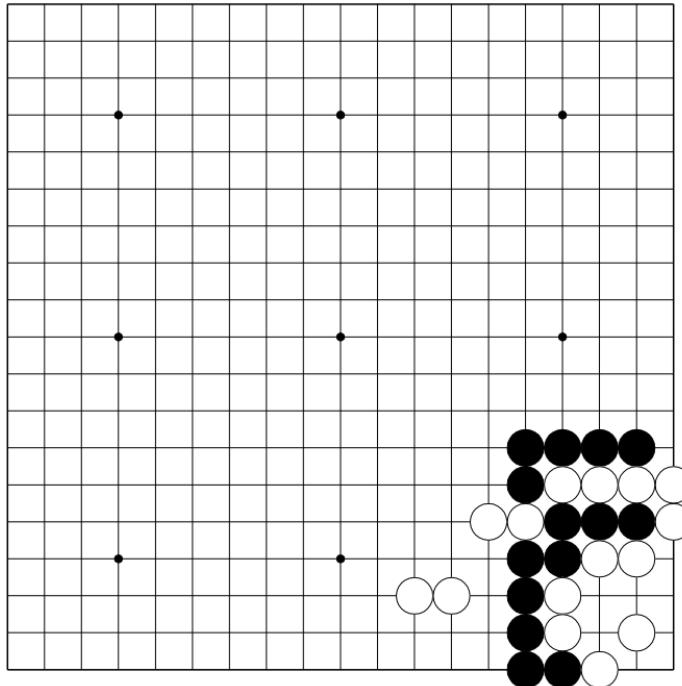
4图



5图

5图 (失败)

白 4, 黑 5 交换后, 至白 6 为止。△子发挥了作用, 黑放不进。黑棋失败。



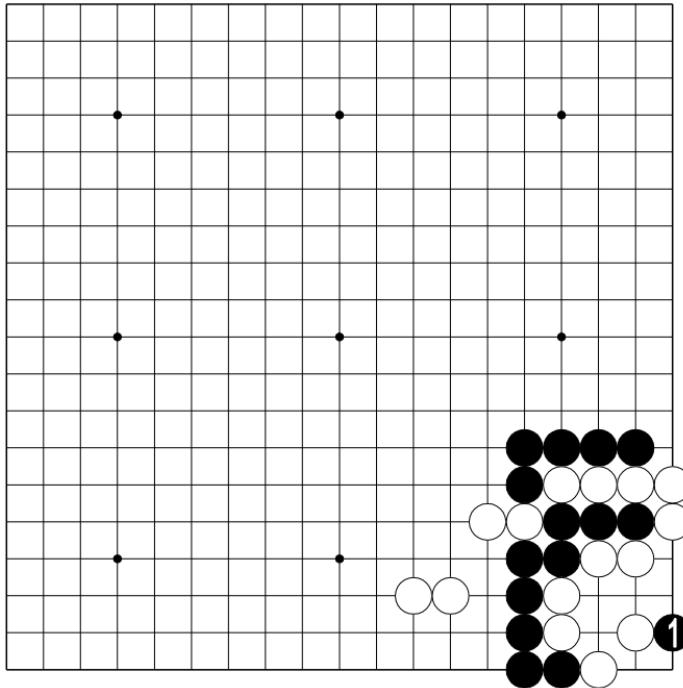
第 22 题

第 22 题 生路

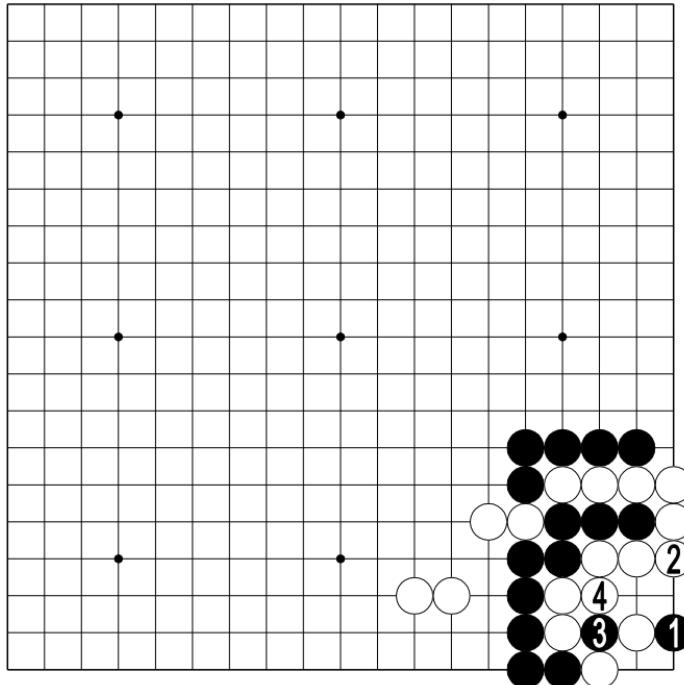
黑先 上级

下边的黑棋，既活不了，又逃不出去。但是白的形状有缺陷，角上的味道很坏，抓住这个缺陷，能否打开一条生路呢？

正解图 急所



正解图



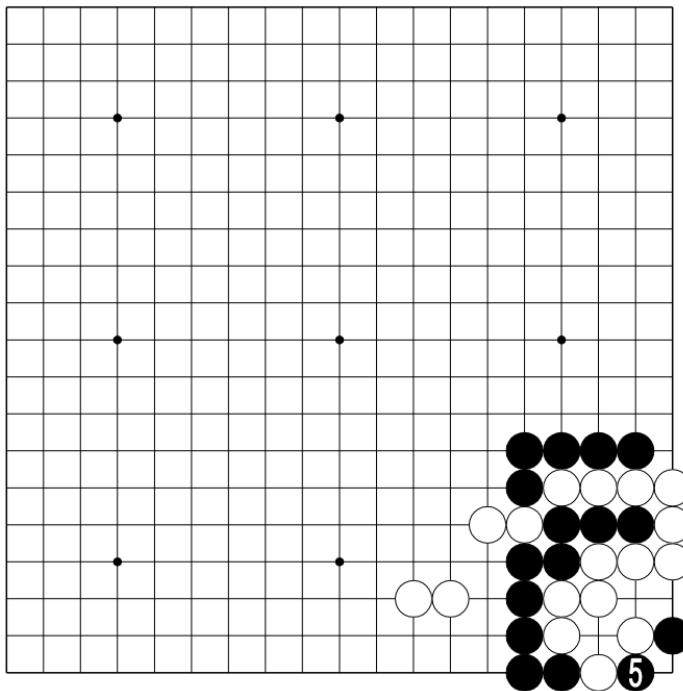
1图

1图 (扑入)

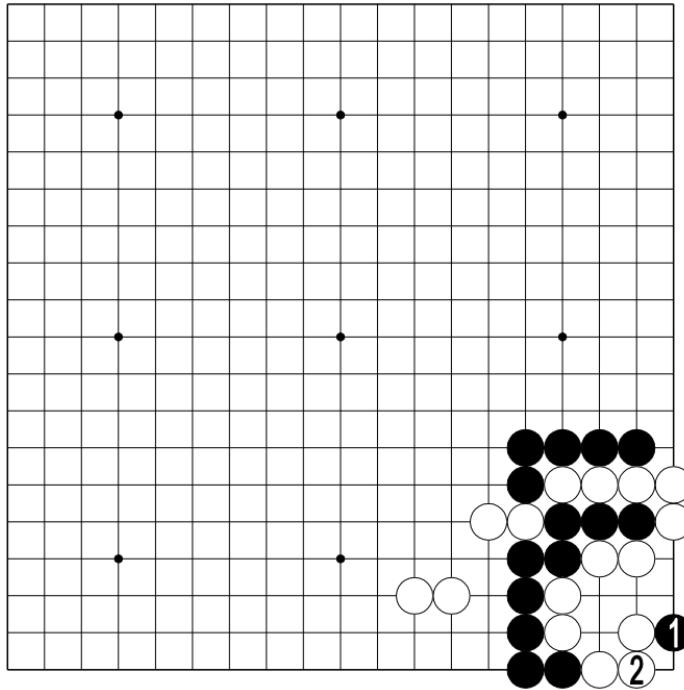
白的应手大概是在 2 位粘吧。黑 3 扑入，让白 4 提去。瞄着什么大家已经看见。

2图 (劫)

接着, 当然是黑 5 扑进去打劫。这个劫对黑来说, 不是无忧劫却有利可图, 但对白棋却是致命的。



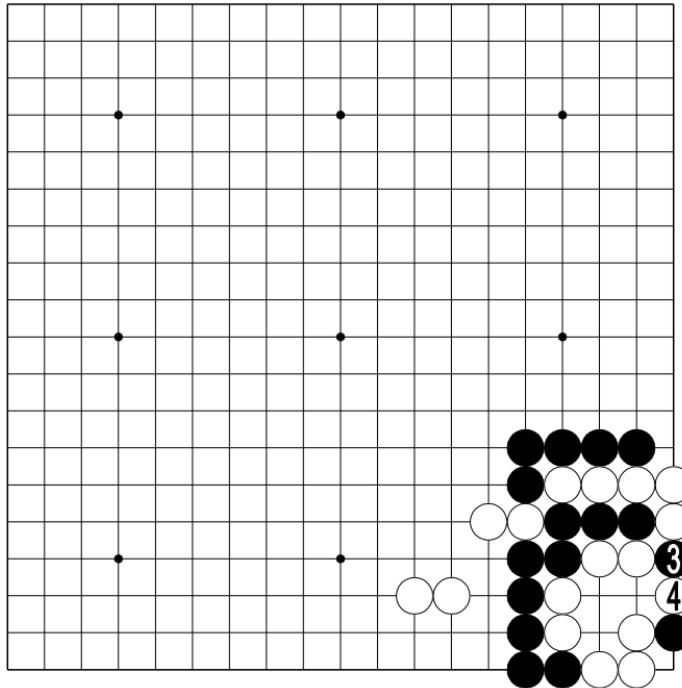
2图



3图

3图（没有棋吗？）

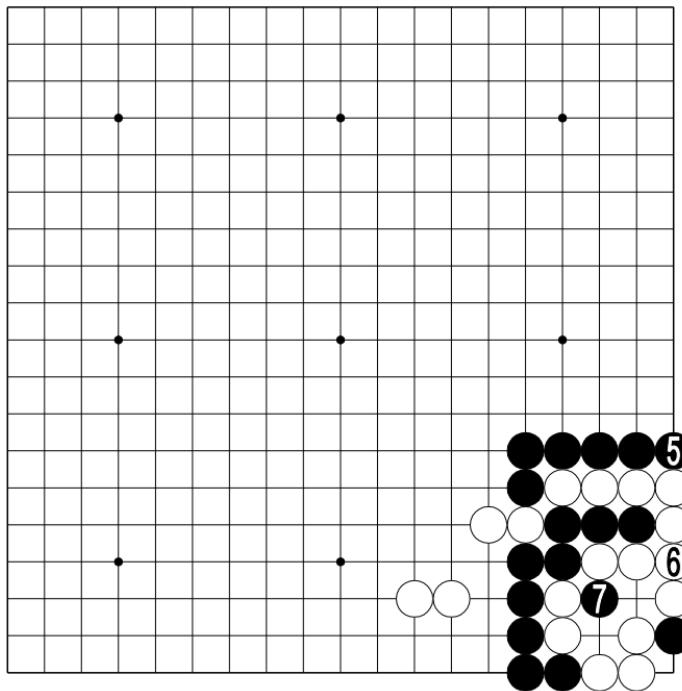
黑1靠，白2如团一手就
没有棋吗？这是常识，这种情
况下却不一样。



4图

4图 (扑入)

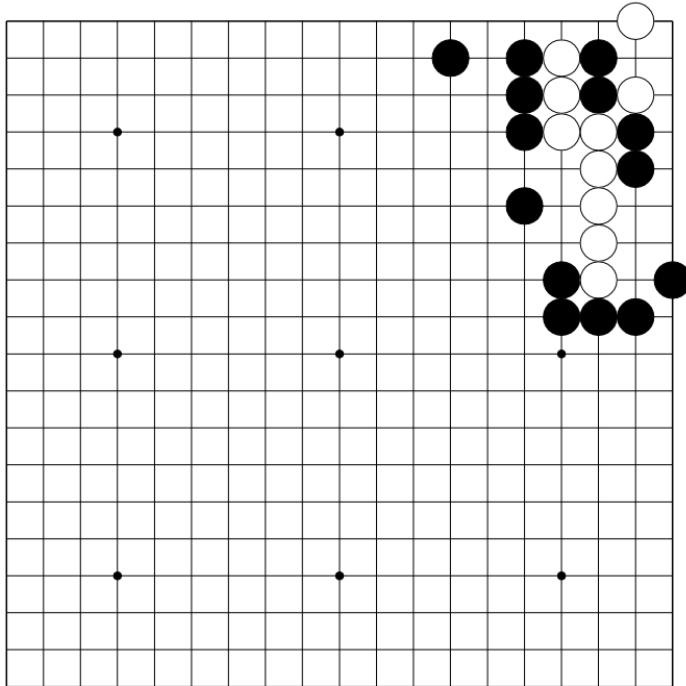
黑3 扑入, 让白4 提掉。
角上是活棋。但是……



5图

5图 (双打)

对于黑 5 的打，白如弃五子，则另当别论。但这五个白子是棋精，不能弃掉。白 6 粘，黑 7 双打。白只有弃掉棋精，没有别的办法。

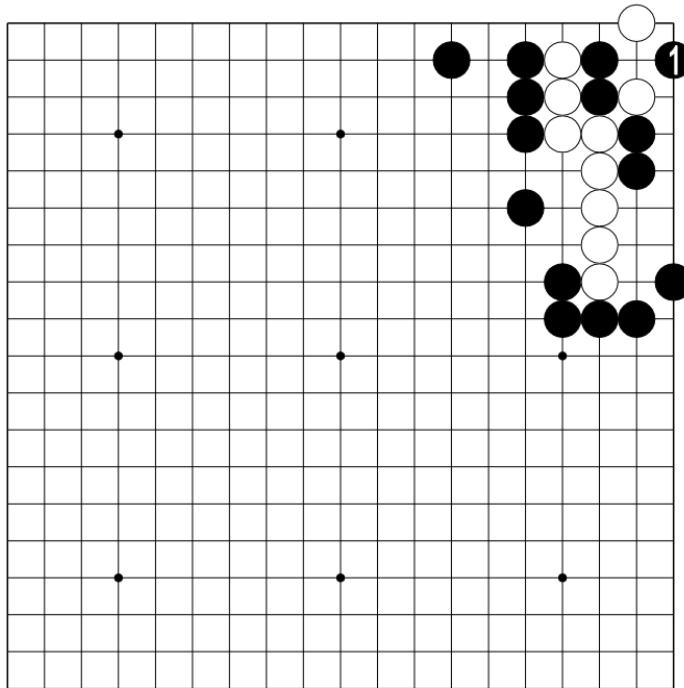


第 23 题

第 23 题 深奥

黑先 有段

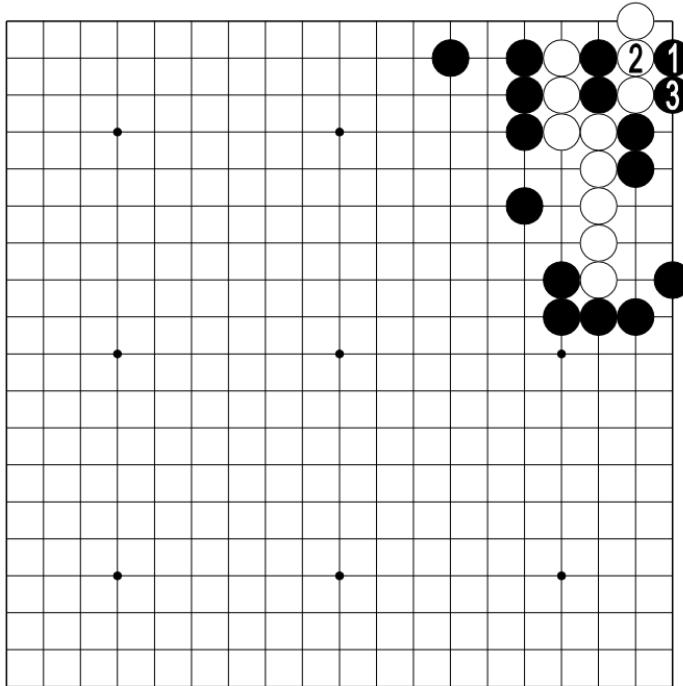
要将像长蛇一样的白棋杀掉，用平凡的手段不能奏效。其中含有“深奥”的意味。



正解图

正解图 点

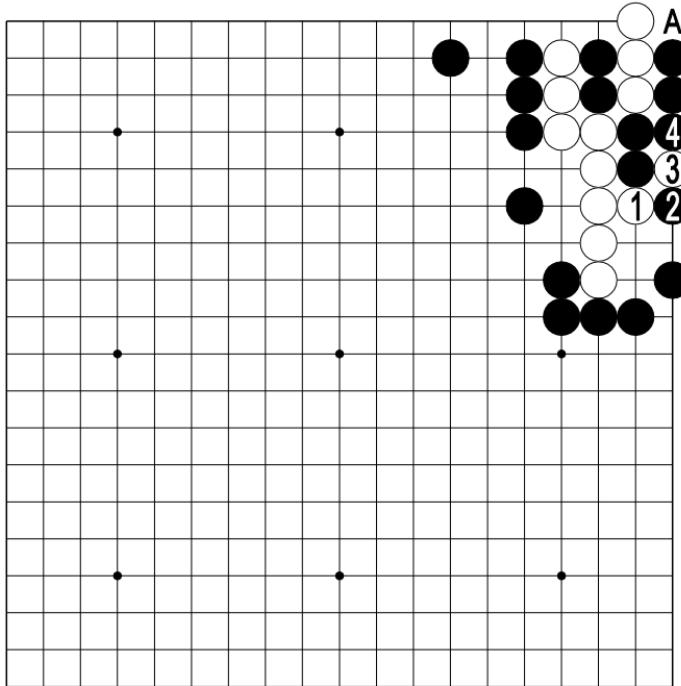
黑 1 是“深奥”的一手。其实并不那么深奥，不过只此一手而已。



1 图 (到此为止)

黑 1 时, 白 2 如粘, 黑 3 也连接回去了。这样, 白死。

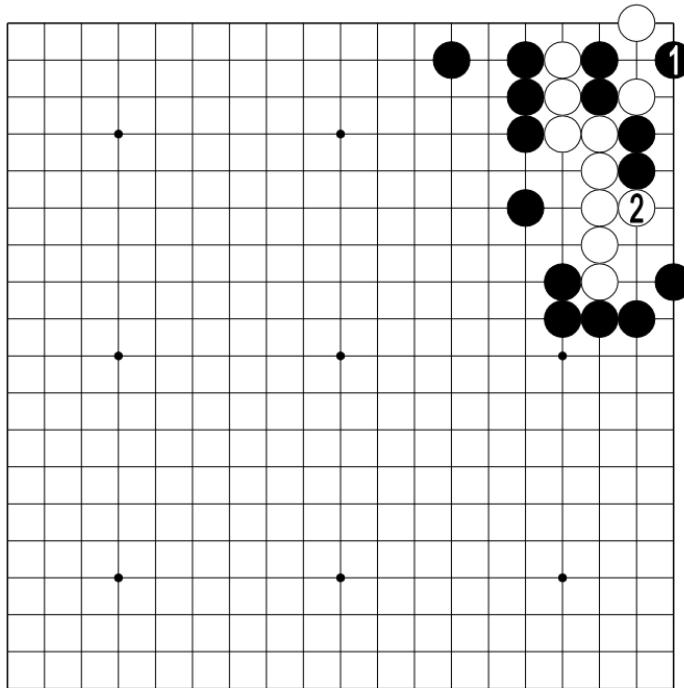
1 图



2图

2 图 (放不进)

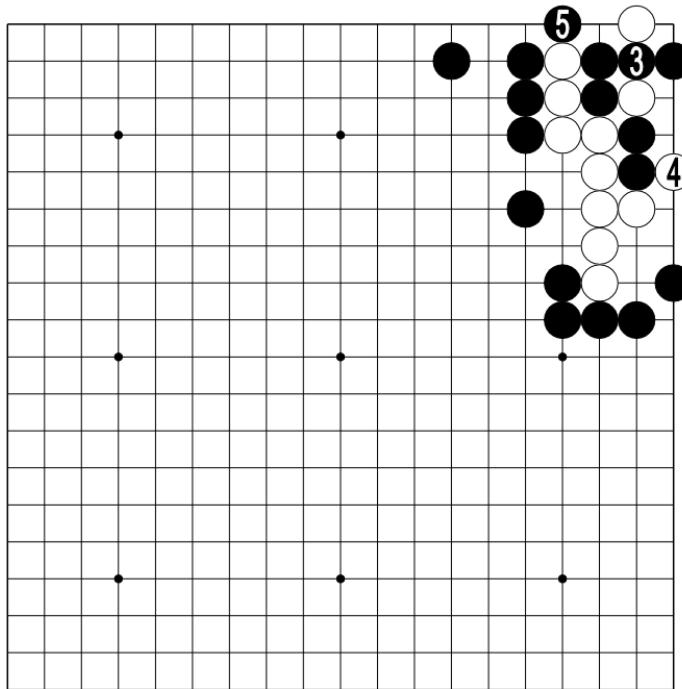
此后白虽有白 1 至 3 扑的于筋，但至黑 4 止，被吃掉的黑二子发挥了作用，白 A 位放不进去，无法吃黑棋，黑成功。



3图

3图 (变化)

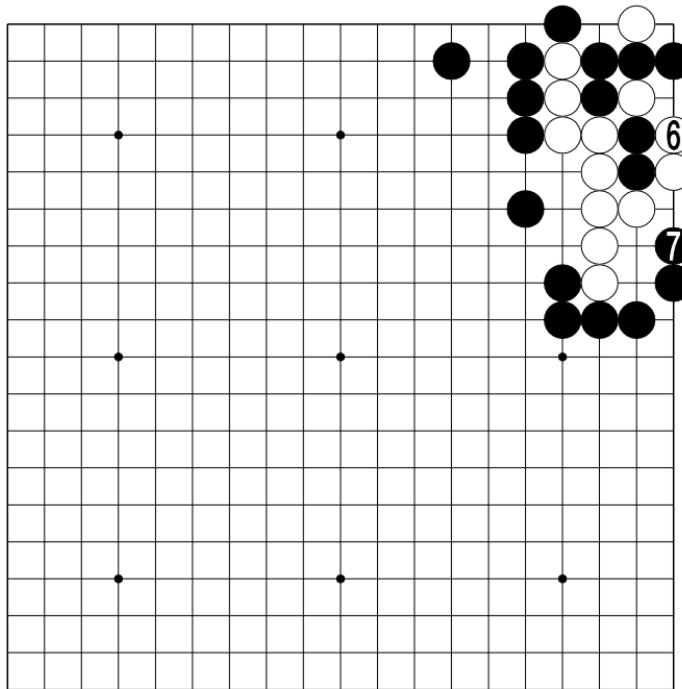
黑 1 不是叫吃，所以白 2
有变化的余地，怎么样呢？



4图

4图 (有趣)

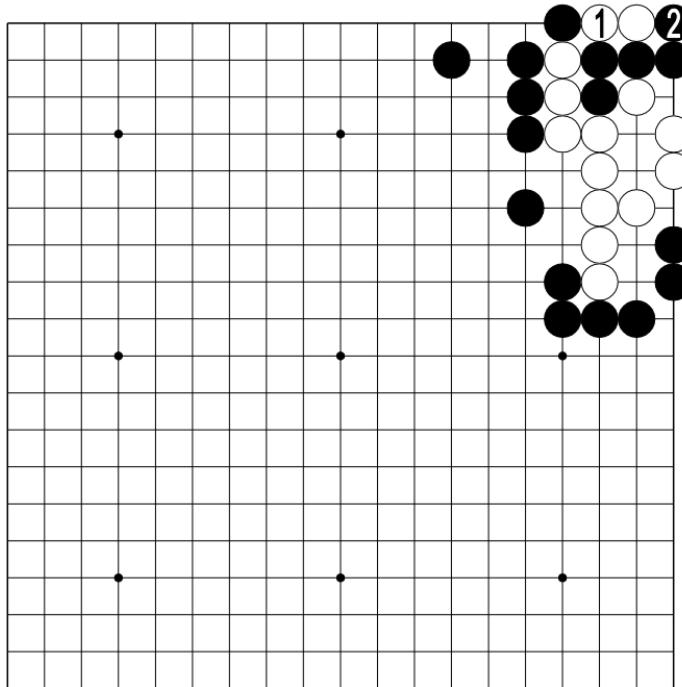
实际上是这个变化很有趣，几乎想以此作为正解。黑 3 打吃，白 4 打吃时，黑 5 渡过。



5图

5图 (破眼)

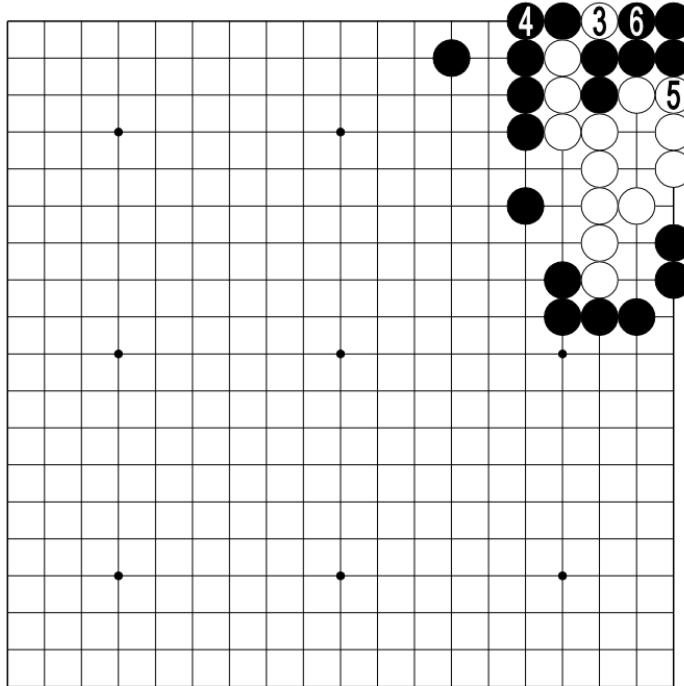
白6 提二子，黑7 并破眼。



6图

6图 (断)

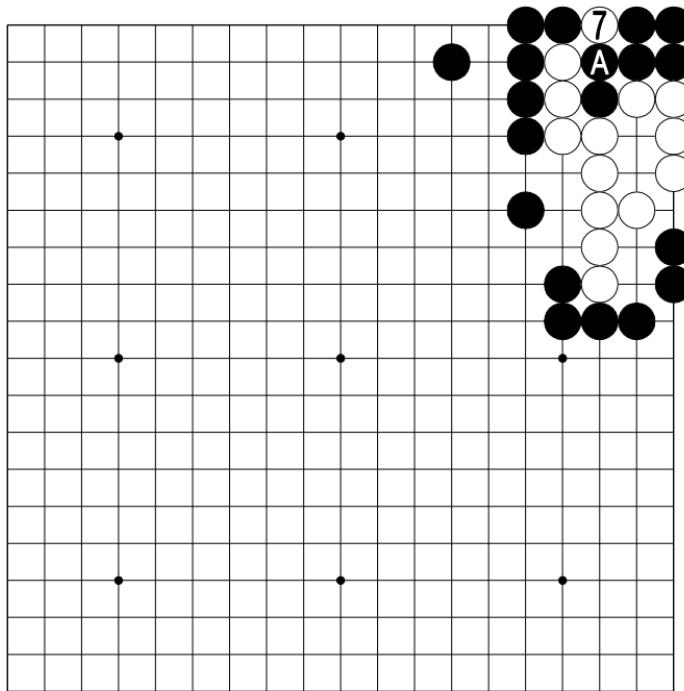
此后就更有趣了。利用角上的特性，白有 1 位断的手段。当然，黑 2 提。



7图 (接不归)

白3 扑、5 打吃，黑接不归。但，黑弃六子……

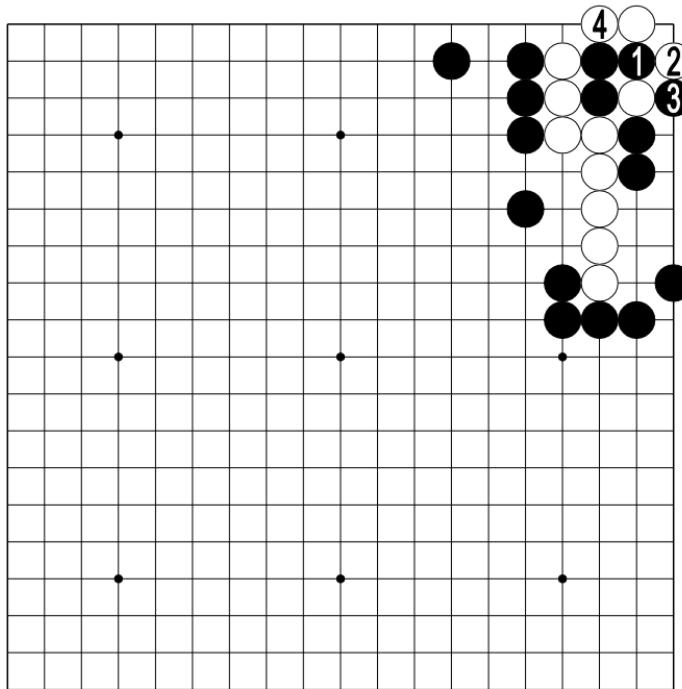
7图



8图 (倒脱靴)

在被提掉的地方黑 8 断。
这是玄妙的一手。白棋无法做
眼。连劫争也没有。

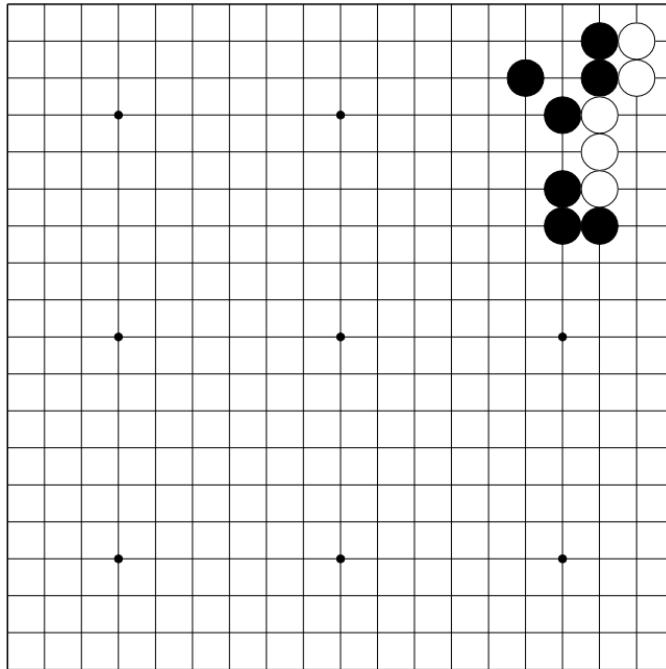
8图
8=A



9图

9图 (劫)

一开始，黑如 1 位打吃，
被白走 2 位，黑走 3 位，白 4
成劫。黑失败。

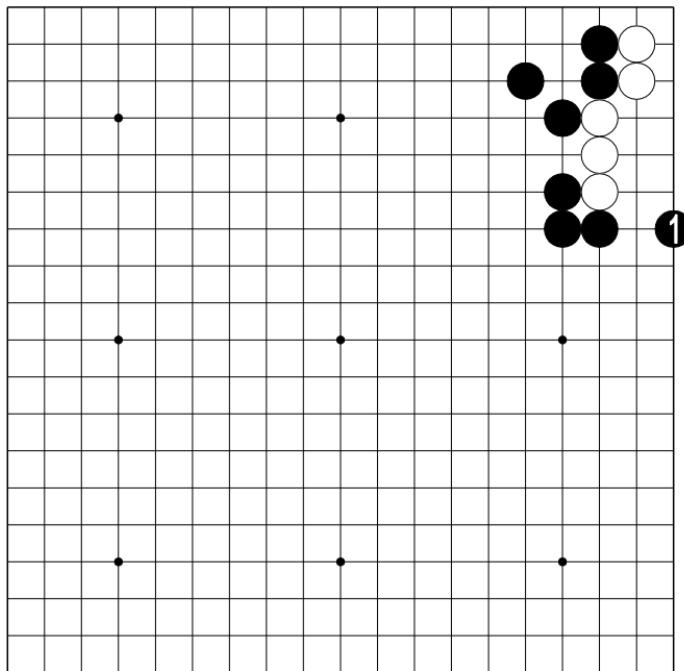


第 24 题

第 24 题 杀

黑先 中级

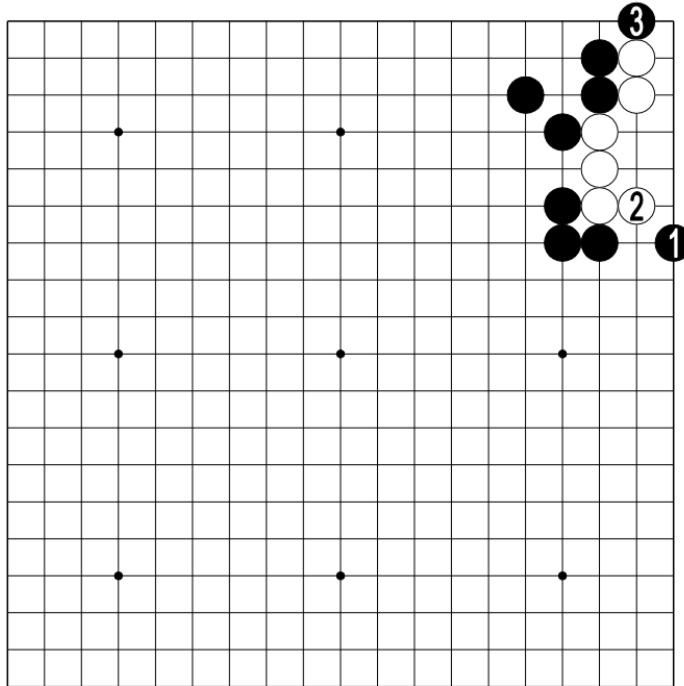
白的形很局促。但却意外的顽强。不让白棋有劫，全部杀掉的手段有没有？



正解图

正解图 跳

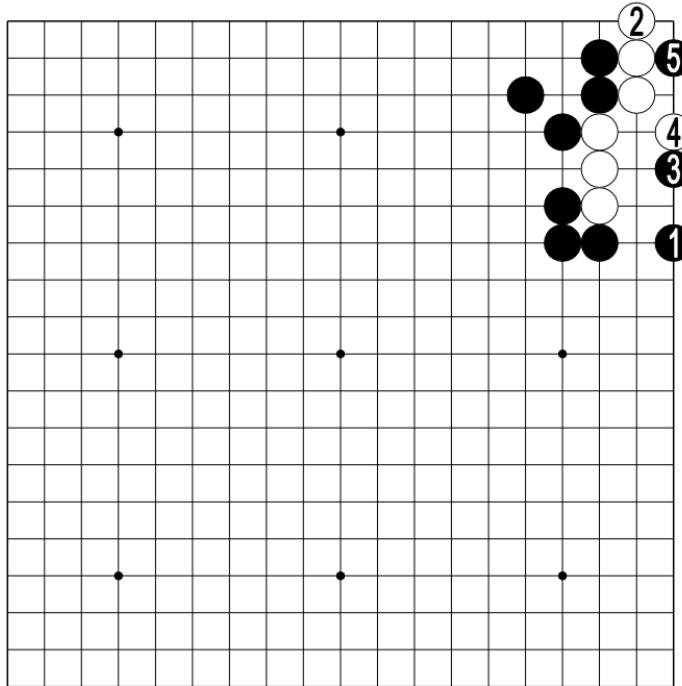
黑 1 跳，是有趣的一手。
如果说漂亮的话，这里就是必杀
的一跳。



1图

1图 (死)

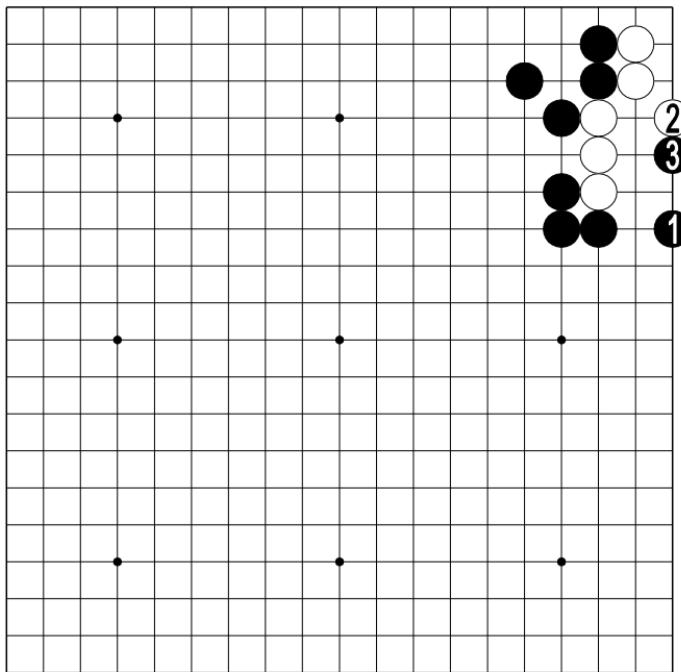
黑 1 跳, 白如于 2 位应,
黑 3 扳。空间太小, 白没有做
两眼的地方。



2图

2图 (中间)

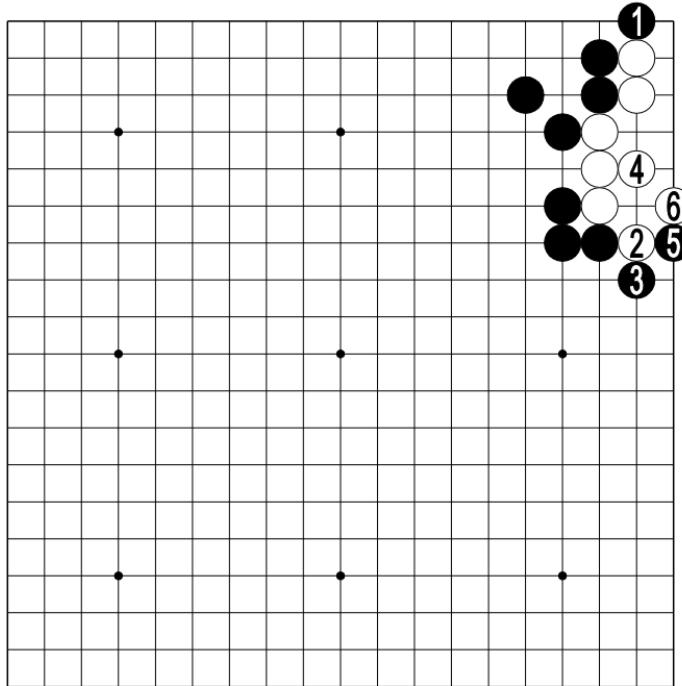
黑 1 时，白 2 扩大眼位，
是最强的抵抗。但黑 3 是急所。
白 4 如尖顶，黑 5 点，白死。



3 图 (画蛇添足)

黑 1 时，白 2 如倒虎，应该说是画蛇添足吧。至黑 3 为止，白死。

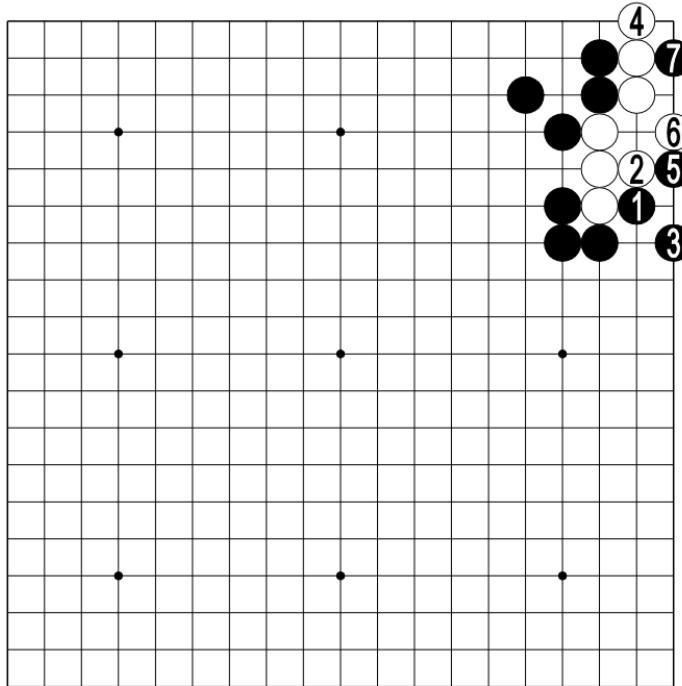
3 图



4图

4图 (劫)

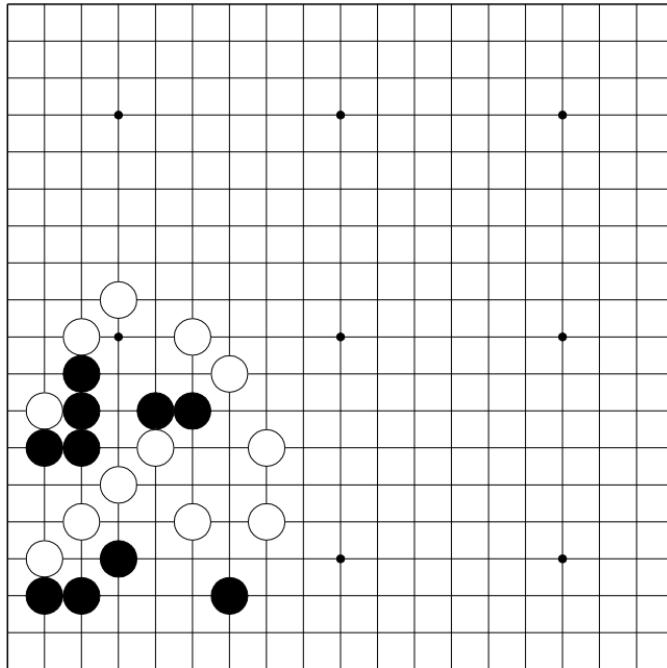
黑 1 如从角上动手，被白 12 位扳、4 位虎进行抵抗。黑 5 打，白 6 虎打做劫。



5图

5图 (失败)

黑 1、3 的倒虎，白 4 立，
黑准备 5、7 扳点。这个劫很勉
强。无论怎么说，这个劫争是失
败的。



第 25 题

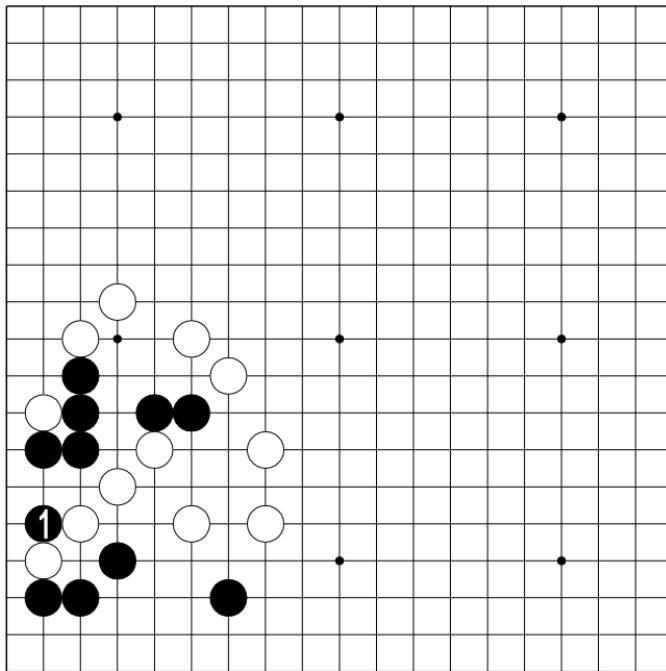
第 25 题 飞跃

黑先 上级

这也是求渡的问题。但要追求最大的效果。因此，没有飞跃的着想是不行的。

正解图 挤

黑 1 干脆挤进去。当然，这里包含着 A 位先手，但，暂时保留着是正确的。

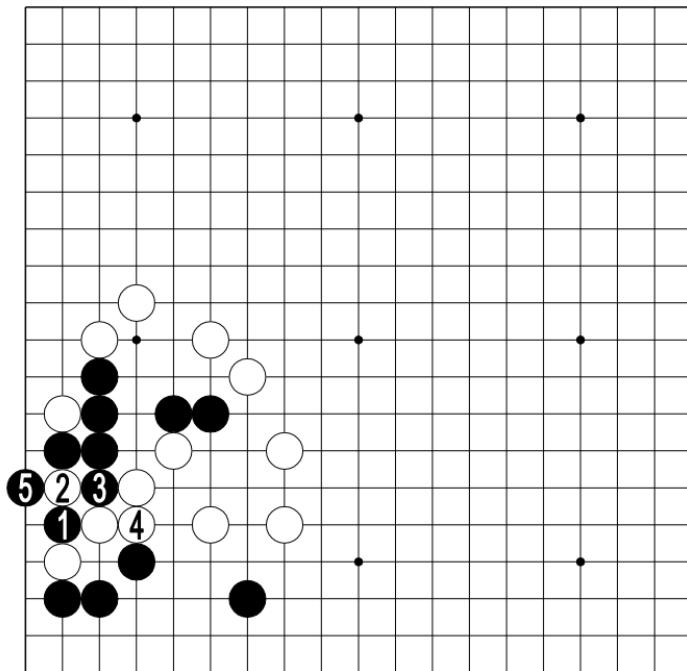


正解图

1图 (舒服)

黑1挤，白2不能打吃。

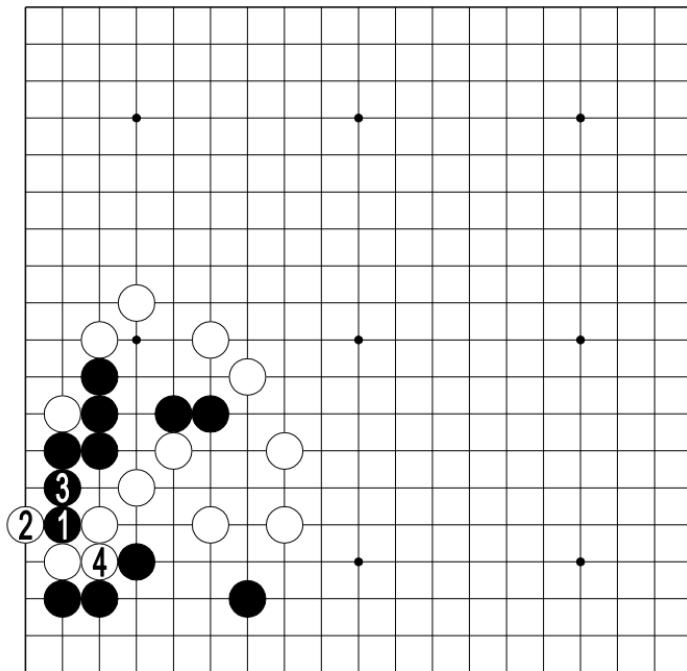
因为黑3反打，白4粘连，
黑5提后留有渡点。



1图

2图 (老实)

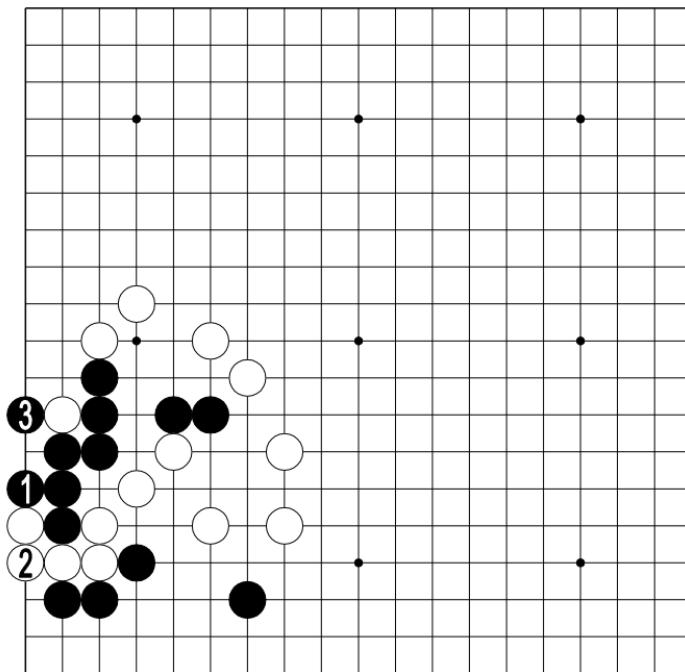
黑 1 挤后, 白 2 如从下边打, 黑 3 老实地粘上。白 4 只能粘……



2图

3图 (不充分)

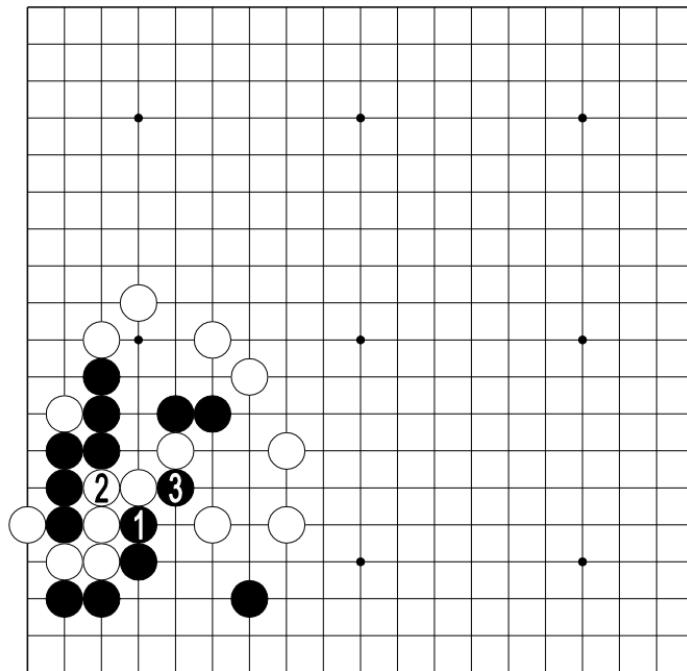
黑 1 打吃先手便宜，白 2 时，黑 3 做活不充分。有更厉害的手段。



3图

4图 (吃棋)

黑1挤, 白2接, 黑3卡入是好手。要吃棋, 白感到难办。

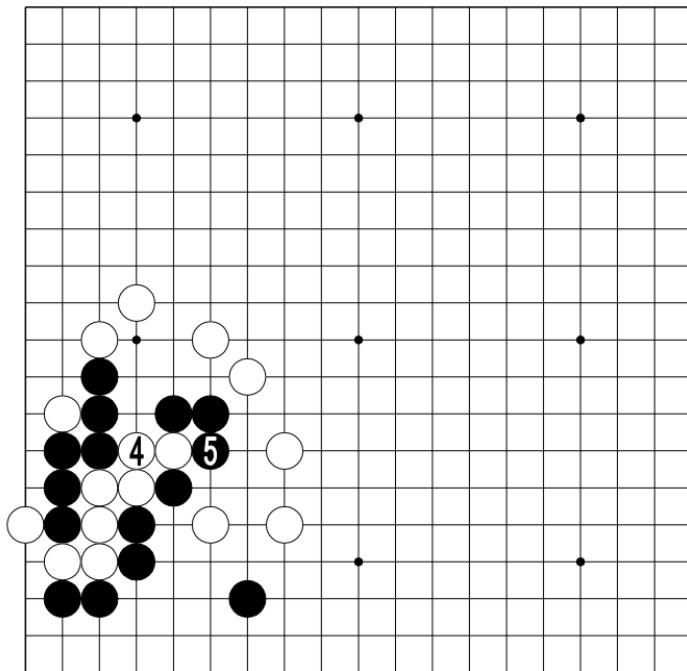


4图

5图 (成功)

白4粘，黑5大吃。没有做活的必要，可以说是大成功吧。这就是正解。

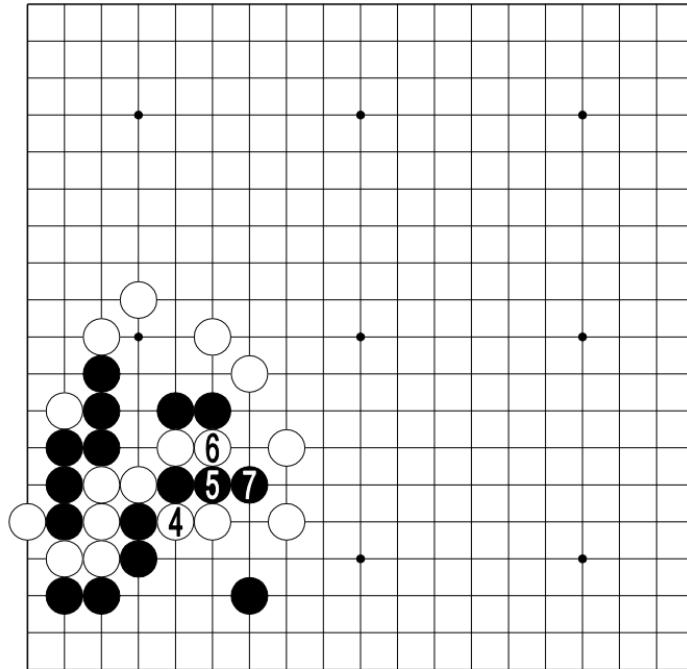
白4



5图

6图(长)

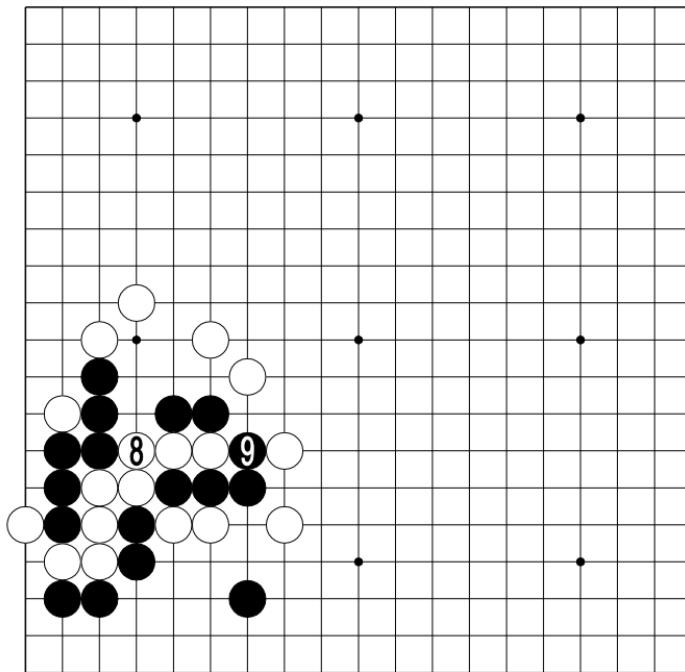
白4断, 黑5长。白6时, 黑7, 由于白的配置不好。



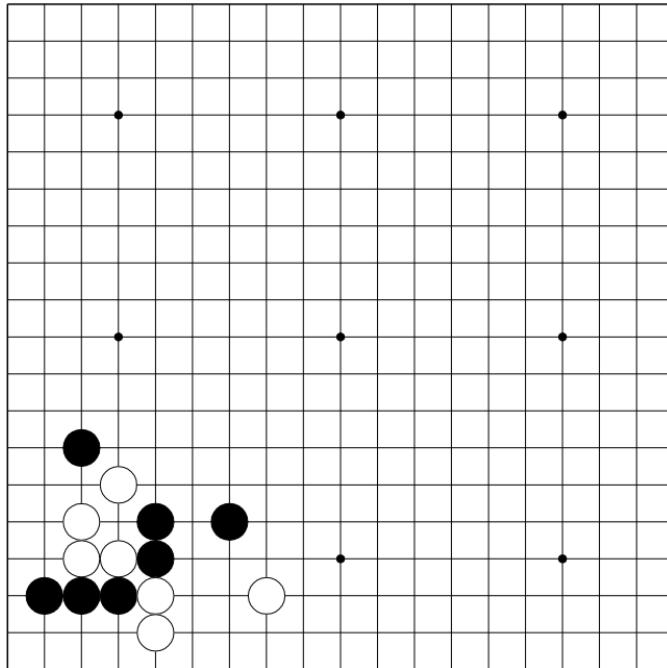
6图

7图 (白损)

白8如接, 黑9后, 白越损越厉害。白应该尽早收。



7图

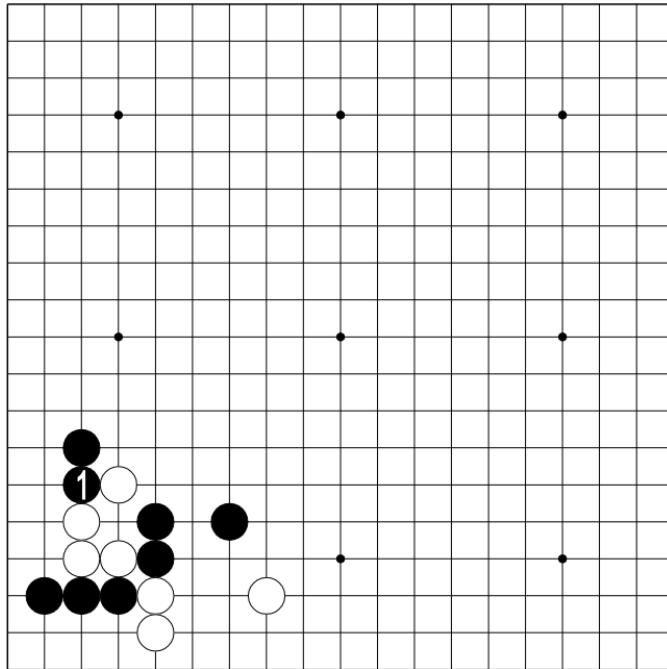


第 26 题 挽救

黑先 上级

这可以说是一道死活题吧。
无论如何必须救出角上黑三子。
但仅仅那样还不能满足。

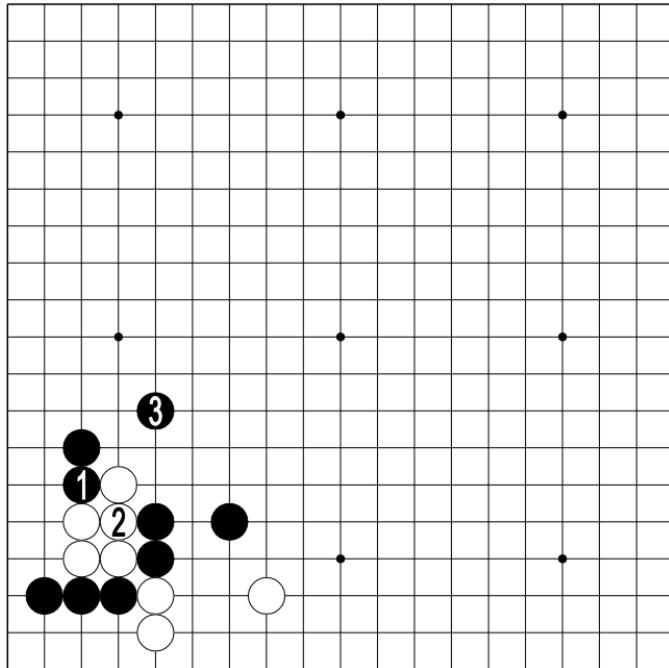
第 26 题



正解图

正解图 挤入

黑 1 挤入。这并不是多余的交换，也包含着紧气作用。



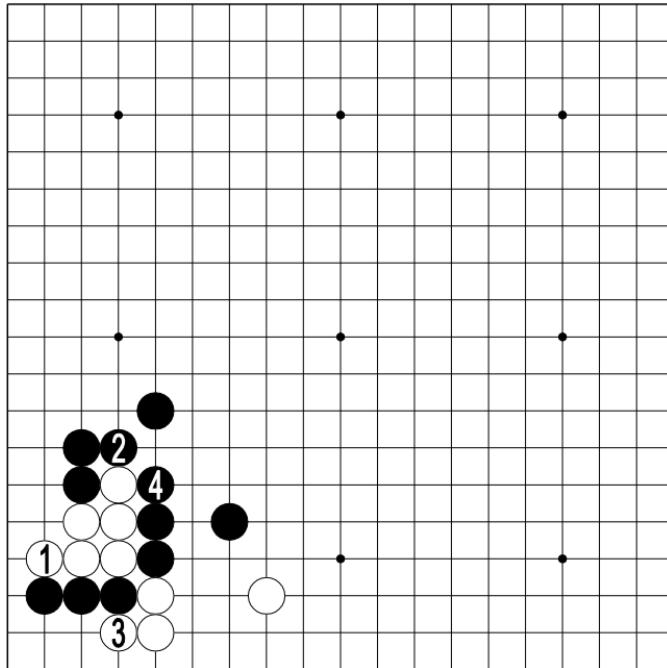
1图

1图 (枷)

黑 1 时, 白 2 是不能粘的。白 2 如粘黑 3 飞枷后, 不仅救了角上三个黑子, 还吃掉飞枷中的白棋。

2图 (胜利)

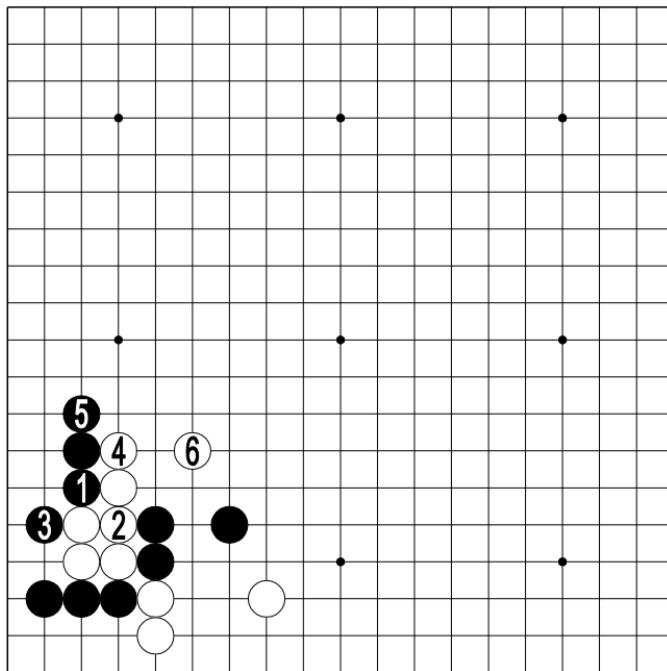
虽然形上有些不够坚固，但白也逃不出去。白1如进行对杀，黑2、4，黑胜。



2图

3图（消极）

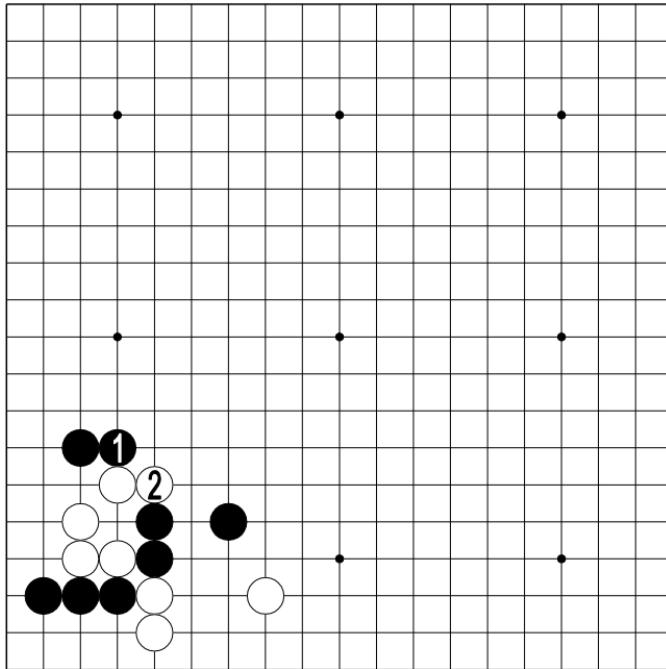
黑1好，白2时，黑3渡过，消极。被白4压，捕捉不住白棋。



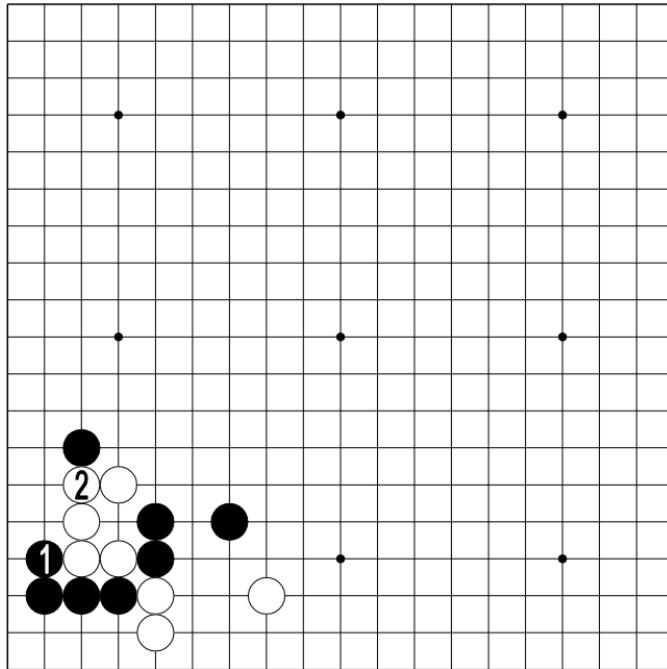
3图

4图 (同样)

黑1位，白走2位长，同样捕捉不住。与其这样的着法，不如考虑渡过为好。



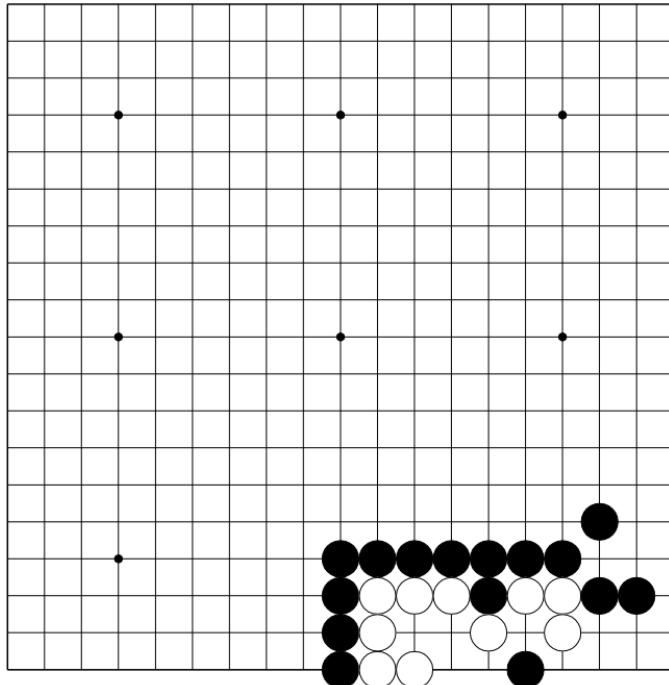
4图



5图 (失败)

黑 1 是失败的。白不挡，而走 2 位的急所。这样，即使渡过，味道也极坏。

5图

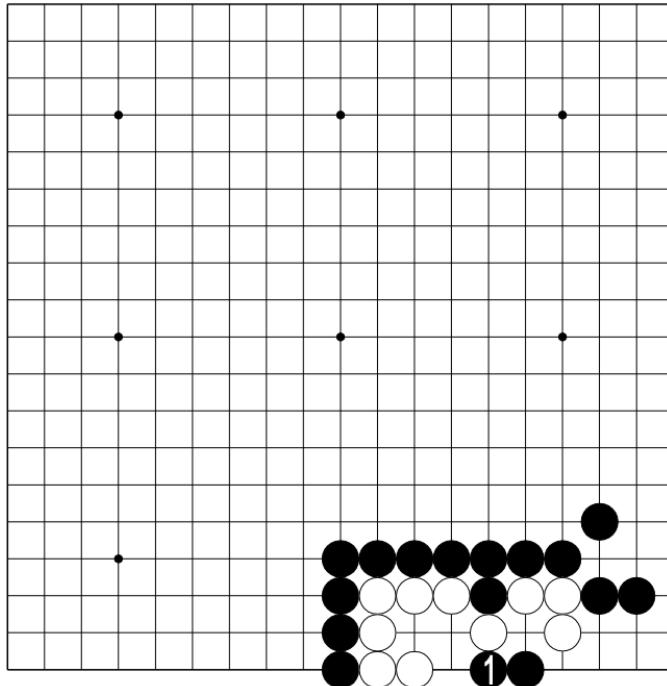


第 27 题

第 27 题 特殊性

黑先 有段

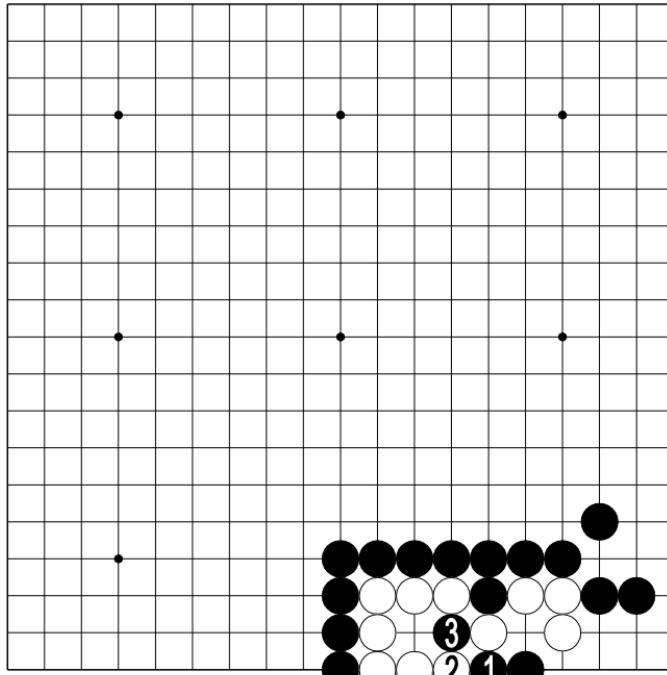
角被人们称之为魔物，往往产生奇妙的手段。不管怎样，利用角上的特殊性，将这块白棋杀掉。



正解图

正解图 爬进去

因为味道很坏，所以考虑得也很多。但是黑 1 爬进去是好手。白立即穷于应付。



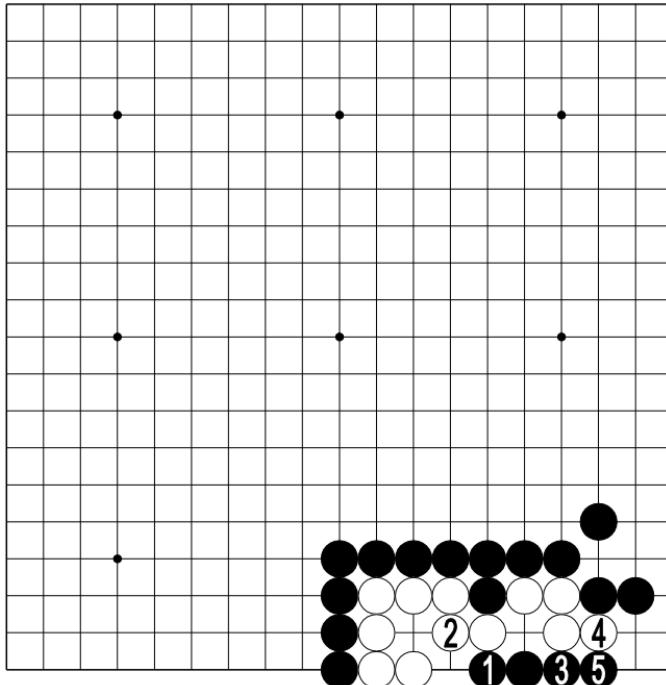
1图

1图 (倒扑)

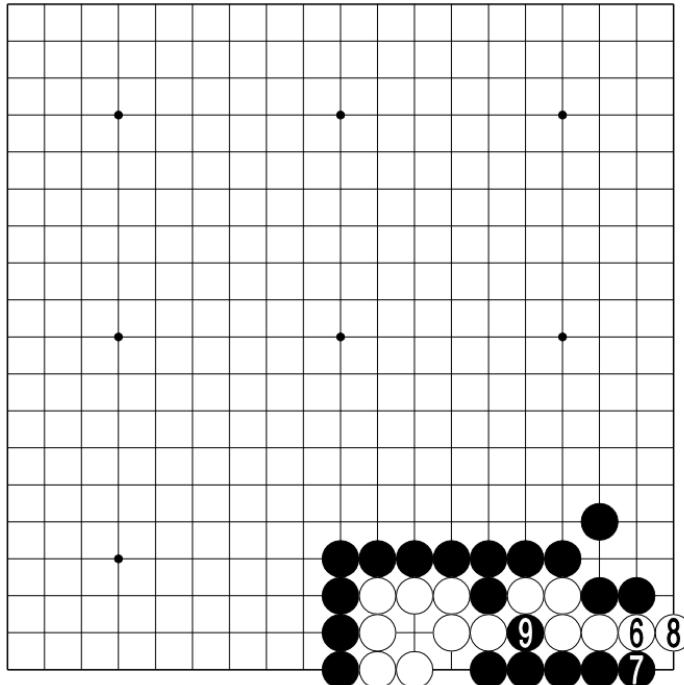
黑 1 爬, 白 2 不能挡。黑 3 扑入, 是难以想象的形, 这就是倒扑。

2图 (一步一步)

因此，黑1爬时，白2只能粘。黑3、5一步一步地向角上爬。那么……



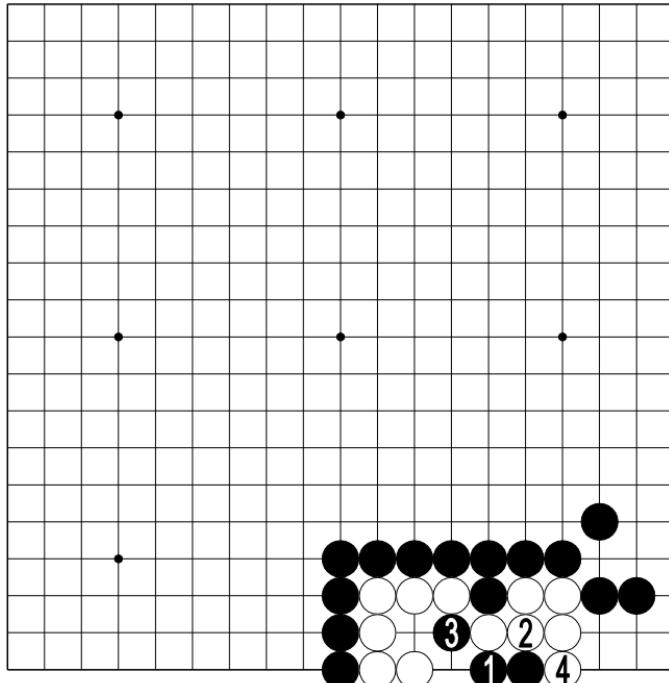
2图



3图

3图 (放不入)

走到白 8，黑 9 断入。到了气紧的时候，白放不入。这就是角上的魔力所在。

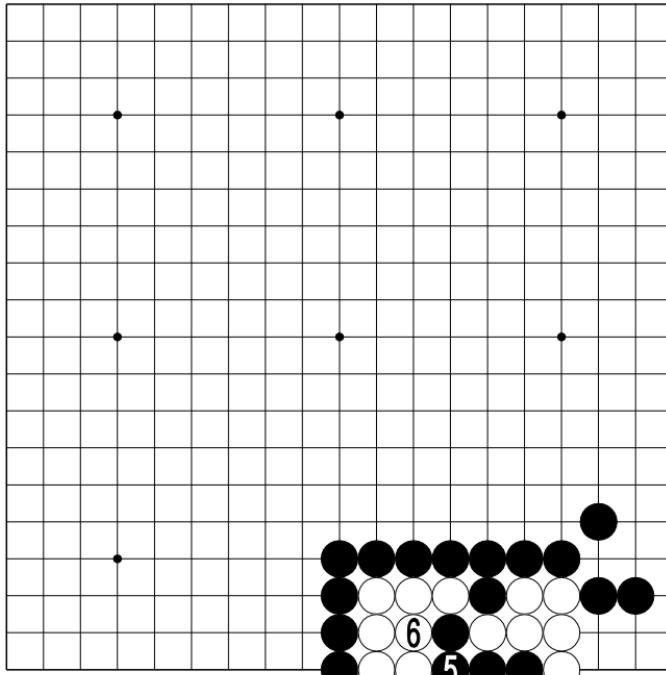


4图

4图 (接)

上图不行，白2接试试看。
这样，黑3断。

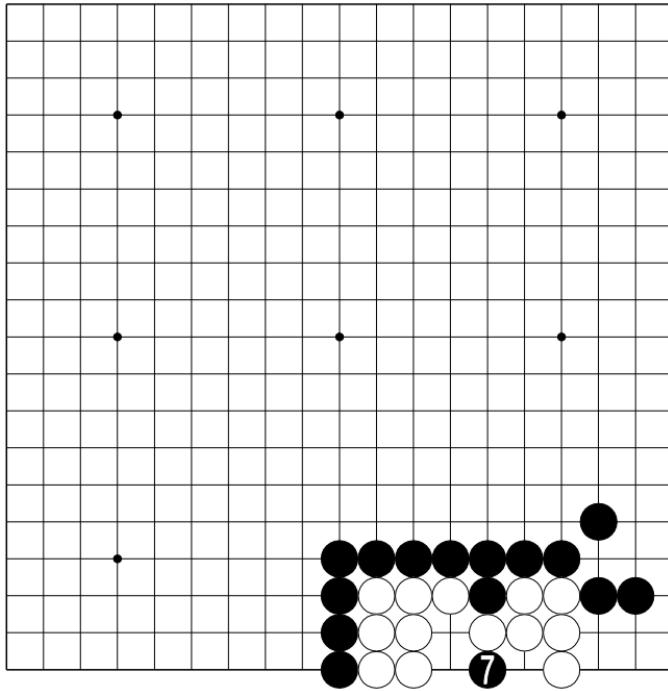
5 图 (全部弃掉)



5 图

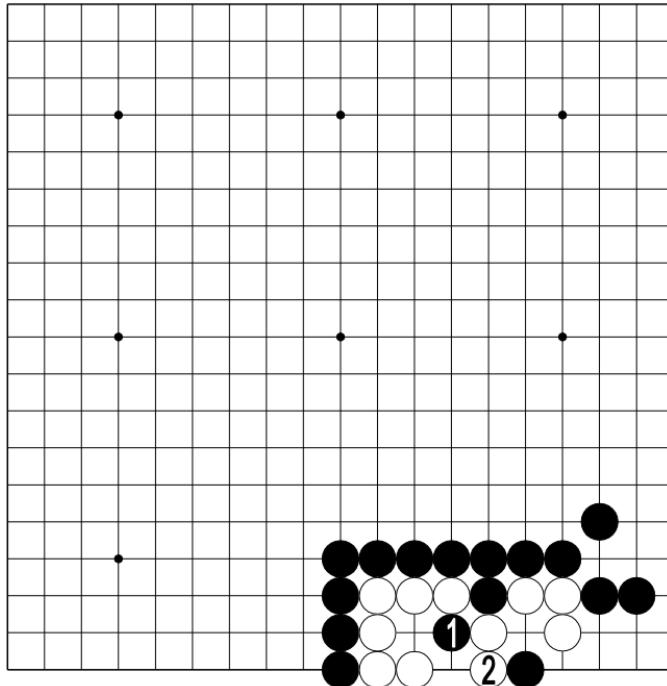
因为不能从左边下子，白只有在 4 位打吃，黑 5 接，全部弃掉是好手，让白 6 提。

6 图 (中间手)



6图

在提子中黑 7 点，成为中间杀手。确实是有趣的死活题。



7图

7图 (失败)

黑 1 如断, 被白走到 2 位就失败了。好像有手段, 但却无棋。白棋活了。