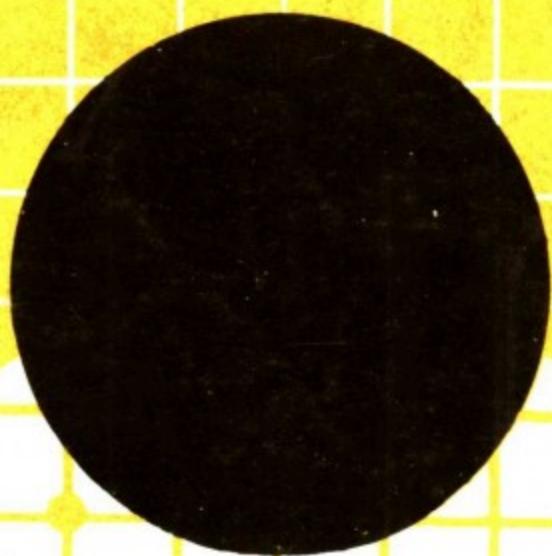


赵余宏
五段



围棋

——从九级到初
段的考核标准

前 言

围棋棋艺水平的高低通常是以段位和级位来区分的。围棋共设九个段位和九个级位，以九段为最高、九级为最低。段位和级位一般是由比赛来确定的。

大凡棋手——尤其是初学者，都希望能够及时明了自己的级位或段位，了解自己的棋力，以便增强信心和兴趣，确定努力方向。然而，大多数棋手却没有机会参加定级或定段的比赛，于是就无法准确地鉴定出自己的棋力，这不免是一件憾事。

为了适应围棋事业发展的需要，满足广大围棋爱好者的要求，笔者根据自己对围棋的理解和研究，在参考了大量资料的基础上，征求了有关专家的意见，大胆编写了这本《围棋——从九级到初段的考核标准》。这样，棋手们不需参加比赛，只要阅读本书即可知道自己的棋力了。

本书设十个级别的考核，即从九级至初段。其中每个级别设布局、定式、中盘、官子、死活等五个项目，每个项目四道试题。每个项目的试题均按顺序排列，由浅入深，结构严谨，系统性强。凡能将五个项目的试题正确解出者，即表明已达到该级水平。

为了帮助读者提高棋艺水平，本书的解答部分除公布正

确答案外，还附有若干参考图，对试题进行详尽的分析。因此，本书不但是初中级棋手的必读之物，而且可作为中、小学开展围棋活动的教材。

由于本人水平所限，错误和不妥之处在所难免，欢迎读者提出宝贵意见。

在本书的编写过程中，笔者得到了有关专家的大力支持与帮助，在此一并表示感谢。

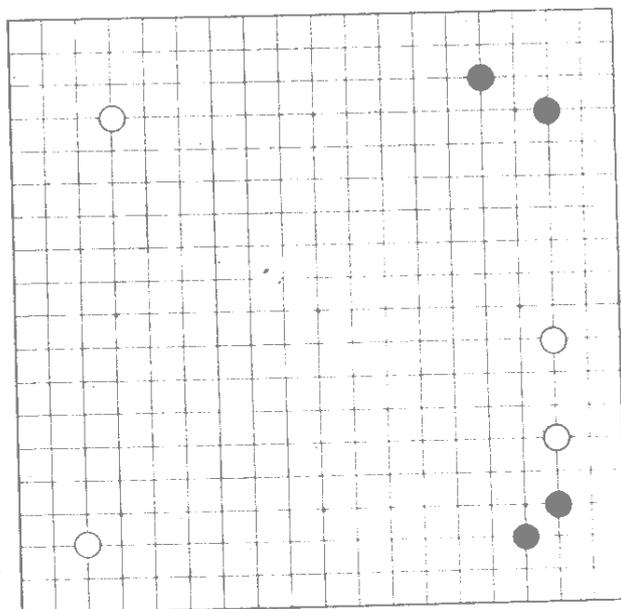
赵余宏

1989年1月

第一章 布局问题

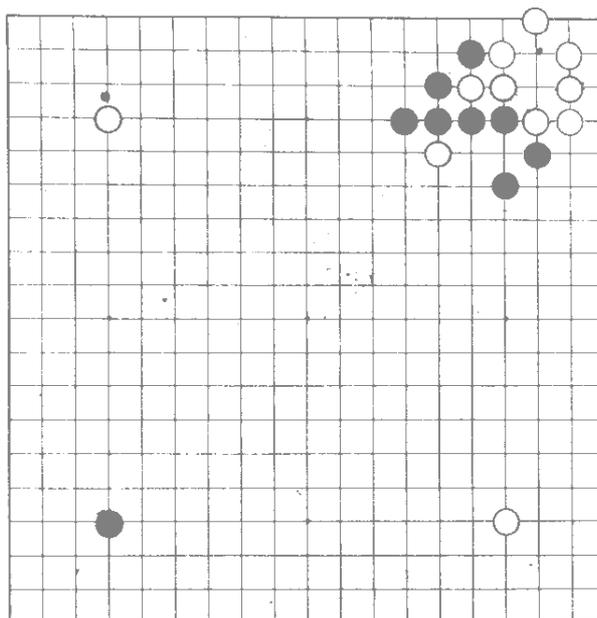
九 级

问题 1 (黑先) :
请找出最好的点。



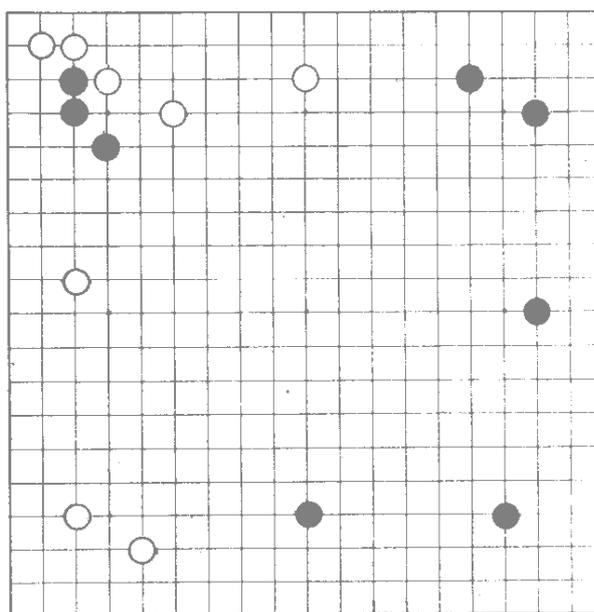
问题图 1

问题 2 (黑先):
 盘上大场很多,
 正是考验构思能力的
 时刻, 请仔细判断。



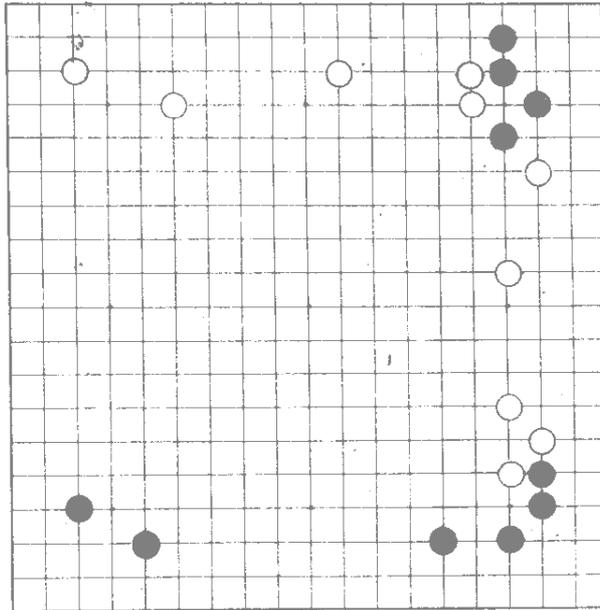
问题图 2

问题 3 (黑先):
 黑的要点在哪
 里?



问题图 3

问题 4 (黑先) :
大场何在 ?



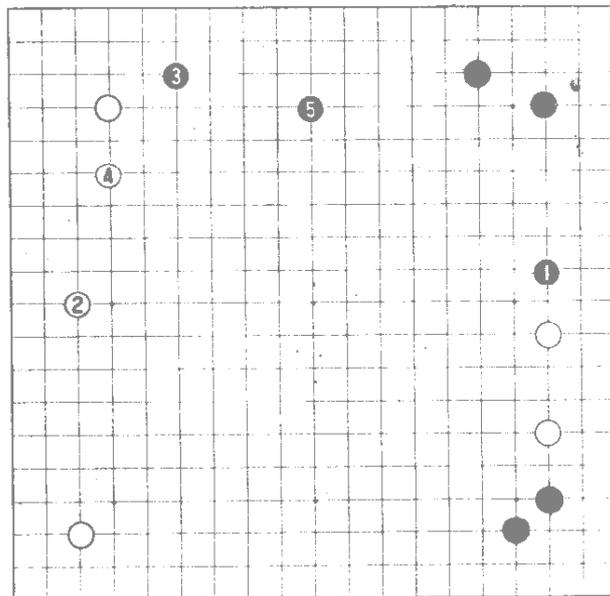
问题图 4

解 答

问题 1 (黑先) :

一、正解图 :

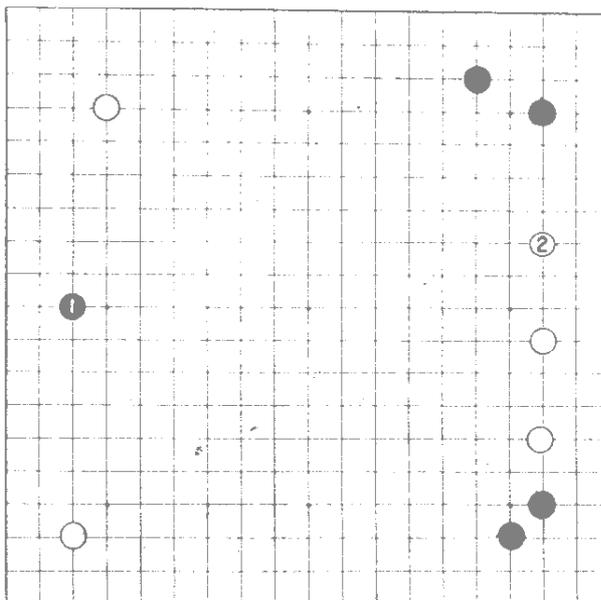
黑 1 是不可错过的大场。至黑 5 止 , 黑的步调相当流畅。左边白如是小目 , 黑可先挂角。



正解图

二、失败图：

黑 1 时，白在 2 位拆出，黑失去了夹攻之利。

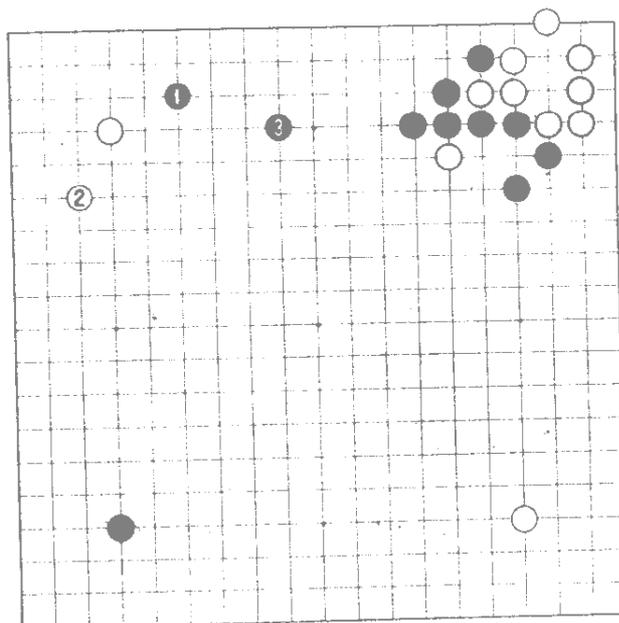


失败图

问题 2 (黑先):

一、正解图：

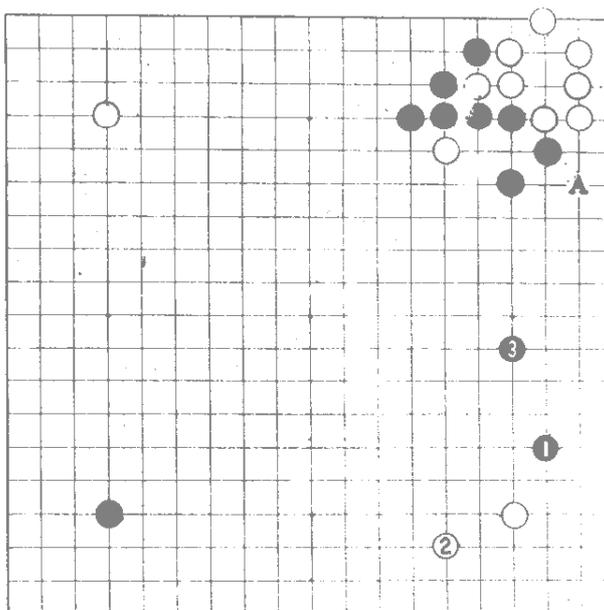
黑在 1、3 位挂角拆边方向正确，和右上黑棋厚势配合很好。



正解图

二、失败图：

黑 1、3 方向有误。此后白有 A 位侵入的手段，黑实利并不很大。

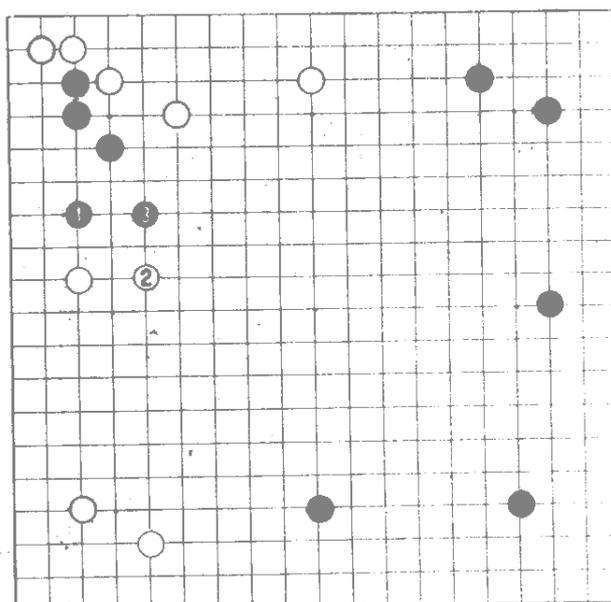


失败图

问题 3 (黑先)

一、正解图：

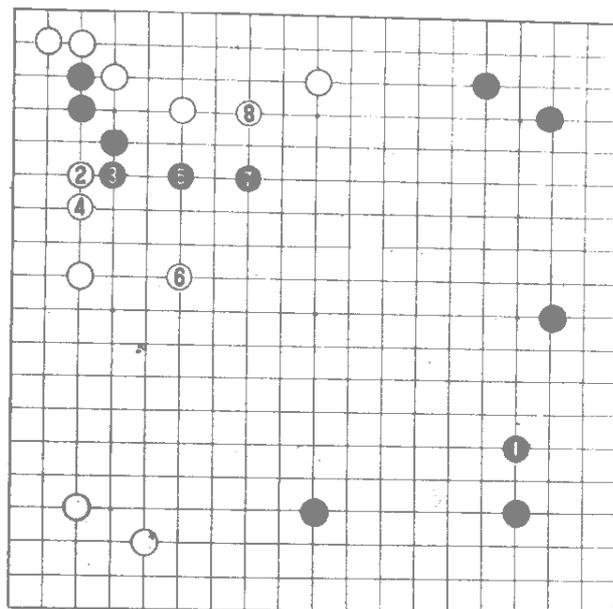
黑 1 拆是要点。
白 2 时，黑 3 自然向外跳出。



正解图

二、失败图：

黑走 1 位不急。
白 2 是攻击要点，以
后至 8 在逼攻黑的同
时，补实了自己。

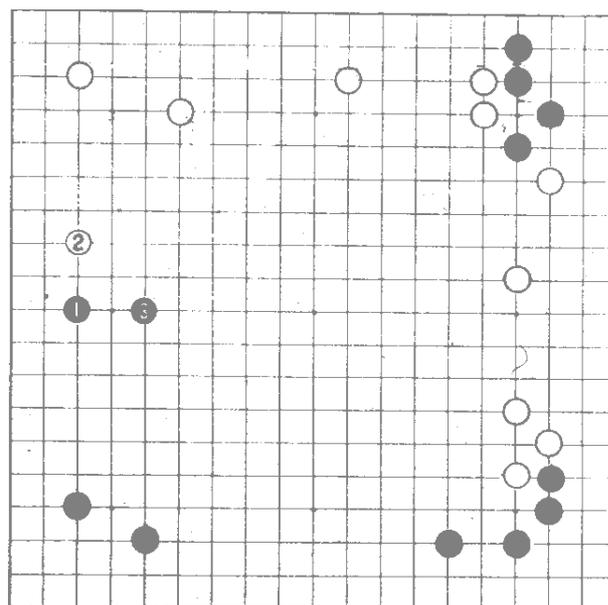


失败图

问题 4 (黑先)：

一、正解图：

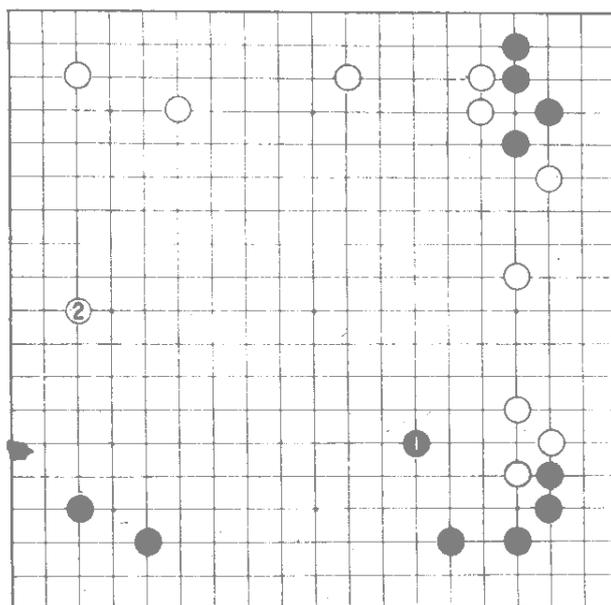
黑在 1 位开拆是
当务之急。这是彼消
我长的要点。



正解图

二、失败图：

黑 1 错误。白 2
占据了要点。

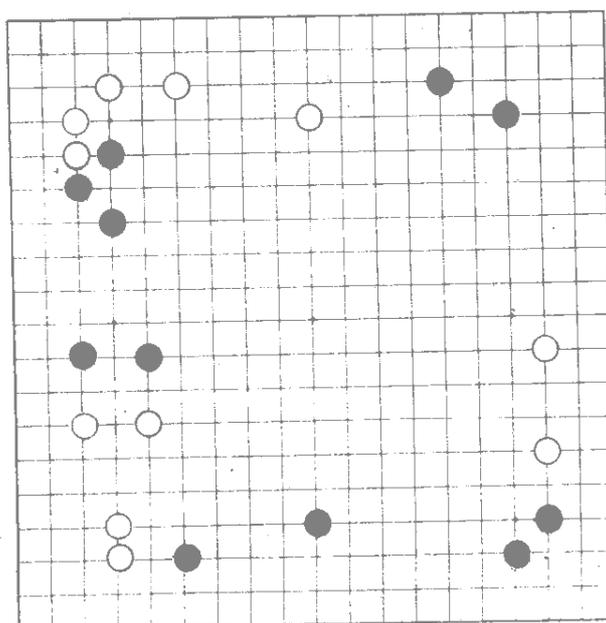


失败图

八 级

问题 5 (黑 先):

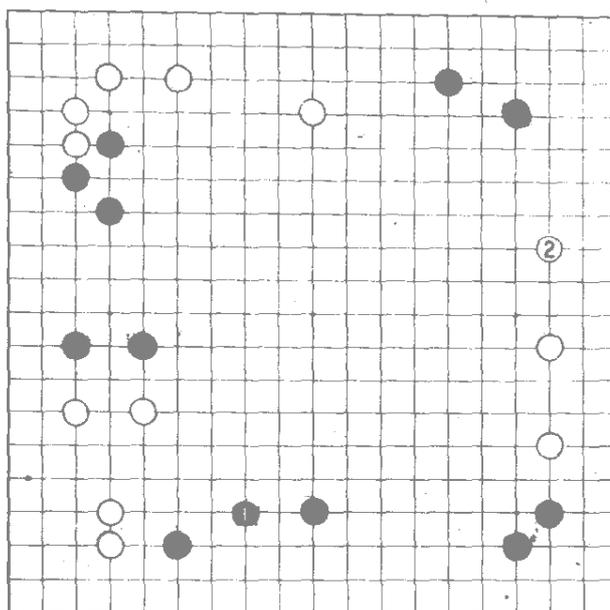
要点在右边，切
莫错过时机。



问题图

失败图：

黑 1 错误，白 2
拆出后棋形畅快。

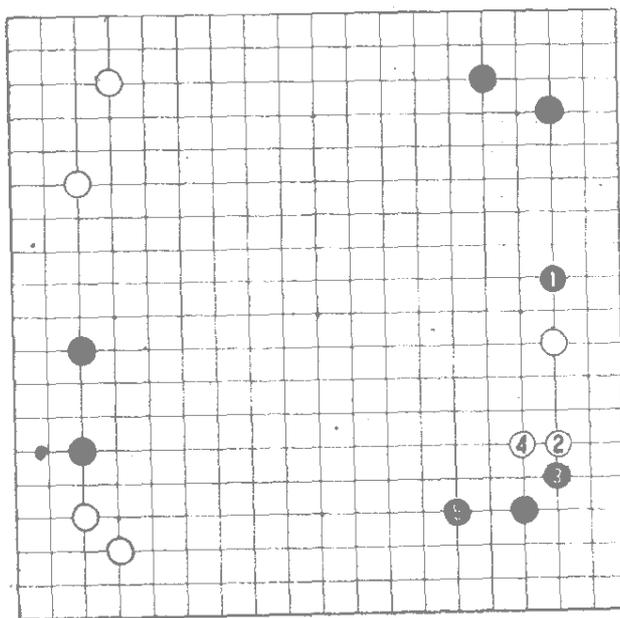


失败图

问题 6 (黑先):

正解图：

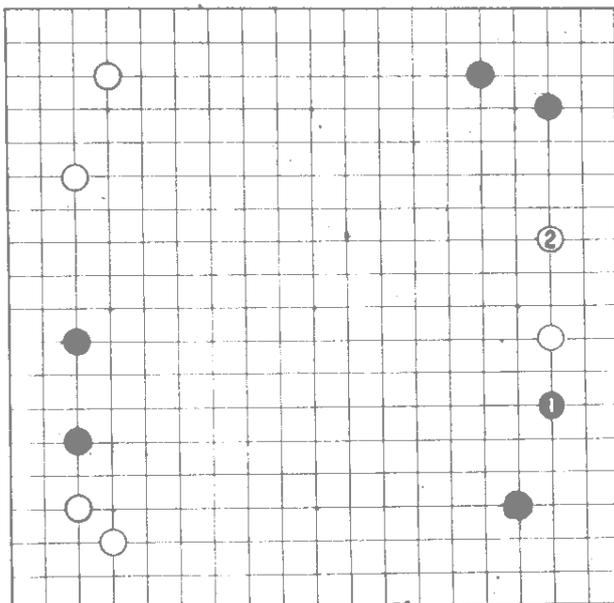
黑在 1 位夹攻方向正确，可与右上无忧角相配合。白 2、4 是必然的应手，黑 3、5 顺势加强了自己。



正解图

失败图：

黑 1 与白 2 交换后，双方各得其所，黑上边无忧角失去作用，显然不妥。

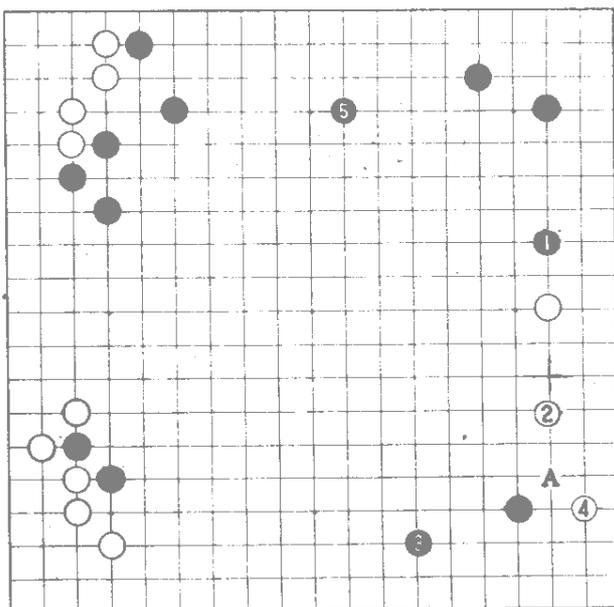


失败图

问题 7（黑先）：

正解图：

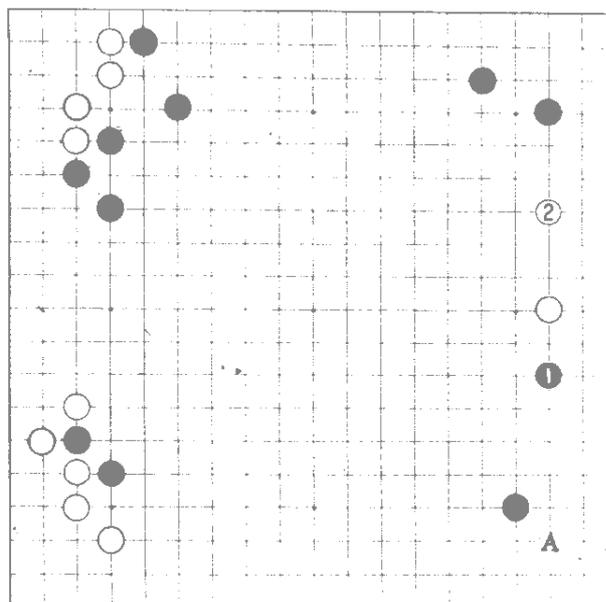
黑在 1 位夹攻，然后占据 5 位大场，势态很好。白 4 如不飞角，黑在 A 位小尖很大。



正解图

失败图：

黑 1 方向错误。
白 2 以后，还有 A 位
点角的手段。

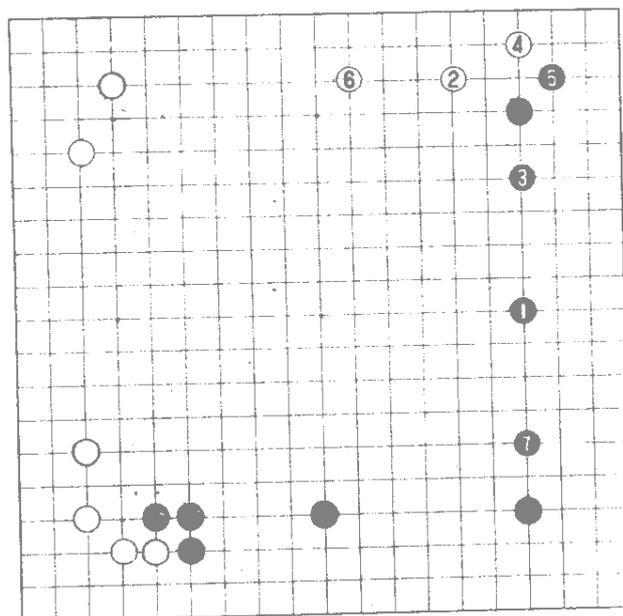


失败图

问题 8（黑先）

正解图：

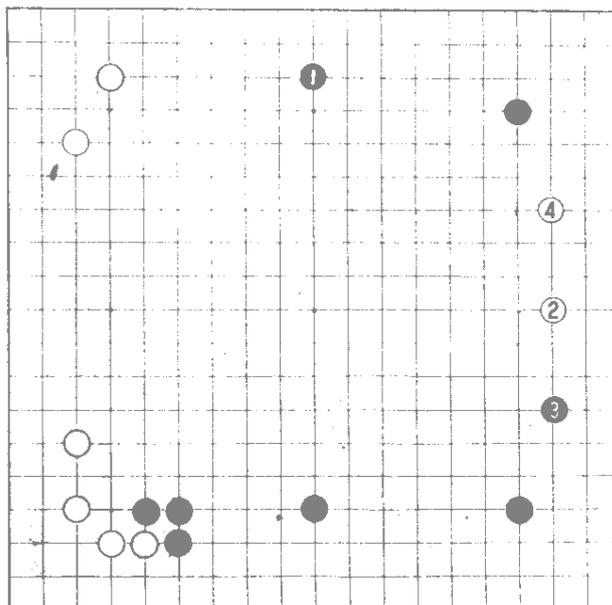
黑 1 是最佳大场。
以下至黑 7 止，形成
黑棋广阔的局面。



正解图

失败图：

黑 1 在上边的星
下落子方向有误。白
2、4 在黑的模样中
开拆，黑形不畅。

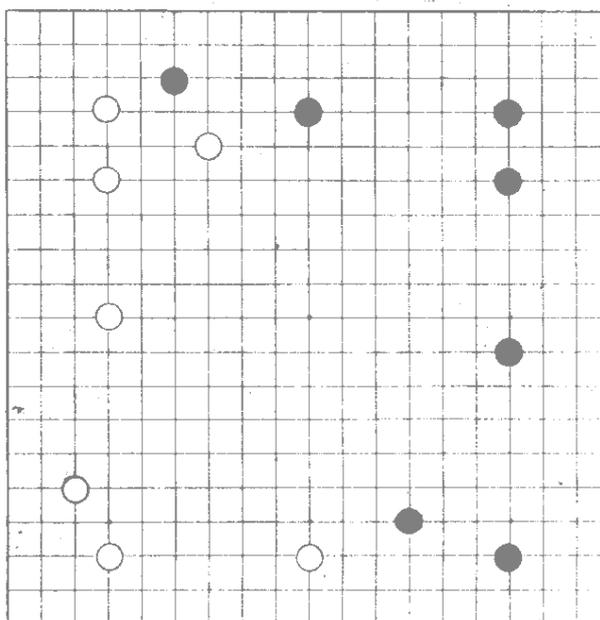


失败图

七 级

问题 9 (黑先):

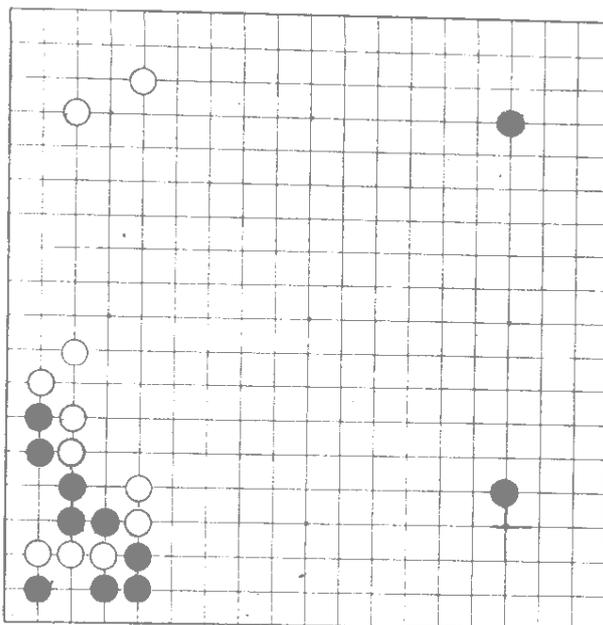
彼消我长的要点
在哪里？



问题图 9

问题 10 (黑先):

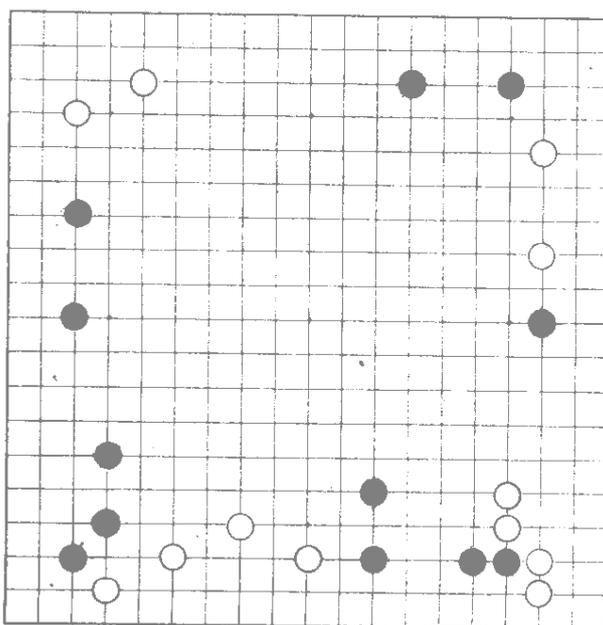
黑如何构成自己的
的模样，在上边落子
还是在下边落子。



问题图 10

问题 11 (黑先):

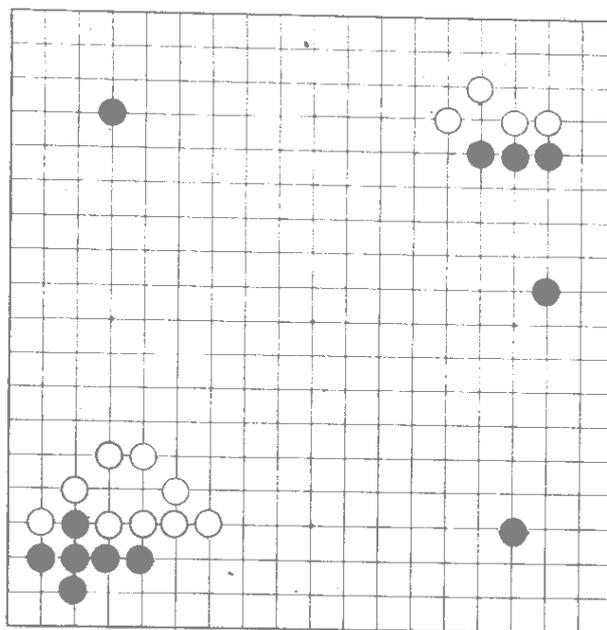
此形黑应在限制
白右上边二子的同时
加强自己，走哪里更
好呢？



问题图 11

问题 12 (黑先) :

面对白左下角的厚形，黑在哪里落子最为妥当呢？



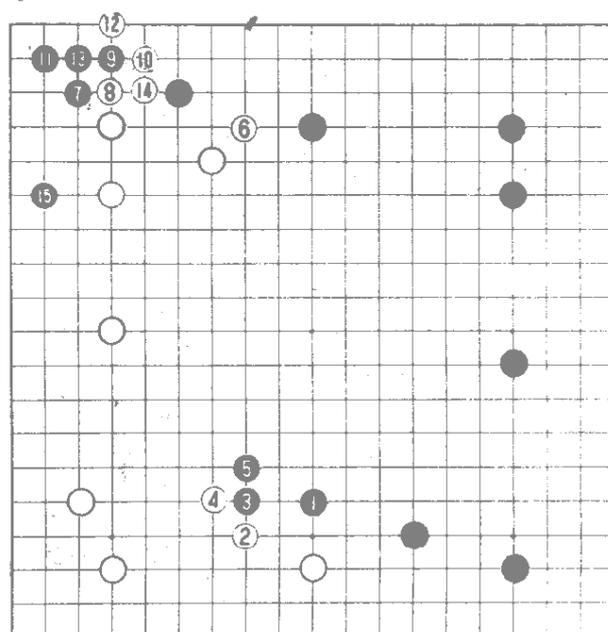
问题图 12

解 答

问题 9 (黑先) :

正解图：

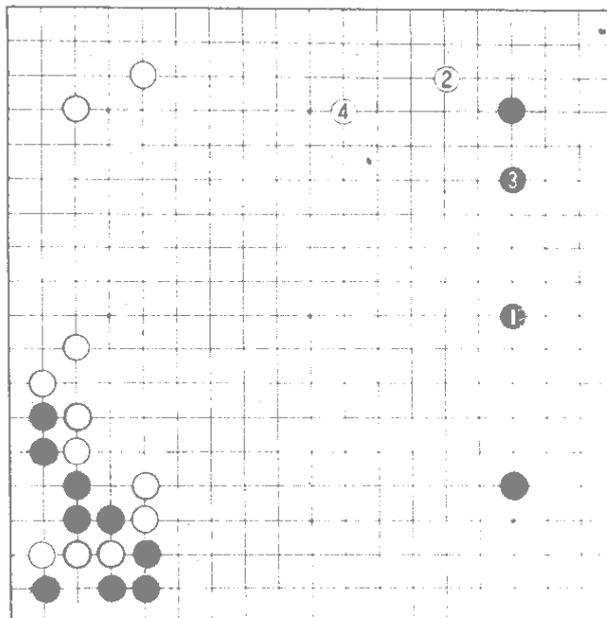
黑 1 镇是场合的急所，双方形势消长要点。上边白 6 后，黑可 7 位点角至 15 转换，黑形势可观。



正解图

失败图：

黑 1 方向错误，
白 2、4 占据了要点，
形成大模样。

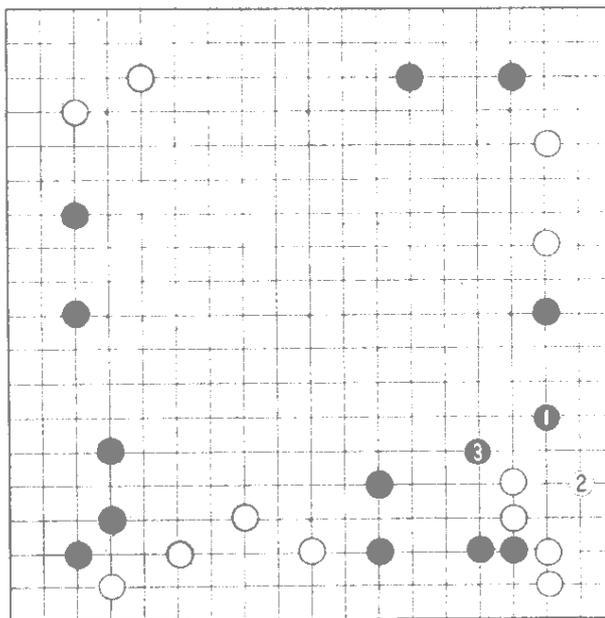


失败图

问题 11 (黑先)：

正解图：

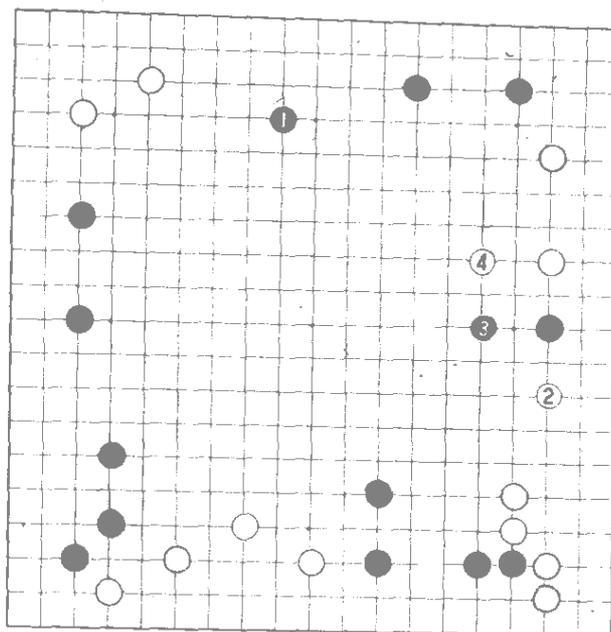
黑 1 拆二是一举
两得的下法，战略思
想正确。



正解图

失败图：

黑 1 恶手，白 2
夹黑一子，黑形苦。



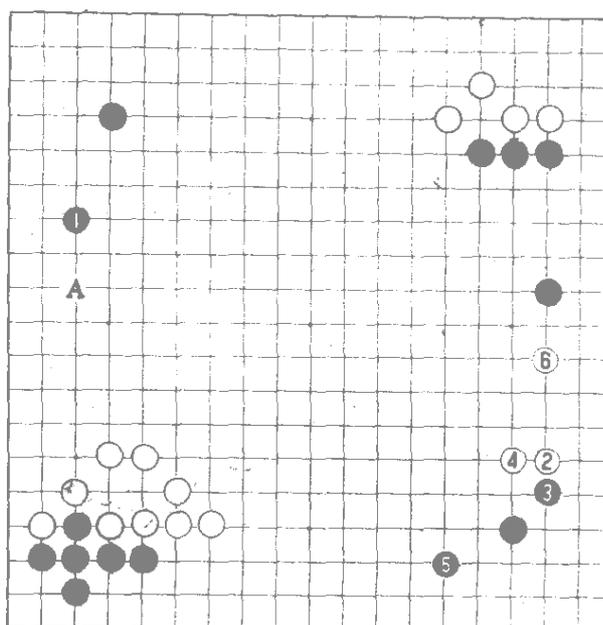
失败图

问题 12 (黑先)：

正解图：

因白太厚，黑 1
拆恰到好处。

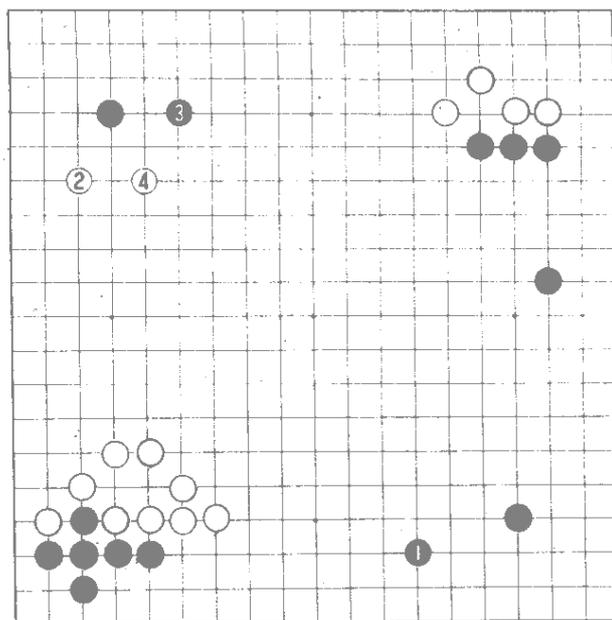
白走 A 位并不大。
以下至白 6，双方可
下。



正解图

失败图：

黑 1 方向错误。
白 2、4 利用左下厚势，构成大模样。

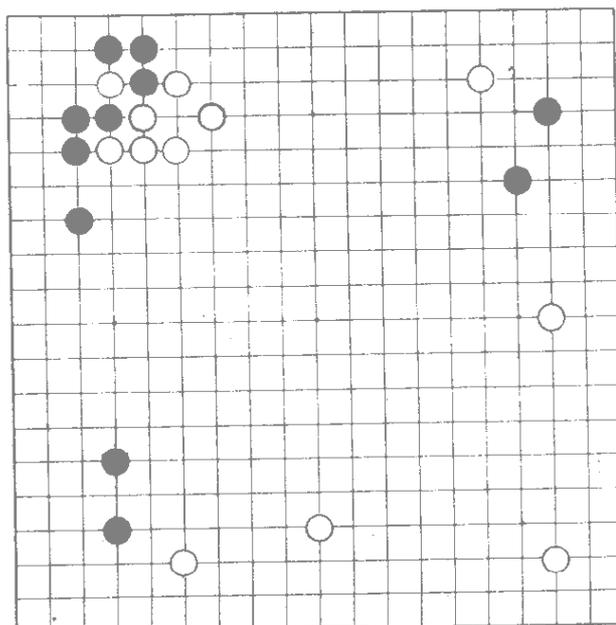


失败图

六 级

问题 13（黑先）：

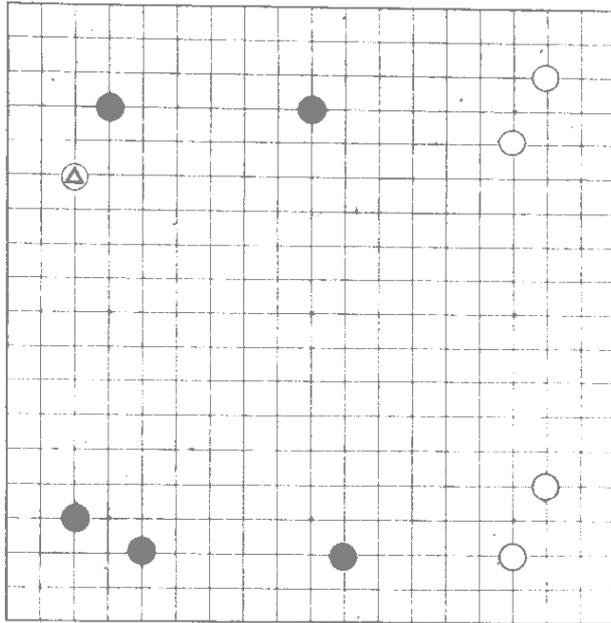
白在右下角展开双翼，黑如何限制白的大模样呢？



问题图 13

问题14 (黑先):

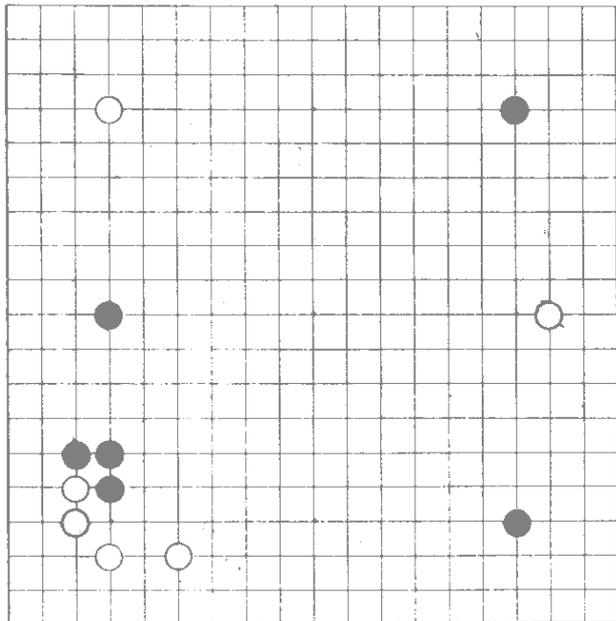
白△挂角，黑有严厉的手段。



问题图 14

问题图 15 (黑先):

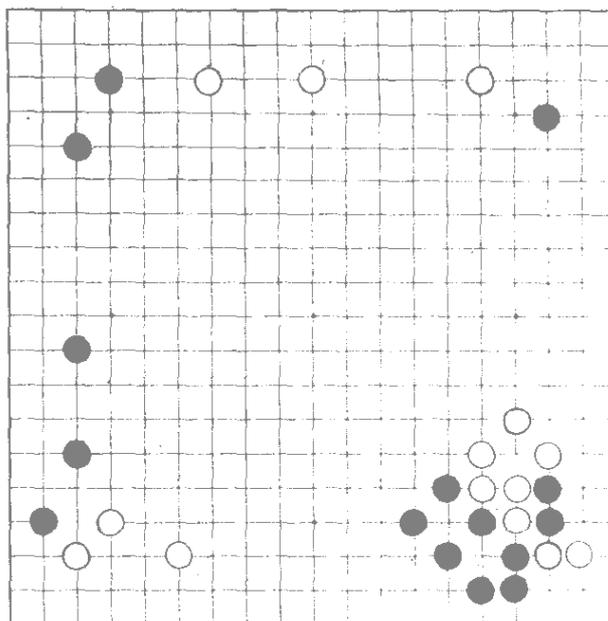
此时黑应在何处落子？要从全局来考虑。



问题图 15

问题 16 (黑先):

右上的黑急需补一手，补在哪里合适呢？



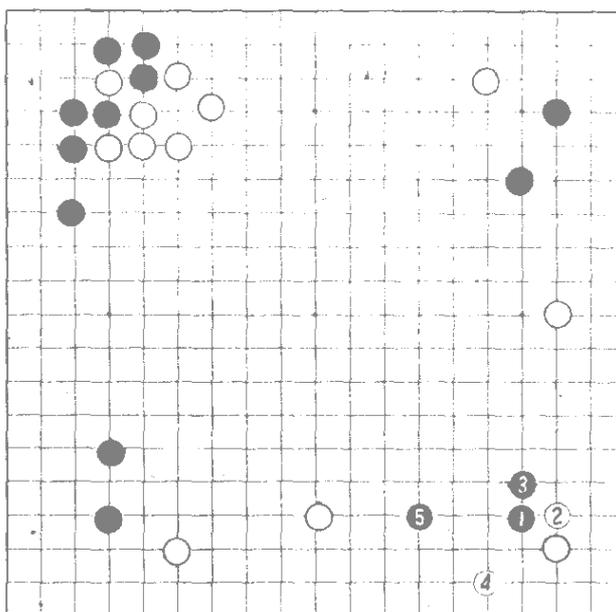
问题图 16

解 答

问题 13 (黑先):

正解图:

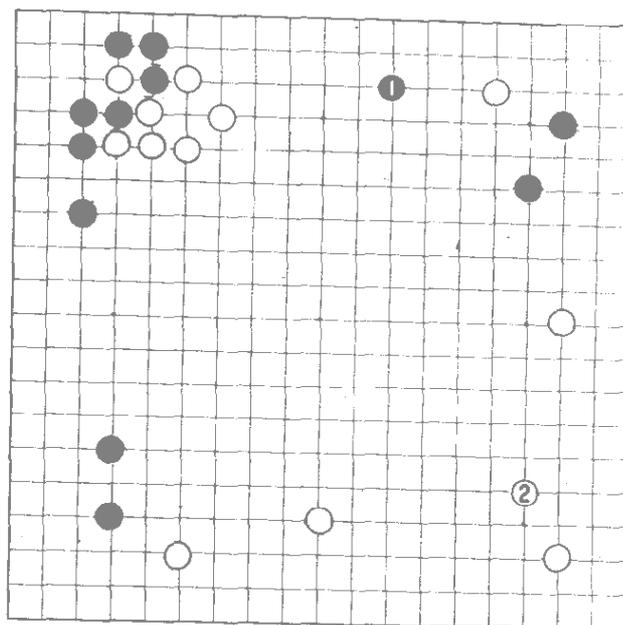
黑 1、3、5 是限制白构成大模样的好手。



正解图

失败图：

黑 1 不当，白 2 后，右下方的白阵得到了扩张。

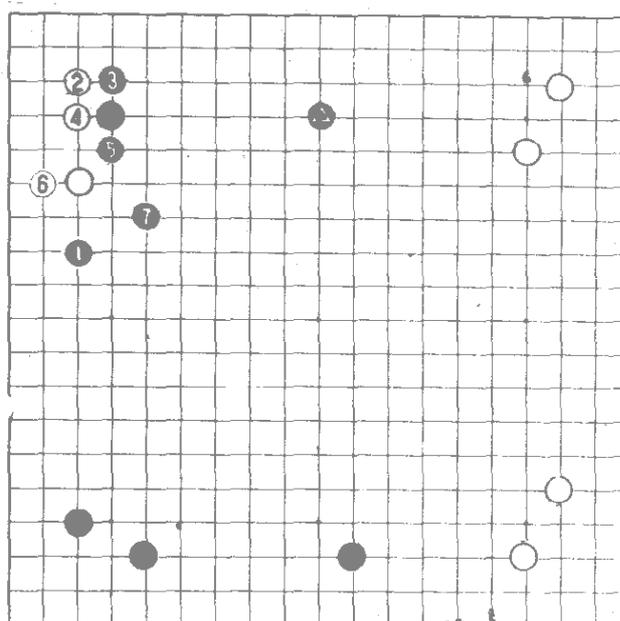


失败图

问题 14 (黑先):

正解图：

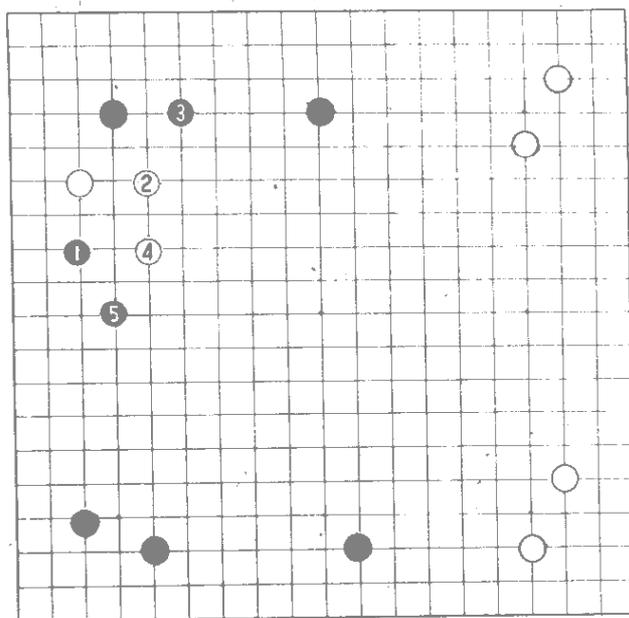
黑在 1 位夹攻严厉，以下结果至 7，黑外势雄大。△也发挥了作用。



正解图

变化图：

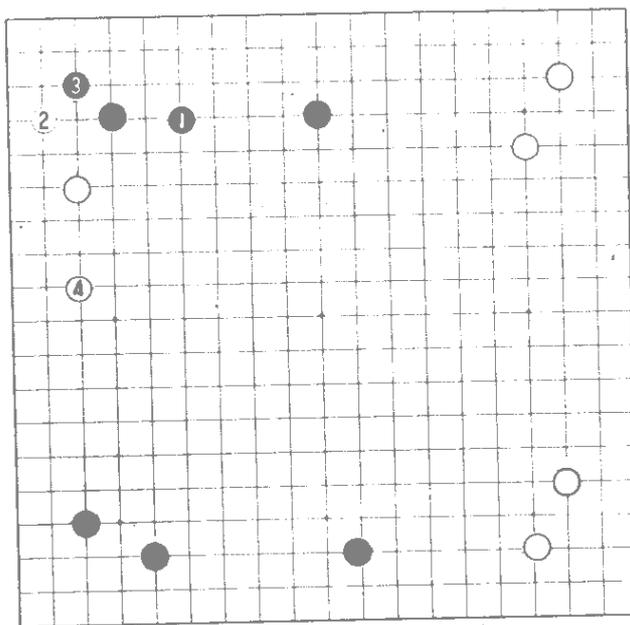
黑 1 时白改在 2 位跳，黑 3、5 后，白三子陷入被攻局面，成苦战形。



变化图

失败图：

黑 1 缓。白 2、4 后棋形生动有据，黑失去了与左下黑三子的配合。

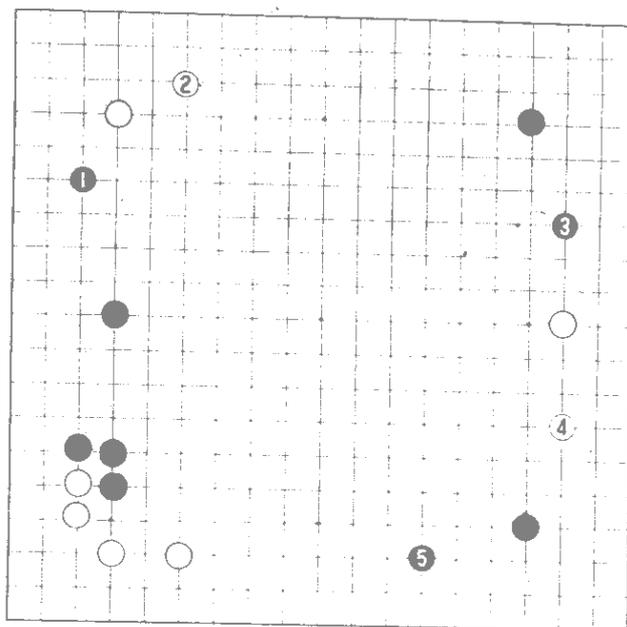


失败图

问题15 (黑先):

正解图:

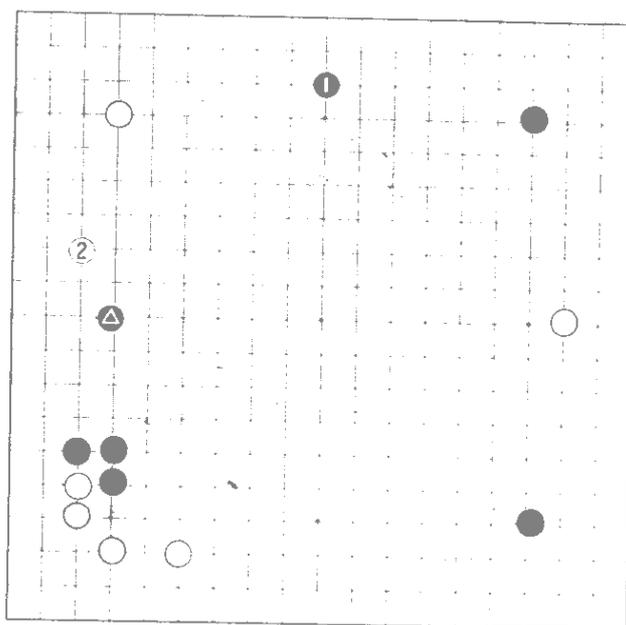
黑先在 1 位与白 2 交换, 然后再于 3、5 位大飞守角, 次序好。



正解图

失败图:

黑 1 方向错。因黑@在四路, 白 2 是极佳的位置, 以后白有打入等手段。



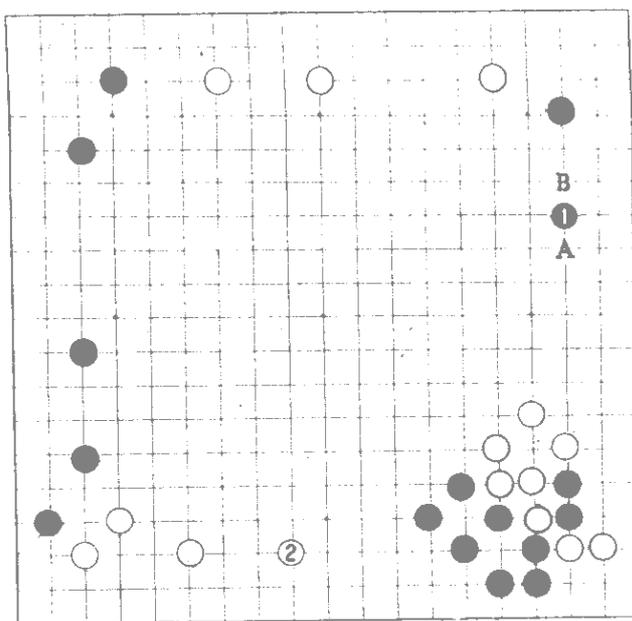
失败图

问题 16 (黑先):

正解图:

黑 1 拆二恰到好处。

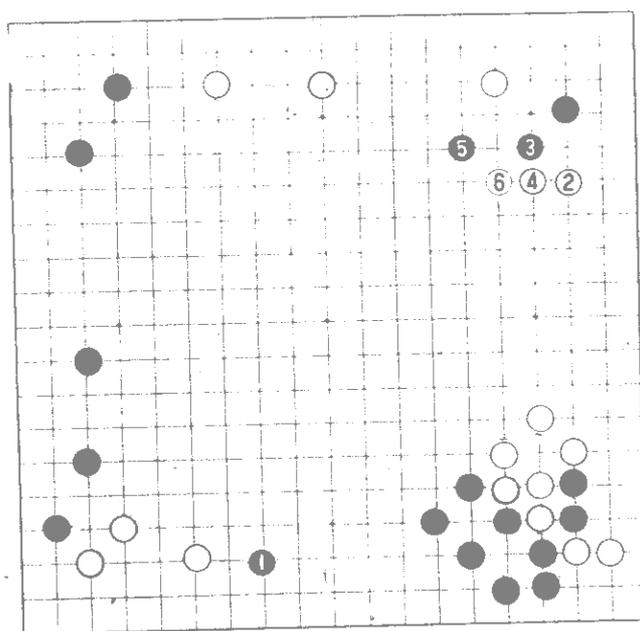
因白右下方太厚，黑 1 如在 A 位拆，白可在 B 位打入。



正解图

失败图:

黑 1 是缺乏常识的走法。白 2 至 6 先手攻黑的同时，筑成了厚势。

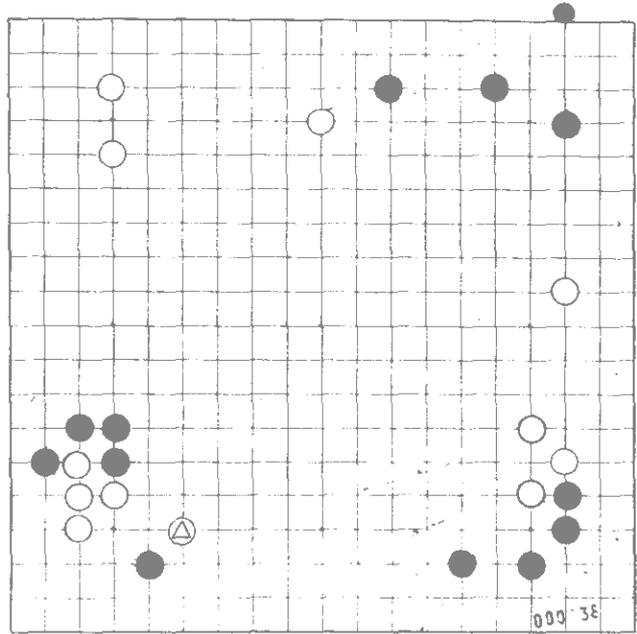


失败图

五 级

问题17（黑先）：

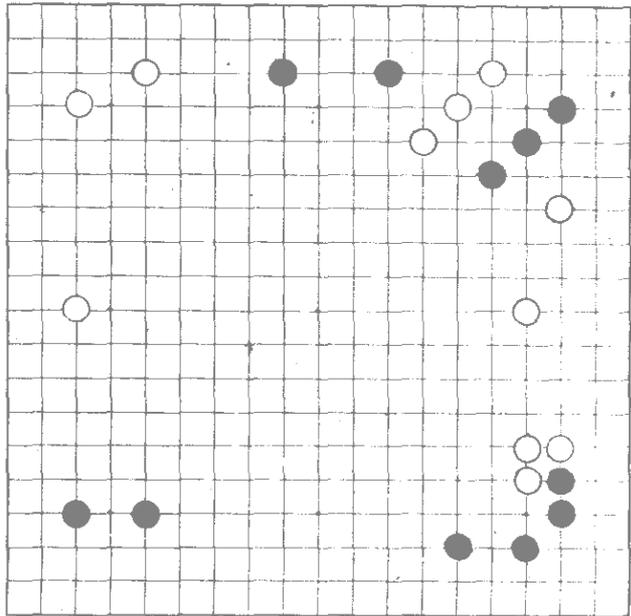
白△小飞，试图
吃掉黑的一子，黑应
怎样处理？



问题图 17

问题图 18（黑先）：

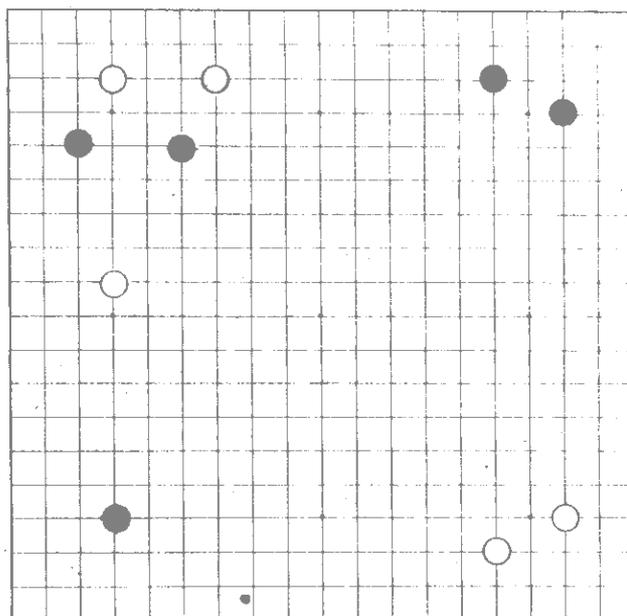
焦点在右上角，
黑的要点在哪里？



问题图 18

问题 19（黑先）：

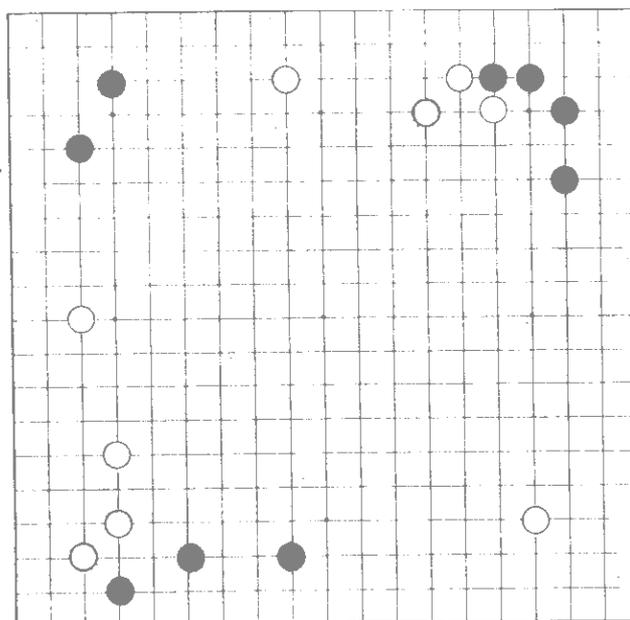
局面还很空，可供选择的点似乎不少，但其中只有一处最为重要。



问题图 19

问题 20（黑先）：

这是个较为普通的局面，目前全局的最紧要处在哪里？



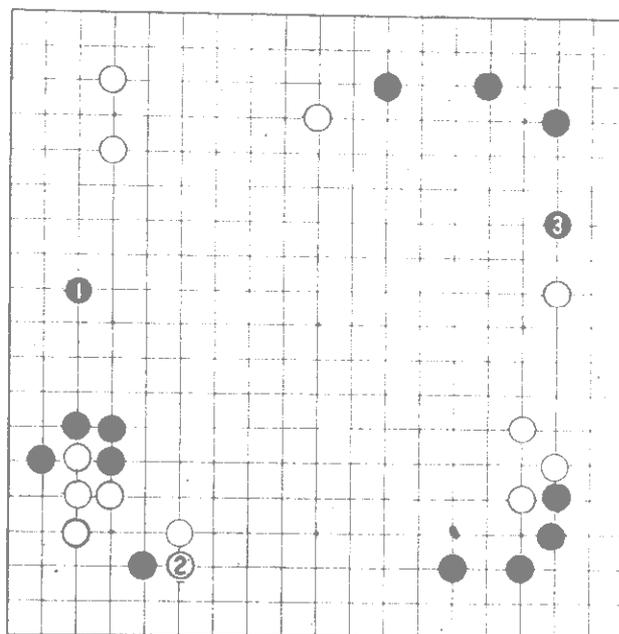
问题图 20

解 答

问题17（黑先）：

正解图：

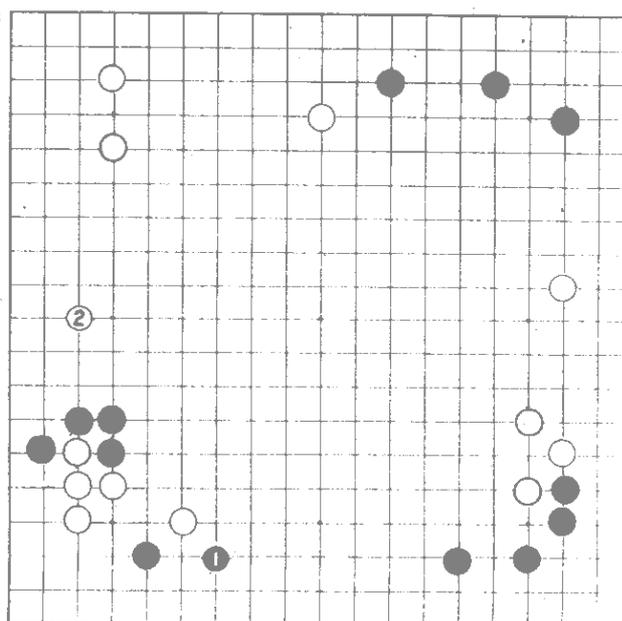
黑弃子在 1 位拆出是好手。白 2 挡必然，黑先手抢到了拆的大场，可以满足。



正解图

失败图：

黑 1 不好，白 2 后黑左下角四子无眼，成为被攻之形。

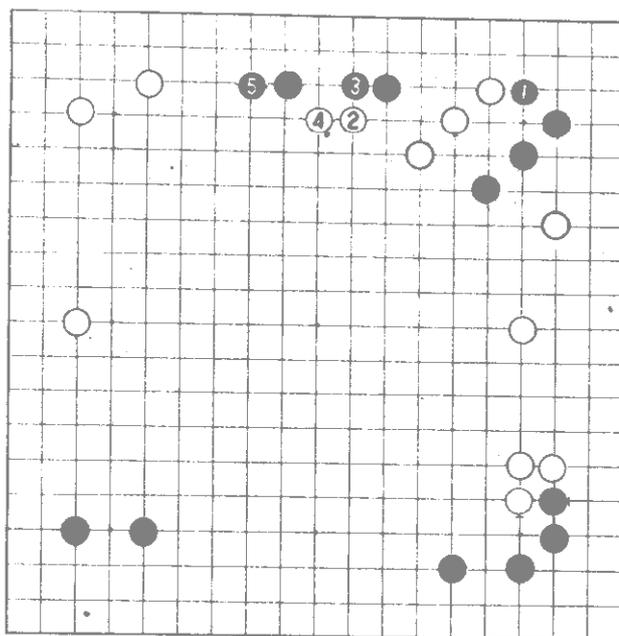


失败图

问题18（黑先）：

正解图：

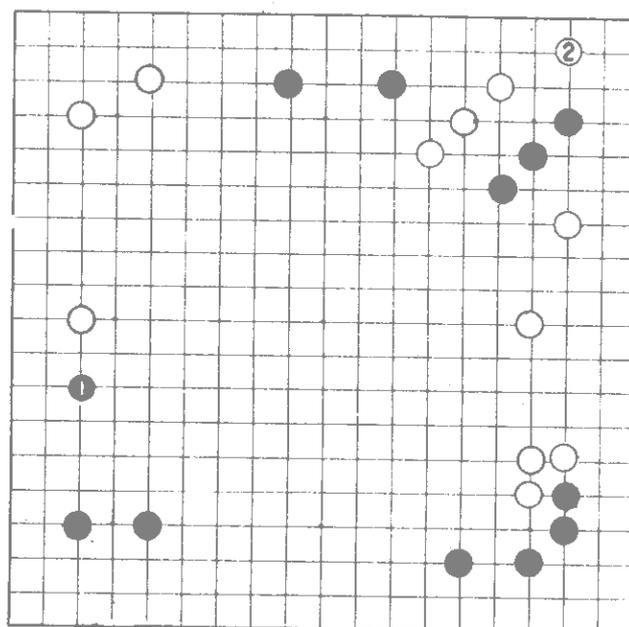
黑 1 尖顶漂亮，
在角上生根的同时，
迫白在 2 位飞，黑 3、
5 顺势长出，实利大。



正解图

失败图：

黑 1 不好，白 2
占据了要点，黑三子
无根被动。

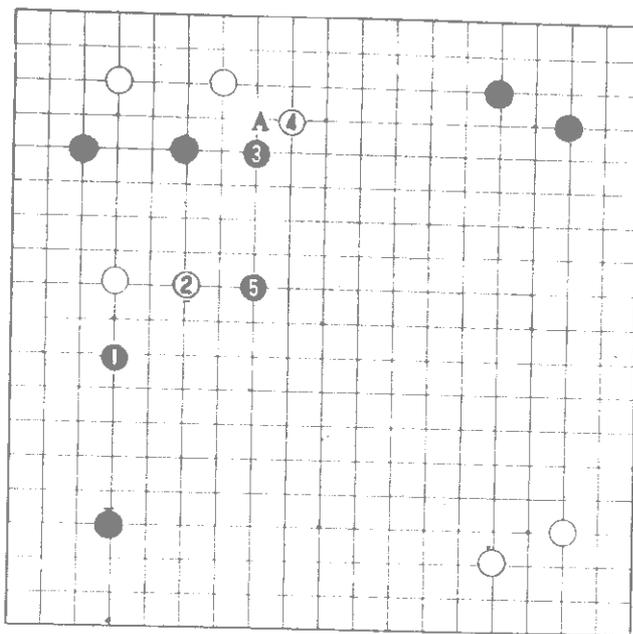


失败图

问题19 (黑先):

正解图:

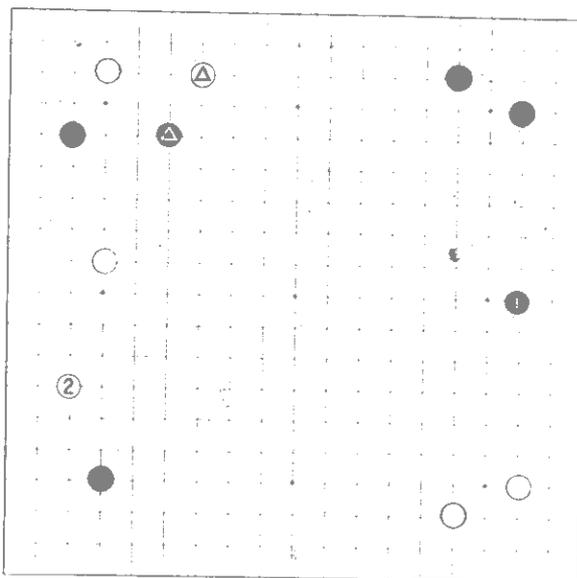
黑 1、3、5 次序好，白中央两子成为苦形。黑 3 走 A 位也是一策。



正解图

失败图:

黑 1 不当，白 2 后，黑 \triangle 与白 \triangle 的交换大损。

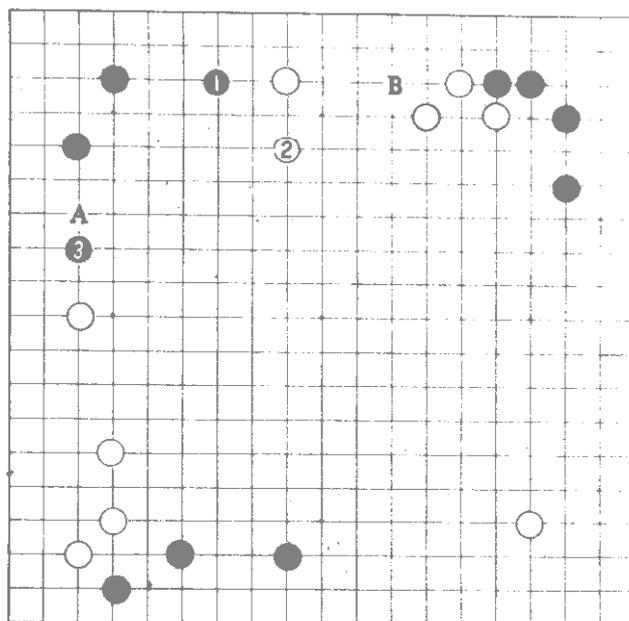


失败图

问题 20 (黑先):

正解图:

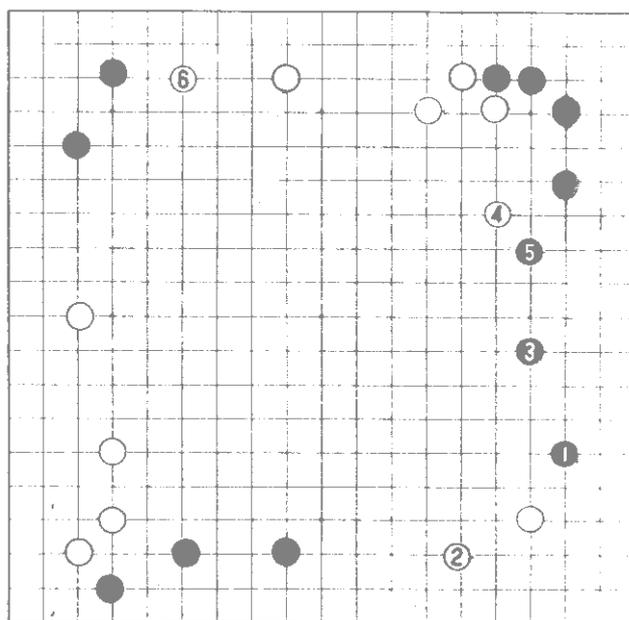
黑 1、3 次序好，
左上角得到实利很大。
黑 1 时白如在 A 位拆，
黑则在 B 位打入。



正解图

失败图:

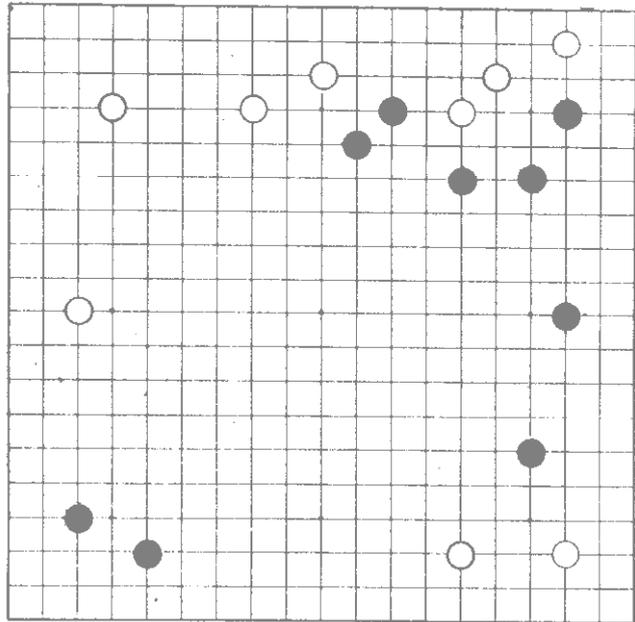
黑 1 方向错误。
白 6 拆出后棋形坚实，
结构合理。



失败图

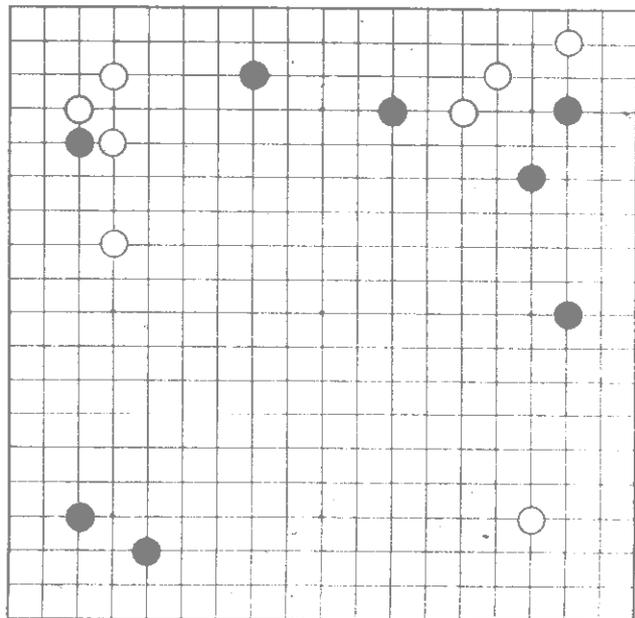
四 级

问题 21 (黑先) :
此际哪里最为紧
要 ?



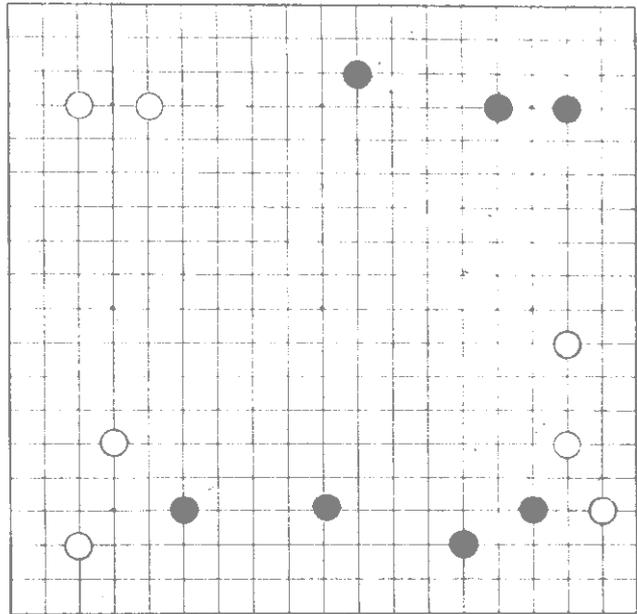
问题图 21

问题 22 (黑先) :
重点应该在右上
方。



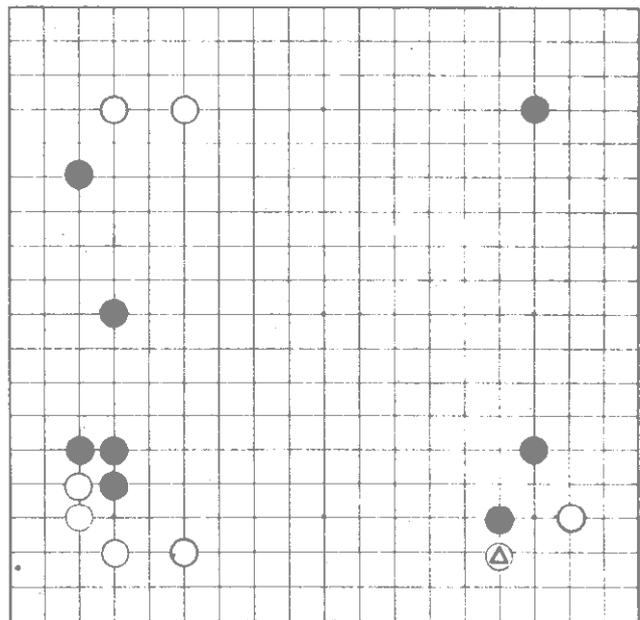
问题图 22

问题 23 (黑先) :
 两边均有大场 ,
 哪边更大呢 ?



问题图 23

问题 24 (黑先) :
 白 ⊙ 托后 , 黑面
 临着方向的选择。



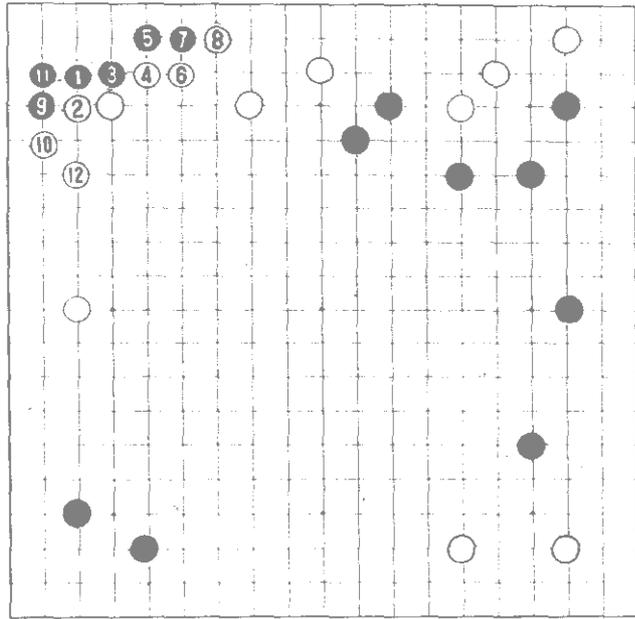
问题图 24

解 答

问题21(黑先):

正解图:

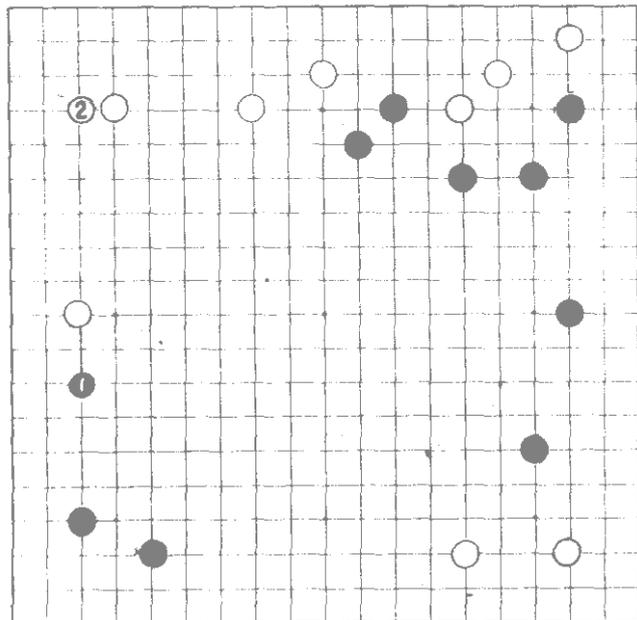
黑1是要点,以下至11先手活角,黑大满意。



正解图

失败图:

黑1不好,白在2位立下后,左上角成为坚实的实空。

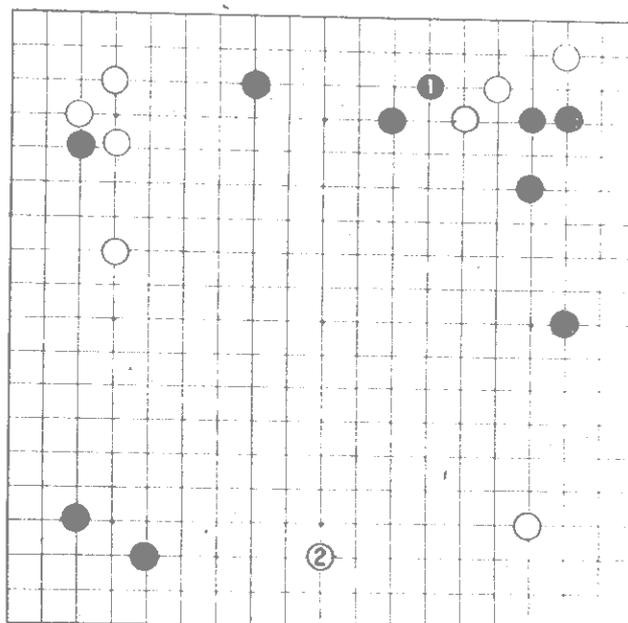


失败图

问题22 (黑先):

正解图:

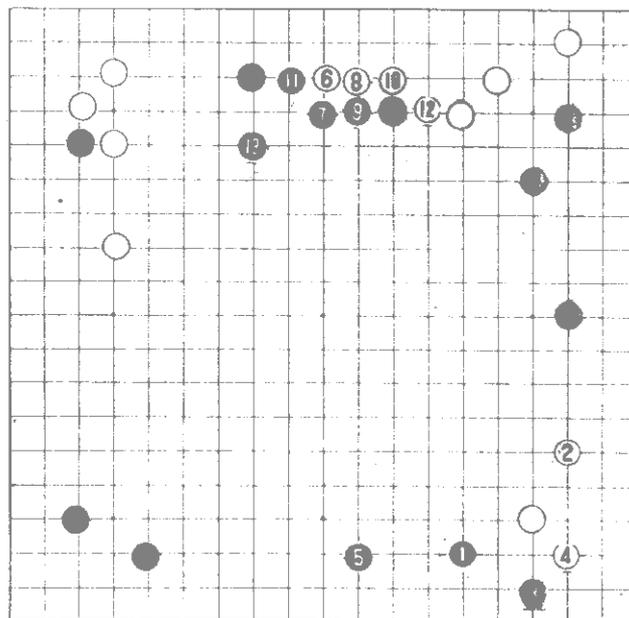
黑 1 好手且急所，逼攻白三子的同时补牢自己。白 2 占大场，黑 3 是形的攻击要点。



正解图

失败图:

黑 1 显然不妥。白 2、4 与黑 3、5 交换后，在 6 位打入严厉，黑空被先手掏空，白实利很大。

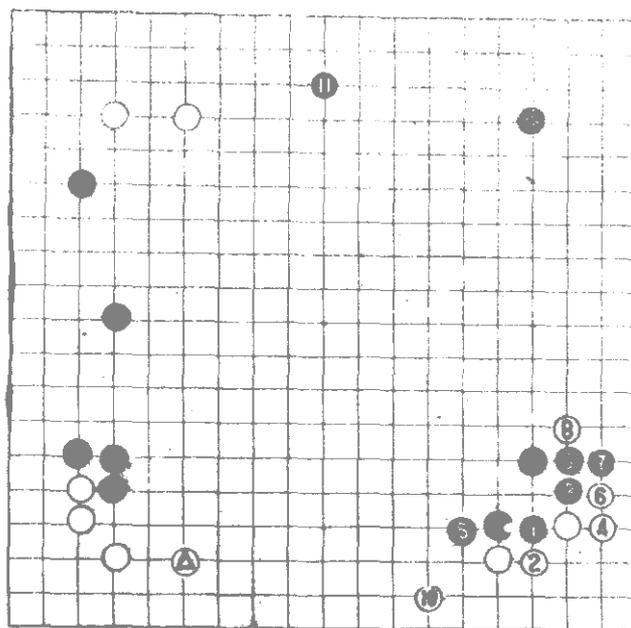


失败图

问题 24 (黑先):

正解图:

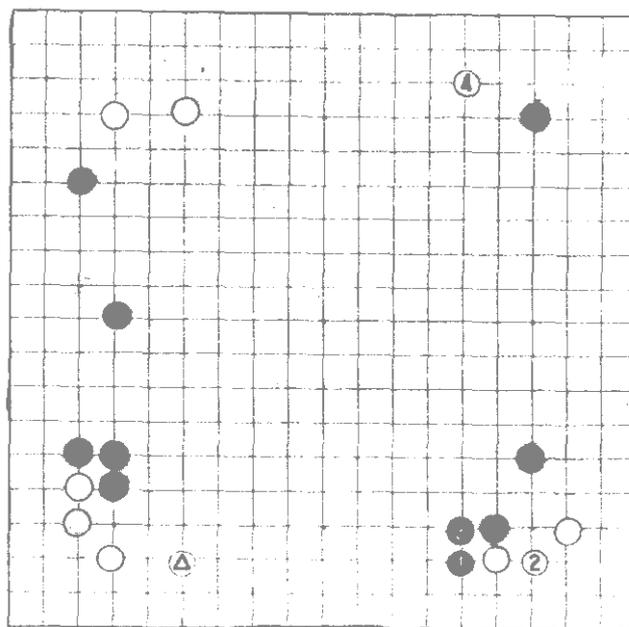
黑 1 正确。以下至 10, 双方均是最好的应接。黑因右上的子力配置, 在 11 位拆出后棋形雄大, 且白 10 和白 ② 正好相撞头, 违背棋理。



正解图

失败图:

黑在 1 位扳方向有误, 与前面的布局意图不符, 因有白 ①, 下边不是成空的地方。

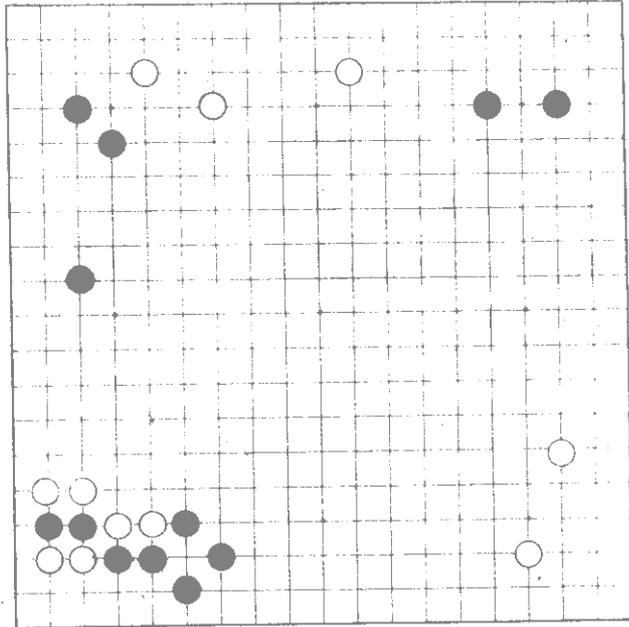


失败图

三 级

问题 25(黑先):

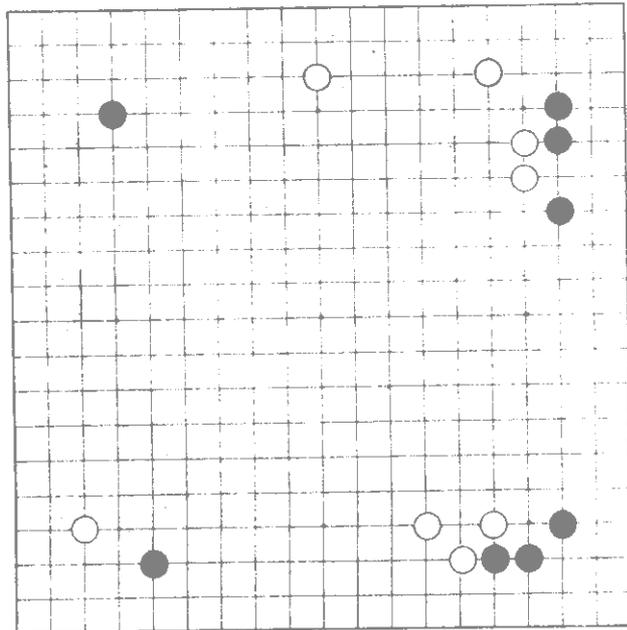
哪里是此形的急所？要充分利用厚味的作用。



问题图 25

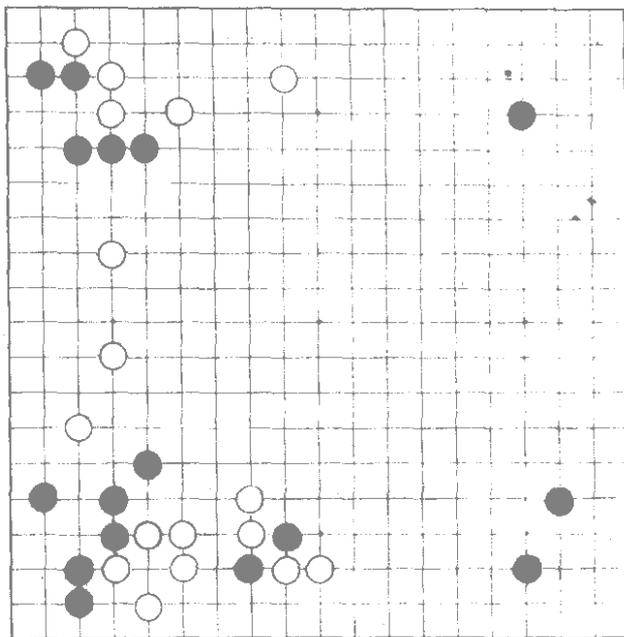
问题 26(黑先):

右下角的定式还未结束，黑应做怎样的选择？



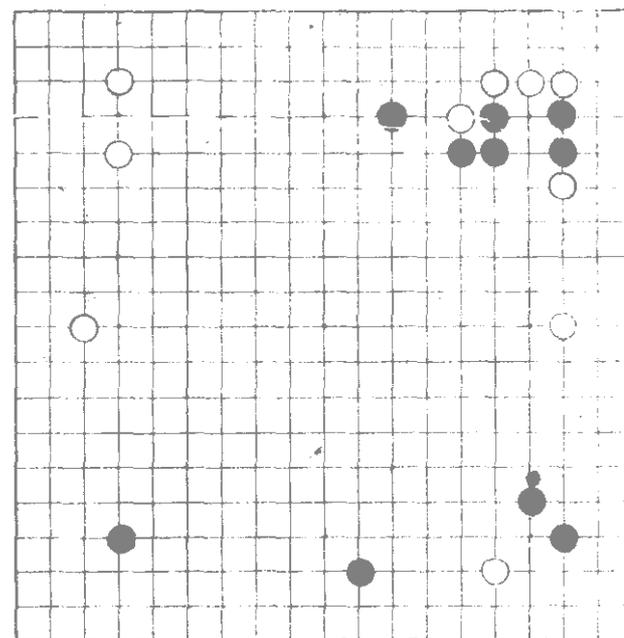
问题图 26

问题27 (黑先):
 重点当然在左上方, 是双方的攻防急所。



问题图 27

问题28 (黑先):
 重要的是次序问题。



问题图 28

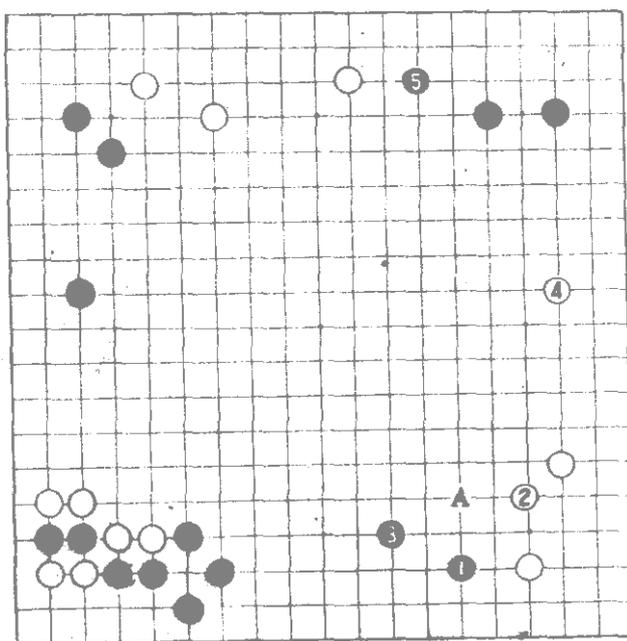
解 答

问题 25 (黑先):

正解图:

黑 1 是利用左下厚势的急所，以下进行至 5，黑的步调相当流畅。

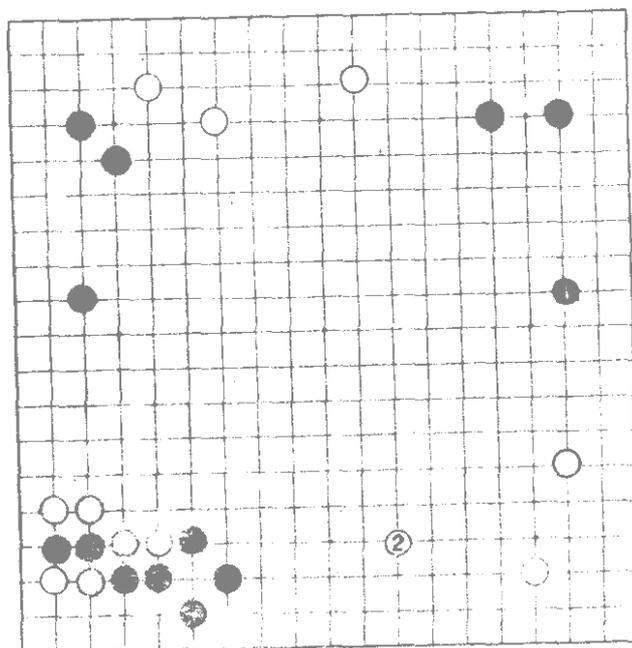
白 2 如直接在 4 位拆，则黑可在 A 位跳。



正解图

失败图:

黑 1 方向错误，
白 2 占据了要点。

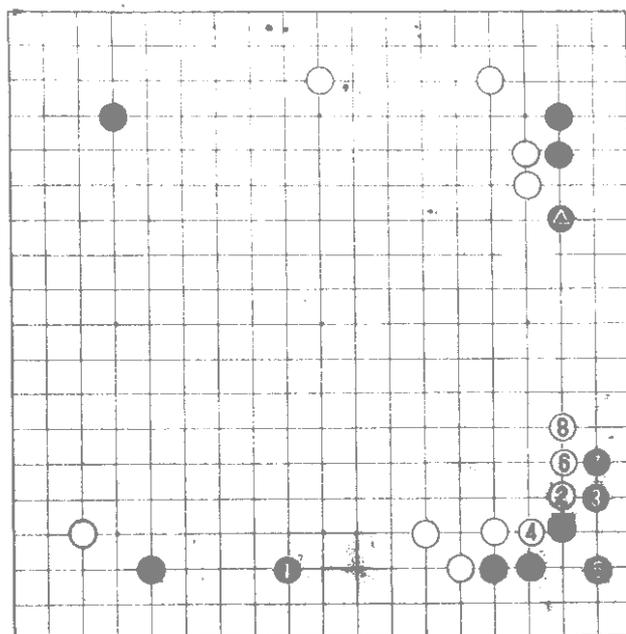


失败图

问题 26 (黑先):

正解图:

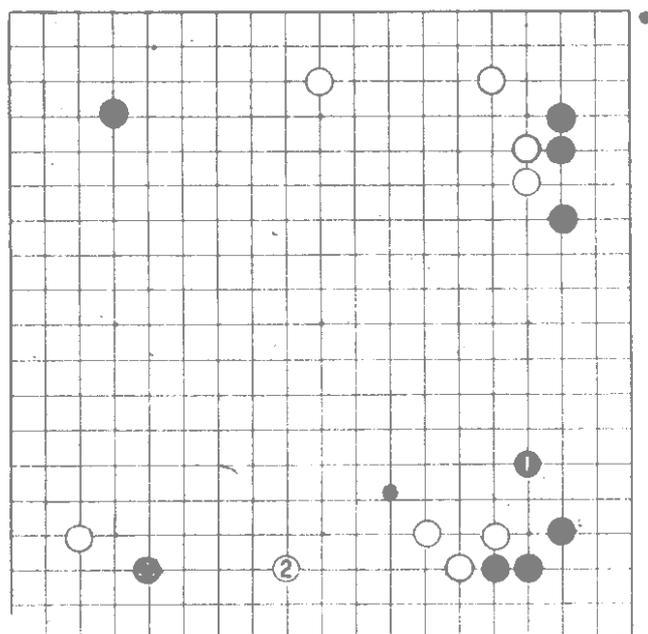
黑 1 拆时, 白 2 靠当然。以下黑 3 至白 8 后, 白虽厚, 但黑 1 的拆和 ⊙ 的位置极佳, 黑可以满足。以上是定式运用的要领。



正解图

失败图:

黑如照搬定式在 1 位飞, 白在 2 位三间低夹是一石二鸟的好手。

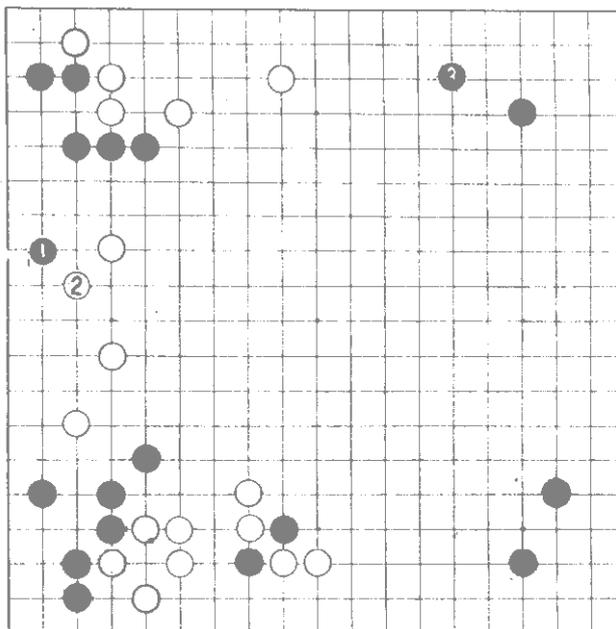


失败图

问题 27 (黑先):

正解图:

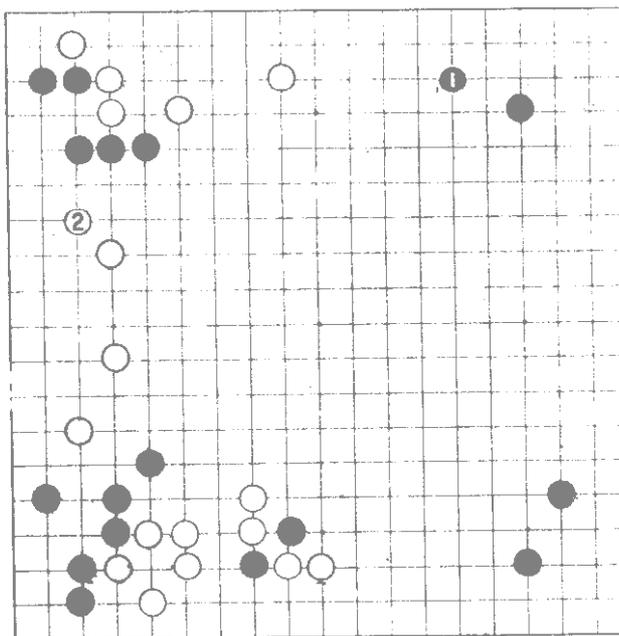
黑 1 先手加强了自己, 然后在 3 位小飞守角, 大成功。



正解图

失败图:

黑先走 1 位守角, 白 2 则占据了双方的急所, 黑次序错。



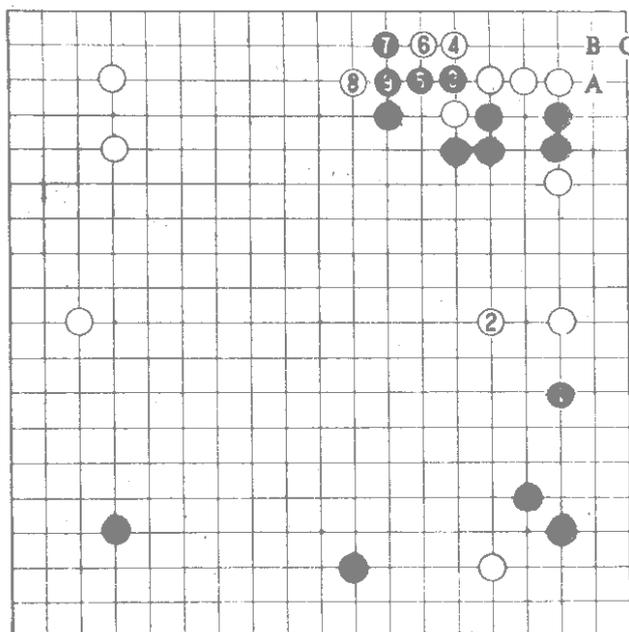
失败图

问题 28 (黑先):

正解图:

黑先在 1 位与白 2 交换是好手。

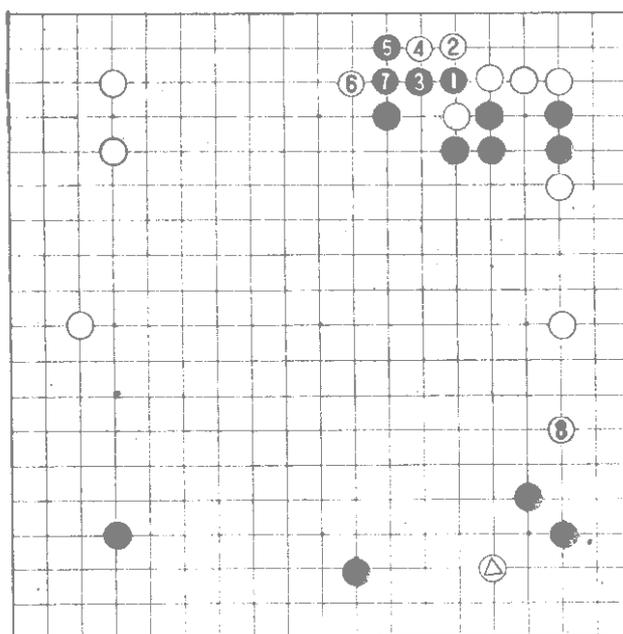
黑 9 以后，黑角上留有黑 A、白 B、黑 C 打劫的味道。



正解图

失败图:

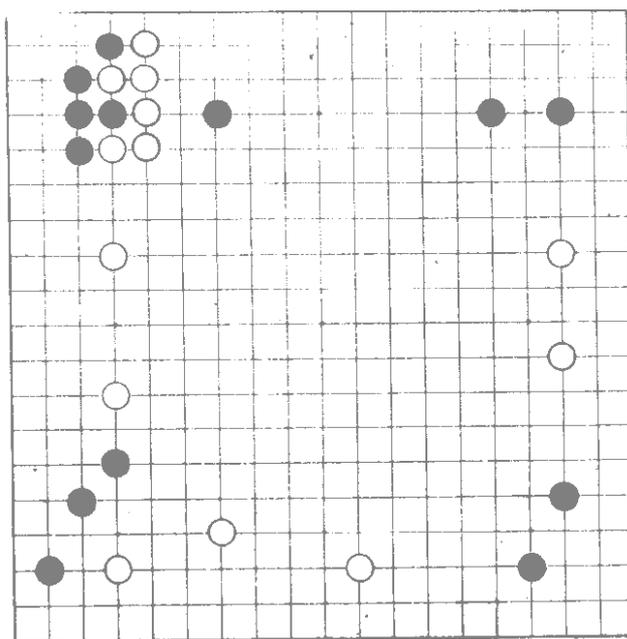
黑先在 1 位断，白 2 扳吃以后在 6 位先手利用，然后在 8 位拆，△子也有了活力。



失败图

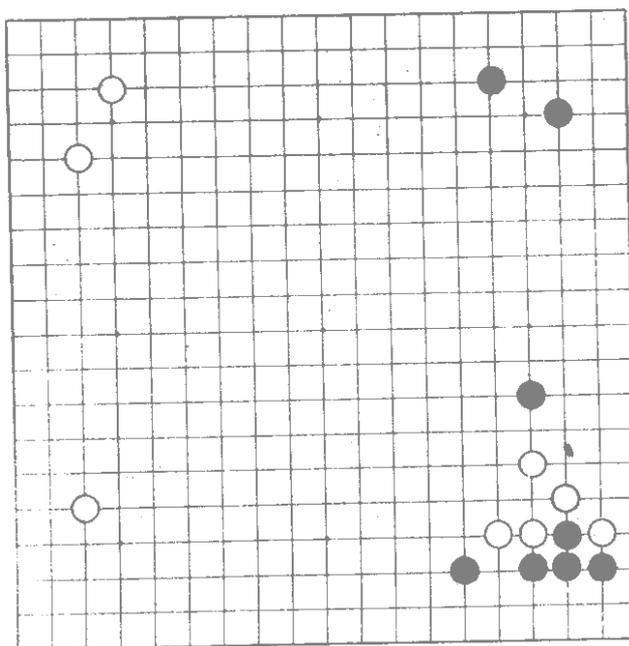
二 级

问题 29 (黑 先) :
此形的急所在哪
里 ?



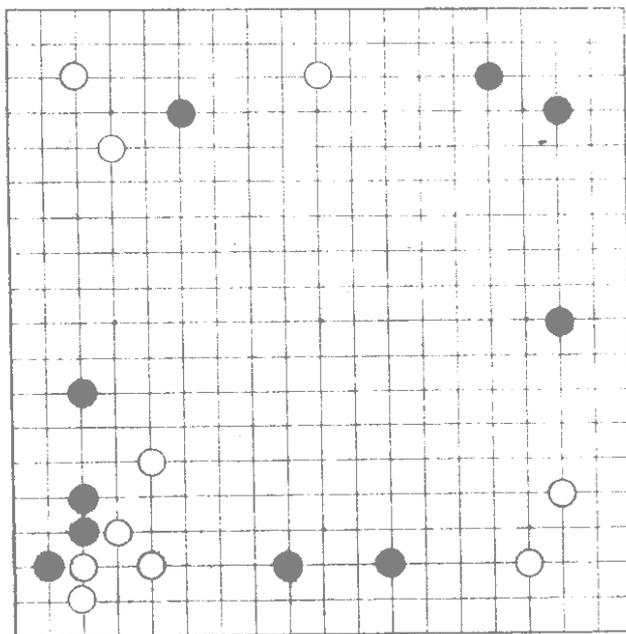
问题图 29

问题 30 (黑 先) :
黑的着眼点在左
下角。要慎重落子，
考虑与全局的配合。



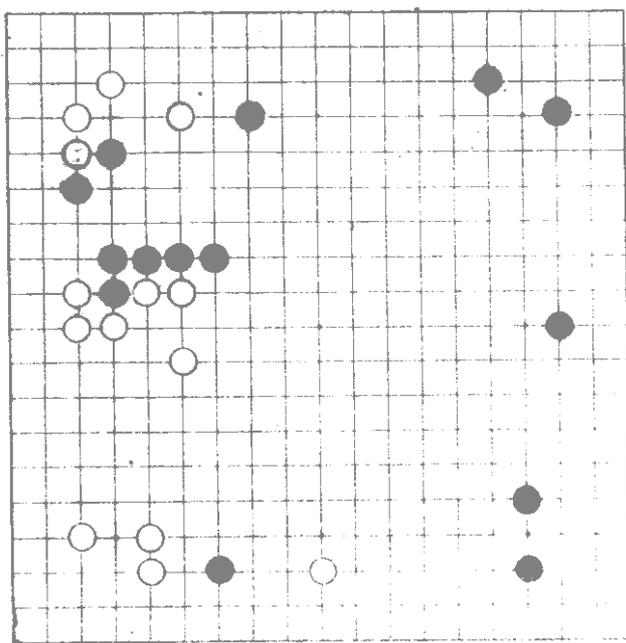
问题图 30

问题 31 (黑先) :
 对于上面星下的
 白子 , 应从哪边逼 ?



问题图 31

问题 32 (黑先) :
 处理左下的黑一
 子是当务之急 , 但切
 记不要盲目逃跑。



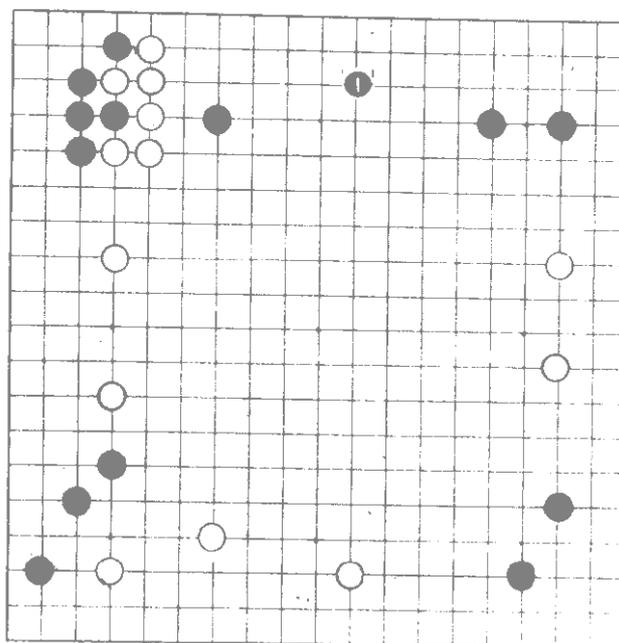
问题图 32

解 答

问题 29 (黑先):

正解图:

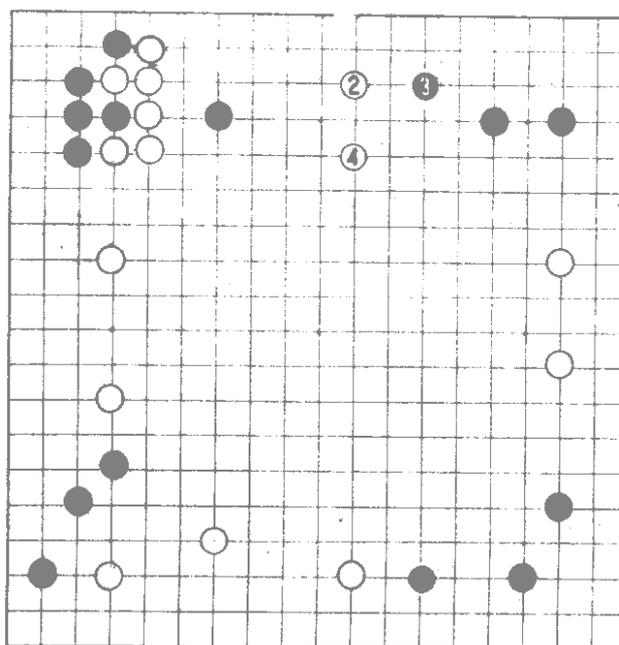
黑 1 是唯一的选择, 拆得恰到好处。



正解图

失败图:

黑 1 不好。白 2、4 后黑形不好, 白上边实空很大。

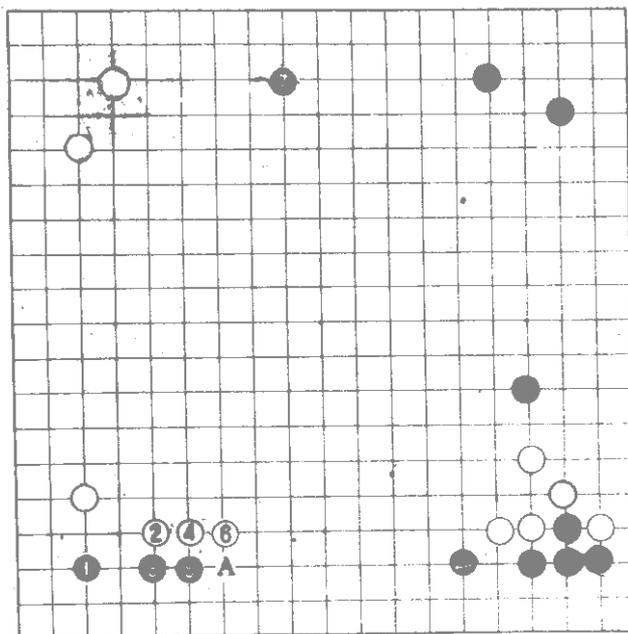


失败图

问题 30 (黑先):

正解图:

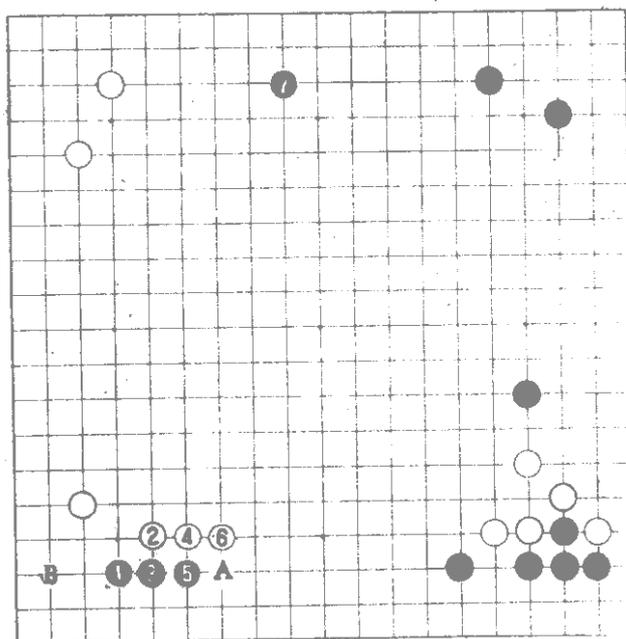
黑 1 急所。白 2 飞必然，以下至 6，黑可先手抢到 7 拆的大场。此后，白 A 拐虽很大，但黑的 ④ 子可得到充分发挥。



正解图

失败图:

黑 1 时，白 2 至 6 的应接正确。以后白有 A、B 两个好点可以选择，与正解图比明显不好。

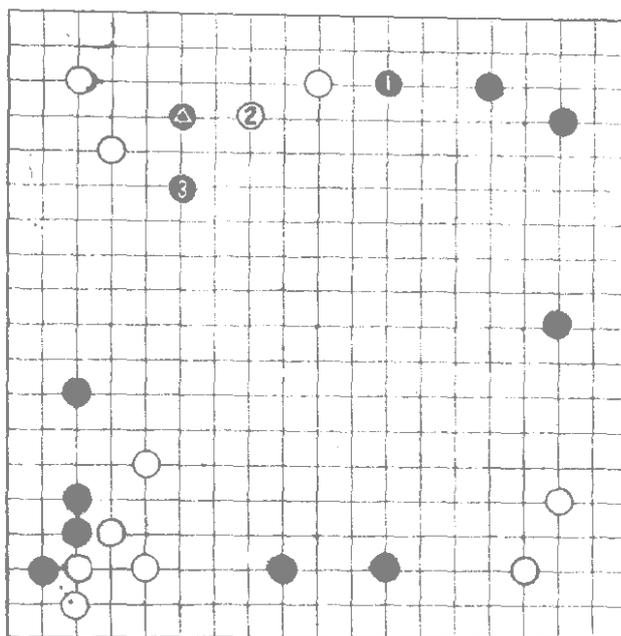


失败图

问题 31 (黑先) :

正解图 :

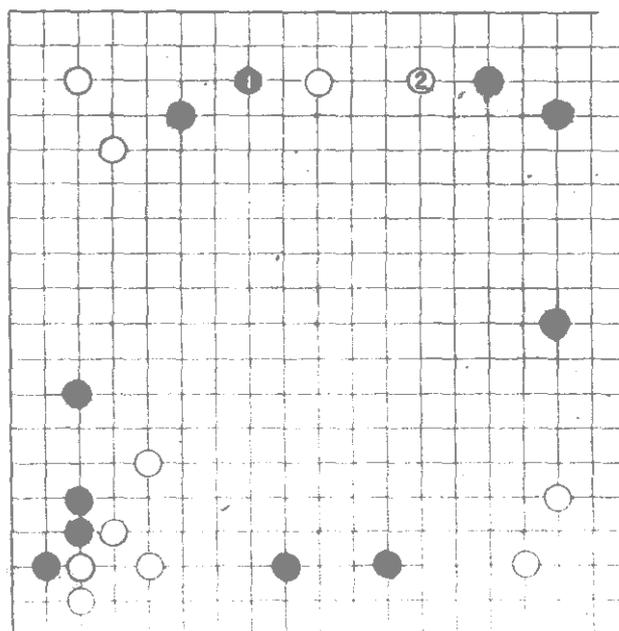
黑 1 若直接在 3 位跳, 则白可拆二。
现黑先在 1 位拆是调子的要求。



正解图

失败图 :

黑 1 是凑着。白 2 拆出后安定, 黑不够紧凑。

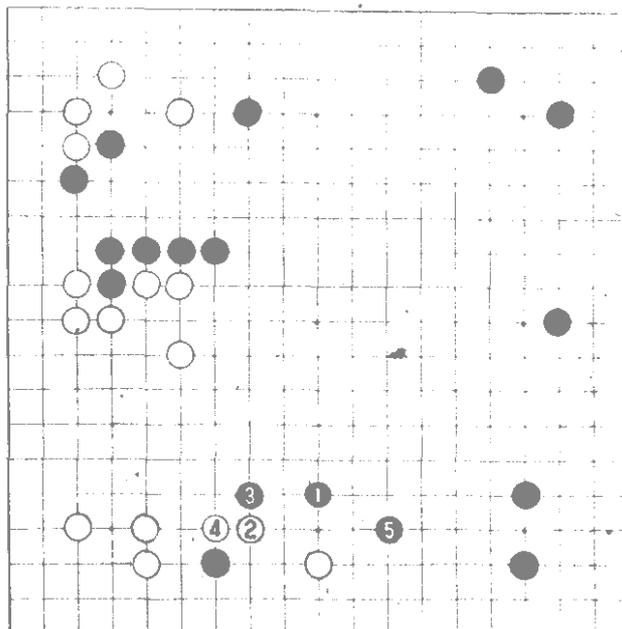


失败图

问题32 (黑先):

正解图:

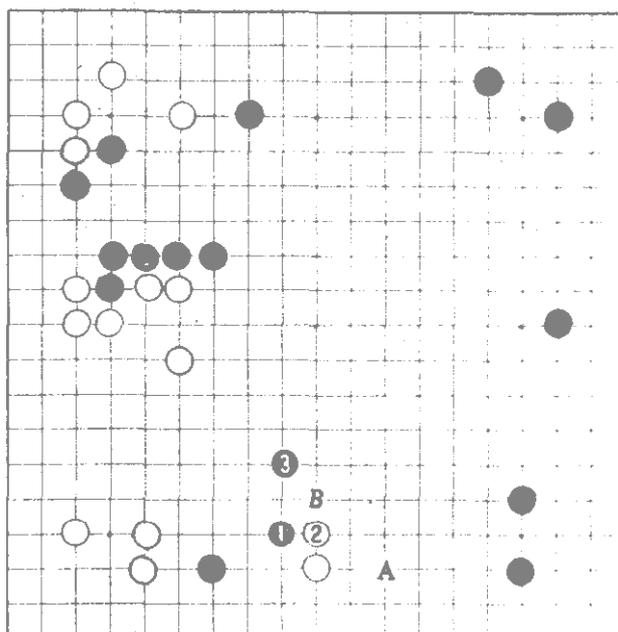
黑 1、3、5 弃一子而加强中腹是宏大的构思，感觉极佳，全局主动。



正解图

失败图:

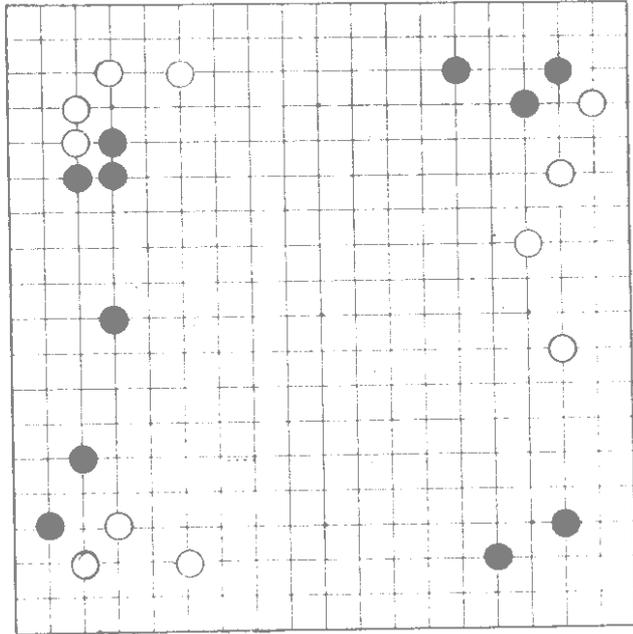
黑 1、3 直接跑出太重，而且白出头后黑的模样被破坏。黑 1 如在 A 位拆，白则在 B 位跳，黑也不好。



失败图

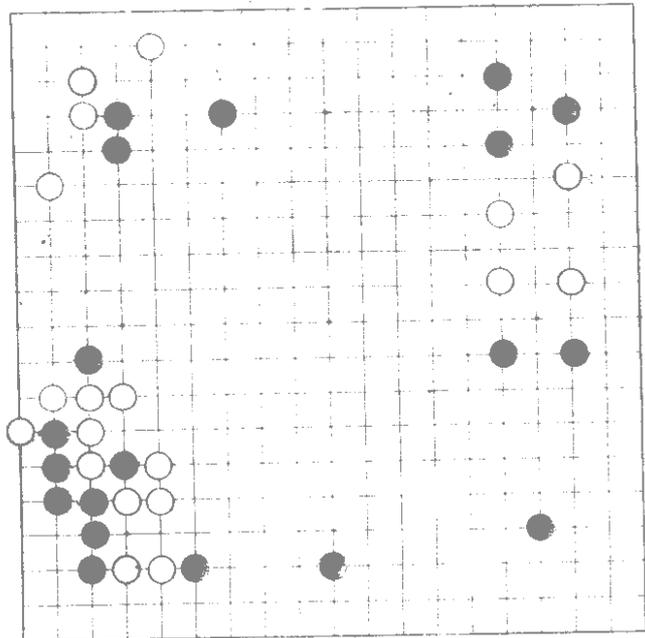
— 级

问题 33 (黑先) :
此形关键点在
哪里 ?



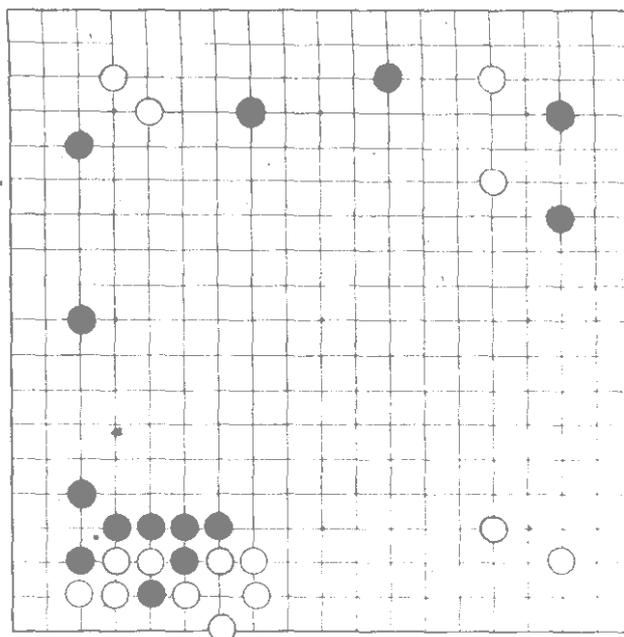
问题图 33

问题 34 (黑先) :
哪里最大 ?



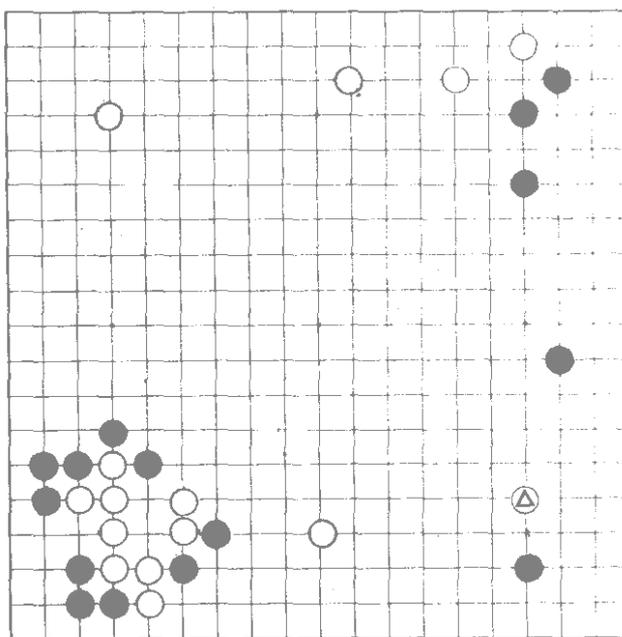
问题图 34

问题 35 (黑先):
 黑有一举两得的
 着手。



问题图 35

问题 36 (黑先):
 自△挂后，黑应
 如何选择定式。



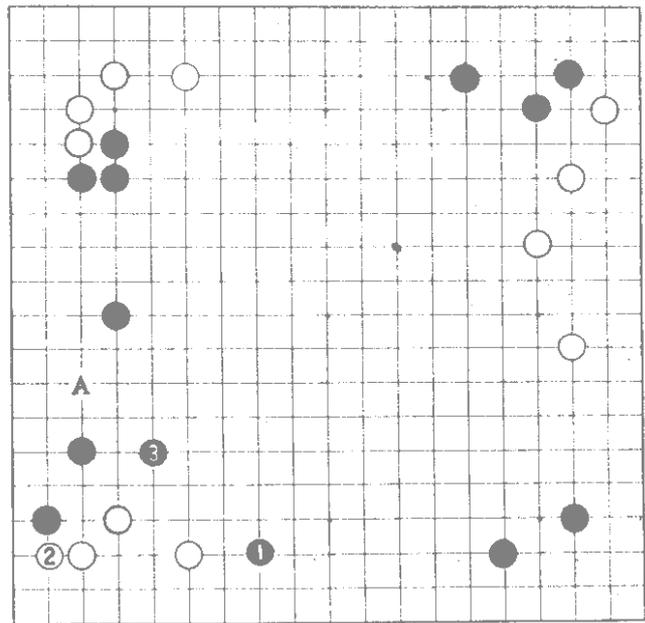
问题图 36

解 答

问题 33(黑 先):

正解图:

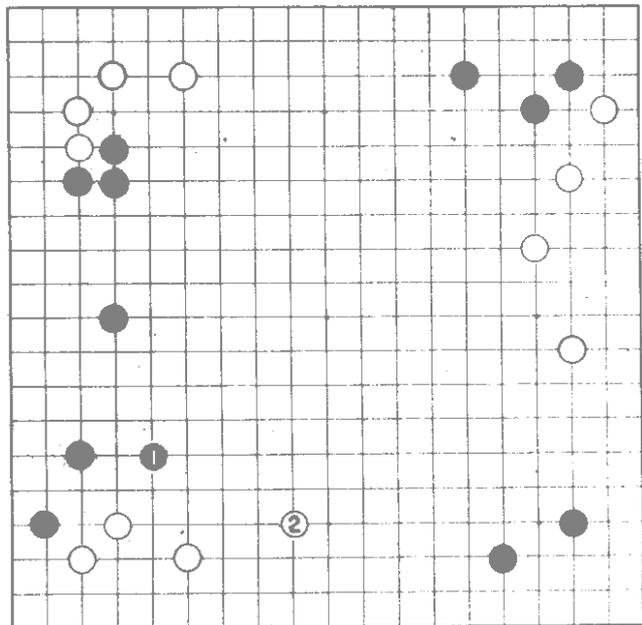
黑 1 的作用是限制白在 A 位打入。白 2 挡后, 黑 3 跳起调子好。



正解图

失败图一:

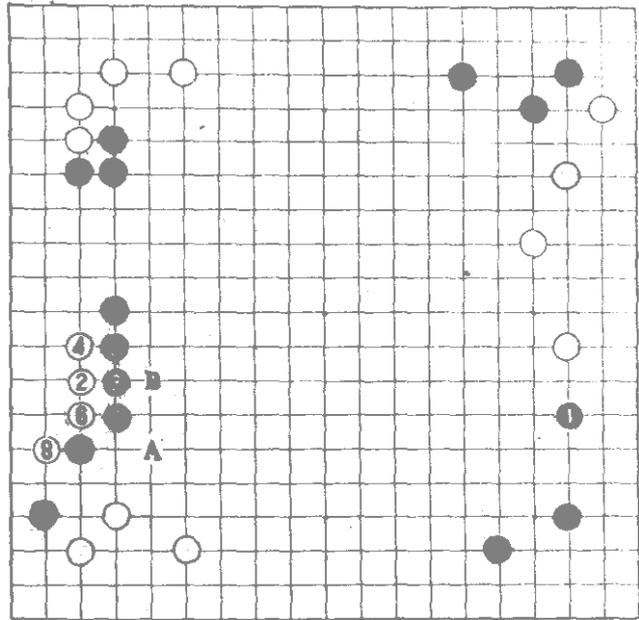
黑 1 与白 2 交换后, 黑稍不满。



失败图一

失败图二：

此形的结果显然于黑不利。黑 3 如在 A 位跳，白则在 B 位跳，白好。

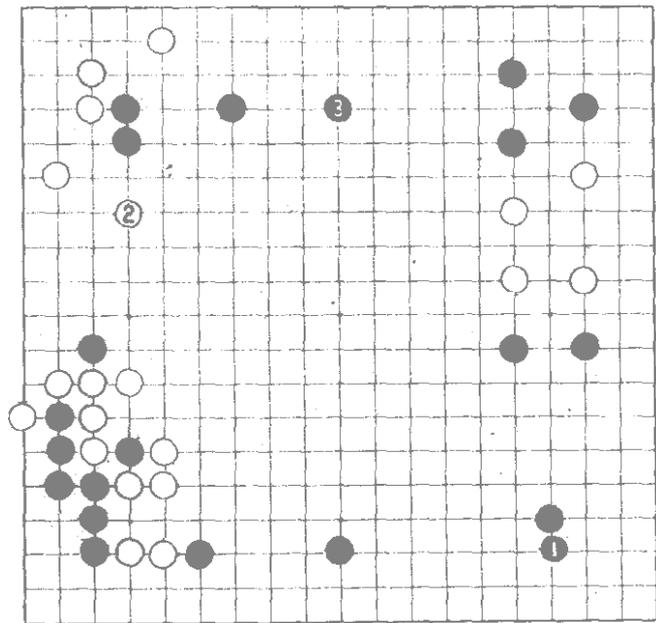


失败图二

问题 34 (黑先) :

正解图：

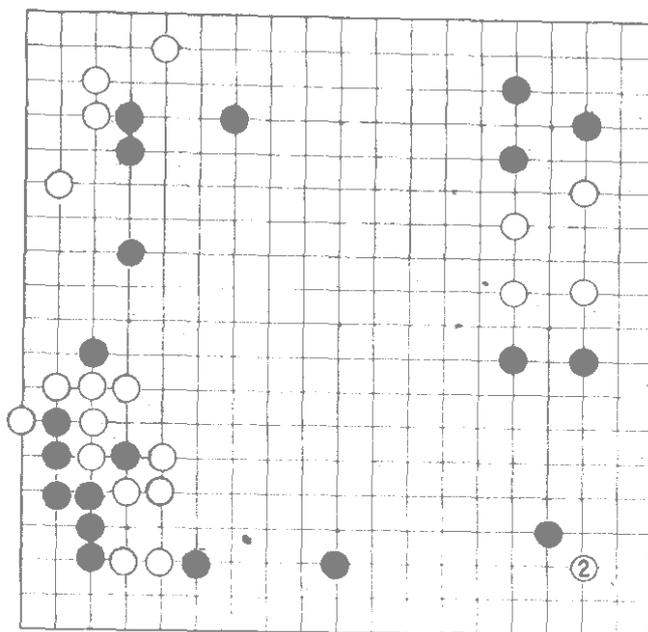
黑 1 极大，黑右下角形成坚实的模样。
白 2 飞起 黑 3 补厚。



正解图

失败图：

黑 1 价值不大，
白 2 点三三，黑空被
掏，实空受损。

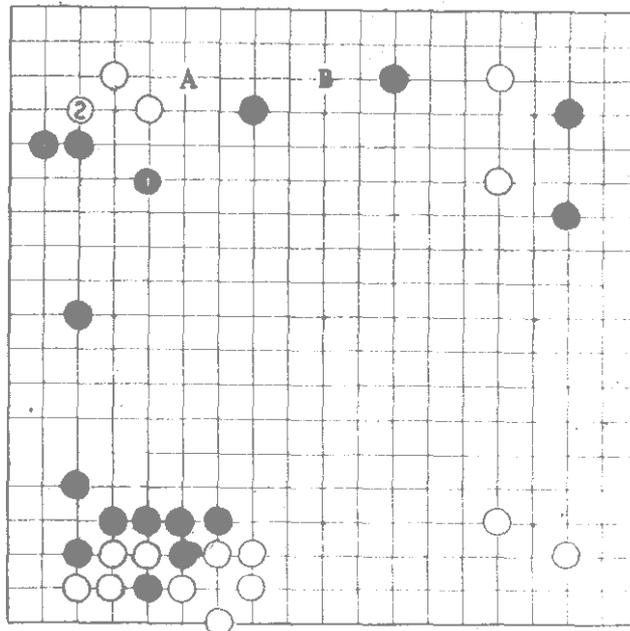


失败图

问题 35 (黑先)：

正解图：

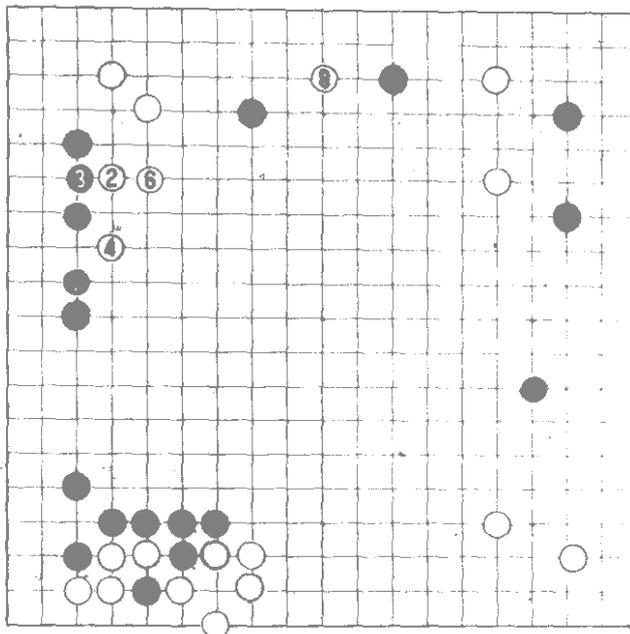
黑 1 小飞后，有
A 位飞的严厉手段，
而且也可限制白 B 的
打入。以下至 3，黑
左边形势可观。



正解图

失败图：

黑 1 方向有误。
白 2 至 6 先手利用后，
在 8 位打入，黑陷入
苦境。

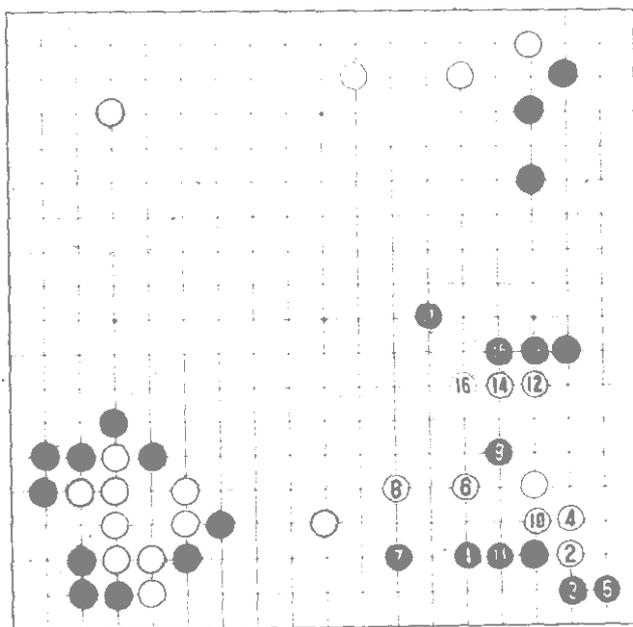


失败图

问题 36 (黑先)：

正解图：

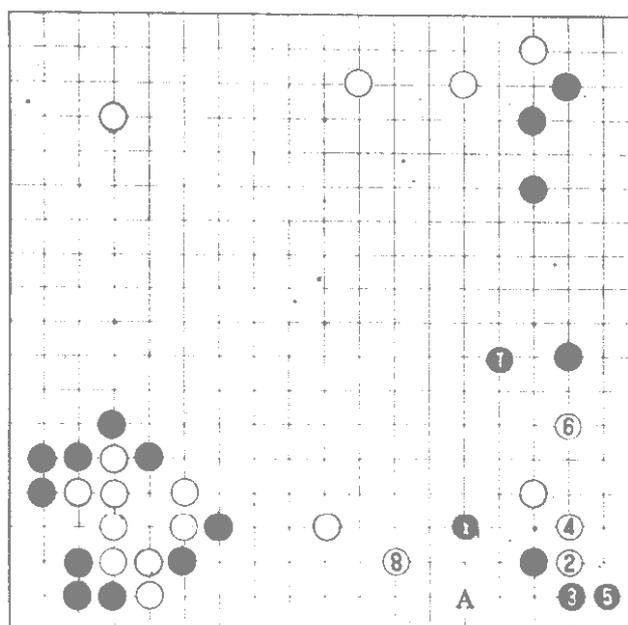
黑 1 选择跳的定式，位置极好，至 11 角上安定。黑 13 至 17 又得到较大实利。



正解图

失败图：

黑 1 位置高，白
8 后，留有瞄着 A 的
手段。

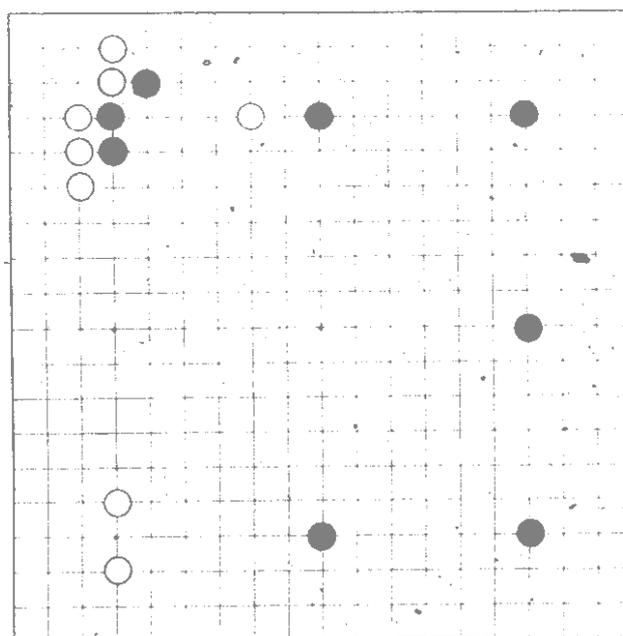


失败图

初 段

问题 37 (黑先):

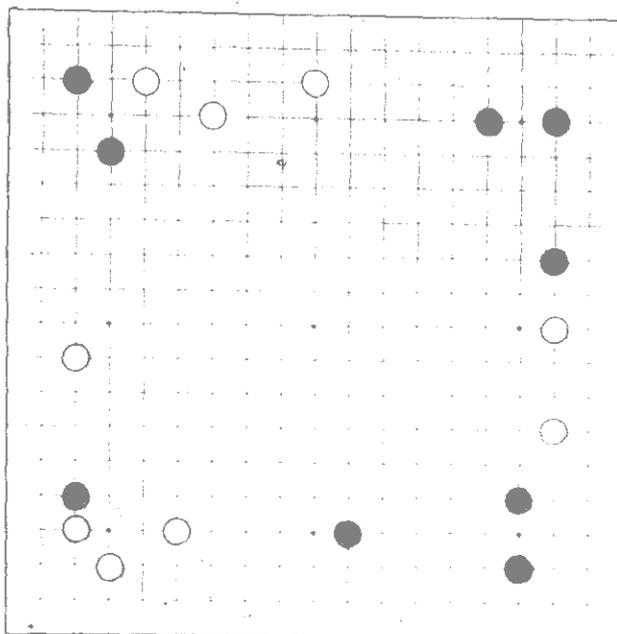
黑的着眼点在上
边，应如何利用黑三
子来配合大模样。



问题图 37

问题 38(黑先):

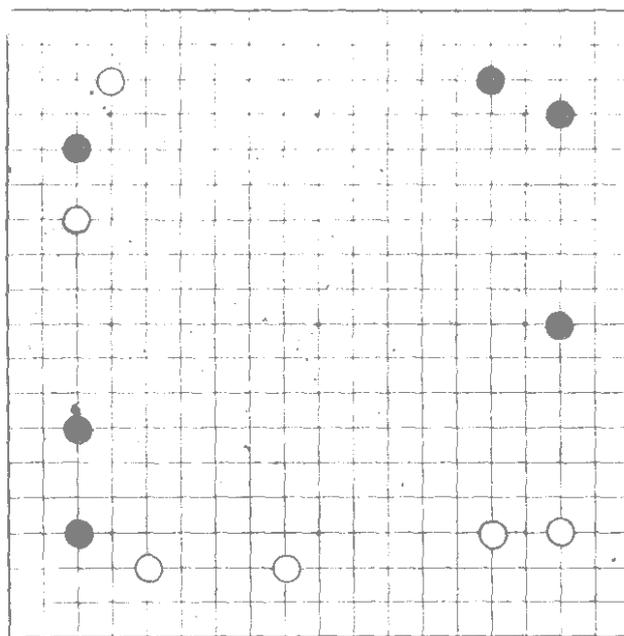
现在盘上大场虽
很多，但只有一处是
急所。



问题图 38

问题 39(黑先):

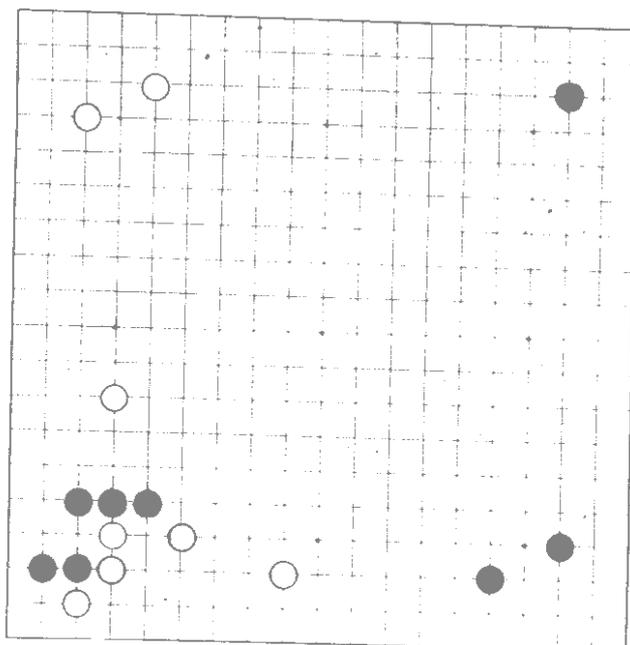
左上角白一间夹
后，黑应如何根据周
围的形势来选择定式。



问题图 39

问题 40 (黑先):

大场和急所是有根本区别的，急所是优先于大场的。



问题图 40

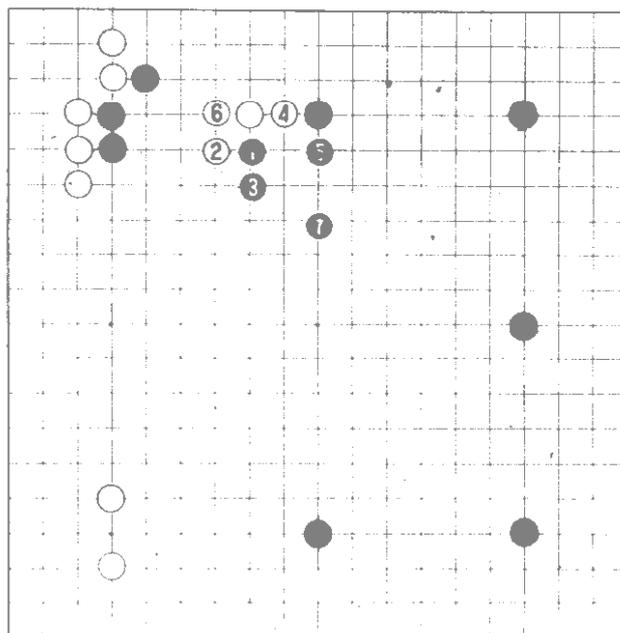
解 答

问题 37 (黑先):

正解图：

黑 1 靠紧凑，是和全局相配合的好手。逼白帮黑走厚，以下至 7 弃掉三子，黑右边模样雄大，布局成功。

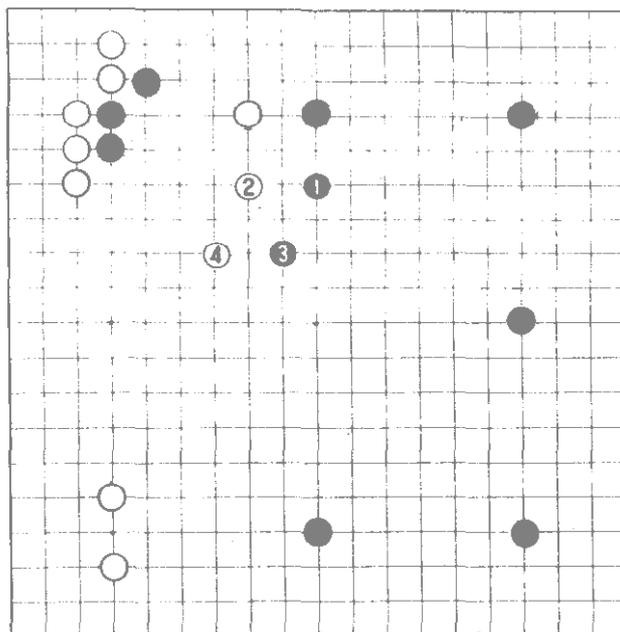
黑如直接动三子太重，白可顺势破黑模样。



正解图

失败图：

黑 1 跳太松，以下白 4 可与黑对围，之后白有在右边打入的手段，黑失败。

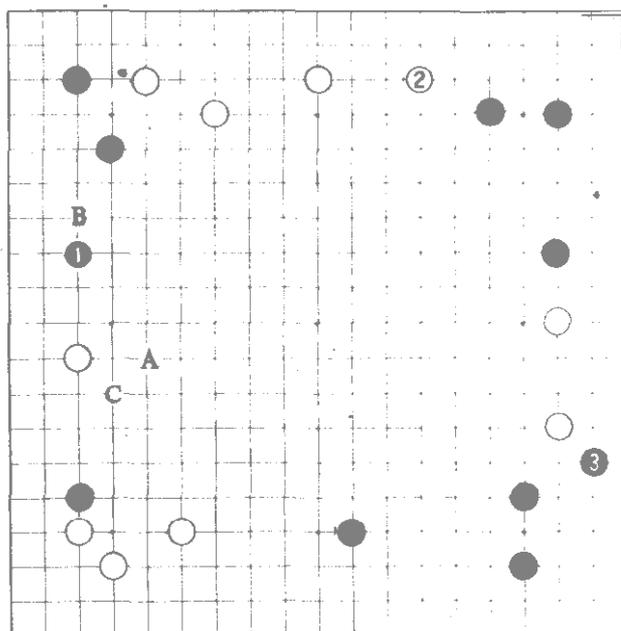


失败图

问题 38 (黑先)：

正解图：

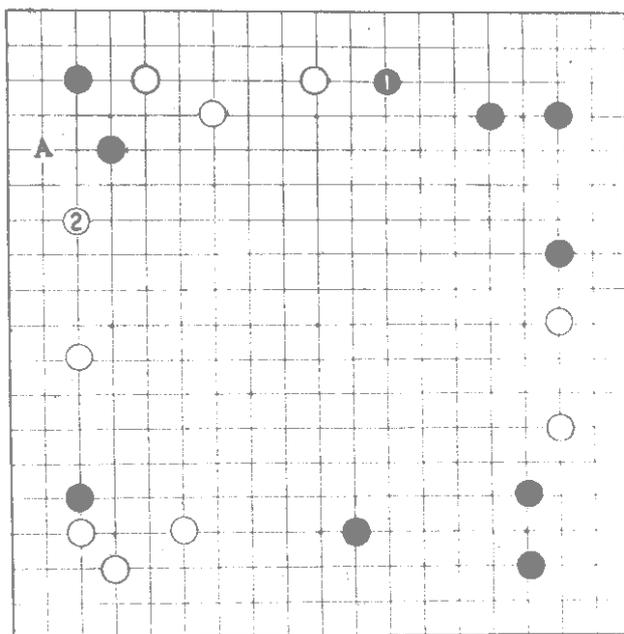
黑 1 拆正解。如大一路拆白 A 跳后，黑反而有 B 位的打入，黑失败。黑 1 后有 C 位的后续手段。



正解图

失败图：

黑 1 虽也是好点，
但白 2 后，A 位飞很
严厉，且左边的模样
也在增大，白好。

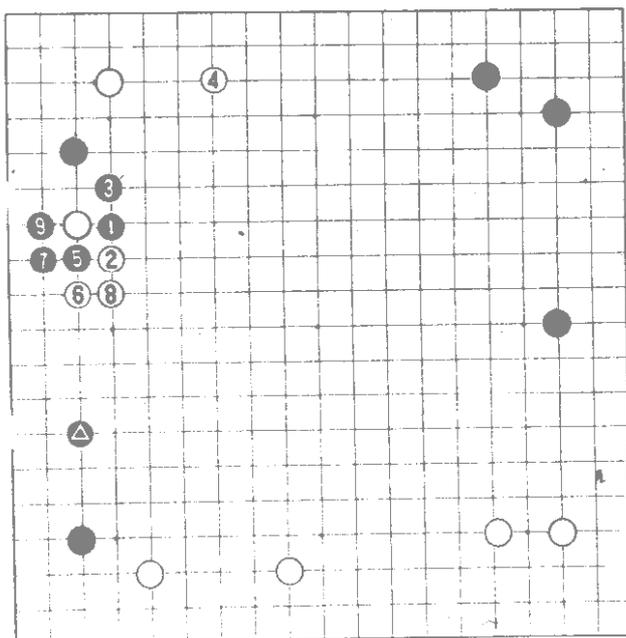


失败图

问题 39 (黑先)：

正解图：

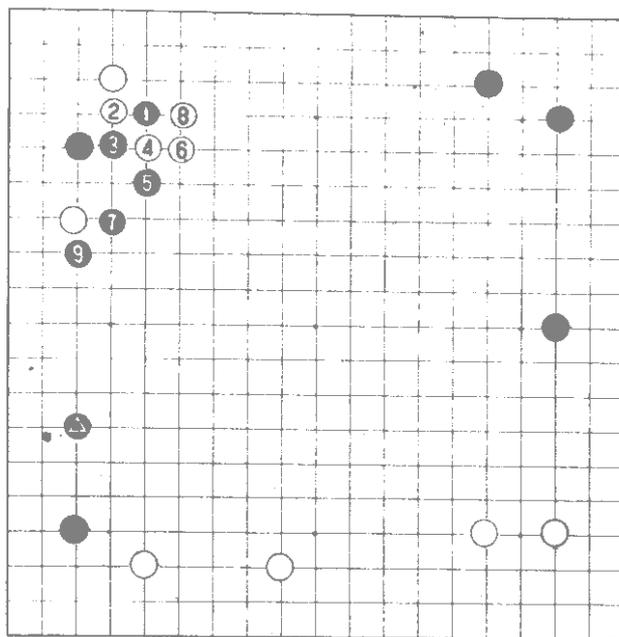
黑虽有种种定式
下法，但在这个场合，
黑 1 的靠是最佳定式
选择，至 9 拐吃后，
由于有黑△的作用，
白三子失去效率。切
记，定式的选择一定
要看全局的配合。



正解图

失败图：

黑选择 1 位飞的定式不好，以下至黑 9 由于有 △ 的关系，黑左边不是成空的地方，多少有重复之感。

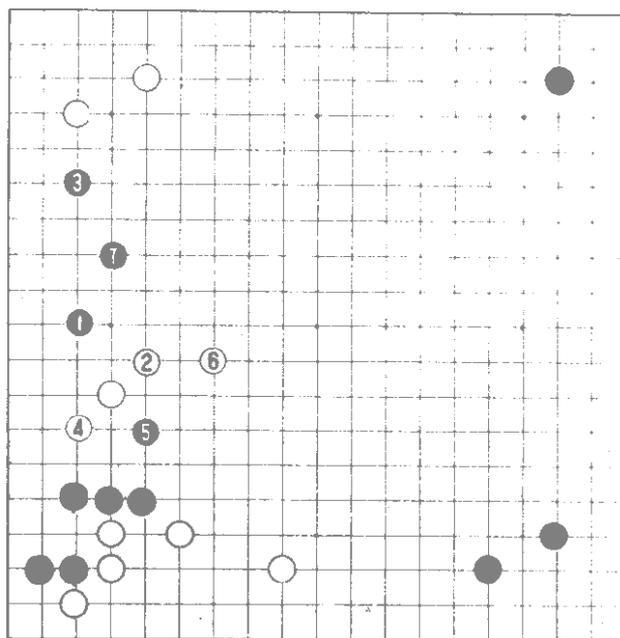


失败图

问题 40（黑先）：

正解图：

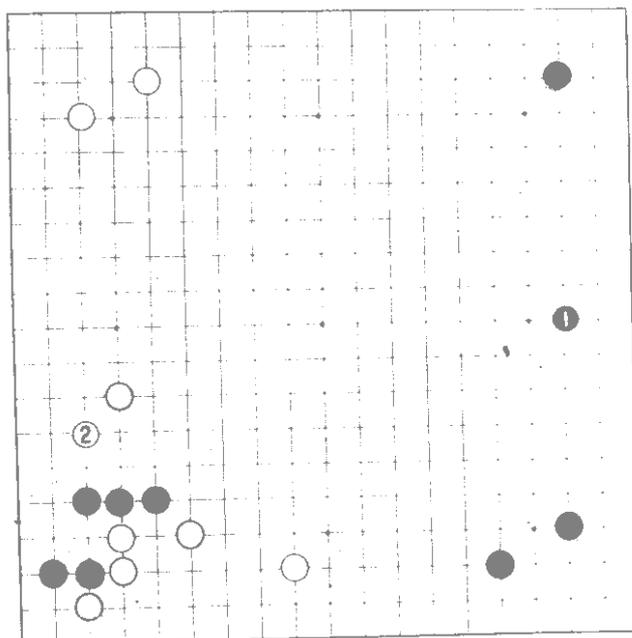
黑 1 的反夹是急所，白 2 尖必然，黑 3 顺势拆，以下至黑 7，黑棋形舒畅。



正解图

失败图：

黑 1 占大场虽说也是绝好点，但白 2 尖急所，黑数子有被攻之感，且白左边太广。

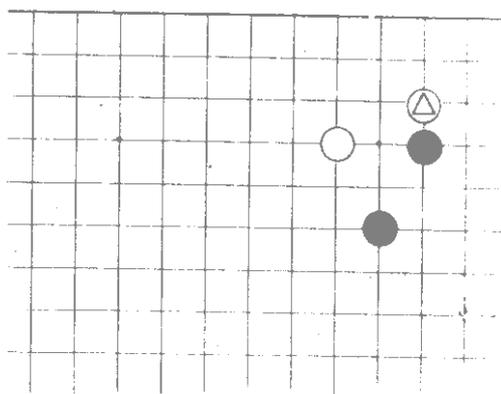


失败图

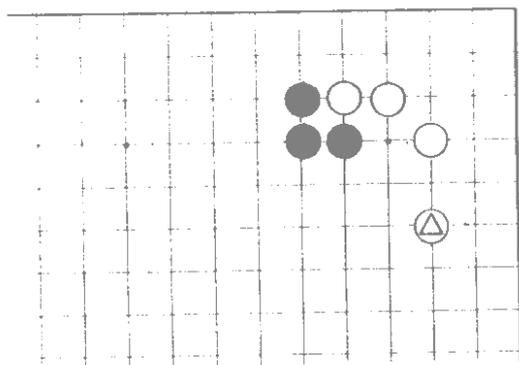
第二章 定式问题

九 级

问题 1 (黑先):
对于白 △ 的托, 黑
怎样处理妥当?



问题图 1

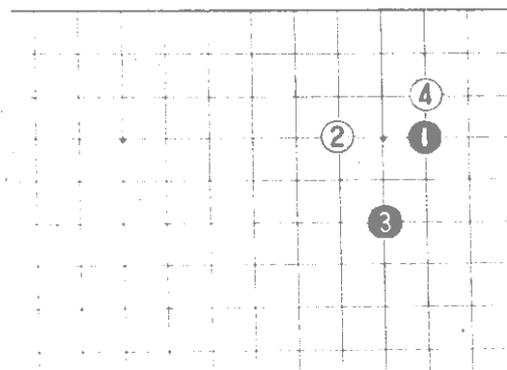


问题图 2

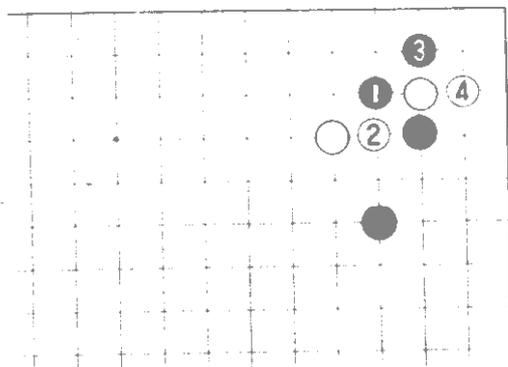
问题 2 (黑先):
这是常识问题, 自
△拆一, 黑正确的位置
在哪里?

经过图：

此形形成的过程演示。



经过图



失败图

失败图：

黑 1 扳无理。

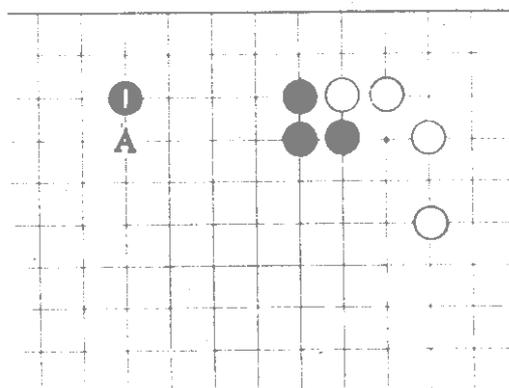
白 4 立下后，黑难以应付。

问题 2（黑先）：

正解图：

黑 1 的走法符合“立二拆三”的定规。

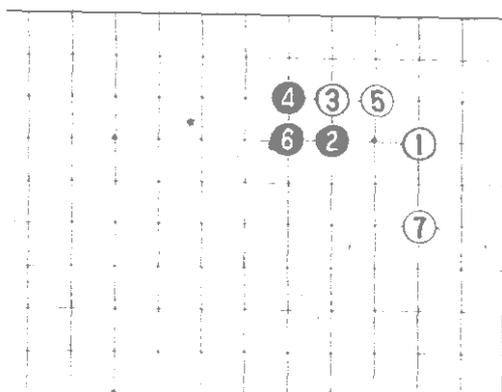
如重视中腹，也可于 A 位高拆。



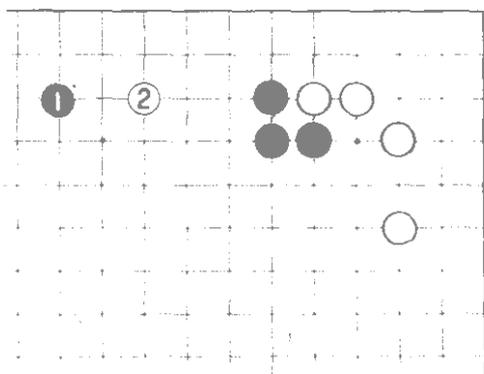
正解图

经过图：

此形形成的过程演
示。



经过图



失败图

失败图：

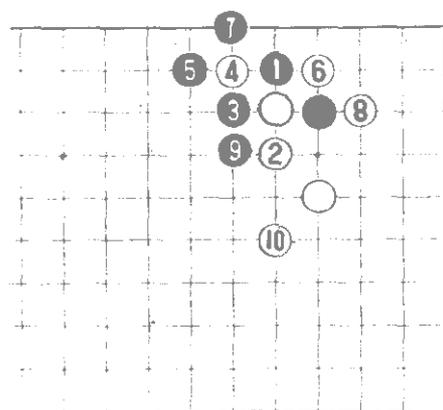
黑在 1 位大拆不好，
白有 2 位打入的手段。

黑 1 如在 2 位拆则
太小。

问题 3 (黑先)：

正解图：

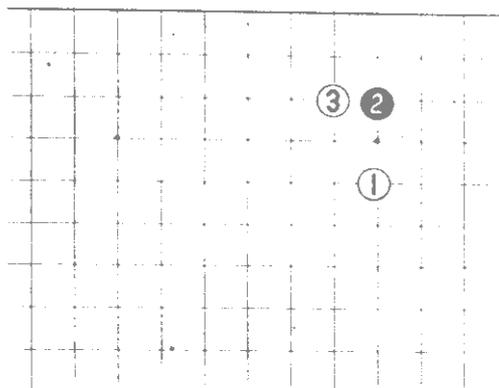
黑 1 扳是此际最好
的应手。以下至白 10 的
结果黑可以满足。



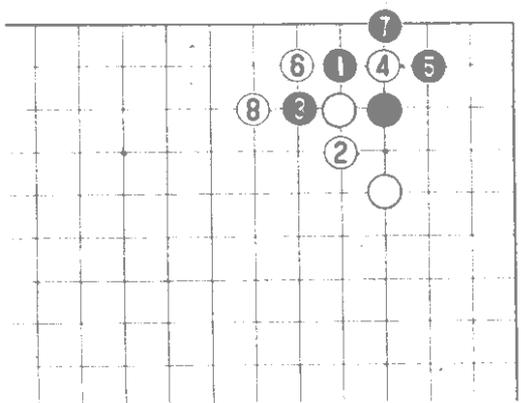
正解图

经过图：

此形形成的过程演示。



经过图



变化图

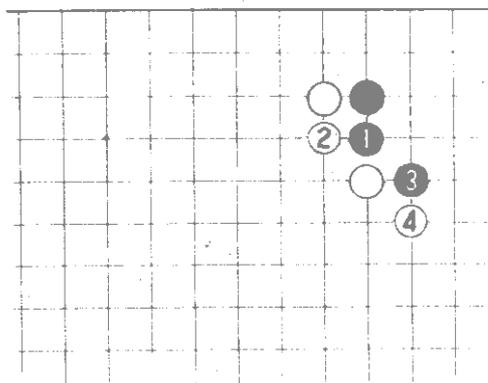
变化图：

白征子有利时，也可在 4 位断 然后在 6、8 位争吃一子。

总之，白在哪面断，黑则在哪面吃。

失败图：

黑 1 俗手。
白 4 扳后，黑无好应手。

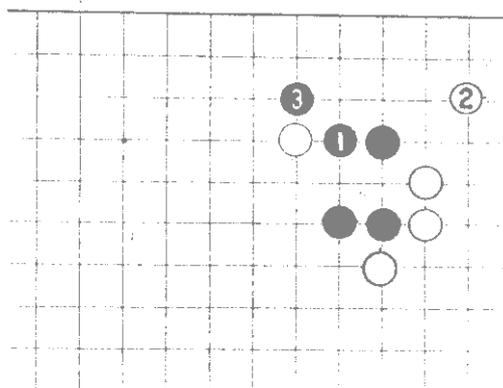


失败图

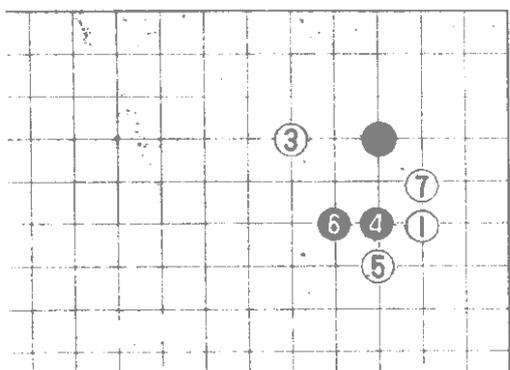
问题 4 (黑先):

正解图:

黑 1 并有力。白 2 时, 黑 3 扳出, 形成常见定式。



正解图

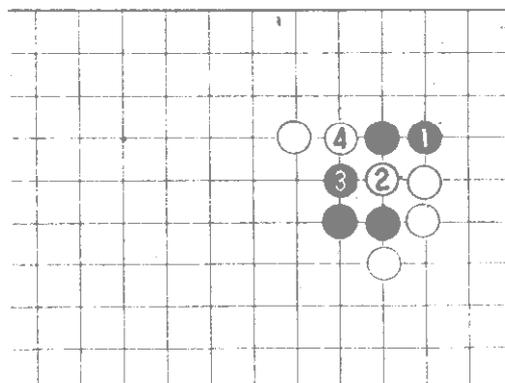


黑 脱先
经过图

经过图:
此形形成的过程演
示。

失败图:

黑 1 恶手。白 2、4 冲断后, 黑形崩溃。

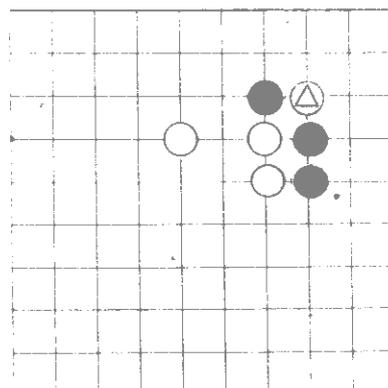


失败图

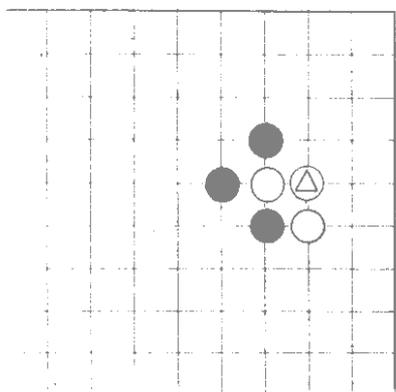
八 级

问题 5 (黑先):

白△断，黑应从上边打吃还是应从下面打吃？二者结果截然相反。



问题图 5



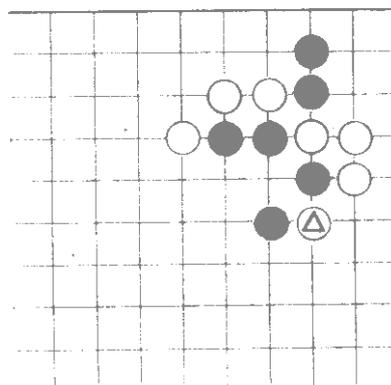
问题图 6

问题图 6 (黑先):

白@粘后，黑的断点有两个，在哪里补好呢？

问题 7 (黑先):

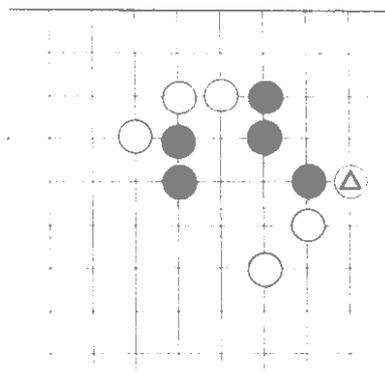
白△打吃，黑能粘吗？



问题图 7

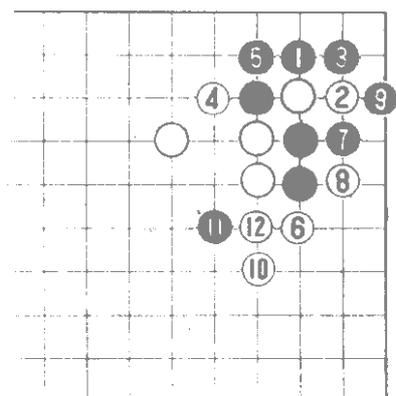
问题 8 (黑先):

对于白@的扳，黑不能
随手而应。



问题图 8

解 答



正解图

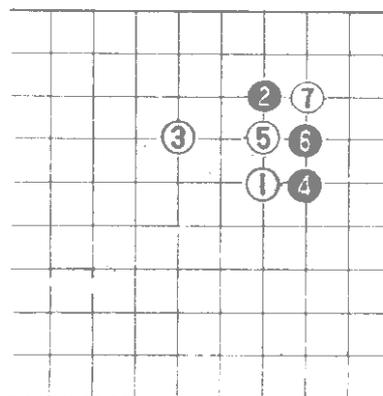
经过图：

此形形成过程的演示。

问题 5 (黑先):

正解图：

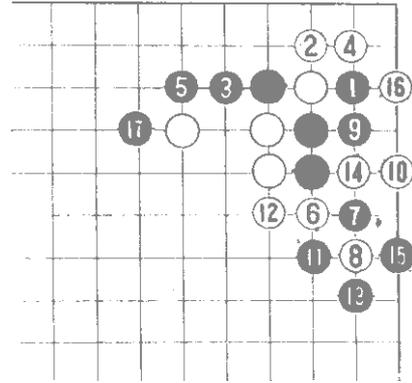
黑 1 是正解。以下至白
12 双方均是最好的应接，结
果各有所得，形成常见定式。



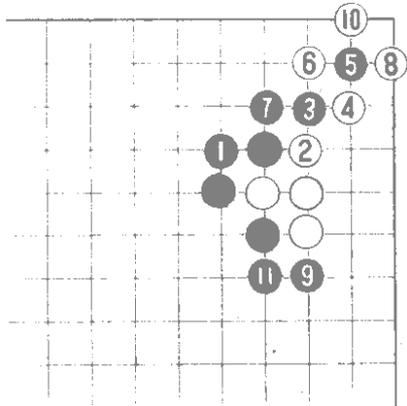
经过图

失败图：

黑 1 从这边打吃错误，
白 10 好手，以下至 17 白有利。



失败图



正解图

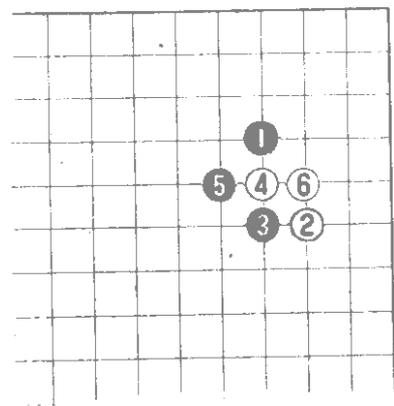
问题 6 (黑先):

正解图：

黑 1 在上面粘是唯一的
应手。以下至黑 11，黑弃掉
角上一子，外势很厚。

经过图：

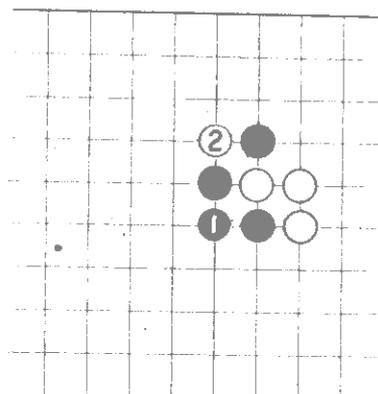
此形形成过程的演示。



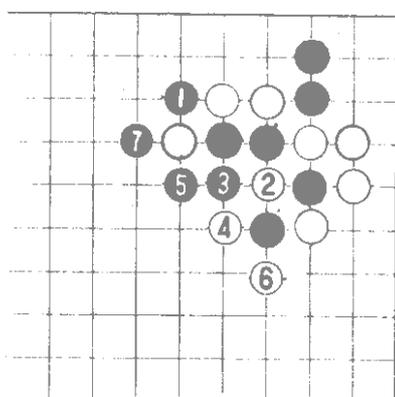
经过图

失败图：

黑 1 在下面粘恶手。白 2 断后黑形溃。



失败图

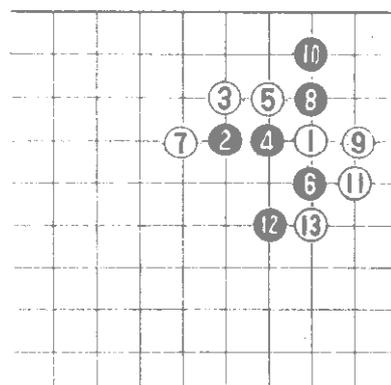


正解图

问题 7 (黑先):

正解图：

黑 1 断必然。结果双方形成转换，各得其所。此形是常见的“小雪崩”定式。



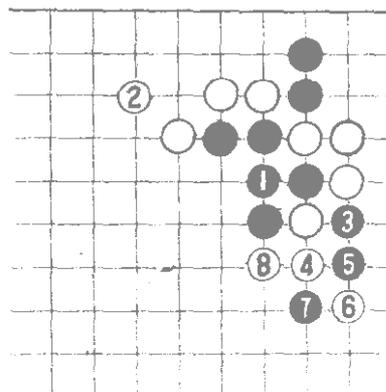
经过图

经过图：

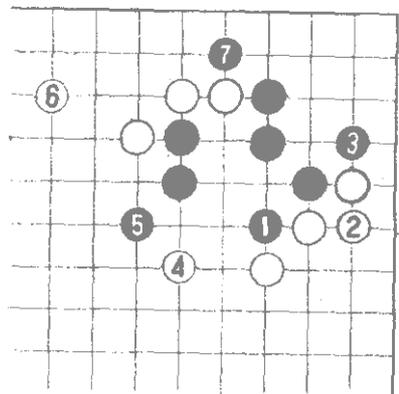
此形形成过程的演示。

失败图：

黑 1 粘大恶手。白 8 长出后黑崩溃。



失败图



正解图

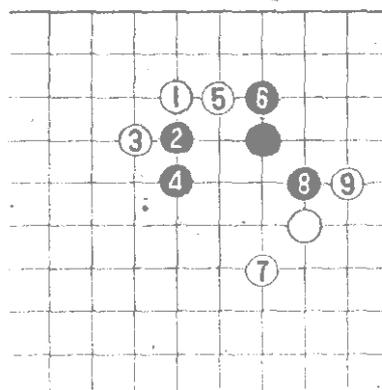
问题 8 (黑先):

正解图：

黑 1 先挤，再 3 位扳；
次序好，以下至黑 7，是常
见定式。

经过图：

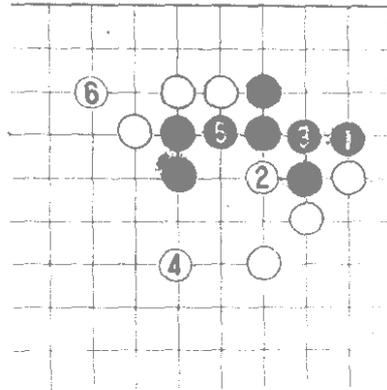
此形形成过程的演示。



经过图

失败图：

黑 1 是随手之着，被白在 2 位先手利用，结果与正解图大相径庭。

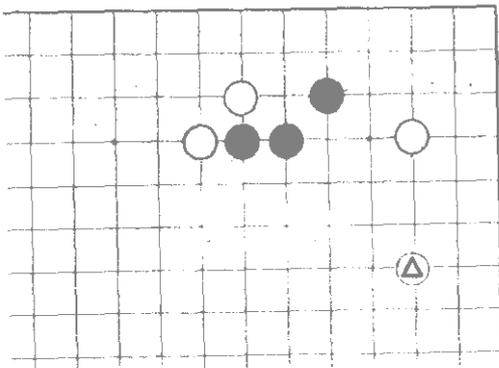


失败图

七 级

问题 9（黑先）：

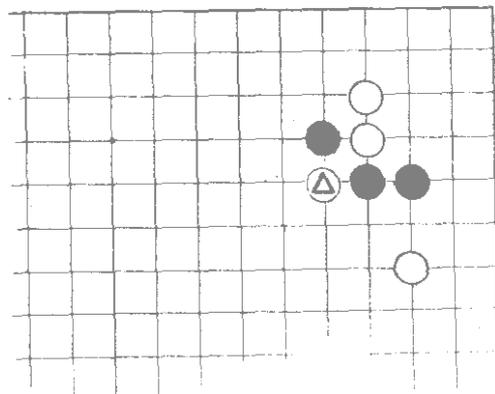
白△后，黑的应手在哪里？



问题图 9

问题 10（黑先）：

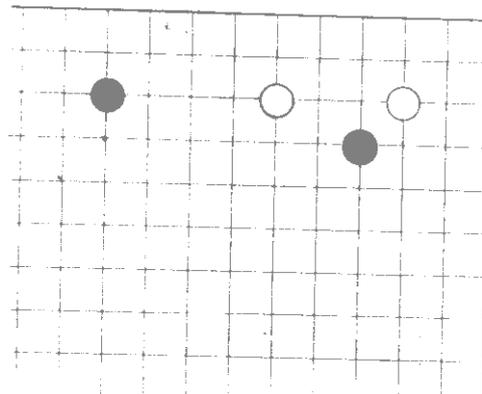
白@断，黑应从哪面打吃？



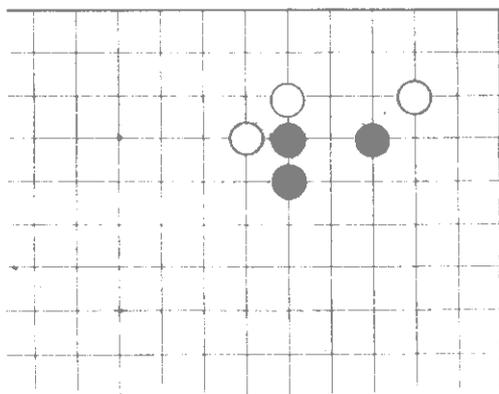
问题图 10

问题 11 (黑先):

此形黑应该从哪边挡呢?



问题图 11



问题图 12

问题 12 (黑先):

黑应如何破坏白棋的意图呢?

解 答

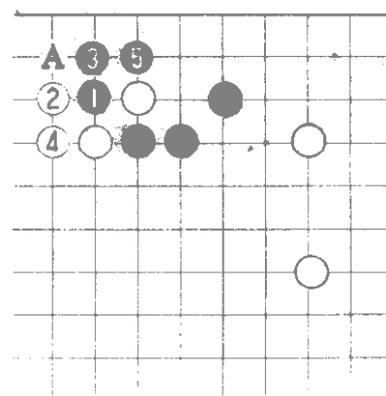
问题 9 (黑先):

正解图:

黑 1 断正解。白 4 粘后，黑 5 吃住白一子，双方各得其所。

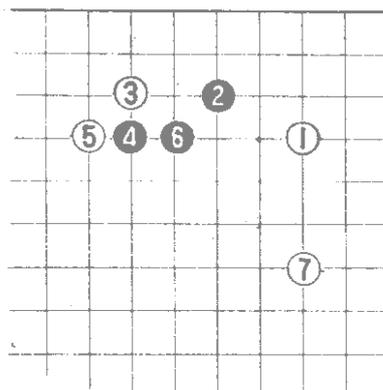
黑 5 征子有利时在 A 位曲，可得到先手。

正解图

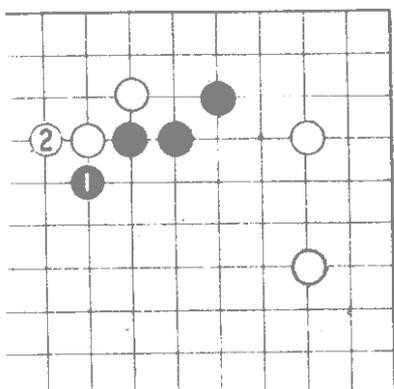


经过图：

白 7 如补上边，则黑在 7 位反夹，两点必得其一。



经过图



失败图

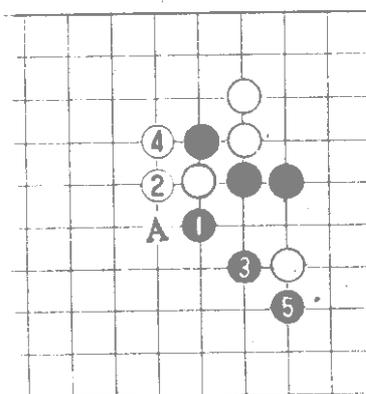
失败图：

黑 1 与白 2 的交换太俗。

问题 10（黑先）：

正解图：

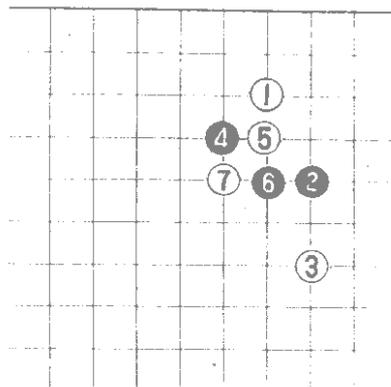
白 4 与黑 5 交换后，A 位将是双方模样的急所。



正解图

经过图：

此形形成过程的演示。

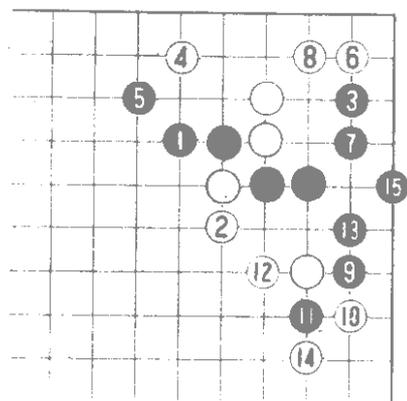


经过图

失败图：

黑 1 长无理，白 2 退出后占据主动。

黑 7 如走 8 位，则白在 7 位夹吃黑子。

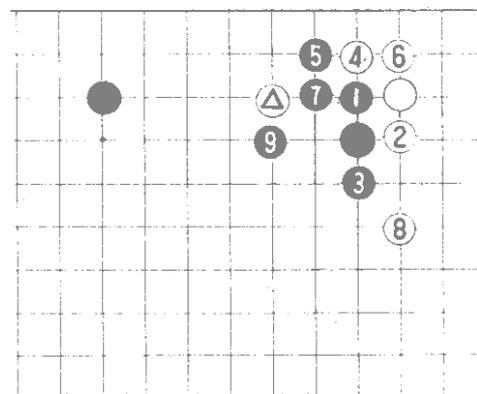


失败图

问题 11（黑先）：

正解图：

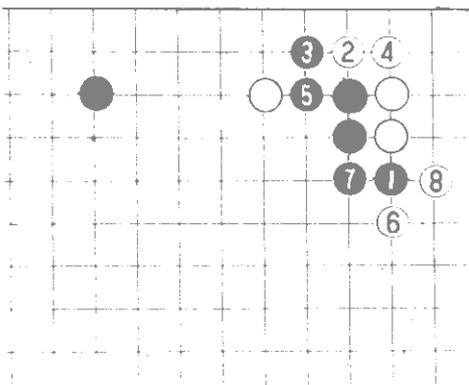
黑 1 挡正确，以下至黑 9 止，白 △ 失去了作用。是双方可下的定式。



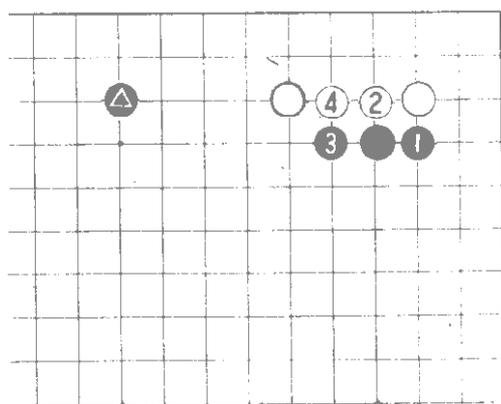
正解图

变化图：

黑 1 扳恶手。白 2 以下至 8，等于黑 1 和白 8 的交换太损。此形中白 6 是好手。白 2 也可在 4 位立下。



变化图



失败图

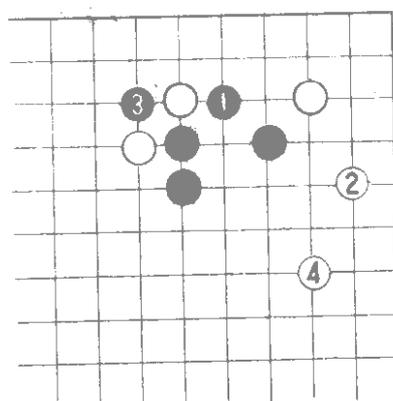
失败图：

黑 1 方向有误，△ 没有发挥作用。

问题12（黑先）：

正解图：

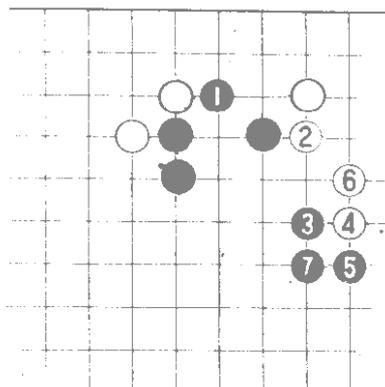
黑 1、3 正确，以下形成双方转换局面。



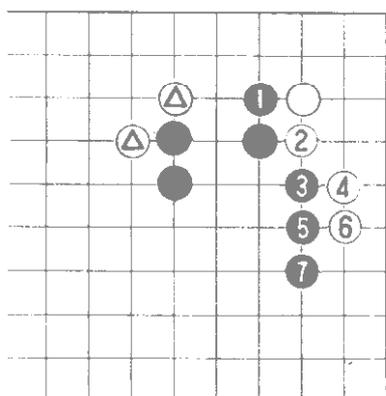
正解图

变化图：

黑 1 时白 2 长不好，黑有 3 位逼的好手，白被封住。



变化图



失败图

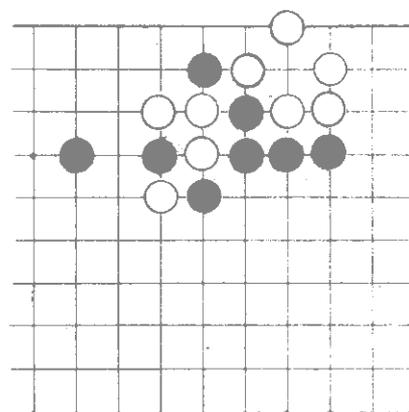
失败图：

黑 1 挡不好，以下至黑 7 止白 △ 两子有很大活力。

六 级

问题 13 (黑先)：

此形的关键是如何利用死子而取得利益。



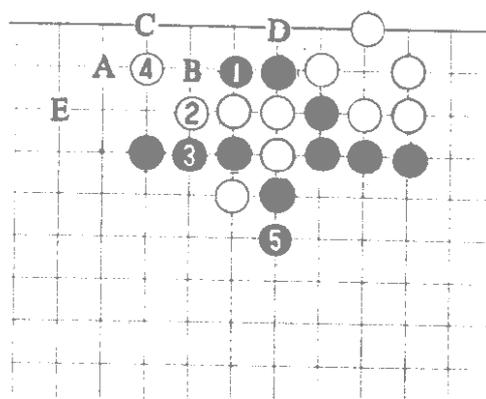
问题图 13

解 答

问题 13 (黑先):

正解图:

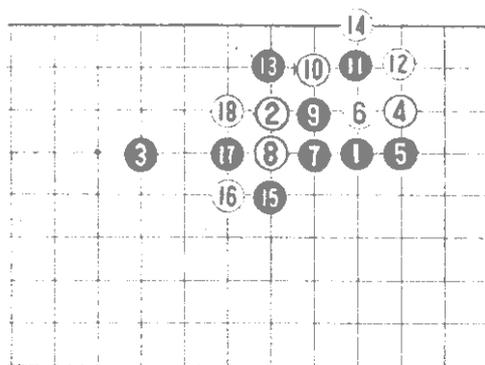
黑 1 多弃一子好手，至 5 双方均是最为正确的应接。以后黑 A、白 B、黑 C、白 D、黑 E，可将白封住。



正解图

经过图:

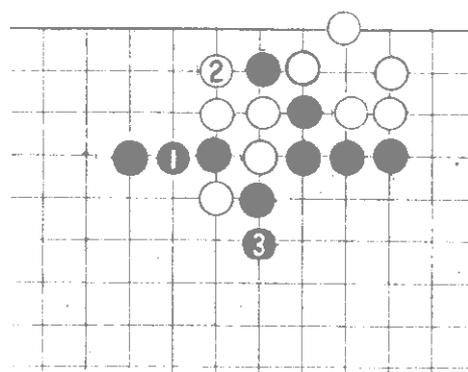
此形形成的过程演示。黑选择此定式，必须在右边有子的配合下，方可成立。



经过图

失败图:

黑 1 是随手之着，白 2 拐后，黑以后毫无利用，黑失败。

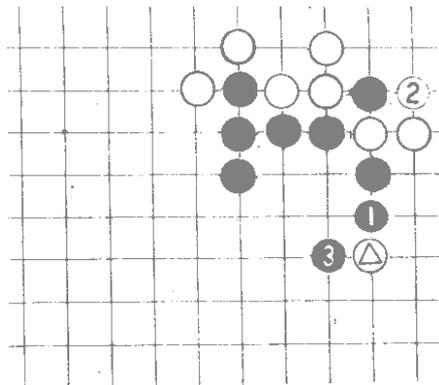


失败图

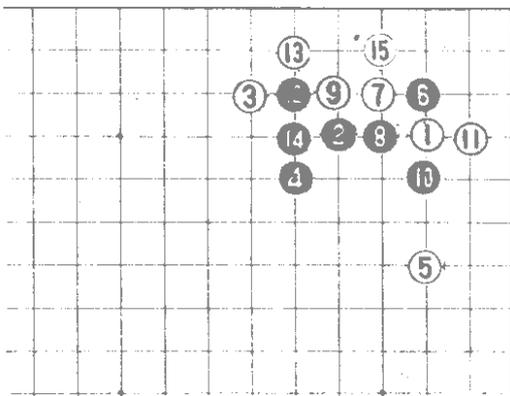
问题14 (黑先):

正解图:

黑 1 有力 白 2 曲,
黑 3 扳 白 △ 受到压迫。



正解图



经过图

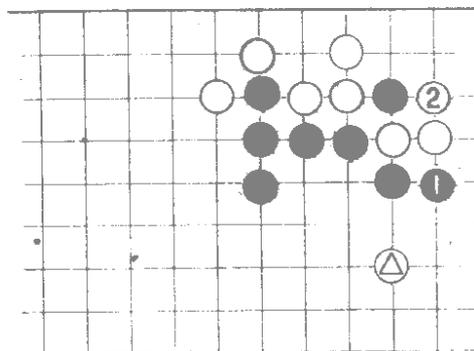
经过图:

此形形成的过程演

示。

失败图:

黑 1 俗手。白 2 曲
后定形 白 △ 毫无压力。

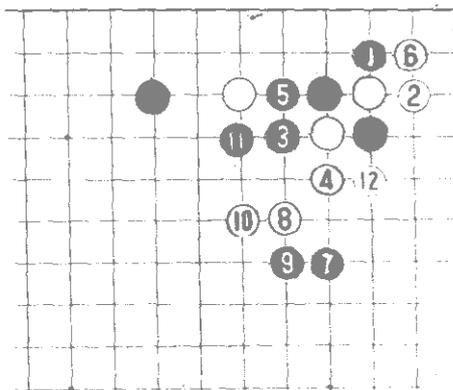


失败图

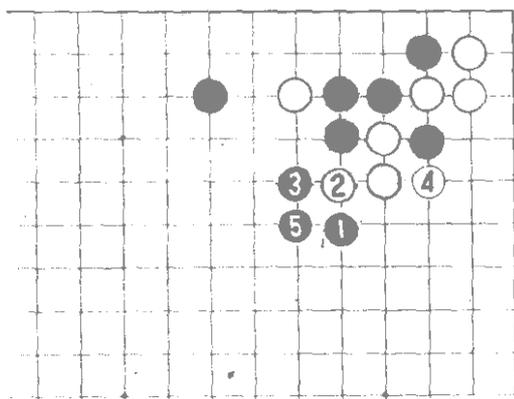
问题 15 (黑先) :

正解图 :

黑 1 次序正确 , 以下至 12 , 黑两边得利 , 相当可下。



正解图



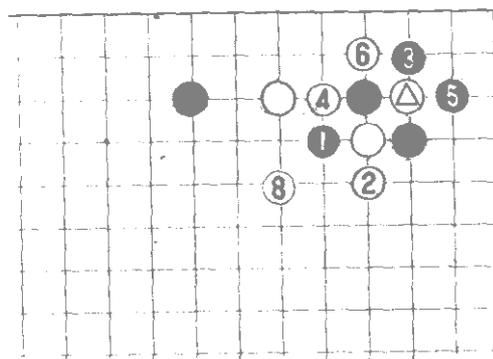
变化图

变化图 :

黑位重视中腹 , 可于 1 位跳 , 以下至黑 5 , 外势可观。

失败图 :

黑在 1 位打吃次序错误。白 2 至 8 吃住黑一子外势厚 , 黑失败。



失败图

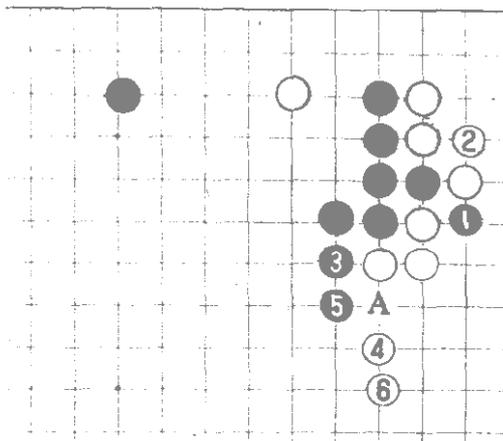
⑦ = △

问题16（黑先）：

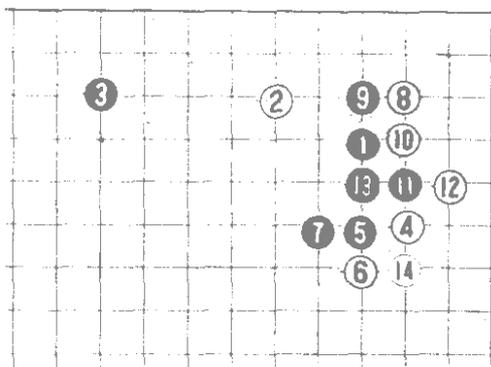
正解图：

黑1先断，再3位拐，次序正确，至白6，黑先手获利。

白4若在5位扳，黑可在A位断，白无理。



正解图



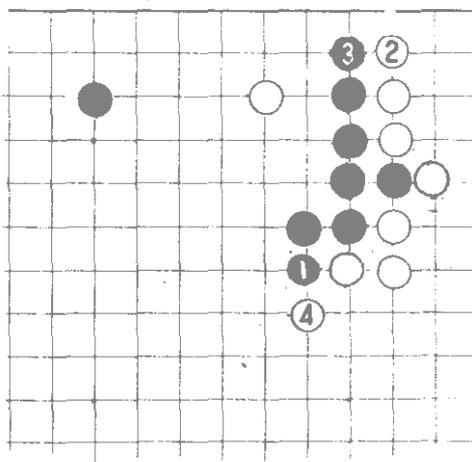
经过图

经过图：

此形形成的过程演示。此形一般在让子棋中，黑经常使用。

失败图：

黑1时白2是好手，黑3挡后白4可扳头，黑大损。

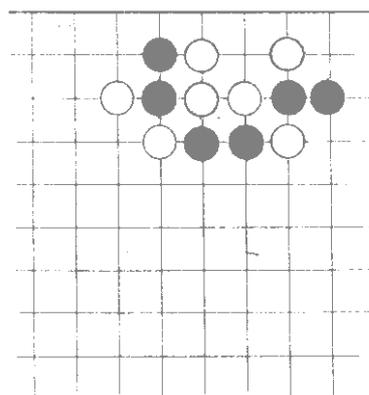


失败图

五 级

问题 17 (黑先):

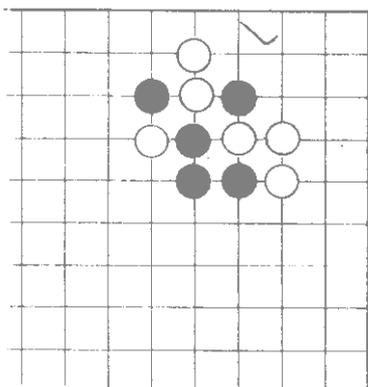
局面较为复杂，要谨慎落子。



问题图 17

问题 18 (黑先):

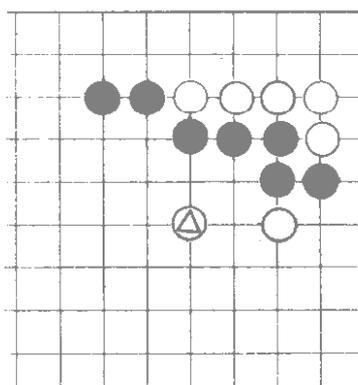
黑能够在获得先手的前提下处理好此形才算成功。



问题图 18

问题 19 (黑先):

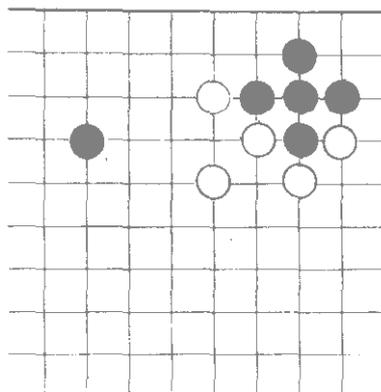
对于白 \triangle 的跳出，怎样更为有力？



问题图 19

问题 20 (黑先):

白是富有弹力的形，黑如处理不好，就会被白借用。



问题图 20

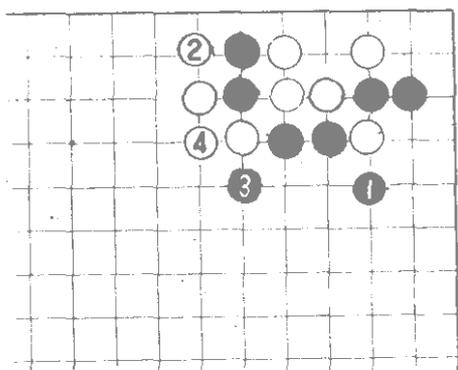
解 答

问题 17 (黑先):

正解图：

黑 1 正确，以下至 4 是常用定式。

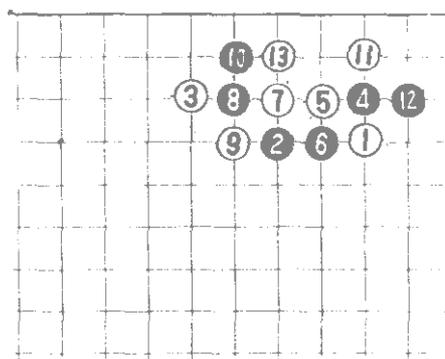
黑 1 在征子有利的场合，也可以走 2 位曲。



正解图

经过图：

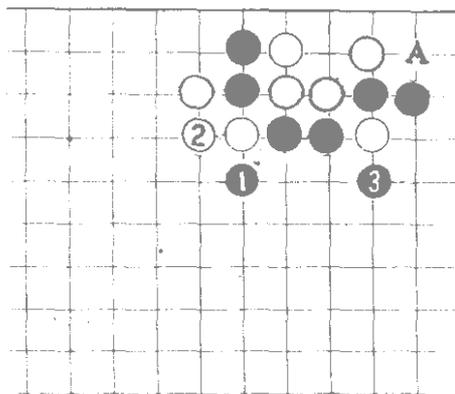
此形形成的过程演示。



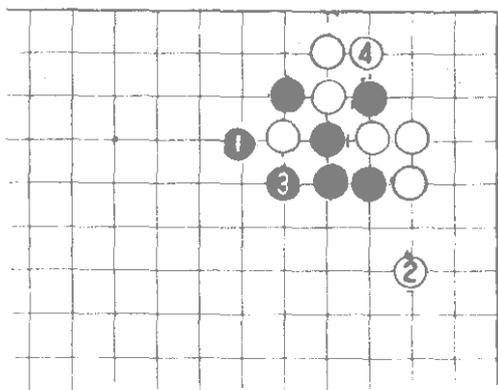
经过图

失败图：

黑 1、3 恶手。白 2 粘后外势坚实，以后还有 A 位的先手便宜，且黑成后手。



失败图



正解图

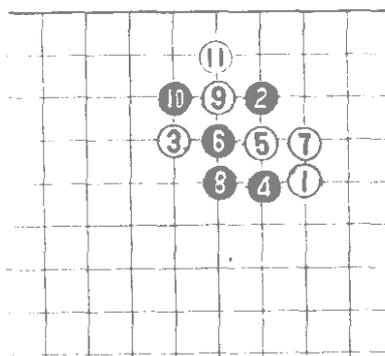
经过图：

此形形成的过程演示。
黑争子不利时在 8 位粘的走法不能成立。

问题 18 (黑先)：

正解图：

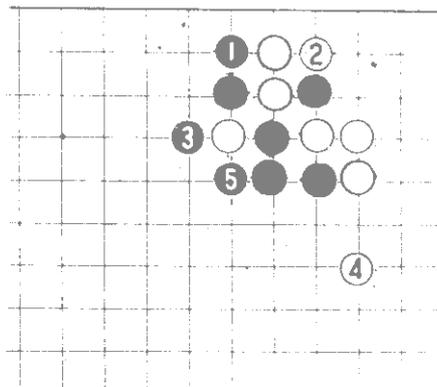
黑 1 好手。白 2 时，黑 3 提一子外势厚。



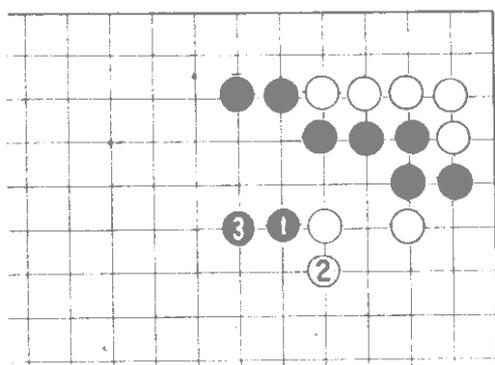
经过图

失败图：

黑 1 挡是凑着，以下至黑 5 止，白得到先手。和正解图相比，等于黑又走了一步黑 1 挡的后手。



失败图



正解图

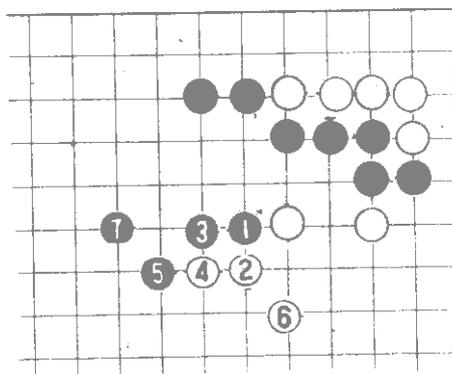
问题 19（黑先）：

正解图：

黑 1 靠、3 并巧妙，棋形生动。

变化图：

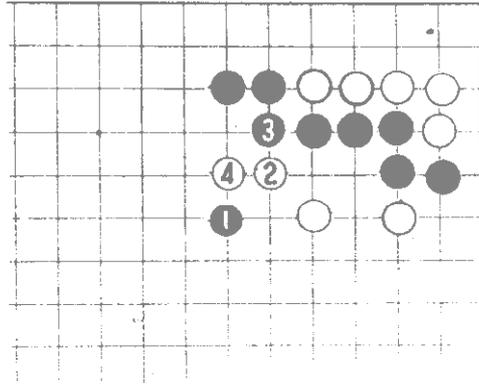
黑 1 时白改在 2 位扳，黑 3 以下至 7 的应接正确，黑形也很厚。



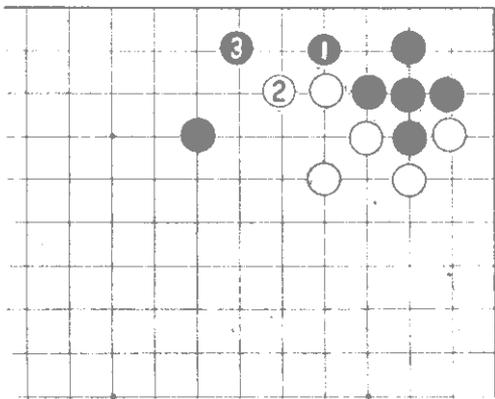
变化图

失败图：

黑 1 如镇头则太薄，白可 2、4 尖出。此形黑不能脱先，否则白在 2 位尖，黑 3 粘，白跳出后黑形崩溃。



失败图



正解图

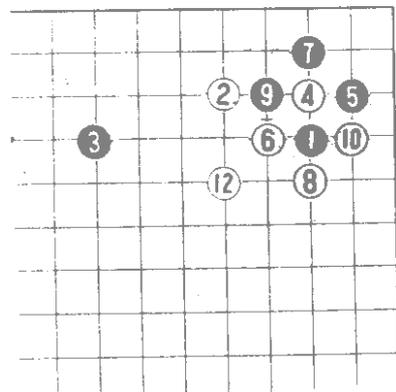
问题 20 (黑先)：

正解图：

黑 1、3 渡过轻巧，白没有得到便宜。

经过图：

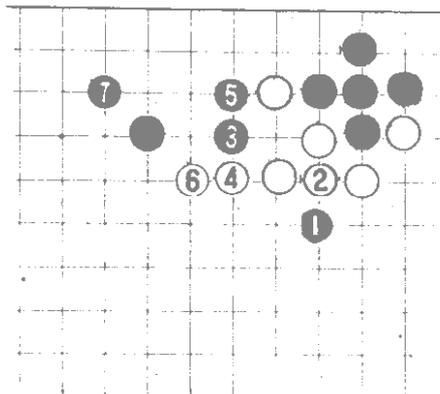
此形形成的过程演示。



⑪ = ④ 经过图

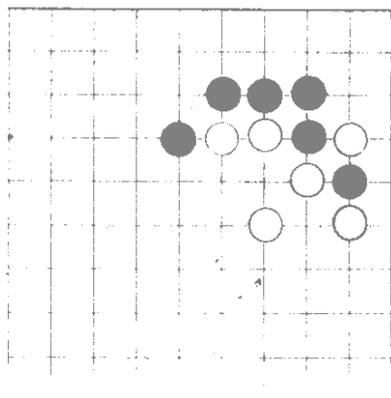
失败图：

黑 1、3 的刺不好。
以下至 7 黑虽然也取得了联络，但白却借机筑起了一道厚壁。



失败图

四级



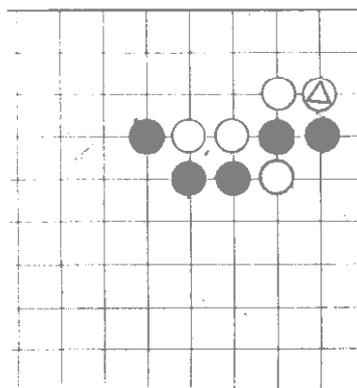
问题图21

问题 21（黑先）：

这是根据“小雪崩”演变的另一种常形，轮到黑走，应在何处着子？

问题 22（黑先）：

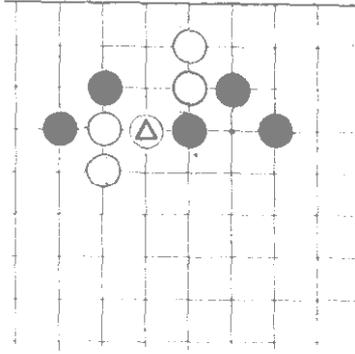
白△贴住，黑二子已难再逃，怎样利用弃两子取得利益呢？



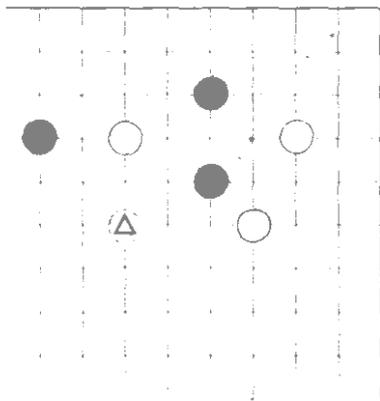
问题图 22

问题 23 (黑先):

白 △ 横顶，黑如何应对颇具艺术性。



问题图 23



问题图 24

问题 24 (黑先):

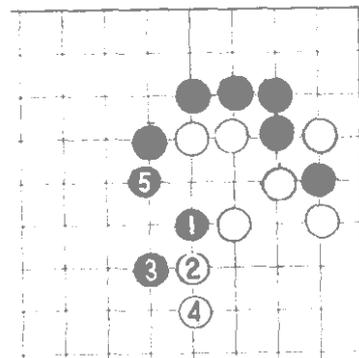
白 △ 跳的走法是实战中常见的，黑的应手值得考虑。

解 答

问题 21 (黑先):

正解图:

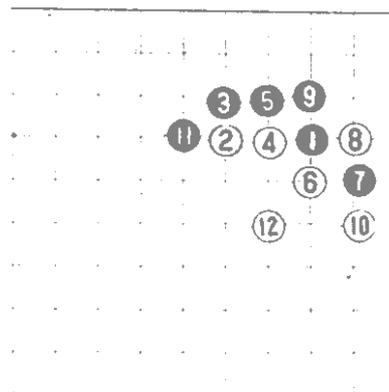
黑 1 靠是要点，以后在 3、5 位先手利用，外势厚。



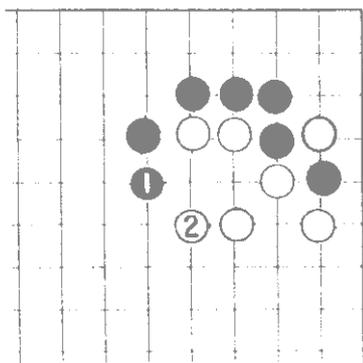
正解图

经过图：

此形形成过程的演示。



经过图



失败图

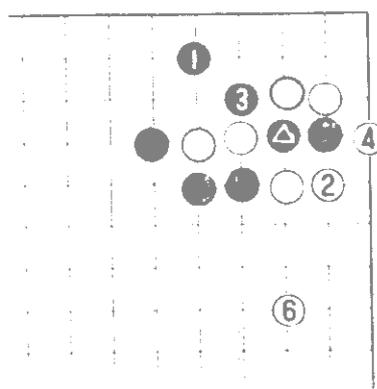
失败图：

黑 1 与白 2 的交换大损。

问题 22（黑先）：

正解图：

黑 1 关键，以下是漂亮的弃子，结果黑可以满足。

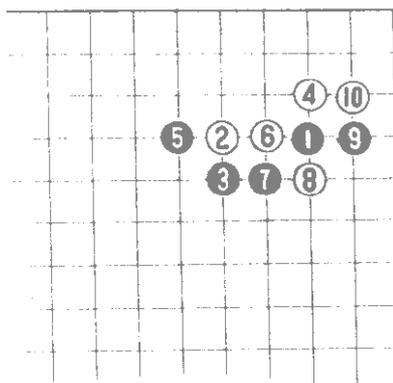


⑤ = △

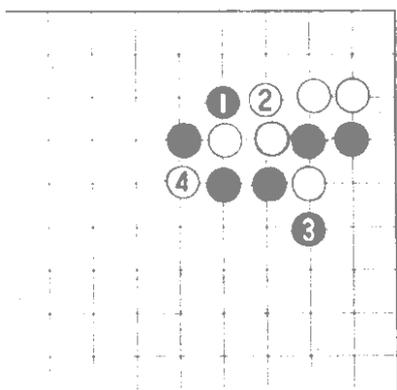
正解图

经过图：

此形形成过程的演示。



经过图



失败图

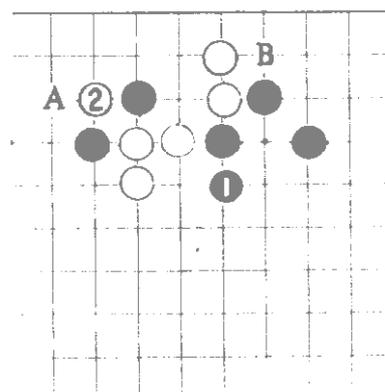
失败图：

黑 1 俗手。白 4 断后黑崩溃。

问题 23 (黑 先)：

正解图：

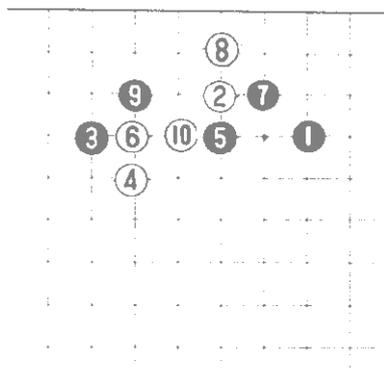
黑 1 与白 2 交换后，以后黑可寻机走 A 或 B 位。这是轻灵的好手。



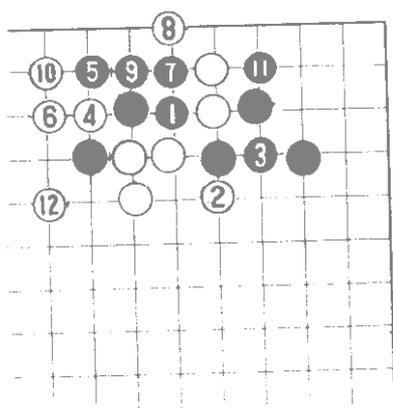
正解图

经过图：

此形形成的过程演示。



经过图



失败图

失败图：

黑 1 太重。

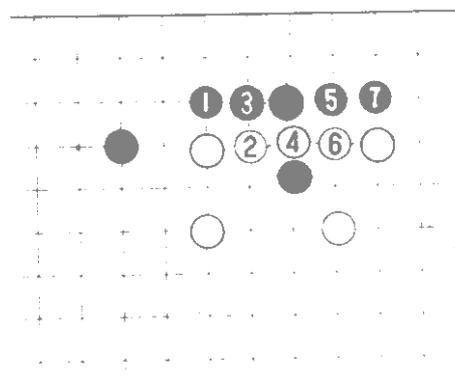
白 2 以下至 10 先手将黑包住。

白 12 吃黑一子外势厚壮，白明显便宜。

问题 24（黑先）：

正解图：

黑 1 托稳妥，以下进行至黑 7，黑弃一子而取得实利。

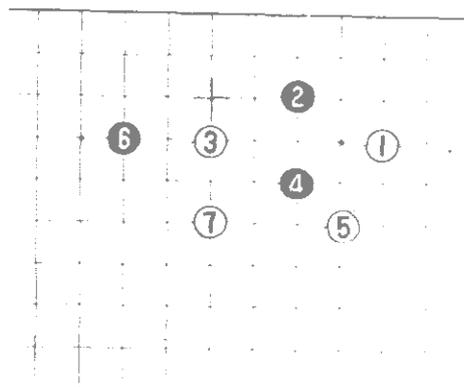


正解图

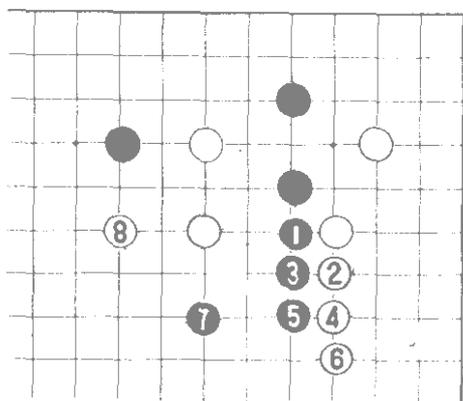
经过图：

此形形成过程的演

示。



经过图



失败图

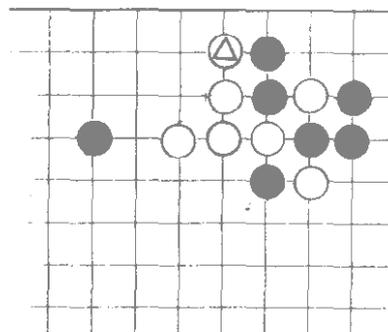
失败图：

黑 1 是俗手，白 2 顺势长出，实力很大。以后黑 7 时白在 8 位跳出，黑无奈。

三 级

问题 25（黑先）：

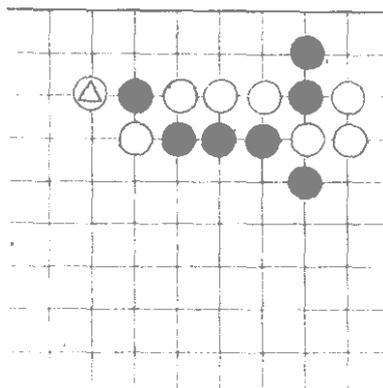
白△贴住试黑应手，黑要冷静。



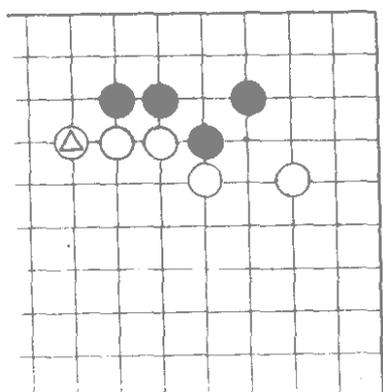
问题图 25

问题26（黑先）：

白△打吃，这是有名的“大雪崩”形，黑不能有丝毫不慎。



问题图26



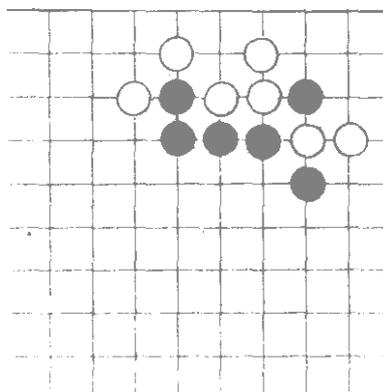
问题图 27

问题27（黑先）：

白△长，黑应如何应对？这是实战中的常型。

问题28（黑先）：

利用白的缺陷，筑起雄壮的外势，应是黑的最佳选择。请注意先后次序。



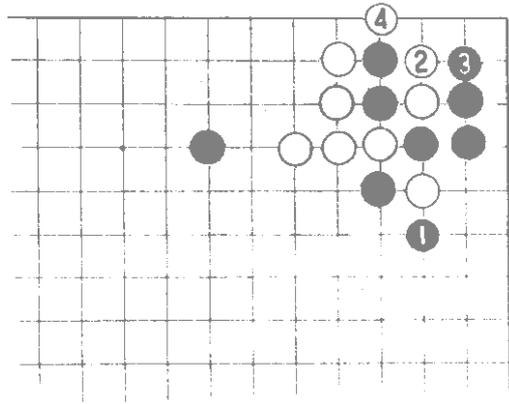
问题图28

解 答

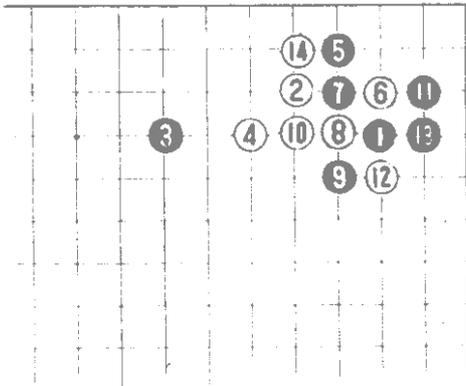
问题 25 (黑 先):

正解图:

黑 1 是冷静的应手，
白 2、4 后手吃两子，
形成转换定式。



正解图



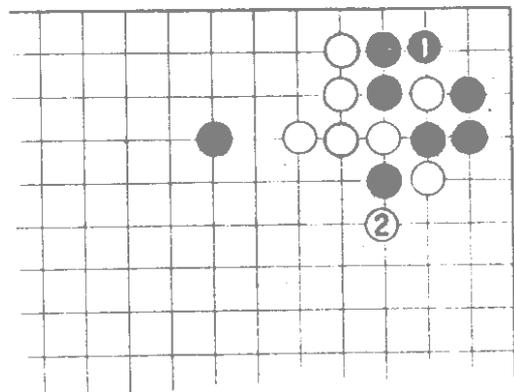
经过图

经过图:

此形形成的过程演
示。

失败图:

黑 1 提太小，白在
2 位打吃大利。

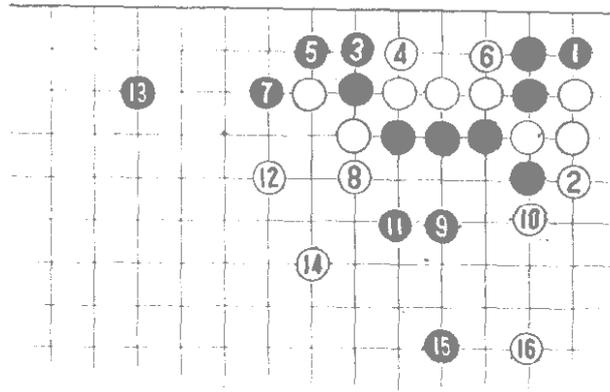


失败图

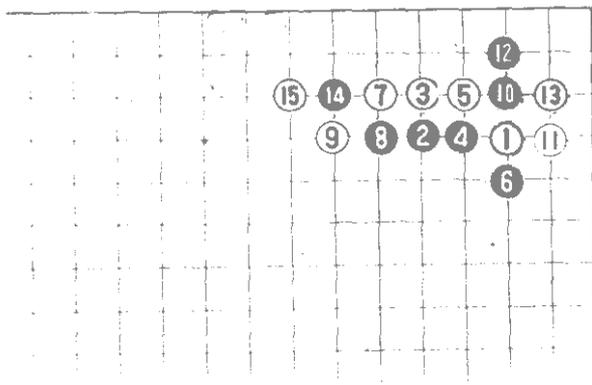
问题26 (黑先) :

正解图 :

黑 1 先拐、再
3 位立 次序正确 以
下至白 16, 双方均是
最好的应手, 各得其
所。此形是实战中最
常见的“大雪崩”定
式。



正解图



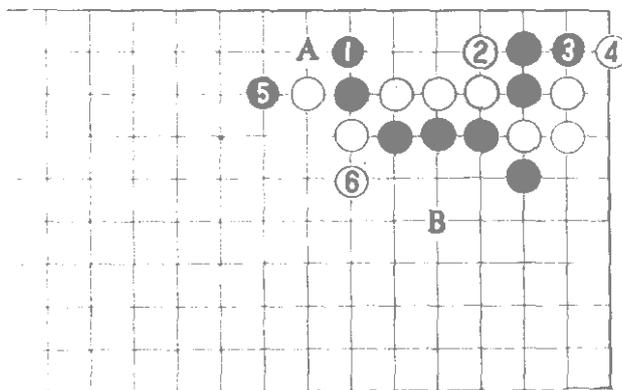
经过图

经过图 :

此形形成的过程
演示。

失败图 :

黑 1 次序错误。
白 6 长出后, A、B
两点见合。

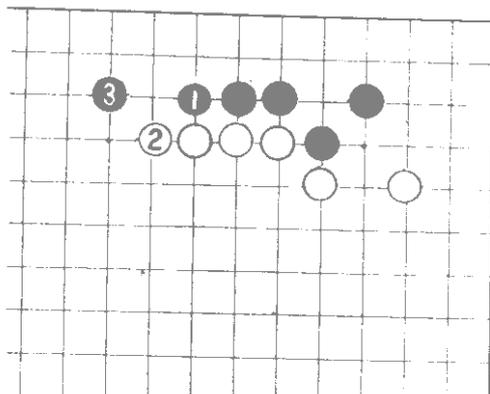


失败图

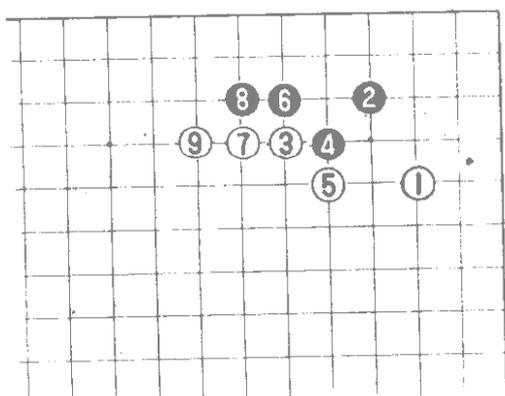
问题 27 (黑先):

正解图:

黑 1 与白 2 交换后，
在 3 位跳出，正确。



正解图



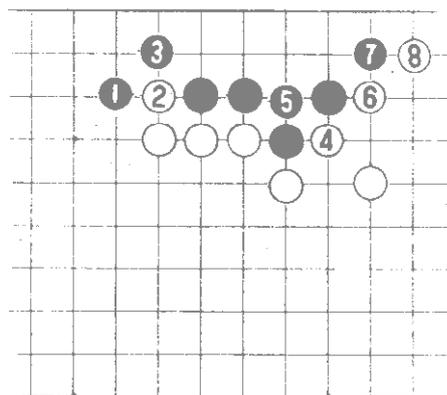
经过图

经过图:

此形形成的过程演
示。

失败图:

黑 1 恶手。白 8 后，
黑无以应对。



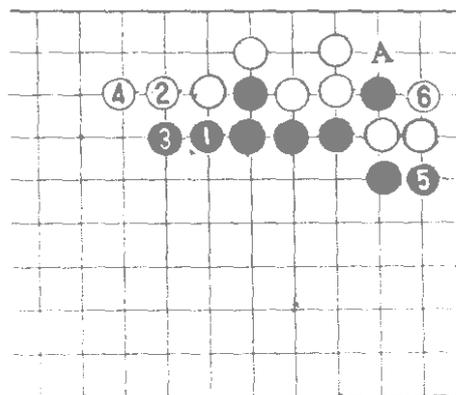
失败图

问题 28 (黑先):

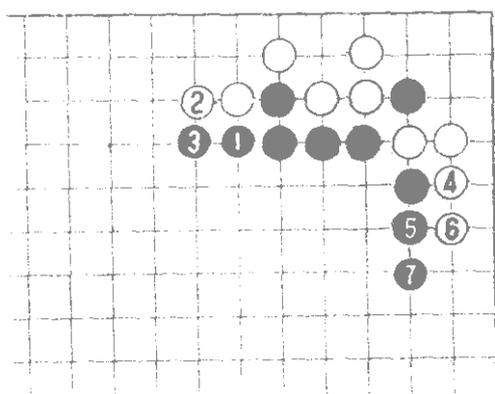
正解图:

黑 1、3、5 次序好。
筑起了厚势。

白 2 不能在 3 位扳，
否则黑 A 将吃掉白角上
二子。



正解图



变化图

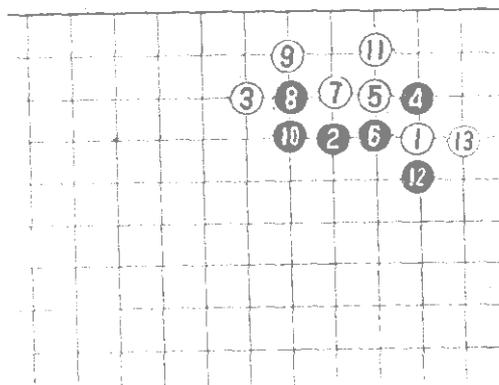
变化图:

黑 1 以下至白 6，
双方均是最好的应手，
各得其所，也是两分定
式。

经过图:

此形形成的过程演

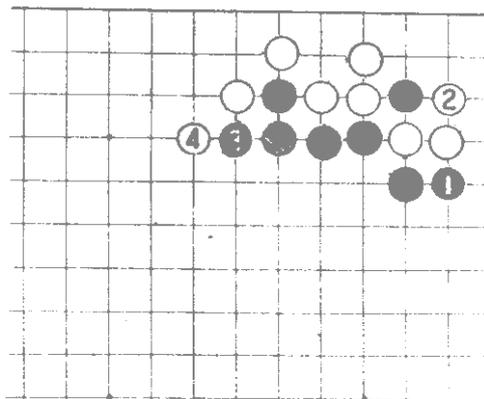
示。



经过图

失败图：

黑先走 1 位次序错，
白 2 以后可以毫无顾虑
地在 4 位扳，黑失败。

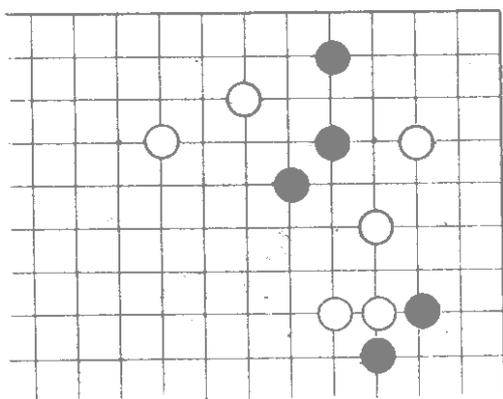


失败图

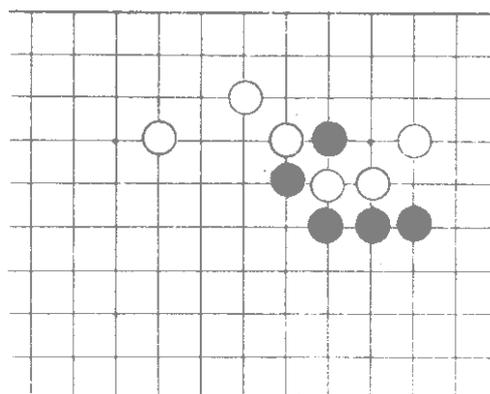
二 级

问题 29 (黑先):

黑有侵角的手段吗？



问题图 30



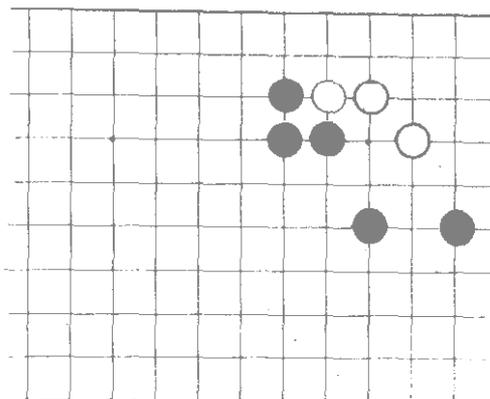
问题图 29

问题图 30 (黑先):

乍看黑似乎处在困
境，如何解脱呢？

问题 31 (黑先):

黑如何利用白角上的缺陷取得利益?

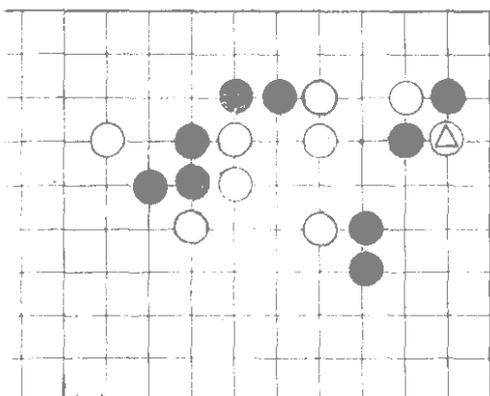


问题图 31

问题 32 (黑先):

白△纽断，局面比较复杂，要细心寻找正确的应手。

注意，关键时要敢于腾挪。



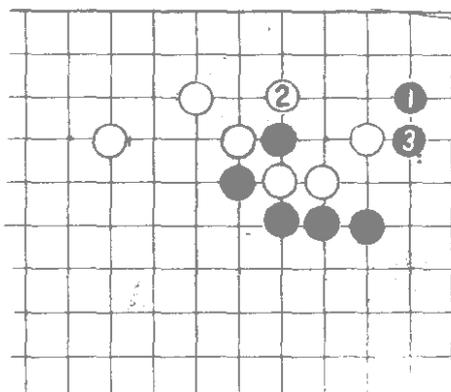
问题图 32

解 答

问题 29 (黑先):

正解图:

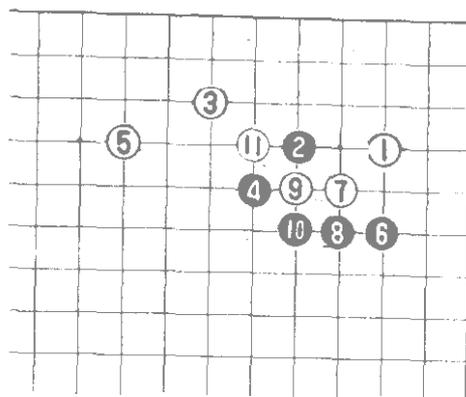
黑 1、3 是侵角的常用手筋。



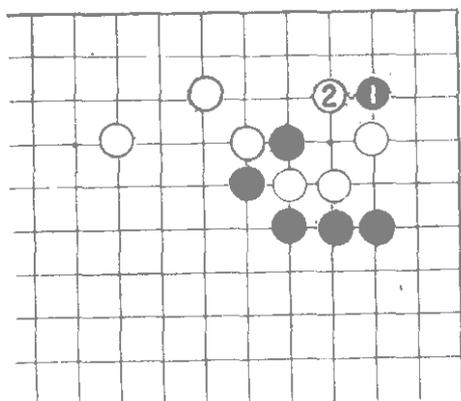
正解图

经过图：

此形形成过程的演
示。



经过图



失败图

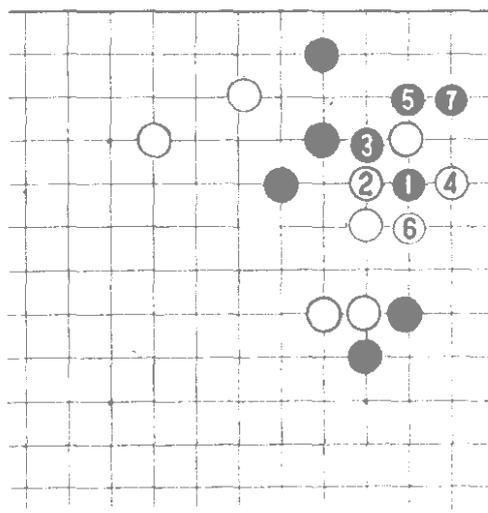
失败图：

黑 1 恶手。白 2 后
黑一子被困。

问题 30（黑先）：

正解图：

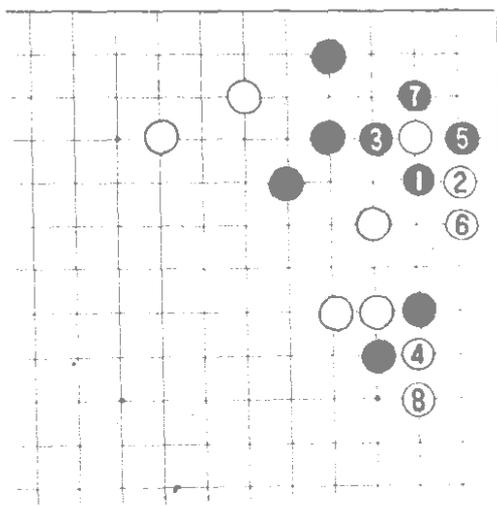
黑 1 至 7 弃一子将
角走实，黑可以满足。



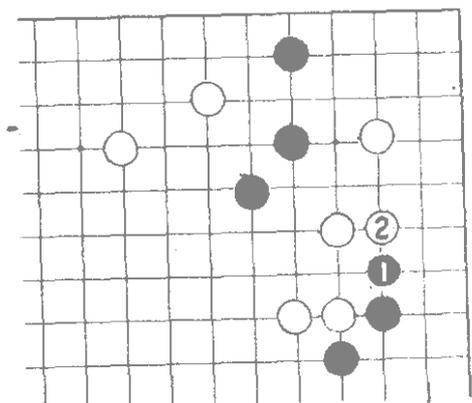
正解图

变化图：

黑 1 时，白改走 2 位，黑 3 至 7 吃白一子，转换后双方可下。



变化图



失败图

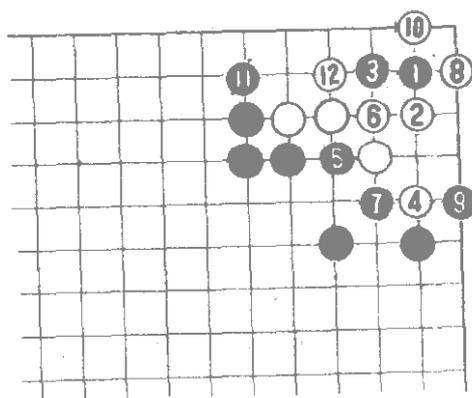
失败图：

黑 1 是俗手，白 2 挡后，黑一切手段全无。

问题31（黑先）：

正解图：

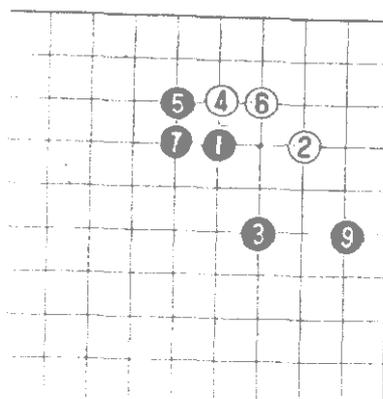
黑 1 妙手，以下至白 12 结果黑大利。



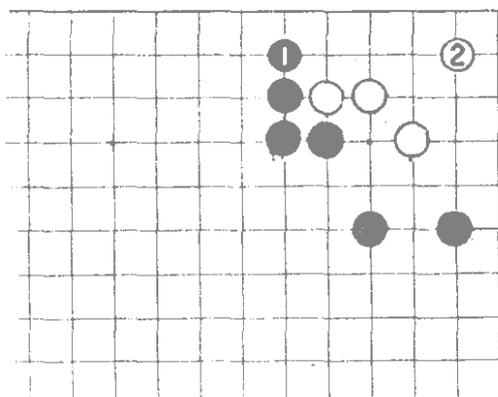
正解图

经过图：

白 8 脱先，黑 9 跳
下后的形。



经过图



失败图

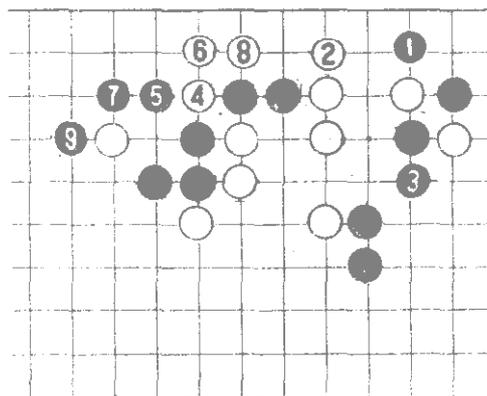
失败图：

黑 1 不当。白 2 占
据了要点，角上毫无利
用。

问题 32（黑先）：

正解图：

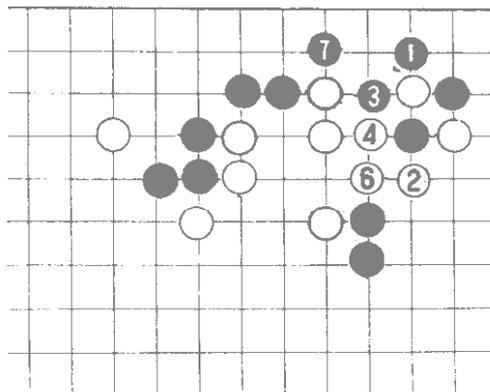
黑 1、3 将角上巩
固。白 4 时，黑弃子在
5 位打吃，至 9 后黑可
以满意。



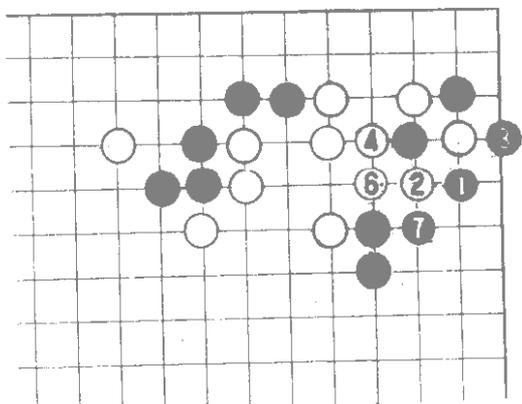
正解图

变化图：

黑 1 时，白改在 2 位打吃，以下至黑 7 渡过，黑也十分可下。黑粘



变化图



失败图：

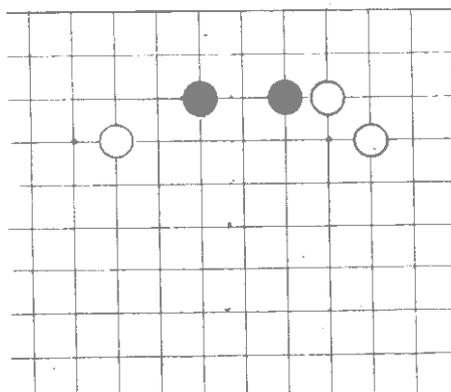
黑 1 不当，结果被白先手利用。黑 ⑤粘

失败图

一 级

问题 33 (黑先)：

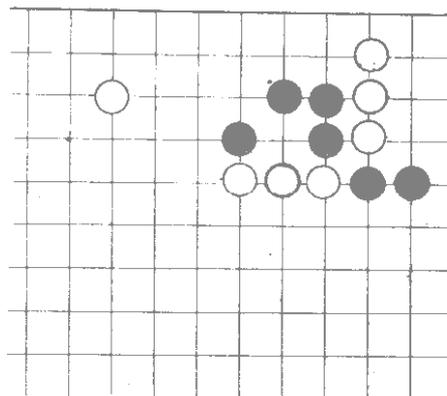
黑有轻灵的着手。



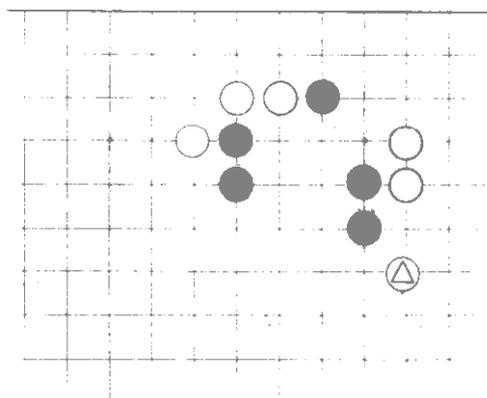
问题图 33

问题 34 (黑先):

对于精通计算的人，
并不算难题。



问题图 34



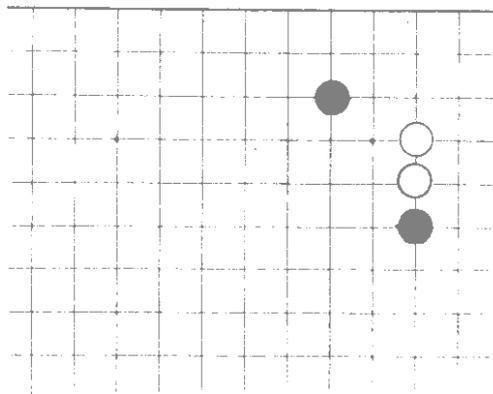
问题图 35

问题 35 (黑先):

白 \triangle 跳出，黑应下
在哪里合适呢？

问题 36 (黑先):

黑要寻求轻灵的着
手。



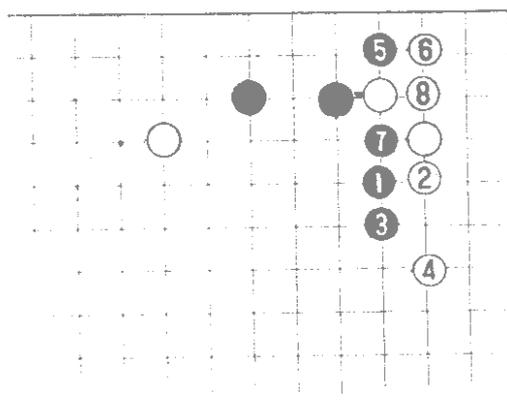
问题图 36

解 答

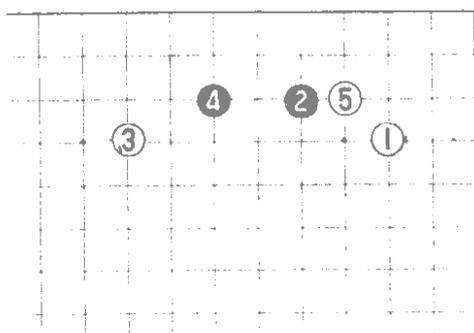
问题 33 (黑 先):

正解图:

黑 1 至 7 次序好，
黑可以满足。



正解图



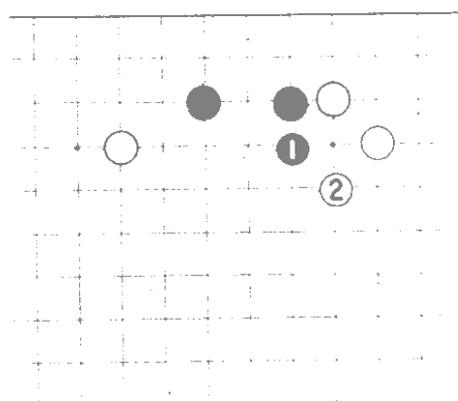
经过图

经过图:

此形形成过程的演
示。

失败图:

黑 1 长太重。

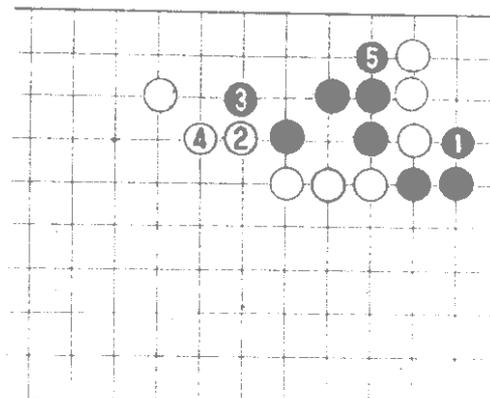


失败图

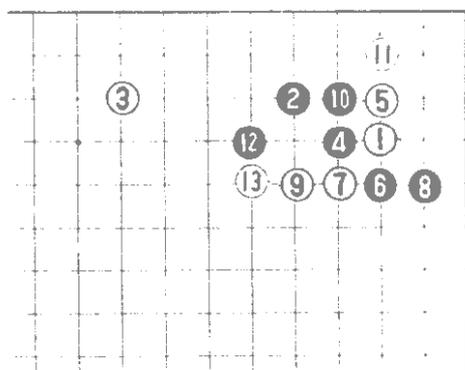
问题34(黑先)

正解图：

黑1正确，至5将
白三子吃掉。



正解图



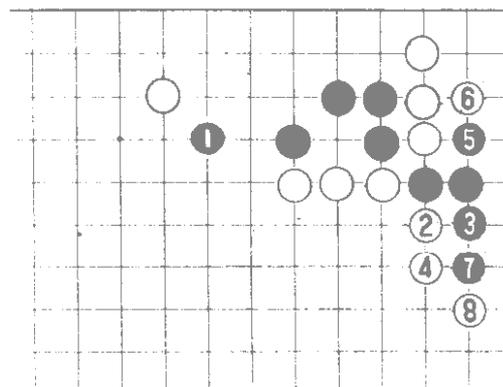
经过图

经过图：

此形形成过程的演
示。

失败图：

黑1恶手，至白8
后，黑数子被吃。

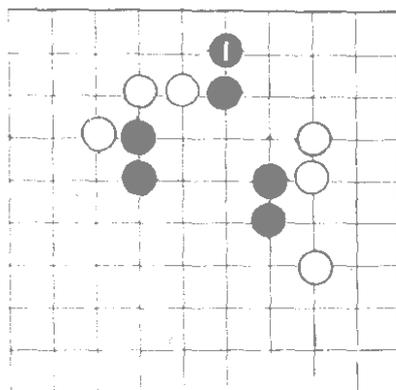


失败图

问题 35 (黑先):

正解图:

黑 1 看似平凡; 却是严厉的手筋。白两边必失其一。

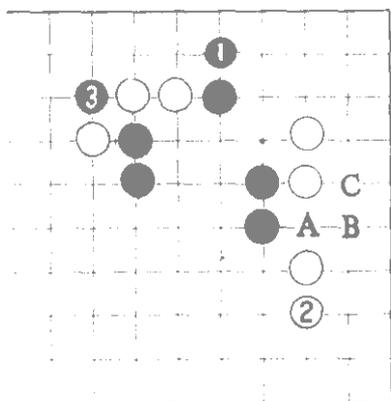


正解图

变化图:

黑 1 时, 白在 2 位补, 黑 3 断白二子, 白难以应对。

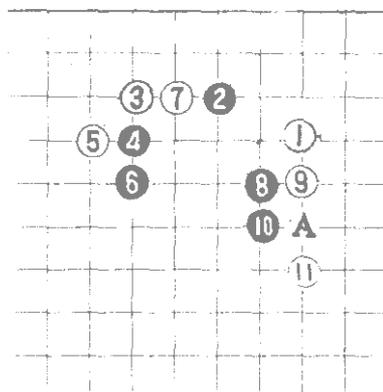
白若不走 2 位, 黑 A、白 B、黑 C 后, 白角上难保。



变化图

经过图:

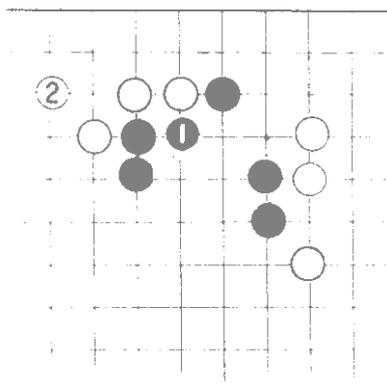
白 11 跳不好。白应走 A 位长。



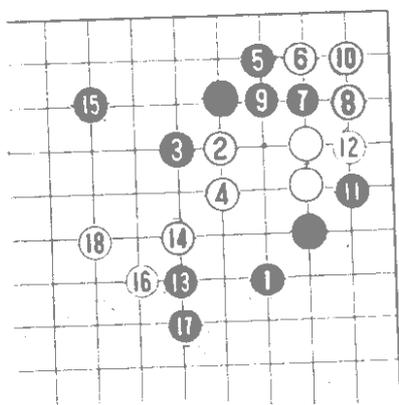
经过图

失败图：

黑 1 是凑着，白 2 补后黑失去了其他利用，白跳出反而成好棋了。



失败图



正解图

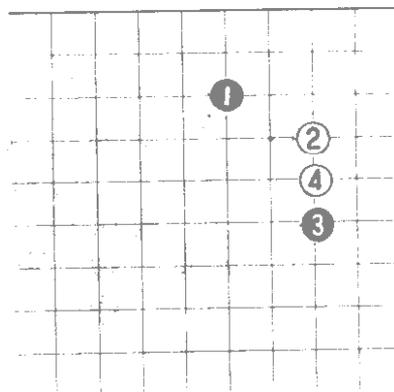
问题36（黑先）

正解图：

黑 1 尖，是关键的好手，黑 11 扳也是关键，否则白在 11 位立下很大。

经过图：

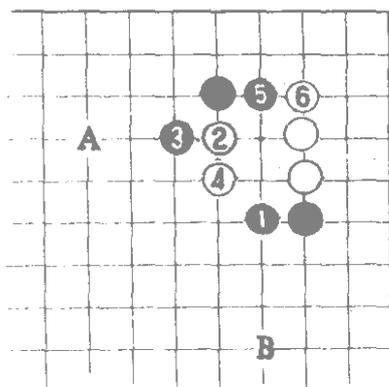
此形形成过程的演示。



经过图

失败图：

黑 1 长太重。以下至白 6 止，白有 A、B 两点见合的好手。

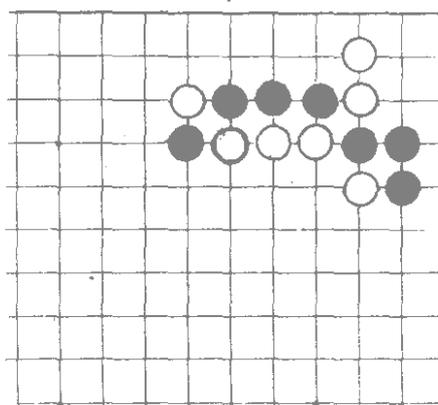


失败图

初 段

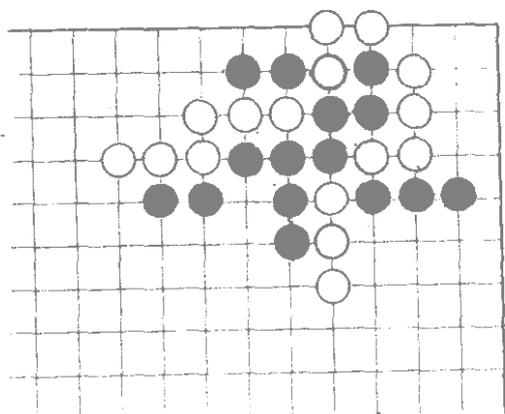
问题 37（黑先）：

这是常见的“大雪崩”外拐定式，白断后，黑应如何下子，请认真思考一下。



问题图 37

问题图 38

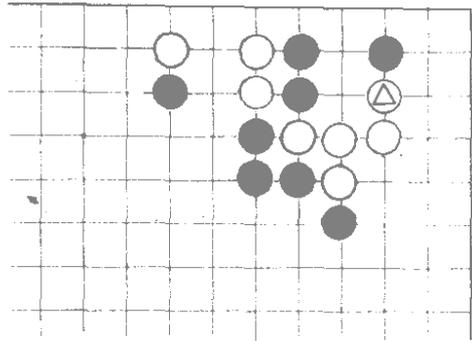


问题 38（黑先）：

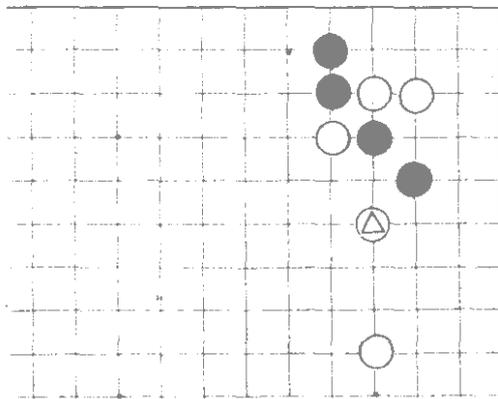
此图是着数较多的定式。黑的下一手是很关键的。

问题 39 (黑先) :

这是“大斜”定式的一种变化。白△顶后，黑的急所在哪里，不可随手而应。



问题图 39



问题图 40

问题 40 (黑先) :

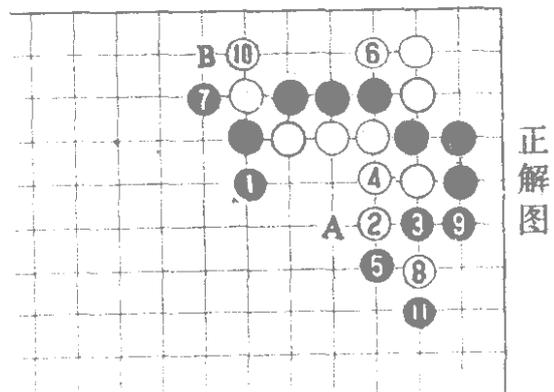
现白△飞后，黑有很好的手筋。第一手是很关键的。

解 答

问题 37 (黑先) :

正解图 :

黑 1 正确，至 11 后黑可根据情况走 A 或 B 位的先手利用。

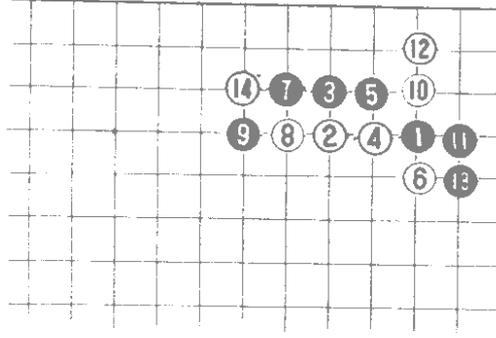


正解图

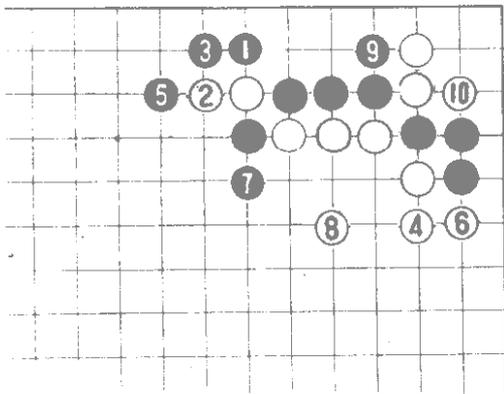
经过图：

此形形成的过程演

示。



经过图



失败图

失败图：

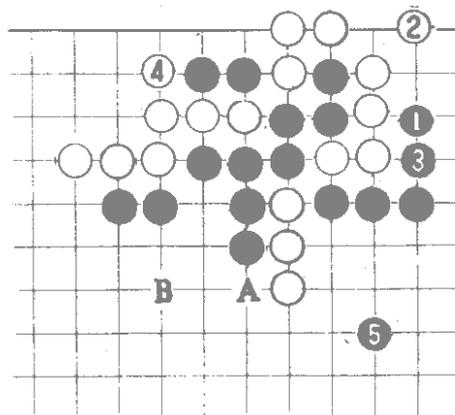
黑 1 是随手之举，
以下至白 10 止 黑稍损。

问题 38（黑先）：

正解图：

黑 1、白 2 均是双
方最为巧妙的应接。

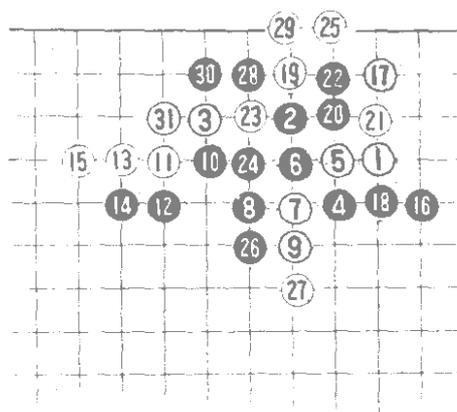
此形之后，白 A，
黑 B，双方成为两分。



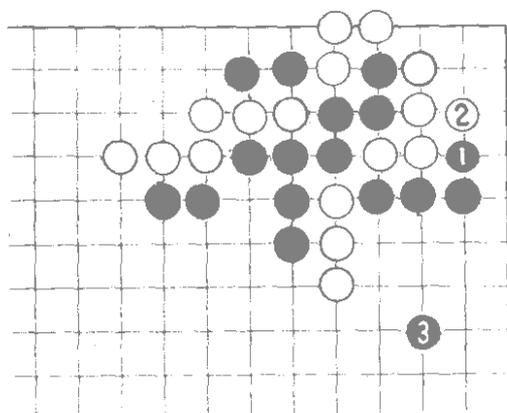
正解图

经过图：

此形形成过程的演
示。



经过图



失败图：

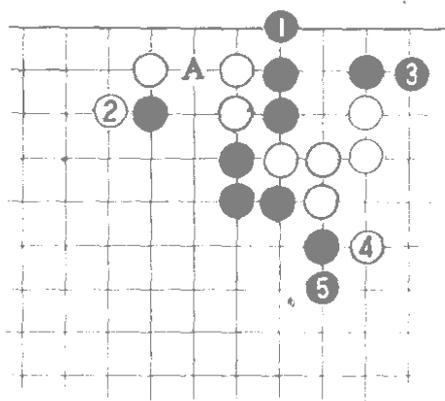
黑 1 是俗手，白 2 挡后，黑不但眼位不足，而且目数相差很多。

失败图

问题 39（黑先）：

正解图：

黑 1 好手。白 2 扳是必然的，否则黑有 A 位挖的强手。以下至黑 5，黑好。

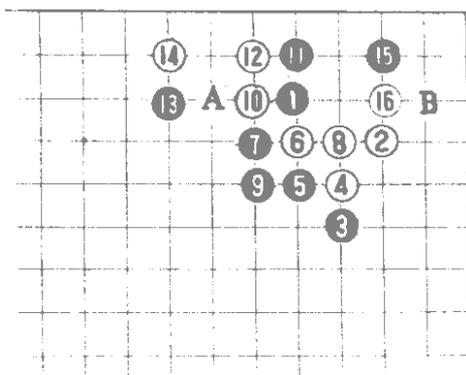


正解图

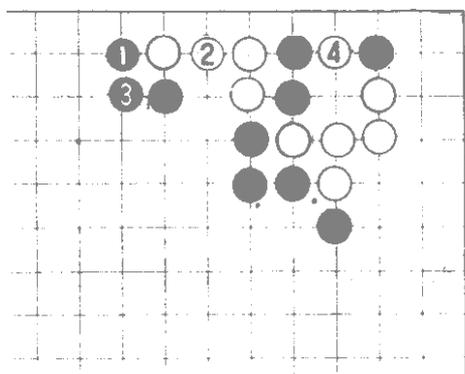
经过图：

白 14 有些无理。

白 12 如在 A 位长，
黑有 B 位跳的好手。



经过图



失败图：

黑 1、3 的走法显然是错误的。

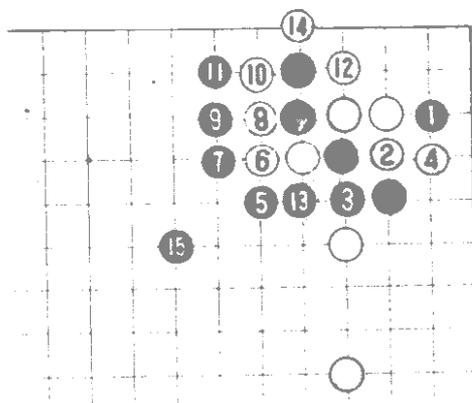
对于黑 1 的扳，白 2 也有在 3 位断的手段。

失败图

问题 40（黑先）：

正解图：

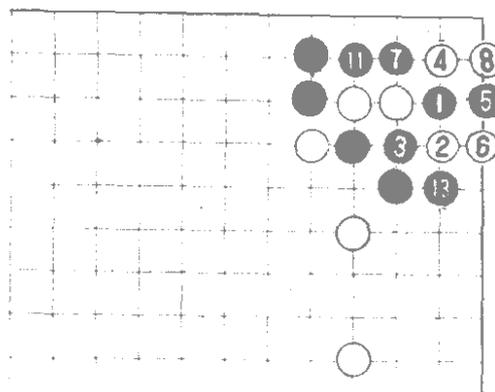
黑 1 的托绝妙，白 2 没办法。黑 5 是好手，以下弃子成必然，至 15 形成黑外势、白实利的定式。黑稍好。



正解图

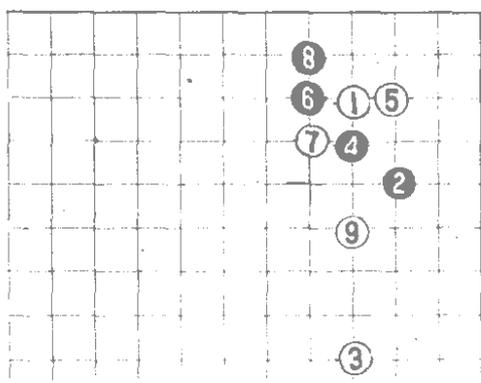
变化图：

白 2 的扳无理，黑 5 弃二子手筋，以下至 13 白明显不行。



⑨ = (1) ⑩ = (5) ⑫ = (1)

变化图



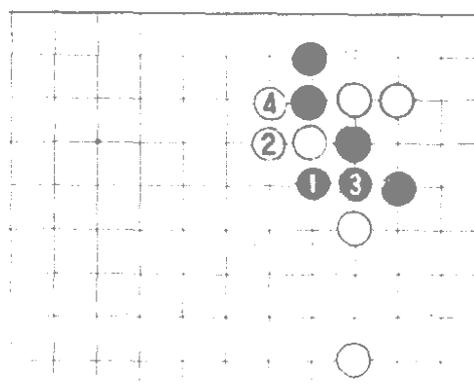
经过图

经过图：

此形形成过程的演示。

失败图：

黑 1 打吃缺少手段，白 4 拐后，黑二子被吃失败。



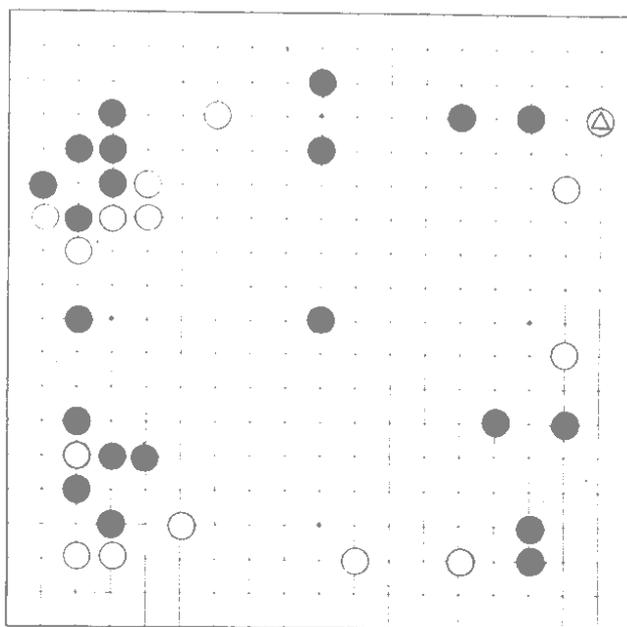
失败图

第三章 中盘问题

九 级

问题 1 (黑先):

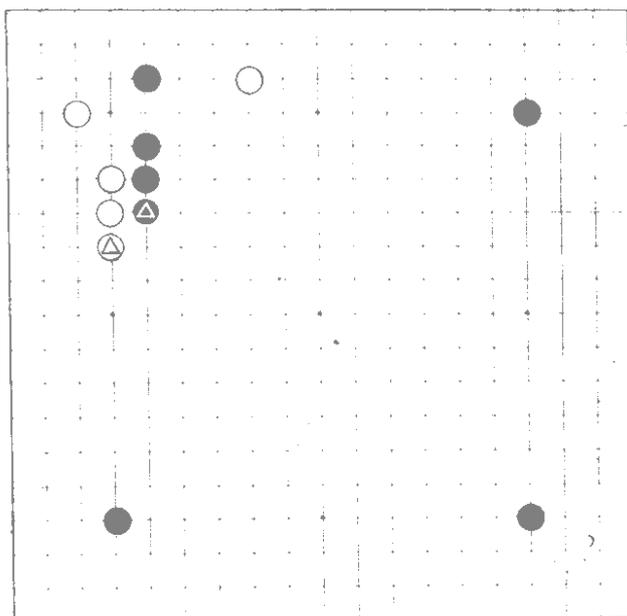
此局是让子棋的形。现在白 △ 小飞侵角，黑有很严厉的手段。



问题图 1

问题 2 (黑先) :

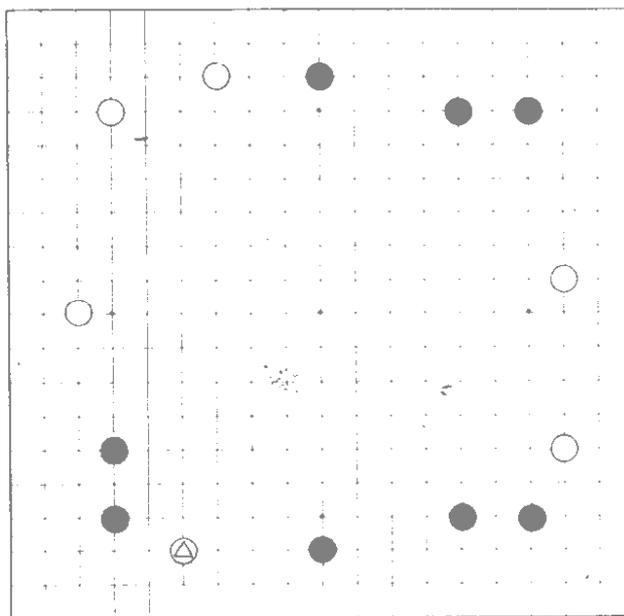
黑△与白 交换
实利很损, 下一手应
下在哪里?



问题图 2

问题 3 (黑先) :

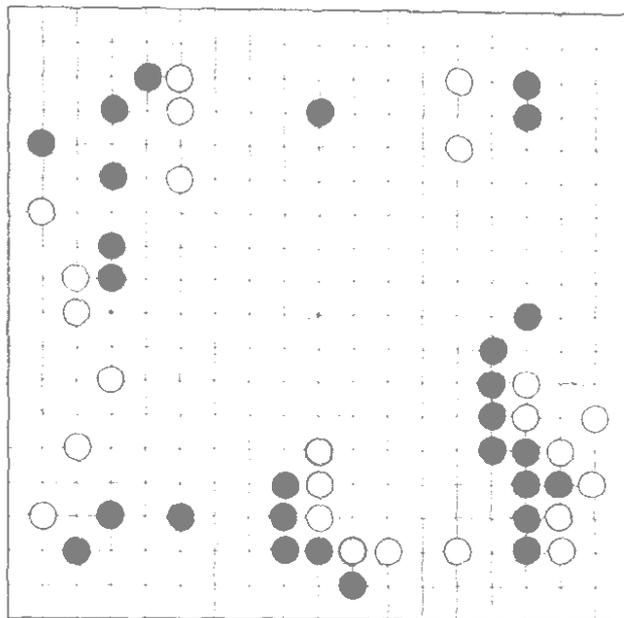
黑如何攻击左下
白@的一子。



问题图 3

问题图 4 (黑先):

此形黑上边星位一子是焦点，黑应如何处理？



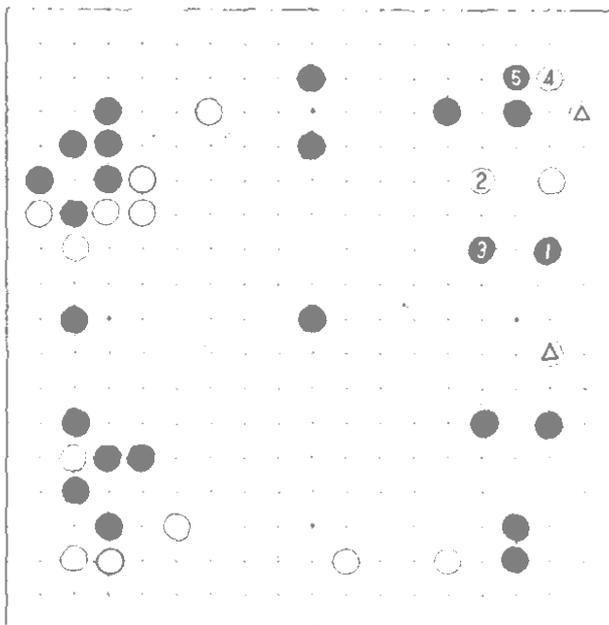
问题图 4

解 答

问题 1 (黑先):

正解图：

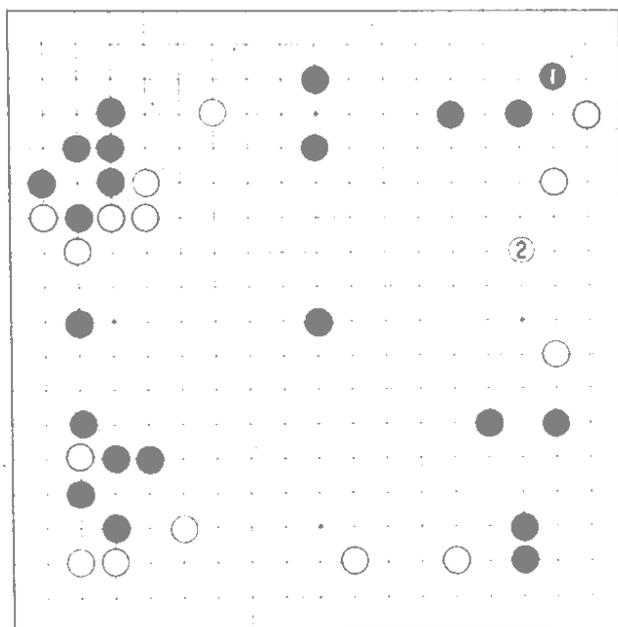
因白△飞角无理，黑 1 打入严厉。以下至黑 5，白△被孤立，黑可战。



正解图

失败图：

黑 1 软弱。白 2 以后，形成了很好的配合。

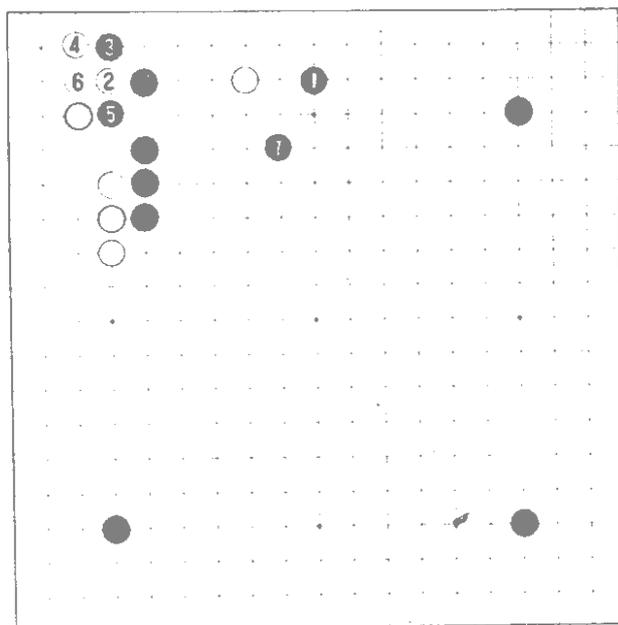


失败图

问题 2 (黑先):

正解图：

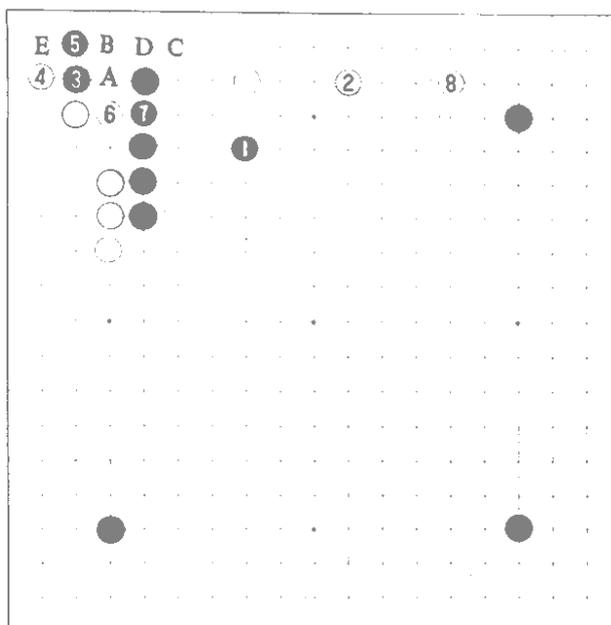
黑在 1 位夹攻白一子正确，至黑 7 止，黑吃住白一子外势很厚。



失败图：

黑 1 是恶手。白 2 顺势拆出。

至白 8，黑毫无所得。以后，白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑大块无眼。

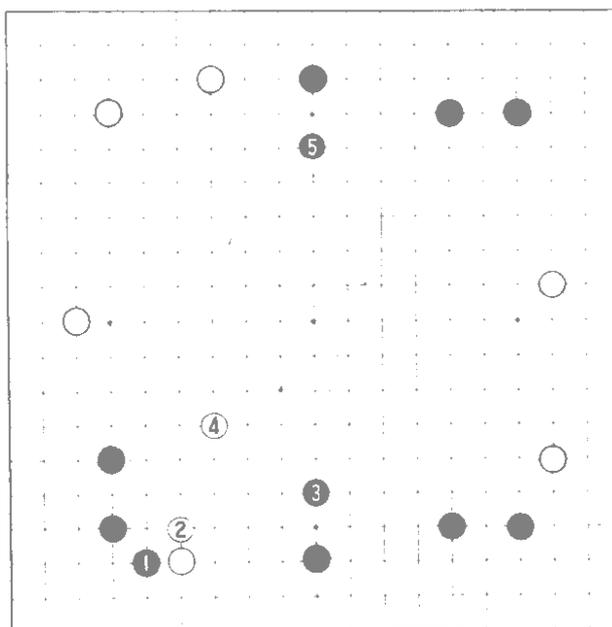


失败图

问题 3（黑先）：

正解图：

黑 1 尖顶紧凑。白 2 时，黑在 3 位逼攻，然后于 5 位跳起，白全局薄。

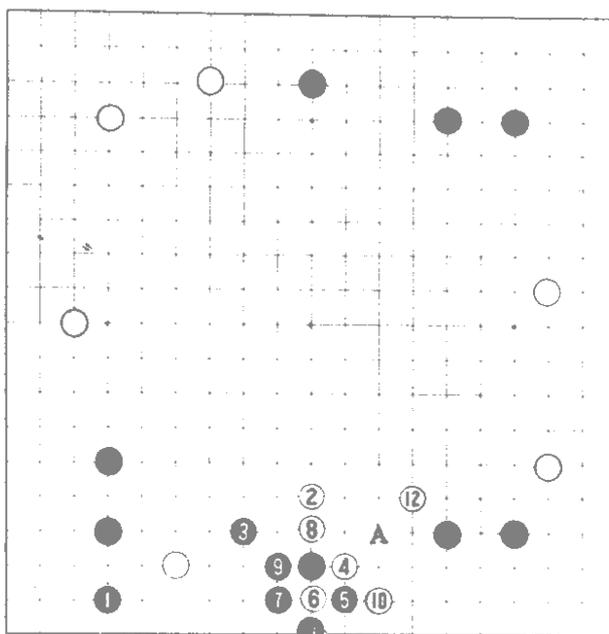


正解图

失败图：

黑 1 虽也是要点，
但太松。白 4 以下弃
子在 12 位补强，黑左
边不大。

黑 3 如走 A 位，
白则在 9 位靠。



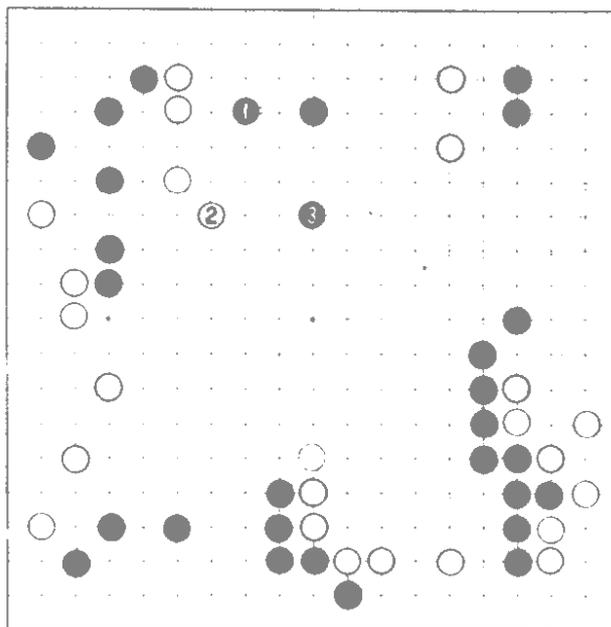
失败图

问题 4（黑先）：

正解图：

黑 1 是攻击的要
点，先把白的根据地
夺走。

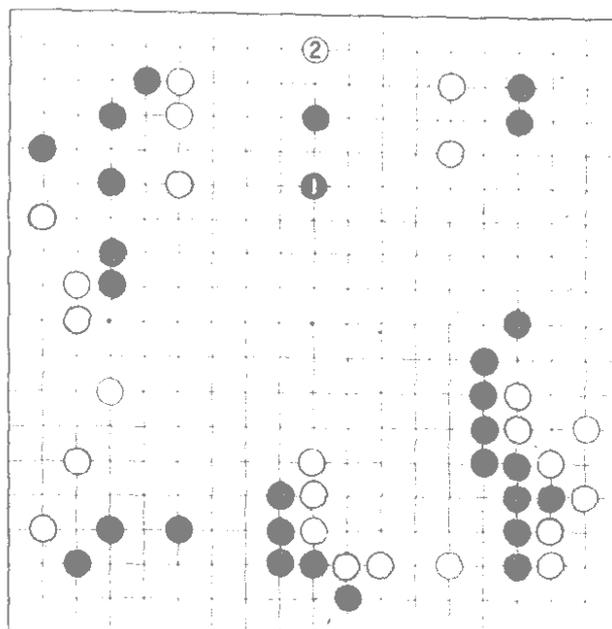
白 2 尖出，黑 3
分断，黑“缠绕攻击”
的目的实现。



正解图

失败图：

黑 1 跳太松。白
在 2 位联络。

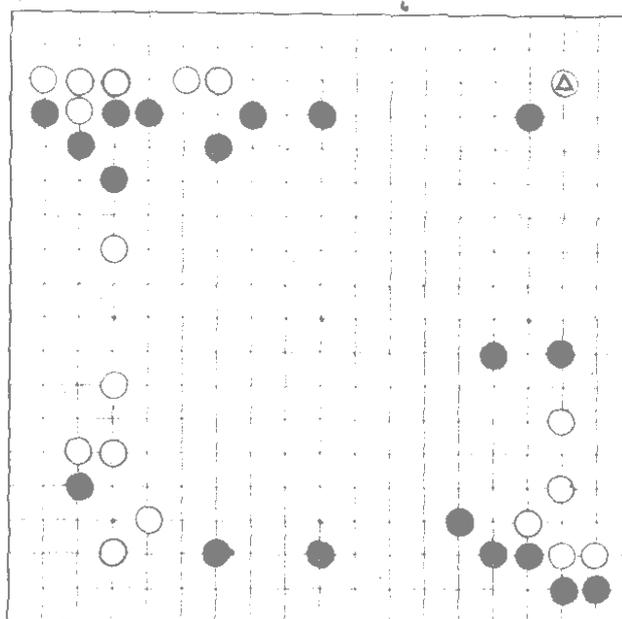


失败图

八 级

问题 5 (黑先):

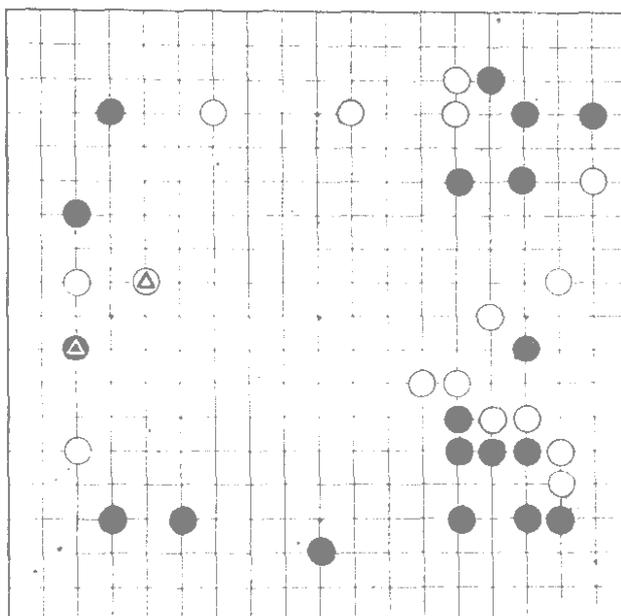
白△点角后，黑
应该从哪面挡？



问题图 5

问题 6 (黑先):

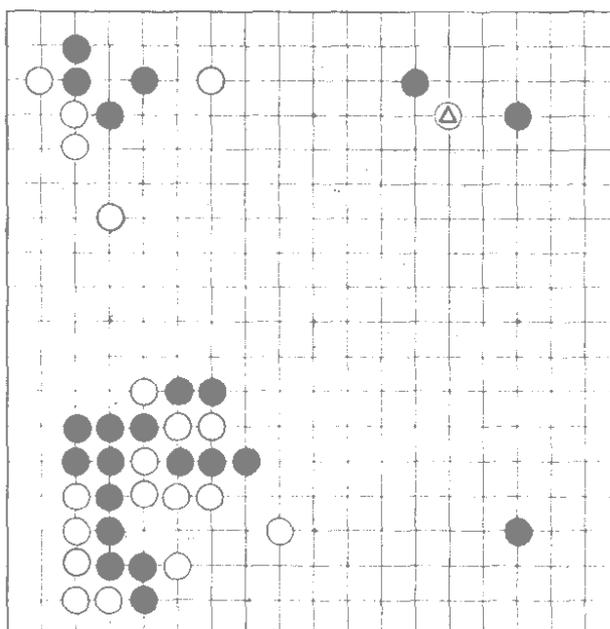
黑 \triangle 与白 \triangle 交换后, 黑的下一手如何与 \triangle 位的打入保持一致呢?



问题图 6

问题 7 (黑先):

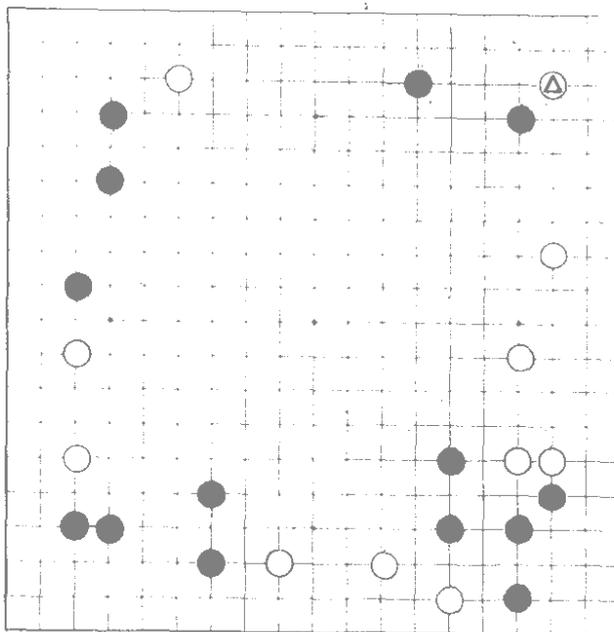
白引征, 黑如何应?



问题图 7

问题图 8 (黑先) :

白点三三是让子局中常用的手段，黑怎样应才能获得最佳效果？



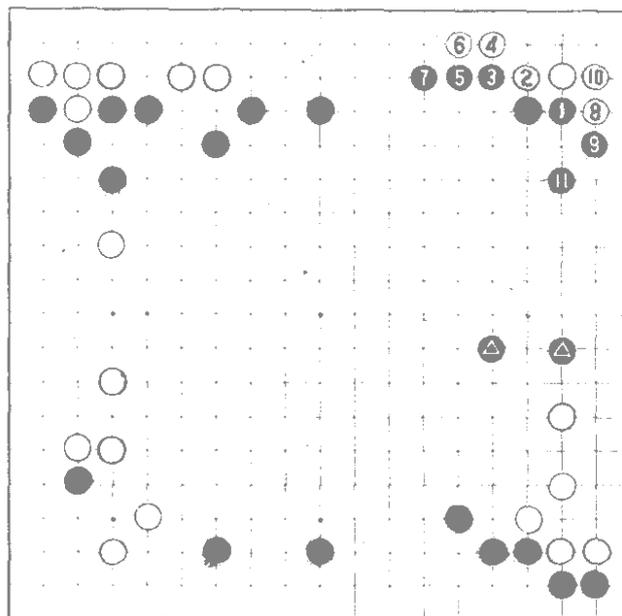
问题图 8

解 答

问题 5 (黑先) :

正解图 :

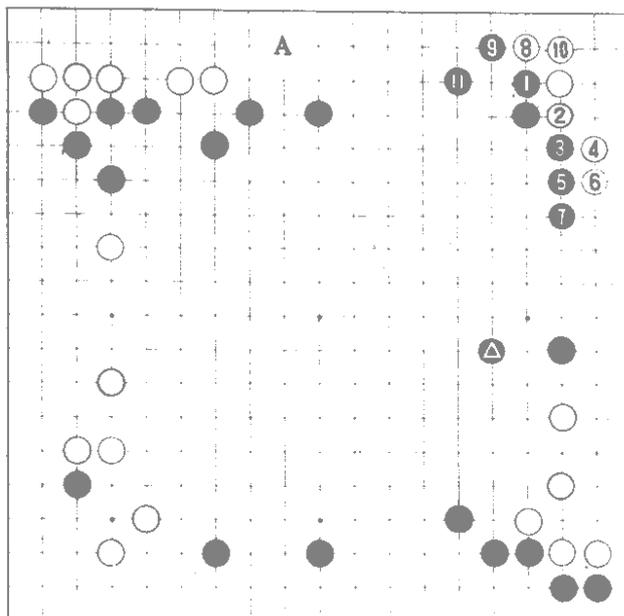
黑 1 挡正确。白 4 扳时，黑 5 长是要点，以下进行至 11，黑与△两子配合好。



正解图

失败图：

黑 1 方向有误，应在宽广的一面挡。以下进行至 11，黑@效率很低，而且白上边有 A 位飞的手段。

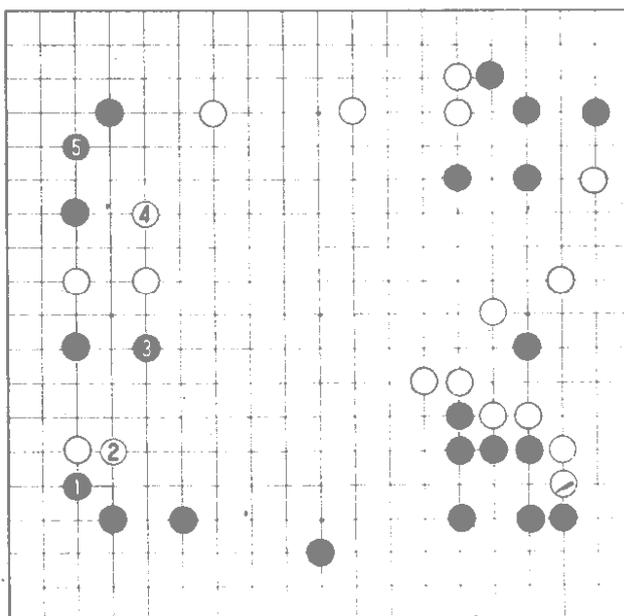


失败图

问题 6（黑先）：

正解图：

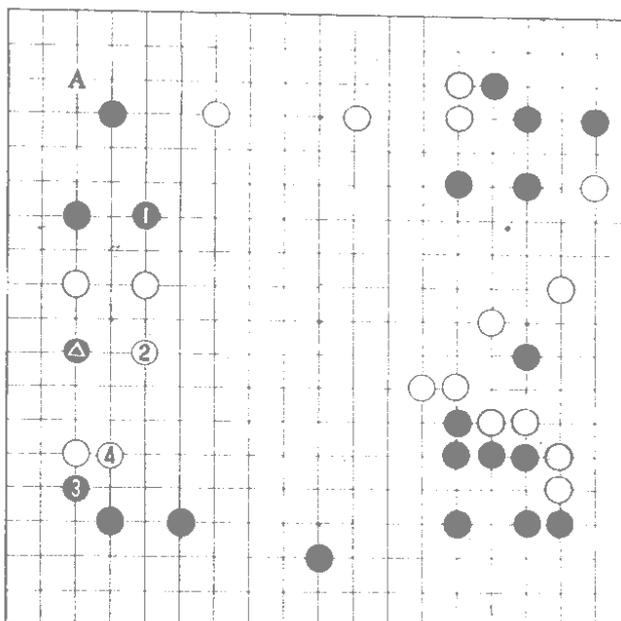
黑 1 尖顶和打入的方针是一致的，不让白侵角取得根据地。以下至 5，黑可战。



正解图

失败图：

黑 1 跳不好，白 2 镇后黑 ⊕ 被困，以后白还有 A 位侵角的手段。

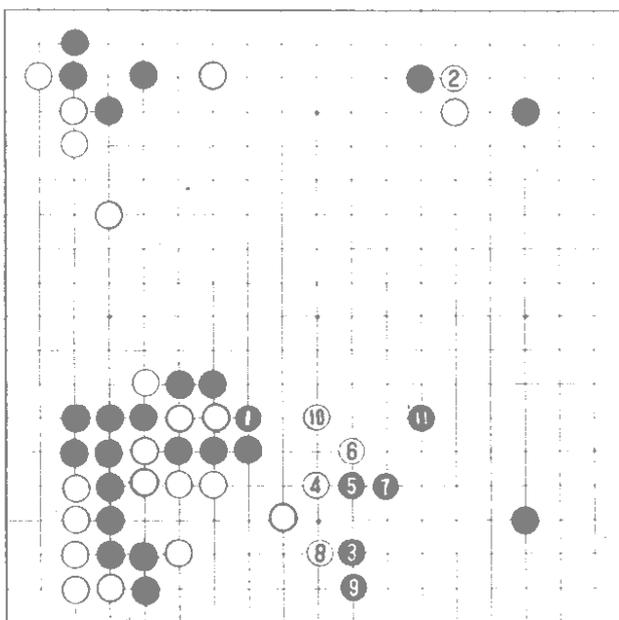


失败图

问题 7 (黑先)：

正解图：

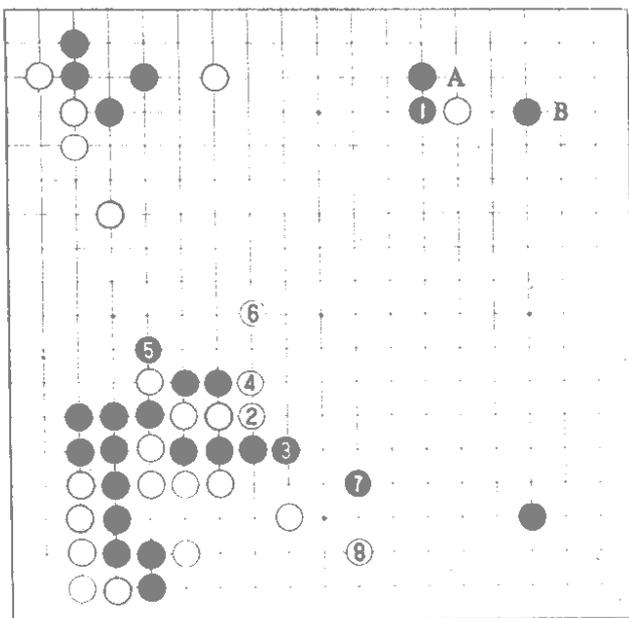
黑 1 提两子味道好且厚。白 2 必然，黑 3 以下的攻击是可以把上边的损失补回来。



正解图

失败图：

黑 1 不简明，白 2 必然，以下双方成混战，且白有 A、B 位的余味。

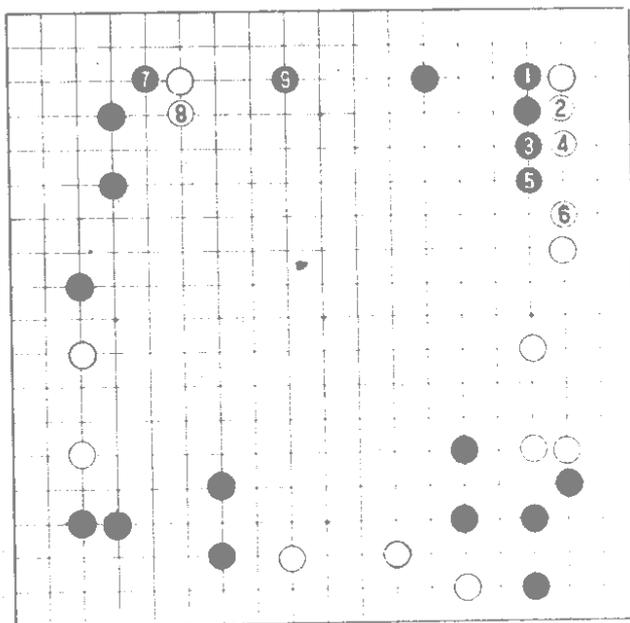


失败图

问题 8 (黑先)：

正解图：

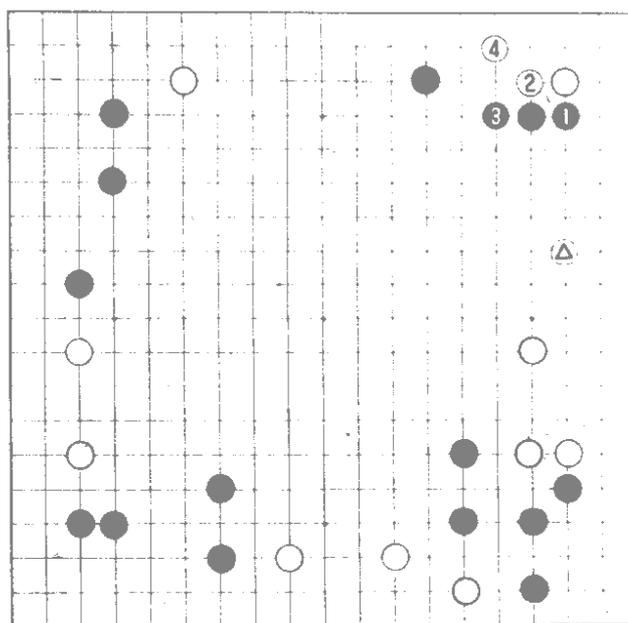
黑 1 挡是场合的好手。黑 5 长出后，再于 7 位尖顶，9 位夹攻，是黑简明的形势。



正解图

失败图：

黑 1 挡虽是常识，
但此时运用不当。至
白 4，黑厚势面对白
⊙，效益极小。

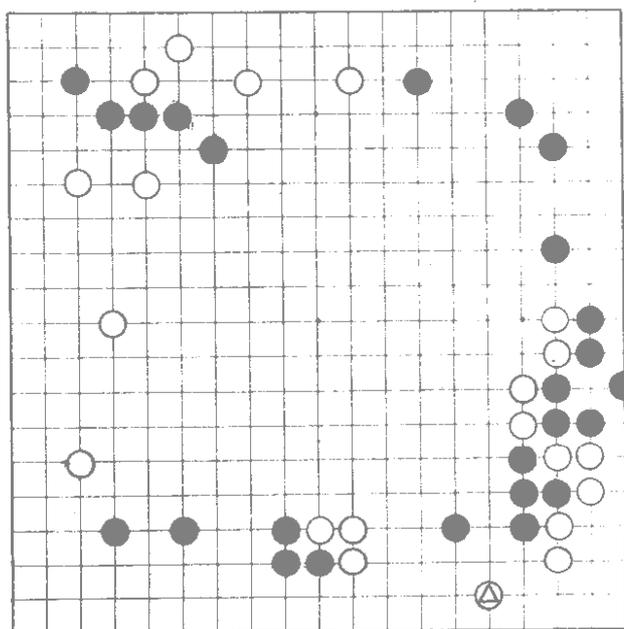


失败图

七 级

问题 9 (黑先):

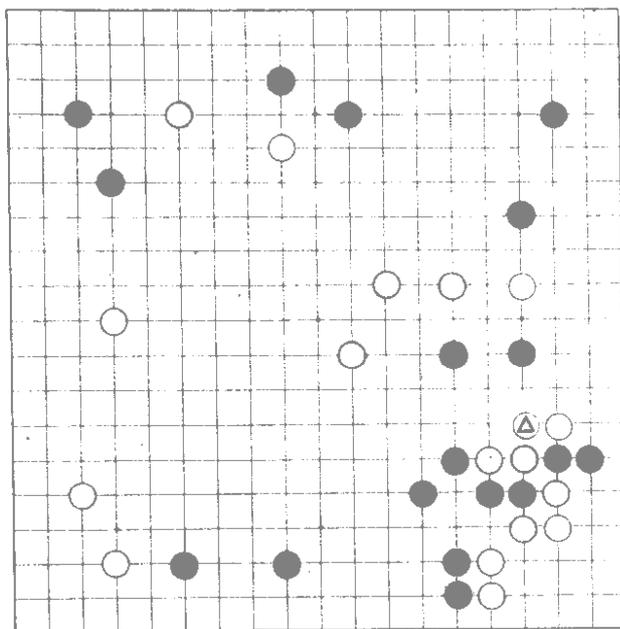
白 ⊙ 小飞后，黑
的靠下已不能成立，
走在哪里合适呢？



问题图 9

问题 10 (黑先) :

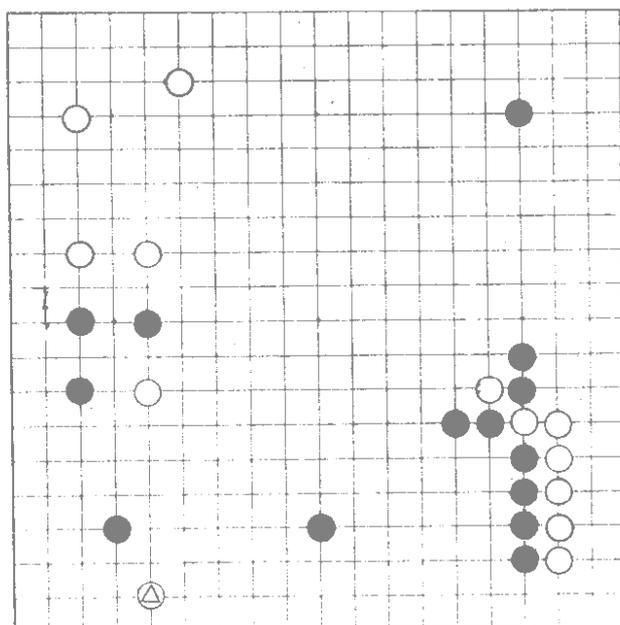
白△粘 黑的下一手关系形的问题，
要注意次序问题。



问题图 10

问题图 11 (黑先) :

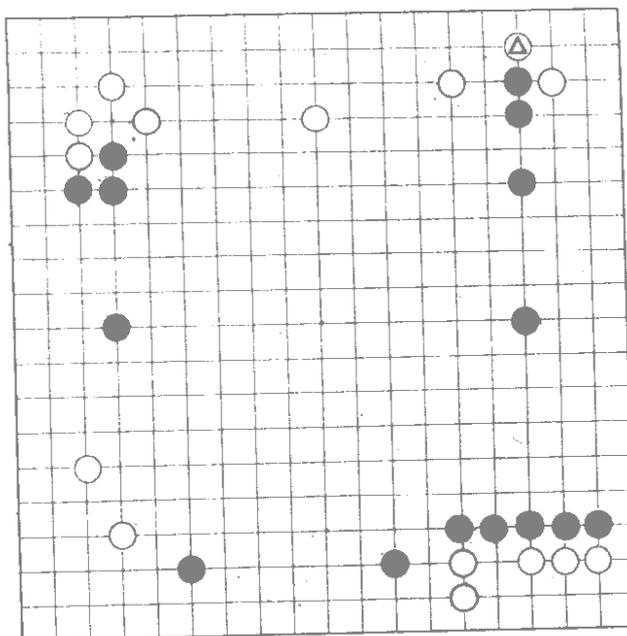
白△是常用的侵角手段，黑可根据全
盘形势选择应手。



问题图 11

问题12(黑先):

对于白△的扳,黑应如何应?重点是大局感的问题。



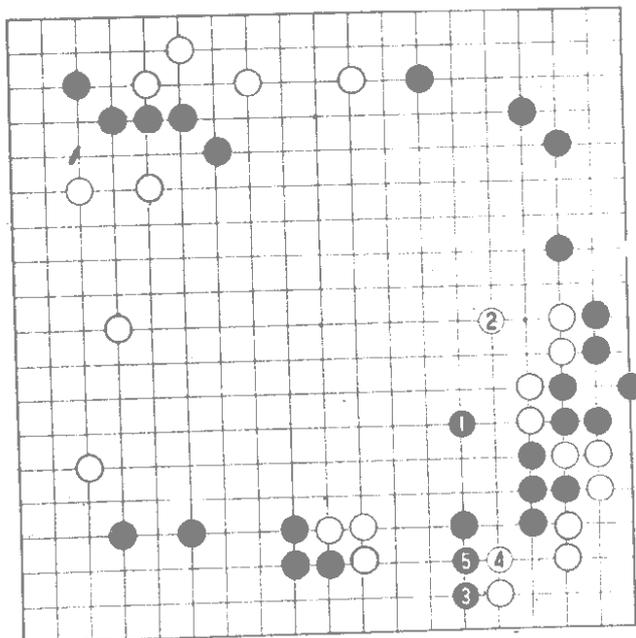
问题图12

解 答

问题图9(黑先):

正解图:

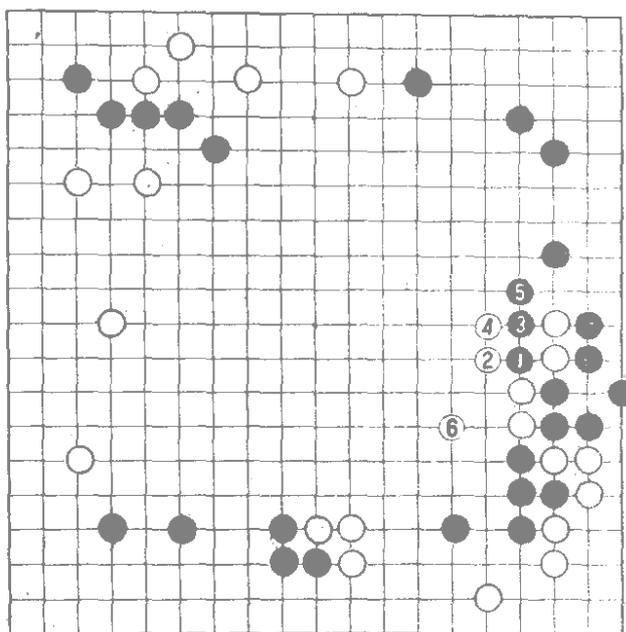
黑1好手,白若从下面渡过,黑可吃掉上面一团白子,白只好在2位补。黑3靠下后白三子孤立。



正解图

失败图：

黑 1 贪图小利，
白 2、4 先手利用后
在 6 位跳 攻防逆转。



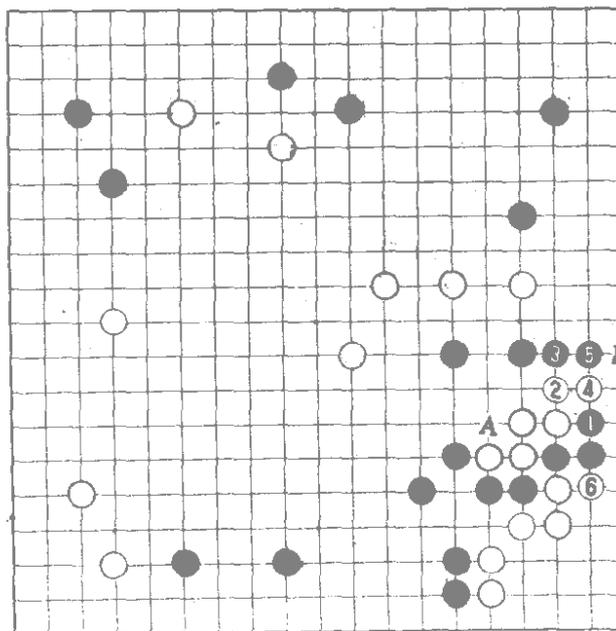
失败图

问题图 10（黑先）：

正解图：

黑 1 曲是弃子的
妙手，白 2 只好退，
黑 3、5 顺势贴下，
以下至白 6，黑弃子
包封成功。

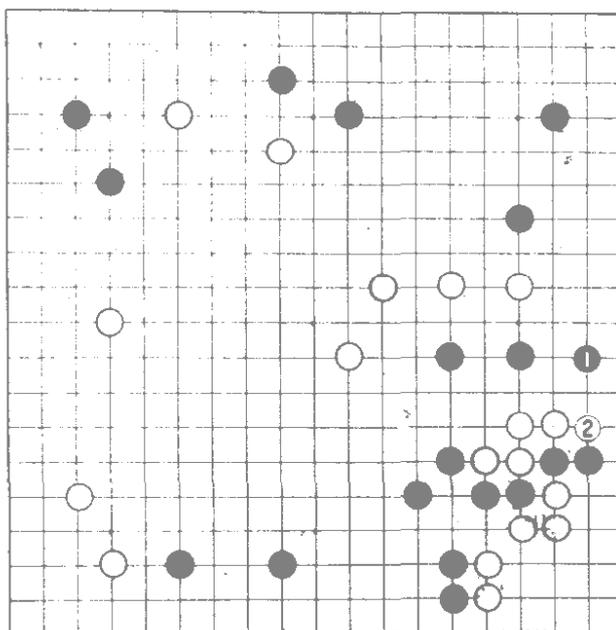
以后黑 A、B 均
是先手。



正解图

失败图：

黑 1 跳平俗。白 2 挡后，黑再无法利用，白味道好。

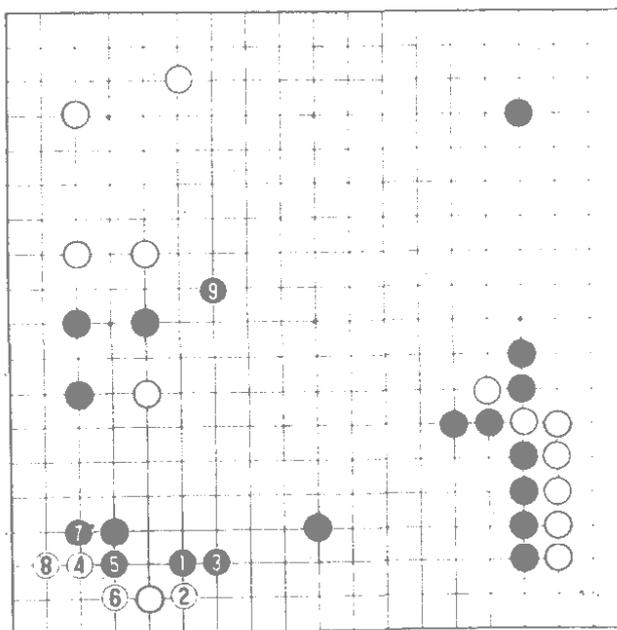


失败图

问题 11 (黑先)：

正解图：

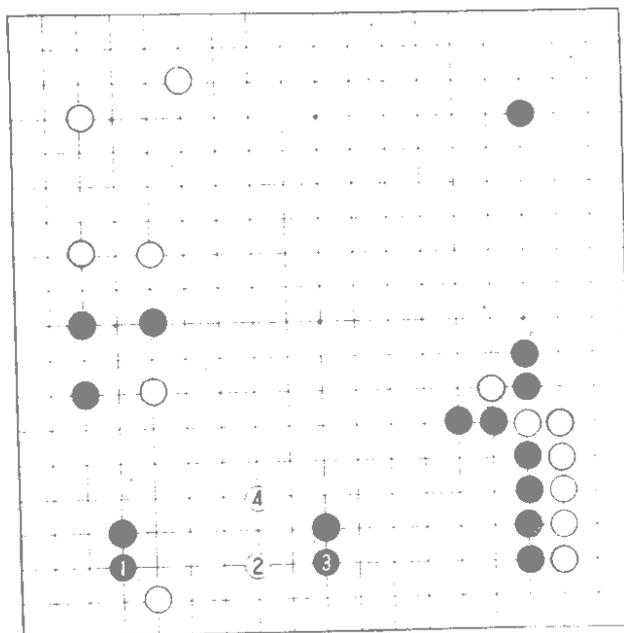
黑 1 是注重全局的好手，以下至黑 9，中腹模样可观。



正解图

失败图：

此图黑的原形未能得到发挥。



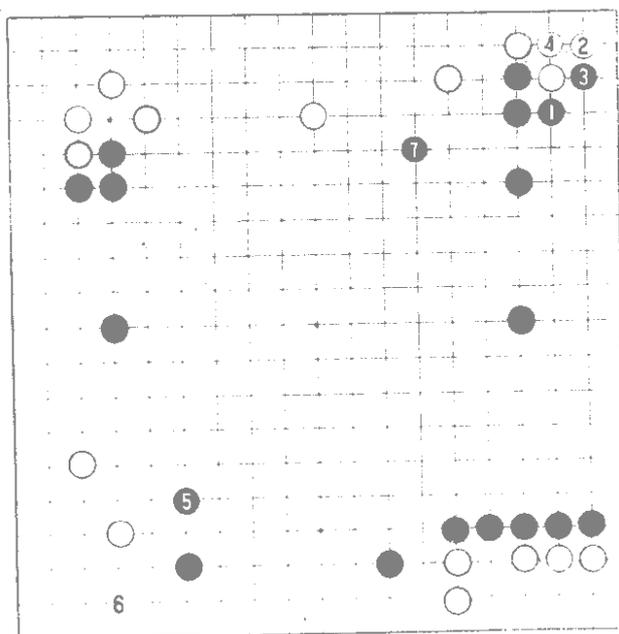
失败图

问题 12 (黑先):

正解图：

黑 1 是注重大局感的好手。

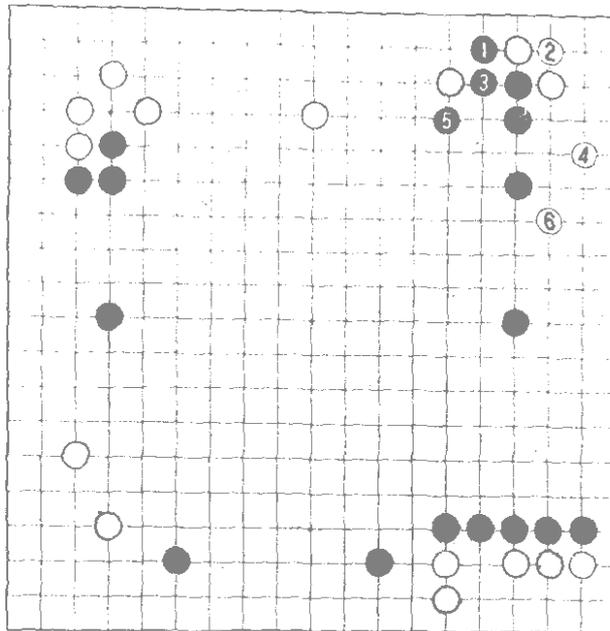
黑 5 与白 6 交换后，黑 7 是模样的要点。



正解图

失败图：

黑 1 扳不好，至白 6，黑右边的模样被破坏。

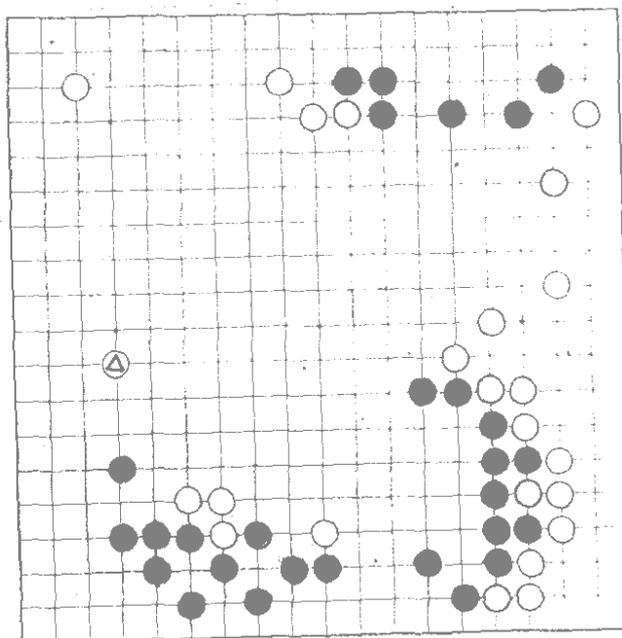


失败图

六 级

问题 13 (黑先)：

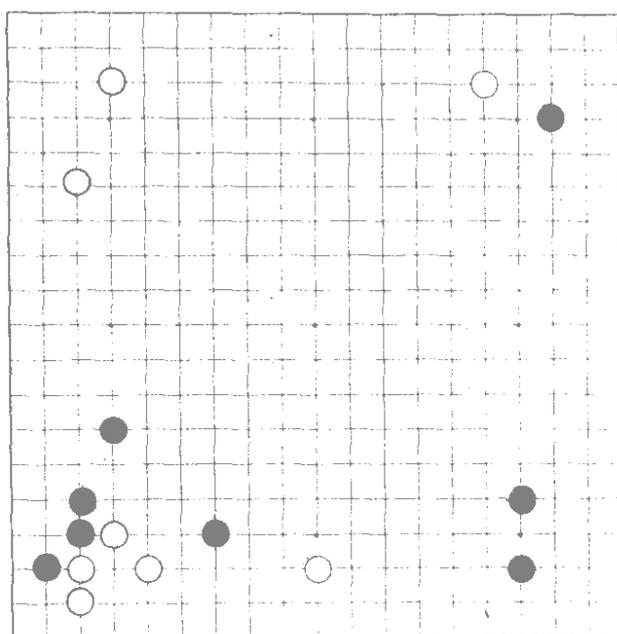
白 △ 的拆逼是过分的，黑有强硬的手段。



问题图 13

问题14(黑先):

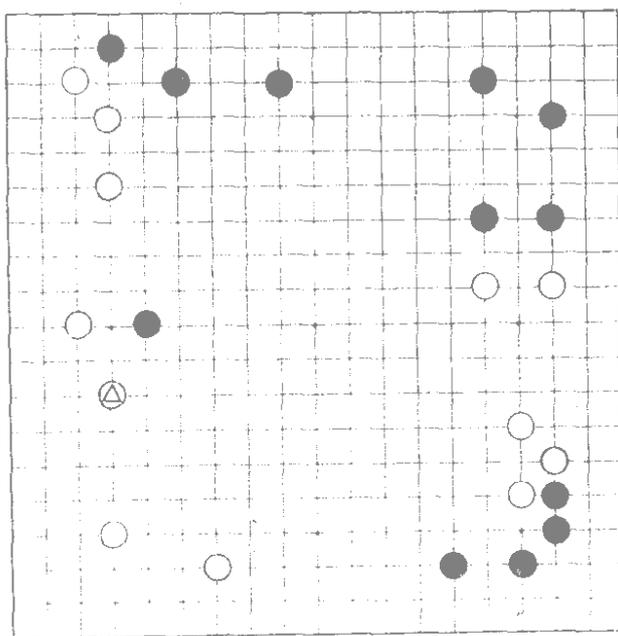
此局面是布局进入中盘的入口处,哪里是双方攻防的要点呢?



问题图 14

问题 15(黑先):

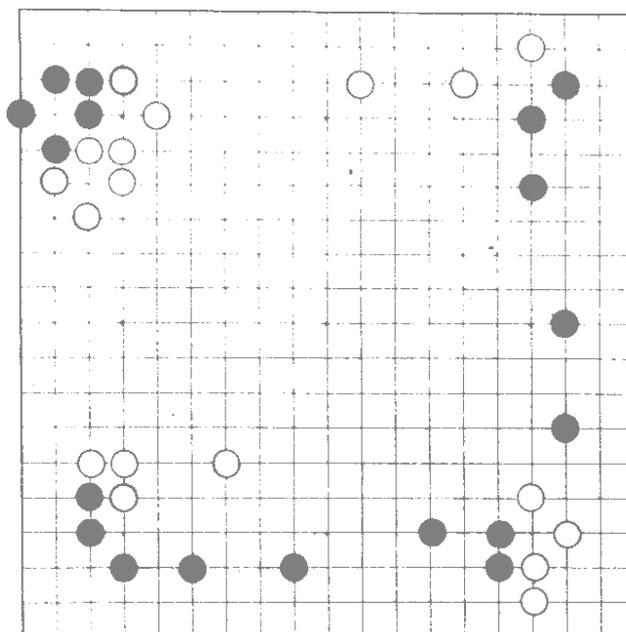
白△小飞守边,黑应该如何应?这是常见的形。



问题图 15

问题 16 (黑先):

黑如何侵消白上边的模样是此形的焦点。



问题图 16

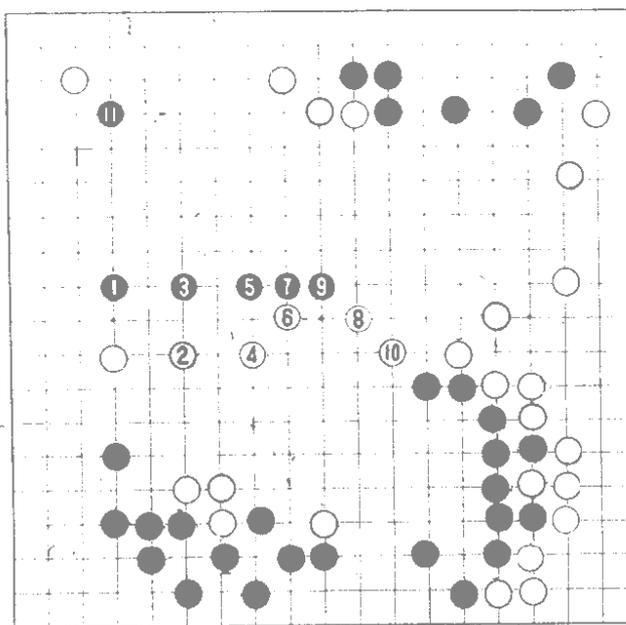
解 答

问题 13 (黑先):

正解图:

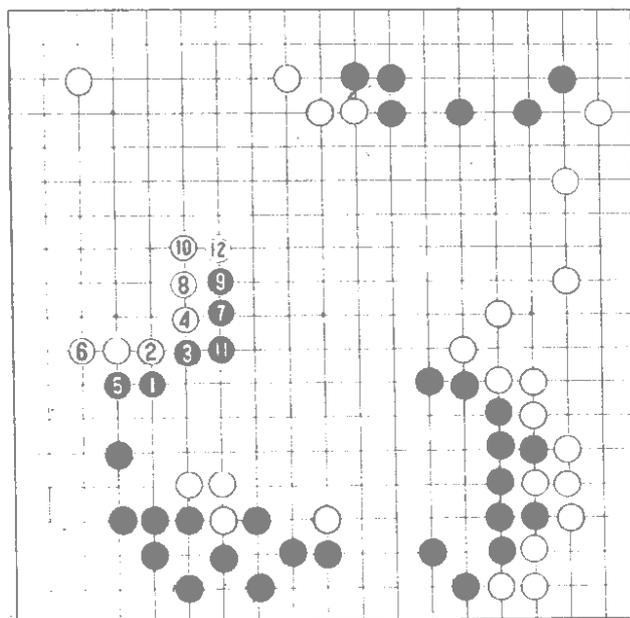
黑 1 的打入正确，
以下进行至 11，黑充
分利用了厚势，优势
明显。

正解图



失败图：

黑 1 以下的围空太小，不符合“厚势不能用来围空”的棋理。

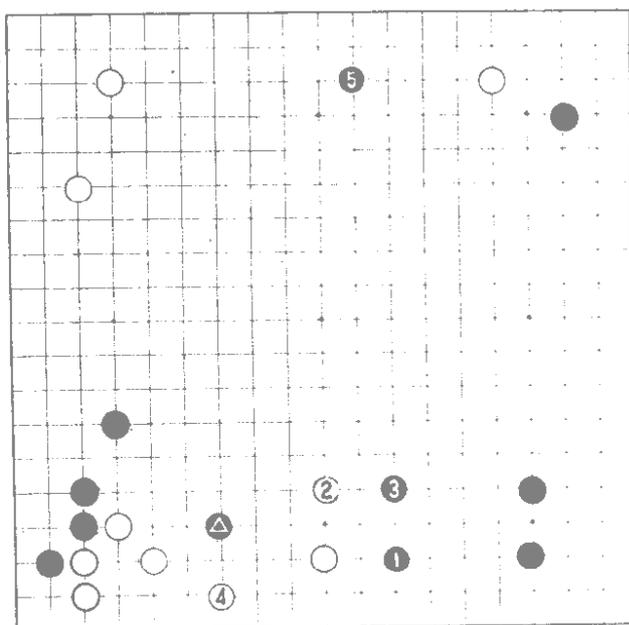


失败图

问题 14 (黑先)：

正解图：

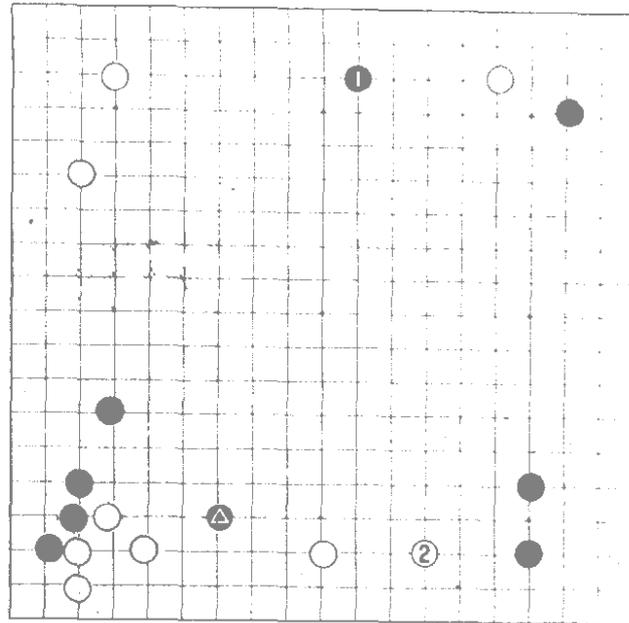
黑 1、3 强化右边清楚。白 4 是必然的，黑 5 夹后大满足。黑 △ 很轻。



正解图

失败图：

黑 1 不是急场，
白 2 后，黑 @ 毫无意义。

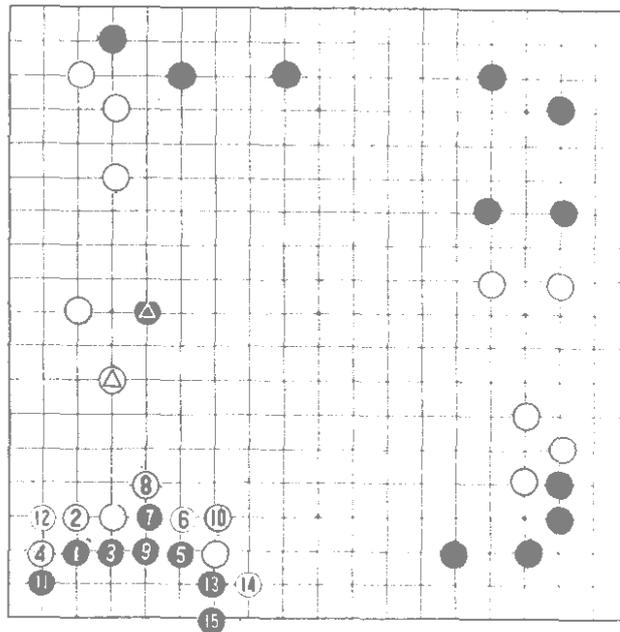


失败图

问题图 15（黑先）：

正解图：

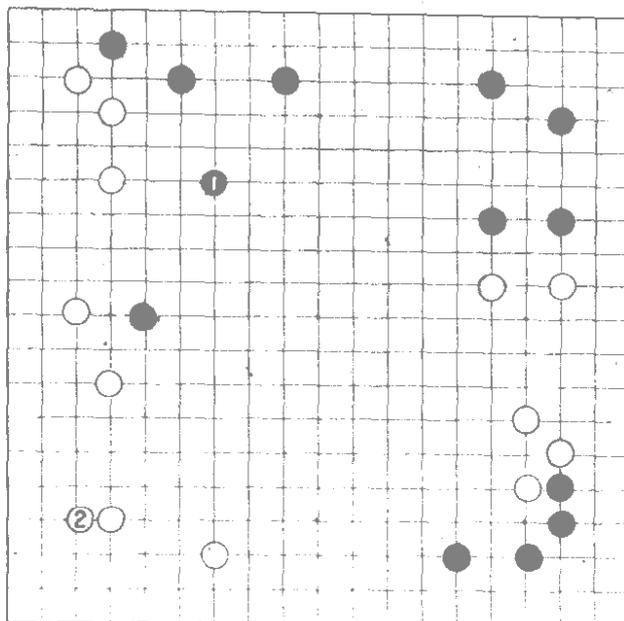
黑 1 在三三位侵角是常识的一手。黑 5 碰是手筋。以下至 15 黑活角。黑 ⊕ 和白 ⊙ 的交换黑大利。



正解图

失败图：

黑 1 错误。白 2 立下后角上坚实，实利很大。

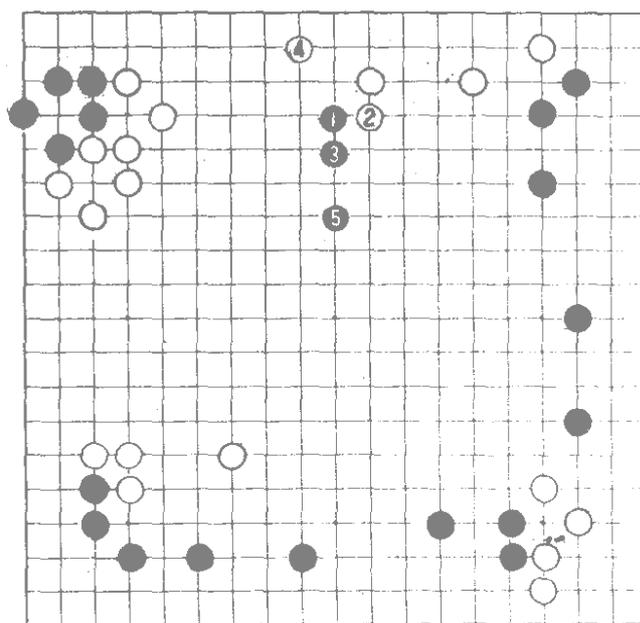


失败图

问题16（黑先）：

正解图：

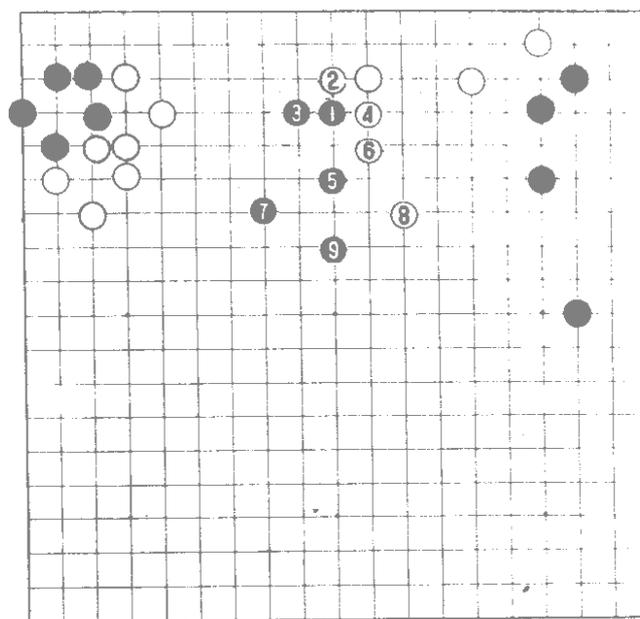
黑 1 是侵消白模样的常用手段，至黑 5，白模样顿时变少。



正解图

变化图：

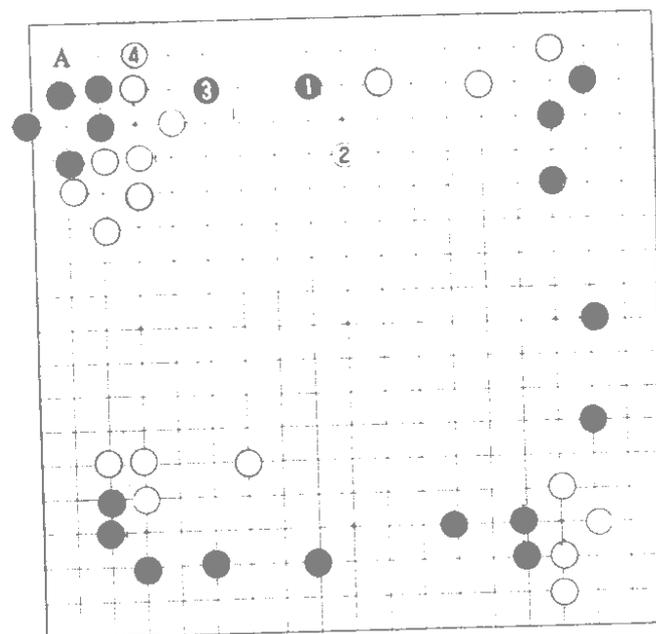
黑 1 时 白改在 2 位挡，黑 3 以下至 9 也是常法，白无法攻击黑棋。



变化图

失败图：

黑 1 打入太深，白 4 后，黑不但苦，而且白还有 A 位靠劫杀黑角的手段。

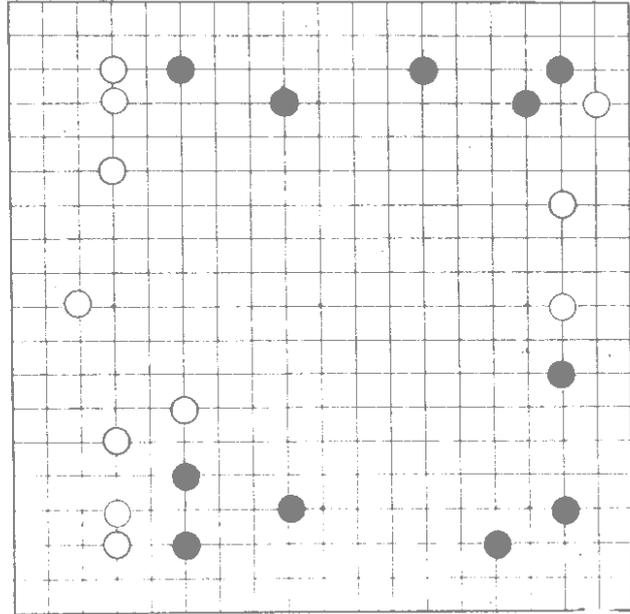


失败图

五 级

问题 17 (黑先) :

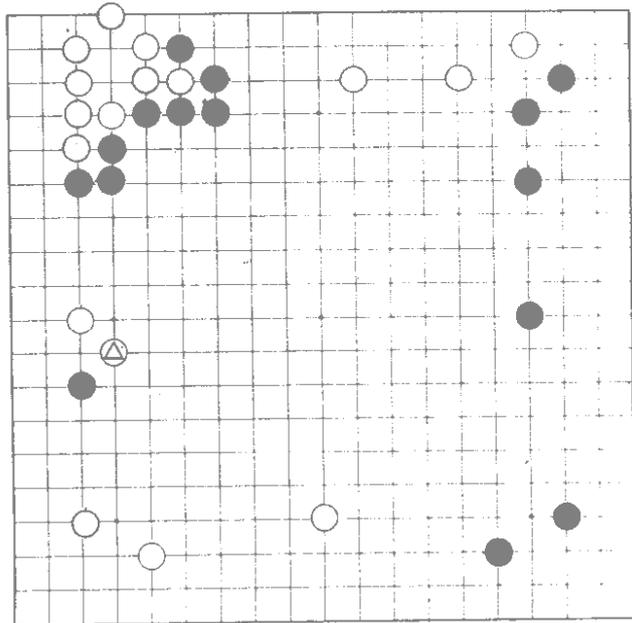
此形白有不完备之处，黑方应如何予以攻击？



问题图 17

问题 18 (黑先) :

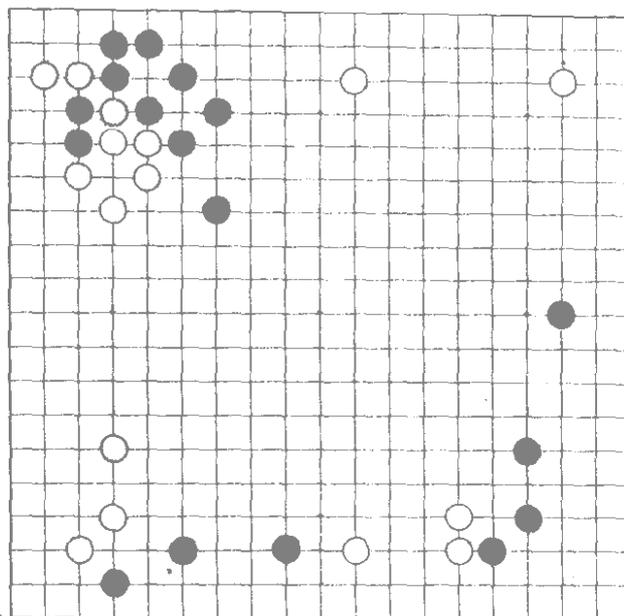
白@后，黑如何轻灵地处理被困的一子？



问题图

问题 19 (黑先):

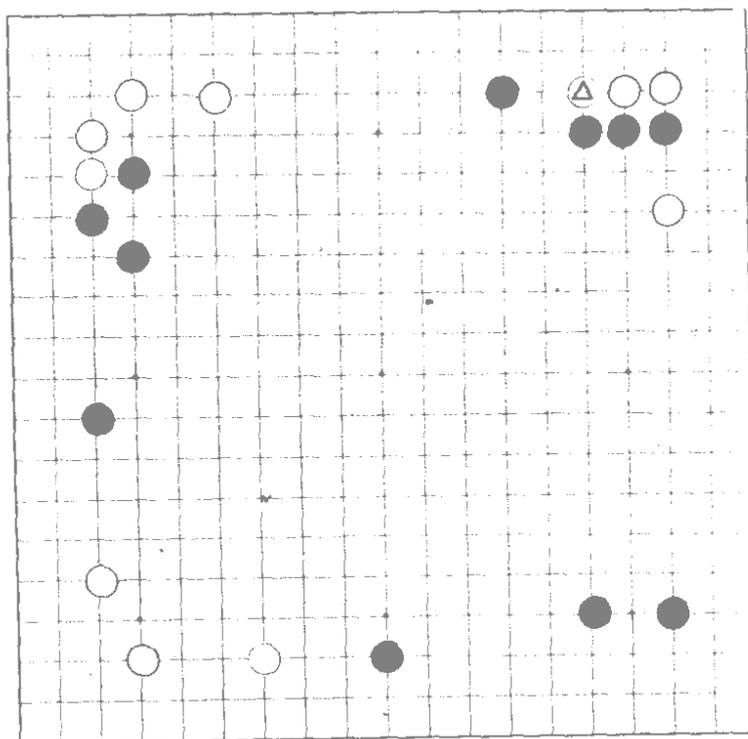
如何发挥黑左上的厚势进行攻击，是此局面的关键，应从何处着手呢？



问题图

问题 20 (黑先):

白△爬，是常见的点三三定式中的变化，黑应根据全局配合来选择应手。



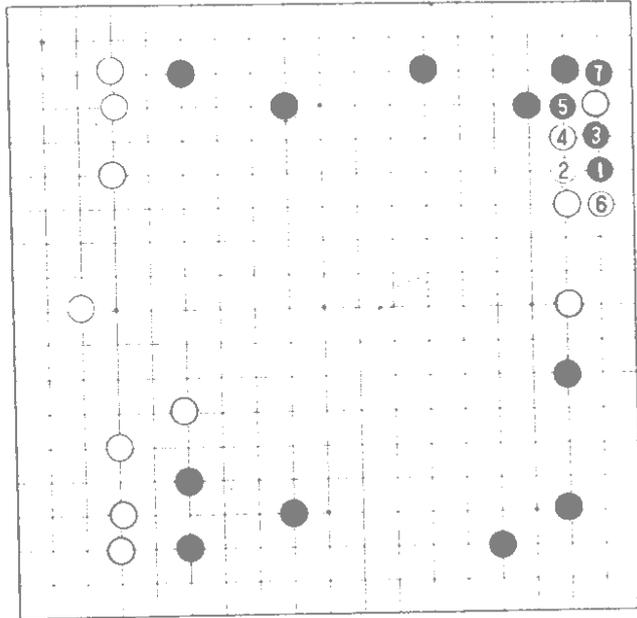
问题图 20

解 答

问题17 (黑先):

正解图 :

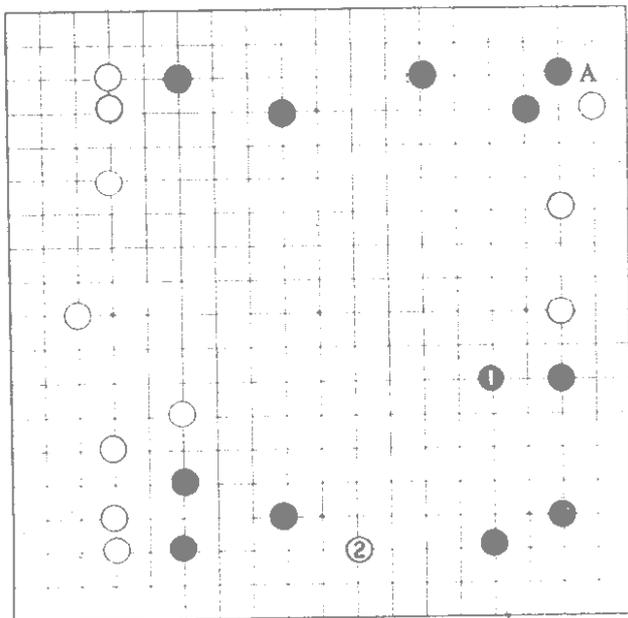
黑 1 极大, 不但把白的根据地夺走, 而且有十八目的官子价值。



正解图

失败图 :

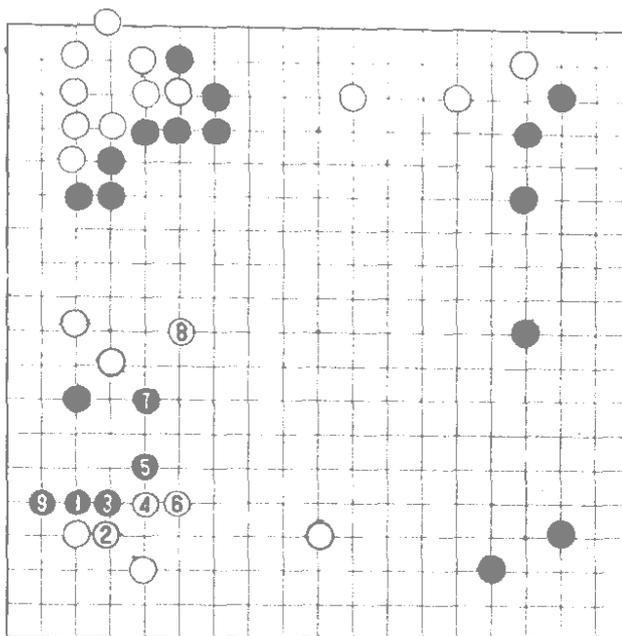
黑 1 效率很低。白 2 打入后黑的大模样被破坏。以后白 A 长很大。



问题 18 (黑先):

正解图:

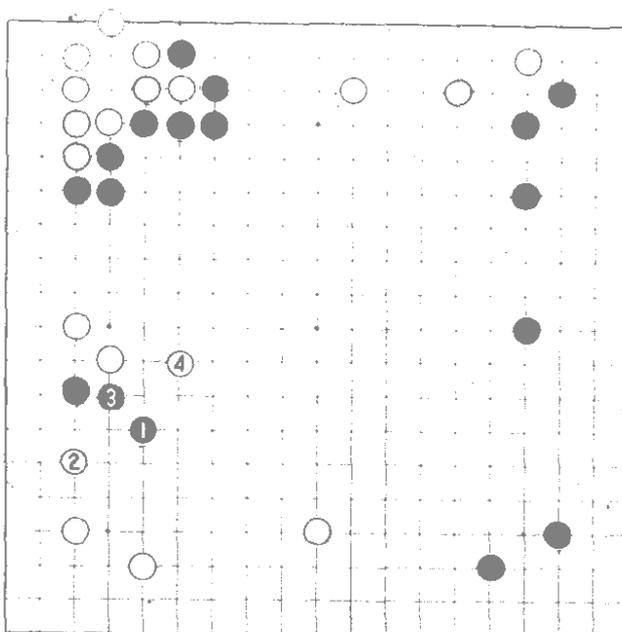
黑 1 碰是常用手筋，以求好调子。以下至 9 黑安定。



正解图

失败图:

黑 1 太重，白 2 以后黑棋形不好。

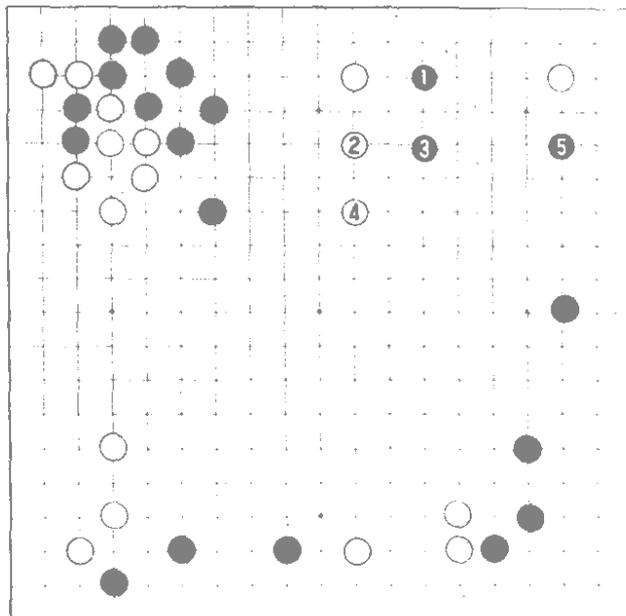


失败图

问题 19(黑先) :

正解图 :

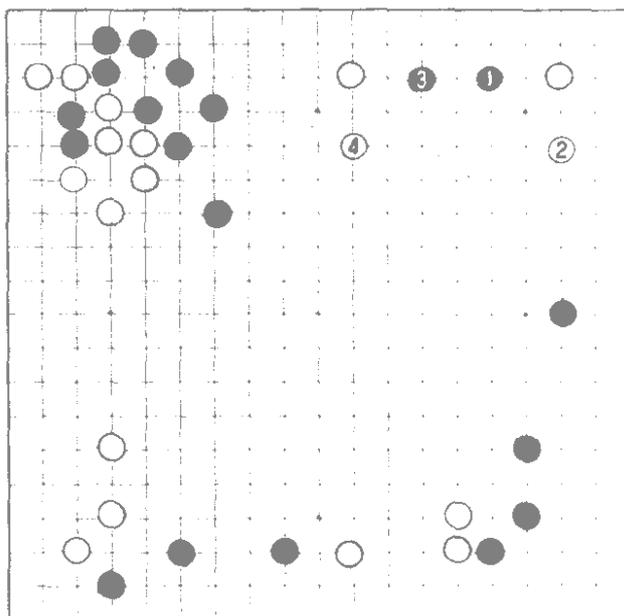
黑 1 好点 , 迫白在 2、4 位跳出 , 至黑 5 定形 , 黑充分发挥了左上角的厚势 , 调子好。



正解图

失败图 :

黑 1 太松 白 2、4 后 , 黑形不好。

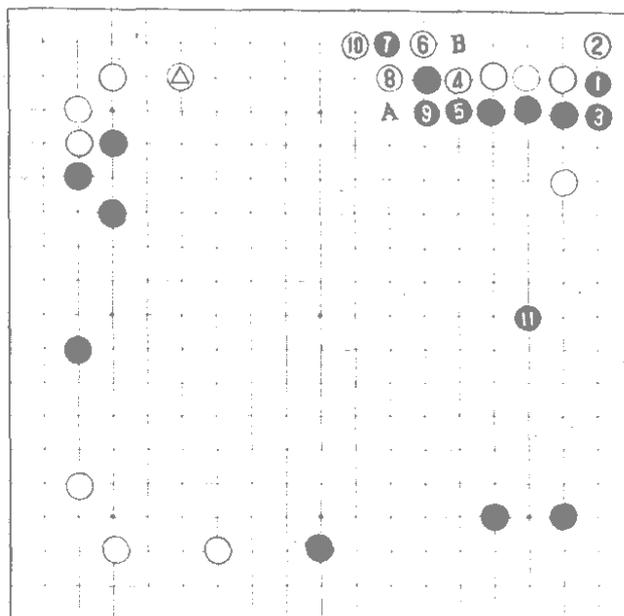


失败图

问题 20 (黑先):

正解图:

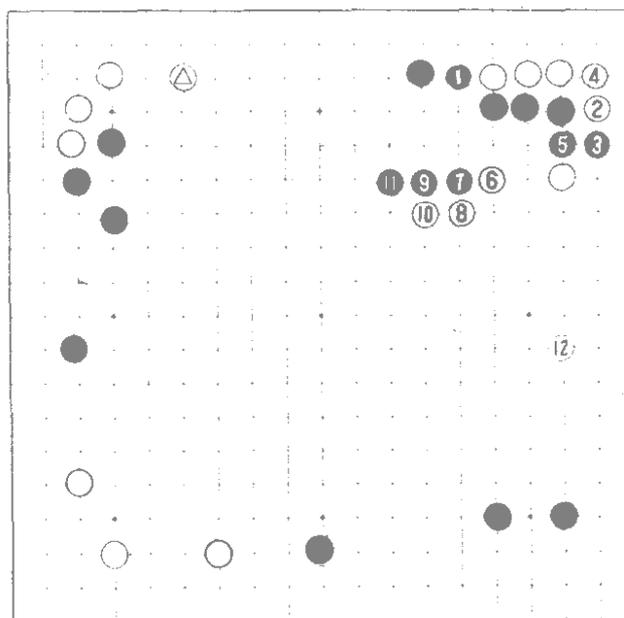
黑 1 扳好手。因白左上边有 ，双方均难以成空。黑 7 连扳漂亮，以下至 11 黑大功告成。以后可视情况走 A 或 B 位。



正解图

失败图:

黑 1 虽是常识，但在此形中却不能适用。以下进行至 12，由于有白  的作用，黑厚势得不到发挥。

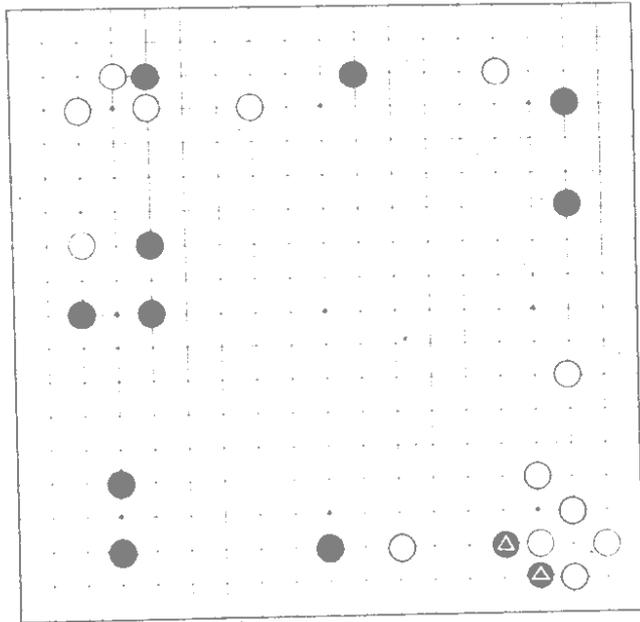


失败图

四 级

问题21（黑先）：

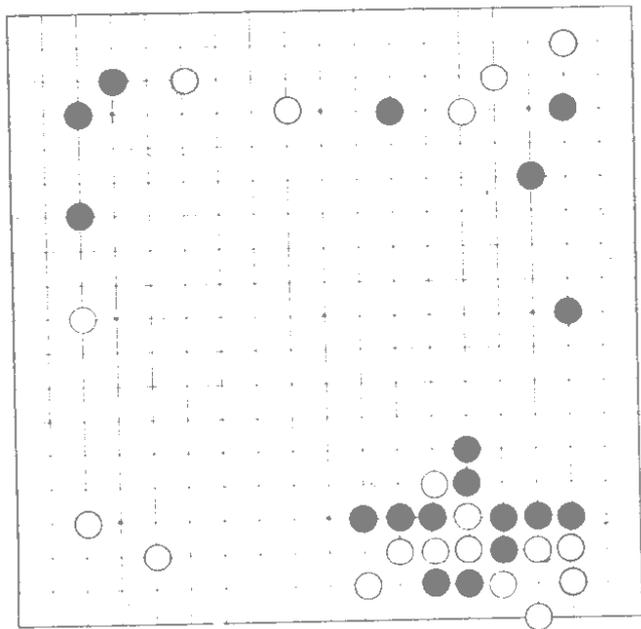
此局面是进入中盘大模样的开始，黑应如何发挥两子的作用？



问题图 21

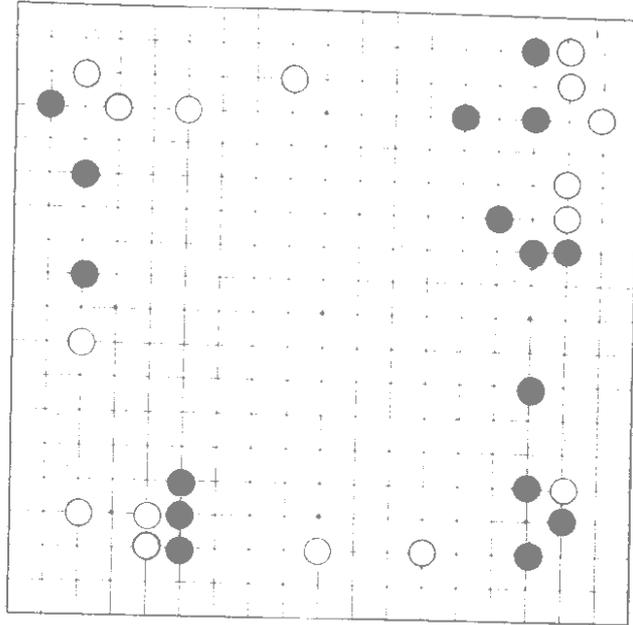
问题22（黑先）：

此形局面的必争点在哪里？



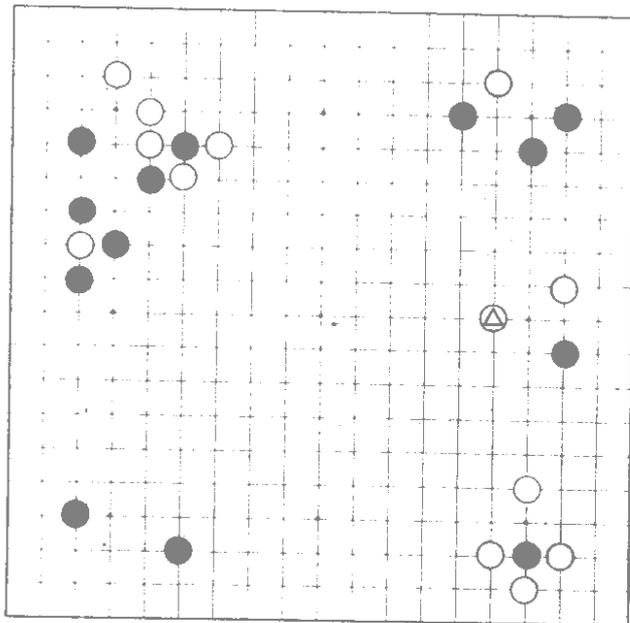
问题图 22

问题 23 (黑先):
要点何在?



问题图 23

问题 24 (黑先):
白△飞出后,黑
应首先判断一下形势,
然后再落子。



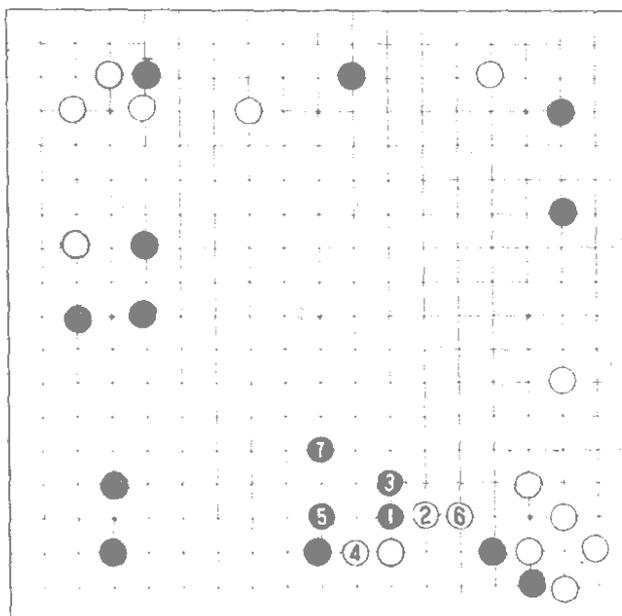
问题图 24

解 答

问题 21 (黑先):

正解图:

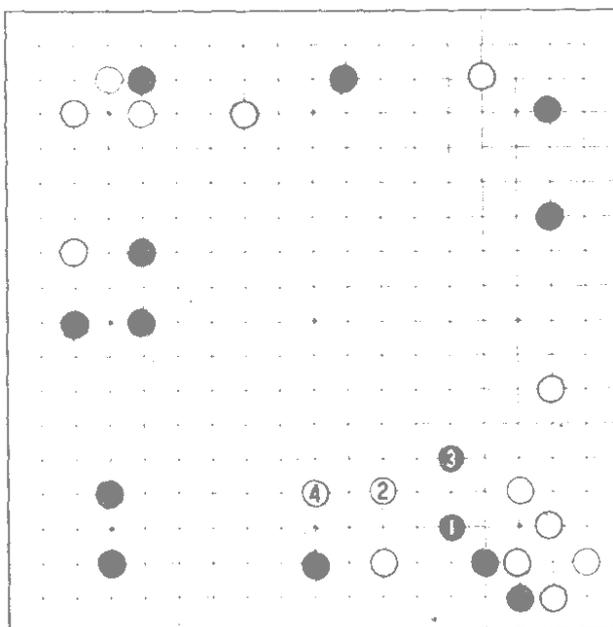
黑 1 靠是配合左边模样的关键一手。
白 2 是必然的。以下至黑 7，黑的大模样作战成功。



正解图

失败图:

黑 1 逃跑太重。
白 2、4 顺势出头，黑的模样自然难以形成。且黑右下的四子靠近白厚势，大坏。

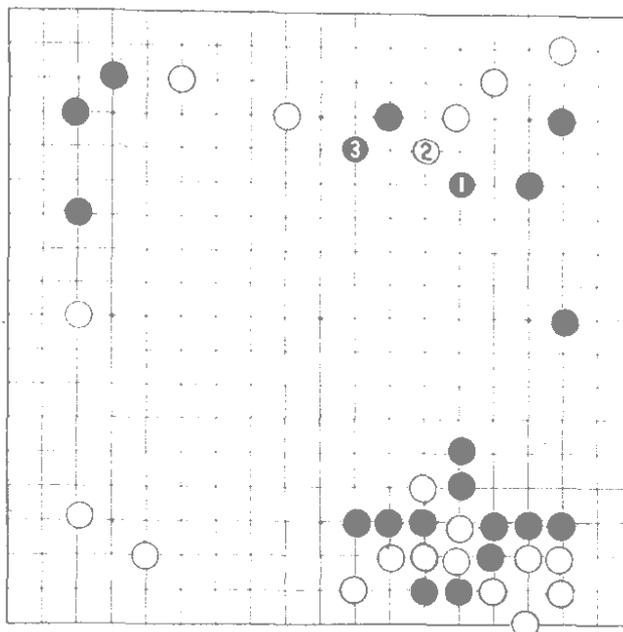


失败图

问题22 (黑先) :

正解图 :

黑 1 跳是局面的必争点, 白 2 尖绝对。黑 3 顺势尖出后, 右边的模样可观。

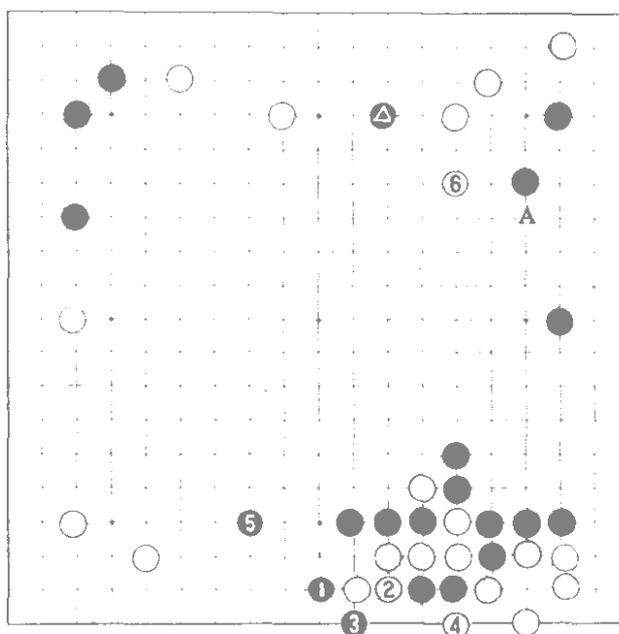


正解图

失败图 :

黑 1 以下虽然也很大, 但白 6 跳后, 消了黑的大模样, 并留有 A 位靠的手段。

黑 ⊙ 的位置显然也不好。

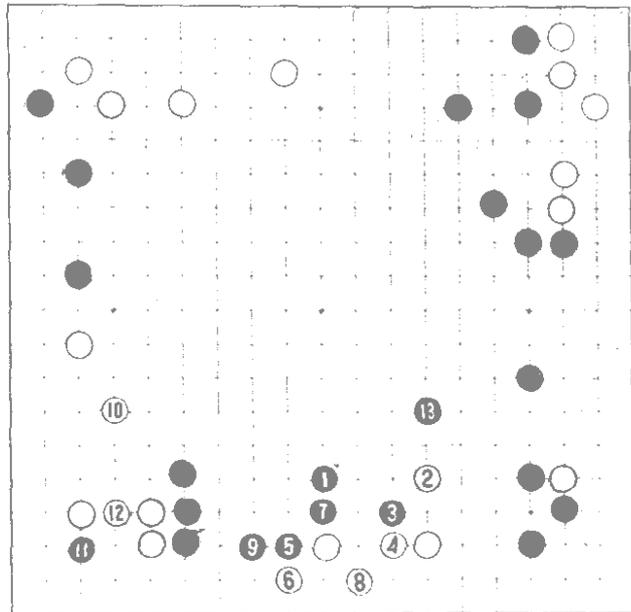


失败图

问题23 (黑先):

正解图:

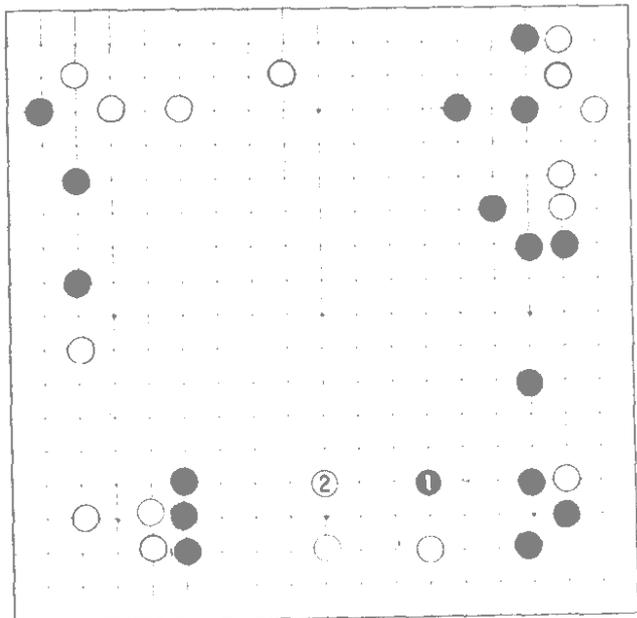
黑 1 镇是一石二鸟的好手，一是加强了黑左下的三子，二是让白二子靠近右边的厚势。白 2 跳出必然，黑 3 试应手，以下至 13 黑中央厚实可战。



正解图

失败图:

黑 1 方向错误。
白 2 出头后，黑三子顿时变薄。

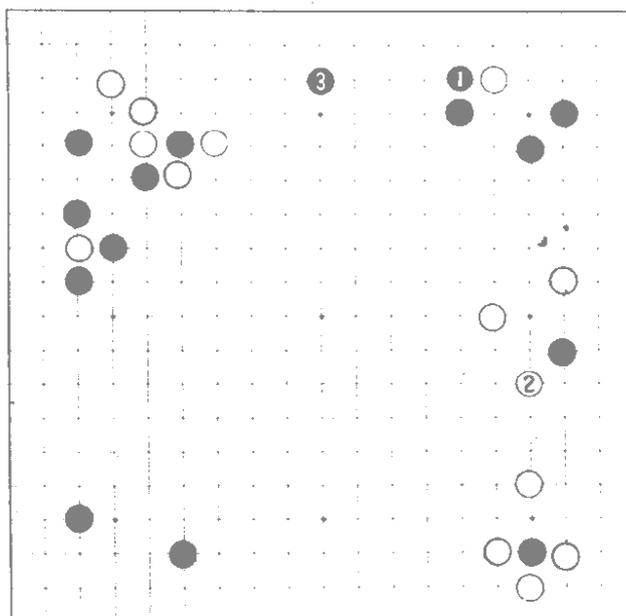


失败图

问题 24 (黑先):

正解图:

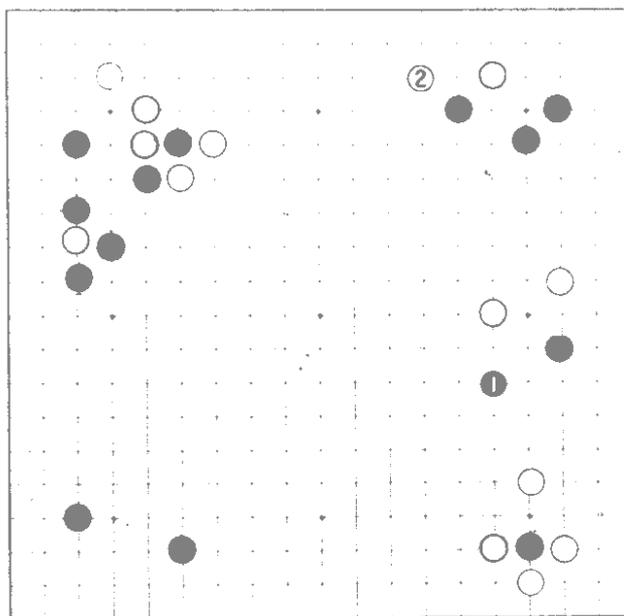
黑 1 挡, 大局感判断正确, 白 2 飞, 黑 3 拆, 局面黑领先。



正解图

失败图:

黑 1 太重, 因白右下角太厚, 黑失败。

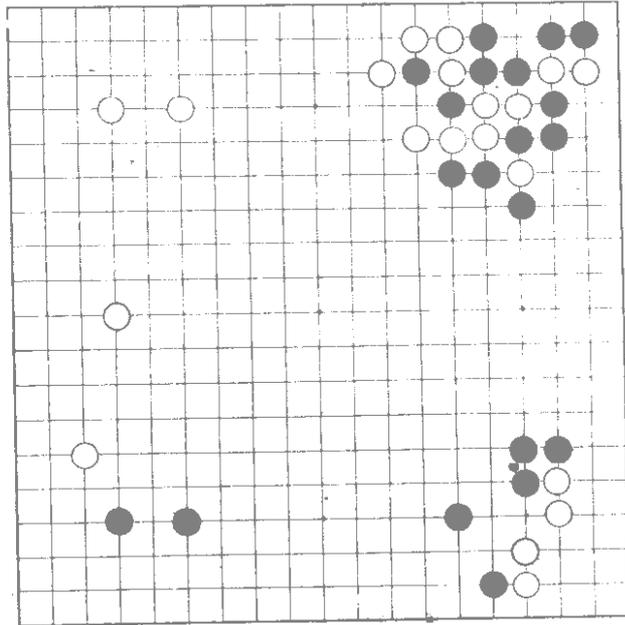


失败图

三 级

问题25 (黑先):

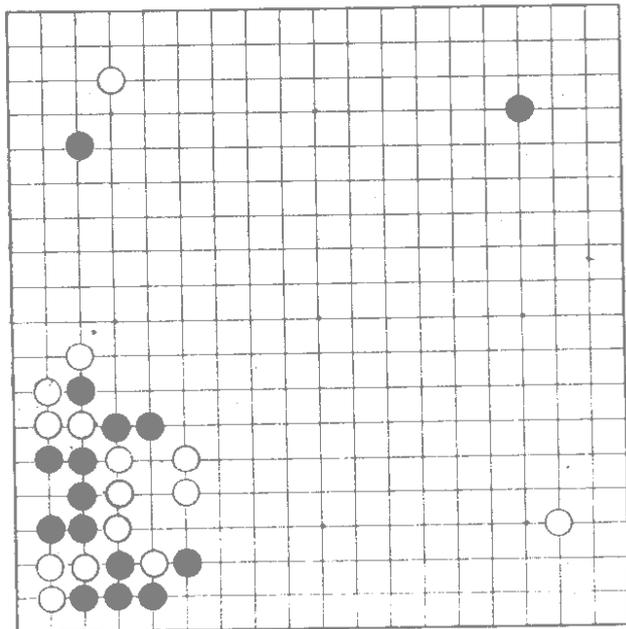
此局面是关系到
双方大模样的关键时
刻，要紧的是下一手。



问题图 25

问题26 (黑先):

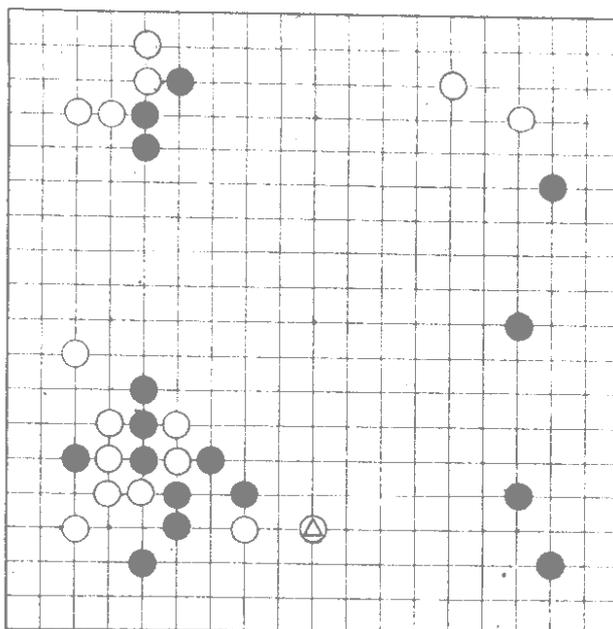
请考虑打破常规
的下法。



问题图 26

问题27 (黑先):

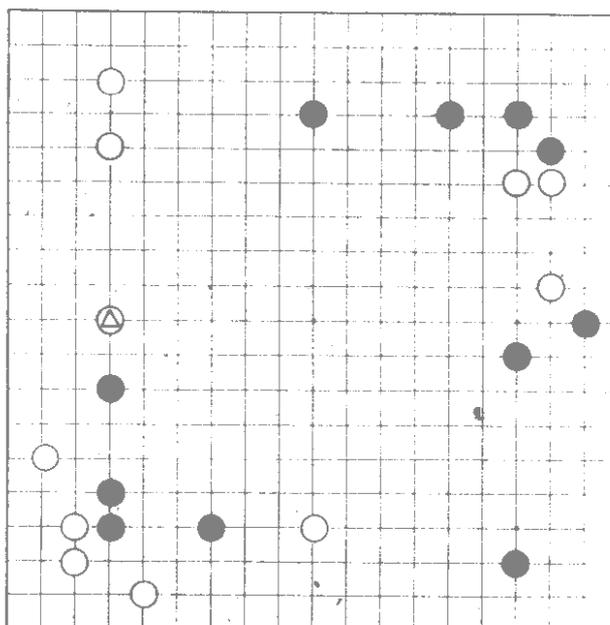
白 跳后，黑如何随着节奏而走呢？



问题图 27

问题28 (黑先):

白在 位攻，黑要理解白的意图，做出准确的应对。



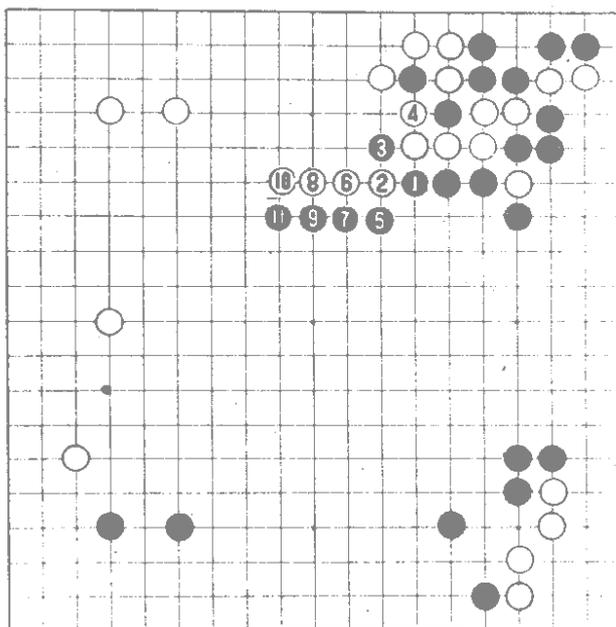
问题图 28

解 答

问题25（黑先）：

正解图：

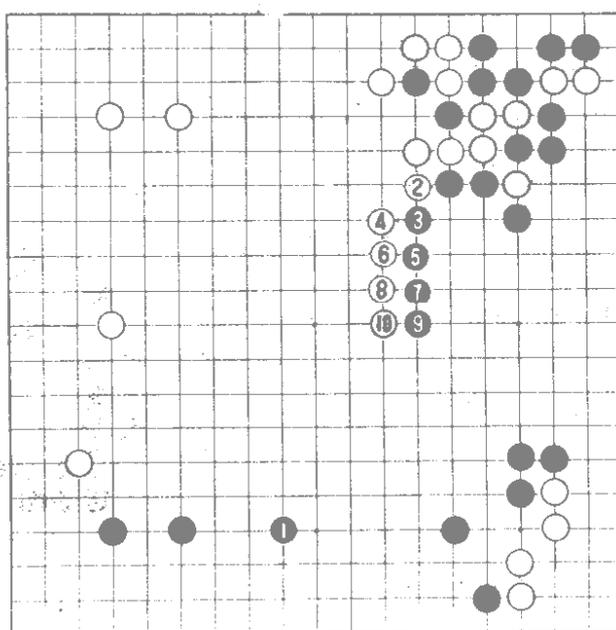
黑 1 是双方的急所，即“天王山”。白 2 如在 3 位退，黑在 7 位飞，继续扩张形势。以下至 11，黑外势雄大，绝对优势。



正解图

失败图：

黑 1 虽是大场，但却不急于走。白 2 以后在 4 位压长至 10，形成雄大的阵势。与正解图比，黑白形势相比一目了然。

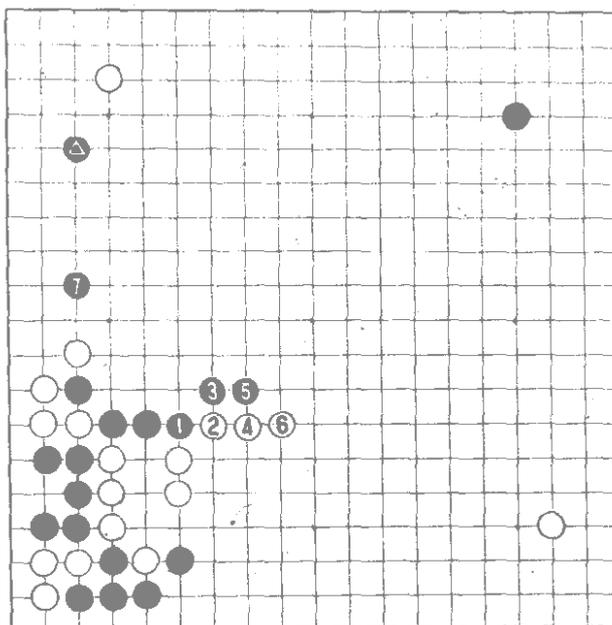


失败图

问题26(黑先):

正解图:

因黑有 的关系，
黑 1 先压，再于 3
5 位扳长，回头在 7
位攻，和 △ 形成很好的
配合。

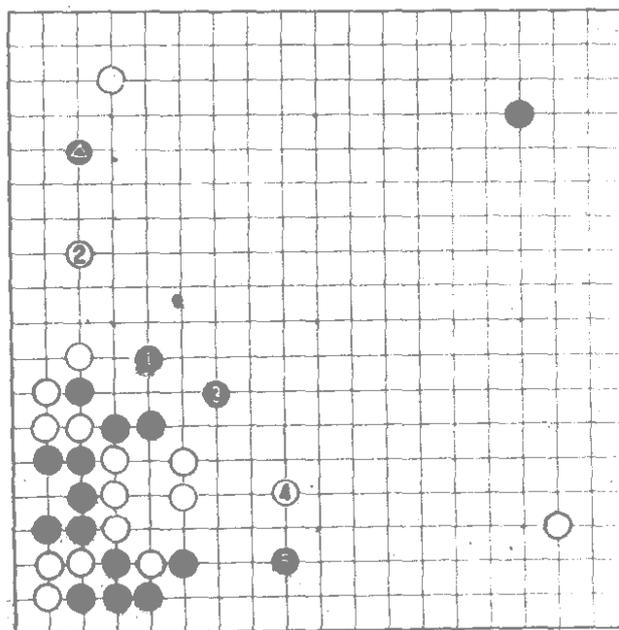


正解图

失败图:

黑 1 以下走法虽
是常识，但全局观
念不强是死搬定式
的结果。

白 2 正好在拆出
的同时夹攻黑 。

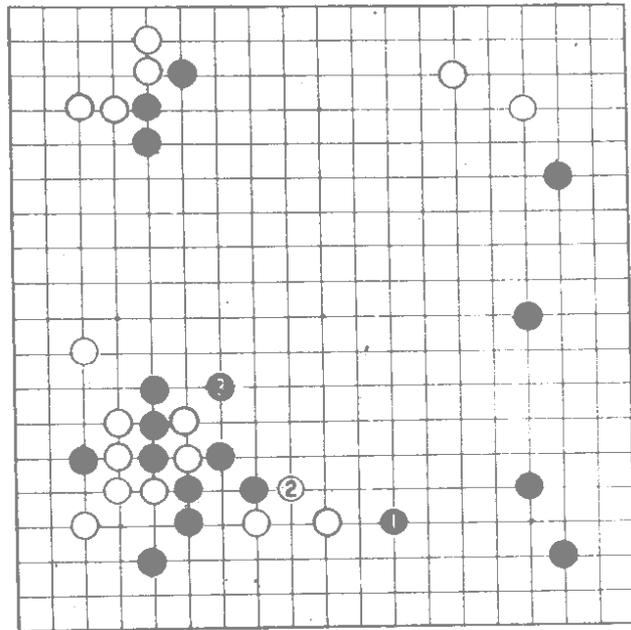


失败图

问题27(黑先):

正解图:

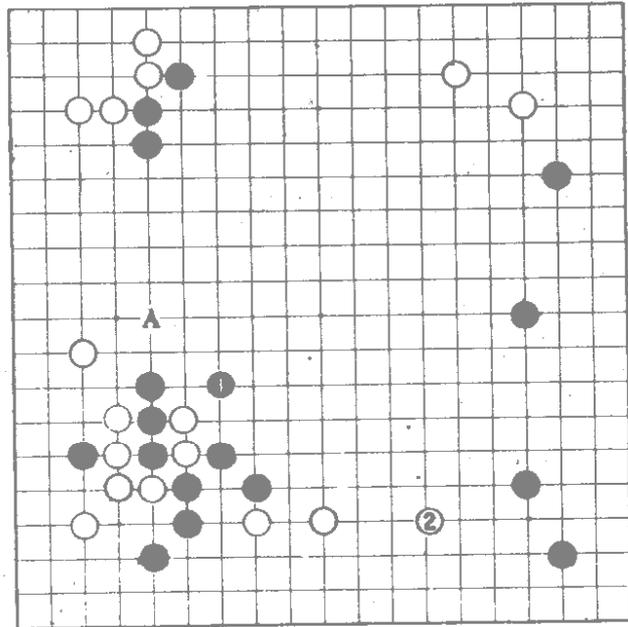
黑1逼是攻守兼备的手段,符合棋的节奏。白2虎时,黑3跳调子绝好。



正解图

失败图:

黑1太消极,还不如走A位。白2占据了要点。



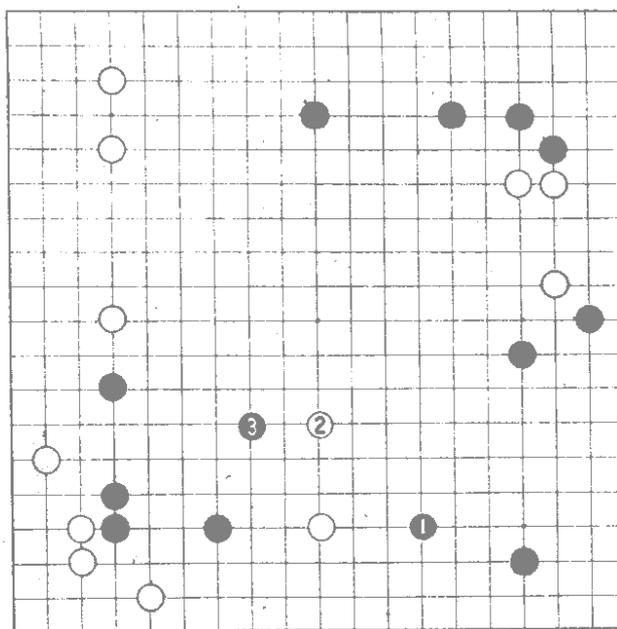
失败图

问题28 (黑先):

正解图:

黑1的夹攻有魄力,白2跳后,黑再于3位缠绕攻击,调子好。

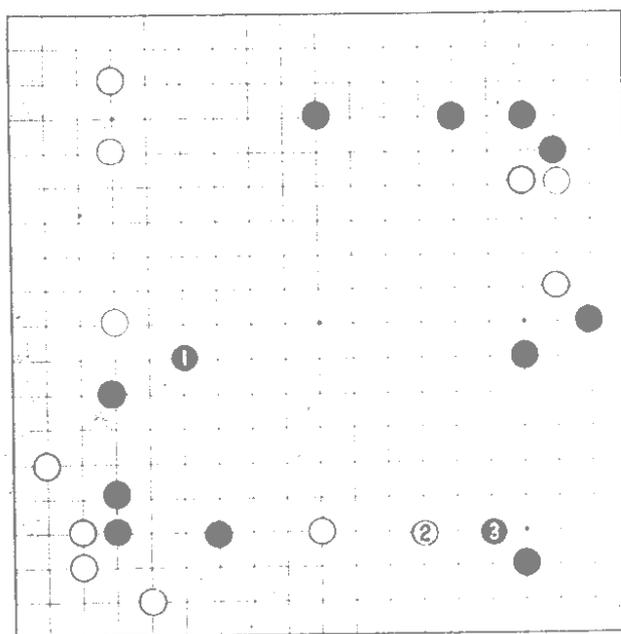
白右上三子也不好。



正解图

失败图:

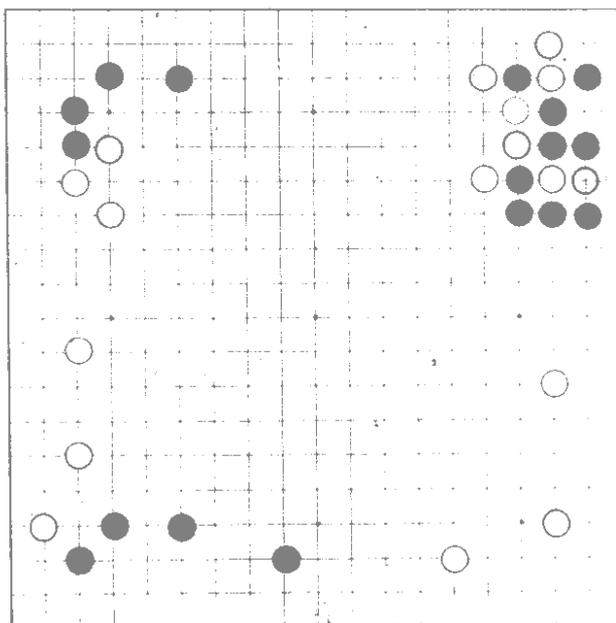
黑1太松,被白2抢占了要点,白畅快。



失败图

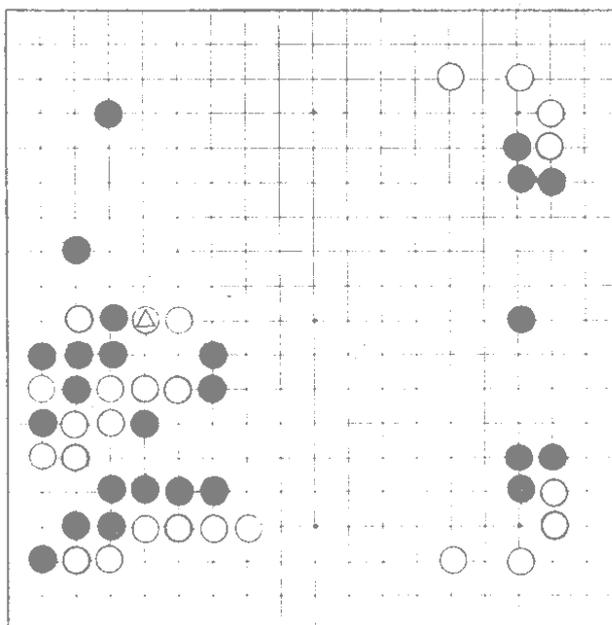
二 级

问题29 (黑先) :
 黑应充分发挥棋形厚的作用。



问题图 29

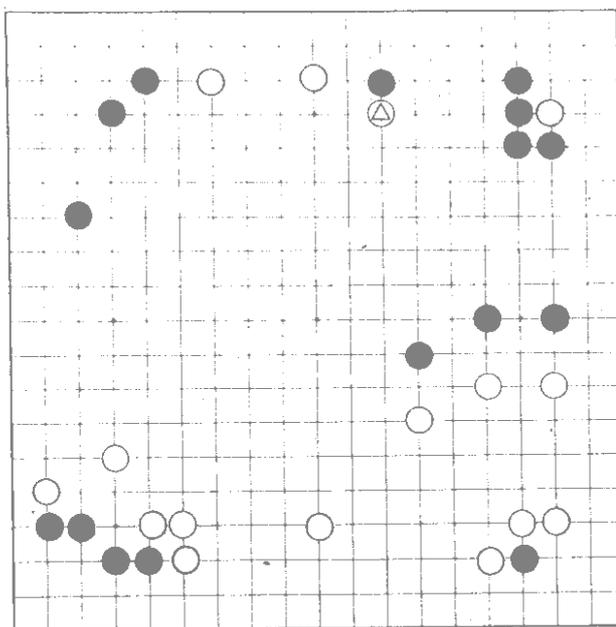
问题30 (黑先) :
 白△并后，黑应如何应？



问题图 30

问题 31 (黑先):

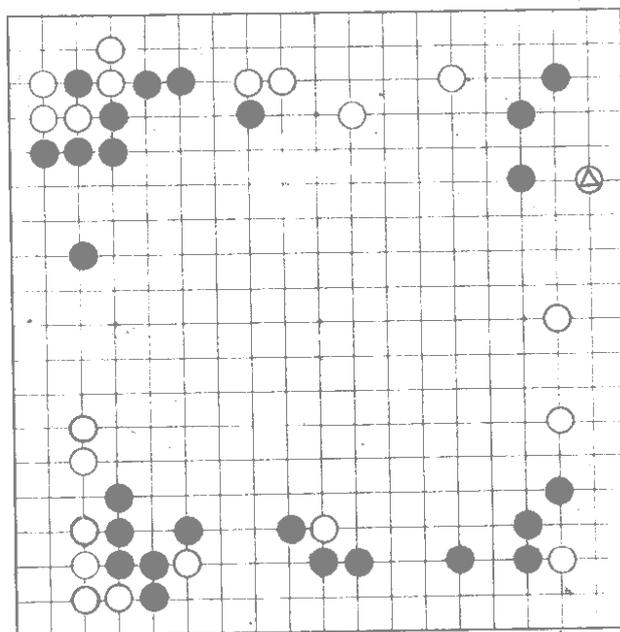
白 △ 在上面靠,
黑考虑一下周围的情
况, 再选择应手。



问题图 31

问题 32 (黑先):

对于白 △ 的侵消,
黑应该应在哪里?



问题图 32

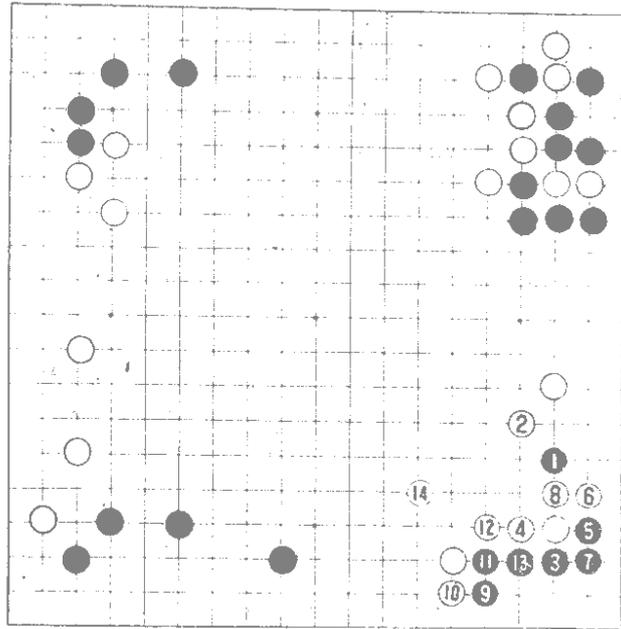
解 答

问题29 (黑先):

正解图:

黑利用右上厚的作用，在 1 位打入十分可战。白 2 尖时，黑 3 碰是好手，以下至 14，黑先手活角，白外势的作用不大。

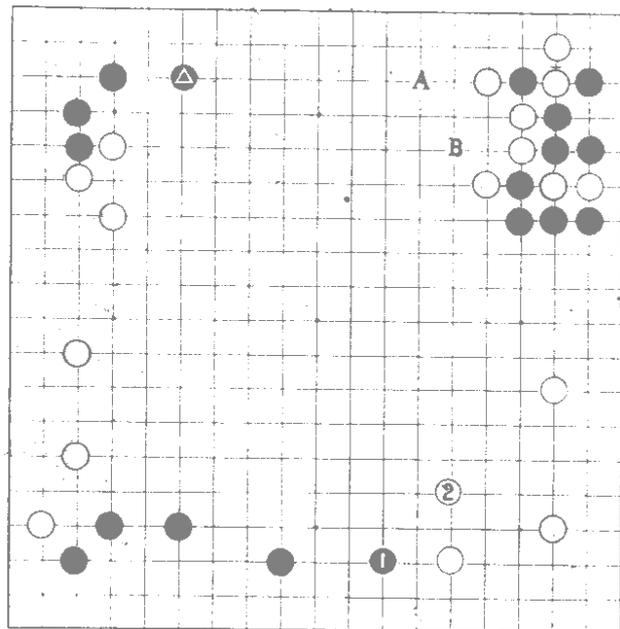
白 4 如在 13 位扳，黑可于 4 位断 腾挪。



正解图

失败图:

黑 1 拆不好，白 2 跳正好补角。上边黑如走 A 位，白 B 虎补，因黑 △ 是低位，意义不大。

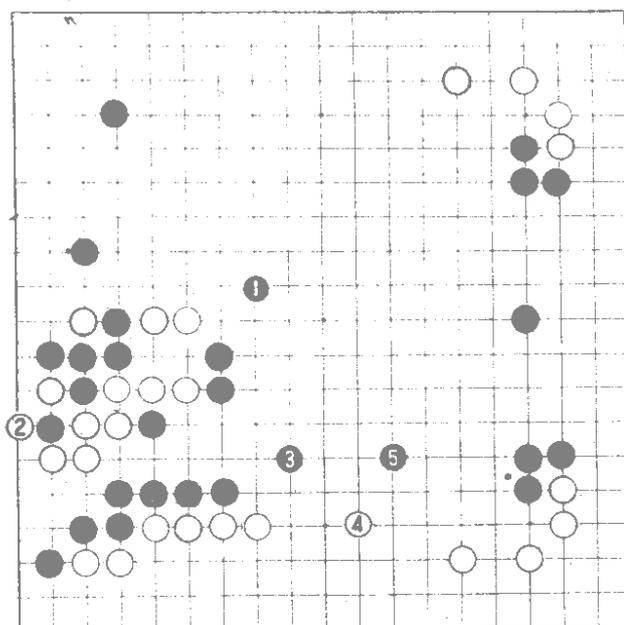


失败图

问题30（黑先）：

正解图：

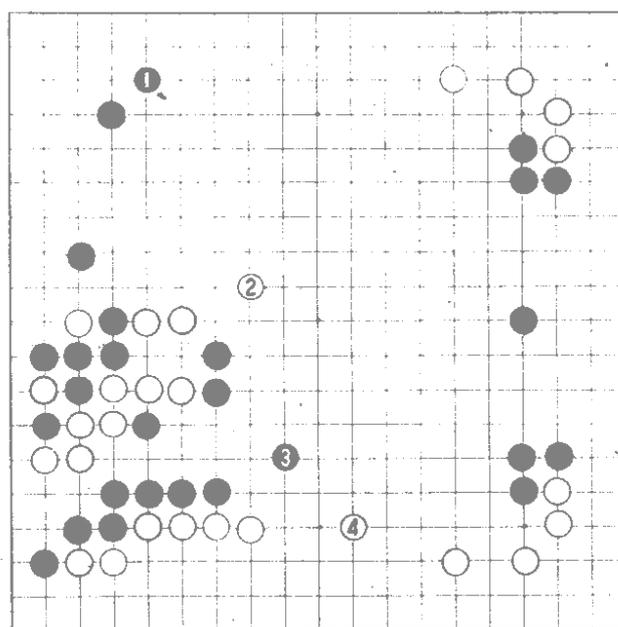
黑1飞是要点，
以下黑3、5连跳，
构成中央理想的大模
样。



正解图

失败图：

黑1是不紧要的
大场，白2占据了双
方的要点。



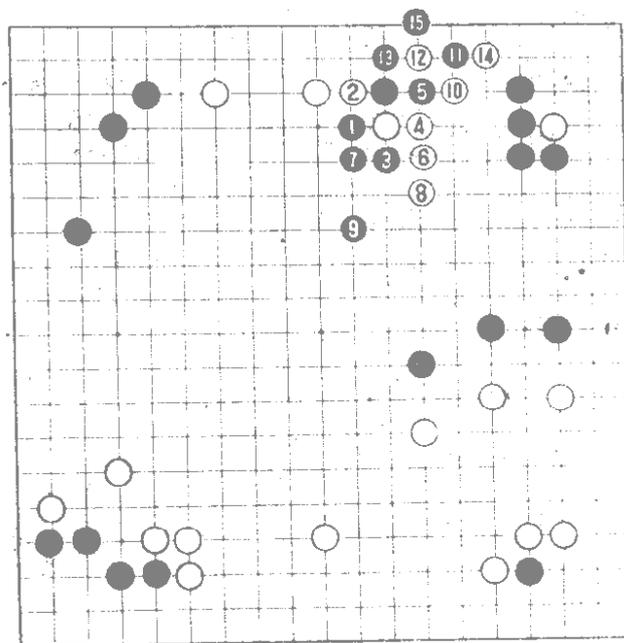
失败图

问题31 (黑先):

正解图:

因为黑周围很厚，
黑 1 的扳强烈，以下
至 15，白大苦战。

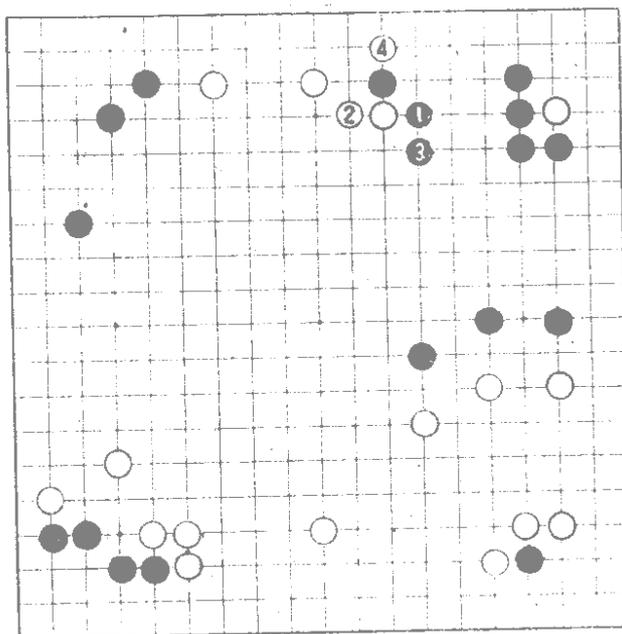
其间白 4 如在 13
位打吃，黑 4 提，白
12 黑压一手太厚。



正解图

失败图:

黑 1、3 太软。
不会发挥厚势的作用，
大失败。



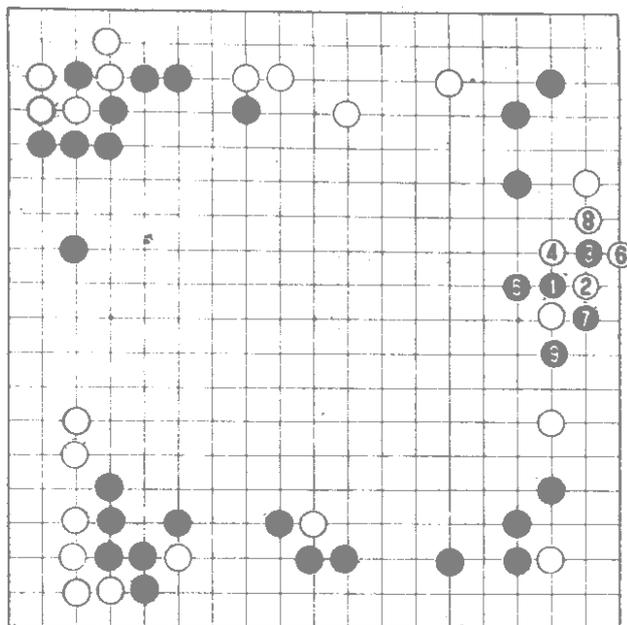
失败图

问题32 (黑先):

正解图:

黑1碰是实战中常用的好手筋,白无好应手。白2扳时,黑3连扳严厉,以下至9,黑大成功。

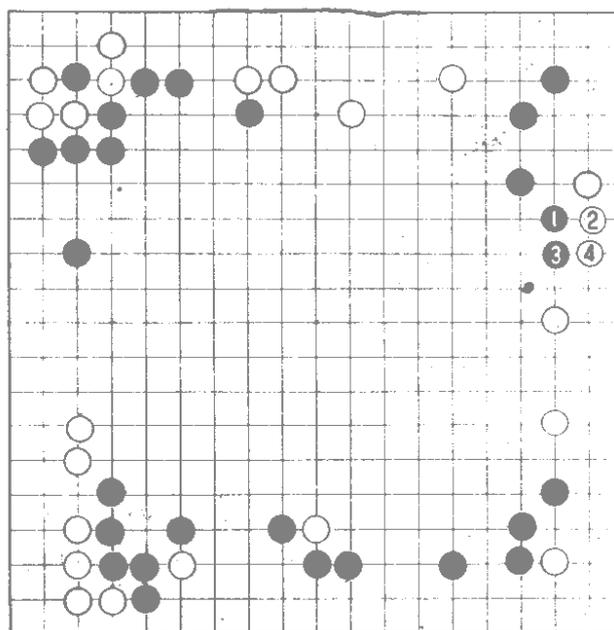
白4如在7位粘,黑4粘白一子被吃。



正解图

失败图:

黑1、3俗手,毫无便宜。

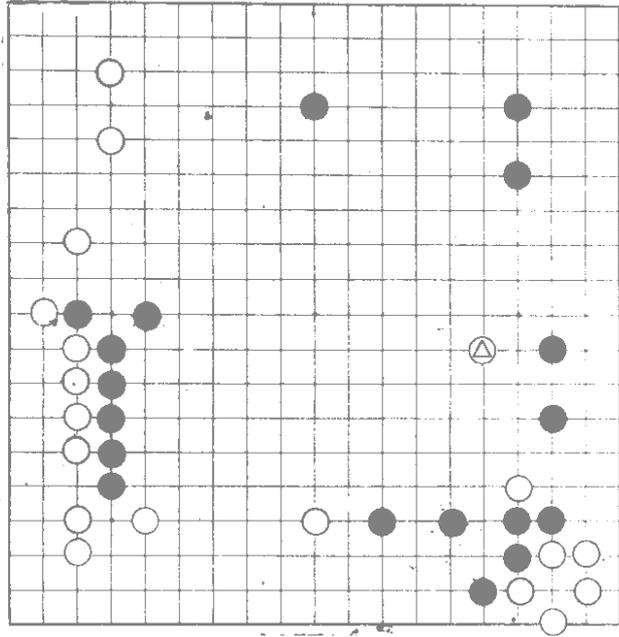


失败图

一 级

问题33 (黑先):

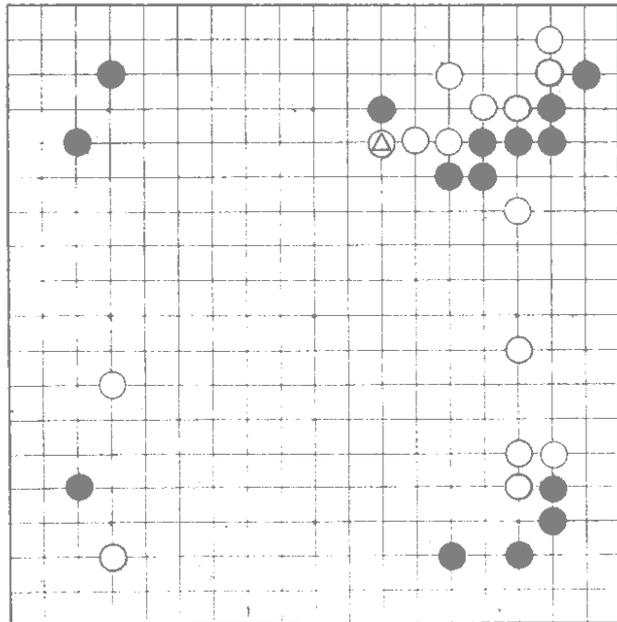
白△侵消，此际黑很厚，如何攻白？



问题图 33

问题34 (黑先):

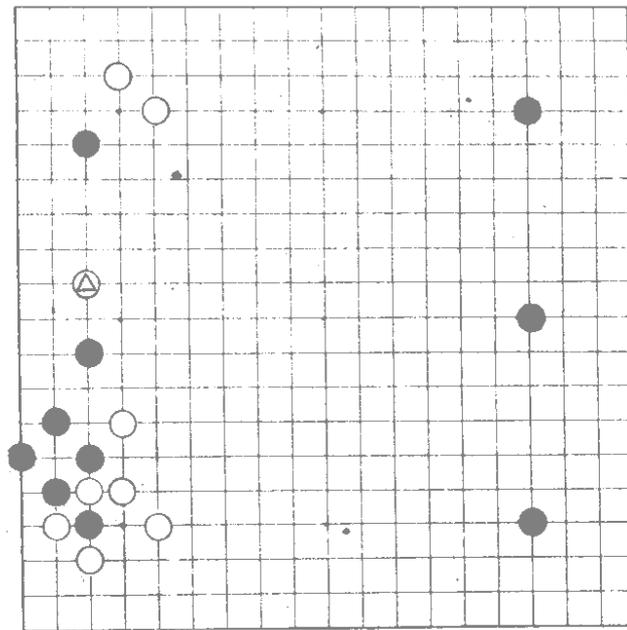
本形有大场和急所之分。白△后，黑要根据作战理论寻找急所。



问题图 34

问题35 (黑先):

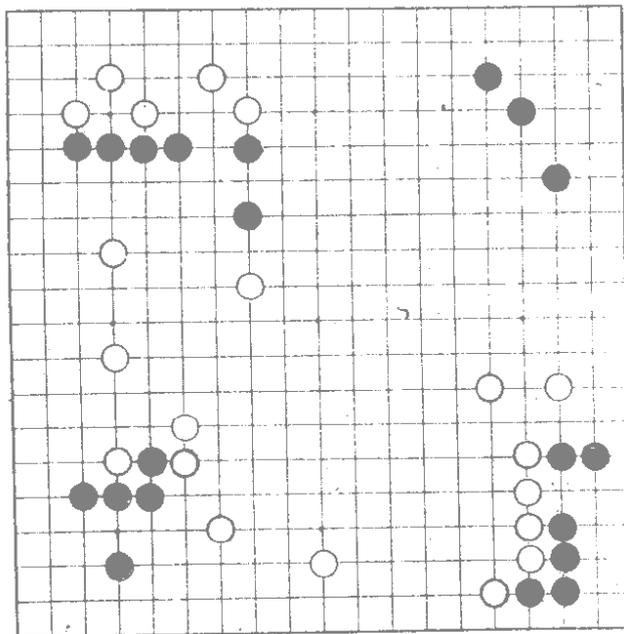
白△打入，黑如何应？主要是力量的问题。



问题图35

问题36 (黑先):

黑如何消白的大模样？



问题图36

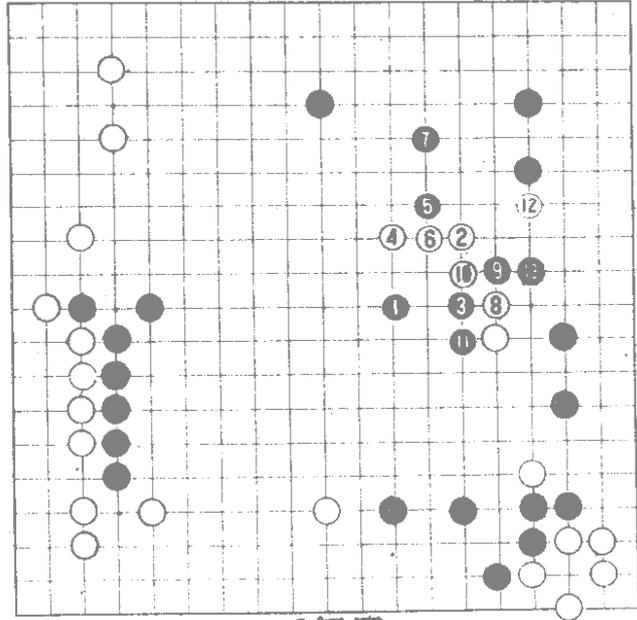
解 答

问题33 (黑先):

正解图：

黑在1位攻绝对，白2大飞轻巧；黑3是急所。

白4跳出，黑5刺，以下至黑13，白苦战。

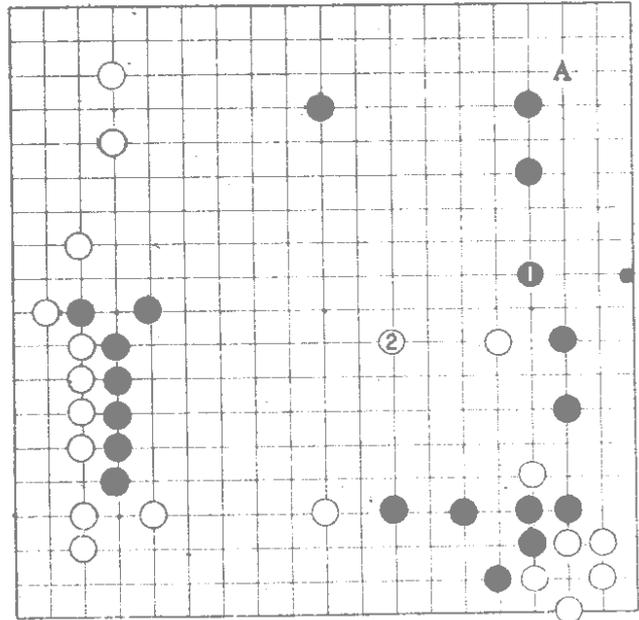


正解图

失败图：

黑1太软，白2大跳轻，黑的模样被轻消，且白还有A位的点角。

失败图



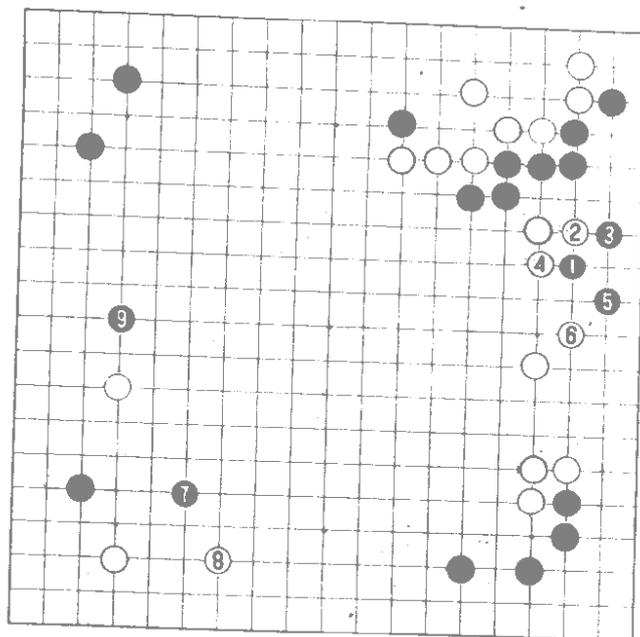
失败图

问题 34 (黑先):

正解图:

黑 1 是解除弱棋的积极措施, 以下至 6 黑先手安定。然后在 7、9 位跳起攻白。

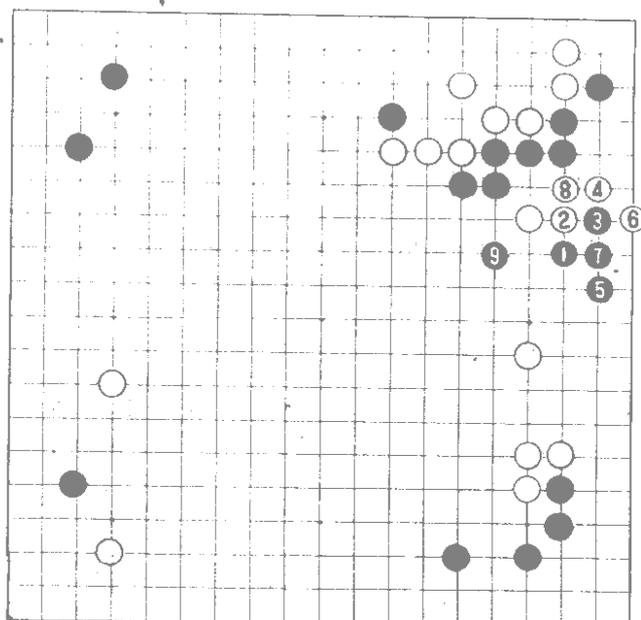
黑 1 如走 3 位飞, 太不紧凑。



正解图

变化图:

黑 3 时白 4 无理, 至黑 9 白被吃掉。

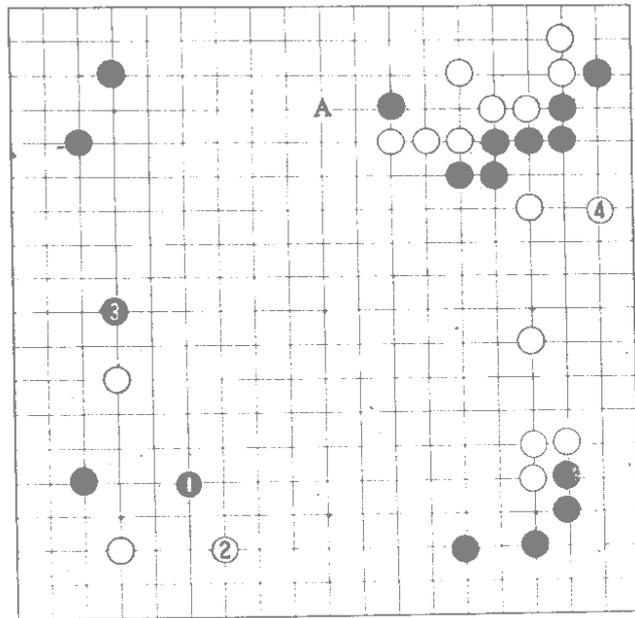


变化图

失败图：

黑 1、3 过急，
白 4 占据了要点，黑
陷入苦战。

黑 1 如在 A 位跳，
白走 4 位黑仍失败。

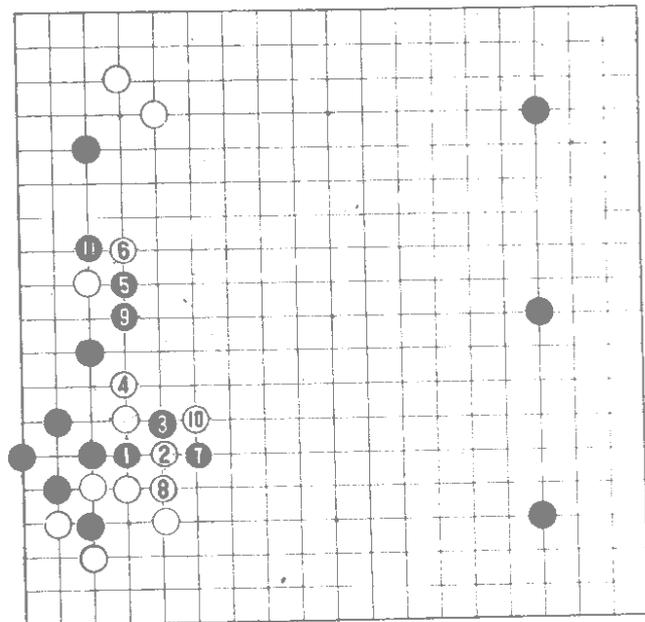


失败图

问题 35(黑先)：

正解图：

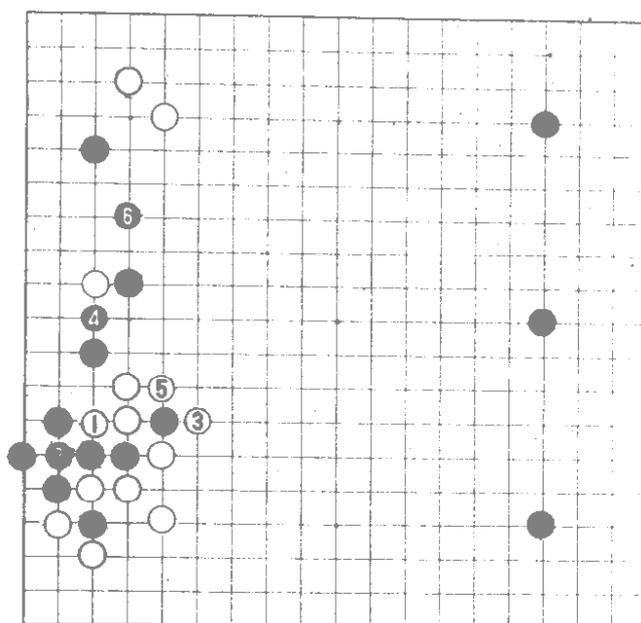
黑 1、3 冲断严
厉，5 靠好手，以下
至黑 11 断，黑十分可
战。



正解图

变化图：

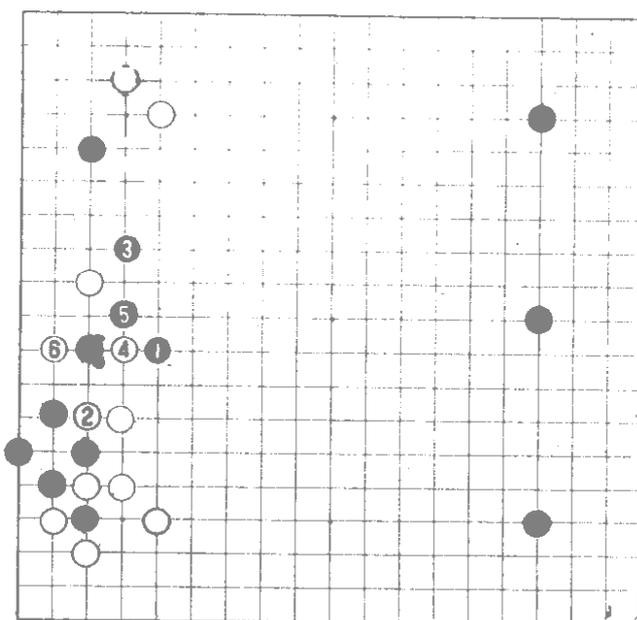
正解图中白 6 如在 1 位打吃，以下至 6，黑也可下。



变化图

失败图：

对于黑 1 的跳，白 4、6 是好手，黑失败

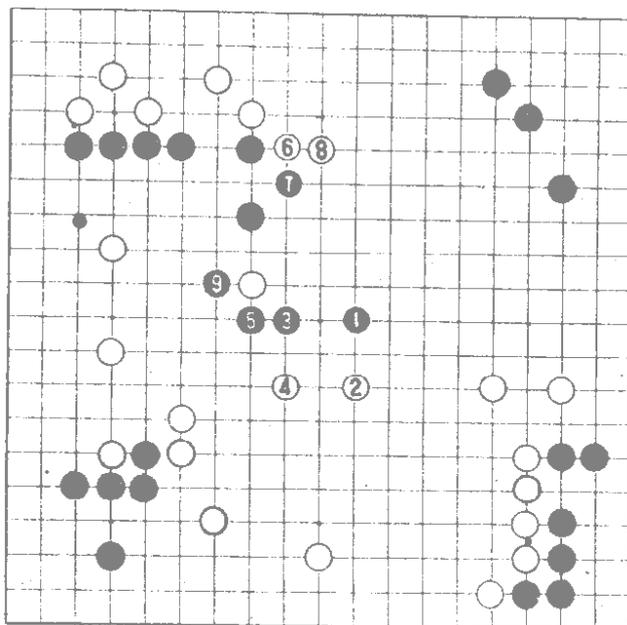


失败图

问题36 (黑先):

正解图:

黑 1 恰到好处，
白 2、4 是无奈之着。
以下至黑 9，双方大致如此，黑可满意。

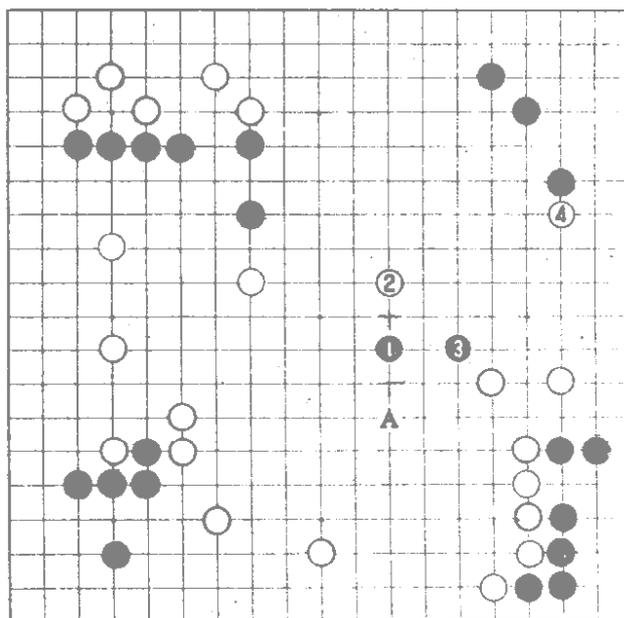


正解图

失败图:

黑 1 稍过，白 2
是当然的反击。黑 3
跳，白 4 碰，缠绕攻
击，黑较苦。

白 2 如走 A 位则
太软。



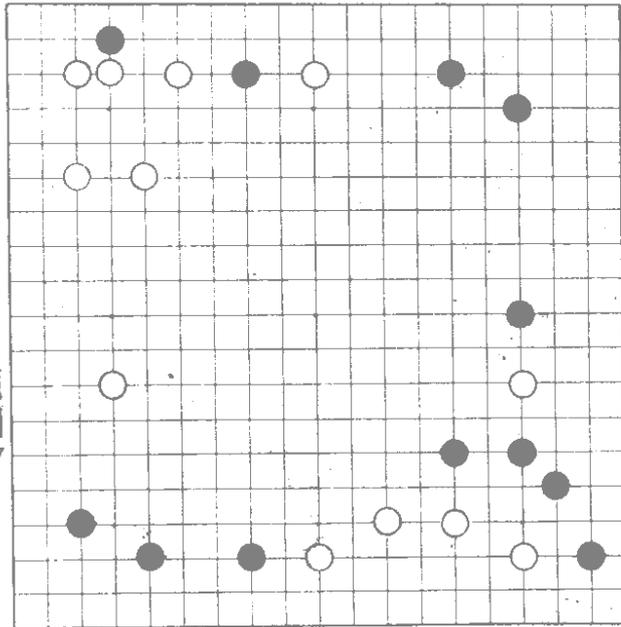
失败图

初 段

问题37 (黑先):

此局面关键是大局感问题。

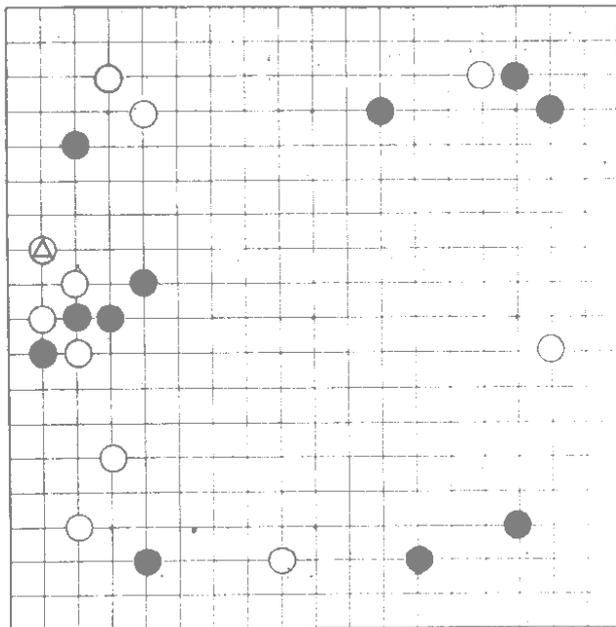
问题图
37



问题38 (黑先):

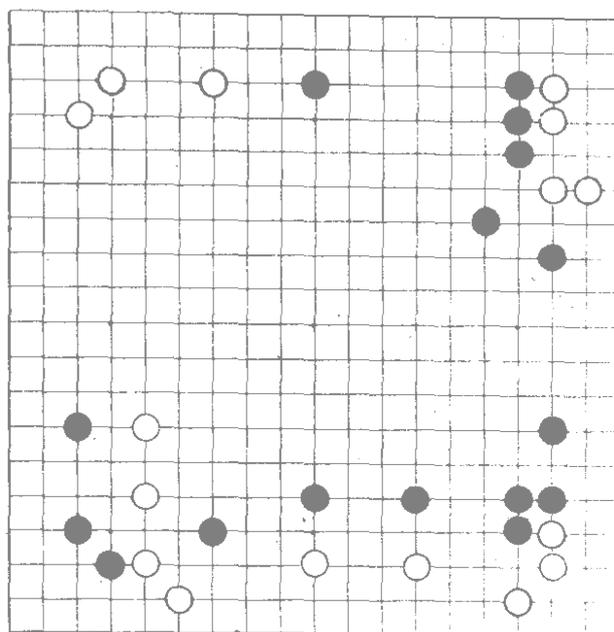
对于白 \triangle 的虎，黑要认真思考，一般手段是不行的。

问题图
38



问题39 (黑先):

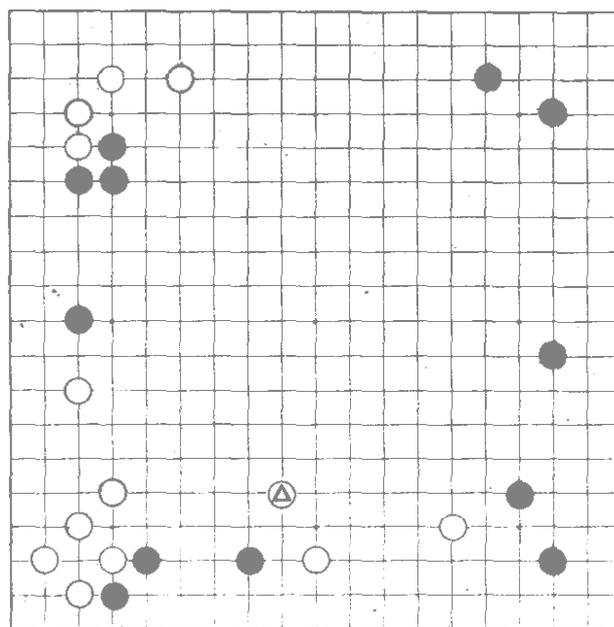
此局面关键是，
中央黑的模样应如何
围？



问题图39

问题40 (黑先):

白在△位攻，黑
应寻找腾挪的手筋。



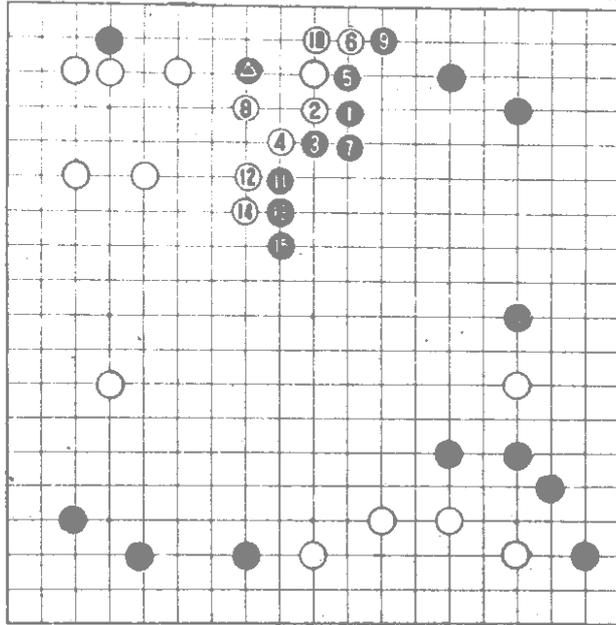
问题图40

解 答

问题37 (黑先):

正解图:

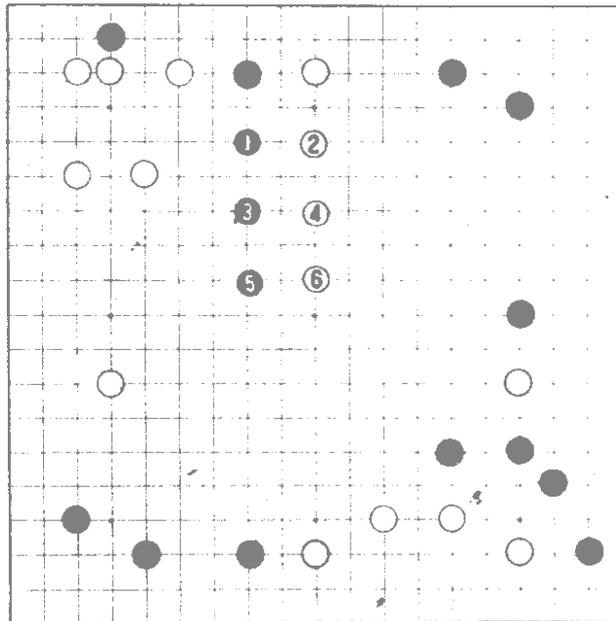
黑 1 是此局面的绝好感觉，全局观念很好，以下至15弃掉⊙，右边厚且模样可观，黑相当满足。



正解图

失败图:

黑 1 跳出大恶手，太重，以下至 6 白大满意，正好把黑右边模样消了。

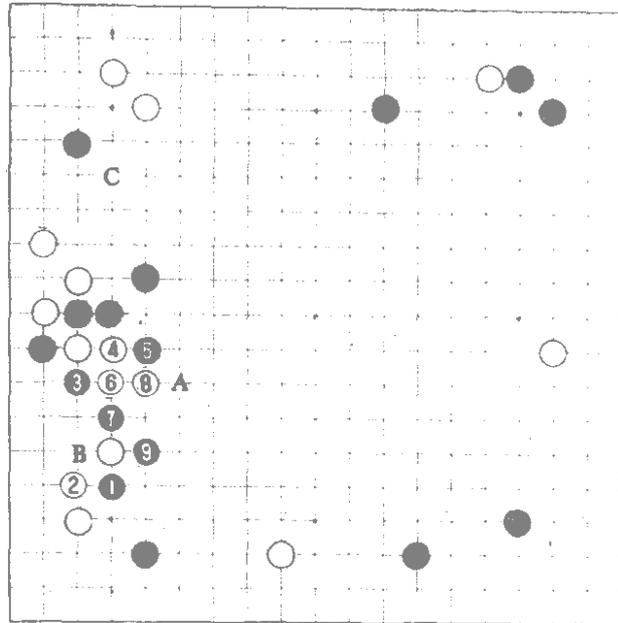


失败图

问题38 (黑先):

正解图:

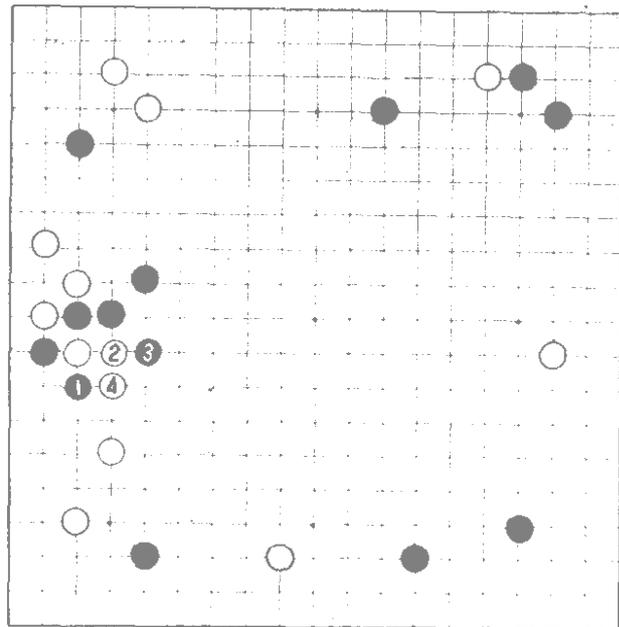
黑 1 碰是腾挪妙手，以下黑 3 顺调子打出，至黑 9。A、B 两点见合。白 4 如直接走 C 位，黑 4 位提太大。



正解图

失败图:

黑 1 打吃俗手，以下至白 4 黑毫无应手。



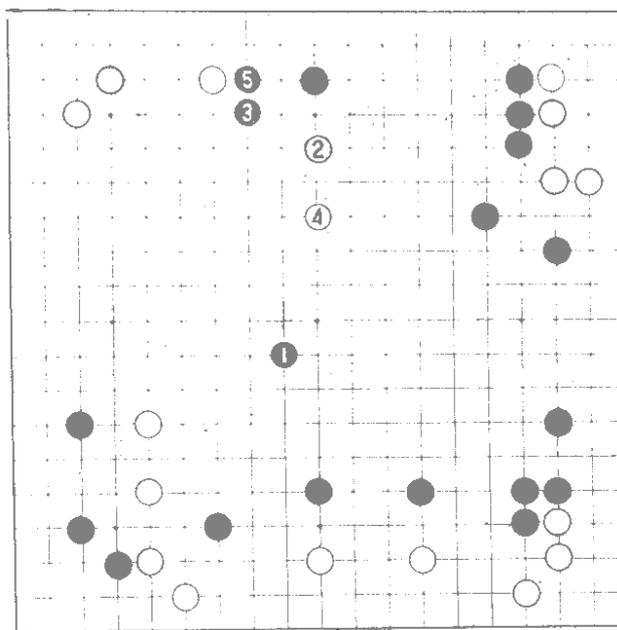
失败图

问题 39 (黑先):

正解图:

黑 1 补一手恰到好处，白 2 消，黑 3 飞好手，进行至 5，黑可战。

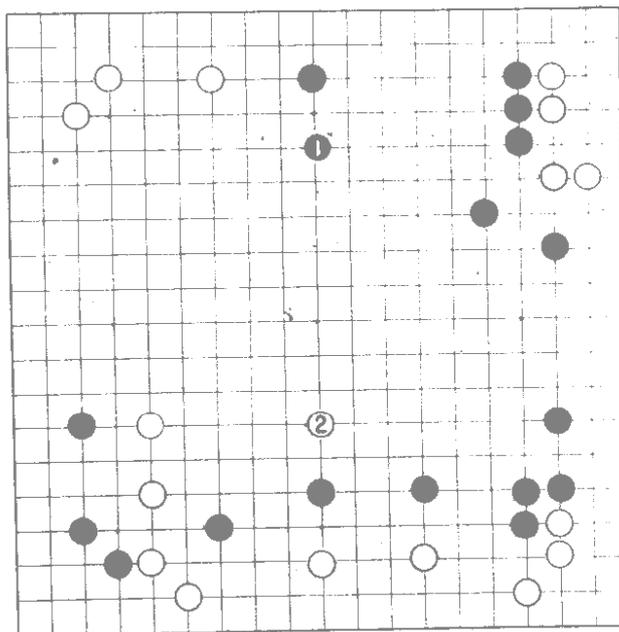
不可急攻中央二子是关键。



正解图

失败图:

黑 1 虽也是好点，但不急，被白 2 走后，黑模样顿时变小。

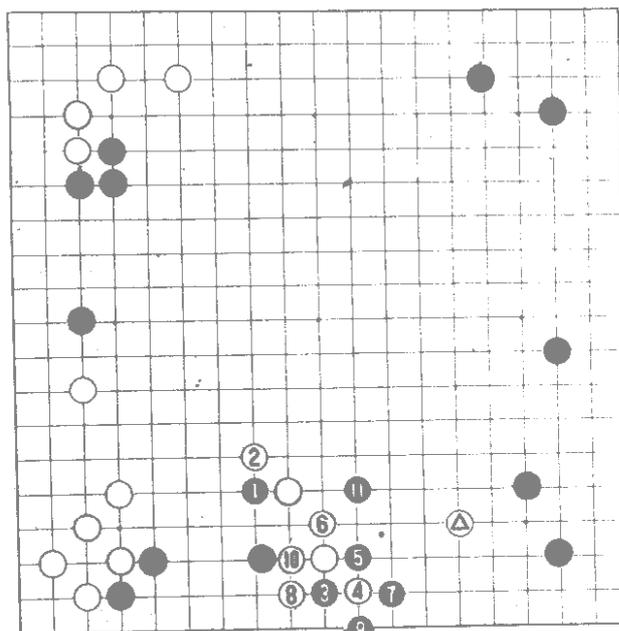


失败图

问题40 (黑先):

正解图:

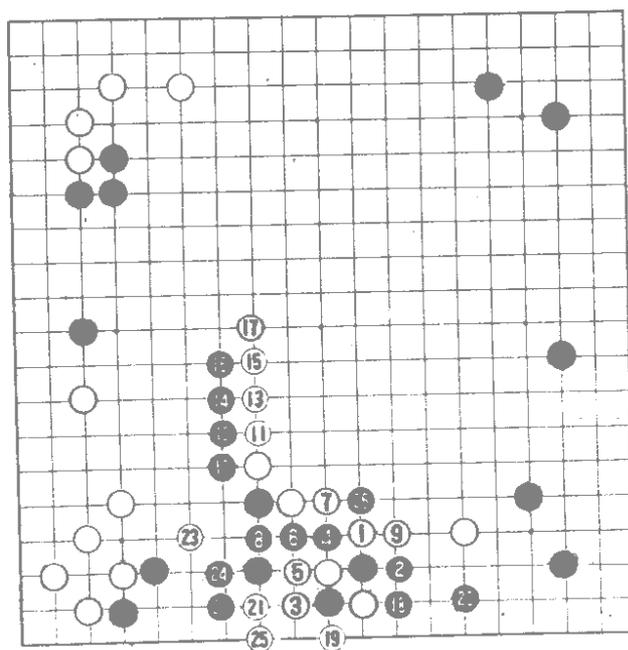
黑 1、3、5 是
关连的腾挪好手，至
11成转换局面白 △被
吃，黑右边形势可观。



正解图

变化图:

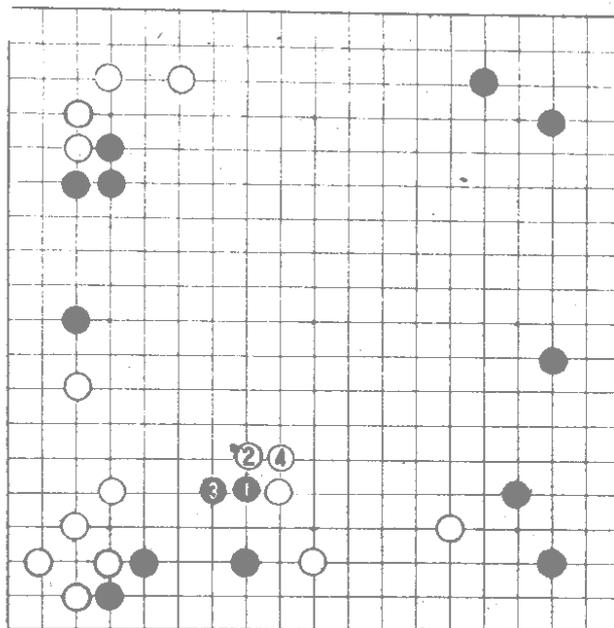
白如 1 位打，以
下双方结果必然，最
后被黑 26 断，黑作战
绝对有利。



变化图

失败图：

黑 3 长太重。 1
如改 3 位空飞，白再
飞攻，黑同样苦战。



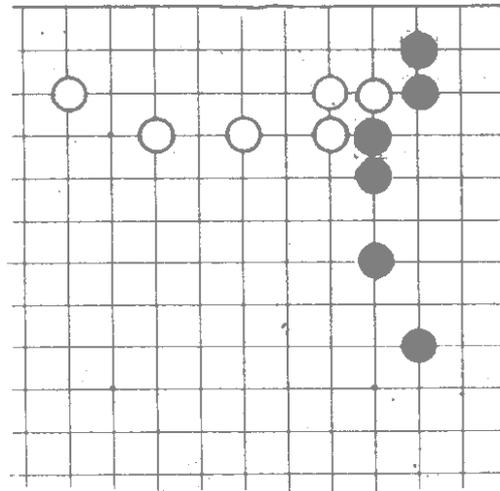
失败图

第四章 官子问题

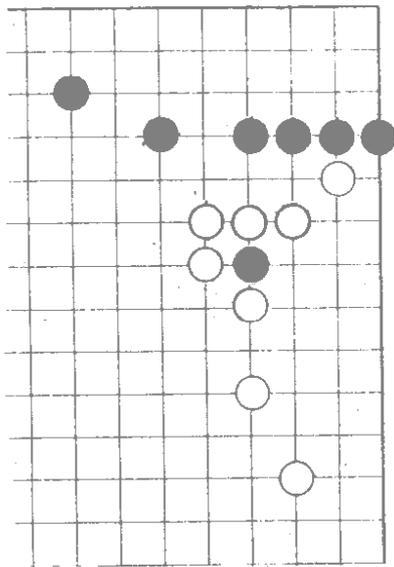
九 级

问题 1 (黑先):

黑走在哪里才能获得最大的效益?



问题图 1



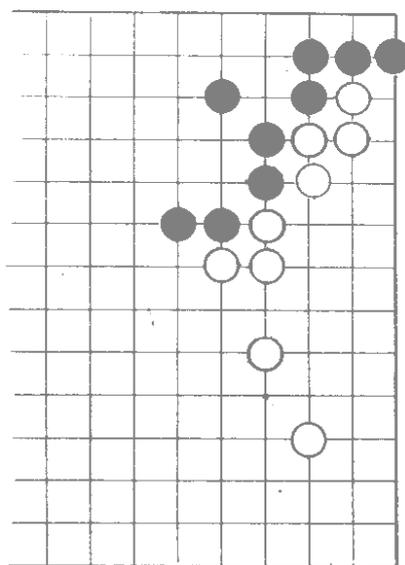
问题图 2

问题 2 (黑先):

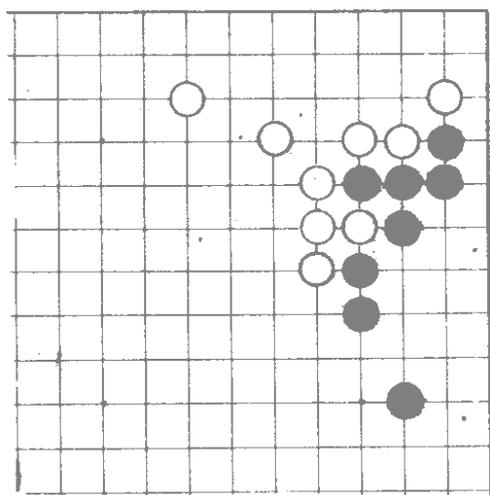
要点何在?

问题 3 (黑先):

有巧妙的一手，平俗的想法不能成功。



问题图



问题图 4

问题 4 (黑先):

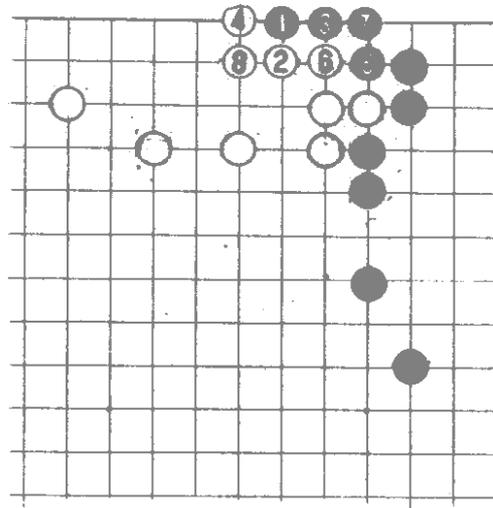
一定要击中白的要害。

解 答

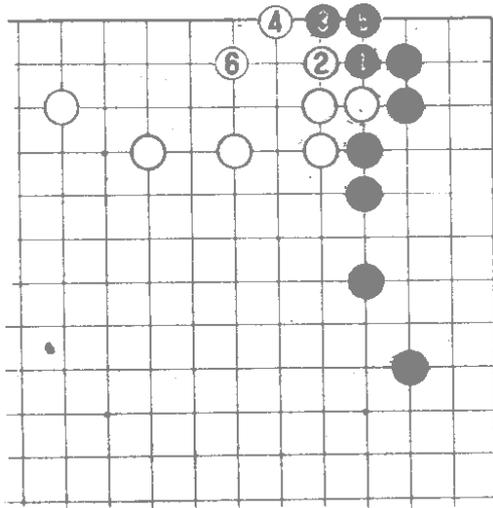
问题 1 (黑先):

正解图

黑在 1 位大飞是极大的一手，实战中要特别注意。以下至白 8 成必然，黑取得先手九目。



正解图



失败图

失败图：

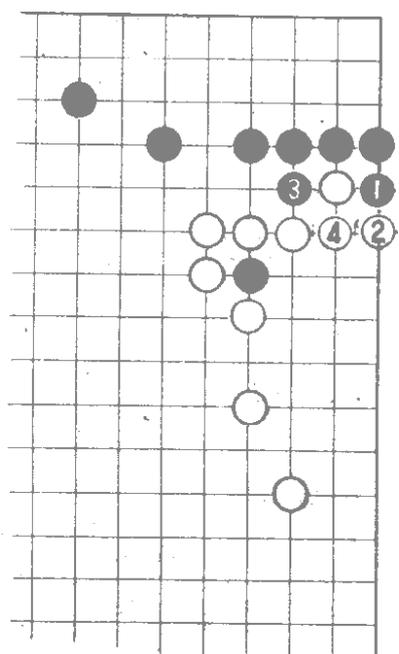
黑 1 俗手。

黑 1 走 3 位也不好，白有 4 位靠的手段。此图和正解相比损失二目。

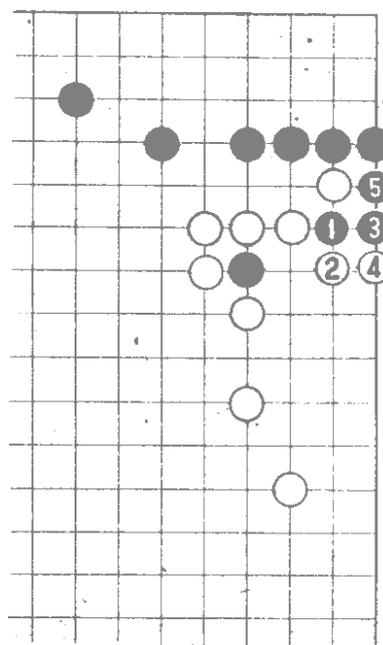
问题 2 (黑先):

正解图

黑 1 挤巧妙，也是唯一的好手。



失败图



正解图

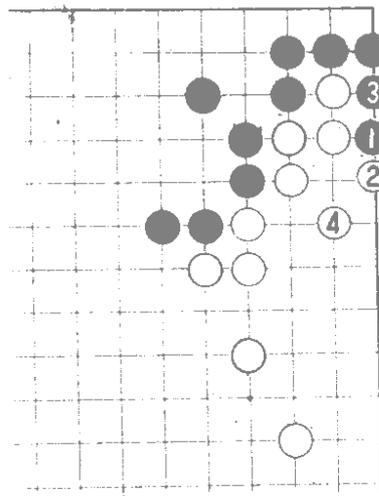
失败图：

黑 1 俗手。

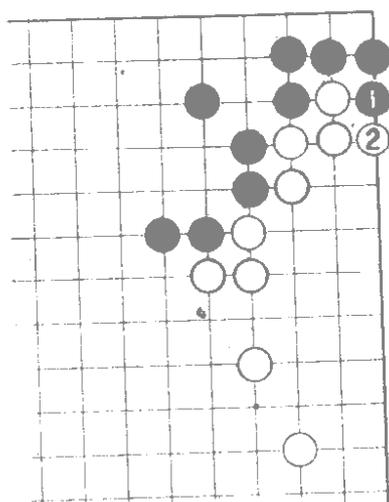
问题 3 (黑先):

正解图:

黑 1 绝妙, 先手三目。



正解图



失败图:

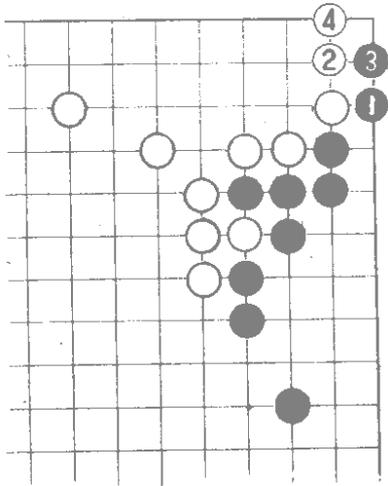
黑 1 极俗, 一无所获。

失败图

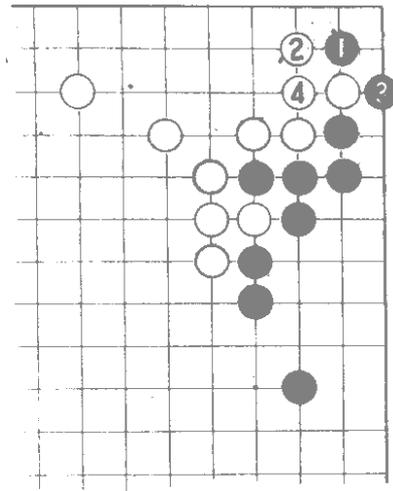
问题 4 (黑先):

正解图:

黑 1 夹严厉, 白只好退守。



失败图



正解图

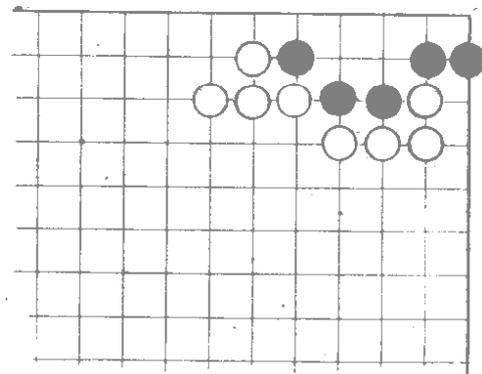
失败图:

黑 1 俗手, 至白 4, 黑没有得到任何便宜。

八 级

问题 5 (黑先):

俗手有时恰恰是好手, 此形即是如此。



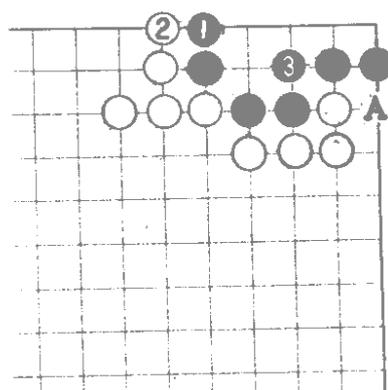
问题图 5

解 答

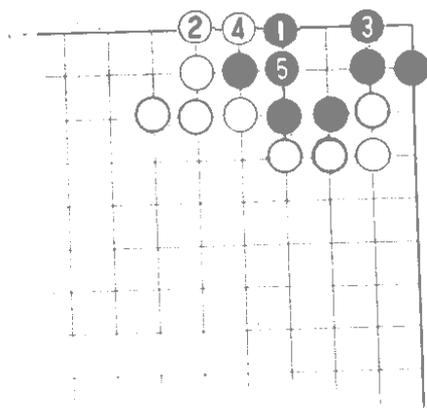
问题 5 (黑先) :

正解图 :

黑 1 立下的走法是唯一正解。
白 A 处有子时不能成立，否则将成为“金鸡独立”。



正解图



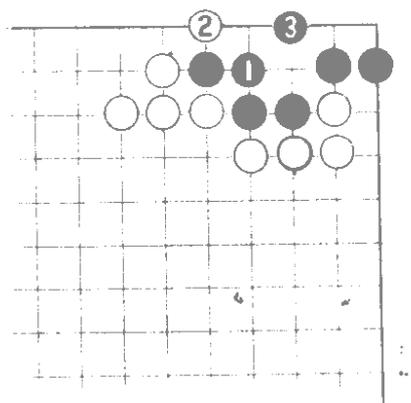
失败图一

失败图一 :

黑 1 俗手，以下至黑 5，黑损了二目。

失败图二 :

黑 1 与白 2 交换的结果，黑也损二目。

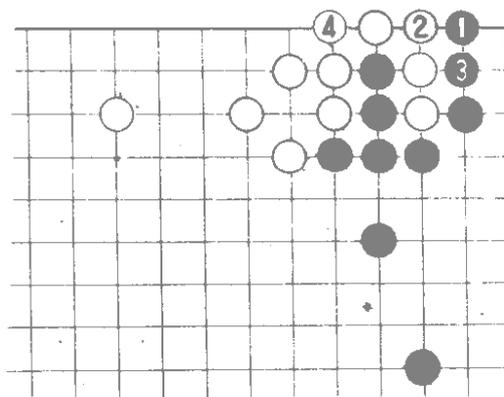


失败图二

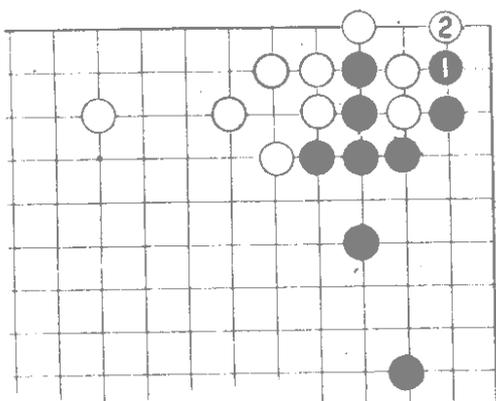
问题 6 (黑先):

正解图:

黑 1 巧妙, 白 2 必然, 黑又在 3 位取得先手, 十分满意。



正解图



失败图:

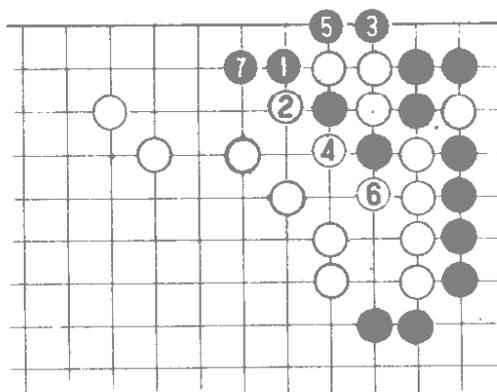
黑 1 错误, 白有 2 位挡的强手。

失败图

问题 7 (黑先) :

正解图:

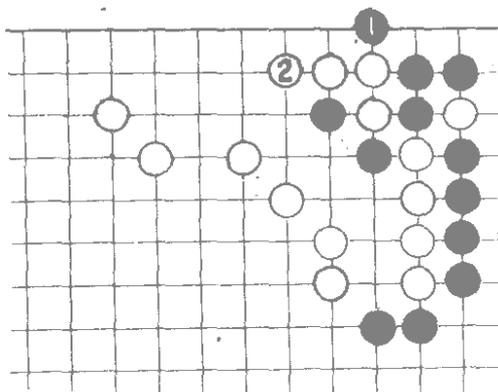
黑 1、3、5、7 次序极好, 收获显著。



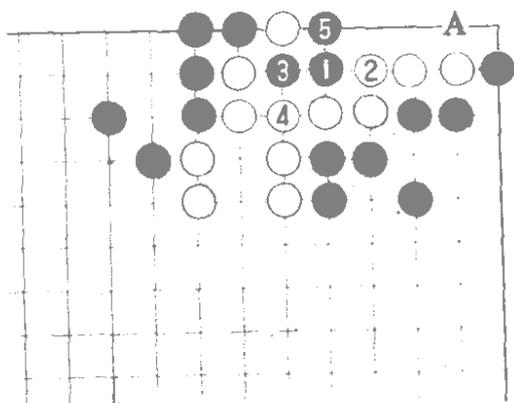
正解图

失败图：

黑 1 扳极差，一切妙味全无。



失败图



正解图

问题 8 (黑先)：

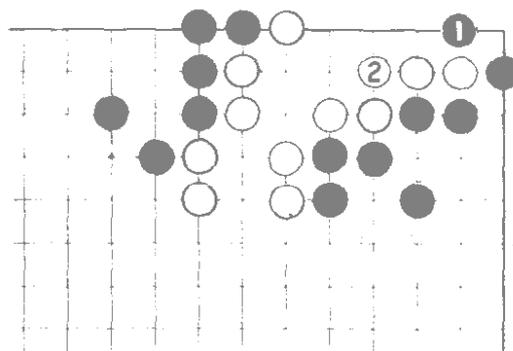
正解图：

黑 1 至 5 正确，吃白一子是必然的。

白 2 如在 3 位粘，黑 2 以后可在 A 位吃掉白二子。

失败图一：

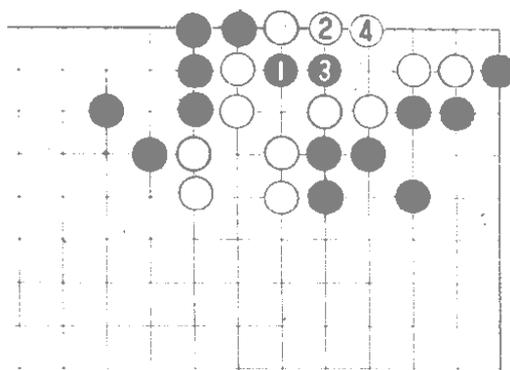
黑 1 是错着，白 2 粘后成牢固形。



失败图一

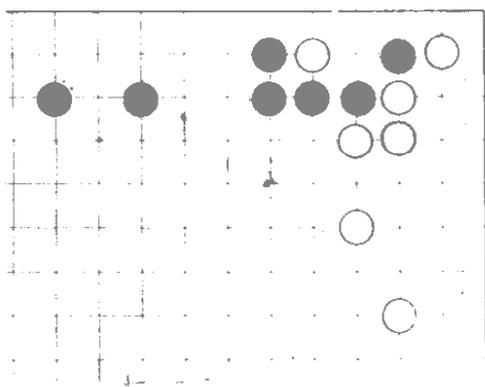
失败图二：

黑 1 断的走法不能成立。



失败图二

七 级



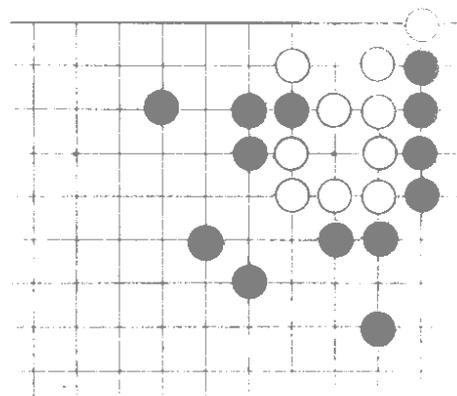
问题图 9

问题 9 (黑先)：

乍看白占据了主动，黑有逆转的手筋吗？

问题 10 (黑先)：

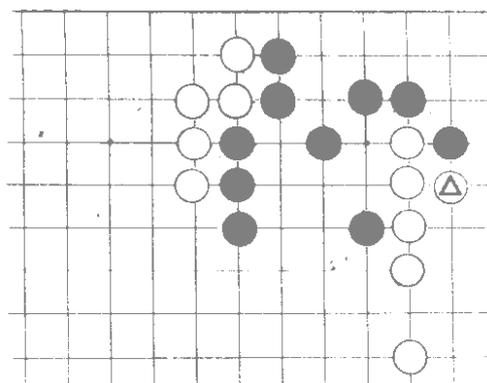
此形富于趣味，平凡的构想难以成功。



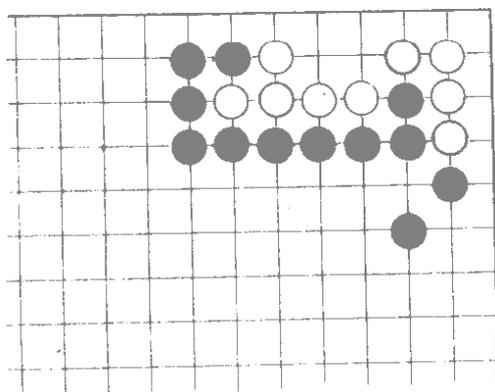
问题图 10

问题11 (黑先):

白△挡后,黑正确的应手在哪里?



问题图 11



问题图 12

问题12(黑先):

从外面攻还是从里面攻?
注意形的要点。

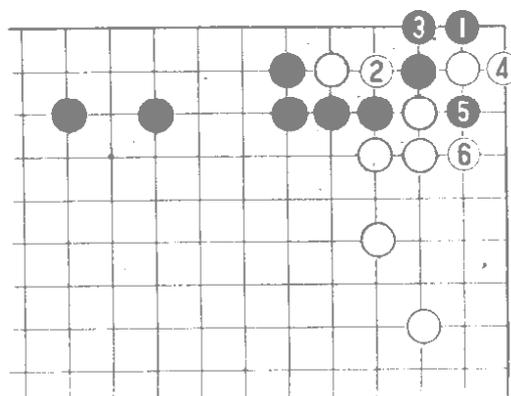
解 答

问题 9 (黑先):

正解图:

黑 1 是强手 至白 6 止,
先手吃掉两枚白子。

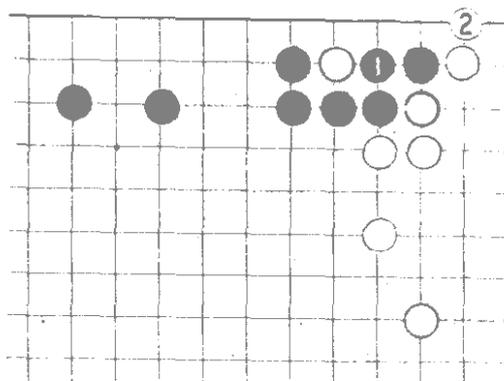
黑 5 不可省略。



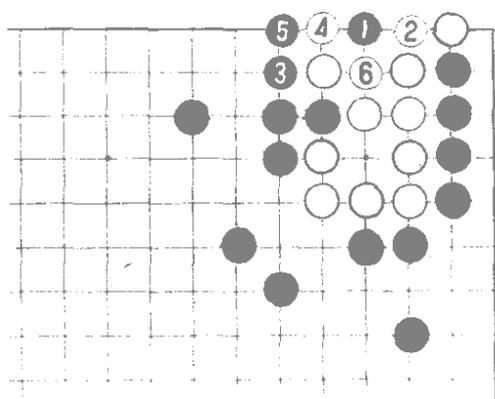
正解图

失败图：

黑 1 软弱 白 2 立下后，
黑损四目。



失败图



正解图

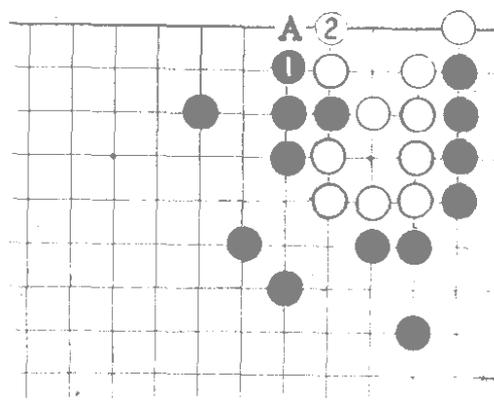
问题 10 (黑先)：

正解图：

黑 1 正确，以下至黑 5
成为先手挡。

失败图：

黑 1 俗手，白 2 立下后
黑 A 欠一手棋。

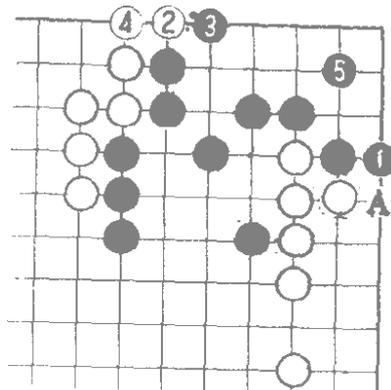


失败图

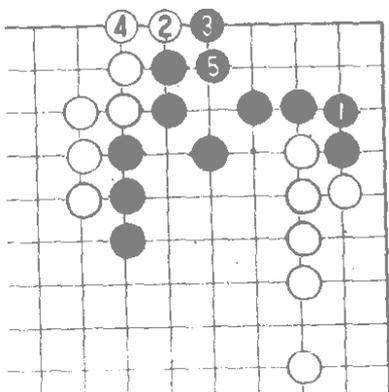
问题11（黑先）：

正解图：

黑 1 立好手，此形白 A 挡已成后手。白如先于 A 位挡，黑 5 虎，白 2 扳则成为后手。



正解图



失败图

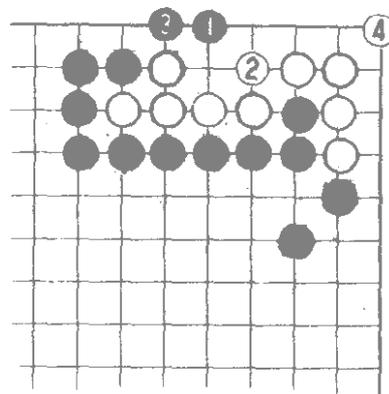
失败图：

黑 1 短浅，以下至黑 5 的结果黑损两目。

问题12（黑先）：

正解图：

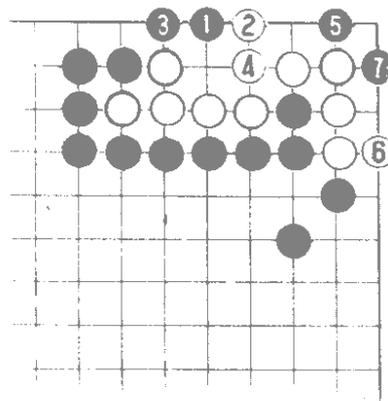
黑 1 巧妙。至白 4 止，白只有三目空。黑 1 的点入，是常见的“老鼠偷油”之形走法。



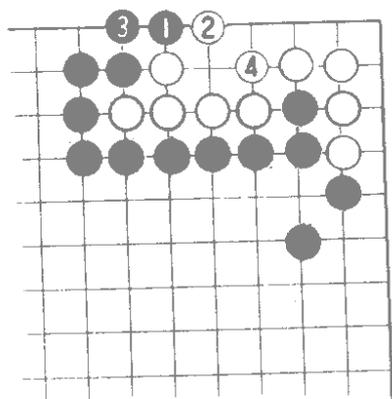
正解图

变化图：

黑 1 时白改在 2 位挡 黑 5、7 严厉，白角成“盘角曲死”，死形。



变化图



失败图

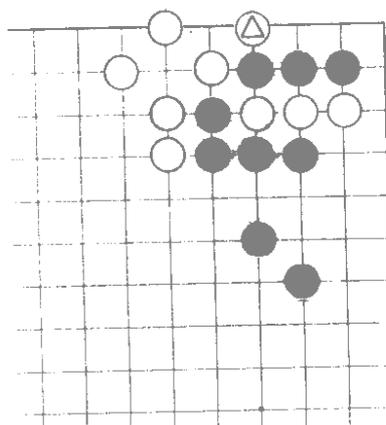
失败图：

黑 1 后，白 2、黑 3、白 4 均是必然的应手，黑的失败一目了然。

六 级

问题 13（黑先）：

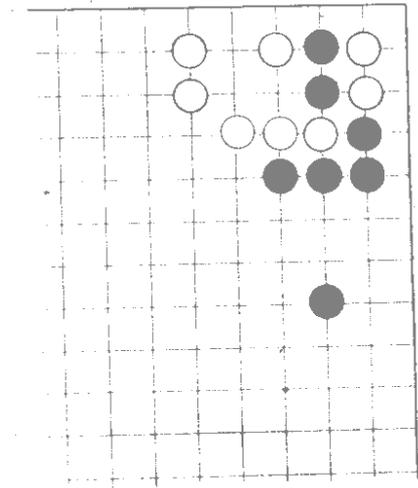
此图是实战中的常形。△扳后，黑的应手在哪里？



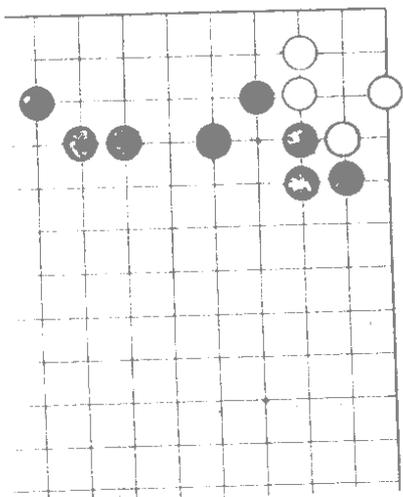
问题图 13

问题 14 (黑先):

此形富于妙味，平俗的构想是不能成功的。



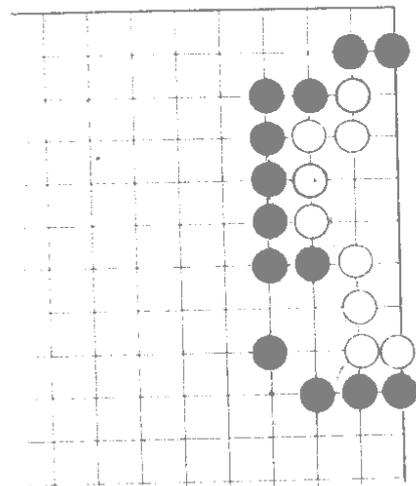
问题图 14



问题图 15

问题 15 (黑先):

利用白的弱点，获取最大的效益。



问题图 16

问题 16 (黑先):

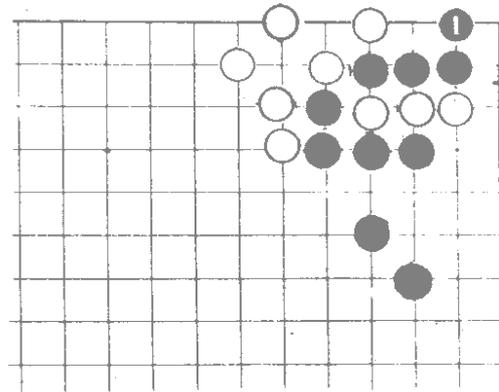
次序正确，可获得二目的便宜。

解 答

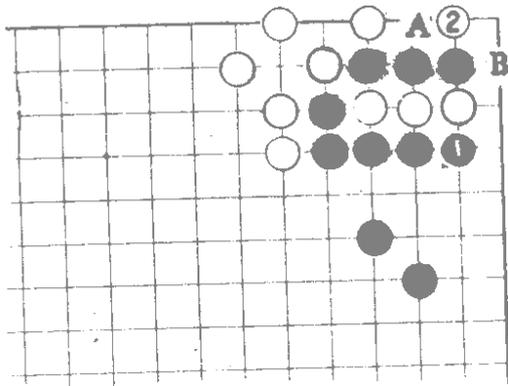
问题13 (黑先) :

正解图 :

黑 1 是唯一的正解, 白无隙可乘。



正解图



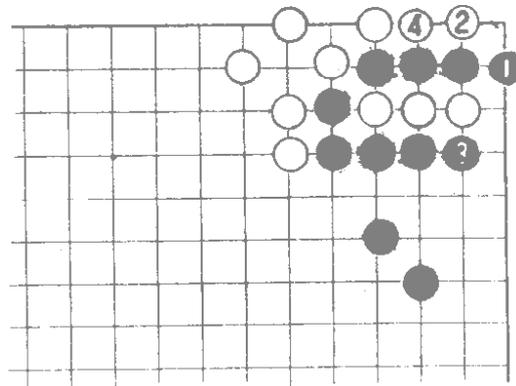
失败图一

失败图一 :

黑 1 如在 A 位打吃, 白 B 时则成劫。特殊情况, 劫材有利可行, 那样比正解图可便宜一目。

失败图二 :

黑 1 徒劳 白 2、4 后, 黑和正解图相比损三目。

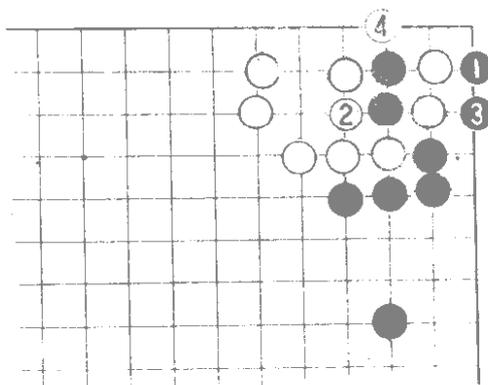


失败图二

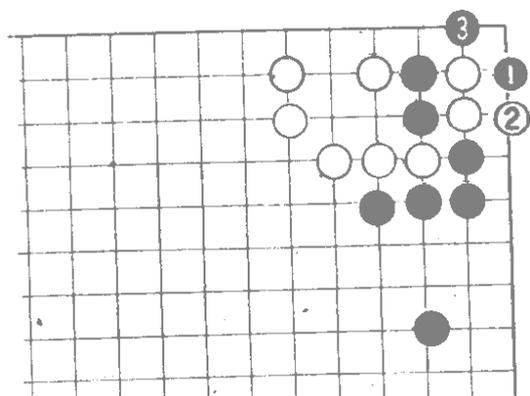
问题 14 (黑先) :

正解图 :

“二·1”路是常见的妙手。黑 1 后，至白 4，黑先手便宜。



正解图



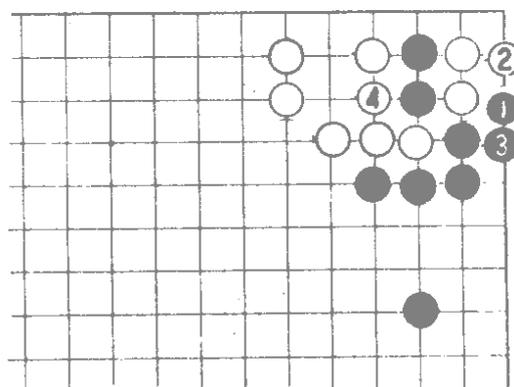
变化图 :

黑 1 时，白改在 2 位打吃，黑 3 后成为打劫，白负担重。

变化图

失败图

黑 1 扳无谋，至白 4，和正解图相比，黑损失了三目。

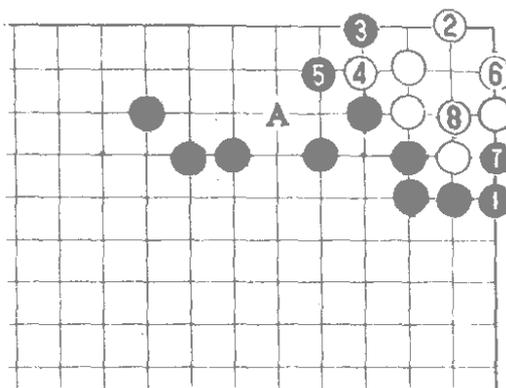


失败图

问题 15 (黑先):

正解图;

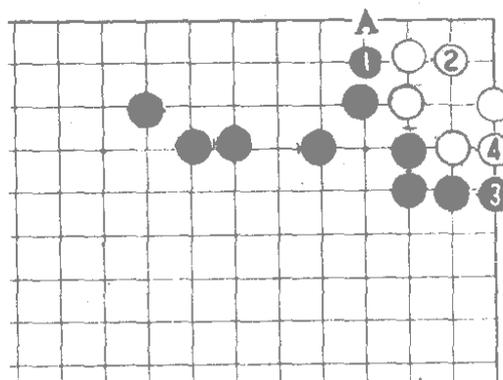
白在 A 位有子时, 则黑的走法不能成立。现黑 1 先立, 再 3 位跳次序正确。



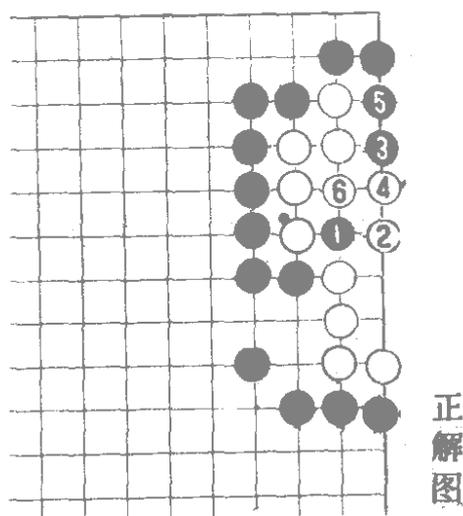
正解图

失败图:

因白以后在 A 位扳是先手, 与正解图相比损二目。



失败图



问题 16 (黑先):

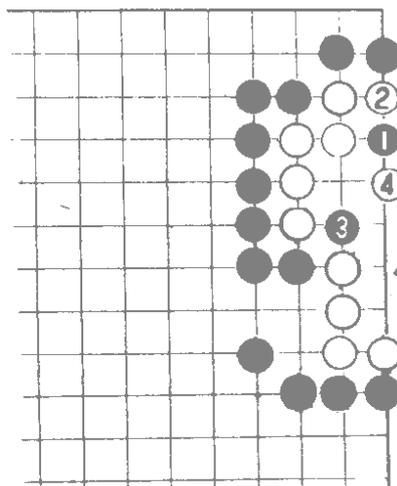
正解图:

白 2 如改在 4 位尖, 黑 5 曲则还原为原型。

正解图

失败图一：

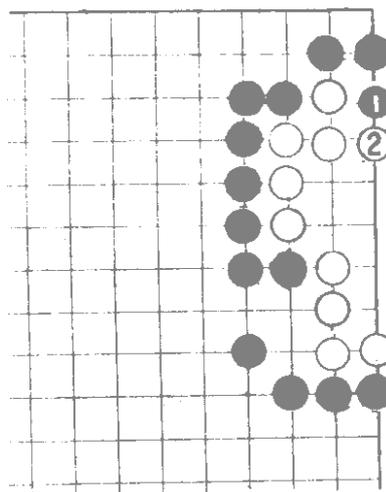
黑 1 次序错误。白 2、4 后
黑一无所获，大损。



失败图一

失败图二：

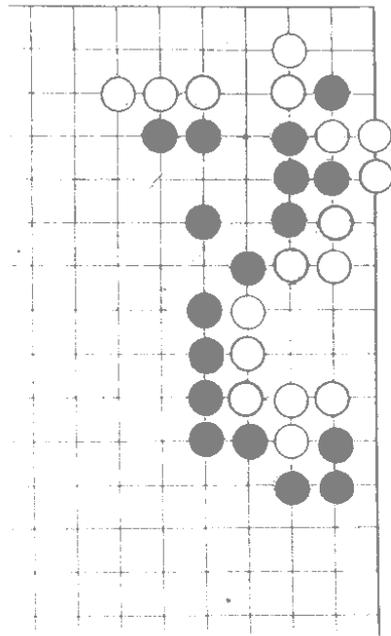
黑 1 俗手，毫无变化，和正
解图相比，损失了二目。



失败图二

问题 20 (黑先):

利用白的缺陷，取得最大便宜。



问题图 20

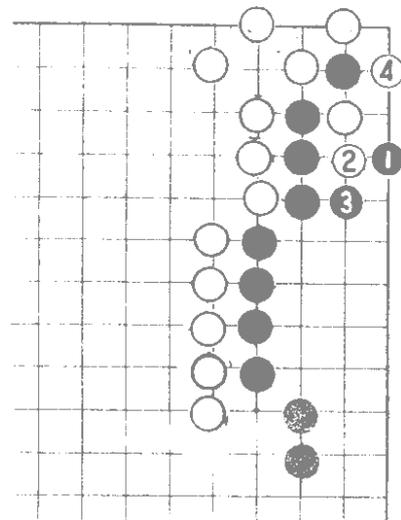
解 答

问题 17 (黑先):

正解图：

黑 1 跳好手，白如脱先，黑以后可在 4 位立。

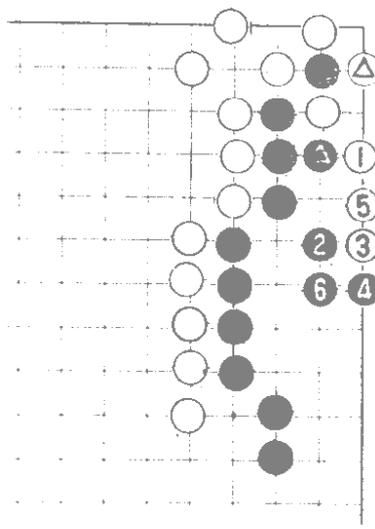
黑如不走 1 位，白在 1 位小尖是手筋。



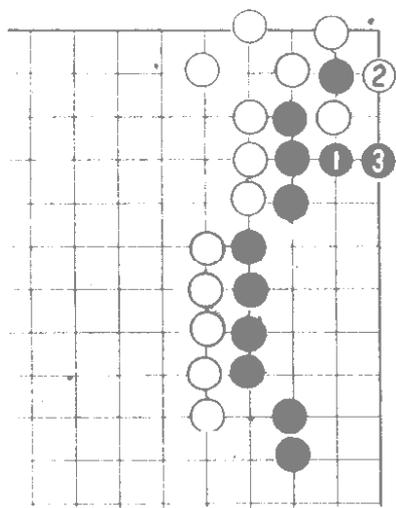
正解图

参考图：

黑△与白△交换后 白有 1、3、5 的先手大官子。



参考图



失败图

失败图：

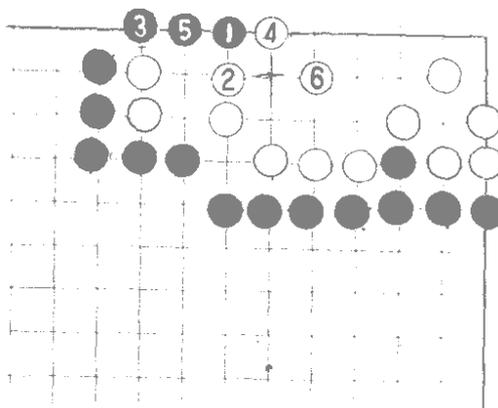
黑 1 俗手、白 2 提子，黑只好在 3 位立，后手。

黑如不走 3 位，可出现参考图中的变化。

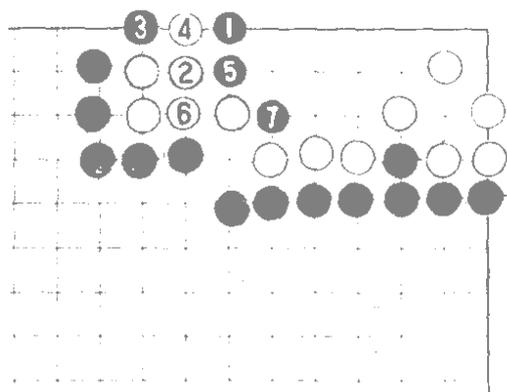
问题 18 (黑先):

正解图:

黑 1 漂亮, 白 2 时,
黑 3、5 先手渡过。



正解图



变化图

变化图:

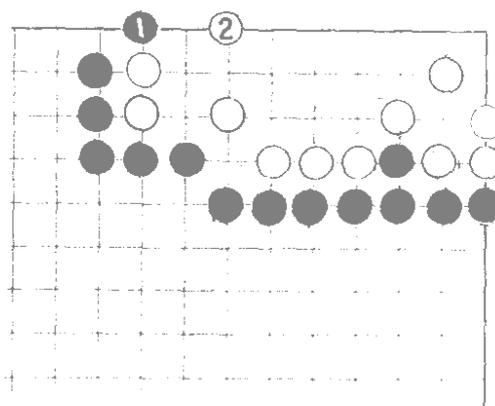
黑 1 时, 白改走 2 位,
黑 3 至 7 将白大块吃掉。

失败图:

对于黑 1 的扳, 白 2 是
好手。

白如在变化图中 2 位曲,
则还原为变化图。

黑 1 的走法较正解图损
二目。

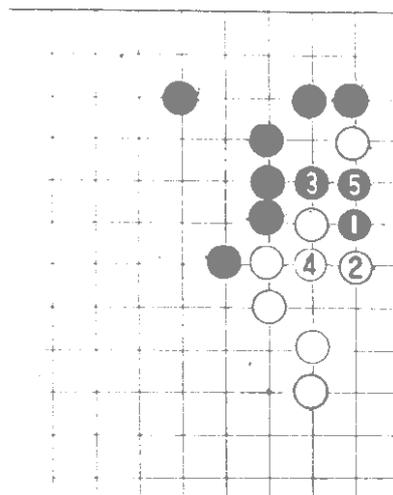


失败图

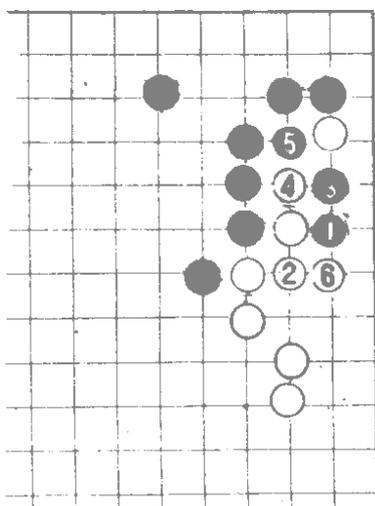
问题 19 (黑先):

正解图:

黑 1 夹是好手, 以下至 5 吃住白一子很大。



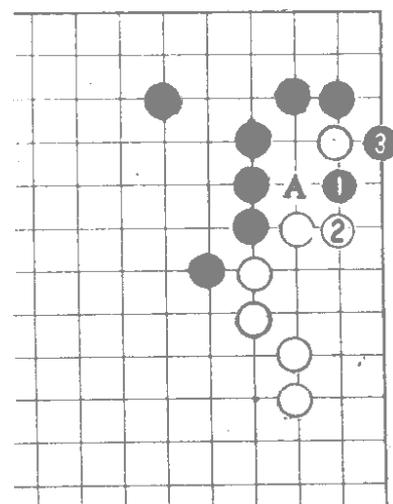
正解图



变化图

变化图:

黑 1 时, 白改走 2 位 黑 3、5 先手吃白一子。



失败图

失败图:

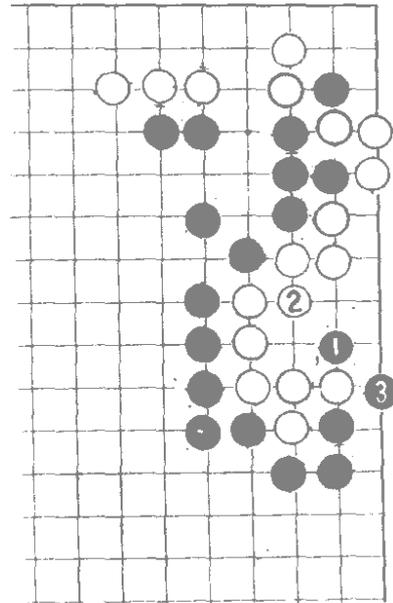
黑 1 时, 白 2 是好手, 白 2 如走 A 位则还原为变化图。

黑 1 若在 A 位冲则大恶, 白在 1 位挡后, 与正解图相比有十一目的出入。

问题20（黑先）：

正解图：

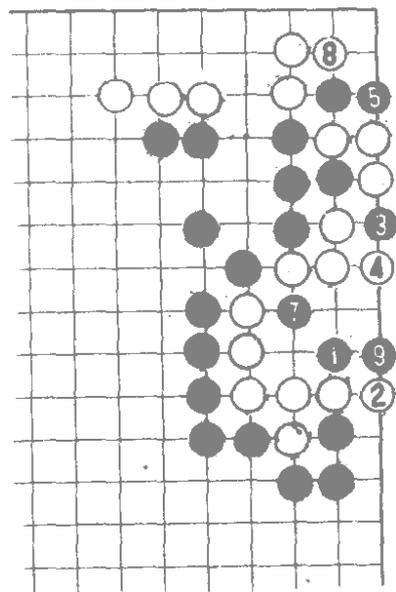
黑1是要点，白2时，黑在3位渡过，白空被掏。



正解图

变化图：

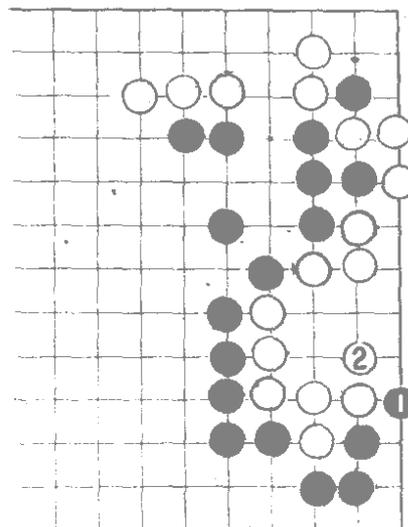
黑1时，白2立下是恶手。以下进行至黑9，白棋被吃掉一半。



变化图 ⑥ = (3)

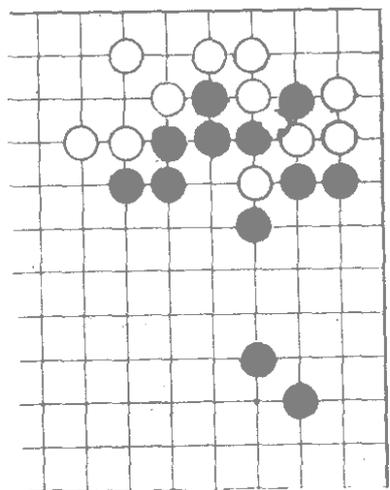
失败图：

黑 1 俗手，白 2 后，一切变化都没有了。



失败图

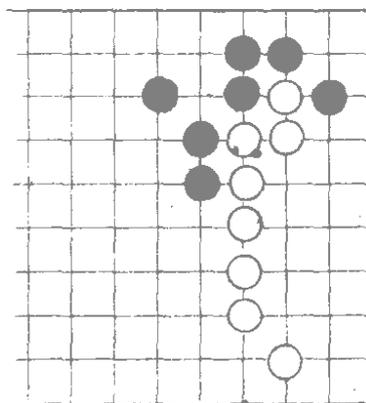
四 级



问题图 21

问题 21（黑先）：

此形黑面临的关键是如何取得先手。



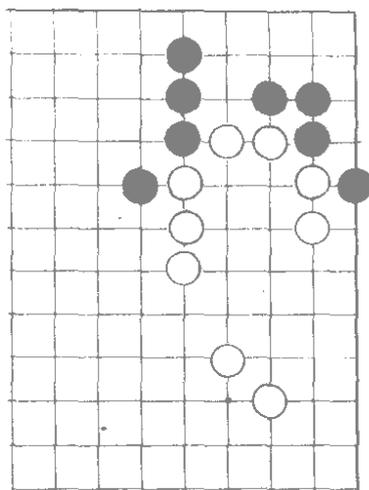
问题图 22

问题 22（黑先）：

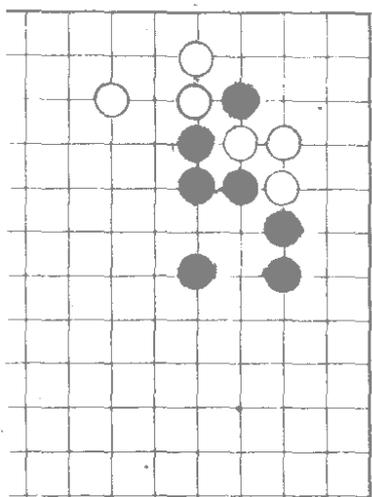
这是实战中常见的形，怎样收官最有利？

问题 23 (黑先):

这是极有趣味的一形，次序是第一位的。



问题图 23



问题图 24

问题 24 (黑先):

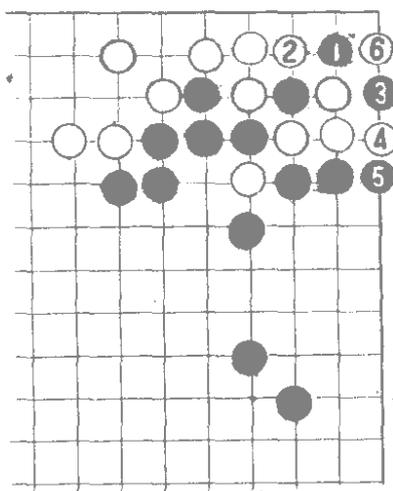
白是不完整之形，黑有锐利的收官手筋。

解 答

问题 21 (黑先):

正解图:

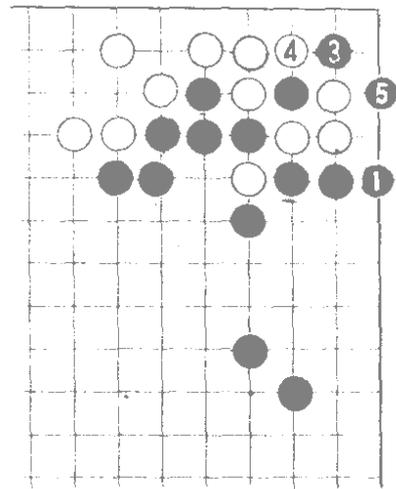
黑 1 好手。反之，白则于 5 位先手扳。以下是黑先手收官。



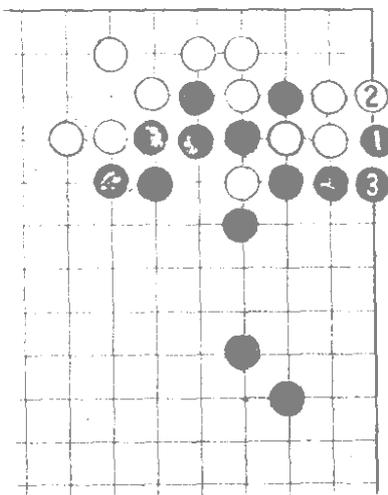
正解图

参考图：

黑 1 立下后手。白 2 脱先后，黑 3、5 虽然很大，但与前图比，差了一手棋。



= 脱先 参考图



失败图

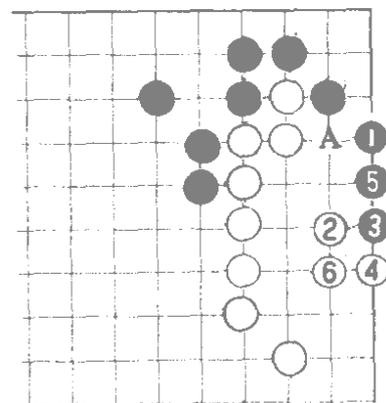
失败图：

黑 1 扳俗手。白 2 后黑落下了后手。

问题 22 (黑先)：

正解图：

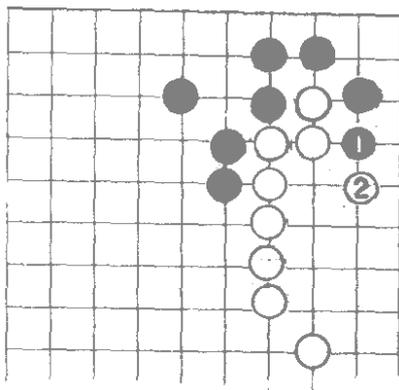
黑 1 尖好手，白只好在 2 位飞。白 2 如在 A 位挤，则黑在 3 位跳出更大。



正解图

失败图：

黑 1 是平庸之手，失败。

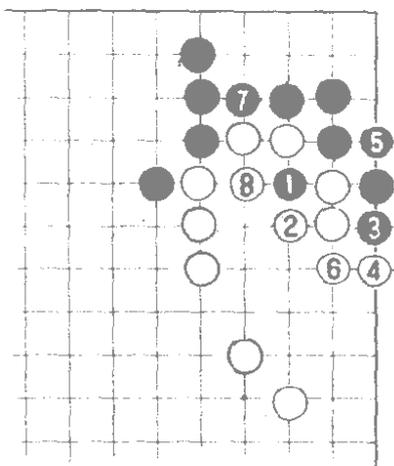


失败图

问题 23（黑先）：

正解图：

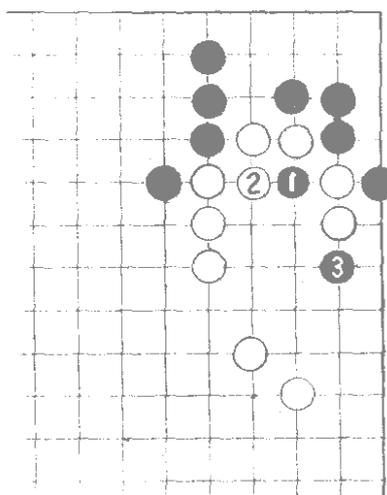
黑 1 断次序好 以后在 3、5、7 位均得到先手。



正解图

变化图：

黑 1 时 白改在 2 位打吃，黑 3 碰巧妙，白损失更大。

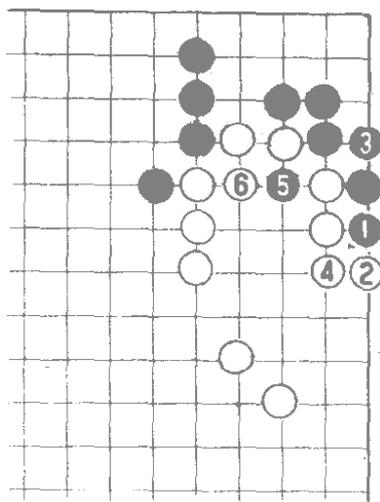


变化图

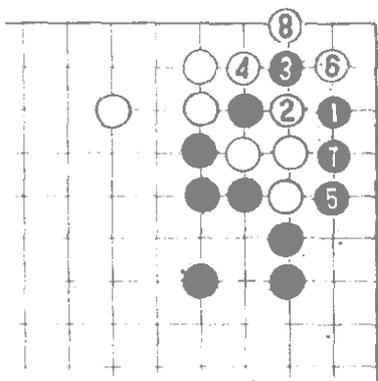
失败图：

黑 1 平俗。

黑 1 如先在 4 位碰，白则在 1 位挡，黑仍失败。此图 and 正解相比损失二目



失败图



正解图

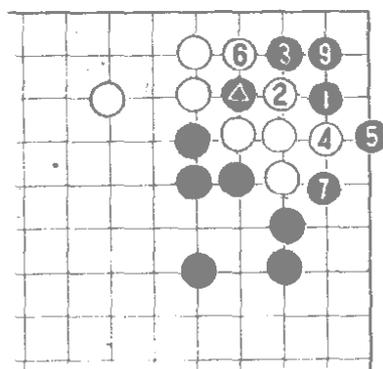
问题 24 (黑先)：

正解图：

黑 1 强硬，白 2 时黑 3 是必然的，以下黑在 5、7 位先手渡过，官子极大。白 4 如在 5 位立无理，黑 4 粘后白死。

变化图：

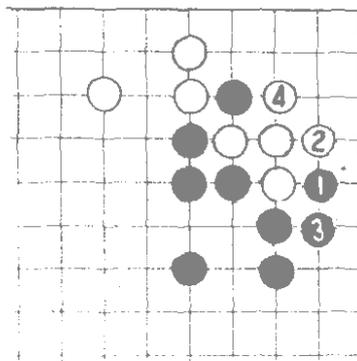
黑 3 时，白在 4 位立，黑 5、7 渡过后在 9 位粘，白损失更大。



8 = △变化图

失败图：

黑 1 俗手，以下至白 4 告一段落，与前图比较优劣自然可知。

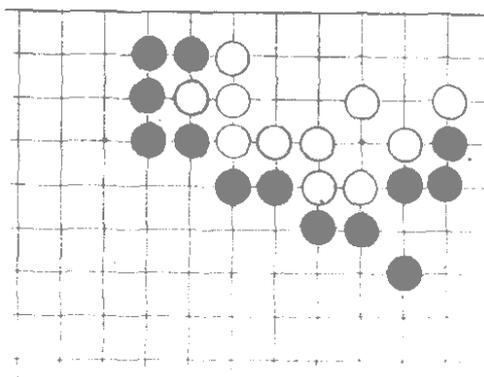


失败图

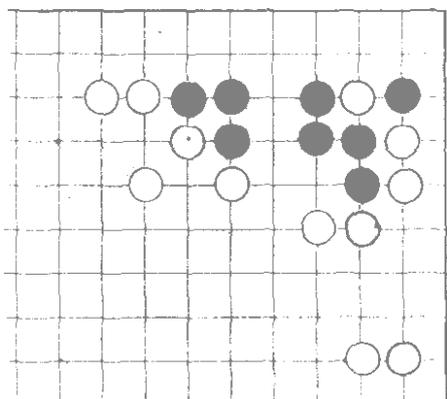
三 级

问题 25 (黑先)：

利用角的特殊性，取得最大的收获。



问题图 25



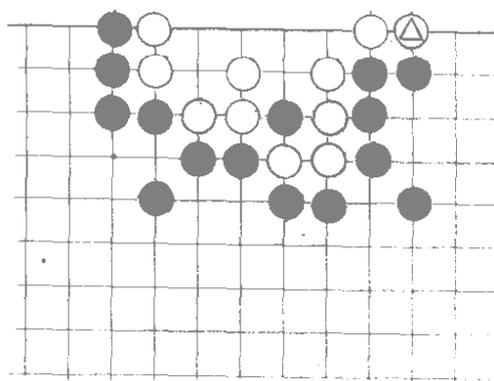
问题图 26

问题 26 (黑先)：

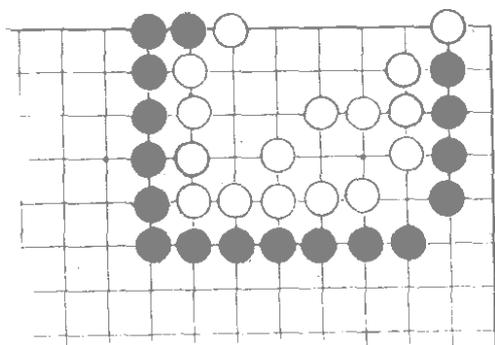
黑形尚有缺陷，能否先手补净？

问题 27 (黑先) :

白△长是随手之着，
黑怎样应接效果最好呢？



问题图 27



问题图 28

问题 28 (黑先) :

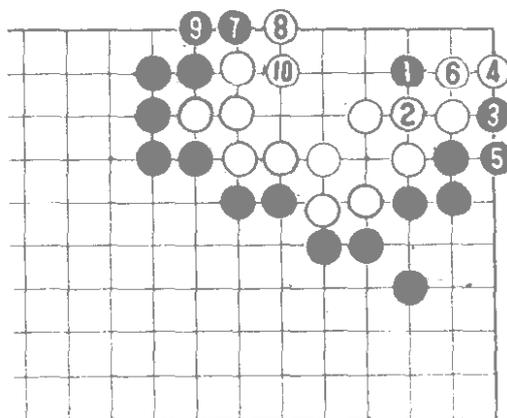
利用白的缺陷，获
取最大的效益。

解 答

问题 25 (黑先) :

正解图 :

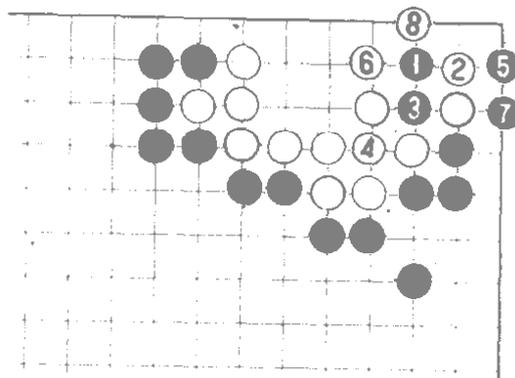
黑先在 1 位刺，然
后在 3、7 位两先手扳，
次序好。



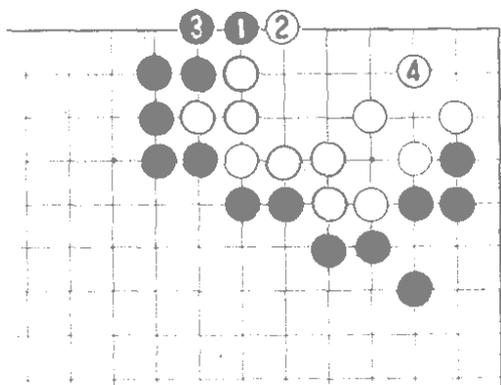
正解图

变化图：

黑 1 时，白改走 2 位，黑 3 打吃后在 5 位夹是手筋，白 6 时黑 7 先手渡过。



变化图



失败图

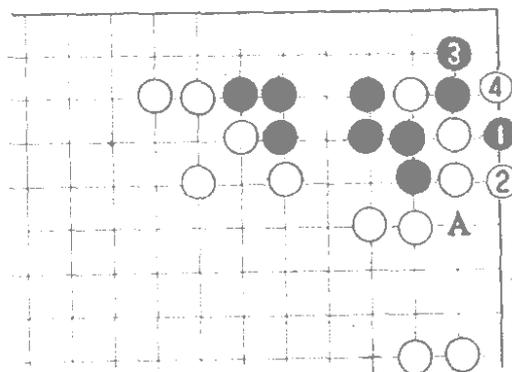
失败图：

黑 1 不当。此形较正解图比较，损了两目。

问题 26 (黑先)：

正解图：

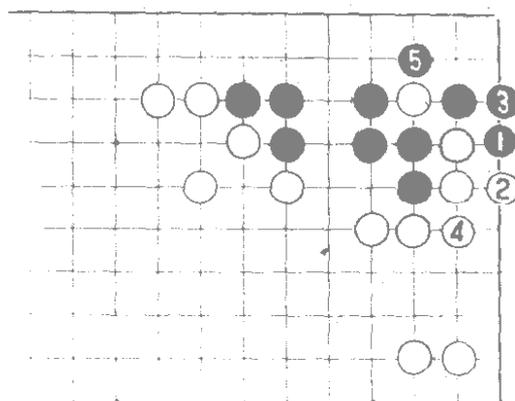
黑 1、3 与白 2、4 交换后得到了先手。黑 1 时，白 2 如在 A 位粘，黑则先手防住了白 3 打过的大官子。



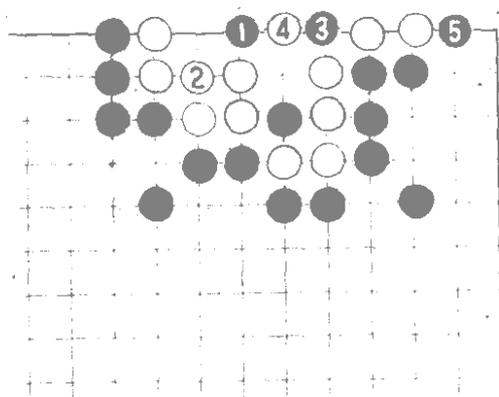
正解图

失败图：

黑 1 扳，白 2 后，
黑 3 粘恶手，黑尚需在
5 位提子，后手。



失败图



正解图

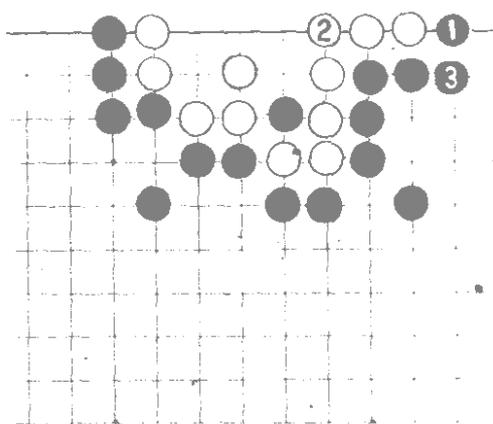
问题 27 (黑先):

正解图：

黑 1、3、5 次序
极好，白二子接不归。

失败图：

黑 1 俗手，白 2 后
黑在 3 位后手粘，与前
图比黑损三目。

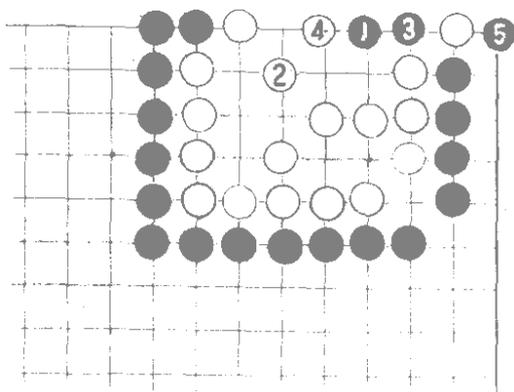


失败图

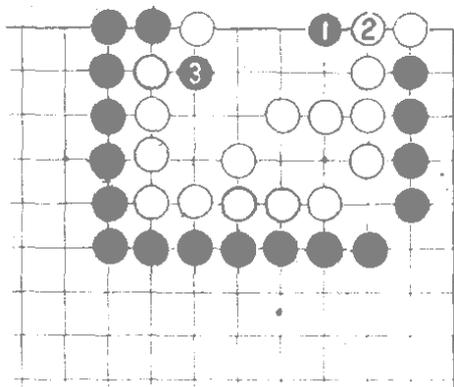
问题 28 (黑先):

正解图:

黑 1 巧手, 赢得了六目的官子。



正解图



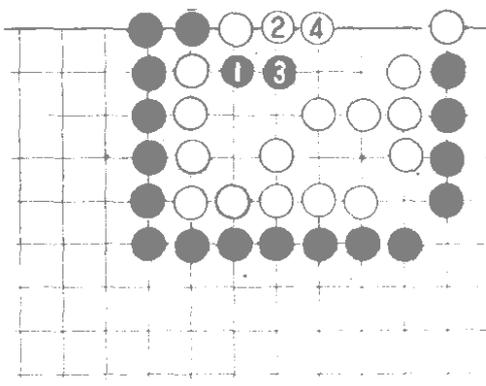
变化图:

黑 1 时, 白若在 2 位粘, 黑则在 3 位断吃白一子。

变化图

失败图:

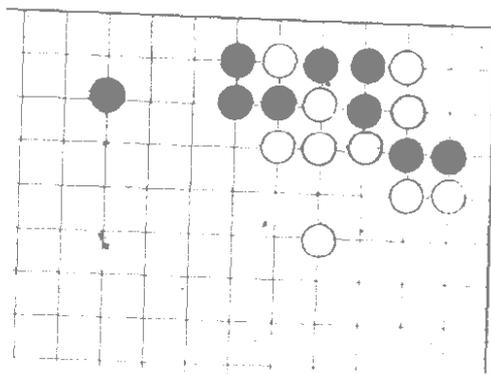
黑 1、3 的手段不能成立。



失败图

问题 32 (黑先):

有巧妙的一手，简单的构想难以成功。



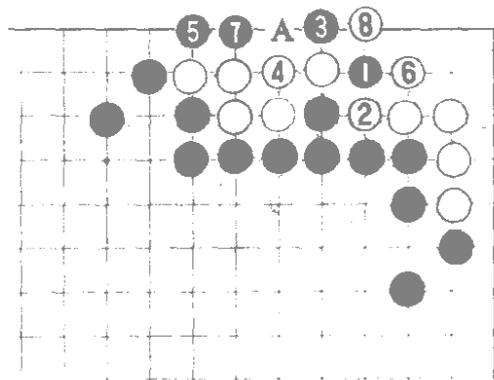
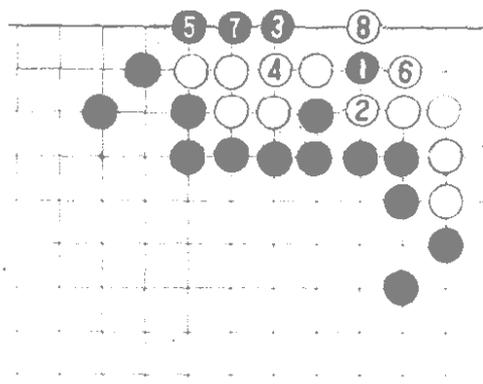
问题图 32

解 答

问题 29 (黑先):

正解图:

黑 1 扳后，在 3 位点漂亮，先手取得便宜。



失败图一

正解图

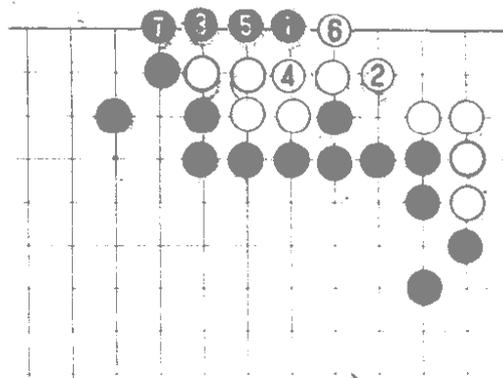
失败图一:

黑 3 打吃俗手。至白 8 止 与前图比黑损二目。

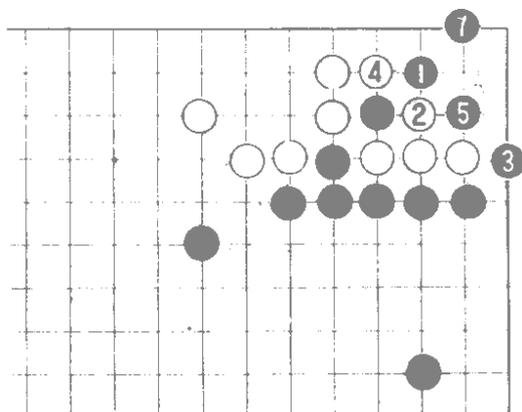
黑 3 如在 5 位扳，白走 A 位黑失败。

失败图二：

黑 1 先点错误，以下至 7 的结果黑为后手。



失败图二



问题30（黑先）：

正解图：

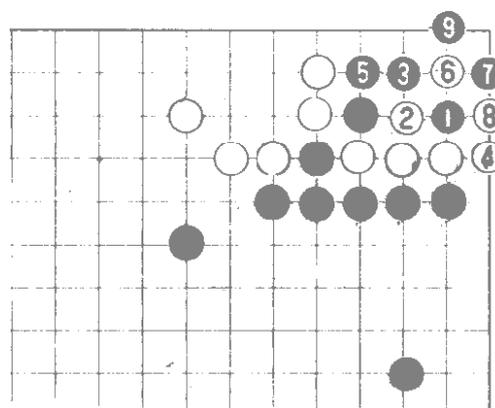
黑 1 至 7 次序好，黑后手十八目。

正解图

白 ⊙ 粘

参考图：

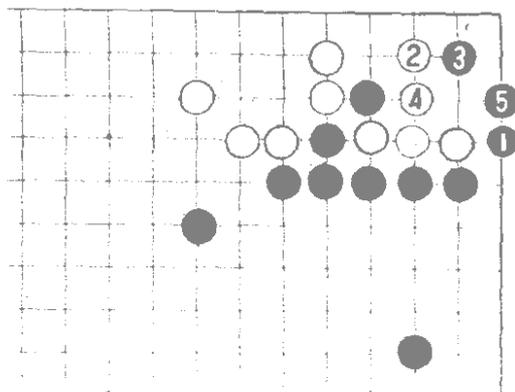
黑 1 以后成劫，黑不能满意。



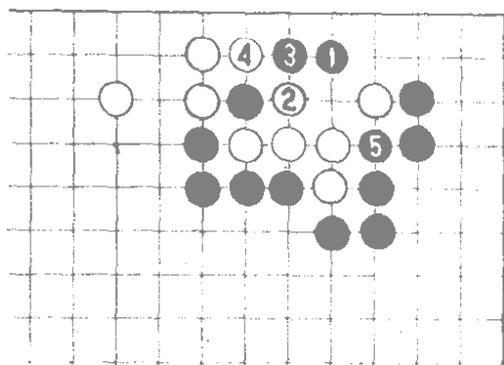
参考图

失败图：

黑 1 俗手，至黑 5 止，黑和正解比损七、八目。



失败图



正解图

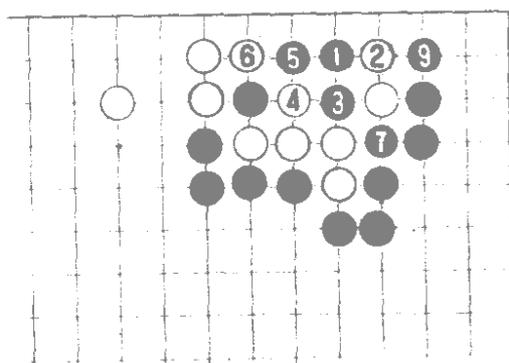
问题 31 (黑先)：

正解图：

黑 1 是打入要点，白 2 时，黑 3、5 是正确的手筋。

变化图：

黑 1 时，白改走 2 位，黑 3 至 9 吃掉白二子，收获更大。

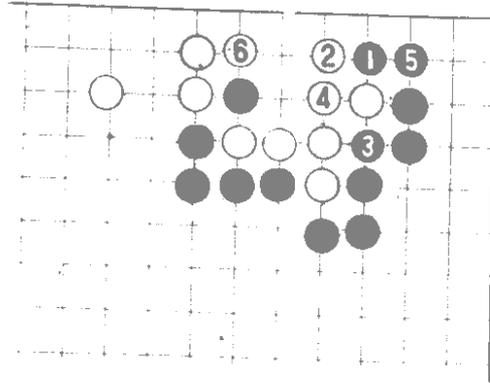


白⑧粘

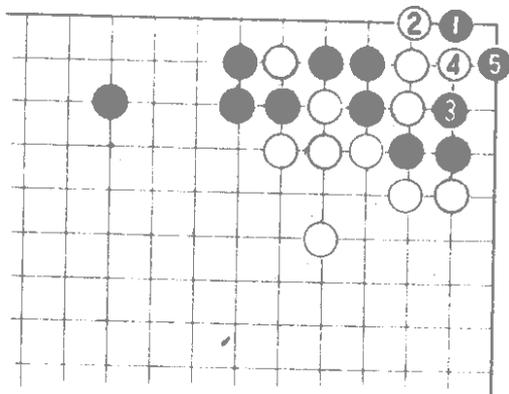
变化图

失败图：

黑 1 俗手，以下至 5 的收官失败。



失败图



正解图

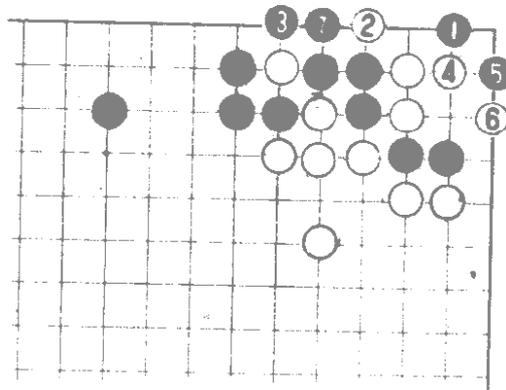
问题 32 (黑先)：

正解图：

黑 1 极妙，白 2 时
黑 3、5 是劫杀。

变化图：

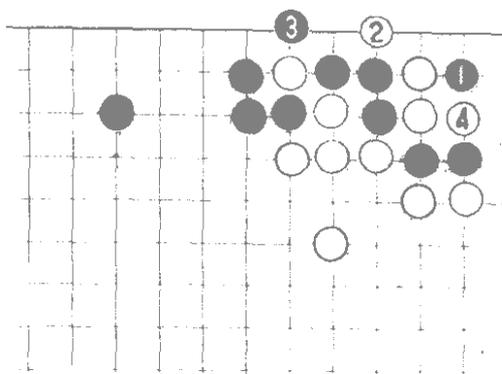
黑 1 时白改走 2 位，
黑 3 至 7 后白接不归。



变化图

失败图：

黑 1 无理。白 2 打先手，失败是必然的。

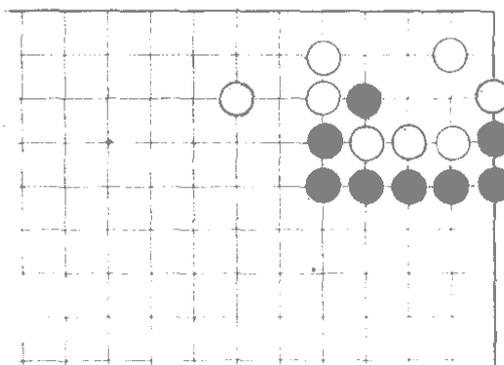


失败图

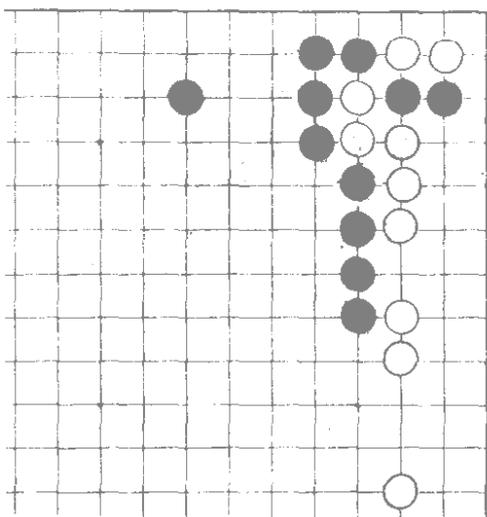
一 级

问题33（黑先）：

黑如何利用白角的不完备取得利益？



问题图 33



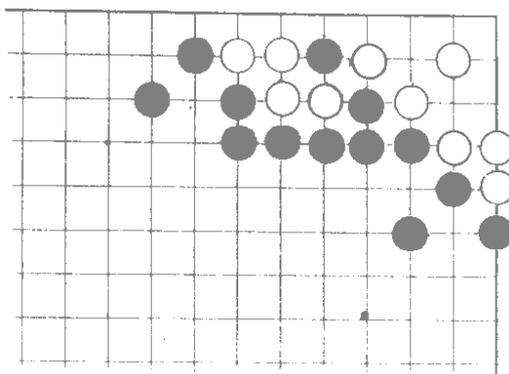
问题图 34

问题 34（黑先）：

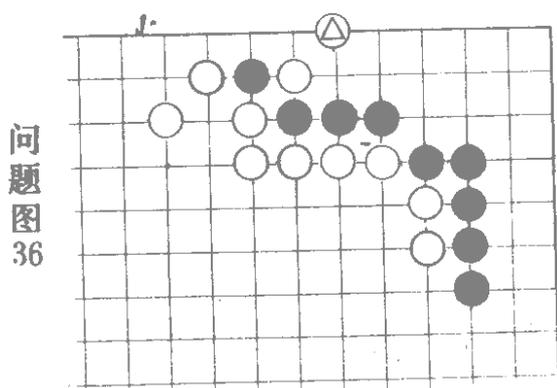
平凡的着想是不能成功的。先冲一下，然后再寻求妙手。

问题 35 (黑先):

第一手要走正确，
以后的次序则更重要。



问题图 35



问题图 36

问题 36 (黑先):

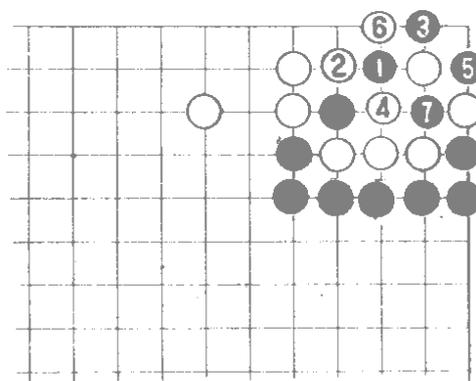
白△尖，黑的应手
值得注意。

解 答

问题 33 (黑先):

正解图:

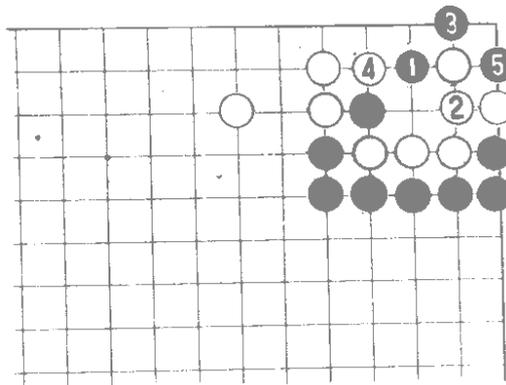
黑 1 要点。以下至
9 成劫，黑成功



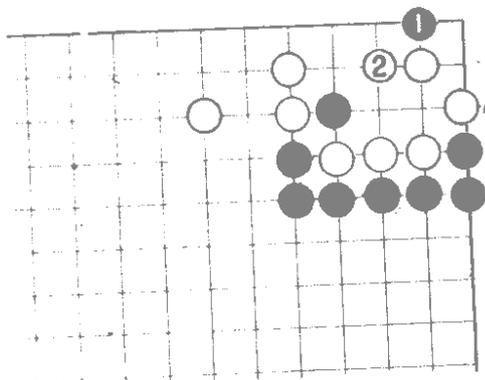
⑧ = (1) ⑨粘
正解图

变化图：

黑 1 时白改走 2 位，
黑 3、5 后成大劫。



变化图



失败图

失败图：

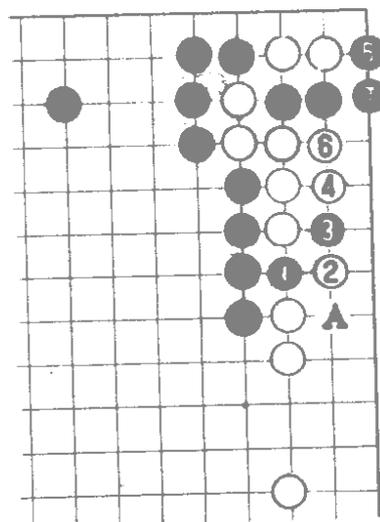
黑 1 次序错，白 2
后黑再无手段。

问题34（黑先）：

正解图：

黑 1 至 7 次序好，白角上
两子被吃。

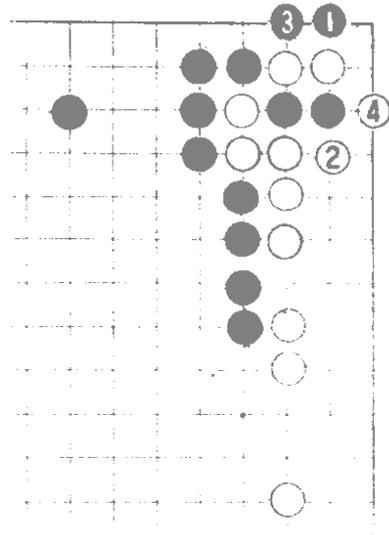
白 4 如走 6 位，则黑在 A
位断吃。



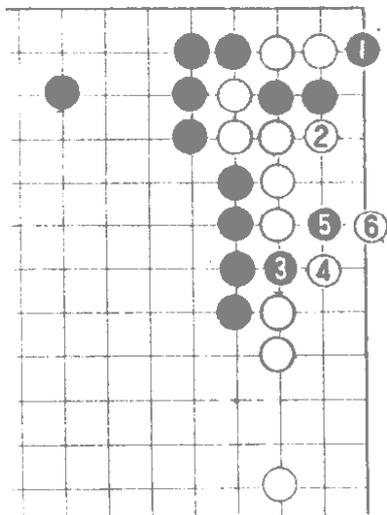
正解图

失败图一：

黑 1、3 缺少手段，收获不大。



失败图一



失败图二

失败图二：

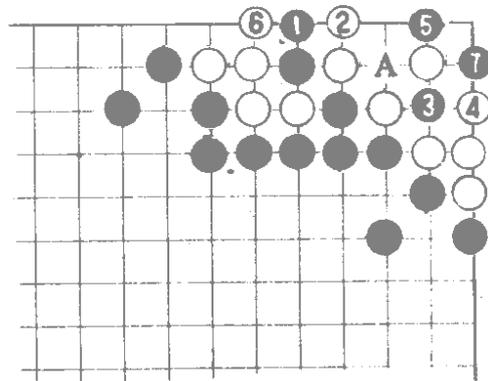
黑 1、3、5 是次序错误的下法，因白有 6 位打吃的好手。

问题35(黑先)：

正解图：

黑 1 至 7 次序正确，结果成为打劫。

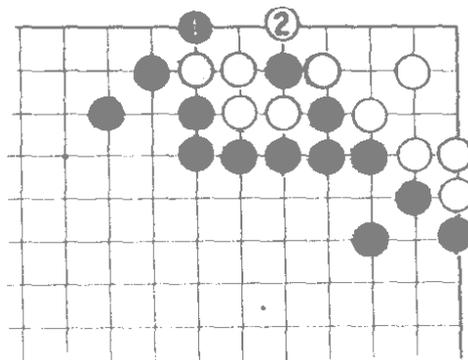
白 6 如改在 7 位接，黑走 A 位仍是打劫。



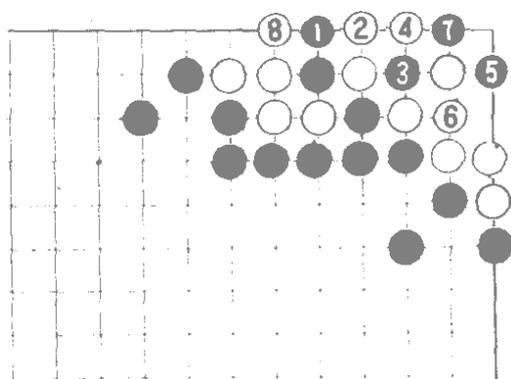
正解图

失败图一：

黑 1 俗手，白 2 后
黑再无手段。



失败图一



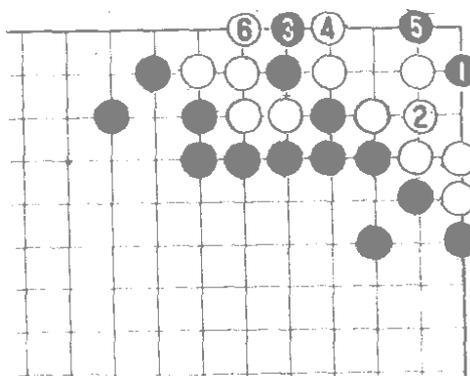
失败图二

黑 3 位置错，至白
8 黑失败。

失败图二

失败图三：

黑 1 如走 5 位的“二
一”路，白在 2 位空粘，
黑仍是徒劳。

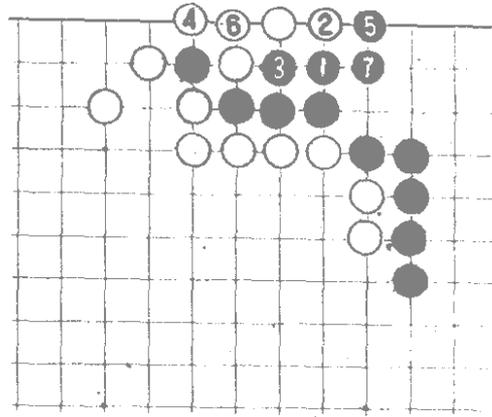


失败图三

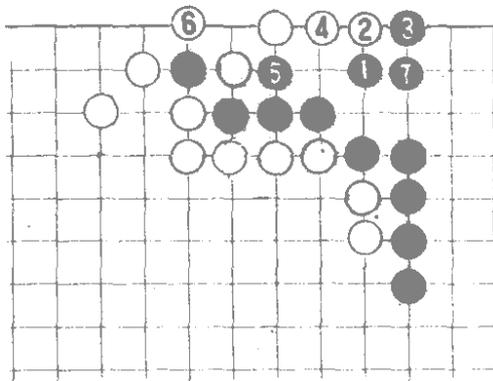
问题 36 (黑先) :

正解图 :

黑 1 与白 2 交换后 ,
在 3 位打吃是关键。



正解图



失败图

失败图 :

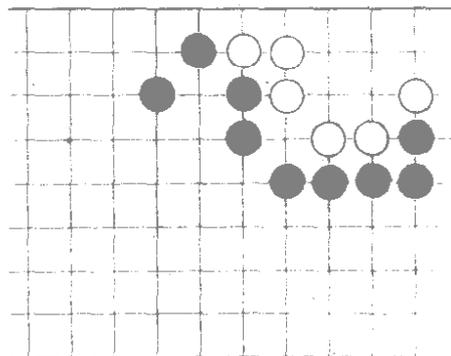
黑 1 不当。

此形与前图相比 ,
损二目。

初 段

问题 37 (黑先) :

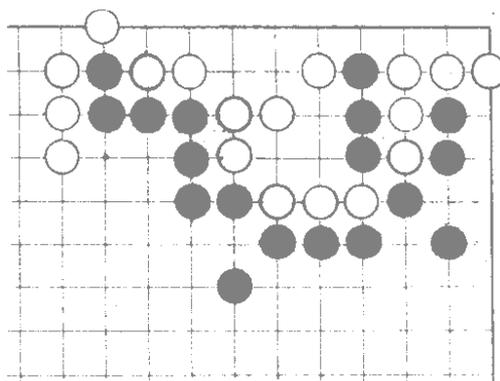
请不要误解为死活
问题。应考虑如何得到
最大便宜。



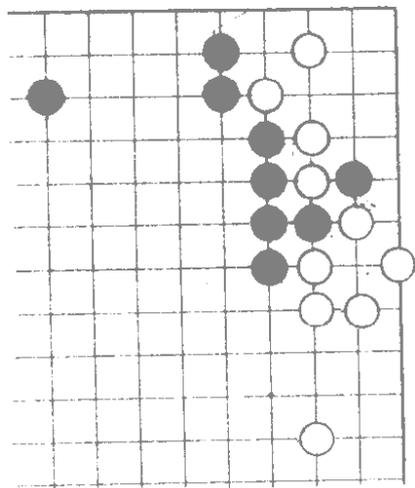
问题图 37

问题38（黑先）：

首先要考虑白形的薄弱环节，充分利用黑三子的作用。



问题图 38



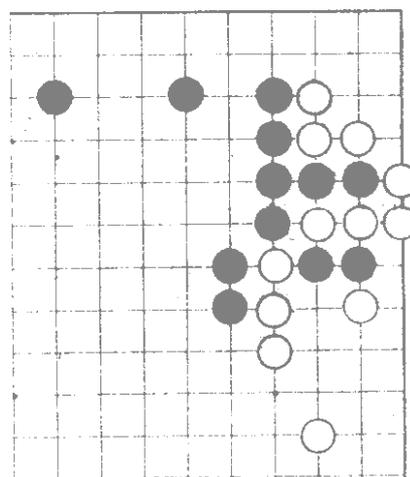
问题图 39

问题 39（黑先）：

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。

问题 40（黑先）：

请多利用角上的特殊性来选择最佳应手。



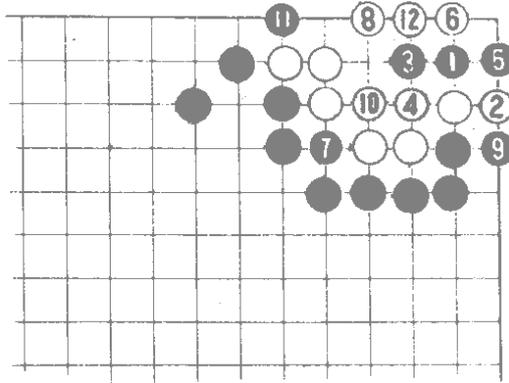
问题图 40

解 答

问题37 (黑先):

正解图：

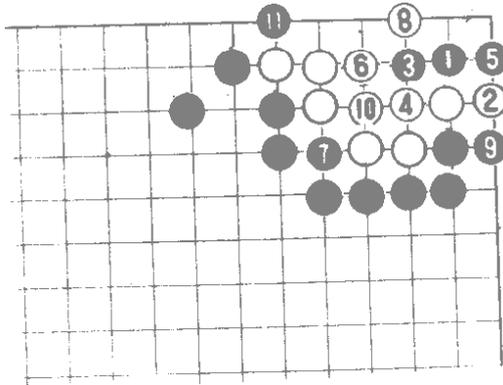
黑 1 以下至白 8 均是双方最好的应手，白 6、8 也是关联的好手，结果成为双活，黑大便宜。



正解图

变化图：

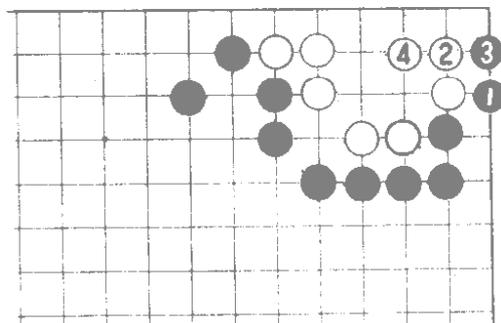
白 6 不好，以下结果成为死棋。



变化图

失败图：

黑 1 俗手，没有占到丝毫便宜。



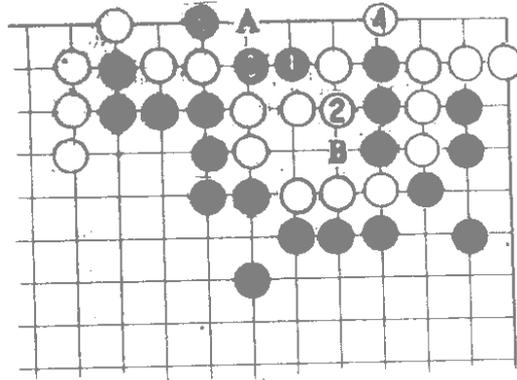
失败图

问题38 (黑先):

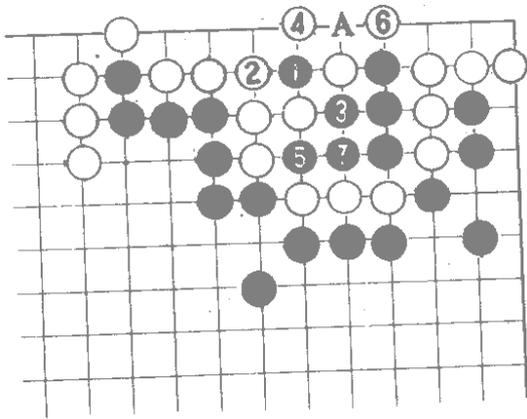
正解图:

黑 1 挤是绝妙的手筋。

白 4 如在 A 位打吃，黑则在 B 位冲吃白三子。至 5 黑大成功。



正解图



变化图

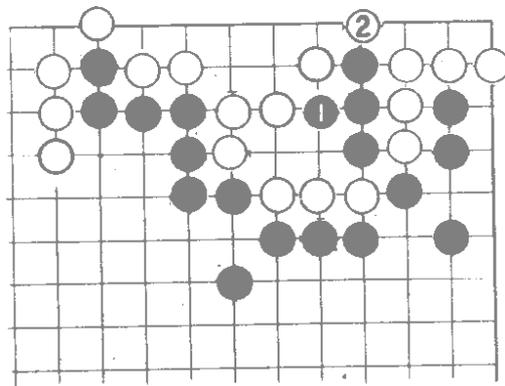
变化图:

黑 1 时白改走 2 位，黑 3 至 7 将白三子吃掉。

白 4 不能在 5 位粘，否则黑在 A 位提一子，白损失更大。

失败图:

黑 1 不行，白 2 后黑无手段。



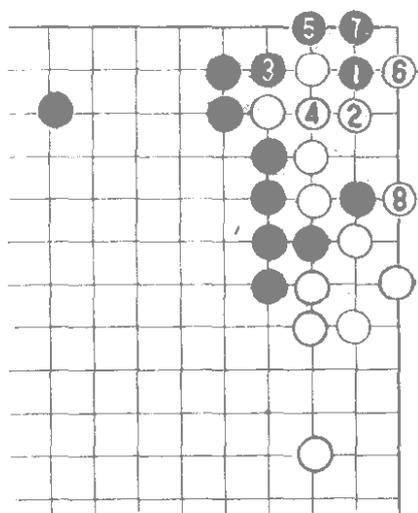
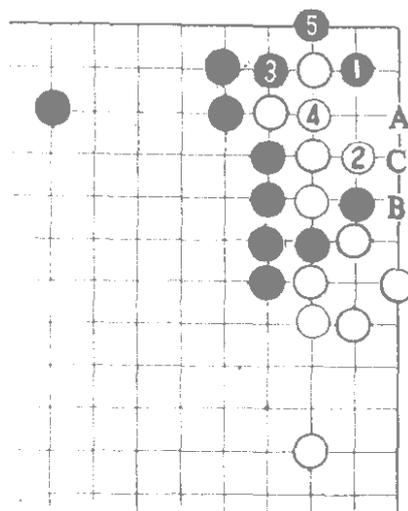
失败图

问题39(黑先):

正解图

黑1的碰手筋。

以下至5渡过，黑收获很大。此形后，黑有A位尖，白B提，黑C挤的大官子。



变化图

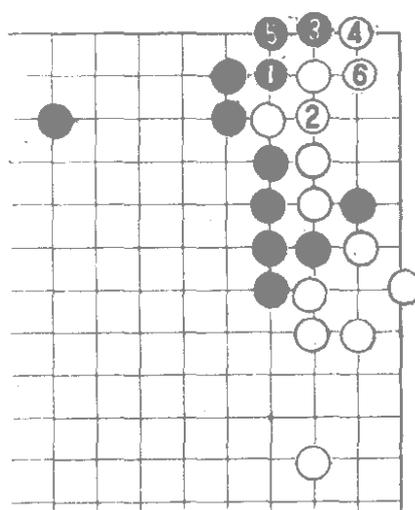
正解图

变化图:

白2如虎一手，黑3、5、7过后，白后手不行。白2如改走4位粘，黑可5位扳，还原成正解图。

失败图:

黑1打吃俗手，以下虽是先手，但毫无便宜可得。

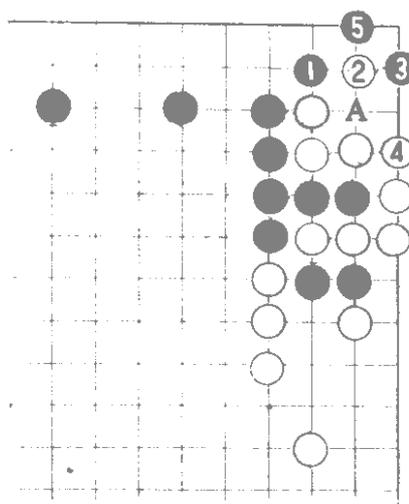


失败图

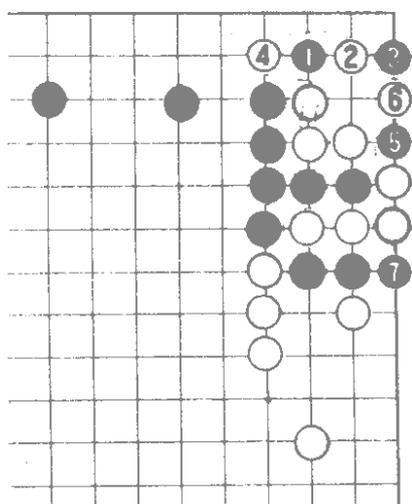
问题40 (黑先):

正解图:

黑 1 扳, 白 2 挡后, 黑 3 “二·一”路的夹, 是关键
的妙手。白 4 没办法, 黑 5 过后,
A 位提还是先手, 大便宜。



正解图



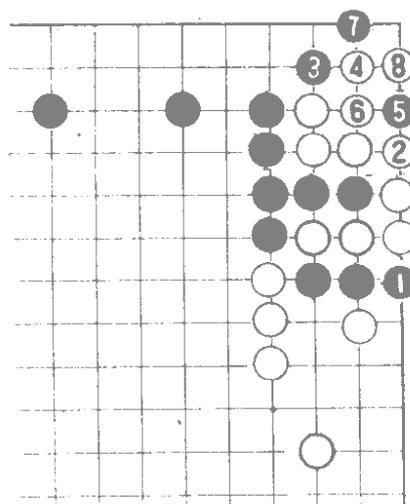
变化图

变化图...

白如改在 4 位打吃 黑 5、
7 可吃白接不归, 损失更大。

失败图:

黑 1 随手打吃大损, 以下
至 8 后, 黑毫无便宜。



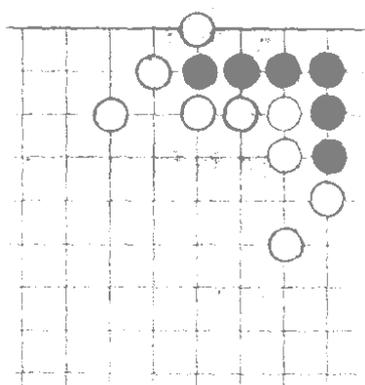
失败图

第五章 死活问题

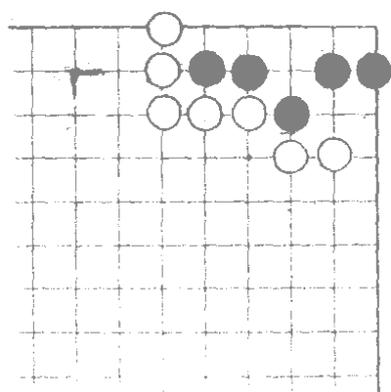
九 级

问题 1 (黑先):

只有正确地利用角的特殊性，才能确保平安。



问题图 1



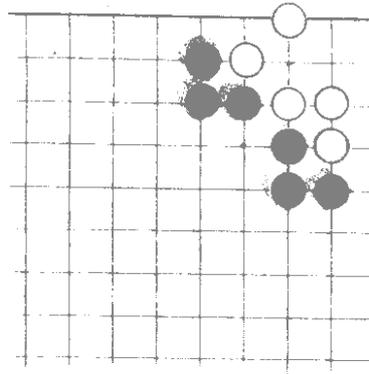
问题图 2

问题 2 (黑先):

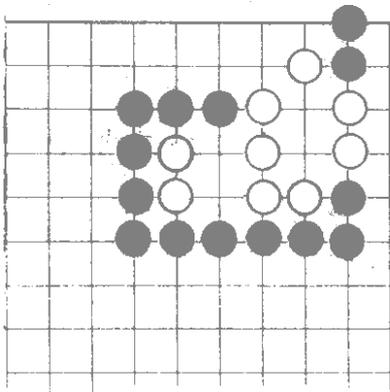
这是饶有趣味的一形，可以锻炼思维。

问题 3 (黑先):

此形俗称“小猪嘴”实战中是常见的。



问题图 3



问题图 4

问题 4 (黑先):

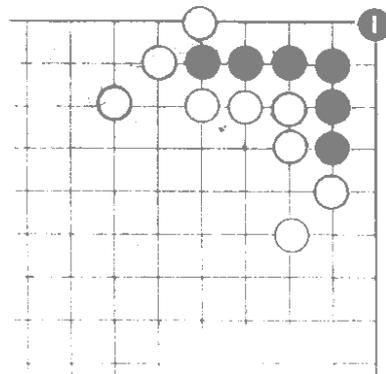
看准要害，一击即中。

解 答

问题 1 (黑先):

正解图 (黑活):

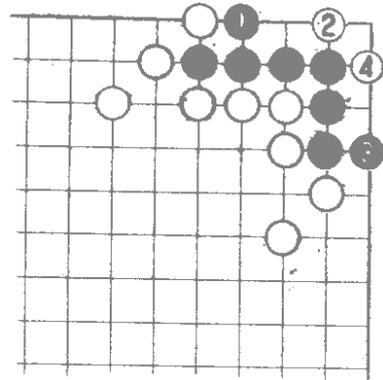
黑 1 是要点。白已无法杀黑。



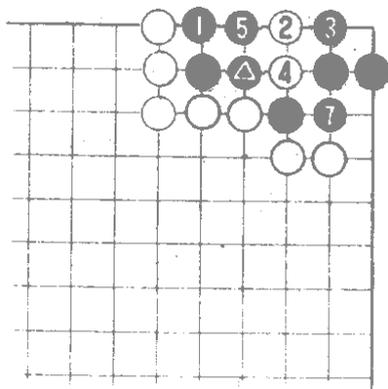
正解图

失败图（黑死）：

黑 1 恶手。白 2、4 后，角上成“盘角曲四”，无条件死。



失败图



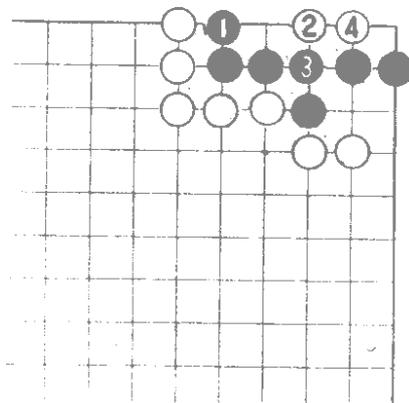
正解图

⑥ = ④ ⑧ = ② ⑨ = △

问题 2（黑先）：

正解图（黑活）：

黑 1 至 9 是一连串活棋的手筋。尤其黑 7 粘是关键的好手，形成常见的“倒脱靴”基本形。



失败图

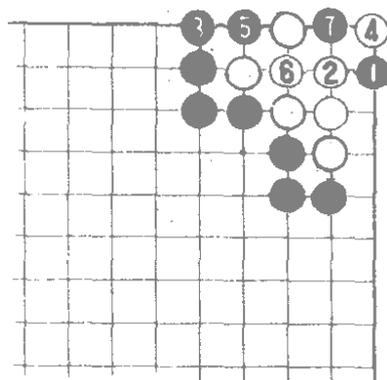
失败图（黑死）

黑 3 大恶，被杀是必然的。

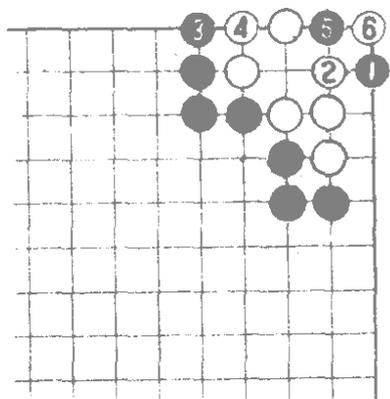
问题 3 (黑先):

正解图一 (劫活):

黑 1 点是急所。死活题中，“二·1”路是经常出妙手的，请多加注意。以下至黑 7 成为劫活。



正解图一



变化图

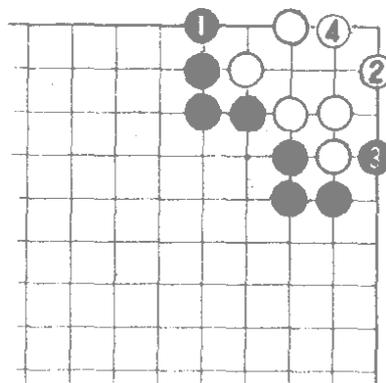
变化图 (劫活):

黑 3 时，白如改走 4 位，黑 5 后仍成为劫活。

此形白先手提劫，较前图有利。

失败图 (白活):

黑 1 恶手，白 2、4 后净活。

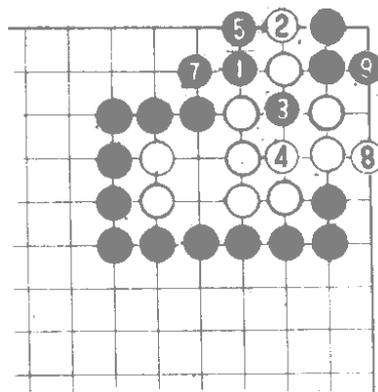


失败图

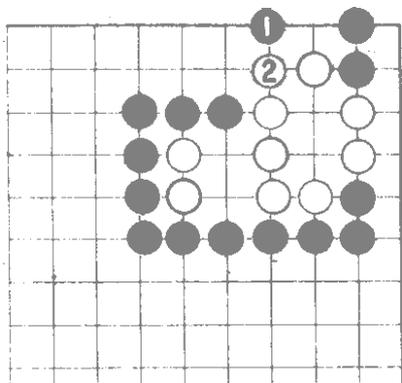
问题 4 (黑先):

正解图 (白死):

黑 1 挤, 关键, 以下至黑 9 次序好, 白死。



⑥ = ③ 正解图



失败图

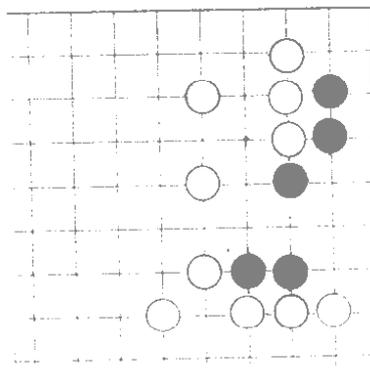
失败图 (白活):

黑 1 无策, 白 2 后黑无以应对。

八 级

问题 5 (黑先):

处于白阵中的黑棋能做活吗? 请认真思考。



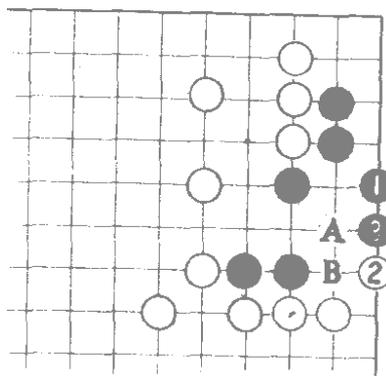
问题图 5

解 答

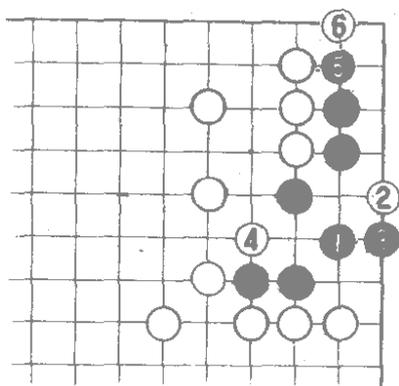
问题 5 (黑先):

正解图 (黑活):

黑在 1、3 位做活的走法可以成立。黑 1 时白若在 A 位跳，黑 B 冲仍是活形。



正解图



失败图

失败图 (黑死):

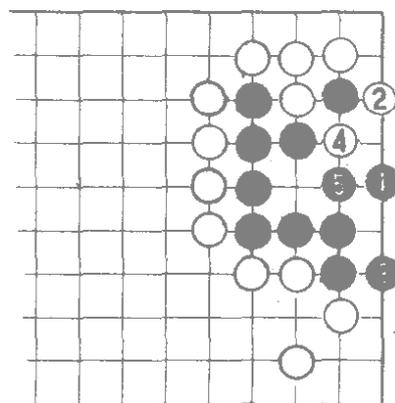
黑 1 恶手，白 2、4 后黑无法做活。

问题 6 (黑先):

正解图 (黑活):

黑 1 正确，以下弃子而在 3、5 位做成两眼。

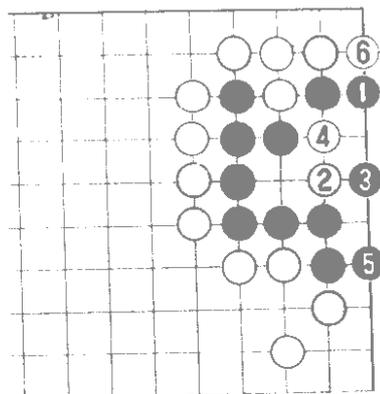
白 2 如在 3 位扳，则黑在 2 位立下也是活形。



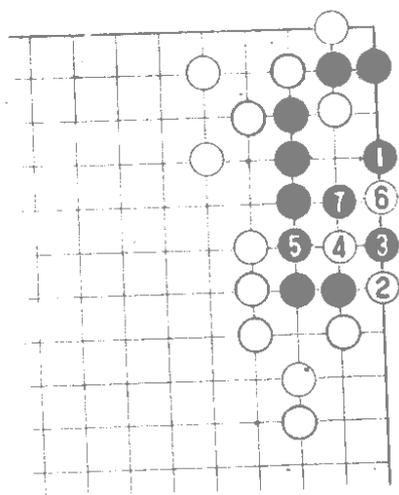
正解图

失败图（黑死）：

黑 1 恶手，白 2 至 6 后黑接不归。



失败图



正解图

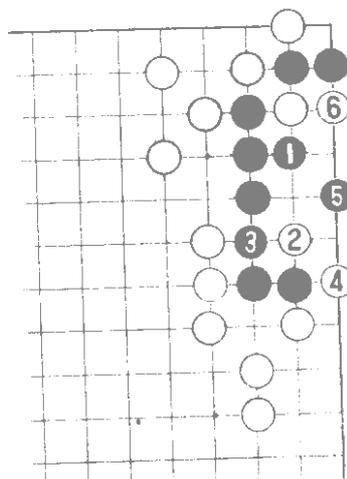
问题 7 （黑先）：

正解图（黑活）：

黑 1 与白 2 交换后，黑 3 挡是好手筋，以下至黑 7，白接不归。

失败图（死活）：

黑 1 无谋，白 2 以后黑无法应对，净死。

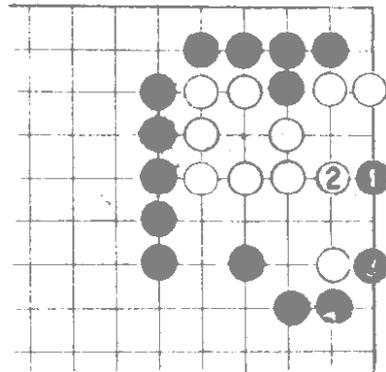


失败图

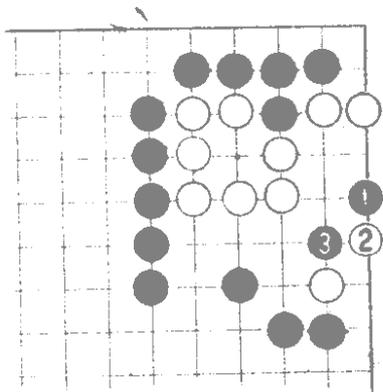
问题 8 (黑先) :

正解图 (白死) :

黑 1 是急所，白 2 时黑在 3 位渡过，白死。



正解图



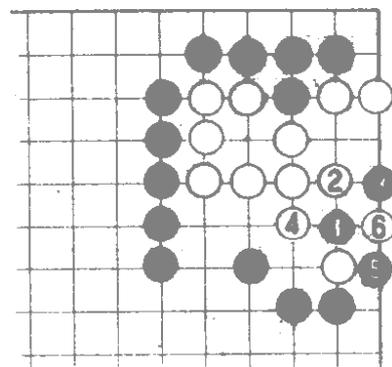
变化图

变化图 (白死) :

黑 1 时白改走 2 位，黑 3 后白仍无法做活。

失败图 (劫活) :

黑 1 恶手，白 2、4 后黑只好在 5 位做劫。

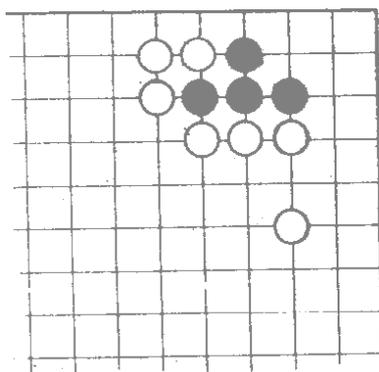


失败图

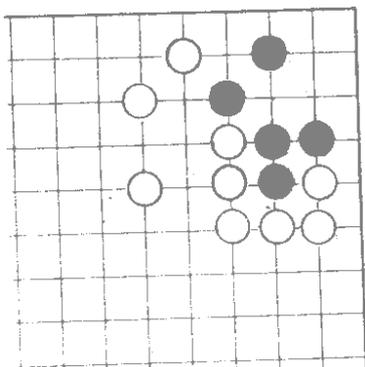
七 级

问题 9 (黑先):

白阵中的黑棋有无做活的手筋?



问题图 9



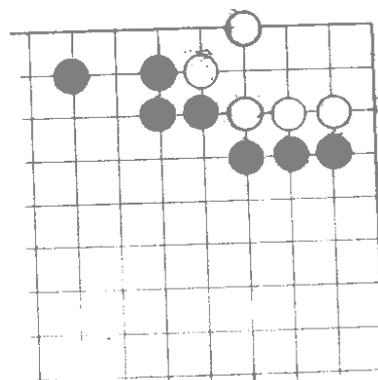
问题图 10

问题 10 (黑先):

第一手是关键。

问题 11 (黑先):

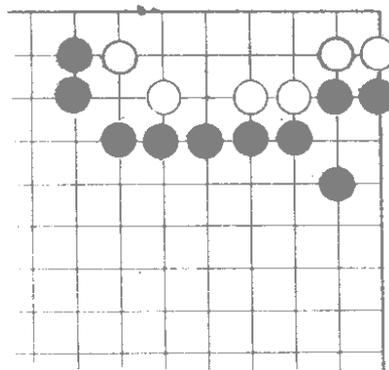
实战中这是有典型意义的一形，充满妙趣。



问题图 11

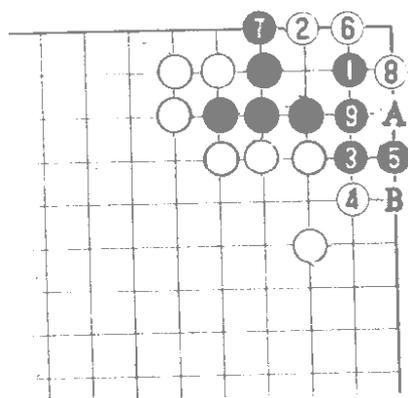
问题 12 (黑先):

乍看白眼位丰富，实则不堪一击。



问题图 12

解 答



正解图

问题 9 (黑先):

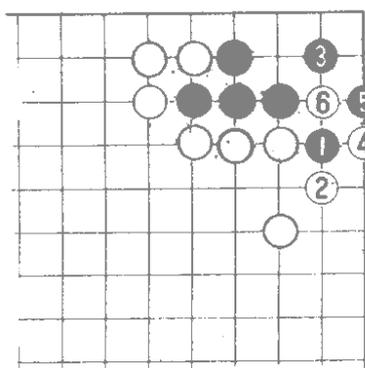
正解图 (双活):

黑 5 是好手。如在 A 位虎，白 B 立则成为打劫。

白 2 如在 3 位立，黑在 2 位虎也可做活。

失败图 (打劫活):

黑急于在 1 位扩大眼位，操之过急 至白 6 成为打劫活。

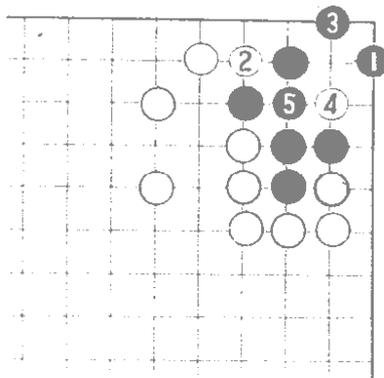


失败图

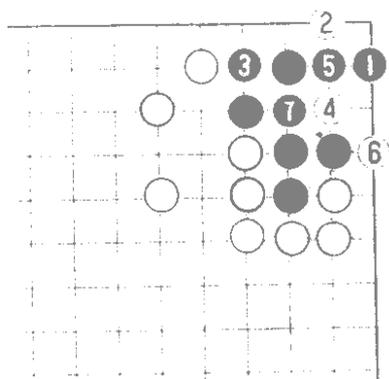
问题 10 (黑先) :

正解图 (黑活) :

黑 1 是急所, 以下至黑 5 成活形。



正解图



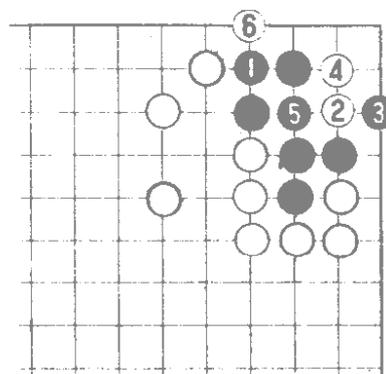
变化图

变化图 (黑活) :

黑 1 时白改走 2 位, 黑 3 至 7 后, 白 4 一子接不归, 黑仍活。

失败图 (黑死) :

黑 1 恶手, 白 2 以下至 6 将黑眼位夺取, 死棋。

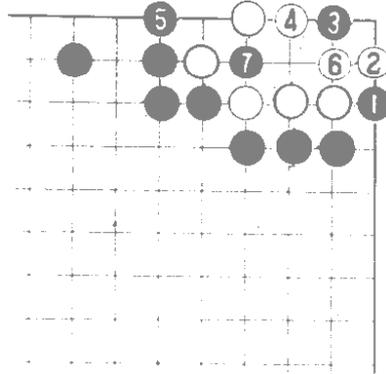


失败图

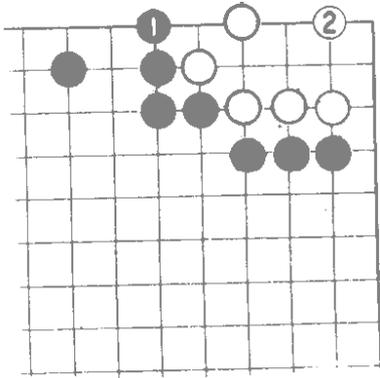
问题 11 (黑先):

正解图 (白死):

此形俗称“大猪嘴”，黑 1、3 的扳、点是杀白的关键两手。正如人们常说的：“大猪嘴，扳、点死”，就是这个道理。



正解图



失败图

失败图 (白活):

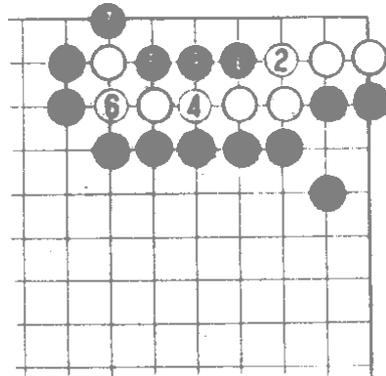
黑 1 显然不当，白 2 以后黑已无法杀白。

问题 12 (黑先):

正解图 (白死):

黑 1 是急所。

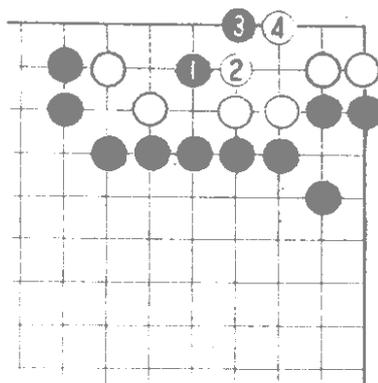
白 2 粘时，黑 3、5、7 从下面渡过，白净死。



正解图

失败图（白活）：

黑 1、3 的手筋在本形不能适用。

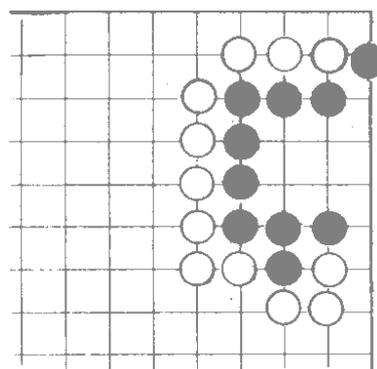


失败图

六 级

问题 13（黑先）：

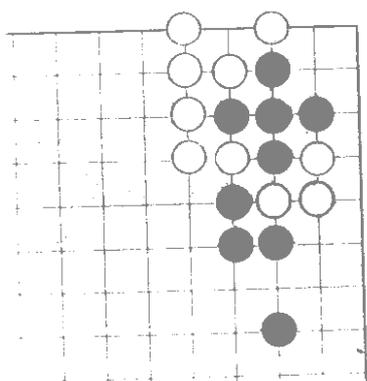
处于白阵中的黑棋怎样才能避免被杀死？



问题图 13

问题 14（黑先）：

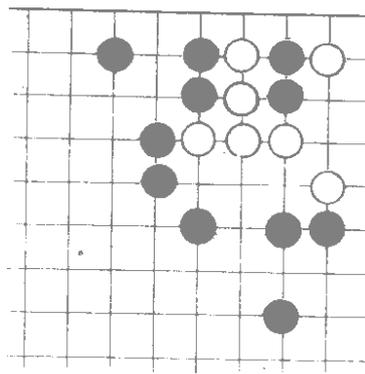
黑面临的问题是宽气。



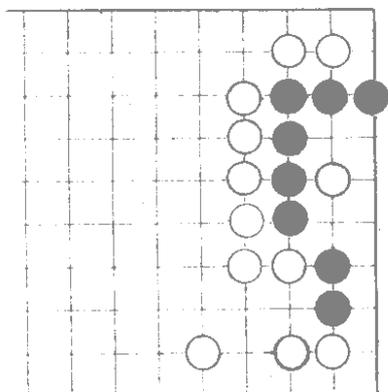
问题图 14

问题 15 (黑先) :

白形尚不完备, 黑有致命的攻击手筋。



问题图 15



问题图 16

问题 16 (黑先) :

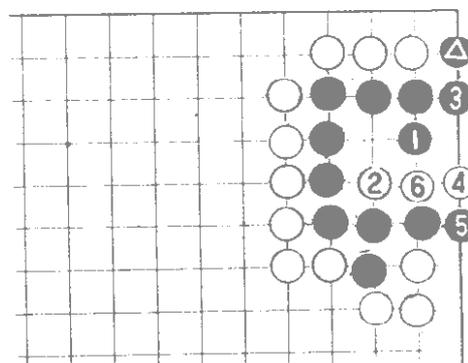
这是一个常识的问题, 实战中经常可以遇到。

解 答

问题 13 (黑先) :

正解图 (双活) :

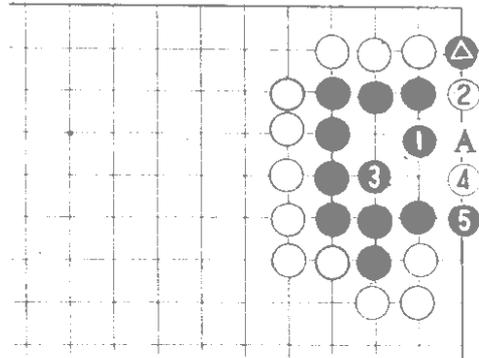
黑在有 \triangle 的场合, 走 1 位是正确的, 白 2 以下至 6 成为双活。



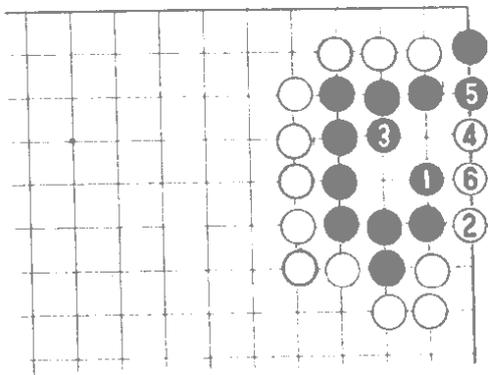
正解图

变化图（黑活）：

黑 1 时白改走 2 位。因黑有 △ 的作用，黑 5 后，白无法在 A 位粘。



变化图



失败图

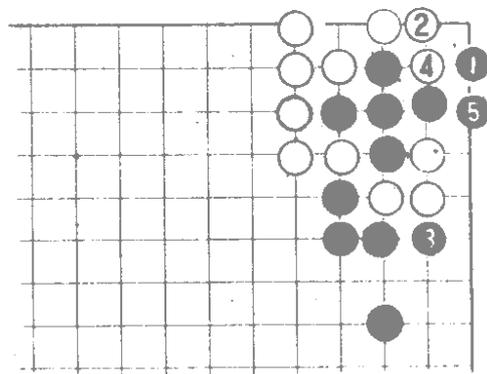
失败图（黑死）：

黑 1 恶手，白 2、4、6 后黑不活。

问题 14（黑先）：

正解图：

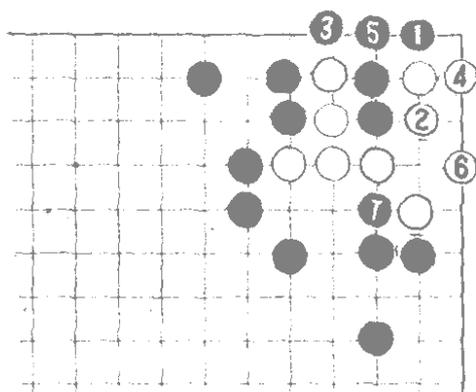
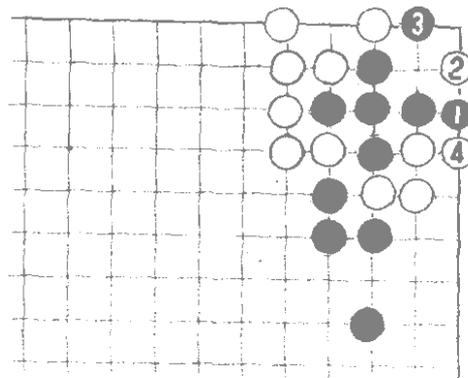
黑 1 是宽气的好手，白无法杀黑。



正解图

失败图（劫活）：

黑 1 立，白 2 靠好手，至白 4 成劫活。黑如直接在 3 位打吃白 1 后也成劫活。



正解图

失败图

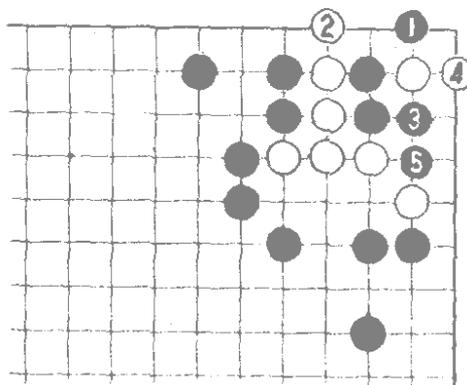
问题 15（黑先）：

正解图（白死）：

黑 1、3、5 是好手筋，以下白被杀是必然的。

变化图（白死）：

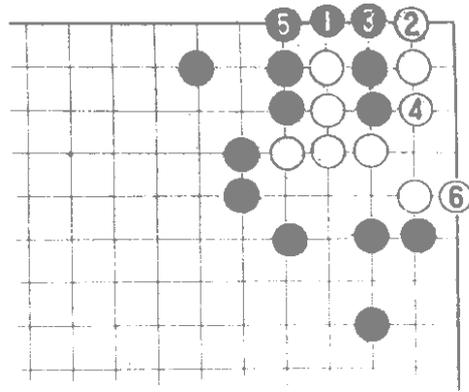
黑 1 时白改在 2 位立下，黑 3、5 后白无以应对，仍不能活。



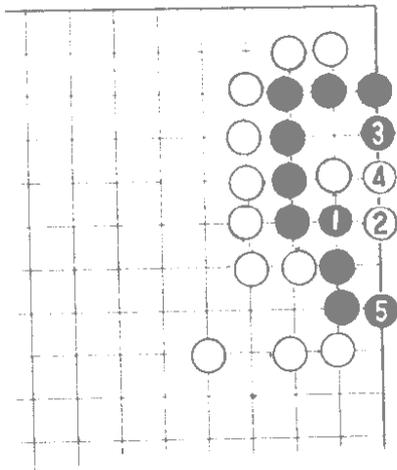
变化图

失败图（白活）：

黑 1 俗手，白 2、4 先手利用后在 6 位立下，活棋。



失败图



正解图

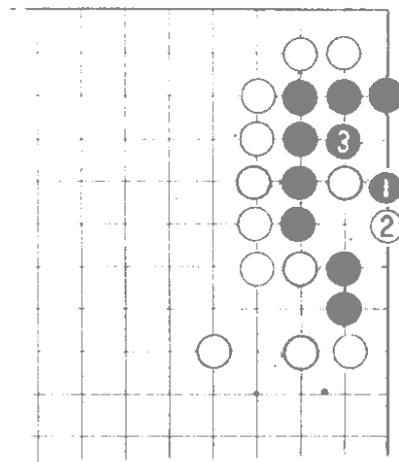
问题 16（黑先）：

正解图（双活）：

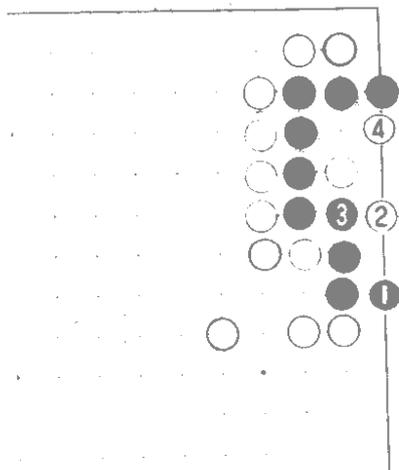
黑 1 正确，至 5 成为双活。白 2 如走 4 位，黑在 5 位立后仍是双活。

失败图一（劫活）：

黑 1 恶手，白 2 后黑只好在 3 位做劫。



失败图一



失败图二

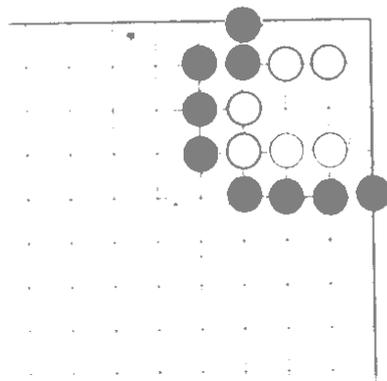
失败图二（黑死）：

黑在 1 位立更恶 白 2、4 后黑净死。

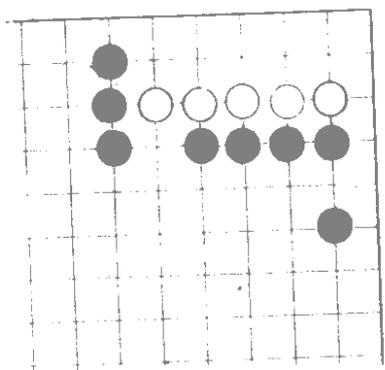
五 级

问题 17（黑先）：

白的缺点是形成了撞紧气。
有巧妙利落的攻法。



问题图 17



问题图 18

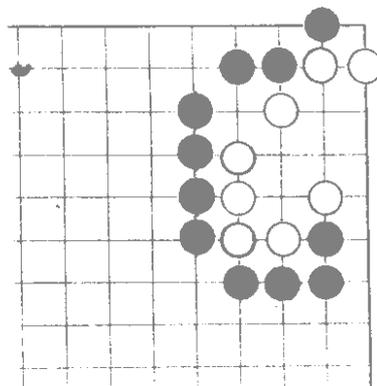
问题 18（黑先）：

不要为白形宽广所迷惑。

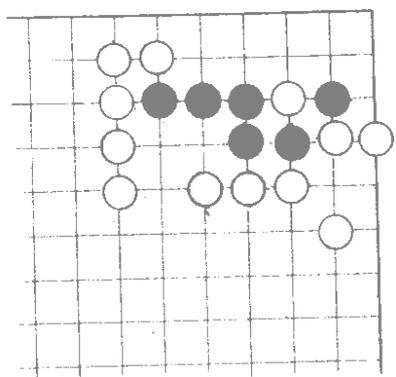
第一手是一般的攻法，第三手则是关键。

问题 19 (黑先) :

从外面攻还是从里面攻?
要以锐利的手筋解决问题。



问题图 19



问题图 20

问题 20 (黑先) :

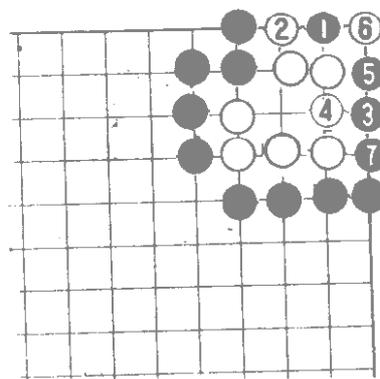
黑形令人担心, 但只要冷静思考, 做活是不难的。

解 答

问题 17 (黑先) :

正解图 (白死) :

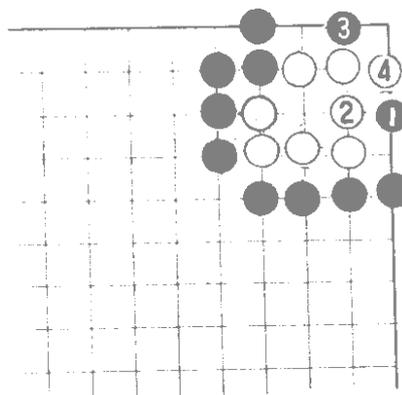
黑 1、3、5 次序好, 白死。白 4 如在 7 位挡, 黑在 4 位打吃, 白接不归。



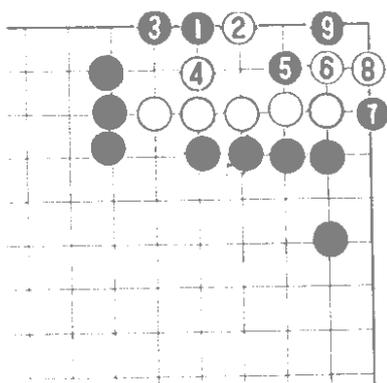
正解图

失败图（白活）：

黑先走 1 位次序错 白 2、4 后成活形。



失败图



正解图

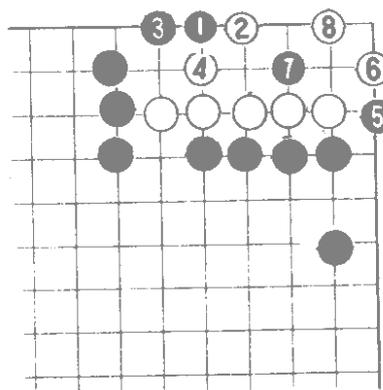
问题 18（黑先）：

正解图（白死）：

黑 1、3 与白 2、4 交换是常法，黑 5 则是关键，以下进行至 9，白死。

失败图（白活）：

黑 5、7 次序颠倒 白 6、8 做活。

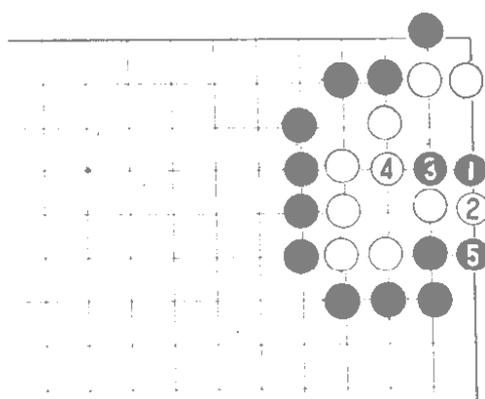


失败图

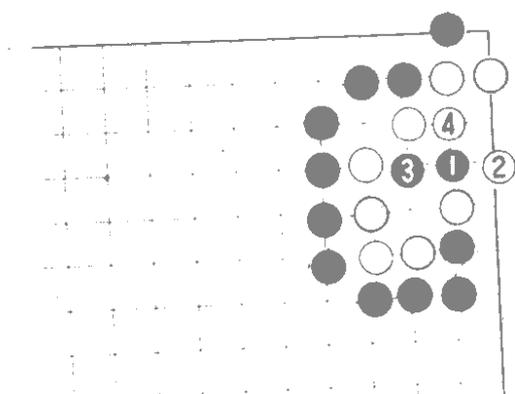
问题19（黑先）：

正解图（白死）：

黑1是要点。白2如改走3位，黑在2位退后白也死。



正解图



失败图

失败图（白活）：

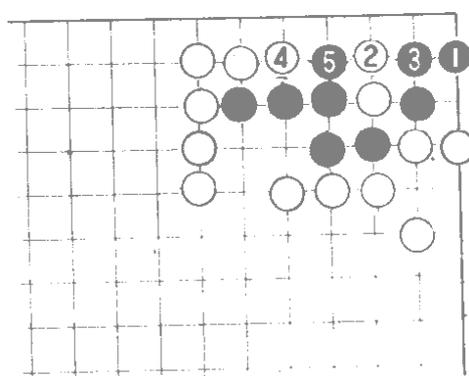
黑1恶手。至白4止，黑无法杀白。

黑3如走4位，白3后仍是活形。

问题20（黑先）：

正解图（黑活）：

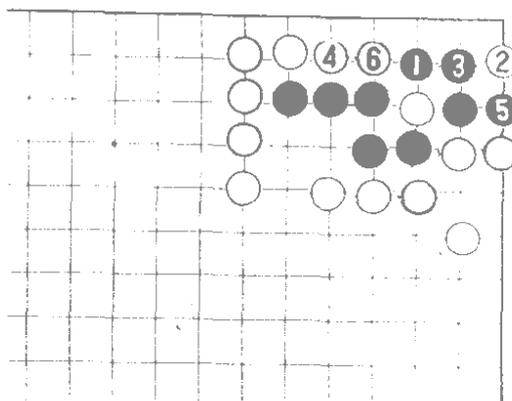
黑1尖是巧手，白2时黑3正确，白无法杀黑。



正解图

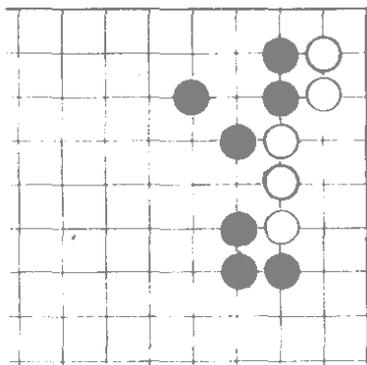
失败图（黑死）：

黑 1 恶手。白 2 至 6 是灭眼的锐利手筋，黑死。



失败图

四 级



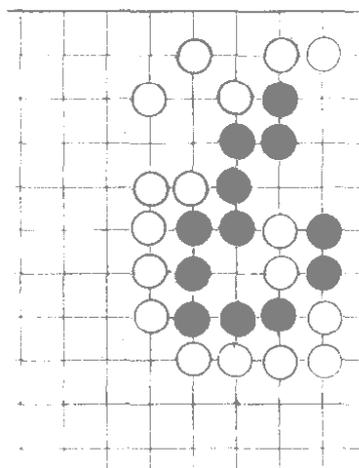
问题图 21

问题 21（黑先）：

要杀死白棋，则非要占据要点不可。这是一个基本问题。

问题 22（黑先）：

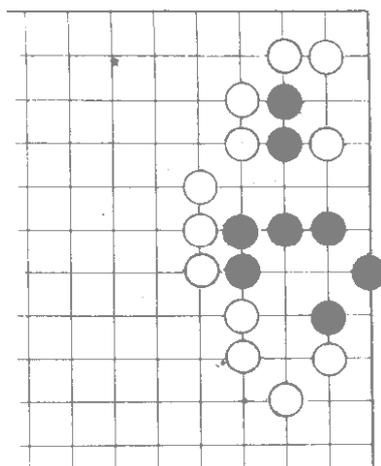
为了巧妙地做活，必须开动脑筋。这是常有的、应用范围较广的一种手筋。



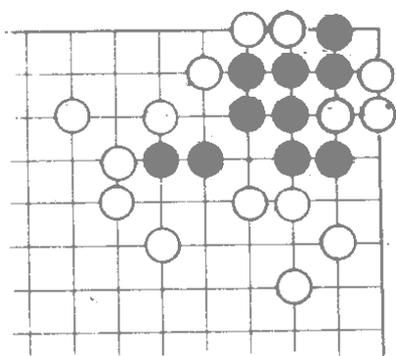
问题图 22

问题 23 (黑先):

处在白阵中的黑棋能脱险吗? 要树立弃子的观念。



问题图 23



问题图 24

问题 24 (黑先):

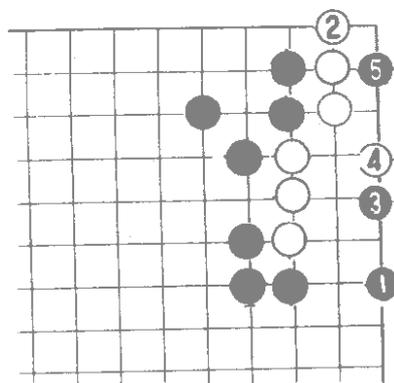
从形上来说, 黑相当危险。有起死回生的妙手。

解 答

问题 21 (黑先):

正解图 (白死):

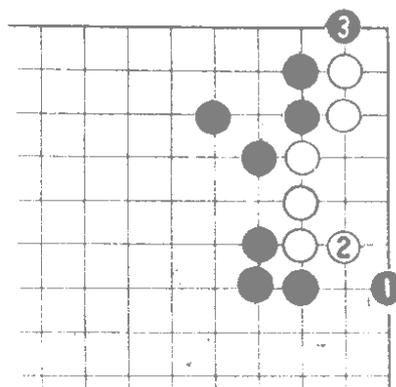
黑 1 是不为人注意的好点, 白难以做活。白 2 如在 4 位虎, 黑也可于 3 位碰, 白同样不活。



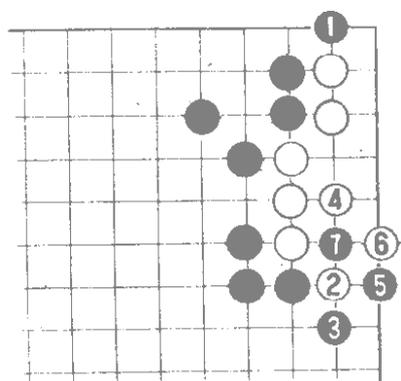
正解图

变化图（白死）：

黑 1 时，白改走 2 位，黑在 3 位扳后，白眼位也不足。



变化图



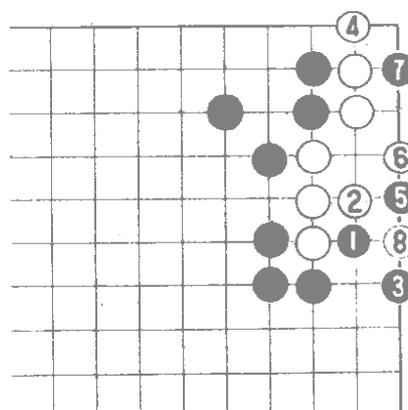
失败图一

失败图一（劫活）：

黑 1 错误，白 2 以后在 4、6 位做劫，黑失败。

失败图二（劫活）：

黑在 1 位扳亦不行。白 2 以下至 8 仍成为劫活。

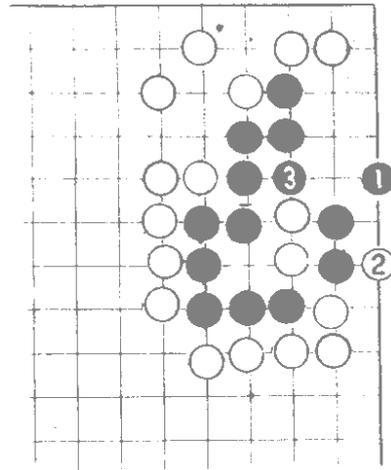


失败图二

问题 22(黑先):

正解图 (黑活)

黑 1 是极有道理的妙着，除此之外都不能脱险



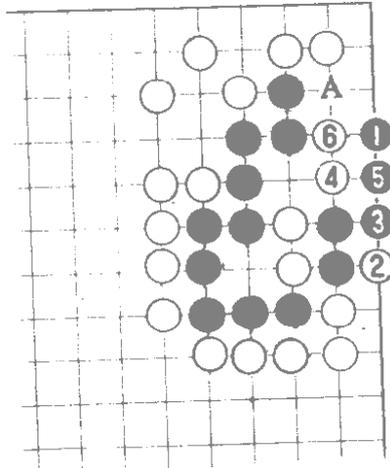
正解图

正解图

失败图一 (黑死):

黑 1 恶手，以下至白 6 黑死。

黑 3 如在 4 位退，白在 A 位冲黑也不活。

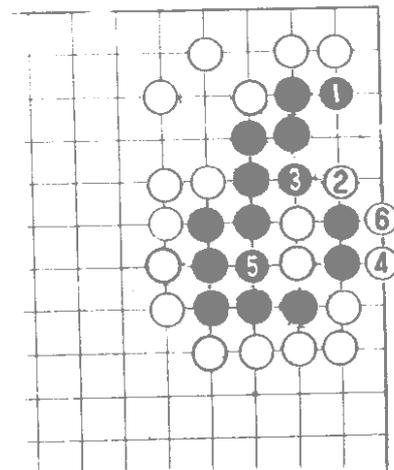


失败图一

失败图二(黑死):

黑平凡地在 1 位挡是不行的，白有 2 位扳的强手，以后可在 4、6 位渡过，黑死。

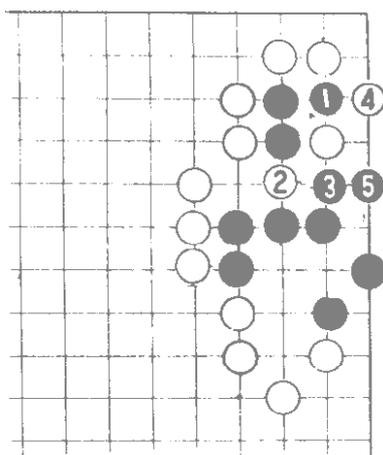
失败图二



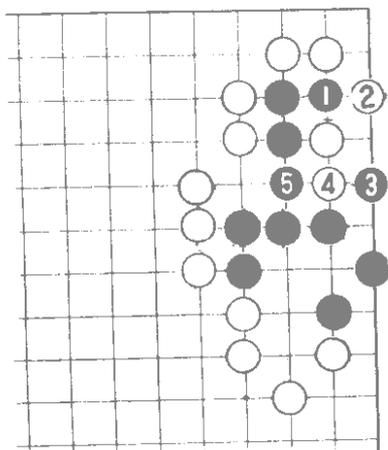
问题 23(黑先):

正解图(黑活):

黑 1 冲次序好。白 2 是必然的，黑在 3 位先手利用后，再 5 位立，活形。



正解图



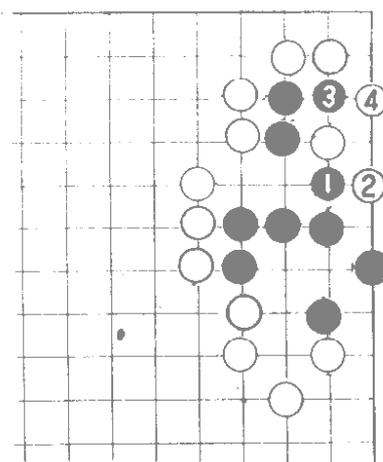
变化图

失败图(劫活):

黑 1 如在 2 位小尖，白则于 1 位挤，黑净死。以下成劫活。

变化图(黑活):

黑 1 时白改在 2 位打吃 黑 3 是好手 白 4 时黑 5 打吃，白接不归。

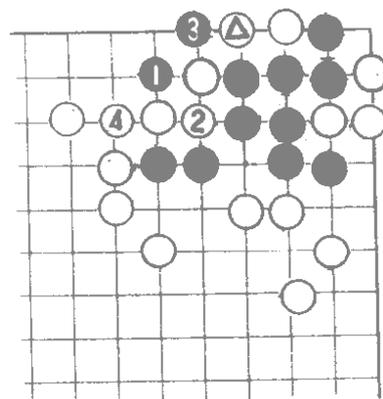


失败图

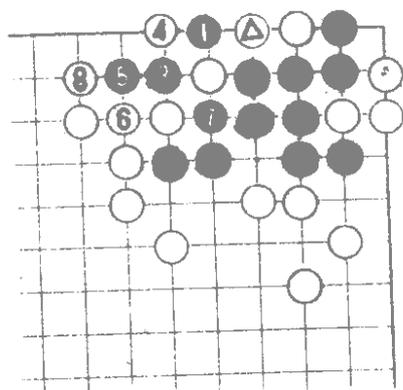
问题 24 (黑先):

正解图 (黑活):

黑 1 卡绝妙，此后在 3 位提子成为先手，活棋是必然的。



= △ 正解图



② = △ 失败图

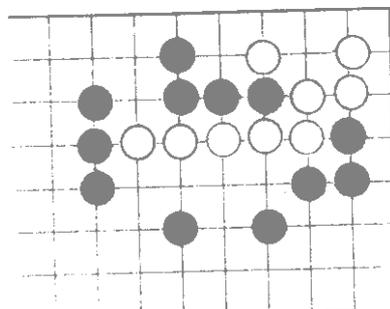
失败图 (劫活)

黑直接在 1 位提次序错白 2 以下至 8 严厉 结果成劫活。

三 级

问题 25 (黑先):

使白难以反抗的手段在哪里?



问题图 25

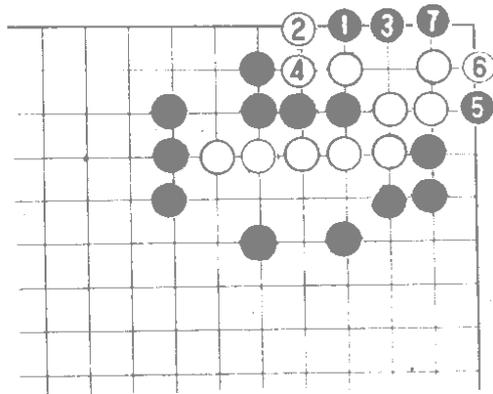
解 答

问题25（黑先）：

正解图（白死）：

黑1正确，至7止
白死。

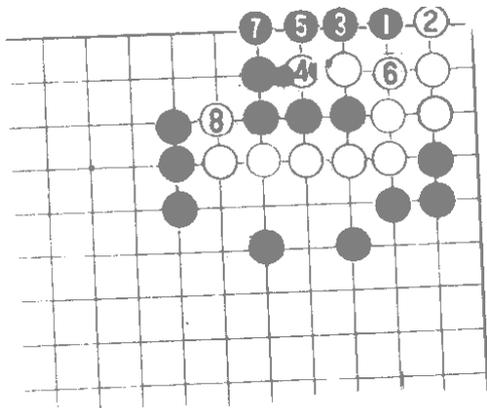
白2如改在3位打
吃黑2退，白仍不活。



正解图

失败图（白活）：

黑1恶手，白2挡
以后至8将黑吃掉。

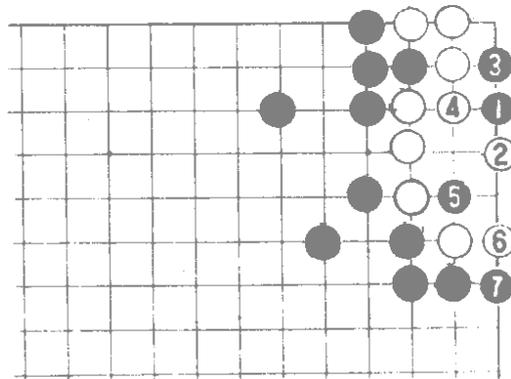


失败图

问题26（黑先）：

正解图（白死）：

黑1是眼形的急所。
白2时黑3是好手筋，
以下至黑7白二子接
不归，白死

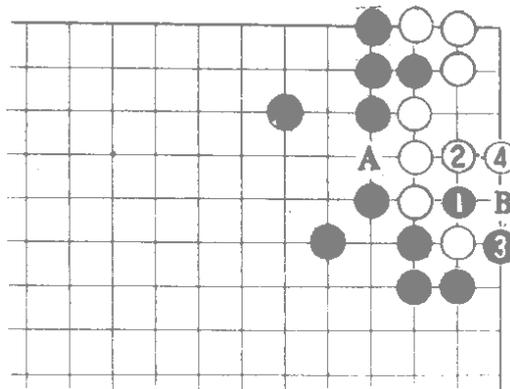


正解图

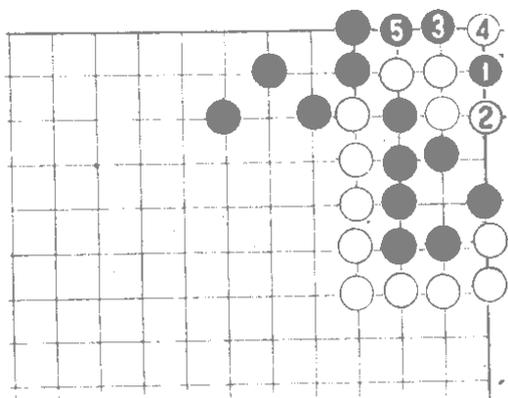
失败图（白活）：

黑 1 的攻击难以成立。白 2、4 后成活形。

因白 A 位空一气，黑如走 4 位，则白在 B 位虎。



失败图



正解图

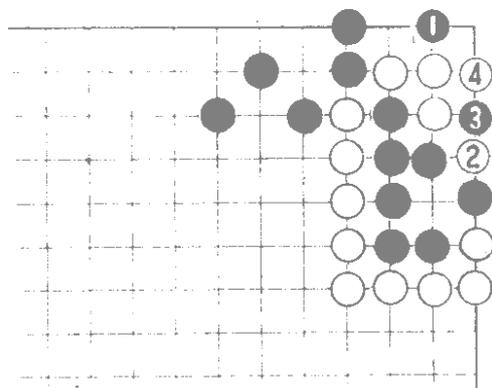
问题 27（黑先）：

正解图（白死）：

黑 1 的托绝好，白难以招架。

失败图（劫活）：

黑 1 恶手，白 2、4 后成为劫活。

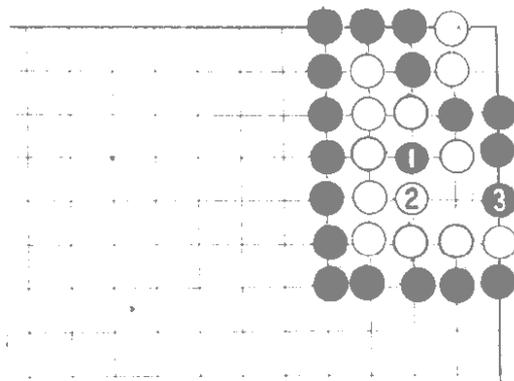


失败图

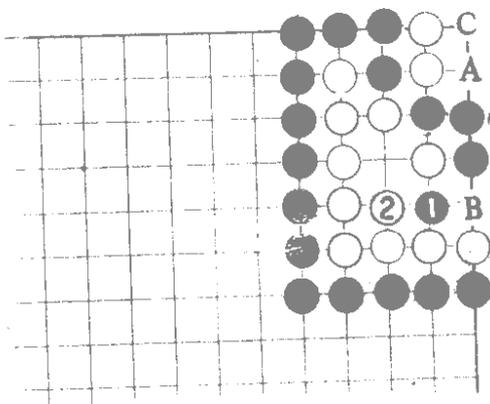
问题 28 (黑先) :

正解图 (白死) :

黑 1 好手 先手紧白
 一气。黑 3 后白两面不入
 气, 成“金鸡独立”形。



正解图



失败图

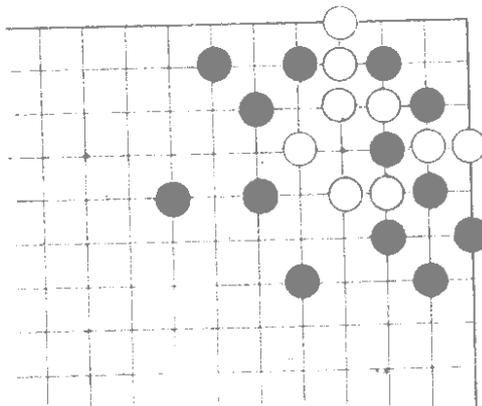
失败图 (打劫) :

黑 1 如走 A 位, 白
 则在 B 位打吃, 黑 C 提
 两子, 白在 2 位做活。
 现白 2 后, 成劫活。

二 级

问题 29 (黑先) :

乍看白眼位很大,
 细察却有漏洞。

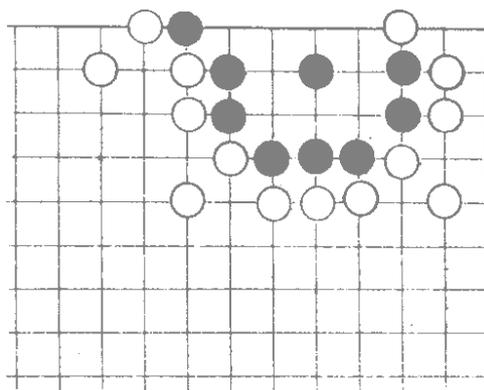


问题图
 29

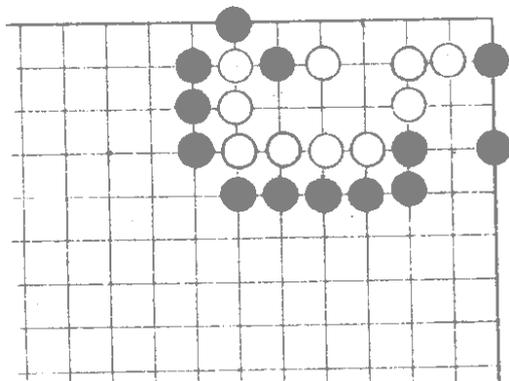
问题 30（黑先）：

这是常见的形。

黑须用冷静的态度
计算出活的次序。



问题图 30



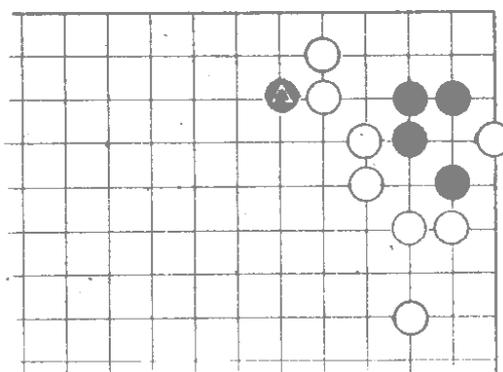
问题图 31

问题 31（黑先）：

这是多变之形，不
让白发挥韧劲的要点在
哪里呢？

问题 32（黑先）：

黑能活吗？关键是
能否发挥 ⊙ 的作用。



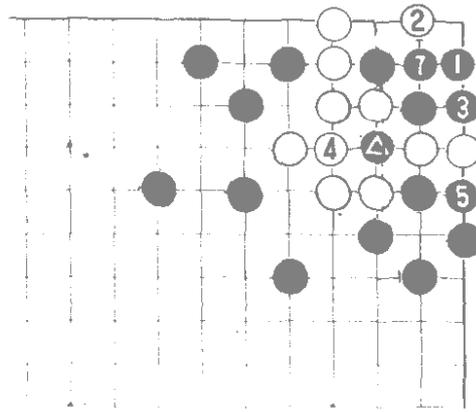
问题图 32

解 答

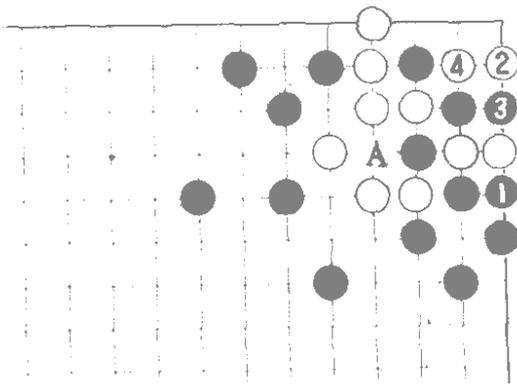
问题 29 (黑先):

正解图 (白死):

黑 1 是灭眼的要点，至黑 7 止，白角成“聚五”形。



⑥ = △ 正解图



失败图

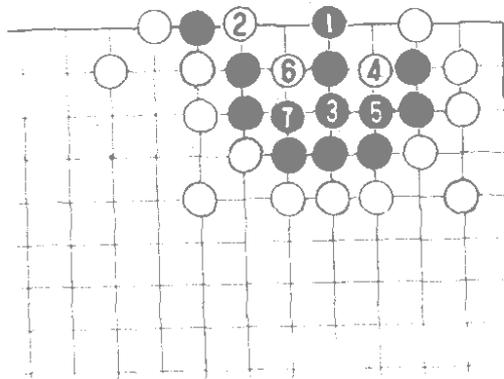
失败图:

黑 1 打恶手 白 2 好手，不能在 A 位提，否则将还原为正解图。

问题 30 (黑先):

正解图 (黑活):

黑 1 至 7 是正确的活棋手筋，白无法杀黑。这是格言“左右同形走中央”的典型一例。

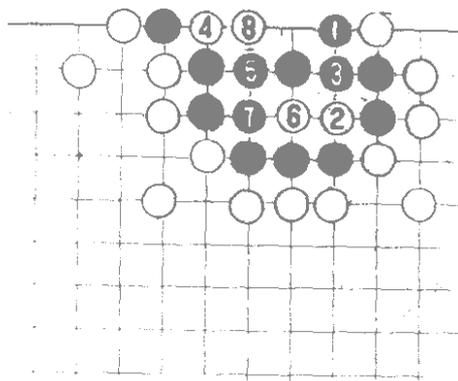


正解图

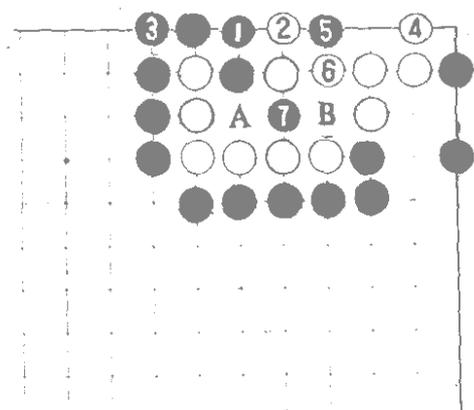
失败图（黑死）：

黑 1 俗手。

白 2 至 8 是连续的
灭眼手筋。



失败图



正解图

问题 31（黑先）：

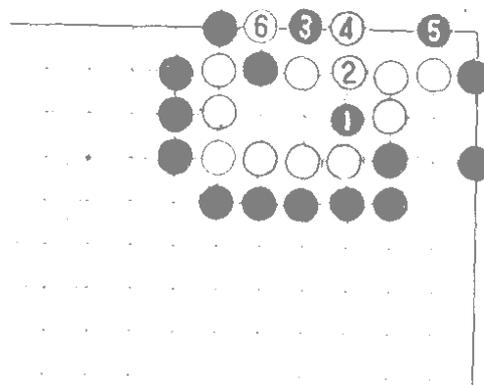
正解图（白死）：

黑 1、3 先粘回
绝妙，在吃棋时也是常
用的妙手。

白 4 如改走 A 位，
黑 B 打吃，白 7、黑 4。
白仍不活。

失败图一（劫活）：

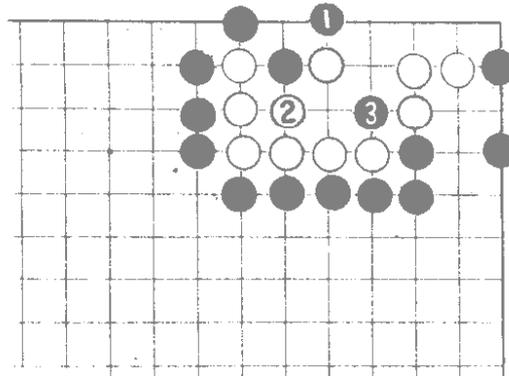
黑 1 错误，白 2 至
6 后成为劫活。



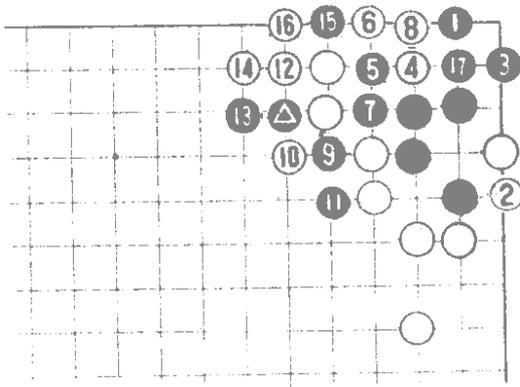
失败图一

失败图二（劫活）：

黑 1 仍错，白直接在 2 位打吃即成劫活。



失败图二



正解图

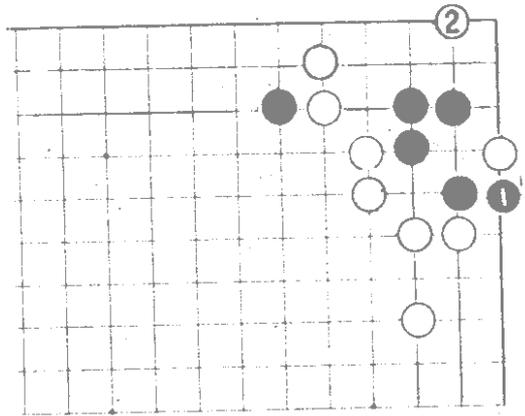
问题 32（黑先）：

正解图（黑活）：

黑 1 好手，△ 子的作用得到了发挥。以下至 17，白接不上。黑成活棋。

失败图（黑死）：

黑 1 恶手，白 2 大飞后，黑无活路。

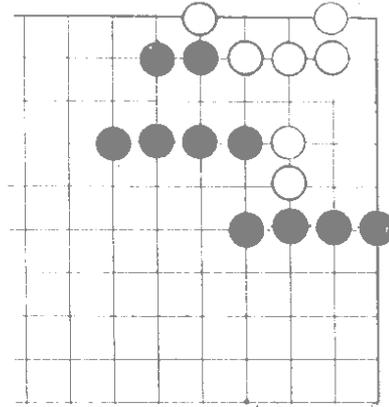


失败图

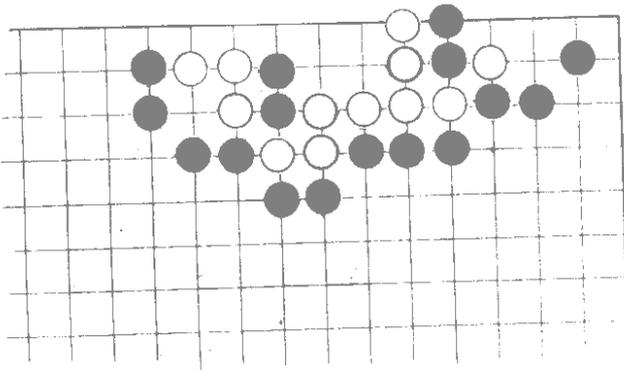
一 级

问题 33（黑先）：

白是富于弹力之形。
黑的精巧攻击，可使白
陷入绝境。



问题图 33



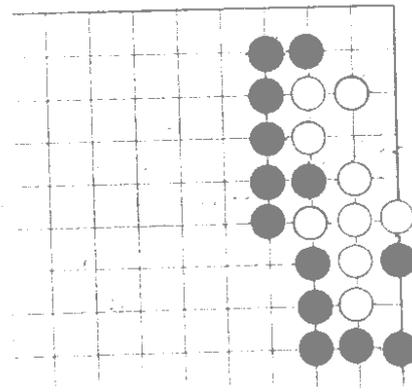
问题图 34

问题 34（黑先）：

由于白有韧性，
简单地攻是不能成
攻的。

问题 35（黑先）：

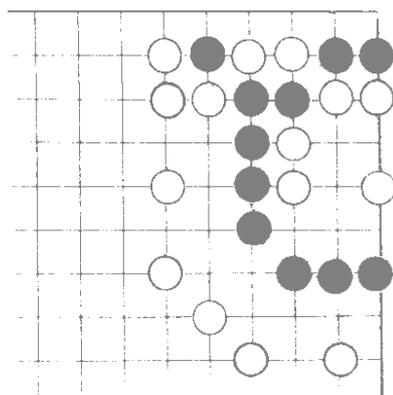
控制要点可杀白。



问题图 35

问题 36 (黑先) :

乍一看黑无生路，其实有隙可乘。



问题图 36

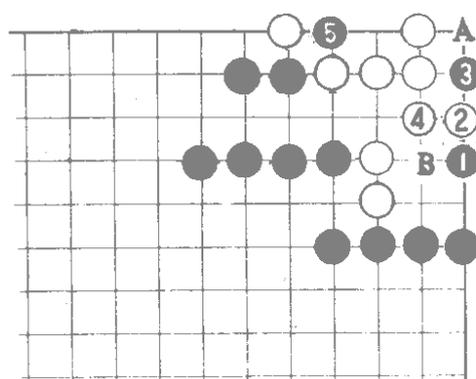
解 答

问题 33 (黑先) :

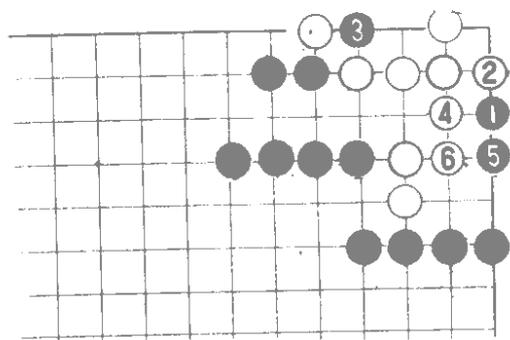
正解图 (白死) :

黑 1、3、5 次序绝妙。

白 4 如改在 A 位提，黑则走 B 位，白仍不活。



正解图



失败图

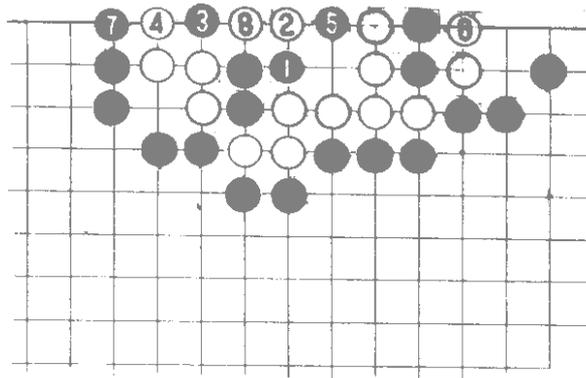
失败图 (白活) :

黑 1 恶手，白 2 至 6 后黑无法杀白。

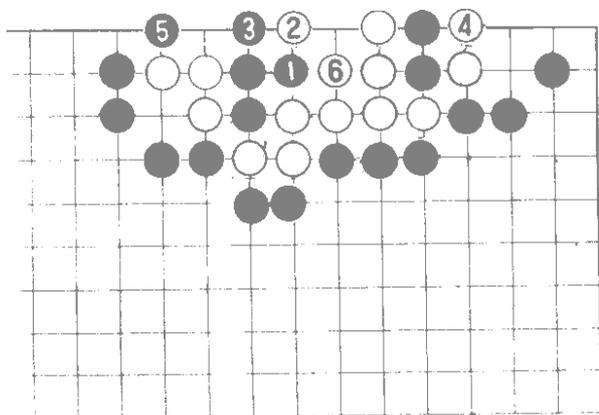
问题 34 (黑先) :

正解图 (白死) :

黑 1 至 7 次序好, 白被杀死。



⑨ = (3) 正解图



失败图

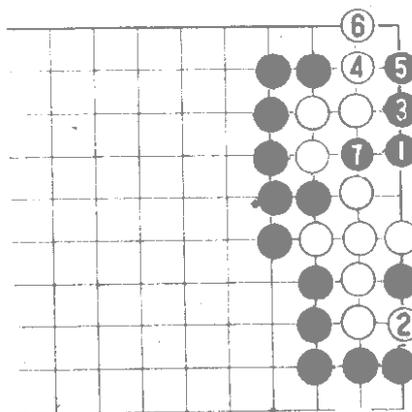
失败图 (劫活) :
黑 3 软弱, 白 6 后成为打劫。

问题 35 (黑先) :

正解图 (白死) :

黑 1 至 7 次序巧妙, 结果成为“金鸡独立”形, 白死。

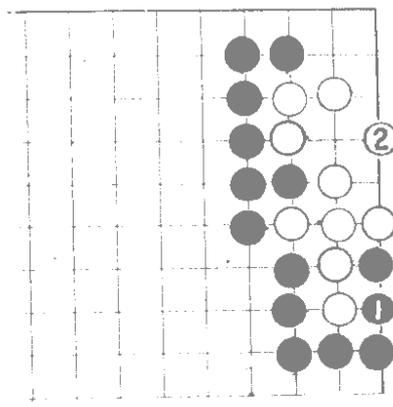
白 6 若走 7 位, 黑则在 6 位渡过, 白不入气, 仍不活。



正解图

失败图（白活）：

黑 1 无谋，白 2 净活。

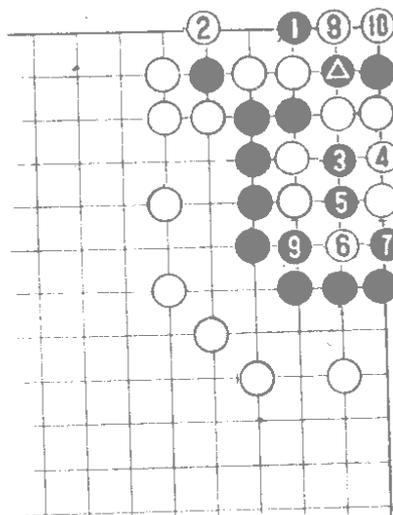


失败图

问题 36（黑先）：

正解图（黑活）：

黑 1 至 13 是一连串的手筋，
白棋被吃

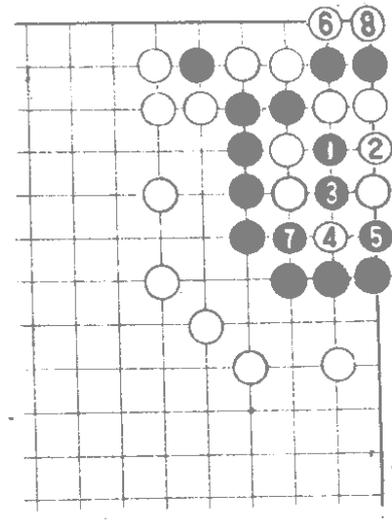


⑪ = (5) ⑬ = ② ⑫ = ③

正解图

失败图（黑死）：

黑 1 次序错，白 8 后黑无法做活。

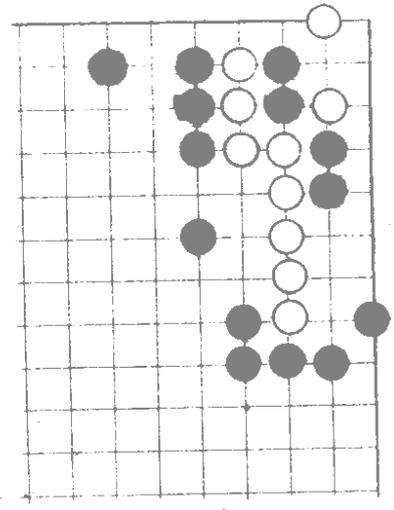


失败图

初 段

问题 37（黑先）：

此时黑有的一步“玄妙”的手筋。



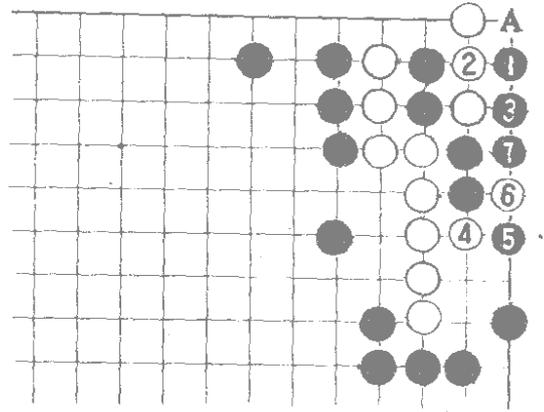
问题图 37

解 答

问题 37 (黑先):

正解图 (白死):

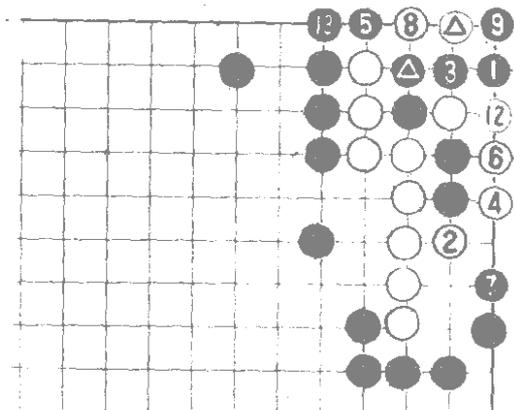
黑 1 是“玄妙”的一手，白无以应对。以下至 7 后，白 A 位不入气，净死。



正解图

变化图:

黑 1 后，白如先在 2 位挡，黑 3 粘必然，以下变化是很有趣的。黑 7 关键 此后形成“倒脱靴”，白仍净死。

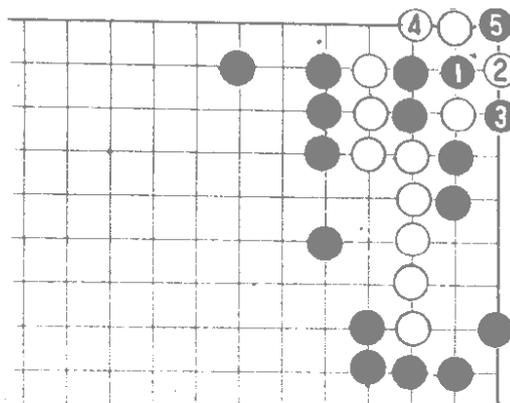


⑩ = (8) ⑪ = △ ⑭ = (8)

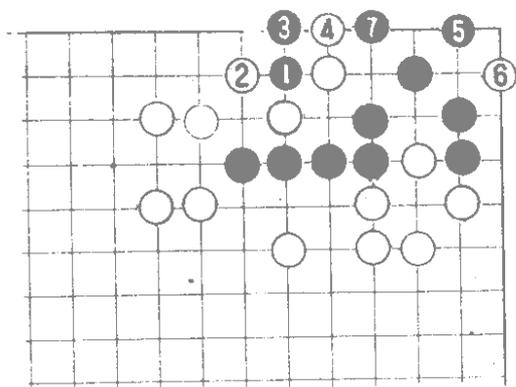
⑮ = △ 变化图

失败图（打劫）：

黑 1 冲吃，白 2、4 强手，成打劫活。



失败图



正解图

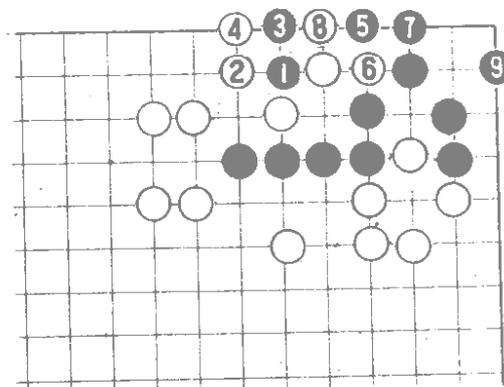
问题 38（黑先）：

正解图（黑活）：

黑 1 挤绝妙，白 2 后，黑 3 立更妙，白 4，黑 5、7 即可巧活。黑 3 立试问应手，在实战中是很实用的。

变化图：

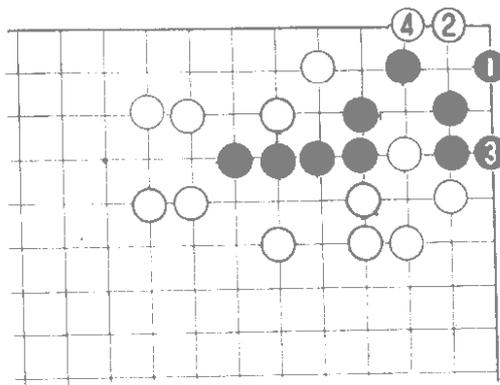
黑 3 后，白 4 如改在外面打，黑先 5 位尖，然后在 9 位也可做活。



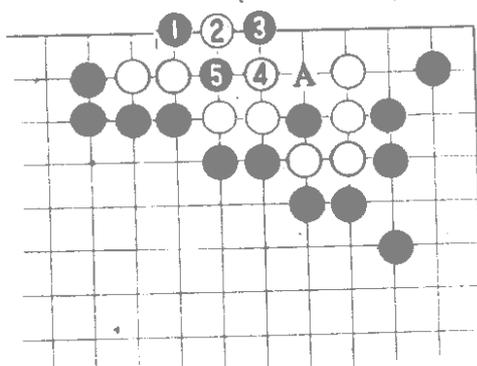
变化图

失败图（黑死）：

黑 1 恶手，白 2 后
黑无法成活。



失败图



正解图

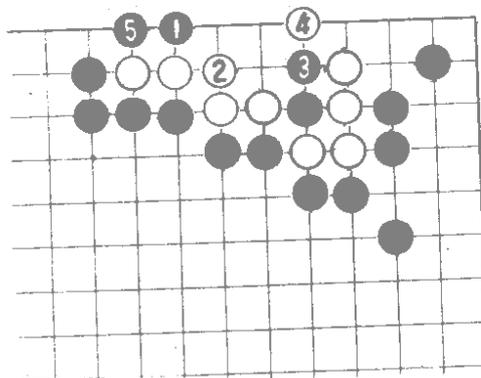
问题 39（黑先）：

正解图（打劫死）：

黑 1 夹手筋，以下
至 5 后，白成劫活。白
4 如走 5 粘 黑可 A 位长
成净死。

变化图

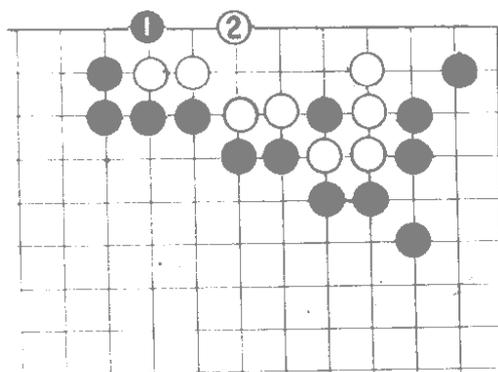
白 2 如改粘，黑先
3 位长关键，至黑 5 白
净死。



变化图

失败图：

黑 1 扳是乏味的一手，白 2 虎轻松做活。



失败图

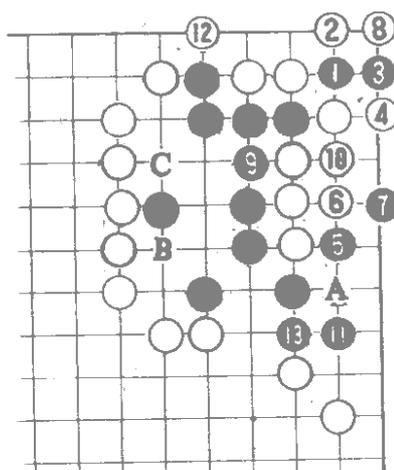
问题 40（黑先）：

正解图：

黑 1、3 断立后，5、7 连扳是巧妙的手筋，以下至 13 净活。

白 8 如于 A 位断，则黑有 10 位扑的手段。

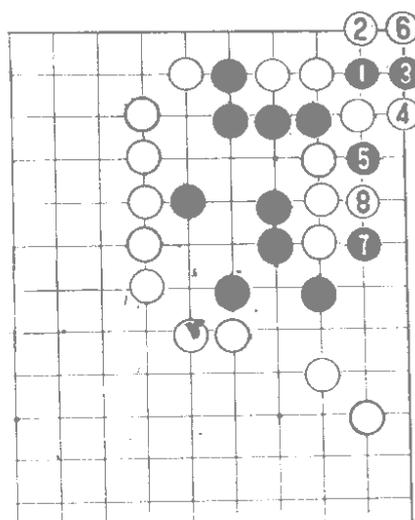
此形之后黑 B、C 两点必得其一，活棋。



正解图

失败图：

黑 5 先打，次序错误，白 8 后，黑无法做活。



失败图