

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，以开阅读者的眼界和思路。

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 02 题 画

第 03 题 脚踏实地

第 04 题 次序

第 05 题 缺陷

第 06 题 弃

第 07 题 黑胜

第 08 题 沉着

第 09 题 变故

第 10 题 轩然大波

第 11 题 乱战

第 12 题 心情舒畅

第 13 题 办法

第 14 题 常识

第 15 题 选择

第 16 题 华丽

第 17 题 瞬间

第 18 题 山

第 19 题 自然

第 20 题 妙手

第 21 题 妙

第 22 题 生路

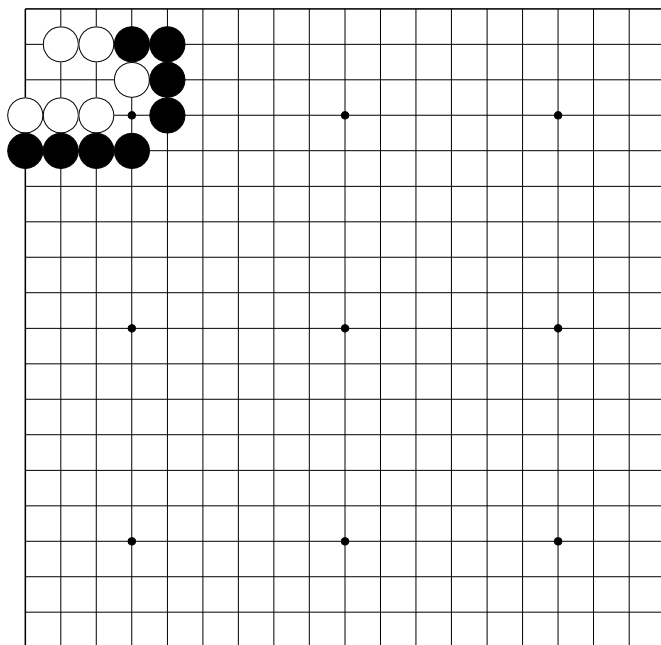
第 23 题 深奥

第 24 题 杀

第 25 题 飞跃

第 26 题 挽救

第 27 题 特殊性



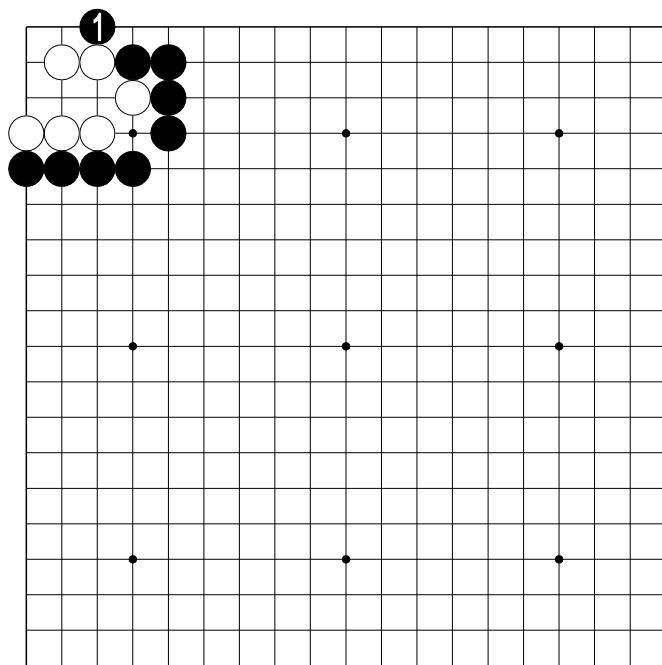
第1题

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。

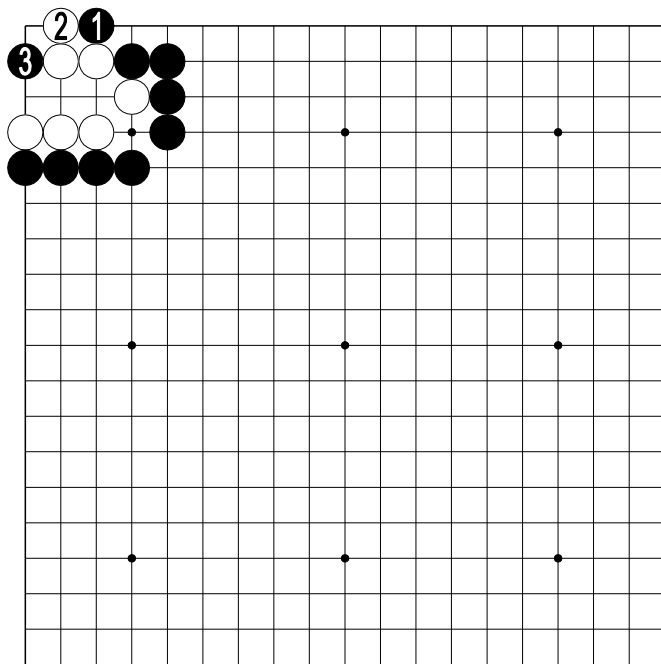
从哪里进行呢？



正解图

正解图 扳靠

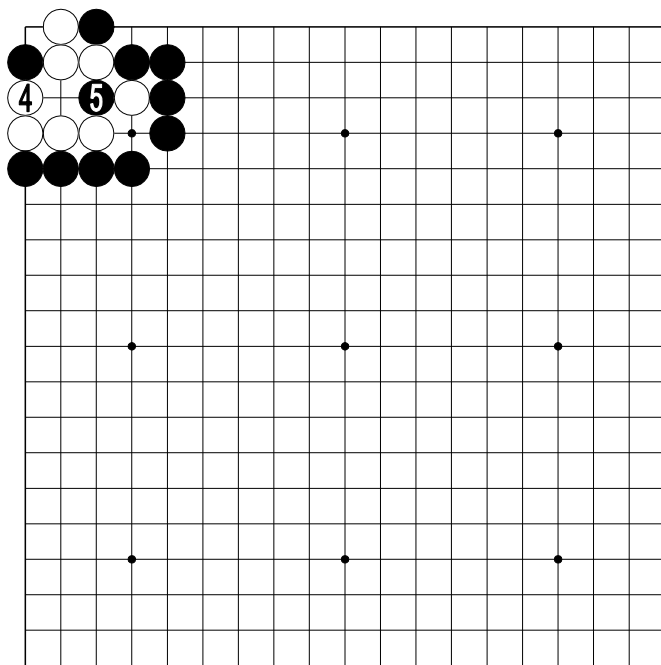
首先黑 1 扳。缩小眼位，这是杀棋最基本的知识。



1 图

1 图（靠）

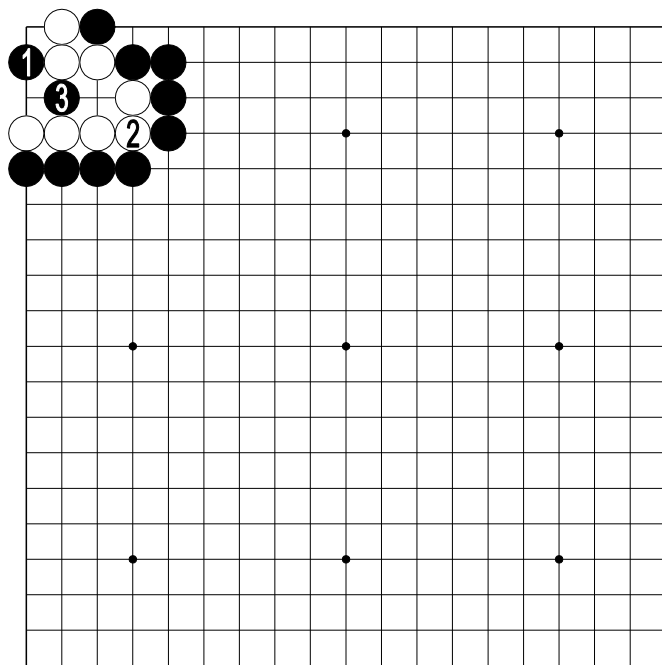
黑 1，白 2 限制眼位后，黑 3 靠是决定性的一手。正是平常所说的“二、1 路”急所。



2 图

2 图（扑眼的手筋）

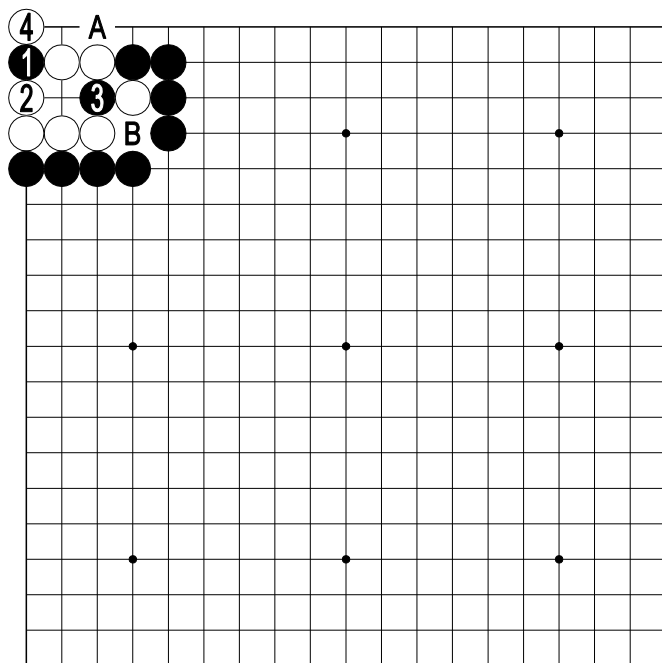
“二、1 路”并不是直接的急所，请看白 4 以后的形状。黑 5 扑，又产生了一个破眼的典型手筋。



3 图

3 图（挖）

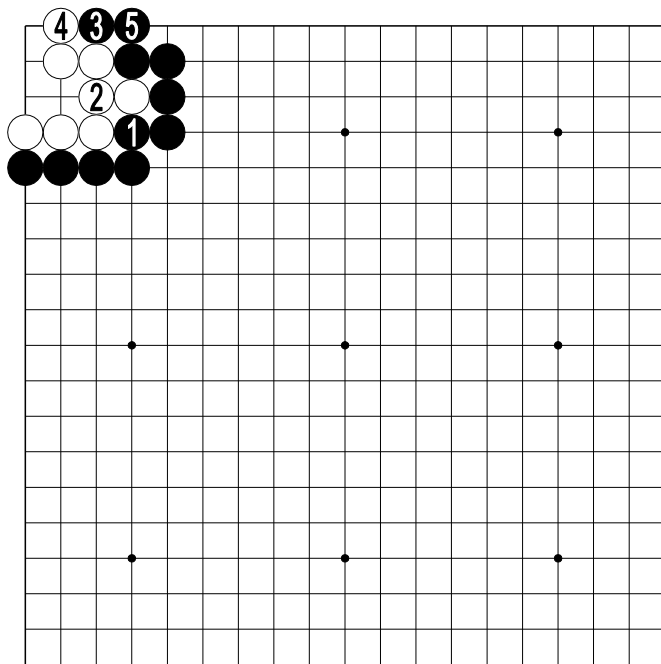
黑 1 时，白如在 2 位扩大眼位，黑 3 挖入，成为“曲三”，还是死棋。



4 图

4 图（失败）

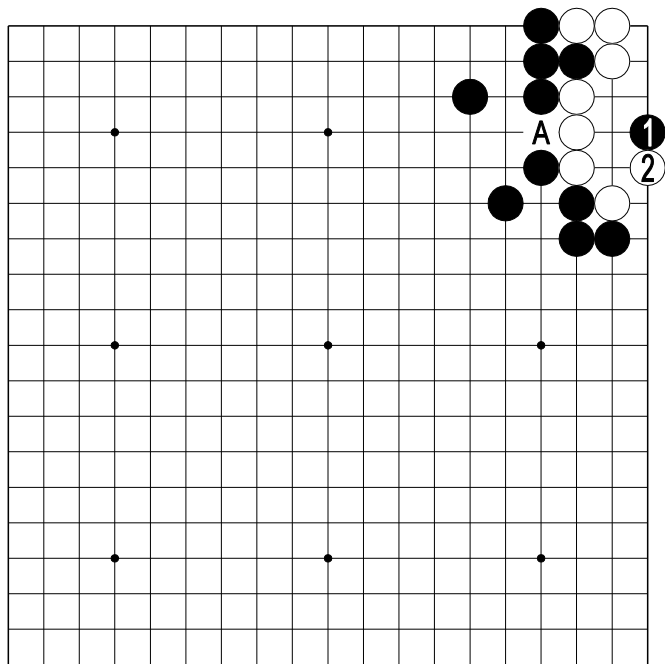
如先在 1 位靠则不行，被白 2 打之后，黑 3 即使扑入，至白 4 止，A 和 B 两点见合，白棋活。



5 图

5 图（失败）

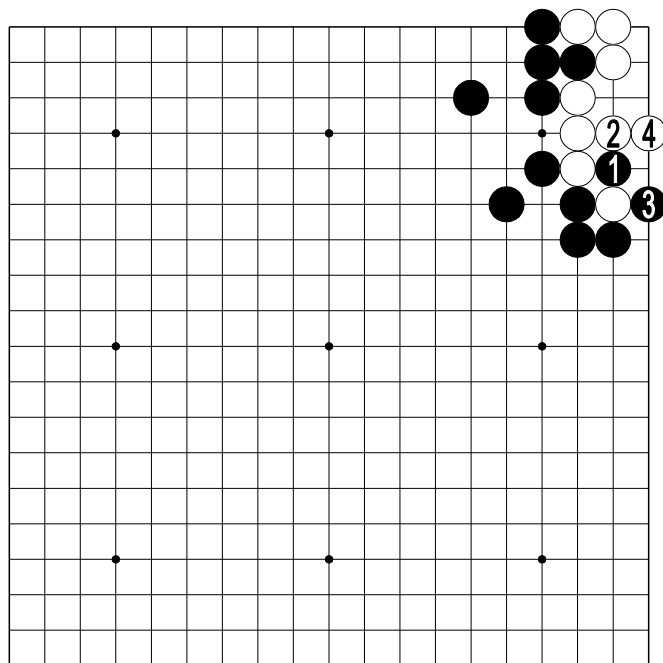
黑 1 打，什么手段都没有了。黑 3、5 只不过是官子而已。因为一开始就打，把变化走尽了。



4 图

4 图（是筋？）

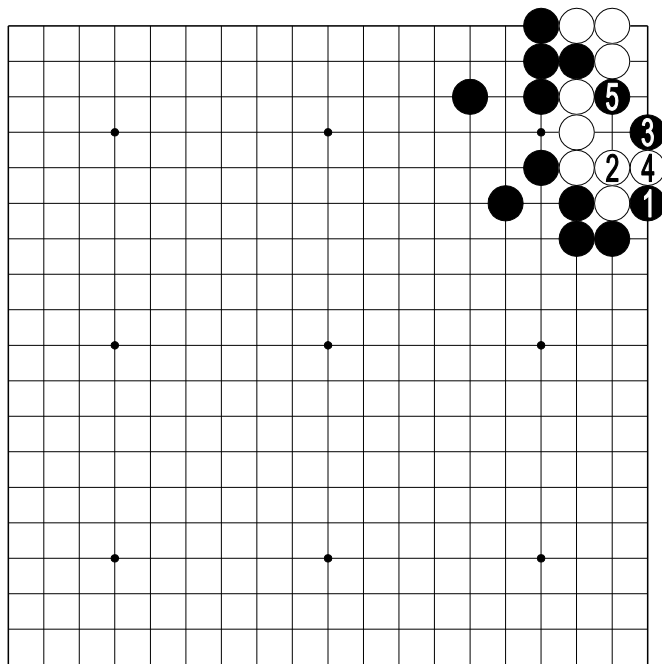
有人认为黑 1 是筋。但这只是在 A 位紧气时才是手筋，在本题的场合下，白 2 尖顶，白简单地做活了。



5 图（失败）

黑 1、3 吃白一子，明显失败。白 4 立下，白活了。

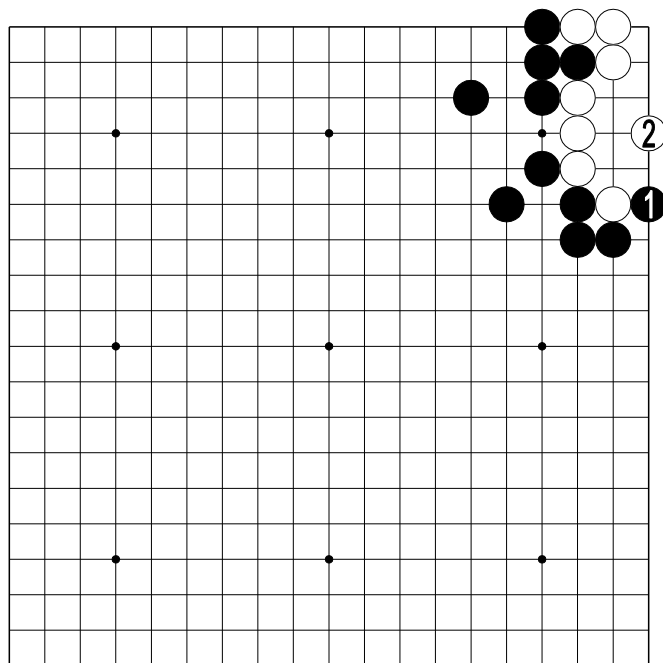
5 图



7 图

7 图（接怎样？）

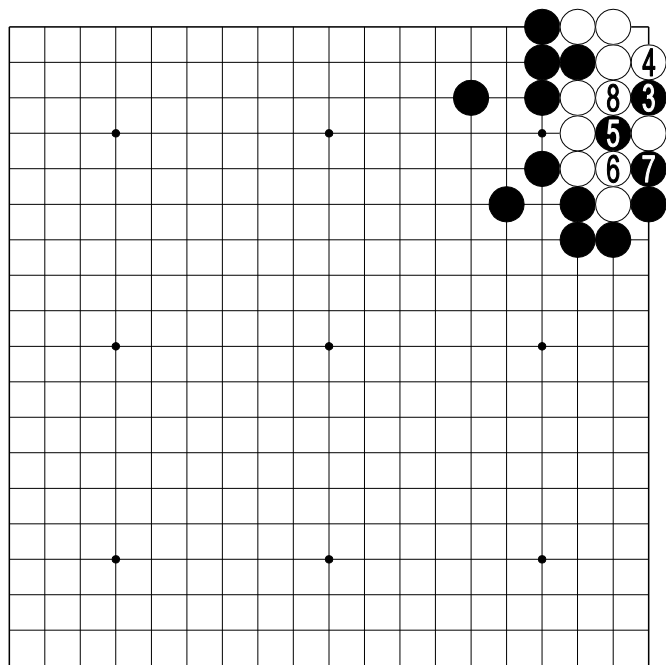
黑 1 时，白 2 如接上，则没有抓住黑的失着。这样，黑 3 点成急所，至黑 5 止白棋被吃。



8 图

8 图（跳是好手）

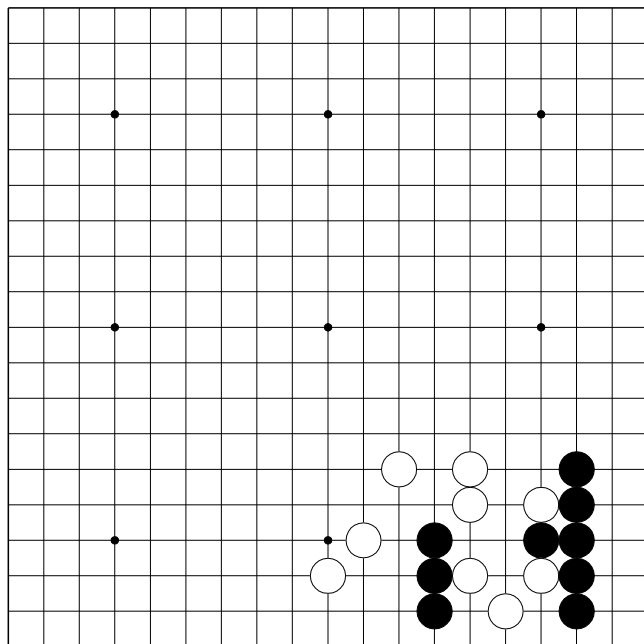
黑 1 时，白 2 跳是形。白利用黑棋的失着，净活。



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。

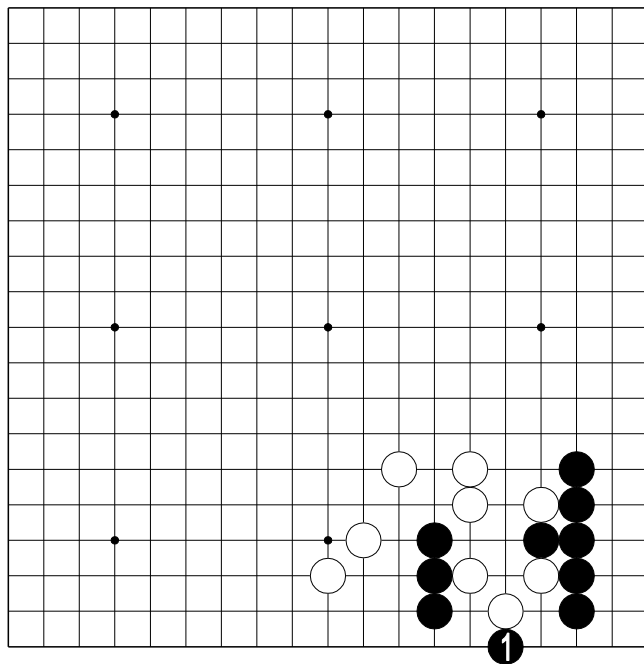


第3题

第3题 脚踏实地

黑先 有段

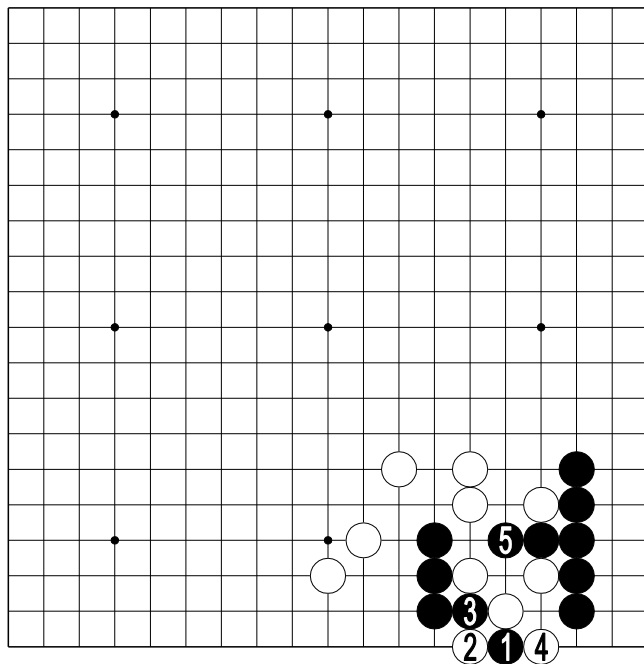
这是“渡”的题目。所谓“脚踏实地”就是说不求标新立异，这是行棋的要领。成劫是黑的失败。



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。

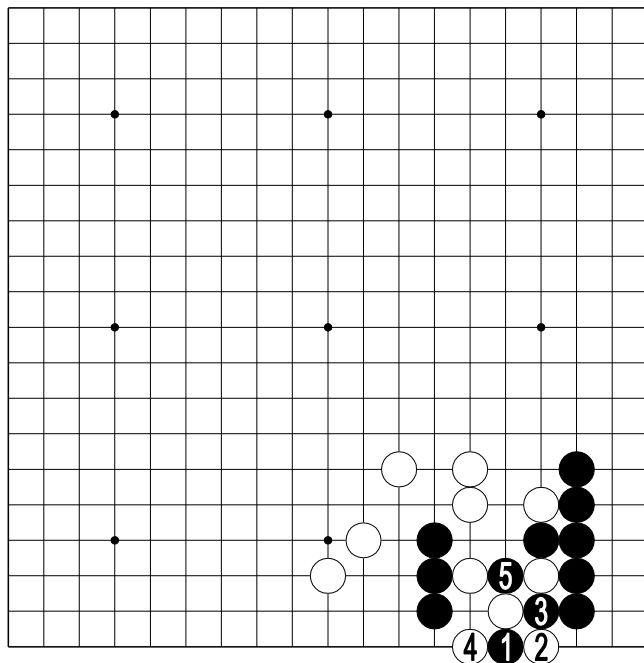


1 图

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。

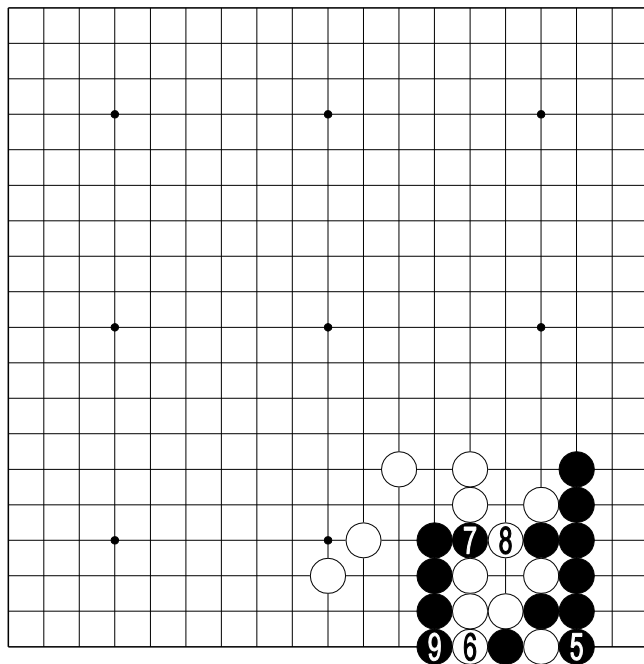


2 图

2 图（同样）

黑 1 时，白 2 好吗？

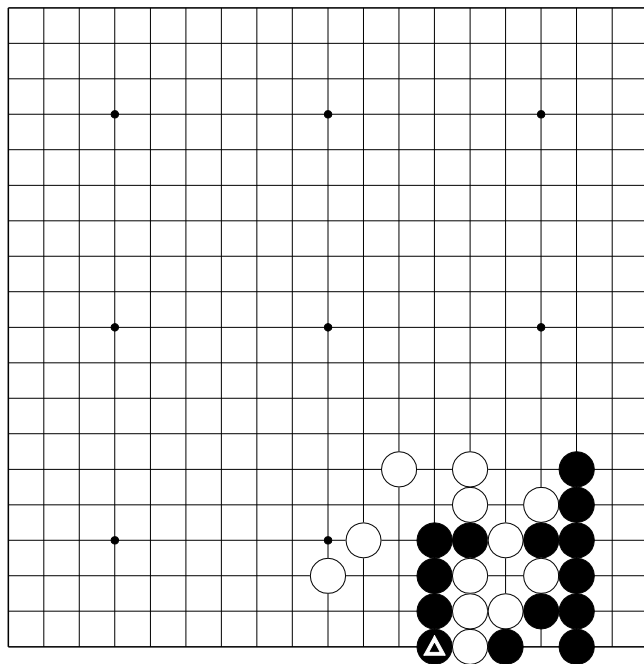
黑 3，白 4 提就成同样的结果。黑 5 提后，白仍有两处断头。难以两全。



4 图

4 图（打劫？）

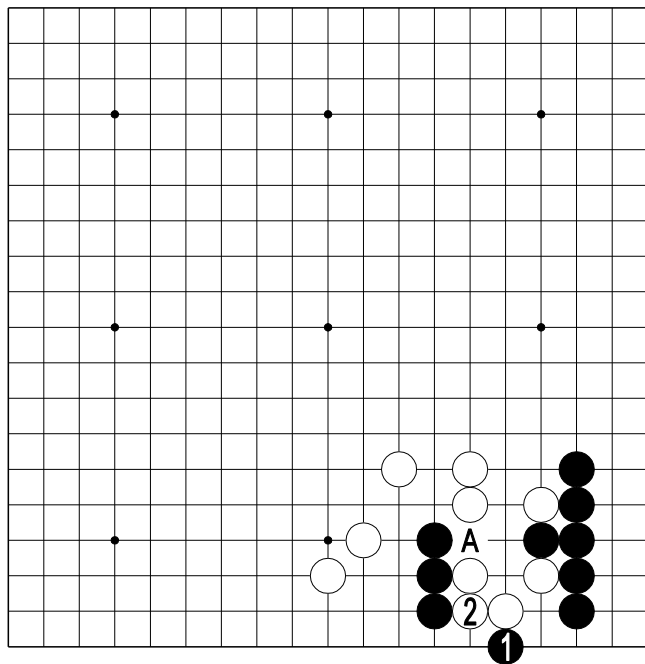
黑 5 提。白 6 必然。但黑 7 冲与白 8 交换后，再在 9 位挡，好像成为劫，但到底如何？整理一下看看。



5 图

5 图（两劫）

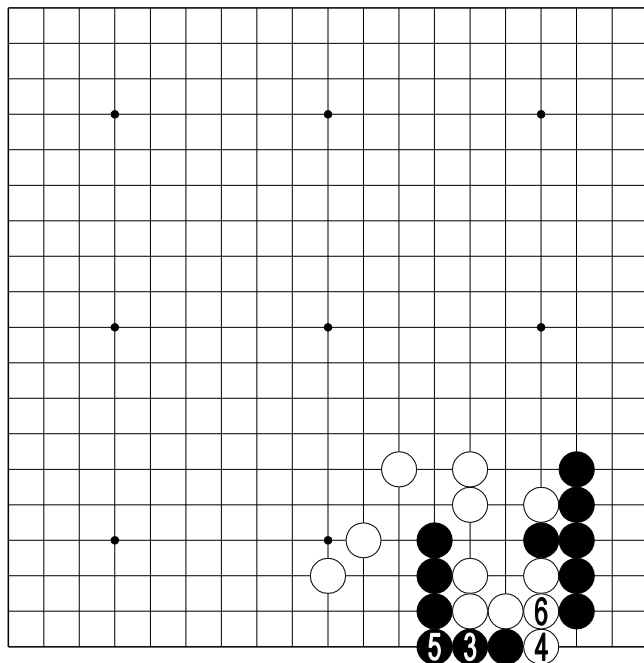
▲打的时候，上、下各有一劫，白接不归，可以看作是无条件地渡过。



6 图

6 图（最后的抵抗）

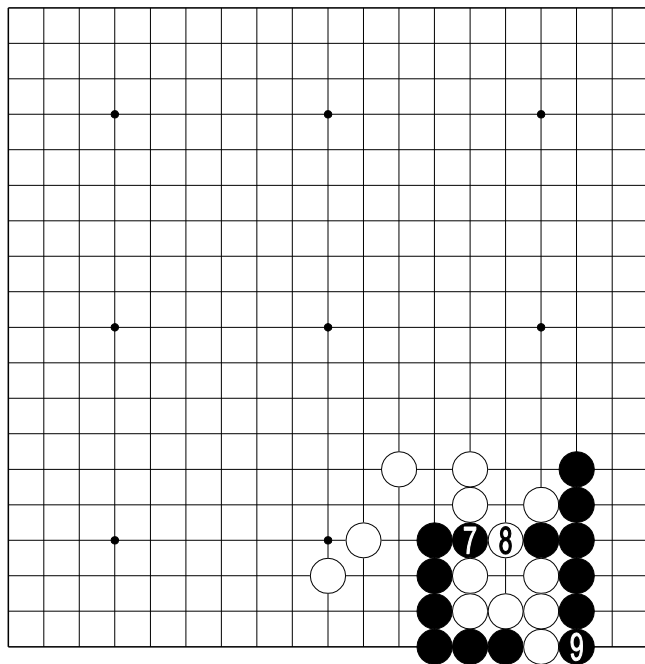
作为白棋最后的抵抗是黑 1 时，白 2 位团。无论如何，将 A 位冲保留着是正确的。



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。

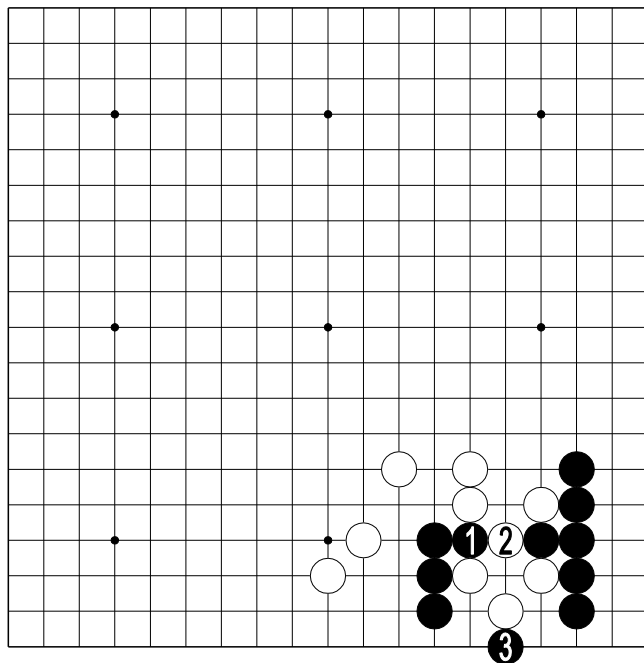


8 图

8 图（龟不出头）

黑 7 冲, 白 8 挡, 黑 9 打吃“龟不出头”。

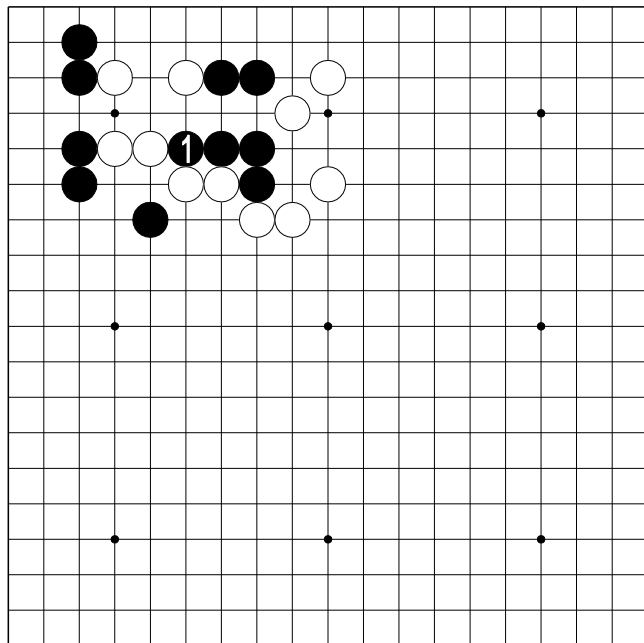
结论: 无论是龟不出头, 还是两劫, 都能够渡过。



9 图

9 图（打劫失败）

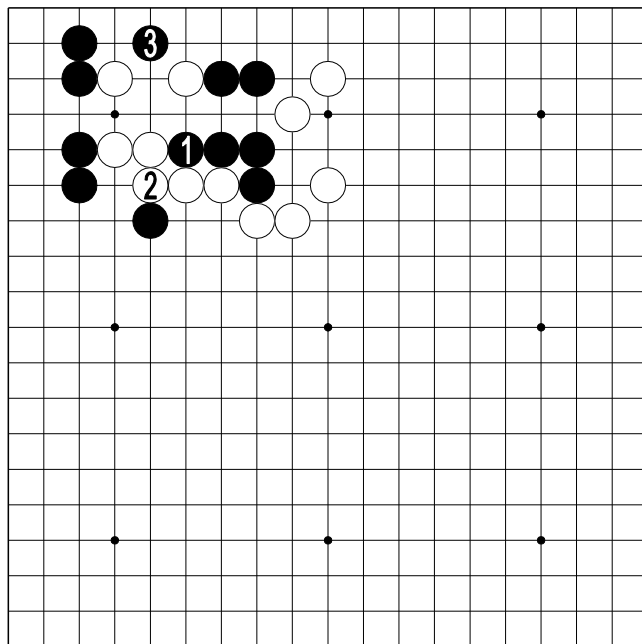
黑 1 先冲是不行的。白 2，黑 3 托，无论怎么走都将成为劫争。打劫就是失败，这是肯定的。



正解图

正解图 挤

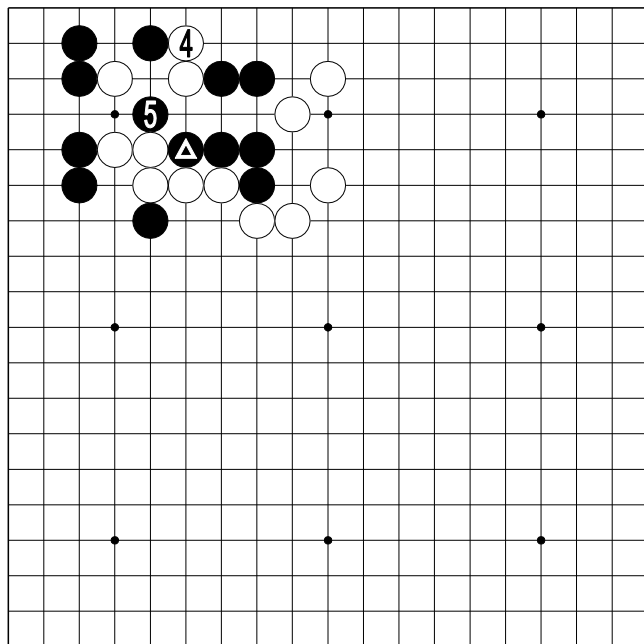
黑 1 从挤开始是行棋的次序。如果以后再挤，也许白棋的应手会有变化。



1 图

1 图（次序）

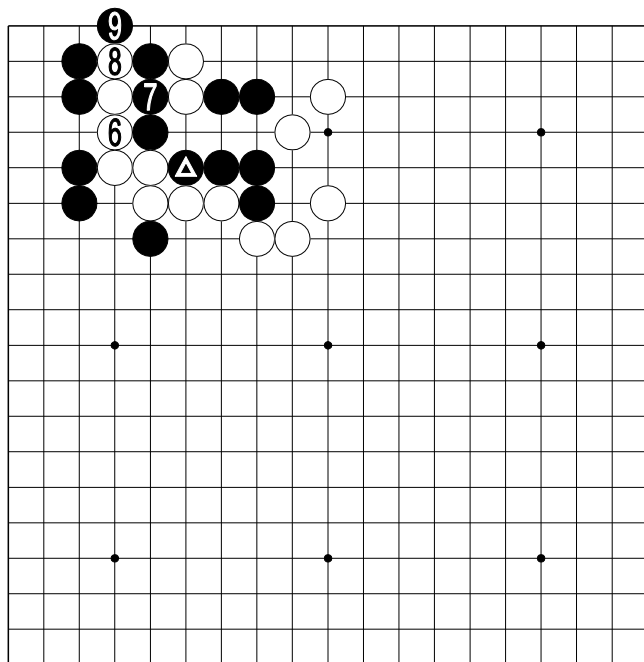
对于黑 1，现在白 2 只有粘。黑 3 点又是次序，白棋已无法阻渡。



2 图

2 图（吻合）

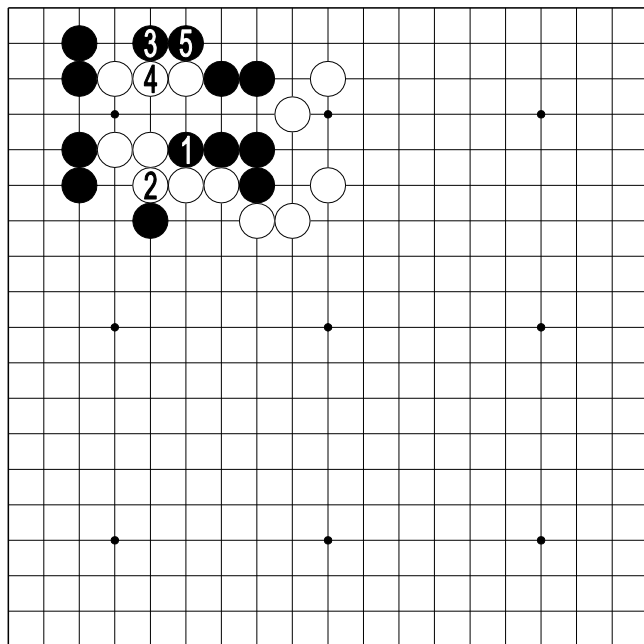
白 4 如挡下来，黑 5 扳出。
急所和次序很好地吻合在一起，
着着显出成果。



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。

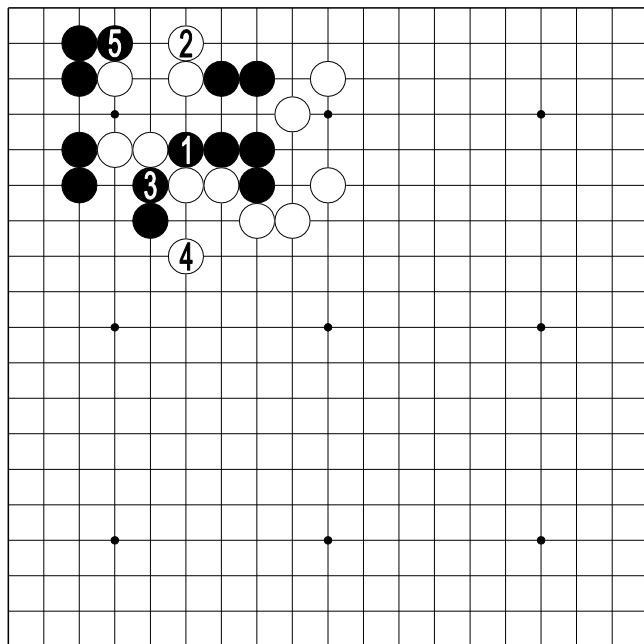


4 图

4 图（渡过）

前图转换的结果白损。

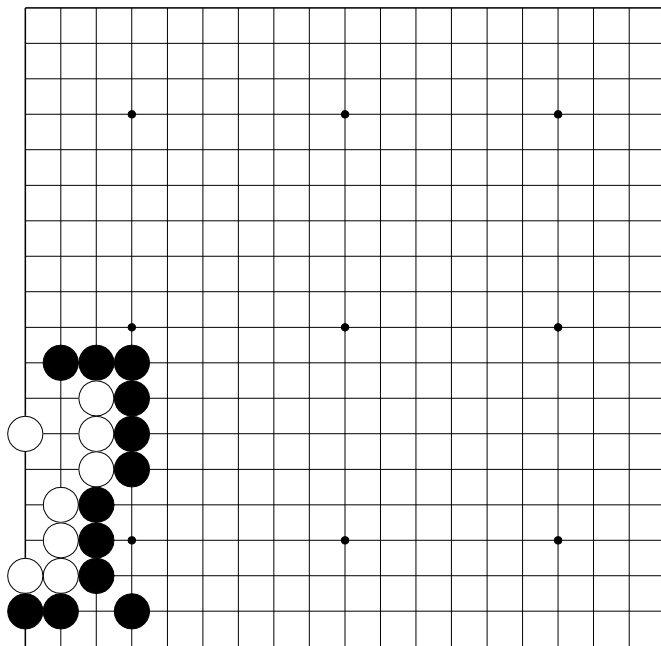
实战是黑 1、3 时，白 4 接，
让黑 5 渡过。



5 图

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。

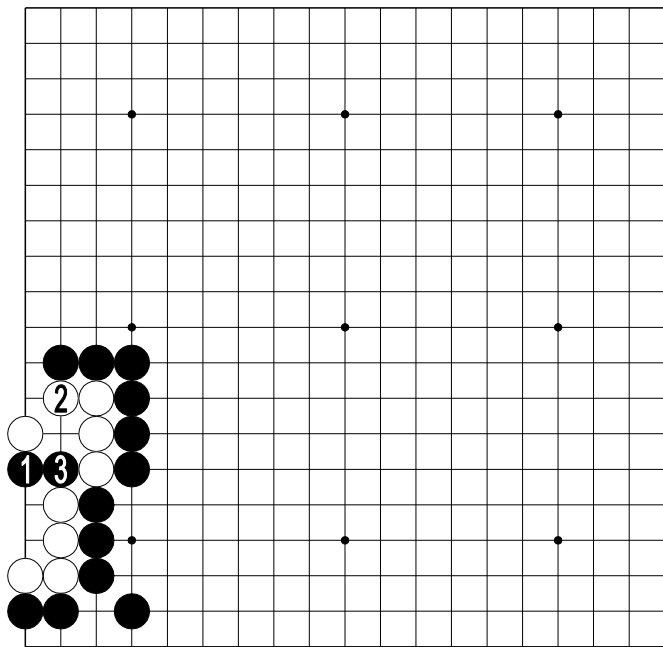


第5题

第5题 缺陷

黑先 中级

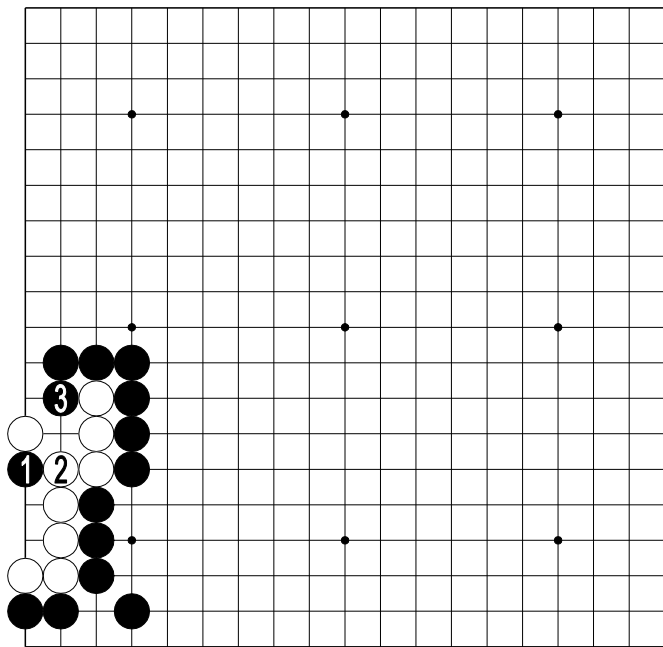
白棋的形状很整齐地排列着，看起来好像没有什么空隙，但确实有毛病。因为这里是紧着气的，请考虑进攻的手段。



1 图

1 图（蹲不入）

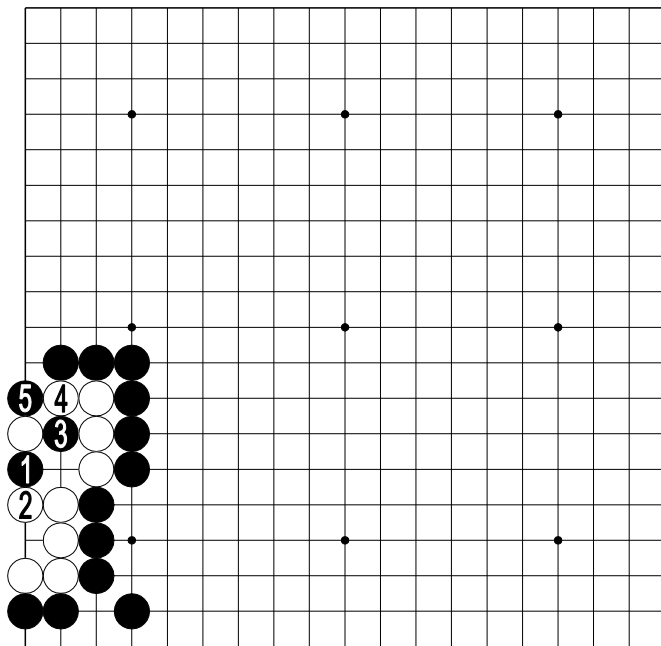
黑 1 时，白 2 扩大眼位，黑 3 断。因为气紧白蹲不入。白死。



2 图

2 图（这也是）

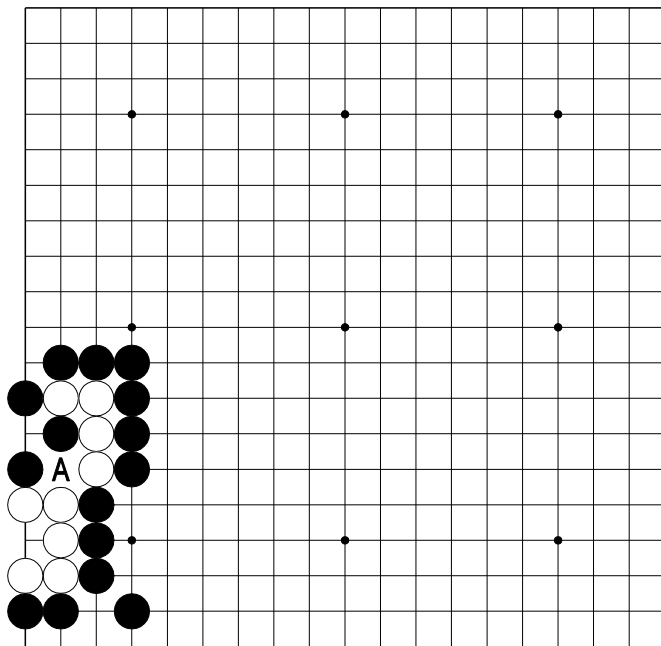
黑 1 时，白 2 打吃，被黑 3 冲后，白也是死棋。



3 图

3 图（抵抗）

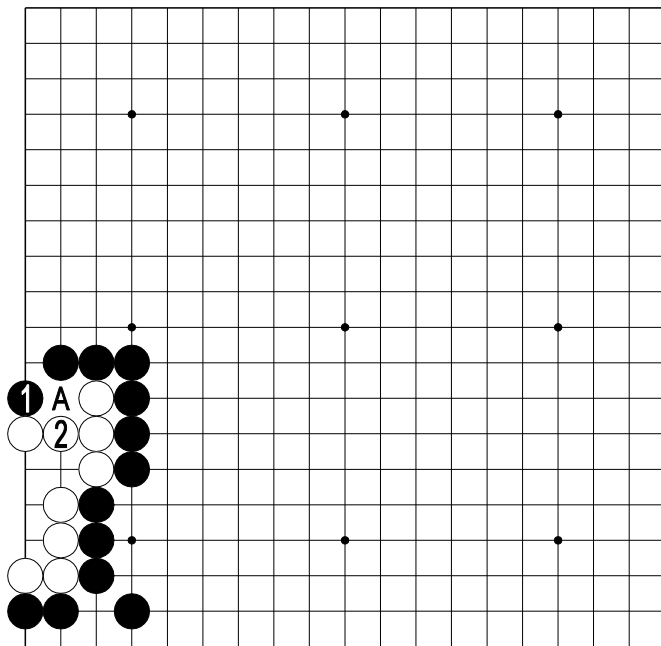
对黑 1 的靠，白 2 是最强的抵抗手段，黑 3 只有吃，白 4 让黑 5 提。



4 图

4 图（紧气）

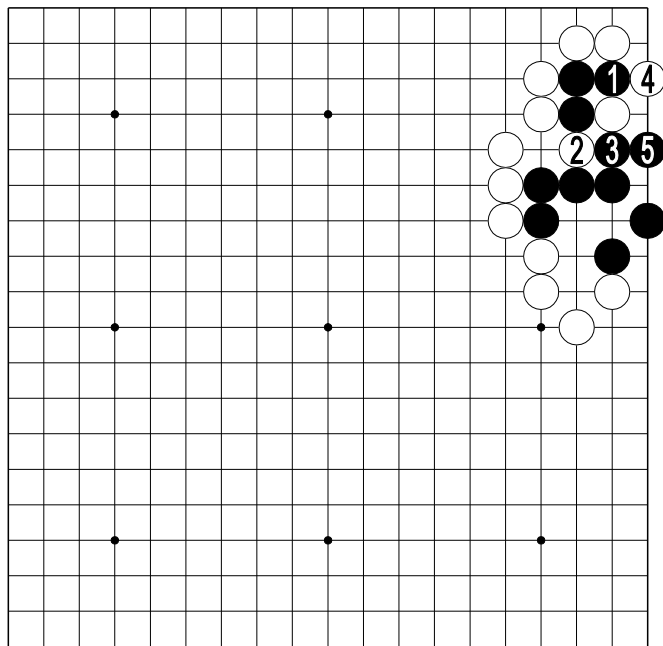
但可悲的是白不能在 A 位吃黑的接不归。气紧真可怕，白只有死。



5 图

5 图（失败）

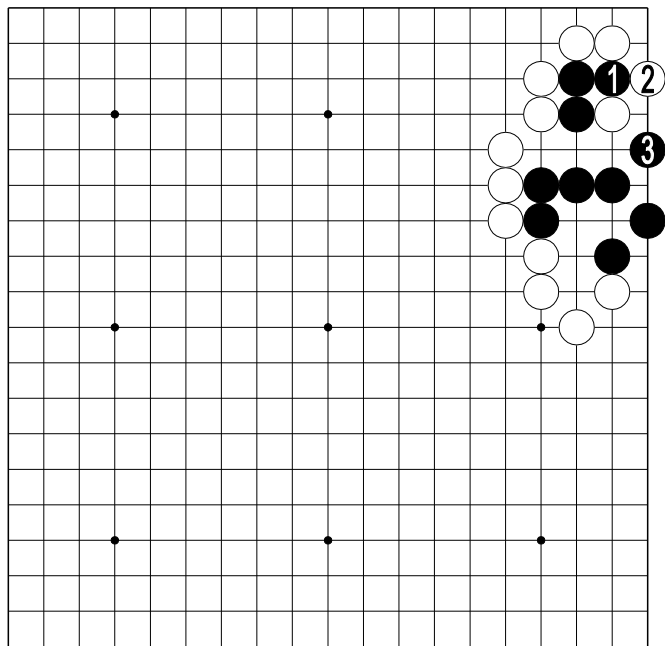
黑 1 或 A 等从外面进攻，不能解决问题。这个型要从里面着手。



1 图

1 图（愉快做活）

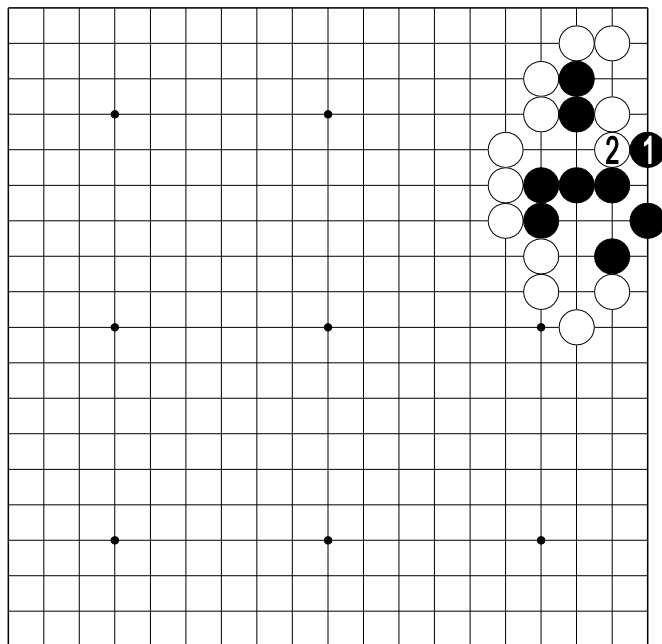
黑 1 时，白 2 如打，那太好了。黑 3 断打，让白 4 提，至黑 5 为止活了。舍弃三子还是便宜的。



2 图

2 图（好）

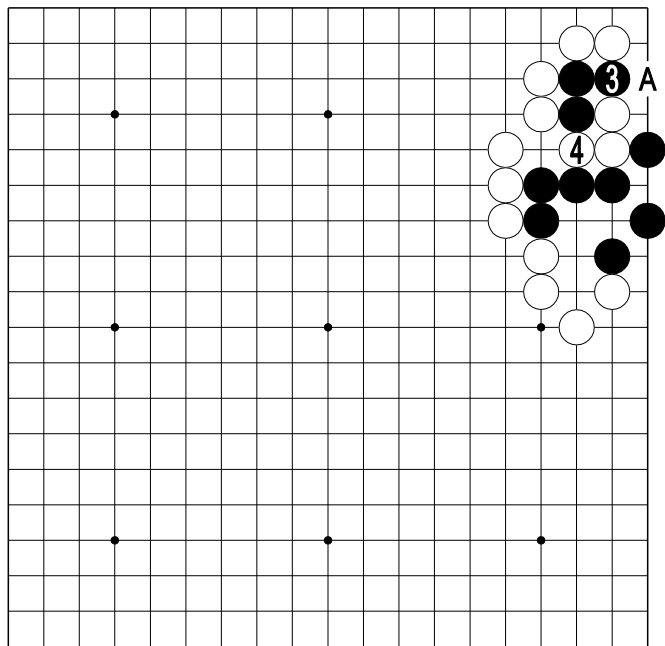
因此，黑 1 时，白 2 从下边打。但是黑 3 尖是好棋。黑 1、3 是连贯的手筋。



4 图（失败）

黑 1 单尖失败了，被白 2 破掉眼。

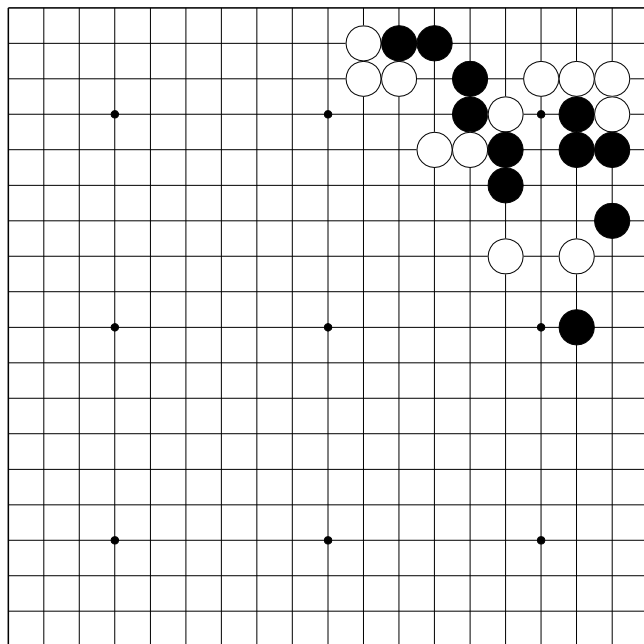
4 图



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。

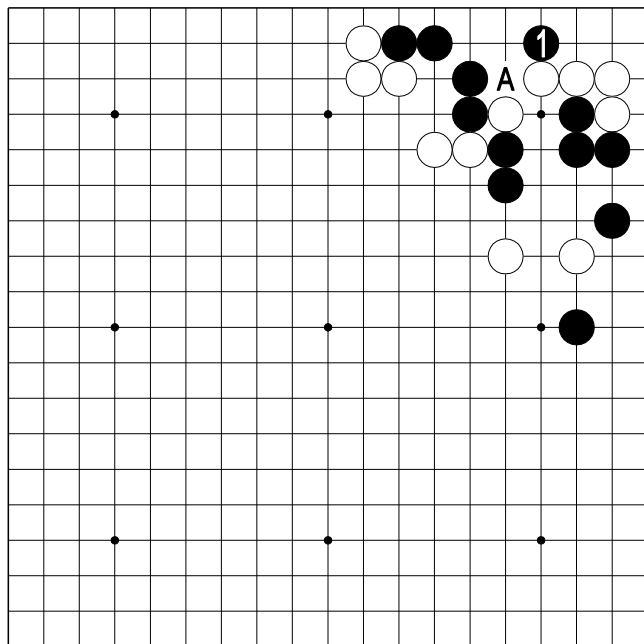


第7题

第7题 黑胜

黑先 有段

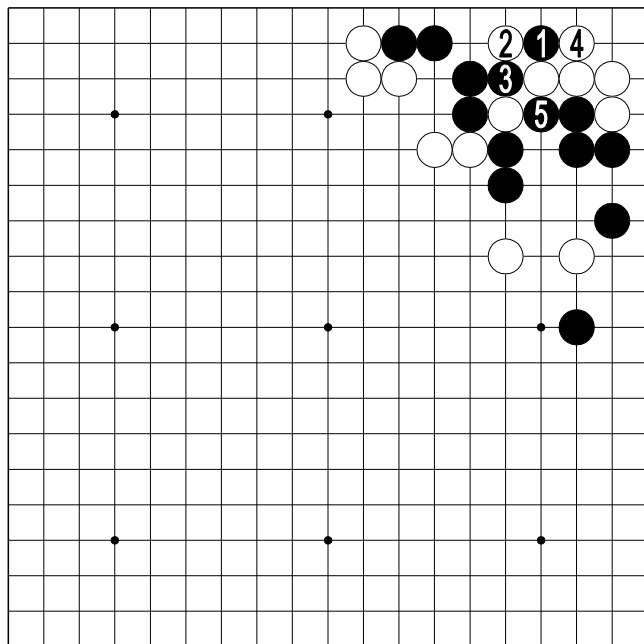
将上边的黑四子做活。如果仅仅做活并不难，但要通过对杀反而歼灭白棋就麻烦了。



正解图

正解图 单靠

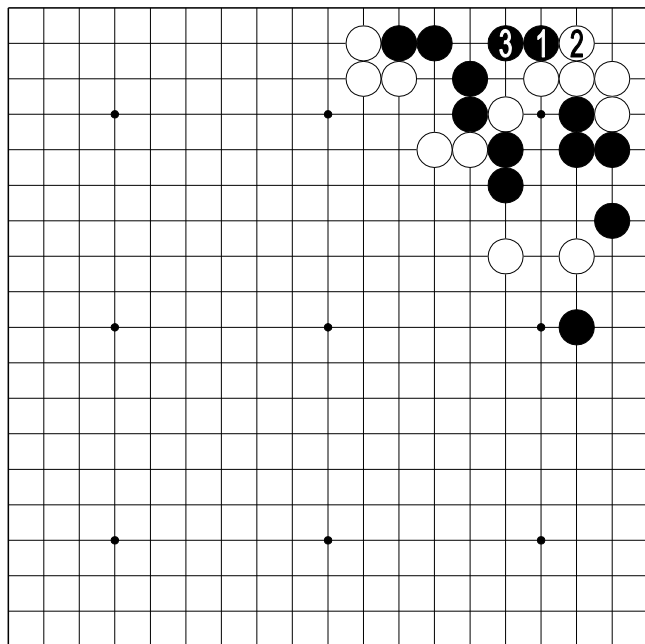
黑 1 单靠是正确的。虽有 A 位打的先手，但先不交换，予以保留是黑棋聪明之着。



1 图

1 图（逃）

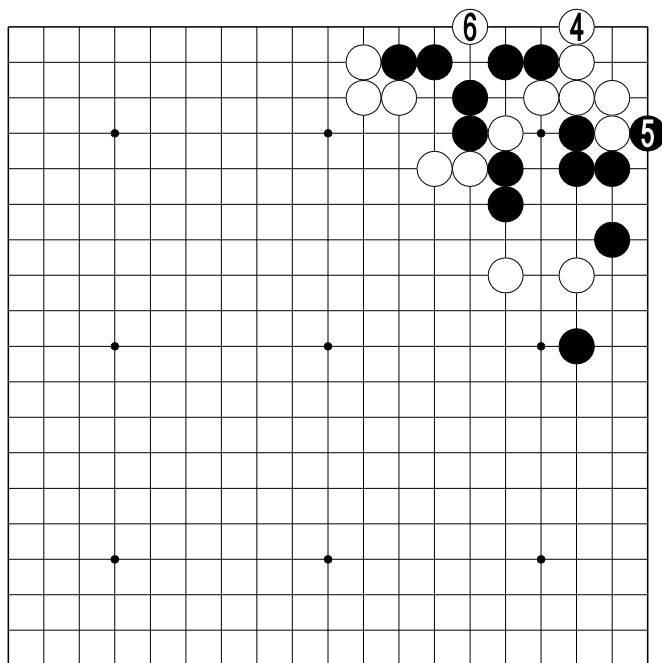
黑 1 时，白 2 不能外扳。
白如外扳黑 3 是绝好的“先手利”，白 4、黑 5 提逃出。



2 图

2 图（对杀）

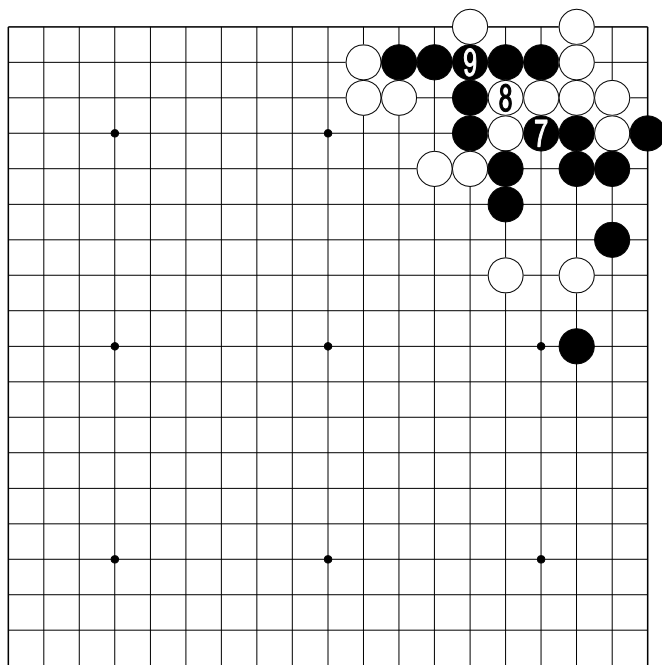
因此，如不让黑棋逃出，只能在 2 位挡，黑 3 退就成为对杀。



3 图

3 图（麻烦）

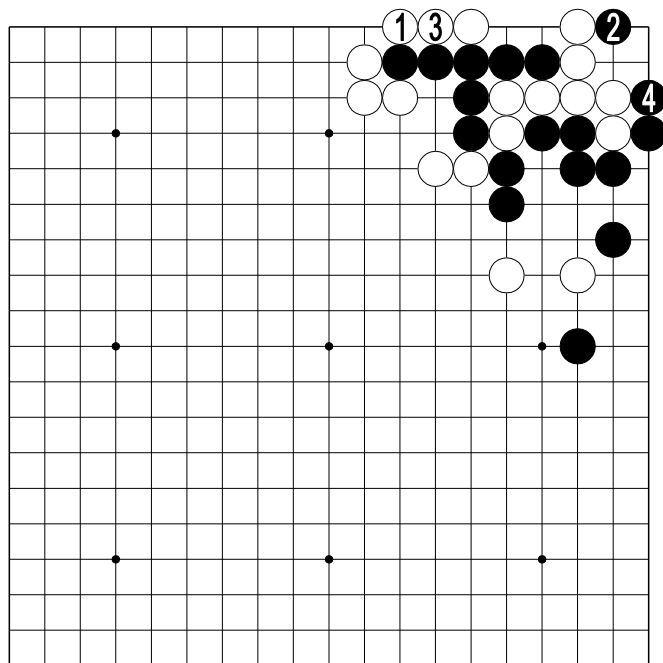
如此就成为一场麻烦的战斗。白 4 立是急所，黑 5 扳。白 6 点后，又怎样呢？



4 图（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。

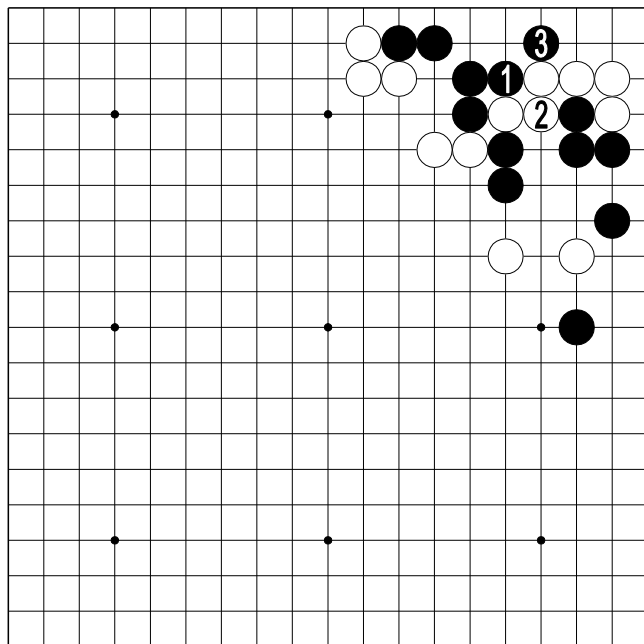
4 图



5图

5图（胜手）

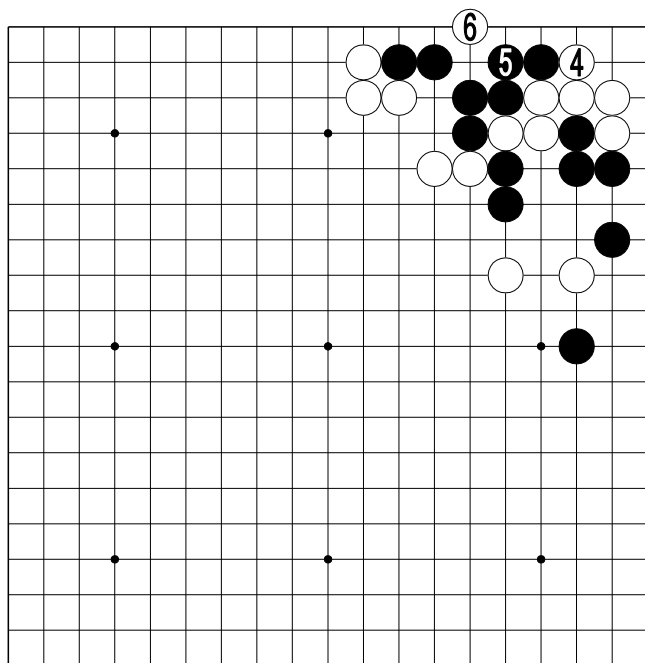
因为在角上即使做一个眼也没用。所以白 1 只有紧气，结果至黑 4 止，黑快一气，取得了胜利。



6图

6图（先打）

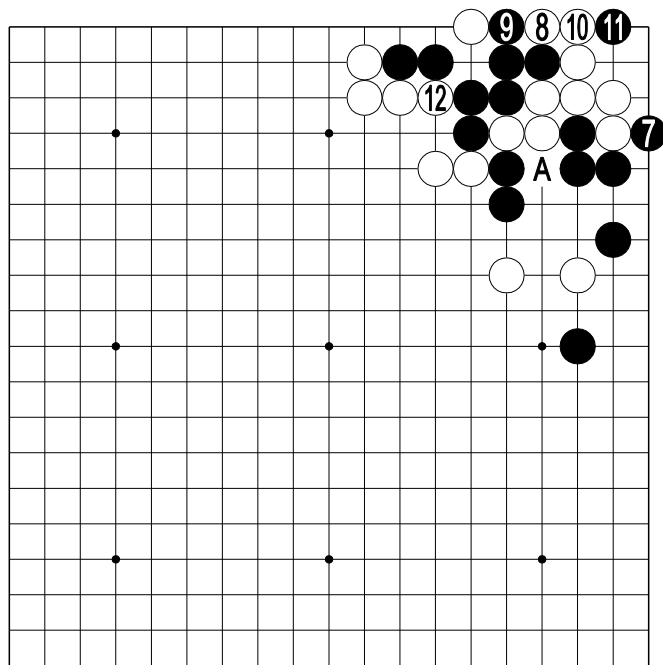
黑 1 的“先手利”先交换掉怎样呢？这大概是一种共通的心理吧。白 2 粘，黑 3 扳。



7 图

7 图（无法取胜）

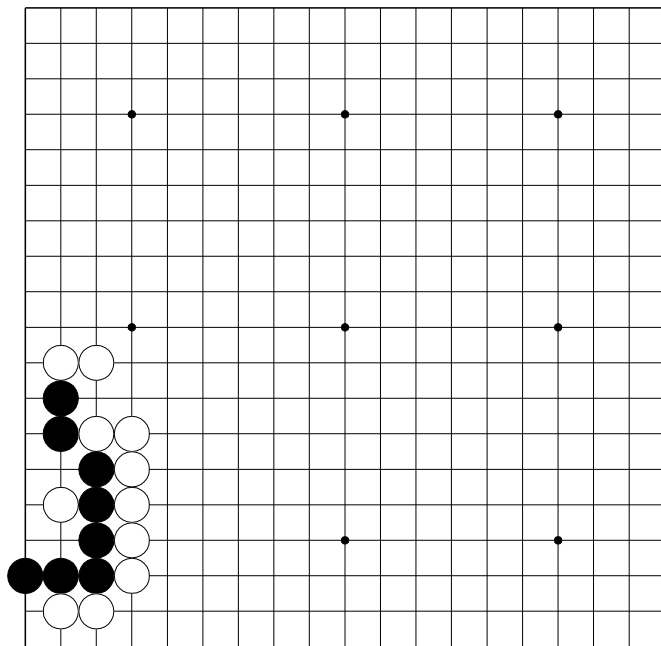
接着，白 4、黑 5 的粘是当然的，但被白 6 点在急所上，无法取胜了。这是什么缘故呢？



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。

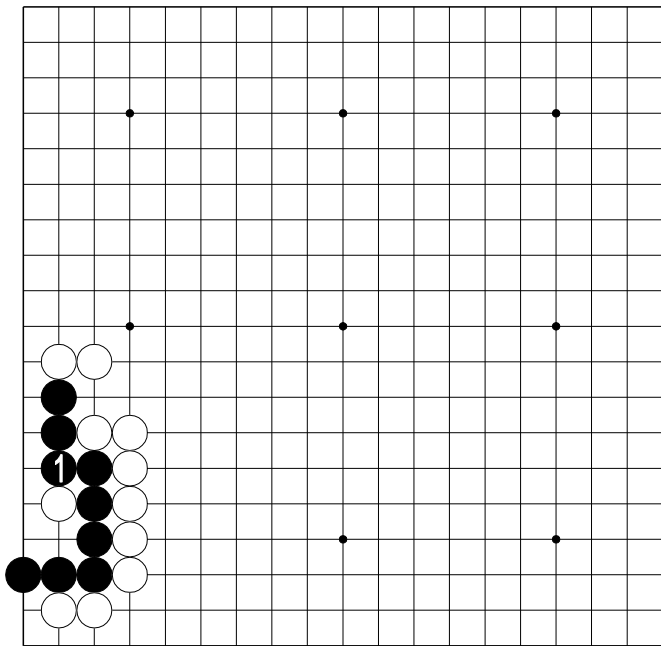


第8题

第8题 沉着

黑先 中级

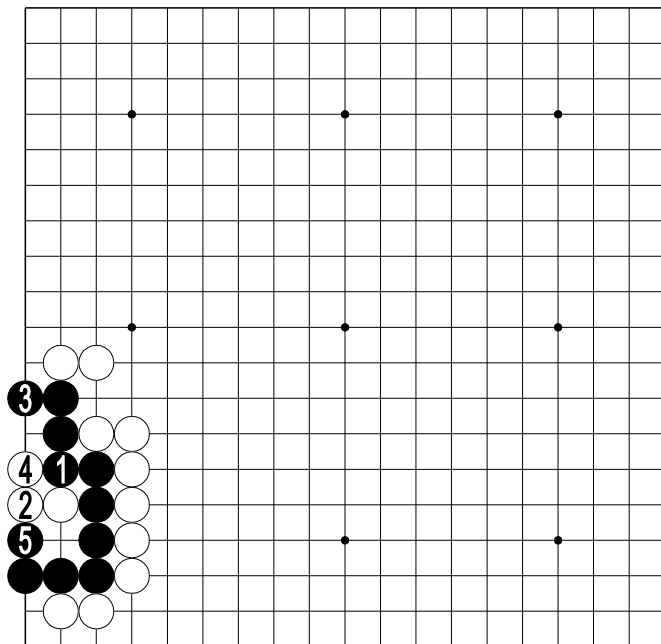
这是实战中可能出现之形。
如果是知道的人，就会以沉着的心情去处理。反之就要感到困惑了。



正解图

正解图 冷静

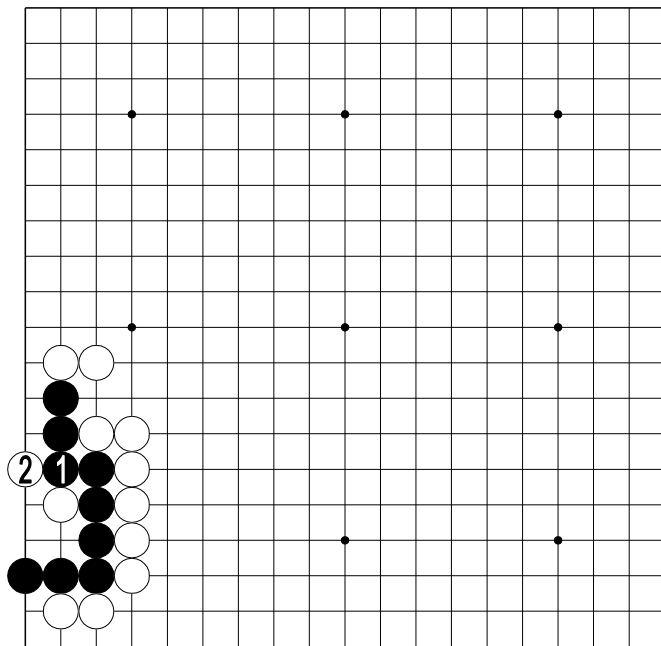
黑走 1 位感觉上似乎有点玄妙。但这是冷静之本手。除此以外都无法求活。



1 图

1 图（双活）

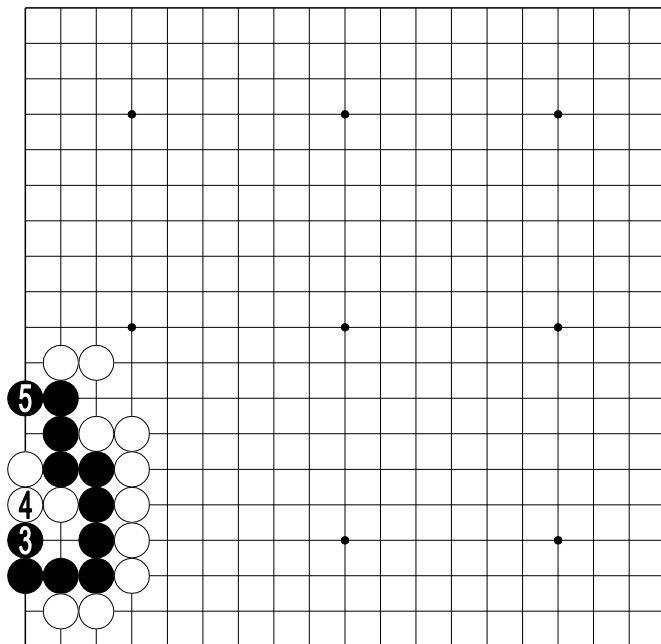
黑 1 时，白 2 如立，黑 3 将眼位扩大就行了。白 4 破眼时，黑 5 是关键。这样就成双活。



2 图

2 图（扳）

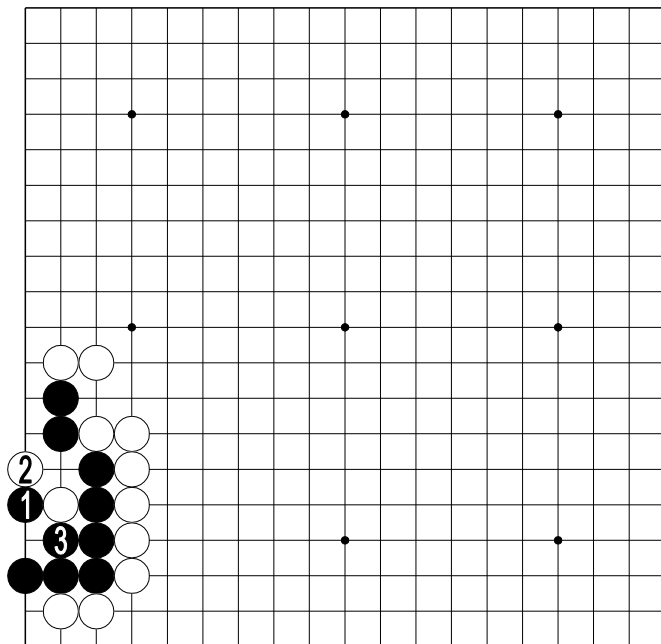
黑 1 时，白 2 如扳，稍微麻烦一些，但冷静地考虑一下，什么事情也没有。



3 图

3 图（双活）

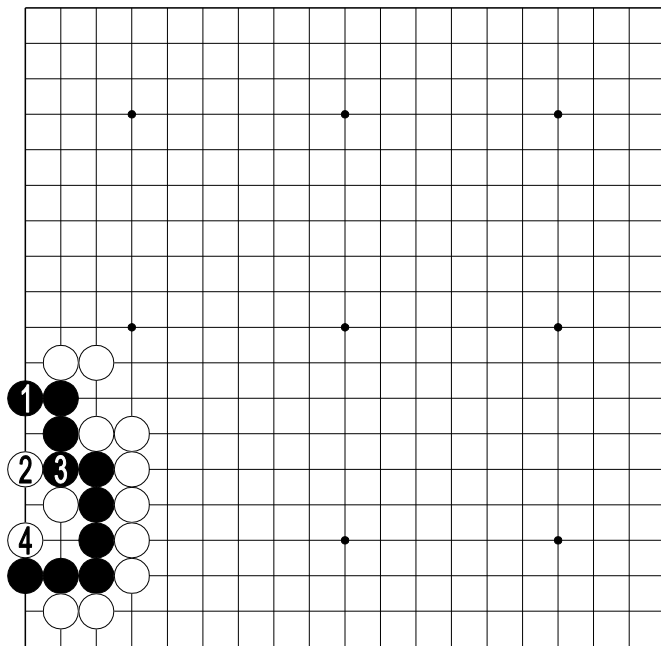
黑 3 刺，白 4 粘，黑 5 立，就还原成正解图。双活，当然就是活了。



4 图

4 图（失败）

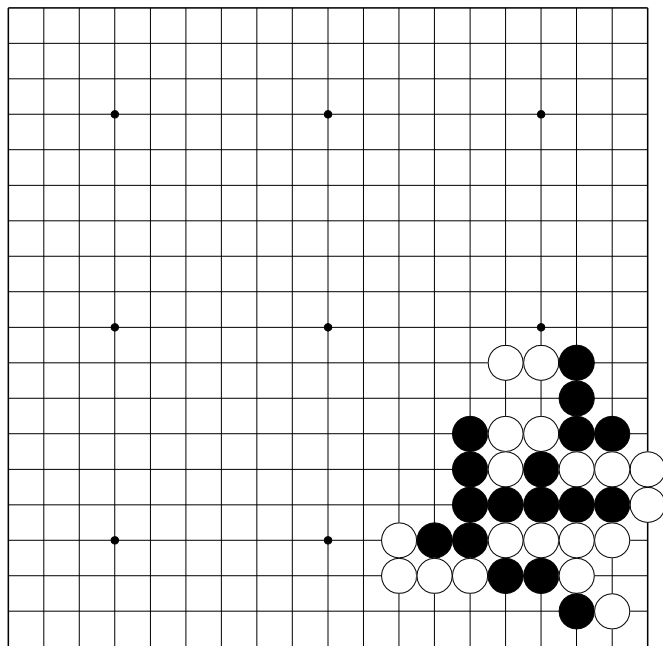
一旦不知道，就会走出黑 1 靠之类的慌张着法。被白走到 2 位，黑只能在黑 3 位打“赖皮劫。”



5 图

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。



第9题

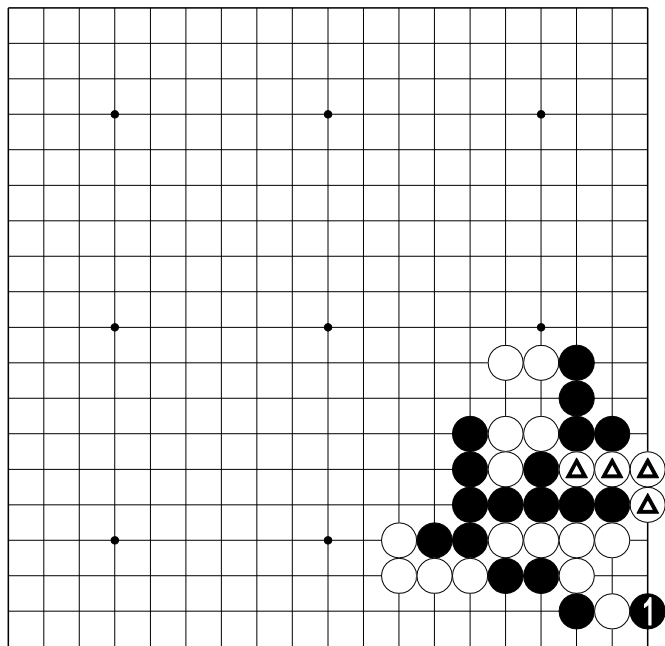
第9题 变故

黑先 上级

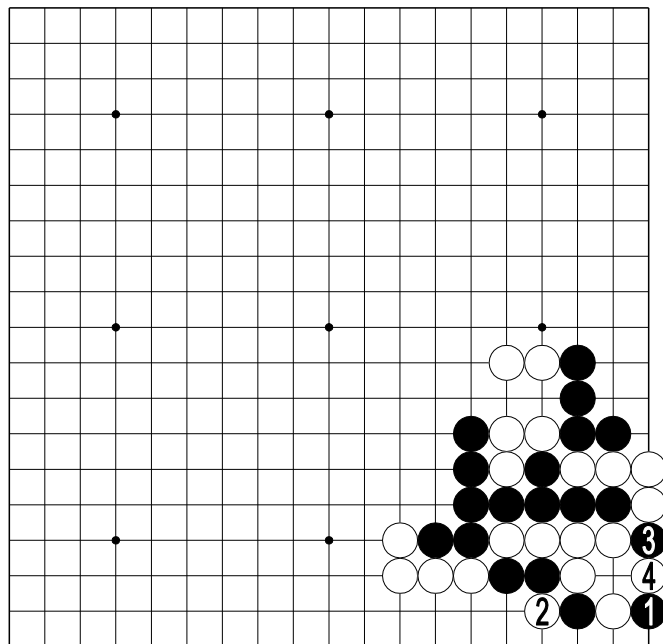
空当中发生了变故。单从棋形来看，似乎没有什么手段，但暗中瞄着的是要将棋筋吃掉。

正解图 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。



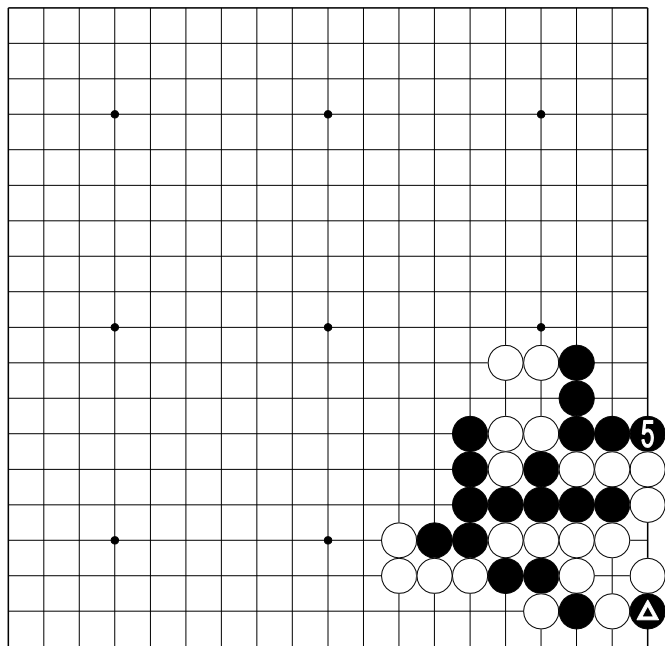
正解图



1 图

1 图（扑）

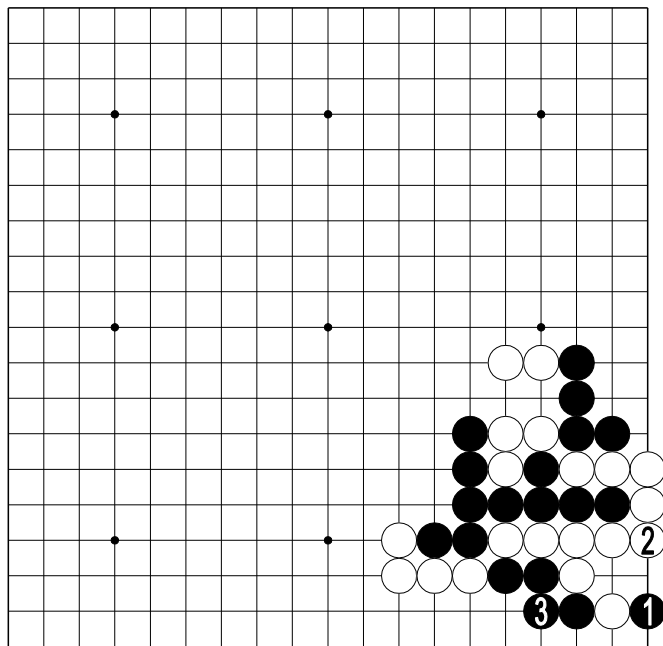
被黑 1 夹后，角上将如何应对呢？白如 2 位，黑 3 扑，白 4 提后……



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。

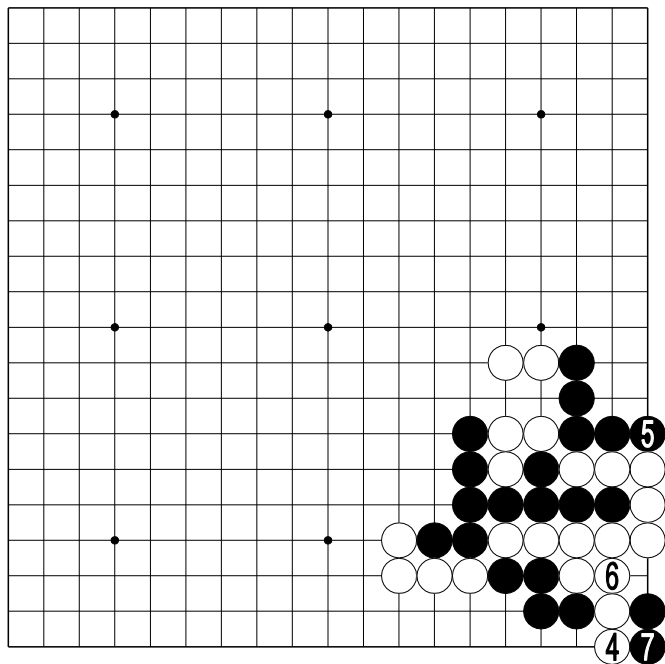


3 图

3 图（顽强）

黑 1 时，白 2 只有从根部粘起顽强抵抗。

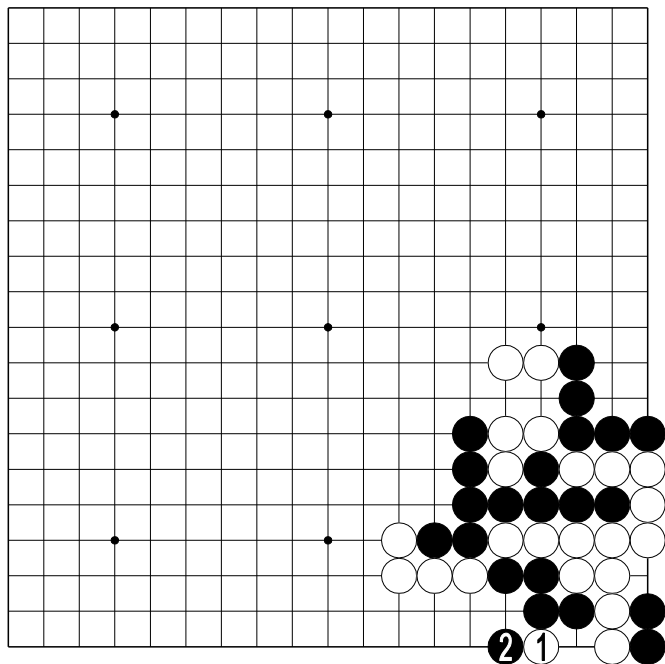
黑也在 3 位粘对抗。



5图

5图（崩溃）

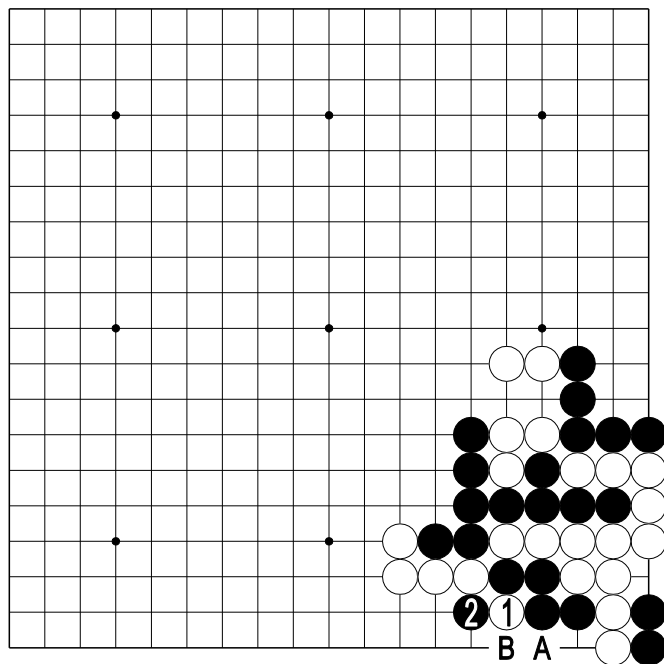
如果白不愿打劫而于 4 位立，黑 5 紧气，瞄着扑吃，白 6 如防守，黑 7 紧气，白崩溃。



6 图

6 图（无法下）

此后，白无法下了。1 靠，
被黑 2 挡住，接不归。

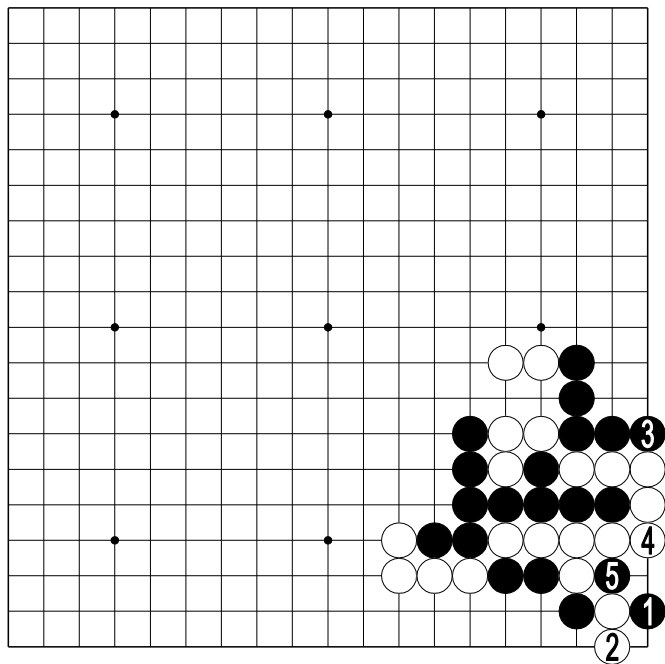


7 图

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。）



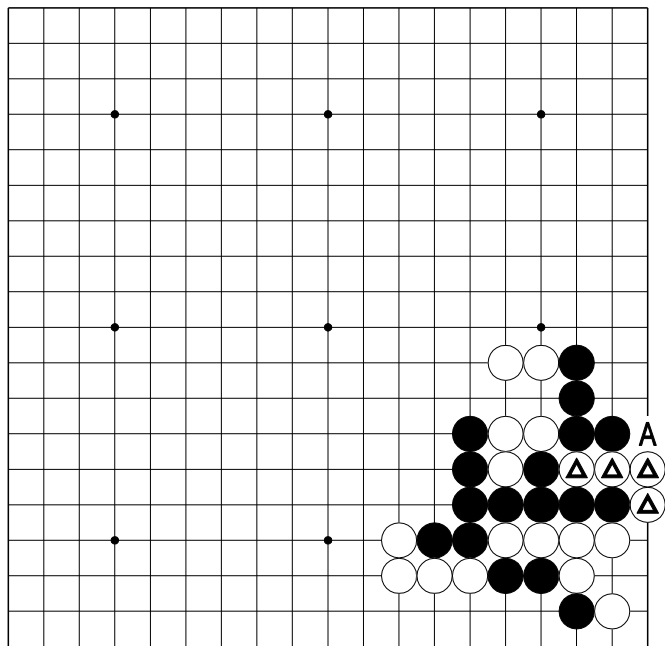
1 图

◇一点忠告◇

定形要看时机

1 图（倒扑）

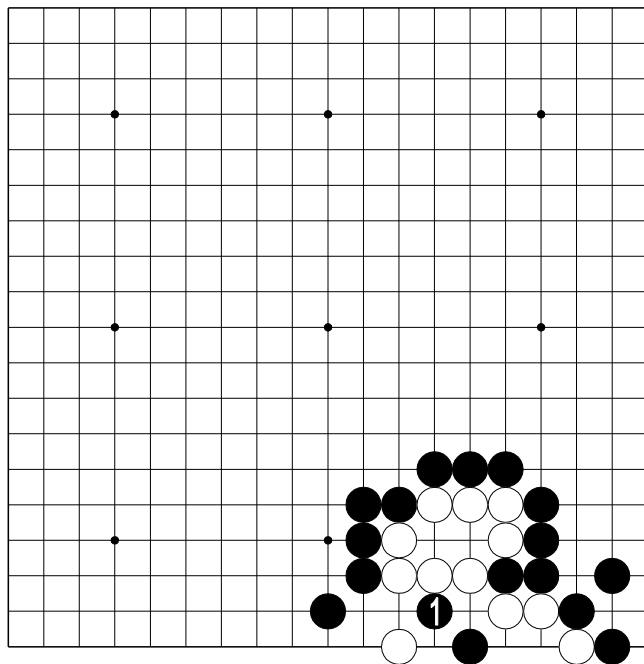
一开始黑走 1 位，白如走 2 位，黑 3、5 成倒扑形。



2 图

2 图（常形）

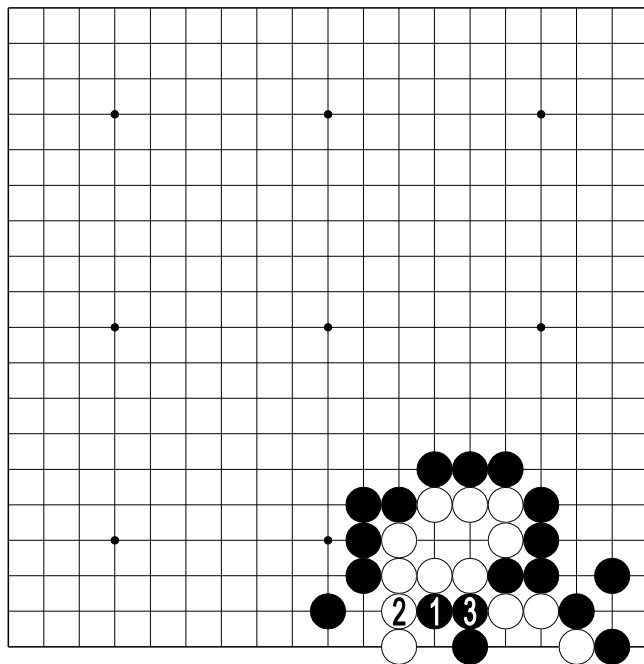
白△几子在实战中是常有的形。因有 A 位的绝对先手，希望读者在实战中能够应用得上。



正解图

正解图 奇怪的感觉

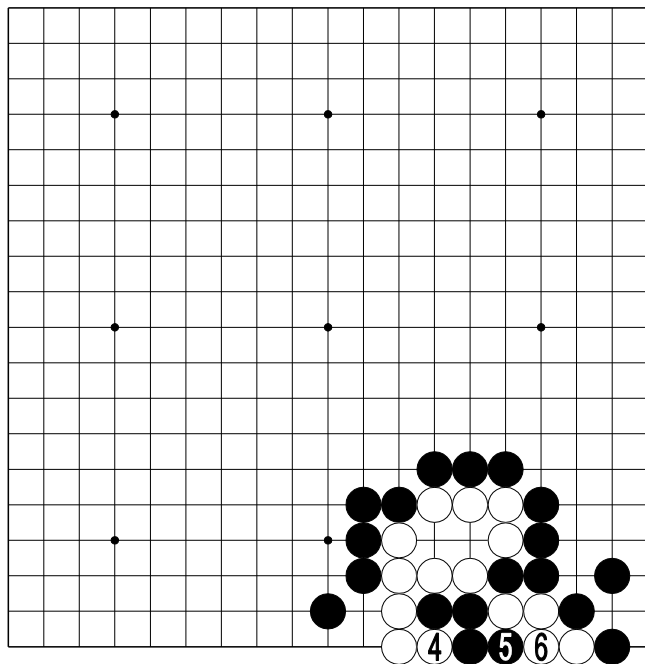
黑 1 尖靠是好手。虽然让人感到有些奇怪，但只此一手，一看结果就明白了。



1 图

1 图（预感）

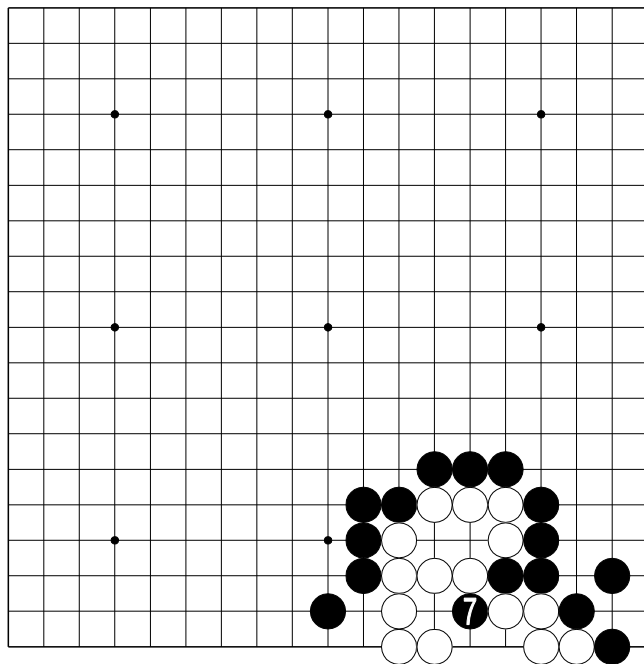
黑 1 时，白 2 只有接，等到黑 3 断，大家就有一种预感了吧。



2 图

2 图（倒脱靴）

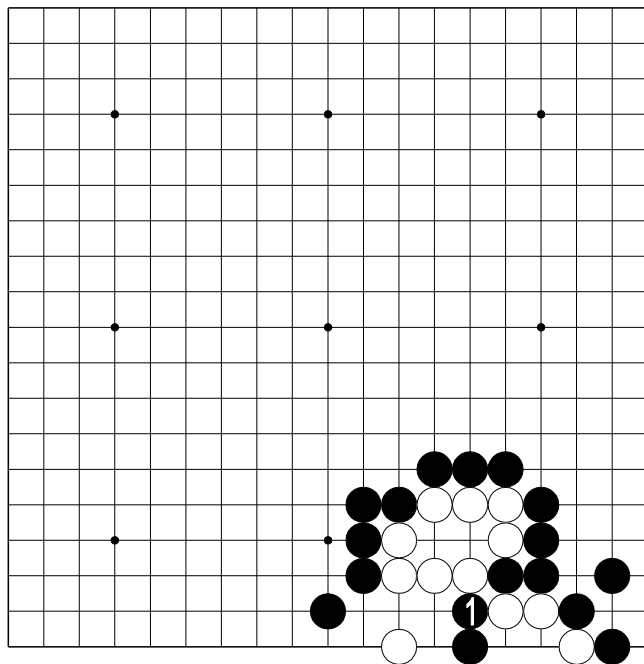
不错，这就是倒脱靴。原图的不自然一下子就清楚了。白 4 时，黑 5 打，让白 6 提。



3 图

3 图（脱骨）

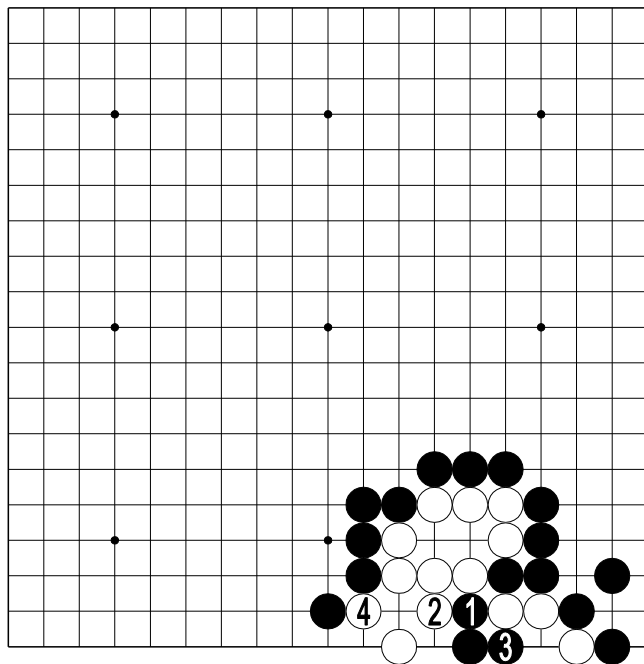
又称倒脱靴。关键就是在被提掉之处再打吃一手。黑 7 吃掉白四子是典型的倒脱靴，白死。



4 图

4 图（失败）

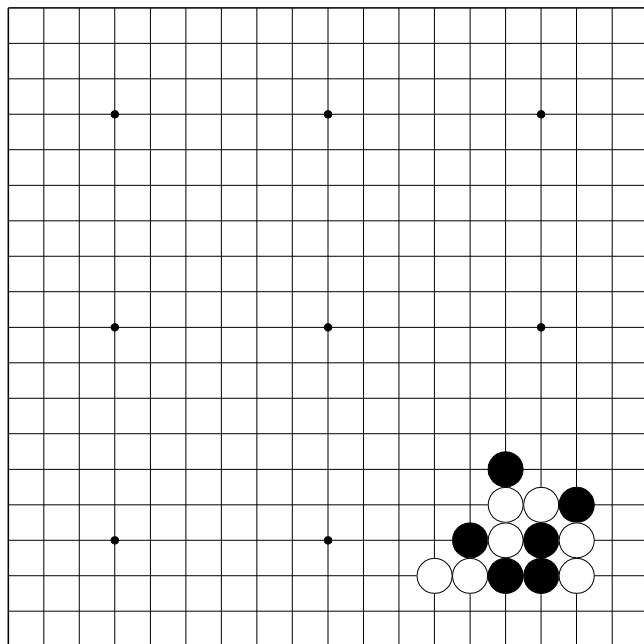
黑 1 断，失败。与其说是不想杀，还不如说是没有发现倒脱靴的手段。无论如何，这是一种妥协。



5 图

5 图（白话）

白 2，黑 3 吃掉白三子白
以为占便宜，却使白棋活了。



第 11 题

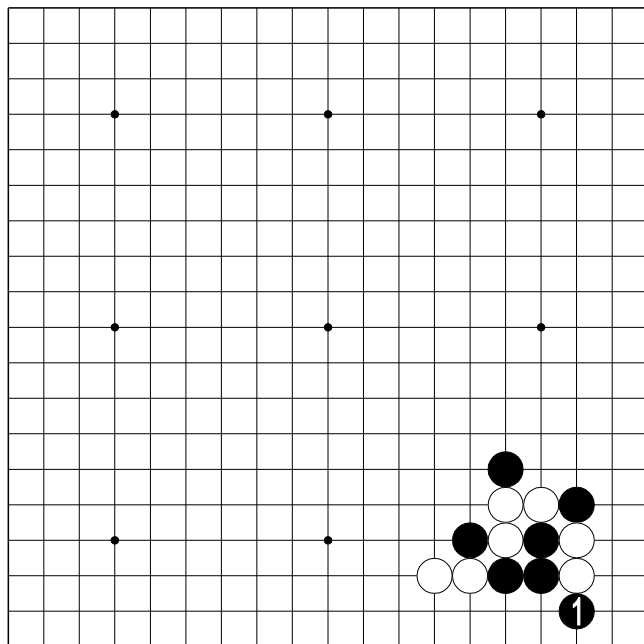
第 11 题 乱战

黑先 中级

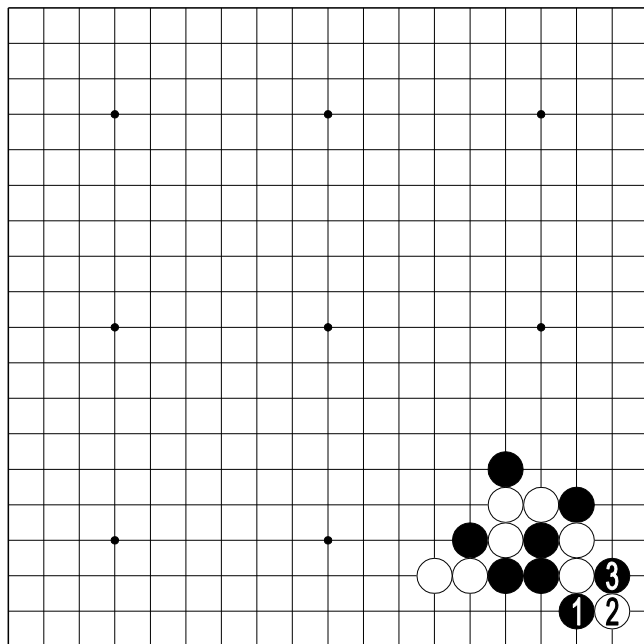
征子不行，气也只有两口。
乱战的时候经常会出现这种情况。怎么处理呢？

正解图 征子

黑 1 扳，瞄着上方的征子，
首先从这里入手。



正解图



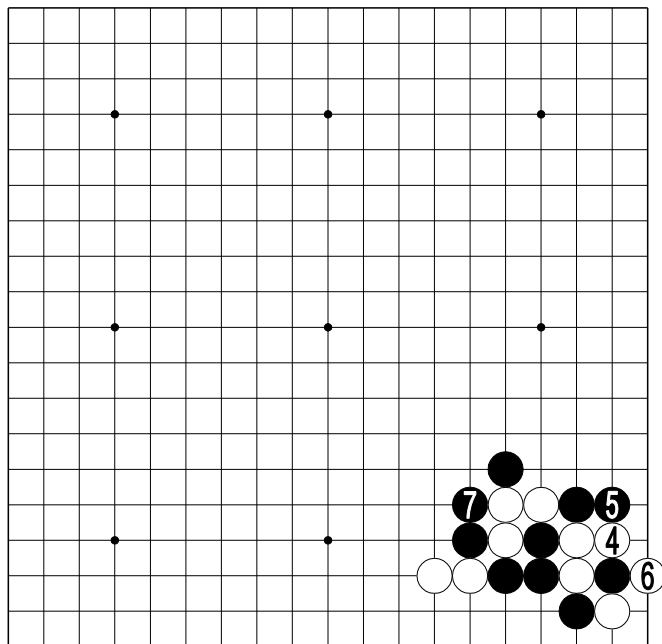
1 图

1 图（急处）

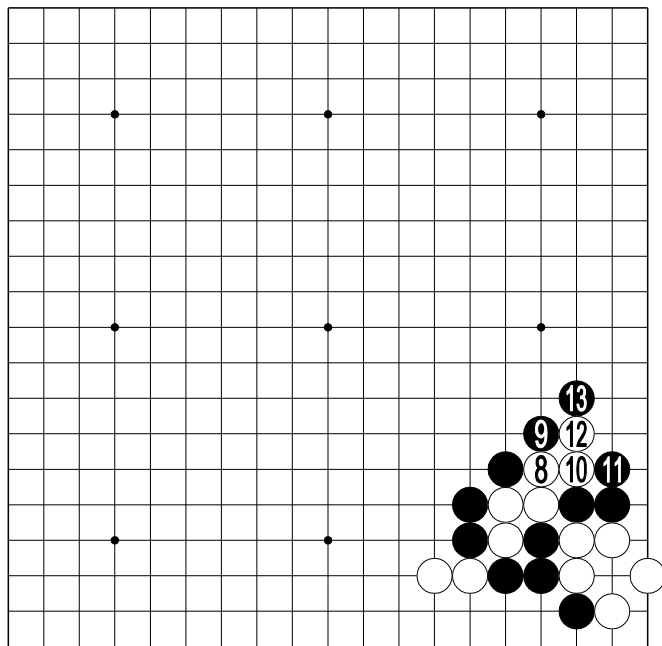
黑 1 扳时，白 2 如挡，黑 3 断打，因为黑的气短，必须着着叫吃。

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。



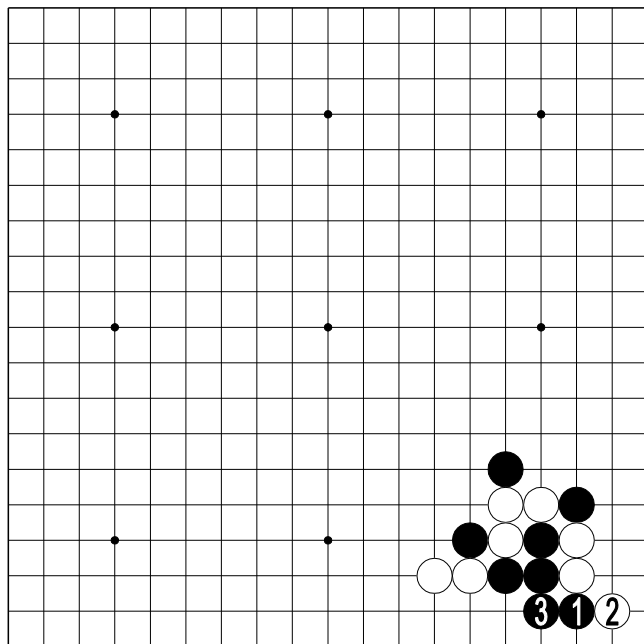
2 图



3 图

3 图（征子）

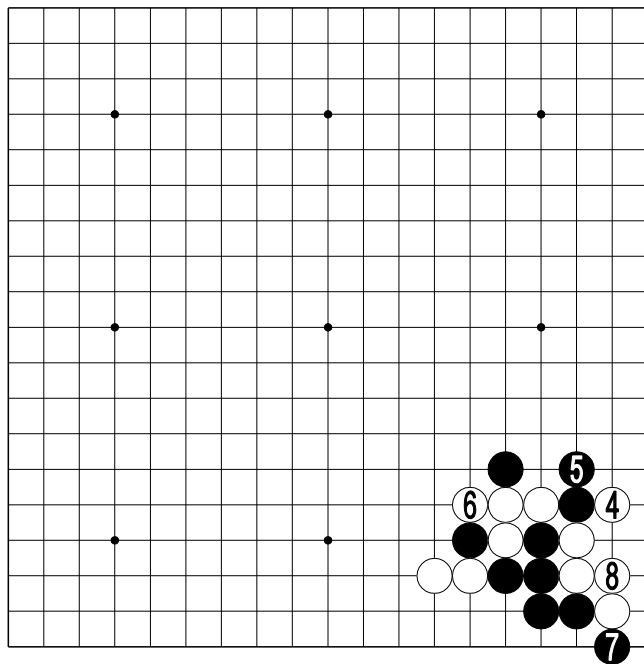
白 8 即使逃，黑 9、11 征子很简单，走出来一看就没有什么难了。



4 图

4 图（正面）

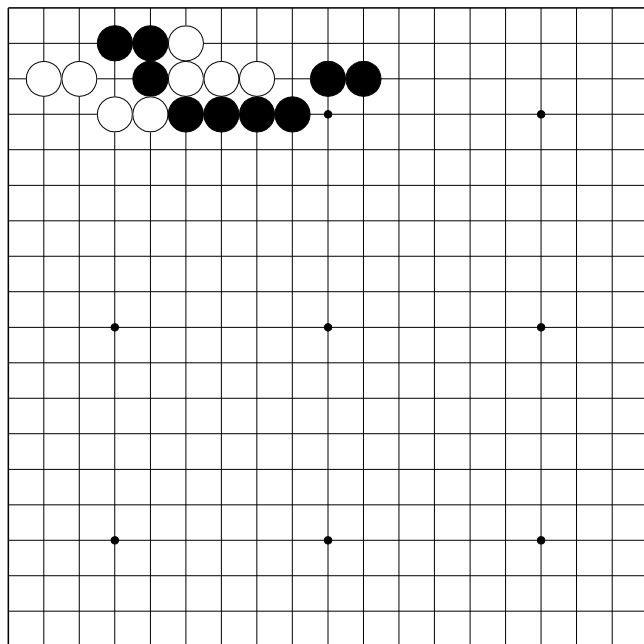
黑 1 扳是好的。白 2 挡时，黑 3 粘，准备从正面进行战斗，但……



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。

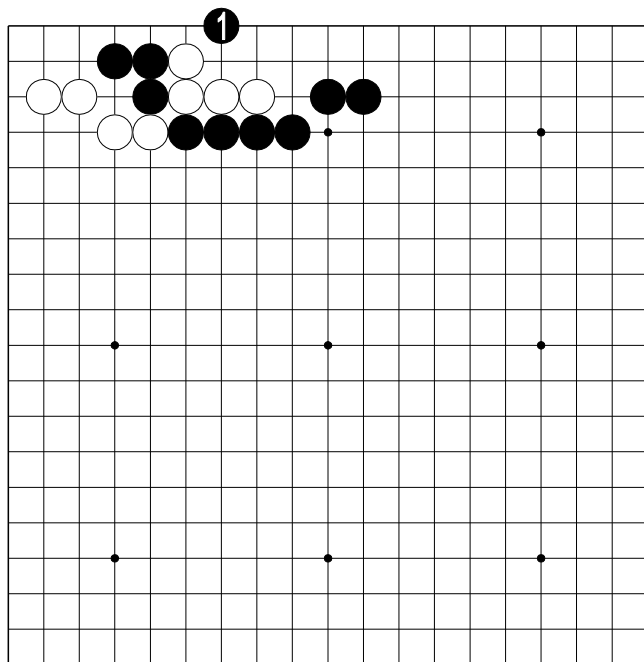


第 12 题

第 12 题 心情舒畅

黑先 上级

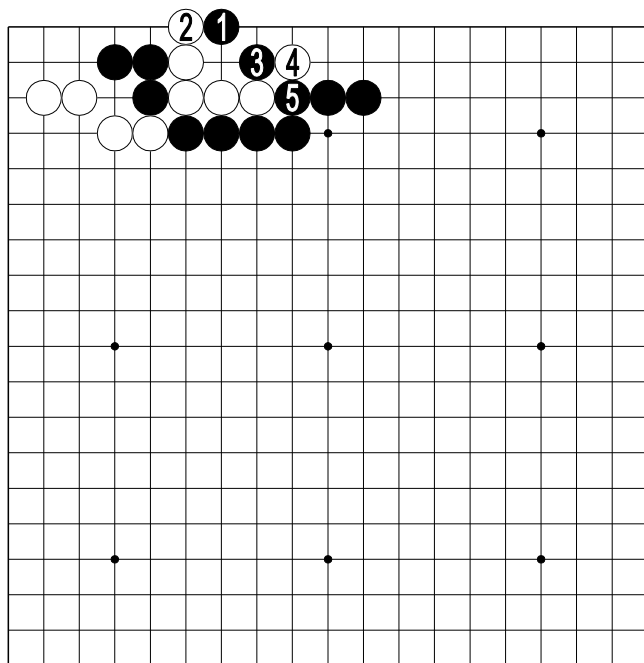
奇怪的对杀。乍看似乎不易抓住要点，但如能由于攻法巧妙而获胜，你将感到十分快意。



正解图

正解图 意外的点

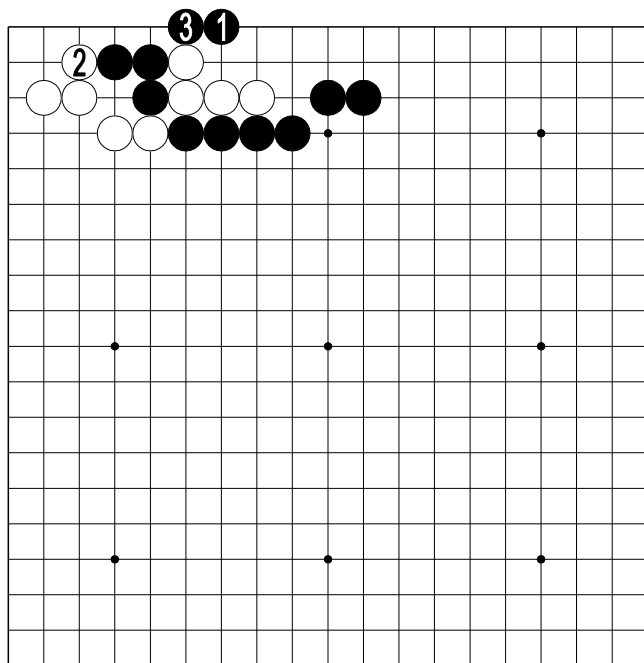
黑 1 透点。真是出人意料的“点”。有如此的手筋才是死话题的趣味所在。



1 图

1 图（挡手不行）

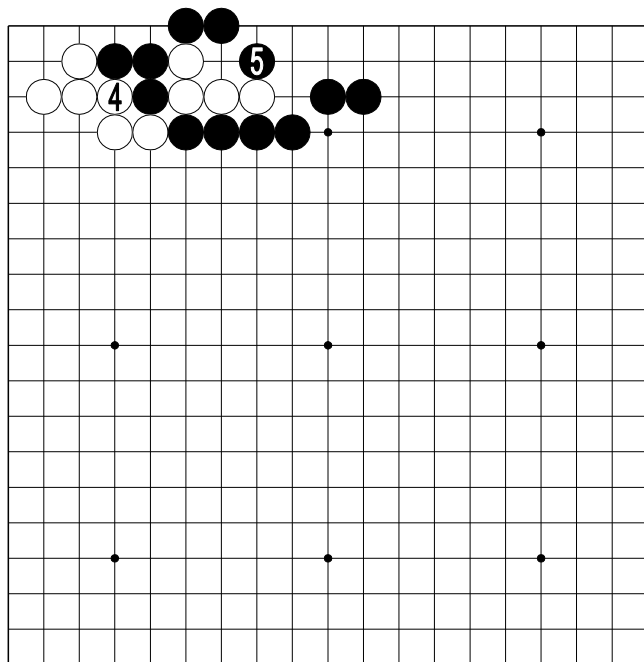
黑 1 时，白只有走 2 位挡，黑 3 尖顶好。白 4 时，黑 5 断，白气紧被吃。



2 图

2 图（渡过）

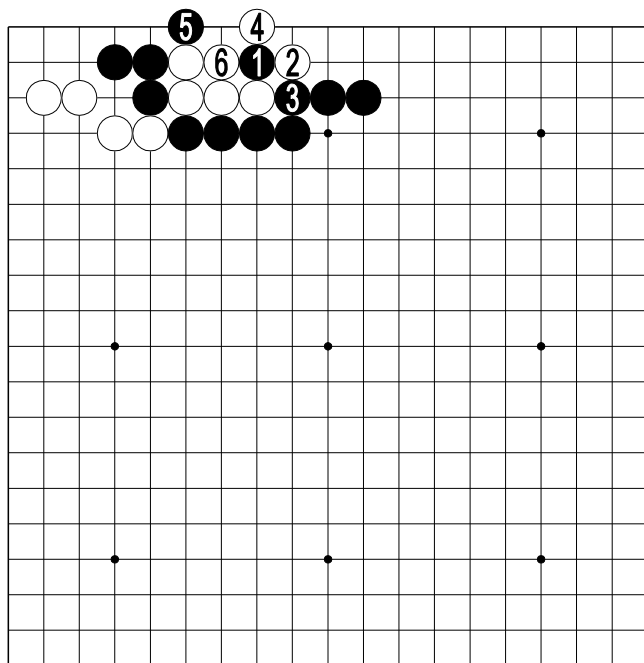
黑 1 点后，白 2 如从外面紧气，黑 3 渡过好。似乎是不起作用的形，但黑棋胜了。请演算一下试试看。



3 图

3 图（获胜）

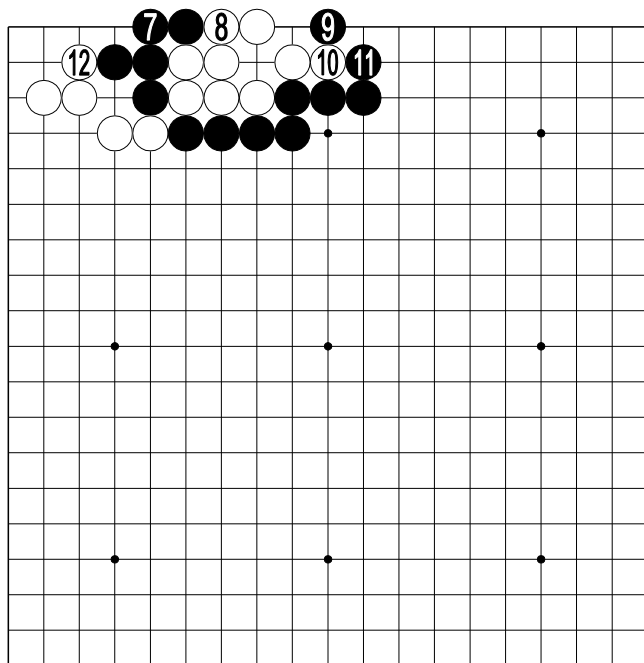
接下去，白 4 紧气，黑 5 尖为止，快一气获胜，依然是成为不入子的结果。



4 图

4 图（像似手筋？）

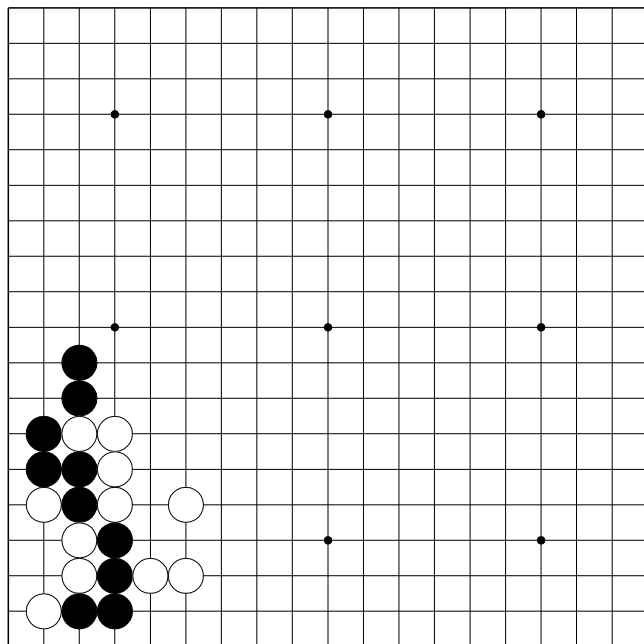
这个形状。黑 1 的夹初看像似手筋。但被白 2 吃掉是不行的。黑 3、白 4、黑 5 打，但白 6



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。

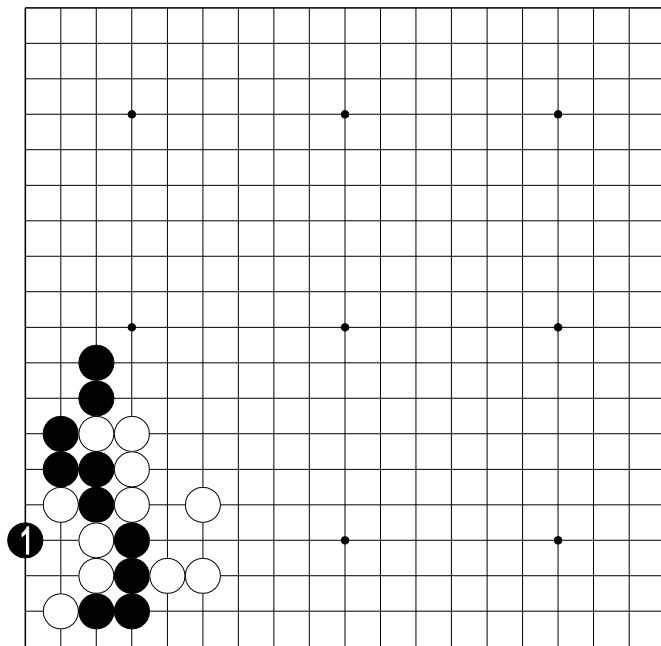


第 13 题

第 13 题 办法

黑先 有段

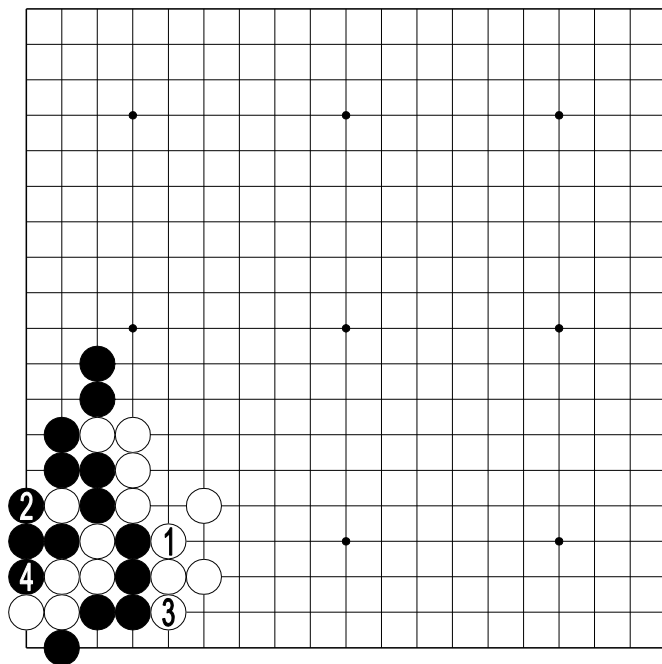
黑棋有四口气，这是很清楚的。但白棋有多少气呢？则有点搞不清楚了。紧气对杀要获胜，似乎要想些办法才行。第一手是胜负的关键。



正解图

正解图 捷径

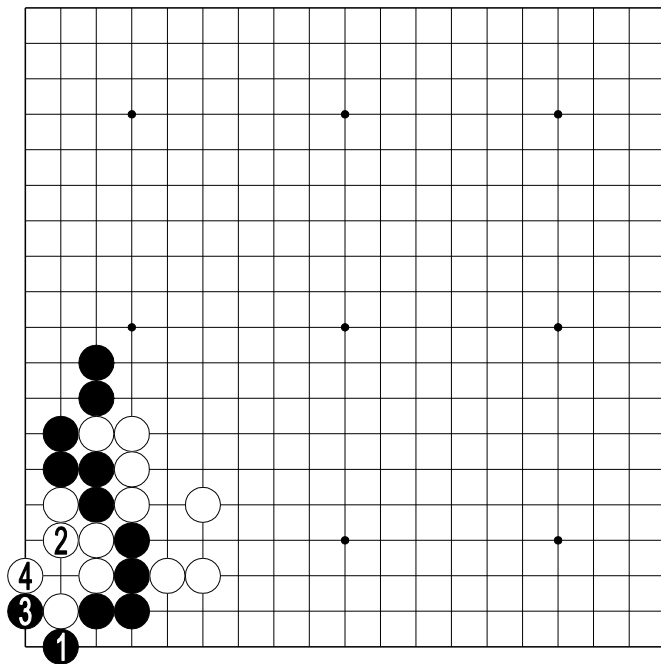
在角上像这样的对杀，意外的麻烦。黑 1 的透点是杀白的捷径。



2 图

2 图（快一气）

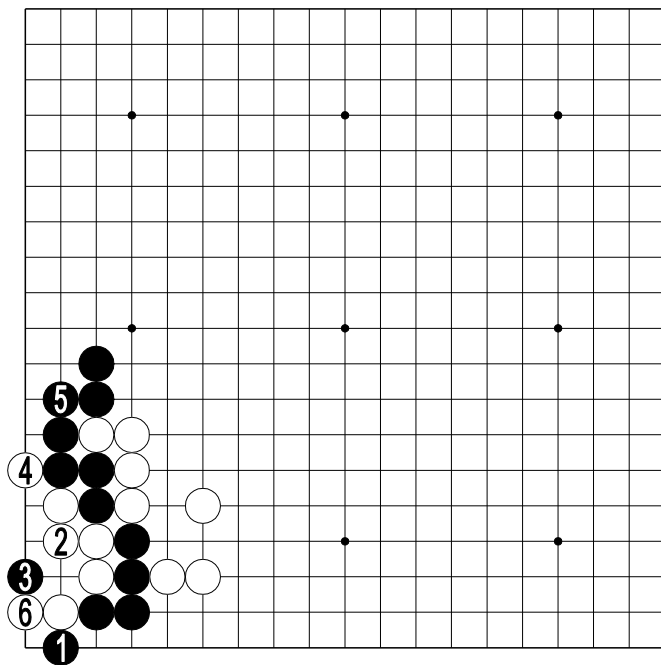
此后就是紧气了。白 1 时，黑 2 提，白 3 时，黑 4 紧气，快一气。



3 图

3 图（劫）

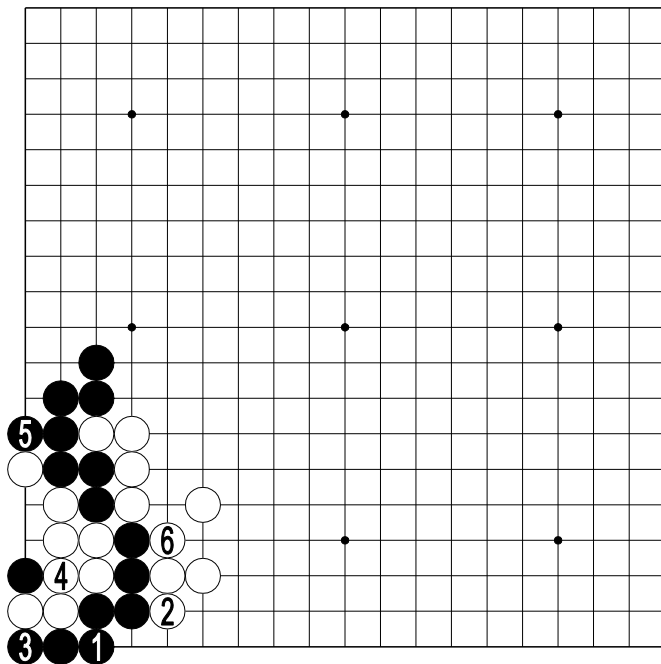
黑 1 扳，是最先跳入眼帘的一点。这样，被白 2 粘。黑 3、白 4 成为劫争，黑失败。



4 图

4 图（先手利用）

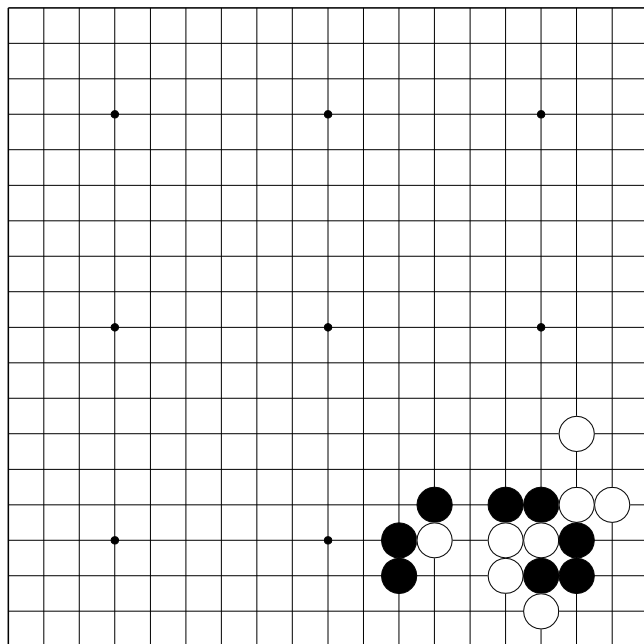
黑 1、白 2 时，黑如不想打劫而于 3 位透点的话，白 4 扳先手得利、是白可以引以自豪之处。黑 5 的接出于无奈，结果，被白 6 吃掉。



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

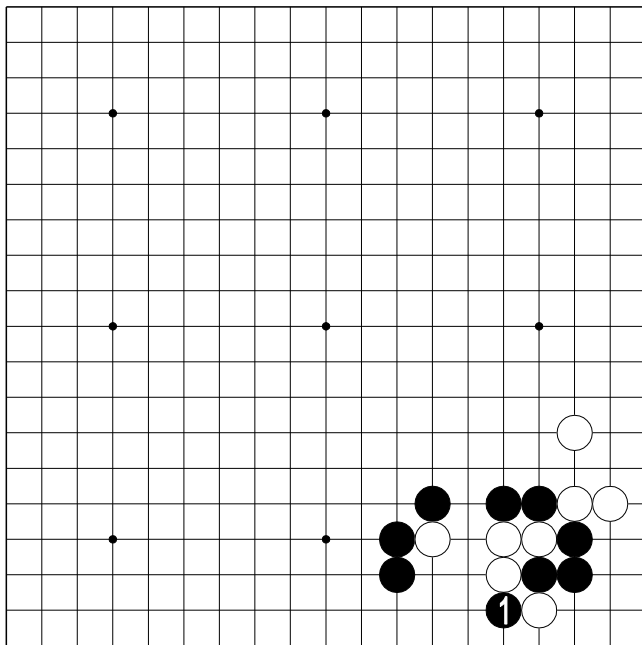
第 14 题 常识

黑先 中级

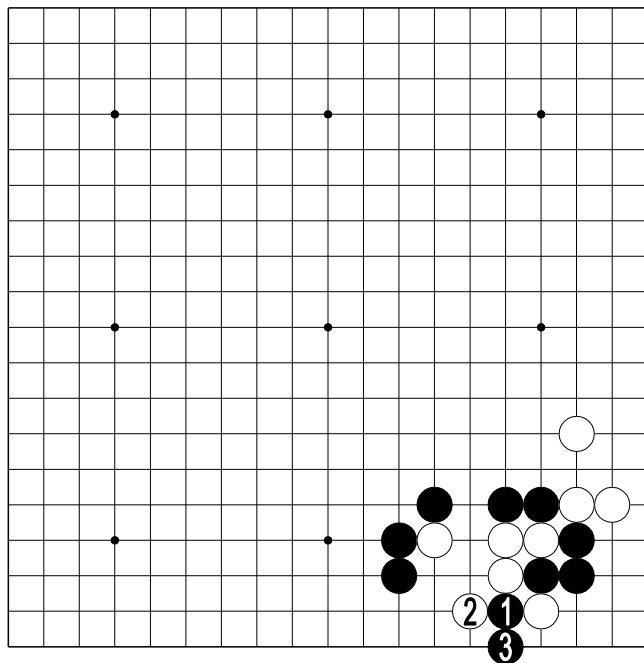
黑三子结果如何了？这里有常用的手筋，但白也有变化的技巧，因此要留神。

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。



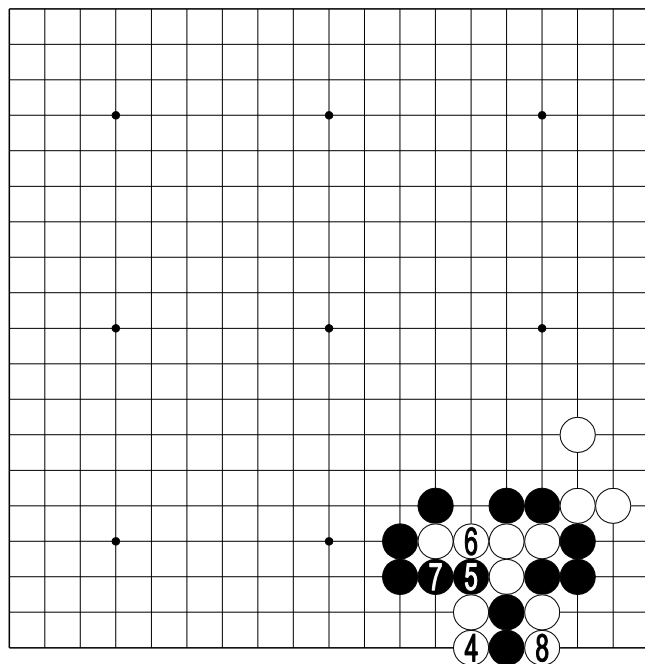
正解图



1 图

1 图（立）

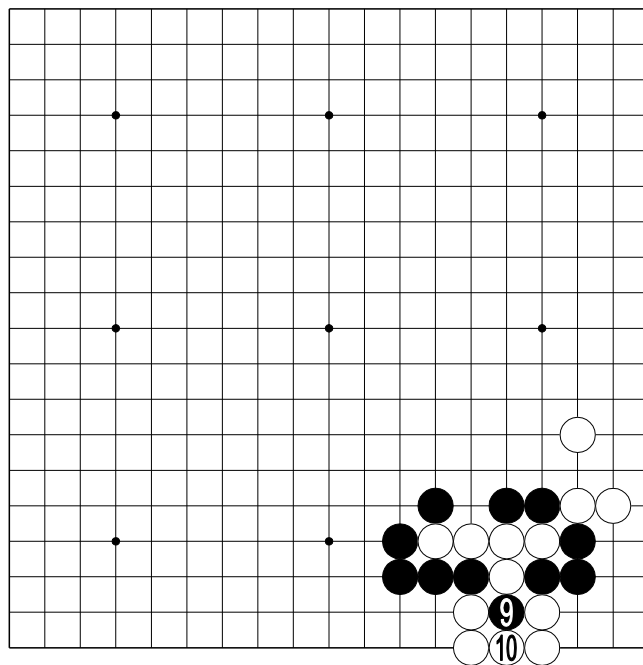
黑 1 断后，白 2 只有打吃，黑 3 立。这是有名的秤陀手筋。



2 图

2 图（变形的石碑）

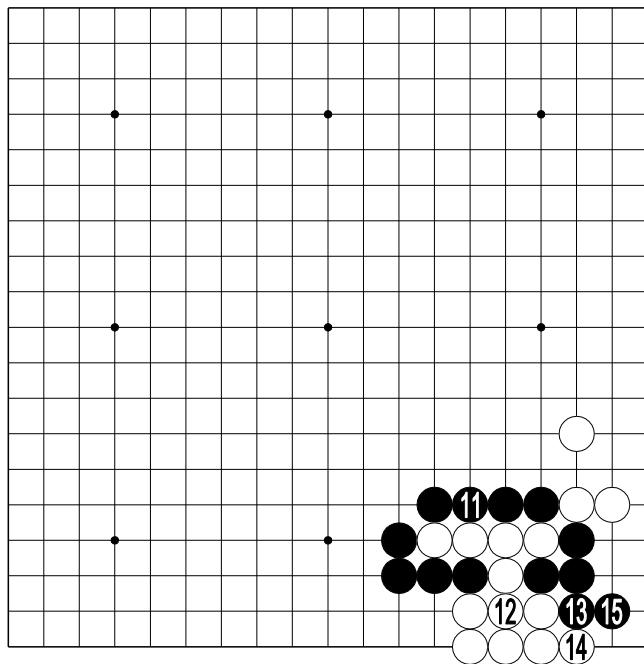
接下去，白 4 如打吃，黑 5 断打，这是常用的石碑形滚打。但这个形状稍有点不一样。不过与形没有关系，白 8 不能不提。



3 图

3 图（扑进去）

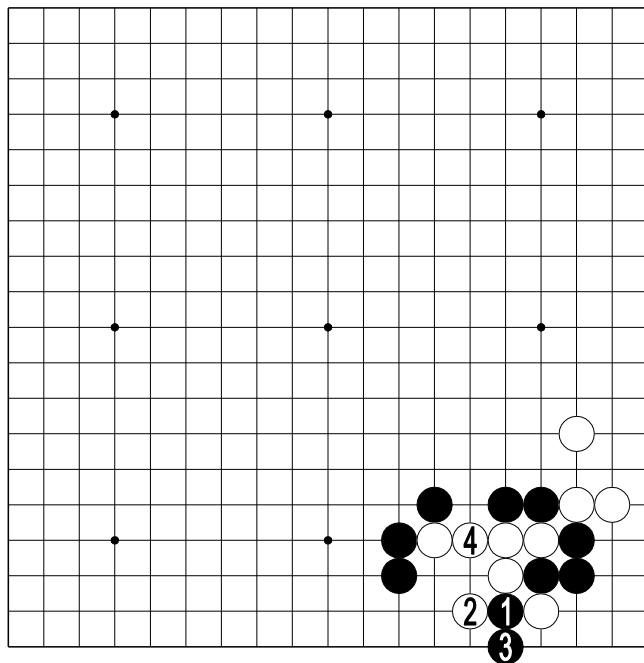
黑 9 扑不过是必然的次序，白 10 提也只此一手。



4 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。

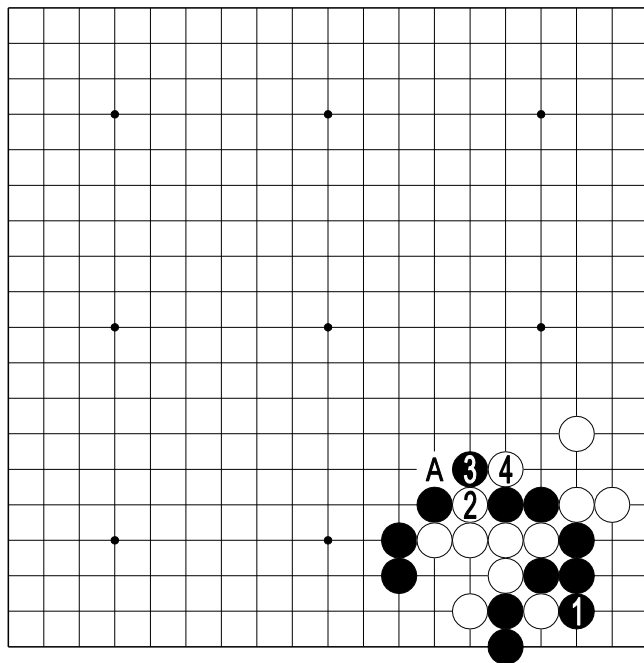


5 图

5 图（变化）

黑 1 至 3 为止变化一样。

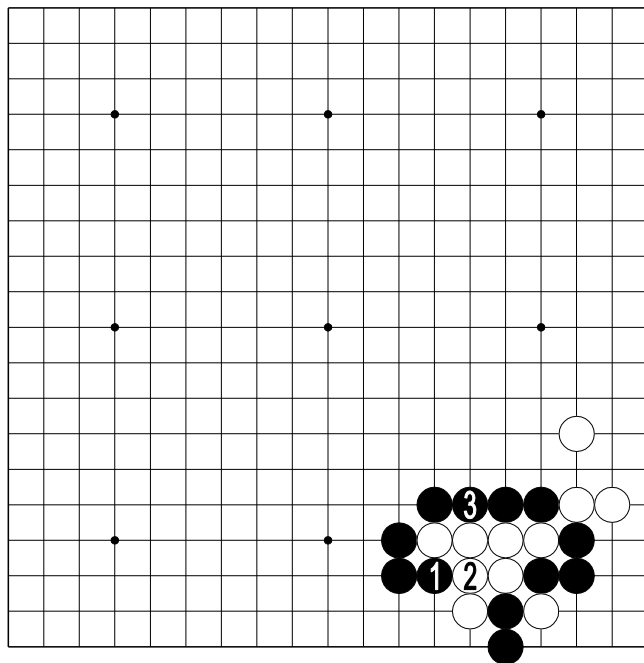
白 4 若粘，将会发生怎样的变化呢？



6 图

6 图（不行）

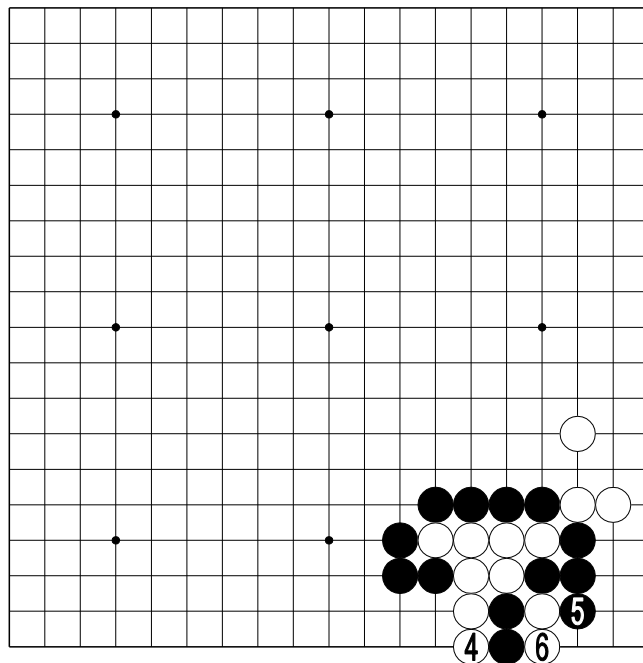
黑 1 悠闲地吃一子是不行的。被白 2 位冲，黑 3，白 4 突破了。因为有 A 位的双叫吃。



7 图

7 图（追击）

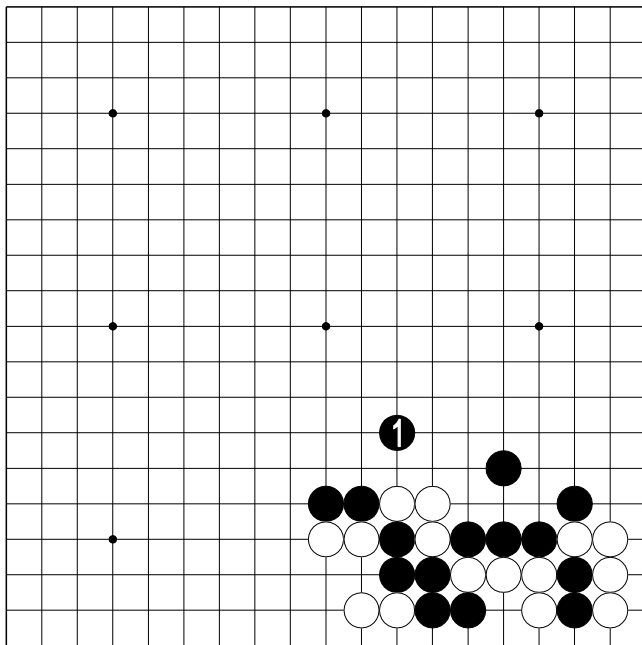
黑棋必须不让白有喘息的机会进行追击。首先黑 1 是要点，让白 2 粘起后，再在 3 位封闭。



8 图

8 图（当然）

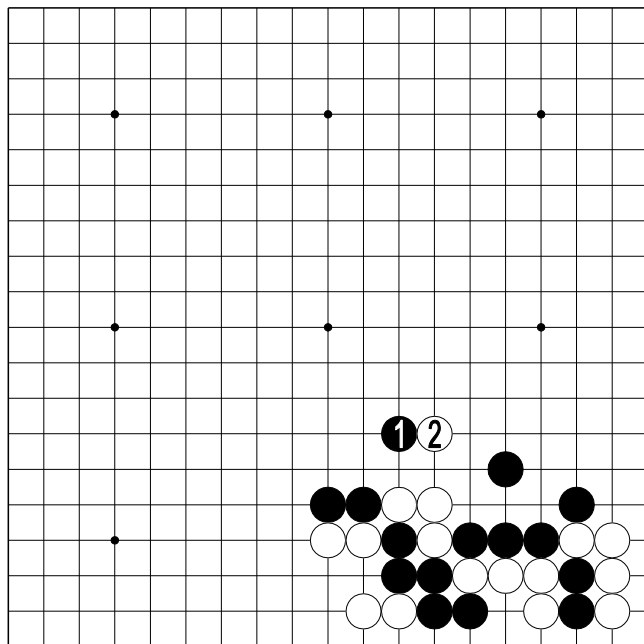
接下去白 4 打吃当然，黑 5 打吃，让白 6 提。这就进入关键阶段。



正解图

正解图 枷

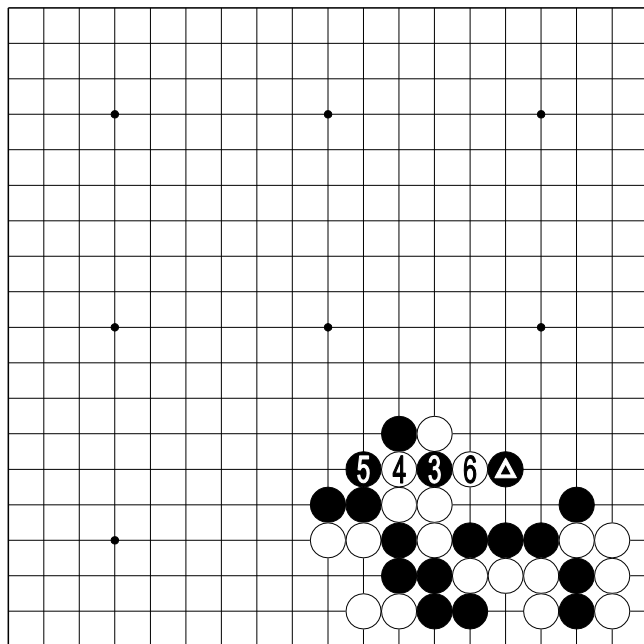
因为有四气，所以只要将白棋封在三气以内就可以了。黑 1 枷是正着。



1 图

1 图（挖入）

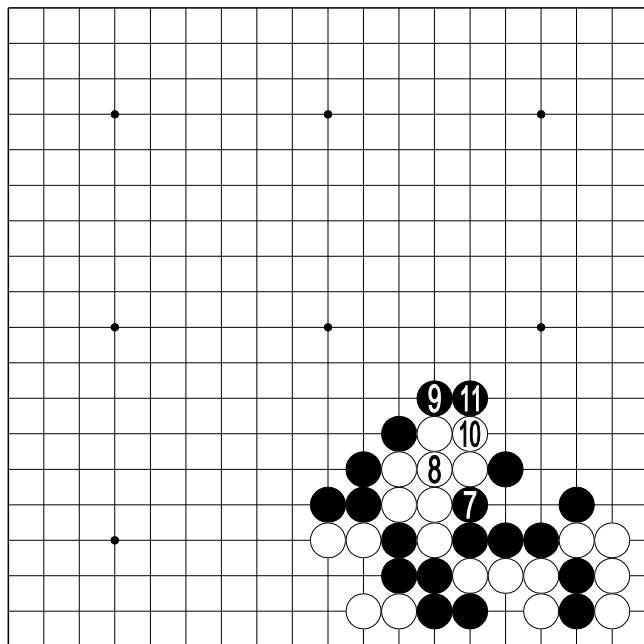
黑 1 枷时，白只有三口气。因此紧气无法取胜。白如 2 位行动，黑 3 位挖。



2 图

2 图（作用）

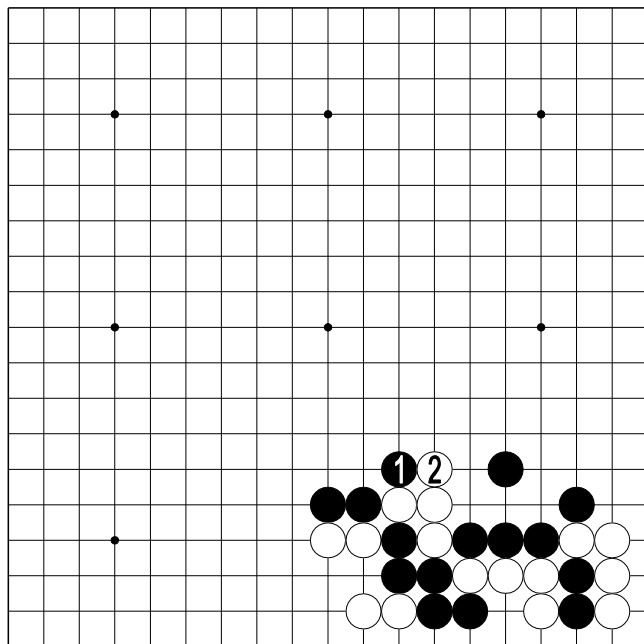
挖时，白 4 如打吃，黑 5 包打。白 6 提后，正好有▲子的配置发挥了作用。



3 图

3 图（征子）

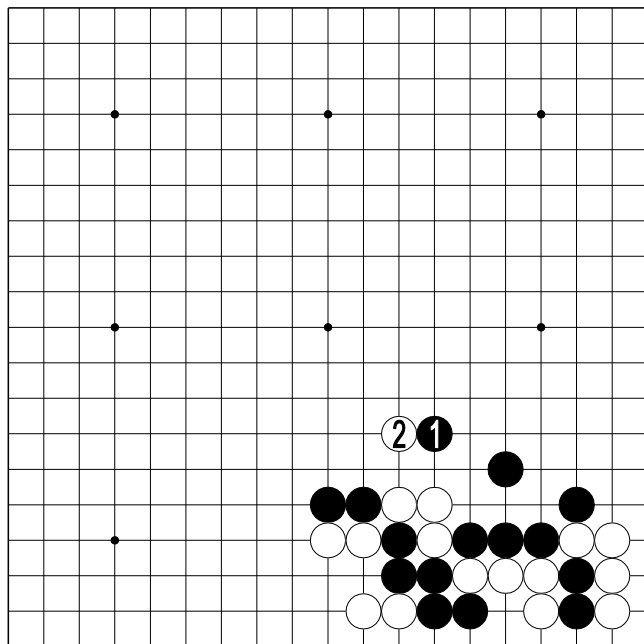
此后，黑 7 打吃，白 8 接，
黑 9、11 追击，形成大征子。白
一动反而自紧气。



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。这就不须再说明了吧。



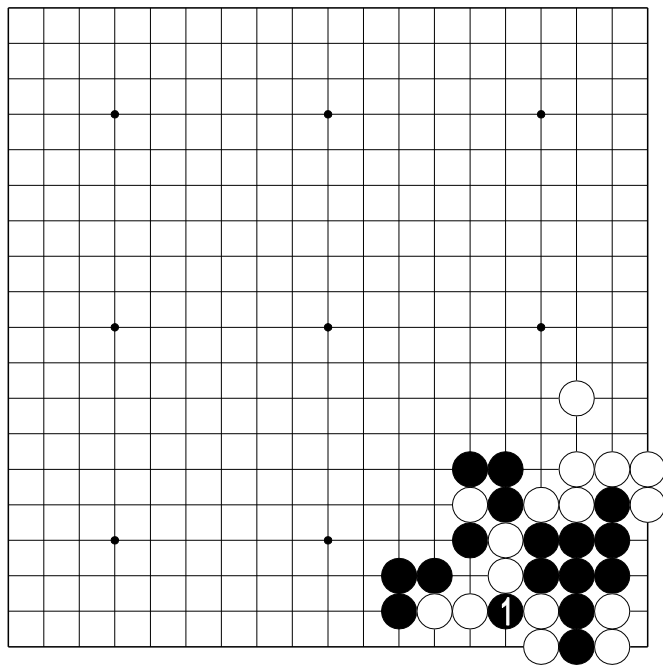
5 图

5 图（失败）

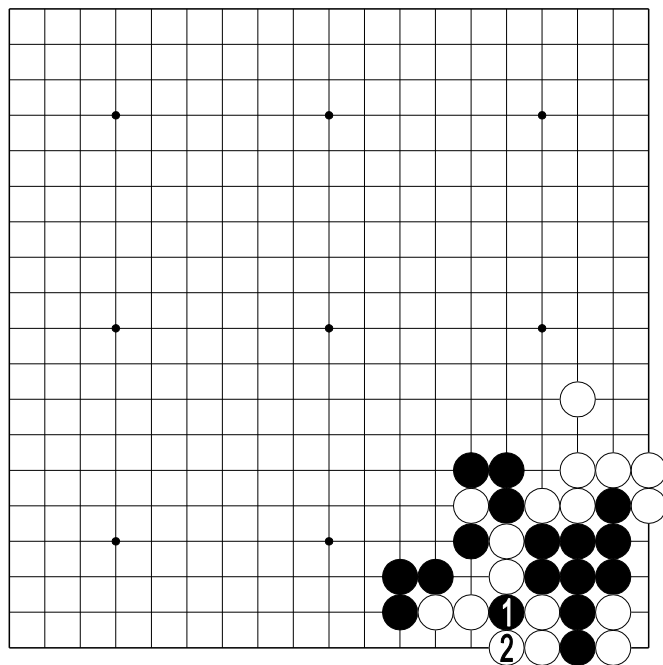
黑 1 与正解差一路。一路之差就差之千里，白 2 简单地靠，黑就捕捉不住白棋。

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。



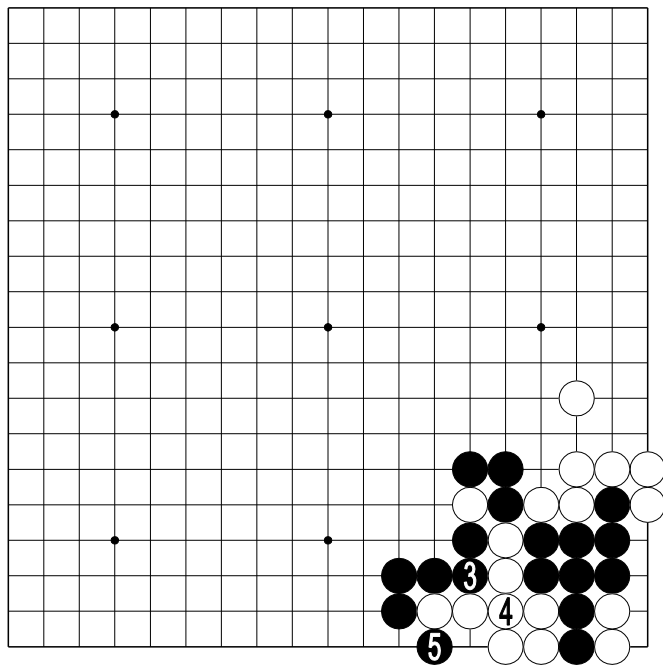
正解图



1 图

1 图（单纯）

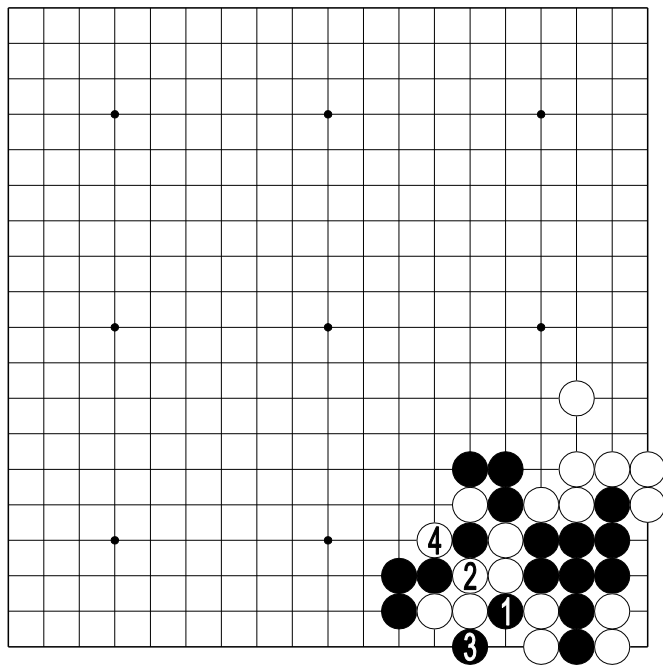
黑 1 投入虎口，白 2 提掉。这就太老实了。如此黑很舒服。



2 图

2 图（轻取）

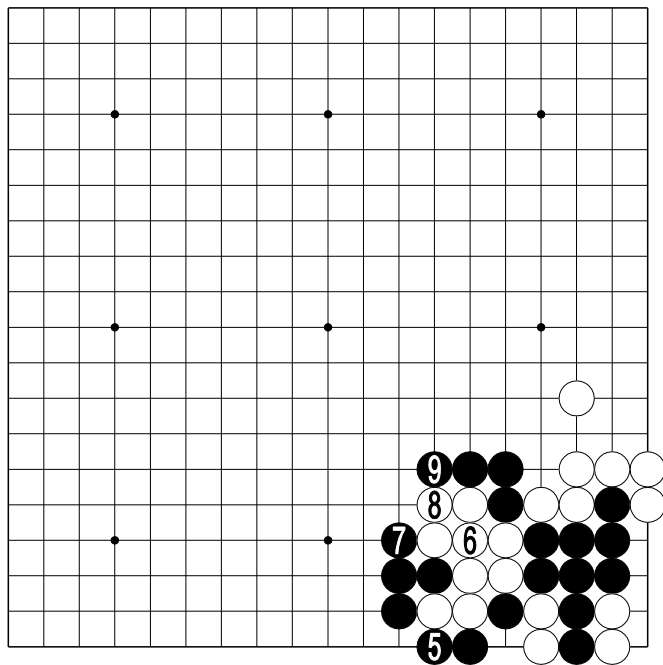
黑 3 打吃，因为是棋筋，白 4 只能粘起。但黑 5 叫吃，轻巧地取胜。即使如此，也只快一气。



3 图

3 图（变化）

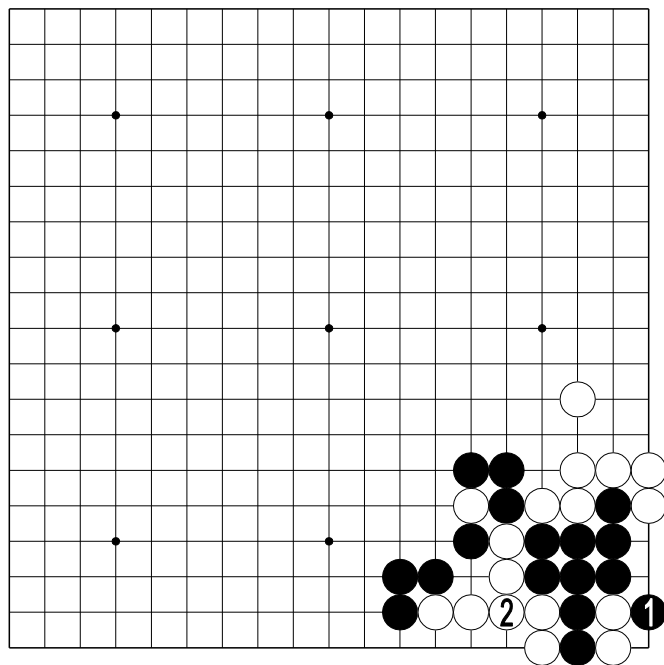
黑 1 扑时，白 2 粘起，这就是白的变化。黑 3 打吃是好手，白 4 提是绝对的……



4 图

4 图（征子）

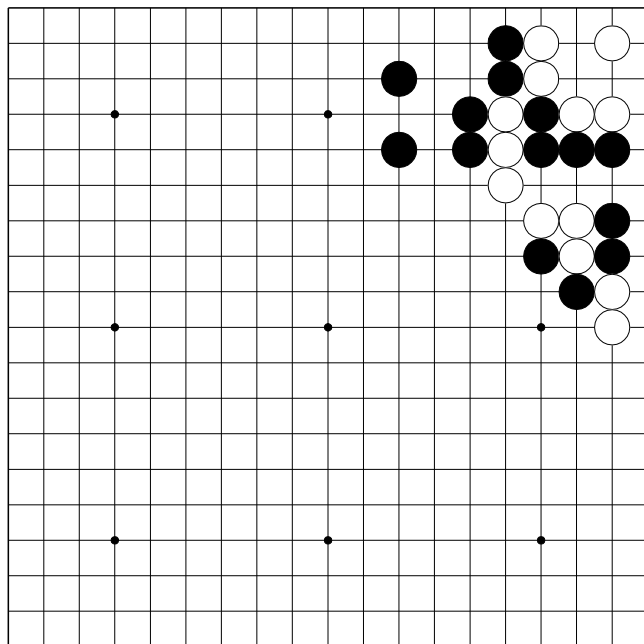
接下去，黑 5 打吃，白 6 粘。黑 7、9 追击，成为意外的征子。这是棋的有趣地方。



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。

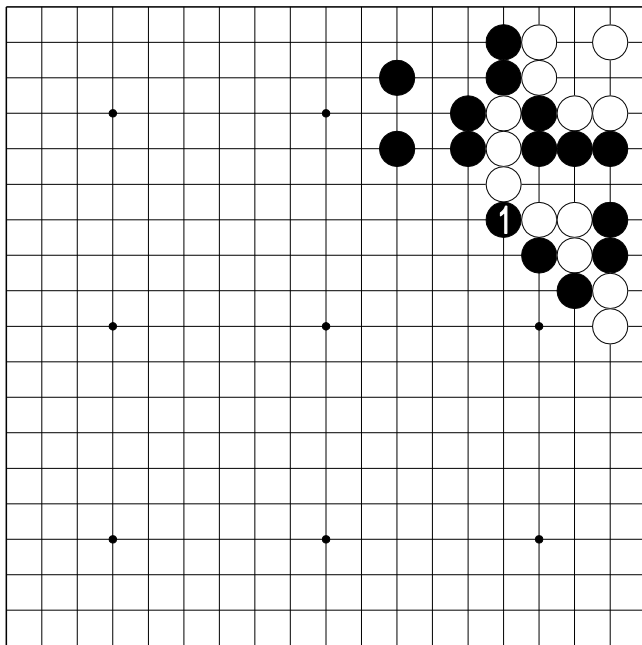


第 17 题

第 17 题 瞬间

黑先 初级

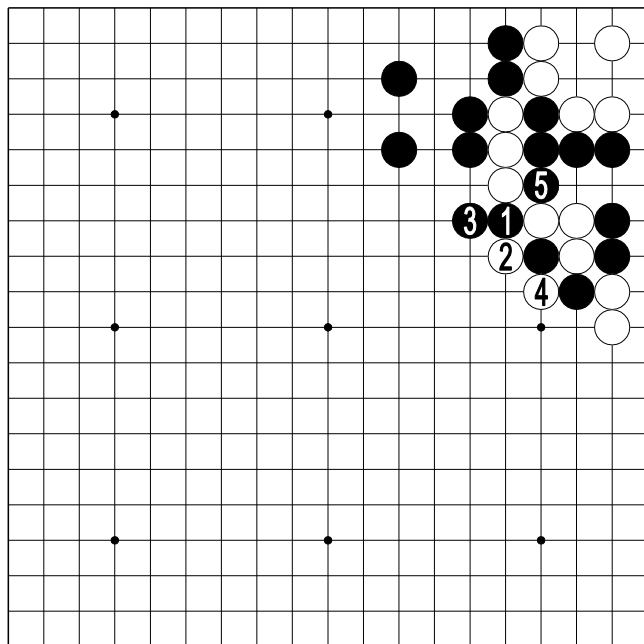
在相互接触战中，手筋的瞬间的闪现也是制胜的要素之一。如何营救黑六子？这是一瞬间的感觉判断问题。



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。

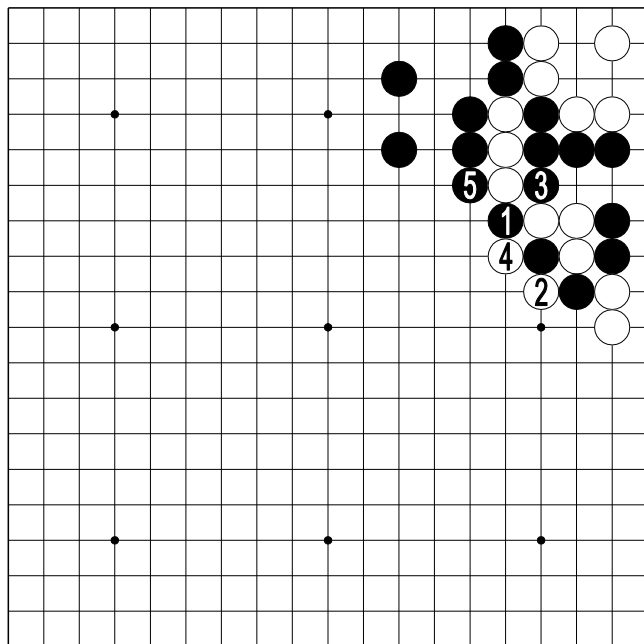
正解图



1 图

1 图（脱身）

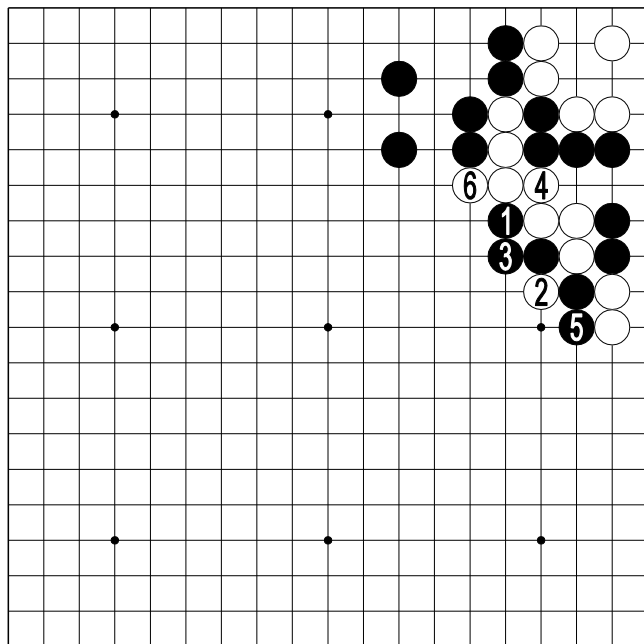
黑 1 的形是“三子连扳”。
估计白在 2 位双打。黑 3，白 4 时，黑 5 将白三子吃掉而脱身。



2 图

2 图（相同）

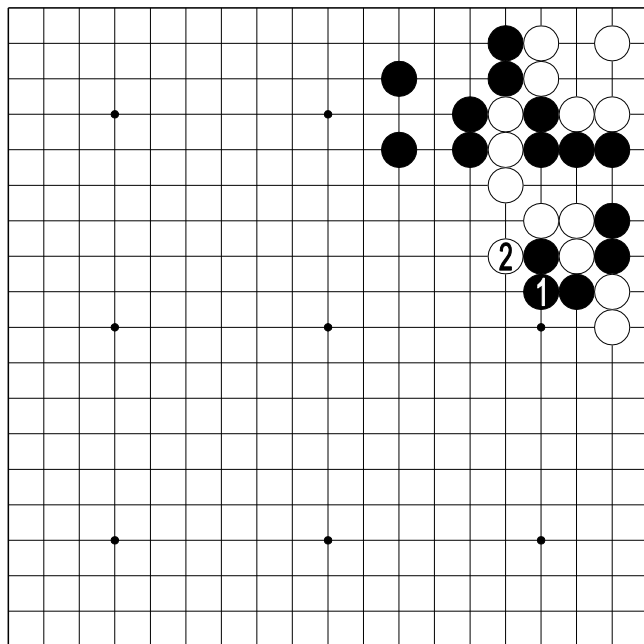
黑 1 时，白即使在 2 位打，黑走 3 位，白依然不行。白 4 提，黑 5 也提。总之，黑 1 的一手解决了问题。



3 图

3 图（失败）

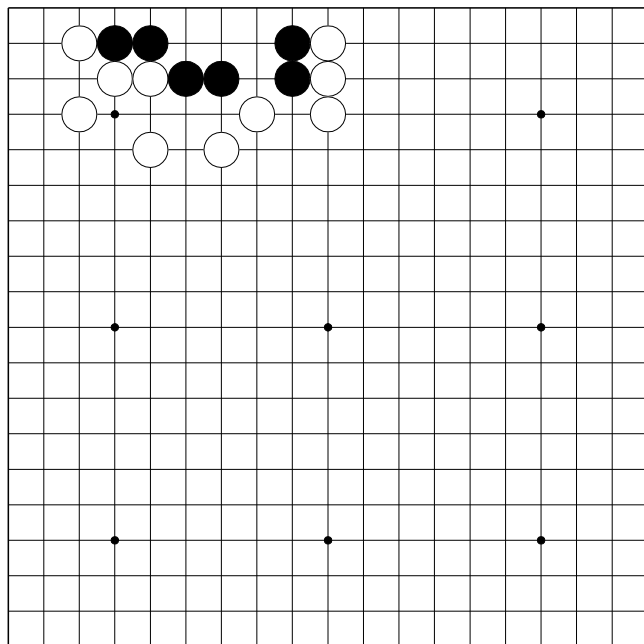
但，白 2 时，黑 3 如粘，
被白 4 粘连就不好了。黑 5 如
逃，白 6 出头，黑六子被吃。



4 图

4 图（失败）

担心被双叫吃，而走黑 1 接是根本不行。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。

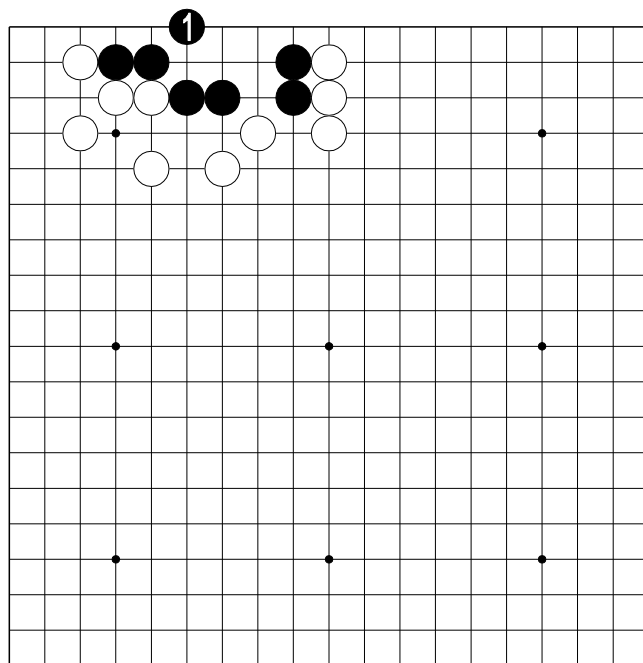


第18题

第18题 稳如泰山

黑先 中级

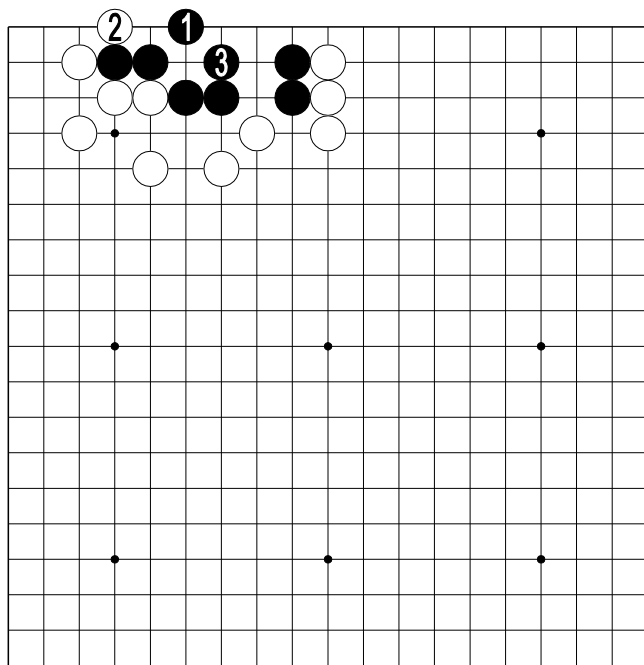
黑形稳如泰山。请看这个形怎么样？是死是活？最好无须细想，凭直感就能处理。



正解图

正解图 虎

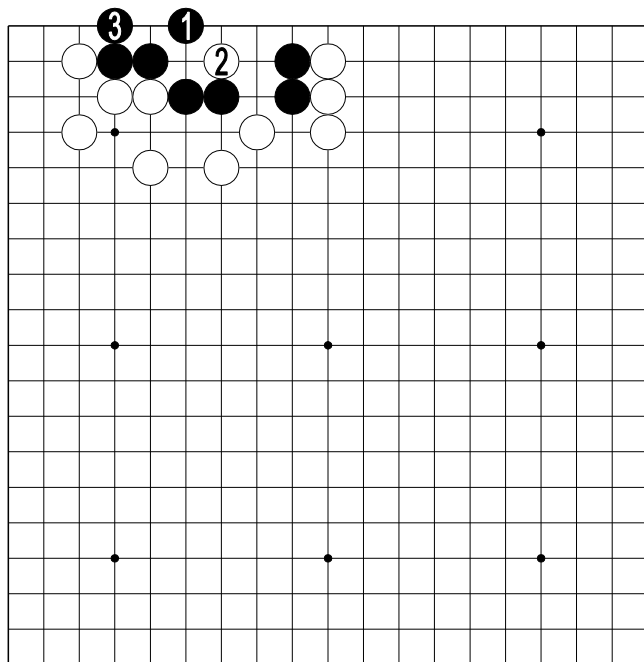
黑 1 虎是正确的。这是在实战中经常出现的棋形，无论如何要记住。



1 图

1 图（简单）

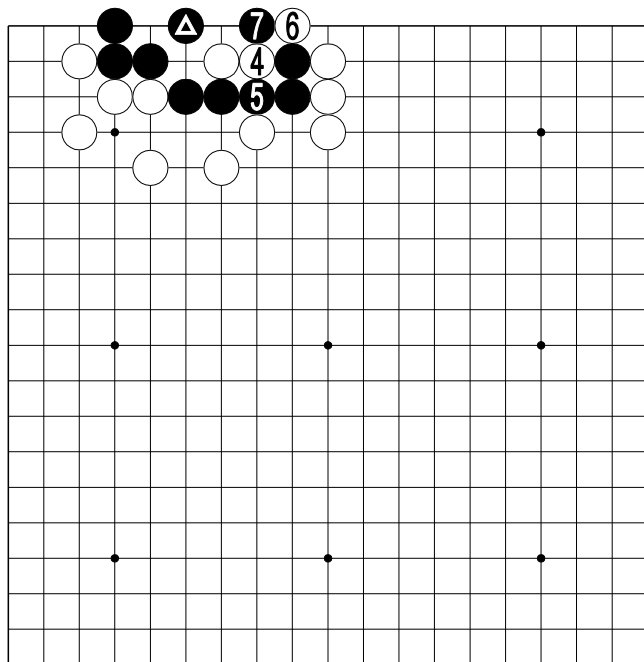
黑 1 时，白 2 如扳，就简单了，黑 3 做眼，活棋。虽然只有两目的空，但不能再有过分的要求。



2 图

2 图（安全）

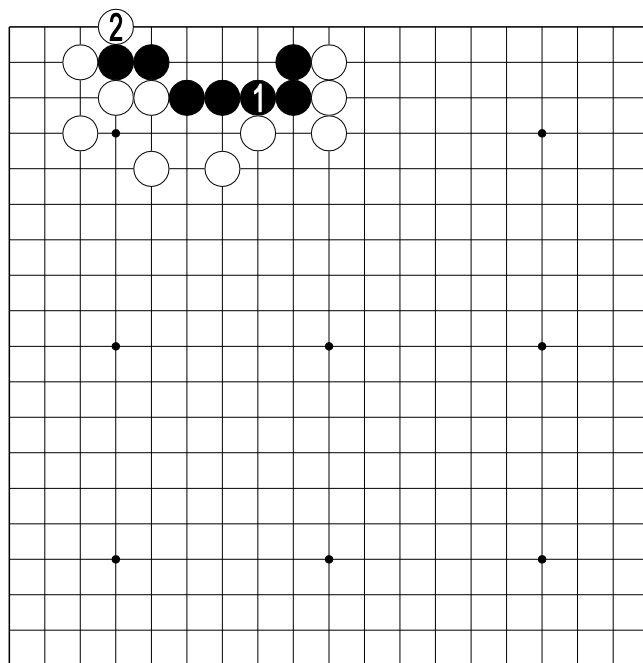
如果黑 1 时，白 2 在急所冲击，黑 3 做一个眼也安全。因为白 2 一子逃不了。



3 图

3 图（接不归）

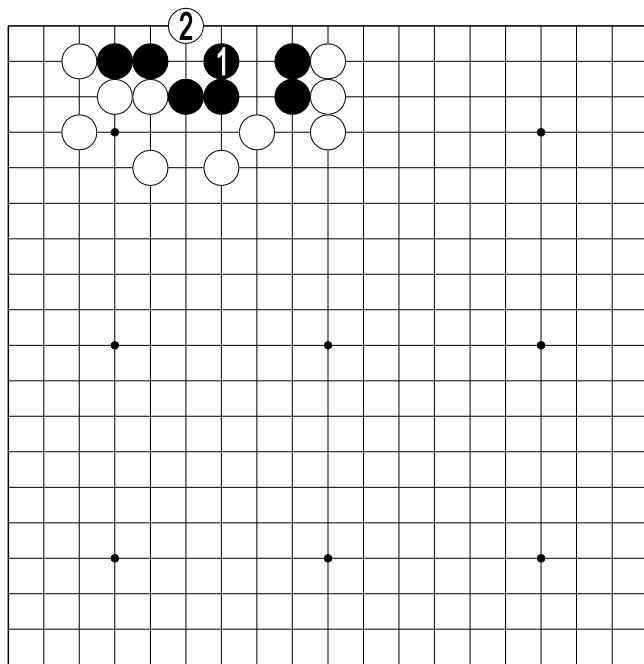
即，白 4 至 6 想渡回去，
被黑 7 一扑，成为接不归。▲
子发挥了作用。



4 图

4 图（扳杀）

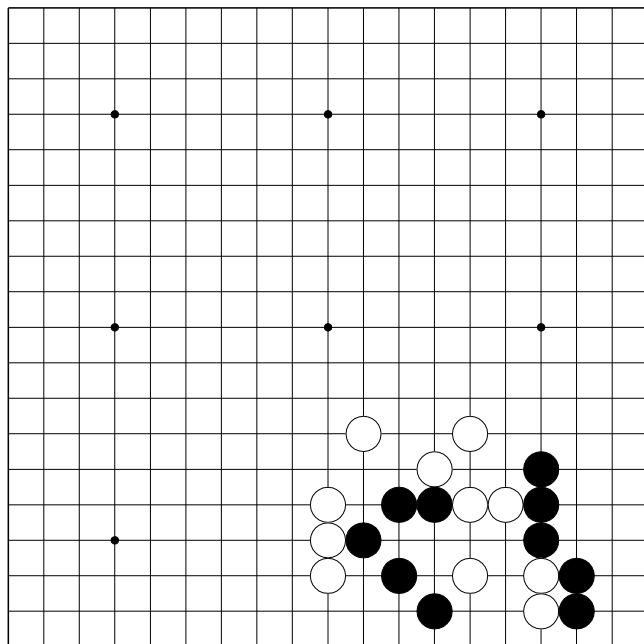
黑 1 想扩大眼位，被白 2 扳杀。黑棋顿死。那么……



5 圖

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。

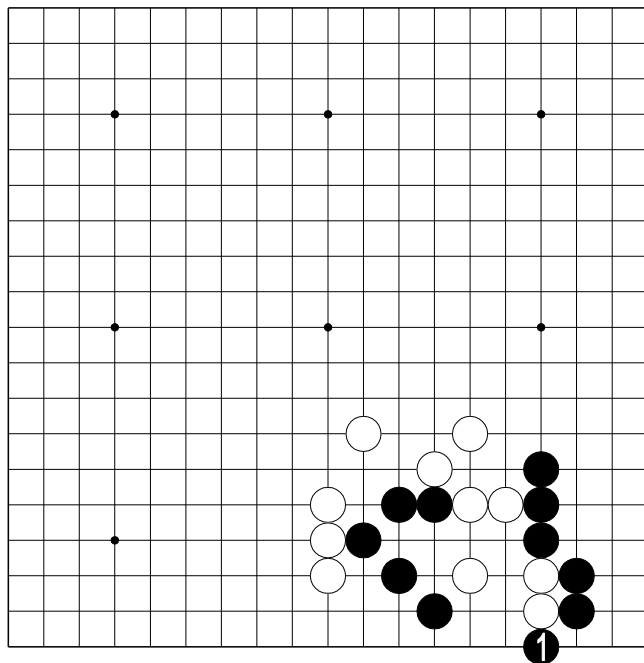


第 19 题

第 19 题 自然

黑先 上级

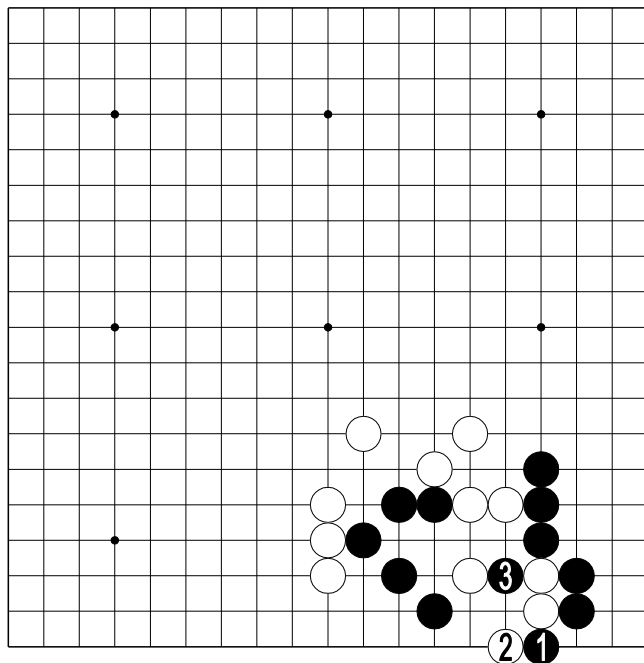
棋的自然进展是很重要的。这是渡的问题。如果能很好地顺着棋的自然进展走下去，那就能够渡过。第一手是关键。



正解图

正解图 扳

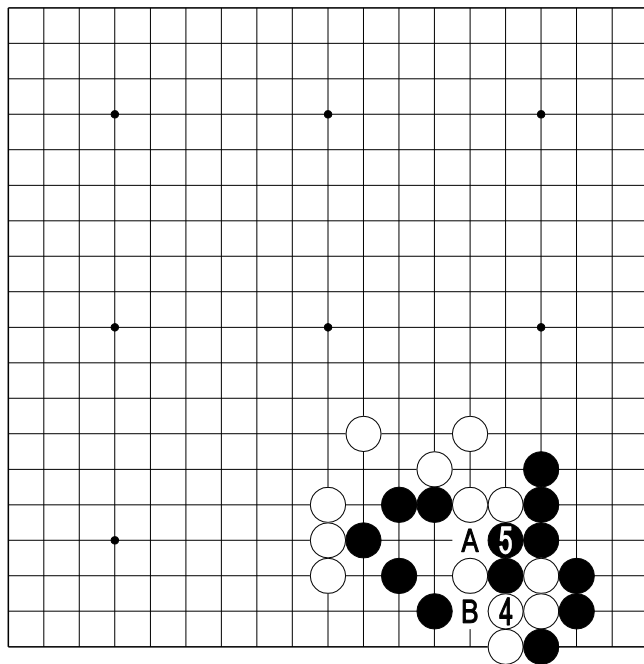
黑 1 扳是正解。在渡的场合，像这样在一路上行动的时候比较多。但下一手是问题。



1 图

1 图（打吃）

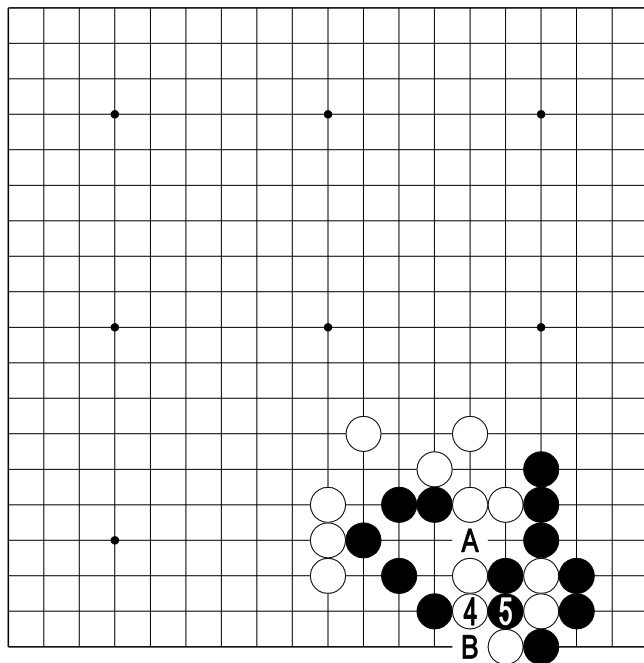
黑 1 扳，白 2 挡是最强的着法。黑 3 打吃是连续的手筋。这样就能渡过。



2 图

2 图（见合）

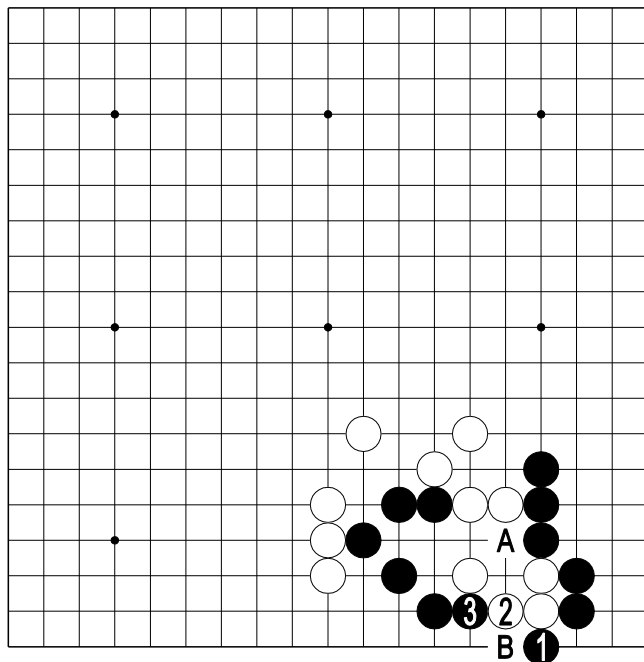
此后，白 4 如接，黑 5 粘。
A 位的冲断和 B 位的断是见合点。另外……



3 图

3 图（见合）

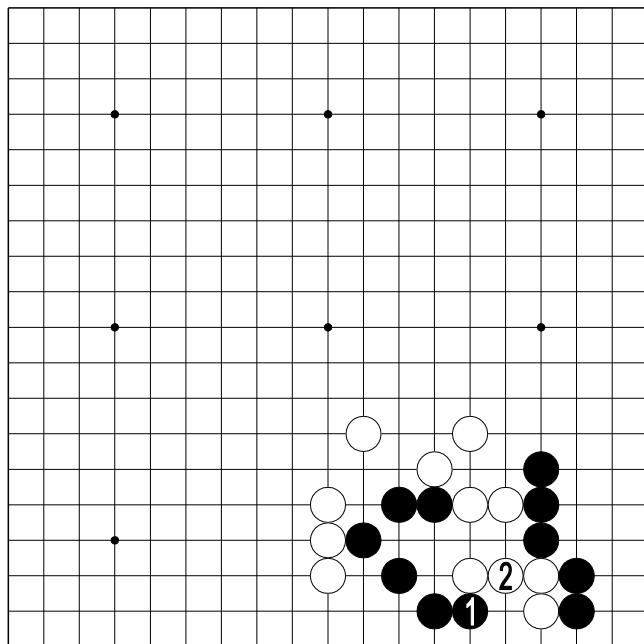
白 4 如弃二子，黑 5 吃二子之后，A 和 B 位是见合。无论哪个都是成功的图。



4 图

4 图（顶）

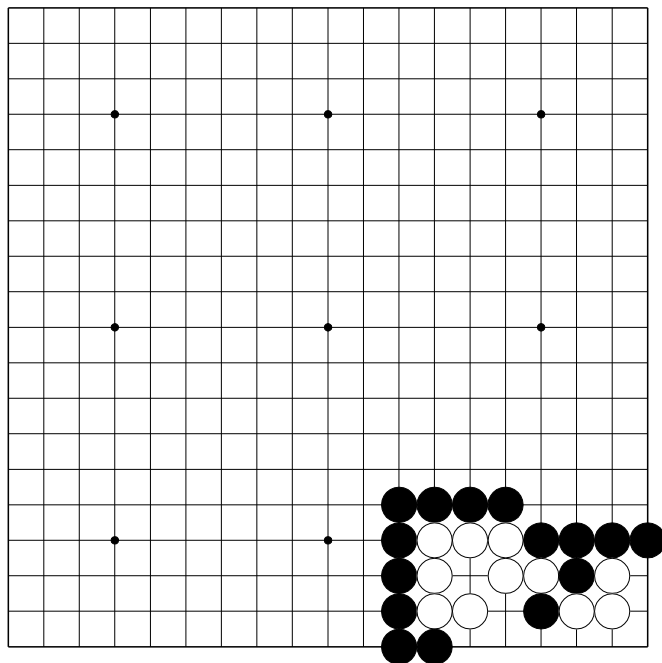
黑 1 扳，白 2 如曲又将如何？黑 3 顶就解决了问题。即，A 和 B 是见合。不管怎么说，黑 1 的扳是自然的一手。



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

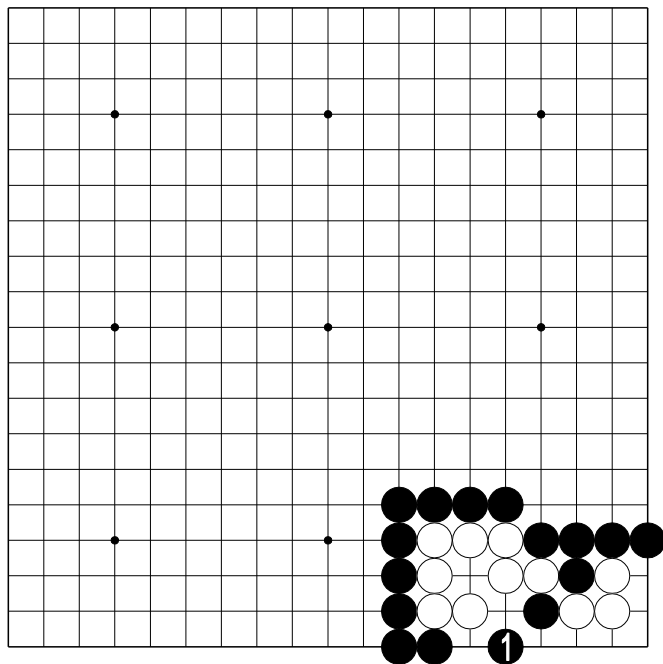
第 20 题 妙手

黑先 有段

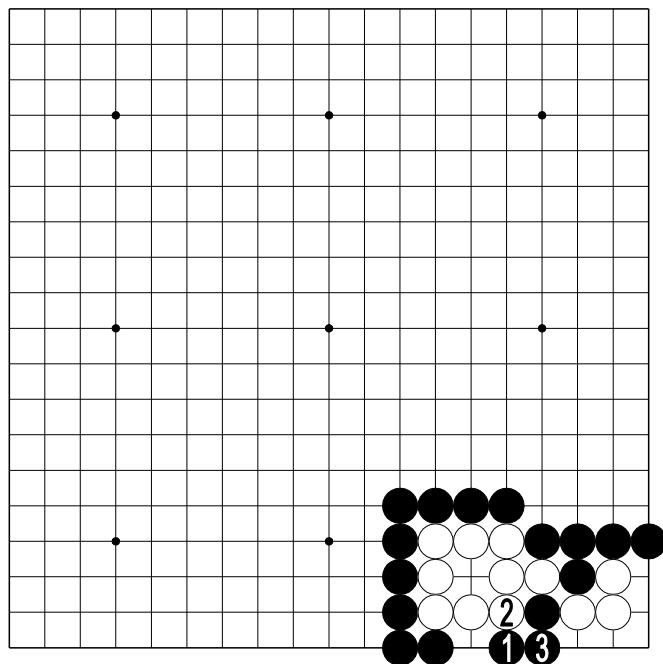
被断在白空里面的一个黑子能发挥大作用。白棋很不幸运，这块大棋将被全歼。杀法中有极好的手段。

正解图 尖

黑 1 尖。由于是盲点，所以是很难发现的一手。即……



正解图



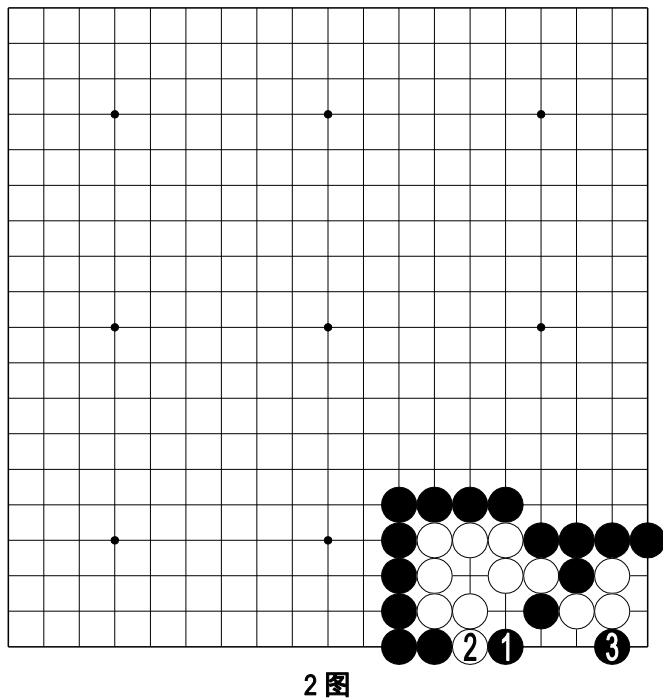
1 图

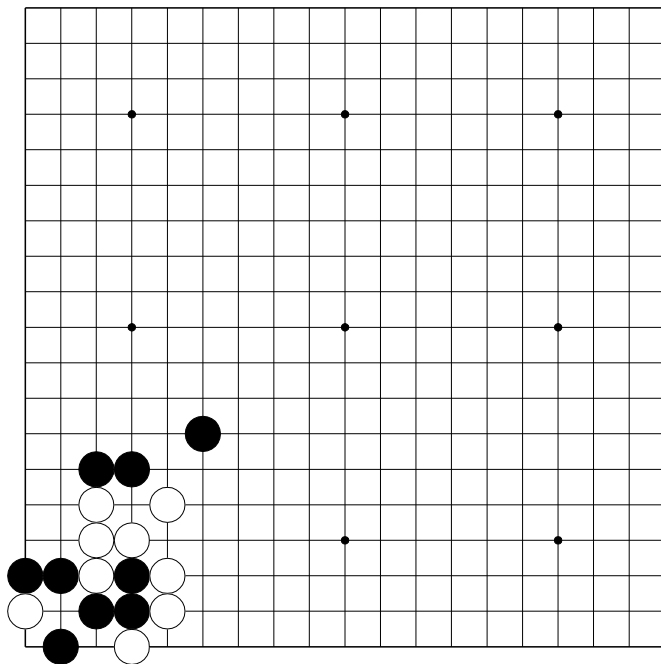
1 图（盲点）

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 (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。



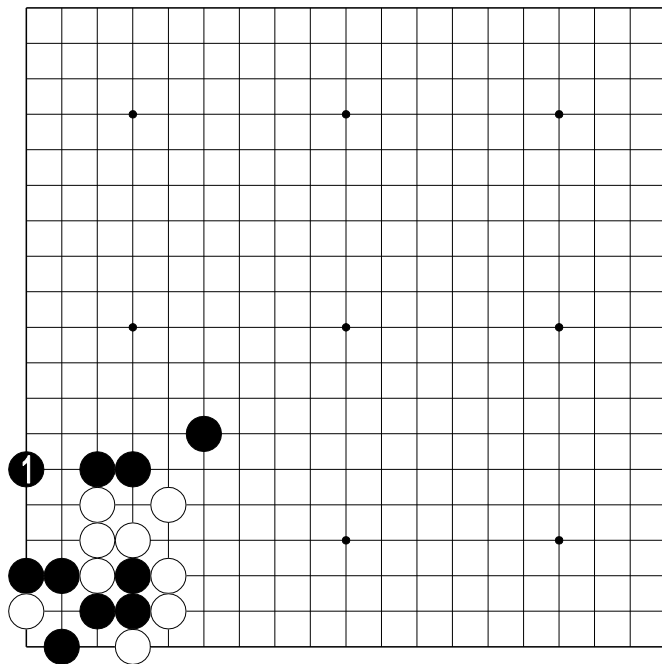


第 21 题

第 21 题 妙

黑先 中级

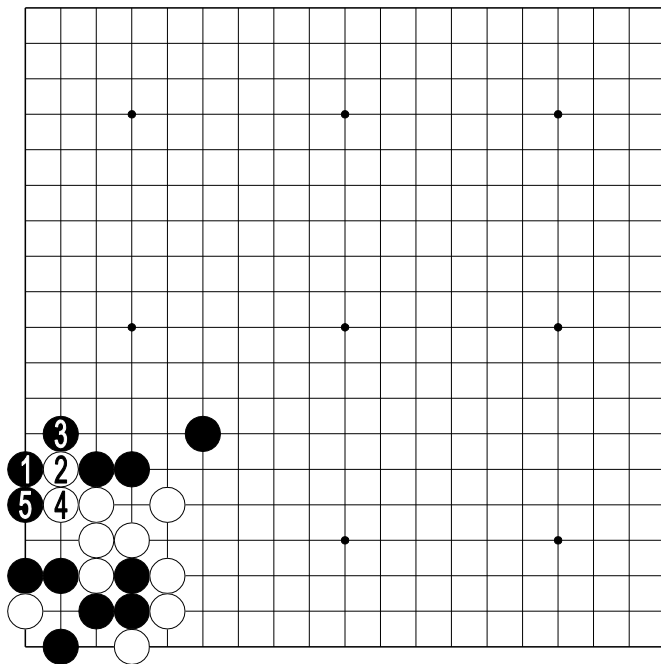
正如大家看到的那样，是渡的问题。角上的黑棋已无法做活，只能设法渡过。但必须借助于手筋。



正解图

正解图 跳

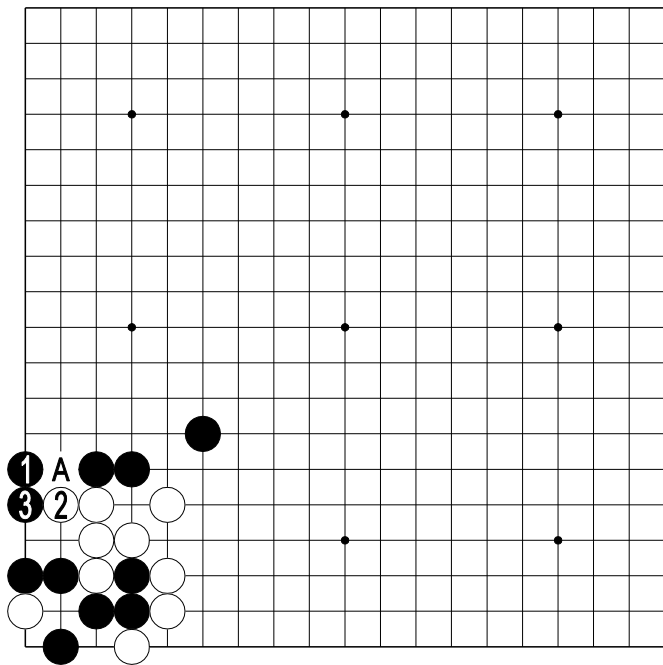
黑 1 好。在求渡的方法中，
像这样从远处发挥作用的手筋
是常常有的。



1 图

1 图（挖入）

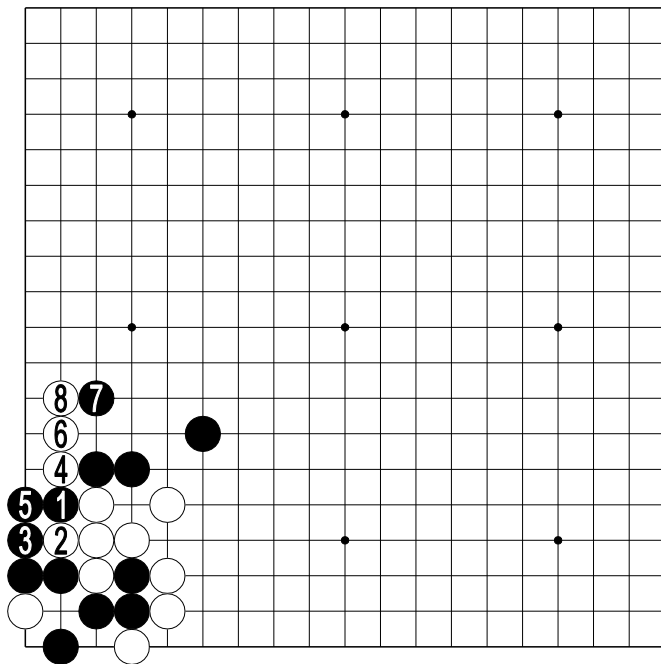
对黑 1 的跳，白 2 如挖，
黑 3 位打吃，白 4 接，黑 5 稳
稳地渡过。



2 图

2 图 (同样)

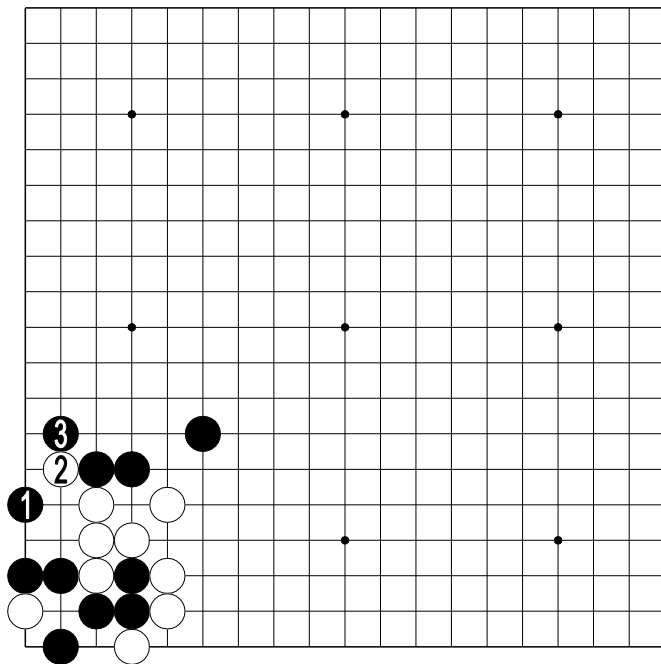
对于黑 1，白 2 如立，黑 3 渡。只是没有在 a 位的一冲，实际棋形与前图一样。黑 1 跳后无论白棋如何应对黑棋总可渡过。



3 图

3 图（失败）

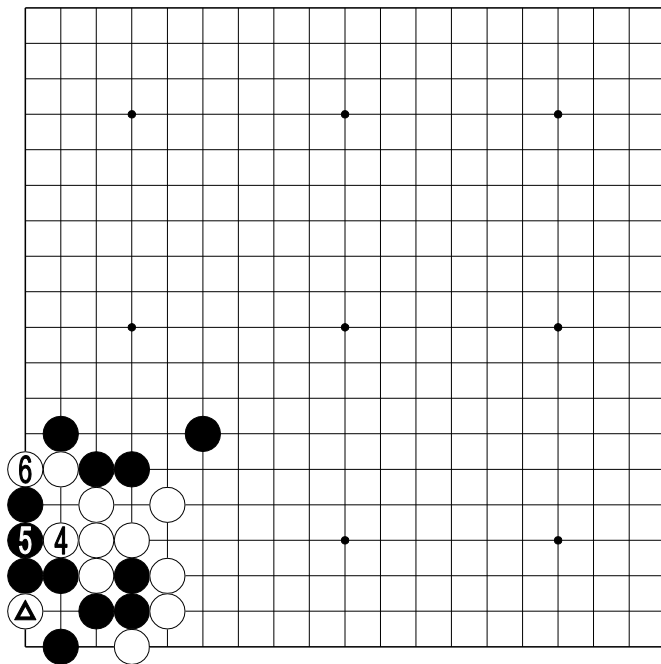
黑 1 采取直接扳渡的方法，是失败的。白 2、4 至 6 长，黑 7 跳，白 8 爬后，再与角上黑棋对杀，结果是白胜。



4 图

4 图（怎么样呢？）

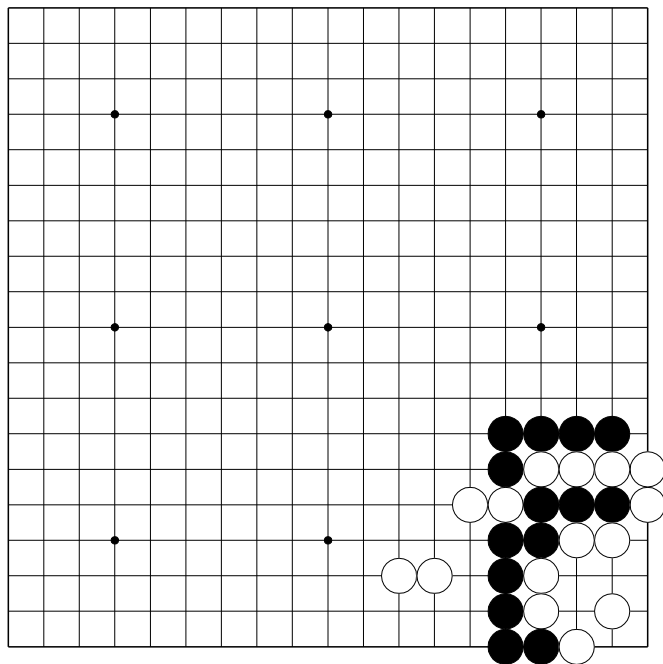
黑 1 近一路跳，好像也能渡过。是真的吗？白有 2 位扳的手段，黑 3 挡时……



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。

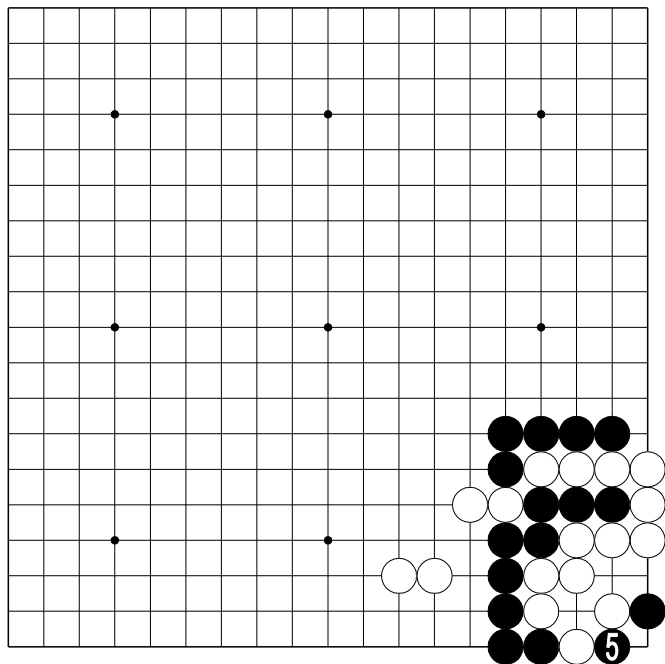


第 22 题

第 22 题 生路

黑先 上级

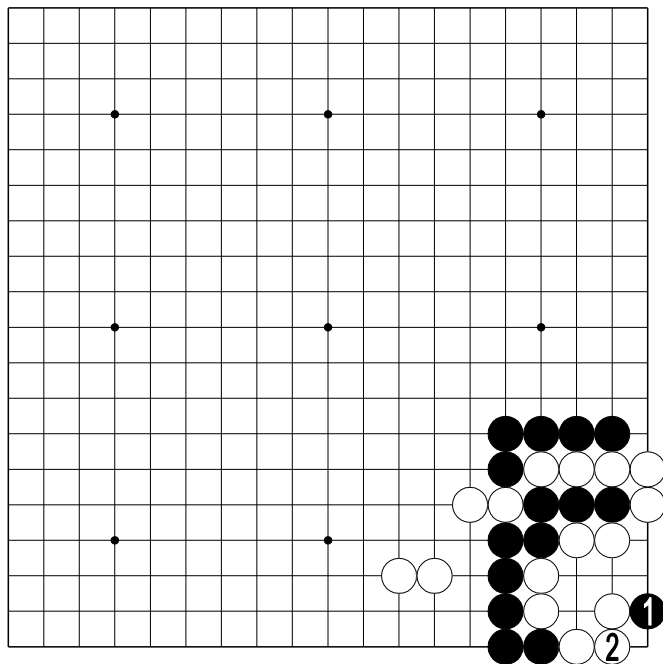
下边的黑棋，既活不了，又逃不出去。但是白的形状有缺陷，角上的味道很坏，抓住这个缺陷，能否打开一条生路呢？



2 图

2 图（劫）

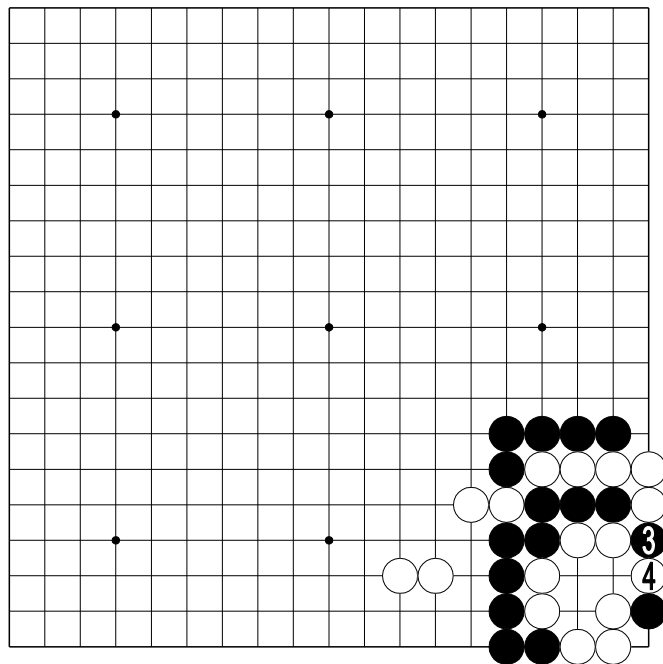
接着，当然是黑 5 扑进去打劫。这个劫对黑来说，不是无忧劫却有利可图，但对白棋却是致命的。



3 图

3 图（没有棋吗？）

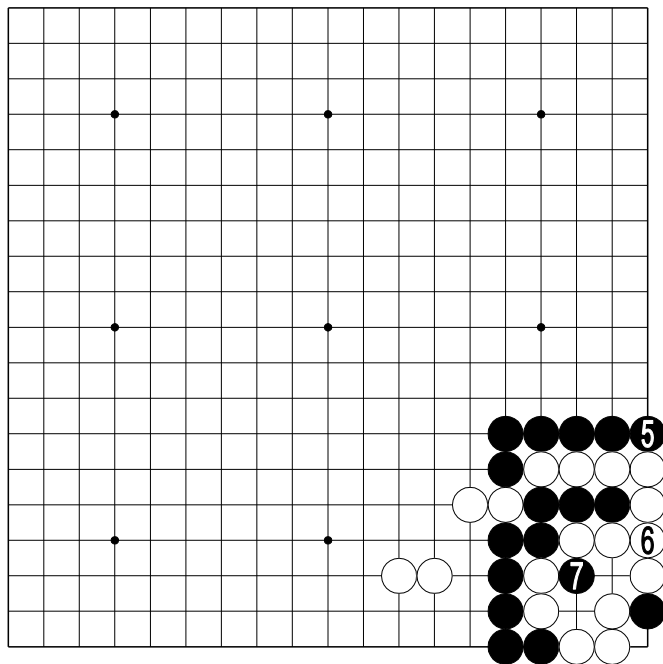
黑 1 靠，白 2 如团一手就没有棋吗？这是常识，这种情况下却不一样。



4 图

4 图（扑入）

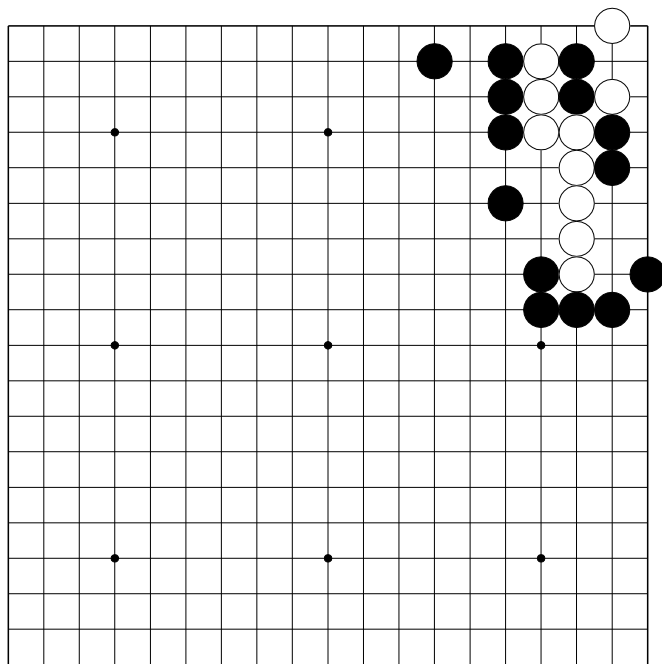
黑 3 扑入，让白 4 提掉。
角上是活棋。但是……



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。

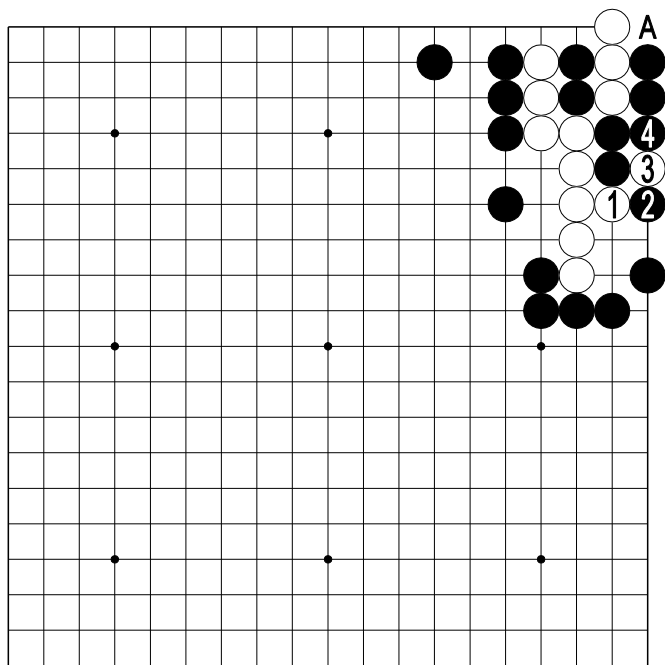


第 23 题

第 23 题 深奥

黑先 有段

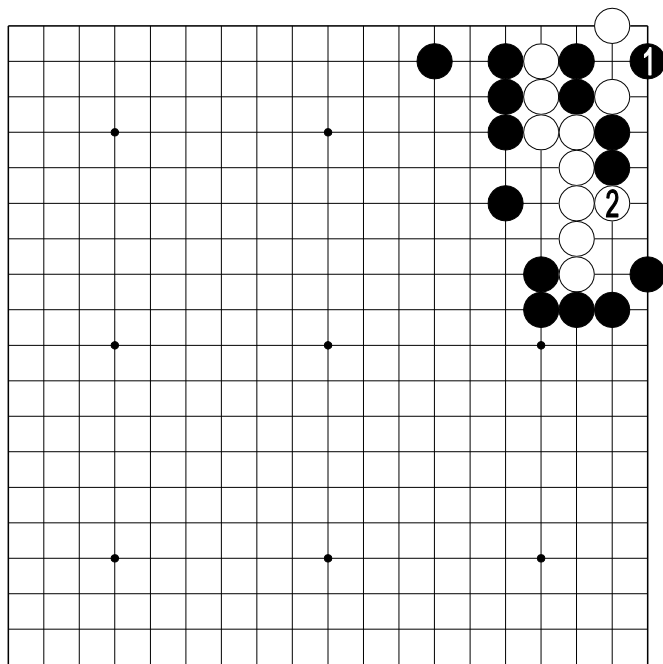
要将像长蛇一样的白棋杀掉，用平凡的手段不能奏效。其中含有“深奥”的意味。



2 圖

2 图 (放不进)

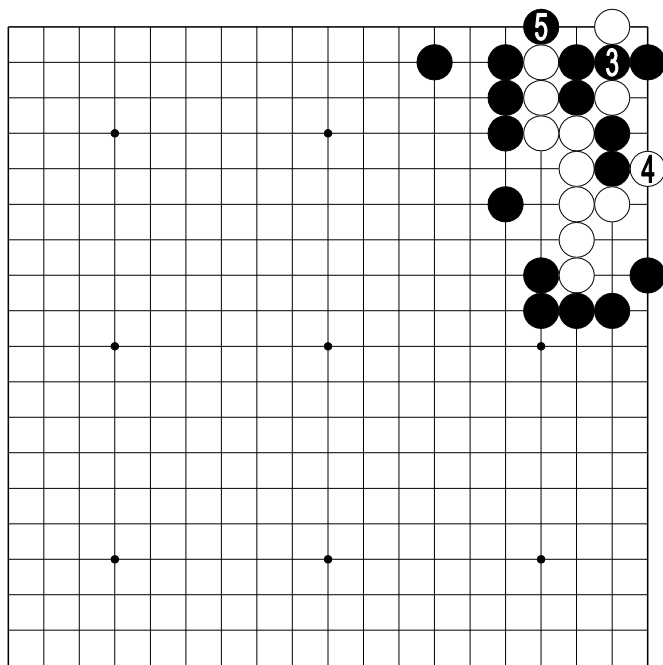
此后白虽有白 1 至 3 扑的于筋，但至黑 4 止，被吃掉的黑二子发挥了作用，白 A 位放不进去，无法吃黑棋，黑成功。



3 图

3 图（变化）

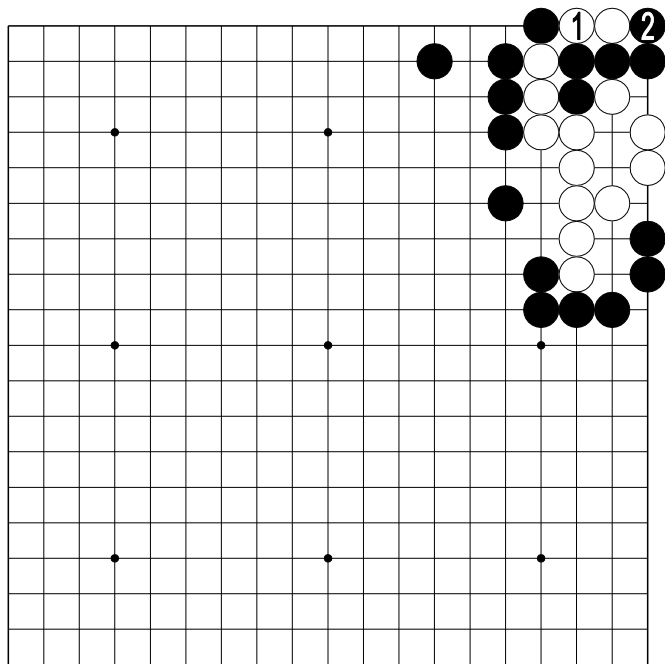
黑 1 不是叫吃，所以白 2 有变化的余地，怎么样呢？



4 图

4 图（有趣）

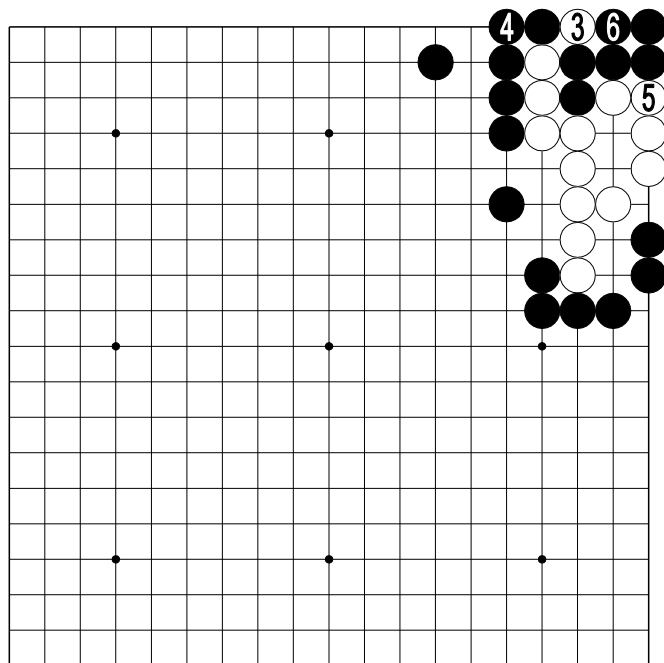
实际上是这个变化很有趣，几乎想以此作为正解。黑 3 打吃，白 4 打吃时，黑 5 渡过。



6 图

6 图（断）

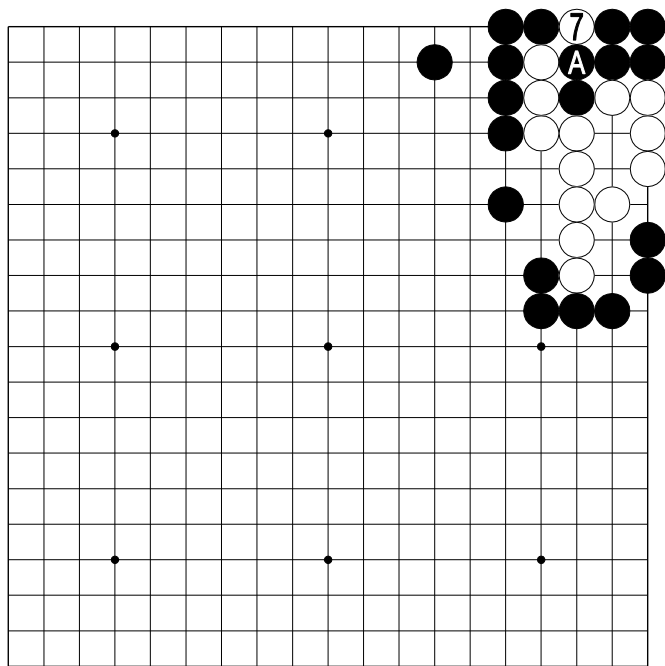
此后就更有意思了。利用角上的特性，白有 1 位断的手段。当然，黑 2 提。



7 图

7 图（接不归）

白 3 扑、5 打吃，黑接不归。但，黑弃六子……

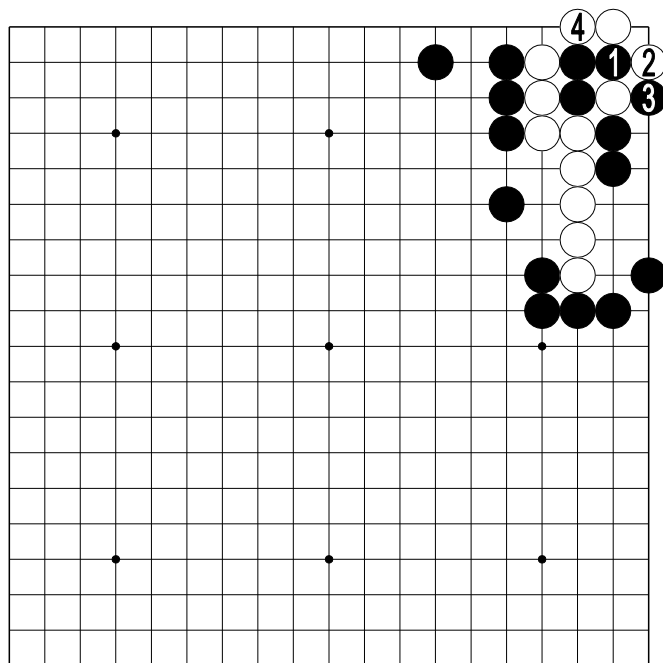


8 图（倒脱靴）

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

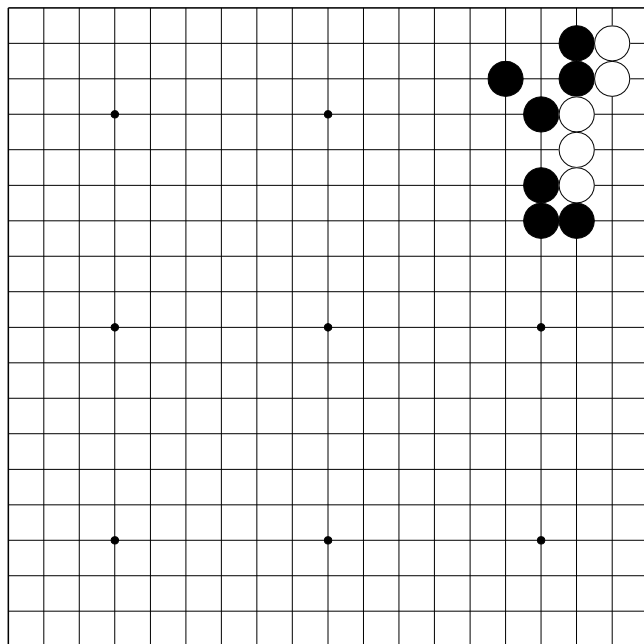
8=A



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。

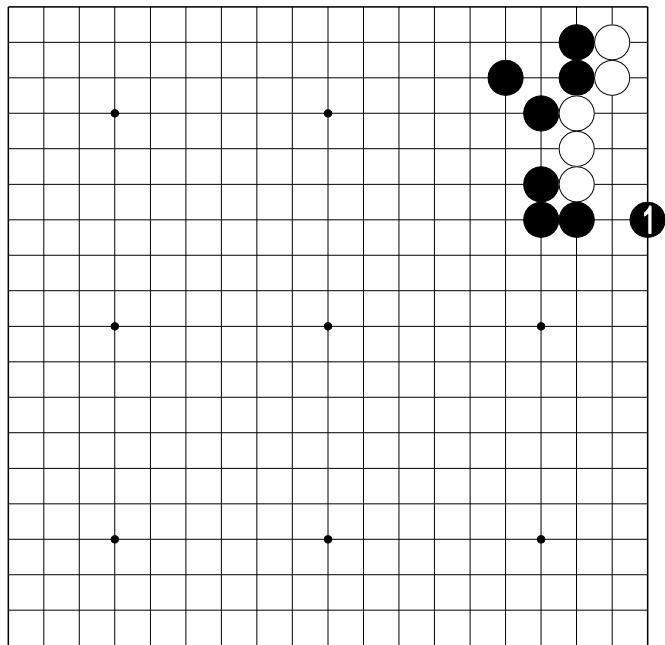


第 24 题

第 24 题 杀

黑先 中级

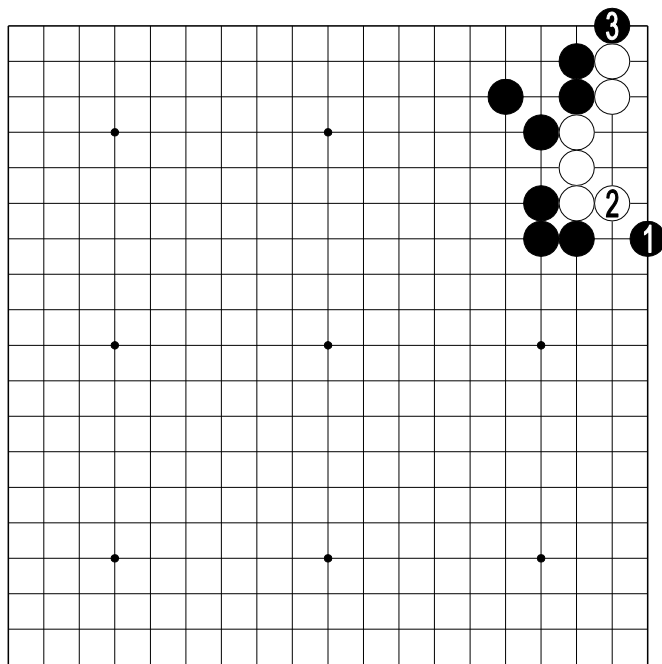
白的形很局促。但却意外的顽强。不让白棋有劫，全部杀掉的手段有没有？



正解图

正解图 跳

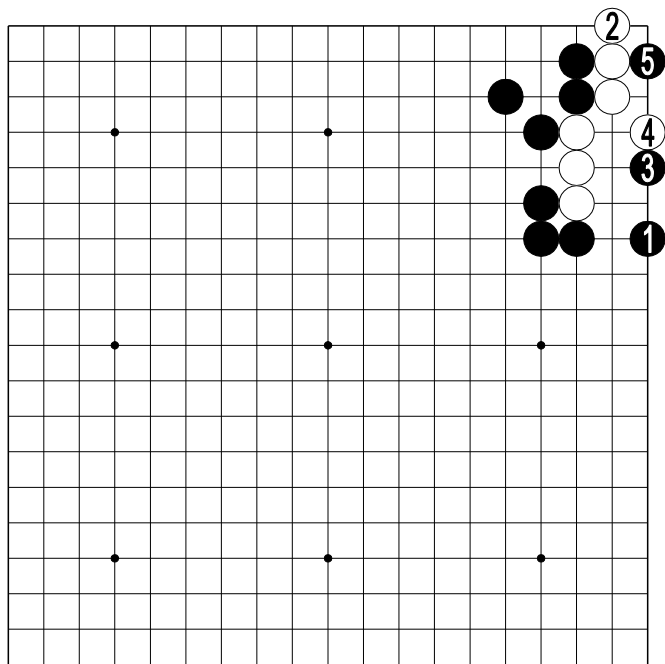
黑 1 跳，是有趣的一手。
如果说漂亮的话，这里就是必杀的一跳。



1 图

1 图（死）

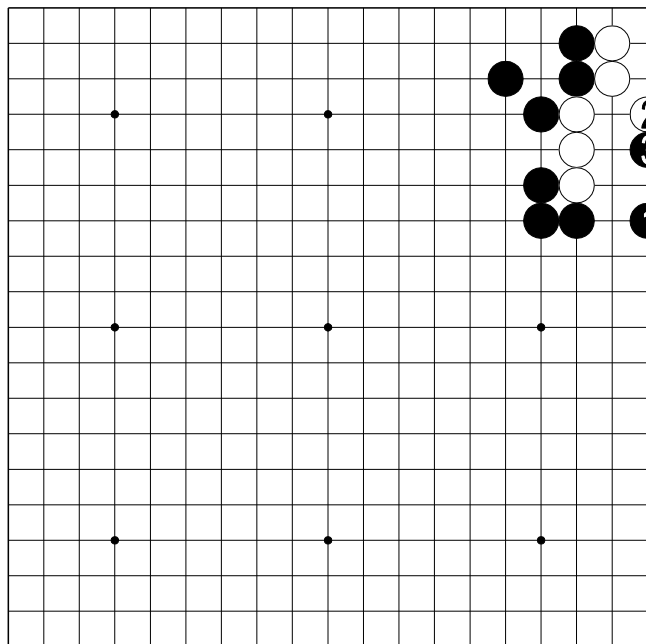
黑 1 跳，白如于 2 位应，黑 3 扳。空间太小，白没有做两眼的地方。



2 图

2 图（中间）

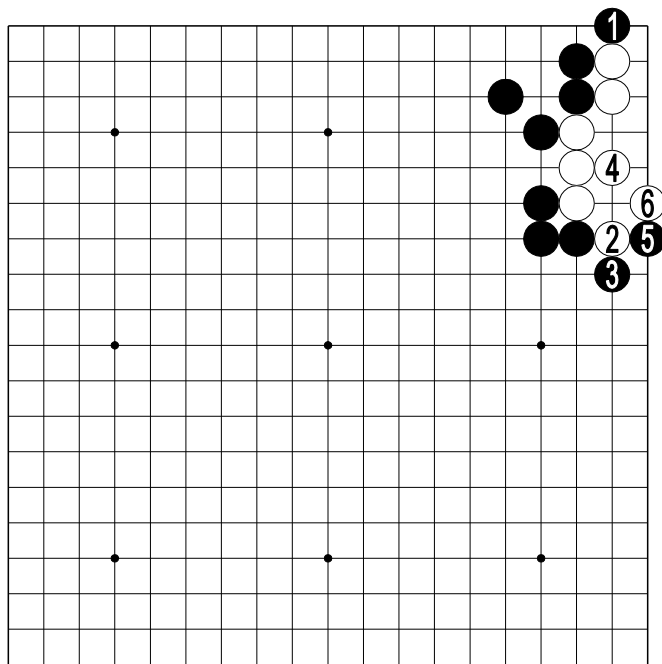
黑 1 时，白 2 扩大眼位，是最强的抵抗。但黑 3 是急所。白 4 如尖顶，黑 5 点，白死。



3 图

3 图（画蛇添足）

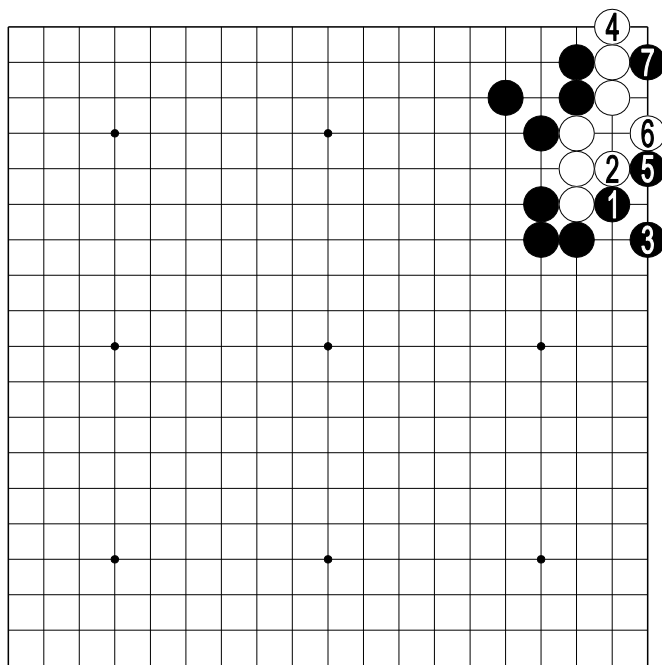
黑 1 时，白 2 如倒虎，应该说是画蛇添足吧。至黑 3 为止，白死。



4 图

4 图（劫）

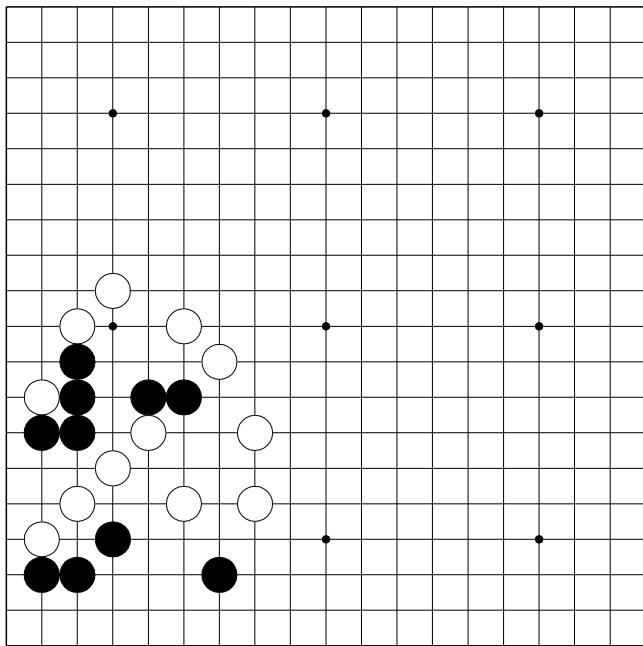
黑 1 如从角上动手，被白 12 位扳、4 位虎进行抵抗。黑 5 打，白 6 虎打做劫。



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。

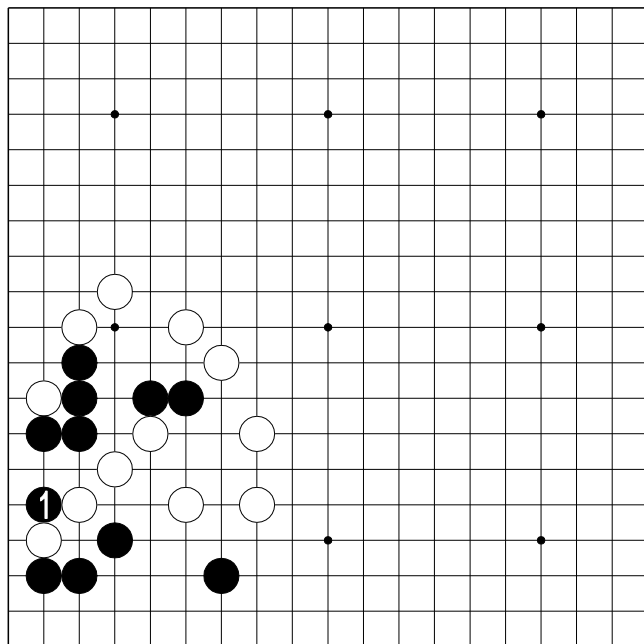


第 25 题 飞跃

黒先 上級

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。

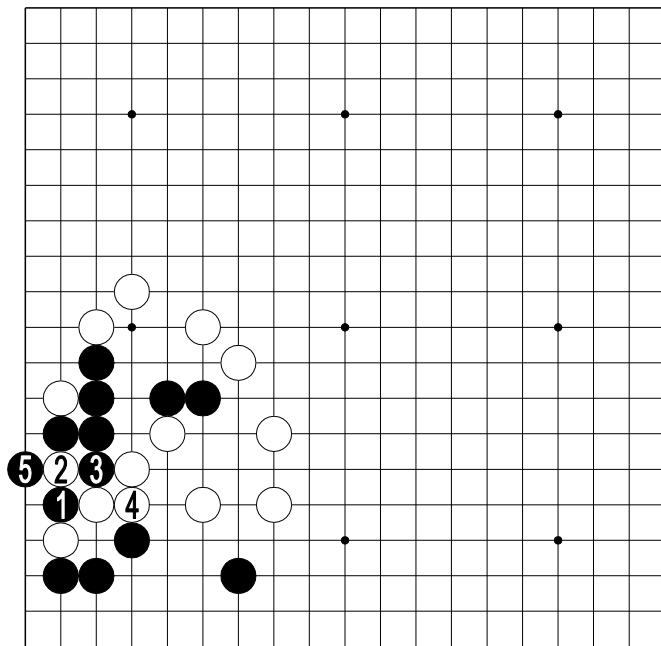
第 25 题



正解图

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。

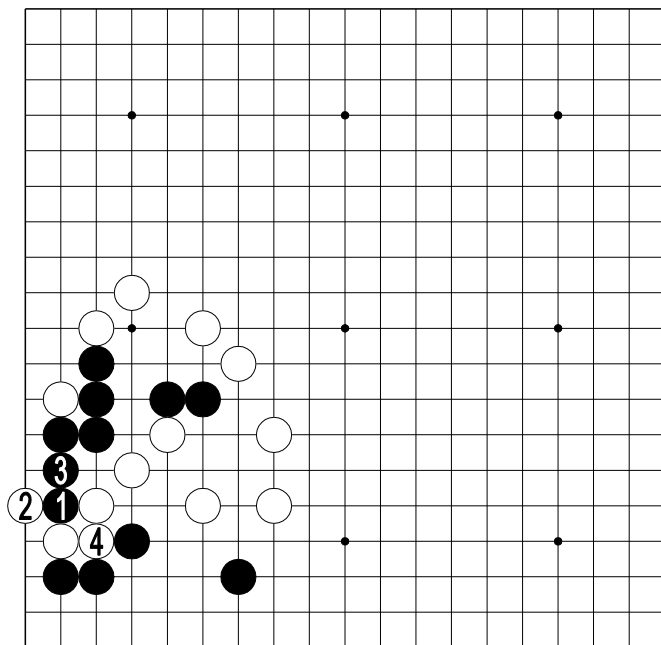


1 图

1 图（舒服）

黑 1 挤，白 2 不能打吃。

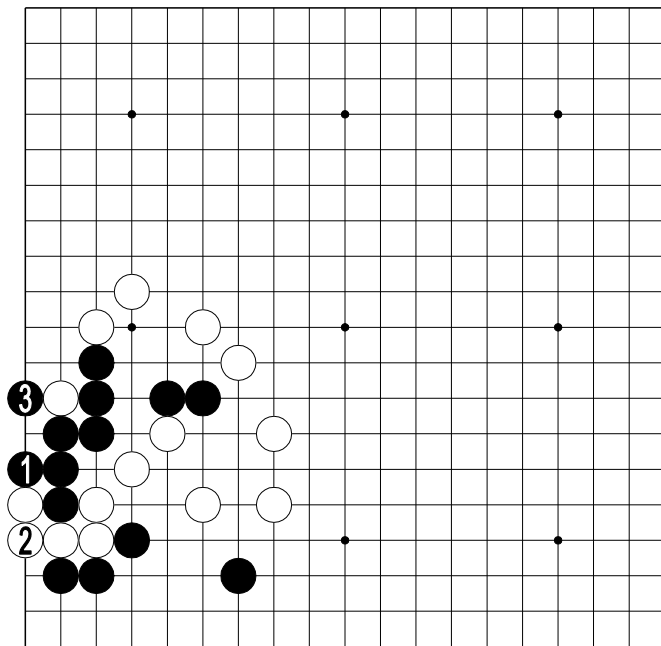
因为黑 3 反打，白 4 粘连，
黑 5 提后留有渡点。



2 图

2 图（老实）

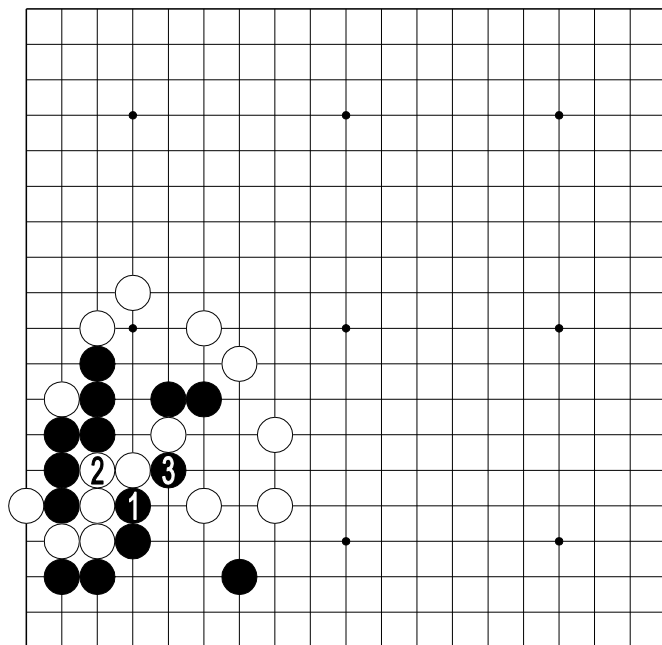
黑 1 挤后，白 2 如从下边打，黑 3 老实地粘上。白 4 只能粘……



3 图

3 图（不充分）

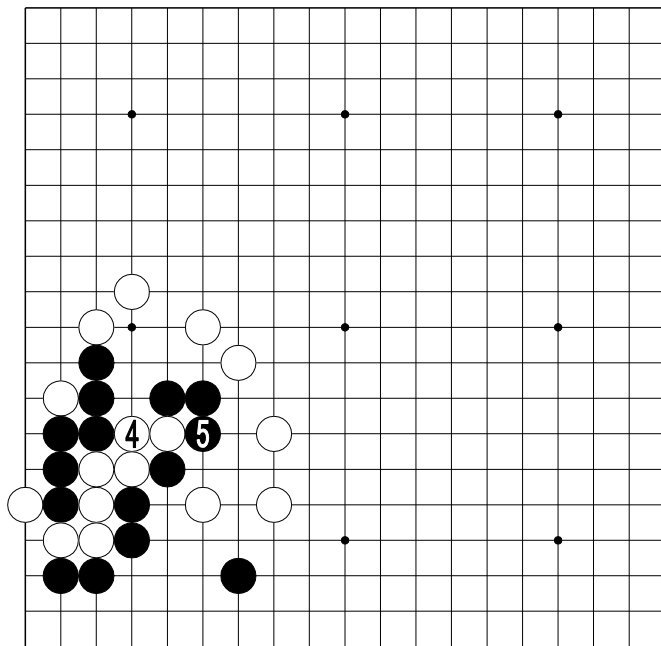
黑 1 打吃先手便宜，白 2 时，黑 3 做活不充分。有更厉害的手段。



4 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。

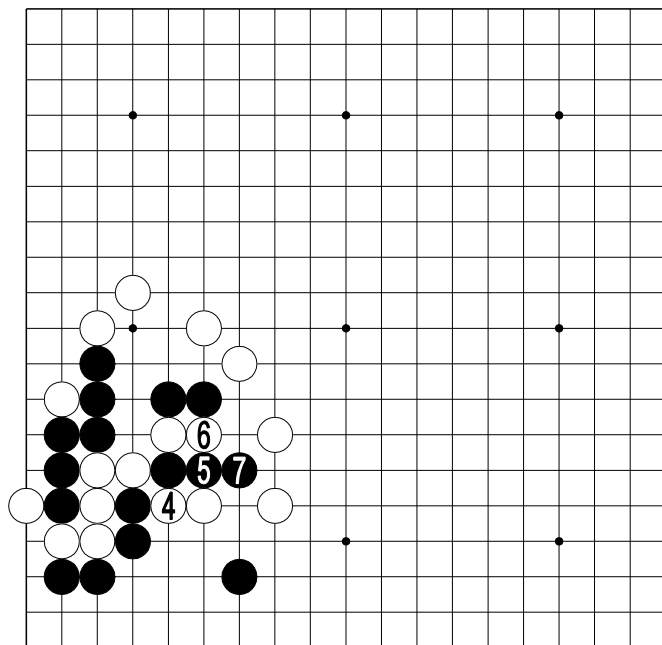


5 图

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。

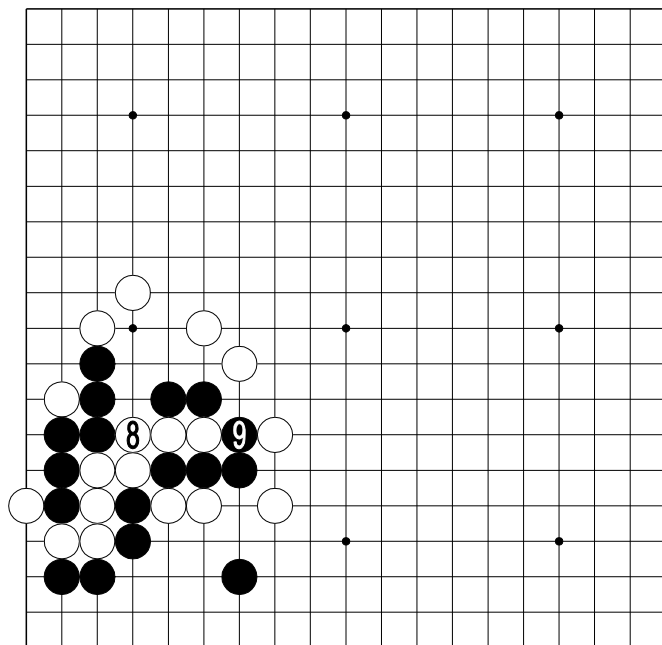
白 4



6图

6图（长）

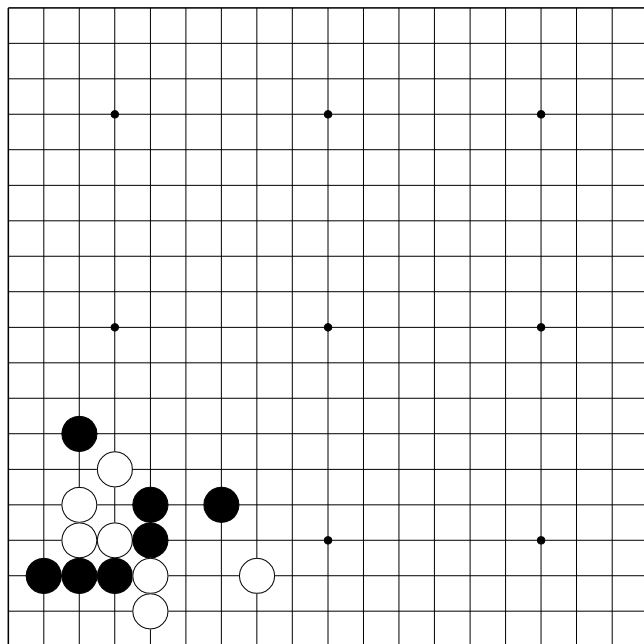
白 4 断，黑 5 长。白 6 时，黑 7，由于白的配置不好。



7 图

7 图（白损）

白 8 如接，黑 9 后，白越损越厉害。白应该尽早收。

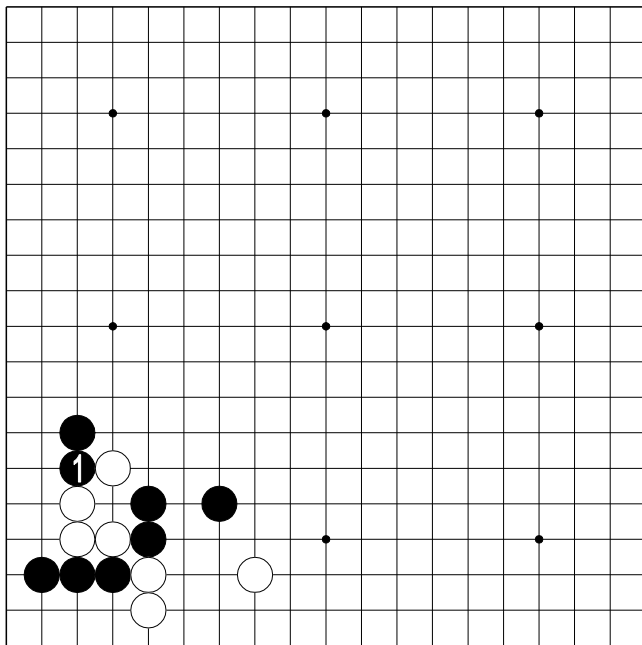


第 26 题

第 26 题 挽救

黑先 上级

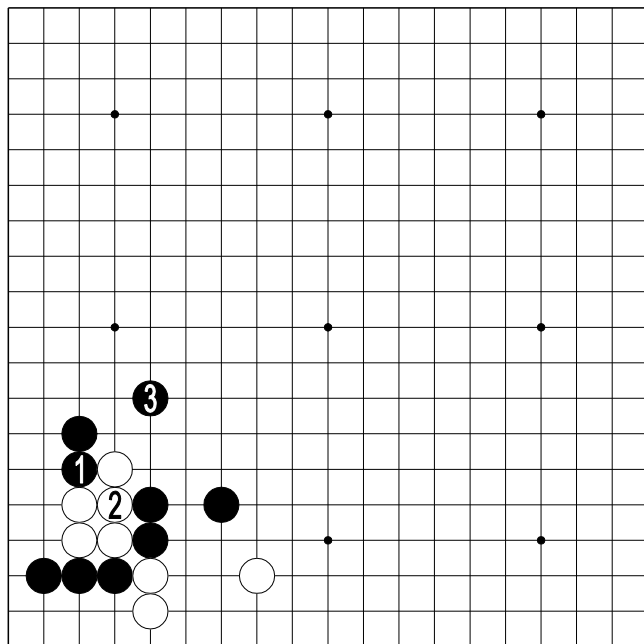
这可以说是一道死活题吧。
无论如何必须救出角上黑三子。
但仅仅那样还不能满足。



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。

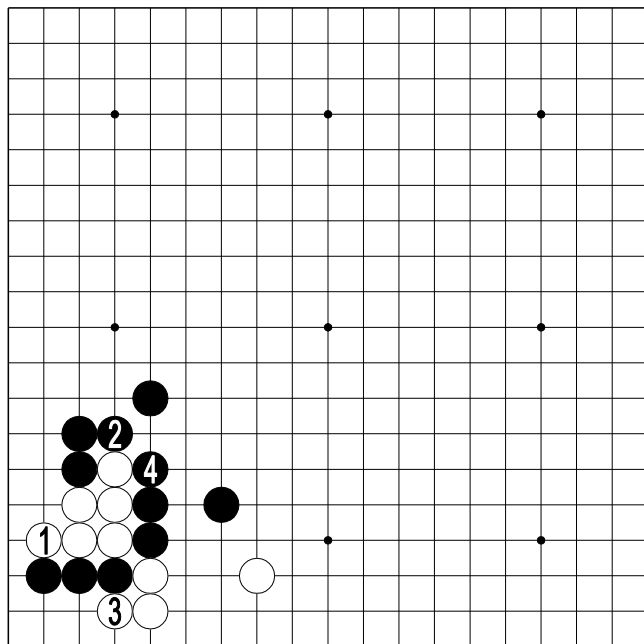
正解图



1 图

1 图（枷）

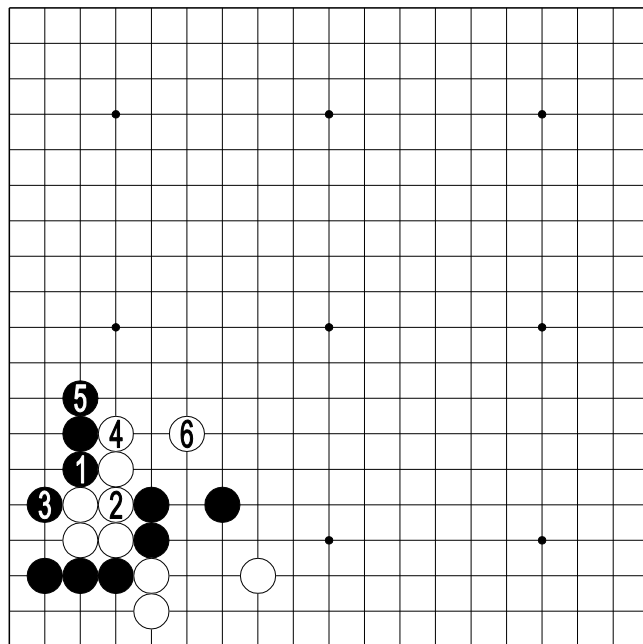
黑 1 时，白 2 是不能粘的。白 2 如粘黑 3 飞枷后，不仅救了角上三个黑子，还吃掉飞枷中的白棋。



2 图

2 图（胜利）

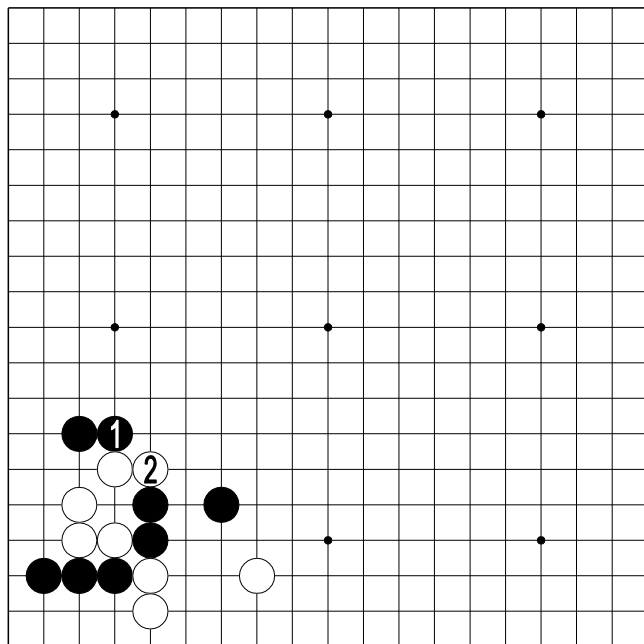
虽然形上有些不够坚固，但白也逃不出去。白 1 如进行对杀，黑 2、4，黑胜。



3 图

3 图（消极）

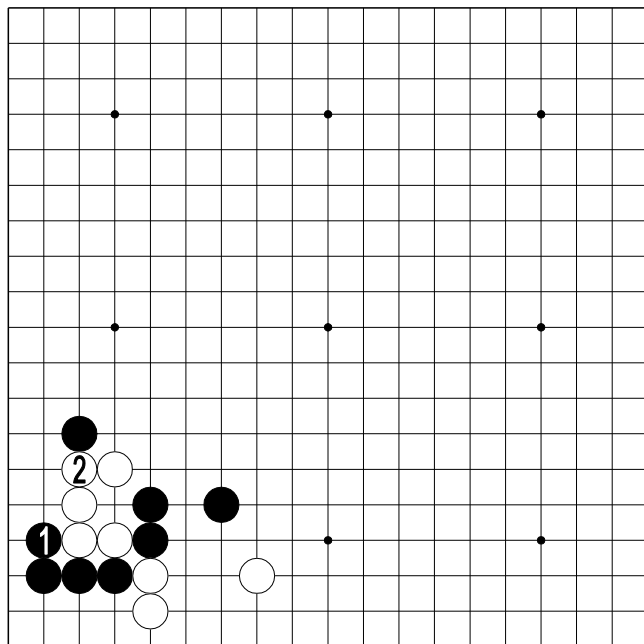
黑 1 好，白 2 时，黑 3 渡过，消极。被白 4 压，捕捉不住白棋。



4 图

4 图（同样）

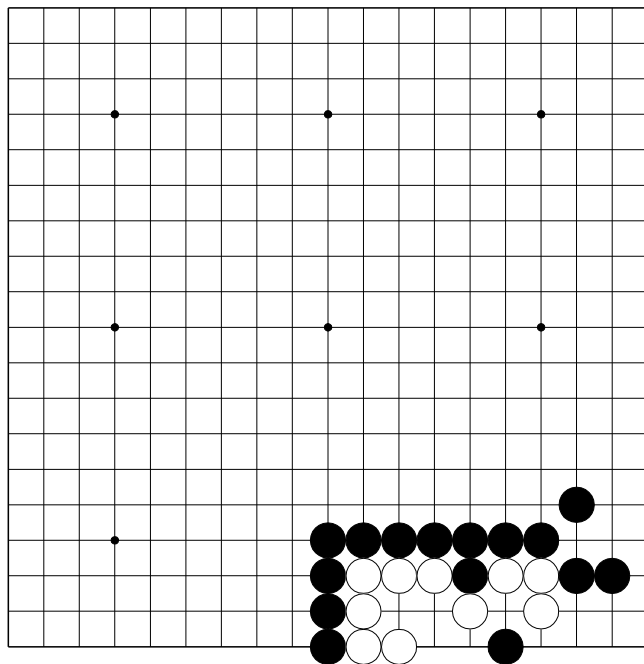
黑 1 位，白走 2 位长，同样捕捉不住。与其这样的着法，不如考虑渡过为好。



5 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。

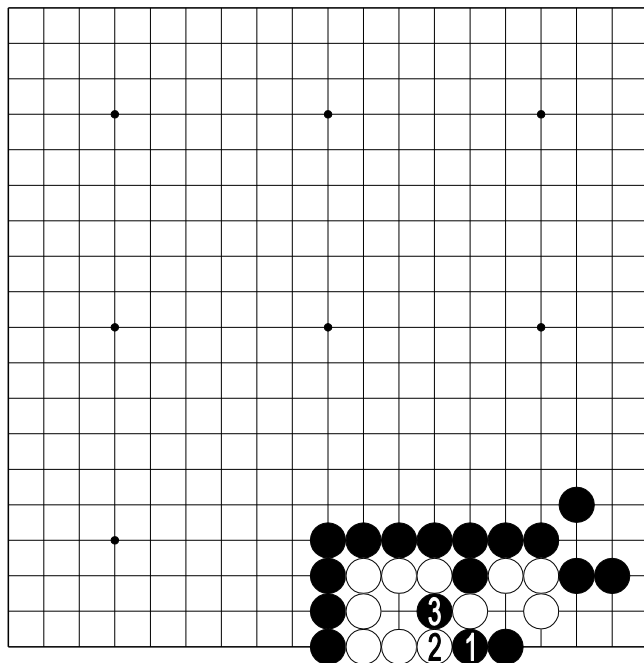


第 27 题

第 27 题 特殊性

黑先 有段

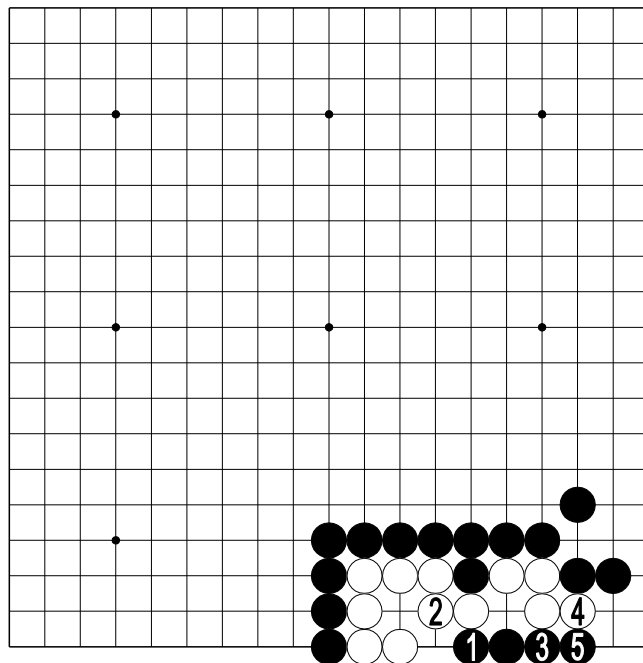
角被人们称之为魔物，往往产生奇妙的手段。不管怎样，利用角上的特殊性，将这块白棋杀掉。



1 图

1 图（倒扑）

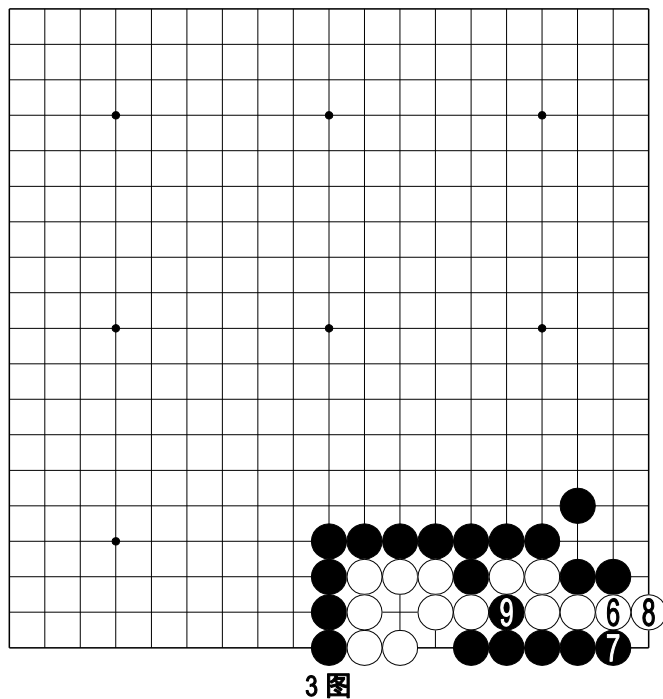
黑 1 爬，白 2 不能挡。黑 3 扑入，是难以想象的形，这就是倒扑。



2 图

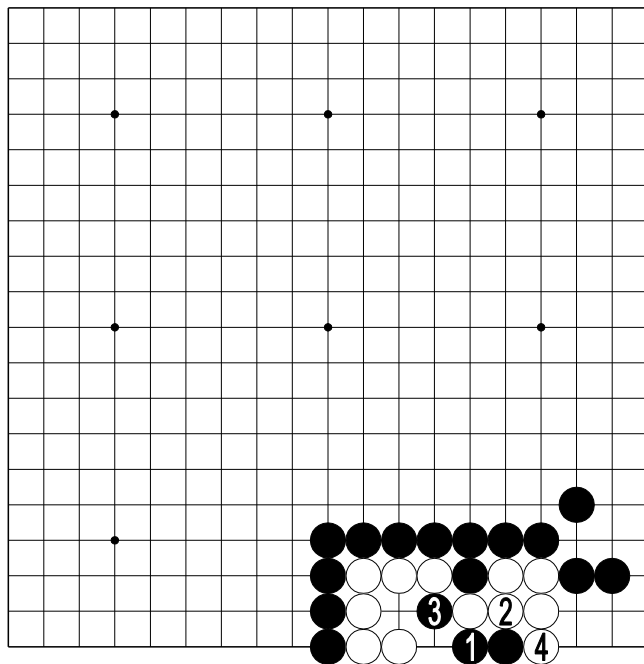
2 图（一步一步）

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……



3 图（放不入）

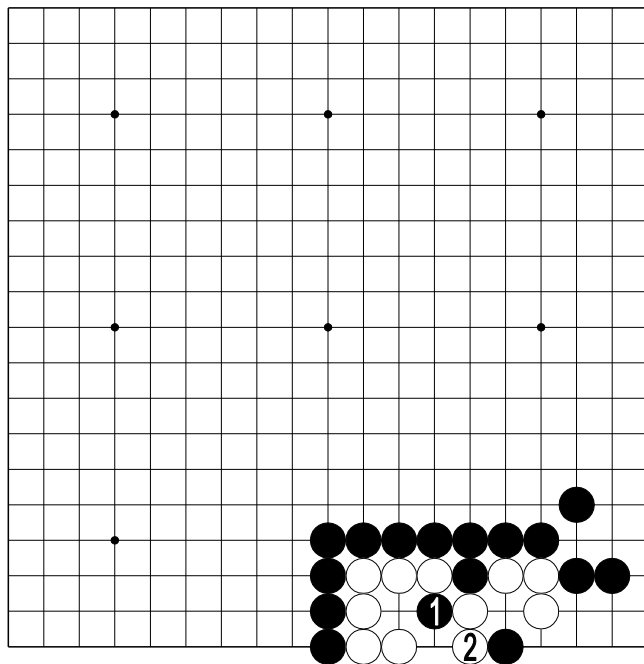
走到白 8，黑 9 断入。到了气紧的时候，白放不入。这就是角上的魔力所在。



4 图

4 图 (接)

上图不行，白 2 接试试看。
这样，黑 3 断。



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。