

围棋

赵余宏

编著

围棋入段自修丛书

终盘决胜

北京体育大学出版社

· 围棋入段自修丛书 ·

围棋终盘决胜

赵余宏 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双 责任编辑:董英双
审稿编辑:鲁 牧 责任校对:建 林
责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋终盘决胜/赵余宏编著. - 北京:北京体育大学出版社, 2000.1

(围棋入段自修丛书)

ISBN 7-81051-468-7

I. 围… II. 赵… III. 围棋 - 对局(棋类运动) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 77396 号

围棋终盘决胜

赵余宏 编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京·中关村北大街 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:787×1092 毫米 1/32

印张:8.125

定价:11.00 元

2002 年 5 月第 1 版第 2 次印刷

印数:6001—9000 册

ISBN 7-81051-468-7/C·401

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前言

常言“棋之胜负在终盘”，由此可见终盘战的重要。终盘的官子和布局与中盘共同构成一局完整的对局。

业余棋手轻视官子，这是一个极大的缺点。即使是专业棋手之间的对弈，进入终盘以后，也经常会出现胜负逆转。其中，由于收官使得盘面局势忽左忽右的例子更是屡见不鲜。曾有人说，围棋的胜负只是看由谁来犯最后一个错误。最后的错误，就是官子的错误。因此，官子的重要性也就可想而知了。一般说来，官子强的人胜率也高，这一点已为实践多次证明。

本书就是不擅长官子的业余爱好者而作，因为有许多人对官子感到头痛。书中着重介绍了实战中常见的大官子和官子手筋，具有很强的实用性。我们的讲解既不深奥难解，又不枯燥无味，谁都可以看懂学会，并能从中得到乐趣。

也可以说业余棋手的弱点在于官子，只有掌握了一定的官子知识，并将其运用到实战中去，收官的能力才会大有提高。所以，希望读者能通过本书的学习，尽快加强收官的实力，从而提高对局的胜率。

参加本书编写的人员还有：董彦、李君凯、王莉、赵帆、孟宪珉、刘建波。

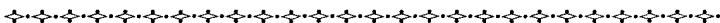
目 录

第一章 实战中常见的大官子…………… (1)

第二章 实战中常见的官子手筋…………… (98)



第一章 实战中常见的大官子



我们知道，布局、中盘后即进入了官子阶段，而官子阶段所面临的第一个问题就是大官子。

大官子虽然不会影响棋的死活，但它往往会比中盘的一手还要大。当你懂得了具有代表性的大官子之后，实战中就不会错失良机了。

确切的知道一个官子有多少目，这会给我们在实战对局中带来相当大的方便。因为，有许多官子的价值是基本确定的，如果记住这些官子价值的大小，既可节省时间，又能提高准确度，那就会使你在收官时准确判定收官的次序，进而提高终盘的实力。

本章将向大家介绍一些常见定式以后所遗留下的大官子，以及一些经常在对局中出现的大官子，具有很强的实用性。

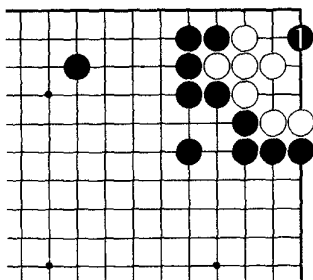


图 1-1

(图 1-1) 由于白棋角上并未干净，所以，黑 1 的点入是步大官子，有 5 目强。

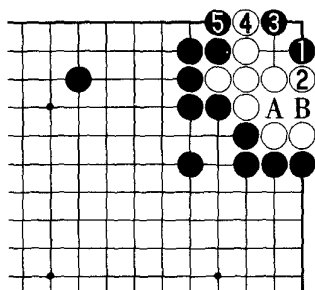


图 1-2

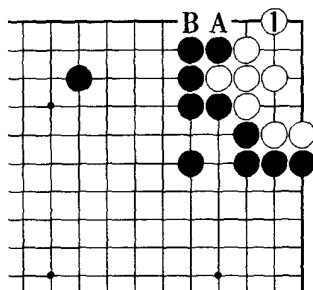


图 1-3

(图 1-2) 黑 1 点后，白 2 挡是必然的一手，除此之外都无法做活。

以下至黑 5 双方成必然，由于黑 A 位扑，白 B 位提是绝对先手，所以角上成双活。

(图 1-3) 为了防止角上成双活，白 1 位虎是正确的下



法。

这样，白角地成6目棋。以后，白A位扳和黑B位挡的交换，黑空有少1目棋的可能性，所以前图黑1点是5目强的官子。

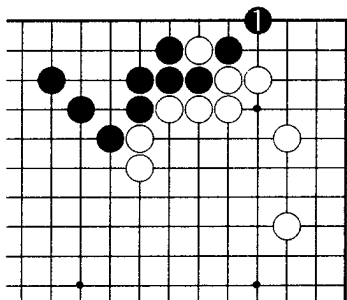


图 1-4

(图 1-4) 黑 1 尖，是此形收官的常用手筋，具有先手 6 目的大官子。

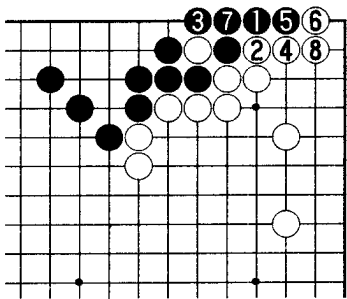


图 1-5

(图 1-5) 对黑 1 尖，白 2 只能打吃，以下至白 8 粘成

必然。

白 4 如在 5 位打，则黑有 4 位断打劫，此劫对白来说较重。

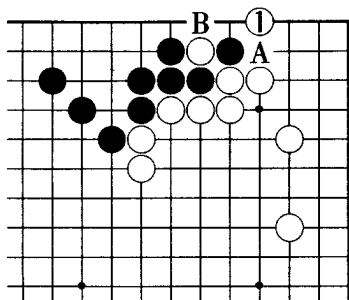


图 1-6

(图 1-6) 在这个场合，白 1 跳是逆先手收官的好手。

之后，黑 A 位冲和白 B 位立均是后手 8 目，折半计算则是 4 目棋，加上比前图多 2 目，所以白 1 跳是逆先手 6 目。

白 1 跳后，黑如 A 位冲，则是白棋先手 2 目。

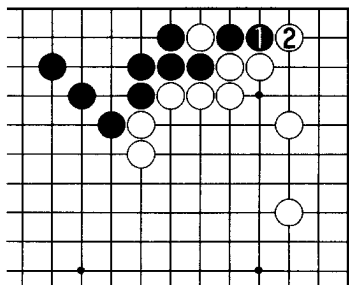


图 1-7



(图 1-7) 黑如 1 位爬，则是典型的大俗手，与正解图相比，明显损了 2 目棋。

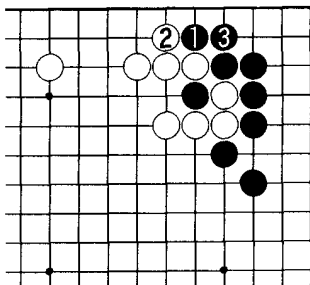


图 1-8

(图 1-8) 黑 1、3 扳粘，是后手 8 目的官子，与单吃四个子是相等的价值。

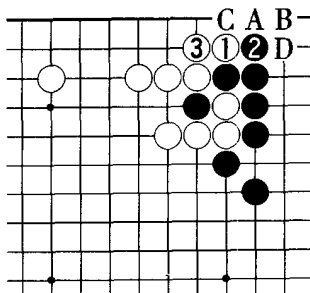


图 1-9

(图 1-9) 相反，白 1、3 扳粘也是后手 8 目的官子。之后，白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白棋的权利。

本图与前图相比，黑地少了 5 目，白地增加了 3 目，总

计是8目。

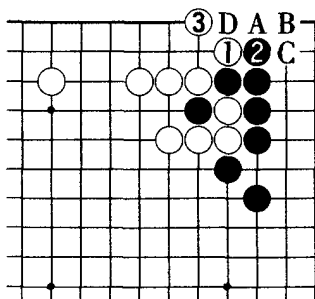


图 1-10

(图 1-10) 白如于 3 位虎，虽有 A 位扳做劫的手段，但黑 B 位打后，白如 C 位打，黑 D 提，白棋负担太重。

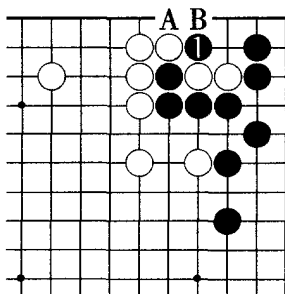


图 1-11

(图 1-11) 此形在实战中很常见，黑 1 断吃白二子是后手 8 目强的官子。

之后，白 A 和黑 B 立大致如此。

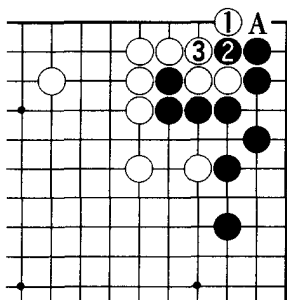


图 1-12

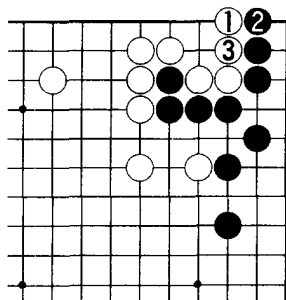


图 1-13

(图 1-12) 白 1 跳，是收官的好手。如走 2 位挡，被黑 1 位打明显受损。

以后 A 位双方各占五成，所以说有 8 目强。

(图 1-13) 对白 1 跳，黑如 2 位挡，与前图相比，黑稍损。

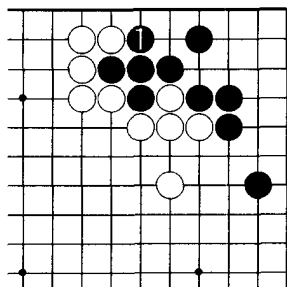


图 1-14

(图 1-14) 黑 1 挡看似很小，其实是步很大的官子，这手棋有 8 目。

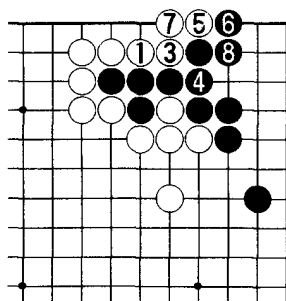


图 1-15 ②脱先

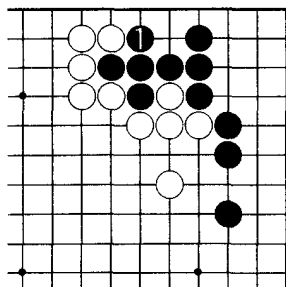


图 1-16

(图 1-15) 白 1 爬虽是后手，但以后 3 位打吃至黑 8 粘是白棋的权利。

本图与前图相比，黑地少了 6 目，白地多了 2 目，相加总计 8 目。黑 2 如在 3 位应，则白 1 爬是先手 3 目。

(图 1-16) 假如棋形变换一下，本图黑 1 的挡只是 4 目的官子，与 (图 1-14) 相比，价值减少了一半。

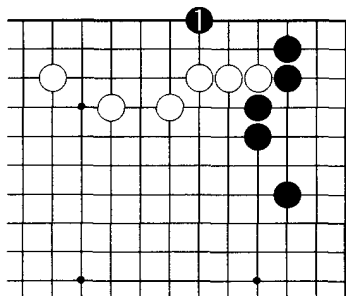


图 1-17

(图 1-17) 这个棋形在实战中最为常见，也最为实用。



黑1“仙鹤大伸腿”是先手8目的官子。

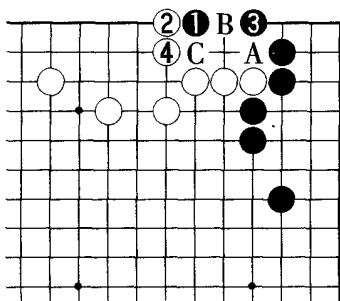


图 1-18

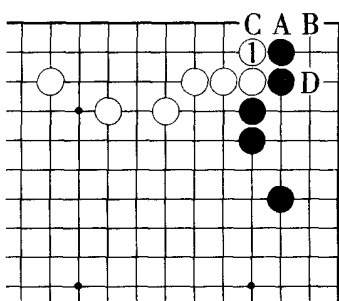


图 1-19

(图 1-18) 对黑1大飞，白2靠是正确的下法，以下至白4成必然。之后，白A挤，黑B接是先手权利。白4不能随手在C位打，黑B接后，A位挤成后手，白损半目。

(图 1-19) 白1挡是逆先手8目。之后，白A、黑B、白C、黑D是白棋的先手权利。

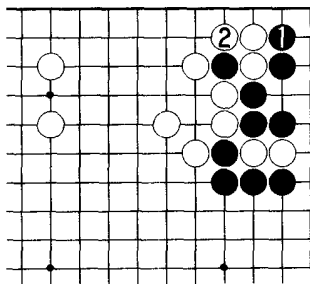


图 1-20

(图 1-20) 这是小目定式所形成的棋形。黑1挡相当引

人注目，白2提一子很大，这样，黑1具有先手约8目强的官子。

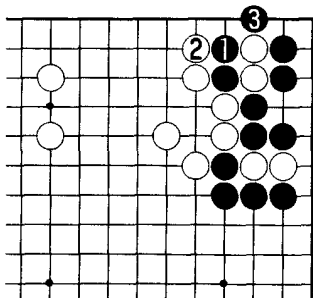


图 1-21

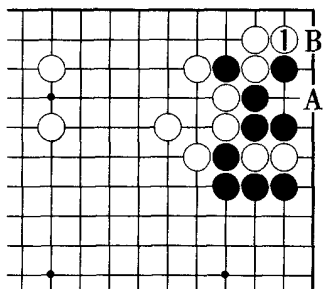


图 1-22

(图 1-21) 前图白 2 如脱先，被黑于本图 1、3 位吃掉白二子太大，一般情况下白棋不肯。

(图 1-22) 白 1 曲是逆收官子，之后白 A 位点和黑 B 位扳各占五成。

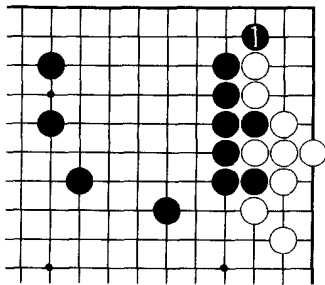


图 1-23

(图 1-23) 这是星位点角后形成的棋形。黑 1 位扳是逆

先手8目的官子，往往不被人们注意，实际是步很大的官子。

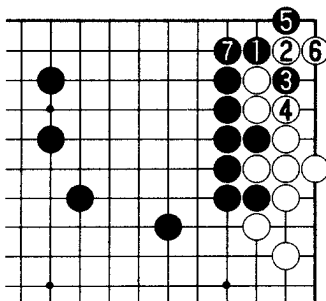


图 1-24

(图 1-24) 白 2 扳时，黑 3、5 先断打是正确的下法，至黑 7 成必然。

黑 3 如直接在 7 位粘，将来 5 位的扳不是绝对先手。

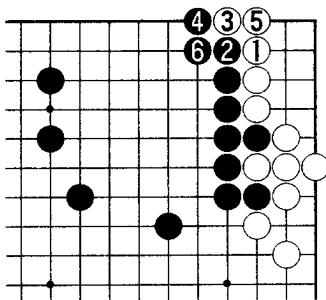


图 1-25

(图 1-25) 白 1 单立是先手收官的好手，以下至黑 6 粘，与前图相比出入 8 目棋。所以，前图黑 1 是逆先手 8

目。

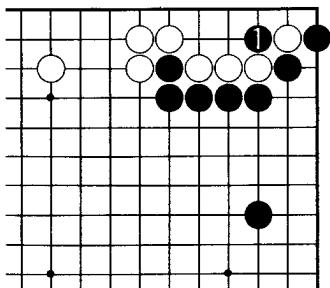


图 1-26

(图 1-26) 黑 1 断吃一子，是后手 9 目的大官子，也格外的引人注目。

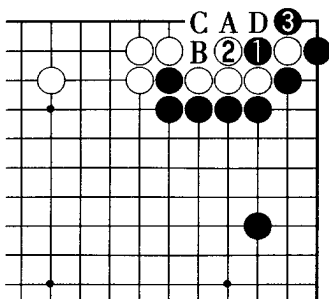


图 1-27

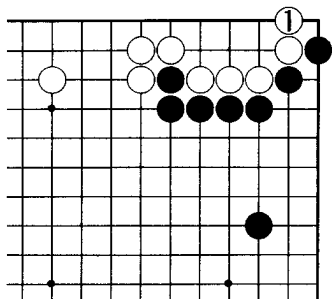


图 1-28

(图 1-27) 黑 1、3 吃掉白一子，是相当大的官子。

以后，黑 A、白 B，白 C、黑 D 大致如此。

(图 1-28) 白 1 立后，与前图相比，白地多了 5 目，黑地少了 4 目，总计相加是 9 目。

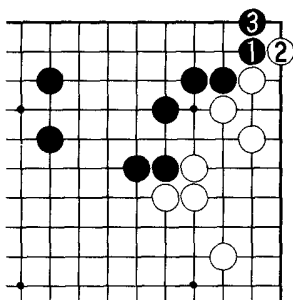


图 1-29

(图 1-29) 这是小目定式形成的变化。

黑 1、3 扳立，是后手 9 目的大官子。

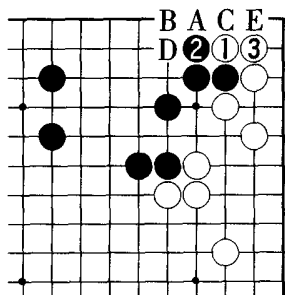


图 1-30

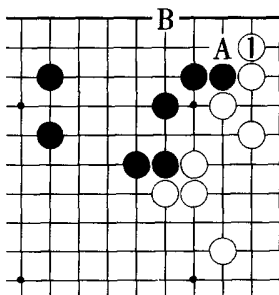


图 1-31

(图 1-30) 白 1、3 扳粘是正常的下法，以后白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白棋的权利。与前图相比，双方出入相加是 9 目。

如劫材有利，白 3 在 E 位虎有力，将来 A 位扳时，黑只能 D 位退，这样，白棋可便宜 2 目。

(图 1-31) 白 1 单立也是有力的下法，黑如 A 位挡，则白成先手，黑如不走，白有 B 位大飞的手段。

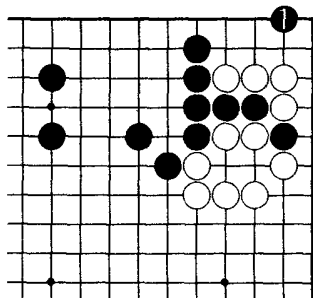


图 1-32

(图 1-32) 黑 1 大飞，这手棋是后手 9 目的官子。

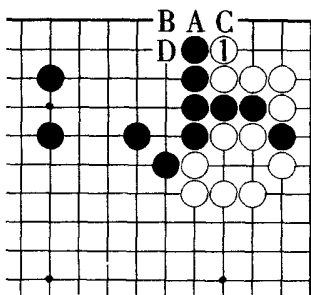


图 1-33

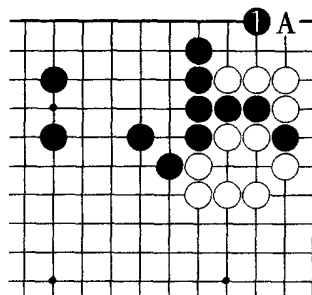


图 1-34

(图 1-33) 白 1 挡后，白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白棋的权利。

本图与前图相比，白地多了 7 目，黑地少了 2 目，总计相加是 9 目。



(图 1-34) 黑如 1 位小飞则是错误的下法，因为白有 A 位靠的手段，黑明显受损。

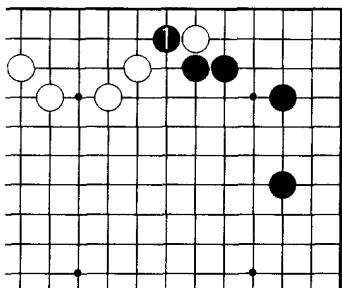


图 1-35

(图 1-35) 这是实战中常见之形。

黑 1 扳，是逆先手 9 目的官子。

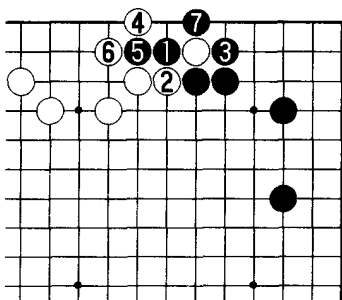


图 1-36

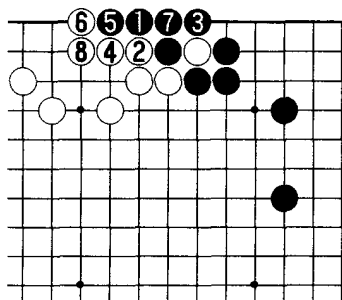


图 1-37

(图 1-36) 白 2 断，黑 3 单拐吃是好手。白 4 跳，是收官的手筋，以下至黑 7 双方大致如此。

(图 1-37) 前图白 4 如脱先，黑于 1 位小尖是收官的手

筋。

以下至白 8，黑先手获利，与前图相比，黑便宜了 2 目棋。

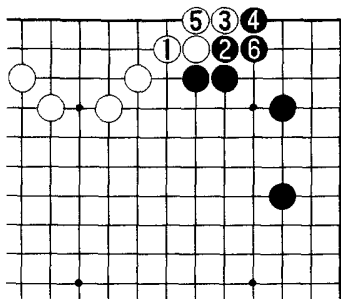


图 1-38

(图 1-38) 白 1 退，黑 2 拐，白 3 以下至黑 6 粘，白成先手收官。

本图与 (图 1-36) 相比，出入相加是 9 目。这样，白 1 是先手 9 目的官子。

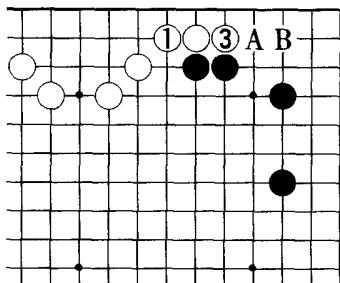


图 1-39 ②脱先

(图 1-39) 白 1 退时, 黑 2 若脱先, 被白 3 长太大。黑 A 扳, 白 B 夹有力, 白角上味道太恶。

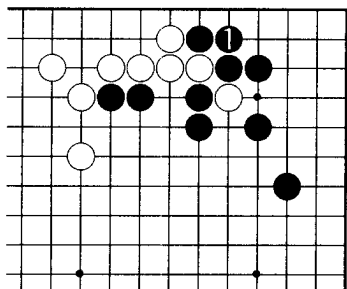


图 1-40

(图 1-40) 黑 1 在二路上粘, 一般有 6 目、7 目、8 目的价值, 但本型却是后手 10 目的大官子。

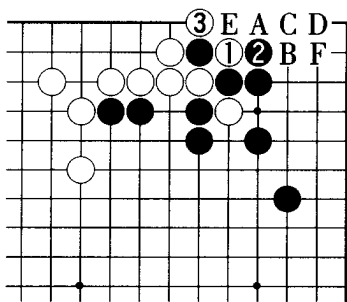


图 1-41

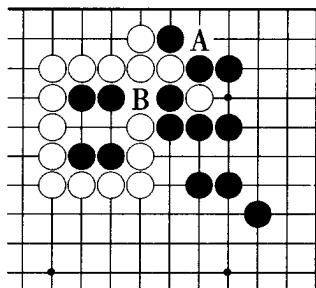


图 1-42

(图 1-41) 白 1、3 吃掉黑一子后, 白 A 以下至 F 的官子是白棋的权利。

本图与前图相比, 双方出入相差 10 目。

(图 1-42) 如图的形状，A 位和 B 位都是 10 目价值的官子。

至于选择哪点，首先应考虑厚实和味道好的下法。

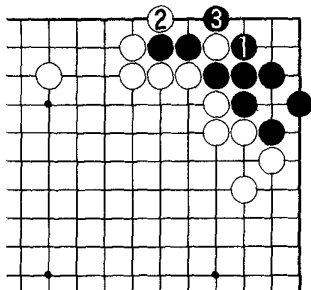


图 1-43

(图1-43)黑1吃一子的变化很简单,这手棋是后手10目的官子。

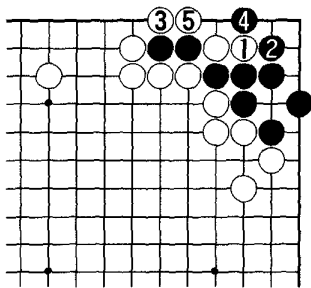


图 1-44

(图1-44)白1、3吃掉黑二子后,至白5成必然。与前图相比,黑白出入各5目棋,相加总计10目。

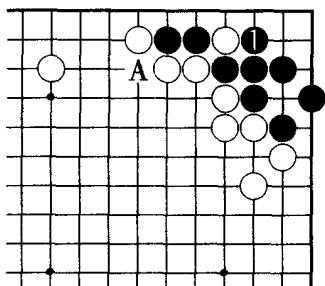


图 1-45

(图 1-45) 假如是本图的形状，黑 1 吃掉白一子虽是 10 目，但由于白棋外边有 A 位断点，仍须后手补，黑 1 变成了先手，明显比前两图的后手要大。

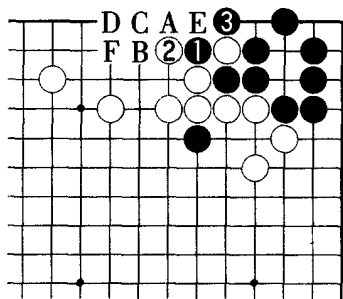


图 1-46

(图 1-46) 这是实战中常见的高目定式。

黑 1、3 打拔后，以下黑 A 位至白 F 位是黑棋的权利。黑 1 这手棋是后手 10 目的官子。

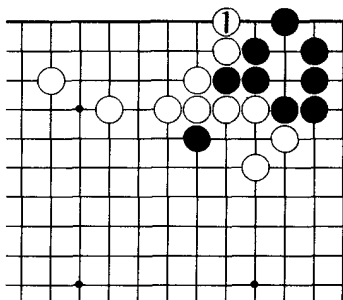


图 1-47

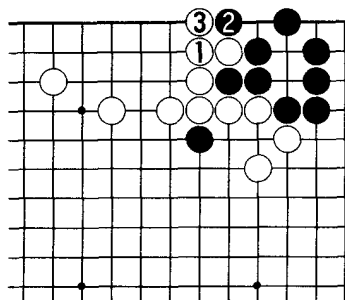


图 1-48

(图 1-47) 白 1 立是正确的收官下法，形状虽有些薄，但是此场合的好手。

与前图相比，白地多了 7 目，黑地少了 3 目。

(图 1-48) 白如随手在 1 位粘，黑 2 扳后，白有少 1 目的可能性，折半算，比前图白 1 立损了半目。

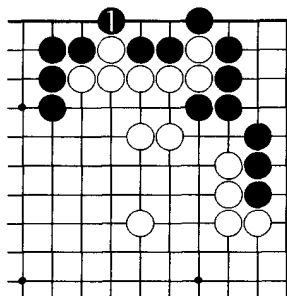


图 1-49

(图 1-49) 黑 1 渡过，第一感不大，但实际却是一步后手 10 目的官子。

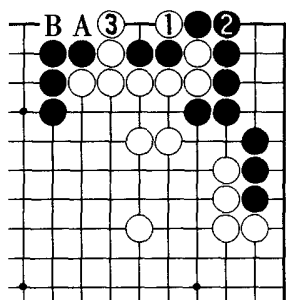


图 1-50

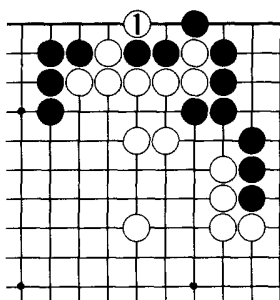


图 1-51

(图 1-50) 白 1 扑, 是收官的好手。以下至白 3 立吃掉黑二子是正确的下法, 之后白 A、黑 B 大致如此。

此图与前图相比, 双方出入各 5 目。

(图 1-51) 白 1 单打吃是平凡的一手, 与前图相比, 白损失了 1 目强。

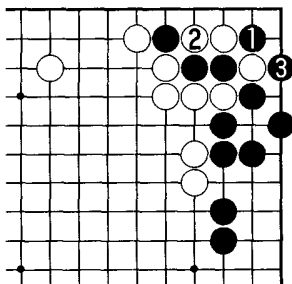


图 1-52

(图 1-52) 黑 1 断打、再 3 位渡过, 是后手约 10 目的官子。

白 2 不能在 3 位立，否则黑在 2 位粘，白不行。

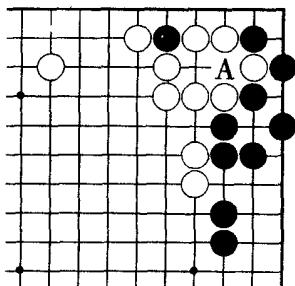


图 1-53

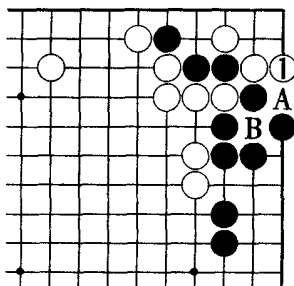


图 1-54

(图 1-53) 这是前图所形成的形状。

黑 A 位提和白 B 位粘应折半计算。

(图 1-54) 白 1 立后，白 A、黑 B 大致如此。

本图与前图相比，由于有折半计算较复杂。只要在下棋中，第一感知知道这手棋有约 10 目就可以了。

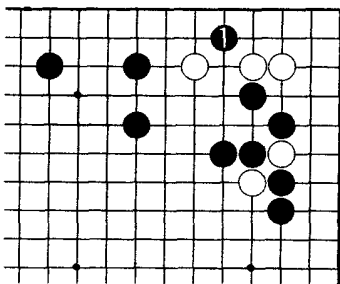


图 1-55

(图 1-55) 这是让子棋中最常出现的形状。



黑1点入的攻击，不但相当严厉，而且目数也很大。这手棋具有先手10目以上的价值。

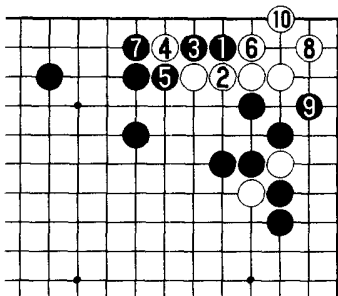


图 1-56

(图1-56)面对黑1、3点爬的手段，白4先扳、再6位挡是正确的次序，然后8位做活，双方大致如此，黑先手获利很大。

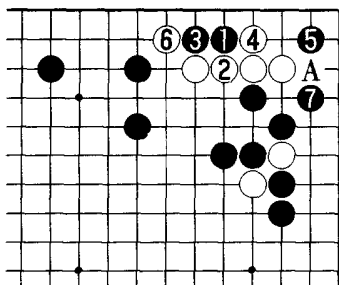


图 1-57

(图1-57)前图白4如于本图4位单挡则是危险的下法。黑5点是严厉的杀着，白6扳吃二子不活，至黑7渡

过，白已无法做活。白6如于A位挡，黑则6位退，白也不活。

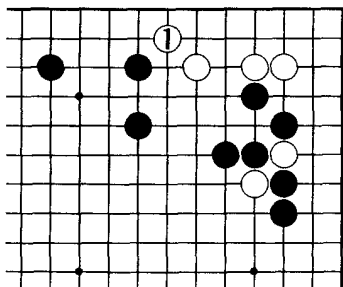


图 1-58

(图 1-58) 白 1 尖是逆先手官子，在实战中不可忽视，与 (图 1-56) 相比，出入相差有 10 目以上。

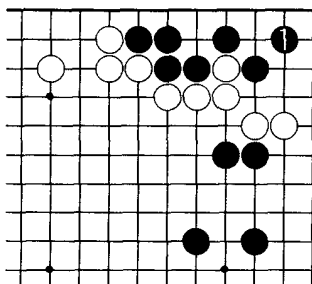


图 1-59

(图 1-59) 这是实战中星位点角后走出的常型。做为黑棋来说不存在生死问题，但黑 1 的虎却是逆先手约 10 目的大官子。

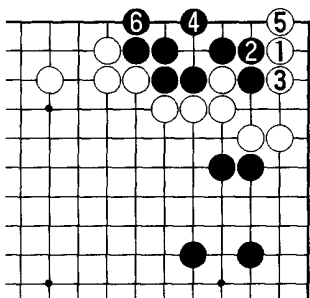


图 1-60

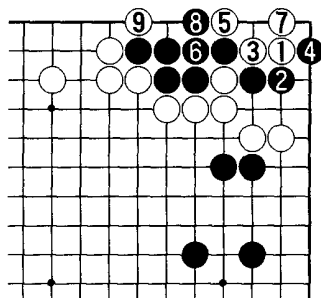


图 1-61

(图 1-60) 黑如脱先，白 1 点入是严厉的收官手筋。黑 2 粘是必然的一手，以下白 3、5 是先手权利。这个结果与前图相比，相差约 10 目，是中盘阶段的大官子。

(图 1-61) 白 1 点时，黑 2 挡是无理手。白 3 断后，以下至白 9 成打劫活，黑失败。

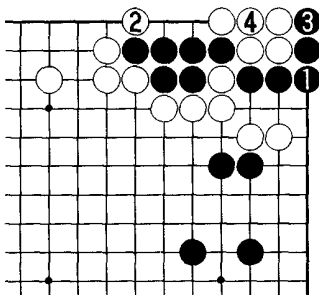


图 1-62

(图 1-62) 前图黑 8 如于本图 1 位粘是大失着。白 2 扳后，黑 3 打吃时，白 4 接上后成“刀把五”死棋，黑显然不

行。

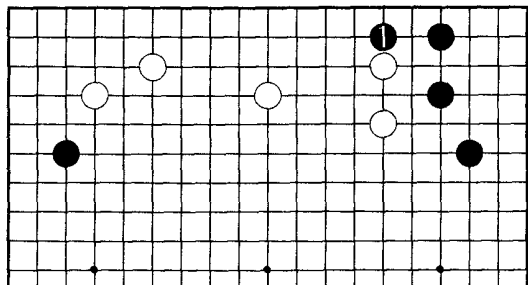


图 1-63

(图 1-63) 本型形状是由星定式而来，在实战对局中经常出现。

黑 1 托，是中盘后的一步最为引人注目的大官子，具有先手 10 目以上价值。

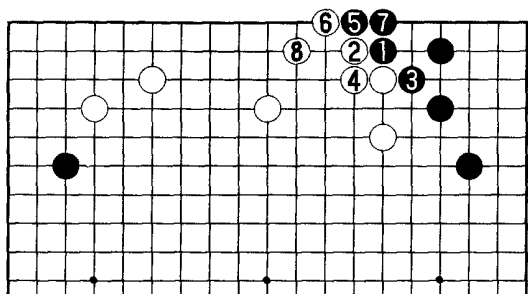


图 1-64

(图 1-64) 黑 1 托时，白 2 扳应必然。黑 3 虎正确，白 4 接亦冷静，以下黑 5 至白 8 定型，均为黑方的先手权利，



其价值确实很大。

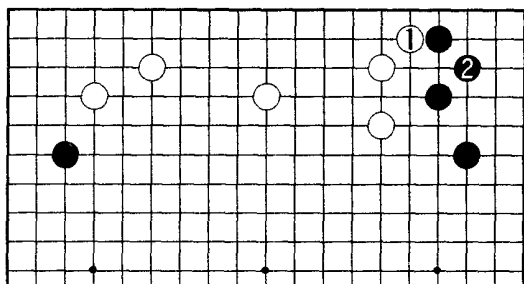


图 1-65

(图 1-65) 白方如果能在此先行，则在 1 位尖顶，黑方要想保住角地，势必在 2 位补。本图结果与前图相比，不但目数出入很大，而且双方均是先手。因此，这个地方要特别加以关注。

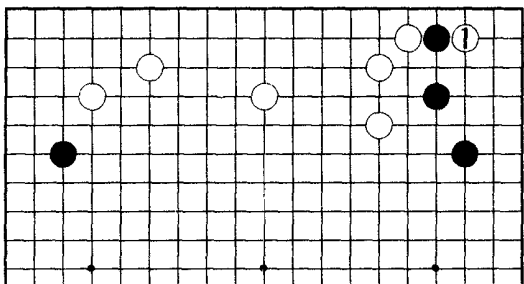


图 1-66

(图 1-66) 假如白棋尖顶后黑脱先不应，白 1 位夹很大，黑角空将被破掉。

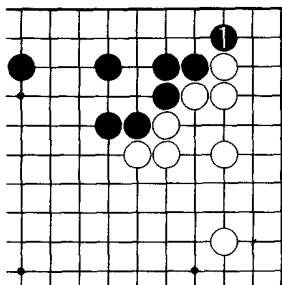


图 1-67

(图 1-67) 这个形，黑 1 扳是纯粹的收官手法，具有后手 11 目的价值。

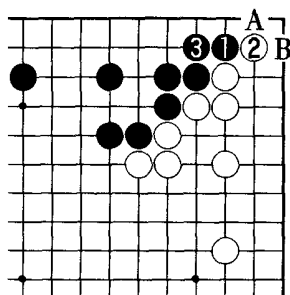


图 1-68

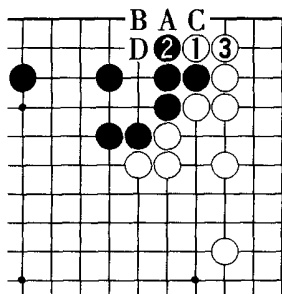


图 1-69

(图 1-68) 黑 1、3 扳粘，以后黑 A、白 B 的交换基本是黑的权利。

(图 1-69) 白 1、3 扳粘是正确的下法，以后，白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白棋的权利。本图与前图相比，双方出入 11 目。

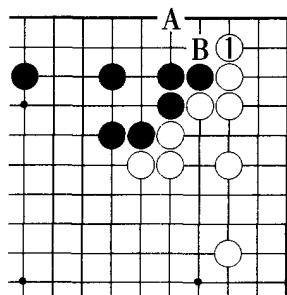


图 1-70

(图 1-70) 白 1 如单立，在此场合不好。因为，白 A 位能飞到的话，与前图相同，但如被黑 B 位挡后，白明显受损。

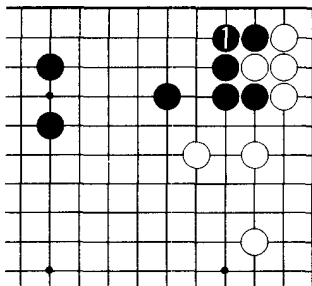


图 1-71

(图 1-71) 这是黑星位，白点三三之后走出的形状，这是实战对局中经常会出现的棋形。

黑在 1 位接是步很大的官子，具有 11 目强的价值。

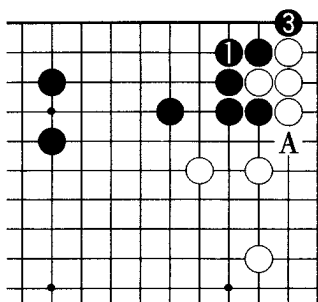


图 1-72

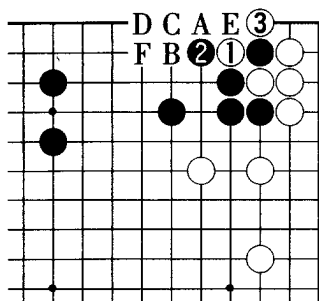


图 1-73

(图 1-72) 黑 1 位接后，双方占到 3 位的机会是均等的。假如被黑 3 位扳到，以后 A 位扳是黑的权利。

(图 1-73) 白 1、3 吃掉黑一子，以后白 A 至 F 的先手利是白方的权利。本图的结果与 (图 1-71) 相比，黑地少了 7 目，白地多了 3 目，计约 11 目。

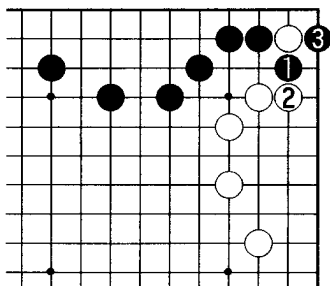


图 1-74

(图 1-74) 黑 1、3 扳吃白一子很大，具有后手 11 目的价值。

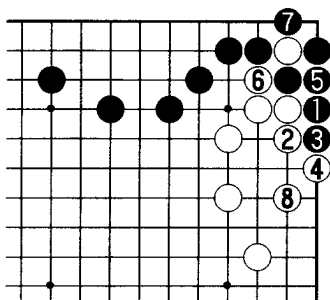


图 1-75

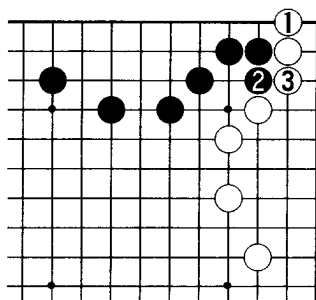


图 1-76

(图 1-75) 前图之后的变化。黑 1 扳，以下至白 8 是黑方的先手权利。白 2 如在 3 位打，可便宜 2 目。

(图 1-76) 白 1 立是收官的好手，至白 3 止，与前图相比，黑地少了约 5 目，白地多了约 8 目，总计约 13 目，关键看前图白 2 的下法。

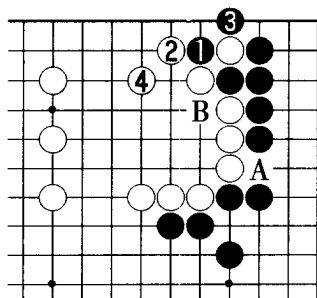


图 1-77

(图 1-77) 黑 1 断打，是先手 11 目的大官子，白 2、4 后，黑 A、白 B 是黑方的权利。

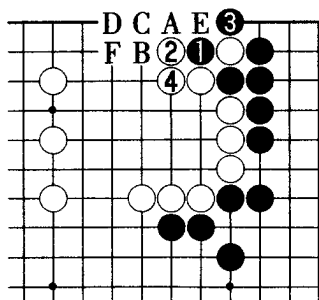


图 1-78

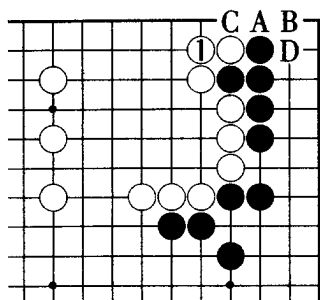


图 1-79

(图 1-78) 黑 1、3 提一子后，白如 4 位接，以后黑 A 至 F 是黑方的先手权利。本图白棋味道虽好，但与前图相比损了 2 目棋，好坏难说。

(图 1-79) 白 1 接是逆先手官子，以后白 A 至 D 是白的先手权利。本图与 (图 1-77) 相比，黑地少了 6 目，白地多了 5 目，计约 11 目。

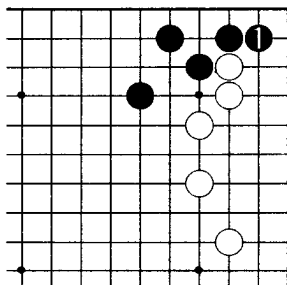


图 1-80

(图 1-80) 这是由高目定式所下出来的。黑 1 长，这是

正确的收官方法，其价值为双方后手 11 目。

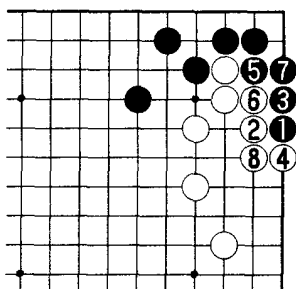


图 1-81

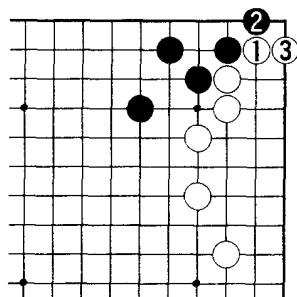


图 1-82

(图 1-81) 接前图。黑 1 大飞，这是黑棋的权利。白 2 至 8 成必然，白方要围空非如此不可。

(图 1-82) 白方若能在此先行，则将在 1、3 位扳立。本图与前图相比，白棋多了 7 目，黑棋少了 4 目，两者之和为 11 目。

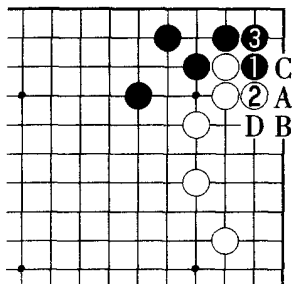


图 1-83

(图 1-83) 黑如于本图 1、3 位扳粘，白当然要脱先，

之后黑 A 至 D 是黑棋的权利。至此，将本图与（图 1-81）相比较，黑棋明显损了 2 目棋。

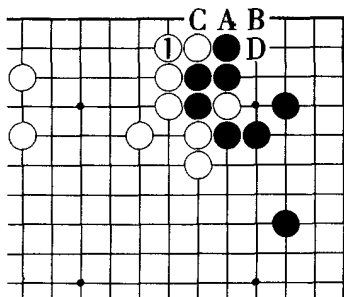


图 1-84

（图 1-84）这是黑小目，白一间高挂，黑外靠的定式下出的形。

白 1 粘，是味道十分好的后手 12 目官子。以后白 A 至 D 是白棋的先手权利。

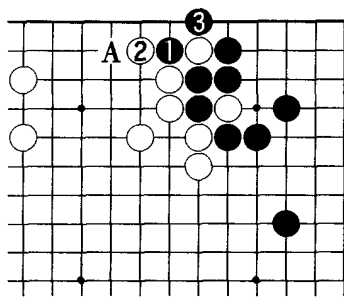


图 1-85

（图 1-85）黑 1、3 打拔，不但目数很大，而且白棋味



道变坏。比如黑 A 位夹，白棋难以应付。

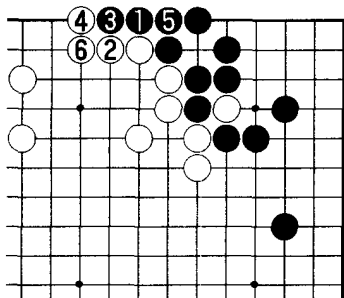


图 1-86

(图 1-86) 黑 1 扳至白 6 粘，是黑棋的先手权利，与(图 1-84) 相比，这是双方后手 12 目的大官子。

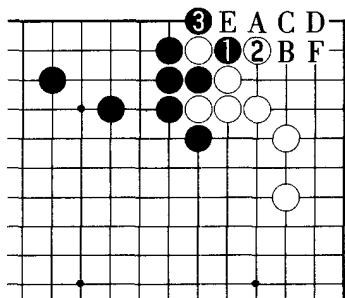


图 1-87

(图 1-87) 这是星定式产生的形状，黑 1、3 吃掉白一子，是一步很大的官子，以后黑 A 至 F 是黑棋的先手权利。因此，黑 1 这手棋是后手 12 目的官子。

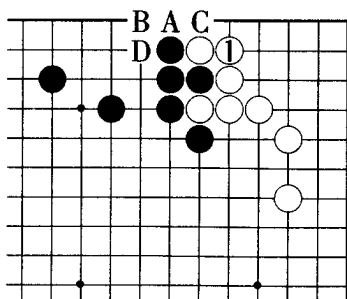


图 1-88

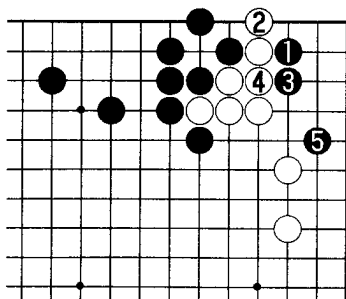


图 1-89

(图 1-88) 白棋先行于 1 位粘，之后又产生了 A 至 D 位的先手权利。这样与前图相比，白棋多了 7 目，黑地少 5 目，总计为 12 目。

(图 1-89) 假如白棋是本图的形状，黑棋提一子后，留有 1 位夹以下求活的手段，那么，它的价值就更大了。

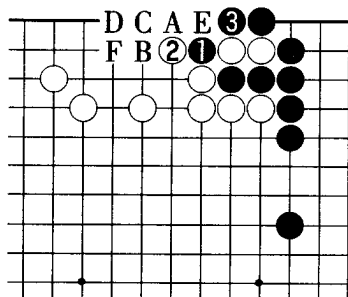


图 1-90

(图 1-90) 这是个简单的官子问题，但绝对不可轻视。黑 1、3 吃掉白二子，之后黑 A 至白 F 是黑棋的先手权利。



这是后手 12 目的大官子。

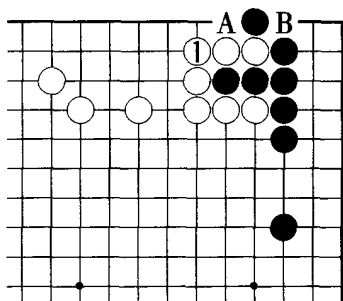


图 1-91

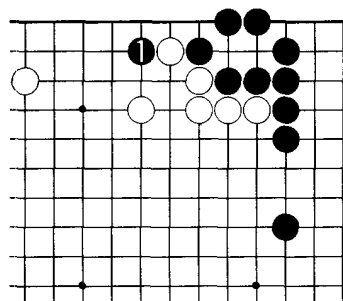


图 1-92

(图 1-91) 白 1 粘, 之后白 A、黑 B 是白棋的权利。本图与前图相比, 白地多了 7 目, 黑地少了 5 目, 总计是 12 目。

(图 1-92) 假如是本图的形状, 黑 1 夹可以成立的话, 黑提掉白二子的价值远远大于 12 目。

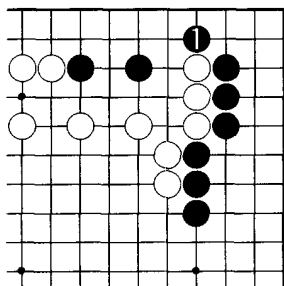


图 1-93

(图 1-93) 这是星定式所产生的形状。黑 1 扳, 是先手

12 目的大官子，颇为引人注目。

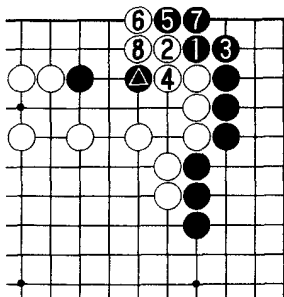


图 1-94

(图 1-94) 接前图。黑 1、3 先手扳粘后，黑 5、7 扳粘仍是先手。但要注意，只有黑●一子完全没有活力时，黑 5、7 才能交换。本图与下图相比，是先手 12 目价值。

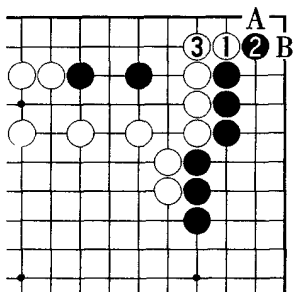


图 1-95

(图 1-95) 白 1、3 扳粘是逆先手官子，之后，白 A、黑 B 大致如此。本图与前图相比，白地多了 6 目，黑地少了 6 目，计 12 目。

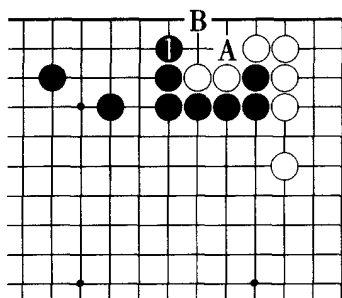


图 1-96

(图 1-96) 黑 1 立，也是常见的官子之形。之后，黑 A 位断吃白二子和 B 位跳应折半计算，黑 1 为 12 目的官子。

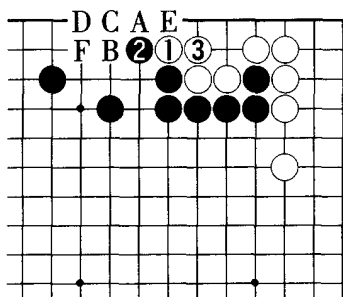


图 1-97

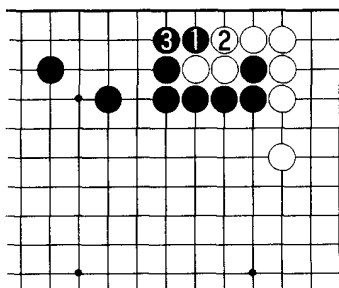


图 1-98

(图 1-97) 白 1、3 扳粘后，白 A 至黑 F 是白棋的先手权利。本图与前图黑 A 位断吃二子相差 17 目，和白 B 位跳相差 7 目，折半计算后为 12 目。

(图 1-98) 黑 1、3 扳粘的下法明显不好，损失了 2 目棋。

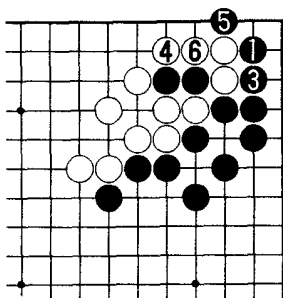


图 1-99 ②脱先

(图 1-99) 这是“小雪崩”定式所产生的形状。黑 1 靠，具有很大的收官魅力。白 2 脱先，黑 3、5 是黑棋的先手权利。黑 1 是后手 12 目的官子。

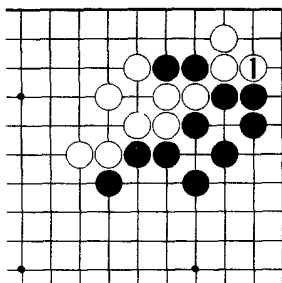


图 1-100

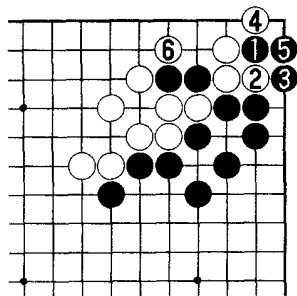


图 1-101

(图 1-100) 白 1 挡也是后手，与前图相比，白地多了 8 目，黑地少了 4 目，故这是双方后手 12 目的官子。

(图 1-101) 黑 1 靠时，白 2 若冲、4 打、白 6 只得后手补。如果这样的话，黑棋则成为先手 6 目的官子，白一般是



不肯的。

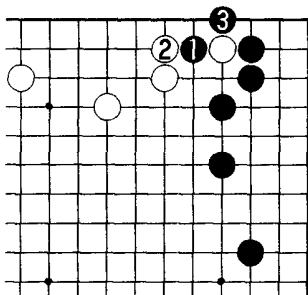


图 1-102

(图 1-102) 黑 1、3 夹吃白一子是常见的收官手法，如果劫材有利的话，这手棋有 12 目的价值。

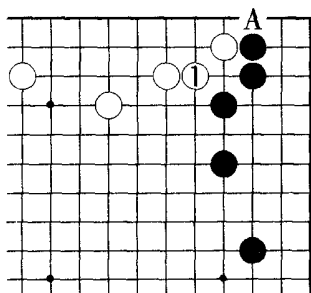


图 1-103

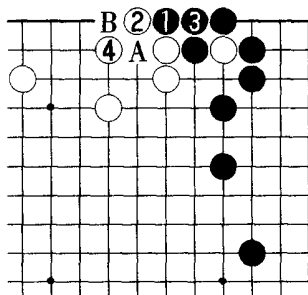


图 1-104

(图 1-103) 白 1 补是正确的下法，之后白 A 位扳是白棋的权利。

(图 1-104) 黑 1 扳时，白劫材多时可于 2 位挡，至白 4 可便宜 2 目。白如劫材不利，只能于 A 位退，黑 2、白 B、

黑3、白4之后，与前图相比，黑地多了5目，白地少了7目，计12目。

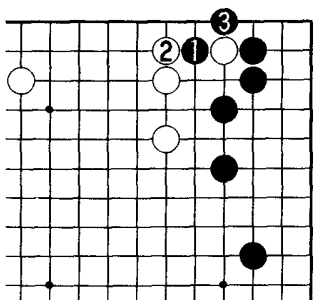


图 1-105

(图1-105)假如白棋是本图的形状，由于白边上还存有打入的手段，黑1、3夹吃白一子时机尚早，因为这样帮白把边上补厚，黑不好。

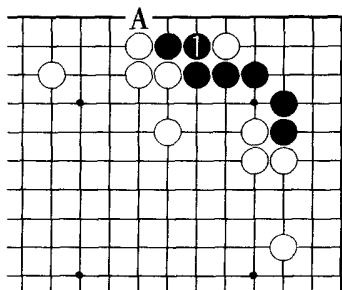


图 1-106

(图1-106)黑1粘，不但味道好，而且目数很大，具有逆先手12目的价值，以后A位扳是黑棋的权利。



这手棋在实战中应特别加以注意。

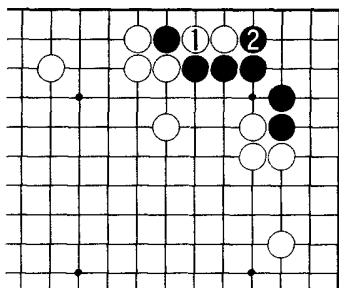


图 1 - 107

(图 1-107) 白 1 断吃一子是绝对的先手，黑 2 曲只能如此。

本图与前图相比，黑地少了 6 目，白地多了 5 目，总计 11 目。但由于黑角上还需补一手，所以是先手 12 目。

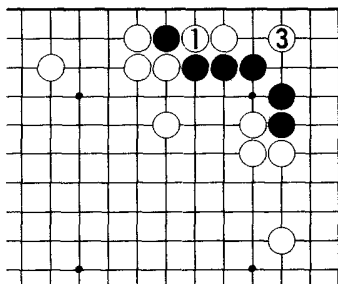


图 1 - 108 ②脱先

(图 1-108) 白 1 断时，黑 2 是不能脱先的，否则被白 3 跳入后，黑无法收拾。

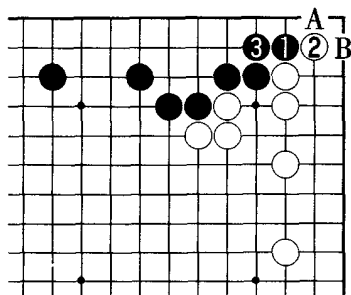


图 1-109

(图 1-109) 黑 1、3 的二路扳粘是后手 13 目的官子，之后，黑 A 位扳、白 B 位立是黑棋的权利。

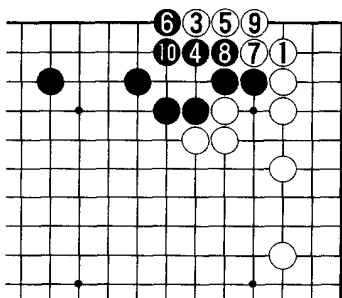


图 1-110 ②脱先

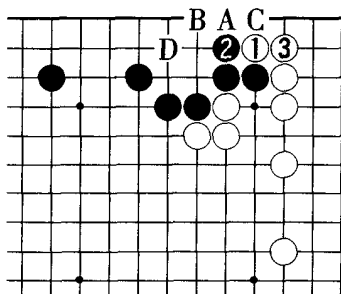


图 1-111

(图 1-110) 白方在此先行，则在 1 位立，这是正确的收官下法。黑 2 脱先，之后白 3 大飞至黑 10 是白棋的先手权利。本图与前图相比，黑地少了 7 目，白地多了 5 目。所以这是双方后手 13 目的官子。

(图 1-111) 白 1、3 扳粘，是此时错误的收官下法，尽



管之后 A 至 D 是白棋的先手权利，但比前图损了 2 目。

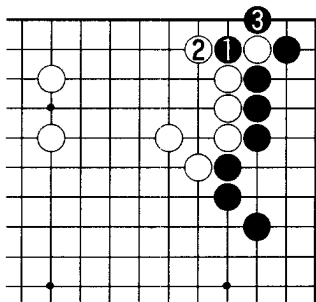


图 1-112

(图 1-112) 黑 1、3 断吃一子是后手 13 目的大官子，与前型大致相同。

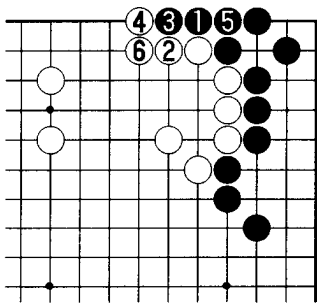


图 1-113

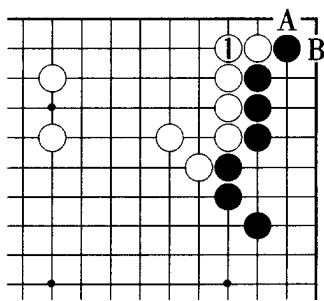


图 1-114

(图 1-113) 接前图。黑 1 至白 6 粘是黑棋的先手权利。白 2 一般是不敢在 3 位打的，因为黑 2 位断打劫，白棋太重。

(图 1-114) 白 1 粘后，A 位扳、黑 B 立是白的权利。

本图与前图相比，白地多了 7 目，黑地少了 6 目，总计 13 目。

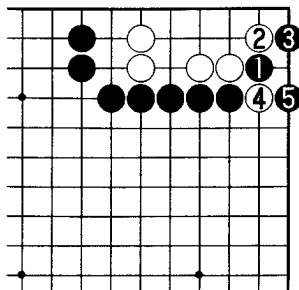


图 1-115

(图 1-115) 如果是本图的形状，黑棋的劫材又很有利，黑可于 1、3、5 强行做劫，这是一种争胜负的下法。

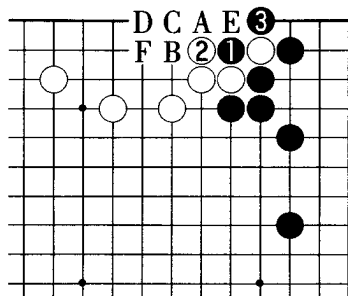


图 1-116

(图 1-116) 黑 1、3 断吃一子是后手 13 目的大官子，之后，黑 A 至白 F 是黑棋的先手权利。

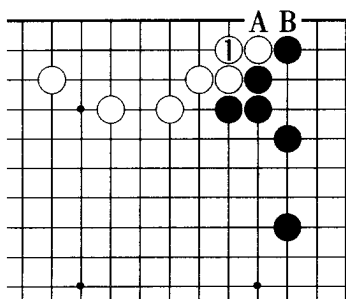


图 1-117

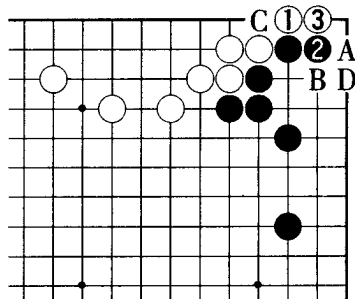


图 1-118

(图 1-117) 白 1 粘也是后手 13 目官子，以后黑 A 位扳和白 B 位扳应折半计算。

(图 1-118) 假如是白于 1 位扳，至白 3 爬，之后白 A 至黑 D 大致如此。本图与 (图 1-116) 相比，双方出入约 16 目，与被黑 C 位扳相比，出入 9 目。所以，折半计算为 13 目棋。

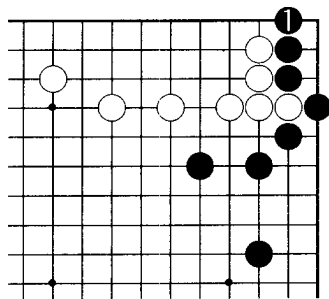


图 1-119

(图 1-119) 黑 1 立，是不被人们注意的大官子，具有

后手 14 目。

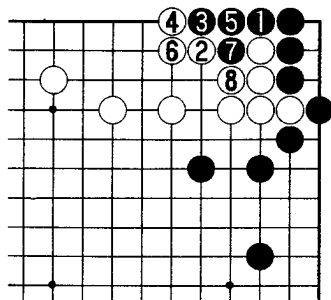


图 1-120

(图 1-120) 接前图。黑 1 拐，以下至白 8 是黑棋的先手权利。

假如白在 1 位挡是逆官子，相当于 7 目。

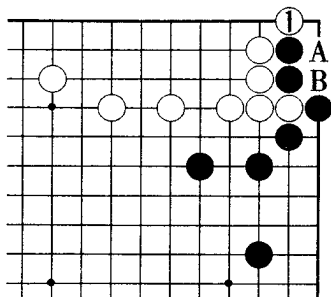


图 1-121

(图 1-121) 白 1 扳后，A 位吃二子和黑 B 位粘是 6 目棋，折半应算 3 目棋。本图与前图相比，白地多了 7 目，黑地少了 4 目，计 11 目，再加 3 目，总计为 14 目。

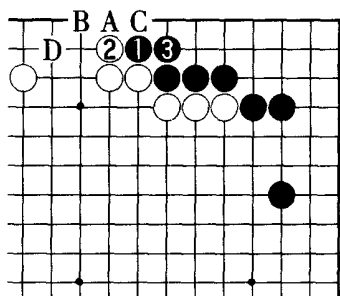


图 1-122

(图 1-122) 黑 1、3 扳粘，是二线上价值最大的扳粘，具有后手 14 目的官子。其后，黑 A 至白 D 是黑棋的先手权利。

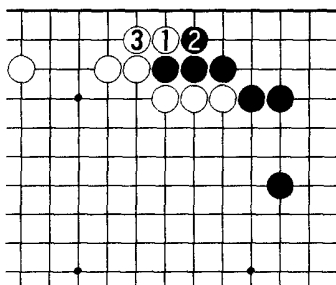


图 1-123

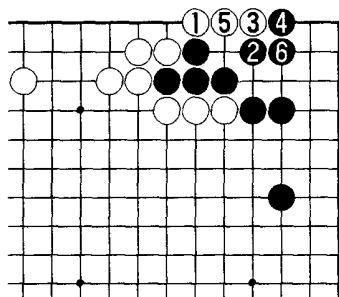


图 1-124

(图 1-123) 白 1、3 扳粘也是后手 14 目，由于黑棋气太紧，官子出入很大。

(图 1-124) 接前图。白 1 扳时，黑 2 尖是正确应法，白 3 托以下至黑 6 粘是白棋的权利。本图与 (图 1-122) 相

比，黑地少了9目，白地多了5目，计14目棋。

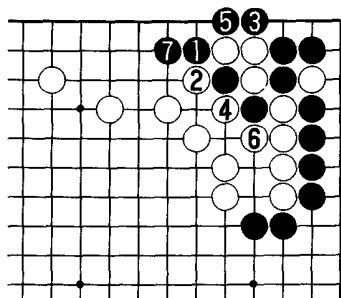


图 1-125

(图 1-125) 黑 1 连扳是收官的好手，以下通过舍弃二子至黑 7 长，具有后手约 14 目的大官子。

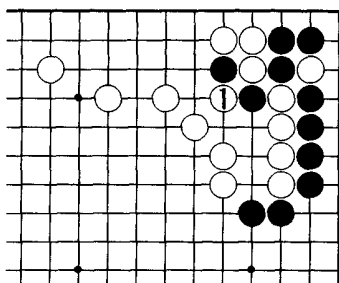


图 1-126

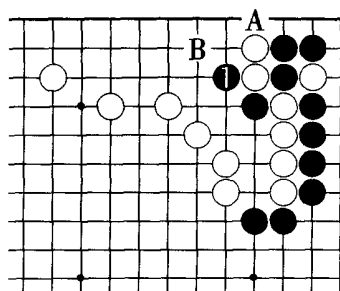


图 1-127

(图 1-126) 白 1 断打是后手，与前图相比，出入约有 14 目。

(图 1-127) 假如是本图的形状，黑 1 扳不好，被白 A 位立下后，黑毫无后续手段。

黑 1 应走 A 位扳是正确的下法，白只能 B 位跳。

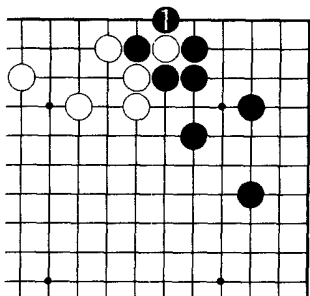


图 1-128

(图1-128)这个型虽很简单,但却是步很大的官子。黑1提,是后手14目的官子。

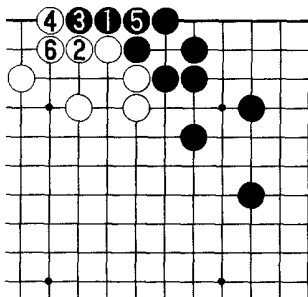


图 1-129

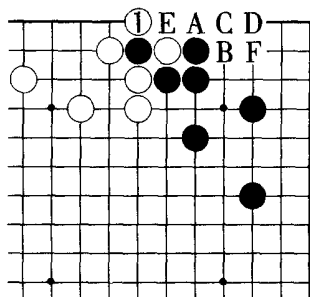


图 1-130

(图 1-129) 接前图。黑 1 扳至白 6 粘，是黑棋的先手权利。

(图 1-130) 白 1 提也是后手 14 目的大官子，以后白 A 扳至黑 F 是白棋的权利。本图与前图相比，白地多了 7 目，

黑地少了7目，总计14目。

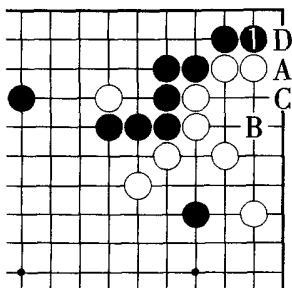


图 1-131

(图 1-131) 这是黑小目后二间高夹走出的“妖刀”定式。黑1位挡，是后手14目的大官子。以后A位扳是黑棋的权利，白B位跳是正着，然后白C位、黑D位定型。

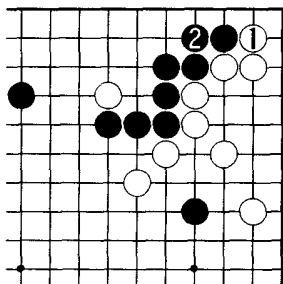


图 1-132

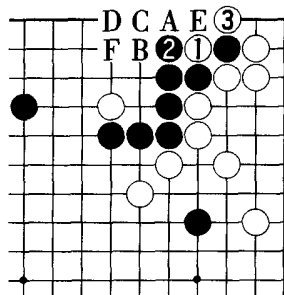


图 1-133

(图 1-132) 白1拐时，黑2若粘是后手。

(图 1-133) 白1、3打拔也是后手，但A位扳至白F粘是白棋的先手权利。

本图与（图 1-131）相比，双方相差 19 目，前图与（图 1-131）相比出入 9 目，故这个官子为 $(19 + 9) \div 2 = 14$ 目。

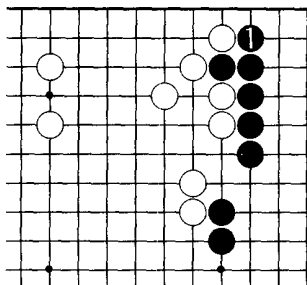


图 1-134

（图 1-134）这是“雪崩型”定式下出的形，是比较具有代表性的官子。黑 1 挡，是后手 14 目的大官子。

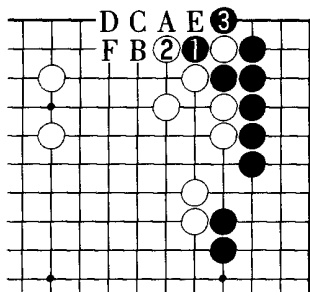


图 1-135

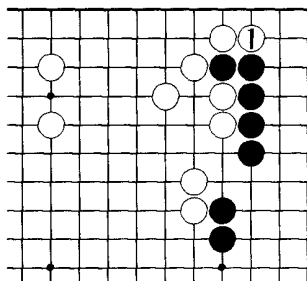


图 1-136

（图 1-135）这是前图的后续手段。黑 1、3 打拔很大，之后 A 位扳至白 F 粘是黑棋的权利。与白在 1 位粘相比，双

方出入 12 目，折半计算应为 6 目。

(图 1-136) 白 1 爬，对黑棋生死并无影响，因此，这也是后手 14 目。

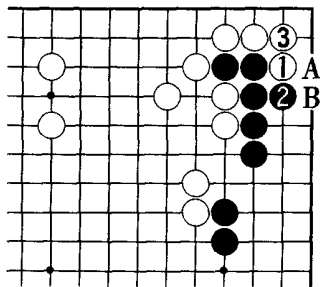


图 1-137

(图 1-137) 白 1、3 扳粘是后手，最后要按白 A 位和黑 B 位的定型计算。

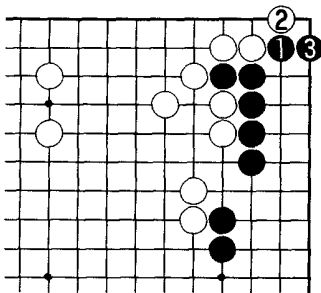


图 1-138

(图 1-138) 黑 1、3 扳立是后手，与前图相比，黑地多了 3 目，白地少了 5 目，总计 8 目，再折半计算，应为 4

目。所以，这个型是双方后手 14 目的官子。

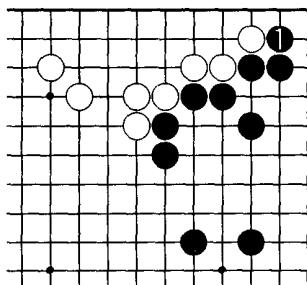


图 1-139

(图 1-139) 这是小目定式下出来的形状。

黑棋在此处收官，1 位拐是正确的下法，这手棋约有 14 目。

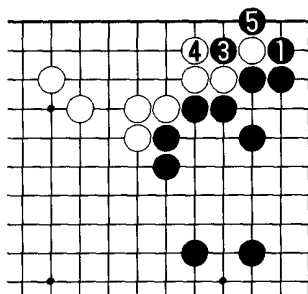


图 1-140 ②脱先

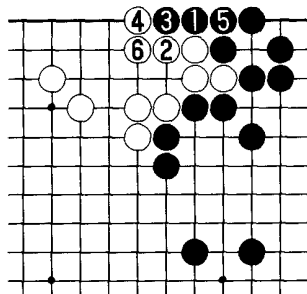


图 1-141

(图 1-140) 黑 1 拐后，白 2 若脱先，黑 3、5 提掉一子很大，之后黑还有先手利益。

(图 1-141) 接前图。黑 1 扳，以下至白 6 粘是黑棋的

先手权利。

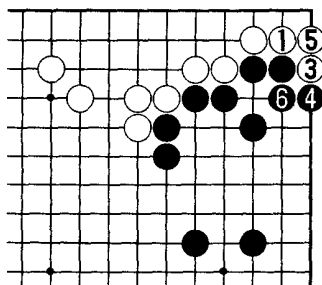


图 1-142 ②脱先

(图 1-142) 白先行当然在 1 位爬，黑 2 脱先后，白 3 至黑 6 粘是白棋的权利。本图与前图比，白地多了 11 目，黑地少了 8 目，出入 19 目。假如 (图 1-140) 白 2 在 3 位粘，与本图出入 9 目。所以，最终折半计算后为 14 目。

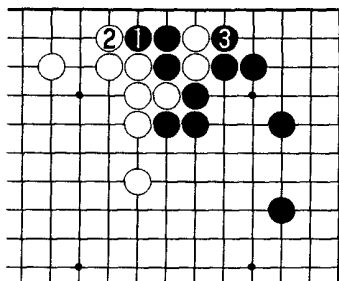


图 1-143

(图 1-143) 这个形计算起来简单，但却是个很大的官子。黑 1、3 吃掉白二子，是后手 14 目的官子。

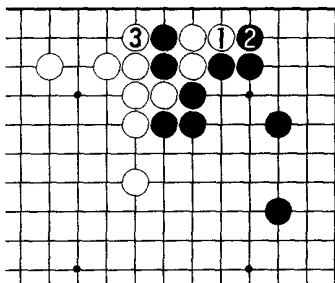


图 1-144

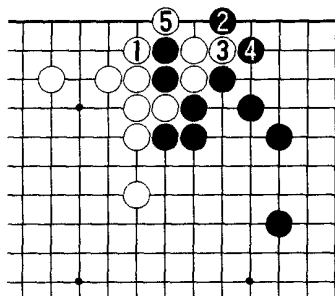


图 1-145

(图 1-144) 白先行也只能在 1、3 吃掉黑二子。本图与前图相比，白地多了 7 目，黑地少了 7 目，总计相加是 14 目。

(图 1-145) 如果是本图的形状，白 1 单打是好手，黑 2 跳应也是好手，至白 5 大致如此。黑 2 如随手在 3 位打，白 5 提后，再于 2 位扳，黑不能挡，显然损了 2 目。

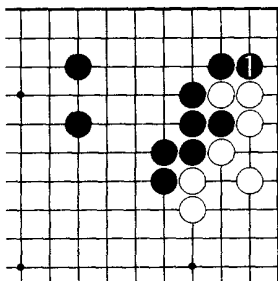


图 1-146

(图 1-146) 这是由星定式演变而成的形状。黑 1 挡，

是后手 14 目的大官子。

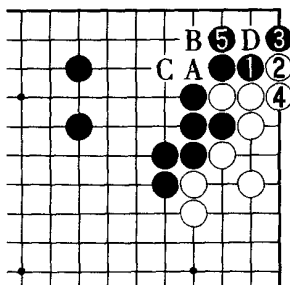


图 1-147

(图 1-147) 接前图。黑 1 挡后，白 2、4 扳粘是白的先手权利。白 2 不能在 A 位断，否则黑 B、白 C、黑 D 补后，白毫无效果。

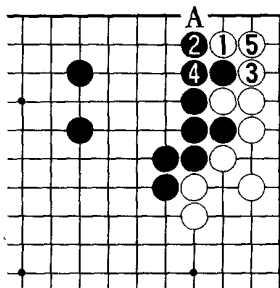


图 1-148

(图 1-148) 白棋在此先行，于 1 位夹是此际的最佳收官手法。黑 2 虎，以下至白 5 为双方正常的应对，之后黑 A 位扳是黑的先手权利。本图与前图相比，出入为 14 目。

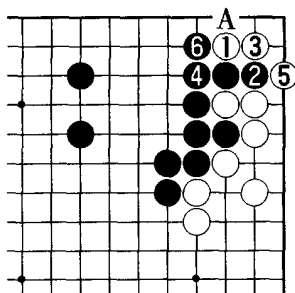


图 1-149

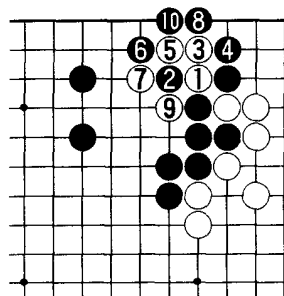


图 1-150

(图 1-149) 当白 1 夹时，黑 2 挡并不能阻止白棋联络，白 3 夹至黑 6，黑在此反而落了后手，显然失败。以后还留有白 A 位立的大官子。

(图 1-150) 值得注意的是，有些读者在收官中经常会不经心地在本图 1 位断，黑 2 以下是强手，至黑 10 抱打，白损失惨重。

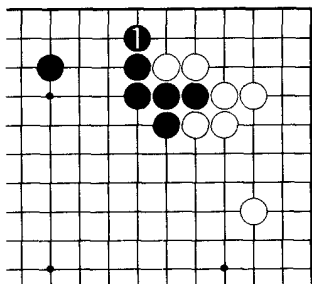


图 1-151

(图 1-151) 黑 1 单立是正确的收官好手，具有后手 14

目的大官子。

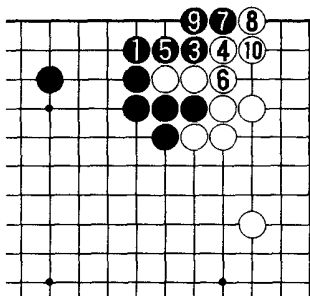


图 1-152 ②脱先

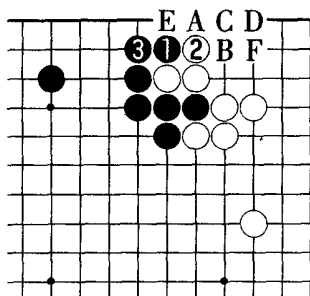


图 1-153

(图 1-152) 接前图。黑 1 立后，白 2 脱先，黑 3 以下至白 10 粘，是黑棋的先手权利。黑 3 如在 7 位大飞，则损失了 2 目棋。

(图 1-153) 黑如 1、3 位扳粘，则是错误的下法。之后黑 A 位扳至白 F 粘虽是黑棋的权利，但与前图相比，黑损失了 2 目。

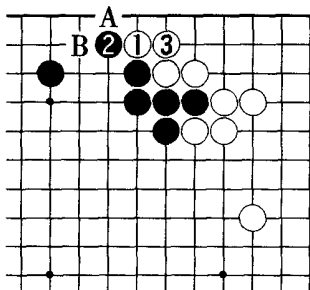


图 1-154

(图 1-154) 若白棋先行，则在 1、3 位扳粘，之后白 A、黑 B 是白棋的权利，与 (图 1-152) 相比出入 14 目。

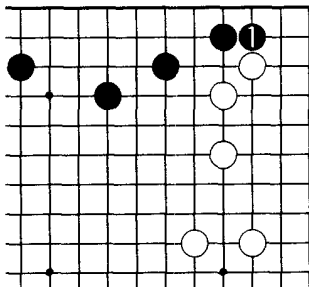


图 1-155

(图 1-155) 这是由星定式所下出来的形状，这样的形状在对局中出现的概率很高。因此，黑 1 位之点是双方必争之点，具有后手 15 目的价值。

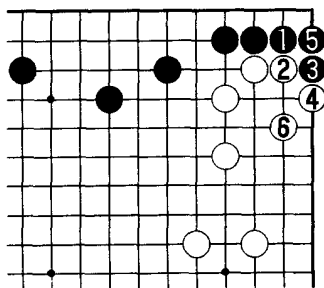


图 1-156

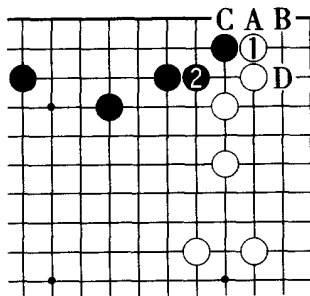


图 1-157

(图 1-156) 接前图。黑 1 立，以下至白 6 是黑棋的先手权利。

(图 1-157) 白 1 挡后，无论是黑补还是白棋夹都是后手，所以其价值要折半计算。假如是黑于 2 位补，其后 A 位扳至白 D 位补是黑棋的权利。

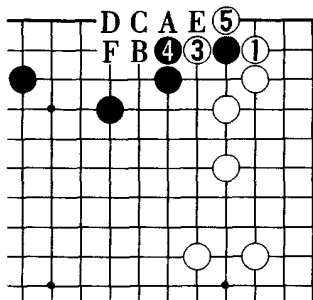


图 1-158 ②脱先

(图 1-158) 白棋也有一半的可能走到 3 位夹吃黑一子，以后 A 位扳至黑 F 粘是白棋的权利。双方出入折半计算后，这个型为双方后手 15 目或 16 目。

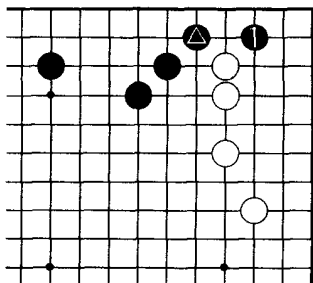


图 1-159

(图 1-159) 这是实战中常见之型。黑●尖后，白如果

脱先，黑1跳入是步很大的官子，具有先手9目或后手15目的价值。

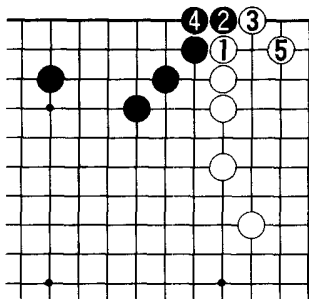


图 1-160

(图 1-160) 白1挡后,黑2、4扳粘是黑棋的先手权利。

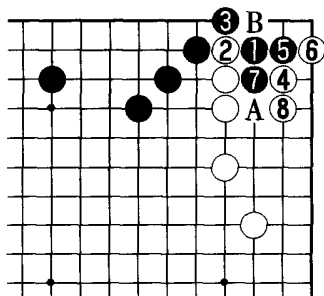


图 1-161

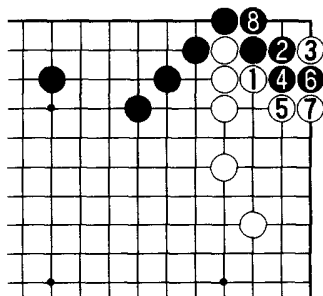


图 1-162

(图 1-161) 黑1跳后，白2、4是普通的下法。以后黑5至白8是黑棋的权利，白A、黑B是白棋的权利。

本图的结果与前图相比，白地少了9目，但黑棋是先手9目。

(图 1-162) 白 1、3 是有力的收官手筋，以下至黑 8 止，白是先手。本图与 (图 1-160) 相比，双方出入 15 目。

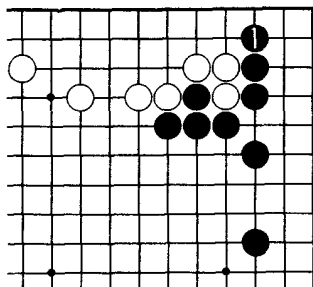


图 1-163

(图 1-163) 由于白棋气太紧，黑 1 单立是正确的收官下法，具有后手 15 目的价值。

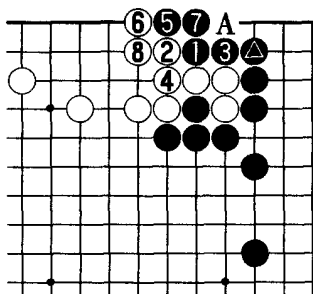


图 1-164

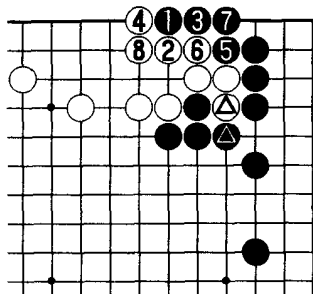


图 1-165

(图 1-164) 接前图。黑●立后，黑 1 以下至白 8 是正确的下法，也是黑棋的先手权利，有先手 7 目。如果白棋下，走 A 位跳是收官的好手。

(图 1-165) 黑如 1 位大飞则是错误的下法, 以下至白 8 粘后, 与前图相比, 黑棋损了 2 目。假如白△和黑●没有交换, 黑 1 大飞是正确的下法。

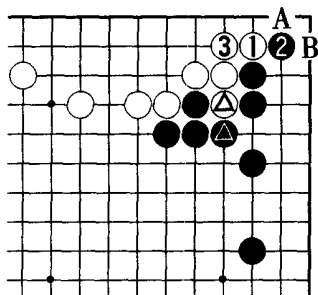


图 1-166

(图 1-166) 白 1、3 扳粘, 之后白 A、黑 B 是白棋的权利。本图与 (图 1-164) 相比, 白地多了 8 目, 黑地少了 7 目, 总计 15 目。

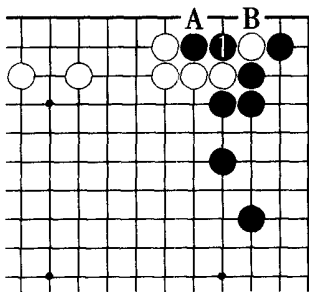


图 1-167

(图 1-167) 黑 1 断吃白一子是很大的官子, 以后白 A、

黑 B 大致如此。

黑 1 是后手 15 目的大官子，相当引人注目。

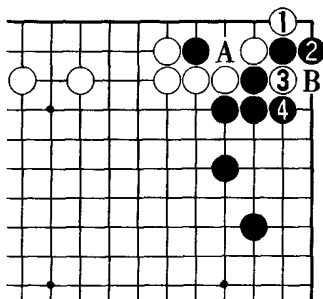


图 1-168

(图 1-168) 白 1 扳是收官的好手，如在 A 位粘则是大恶手。

黑如 2 位立，则白 3 先断是好手，先手防止了黑 A 位断打的手段。黑 2 也有先 A 位打，再 B 位虎做劫的手段。

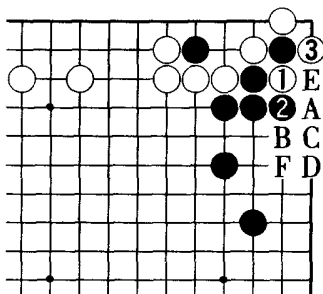


图 1-169

(图 1-169) 白棋扳后，黑如脱先，则白 1、3 打拔一

子，之后白 A 至黑 F 是白棋的先手权利。

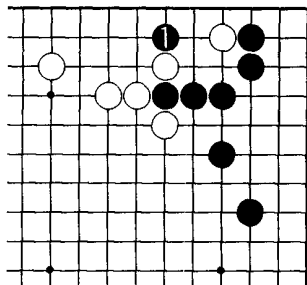


图 1-170

(图 1-170) 黑 1 夹是收官的好手筋，这手棋具有后手 16 目的价值。

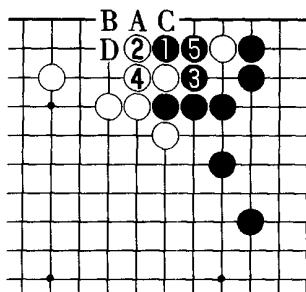


图 1-171

(图 1-171) 黑 1 夹后，白 2 只能如此，以下至黑 5 粘后，黑 A 至白 D 粘是黑棋的先手权利。白 2 如走 3 位，则黑于 5 位挤。

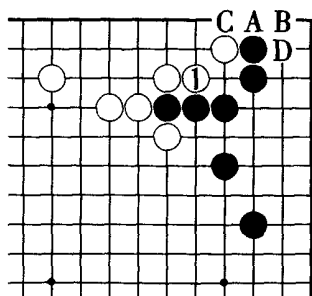


图 1-172

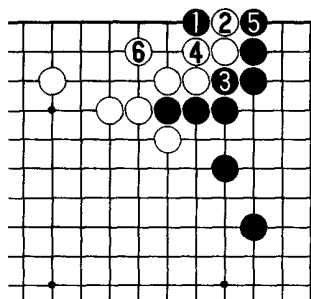


图 1-173

(图 1-172) 白 1 补也是后手，以后白 A 扳至黑 D 粘基本是白棋的权利。本图与前图相比，白地多了 8 目，黑地少了 8 目，总计 16 目。

(图 1-173) 黑于本图 1 位点是收官的手筋，可防止白 5 位先手扳，以下至白 6 黑先获利。但白 2 可考虑脱先。

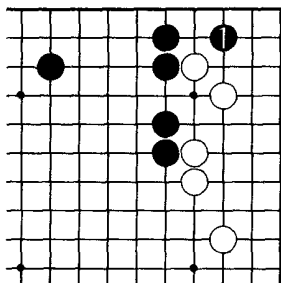


图 1-174

(图 1-174) 这是小目尖顶所下出来的形状，类似这样的形状在实战中会经常出现。黑 1 跳入，具有后手 16 目的



大官子。

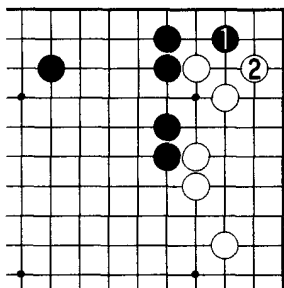


图 1-175

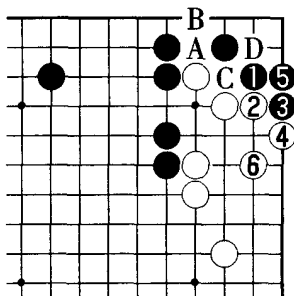


图 1-176

(图 1-175) 当黑 1 跳时，白若在角上 2 位尖应，则黑 1 成为先手，黑可无条件获利。

(图 1-176) 前图白 2 若不应，则黑 1 尖再 3、5 扳粘成为黑方的先手权利。以后白 A 冲，黑 B、白 C、黑 D 大致这样定型。

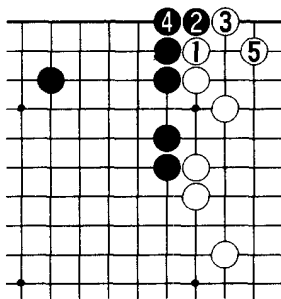
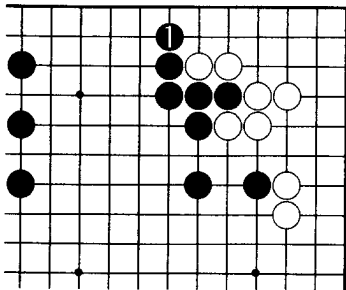


图 1-177

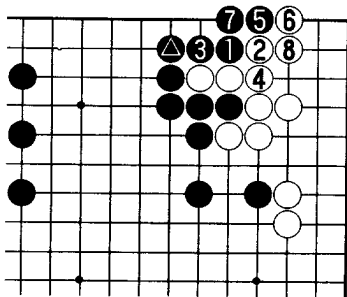
(图 1-177) 白 1 挡，以下至白 5 粘成必然。本图与前

白5若脱先，黑于5位断打又是先手，当然可以满足。



1 - 178

轻视的大官子，它有后手 16 目之多。



1 - 179

下至白 8 粘是黑棋的先手权利。

黑1如在5位飞是错误的下法，比本图损失了2目。

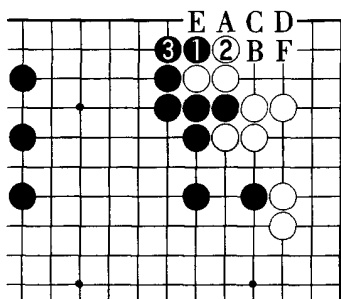


图 1-180

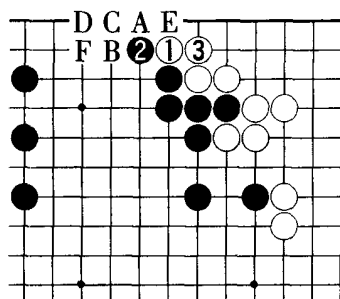


图 1-181

(图 1-180) 黑 1、3 扳粘是错着，以后即使黑 A 扳至白 F 粘为先手收官，仍比前图损失了 2 目。

(图 1-181) 白 1、3 扳粘也是后手 16 目，之后白 A 至黑 F 粘是白棋的先手权利。本图与 (图 1-179) 相比，白地多了 8 目，黑地少了 8 目，总计为 16 目。

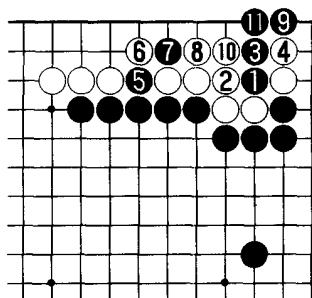


图 1-182

(图 1-182) 黑 1、3 打立是收官的好手，然后再于 5、7 冲断、9 位扳，至黑 11 后手吃掉白二子很大，具有后手 16

目的价值。

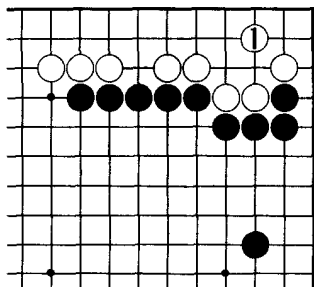


图 1-183

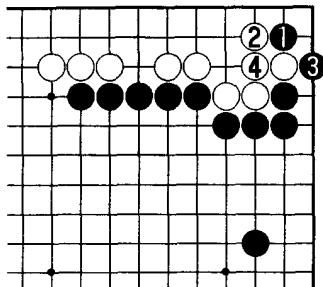


图 1-184

(图 1-183) 白 1 虎补是后手 16 目的官子，与前图相比，白地多了 10 目，黑地少了 6 目，总计 16 目。

(图 1-184) 黑 1、3 夹过是平凡的下法，虽是先手 6 目，但与 (图 1-182) 相比，还是损失了不少。

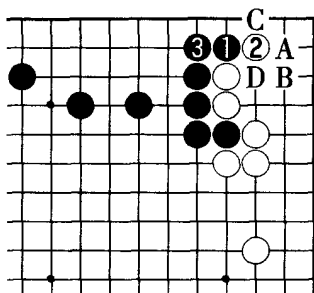


图 1-185

(图 1-185) 黑 1、3 扳粘，是后手 17 目的大官子，之后，黑 A 夹至白 D 粘是黑棋的权利。

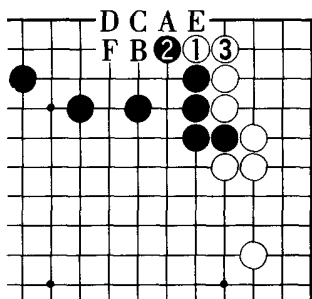


图 1-186

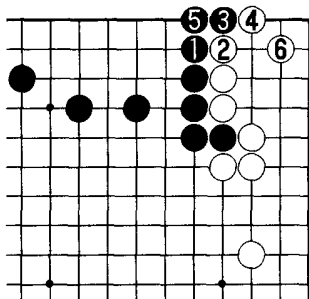


图 1-187

(图 1-186) 白 1、3 扳粘也是后手 17 目，之后白 A 位扳至黑 F 粘是白棋的权利。本图与前图相比，白地多了 10 目，黑地少了 7 目，总计 17 目。

(图 1-187) 黑 1 如单立，以下至白 6 虎虽是先手，但在这个场合不适用，只有在其它地方还有更大的官子时才适用。

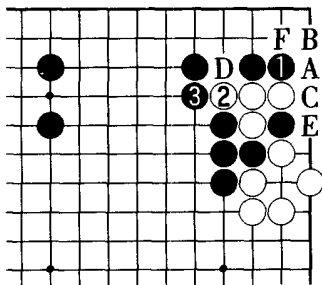


图 1-188

(图 1-188) 这是小目飞压定式所产生的形状。黑 1 夹，

是后手 17 目的大官子。以后白 A 位扳至黑 F 粘是白棋的权利。

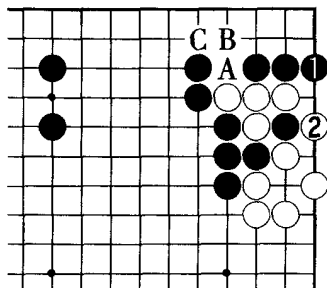


图 1-189

(图 1-189) 前图的后续手段。黑 1 立，虽是先手，而且目数也有所增加，但白 A 位冲，黑 B、白 C 断后，黑味道不好。所以，黑 1 还应在 A 位打吃厚实。

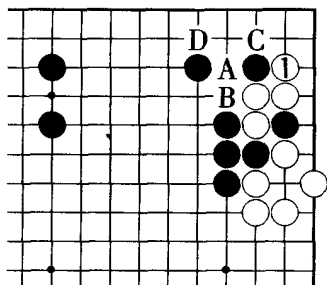


图 1-190

(图 1-190) 白 1 位拐后，白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白棋的权利。与 (图 1-188) 相比，双方出入相加是 17 目。

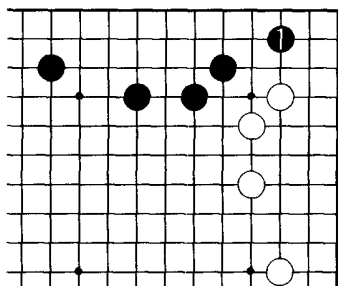


图 1-191

(图 1-191) 这是白棋小目、黑低挂、白小尖所下出的形。在官子阶段，角上常常是双方争夺的要点：请读者特别关注。

黑 1 飞，是后手 18 目的大官子。

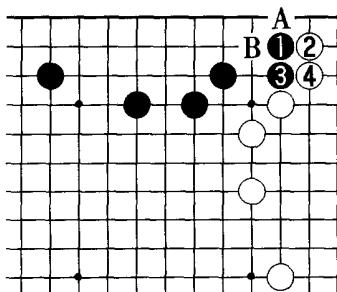


图 1-192

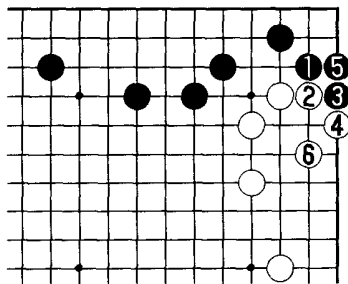


图 1-193

(图 1-192) 黑 1 飞角时，白若 2 位靠应，经黑 3、白 4，以后白 A、黑 B 虽是先手，但黑 1 的飞角即成为先手便宜，约先手 8 目。

(图 1-193) 黑棋飞角后，白不应，本图黑 1 以下则成为黑方的先手权利。

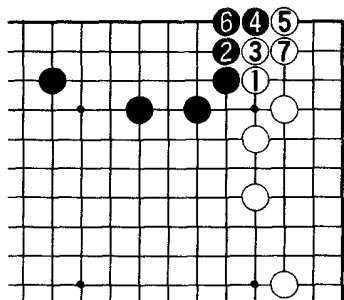


图 1-194

(图 1-194) 白棋如在此先行，则是本图的收官结果。白 1 尖顶时，黑 2 立，以下至白 7 是黑棋的先手权利。

本图与前图相比，白地多了 11 目，黑地少了 7 目，总计 18 目。因此这是双方后手 18 目的官子。

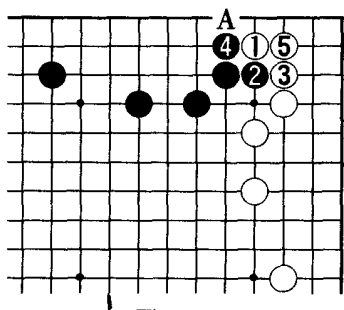


图 1-195

(图 1-195) 白 1 飞也是一种收官的方法。黑 2、4 冲挡

后，至白5粘，以后向A位扳是白棋的权利。本图与前图的下法各有利弊，应根据情况而定。

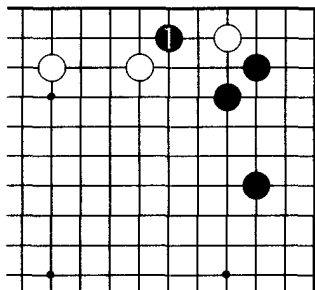


图 1 - 196

(图 1 - 196) 这是星位布局所产生的形状，在实战中经常会出现。

黑 1 点入是中盘阶段的一步很大的棋，不但厚实，而且具有约 18 目的大官子。

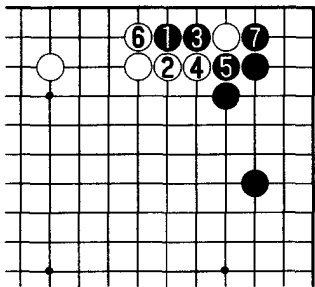


图 1 - 197

(图 1 - 197) 接前图。黑 1 点后，白 2 压只能如此，以

下至黑 7 是基本定型。白 2 如走 4 位尖无理，被黑 2 位冲后，白形状太薄。

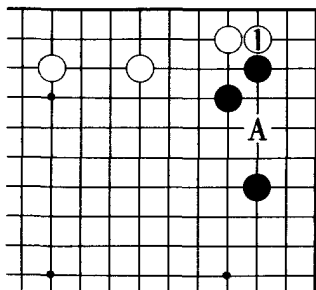


图 1-198

(图 1-198) 白 1 爬也是一步很大的棋，之后还留有 A 位点入的各种手段。与前图相比，大约出入有 18 目的价值，确实引人注目。

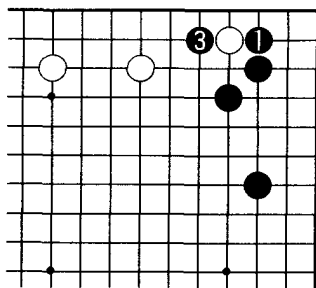


图 1-199

(图 1-199) 黑 1 挡是平凡的下法，再后手 3 位吃一子，明显效率太低。

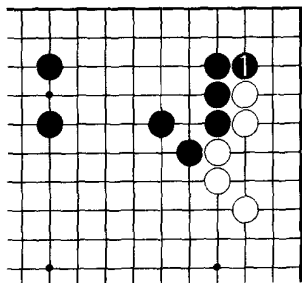


图 1-200

(图1-200)黑1拐,是实战中最为引人注目的地方,用很细的方法计算这手棋的价值确实很难,但这手棋总有18目以上的价值。

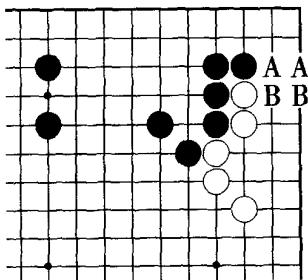


图 1-201

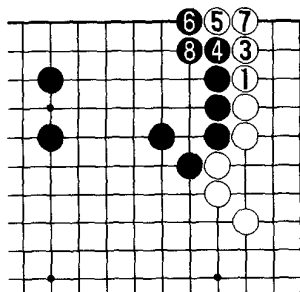


图 1-202 ②脱先

(图1-201)黑1拐后,应该说黑A位立的可能性比白A位扳要大些,但都不是绝对先手。所以,现在只当黑两个A位和白两个B位立的定型。

(图 1-202) 白 1 挡后, 黑 2 脱先, 白 3 以下至黑 8 粘

是白棋的权利。与前图相比，白地多了 8 目，黑地少了 10 目，总计约 18 目。不管怎么说，这是进入中盘后相当大的一手棋。

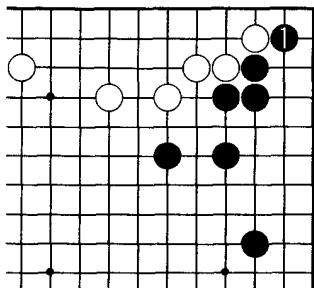


图 1-203

(图 1-203) 黑 1 扳，不但对双方的根据地有关系，而且也是一步很大的官子，有约后手 18 目以上。

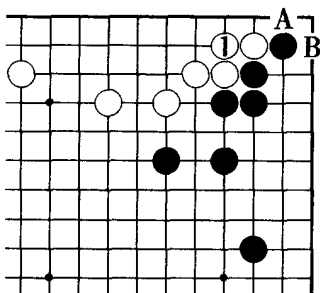


图 1-204

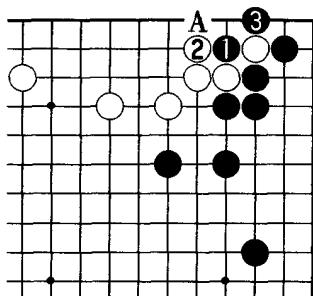


图 1-205

(图 1-204) 白 1 粘是后手，以后白 A、黑 B 是白的权利。

(图 1-205) 黑 1、3 打拔也是后手，以后黑 A 位扳是黑棋的权利。以上两图的结果应折半计算。

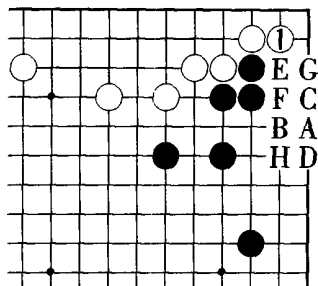


图 1-206

(图 1-206) 白 1 单立是当然的一手，以下白 A 位大飞至黑 H 粘是白棋的先手权利。本图与 (图 1-203) 相比，肯定有 18 目以上的价值。

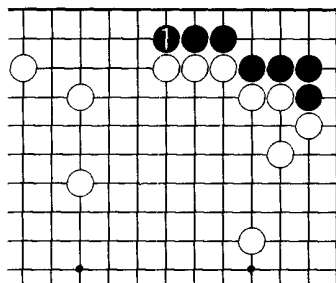


图 1-207

(图 1-207) 这是由星定式点角演变而成的形状，在实战中最为常见。

黑1爬，看似很不起眼，其实也是一步很大的官子，具有18目以上的价值。

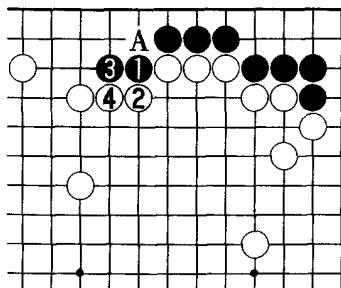


图 1-208

(图1-208)接前图。黑棋爬了以后，白若在A位扳，等于黑棋先手获得便宜。所以，白只能脱先，黑1、3先手将是黑棋的权利。

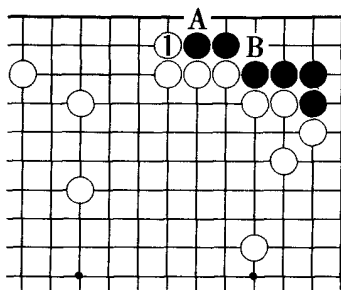


图 1-209

(图1-209)白1拐后，白A扳、黑B粘是白的权利，黑角只有6目。与前图相比，白地多了10目，黑地少了8



目，总计约有 18 目。

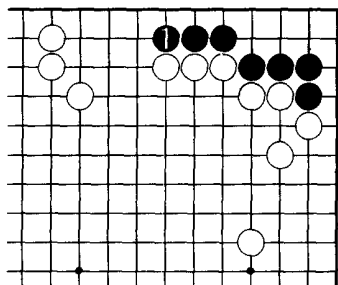


图 1-210

(图 1-210) 假如是本图的形状，由于白棋的间距太近，黑 1 爬的价值就相对减少了很多。

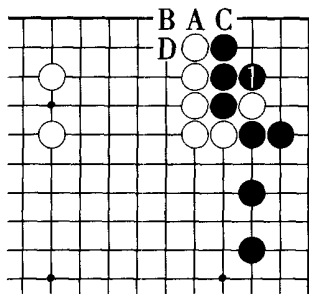


图 1-211

(图 1-211) 这是目外定式所产生的形状。黑 1 补一手具有后手 18 目以上的价值。之后黑 A 位扳至白 D 位粘是黑棋的权利。

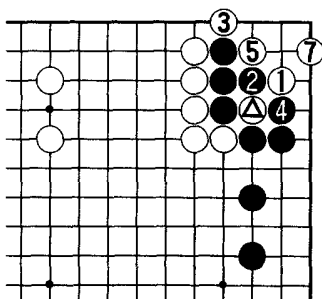


图 1-212 ⑥ = △

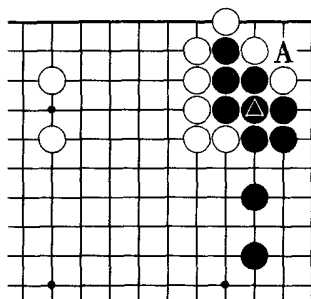


图 1-213

(图 1-212) 白 1 小尖是收官的手筋，在实战中颇为实用。

黑 2、4 没办法，至白 7，与前图相比出入 18 目。

(图 1-213) 黑●粘时，白棋即使脱先，让黑于 A 位打吃，白棋也比 (图 1-211) 要便宜。

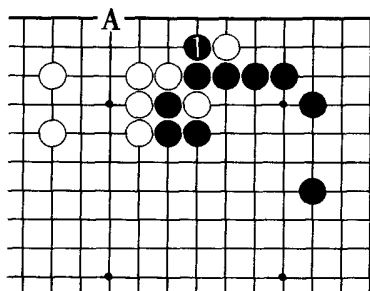


图 1-214

(图 1-214) 黑 1 拐吃一子看似不大，其实是一步很大的官子，具有后手 18 目以上的价值。之后，黑 A 位大飞是



黑棋的权利。

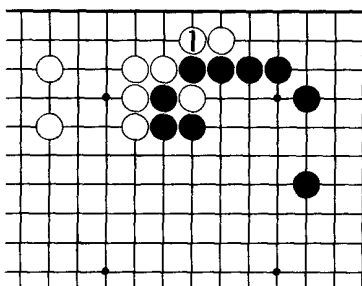


图 1-215

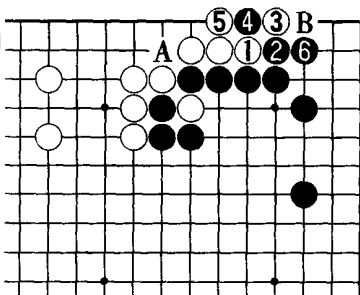


图 1-216

(图 1-215) 白 1 退回一子也是后手 18 目的大官子，相当于吃掉对方 9 个死子的价值。

(图 1-216) 接前图。白 1 以下至黑 6 双方大致如此，之后，白 A、黑 B 定型。本图与 (图 1-214) 相比，双方出入约有 18 目。

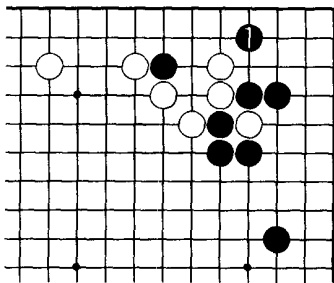


图 1-217

(图 1-217) 这是由小目一间低夹定式下出的形状。黑

1 跳，具有后手 20 目以上的价值，属于特大级的官子。

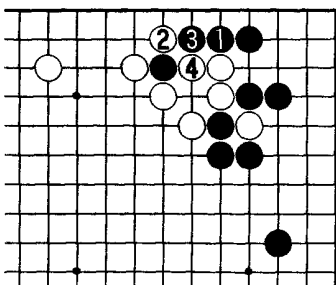


图 1-218

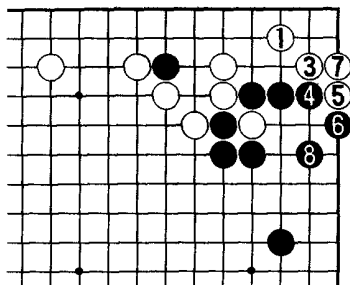


图 1-219 ②脱先

(图 1-218) 黑棋跳了之后，黑 1 爬则成为先手。白 2 打吃一子是正确的应对，以下至白 4 提，这是黑棋的先手权利。

(图 1-219) 白 1 小飞，黑棋脱先后，白 3 尖以下至黑 8 虎是白棋的先手权利。与前图相比，双方出入肯定有 20 目以上的价值。黑 2 若在 3 位应，则被白棋先手便宜。

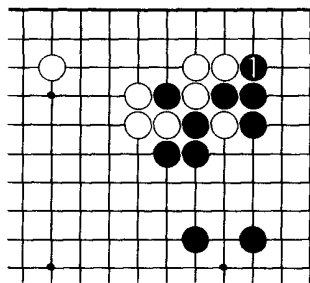


图 1-220

(图 1-220) 这是由大斜定式下出来的形状。黑 1 挡是



一步很大的官子，具有后手 20 目的价值。

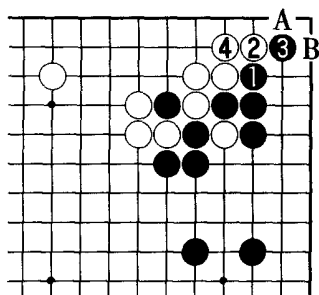


图 1-221

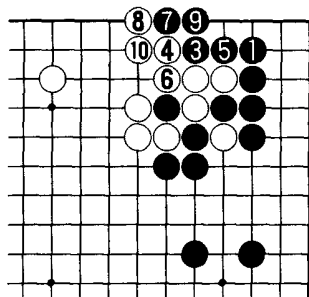


图 1-222 ②脱先

(图 1-221) 黑 1 挡之后，角上产生了两种可能。一是白方先在此行棋。白 2、4 扳粘，之后白 A、黑 B 的交换为白棋的权利。

(图 1-222) 黑 1 立后白不应，之后黑 3 托至白 10 为黑棋的先手权利。与前图的结果应折半计算。

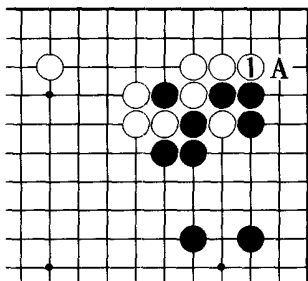


图 1-223

(图 1-223) 白 1 挡也相当大，之后同样也产生了黑 A

位扳和白 A 位立的收官。不管怎么说，这手棋具有后手 20 目的价值。

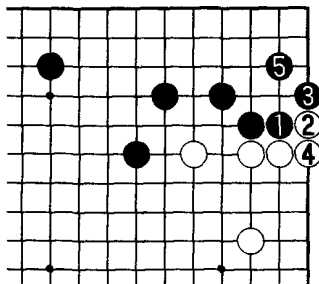


图 1-224

(图 1-224) 这是实战中经常出现的形状，比较抽象化，需要种种因素才能算清具体的目数。

黑 1 挡角是步超级的大官子，具有后手 20 目以上的价值。白 2、4 扳粘是白棋的先手权利。

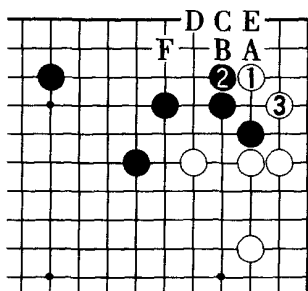


图 1-225

(图 1-225) 白 1 点角是步很有力的着法，如单在 3 位



跳不满。黑2挡没办法，白3尖回很舒服。之后黑A位立至白F虎是白棋的权利，本图与前图相比，出入约20目。

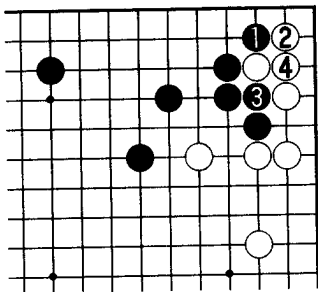


图 1-226

(图1-226)黑1、3能先手走到的话还是便宜了，但黑1扳时，白有可能脱先。

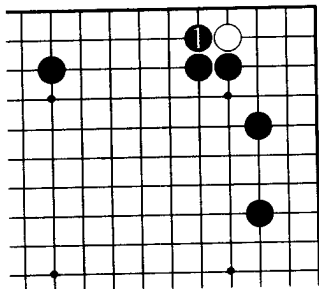


图 1-227

(图1-227)这是无忧角两翼张开之形，在实战中经常会见到。黑1拐吃一子不但目数很大，而且也很厚实，具有后手20目以上的价值。

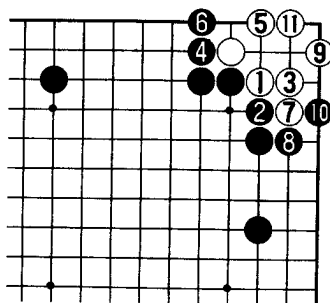


图 1-228

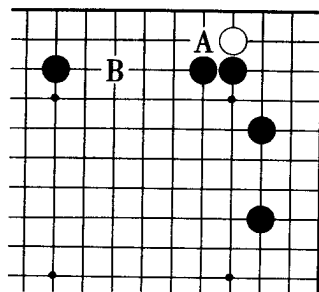


图 1-229

(图 1-228) 白 1 扳，以下至白 11 是做活的基本着法。过程中，黑 6 单立是收官的好手，使白角上只有 2 目。本图与前图相比，双方出入约有 20 目。

(图 1-229) 除前图白 1 做活之外，白棋还有 A 或 B 位动出的各种手段。所以，这是相当引人注目的一手棋。

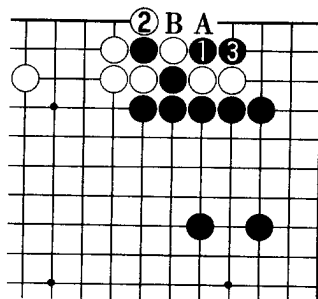


图 1-230

(图 1-230) 黑 1、3 断吃白二子意外地大，具有后手 20 目的价值。之后黑 A、白 B 交换定型。

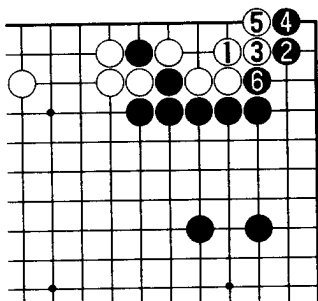


图 1-231

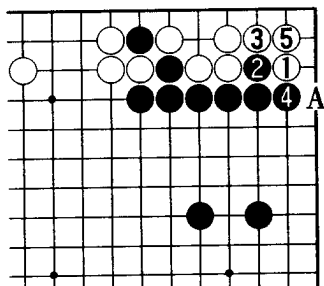


图 1-232

(图 1-231) 白 1 曲补也是一步很大的官子，黑 2 以下至黑 6 是最佳应对，但这样白棋变成先手。

(图 1-232) 假如黑棋脱先，白于 1 位跳很大，以下至白 5 大致如此，之后白 A 位扳是白的权利。本图与前图的结果应折半计算。

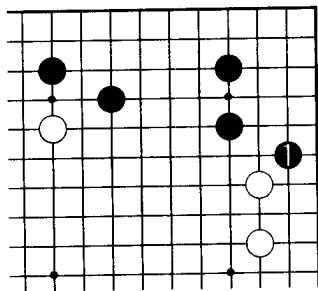


图 1-233

(图 1-233) 黑 1 飞守角是超级大官子，它是布局进入中盘后双方必争之点。

黑 1 飞具有后手 20 目以上的价值。

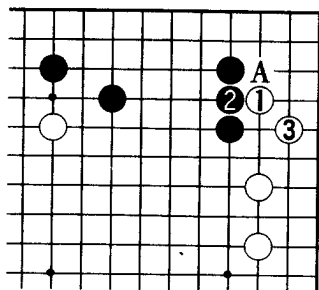


图 1-234

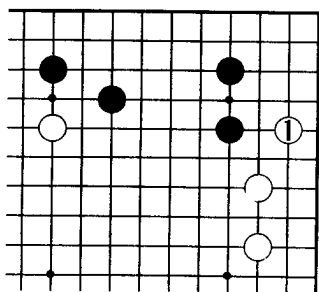


图 1-235

(图 1-234) 白 1、3 是侵角的常用手法，将来 A 位双方各占五成。

本图与前图相比，双方出入肯定在 20 目以上。

(图 1-235) 白如单于 1 位飞也是一法，与前图相比各有长短。

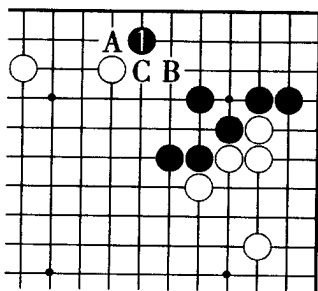


图 1-236

(图 1-236) 黑 1 是守角的好手，具有 20 目以上的价



值。白如 A 位应，则黑成先手。如被黑 A 位爬，白颇为难受。白如 B 位，黑 C 位冲出，白不行。

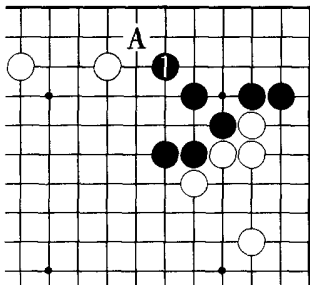


图 1-237

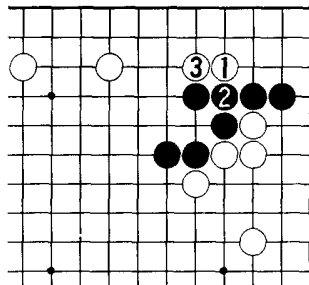


图 1-238

(图 1-237) 黑 1 尖守是平凡的一手，将来被白 A 位尖后，与前图相比差别很大。

(图 1-238) 白 1、3 点入太大，与 (图 1-236) 相比，用很细的数字计算不太可能，但肯定有 20 目以上的价值。

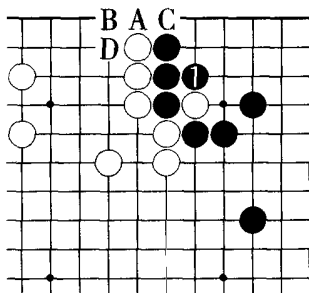


图 1-239

(图 1-239) 黑 1 补一手，是后手 20 目以上的价值。之

后，黑 A 位扳至白 D 位粘是黑棋的先手权利。

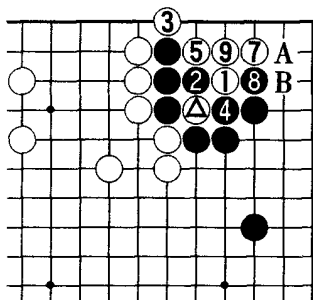


图 1-240 ⑥ = △

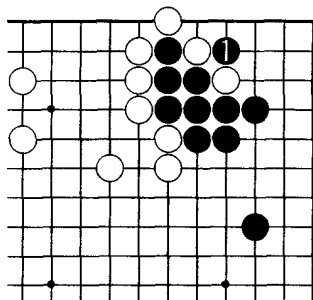


图 1-241

(图 1-240) 白 1 尖是收官的手筋，以下至白 9 双方大致如此。之后，黑 A 位扳和白 B 位扳各占五成。所以，本图与前图相比，肯定有 20 目以上的价值。

(图 1-241) 即使前图白 7 不走，黑于 1 位后手双打，白棋也获得了不少便宜。

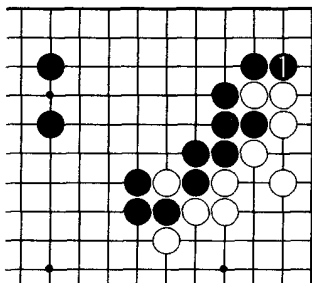


图 1-242

(图 1-242) 这是由星定式演变而成的形状。黑 1 挡是



中盘阶段的超级大官子，具有后手 22 目的价值，颇为引人注目。

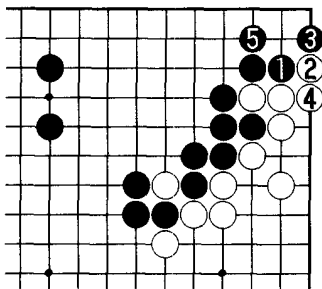


图 1-243

(图 1-243) 接前图。黑 1 挡后，白 2、4 扳粘是先手权利。

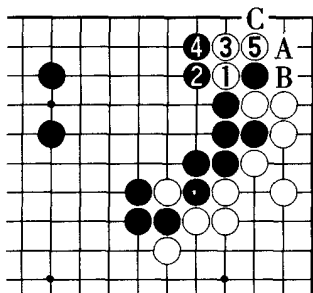


图 1-244

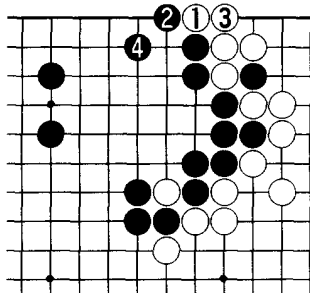


图 1-245

(图 1-244) 白 1 断至 5 位拐，为双方必然的应对。之后，黑虽有 A 位扳、白 B、黑 C 的官子手筋，但这样黑棋是后手。

(图 1-245) 按正常情况，白 1、3 扳粘应是白棋的先手权利。本图与 (图 1-243) 相比，白地多了 10 目，黑地少了 12 目，总计 22 目。

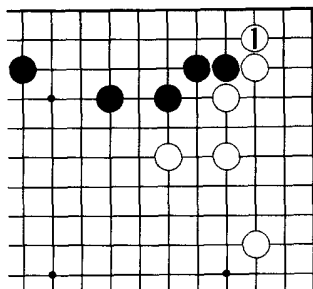


图 1-246

(图 1-246) 这是白占星位，黑高挂后托角走出的形状。

白 1 立，是典型的超级大官子，具有 26 目的特大价值。

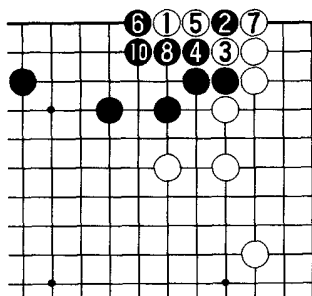


图 1-247 ⑨ = ②

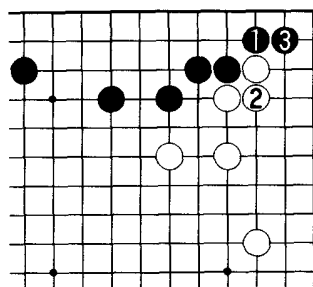


图 1-248



(图 1-247) 接前图。白立下后，黑如 3 位挡，则成白先手便宜。所以，白 1 大飞，以下至黑 10 粘，基本上是白棋的先手权利。

(图 1-248) 黑 1、3 扳长也是后手 26 目，这是序盘阶段就应特别关注的一手棋。

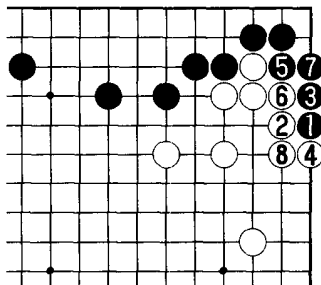


图 1-249

(图 1-249) 接前图。黑 1 大飞，是正确的收官方法，这是黑棋的先手权利，白棋必须应。

白 2 尖顶正确，以下至白 8 必然。本图与 (图 1-247) 相比，双方出入总计 26 目。

第二章 实战中常见的官子手筋

我们知道，官子虽不像中盘对杀那样精彩，但水平十分接近的棋手，官子却是决定他们一局棋胜负的最后关键。因此，掌握好官子的手筋就变得十分重要。

如果你下棋出现细棋局面时，这时你走出一步绝妙的官子手筋而获胜，那种心情一定回味无穷。为了达到这个目的，我们必须熟知有关官子的手筋。哪怕是便宜 1、2 目的棋，也会收到意外的结果。

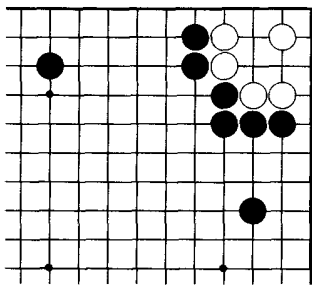


图 2-2

(图 2-1) 白棋角上虽已活净，但仍有某些弱点，黑棋如利用好这个弱点，即可获得官子上的便宜，请施展出好手



筋。

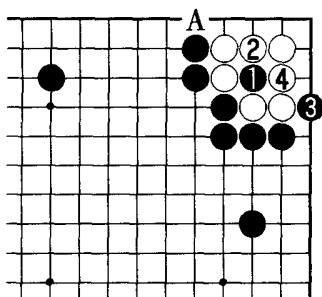


图 2-2

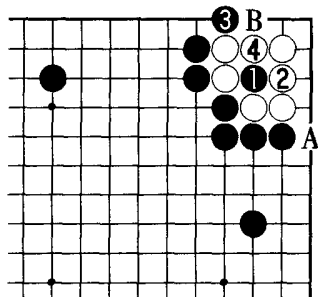


图 2-3

(图 2-2) 黑 1 断入是利用形的巧妙手筋。白如于 2 位打吃, 黑 3 便成先手。以后, 白只有 A 位一边扳的先手利用。

(图 2-3) 黑 1 断时, 白 2 这边打, 则黑 3 仍是先手, 之后白只有这边 A 位的先手扳。黑 1 如在 3 位扳, 是平庸之着, 白 B 打吃后再于 A 位扳, 黑成后手。

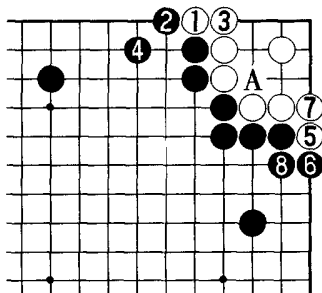


图 2-4

(图2-4) 黑棋一旦漏走了A位断，两边都会立刻被白1至7先手走掉。与前两图相比，黑棋损失了4目。

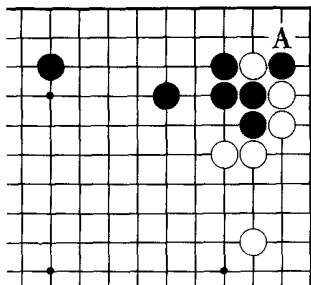


图2-5

(图2-5) 这是实战中常见之型。白方于A位打吃，是很大的官子。对此，黑方应怎样预防呢？请考虑先后手的关系。

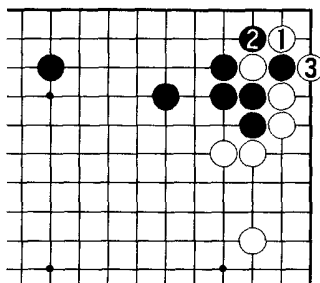


图2-6

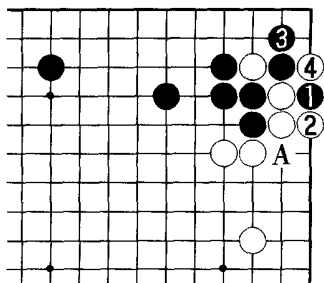


图2-7

(图2-6) 暂且不论黑先如何，假设白方先走，白1打吃，黑2只能提，被白3渡过，白收获不小。



(图2-7) 黑1先扳, 是收官的常用手筋。白2挡, 黑3再长是关联的好手。白4只能提, 这样黑即获得先手。白2如在A位接, 黑仍是先手。

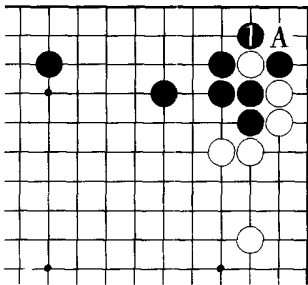


图2-8

(图2-8) 黑1如单提, 虽可防住A位的手段, 但却落了个后手, 这是无策略的一手。

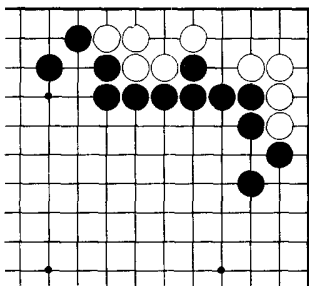


图2-9

(图2-9) 这个形状看似很简单, 但如随手而下, 将受损失。

第一手要走对，第二手是关键。思考时要有连贯性，争取走出最佳应手。

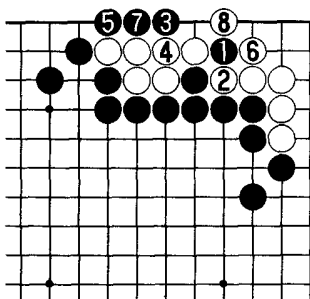


图 2-10

(图 2-10) 黑 1 先扳后再于 3 位点是漂亮的收官手筋，这也是连贯的下法。

白 4 粘必然，以下至白 8，黑先手取得了官子便宜。

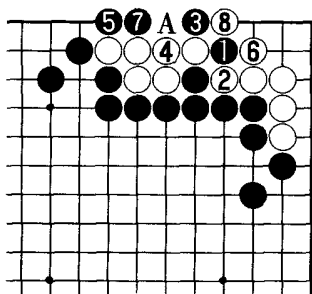


图 2-11

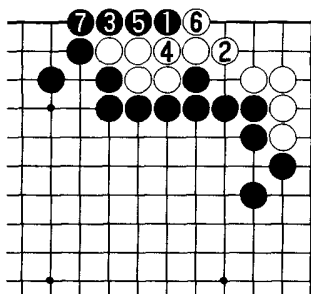


图 2-12

(图 2-11) 白 2 断时，黑 3 随手打是典型的大俗手。以下至白 8 成必然，与前图相比黑损失了 2 目。



(图 2-12) 黑如 1 位先点次序有误, 白 2 可单退一手。以下至黑 7 粘, 黑成后手。

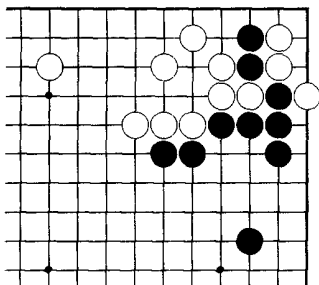


图 2-13

(图 2-13) 此时看起来是个很简单的问题, 但黑棋如果随手而下, 官子将受到损失。

那么, 黑棋的手筋到底在哪里呢?

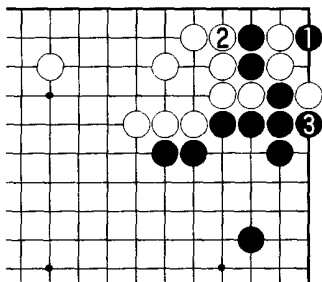


图 2-14

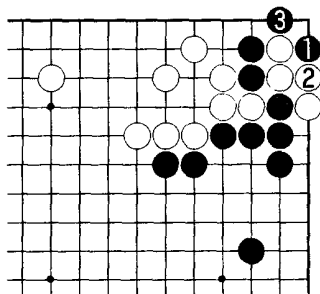


图 2-15

(图 2-14) 黑 1 夹, 是此场合下的巧妙手筋。白 2 只能打吃, 黑 3 打吃后, 白一子成接不归, 黑官子明显获得便宜。

(图2-15) 黑1夹时，白如2位接是无理之着。黑3反打后，角上成打劫。由于白棋的劫太重，白肯定不利。

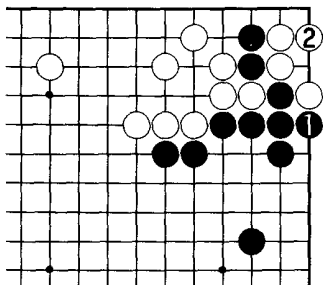


图2-16

(图2-16) 黑1如随手打吃是无谋之着，让白2占到要点后，黑毫无收获。

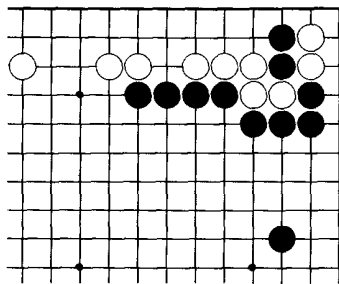


图2-17

(图2-17) 平凡的着想是不能成功的。先冲一下必然，之后再寻求妙手。

应怎样走出最佳次序呢？请多注意白棋的断点，并充分



利用角上的特殊性。

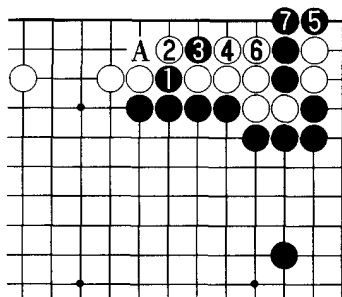


图 2-18

(图 2-18) 黑 1 冲必然，然后在 3 位断是好手。当白 4 打吃时，黑 5 再扳角次序绝好，至黑 7，由于白棋两边都不入气，角上两子被吃。

白 4 如走 6 位，则黑在 A 位断吃。

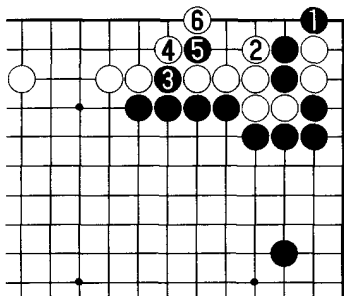


图 2-19

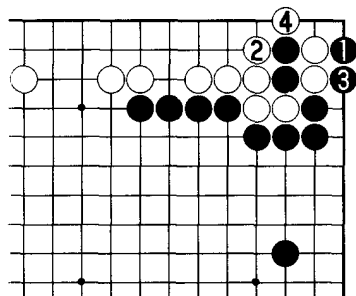


图 2-20

(图 2-19) 黑 1 如先扳，白 2 打吃后，黑再于 3、5 冲断是次序错误的下法，因白有 6 位打吃的好手。

(图 2-20) 黑 1、3 是局部的收官好手，但由于白棋有断点的毛病，黑收获并不大。

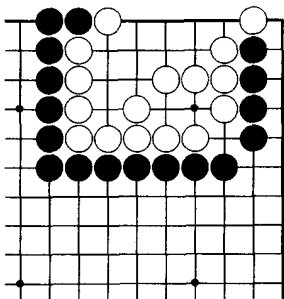


图 2-21

(图 2-21) 怎样利用白棋的缺陷，获取最大的利益呢？

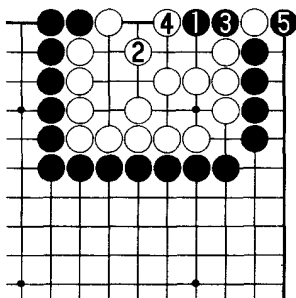


图 2-22

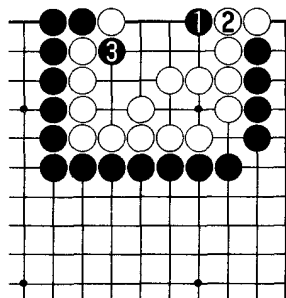


图 2-23

(图 2-22) 黑 1 点入是收官的巧妙手筋，实战中具有很强的实用性。

白 2 只能尖补，黑 3、5 提掉一子后，赢得了 6 目的官子便宜。

(图 2-23) 黑 1 点时, 白若 2 位粘, 则黑在 3 位断吃白一子成立, 白显然不行。

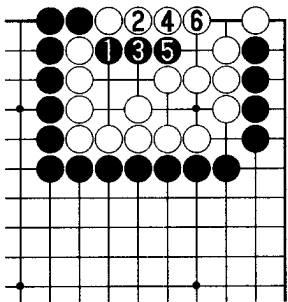


图 2-24

(图 2-24) 黑 1 直接断打太乏味, 以下至白 6 长出, 此手法不能成立。

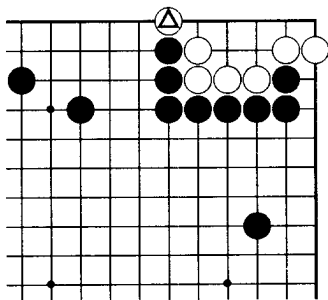


图 2-25

(图 2-25) 这个形状肯定不存在死活问题。现在, 白△扳, 黑应如何应对好呢?

请把思路放开一些。

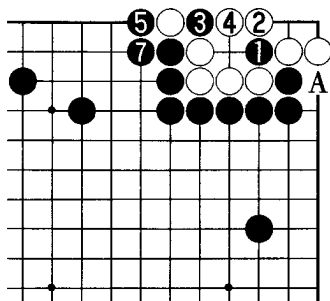


图 2-26 ⑥ = ③

(图 2-26) 黑 1 先断、然后再 3 位扑是收官的手筋。以下至黑 7 粘，由于 A 位挡是绝对先手，黑获得便宜。

黑 5 打时，白如在 7 位打劫，白此劫太重。

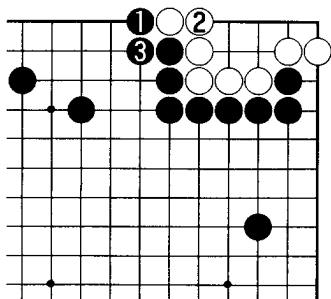


图 2-27

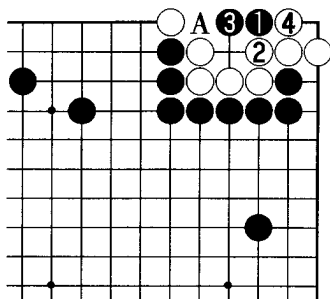


图 2-28

(图 2-27) 黑 1、3 打粘是平凡的下法，此结果与前图相比，黑损失了 2 目棋。

(图 2-28) 黑 1 点，看似象步手筋，其实白只要简单在 2、4 位应对，黑毫无手段施展。白 4 不能在 A 位粘，否则



黑有4位长的双活。

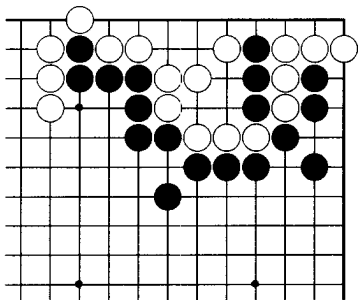


图 2-29

(图 2-29) 怎样考虑和利用白形的薄弱环节，充分发挥黑方三子的作用，走出最佳应手呢？

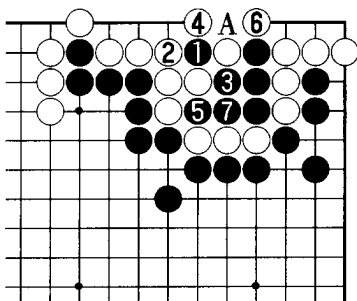


图 2-30

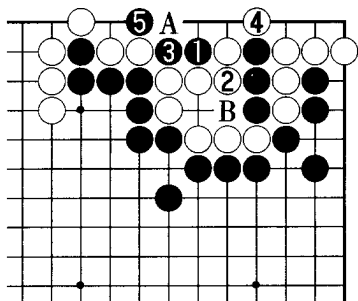


图 2-31

(图 2-30) 黑 1 挤是绝妙的收官手筋。白 2 打吃，黑 3 至 7 将白三子吃掉获利很大。

白 4 不能在 5 位粘，否则黑 A 位提，白角上被吃。

(图 2-31) 黑 1 挤时，白 2 如粘，黑 3 断好手，至黑 5

吃掉白二子，黑大成功。白 4 如在 A 位打吃，则黑在 B 位冲成白接不归。

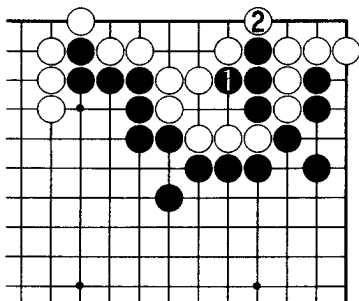


图 2-32

(图 2-32) 黑 1 单挤太乏味了，让白 2 简单应对后，黑毫无手段，大失败。

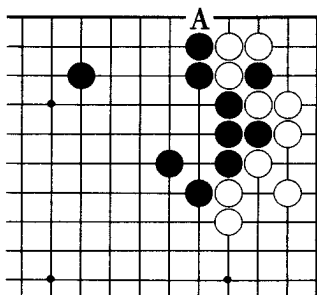


图 2-33

(图 2-33) 现在黑棋怎样阻止白棋在 A 位的先手扳粘呢？

很少的牺牲不必太在意，关键要有先手意识，这样即可



获得利益。

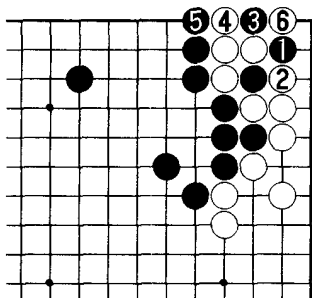


图 2-34

(图 2-34) 黑 1 扳角是绝好的手筋。白 2 提，黑 3 再一路扳，是和黑 1 相关联的手筋。以下至白 6 提，黑棋先手获得 2 目便宜，这是黑棋收官的理想形。

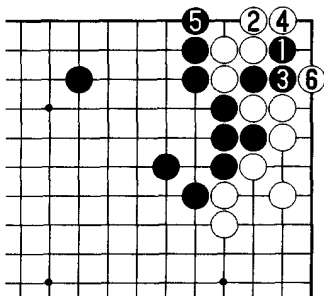


图 2-35

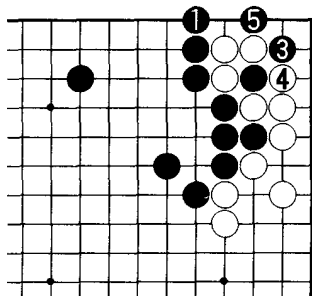


图 2-36 ②脱先

(图 2-35) 黑 1 扳时，白如 2 位立，黑 3、5 先手后，白不但走不到 5 位扳，而且与前图相比还损了 2 目。

(图 2-36) 黑 1 立，白 2 可脱先。以后虽有 3 位扳的后

续手段，但至黑 5 又落一个后手，黑显然不便宜。

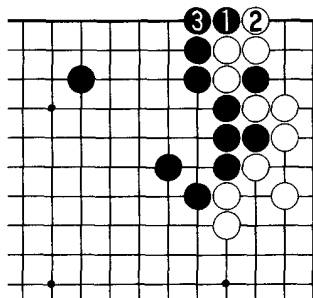


图 2-37

(图 2-37) 黑 1、3 扳粘是乏味的下法，不但落个后手，而且没有占到任何便宜，还不如前图 1 位立的下法有收获。

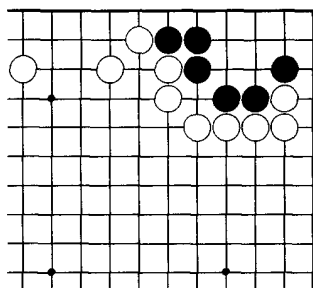


图 2-38

(图 2-38) 能否吃到对方与怎样收官是完全两回事。此时的问题与死活毫无关系，白棋应如何收官才能占到便宜是此时的关键。

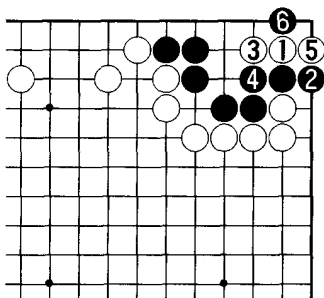


图 2-39

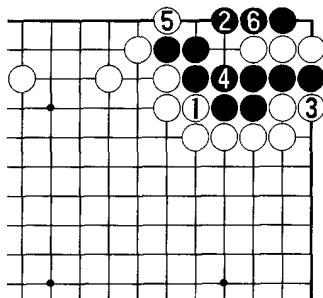


图 2-40

(图 2-39) 白 1 夹，是此时的手筋，不论是官子的手筋还是死活的手筋，这手棋都是要点。黑 2 立，白 3、5 后，摆出要和黑杀气的姿态。但黑 6 托是活棋的好手。

(图 2-40) 接前图。白 1 挤又是收官的好手筋。黑棋只有 2 位尖的好手，才能解决活棋的问题。以下至黑 6 成为双活，白大获成功。

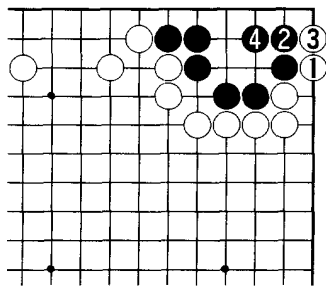


图 2-41

(图 2-41) 白 1、3 虽是先手，但着法过于平凡。至黑

4, 黑棋取得 5 目半而活净, 白不能满意。

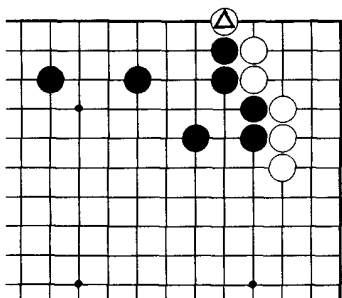


图 2-42

(图 2-42) 白△扳后, 黑如随手而应, 白将先手获利。
请抓住白棋的缺陷, 施展出手筋。

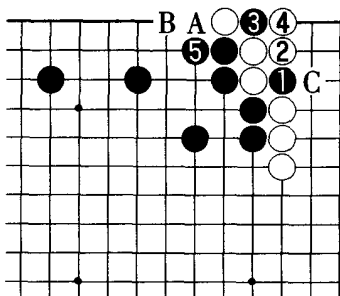


图 2-43

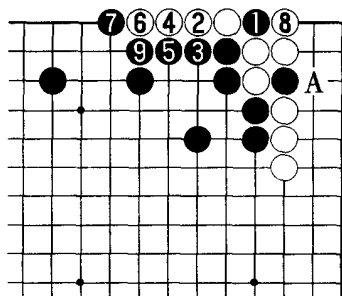


图 2-44

(图 2-43) 黑 1 先断、再 3 位扑, 是收官的好手筋。以下至黑 5, 白已无法走 A 位爬, 否则黑 B 打吃白接不上, 将来白只能在 C 位提, 黑再 A 位挡。

(图 2-44) 黑 1 扑时, 白不能在 2 位长, 以下至黑 9



后。由于黑有 A 位长出，白已连不回去。

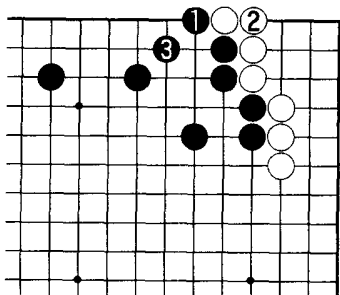


图 2-45

(图 2-45) 黑 1、3 打虎是无谋的下法，与 (图 2-43) 相比，黑损失了 1 目强。

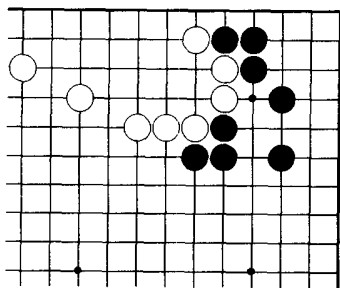


图 2-46

(图 2-46) 本题似乎很平常，其实黑方有很巧妙的收官手筋。

请找出这个手筋，关键是次序问题。

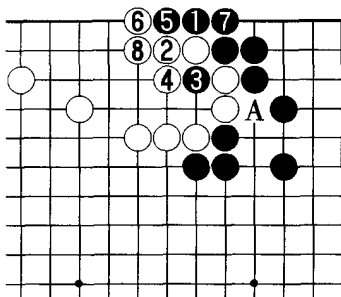


图 2-47

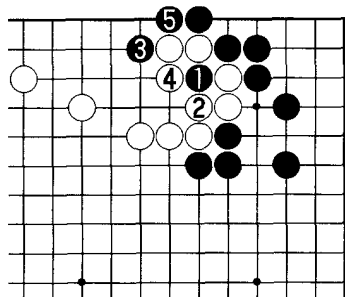


图 2-48

(图 2-47) 黑 1 先扳是必然的一手，白 2 长时，黑 3 再断时机绝好，是个巧妙的手筋。对此，白 4 只能这边打，以下至白 8 止，黑 A 成了先手，官子明显获利。

(图 2-48) 黑 1 断时，白 2 如果这边打吃，黑 3 靠是绝好的手筋。以下至黑 5 止，白损失惨重。

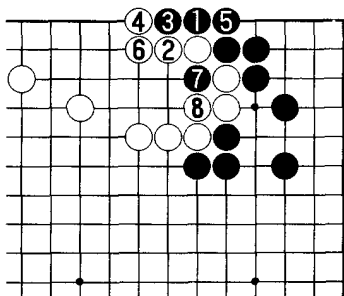


图 2-49

(图 2-49) 黑 3 爬，再 5 位接，虽是先手收官，但却是平凡的着法。白 6 接后，黑再 7 位断，白可 8 位接吃。本图

以下至黑 11 双方成必然，黑利用“倒脱靴”把白棋吃掉，白大失败。

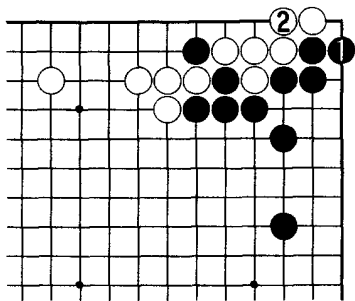


图 2-53

(图 2-53) 黑 1 随手立下，是典型的大恶手，被白 2 粘后，黑毫无收获。

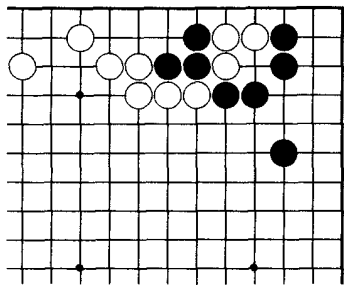


图 2-54

(图 2-54) 从杀气的角度看，黑棋明显差一气，但黑有弃子收官的好手筋。

特别要注意，黑棋舍弃三子时必须要考虑怎样减少白空



的目数。

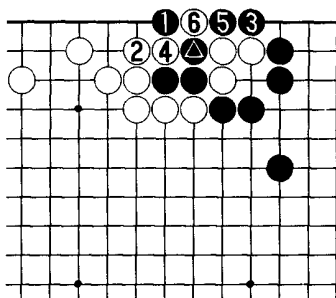


图 2-55 7 = ●

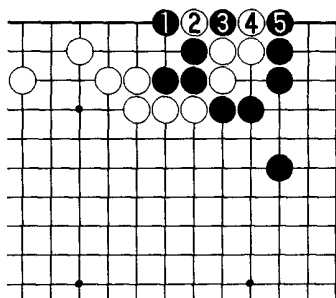


图 2-56

(图 2-55) 黑 1 尖, 是极富弹性的收官手筋。白 2 立时, 黑 3 扳又是好手, 以下至黑 7 提回, 黑棋官子大有收获。

(图 2-56) 假如白棋有丰富的劫材, 则可于 2、4 做劫, 但这一劫争白棋的负担较大, 且白棋劫胜, 黑棋并没有受到什么损失, 黑并不怕。

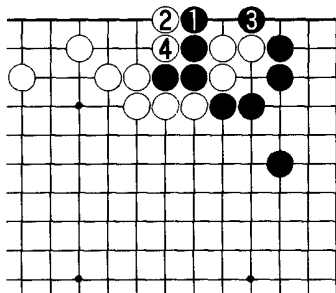


图 2-57

(图2-57) 黑如1位立下, 白2靠好手, 至白4黑杀气不够。黑1如在3位扳, 白4打后, 黑也无收获。

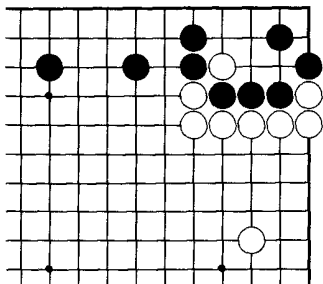


图2-58

(图2-58) 乍看, 角上可以算是黑棋的实空了。

但是, 只要白棋肯动脑筋, 多利用角上的特殊性, 还是有机可乘的。

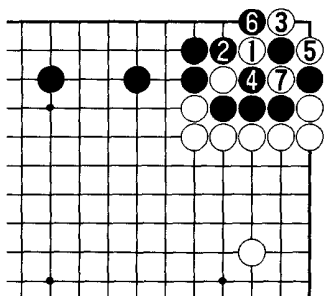
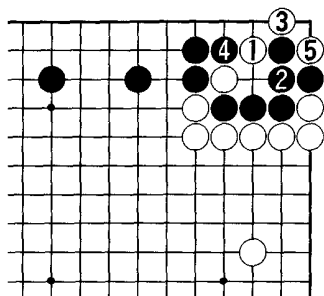


图2-59





位扑是巧手，至7止，这样便形成打劫。

（图2-60）白1尖时，黑2接是白所期望的如意算盘，白3、5后形成打劫，黑显然不行。

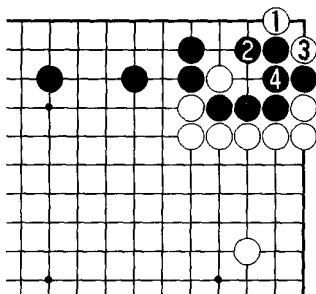


图 2-61

（图2-61）白1单靠角看似象手筋，其实黑简单在2位退，白即使3位扑，黑4粘后，白也无机可乘。

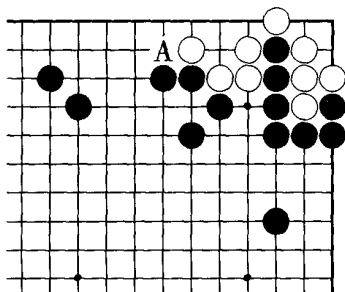


图 2-62

（图2-62）白棋于A位长是先手便宜。现在轮黑方走，应该怎样进行收官才能获利呢？

请注意行棋的次序。

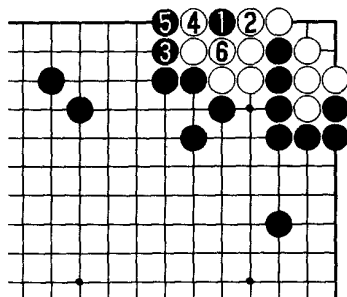


图 2-63

(图 2-63) 黑 1 先点，是收官的好手筋。白 2 只能接，否则黑于 2 位扑后白不活。

如此先交换一手，黑 3、5 就变成了先手。

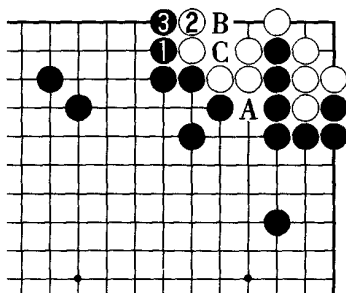


图 2-64

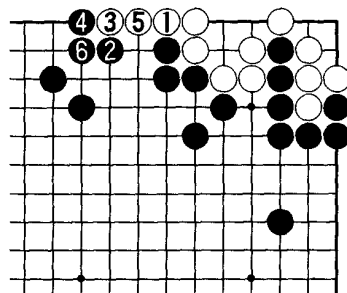


图 2-65

(图 2-64) 黑 1 单拐，是无谋之着。

白 2 立后，黑 3 挡变成后手，以后 A 位先手只是小问题，黑一无所获。黑 3 如走 B 位靠，白可于 C 位接，黑无

用。

(图 2-65) 前图黑 3 如不走, 白于 1 位拐是绝对先手, 至黑 6 止, 白先手便宜了 7 目棋。

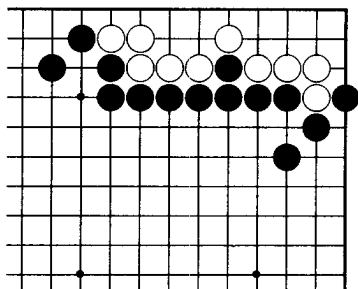


图 2-66

(图 2-66) 这个形状由于白棋有断点, 黑棋可以借此削减白棋的目数。第一手是本型的关键。

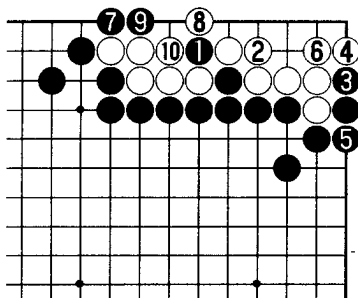
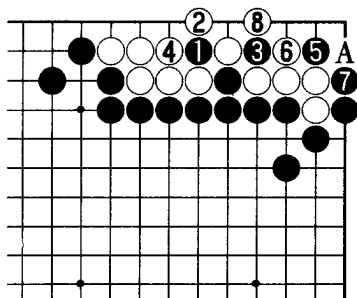


图 2-67



减成 8 目。

(图 2-68) 黑 1 断时，白如 2 位打，黑 3、5 是手筋。以下至白 10 止，与前图相比，白棋少了 1 目棋。之后，白 A 位扑虽可成劫，但由于白棋太重，此劫无法进行。

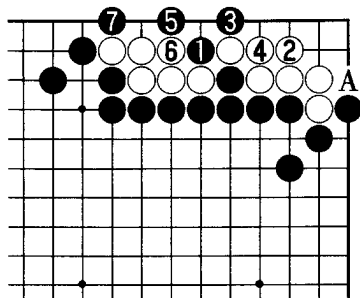


图 2-69

(图 2-69) 白如 2 位补，虽然防住了黑 A 位先手爬，但却遭到了黑 3、5 的强烈反击，至黑 7 成打劫，白显然失败。

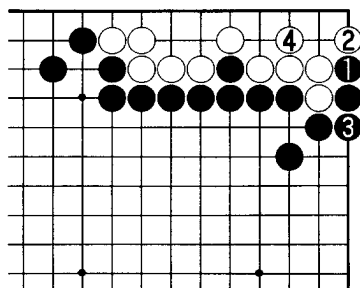


图 2-70

(图2-70) 黑如平凡的在1、3位先手收官，至白4后，白棋成了12目棋，与(图2-67)相比，相差4目。

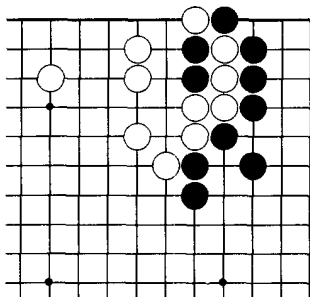


图2-71

(图2-71) 这是个很简单的问题，但如果不加思考而随手下的话，也一样会造成损失。

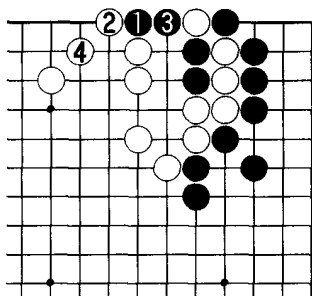


图2-72

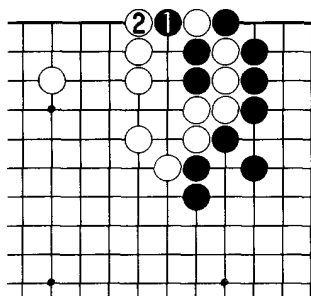


图2-73

(图2-72) 黑1托，是收官的手筋。这手棋不但吃掉白一子，而且还起到了消减白空。至白4成必然。

(图2-73) 黑如随手在1位提，被白2挡后，与前图相

比，黑损失了2目。

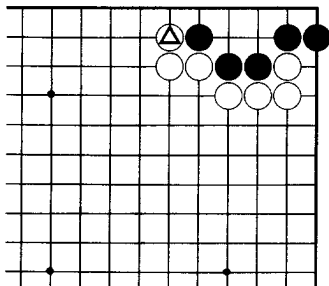


图 2-74

(图 2-74) 白△拐一手时，黑应如何应对呢？

这是一道业余高段者的问题，看似很简单，其实很多初级者都会忽视。

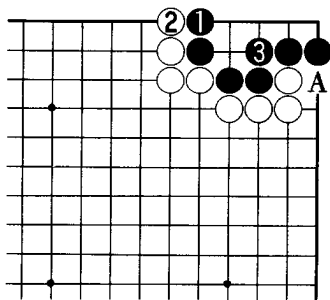


图 2-75

(图 2-75) 黑 1 立，是正确的收官好手。至黑 3 后，黑地有 5 目棋。这里特别要注意，假如白 A 位先手有用，黑 1 的立就不适用了。

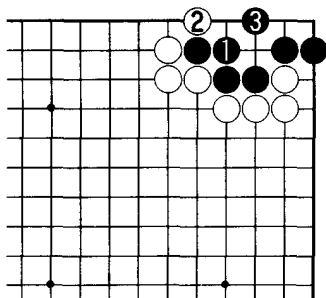


图 2-76

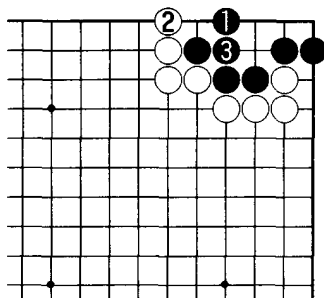


图 2-77

（图 2-76）黑 1 粘是随手而下，被白 2 先手扳后，黑地成 3 目，与前图相比损失了 2 目。

（图 2-77）黑如 1 位虎也是错误的下法，白 2 立后，黑只能 3 位粘才可成活，同样是围了 3 目，与前图结果一样损了 2 目。

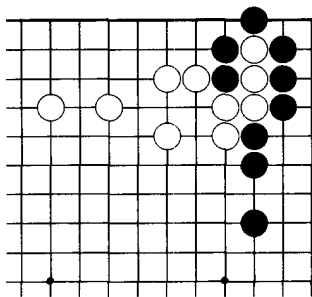


图 2-78

（图 2-78）这是实战中常见的形状。黑棋应如何收官才能获得利益呢？

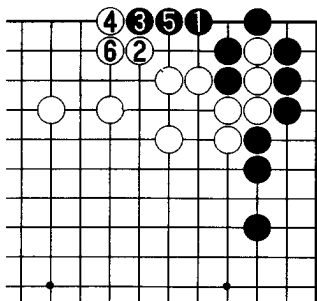


图 2-79

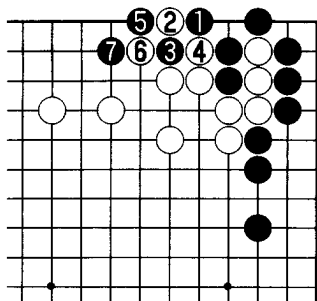


图 2-80

(图 2-79) 黑 1 小尖是收官的手筋。白 2 大致如此，黑 3、5 先手获利，这是黑棋的最佳结果。

(图 2-80) 黑 1 尖时，白 2 靠是强硬的下法，黑 3、5 提一子后，白 6 打，黑 7 反打成劫争，由于白棋负担比黑棋大，所以，黑棋并不可怕。

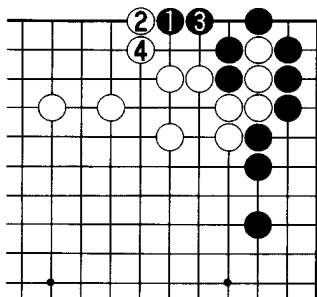


图 2-81

(图 2-81) 黑 1 小飞看似象步好棋，但白可 2 位强行靠住，至白 4 后，与 (图 2-79) 相比，黑损失了 2 目，不能



满意。

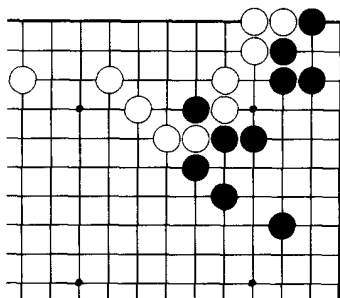


图 2-82

(图 2-82) 实战中以露骨的手法获利很少有，但露骨的舍弃手法成功率很高。

本图就是一例，使用简单的办法无法获利，只有通过弃子才能占到便宜。

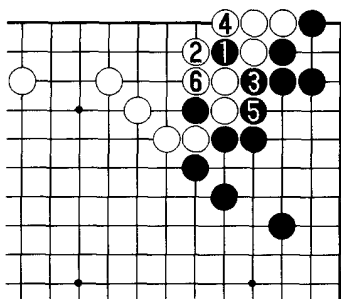
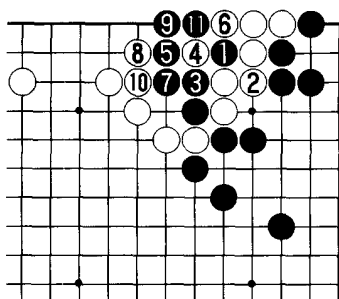


图 2-83



(图 2-84) 黑 1 挤时，白如 2 位粘不行，黑 3 挡，以下至黑 11 成打劫。白棋不愿损失目数而成为打大劫，白棋肯定定不来。

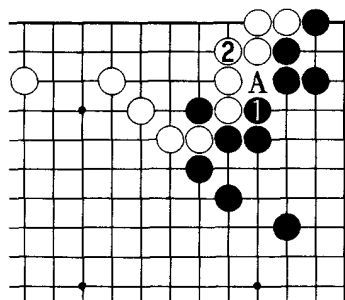


图 2-85

(图 2-85) 黑 1 挡，是一般人的第一感，白 2 是防守的好手。黑 1 如在 A 位挤更不好，白 2 粘后便宜了 1 目。

本图与 (图 2-83) 相比，黑棋损失了 1 目。

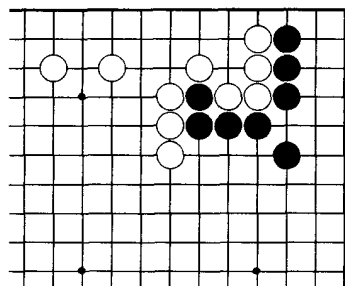


图 2-86

(图 2-86) 本型看似简单，其实很容易走错。一定要



注意白棋气紧的缺陷，这样就容易发现急所。

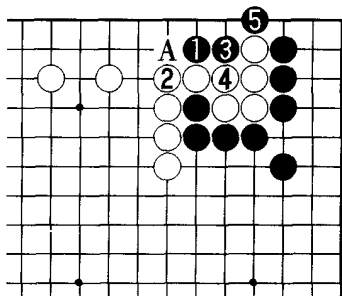


图 2-87

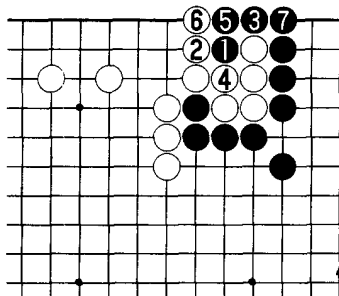


图 2-88

(图 2-87) 黑 1 在此处夹，是利用白棋气紧的严厉手筋。白 2 只能接，黑 3、5 可顺利渡过。白 2 如走 A 位则成后手，也不能在 3 位阻渡，否则黑 2 位成打劫太重。

(图 2-88) 黑 1 夹，在大多数场合下是好棋，但此时却是俗手。

以下至黑 7 止，黑虽有所收获，但明显不如前图好。

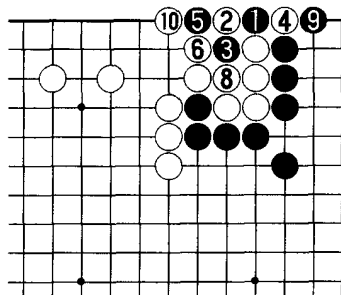


图 2-89 ⑦ = ①

(图 2-89) 黑如 1 位扳，白 2 挡是好棋。黑 3 以下至白 10 成接不归，此结果黑更坏。

白 2 如走 3 曲不好，黑有 5 位跳的好手。

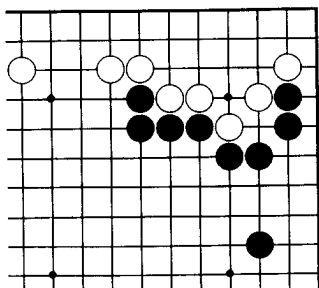


图 2-90

(图 2-90) 白棋看似很完整，其实仍存在不足。

请多注意白棋的断点，你就能发现手筋，收到意想不到的效果。

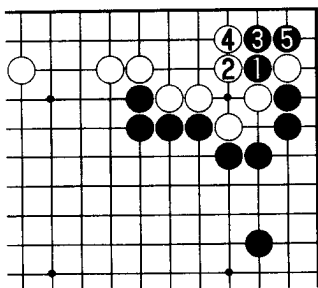


图 2-91

(图 2-91) 黑 1 断是此时的收官手筋。白 2、4 是没办法。



法的下法，至黑5拐吃一子，收获很大。

白4如在5位挡，黑4拐后，白不行。

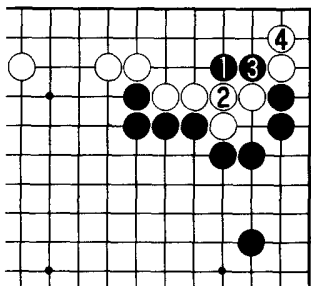


图 2-92

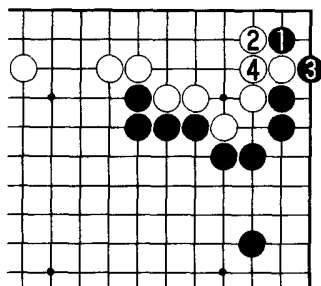


图 2-93

(图 2-92) 黑 1 点看似要点，但在此时不适用。白 2、4 只要简单应对，黑杀气显然不够。

(图 2-93) 黑 1 夹后，再 3 位渡打，这样虽是先手收官，但与 (图 2-91) 相比，明显不足。

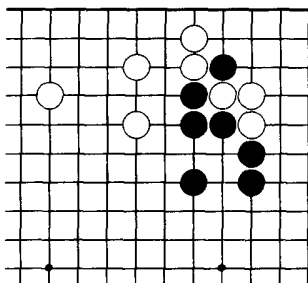


图 2-94

(图 2-94) 这是黑棋在中盘后期就应该着手的大官子。

此型在实战中很常见。

那么，黑棋应该怎么走才好呢？

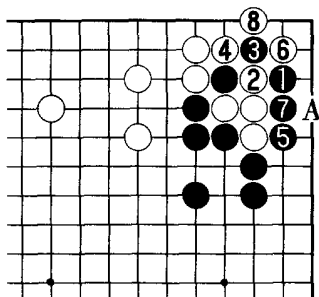


图 2-95

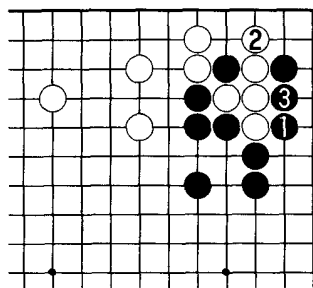


图 2-96

（图 2-95）黑 1 跳入，是绝好的收官手筋。白 2 只能冲，黑 3 扳是紧凑的着法。以下至白 8 提，黑先手获利。

白 6 如走 7 位冲，黑 A 打后再 6 位粘，白损失更大。

（图 2-96）黑 1 如单扳不够深入，白 2 立是好手，黑 3 不能省，这样黑落了后手。

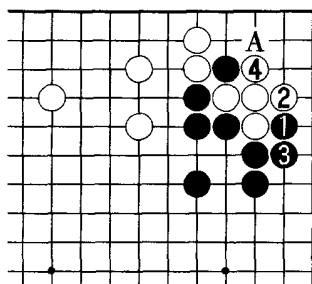


图 2-97



(图 2-97) 黑 1、3 扳粘虽是很大的官子，且留有 A 位尖的手段，但被白 4 补净后，黑并不能算是最佳下法。

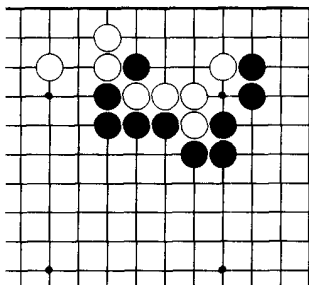


图 2-98

(图 2-98) 现在的问题是黑棋如何利用白的弱点，收取最大的利益。

第一手是关键。那么，应怎样行棋呢？

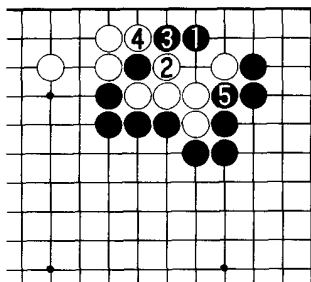


图 2-99

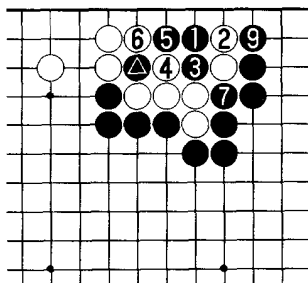


图 2-100 ⑧ = ●

(图 2-99) 黑 1 是点入白心脏的要点，颇为严厉。

白 2 只能如此，黑 3 先爬一手再于 5 位挤是正确的次

序，黑收获很大。

(图2-100)黑1时，白如改走2位过渡，黑3挤是手筋，以下至黑9吃掉白棋二子，白不行。

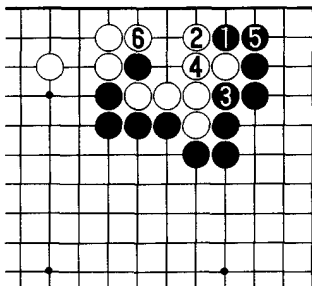


图2-101

(图2-101)黑1扳单调，棋下得太乏味。

白2挡必然，以下至白6止，黑棋虽是先手收官，但显然不能满足。

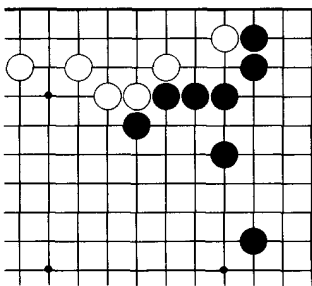


图2-102

(图2-102)黑方从何处着手，可以获得最大利益？此



形在实战中经常遇到,具有很强的实用性,因此请牢记勿忘。

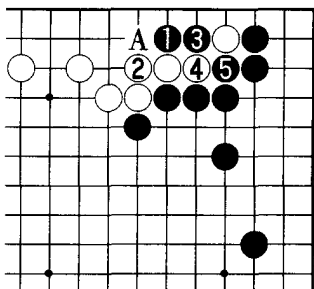


图 2-103

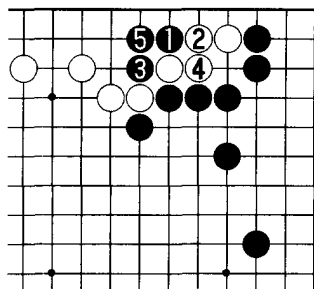


图 2-104

(图 2-103) 黑 1 夹是收官的手筋。白 2 若接, 黑 3、5 便吃白一子甚大。此时白若于 A 位挡, 黑可获得先手。白若不走, 黑便于 A 位先手长。

(图 2-104) 黑 1 夹时, 白 2 若进行抵抗, 黑 3、5 打接后, 杀气黑快一气获胜。

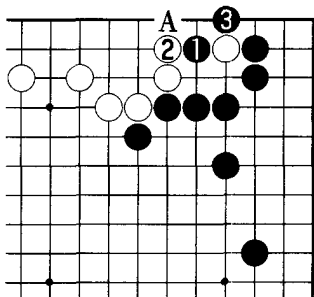


图 2-105

(图 2-105) 黑 1、3 夹吃白一子, 这是人们的第一感。

以后虽留有 A 位扳的先手，但这仍不能满足。

有下棋经验的人，在实战中就不会轻易走出轻率的棋。黑 1 就属于轻率的棋。

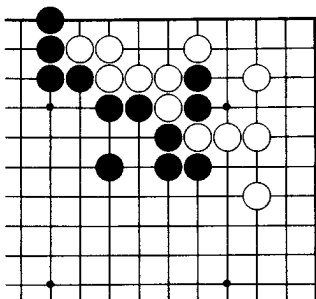


图 2-106

(图 2-106) 请充分利用黑两个死子，这样可获得官子便宜。

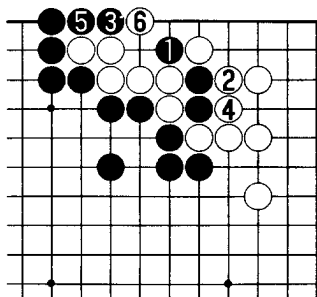
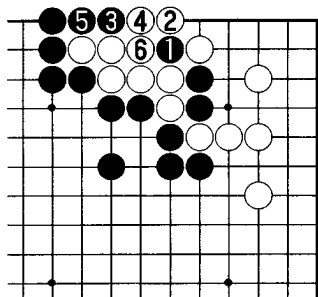


图 2-107





白2打吃，黑3、5获得先手便宜。

(图2-108)白如2位打吃，黑仍3位托，至白6止，与前图结果一样。

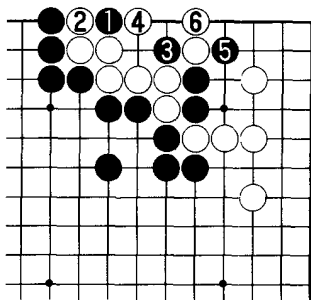


图2-108

(图2-109)黑如先手1位托，是次序错误的下法。

当黑3再断时，白可4位提，至白6立下后，黑显然不行。

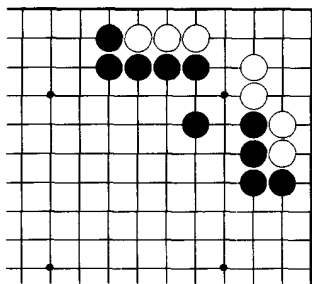


图2-110

(图2-110)乍看白棋的形状好象很完整，黑棋并无手

段可施。

但如能发现手筋，会收到意想不到的效果。

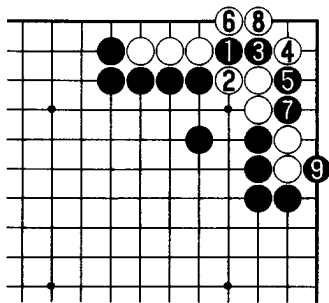


图 2-111

(图 2-111) 黑 1、3 扳爬是必然的，关键是黑 5 断绝妙，白如 6 位打吃，黑 7、9 吃掉白二子，虽是后手，但收获颇大。

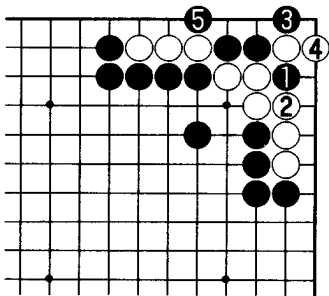


图 2-112

(图 2-112) 黑 1 断时，白 2 如改打这边，黑 3 先打后再 5 位扳，白三子被吃损失更大。

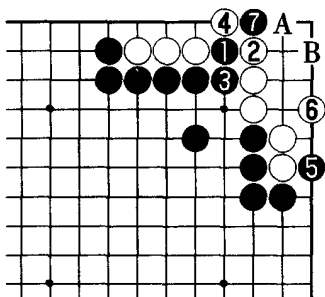


图 2-113

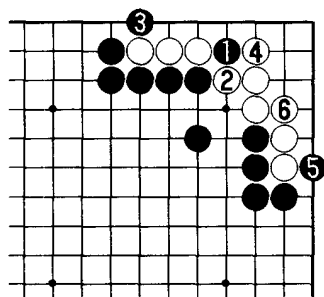


图 2-114

(图 2-113) 黑 1 扳时，白如软弱在 2、4 位应，黑 5 扳后再 7 位扑，白角成“大猪嘴”而被杀。之后，白如 A 位提，则黑 B 位点，白大失败。

(图 2-114) 白 2 断时，黑如 3 位简单收官是无谋的下法，至白 6 粘，黑毫无收获。

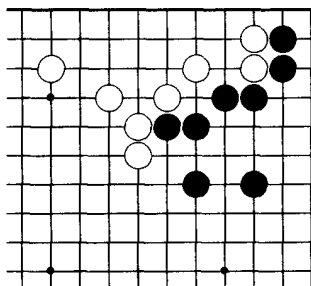


图 2-115

(图 2-115) 本型虽是平凡的官子手法，但极易引起对方出现错误。

请注意棋形的要点。

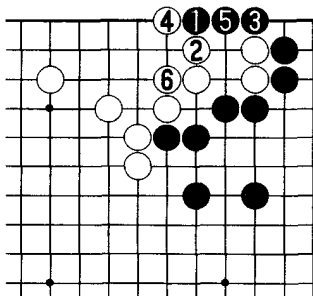


图 2-116

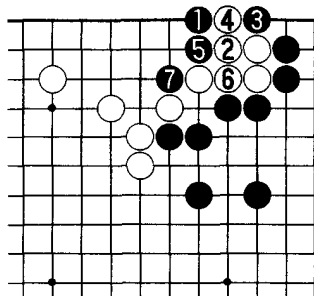


图 2-117

(图 2-116) 黑 1 透点，是窥视着白形缺陷乘机狙击的锐利手筋。

白 2 顶仅求自保，但也无可奈何。以下至白 6 止，黑先手获得便宜。

(图 2-117) 白 2 如曲，黑 3 仍然扳。此时白 4 如强行阻断无理，黑 5、7 可一口气吃白，白大失败。

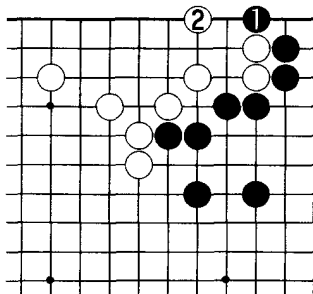


图 2-118

(图 2-118) 黑 1 扳, 是平凡的收官下法。白 2 跳是防守的好手。如此下法, 黑毫无收获。

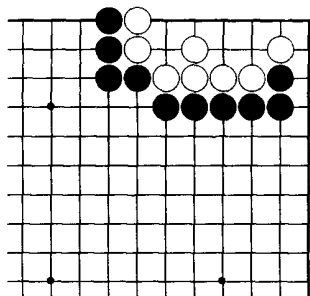


图 2-119

(图 2-119) 白棋是不存在生死问题的。现在的问题是黑棋如何以细心行棋的次序, 来获得最大的利益。

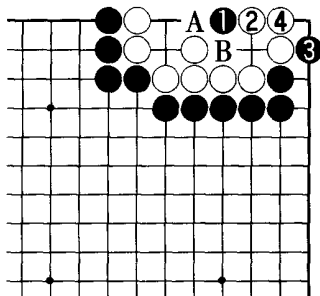


图 2-120

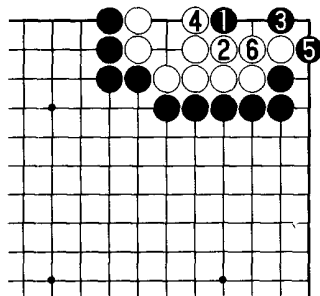


图 2-121

(图 2-120) 黑 1 先点入是手筋, 白 2 只能补断, 然后黑再 3 位扳, 白 4 补必然, 否则成打劫活。由于白以后还需在 A、B 补两手, 这样白空只有 5 目。

(图 2-121) 黑 1 点入时，白 2 粘是强手，但黑 3 夹是妙手。白棋为了防止打劫，只能在 4 位应，至白 6 后，白比前图损了半目。

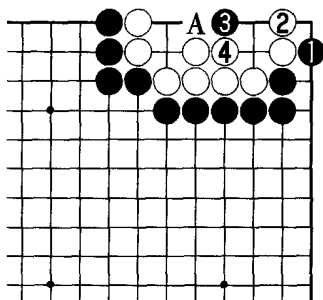


图 2-122

(图 2-122) 黑 1 如单扳乏味，白 2 立必然。黑 3 再点时，白 4 团好手，黑并无手段。

以后黑紧外气时，白棋只需在 A 位补一手即可，这样与 (图 2-120) 相比，黑棋损失了 1 目棋。

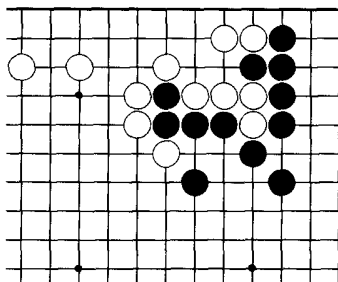


图 2-123

(图 2-123) 由于白棋气太紧，形状明显有缺陷。

请注意行棋的次序，走出手筋即可获利。

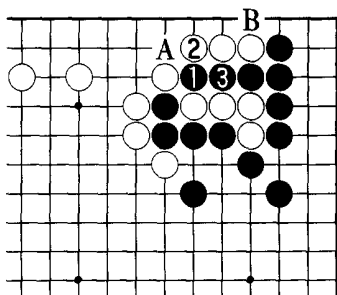


图 2-124

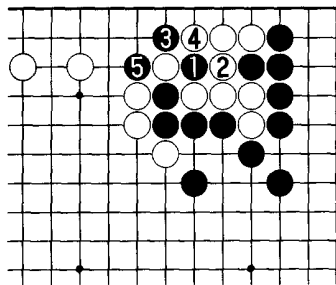


图 2-125

(图 2-124) 黑 1 断，是出棋的前提。由于白棋没有办法，只能于 2 位弃掉白四子。之后，黑 A 打再 B 位扳是黑棋的权利。

(图 2-125) 黑 1 断时，白如 2 位强行连回四子无理。黑 3 反打是手筋，以下至黑 5 成打劫，白显然不行。

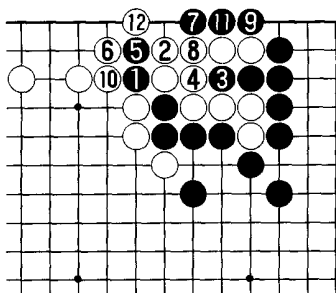


图 2-126

(图2-126) 黑1直接断是错着, 白2立必然。以下至白12止, 黑不能满意。

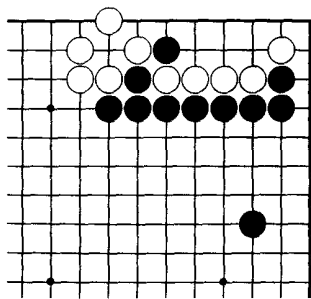


图2-127

(图2-127) 这是实战中经常出现的棋形。黑棋应抓住白形的薄弱环节, 以求官子获利。

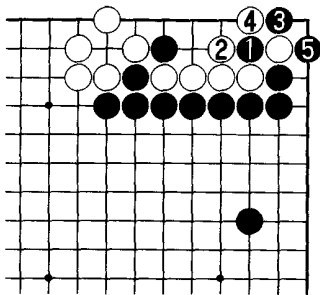


图2-128

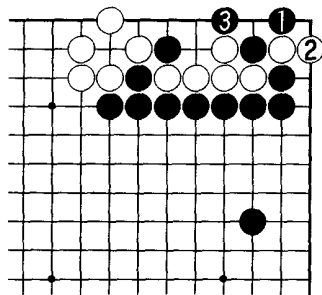


图2-129

(图2-128) 黑1断, 是有名的手筋。白2打吃必然, 黑3反打又是好手筋, 以下至黑5成打劫。由于黑劫较轻, 白难以打胜。

(图 2-129) 黑 1 反打时, 白如 2 位立, 黑 3 成打大劫。由于白棋太重, 显然不行。

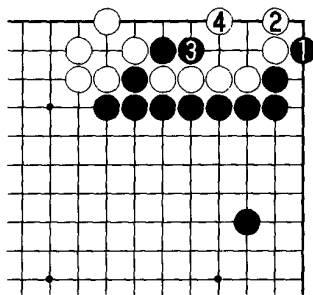


图 2-130

(图 2-130) 黑如简单在 1 位扳, 被白 2 立下后, 黑 3 长时, 白 4 跳, 黑毫无手段可施展。

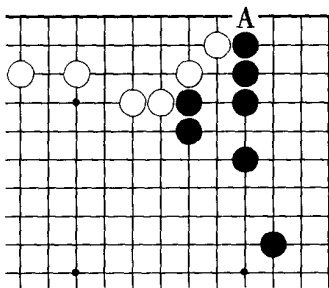


图 2-131

(图 2-131) 黑棋如放置不顾, 则白棋于 A 位先手扳粘很大。

此时, 黑棋有手筋可防止白 A 位的扳, 请抓住要点。

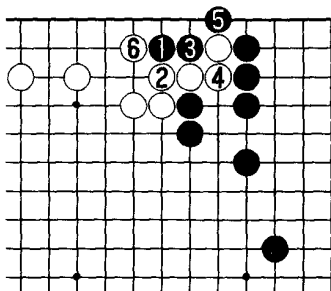


图 2-132

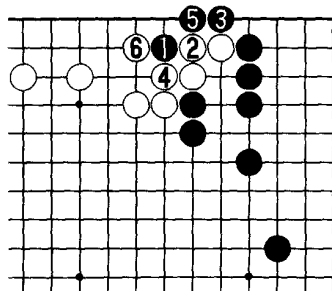


图 2-133

(图 2-132) 黑 1 点入，是收官的手筋。白 2 粘，黑 3、5 渡过，先手防白棋的扳粘。白 6 扳，黑棋可以脱先。

白 4 如于 6 位扳，黑 4 位断吃一子很大。

(图 2-133) 黑 1 点时，白 2 如团，黑 3 扳是常用手筋。以下至白 6 止，黑棋仍可脱先他投。

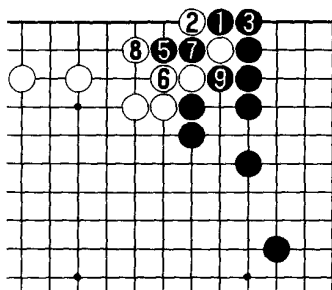


图 2-134 ④脱先

(图 2-134) 黑 1、3 扳粘很乏味，纯属逆收官子。

白 4 可脱先，黑虽有 5 位点的好手，但白 6、8 后又可



脱先，黑获得的利益等于两手棋换来的，显然不便宜。

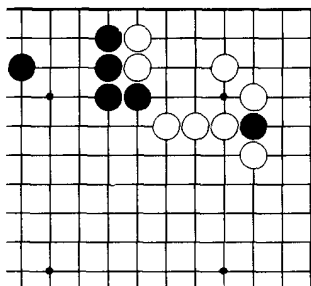


图 2-135

(图 2-135) 此时黑有一气呵成的手筋，即可获得官子便宜。作为白棋一定要冷静地应对，尽量把损失降到最小的限度。

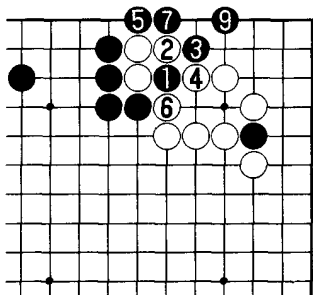


图 2-136 ⑧ = ①

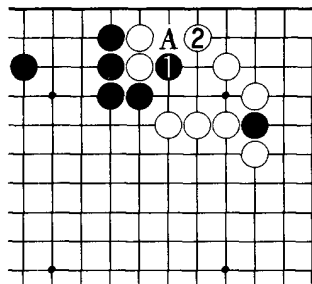


图 2-137

(图 2-136) 黑 1、3 连扳是收官的好手筋。让白 4 断，黑 5 以下进行抱打，然后再于 9 位尖是好手筋，白实空被破，黑大成功。

(图 2-137) 由此可见，黑 1 扳时，白 2 尖才是最佳的应手。以后黑 A 位吃两个白子有 12 目之大。

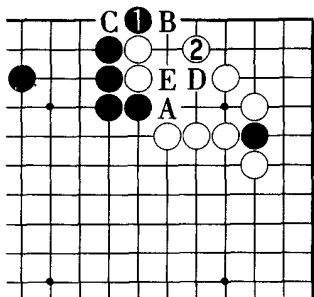


图 2-138

(图 2-138) 黑 1 扳，是无谋之着。白 2 尖是最好的防守，黑棋根本没有便宜。

之后，黑如 A 冲，则白 B、黑 C、白 D。黑 1 也不能在 2 位点，白 E 曲后，黑棋大损。

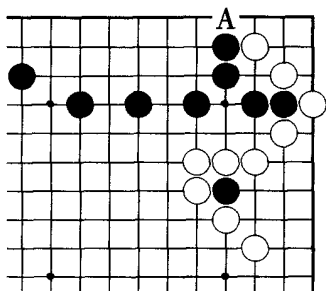


图 2-139

(图 2-139) 为了防止白 A 位先手扳的便宜，黑棋如能



发现手筋的话，则可获得意想不到的收获。

一定要掌握好行棋的正确次序。

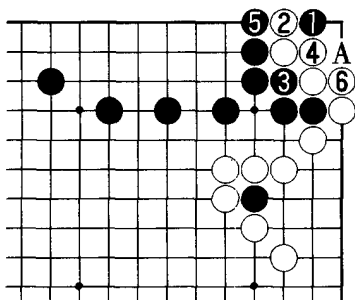


图 2-140

(图 2-140) 黑 1 点是收官的巧手筋。白 2 挡，黑 3 先挤再 5 位挡，白 6 为了防止黑 A 位打劫只能补一手。这样黑获得先手利益。

白 2 若脱先，黑于 4 位挤很大。

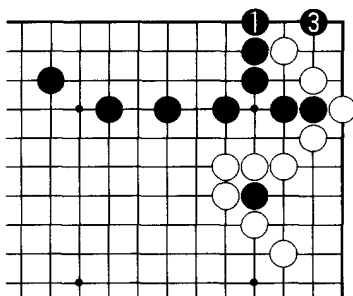


图 2-141 ②脱先

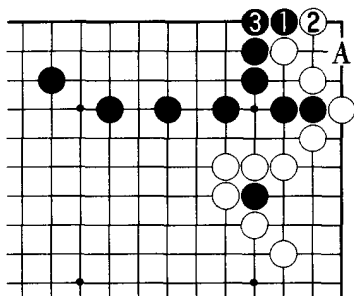


图 2-142

(图 2-141) 黑 1 立, 虽然防止了白棋的先手扳, 但白棋可以脱先。黑 3 跳入后, 与前图相比明显多了一手棋。

(图 2-142) 黑 1、3 扳粘是乏味的下法, 以后虽有 A 位点入的手段, 但这只是小地方了。

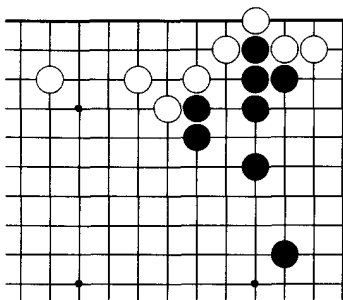


图 2-143

(图 2-143) 此时黑如放置不走, 则白棋有巧妙的收官手筋, 黑空会减少很多。

那么, 黑棋是否有先手阻止白棋的手筋呢?

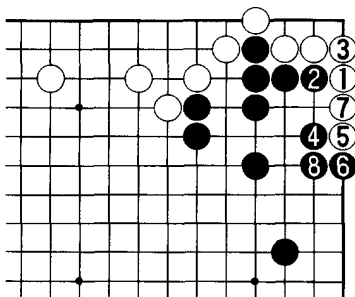


图 2-144



(图2-144)假设黑棋没走,白1尖是巧妙的手筋。黑2挤时,白3接又是好手,而黑棋只好于4位跳。

以下至黑8止,白先手获利很大。

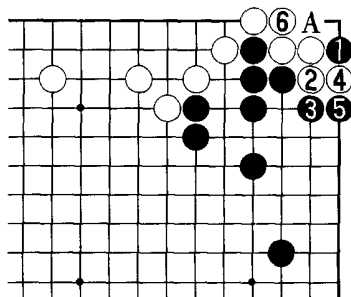


图2-145

(图2-145)黑1托,是绝妙的收官手筋。白2、4拐出时,黑5挡变成先手,白6只能补一手,否则黑A位即成打劫。

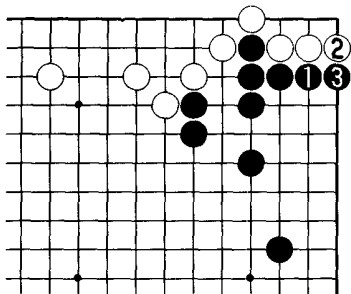


图2-146

(图2-146)黑1、3挡住,确实是很大的逆收官子,比前

图便宜了3目。但问题是黑落了后手,黑棋显然不能满足。

可以肯定说,黑棋如果能像前图换来先手权,定可在别处补偿这3目的损失。

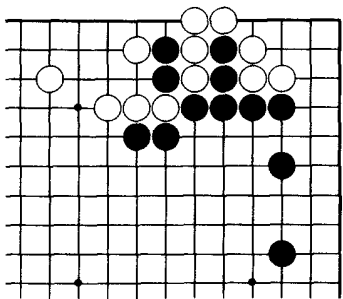


图 2-147

(图 2-147) 请多利用角上的特殊性来选择最佳应手,争取获得更大的利益。

那么,黑的手筋在哪里呢?

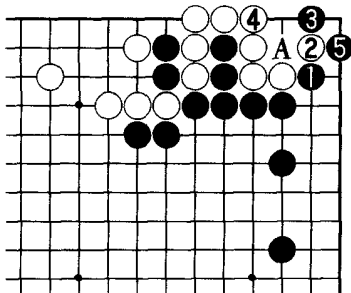


图 2-148

(图 2-148) 黑 1 扳, 白 2 挡后, 黑 3 在“二·1”路的



夹，是关键的好手筋。白4没办法，黑5渡过后，A位提还是先手，黑收获颇大。

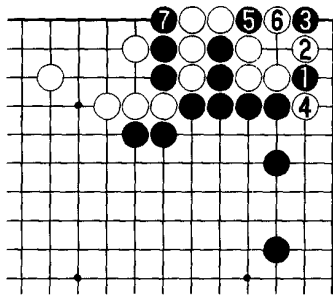


图 2-149

(图2-149)黑3夹时，白如改在4位打吃是无理之着，黑5扑好手，然后7位打吃白成接不归，白大失败。

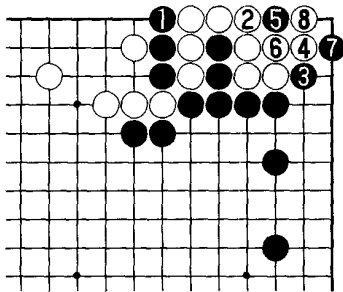


图 2-150

(图2-150)黑随手1位打吃大俗手，白2粘后，黑3、5、7的手段不能成立。至白8后，黑毫无便宜，显然大损失。

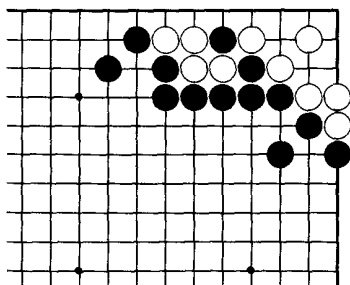


图 2-151

(图 2-151) 平凡的着想是不行的。要打开思路，意想不到的手筋会自然而出。

第一手要走正确，以后的次序则更重要。

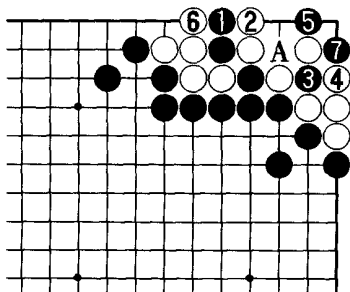


图 2-152

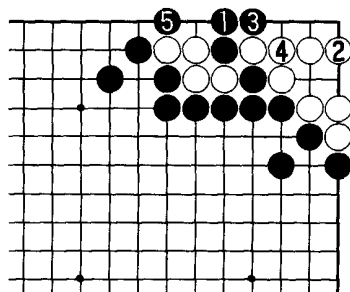


图 2-153

(图 2-152) 黑 1 立，白 2 挡时，黑 3 先扑是绝妙的手筋。白 4 接，黑 5 再托是和黑 3 相关联的好手。

以下至黑 7 次序正确，结果成打劫，白不行。白 6 如改在 7 位接，黑走 A 位扑仍是打劫。

(图 2-153) 由前图的结果可以看出，黑 1 立时，白 2 只能做活，黑 3、5 吃住白四子后，收获颇大。

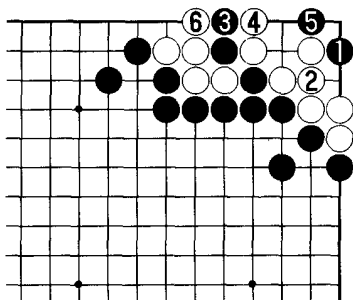


图 2-154

(图 2-154) 黑如 1 位单托是错误的下法，白 2 位粘必然。以下至白 6 提后，黑并无严厉手段，显然失败。

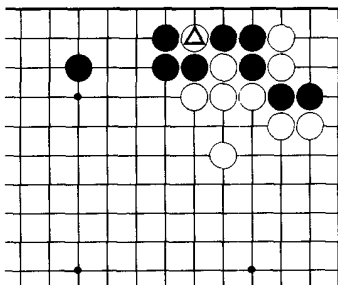


图 2-155

(图 2-155) 由于有白△子的关系，在实战中黑棋不太容易发现手筋。

但此型却大有文章可做，特别要注意角上的特殊性。

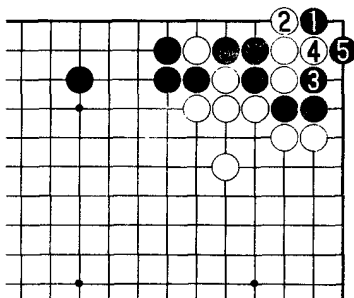


图 2-156

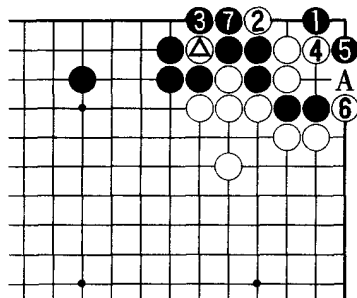


图 2-157

(图 2-156) 黑 1 点，是“二·1”路上常见的手筋。白如 2 位挡，黑 3、5 即成劫争，白大恶。

(图 2-157) 白 2 先打，再 4 位压是强手。但黑棋仍有 5 位扳的好手筋。白 6 打，黑 7 后成接不归。

白 6 如于 A 位打，黑仍 7 位打吃，这样也是打劫。

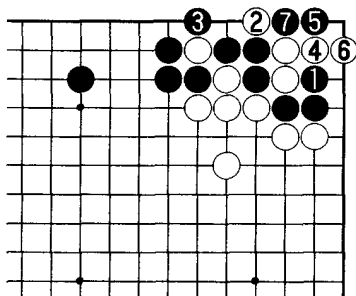


图 2-158

(图 2-158) 黑 1 拐是无谋之手。白有 2 位打吃后再于 4 位拐的好手。黑 5 虽是局部好手，但白 6 立后，黑 7 扑变



成后手，即使白提掉黑二子，黑也毫无收获。

黑1如在4位夹，因为白2仍是先手，黑必将失败。

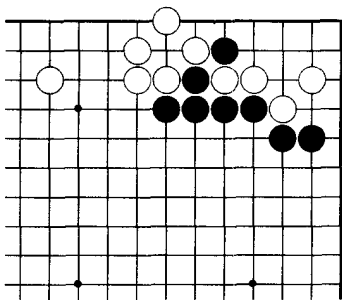
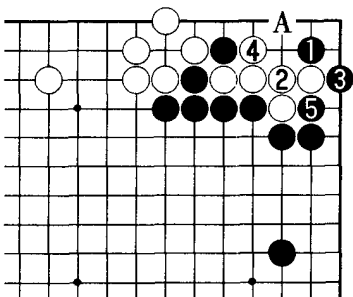


图 2-159

(图 2-159) 这是侵入白阵的有名手筋。简单的着想是不行的，要打开思路，你就会发现手筋。

请注意，黑棋应当注意防止白棋的顽强抵抗。



过，黑收获很大。以后黑 A 位小尖是黑棋的先手权利。

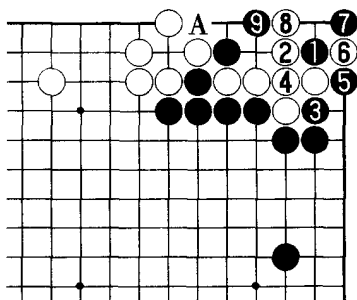


图 2-161

(图 2-161) 黑 1 靠时，白 2 虎是反击的强手。

黑仍以 3、5 渡过，白 6 扑、8 立，黑 9 尖后白还需补一手，否则以后留有黑 A 位扑的打劫手段。

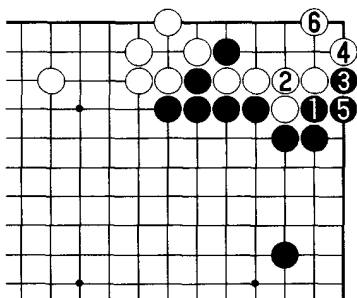


图 2-162

(图 2-162) 黑 1 打吃后，再 3、5 先手扳粘，一般人都这样下，但这是典型的大俗手。

黑棋虽是先手收官，但实质上并没有取得更大的利益，

失败也是必然的。

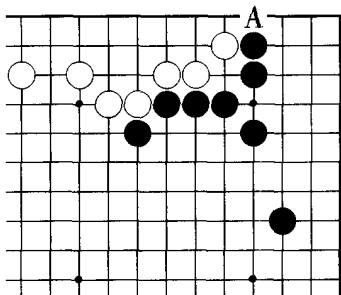


图 2-163

(图 2-163) 黑棋为了防止白 A 位的先手扳, 必须找到好手筋, 才能获得官子便宜。

请注意白棋的缺陷。

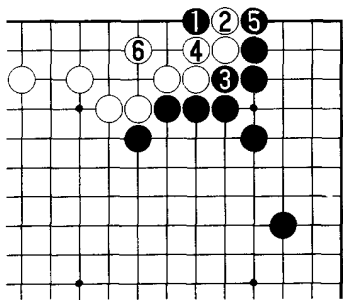


图 2-164

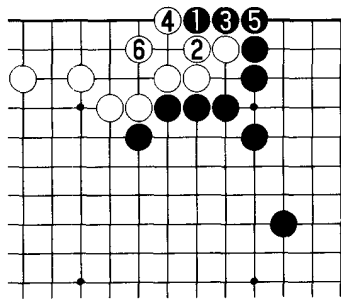


图 2-165

(图 2-164) 黑 1 点入，是有趣的官子手筋。

白2挡，黑3先挤再5位挡是不正确的次序，白6只能后手补，黑达到了先手阻止白5位扳粘的目的。

(图 2-165) 黑 1 点时, 白如改在 2 位团, 黑 3、5 仍是先手, 白损失更大。

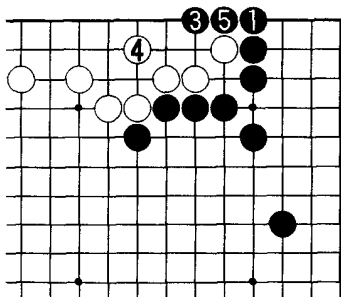


图 2-166 ②脱先

(图 2-166) 黑 1 单立是乏味的下法, 白 2 可以脱先, 黑虽有 3、5 点过的手段, 但白 2 是先手, 黑等于花两手换来这个结果, 显然不能满足。

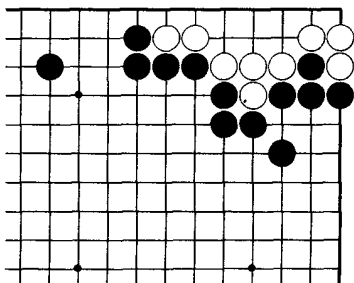


图 2-167

(图 2-167) 白棋的角上是不存在死活问题。但如果黑棋能发现手筋, 将使白棋的目数减少。

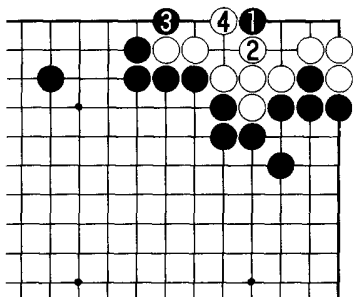


图 2-168

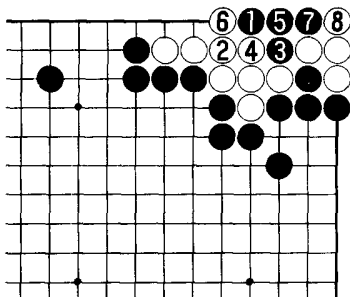


图 2-169 ⑨ = ⑤

(图 2-168) 黑 1 点入，是锐利的官子手筋，也就是人们常说的“田字筋”急所。

白 2 顶，只此一手，黑 3 扳，白 4 后手补。黑棋先手便宜 2 目棋。

(图 2-169) 白如 2 位粘是错着，黑 3 断好手，以下至黑 9 点，白全体被杀。白 2 如走 3 位粘，黑 2 断成打劫。

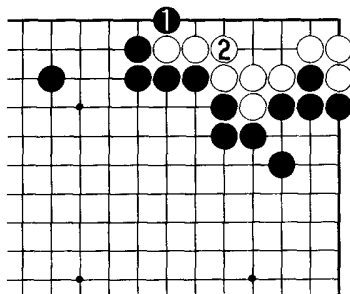


图 2-170

(图 2-170) 黑如 1 位扳是不加思考的随手棋，被白 2

简单粘住，与（图 2-168）相比，损失了 2 目。

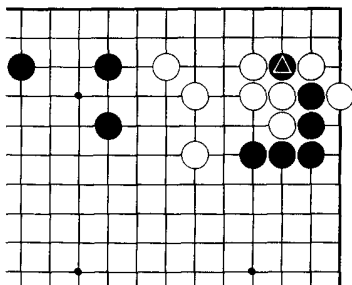


图 2-171

（图 2-171）白棋角上看似很完整，其实黑棋还是有机可乘的。

请充分利用黑●一子，抓住形的要点。

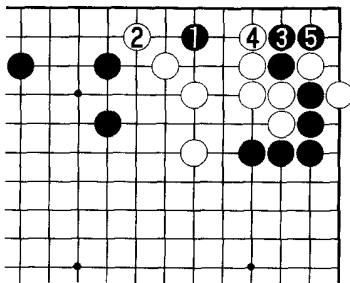


图 2-172

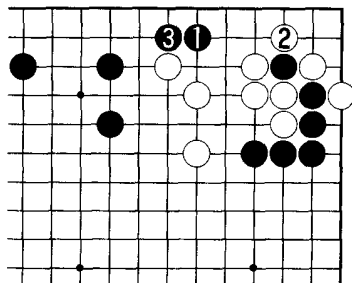


图 2-173

（图 2-172）黑 1 点，是收官的好手筋，目的是要两边利用。

白 2 阻渡，黑 3、5 吃掉角上白二子，收获可观。



(图2-173) 黑1点时, 白如2位提净, 则黑3渡过也可满足。

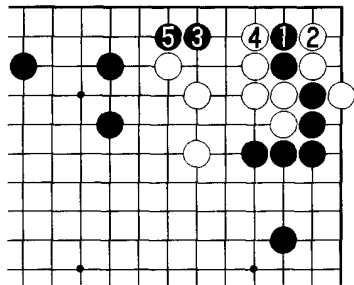


图2-174

(图2-174) 黑1先立次序有误, 白2挡必然。以下黑3、5虽也能渡过, 但与前图弃掉一子相比, 本图还是稍损了一点。

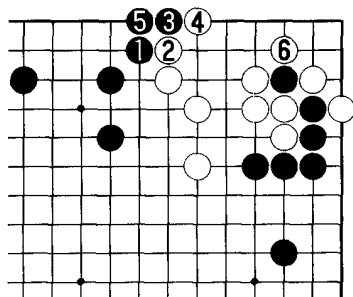


图2-175

(图2-175) 黑1小尖是平凡的着法, 这也是一般人的第一感。

白2挡，黑3、5虽是先手收官，但被白6提净后，黑毫无收获。

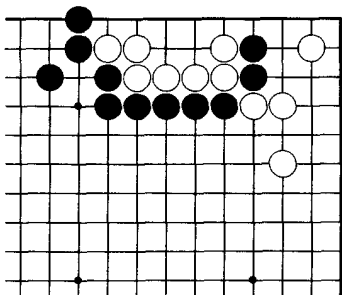


图 2-176

(图 2-176) 请最大限度利用两个黑棋死子，获取官子便宜。

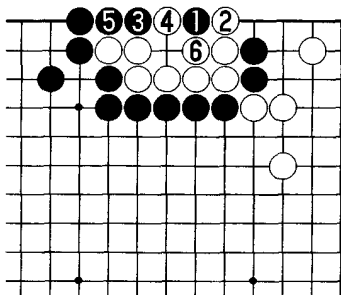


图 2-177

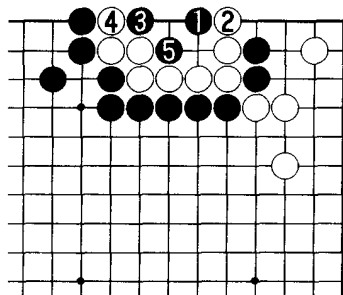


图 2-178

(图 2-177) 黑1点是形的要点，白2挡，黑3托是巧妙的好手。

以下至白6，黑先手便宜2目。白2如走4位尖，黑5

曲，结果与本图一样。

(图 2-178) 黑 3 托时，白 4 位挡无理。黑 5 尖后成打劫，白失败。

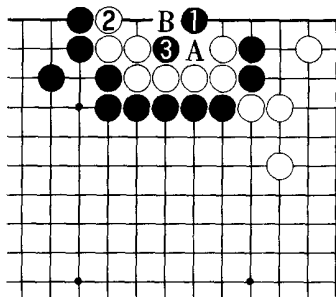


图 2-178

(图 2-179) 黑 1 点时，白 2 是最强的抵抗。黑 3 尖妙手，仍是打劫。之后，白不能走 A 位，黑 B 粘，白死。

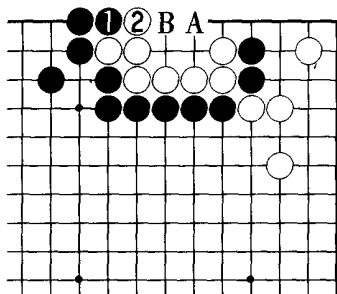


图 2-180

(图 2-180) 黑 1 拐，是无谋的一手，被白 2 挡后，黑不十分满意。

黑 1 如单在 2 位托，则白在 1 位，黑 A 再点时，白可于 B 位提，黑不行。

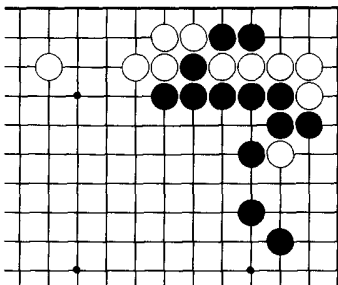


图 2-181

(图 2-181) 请活用两个黑棋死子，单纯的下法肯定不会获利。

特别要注意角上的特殊性。

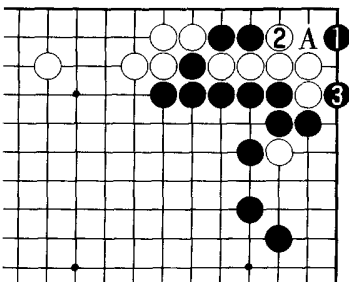


图 2-182

(图 2-182) 黑 1 点是“二·1”路上的收官手筋。白 2 大致如此，黑 3 扳过大成功。这是后手 11 目的大官子。



白2如走A位，黑仍3位扳，白无法打劫。

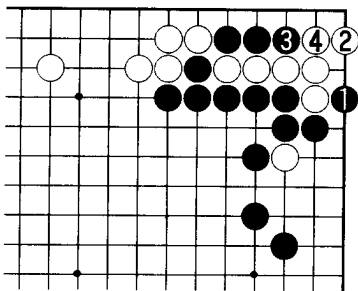


图 2-183

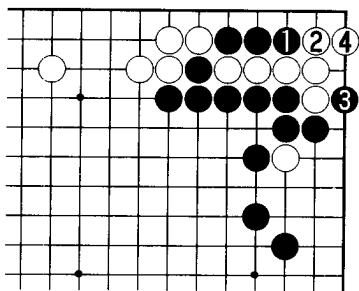


图 2-184

(图 2-183) 黑1如随手扳是错误的下法，白2尖是 hands。正如棋谚所说：“对方的急所就是我方的急所。”

以下至白4，黑毫无收获。白2不能走3位，否则黑仍可2位点。

(图 2-184) 黑1爬也不好，至白4与前图一样。

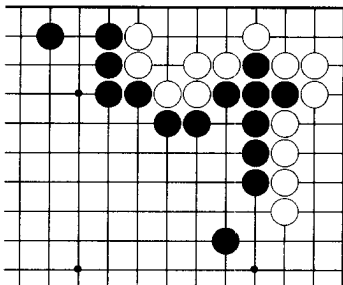


图 2-185

(图 2-185) 本型虽然范围很小，但仍存在形的急所。

请抓住住形的要点。

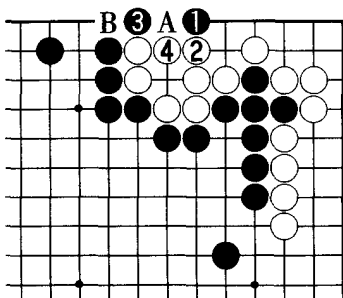


图 2-186

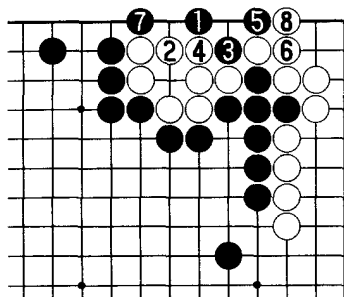


图 2-187

(图 2-186) 黑 1 点是正确的收官手筋。白 2 顶大致如此，黑 3 扳，白 4 只能屈服，黑十分满意。之后，白 A、黑 B 是白棋的权利。

(图 2-187) 白如 2 位曲，黑 3、5 做劫是强硬的手段，以下至白 8 止，与前图相比，白棋损了 1 目棋。

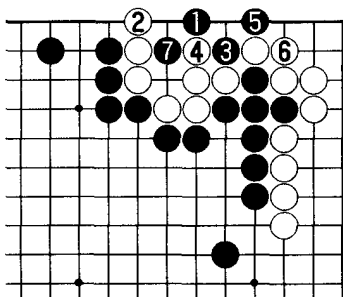


图 2-188

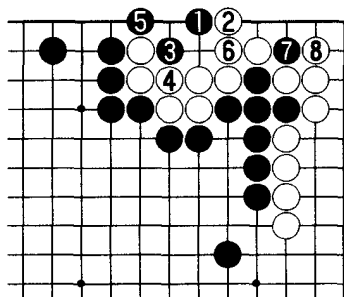


图 2-189



(图 2-188) 黑 1 点时, 白 2 立是无理手, 黑仍有 3、5 做劫的手段。以下至黑 7 挖入, 成打劫, 白不行。

(图 2-189) 白 2 虎更是错误的下法。黑 3、5 渡过后, 白 6 不能省略, 然后黑 7 断求得先手, 这个结果白损失更大。

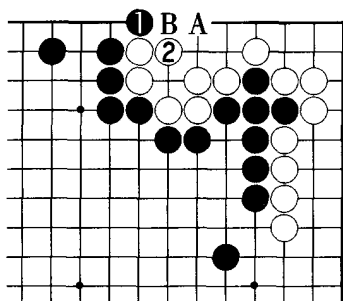


图 2-190

(图 2-190) 黑 1 扳是无谋的下法, 白 2 简单曲后, 黑 A 位点已不成立, 白 B 挡住后, 黑失败。

白 2 不能在 B 位挡, 否则黑有 2 位断打的好手。

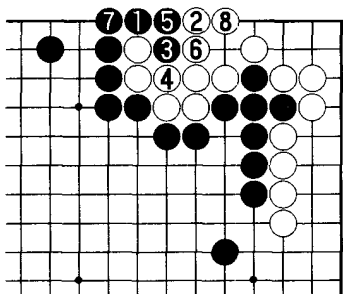


图 2-191

(图 2-191) 黑 1 扳时，白 2 跳看似急所，却是一步大损着。

黑 3 打吃，以下至白 8 止，黑先手获利很大。黑 1 不能在 3 位夹，否则白单在 1 位立下，黑不行。

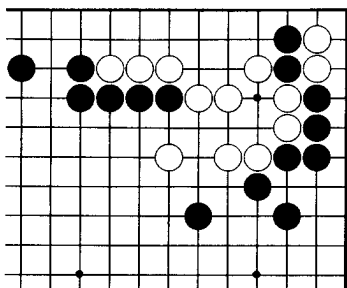


图 2-192

(图 2-192) 请最大限度的利用两个废子，去获得官子便宜。

简单的下法不会成立，应抓住形的急所。

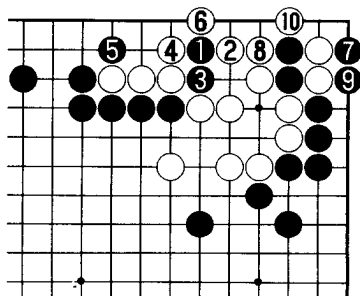


图 2-193

(图 2-193) 黑 1 点，是收官的巧妙手筋。白 2 只能如此，黑 3、5 先手便宜后，再于 7、9 角上获利，至白 10 后，黑十分满足。

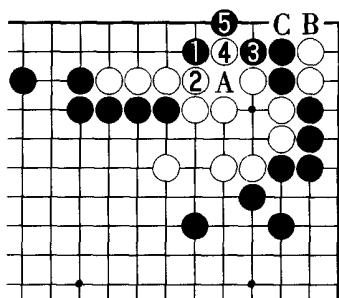


图 2-194

(图 2-194) 黑 1 点时，白 2 粘是无理手。黑 3、5 曲后成劫争。之后，白不能 A 位粘，否则黑 B 位扳，白两子被吃。白 4 也不能在 C 位扳，被黑 4 位粘后，白不行。

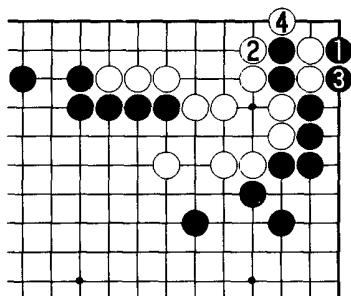


图 2-195

(图 2-195) 黑 1、3 直接在角上收官是局部的手筋，但

与（图 2-193）相比，明显不能满意。

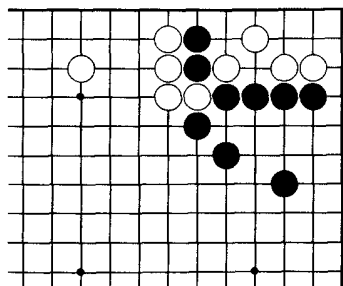


图 2-196

（图 2-196）如能发现本型的官子手筋，你会收到意想不到的效果。

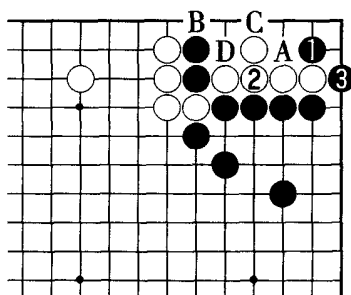


图 2-197

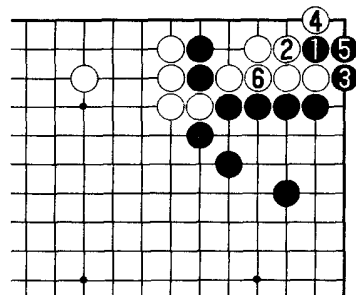


图 2-198

（图 2-197）黑 1 夹，是此际绝好的收官手筋。

白 2 大致如此，黑 3 渡过可以满足。以后，黑 A、白 B、黑 C、白 D 是黑棋的先手权利。黑 1、3 的价值具有 10 目以上。

(图 2-198) 黑 1 夹时, 白 2 不好, 黑 3、5 渡过变成先手。白 2 如走 A 位应, 则黑于 2 位挤。

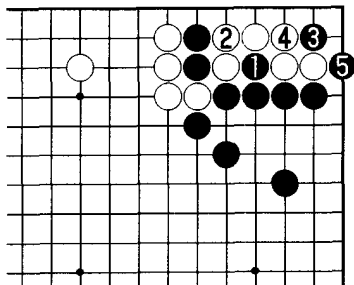


图 2-199

(图 2-199) 黑 1 先打再 3 位夹是错误的下法。以下至黑 5 虽也能渡过, 但与 (图 2-197) 相比, 明显受损。

本型的关键, 就是要保留 1 位的打吃。

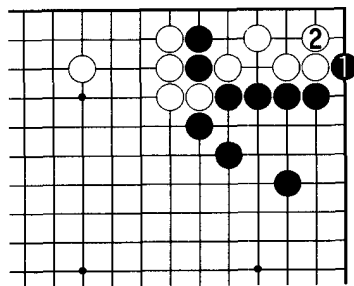


图 2-200

(图 2-200) 黑 1 单扳是乏味的下法, 白 2 曲是好手, 黑显然失败。

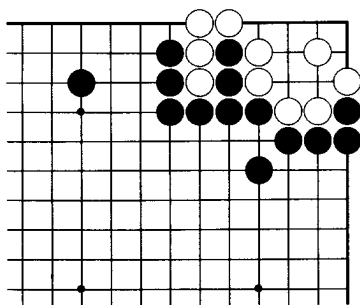


图 2-201

(图 2-201) 如能发挥出手筋的效果，就可以吃掉白棋四子。

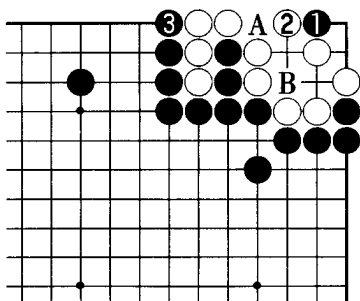


图 2-202

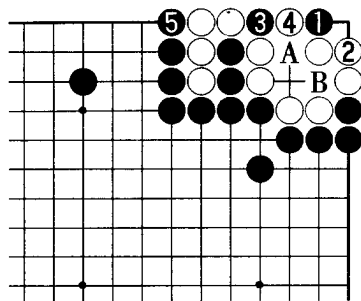


图 2-203

(图 2-202) 黑 1 托，是绝对的“二·1”路手筋。

白 2 虎时，黑 3 打后，白已不能 A 位粘，否则黑 B 位双打，白大失败。

(图 2-203) 白 2 若团，黑 3 扑又是一步好手。以下至黑 5 打后，白仍不敢 3 位粘。白 2 若 A 位粘，黑 B 扑后成为

劫争，白棋更为不利。

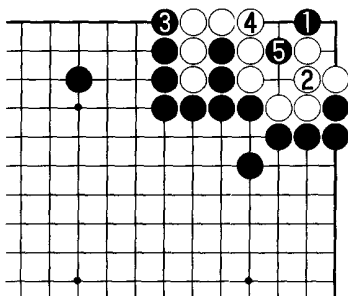


图 2-204

(图 2-204) 黑 1 托时，白 2 粘是最强的抵抗下法。

黑 3 打后再 5 位挖是漂亮的着法，白棋成打劫活，显然失败。

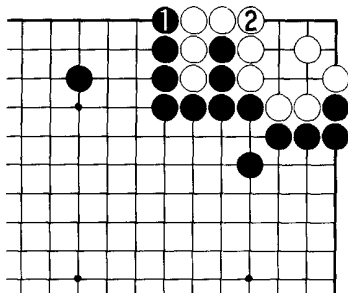


图 2-205

(图 2-205) 黑 1 若随手打吃，被白 2 接住后，毫无妙味可言。

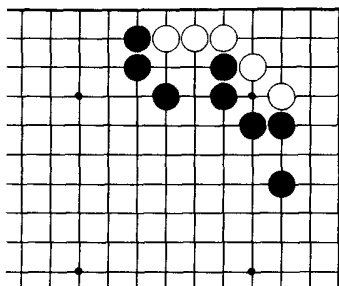


图 2-206

(图 2-206) 白棋角内形状很薄，一看就知道有缺陷，黑棋如何击中其要害呢？

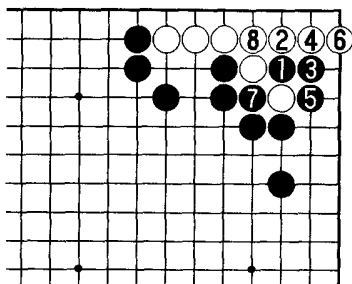


图 2-207

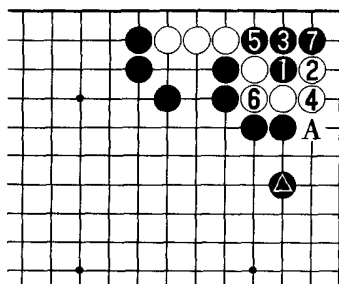


图 2-208

(图 2-207) 黑 1 卡是绝好的手筋，白 2、4 只能打挡做活，以下至白 8 粘止，黑棋先手达到侵角目的，十分满足。

(图 2-208) 白 2 若从这边打，黑 3 立，以下至黑 7 成必然。由于黑●子的作用，白 A 位已拐不出来，白棋彻底崩溃。

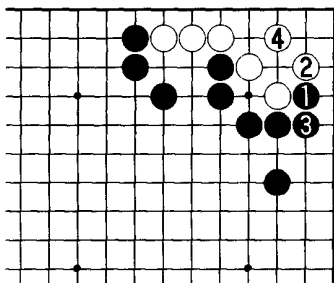


图 2-209

（图 2-209）黑 1、3 扳粘，虽也是先手收官，但与（图 2-207）相比，黑棋损失了 6 目。

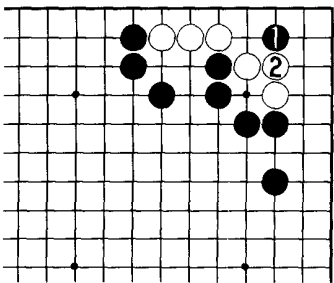


图 2-210

（图 2-210）黑 1 点，看似手筋，但被白 2 粘后，黑棋无后续手段。

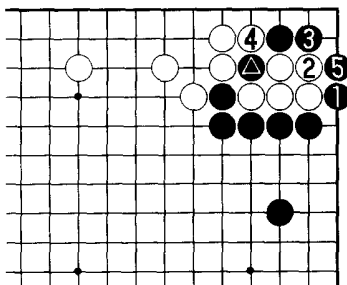


图 2-213 ⑥ = ●

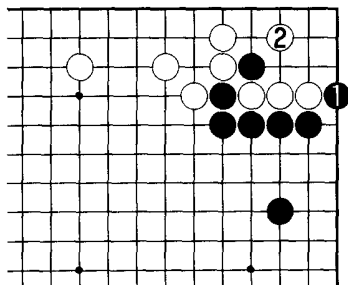


图 2-214

(图 2-213) 黑 1 打时，白如 2 位团，黑 3 打，以下至白 6 粘，黑虽可比前图多得 3 目，但却落了个后手，得不偿失。

(图 2-214) 黑 1 扳虽也是先手，但未免太乏味，与(图 2-212) 相比，却损了 7、8 目之大。

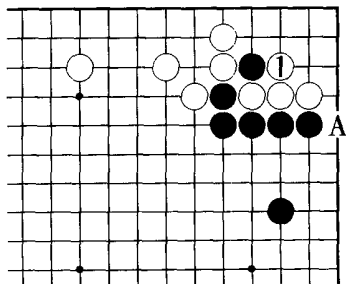


图 2-215

(图 2-215) 白 1 挡，具有后手 18 目的价值。之后，A 位扳粘是白棋的先手权利。

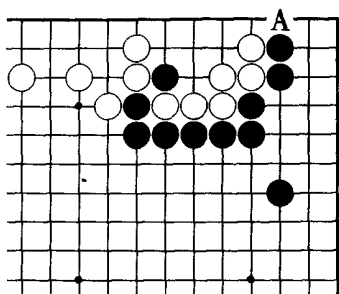


图 2-216

(图 2-216) 黑棋如果能走出有力的手筋，即可获得官子利益。

请注意，白 A 位先手扳粘很大。

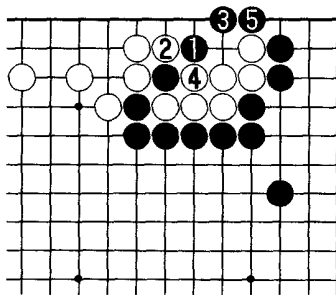


图 2-217

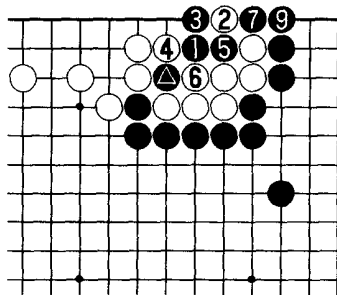


图 2-218 ⑧ = ●

(图 2-217) 黑 1 小尖是正确的收官手筋。白 2 打吃，黑 3 再尖是关联的好手。至黑 5 渡过，黑逆收官子很大。

(图 2-218) 黑 1 尖时，白 2 虽占到双方的急所，但黑 3 挡是好手。



以下至黑9粘，结果与前图大同小异。

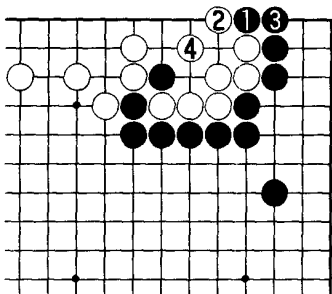


图 2-219

(图 2-219) 黑 1、3 虽是先手收官，但与 (图 2-217) 相比，损失了约 6 目，当然不能满意。

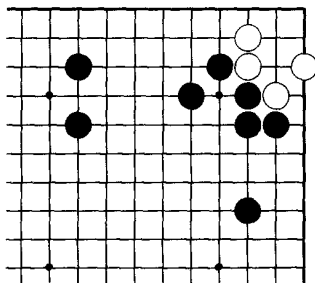


图 2-220

(图 2-220) 这是实战中经常出现的棋形。

白棋当然不存在生死问题，但黑棋如能走出好手筋，将会收到官子利益。

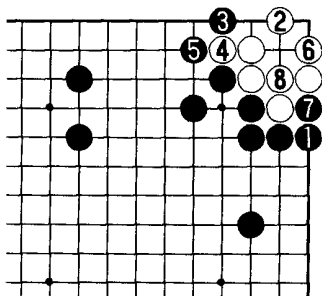


图 2-221

(图 2-221) 黑 1 单立是收官的好手。白 2 小尖是活棋的要点。

以下至白 8 成必然，白棋只有 2 目活棋。

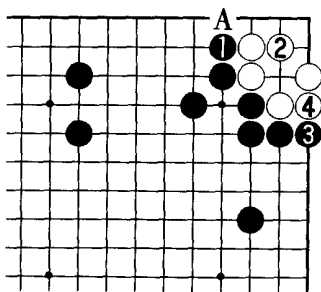


图 2-222

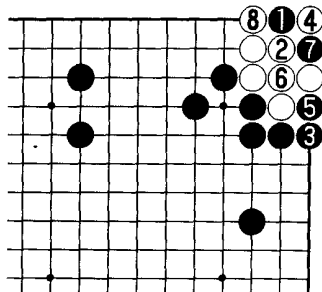


图 2-223

(图 2-222) 黑 1 随手挡是不负责的下法。以下至白 4 做活后，A 位扳粘是白棋的权利。本图与前图相比，黑亏损了 2 目。

(图 2-223) 黑 1 点虽是要点，但在此时不能成立。以



下至白 8 后，黑棋成“胀死牛”。

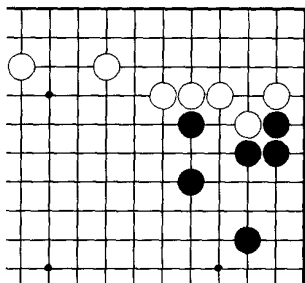


图 2-224

(图 2-224) 这是实战中出现最多的形状。那么，黑应怎样收官才能获利呢？

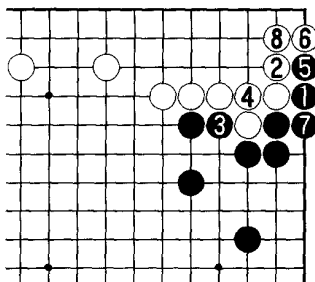


图 2-225

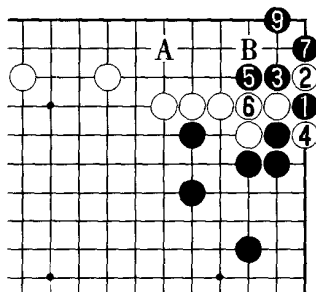


图 2-226 ⑧ = ①

(图 2-225) 黑 1 扳时，白 2 退是正确的应对。黑 3 再打吃是正确次序，以下至白 8 止，黑先手获取 5 目的官子。这也是本型双方最佳的应对。

(图 2-226) 黑 1 扳时，白 2 强行挡无理。黑 3 断打后

再5、7是严厉的反击手段，至黑9成活棋。假如白A有子
的话，再于B位托，黑不是活棋。

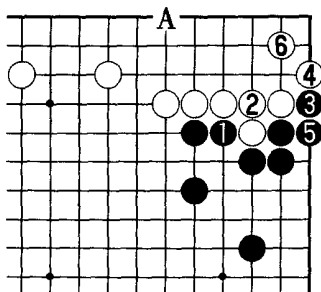


图 2-227

(图 2-227) 黑 1 先打再 3 位扳是错误的下法。由于白棋有了 2 位一子，白可理直气壮地在 4 位打，以下至白 6 止，黑棋由于次序有误，明显损了 2 目。

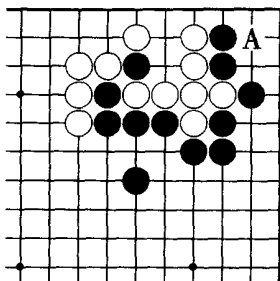


图 2-228

(图 2-228) 白棋在 A 位夹是很大的官子，如何防止白于 A 位夹呢？

请注意行棋的先后手。

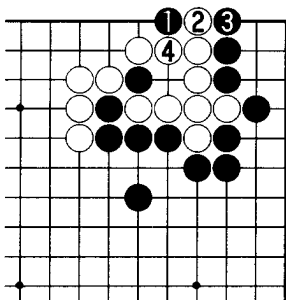


图 2-229

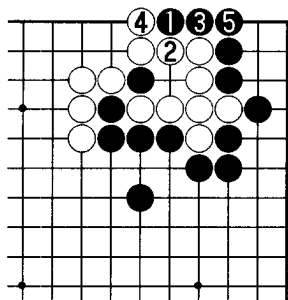


图 2-230

(图 2-229) 黑 1 点是巧妙的手筋，白 2 挡时，黑 3 也挡，变成先手，白 4 只能后手补，否则黑 4 位冲是倒扑。黑棋能先手防止白夹的手段，官子获得极大成功。

(图 2-230) 黑 1 点时，白 2 粘正确，以下至黑 5 粘，虽说落了后手，但便宜了 2 目。

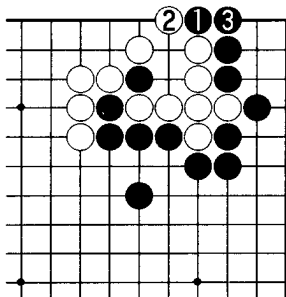


图 2-231

(图 2-231) 黑 1、3 扳粘，显然是平凡的下法，与前图

相比，明显损了2目。

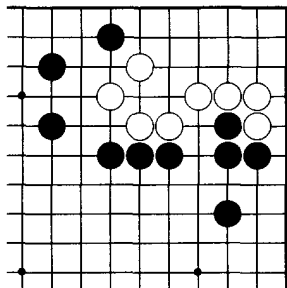


图 2-232

(图 2-232) 这是实战中常见之型。黑应采取官子工夫，才能获得利益。

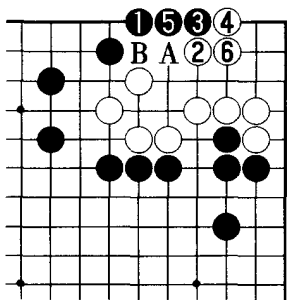


图 2-233

(图 2-233) 黑 1 尖，是巧妙的官子工夫，在实战中颇具实用性。

白 2 跳是最佳的应对，以下至白 6 粘，黑先手获得官子便宜。白 2 如走 A 位尖，则黑 5 爬，白无应手。白 2 如走 B



位也不好，黑有 3 位跳的好手。

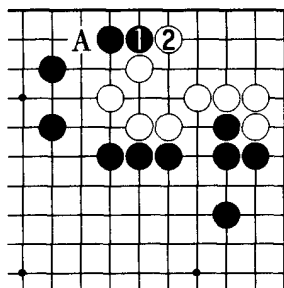


图 2-234

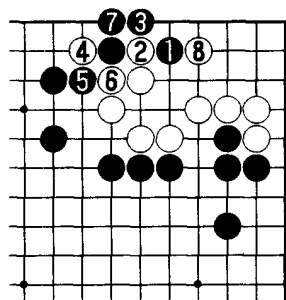
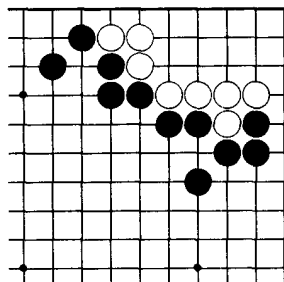


图 2-235

(图 2-234) 黑 1 爬是大多数人的第一感，但被白 2 扳住后，黑毫无便宜可言。以后，白 A 位靠是白棋的权利，黑失败。

(图 2-235) 黑 1 跳也是一般人会采取的下法。白 2、4 冲夹是好手，以下至白 8 止，黑仍须后手补一手，黑不能满意。



筋，黑将获得官子便宜。

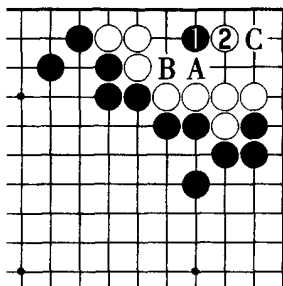


图 2-237

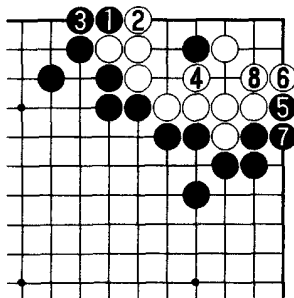


图 2-238

(图 2-237) 黑 1 点入是形的急所。白 2 只能这样应对，如走 A 或 B 位的话，被黑于 C 位跳入，角上无论怎样走都有棋。

(图 2-238) 接前图。黑 1、3 先扳这边是先手，然后再于 5、7 位扳粘仍是先手。黑棋两边得到便宜，使白空变为 12 目。

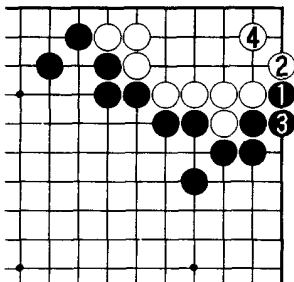


图 2-239

(图 2-239) 黑 1、3 先手扳粘是乏味的下法，至白 4 补后，角上已彻底无棋，与前图相比，白空多了 2 目。

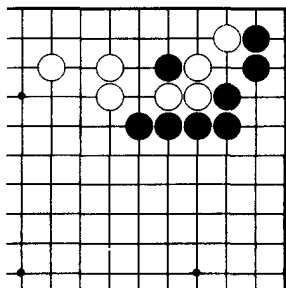


图 2-240

(图 2-240) 黑先应如何收官才能获得便宜呢？请注意行棋的次序。

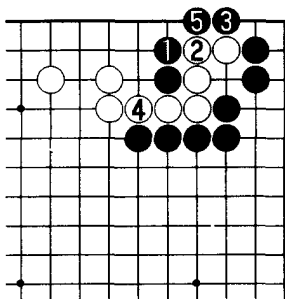


图 2-241

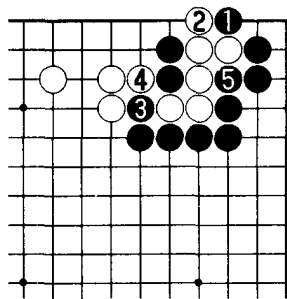


图 2-242

(图 2-241) 黑 1 立是必然的，白 2 团时，黑 3 扳是绝好的手筋。

白 4 只能接回，黑 5 渡过后可以满足。

(图 2-242) 黑 1 扳时，白如 2 位挡是无理手。
黑 3、5 可一气呵成，白数字被吃，显然不行。

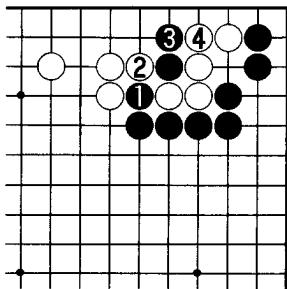


图 2-243

(图 2-243) 黑 1 冲是无谋的一手，次序明显有误。
白 2 断，黑 3 再立时，白可 4 位团，黑杀气不够。

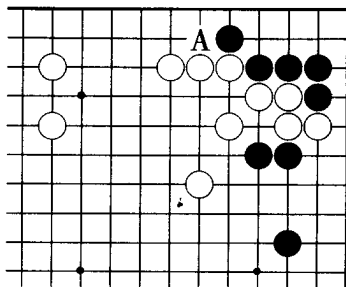


图 2-244

(图 2-244) 如果该白棋走，A 位挡是绝对先手。

现在是该黑棋走，应如何收官才能收到最大的利益。请把思路放开一些。

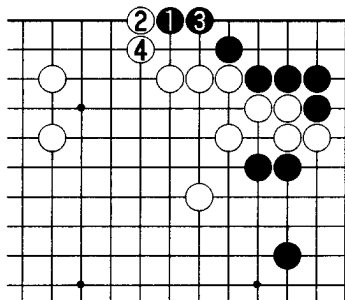


图 2-245

(图 2-245) 黑 1 小飞，是此场合下的收官巧手。
白 2、4 是最好的应对，黑先手获得 4 目便宜。

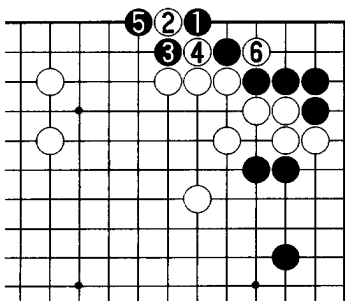


图 2-246

(图 2-246) 黑 1 小尖看似妙手，其实不行。
白 2 靠是强手，黑 3 打时，白 4、6 后，黑显然不能成立。

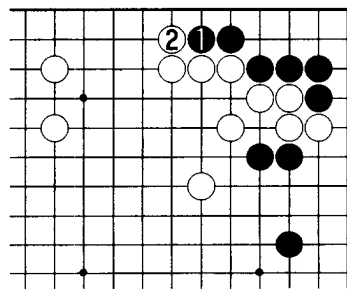


图 2-247

(图 2-247) 黑 1 爬，是平凡的下法，也是一般人的第一感觉。

被白2挡后，与（图2-245）相比，黑损了2目。

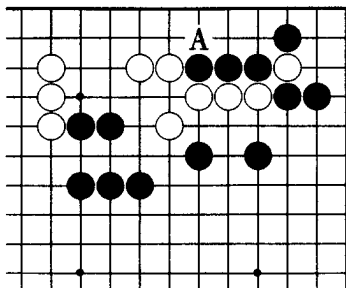


图 2-248

（图2-248）现在的焦点是在白A扳之前，黑应抓住机会先发制人。

如果由于看不出来而丧失战机，实在可惜。

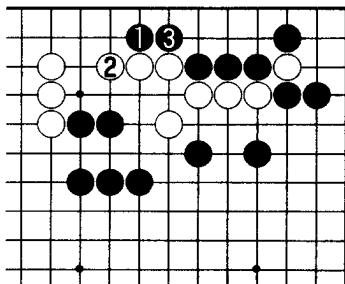


图 2-249

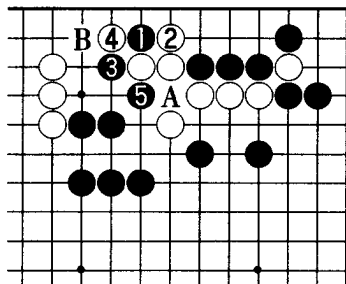


图 2-250

（图2-249）黑1托，充分抓住了白棋形状的缺陷，白2退时，黑3连回。虽是后手官子，但却很大，黑棋官子取得了成功。

(图 2-250) 白如 2 位阻渡无理, 黑 3 扳起严厉。白 4 打时, 黑 5 虎是机会。之后, A、B 两点见合, 白不行。

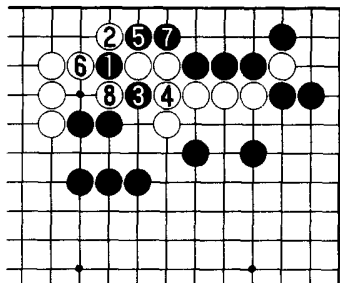


图 2-251

(图 2-251) 黑 1 靠是错误的下法。白 2 扳, 黑 3、5 断虽是局部好手, 但白可于 6 位打, 以下至白 8 止。黑虽有所收获, 但不如 (图 2-249) 的下法有力。

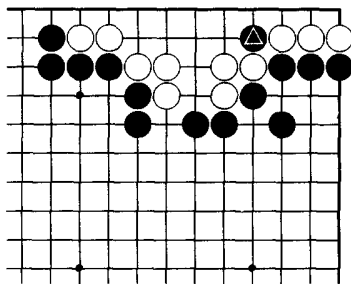


图 2-252

(图 2-252) 黑棋怎样利用 ● 子的作用, 去施展严厉的手筋呢?

特别要注意白棋形状的薄弱之处。

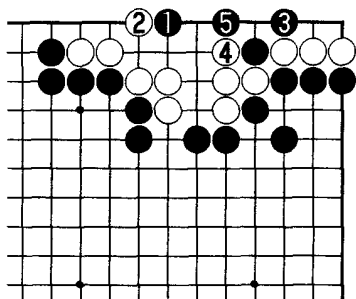


图 2-253

(图 2-253) 黑 1 觑点是绝妙的手筋，意图在左边或右边挑起劫争。

白如 2 位虎，则黑 3 扳、5 虎是顽强的手段，以至做成劫争，白棋负担明显太重。

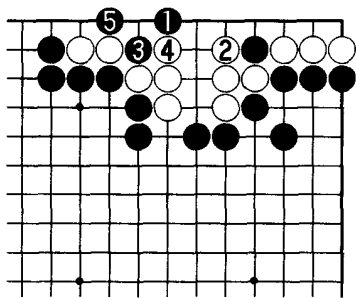


图 2-254

(图 2-254) 黑 1 点时，白 2 右边拐吃是减少损失的正着。

黑仍以3断、5虎在左边挑起劫争。通过打劫，黑棋就能有所收获。

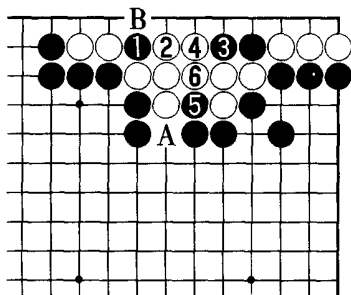


图 2-255

(图 2-255) 黑 1 断, 是无策的着法。以下进行至白 6 止, 由于 A 处尚未紧气, 黑 B 立的手段无法成立。

白2千万不要在B位打吃，否则黑于4位点，白棋马上就出毛病了。

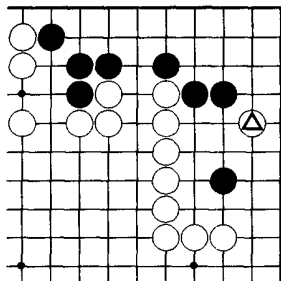


图 2-256

(图 2-256) 白△点是严厉的手段，黑棋应如何应对才

不至于官子受损呢？

请注意自身的毛病。

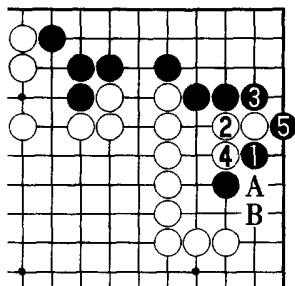


图 2-257

(图 2-257) 黑 1 尖是此形的好手，白 2 只能长，黑 3、5 渡过后，使黑棋减少到最少损失。

之后，白如 A 位打是后手，被黑 B 位尖也很大。

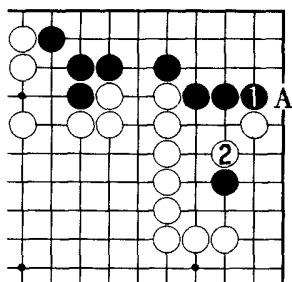


图 2-258

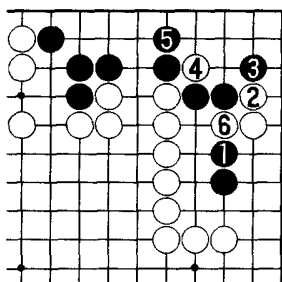


图 2-259

(图 2-258) 黑 1 挡是平凡的一手，明显官子工夫不足。

白 2 尖，吃掉黑一子很大，之后 A 位扳是白棋的权利。

(图 2-259) 黑 1 并看似严厉，但遭到白 2、4 的妙手，以下至白 6 冲，黑棋损失更大。

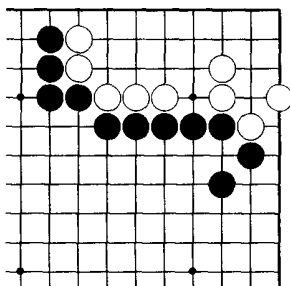


图 2-260

(图 2-260) 白棋明显存在形状上的不足。那么，黑棋应及时抓住机会以求获利。

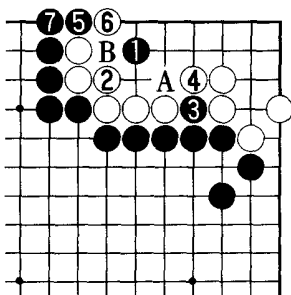


图 2-261

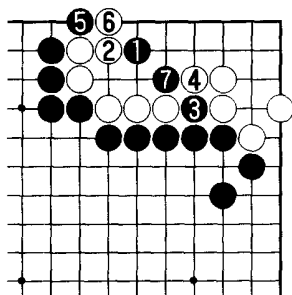


图 2-262

(图 2-261) 黑 1 点，是形状的急所。白如 2 位粘，黑 3 先冲，再 5、7 位扳粘是绝好的次序。

由于白棋无法同时补净两个断点，白只好在 A 位粘，

让黑在 B 位断，黑大可满足。

(图 2-262) 白如 2 位顶是大恶手，黑仍先 3 位冲再 5 位扳，以下至黑 7 断，白失败。

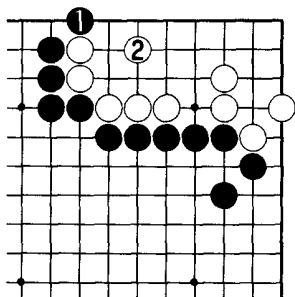


图 2-263

(图 2-263) 黑 1 扳，是无谋的大恶手。被白 2 占到急所后，黑毫无手段可施展。

由此可见，2 位之点是双方必争的急所。

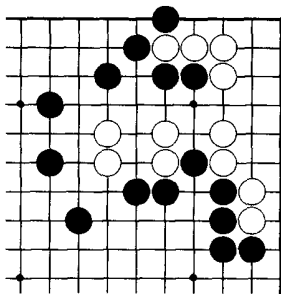


图 2-264

(图 2-264) 白棋的形状看似很完整，其实还是有机可



乘的。

请抓住形的要点。

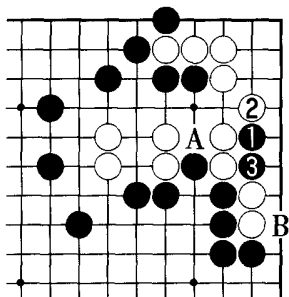


图 2-265

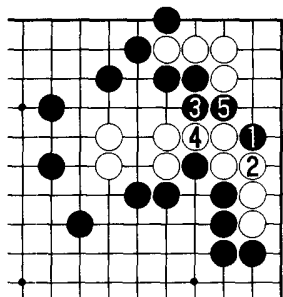


图 2-266

(图 2-265) 黑 1 托, 是锐力的官子手筋。白如 2 位虎, 黑 3 断好手。以后, A 和 B 位两点成见合, 黑大有收获。

(图 2-266) 黑 1 托时, 白如 2 位粘, 黑 3、5 冲出后, 自己无法应对, 显然不行。

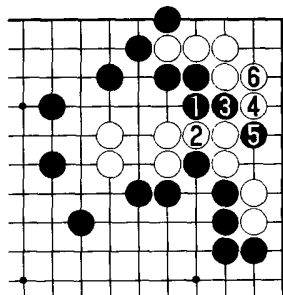


图 2-267

(图 2-267) 黑 1 直接冲是典型的大俗手。白 2 粘, 黑

3、5再冲断时，白可于6位粘。黑由于次序有误，显然毫无收获。

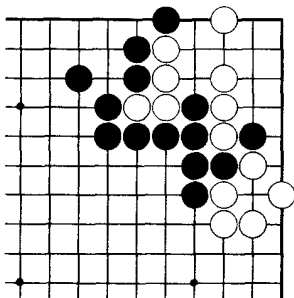


图 2-268

(图 2-268) 此型如简单行棋是不会收到好的效果的。如能发现手筋，将会从中获利。

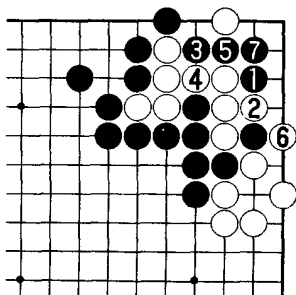


图 2-269

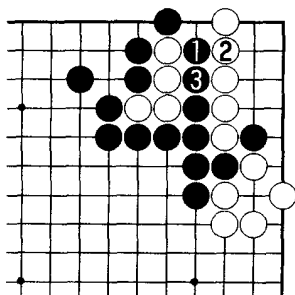


图 2-270

(图 2-269) 黑 1 托，是绝妙的官子手筋。白 2 时，黑 3 打，白如 4 位强行接。以下至黑 7 粘，白角空被破，黑获得大战果。



(图 2-270) 黑 1 打吃时, 白只能 2 位粘舍弃四子, 黑 3 提掉白四子后, 可以满足。

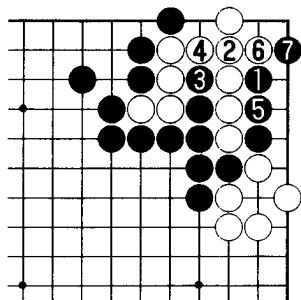


图 2-271

(图 2-271) 黑 1 托, 白 2 粘是最顽强的抵抗。

黑 3 冲后再 5 位粘严厉, 以下至黑 7 扳, 角上将成打劫, 白显然不行。

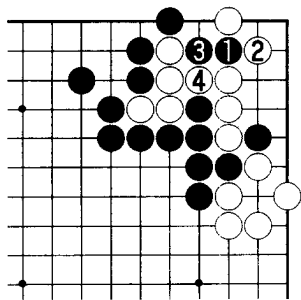


图 2-272

(图 2-272) 黑 1 挖, 看似妙手, 其实是步误算。

白只要简单在 2 位打吃, 黑 3 长时, 白 4 接后, 黑两子

已成接不归。

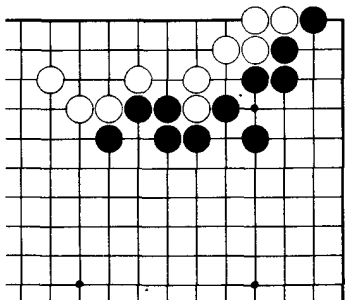


图 2-273

(图 2-273) 即使是名家也难免下出錯着。这是日本明治时代的名家村瀬秀甫先生在官子阶段下出的大漏着。

由于白棋在角上扳粘撞紧了气，黑可施展手筋。

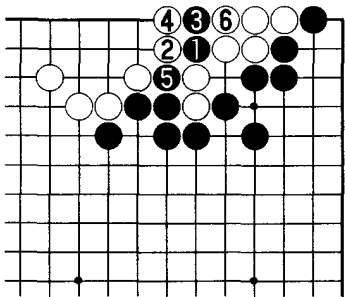


图 2-274

(图 2-274) 黑 1 挤，是有名的妙手。

白 2 只能打，黑 3 立下是相关联的手筋。白 4 打，黑 5 弃两子是好手。

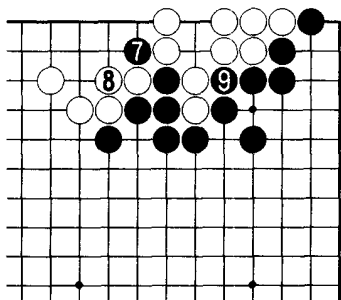


图 2-275

(图 2-275) 接前图。黑 7 断打后，再于 9 位单打是手筋。

至此，白棋七个子被吃接不归，损失很大。

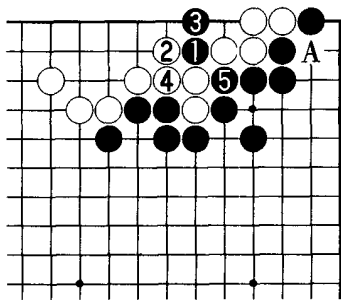


图 2-276

(图 2-276) 黑 1、3 立下时，白只能 4 位粘，减少最小的损失。

但被黑 5 吃掉四子后，A 位的断点也省掉了，黑大成功。这也是当时的实战对局过程。

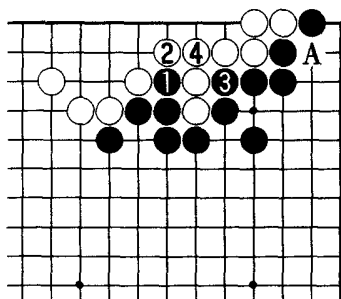


图 2-277

(图 2-277) 黑 1、3 冲打，是典型的大俗手。

这样虽是先手收官，但与前图相比，损失了 11 目以上，而且将来还留有 A 位的毛病。

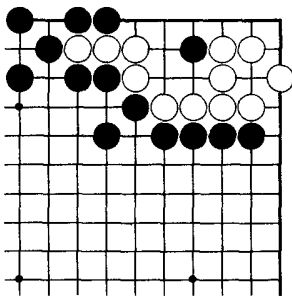


图 2-278

(图 2-278) 现在的焦点是如何巧妙收官，获取更大的利益。

请打破正常的行棋思路，你就会发现妙手。

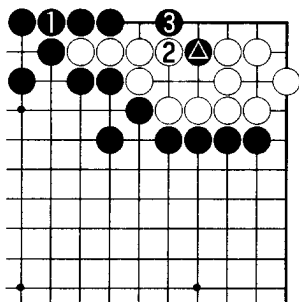


图 2-279

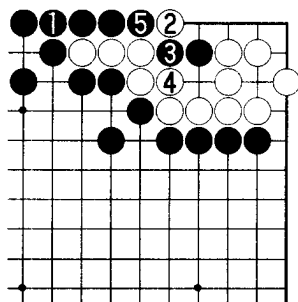


图 2-280

(图 2-279) 黑 1 单接回，是一般人不注意的妙手，也是连回黑●子的唯一办法。

白 2 顶，黑 3 扳即可渡过，黑十分满意。

(图 2-280) 黑 1 接时，白如 2 位尖，黑 3 挤是好手，至黑 5 仍可连回。

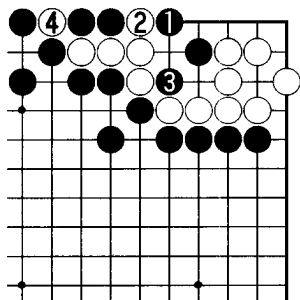


图 2-281

(图 2-281) 黑 1 尖看似好手，但在此时却不适用。白 2 位阻渡严厉，黑 3 断时，白 4 提后，对杀黑气不

够，显然失败。

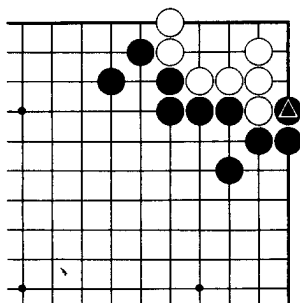
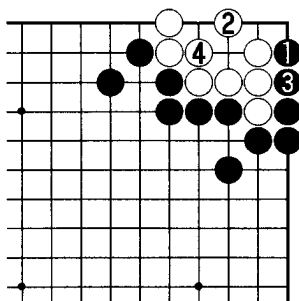


图 2-282

(图 2-282)，由于黑●之子是硬腿，所以要充分利用，使之收官获利。





棋终究是个负担。

白4不能在5位挡，否则黑4位断即成“金鸡独立”。

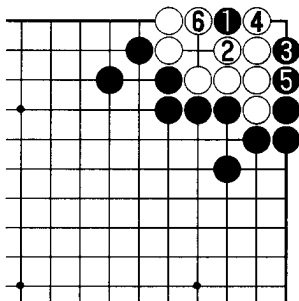


图 2-285

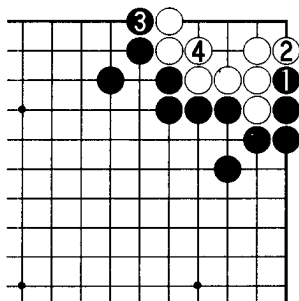


图 2-286

(图2-285) 黑1先点虽是形的筋，但次序有误。

白2团好手，黑3托，以下至白6提，白地成3目。

(图2-286) 黑如1位随手冲是平凡的下法，白2挡必然，以下至白4，白地成为5目。

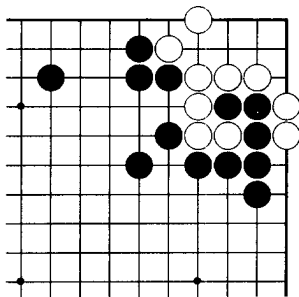


图 2-287

(图2-287) 此形虽不存在死活问题，但黑棋如能走出

手筋，还是可以获得官子便宜的。

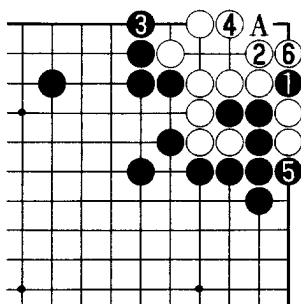


图 2-288

(图 2-288) 黑 1 扑，是此际的收官好手。白 2 退，是唯一活棋的好手，以下至白 6 止，黑先手获得 6 目便宜。

白 4 不能在 6 位提，否则黑 A 位靠，白不活。

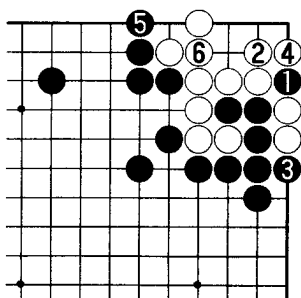


图 2-289

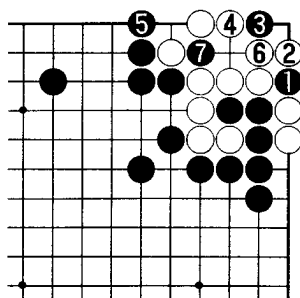


图 2-290

(图 2-289) 前图黑 3 如先于本图 3 位提是错误之着。由于和白 4 先交换，当黑 5 立时，白可于 6 位粘。与前图相比，黑损了 1 目。



(图2-290) 黑1扑，白2提是大恶手，黑3点是急所。以下至黑7扑，白整块棋不活，大失败。

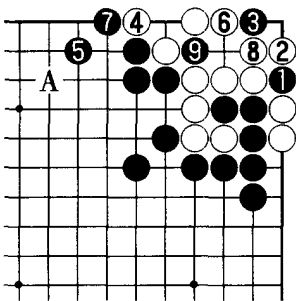


图2-291

(图2-291) 假如A处没有黑子的情况下，白2也不能提。

黑3点时，白虽有4位扳的强手，但以下至黑9扑，白大块棋仍是打劫活。

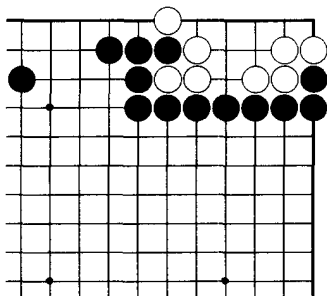


图2-292

(图2-292) 此时的问题是角上白棋有多少目？假如是

盘细棋时，黑棋能走出官子手筋，对整盘的胜负将起到至关重要的作用。

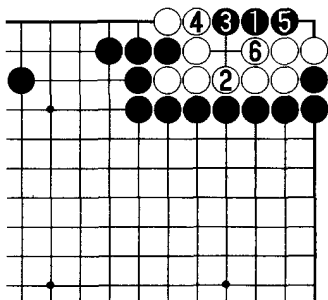


图 2-293

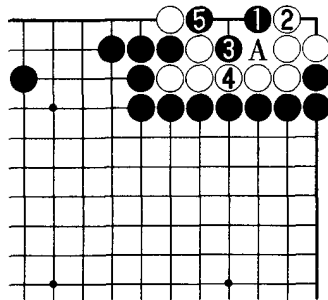


图 2-294

(图 2-293) 黑 1 点，是锐力的官子手筋。对此，白 2 粘是活棋的好手，黑 3、5 长后，白 6 只能后手补一手。至此，角上成双活，黑大有收获。

(图 2-294) 黑 1 点时，白 2 应无理，黑利用白棋气紧的不足，于 3、5 位扑，由于白 A 位不入气，角上成打劫活。

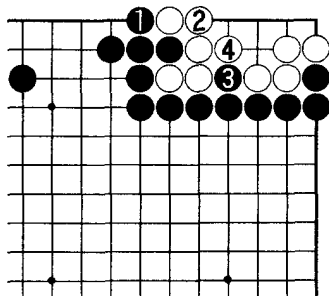


图 2-295



(图 2-295) 黑 1 打吃后再于 3 位冲，这种下法是很单调的，黑棋一无所获。

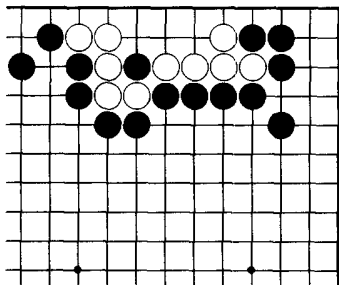


图 2-296

(图 2-296) 这个题看似很简单，其实很有学问。关键是行棋的次序。

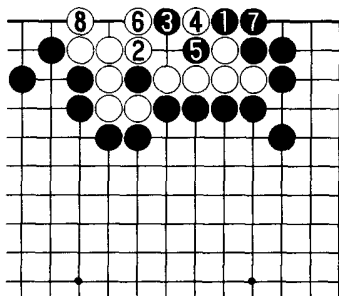


图 2-297

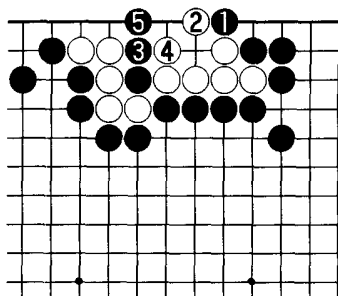


图 2-298

(图 2-297) 黑 1 扳，是正确的收官好手。白棋为了求活，只能在 2 位单提，黑 3 跳，以下至白 8 后手做活，黑大有收获。白 4 不能单走 6 位挡，否则被黑于 4 位接，白棋成

死棋。

(图 2-298) 黑 1 扳时，白不能在 2 位挡，否则黑于 3、5 立下后，成“金鸡独立”，白被杀。

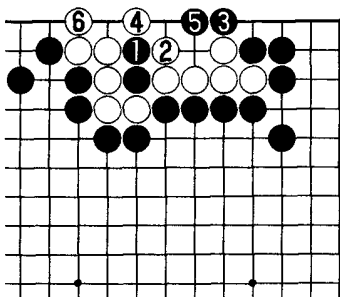


图 2-299

(图 2-299) 黑 1 先长是错误的下法。以下至白 6 做活，与 (图 2-297) 相比，黑损失了 3 目。

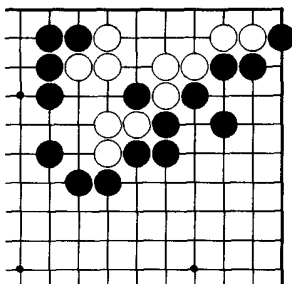


图 2-300

(图 2-300) 这个题虽没有死活问题，但黑如能走出锐力的官子手筋，仍可获得官子便宜。



请抓住住形的急所。

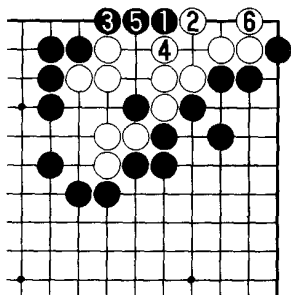


图 2-301

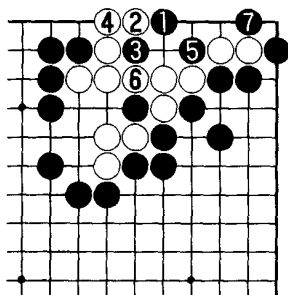


图 2-302

(图 2-301) 黑 1 点是锐力的官子手筋，左右两边均可利用。

白 2 虎正确，黑 3 扳过可以满足，至白 6，黑十分满意。

(图 2-302) 白如 2 位阻渡，黑 3 先打再 5 位断是正确的次序。以下至黑 7 吃掉白两子，收获很大。

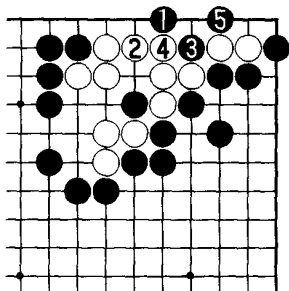


图 2-303

(图 2-303) 白如 2 位应是无理手，黑 3、5 做劫是严厉

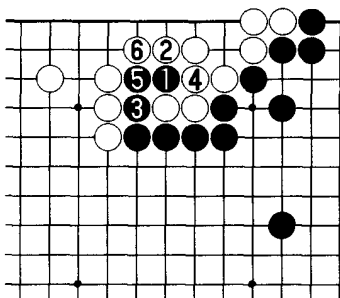


图 2-306

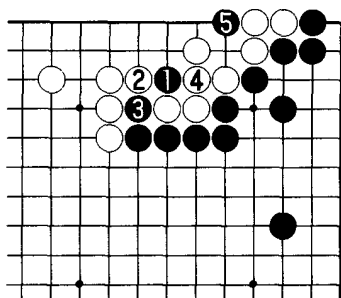


图 2-307

(图 2-306) 黑 1 靠，是严厉的收官手筋。白 2 只能忍让，以下至白 6 止，黑先手获得官子便宜。

(图 2-307) 黑 1 靠时，白 2 应是无理手。黑 3 断打再 5 位吃，白三子已接不回去，白失败。

白 2 如于 3 位接，黑 4 位断打，白也不行。

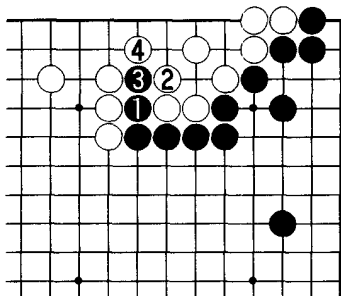


图 2-308

(图 2-308) 黑 1 随手冲是乏味的一手，白 2 曲是正确的应手。以下至白 4 挡，与 (图 2-306) 相比，黑损了 2

黑3打，以下至白6止，白角空只有3目弱。

(图2-311) 白如2位随手粘，黑3送二子是严厉的杀着，至黑5扑，白角被杀。

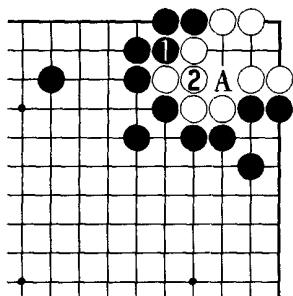


图 2-312

(图2-312) 黑1随手打是无谋的下法，白2接后，角空成为5目。

黑1如在2位扑，白A提后，角上仍是5目。

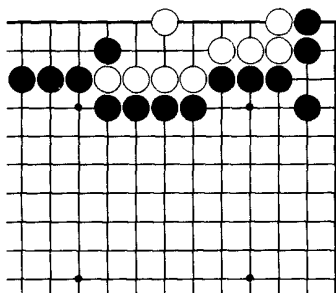


图 2-313

(图2-313) 黑棋如能发现漂亮的手筋，就会收到意外

的效果。

请注意白棋气紧的不足。

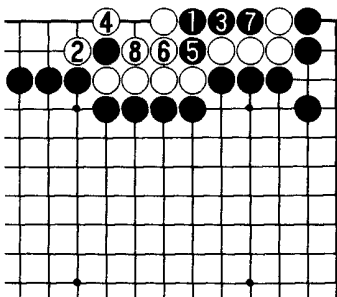


图 2-314

(图 2-314) 黑 1 靠, 是锐力的手筋, 仅此一手即可获大利。

白 2 断是绝妙的解救之着, 黑 3 长是相关联的好手。以下至白 8, 双方大致如此。黑棋先手吃掉白四子, 收获甚大。

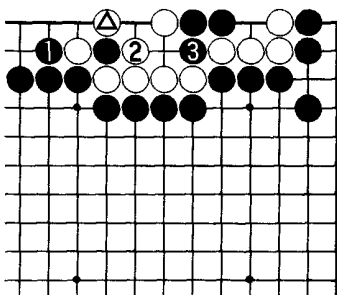


图 2-315

(图 2-315) 白△打时, 黑 1 随手打是大恶手。



以下至黑3虽也能吃掉白四子，但黑棋变成了后手，显然有疑问。

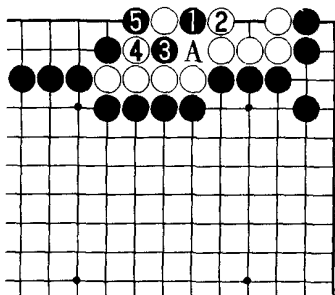


图 2-316

(图2-316)黑1靠时，白如随手在2位应，将出现大麻烦。

黑3、5打提后，由于白棋气太紧，A位已接不上，白被杀。白2也不能在4位挡，否则黑A位断，白两边成不入气状态。

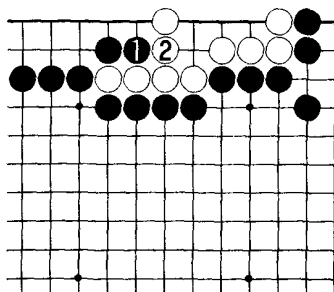


图 2-317

(图2-317) 黑1冲, 是典型的大恶手。白2粘后, 白地成3目, 黑棋毫无收获, 显然不满。

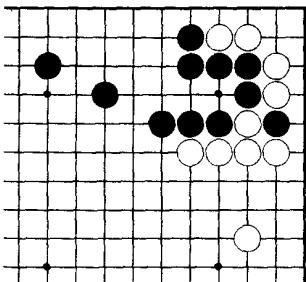


图2-318

(图2-318) 这是个未了结的棋形, 黑棋应充分利用常用的着法, 去获取官子的便宜。

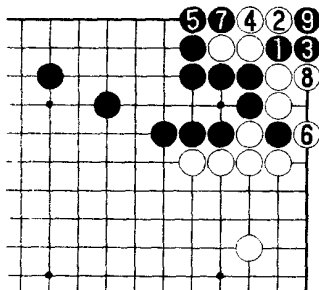


图2-319

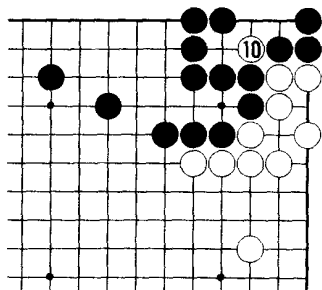


图2-320

(图2-319) 黑1断是必然之着, 白2打这边只能如此。

黑3立, 白4粘是利用“倒脱靴”的好筋, 以下至黑9提四子成必然。

(图 2-320) 接前图。白 10 虽能反吃掉黑三子，但由于是黑棋先提了白四子，所以，白角空只有 1 目。

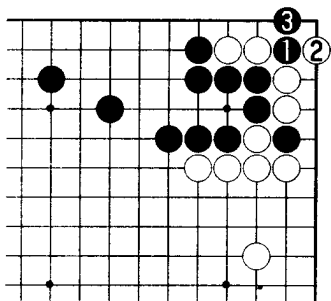


图 2-321

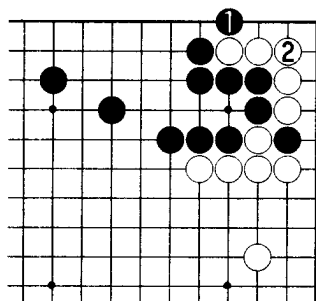


图 2-322

(图 2-321) 黑 1 断时，白如 2 位打是错误的，黑 3 立下后，白棋明显受损。

(图 2-322) 当初，黑如随手 1 位扳是无谋的一手，白 2 粘上后，与 (图 2-320) 相比，黑棋损了 4 目。

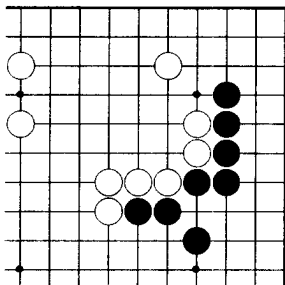


图 2-323

(图 2-323) 这是实战中经常下出来的形状，白棋明显

存在弱点。

那么，棋形的要点在哪里呢？

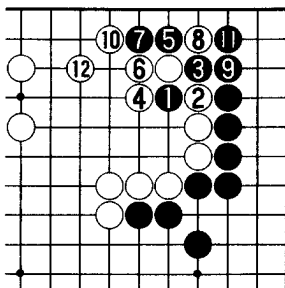


图 2-324

（图 2-324）黑 1 靠是棋形的手筋，白 2 冲时，黑 3 断是相关联的好手。以下至白 12 双方大致如此，黑先手大有收获。

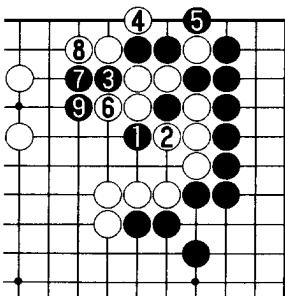


图 2-325

（图 2-325）假如前图白 12 不补的话，黑有本图 1 位扳的严厉手段。



白2提,黑3断必然,以下至黑9拐,白已无法两全其美。

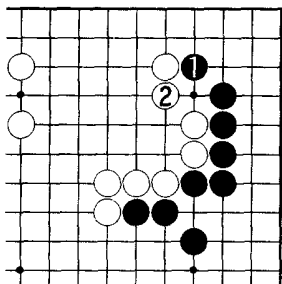


图 2-326

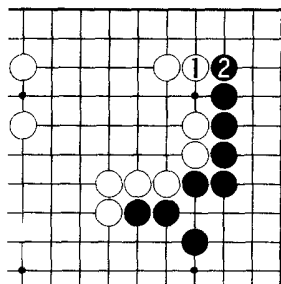
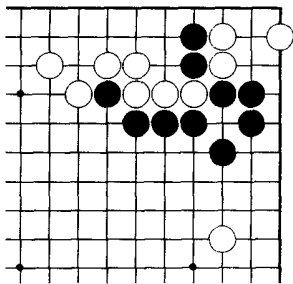


图 2-327

(图2-326)黑1小尖是一般人的第一感,但被白2长出后,与(图2-324)相比,黑显然不能满意。

(图2-327)如果该白棋走,于1位并是步很大的棋,黑2挡后,白先手获利。

白1如走A位飞,形状稍显薄弱。



来获得官子利益。

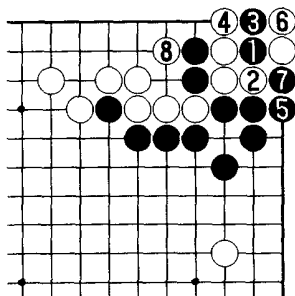


图 2-329

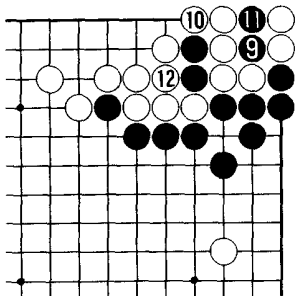


图 2-330

(图 2-329) 黑 1 挖入是严厉的手筋，然后再 3、5 位立是相关联的冷静好手。

以下至白 8，双方势成必然。

(图 2-330) 接前图。黑 9 扑是必然的一手，以下至白 12 止，这是黑先手 5 目的官子。

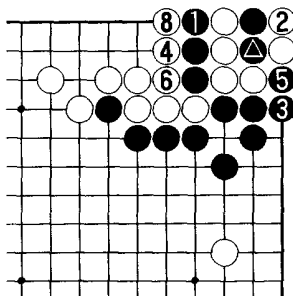


图 2-331 ⑦ = ●

(图 2-331) (图 2-329) 的黑 5 如于本图 1 位随手打是



错误的下法。以下至白 8 提，黑如果脱先的话，与前图相比，黑损了 4 目。

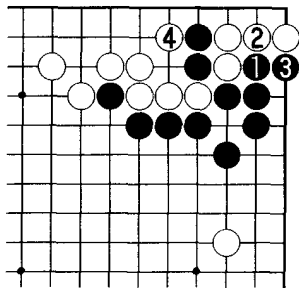


图 2-332

(图 2-332) 黑 1 冲是平庸的下法，以下至白 4 尖，黑毫无收获。

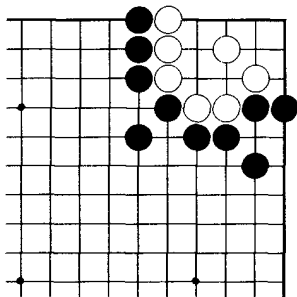


图 2-333

(图 2-333) 乍看白地有 8 目棋，其实黑能走出官子手筋的话，白空将大大减少。

假如是盘细棋的话，黑棋将大有希望获胜。

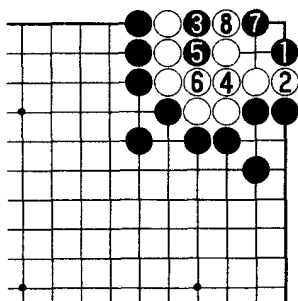


图 2-334 ⑨ = ③

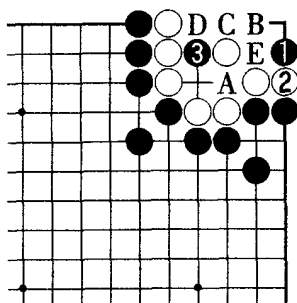


图 2-335

(图 2-334) 黑 1 点入是出棋的先决条件，白 2 挡时，黑 3 靠是巧妙的好手。

为了防止双打，白 4 只能粘，黑 5 以下至 9 位扑，角上成双活，白地成 3 目棋。白 4 如走 5 位，则黑于 4 位扑。

(图 2-335) 黑 3 挖入也是好手，白只能 A 位粘，黑 B、白 C、黑 D，与前图一样。白不能走 D 位，否则黑于 E 位打，白 A、黑 B 之后，白损了。

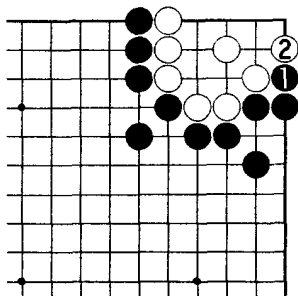


图 2-336



(图 2-336) 黑 1 拐是乏味的一手，毫无收获可言。

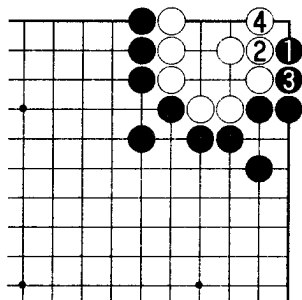


图 2-337

(图 2-337) 黑 1 点时，白如 2 位忍让，至白 4 成必然。

白角地虽是 5 目棋，但黑棋却变成了先手收官，白不能满意。

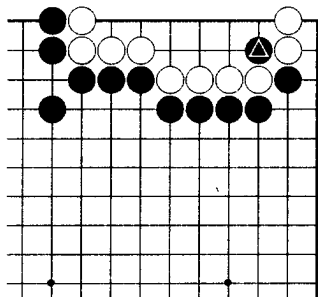


图 2-338

(图 2-338) 请利用黑▲一子的作用，走出绝妙的官子手筋。

一般的思路是不会成功的，请抓住绝好的时机。

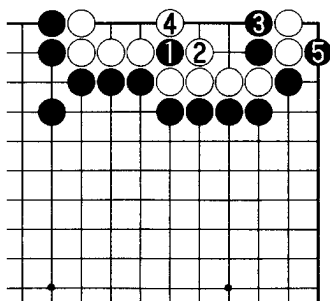


图 2-339

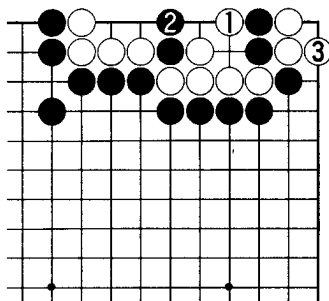


图 2-340

(图 2-339) 黑 1 断是成功的关键，白 2 打必然，黑 3 贴是绝妙的巧手，时机绝好。

白 4 如提，黑 5 吃掉白二子收获颇大。

(图 2-340) 前图白 4 如于本图 1 位尖，黑 2 立后成“金鸡独立”，白 2 还须后手补活，白大失败。

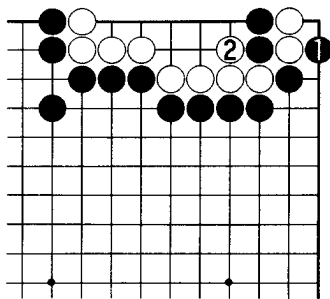


图 2-341

(图 2-341) 黑 1 扳和白 2 交换是典型的大恶手。

假如该白棋下，白走 2 位是正确的着法，这手棋具有后

白大败。

白 4 如 A 位跳，黑仍 5 位挡，白也不行。

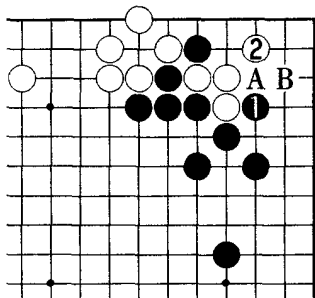


图 2-345

(图 2-345) 黑 1 如随手扳，是次序错误的下法。

白 2 尖是好手，这正是“对方的好点就是我方的好点”，黑不好。白 2 如走 A 位拐不好，被黑 B 位连扳后，白显然失败。

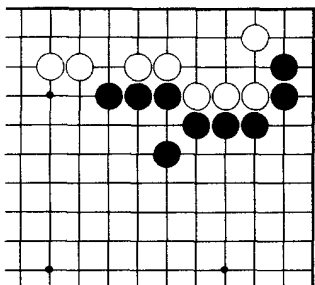


图 2-346

(图 2-346) 白棋形的味道很恶，黑应该有手筋可施展。

那么，黑棋的严厉手筋在哪里呢？

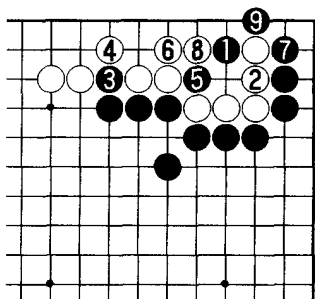


图 2-347

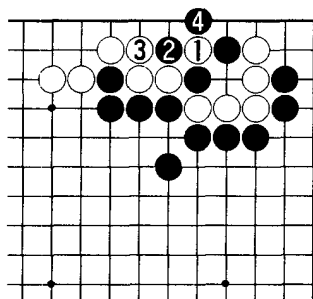


图 2-348

(图 2-347) 黑 1 靠是形的急所，也是严厉的手筋。

白如 2 位粘，黑 3 冲后再 5 位断是好手，以下至黑 9，白大损。由此可见，白 2 只能在 5 位粘，让黑于 2 位冲断，这是减少最小的损失。

(图 2-348) 白如 1 位打，黑 2 断打是好手，以下至黑 4 提，对杀白失败。

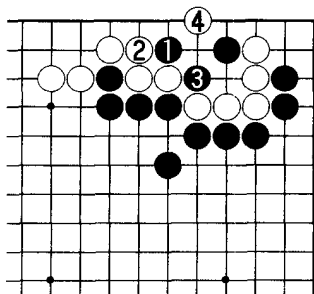


图 2-349

(图 2-349) 黑 5 如 1 位托是错误的下法，当黑 3 断时，

(图 2-352) 白 2 如拐，黑 3、5 扳立严厉，以下至白 16 后手做活，黑大可满意。

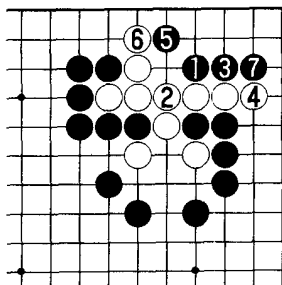


图 2-353

(图 2-353) 黑 1 靠时，白 2 如粘看似很有力，其实是步无谋之着。

黑 3 贴严厉，以下进行至黑 7 挡，白全体不活，显然不能成立。

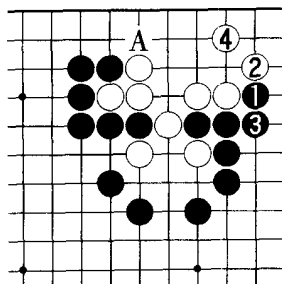


图 2-354

(图 2-354) 黑 1、3 扳粘虽是先手收官，但被白 4 补

后，黑一无所获，显然失败。

黑1如在A位扳也是乏味的一手，白板补后，黑仍不能满意。

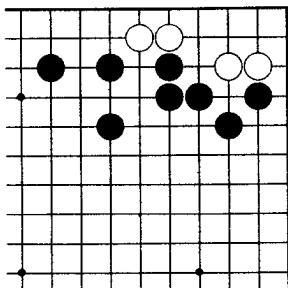


图 2-355

(图 2-355) 这个棋白棋是不会死的，但黑棋能走出手筋的话，将获得很大便宜。

特别要注意行棋的次序，能吃住左边白二子当然是大成功。

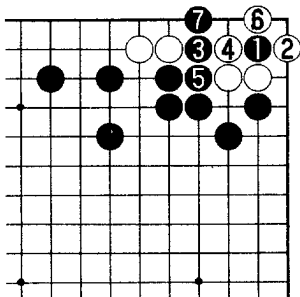


图 2-356



(图 2-356) 黑 1 夹是收官的手筋, 白 2 只能扳, 否则无法做活。

黑 3 扳出是和黑 1 相关联的好手, 白 4、6 委屈做活没办法, 至黑 7 吃掉白二子, 黑大成功。

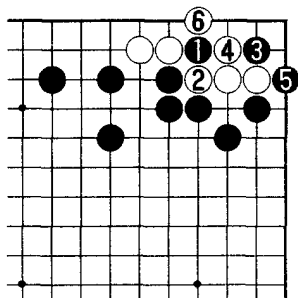


图 2-357

(图 2-357) 黑 1 先扳、再 3 位夹, 是次序错误的下法。白 4、6 做活后, 与前图相比, 黑棋损失是显然的。

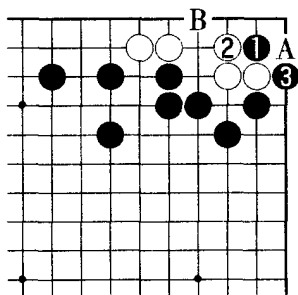


图 2-358

(图 2-358) 黑 1 靠时, 白如 2 位曲是大恶手。

黑3渡过后，白净活已不可能，只有利用A位扑的手段，然后再B位做劫，这种下法白必定失败。

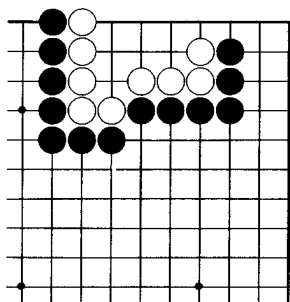


图 2-359

(图 2-359) 现在杀白是不可能的，只有利用官子手筋来获取利益。

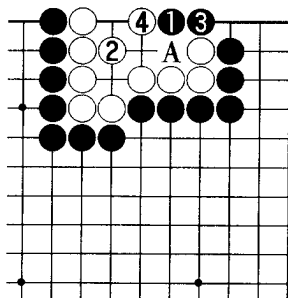


图 2-360

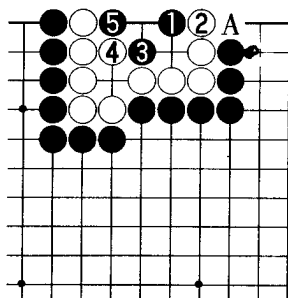


图 2-361

(图 2-360) 黑1点，是收官的手筋。白2是做活的唯一着法。

黑3先手退回，至白4。A位是白的权利，白地成3目，



黑先手便宜2目。

(图2-361)白如2位挡无理,黑3、5尖扑后,白成打劫活。白4如走5位,黑A位挡成先手双活。

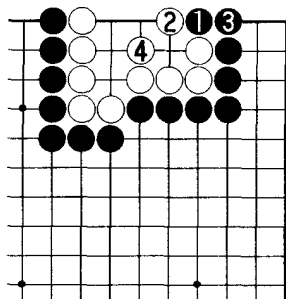


图2-362

(图2-362)黑如平凡地在1、3位扳粘,显然工夫不足。

这样虽然也是先手,但白地变成5目,与(图2-360)相比损了2目。

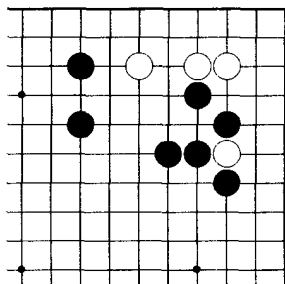


图2-363

(图 2-363) 这是星定式双飞燕下出来的常见之型。

正常情况下白棋应该补一手，但如果没补的话，黑棋应采取什么样的手段获利呢？

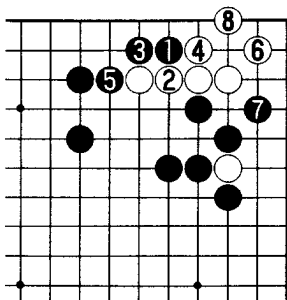


图 2-364

(图 2-364) 黑 1 点是严厉的急所。白 2 只能粘，黑 3、5 先手整形后，白 6 只能委屈求活，至白 8 后，黑大可满足。

白 6 如于 7 位尖，则黑于 6 位点，白相当危险。

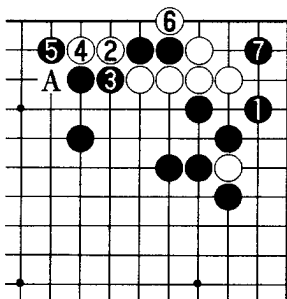


图 2-365

(图 2-365) 前图黑 5 如于本图 1 位尖是严厉的杀棋着

法。

白2扳至6位打后，黑7跳入，假如A位的断点没关系，白大块棋不活。

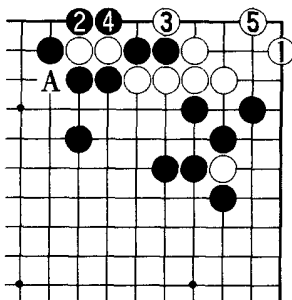


图 2-366

(图2-366)前图白6如于本图1位做活，以下至白5成必然。黑棋能先手提掉白二子，当然可以满足。

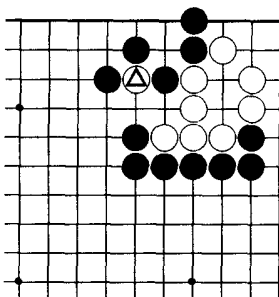


图 2-367

(图2-367)在防止白⊙一子逃出的同时，又能减少白棋的目数，这是最佳的结果。

那么，如何走才能达到目的呢？

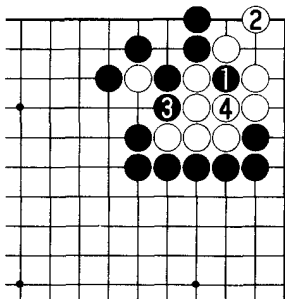


图 2-368

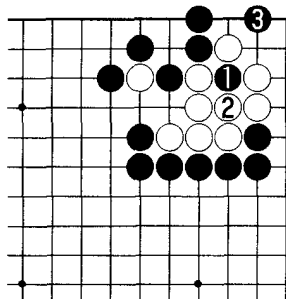


图 2-369

（图 2-368）黑 1 扑是绝好的机会，也是此时的收官手筋。

白 2 尖虎是活棋的好手，黑 3 先手利后。不但限制了白一子的跳出，而且减少了白地 1 目棋。

（图 2-369）黑 1 扑时，白 2 提大恶手。黑 3 跳入后，白棋被吃，大失败。

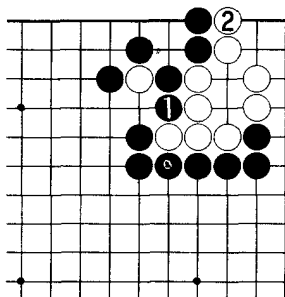


图 2-370



(图 2-370) 黑 1 虽是先手，但明显工夫不足。白 2 补当然，与 (图 2-368) 相比，黑损了 1 目。

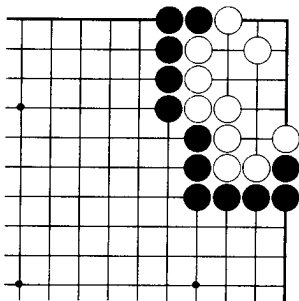


图 2-371

(图 2-371) 此时，白地看似有 10 目，其实黑有手筋可施展，使白地大大减少。

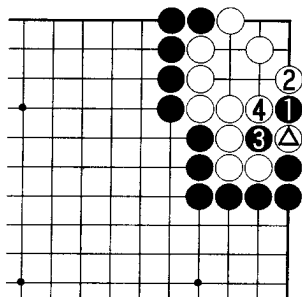
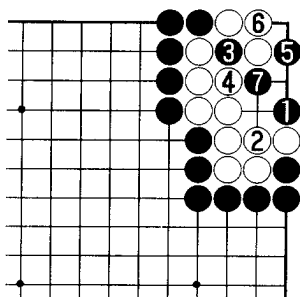


图 2-372 ⑤ = △



黑3扑是绝妙的一手，白4只能提，以下至黑7，角上成双活，黑大满足。

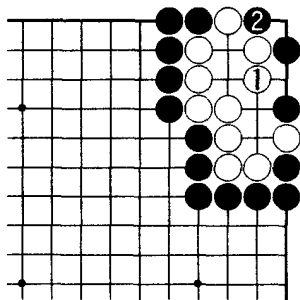


图 2-374

(图2-374)前图白6如于本图1位团是大恶手。
被黑2扑后，白整块棋成打劫，白大失败。

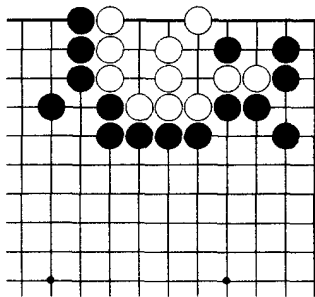


图 2-375

(图2-375)这虽不是死活问题，但白棋如果随手而下，是有一定危险性的。

黑棋的手筋在哪里呢？

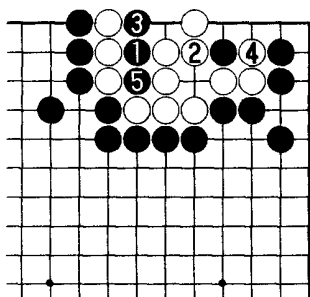


图 2-376

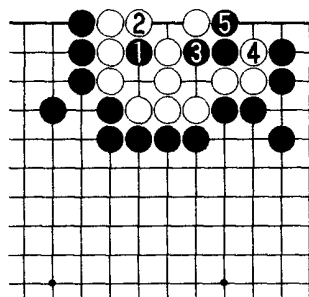


图 2-377

(图 2-376) 黑 1 点是锐力的手筋。白 2 只能忍让，黑 3 时，白 4 也没办法，被黑 5 提掉三子，黑大成功。

(图 2-377) 黑 1 点时，白如 2 位应无理。

黑 3 挤是强手，以下至黑 5 成打劫，白大失败。

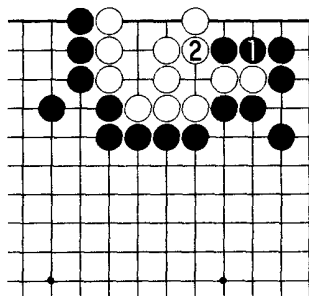


图 2-378

(图 2-378) 黑 1 随手打是无策的下法，被白 2 粘后，黑毫无收获。

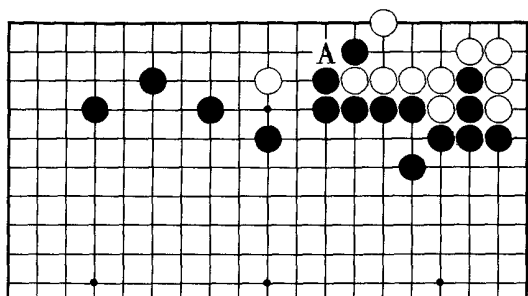


图 2-379

(图 2-379) 棋谚说：“宁失数子，勿失一先。”在实战中争取先手是很重要的。

本图白 A 位断是一步很大的先手官子。那么，黑应如何先手防住 A 位断的缺陷？

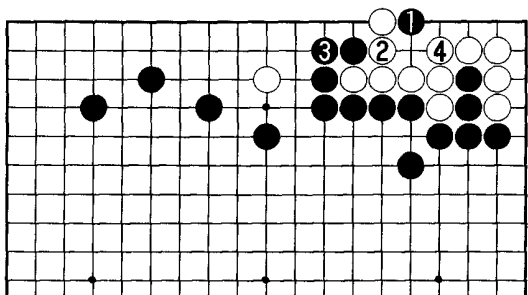


图 2-380

(图 2-380) 黑 1 靠是巧妙的官子手筋。

白 2 接时，黑 3 粘成为先手，白 4 只得后手补，黑棋显然取得了成功。

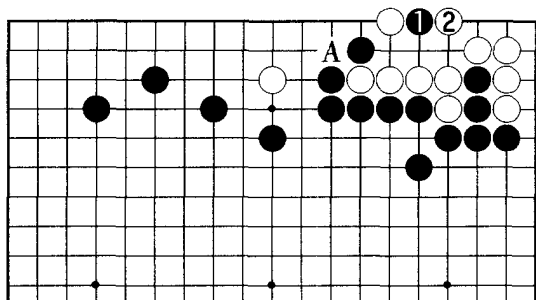


图 2-381

(图 2-381) 黑 1 靠，白如 2 位应，黑棋已经达到了预期的目的。

将来白 A 位断已不成立，黑 1 的妙味体现出来。

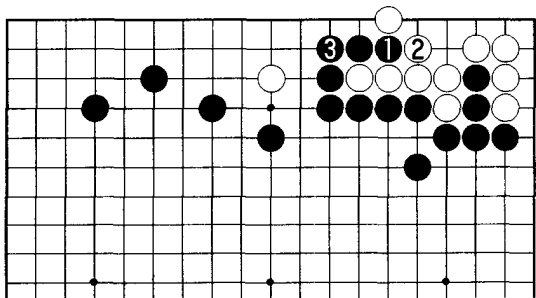


图 2-382

(图 2-382) 黑 1 冲后再 3 位接，是最普通的下法。白角上已成活棋，黑完全落了个后手，当然不能满足。

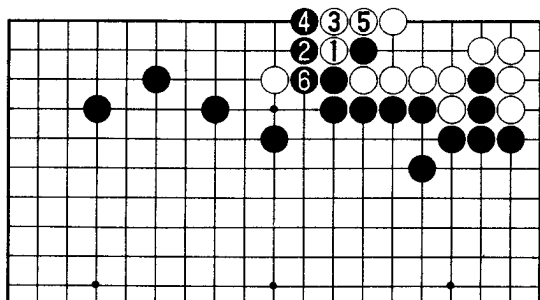


图 2-383

(图 2-383) 若轮到白棋先走，白在 1 位断是必然的，以下至黑 6 粘，白棋先手收官。

由此可见，此处是双方先手 6 目的官子，进入收官阶段，这是双方必争的地方。

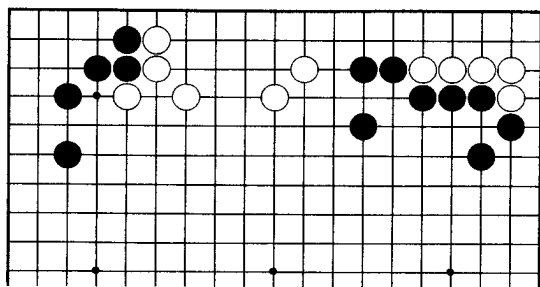


图 2-384

(图 2-384) 这是实战中下出来的形状。黑棋应如何利用白棋右上角的不足，去影响左边的白空，以求得官子上的便宜呢？

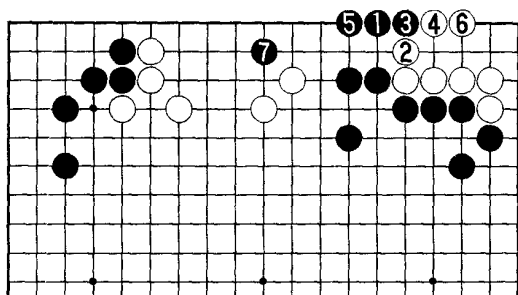


图 2-385

(图 2-385) 黑 1 跳是正确的下法，白 2 立时，黑 3、5 是绝对的先手，然后再于 7 位飞入，黑大有收获。

黑 1 在 3 位飞也是好手。白 6 不能脱先，否则黑于 6 位点，白角上成打劫活。

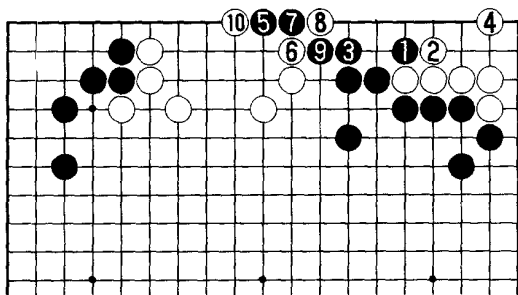


图 2-386

(图 2-386) 黑 1、3 虽也是先手，但此时不适用。

白 4 补活后，黑 5 只能大飞，以下至白 10 挡住，与前图相比，黑棋当然不能满意。

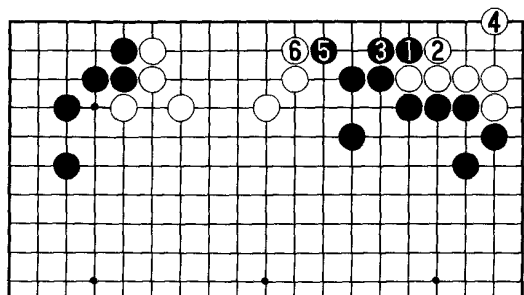


图 2-387

(图 2-387) 黑 1、3 扳粘更不好，白 4 补后，黑只能 5 位尖，白十分满意。

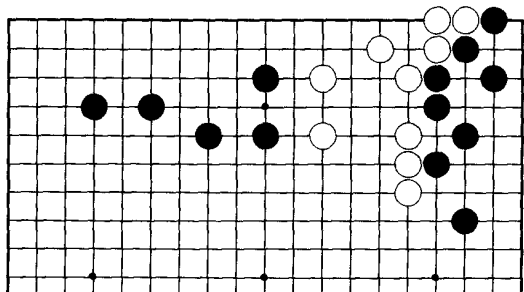


图 2-388

(图 2-388) 黑棋如能利用倒扑去获取官子便宜，是本型的最终目的。

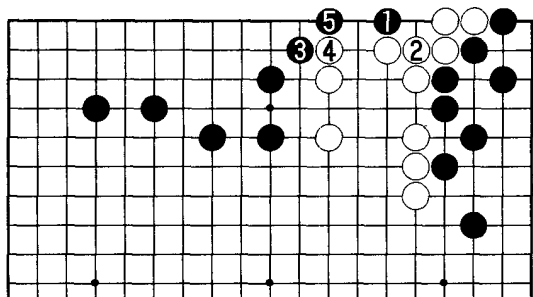


图 2-389

(图 2-389) 黑 1 托，是利用倒扑的收官手筋。

白如 2 位粘，黑 3 尖后可于 5 位扳回，显然获得了官子便宜。

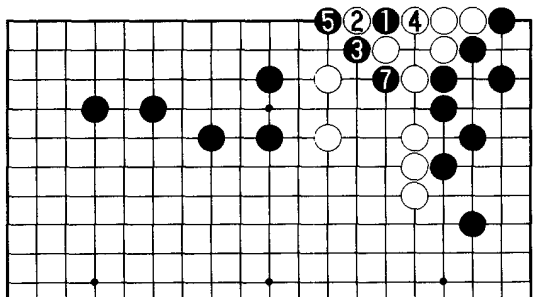


图 2-390 ⑥ = ①

(图 2-390) 黑 1 托时，白若 2 位扳吃无理。

黑 3 断打后再 5 位抱吃是严厉的手段，以下至黑 7，白棋被吃接不归，显然大失败。

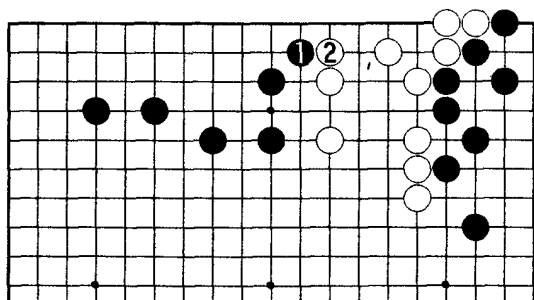


图 2-391

(图 2-391) 黑 1 尖，是平淡无味的下法。被白 2 挡后，所有的棋都烟消云散了。

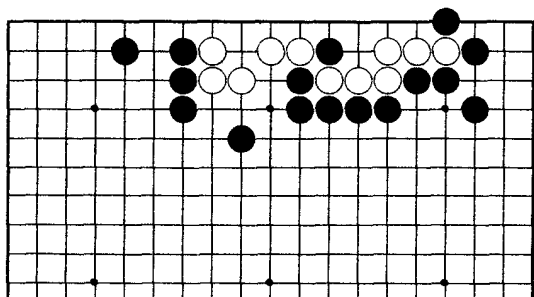


图 2-392

(图 2-392) 实战中常常会出现盲点，让人感觉无处着手。

本型就是这个问题，但只要细算还是能找出正确的收官手筋。

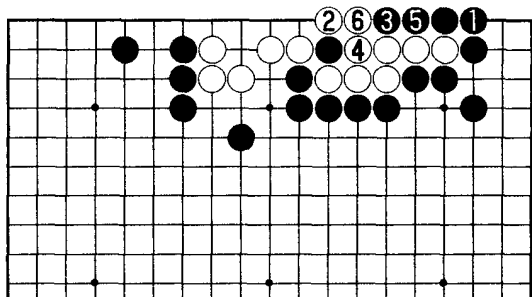


图 2-393

(图 2-393) 黑 1 粘是盲点之筋，也是此型的最佳收官下法。

白 2 打没办法，黑 3 托又是好手，以下至白 6 粘，黑先手获得官子便宜。

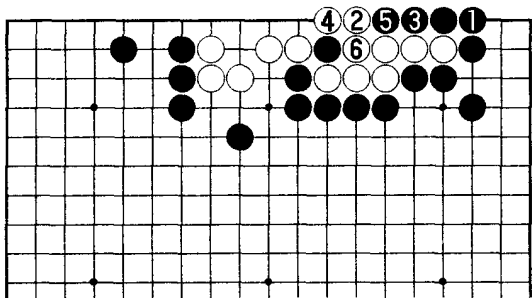


图 2-394

(图 2-394) 黑 1 粘时，白 2 尖也是徒劳之着。黑 3 冲，以下至白 6 粘，与前图结果相同。

由此可以看出，黑 1 的冷静之着取得了效果。

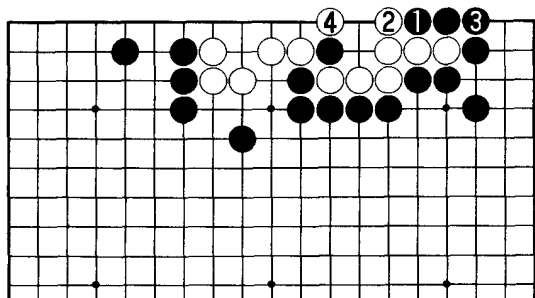


图 2-395

(图 2-395) 黑 1 爬，是错误的下法。白 2、4 两打后，与前两图相比，黑棋损失了 2 目。

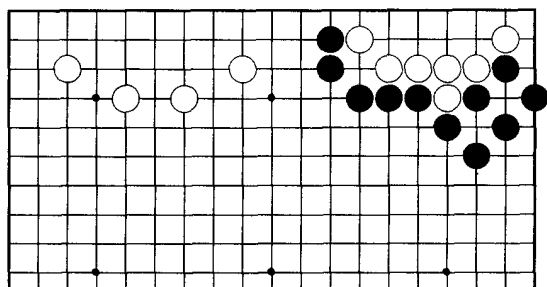


图 2-396

(图 2-396) 请充分利用白角上的不足，去侵消左边的实空，以求获利。

一般的手段是不会成立的，请走出漂亮的着法。

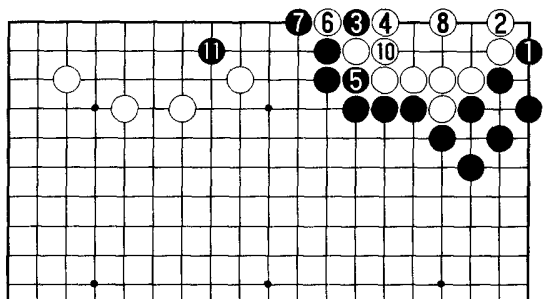


图 2-397 ⑨ = ③

(图 2-397) 黑 1 扳是绝对先手，然后再于 3、5 位扳打是关键性的好手。

白 6 提，黑 7 打是强手，以下至黑 11 踏入，黑棋大有收获。

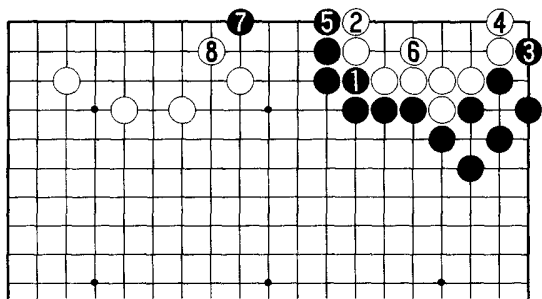


图 2-398

(图 2-398) 黑 1 挤是平凡的一手，虽也是绝对先手，但其结果却大不一样。

白 2 立，好手，黑 5 虽也是先手，但之后只能在 7 位

跳，与前图相比好坏便一目了然。

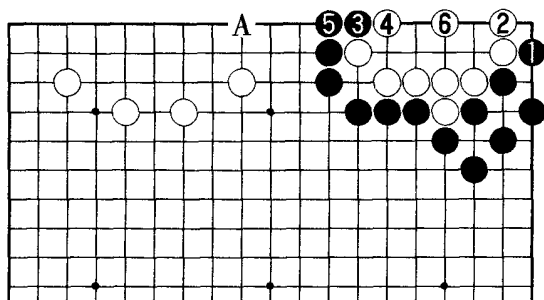


图 2-399

（图 2-399）黑 3、5 扳粘也不好，白 6 补活后，黑也只能于 A 位跳入，当然不能满意。

责任编辑 / 董英双
封面设计 / 大洋立恒



ISBN 7-81051-468-7/G · 401

定价: 11.00 元

ISBN 7-81051-468-7



9 787810 514682 >

