0015234

围棋手筋大全

（日）藤泽秀行著　玄素 董华译

（下册）

蜀蓉棋艺出版社

围棋定式大全

〈日〉石田芳夫 著　李原 译

围棋布局大全

林海峰 著　江铸久译

围棋死活大全

赵治勋 著　白小川 译

围棋手筋大全

〈日〉藤泽秀行 著　廖八鸣 译

围棋定式大全

〔日〕石田芳夫 著　李原 译

定价：（平）9.40元
（精）11.50元

88年12月出版

《围棋定式大全》为日本著名九段棋手石田芳夫所著。作者对漫长棋史中所产生，而现在仍很流行的各种定式中，作了大量的整理，并选取其基本类型；每一种类型又选取了有代表性的定式，并用丰富的图解和文字加以说明，阅读本书，读者可对各种定式尽得详解。

这部大全分上、下两册。上册的内容为小目定式；下册的内容为目外、高目、星位及三三定式。共有各类定式变化四千多个。

本书是目前我国已出版的定式书籍中最全面、最系统、最实用的著作。因此，这本书既是一部工具书，又是一部学习、运用定式的好教材。这部书在我国的首次出版发行，必将受到广大围棋爱好者的欢迎。

围棋布局大全

林海峰 著　江铸久 译

定价：（平）9.40元
（精）11.50元

《围棋布局大全》是旅日棋士林海峰九段的经典巨著，收录了各种类型的布局，并就其发展变化、得失优劣进行了讲解。

本书取材于高水平的实战对局，集实战性、理论性、通俗性于一体，是广大围棋爱好者案头必备的布局教科书。

大凡钻研一门艺术，都要先习规矩而知方圆，然后才能标新立异，独辟蹊径。布局，是围棋中最难掌握的阶段；同时，又最能体现棋手的个性。《围棋布局大全》资料丰富，讲解畅达，定能帮助广大围棋爱好者领悟布局的“个中三昧”，提高布局水平，从而创造出自己的“三才四象”、“九宫八卦”。

围棋死活大全

赵治勋九段 著　白小川 译

定价：（平）7.50元
（精）9.80元

《围棋死活大全》是日本超一流九段赵治勋编著的一部大型围棋死活工具书。本书分为上、下两卷。上卷为基本死活部分，第一章，角上的死活；第二章，边上的死活；第三章，实用死活，下卷为古典死活部分，第一章，玄玄棋经；第二章，官子谱；第三章，棋经众妙。

本书包罗围棋死活之万象，无所不及，无所不有，不仅收集了各种常见类型的围棋死活，而且对古典围棋死活也作了整理归类。

本书具有解说明快、简练、实用性强、查检方便等特点，是广大围棋爱好者必备的围棋死活工具书。

围棋手筋大全

〔日〕藤泽秀行 著　廖八鸣 译

定价：（平）9.40元
　　（精）11.50元

《围棋手筋大全》是日本著名九段棋手、第一届中日围棋擂台赛日方主将藤泽秀行的重要著作，原由日本棋院出版。

手筋，又称妙手，在围棋的全部技战术门类中占有特殊的地位。围棋经典作家认为，手筋是围棋艺术美的根源，是所有下棋人的共同财产。正因为如此，手筋历来倍受棋手们的珍视，他们把在对局中如何发现手筋，如何掌握和运用手筋，作为提高棋艺水平的主要台阶。

《围棋手筋大全》分上、下册，共6部分49节，收集了各种形态、各种功能的手筋1000多例，全书规模浩大，内容丰富，且编排科学，检索极为方便，实为所有围棋爱好者必备的、极有价值的工具书。

《围棋实战技巧手册》（全八册）

《围棋实战技巧手册》是日本棋院最新推出的一套围棋教学丛书。该书选题精细，解说简明易懂，极富哲理。其系统性、趣味性和理论性之强是该书的一大特点，因此在日本被视为“现代围棋必读教科书”，从问世之初，即受到围棋爱好者的青睐，为满足我国日渐增多的围棋爱好者的需要，蜀蓉棋艺出版社特约请了一批名家进行翻译，译者均为专业棋手及日语工作者，印刷采用全照相制版胶印，装帧亦十分精美，因此该书既有极强的实用价值，又有较高的收藏价值。

《围棋实战技巧手册》一套共八本，包罗了围棋中的各个部分，可说是一套在手，应有尽有。各分册书名及具体内容如下：

一《布　　局》2.50元　二《星定式》2.50元
三《分先定式》2.50元　四《死　活》2.20元
五《官　　子》2.50元　六《模样攻防》2.50元
七《骗着破骗着》2.50元　八《手　筋》2.50元

531879
0015234

围棋手筋大全

下册

（序盘·终盘部分）

日本九段　藤泽秀行　著

玄素 董华　译

序　言

在本卷收入“布局、对杀、死活、官子”的手筋。与上卷“战斗的手筋”加在一起，这样就总汇了围棋全部的手筋。

在上卷，我把能使棋子发挥出最大效率的着手称为手筋，这个定义，在本卷也不变。在布局阶段，棋子的效用因棋子分散而难于理解；对杀和死活中，棋子的效用又因棋子集中而容易使人迷惑；在官子阶段，又必须将棋子效用之质换算成量，因此，这些都不能指望象战斗的手筋那样，容易得出结论。但是，为了达到每一个目的，要求把握最佳着点和正确的次序，这无论在中盘、序盘、终盘都是一致的。所谓手筋，就是在从开局到终局的道路上铺下的踏脚石，其中有无数相类似的型。

根据棋的构想来分类，在官子方面特别难以区分。但反过来，想把一局棋按布局、作战、官子等分类本身也有问题，也许应更进一步尝试用综合的观点来分类。将来还可考虑，与其说手筋，莫如按每一步棋的目的来分析，编成更高层次的辞典。

无论如何，在前人没有尝试的领域首先涉足，并取得一定的成果，我已感到满足。将这部书称作“大全”，在体系上还不够完备，将它称为“手筋读本”或“实力培养问题集”等，则又不能概括它的全部内容，但可以这样说，本书已具备了极为生动的手筋著作体裁。如果本书能作为阶梯，

激发出读者向更深奥的领域探索的热情，作为本书作者，将感到无比喜悦。

在本卷的写作过程中，曾参考了许多有关的著作，这都按“凡例”中说明的作了处理，但对近来的著作就没有一一举名了，仅在此再次表示谢意。我今后将为更进一步发掘全体棋手的共同财产——手筋，而继续努力。

藤泽秀行

1978年4月

责任编辑：丁开明
封面设计：陈克刚
校　　对：徐　杨　惠　晴

围棋手筋大全(上下册)　（日）藤泽秀行著　玄霖　董华译

蜀蓉棋艺出版社出版　　四川省新华书店发行
成都青龙巷9号　　成都印刷一厂印刷
787×1092毫米32开本　　32印张　592千字
1989年9月第1版　　1989年9月第1次印刷　　印数：1—20,000册

ISBN7—80548—156—3/G·157　（复膜）每套定价：9.40元
ISBN7—80548—183—0/G·184　（精）每套定价：11.50元

序盘·终盘部分

目录·索引

第一部　布局的手筋……(15)
第二部　对杀的手筋……(117)
第三部　死活的手筋……(187)
第四部　官子的手筋……(409)

*W15234

围棋手筋大全

下册

（序盘·终盘部分）

日本九段　藤泽秀行　著

玄素 董华　译

新华书店北京发行所

序　言

在本卷收入“布局、对杀、死活、官子”的手筋。与上卷“战斗的手筋”加在一起，这样就总汇了围棋全部的手筋。

在上卷，我把能使棋子发挥出最大效率的着手称为手筋，这个定义，在本卷也不变。在布局阶段，棋子的效用因棋子分散而难于理解；对杀和死活中，棋子的效用又因棋子集中而容易使人迷惑；在官子阶段，又必须将棋子效用之质换算成量，因此，这些都不能指望象战斗的手筋那样，容易得出结论。但是，为了达到每一个目的，要求把握最佳着点和正确的次序，这无论在中盘、序盘、终盘都是一致的。所谓手筋，就是在从开局到终局的道路上铺下的踏脚石，其中有无数相类似的型。

根据棋的构想来分类，在官子方面特别难以区分。但反过来，想把一局棋按布局、作战、官子等分类本身也有问题，也许应更进一步尝试用综合的观点来分类。将来还可考虑，与其说手筋，莫如按每一步棋的目的来分析，编成更高层次的辞典。

无论如何，在前人没有尝试的领域首先涉足，并取得一定的成果，我已感到满足。将这部书称作“大全”，在体系上还不够完备，将它称为“手筋读本”或“实力培养问题集”等，则又不能概括它的全部内容，但可以这样说，本书已具备了极为生动的手筋著作体裁。如果本书能作为阶梯，

激发出读者向更深奥的领域探索的热情，作为本书作者，将感到无比喜悦。

在本卷的写作过程中，曾参考了许多有关的著作，这都在“凡例”中说明的作了处理，但对近来的著作就没有一一举名了，仅在此再次表示谢意。我今后将为更进一步发掘全体棋手的共同财产——手筋，而继续努力。

藤泽秀行

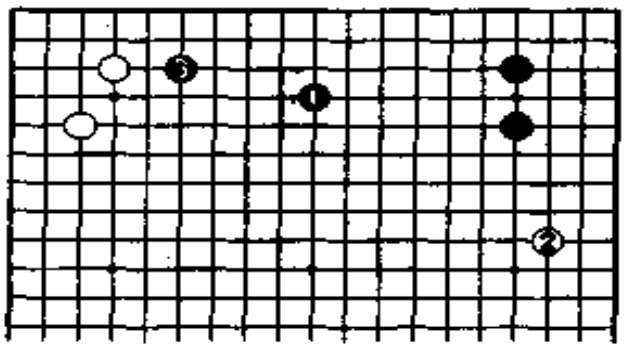
1978年4月

序盘·终盘部分

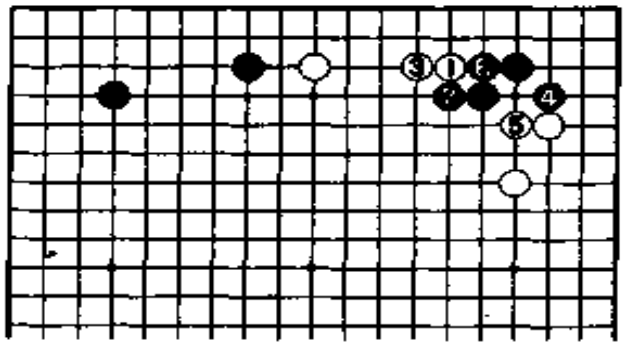
目录·索引

第一部　布局的手筋……（15）
第二部　对杀的手筋……(117)
第三部　死活的手筋……(187)
第四部　官子的手筋……(409)

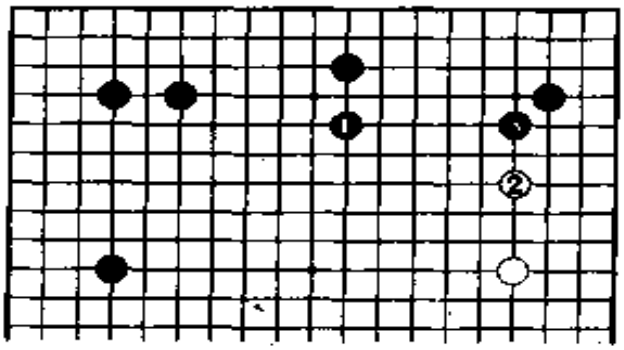
展开的手筋（16）　接近的手筋（37）　扩大的手筋（57）



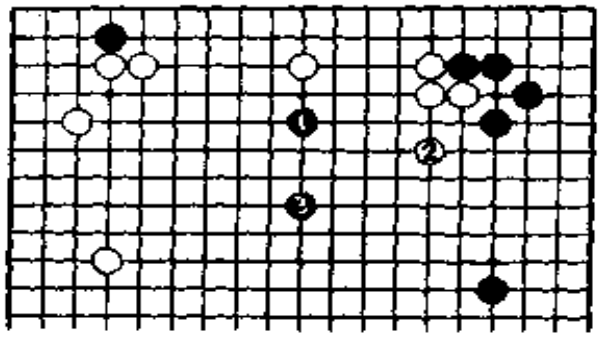
大场的拆（黑先）



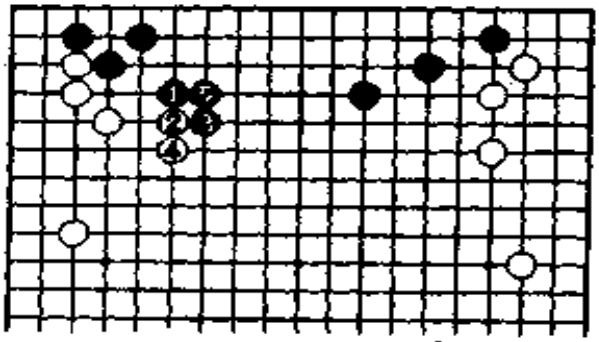
急所（白先）



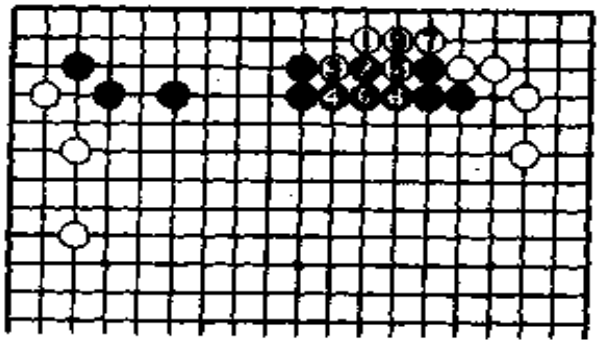
关（黑先）



镇（黑先）

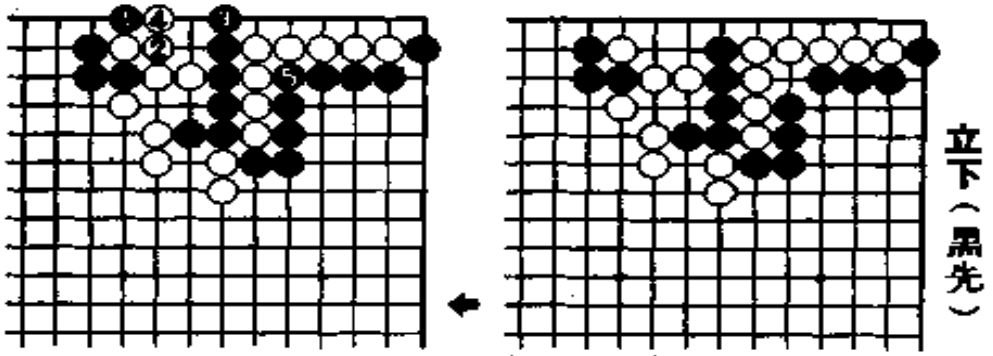


小飞（黑先）

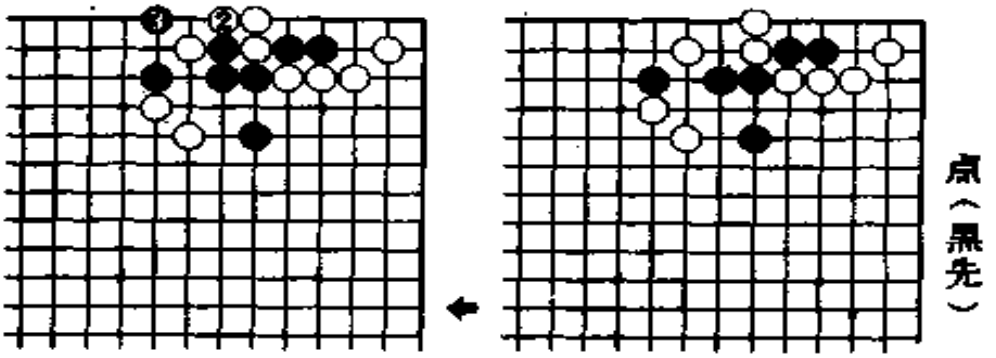


点入（白先）

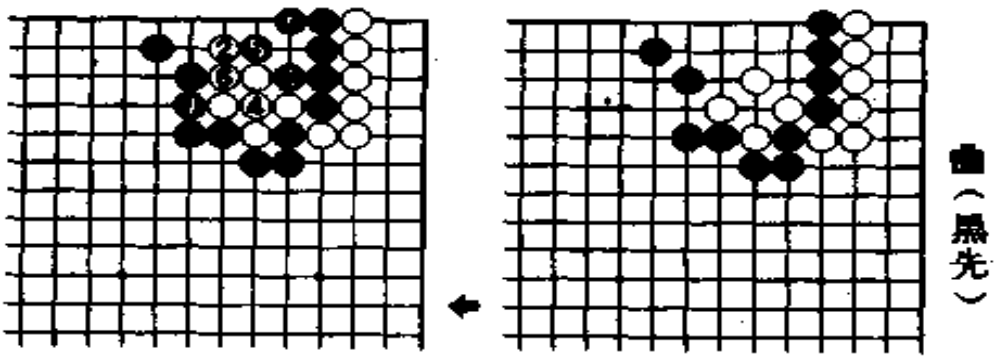
便消的手筋（72）　围空的手筋（88）　打入的手筋（102）



立下（黑先）



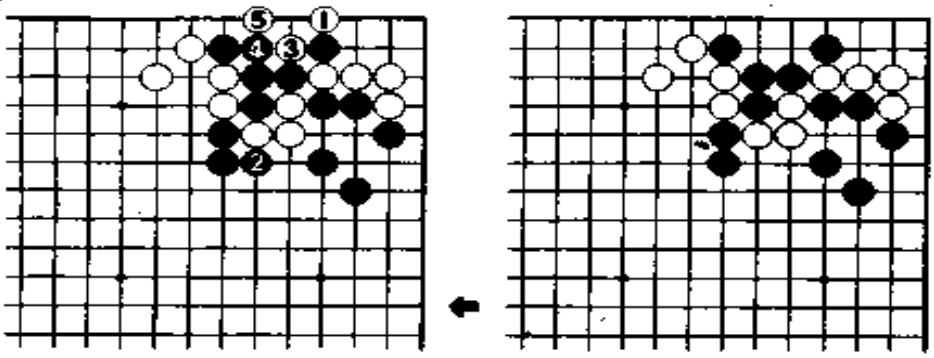
点（黑先）



曲（黑先）

长气的手筋（118）
紧气的手筋（136）
有眼杀无眼的手筋（153）

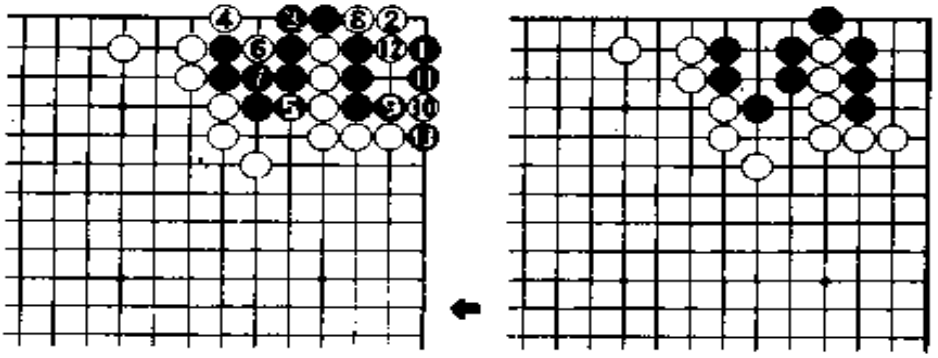
打劫的手筋（167）



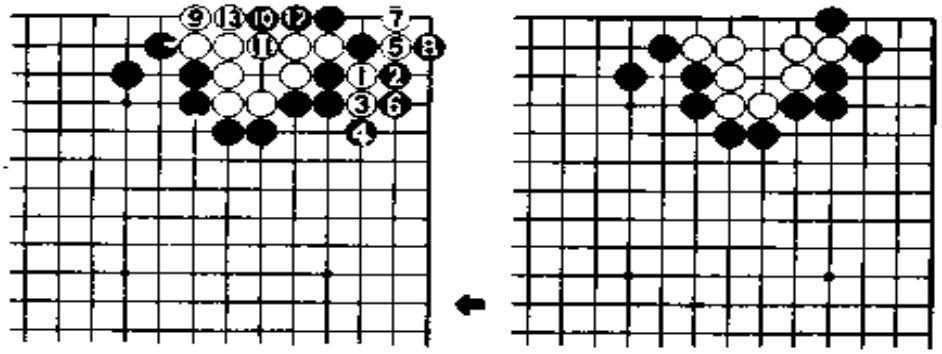
夹（白先）

〔第三部〕死活的手筋

确保眼形的手筋（188）
扩大地域的手筋（210）

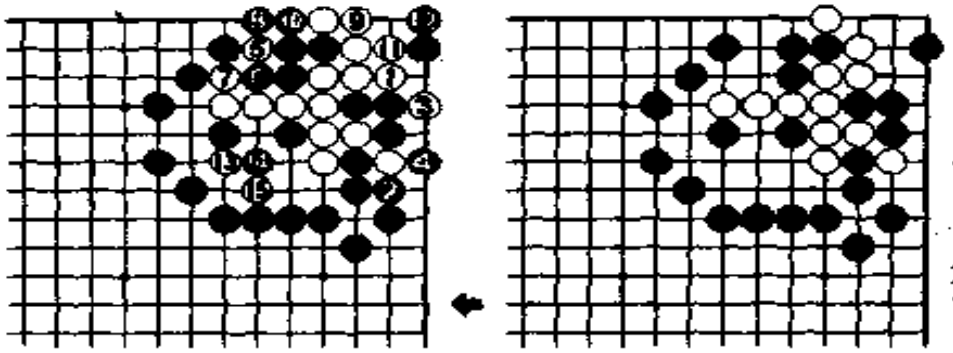


跳（黑先）

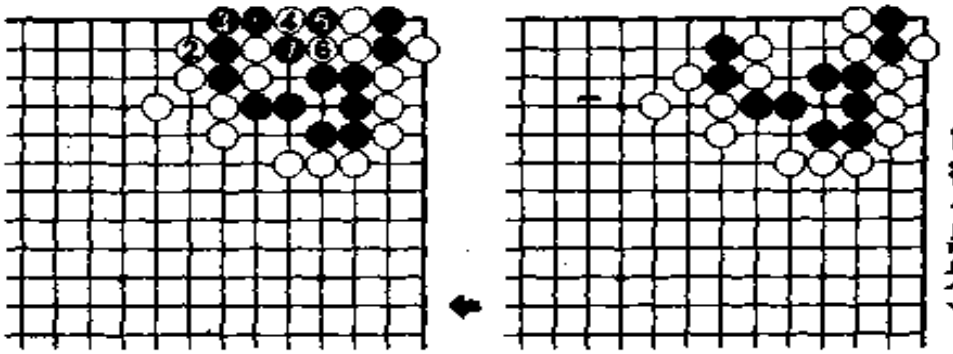


断入（白先）

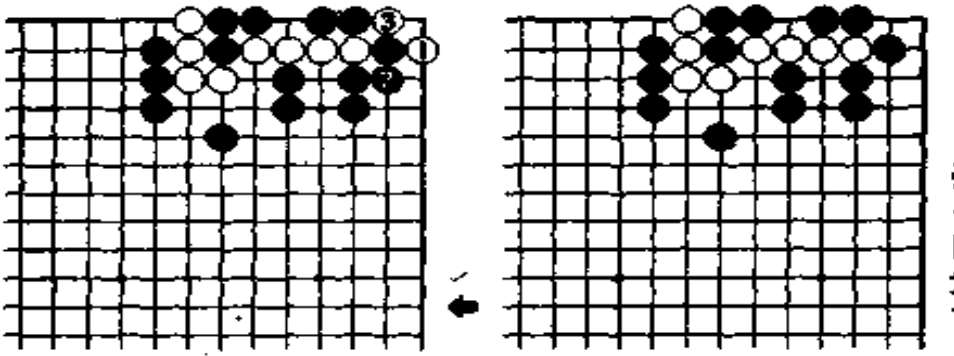
利用气紧的手筋（232）吃子做活的手筋（254）以劫做活的手筋（276）破坏眼形的手筋（298）



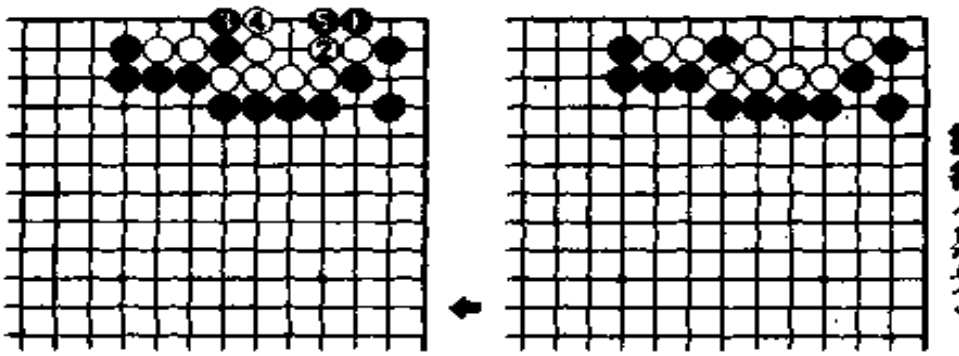
团（白先）



倒扑（黑先）

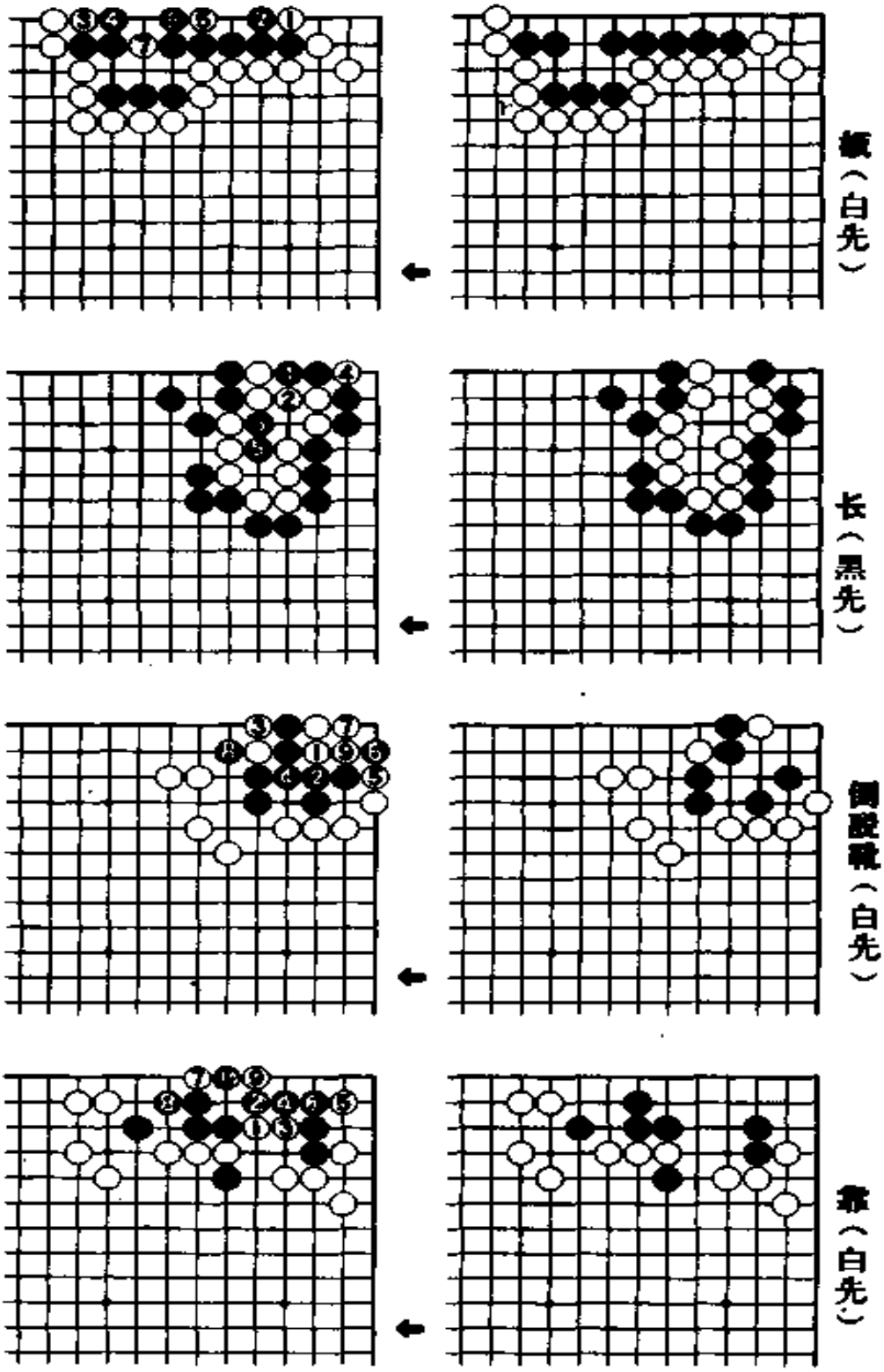


夹（白先）

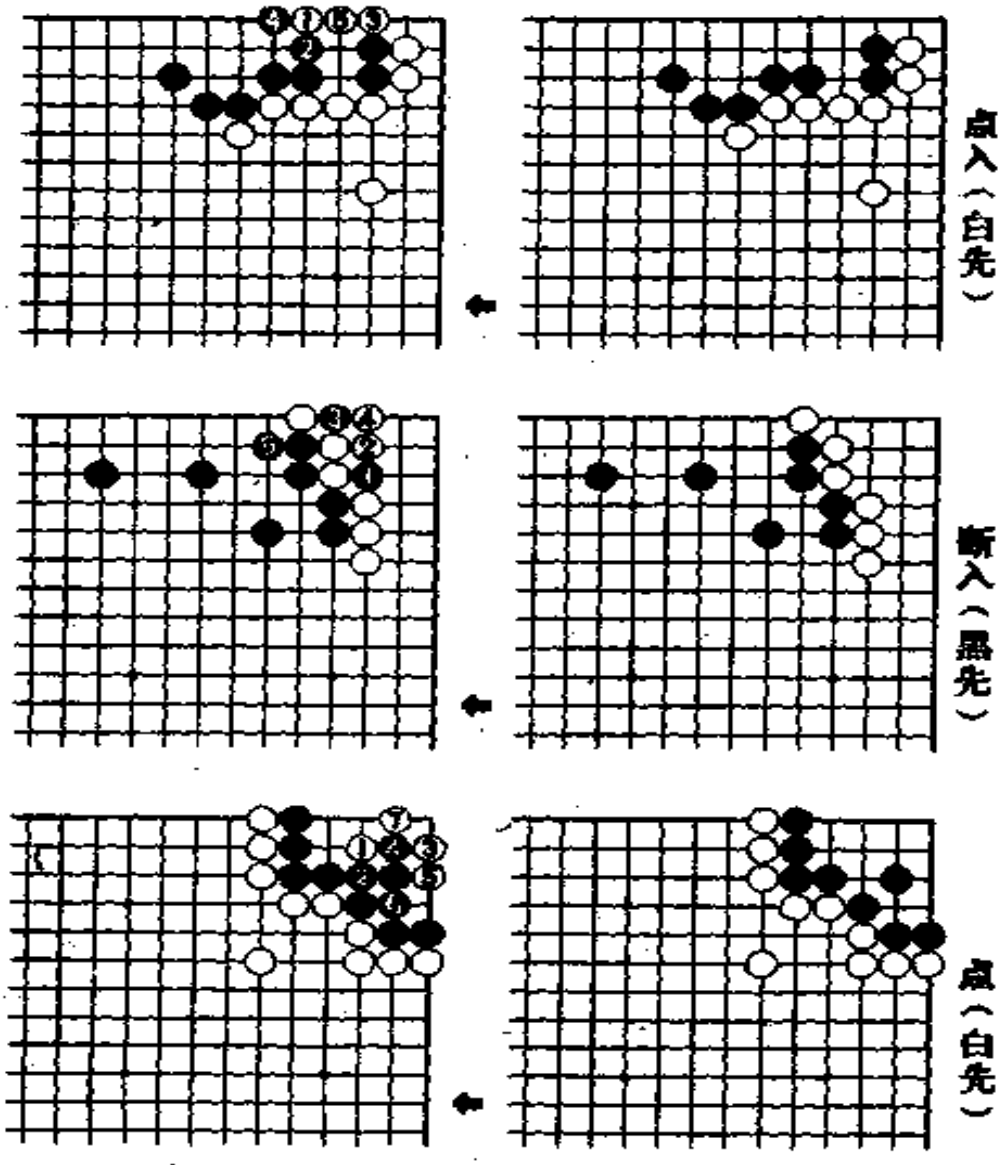


断打（黑先）

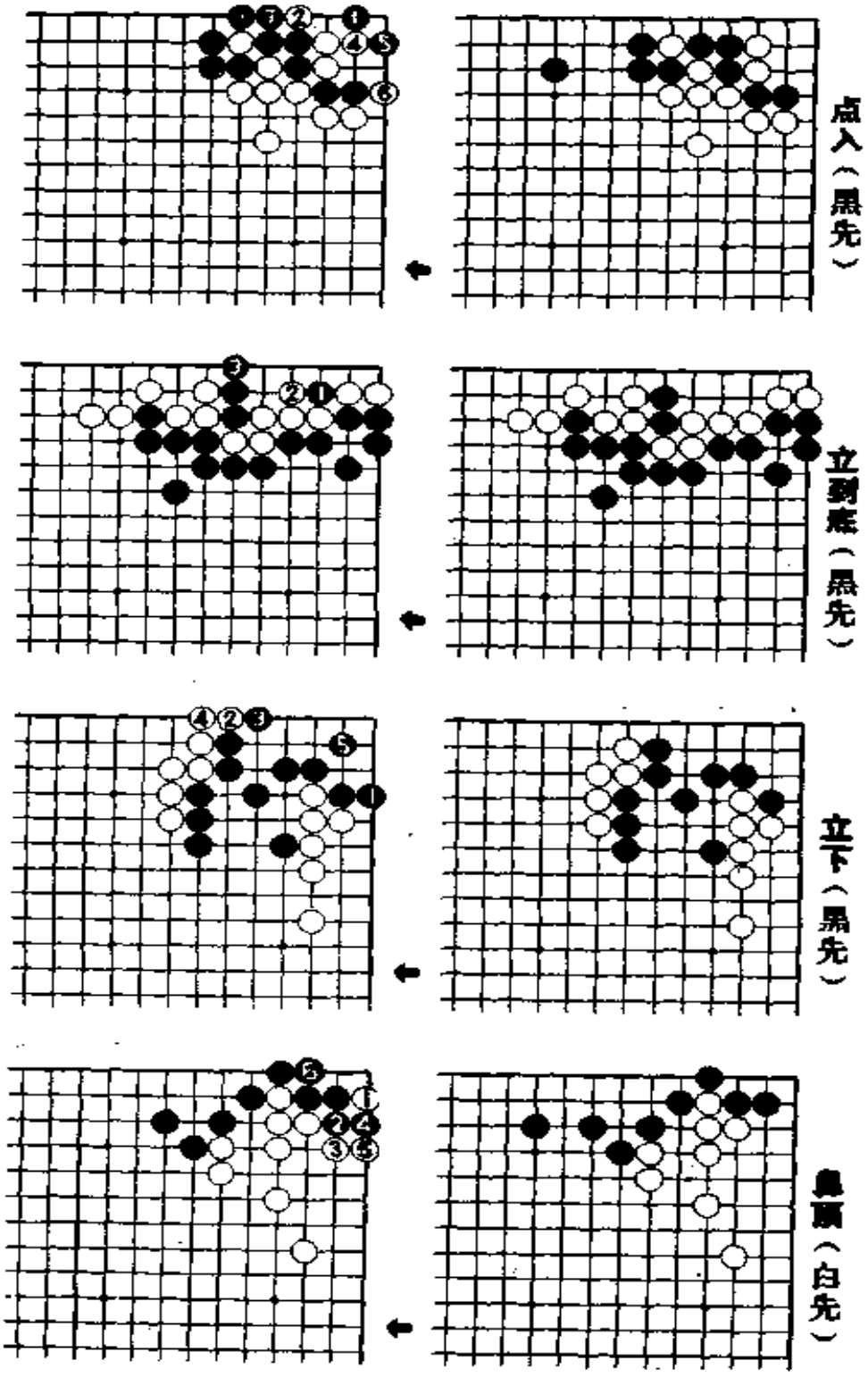
缩小地域的手筋(320) 聚气的手筋(342) 弃子杀棋的手筋(364) 以劫杀棋的手筋(387)



侵入的手筋（410）　防止侵入的手筋（431）　威胁生存的手筋（445）



使对方收气吃的手筋（460）突破的手筋（472）二子两用的手筋（483）先手定形的手筋（495）



凡　例

一、按目的将基本手筋分类排列。

二、基本手筋与变化的解说并列一处。

三、手筋的应用、特异例等，用参考谱解说。

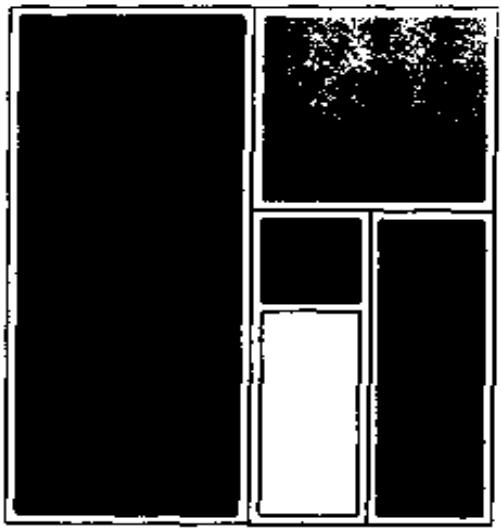
四、引用其他重要著作的棋形，注明其出处。

五、一题一页，原图标有先后手，以便研究。

六、索引下的数字表示页数。

第一部

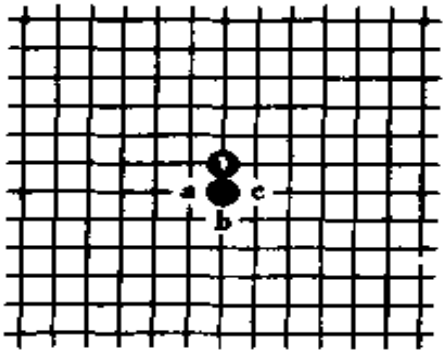
布局的手筋



展开的手筋

所谓展开的手筋，是指棋子联结的手筋和发展的手筋，既要和已下的棋子保持联系，又要弄明白发展的限度。这里将以围棋入门的第一课——棋的发展法为基础，说明布局时在边上的展开法。

“立二拆三”的开拆原则，是以三线为布局中心线的古典展开法，在现代立体布局中常有例外。下面结合全局的均衡，介绍展开原理和各种手筋。



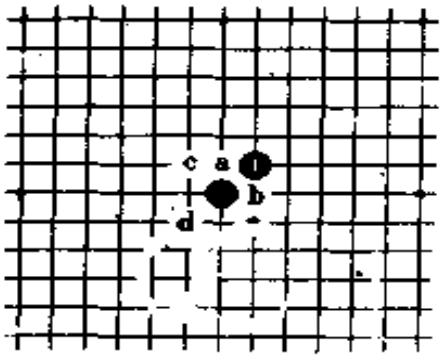
1图

1图（并）

首先从联结的基础开始。

黑1并是最坚实的联结方法，它和已下的棋子结为一体。但是，从棋的发展来看，其效率最差。必须明白安全和效率之间常常存在反比关系。

从一个棋子出发的并，有如图黑1，再加上a、b、c三点，共有四个点。

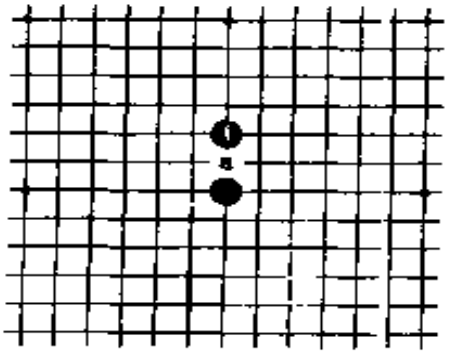


2图

2图（尖）

黑1尖，根据轮流着子的原理，确保了联络。若白a，则黑b应；若白b，则黑a应。但是，在周围没有对方棋子时，这种尖也是效率不高的形。

从一个棋子出发的尖，除黑1外，还有c、d、e三点，加起来有四个点。

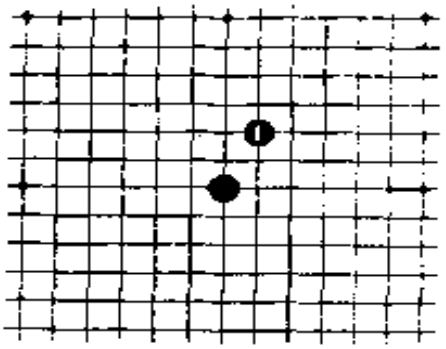


3图

3图（一间跳）

这种联结比较坚实。在a位省掉一手，其效率也不差。这是棋子发展的基本手筋。但在周围有对方棋子接近时，明显有白在a位挖断的手段。

从一个棋子出发的跳有四点。

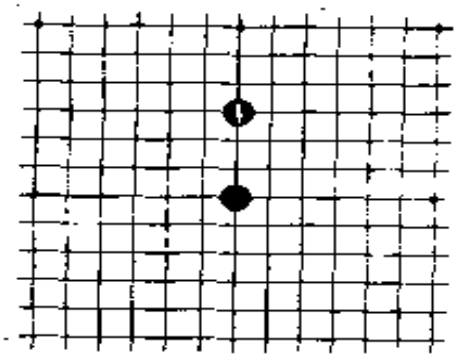


4图

4图（飞）

这是从将棋桂马的走法而得名的发展形。如果对方的棋子从周围攻来，联络发生动摇时，需补一手，反过来也可对对方的切断之子进行攻击，或利用位置上的优势进行防守。这是以发展为重点的形。

从一个棋子出发的飞有八点。

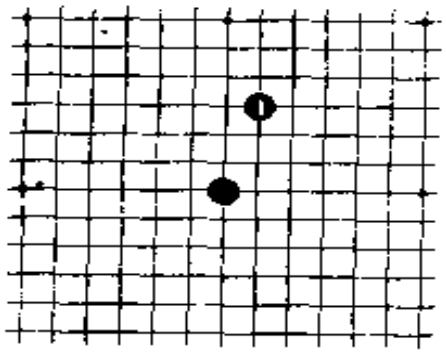


5图

5图（二间跳）

这是宽一路跳的形。如果对方的棋子从周围攻来，为巩固联络，必须补一手。这种形处于联结和发展的中间位置，很难孤立地讲应怎样守，大多要根据对方棋子的情况来决定应法。

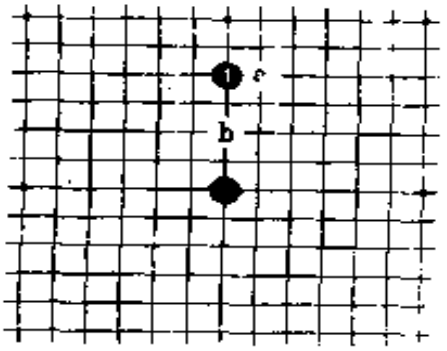
这是利用边来展开的基本形。



6图

6图（大飞）

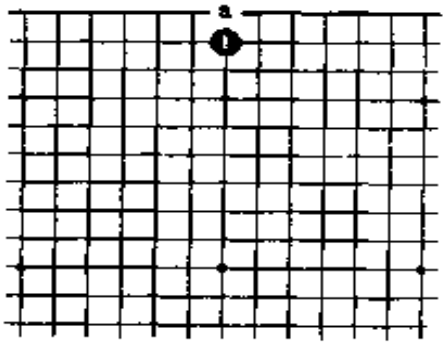
这是宽一路飞的形。这种形着重于发展，不大注重联络，一般不用于单个棋子的发展，它大多是利用边的特殊性来弥补自己联络的薄弱。从一个棋子出发的大飞发展来讲，有八个点，而其中选择哪一点，关系重大。



7图

7图（三间跳）

黑1三间跳或黑a大大飞，作为单个棋子的发展方法，原则上是无理的。例如，黑1三间跳，被白b分断，则无法取得联络。对于超出本图范围的发展，则必须作为利用边的特殊性开拆的问题，另做考虑。

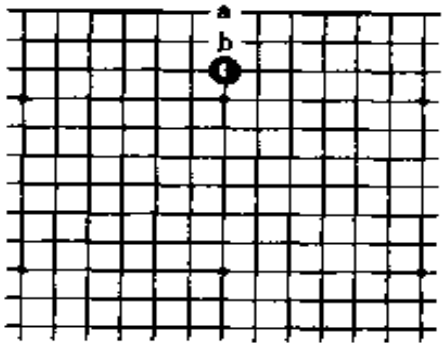


8图

8图（二线）

以下将从方向的角度，说明边的作用，边可以使棋子得以有效地发展，并孕育着展开的手筋。

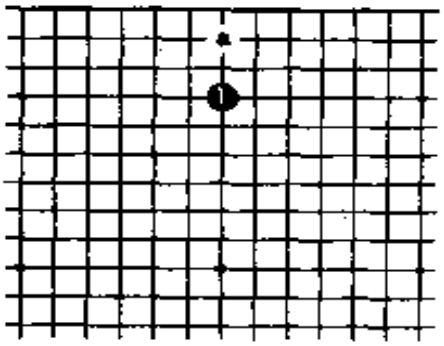
黑1位于边上的二线。假如此着下在一线的a位，就无法利用边，下在二线，对方棋子就无法进入a位，也就是说，黑1能占据实地。



9图

9图（三线）

黑1位于三线，形成a、b两个对方不能进入的点，可以说是花一手棋占据了两目地。实地，别名叫根据，所以对于容易生根的三线棋子，在其发展过程中，没有必要神经质地担心联络问题。比起三线，二线一手占地太少。

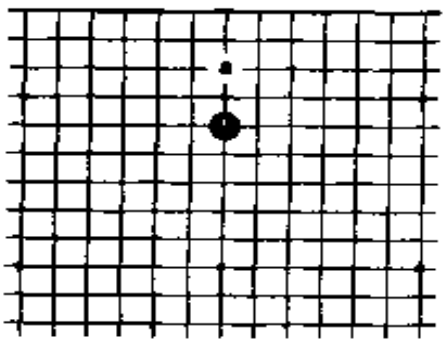


10图

10图（四线）

黑1位于四线，则白有可能在二线a位侵入并切断黑与边的联络。这样一手也可以认为成了三目地，但不如三线安全，不过却是更积极地利用边的下法。

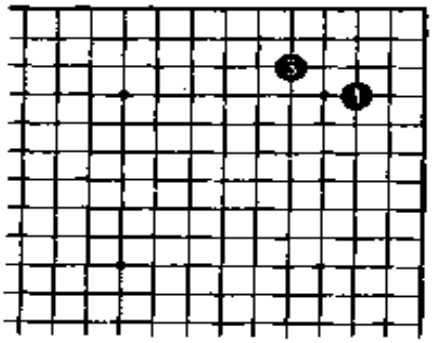
现代布局中，以四线和三线为中心。



11图

11图（五线）

黑1位于五线远离边，容易被白在三线a位侵入而失去根据。但从全局的平衡着眼，有时可以单独下在五线上，有时可以作为对对方三线棋子的高压手段而下在五线上。六线以上，就不大可能利用边来发展了。

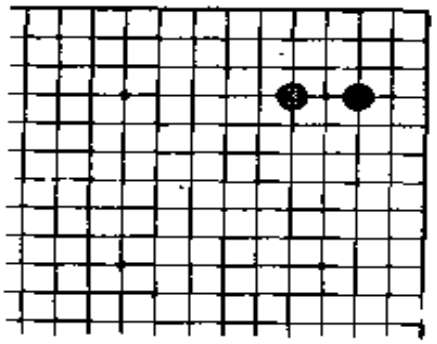


②脱先 12图

12图（小飞缩）

角上由于能利用两条边，故容易成地（根据）。只要在此连下两手，就能获得理想的发展形。

黑1小目位于右边第三线，黑3目外位于上边第三线，此两子构成了公认的结构紧密、形状坚实的小飞缩。

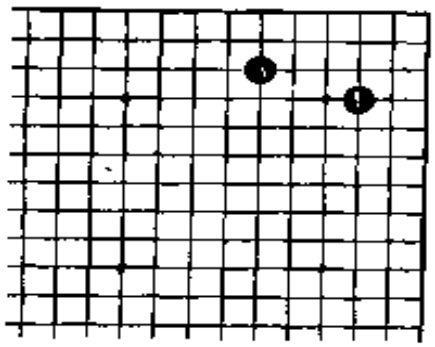


②脱先 13图

13图（一间缩）

黑3高目位于上边第四线，此形有被对方在二线侵入的弱点。但反过来从右边看，又可以说是筑起一堵墙的一间跳，无论怎样都是有力的战斗姿态。比起取实利，这是更注重取势的积极的发展形。

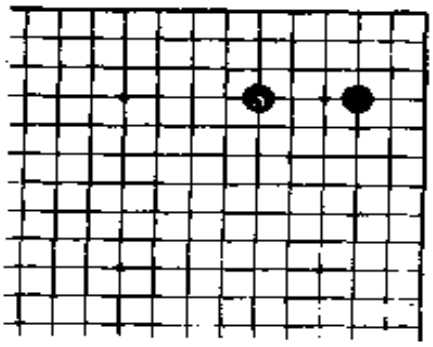
从黑3向1位方向缩也一样。



②脱先 14图

14图（大飞缩）

黑1、3都在三线扎根，以巩固角地，但大飞这一发展形联络不太牢固，在对方棋子接近时，有被破空的危险，但如果最终能成为实地，则角空相当大。另外，此形还有一个特点，就是当对方冲击一个弱点后，其他弱点也就自然消失。

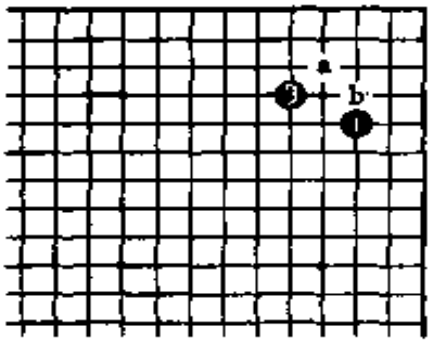


②脱先 15图

15图（二间高缩）

是黑3浮到四线上的形，由于联络薄弱，故是松散的缩。不过，黑3位于取势的好点，根据局面的变化，有时也有意想不到之效。松散的形，有时反而分散了自己的弱点。

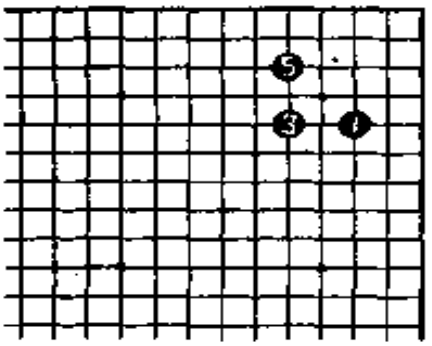
这是三分实利，七分势力的缩。



②脱先 16图

16图（高目缩）

黑1目外的缩角方法，有在3位高目缩和a位小飞缩两种。反过来，黑3高目的缩角方法，也有在1位目外缩和b位一间缩两种。尤其应该知道，当黑1选择在3位或a位缩，决定取地或取势时，也就同时规定了缩的不同发展方向。

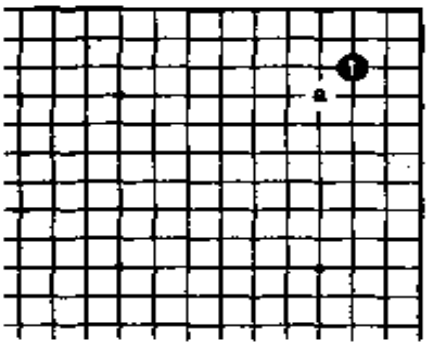


②、④脱先 17图

17图（堡垒）

如图，黑花三手在角上围成大空，似乎在夸耀同时在两面一间缩的威风。但在此期间，对方也在其他地方连下了三手，自己花了好几手才围成这么一块较坚固的实地，不一定好。

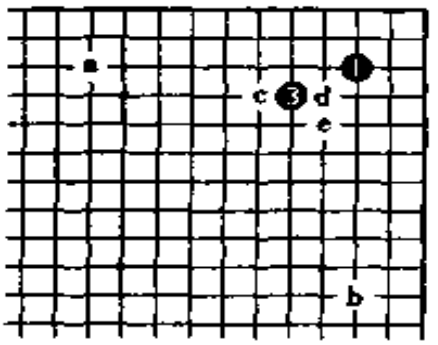
这是利用厚势作战，后发制人的缩。



18图

18图（三三）

相对两手守角的缩角方法，黑1三三和a位的星位只用一手棋，就在某种程度上将角纳入自己的势力范围。黑1三三无论从哪边看都在三线，因此，是取得实利和根据的最坚实着法。但是，三三缺乏发展力，白常在a位扳冲限制其发展。

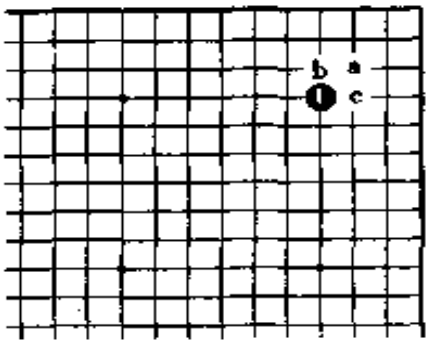


②脱先 19图

19图（三三的缩）

对于三三，首先应该考虑的是向两边在a位或b位附近展开，之后再黑3或c位等处缩，这样与边上的展开构成立体形，同时也防备了白d位的侵削。

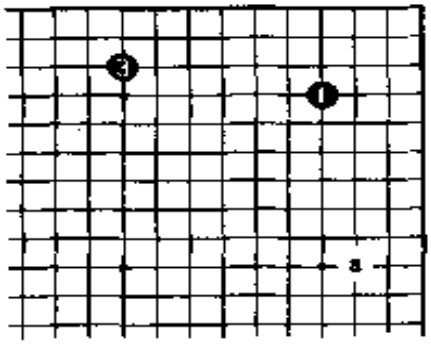
黑3如下在c位，在局部上是相同的。能根据全局的配置选择补强的方向，是三三的特点之一。



20图

20图（星）

黑1星位正好处于两边的四线上。比起重视实利的下法，这是强调发展的一手。如果被白在a位三三侵入，实地将被完全夺去，但此时黑可在b位或c位挡下，筑起厚实的外势，黑无不利。与三三相同，星位也只用一手就把角纳入了己方的势力范围。



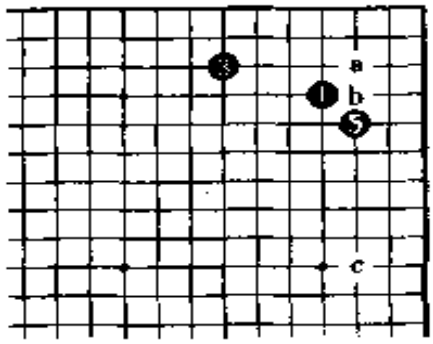
②脱先

21图

21图（展开）

从星位向两边发展，也应该优先考虑向两边星下附近展开，之后才是缔角。由于黑1本身是取势的着点，故此后毋需再在三三建立立足点。

开拆时，黑有3位和a位两点可供选择，这是星和三三的特点。



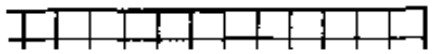
②、④脱先

22图

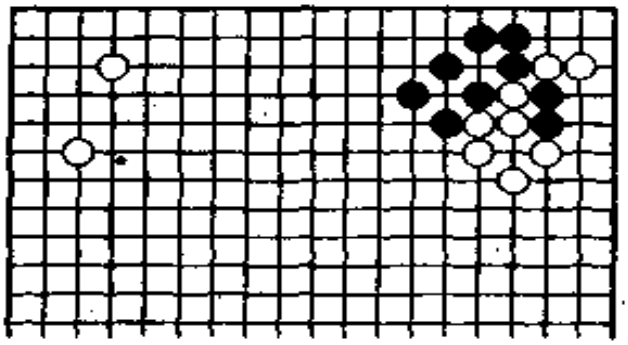
22图（星位的缔）

黑3大飞缔角，仍有被白a位三三打入夺取角空的可能。此时黑角尚不完整，还必须在5位或b位补一手，才能确保角空，这正是星位的弱点。

很少单独下在黑3位，一般都是在c位方面开拆后再走黑3位。



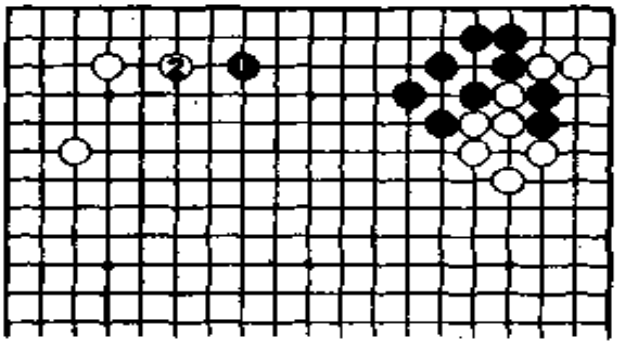
23图（小飞缔）



（黑先）原图

最大限度的开拆

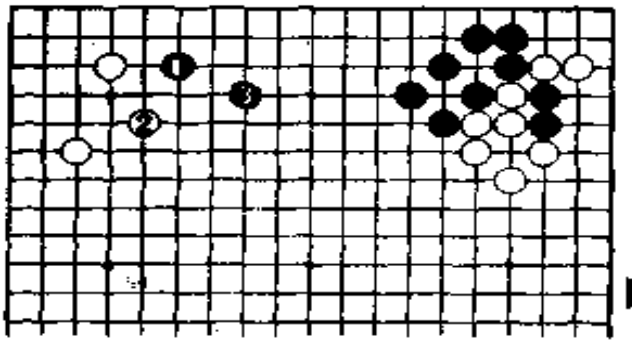
从具有坚实根据的势力即所谓厚势开拆，决心挑起大规模的作战。



1图

1图（四间拆）

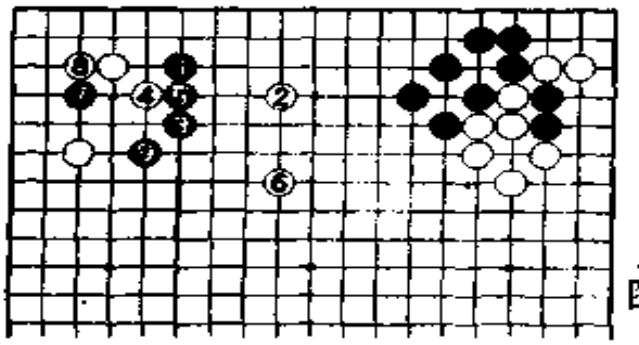
如果仅从势力和开拆的关系来看，则黑拆至1位是最大限度。但此形，白2的拦逼是补强左上角白阵的绝好点。由于在右边黑已把实利让给白方，故这个拆不好。



2图

2图（黑1，形）

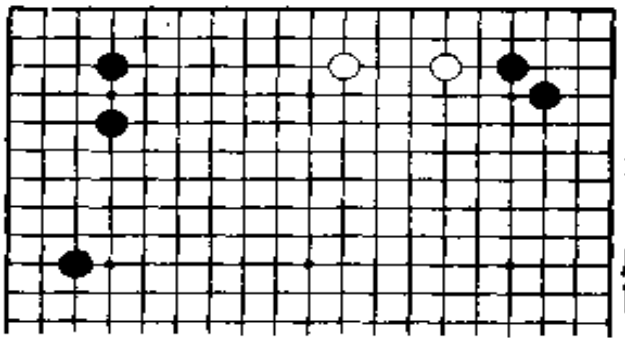
黑1最大限度地开拆，白如2位应，黑3补是棋的圆子。黑若形成如此规模的模样，则足以和白两边的实利相对抗，此形与其说是模样，莫若说更近于确定空。



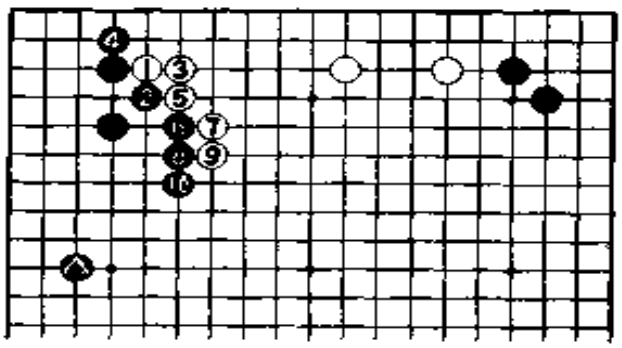
3图

3图（走向战斗）

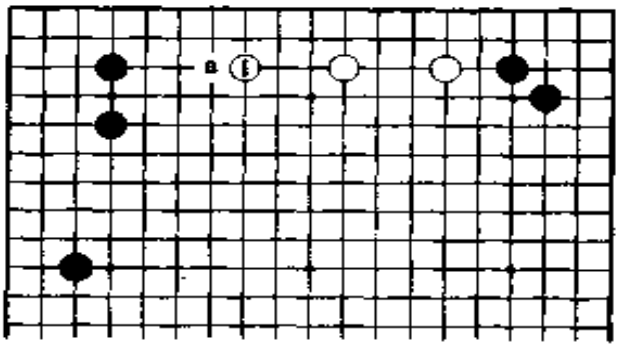
白如于2位阻止黑模样的形成，则黑3跳开始对白一步步地进攻。如果引起战斗，则黑右边的厚势，必然会发挥作用。黑3也可能于8位靠侵角。



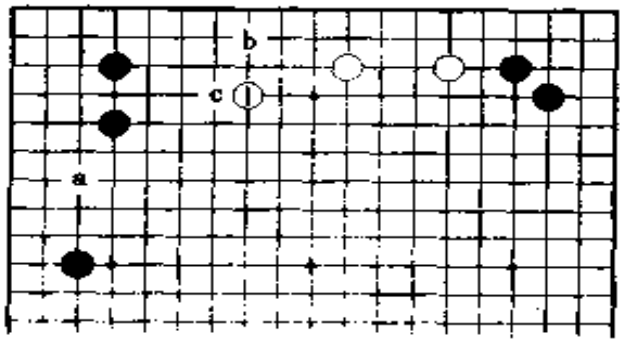
（白先）原图



1图



2图



3图

大飞拆

意识到左边的黑模样，白在上边开拆。希望有平衡的感觉。

1图（碰）

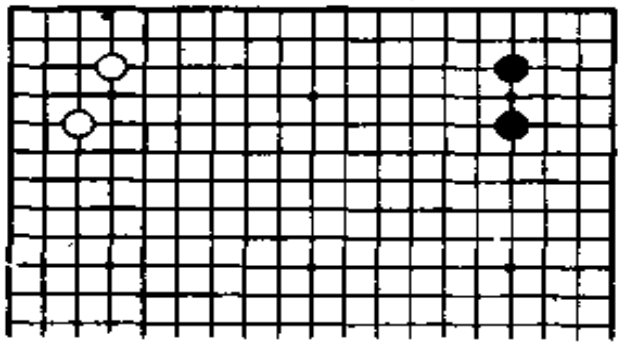
白1碰是最大限度消模样的一手，但有黑A时，此手使黑确立的实空过大，故可以断定是恶手。白虽先手扩张了势力，但上边白模样局促。

2图（低位）

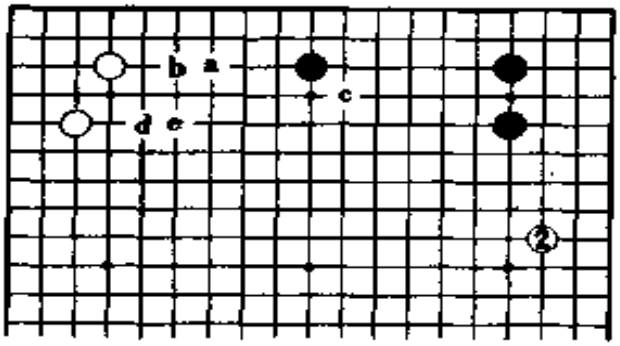
白1拆，好象没有什么错，但从心情上讲，处于低位总有点不带劲。白1如走a位，虽宽了一路，但正应了所谓"三间有打入"的说法，以后还须补一手。

3图（白1，形）

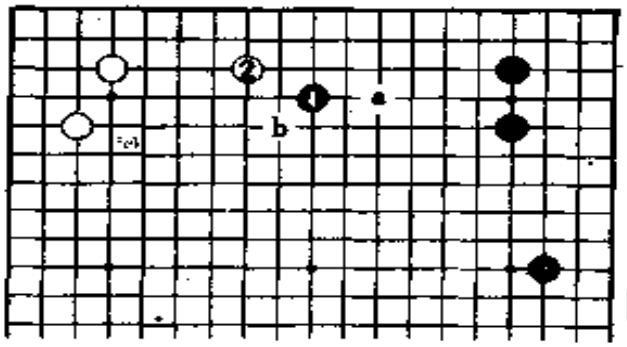
白1离一路二间拆有趣。当白在a位打入时，作为援军白1有大的作用。虽有黑b位侵入的漏洞，但在此局面是无关宏旨的。白如下在c位则稍薄。



（黑先）原图



1图



2图

大场的拆

如图局面，上边的天王山不用说是绝好点，右边的拆也极大。如果可能，两边都想下到。

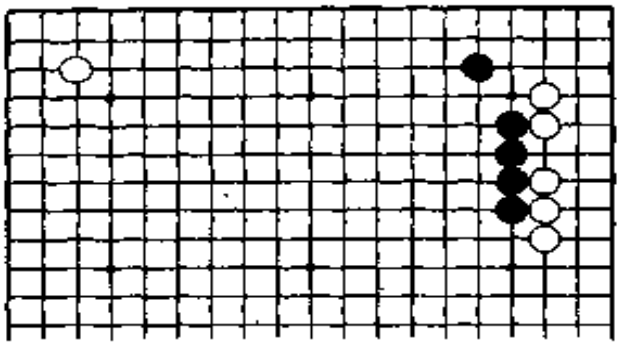
1图（常识）

黑1星下是常识性的拆，白当然要下在2位一带。此后黑若在上边行棋，则有a、b两点可供选择。黑如走a位，则有白c的侵消手段；黑如走b位，则有白d，黑e以下的进行，这些可以想象得到。

2图（黑1，策略）

黑1高一路拆，又是一法。若白2拦逼，则黑3向右边开拆，如此两边都拆到了。此后，白如a位打入，则黑b尖与白作战。即使没有白的打入，黑b也是扩张的一形。

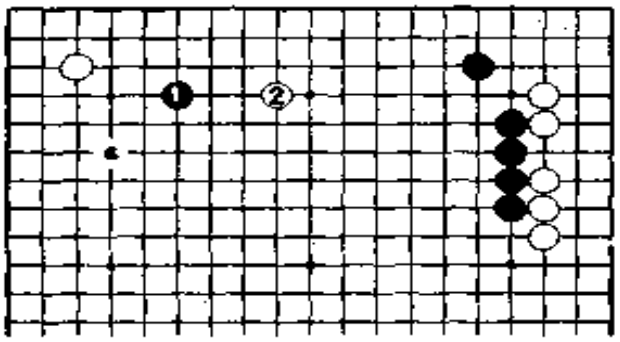
3图（规模大）



（黑先） 原图

五间拆

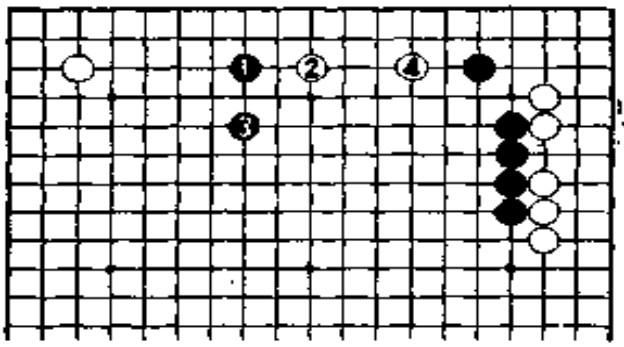
上边能拆到哪里？应该懂得开拆是有限度的。



1图

1图（选择权）

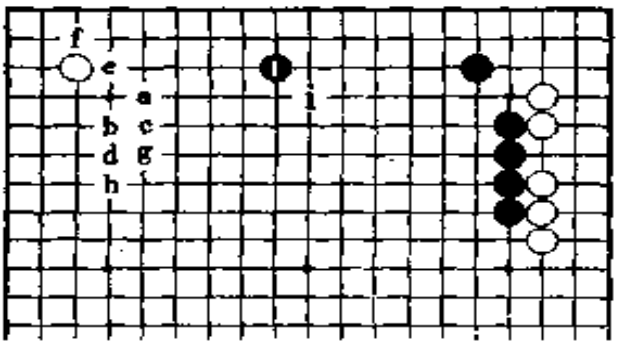
黑1挂，白如a位大飞应，则黑2位拆在上边构成理想形，如果白不愿形成这个构图，可于2位分投。这样一来，黑本已在右边损失实利，现在上边模样又化为乌有，黑无趣。



2图

2图（六间拆）

由于右方的黑势相当于连立六子，似乎黑拆到1位也没有什么关系，但这样留有白2打入后再白4二间拆生根的余地，黑的外势没有发挥作用。六间以上的拆，难以成空。

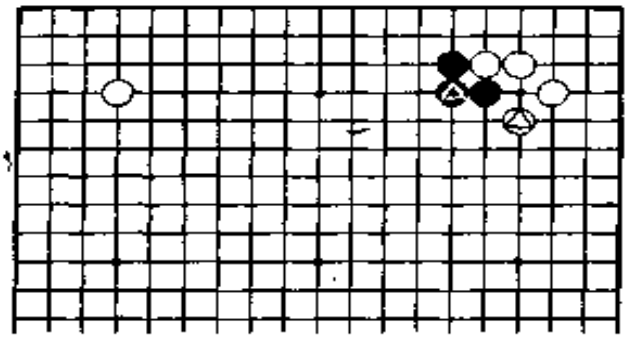


3图

3图（黑1，限度）

黑1五间拆，被认为是开拆的限度。

此外，黑1索性在a位挂，白如b位应，则黑c以下至黑i构筑模样也是果断的着法。但由于这样下太单调，一般人不大爱采用。

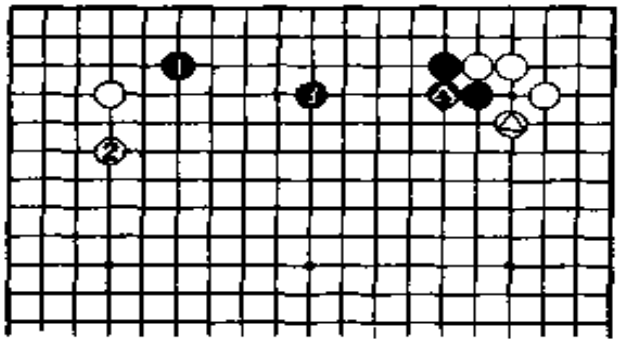


（黑先）

原图

三间拆

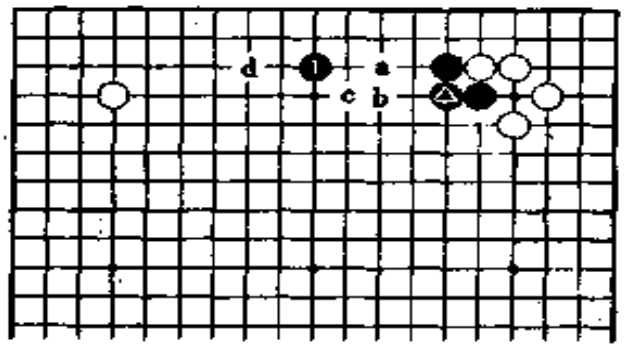
这是立二拆三的典型场面。注意不要与没有黑㊃与白△交换的形相混同。



1图

1图（局部理想形）

黑1挂、3拆的配合是理想形。但被白2在3位投入的可能性大，因为黑㊃与白△定形后，黑三子变重了。在定形前，黑1挂时，白如2位应，则黑有黑㊃、白△、黑3的好次序。

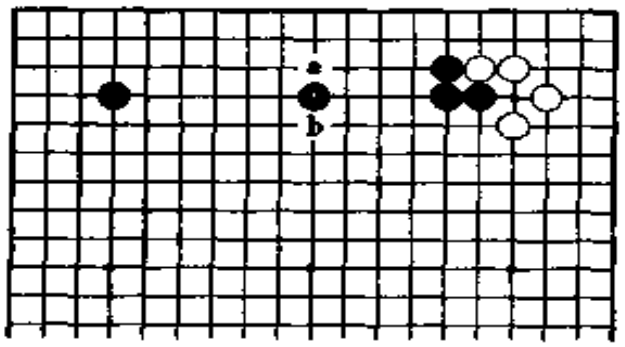


2图

2图（黑1，形）

黑1是根据黑㊃立二的拆三，此时白若立即在a位打入，则黑无论下在b位或c位都不错。

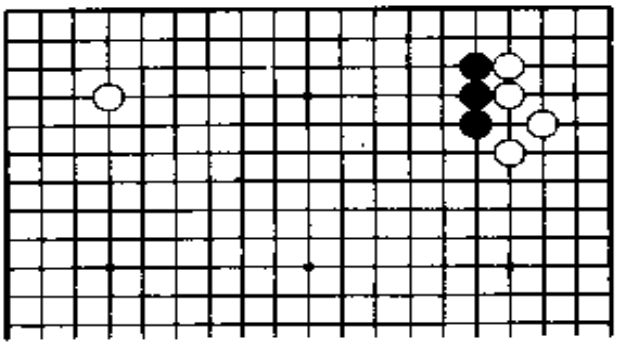
但是，白今后在d位拦逼，即是瞄着a位打入的一手。



3图

3图（构筑模样的拆）

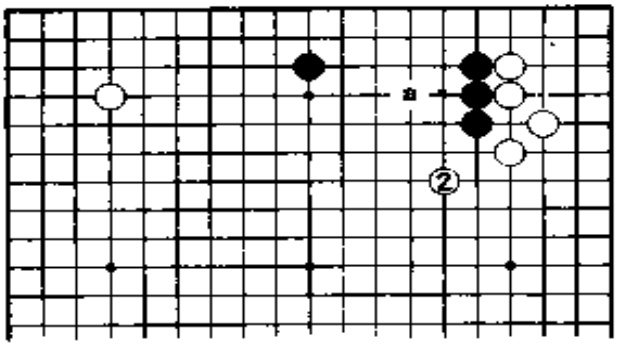
左上角有黑子时，黑若想在上边构筑大模样，则黑1高一路拆左右配合恰当。必须明白，黑1如a位拆，将被白在b位镇头消模样，这样黑损。



（黑先）

三间拆

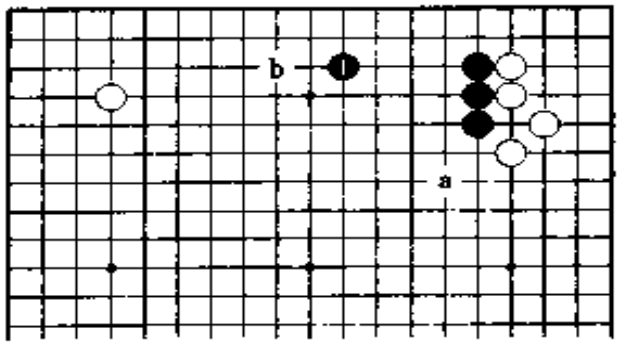
在上边，黑应怎样拆？有时也需要积蓄力量后发制人。



1图

1图（限度）

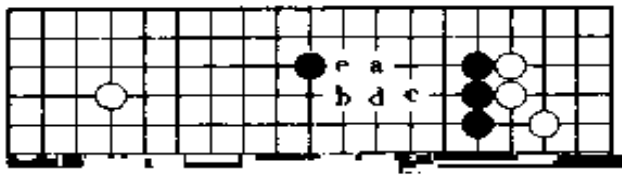
由于黑立三的势力，黑1拆四不会被对方立即打入。但有了白2后，白a位的打入就令人头痛了。若黑再补一手，又因过于狭窄而难以满足。



2图

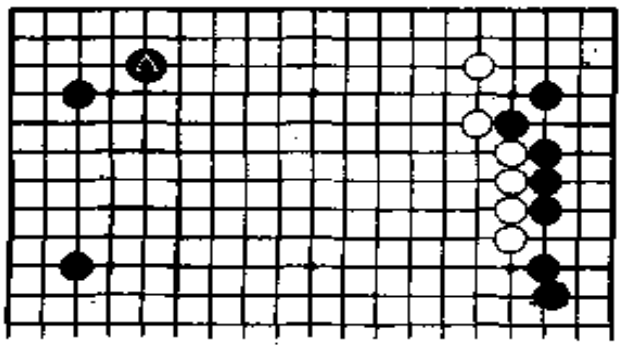
2图（黑1，本手）

黑1从一开始就拆得窄了一路，这样既消除了白a位的先手利，在白b拦逼时又无根据地受到威胁之虞。最大限度的拆，不一定得利最多。



3图（立三拆四）

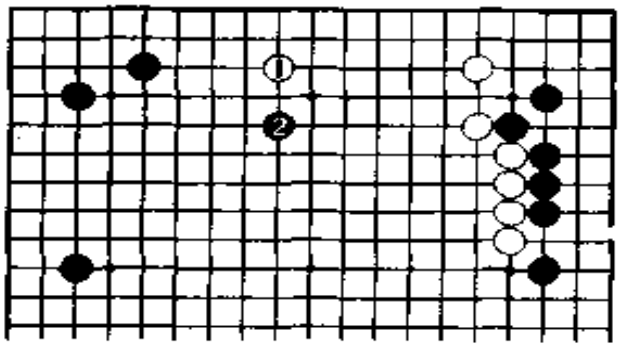
若是这个形，黑1拆四就不坏。白如a位打入，则黑



（白先）原图

高一路五间拆

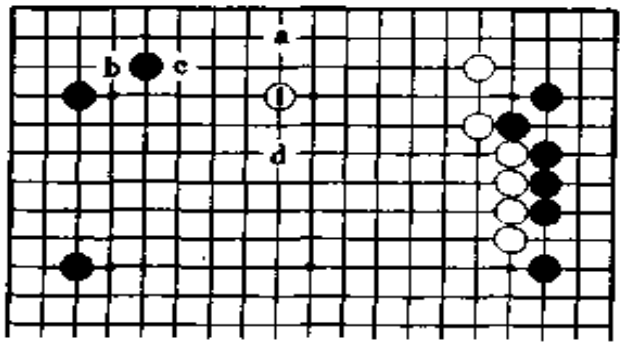
白在上边开拆，哪一点最好？要考虑到黑㊃的低位和白强大的外势。



1图

1图（低位）

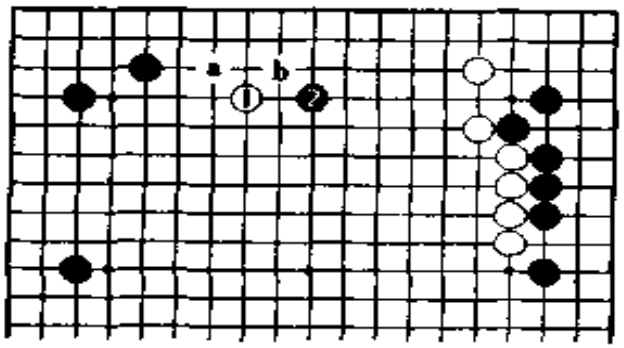
白1在三线上五间拆，在这个场合不适当。因为黑2镇一方面削弱了右方的白势，一方面又成为构筑左边黑模样的绝好点。白1如果再窄一点拆，则根本无法考虑。



2图

2图（白1，形）

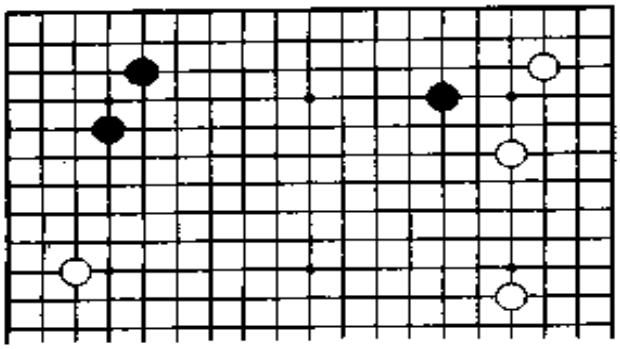
同样是五间拆，但本图白1高了一路。黑虽有a位的伸腿，但处于低位，白不用介意。白也还有在b位或c位靠的冲击手段。黑在d位的镇，恐怕难以下手。



3图

3图（拆过头）

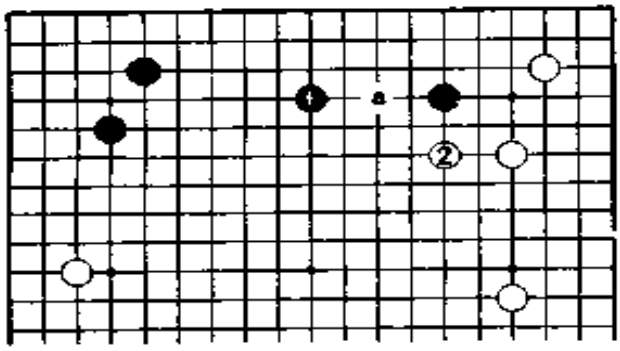
若以为反正要被对方伸腿，白1于脆再进一步。此时，被黑2打入形势反而大变，白的外势烟消云散。因左边的黑形坚固，白1如走a位，则黑b夹严厉。



（黑先）原图

高一路二间拆

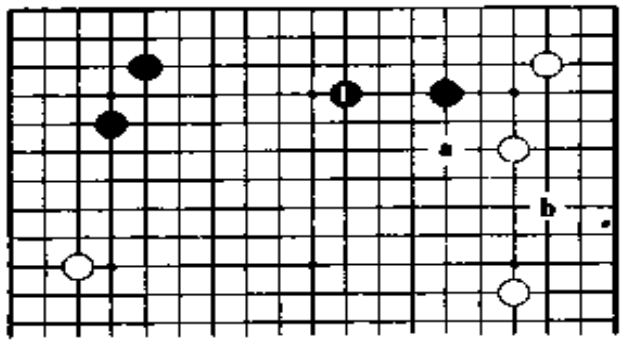
上边的拆大致应在哪里？布局进行到现在，着点已经很有限。



1图

1图（高一路三间拆）

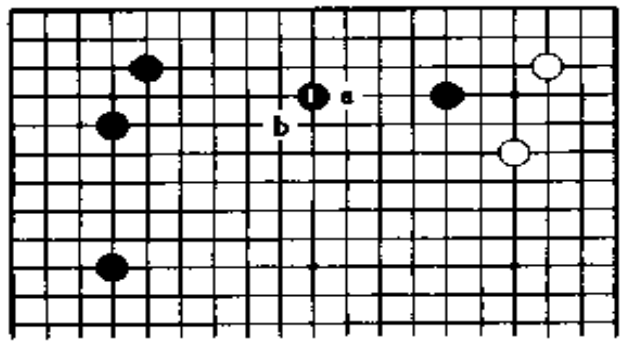
黑1高一路三间拆，在上边构成大模样。但白2抢先走到双方模样消长的要点，并强调了黑a位被打入的弱点，黑不满。在左边，黑模样也没有发展的余地。



2图

2图（黑1，形）

黑1结构谨严，消除了白走a位的威胁。若白不走a位，则黑还有在b位的打入。比起做模样，这个拆更着眼于为战斗作准备。



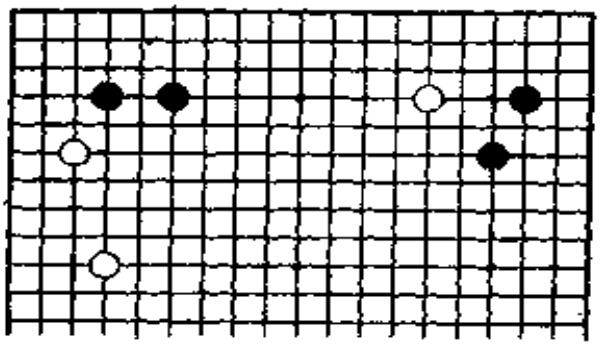
3图

3图（立体模样）

在有黑△时，由于能构成立体模样，当然是黑1三间拆好。黑1走a位二间拆，由于和势力子的间隔不紧凑，则白在b位一带浅消的手段就变得有力。

大大飞拆

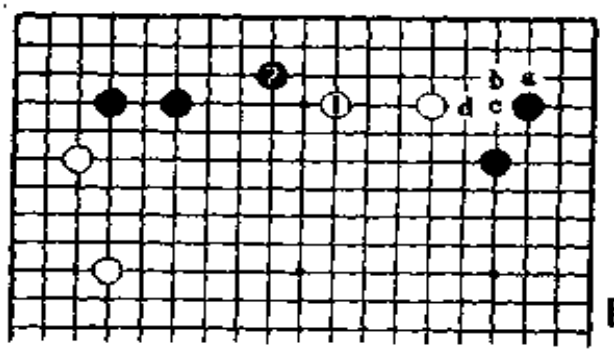
在上边，白应怎样拆？要把局面的平衡和以后的目标考虑在内。



（白先）原图

1图（漂浮）

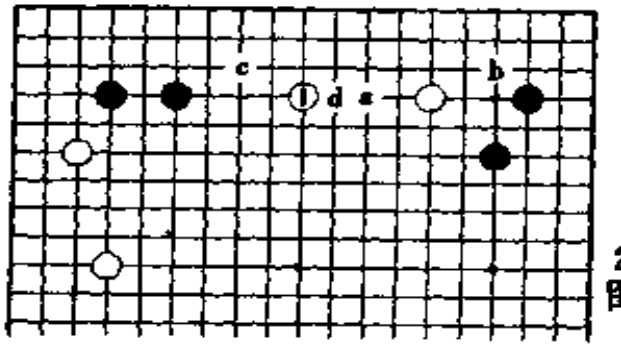
白1二间拆，被黑2拦逼后，白显得不仅局促，且漂浮无根，白不满。a位的托靠虽是白瞄着的一点，但黑b、白c、黑d后，白被截断，上边白二子容易受攻。



1图

2图（中途半端）

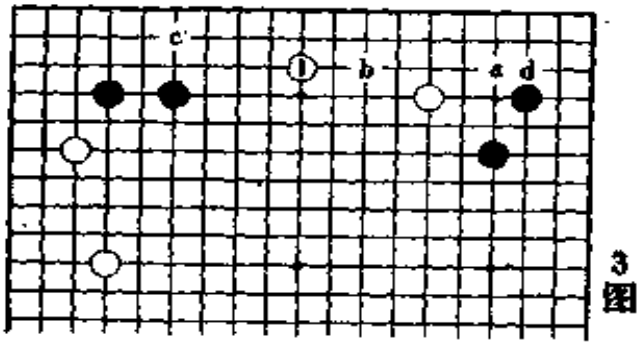
白1拆，虽比1图宽一路，但黑a位打入严厉。此外，即使黑在b位守角，白也不好补。白1如走c位，被黑在d位隔断，呈零散之形。假如白不拆的话，则黑d位夹攻严厉。



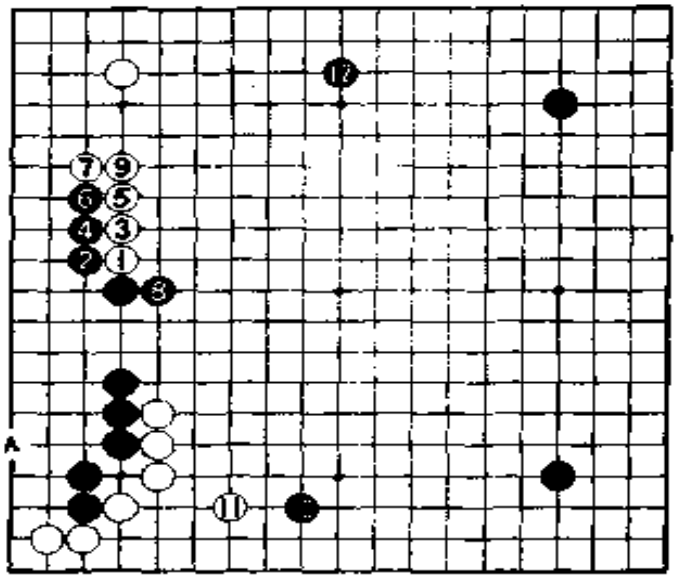
2图

3图（白1，形）

白1拆，棋形匀称。由于有a位的先手，即使黑b打入，白也可轻松腾挪。另外，由于白有c位的二线大伸腿，白d位的托靠也容易下了。



3图



碰

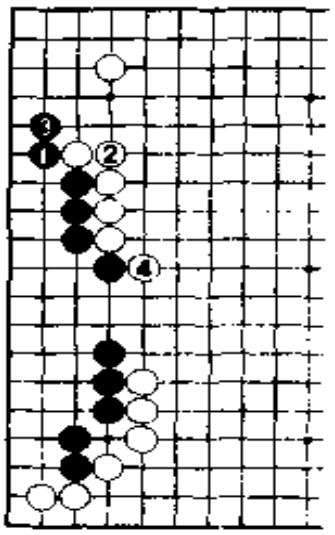
有时可以省略拆，试着在对方的棋子上碰一下，以使其成为凝形。这是快步调的手法。

【参考谱1】

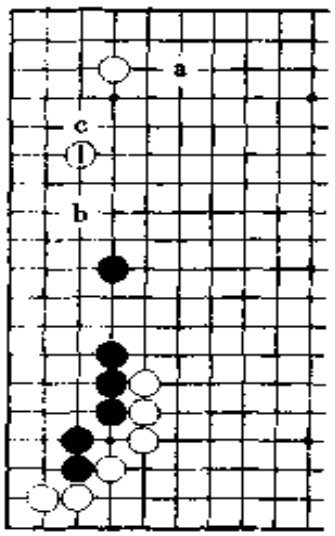
白1碰，出人意表。黑2以下连爬数手，黑8挺出是急所。但另一方面，白角空也得以确立，且因留有在a位的伸腿，黑空并不见大。此局面大致两分。

【参考谱1】

吴清源对新锐八段战　白　吴清源
　　黑　岛村利博



参考图2



参考图1

参考图1

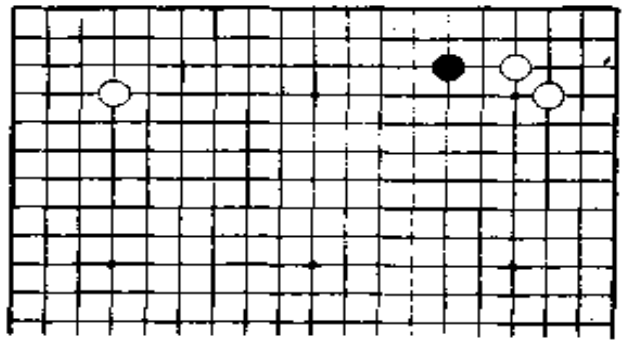
（从容不追）

白1大飞绪，似乎没有什么问题，但黑a的拦逼严厉，黑走b位也是好点。作为不贴目对局中的白方，在此应果断地采取寻求趣向的着法。

白如脱先，则黑c的挂成绝好点。

参考图2（中央的问题）

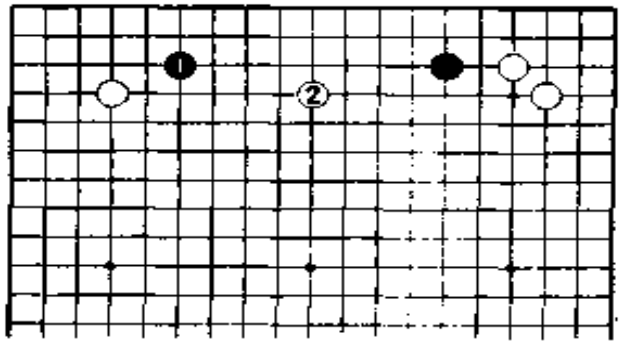
参考谱中黑8若改以本图1、3抢占实地，则白4扳头，黑中央颇时不畅。在白如此强大的外势基础上，将来无论怎样作战，白都将得心应手。谱中黑8后争得先手，抢先在大场拆，是黑简明易下的局面。



（黑先）原图

二间拆

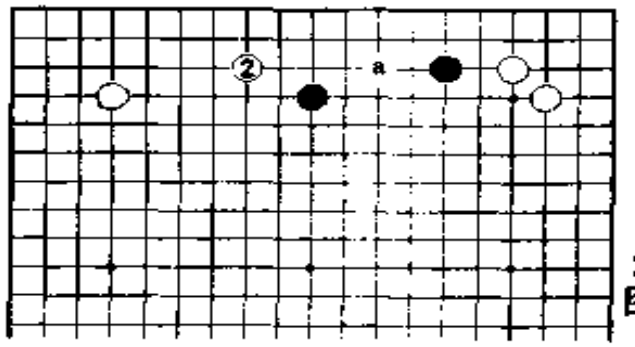
在上边黑应怎样拆？这是关于三线上单个棋子的基本拆法问题。



1图

1图（过分）

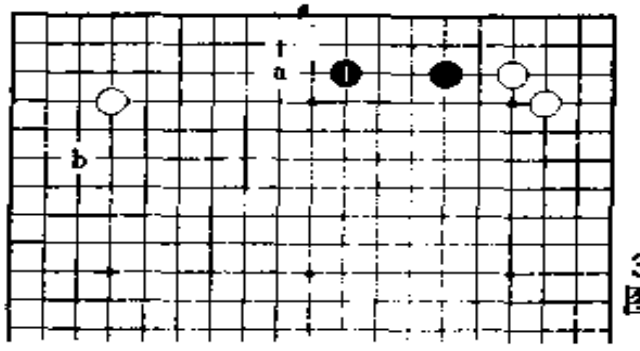
黑1不拆，而直接在左上挂角，想让白在角上应一手后，再于2位围，构成局部理想形。对此，白当然要在2位分断左右黑棋。黑1是过分之着。



2图

2图（大大飞）

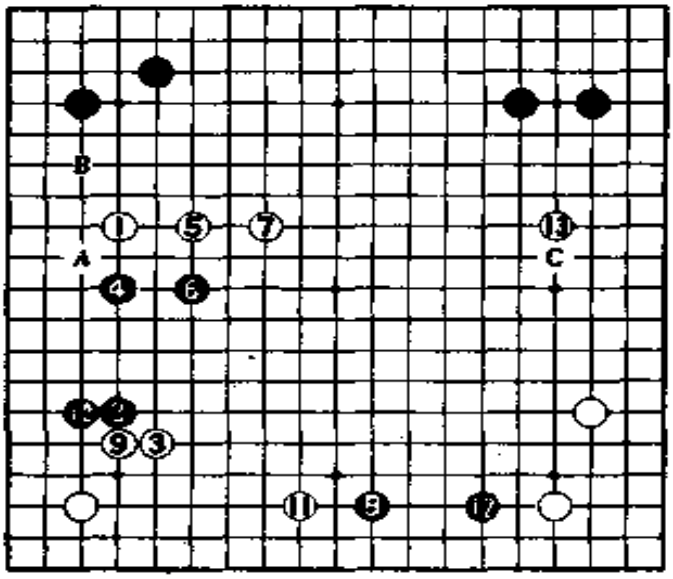
这种拆法有时很有力。虽留有被白在a位打入等弱点，但并非是迫在眉睫的问题，黑1是此时达到极限的发展。可是，若被白2拦逼，顿时整体浮起。这种拆形薄，迟早还需补一手。



3图

3图（黑1，手筋）

黑1二间拆是基本的拆法。具有即使白a拦逼也不能立即动摇其根据的特点。而且先在上边坚实地拆，也含有以后从b位方面挂角，把白棋逼向黑坚实方面的构想。



【参考谱2】

第13期名人战　白　山部俊郎

循环赛　黑　大竹英雄

八间拆

这种大踏步的拆，其意向在于诱使对方打入，将局面引入混战。以后收拾局面，需要有相当的力量。

【参考谱2】

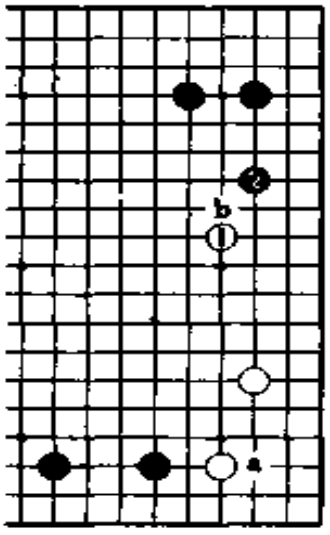
白1下在a位留有拆二的余地，是普通的着法。黑4后，白5、7连跳有牵制上边黑模样形成模样的意味。白13普通是下在b位。

参考图1（关联性）

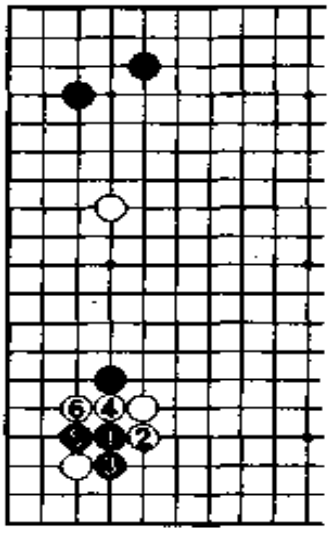
谱中白3是和1位的拆相关联的一手。黑1穿象眼的着法不成立。当白2以下至6，把黑棋压制在角上并巩固了外势，当初的拆此时大放光彩。

参考图2（不愿被拦逼）

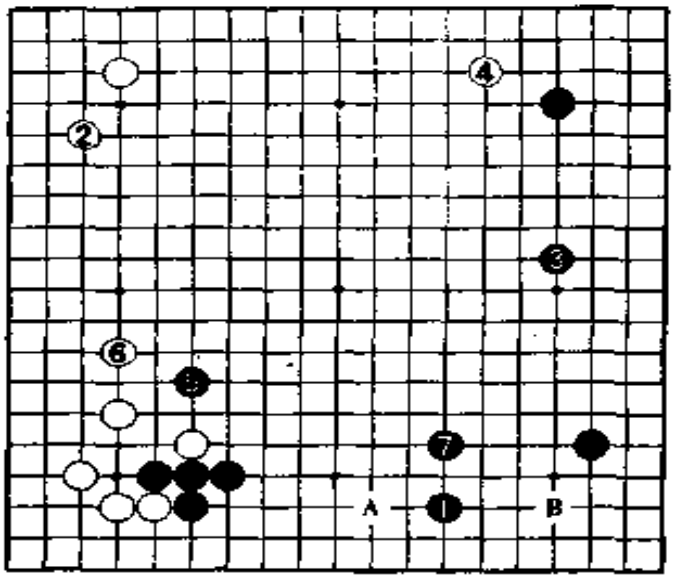
谱中白13走本图1位是常识性的拆，但黑有在2位拦逼的好点。由于白在右下角是大飞缩，黑拦逼过来后，还留有在a位靠的拘空手段，因此白要想在右边正经做模样，则无趣。白1下在b位，则黑不便在a位靠。



参考图2



参考图1



【参考谱3】

第6期职业十杰战　白　桥本昌二

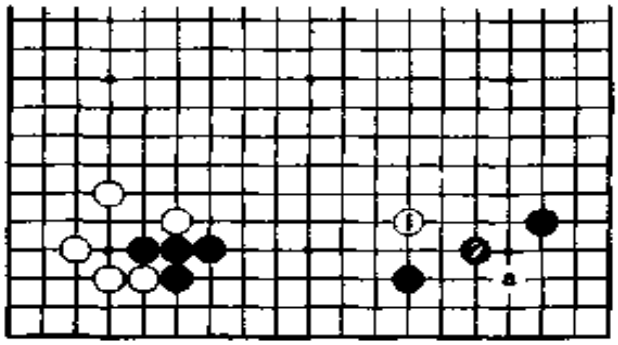
黑　武宫正树

保持平衡的拆

有的拆从局部看不合棋理，但只要能保持全局的平衡，就是出色的布局。

【参考谱3】

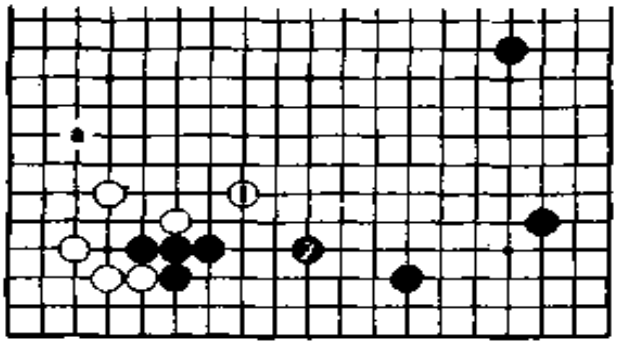
黑1拆位置中途半端，但若下在a位，则角上空虚；若下在b位，又留有白的分投。黑1拆时已预见到白2的缔，黑3以下至7连花数手，终于在全盘形成了一个庞大的模样。



参考图1

参考图1（没有适当的侵消手段）

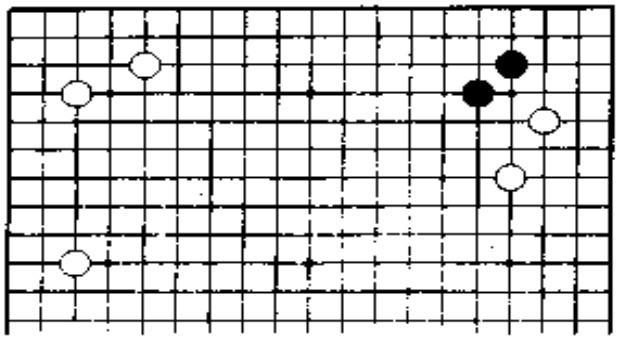
谱中白2即使在下边行棋，也没有适当的侵消手段。对白1镇，黑2应紧凑。白1如走2位，则黑1位跳一边攻击，一边扩张下边黑阵；又若白1走a位，黑便2位飞封。



参考图2

参考图2（急所）

谱中白4应走本图1位，这是双方势力的要点。黑2应，虽还瞄着a位的狙击点，但白棋至少没有让黑形成如谱的理想形，黑要在角上补，也难于选点。



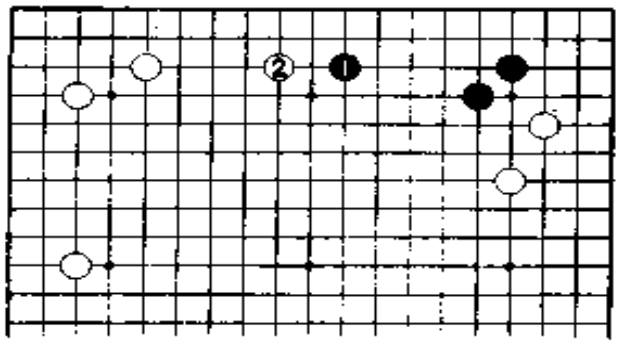
（黑先）原图

四间拆

在大场拆时，只给对方棋子留下拆二的余地是基本要领。

1图（三间拆）

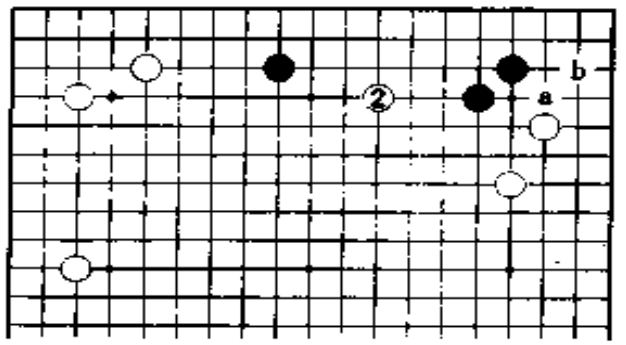
黑㊃二子向左拆到1位是形。可是，白2拦逼，扩张了左上的模样，考虑到右上黑棋是坚实之形，则黑1的拆多少有所不满吧。



1图

2图（五间拆）

黑拆至1位，则白2打入严厉。此后，黑大致只能在a位尖顶活角，将上边让给白棋。白若不愿把角上实利让给黑，则白2可在b位飞，黑便在2位补。

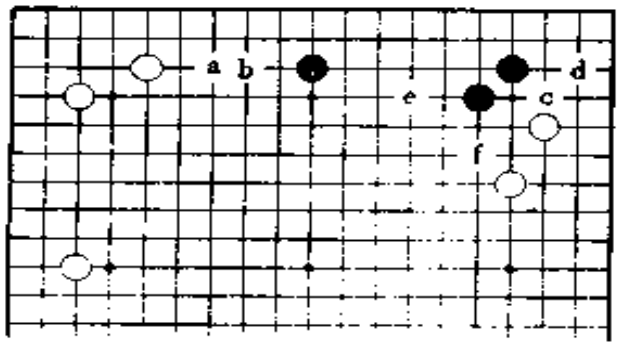


2图

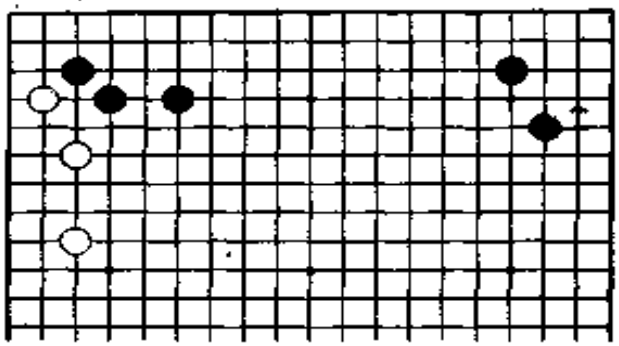
3图（黑1，形）

黑1拆四，保留a位的拆二，不错。白如b位拆二，则黑c尖顶；白如d位飞，则黑a拆二。用不着直接防守白e位的打入。

白若马上在e位打入，则黑a、白d、黑f，黑可与白一战。



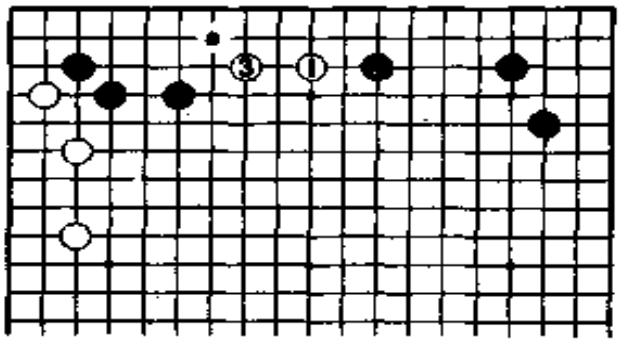
3图



（白先）原图

分投

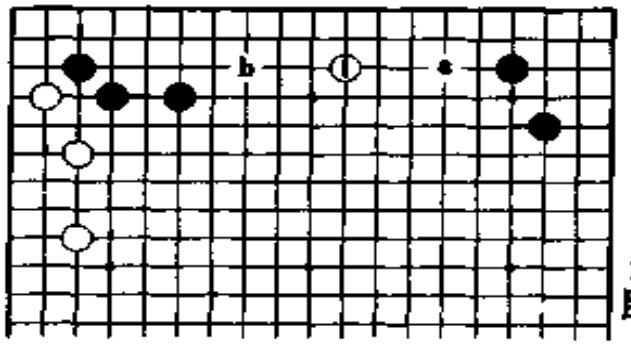
上边若被黑拆到，黑将构成大模样。白应防患于未然。



1图

1图（靠近左面）

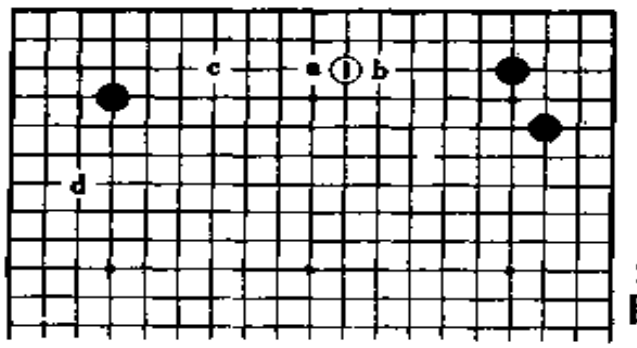
白1靠近左面，对此黑2拦逼是好调。白3暂且忍耐，含有瞄着黑左边缺口的意味，但黑以后可伺机在a位补一手，攻击白二子。白1如走2位，则黑走1位甚大。



2图

2图（白1，形）

白1在正中间分投是好棋，左右两面的拆二，白必得其一。或a、或b，无论在哪面拆都是比1图舒展的形。如此，白大体上获得了根据，从而避免了急战。



3图

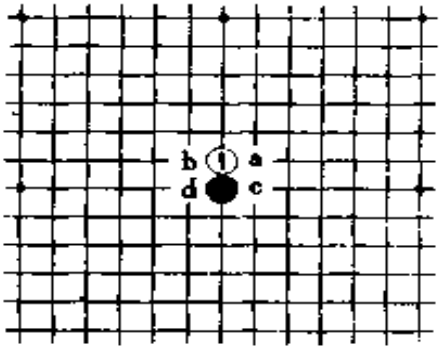
3图（过于接近的感觉）

在这个形中，白1分投有过于接近黑势之感，不过仍是左右拆二必得其一。白1如下在a位，则成黑b、白c、黑d，黑好调，白不愿如此，故采用了白1的权宜之计。

接近的手筋

随着棋盘上棋子的增加，双方棋子早晚会相互接近。有时为了阻碍对方展开的好调，便会更主动积极地大胆接近对方，布局阶段的这种接近有“挂”、“夹”、“拦遏”等等。

接近，是接触战的前阶段。单个棋子与对方接触，容易形成二对一的不利战斗。因此，首先要缩短与对方的距离，限制其活动范围，在埋伏好援军后，再进入接触战。



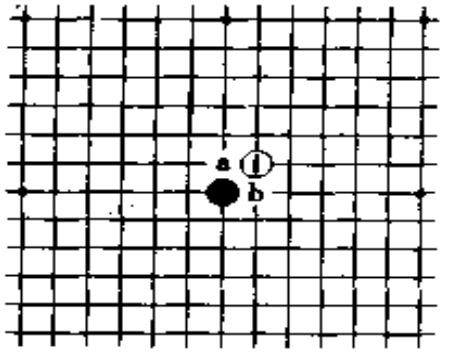
1图

下面列举一些基本的接近法。

1图（碰）

确切地说，白1不是接近，是接触，多数时候是从这里开始战斗。单独的碰，是以阻止对方的展开为目的的，但必须明白，碰是局部不利的战术。

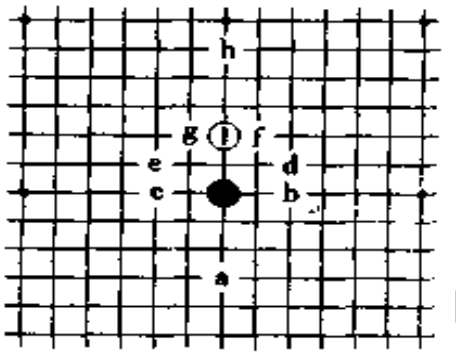
黑的应手有a、b的扳和c、d的平等。比较而言，扳是积极的应法。



2图

2图（走于对方小尖处）

此形根据接近的方向叫“肩冲”，根据其形状也可以叫“尖”。是介乎于接触和接近的着手。黑若想储备力量而走a位或b位挡，就成了与接触相同之形。白1在b位碰，则黑1位扳，如图白1在可能被对方抑制的方向先行一步，这是肩冲的优点。

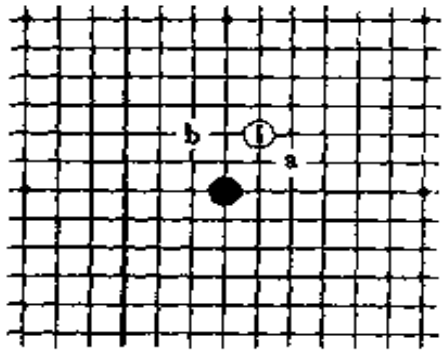


3图

3图（一间）

这是基本的接近点。既阻止对手向这一方向展开，下一个阶段也可能挑起接触战。

黑的应手有在a位方向向后面发展，b、c位等向侧面发展，d、e位等出头，f、g位等挑起接触战以及h位反击等多种应法。

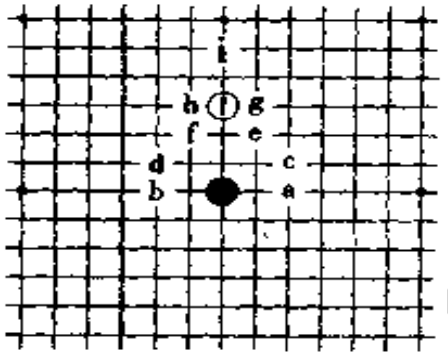


4图

4图（小飞）

白1小飞接近，根据黑子的位置和接近方向的不同，其目的也不一样。这是比一间接近更具有韧性和曲线性的接近法。

黑的直接应手，有a位和b位两种大不相同的防守方法，若加上间接的应手，则比一间更富于变化。

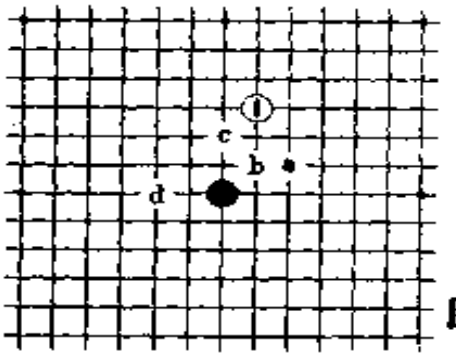


5图

5图（二间）

二间接近对对方棋子的影响稍弱，其主要目的在于暂且妨碍一下对方向这个方向的发展。

黑可根据其位置的不同，在a、b、c、d等位补强，或在e、f位扩大势力圈，还可考虑在g、h位挑战和在i位反击。



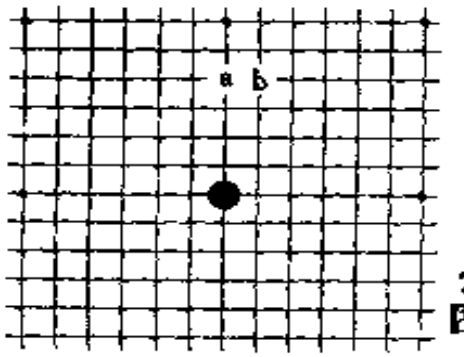
6图

6图（大飞）

白1缓慢接近对方棋子，没有什么厉害的着点。是一方面妨碍对方的发展，一方面想要进行持久战时的手法。

黑的应手，有在a、b位防守，或在c位对抗。此外，还可考虑在d位一带采取守势。

这一带大致上是接近的限度。

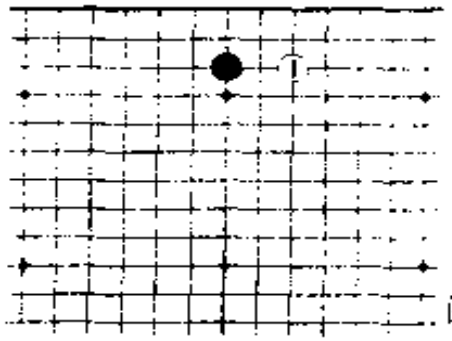


7图

7图（远距离接近）

白a位三间接近和b位大大飞接近，对黑棋没有直接影响。若是在边上，这乃是消除了对方的拆二，从而能在下一个阶段对对方施行严厉攻击的着点。

在接近时，由于位置和方向的不同，其目的也完全不同。

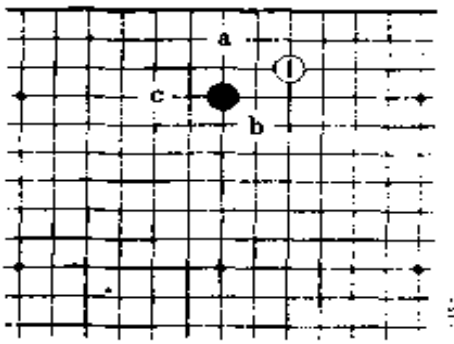


8图

8图（边上的接近）

前面就一般的接近进行了说明，下面集中以边上的接近为对象加以说明。

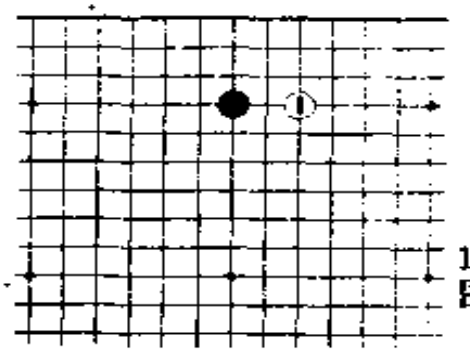
接近的对象若是位于三线上的棋子，则白1一间接近是基本的接近法。在接近双方的背后，要注意谁有足够的援军，根据情况的不同，以后的战法变化多端。



9图

9图（小飞）

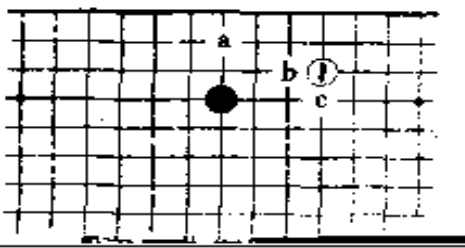
接近的对象在四线上时，则白1小飞是基本的接近法。以后，白或在a位飞威胁黑的根据，或在b位飞压抢占高位。此外，白1还瞄着c位的夹击。就单独的接近而言，这是最有力的着法。黑棋这时必须选择是修补漏洞还是争取中腹势力。



10图

10图（一间）

对四线上的黑子，白1也在四线上一间接近，这是重视势力的接近手法。放弃瞄着黑方缺口的着点，主要着眼于阻止黑在中夹建立霸权。从一间接近的基本性格来说，其目的当然在于划分各自背后的势力范围。同三线上的一间接近相比，本图双方都不安定，变化也更复杂。



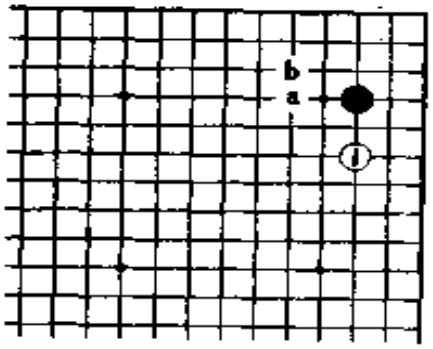
11图（大飞）

对四线上的黑子，白1在三线上大飞接近，接下来在a位大飞伸腿是其最大的目的。就伸腿的形而言，白1比在b位时效率更高。

在两边相交成直角的角上，接近的目的也就多少有所不同了。若不愿让对方独享角上的利益，而向先行占据空角的对方棋子接近时，势必将与想保住利益的对方进行战斗，这样一来局部就向定式发展了。

这里，简要地概括一下作为定式出发点的挂角和易于导致接触战的夹击，这两种接近的基本性质。至于以后双方的冲突，那将另在专门的定式著作中研究。

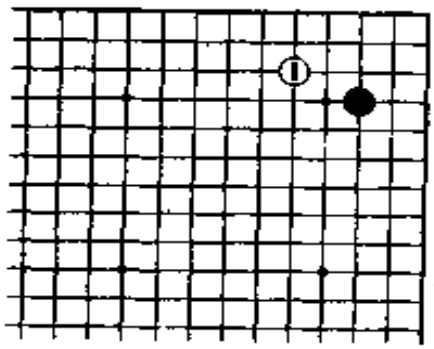
如果你能学会接近的基本手筋，并明白接近时着子目的将随着子位置而发生变化的道理，你就能将它们运用于任何布局中了。



12图

12图（方向错误）

对位子三线与四线交点上的小目，白1从其三线方面接近，前面过于局促。黑在a位或b位确保角上实地，白1易成黑的攻击对象。方向错误的接近，在任何时候都会招致大损。

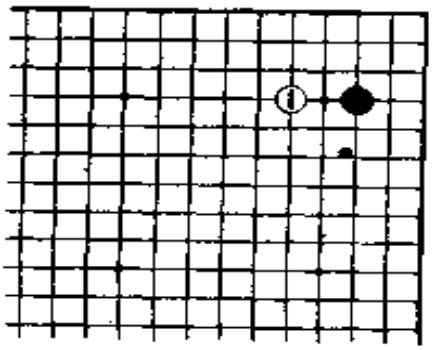


13图

13图（小飞挂）

白从黑有开口弱点的1位方向挂角，接下来在上边展开是其后续手段，还含有在右边夹击以妨碍黑展开的意图。

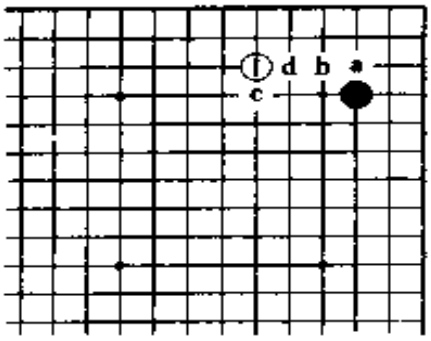
在这个形中，黑守角效率不高，可选择在右边展开或在左边妨碍白展开。



14图

14图（一间高挂）

白1在四线上一间高挂接近，目的在于牺牲角上实利，而确保上边的发展和保存向中央发展的力量。黑接白的设想应，在局部上也不至于吃亏。如果宁愿被白侵角的话，黑还可以在上边着子，妨碍白在此展开，将局面导入战斗。

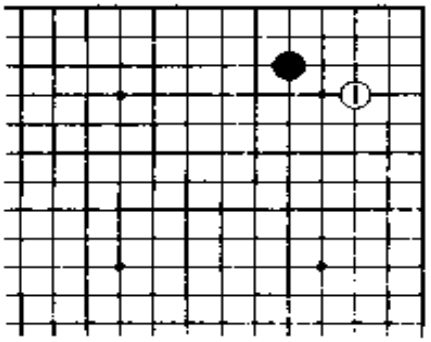


15图

15图（大飞挂）

白1大飞挂，下一手既可在上边拆，同时也瞄着可充分利用角上特殊性的a位三三托靠。黑的应手是，或在b位守角，或在上边夹击白1之子。

白1在c位二间高挂，让黑d巩固角地也成立，这是重在全局平衡的接近法。

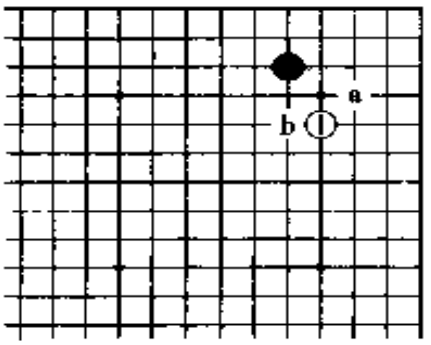


16图

16图（低挂）

对于目外黑子，白1在小目挂角，这种接近从上边看在四线，从右边看却处于三线，这是想既妨碍黑守角，又占到右边。

黑若采取压迫或夹击的直接行动，将立即导致作战。黑棋保留攻击的味道，先在上边展开也是屡见不鲜的走法。

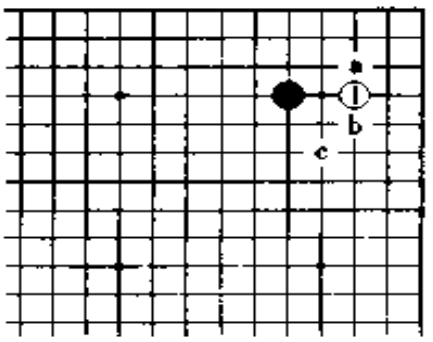


17图

17图（高挂）

对位于目外的黑子，白1小飞挂角，比16图小目挂角的位置高，这种小飞接近是重在向中央发展的手法。其目的在于牺牲角上实利，确保在右边展开的权利与向中央发展的立足点。

黑是在a位守角，还是在b位靠与白争夺势力，这要从全局着眼，进行选择。



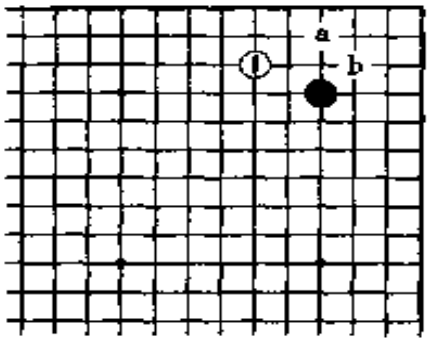
18图

18图（小目进角）

对位于高目的黑子，白1挂是夺取角上实利、不惧怕黑棋压迫的一手。此时黑若脱先，则白就站在14图黑的立场上了。

就黑而言，有在a位托靠侵角和在b位或c位压迫的选择。

如果白棋更注重于争夺实利，则白1下在a位三三也有力。

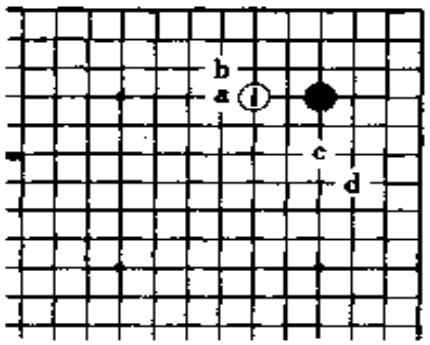


19图

19图（对星位子的小飞挂）

接近的对象不同（接近小目、星等），那么即使是类似的接近之形，以后的着眼点也不尽相同。白1小飞挂，不仅有a位的伸腿，也有在b位三三点入完全夺取角上实地的着点。此外，白也可在上边展开，或在右边夹击黑子。

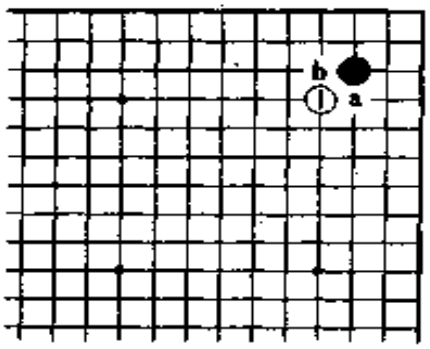
就黑而言，有在上边夹击白棋和在右边展开的选择。



20图

20图（对星位子的一间高挂）

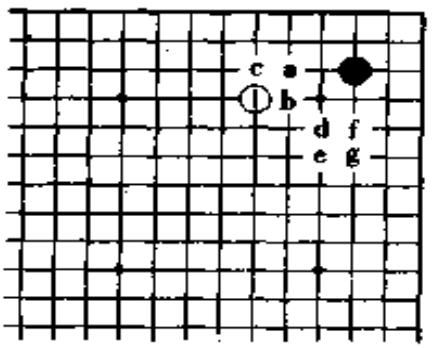
白1一间高挂与14图不同的是，黑若守角则实利较大。这是那怕牺牲实利，也要确保在上边展开时的特殊挂角方法。白在a位二间高挂和在b位大飞挂，其性质大同小异。黑若以取势为主，便走c位，若以取实利为主，便在d位应，局部黑充分。



21图

21图（对三三子的肩冲）

对于三三，无论从哪方面来接近，它都处于三线上。因此，也有人认为，过早接近已经取得实利和根据的棋，没有什么好处。故白索性在1位肩冲，从全局的布局构想着眼，强调黑处于低位。对此，黑有在a位或b位应的选择。

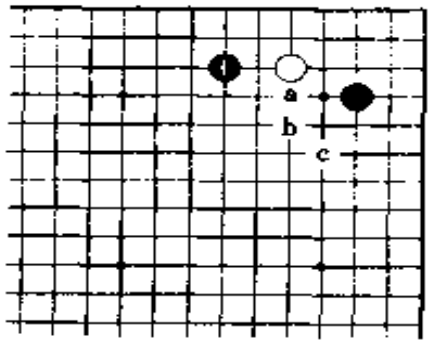


22图

22图（大飞挂）

若是具有方向性的挂，则白1大飞挂普通。虽然位置偏高，但比较轻灵，是进退自如的一手。白棋下在a、b、c等位，则是根据不同情况，具有特殊目的的挂法。

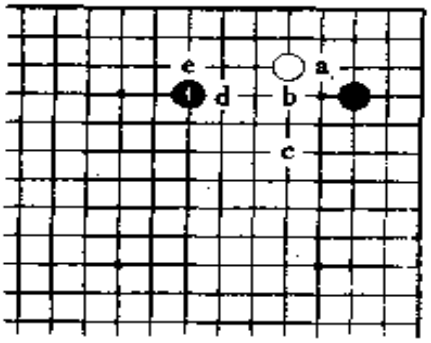
黑可选择d、e位含有以后进一步展开的应法，或f、g位一手守角的应法。



23图

23图（一间夹）

黑1一间接近，含有和角上黑子配合将白棋赶到中央去的目的，这种形被称为“夹”。白若不应，则黑接下来可在a位压封锁白棋。白如在b位跳出，黑便走c位，顺势向右边展开。白除在b位跳之外，另外还有许多应法，白也是可以下的。

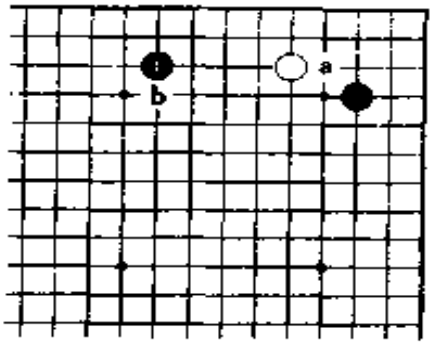


24图

24图（二间高夹）

黑1二间高夹的目的与23图黑1相同，但此形以后的着点有a、b两点。因为二间夹比一间夹缓和，故白可在c位二间跳出。

黑1如在d位一间高夹，则白c位跳出就无理了。黑1如在e位二间低夹，则白c位跳出就无所顾忌了。

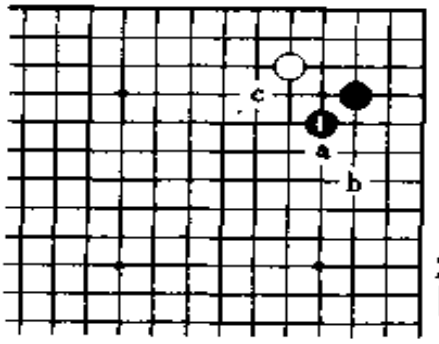


25图

25图（三间夹）

黑1三间夹是比二间夹更为缓和的接近手法，但从其取得了夹击的姿态并消除了白的拆二来看，仍具有相当的威力。白若不理，则黑a尖顶，一面巩固角地，一面正式将白赶到中央去。

就夹而言，黑1的三间低夹和b位三间高夹是其限度。



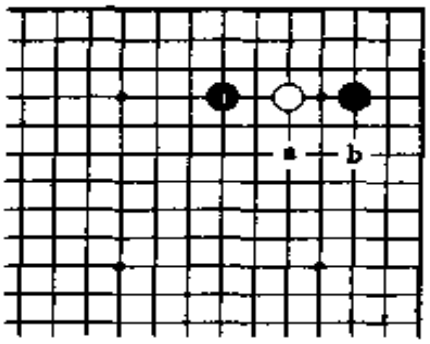
26图

26图（守法）

如果黑想先巩固自己的势力范围，则可在1位、a位、b位防守。

这样防守以后，黑还瞄着在上边对白进行夹击。如果黑是在1位尖补，则接下来黑在c位飞压也有力。

对此白若在上边展开，确立实利和根据，则以后的进行已属接触战的问题了。

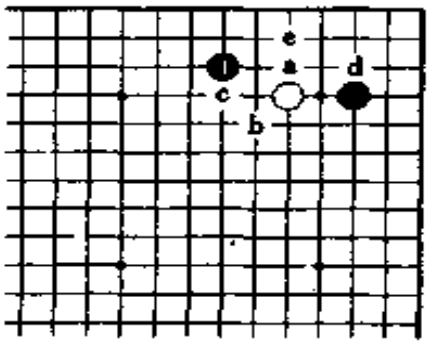


27图

27图（一间高夹）

黑1在四线上一间高夹，因双方都不安定，故只是大致的腾挪之形。黑1在三线上一间低夹，才是夹击的基本型，在四线上一间高夹，不确定因素毕竟较多。

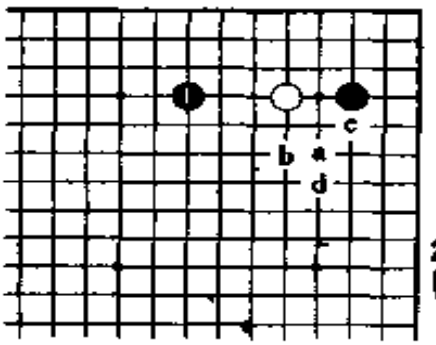
白暂且先在a位跳出，黑b应，以后的问题是黑怎样处理1位黑子。



28图

28图（一间低夹）

黑1一间低夹，具有安全感，接下来黑在a位托渡，是有力的后续手段。白当然要阻止黑取得联络，白可选择走b、c位兼向中央发展，或走d、e位兼侵入黑角，总之，白选择什么方法阻渡，要根据全局的配置来决定。黑1一间低夹是对付白一间高挂的基本夹击法。

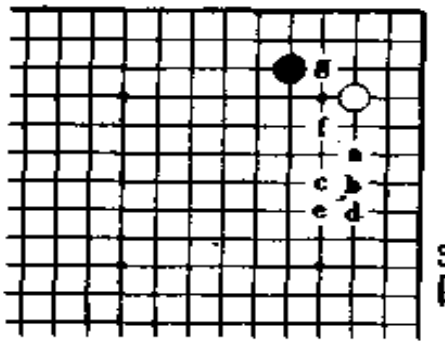


29图

29图（二间高夹）

黑1二间高夹，尽管把角上接触战的先着权利让给了白棋，但也阻止了白向上边展开，说到底，这是含有对白进行大攻的夹击手法。此时，白若脱先，则黑走a位，一边补强角上，一边攻击。

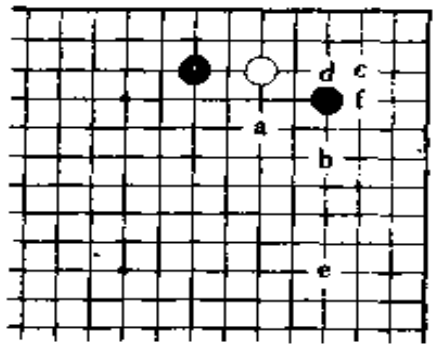
白的应手有b位向中央跳出，c位搭靠阻止黑向右边发展，以及兼有以上两种机能的d位大飞罩。



30图

30图（目外的夹击方法）

从目外出发的夹击，有a、b、c、d、e等诸种着点，其共同点都在于首先防止白向右边展开，然后或是封锁中夹，或是将白从角上赶出。白的基本应法有在f尖向中央出头和g尖顶在角上生根二种。

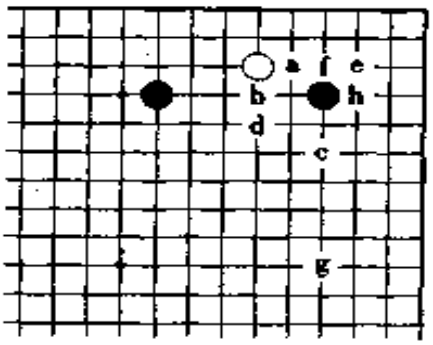


31图

31图（星位的一间夹）

如图黑1是和星位黑子相配合的一间低夹，比起23图和小目黑子配合的一间低夹，由于与夹相配合的先着子位置的不同，所以夹击的性质也多少有所不同。

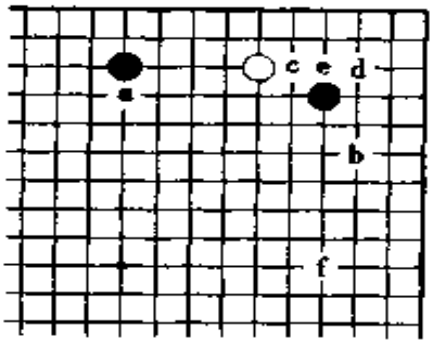
黑1一间低夹，阻止白在上边展开，希望形成白a、黑b的调子。白如c位点入，则黑d位遮断，但若e位一带有黑子，则当在f位挡，让白联络，以期在右边取势。



32图

32图（星位的二间高夹）

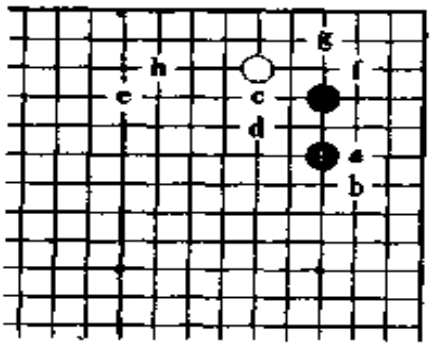
一间夹含有封锁对方之意，而二间夹则是封锁和赶出各占一半的夹击手法。对此，白可走d位跳出，避免形成黑a、白b、黑c的进行，也可先在e位点三三夺取角上实利。对白e点三三，则黑在f位遮断，如果g位一带有黑子时，则黑当在h位挡下。



33图

33图（星位的三间夹）

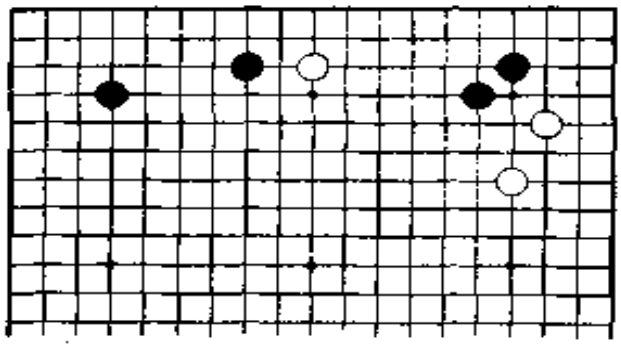
黑1三间低夹或a位三间高夹较宽松，白可先不忙走上边，而走b位双飞燕，妨碍黑向右边展开。此形，黑1在远处，故白向中央跳出没有多大意义。另外，白若想避免黑c的攻击，可在d位点三三，此际，即使f位有黑子，黑也应该在e位挡下。



34图

34图（星位的守法）

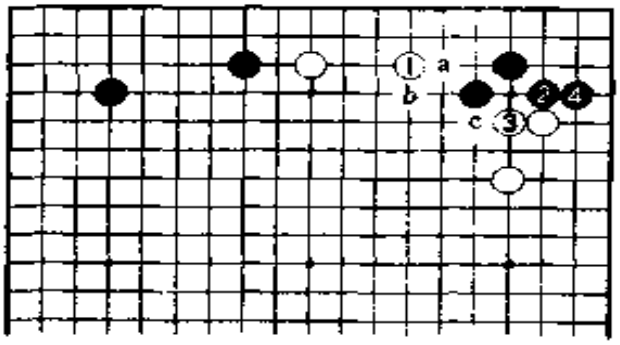
黑1一间跳向右边展开是稳健的走法，并瞄着以后在上边对白进行夹击。除黑1外，黑还可走a、b位，或者走c、d位含有强烈压迫气氛的着法。对黑1，白可在e位展开，今后瞄着f位进三三，也可在g位飞先手与黑f交换，再h位展开。



（白先）原图

急所

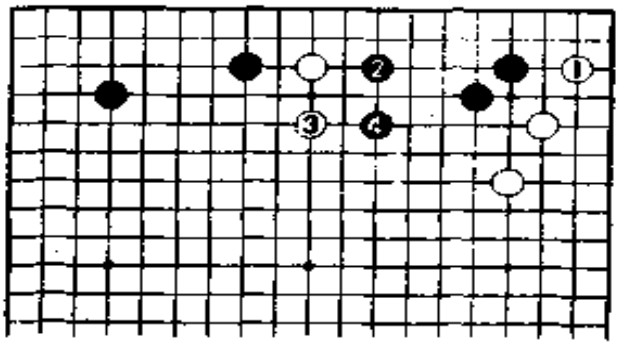
怎样补强上边白棋？不仅仅是补，还希望具有攻击的机能。



1图

1图（拆二）

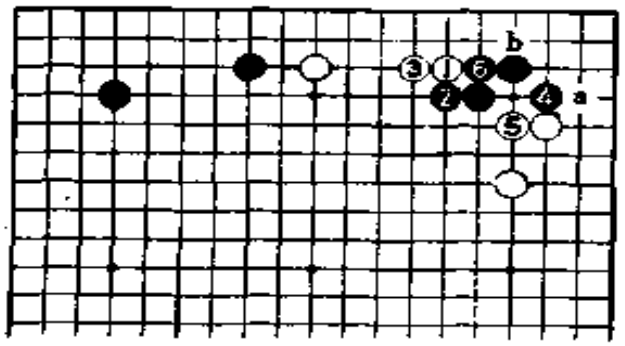
从单个棋子的展开而言，拆二是其限度，但此形白1拆二，对右上角黑缺乏压力。黑4也有在a位尖顶，白b时，黑c压出作战的下法，如此，白可能会失去主动权。



2图

2图（调子）

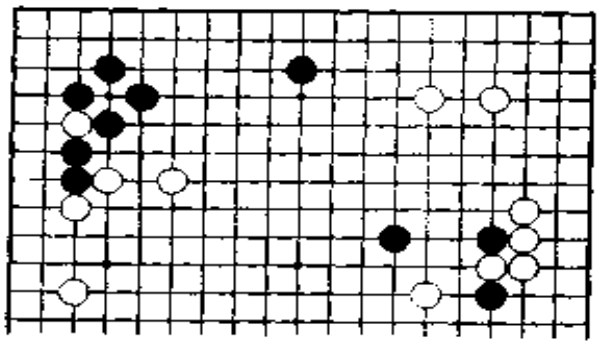
白也可考虑走1位飞角先在角上得利，黑2时，白3再逃出的调子，但反过来占在黑的立场上而言，黑棋也有一边在4位跳起攻击白棋，一边借势巩固左上黑阵的调子，白适得其反。这样一来，白下一手不知如何是好。



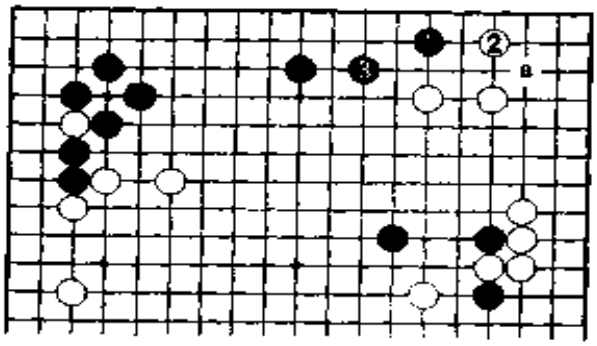
3图

3图（白1，急所）

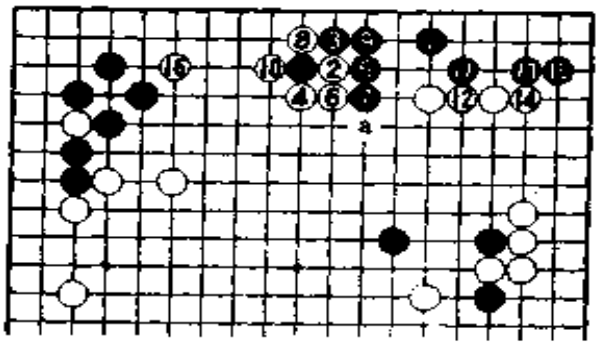
白1是急所，黑2以下至6是防守的常用手法，如此，使黑下在没有效率的6位，白可以满足。黑6如走a位，则白b托严厉。黑2如4位应后再下6位，则可视之为白得先手便宜。



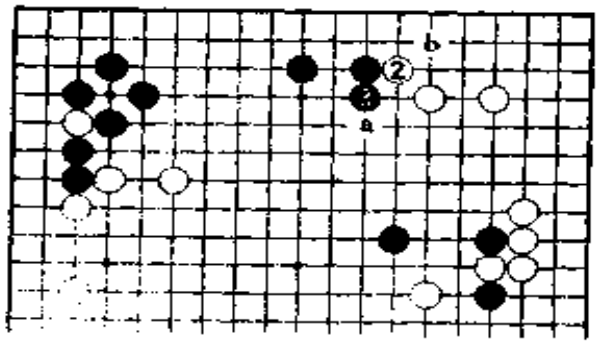
（黑先）原图



1图



2图



3图

拆一

黑棋在上边应怎样着手？这不仅仅是有关实地的问题，还希望考虑照应中央黑的浮子。

1图（二线伸腿）

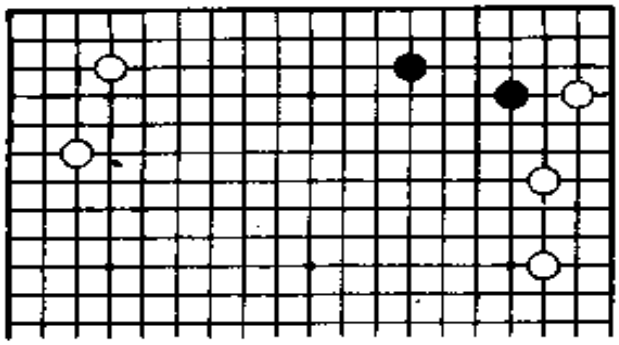
黑1二线伸腿，白2跳下防黑在a位三三打入，黑3回补一手，如此黑一般来说是好形。可是，在这个局面，白可不于2位防守，而直接对黑进行反击。黑1是过分之着。

2图（碰的反击）

白2碰，严厉。黑如3位扳，则白4、6把中央走厚，黑7以下至白16上边形成转换，白棋尚留有在a位封锁中央的手段。黑13、15虽破掉白右上角，但这里本来就有黑13位直接侵入的手段，故白无不满。

3图（黑1，本手）

黑控制自己不于b位二线伸腿，而在1位拦逼是本手。被白2利，黑形虽颇重，但黑3长有声援中央浮子的味道。白2如a位飞，则黑b先手便宜后，再处理中央浮子。

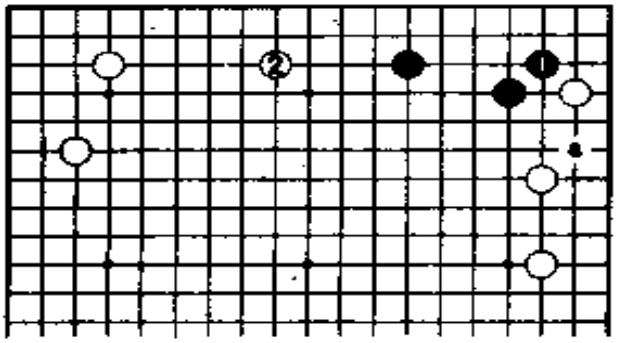


（黑先）

原图

最大限度地拦逼

右上黑形虽不够完整，但可以反过来利用它，在上边形成展开的调子。

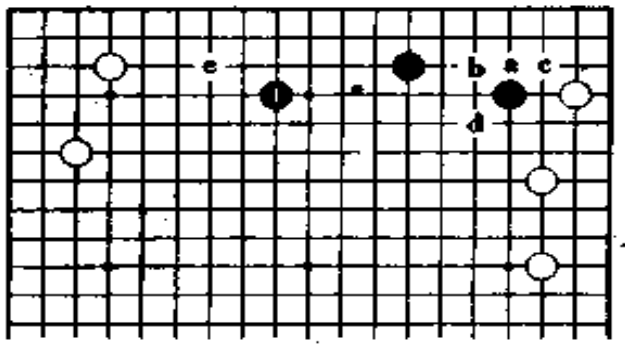


1图

1图（补形）

黑1是补的形，并瞄着a位的点入，虽是很大的一手，但多少有点缓。白2拆后，局势悠缓。

黑1是偏于实地的一手，对周围白棋影响不大。

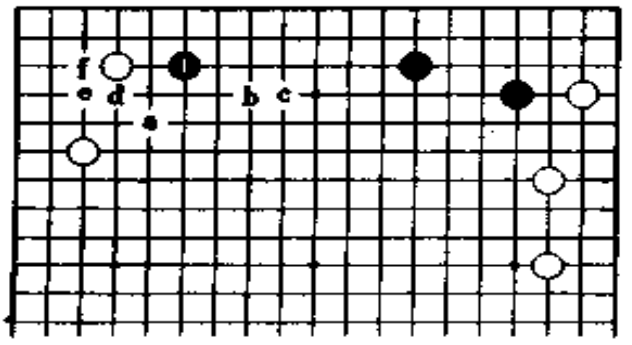


2图

2图（取得平衡）

黑 1 是取得平衡的拆。在右上角，白如 a 位托，黑 b、白c时，黑可脱先他投，以后伺机在 d 位补也是厚实的一手。

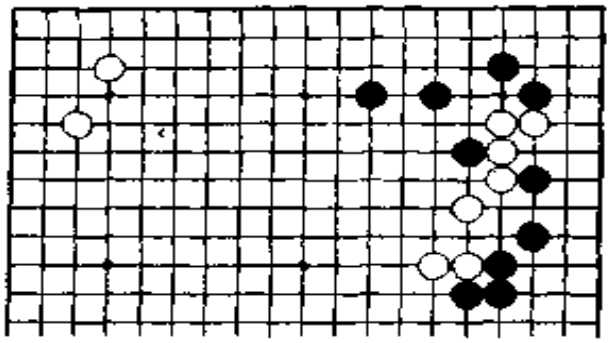
但是，黑1时，白c的拦逼是兼补强左上角的绝好点。



3图

3图（黑1，气魄）

黑1最大限度地拦逼，有气魄。白如a位飞补，则黑b围即可；白如在c位打入，则黑d、白e、黑f扭断进行腾挪手法，瞄着攻击白c打入之子。



（白先）原图

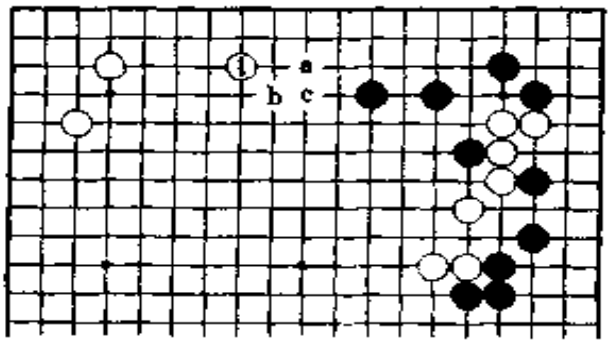
拆四

白在上边应拆到哪里？这要根据右上黑形的情况来决定。

1图（过狭）

白1虽是坚实的一手，但留有黑在a位拦逼的大棋，白不能满意。因右边白棋没有什么不安定因素，故白应更进一步开拆。

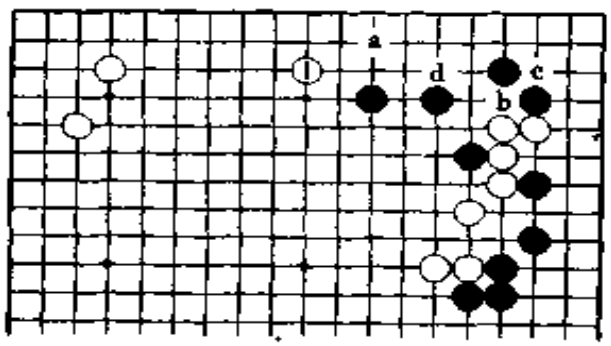
但白1在b位或c位高一路拦逼，却无关黑的痛痒。



1图

2图（过远）

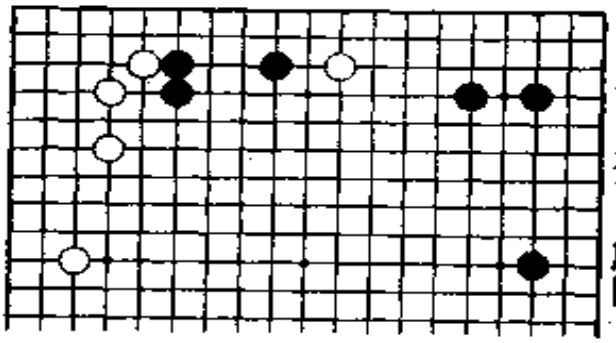
白1拆五，接下来在a位二线伸腿是先手，因为白还有白b、黑c的先手利，故黑只有在d位补一手。可是，白1与左上角小飞缔距离过远，黑有简单破掉白空的手段，白无趣。



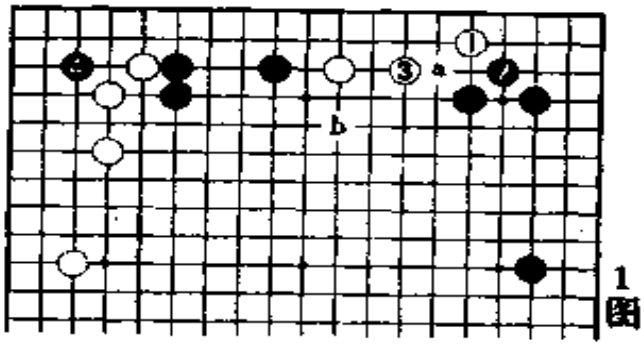
2图

3图（白1，形）

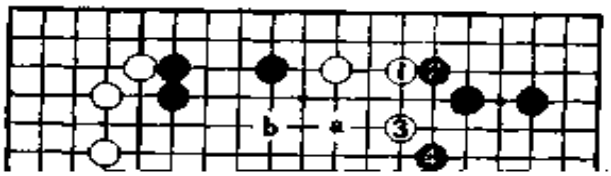
若要把二线伸腿作为下一个目标，则白1拆四是最佳



（白先）　原图



1图



走于对方小尖处

应考虑对方的应手，保留余味。一味强化对方阵地，则毫无意义。

1图（二线伸腿）

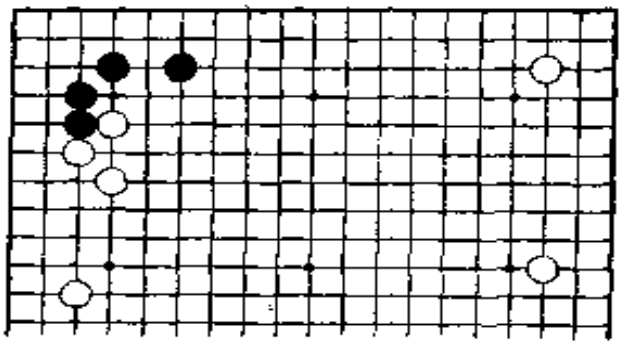
白1二线伸腿，挑黑漏眼，但黑2补后，白3也必须补，如此，对上边黑棋缺乏压力，反而让黑腾出手走到4位三三打入。

黑2如走a位，则白在b位跳出保留2位的靓是要领。

2图（拆一）

白1拆一，则黑2、4尽量扩大右边阵地。另外，即使黑2脱先，白对黑也没有什么严厉的狙击点。

白1如单于a位跳起，则



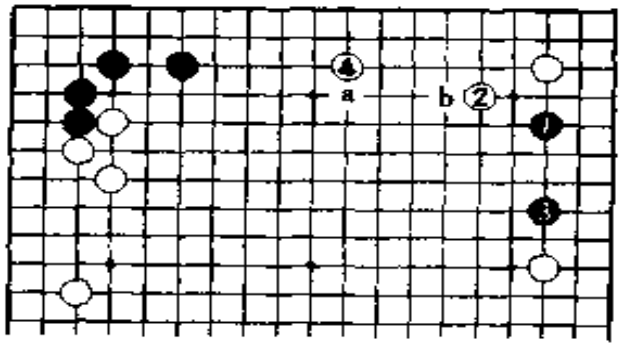
（黑先）原图

小飞挂

只有上边还留有大场，黑应怎样着手？

1图（把大场让给了白方）

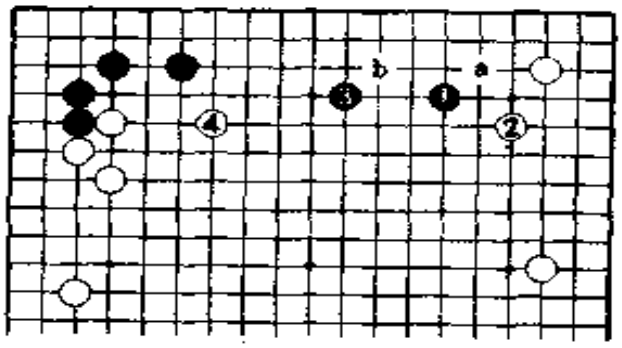
黑1、3侵入右边白阵，则让白4占到上边的大场。黑1如在a位展开是缓手，让白在2位或b位扩大右边阵势，黑无趣。



1图

2图（普通）

黑1大飞挂虽是普通的挂法，但黑3拆时，白4占到双方模样消长的绝好点，如此，黑反而给了白行棋的好调。黑1如走a位，则白2、黑b进行，黑在上边全体处于低位。

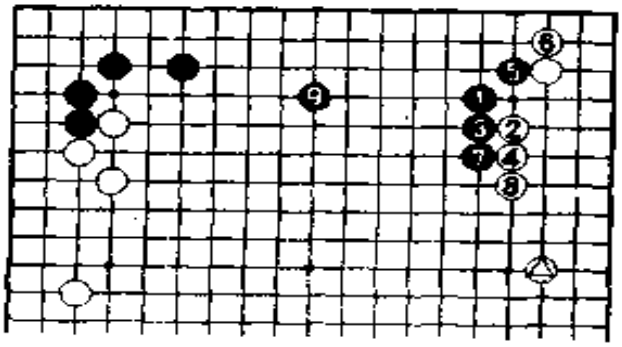


2图

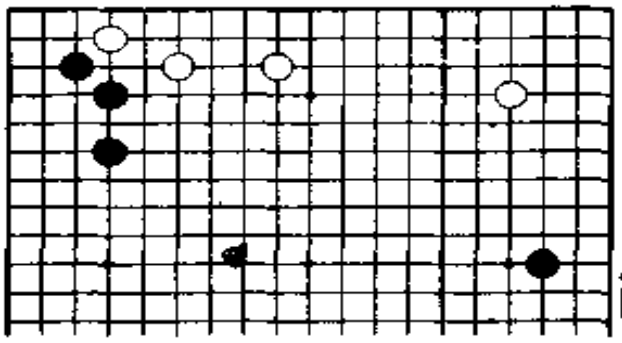
3图（黑1，形）

一般场合，黑1小飞挂是有帮白强化实地之嫌的疑问手，但此际却是好手，如图变化，白△成为多少有点重复的拆，黑在上边构成大势，是有力的构图。

白2以下，几乎没有变化之余地。



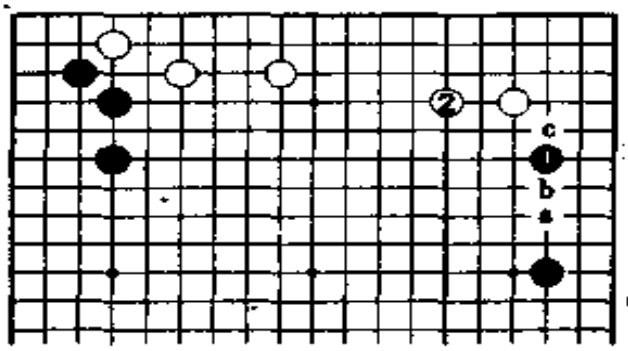
3图



（黑先）原图

二五侵分

黑若要从上边接近右上角星位白子，那么选择哪一点恰当？请注意，左上白棋是坚实之形。

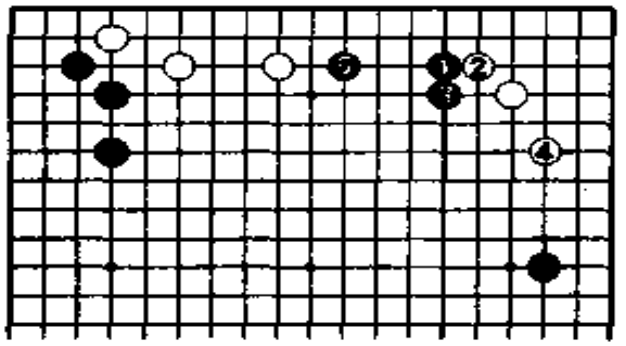


1图

1图（从右边挂）

黑1从右边挂是想争取先手时的挂法，但白2后，留有白在a位的打入。

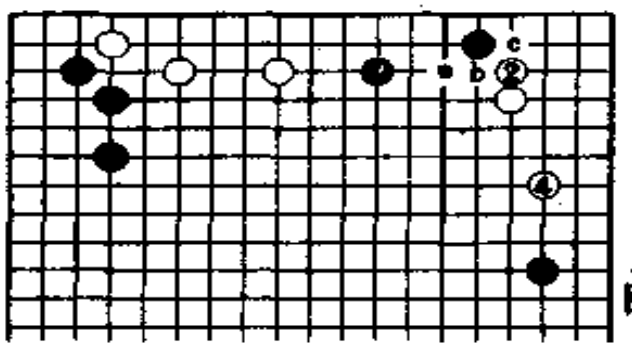
黑1如走b位，是重视右边的一手，含有先巩固右边，然后再在上边挂的意图。对此，白2位应成c位



2图

2图（后手）

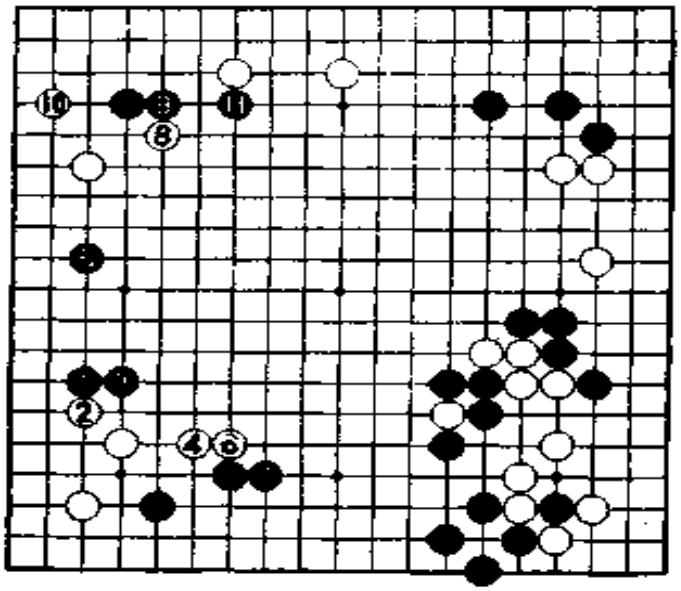
黑1小飞挂是普通的一手，但被白2、4强化右上角后，黑5拆二不能省，黑落后手。而且黑5拆二，对左上边坚实的白棋没有什么影响，黑不能满意。



3图

3图（黑1，形）

黑1二五侵分，是此际有趣的一手。白如2位并，则黑3开拆，白4不能省，黑得先手，在序盘阶段相差一手棋，对棋局发展影响甚大。白2如走a位，则角上空虚，白不行；白2如走b位，则黑c长在角上活棋。



【参考谱4】

第1期棋圣战第1局　白　桥本宇太郎

黑　藤泽秀行

小飞拦逼

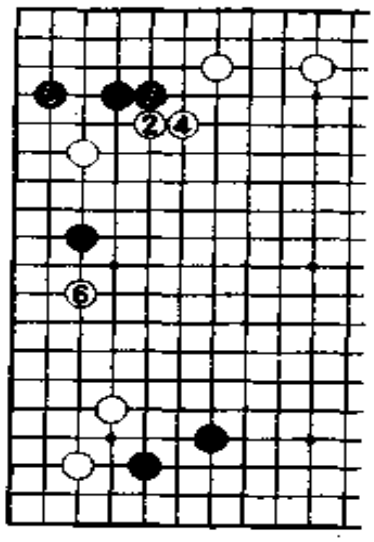
黑在左边怎样下才好？在情况紧急的场所，如果没有盯住对方弱点的严厉接近手段，一旦攻击落空，自己反会陷入不利境地。

【参考谱4】

黑1小飞拦逼，盯着左下角白的薄味，白2补，黑3时，白如4位跳出避免被黑封锁，则黑5开拆。此后，黑只剩下怎样处理左上角星位黑一子的问题，对此黑有在11位逃出的手筋。

参考图1（缺乏压力）

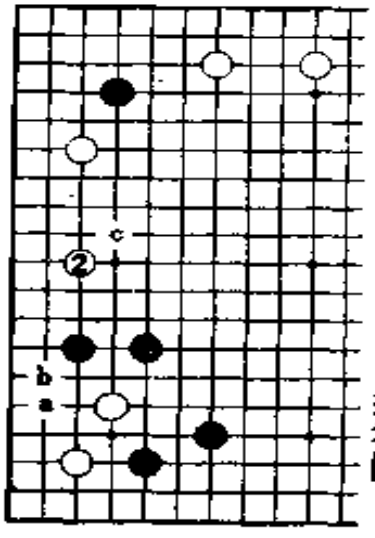
黑如1位夹，则白2、4在左上积蓄力量之后，大致会在6位反夹。如此，黑形势不利。



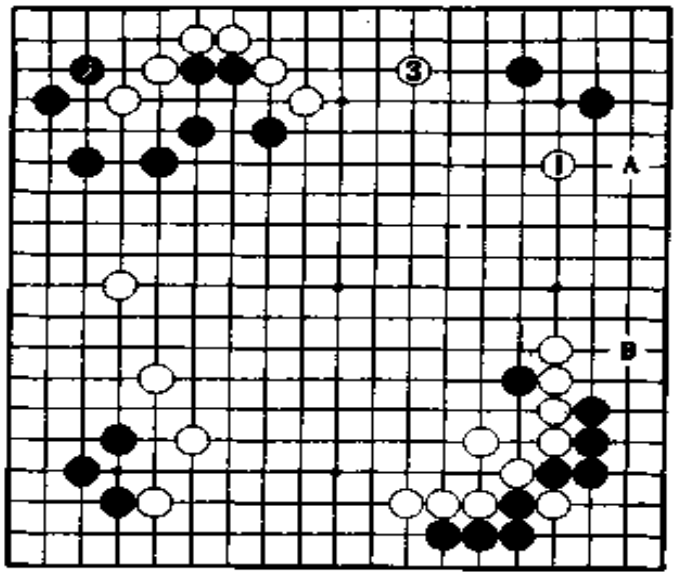
参考图1

参考图2（角上薄弱）

对黑1，白2如抢先在左边拆兼夹，则黑3跳，既有助子下边模样的发展，又瞄着对左下角白的攻击，黑不错。白若脱先他投，则黑a二线伸腿，是颇具攻击力的一手，白难受。无论如何白棋都必须补住角上的缺口。白2如b位飞补，则黑c拆兼夹轻灵。



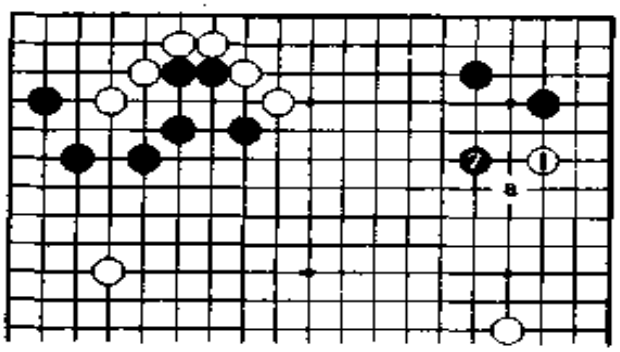
参考图2



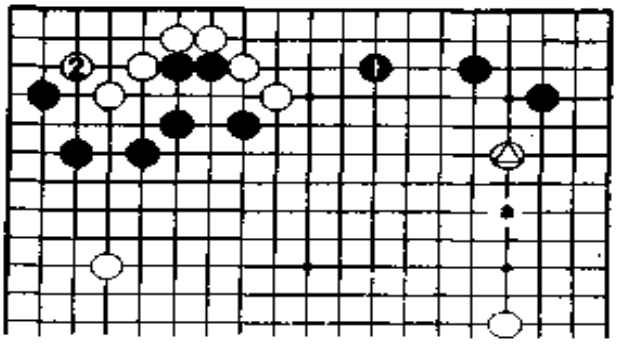
【参考谱5】

第10期名人战　白　藤泽秀行

第6局　黑　林海峰



参考图1



参考图2

小飞挂

就局部接近而言，无论是怎样异常之形，只要符合全局均衡的要求，就是可行的接近法。不能过于拘泥常形。

【参考谱5】

白1接近右上角黑坚实的小飞缔，且在四线上浮起，但此际只此一手。白1后虽有五位的缺口，但却使黑b位方面的进入价值减小，此时重要的是中央的模样。

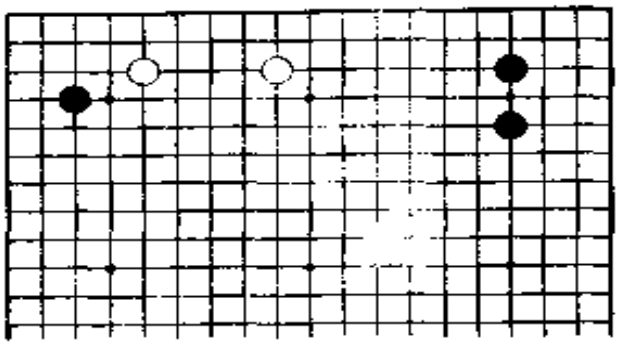
参考图1（低一路）

白1低一路拦偏离主题，是图漏风之空的恶手，被黑2镇，白中央模样缩小。

白1如退一路在a位拦，则又恐实地不足。

参考图2（黑最佳的应法）

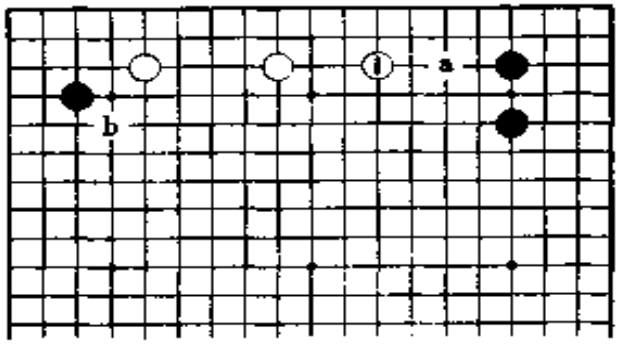
如谱实战的次序，黑2是错着。此着应如本图黑1拆二与白2交换一手为好。如此，在白㊓子的退路伏有黑子，则将来黑在a位打入时情况将大不同。谱中是白优势。



（白先）原图

碰

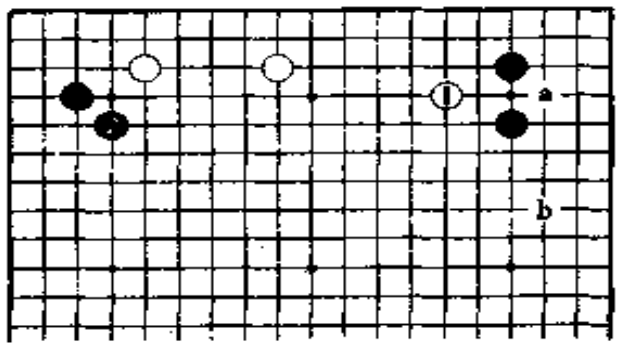
白棋在上边怎样展开？若没有适当的接近方法，有时可直接接触以求调子。



1图

1图（拆二）

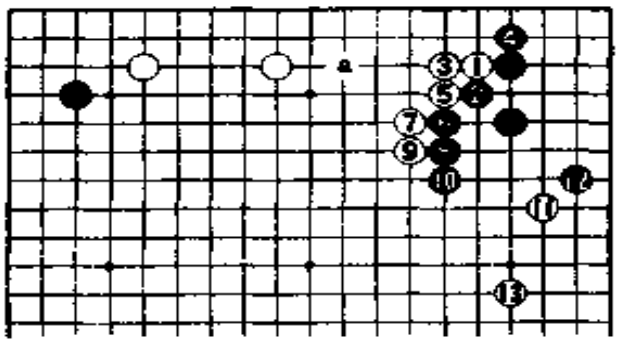
白1拆二对黑没有影响，是缓滞的拆。白1如拆到a位，则黑以右上角一间缔为后盾，今后打入白阵严厉。如果b位有黑子，则白1拆二也是一法。



2图

2图（小飞拦）

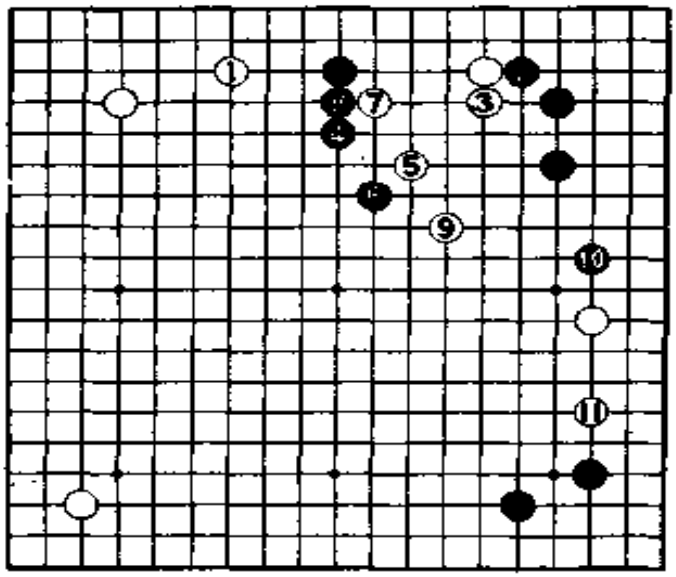
白1似乎过子接近黑厚势，这手位于四线上，进退比较自如，同时还瞄着以后a位的靓，可以说是有力的接近法。但是，被黑2在左上尖补，则总体上白不能乐观。黑2如走b位，则白实地损。



3图

3图（白1，一策）

白1碰，是上边和右边都想走到的一手，以下至黑12是常形。白13也可能在左上一带着手。黑2如在4位立下，则可视白1为先手利，以后黑在a位拦逼的价值减低。



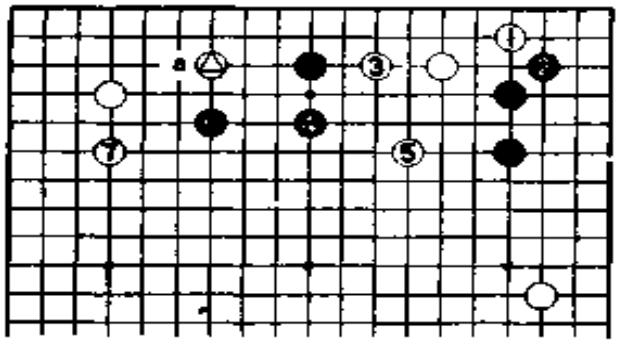
【参考谱6】
第1期名人战　白　藤泽秀行
循环赛　黑　桥本宇太郎

二间拦逼

最大限度地接近不一定是严厉之着。要充分考虑到以后的变化，通过计算找到最适当的接近位置。

【参考谱6】

白1在二间的距离上拦逼，是诱黑2、4去攻击右上白一子的一手。预计到黑通过攻击右上白子，将会在上边形成厚势，而白1正好处于消其势的恰当位置上。

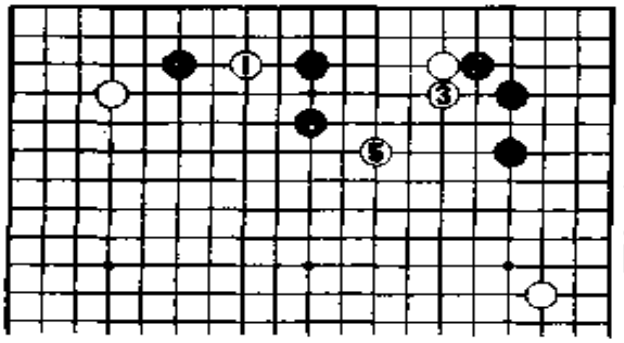


参考图1

参考图1（脱先）

黑若脱先，则白1以下的攻击是好调。白1如在4位镇，多少有点过分。

此时，白Ⓐ如在a位，对黑的攻击则缺乏效力。又，如果没有白Ⓐ子，则白1、3时，黑可在a位挂。



参考图2

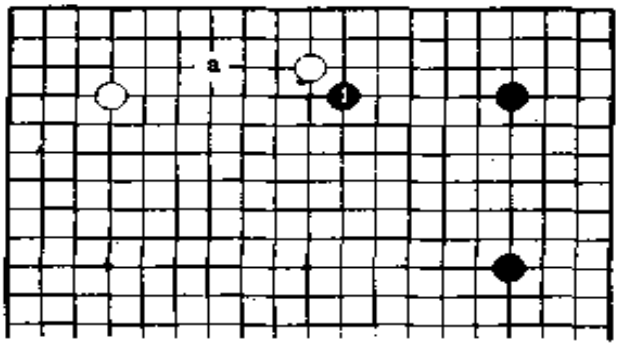
参考图2（最大限度）

白如在1位最大限度地拦逼，对此黑若脱先，则白有利。但若黑2、4应，则白1明显过分。被黑6打入后，因右边白棋薄弱，白难于处理。

扩大的手筋

扩大的手筋，在双方棋子接触时，往往是与压迫的手筋联合行动。不怕多少有点重复，还是从基本的形开始加以说明。

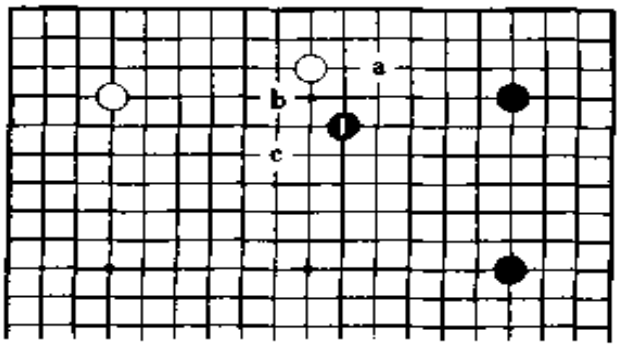
就古典布局次序而言，一般是一占空角、二缩（挂）、三拆、四拦逼、五跳等五个环节。也就是从相互确立各自的实地和根据入手，然后再扩大自己的势力范围。但实战中，这一次序多有打破。此外，在现代立体布局中，无不有跳比拆优先的情况。



1图

1图（肩冲）

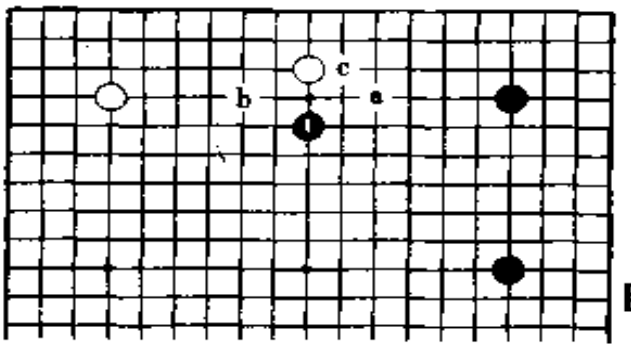
黑1 肩冲对三线白子施以压迫兼扩大己方模样，是强迫对方行动、从而顺调扩大的手筋。此手也有帮对方强化的不足，但当a位有白子时，却能使白成重复之形，这时黑1肩冲才最为理想。



2图

2图（飞）

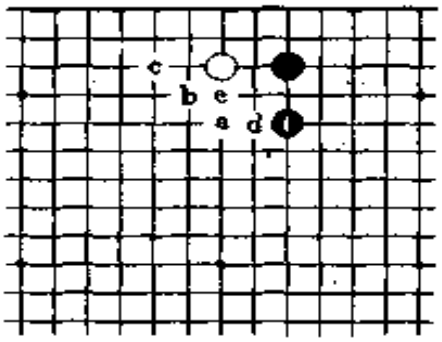
黑1飞，既不使对方过于强化阵地，又能得扩大之实效。黑此后的着点是a位防守和b位飞压。白如b位应，则黑c飞也是有力的着点。



3图

3图（镇）

黑1镇是压迫为主、扩大相从的一手。此形，但白也许会在a位飞切断黑的联络。黑1时，白如b位防守，则黑c靠下是其后续手筋。

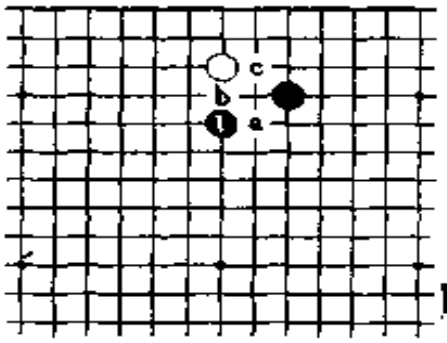


4图

4图（接近时的扩大）

这里说明双方棋子接近时扩大的基本形。在双方棋子均位于三线接近时，黑1跳率先扩大阵地，接下来黑瞄着在a、b位压迫或c位夹击等着点，是极其平常的扩大手法。

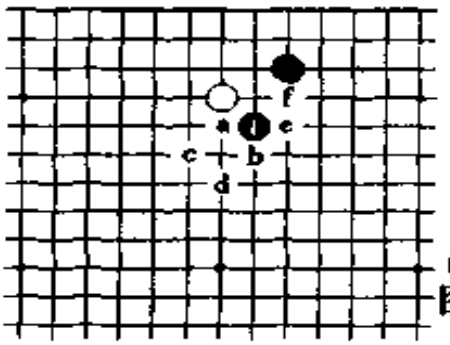
也有黑1下在d位飞的着法。此外，如果使白强化阵地并无大碍，则黑在e位靠也是有力的扩大手法。



5图

5图（飞镇）

在双方棋子分别位于三线和四线的接近时，黑1飞镇是普通的手法。此形，黑两子的间隙较宽疏，若是白a位跨成立，则黑1退一路在a位尖比较安全。若使白强化阵地也无大碍，则黑可在b位压。如要防白二线伸腿，在c位尖顶也可以。

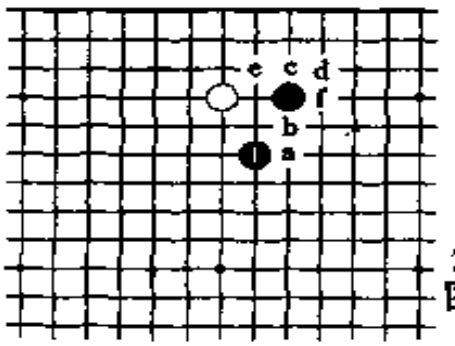


6图

6图（飞罩）

本图是双方棋子仍分别在三线和四线上的接近，此际黑位于三线，黑1飞罩是基本的扩大手法。白如a位挡，则黑b抢先一步长；白如c位飞，则黑d再飞罩。

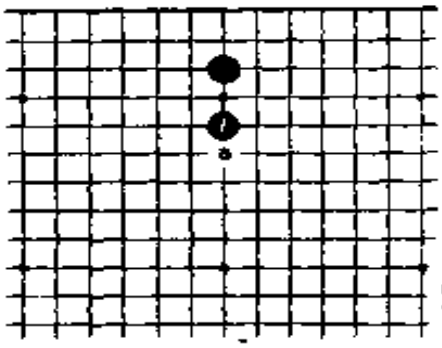
黑1在c位跳虽坚实，但稍缓。此外，根据情况黑也有在b位大飞罩的着法，但白子压变化复杂。



7图

7图（小飞）

双方棋子均在四线上接近时，黑1小飞比在a位跳更为常见。不用说此手是不怕白在b位跨断时的扩大手法。黑如a位跳，则白c托时，很有可能形成黑d、白e、黑f的进行，如此，黑有稍微疑重之感。

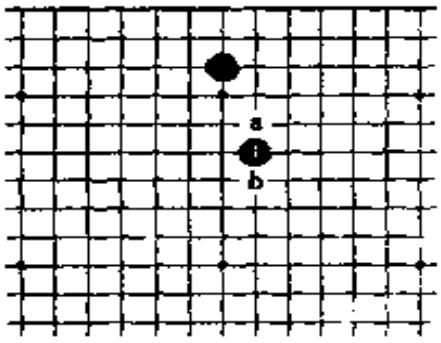


8图

8图（单个棋子的扩大）

从单个棋子出发向中央发展，是扩大边上阵地的形。

如图从三线黑子出发，黑1一间跳是基本的扩大手法。黑在a位二间跳则不够紧密，这种手法必须是在与扩大相配合的势力相当厚实之时，才能使用。

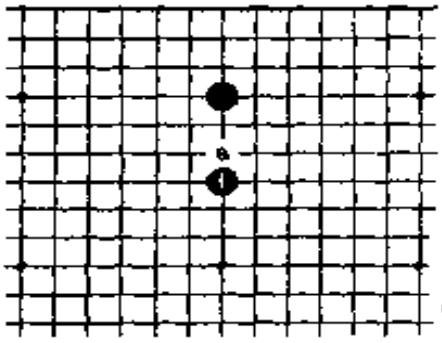


9图

9图（大飞）

在形成势力方面，黑1大飞规模较大，这是想把紧密度的不足，通过围空倾向的扩大来弥补的手法。

黑1如在a位小飞，则更富有围空的气氛。黑如b位大大飞，则间隙较大，形状薄弱。

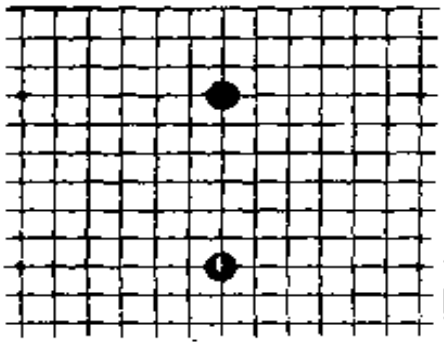


10图

10图（从四线出发）

从四线出发的扩大，本来就是大模大样的展开，故黑1二间跳格外有力。又因从四线的开拆，比起坚实的着法，更注重发展速度，故在扩大的同时，也要讲究速度。

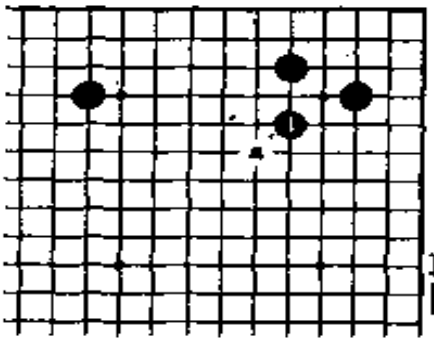
黑在a位一间跳虽坚实，但有稍重之感。



11图

11图（面向中央）

在以四线为基础的布局中，黑1先下在天元附近，更为宏大。比起扩大局部模样，这是把胜负的筹码押在扩大全局模样上的有趣构想。这样虽容易被对方侵消，但黑可通过攻击前来侵消之子，以图发展己方的势力。

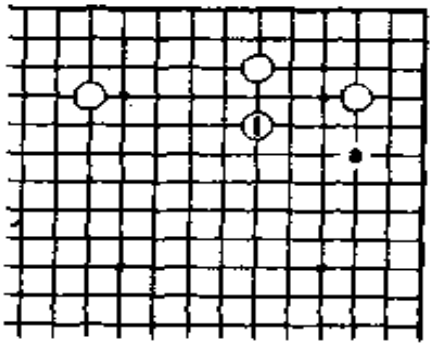


12图

12图（从缔角出发的扩大）

现在以从缔角出发的扩大形为中心，具体地说明扩大之形。

从小飞缔出发，黑1是扩大的急所。此点若让白先占到，则黑模样顿时被压扁。根据模样的规模，黑1在a位大飞，也是一形。

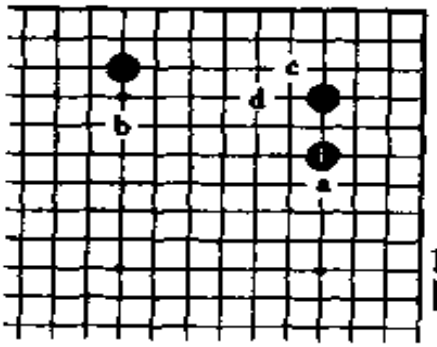


13图

13图（从大飞缔出发）

大飞缔时，白1单关是扩大的要点。若黑占到此点，很明显白模样缩小，除此之外，大飞缔还有被黑在a位拦逼的弱点。对方冲击大飞缔的一个弱点时，另一个弱点则自然消失。

一间缔角没有上述弱点。

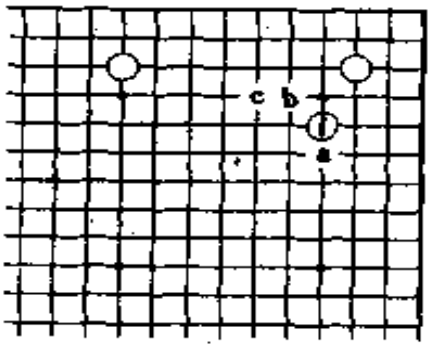


14图

14图（从星位出发）

从星位出发向两边扩大时，如果注重扩大上边的模样，则可选择走四线上1位或a位展开，至于右边尚有缺口及白有在右上角点三三之余地，乃是次要的问题。以后，则需根据全局的配置，选择或是黑b进一步扩大模样，或是黑c巩固角空。

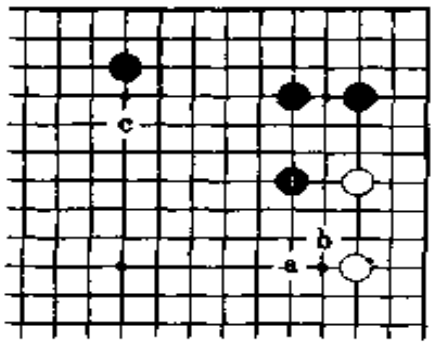
同样是一间缔，但黑在d位方面缔，则更倾向于围空。



15图

15图（从三三出发）

从三三出发向两边展开，根据缔的方向之不同，也有扩大和围空之分。白走1位或a位，目的在于扩大上边阵容，而白走b位或c位，则明显具有在上边围空的意味。白选择哪种走法，这与星位的情况相同，须根据右边的情况及全局的配置来决定。

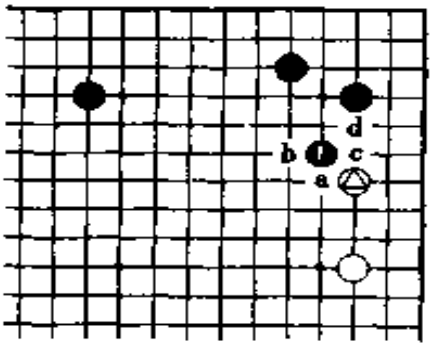


16图

16图（对方接近缩角时）

下面就对方棋子接近缩角时，缩角一方利用攻逼接近之子进行扩大的方法，举例一、二加以说明。

从一间缩出发，黑1大关是好调。白如a位单关意欲挽回势力，则黑有b靓问白应手后，再c位跳的调子。

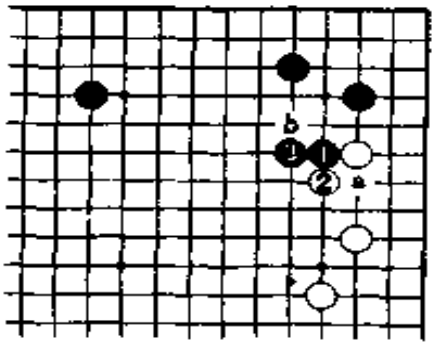


17图

17图（肩冲）

黑1肩冲，白如a位挡，则黑b长自然而然地扩大上边黑阵。白a、黑b或白c、黑d交换后，白棋不能再给黑继续扩大的调子，而应着手在上边消黑模样。

白㊓子在四线a位时，黑b肩冲仍然有力。

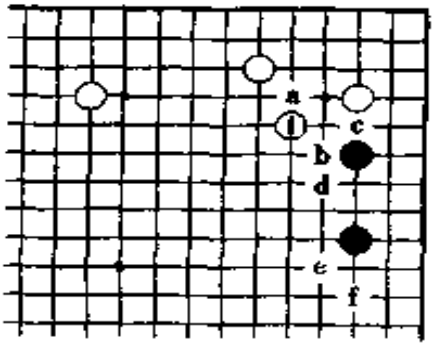


18图

18图（靠退）

若是不怕白强化右边阵地，黑1、3靠退，也是有趣的扩大手法。就白而言，不可在2位扳给黑以扩大的调子，应当在a位退忍耐，或直接在上边着手消黑模样。

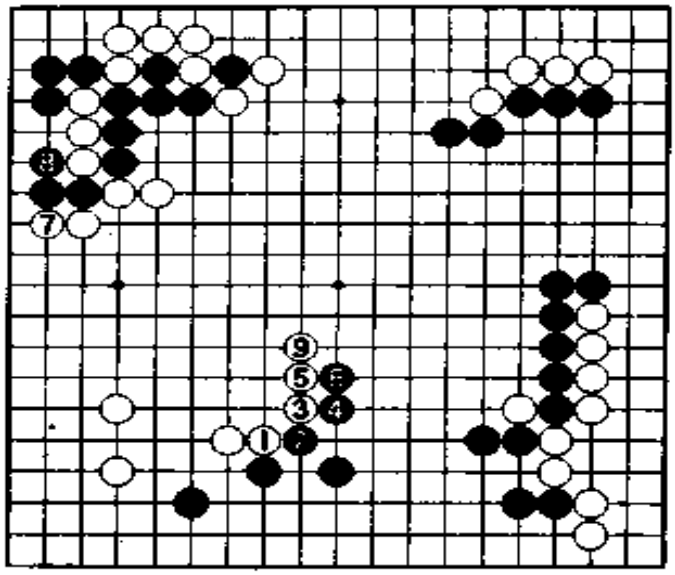
黑1是看到下在b位或3位对白没有什么影响，而采取的扩大手法。



19图

19图（小飞）

白若在a位防守，则角地坚实，白1防守兼扩大上边，也是常见的手法。白若在b位或c位直接与黑接触，则帮黑强化右边阵地，故白1小飞暂且忍耐，接下来白有在d位压迫的手段。白1如在a位防守，则其下一目标是在e位或f位攻击黑棋。要知道以后的着手必须与最初的目的相一致。



【参考谱7】

第30期本因坊战　白　武宫正树

循环赛　黑　榊原章二

压

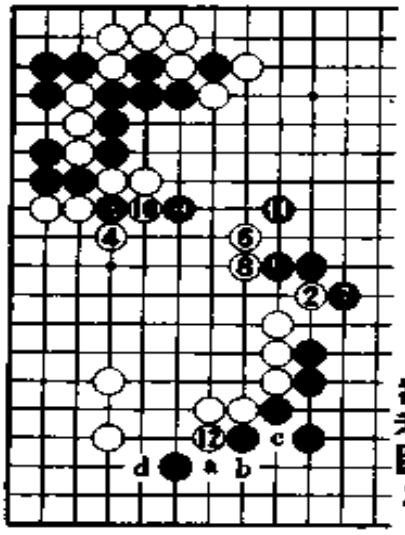
扩大的手筋要与全局配置相关联，这是特别重要的一点。在平常看来是味恶的一手，若得时机，也会成为好手。

【参考谱7】

白1压，被黑2、4就起，就局部而言是恶手。但在这个局面中，黑模样的规模不及白模样广阔。白1是本局决定胜负的一手。

参考图1（薄弱）

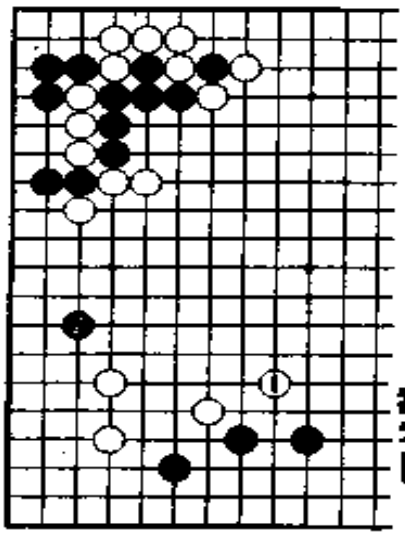
白1虽是普通的扩大手法，但形态薄弱，黑2打入成立，且对右方黑棋，白也没有什么狙击手段。



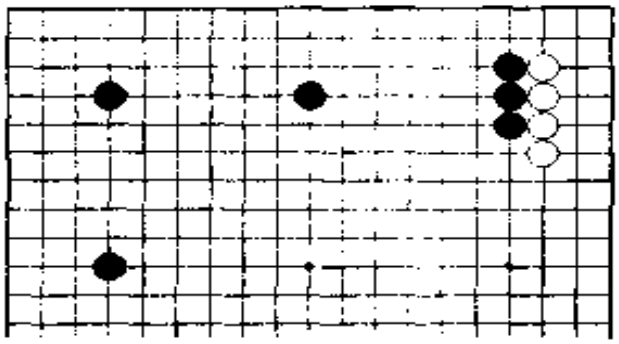
参考图2

参考图2（以后的进行）

对黑1，白2尖顶是手筋，希望成黑7、白5的进行。这里黑有3位断后，再5位引征的好手，如此白在中央一带被黑大幅度侵消。但白左边模样仍然很大，黑11时，白12转向下边冲，白胜势已定。白12时，黑如e位挡，则白棋有白b、黑c、白d以下的紧封手段。



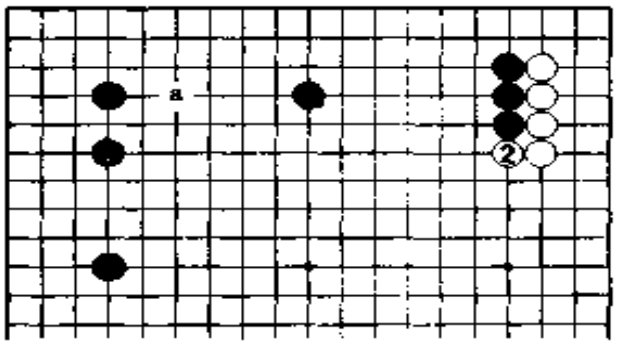
参考图1



（黑先）原图

小飞

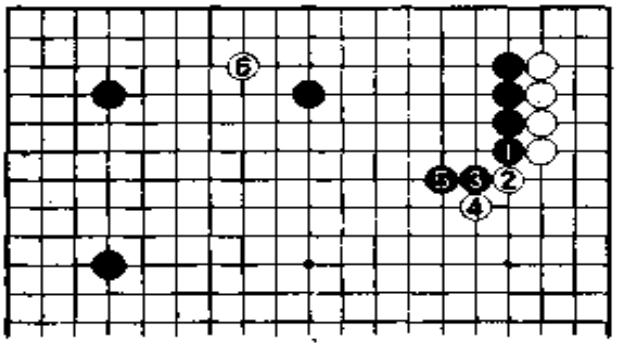
模样的效率首先以其规模的大小来定，紧密度是其次的问题。



1图

1图（一间缔）

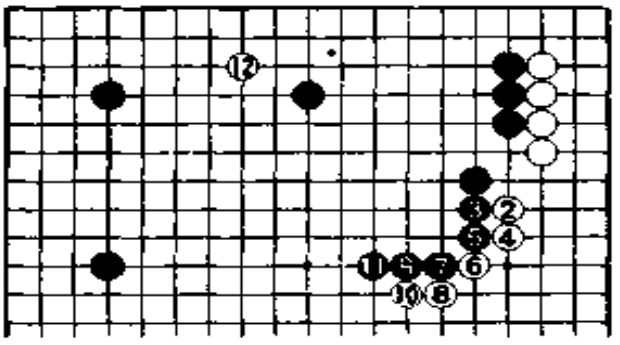
黑在1位或a位一间缔，把模样实空化，在此局面是缓手，被白2在急所处拐头，黑模样的规模顿时缩小。右方黑三子紧贴白厚壁，对此黑也无适当的补强方法。



2图

2图（压）

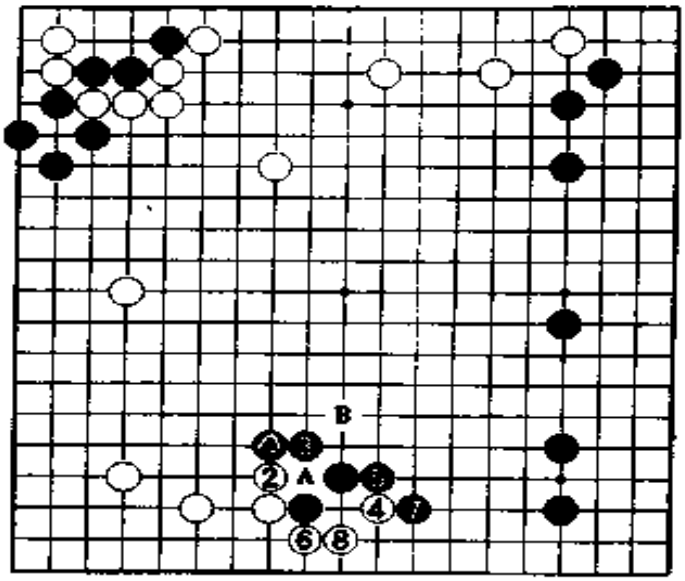
黑1压力量虽大，但扩大的速度欠缓。白2、4连扳争得先手后，转而在6位打入，黑稍有不满。本图黑模样没有下图黑模样宏伟。



3图

3图（黑1，急所）

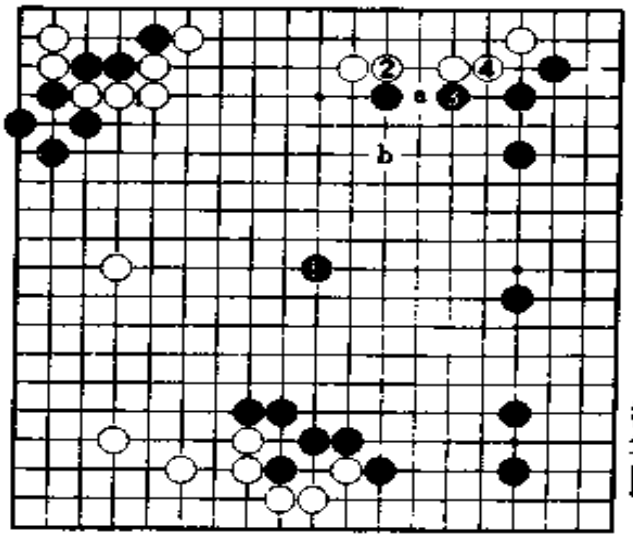
黑1小飞是有关双方势力消长的急所。被称之为“双方飞的筋”。白2时，黑3、5连压，接下来黑7扳、9退，虽然单调，却都属扩大的手筋。白12打入，好坏要在由此而展开的攻防战中见分晓。



【参考谱8】

第2期棋圣战　白　加藤剑正

第5局　黑　藤泽秀行



参考图

尖顶

从四线向三线尖顶，是先手缓和漏风弱点的手筋。与以后的着手联合行动，达到扩大模样之目的。

【参考谱8】

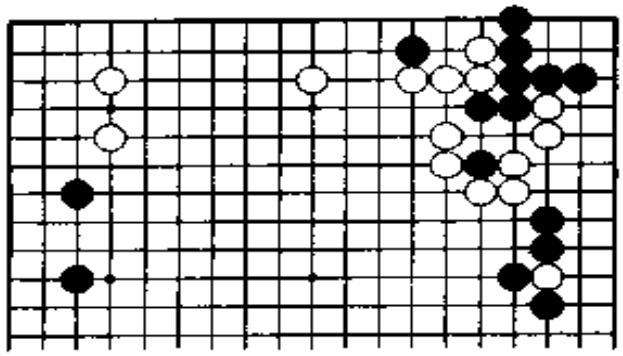
黑1、3把中央下厚。黑3如走a位，虽消除了白4位的打入，但留有3位的断点，这对黑发展中央模样，将带来不良影响。如果没有黑㊃子，则黑3当在b位关起。

参考图（以后的进行）

下边黑虽被白掏空，但黑先手处理之后，黑1、3转而在上边扩大模样。白4的构想是尽量获取实利后，再伺机打入黑阵，准备以治孤来决胜负。白4若不如此，则黑a粘是先手且厚实，此外，黑4位虎也严厉。

黑5下在天元上，完成大模样的构筑。以模样大小而论，白当然不及，因此白势必在右边打入作战。

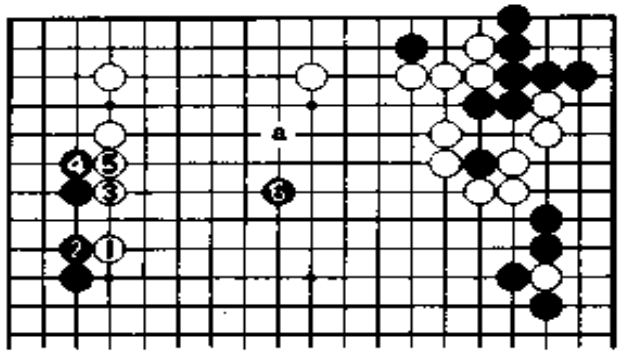
黑1如走5位天元，未免操之过急。如此被白从b位一带着手侵消黑模样兼扩大上边白阵，黑无趣。又，黑5如在右边补一手，右边虽大致成确定空，但被白在天元一带着子，则成从容不迫的局面。



（白先）原图

大大飞

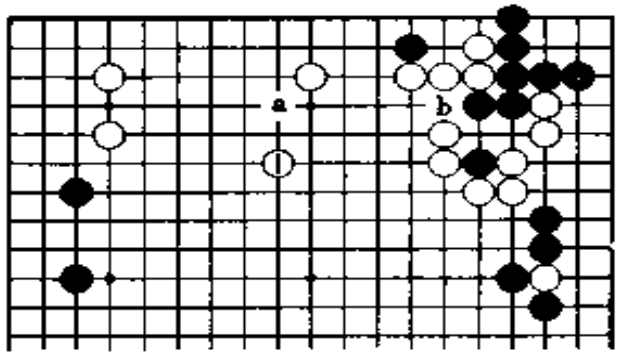
如果知道侵消的急所在哪里，则扩大的急所不言自明。要注意和背后的势力保持平衡。



1图

1图（最大限度）

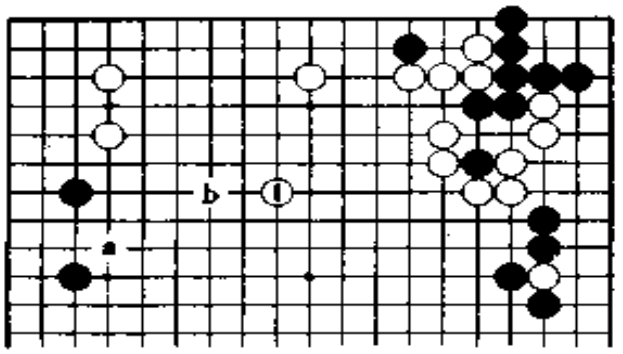
白1、3是最大限度扩大上边模样的着法，也是有力的着法，白5时，黑在6位浅削，选点适当。白中腹虽走厚，但在左边损失实利，以后白大致是在a位防守，问题是白这样下实空够不够？



2图

2图（见小）

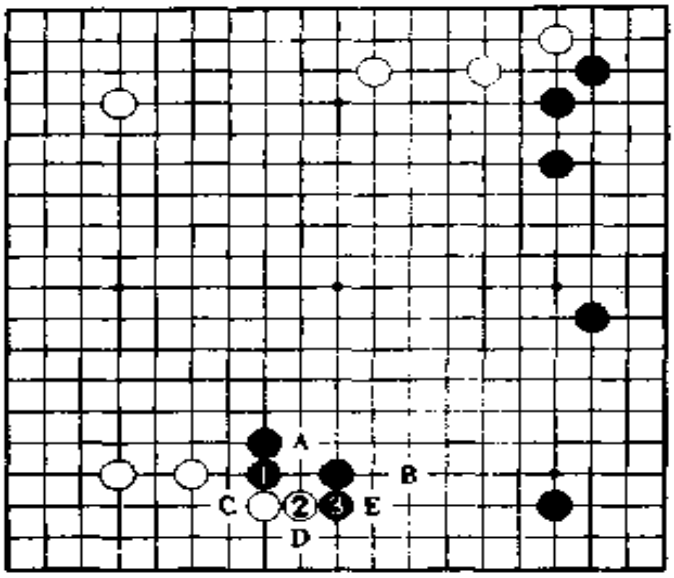
白若置上边大势不顾，则黑在a位肩冲，并瞄着b位一带白的薄味，白模样顿时缩小。白如在1位大飞，虽可防止黑a的肩冲，但与右方白厚势的配合显得有点重复。



3图

3图（白1，形）

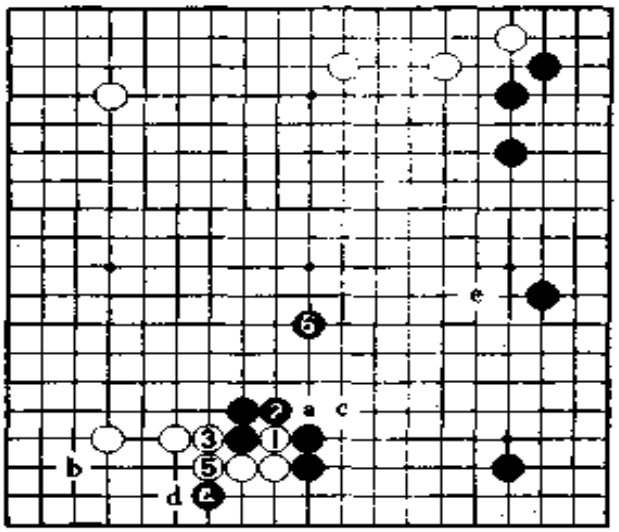
白1大大飞，是此际保持势力均衡的扩大手法，并瞄着白a以下的封锁。2图白1是围空。本图白1则可以说是扩大。黑此时在b位浅削是其限度。



【参考谱9】

第2期棋圣战第3局　白　加藤剑正

黑　藤泽秀行



参考图

顶

一边补强薄味，一边整形，是取得扩大调子的手筋。补强己方小飞弱点的着点，正处于冲击对方小飞弱点的急所上。

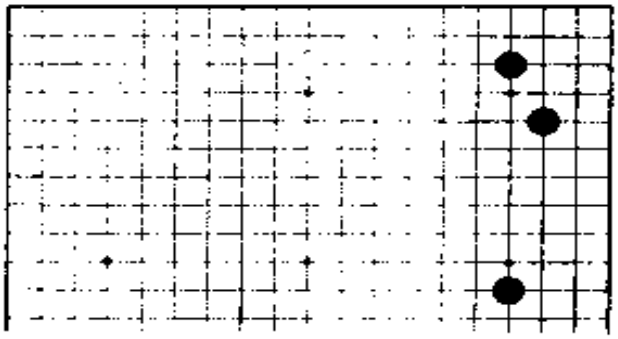
【参考谱9】

黑1顶，防止白a的跨断，并诱使白2长，黑3顺势挡下，既消除了白b的打入，又瞄着c位的扳入，是先手。白2如d位尖，则黑e位应，黑充分。

参考图（防守之前）

续参考谱，白1冲是迫使黑2挡的手筋。白若先在3位补，之后再于1位冲，则黑很有可能不在2位挡，而在a位长了。

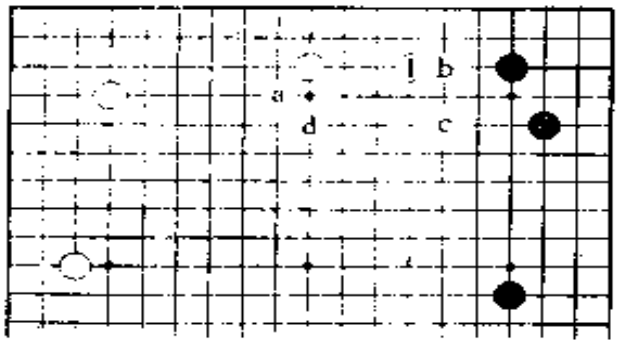
黑在防守断点之前，有黑4靠的手筋，白如5位粘，则黑先手便宜，且将来黑在b位三三打入时，黑4是强有力的援军。黑在下边得利后，黑6转而在中央大围，其构想是，如果白在a位断，则黑c打弃掉黑2以下三子。白1如单于3位补，黑4位觑，白如d位应，则黑5位以下先手封紧，黑在右下一带构成铜墙铁壁般的厚势。实战的进行是白1单于3位补，黑于e位关，之后白如1位冲，则黑a长，黑的构想也有力。



（白先）原图

碰

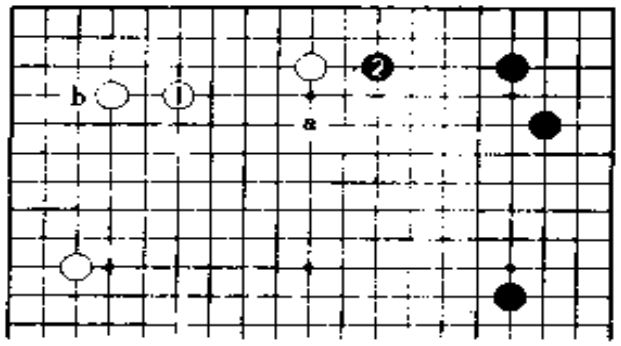
所谓扩大模样，不仅仅是单纯扩大己方模样的问题，也含有在消对方模样之时，一边紧逼对方棋子，一边借以扩大己方模样的手法。



1图

1图（拆）

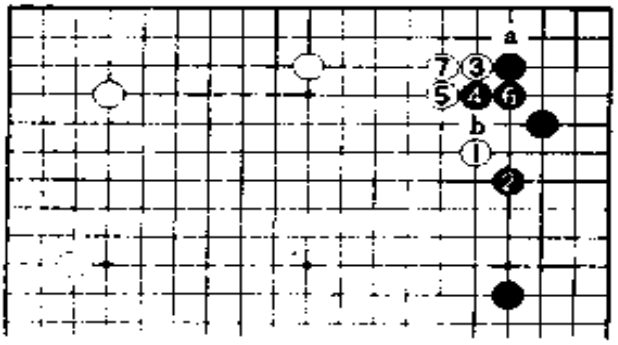
白1拆二，构成平面型的模样，对此黑在a位扳冲恰到好处。白1如拆到b位，则黑c应是扩大的调子；白1在d位跳起是缓手。黑还有在左上角三三打入的余地。



2图

2图（围）

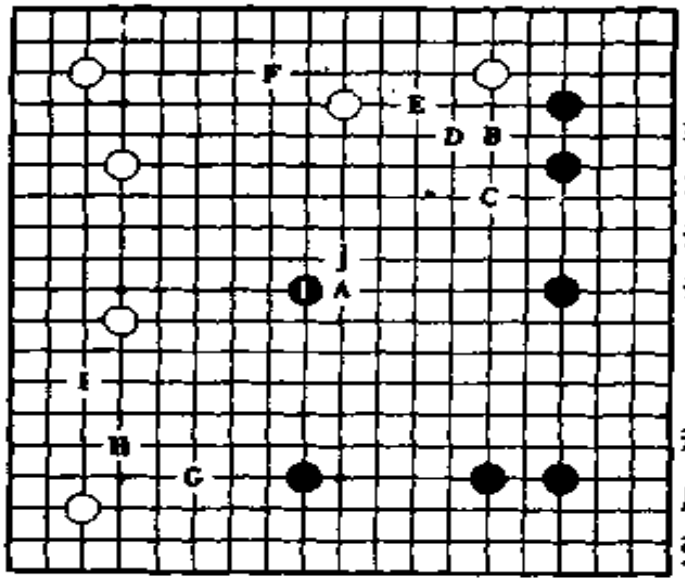
白1巩固模样普通，必然会让黑占到2位好点。黑2也有在a位浅削和b位打入的下法。总之，白棋想要守空的话，模样势必缩小。



3图

3图（白1、3，调子）

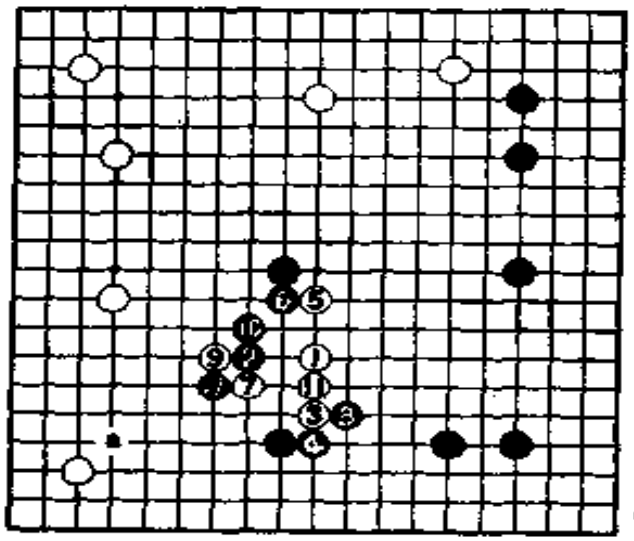
白棋有从1位着手浅削黑阵的调子，黑如2位应，则白3以下至7从侧面强化了白模样。对白的模样，黑难以找到适当的侵消手段。白1如单于3位碰，则成黑4、白7、黑a、白5、黑b的进行，这样右边黑空太大。



【参考谱10】

第14期名人战　白　桥本宇太郎

循环赛　黑　藤泽秀行



参考图

天元弹边

在双方棋子大多占据四线的大模样布局中，抢先在天元附近着子是好手，它既扩大了模样，又可作为以后打入敌阵的据点。

【参考谱10】

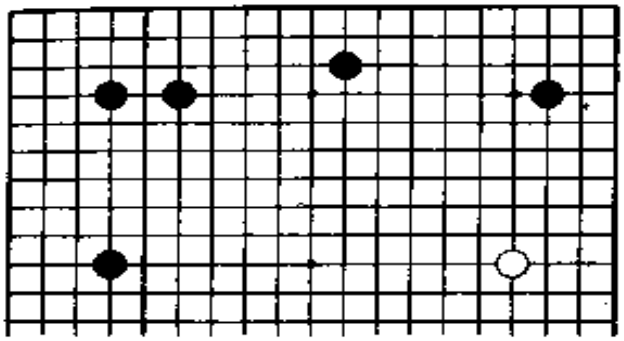
黑1如走a位天元，则有稍微狭窄之感，白在b位跳成为好点。黑1下在天元左旁，对白b跳，黑c应充分。

黑1之前，不作黑d、黑e的交换，意在保留黑f位的打入；又，黑不作黑g、白h的交换，是意在保留黑i位的打入。黑1如下在j位，则犯了方向错误。

参考图（以后的进行）

黑筑成如此浩大的模样，白无论从哪一边侵消，都会使另一边的黑阵强化，使之成为确定空，故白1从中央着手，但竟究不能简单地说哪一点就最好。

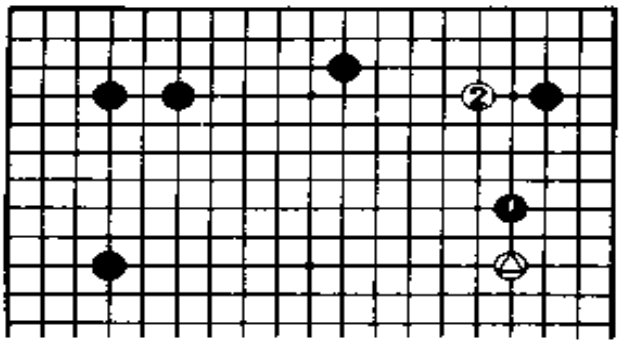
黑2以下开始围攻打入的白子，黑一旦在中央走厚，则对白模样的打入也就具体化了。黑12断后，有在a位肩冲的先手，是黑充分能战之形。



（黑先）原图

单关

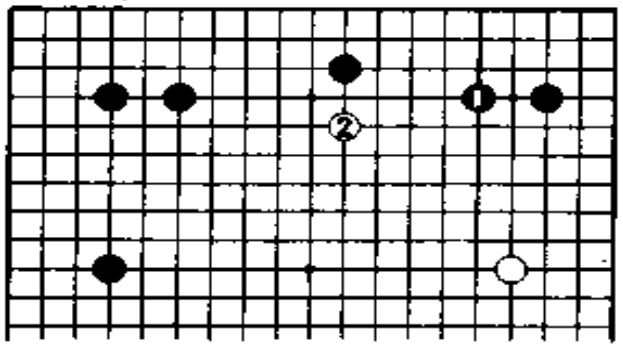
如果错过模样的中心点，则势必给对方以消势的好调。这里黑是继续扩大模样，还是把既成的模样实空化？



1图

1图（拦逼）

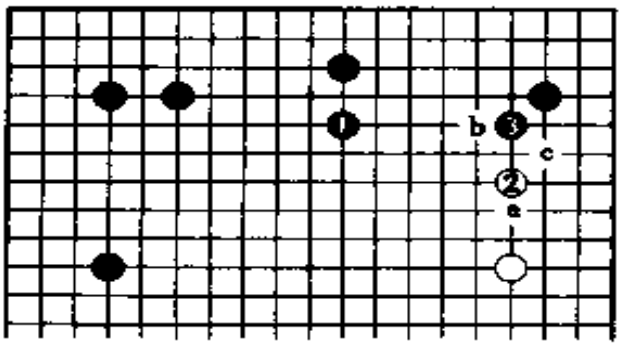
黑1拦逼，有稍宽之感，被白2打入，黑无适当的攻击手段。黑对白㊓子若没有强烈的攻击手段，则黑1是过分之着。



2图

2图（缩角）

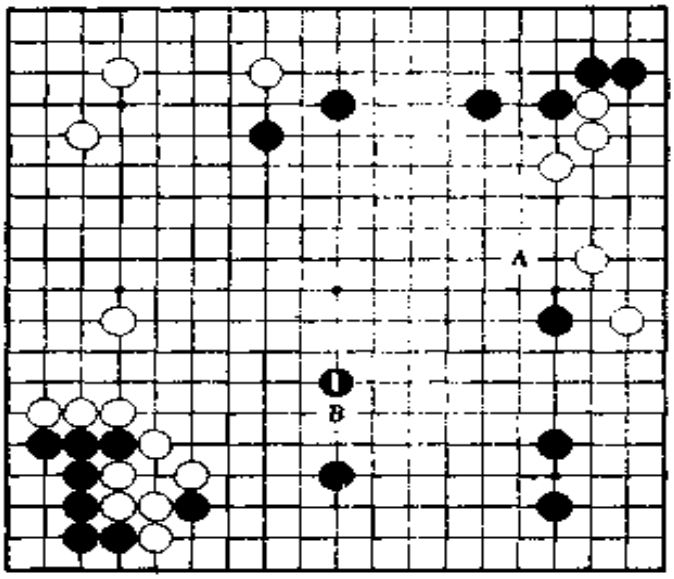
黑1一间缩把角上走实，但被白2在模样的中心点当头一镇，则黑不能指望进一步发展模样。要知道黑模样的主体不是右角角，而是从左上到上边一带。



3图

3图（黑1，要点）

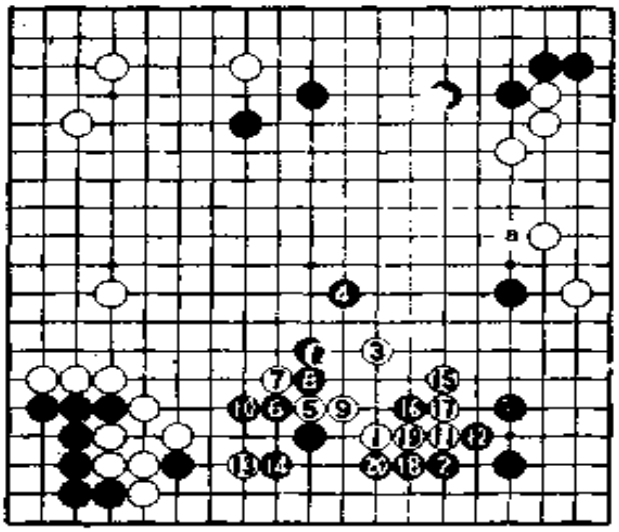
黑1单关，瞄着接下来在a位拦逼，是扩大模样的好调。白如2位拦，则黑3尖不需再缩角。白2如在b位一带浅削，则黑c抢占实地，左上黑模样丝毫不受影响。



【参考谱11】

第1期名人战　白　山部俊郎

循环赛　黑　藤泽秀行



参考图

二间跳

扩大的构想不能停留于局部的模样，而必须从全局的观点出发。全局的平衡比局部的形应更优先考虑。

【参考谱11】

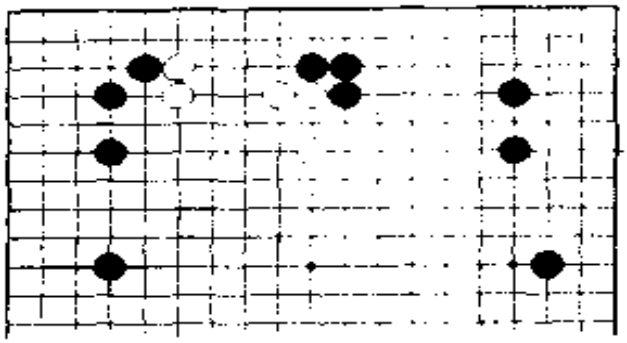
黑1二间跳，一边扩大下边黑模样，一边构筑关系全局的厚势，而且还含有以后在a位飞镇，在中央圈大空的意味。黑1如走b位，是偏重局部的一手。

参考图（以后的攻防）

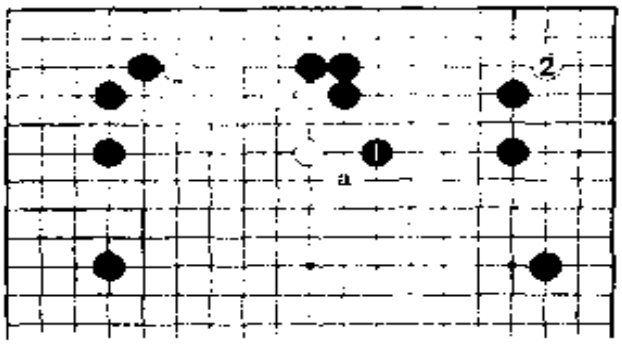
白1打入是时机，黑2拦逼是一边巩固角空，一边将白赶到中央去的攻击手。白3时，黑4飞封，并瞄着在a位靠压的攻击手段。

白5、7给黑制造毛病，白11、15拼命整形。黑16是夺取白眼形弹力的手筋，黑18、20渡过，白棋完全处于单方面被攻的境地。

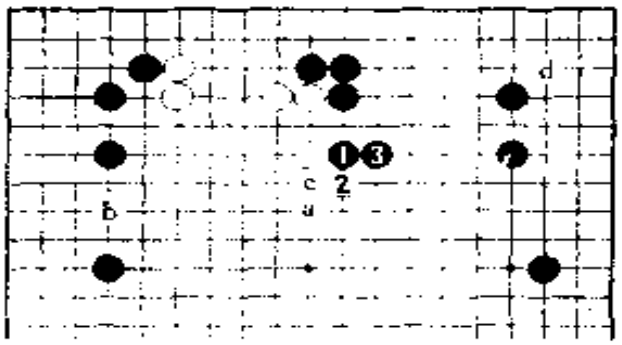
至此，双方实空大体相当。由于黑还留有攻击右下白棋的余味，再加上目前尚不明确，但将来定会形成若干实空的中央模样部分，因此可以认为是黑领先的局面。大胆地扩张模样，诱使对方打入，有时也是有力的扩大构想。



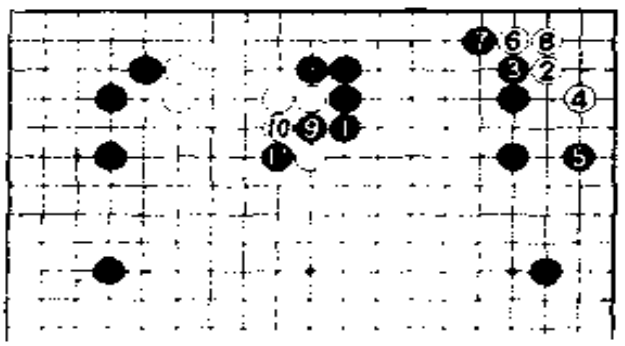
（黑先）原图



1图



2图



3图

挺出

是双方棋子接触时，势力上的急所之一。就棋子的弹力而言，也不错。

1图（小飞）

黑1小飞，对白棋缺乏攻击力。白2三三打入是好调。如果扩大是后手，则黑棋可以考虑在a位封头，现在黑征子有利。

2图（靠）

黑1、3靠退，使本可成为攻击对象的白棋强化，黑不能满意。此后，白有两种应法，一是在a位虎积蓄力量，瞄着在b位的打入，一是不怕黑在c位断，直接在d位点三三争夺实利。

3图（黑1，急所）

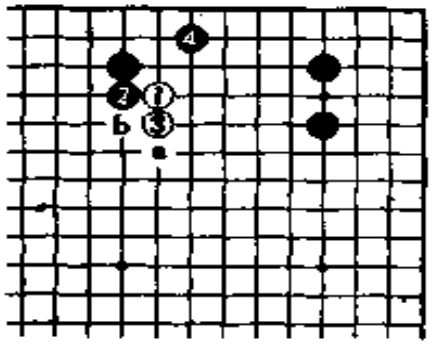
黑1挺出，此点对白来说是做成厚形的“虎的急所”，而黑1正是所谓“敌之急所即我之急所”。白2以下至8虽破黑角空，但黑9,11冲断，黑形成规模宏大的模样。白若在中央补棋，则黑2位守角。

侵消的手筋

侵消与扩大正相反，其目的是防止对方扩大模样于未然。双方模样相互接近时，侵消的手段往往也兼为扩大的手段。

压迫对方在三线的开拆，是单枪匹马侵消对方模样时的主要手法，但要注意，过早动手，将使帮对方强化阵地，而动手过迟，则可能遭对方反击。侵消的基本类型有限，但对方的应手颇多。

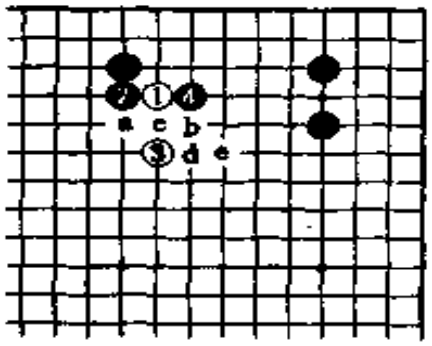
1图（肩侵）



1图

白1肩侵，是最深程度的侵消手段。黑2、4是基本的应手，意在不给白以立足地，以便将来对白二子进行攻击。若上边黑模样深广，则白1时，黑在a位攻击，白危险；若左边黑模样也宽广的话，则黑4可在b位挡，白难受。

2图（轻灵）

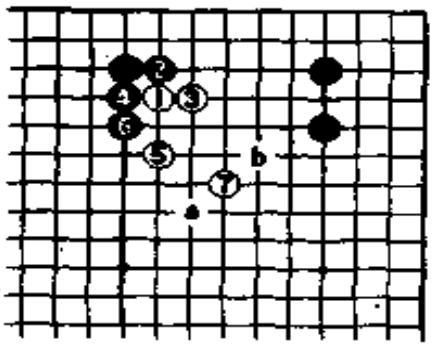


2图

黑2挡时，白也有在3位轻跳、快速向中央发展的着法。黑4夹，上边虽走踏实，但白a位或c位虎是先手，如此，白在中央也走厚。

黑4如c位挖，则白b、黑a、白d定形，也是一策。黑4如单于a位长，则白c位或e位应即可。

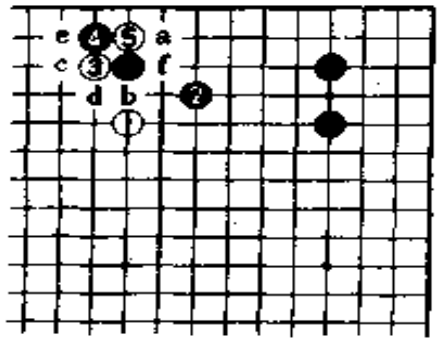
3图（爬）



3图

对白1，黑也有在2位三线爬的下法。对白3平，黑4、6挺出有力，白7补断，至此告一段落。左方黑成厚形，但白也得以向中央出头，黑一时也没有什么适当的攻击手段。就局部而言，这是两分局面，但孰优孰劣，还得从全局来判断。

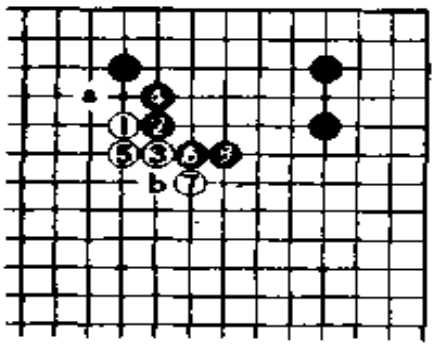
白7在a位或b位补棋，也是一形。



4图

4图（镇）

白1镇，先占黑一间跳的基本扩大点，观黑动静。黑如2位飞应，则白3、5扭断借以整形是其后续手段。此后，黑如a位打，则白b反打；对黑c打，若白d、黑a、白e的征子不利，则白在f位反打进行战斗。

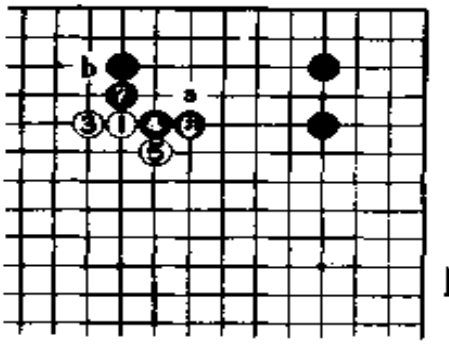


5图

5图（即使强化对方…）

黑2、4靠退，是不怕强化中央白棋、先手巩固上边阵地的下法。黑6也有脱先他投或在a位尖的下法。若黑征子有利，则黑8也可考虑在b位断。

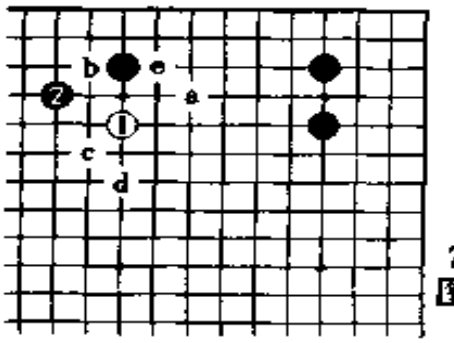
白5也有可能在6位挺，待黑5位断，进行战斗。



6图

6图（彻底的防守）

如果左方也有黑的模样，黑无论强化那一方模样都可以的时候，则黑2顶是厚实的一手，它意在避免黑a、白b的侵入。这是彻底防守的手法，有时也很有力。白3当然要在大的一方长。

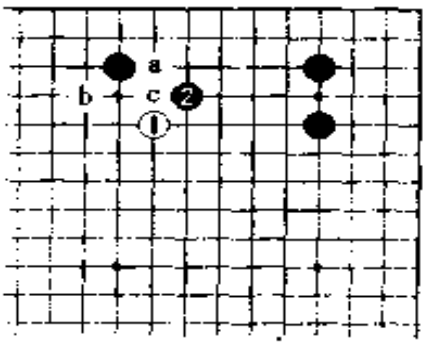


7图

7图（互相破坏）

白1镇，黑a应，白b靠下，如果这样白在左方也将形成大模样，则黑可考虑在2位向左边出头，这手含有下一手在c位攻击白1之子的意味，是互相破坏模样的下法。

此外，若黑模样深广，则黑也可在d位攻击白1之子。又，对白1，黑也可能脱先他投，待白在b位或e位靠下时再进行战斗。

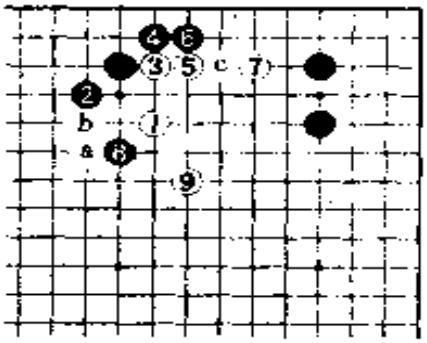


8图

8图（小飞）

白1小飞压迫，瞄着在a位靠下，这比镇头更具强制力。但被黑2应后，白只有下在b位的后续手段，白难以围到实空。

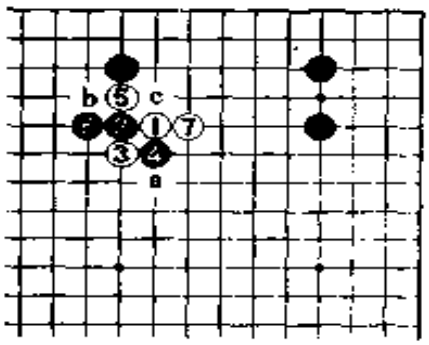
对白1，黑2也有在c位尖顶的应法，这样左右的扳、黑必得其一。



9图

9图（攻击为主）

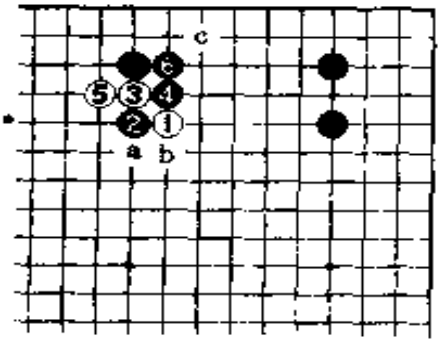
黑2尖，意在不愿被白在此点飞压，虽被白破空，但可转而在8位攻击侵入的白棋。白若要避免被攻，以图保存向中央发展的势力，则白3当下在a位或b位。此外，白若重视向中央发展的速度，则白7可采取在8位尖、允许黑c位扳起的变化。



10图

10图（征子关系）

黑2靠时，根据征子关系，白有多种应手。白3扳，是右边征子有利时的应手，黑4扭断虽是最强的抵抗，但白5、7是手筋，接下来a位征吃和b位冲出，白必得其一。白7如c位粘，被黑在b位挡，白大多不易腾挪。

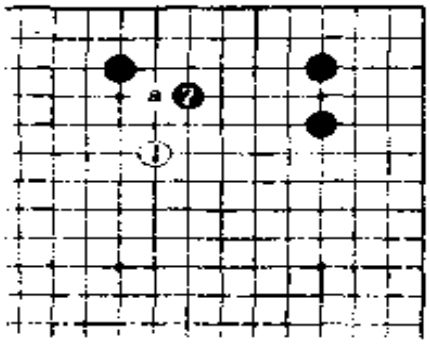


11图

11图（左边征子有利）

白左边征子有利时，则可采取白3挖的腾挪手法，黑4、6虽是最强的抵抗，但白a征子成立，白无不利。

如果白两边征子均不利，则白3只有在4位长，经黑3、白b向中央逃出，这样就与肩侵同形了，此后，黑在C位飞，白形稍重。

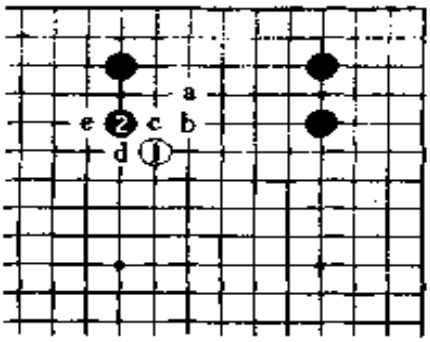


12图

12图（大飞）

白1大飞侵消，期待黑在2位或a位应。此手虽意在远离坚实的黑阵，免遭攻击，但缺乏适当的后续手段，故有利也有弊。

此外，即使黑2脱先不应，白也没有什么厉害的狙击点。比起从局部着眼的侵消，白1是着眼于全局势力的侵消手法。

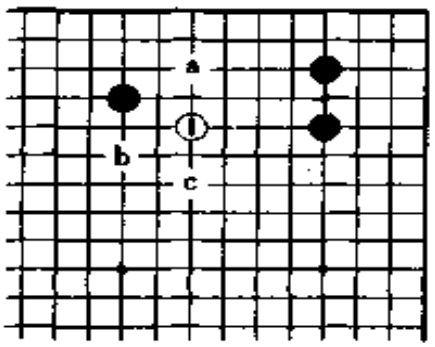


13图

13图（最强的应手）

黑2在对方小尖处跳应是最强的应手。白若想在a位飞入，则须事先考虑好被黑在b位或c位切断后能否与黑一战的问题。

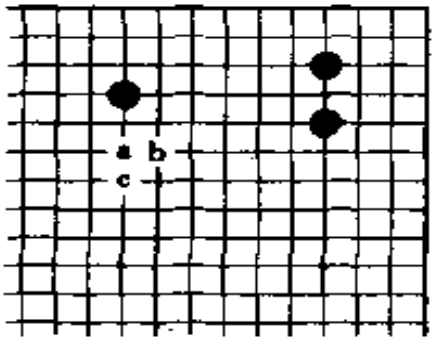
若白认为在a位飞入无理，而注重发展中央势力，则当在d位压，对此，黑须选择是走c位在上边围空，还是走e位争出头。



14图

14图（对于四线的拆形）

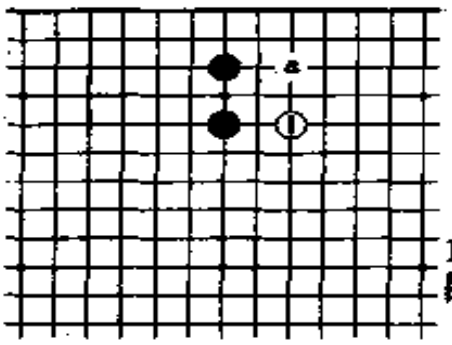
对于四线上的拆形，直接打入比侵消更为常见。但本图黑模样是立体形，若白棋直接打入，黑势必借攻击打入之子在中央形成强大外势，故此时白1浅削是急所。对此黑如a位应，则白先手便宜；黑如b位跳，则白c也跳出，并瞄着在a位跳入。



15图

15图（实空大）

白a或b在六线上浅削，则黑在上边补一手实空太大。白在a位镇，对白扩大模样有帮助时，作为半含侵消意味的扩大手法，也可以成立。在相同意义上，有时白下在c位，比下在a位更好。

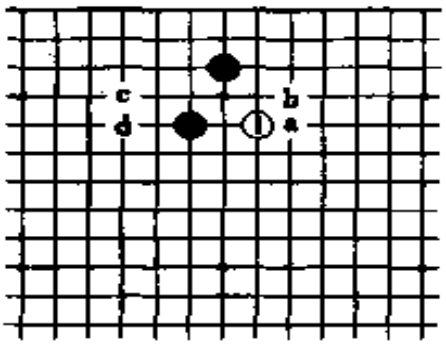


16图

16图（二个子）

前面说明了对单个棋子的侵消急所。对二个棋子构成的形，侵消的急所何在？这里就此问题，介绍一二。

对黑的一间跳，白1是侵消的急所，接下来白若得在a位跳下，大多场合是白可以轻松处理之形。黑如a位应，则白先手便宜。

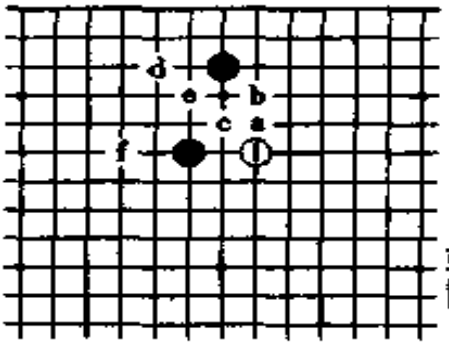


17图

17图（小飞形）

对小飞形，白根据左边棋子的配置情况，有诸种侵消手法，这里暂且不论周围情况如何，总之白1是侵消的急所之一。若象这样直接抢占急所，反给黑以防守的调子，而对白不利时，则白走a、b位稍避其锋芒，也是有效的侵消手法。

白若要从左边碰手，c、d位是急所。

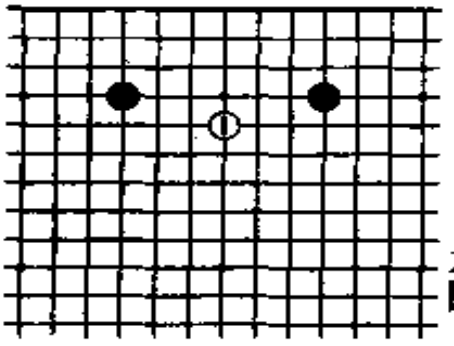


18图

18图（大飞形）

对大飞形，白1是急所。因大飞是结构薄弱之形，故白在a位或b位侵消也很有力。又，若不怕强化黑棋的话，白甚至可以在c位露骨地冲击黑形。

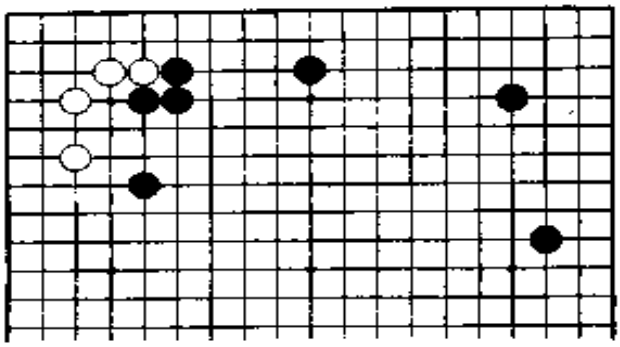
白若从左边碰手，则d位或e位侵入，以及在f位浅消都是急所。



19图

19图（从五线碰手）

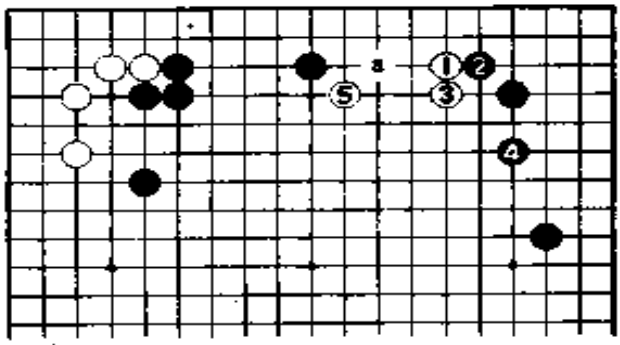
虽然可以打入，但不打入，从外边浅削，反而对全局有利，这样的情况不少见。不考虑对方形状怎样，白1下在五线，是想叫对方在三线应一手，这也是侵消的手法。即使在没有对方棋子的情况下，这也是侵消手筋的一种发挥。



（白先）顺图

大飞

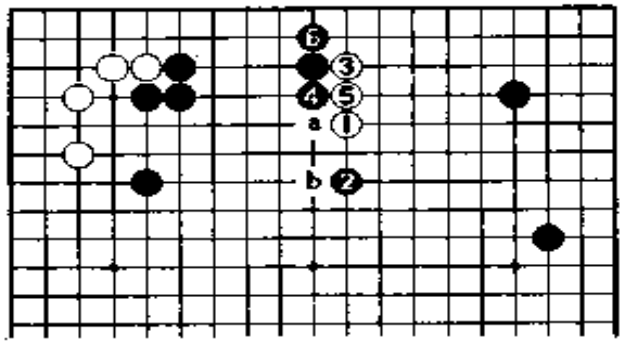
对上边黑阵，白有种种侵消手法，但须特别注意到左侧黑势力的幅度深广。



1图

1图（挂）

白1挂角至白5肩冲是普通的下法，虽然无可厚非，但这样使黑强化了左右阵地，且被攻击的气氛也很浓，白不能满意。黑4也可在a位拦击。

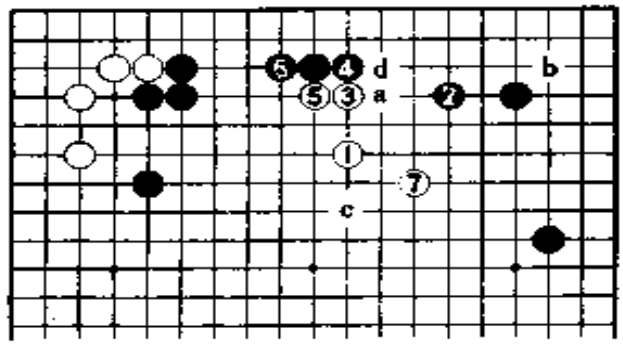


2图

2图（小飞）

白棋从上边着手侵消，但白1小飞接近过于深入。黑2采取高压手段，白3靠下时，黑以4、6攻击整个侵入的白棋。

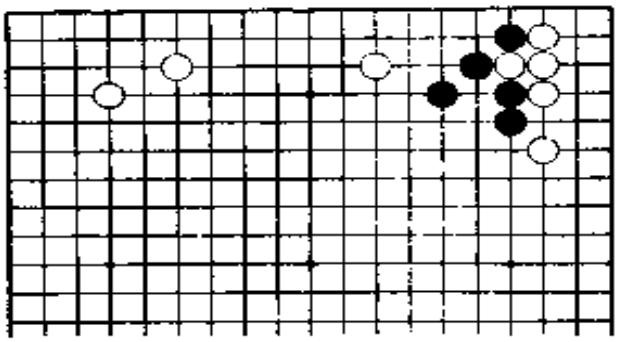
白1如在a位镇，则黑b位高压。



3图

3图（白1，轻手）

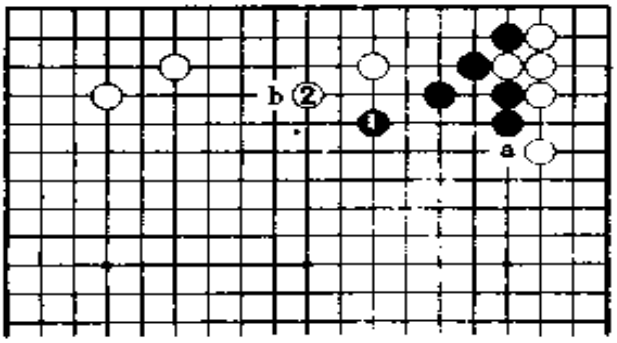
白1大飞接近是轻灵之形，黑如a位应，则白顺调占入b位三三。白1如直接在b位点三三，则黑让白后手活角后，争先在c位一带大围。白1时，黑2一间缔牵制了白在b位三三打入。又，白7飞，接下来可在d位扳入。



（黑先）题图

肩冲

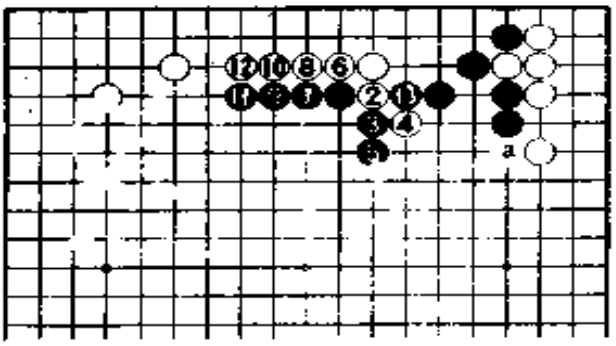
黑并不是厚形，若被白攻逼的话，上边白阵就会得以壮大。黑要先发制人，当务之急是侵消上边白阵，那么急所何在？



1图

1图（镇）

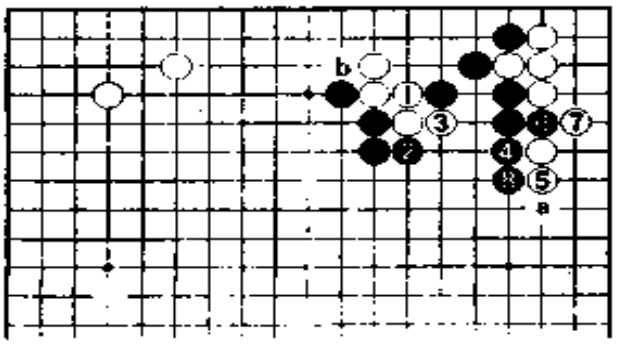
黑1镇，则白2应，如此上边白阵结构谨严。以后，白在a位挡上，黑还很麻烦。黑1之前，黑如a位压，则先损实利。又，黑如b位侵消，则白1位跳起，是黑苦战的局面。



2图

2图（黑1，急所）

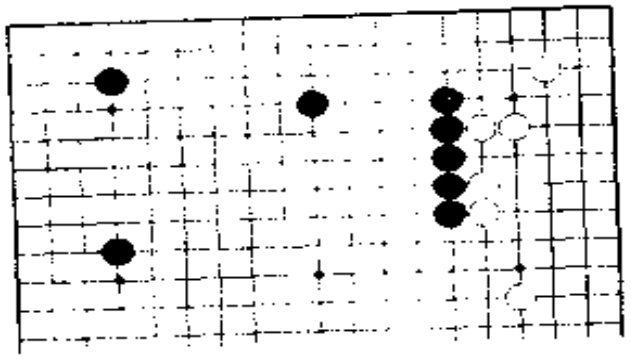
利用a位压的先手，黑1肩冲，把上边白棋限制在三线上。纵令白2、4突围，也只到此为止。以下至黑13断，黑所筑成的厚势相当可观。



3图

3图（传家宝刀）

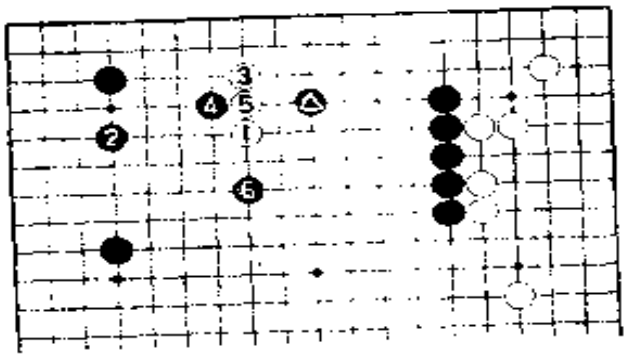
2图白6如在本图1位粘，则黑4压、6冲，黑8再压时，白如走a位，则黑b挡下即可；白如走b位，则黑a位扳下。白1粘仅给了黑行棋的调子。



（白先）原图

小飞

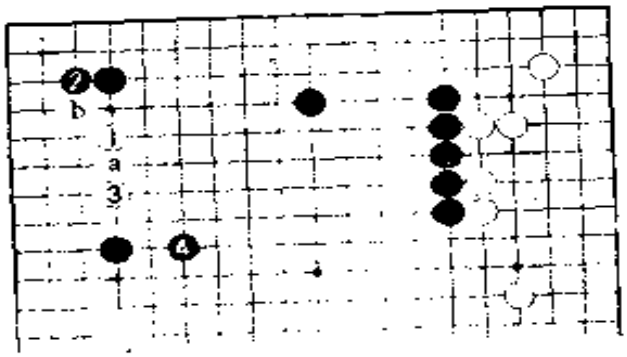
右侧黑棋是铜墙铁壁，白棋怎样下才能既避开铁壁之威，又达到侵消左上的目的？总之，不能成为被攻之形。



1图

1图（小飞）

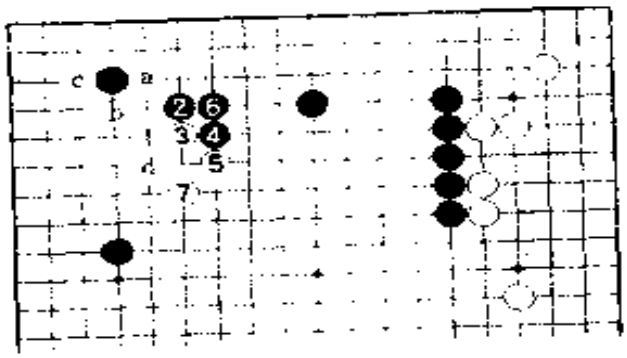
白1是小飞逼近黑△子的侵消手法，此际过于接近右侧黑厚势，危险。黑2守角后，纵令白3跳下，也只能成为黑的攻击对象。白3如改向中央逃出，又茫无目标。



2图

2图（挂角）

白1挂角，黑2并防止白在此腾挪，摆起彻底攻击的架势。白1如在a位二间挂角，则黑b位尖，一旦把白从左边赶出，则黑右侧铁壁将发挥威力。

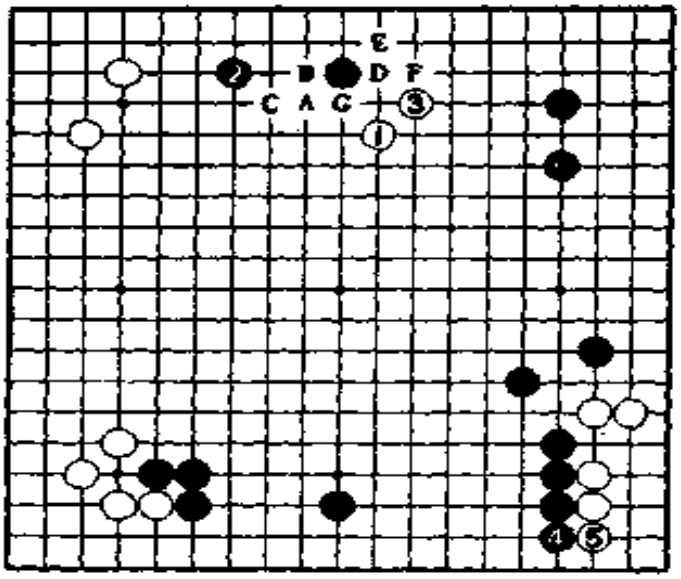


3图

3图（白1，形）

白1侵消，盯着下一手在a位靠下，意在诱使黑2补一手，然后白5、7整形。过程中，黑4如6位退，可以想象成白b、黑c、白4的进行。

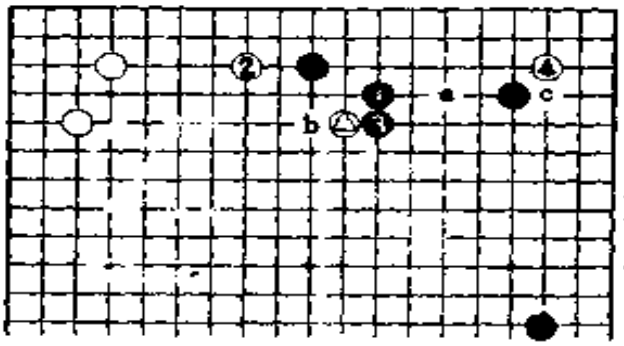
白1如走d位，则黑2位应后，白无借用。



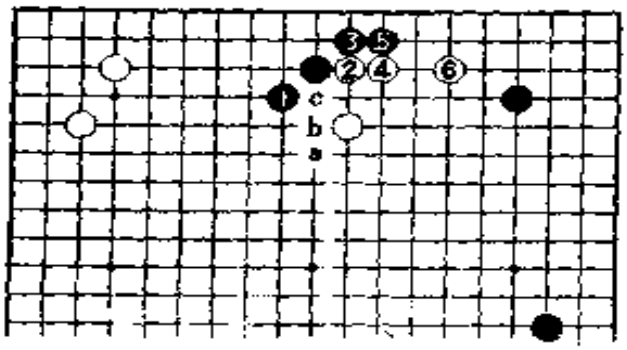
【参考谱12】

十番棋第2局　白　藤泽库之助

黑　吴　清　源



参考图1



参考图2

小飞

对方来侵消时，自己的应手若正是对方所希望的则容易被利。因此，要从气势上压倒对方，给以反击，这样就会产生意想不到的对自己有利的变化。

【参考谱12】

对白1小飞逼近，黑在2位反击，白3尖，瞄着白a、黑b、白c的飞压。白3如d位靠下，则黑e、白f、黑g，白稍不满。对白3尖，黑4、白5交换后，黑6防守右边。

参考图1（白理想）

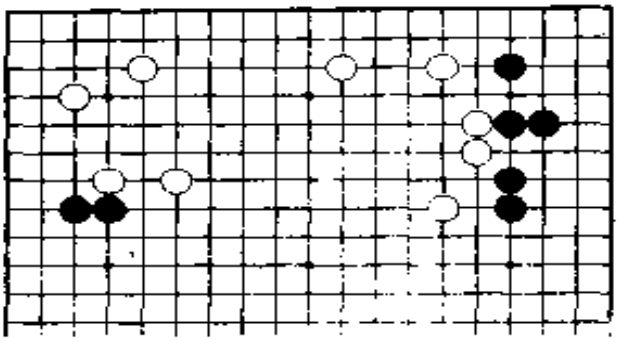
对白㊃，黑1应正是白所希望的，如此让白走到2、4两点，白理想。白㊃如单于2位拦逼，则无论黑a圈或b跳，白都不好。黑3如c位守角，则白留有在a位的打入。

参考图2（简单突破）

黑如1位尖，则白2以下至6确立根据，因黑右上角薄弱，故黑a飞攻对白没有威胁力。

黑1如b位靠，此时白左边征子有利，白定会在c位抡。

深浅得当

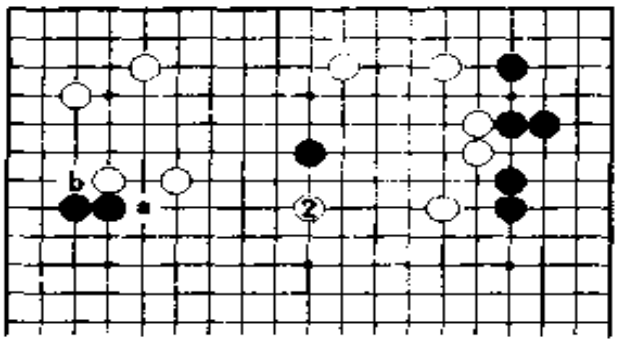


（黑先）原图

上边白模样深广，黑若使用普通的手法侵消，会很危险。黑侵消的限度在哪里？

1图（过于深入）

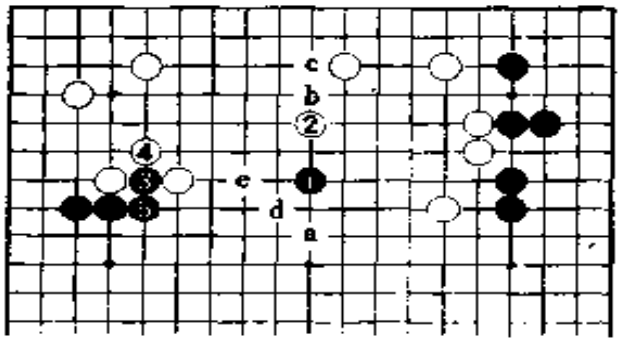
黑1大飞逼近上边白阵，则白2镇断其退路，黑苦。黑虽不至于死掉，但必使周围白棋得以强化，且白模样的一半将转化为实空，白a或b先手利的可能性也很大。



1图

2图（深浅得当）

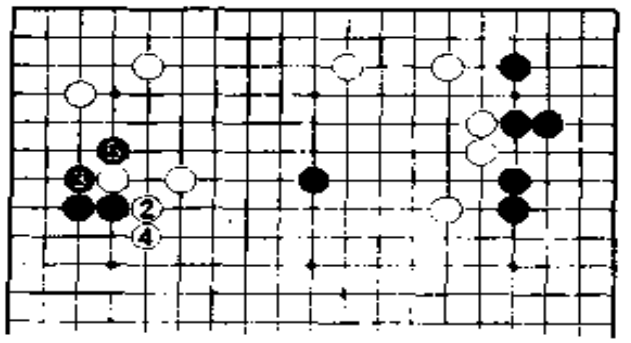
黑在1位浅削，如果遭到白a的攻击，则黑b、白c、黑d后，黑没有危险。白2位应，黑3、5充分。黑1如先在3、5位挖粘，则白可能在e位附近围。



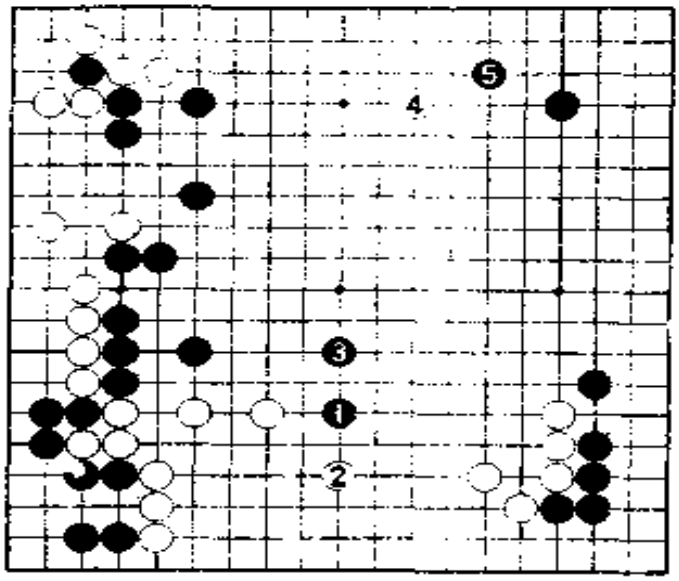
2图

3图（靠压）

白棋不直接应，而采取白2的靠压，是企图对黑实行大规模围攻的手法。黑3若补强中央也行，如图黑3、5的构想是制造左边白的薄味，间接支援中央黑子。



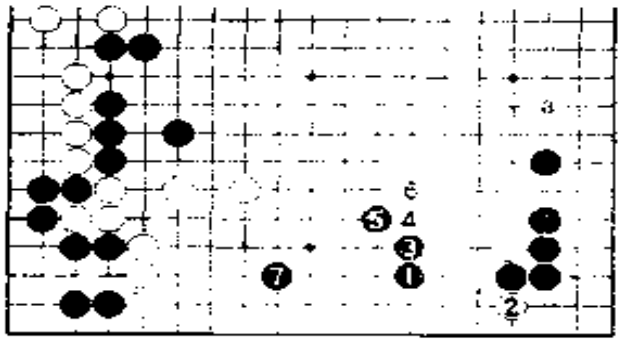
3图



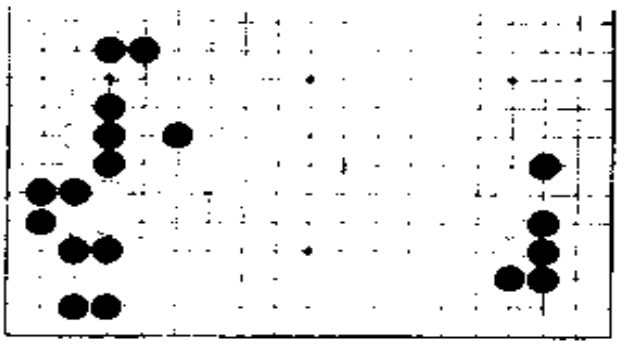
【参考谱13】

第13期名人战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　本因邦久



参考图1



参考图2

第六线

作为侵消手段，即使很浅，但若保持了全局的均衡，也不恶。过于深入，则将导致局面复杂化。

【参考谱13】

黑1在六线上着手，让白2在四线上围空，见似过浅，但若考虑到白模样的规模非非很大，以及黑左右的实利，则黑1浅削已足够了。

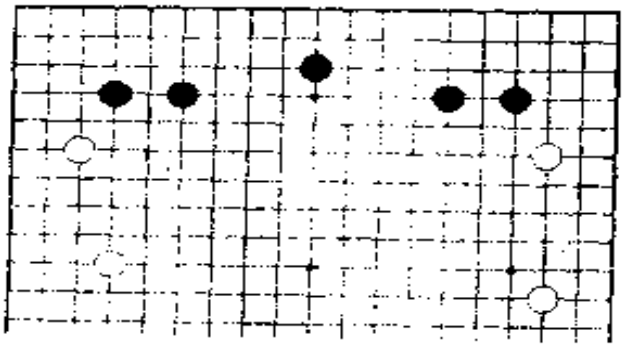
参考图1（打入）

黑1直接打入破空，也能成立。此法似乎很厉害，但白2扳后，白在a位拦逼是先手，定会给周围黑棋带来不好的影响。

参考图2（大围）

谱中黑1如在右上角带守空，见似很大，但被白1在七线上围空，黑不堪忍受。

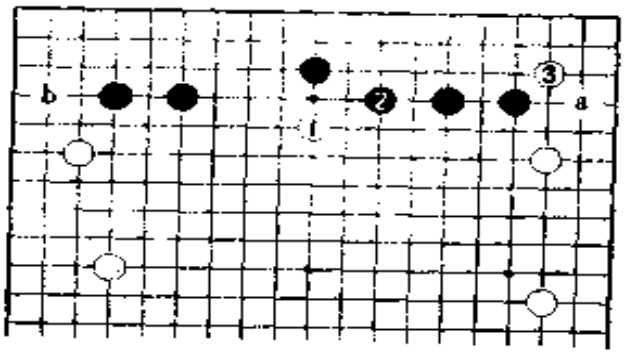
同样，白棋也不能先在上边着手。



（白先）原图

碰

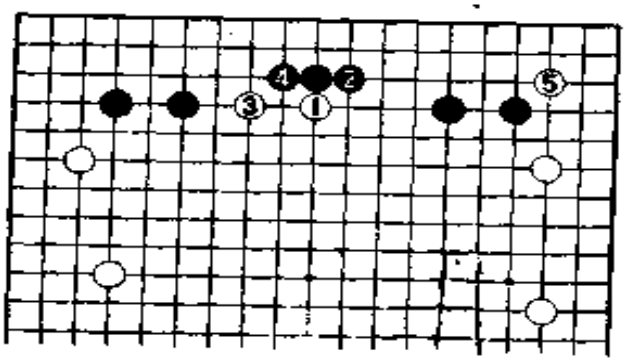
左右两个三三，白棋走哪一个好？首先从中间侵消，然后根据黑的应法，再决定走哪一个，才是正确的次序。



1图

1图（镇）

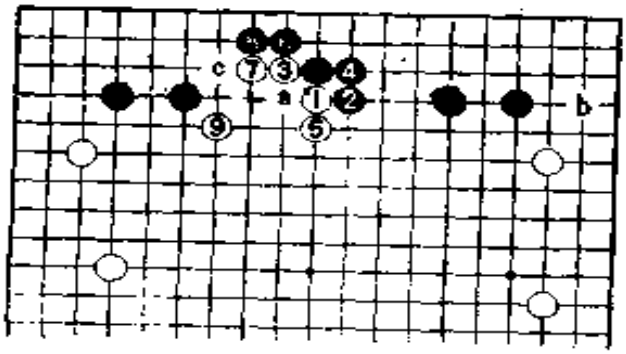
白1镇是最普通的着想，意在求得黑2、白3的调子。但是，根据局势的变化，黑2有可能下a位或b位，抢先守住不希望被白棋点入的一角。



2图

2图（白1，调子）

白1碰，是为了强迫黑应的一手。任黑在哪一方退，反正是顺调在退的一方打入三三。因此，黑棋也可能立即在此挑起战斗，不给白棋打入三三的闲暇。

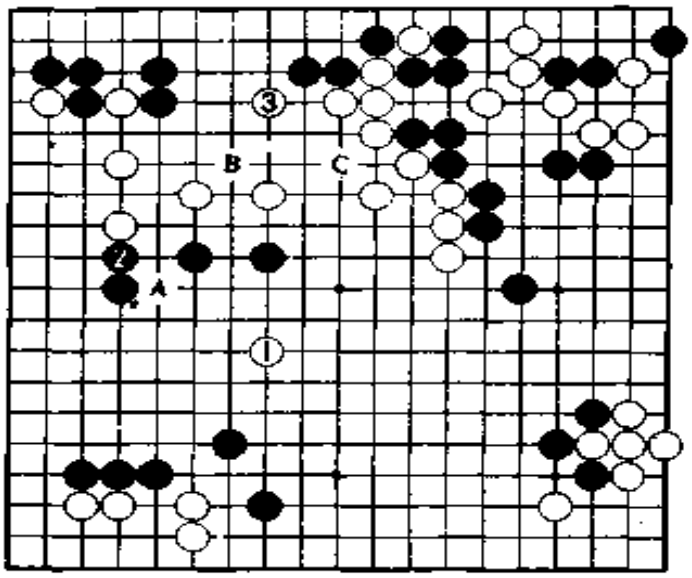


3图

3图（立即作战）

黑2、4就是立即挑起战斗的一例。白5在a位粘的话，有稍重之感。黑6也可能在b位守角。

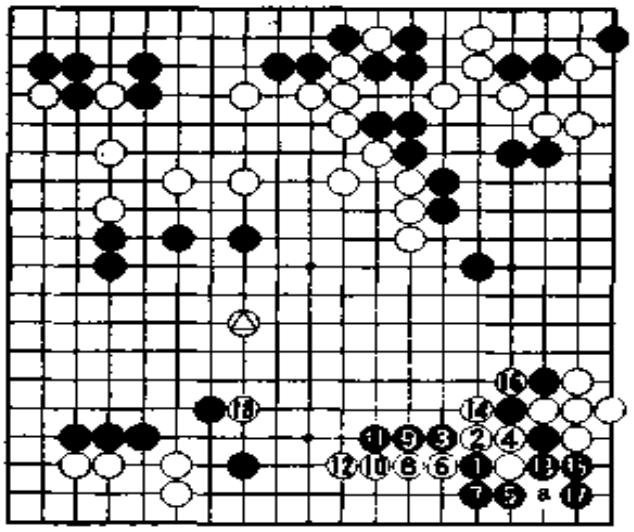
白9整形，接下来封锁黑棋与c位冲大致为见合。



【参考谱14】

第13期十段战　白　藤泽秀行

黑　高木祥一



参考图

凌空一着

防守之前的先手利，有时也具有侵消的作用。在暂不考虑中央是什么形状，先在此凌空一着，将来定会发挥很大的作用。

【参考谱14】

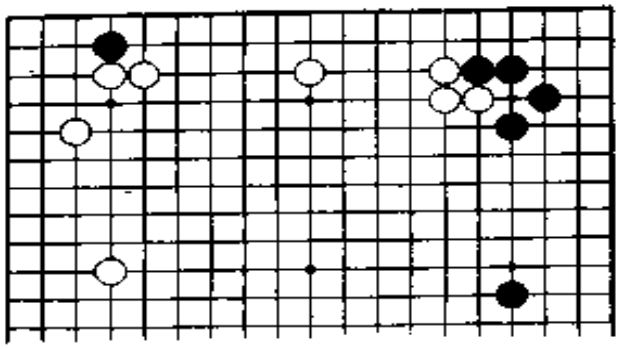
白1凌空一着，并瞄着在a位的跨，待黑2补后，白3也补强左上一块白棋。白1、3在下边着手，虽也很大，但黑有b、c位虎的先手利，上边白棋稍薄。

参考图（先手利的作用）

白左上一块棋已得以安定，实空落后的黑方，只有在1位靠，想尽可能在下边多围一点空。此际，白㊓的作用就体现在它对于全局的构想。简单说来，因有白㊓子，此时白征子有利。

对黑1，白2扳出。黑5如6位粘，则白在中央补一手，也是白胜的局面。黑5扳时，白如在a位应，则黑14位先手打吃进行顽抗。白6、8反击，形成转换。

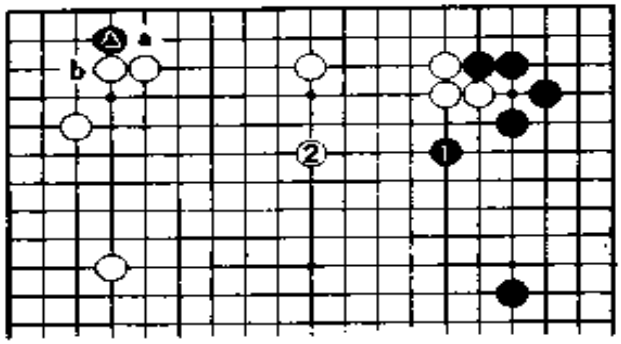
黑17活角时，白18靠是形的急所。若没有白㊓子，则白18靠不能成立。至此，白胜势已定。



（黑先）原图

镇

黑应该从何着手，不言自明，但有必要估计到白将会怎样应付。

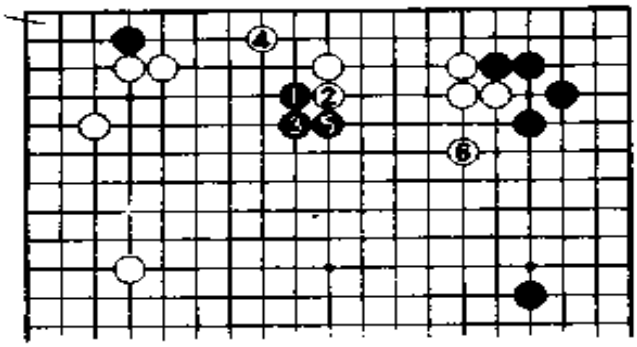


1图

1图（扩大）

黑1虽是双方扩大模样的必争点，但若被白在2位围，则无论怎样看白模样的规模都很大。

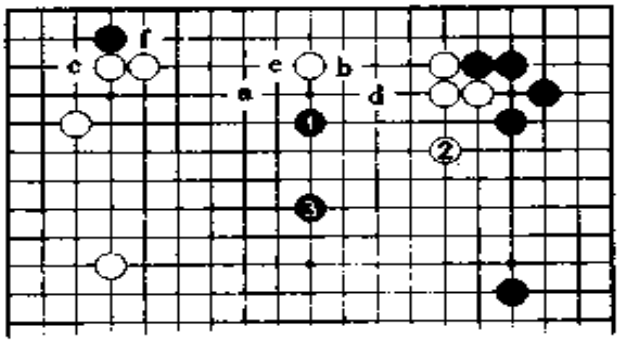
另外，黑1若在左上角出动黑△子，因不好选择到底是走a位还是b位，故不必立即出动。



2图

2图（肩侵）

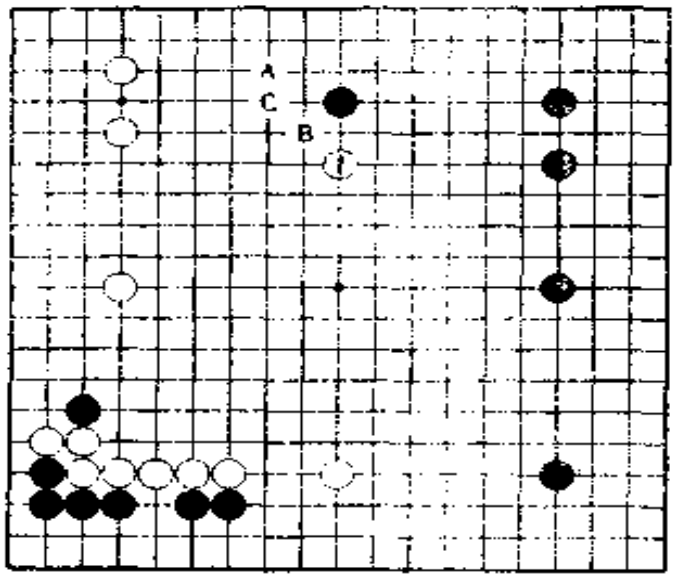
黑1肩侵，在白拆三时大多不好。白2挡上，右上白空结构理想，且白4、6一边攻击黑中间数子，一边顺势侵入右边黑阵，黑难受。



3图

3图（黑1，急所）

黑1镇是侵消白模样的急所。白如a位应，则黑保留b位的靠，先于c位出动；白如d位应，则黑瞄着e位的靠，先于f位出动。因此，白哪里也不应，以白2先占双方模样的交点，这是好棋。



【参考谱15】

第32期本因坊战　白　加藤正夫

第4局　黑　武宫秀树

镇

在相互扩张大模样时，对四线上对方之子镇一手，往往是保持局面均衡的好点。

【参考谱15】

白1镇，是既削减黑模样，又扩大白模样的好点。白1如走a位，则黑b应，白模样变薄。又，白1如走c位，则黑1位应，两相比较，黑模样大得多。

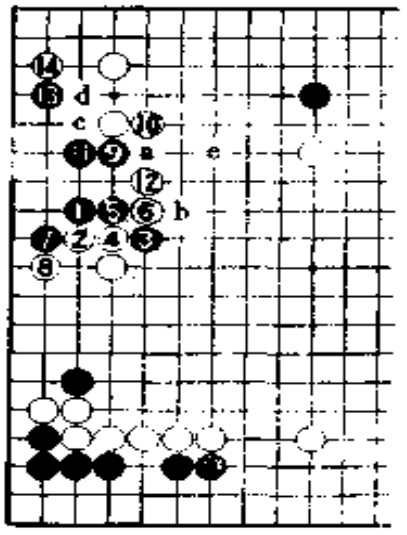
参考图1（高压）

黑1是注重实利的态度，白2再镇一手，照此发展下去，左边白模样很有可能变成确定空。

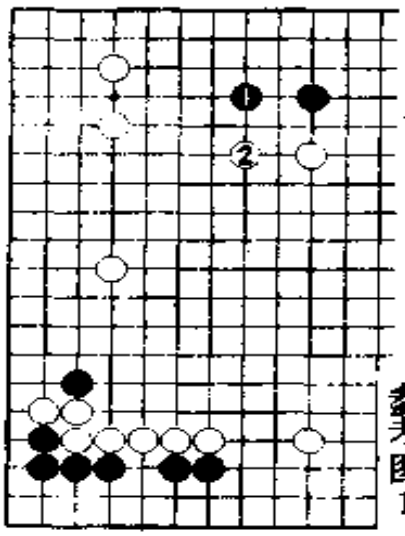
参考图2（虽是时机…）

黑1打入破空是时机，对白2尖顶，黑3飞起是腾挪的手筋。

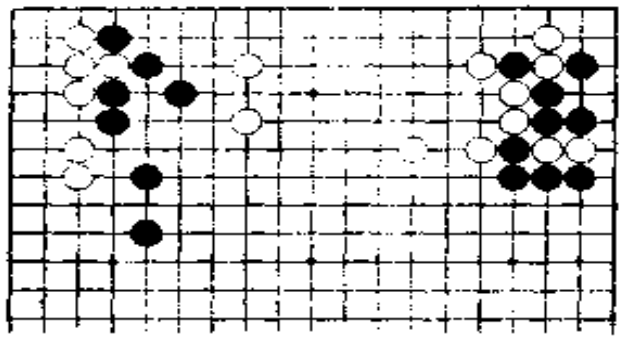
但黑11错着，被白12、14攻逼，黑形势不妙。黑11应在a位挡，以下经白b、黑c、白d、黑e顺调向中央出头。



参考图2



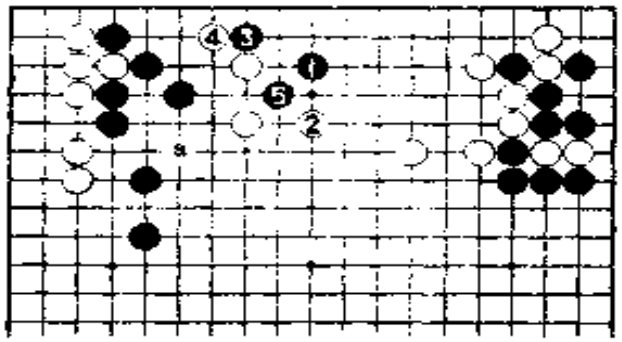
参考图1



（黑先）原图

耳

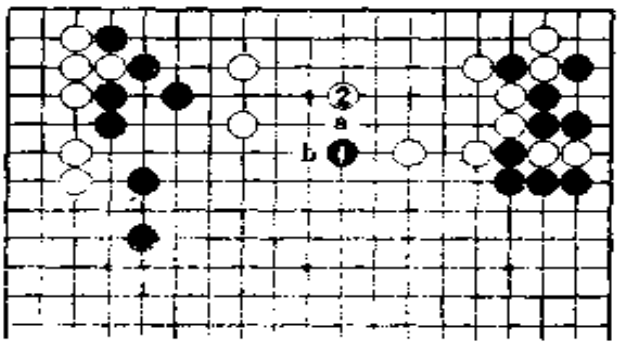
上边白空还存在缝隙，希望黑借此限制其发展规模。



1图

1图（打入）

黑1打入，白如2位应，则黑有3、5的手筋，大致能活，但问题是这样做活是否便宜。白2也可在a位先手补强，黑前途不可乐观。

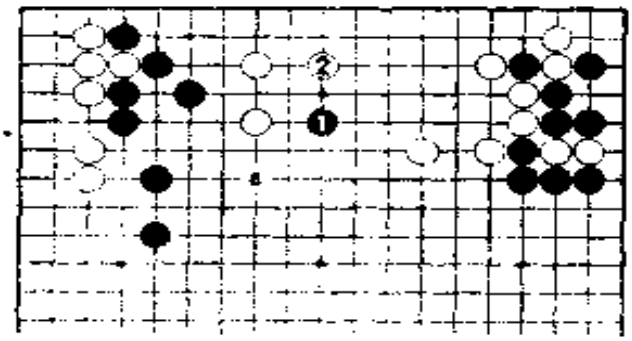


2图

2图（过浅）

黑如1位浅削，则白2应。黑局面优势时，虽也可以这样下，但就侵入而言，则希望取得更多一点的先手便宜。

黑1如走a位，则白b反击，黑多少有点危险。



3图

3图（黑1，急所）

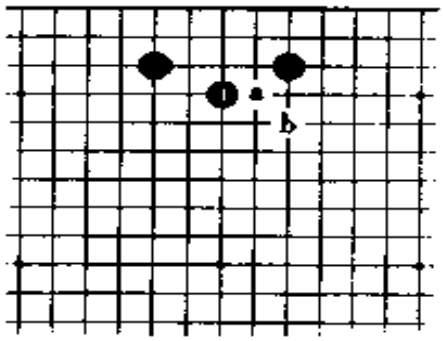
黑1是“耳的急所”。白大致是在2位应，与2图相比，白空大大缩小了。白2如a位跳，则黑2位跳入，黑远比1图更容易做活。

围空的手筋

所谓围空，就是把开拆的形转化为确定空的手法。其目的是为防止对方的打入，先强化己方阵形，尽量减少弱点后，反过来再冲击对方的空档。

围空时，大多是以三线和四线相配合，构成高低均衡的结构，这正是与大多在五线上着手的扩大手筋的不同之处。根据周围双方棋子的强弱，围空的形也有微妙的差别。

首先列举基本的围空手法。

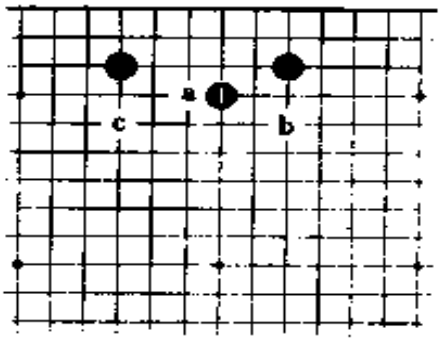


1图

1图（拆三）

对位于三线的拆三，黑1是围空的基本手法。但根据周围白棋的配置，有时黑1也可靠近右侧在a位围，或在b位跳，这是含有围空味道的权宜之着。

就局部而言，黑1围多少有点重复，可见没有立二的拆三是效率不高的拆形。

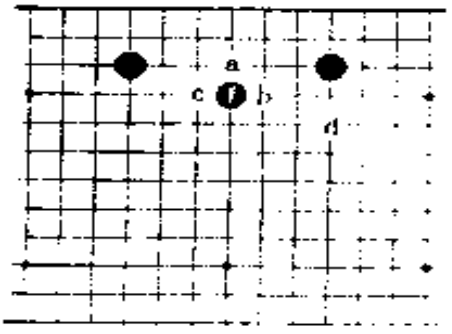


2图

2图（拆四）

拆四时，黑1或黑a，任随靠近哪一侧，都是小飞围空。黑如b位跳，不用说也可以这样下，但之后如白c、黑a，则黑明显被利，故一般来说黑不好。

黑1后，黑形虽还有点不干净，但在布局阶段，这里大致可视之为确定空。

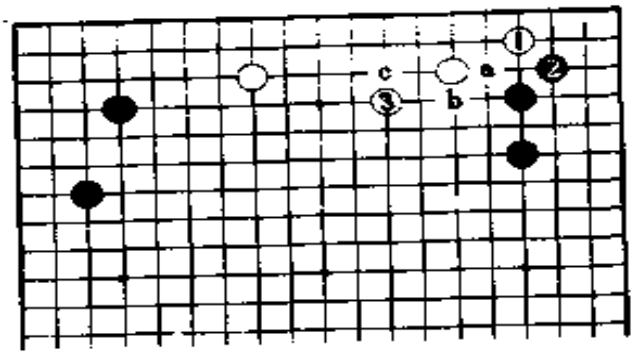


3图

3图（拆五）

黑1在拆五的正中围，此着如在a位围，则位置过低，不利于将来扩大。

根据周围的情况，黑可在b或c位围，其要领与拆四相同。此外，拆五时黑在d位跳，则不是防对方打入的直接补法。

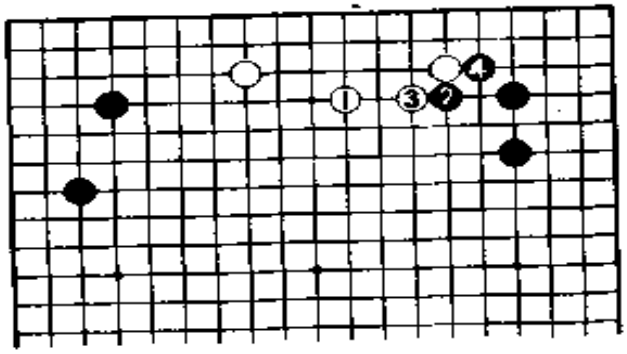


4图

4图（拆五的变化）

再分析一下拆五的变化。

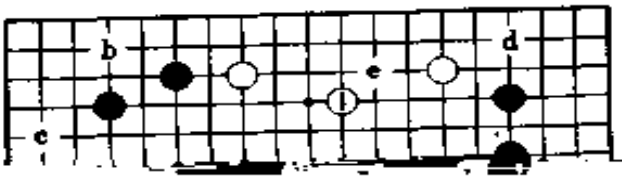
白1、3圈是理想形。白1如单于3位圈，则黑a、白b黑先手便宜时，白3的圈偏于右侧。黑2也可考虑在c位打入。



5图

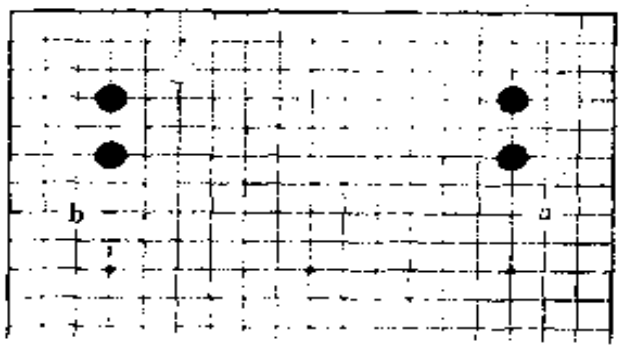
5图（凝形）

白立即在1位圈，不给黑打入的机会，但此时黑可考虑不先在4位尖顶，而以黑2、4压虎，使白棋成凝形。本图白的下法与4图相比孰优孰劣，须根据全局的情况而定。



6图（本手）

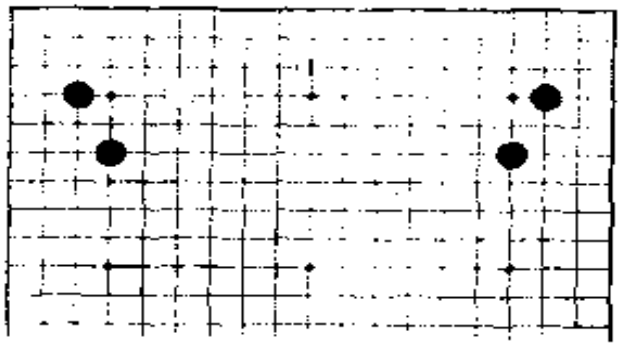
此形，白1圈恰到好处。白首先巩固自己，接下来在右边可于a位拦逼，在左上



8图

8图（富士山）

在让子棋中，这是经常出现的形，这种围法被称之为“富士山”。白1围后，接下来瞄着a、b两处的拦逼。白1之着与其说是围空，莫如说是保持左右两侧白子联系的一手，否则被黑在1位分断，白棋顿时四分五裂。

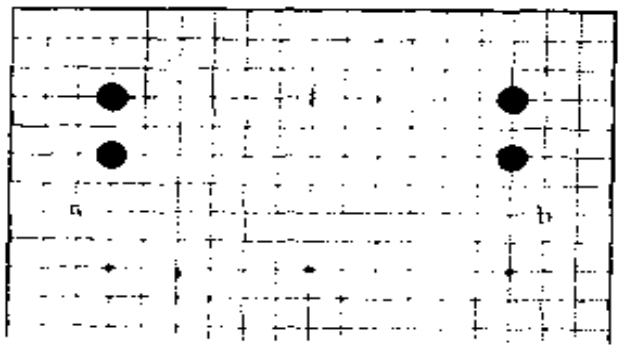


9图

9图（高低）

若左右两侧白子均位于四线，则白1在三线上防守。这种围法，也许应属开拆一类。

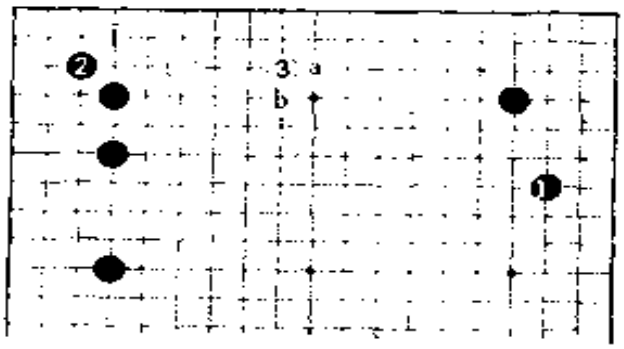
在布局阶段，应时常考虑到高低的均衡。



10图

10图（后续手）

白1位围，是着重在四线上防守的下法，还不能说是完全的围空手法，其意图是接下来以a位或b位拦逼为其后续手段，然后顺调巩固上边白阵。

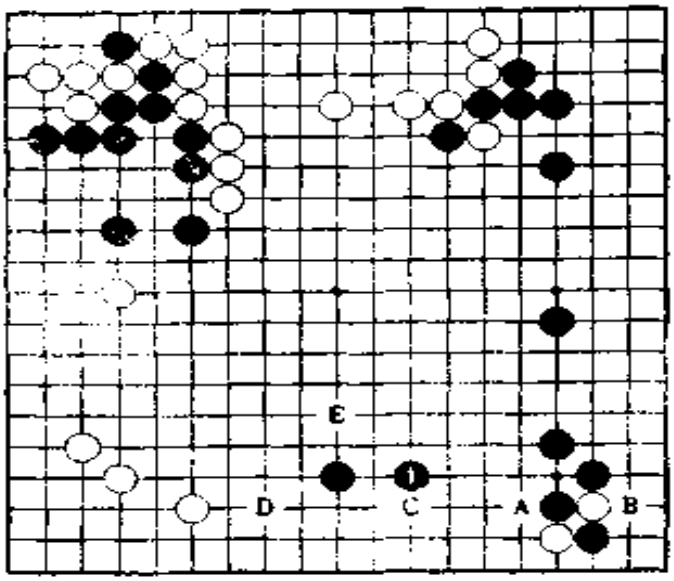


11图

11图（定形）

白1、3是在上边把味道走净的下法，此时右侧四线上白一子已见轻，白可以应付任何变化。

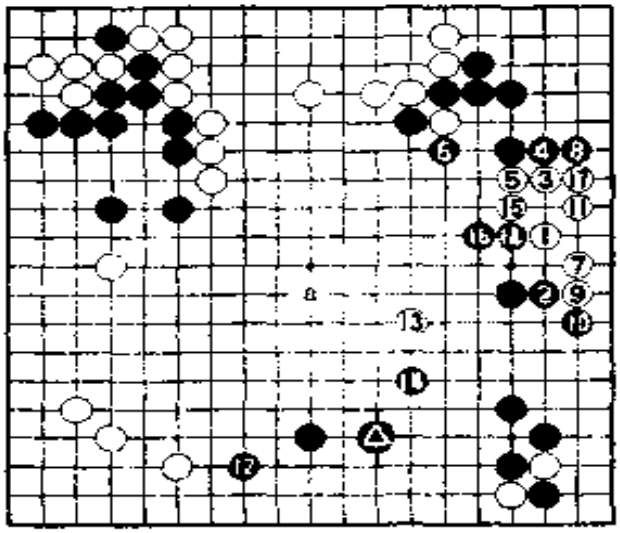
白1如在a位或b位防守，则不合棋理。



【参考谱16】

第1期天元战　白　大平修三

第4局　黑　藤泽秀行



参考图

一间跳

在四线上难以围空，其原因是既要防止对方从上侵消，又要防对方从下乘虚而入，而且对方的打入也容易成立。

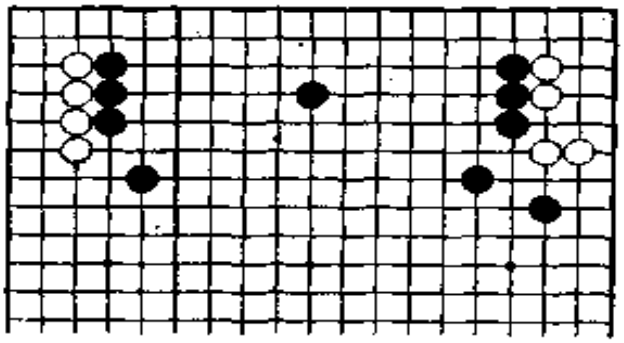
【参考谱16】

黑1一间跳，防白a、黑b、白c的打入。黑1如走d位或e位，则白a以下的打入仍然成立。黑1坚实地补一手，也起到了牵制左下边白棋扩大的作用。

参考图（以后的进行）

黑已在下边补了一手，白若再在右边补一手，则将实空不足，如白1立即打入右边黑阵。黑2以下让白做活，但右边上下两块黑空确立，黑6吃住白一子，是黑充分的局面。

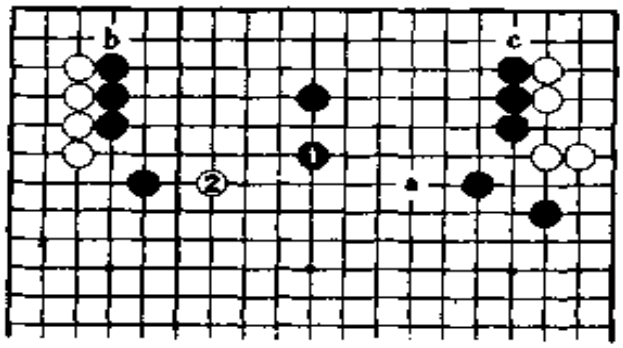
白11做活时，黑12拦逼，下边黑空确立。黑12在14、16先手利后，再在a位一带大围虽是豪放的构想，但将被白在四周取得先手利，白在左边也可围得大空。与其以模样取胜，莫如以实空取胜更可靠。对白13侵消，黑18应充分。黑12拦逼与黑㊀的用意相同，旨在限制左边白模样的扩大。其实黑㊀补时，已见胜负。



（黑先）原图

大大飞

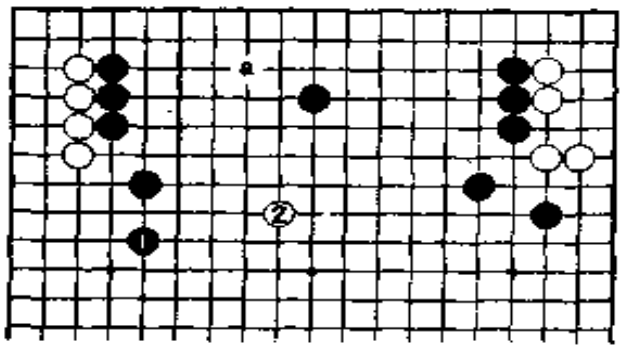
黑模样规模庞大，但左上黑三子紧贴白壁，味道薄弱。黑应怎样防守才好？



1图

1图（单关）

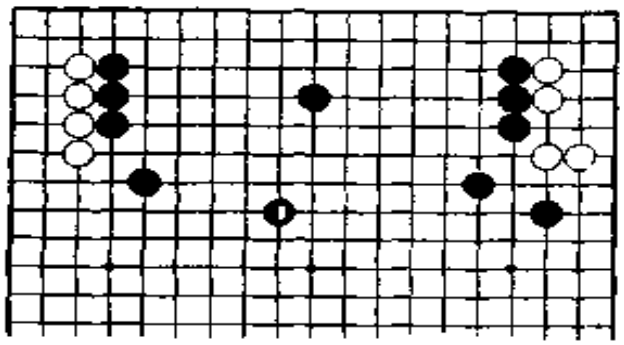
黑1单关，则白2或a从上浅削黑模样，而且必须看到白b、c两方的扳粘，大致是先手，眼看黑模样就会被缩小。



2图

2图（扩大）

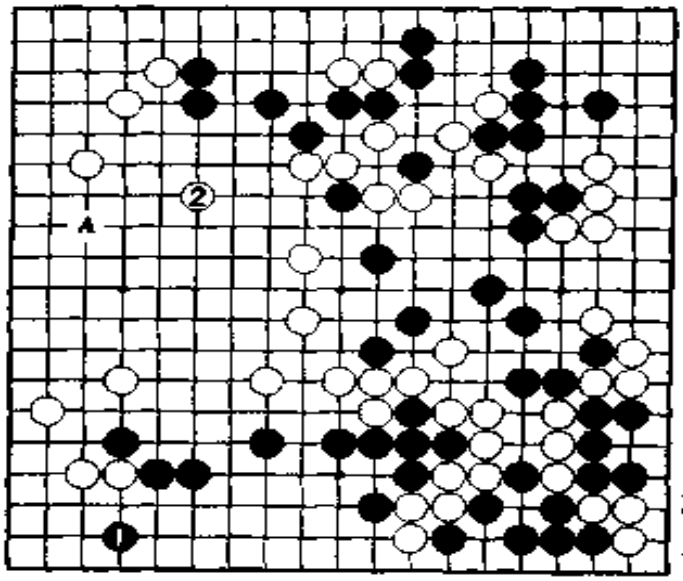
黑1在左侧跳扩大模样，但如此黑模样结构松散，被白在2位一带浅削，黑1很可能成为闲着。白2也可在a位打入破空，这是因为黑1没有消除这里的薄味。



3图

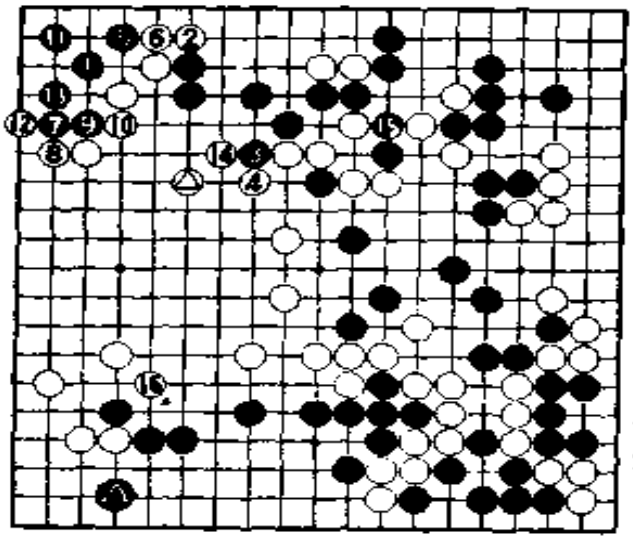
3图（黑1，形）

黑在1位从容围空，对此白想要直接打入，则需要勇气。黑1构成如此规模之模样，还可以继续向中央扩张，若白棋来浅削，则黑应一手，实空也很大。



【参考谱17】

第23期本因坊战　白　林海峰
第3局　黑　坂田荣寿



参考图

大飞

在激烈的中盘战中，也有以围空决定胜负的时候。实战中，无论多么锐利的狙击手段，都不能胜过一着大棋。

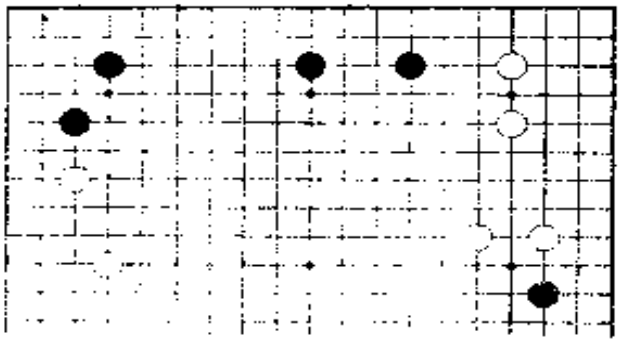
【参考谱17】

黑1虽是味好的大官子，但不及白2围大。黑1在2位跳或a位打入破掉左边白空，方能取胜。若被白2围，黑必败。

参考图（以后的进行）

白Ⓐ围后，这一带白阵结构谨严，局势顿时逆转。黑已不可能再打入左边白阵。黑1点三三，多少在角上消一点空，但白14、16再度强化中央，黑明显不行了。

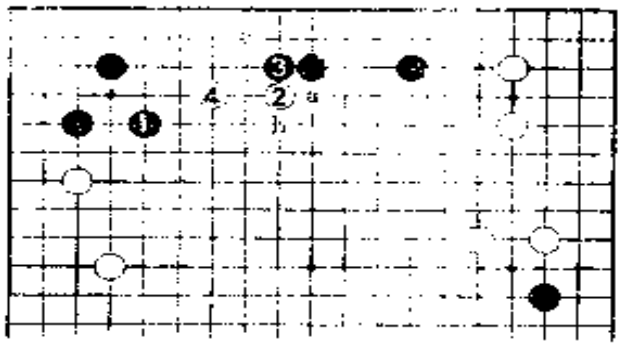
黑如占到Ⓐ位，则可冲击白中央一带的薄味。又，白若没有封锁中央，则黑在左边打入简单成立。即使不走黑Ⓐ，下边黑棋也不会受到多大威胁。黑Ⓐ是职业棋手所喜好的细腻着手，有过分强调以厚形取胜之嫌，结果因对方平凡的一着大棋，而失掉好局。



（黑先）原图

大飞

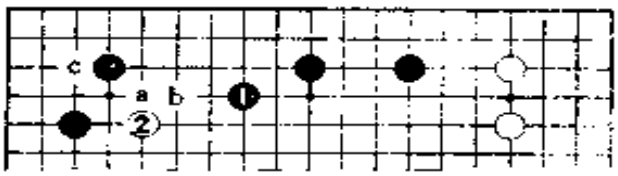
黑棋怎样围上边？要有势力均衡的感觉。



1图

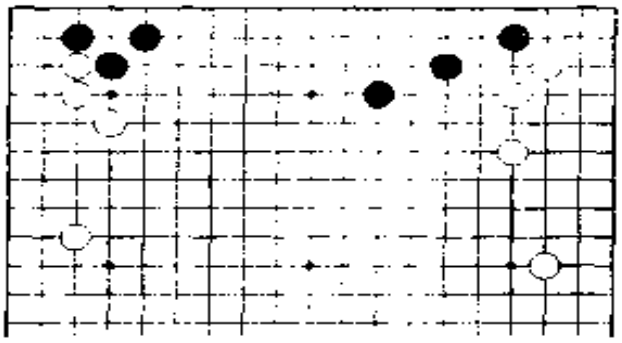
1图（扩大）

黑1跳扩大阵容，但被白2扳侵，黑空并不大。对黑3，白4应，之后黑若在上边左右联络，则白可能在中央筑成厚势。黑3如a位挡上，则白b、黑c，黑处于低位，且还是味道不好的渡。



2图（小飞）

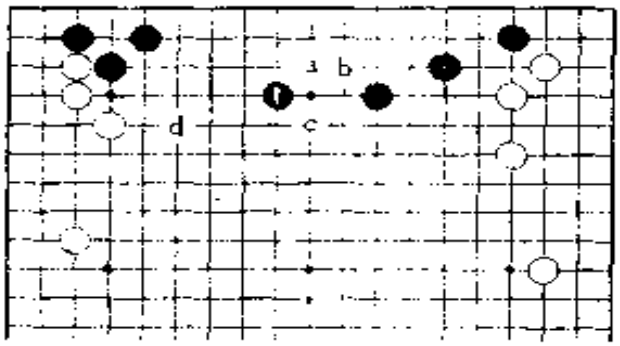
黑1小飞，但被白2先手[illegible]黑也稍感不满。黑如a位尖顶，则白b位扳试黑应手；



（黑先）原图

小飞

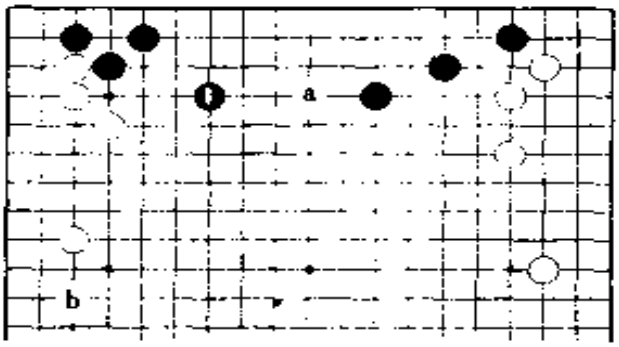
围空不一定非得在己方阵形的正中防守。有时也有从边缘着手向中央围空的下法。



1图

1图（平面型）

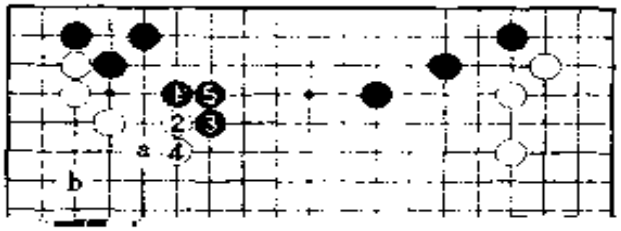
黑若省略在上边的围，则白a、黑b、白c是打入的好调。但黑如在1位围，无论如何黑空是平面型，仅被白在d位先手跳，黑也不会感到愉快。



2图

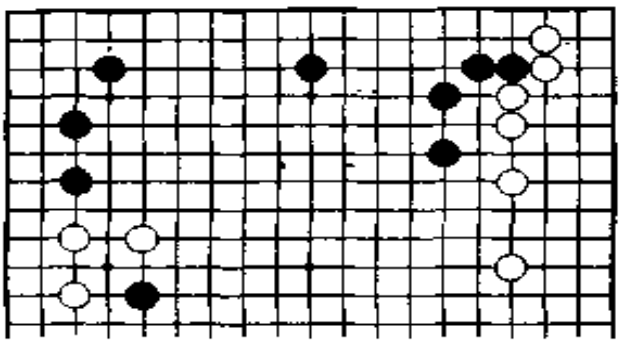
2图（大飞）

黑1强化左上，有代替在上边围空的味道。其不足是还留有白在a位打入的缝隙。黑1的效用还在于显示出黑b拦逼的严厉性。



3图（黑1，强手）

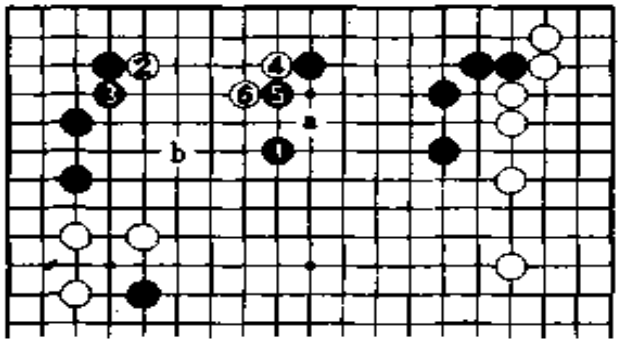
黑1小飞围是有力的一手，不仅与2图黑1大飞同样是大致的围空手法，而且含有取得黑a、白b的先手利、进一步扩大上边的意图。白



（黑先）课题

小飞

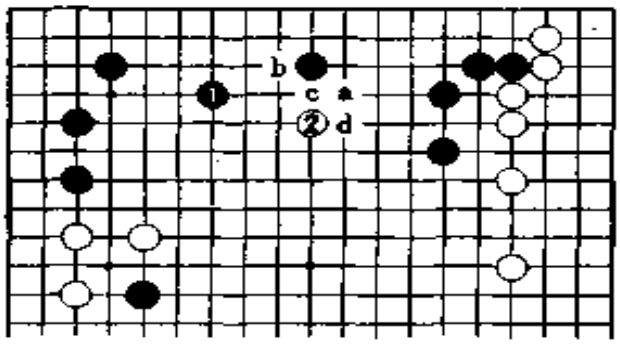
若周围对方之子坚实，则己方也应坚实地防守。如果一味扩大，反而会招致损失。



1图

1图（扩大）

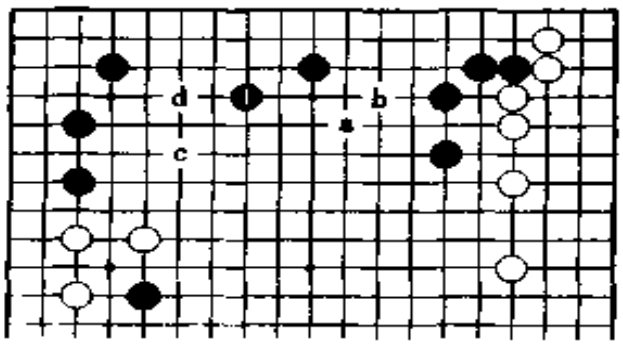
黑1扩大阵容，则白2以下简单破掉黑空。黑1在a位或b位扩大，其情况也是大同小异。即使黑利用攻击侵入之子，在上边筑成厚势，对周围坚实的白棋也没有影响，故一旦被白侵入，则黑必损无疑。



2图

2图（大飞）

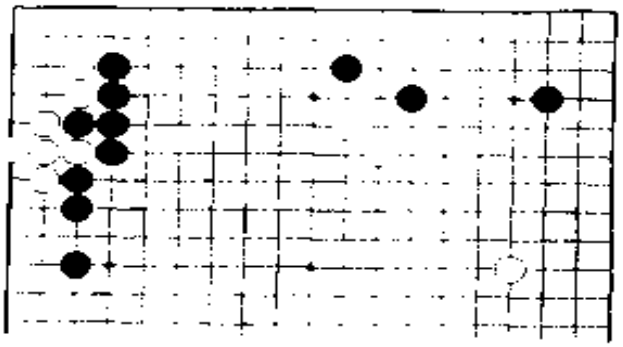
黑1大飞围，缺乏均衡感。白2浅削，并冲击上边黑阵的薄味，是严厉之着。对此黑无适当的应手，黑如a位尖应，则留有白b位的靠；黑如c位顶，则白d长是先手利。



3图

3图（黑1，形）

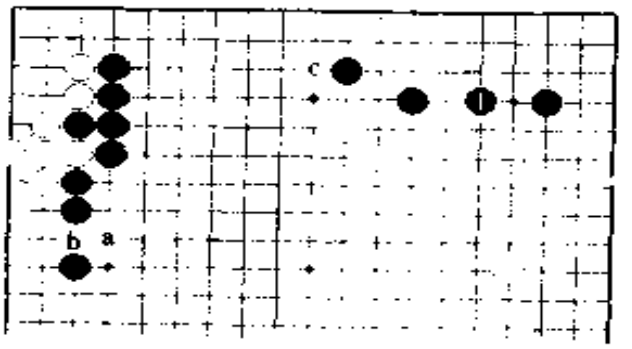
黑1小飞围，先把上边走踏实，然后才有可能继续扩大阵地。这样白已无法打入上边黑阵，因此，白伺机在a位浅削，经黑b、白c、黑d先手便宜一下，是明智的下法。



（黑先）原图

尖

.黑怎样围从上边到右上一带的空？黑若消极守空，则是白所乐意的。

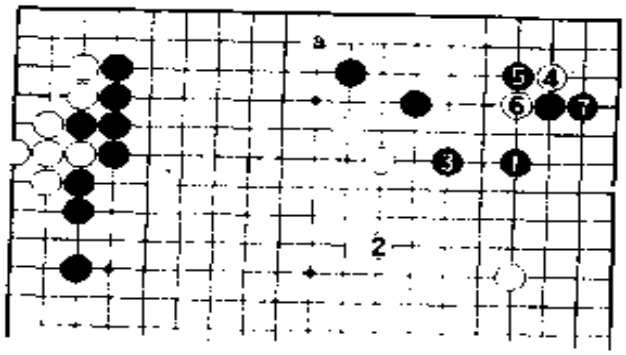


1图

1图（只守住了右上角）

黑1单关，角空虽踏实了，但反过来被白从外面先手得利，黑将无法再有效地攻击中央白棋。

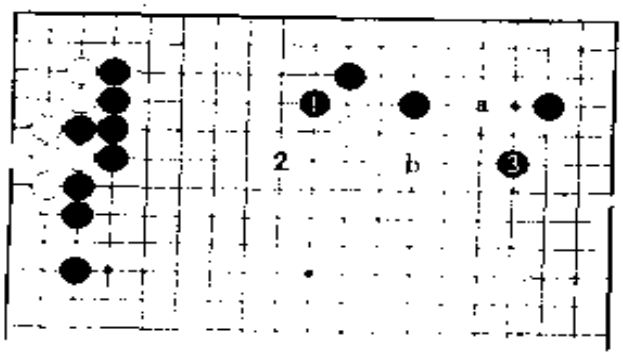
白还有在a位觐，黑b粘时，白c靠下的狙击手段。



2图

2图（大围）

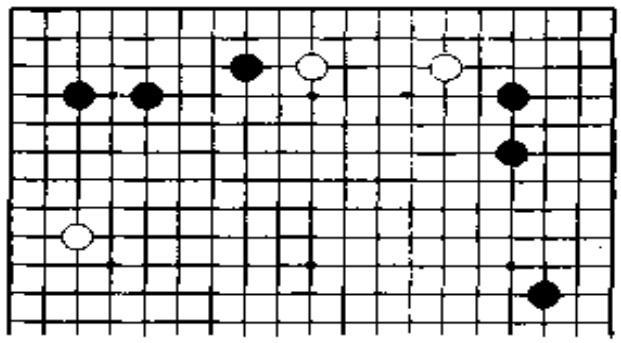
黑1意在扩大阵地，白2时，黑3大围，同时盯着中央白棋的薄味。但因黑次序有误，故白4、6直接进角，待黑5、7应后，白保留角上余味，产生了以后a位的狙击点。



3图

3图（黑1、3，次序）

黑1尖，牵制白a位的打入，白如2位飞，则黑3大围次序正确。白2如在a位打入，则黑b靠与白一战，因白中央有弱棋，故这一战斗白负担沉重。



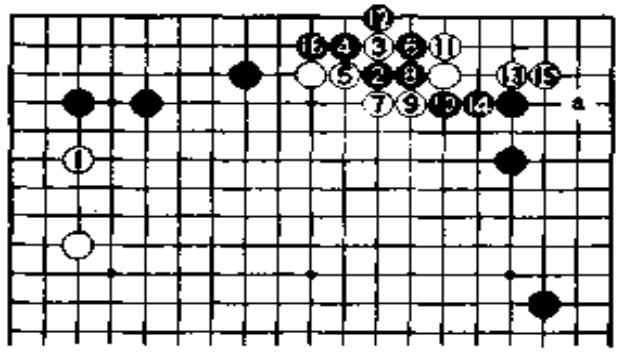
（白先）原图

二线伸腿

左边的拦逼和上边的围，应首先考虑哪一个？如果选择在上边围；那么其正确的次序是……？

1图（作战）

白1拦逼的确很大，但黑2打入将形成急战的局面，这样黑掌握了主动权。白3托虽是腾挪的手筋，但进行至黑16，白中央数子浮起。而且将来黑走a位也是先手。

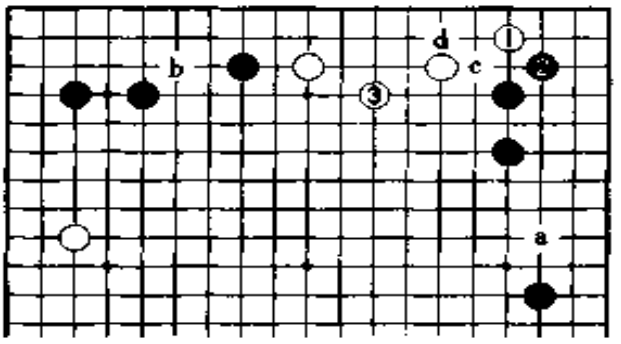


1图

2图（白3，形）

白1二线伸腿，黑2时，白3围，这样不仅避免了急战，且还瞄着下一手在a位或b位打入黑阵。这是白所希望的结果。

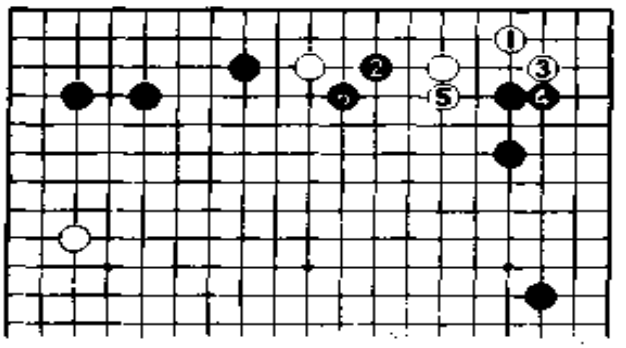
白1如单于3位围，则黑c、白d，黑得先手便宜。



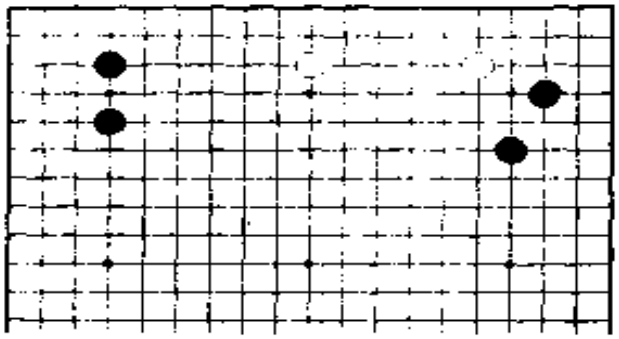
2图

3图（黑的反击）

鉴于2图的结果，因此白1时，黑应在2位打入进行反击。这样被白3尖，角空受损，但黑4、白5时，黑6尖出掌握了作战的主动权，也获得了补偿。当然，白还留有在右边的打入。



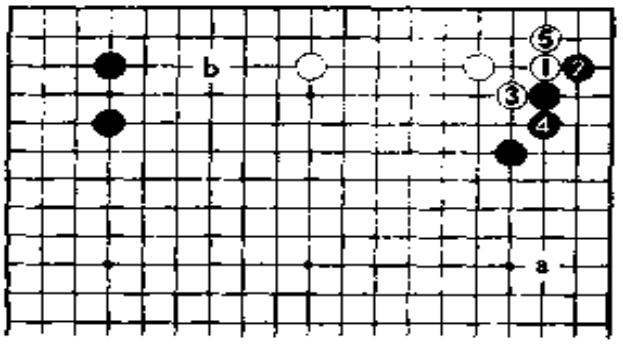
3图



（白先）原图

靠虎

有时需采用围空的代用手法，即使遭到对方的打入，也不会陷入困境。

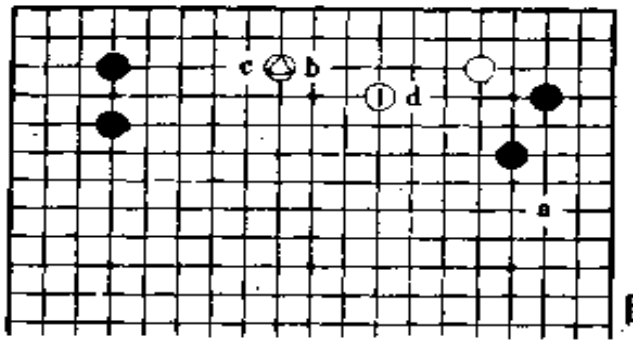


1图

1图（白1、3，效力）

白1、3靠虎，黑4时，白5立下与黑a拆交换，白先手防止了黑的打入。

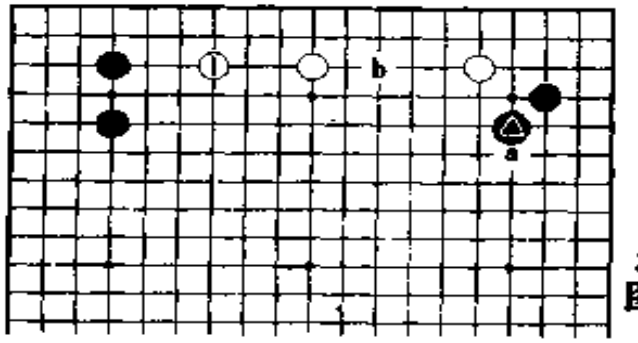
但黑4也有在5位扳打的反击手段，白若不愿如此，则白1可改于b位拆二。



2图

2图（宽一路）

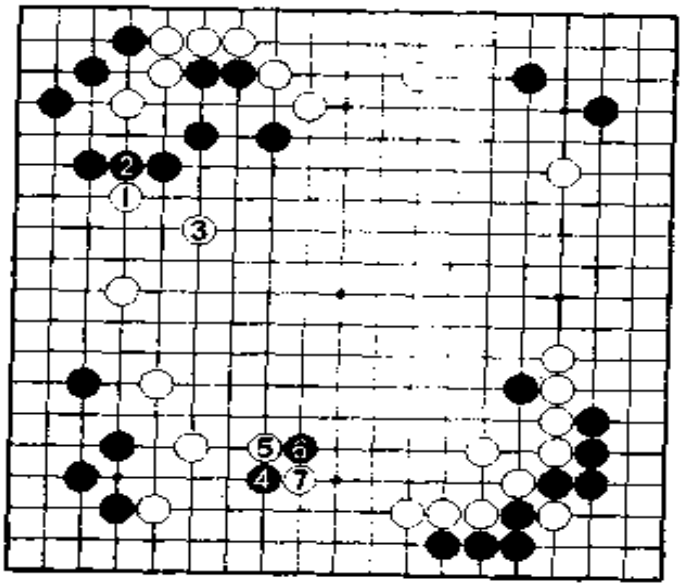
白宽一路在△位拆五时，则白1围，并瞄着a位的拦逼，也很有力。但白在b位拆四时，因黑c位拦逼是大棋，故白当然不愿在d位围，势必形成与1图的变化。



3图

3图（黑△尖时）

如果黑不在a位飞，而是在△位尖，这样白在角上就没有手段可施，因此白1拆二。此时，黑如果在b位打入，因左侧白棋已获根据，只需处理好右侧白一子即可。



【参考谱18】

第10期名人战　白　藤泽秀行

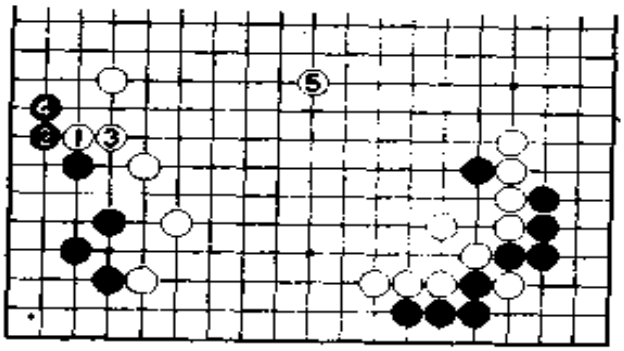
第6局　黑　林海峰

天元

无论是多大的模样，都应抓住时机，即时补强，使其转化为确定空。如果错过时机，被对方侵入，便会立即处于劣势。

【参考谱18】

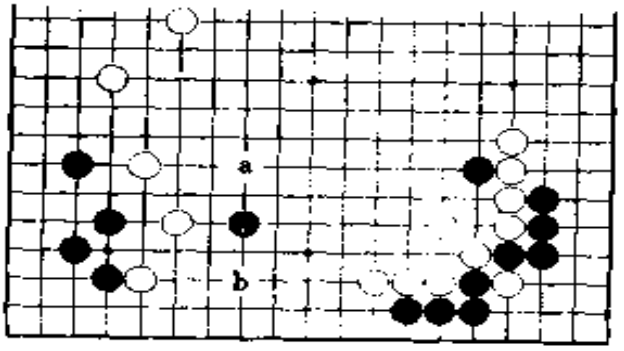
白1、3过分，是过于接近黑坚阵的恶手。但黑4侵消的选点有误，让白5、7求得腾挪，这是实战的进行。



参考图1

参考图1（围）

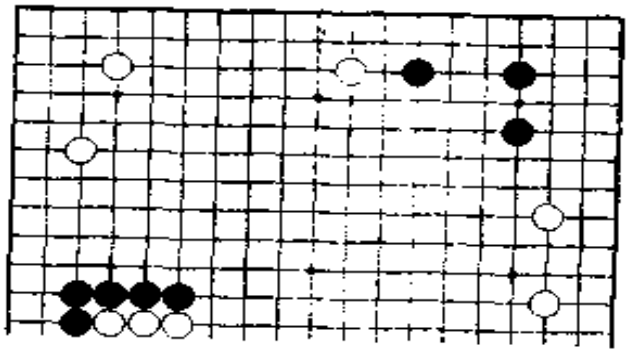
谱中白1应先于本图1、3位先手靠退，然后白5在天元一带巩固模样。白模样虽还不能算是确定空，但在下边或右边，白棋总要围到一块大空。



参考图2

参考图2（侵消的急所）

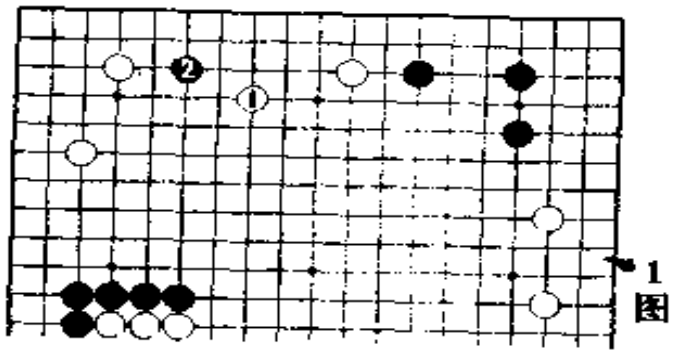
谱中黑4应在本图1位高一路侵消，把重点放在消削中央。下边白阵本来就四面漏风，黑在此侵入占不到什么便宜。黑1后，黑在a或b位跳为见合。



（白先）原图

拆二

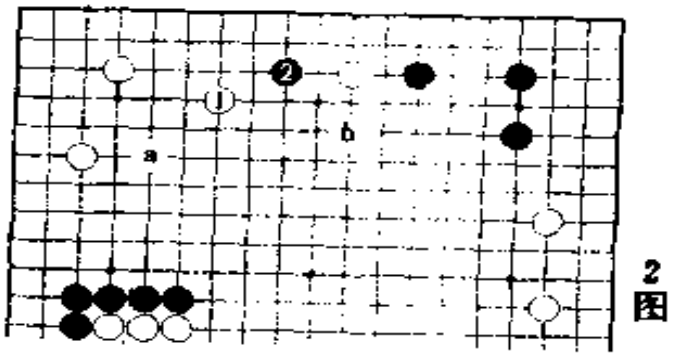
围空时，敌我双方势力的均衡，此形更为重要。



1图

1图（虽是形……）

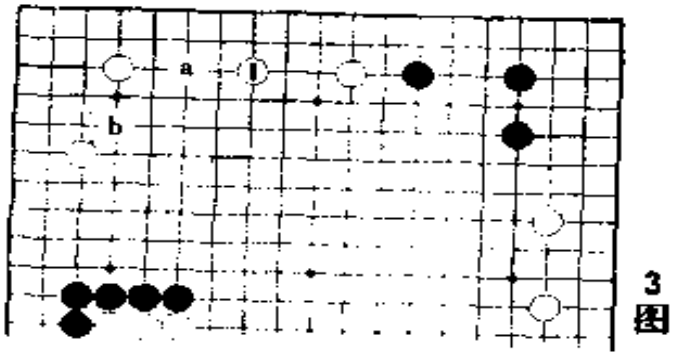
白1大飞，虽是保持三线与四线高低均衡的形，但若考虑到左边黑的厚势，就能发现有被黑2打入的可能。白1是过于拘泥于形的一手。



2图

2图（偏左）

白1强化左上角大飞缔，又过于顾忌左边黑厚势，此时黑可在2位打入。白1如在a或b位虚张声势，则更不好，这是不言自明的。



3图

3图（白1，坚实）

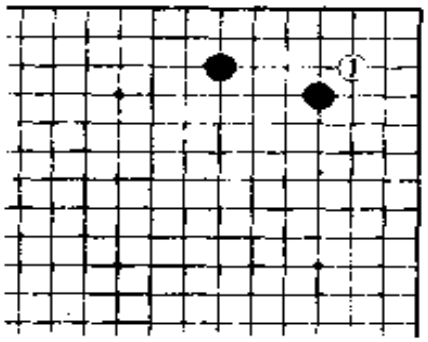
白1在三线围，黑在a位的打入虽仍然成立，但白b应后，什么事也不会有。花一手不能补净时，则应考虑当遭对方打入时，能减少其危害的补法。

打入的手筋

所谓打入，简单说来就是把对方即将围成的空破坏掉的手段，与围空正相反。布局中的打入，仍然具有战斗手筋的浓厚色彩。打入的手筋，多数时候是与联络或逃出的手筋联合行动，从这个意义上来讲，有时也可称之为“瞄着两处的手筋”。

由于打入的目的在于破空，故也与“夺取根据的手筋”相似，总而言之，打入的手筋也就是挑起战斗的手筋。

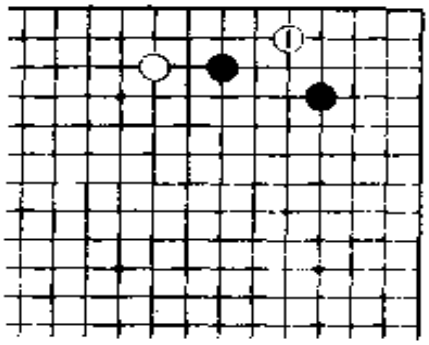
先说明在角和边上常见的打入急所。



1图

1图（三三）

三三是角的急所，通常有所谓“空三三有棋”的说法。下在星位的布局，很少有在布局阶段再花一手去守角空的下法，此时，白1打入虽能简单破空，但也会被封锁在角里面，让黑筑成厚实的外势。总之，好坏必须从是否有利于全局来判断。

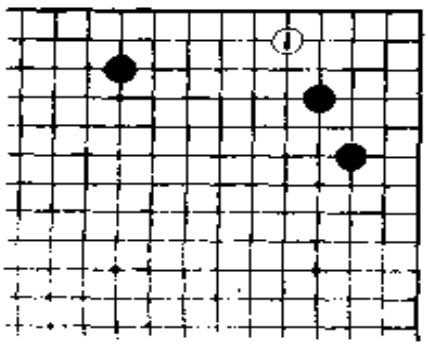


2图

2图（瞄着三三的侵入）

直接打入三三局促，又会给外面带来不利影响时，白可选择在1位侵入黑阵，这是向外逃出和进三三为见合的手筋。

但是，黑也有守角或封锁打入白子出路的选择。

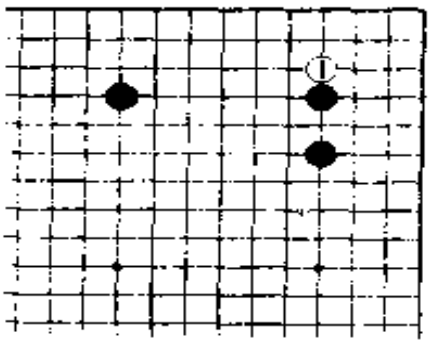


3图

3图（瞄着三三的侵分）

白1从黑角空的外边着手，是三三进角与向左侧展开为见合的手筋。打入的手筋有时也与“接近的手筋”重复。

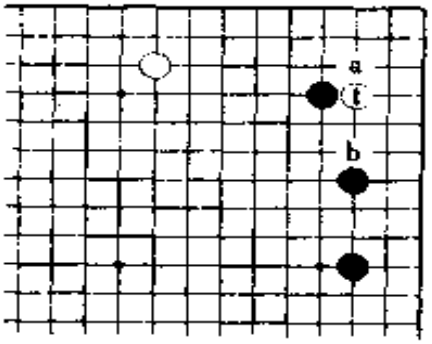
这种着法多数时候是以进入三三为目的，因此其着手往往处于低位。如果遭对方压迫不利时，则须考虑其他着法。



4图

4图（碰角）

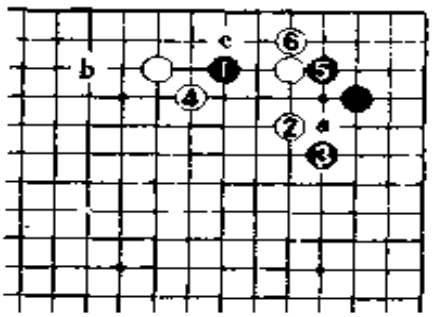
白1在星位一间缔的内外交点上碰，试黑应手，看黑是从里面应还是从外面应。直接打入三三，被黑封锁不好时，则可采用白1碰角的手法。对此，黑若外扳，则白长入三三，这要比直接点三三舒展些；黑若内扳守角，则白1多少有消减黑空的效果。



5图

5图（碰角）

白1也是碰角的手筋，不过它是在星位大飞缔的腹部碰。此手主要用于对付大飞缔，其目的是求得轻灵腾挪。白1如直接打入三三，则黑无论从哪一面挡，白都有被动之嫌。白1时，黑如a位扳，则白再b碰是其后续手筋。

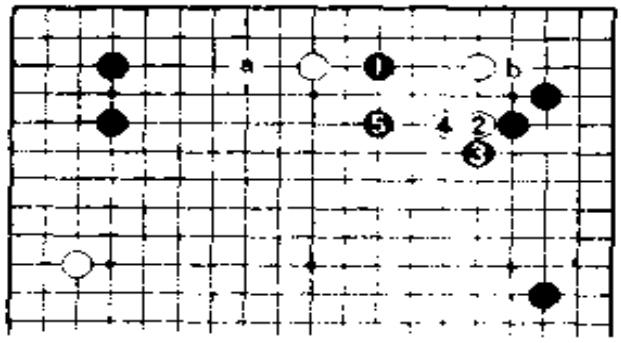


6图

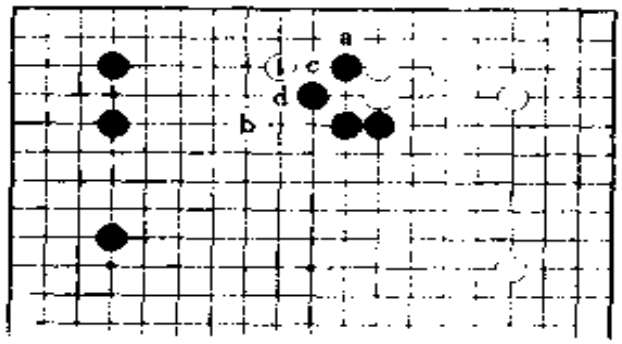
6图（正中间）

黑1在白拆三的中正打入，虽处于劣势，但其用意是牺牲这一子，而在周围得利。

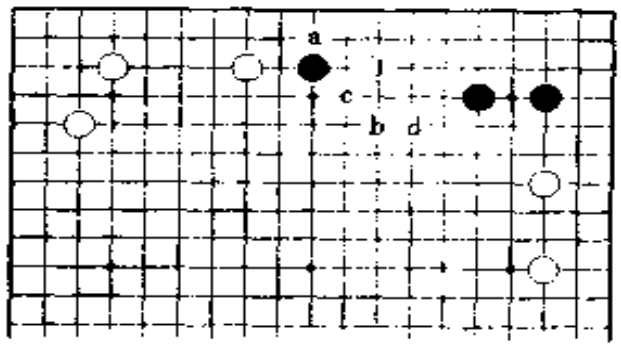
反过来如果a、b位有黑子，白处于劣势时，对付黑1打入，白应在c位托，以轻灵腾挪的手筋求得处理



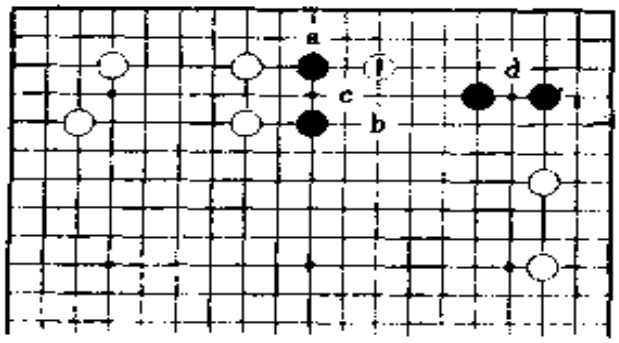
8图



9图



10图



11图

8图（远离）

对不具备立三的拆四，即使黑没有在a位拦逼，直接打入也能成立，但要领是须预计到白很有可能在2、4位应，故黑应在1位打入，以避开白厚势。黑5也可在b位尖顶，观白动静。

9图（点）

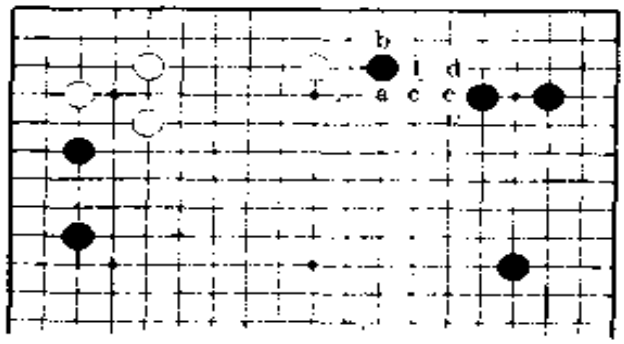
白1瞄着在a位渡过与在b位出头两处，是打入的急所。黑如在a位阻渡，则白b出头。黑如在c位阻渡是愚形，黑明显被利，此后白可伺机在d位出动。

10图（一间）

白1是边上打入的基本手法，有一间夹的味道。下一手白可在a位托渡或b位跳出，且此形白还瞄着黑右上角一间缩的缺口，白无不安。黑如c位尖，则白d飞出。

11图（一间）

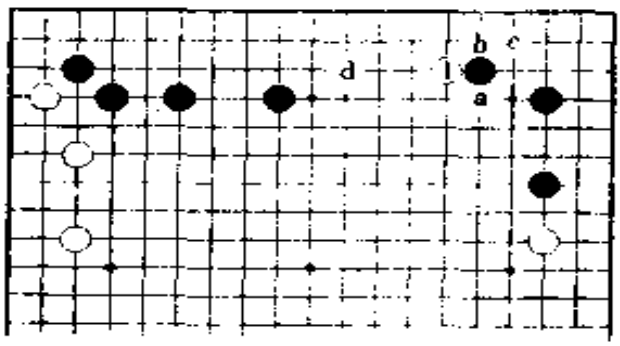
即使对方已在边上跳起，一间打入的手法，也能成立。此形，白1打入，接下来白在a位托渡与b位跳出为见合。黑c尖是想同时阻止白在a位托渡和b位跳出，对此，白d靓在角上求得转换是要领。



12图

12图（内碰）

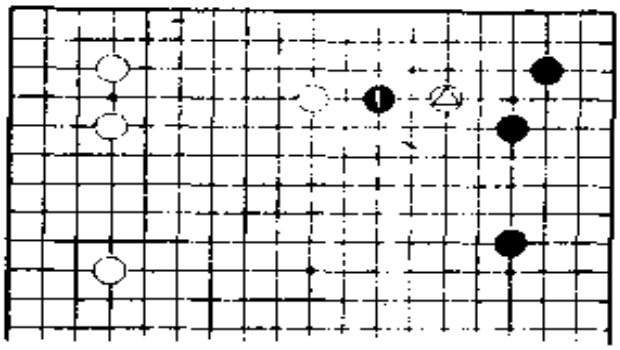
白1在黑阵内侧碰，接下来侵入角地与渡过为见合。黑如a位上立，则白b扳；黑如c位扳，白仍在b位扳。白1在d位打入是常见的手法，但若被黑e压不利时，则可选择白1的碰。



13图

13图（外碰）

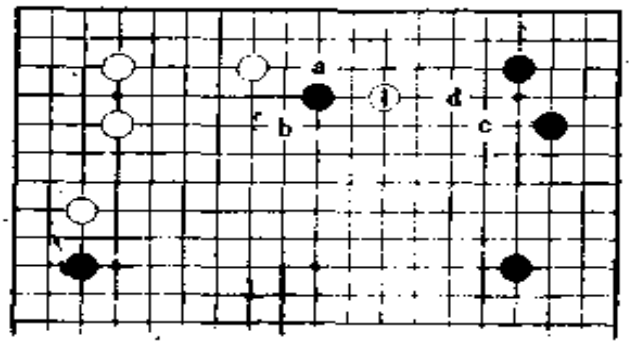
白1外碰，即使帮黑强化角空，损失也不大，意在求得破坏结构松散的上边黑阵的调子。对此黑如a位应，则成白b、黑c、白d的进行。白如先于d位打入，再于1位碰，则黑不一定会在a位应。



14图

14图（四线打入）

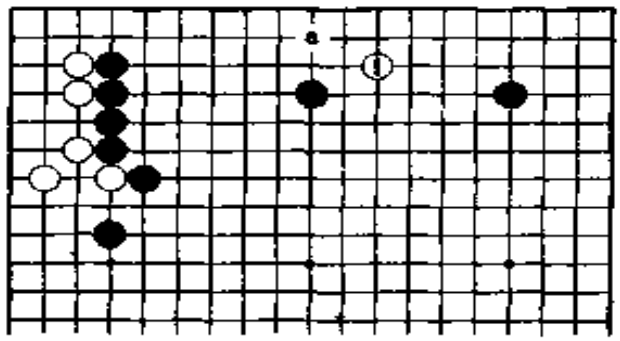
在四线的打入，其意图不重在破空，而重在分断对方棋子挑起战斗。黑1打入，是以白△作为攻击目标挑起战斗，并希望在战斗中自然侵入左边白棋的大模样。



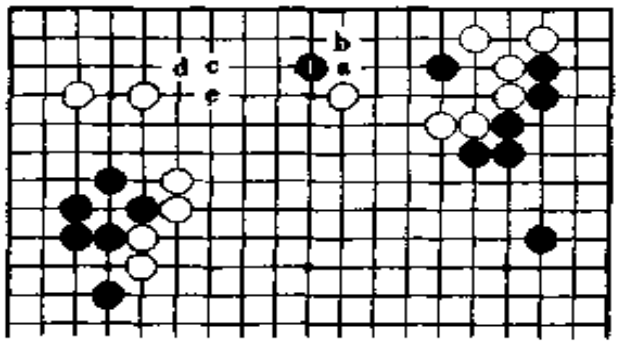
15图

15图（利用托渡）

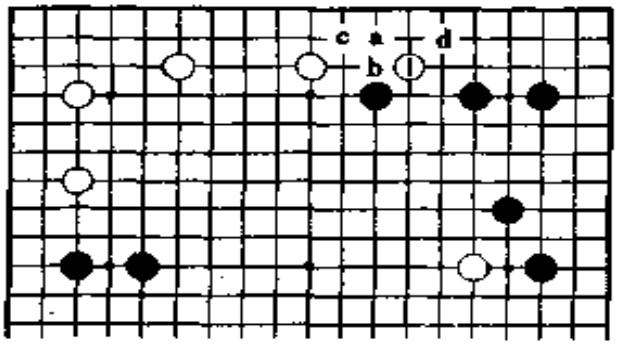
白1同样是在四线打入，但这是利用a位的托渡，强迫黑遮断，从而破坏黑模样的手法。黑如b位应，则白c镇。白1如单于c位镇，则黑可能在d位守。



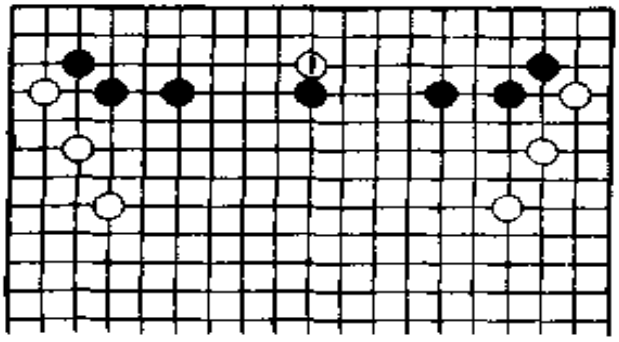
16图



17图



18图



19图

16图（对方四线）

下面说明打入对方在四线构筑的空。白1打入，下一手可在a位伸腿，黑若防守缺口，则白顺调向外面发展。白1打入与挂角的接近方法原理相同。

17图（外尖）

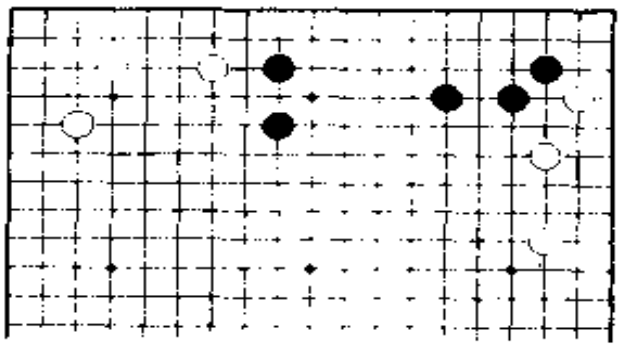
黑1走于四线白子的小尖处，白如a位挡，则黑b扳在此制造手段。此形，黑1如单于c位打入，则白d、黑e、白1，黑显然无趣。

18图（内尖）

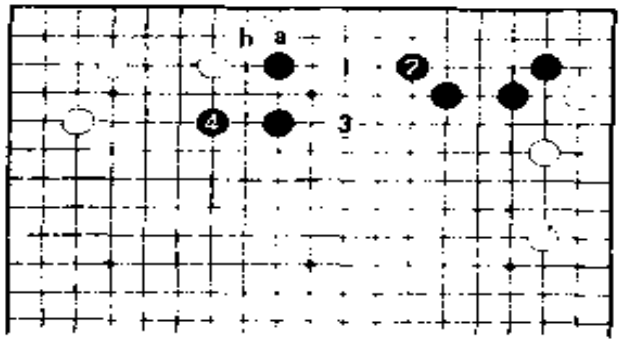
白1直接在三线打入黑阵，位于四线黑子内侧小尖处，这是比在a位伸腿更为严厉的侵入法。白1如在a位伸腿，则黑1位应，白的侵入到此为止，而白1深入若能成立，则相当便宜。白1时，黑如b位遮断，则白a、黑c．白d进行，白无不安。

19图（托）

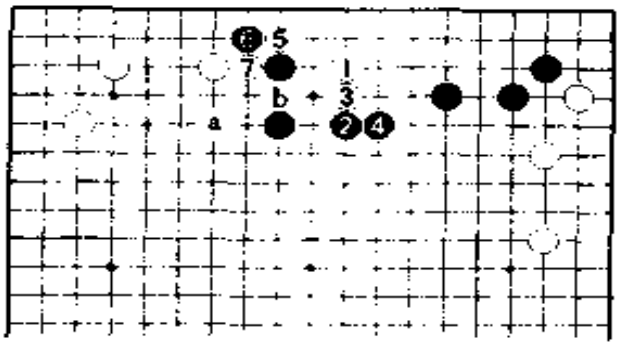
白1托，左右见合的原理与4图相同。其必要条件是黑无论从哪一面挡，白都能做活，或者是白有把握腿挪，否则不能成立。这是直接冲击黑防守急所的手筋。



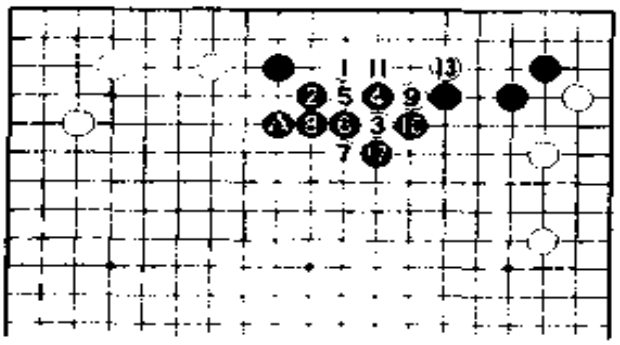
（白先）原图



1图



2图



3图

一间打入

这里介绍一间打入的基本变化。因为具体情况不同，当然有种种不同的下法。

1图（白1，急所）

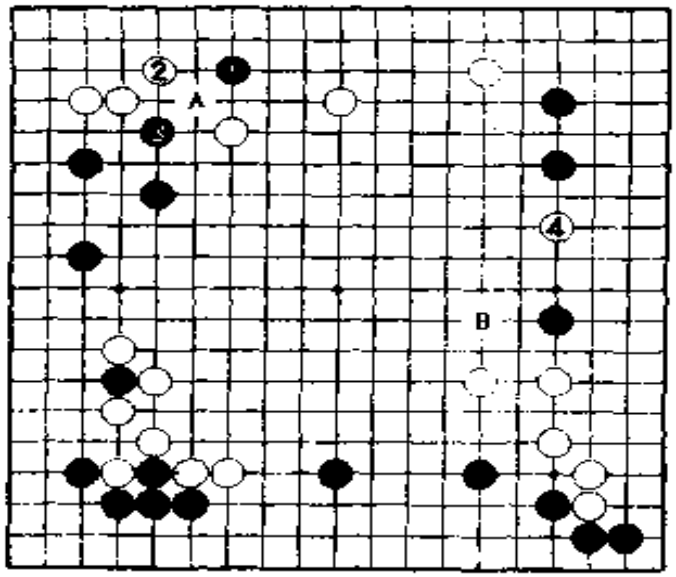
对白1打入，黑如2位尖防白继续侵入右侧阵地，则白有在3位跳出与a位托渡的选择。白如3位跳出，则爆发大战；白如a位托渡，则黑可暂时不理，伺机再于b位扳。

2图（渡过）

黑如2位封锁，则白3顶观白动静，黑4时，白5托渡。白3如直接在5位托渡，则黑6位扳，白不行。如果a位有白子，则白3可以直接在5位托渡，对黑6位扳，白有b位断入的手筋，可以保证联络。

3图（活边）

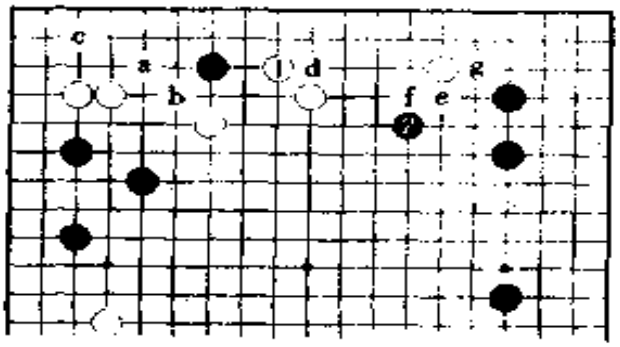
黑2尖是同时阻白渡过与跳出的最强抵抗，但这样黑⑧的跳成为完全没有效率的一手，故通常是不能这样下的。白3飞出，黑若要封锁白棋，则黑4以下至白13，但白可以在上边做活。



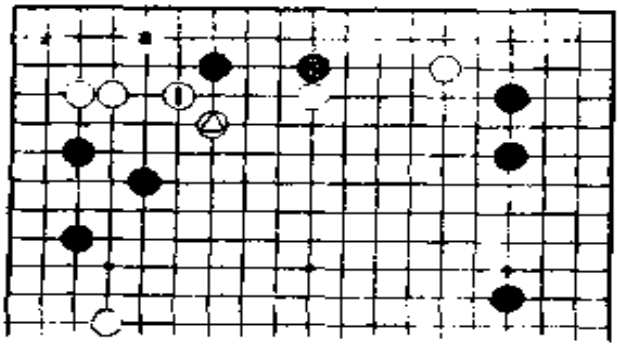
【参考谱19】

第13期名人战　白　大竹英雄

循环赛　黑　藤泽秀行



参考图1



参考图2

试应手的打入

也有试应手的打入，这是根据对方的应手，来确定以后的作战构想的打入。如果对方忍让，则可以把打入之子作为弃子来加以利用。

【参考谱19】

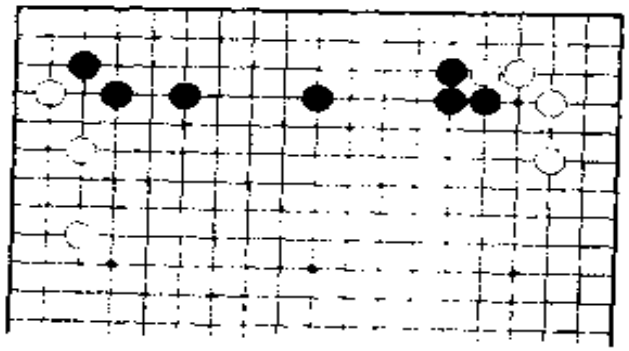
黑1打入白棋腹中，白如2位守角，则黑3取先手利。白如a位应，则黑得先手后，保留上边的余味，转而在b位跳。白4打入反击。

参考图1（从外面着手）

白如1位尖，则上边已经没有味道，故黑2毫不犹豫地从外面着手，视打入之子为先手利，黑在左上角还留有余味，比如，黑在a位跳，经白b、黑c后，黑不会简单被吃。白1如d位应，则大致成黑e、白f、黑g的进行。

参考图2（做活）

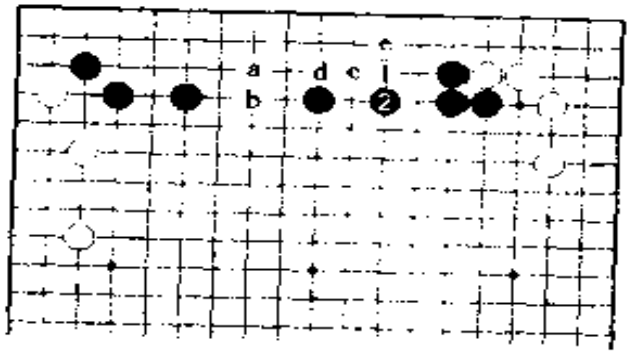
白如1位大封，则黑立即在2位托，因黑有在a位伸腿的余地，做活不难。白△子有松缓之嫌，上边的战斗，白不可能占上风。



（白先）原图

点入

对在四线上构筑的空，二线的点入，往往成为急所。

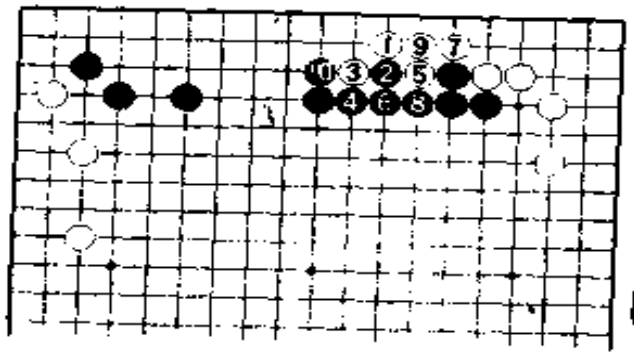


1图

1图（三线）

白1在三线打入，被黑2盖头，即使白能在上边做活，也是被欺之形。又，白1如在a位打入，被黑b盖头，结果大同小异。

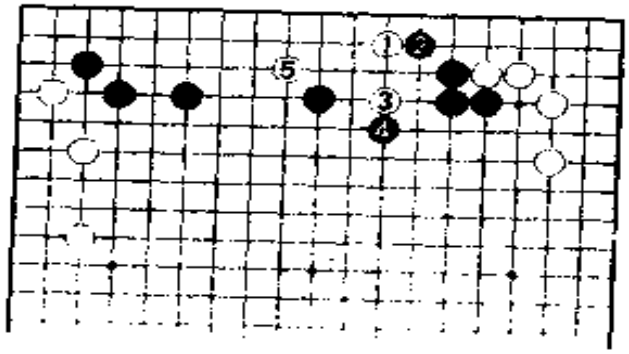
白于c位打入时，黑如d位挡，则白e尖是局部手筋。



2图

2图（白1，急所）

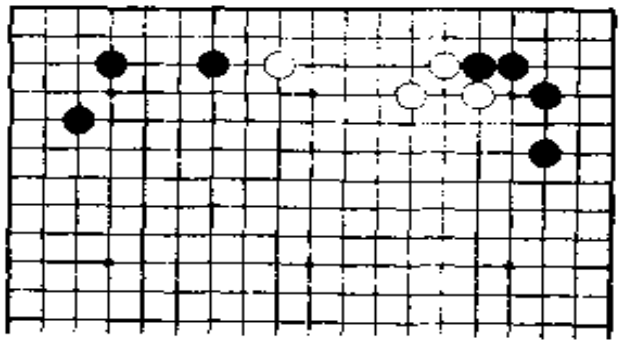
白1直接点入是最佳手，黑2以下至白10是定型化的应接，白先手获取实利，黑得外势，双方均无不满。黑2如3位尖，则白7位渡过，黑虽得先手，但却不能筑成厚势。



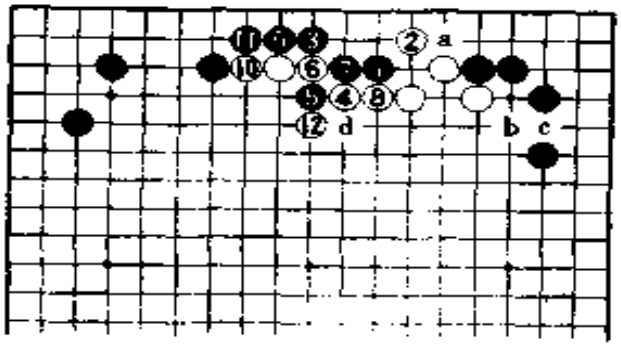
3图

3图（出头）

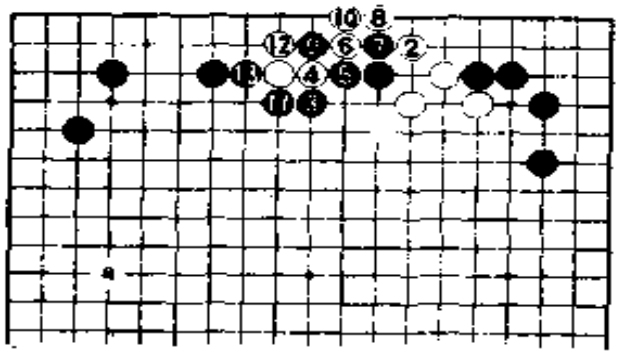
黑如2位阻渡，则白3、5向中央与左边出头，白棋不难处理。与在三线的打入相比，二线打入位置虽低，但容易做出眼形。



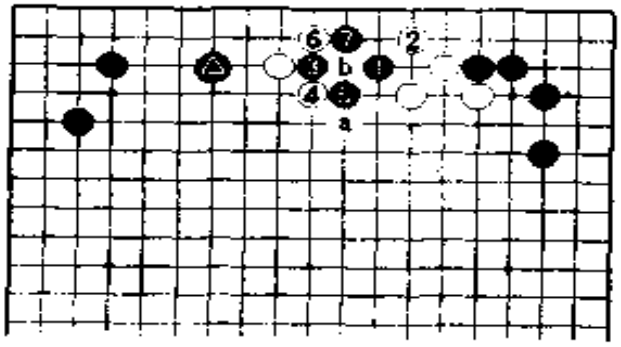
（黑先） 原图



1图



2图



3图

点

这是定式化的序盘打入手法。根据周围情况的不同，其目的也不一样。

1图（黑1，急所）

黑1打入是急所，下一手可在a位渡过或向中央出头，黑3是出动之前，防白联络的手筋，白4从上联络，以下至白12是常型。白4先走b位先手与黑c交换后，则白8也可在d位长。

2图（紧封）

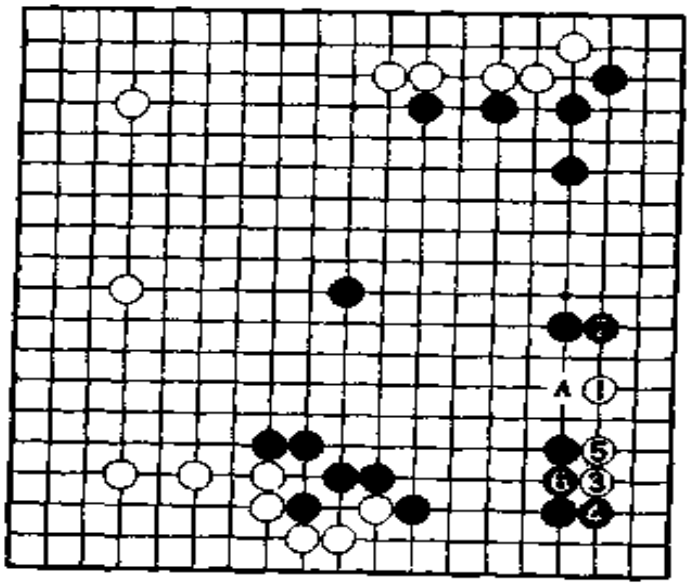
白2时，黑3从上着手，意在让白联络，借此筑成厚势。至黑13至，如果a位有黑子。则黑更为理想。白4如在11位挡，则黑9、白12、黑4，白陷入苦境。

此外，黑1在5位打入不是急所，白3位尖后，黑被吃掉。

3图（劫）

白2时，黑3、5、7可做成劫争，但若黑打劫失败，则损失惨重。这种下法，即使没有黑㊓拦逼，也能成立。

此外，黑3如走a位，则白b碰可以取得联络，黑难受。



【参考谱20】

第2期棋圣战第5局　白　加藤剑正

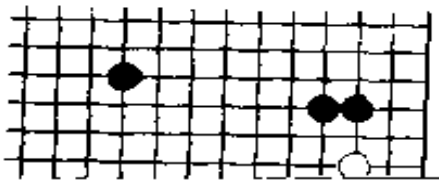
黑　藤泽秀行

小飞

对四线对方之子，从三线打入时，如果对方的模样深广，必须预先算清打入后的变化，否则就有可能被全歼。

【参考谱20】

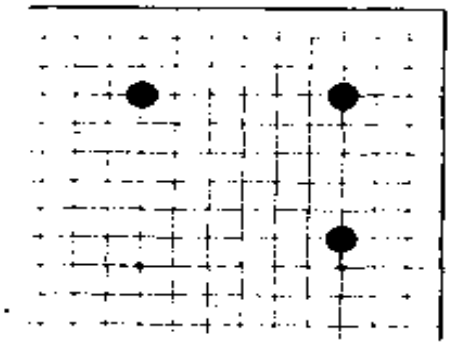
白1打入，并盯着黑上下两处的空隙，黑2如在a位当头，是此际的大恶手。对白3觑，黑4挡是准备大攻白棋，白5是错着，因此，打入为白棋有可能被黑吃掉。



参考图1（冲一子）

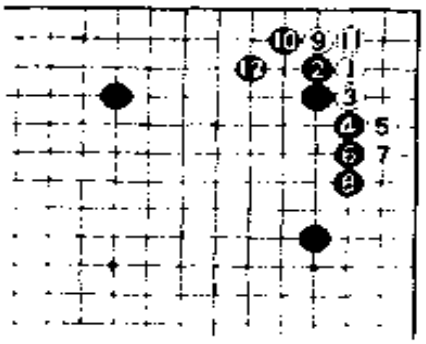
谱中白5必须于本图1位冲一子。黑2、4后，见似与参考谱无多大差别，但此时

三三



（白先）原图

这里说明有关单独在三三打入的变化。打入三三的主要目的，在于先手夺取角上的实利，但对手也有夺回先手权的手筋，如果遇到这种情况，打入的一方，有甘落后手而取实利与弃角破边的选择权。

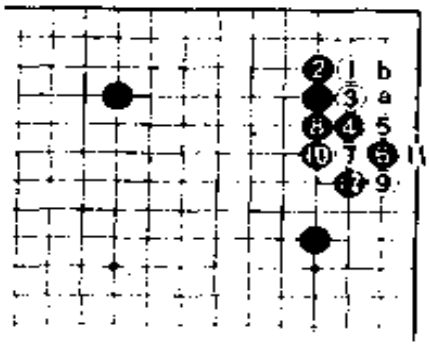


1图

1图（基本型）

黑2“从宽的一方挡”方向正确，白3爬以下至黑12，白获得先手。白9、11扳粘，虽强化了黑棋，但若不走，则黑有在9位立下先手封严的手段，故白9、11不能省。

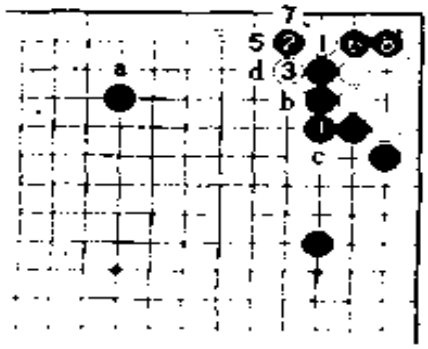
黑若认为开拆过狭厚势作用不大，或不甘落后手，尚有求变的余地。



⑬粘 2图

2图（黑先手）

黑4、6连扳，是“争取先手的手筋”。白7、9时，黑有在10位打吃筑成厚势，或黑a、白11、黑b取角上实利的选择权。黑10打时，白如12位粘，则黑a以下的进行，是局部黑有利的形。对白11，黑12再打，白若粘上，则黑先手巩固了外势。

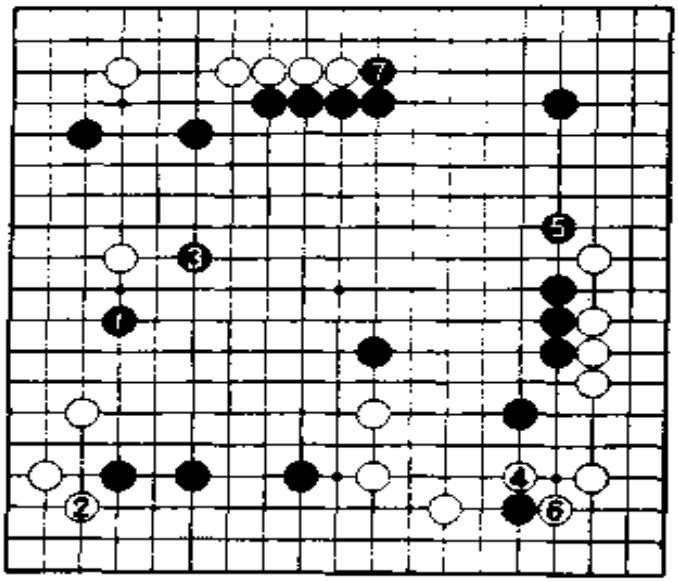


3图

3图（转换）

2图黑6时，白也可以本图白1、3在上边与黑进行转换。这样黑角空虽大，白棋打破上边黑阵，也无不满。

黑△在a位时，黑4也可在b位打用强，之后白8、黑c、白d、黑5，但这样黑形味道不佳，大概不便宜。



【参考谱21】

第19届NHK杯赛　白　加藤正夫

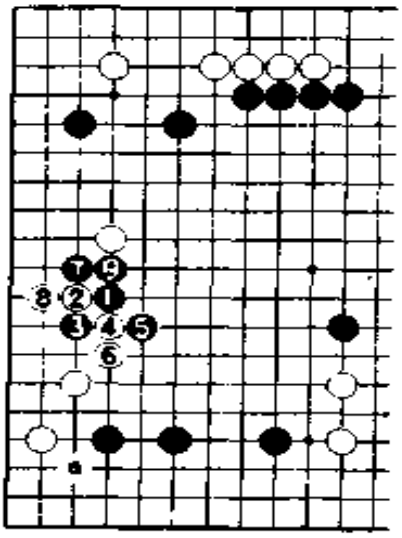
黑　藤泽秀行

四线打入

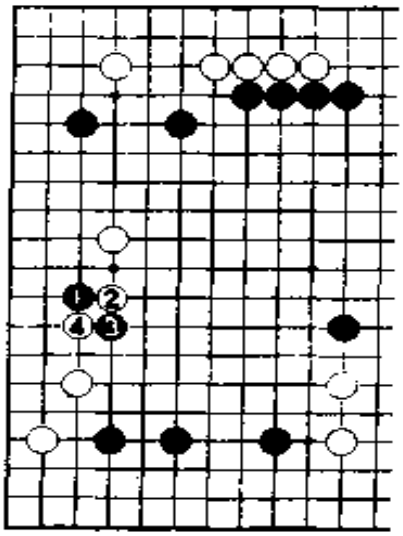
在四线打入，如果对方的阵形高，其意在分断；如果对方的阵形低，其意在取得先手利。周围的厚势，在战斗中会发挥作用。

【参考谱21】

黑1打入，分断白棋，黑3封锁白中央的出路，意在对上下白棋进行缠绕攻击。白4、6强化右下阵地时，黑5、7在中腹做成大空，黑明显优势。



参考图2



参考图1

参考图1

（联络的手筋）

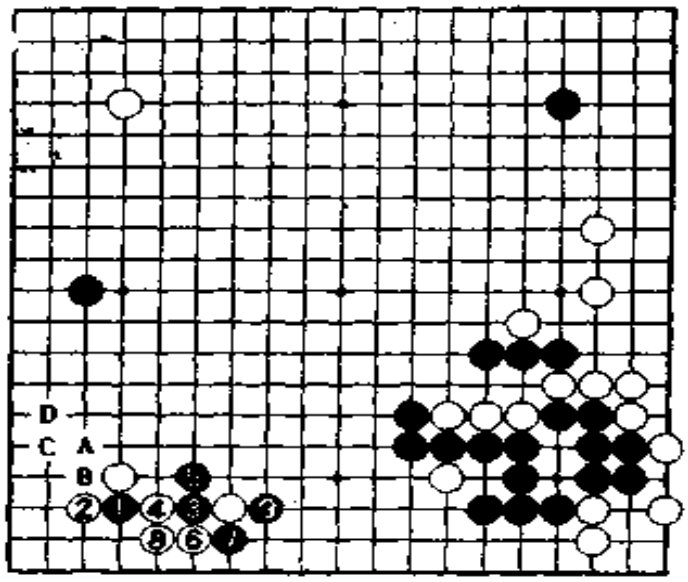
黑1在三线打入，则白2、4取得上下联络。黑1如在9位打入，成白4、黑1、白2的进行，结果完全相同。

参考图2

（不易周娜）

黑如在1位打入，则纵令白2、4扭断，也不能如参考图1那样取得上下联络。黑5以下至9粘，黑反而更容易在中央做成大空。

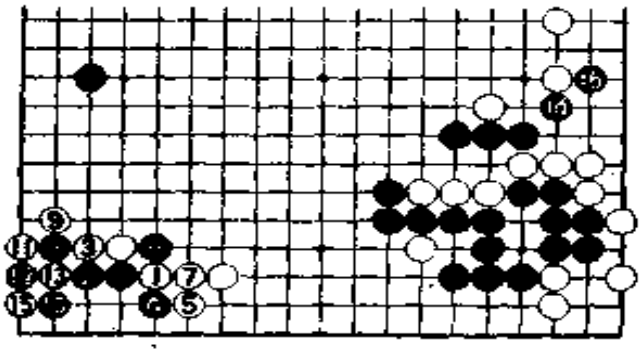
黑1如在3位打入，则白不必采取上述的扭断方法，此时白可在a位活角，以后白还留有在1位出动的余地。



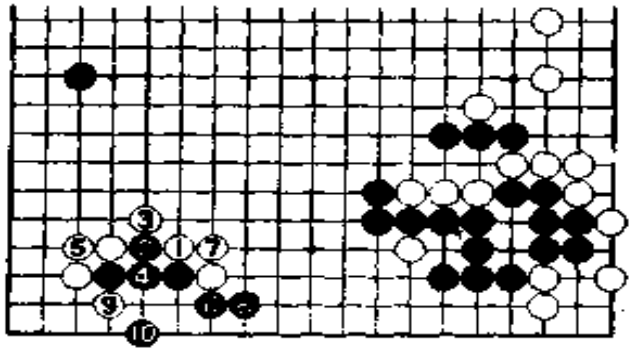
【参考谱22】

第1期名人战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　梶源武雄



参考图1



参考图2

碰角

局部虽损而全局有利，这是打入成立的条件，但不限于此，有时劫材有利，也是打入成立的条件之一。

【参考谱22】

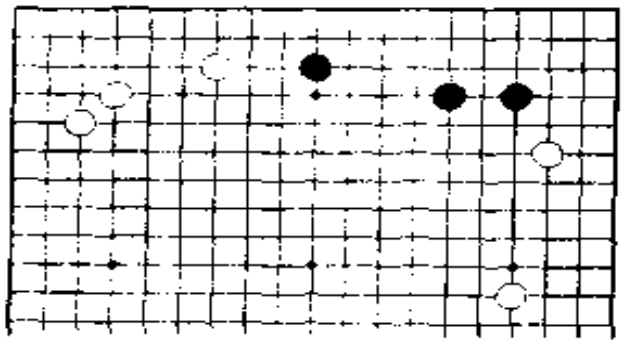
黑1若下在别处，则白a守角，局势发展缓慢。黑1以下至9，黑在下边围成大空。黑1如在2位点三三，则成白1、黑b、白a、黑c、白d的进行，黑无趣。

参考图1（劫）

对黑碰角，白如1位板，则黑2长，白形产生毛病，黑10以下成劫。黑14、16吃掉右下一块白棋，局面简明。

参考图2（掏空）

谱中白4如在本图1位板头，则黑2、4挖粘，制造断点，白5补断时，黑6、8掏掉白空，白形味道仍不好，右侧黑厚势定会充分发挥作用。



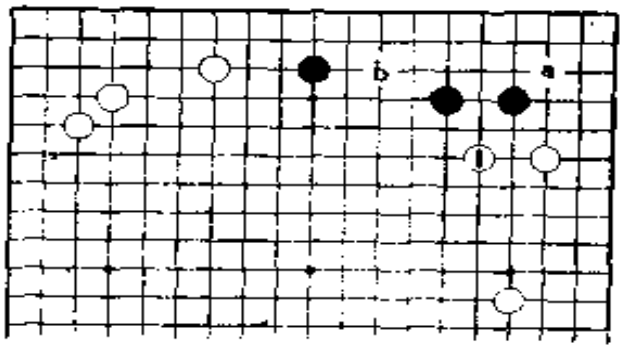
（白先）原图

碰

作为打入和侵消的中间手法，序盘阶段的碰，具有试应手的性质。

1图（选择的问题）

序盘的打入，要受全局配置的制约，弄不好有引起全面战争的危险，因此，要选择好时机与急所，是相当不容易的事。此形，白1跳，先扩大右边，然后白在a或b位打入为见合，这也是一法。

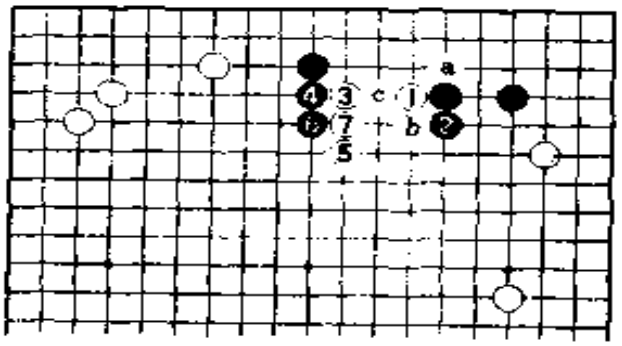


1图

2图（白1，急所）

白1碰，黑如2位长，则白3肩冲作战。黑2如a位立，有被利之嫌；黑2如b位扳，则成白c、黑a或2的进行。

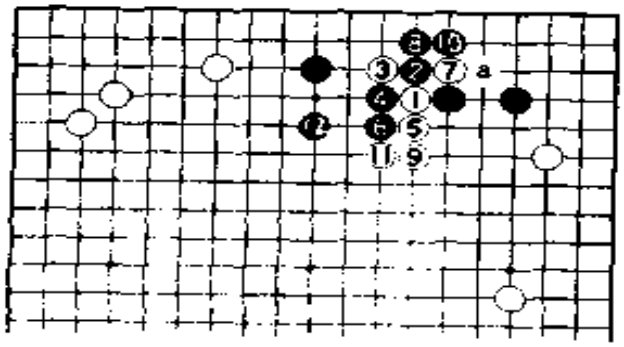
其好坏，要从全局来判断。



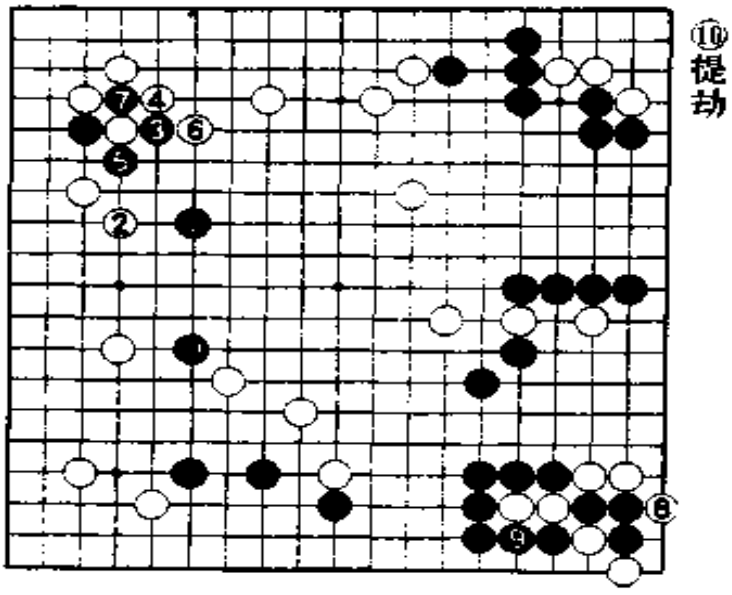
2图

3图（下扳）

白1时，黑2下扳，是最稳健的应手，以下至黑12是定式化的次序。黑6是“从断的一方长”的手筋，如此，是相安无事的两分局面，但也有白9在a位长的变化，所以白3以下至黑12，也不能说皆属必然之着。



3图



【参考谱23】

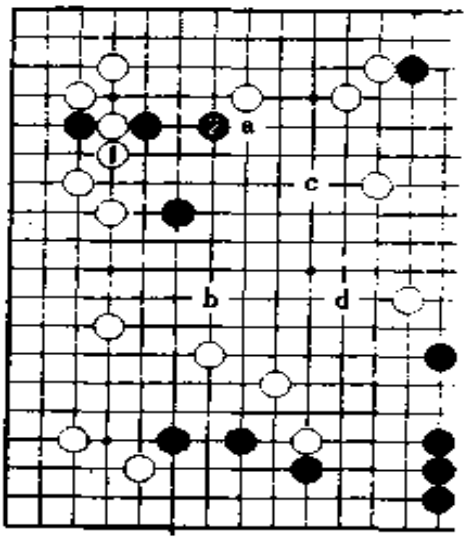
第2期职业十杰战　白　杉内雅男
　　黑　藤泽朋斋

降落伞

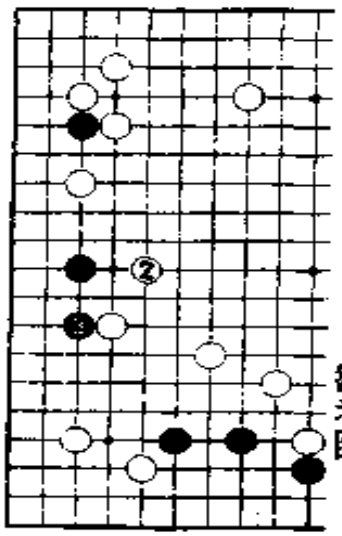
对方中腹模样扩张得十分大时，则用不着考虑边角的急所，没有比在中腹降下伞兵更为重要的了。这是运用侵消手筋的打入。

【参考谱23】

黑1打入没有绝对的依据，只是凭感觉的一手。白2是防在此被黑先手利，黑3以下至7形成劫争，黑大成功。



参考图2



参考图1

参考图1
（不能在边上打入）

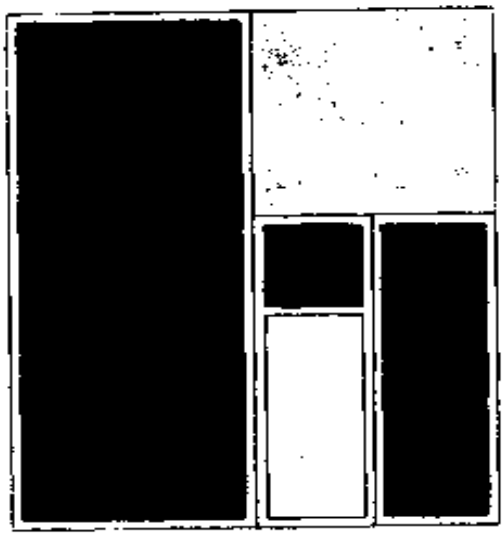
黑1如在边上打入，虽容易做活，但被白在中腹围成大空，即使黑能活一块，但全盘黑实空也不够。

参考图2（力量）

谱中白4如在本图1位退，不想给黑以调子，恐怕难以做到。黑2以后，黑有在a位压及下在b、c、d位等种种着手，白棋来攻，白可相机行事。可以说是一个中腹的大型死活问题，是胜负的关键，这里无法算尽，最终的胜负将决定于谁的力量大。

第二部

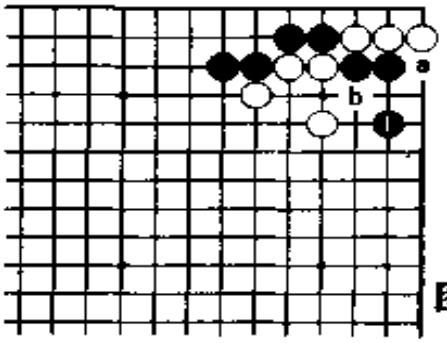
对杀的手筋



长气的手筋

对杀时，气长的一方胜。道理虽简单，但往往因为不经心，而被非常简单的原理所左右，导致钻入牛角尖。要知道在无法紧对方气的时候，也可以通过延长自己的气在对杀中取胜。

长气的手筋常常要利用角和边的特殊性，也要利用对方不入子和棋形的弱点。虽有各种各样的形态，但作为典型的形态，也就那么几种，只要不成为盲点，还是容易发现的。

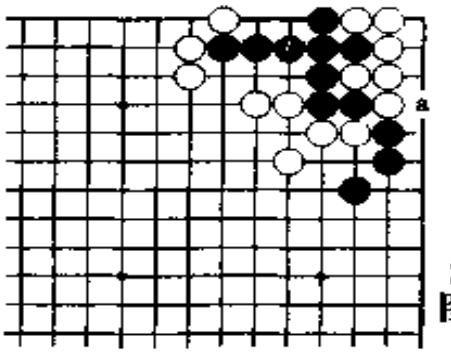


1图

1图（长气）

一旦形成对杀，一般都会先想到怎样去紧气吃掉对方。其实，作为对杀，主要还在于自己的气要比对方长，这样自然能在对杀中取胜，不一定要先去紧对方的气。

此形，黑1跳先长自己的气即可，此手若慌忙在a位紧对方的气，则白b也紧气，结果对杀黑负。

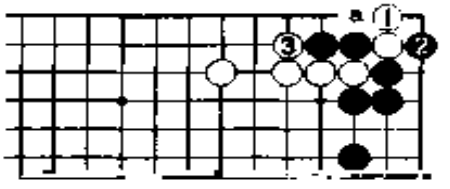


2图

2图（粘硬）

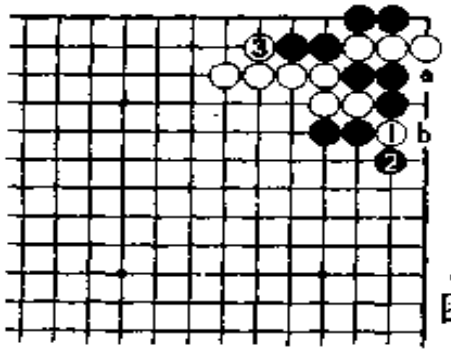
在对杀时，扑与挖是紧气的手筋。因此，防止对方的扑和挖，也是长气的一个要领。

黑1冷静地粘硬后有5气，而白只有4气，对杀当然黑胜。黑1如a位紧白气，则白1位挖，黑反而短一气被吃。



3图（利用角的特殊性）

造成对方不入子是长气手筋的一个典型。白1立下，黑如2位扳，则白3紧气，对

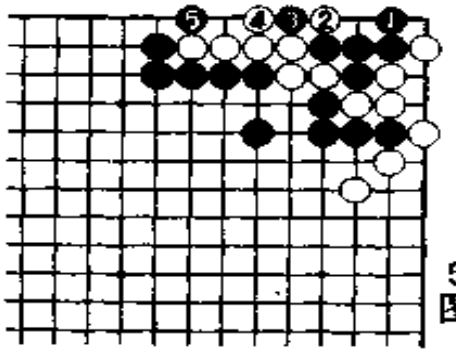


4图

4图（断）

白有2气，黑有3气，见似白绝望之形，但白1挥剑一断，黑顿时不能在a位紧白气，白3拐挡，快1气吃黑。

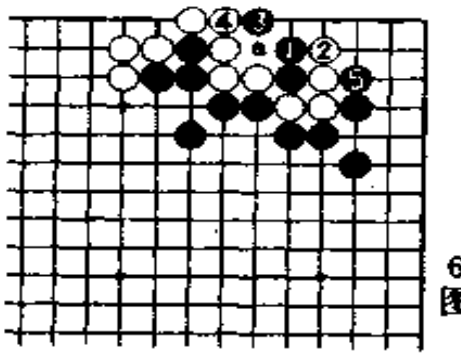
白1是造成对方不入子的典型手筋。有时为了不给黑眼形，白3也可先于b位立下。



5图

5图（立下）

此形，白要从角上紧气，颇费手数。表面上是黑3气对白5气，但黑可利用白不入的弱点取胜，黑1立下长气，白2时，黑3扑缩短白气，造成白两边不入子，黑快一气胜。黑3如随手下在5位，则白3位粘是长气手筋，黑反而慢1气被吃。



6图

6图（尖）

同样是利用对手不入的弱点。黑1长出，白2时，黑3尖是好手。此手击中了白不入的弱点，此后，黑5紧气即可杀白。

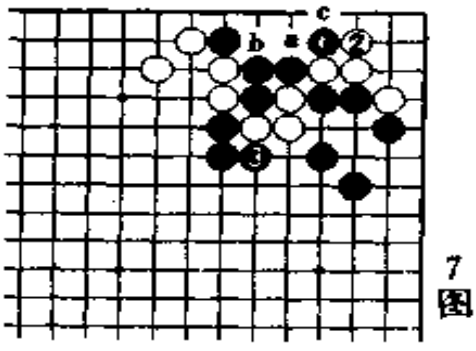
黑3如a位打，则无论如何也不行，这就是手筋和俗筋的不同。

7图（扳）

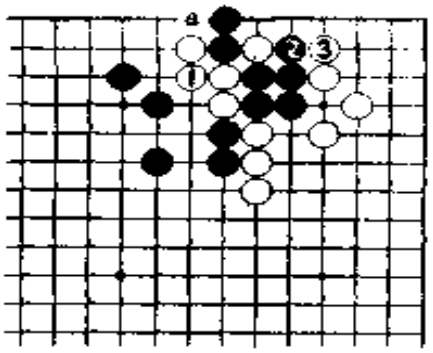
黑1扳一子，即可长1气，这是“两扳长一气”的手筋。

黑1如单于3位紧气，则白a打，黑不行。黑1先手扳后，对白a打，黑b反打又是先手，黑始终保持了有三气。

此外，黑3如a位粘，则白c扳，黑反而被吃。



7图

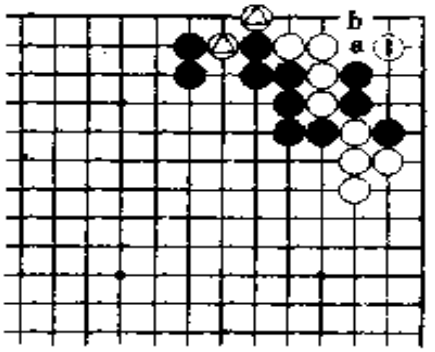


8图

8图（粘）

这是对杀之形，但不是与部分棋子的对杀，而是整块棋的对杀。若看不到这一本质问题，白1在a位吃黑二子，则被黑1位断以下滚打包收，白短1气被吃。

白1粘冷静，让黑2吃一子，白3攻击整块黑棋，结果白简单快1气胜。

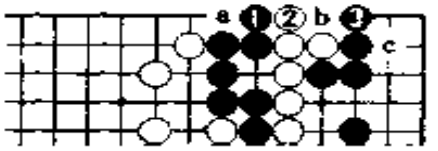


9图

9图（跳入）

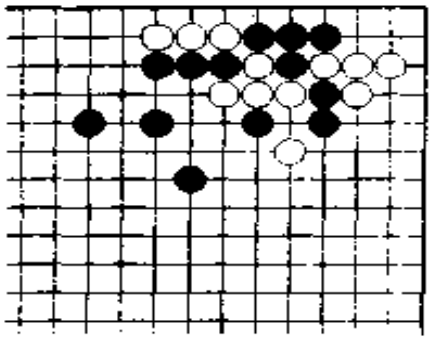
要使白Ⓐ二子作为长气的手段发挥作用，白1跳入，只此一手。黑a冲时，则白b应，黑无法杀白接不归。黑a冲是自撞气的恶手。

白1如在a位紧黑气，则黑1位扳挡，以后，白想尽办法也无法避免打劫。



10图（立下）

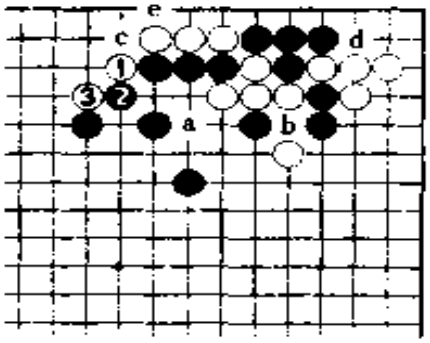
要防止白打劫顽抗，则黑1立下即可。



（白先）原图

挤

上边黑有4气，白必须同时在上边和中间长出气来，情况十分紧急。原图载于《发阳论》。

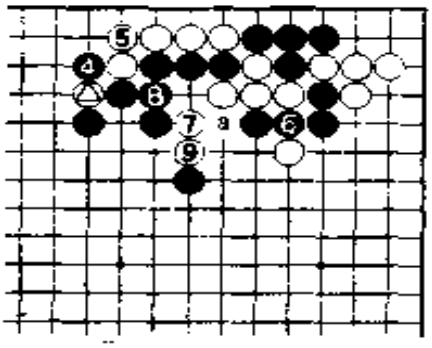


1图

1图（白3，妙手）

白1扳，黑如a位双，则白b接出是立即能想到的。但是，对黑2虎，白3挤，此手不经细算是不容易想到的。

白3如b位接出，则黑c、白d、黑e，白气不够。白3挤是不让黑c打成立的苦心之着。

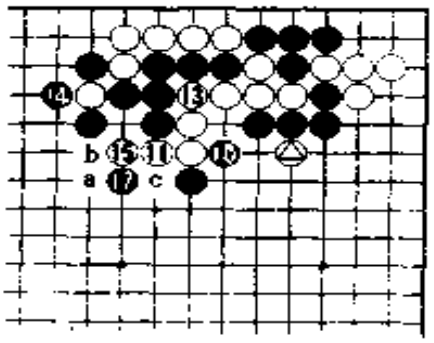


2图

2图（防征）

续1图，黑4、6时，白7尖顶是利用白㊃的脱险手法，黑8、白9后，黑从a位征子左右均不成立。

黑4如5位打，则白4位粘，上边的对杀黑无法取胜，中间的情况也完全没有好转。

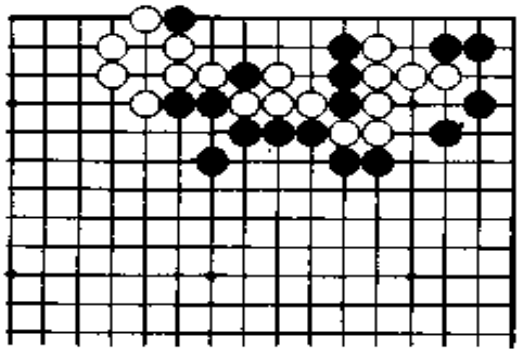


3图

3图（突破）

续2图，黑10、12企图封锁白棋，白13、15突围，黑无法封住白棋。此后，黑如a位退，则上边黑棋短一气被吃；黑如b位挡紧，则白c冲，黑封锁网被突冲。

黑10如11位挡，则白10位拐出，这样白㊃子产生了作用，黑无论是征还是枷均不行。

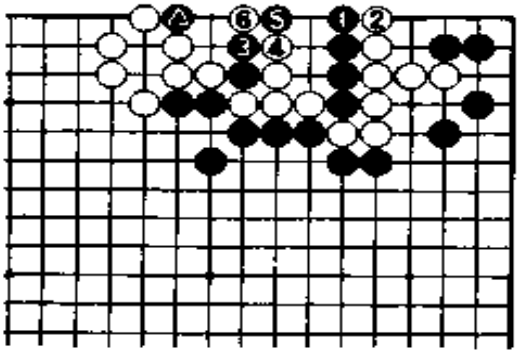


（黑先）

原图

立到底

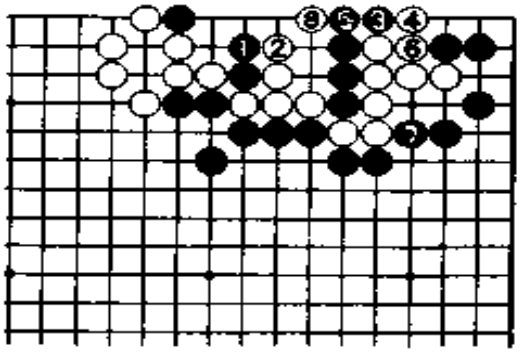
留在盘面上的棋子，无论在何处，都具有某种意义。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（见合不成立）

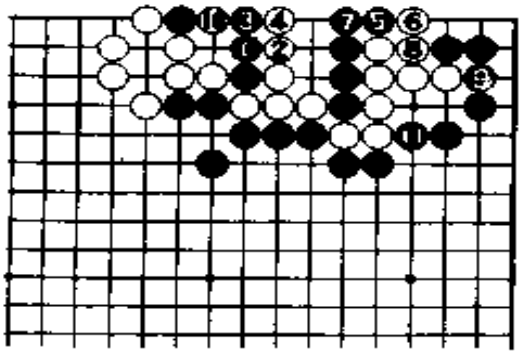
黑1立下，是所谓左右见合的手法，但因有黑㊀而不能成立。如图黑3长出，白4、黑5时，白6扑，黑接不归。



2图

2图（准备不足）

黑1长出，绝对不损。接下来黑3、5扳粘缩短白气，但黑7着手紧气，白仍是准备不足，白8后，黑被吃。

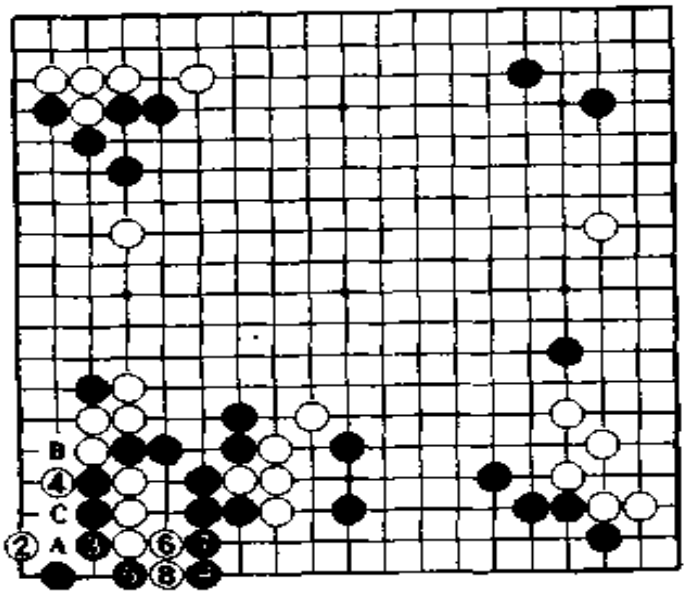


3图

3图（黑3，手筋）

黑1、3立到底，然后黑5、7先手扳粘，简单收气黑快1气胜。

黑也可先在5、7位扳粘后，再在3位立到底。



【参考谱1】

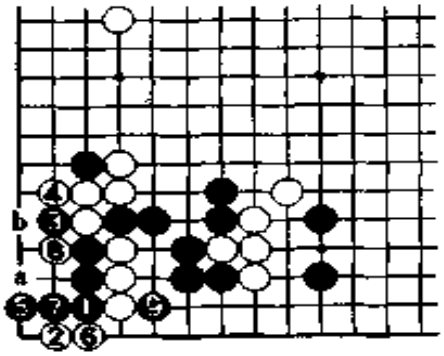
一二路

角上的对杀，可以说是花样百出，稍不注意，就可能算漏。因此，最重要的是老老实实的态度。

【参考谱1】

黑1飞，看错了棋，这样被白2占到急所，只有打劫。白2如走3位，则黑a、白b、黑c，对杀黑胜。黑3如走a位，则白4位简单一扳，对杀黑负。

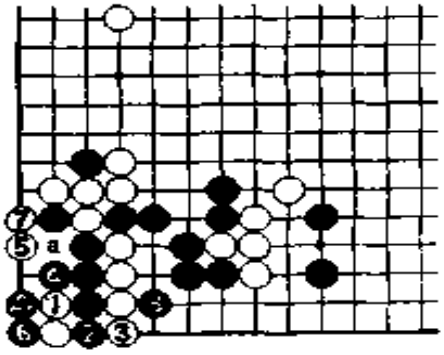
第5期最高位战　白　宫下秀洋
循环赛　黑　藤泽秀行



参考图1

参考图1（挡）

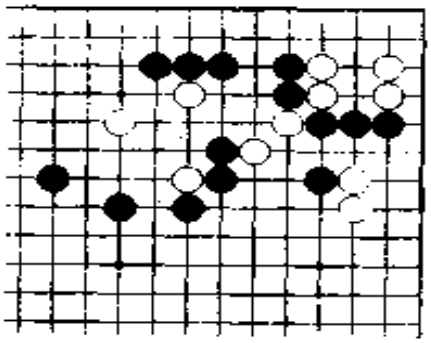
此时，黑1挡下即可。白2虽是最强的抵抗，但黑3扳、5跳，以下至黑9紧气，白两边不入子。白2如8位扳，则黑5位跳，仍成本图之形。黑5如7位挡，则白5位扳，产生了打劫的顽强手段，以后的应接是黑a、白6、黑8、白b……。



参考图2

参考图2（一二路）

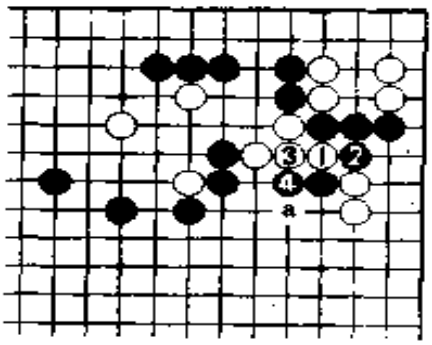
参考图1中白6如改于本图1位冲，则黑2挡断，白3以下至黑8黑快一气吃白。黑2如走4位，则怕2位渡过；又，黑4如走a位，则白b位紧一气，形势顿时逆转。黑A位是"一二"的急所，黑先占到此点，则对杀白总是不利。



（白先）　原图

团

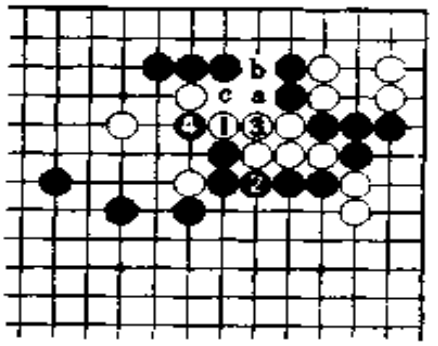
在作战的紧要关头，有时愚形也不见得是恶形，在双方都须细算的战斗中，希望对此有所心得。这是冷静地发现对方弱点的手筋。原图载于《发阳论》。



1图

1图（从挖断开始）

一开始对杀的焦点虽不明确，但首先应该注意到，只有以白1挖断来攻击黑三子。白3如4位虎则是打劫，看情况也可以这样下。如图白3粘，黑有3气，白能否先手长出3气来是胜负的关键。黑4a位尖不紧凑，正好被白吃掉右边四子。

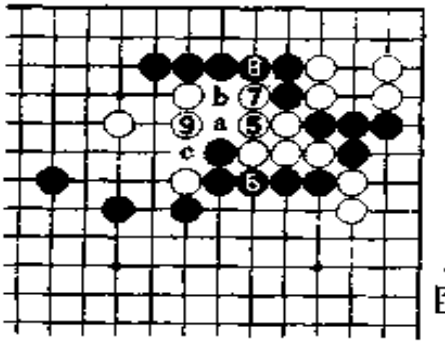


2图

2图（挤）

白1扳见似不错，但黑有在2位打、4位挤的预伏手段。此后，无论白有多大本领，也无法吃住黑4一子，因此白长不出气来。

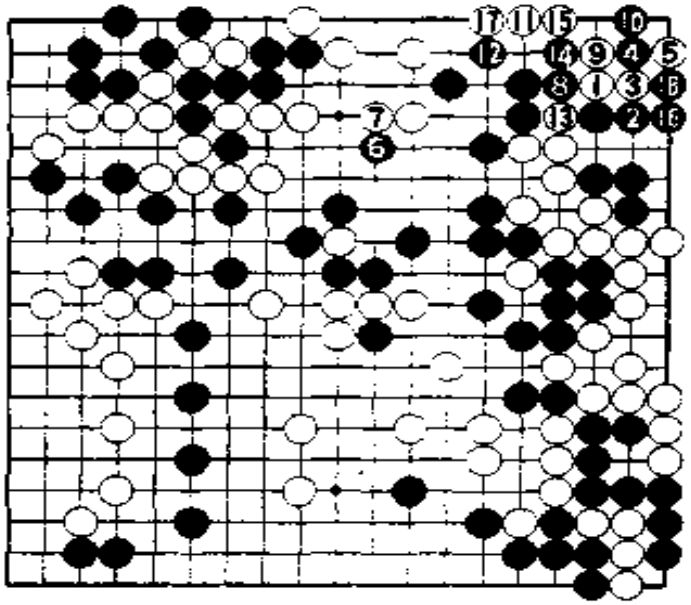
白1如a位扳，则黑b粘，白c时，黑在3位扑，以下征吃白棋。



3图

3图（白5，手筋）

续1图，白5团是长气的妙着，黑6时，白7先手冲，然后黑9双即可。黑6如a位冲，则白7位冲；黑6如b位双，则白已有3气，黑不行。又，黑6如在7位顽抗，则白a、黑9、白c打后，白可于6位冲出。白5团同时盯着在6位与7位冲，是长气的手筋。



【参考谱2】

第21期本因坊战　白　藤泽秀行

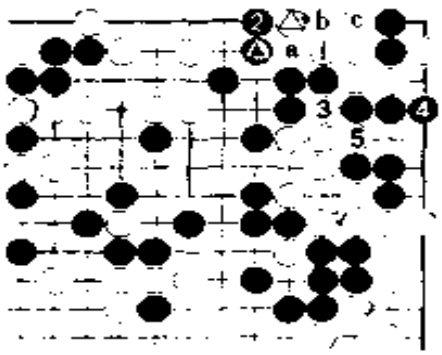
第2局　黑　坂田荣寿

小飞

如果有可能，也可以在对杀之前就事先做好长气的工作，这样一旦进入对杀，需要紧气时，情况也就不同了。

【参考谱2】

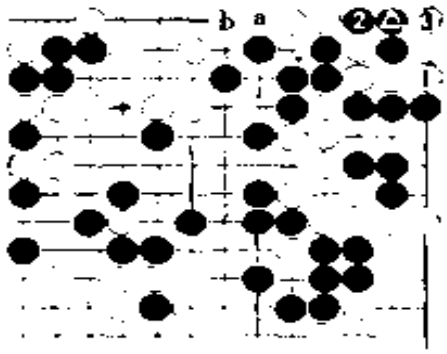
从白1着手，白11小飞伸腿是长气的手筋。白若在上边取得联络，则可获胜。黑12阻渡只得如此，但白13断，操之过急。



参考图1

参考图1（再花一手）

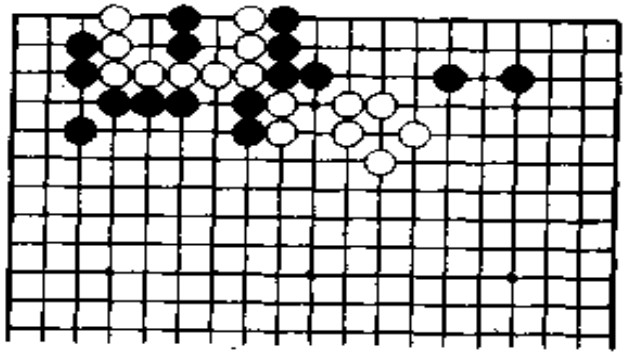
谱中白13应先在本图1位与黑2交换一手后，再于3位断挑起对杀，黑4时，白5冲，对杀白胜。如果没有白△、黑▲之交换，对白1，黑a位挡，白3位断时，则黑有在b位扳的手段，白不行。白1也可在b位退，黑如1位应，则白c、黑2后，白3位断。



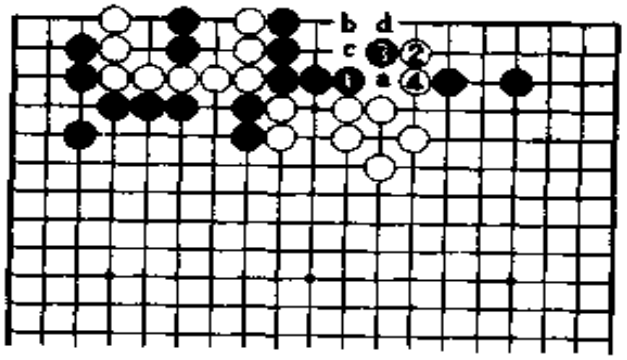
参考图2

参考图2（紧气）

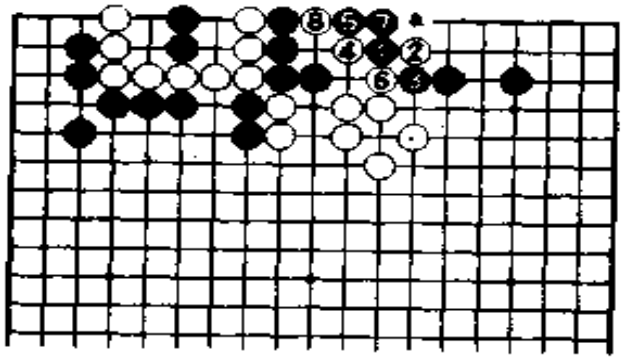
如谱至黑16，对杀形势逆转。此时，白即使在1位粘，但黑2扑后，再于黑▲位点是好棋，当白2位粘时，黑在a位挡，到此为止。白1在a位爬，如果能成黑b、白2的进行，则白可获胜。但黑可先于1位打，逼白2位粘后，再黑b挡，黑胜。



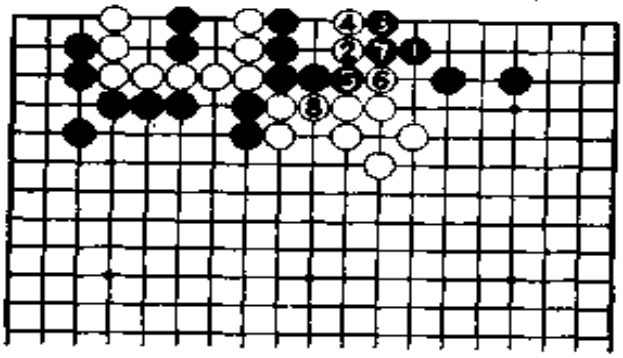
（黑先）原图



1图



2图



3图

尖

白肯定有12气，上边黑四子命运如何？……原图是《玄玄棋经》的“野猿过水势”。

1图（无法渡过）

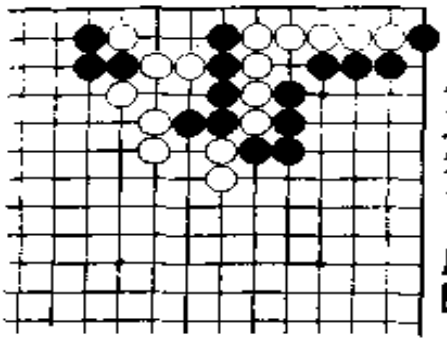
对黑1，白2阻渡，黑若不能就地做活，则是白胜。白若没有发现白2阻渡的手筋而下在a位的话，则黑3、白2、黑b，白不行。又，黑1如走c位，则白3、黑2、白d，黑仍无法渡过。

2图（扑杀）

黑也可考虑在1位飞，但白2跨，黑3、5，黑仍不行。黑3、5虽是顽强的手筋，但白4、6反击，至白8扑，黑被不归。黑7如在a位做劫，白8位扑，黑仍接不归。

3图（黑1、3，手筋）

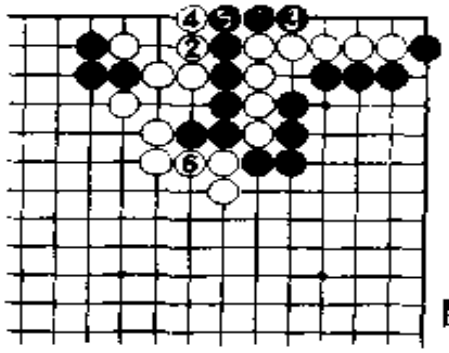
黑1是急所，白2时，黑3尖是妙手，白如4位阻渡，则黑5、7切断，结果成双活。黑争得双活，则有无限长的气，上边整块白棋自然死亡。白2如7位靠，则黑3位扳，修好渡桥。



（黑先）原图

立下

此图是《玄玄棋经》中的“五虎入山势”。虽是黑只有4气，而白有6气的对杀，但黑可利用白的弱点，反败为胜。

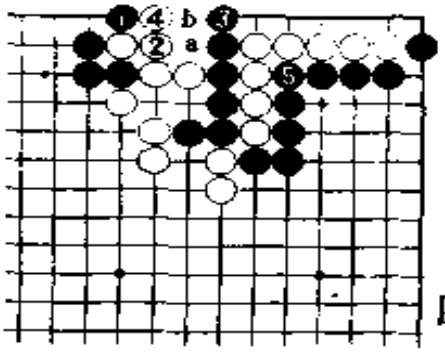


1图

1图（短2气）

黑1扳，平常。以下至白6，黑剩2气，白剩4气，黑失败。黑1如5位立下，则白2位挡，黑仍短2气被吃。

黑既没有向左侧渡过的手段，又没有做劫的可能，看来是绝望了，但……。



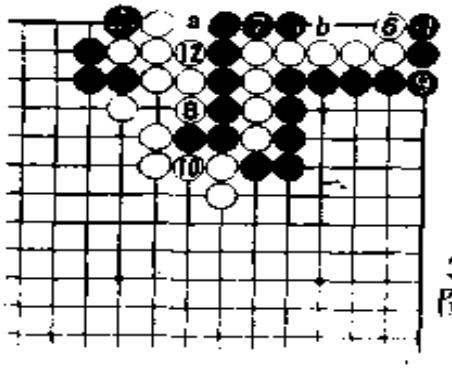
2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1打，是不易察觉之处，也是整个秘密作战的第一要着。为防黑渡过，白2只得粘上，此时黑3立下，是作战的第二要着。

白2如走a位，则黑b扳渡；白2如走b位，则黑a、白2、黑3渡过。白4阻渡，只此一手。

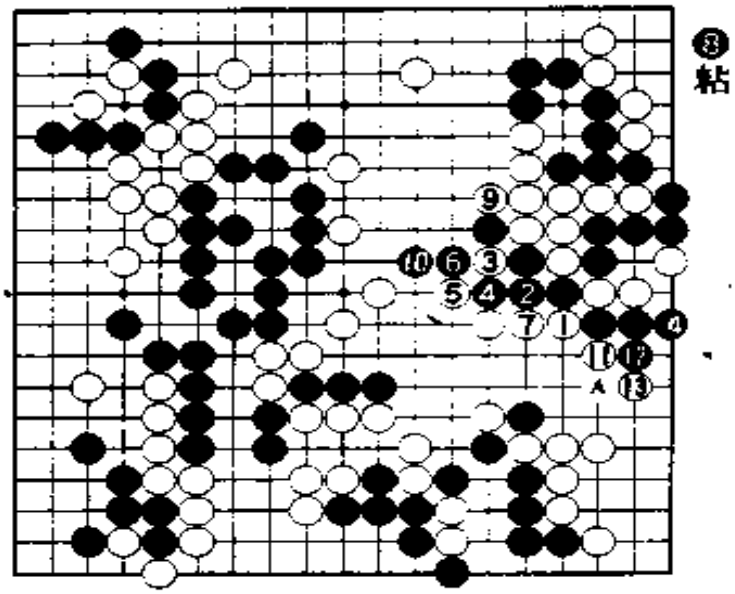
此后，黑5开始紧气，是黑快1气胜。



3图

3图（不入子）

续2图，双方依次互相紧气。白6立下，是想做成有眼杀瞎的活命手段。黑9、11先紧外气是好棋。黑13时，白明显不能在a位入子，且白也不能从里面入子。结果白两边不入子，黑对杀获胜。这里黑㊱子恰好发挥了作用。



【参考谱3】

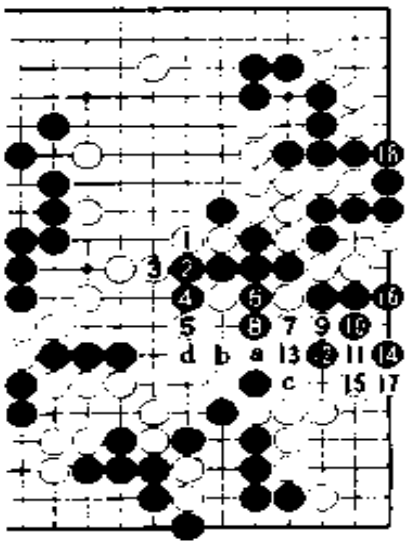
第20期本因坊战　白　藤泽秀行
循环赛　黑　宫本直毅

立下

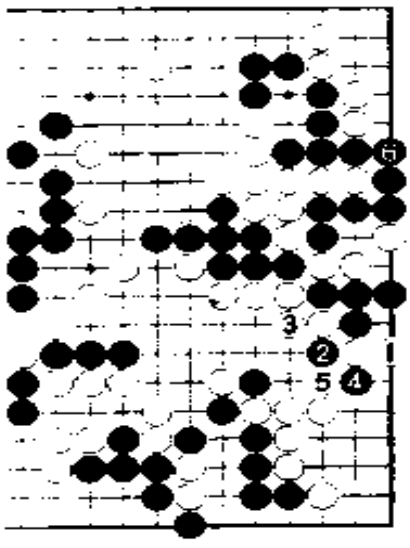
下棋时，切忌先入为主。即使在平常是当然成立的手筋，但由于时间与场合的变化，也可能成为无力之着。

【参考谱3】

白1、3、5、7包打后，11、13连板，希望成黑a、白14渡的进行，但黑14沉着立下，右边的对杀白失败。如此，白只有投降。



参考图2



参考图1

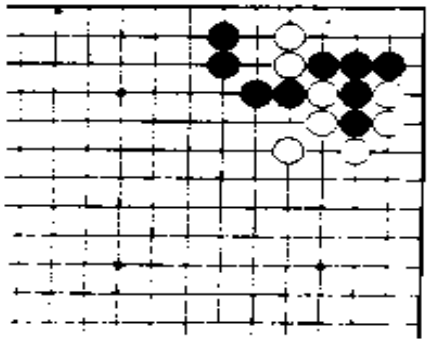
参考图1
（断、扳）

续参考谱，白1立下，则黑有2、4的长气手筋。黑6粘后，对杀白负。

参考图2（劫）

谱中白5在本图1位长出，情况怎样？对此，黑2以下至8冲，白9时，黑12、14先手打，然后黑16做劫。此劫，黑劫材相当多。

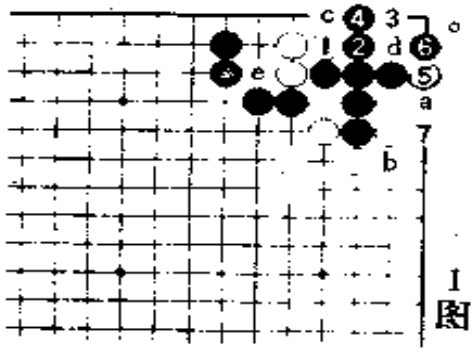
白17如走a位，则黑b、白c、黑d进行，黑仍可突围。总之黑必须保持有三口以上的外气，否则黑不行。



（白先）原图

大飞伸腿

乍一见，是4气对4气，白先胜。但黑有利用角部特殊性的有利条件。原图选自《发阳论》。

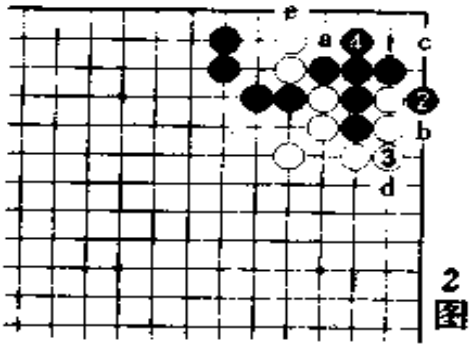


1图

1图（劫）

白1曲、3点，夺取黑眼形的弹力，然后白5、7做劫。黑4如a位扳，与白b交换一手后，再于4位立下，则白c、黑d、白6，仍然是劫。

白3如单于c位立下，则黑5、白6、黑b断，黑可先手长1气，然后黑e紧气，白短一气被吃。

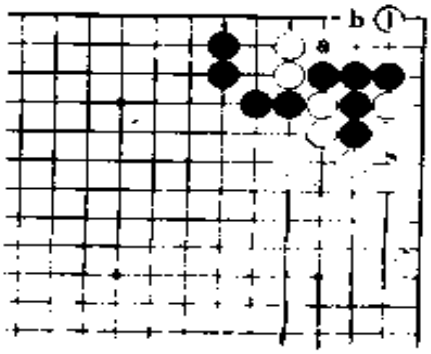


2图

2图（无法做活）

白1夹，则黑2先手扳后黑4做眼，成有眼杀瞎，白失败。

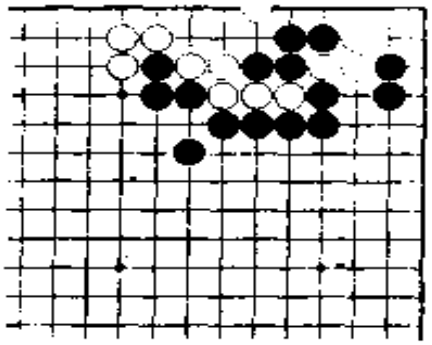
白3如走4位，则黑3位断打，经白a、黑b、白c时，因为白在d拉扳挡不成立，故黑可从容地在e位夺白眼位，白失败。



3图

3图（白1，手筋）

白1大飞伸腿，是消除黑利用角进行顽抗的一手。黑在a位或b位紧白气，但同时也紧了自己的气。结果黑气反而短了，白终于吃住黑棋。



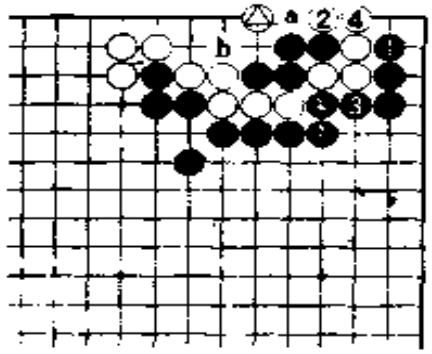
（黑先）原图

靠

现在双方都有了气，虽是轮黑先走，但却有于黑不利的因素，黑需使用间接长气的手筋，消除其不利因素。

1图（不入子）

因双方都是3气，黑1挡似乎能简单取胜，但白㊓子位于联络的绝好点上，白2扳后，黑不能在a位入子。黑3、白4后，黑被吃。尽管黑有b位的先手打，但无济于事。

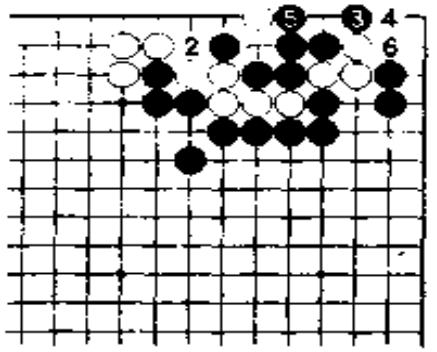


1图

黑若着眼于防止白㊓发挥作用，就能发现反击的手段。

2图（绞气劫）

从黑1先手打吃着手，但若接下来黑在5位挡，则白3位立下，黑不行。因此，黑3扳，白4时，黑5做劫，好歹避免了无条件失败的命运。

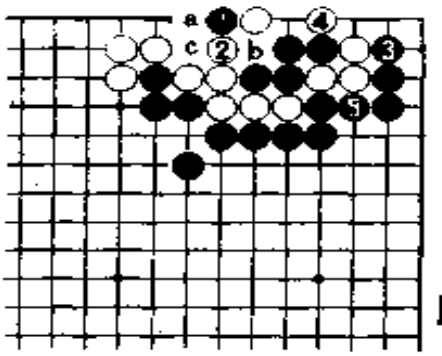


2图

无论白4、6也好，还是白6直接提劫、以后在6位粘当劫材也好，总之是白有利的缓1气劫。

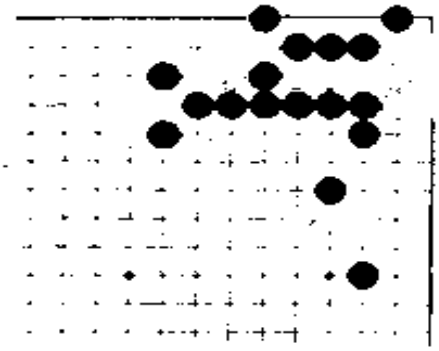
3图（黑1，手筋）

黑1靠，是不易发现的妙手，与白2交换一手后，黑3、5紧气，一眼就能看出白接不归了。



3图

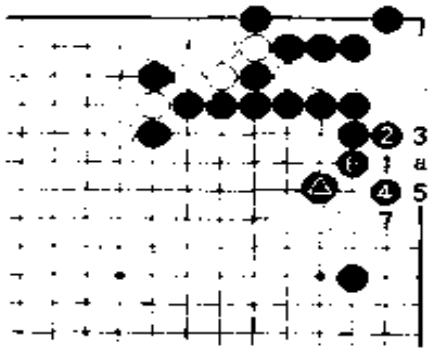
无论白在2位或a位打，则黑仍3、5进行。白2如走b位，则黑c位断打，白仍是接不归。



（白先）原图

跳

在古典定式中，这是有名的击溃欺着的一例。现在白被包打成一个塔形，真是千钧一发，希望用渡过或长气的手筋，摆脱危机。

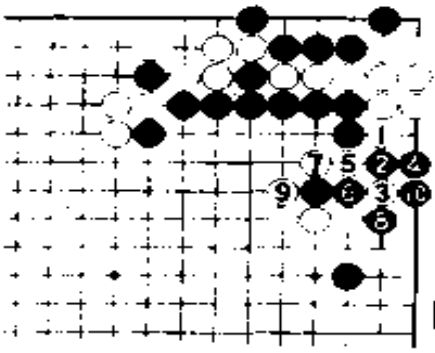


1图

1图（跳）

白1跳，则黑2冲、4夹，这里黑△子恰好发挥了作用。白5扳是唯一顽抗之着，结果成劫，但黑提劫后，根可能万劫不应。黑的欺着漂亮地完成了。

白1如走a位，则黑2、白3、黑4到此为止。

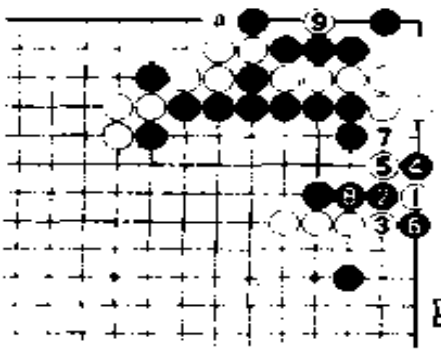


2图

2图（鬼手）

白1曲，则变化复杂。黑2时，白3尖顶，若让白渡过，黑无法从背后使白接不归，故黑4阻渡，非此莫属。白5断，见似摆脱了困境，但此时黑6、8反断的鬼手成立，白失败。

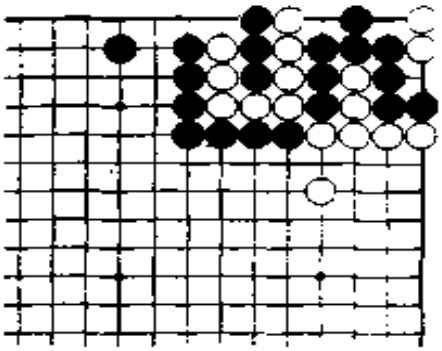
白3如走4位，则成打劫。



3图

3图（白1，手筋）

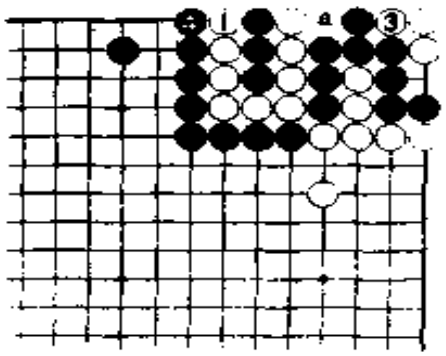
同样是跳，但必须是白1在一线的二间跳。黑2、4是阻白渡过的唯一手段，但此时白5反断却是不易察觉的好手，此后，黑8粘阻白联络时，白9点，黑气不够被吃。白9如a位打，则留有黑在9位做劫的味道，这是白级二气的劫。



（白先）原图

扳

乍一见，可能认为是大眼杀小眼，白气不够。虽然可着子的地方不多，但白下出妙手，就可做成双活。

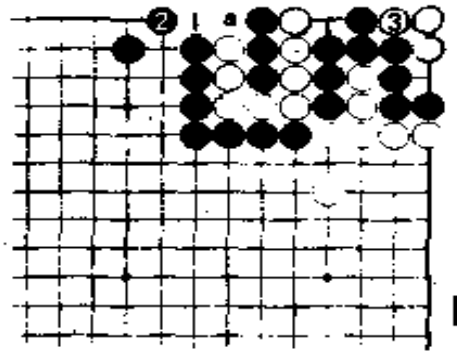


❷点1图

1图（气不够）

先看看互相紧气的结果如何，从白1提黑三子着手，黑2破眼，白3、黑4后，成典型的大眼杀小眼。a位的气属黑。

白1改于3位紧气，则黑4、白1后，黑再点入破白眼，情形与图相同。除此之外，再也没有办法了吗？

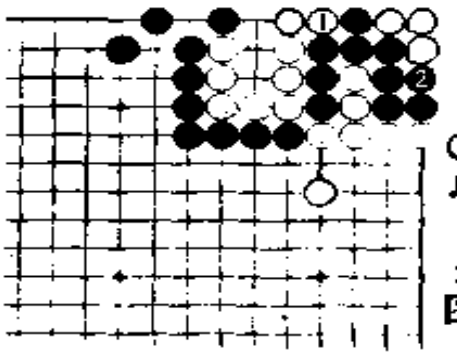


2图

2图（白1，手筋）

白1扳与黑2交换一手后，再于3位紧气，好。虽是不够完整之形，但就这样双方都没有后续手段，自然成双活。

白如a位提掉黑三子，则黑点入破眼，当然是白气不够被吃。黑如a位提白一子，也不行。



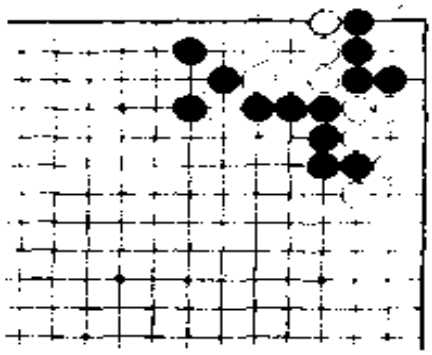
③点3图

3图（黑崩溃）

续2图，黑提白一子，白反提黑四子，黑再提回一子，形成如图之形。

白1平凡地叫吃，黑2时，白3点入破眼，白快1气吃黑。具体说白有3气，黑只有2气。

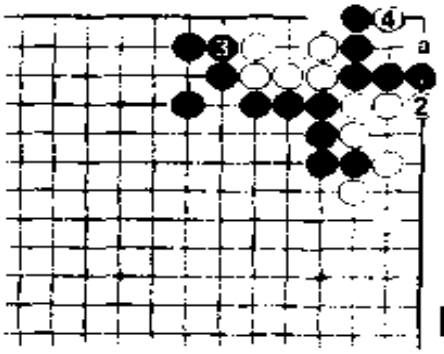
黑自己把双活葬送。



（黑先）原图

曲

眼下是黑3气、白4气的对杀，黑是否可以利用角的特殊性长出气来？原因是《玄玄棋经》的“云起成霞势”。

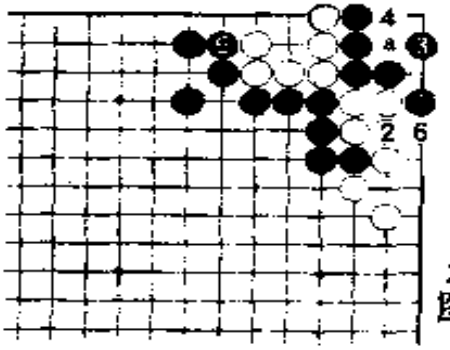


1图

1图（角上的方四）

一般的方四有5气，但角上的方四气就少得多。因此，黑1立下长气时，经白2、黑3，被白4点入，黑气不够。

黑3如走4位，则白a位点入，这样黑等于是紧自己的气。

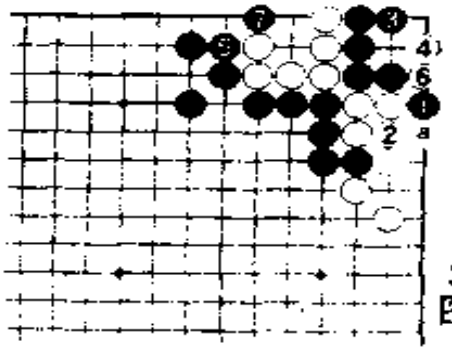


2图

2图（劫）

黑1打，3虎做劫，要比无条件投降好。黑3如先于5位紧外气，则白4位靠，以后可以形成黑3、白6的劫或黑a、白3的劫。

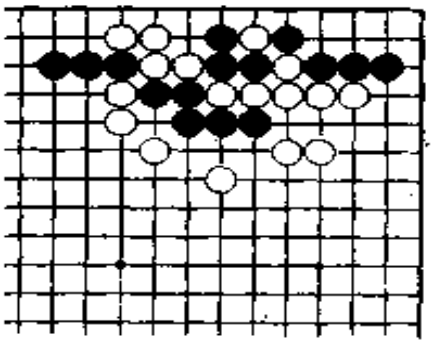
黑1如直接在5位紧气，白也只有在4位靠入，好象是只有打劫，但……。



3图

3图（黑3，手筋）

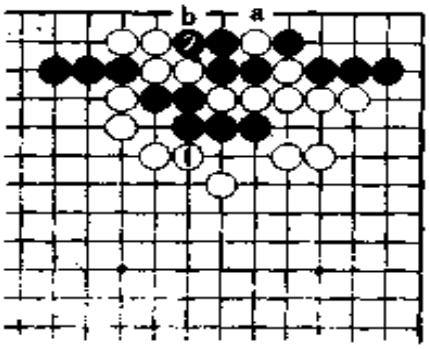
黑有1打、3曲的巧妙手筋，从表面上看象是紧自己的气，但实则是急所，这样的手筋在实战中经常发挥作用。以下白4、黑5、白6、黑7互相紧气，白要吃黑最后还须在a位回手拔一子，黑正好快1气。



（白先）原图

扳打

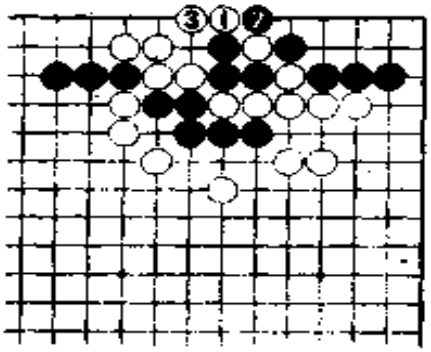
现在是白4′(对黑5气，白要长出气来，只有抓住黑的弱点不放。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（依次紧气）

白如1位紧气，则黑2也紧气。这样依次紧气的话，明显是白短1气。因此，白要想长出气来，必须下一番功夫。白1如在2位打，则黑a提白一子，白得不到任何好处，接下来白b立下虽是先手，这也不过是往自己头上套绞索。

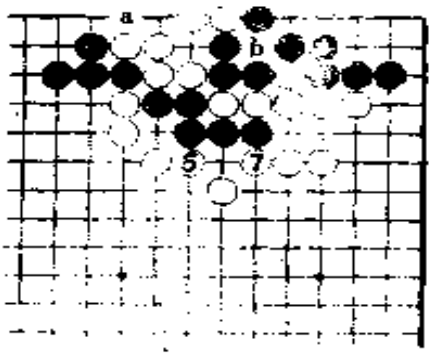


2图

2图（白1、3，手筋）

同样是打吃，但必须是白1在一线扳打。黑2提白一子时，白3退。见似没有发生大变，但请看结果——

白1单于3位尖也有棋。

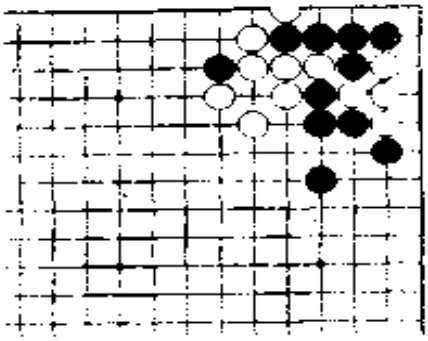


3图

3图（不入子）

续2图，为防接不归，黑4必须粘。在十万火急的情况下，黑4闲一手，则白5、7紧气，简单快1气吃黑。

黑在a、b两面均不能入子，全是白1、3的手筋发挥了作用。



（白先）原图

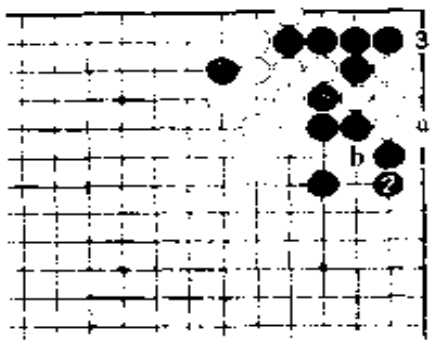
两扳

对于死活，“扳是扩大地域的一法”，而在对杀中，“扳是长气的一法”。

1图（白1、3，手筋）

白1平凡地扳一手，即可长出1气来。白1如单于3位扳，则黑a扳，毫无问题是白失败。

黑2在a位扑是先手的话，则白1不成立，但此形黑2如a位扑，则白b反打可以吃掉中间黑三子。

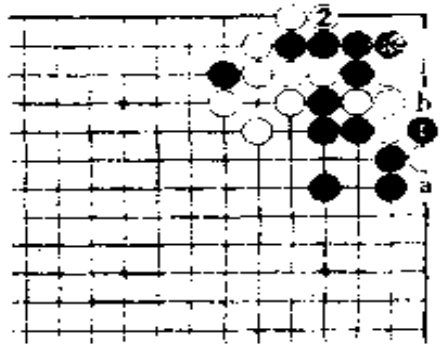


1图

2图（可以不理）

续1图，黑如1位扑，则白不予理睬，直接在2位紧气，对杀白胜。黑1如a位打，同样不行。

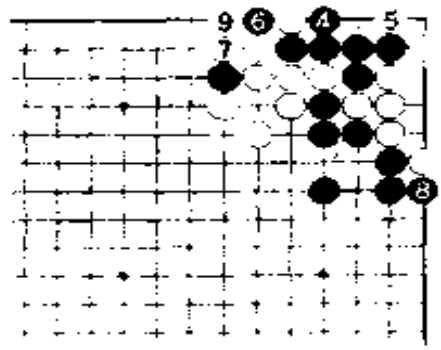
若先有黑1、白b之交换，则黑a打，白2位紧气时，黑1位提劫，情况不同，白1扳后，即可不必在此着手，这是手筋的妙味。



2图

3图（黑的抵抗）

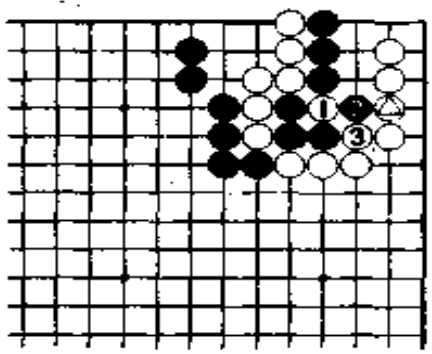
续1图，结局是黑4挡、6拔成劫，除此之外别无他法。白5如6位粘，则黑[illegible]做眼，成有眼杀瞎之形；白7在9位打[illegible]黑7位断，仍然是劫，若是实战，这样打劫，白如果失败，则损失惨重，故白7只得忍让。



3图

紧气的手筋

紧气的手筋，包括夺取对方弹力点的手法与弃子手法两大类。弃子的手法几乎都是在二线上弃两子，而夺取弹力点的手法，则有多种多样，是比较难于发现的。特别是有公气的对杀，若只顾紧对方的气，结果自己的气也给紧了，反而会被动。对杀时，必须在最后紧公气和提劫。

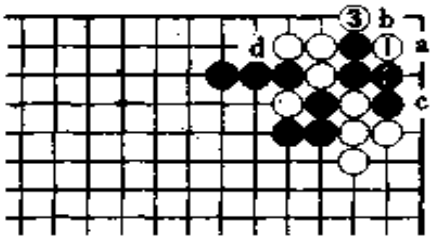


1图

1图（扑杀）

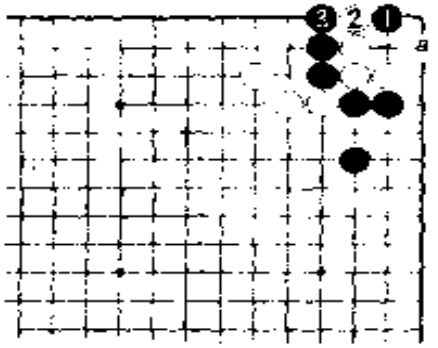
扑是紧气的基本手法之一，也属于弃子紧气手法。白1扑，让黑2提，然后白3打，逼黑粘。过程中，白1扑使黑2之子与白㊓子接触，因此，多紧了黑一气，这就是弃子紧气的原理。

白1如平凡地在3位打，则黑1位粘，黑还有4气。又，白1如走2位，则黑1位粘，黑仍有4气，白不行。



2图（夹）

白1夹，是典型的夺取对方弹力点的手法。不管白走哪里，若让黑占到1位，则对杀白负。因此，反过来白如占到1位

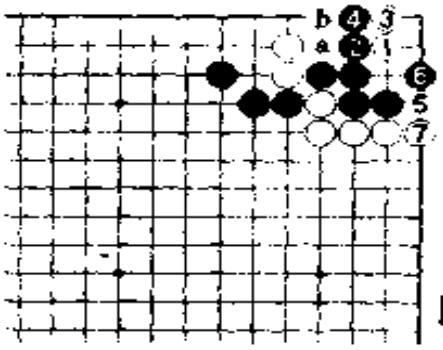


4图

4图（点）

黑1点，夺取白形的弹力。白如2位挡下，则黑3紧气，很明显黑快1气胜。

黑1如2位扳，只顾紧白气，则白1位打后，很明显白可在a位做活。黑1抢先占据白形的弹力点。

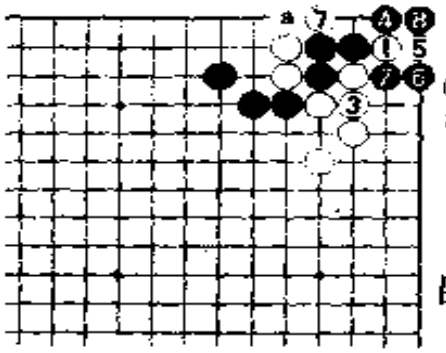


5图

5图（点）

白1点，黑如2位挡，则白3立下瞄着渡过，然后白5、7扳粘，对杀白胜。白1首先占据急所，是夺取对方弹力的手筋。白3也是夺取黑弹力的急所。

黑2如走a位，则白从b位扳粘，很明显仍是白快1气胜。

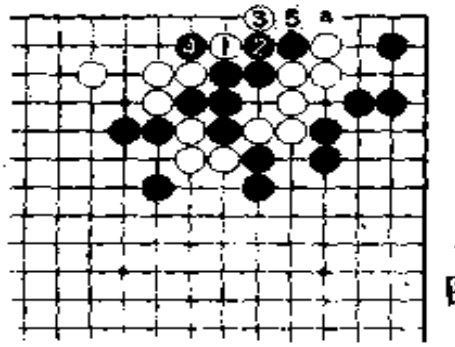


⑨扑

6图

6图（立下）

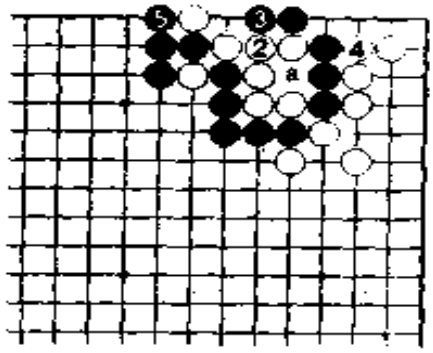
白1扳，明显有黑2的打，见似无谋，但不用担心，以下白3、黑4时，白有在5位立下多送一子的手筋，这是在二线上多送一子的常用手筋。此后，黑8提时，白9在1位扑入，黑再提，则白a粘，从背后紧气，对杀白胜。



7图

7图（扳）

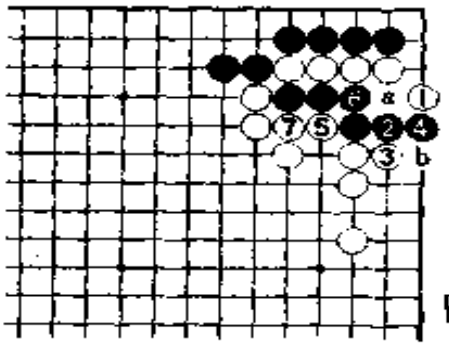
白1扳，若不如此，则来不及了。白3扳留有断点形态虽不佳，但黑4时，白有在5位反打的手筋，懂得这一手，则用不着为白担忧。黑4如5位挡打，则白a紧气，黑同样不行。



8图

8图（扳）

黑1单扳，是避免自撞气的手筋。黑若先在a位打与白2交换一手的话，则什么味道也没有了。白2如3位打，此时黑在a位打，白接不归。白2粘时，黑3爬，此手不可在a位紧气，白4时，黑从5位方面打，刚好渡过。

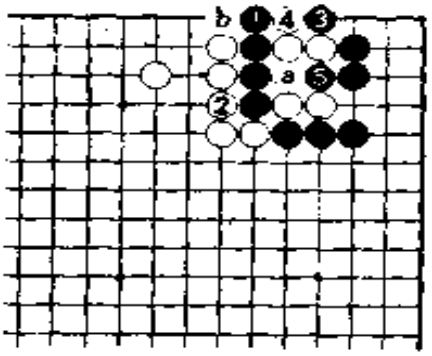


9图

9图（尖）

白1尖瞄着渡过。黑2如走a位，则白b渡过。黑2阻渡，则白3挡、5挤，白1的尖恰到好处。黑6如走a位，仅能救出几子。

白1如2位扳，则黑a挖，白接不归。白1尖是沉着的好手。

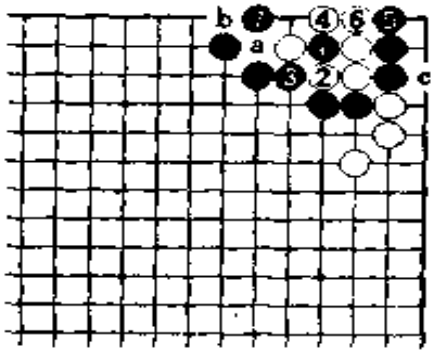


10图

10图（立到底）

黑1立到底，是诱使白自撞气的手筋。白2时，黑3扳与白4交换一手后，黑5冲打，白接不归。如果不先作黑3、白4之交换，黑3直接在5位冲，则白a、黑3、白b，反而成黑接不归。

白2如在4位紧气，仍是自撞气，此时黑5位冲，对杀白负。

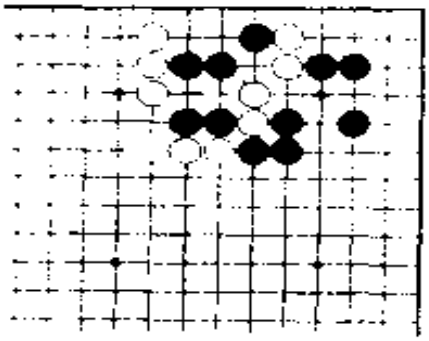


11图

11图（尖）

黑1挖是紧气的常用手法，但仅仅如此，还不能在对杀中取胜。此后，黑5挡、7尖是取得最后胜利的手筋，对此白如a位挤，则黑b粘即可。

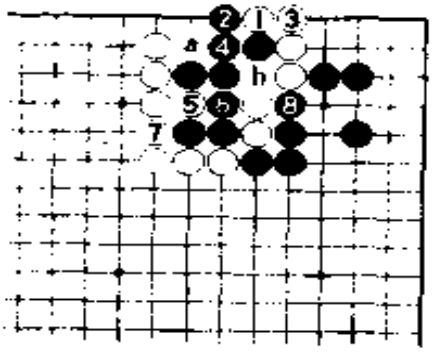
黑7如走a位，则白c位扳，慌忙之中黑反而短一气被吃。



（白先）原图

挤

对杀时，挤往往是手筋。原图载于《棋经众妙》。

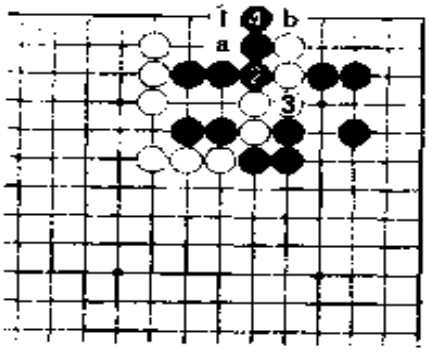


1图

1图（长令）

白1、3扳粘好象不错，但黑4粘是长气的手筋。以下双方依次紧气，至黑8打时，白死定。

白1如走a位，则黑b、白8、黑3扳，白气不够。黑b时，白如1位扳，做出一半但不好。

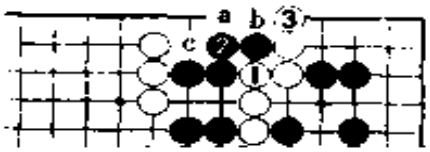


2图

2图（小飞）

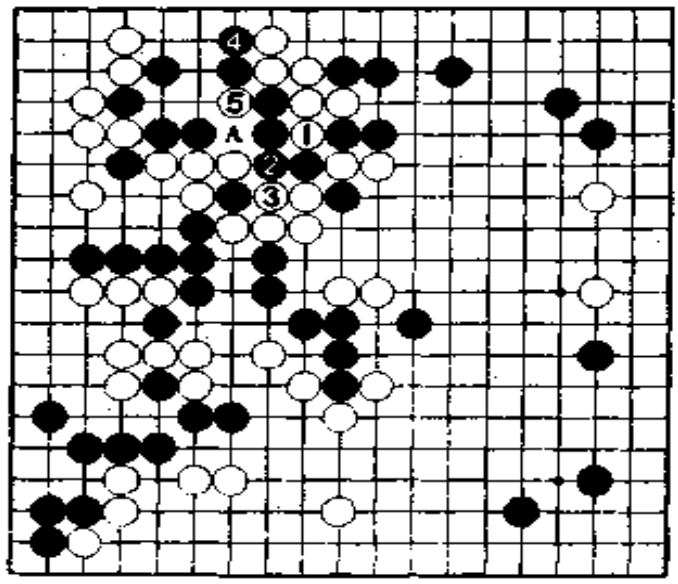
白1小飞是权宜之着，黑如4位应，则白2、黑a、白b挤，对杀白胜。但反过来，黑先于2位挤后，再黑4位立下，则白不行。现在是黑快一气胜，看来大概有两个点是急所。

白1如先b位立下，则黑2位挤，白不得不弃掉中间两子。



3图（白1、3，手筋）

白1挤与黑2交换一手，接着白3立下，此后，无论黑怎样顽抗，也是白快一气



【参考谱4】

第9期名人战　白　藤泽秀行

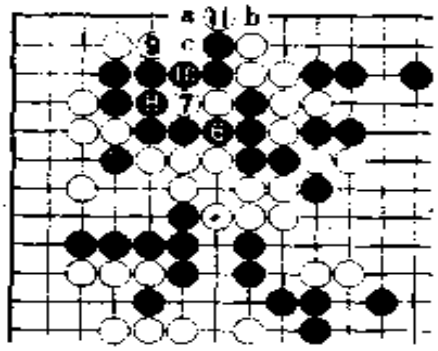
循环赛　黑　坂田荣男

断长

这里白有缩短整块黑棋气数的手法。使被紧了气的枝节棋子与其本体相关联，直至最后冲到急所。

【参考谱4】

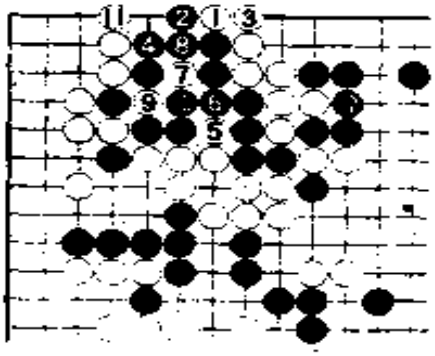
白1、3断，与黑对杀。黑无论如何要在4位阻渡，但白从5位打，即可获胜。白5如a位冲打，则黑5位粘，结果黑有4气，白有3气，对杀白负。



参考图1

参考图1（以后的进行）

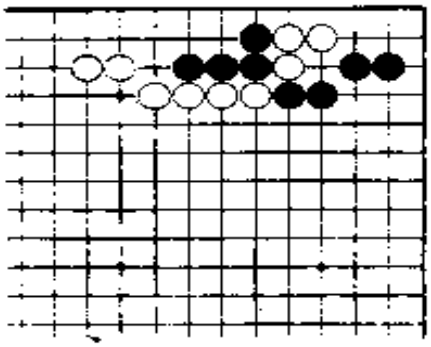
黑6时，白7再打吃，使紧了气的黑㊉等几个枝节棋子与其本体相连。至白9一连串先手打后，白11板是好调。此后，经黑a、白b、黑c粘时，白9之子正好与黑c之子接触，因此黑被紧了一气，结局是白快一气胜。



参考图2

参考图2（打劫顽抗）

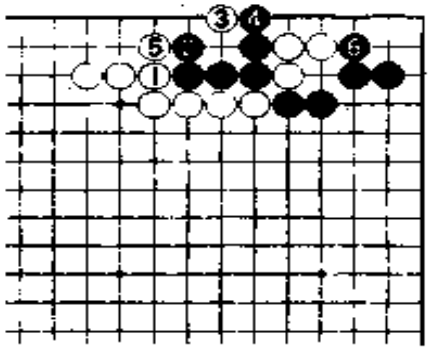
白1、3扳粘，当然是急所，但立即在此动手，则黑4虎挡，黑反产生活力。此时，白虽有5打、7扑的手筋，但黑8可做劫顽抗，白不能如参考图1那样无条件吃黑。黑8如9位粘，则白8位再扑，黑穷于应付。



（白先）原图

点

虽是4气对4气，但黑控制边上，似乎是有弹力的形。眼看就要成有眼杀瞎的结局了，希望白能在黑的弹力点上一击，夺取其眼形。原图载于《棋经众妙》。

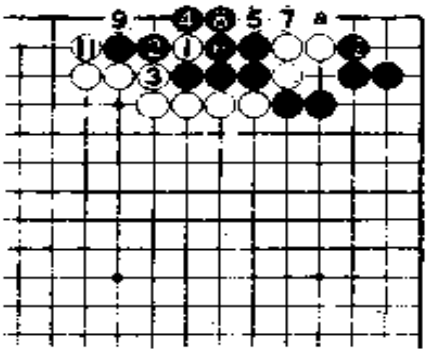


1图

1图（不入子）

见似以白1紧气可以吃黑，但黑可于2位曲，做成有眼杀瞎。白3破眼时，黑4、6应，白两边不入子。白5如6位爬，也完全无济于事。

黑2如急忙在4位立下，则白2位扳，黑失败。

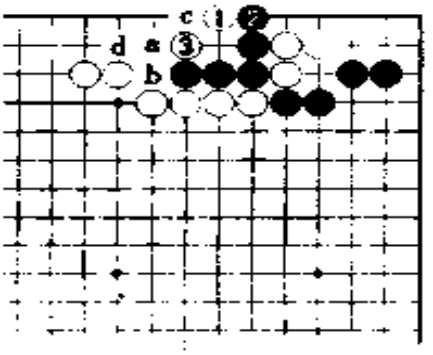


2图

2图（自撞气）

白1靠意在弃子紧气，可是至白5、7紧气，反而是自己撞紧气。以下至黑12挡，仍是白慢1气被吃。

白1如6位扳，则成黑8、白1、黑2、白3、黑7、白a的进行，无论如何不过打劫。

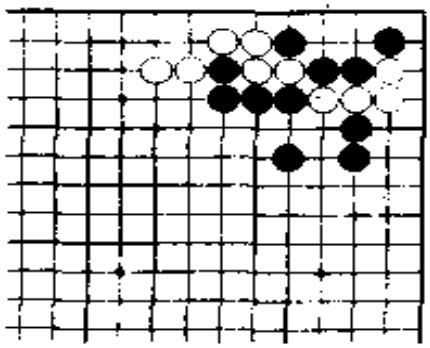


3图

3图（白1，急所）

白1点是绝妙之着。黑2遮断，则白3紧气，黑如a位扳，则白b断，反而是黑不入子了。

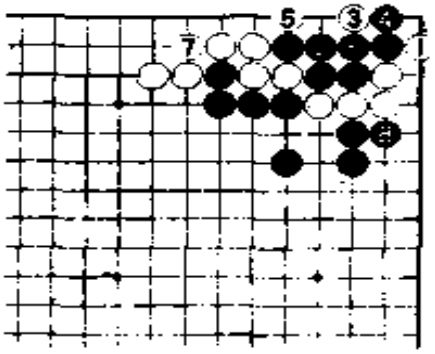
黑2如走3位，则白2位渡过；黑2如走a位，则白2、黑c、白b、黑3、白d。白在2位做劫是第二急所，而在1位点无条件吃黑，才是第一急所。



（白先）原图

点

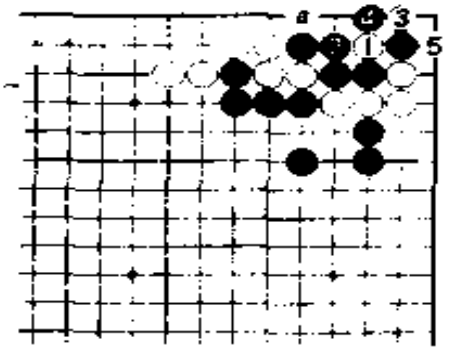
如果认为只要成劫就行，那么问题很简单。但是，要想无条件吃黑，除了发现黑的弹力点，给予一击之外，别无他法。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（来不及）

白1扳，对黑2，白3点是想取得无条件胜的走法。可是，黑4冷静地挡下后，虽然白不顾一切地从上边紧气吃黑，但必须在7位粘一手才行，这样白刚好来不及。如此，如果认为白3在4位打，黑3位应可以成劫，那就会错过良机。

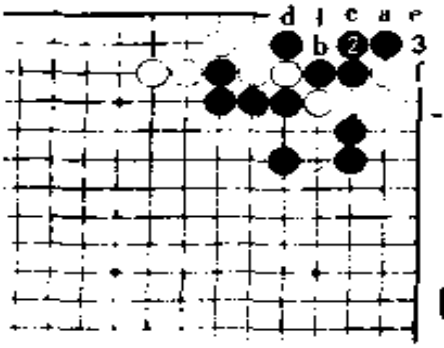


2图

2图（存在手筋）

若仅以打劫而言，则白1、3也可做成打劫。由此可知手筋的存在和怎样选择根本是两回事。当然，上述的一手劫，比这个两手劫为优。

白1如2位打，则黑1，白a提吃一子时，黑5位立下，不用说是白慢1气被吃。

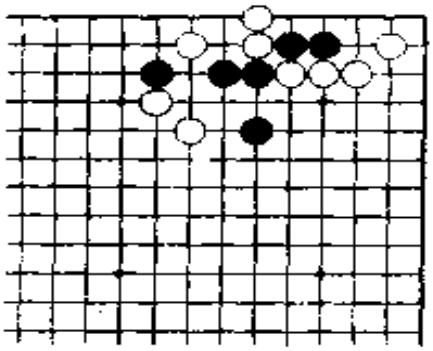


3图

3图（白1，手筋）

白1点，瞄着在2位的断，黑2补断时，白3扳，如此可避免打劫，黑走a位，则白b断一子，白3时，黑如c位立下，白d、黑e后、白f粘即可。

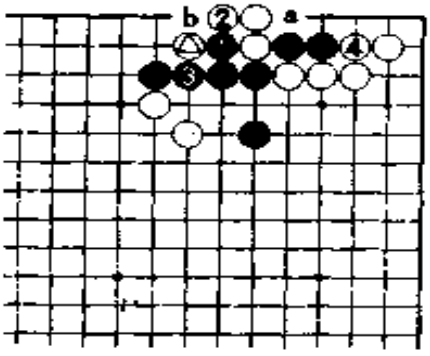
黑2如b位粘，则白d打。白棋之所以能消除黑所有的顽抗手段，正是由于白1点击中了黑的要害。



（黑先）原图

点

此题是《玄玄棋经》的“二仙出洞势”。为救出被包围的黑二子，必须吃掉左侧白棋。

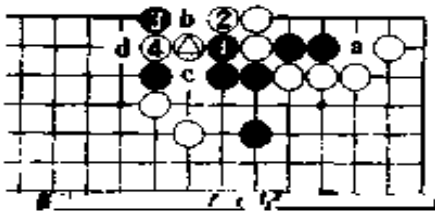


1图

1图（枝节）

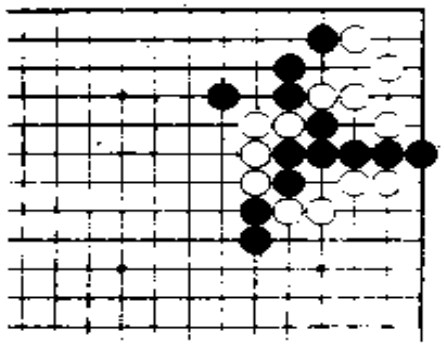
黑1冲、3粘时，白Ⓐ子恰好使白长出一气来，对杀黑负。黑3如a位打，则白b粘，因黑a自己撞紧了一气，黑无法取胜。

乍一见，象是3气对3气的对杀，但因有白Ⓐ之子存在，实际上是黑3气对白4气的对杀。



2图（黑3，手筋）

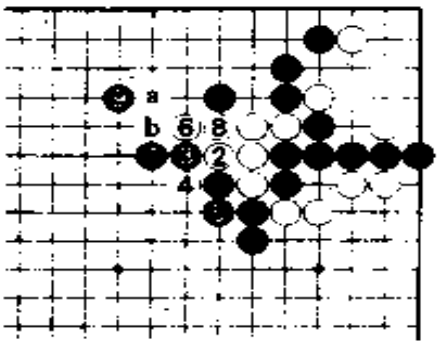
黑3点，是防白Ⓐ子发挥作用的手筋。白4如a位紧气，则黑b叫吃；白4如b位粘，则白Ⓐ不能长气了，于是黑c粘，反而成了



（黑先）原图

飞封

这是与中间白四子的对杀，说简单也简单，但在进行途中，有危险的陷阱。原图是《玄玄棋经》的“诈降势”。

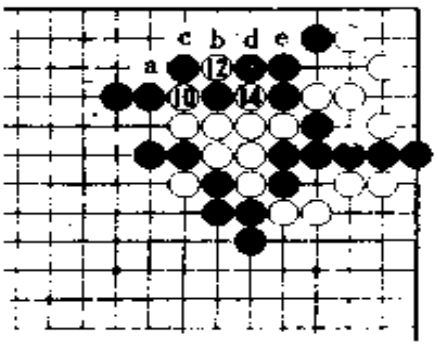


1图

1图（黑9，手筋）

因为是4气对4气，故黑1、3连扳，不让白有喘息之机。白4、6虽是俗筋，但为了出逃只好一试。

白8粘时，黑9飞封是手筋。此手若在a位枷，则白b以下一连串俗打冲出。

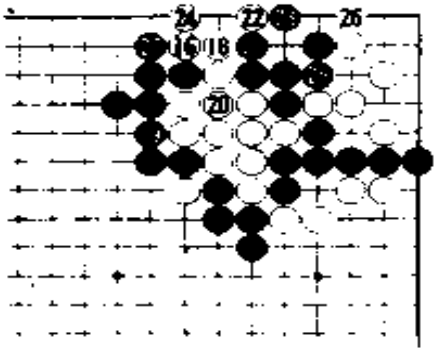


2图

2图（挤）

续1图，白10时，黑11扳。白12如a位反扳，则黑13位断，形势简明，因此白12、14扳一子，以求在乱中脱身。

黑15挤是好手，此手如在b位扳，则白c、黑a、白d、黑15时，白在e位打成劫。又，黑15在c位立下，则白d应，仍成劫。

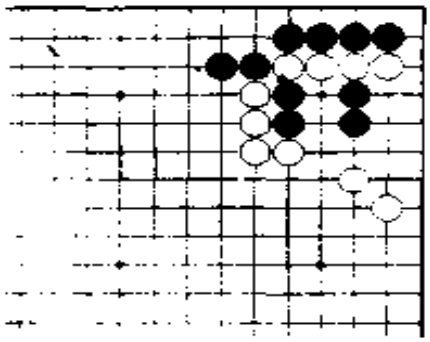


3图

3图（避免打劫）

续2图，白16、18冲出，见似黑无望了，但黑占到21位的急所，由此缓过气来。白22、24又是令人恐惧的顽抗，但黑25、27沉着地应，结果白接不归。白想打劫但不行。

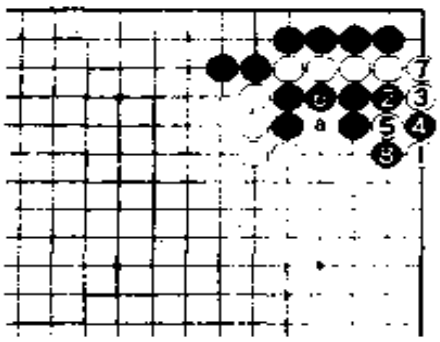
此外，黑19也可在21位挡，这样也是黑胜。



（白先）原图

尖

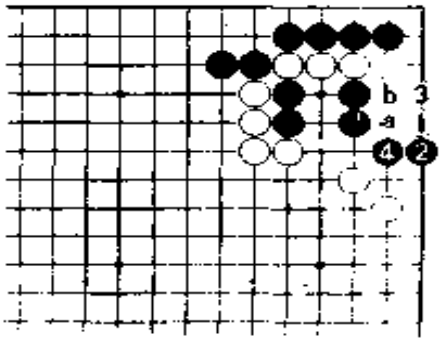
角上白四子离外面援军较远，因此在考虑如何与援军取得联络之前，首先要考虑夺取黑弹力的急所在哪里。原图选自《棋经众妙》。



1图

1图（大飞）

白大飞，黑2、白3时，黑4扑，白不行。白5拔时，黑6打紧凑，至黑8打，成劫。要注意黑6如在8位打吃则过急，反会被白在a位打吃掉二子。白1大飞单纯注重与外面援军取得联络，反而使黑有机可乘。

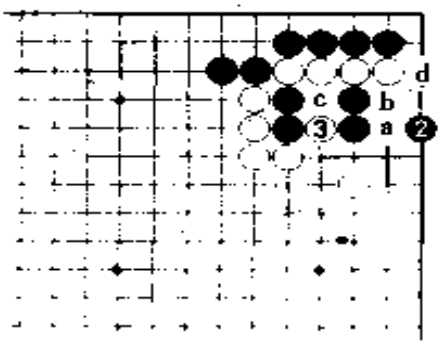


2图

2图（小飞）

白如1位小飞，则黑2靠，白无后续手段。白3、黑4互相退后，从此开始各紧一手，到最后是黑快一气胜。

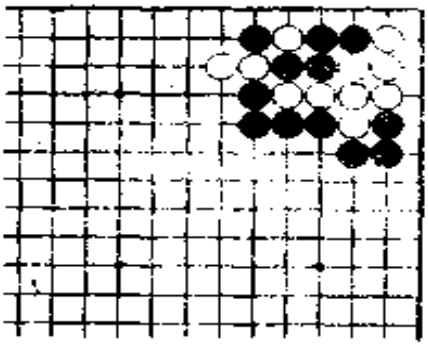
白3如走a位，则黑b冲；白3如4位打，黑3位打即可。



3图

3图（白1，手筋）

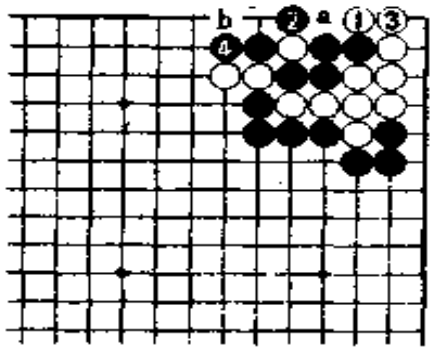
白1尖，离援军最远，却是最佳手。黑2时，白不能立即在a位打，应先在3位打，以后黑b、白c、黑d是实战的进行。白1如直接在3位打，则黑c粘，此时白再在1位尖，则黑b打，白不行。白1尖，逼黑2应后，再白3打，才是正确的次序。黑2如b位挤，白2位长出即可。



（白先）原图

长出

白外面有缺陷，要想吃黑，必须一边补缺陷，一边紧黑气，看来比较麻烦。原图载于《棋经众妙》。

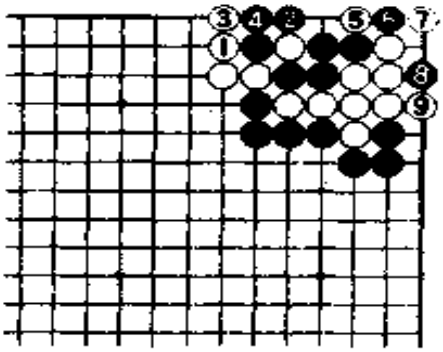


1图

1图（从里面着手）

本来白1、3打粘，恰好可以快1气胜。但此形被黑4爬一手，因无法阻挡黑继续在二线爬，白不行。即使白在a位打吃，也无济于事，结果被黑悠悠缓缓地长出气来。

黑4如走a位，则白4位拐挡，黑b扳，成劫。

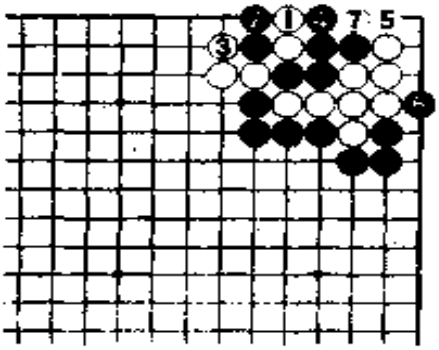


2图

2图（从外面着手）

白1、3一边补强弱点，一边攻击，也是一策。白5破眼时，黑6扑以下至白9，成双活，这是黑的先手双活。

黑4如5位做眼，则白4、黑6成劫。这里黑有打劫与双活的选择权。

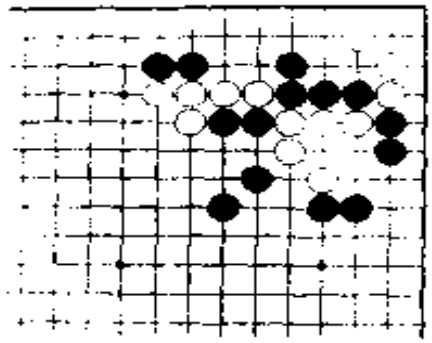


3图

3图（白1，手筋）

白1长出，待黑2时，白3打，这是夺取黑弹力的手筋。此后，白5转而在角上立下，黑6时，白7紧气，结果白快一气胜。若能全歼黑棋，当然是白好。

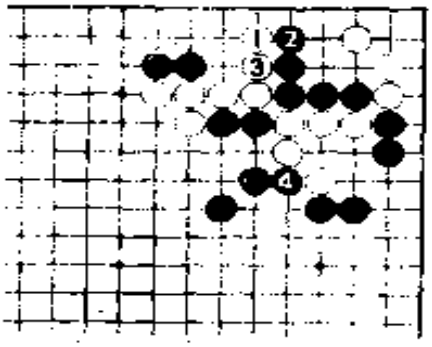
乍一见，白1长出有可能被黑有眼杀瞎，但却产生了意想不到的效果。



（白先）原图

靠

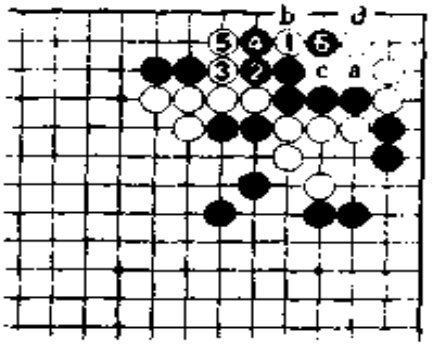
既要阻黑渡过，同时又要紧黑气，真是难上加难。必须在4气以内将黑追杀，否则白将被吃。原图是《玄玄棋经》的“金钩势”。



1图

1图（缓慢的攻击）

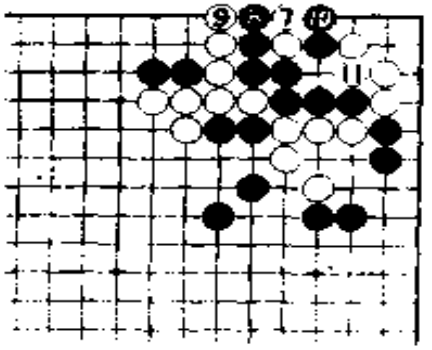
若白1跳入就能解决问题，那当然简单，但被黑2挡，黑有5气，这样当然白不行。白1如3位挡，黑2位立下仍是5气。这种缓慢的功击是绝对不行的。看来白须运用征子的要领，从2位的靠着手。



2图

2图（白1，手筋）

白1靠，黑2时，白3、5顺调冲入，这样既分断了左右黑棋，又防止了黑长出气来。但黑6抱打时，有点令白惊慌。这是因为明显有黑在a位做活的手段，如白在a位破眼，则黑b拔，白c，黑d扳，这样[将成劫。

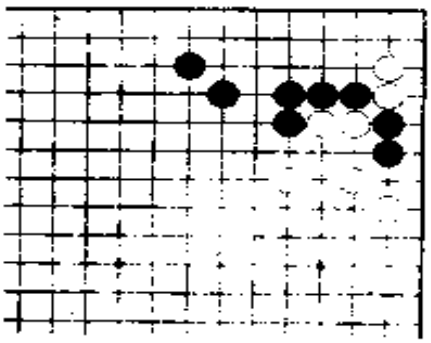


3图

3图（无条件吃黑）

白7立下，多送一子，就什么麻烦事也没有了。此后，无论黑走8位或10位，则白均以9、11依次紧气，黑只有3气，无法再长出气来。角上黑也没有棋。

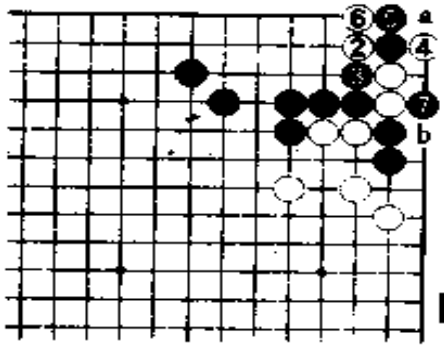
只要路子正确，以后便能简单解决问题。



（黑先）原图

鼻顶

也是夺取弹力的手筋，第一手不难看到，但要最后完成，却不容易。原图载于《发阳论》。

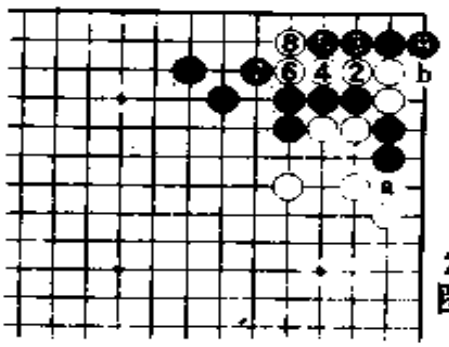


1图

1图（鼻顶）

是一口气也不能松的激烈竞争，故黑1鼻顶，这是容易想到的一手。白2时，黑3断，然后5、7以下滚打包收是常用手筋。

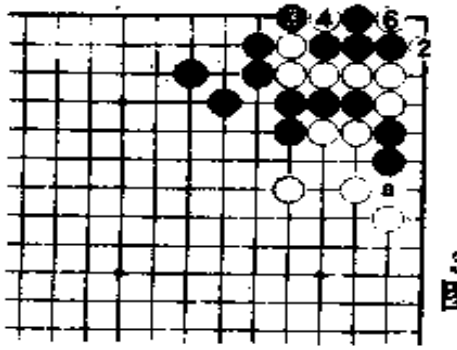
黑7之后，白a拔黑二子，黑于1位扑，白5位再拔一子时，黑6粘从右边入子，白无法在上边长出气来，白彻底绝望。



2图

2图（黑1、9，手筋）

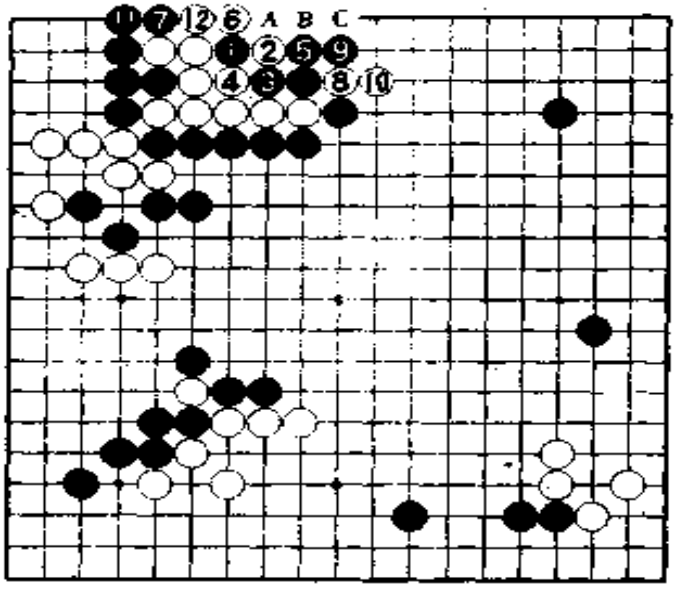
白如2位冲，就比较复杂了。黑3、5追捕，白6时，黑7扳头，白8时，黑9立下是解决战斗的手筋。此后，白如a位紧气，则黑b冲先手紧白1气。黑9立下沉着冷静，由于不是直接的攻击手，故不易察觉到，但却是此时唯一的攻手。



3图

3图（打劫）

2图黑9如在本图1位挡，白2扳是具有弹力的一手，黑不行。黑3渡过时，白4、6做劫。黑3如走6位，则白4位扳做成刀把五的大眼，起码有7、8气，对杀黑负。又，黑3走4位，白3位挡时，黑再走6位是最强的应手，但白a位紧气后，仍然是打劫。



【参考谱5】

第12期名人战　白　星野纪

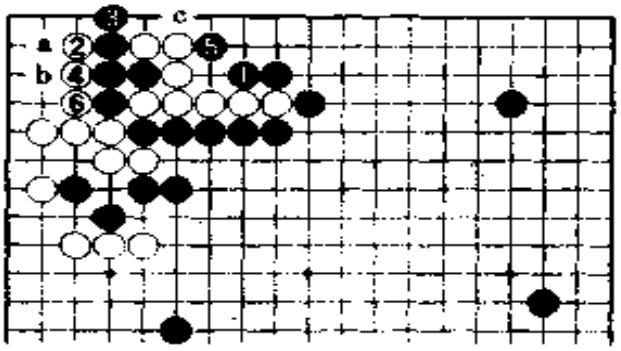
循环赛　黑　藤泽秀行

靠

同样是紧一气，但由于着点不同，其效果也不一样。此外，即使对杀获胜，但若牺牲过大，也不便宜。

【参考谱5】

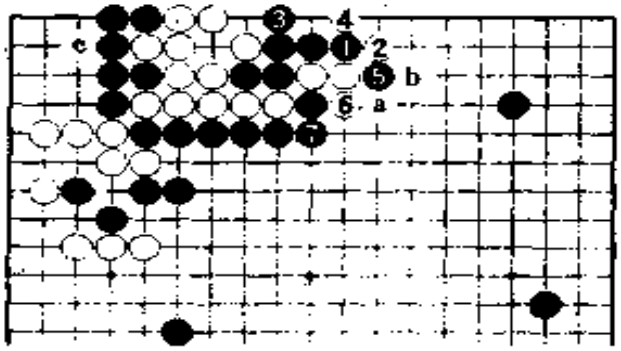
黑1靠是手筋，白2以下不得已，至白12止，皆属必然之着，于是产生了黑a、白b、黑c的劫争。对黑来说，还有更强烈的狙击手段。



参考图1

参考图1（紧气）

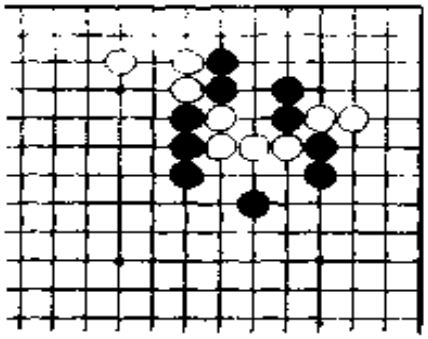
黑如1位紧气，则白2夹，对杀黑负。黑3如走4位，则白a、黑b、白3渡过，黑同样不行。黑1如在5位，则白2、4时，黑c扳，即可获胜。



参考图2

参考图2（弃掉）

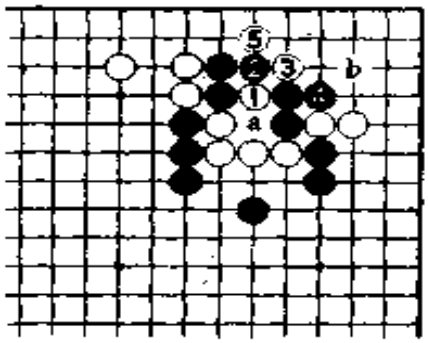
续参考谱，黑1爬再3立下，白4时，黑5、7打粘后，经白a、黑b、白c，黑左上角数子虽被吃。但至此白也该投了，这是因为黑外势厚壮，白牺牲过大，已无争胜负的机会。



（白先）原图

井

最后解决战斗的手筋相当漂亮。夺取对方弹力的含蓄手法，反而比露骨的手法更为严厉。原图是《玄玄棋经》的“四皓下山势”。

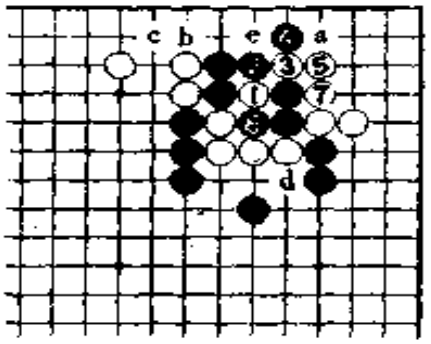


1图

1图（挖断）

白1挖、3断，黑4时，白5漂亮地征吃黑棋。黑4如走a位，则白当然在4位打，同样是征吃黑棋。

若是实战，则黑2当在3位忍让，白2位打吃黑二子时，黑b跳争取角地。这里单就死活问题，探求一下黑的最强应手。

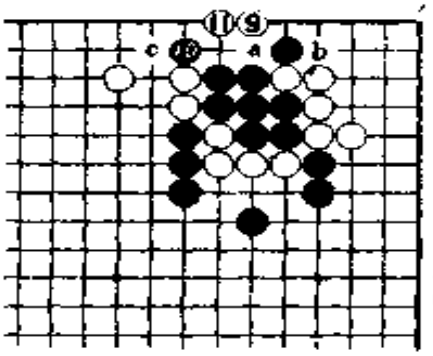


⑧粘 2图

2图（下一手）

白3断时，为防被征，黑4先手打一手。经此一打，黑形好得多了，以下黑6、白7、黑8被包打，已不会马上被吃。

此时，对白a挡，则黑b扳，白c扳时，则黑d紧气。白如b位立下，则黑c粘，成黑4气对白3气的对杀。

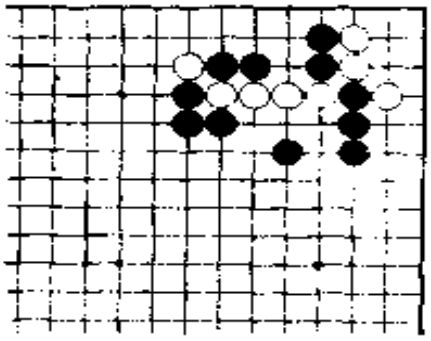


3图

3图（白9、11，手筋）

白9点好，但需注意若此手在11位点，则黑a位粘成4气。对白9点，黑如a位粘，则白b挡，黑只剩2气。

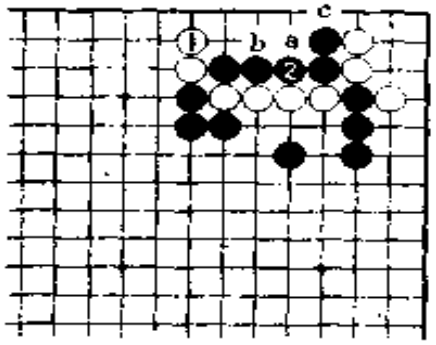
黑10扳是最强的抵抗，但白11并成“黄莺扑蝶”的绝杀。白11如c位扳，则黑a、白b、黑11，白失败。



（白先）原图

连扳

若无克服困难的勇气，就什么办法也想不出来。利用弃子的手法，也有翻身出头的可能。原图载于《棋经众妙》。

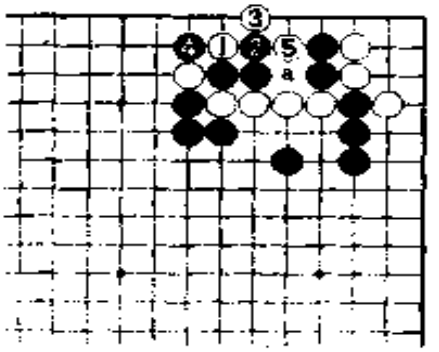


1图

1图（平凡）

白1立下，过于计较一子之得失，被黑2粘，成黑4气对白3气的对杀。白1如2位冲，则黑a、白1、黑b，仍是黑4气对白3气，白慢1气被吃。

另外，白1无论是在a位夹，或是在c位扳，均不成立，这是容易确认的。

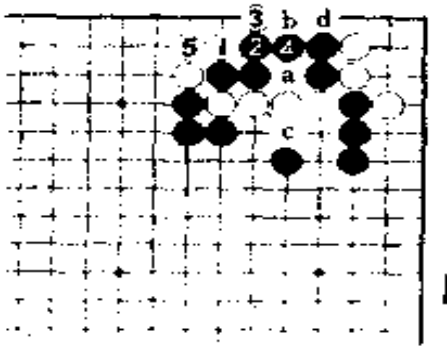


2图

2图（白1、3，手筋）

白1扳，黑如2位挡，白有在3位连扳的有力手筋。此后，黑如4位断，则白5挖打吃掉右侧黑二子，中间白四子得以生还。

黑2如走a位，则白2位紧气，黑在4位断打已无补于事。又，黑2如4位断打，则白2位或a位应即可。

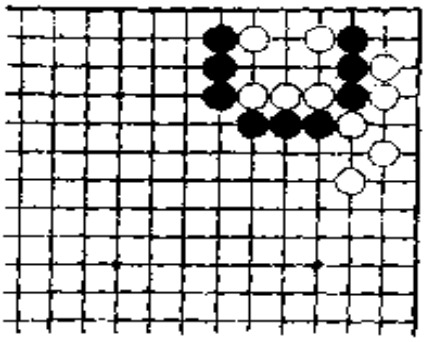


3图

3图（补断）

白3如5位粘，则黑a、白b、黑c，对杀白负。白3连扳，黑4不能在a位着子，故黑4粘试图顽抗，对此，白5回手补断，成为白漂亮的快一气胜。

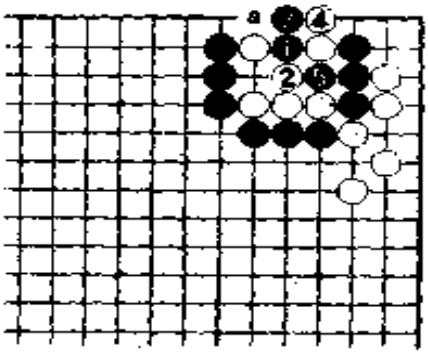
现在是公气一口，外气黑两口、白三口。故黑如c位紧气，则白d扳，到此为止。



（黑先）原图

扳

第一感不能代替计算。虽不是鲜明的手筋，但重在有实效。原图载于《棋经众妙》。

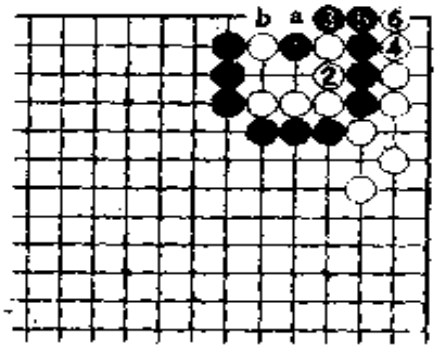


1图

1图（挖）

黑1挖，白如2位打，则黑3以下将白棋包打成石塔形，黑简单胜。黑5后，白a拔二子，黑再于1位扑，对杀白负。

但这里黑看漏了白最强的抵抗的手段。有手筋与手筋能否成立，是不能混为一谈的。

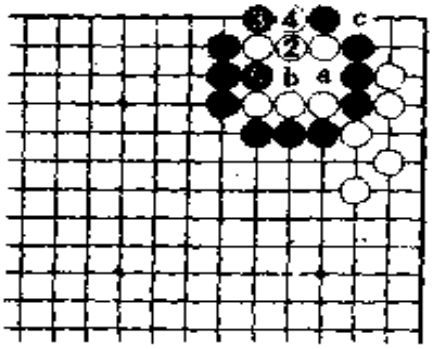


2图

2图（接不归）

对黑1，白2粘是最强的抵抗。当黑3渡过时，白2已紧了黑棋一气，故白4、6从背后打吃可以成立，黑如a粘，则白b打即可。黑1挖，结果是搅紧了自己的气。

黑1如2位冲，则白1位粘，对杀黑负。



3图

3图（黑1、3，手筋）

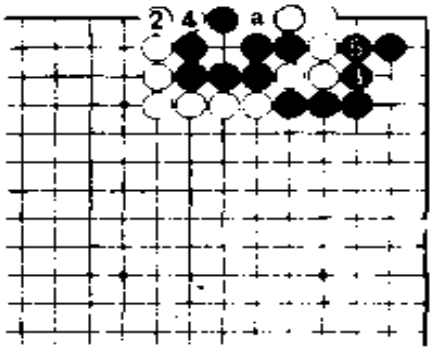
黑1扳，白必须阻黑渡过，白如2位粘，则黑3再扳，使白4自搅气。此后，黑5从容地冲即可获胜。白2如4位挡，则黑a、白b、黑5，白接不归。

如果以为黑1也可以在3位扳，则失之轻率，如此，被白c扳后，黑反而被吃。

有眼杀无眼的手筋

眼形不仅在死活中有很大的作用，而且在对杀时同样也有很大的作用。在一方有眼与一方无眼的对杀中，如果存在公气，那么这些公气归有眼的一方所有，这对无眼的一方来说是绝对不利的，因此有所谓“有眼杀瞎”之说。但若没有公气的话，那么眼形也就起不了什么作用，故也有“有眼杀瞎亦因时而异”的说法。

有眼杀瞎有一定的手法，关键是要做成有效的眼形。

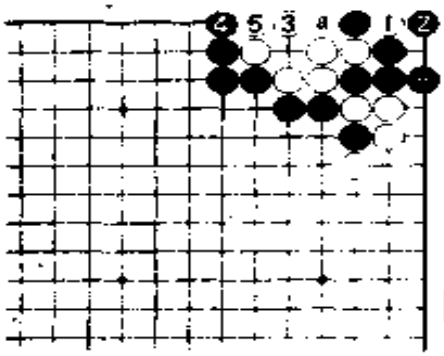


1图

1图（做眼）

虽是黑3气、白4气的对杀，但由于黑1做成了眼形，故胜负逆转。白2以下至黑5双方依次紧气，眼形的作用就清楚地表现出来了。

黑1如a，则白4位扳，对杀黑负。黑1做眼的要领是使a点成为归黑所有的公气。

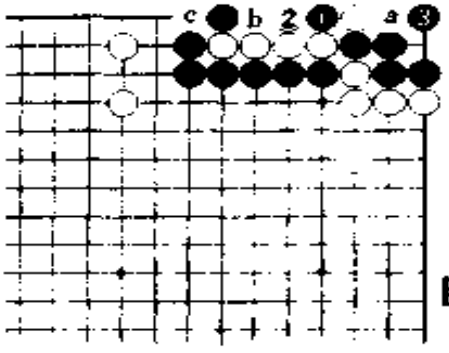


2图

2图（扑）

白1先扑，然后白3做眼才能成立。白1如单于3位做眼，则黑1、白a、黑4，如此眼形也保不了白的命。

黑4、6后，成双活。白5如走a位，则黑5位打，成循环劫，对杀白负。黑4如单于6位做眼，则留有白在a位做劫的手段。

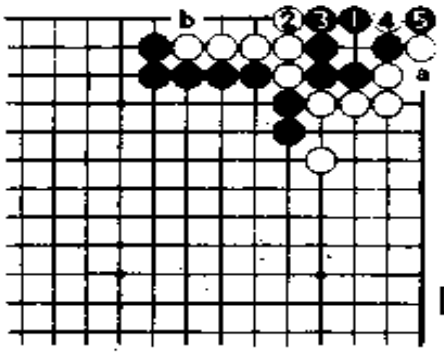


3图

3图（避免打劫）

黑1扑，白2时，黑3做眼，这是最富于变化之处，如此，对杀黑胜。黑1如走a位，则白2位虎，做成缓气劫。

黑1单于3位做眼，就局部而言，也可以算是黑成功，但白有在b位打，经黑1、白c打劫渡过的手段，这样事情就闹大了。白b时，黑如c，则白1位做眼成双活。

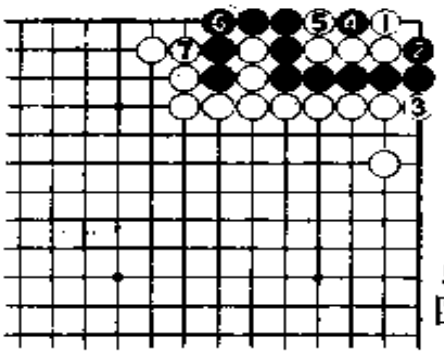


4图

4图（做劫）

黑1做眼，同时利用角的特殊性与眼形的弹力。这是在气不够的情况下，利用打劫与白对杀的手法。

这个劫见似白缓1气，实则并非如此，因为黑5提劫后，如黑再于a位拔一子，则黑胜无疑。又，白如a位粘，则黑b紧气，很明显是一手劫。

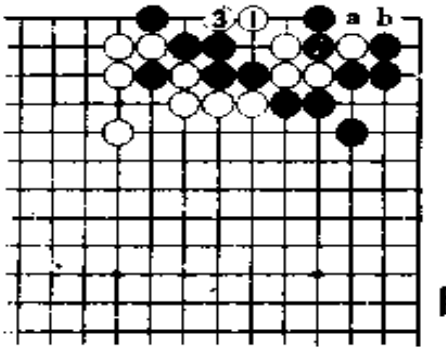


5图

5图（死活问题）

有眼杀瞎的手筋有时也出现于死活问题之中。白1曲，黑如2位应，则白3挡，黑4扑避免成刀把五，白5提一子，成有眼杀瞎，对杀黑负。

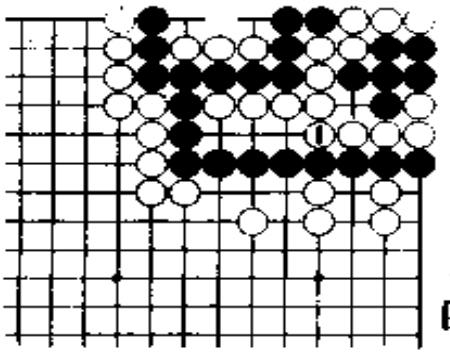
黑2如走5位，则白4位做成刀把五，黑死。白3如随手下在4位，则成双活。



6图

6图（不需要眼形）

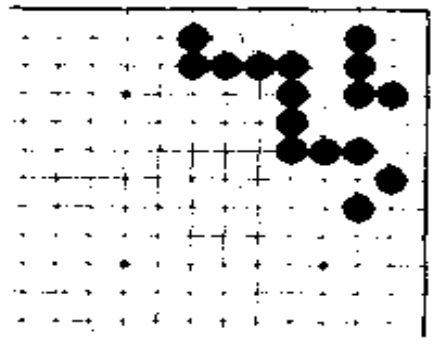
不要过于注重有眼杀瞎而输掉应该取胜的对杀。此形，白1尖，黑如2位断吃一子，则白3冲，使黑两边不入子。白1如在a位做眼，则黑1位尖或b位打消除公气，对杀白负。



7图

7图（大眼杀小眼）

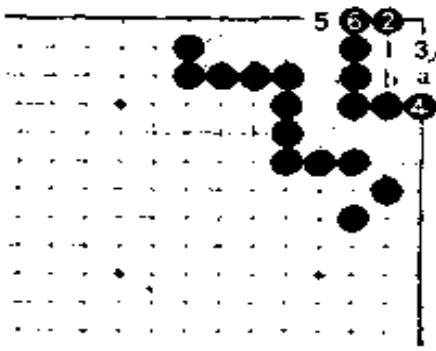
把有眼杀瞎的原理进一步扩大，就是大眼杀小眼。白1粘后，内气白有11口，因白棋眼形比黑眼大，故3口公气归白所有，总计白有14气。黑内气8口，外气5口，总计有13气。此后，双方依次紧气，黑慢1气被吃。



（白先）原图

点

是防止对方做成大眼的手筋。因为已没有公气，故白棋若能缩小黑的眼形，即使是有眼杀眼的形，白也能一战。

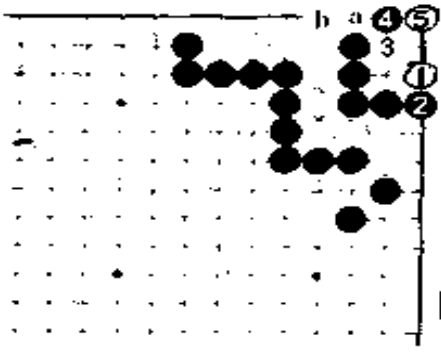


1图

1图（帮忙）

白1夹，见似急所，但被黑2、4做成大眼，白反而帮了倒忙。这样黑内气有6口，而白只有5气，明显慢1气被吃。

白3在a位尖比较好，黑如b位应，则白再在3位粘，对杀白胜。



2图

2图（打劫的手筋）

白也有在1位点的手筋，黑2断时，白3尖顶，注定打劫。白1如在3位夹，则与1图相同，黑4位扳时，白1位尖，也是打劫。

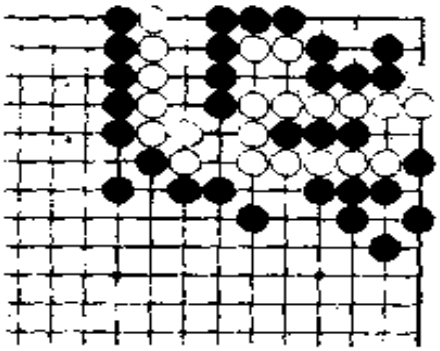
白5之后，黑a位粘，白b紧气，成不利于白的缓1气劫。

3图

3图（白1、3，手筋）

白1点，黑如2位应，则白3再点。黑2如5位立下，则白2位紧气，对杀白胜。白1与黑2交换一手后，白3正好点在黑眼形的急所上。

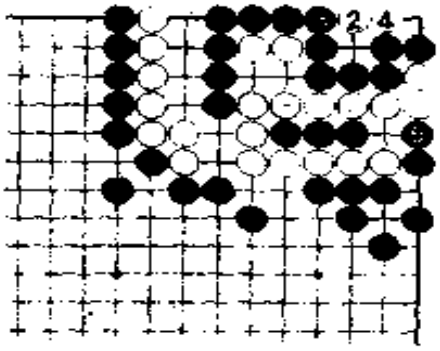
此后，黑如4位挡，则白5连回；黑4如5位挡，则白4位连回，这是见合。黑6以下是最强的顽抗，结果是白有利的缓两气的劫。



（黑先）原图

挡

因为有相当多的公气，故黑若能做成比白更大的眼来，则是大眼杀小眼。原图载于《棋经众妙》。

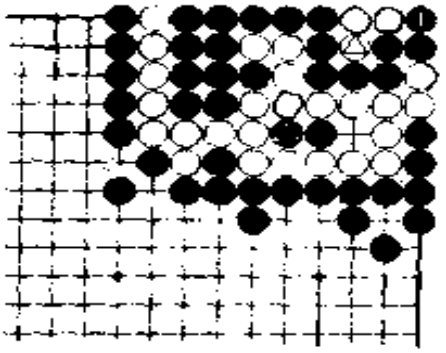


1图

1图（黑1、5，手筋）

黑1挡，诱使白2点入，表面上看黑是死形，但却先手做成了大眼，然后黑5顶入，缩小白的眼形

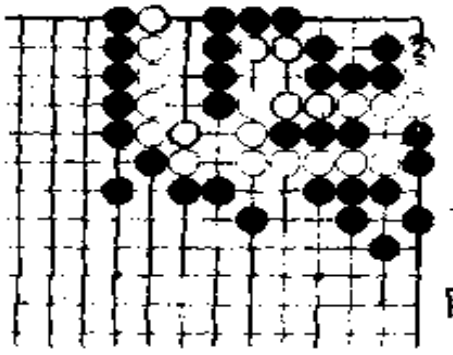
黑5如下在其他地方，则白5位挡，成双活。



②点眼 2图

2图（证明）

续1图，如果白仍然以为是双活，则须证明一下，结果是黑胜。黑白双方互相紧气，至黑㊱、白㊲时，黑1拔，白2点入破眼，黑3打吃，对杀黑胜。

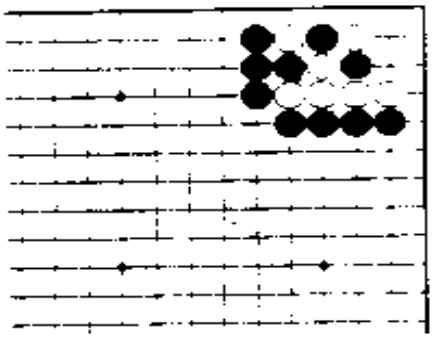


3图

3图（逆转）

大眼杀小眼与有眼杀瞎的原理相同，1图黑5时，就已确定是白失败的结局。此后，一般用不着再在此着手，而是让它保持原样，直到终局前再提去。2图的演示，不过是证明一下对杀黑胜而已。

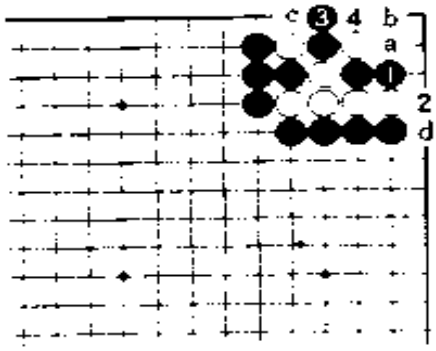
黑如先于1位顶，则操之过急，对此，白2冲，反而成白大眼杀黑小眼。



（黑先）原图

挡

是死活问题中的有眼杀瞎。在最后阶段，要与聚眼杀的手筋联合行动。原图载于《官子谱》。

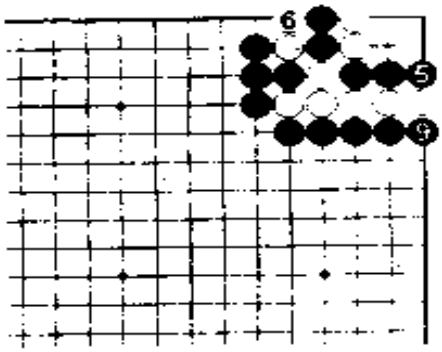


1图

1图（立下）

黑1打吃，与白2交换一手后，黑3立下是好棋。白4打吃，味道虽不佳，但此手如在a位打，则黑b靠，白只有一死。

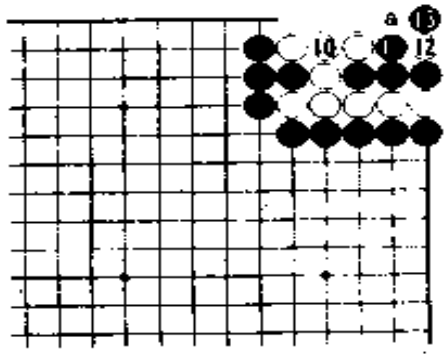
黑3如c位拔，则白a打，白活；黑3如d位包打，则操之过急，白3位应后，黑无法吃白。



一扑⑧提 2图

2图（愉快的包打）

续1图，黑5打、7扑，将白包打成石塔形。滚打包收是使人感到愉快的手段，但反让对方拔二子，黑实利稍损。如果在角上黑没有手段，而又是细棋局面的话，这一损失，可能导致胜负逆转。

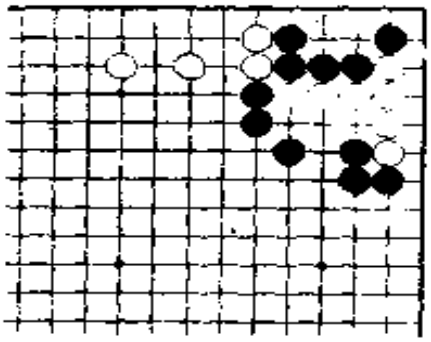


3图

3图（黑11，手筋）

续2图，白10粘时，黑11挡，白12扑虽是眼形的急所，但黑13拔，成有眼杀瞎。结果黑胜。

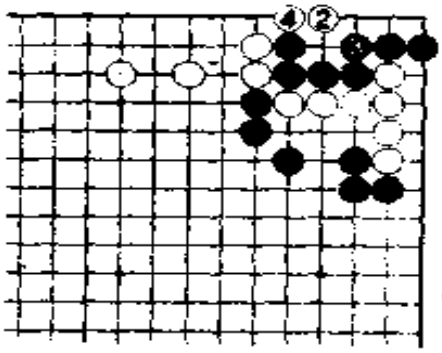
白12如a位打，则黑12位团，白明显是刀把五的死形。



（黑先）原图

尖

作为有眼杀无眼的典型，此形常常被引作例证。第一着是有趣的一手。原图是《玄玄棋经》的“五子之歌势”。

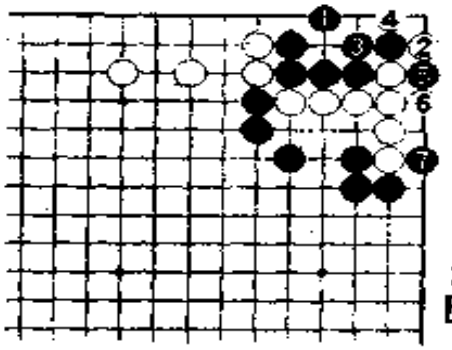


1图

1图（立下）

黑1立下见似不错，但白2点后4连回，对杀白恰好快一气胜。黑3如4位挡，不用说白当然在3位断。

由于黑有两边不入子的弱点，故黑1立下不成立。看来黑必须另想他法。

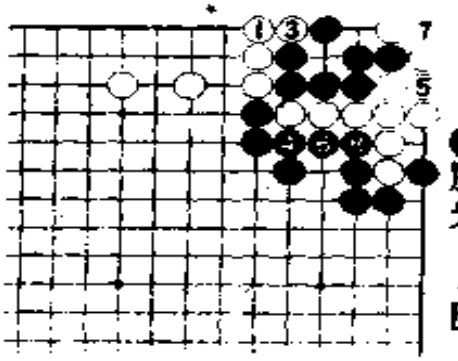


2图

2图（黑1，手筋）

黑1尖是漂亮的手筋，白如2位扳，则黑3粘保持一眼，诱白4扳后，黑5扑、7扳，夺取白的眼形，以防成双活，这样对杀黑胜。

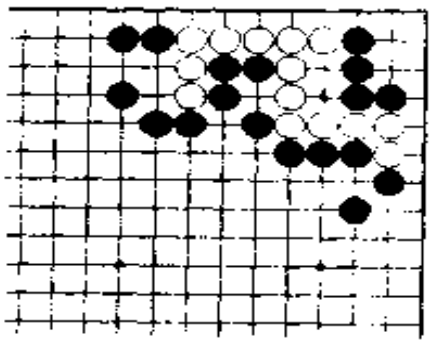
白2于3位断，想夺取黑的弹力，则黑2位立下可以做活。



②脱先 3图

3图（快两气胜）

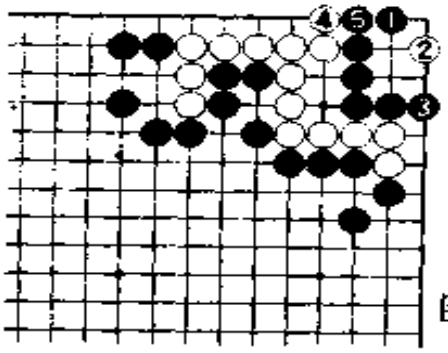
2图的结果是黑快两气吃白，故白1粘时，黑可脱先。白3拼命紧黑气，但要吃黑，则白5、7必须粘，这等于是紧自己的气，白实在难受。对此，黑6、8悠然自得地紧外气，结果角上白不入子，对杀黑胜。



（黑先）原图

尖

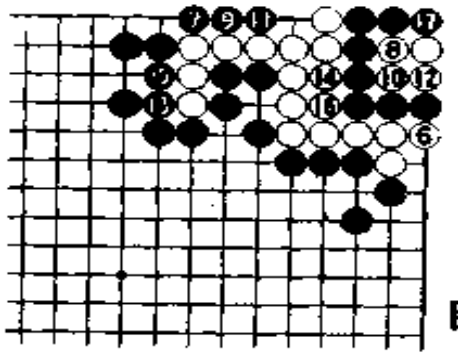
乍一见，白有12气，黑怎样也不行。可是，如果黑能运用有眼杀瞎的原理，考虑做成大眼的话……



1图

1图（黑1，手筋）

黑1尖是构筑大眼的巧妙手筋。白2只有如此，否则被黑走引此点是活棋。白2后，黑3立下，白4时，黑5应，尽力确保大眼。这样黑内气增至7口。

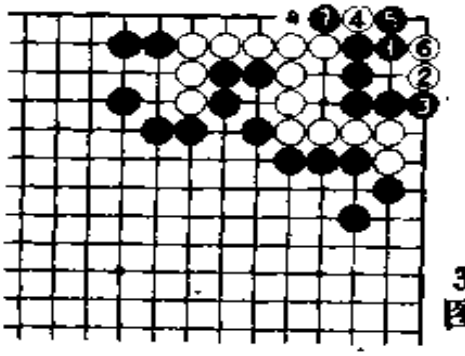


2图

2图（白慢1气负）

白6如7位立下，则黑11位点入破眼，成大眼杀小眼。白6以下依次紧气，至黑13时，白14、16自撞气，不得已。

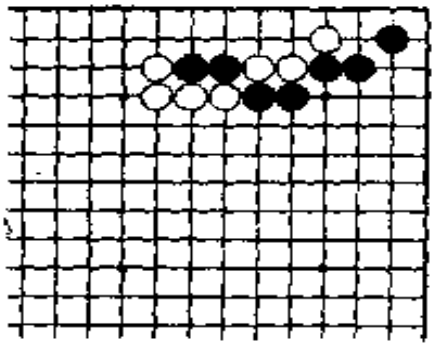
白6时，双方的气是黑有7口内气，加两口公气，总计有9气，而白有10气。黑之所以能够获胜，是眼形发挥了威力。



3图

3图（缓两气的劫）

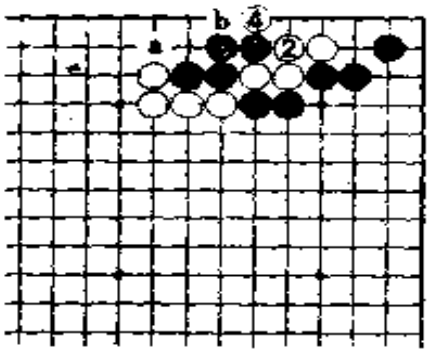
1图黑1之外，无论黑走哪里，都不成功。例如，黑1曲，则白2以下至黑7拔一子时，虽是有眼杀瞎形，但黑眼形缩小，内气比1图少多了，故此时被白在a位挡，成黑不利的缓两气的劫。



（黑先）原图

靠

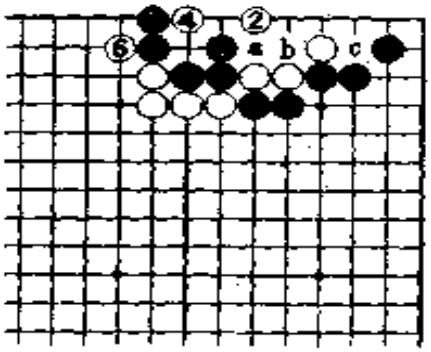
黑二子对白三子，形状虽简单，但其攻防复杂。原图是《玄玄棋经》的“二桃三士势。”



1图

1图（恶手）

黑1打、3粘是恶手，这不仅帮白消除了薄味，还明显暴露出自身气紧的弱点。白4从下面扳，也是唯一能杀黑的手筋，此手若下别处，则正好落入黑的圈套。此后，黑如a位扳，则白b先手打吃是紧要的一着。

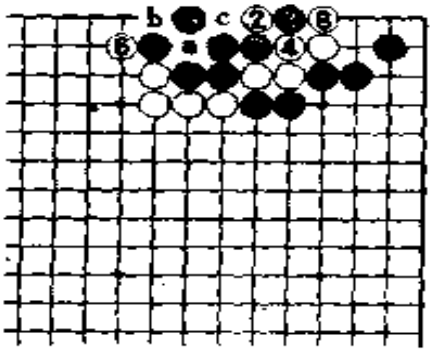


2图

2图（抵抗）

黑1冷静地立下，白2跳是最强的抵抗，含有黑如3位扳，则白4点入的手段，黑5时，白6扳挡，黑顿时不能动弹。

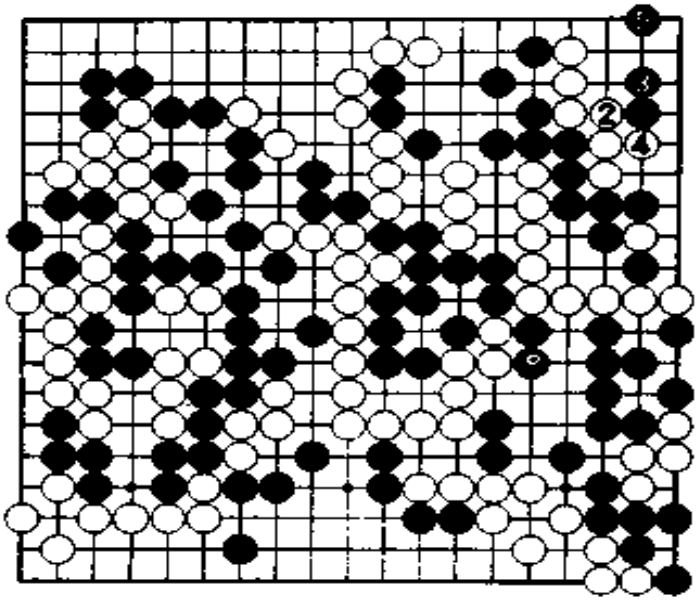
白2如a位挡，则黑2位先手打，以下白b、黑3、白4、黑5、白6、黑c，对杀白负。



3图

3图（黑3，手筋）

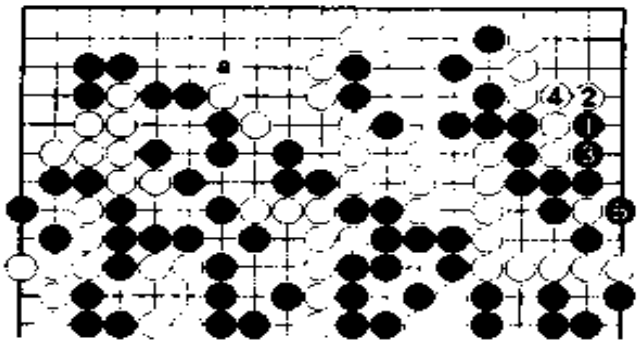
对白2，黑3靠是妙手，与白4交换一手后，黑5扳，白6时，黑7、9做成有眼杀瞎。白6如9位点入，则黑6、白a、黑b，白接不归，这就是黑3之所以是妙手的理由。白4如7位挡，则黑c以下连打，一口干掉白棋。



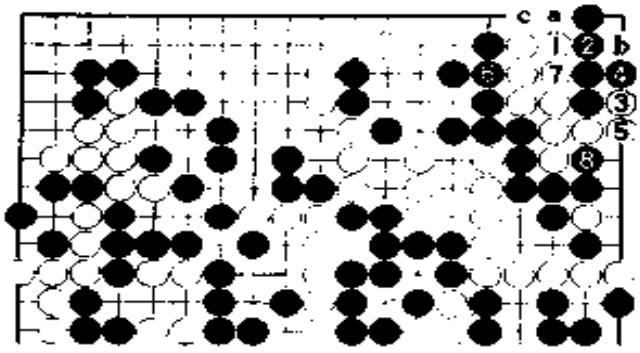
【参考谱6】

第24期本因坊战　白　石榑郁郎

循环赛　黑　藤泽秀行



参考图1



参考图2

腾

在决胜负的关键时刻，一定要紧咬不放，一旦松手，被对方缓过气来，则自己反而会变得被动。这就是棋的微妙之处。

【参考谱6】

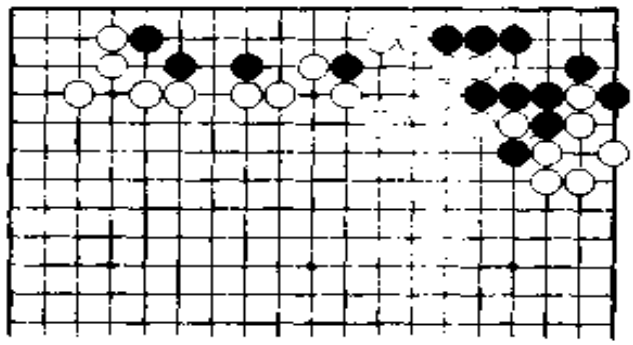
黑右上一块大棋到底活没有，还不清楚，但黑有在1位点入以下至白5，吃掉白角的手段，这样黑大棋也自然获生。黑若后手补活右上大棋，将成为细棋局面，胜负就难测了。

参考图1（后手补活）

黑1、3、5，可以简单补活右上大棋，但在这种时候落后手，被白争先在a位立下，黑实空稍不足。

参考图2（有眼杀瞎）

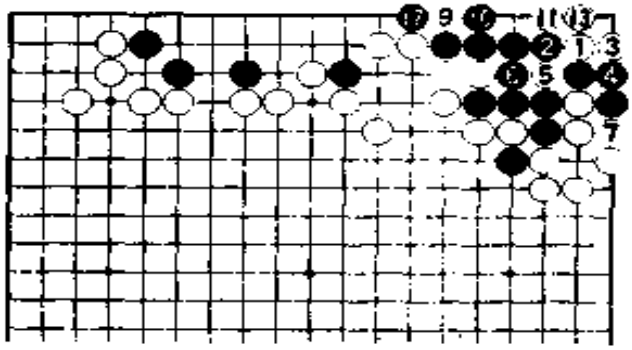
续参考谱，白1、3与黑对杀，以下至黑8成有眼杀瞎。白1如走a位，则黑2位应，情况相同。又，白1如走2位或b位，则黑c渡过，白仍不活，若白想以此与周围黑大棋对杀，那更是不可能的事。



（白先）原图

夹

因手数较多，稍有点麻烦，但这是了解眼形威力的好题材。原图载于《发阳论》。

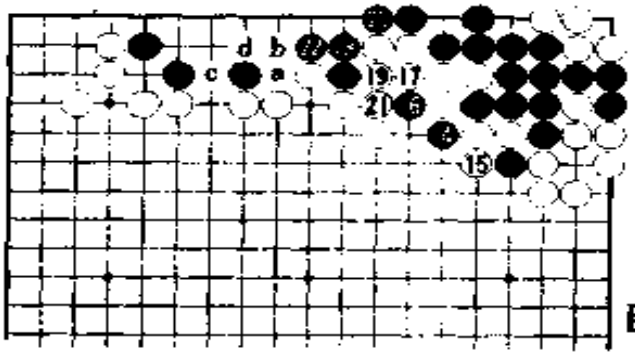


1图

1图（制造眼）

白1夹，黑2时，白3以下包打。黑2如3位板，则白2、黑6、白13进行。

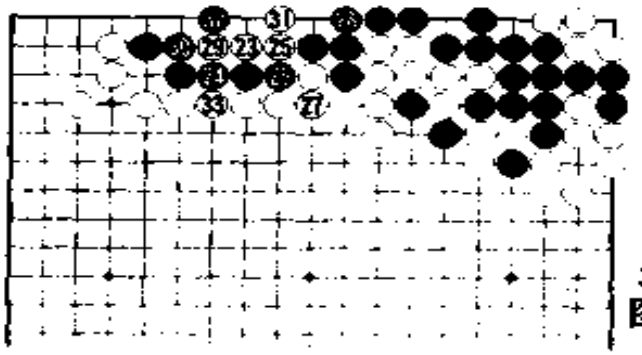
白9扳时，黑10如13位打，则白10位长入，黑不能挡。趁黑10、12竭力抵抗时，白13做出眼形。



2图

2图（渡过）

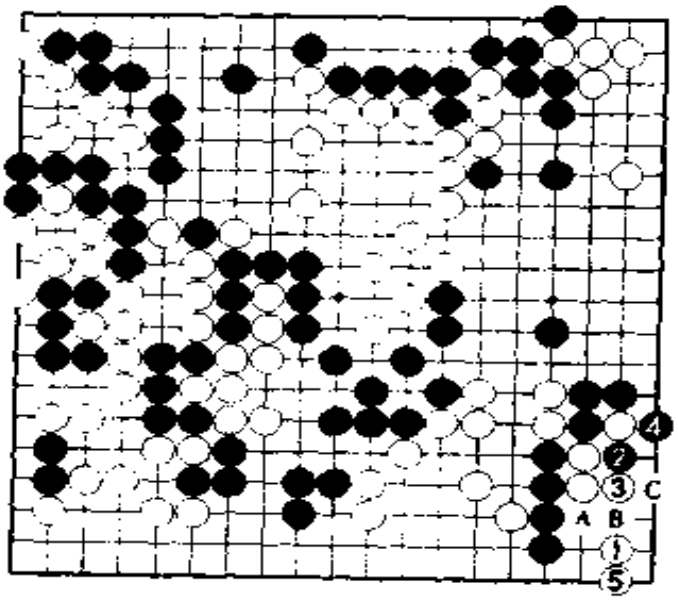
黑14以下至18、20渡过。黑22时，若白a、黑b、白c平凡的应对，则黑d粘，黑也做成一眼，结果与角上白棋双活。让黑走到这里成双活，白实在难受。



3图

3图（白23，手筋）

白23夹，绝妙。黑24如在26位打，则白29位并，向左侧渡过。黑24时，白25、27强迫黑28粘，接下来白29长、31立，利用右上角的眼形造成黑两边不入子，黑死定。



【参考谱7】

第2期棋圣战　白　藤泽秀行

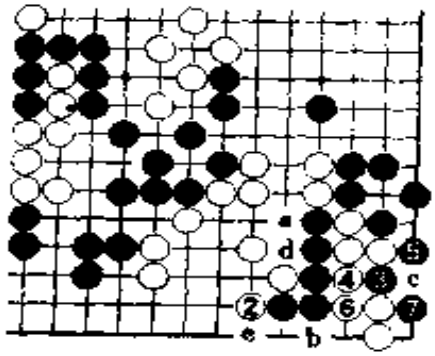
第6局　黑　加藤剑正

立

看起来无论是怎样奇怪的形，是急所就是急所。在现在的对杀中，若想到做眼杀的形，这个急所就更明显了。

【参考谱7】

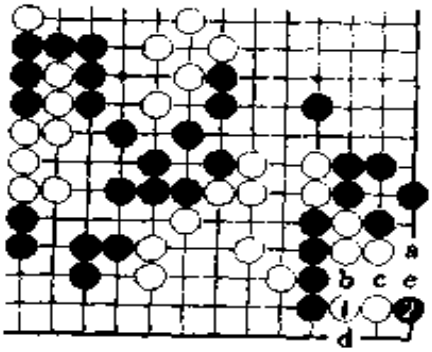
白1小飞以下至白5立，想做成有眼杀瞎，是对杀的急所。此后，若黑a、白b以下依次紧气，则明显是白胜。又，黑如c位扳，则白b粘。



参考图1

参考图1（实战的进行）

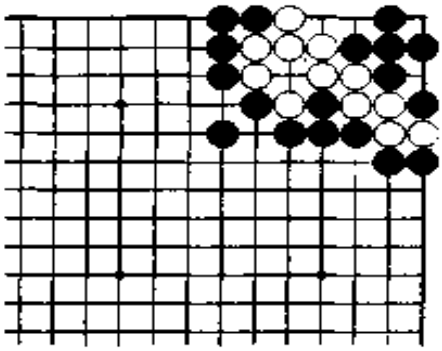
黑1拐、3枪，是最强的抵抗。接下来黑5、7强行做劫。白提劫后，在a位紧气，而黑也先在b位立下，再在c位粘劫。黑b时，白如在d位紧气，则黑e又做劫，白棋麻烦。



参考图2

参考图2（白不利的劫）

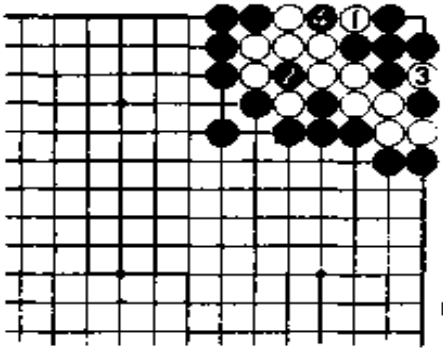
谱中白5在本图1位双，见似白可简单获胜，但黑有在2位靠的妙手，可以扭转乾坤。此后，白如a位阻渡，则黑b、白c、黑d，白不行。因此白只有在b位粘，但黑a渡时，白无法直接阻渡，结果白只好在e位扑劫，这个劫对白来说十分不利。



（白先）　原图

扑

见似有眼杀瞎自己无望之形，其实白棋有微妙的顽抗手段。原图载于《官子谱》。

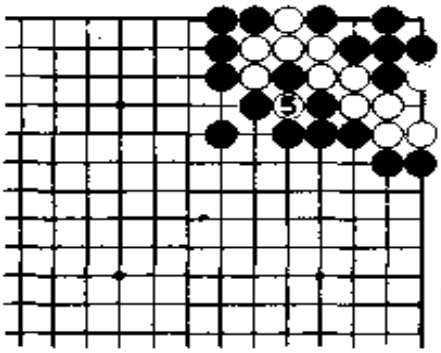


1图

1图（白1，手筋）

白1扑，则黑2大致应提劫。白3又提劫时，黑4也只有提劫。

这就是通常所谓的三劫循环，但又与普通的三劫循环稍微不同。这里黑的眼形能发挥作用，有对黑有利的解决办法。

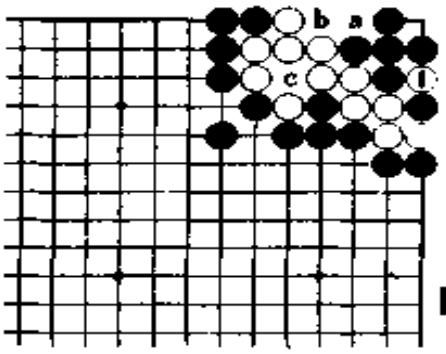


2图

2图（选择权）

续1图，白5提劫，必然。此时，黑可以脱先，这就是眼形的威力。

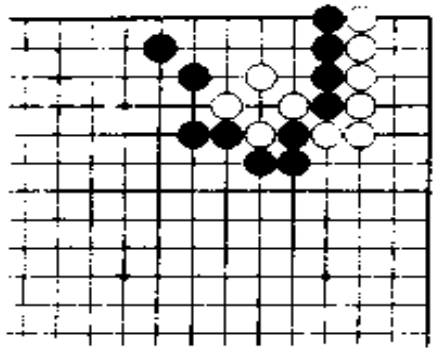
现在，日本棋院围棋规则中规定，若是一方有眼一方无眼的三劫循环，则有眼一方有或认作是无胜负，或认作是局部双活的选择权。



3图

3图（单提）

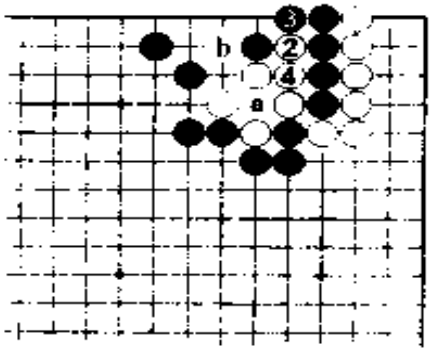
白1单提，情形相同。此后白如在右边粘劫，则黑a应，成有眼杀瞎。白1后，白如下在b位，则黑c提劫，成两劫循环，白死定。因此，白若要继续走下去，也只有在a位扑，结果还是发展成三劫循环。



（黑先）原图

曲

棋的急所，常在出人意外之处。原图载于《官子谱》。

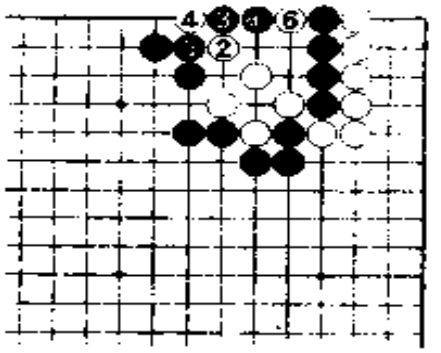


1图

1图（一个不漏）

黑1托，则白2挖，黑全无还手之力。黑1如4位打，则白a粘，黑无后续手段。

此外，黑1如b位尖，则白2位尖顶，黑不能动弹，以后黑可考虑的着子之处已不多了。

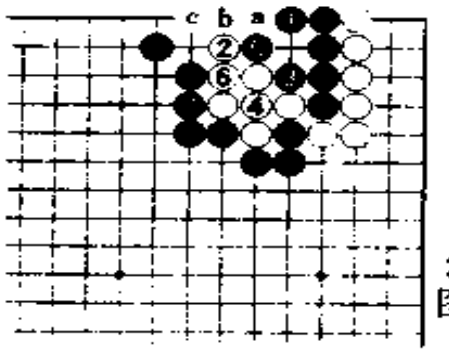


2图

2图（跳）

黑1跳好象有望，但白2尖后，白4板挡是防黑逃出的好手，黑5断时，白6扑，黑接不归。

黑1如在3位二间跳，则白2位尖顶，其情况大同小异。

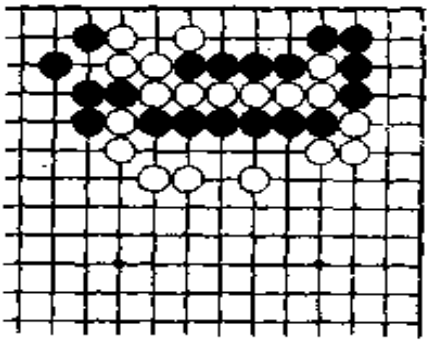


3图

3图（黑1，手筋）

黑1在出人意外之处曲是手筋。白2如走5位，则黑a冲能够连回，故白2尖，此时黑在3、5位做眼。白4、6只得如此，黑7粘，结果成有眼杀瞎。

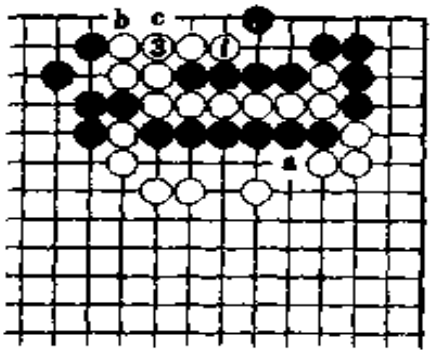
白2如走a位，则黑5、白2、黑b、白c时，黑在3位打，到此为止。



（白先）原图

做眼

与其说是有眼杀瞎，莫如说是不入子更确切。要懂得眼形的威力，这也是一个好题材。原图载于《棋经众妙》。

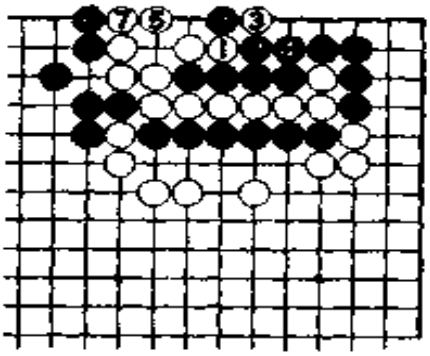


1图

1图（长）

白1长，当然。黑2跳松缓，白3粘后白简单快一气胜。

白若不在上边先做准备工作，而急忙在a位紧气，则黑b扳后，白大约慢两气被吃。白1如直接在c位做眼，则黑1位挡，白仍不好。

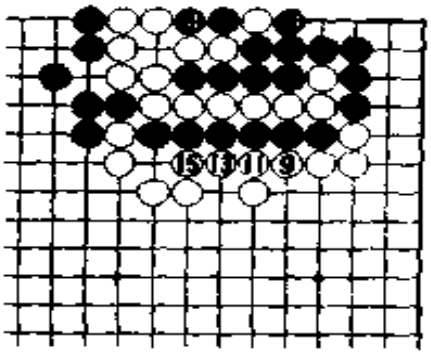


2图

2图（白5，手筋）

白1长，如黑2挡，白3先手打，黑4时，白5做眼。黑8扑后，双方依次紧气，乍一见黑有5气，白好象不行。

对杀时眼形的作用，与死活或官子有所不同，白5具有再好不过的弹力。



●粘

3图

3图（绕道紧气）

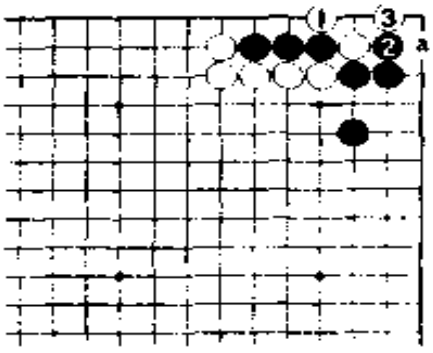
续2图，从白9开始互相紧气，但黑必须以黑10拔、12粘绕道花两手，在与白本体无关的地方入手，实在痛苦。

而且黑14叫吃的又偏偏是无关紧要的两子，白根本不予理睬，径直于15位叫吃。结果黑慢1气被吃。

打劫的手筋

对杀中的劫争，是一种非常手段。利用劫争一方面可以缓解自己的气紧，一方面还可以迅速缩短对方的气数，把本来必须花两手的棋，以1手完成。对杀中的劫争与气数关系很大。

劫争有一定的形态，而问题在于使用怎样的手筋才能做成打劫。此外，在挑起劫争之前，必须考虑劫的价值、打劫的顺序、劫材及如何利用打劫在实战中转换得便宜等诸如此类的问题。

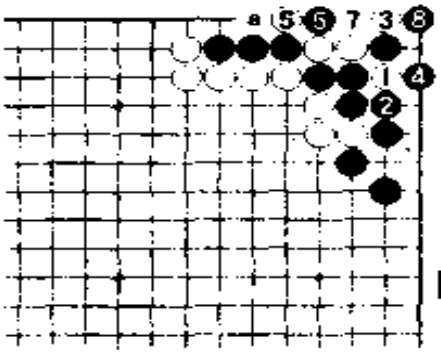


1图

1图（扳）

白1扳，紧黑1气，但因自己的气仍不足，故黑2打吋，白3再扳，利用角的特殊性打劫顽抗。

白1如2位长，则黑a扳，白反而失去弹力，以后无论白怎样拼命挣扎，也是无条件被吃。又，白1如3位尖，则黑1位曲是防止打劫的手筋。

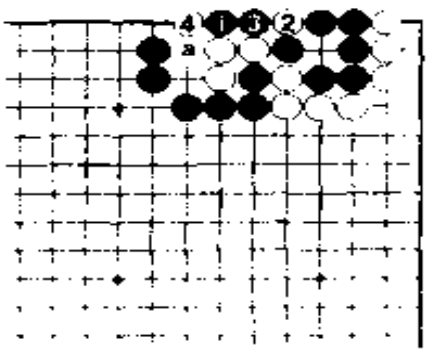


2图

2图（扑）

白1、3断打，是利用角的特殊性来长气的好次序。白5扳时，黑三子因气紧，不能在a位挡。

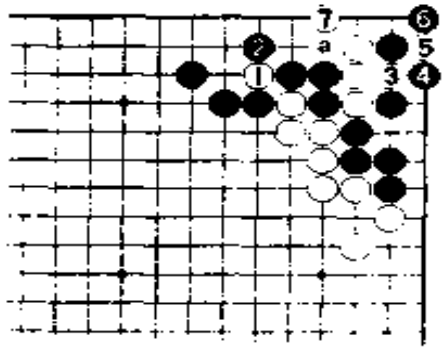
但黑6扑，也是攻击白棋的好次序，白7拔后，黑8扑，成劫。黑6一子发挥了作用。



3图

3图（反击）

黑1靠，期待白2在3位挡下，然后黑a紧气，导致有眼杀瞎。但白有在2位扑的反击好手，黑3拔后，白4打吃，只有打劫。此外，黑1如a位顶，则白2、黑3、白1，白棋得先提劫的好次序。

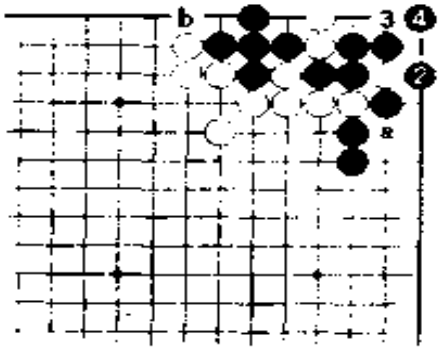


4图

4图（尖）

白1先手断一子后，再白3、5扑准备打劫，至白7尖，黑已无法避免打劫。白1与黑2先手交换的作用是防止了黑在a位打吃。

白若不先于5位扑，而直接在7位尖，则黑5位粘，白不行。

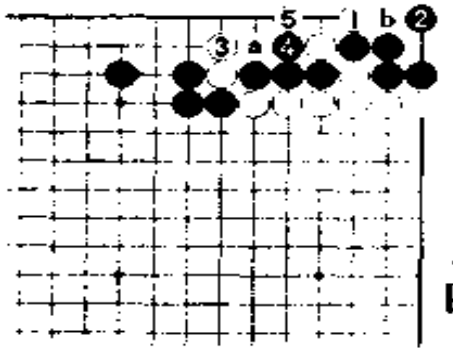


5图

5图（扳）

上边白二子乍一见象是已死定，但白可在1位扳而起死回生。让黑2拔后，白3再扳做劫。黑4如a位粘，则白b立下，对杀白胜。

黑2如3位曲，则白仍在b位立下即可获胜。角上所具有的弹力，实在令人恐怖。

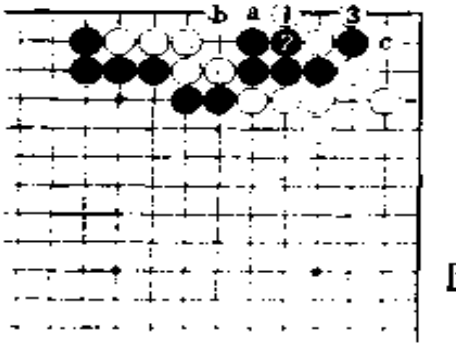


6图

6图（长出）

白1沉着地扳一手，准备打劫。白1如先于a位打，经黑3、白4包打后，再于1位扳，则黑2位做眼，成有眼杀瞎。

白1单扳，黑2时，白3长出，好。黑2如b位打，则白5位做劫；黑2如4位打，白仍在5位做劫。无论黑在2或4位应，总之是劫。

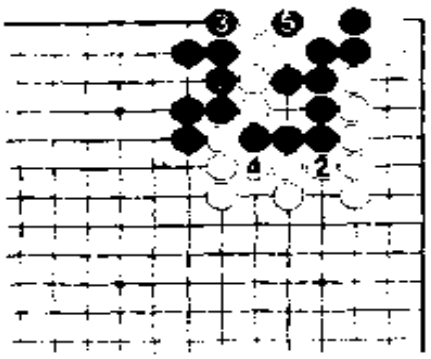


7图

7图（尖）

白1尖，漂亮。黑2时，白3顽强做劫。黑2如走a位，则白b尖顶，对杀白胜。

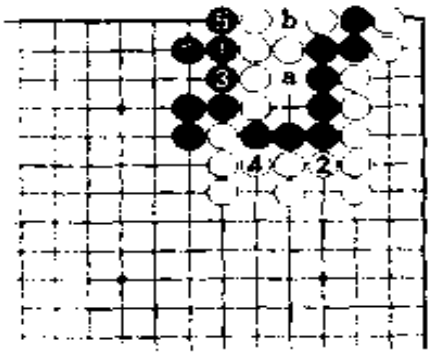
白1如c位抱吃一子，则黑b尖是对杀的好手筋，结果成白两边不入子。



8图

8图（含劫的对杀）

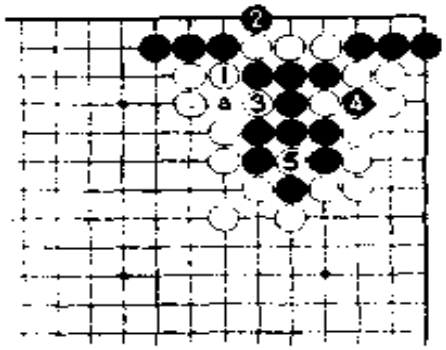
有“含劫的对杀最后提劫”的说法。黑1、3不提劫，而先紧外气，好。白4时，黑5最后提劫。黑1如5位提劫，则白2、黑1、白4、黑3时，反而轮到白先提劫。



9图

9图（万年劫）

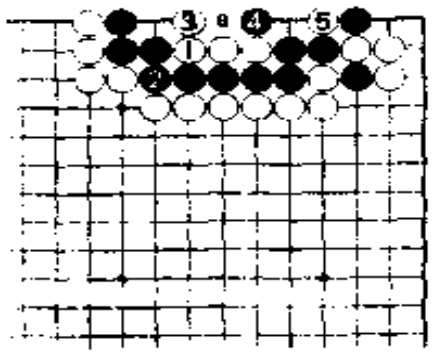
也是含劫的对杀，有两口公气。黑白双方都先紧外气，结果成“万年劫”。白如在a位紧公气，虽成一手劫，但却轮到黑先提劫。同样黑在b位提劫后，若再于a位紧公气，也是一手劫，但此时却轮到白先提劫。如果双方都不愿挑起劫争，那么白b粘成双活。



10图

10图（三劫循环）

白1断与黑对杀。黑2时，白3扑吃，黑只得在4位或a位提劫。如此，白也在5位提劫，并叫吃黑棋。这样黑白双方谁也无法脱先，否则即被吃。对于这种劫，除非一方自动放弃，不然将无穷尽地打下去。因此，在日本棋院的围棋规则中，这种三劫循环被判为无胜负。

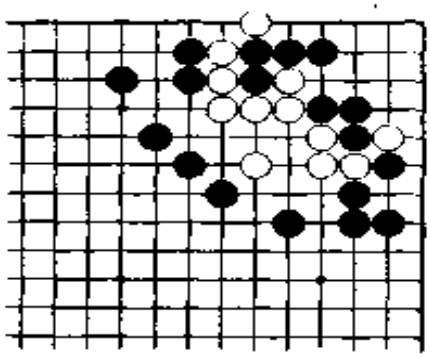


11图

11图（长生劫）

这本来是属死活问题中少见的紧眼杀之形，但却与三劫循环一样，如果双方互不相让，则无胜负。正由于它是类似互相提劫的同形反复，故列入劫争之列。

白1、3时，黑4扳，防止有眼杀瞎。白5时，黑在a位扑吃，防止白在a位做成刀把五。



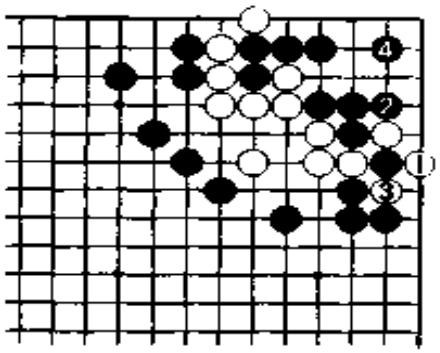
（白先）原图

打吃

见似先手便宜，但真是先手便宜吗？这有必要冷静地加以确定。原图是《玄玄棋经》的“寸心千里势”。

1图（轻率）

白1打，见小，而恰恰因为白的轻率，产生了生与死的天渊之别。黑无论如何不会粘，如图黑2、4活角后，中间大块白棋自然死亡。

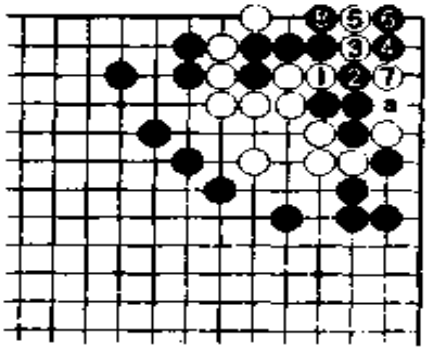


1图

白1打时，黑如在3位照例粘上，此后白可简单吃掉角上黑棋。

2图（石塔）

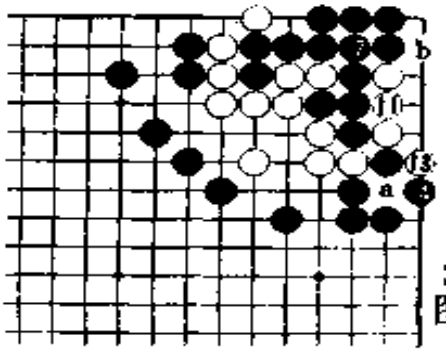
白1冲、3断、5立，这是明显的滚打包收的手段。对此，黑无可奈何，如果黑固执地去吃白3、5两子，则只有被滚打包收成石塔形之分，当然正合白意。若是实战，则黑6可能在a位打吃，这样可以活一半。



⑨扑●提 2图

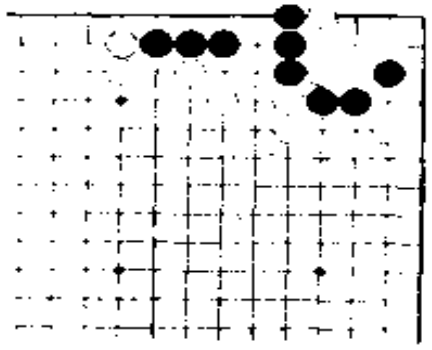
3图（黑14，顽强）

续2图，白11、13两打时，黑如a位粘，则白b扳，对杀白胜，故黑14做劫顽抗，万不得已。



3图

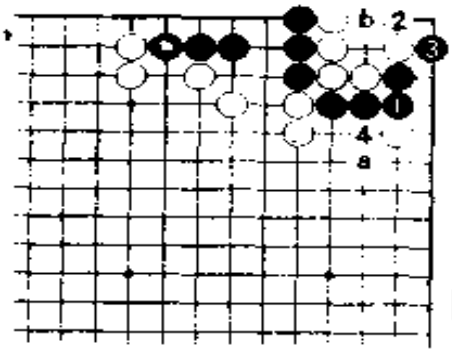
白虽希望保留角上的打，作为对付黑14的劫材，但办不到。比如，白11如改于13位打，则黑11位冲打，黑反而净活。



（黑先）原图

打吃

过早打吃往往是俗筋，但有时为了定形先打吃一手，也有其作用。原图是《玄玄棋经》的“大旋风势”。

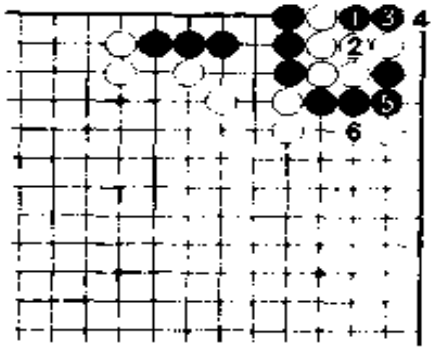


1图

1图（有眼杀瞎）

黑1粘是随手，白2做眼巧妙，意在做成有眼杀瞎。黑3时，白4挡，对杀黑负。黑3如走a位，则白3位做活，上边黑棋自然死亡。

白2如b位做眼，则黑3位扳，白不能避免打劫。

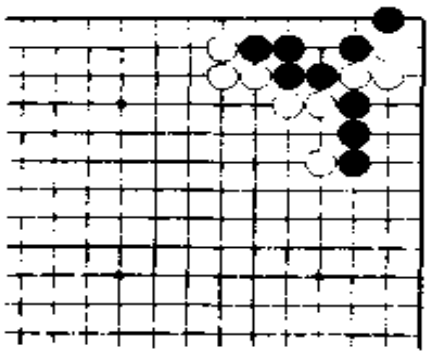


2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1打虽容易发现，但黑3再打多送一子的手段则不容易发现。若冷静地考虑一下，就能发现本图3位即是1图2位急所，那怕被提掉也希望抢先走到。

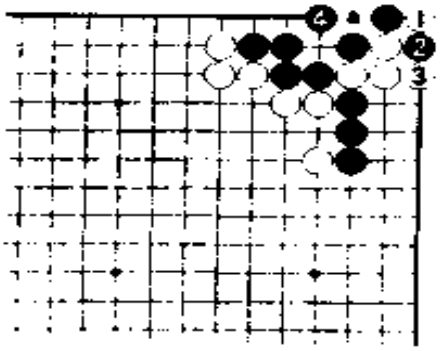
在角上定形后，黑5粘，白6挡，战斗转入下一阶段。



（白先）原图

点入

现在是即将挑起劫争之时，在此之前，应把先手利预先走掉，这样即使打劫失败，也可减少损失。

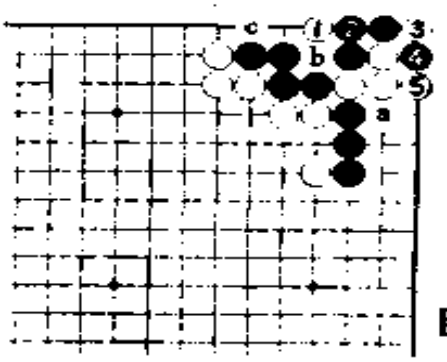


1图

1图（无条件死）

白1扑、3挡象是做劫的手筋，但立即在此动手的话，则被黑4做眼长气，白提劫时，黑在a位粘，白无条件死。

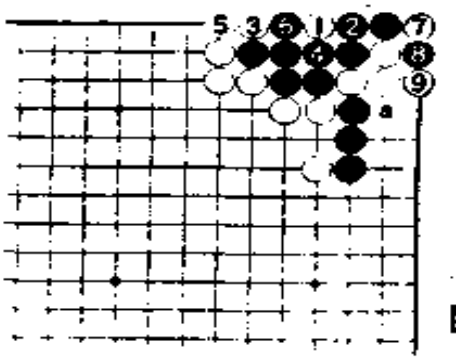
凭感觉有棋，但在行动之前需经周密计算，有棋时还要考虑最便宜的走法。



2图

2图（余裕）

白1点入与黑2交换一手，再白3、5做劫，这才真正是打劫了。但这个劫，黑立即在a位打，白提劫时，黑有在b位粘的余裕。此后，白c打，则黑提劫，这是白棋局部没有劫材的形，而黑b粘，相当于是一个劫材。

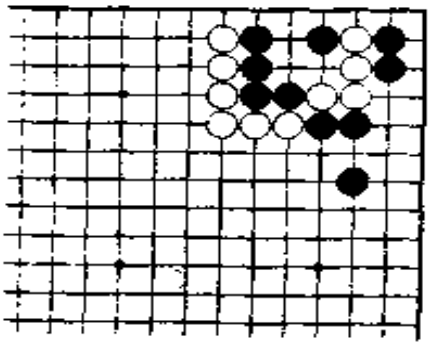


3图

3图（白1、5，次序）

白1点入后，继之以3、5将先手全部走净。然后，再以白7、9做劫。此时，黑如a位紧气，则白提劫，反过来成为黑局部没有劫材的形。

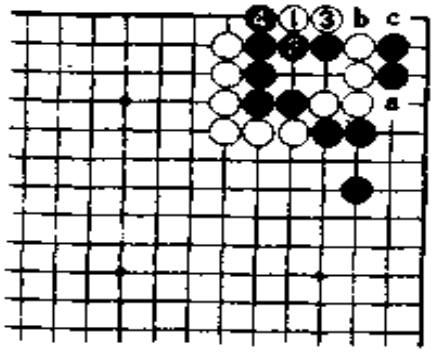
以后白即使打劫失败，但先手走到3、5位，也得了些便宜。



（白先）原图

团

对黑来说，有两个渡点，是为见合。希望白能用正确的次序，先手阻渡。原图载于《官子谱》。

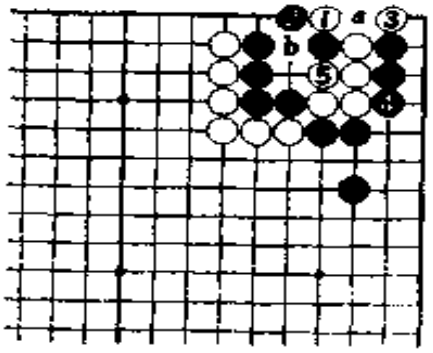


1图

1图（见合）

白如a位阻渡，则黑b渡过；白如b位阻渡，则黑a渡过。白在右边阻渡只有a位唯一的一点，因此白要取得先手阻渡，只有在上边着手。

白如1位点，则黑2、4应，白简单不行。白1如c位扳，则黑a渡过，到此为止。

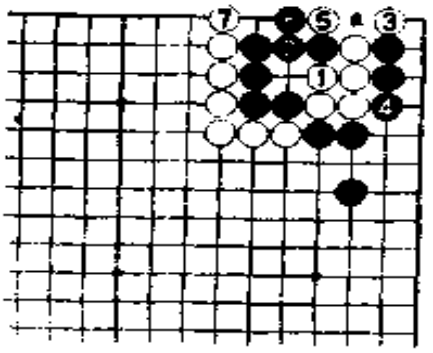


2图

2图（打劫）

白1扳，黑2时，白3再扳，可以利用角的特殊性做劫顽抗。此后，黑如4位渡回，则白5打，依然是劫。

不用说黑4也可在a位提劫。此外，白5后，黑在b位粘是劫材。这是白不容易取胜的劫。

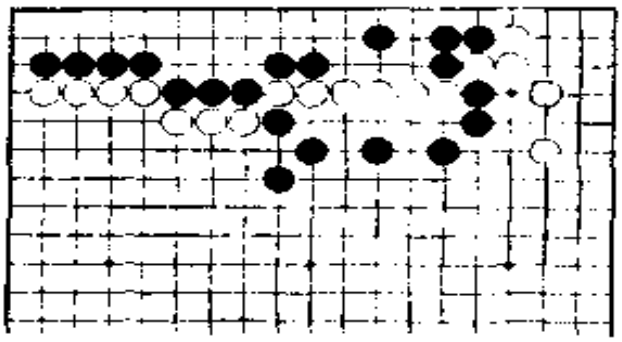


3图

3图（白1，手筋）

白1团，才是正确的次序。使黑2粘后，白3阻渡，以下成白5、黑6、白7的进行，与2图相比，不同之处在于白赢得两个劫材，这可能成直接关系到胜负的差异。

此劫，白在a位粘即可消解，故是一手劫。



（白先）原图

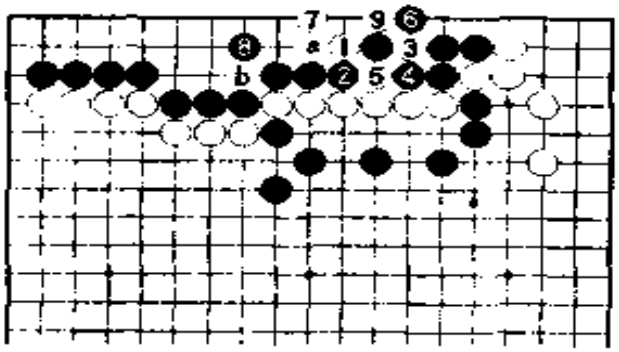
尖

图形虽大，但关键在于中间白六子何去何从。原图是《玄玄棋经》的“六出邛山势”。

1图（白7，手筋）

首先以白1跨，与黑2交换后，再白3挖。白如先于3位挖，再于1位跨时，则黑6位拔一子，白不行。

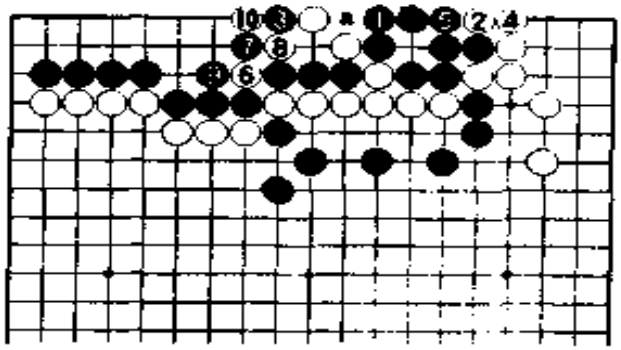
白5打后，白7尖是瞄着在9位扑劫的手筋。白7如走a位，则黑b粘。



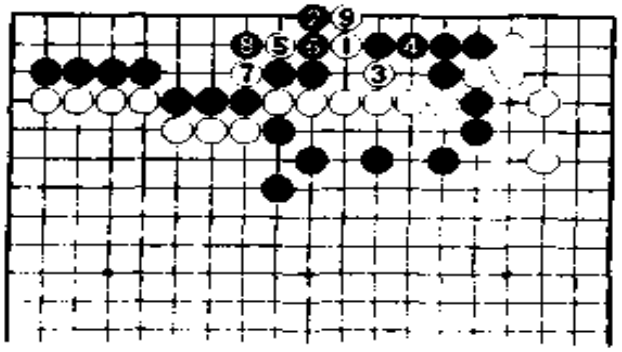
1图

2图（无条件活）

1图黑8在本图1位粘，想避免打劫，白反而可以无条件活。白2夺眼，黑3时，白4以下至10，接下来白刚好可在a位吃黑。黑3如走7位，则白4位粘，可以吃掉黑尾巴四子。



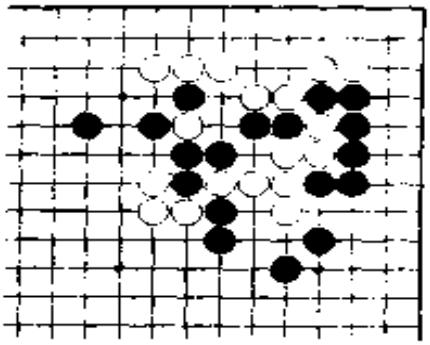
2图



3图

3图（无法渡过）

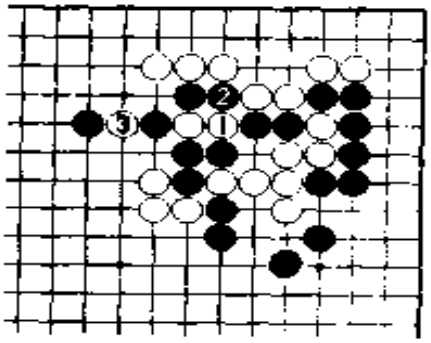
黑2跳，意在争取无条件渡过，正好与1图白7处于同一点，但白有3、5、7定形后，再白9阻渡的好次序。白5靠可以说是妙手吧。



（白先）原图

粘

那怕陷入苦境，也不要忘了打劫的顽强手段。抢先占到紧气的急所，是制造弹力的手筋。原图选自《发阳论》。

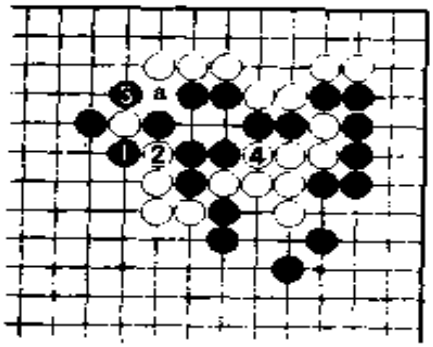


1图

1图（接不归）

白1扑、3挖是含有使黑接不归的手筋。因为被围白棋还有4气，故能颇为从容地攻击黑棋。

白1如单于3位挖，则黑1位拔，黑气意外的长，结果白短一气被吃，这是容易确认的。

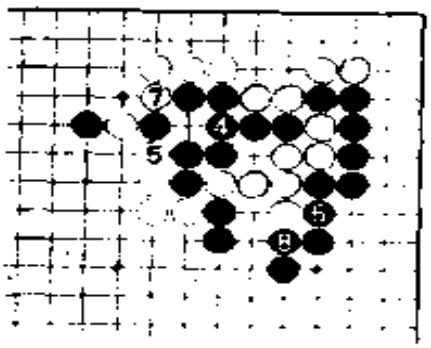


2图

2图（接不归成立）

续1图，黑1或3位打，则白2或a挤再4打，黑接不归。由于被黑3拔掉一子，故从全局来看，白到底是好是坏，还不能妄断，但白的下法作为手筋这是很明显的，恰好达到了白预期的目的。

白4在a位挤也可以。

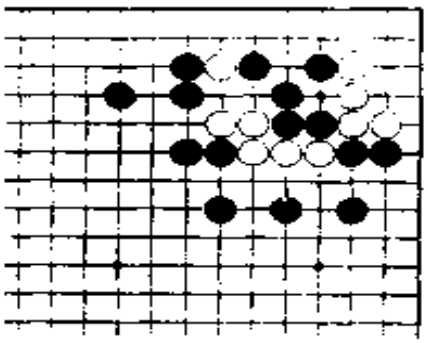


3图

3图（黑4，手筋）

再从1图开始，黑如4位粘，则白5、黑6以下双方依次紧外气，结果成劫。黑4粘是这个对杀的急所。

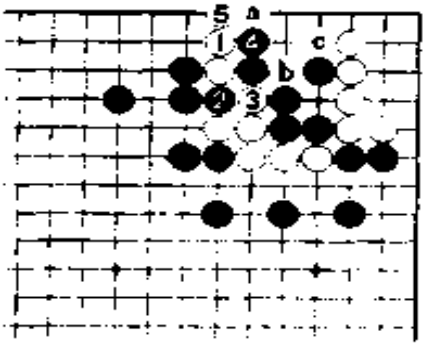
本图白获得厚实的外势，而2图是黑在外面开一朵花。锐利的手筋并非就是正确的着手，这正是实战的难题。



（白先）原图

粘

黑有消解白妙手的抵抗手段。这是《玄玄棋经》的“五龙出水势”。

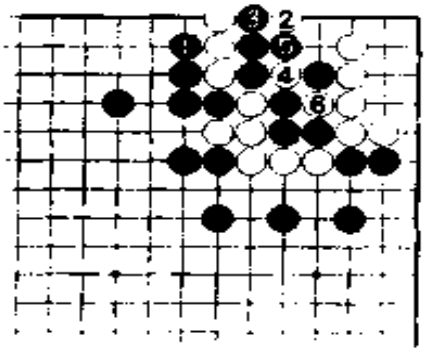


1图

1图（立到底）

白1长出，黑4时，白5立到底是妙手，也是诱使黑撞紧气的手筋。乍一看，很有可能认为胜负至此已定。

此后，黑如a位挡，则白b扑，黑接不归；黑如c位挡，则白a位拐，仍含有接不归。

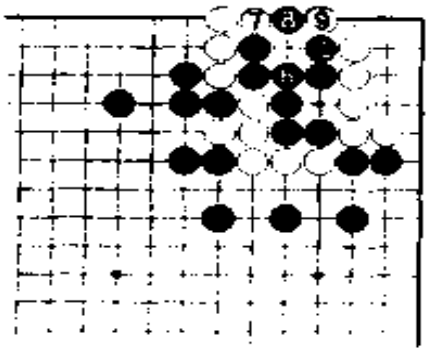


2图

2图（跳）

续1图，黑1从外面挡，见似能避免接不归，但白有在2位跳的第二妙手，无论如何黑也无法避免撞紧气。黑如3位打，则白4、6应，黑仍然接不归。

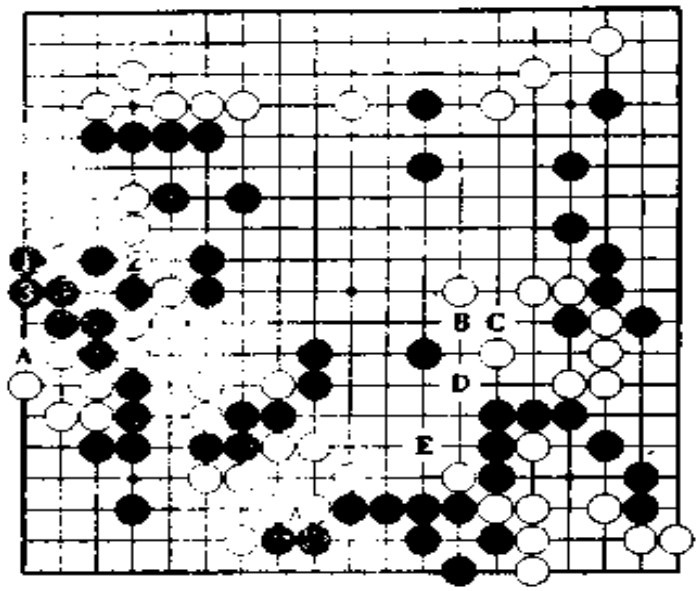
如果白的目标是接不归，那么黑防止接不归的急所在哪里？



3图

3图（黑6，手筋）

黑6粘，是颇具韧性的一手，一边防止接不归，一边阻白渡过。由于黑长出气来，故白用普通的对杀手段已无法取胜。黑10抓住白7、9的弱点做劫顽抗，这是双方最好的结果。



粘

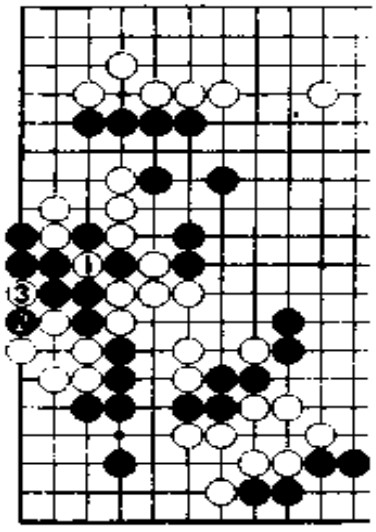
直接瞄着对杀的劫，如果对方不愿打劫，那么就在其他地方获得利益。实战的变化相当多。

【参考谱8】

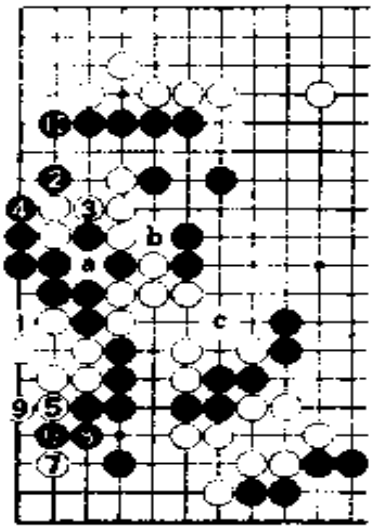
黑棋形势已经不妙，故黑使出1、3扳粘瞄着在a位扑劫的胜负手。白虽也可避免打劫，但这正合黑意。

【参考谱8】

第3期名人战　白　坂田荣男
第5局　黑　藤泽秀行



参考图2



参考图1

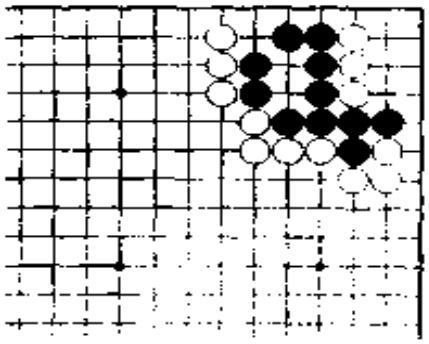
参考图1
（避免打劫）

白如1位粘避免打劫，则黑2、4正好渡过。白5、9做活，见似充分，但黑10立下紧盯着白左上角的侵入，黑不错。另一方面，白如在a位拔黑二子，黑仍有在b、c位威胁白棋的手段。

这正是黑所希望的。

参考图2（以后的进行）

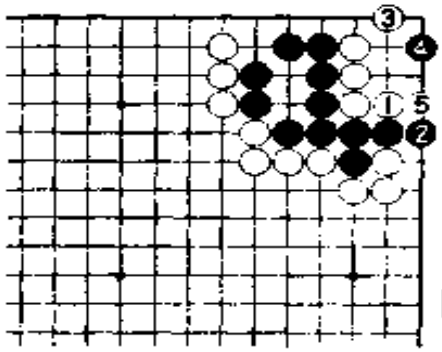
实战的进行是白1补强中间一块棋，黑2挑起劫争。此后，黑在谱中b位寻劫，白c应后，黑提劫，接下来白在谱中d、e位连下两手，分断黑棋，把握了局面的主动权。



（白先）原图

靠

右上角被包围的白三子，因有与黑对杀的余地而闹起来。对黑的妙手，白也有相应的好手，可以导致对白有利的劫争。

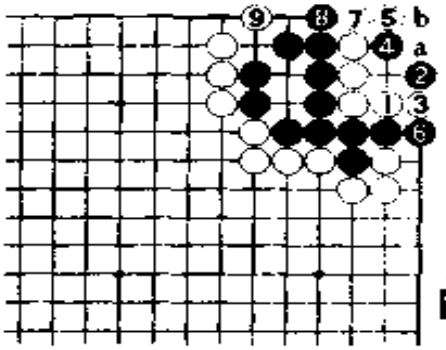


1图

1图（刀把五）

无论如何，白1挡只此一手。黑如2位立下，则正中白意，白3尖、5挡，对杀黑负。对白来说，这是意外收获。

黑如果对杀无法取胜，则可考虑在角上做眼活棋。黑2阻渡是无力的一手。

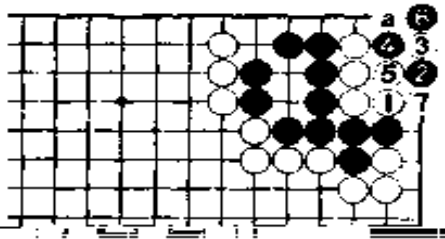


2图

2图（缓气劫）

黑2点入是妙手，与白3交换后，黑4尖顶，白如5位扳，则黑6、8紧外气，成劫。因为黑a与白b，是双方自己紧自己气的着点，故双方都不能走。以后，黑可伺机在b位挑起劫争。

白5如6位渡过，则黑7位也渡过，这样黑棋活定。

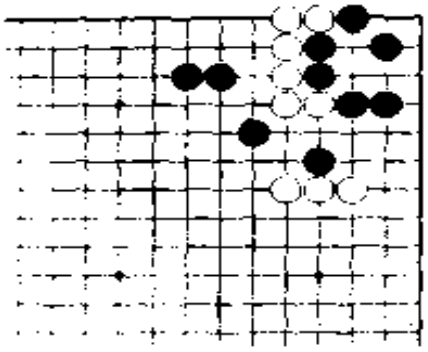


3图（白3，最强）

白3靠，是直接挑起劫争的强手。黑4时，白如在a位应，则轮黑先提劫，如图是白先提劫。

靠

黑若要彻底阻止上边白棋逃出，则最后将形成关系重大的劫争。原图载于《发阳论》。

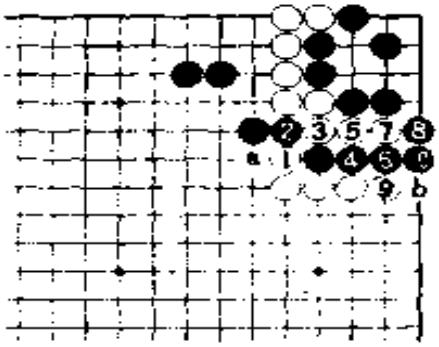


（白先）

原图

1图（准备完毕）

白1、3是最好的准备工作。白1如在5位扳，见似能与外面白棋取得联络，但黑在1位退，则白终归要失败，这一点希望确认之。白1如2位冲，则黑1、白a、黑5进行，白仍不行。

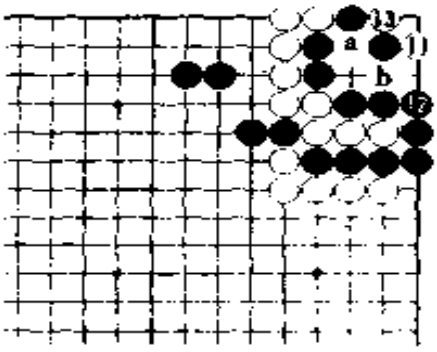


1图

白1冲、3打以下至黑10粘，皆属必然。此时，白不能急于在b位打吃。

2图（白11，手筋）

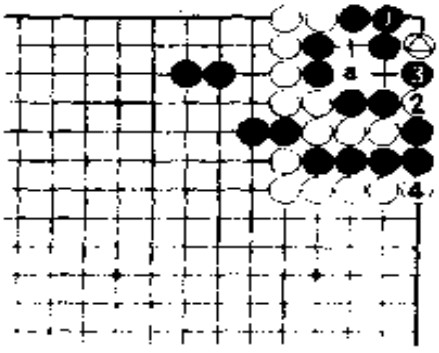
白11靠人，无论黑怎样应，白都有棋。黑如12位粘，则白13扑劫，此后，黑如a位粘，则白b位打，总之是劫。黑12如a位粘，则白下b位，仍然是劫。



2图

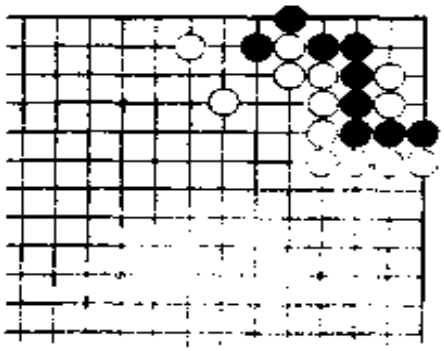
3图（双打）

为了防止白挑起劫争，黑1只好在被白扑劫的急所粘上。但这样，白2扑、4打时，黑如2位粘，则白一子恰好起了作用，白可在a位双打吃。



3图

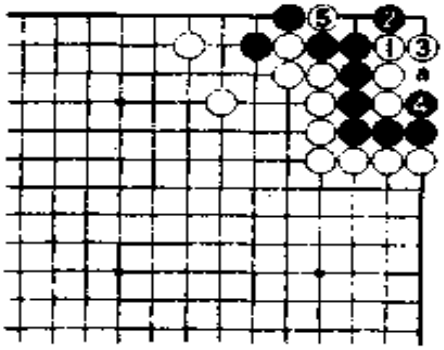
1图黑的抵抗是无理的。



（白先）原图

扑入

结果是长生劫。但要理解其原理，就得动一动脑筋。原图载于《官子谱》。

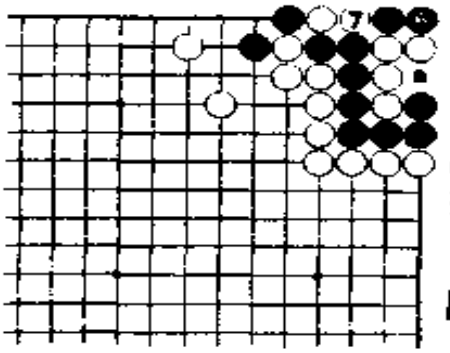


1图

1图（刀把五）

白1挡、3曲时，为避免有眼杀瞎，黑4是必要之着。于是白5扑，黑不能在a位入子，看来黑很可能被吃了。

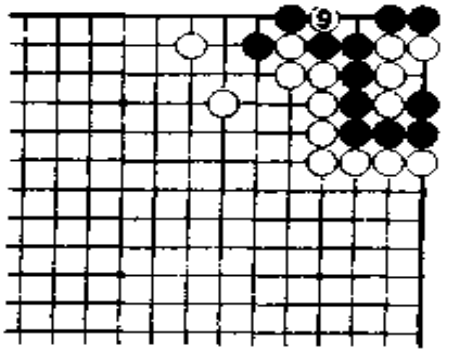
黑2无论走3位或4位，则白均在2位立下，顿时成为无可救药的有眼杀瞎。



◎提 2图

2图（黑6，手筋）

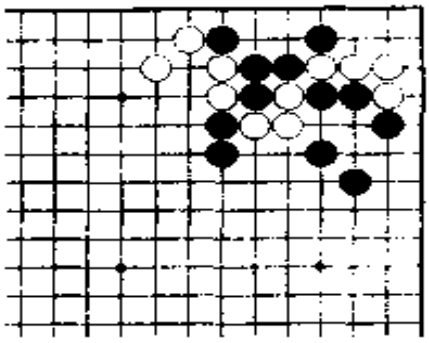
不让白在a位做成刀把五的着点，不仅有a位一点，好象也有在6位扑入吧。看起来黑在6位扑入，正好被白7提掉，但白7提后，黑8还可回提白二子，以后双方就只有这样相互轮流提二子，互无得失



3图

3图（长生劫）

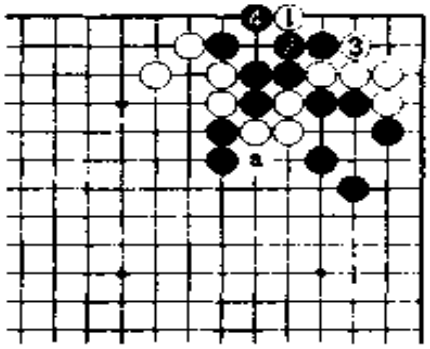
续2图，白棋要想吃掉这块黑棋，只有在9位扑，一旦被白9扑，则黑也只有在10位扑入，结局是同形反复，六手一周以至无穷。如果双方都不放弃这个劫，那么根据日本棋院的围棋规则，可判作是无胜负的棋。



（白先）原图

夹

被黑两板后，中间白三子已似风前残烛，其实白还是有办法可想的。原图载于《棋经众妙》。

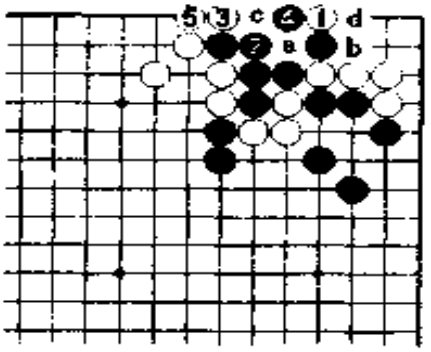


1图

1图（点）

白1点是黄莺扑蝶式，但已有黑◬的扳时，白不能成功。黑2、4应，到此为止。

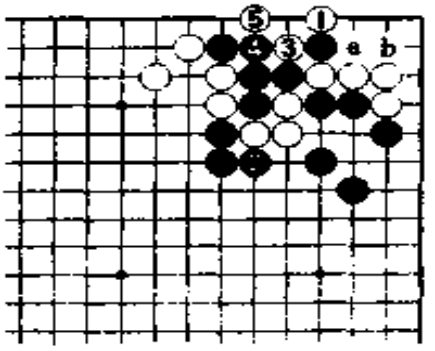
白1如3位挡，因“两扳长1气”，故黑径直在a位紧气，对杀白负。又，白1如4位点，则黑2位粘，是黑4气对白3气。



2图

2图（白1，手筋）

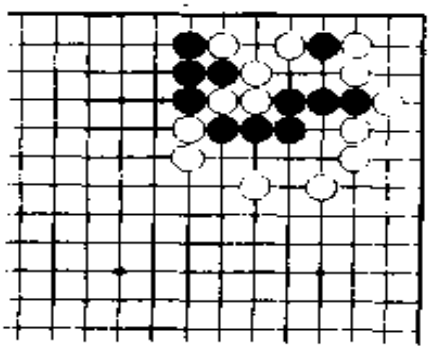
若不知白1的夹，则白山穷水尽。黑2粘时，白3、5从背后紧气，瞄着黑的接不归；黑2如a位粘，则白b位挡，经黑c、白d，还是从背后攻击黑棋。乍一看，白1夹象是莫名其妙，但黑越是拼命挣扎，气越紧。



3图

3图（黑的抵抗）

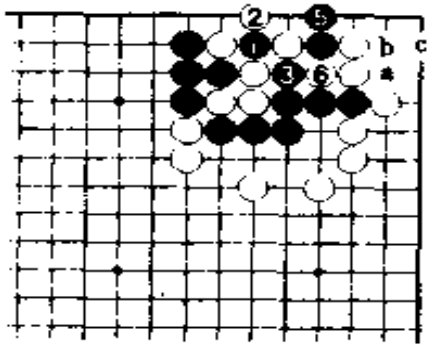
白1时，黑2沉着地紧中间白三子的气，让白3、5做劫，是最强的抵抗。黑2如a位冲，则白b挡，如果黑继续挣扎，只会紧了自己的气。黑2紧气后，白也只有以3、5做劫，这是双方最好的结果。虽说遇到了白的妙手，但黑棋的两扳仍具有作用，因此才可能出现打劫的顽抗手段。



（黑先）原图

振

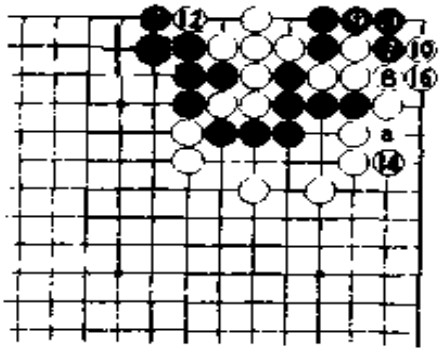
不要只注意到对方的妙手，而把最简单的顽抗手筋给忘掉了。原图载于《棋经众妙》。



④粘 1图

1图（有打劫的手筋）

黑1扑、3打、5立，与本节最初所示5图的形相似。虽然本图中间的黑棋被分断，但5图的手筋仍然成立。白6以下，经黑a、白b、黑c扳，成劫。但黑棋还有更好的手段。

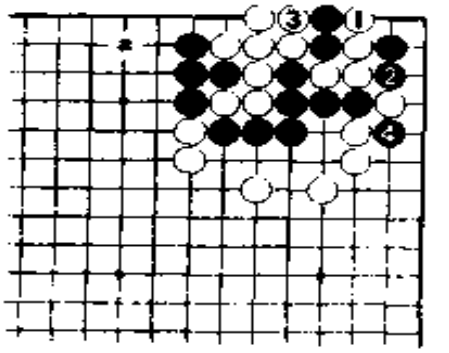


2图

2图（白12，当然）

黑7夹是妙手，白8时，黑9渡过，情况顿时发生了变化。此后，如果白10打，黑11粘后，因有a位的断点，见似白两边不入子，被无条件吃了。

但这里白有在12位扳，这一平凡的顽抗手筋。黑13如走15位，则白13位打。如图黑13、15后，白16粘，是一手劫。

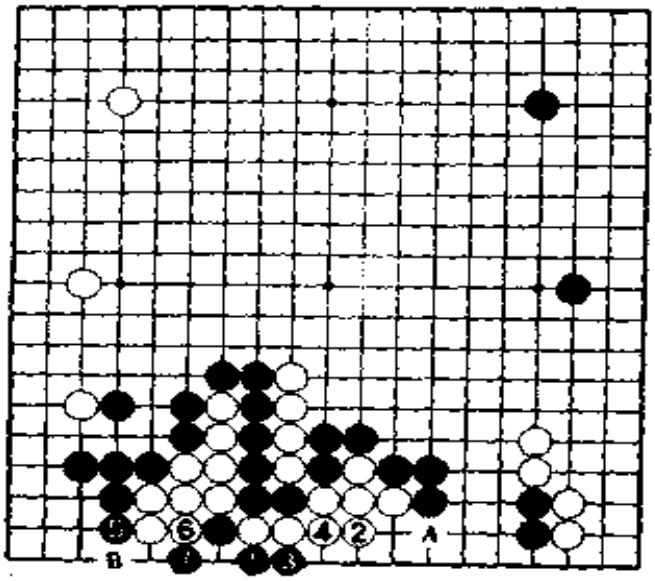


3图

3图（对杀白负）

2图白8如在本图1位吃二子，则黑2、4应，不用说对杀白负。

最初，假定a位有黑子，似乎对白也没有什么影响，但根据2图的进行，可以看出在a位有无黑子，是成一手劫或缓气劫的关键。实战时，这是丝毫不能大意之处。



【参考谱9】

第3期棋圣战　白　曲励起

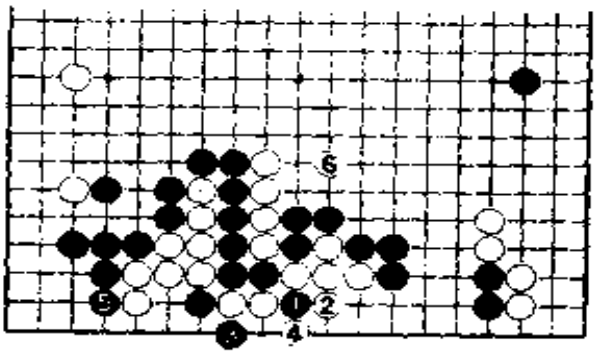
九段战　黑　祝原武雄

提

对于劫，双方都有一半的权利，但若牺牲过大，即使能胜劫，也会不便宜，所以在挑起劫争前，要尽量加重对方劫的负担。

【参考谱9】

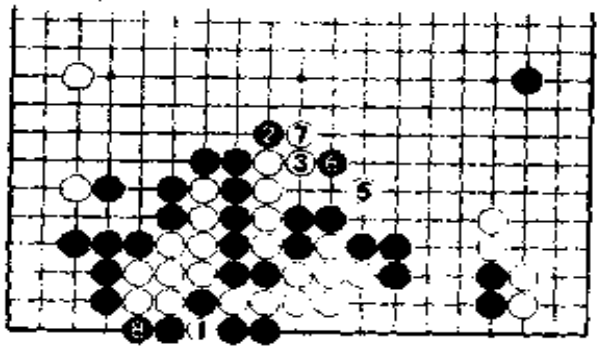
白象是算漏了黑1的单扳。白2是瞄着a位扳的一手。白6如7位尖，则黑b立下，成倒扑。虽是轮白先提劫，但这是黑的无忧劫



参考图1

参考图1（牺牲）

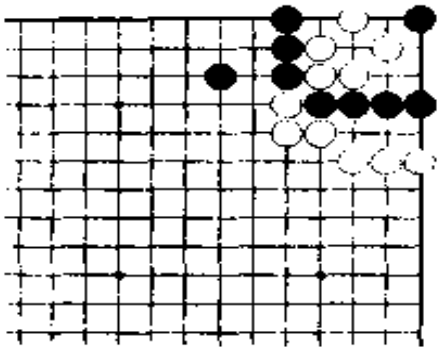
黑如从1位断着手，则白2、4提掉黑一子，这样白棋打劫的负担变轻。因此，白可保留打劫，而径直于6位袭击右侧黑棋。如此，黑没有吃净白八子的困难。



❶提劫　参考图2

参考图2（以后的进行）

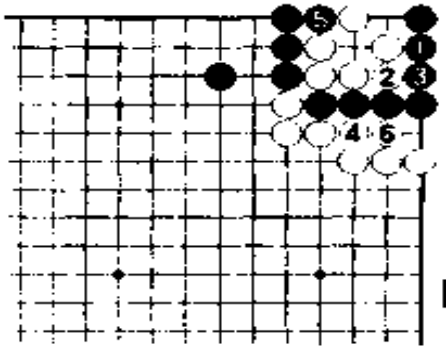
对白1提劫，黑有2位的劫材。白5想到底是看错了棋，还是寻求投降的台阶？黑6跨一子，白5不成其为劫材，然后黑8提掉白九子，白缴械。



（黑先）原图

扑

为了粉碎白的有眼杀瞎，黑须使用非常手段。原图是《玄玄棋经》的“五将争锋势”。

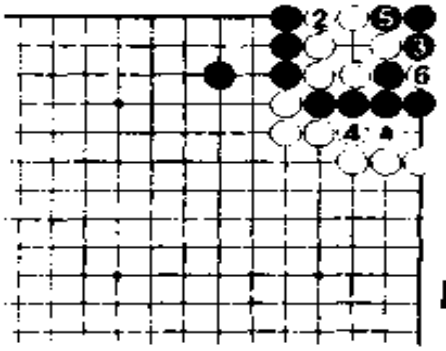


1图

1图（有眼杀瞎）

黑1虽可渡回，但白2先手团后，白4、6简单紧气，黑原来的5气顿时化为乌有。

黑1如走5位，则白2位做活。黑要想制造手段，则必须抢占2位要点。

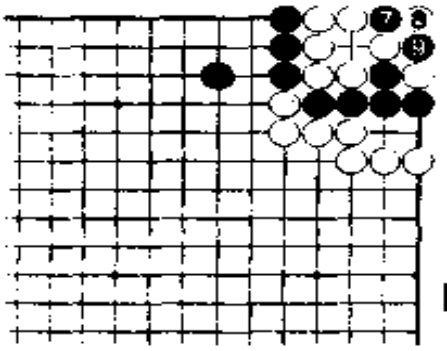


2图

2图（黑5，手筋）

黑1挤，逼白2应，于是黑3连回，黑象是毫无意义。黑5如6位粘，则白a紧外气，很明显成有眼杀瞎。

可是，黑有在5位扑，多送一子的非常手段。白6提后……

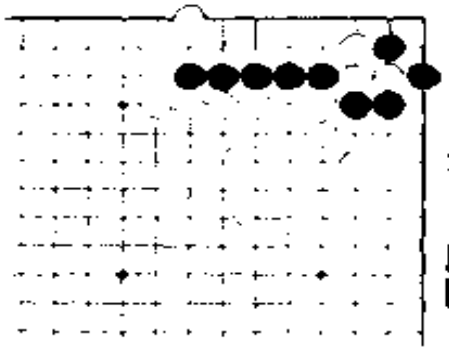


3图

3图（再扑）

黑7再扑，白8时，黑9提，成劫。这虽是两手劫，但总比无条件死要好得多。

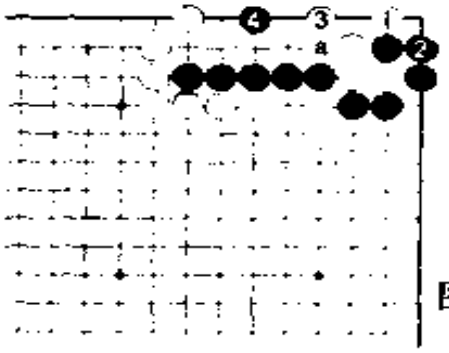
若忘了先应以黑7扑，而直接在9位提的话，则白在7位确保眼形，结果又成有眼杀瞎。说到底7位是此形的急所。



（白先）原图

挖

往往有这样一种情况，本来是死活问题，但在进行途中却转化成了局部对杀的问题。原图是《玄玄棋经》的“玄女磨镜势”。

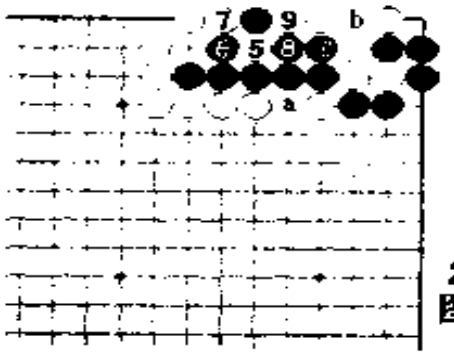


1图

1图（阻渡）

白1简单定形，白3尖是第一手筋。对此，黑如a位打，则白4位跳，黑如提取白三子，白可提回一子保持联络，结果黑大棋只有一眼，必死无疑。

为了不让白取得联络，黑4阻渡是顽强的一手。

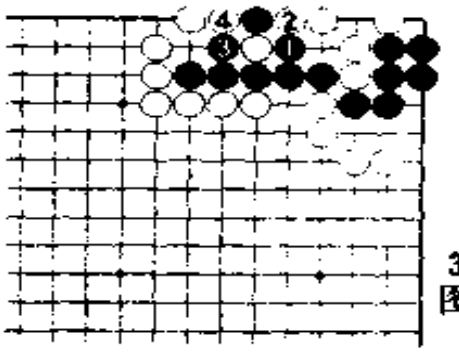


2图

2图（白5，手筋）

续1图，白5挖是诱使黑撞紧气的手筋。黑6、8拔一子时，白9打，黑如粘上，则白a紧外气，黑两边不入子。

因此，黑只有在10位打劫。白提劫后，黑如在b位提三子，则白回提一子，仍然是打劫。

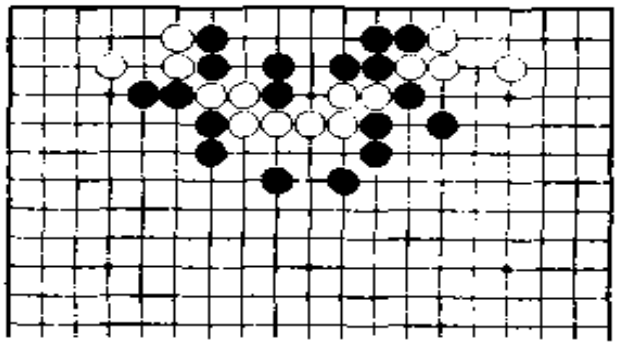


3图

3图（打的方向）

黑如在1位打，则白2也从这个方向打吃。以下黑3、白4进行，仍然是劫。白2如从4位打，则黑2位粘，黑净活。

这是由死活转化为局部对杀的一例。通过利用紧气的手筋，导致打劫。



（白先）原图

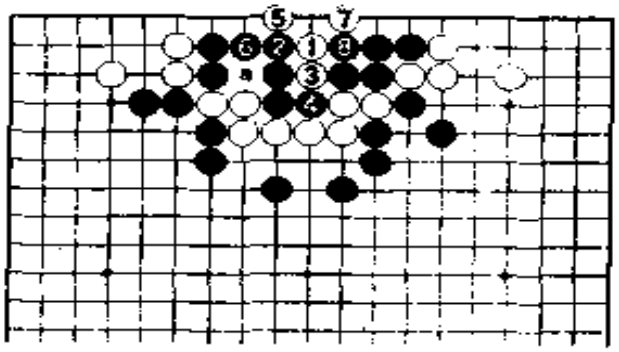
挖

白棋能否救出中间被围的八子？这里有冲击对方的弱点、吃掉其棋子而活的手筋。原图是《玄玄棋经》的“八龙升天势”。

1图（直接点入）

白1直接点入是急所。此手如在3位挖，则黑1位挡。又，白1如a位冲，则黑6、白1、黑2进行，白没有棋。

以后白3冲、5扳是先手，这也是白1点入的效果。但黑6粘后，白正好差一点。

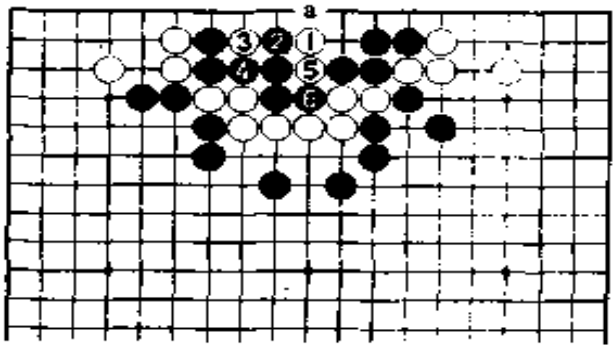


1图

2图（白3，手筋）

白3挖，是瞄着将来打劫的手筋。黑4时，白5冲，黑6只有挡。但此后白棋还须有好手才行。

白3如先于5位冲，再3位挖时，则黑a打吃，黑可活一半。

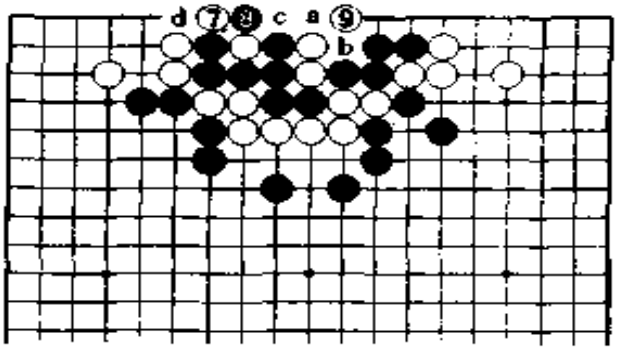


2图

3图（尖）

白7从背后打吃，是不容易发现的好手。这样使黑搔紧气后，白9尖，成劫。白7如a位立下，则黑9位尖顶。又，白7如9位尖，则黑b打，白也不行。

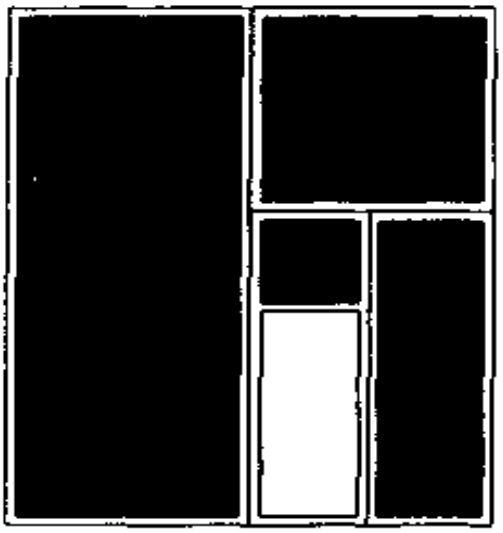
此后，黑a、白c、黑d打劫，是正确的次序。



3图

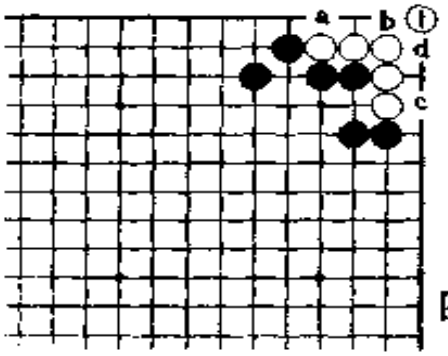
第三部

死活的手筋



确保眼形的手筋

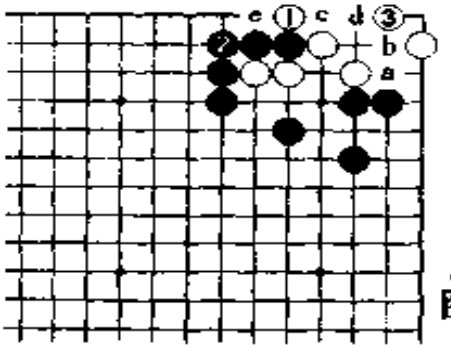
广义的活棋是指“对手不能提掉的棋子”，而狭义的活棋是指“已具有两个以上眼的一块棋，或虽还没有两个以上的眼，但已确保能做出两个以上眼的一块棋。”，（摘自《日本棋院围棋规则》）这是活棋的定义。而活棋的方式，则有必须同时做出两个眼，必须先手做出一眼以及再做一眼等诸种不同的情况，但就做眼的手筋而言，其中大多是共通的。这里首先说明基本的手筋。



1图

1图（一分为二）

要把被包围的白棋地域划分为两部分，从而确保两个眼形，白1是典型的确保眼位的手法，此棋如在a位扩大地域，则黑b点入破眼，接下来白如在c位继续扩大地域，则黑d扳，成“盘角曲四”，白死。

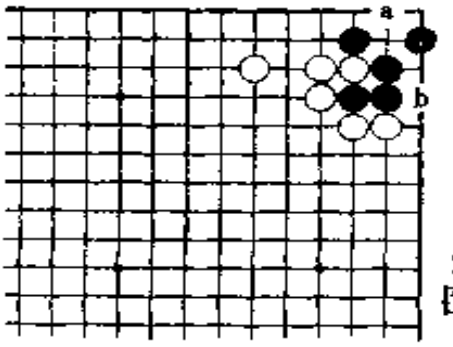


2图

2图（一二）

在中央要做成一眼，需花7手棋，在边上需花5手棋，而在角上只需花3手棋就可做成一眼。若把对方不入子的情况考虑在内，角上有时只需花两手就能做出眼来。角上做眼的急所是“一二”路。

白3下在“一二”路确保角上和边上各一眼。白1如直接下在3位，则黑a、白b、黑c、白d、黑e，成劫。

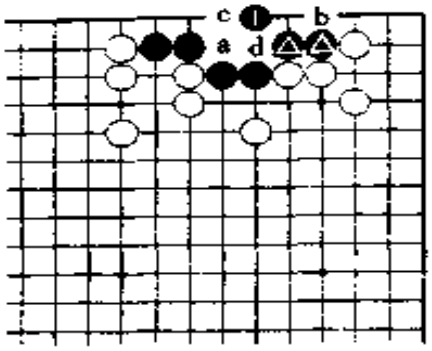


3图

3图（两点）

对于角上的死活，当然应首先考虑走“一二”路的急所，但其方向很重要。

比如，黑如走1位的“一二”路，白a时，则黑b做活。但黑1如误下在a位的“一二”路，则白1位点入破眼，黑无法做活。

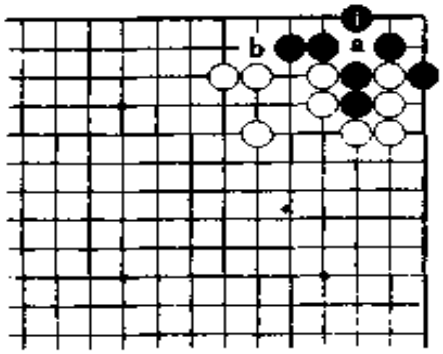


4图

4图（虎）

在边上做活时，一线的虎是基本的手筋。如图黑1虎，即成活形。此后，白如a位点入破眼，则黑b位立；白如b位扳，则黑a粘即活。黑1如先走b位，则白1位点入破眼，黑失败。

另外，黑1如从c位方面虎，则白d断，因黑㊃二子气紧，黑陷入苦境。由此可知，补活时一定要进行正确的选择。

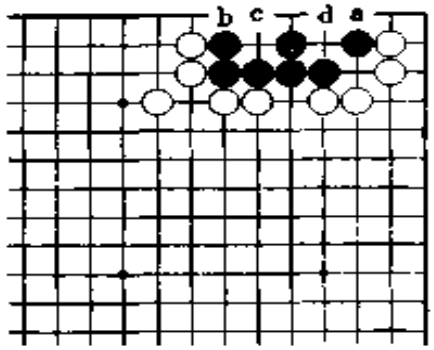


5图

5图（变型）

这是划分眼位手法的一个变型。黑1做眼，白a提黑二子时，黑可提回白一子，这样黑就确保了角和边各有一眼。黑1如平凡地在a位粘上，则白b挡，黑无论如何也不行。

用不着过多计算，关键在于是否注意到了。可以说常常盲点就是手筋。

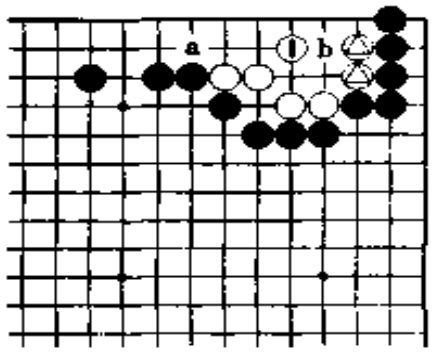


6图

6图（横虎）

黑1从中间着手划分二个眼形，此着如在a位扩大地域，则白b、黑c、白1点入破眼，黑死。如果把4图黑1称作“纵虎”，那么本图黑1或许可称作“横虎”吧。

对黑1，白如c位点入，则黑b、白d、黑a以下成双活。

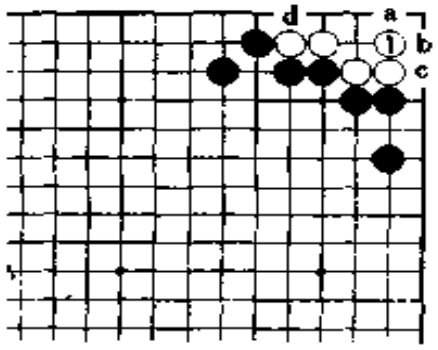


7图

7图（虎）

白1在二线虎，有划分中间与边上眼位的作用，同时还补强了白㊃二子气紧的弱点。白1如a位扳，则黑在1位点入是急所。

白1如b位补，则黑1位靠，正好击中白气紧的弱点。

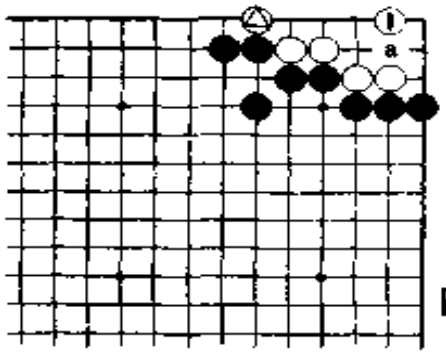


8图

8图（二二）

“二二”也是角上的一个急所。本图白1相当于6图所出现的横虎，作用在于划分了角和边的眼形。

白1如走a位，则黑b、白c、黑d，被黑抓住了气紧的弱点，白死，故白1也具有防止被愉紧气的作用。

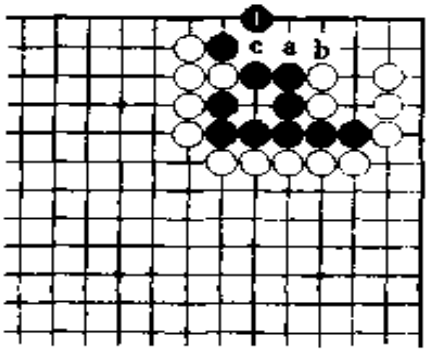


9图

9图（利用板）

有白△的板，则白左侧气紧的弱点得以缓和，但右侧因有黑△的硬腿，又强调了白右侧的气紧。为取得左右两侧的平衡，白1跳是此际的正形。

白1如象8图那样下在a位，则黑1位靠，利用黑△的硬腿做成打劫。手

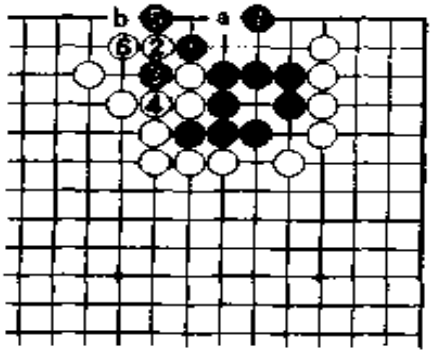


10图

10图（单独的眼形）

如果只需再做一眼即可活棋时，而其场所又在边上，那么“反虎”是主要的做眼手筋。黑1时，白如a位板，则黑b位断。

黑1如随手在b位扳，则白c断吃一子，黑在角上没有做眼的余地。黑1与黑△三子紧密关联，且富有弹力。

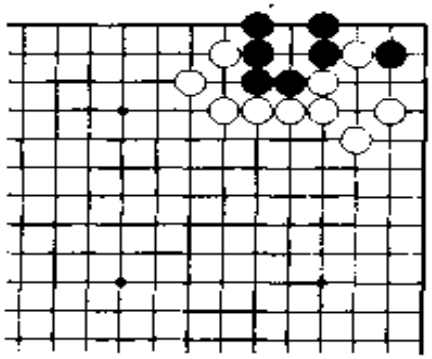


11图

11图（跳于一线）

黑1扳不错，但若不知以后黑3、5先手打再黑7做眼的手筋，则不能无条件做活。黑3如a位虎，则白5位立下；黑7如a位虎，则白b打，总之，被白从背后攻击的话，前者是死，后者是劫。

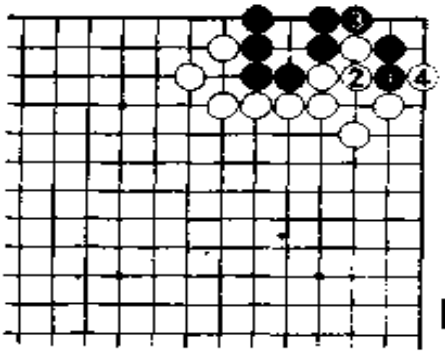
要使黑5的打发挥作用，则黑7跳于一线是最佳的一手。



（黑先）原图

抱打

黑在角上再做一眼即可活棋，看起来简单，实则必须经过一番苦心思索。

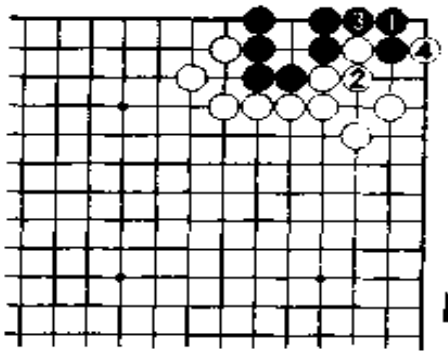


1图

1图（渡过）

黑1顶，则白2粘、4扳，黑不行。黑1如单于3位渡过，则白2位粘，黑仍不行。

单纯取得联络，做不出眼来，但如果不取得联络，则又不能治棋。关键要使上边与角上的眼形有机地结合起来。



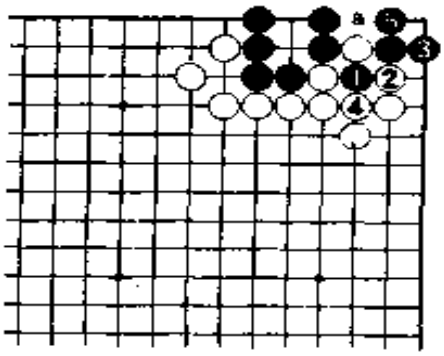
2图

2图（急于做眼）

黑1立下，也能取得联络，而且角上也象有了眼形。但被白2粘、4靠后，黑仍回天无术。

黑1如4位立下，则白2位粘，黑3位渡时，白1位扑，到此为止。

看来黑只有在2位抱打一手才行。

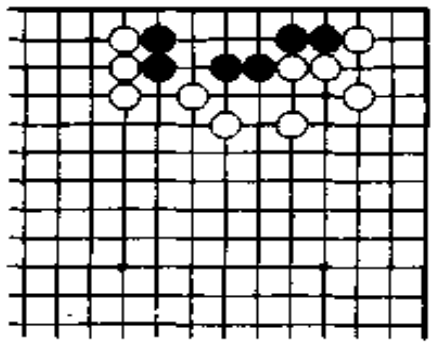


3图

3图（黑3、5，手筋）

黑1抱打，但白2打时，黑如随手在a位提，则白3位扳，黑死。黑1抱打，确保了左右联络后，黑3扩大地域才是要领。

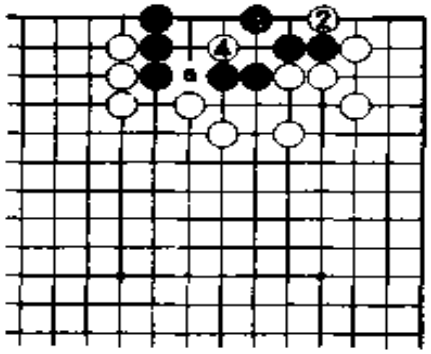
白4提时，黑5立下，沉着。此着如随手在a位打吃，则白5位扑成劫。



（黑先）原图

虎

黑是横虎好，还是纵虎好？必须注意气紧的问题。原图载于《棋经众妙》。

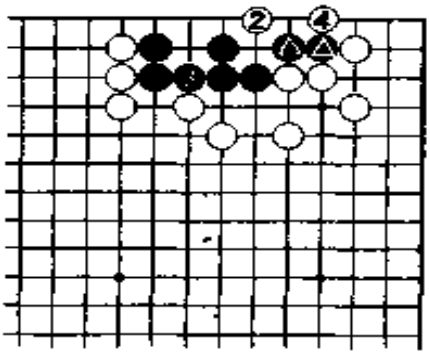


1图

1图（扩大地域）

黑1扩大地域，则白有在2位扳，黑3时白4点于急所的好次序，如此黑不活。黑1如走a位，白2位扳，黑仍不活。又，黑1如走2位，则白3位点，黑还是一死。总之，因为此形过于狭窄，黑用扩大地域的方法做活是不可能的。

黑既要防止被白撞紧气，又要划分出两个眼形。

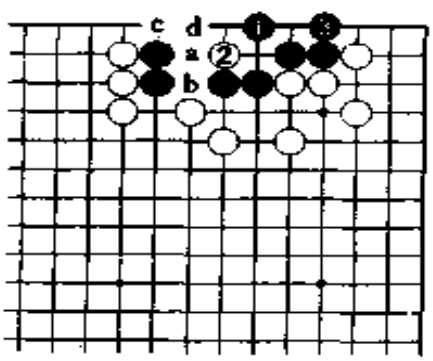


2图

2图（气紧）

对黑1横虎，白2点是急所。黑如3位粘，则白4连回一子，由于黑㊀二子气紧，黑无法阻渡。黑1没有补掉气紧的弱点。

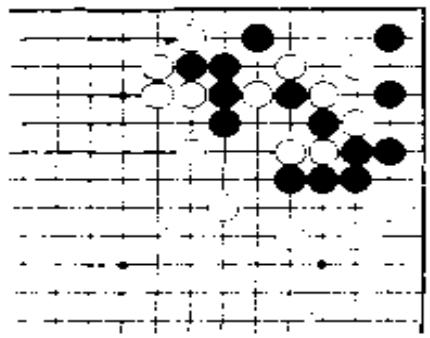
此外，白2如3位冲，则黑2位做眼，黑可以活一半。



3图

3图（黑1，手筋）

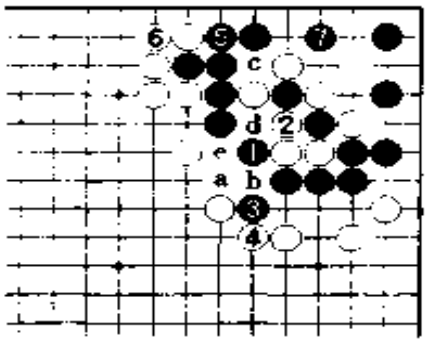
黑必须虎在本图1位，白2如3位扳，则黑2位团眼，这样黑明显活了，因此，白要有所作为，只有在2位点，但黑3确保一眼后，白怎样也无法救出白2一子来。此后，白如a位争取渡回，则黑b、白c、黑d扑，白接不归。



（黑先）原图

假眼活

这是假眼活的特殊形。又称“两头活”。原图载于《棋经众妙》。

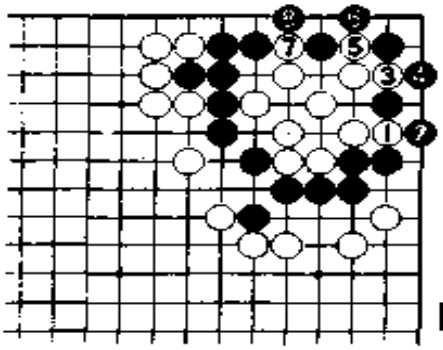


1图

1图（首先取得联络）

黑1、3争取左右联络，是首要问题。接下来黑5挤是重要的一手，此着如不走，反过来被白a、黑b、白5、黑c、白d、黑e定形后，在最后阶段黑将遇到大障碍。

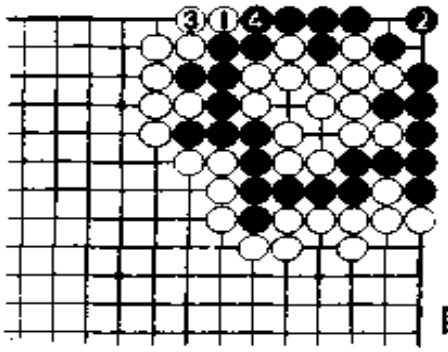
继续以黑7完成联络。



2图

2图（圆环）

白1以下一系列冲后，黑已没有象样的眼形。被黑包围在中间的白棋已活定，而黑又没有逃出的希望，黑象是死定了。但由于黑形成了圆环式的联络，此时的假眼也具有与真眼一样的作用，故黑仍可以做活。

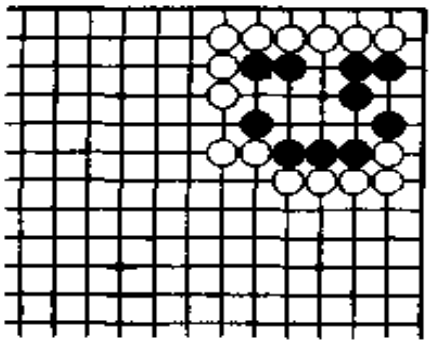


3图

3图（黑2，眼形）

这是把2图剩下的外气全部紧了的形。白1时，黑2在角上划分出两眼，虽是假眼，但同样具有两只真眼的作用。日本棋院围棋规则中专设一项，确认这是活形。

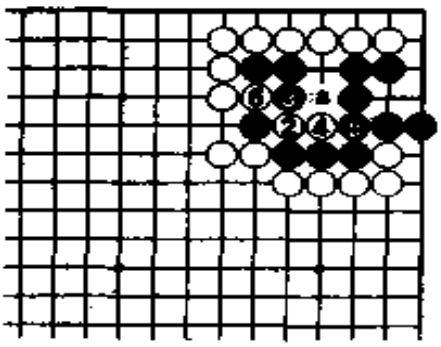
此外，白1扳时，黑如脱先，则白2位点入，黑死。若只有一只假眼，无论如何也不能活。



（黑先）原图

团

在右边黑只能后手做一眼，因此，必须在中间先手做一眼。黑缓解气紧的急所何在？

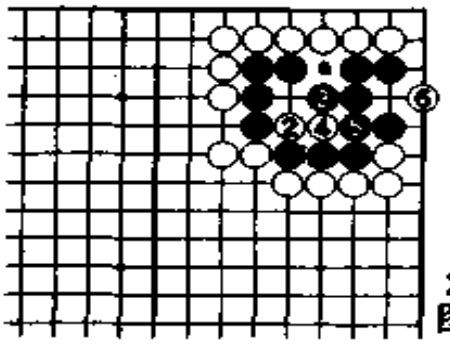


1图

1图（断入）

黑1立下，先确保边上一眼，然后观白动静。白2断入，是抓住黑气紧弱点的急所。以后，黑3打，白4长，黑5粘时，白6挤眼；黑3如4位打，则白a反打，黑死。

另外，黑3如6位粘，则白在a位尖顶，倒扑与连回为见合。

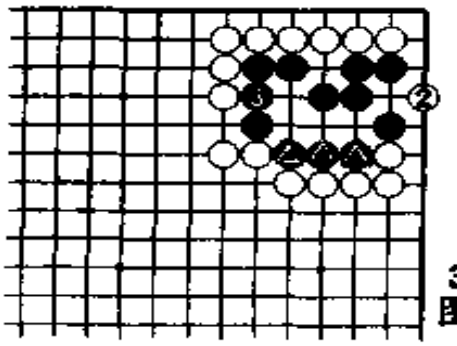


2图

2图（补强中间）

黑必须在中间先手做出一眼，但黑如在1位扩大地域，白2断入，黑仍将陷入绝境。

黑1如走a位，则白4位点入；黑1如走2位，则白1位冲。又，黑1如走4位，则白仍于1位冲，紧接着白有在3位破眼的手段。

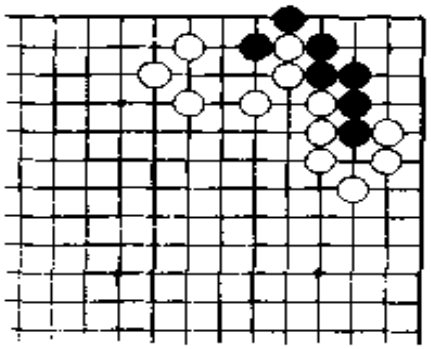


3图

3图（黑1，手筋）

黑1团看是松缓之着，但实是急所。白2点时，黑3粘，成曲四活形。白2如3位冲，黑可置之不理，径直在边上确保一眼即可。

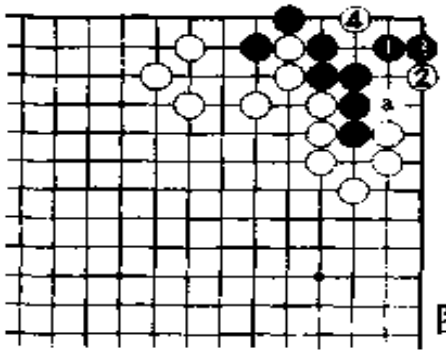
黑1起到了缓解黑㊀三子气紧的作用，是所谓“三子正中”的急所。



（黑先）原图

飞

无论是怎样怪异的形，只要是有实效的手筋，就一定会体现出棋的美来。原图是《玄玄棋经》的“七贤势”。

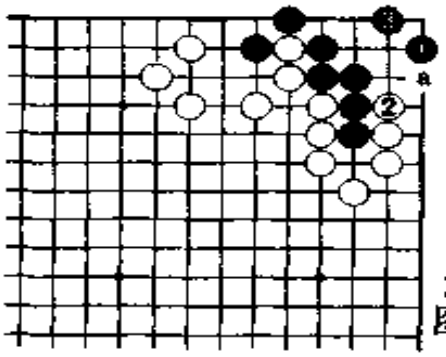


1图

1图（二二）

黑如在a位扩大地域，则白1位点入，黑不活。因此，黑1下在“二二”是应首先考虑的地方。但这样一来，白又有在2位小飞伸腿的轻灵手法，黑3、白4后，无论如何黑也不能活。

白2如a位长，则黑4位做活。

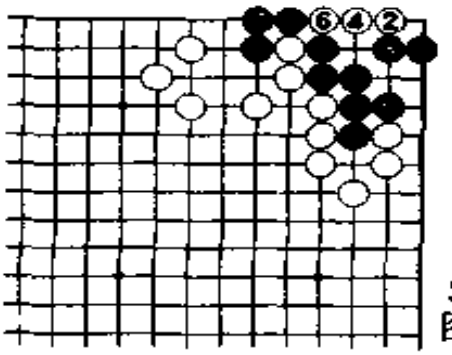


2图

2图（黑1，手筋）

黑1下在“一二”是飞跃的着想。白2时，黑3再下在另一方“一二”的急所处，至此，黑确保了足够的眼位。白2于a位靠的话，则黑毫不犹豫地下3位。

若是实战，大致成如图至黑3的进行，但若作为死活问题来研究，则白2还不能说是最强的手段。

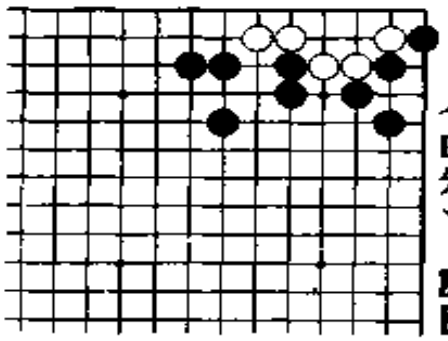


3图

3图（最强手段）

白2侵入急所是最强的一手。但黑3、5做成一眼后，对白6断吃，黑有在7位粘的余地，因此，黑仍可以活。

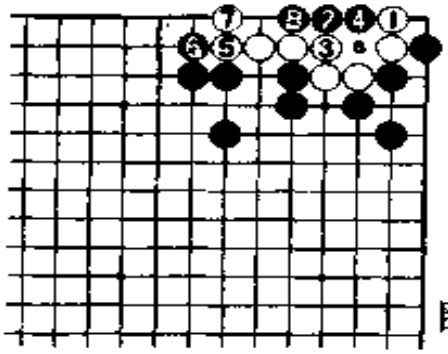
作为死活问题，这个次序是正解。但若在实战中，白2就是白白送死的大恶手。



（白先）原图

尖

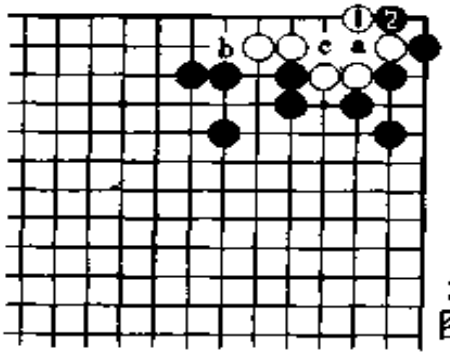
白怎样防止被断吃一子呢？略一看，起码有五种补法，但能取得无条件活棋的方法只有一种。



1图

1图（立下）

白1立下，虽是最大限度扩大地域的手筋，但被黑2在急所一击，白顿时无法收拾。白3以下，即使拼命扩大地域，也无法保证有足够的眼位。因为将来白必须在a位粘一手，这样必死无疑。白1如a位祜，则黑2位点入，白仍不活。

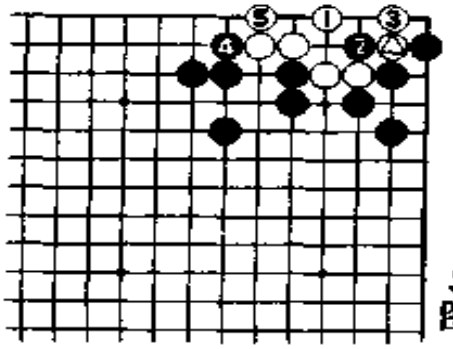


2图

2图（虎）

白1虎是具有弹力的形，但黑也有利用角的特殊性在2位扑劫的强手。对此，白如a位粘，则黑b位挡，白死，故白只有与黑打劫。黑2如先于b位挡，与白c交换后再于2位扑，则成两手劫，黑无趣。

白1如c位粘，则黑1位点入，白死。

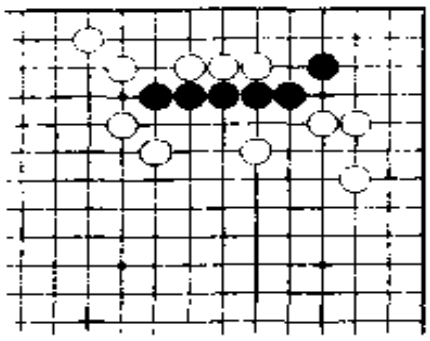


3图

3图（白1，手筋）

白1虎既确保了上边一眼，又保护了白△一子，是唯一能做活的手筋。黑2打时，白3立下能够成立，这就是白1之所以是手筋的理由。

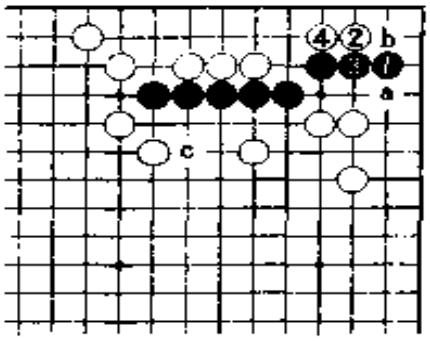
白1也正好处于划分左右各一眼的中心点。



（先黑）原图

尖

这是一个值得咀嚼的难题。要求黑棋能在角上先手做一眼。原图载于《发阳论》。

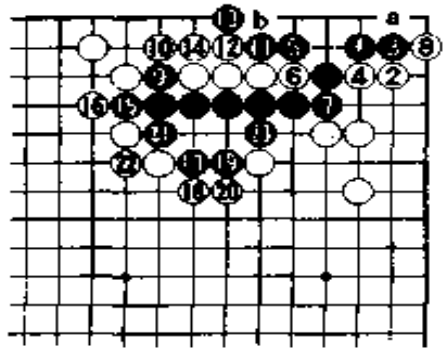


1图

1图（偏离急所）

黑1跳，则白2点。黑1如4位立下，则白1位小飞。又，黑1如3位并，则白a尖，总之这样黑在角上只能后手做成一眼。黑1如a位飞，则白b，黑2以下能活一半，但这不能说是最好的结果。

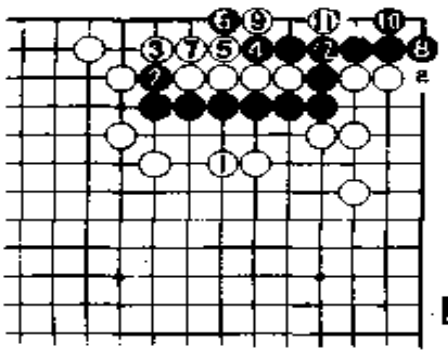
黑在中间c靠，是后手一眼。为了全体生还，黑必须在角上先手做成一眼。



2图

2图（黑1，手筋）

黑1尖，见似没有效力，实则是此际的急所。白2如走5位或17位，则黑2位虎是活形，因此，白2、4是最强手段。白8扳时，黑9以下至13先手做成一眼，到黑23为止，在中间又做成一眼，黑活定。此后，白如a位扳，则黑b粘；白如b位扑，则黑a立下。

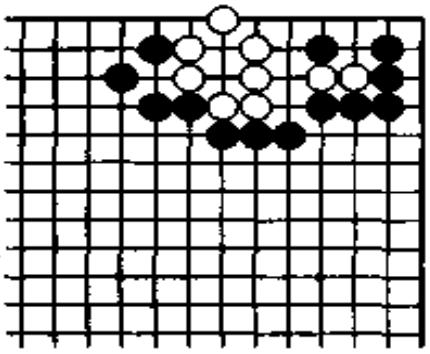


3图

3图（黑10，手筋）

2图白8如在本图1位防止黑在中间做眼，黑2以下至6先手利后，再黑8立下，白如9位扑，黑10做眼，利用黑6的扳，可以做活。白9如10位点入破眼，则黑9位粘，经白11、黑12，成双活。

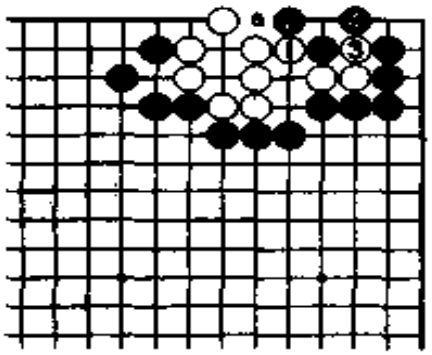
白1如4位挡，则黑a先手扳，角上仍是先手一眼。



（白先）原图

尖

要避免打劫，怎样做成一眼？直接行动一定不利，要好好动动脑筋才会成功。

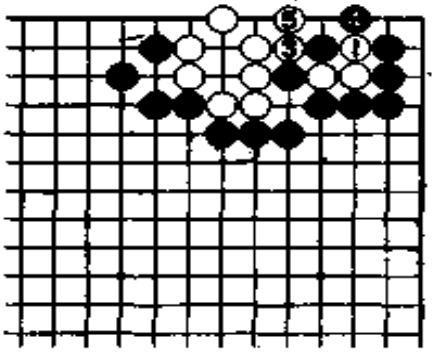


1图

1图（劫）

白1顶，则黑明显有在2位扳做劫的手段。白3时，黑4反打，成劫。因白三子被叫吃，故白a打的接不归不成立。

白1如2位尖，则黑1位挤眼，这样连劫也没有，白净死。直接行动不能成功。

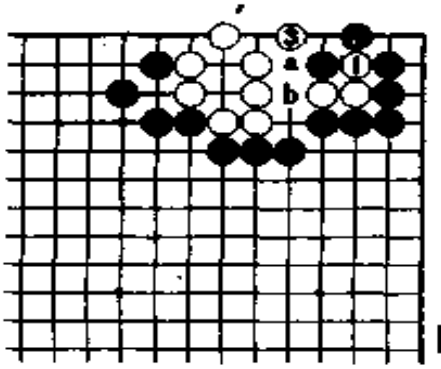


2图

2图（白1，手筋）

白1先冲，试黑应手，是巧妙的准备工作。黑如2位打，则白3反打，弃掉白三子数活本队。

通过白1、黑2的交换，即消除了白3时黑5位做劫的手段，应该说妙在正确的次序。

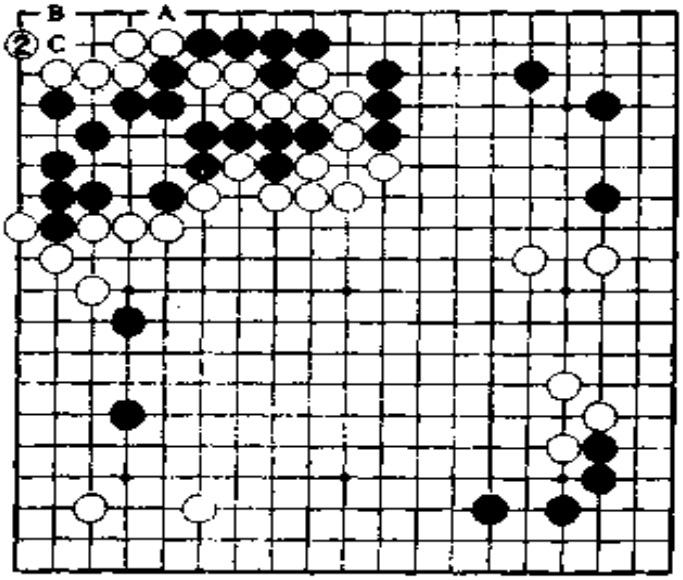


3图

3图（在一线应）

白1时，黑2如在一线打，则白3尖，仍无视白三子的存亡。对黑a挤眼，由于已有白1、黑2的交换，故白b粘成立，黑接不归。

黑2如3位尖，虽也是有力的抵抗手段，但此时白2位立下，黑不成功。



【参考谱1】

第17期王座战　白　大竹英雄

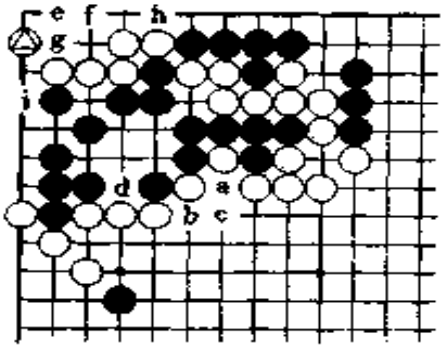
第1局　黑　藤泽秀行

尖

尽管随便怎样走也能做活，但最好的活法只有一种。是活大一点好，还是虽活得小一点、但对外面黑棋有影响为好？

【参考谱1】

黑1补时，白2尖是最好的活法。此后，黑在a位扳时，白在b位虎，白角上成四目地。白棋如在c位补活，能成6目地，但白2尖留有攻击外面黑棋的余味。

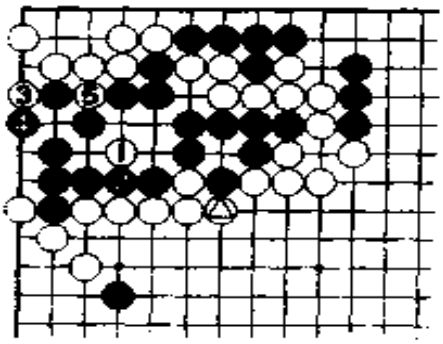


参考图1

参考图1（角上没有味道）

参考谱后，经黑a、白b的交换，将来白走c位时，黑在d位补，消除来自白△的威胁。

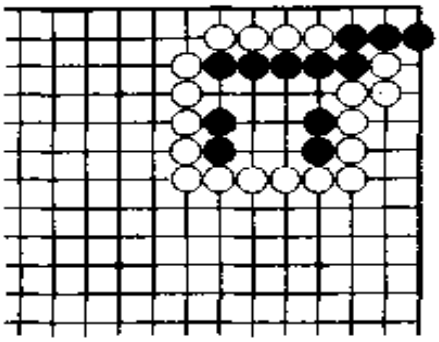
对角上白棋，黑即使在c位点，经白f、黑g、白h时，黑i立下也不是先手。黑i既不是先手，则留有白在i位打劫的余味。



参考图2

参考图2（瞄着打劫）

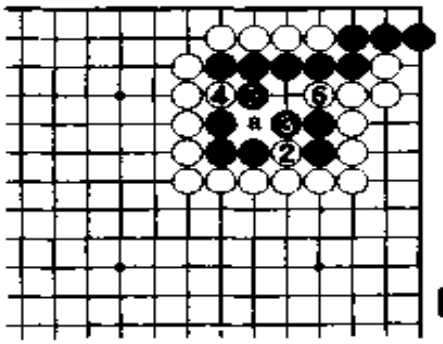
白在△位封锁了黑向中腹逃出的出路之后，再1位点，继而白3、5挑起劫争是白的权利。虽说这个劫黑的负担更大，若白棋在△位封黑出路之前就动手打劫，则黑走△位是本身劫，白不利。



（黑先）腹图

冲

有时仅仅为做成一眼，也必须苦战恶斗一番。这里次序相当重要。

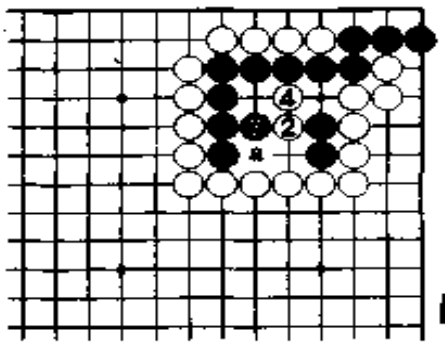


1图

1图（依次冲）

此形，可下的着点不多。黑1时，白2、4、6依次冲，黑死。黑1如走2位，其结果完全相同。

此外，黑1如走3位或a位，白从头依次冲来，黑仍死。黑1走5位也情形相同。看来黑第一手只有走4位或6位这两点。

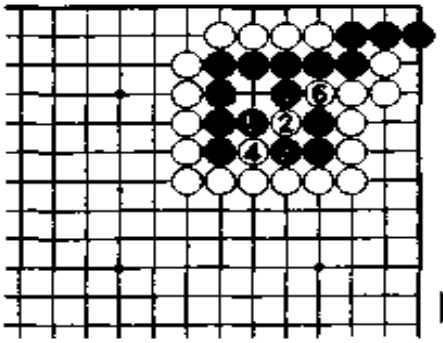


2图

2图（最强的抵抗）

黑1时，白2靠是最强的抵抗，黑3时，白4冲即可。黑3如走4位，则白3位顶。

白2如依次冲的话，无论从哪里冲，则黑均挡，白无法吃黑。另外，白2如在3位靠，则黑a冲，白无法连回。

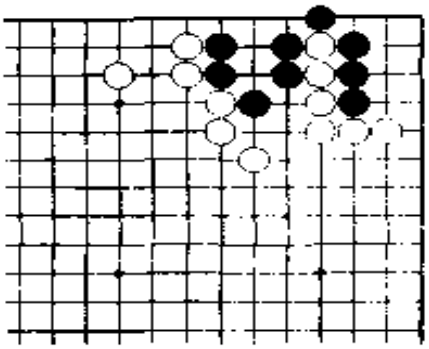


3图

3图（黑3，手筋）

对白2靠，黑3冲是手筋。白如从4位打，则黑5断打，白6只有拔三子，黑7做活。白4如从6位打，则黑7位断，结果相同。

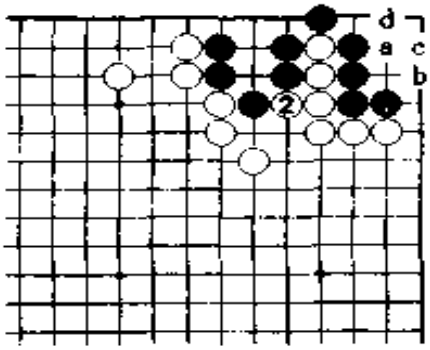
黑3是弃子活棋的手筋。



（黑先）原图

跳

黑在边上与角上各有做成一眼的余地，但好象无论那一方都是后手一眼。因此，黑若不能在其中一方先手做一眼，则这块黑棋煞不到天明。原图载《棋经众妙》。

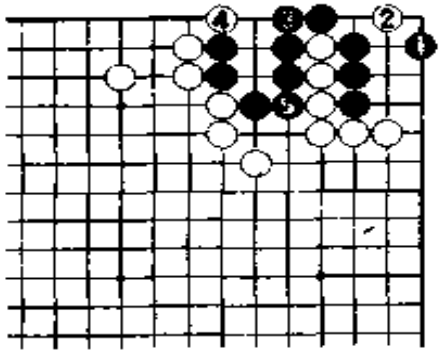


1图

1图（角上的板六形）

黑1挡，则白2破掉边上黑眼形，此后，黑在角上无论如何也做不出两只眼来，此形被称为“角上板六”，是容易使人产生错觉的形。黑如走a位，则白b点入；黑如走c位，则白d点入，可以简单证明黑不行。

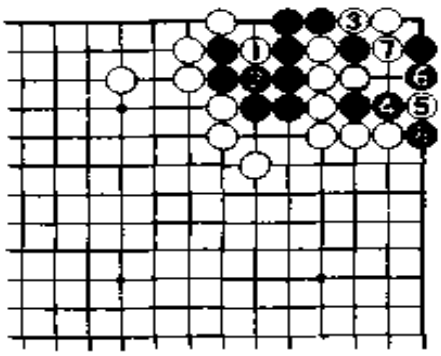
黑1如走2位，则白c大飞伸腿即可。



2图

2图（黑1、5，手筋）

黑1跳是“一二”的急所。对此，白如在边上破眼，则黑在2位可以做活，故白2点入必然。黑3粘是兼顾左右眼形的好手，有此一手，白4位板来破边上眼形，黑5粘即可。又，白4如在5位破眼，则黑4位立下，黑边上一眼已牢不可破。

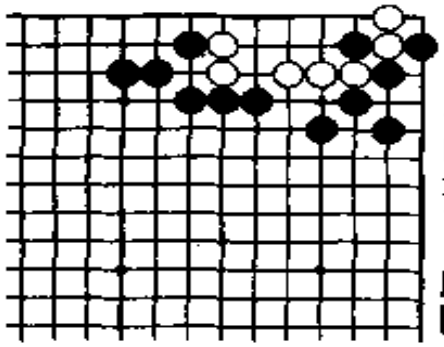


3图

3图（黑4，手筋）

续2图，白1打，则黑2粘，白接不归，这是显而易见的，现在的问题是黑角上是否有眼。对白3断，黑4是扩大眼位的手筋，诱使白7冲。结局是黑8拔一子后，黑提白三子成一眼，明显活定。本图白3断不是打吃，可以看出2图黑3是有效的一手。

白3如走4位，则黑3位粘即可。

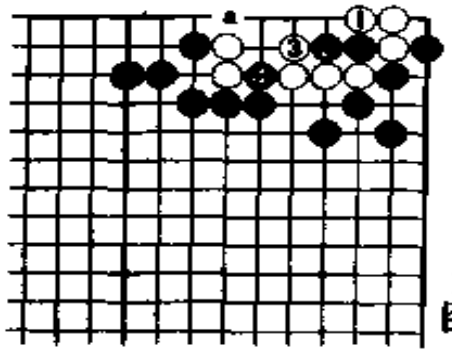


（白先）

原图

跳

白必须吃住黑一子，但由于吃法不同，将出现生死之别。原图载于《棋经众妙》。

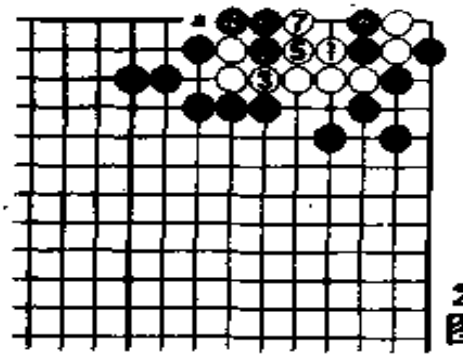


1图

1图（从下抱吃）

首先考虑使用味道不好的吃法其结果如何。白1从下抱吃，则黑2长出是先手，这样白棋失去弹力是不言自明的。黑2无论是在4位冲或a位扳，白均不活。

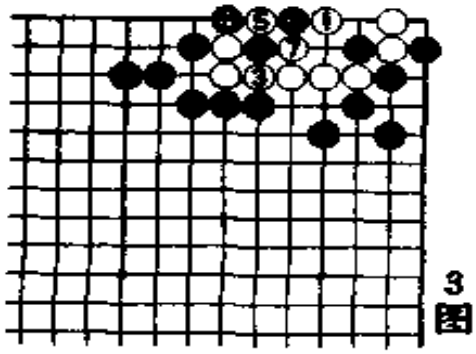
对于白来说，不仅仅是吃住黑一子做成一眼的问题，若不顾及另一只眼的存亡，白无论如何也不能活。



2图

2图（从上抱吃）

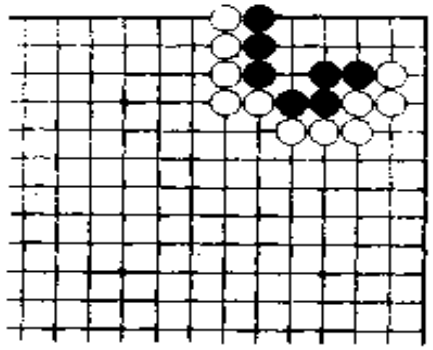
白1抱吃，是最普通的着手。黑2如3位冲或4位扳，则白2位应，白活。因此，黑2夹、4拐是最强的攻击手段。白5、7连打时，黑如a位粘，则白8位做活，但黑8反击，顿时致白于死命。



3图

3图（白1，手筋）

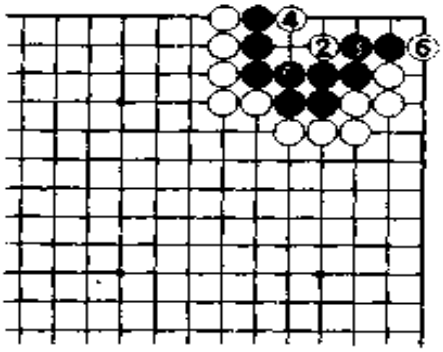
白1跳，既吃住右侧黑一子，又保持了左侧的眼位。黑如2、4破眼，则白3、5应，黑接不归。黑2如4位扳，则白5位挡，黑仍难免接不归。白5是导致黑接不归的第二手筋。



（黑先）原图

跳

是扩大地域好呢，还是直接做眼好？抑或是折其中以先手做一眼为好？

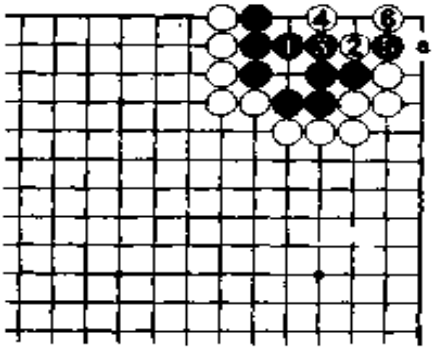


1图

1图（扩大地域）

若要扩大地域，则当以黑1扳。但白2靠入，在黑形尚不完整之前，击中其要害，黑3、5不得已，结果成聚眼杀。

虽说白2之点是急所，但黑1如走2位，被白1位长入，毋庸置疑黑仍不能活。

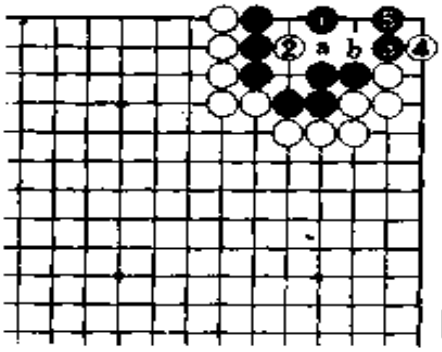


2图

2图（做眼）

黑1做眼，过于退缩。被白2、4连扳用强，黑5断打时，白6可做劫顽抗。

黑1之前，如果已有黑5、白a的交换，则白2时，黑在3位打是先手，这样黑可以活。但正如1图那样，黑不可能有这个先手打，所以黑必须另想办法。



3图

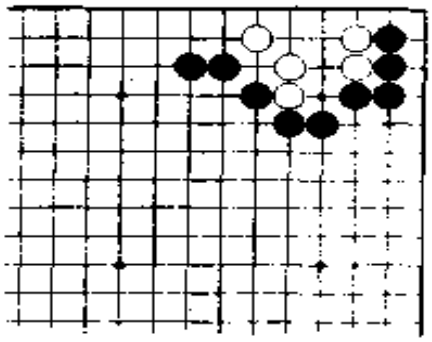
3图（黑1，手筋）

黑1跳下，强迫白2点入，是先手做眼的手筋。有了这一交换，就缓解了白在a位冲击黑气紧的严厉手段，如此，黑3、5从容不迫地扩大地域，可以再做出一眼。

白2如b位扳，则黑a位挡，白仍无法动摇黑的生存。

并

是边上与中间为见合的做眼手筋。这种手筋，大多出现在做眼时有必要兼带补强弱点的场合。原图载于《棋经众妙》。



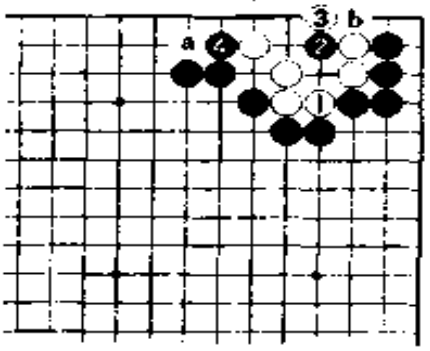
（白先）

原图

1图（扩大地域）

白1扩大地域，则黑2夹是先手，白3补时，黑4挡，到此为止。白1之前，即使有白4、黑a的交换，也是一码事。当然，黑2也不能随手先在4位挡。

白1如b位立下，则黑仍于2位点入即可。

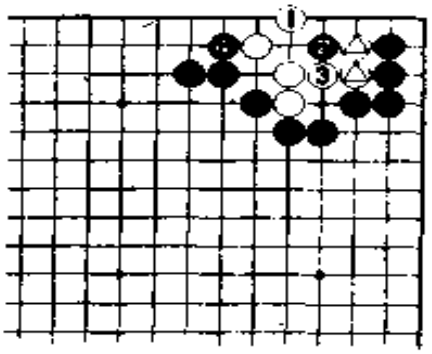


1图

2图（尖）

白1尖于一线，有时也是有力的手法，但就此形而言，却没有补掉白Ⓐ二子气紧的弱点，黑2先手夹，白3时，黑4挡，白无法活。

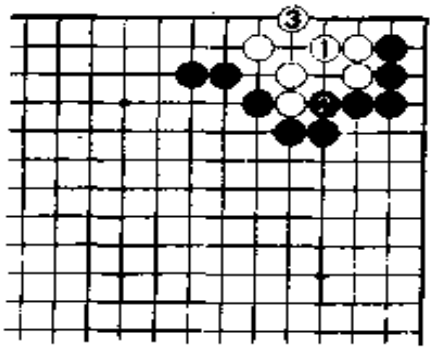
如果意识到黑2是先手夺白眼形弹力的严厉之着，则知道防止黑2夹是当务之急。



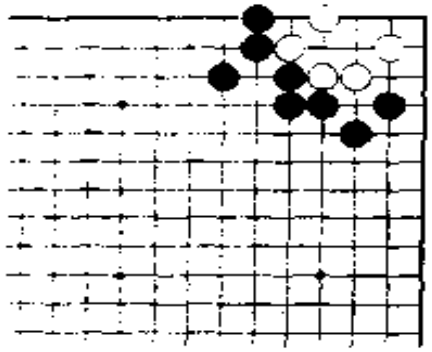
2图

3图（白1，急所）

被对方走到后自己会感到困窘之处，正是自己应首先考虑的着点。因此，白1抢占急所，接下来2位和3位，白必得其一，这样白棋明显活定。此后，黑如走2位，则白3确保一眼，且接下来在左右两侧再做一眼为见合，这是基本的活形。



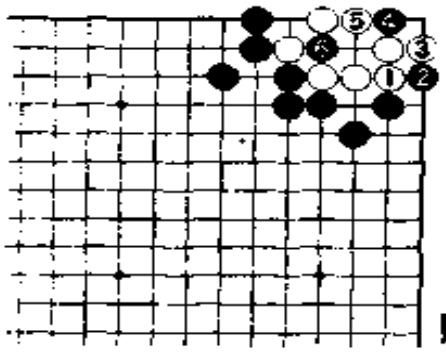
3图



（白先）原图

并

确认使用扩大地域的手法不成立后，下一步就应该考虑使用确保眼形的手筋来做活，这是正确的思考顺序。原图载于《棋经众妙》。

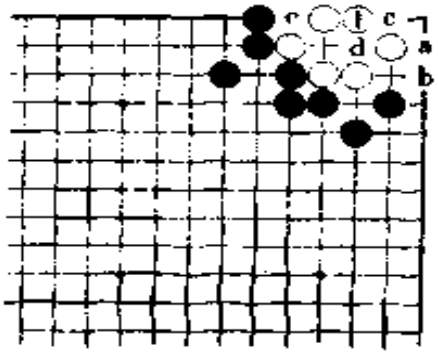


1图

1图（扩大地域）

白1团，如果能活是最便宜的一手。但黑有2扳、4靠、6扑的常用手筋，白活不了。

白1在3位并，黑4位靠、6位扑利用黑㊃硬腿的手筋仍然成立。对白来说，限制黑㊃发挥作用，是当务之急。

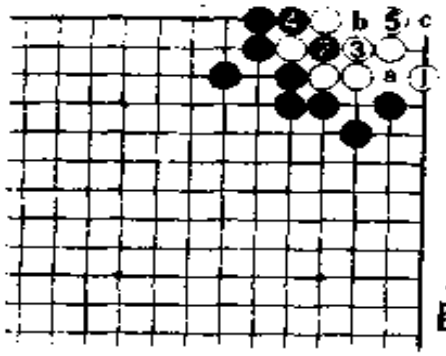


2图

2图（白1，手筋）

白1并，在中间和角上分别做出眼形。乍一见，角上的眼形象是不牢靠，但实则对黑a靠，白b扳打即可。

白1如走c位，则黑a靠，角上眼形顿时消失。又，白1如走d位，则黑c打，白死。

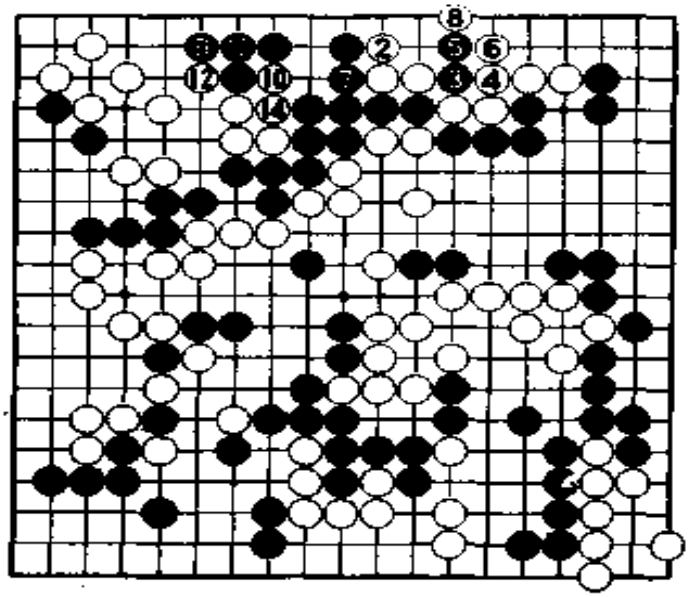


3图

3图（弹力）

白1尖，见似松缓但却富有弹力，黑难以攻击，只能以2、4做劫。

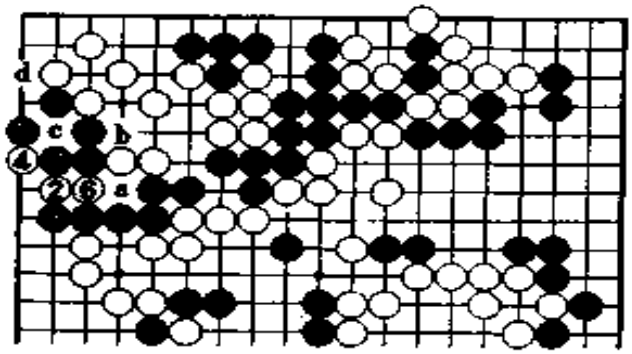
黑2如a位挤，则白6并，成为2图之还原；又，黑2如5位靠入，则白6、黑2、白c，1图的悲剧不会再现。



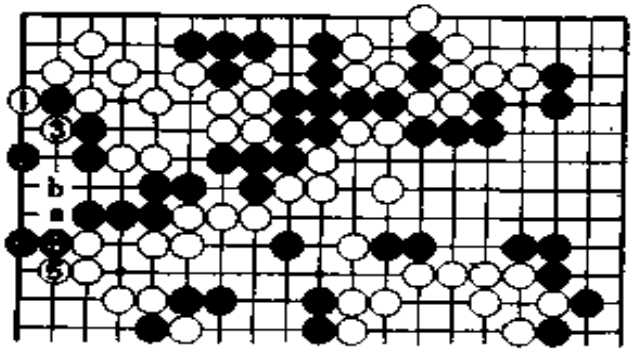
【参考谱2】

第1期名人战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　木谷实



参考图1



参考图2

遮

在生死关头，着子的先后次序是性命攸关的大事。最要紧的是下急所时的先后次序。

【参考谱2】

白下边被吃掉后，只好转而对左上黑棋进行攻击。对此，黑1以下先手在上边确保一眼，以后只需在左边再做出一眼，即可活定。如果活棋成功，则黑胜定。

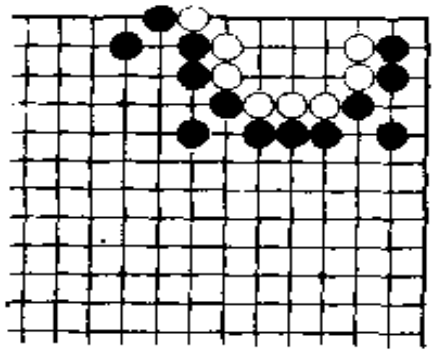
参考图1（次序）

黑1退，白2点时，黑3遮断，对白4、6，黑7打吃，黑次序正确。黑7如a位断，则白b、黑c、白d，黑棋时不活。

白2如4位点，则黑5、白2、黑3进行，结果相同。

参考图2（跳）

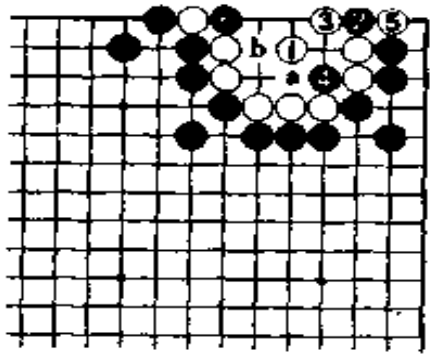
白1从下扳，也是有力的攻击手筋，但黑2跳是绝妙的做眼手法。白3如拔黑一子，则黑4、6即可。白3如a位扳则黑b，白4时，黑3位粘即可。黑2如3位粘，则白b、黑a、白2，成劫。



（白先）原图

立

希望各位明白，在诸多着点中，第一手若不从中间着手，则必败无疑。含有从第一手开始，连续切分眼位的手筋。原图是《玄玄棋经》的“半屏风势”。

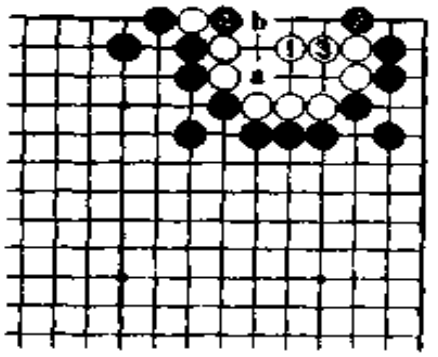


1图

1图（挡）

白1如走a位，则黑b夹；白1如走6位，则黑2位扳，白均死。因此，白1首先补形，黑2扳，以后的应接是问题之所在了。

白3挡是恶手，如此，被黑4断打再6提一子，白无法做出两眼。白3没有补掉自身气紧的弱点。

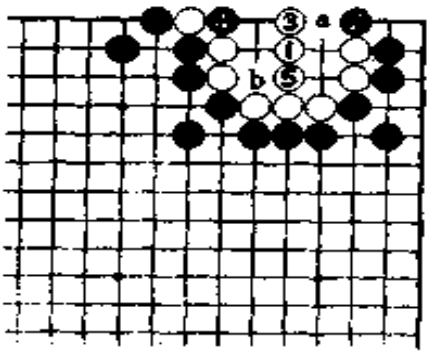


2图

2图（粘）

白3粘，则黑4空拔一子，白无法做活。黑4如点入破眼，无论下在哪里，都将成为帮白消解气紧的恶手。

此外，白3如a位粘，则黑b位点入；白3如4位粘，则黑a位断入，白均无法做活。

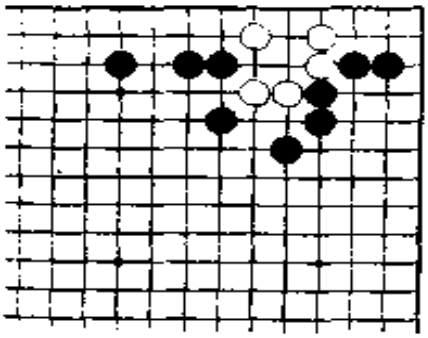


3图

3图（白3、5，手筋）

白3立是不容易发现的好手。对此，黑如4位空拔一子，则白5粘再一次划分左右眼形，无论哪一侧，黑要破眼均接不归，白有效地确保了左右各一眼。

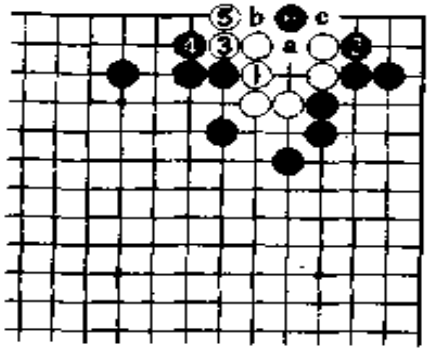
黑4如走a位，则白b位粘活。又，黑如从里面着手破眼，则白全部按普通应，黑无计可施。



（白先）原图

虎

也是从中间着手，形成左右见合的手筋。急所只有一个。原图选自《棋经众妙》。

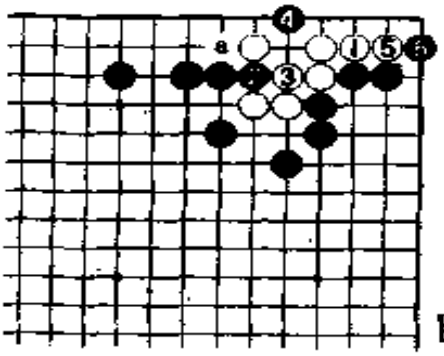


1图

1图（扩大地域）

白1扩大地域，则黑走2位或3位挡，不让白继续扩大地域即可。白3时，黑4挡，此后，白如5位立下，则黑6点入；白5如a位粘，则黑5、白6、黑c进行。

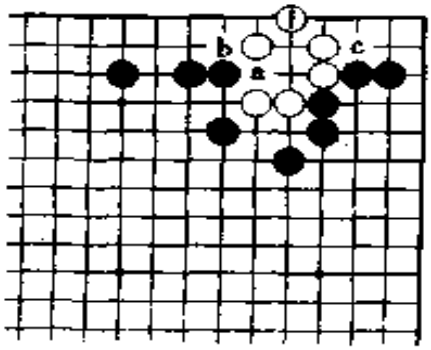
白1虽有确保中间眼形的作用，但却无法确保边上的眼形。



2图

2图（急所）

白1或白a若在边上扩大地域，则黑2、4枪占急所，白棋顿失眼形的弹力。本图黑4正是1图6位，因此，根据“敌之急所即我之急所”的原理，白应当首先考虑占据此点。

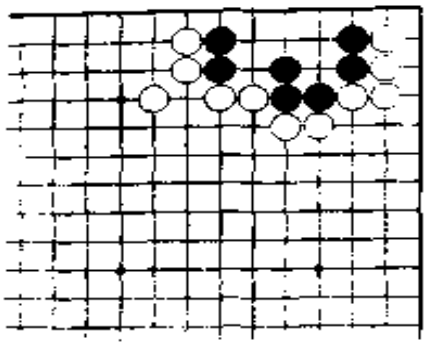


3图

3图（白1，手筋）

白1虎，确保了中间一眼。希望注意，此形白a不是要点。

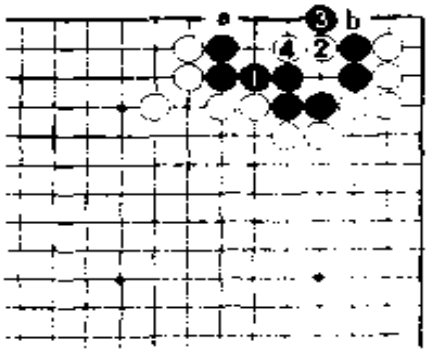
以后，上边眼形是左右见合。比如，黑如b位挡，则白c长；黑如c位挡，则白b长，显而易见，白能保证在上边做出一眼。



（黑先）　原图

做眼活棋

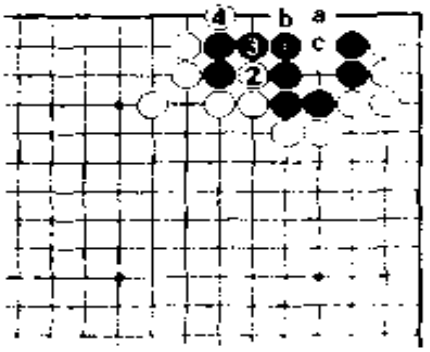
在需要将眼形分开时，不一定就是在中心点着子最好。有时是或靠左或靠右着子才行。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（扩大地域）

黑如在1位扩大地域，则白2夹，盯着渡过和做成聚眼杀，黑顿时失去活力。黑1如走a位或b位，则白1位冲，黑无法阻挡。此形，扩大地域无法做活，只有采用做眼活棋的方法。

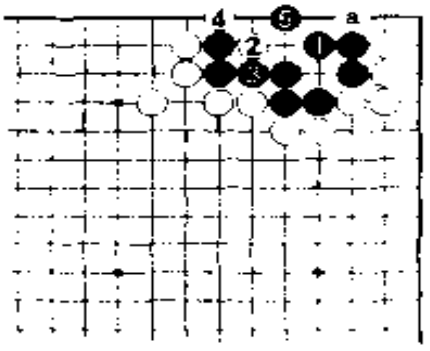


2图

2图（从中间着手）

提起划分二个眼形的急所，则立即会想到黑1的立吧。但此际，被白2、4平凡地缩小地域，黑无法做活。仅就死活而言，白4在a位点入，黑也无法活。

黑1如b位跳，则白c夹，黑仍死。



3图

3图（黑1，急所）

黑应该靠右在1位先做出一眼，对另一只眼的眼形来说，这是最宽的补法。

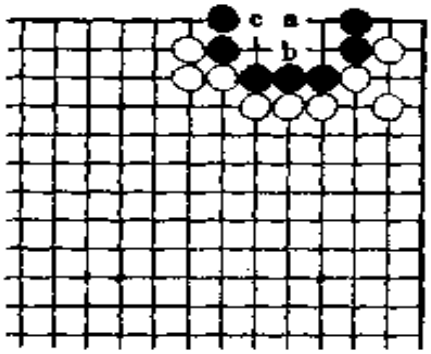
白2靠、4渡虽是最强的攻击手段，但黑5尖，瞄着在a位做眼，黑活定。白2如4位扳，则黑2位退即可。

扩大地域的手筋

活得大当然比活得小便宜，这不仅是一个实地的问题，也是一个活棋方法的问题。有时只有通过扩大地域才可以做活。

这里将介绍扩大地域的方法并收集了如何利用所扩大的地域活棋的手筋，希望明白扩大地域的手法有多种多样。

首先说明利用扩大地域活棋的基本手筋。

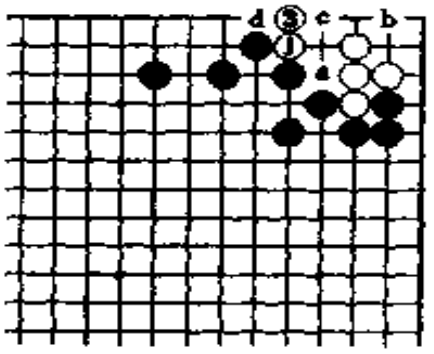


1图

1图（立下）

就利用扩大地域做活而言，可以说必然要被作为典型例子举出的，就是“板六”的活形。黑1立下是做活的唯一手筋。乍一见，似乎还没活定，但白如a位点人，则黑b顶；白如b位点人，则黑a夹，白无法杀死黑棋。

黑1如c位虎，则白b点，黑死；黑1如b位虎，则白1位打，成劫。

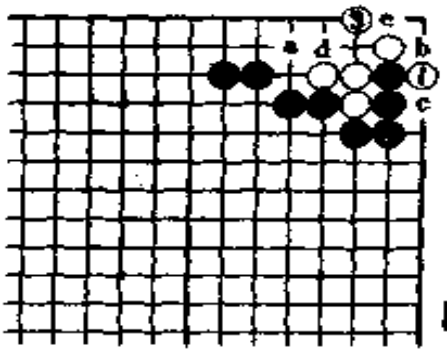


2图

2图（靠、立）

白1靠、3立是1图立下的进一步发展。这是非常简朴的着手，因其形薄，或许有人对如此扩大地域做活会信心不足。

此形，白如果想改用做活棋，则必死无疑。白3如走a位，则黑b、白c、黑d进行，白死。

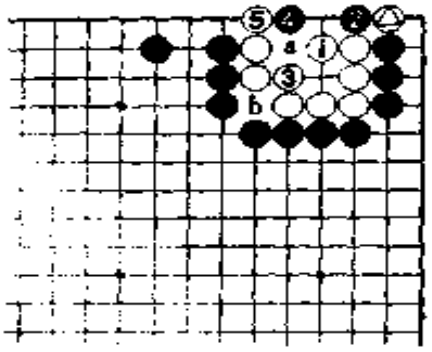


3图

3图（板）

有时也可通过冲击对方的弱点来扩大地域。白1先手板一子，角上白棋顿时出现生机，接下来白3尖确保眼形，白终于无条件活。

白3如a位尖，则黑b、白3、黑c、白d、黑e，成劫。

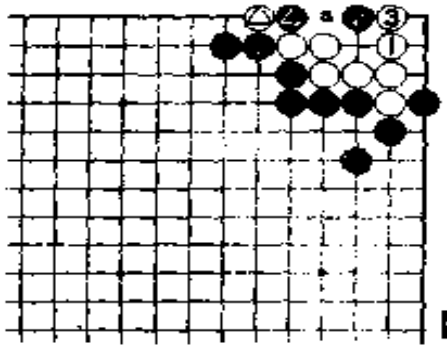


4图

4图（边上的金柜形）

若有白Ⓐ扳时，则白1从扳的一侧曲，可以做活。这是“边上的金柜形”的定式化走法。黑2扑时，白3做眼活定，白Ⓐ扳的作用显而易见。

黑2如3位点入，则白2、黑4、白5、黑a、白b，成双活。当然，双活也是活。

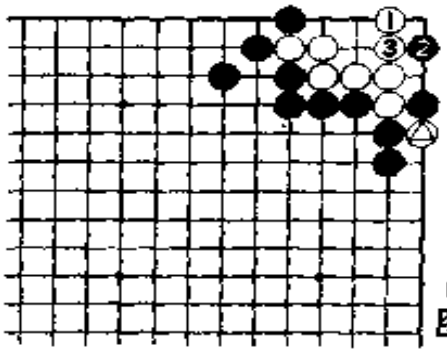


5图

5图（扑）

无论是白Ⓐ扑，还是白Ⓐ先扳后，黑Ⓐ扑，总之，白Ⓐ有扩大地域的作用。

白1曲，诱使黑2点入，然后白3挡下即可。对此，黑不能在a位粘，粘上则白提三子是一眼。

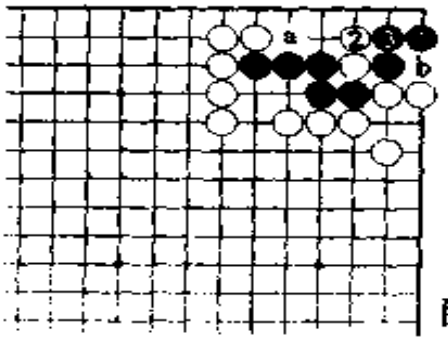


6图

6图（扑）

与5图相比，在另一侧有白Ⓐ的扑。此时，白1跳于“一二”是做活的手筋，诱黑2点后，白3粘，成为与5图原理完全相同的活形。

扳或扑，都有扩大地域之作用，但必须知道以后的利用方法。



7图

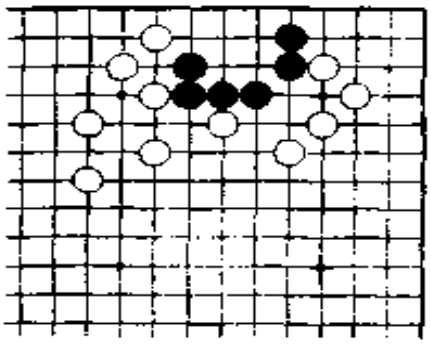
7图（尖）

黑1尖既扩大地域，又防止了白一子透出，是妙手。黑1如2位拔一子，则白1，黑3、白a，黑死。又，黑1如b位挡下，则白2长出成立。

扩大地域的手筋，不少时候必须与其它手筋配合使用才能成功。

嵌

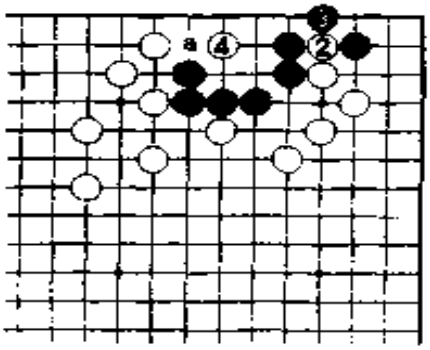
以扳来扩大地域，多数时候有必要先做准备工作。原图载于《发阳论》。



（黑先）　原图

1图（着眼于金柜形）

黑虽有在1位跳入的余地，但白2、4搜根，黑要在角上做出两眼几乎不可能。因此，黑1应考虑在a位挡，白2位挡时，黑可以做成"边上的金柜形"。黑如4位虎，则白2位挡，黑死。

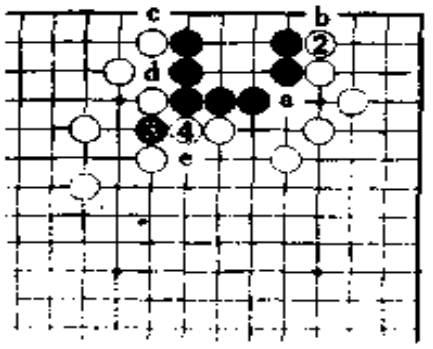


1图

2图（准备工作）

黑1、白2后，因a位没有黑于，故黑b扳即使是先手，也无济于事，况且还不是先手。所以黑只能在c位扳，黑3挖正是其准备工作。

白4断打不得已，此手如在d位粘，则黑c扳出，接下来可在中间成一眼，或向外逃出。

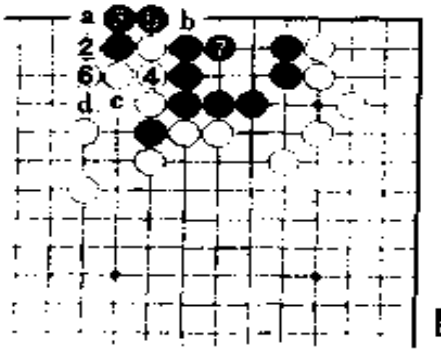


2图

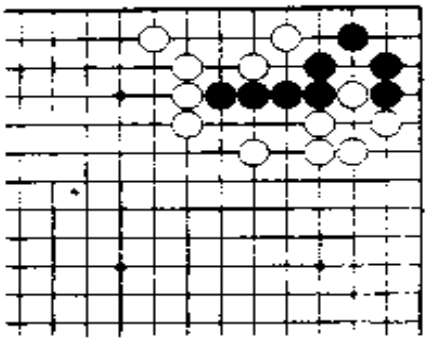
3图（黑1，手筋）

续2图，黑1嵌是关键的手筋。白2时，黑3立下，白如4位粘，则黑5渡过是先手。白2如4位粘，则黑5位渡过仍是先手。又，白4如a位打，则黑b立下是先手。

黑1如急于在4位打，则白1、黑c、白d，黑不活。



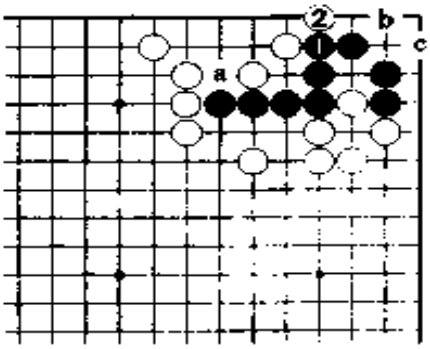
3图



（黑先）原图

嵌

若从中盘战斗来看，当属试应手的手筋。原图是《玄玄棋经》的“蒺叶穿蒋势”。

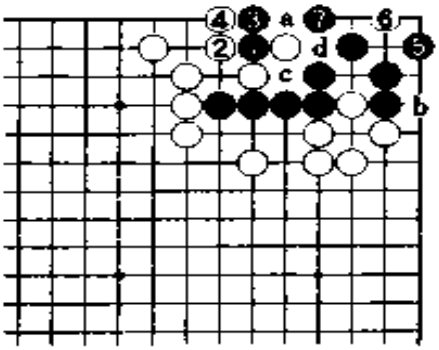


1图

1图（内部构造）

黑1团，若能使白在a位补一手，则黑无论走b位或c位，都是明快的活形。但实际上对黑1，白有在2位扳的手段。黑1如走2位，白有b位点入的手段。黑仅从内部着手无法做活。

首先应试白应手，问题是怎样做出先手味道。

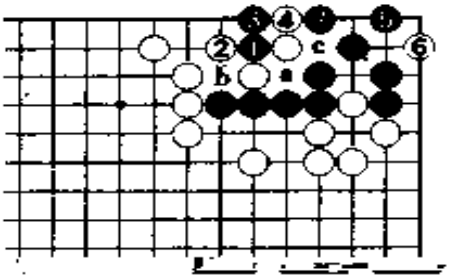


2图

2图（黑1，手筋）

黑1嵌，做出先手味道来，这是扩大地域的手筋。白2、4连打时，黑5尖，诱使白6点入，然后黑7阻渡。以后，黑在a位粘，能吃掉白一子。

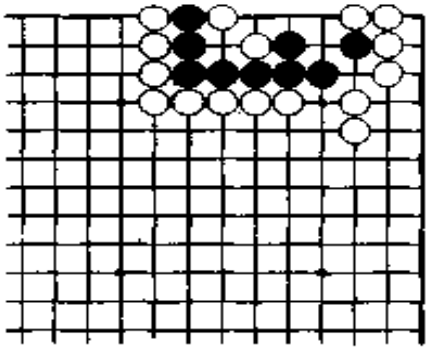
白2如b位粘，则黑c团是先手，黑简单活定。



3图（变化）

白4从另一侧来吃黑二子时，黑5在与2图黑5相反的方向尖，诱白6点入后，黑7尖顶，白因不能在c位入子，故无法夺取，上边黑眼形。

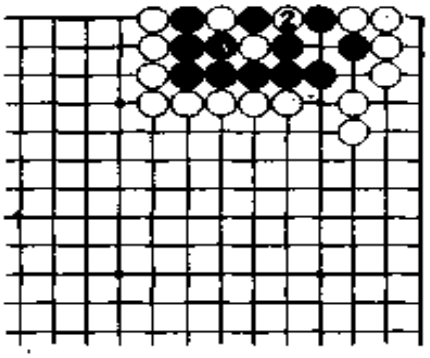
白4无论走a位或b位，黑c团都是先



（黑先）原图

挡

即使发现了手筋，也应停下来再考虑一下。虽是必须做眼活棋的形，但……

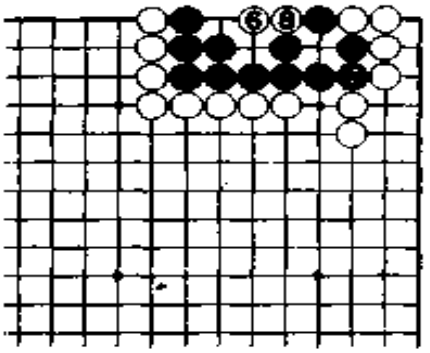


④粘 1图

1图（手筋）

黑1扑是含有使白接不归的好手筋。黑1如单于3位打，则白1位粘，黑死定。

白2拔后，黑3打，白接不归。可是，白有在4位粘弃子杀棋的好手。

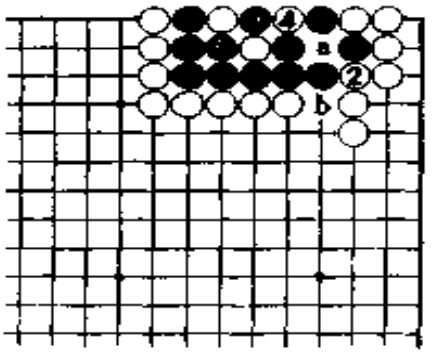


2图

2图（劫）

续1图，白6点后，成打劫。

黑使用手筋过早，必须再作一点准备工作，以防1图白4粘的攻杀妙着。

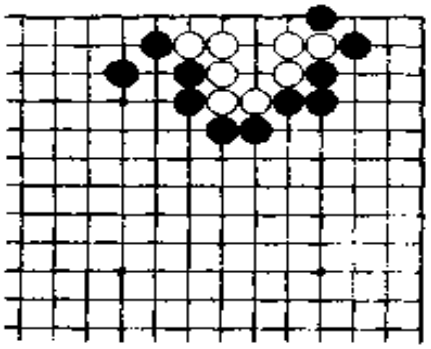


3图

3图（黑1、3，手筋）

黑1挡，扩大地域。白如2位挤眼，则黑3扑，此时，对黑5打吃，白无法粘上。白虽可在a位拔黑二子，但黑也可在3位拔白二子，刚好做成两眼活棋。

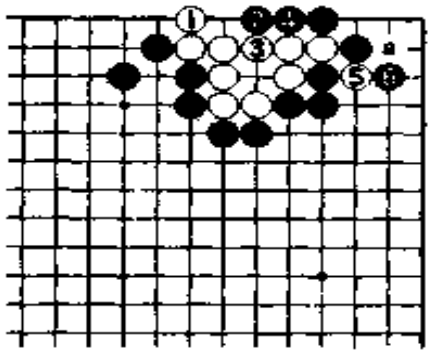
白2如下b位，则黑5位打，黑仍活。



（白先）原图

断入

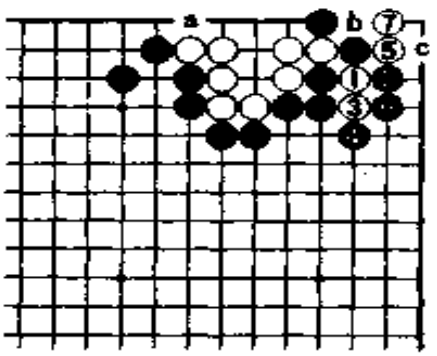
无中生有，玩戏法般生出扩大地域的手筋。原图选自《发阳论》。线索是黑的断点。



1图

1图（从内部着手）

在扩大地域之前，不妨先弄清楚应怎样扩大。如果仅考虑从内部着手，则白1立下是最大的扩大，但黑2点入，白只有一只眼。此后，白5断，则黑6征吃。白1如4位挡，则黑1位扳，虽白a渡过，但做不出眼来。

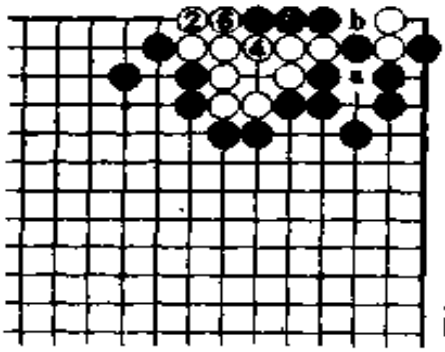


2图

2图（白5、7，手筋）

白1断入，让黑2、4征吃，再白5断打，强迫黑6提二子。此形，弃掉白1、3二子是成功的必要条件。

于是，白7立下是起死回生的手筋，对此，黑如a位扳，则白b、黑1、白c进行，白在角上做出一眼。

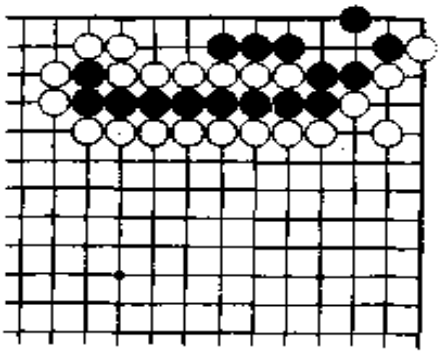


3图

3图（接不归）

黑1扳，破白角上眼形，此时，白2即可从内部着手扩大眼位。黑3、5时，白6打，黑接不归。

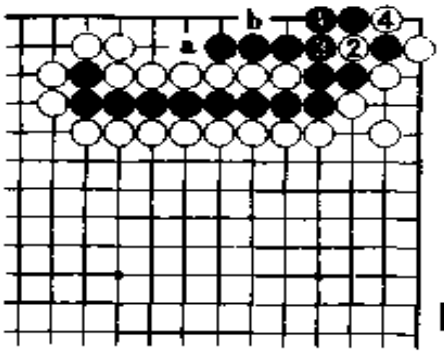
黑1如a位粘，白b与黑1交换一手后，再白2位立下即可。又，黑1如b位粘，则白5位先手打，毫无问题白是活棋。



（黑先）原图

团

有时尽量扩大地域，反无法补活，相反稍微扩大一下地域，却能保证做活。要知道扩大地域，也有必要选择最佳着手。

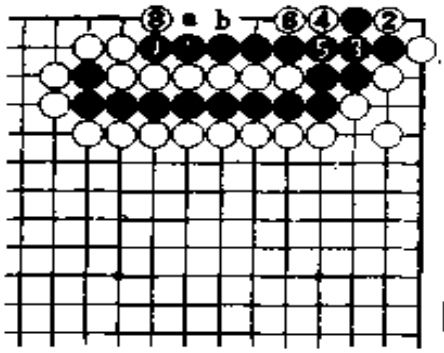


1图

1图（做眼）

黑1若做眼，则白2、4扑，成劫。虽是白的两手劫，但总不如无条件活为好。对黑a，白b点入，黑在上边不能做出二只眼。

黑1如在3位做眼，则白4位扑，仍然是劫，但此时白在2位提后是叫吃，黑没有了在a位长的劫材。

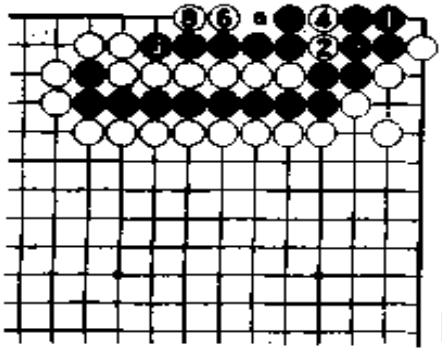


2图

2图（尽量扩大）

黑1尽量扩大地域，无论是谁，这都是首先能注意到的一点。但白仍于2位扑，黑如3粘，白4、6点入破眼，黑无条件死。

但需注意，白6如在a位托，则黑b、白6、黑7以下，白接不归。

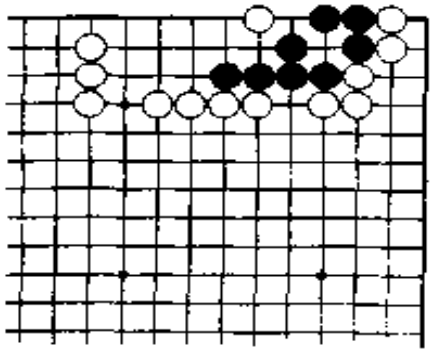


3图

3图（黑1，急所）

黑1团，避免打劫，是难于发现的急所。白如2、4、6，则黑7、9后，白接不归。白4如单于6位靠，则黑4、白a，黑缓解了气紧之后，再黑7位长，白还是接不归。

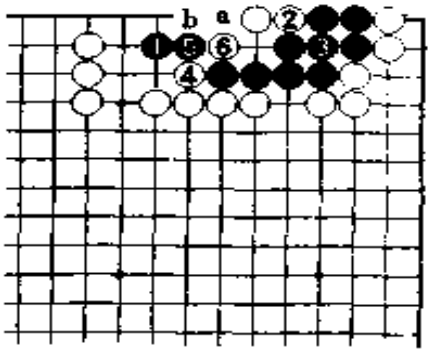
白4如7位挡，则黑6位立下即可。



（黑先）原图

小飞

扩大地域做活，有必要考虑需不需要先做准备工作。

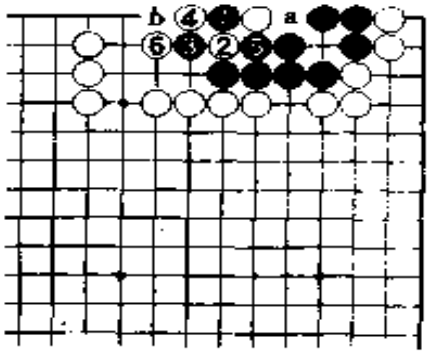


1图

1图（准备不足）

黑1直接扩大地域，则白2打后再白4、6切断，毫无问题是黑负。

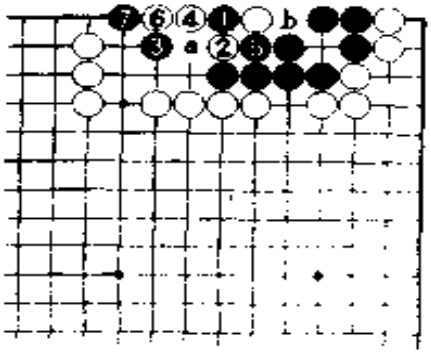
黑1如5位尖，则白a并，接下来白在2位打和b位渡过为见合，黑死。又，黑1如2位粘，则白5位跳，不用说黑仍不活。



2图

2图（劫）

黑1靠，间接地防止白在a位打吃，这对于熟悉手筋的人来说，可以说是第一感吧。但白2打时，黑3反打急于求成，被白4拔一子后，只有打劫。黑5如走6位，则白a、黑5，仍是劫。又，黑5如b位打，还是劫。

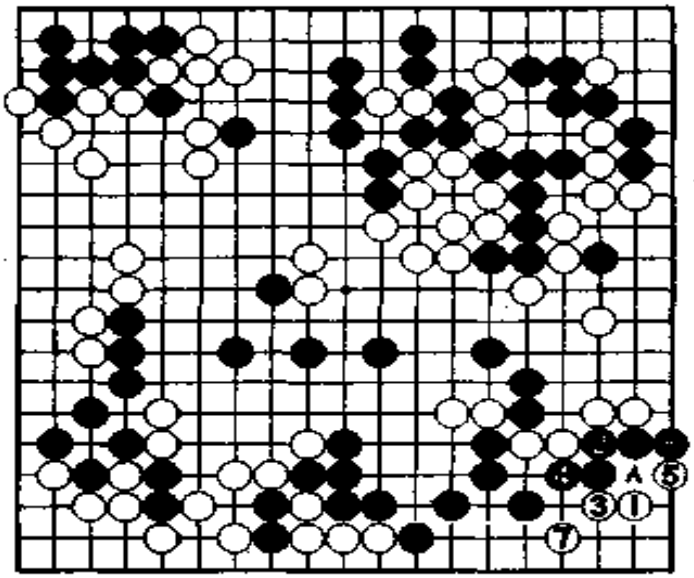


3图

3图（黑3，手筋）

黑1与白2交换后，再黑3飞，这是扩大地域的手筋。白4拔一子时，黑5挤，无论白怎样挣扎也是接不归，黑无条件活。

黑5如走a位，则白b打，黑没有消除薄味。



【参考谱3】

第一期名人战　白　藤泽秀行

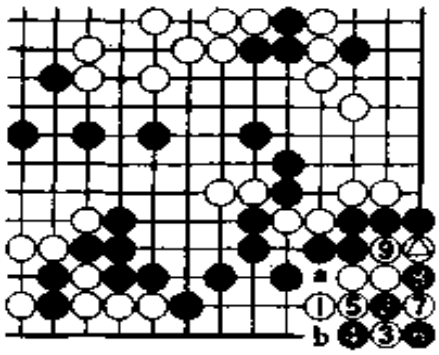
循环赛　黑　桥本宇太郎

尖

仅一着先手利，即可分出优劣。尤其是生死关头的先手利，能否抓住一瞬间的机会是天堂和地狱的分道点。

【参考谱3】

白 1 侵角，若能掏掉角空，则白优势。黑2如3位挡，则白a渡过。过程中，白5是至关重要的先手，此手如直接在 7 位尖，成劫。

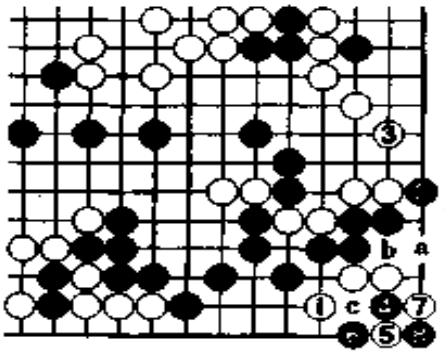


参考图1

参考图1（循环劫）

参考谱中，黑有2靠的顽强着手，但白3、5后，白7扑，成循环劫，白活。白Ⓐ作为扩大地域的一手，给到好处。

白3如7位扳，象是也可做活，但黑3、白9、黑5、白a、黑b，白遭到黑的顽强抵抗，结果成劫。

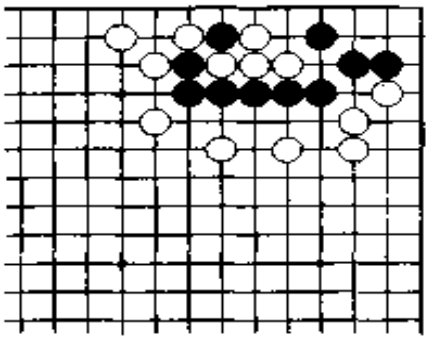


参考图2

参考图2（劫）

白不在a位先手尖，而单在1位尖，被黑简单2位先手板后再4靠，成劫。一旦成劫，则是白不乐观的形势。

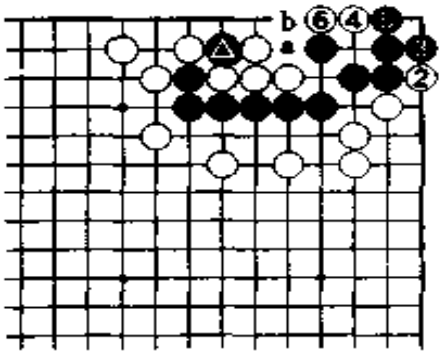
此后，白a尖，则黑b应。黑 8 之后，白如c位打吃，则黑5位粘，成聚眼杀。



（黑先）原图

尖

使用扩大地域的手筋时，正确的次序十分重要。原图载于《棋经众妙》。

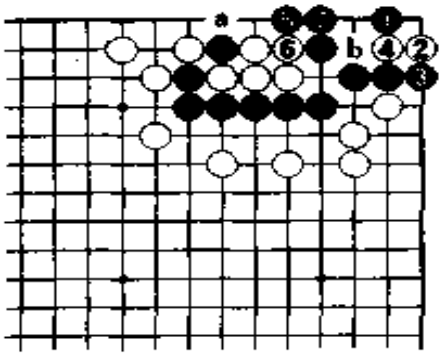


1图

1图（曲）

是“角上板六”形的攻防，应怎样利用黑㊃子呢？黑1曲，则白2扳、4点，黑㊃发挥不了作用。

黑1如走a位，则白b扳，黑死。又，黑1如2位立下，则白1、黑5、白4、黑3进行，结果成打劫。

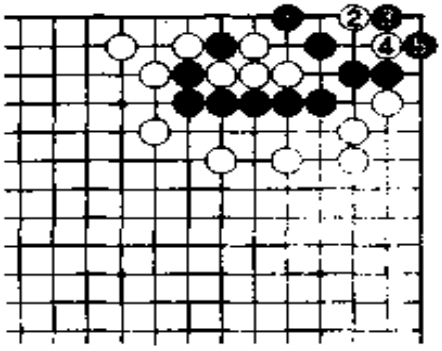


2图

2图（黑5、手筋）

黑1跳于“一二”，诱白2、4点入后，黑5尖是巧妙的手筋。对此，白如6位拼，则黑7粘，接下来黑在a位长出与b位做眼为见合。白6如走b位，则黑6位团即可。黑5如走b位，则白7位靠，黑不活。

黑5尖是确保了种种先手利的手筋。

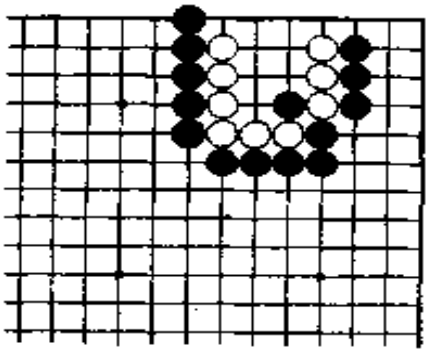


3图

3图（操之过急）

黑1尖，对左侧白四子没有直接影响，因此，白可不理。此后，有如图白2点以下至黑5，或白在4位夹靠，则黑5、白2、黑3等种种次序，但都是劫。

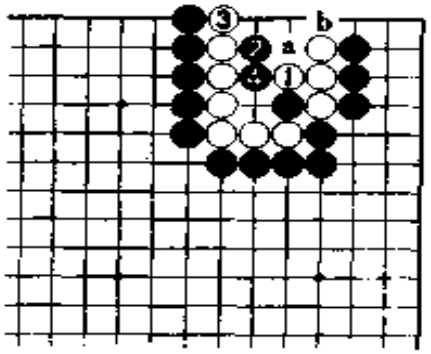
黑应首先限制白的攻击手段，再于1位尖为好。



（白先）原图

尖

只顾扩大地域是不行的。在扩大地域的同时，还应顾及眼形与注意缓解气紧的弱点。

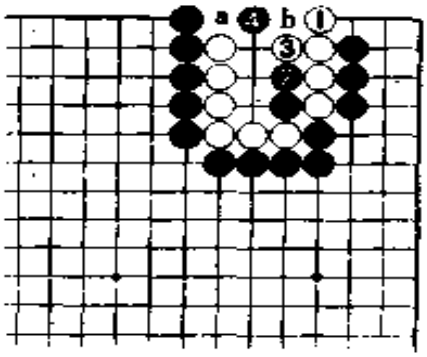


1图

1图（做眼）

白1急于做眼，则黑2夹，发挥了黑㊃硬腿的威力。白1如走4位，则黑a夹；白1如走a位，则黑b扳；白1如走2位，则黑1位长。白若直接做眼，无论如何也不能成功。

白应考虑怎样限制黑㊃的威力。

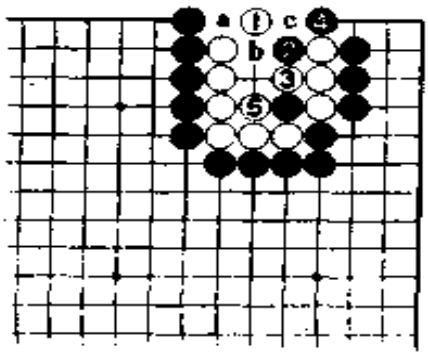


2图

2图（立下）

白1立下扩大地域之时，黑2长、4点是巧妙的手筋。白3如a位挡，则黑3、白b、黑4扑，黑包打白棋后，白已没有足够的地域双活。

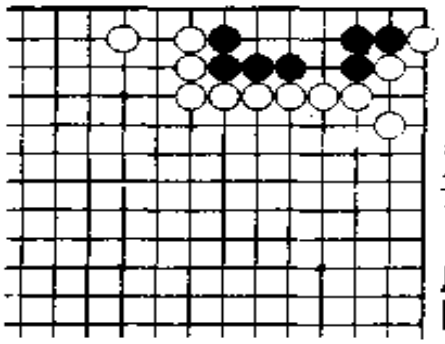
希望确认，白1如a位挡，则黑3位夹，白死定。



3图

3图（白1，手筋）

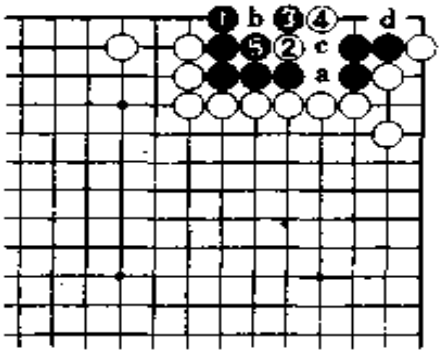
白1尖，防止硬腿的威力，既缓解了全体气紧，又富有眼位，是好手筋。对此，黑如2夹、4渡，则白5拔一子，即可活棋。白1如走a位，则黑在2位靠、4位渡，白5位拔时，黑b顶，之后白c扑，因白气撞紧，要想使黑接不归已不可能。



（黑先）原图

尖

若要一边补强弱点，一边扩大地域，就必须发现具有弹力的急所。

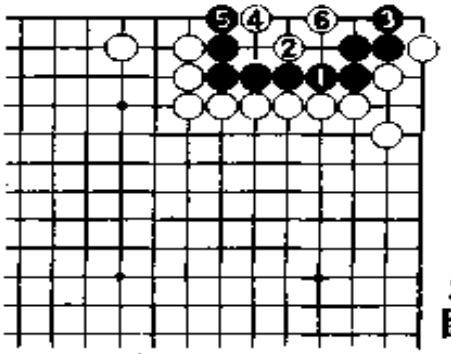


1图

1图（尽量扩大）

黑1扩大地域，见似不错，但白2靠人，正好抓住了黑a位的弱点，黑3、5只有打劫。

黑3如a位粘，则白b尖顶，黑死。又，黑3如c位顶，则白4位扳，黑仍不活。a位的弱点，随时都会影响黑的生存。另外，白2如d位扳，则黑3位跳可以做活。

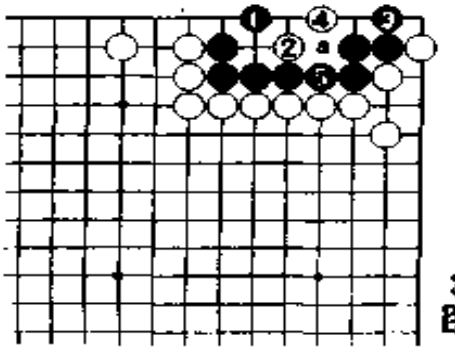


2图

2图（只顾防守）

黑1粘只顾消除弱点，则白2靠人，黑无条件死。黑3扩大地域时，白4尖击中要害，最终将成“刀把五”的聚眼。白4如先于6位尖，则黑4位尖，成双活。

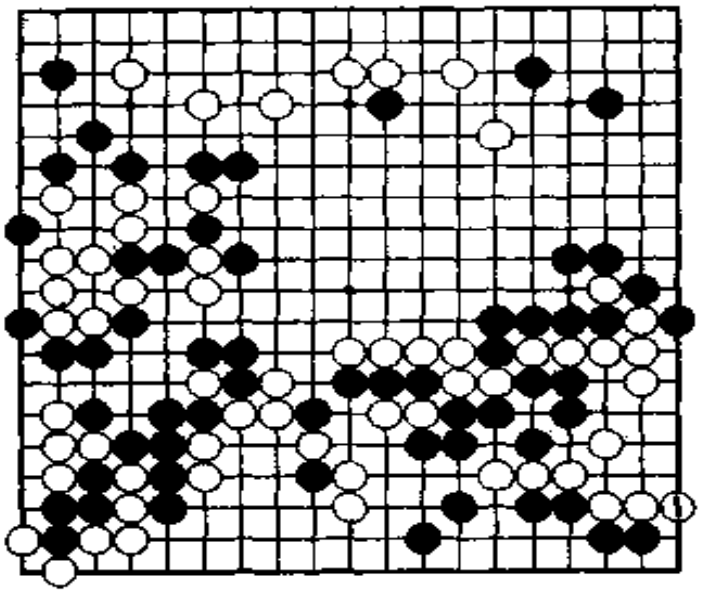
黑1如走2位，则白4位点；黑1如走3位，白仍在4位点，黑均不活。因此……



3图

3图（黑1，手筋）

黑1是急所，不用说也会明白了吧。话虽如此，但总感觉黑形象是缺乏眼位，因而担心被白2点入后，难以做活，但这里黑可活用黑1的弹力，以黑3再一次扩大地域，经白4，黑5后，成双活。白4如5位冲，则黑a挡，黑无条件活。



【参考谱4】

第4期名人战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　林海峰

立下

已知不能动摇对方的生存，则应该放弃杀棋的念头而抢先收官。

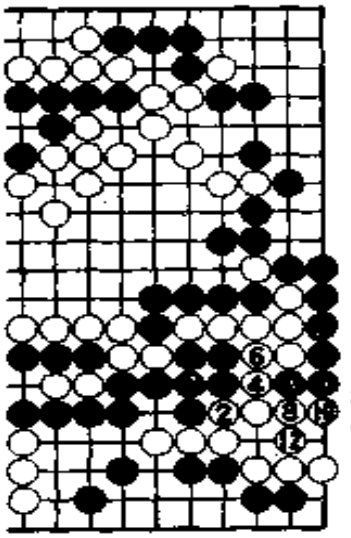
【参考谱4】

白1立下是唯一能做活的手筋，也是扩大地域做活的典型。

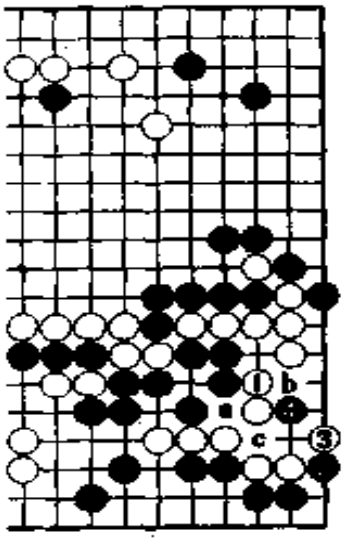
白见似活得不小，但黑有官子妙手，可以使白只成两眼活棋。

参考图1（死）

谱中白1如走本图1位，则黑2、4扳点后，白不能活。白1如a位团，则黑b跨，白仍死。又，白1如4位双，则黑1、白b、黑2、白3、黑c进行。除谱中白1外，白没有其他的做活手段。



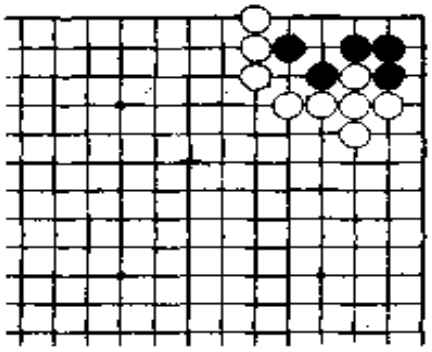
参考图2



参考图1

参考图2（官子手筋）

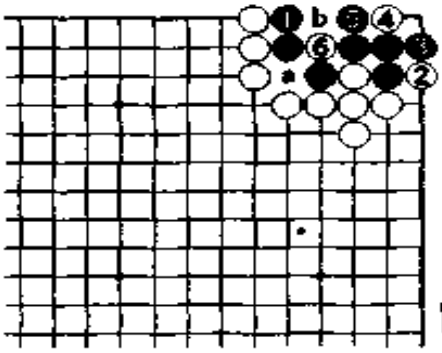
进入终盘后，黑1靠是官子妙手。逼白2退让后，黑3、5渡过，白空减少成两目。白2如5位打，则黑3位反打，白崩溃；白2如4位挡，则黑5位粘，白不能无条件活；白2如8位并，则黑9位长入。如图至白12做活以外，白象是没有更好的着法。



（黑先）原图

立下

虽是扩大地域的基本手法，但不要忘了对方也有对付的办法。

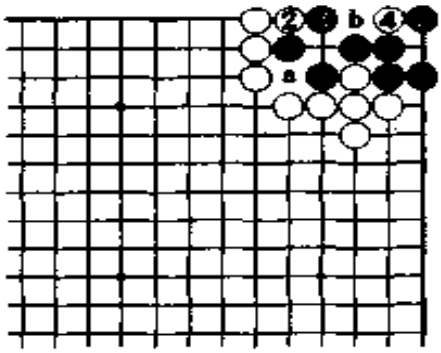


1图

1图（典型的杀手）

黑如1位挡，则白2扳缩小地域后，白4点明显是急所，这是典型的杀手，黑不能摆脱无条件死的命运。黑5时，白6是常用的破眼手筋。黑5如a位团眼，则白5位长，黑无应手。

黑1如4位立下，则白b、黑1、白6进行，黑仍不活。

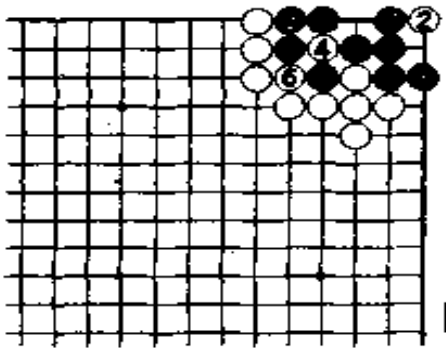


2图

2图（黑1，手筋）

黑1立下扩大眼位，白如2位冲，则黑3挡，对白4，黑5扑做成“胀鼓牛”，黑活定。白4如a位打，则黑5位轻妙地做眼，黑无条件活。

黑3如急忙在5位做眼，则白b靠，成劫。

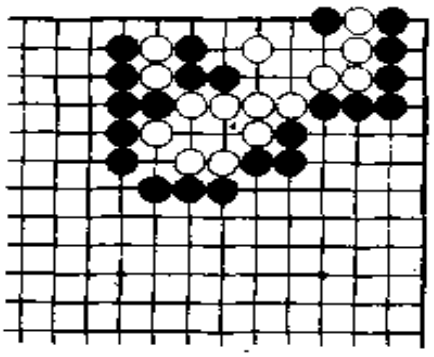


3图

3图（白的抵抗）

黑1时，白2点于“——”，正好是黑眼形的急所。黑3再次扩大眼位时，则白4扑是手筋，结果成劫。

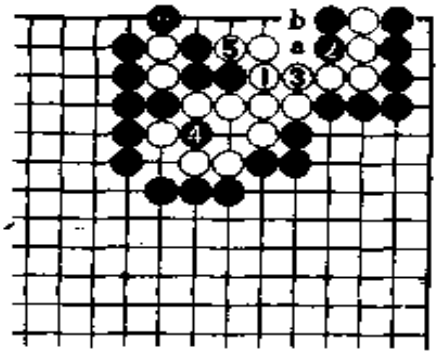
黑3如走7位，则白在5位点入，黑死。白4如走7位，则黑6位粘，黑活。如图至黑7成劫，是双方最强、最好的应接。



（白先）原图

顶

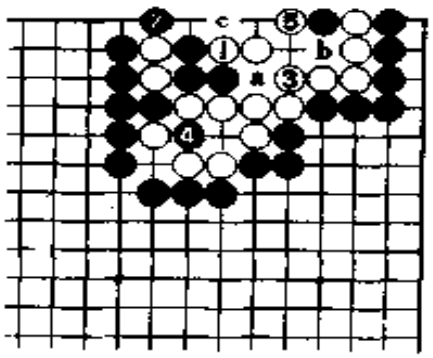
只顾防守，反而不能活，这样的情况不少，而扩大对方的弱点，以攻为守往往是有效的防守方法。原图是《玄玄棋经》的“机立势”。



1图

1图（消极）

白1粘，防右侧四子被吃；但被黑2打后，上边只有一只眼，中间又因黑有在4位扑的常用手段，白眼形被破。白1如走a位，则黑1位冲是先手；白1如2位打或b位尖顶，则黑均在3位打吃。白棋的这些着手都是消极的。

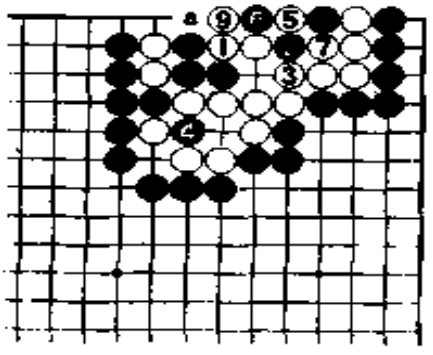


2图

2图（白1，手筋）

白1顶，黑2如在3位断打，则白a粘叫吃左侧黑三子，即可活棋。对付黑2空拔，白3粘，沉着。黑4时，白5尖顶即成活棋，此时可以看到白1扩大地域的作用了。

黑2如b位打，则白3位粘，黑4时，白c立下即可。

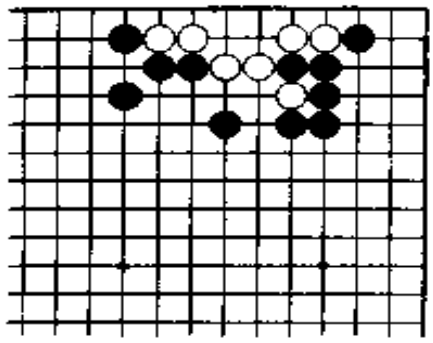


❾粘 3图

3图（黑棋最强的抵抗）

黑2先手尖顶一子，白3时，黑4破中间白眼，然后观白动静。白5如9位立下，则黑a应，紧白1气，此后，白在5位扑，成打劫。

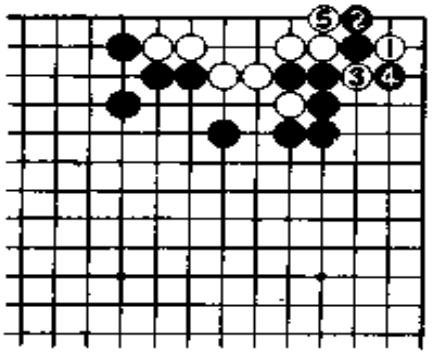
白先于5位扑，黑6时，白7可以从背后打吃，这才是正确的次序。



（白先）原图

实

扩大地域的目的，不仅仅是单纯为了丰富眼形。原图载于《棋经众妙》。

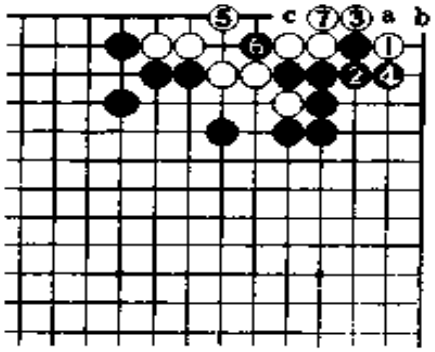


1图

1图（白1，手筋）

白棋如果先从内部着手，很明显无法做活。例如，白1在2位扳，则黑1位退，此际白的扳于事无补。

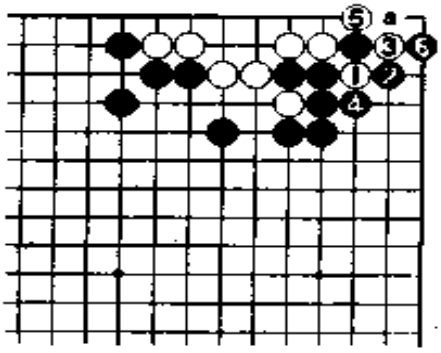
因此，白1夹，黑如2位阻渡，则白3、5先手断打，可望做活。实战中，这样的可能性很大。



2图

2图（死活的解答）

黑2粘，虽是最强手段，但白3渡，瞄着在4位爬做出一眼，黑4挡时，白5、7做活。黑4如a位扑，则白b拔，在此之前，即使黑已在7位扑了一手，白也于b位拔，总之，白在角做一眼与下5位为见合。

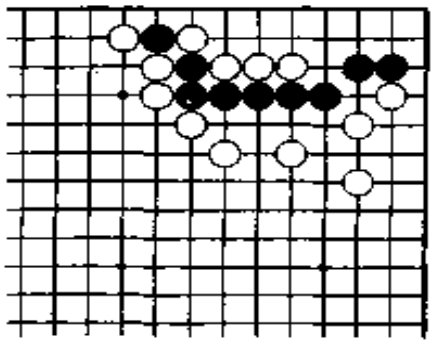


3图

3图（绕远）

有时白1直接断入，也是有力的手筋，但此际，黑2、4平心静气地拔一子，白5渡时，黑6扳，只有打劫。

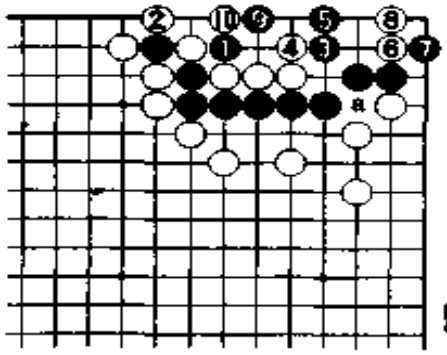
黑2如3位退，则白2、黑4后，白有在a位靠的妙手，成与2图同样的形，白活净。



（黑先）原图

靠立

利用对方的弱点来扩大地域。若采取露骨的先手利，反而会失去弹力。原图载于《棋经众妙》。

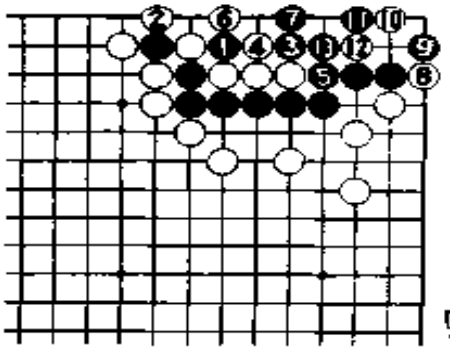


1图

1图（狭窄）

黑1打是必须取的先手利，而黑a挤的先手，现在用不着急着走。

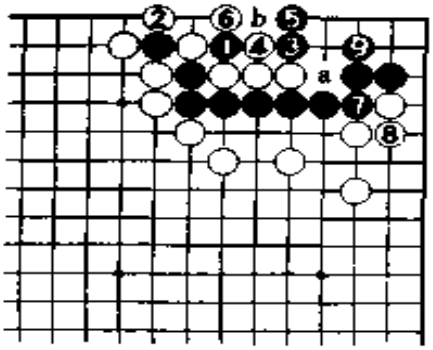
至此，黑3尖，白4挡，成“角上板六形”，黑只能做出一只眼。黑5立下若是先手，则黑可净活，但此时黑5立下不是先手，对此，白可6、8破眼，黑9时，白10扑，成劫。



2图

2图（还是劫）

黑3靠，5打均是先手，然后黑7立下，黑地域充分，但有缺陷，白8、10扳点时，黑11靠，只有打劫。黑11如走12位，则白11位长，黑无条件死。

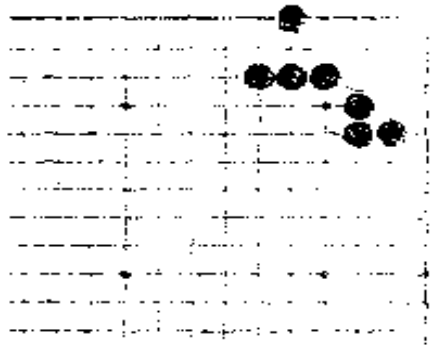


3图

3图（黑5，手筋）

黑3靠后，紧接着黑5立下是手筋。因黑7挤是先手，故黑没有必要在a位打。

黑5立下的效用，在于盯着在6位的长出。白如6位拔一子，以下至黑9，黑活定。白6如b位挡下，则黑a先手打正好。

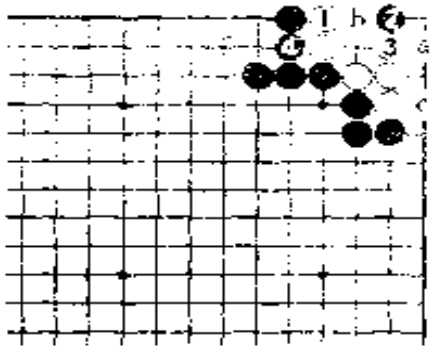


（白先）

原型

冲

所谓扩大地域，并非仅指增加空点。有时在貌似无意义的扳一子、冲一子中，也隐藏着棋的弹力。

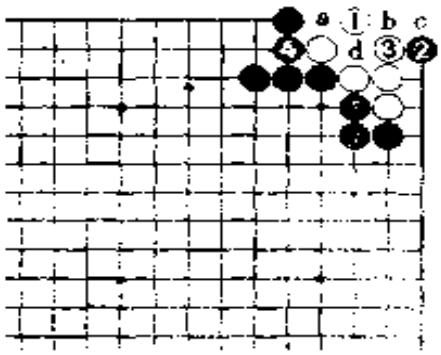


1图

1图（挡）

白1挡下，则黑2点入正击中白要害，白形顿失弹力。白如3位顶，则黑4粘，白崩溃。

白1如a位尖，则黑2、白b、黑c，白不能活，因此，白第一手不宜下在"一二"的急所处。白1如走3位，则黑4、白b、黑1进行，成劫。

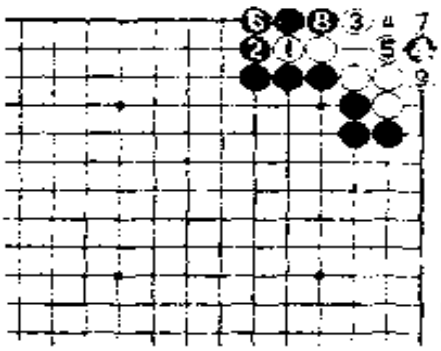


2图

2图（劫）

白在1位尖，也将成为打劫。黑2点入是妙手，先与白3交换一手后，黑4粘又是沉着的一手。此后，无论是白a、黑b，或是白c、黑a、白d进行，都是打劫。若是实战，则白可能选择在a位粘上打劫，最大限度地活。

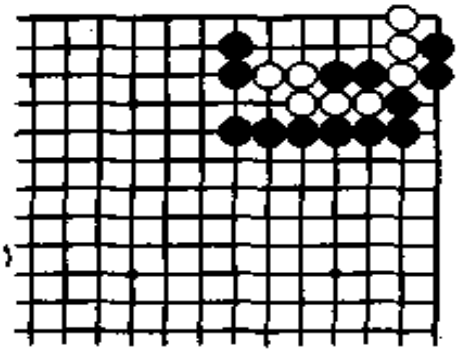
黑2如4位粘，则白2位尖，白无条件活。



3图

3图（白1，手筋）

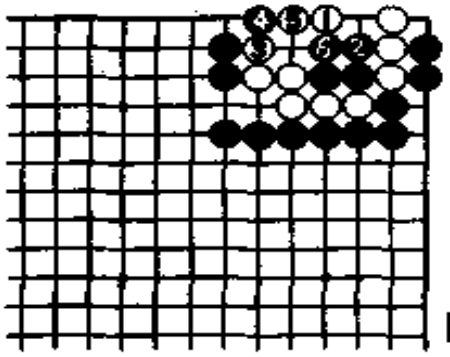
白1冲一子后，再白3虎，可以无条件活。黑4、6虽是常用手筋，但黑8挤打时，白不予理睬，径直在9位提黑一子即活。此后，黑如提白二子，则白可回提黑一子，白无条件活。白棋如先在3位虎，与黑4位点交换后再于1位冲，则黑5位反冲，白死。白1在a跳也可做活，但实地稍损。



（白先）原图

跳

过分地扩大地域，则有被对方做成聚眼杀的危险。扩大地域时要注意与眼形保持平衡。

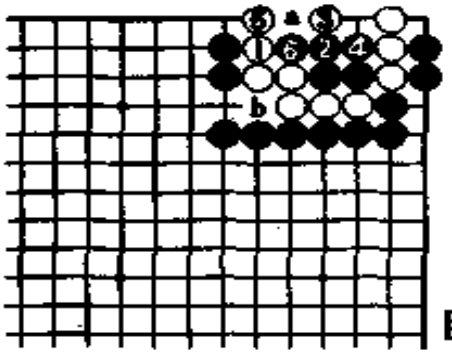


1图

1图（方四）

白1跳，则黑2曲，白缺乏眼位。此后，白3挡又尽量扩大眼位，但黑4扳，缩小眼位后再黑6团，次序井然，结果白变成“方四”的死形。

白1如2位打，则黑1位大飞。又，白1如6位打，则黑5位小飞，白均不能活。抱吃黑二子的着手，不能保证有足够的做眼余地。

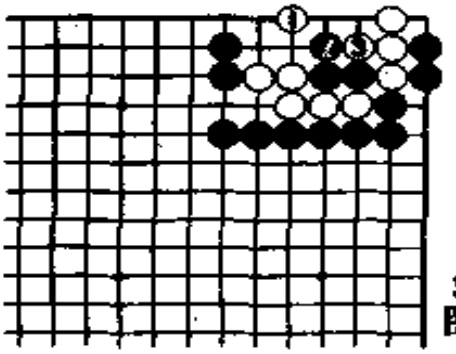


2图

2图（过分的扩大）

白1挡，有过分扩大地域之嫌。黑2出动，白3靠时，黑4聚，白5时，黑6做成“刀五”。

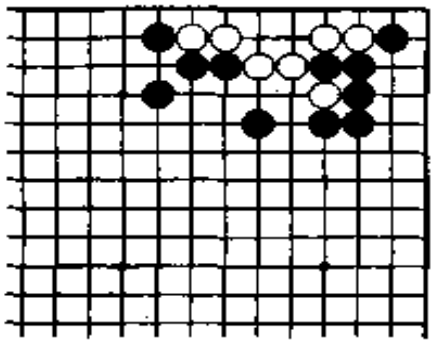
白3如走4位，则黑3位立下，白a尖时，黑b聚外气，白两边不入子，死定。



3图

3图（白1，手筋）

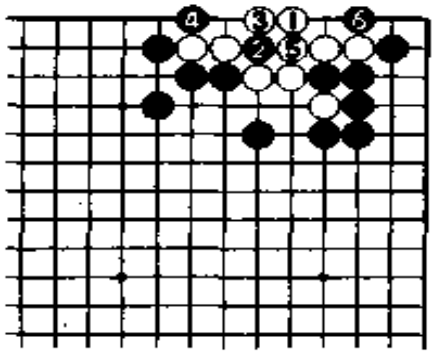
白一跳，一边缓解气紧，一边扩大地域。黑2时，白3顶，防止了被黑聚杀。黑2如走3位，则白2位打即可。同样是四目的形，但根据其形状的不同，有活形与死形之分。



（白先）原图

概

白棋首先必须明确把握扩大地域的目的。在看破对方目的后，黑也要准备相应的对策。

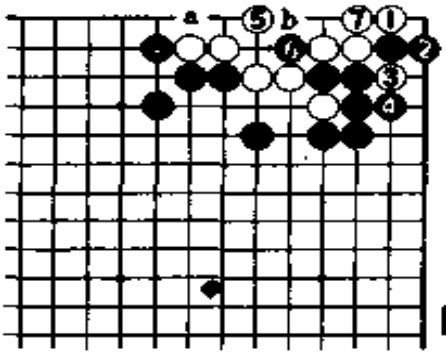


1图

1图（平凡）

有必要知道平凡的着法为什么不好。白1虎时，黑2断入是好手。因为气紧，白3、5只得如此，黑先手限制了白在中间做出两眼后，黑6扳，白死。

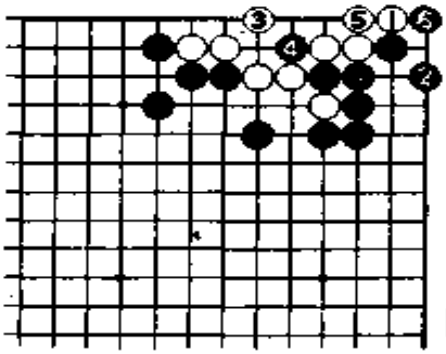
黑2如4位扳，则白2位粘，白无条件活。



2图

2图（白1、7，手筋）

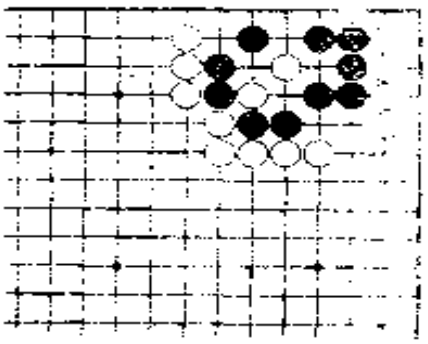
白1扳，很明显，其扩大地域的目的是消解自己气紧的弱点。黑如2位应，则白3先手断一手后，白5虎于较薄弱的一侧是要领。黑6断时，白7粘即可做活，这就是白1、3准备工作的妙用。a、b两点为见合，白无条件活。



3图

3图（黑的抵抗）

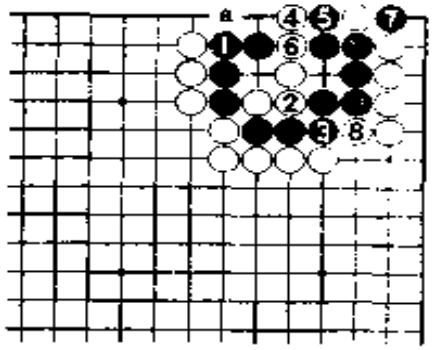
作为黑棋也必须准备相应的对策，这就是白1时，黑2的虎。白5时，黑6扑劫。作为死活问题来看，这是正解，但作为实战来看，黑打劫如果失败，损失也不小，故黑也不敢贸然挑起这个劫争。



例题图

虎。

黑若稍露破绽，则腹中白二子很有可能做成聚杀。此际，黑只有一条路，就是继续扩大地域。

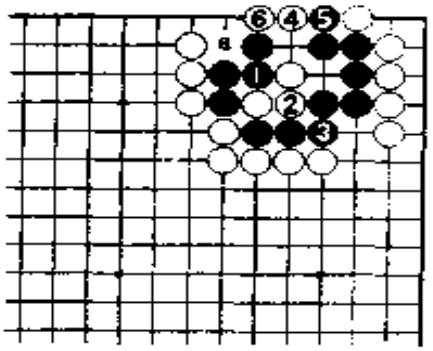


1图

1图（两边不入子）

黑1虽是扩大地域的要点，但对此白有2、4的强烈攻击手段，可以立即动摇黑的生存。黑5时，白6粘，黑两边不入子；黑死。

也有白4在a位扳的手筋，这样可以做成聚杀，黑仍不活。

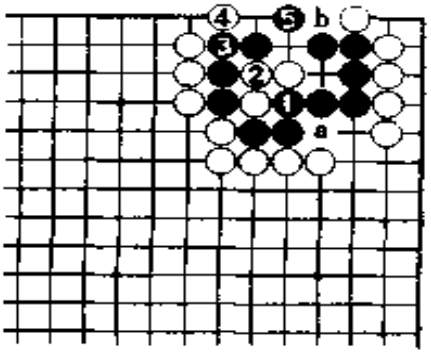


2图

2图（聚杀）

如果黑1打、3粘，白4点入仍是急所。白4如走a位，则走黑4位，成双活，由此，黑该知道在这里打开僵局的暗示了吧。

要点是首先在内侧定形。

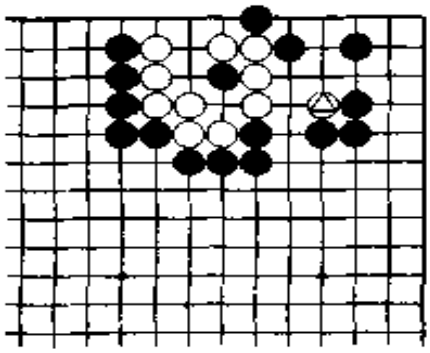


3图

3图（黑5，手筋）

黑1打，逼白2粘，黑3顺调扩大眼位，次序正确。白4扳时，黑5是漂亮的手筋，终于做成双活。

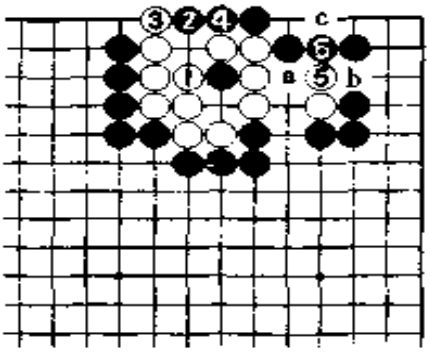
白4如在5位点，由于此时a位的外气没有紧，黑可以在b位阻断。



（白先）原图

挖

虽然极力强调白△一子有助于扩大地域，但在未见到结果以前，总是难以使人信服。

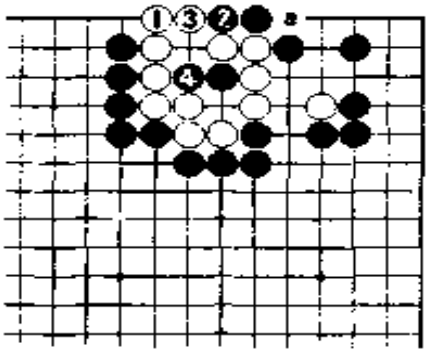


1图

1图（没有接不归）

白应首先考虑怎样整理内部的形，但若白在1位打吃，则黑2点入，以下至白5，无论白怎样走，也不能使黑接不归。

另外，白1如提前下在a、b、c或5、6位等处，也都无法使黑接不归。

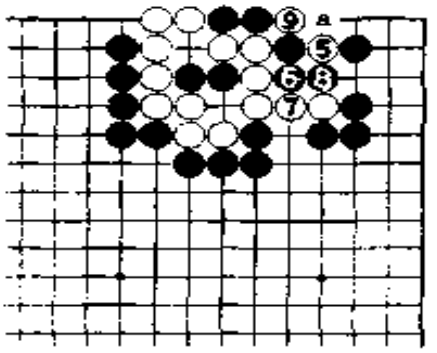


2图

2图（线索）

白1立下，还是采取整形的方法。黑2、4后，白内侧虽只有一只眼，但此际白在上边已找到了一点做眼的线索。但黑4后，白如立即在a位拔，被黑扑一子，则白不能活。

黑2如单于4位破眼，则白2位挡下，成双活。



3图

3图（白5，手筋）

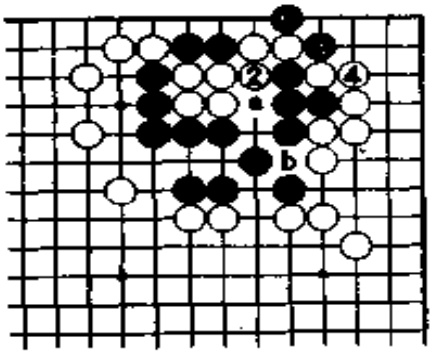
续2图，白5挖，正确。黑如6、8应，则白7粘、9拔，注意，白9拔后又是打吃，黑没有机会扑眼。黑6如单于8位打吃，白在9位拔二子仍是先手，白无条件活。

黑6如a位打，则白8位粘，此时，黑无法避免接不归了。

利用气紧的手筋

利用对方气紧来做活，或消解自己的气紧而做活，意味着双方的棋子处于互相纠缠的状态，根据情况可能发展成含有对杀味道的死活问题。

这里，做眼的手筋和扩大地域的手筋不能通用。最重要的是，要把活意力放在双方棋子的接触处及双方棋子有无气紧的情况上，急所往往在出人意外之处，而使用迂回的方法则成功率较高。

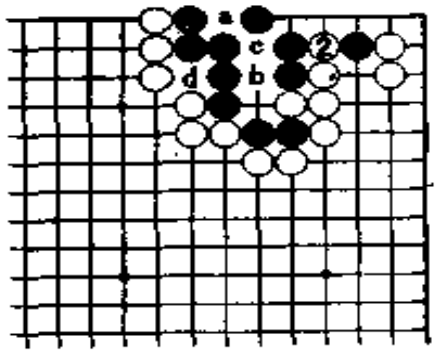


1图

1图（挤）

首先说明基础的手筋。

黑1以下至5，是为了使黑a成为先手打吃，从而达到做眼目的的准备工作。除此之外，黑无法做活，如果黑先于a位做眼，被白b挤眼后，由于黑自己的气被撞紧，已无法冲击白的弱点。

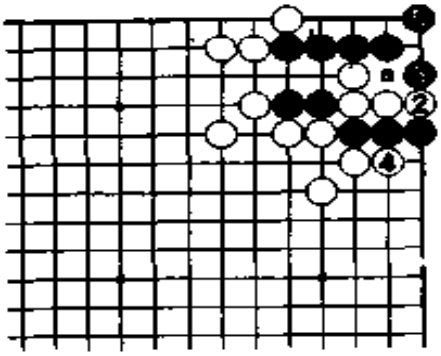


2图

2图（团）

见似无用，但实则黑1消解了自身气紧，是唯一能做活的手筋。接下来黑在2位粘和3位挡为见合，这是显而易见的。

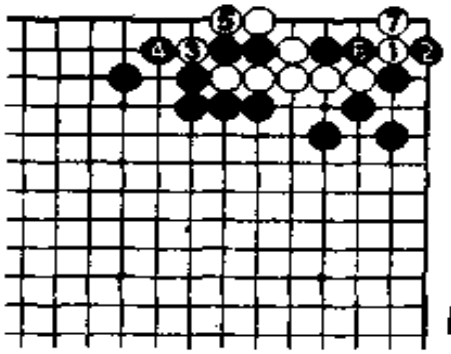
黑1如走2位，则白1位嵌入，经黑a、白b，黑死。又，黑1如走3位，则白1、黑c、白d，黑仍不活。



3图

3图（立）

黑1立多送一子，可确保黑3尖与黑a打两个先手。黑1如单于3位尖，则白1位抱打；黑1如a位紧气，则白仍在1位抱打，黑均不能活。白在1位抱打是消解三子气紧的好手，黑1多送一子的道理，正在于抢先走到这个急所。

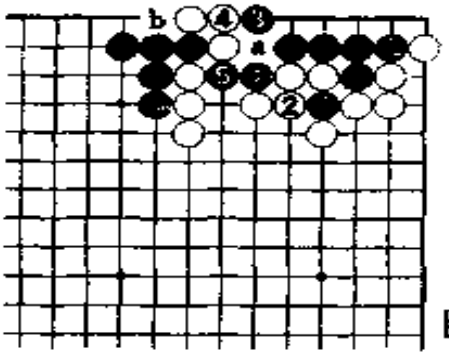


4图

4图（扳）

白1先手扳一子，意在紧腹中黑一子之气。白若能先在右则确保一眼，则白3、5可以从容不迫地吃掉左侧黑二子而活。

若无白1、黑2的交换，黑在6位渡时，白1位断，则黑在7位打无事。

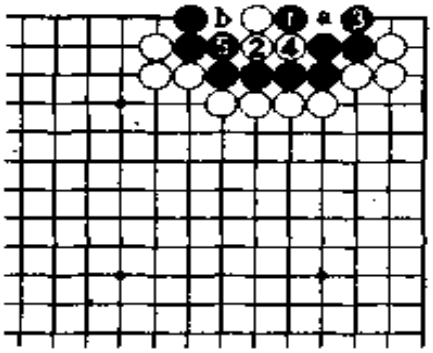


5图

5图（尖）

黑1、白2后，黑3尖是诱使白擅紧气的手筋。白如4位粘，则黑5断，白不能在a位入吃。

黑3如a位粘，则白5位粘，黑死。白4如a位断打，则黑b打渡过。

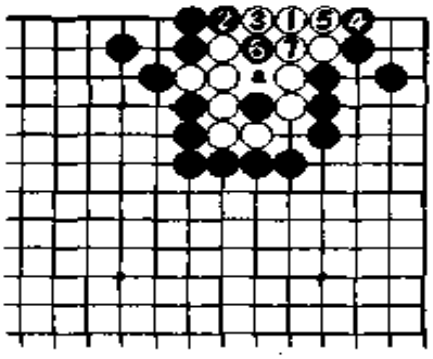


6图

6图（胀贴牛）

黑1尖顶，对白2，黑在3位做眼是手筋。白4打后，乍一见象是打劫，但黑5打，白a提劫时，黑在b位打，白不能粘，黑无条件活。

这种形被称为“胀贴牛”。

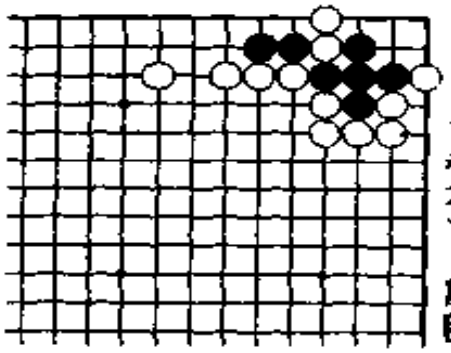


7图

7图（虎）

同样是可以做成“胀贴牛”的活棋，但不易发现。白1虎时，黑2、4从外面攻来，此时白如在a位提一子，则黑在7位扑入是预定的杀法。白5扩大地域，见似自擅气，但黑6打时，白7粘，恰成“胀贴牛”。

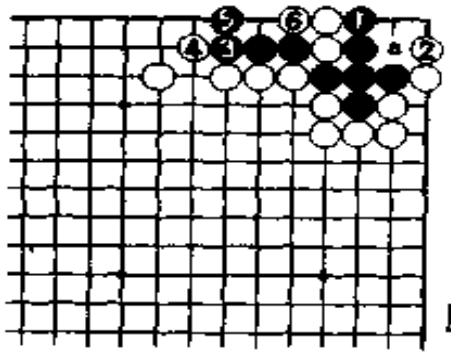
白1如5位立下，则黑2、白3、黑6、白7，结果成劫。



（黑先）原图

打吃

黑怎样处理腹中白二子？因为黑棋气紧，故其着手极其有限。原图选自《棋经众妙》。

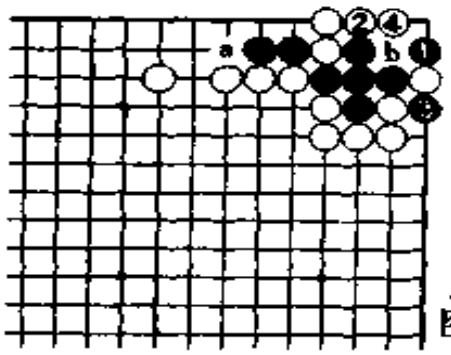


1图

1图（吃二子）

黑1吃住白二子虽是第一感，但被白2冷静地长入，黑心都凉了。黑3以下，无论怎样挣扎，黑也无法做出两只眼来。

白2如a位打，见似也能杀黑，但黑在6位拔二子后，接下来黑在3位爬可以做出一眼，在2位扑可使白接不归，黑二者必得其一。

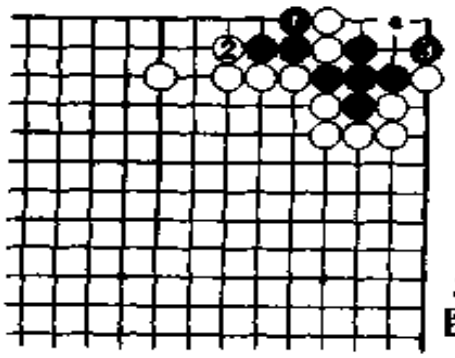


2图

2图（对杀黑负）

既然直接吃白二子不行，那么黑1挡如何？如果这样，则白2、4在黑腹中造反，毫无问题对杀黑负。

黑1在4位尖，虽也是常用的手筋，但此际被白在1位挺入，黑简单不行。又，黑1如a位爬，则白b打吃即可。

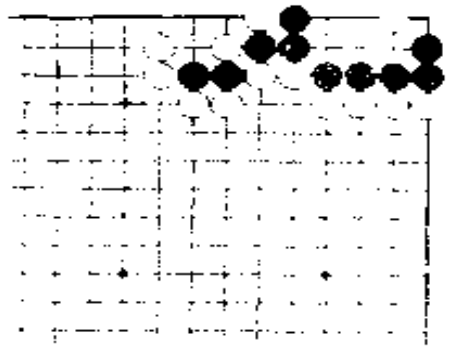


3图

3图（黑1，手筋）

黑1从气长的一方打是手筋，这是容易成为盲点的一手。对白2，黑3挡打，接下来白无法阻止黑在a位做眼。

黑1时，白2如在3位长入，则黑2位爬，可以在上边再做一眼。本图的结果与1图相差甚远。

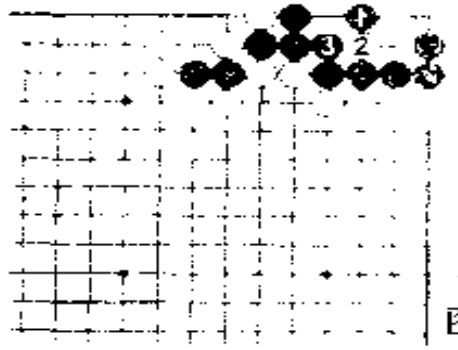


（黑先）

原图

点

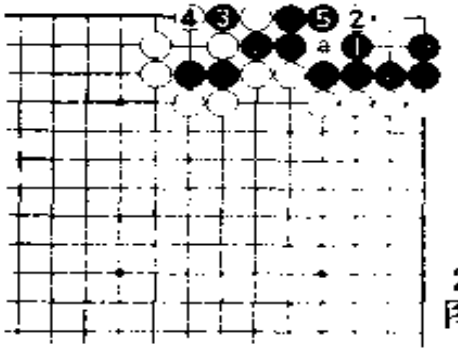
先缓解自己的气紧，对方不急于着手之处，自己也不要急于着手，应当慢慢地积蓄棋的rì力。



1图

1图（仅从内部着手解决）

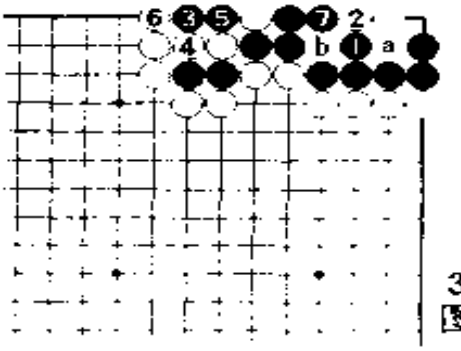
黑1靠，想仅从内部着手解决，充其量是打劫。黑1如3位粘，则白1位并做成聚眼。黑若置诸不顾而转向外侧，则白在2位先手尖顶，黑顿时缺乏眼形。看来在从外侧着手之前，也有必要适当地在内部整一下形。



2图

2图（劫）

黑1虎与白2交换一手，以后白如在5位顶，则黑a粘，成双活，因此黑用不着担心白走5位。黑3可以考虑从外侧着手长气，但若以黑3直接提一子，则白4挡打，结果仍然是劫，这与1图没有区别。

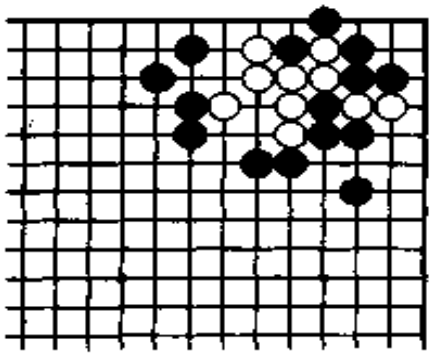


3图

3图（黑3，手筋）

黑1、白2后，黑3点是长气的好手筋。白因不能在7位打，故只好在4位拔二子。对此，黑5、7着手紧气，对白拔二子，黑有回提一子，结果黑可a位吃角上白二子，黑无条件活。

白4如b位扑，黑5位拔后，经白7、黑4，左侧黑无条件活，角上成双活。



（白先）原图

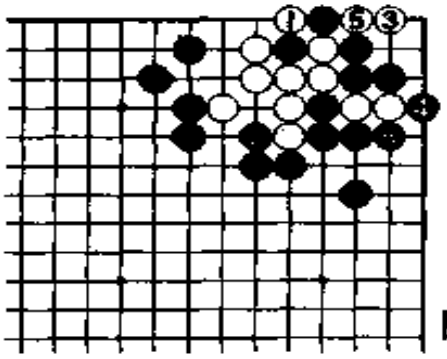
点

如果抓住了对方的气紧，则一定要利用到底。原图是《玄玄棋经》的“金不换势”。

1图（妙机不发）

白如在1位拔一子，则黑2破眼当然。如此定形后，白已失去妙机。此后，白在3位点入也好，在5位拔一子也好，黑均在4位抱吃白二子，到此为止。

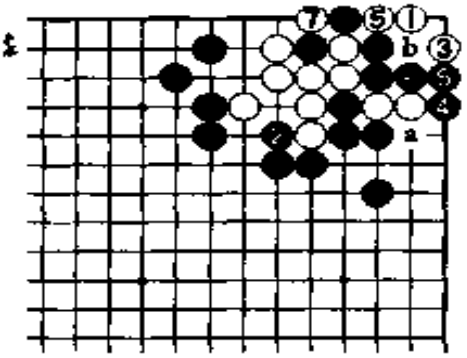
白1如2位做眼，则黑1位粘，白无后续手段。



1图

2图（白1、3，手筋）

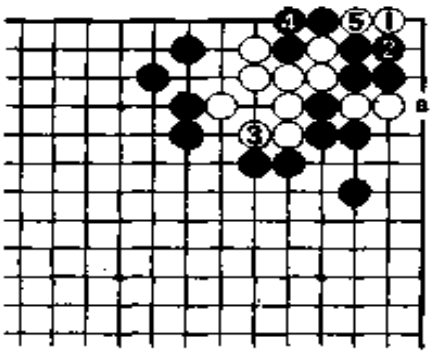
白先于1位点是手筋，黑2破眼是最强的抵抗，但白3尖是间接紧气的好手。黑4抱打，阻白在6位渡过时，白5断，可以在角上做出一眼，白无条件活。黑6如a位拔，则白b团眼，白在6位白有1口外气。



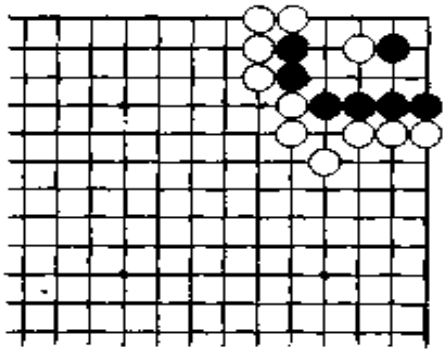
2图

3图（接不归）

白1点入，黑如2位应，则白转而在3位做眼，对黑4粘，白有使黑接不归的手段。黑2如5位粘，则白4位拔是先手。又，黑2如a位抱吃，白仍于3位做眼，黑不能在4位粘。白1点入，竟有如此之魔力。



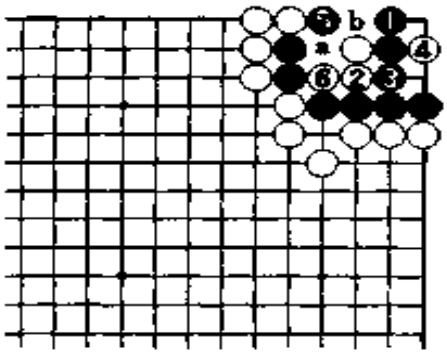
3图



（黑先）原图

挡

黑棋虽被逼入相当困苦的境地，但也使得白棋露出破绽。乍一见，象是毫无意义，实则是有效的一手。

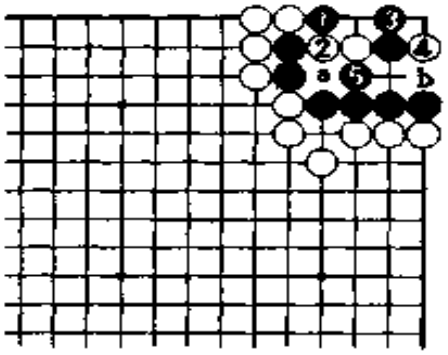


1图

1图（立下）

黑1立下，虽是确保眼形的急所，但白可在2、4位直接攻击，黑5挡时，白6打，黑接不归。黑5如6位粘，则白5位连回二子，黑死。

黑1如在2位鼓，则白1位扳，黑自身气紧，无法阻止白棋联络。黑如走a位，则白b应即可。

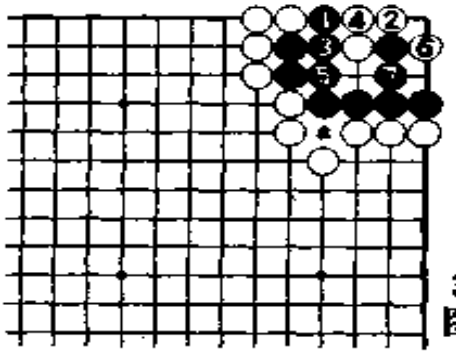


2图

2图（黑1，手筋）

黑1挡见似无意义，对此，白如2位断打，则黑3立下，白4时，黑5鼓，接下来黑在a位粘与b位做眼为见合，黑活定。

白2如a位断，则黑5位打后，经白2，黑3，黑仍活。黑1先挡，是试白应手的手筋。

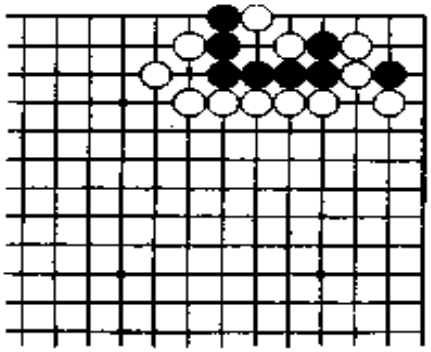


3图

3图（扳入）

黑1时，白2扳入，则黑3粘即可。虽然黑全体气紧，令人担心，但a位黑的1口外气是此际黑的救命草，因此黑可以做成双活。

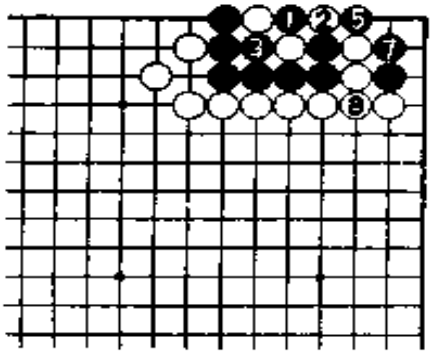
黑1如3位曲，则白4位立下。又，黑1如4位扳，则白3位打。黑若总是注意腹中白一子，而采取直接的手法，则终归要失败。



（黑先）原图

胀贴牛

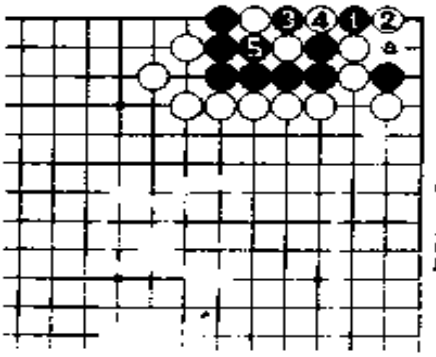
是包含接不归的胀贴牛。将来，在使对方憧紧气的准备工作中，有妙手筋。



④粘 ⑥点眼 1图

1图（接不归）

黑1扑、3打的次序，一眼就能看到，但对此，白4有在1位粘弃子点杀的反击手段。此后，黑5如提白四子，则白再于1位点入破眼，接下来还瞄着在2位扑的狙击，因此，黑在上边只有后手一眼。黑7打，不过到此为止。

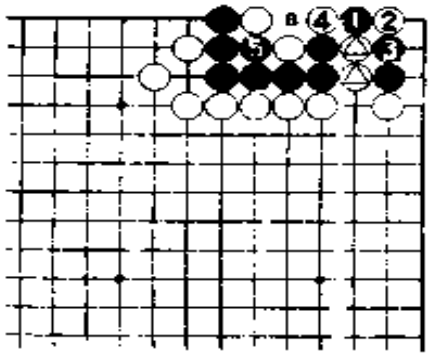


⑥粘 ❼找 ⑥点眼 2图

2图（白的抵抗）

黑1板，有力。白2如a位退，则黑3、5做成“胀贴牛”。可是，白有直接在2位挡的抵抗手段，黑3时，白4提掉左右黑二子，结果与1图相同。

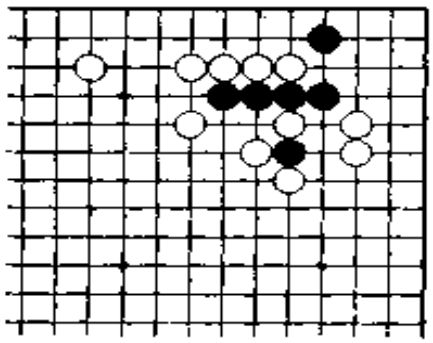
黑3无论在4位粘或5位打，白均下在3位，黑不能活。



3图

3图（黑3，妙手）

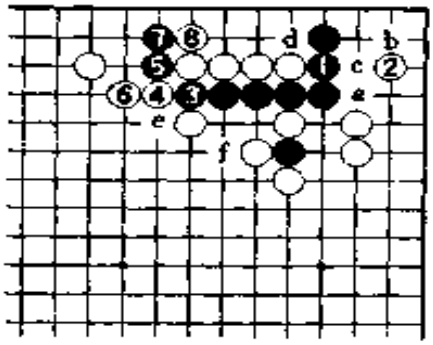
白2时，黑3断打是奇妙的手筋。如此让白4拔，象是不值一提，但接下来黑5使白接不归始见其妙，白如a位粘，黑1位拔同时又叫吃白㊂二子，不给白在a位点入破眼的机会，白只得在4位提回一子，此时，黑在a位挡，刚好做出两只眼。



（黑先）原图

走于对方小尖处

是彻底利用弃子的手法，也属利用气紧的手筋。此题之所以载入《发阳论》，是因为前面的定形手段非常精采。

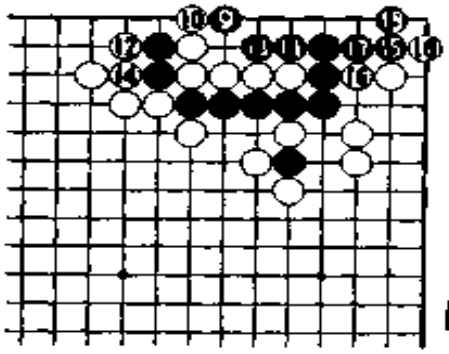


1图

1图（整形）

首先应以黑1粘。黑1如a位挡，则白有b位点入的手段。又，对黑a挡，如果白1、黑c、白d进行，黑除了与白打劫，别无他法。

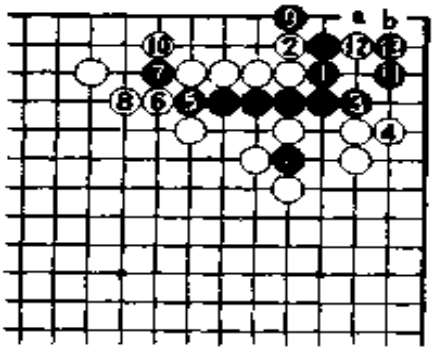
待白2飞后，黑3、5冲断。白6如7位打，则黑e反打后再f跨，突破白的包围圈。至黑7、白8，黑完成整形，下面该轮到手筋出场了。



2图

2图（黑9，手筋）

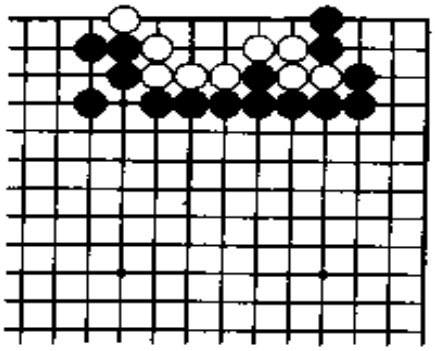
续1图，黑9大飞至白小尖处，与白10交换一手后，黑11、13从容地先手扩大地域，然后黑15、17、19再在右侧扩大地域，做成“直四”活形。如此结果应归功于黑9大飞，黑9如平凡地在11、13位紧气，则黑只有二个先手，而黑9手筋的效力在于能争得了三个先手。



3图

3图（扳一子）

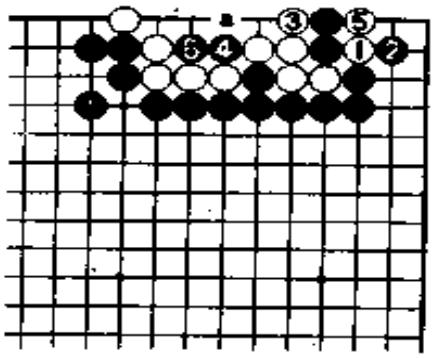
回到最初黑1时，白如2位挡，则黑3也挡，然后，黑5、7冲断制造味道，白8时，黑9先手扳一子。以下利用这个先手扳，至黑11，黑无条件活。黑13之后，白如a位长出，则黑b挡。黑如不于9位先手扳，则成角上的金柜形，黑不能无条件活。



（白先）　原图

断入

即使是准备工作，其中也含有关系生死的手筋。不彻底的准备反而有害处。

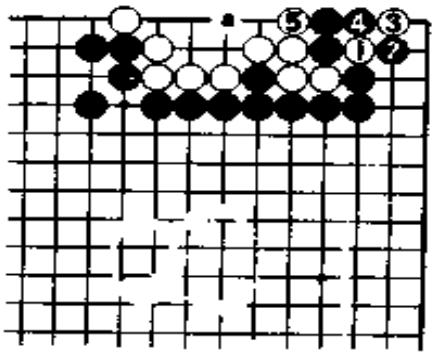


1图

1图（准备不足）

白棋直接在3位挡明显不行，故白1断入，显而易见这是准备工作，但仅此一手，不能认为已准备充分。白3打，过急，黑4反打后，即使能吃掉黑二子，白也难逃全体覆灭的命运。

白1或白3如走a位，不用说黑均在3位冲，白不能活。

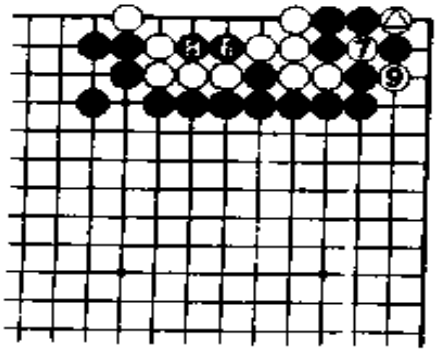


2图

2图（白1、3，手筋）

白1断入后，再白3扳是手筋。让黑4提后，白5打，黑如1位粘，则白a补活。

若是实战，则可能是上述结果。但为了说明白3手筋的必然性，有必要看看黑的最强抵抗。

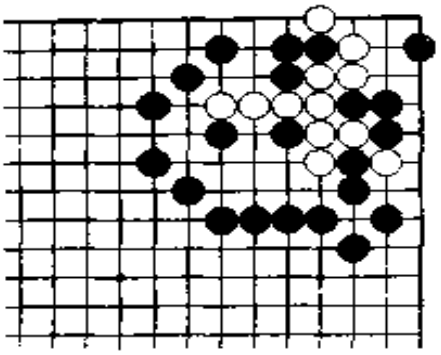


3图

3图（黑最强的抵抗）

黑6反打，白7提三子时，白△的作用体现出来了。对黑8，有白9断吃一子的余地，这应归功于白周密的准备工作。

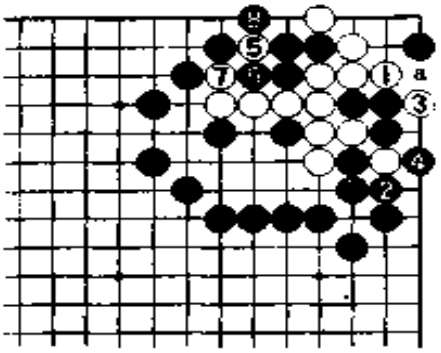
从道理上讲，虽容易明白，但实战中这种双重的准备工作，很容易成为盲点。



（白先）原图

团

这是各种手筋的复合形。白棋在中间做眼的手筋引人注目。原图是《玄玄棋经》的“飞蛾投火势”。

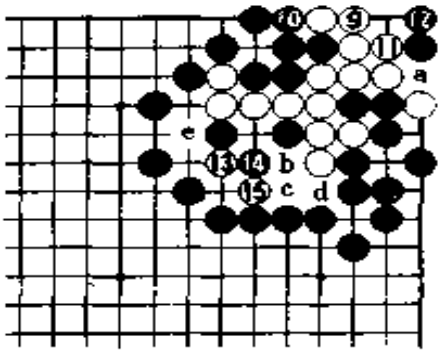


1图

1图（定形）

白在中间虽肯定能做出一眼，但在此之前，必须先手确保角上一眼。为此，白1、3先利后，再白5、7定形，是准备工作。

白1如a位跨，则黑2位补，白棋顿时失去利用。

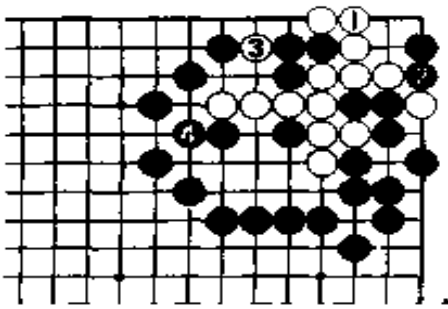


2图

2图（白11，手筋）

续1图，白9先手粘，再白11团是至关重要的手筋。黑12位破眼，但因以后不能在a位入子而落空。黑12如他投别处，则白在12位扑，成“胀脐牛”。至此，白在角上确保一眼，转而在中间13位夹，白无条件活。

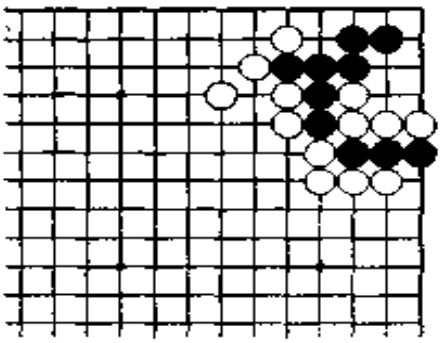
黑14如走b位，则白c、黑15、白14、黑d、白e进行，白仍活。



3

3图（为时已晚）

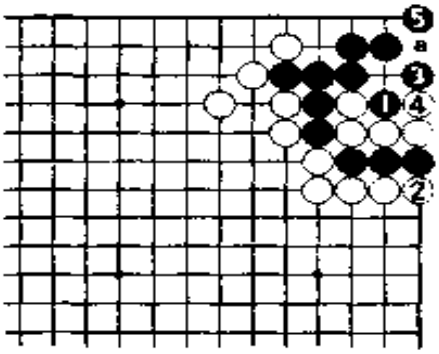
白不走1图白5挖，单于本图1位粘想取先手，但不行。黑2夺取角上眼形后，白再3枪，为时已晚。此后，黑4在中间补一手，白吃掉上边黑三子，只有一只眼。



（黑先）原图

尖

不能让白棋轻易消解气紧，这就需要考虑再三利用白气紧的正确次序。

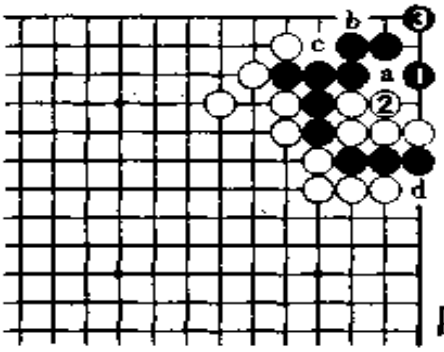


1图

1图（打吃）

黑1打吃，对白的气紧只利用了一手就完事。此后，对黑3做眼，白4打，成劫。黑5是相当顽强的手筋。

黑3如4位挡，则白a靠入。返回到最初来看，黑1如4位打，其结果大同小异。黑如直接打吃，尤其量是打劫。

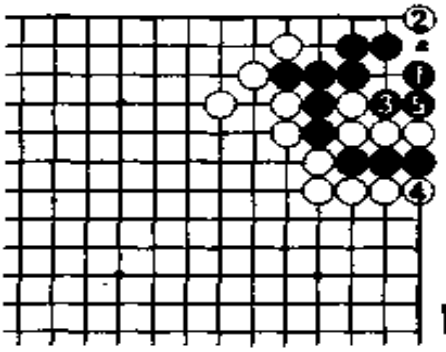


2图

2图（黑1，手筋）

黑1尖，似乎有点不可思议，可是，白2破眼时，黑3虎，白既不能在a位入子，b靠又因黑c是先手而不能成立，黑漂亮地活了。

白2如d位拔三子，则黑3位做眼，正好在角上划分出两个眼形；黑活定。

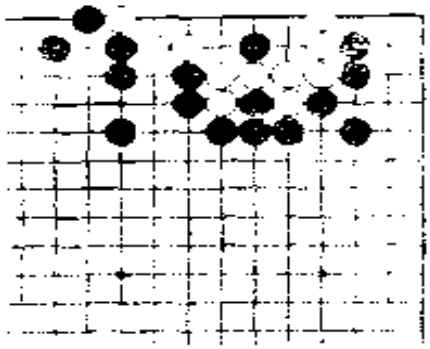


3图

3图（手筋的道理）

黑1时，白如在2位夺角上眼形，此时，黑3、5只管做眼即可。白2位虽是眼形的急所，但无奈处于气紧的最北端，a位打吃不能成立，眼睁睁地看着黑棋做活。

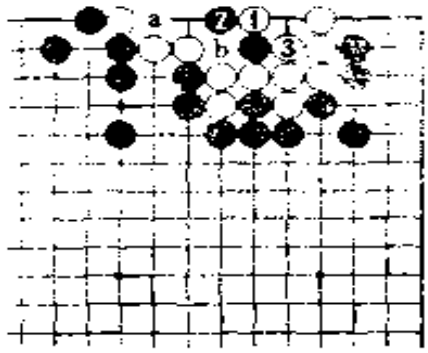
把白2控制住，这就是黑1之所以是手筋的道理。



一白先一 原图

粘

虽说考虑过多，反无定见，但若不思考，定无好手。原图就手“棋经众妙”。

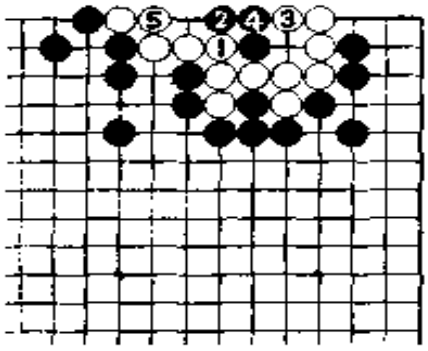


1图

1图（劫）

白1粘，是诱使对方接紧气的一种手筋，但黑2提打后，白3只有做劫。黑2如走3位，则白隐伏着在a位粘，最大限度活的手段。

白如直接在a位粘，不用说黑b断吃，对杀白负。

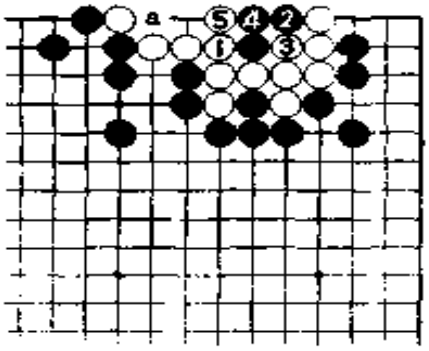


2图

2图（白1、3，手筋）

白1粘虽平凡，却是此际最好的着手。黑2扳时，白必须在3位曲，黑4粘，白5也粘，结果成双活。黑4如5位提，则白4位断打即可。

白3如5位粘，则黑在3位做成聚眼杀。

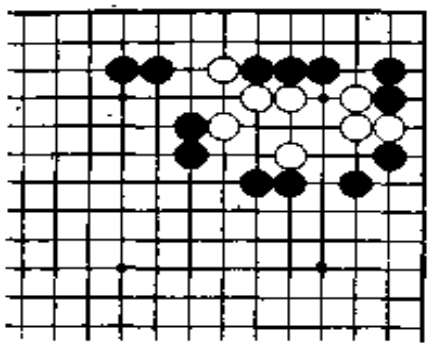


3图

3图（变化）

黑如2位尖顶，则白3立即打吃。黑2如4位立下，则白a粘，诱黑在5位破眼，然后白抢占2位急所，成与2图相同的双活。

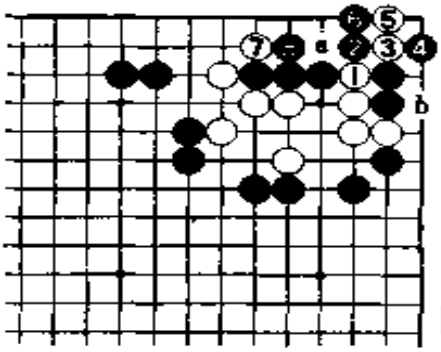
黑2如a位拔一子，则白在4位抱打，白仍活。上述变化皆依赖白1平凡的粘。



（白先）原图

冲断

制造对方的毛病并不难，问题是应怎样利用其薄味。原图载于《发阳论》。

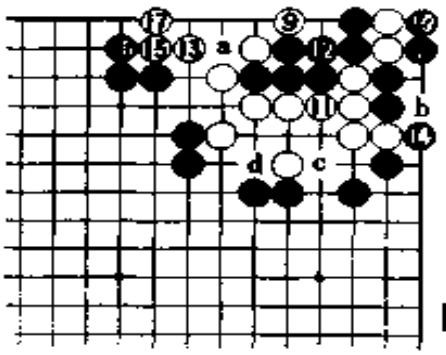


1图

1图（白5，手筋）

白已无法单独做活，因此，只有以白1、3冲断，扩大黑的弱点。黑4打时，白5长出是第一个手筋，如此即可夺取黑眼形的弹力。

至此，已做好准备工作，白7扳。黑8如a位粘，则白b打，黑反而被吃。

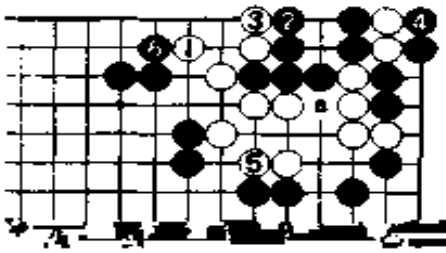


2图

2图（白9，手筋）

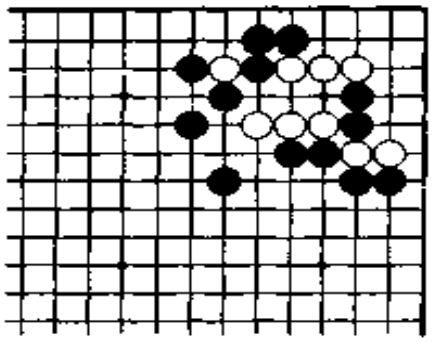
白9单扳，是最重要的手筋。黑10如a位打，则白12位双打，黑无应手。黑如10位拔二子，则白11打、13虎均是先手。黑10如12位粘，则白b位打，黑反全体覆灭。对白13、黑14必然。

此后，白15、17从容做活。中间因有白11一着，故白在c位与d位做眼为见合，确保能做出一眼。



3图（挣扎）

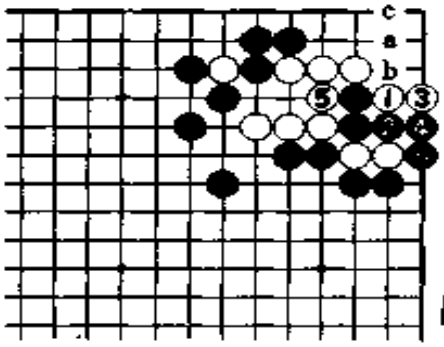
白若没有发现2图白9扳搅紧黑气的手筋，而以白1虎，则顿时会陷入痛苦挣扎之境。黑2立下，冷静，白如在3位挡，黑4拔二子，在中间白不能先手做出一眼；白



（白先）原图

题

这里有一连串既可消解自己的气紧，同时又强调对方气紧的手筋。原图选自《发阳论》。

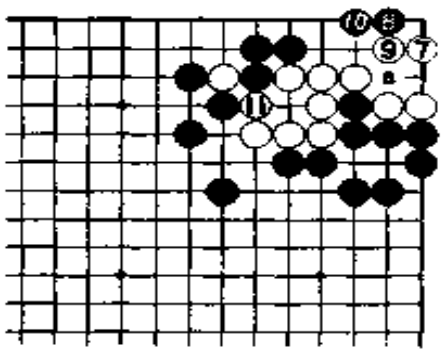


1图

1图（白3，手筋）

白1扳、3立，是瞄着在6位立下的第一个手筋。白3如a位虎，则黑3位打，成劫。又，白3如b位粘，则黑c大飞，白不能活。

就黑而言，对白3，黑4紧贴是最强的应手。此手如在6位拔白二子，则白a虎简单活定。白5先手利在白计划之中。

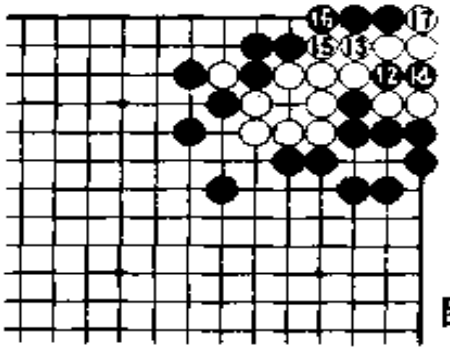


2图

2图（白7，手筋）

续1图，白7跳于“一二”处，是奇特的护断方法，此着如在9位虎，则黑7位靠，正好击中白要害，白死。黑8如a位打，则白9位反打，弃二子做活。

对黑8大飞伸腿，白9、11做眼，正好也是强调黑气紧的手筋。



3图

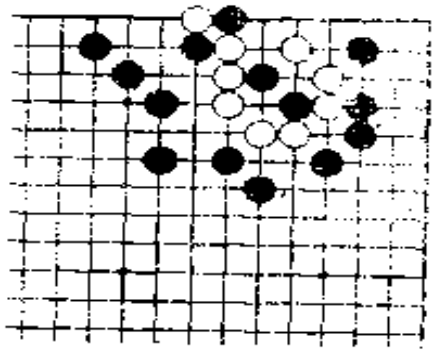
3图（白15，手筋）

续2图，黑12扑时，白13粘，不拘泥于右边白二子，是好棋。白15团、17打，吃掉黑尾巴三子，确保有一眼。

白13如14位拔一子，则黑13位卡，白死。白15如16位打，则黑15位反打，白仍死。总之，四处都有陷阱在等待着白棋。

双提

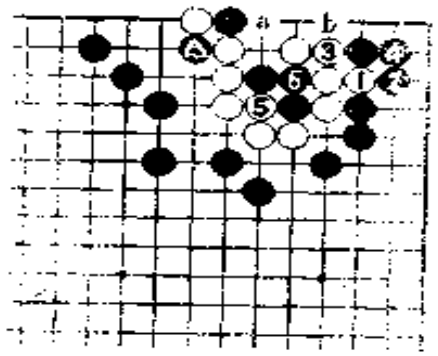
这是与“胀脖牛”作用相同的“双虎”的手筋，也是利用对方气紧的手筋。原图载于《棋经众妙》。



原图

1图（整理）

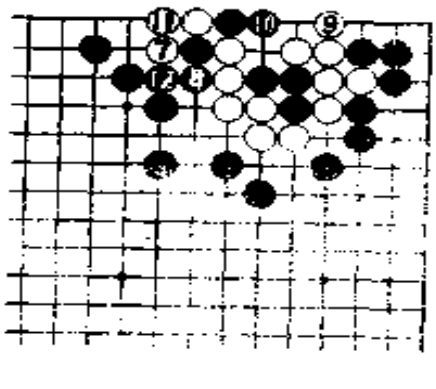
象是只有从白1、3入手，白5打也并非无意义。话虽如此，但接下来，白应该怎样走则有点令人困惑。白在a位拔一子若是先手，则没有问题。但黑b扳后，白没有吃掉黑❹的手段。又，白如b位立下，黑必然在a位长入破眼，显而易见白上边是假眼。



2图（白7，手筋）

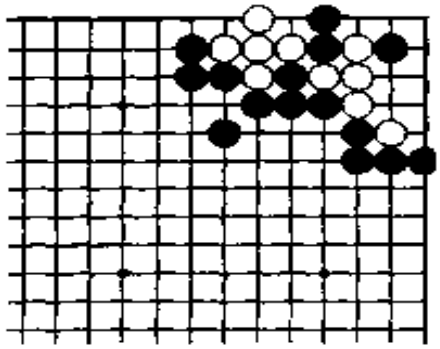
白7扳打，不在乎黑的叫吃，是巧妙的手筋。黑8如11位拔，则白在10位挡打后，接下来在8位打吃与9位做眼为见合。

因此，黑8长出。白7的作用在于白9、黑10交换后，白11粘能长出气来。



3图（白13，手筋）

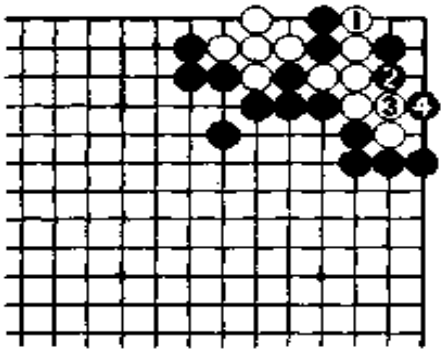
白13从右侧紧气是手筋，此着如在15位拔三子，被黑在中间点入破眼，到此为止。黑14时，白15把上下黑子一起拔掉，一锤定音。接下来白在中间和上边做眼为见合。这就是“双提”。



（白先）原图

提

怎样消解自己的气紧？直到最后也不能掉以轻心。

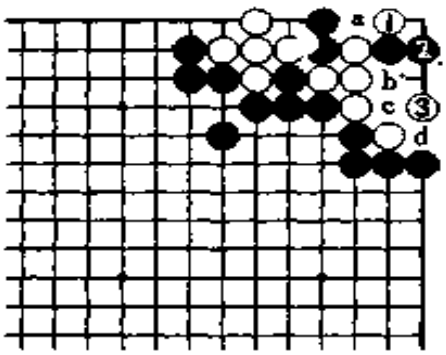


1图

1图（两边渡过）

白1打，则黑2、4渡过。白1如2位挡，则黑1位渡过。无论被黑在哪一方渡过，白因自身气紧，皆无法抵抗。

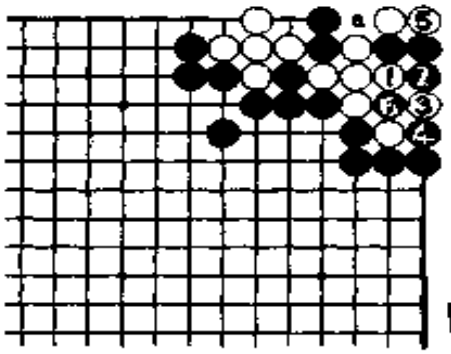
因此，要求有既能一举阻黑两边渡过，又能消解自身气紧的手筋。



2图

2图（白1，手筋）

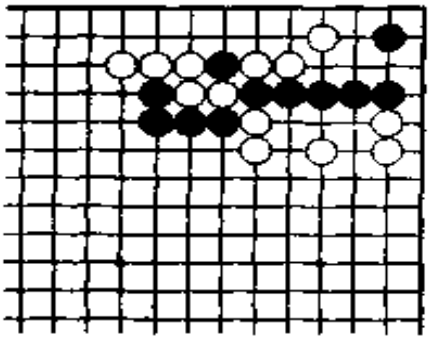
白1板，黑当然不能在a位断打，对黑b、白c、黑3的渡，白有在2位使黑接不归的手段。黑2立下设有相当厉害的陷阱，但白3虎正着，避开了危险。白3如随手在c位粘，则黑3、白d、黑b，成劫。



3图

3图（恢复气紧）

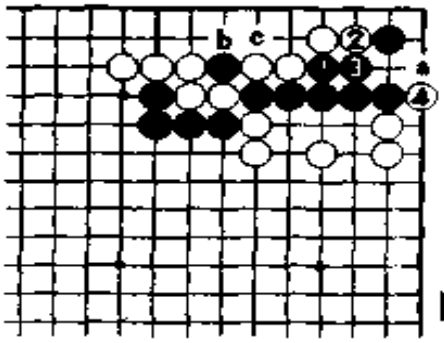
2图白3如在本图1位阻渡，将诱发黑2冲、4打的令人恐怖的手筋。对此，白5如拔掉黑三子，黑6提劫后，白将十分难办。白如2位粘，则黑在角上扑入，白两边不入子，成劫争。黑6时，白如a位打，则黑2位拔一子，白死。



（黑先）原图

提

虽是令人难以置信的奇妙着手，但从结果来看，却是符合基本原理的。原图是《玄玄棋经》的“势均力敌势”。

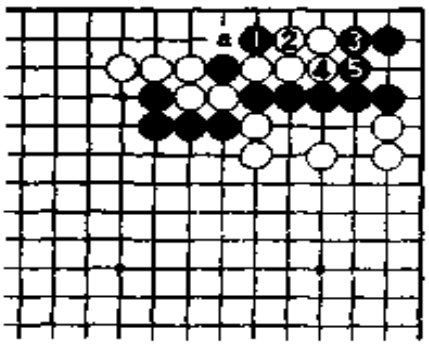


1图

1图（从内侧着手）

对黑1挤，白2顶、4扳，黑简单不活。黑1如2位顶，则白1、黑3、白a，黑死。无论其中哪一种着法，黑④均无活动机会。

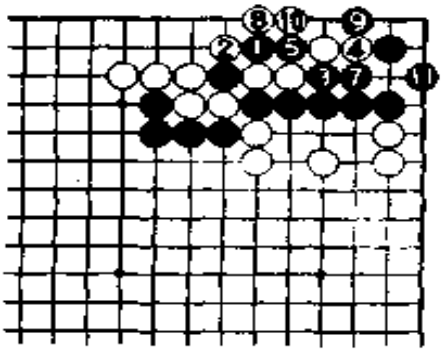
黑1如先于b位长出，则白c挡，与上述情况完全一样。



2图

2图（黑1，手筋）

黑1扳如何？因为这奇异的一手，黑棋顿时出现生机。白如2位团，则黑3顶后5紧气，瞄着在a的粘，是先手。如此，黑可以从容地回手在角上做活。白2如走4位，则黑5位挡仍是先手。



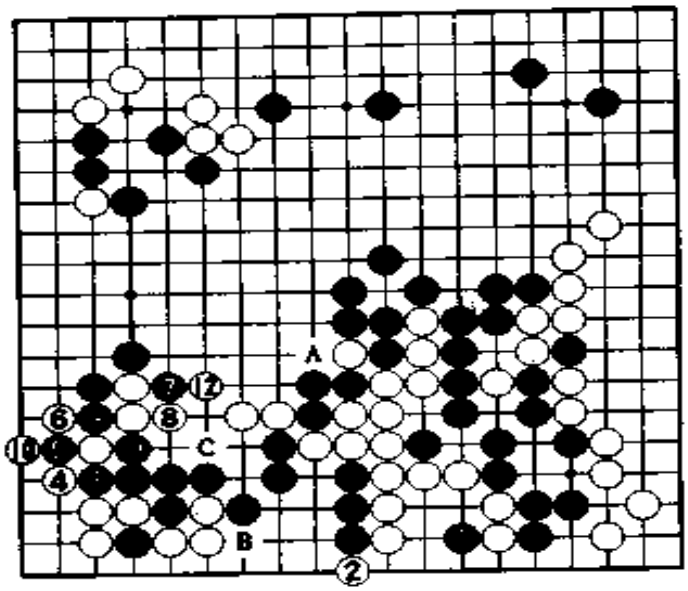
⑤粘

3图

3图（试应手）

黑1时，白如2位拔一子，此时黑3挤正确。白4时，黑5打，再7、9先手利，最后黑11做眼，堂堂正正地活了。

如此演示一遍，就会明白黑1扳，可根据白的应手来决定是在3位挤，还是在4位顶，这试应手的手筋。



【参考谱5】

1963年大赛　白　藤泽秀行

黑　加田克司

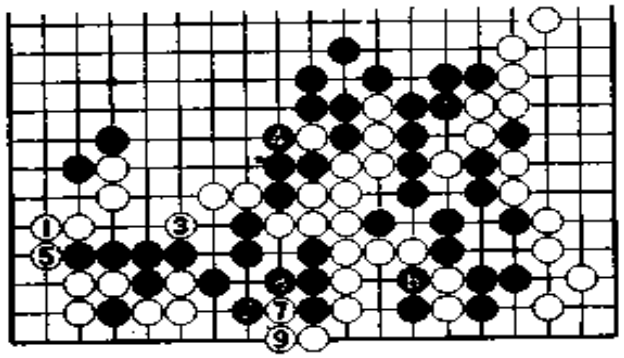
扳

扳一子是手筋，即使对方气紧，又避免形成转换。首先应将以后来不及先手利的地方先手利掉。

【参考谱5】

黑1是胜负手。黑3冲时，由于白在4位应，产生了黑5、7的手筋。以下至黑11断，成劫。因有白a的长出，白大棋无忧。

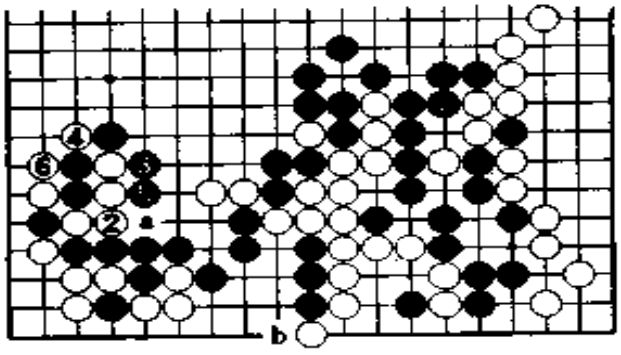
黑1如b位挡下，则白c尖顶是先手。



参考图1

参考图1（无条件死）

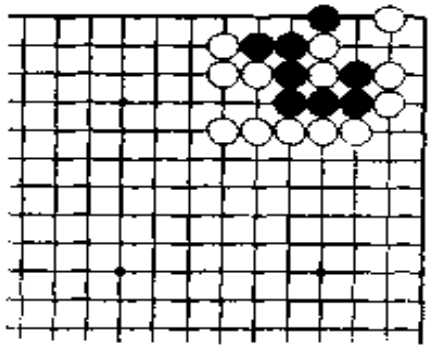
谱中白4如在本图1位立下，则黑无条件死。黑2时，白3是先手，以下对杀白胜。黑6如9位挡打，则白8位点入即可。白5在9位先手长，也是坚实的一手。



参考图2

参考图2（转换）

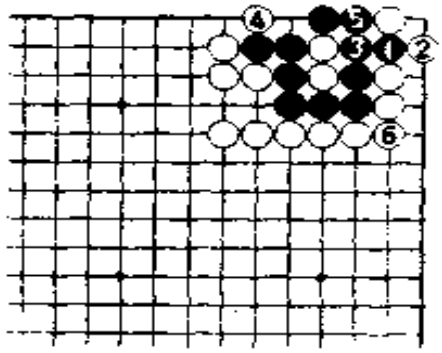
谱中黑7如先在本图1位打，黑3扳时，白4断打，形成转换。白6之后，黑防a位冲断时，则白b渡过，黑左边大损，实空黑不够。



（黑先）原图

挖

可以让对方吃掉尾巴，但必须有助于全体做活，不过这是具有再生能力的尾巴……

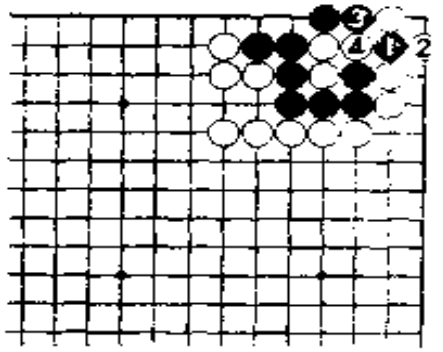


1图

1图（迟一步）

黑1挖是手筋，但白2打时，黑3粘不含尾巴，没有抓住本质问题。白4扳，破掉上边一眼后，黑5打想使白接不归，但已迟了一步。

黑1如3位拔二子，其结果是一样，但其着想远不如黑1挖好。

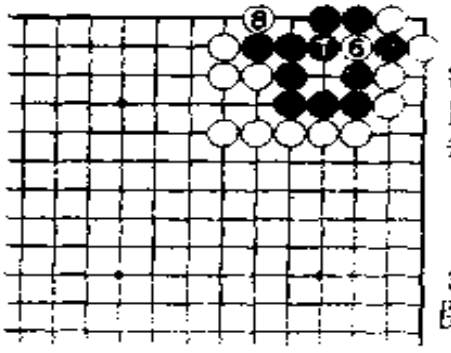


❸提 2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1挖，白2时，黑3顶，让白去提掉黑1之子。白4提黑一子时，黑5可以反提白三子。“提三子有一眼”这是死活的基本原则。

立即就体现出黑3有紧白气的效果。

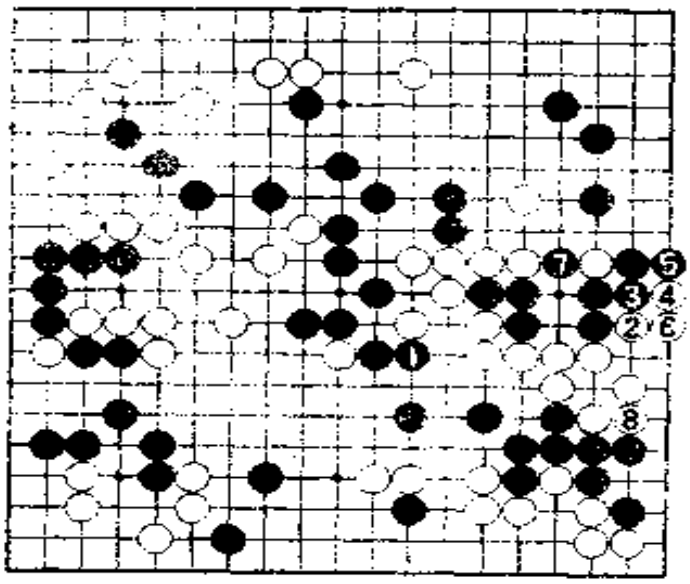


❾提劫 3图

3图（缓一着的劫）

续2图，白6再回提一子，黑7挡打，先确保一眼。白8夺取上边眼形时，黑9提劫，此时，白接不归了。

虽是黑不利的两手劫，但总比无条件死要好得多。



【参考6谱】

第24期王座战　白　藤泽秀行

黑　户泽昭宜

扳粘

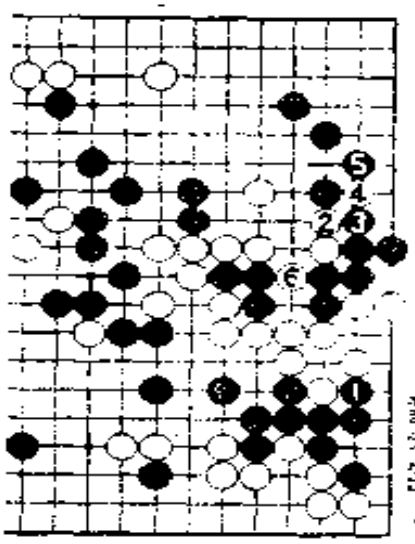
是一边追击一边取得实地，还是一鼓作气歼灭对方？后者尤其需要正确的计算。

【参考谱6】

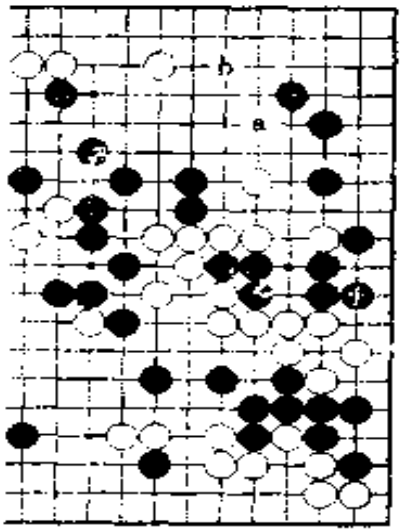
黑1看破了白2、4利用气紧的手筋。黑7不能省，至白8做活。黑形势顿时不利，黑1几乎等于单官。

参考图1（追击）

谱中黑1应于本图1位立下，一边取实地，一边攻击白棋。对白a，黑b追击，又一边使白单官连回，一边趁势巩固右上角。



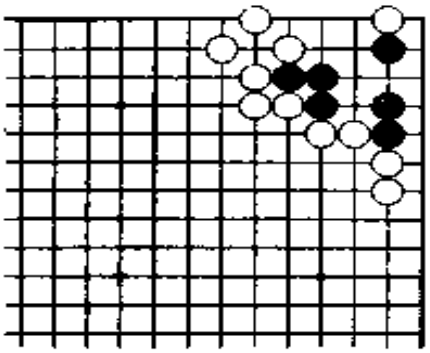
参考图2



参考图1

参考图2（气紧）

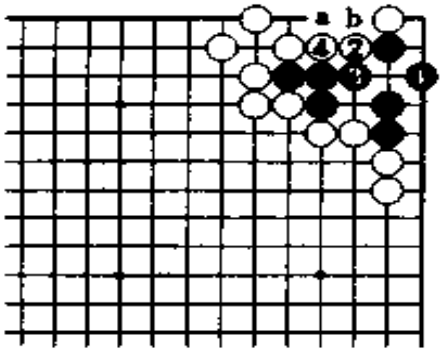
谱中黑7如改于本图1位夺白眼形，但白2、4断，黑自身气紧的弱点无法消解。白6打时，黑三子接不归，白棋大活。白2如6位打，则黑2位打，白虽仍可做活，但稍损。



（黑先）原图

虎

是将对方诱入“一一1”角端的虎。如果对方要抵抗，则可做成“胀脐牛”。

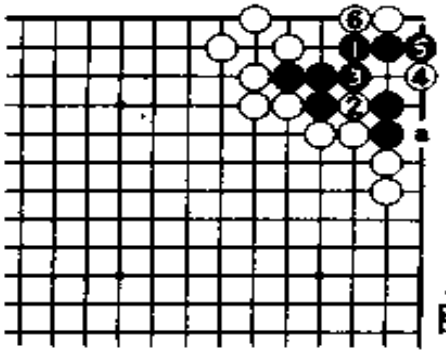


1图

1图（操之过急）

黑1虎过急，这样缺乏足够的做眼空间。白2扳出是急所，黑3、白4后，黑想打劫也不可得，黑净死。黑3即使在4位冲，但白a应后，情况丝毫也没有好转。

黑1如b位打，则白2位断打，黑仍不活。

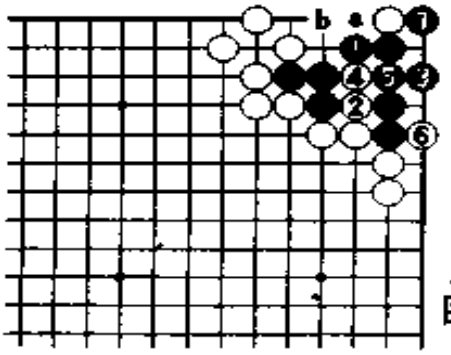


2图

2图（点干急所）

黑1是扩大地域的急所，但白2冲时，黑如在3位应，则白4点干黑眼形的急所。黑5挡时，白6长，黑死。

黑3如在6位吃住白一子，但白a扳，冲击黑右边二子气紧的弱点，黑无应手。

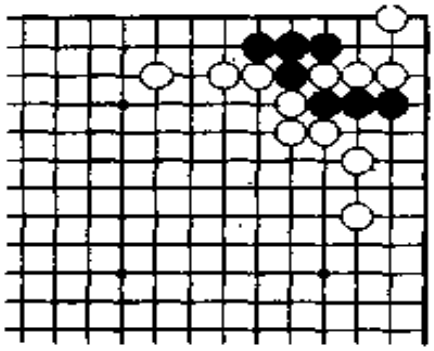


3图

3图（黑3，手筋）

对白2冲，黑3虎是手筋。白4再冲，黑5应，黑虽有被利之嫌，但白6时，黑预伏有在7位扑，做成“胀脐牛”的手段。

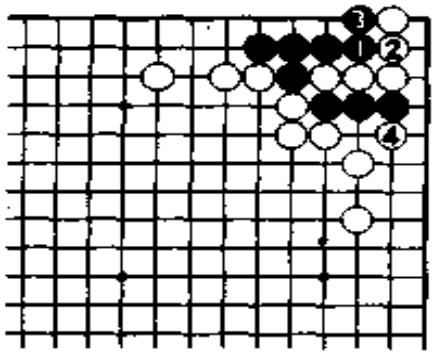
白6如7位长入，则黑6位确保右边一眼，此后，对白a，则黑b吃住白三子又成一眼，这都是黑3的功劳。



原图（黑先）

破

若对杀不能取胜，也不必悲观失望。只要保持广阔的视野，则还有别的办法可想。

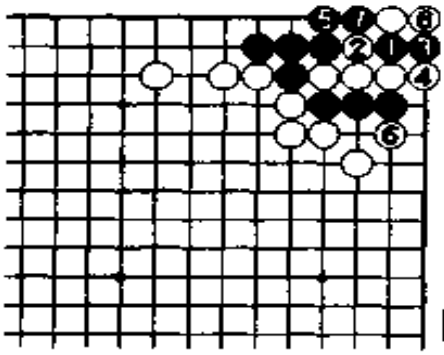


1图

1图（地域不足）

黑如在1、3位直接紧气，很明显白4时，黑短1气被吃。在上边略微计算一下，就可知黑没有足够的做眼地域，不可能做活。

既然依次紧气对杀黑不行，那么黑就应考虑采用打入白腹中的求变手法。

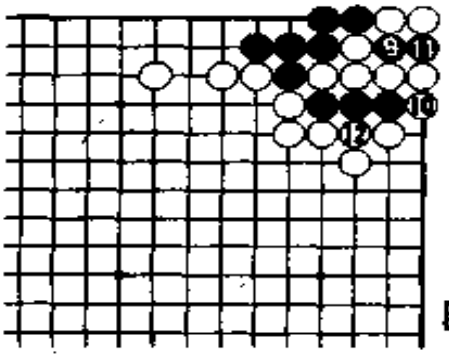


2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1挖，3长出，是弃子手法。白4、6应，对杀黑负的情形虽不变，但黑5曲、7打后，白形也露出破绽了。

白8提黑二子后，乍一看黑绝望了……



3图

3图（先手提）

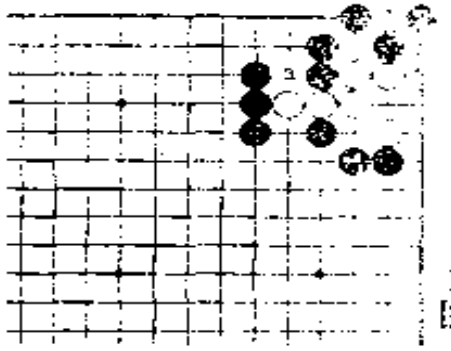
黑9扑、11提白二子是先手，这是黑弃子的效用。接下来黑在9位上一路粘，在角上做出一眼，上边一眼也牢不可破。这样，见似七零八落的黑棋，得以彻底安定。

这可以说是彻底利用弃子的手法。

吃子做活的手筋

如果既无生路又无做活的眼形，又无法以做活的地成，那么除了吃掉对方外，别无良策。吃子做活的手筋是比利用对方气紧的手筋更为难找的手筋。

其中最常用的手法是使对方接不归，在古代棋书中，也有将这种手法与死、活、劫等并为一项加以说明的情况，它包含有多种多样的手筋。此外，还应看到在吃子做活时，使用“倒脱靴”的手法也不少。这里重点介绍这两种手法。

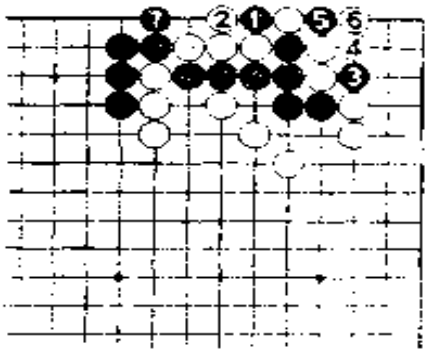


1图

1图（扑）

象白1那样的扑，往往成为使对方接不归的第一点。逼黑2提后，白3立下，黑有白a位冲的缺陷，故不能救回尾巴二子。

白1如b位打，则黑1位粘，白无法使黑接不归。

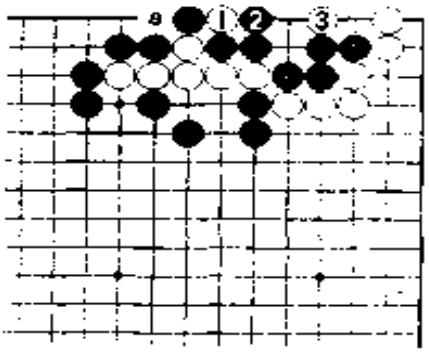


2图

2图（正应手）

使对方接不归的准备工作，不只一点。此时，必须细心地注意行棋的次序。

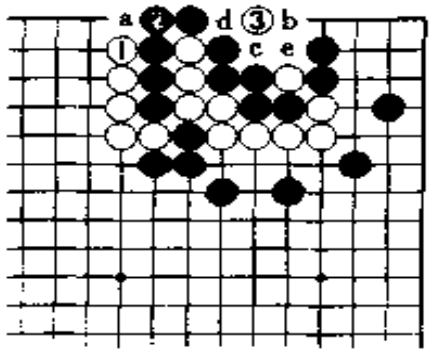
黑1、3、5次序正确，若走错了次序，就无法使白接不归。比如，黑1如5位扑，则白1位粘；黑3如5位扑，则白6位拔，黑均不能成功。



3图

3图（必要的场所）

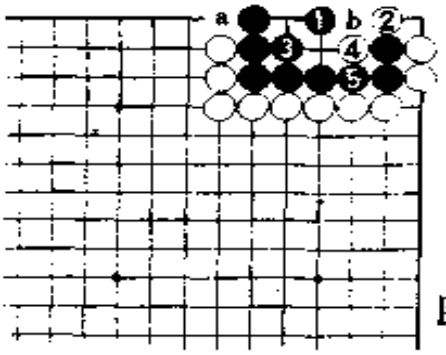
不用说有当扑与不当扑的场所之分。白1扑虽是必要的，但白1如在a位扑就不必要了，对此黑在1位粘，白无法救活中间被围困的六子。白3单靠，当然。除此之外，均无法使黑接不归，白1、3是唯一正确的次序。



4图

4图（对杀）

白1打、3点是简单的手筋。白3在白a打吃之前点入，是高度发挥棋子效率的手段。黑如在b位或c位应，则白a打，黑接不归。对白3，黑如在d位粘，则白在e位拖出一子，对杀白快1气。

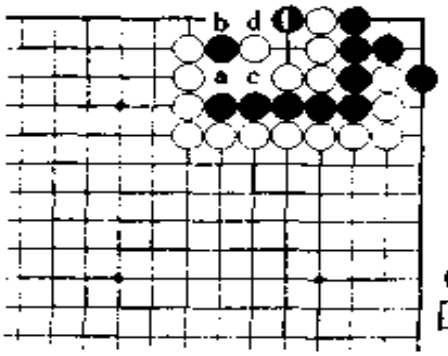


5图

5图（诱着）

黑1跳，白如2位扳，则黑3虎是诱使白接不归的手筋。但此际黑必须特别注意自身有无全体气紧的毛病。比如，若a位的外气已紧，黑5后，白可在b位粘，这样黑死定。

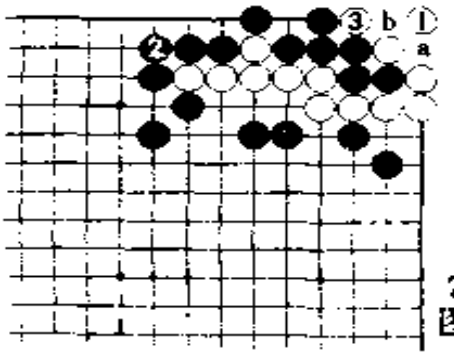
白2如走3位，则黑2、白4、黑5进行，结果是双活。



6图

6图（试应手）

黑1靠即可使白接不归。若黑a、白b定形后，黑再1位靠，则无法使白接不归。又，黑如b位立下，则白a位粘，黑无后续手段。先以黑1靠，白如c位应，则黑a粘，接下来瞄着在d位扑吃；白如d位应，则黑c打，白如拔黑一子，则黑b再打，白不行。

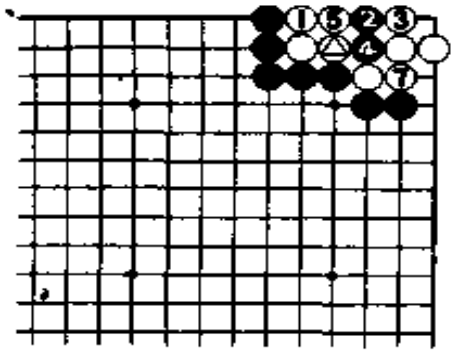


7图

7图（含有劫争）

白1强硬做劫使黑接不归。黑2时，白3挑起劫争。黑2如3位团，想避免这个劫的话，则白a粘，黑接不归，白无条件活。

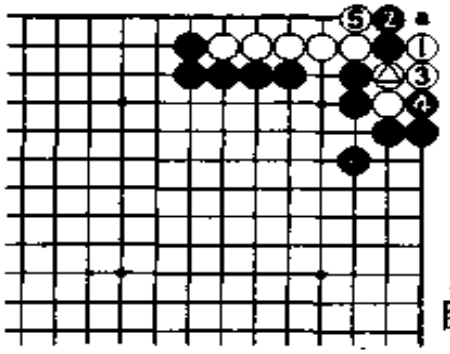
白1如a位粘，则黑2位粘。又，白1如b位立下，则黑a位扑。总之白想如此使黑接不归，均慢了一步。要想使黑接不归，白只有在1位虎。



8图 ●扑

8图（倒脱靴）

是倒脱靴的基本形。白5拔黑二子，黑6在4位扑时，白7粘是独到的手法。待黑在2位拔白四子后，白在㊓位断吃黑二子，白无条件活。此形因为是弄掉愚形四子的倒脱靴，故被称为“愚四型”倒脱靴。

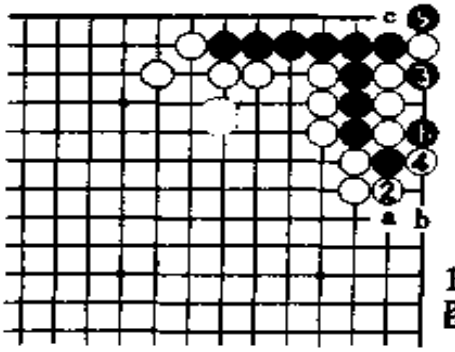


9图

9图（之字型）

白1打、3粘，黑4时，白5打，逼黑在a位拔，然后白在㊓位断吃角上黑三子。此形象之字，故称之为“之字型”倒脱靴。

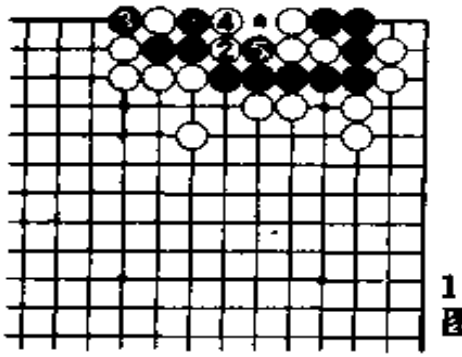
白3如急忙在5位打，则黑3、白a、黑㊓扑入，白在角上做不出眼来。



10图

10图（含有倒脱靴）

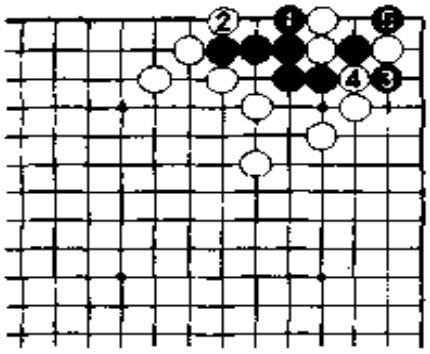
黑1扳时，白如2位打，则黑3、5吃掉白一子，从容做活。白若不愿如此，而以白2在3位粘的话，则黑2、白a、黑4、白b、黑c，可以做成倒脱靴。黑2、白a、黑4的“之字型”，是实战中最容易出现的倒脱靴。



11图

11图（三存抱一势）

黑1挡，白2断打时，黑3拔一子，这一准备工作将发挥作用。黑5打、再a位拔后，黑在拔三子之处做眼与在㊓位断打为见合，因此黑活定。这个形是《玄玄棋经》中的“三存抱一势”，它也有许多变形。

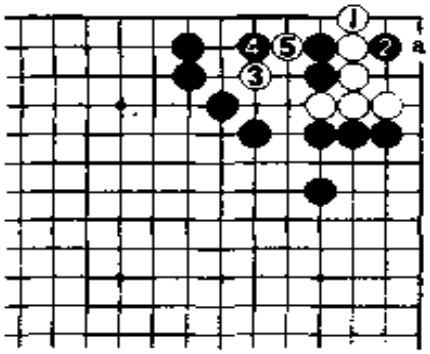


12图

12图（倒扑）

黑1紧白二子的气，作为准备工作，它使黑3扳出成立。黑5既吃住角上白一子，又使边上白二子成倒扑，这是手筋的妙用。

如果没有看到黑3、5的手筋，则黑1打无用。

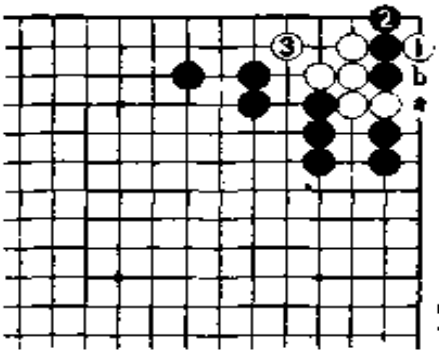


13图

13图（五龙闲游）

白1立下，吃掉左侧黑二子与在角上补活为见合。黑如2位点入，防白在a位做眼，则白3飞是利用硬腿使黑接不归的手筋，黑4时，白5挖，以下白1硬腿将充分发挥威力。

此形，是《玄玄棋经》中的“五龙闲游势”。

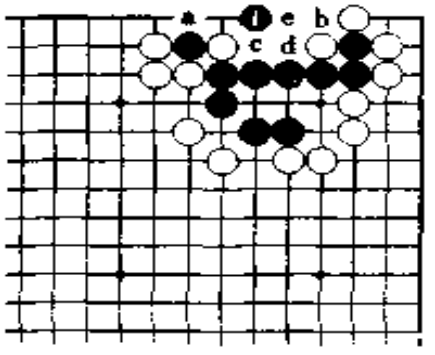


14图

14图（夹）

白1夹，与黑2交换一手，就防止了黑在右边渡过。因此，白可在3位从容做眼，此后黑如a渡，则白b扑可使黑接不归。

黑2如a位渡，不用说白2位打。又，黑2如b位打，则白a反打后，再于3位扩大地域即可。

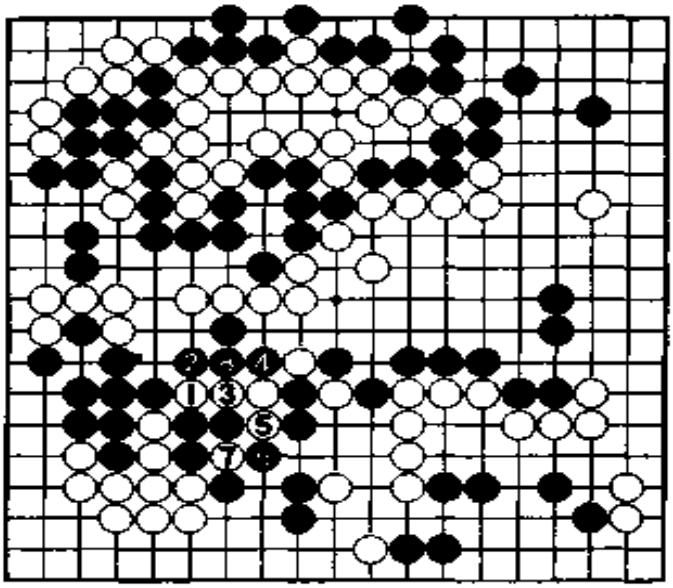


15图

15图（见合）

黑1跳下，接下来黑在a位长出与b位扑使白接不归为见合。如能黑1跳下，当然没有什么可说的，但到底是黑在c位与d位打太显眼的形，因此，要弈出黑1的手筋，一定要有飞跃的着想。

黑1如直接在b位扑，则白c拔，此时由于黑自己撞紧气，故黑a立下不成立了。



【参考谱7】

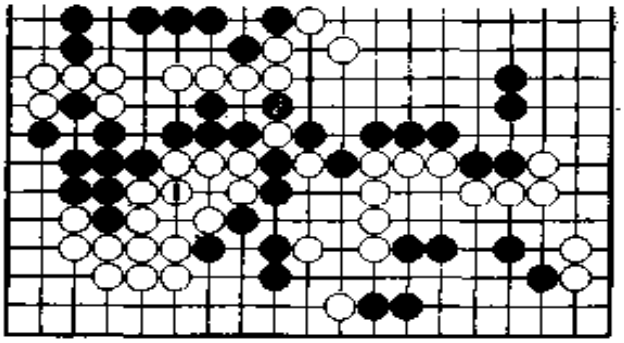
第22期本因坊战　白　藤泽秀行
循环赛　黑　山部俊郎

倒脱靴

在专业棋士的实战中，不容易见到倒脱靴，本谱是其中少有的一例。这是利用倒脱靴来巩固联络的形。

【参考谱7】

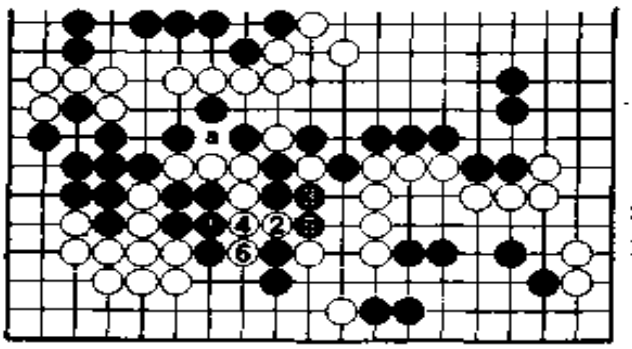
白1断，有袭击左边黑棋之意，但其主要目的是想趁黑整理左边之时，自然而然地将下边黑棋吃掉。可是，黑4、6、8，利用弃子取得联络。



参考图1

参考图1（倒脱靴）

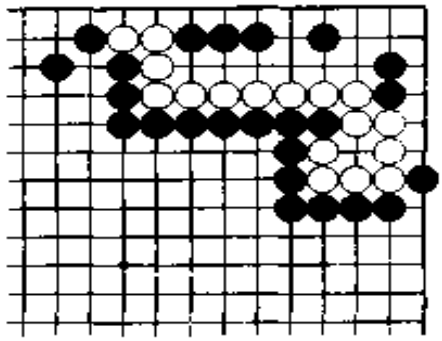
白拔黑3子后，白1粘不能省。黑2拔白一子，左边与下边黑棋结为一体，成白无望的局面。谱中黑8时，白不得不投了。



参考图2

参考图2（黑最恶的应手）

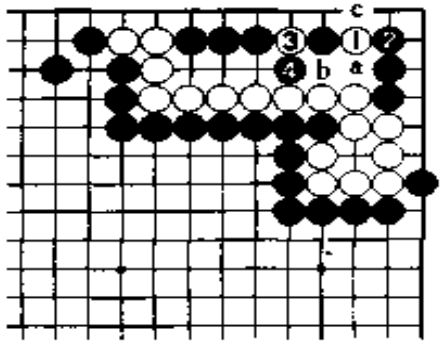
实战中，白预计谱中黑6会在本图1位粘，对此，白2、4便可分断下边黑棋。左边黑棋因有黑a的先手无不安，但下边黑棋被白全部吃掉，黑已不可能取胜。



（白先）原图

点入

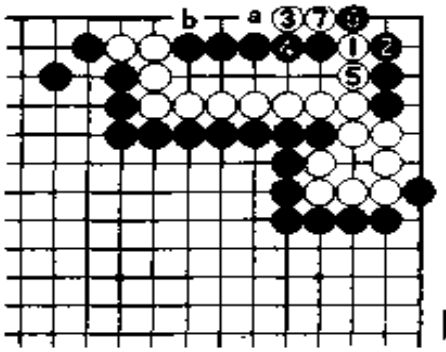
白棋只有一只眼，从哪里着手可以突破黑的防区？这是决定生死的时刻。原图是《玄玄棋经》的“单井势”。



1图

1图（下一手）

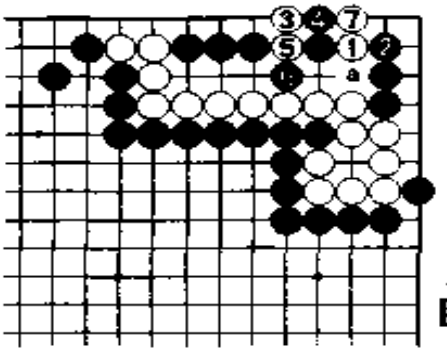
白1跨是一目了然的手筋，此时黑可不能犯在a位切断的傻，否则被白b断，生出事非。黑2挡时，白应怎样对付？白如在3位挖，则黑4打，白不行。又，白3如a位粘，则黑c渡过，白无后续手段。



2图

2图（白3，手筋）

白3点入，冲击黑瞬间的空隙，严厉。黑如4位粘，则白5也从容粘上，黑6渡时，白7扑夺黑眼形。黑a拔后，白再于7位扑入，然后白在b位扳，黑就只有一只眼了。当然，应清楚看到白也只有一只眼，结果是双活，但只要白棋没有被吃掉，就算白成功。

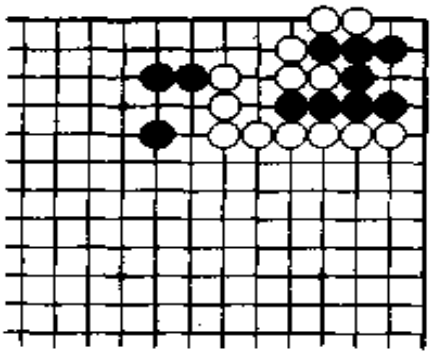


3图

3图（遮断的手筋）

白3点入时，黑如4位挡下，则白5冲，使白7成为先手打吃。白3如a位粘，与黑7位渡交换后，再3位点入，则失去了白5、7的手段。黑4无论在a位断或7位渡，则白均于5位冲即可。

另外，黑2在7位扳是容易使人迷惑的抵抗，如此白同样在3位点入即可。



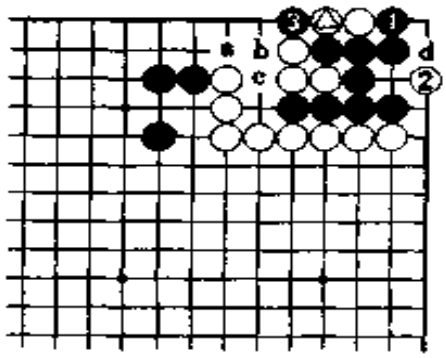
（黑先）原图

点

是诱敌深入的手筋。其准备工作，作为利用气紧的手筋，是众所周知的。

1图（准备不足）

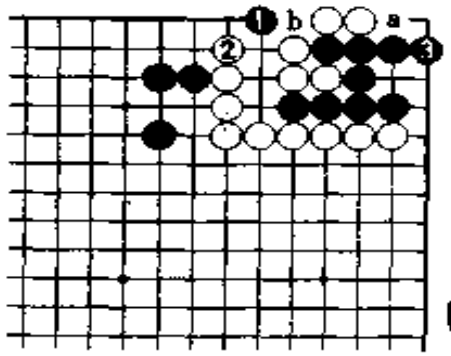
黑如在1位露骨地打，则白2点后，黑无后续手段。黑如3位拔二子，则白Ⓐ位扑入。又，黑3即使改走a、b、c等位，费尽心机也无济于事。



1图

黑1如走d位，则白有在1位冲入的手段，因此，黑立即在d位立下，将于事无补。

2图（黑1，手筋）

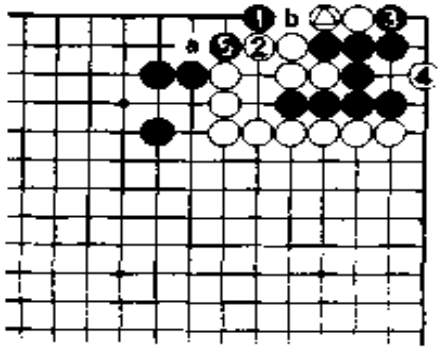


2图

黑1点是常用手筋，在这里也有效，白如2位立下，则黑3立下，白不能在a位入子了。白2如b位粘，则黑a挡是明显的先手，黑可确保在角上做出两只眼。

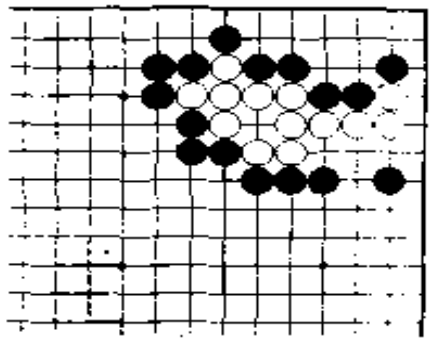
黑1点后，根据白的应手，再决定是在3位立下或a位挡，这是试应手的手筋。

3图（白最强的抵抗）



3图

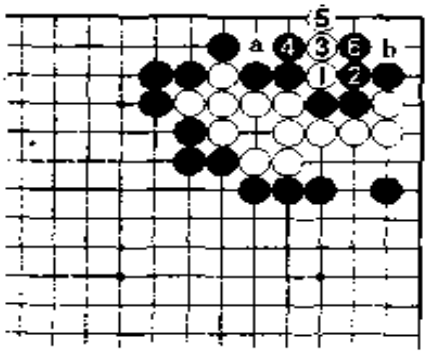
白2团是最强的抵抗，对此，要求黑有非同一般的解决战斗的手筋。黑3挡，已确保角上有一眼，然后黑5挤是好棋。此后，白如a位打，则黑b拔二子是先手，白没有机会在Ⓐ位扑眼。黑3如急忙在5位挤，则白3位长入，黑死。



（白先）原图

断

白棋只有突破黑的包围圈，才有活路。哪一断点是要害所在呢？原图是《玄玄棋经》的“王乔求仙势”。

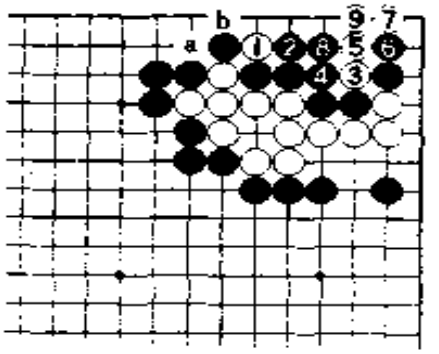


1图

1图（断、立）

对白1断、3立，黑4挡是防守手筋。白5立到底，瞄着下一手在a位扑使黑接不归，但黑有从背后6位紧白气的抵抗手段，白5最终无用。

白1在b位夹只是官子手筋，黑当然要在6位应，如此，白不能达到目的。

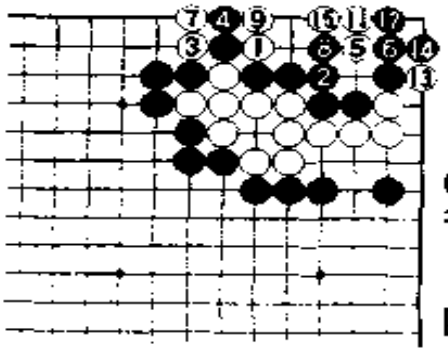


2图

2图（白1、3，手筋）

白1断入与黑2交换后，再3断、5立。白1的作用在于黑6以下至白9时，正好防止了黑从背后打吃。

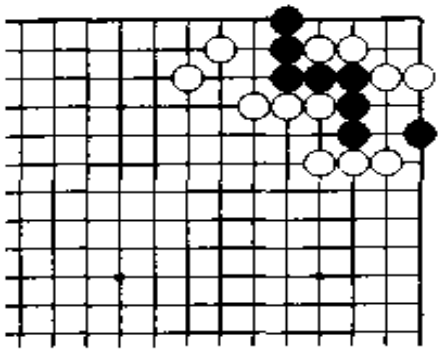
白1如3位断入，黑4，白5、黑6后，白再1位断时，则成黑8、白a、黑b进行，白死。



⑩扑 3图

3图（眼形）

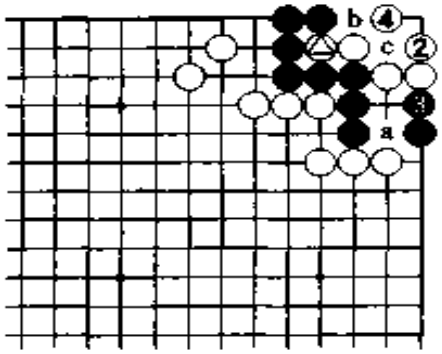
白1时，黑如2位补断，则白3断吃后，白肯定可以做活。对黑4，白有在5位点以下至13的准备工作，这是防止白15渡时被黑杀接不归的手筋。白即使没有注意到以上的手筋，白5在7位平凡地打吃，经黑5、白9后，白在上边做眼与逃出为见合，这样白也不错。



（黑先）　原图

断

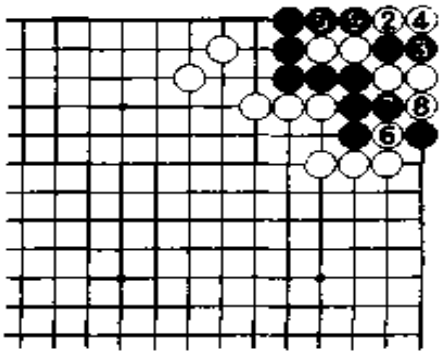
开始和终了有二个陷阱。原图是《玄玄棋经》的“四门斗底势”。



1图

1图（聚六）

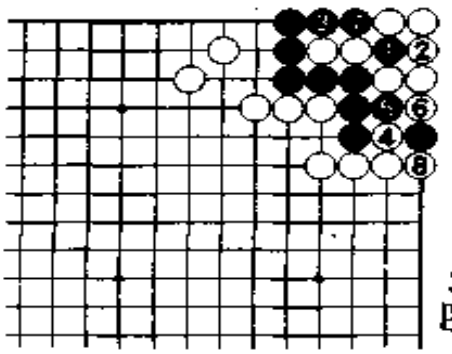
黑1冲，白虽不能在a位联络，但白2虎是好手，这样白在右侧联络与做成“聚六”为见合。此后，黑如3位阻白联络，则白4做眼，黑如b位挤眼，则白脱先，黑不能活。将来黑c拔白二子，白可回提黑一子，黑再于△位打时，白c粘成“聚六”，黑死定。



2图

2图（黑3、5，手筋）

黑1断入虽找准了路数儿，但进一步黑3多送一子的手筋却容易成为盲点。让白4提后，黑5沉着地紧气，对白6、8联络，黑9从背后打吃，见似速度缓慢，但白没有救回2、4两子的手段。

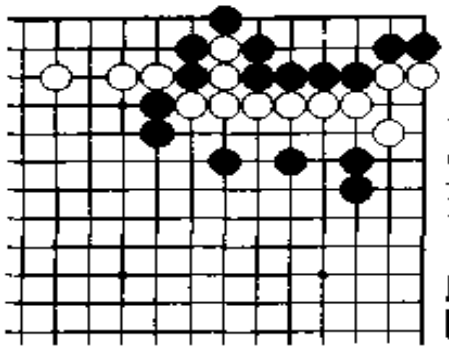


3图

3图（考虑过头）

2图黑5如于本图1位再扑，见似手筋，实则是拖延了紧气速度的恶手。对此，白2、4平凡地争取联络，黑提白二子时，白可回提一子，黑无法使白接不归。黑全体覆灭。

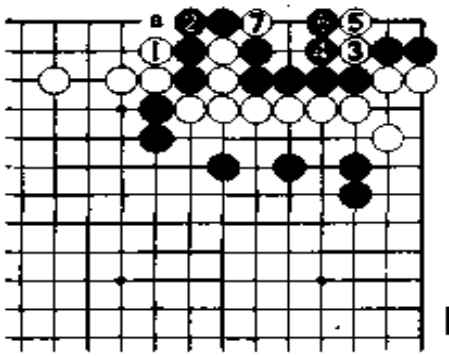
正是所谓过犹不及。



（白先）原图

断入

是双倒扑与接不归相结合的手筋。原图是《玄玄棋经》的“两扑势”。

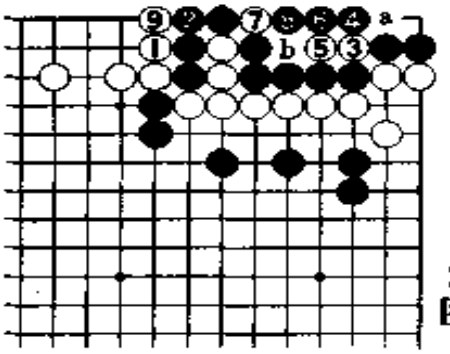


1图

1图（白3，手筋）

对白1打，若是实战，则黑最好是在7位粘弃二子。作为死活问题，黑2粘是彻底顽抗的态度。

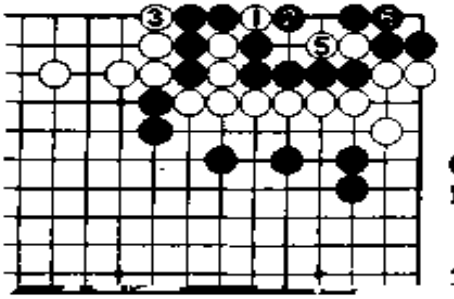
白3断入，黑4、6时，白7扑、a打，黑刚好接不归。



2图

2图（双倒扑）

对白3断入，黑4从下打时，白5长出后再白7扑是不可弄错的次序。对黑8，白9打，此后，黑如7位粘，则白a扑，成双倒扑。黑如坚持在b位拔白二子，则白再于3位扑，到此为止。黑6如b位打，则白7位扑以下成接不归。



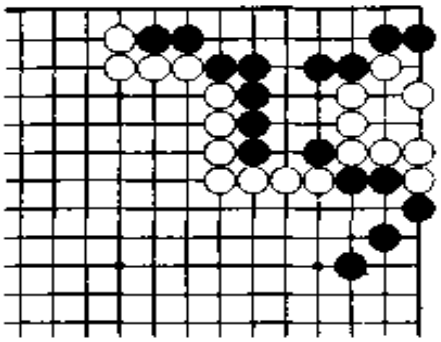
④粘

3

3图（先后次序）

2图白5如先在本图1位扑，对白3打，黑4平心静气地粘上，白5长出时，黑有在6位粘的漂亮脱险手段。

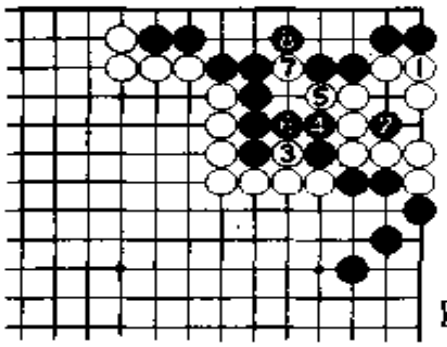
白1在5位长出，则黑无论6位粘或2位



（白先）原图

断立

气息奄奄的白棋，可以逐步缓过气来，最后吃掉一块黑棋而活。原图是《玄玄棋经》的“老子还魂势”。

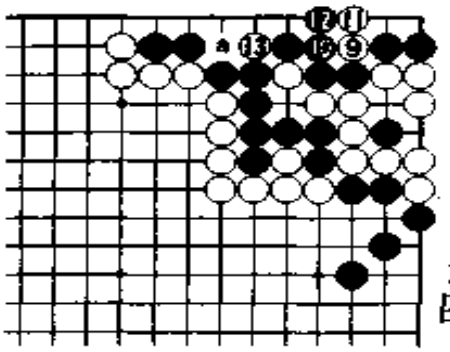


1图

1图（准备）

白1时，黑如2位破眼，即成骑虎之势，对白3，黑4、6救回一子，之后白5打、7挖，如此，黑气紧的弱点逐渐表面化了。

不用说，黑2破眼是无理手。

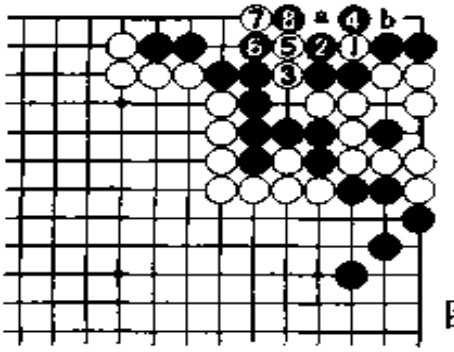


2图

2图（白9、11，手筋）

续1图，白9断、11立，黑12打想救出角上黑二子，白13反击，接下来黑无法防止白a的倒扑。

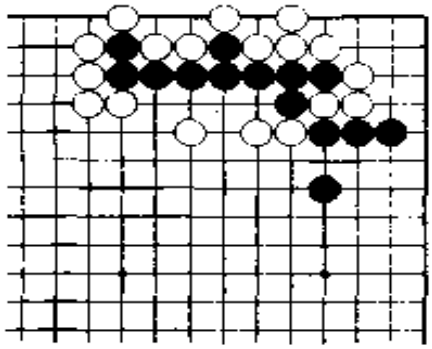
虽是左右同形，但白9在a位断，则与本体白棋无关。



3图

3图（先后次序）

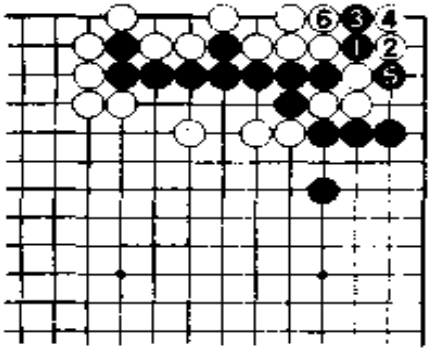
1图白7若从本图1位断着手，对白3挖，黑4提一子后，留有在8位扑劫的抵抗手段。另外，白3如4位立下，则黑a挡打后，经白3、黑6、白5、黑b，白不行。白首先在3位挖，是强迫黑在5位挡的手筋。



（黑先）原图

断立

是接不归的一个基本形，但由于白的抵抗，可能发展成用普通的办法难以解决的问题。原图载于《棋经众妙》。

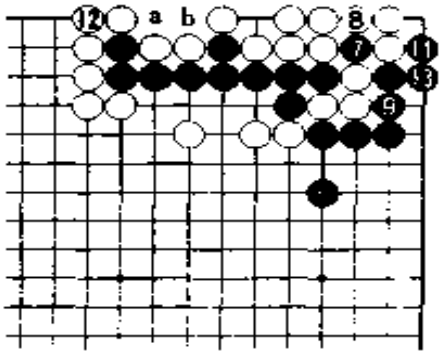


1图

1图（黑1、3，手筋）

黑1断、3立，指望将白包打成石塔形。使对方接不归的前提是气紧，而要憧紧对方的气，滚打包收又是最佳手段。

黑1如5位夹或2位点，均给了白长气的余地，均不能使白接不归。



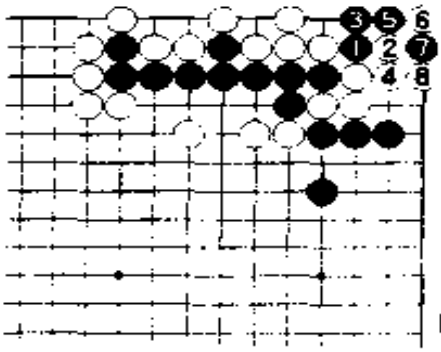
10粘

2图

2图（不能扑）

续1图，黑7以下依次紧气，正好来得及使白接不归。

过程中，黑不能随手在a位或b位扑，就此形而言，黑扑一手，实则是帮白粘一手，白当然欢迎。由此可知“扑”不是万能的。

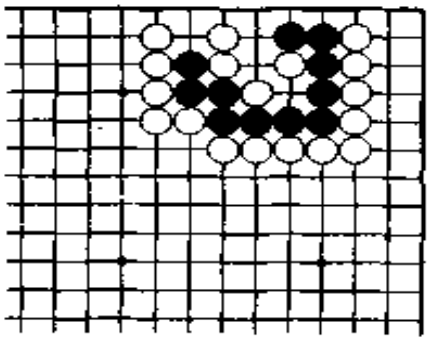


3图

3图（白的抵抗）

就白而言，黑1时，白2打后，白4粘是顽强的一手。黑因自身气紧也不能使白接不归，因而黑只有在5位曲，之后白6、8做劫。

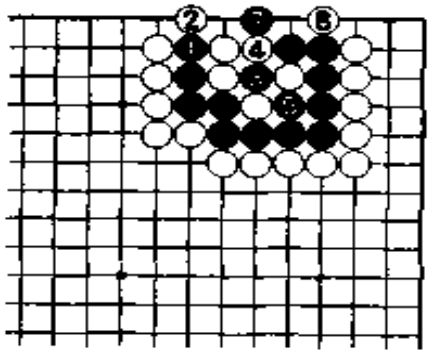
白4如8位虎虽也是打劫，但却轮到黑先提劫，因此，正确的着法必须是白4粘。



（黑先）原图

尖

必须严格区分单纯为吃对方棋子的接不归和为了活棋而吃对方棋子的接不归。

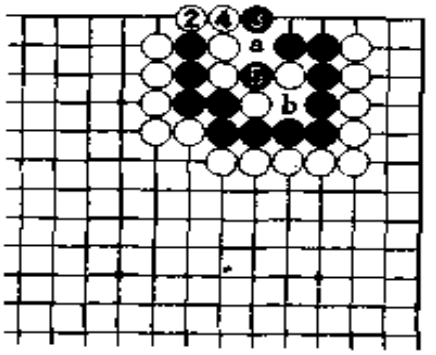


⑤粘 1图

1图（梅花六）

黑1冲、3扑是常用手筋，这样白接不归不言自明。可是，黑5打时，白在3位粘，接下来白8扳，成“梅花六”，黑死。

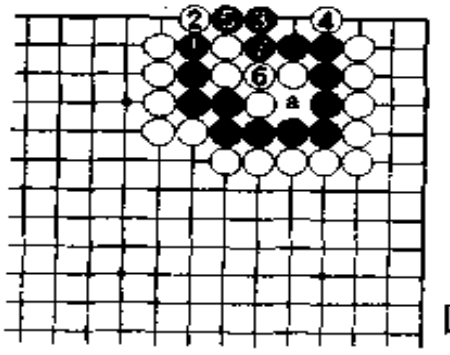
黑3如走4位或5位，则又无法使白接不归。



2图

2图（黑3，手筋）

在动用真正接不归的手筋之前，先以黑3尖与白4交换，其作用立即会体现出来：黑5之后，白如a位拔，则黑b打，此时白二子不能粘。黑3既与接不归本身不矛盾，又使白难以做成聚杀之形。

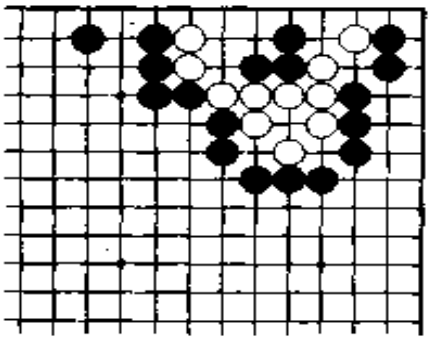


3图

3图（无法聚杀）

黑3时，白如4位扳，则黑5断打，此时，白不能在7位入子，白6时，黑7打，正好避免了被白做成聚杀。

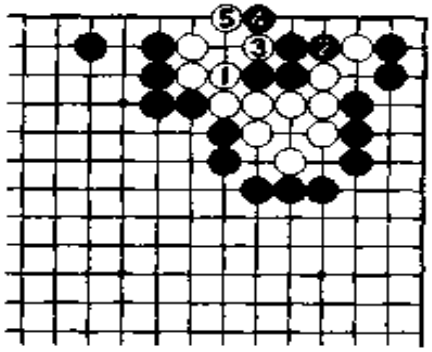
白4如6位粘，则黑5断即可，接下来白如7位聚，则黑a提白六子后，可在4位做出一眼，黑活定。



（白先）原图

立下

仅仅占到急所，不一定是手筋，有时老老实实的攻击方法反而更为严厉。原图是《玄玄棋经》的“偷营势”。

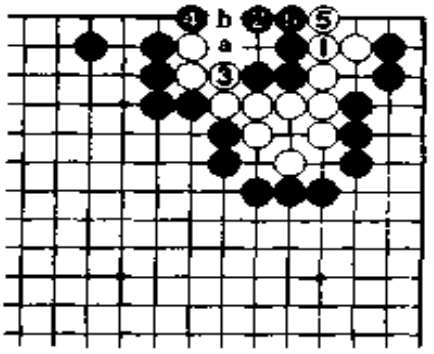


1图

1图（劫）

白1粘，黑2只有渡过，于是白3挤做劫，但这未免过于肤浅。要知道不能仅仅满足于有棋，既然看到有劫，当然也应考虑是否可以无条件做活。

黑2如4位尖，则白5位阻渡，仍然成黑2、白3打劫。

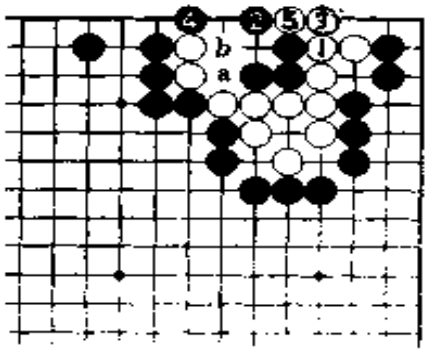


2图

2图（向左侧渡过）

白1粘，期望成黑3、白a的进行，但黑有在2位尖的好手，白不能如愿以偿。此后，白如3位粘，则黑4渡过。又，白3如a位阻渡，则黑b、白4、黑3进行，对杀白负。

可是，黑2尖究竟是情况紧急时的应急手段，白总是有机可乘……

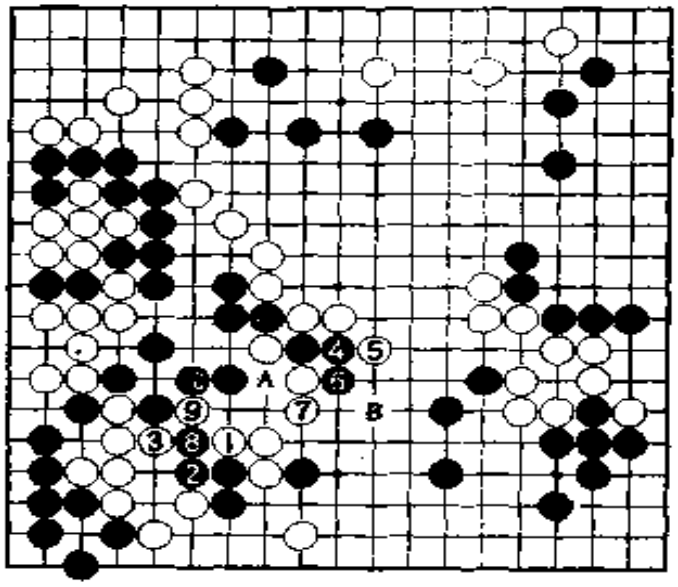


3图

3图（白3、5，手筋）

白3立下，是不易发现的攻击手段。对此，黑如a位断，则白b曲，黑不行，因此黑4不得不渡，于是白5再一次从右侧老老实实地紧气。此后，无论黑怎样挣扎，也难逃接不归的厄运，这一点希明确之。

黑2如3位扳，则白c、黑2、白a、黑4、白b即可。



【参考谱8】

第2期棋圣战　白　藤泽秀行

第4局　黑　加藤剑正

征子

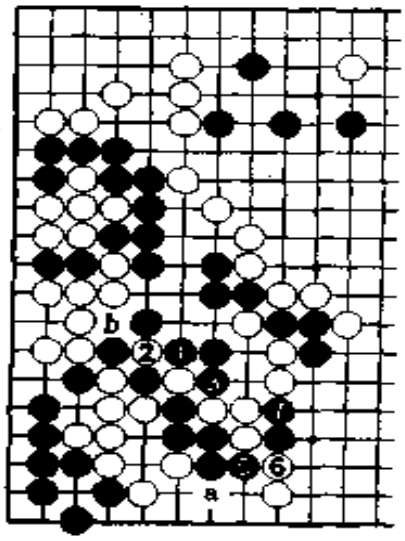
在吃子做活时，当然活比吃子重要。有时为了吃子活棋，必须付出很大的牺牲。

【参考谱8】

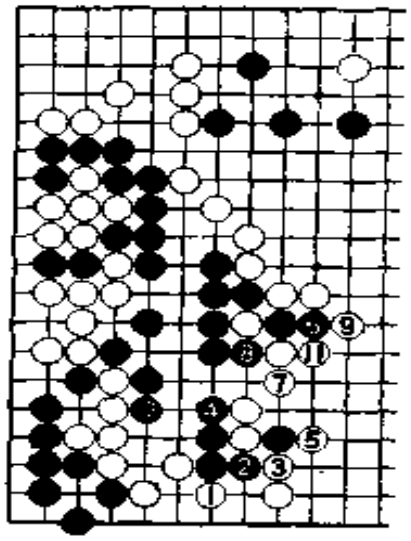
白1、3稍强。黑4、6的弃子手法，恰到好处，然后黑8冲、10打，白不能避免打劫。黑8如a位断吃一子，则白b枷封，黑不行。

参考图1（让黑做活反而便宜）

谱中白1应在本图1位渡，让黑活棋。黑6时，白7长是好棋。白在中央走厚后，可转而对上边黑棋发起攻击。



④粘　参考图2



参考图1

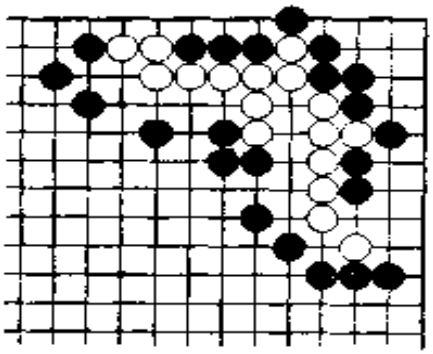
参考图2（弃子手法）

谱中黑4、6的意义在于：黑3打，白4粘时，黑预伏有5、7征吃白三子的手段。因此，白4当在5位连，黑如a位长出，则白b拔通。

黑看来也不能在3位避免打劫，这是只有坚持打劫的形势。

夹

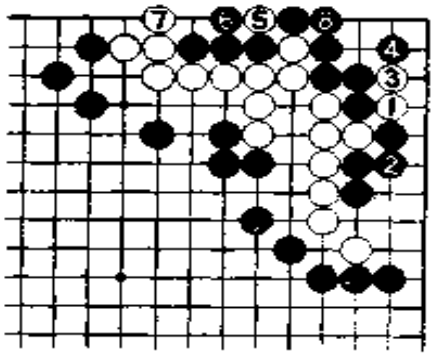
虽是比较散乱的形，但只要通过整形，就会出现众所周知的手筋。原图是《玄玄棋经》的“高祖解荣阳势”。



（白先）原图

1图（没有手筋）

白1断入，黑2粘，白3、黑4后，现在的问题是在哪里找到接不归的手筋。白若仅满足于1、3的准备，而以白5、7来使黑接不归，则黑8粘，味道全消。白5扑迟早要走，但白7一手却有必要动动脑筋。

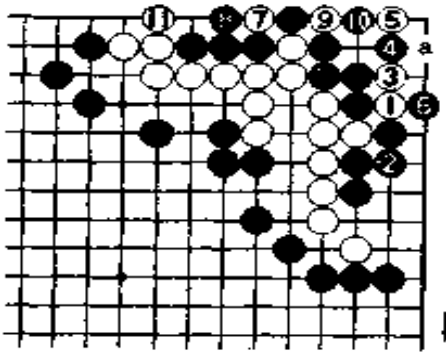


1图

2图（白5，手筋）

白1、3后，单以白5夹也好，先白7、黑8交换后再白5位夹也好，总之白若不走到5位之点，就没有手段。黑如6位打吃二子，则白7、9扑后，再11立下，黑成接不归。

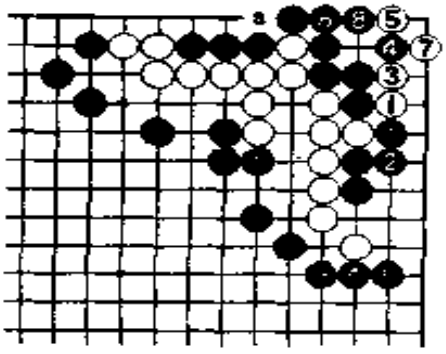
黑6如在a位立下，白7、9位扑后，再11位立下即可。



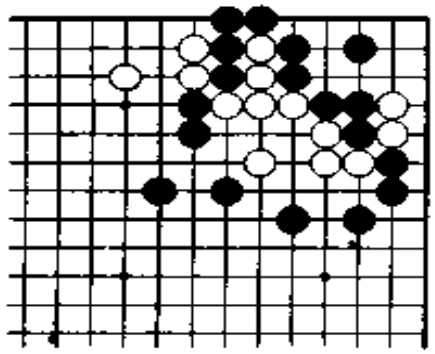
2图

3图（黑的抵抗）

白5时，黑6粘作为抵抗手段，这是最强的一手。白7时，黑8应，成劫，但这是黑不利的两手劫，且白有a位以下的本身劫，至少从局部来看，是黑招架不住的劫争。作为死活问题，这是正解。



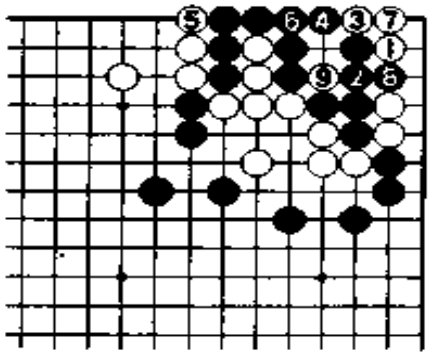
3图



（白先）原图

靠扳

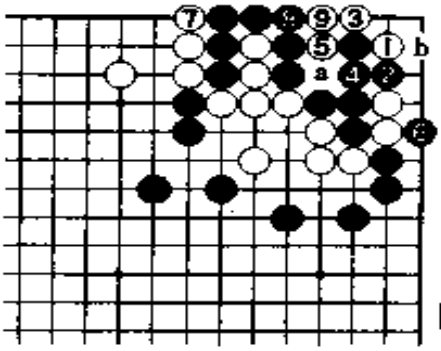
黑形虽有气紧的毛病，但却守住了急所，因此，白要想吃子做活，一定要有细致巧妙的行棋次序。原图是《玄玄棋经》的“人妙势”。



1图

1图（从靠着手）

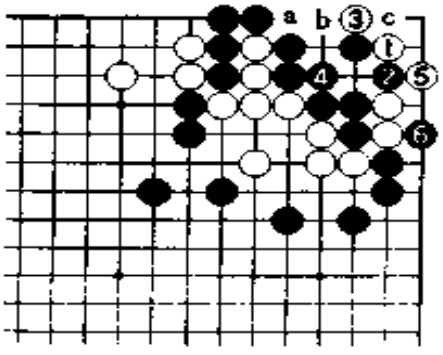
白1靠入，此手如在8位长，则黑1位挡，显而易见成有眼杀瞎，对杀白负。黑2如7位扳，则白2、黑9、白4进行，这样对杀白胜。黑2粘时，白如在8位粘，大致成劫。白3以下至9，是白无条件胜。



2图

2图（白3，手筋）

黑2挖是最强的一手。但白3扳是巧妙的手筋，根据黑的应手，白有各种各样使其接不归的手筋。黑如4位粘，则白5以下至9进行；黑4如9位打，则白a、黑4、白7以下进行；黑4如b位打，则白a、黑4、白8以下进行，黑均接不归。若是实战，黑只有弃掉尾巴数子。

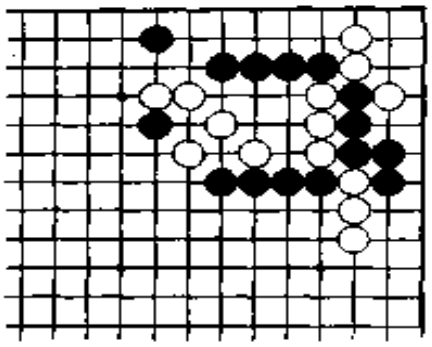


3图

3图（黑的抵抗）

作为黑的抵抗手段，应该知道黑有在4位粘坚持打劫的手筋。对白5，黑6打，成劫，但黑若打劫失败，则损失惨重。

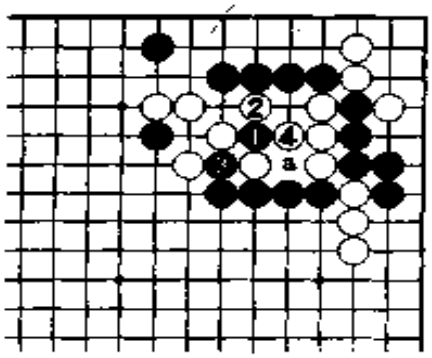
白5如a位扑，无法使黑接不归。黑6如b位打，则白c粘，以劫对抗到底。



（黑先）原图

长出

可以使白中间数子接不归，解决战斗的手筋很有趣味。原图载于《棋经众妙》。

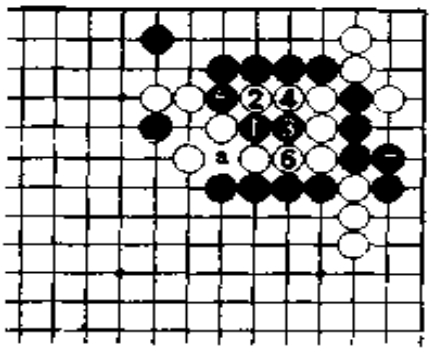


1图

1图（第一手）

黑1挤是急所，只有从这里着手。但白2时，黑3打过急，白4拔一子后，黑煞费苦心的第一手毁于一旦。

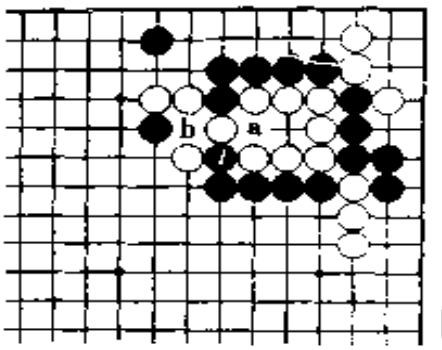
白2如3位粘，则黑a冲断；白2如a位粘，则黑3位断成倒扑。对黑1，白只有在2位应。



2图

2图（黑3，手筋）

白2抱打时，黑3长出多送一子是手筋。白如4粘，则黑5打；白4如6位粘，则黑a挤打，结果相同，要领是在白粘的一方打。黑利用弃掉二子，使白憋紧气，下一手正好捕捉住中间白数子。

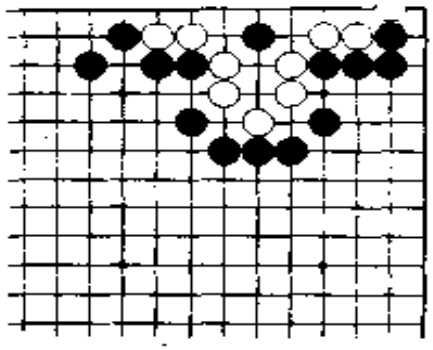


3图

3图（挤）

黑二子被拔后，普通黑再于a位扑是正确的次序，但此形黑a扑时，白可在7位粘。因此，黑必须在7位挤，接下来黑在a位扑与b位打为见合。

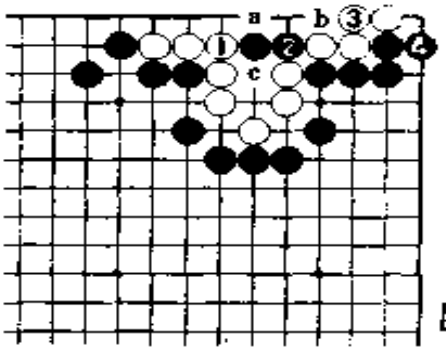
至此，就会明白黑㊉的存在是有道理的。



（白先）原图

扳

类似“左右同形”，但稍有不同。若能最大限度地利用其差异，就能闯开生路。原图是《玄玄棋经》的“通玄势”。

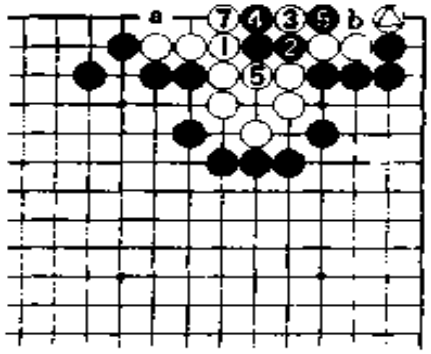


1图

1图（粘的方向）

白1在较弱的一方粘，当然。白1如2位粘或a位靠，则黑1位断，白一点后续手段也没有。

此外，对黑2断，白3位粘，b位立下以及c位做眼等，皆属平凡的着手，在如此狭窄之处，白无法做活。

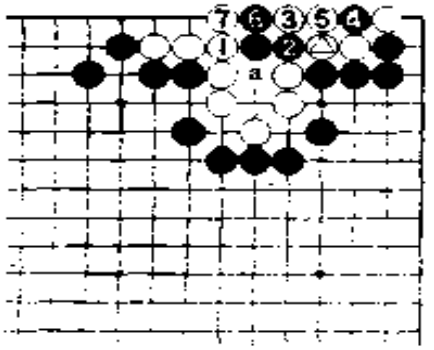


2图

2图（白3，手筋）

白3扳多送几子是手筋。黑如4位挡，则白5、7顺势取得先手打，刚好来得及在a位做出一眼。黑4挡，不能说是最强的抵抗。

黑4不能从b位入手打吃，应归功于白△子。

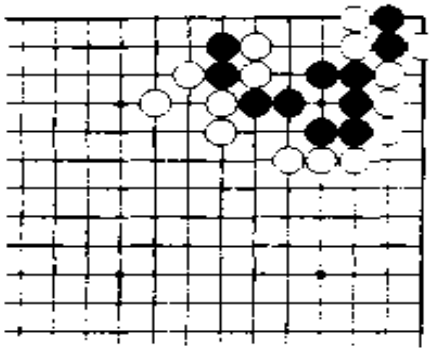


3图

3图（倒脱靴）

黑4扑后，再黑6打，这样形成的状态非常有趣。此后，白7打，黑再于4位拔白四子时，白a挡，瞄着△位的倒脱靴是先手。

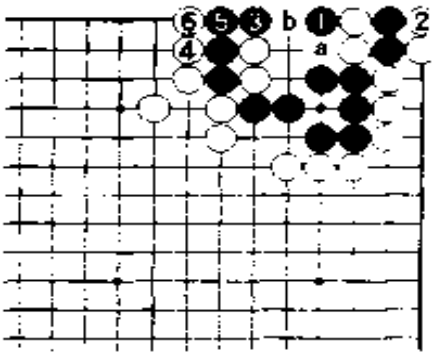
本图白7、白a争得两个先手便可做活的道理，与2图完全相同。



（黑先）原图

倒扑

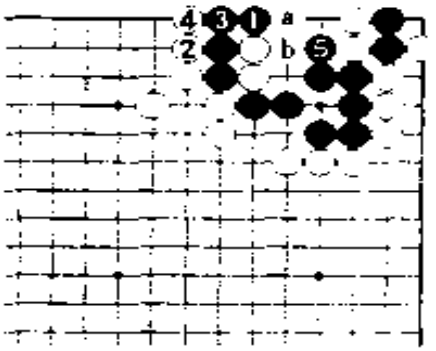
左右两侧都是二子对二子的对杀，黑均不能胜。若能使左右两侧的对杀相关联，或许有起死回生的可能。原图是《玄玄棋经》的“机玄势”。



1图

1图（直接法）

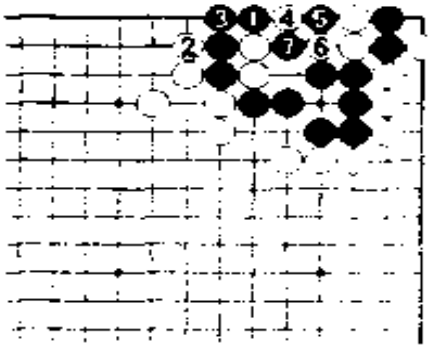
黑在1位或a位打都是先手，但若直接先手利，则黑无后续手段。倒如，从黑1、3着手，则白4、6连打，黑接不归。黑如a位打后，再黑3位扳，则白4、黑5后，白可在b位打。最好还是保留黑1或黑a的先手打。



2图

2图（单扳）

黑单于1位扳。白2打时，黑3粘，这多少需要有勇气，但若仔细计算一下，便可知道除此之外，别无他法。白如4位再打，则黑5打吃右侧白二子，并瞄着在a位连回。白4如b位曲，则黑5位打，仍瞄着a位的连回。但是，应看到这还不是白最强的抵抗。

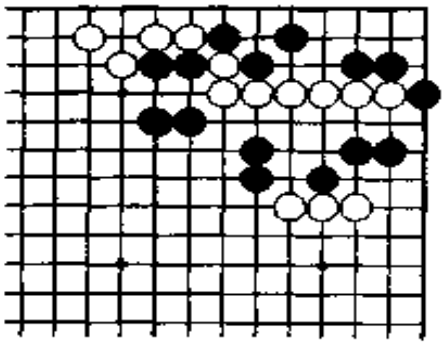


3图

3图（黑5、7，手筋）

黑1、3时，白4挡打，黑不好应付。对此，要求黑有5、7连扑的手筋。这样等白发现自己被断，已来不及了。

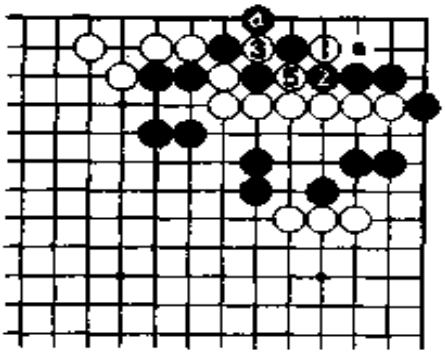
白2直接在4位打，黑仍5、7位连扑即可。



（白先）原图

曲

无眼的白棋，通过紧咬黑的弱点不放，能杀开血路。这在《玄玄棋经》中题为“将军出塞势”。

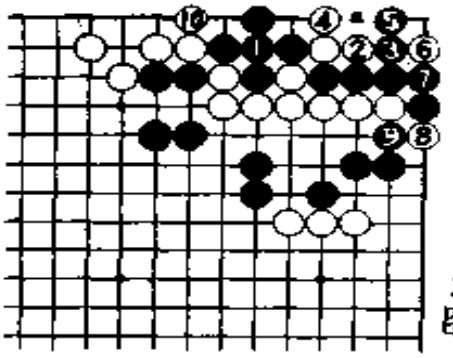


1图

1图（打劫）

白1跨、3扑、5打次序正确。白如单于5位打，则黑3位粘，以后无论白怎样走，都不会有好结果，这一点希通过下图明确之。

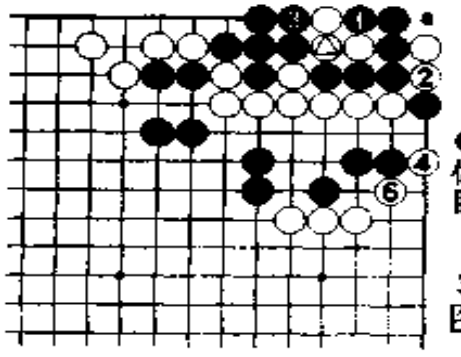
此后，黑如a位抱打，则成劫，但这里白的手筋出自黑的粘。



2图

2图（白4、手筋）

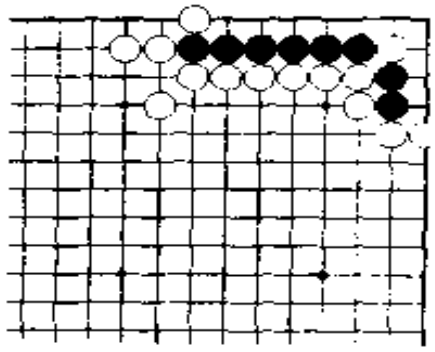
对黑1粘、白有2长、4曲的妙手。白一边夺黑眼形，一边使黑两边不入子，黑5时，白6点入是其后续手段。黑如7位粘，则白8挡，使黑不能在a位入子后，白10立下吃掉上边黑五子，被围白棋得以生还。



❺做眼 3图

3图（第二手筋）

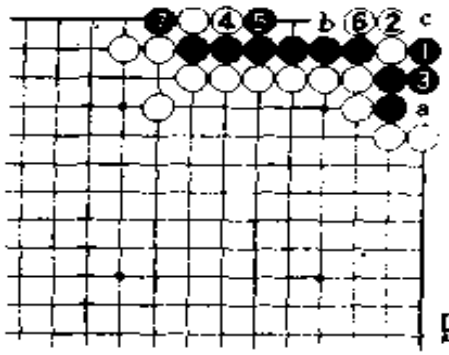
2图黑7如在本图1位吃白三子，则要求白使用第二个手筋。对白2扑，黑如a位拔二子，则白再于2位扑，故黑3只有拔上边白三子。于是，白4靠一边阻黑渡过，一边瞄着自己的联络。黑5如6位阻白联络，则白在Ⓐ位点入破眼，对杀白胜。



（黑先）原图

做眼

一看就知是倒脱靴的形，事实也是如此，但若在中途过于急躁，反会成令人啼笑皆非的死形。原图是《玄玄棋经》的“八王走马势”。

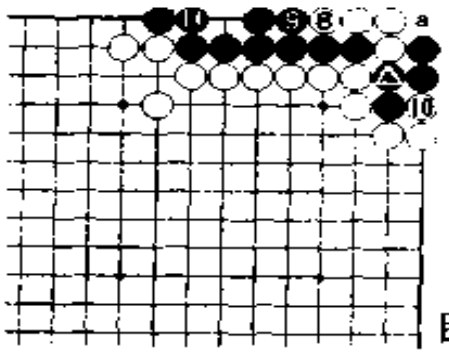


1图

1图（之字型）

黑1、3期望形成之字型的倒脱靴。白4、6两边长也是最强的抵抗。白4如a位打，则黑6位挡打，成倒脱靴；白4如6位长，则黑b、白4、黑c后，黑在角上做眼与5位挡为见合。

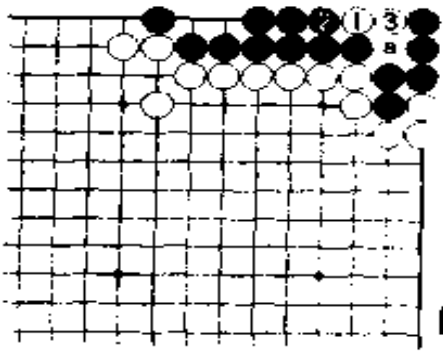
白4、6时，黑不能在b位挡，故黑7拔二子……



2图

2图（黑11，手筋）

白8时，黑9打，完成做成倒脱靴的准备工作。因此，白10打时，黑11在右侧做眼是正着。白a拔时，黑在㉑位断打，完成倒脱靴。黑11如a位拔白四子，其变化见3图。



3图

3图（倒扑）

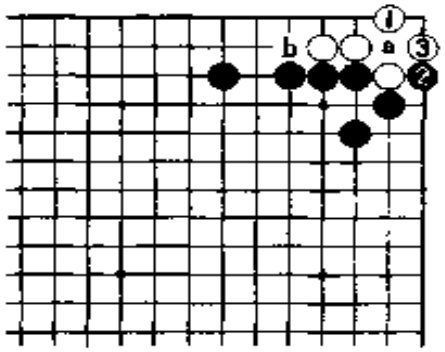
乍一看，黑拔后是“曲四”活形，但此形白1点入是瞄着倒扑的急所，黑眼形顿时崩溃。黑2时，白3打，这样白拔黑五子，不再是倒脱靴。

白1如3位打，则黑a粘活。

以劫做活的手筋

本因坊算砂临终前曾说："下棋时，若可打劫活，却把棋走死了，这种人不算会下棋。"以普通的手段无法做活的棋，有时有利用打劫求得生存的可能性。打劫是最大限度发挥棋子效力的战术。

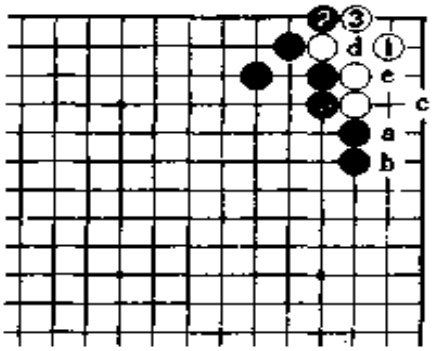
利用劫来做眼，或利用劫来扩大眼位的例子有各种各样，下面首先说明一些基本的手筋。



1图

1图（一线的虎）

白1以外，白在任何地方补，都是无条件死。白1如a位粘实，则黑b位拐挡；白1如3位虎，则黑1位点入；白1如2位立下，则黑仍在1位点入。白1在内侧虎，是制造弹力的手筋，黑如2位打，则白3打劫。黑2如3位点入，则白2位挡下，白无条件活。

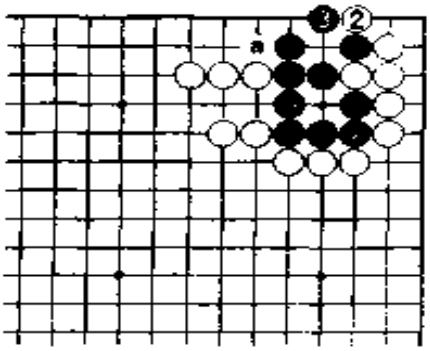


2图

2图（二线的虎）

白1虎于"二二"，注定要打劫。这不仅限于角上，在边上二线的虎也常含有打劫的味道。白1如a位扳，则黑b、白c、黑1、白d、黑e进行。

对白1虎，黑2只有打吃，当然白也只有在3位做劫。

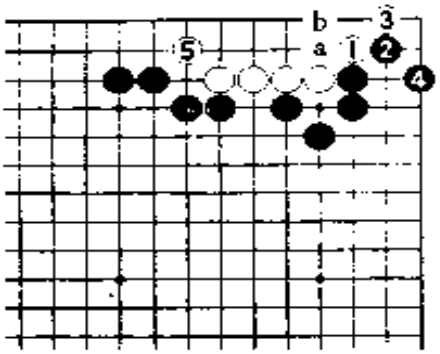


3图

3图（边上的虎）

此形，黑1如3位虎，则白1位扳，黑无条件死。黑形虽不完整，但黑1虎，可以做成与2图类似的劫争，白2时，黑3做劫，此手与黑在a位做眼相关联。

白2如3位点，则黑2位挡；白2如a位挡，则黑3位做眼，黑无条件活。

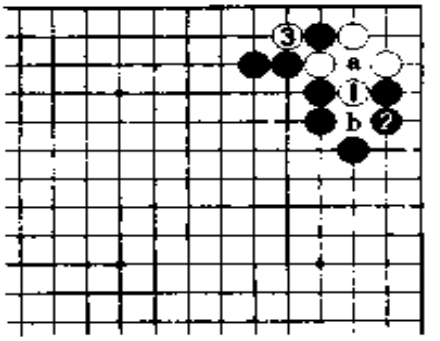


4图

4图（连扳）

白1、3连扳，扩大地域。黑4如a位打，则白b做劫是常有的顽强着法。白3如害怕被黑断走a或b位，则黑5位尖，白无条件死。

白3即使取得先手，但眼位仍不足。因此，白5继续扩大地域，迎接黑在a位断打。

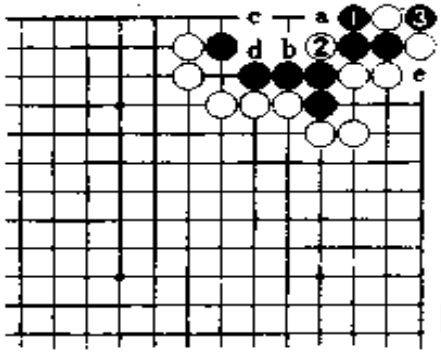


5图

5图（鼓）

白1鼓，制造劫争，白3断与白1相关联。白1若因黑的打吃而在a位粘，则黑3位防断，白无条件死。黑2如b位打，则白a粘，接下来白在左右断吃黑一子为见合。

另外，黑2应立即在a位提劫。

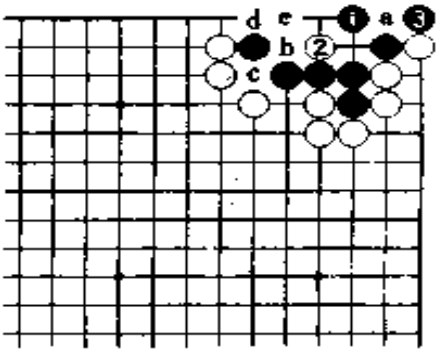


6图

6图（挡）

见似难以着手，但黑1挡后，非劫莫属。黑1如a位虎，则白b点入，黑顿时不活；黑1如b位虎，则白c点入，接下来白可在1位打吃。

白2在b位点，虽是急所，但黑d粘后，仍然是劫。黑3提劫时，白不能在e位粘。

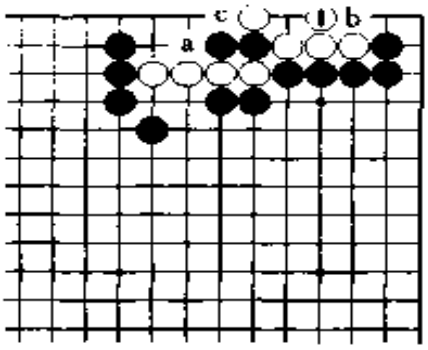


7图

7图（虎）

黑1虎不是单纯防守，其主要目的是利用角的特殊性，挑起能够做出眼形的劫争。对此，白即使脱先，仍留有黑2、白a的两手劫。但不管怎样，见似绝望了的黑棋，总算争得了一线生机。

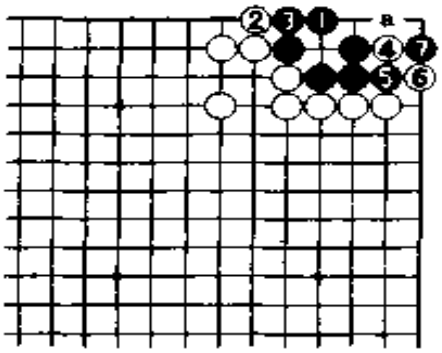
黑3之后，白如b位求渡，则黑c、白d、黑e进行，白接不归。



8图

8图（虎）

白1虎，容易成为盲点。白1如在a位打，则黑b扳，由于气紧，白不能在1位挡，白无条件死；白1如b位扩大地域，则黑c打，白不能避免“刀五”聚杀。白1虎既缓解了气紧，又做出眼形，对此，黑如c位打，则白a反打，成劫。

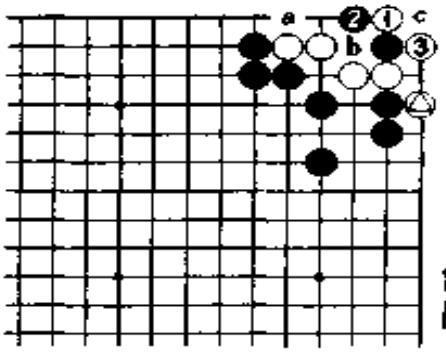


9图

9图（做眼）

黑1做眼，再好不过。此手如在5位挡或7位跳，则白点于a位急所，黑顿时缺乏眼形。

实战中，白2先手利是正确的次序。与黑3交换一手后，白4靠，黑5以下成含有接不归的劫争。白4如7位小飞，则黑4、白a进行。

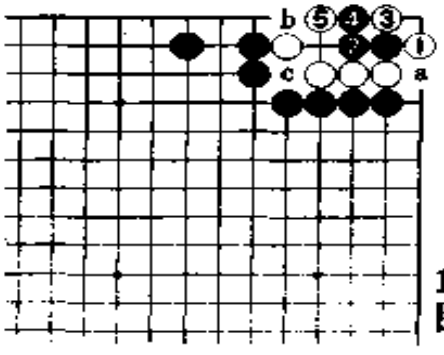


10图

10图（夹）

白1夹，黑2打，白3做劫是双方最好的应接。白1如3位扳，则黑1位立下；白1如a位扩大眼位，则黑2位尖，白均不活。白1夹除打劫外，作为利用白△的扳，还含有黑3、白b做活的味道。

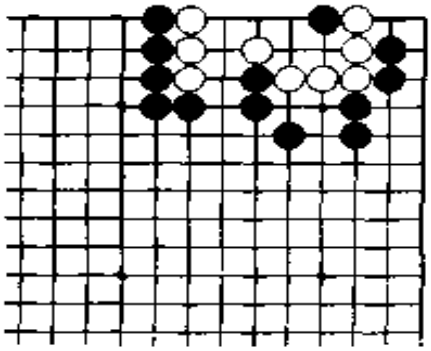
白1后，黑2、白3进行是唯一正确的次序。白3如b打，则黑c提，可以做成聚杀。



11图

11图（扳）

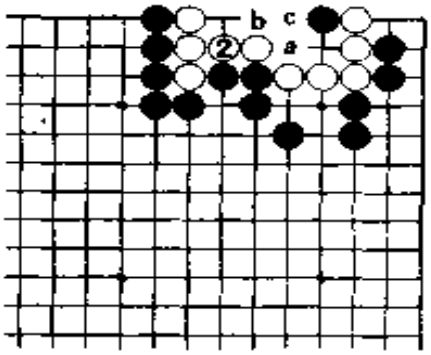
白1扳，黑2时，白3再扳，导致打劫。白1是先手阻渡的手筋，白3是制造眼形弹力的手筋。白1如a位下立，则黑b、白5、黑2进行，白死。白1扳，正是不给黑在b位扳的机会。白3如5位尖，则黑3位曲，白死。白5如b位立下，则黑c挤，仍是劫。



（黑先）原图

打

躲过黑的飞刀，是强调黑攻击手气紧的顽强手筋。

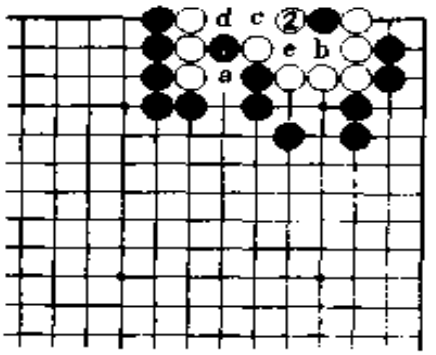


1图

1图（眼位充足）

黑1从外面来攻，则白2粘，白形态较完整，有充足的眼位，黑不能达到攻击的目的。白2之后，黑如a位断，则白b立下，黑仅有从外面封紧白的先手利而已。对白2，黑如b位跳，则白a、黑c，成黑的后手双活，即使作为官子来看，黑也无趣。

黑须从内部着手攻击白棋才对。

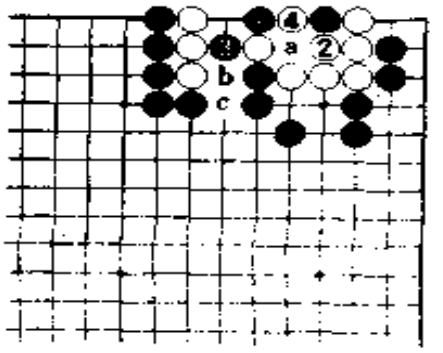


2图

2图（三分之一）

黑1挖，则白2退补，经黑a、白b，黑只能吃掉白的三分之一。白2如a位抱打，则黑c、白d、黑e以下成劫，白除有这个选择权外，其他不会出现什么意外。

黑还有更厉害的手筋。

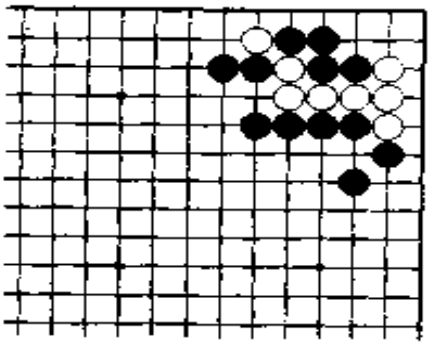


3图

3图（白2，手筋）

黑1夹是手筋，对此白在2位打是最强的抵抗，经黑3、白4成劫。白2如3位粘，则黑a断，成“丁四”聚杀；白2如a位粘，则黑3位挖，成倒扑，白均无条件死。

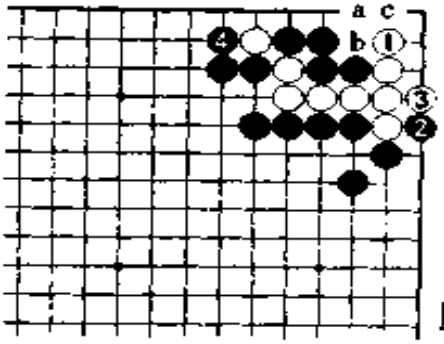
白2是唯一的抵抗手筋。黑3如4位粘，则白b扩大地域，经黑c、白a，白无条件活。



（白先）原图

挤

在没有手段之处制造出手段，这就是角的魔性。白连续使用弃子手法，将制造出打劫。

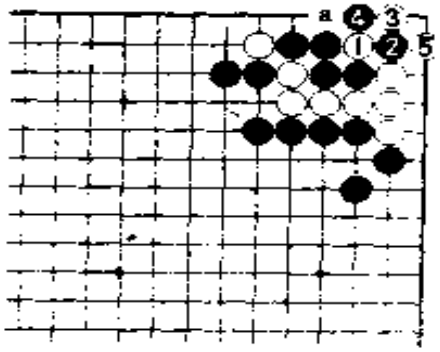


1图

1图（长）

白1长，无论如何也无法摆脱危机。黑2扳，缩小白地域，之后黑4在上边补一手，白不能活。

白1如走a位，则黑b位平凡地应一手，白也无望；白1如c位跳，则黑仍在b位应，经白1、黑2，白死定。

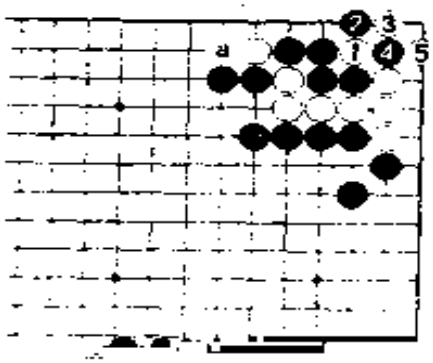


2图

2图（白1、3，手筋）

白1挤，黑2断打后，见似无棋，实则白有在3位套打做劫的手段，黑4后，白5挡打，成劫。虽是两手劫，但总比无条件死好。

黑4如5位长出，则白a扳成一手劫，白当然大大欢迎。

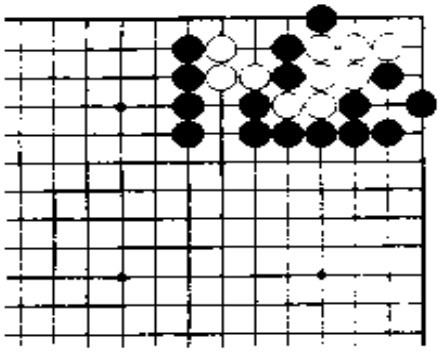


3图

3图（同一结果）

黑2扳打时，白3不粘是好棋。待黑4提一子后，白5打，还原成2图。黑此时不能粘劫，焉能不痛心？

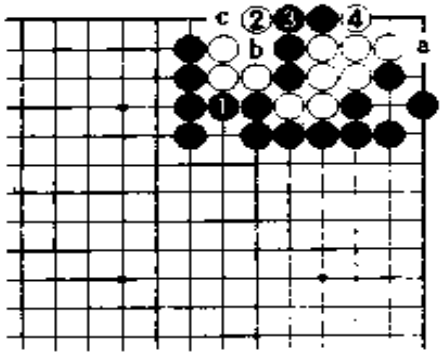
白3如4位粘，则顿失弹力，被黑在a位抱吃一子后，白死定。



（黑先）原图

挡

黑的攻击十分严厉，白也有抵抗的手段。顽强坚持的手筋在哪里？



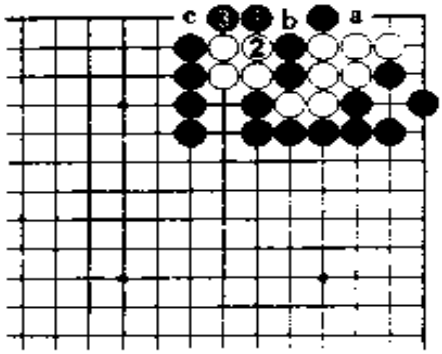
1图

1图（无条件活）

黑如在1位紧外气，则白2尖是急所，这样白无条件活。黑3时，白4吃，成“曲四”活形。黑3如a位扳，则白3位断吃即可。

白2如随手在b位打，则黑2位扳，白3位提二子，黑可回提一子，白再打时，黑便在a位扳，成劫。

黑1如c位扳，则白2位挡平安无事。

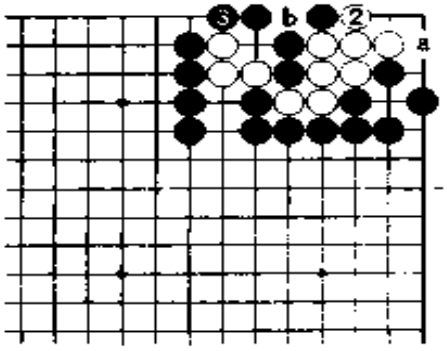


2图

2图（无条件死）

黑1夹是好手，白如2位打，则黑3渡过。因为白左侧四子被叫吃，故白无法下a位使黑接不归，白b位拔，黑可回提一子，白无条件死。

黑1是对杀中常用的手筋。白2如3位遮断，则黑c紧外气，白慢1气被吃。

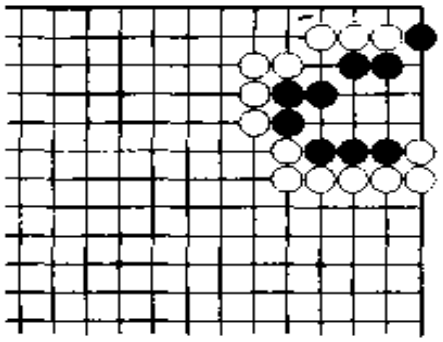


3图

3图（白2，最强）

白2从背后挡打吃是手筋，但特别难于发现。黑无论在3位渡回或在a位打吃，白均可打劫顽抗。黑3在b位粘，不能做成聚杀，因此黑也只有打劫。

白2打吃，乍一见是紧自己的气，因此往往会成为盲点。



（黑先）原图

团

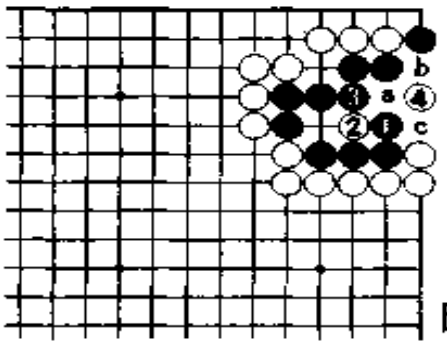
一开始还可指望无条件做活。可是，在进行过程中的某一时刻，就必须放弃无条件做活的打算，而去寻求劫活的手筋。

1图（地域狭窄）

黑在1位曲，没有足够的做眼余地。被白2在急所一击，黑无论怎样挣扎也无济于事。

黑1如a位曲，则白仍在2位点入，黑b粘瞄着打劫，但白c简单长入，黑不行。

黑1如4位尖，白2位点，黑还是无法做活。

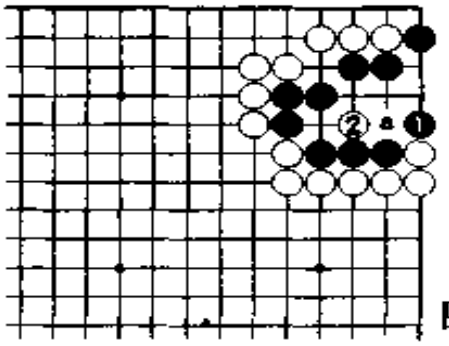


1图

2图（无策）

黑1挡，无策，白简单地在2位占据急所，黑死定。

由此可知，白攻杀黑的急所是2位，根据“敌之急所即我之急所”的道理，不用说黑必须考虑在2位做眼。

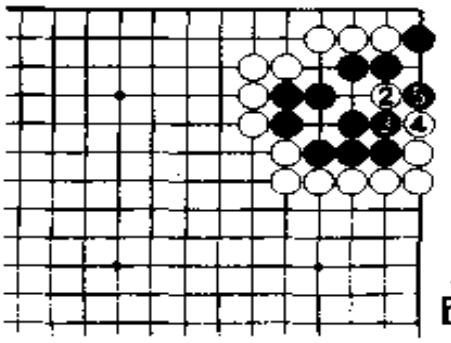


2图

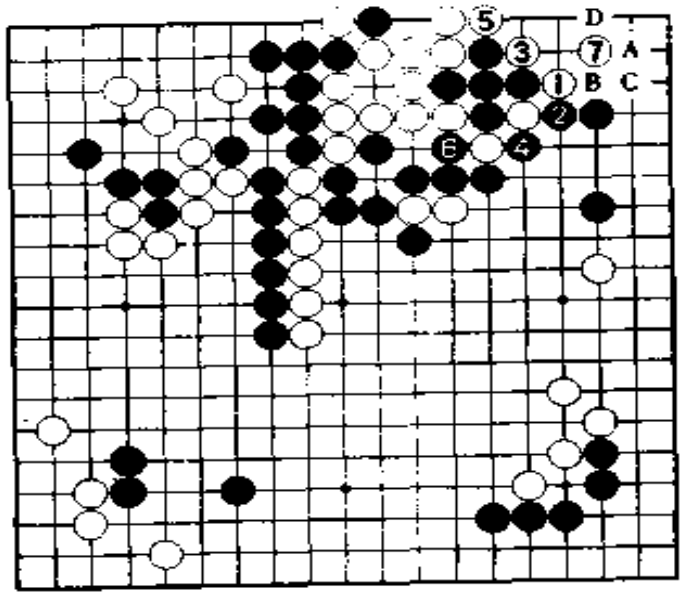
3图（黑3，手筋）

就算黑1做眼是不难发现的好手，但接下来白2靠时，黑3团的手筋却容易成为盲点。这是利用黑㊊的扳，坚持打劫的手法，对白4，黑5扑，成劫。

黑3如5位扳，则白3位连回；黑3如4位挡，则白3位断打，黑均无条件死。



3图



【参考谱9】

第15期王座战　白　吴清源

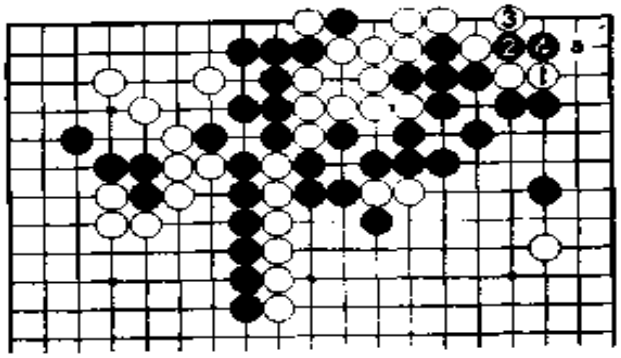
黑　藤泽秀行

虎

见似完全没有手段可施，但却意外地留有做劫顽抗的手段。要最大限度地利用棋的弹力。

【参考谱9】

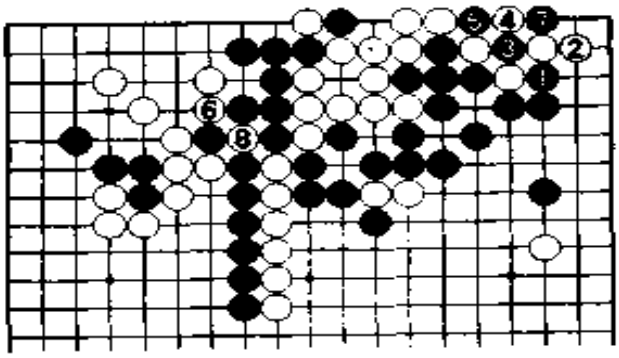
白1强扳，向角上发展，但仍很难做出眼来。白7是唯一的顽强手段，对此，黑如a位靠，则白b、黑c、白d进行，这样白活定。



参考图1

参考图1（无条件死）

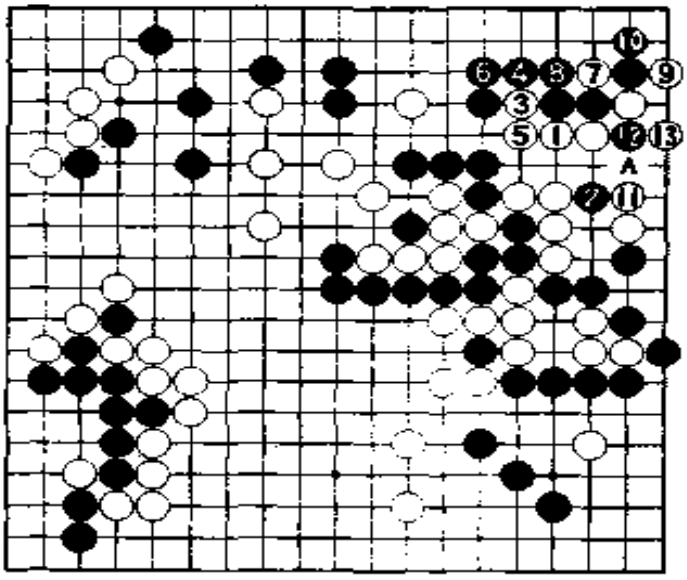
谱中白7如在本图1位挡，被黑2断，想打劫也不可得，白无条件死。另外，白1如2位粘，则黑1位曲或a位飞，白仍无条件死。这里，白只有虎补。



参考图2

参考图2（以后的进行）

黑1打时，白2长，经黑3、白4后，成劫，但这里白棋没有适当的劫材。对白6、8换劫打，黑有攻击中央白六子的劫材。



【参考谱10】

第5期名人战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　梶原武雄

挡

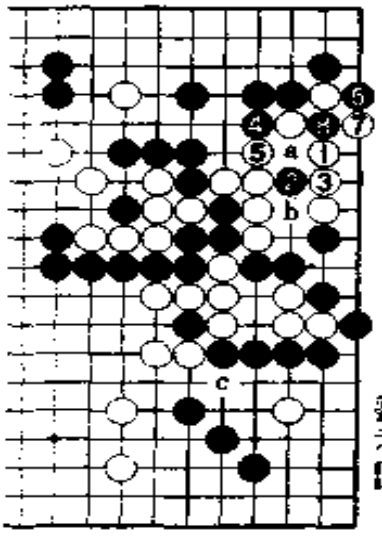
若反正要打劫活，则要尽可能做成活得大的劫，如能想办法乘机侵入对方实空也不错，总之是要走得便宜。

【参考谱10】

白1挡，黑2时，白3以下至9先手利后，再白11补一手。对黑12，白13扳打做劫。白1时，黑如在3位应，则白a虎，情况就大不同了。

参考图1（虎）

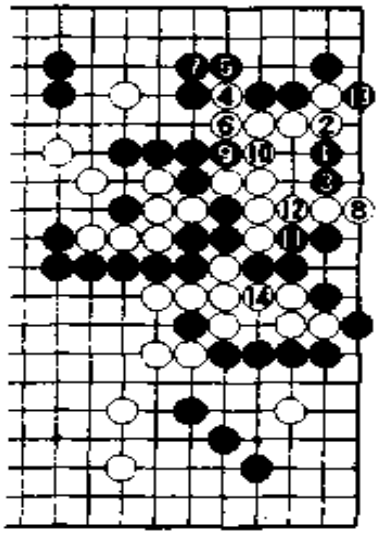
白1立即虎，虽也是劫，但黑2点、4曲先手便宜，上边黑空增加。以后，黑在a位拔时，还留有在b位断白的手段，因此，白在c位扳不成其为劫材。



参考图1

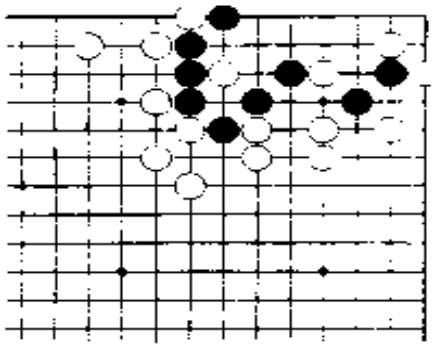
参考图2（接不归）

谱中黑2如在本图1位点，则白2位粘后地域宽阔。黑3时，白4、6先手便宜，再白8阻渡，黑若继续攻击白棋，以下至黑13，白14粘，黑接不归。



参考图2

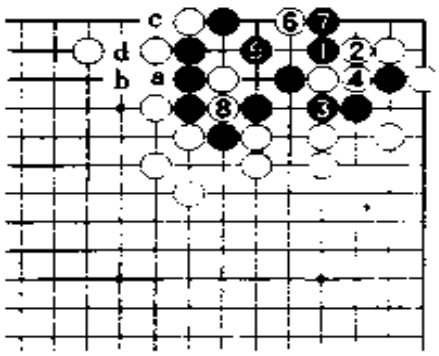
除此之外，谱中行棋次序还有不少变化，但黑在12位断打挑起劫争是正变。



（黑先）原图

夹

首先需要花费一点时间来整形，其制造手段的手筋及最后形成的形态很有意思。原图载于.< 发阳论 > 。

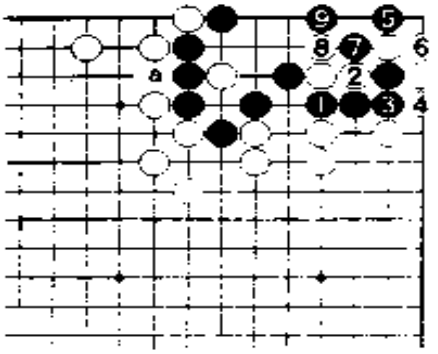


1图

1图（整形失败）

黑1先手扳至5虎，平凡。对此，白6点入，黑无条件死。黑虽有在a位冲以下至白d粘的先手，但此际却没有什么用。黑5如6位虎，则白5位尖，黑仍不活。

黑1如2位扳，则白1位挡下，黑不行。

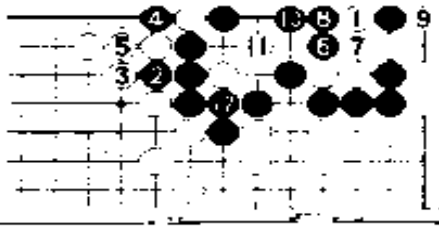


2图

2图（黑5，手筋）

对黑1退，白2、4只得渡过，于是黑5夹是绝妙的手筋，白如6位粘，则黑7、9挑起劫争。此时，黑a以下的先手，可以作为劫材使用。

白6如7位粘，则黑6位扑，仍然是劫。

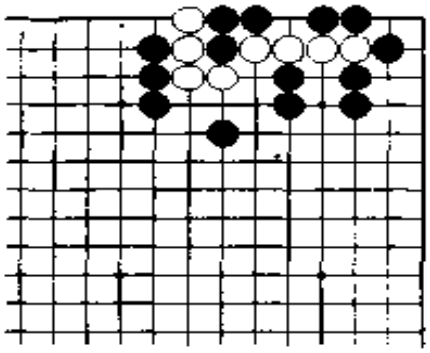


3图

3图（双活）

2图白6如在本图1位虎打，此时黑2、4先手定形后，再6、8先手利。

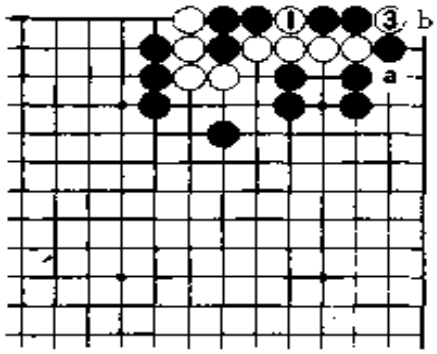
紧接着黑10曲，这是容易成为盲点的手筋，白11时，黑12粘，结果成双活。白11如12位断打，则黑11位做出两只眼来。



（白先）原图

夹

将角上的弹力利用到底。对于白棋第一感的手筋，黑有防御好手。原图载于《棋经众妙》。

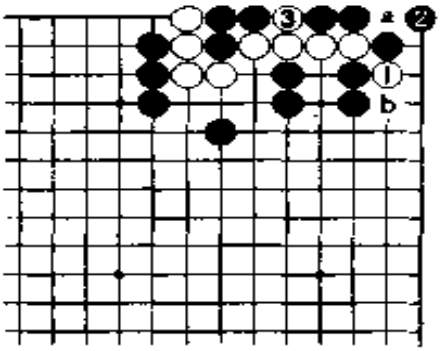


❷点眼 ❶扑 1图

1图（无策）

白1拔黑三子，则黑点入破眼，白3再拔右侧二子时，黑又扑入，如此白棋无谋。接下来白在a位断打，则黑b拔一子，白无后续手段。

以后，即使黑在角上接不归，但白也无法做出眼来。

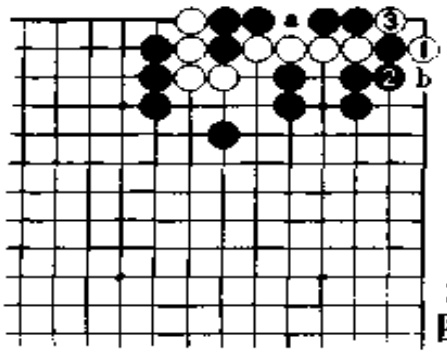


❷点眼 2图

2图（黑的防御好手）

白1断，虽是有力的手筋，但黑有在2位虎的防御好手，白受挫。对白3拔黑三子，黑4点入破眼，接下来白a拔时，黑回提一子，成与1图相同的情形。

黑2如b位抱吃一子，则白3拔后再白a拔时，因为是叫吃黑棋，故黑没有了在角上扑入的机会。

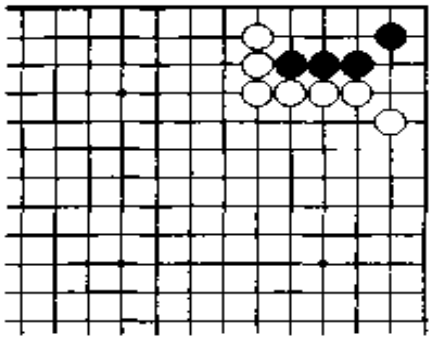


3图

3图（白1，手筋）

白1夹，见似没有什么意义，但黑2时，白3扑吃，就显出了它的厉害。白若打劫获胜，则在a位提黑五子，成三眼两做的活形。

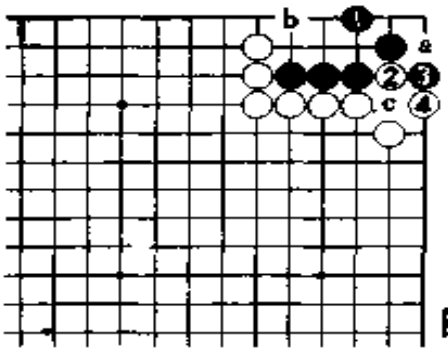
黑2无论在3位粘或b位挡，白均在a位拔即可做活。



（黑先）原图

跳

看到了有打劫的手段时，也不能轻率行动。若再动动脑筋，也许可以无条件做活。

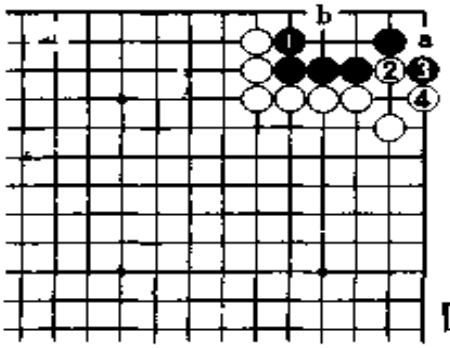


1图

1图（尖）

黑1尖，则白2挤。黑3如a位立下，则白b尖，黑死。因此，黑3只有打，则白4做劫。

黑1如先于c位挤，经白4、黑3虽仍是劫，但此时却是轮白先提劫，这一点希注意。如此，黑等于损失两个劫材。

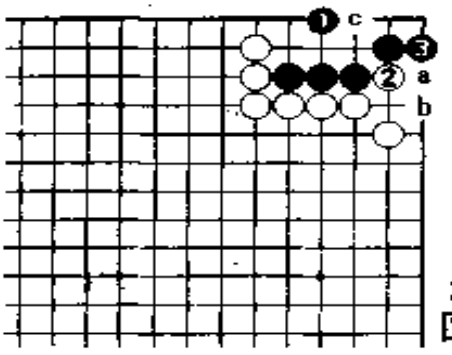


2图

2图（挡）

黑1挡，则白仍在2位挤，强调黑的气紧。对黑3，白4做劫当然。对此，黑如在a位粘，白b点入后，黑仍不得不打劫。

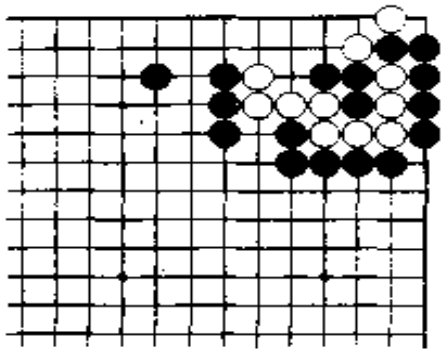
黑1如走3位，则白4位尖顶，无论黑下在哪里，白均于2位扑，总之是劫。



3图

3图（黑1，手筋）

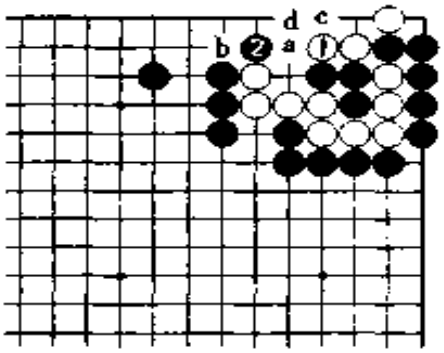
黑1跳，是避免被撞紧气的急所，正好是“三子正中”。白2时，黑用不着去打吃，径直在3位立下，是一目了然的活形。黑3如a位扳打，则白b、黑3进行，这样黑气被撞紧，产生了白c靠入的手筋，顿时还原成打劫。



（白先）原图

跳

在扩大地域中含有打劫的顽强手段。仅仅吃掉黑三子，很难做活。

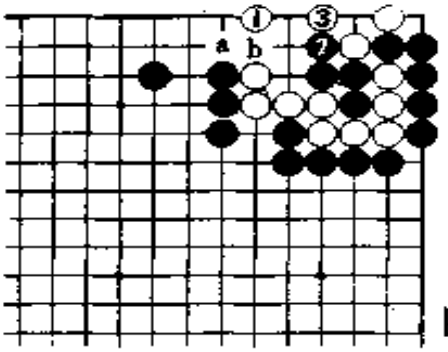


1图

1图（地域狭小）

对白1打，则黑2板缩小白地域。白1如a位尖准备打劫，则黑b位立，白不行。白1如2位立下，则黑1位打，黑三子生还，白想打劫也不可得。

白1无论走c位或d位，则黑均在2位扳，白地域狭小无法做活。

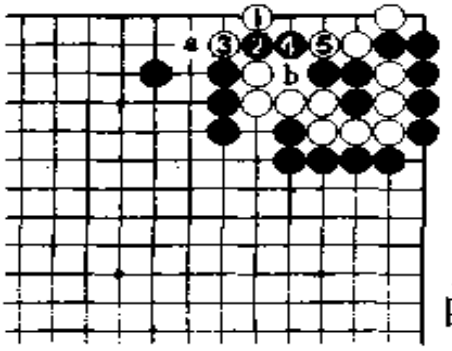


2图

2图（白1，手筋）

白1跳，一边最大限度地扩大地域，一边与角上白二子保持联系，是顽强的手筋。黑2打时，白3板，成劫。黑不能从角上打吃，是白1成立的前提条件。

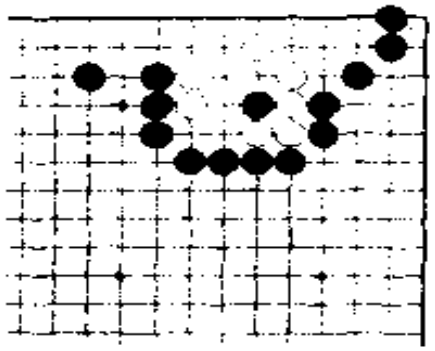
黑2如a位立下，则白b位应即可。



3图

3图（先手拔）

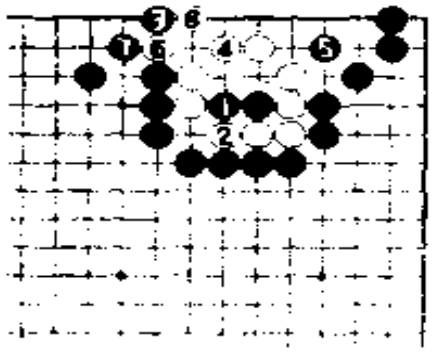
若想要强行缩小白的地域，则黑也可考虑在2位挖。对此，白3如4位应，则白死。因此，白3从外面打，待黑4长出，白5顺调打吃黑三子。以后，黑如a位打，白b拔黑三子是先手，白无条件活。黑按2图进行是正变。



（黑先）原图

并

变化是白棋闪过黑的妙手后，导入劫争。原图是《玄玄棋经》的“七子之母势”。

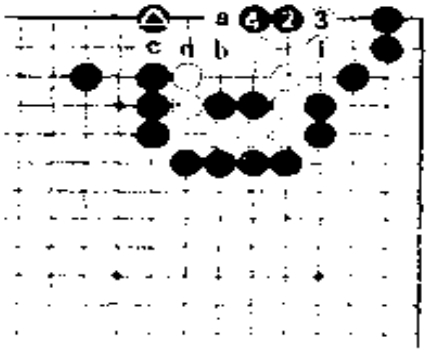


1图

1图（白4，手筋）

黑1顶后，黑3跳是绝妙的一手。对此，白4并乍一见象是没有作用，实则是此时唯一能摆脱困境的手筋，黑5时，白6、8做劫。

黑走不走1位关系不大，但黑3如5位尖，则白6、黑7、白3进行，白活定。又，黑3如6位立下，则白5位虎，白仍可以活。黑3正好防止了白以上二种做活手段。

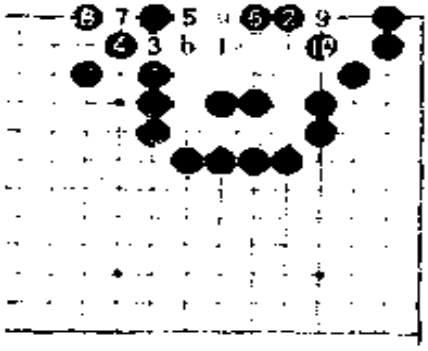


2图

2图（跳的妙用）

1图白4如在本图1位虎，则黑2点入。黑4退后，白如a位挡打，则黑b位断打；白如b位退，则黑a渡过，白均不活。黑△若在c位，则黑4时，白b退即可做活，黑△跳之妙用是显而易见的。

白1如在d位立下，则黑1位尖，白地域狭小，没有足够的做眼余地。

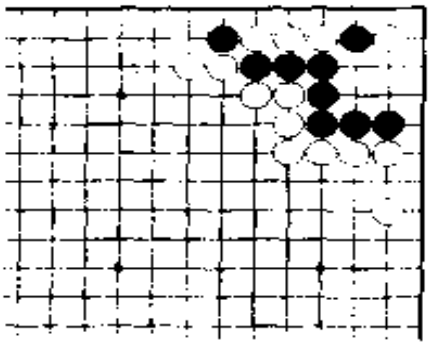


3图

3图（凹形结构）

白1并时，黑如在2位大跳，则白仍与1图一样，以3、5做劫。对黑6，白7拔一子，在粘之前，为防黑在a位夺眼，白9先手靠一子，这样白无条件活。

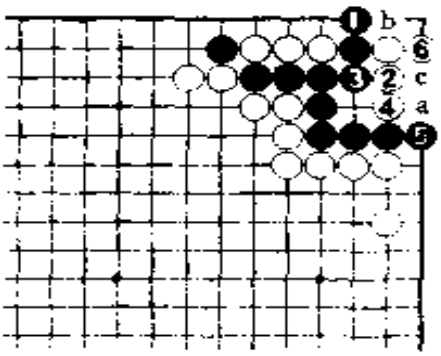
黑2如走b位，不用说白在10位虎即可活棋。白1构成凹形，是富有弹力的手筋。



（黑先）原图

扳

因为气紧，故行动极受限制。黑如不能发现令人吃惊的顽强手筋，则必死无疑。原图选自《玄玄棋经》的“测奸亡秦势”。

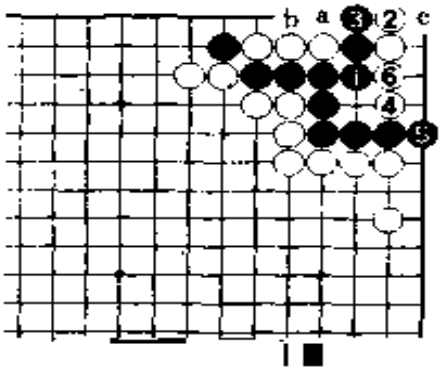


1图

1图（立下）

黑1立下，是第一感，但白2、4直接在黑腹中出动，黑5阻渡时，白6曲，黑不能活。以后，黑如走a位，则白b做眼；黑如c位扑，则白a拔，因黑外气已不多，均成有眼杀瞎，黑失败。

黑5如a位扳，则白c、黑5、白b进行，黑仍不活。

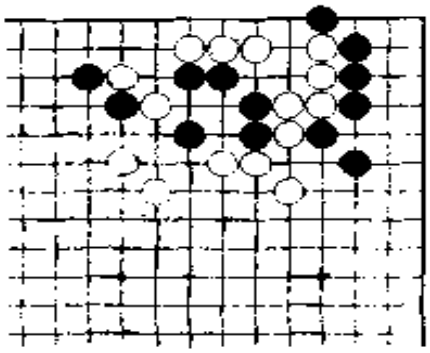


2图

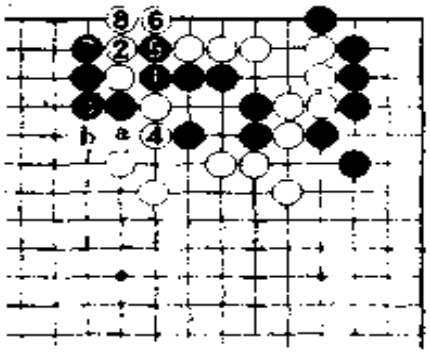
2图（失去弹力）

黑1粘是瞄着白接不归的补法，但白2立下是手筋，顿时夺取了黑的弹力。黑如3位遮断，则白4、6做成有眼杀瞎；黑3如6位挡，则白3位渡过，黑无法使白接不归。

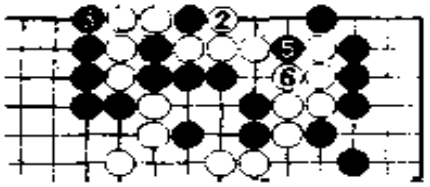
白2如3位渡，则黑a、白b、黑2、白c后，黑在6位粘，白接不归。



（黑先）原图



1图



④

扳

也是吃子做活的手筋，其强行做劫的次序有趣。原图载于《发阳论》。

1图（整形）

《发阳论》的图连整形也颇费时间。在行棋次序中设有陷阱，是本图的一个特征。黑1以下至白8的过程中，也许有黑3手4位抱吃一子怎么样这样的疑问。如此，则白3、黑a、白b、黑5，白有在7位打的防御好手，黑终归失败，其理由请看后图。

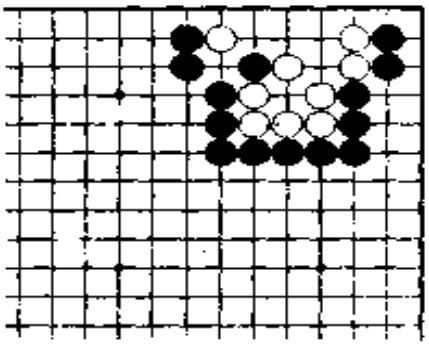
2图（黑不成功）

黑1扑，是使白接不归的常用手筋。无论如何，黑此时若不能吃掉白的屁巴，则中间黑七子无活路。

如图黑1以下至5的露骨手法，被白2、

扳

对黑巧妙的攻手，白有绝妙的应手而导致劫争。既是强调对方气紧的手筋，又是缓解自身气紧的手筋。

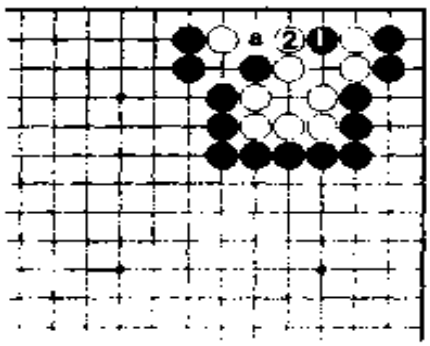


（黑先）原图

1图（偏离急所）

白中间一眼牢不可破，因此，黑只有想办法破掉白上边的眼形。黑如在1位夹，则白2应，接下来白在左右两侧做眼为见合。黑1如a位冲，则白2位挡，简单成眼。

显而易见，黑必须占到2位一点，才能构成对白的威胁。

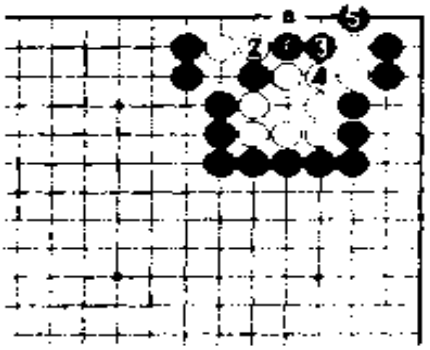


1图

2图（看漏）

黑1扳。白2如3位挡，则黑2位粘即可。白如2位断，则黑3顶、5渡是先手。但黑若庆喜能如此简单解决，未免为时过早，因为这里看漏了白的最强应手。

白4如a位扳，则黑5位打，白接不归。

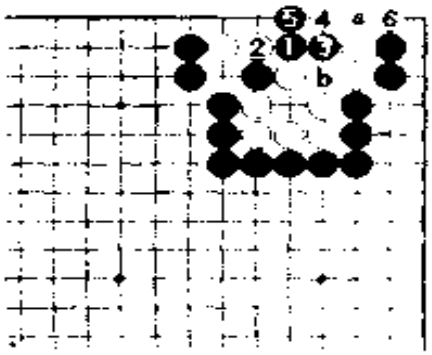


2图

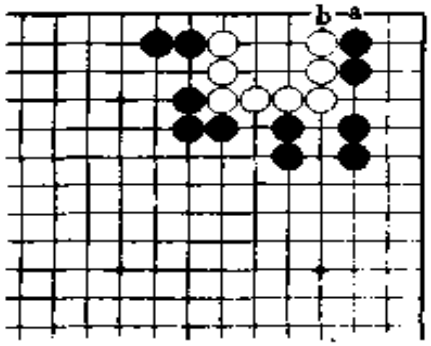
3图（白4、6，手筋）

白4扳，黑5挡时，白6再扳，充分发挥角的特殊性，绝妙。白6如a位粘，则黑6位打，白1接不归。另外，白6如b位粘打，则黑a拔一子，又是叫吃。

此后，白在a位粘上即可消劫，这是一手劫。



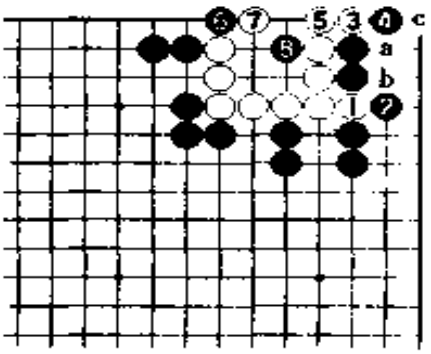
3图



（白先）原图

扳

这是边上的金柜形。如果扳或立是先手，则白可净活，因此，希望白能在角上求得借用。《玄玄棋经》的“子房归山势”。



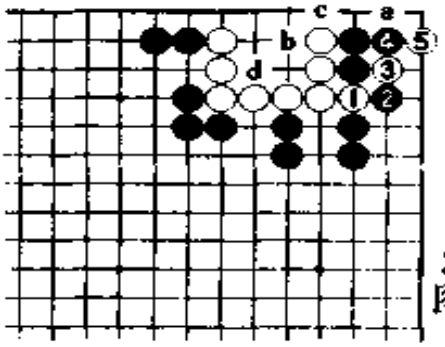
1图

1图（不是先手）

白1冲，当然，白3扳，则黑4必挡无疑。但白5粘不成其为先手，黑6、8简单吃白。

白5虽有改于a位反打的手筋，但经黑b、白c，白仍不是先手。

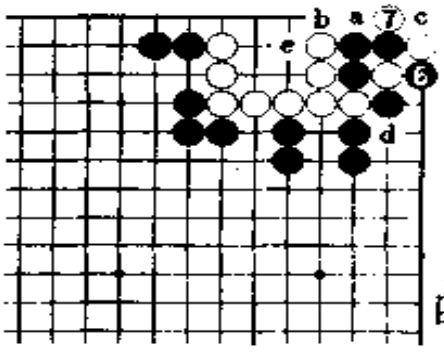
白3如在5位立下，但在角上不可能制造出什么手段。



2图

2图（白5，手筋）

白3断入，下出这手好象问题不大，接下来白5扳才是求得借用的手筋。如此白已做好了使黑接不归的准备工作，此后，黑如a位立下，白b曲，即可无条件活。以后，对黑c扳，则白d补活即可。

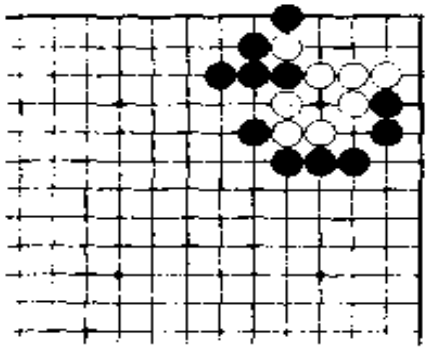


3图

3图（再扳）

续2图，黑6拔一子，白7再扳是颇具韧性的漂亮手筋。黑如a位挡，则白b先手打，白简单活定。因此，黑只有在c位提劫。

黑如在d位粘，想避免打劫，则白e打是先手，接下来白e曲，仍可活。

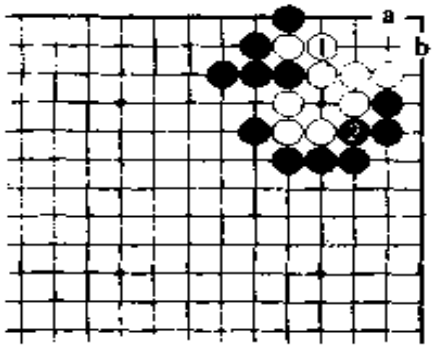


（白先）

原图

虎

黑从下扳打是漂亮的攻击手法，难道说白已到了山穷水尽的境地？白产生活力的急所何在？原图载于《棋经众妙》。

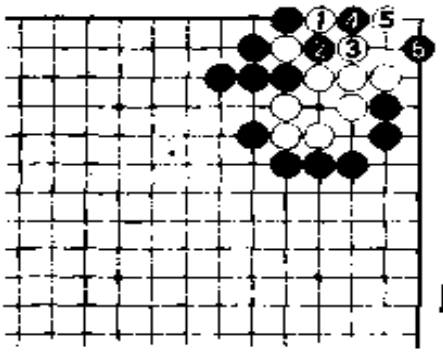


1图

1图（见合）

白1粘，被黑2夺取中间一眼，白死定。因为是“角上板六”，白在角上只能做出一眼。白1如2位做眼，则黑a跳入，白角上的眼形尽消。黑在中间和角上破眼，大致是见合。

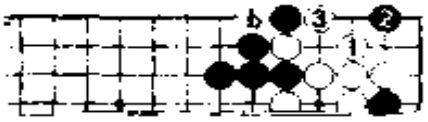
白1如a位跳，则黑b点入，白难以在角上先手做出一眼。



2图

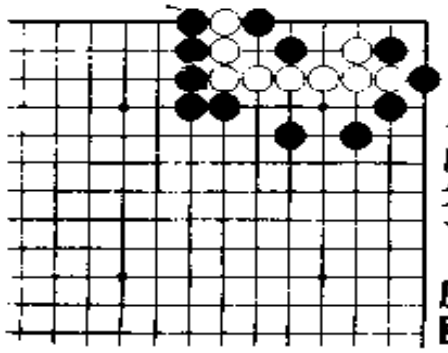
2图（连拔）

白1挡，黑2时，白3再挡，让黑连拔两手，指望白5挡有所作为。可是，黑6点后，即使白提回一子，仍没有眼形。白棋若不能打破黑在中间与角上破眼为见合的关系，则任何手段皆不能成功。



3图（白1，手筋）

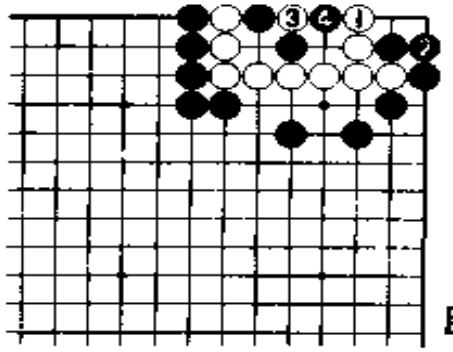
白1是急所，首先保证角上有一眼，其次瞄着在3位挡的做劫手段。黑2虽是一



（白先）原图

扑

在即将完成之前，若稍有疏忽，到头来一番苦心，将化为泡影。原图是《玄玄棋经》的“玉匣藏珠势”。

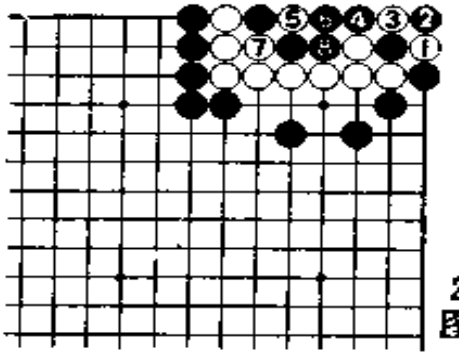


1图

1图（聚杀）

白1立下，瞄着角上黑的接不归是先手，但无助于活棋。白3扑时，黑4拔，做成聚杀，白死定。

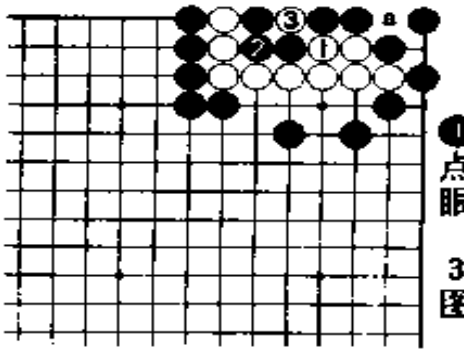
白1在4位尖，瞄着角上含有接不归的劫争也是先手，但黑2位粘，白4的尖仍无助于做出两只眼来。



2图

2图（白3、5，手筋）

白1、3、5连扑三手，寻求借用。白1在5位扑也可以，问题不在于次序先后，关键在逼黑4、6拔，待黑连成一线后，白7打使黑接不归。但黑也有在8位顽抗的一手，结果成黑的两手劫，这是双方最好的应接。

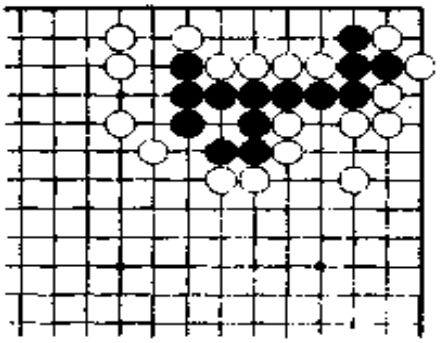


❶点眼 3图

3图（自杀的妙手）

白若想避免2图的打劫，而在本图1位紧黑气，则黑有在2位送子的妙手，白无条件死。白3如提黑三子，则黑4点入破眼，到此为止。

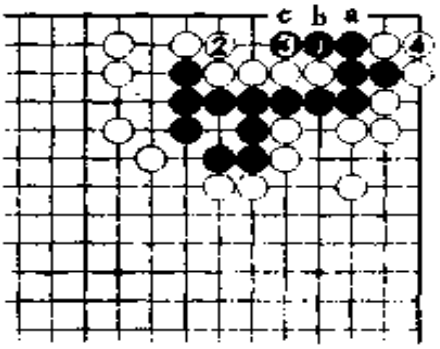
以后，白在a位拔二子，则黑回提一子，白不能使黑接不归。



（黑先）原图

曲

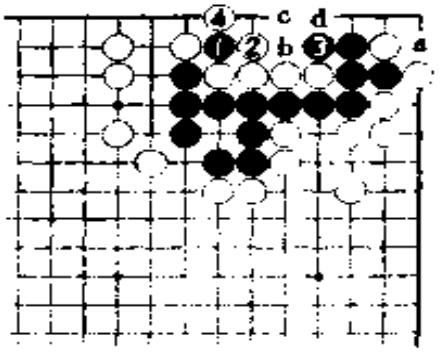
同时利用左右的味道。所谓手筋，不仅仅是华丽的手段。原图是《玄玄棋经》的“尖标势”。



1图

1图 （味道尽消）

在角上含有使白接不归的味道，故黑a立下或黑b尖是先手。黑1曲，从保留角上的味道来看，似乎不错，但白2、4两粘后，可以看出黑准备还不充分。此后，黑如在a位立下，则白c靠入，黑做不出眼来。

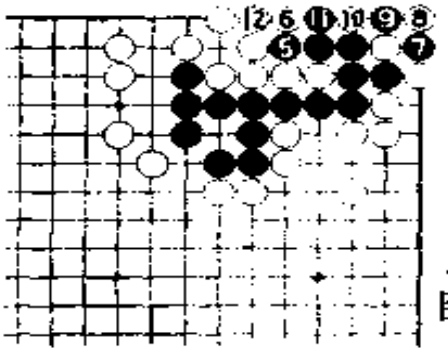


2图

2图（黑3，手筋）

黑1断入后，再黑3曲，正确。如此，白4如在a位粘，则黑b、白4、黑c先手利后，正好可在上边做出一眼。白4如走b位，则黑d立下，同时瞄着在右方以黑a扑以下的劫与左方黑c打以下的接不归。

白4是最强的抵抗，但……

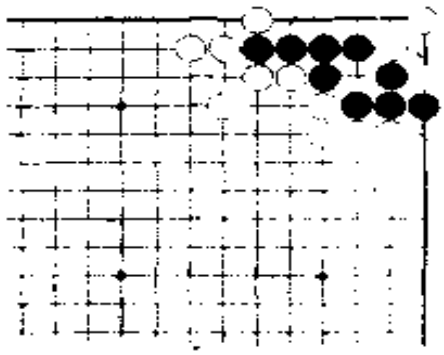


3图

3图（黑5，手筋）

黑5紧气，是最后解决问题的手筋。对此，白如6位扳，则黑7以下，以正确的次序成为轮黑先提的劫。白6如10位扳，则黑7位扑后，再11位打。

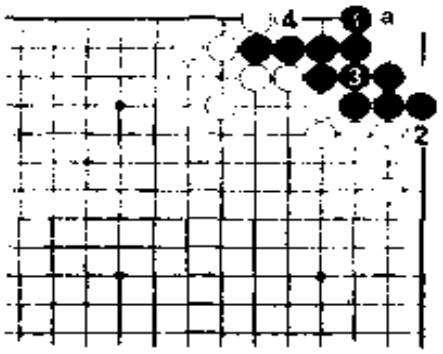
黑5如在6位尖，则白10位扳，黑死。又，黑5如9位打，则白7、黑6、白5进行，黑仍死。单走黑5是唯一的手筋。



（黑先）原图

循环劫

怎样看也是只有打劫的棋，但若再仔细看看，也可能避免劫争而净活。

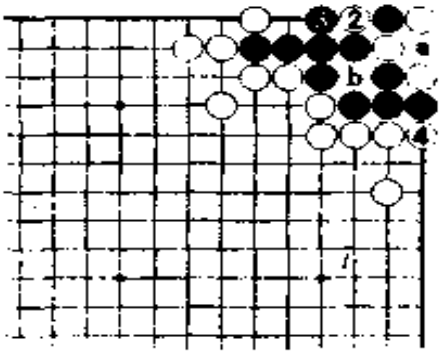


1图

1图（立下）

角上始终是劫，黑若想逃避打劫而在1位立下，则白2打、4紧气，这样黑a的“脏腑牛”不成立，仍然只有打劫。因此，白2打时，黑3当然应提劫。

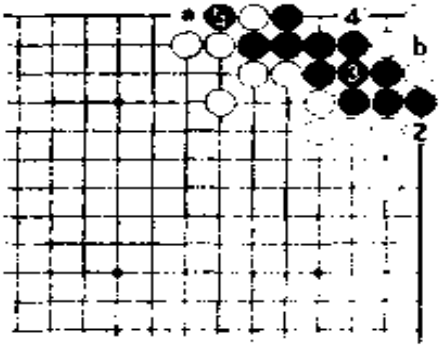
如果形成如图白4以后的劫，就实利而言，黑也损了。



2图

2图（扑）

黑1扑、3打意在做成循环劫，但白4打时，黑没有在1位提劫的机会，且因气紧黑也不能粘，结局是黑只有在a位提劫。如此，黑1、3两子成为废着，从实利上来看，黑大致损两目。



3图

3图（黑5，手筋）

黑在左侧挡，白2打时，黑3粘即可。白4如5位粘，则黑4位立下，成有眼杀瞎。

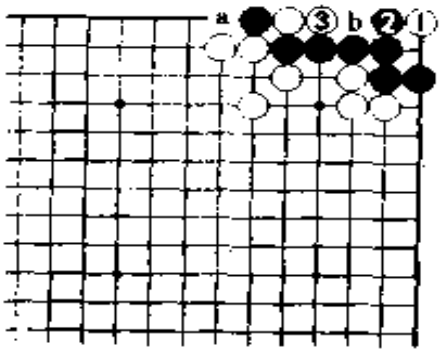
黑5拔后，对白a挡打，黑即使脱先他投也是活棋。此后，白如在上边提劫，则黑也在b位提劫。这就是所谓循环劫的活棋。

破坏眼形的手筋

占据对方划分眼形的急所，从而妨碍其做成两眼，冲击即将完成的眼形的弱点，使之成为假眼，作为杀棋手法，不用说这些都是最基本的东西。

重要的是要花功夫去发现对方的急所何在，而不被似是而非的急所迷惑。多数时候对方做活的急所，也是己方攻杀的急所，这里“敌之急所即我之急所”的格言，常常是适用的。

先举例说明基本的手筋。

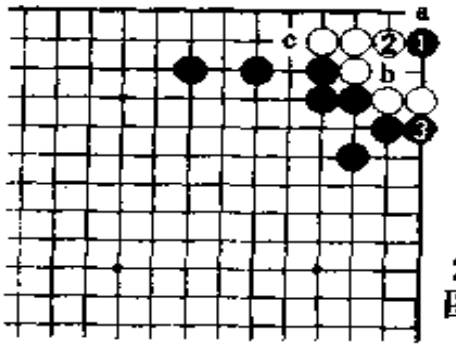


1图

1图（点）

白1点入，这块黑棋死了。黑如2位立下，则白3破眼。

白1如在a位拔一子，则黑在3位挡，能做活。白1如急忙在3位长入，则黑b拔，接下来黑在角上做眼与边上做眼为见合。

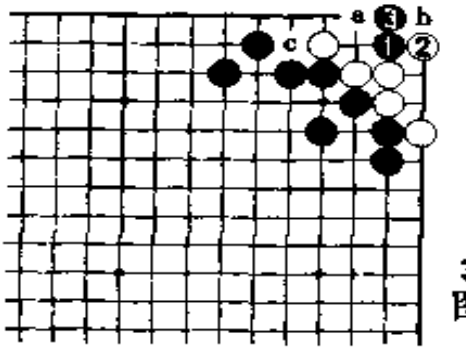


2图

2图（点）

黑1是“一二”的急所。白如2位顶，则黑3紧外气，因角的特殊性，白不能在a位入子，于是白b粘防倒扑时，黑c挡，白没有足够的做眼余地。

白2如b位粘，则黑c挡住即可。

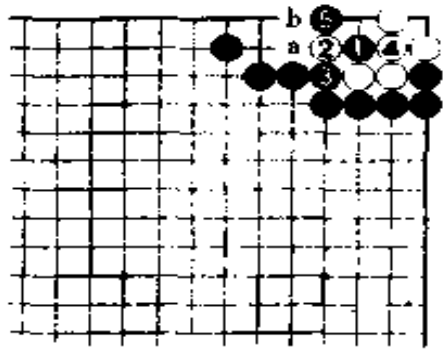


3图

3图（靠）

黑1靠二二，白2如扳，则黑3立下；白2如3位夹，则黑2位立，白均无条件死。

黑1如3位点入，则白1、黑a、白b以下可以做成“胀眯牛”，白活。黑1如2位点，则白1位挡；黑1如a位点，则白3位靠；黑1如c位挤，则白a位虎。黑1之外，均不能消除白做劫顽抗的手段。

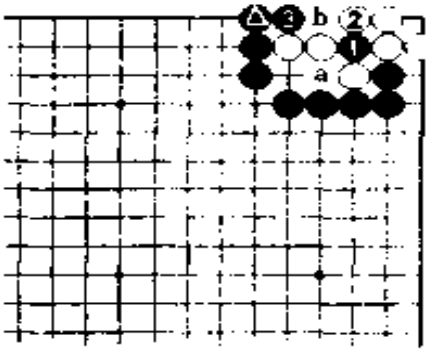


4图

4图（靠）

黑1靠入，对白2，黑3、5破眼，是看到对角上一眼已无计可施，但边上白眼形却有缝隙的强攻。

以后，白如a位长出，则黑b跟着退出，利用黑㊃的存在，把白送进坟墓。



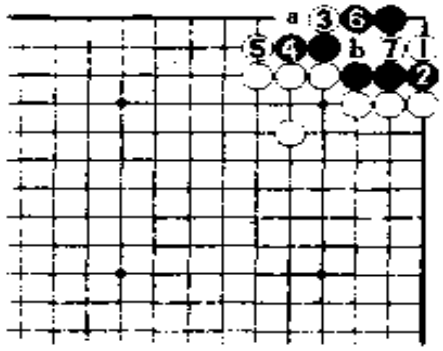
5图

5图（扑）

白角上一眼已是牢不可破，黑1扑，借助黑㊃硬腿的威力，扩大白左侧微小的缝隙。白如2位拔，则黑3曲，接下来黑在a位和b位卡眼为见合，白死。白2如a位粘，则黑b位扳，因气紧的关系，白不能在3位断。

6图（扑）

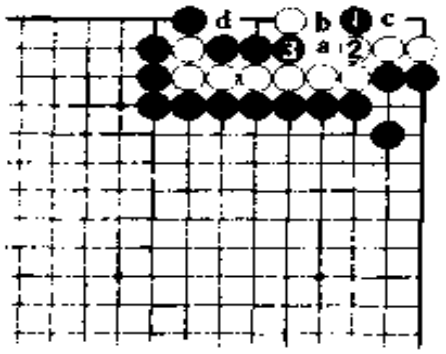
黑1断，抓住白唯一的弱点，白2时，



8图

8图（夹）

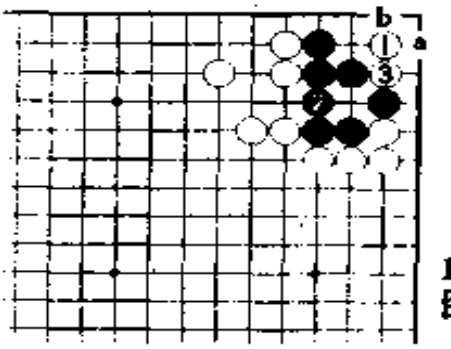
白1首先占据黑划分眼形的急所，与黑2交换后，接下来白有在一线3位夹的好手筋。对此，黑4、6虽是最强的抵抗，但白7先手打，使黑角只有一眼，然后白在a位退出，黑死定。黑6如a位打，则白b双叫吃。本图是《玄玄棋经》的“小功势”。



9图

9图（点）

黑1点入，白如2位粘，则黑3冲，到此为止。此后，白如走a位，则黑b、白c时，黑再于b位扑，待白拔后，黑d粘回；白如b位退，则黑a挤入。因黑明显有接不归，黑3冲味道并不好，但黑1的点入，在这里起到了缓解气紧的作用。

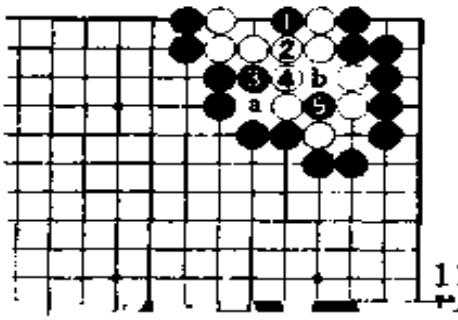


10图

10图（点）

白1如在2位打，则黑1位补活。无论如何，白首先应考虑在1位点入，一旦占据此点，以后的问题，就可迎刃而解。

黑如2位做眼，则白3挤，破掉此眼，白当然可以在角上做成聚杀。黑2如走3位，则白在2位打，黑a扳时，白b立下，到此为止。

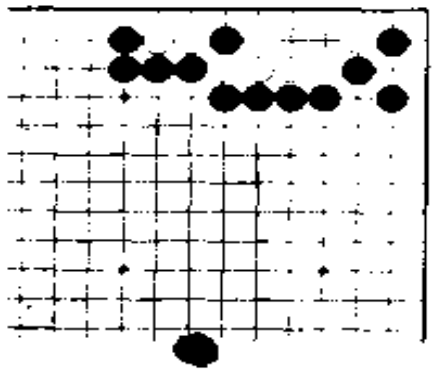


11图

11图（靠）

黑1靠，与白2交换一手后，则黑3、5的攻击手段是容易想到的。白2如4位挡，黑在5位扑是常用手筋。

黑1如4位夹，则白3、黑a、白b，成劫。另外，黑如先于5位扑，则白b拔，黑无后续手段。

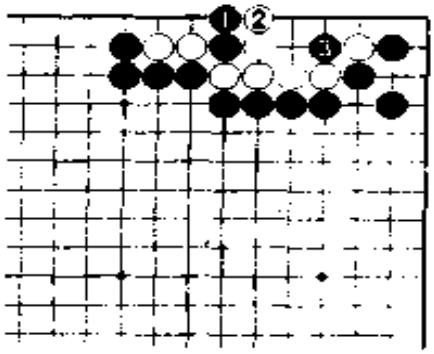


（黑先）

原图

扳打

不能随手走最初见到的手筋。希望对棋形细致地研究一下再动手。

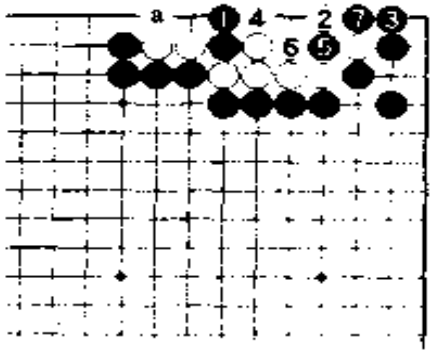


1图

1图（长出）

黑1长出再3断打，是立即就可以发现的手筋。黑1如3位断打，则白1位拔后，明显可以做活，因此，先从黑1着手，好象被认为是理所当然的。

这里黑图省事，却计算有误。当然，白也不能在2位打吃。

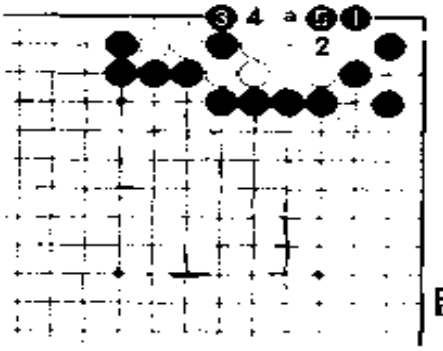


2图

2图（好手对好手）

白2虎，黑如在a位吃白二子，则白4、6可以做活。

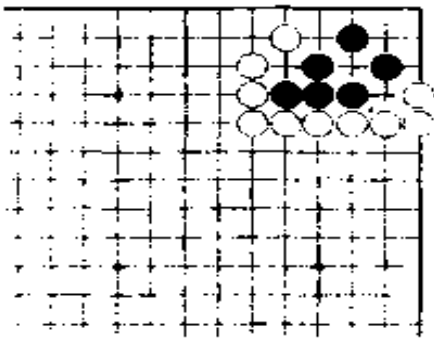
黑若安于上述结果，则黑1的价值减半。这里，黑有在3位立下，坚持攻击整块白棋的后续手段，白4时，黑5扑、7打，白不能在5位粘，结果成劫。这就是黑1长出的结论。



3图

3图（黑1，手筋）

黑若缺乏深入的计算，就只能满足于2图的结果了。这里黑1扳打，白2粘后，看来是难以攻杀之形。可是，黑3长出后，再黑5爬一子，其攻杀效果却历然在目。白2如3位拔一子，则黑a跳入，白不能活，这就是黑1之所以是手筋的证据。



（白先）原图

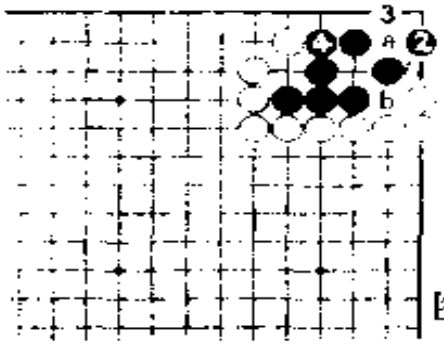
挤

通过内外夹攻，终于破掉了对方的眼形。

1图（缺乏内外呼应）

白1冲后，再白3点入时，黑当然不能在a位粘。白1直接在3位点入，则黑4位应，白不行；白1在4位挤，则黑b应，白仍不能达到目的。

白在角上和中间毫无章法地攻击黑棋，当然不会有什么效果。希望白考虑能取得内外呼应的手筋。

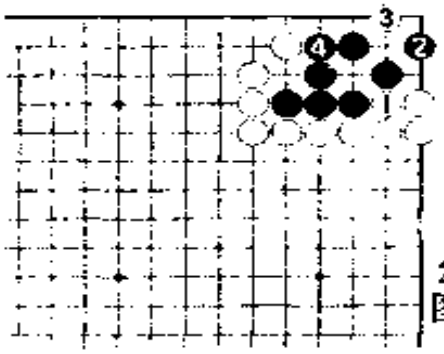


1图

2图（黑的好手）

白1挤，黑如走4位，则白有在2位点入的狙击手段。但黑也有先于2位尖的脱险好手，白3点入时，则黑4应，可一举确保两眼。

因此，白该轮到考虑在“敌之急所”的2位点入了。

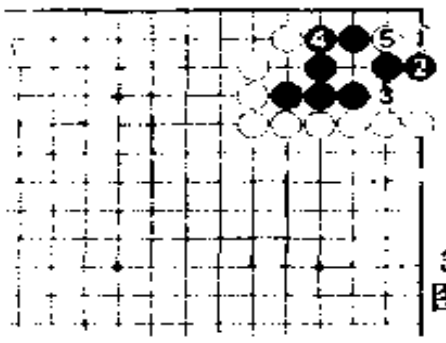


2图

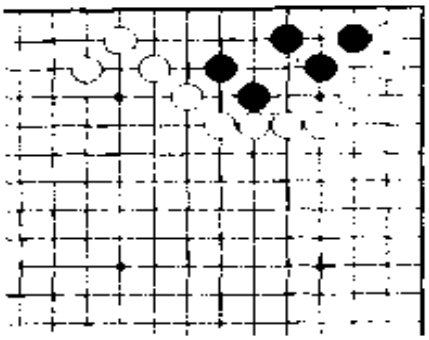
3图（白3，手筋）

白1点入，待黑2遮断后，白3挤。黑如4位应，则白5打。黑4如5位应，则白4位卡眼。腹背受攻的黑，不得不放弃如此坚固的城堡。

白3挤虽是大愚形，但不能把形的恶味与手筋的本质混为一谈。



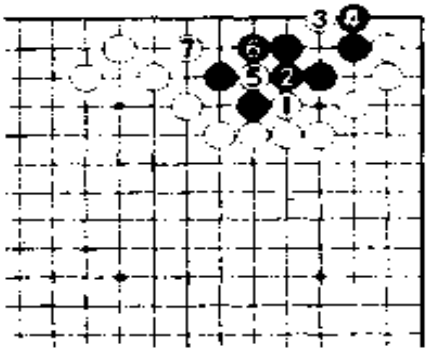
3图



（白先）原图

尖

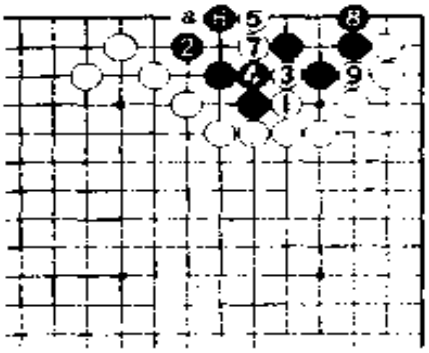
尽管看到了手筋，是否可以立即动手呢？有时事先有必要做好准备工作。原图是《玄玄棋经》的“虎牙势”。



1图

1图（白5、7，手筋）

白1冲，黑如2位挡，这时很容易发现白5、7的破眼手筋。但在此之前，若省略白3、黑4之交换，则白7时，黑在3位做眼即成活棋。又，先白5、黑6定形后，再白3位点则为时已晚，被黑7位尖，白仍无法杀黑。

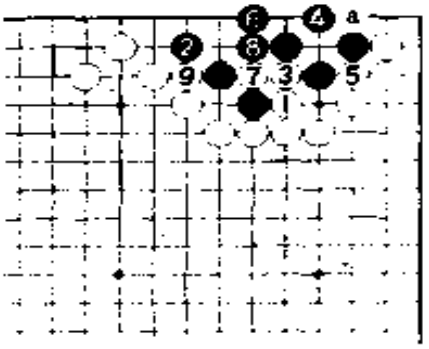


2图

2图（变化复杂的抵抗）

虽不是华丽的手筋，但白1时，黑2的尖却带来了复杂的变化。对此，白3挤最好，黑如4位挡，则白5点入是急所，黑6时，白7、9破眼，到此为止。

黑4如走7位，则白6、黑a、白9进行。

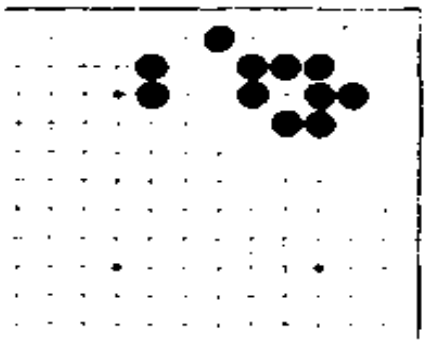


3图

3图（避免打劫）

白3时，黑4做眼，是含有打劫的顽强抵抗。对此，白5沉着地从外面破坏黑眼形，对黑6，白7、9仍然从外面攻击。

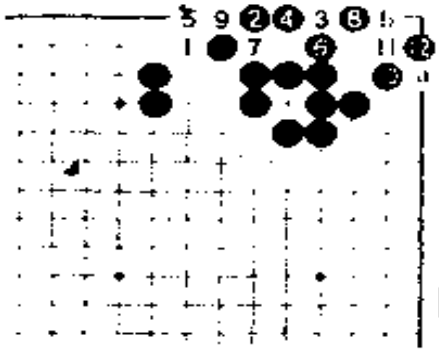
不管怎样，黑2时，白只要在3位挤，黑便无法做活。黑4如走5位，则白a扳即可。



（白先）原图

尖

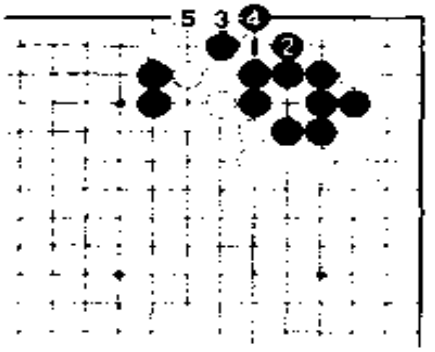
既要阻止黑棋渡过，又要防止黑在上边做出一眼，对这个双重课题，怎样解答才好？角上白形有缺陷。



1图

1图（缺陷）

乍一见，似乎可以立即断定，白1粘，黑2必虎，然后以白3尖的常用手筋即可解决问题。黑4以下至8拔，黑在角上似无法做出眼形，但是料黑角上有10、12的顽强着法，此后，经白a、黑b，不能避免打劫。

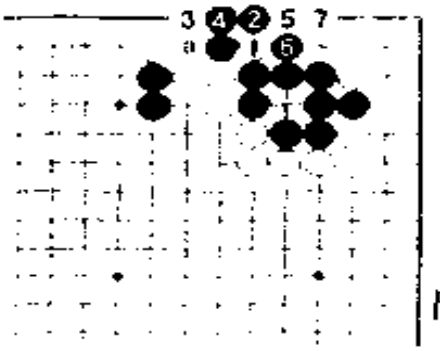


2图

2图（又是轻率断定）

白1断入是第二方案，对黑2抱打，白3从下反打，若成黑4、白5之进行，那么可以说白完全解答了这个双重课题。

但这样似乎太便宜白棋了，黑2无论如何要从4位抱打白一子。

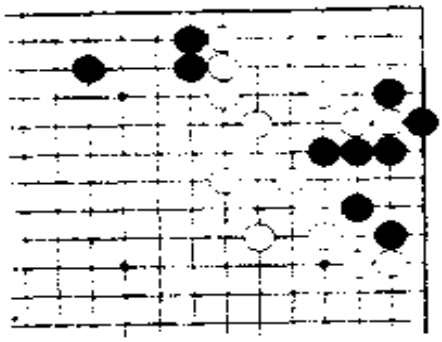


3图

3图（白3，手筋）

黑2时，白3尖是不容易发现的攻杀手筋。对黑4粘，白5打，不给黑在a位断的机会。黑4如6位拔，则白4位挤入，成2图之还原。

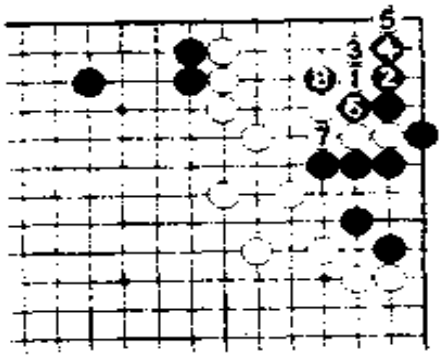
由于黑2的抵抗，引出了白3的手筋。但希望白1断入时，就能算到有此手筋。



（白先）原图

尖

白怎样利用上边的配置来防止黑在角上做出眼来？原图是《玄玄棋经》的“机深势”。

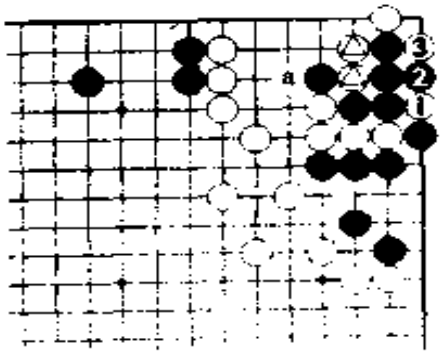


1图

1图（整形）

白1至5的攻击，虽显得较松缓，但因黑有在6位的先手打，故这是最大限度的攻击。黑6、8冲断后，白应该怎样补呢？

白1如在6位挤，想避免黑6的先手打，则黑2位长，白无论如何也无法杀黑。

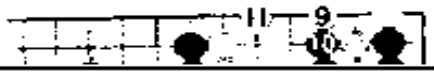


2图

2图（打劫吗？）

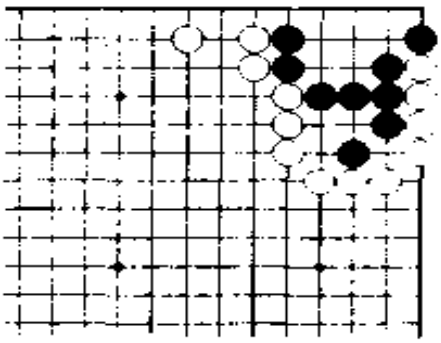
续1图，白1、3扑，势必挑起劫争。这是看到黑在a位长出是先手，白无法救出白㊃二子时所采取的非常手段，但若白有无条件杀黑的手段，则又是另外一回事了。

白使黑a的先手失去威力的手筋是……



3图（白9、手筋）

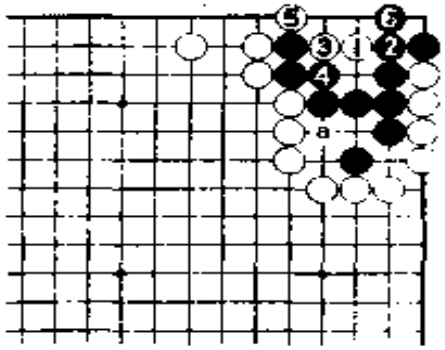
续1图，白9虎是手筋。黑10打时，白



（白先）原图

尖

第一手非常明显，但希望确定下一手是否能使黑“一一”位的眼成后手眼。原图是《玄玄棋经》的“隐谷山势”。

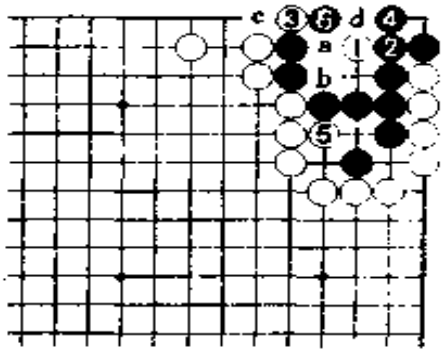


1图

1图（顶）

白1如下在别处，则黑1位简单补活。因此，白必须首先占据1位急所，以后的问题是白怎样从左侧渡过。

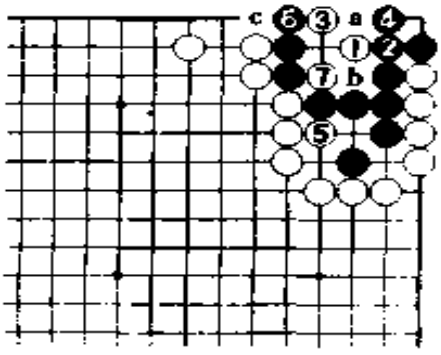
首先看看白3顶如何？对此黑4、6应，瞄着白的接不归是先手，黑在角上先手做出一眼，必活无疑。



2图

2图（板）

白3板如何？简单想想就会发现，黑4、白5交换后，黑6挡打成立。此后，白如a位打，则黑b粘，成与2图相同的接不归；白如b位打，则黑c拔一子后，白d的断不成立。

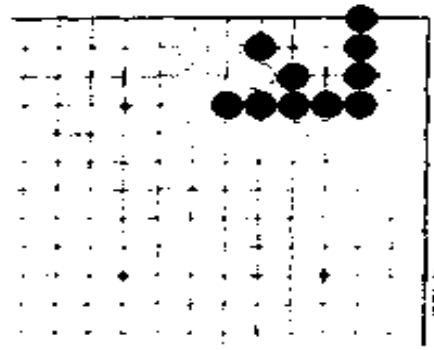


3图

3图（白3，手筋）

白3尖是唯一能杀黑的手筋。黑即使在4位立下，也丝毫不能动摇白的联络。黑6时，白7断，此后，无论黑在a位或b位打，白均在c位应，结果成倒扑。黑6如下在别处，则白6位渡过。

黑4如5位做眼，不用说白在4位板，黑死定。



（白先）原图

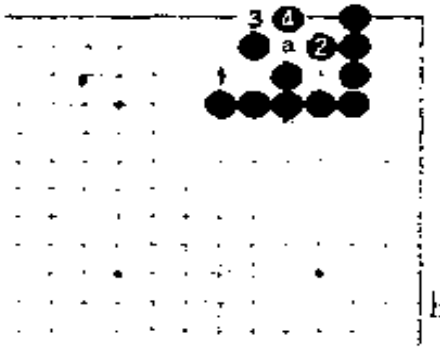
立下

一手决胜负的手筋不多见，而只有连续下在急所后，才能体现出手筋的效果。

1图（劫）

不能轻率断定白在1位粘，黑便不能活。因为这里黑有在2位虎的手筋，不管怎样总可以做劫顽抗。黑2无论下在3位或4位，白均走于2位，黑无条件死。2位一点，对于黑白双方来说都是急所。

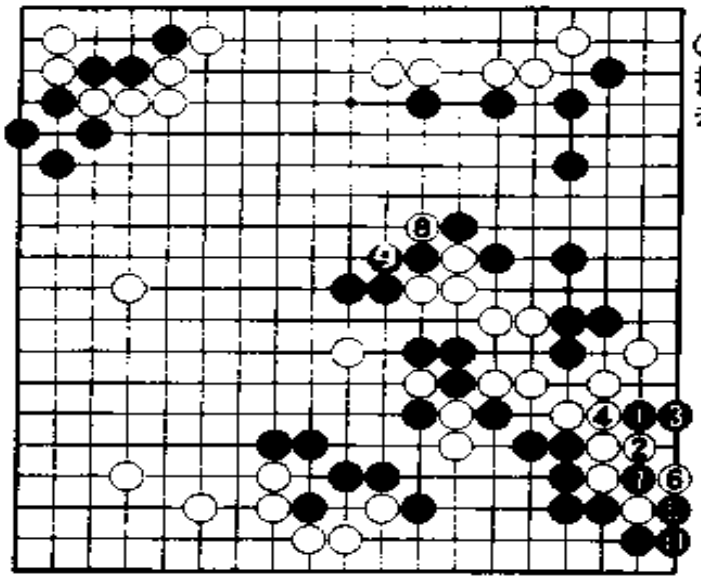
话虽如此，但白1如直接走于2位，则成黑1、白a、黑4的进行，这样黑无条件活。



1图

2图（劫）

白1断打是破眼的急所。黑2如3位立



【参考谱11】

第2期棋圣战第5局　白　加藤剑正

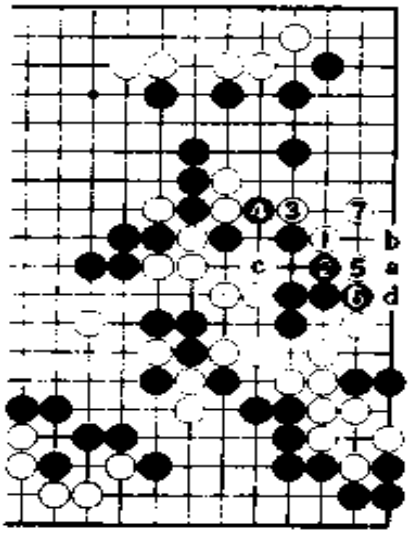
黑　藤泽秀行

立下

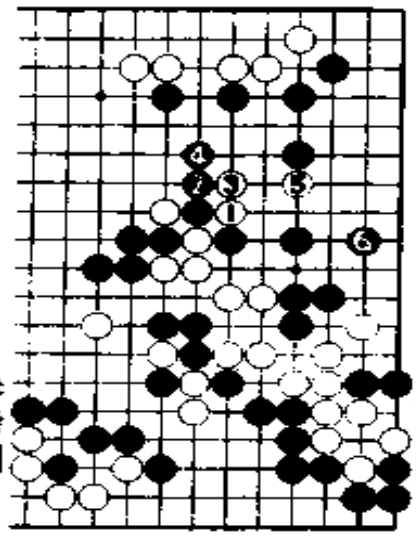
黑从内部着手破眼杀白，是先损的走法，因此，有必要慎重决断。如果不能吃掉这块白棋，则黑输定。

【参考谱11】

黑1点入是胜负手。此着如在7位断吃一子，则白2位打，黑不行。白4如11位扳，则黑4位断。至黑11止，双方必然，白只能做出一眼。



参考图2



参考图1

参考图1

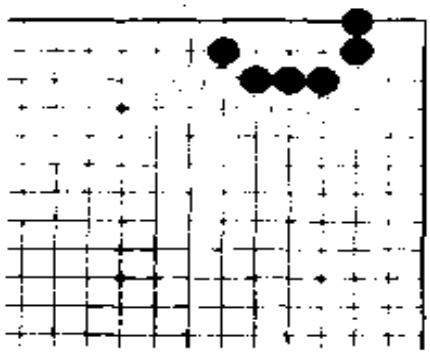
（以后的进行）

参考谱后，白1以下至5靠，拼命逃出。但黑6跳，是将一切手段算尽了的好着，白死定。

参考图2

（劫争）

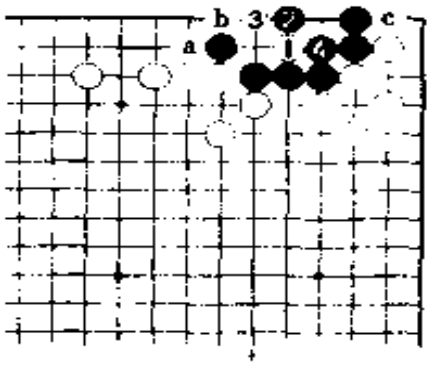
图1白5应在本图1位碰才是唯一顽抗的一手。对黑2、4，白3、5连扳锐利，黑6只有冲，之后白7虎。对此，黑如a位打，则白b做劫顽抗。因有白c的刺，故黑来不及在d位立下。



（白先）原图

夹

所谓眼形的弹力，是指什么呢？通过解答本题，就可得其意。这里白有消除黑眼形弹力的手筋。

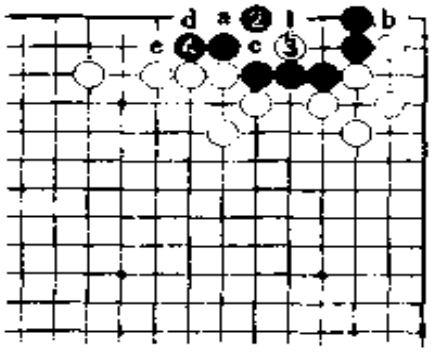


1图

1图（打劫的手筋）

白1靠，则黑2、4成劫。这个劫，当然比白a挡、被黑b立下做成“板六”活形为好。另外，白1如b位夹，则黑a、白2、黑1、白c、黑3进行，结果仍是劫。

打劫，当然比让黑无条件活好，但更希望能无条件杀黑。

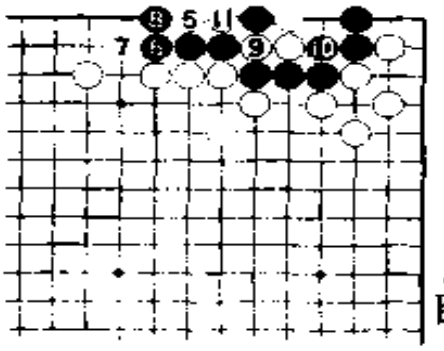


2图

2图（做劫）

白1点入是当然的急所，黑2、4也是最强的抵抗。黑2如3位顶，则白2、黑a、白b进行，毫无疑问黑死。

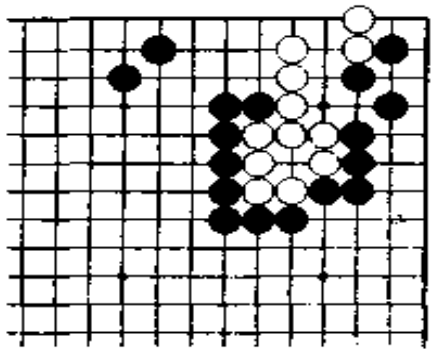
对黑4，白如c位打，则黑d做劫。又，白如e位挡，则黑仍在d位做劫。白避免打劫的手筋是……



3图

3图（白5，手筋）

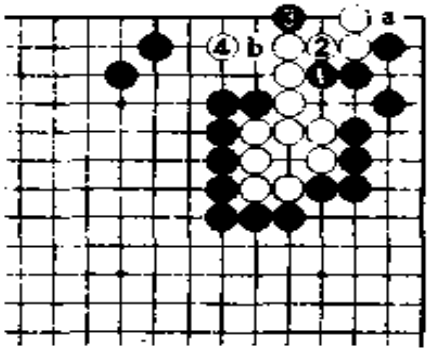
续2图，白5夹是夺取黑打劫弹力的绝妙手筋。对此，黑6、8只有抱吃一子，于是白9打吃，此时黑失去了2图做劫的弹力。以后，黑如10位打，则白11拔一子，黑如提二子，白再于11位回提黑一子，结果成“刀把五”的聚杀，黑死。



（黑先）原图

靠

千里之堤毁于蚁穴。第一手非常明显。原图是《玄玄棋经》的“双雕势”。

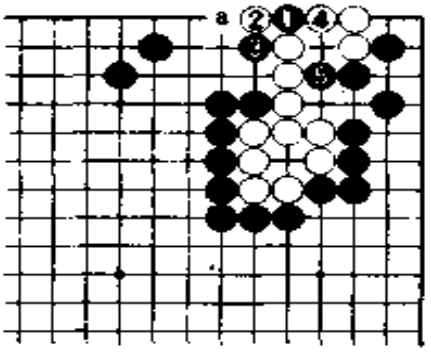


1图

1图（帮忙）

显而易见，3位是急所，但黑1先顶，则反而帮白做活。

黑1如a位挡，则白1位应；黑1如b位靠，则白3位应，黑若采取间接攻击的手法，全都有助于白棋做活。此形，黑只有对白进行直接攻击。

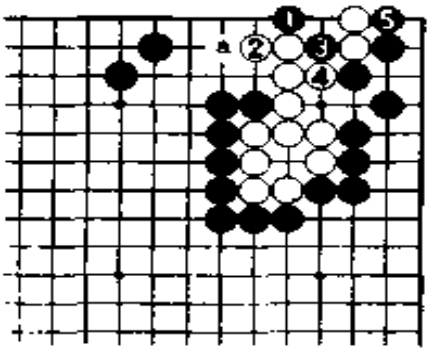


2图

2图（黑1，手筋）

黑1靠，单刀直入。白如2位打，则黑3反打，白4拔时，黑5破眼，白死。白既无法捕提黑3一子，又没有逃路。

白4如改于5位抵抗，黑a拔一子后，白仍抓不到救命稻草。白2如单于4位打，则黑5位顶，结果一样。

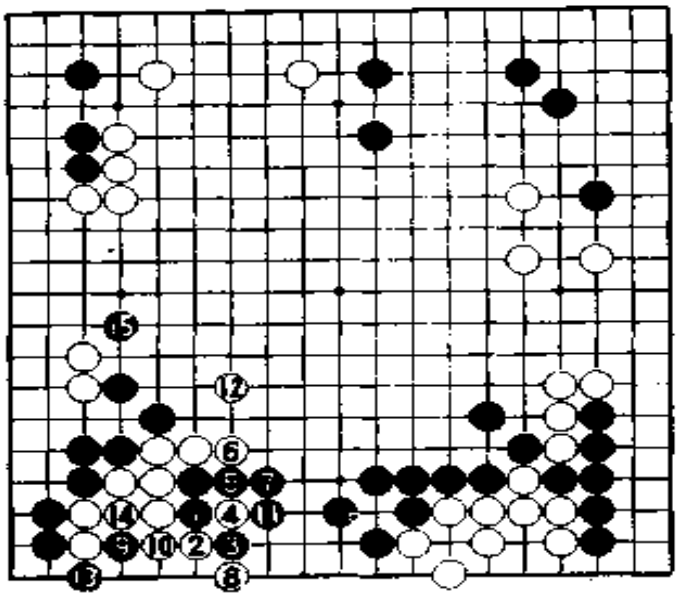


3图

3图（倒扑）

白2时，黑3、5做成倒扑。白2如a位跳，则黑仍于3、5吃白二子，在上边白棋没有做眼的余地。

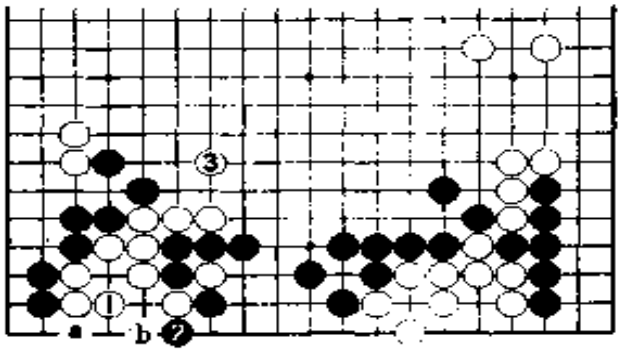
可以说黑3、5倒扑的手筋，乃是黑1成功的保证书。白2如4位挡，毫无疑问黑在2位扳出。



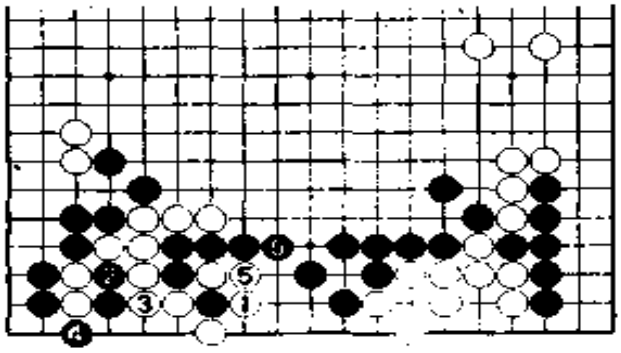
【参考谱12】

第1期全日本第一位　白　藤泽秀行

决定战第5局　黑　大竹英雄



参考图1



参考图2

靠

在急所一击呢，还是先守住急所？有时两种着法其效果相差几乎一手棋。间隙过疏的防守，一旦遭到对方袭击，则会暴露出弱点。

【参考谱12】

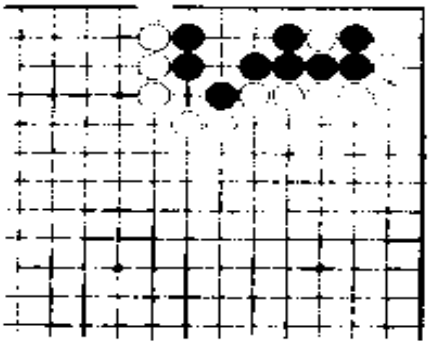
黑1以下是利用厚势的攻击，非常严厉。白8打是恶手，如此，决定了白的劣势。黑9一发击中要害，黑15是压迫的手段。

参考图1（富于弹力）

参考谱中白8应先在本图1位守住急所，待黑2打后，白3跳出，尚能一战。这是因为黑没有在a位扳到，故左下黑棋也缺少眼位，而且到了紧急关头，白还有在b位劫活的余地。

参考图2（攻击的余味）

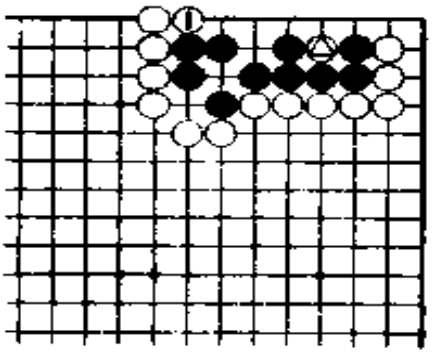
谱中白10从心情上来讲很想在本图1位拔一子，但黑2、4既取得实利，又获安定，白却尚未彻底安定。白若失去攻击左下黑棋的味道，则左边白二子也显得薄弱了。



（白先）原图

挤入

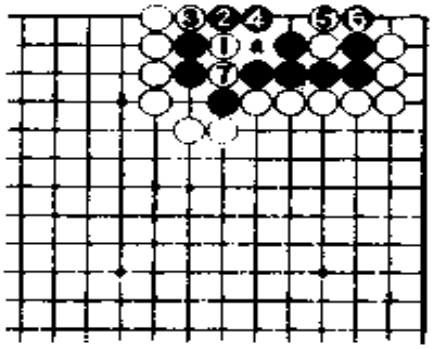
是各种司空见惯的手筋，但当需要将其中几个加以组合时，那么最重要的是使用手筋的先后次序。



1图

1图（左侧一眼）

白1冲，则黑2应，白无论如何也无法杀黑。右侧黑吃住白㊓一子已是牢不可破的一眼，因此，要说白有杀黑的可能性，那么只有想办法破掉黑左侧一眼，为此，白必须有效地利用左侧的硬腿在2位靠，这是显而易见的。2位也是“敌之急所”。



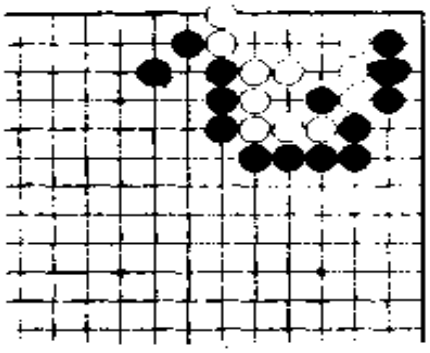
2图

2图（白7，手筋）

对白1靠入，黑2是最强的应手，此着如在3位挡，则白7位断吃。又，黑2如7位粘，则白3位渡过，到此为止。白3先手利后再白5立下调子好，然后白7挤入。对此，黑如a位拔二子，白再于7位扑。

白5如急忙在7位挤入，则黑5位拔一子即成活棋。

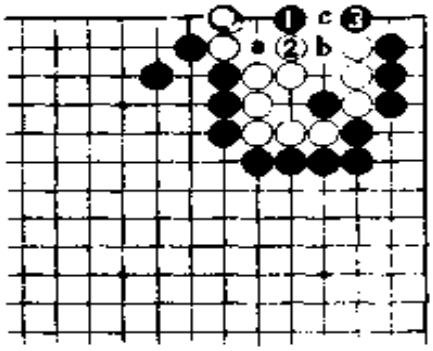
3图（先后次序）



（黑先）原图

冲

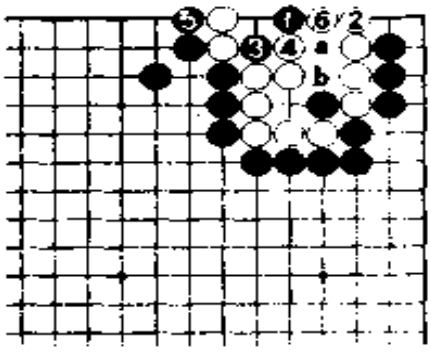
在不肯自明的急所一击后，便以为能简单解决问题，未免失之轻率。希望黑能看到白的最强抵抗及粉碎其抵抗的好手筋。



1图

1图（点）

黑1点入，接下来黑在右侧渡过与左侧断吃白二子为见合，白棋确实岌岌可危。若说白会在2位顶或a位粘防左侧白二子被断，让黑3渡过，这恐怕是黑的一厢情愿。又，若煞有介事地认为：白2会在b位守，这样黑a断，白不行，就未免太没有水平了。白2如c位阻渡，则黑b打即可。

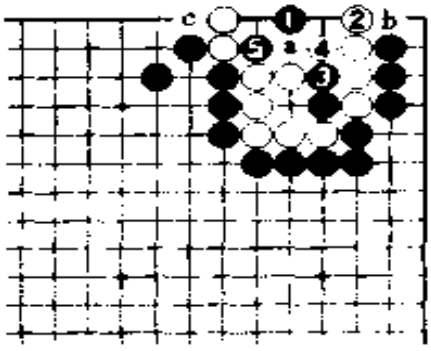


2图

2图（白最强的抵抗）

白2立下是最强抵抗，黑如3位断，则白4、6弃二子做活。一旦发现了白的这个抵抗手段，有时黑会放弃在1位点入，而去探求其他着法，从而进入迷宫。

黑1如2位扳，白无论在1位a立应，均不错；黑1如a位夹，则白b粘即可。

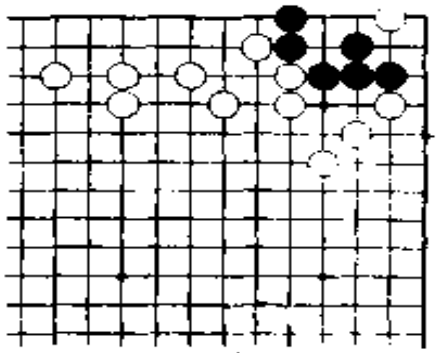


3图

3图（黑3，手筋）

对白2立下，黑3冲一手是绝妙的次序，与白4交换后，再黑5断，左侧白二子遭倒扑，白技穷，必死无疑。

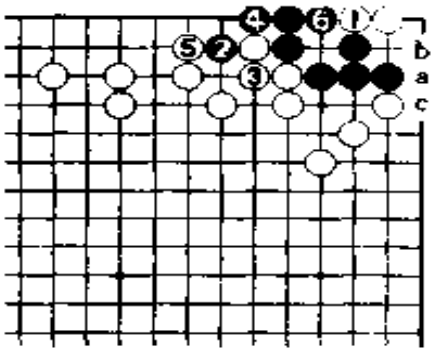
白4如a位退让，则黑4、白b、黑c进行，白无论如何也不行。



（白先）原图

眼

要弄清在角上什么样的形是死形，在这个前提之下，将展开边上的攻防。原图载于《发阳论》。

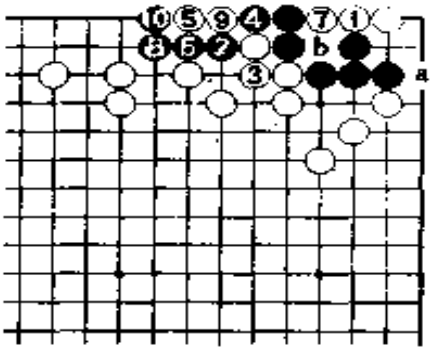


1图

1图（夹的抵抗）

白1长虽是当然之着，但黑2、4夹渡时，白该怎样对付才是关键问题。对此，白如5位挡，则黑利用长出1气的效果，在6位挡可以成立。

此外，白5如走6位，则黑a立下有足够的做活余地。白5如a位扳，则黑b、白6时，黑在c位拔一子，也可做活。

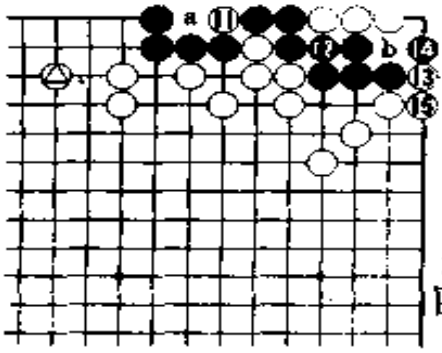


2图

2图（白5，手筋）

白1以下至黑4是绝对的应接，此时白5跳是绝妙的手筋。白5与黑6交换后，白7位顶，对黑a立下，白可在b位断吃，经白9、黑8，对杀白胜。

黑8如b位粘，则白a扳，黑死。对黑8长，则白9扑多送一子。

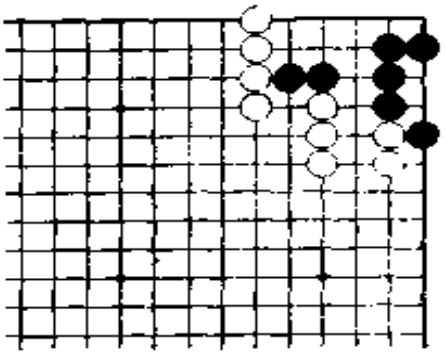


3图

3图（黑无法双活）

续2图，白11再扑，黑无论在12位粘或a位拔，白均不用理睬，径直在13、15位扳粘，黑死。将来黑必须在b位粘，因此无法双活。

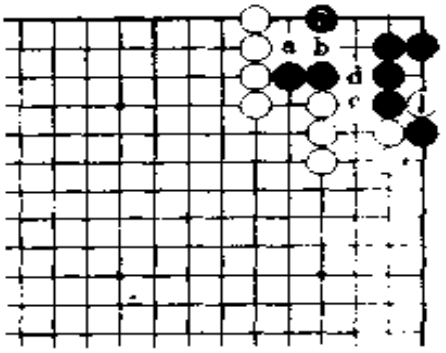
乍一见象是可有可无的白△子，恰好防止了黑的逃出。



（白先）原图

题

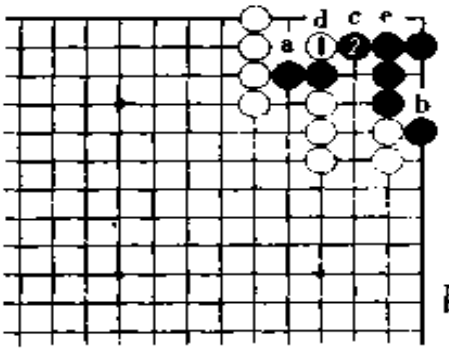
是直接走到第一急所呢、还是先占第二急所再盯着第一急所？原图是《玄玄棋经》的“味中有味势”。



1图

1图（曲四）

白如下1位来破黑明显的后手眼，则黑2跳能漂亮地做活。此后，试以白a、黑b、白c、黑d来缩小地域，便可明白黑2正好确保了曲四活形。看来白破掉黑上边的眼形才是当务之急。

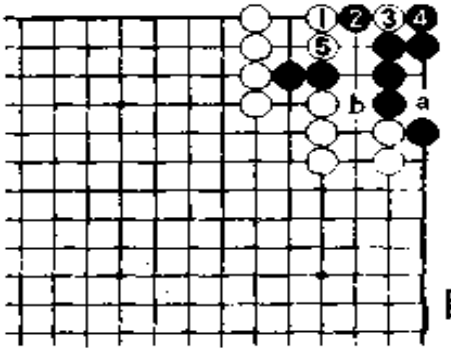


2图

2图（过与不足）

白1夹，则黑2顶，接下来黑在a位吃一子与b位粘为见合，白简单不行。白1如c位大跳，则黑2、白d、黑e后，黑在1位打与b位粘为见合。另外，白1如直接在e靠入，则黑d跳将其吞吃即可。

就侵入而言，应深浅得当，过与不足皆不行。

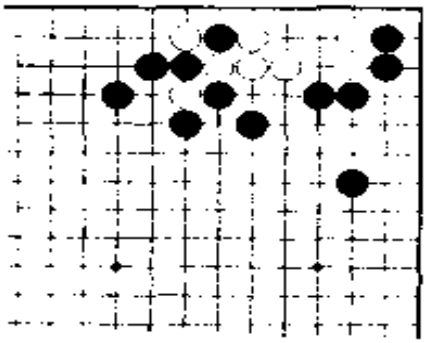


3图

3图（白1、3，手筋）

白1跳，沉着，下一手瞄着在3位靠。黑2尖顶时，白不用理睬径直在3位扑，经黑4、白5，黑不行。白1、3将对方的先手眼变成后手眼，这是常用手筋。

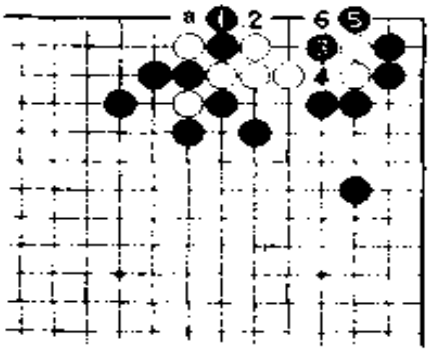
黑2如5位顶，则白3位跳入；黑2如3位立下，则白a扑，黑5位顶时，白b从外破眼，黑死定。



（黑先）原图

疑

深入于貌似急所之处，就会错过真正的急所。重要的是对棋形要有多方面的感觉。原图载于《棋经众妙》。

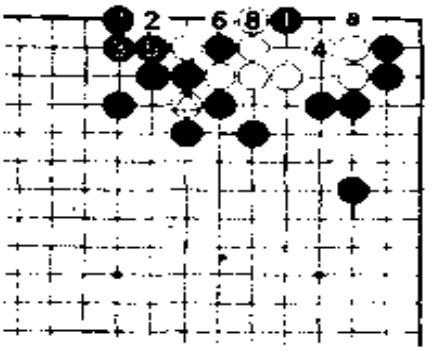


1图

1图（貌似急所）

黑1如从3、5位夹渡着手，被白1位拔一子，黑无法杀白。但黑1立下貌似急所，如图黑1与白2交换后，黑3、5夹渡时，白6扑，黑接不归。

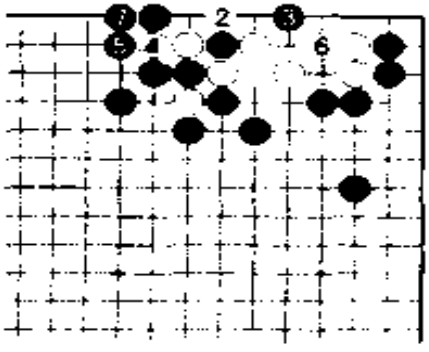
白2如a位打，则黑3位夹，白死。



2图

2图（打劫的味道）

黑1点入，是锐利之着。白2如立即在4位阻渡，则黑5、白6、黑2，白简单被杀。但白2尖，却是使黑感到麻烦的抵抗，黑如3位应，则产生了白4以下至8的劫争。黑3如a位扳，则白3位尖出，由于可利用白㊀于，黑很难捕捉。

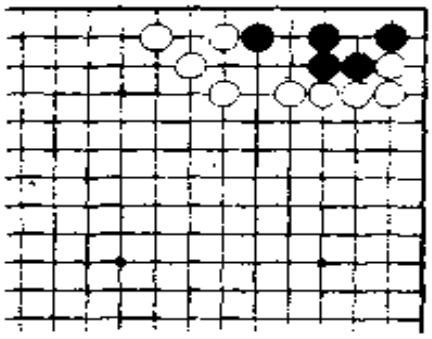


3图

3图（黑1、3，手筋）

黑1是消除白做劫顽抗的真急所，白2时，黑3再点入，顿时限制了白的眼位，此后，白6阻渡时，黑7粘从外面攻入即可。

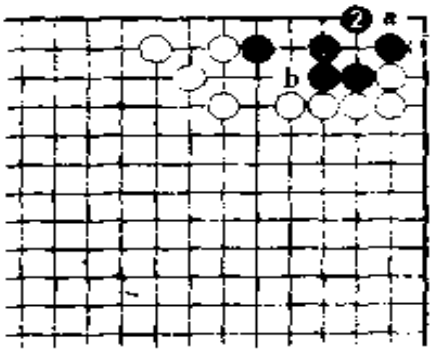
白2如3位尖，则黑2位长出吃住白一子。黑3如急忙在4位粘，则白3位补活。黑1、3是绝对的次序。



（白先）原图

扳

第一手不言自明。但以下必须走出正确的次序，才能吃到黑棋。原图是《玄玄棋经》的“夺眼势”。

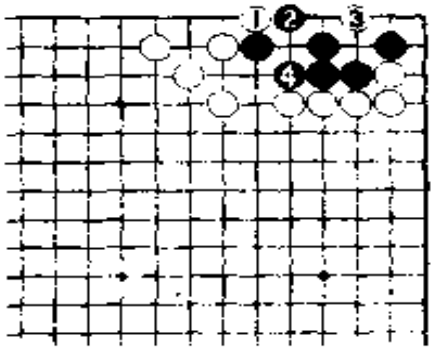


1图

1图（劫）

白1扳，希望黑在a位立下，但黑会听命吗？不用说黑当然该在2位保持眼形，虽不大情愿，但若能成白的两手劫，黑也还能忍受。

白1如b位冲，则攻击步伐迟缓，被黑1位立下后，白无法杀黑。

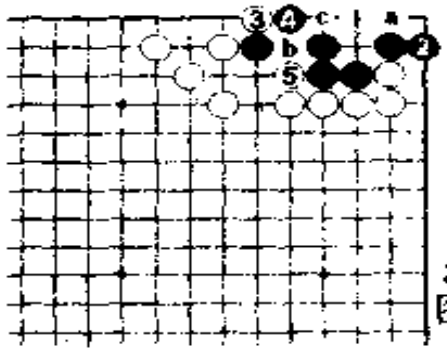


2图

2图（劫）

白1扳，黑2如3位做眼，则白2位长入。但黑2挡，白3点入时，黑4生出有弹力的眼形。白3点入如改于4位冲，则黑在3位做眼，仍然是劫。

消除黑棋做劫顽抗的急所何在？



3图

3图（白3、5，次序正确）

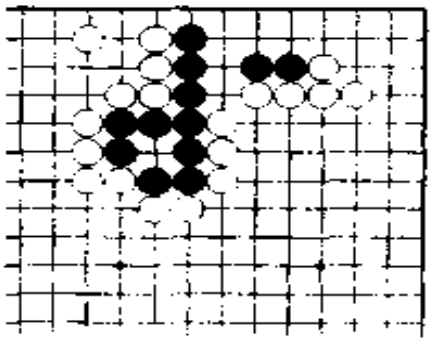
无论如何白1点入是急所。当然，如对以后的进行没有成算的话，则白1点入可能是送死。

此际，对黑2立下，白有3、5的好次序。此后，对黑a，白b挤打，黑4一子不能粘回，只有拔掉白3一子。

黑2如a位挡，则白3位扳，黑死。白3如5位冲，则黑a挡可以做活。

扳

白怎样破掉上边黑的眼形？有巧妙的攻击次序。原图是《玄玄棋经》的“喜鹊啼枝势”。

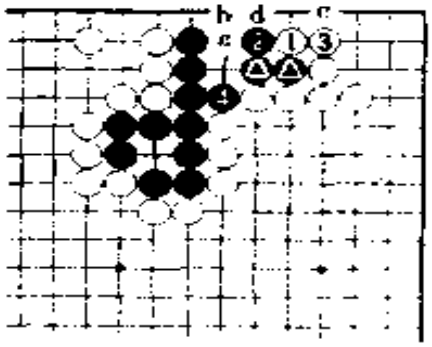


（白先）原图

1图（缺乏力量）

白1、3扳粘，缺乏力量。白1改于a位夹，则黑无论在2位或b位应，白均不行。白1改于c位跳，见似不俗，但黑d应，白无后续手段。

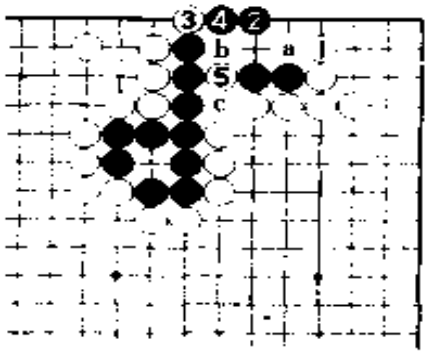
先别管黑的应手，白若能着眼于黑㊀二子的气紧，就会明白该从何处着手。



1图

2图（扳一手）

白1立下，正确。黑2虽是有力的抵抗，但白3扳一手破坏黑形后，再白5挖，一切都解决了。此后，对黑a挡，则白b冲入，黑不能在c位入子，这一点希望事先就能看到。黑4如a位挡，白仍下在b位。这属于利用气紧的手筋。

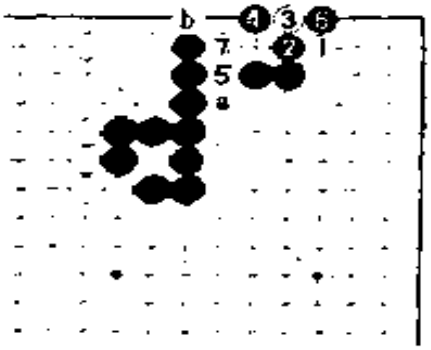


2图

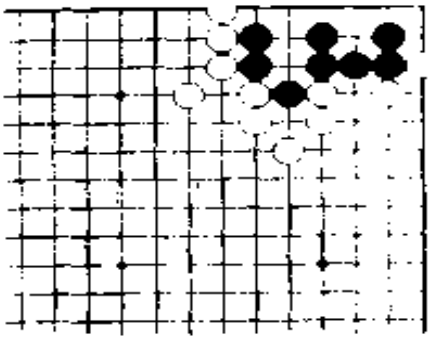
3图（白3，手筋）

很难说2图与本图到底哪一个是正解。黑2挡，也是相当顽强的抵抗，但白3扳是手筋。黑4挡时，白5、7冲入，对此，黑如a位断，则白b叫吃。

黑4挡如改于7位应，则白4位长入，到此为止。



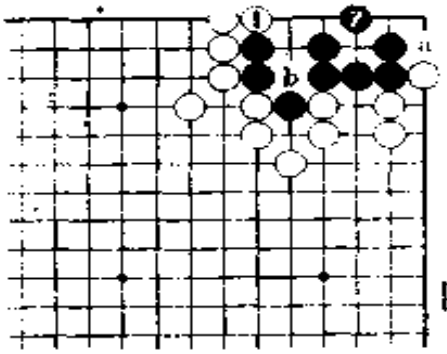
3图



（白先）原图

扑

仅以一手棋无法动摇黑的眼形，但若连续走出手筋，就会出现奇迹。同时也要小心黑的抵抗。这是《玄玄棋经》的“点绛势”。

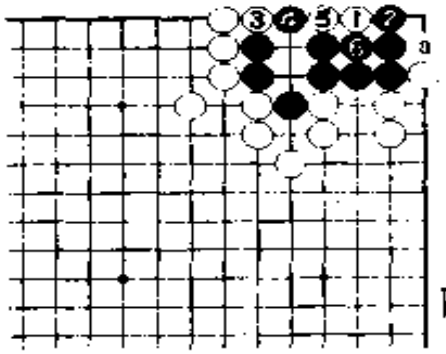


1图

1图（急所）

对白1，黑2应；对白a，黑仍在2位应；对白b，黑当然还是在2位应。除2位外，无论白下在哪里，黑均可在2位做活。看白应考虑在2位点入。

问题在于白的后续手段。

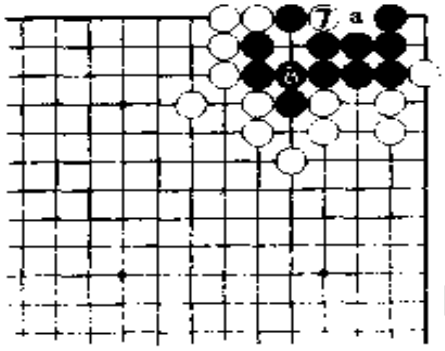


2图

2图（白5，手筋）

白1点入，对此，黑2如5位挡，则白3位冲，黑简单不行，因此黑2从角上挡当然。于是白3冲，黑4阻渡时，白5打吃。至此，该明白为什么黑2不在a位挡之理了。

就黑而言，是在6位提吧。



3图

3图（白7，手筋）

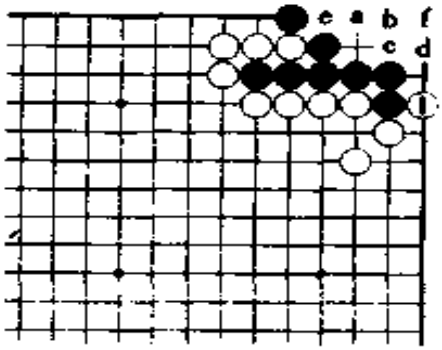
续2图，白7再扑是最根本的手筋。黑若坚持想无条件活，大致是在a位拔一子，接下来因白8位扑马上就要提黑二子是先手，黑角上的后手眼化为乌有。

因此，黑8做劫顽抗。可以说这是双方最好的结果。

缩小地域的手筋

扩大地域系扩散急所，而缩小地域则系限制急所的扩散。在限定的急所一击，而致对方于死命，是缩小地域的手筋的目的。

对于以“杀棋宜扳”的格言为代表的手筋，往往认为是没有多大变化的，但实战中并非如此。正因为这种手筋平凡，而明显之处又不多，故往往容易被忽略。

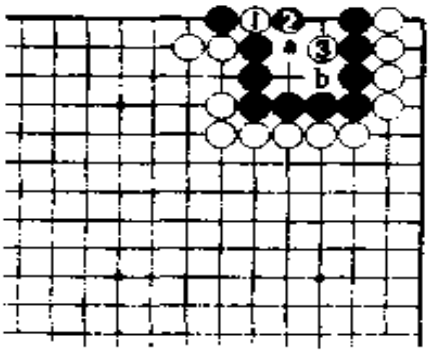


1图

1图（扳）

此形，白从内部着手攻击绝对不行。白1扳，冷静，这样缩小黑地域后，成“角上六目”形，黑只有一只眼。

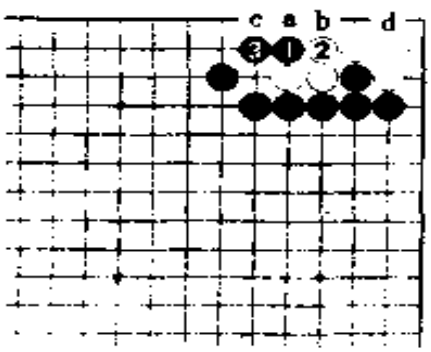
白1如a位点入，则黑b靠，成劫；白1如b位点入，则黑1位扩大地域，成双活；白1如c位靠入，则黑d扳，黑活。白1如d位点入，则黑c、白a、黑e、白1时，黑f扑，成劫。（编注：最后一句解说似有误）



2图

2图（扑）

这也是绝对不能从内部着手攻击的形。白1非常平凡地扑一手，使黑2按，至此，显而易见3位一点是黑眼形的急所。白一旦占据这个急所，黑顿时崩溃。黑2如a位曲，此时，眼形的急所是b位一点。

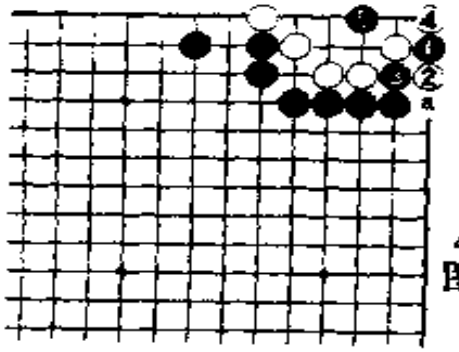


3图

3图（靠）

黑1靠，缩小白的地域。白如2位粘，则黑3退，以后就用不着再作说明了。白2如3位扳，则黑2位打，白死。

黑1在3位尖是缓手，对此，白在1位挡后有足够的做眼余地，接下来黑如a位扳，则白b挡，黑c粘时，白d补活。

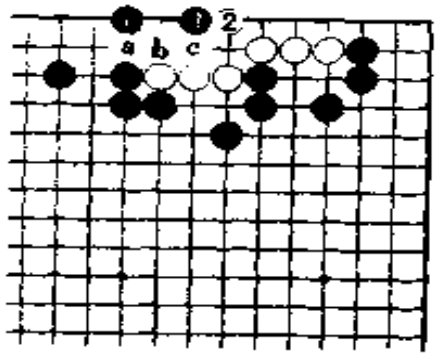


4图

4图（靠）

黑1靠，白2时，黑3断打后再黑5点入，到此为止。黑1如3位挤，不够深入，白在1位立下可以做活。黑5如a位挡打，则过于拘泥于在角上制造手段，反被白在5位做劫顽抗。

黑1、3缩小地域后，黑5顺势点入急所是手筋。

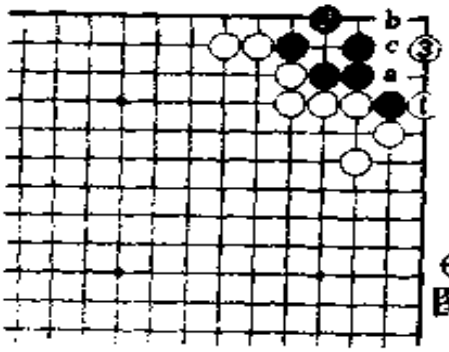


5图

5图（跳）

黑1跳于一线，最有效地缩小了白的地域。黑1如a位立下，则白2位虎可以做活，但黑1跳后，对白2虎，黑可在3位碰，这样白不能活。白2如b位曲，则黑2位击中要害。

黑1如b位扳，则白c、黑1、白2进行，只有打劫。

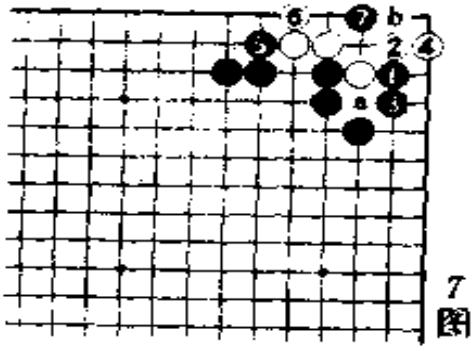


6图

6图（扳）

白1不于a位断吃黑一子，而从下扳打是手筋，如此黑地域顿时缩小了。对此，黑如a位粘，则白b点入，黑无条件死，想打劫也不行。

黑2做眼，则白3跳入，对黑c顶，白b扳即可。白3如c位靠，则黑a粘，成劫。

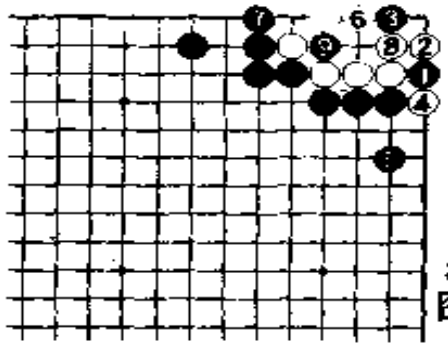


7图

7图（靠退）

黑1、3靠退，最好。黑3如a位打，反而帮白扩大了眼位。白4立下时，黑5挡也属缩小地域的手筋。白6扩大防区之时，黑7点于急所，白死。

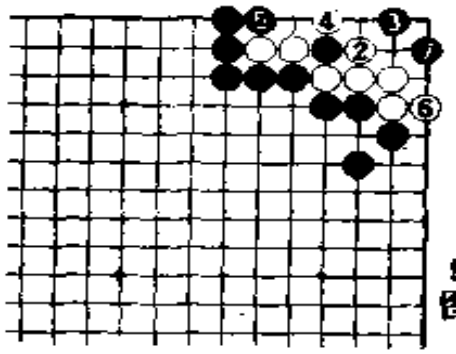
黑5如7位点，则白b挡，白活。



8图

8图（扳杀）

此形，黑1扳、3点即可杀白。在《玄玄棋经》中取名为“大猪嘴”，也是平常所知的“扳点杀”。白4拔与眼形无关，白6时，黑7立下即可吃白。因此，白在7位扳若是先手，则可做劫顽抗，这是死活的常识。

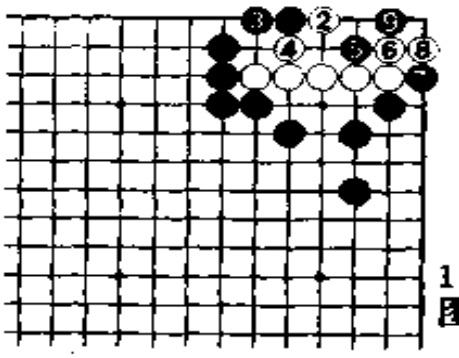


9图

9图（断）

黑1断一手，就缩小了白的地域。此手与白2交换后，黑3点入，以后无论白怎样挣扎，都不能活。若算到黑1单于5位曲，白在1位粘后有充足的眼位，就可明白黑1断的作用了。

这是《玄玄棋经》“六国归秦势”。

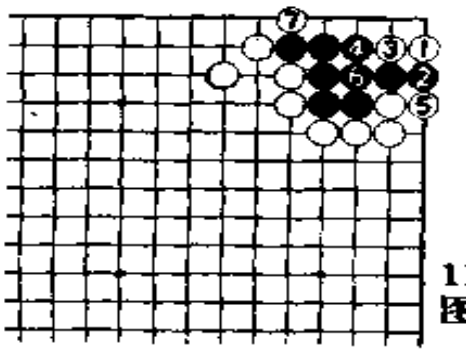


10图

10图（一线小飞伸腿）

作为缩小地域的手筋，小飞伸腿比大飞伸腿用得多一些。对黑1，白如2、4应，则黑5在眼形急所一击后再黑7扳缩小地域，最后黑9从内部破眼。黑利用内外夹击手法，终于吃掉白棋。

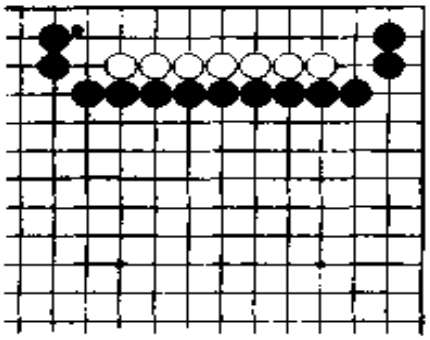
这是《玄玄棋经》的“孙膑陷庞涓势”。



11图

11图（点）

这是冲击气紧的手筋还是缩小地域的手筋，从不同的角度来看，也许回答会不同。白1点时，黑如在2位断，则可视白1点为追求气紧的手筋，但黑2如在3位团，白2位连回时，又可视白1点为缩小地域的手筋。这是《玄玄棋经》的“六道士逢厄势。”

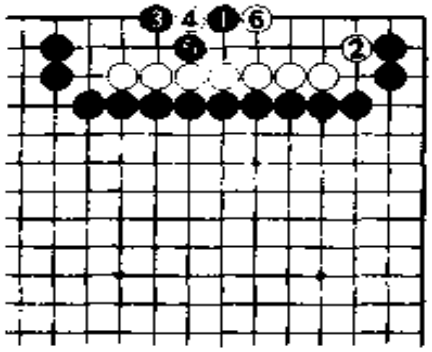


（黑先）

原图

大飞

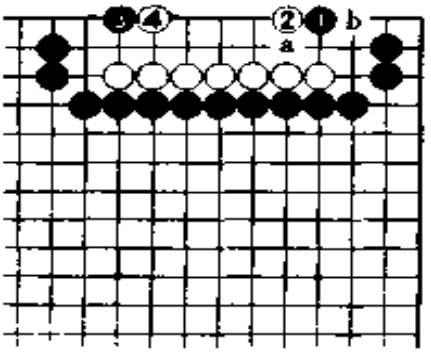
看上去白的地域宽阔。因此，黑使用过分深入或过于小心的缩小地域手法，均不能成功。



1图

1图（从中间着手）

“左右同形下中间”，因此黑1点以左右联络为见合，是第一感。可是，白2先阻黑右侧退路，黑3联络时，白4、6紧追不舍，黑3大飞的弱点暴露无遗。此后，无论黑怎样挣扎，也逃脱不了接不归。

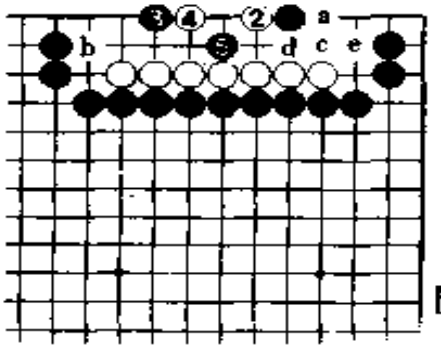


2图

2图（小飞）

黑1小飞，则白2靠，显而易见，黑如在a位打，白有在b位反击的手段。对黑3从左侧小飞伸腿，白4靠，白的眼位仍然绰绰有余，黑无法杀白。

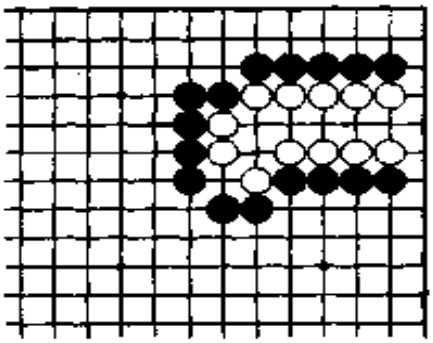
小飞又不够深入，那么黑只有使用大飞了。



3图

3图（黑1、3，手筋）

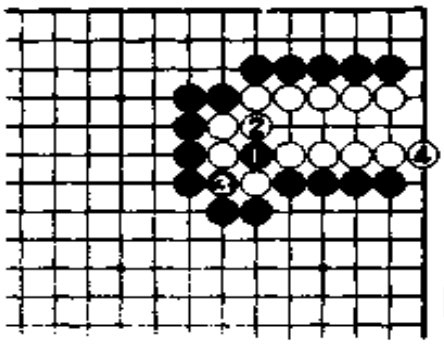
黑在1位大飞伸腿，白2靠，此时黑如在a位退回，则白b尖顶，成与1图相似的形，因此，黑3再从左侧大飞伸腿，至此，能看到急所在哪里了吧。白4时，黑5点于正中间，此后，白如a位打，则黑c、白d、黑e进行。左侧也是同样的进行，最终白只有一只眼。白4如走5位，则黑4位并即可。



（黑先）原图

点入

在使出最后解决战斗的手筋之前，黑必须先办好两件事，一是缩小白地域，二是直捣白眼形的急所。这是《玄玄棋经》的“项羽举鼎势。”

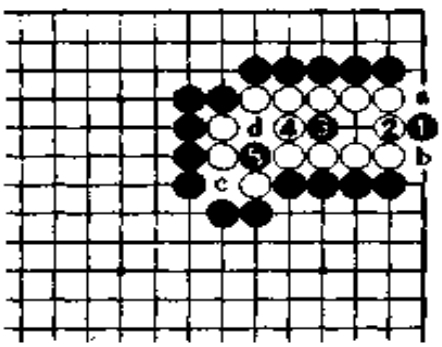


1图

1图（前途遥远）

黑1扑是夺眼的常用手筋，使白2拔后，黑3打也是缩小地域的手筋，但如此想要杀白，却路途尚远，白4立下可简单确保做活。

黑1改于3位打，当然也不行；黑1在4位扳，更不值一提。

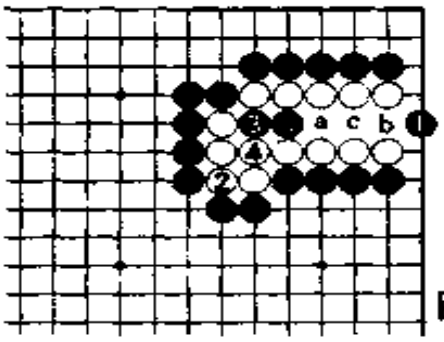


2图

2图（黑1，手筋）

黑1点入，是很不容易发现的缩小地域手筋。此手与白2交换后，黑3是夺眼的急所，待白4应后，黑5扑是最后解决战斗的手筋。此后，白如在a位打，黑可下在b位，这里见似白可做出一眼，实则不行。

白4如c位粘，则黑d打，白仍然不能活。

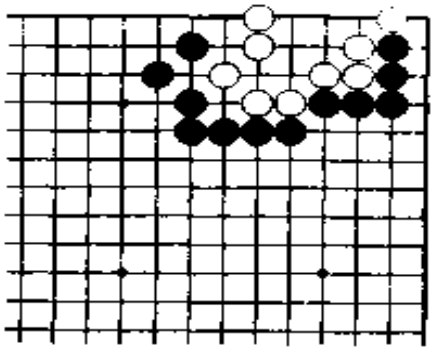


3图

3图（两边渡过）

黑1时，白如在2位扩大眼位，则黑3打是当然的一手，但之后黑5冲却是不易发现的一手。白a拔二子时，黑b冲，既瞄着在右边上下两侧渡回，又破掉白眼形。

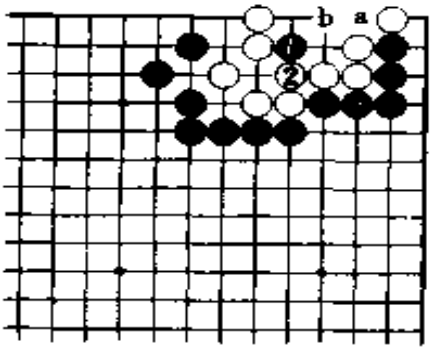
黑5如先于b位冲，则白c挡，之后黑在5位破眼，则白吃住右边黑二子，黑如右边渡回二子，则白5位做出两眼。



（黑先）原图

团

看上去白的眼位丰富，但黑在出人意外之处使出缩小眼位的手筋，就可击溃白棋。

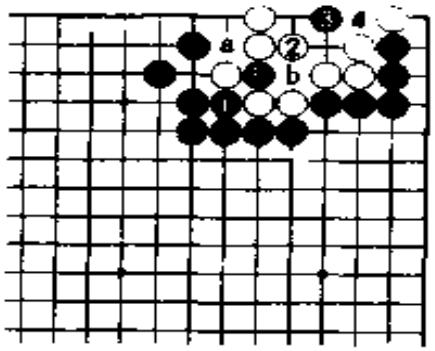


1图

1图（从内部着手）

黑如1位点，则白2应；黑1如2位断入，则白1位应。总之，黑直接从内部着手夺白眼形不能成功，其结果反而是帮白做活。

此外，黑1如在a位扑，从外面着手攻击，但被白b拔后，与上述情况一样。

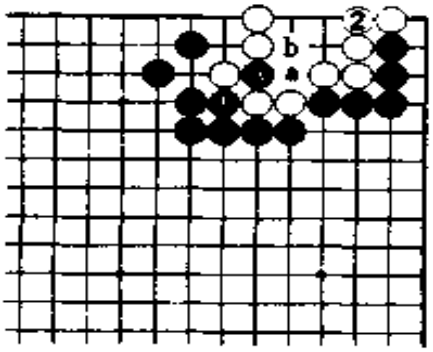


2图

2图（黑1，急所）

黑1团，也可说是挤，怎样称呼都行，总之这是急所。白如2位应，则黑3点入，使白在上边只能后手成一眼，之后黑5扑是常用手筋。

白2如5位粘，则眼位不足。又，白2如a位粘，则成黑b、白2、黑3的进行，白仍不行。



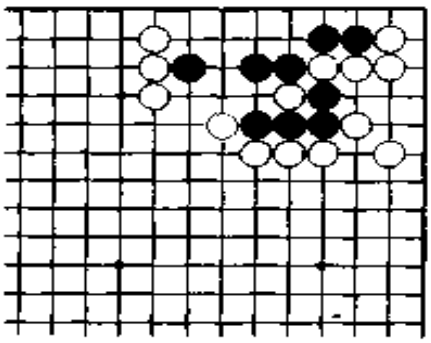
3图

3图（一锤定音）

黑1时，白如在2位扩大眼位，对此，黑3扑是手筋。黑3如随手在a位打，则白b反打，黑只能吃到白二子。此外，黑3也可在b位点，关键是必须以黑1团，这样无论白怎样应，也无法做活。

小飞

小飞的手法，在死活中具有特效。此外，本题还必须发现解决战斗的手筋，否则前功尽弃。

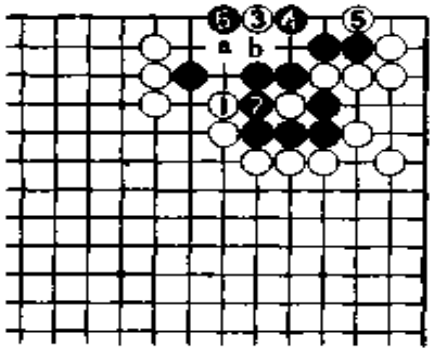


（白先）原图

1图（大飞）

白1、黑2首先定形，接下来白3大飞，但黑4尖顶恰到好处。此后，黑在5位做眼与6位夹打为见合，黑简单做活。大飞伸腿容易给对方以凋子。

白3如a位跳入，则黑b挡，白无后续手段。

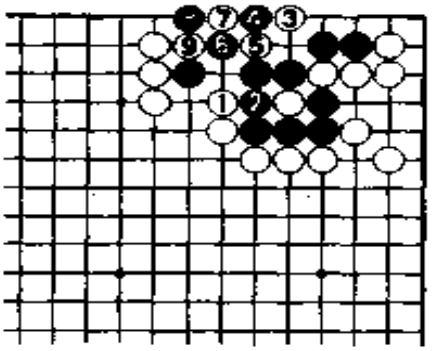


1图

2图（大大飞）

白3大大飞，则黑4靠，白5、7如提吃黑一子，但黑8挡打后，却不能避免打劫。这样虽比大飞进了一步，但仍不能以此为满足。

黑4如6位尖，则白4位并，接下来白从左右渡过为见合。

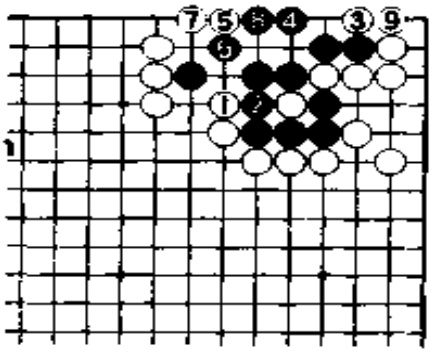


2图

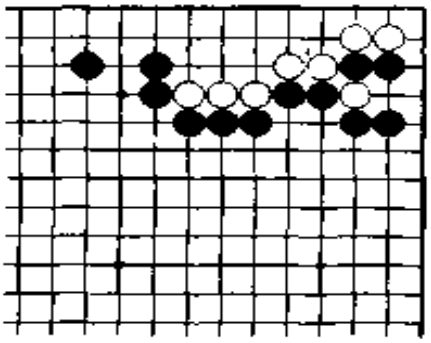
3图（白5、9，手筋）

白3、黑4先交换一手后，白5小飞伸腿是最佳的一手。白如单于5位小飞伸腿，则黑8位靠，成劫。黑6、8扩大眼位时，白9沉着地粘，又是好手，黑眼形崩溃。

黑6如单于8位顶，则白仍在9位粘，接下来对黑7位打，白在6位长出即可。



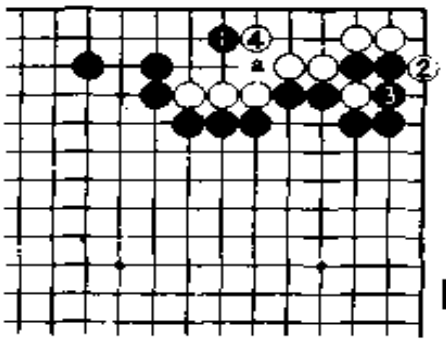
3图



（黑先）原图

骰子伸腿

缩小地域的手筋，当然不仅仅限于在一线上。对方的气紧，能保证己方的安全。

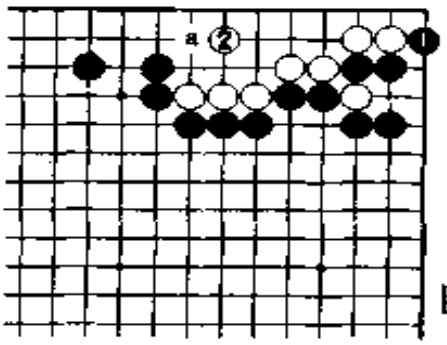


1图

1图（小飞）

黑1小飞伸腿，虽是所谓三子正中的急所，但若考虑到白2的先手打，就会明白此着对白棋威胁不大。这是计算比形更重要的场所，而支撑计算的东西是不甘于平凡的探求精神。

黑1如a位断，则白从4位打吃即可。

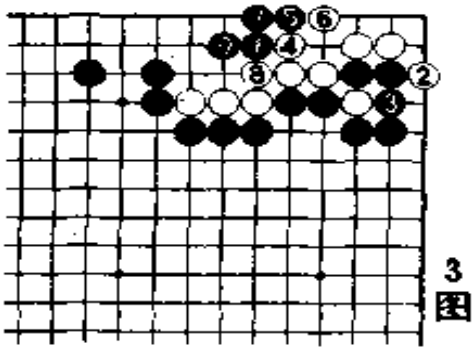


2图

2图（见小）

若不愿被白先手打吃，那黑便在1位扳，也是出色的缩小眼位手法，但无论怎样也见小，这样被白2在大的一方防守，白可从容做活。

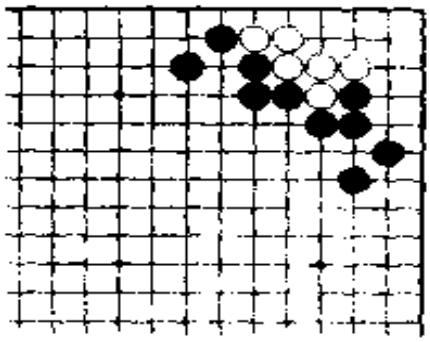
此外，白2如在a位跳，则过贪，对此黑有在2位靠的严厉手段，因此，白对黑1扳也不能掉以轻心。



3图

3图（黑1，手筋）

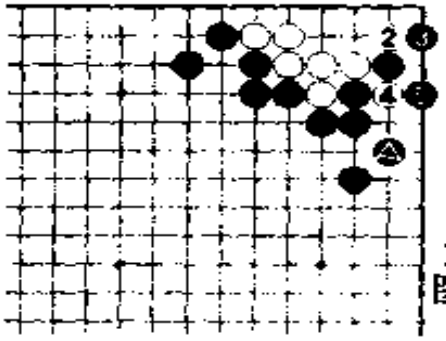
同样是从正面攻逼，但若不以黑1大飞伸腿，则不能产生实效。白的应手，大致是2打、4挡。对黑5、7扳粘，白因自身气紧，无法捕捉黑1、5、7三子。



（黑先）原图

大大飞

算上角的特殊性，黑到底能深入到哪里？不能满足于打劫。

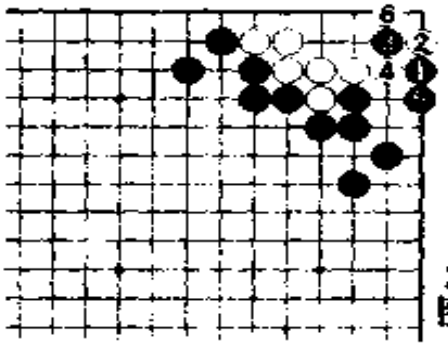


1图

1图（损劫）

黑1扳，则不能利用到黑㊓子。白2挡时，黑只有在3位连扳做劫，如果是实战，黑若打劫失败，将损失惨重。黑3如4位粘，则白当然在3位立下做活。

黑1如2位点入，则白1位阻断，这样白地域宽广，做活不难。

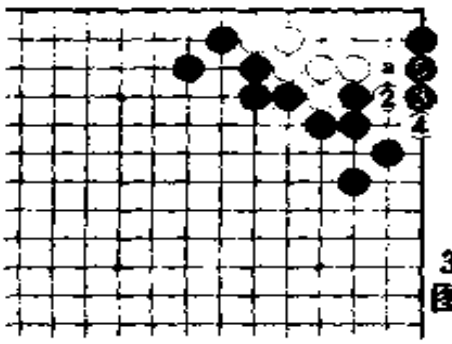


2图

2图（大飞）

黑1是从黑㊓出发的大飞伸腿。但被白2靠后，黑3、5不得不退却，至白6扳打，成劫。

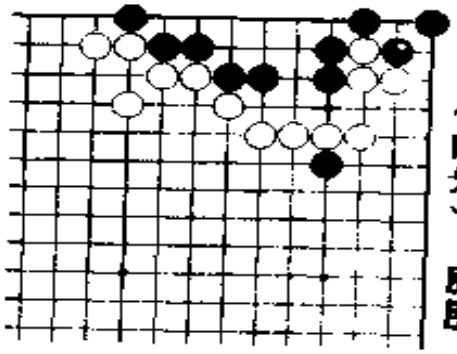
若认为打劫也行，那么黑1在5位跳，白在2位或4位应，也成劫。总之是没有彻底发挥黑㊓一子的作用。



3图

3图（黑1，手筋）

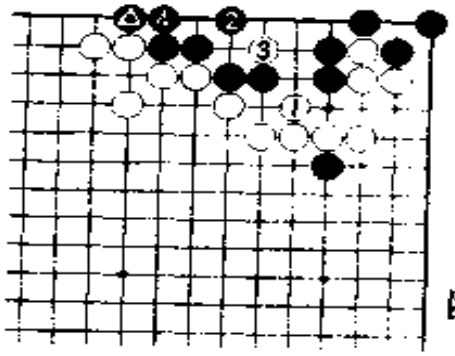
百尺竿头更进一步，黑1大大飞侵入，这属“一二”的手筋，对此，白无法从角上应，若不能切断打入黑子的退路，则白眼位不足，自然死亡。白2时，黑3夹靠，无论如何白也不行了。白2如a位立下，则黑5位退出可以取得联络。



（白先）原图

紧气

这是相当有名的死活问题，其原因就是白有出乎人们意料的紧气手段。既可缩小黑的地域，又导致黑成气紧之形。原图选自《玄玄棋经》的“隐微势”。

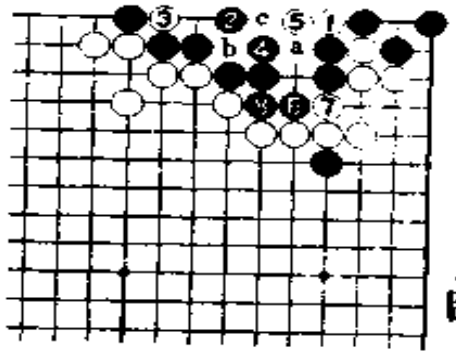


1图

1图（单纯）

白1从正面来缩小白的地域，则黑2虎即可做活。3位和4位是见合。白1如4位扑，则黑3位曲，这里黑△子起了作用。白使用单纯的缩小地域手法不会成功。

白如从内部着手，当然更不行。

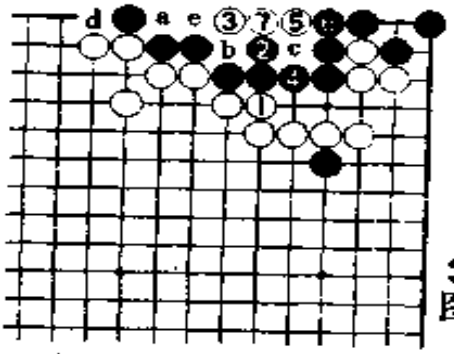


2图

2图（劫）

白1扑虽是有力的一手，但黑2、4诱使白5长后，再6、8诱白a打，结果成劫。黑2如5位拔，则白4位靠，黑死。白1如直接在4位靠，则黑a、白b、黑2、白3、黑c后，黑在1位和6位做眼为见合。黑活定。

白1如2位点，则黑b粘。

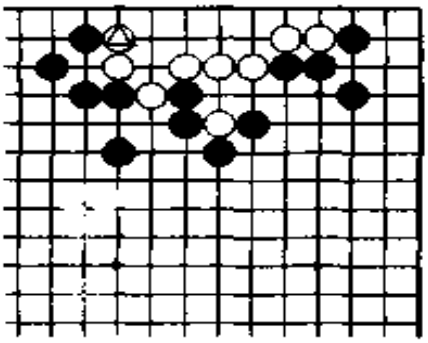


3图

3图（白1，妙手）

白1既紧黑气，又缩小其地域，黑2如3位虎，则白2位靠严厉。因此，黑2、4抵抗，但白5、7做成双杀，黑不能活。

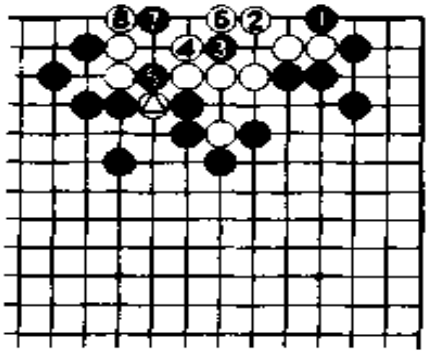
此后，经黑a、白b、黑c、白d、黑e时，白在7位靠入，可以防止被黑做成倒脱靴。



（黑先）原图

粘

这是《发阳论》开卷第一页的图，但因解答为白㊓挡可以做活而成为错题。这里有名人因顽看漏了的妙手。

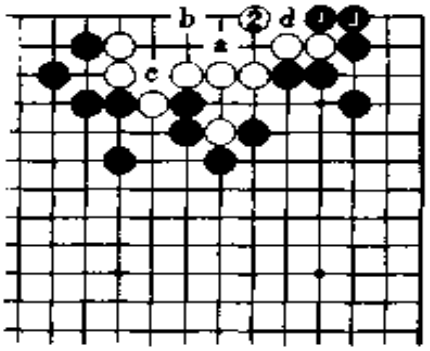


1图

1图（本意）

黑1扳缩小白地域，黑3如立即点于白眼形的急所，则白4曲可以做活。黑5时，白6吃住黑一子，恰好可以利用白㊓发挥作用，黑7时，白8挡，黑5、7两子不能粘，白活定。

黑3如5位扑，则白3位虎，白仍活。这大概就是因顽创作此图的本意。

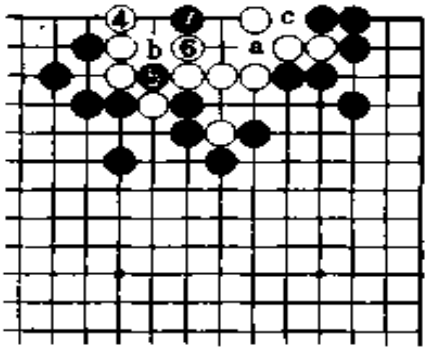


2图

2图（黑3，手筋）

同样是黑1扳、白2虎，但黑3沉着地粘是盲点。此后，白如走a位，则黑b点入；白如走b位，则黑a点入，白不能活。另外，白如c位粘，则黑d打，再次缩小白地域。

黑3沉着地粘上，白顿时无法动弹。

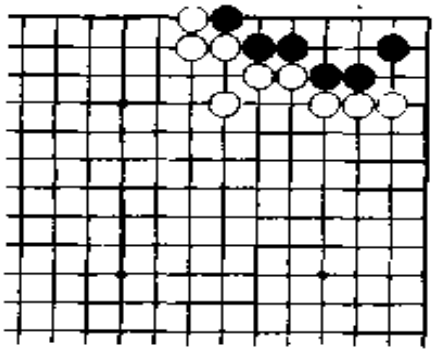


3图

3图（扑的妙味）

续2图，白4立下是最强的抵抗。对白扩大眼位，黑5扑是缩小眼位的要领。对白6空拐，黑7靠瞄着在a位扑入。白6如b位拔一子，黑仍在7位点入即可。

黑5也可以从c位来缩小地域。

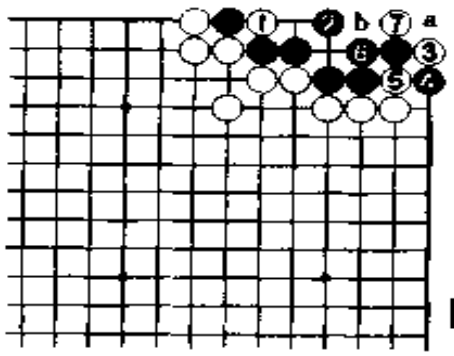


（白先）

课图

粘

若没有清楚地看到手筋在哪里，就会被形所骗。白棋消除黑弹力的急所何在？

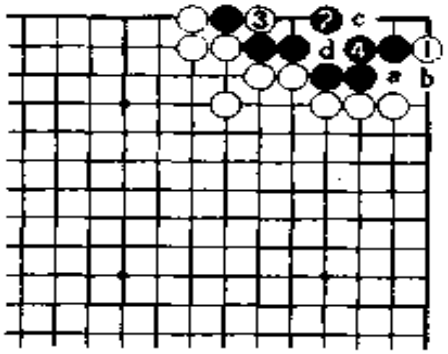


1图

1图（劫）

白1拔，也有缩小黑眼位的效果。黑2时，白3从外来攻，也是一种缩小眼位的手筋，对黑4、6，白7做劫。黑6如a位拔，则白b打，黑死。

难道白棋只有打劫吃黑吗？

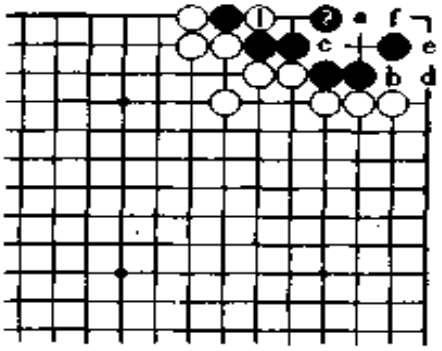


2图

2图（单靠）

白从1位靠着手，黑2虎，白如3位拔，则黑4粘，成与1图同样的劫争。白3如4位嵌入，则黑a、白b后，黑在3位粘确保上边一眼，角上白接不归，黑活。

白1如2位点入，则黑c、白d、黑4进行，结果还是打劫。

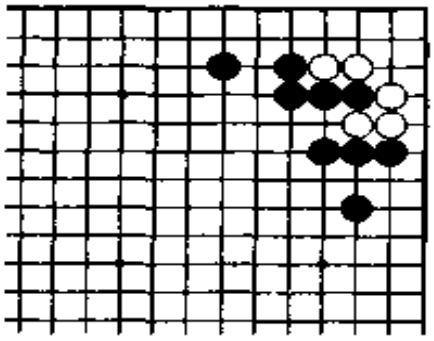


③粘

3图

3图（白3，手筋）

白1拔后，白3沉着地粘是急所。从形的好坏来看，此手味道不佳，但却作用绝大。对此，黑如a位应，则白b挤瞄着下一手在c位扑；黑如b位应，则白d、黑e后，白f靠入，仍然盯着在c位扑的常用破眼手筋，黑一命呜呼。

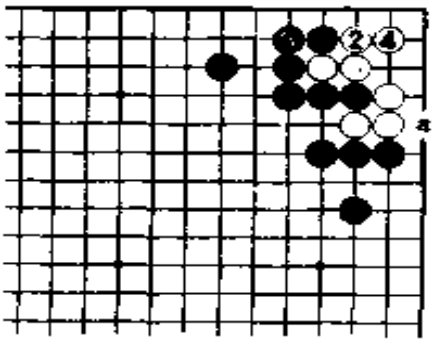


（黑先）原图

跳

是缩小地域后再点入，还是点入后再缩小地域？有时两者次序颠倒，手筋则不能成立。无论是选择哪一次序，都要根据具体情况来决定。

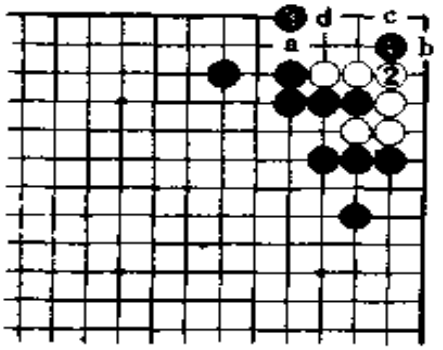
1图（先点）



1图

黑1、3扳粘，则白4即可补活。黑1如单于3位立下，白4位虎仍可做活。又，黑1如a位扳，白仍于4位虎，黑无法杀白。这样总该知道黑第一手应下在何处了吧。此形先点入再缩小地域是正确的次序，否则不能成立。

2图（黑3，手筋）

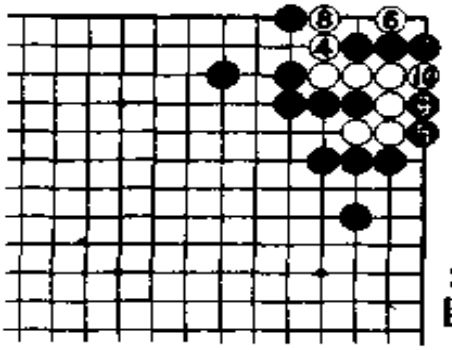


2图

黑1点入，白只有在2位粘。在一定程度上限制了白的眼位后，再黑3跳缩小白地域。白必须阻止黑内外取得联络。

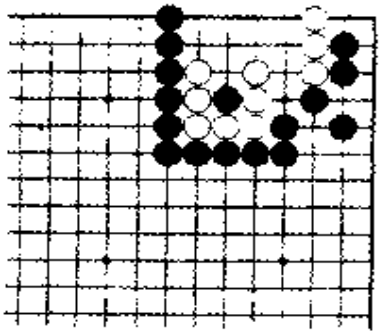
黑3如a位立下，则白b、黑c、白d进行，白可以做活。黑3位跳，白b扳时，黑c立下，白无法阻渡，必死无疑。

3图（连续缩小地域的手法）



3图

续2图，白4位阻渡，此时黑5从另一侧来缩小地域。白6如7位扳，则黑6位立下，接下来瞄着8位的联络。白如6位夹靠，则黑7立下，白8时，黑9再一次缩小地域，接下来黑11断成聚杀。黑9若急忙走11位，则白9位挡成双活。

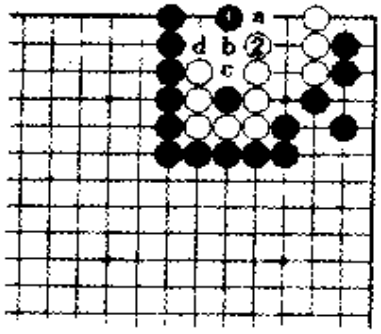


（黑先）

二间跳

最大限度地缩小对方的地域，但遭到对方反击后，无论如何也不行。这里最重要的是要掌握好攻击的尺度。

1图（过找）

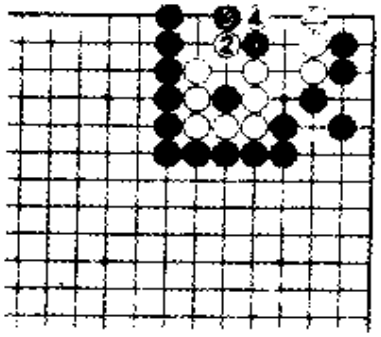


1图

黑1跳，则白2并，对白眼形没有威胁，黑希望白2在a位靠、然后黑b长的计谋落空。

此外，黑1如b位跳，白同样在2位防守，接下来黑如c位粘，则白d冲吃即可，这也是有气无力的攻击。

2图（过火）

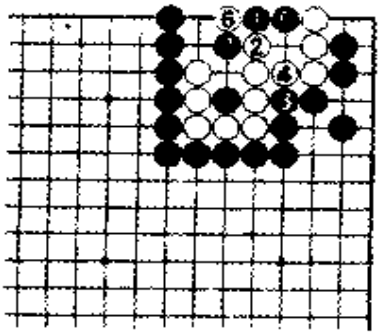


2图

因此，黑1进一步走到白的急所，但被白2挡，4扑后，显而易见黑接不归。此时，白Ⓐ子恰好发挥了作用。

黑1有过于深入之嫌，那么黑下在哪一点最适当？

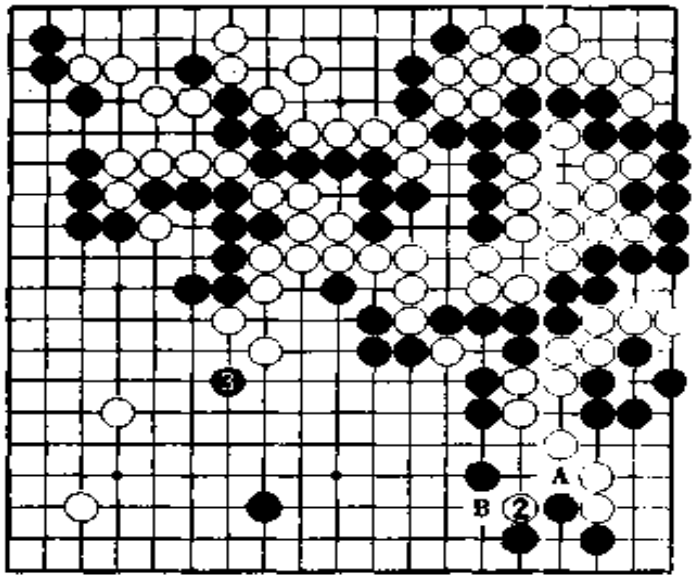
3图（黑1，手筋）



3图

黑1二间跳，对敌之急所不即不离，白如2位应，此时黑3从上来缩小眼位，白4时，黑有在5、7位反击的手段。

白2如3位应，黑2位顶是破眼的急所。白4如6位打，黑不用理睬，径直在4位冲入即可。



【参考谱13】

第32期本因坊战　白　林 海 峰

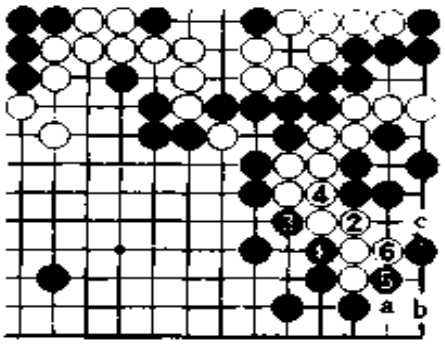
循环赛　黑　大竹英雄

连扳

缩小地域的手筋是比较容易发现的，但在实战中，它不可能单独出现，而往往是与其他手筋混合出现的。

【参考谱13】

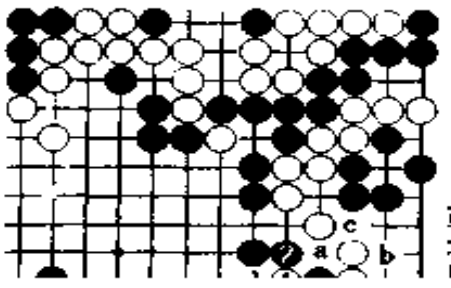
黑1粘时，白2补强右下角。白2直接在a位挤，对黑没有多大影响，而下在2位，下一手白可在b位长出。黑3抢先攻击中腹白棋。



参考图1

参考图1（聚杀）

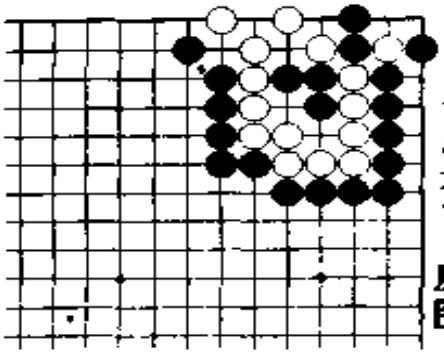
谱中白2若不预先补一手，则黑1、3紧封后，可在5、7位连扳，这是含有打劫的强行缩小地域的手法。对此，白如a位断打，则黑b做劫；白如c位挡打，黑仍在b位做劫。黑若胜劫，则白成“聚六”死形。



参考图2

参考图2（脱先）

白1时，黑如2位应，则白3扳、5立。有白1、黑2之交换，则白a打成先手，因此，对黑b靠，白有抵抗力，如果没有这一交换，反过来黑在c位挤是先手，白就不好



（黑先）原图

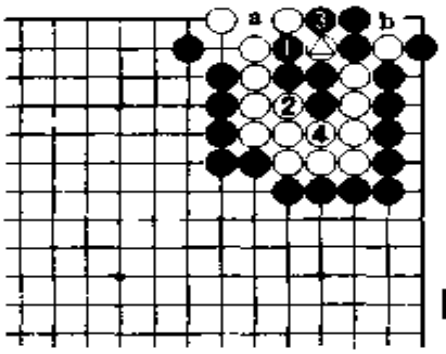
拔

厚实稳重的手筋，比如火一般掠过的手筋更有效的时候也不少。

1图（劫）

黑在1位打，白一子明显接不归，故想立即走到，也是常情，但被白2、4打后，反过来黑也接不归，以后黑只有在a位拔与白争劫。

黑也有在b位拔一子的余裕，当白在㊀位拔黑四子时……

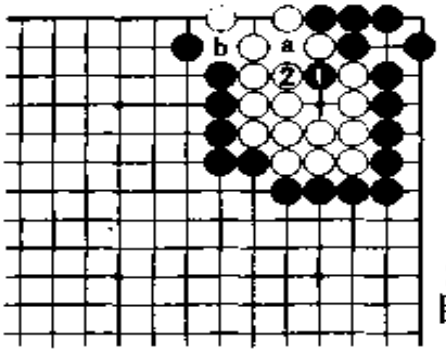


1图

2图（再打）

续1图，黑如1位再打，则白2应，仍然只有打劫。白2如a位粘，黑当然在b位拼，这样白死。

走成如此结果也不容易，但如果以此为满足的话，则会失去进一步探求更佳着手的热情。

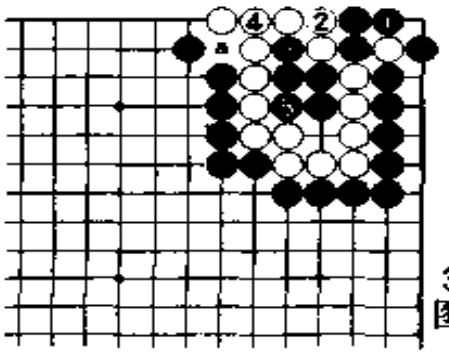


2图

3图（黑1，手筋）

黑1不忙打吃而沉着地拔一子，白2扩大眼位时，黑3打吃即可，至黑5做成“刀把五”的聚杀，白死。

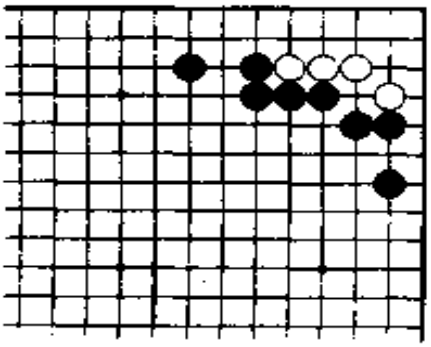
白2如走5位，则黑2位打后，经白3、黑a，白不能活。又，白2如走a位，则黑3位打，此时，黑可救出中间四子。



3图

扳

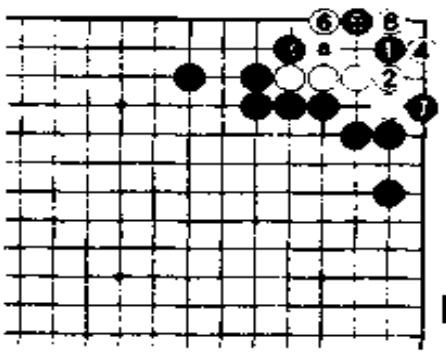
在以后不是先手之处，预先先手利（黑先）掉，也具有缩小眼位的功能。原图是《玄玄棋经》的“细察势”。



原图

1图（地域宽阔）

黑1点，不用问一看就是急所中的急所。但白2应后，白的地域意外宽阔，黑大失所望。对此，除黑3扳外，黑别无他法。对此，白不能在a位挡，而应该在4位扳。黑5如8位立下，则白6位跳可以做活。黑5、7虽是手筋，但也只能做成打劫。

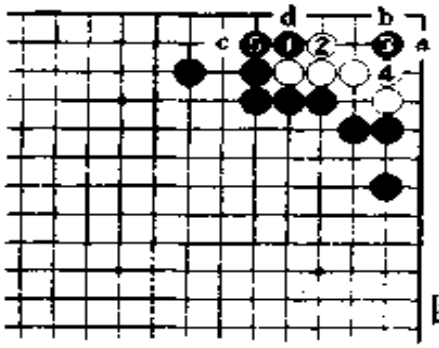


1图

2图（黑1，手筋）

黑1扳，与白2交换一手，是缩小眼位的手筋。接下来黑3点入，白如4应，则黑5粘，白简单死。此后，白如a位扳，则黑b位立下。

白4如5位断吃一子，则黑c、白d、黑4进行，白死，这就是黑1扳成立的理由。

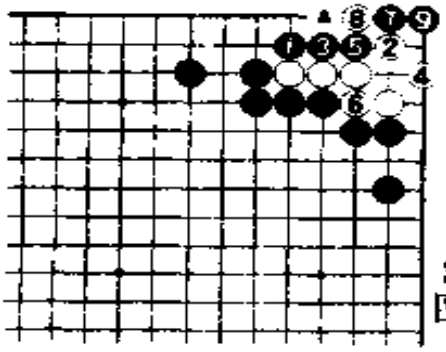


2图

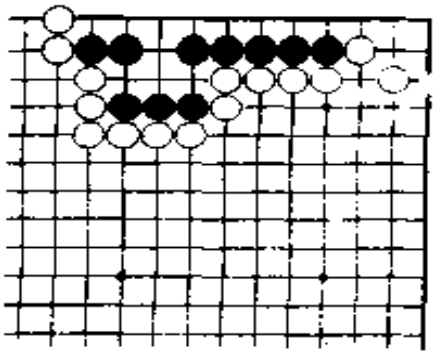
3图（避免打劫）

对白2虎，黑3长后，再以黑5冷静地挤。白在6位做眼，意在黑7扳时，白8扑，使黑a拔后，白在9位扑做成劫争。但黑9长入，使白希望破灭。

黑9长入，作为破眼的手筋，颇为秀逸。



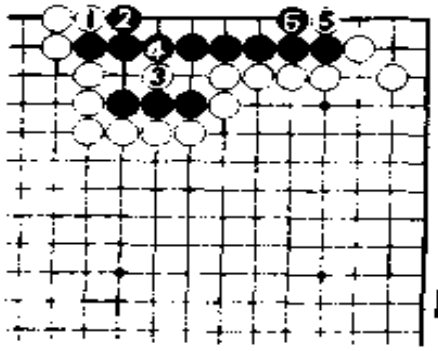
3图



（白先）原图

扳

虽说是六死八活，但其中一处有缺陷的话，就不能保证一定可以做活。白以漂亮的行棋次序，将威胁黑的坚阵。原图是《玄玄棋经》的“十王飞骑势”。

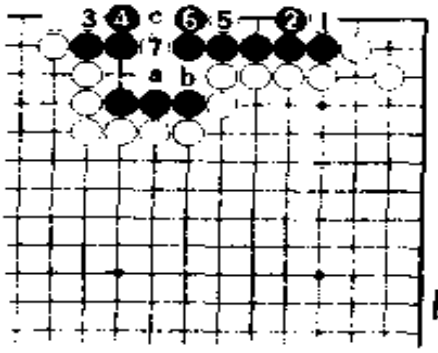


1图

1图（笨拙）

白1、3、5虽全是缩小地域的手筋，但过于平凡而近于笨拙。这其中有必要的着手，也有不必要的着手，区分其是否必要是运用手筋的重要条件。

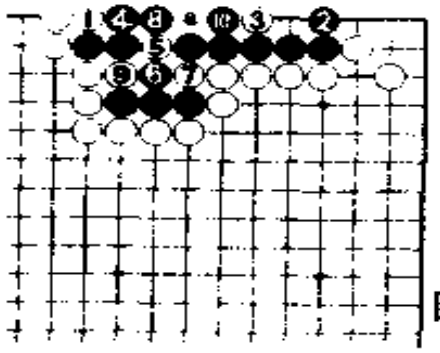
此外，有必要再检查一下行使手筋的次序。



2图

2图（白1、3，次序正确）

白1、3平凡地缩小黑地域以后，转而在5位点入黑眼形的急所，使黑6应后，白7挖解决战斗。黑2如走a位，则白3、黑4后，白在b位拼即可。黑2如3位挡，则白7位立即挖后，经黑a、白c、黑6，白在b位打，黑走向死亡。

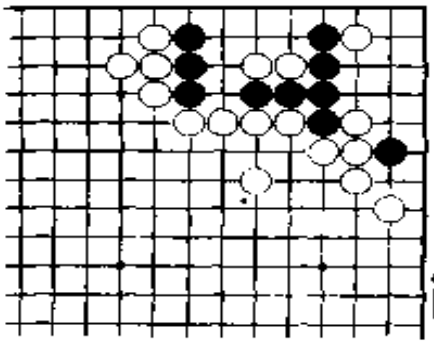


3图

3图（先后次序）

白从1位方面着手是错着，被黑2立下，白无法吃黑。此后，白如3位点入，则黑4以下至10，白提黑四子时，黑可回提一子。白3如8位点入，则黑a挡，接下来黑在左右做眼为见合。

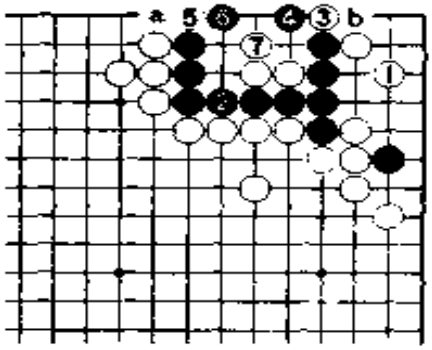
在黑较强的一方2位扳比在黑薄弱的一方1位冲要严厉得多。



（白先）原图

扳

第一手虽容易发现，但根据黑应手的不同，白要有相应的后续手段。这是缩小地域的好例。原图载于《发阳论》。



1图

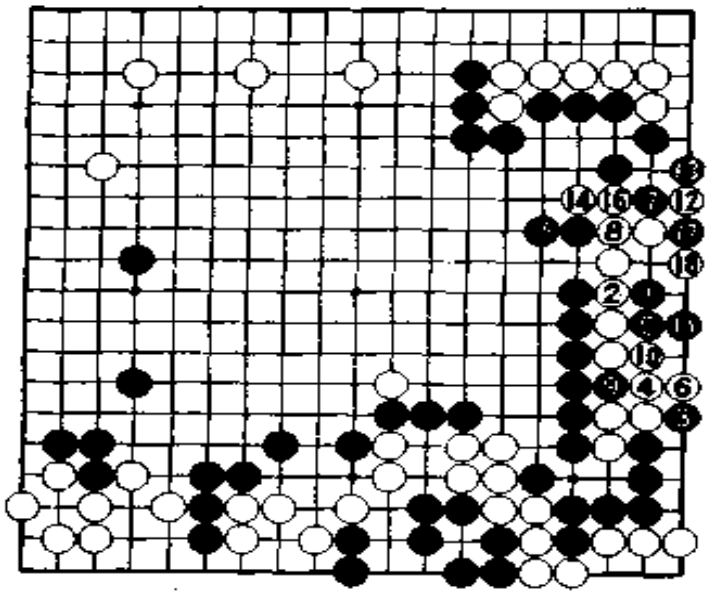
1图（白3、5，手筋）

白1时，黑如2位粘，则白3、5从左右两边扳非常必要。黑4、6不能省，至此白缩小了黑地域后，白7团。

白7后若不明白黑到底是死了，还是可以做成双活，可以变成黑a、b提后再粘上的形来看究竟如何。

2图（梅花六）

这是1图经过整理后的形，为了证明黑已无法做活，白可依次在a、b、c三点紧气，让黑拔后，成“梅花六”的聚杀，黑死。



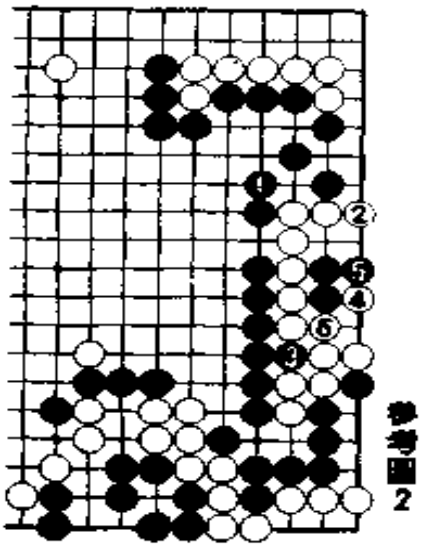
【参考谱14】
第10期围棋选手权赛　白　曲励起
第1局　黑　藤泽秀行

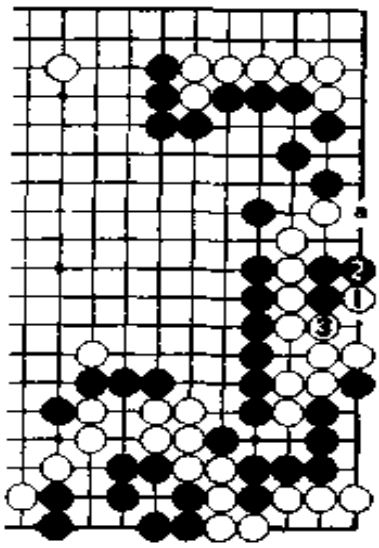
扳

这是围绕聚杀的攻防，也是有关地域的宽窄和形的攻防。必须留意白棋做成双活或万年劫。

【参考谱14】

黑1点于急所后，黑3、7、9全是缩小地域的手筋。白14如在17位粘，则黑即便脱先，白也是"刀五"死形。黑19粘后，白死定。



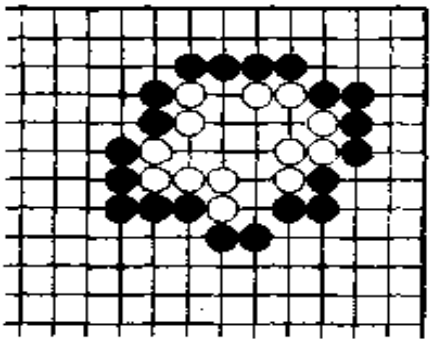


参考图1（关于打劫）

谱中白8如在本图1位靠，则成劫争。黑2如在3位挤，则白a立下可以做活。但是，即便形成打劫，因黑在下边有相当多的劫材，所以右边白棋等于是无条件死。

参考图2（万年劫）

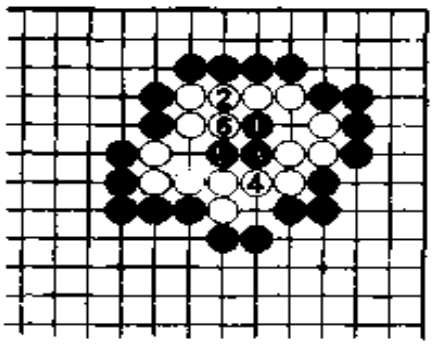
谱中黑9如在本图1位补则是缓手，这样被白2立下后，成万年劫。因为白有不少外气，故几乎可以看作是双活。从全局来看，由于黑中腹模样深广，因此即使右边白棋活了，也是黑优势的局面。虽说如此，但在能一举决定胜负的时刻，最好还是不要放过机会。



（黑先）原图

挖

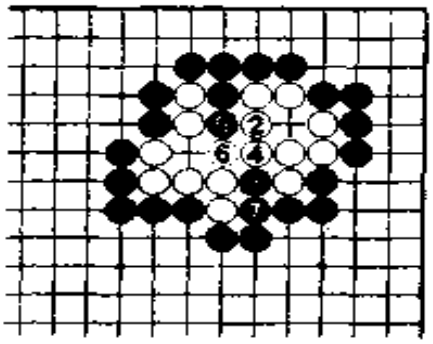
缩小地域时，正确的次序很重要。千万不能在缩小地域时强化对方。原图是《玄玄棋经》的“金精炫晕势”。



1图

1图（双活）

首先看看直接占据白眼形的急所如何？黑1靠人，则白2粘扩大眼位，以下至白6成双活。黑1见似厉害，实则行不通。黑1如5位靠人，则白3、黑6、白2进行；黑1如3位靠人，白4、黑2时，白1位退让是好棋，黑均不能成功。

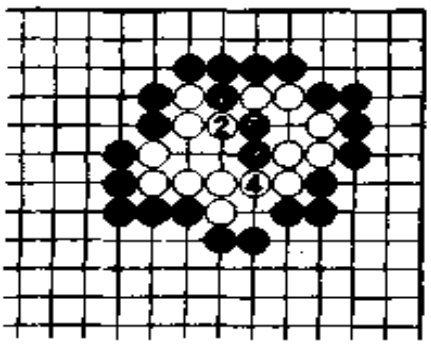


2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1冲试白应手，白如2位退让，则黑3挖次序正确，白4时，黑5冲、7粘，到此为止。黑1如单于3位挖，则白4位挡，黑无法吃掉白棋。

白6如7位拔一子，则黑6位挤，正中白要害。

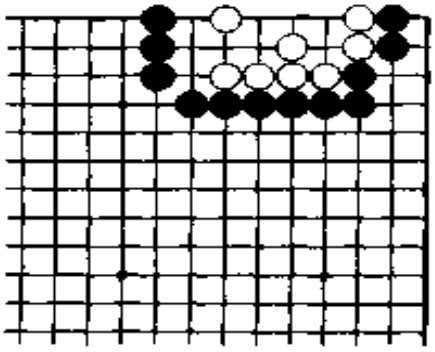


3图

3图（上下见合的靠）

白如2位挡，则黑3靠人是急所。黑3不马上在5位打是其成为手筋的真髓，此手位置适中，接下来黑在5位与4位打为见合。

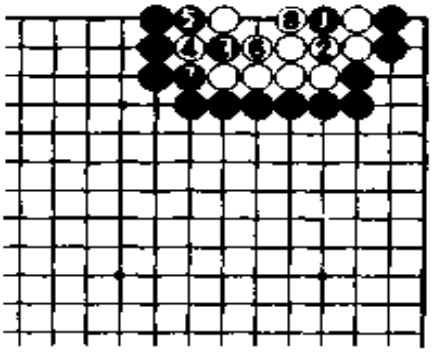
黑1如先于3位靠人，那么黑1位冲时，白可在5位退让，这样白可以做活。



（黑先）原图

挖

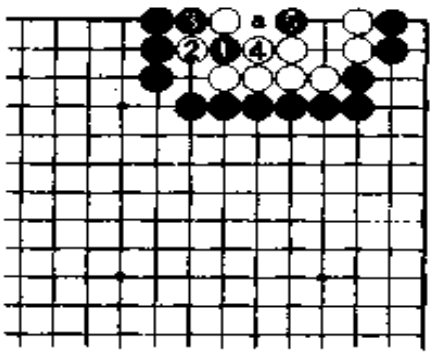
先于急所一击呢，还是先缩小地域？应该根据棋形来选择，这就需要有正确的计算。



1图

1图（先于急所一击）

黑先在1位打，随后黑3挖也有棋，让白4抱吃一子后，黑5、7连打破眼，这当然比黑3在4位靓，被白3位挡更有效地缩小了白地域。但是这样白可在8位拔，然后与黑争劫。

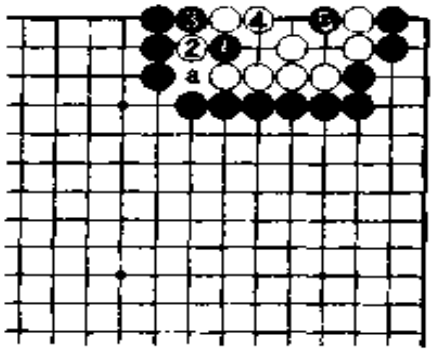


2图

2图（黑1，手筋）

黑1是手筋，其理由在1图已做了充分说明。此外，黑采取先缩小地域的手法，应注意一点，就是白4拔时，黑应当在5位靠人，这是接下来瞄着倒扑的手筋。

黑1之前，黑如先在5位靠，则白a应，黑没有任何效果。



3图

3图（看情况而定）

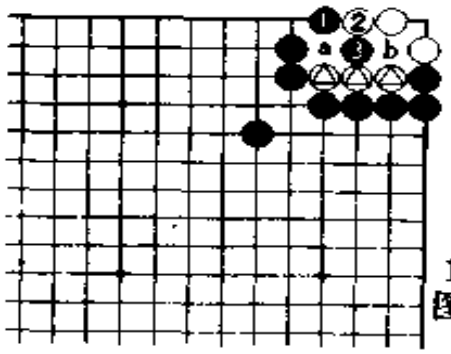
黑1、3先缩小地域时，白如4位退让，则黑5打吃，使白只能做出一只后手眼。与2图黑5相比到底选择哪一点，这要根据白的应手来决定。

黑3如随手在a位打吃，则白5位做眼，就可活定，这一点要注意。

紧气的手筋

紧气的手筋与夺取眼形的手筋和缩小地域的手筋合并使用的场合不少。这种手筋比起利用气紧的手筋，是更为直接的手法，其形态也要简明一些。

但是，到底是追求对方某一局部的气，还是追求对方全体气紧？如果不能把对象搞清楚，就难以发现手筋。若是追求局部的气紧，则要利用断点，若是追求全体气紧，则首先应破坏对方的眼形是关键。

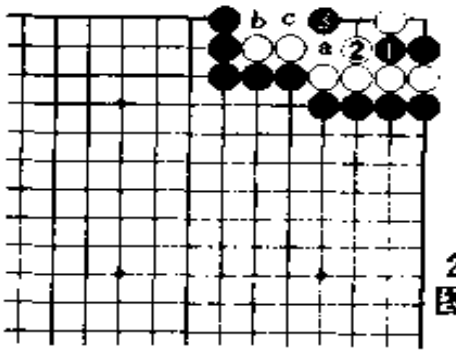


1图

1图（尖）

黑1尖，见似缓手，实是追求白Ⓐ三子气紧的巧妙手筋。对此，白如2位应，则黑3挖，白不能在a位断；白2如3位应，则黑在2位卡。白2如a应，黑仍下在2位。

黑1如在3位靠，则白a、黑1、白b进行，黑接不归。

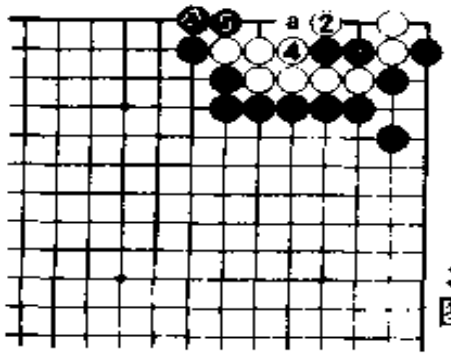


2图

2图（冲）

黑1冲，扩大白全体气紧的弱点，与白2交换后，黑3点入，白如a位粘，则黑b联络，白无法阻止黑3一子渡回。另外，黑3时，白如c位挡，则黑b打，白接不归。

黑1如单于3位点入，则白a、黑1、白c进行，白活；黑1如c，则白3、黑b、白2进行，白仍可以活。

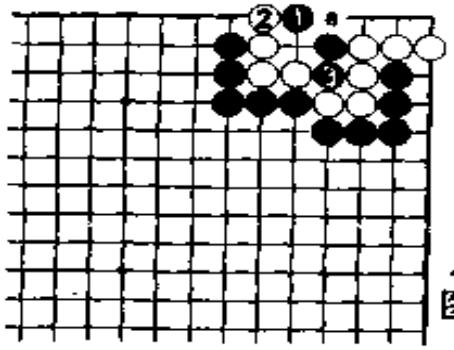


3图

3图（靠入）

黑1靠入是急所，白2夹时，黑3断搅紧白六子的气，黑再5冲，白无法阻挡。

黑1如在2位或a位点入，则白在1位防守，可以无条件活。黑1靠、3断是与黑㊽硬腿相呼应的手筋。

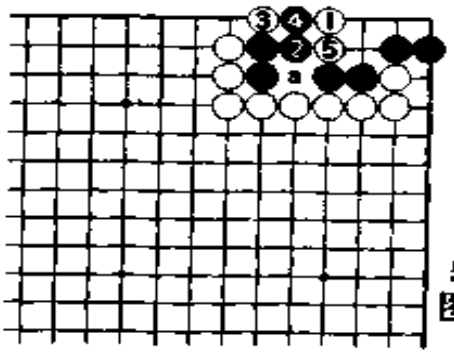


4图

4图（尖）

黑1尖是应用范围广的手筋，这是冲击白左侧三子气紧的弱点、使渡过和切断成为见合的手法。对此，白如在2位阻渡，则黑3断，对杀黑胜。白2如3位粘，则黑2位渡过，整块白棋不得活。

黑1如2位扳，则白1位挡打；黑1如3位断，则白当然在a位打吃。

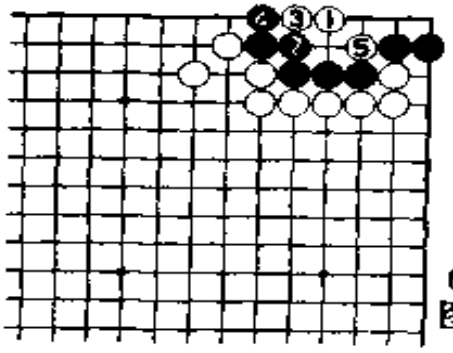


5图

5图（点）

白1点是急所。黑如让白渡回，则立即送命，因此黑2进行抵抗，但被白3扳、5打后，黑终因气被撞紧而土崩瓦解。

白1如3位扳，则黑在1位跳是好手，这样黑可以做活。白1如2位夹，则黑a、白3时，黑在1位跳是好手，黑无条件活。

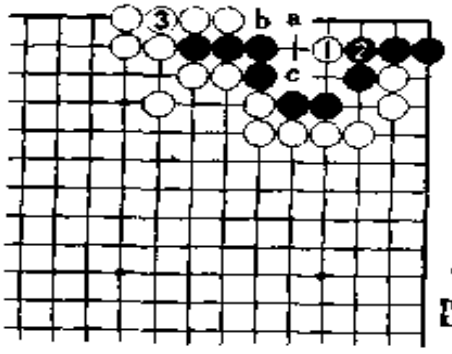


6图

6图（点）

白1点于气紧的黑㊍三子正中，则黑无应手。对此，黑如2位粘，则白3、5分断，到此为止。白1点入即断了黑的生路。

白1如4位扳打，则黑1位应可以做活。“三子正中”往往是双方的急所。这是《玄玄棋经》的“太乙真人势”。

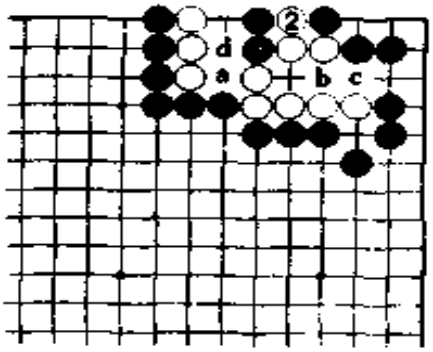


7图

7图（粘）

白1点，使黑2粘后，白3简单粘上是最严厉的一手。白3如a位尖，看起来是手筋，但黑b、白c时，黑在3位拔白二子，白不行。

这是《玄玄棋经》的“田横自刎势”。

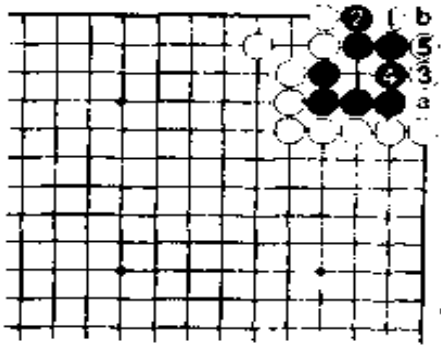


8图

8图（挤）

黑1跳入，白如2位断，则黑3挤是唯一的攻手。接下来黑在a位冲与b位打为见合，白死。白2如3位粘，则黑a冲是次序。

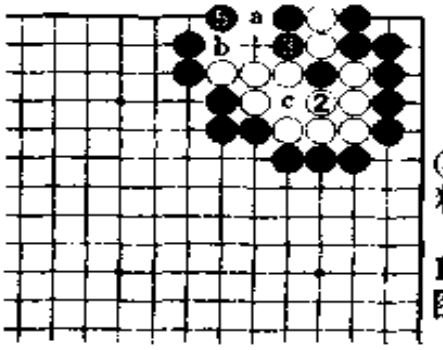
但须注意，如果先做了黑b、白c的交换，再黑1位跳入时，则白3、黑a、白d以下进行，黑在角上接不归了。



9图

9图（长入）

白1靠、3点，进而白5长入，终于撞紧了黑的气，这是唯一正确的次序。白若先下在3位与黑4交换以后，再白1位靠，则黑下5位可以做活。这里容易混淆的变化是白1直接在3位点入，经黑4、白5、黑a时，白在1位扳象是有棋，但黑简单在b位拔白二子后，实则白什么手段也没有。



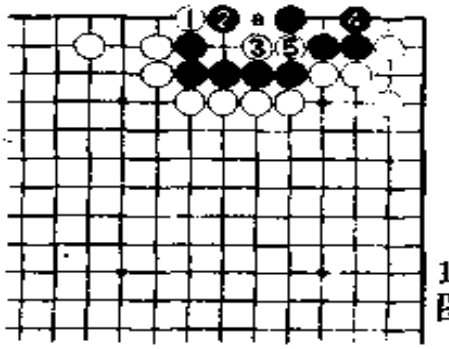
④粘

10图

10图（尖渡）

黑1扑、3打，使白全体气紧，然后黑5尖渡。白a以下的接不归不成立，白死。

黑1如a位并，则白5、黑b交换后，白在2位补活。另外，白2如3位粘，则黑2、白c、黑a退出，到此为止。

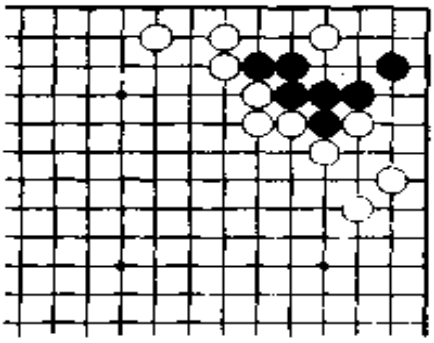


11图

11图（扳）

白1扳，既缩小黑地域，又是为了使黑4时，白5打吃成为先手的准备工作。白1如单于3位靠入，则成黑4、白2，黑5的进行，这样黑可以做活。

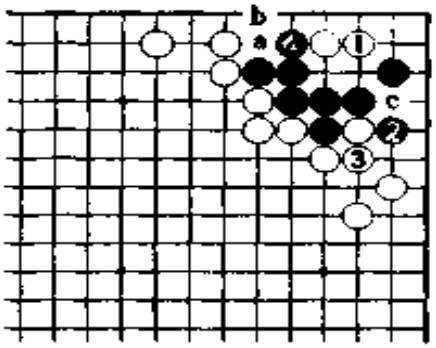
黑2如3位做眼，则白2位长入；黑2如4位做眼，则白a跳靠。总之，白在1位扳到时，就宣告一切结束了。这是《玄玄棋经》的“八蛮从化势。”



（白先）原图

扑

手段本身并不难，但有时却会不容易发现。原图载于《发阳论》。

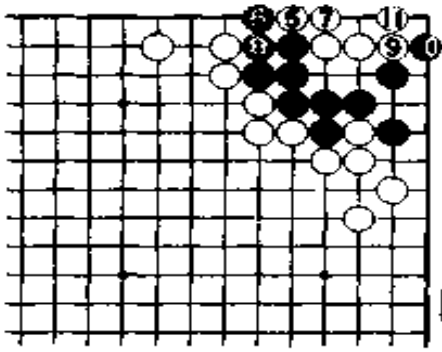


1图

1图（强行突入）

白1并，强行突入角地，想要吃掉黑棋，一定要事先作充分的计算。例如，白1如2位立下，则黑1、白4、黑a、白b、黑c进行，黑简单活定。

黑2打时，白3不能省，黑4挡后，见似白已无望……

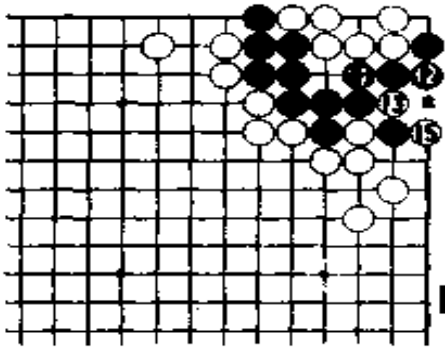


2图

2图（有眼杀瞎）

白5、7板粘后，再白9、11做出一眼，如此白有做成有眼杀瞎的希望。

黑6或者黑8如在9位挡让白渡回的话，之后黑11位立下，白在10位急所一击，黑无法做活。

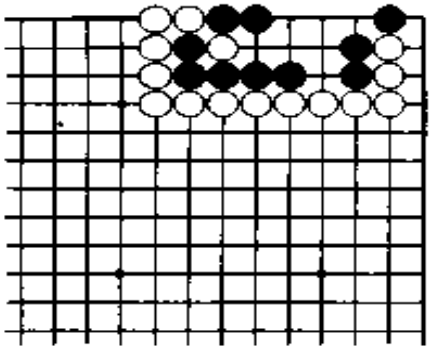


3图

3图（白13，手筋）

续2图，黑如12位粘，则白13扑是破眼的手筋。不给黑以眼形，以免做成双活，同时也避免成对方气长的危险性。例如，白13在14位拶，则黑13位粘，对杀白短1气负。

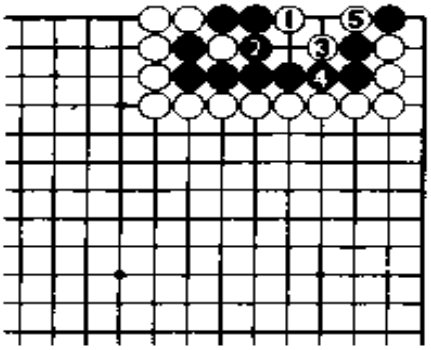
黑12如14位粘，则白a、黑12、白15进行即可。



（白先）　原图

点

不能仅仅满足于有棋。如果看到有劫，则还需进一步去发现无条件吃黑的手段。要注意，做劫的急所与无条件吃黑的急所不一样。

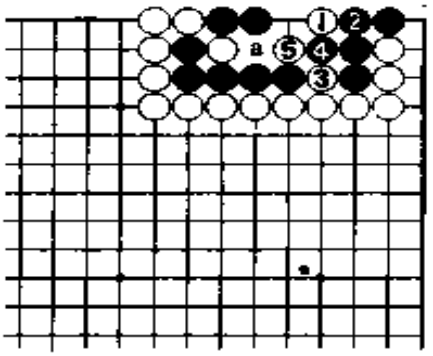


1图

1图（避免接不归）

白1打、3尖、5扑，明显成打劫。黑因全体气紧，无法使白接不归。

白1如从3位夹靠着手，则黑4、白1进行，同样是劫。白若无法无条件吃黑，则应以这个劫为正解，但……

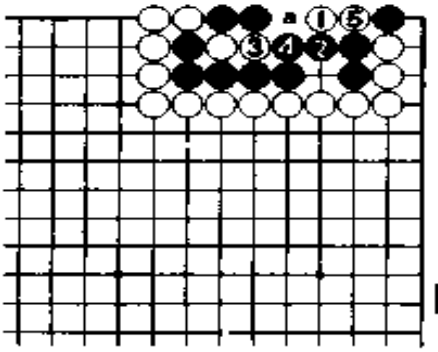


2图

2图（白1，手筋）

白1点入是无条件吃黑的急所，黑如2位粘，则白3、5成双打。白1手筋的作用在于逼黑2与之交换一手，导致了黑的气紧。

黑2如a位拔一子，则白4、黑3、白2，黑只有一眼。

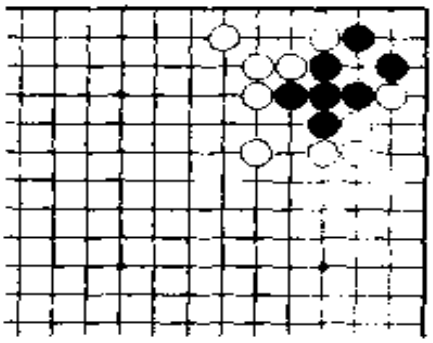


3图

3图（冲的时机）

黑2曲，避免憧紧气，此时白3、黑4定形是时候，然后白5扑，黑明显不活。白1如先于3位冲，则黑4、白1时，黑在5位粘即可活棋。

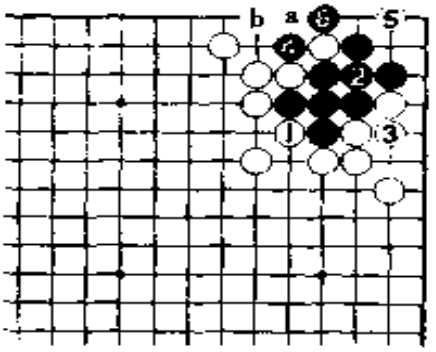
黑2如走a位，则白3、黑4、白5进行。



（白先）原图

点入

不入虎穴，焉得虎子。这是为了造成黑气紧的点入。原图是《玄玄棋经》的“藤关势”。

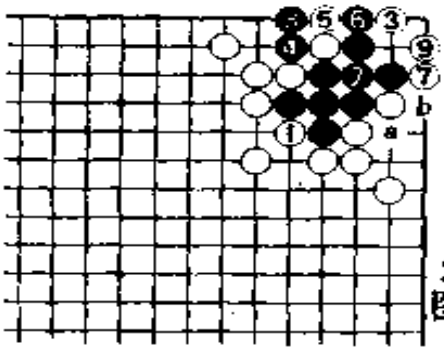


1图

1图（粘）

白1打，当然。但接下来白如在3位粘，则黑4断吃一子，白无后续手段。对白5点入，黑6拔一子。白5如a位扳打，则黑6、白b、黑5进行，黑可以做活。

因而，如果白有什么手段的话，则只有利用白3、黑4定形前的一瞬间机会。

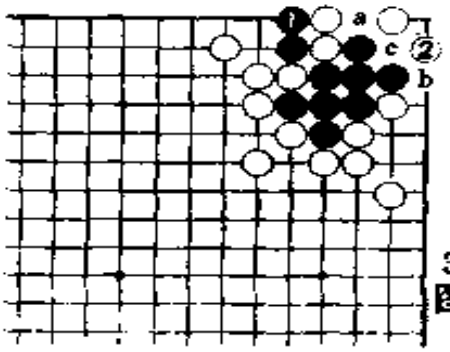


2图

2图（白3、5，手筋）

白3点入，黑4断打时，白5长出，诱黑6打后，白7扳打再白9长入。此后，黑如a位断打，白b粘安然无恙。

黑4如a位断打，则白6位渡回，黑死。又，黑4如单于6位挡，则白a、黑4、白8进行。

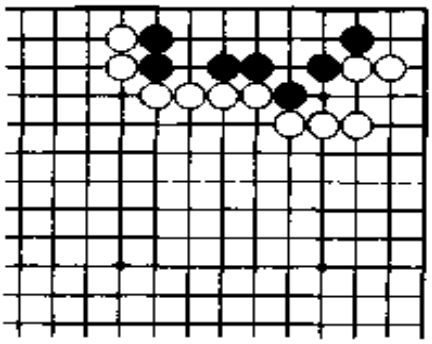


3图

3图（尖）

2图黑6如在本图1位打，白2尖是不易发现的巧妙手筋。对此，黑如a位拔二子，则白b渡回，与2图同形。另外，黑如b位遮断，则白a粘，黑因自身气紧，不能在c位打吃。

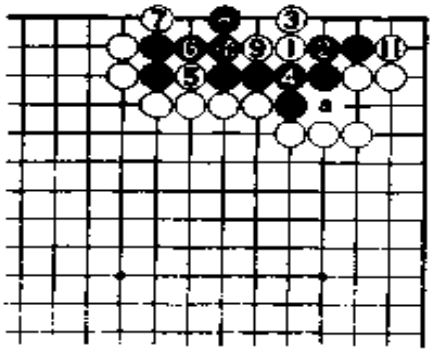
白2之外，白棋没有吃掉这块黑棋的手筋。



（白先）原图

点

白可以做成聚杀或两边不入子。原图载于《发阳论》，极其难解。

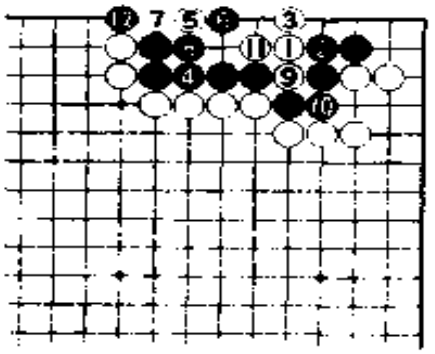


1图

1图（聚杀）

白1点入是急所，白3立下也是不易发现的好手。此手如在4位打，则黑a粘，对白5位冲，黑在9位吃白二子就可以做活。

黑如4位粘，平凡。对此，白5、7缩小眼位后，再白9夺黑眼形，到此为止。

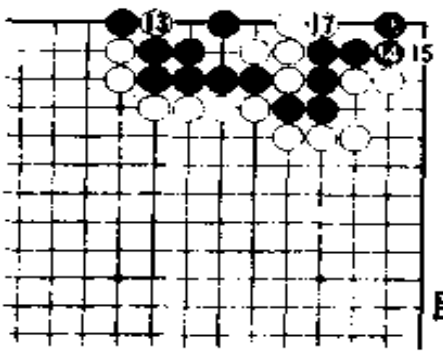


2图

2图（白5，手筋）

黑4粘是最强的抵抗。此时，白5点是手筋，黑如7位断，则白9、黑10时，白6位退，做成假双活。

黑6靠也是最强的抵抗手段，对此，白7连回后，再9、11作成聚杀。

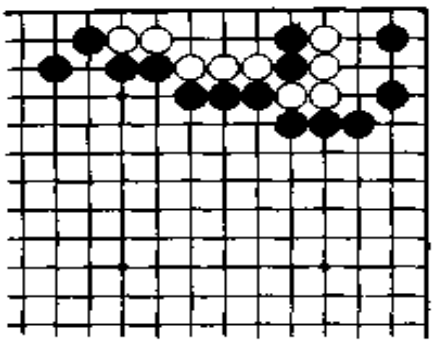


3图

3图（两边不入子）

续2图，白13扑时，黑如在14、16位扩大眼位，则白17破眼，黑两边不入子。黑14如17位紧气，虽能吃掉白四子，但白在14位挡，黑是“丁四”死形。

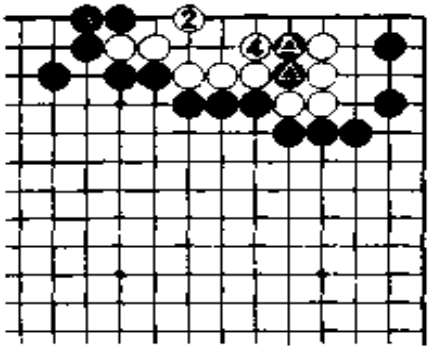
2图9位的断点白不能直接走到，希望细细玩味白使用迂回战术的手筋及行棋次序。



（黑先）原图

断长

是对杀手筋中长气的手筋。要注意到底是哪两块棋对杀。原图是《玄玄棋经》的“二将突围势”。

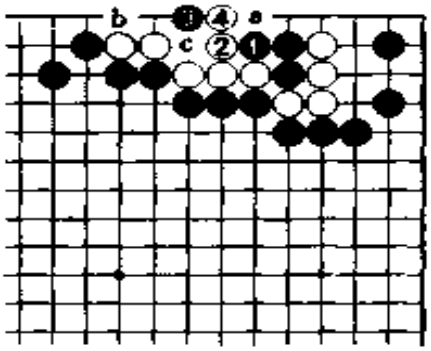


1图

1图（从外部着手）

黑1、3从外部着手攻击，丝毫不着边际。白地域颇为宽阔，且白2防守后，连气紧的弱点也一并消解。

就此形而言，黑③“二将”必须起主要作用。

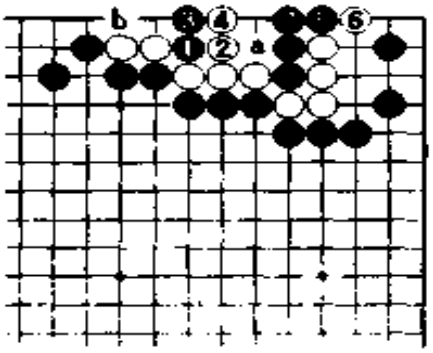


2图

2图（从内部着手）

黑1拐、3点有手筋的味道，白4如a位打，则黑有在b位扳渡的手段可以杀白。可是，这里白有在4位立下的抵抗手段，黑如b位扳，则白c打，黑接不归。

若不能使白全体气紧，那么就要着眼于使其局部气紧。

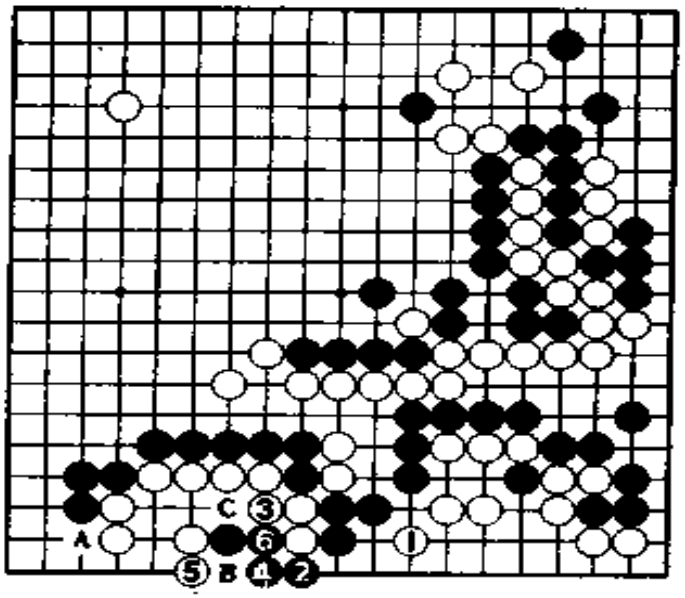


3图

3图（黑1、3，手筋）

黑1断、3长，导致白中间三子气紧，与白4交换后，黑5、7扳粘，在右侧本来是黑2气白4气、黑短2气失败的对杀，此时反而成黑快1气胜的对杀了。

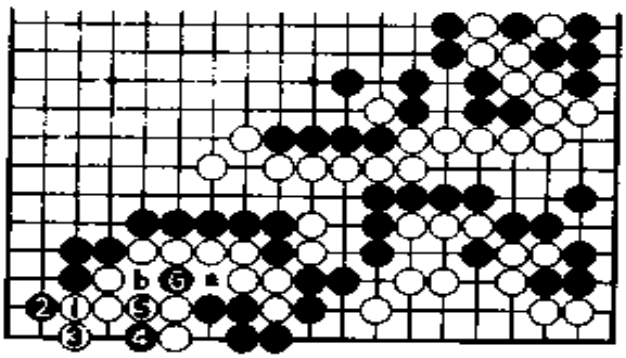
白4如在7位打吃白二子，则黑4、白a、黑b进行，白仍死。



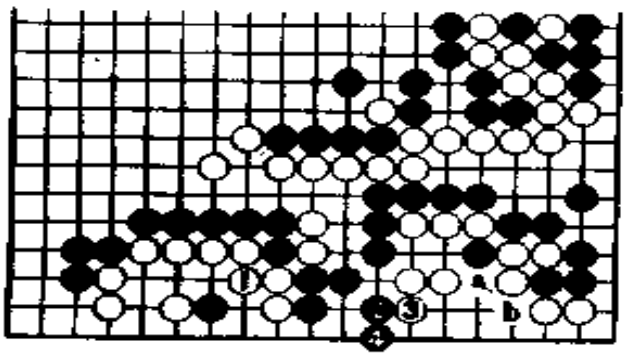
【参考谱15】

第26期本因坊战　白　藤泽秀行

黑　曲励起



参考图1



参考图2

团

形势一旦不利，心情焦躁，就容易下出一厢情愿的棋。这时，应承认不利局面，力图通过打持久战挽回危局。

【参考谱15】

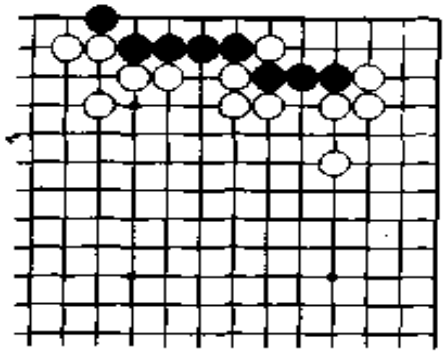
白1尖意图是吃掉右下黑大棋，但因黑6的好手，白反而崩溃。此外，黑6如a位挡，则白b、黑6、白c打后，白活定，黑自然死亡。

参考图1（白死）

谱中黑6时，白便投了，若要以白1、3扩大眼位继续顽抗，则黑4靠入后6枷，白无法做活。另外，白1如a位挡，则黑b打后再1位挡即可。

参考图2（持久战）

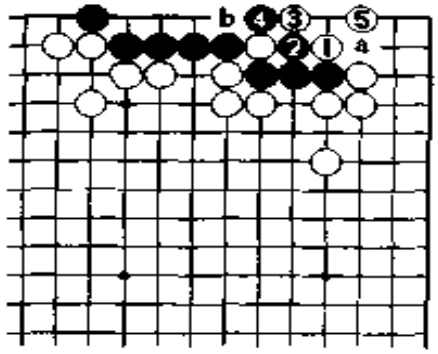
谱中白1如在本图1位老实补活，争得先手后，再转向上边防守，虽说局面白仍不利，但胜负道路还很漫长。黑2时，白3挡一手即可防止黑在a位和b位打吃生事。



（白先）原图

尖

造成对方的气紧，有直接法与间接法之分。同时要注意正确使用解决战斗的手筋。原图是《玄玄棋经》的“彩云势”。

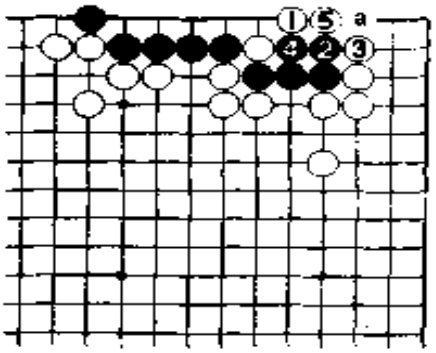


1图

1图（做劫的手筋）

白若要直接造成黑的气紧，则可考虑白1、3连打后，白5做劫的手段。如果白没有其他手段，这也是堂堂正正的手筋。

白1如a位立下，则黑2位吃住白一子，白在4位长出时，黑b打就可无条件活。

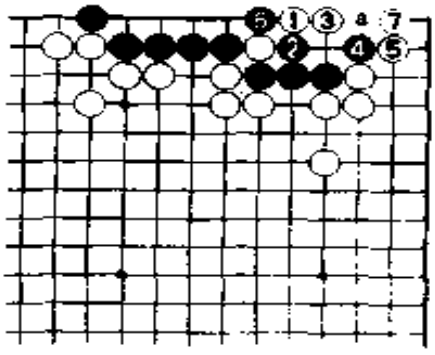


2图

2图（对杀的手筋）

白应当在1位尖，间接地造成黑的气紧。黑如2应，则白3挡，转化成对杀或者渡过的手筋。对此，黑如4位打，则白5渡过；黑4如5位阻渡，则白a挡，对杀白胜。

黑2如在4位打，则稍微麻烦一些。

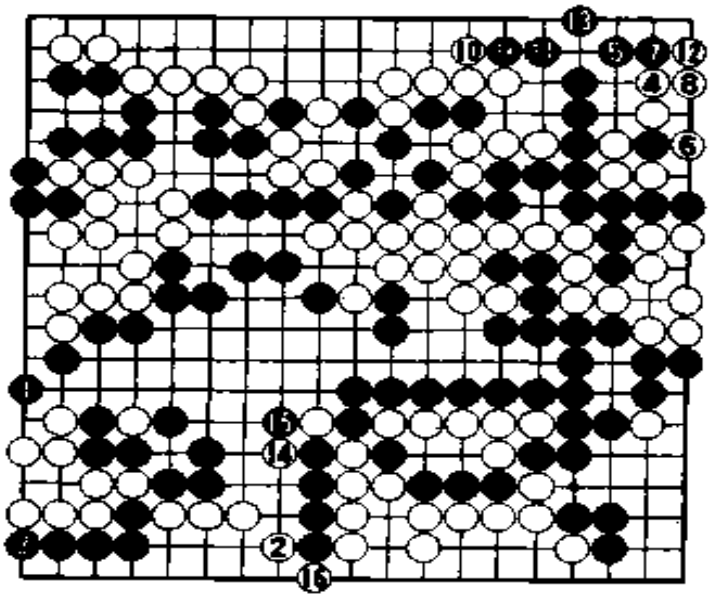


3图

3图（白1、3，手筋）

黑2打时，白3退一手最好。黑4扳时，白5应，黑无后续手段，结果黑6只得回手拔一子，于是白7立下完成联络，黑死定。

白7如在a位直接渡回，则黑有在7位扑以下使白接不归的手段。同样白3如a位跳，黑仍有这个使白接不归的手段，可以做活。



尖

这是含有对杀的死活问题，其中包含着种种变化显得极其纷繁，需要冷静地看清攻防的重点之所在。

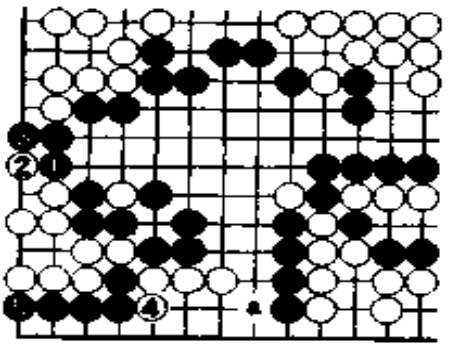
【参考谱16】

黑1尖，于是左下白棋不活。实战中，白2、黑3交换后，白在右上角做活，再16渡过。但局面仍是黑稍好。

【参考图16】

第1期日本棋院　白　藤泽秀行

第一位战第1局　黑　宫下秀洋

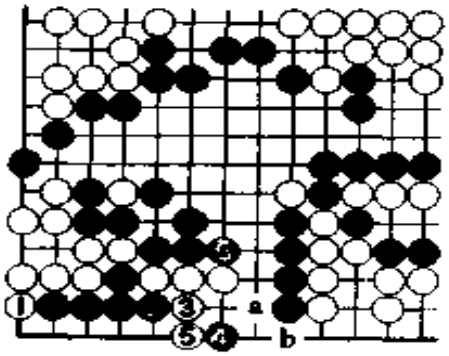


参考图1

参考图1（打劫的味道）

黑如1位顶，则白2扳是先手，待黑3挡后，白4在下边挡挑起对杀。结果虽是白不利的缓一手气劫，但白在右上角有无数劫材，因此对已取得优势的黑来说，这是相当难受的劫。

白2也有如谱在a位尖顶的选择。

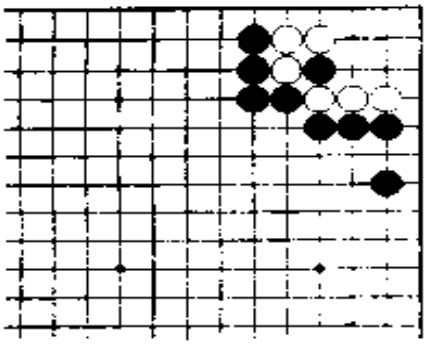


参考图2

参考图2（对杀）

谱中白2如在本图1位扳，则黑2爬后再黑4飞，这样对杀黑快一气胜。

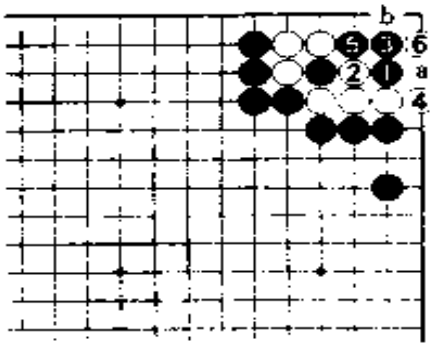
另外，如图至黑6时，若先有白a、黑b的交换，则反过来成白快一气胜的对杀，谱中白2就是瞄着这个味道的先手。



（黑先）原图

立下

白抱吃黑一子后，见似很坚固，实则存在气紧的致命弱点。第一手不言自明，但……原图载于《棋经众妙》。

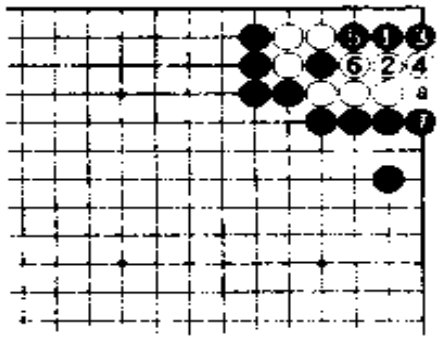


1图

1图（劫）

黑1夹，反使白2拔成好调。黑3长时，白有在4位阻渡后再于6位接的抵抗手段。以后经黑a、白b，成劫。

黑1是帮白消解气紧弱点的恶手。如果黑棋迟早都必须走到3位，那么不如第一手就直接走到此点。

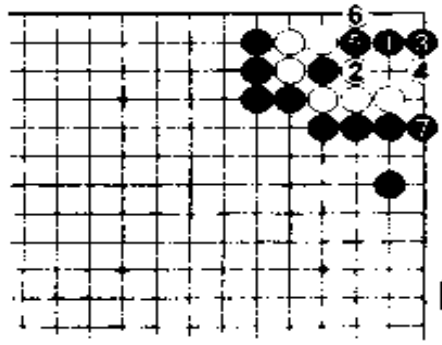


2图

2图（黑3，手筋）

对黑1，白如2位应，则黑3立下瞄着向外渡过。对此，白如在4位阻渡，则黑5转而在内部破白眼形，白6拔一子后，黑7立下，对杀黑胜。

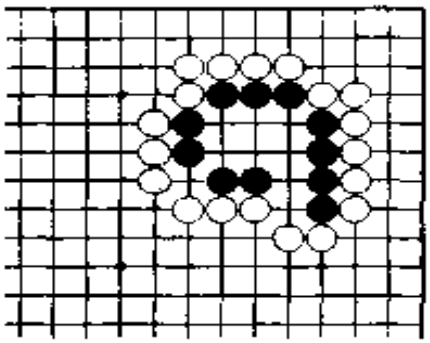
白2如5位顶，则黑2、白6，黑a渡过，白棋简单死。



3图

3图（黑3，手筋）

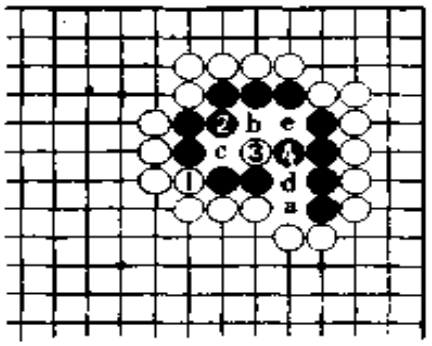
白2拔一子，是最富于变化的应手，但对此黑有在3位“一二”并的手筋，可以断白生路。白如4位阻渡，则黑5卡眼，其要领与2图相同。黑在角上积蓄了弹力后，转而以黑7从外攻，白无法顽抗。



（白先）原图

靠入

希望白棋在黑完成中间“板六”活形之前，用紧气的手筋一举击溃之。原图是《玄玄棋经》的“游鱼入网势”。

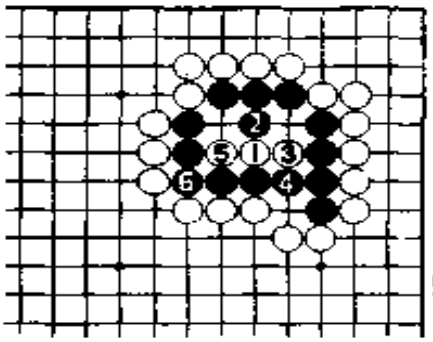


1图

1图（从外部着手）

白若要从外部着手攻击，则白1挤是最有希望的一手，但黑2粘即可摆脱困境。白3时，黑4顶，接下来黑在a位与b位做眼为见合。黑2如3位曲，则白2、黑c、白d、黑a、白e进行。

白1如走a位，则黑d粘，做成“板六”活形。白1如在d位挖，则黑a断吃，白无后续手段。

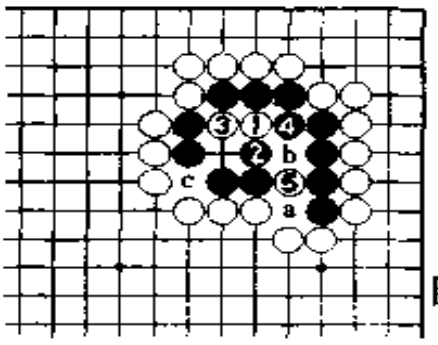


2图

2图（错误的靠）

白1靠，处于气紧的黑三子正中，大致是应先考虑的地方。但黑2是比这更紧要的急所，强迫白3、5长后，黑6粘，成双活。

白3、5也是从内部着手的下法，等于让黑4、6扩大了地域，所以无用。

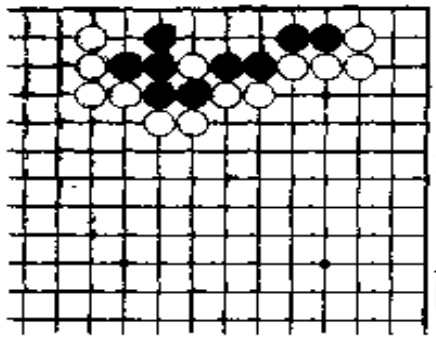


3图

3图（白1，急所）

白1紧靠气紧的黑三子才是急所。对此，黑如2位顶，则生出了白3打、5挖的手段。

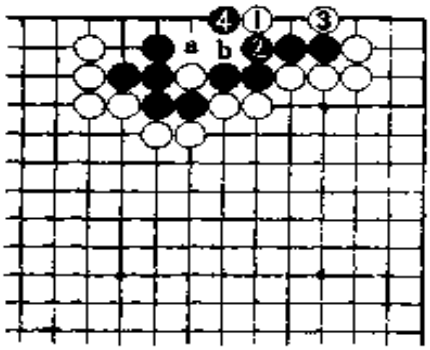
黑2如3位粘，则白2位顶，黑无法做成双活。又，黑2如4位粘，则白3、黑a、白b、黑5、白c进行，想不到在中间黑成接不归的形了。



（白先）原图

靠

对眼形或地域的急所，可以根据棋形来判断。但对紧气的急所，却必须根据棋子的机能来判断。是《玄玄棋经》的“一将立功势”。

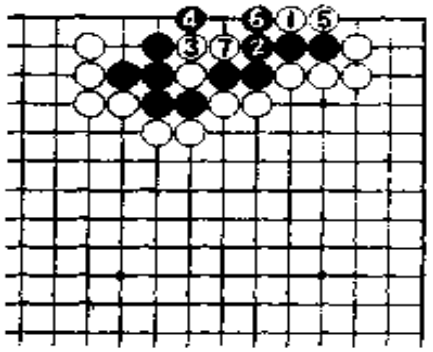


1图

1图（线索）

白1如直接在3位板，则黑1位虎，白不行，因此白1点入，但黑2粘后，仍可简单做活。白1如a位长出，则黑b、白1、黑4进行，黑活。黑形确实有被撞紧气的弱点，但白也颇难着手。

白1如b位板打，则黑2、白a时，黑在4位吃住白三子可以做活。



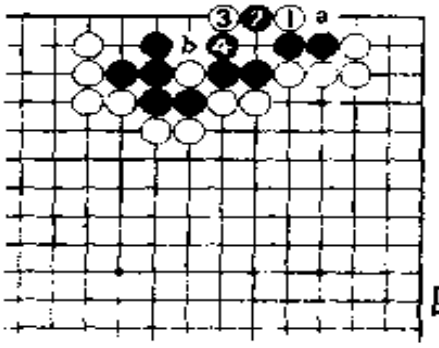
2图

2图（白1，手筋）

白1靠，异想天开，却是此际绝妙的手筋。黑如2位粘，则白3从容长出，与黑4交换一手后，白5、7解决战斗。

本图白1靠与1图白1点之不同处是本图白1能于5位连回。

黑2如5位挡，则白2位双打；黑2如7位曲，则白5位打吃即可。

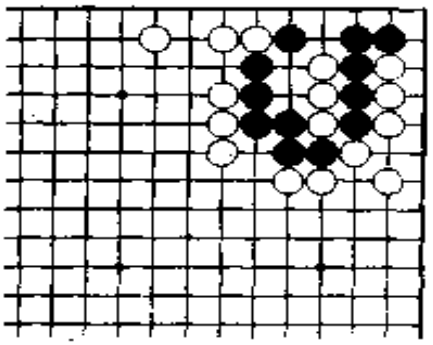


3图

3图（黑的抵抗）

黑2挡，是最强的抵抗。这样发展成白3打，黑4做劫顽抗。

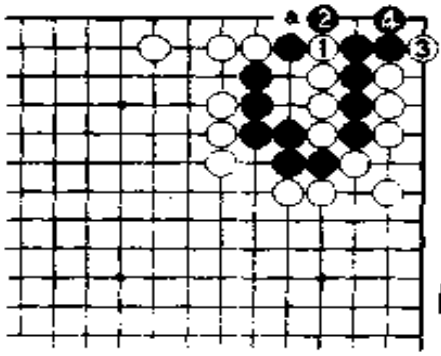
黑4如a位拔白一子，则白b长出瞄着倒扑，黑死定，白1就是为了做成这个形状的准备工作。白1如单于3位点入，则黑4位顶，此后白再于1位靠，则黑a打吃即可。



（白先）原图

夹

黑腹中的白三子有3气，白要发现最大限度地活用此三子的手筋。这是《玄玄棋经》的“大吉祥势”。

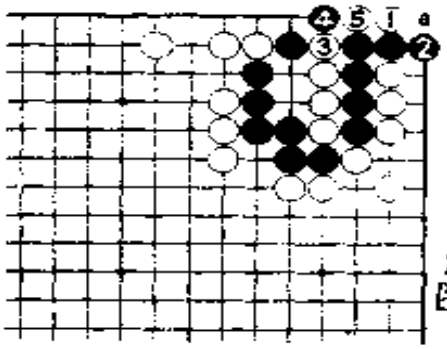


1图

1图（无后续手段）

白如在1位冲多送一子，被黑2紧气后，反而没有施展手段的余地了，且黑吃掉白四子也是活形，这样白无后续手段。

白1如3位扳，则黑4位立下；白1如a位板，则黑2位挡。白从外侧着手攻击，由于黑地域过广，足以做活。白若1在2位点入，则黑a立下，白仍无法杀黑。

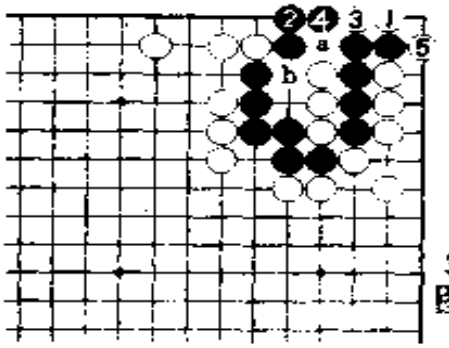


2图

2图（白1，手筋）

白1夹是急所，接下来白既可使用紧气的手法，又可使用缩小地域的手法，总之二者必居其一。

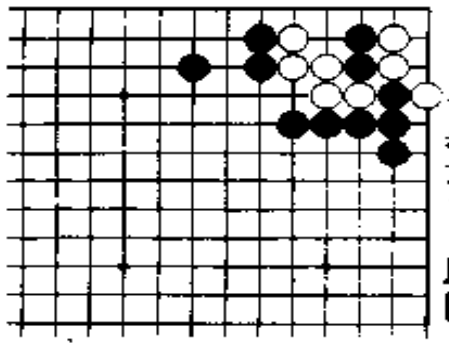
黑如2位立下，此时，白3冲、5扑，让黑a提后，白再于5位扑，黑接不归，这是非常简明的次序。



3图

3图（黑无法做成双活）

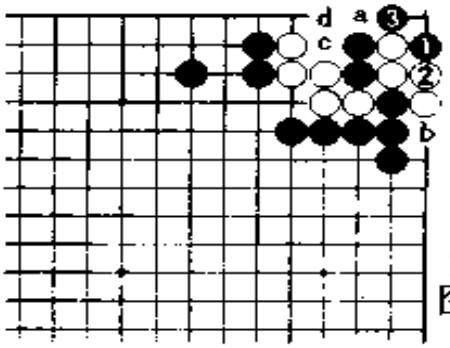
白1时，黑如2位立下，则白3长入是强手。对此，黑如5位立下，则白a断，又还原成黑接不归。黑如4位挡，则白5位渡过，可防止黑在角上做出眼来。只要仔细看看这个形，就会明白将来黑必须在b位粘一手，因此不可能成双活，黑死定。



（黑先）原图

夹

若没有发现后续手筋，就会漏掉真正的急所，而满足于下在似是而非的急所。原图载于《棋经众妙》。

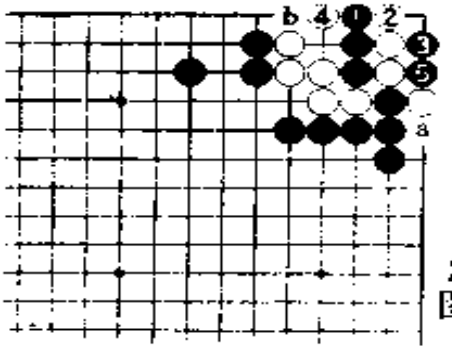


1图

1图（错觉）

黑1夹，以为会成白2黑3的劫争，这是一知半解的大错觉。对黑1，白2应该在a位打吃，经黑b、白c拔二子后，毫无问题白无条件活。

黑1如d位尖，则白c抢先打吃一手，黑希望落空。白形虽然有气紧的弱点，但富于弹力。



2图

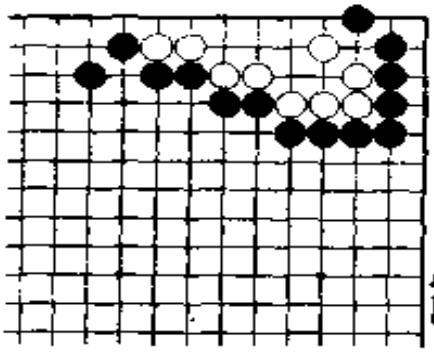
2图（黑3，手筋）

黑1立下是消除白弹力的急所。但若不知白2时，黑有在3位夹的强手，则黑煞费苦心的好手也不能产生效果。黑3时，白如4位应，则黑5夺取白角上眼形。白4如5位粘，则黑a叫吃。

白2如在3位扩大眼位，则黑b扳渡即可。

3图（不理睬）

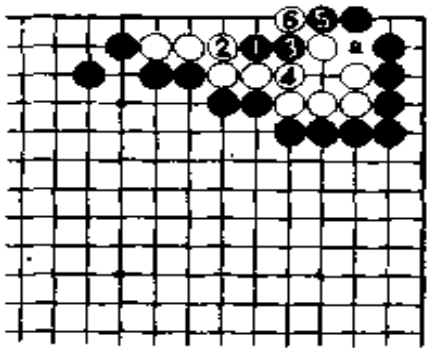
白如在2位尖顶，则黑不用理睬，径



（黑先）原图

靠立

黑利用巧妙的行棋次序，扩大白气紧的弱点，同时消解自身的气紧。原图是《玄玄棋经》的“蛟龙戏珠势”。

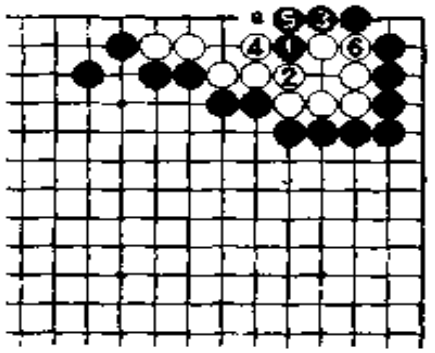


1图

1图（活棋）

黑1靠的确是急所，逼白2粘后，黑3、5可以渡过。但白6扑以下至白a先手利，黑无法杀白。

黑1如在5位爬，则白3位退就可以做活；黑1如6位跳人，白仍在3位应，也可以做活。

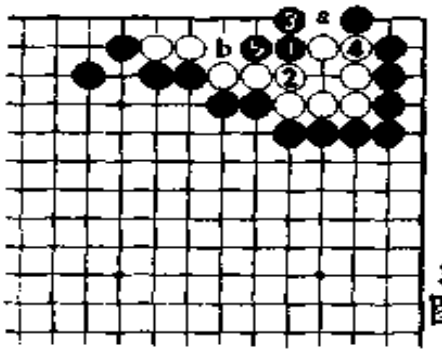


2图

2图（渡过）

黑1靠是此时的急所，白2如在3位遮断，则黑在2位断即可。但白2粘时，黑如急忙在3位渡过，则白4、6刚好可以做活。白在a位打吃是先手，黑无法破掉白上边一眼。

就黑而言，比起渡过更应首先考虑的是追咎白的气紧。

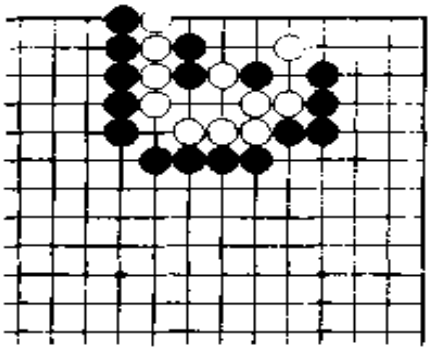


3图

3图（黑3、5，手筋）

黑3立下，白如a位阻渡，则黑在4位挤打。白4确保右侧一眼时，则黑5冲次序正确。对此，白如b位粘，则黑a渡过，现在与1、2图不同，白上边眼形已崩溃。

此外，白4如5位挡，则黑4位挤，既破右侧白眼形，又确保联络。

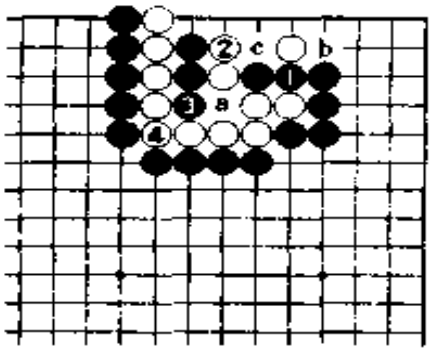


（黑先）

原图

拔

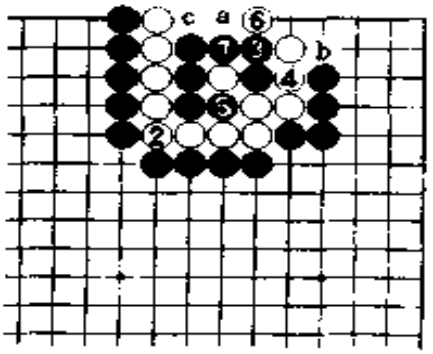
这是奇妙的紧气之形。通过最后的结果，一定能使人深切地感到眼形的威力之大。



1图

1图（最初的急所）

黑1粘，则白2挡，逼黑3应后，成双活。黑1如2位打吃，则白1、黑a、白b进行，这样白有足够的做眼余地，无论如何黑也无法做成聚杀。黑1如在c位冲，则白3位粘，黑仍不行。那黑第一手该下在哪里？应有所发现吧。

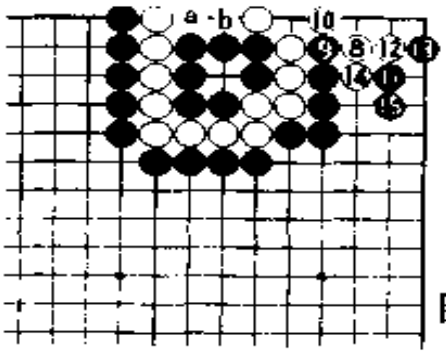


2图

2图（黑5，好手）

黑1挤、3冲次序正确。白4如7位冲，则黑a、白5、黑4进行。白4断时，黑5沉着地吃住白一子即可。

白6、黑7后，白如a紧气，则黑b紧外气，白不能在c位粘，如此白死定，这一点希明确之。

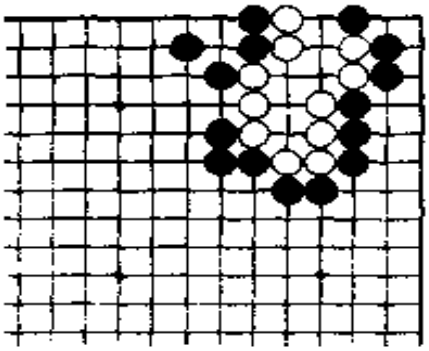


3图

3图（长不出气）

白即便在8位跳出，也不可能在角上做出眼来。就一般情况而言，白如能长出较多的外气，然后再依次紧气也有可能吃掉黑棋，但对此形，这种想法是无理的。

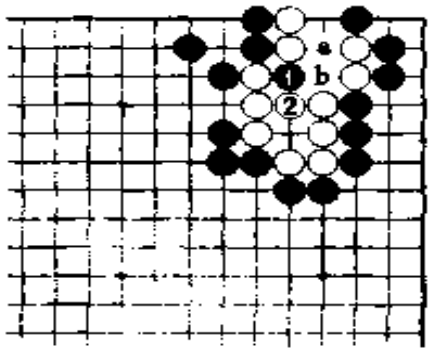
另外，白8如9位拐，经黑8、白10后，见似双活，但黑可在a位打吃，白仍然死。



（黑先）原图

长

要同时运用缩小地域的手筋和冲击白气紧的手筋。如果不作暗示，第一手容易成盲点。

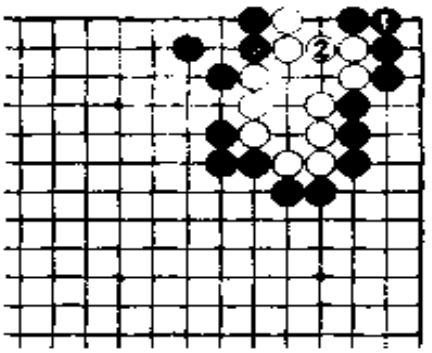


1图

1图（从内部着手）

黑1断入，则白2应，接下来黑a打时，则白b提，黑接不归。又，黑1如走2位，则白1位粘，对黑a打吃，白在b位粘，黑同样接不归。不用说黑1如单于a位打，白依旧在b位粘；黑1如在b位打，则白a粘即可活定。

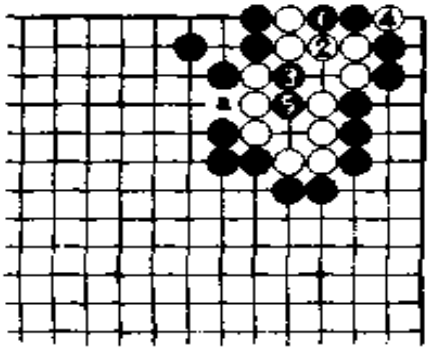
黑从内部着手绝对不行。



2图

2图（粘）

黑1粘，见似不错，但白2补后，黑无后续手段。黑在2位打又是接不归，由此看来此形黑可着手的地方不多，现在仅剩下一个着点了，这就是所谓盲点。

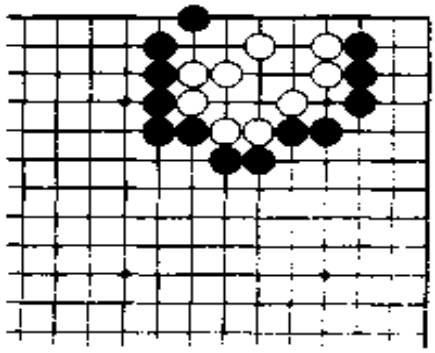


3图

3图（黑1，手筋）

黑1顶，白2粘是打吃，且白成“曲四”活形，因此，这是很难想到的手筋。但是，对白2打吃不用理睬，黑3径直断打是先手，白4拔二子后，黑5长瞄着在a位打使白接不归的手段，白中间是后手一眼。

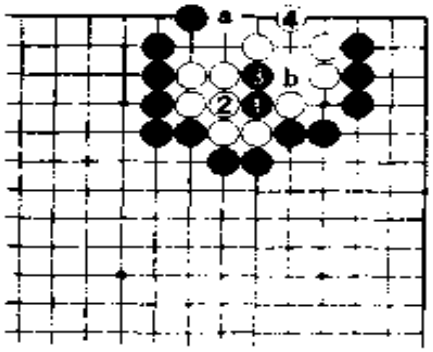
白2如3位粘，则黑2位破眼。



（黑先）原图

长出

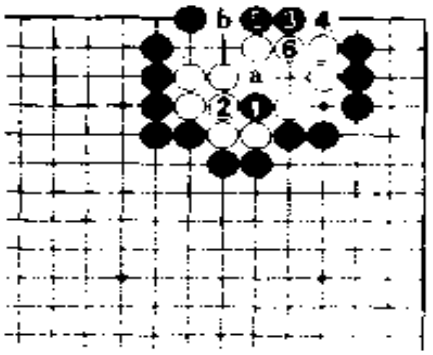
有时为了走出手筋，必须先积累平凡的着手作为准备工作。原图是《玄玄棋经》的“水落石出势”。



1图

1图（虎）

黑除在1位打之外，没有别的着手，此手逼白2粘有限制白眼形的作用。接下来白若在3位拔一子，就可以做活，因此黑3长出是引人注目的着点，但白也有在4位虎的好手，黑不行。此后，白在a位尖顶与b位拔二子为见合。白4如先于b位拔二子，则黑有在4位点的手段。

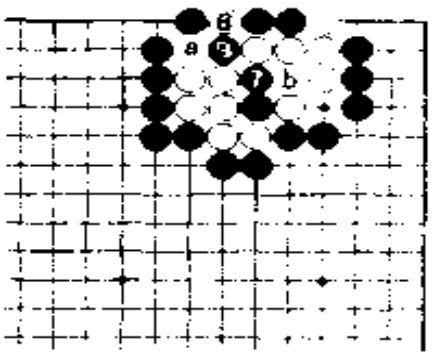


2图

2图（见合）

因此，黑3点才是继黑1之后的下一个攻击点，白如a位拔一子，则黑在6位冲，接下来可在4位与5位渡过，白死。

但白如在4位阻渡，黑5渡时，白6打吃后黑该怎样应付？这又是白a拔一子与白b拔二子为见合的形。

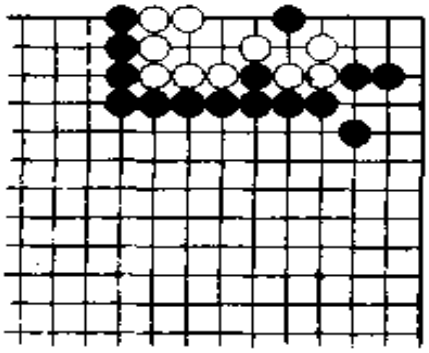


3图

3图（黑7，手筋）

黑7长出是破坏白见合的手筋。白8拔二子后，黑利用白的气紧9扑，做成倒扑之形，白不能在a位拔黑9一子，只得在b位拔黑二子，趁此机会黑在上边提一子，白死定。

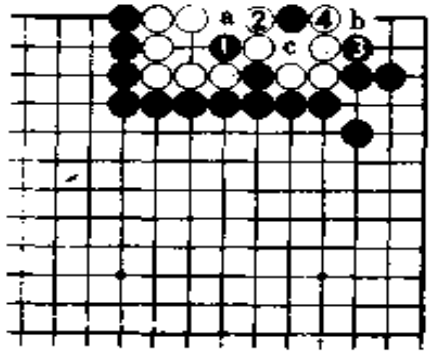
白8无论是走9位或b位，黑均在8位粘。



（黑先）原图

一线爬

是攻击局部，还是攻击全体？首先有必要明确攻击目标。原图是《玄玄棋经》的“自然势”。

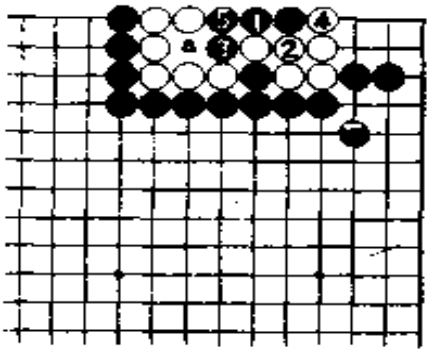


1图

1图（局部）

黑1断是追答白局部气紧的攻击手段，但白2立下是好手，而且非此莫属。例如，白2如在a位打，则黑2位反打，成倒扑。

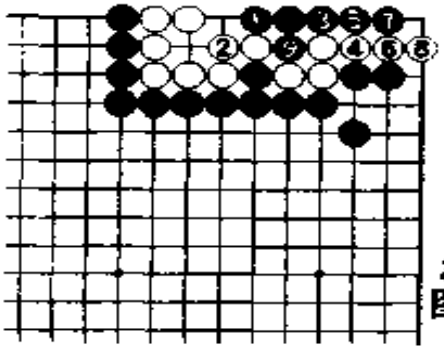
黑1如先在3位挡，则白4、黑b、白c进行，黑要想做成双倒扑还差得远。



2图

2图（脱骨）

希望黑试从1位“敌之急所”着手，对此，白如2位应，则黑3断，白4只有从外边打吃，然后黑5粘多送一子，让白a提，黑再于1位靠入，巧妙地做成“脱骨”，白不能活。白2粘缺乏弹力，不能说是最强的应手。

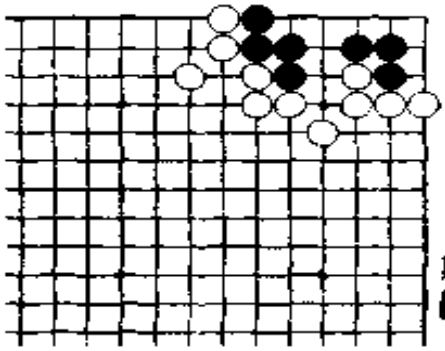


3图

3图（黑1、3，手筋）

白2粘，见似黑已无法杀白。黑若不能发现黑3在一线爬一手的非常识的手筋，的确会无从着手了。

白4、6连退后，黑象是在送大礼，但至黑9断，白两边两入子。白8如9位粘，则黑8位渡过，白不能使黑挨不归。



（白先）原图

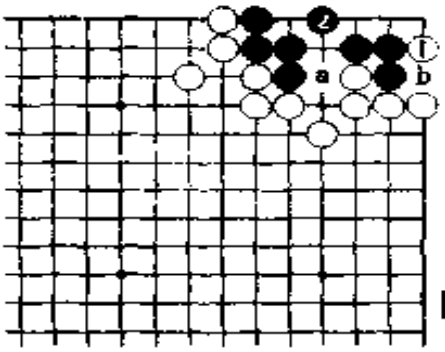
扑

首先要看到黑的最强抵抗，并发现粉碎其抵抗的好手。若不能将黑全部消灭，就没有意思了。原图是《玄玄棋经》的“老僧入定势”。

1图（时机尚早）

白1靠虽是“一二”的急所，但黑2虎即可全体活定。

白1如在a位或b位依次冲来，则黑有足够的做活地域。看来白1靠入是必须走到的一点，但立即动手则次序不好。



1图

2图（定形）

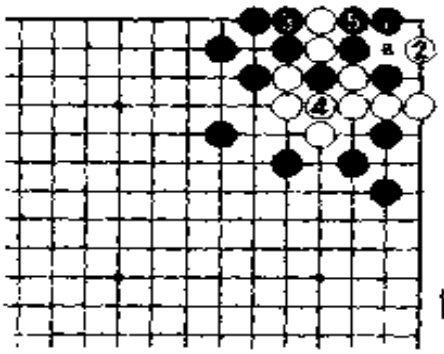
从白1挖着手定形，让黑2断后，白3立下，黑如4位打，则白5靠入可以成立，

弃子杀棋的手筋

为了不让对方做活，而故意先让对方吃掉数子的弃子杀法，要求有高超的技艺。即便是其中基本的手筋，也多少有点费解。

说到弃子杀棋的手筋，必然要举出聚杀和脱骨、倒脱靴等手法。此外，自古以来还有不少被作为图例的“大眼点杀”的稀有棋形。这里也包含有防止对方利用弃子做活的手筋。

总之，最重要的是事先要冷静、正确地把弃子后的形看清楚。

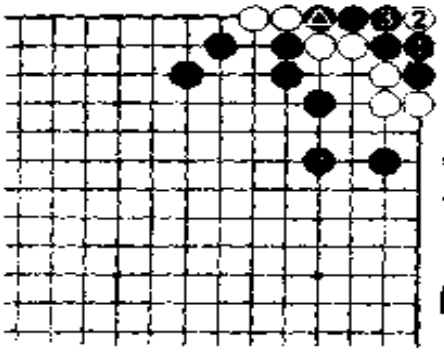


1图

1图（刀把五）

黑1虎，注定成“刀把五”。待白2后，黑3、5包打定形次序正确，此后，白如粘回上边二子，则黑a做成聚杀。

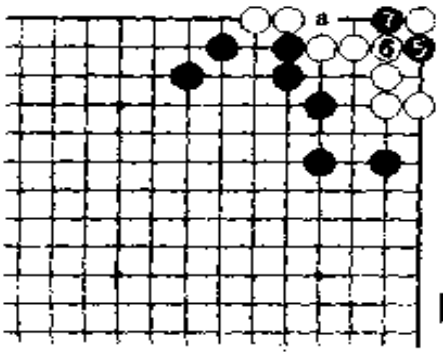
黑1如急忙在5位包打，则白a反打，可以做活。又，黑1如a位粘，则白在1位靠可以做活。



④拔 2图

2图（大弃子）

黑1粘，对无论如何也无法救出的棋子，再多送一子，象这样为了给对方制造出毛病，而有意弃子是“大眼点杀”的要领。白2如3位拔，则黑在㊀位扑，白简单死。白2扑是瞄着提双的一手，黑3拔是最强的抵抗后。

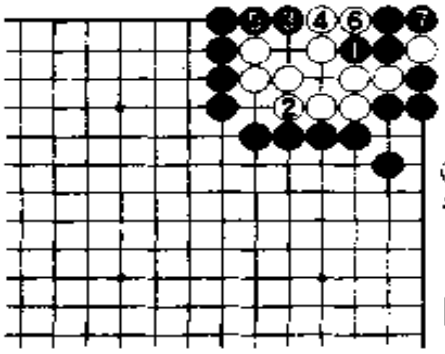


3图

3图（后续手段）

续2图，在被提去之后，黑5打，白如6位反打，则黑7拔一子做成“盘角曲四”，白不能活。白6如7位退，则黑a扑，白仍不能活。

变化虽很简单，但若要在2图的开始阶段就把这个结果算尽，则不容易。

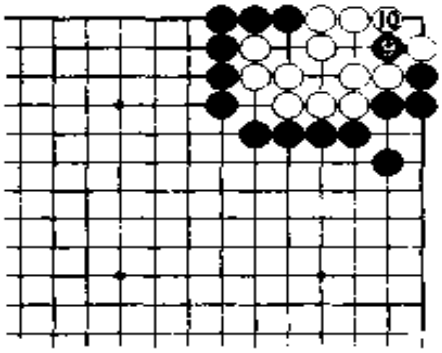


4图

4图（之字形）

黑1挤，是暗伏有之字形脱骨的准备工作。与白2交换一手后，黑3点，对白4、6，黑7拔一子，逼白提角上黑四子。

黑1如3位点，则白在1位粘就可做活。白4如5位断，则黑4位渡，黑利用打二还一，白无法做活。

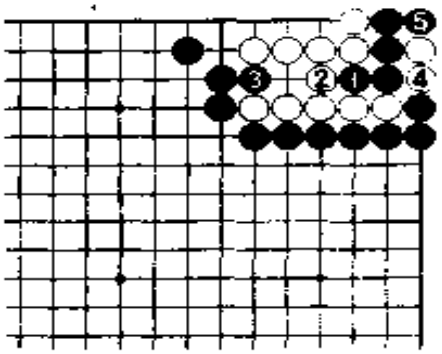


5图

5图（脱骨）

续4图，黑大胆弃子的效果是换来了黑9的断打。但此形白有在10位做劫顽抗的手段，这个劫是双方最好的结果。

在《玄玄棋经》这被取名为“象牙势”。大概是4图黑1挤正好使人联想起象牙的形状。

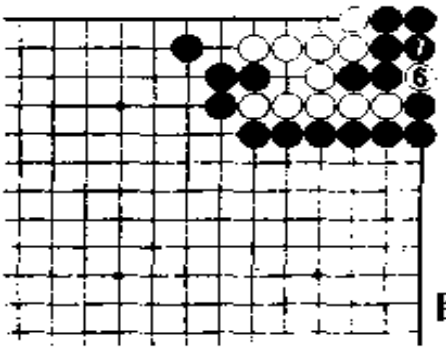


6图

6图（弃子）

黑1冲一手，是重要的伏笔。此着与白2交换后，黑3夺取白中间眼形，对此，白4以下只得做成倒扑。

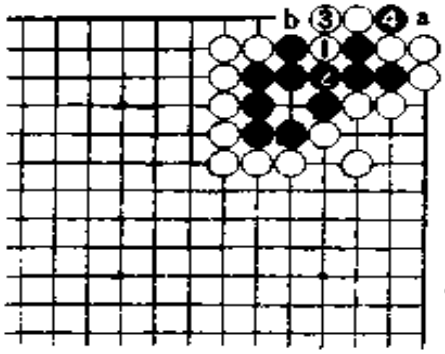
黑1若吝惜角上数子而在4位粘，则白1位挡就可活棋。同样是夺白中间眼形，但黑1如从3位冲，则白1位挡，黑无后续手段。



7图

7图（倒脱靴）

续6图，白6扑，是明显的倒扑，但黑7毫不犹豫地拔掉，当白再于6位提黑六子时，黑在㊀断打，恰好成“倒脱靴”。6图黑1冲多弃一子，正是瞄着这一手段。

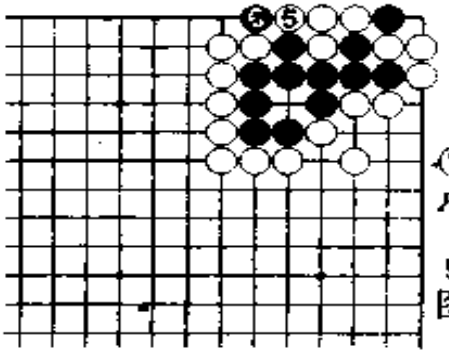


8图

8图（盲点）

对白1打吃，黑只有在2位粘，白3时，黑4扑以为能使白接不归而暗自庆幸。对此，白如在a位拔，则黑b挡，白接不归。

为了免遭接不归，白也许会满足于以白3在b位板做劫。

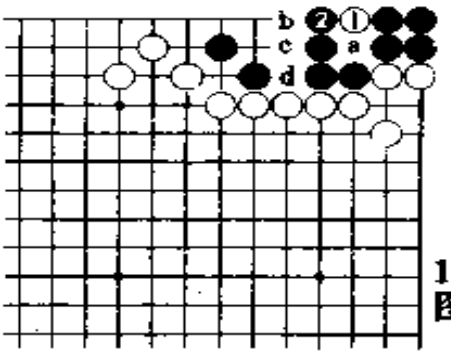


9图

9图（脱骨）

白5再多送一子，这是向“提三子有一眼”的死活常识挑战的一手。黑6拔后，白7点在被拔四子的正中，此时，黑当目瞪口呆了吧。

以后白在左右扑为见合，黑如要继续走下去，也是简单死。

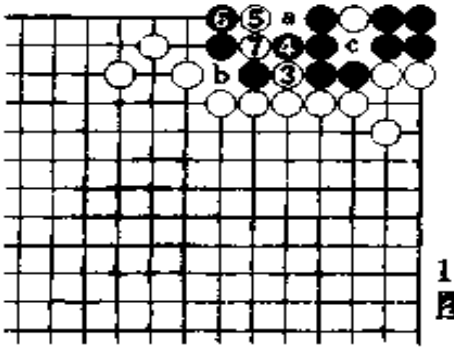


10图

10图（倒脱靴？）

黑形含有做成倒脱靴的味道，因此白要在1位打，需要非同一般的勇气。黑2时，白如a位拔，当然成“倒脱靴”。但白要想制造出手段，必须从白1打开始。

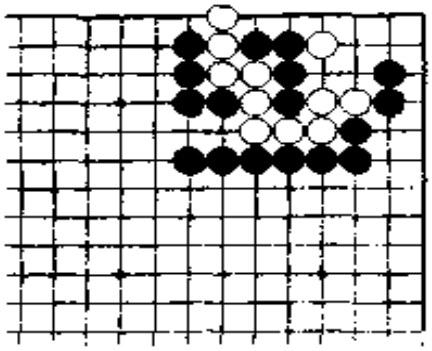
白1如2位靠，则黑b打；白1如c位靠，则黑d粘。总之希望白能避免黑利用倒脱靴做活。



11图

11图（紧气）

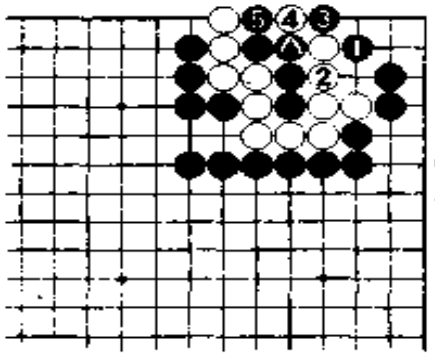
续10图，白3、5攻击左侧一眼，黑只有在6位挡，然后白7扑，黑a拔时，白再于7位扑，经黑b、白c，黑死定。白3以下的着法正是为使白c拔成为先手的准备工作。这是《玄玄棋经》的“小铁网势”。



（黑先）原图

打吃

能够算出最后结果吗？要考虑怎样弃子及到底有什么手段。

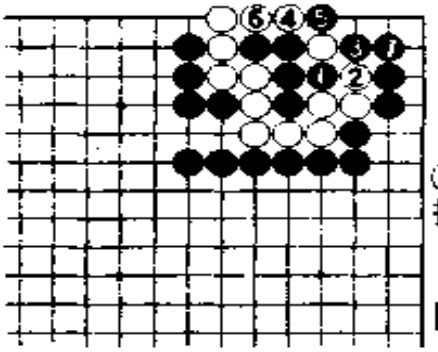


⑥提1图

1图（接不归）

对黑1尖顶，白2粘，于是黑3渡、5拔，见似能做成脱骨。

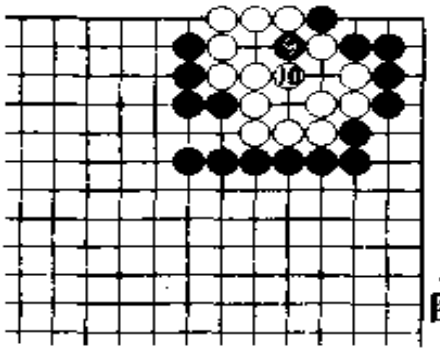
白6提黑五子后，黑再于㊀位打吃，似乎已成脱骨，但白提掉黑3位之子后即活，黑这样弃子不能成功。



⑧提2图

2图（黑1、3，手筋）

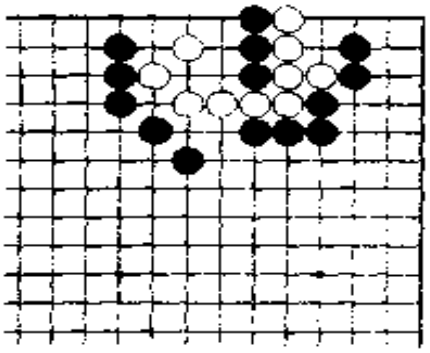
黑1、3冲断，虽导致白4以下的接不归，但按常例这是多送几子的要领。话虽如此，但若黑7粘不能救出棋筋，则是徒劳无益，而且黑5一子又被白叫吃，但……



3图

3图（反打）

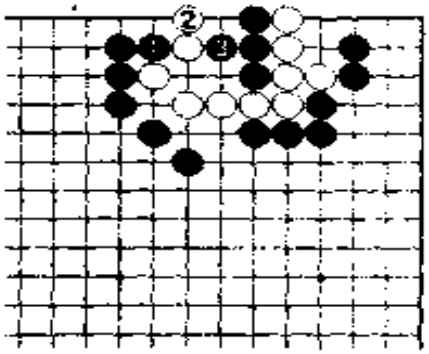
黑用不着理睬白的叫吃，径直在9位反打即可，黑若没有算到黑9反打的手段，那么黑也不可能下决心象2图那样进行。对此，白只有在10位做劫抵抗，除此之外，无论白下在哪里，让黑走到10位，白均无法做活。



（黑先）原图

拼

里应外合，对白的抵抗以出其不意的反击，做成“刀把五”的聚杀。

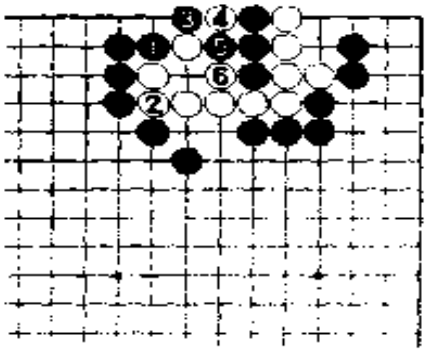


1图

1图（聚杀？）

黑1拼，白地域意外地挟窄。白如2位立下，则黑3顶是急所；白2如走3位，则黑2位扳，均成聚杀，白不活。但白2不能说是最强抵抗。

黑1如2位靠，白1位应，可以做活；黑1如走3位，白1位应，也可做活。

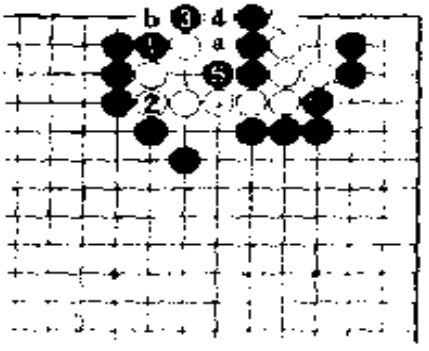


2图

2图（劫）

白2粘扩大眼位是有力的抵抗。黑3扳时，白4、6可以做劫顽抗。

此形，黑3如在5位顶，则白6位打；黑3如在6位曲，则白可在5位做活。因此，黑3是必然之着，那么问题出在黑5的钗。

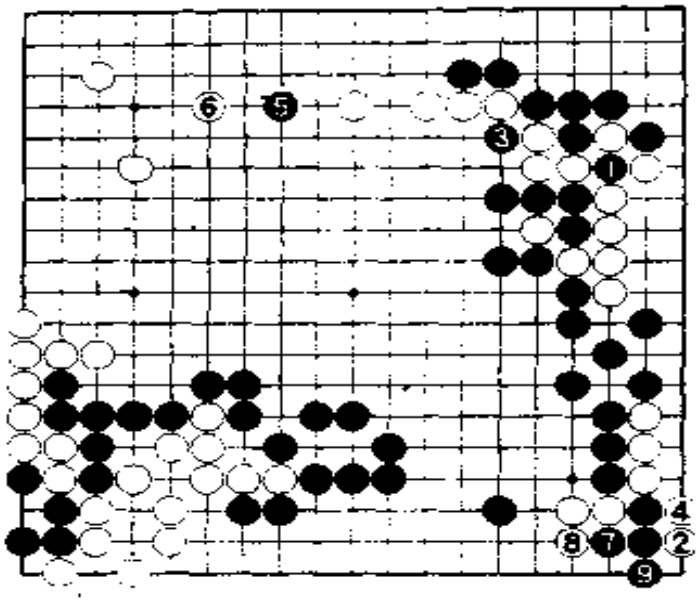


3图

3图（黑3、5，手筋）

黑3扳不仅缩小白地域，也有紧白气的作用。

白4时，黑5出其不意地曲一手，白不能在a位打吃，只有在b位提黑一子，然后黑a做成“刀把五”的聚杀，白死定。



【参考谱17】

第10期名人战预选赛　白　三轮芳郎

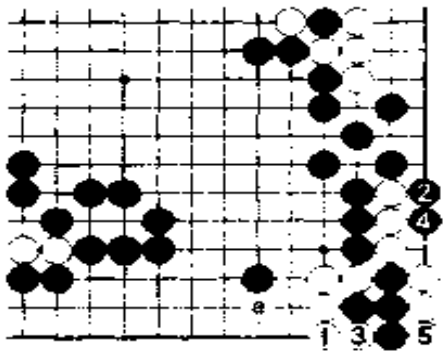
黑　石田芸夫

脱骨

如果是厚实之形，那任何时候都可以用强。如果厚势再加以妙手，就更令人恐惧了。

【参考谱17】

黑1提劫时，白2、4作为寻劫连走两手，但这里白棋看漏了黑7、9的妙手。黑7、9尽管是自成愚形，但做成愚形弃子，却最容易成为聚杀之形。

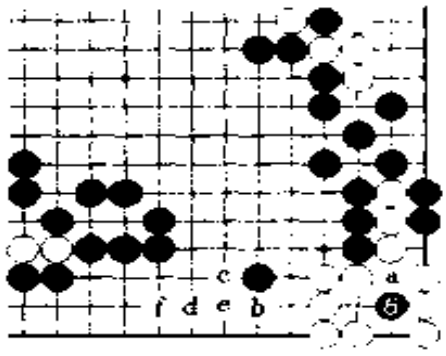


参考图1

参考图1（丁四）

续参考谱，白1以下至5只有先提黑四子再说。若是普通的“丁四”形，则黑棋点入破眼时，白在a位靠就可简单做活。

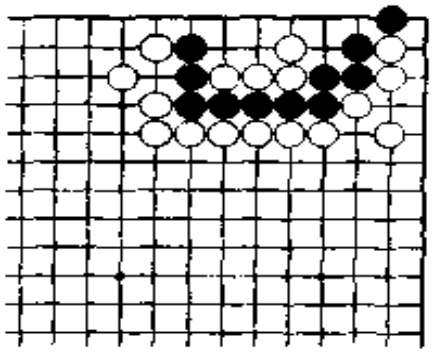
可是，这个角上的“丁四”，却不是普通的“丁四”形。



参考图2

参考图2（脱骨）

续参考图1，黑6点入是瞄着在a位打使白接不归的脱骨。对此，白如a位粘，则黑b并，白死。白如在b位靠，黑a后，白即使再走一手，因周围黑棋太厚，白也难以做出两只眼来。例如，白如c位扳出，则黑d应；白如d位跳，则黑c、白e、黑f进行即可。



（白先）原图

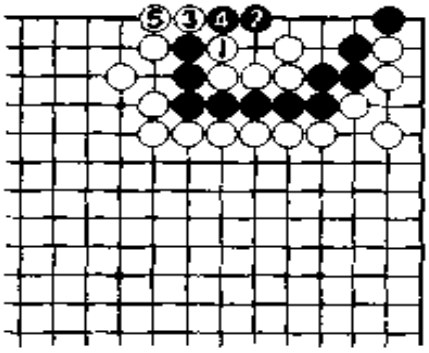
挡

是含有眼杀睹的大眼点杀，让对方拔掉后，再一次点入做成聚杀。

1图（白i，急所）

白从1位挡着手，待黑2点后，白3渡过，黑4时，白5粘，至此已有大眼点杀的迹象。但被黑拔掉后，到底有无手段，此时还不能下结论。

白1如3位扳，则黑1位曲可以做活。黑2如3位立下，则白2位做眼，成有眼杀睹，对杀黑负。

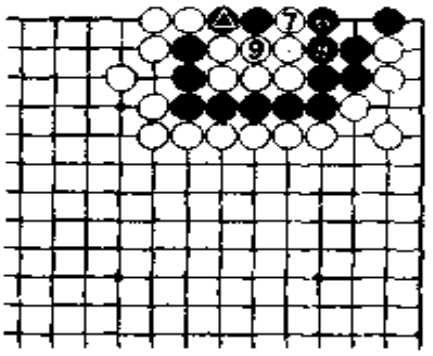


1图

2图（皆属必然之着）

黑6尖是好手，可以做成倒扑吃掉白中间数子。黑6如在7位爬，则白在6位吃住黑三子后，黑怎样挣扎也不行了。

对白7，黑8以下至黑⑭扑，白如再提一子，则黑再于⑰位提白八子，这些是必然之着。



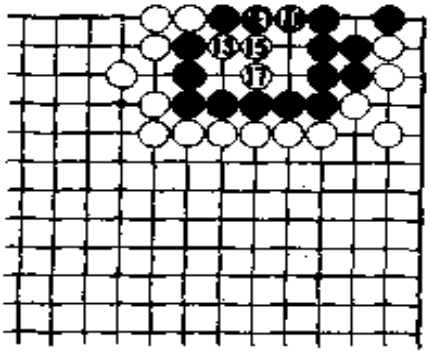
2图

3图（聚五）

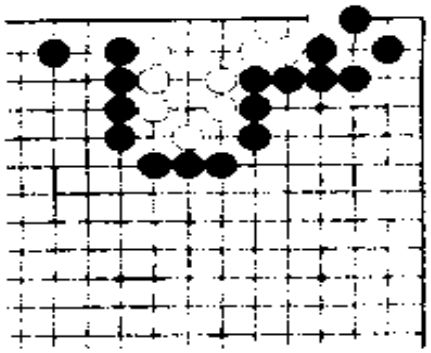
黑拔白八子后，白13断打，15再打吃，然后17曲做成聚五，黑不活。

黑14如改在15位打吃，白在14位拔一子后，黑仍不活。白17若脱先他投，则黑于17位顶，成双活。

从一开始就能算到最后的结果，是相当不容易的事。



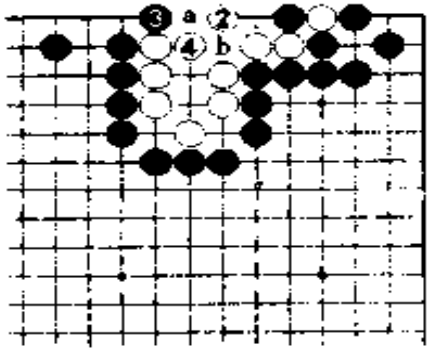
3图



（黑先）原图

点入

即使是非常好的形，也可能发生脱骨，这就是其中一例。黑有非同一般的紧气手段。原图是《玄玄棋经》的“小盘旋势”。

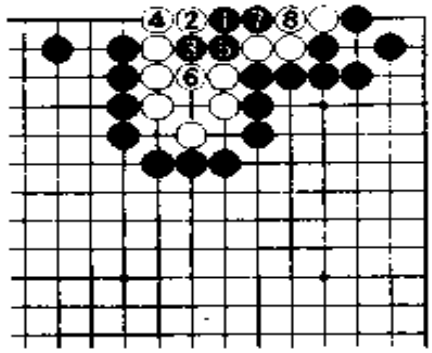


1图

1图（虎）

黑1扳、3扳从外侧来缩小白的眼位，被白2虎、4退，黑不成功。白4如随手在a位挡，则黑有在1位之右粘的好手，此后，无论白怎样挣扎，也无法做活。

黑1如4位靠，则白b粘简单活定。

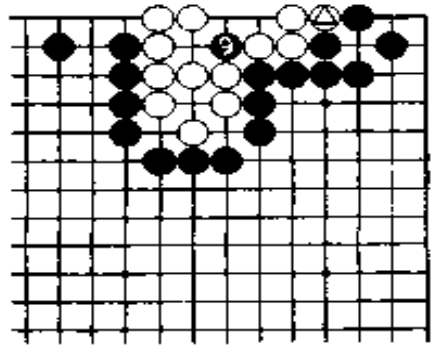


2图

2图（黑1，急所）

黑1点入是好棋，白2尖顶也是最强的抵抗，黑3打、5粘后，呈现出脱骨之形。

白2如5位粘，则黑4位渡过；白2如3位曲，则黑8位渡过。白只有在2位尖顶，才能同时阻止黑两边渡过。以下至白8止，可以说皆属必然。

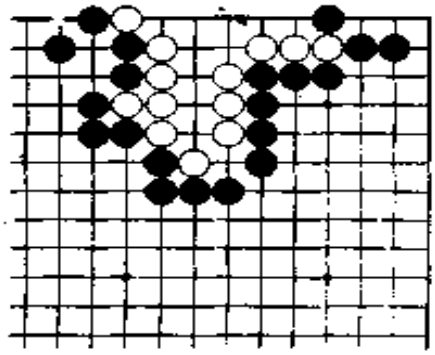


3图

3图（倒脱靴）

续2图，黑9断打是典型“之字形”的倒脱靴。白仅因一点点的气紧，却导致悲剧出现，可以说在寻常之中也随时潜伏着危机。

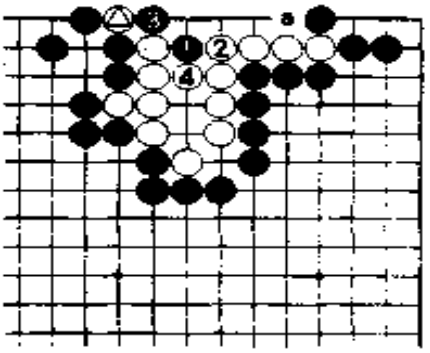
白△是造成白气紧的原凶，黑成功的原因就是不去个别攻击白△，而是利用它造成白全体气紧。



（黑先）原图

点入

这是《玄玄棋经》的“大笠篱势”。与“小笠篱势”的形相似，出发点也相似，但两者解决战斗的手筋迥异。

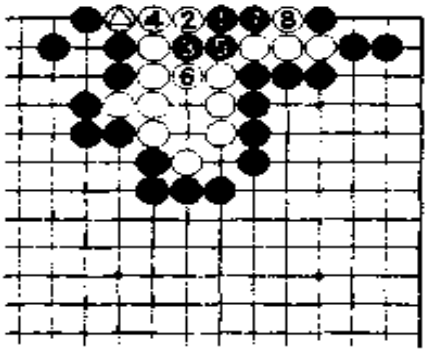


1图

1图（着眼点）

黑1夹靠，则白2粘，白恰好可以做活。黑1如在a位或3位从外侧着手攻击，因此形白地域比“小笠篱势”要大些，白做活是完全没有问题的。

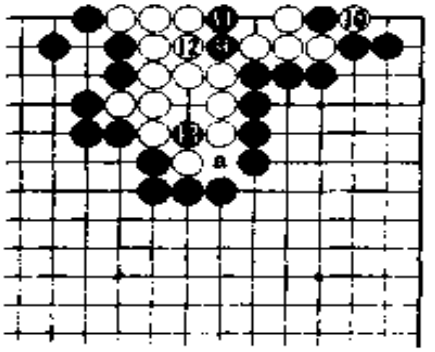
黑的着眼点应是白㊓的气紧，但怎样利用它造成白全体气紧呢？



2图

2图（黑1，急所）

黑1点入仍是急所，接下来瞄着左右的渡过，白只有在2位尖顶，才能同时阻止黑两边的渡过。黑3打，把白㊓的气紧扩大为白全体气紧，要使其效果应验，关键是接下来以5、7做成“之字形”，让白提掉。

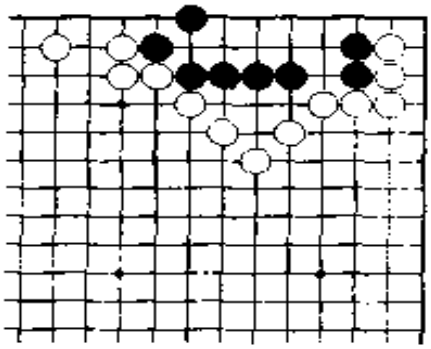


3图

3图（气紧）

续2图，黑在9位断打，白10拔一子，黑11时，白12不得不如此，至此定形后，黑13扑是自然会想到的好手。白因自身气紧，不能在a位粘来保持眼形。

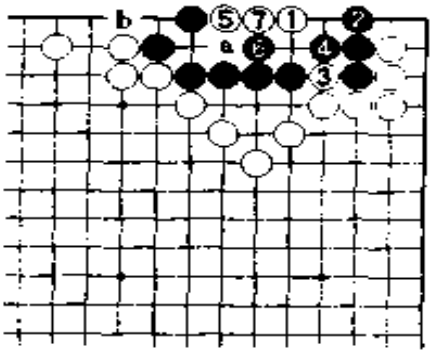
白12如在13位确保中间一眼，则黑a紧外气，白两边不入子。



（白先）原图

点入

由平凡的形发展成难解的攻防。白含有脱骨的聚杀，但黑也有顽强的抵抗手段。原图是《玄玄棋经》的“飞鱼势”。

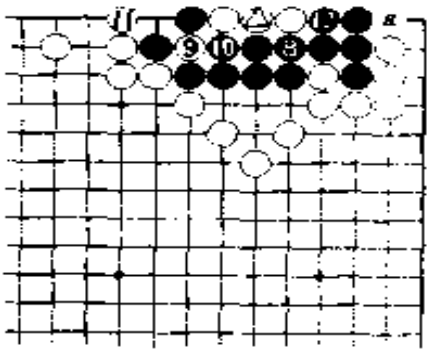


1图

1图（白1、5，手筋）

白1如在2位扳或3位冲入手，则坐失良机。白1直接点入，待黑2立下后，白3冲次序正确。黑2即使改于4位曲，其结果也大同小异，这一点希明确之。黑2如7位靠，则白a、黑6、白2进行。

白5靠，是继白1后的又一急所。黑6如a位打，则白7、黑6、白b进行，黑无条件死。

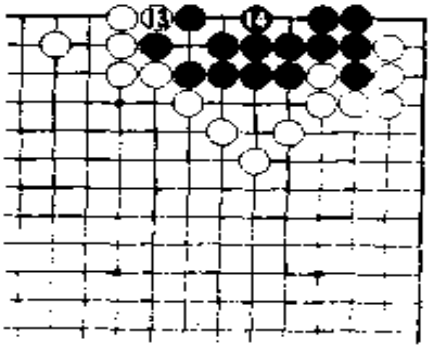


2图

2图（聚杀）

黑8粘，见似愚手，但此手如在10位团，被白在11位立下，黑顿时不活。又，黑8如在9位粘，则白8、黑10、白a、黑12后，白再于㊃位靠入，黑也不活。

白9扑、11立下，乍一见黑不活，其实黑棋并未完全绝望。

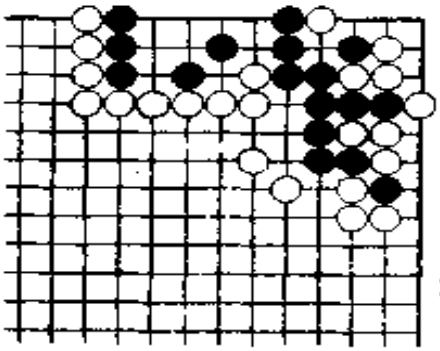


3图

3图（劫争）

白13打时，黑应在14位，这样无论如何也是打劫。

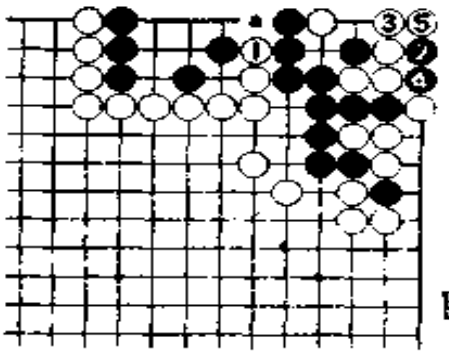
从原图那样宽广的黑形开始，想也想象不到会变成如此局促的劫争，黑为了提掉白点入之子，过程中紧自己的气也是不得已的事。此形在实战中也能见到。



（白先）原图

点

既以脱骨夺取对方眼形，同时又避免对方利用倒脱靴做出眼来。原图是《玄玄棋经》的“田文度关势”。

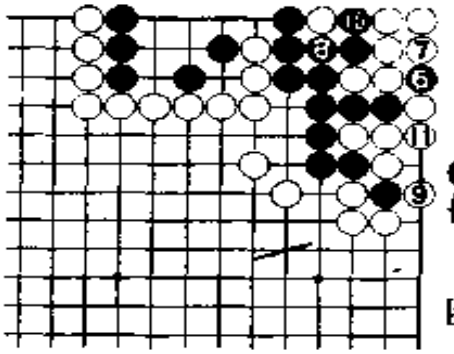


1图

1图（白3，手筋）

白先在1位冲，黑如a位挡，则白3位立下，黑死定，因此，黑2以下在角上接手当然。白3如4位粘，则黑3位做劫，白若有成算，则当于3位立下，甘愿接受黑4扑以下的接不归。

白3如在a位断，则过余胆小了。

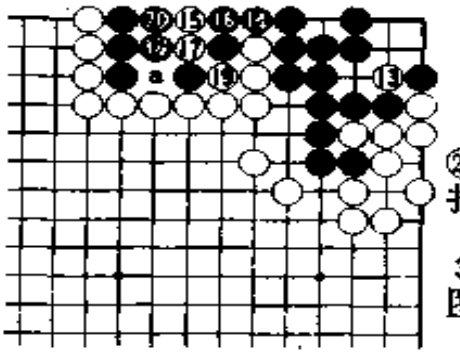


⑫提 2图

2图（先做出一眼）

黑6扑后，黑8还得粘一手才能在10位打使白接不归，但白也必须在9位拔一子，因此黑不必担心紧气速度慢一步而被白逃脱。

黑10拔一子后，已成一眼。然后，黑12于6位提白六子，看起来另一只眼也有了，但……

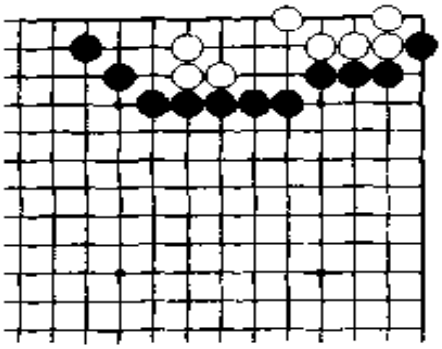


⑳扑 3图

3图（白15，手筋）

白13断打后，黑角上一只眼也没有了。如此黑只得在14位渡，然而白又有在15位点入的手筋，黑16粘时，白17挤是白15的后续手段，这样黑无法做活。

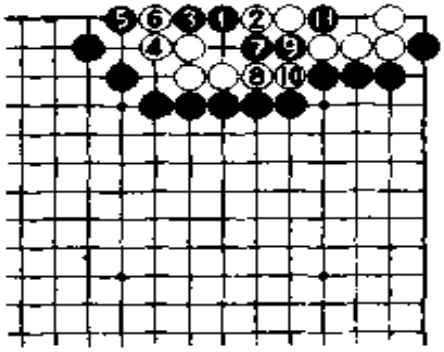
白15如在a位冲，则黑18、白15、黑16、白17、黑20、白再于17位扑时，黑在19位粘，利用倒脱靴做活。



（黑先）原图

点

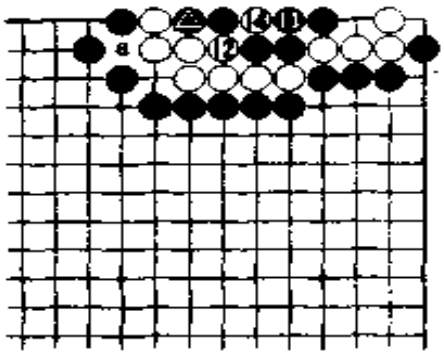
这是有史以来最难解的死活题之一，但其中所使用的手筋，都是实实在在的基本手筋，只是难于将其组合起来而已。原图是《玄玄棋经》的“临危见机势”。



1图

1图（黑1、5，手筋）

黑1点，白如3位挡，则黑9位拆就可杀白。白2顶是既防黑在9位拆，又防黑在3位渡回的一手。黑3的意图是什么？请看2图。黑5尖是因为看到若先黑7以下在内部定形后，再走此手，就不成其为先手，这是非常周密的当然之着。



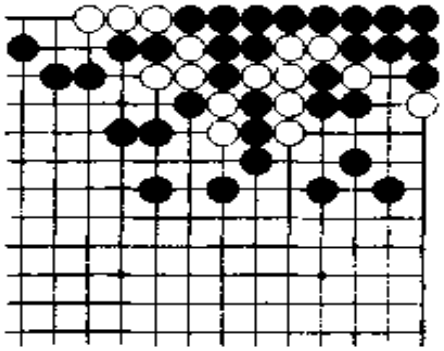
⑬回还 2图

2图（黑13，手筋）

续1图，白12打吃，正确。黑13粘时，就可已明白黑㊸（1图黑3）是防白做劫顽抗的手筋。白12如13位扑，则黑a紧外气，对杀白负。

白14拔黑二子后，黑回提一子，接下图……

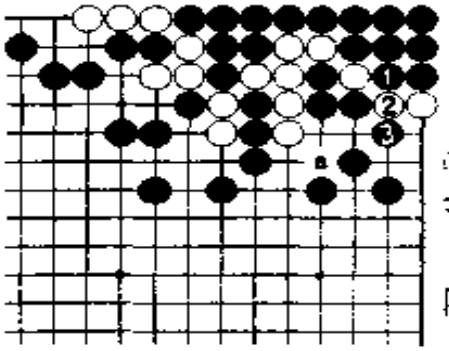
3图（之字形）



（黑先）原图

断

这是最大型的聚杀之一。传说是道策所作的“香饵悬鱼图”之一。

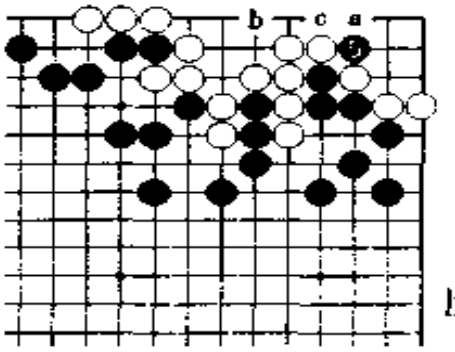


④提1图

1图（黑1，手筋）

黑1提白一子后再弃掉角上大块黑子。这样多送一子，往往是聚杀的要领。白2打吃黑接不归，黑3反打一手弃掉角上十六子。

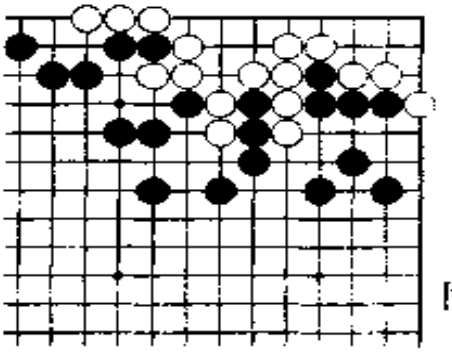
黑想杀白，也是非黑3莫属。例如，黑在a补，则以后黑没有什么好手段了。



2图

2图（脱骨）

续1图，黑5断打时，则可明白黑△的必然性了吧。角上白三子已无法救出，以后白最多只有a位打的先手，见似宽广的上边白阵，实则已无法做出两眼来。例如，白如b位虎，则黑c扳；白如c位立下，则黑b点入，白均无法做活。

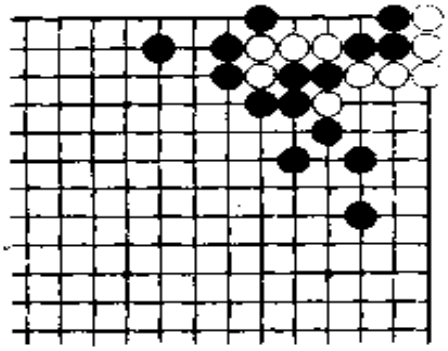


3图

3图（有无缺陷）

1图时，黑若不多送一子，则成此形，这不用说白已活定。

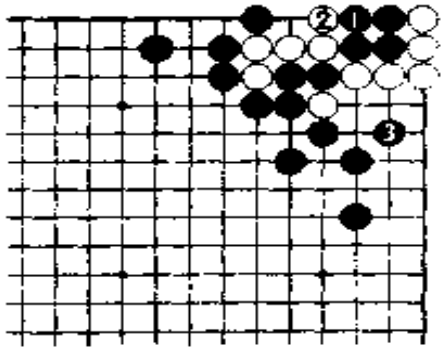
此外，要注意并非在任何情况下都可以多送一子。如果没有算清楚，使用此种手法，不仅不能制造出对方的缺陷，反而会招致损失。



（黑先）原图

团

做成愚形让对方提，从而形成聚杀，对对方来说，这是头痛的事。

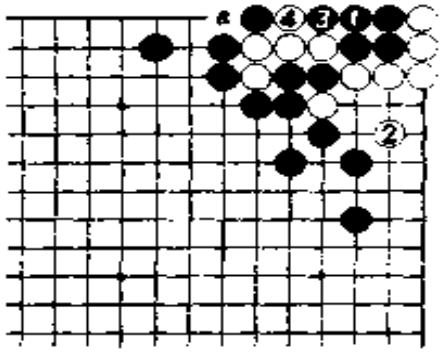


1图

1图（无法抵抗）

黑可以考虑在1位做成“愚四”之白2提，这是典型的愚形。对于普通没有缺陷的形来说，提四子是先手一眼，但只有此形是后手一眼，因此，黑3从容地在右边虎一手即可杀白。

可是，白若冷静地考虑一下，就会发现不必急于在2位提黑四子。

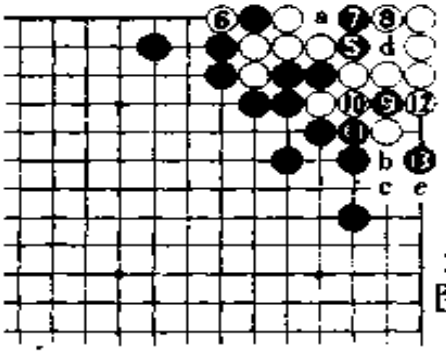


2图

2图（黑1、3，手筋）

白当然应该考虑在2位跳，从外面求得另一眼。对此，黑稍有迟疑，则被白在3位拔做活。这里黑3多送一子是常用手筋。

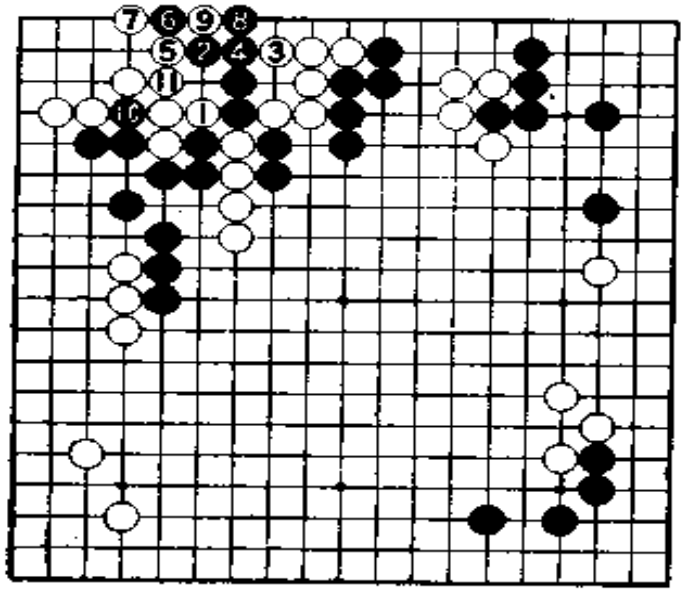
黑3如在4位打，则白3位拔，黑无后续手段，此后，黑如在△位断打，则白在a位拔二子即可。



3图

3图（气紧）

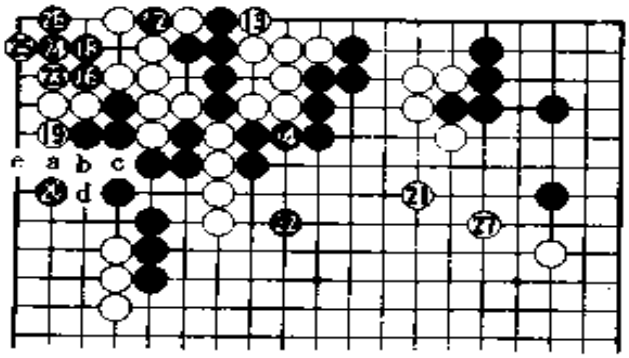
续2图，黑5断打、7立下是导致白气紧的手筋。若省略白8，则黑可在a位吃白左侧数子。黑9、11紧白外气，然后黑13跳下是避免打劫的手筋。此后，经白b、黑c、白d时黑e粘，白无法做出两眼。



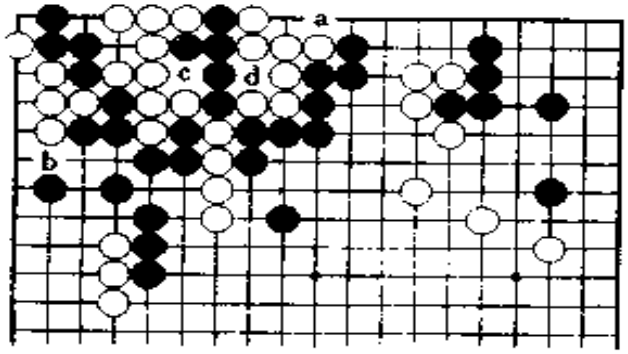
【参考谱18】

第5期名人战循环赛　白　藤泽秀行

黑　坂田荣寿



⑮提　⑰粘　参考图1



参考图2

尖

就聚杀而言，稍不留神便容易看漏。因此，一开始就必须小心从事。关键在于要注意吃子后的形。

【参考谱18】

对白1断，黑2尖是将以后的攻防算尽了的好手。对白3、5，黑6、8做劫，这个劫黑本身劫材多于白。

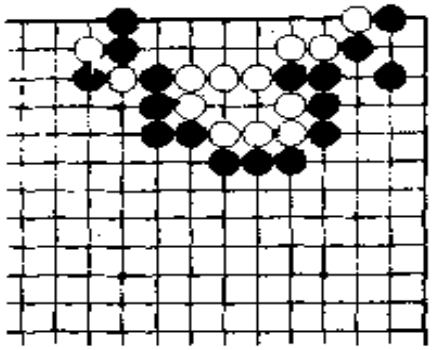
参考图1（以后的进行）

续参考谱，黑16、18意在转换。白19爬长气，黑20如a位挡，则白b、黑c、白20、黑d、白e进行，有打劫的味道。

至黑26止，角上对杀黑快一气胜。且黑还留有对左上白棋眼形狙击的手段。

参考图2（黑的狙击手段）

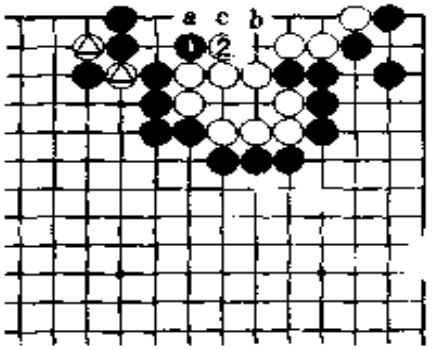
对图1的白形，如黑在a位和b位已有子，则白无法做出两眼来。虽然白c、d可提掉黑五子，但被黑在△位点入可做成聚杀，白不活。以后战斗的发展，正包含着这个味道。



（黑先）原图

尖顶

这里有强行做成倒脱靴的奇妙手筋。原图是《玄玄棋经》的“盘蛇势”。

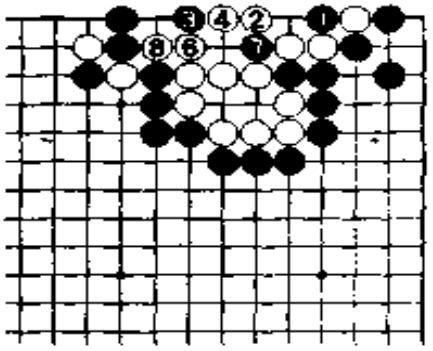


1图

1图（平凡）

黑1扳，则白2挡，到此为止。又，黑1如a位跳，则白b尖；黑1如c位二间跳，白仍b尖顶，黑均无后续手段。

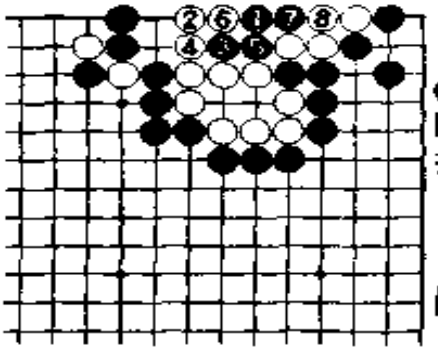
本题的思考方法在实战中虽不常用，但对于死活问题，那么就有必要考虑一下白△二手△的作用。



❷粘 2图

2图（对外面有影响）

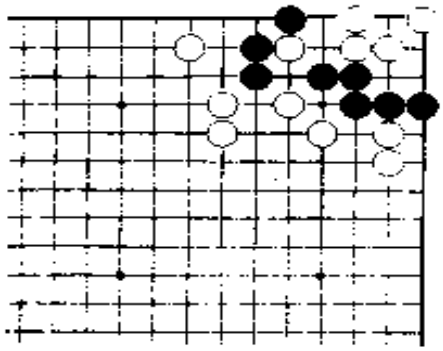
黑1以下至白4定形后，黑直接在黑1子右一路粘，这是有力的手筋。白6时，黑有在7位扑的破眼手段，但此时，白也有在8位挤吃掉黑3一子的做活手段，外面白的两个残子，有防如图黑1以下破眼手段的作用。



❸断打 3图

3图（黑3，手筋）

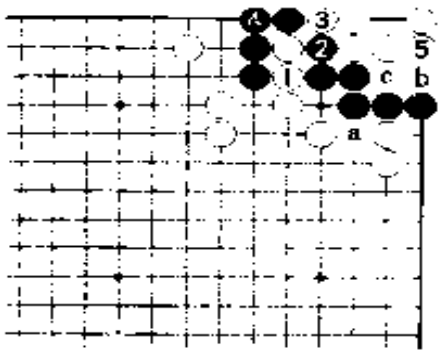
无论如何黑也应抢占走到1位急所，此点被白走到，则黑无后续好手。白要阻黑左右联络，也只有在2位跳，于是黑3尖，这是不易想到的手筋。白4阻渡时，黑5断，已不可更改地发展成倒脱靴，白死定。



（白先）原图

粘

要求在进行过程中改变攻击手法，从有眼杀瞎发展成大眼点杀的形。原图载于《发阳论》。

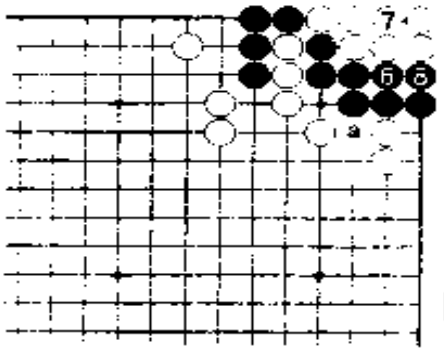


1图

1图（有眼杀瞎）

白1粘、3断是不需考虑的必然之着，问题是白下一手该怎样走。这里白5先在角上确保一眼是沉着的好手。

白5如在a位紧气，直接与黑对杀，则黑5、白b、黑c后，只能打劫。故白5也是避免打劫的急所。

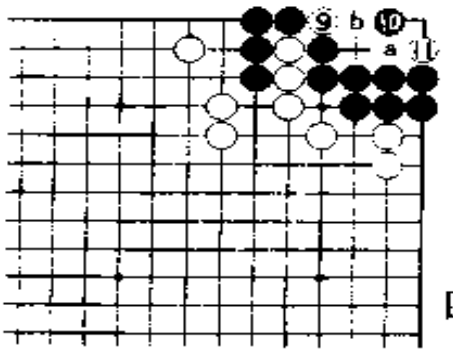


2图

2图（白7，手筋）

1图白5后，黑如脱先不理，则白a紧外气，成有眼杀瞎，黑不行。因此，黑6紧气，对此白7自己把刚做成的眼填掉，这是绝妙的一手。

白如不走7位，则黑8紧气时，白就是想下在7位也不可能了。

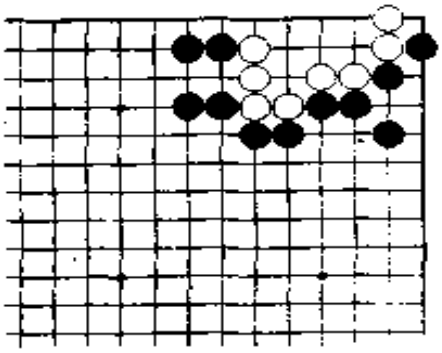


3图

3图（聚七）

黑如提掉白七子，白9扑后，黑简单不活。此后，黑如10位跳，则白11点入；黑如走a位，则白b长出。白9也可以在a位点入。

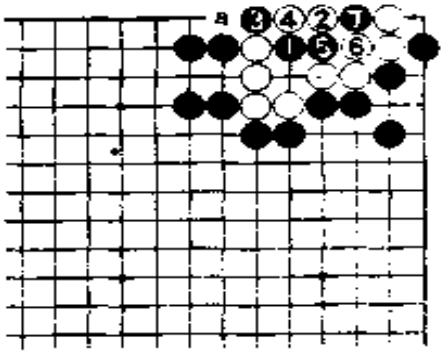
1图白5刚做成眼形，又马上以2图白7自己填掉，真是不可思议的好手，这是大眼点杀中特有的手筋。



（黑先）原图

粘

见似非常普通的形，却出现了大眼点杀的怪物。说到底还是由白的最强抵抗所致。

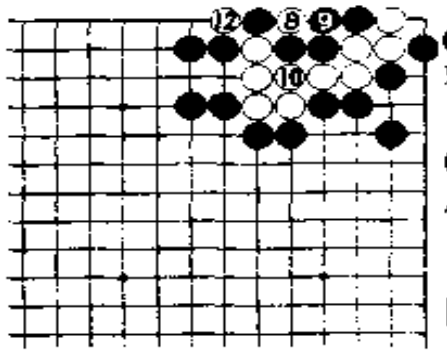


1图

1图（最强的抵抗）

对黑1夹靠，白2是最强的抵抗。黑1如5位靠入，则白6位粘就可无条件活。白2无论走4位或3位，则黑5位长，白简单死。

白2后，黑只有在3位渡过，白4打时，黑5反打再7拔。黑3如4位立下，则白3位阻渡可以做成“胀鼻牛”，白活。白6如a位拔一子，则黑6位断打，白简单不活。

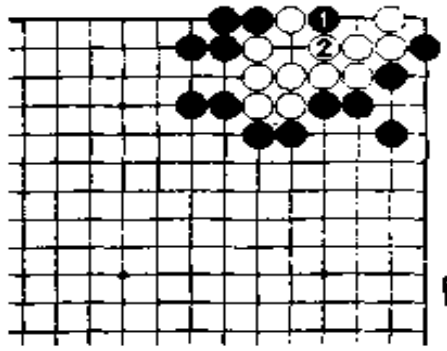


⓫粘 ⓬点 2图

2图（黑11，手筋）

白8扑是使黑接不归的手筋。白10打时，黑11在8位粘舍弃六子这是需要勇气的一手，在实战中这也是容易忽略的一手。

白12拔六子时，黑在9位点入，显而易见白棋无法做出两只眼来。

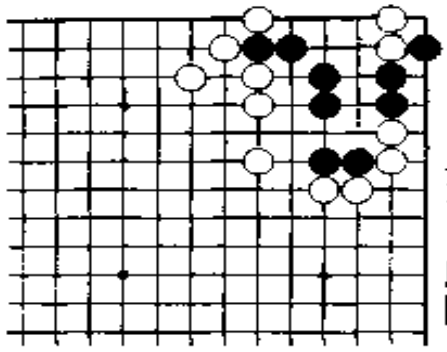


3图

3图（劫）

2图黑11如在12位粘，则白提四子后，成本图的形。如此，黑1打时，白2做劫。正因为大致都是脱骨，故2图黑11粘更容易被忽略。

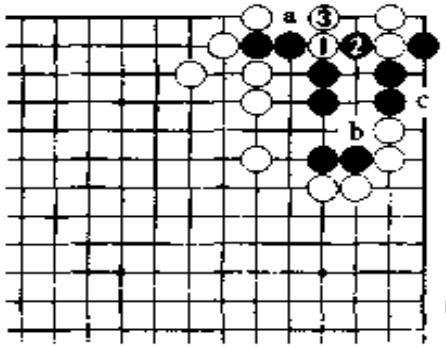
不彻底的计算，只能产生不完善的结果。



（白先）原图

评

一开始就想做成聚杀不一定好。希望能明白要根据对方的应法，随机应变。原图载于《发阳论》。

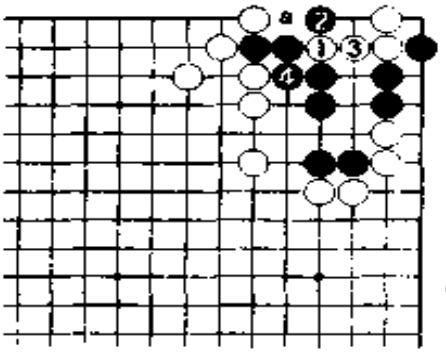


1图

1图（渡过）

白1饼是手筋。对此，黑如2位应，则白3立下可以渡过。

白1在2位曲虽也是急所，但黑a挡后，黑在b位挡与c位立下为见合，黑眼位丰富，白不成功，这样黑不仅地域宽阔，且没有弱点，被围白子要与黑对杀，当然是无理的。

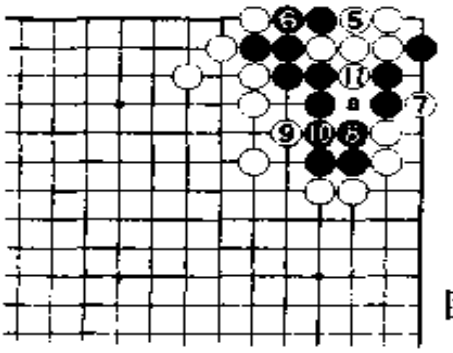


2图

2图（狭窄）

黑2、4阻白渡过是唯一的顽抗手段。但此形比白1在3位曲、黑a挡的形，黑地域明显要狭窄一些，因此对白棋来说，做成聚杀的可能性也大一些。

现在是“曲四”形，因此，白如想做成聚杀，下一手不言自明。

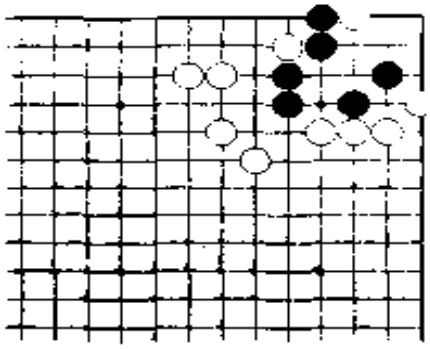


3图

3图（白5，急所）

白5再送一子做成“刀把五”的形，这是聚杀的急所。使黑6粘后，白7夺取右边眼形，在中间，黑8时，白9觑，结果黑10只得粘上。然后，白11做成“梅花六”的聚杀，黑死定。

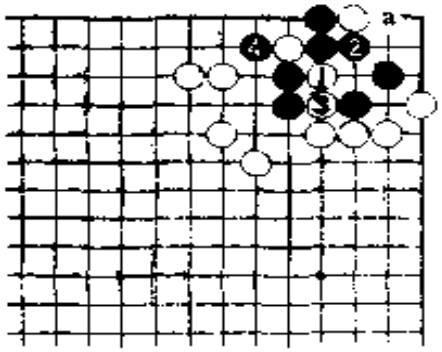
将来黑必须在a位粘一手，因此不可能成双活。



（白先）原图

倒脱靴

虽是奇怪的形，但若能发现第一手何在，则问题迎刃而解。作为官子这是双方都不能提子的形，但作为死活，却是特别少见的形。原图载于《发阳论》。

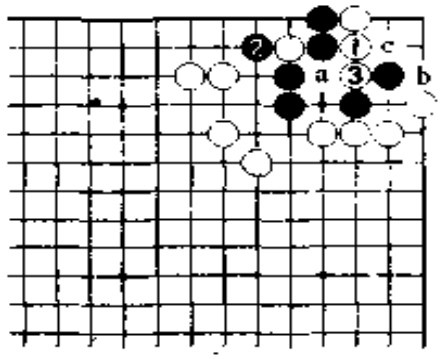


1图

1图（急所）

白1断意在滚打包收，但黑2曲躲过白的包打后，瞄着在a位拔一子即可做活，白无后续手段。对白3粘，黑有在4位打救回二子的余地。

白1如4位退，则黑2位曲即可。由此可知，2位一点是急所。

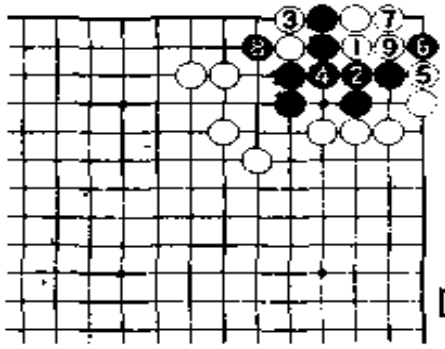


2图

2图（长于急所）

白1长是急所，黑2抱打时，白3顶可以取得联络。黑2如a位粘，则白b冲，黑角上是后手一眼。黑2如走c位，则白a断吃即可。

因此，黑2只有在3位挡，甘受白包打之外别无他法。

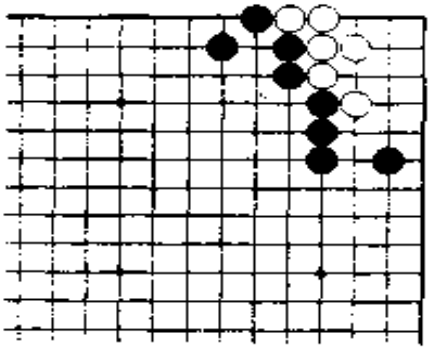


3图

3图（白7，手筋）

白1长时，黑2挡、4粘。黑2紧1气的作用在于，白5爬时，黑可在6位挡。

可是，对黑6，白7曲，9断打一子后，黑死。作为官子来看，双方在角上保持现状，黑地有三目，但作为死活问题，黑却不能做出眼来。



（黑先）原图

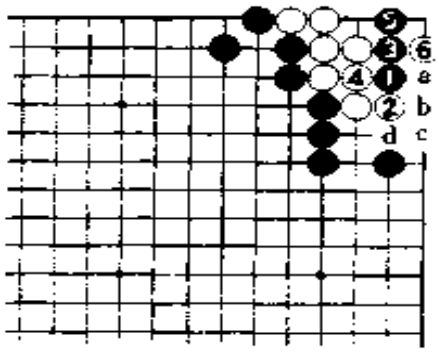
扳粘

通过制造白全体气紧，可以做成有眼杀瞎或大眼点杀，这样的情况是常见的。

1图（双活？）

黑若不在1位点入，则无从着手。黑1如2位夹，则白1位挡，白要做活是毫无问题的。

待白2遮断后，黑3长入，但黑5立下时，白6是防御好手。此手如在a位扳，则黑6位打做成“丁四”聚杀，这大概就是黑所希望的进行。但被白6靠入，黑大吃一惊，此后，经黑b、白c、黑d时，白在a位拔一子是双活。

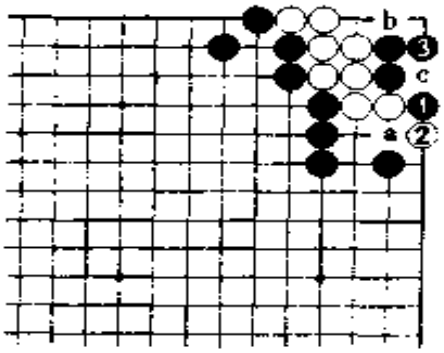


1图

2图（劫？）

1图黑5如改于本图1位扳，然后黑3做劫，白如在a位粘，黑在b位立下，可做成与白全体对杀的劫。黑3如a位断打，则白c、黑3进行，结果仍是劫。

实际上，做成打劫并非黑最理想的结果。

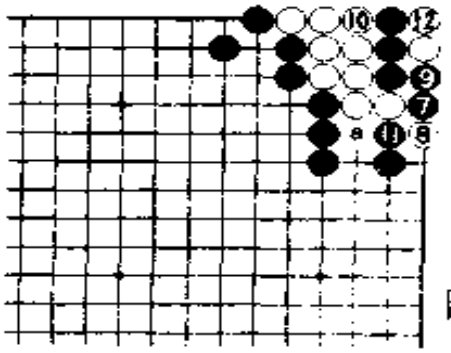


2图

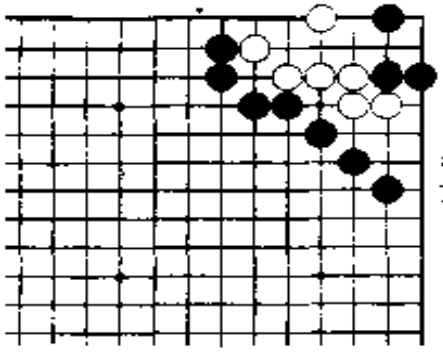
3图（黑7、9，手筋）

续1图，黑有在7、9位平凡地扳粘的妙手。此后，白如10、12吃掉角上黑五子，但黑再于7位扑，白无论怎样挣扎也无法做活，这一点希明确之。

白10如在11位粘，则黑a紧外气，这样成有眼杀瞎，对杀白负。



3图

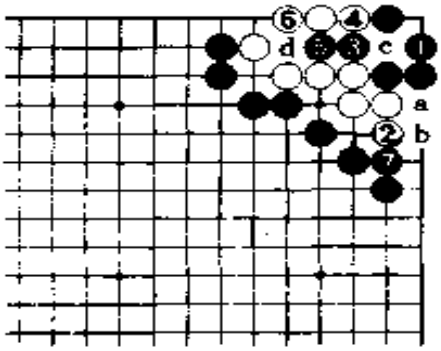


（黑先）

原图

凹形

黑有聚杀和渡过二者必居其一的手筋。但对白的最强应手，则还需妙筋应付。原图载于《发阳论》。

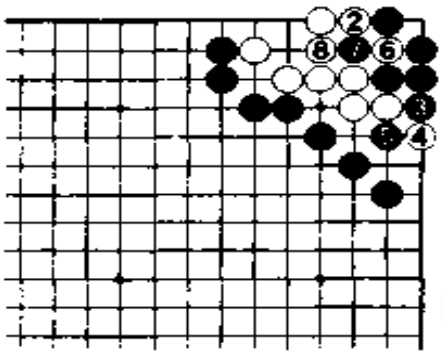


1图

1图（见合）

黑1构成凹形，接下来黑在a位渡过与下3位为见合。黑1如直接在a位渡，则白b、黑2、白c进行，白活，黑1如下3位，则白1位点入，白仍可以做活。

白2阻渡时，黑3，下一手黑在4位粘即可在白腹中活棋，逼白4挤入后，黑5打、7挡，此后，白从d位打吃提掉黑二子时，黑可回提一子，做成“梅花六”的聚杀。

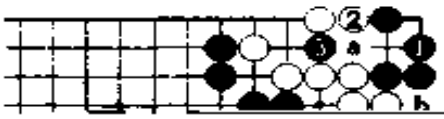


2图

2图（白的最强应手）

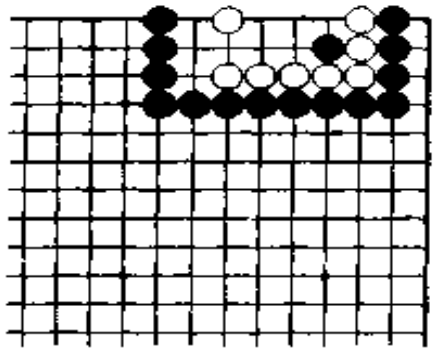
黑1时，白2顶是顽强的应手。让黑3、5渡过，但白利用黑的气紧，有白6扑、8打的手筋，双方在角上成为劫争。

白2如走7位，则黑3位渡过，毫无问题白无法做活。



3图（黑1、3，手筋）

对白2顶，黑有在a位拍的绝手，与白



（黑先）

原图

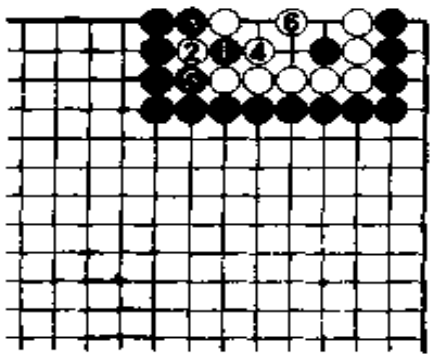
弃

有时多送几子给对方吃，反有缩小地域的作用。

1图（为时过早）

黑1挖虽是急所，但立即动手则效果不大。白2以下至6成为打劫，但黑不能仅满足于打劫，不然黑将失去更好的机会。

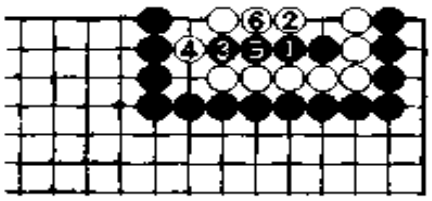
黑3从5位打，情形相同。



1图

2图（黑3，手筋）

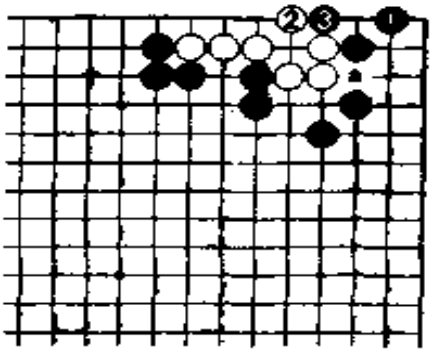
黑1先长一手，正确。白2靠期望成黑5、白3的双活。白2如走3位，则黑2位曲，最终成“刀把五”的聚杀。白2如走4位，则黑5、白2、黑3进行，与本图进行结果相同。



以劫杀棋的手筋

对以普通手法无法吃掉的棋，往往可以利用最大限度发挥棋子弹力、把一手棋的效用提高到一手半的打劫手段，来达到威胁其生存的目的。

要做成劫杀往往要利用紧气、聚杀、局部对杀等种种手法，但不管怎样总得在眼形或地域的境界点着手，这是此类手筋的特征。仔细察看对方棋形的弱点，就能把貌似可以无条件活的棋弄成劫杀。

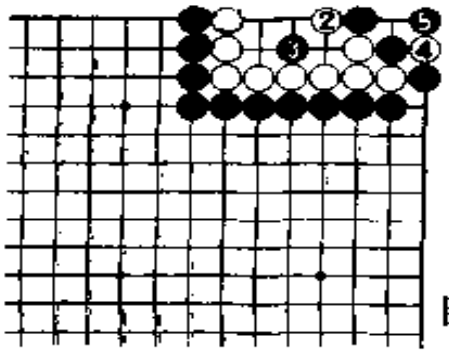


1图

这里说明其基本的手筋。

1图（尖）

黑1尖。3扑是相关联的着法。黑1尖既补住了被白在a位冲断的弱点，又积蓄了弹力，充分体现了手筋的效用。白2根本无法避免打劫。

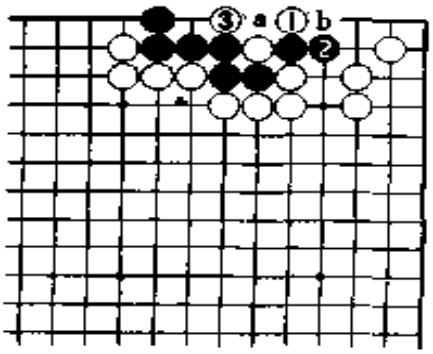


2图

若是实战，那么根据情况黑也不一定立即在3位挑起劫争。

2图（板）

黑1板强硬，但如从内部着手，则白1位立下，圈着黑角上的接不归是先手。因此，黑无论如何必须从外侧来缩小白的地域。白2挡、4扑以下成劫，黑远胜过让白无条件活。

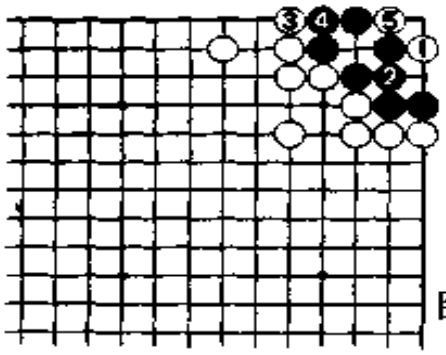


3图

3图（剜眼）

白1在黑地域的境界线着手，黑如2位应，则白3强行做劫。白若胜劫，则再于a位粘做成聚杀。

白1如2位打，不用说黑a拔一子即可活定。又，黑2如a位拔一子，则白b退出，黑无条件死。

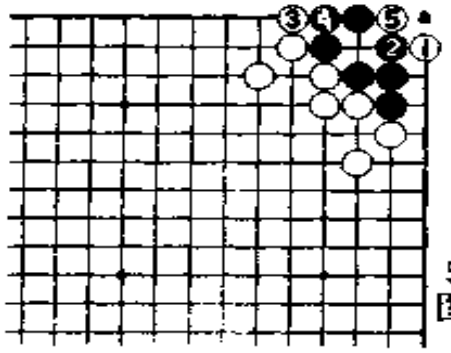


4图

4图（“一二”的手筋）

要有效地利用角的弹力，导致劫争，一二往往是急所，但其表现形式有多种多样，在此绍介一二。

白1是在“一二”冲击对方气紧的一手，逼黑2防倒扑后，白3、5成劫。此形在《玄玄棋经》中叫作“六服归周势”。



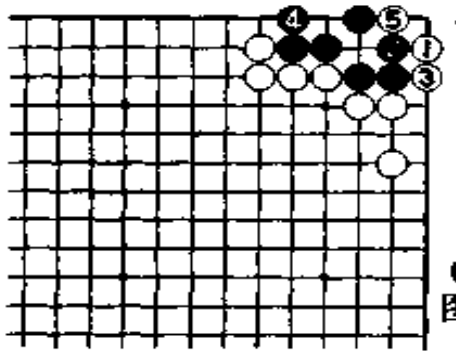
5图

5图（眼形的急所）

白1先与黑2交换一手，意在消除白3立下时黑在1位补活的手段。黑4如a扑，白不用理睬，径直在4位打，仍是打劫。

白1在2位靠入，见似急所，但黑在1位扳即可无条件做活。

《玄玄棋经》的“五通终降势”。

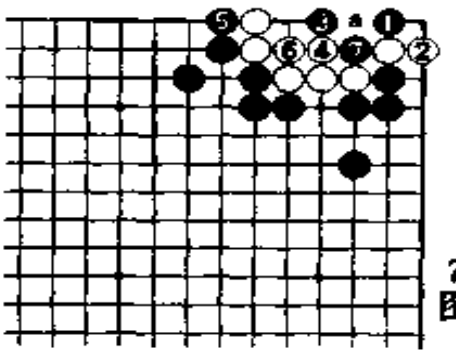


6图

6图（先手破眼）

白1如在2位夹，则黑在1位板就可做活。白1如4位扳，则黑2位应仍可以做活。但白在1位点入，则可打破黑上述的见合，对此，黑2如在3位遮断，则白2位先手冲一手，黑无条件死。

因此，黑只有在2位应，然后白5做成打劫。是《玄玄棋经》的“猪嘴势”。

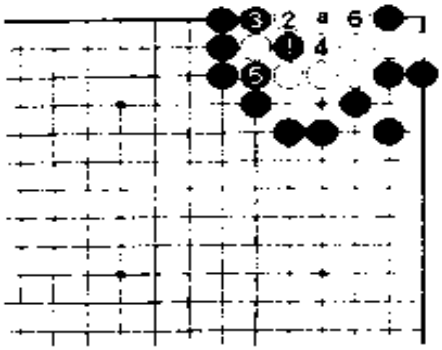


7图

7图（敌之急所）

黑1夹是急所。黑1如2位扳，则白1位立下是活棋。黑1夹防止白做成“板六”活形，是所谓“敌之急所即我之急所”的手法。

白2以下至黑7止，成劫。这是双方最好的应接。白若能胜劫，则获利不小，但黑得到5位的先手挡，也可满足。

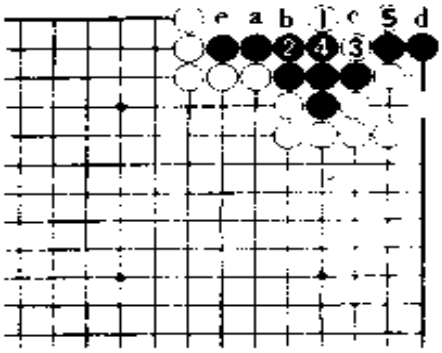


8图

8图（嵌）

黑1嵌缩小白眼位。黑1如单于3位曲，则白1位团后，经黑a、白2、黑6，只能是双活。

把黑1之子作为弃子，黑得到3、5连打，对此白不能在1位粘，只得在6位做眼，结果必然是打劫。

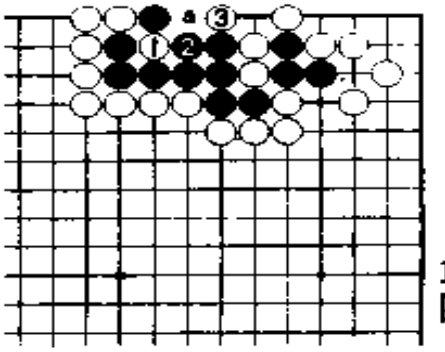


9图

9图（点入）

白1点于三子正中，黑如2位粘，则成白3、黑4、白5的劫争。黑2如3位粘，则成白2、黑4、白a的劫争。

白5之后，黑如在b位打吃，见似可以无条件做活，但经白c、黑d拔后，白再于c位点入，黑如e位做眼，则白3位断，黑两边不入子，必死无疑。

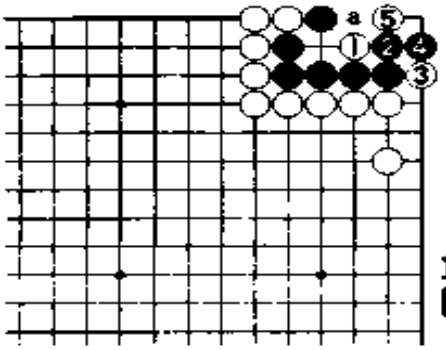


10图

10图（气紧）

此项中也想说明几个将见似无论如何也是打劫的形，弄成无条件死的手筋。

白1扑，抓住黑瞬间的弱味，使黑2提后，白3扳，黑无法使白接不归。黑如提白二子，则白可还提一子，黑死定。白1如a位打，则黑2位应，成劫。

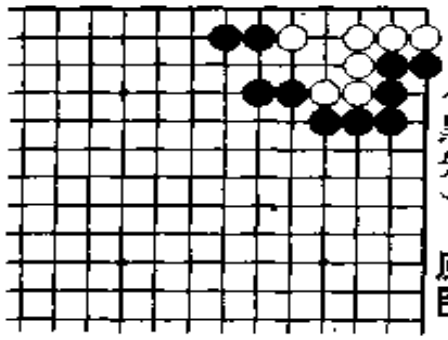


11图

11图（点入）

白1点入，就可防黑做劫顽抗。白1如随手在a位打，则黑5位反打，黑无条件活；白1如5位点入，则黑1位做眼，导致打劫。

白1与黑2交换一手后，再白3扳缩小地域，黑4时，白5扳，通过内外夹击，将黑逼入无条件死的绝境。



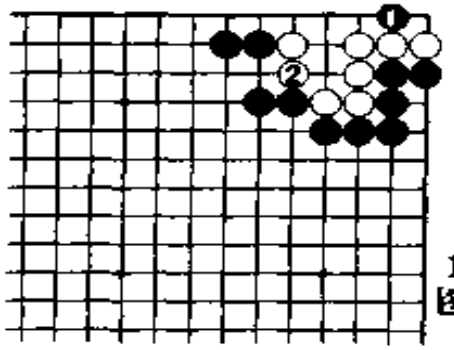
（黑先）原图

打吃

黑利用缩小地域的手筋来攻击白。白若不愿无条件死，则自然会成打劫。

1图（一二）

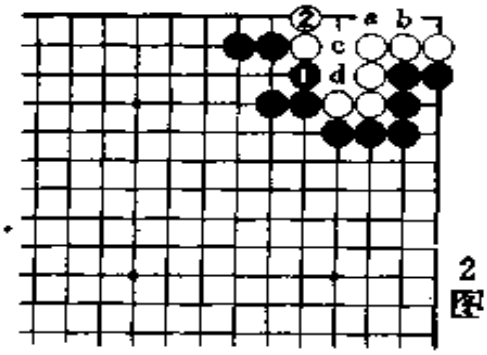
角上“一二”并非在任何情况下都是急所。例如，黑如在1位靠人，则白2应，毫无疑问黑1是送死的大恶手。



1图

黑如要从白的内部着手，那么能够说象是急所的着点，也就只有1位一点，若黑走到此点也无济于事的话，就可下决心从外侧着手攻击了。

2图（直四）

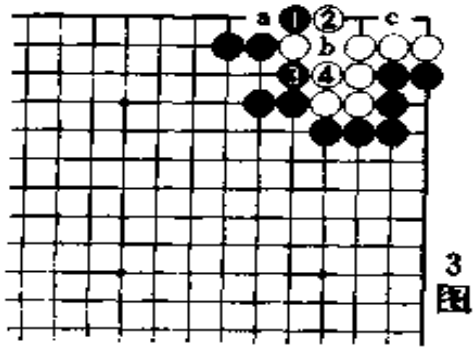


2图

黑1挡，则白2立下，简单做成“直四”活形。此后，黑如a位靠人意在形成白b、黑c的进行，这样见似白不行，但黑的如意算盘不能得逞。对付黑a靠人，白有在d位扩大防区的手段，这样黑a又成送死的恶手。

黑1挡不够深入。

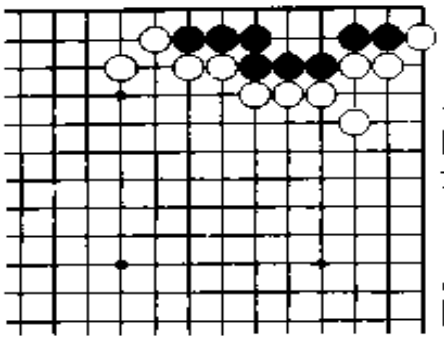
3图（黑1、3，次序）



3图

黑1扳先与白2交换一手后，黑3打次序正确。对此，白如a位拔，则黑4位冲；白如b位粘，则黑c点入破眼，白均无条件死。因此，白只有在4位做劫顽抗。

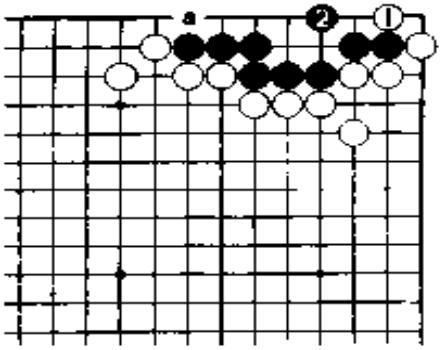
即使是平凡的手法，只要经过巧妙的组合，也能产生奇效。



（白先）原图

点入

要想憧紧黑气，则必须利用断点，但若直接下在断点，则不能成功。那么白棋应该从哪里着手？

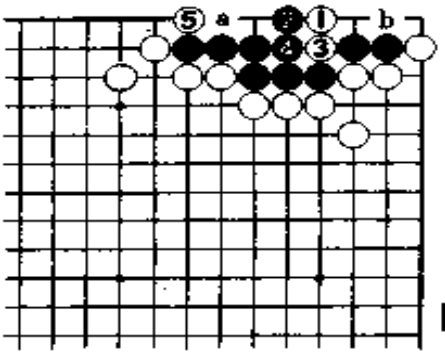


1图

1图（从外侧着手）

白从外侧着手，则黑有足够的做活地域。例如，白1扳，黑在2位虎就可轻而易举地做活；白1如从a位扳，则黑2位虎，仍可简单做活。

因此，若说白有手段杀黑的话，那么只有直接走到急所。而所谓急所，就是黑眼形的中心2位一点。

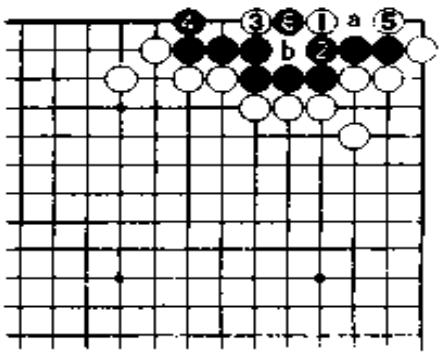


2图

2图（憧紧气）

白1点入，正着。黑如2位尖顶，则白3断、5扳时，黑因气被憧紧，不能在a位挡。

黑4如在5位或a位确保一眼，则白b吃住黑二子，因此黑没有在左侧做眼的闲暇。

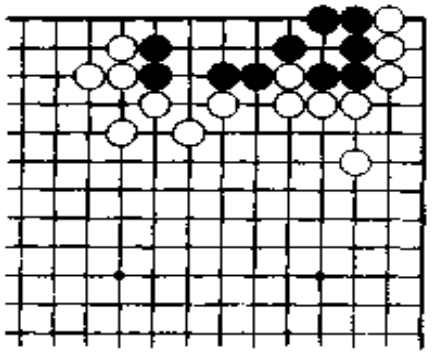


3图

3图（白1、3，手筋）

黑2粘，白3跳，诱黑4、6打劫。若是实战，黑这样下，比黑4直接在6位扑劫要便宜些。

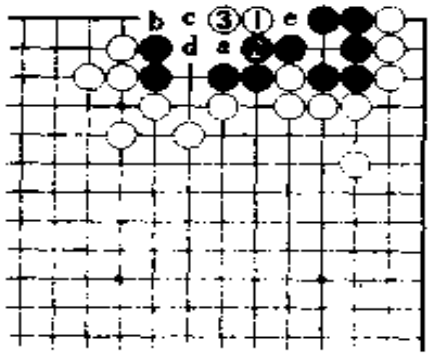
白3如6位长，则黑4、白3、黑5进行，结果成双活。又，白3在6位长，若成黑4、白5、黑3、白a、黑b的进行，白接不归，黑净活。



（白先）原图

点

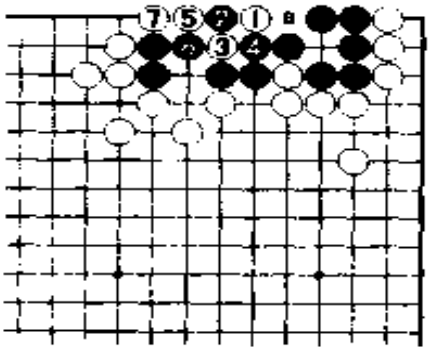
黑地域见似宽广，但被白击中其要害，立即会变得狭小。这就是气紧的可怕处。



1图

除白1之外，说得肯定一点，无论白走哪里，黑均在1位应就可以做活。因此白无论如何必须在1位急所一击，黑如2位粘，则白3长，黑顿时不活。

此后，黑如在a位紧白二子的气，则白b渡过；黑如c位阻渡，则白d打可以取得联络。黑如不紧住白二子的气，则白可在e位叫吃。

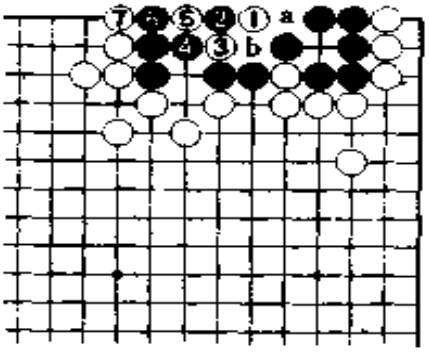


2图

2图（延缓手法）

因此，黑的第二急所是在2位靠，以此可以延缓白的脱出速度。白3、5吃掉黑一子后，黑6打，白7渡过，成劫。

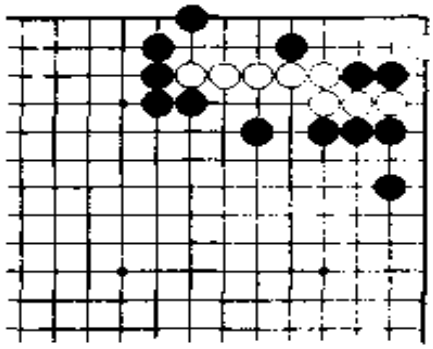
黑4如a位打，则白5位提。这样黑追赶速度迟缓，黑无条件死。



3图

3图（选择问题）

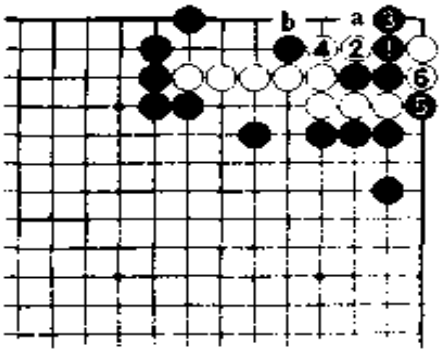
对黑4打吃，白须加以提防。白5拔，黑6阻渡时，白7冷静地打吃，仍是劫争，白如看见可以在a位叫吃，而以白7随手在a位叫吃，则黑b反打，白只能吃掉一半。当然，在实战中，有时吃掉一半会胜过打劫。



（黑先）原图

点

因为是富于变化的形，故可能出现各种手筋。黑能否无条件吃白？最重要的是要防白做成打劫。原图是《玄玄棋经》的“九老优游势”。

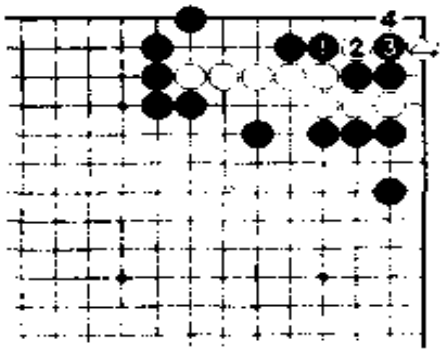


1图

1图（脱骨）

黑1挡是有力的手筋，白2如在6位应，则黑4位渡过。但白有在2位挤的手段，黑3如在4位断打，则白3位打劫，为避免这个劫，黑3立下。黑5渡过意在做成脱骨，但白a挡是先手，因此白可争得b位的打吃，这样白可以做活。

白2在3位扳，也是打劫。

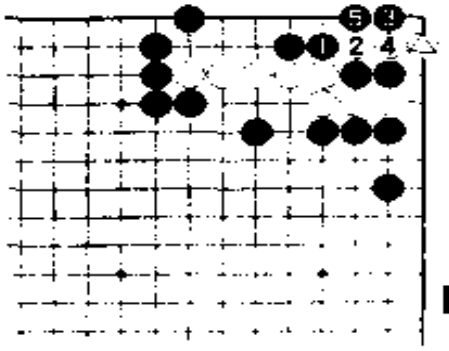


2图

2图（劫）

黑1挡虽是简明的一手，但白2断、4滚打，成含有接不归的劫争。

黑1如在2位曲，则白1位冲。白㊃子仍能发挥作用。黑必须发现使白㊃黯然失色的手筋。

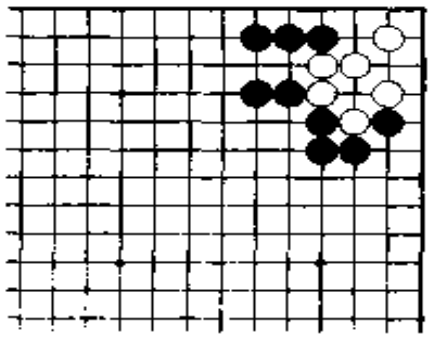


3图

3图（黑3，手筋）

黑1渡过，白2时，黑3点是绝妙的手筋。对此，白只有在4位粘，于是黑5退出，上边黑子全部渡回。白只有一眼。

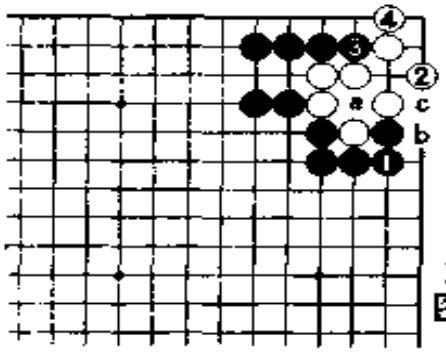
右边被白吃住的黑二子，也有紧白气的作用，白无法使黑接不归，白㊃子失去作用。



（黑先）原图

虎

见似只有打劫吃白，实则有无条件吃白的手筋。这需要对棋的弹力有敏锐的感觉。

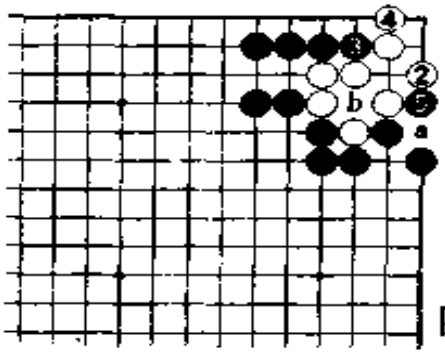


1图

1图（劫）

黑1粘，则白2做眼，黑3、白4后，黑只有在a位打劫。但黑若不补1位断点又不行，因此，实战中黑很可能以这个劫为满足。

看来黑要在怎样补1位断点上动动脑筋。话虽如此，但黑1如在b位立下，则白c挡，仍然是劫。

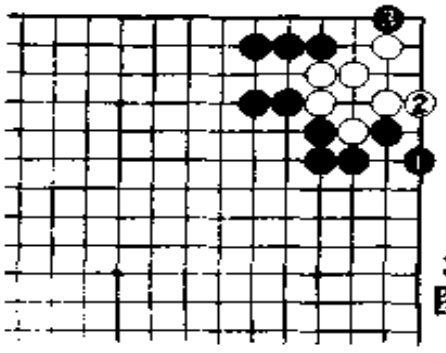


2图

2图（黑1，手筋）

黑1虎补，则白必死无疑。--开始也许还不太明白，但经白2、黑3定形后，黑5扑，就会明白是怎么一回事了。

黑a一旦粘上，白死定。白如a位提劫，则黑b也提劫，黑一旦粘上这个劫，白也死定。

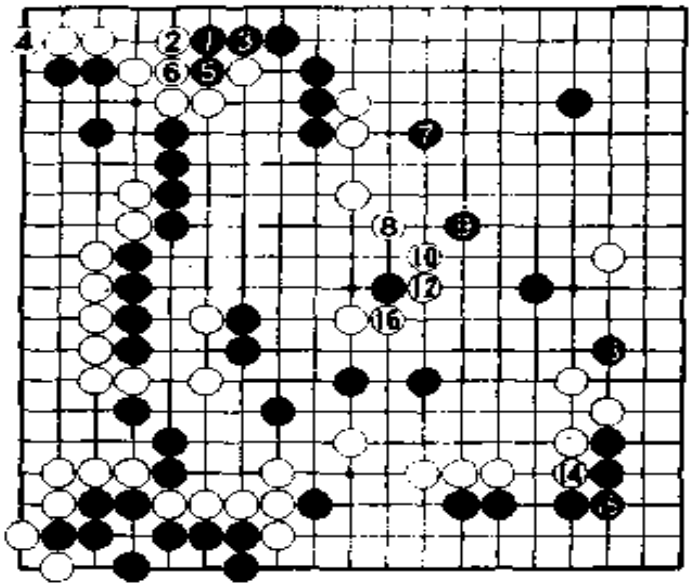


3图

3图（无条件死）

为避免2图的循环劫，白2立下，但黑3靠，白仍不能活。

白反正是死，不如做成循环劫，这样在其他战斗中，一旦形成打劫，白就有无数劫材，这总比无条件死要好一些。



【参考谱18】

八强战决赛第2局　白　藤泽秀行

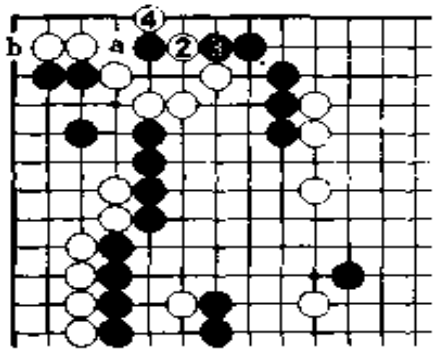
黑　赵治勋

虎

若作为问题提出来，往往能简单解答，但在实战中，却容易看漏，这对专业棋手也不例外。

【参考谱19】

黑1跳入，威胁角上白棋，非顺势加强一下上边黑棋，然后黑7、9对中央白棋发起攻击。但进行至白16止，黑棋反而出现薄味。

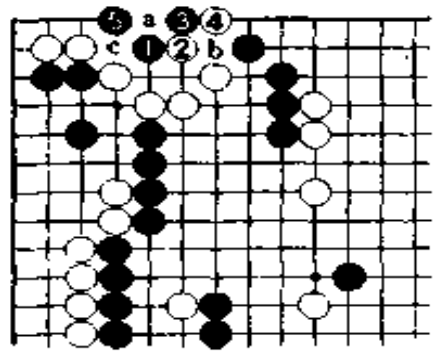


参考图1

参考图1（点入）

黑1点入虽是有力的手筋，但被白2尖顶，黑无后续手段。对黑3挤，白4扳，接下来白在a位打与b位立下为见合，白可以做活。

黑1如b位扳，则白1位虎，到此为止。看来1位之点确实是急所，但……

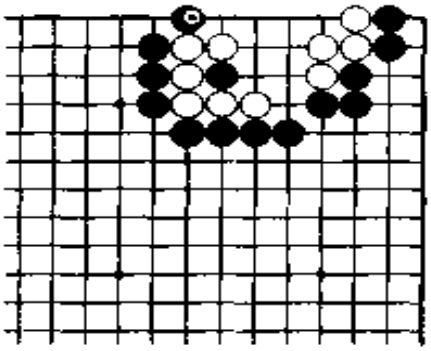


参考图2

参考图2（虎）

如果没有发现黑3扳、5虎的手筋，则黑1点入没有效用。这是双方都看漏了的手筋。

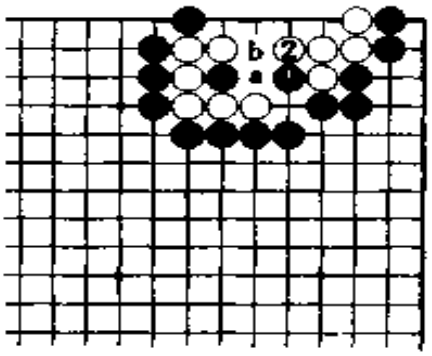
此后，白在a位拔成打劫，但白如错误地在b位粘，则黑c断，从局部来说，成为与角上白二子对杀的劫。黑可通过对中央白棋的攻击来寻求劫材。



（黑先）原图

尖

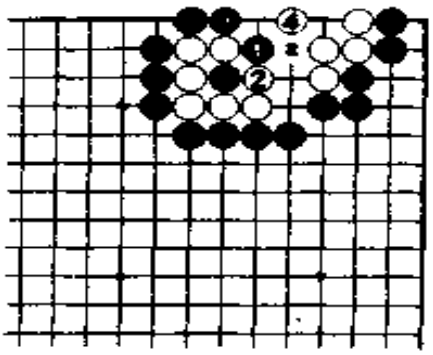
白眼位虽丰富，但有气紧的弱点。黑有出其不意的手筋，注定打劫。



1图

1图（从上着手）

黑1扳入，则白2应，黑象是特意帮白消解气紧似的。黑1如a位长出，则白b打，白无不安。黑从上着手，无论走哪里，都没有意思。追咎对方气紧时，间接法比直接法更为有效。

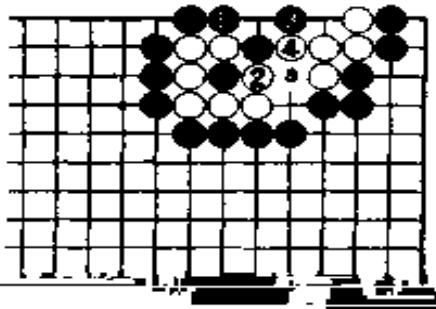


2图

2图（虽然渡过…）

黑1扳龋着在3位渡过。白2如3位阻渡，则黑2位粘，对杀黑胜，但白2简单提黑一子时，黑下一手该下在何处是问题之所在。

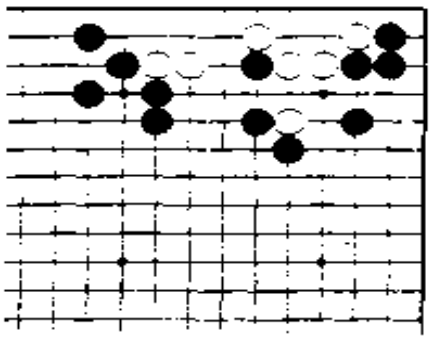
黑3若拘泥于取得联络，则白4尖是急所，这样黑无论如何也不行。白4如a位打，则黑4位扳，成劫。



3图（黑3，手筋）

黑3尖，保留渡过，着重攻击右侧白四子。白4时，黑5渡过，这样显然成劫。白因自身气紧，无法使黑接不归。

白4如5位阻渡，则黑a挖断割取右侧



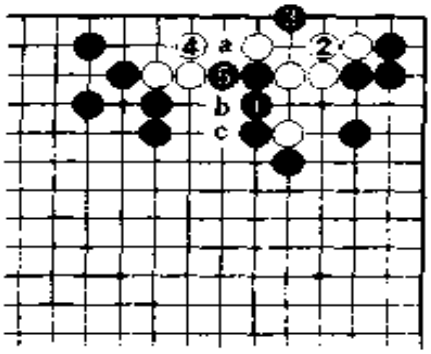
（黑先）原图

挤

从侧面深入便可击破白眼。黑的第一着就设有陷阱。原图载于《发阳论》。

1图（从粘着手）

黑1粘，静观白动静。白如2位粘，则黑3点入，在左侧白没有做眼的余地。

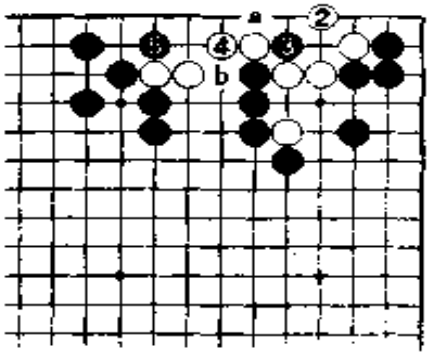


1图

黑1如5位顶，经白a、黑2，见似能简单杀白，但再经白1、黑b、白c，白棋利用冲击黑中间的薄味，可以轻易逃出。

2图（虎）

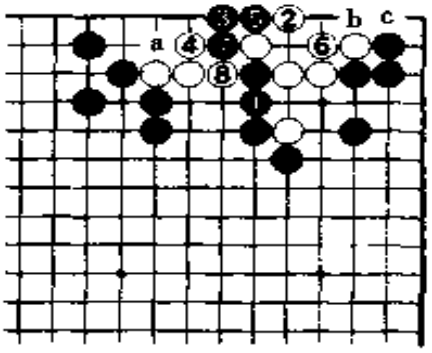
白2虎，这比粘硬更富于弹力，而黑3断入，则是消除其弹力的急所。对此，白如4位退，则黑5虎扳即可。



2图

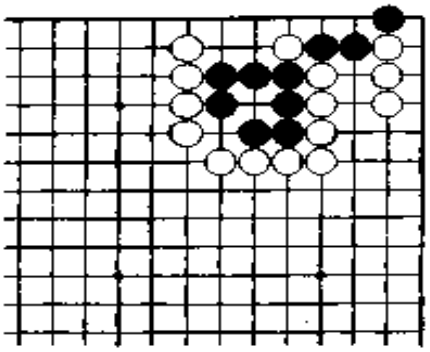
黑3如4位扳入，则白3位粘，经黑a、白b后，无论如何黑也接不归。对黑3断入，白4如b位应，则黑4、白a、黑5进行，白仍不行。

3图（黑5，手筋）



3图

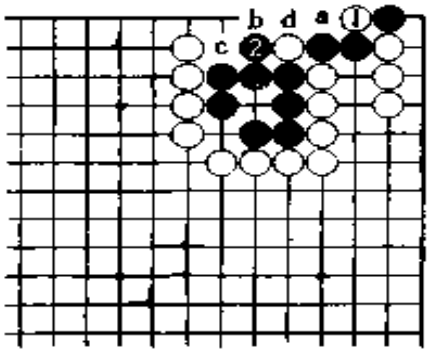
白2在左侧虎，则黑3侵入急所，白4如在a位应，则有黑7、白8、黑5的手段。白4阻渡时，黑5挤入是绝妙之着，白只有在6位粘，结果成劫。白6如7位打吃，则黑6、白b、黑c进行，白右侧二子接不归。



（白先）原图

小飞伸腿

问题是怎样让黑吃腹中白一子，对此，白有好手。结论是打劫。

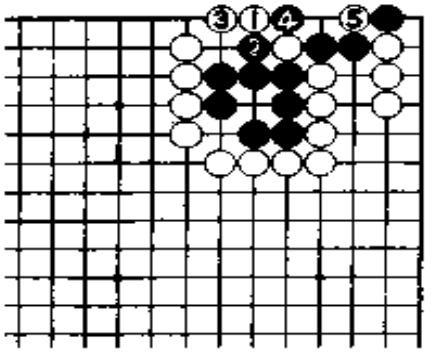


1图

1图（无法渡过）

白1扑，以为黑2会在a位愣，则白b尖黑不行，但这未免过于天真。对白1，黑2可从正面吃住白一子，如此，白无论如何也不能杀黑。

可以说要救出这一白子是没有办法的。例如，白如2位求渡，则黑c冲，白接不归。又，白如d位立下，则黑2位挡，到此为止。

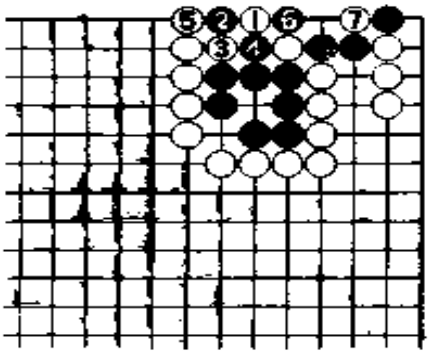


2图

2图（白1，手筋）

白1站在黑腹中白子的角度来看是“尖”，而站在外侧白子的角度来看是一线小飞伸腿，这是有趣的手筋。黑2如吃掉白一子，白3退、5扑，黑不过做出一只假眼。

当然，黑也不会去贪吃白一子而把这个死形忽略。

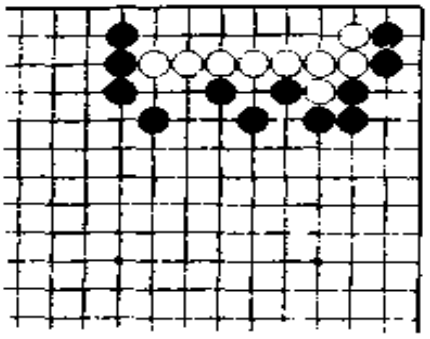


3图

3图（黑的抵抗）

黑2跨、4打有扩大眼位的作用，这样黑不会无条件死。就白而言，白5提掉黑一子后，也产生了杀棋的弹力，黑6时，白正好有时间在7位扑。结果白7后，黑只有在2位提劫。

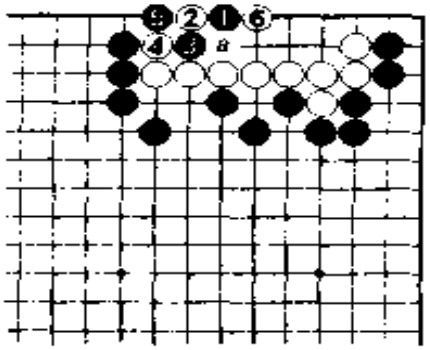
白1、黑2都是容易成为盲点的好手。



（黑先）原图

小飞伸腿

白地域看起来很宽阔，黑怎样去缩小白地域呢？由于使用的方法有异，结果也会产生无条件活与打劫的差别。

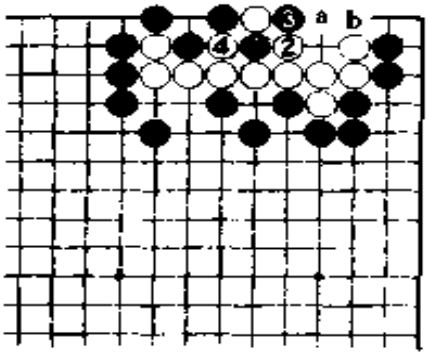


1图

1图（大飞）

黑1大飞伸腿，虽可大大缩小白的地域，但形态薄弱，故白有种种先手利用。

此际，白2跨至6靠是手筋。白6如急忙在a位打吃，则黑6位长入，不能避免打劫。

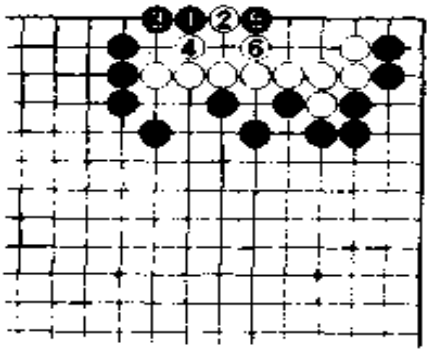


2图

2图（循环劫）

续1图，黑1打时，白2反打，强迫黑3提后，白有在4位挤打的防御好手。白4如随手在a位挡，则黑4位粘，成一手劫。

此后，黑如a位长，则白b挡，黑接不归；黑如b位渡，则成循环劫，白活。

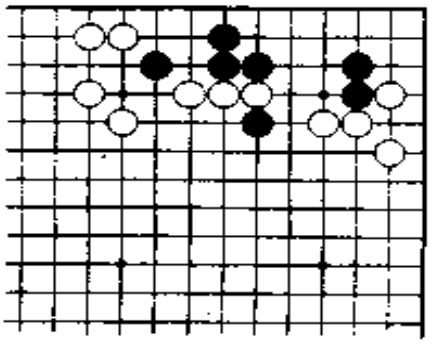


3图

3图（黑1，手筋）

黑1小飞伸腿，先积蓄力量是好棋。白2时，黑3退，对此白只有在4位扩大地域，准备迎接黑5、白6的劫争。

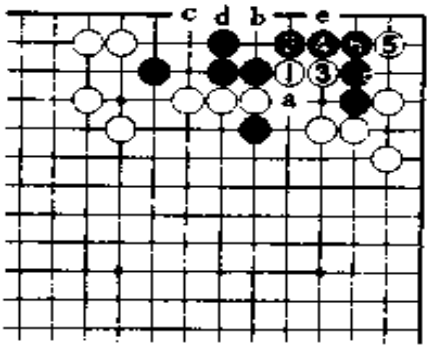
白4既无法争取无条件活，黑5也无法争得无条件杀白。对双方来说，打劫是最好的结果。



（白先）原图

靠

黑地域虽宽广，但白只需用很普通的手法去缩小地域即可。若不知解决战斗的手筋是什么，那你一定会大吃一惊。原图载于《发阳论》。

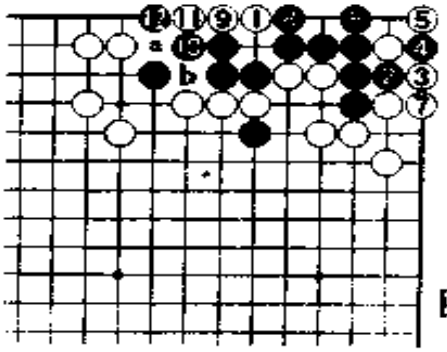


1图

1图（定形）

白1、3、5定形，正确。若考虑过头，反而会被黑在a位先手利，这样白就难以着手了。

黑6如b位做眼，见似成左右见合的活形，但白在c位小飞伸腿，瞄着在d位挤入，对此黑如d位防守，则白e靠，黑无法做活。

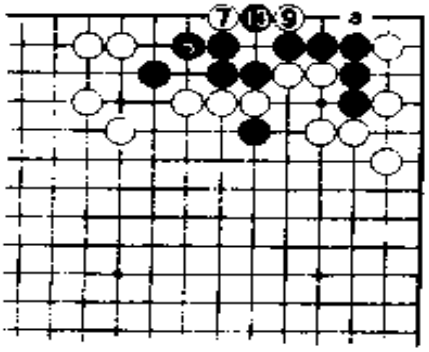


2图

2图（提三子有一眼）

续1图，白1点入是诱人的一手，但黑2以下至6先手立下后，再黑8挡，对白9、11，黑10、12吃住白三子，可以再做出一眼。

另外，白1如6位扳，则黑a挡，经白b、黑1，黑无条件活。

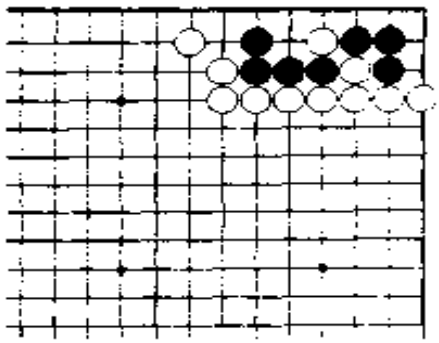


3图

3图（白7，手筋）

接1图，白7直接深入黑眼形的境界线，黑8曲，白9跳靠又是好手，最后黑10扑，成劫。

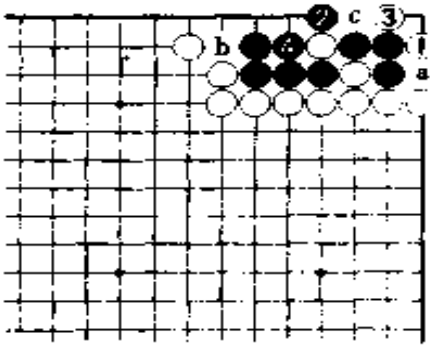
黑8如a位立下，则白9跳靠，同样是劫。白9如10位并，则黑a先手立下后，再9位挡，与2图的结果相同，黑可以做活。



（白先）原图

靠

怎样紧黑的气？遭到黑出色的防守后，结果是含有对杀的劫。

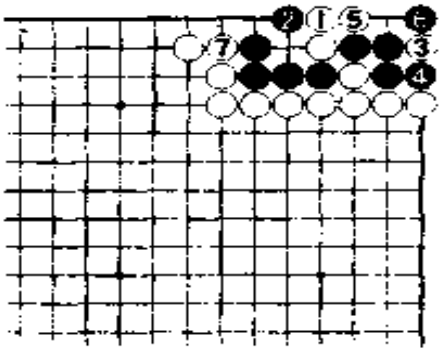


1图

1图（回手一补）

白1靠，期待黑在a位断，但被黑2回手一补，白希望落空。白3扳时，黑4简单提白一子，接下来白在a位断和b位挤为见合，白简单活定。

黑2如a位冲断，则白3位扳打成劫，或者白c打后再b位紧气，也是打劫。

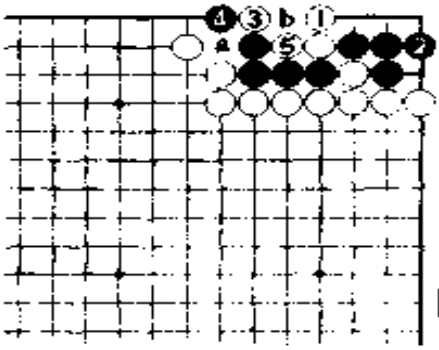


2图

2图（无条件死）

白必须在1位立下，但也不能立即断定结果会是黑2、白3进行，黑两边不入子，或者是黑2在5位挡，白3位靠，黑无法断吃白3之子，黑无法做活。问题不会这样简单。

黑2如在4位挡，则白5位曲，黑无条件死。

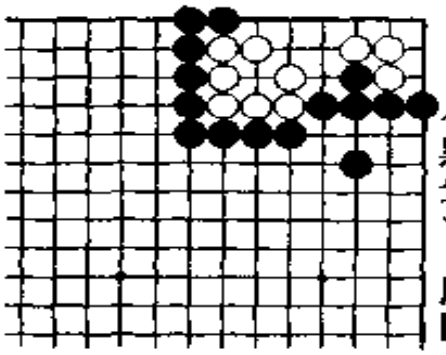


3图

3图（白3，手筋）

黑2立下一边长气，同时确保角上一眼，是防御好手。对此，白3沉着地靠，黑4时，白5做劫，除此之外别无他法。

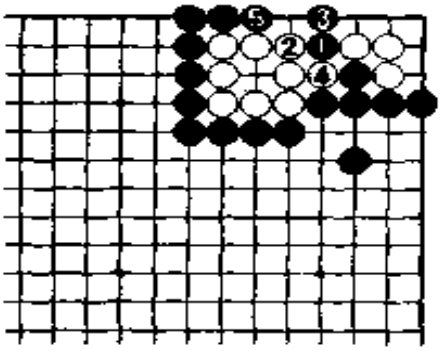
白3如a位紧气，则黑b尖顶，对杀白负。白3靠正是不让黑走到b位的做劫手筋。



（黑先）原图

靠

应看清到达最后手筋之前的攻防。重要的是使白憧紧气。

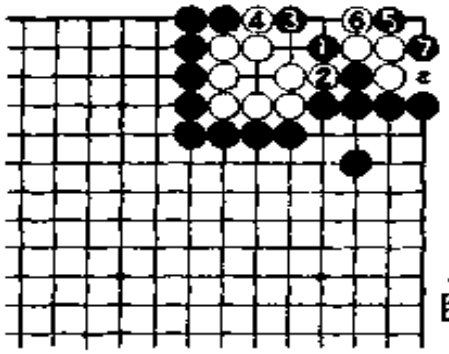


1图

1图（不入子）

黑1扳入，当然。白如在2位应，则黑无需拿出看家本领，可简单在3位长出，白4时，黑5求渡，白无法阻渡，达样白无条件死。

就白而言，首先要考虑争取左右联络。

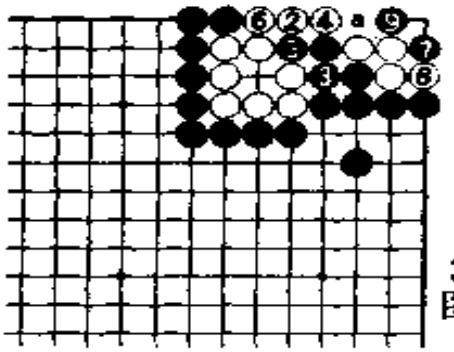


2图

2图（两边不入子）

白2断，黑有点麻烦，因黑3、白4后，若让白在角上做出眼形，会成双活。此时，黑5靠入是不易发现的一手，白6挡时，黑7扳，白两边不入子。

黑5如7位靠，见似一回事，其实被白在a位冲断后，黑只有在5位打劫。

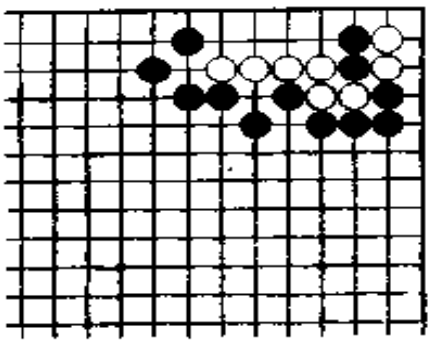


3图

3图（黑7，手筋）

白2尖是联络的手筋。但黑3粘、5挤使白全体憧紧气后，有黑7靠使白接不归的手筋，这样准备完毕后，白8时，黑9扳打成劫。

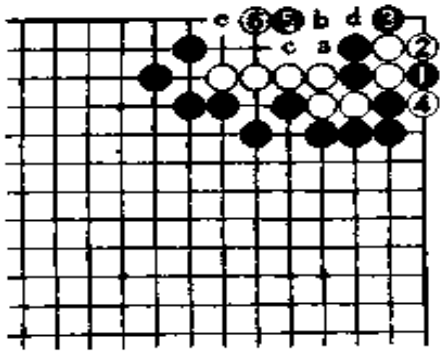
黑5、白6未做交换之前，黑如7位靠，则白8、黑5时，白下a位可以活一半。



（黑先）原图

靠

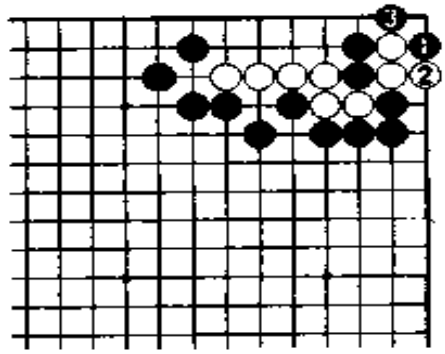
这是一步踏入的常用手筋。宽阔之处不一定是急待走到之处。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（扳）

对黑1扳、3打、5大飞伸腿的手法，白不能大意。白6靠是稳健的着法，如稍不留神以白6在a位打的话，则黑b应，白无条件死。白6如b位跨，则黑a、白c、黑d、白6后，黑在e位打，成白缓一气的劫。

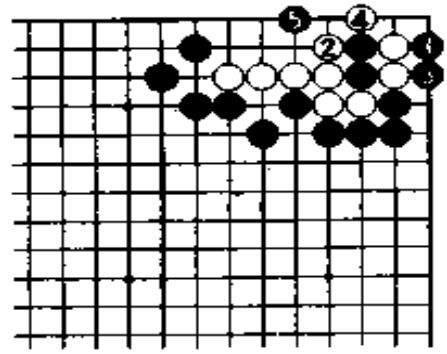


2图

2图（黑1，手筋）

黑1靠，也许作为官子手筋来使用的时候居多。对此，白如2位打，则黑3做成打劫，这是充分发挥角的特殊性的手段。

此形，对白来说只有与黑争劫。黑1靠入给黑带来好运。

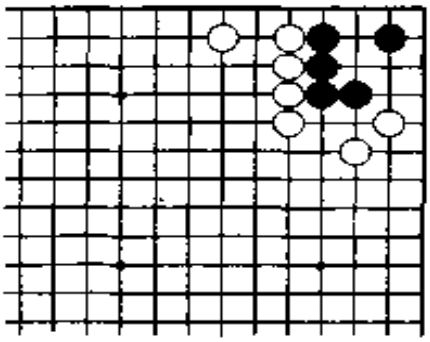


3图

3图（无条件死）

黑1靠时，白如2位应，作为官子来看虽不错，但此际却大不妙。对此，黑5大飞伸腿恰到好处，本来宽广的白地域，顿时变得狭窄了。

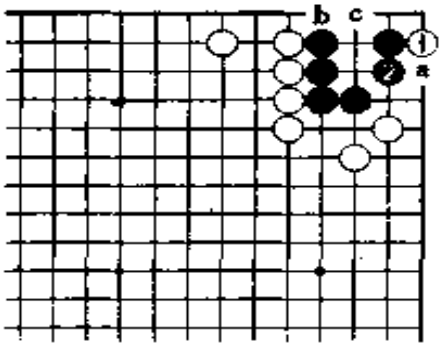
黑1如单于5位大飞伸腿，则白2位应，白一旦紧住黑二子的气，则黑1的手筋也无济于事了。



（白先）原图

夹

是金柜形的变形。黑地域宽阔且守住了急所，但白通过左右夹攻，仍能摧毁其坚阵。

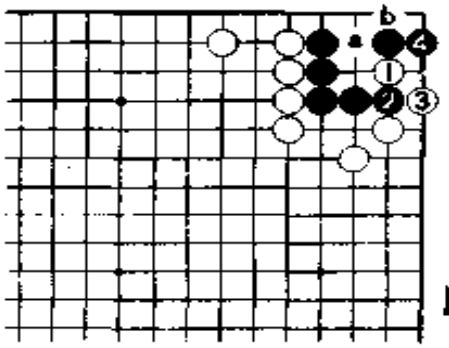


1图

1图（最初的急所）

白1靠期待成黑a、白2的进行，但黑2平凡地并一手，白束手无策。白1如在a位小飞伸腿，则黑仍在2位应。由此可知，只有2位一点是最初的急所。

白1无论走b位或c位，从黑坚实处着手攻击，均毫无意义。

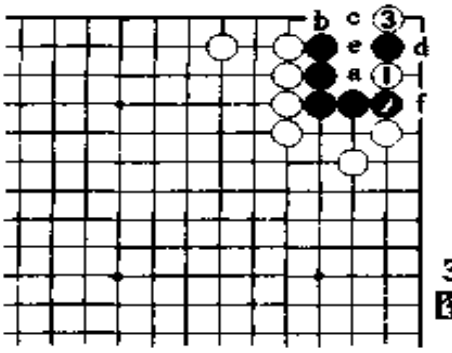


2图

2图（后续手段…）

白1靠是好手，但黑2冲时，白如3位渡过，则黑4立下，含有使白接不归的味道，白如要救出白1一子，则黑可乘机在角上做出两眼。

白3如在4位板入，则黑3、白a、黑b进行，黑反而大活，这要归功于黑的两口外气。

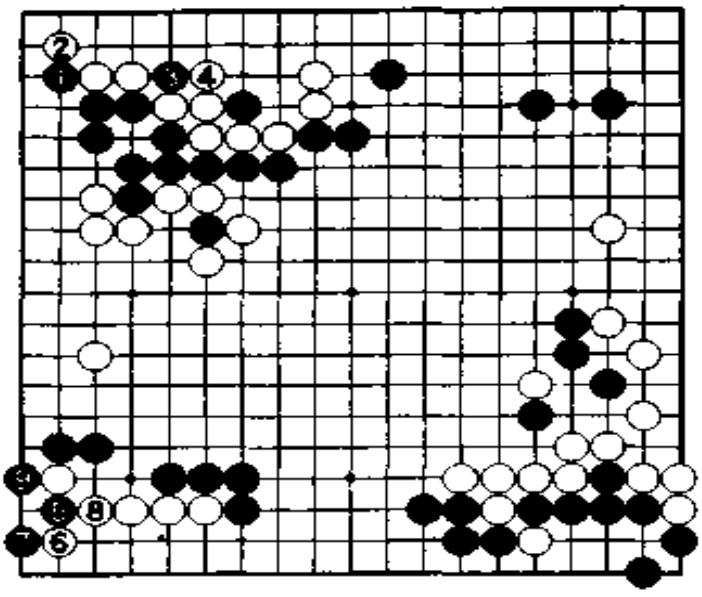


3图

3图（白3，手筋）

黑2时，白突然转手在3位夹，是瞄着在上边渡过的攻击手段。此后，无论黑怎样抵抗，也不能避免打劫。黑如a位打，则白b渡过，成黑c扑的劫；黑如c位打，则白d，黑a进行，结果仍然是劫。

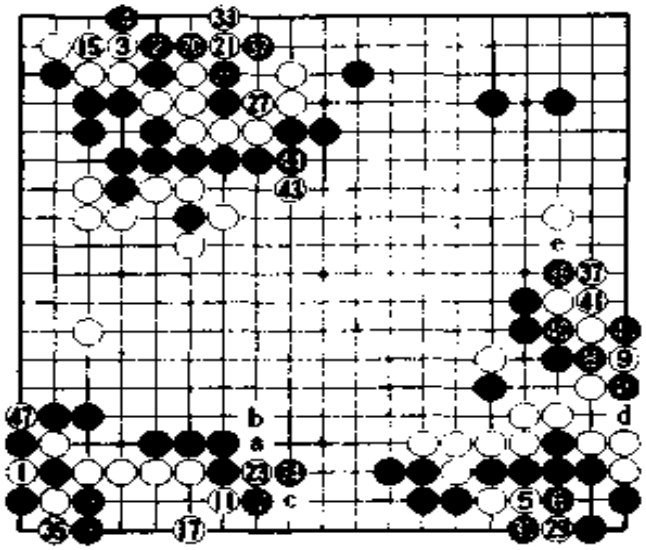
另外，黑如e位粘，则白f渡过，黑死。白3命中黑眼形的急所。



【参考谱20】

第15期本因坊战　白　藤泽秀行

第5局　黑　高川秀格



参考图

劫

振

即使发现做劫的攻击手段，但仅仅如此也没有什么意思。如果挑起并不能取胜的劫，到头来只会给自己带来损失。

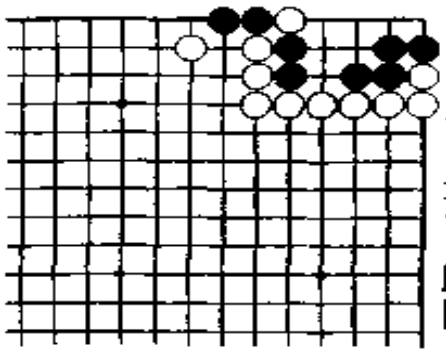
【参考谱20】

黑1、3制造劫材是至关紧要的准备工作，如此黑5、7才可以挑起劫争，但白的本身劫也不少。

参考图（以后的进行）

这是以后劫争的过程。白17时，黑18断打，不甘心得小利。白35打本身劫时，黑36扳定形时机好。

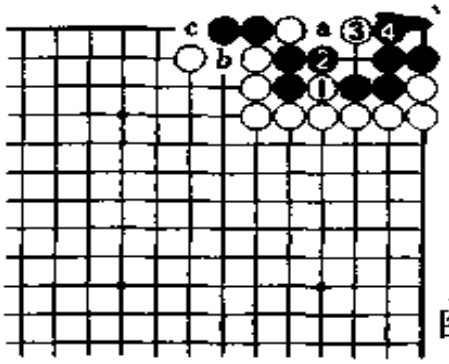
黑46寻劫时，白47虽消解了左下角的劫争，但黑48拔后，瞄着对上下白棋的攻击，黑优势确立。白47如要继续打劫，虽还有a位长出的劫材，但黑无论在b位打或c位粘，都是白的损劫，故白不能那样走。黑46时，白如d位拔，则黑e顶；白如48位粘，则黑d打，均可作为劫材使用。



（白先）原图

虎

黑的眼形出乎意外的丰富。白通过扩大其唯一的弱点，即全体气紧，可以做成劫争。

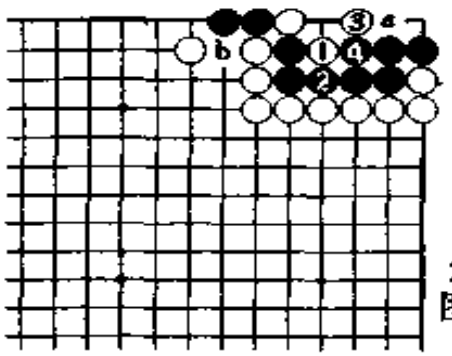


1图

1图（接不归）

白1冲、3点是第一感的手筋，但黑4挡，不仅在角上做出一眼，而且白棋还不能在a位粘，黑左侧一眼得以确保，这样黑无件条活。

另外，白1如a位长出，则黑3位尖顶，经白2、黑1后，白无论如何也不行。这里黑b、c两口外气，熠熠闪光。

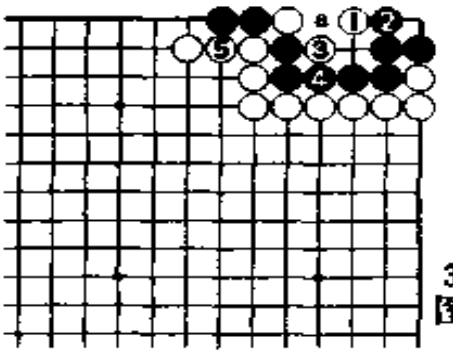


2图

2图（以俗制俗）

白1扳打是俗筋，但含有严厉的狙击手段，其意是逼黑2粘后，白3尖，黑如a位挡，则白b紧外气，导致打劫。

可是，黑4打以俗制俗，避开上述白的狙击，可以无条件做活。

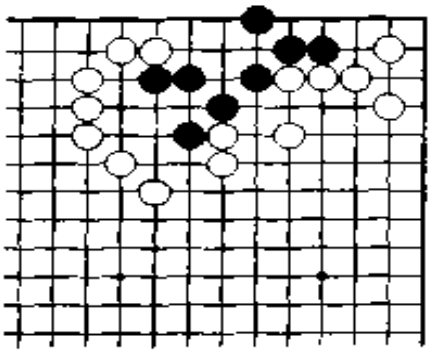


3图

3图（白1、3，手筋）

不必在其他地方着手，白直接点于1位是手筋。黑2时，白3虎，便可做成2图时所希求的劫争。黑因自身气紧，无法从背后打吃。

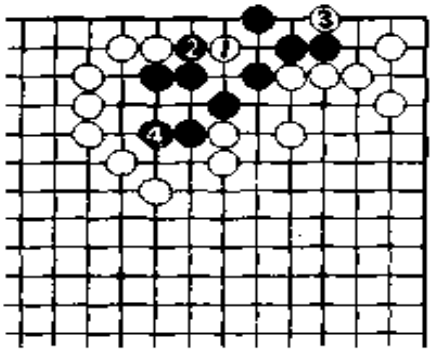
黑2如3位曲，则白2位并；黑2如4位粘，则白a粘，此时白有三气，左侧黑二子有两气，对杀白胜。



（白先）原图

扑

如果发现了急所，就当一心一意地去追求。原图是《玄玄棋经》的“八子醉桃源势”。

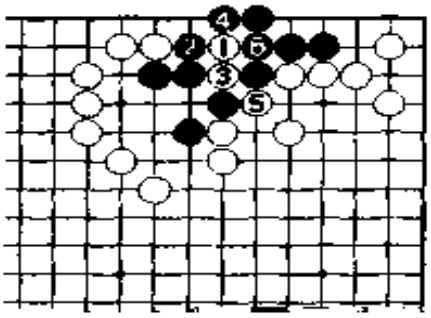


1图

1图（见合）

不管怎样白只有在1位急所一击，但以后好象黑在边上做眼与中间做眼为见合，白似乎无计可施。

黑上边的后手一眼是完全独立的，因此，白要想求得借用，只有着眼于黑中间的眼形。白有无先手破坏黑中间眼形的手段？

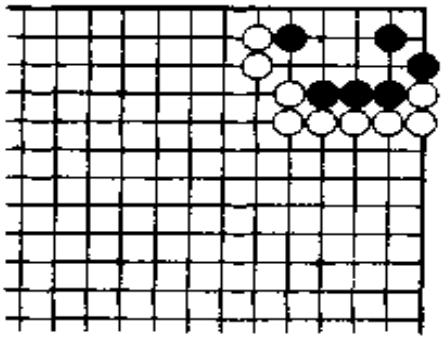


2图

2图（多送一子）

白3挤入，瞄着5位的双打。黑4时，白5双打，使黑6拔二子，有缩小黑眼位的作用。

但似乎黑在上边与中间做眼仍为见合，白要想把黑八子从桃源仙境中拉出



（白先）原图

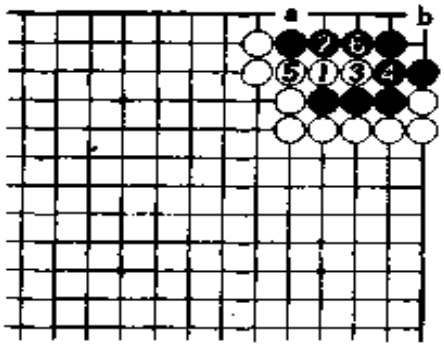
扑

白要做紧气的准备工作，而黑也有相应的抵抗手段。原图载于《官子谱》。

1图（不成功）

白1扳，攻击速度缓慢，被黑2、4沉着地应后，白不成功。白5如6位冲，则黑5位断，白不行。黑6粘后，白如a位扳，则黑b做眼就可无条件活。

白1如2位夹，则黑6位顶即可做活。白有必要进一步深入。

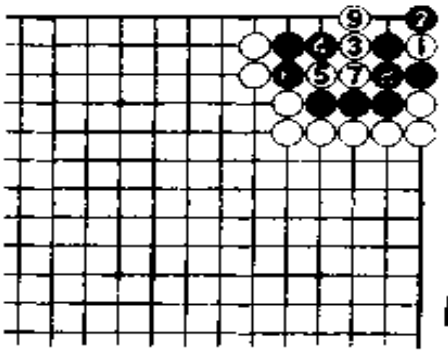


1图

2图（白1，手筋）

白1扑是紧气的准备工作，对此，黑2提掉象是没有什么大不了，但白3靠入后，黑即无法动弹。对黑4，白5挖以下至白9，黑两边不入子。

白1如后来扑，则黑可能不会在2位应了。

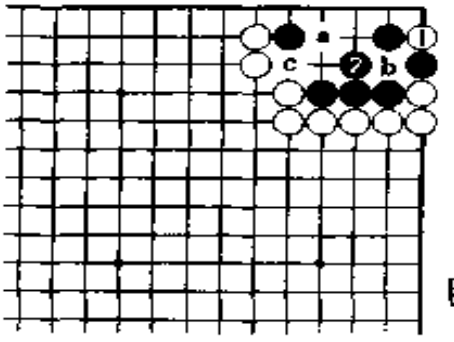


2图

3图（黑的抵抗）

白1扑时，黑2抵抗，这样做劫虽然别扭，但却只得如此，这样把无条件死的棋弄成打劫吃，可以说双方的巧手攻防平分秋色。

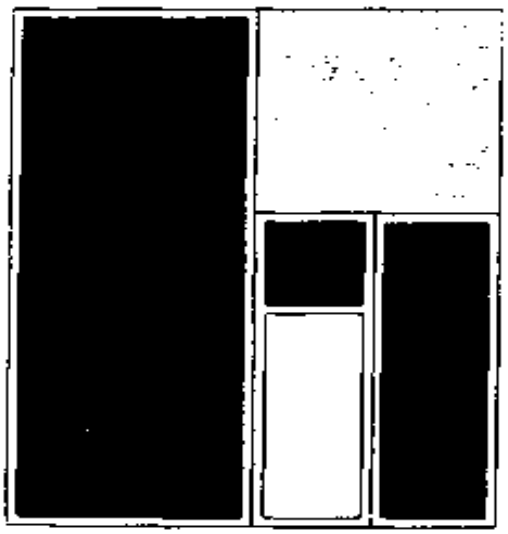
此外，黑2如a位并，则白b、黑2、白粘、黑c以下，仍是打劫，但黑稍损。



3图

第四部

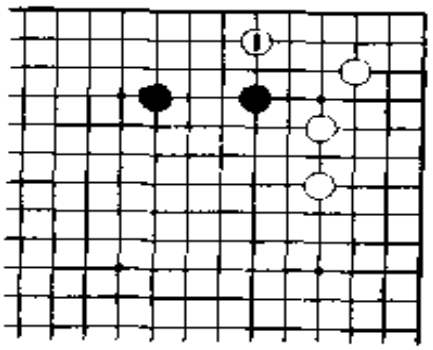
官子的手筋



侵入的手筋

侵入的手筋，有既与外部保持联络，再向内部侵入，和直接侵入内部后，再向外逃出的二种显著不同的情形。前者的代表是伸腿，后者的代表是点入。

伸腿的官子手法是利用对方空的缺口，而点入的官子手法则大多是利用对方的气紧。此外，就一般情况而言，从外部收官成为先手的时候居多，而从内部收官往往会落后手，知道这一点，并非无意义。

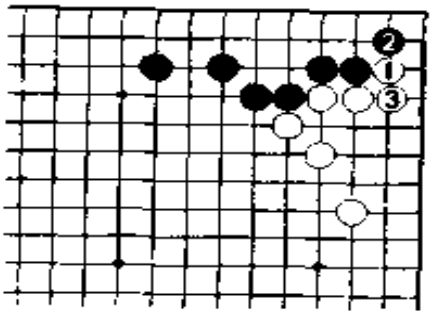


1图

首先说明基本的手筋。

1图（二线大飞伸腿）

白1二线伸腿，与其说是官子手筋，莫如说是中盘战中有关根据地的手筋。可是，作为官子来看，这当然也是一手大棋，来回计算一下总计近20目，因此作为官子手法，象这样的伸腿，也不少见。

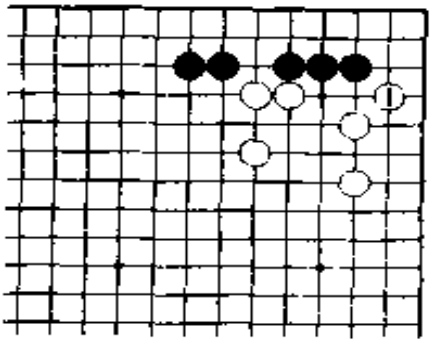


2图

若过早伸腿，一旦被对方应后，则可能失去彻底打入对方阵地的狙击手段。

2图（扳粘）

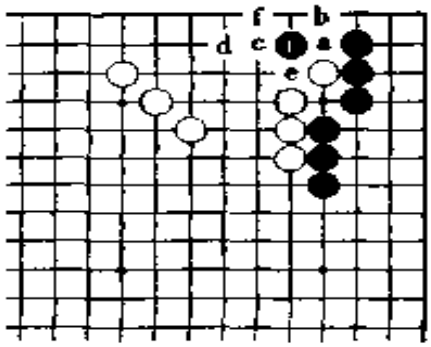
白1、3在二线扳粘，有时也作为中盘战中有关根据的手筋。若无关双方根据，则这是有10目左右的大官子。扳粘之后，往往还留有后续的官子手筋。可以说收官就是从这样的二线扳粘开始的。



3图

3图（尖）

双方棋子在三线上以一间的距离对峙时，象白1那样的尖是大官子。但过早地走到，有补强对方阵地之嫌，因此一般宜保留。但若自己已没有更厉害的打入手段，那么这乃是首先应抢的官子。

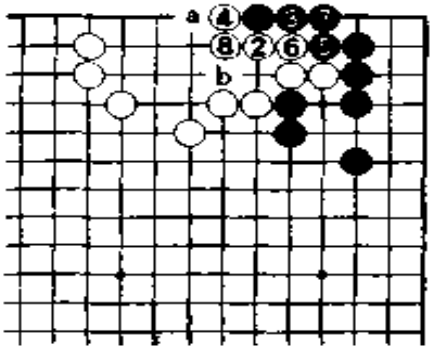


4图

4图（跳入）

这是直接针对对方缺口的侵入手筋。只要还留有象黑1那样的跳入，则无论白怎样围，也不能认为是实地。

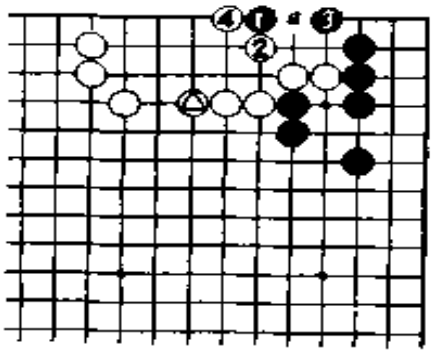
白在a位冲，经黑b、白c夹，是白抑制黑侵入的一型，但黑如劫材多的话，就会有黑d、白e，黑f再次强行侵入的手段。



5图

5图（猴子伸腿）

此形，黑1一线大飞伸腿，具有浓厚的纯官子味道。对此，白不好阻拦，就此形而言，白2尖顶是最好的应手。黑3以下至白8止，是黑先手收官。白8若省略，则黑有在8位打，白a时，黑b顶再次侵入的手筋。

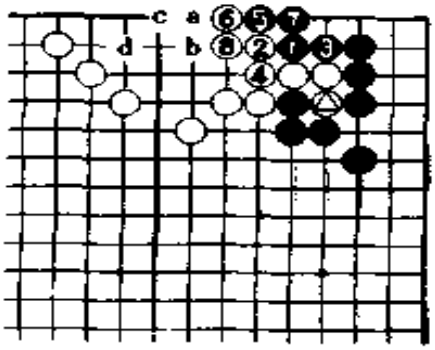


6图

6图（尖）

白在△位有子时，黑的收官方法则应有所变化。此形，白2时，黑应该在3位尖争取先手，白4后，a位一点对双方来说是各有一半的权利。

因为白在△位有子，故黑3如在a位退，白4位挡，黑反而落后手。

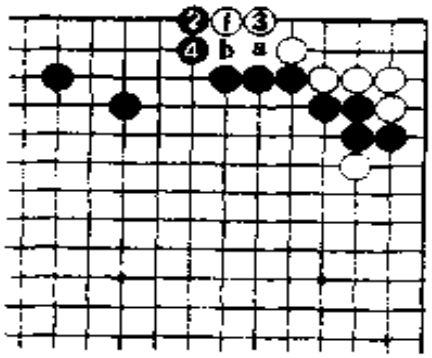


7图

7图（靠）

见似与5图同形，但要注意不同的是白△位的气已收紧。此形，不采用大飞伸腿，而以黑1靠是正确的官子手筋。与5图比较，黑地增加1目，白地减少1目，总计有2目之差。

白8如脱先，则黑8、白a、黑b、白c、黑d进行。

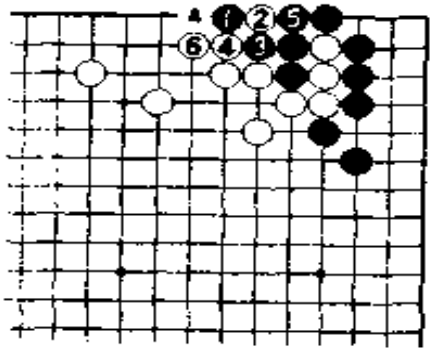


8图

8图（小飞）

为了与二线伸腿相区别，有时把一线伸腿称作“猴子伸腿”。白1小飞侵入也叫“小猴”。

对上边官子白棋若置之不理，那么黑在a位挡是先手。如图白1以下至黑4的交换，比起白1走a位，被黑b挡，白要便宜2目强。

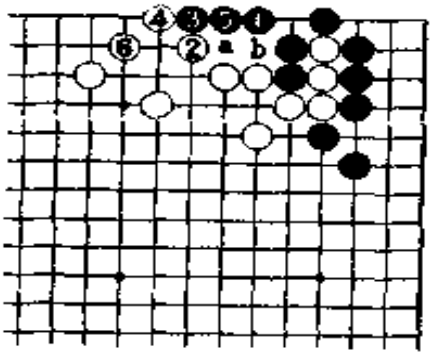


9图

9图（小飞）

黑1小飞伸腿，是漂亮的手筋，与黑1在3位爬，被白4位挡，黑后手粘回相比；有天壤之别。白2如3位打，则黑2位应，白无法阻止黑在上边继续侵入。

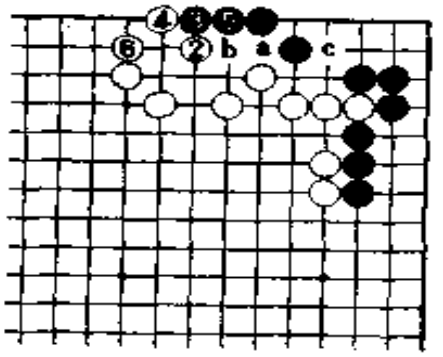
白2跨，虽比白在a位单靠要损三分之一目，但比较安全。



10图

10图（含有劫味）

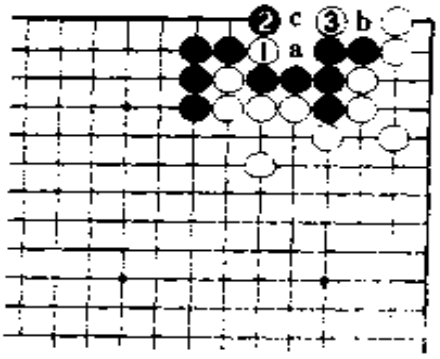
与9图同形，黑1虎是黑劫材有利时的官子手筋。逼白2退让后，黑3、5先手利，这样比小飞伸腿便宜2目，但白2也有在5位靠的强手，对此，黑如a位打，则成白b、黑3、白2的进行，结果成劫。双方无论谁打劫失败，其损失都惨重。



11图

11图（尖）

黑1尖，最好。白2只有忍让，黑3、5先手便宜。黑1如a位长，则白b挡，到此为止。黑1虽也可以在b位跳入，但白a、黑1、白c以下紧封，黑落后手。黑1如3位大飞伸腿，则白1位跳下是好手。

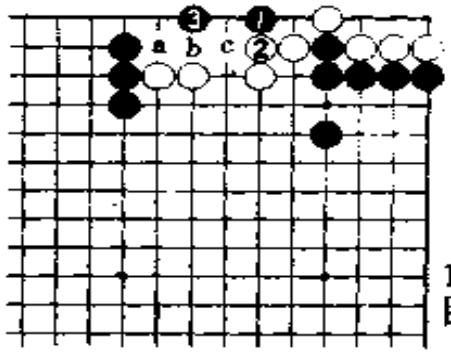


12图

12图（断入）

先在内部破坏黑形后，再从外部收官。若不知白1断入的妙用，便不能走出官子好手。对此，黑如2位打，则白3靠。黑2如a位打，则白b冲。这与白1在b位冲、黑3位挡的形相比，白便宜3目。

白1如先在3位靠，则黑b断吃，经白1、黑c，白棋侵入之子白白送死。

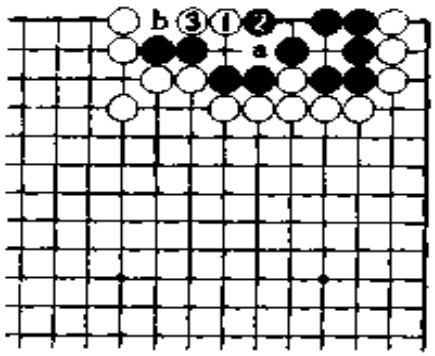


13图

13图（点入）

黑1点入，白2时，黑3跳回。与被白在a位挡的形相比，这个官子有9目的价值。而且根据情况，甚至还可能威胁到白的眼形。

黑1如下a位，则被白b挡，黑极端无谋。黑1如3位小飞，大致算是手筋，但白c应，黑要损3目。

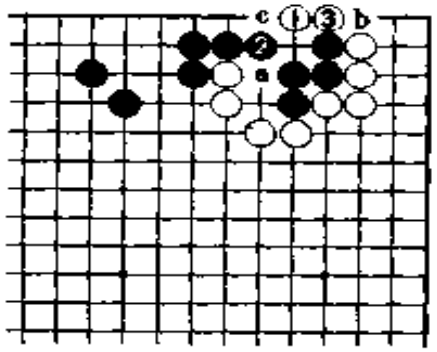


14图

14图（点入）

白1点入，对此，黑2是最好的应手，白3时，黑也可以脱先，黑如a位粘，可以救回黑二子是后手4目。

白1如b位冲，则黑1位应，白一点便宜也得不到。与白1点入相比，白大约要损失4目。

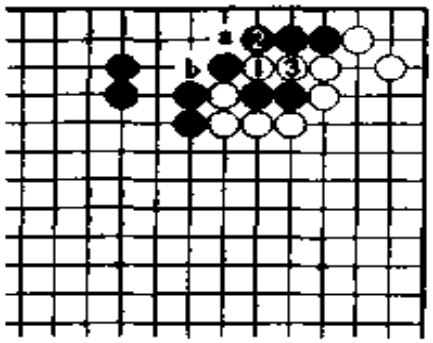


15图

15图（点入）

白1点入再3连回是正确的收官。黑2如3位遮断，则白当然在2位扳入，经黑a、白b后，对杀白胜。

白1如3位板，经黑1、白b后，黑如脱先，则白2、黑c进行，与上述情形相同，但黑如在2位补一手，则白棋要损2目半。

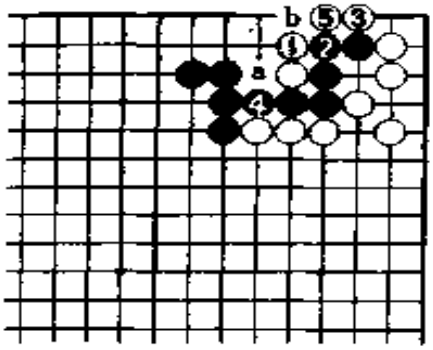


16图

16图（断）

白1断入是漂亮的官子手法，黑2打，让白提二子，损失最小。白1如3位冲，则黑1位挡，白便无法获得上述便宜。

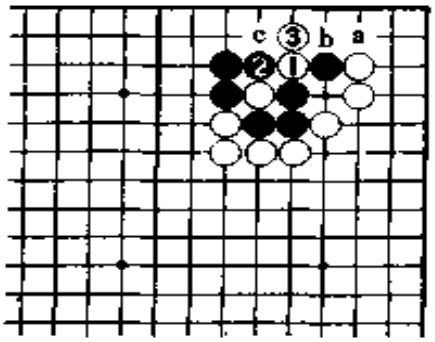
黑2如3位粘，则白a扳打，黑如b位粘，白2位粘，白获大利。白a扳打时，黑如2位拔，则白b打劫，黑不能与白一战。



17图

17图（立下）

白1立下是含有对杀的大官子。黑2阻渡，含有白3如4位冲，则黑a挡，快一气杀白的狙击手段，但白有先于3位扳的手筋，黑4只得粘回。白3时，黑如在5位遮断是自撞气，以后经白4、黑a、白b，对杀黑负。

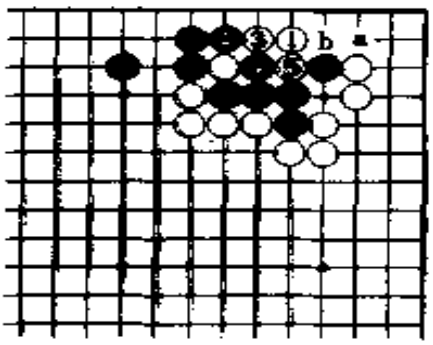


18图

18图（拆）

白1、3有效地冲击黑的气紧，这与被黑在a位扳到的形相比，白获得约18目的大利。白1如b位扳，则黑3位挡，白失去原有的官子好手，成为帮倒忙了。

此后，大致成黑c、白b的进行。

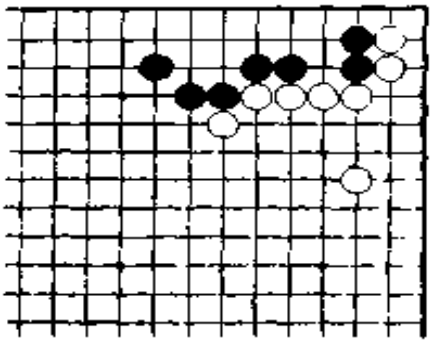


19图

19图（点）

白1点，与被黑在a位扳到相比，是有19目大小的大官子。黑2如b位挡，则白5位拆；黑2如3位靠，则白b渡过后，黑必须防白在2位连回，反落后手。

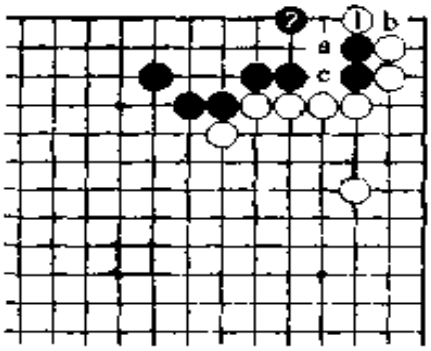
在官子中，也有相当于序盘一手那样的大棋。



（白先）原图

点入

在平凡的官子中，也常常会出现对方应手错误，而己方错过良机，最后走出恶手的三重奏。

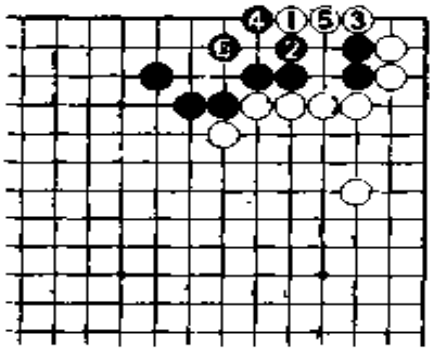


1图

1图（防御好手）

白1扳，平凡。被黑2应后，与正确的官子相比，白棋损2目。

黑2在a位应是错误的，但白若不能发现在2位跳入的官子好手，也只有错过良机。由黑来收官的话，则黑b扳比在c位粘，稍便宜一点。

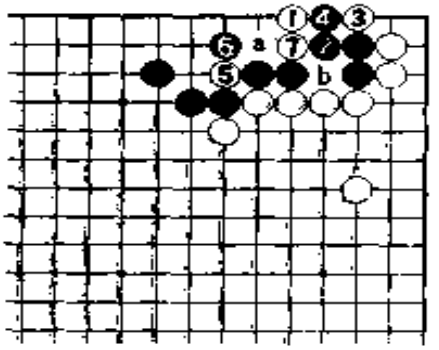


2图

2图（白1，手筋）

白1点入，黑2顶是正确的应手，白3渡过，以下至黑6止，白先手收官。黑6如脱先不应，则白留有在6位点入后手6目的官子。

黑2无法阻白渡过。

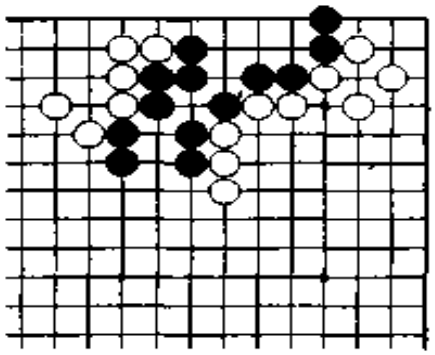


3图

3图（断一手）

黑2曲意在阻渡，但白3扳时，黑不能在4位断。这是因白有在5位断一手的绝妙次序，黑如6位打，则白7打吃，黑接不归。黑6如a位应，则白在6位挡下，黑仍不能避免大损。

白5如先在7位打，则黑b、白5、黑a进行，白不成功。



（白先）原图

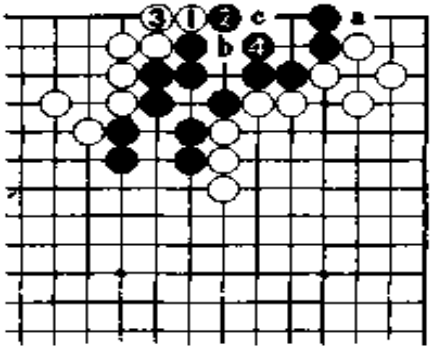
点

是利用黑气紧的官子手法，这种场合的急所，对于死活与官子是共通的。

1图（板粘）

白如在1、3位板粘，则黑4补后，a位的冲成为黑的权利。又，白1如a位挡，则黑在4位补，此时白在1、3板粘不是先手了。

白1在b位夹靠的官子手法，经黑4、白1、黑c以下，白落后手。

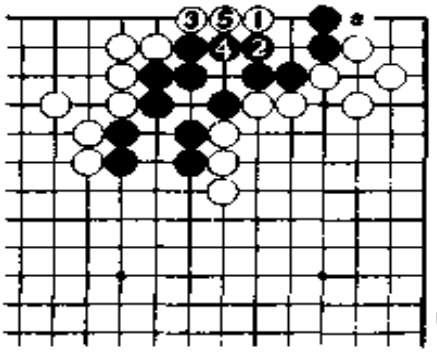


1图

2图（白1，急所）

白1点入是急所，黑难以应付。一般来说，黑只有在2位忍气让白渡回，这样黑空大大减少了，而且白在a位挡也是先手。

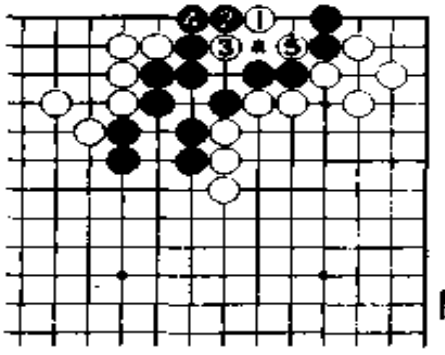
白1点入与白1在4位夹的官子相比，虽均为后手，但如图白1点入要便宜2目。



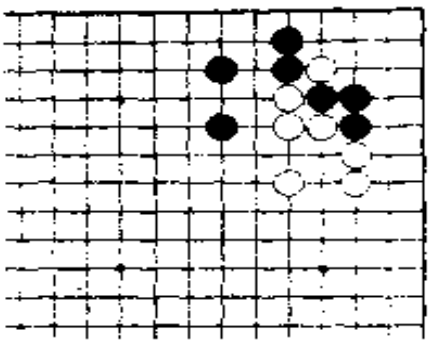
2图

3图（黑应错）

黑如2位尖顶，则白3、5可以割取右侧黑二子。黑因自身气紧，不能在a位打吃。黑2如在3位应，则白5位断即可。就黑而言，为救右侧二子，只有让白从左侧渡过。



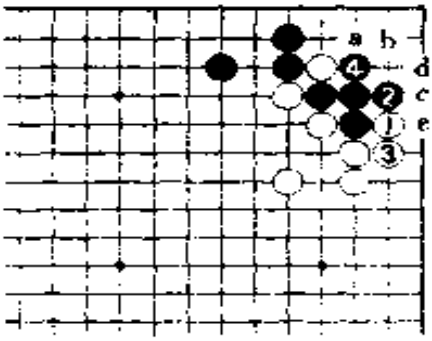
3图



（白先）原图

点入

有些特大官子在中盘后期就应该走到。如果白棋劫材有利，则可以考虑使用更进一步侵入的官子手段。

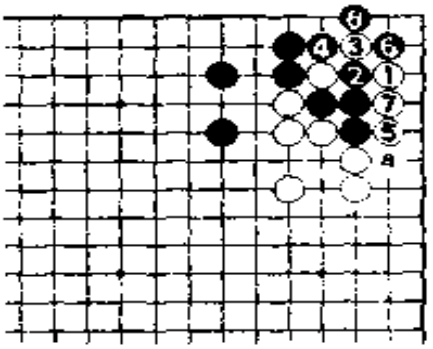


1图

1图（扳粘）

白1、3扳粘，跟着下一手在a位尖的官子手筋，大致是先手，与被黑在3位扳粘相比，是先手9目的官子。

另外，黑4抱吃一子是正确的补法，此着如在b位一间跳，则白c、黑d、白e后，在角上还留有官子余味。

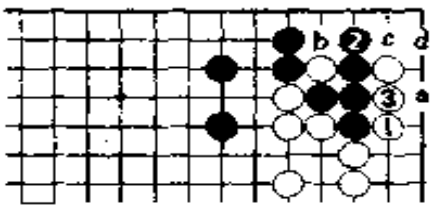


2图

2图（白1，手筋）

白1点入是漂亮的掏空手段，可以成立。黑只有在2位应，白3扳使紧黑气，黑4时，白5以下至黑8，白这样收官远比1图为优。

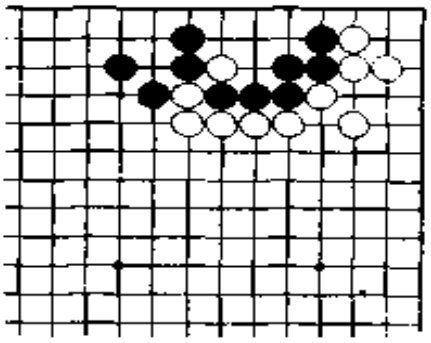
黑若要防白的这个官子手段，也可以预先在a位先手扳一子。



3图（不够深入）

2图白3如单于本图1位扳，则不够深入，这样黑2立下时，白3不能省，白反而落后手。

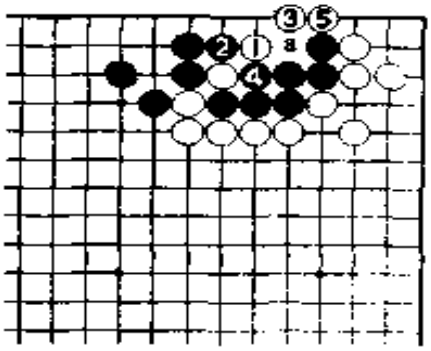
黑2如3位冲，则白2，黑a，白b……



（白先）原图

尖

使用妙手虽能获大利，但却是后手，而有时使用普通的官子手法争取先手，从全局来看更为有利。

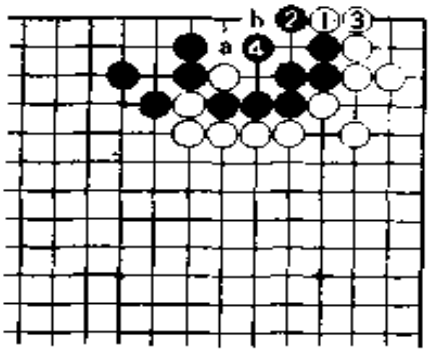


1图

1图（白1，手筋）

白1弔动黑腹中残子，是漂亮的手筋，黑2打吃时，白3再尖。黑4如5位遮断，则白4位粘，对杀黑负。因此，黑只有让白5渡过，白使用含有对杀的官子手筋，大大削减了黑空。

黑2如在a位应，则白5位扳，做成倒扑。

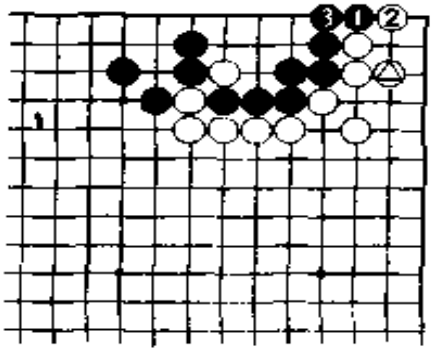


2图

2图（先手扳粘）

白1、3扳粘虽是先手，但与1图比较，有6目之差，故必须从全局的得失来选择。白1如2位点，则黑4位补，白棋损。

另外，黑4如随手补于a位，则白b打吃，黑必然还要损官子。

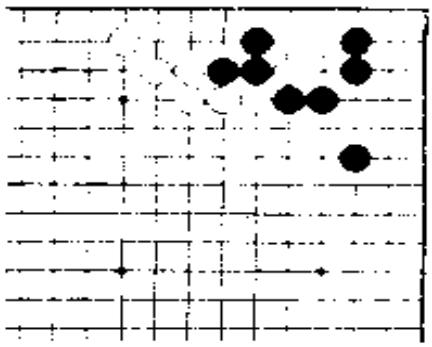


3图

3图（黑先着手）

这个官子若由黑先着手收官，则黑1、3扳粘，这样与1图比较相差8目。

此外，若没有白△子，黑1、3扳粘可能成先手时，那么白棋就应选择2图的先手扳粘。双先官子是不能错过的。



原图（黑先）

尖

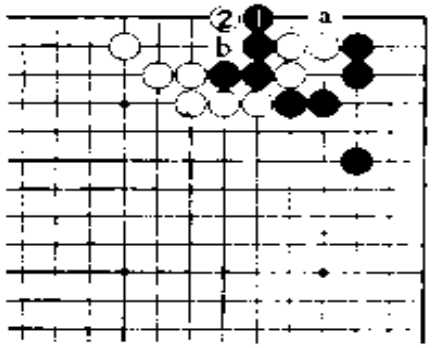
是黑2气对白3气的对杀，黑当然不行，但黑可利用上边三子，大幅度地削减白空。

1图

1图（对杀黑负）

对黑1立下，白2靠是对杀的手筋，对杀黑无法取胜。

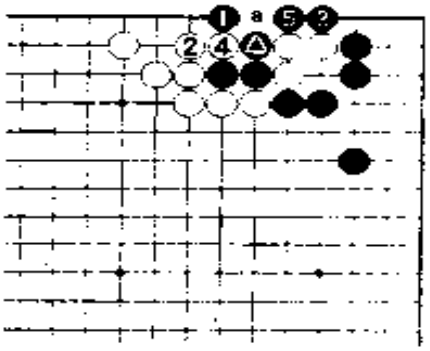
但实战毕竟与单纯的死活问题不同。在实战中，吃子并非是目的，而必须以能否得利，或尽量减少损失为目的。



2图

2图（黑1，手筋）

黑1尖是富有弹性的一手，诱白2应后，黑3、5渡过，对此，白虽能提黑三子，但黑可提还一子。以后，经白a、黑△打二还一后，白再打时，黑即使脱先不应，也比1图便宜得多。黑若认为落后手也无所谓，则白打劫，黑在a位粘上，这与1图相比，黑便宜6目。

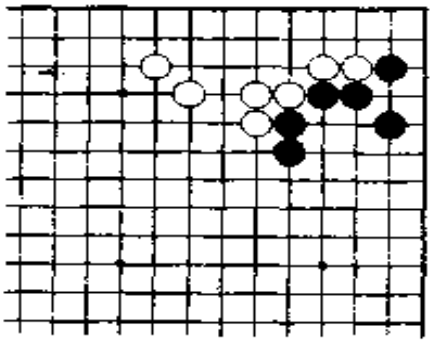


3图

3图（劫）

对黑1，白如劫材多，则白有在2、4位做劫顽抗的手段。但这个劫，白的负担重，因此，白即便能胜劫，也丝毫不值得自豪。

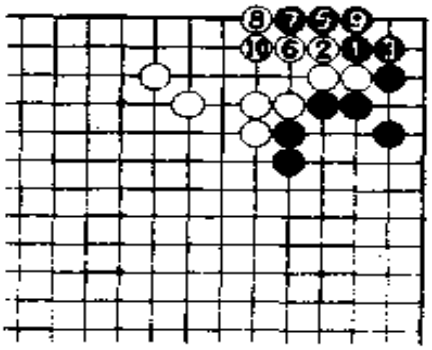
白2如a位靠，则黑b、白c、黑4进行，对杀白负。白若要求平安无事，只有象2图那样忍气。



（黑先）原图

立下

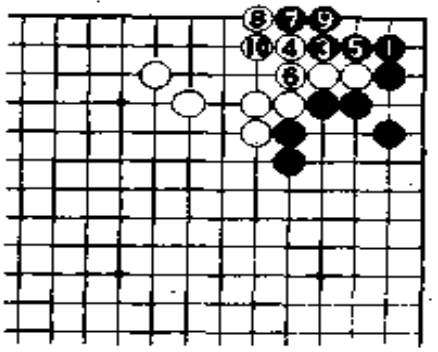
即使看到了大官子，也必须再考虑有没有更大的官子。若欠缺考虑，马上就会出现二、三目的差别。



①脱先 1图

1图（扳粘）

黑1、3扳粘是有10目以上的大官子，因此很可能不假思索地走到。因为白要补干净的话是后手，故在对官子作基本推算时，应视黑5的扳为黑的权利。白6如7位打，则黑有在6位反打的手段，因此，白6退让以下至白10止的结果，是可以想象得到的。

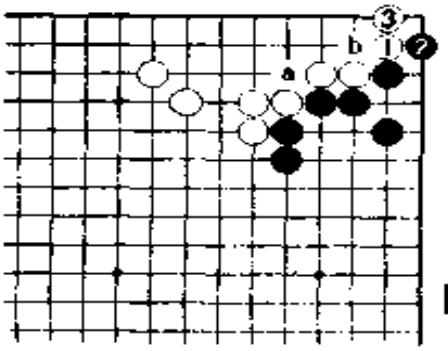


②脱先 2图

2图（黑1，手筋）

黑1立下，比扳粘沉着，寄希望于接下来的官子手段，这是正着。白虽仍可与1图一样脱先不应，但此形黑有在3位靠的官子手段，其结果与1图相比，黑明显便宜2目。

因此收官时，应以此形作为最终结果。

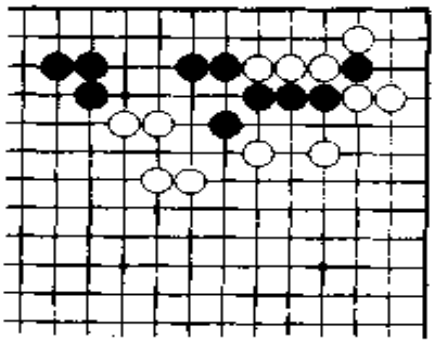


3图

3图（扳、立）

此形，若由白先收官，则白1扳、3立是正确的收官。当然，如果被黑在a位断会出问题，则又当别论，这里姑且看作不会出问题，如此，白3在b位粘，则黑留有在3位扳的官子，白要损失1目弱。

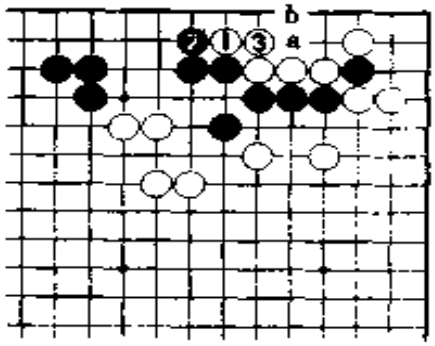
若以2图与本图比较一下，则2图黑1可算作是有13目的官子。



（白先）原图

靠

如果发现了对方的弱点，那么希望能以最有效的行棋次序去抓住其弱点。从何着手，有手筋和俗筋之分。

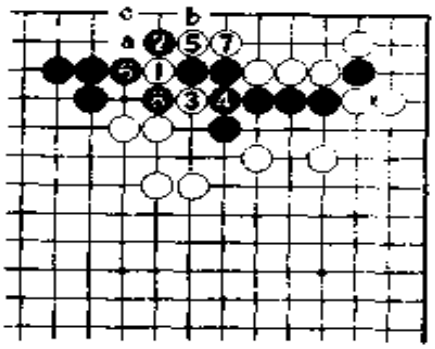


1图

1图（扳粘）

白1、3扳粘是大棋。反过来由黑在3位扳，经白a、黑b先手打吃，是有近10目的大官子。

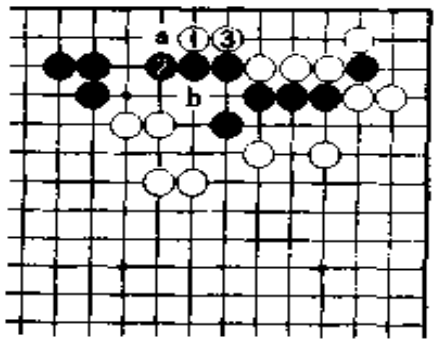
可是，白1、3扳粘还不够深入。黑的联络尚不完整，白有冲击其弱点的绝妙官子手筋。



2图

2图（俗筋）

若估计到白1、3是先手利，则不难发现白5断入的官子手段。黑如6位打，则白7渡回，获利不小。黑6如7位打，则白a反打，经黑b、白6，打破上边黑空，以后，右侧黑棋还必须着手补活，白还有在c位立到底的先手便宜。

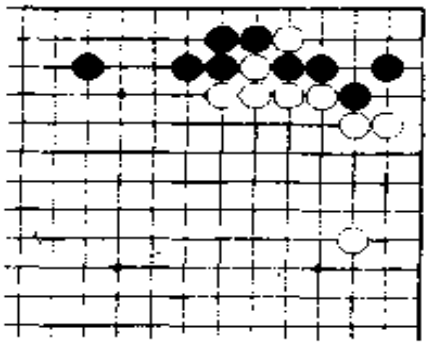


3图

3图（白1，手筋）

白保留所有先手，单于1位靠是手筋。黑2退是争取先手的着法，不用说与1图相比，本图白1、3收官更有利。

黑2如a位扳，则白3位渡回后，白还留有在2位断的手段；黑2如3位阻渡，则白2位扳，经黑a、白b，可以打破上边黑空。



（白先）原图

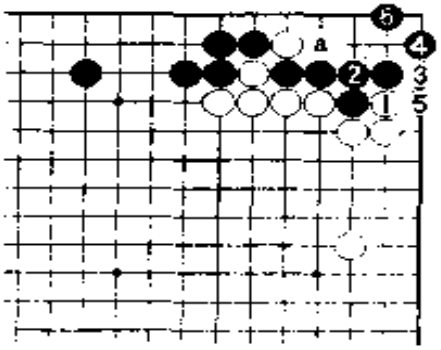
靠

作为拐空的官子手法，这是著名的手筋。但事前也必须知道黑的最强抵抗。

1图（先手）

白1打再3、5扳粘，这样虽是先手，但实际上几乎无所收获，因为这里黑本来就要在2位补。

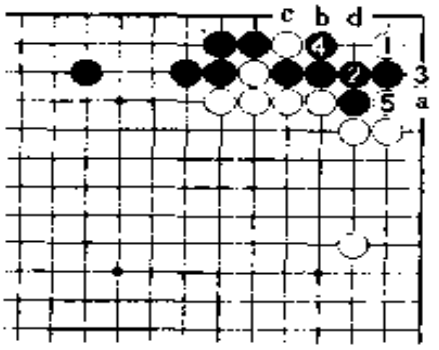
白1如在a位打，仍然是帮黑消除薄味，黑2位粘后，白无后续手段。



1图

2图（白1，手筋）

白1靠，锐利。对此，黑如2位粘，则白3扳，黑4如a位挡，则白粘后，黑不能在5位粘回，这是不言自明的。如图黑4、白5进行，虽相安无事，但以后白还有在b位扳、经黑c、白d定形的手段，这是有5目棋的官子，对此，黑没有先手防止的手段。

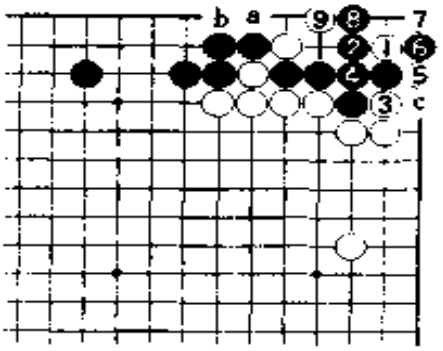


2图

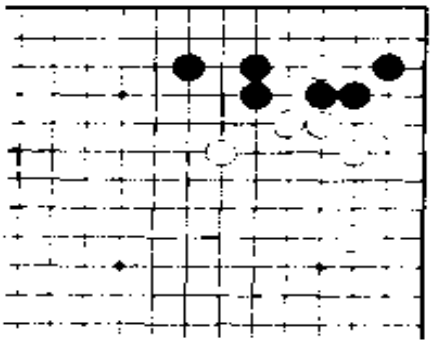
3图（黑的抵抗）

黑若想消除2图白残余的官子，当以黑2挡，待白3、5渡过，然后黑6、8是含有使白接不归的手段，这样黑可以达到先手处理的目的。

白9尖顶时，黑如脱先，则成白a、黑b、白c的进行，这样黑成缓一气的劫。但黑仍可考虑象本图这样比2图多得5目左右的收官方法。



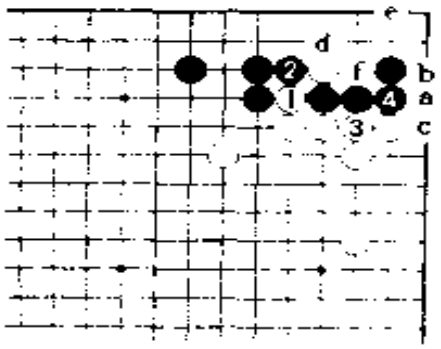
3图



（白先）原图

靠

这是在出人意外之处隐伏着官子手筋的例子。原图载于《官子谱》。

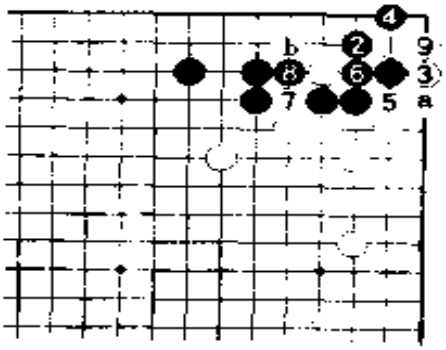


1图

1图（封紧）

白若想加强外势，则可考虑白1冲、3粘的走法，但被黑4最大限度地守空后，白损实利。此后，白如a位扳，则黑b、白c粘时，黑可脱先他投，对白d长出，黑有在e位跳的好手，白无计可施。

白3如在4位挤，则黑f粘，外侧白棋又显得薄弱。

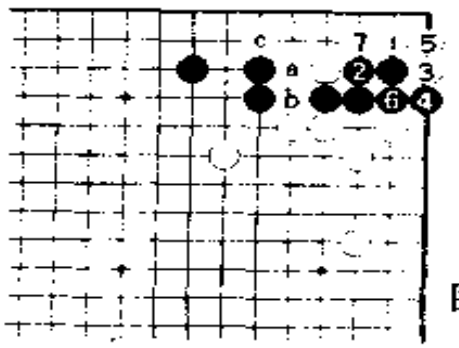


2图

2图（白1，手筋）

白1靠是出人意外的官子手筋。对此，黑如2位挡，则白3扳以下至白9止，既封紧了外侧，又侵入了黑角地。黑2如5位挡，则白7、黑8、白2进行。黑4如a位打，则白5、黑9、白6进行。

白1如走6位，则黑7、白1、黑5、白9时，黑在b位尖，白无条件被吃。

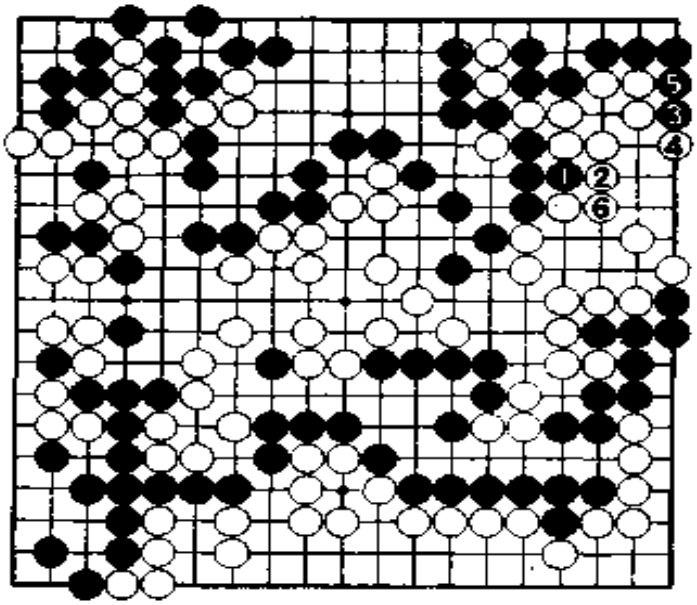


3图

3图（白活）

黑2团也是顽强的应手，但白3扳后，结果还原成2图。对黑4、6阻渡，白5粘、7爬，安然在角上做活。白7如a位顶，与黑b交换后再走7位，则黑c立下，白无法做活。黑6后，白单于7位爬是手筋。

其他虽还有很多变化，但对黑来说，按2图进行最为稳当。



【参考谱1】

第14期王座战　白　坂田荣寿

黑　藤泽秀行

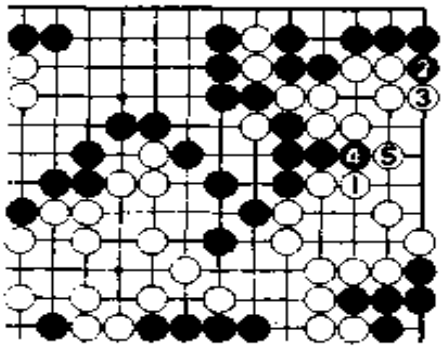
靠

希望不要放过对方气紧的毛病。若能走出正确的次序，就会出现必然获利的手筋。

【参考谱1】

黑1冲、3靠，是凭感觉也能发现的官子手筋。黑3如平凡地在5位冲，则白3位挡后，白甚至不需再于6位补棋了，这样相差有2目棋。

参考图1（白空12目）

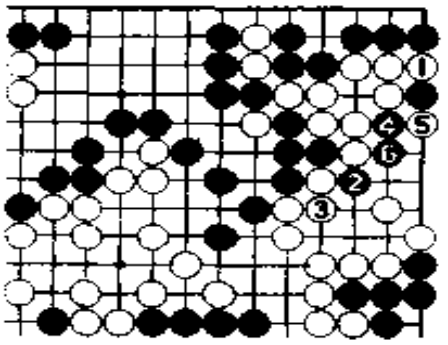


参考图1

黑冲时，白如1位退让，则黑2、4平凡地收官即可。这样，白空12目，与参考谱白空的大小完全相同。

但是，就白而言，本图的应法是正确的，这是因为本图白只留有一个劫材给黑，而参考谱却留有两个劫材，虽无关目数的增减，但还是可以认为谱中是白损。

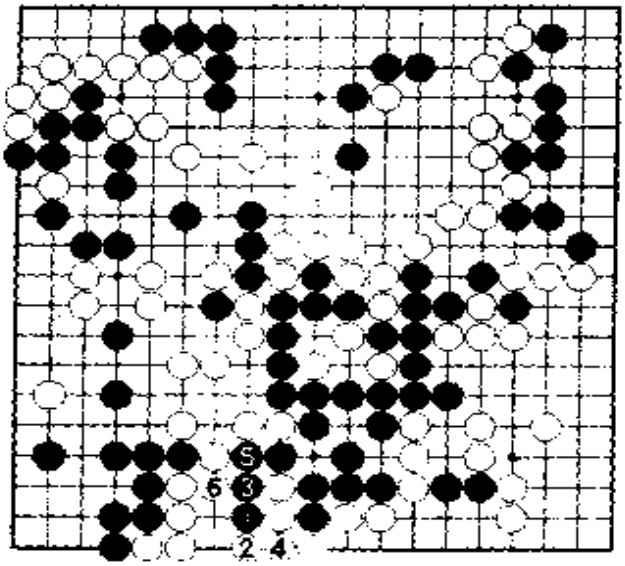
参考图2（冲断无理）



参考图2

谱中白4如在本图1位断是无理手。对此黑2打，白3粘时，黑4、6可使白接不归。

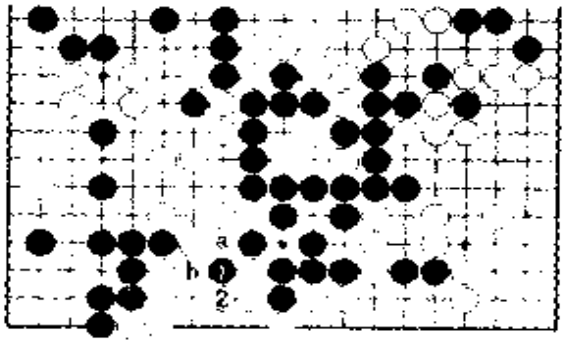
另外，黑△如从2位打后再4位靠着手，经白6、黑△扳，见似不错，但被白5位拔一子，黑落后手，且黑多花一手棋，反而损1目，简直不值一提。



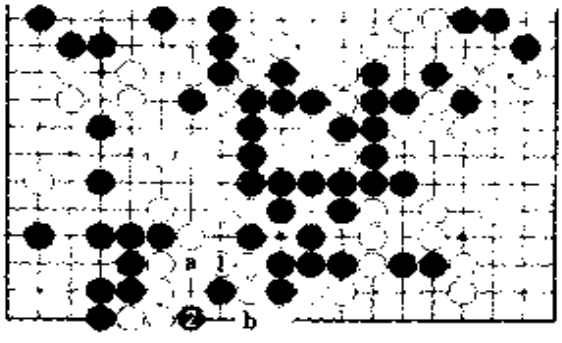
【参考谱2】

第3期棋圣战　白　岩田达明

黑　大竹英雄



参考图1



参考图2

夹

下边白形薄弱，黑似乎有可乘之机。黑随便怎样走都可冲击到白的弱点吗？黑若囿于常识，则不能成功。

【参考谱2】

此形，黑1夹是可以成立的官子手段，逼白2退让后，黑3、5先手接回。与白先在5位挡的形相比，这是7目强的官子。

参考图1（无策）

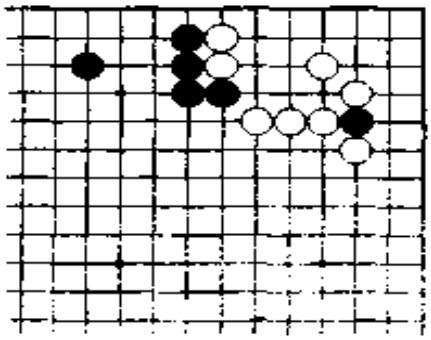
黑1扳入，则白2应。此后，黑如a位粘，则白b打，黑落后手，几乎无所得。

黑1扳入失去了官子味道，当然是恨着。

参考图2（大劫）

谱中白2如在本图1位断黑退路，则黑2尖顶，接下来黑在a位倒扑与b位提劫为见合。

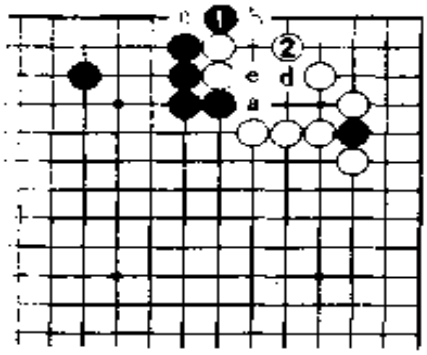
因为这是白全盘薄弱的局面，故这个劫对白来说没有取胜的希望。



（黑先）原图

连扳

黑运用滚打手筋，有从上到下的特技表演。白也必须冷静地应付，以免遭受更大的损失。

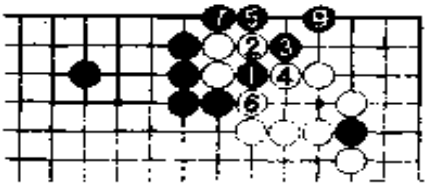


1图

1图（恰当的应手）

对黑1扳，白2是恰当的应手，黑毫无所得。以后大致成黑a、白b、黑c、白d的进行。2位一点是此形的急所。

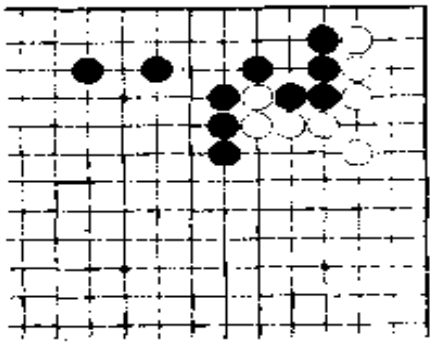
黑1如直接走到2位，则白e拐，可以吞吃侵入黑子。



2图

2图（黑1、3，手筋）

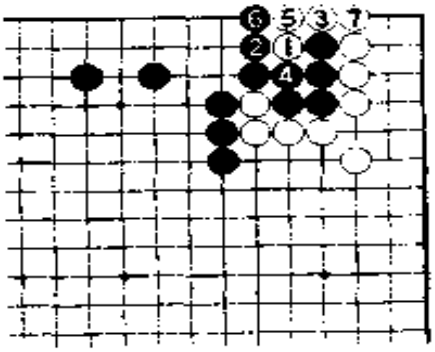
黑从1位扳着手，白如2位应，则黑3顺势走到急所，让白4断打后，黑5从下滚打，顺利地侵入白空，这样白实空大大减少了。黑9也是手筋，这是黑理想的进行。



（白先）原图

夹

为了紧对方的气，首先应在形的急所一击。

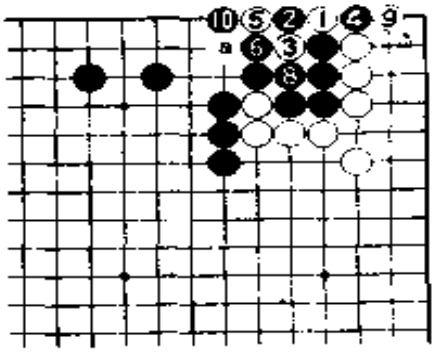


1图

1图（俗筋）

白1夹，多数情况下是俗筋。黑2时，白3虽渡过，但因白自身气紧，反而被黑4、6先手利。

此外，实战中白5也可以脱先他投，而以防止了黑在7位先手扳粘为满足。

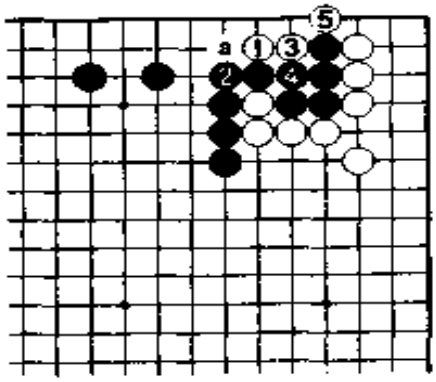


⑦劫

2图

2图（防御好手）

白1扳希望形成黑3、白5的进行，但被黑2挡打，白毫无所得。此后，白虽连续走出3、5的手筋，但进行至黑10止，结果白棋比1图更损。白5如6位长，则黑a挡，与上述结果大同小异。



3图

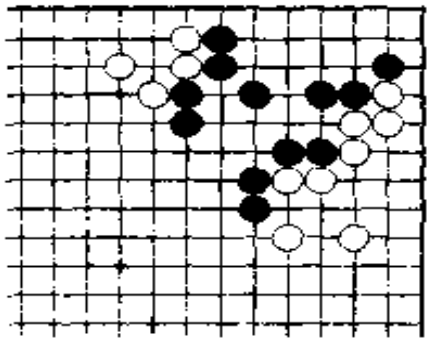
3图（白1，手筋）

白1夹是锐利的手筋。使黑2粘后，白3、5渡过，这样就比1图更为便宜。接下来黑如a位挡，白甚至可以脱先不应。

黑2如a位扳，则白3、5是先手。黑在2位粘是防御好手，白5渡后，黑也不一定立即在a位挡。

夹

在官子中这是众所周知的常用手筋。但要注意可以成立的条件，一定要仔细算。

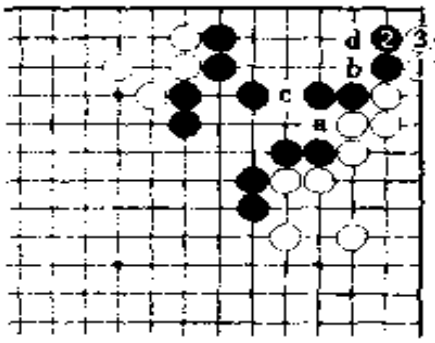


（白先）原图

1图（扳）

白1扳虽是先手，但白3爬时，黑很有可能脱先不应。此后，白在a位冲，黑如挡，白有b位断的狙击手段，但白a冲时，黑在c位粘，可以使白的希望落空。

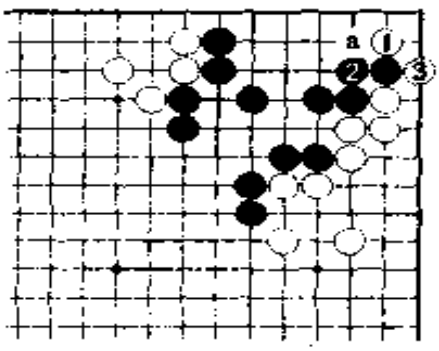
白1如单于a位冲，象是试黑应手的正确次序，但被黑d应后，白失去了角上的官子手段。



1图

2图（白1，手筋）

白直接在1位夹可以成立。对此，黑2粘，让白3渡过。黑2是否必须立即在a位挡，是值得研究的，希望明白，只要黑2粘后不怕白在a位长，那么如图2粘后，再于a位挡是正确的应法。

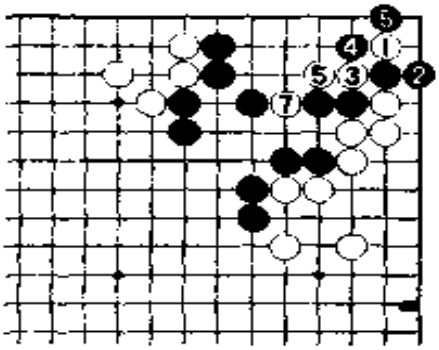


2图

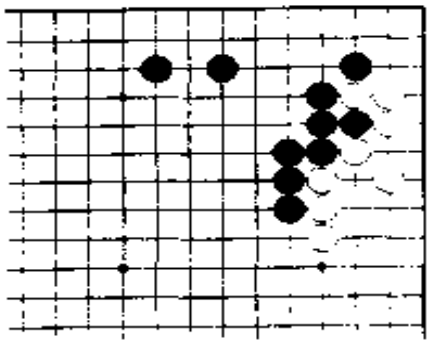
3图（破空）

必须事前算定黑2立下能否成立。白3断后，黑4打，白5长出若是叫吃黑棋之形，则问题简单，但白5长出不是叫吃时，则必须事先做好准备工作及利用各种手筋来达到目的。

此形，白5、7可以简单破空。



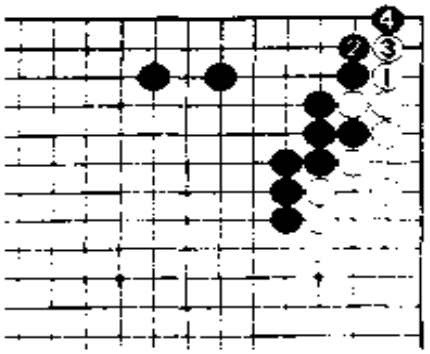
3图



（白先）原图

实

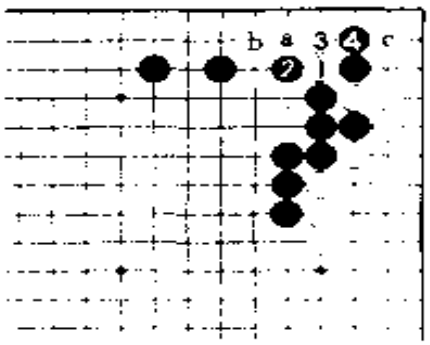
这是让子棋中常见的形。对这里的官子手筋知道与否，会产生6、7目的差别。



1图

1图（软弱）

白1、3连爬两手虽是先手，但被黑4扳后，让黑完整无缺地围住上边实空，白难受。如此与被黑在1位挡住的形相比，白得6目左右的便宜，但白放着更有利的官子手段不走，仅此而论，与损是一回事。

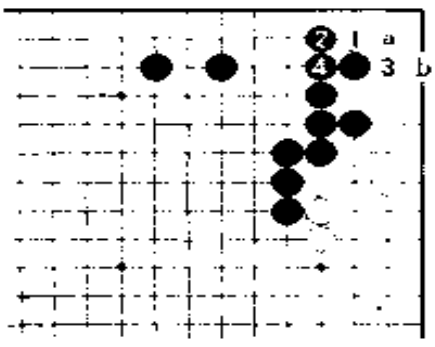


2图

2图（断）

白1断，则黑2、4应，白二子无法逃出。若没有黑④时，则黑4挡多少需要有勇气，但此形，对白a曲，黑在b位挡即可。

本图白比1图稍好。因白c以下的封紧是先手，白便宜2目。



3图

3图（白1，手筋）

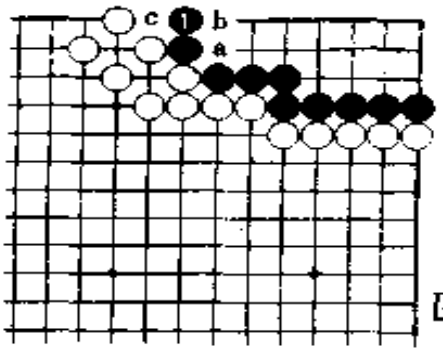
白1夹是巧妙的官子手筋。黑如2、4应，则白获先手。对a位粘，可视为白有一半的权利。

黑2如3位冲断，则白a挡，接下来白在b位渡过与4位断为见合。又，黑2如4位粘，则白也不必在3位渡过，而在a位立下，瞄着在2位爬入。

防止侵入的手筋

怎样防止对方的侵入与限制对方收大官子，是此节的中心内容。对局时常常会只注意侵入的手筋，而忽视了防止侵入的手筋，或仅安于防止对方表面上的大官子，而看漏了能取得更大利益的防止侵入的手法。

为了防止对方的得分手段，应抢先守住要点，或先补强自身，再瞄着下一手的攻击。在实战中，因错误的防守方法而导致大损的情况不计其数。

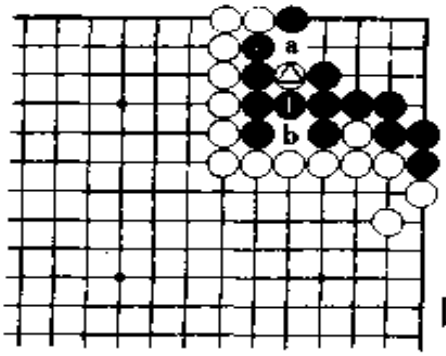


1图

1图（立下）

黑要防白a的断打，看起来很简单，但黑1立下才是正确的收官方法。黑1如a位粘，则损失1目弱。

黑1在a位粘时，则白1、黑b之交换，应视为白的权利，而黑c提劫可算作是三分之一目，这样黑就损了三分之二目。

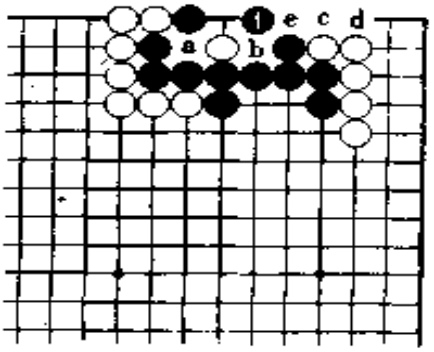


2图

2图（抱打护断）

此形黑如不补，则白有在a位断吃的手段。但即使要补，黑也不能在a位补，而必须在1位补。黑如a位补，则白b、黑1进行，黑明显损1目。

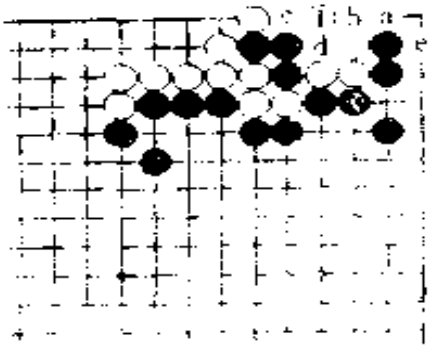
黑1是利用白㊓气紧的巧妙护断方法，这不仅可用于官子，也可应用于中盘战。



3图

3图（尖）

黑要防白a的断，不能只在a位粘上了事，也可以在b位补，而最好的补法是黑1的尖。黑1尖后，黑在c位扳成为先手，与白d交换一手，黑便获得三分之二目的便宜，将来白e提劫时，黑即使不能胜劫，也不需再补。

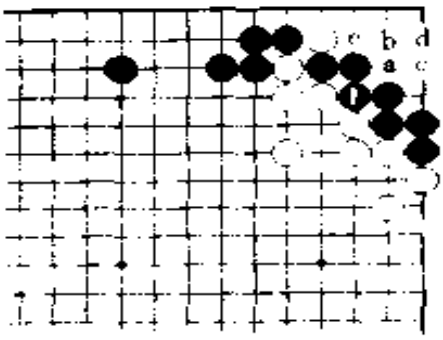


4图

4图（尖）

白1尖是有2目便宜的官子。其原因是黑a时，白b应，用不着去提掉黑三子。白1无论是走c位或d位，则黑均在b位先手打。

白1在a位扳，见似有利，但经黑1、白b、黑c后，白崩溃。当然黑不能在d打吃。

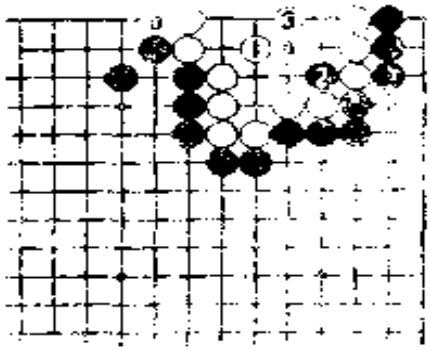


5图

5图（团）

黑如不在1位补，则白有在a位嵌的严厉官子手段，对此，黑如b位打，则白c、黑d后，白在e位打，黑将招致大损。

为了防止白a的俗，黑如在a位或b位补，则损1目；黑如在e位补，则损2目。黑如要想不损，则黑1团即可。

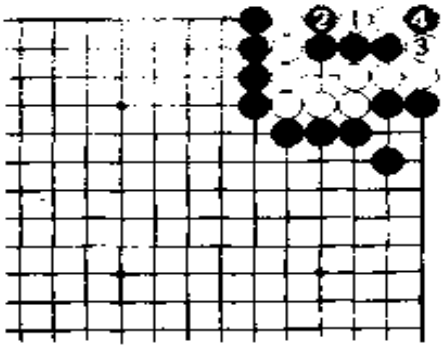


6图

6图（尖）

白形有气紧的毛病，因此显得不太安定，白在1位虎，即可一手补净。黑如2位断入，白3尖是防御好手。白如没有发现白3的好防，则不可能走出白1的虎。

白1a位补虽很坚实，但被黑b先手便宜，里外各算1目，白总计损2目。



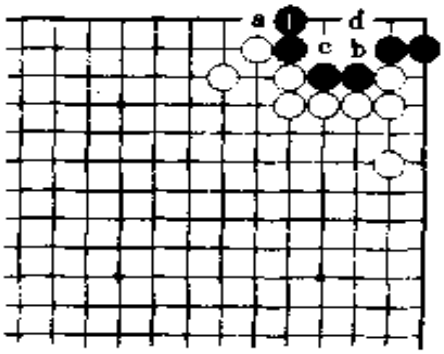
⑤提

7图

7图（长）

此形，白如置之不顾，则黑3位挡，做成有眼杀棋，白棋被吃。白1如3位渡，则黑1位挡，成万年劫的形，白不行。

白1长、3渡简单做成双活。黑2在3位阻渡，也是双活，但不及黑2打吃好，因为黑2打吃，可比白多提一子。

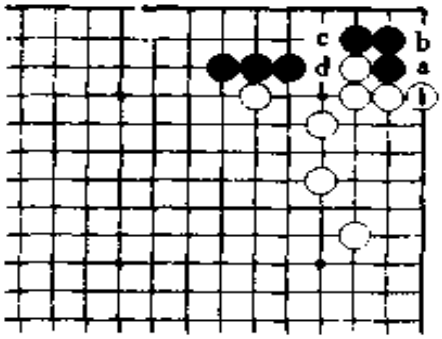


8图

8图（立下）

若要想做活，当然应尽量争取活得大一些。黑1立下，经白a、黑b，黑成5目空。

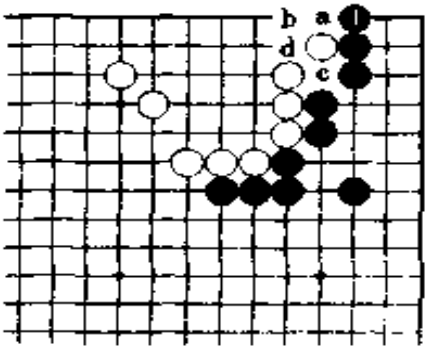
黑1如随手在c位粘，则白1位扳后，黑只得在d位做眼补活，黑空减少到3目。一眨眼功夫，黑就损失2目。



9图

9图（立下）

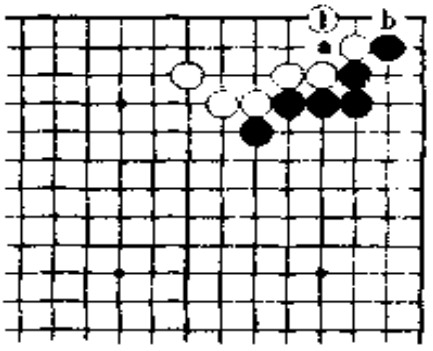
此形，白若置之不顾，则黑在1位扳粘是先手。反过来由白先收官的话，则白1立下是正着。此后，白a冲、黑b挡大致可视为白的权利，这与白1在a位扳，经黑b、白1的形没有不同。但白1立下，却含有下一手白在c位扳入，待黑d断后，白b靠的官子手段。



10图

10图（立下）

黑1立下，是防白的先手扳粘。黑1如a位扳，则白b、黑1后，黑最多不过只有在c位先手打吃一手。而黑1沉着地立下，则留有下一手在d位嵌的官子手筋。白若不愿被黑d嵌入，则黑1时，白a挡，对此，黑c挤，争得先手权。

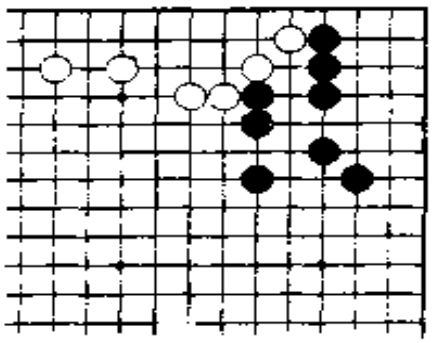


11图

11图（虎）

白1如在a位粘，则黑b立下后，产生了黑在1位靠的官子手筋。白1虎后，即使黑b立下，白也完全可以不予理睬。

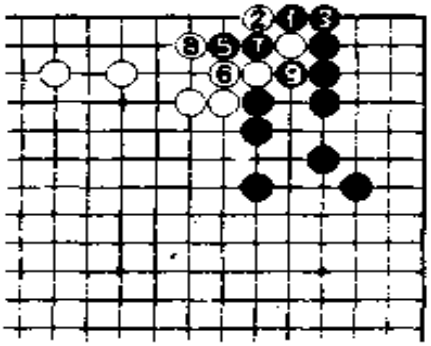
此外，若成白b扳的进行时，以后白还需补一手，损1目。到底是哪一种可能性，则是全局的问题。



（黑先）原图

点

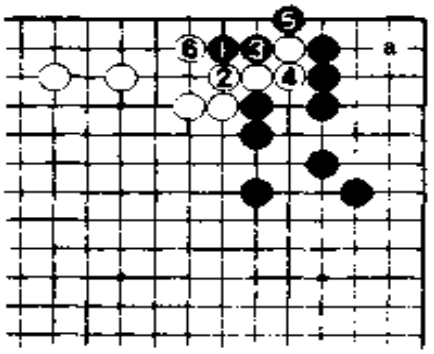
黑若放置不走，则白扳粘是先手。如果有可能，希望黑以先手防止白的扳粘。若能获大利，也可甘落后手。



④脱先 1图

1图（后手）

黑1、3扳粘属逆官子，瞄着下一手在5位点入，但白也许会脱先不应。黑5时，白6、8防黑继续侵入后，再度脱先。黑虽获利不少，但被白两次脱先，其价值也相应减低了。白4如想守空，则当在7位粘。

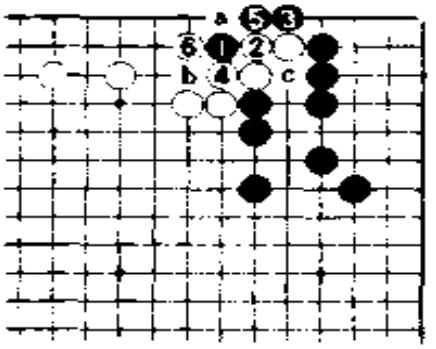


2图

2图（黑1，手筋）

如果a位有黑子，白的扳粘不成其为先手时，则黑1点可谓是侵入的手筋。使白2粘后，黑3、5渡过，就防止了白的先手扳粘。此后，黑即使脱先，也能得到2目便宜。

白4如6位挡，则黑4位断吃可以满足。

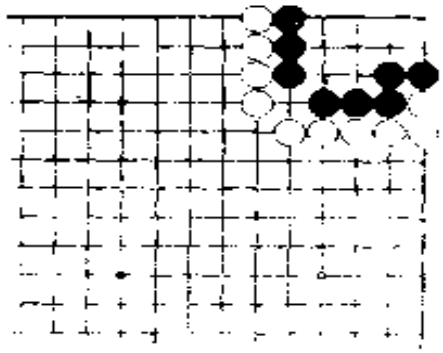


3图

3图（白稍损）

白如2位团，则黑3扳是含有对杀的常用手筋。使白4粘，黑5渡后，黑仍可脱先。

此后，若视白a拔一子为先手，则与黑3在4位断，经白b、黑c封紧后的形没有区别。不管怎样，只要防止了白的先手扳粘，黑就便宜4目。



（黑先）原图

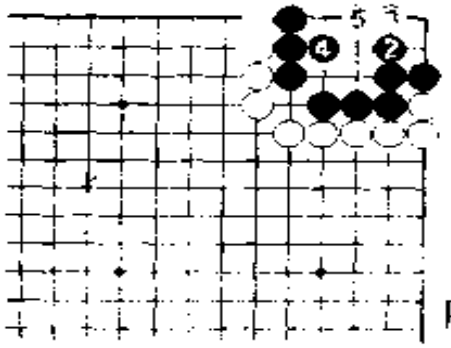
挤

要想补强自己的阵形或有什么手段的话，均应正确地看清楚对方有什么手段之后，才能动手。

1图（劫或双活）

黑若置之不顾，则白在1位急所点入，黑如2位应，则白3板，以下或是打劫，或是双活，还有成万年劫等诸如此类的变化，总之是有棋。

黑2如4位顶，则白2位应，仍然有棋。黑2在3位应，则白2位冲。看来黑还是应该补一手。

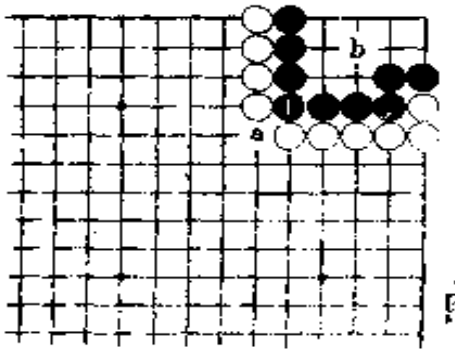


1图

2图（黑1，最大）

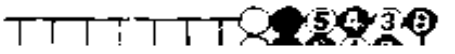
黑1挤，既没有减目，又消除了白的狙击手段。即使不必过问将来黑在a位断是否有棋，单和黑在b位防守相比，也明显便宜1目棋。

但此手是黑自撞1气，因此黑必须对角上的攻防有充分的自信。

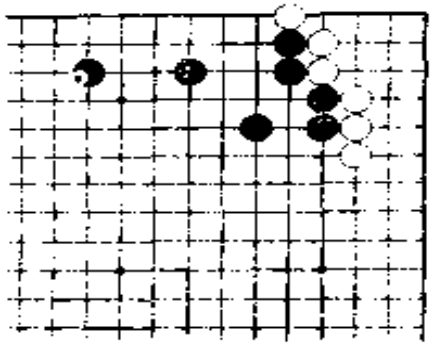


2图

3图（循环劫）



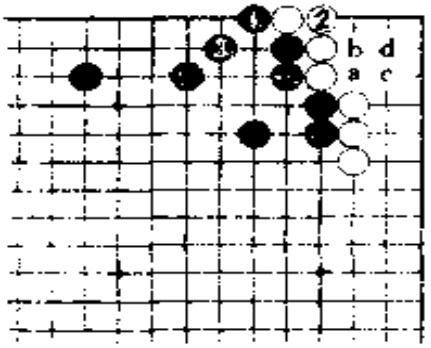
白3时，黑有4扑，必打的循环手法



（黑先）原图

断入

如果必须要后手补，但若能在此之前，通过先手利用而使对方的空减少一些，相应地也算有所得。黑在上边应怎样防守？

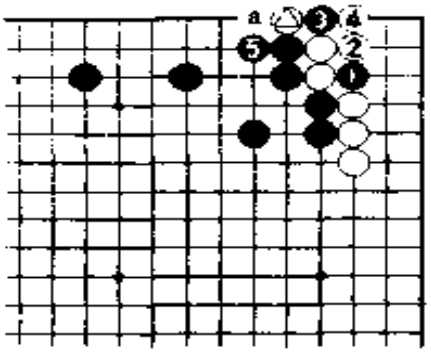


1图

1图（白的希望）

见似黑只有1挡、3虎，除此之外没有更好的防守方法，但这正是白所希望的下法。以后，对黑a断入，则白b、黑c、白d进行，黑没有棋。

黑1挡强化白棋之前，黑有可以取得先手便宜的手段。

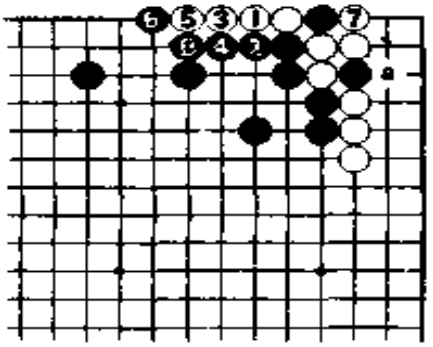


2图

2图（黑1、3，手筋）

黑1断入，白2时，黑3扑次序巧妙。特别是黑3扑，它是在白㊃扳的瞬间相当有效的先手利。

白4拔一子后，黑5补，防止了白在a位长入。这样，因黑a挡住黑的权利，故黑空与1图相同，而白空却比1图减少1目强。

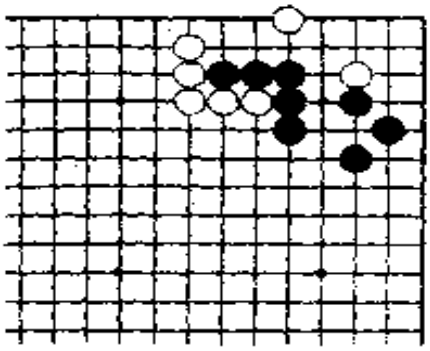


3图

3图（徒劳）

2图白4如在本图1位长入，则黑2、4紧追不舍，结果黑6时，白只得在7位拔一子。黑8打时，白如粘回，则黑a长出，上边白子被全歼。

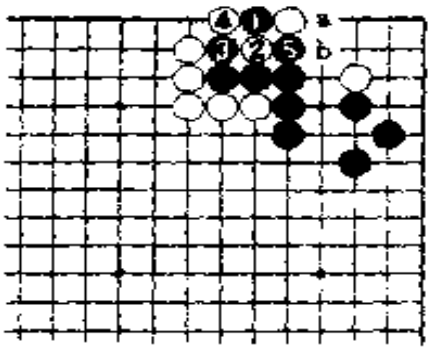
2图黑1断、3扑不失时机，故赚得1目便宜。



（黑先）原图

长

黑怎样阻止白的猴子伸腿？若无论在什么情况下，都能正确防范的话，那么就完全有业余五段的实力。

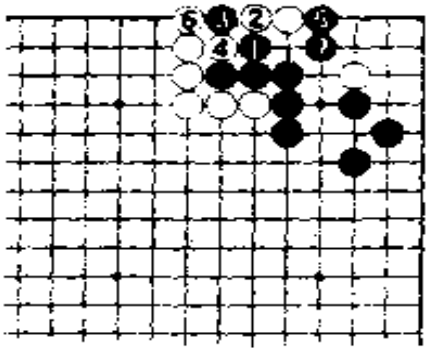


1图

1图（劫）

黑劫材有利时，则可采用黑1跨再3、5挤打的弃子防守法。对此，白如粘劫，则黑a打，即可阻止白继续侵入。

黑1如a位靠，则白b扳打，白可以在角上做活；黑1如b位尖，则白a爬，黑损2目。

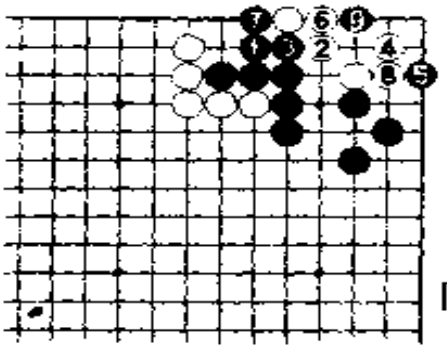


2图

2图（黑1，手筋）

为避免打劫的风险，黑可在1位长，这是出人意外的阻止方法。白如2位应，则黑3挡作为弃子，可争得黑5的打吃。结果与1图白放弃打劫的情形相同。

但黑要在1位长，则事先须留意角上的死活。

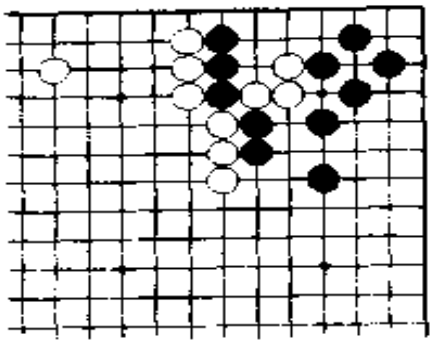


3图

3图（反击不成立）

黑1时，白2的反击如果成立，则黑不堪忍受。但此形，对付白2，黑有在3位挤的好手，白4时，黑5小飞以下至黑9止，白无条件死。

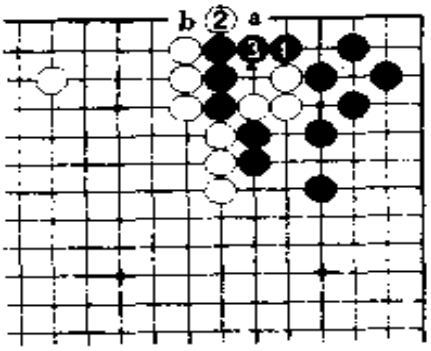
角上的死活是可以事先计算清楚的，因此，2图的下法，远比1图留有打劫的下法为优。



（黑先）原图

尖

吃子也要选择最便宜的吃子手法。虽说如此，但过余贪心，也很可能适得其反。重要的是，要彻底看清楚对方有什么反击手段。原图选自《棋经众妙》。

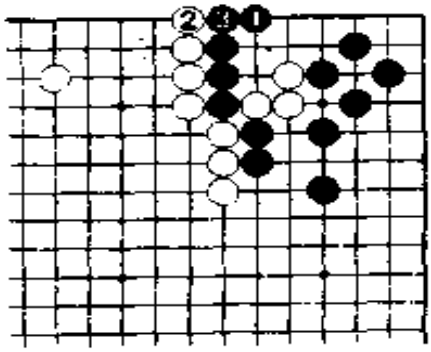


1图

1图（损失两目）

黑如1位扳，则白全无动弹的余地，干干净净地被吃掉了。虽然如此，但被白2先手扳到，黑总有点不舒服。黑3如在a位挡，但白b粘后，黑仍需在3位补一手。

白也不能奢望在3位救出被吃住的三子。

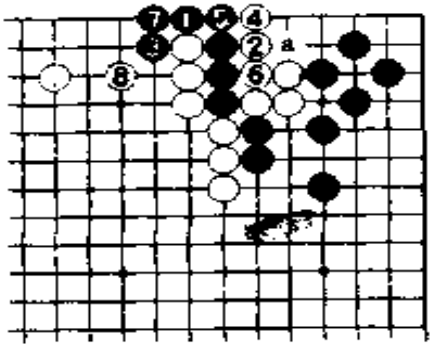


2图

2图（黑1，手筋）

黑用1位尖来吃白三子是手筋。虽然白2立下是先手，但黑3应后，如此与1图相比，黑便宜2目。这是简单的计算问题。

毕竟是比较玄乎的吃法，故与1图相比，此形给白留下了不少劫材。但就眼下而言，虽然损2目，却是不能忍受的。

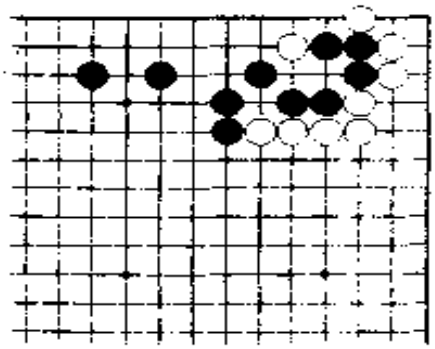


3图

3图（贪心）

黑1扳，过于贪心，被白2尖顶后，形势发生逆转。黑1如5位立下，则白仍于2位尖顶，情形相同。

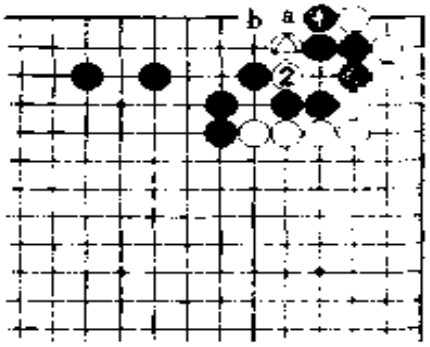
黑1的意图大概是想让白在7位挡，形成黑5、白3、黑a的进行，但黑的如意算盘打错了。



（黑先）原图

尖

对方走出好手时，能否冷静地应付，常常成为决定胜负的关键。原图选自《官子谱》。

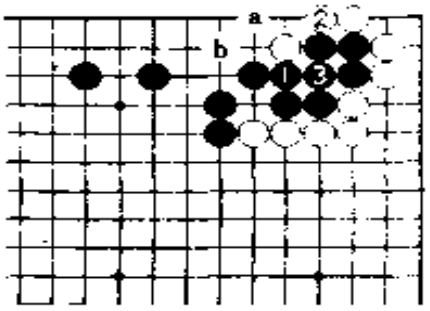


1图

1图（被吃）

遇到白㊃鼻顶这样使人难以动弹的锐利官子手段时，黑应该怎样收拾？黑如在1位阻渡，则白2顶，黑将招致重大损失。

黑1如a位板，则白b打。黑首先应放弃吃掉白㊃子的念头。



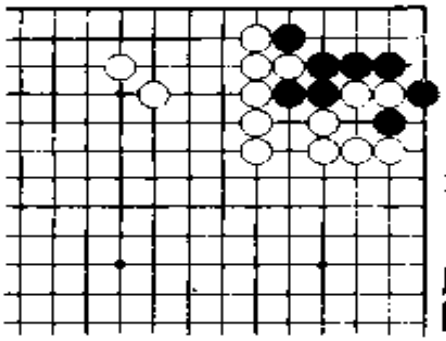
2图

2图（动摇）

黑1挡，只能认为是被白的好手所慑服。如此，被白2先手打后，接下来白还有在a位尖的好手，这又是先手官子。

白劫材丰富的话，则白也可能在b位跳入，彻底打破上边黑空。

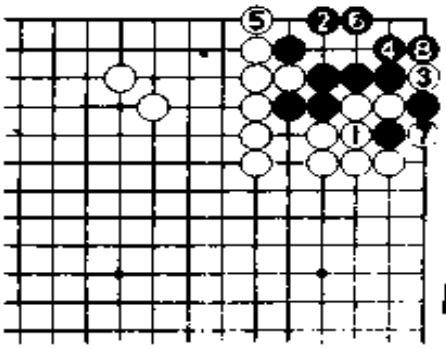
3图（黑5，手筋）



（白先）原图

立下

在官子阶段，也很难看到仅在一个局部就能解决问题而不牵动其他地方的形。即使在一个局部受损，但若能在其他地方有所收获，则无碍大局。原图选自《官子谱》。

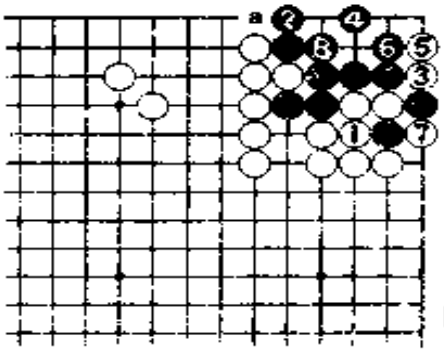


1图

1图（粘）

白1粘，当然。就黑而言，在这个角上，有两种活法。有黑㊃子时，则黑2虎就可以做活，这是死活的定式。以后，白3扑时，黑4冷静地退让以下至黑8止，黑活定。黑角空有3目，另外还留有一个提劫。

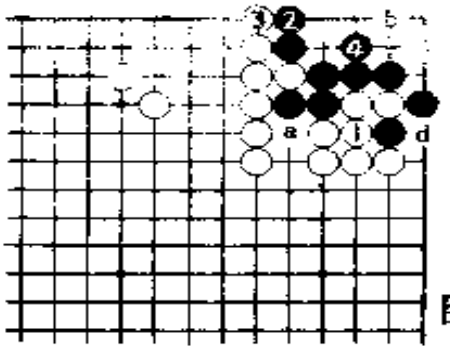
但这是黑比较损的活法。



2图

2图（黑2，正着）

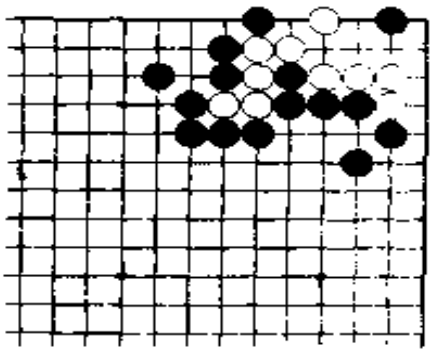
黑应该在2位立下做活。白3扑时，黑必须在4位忍耐，被白5、7先手利后，黑2目活。与1图比较，黑角空减少1目强，但此时只要认真观察一下，就会发现本图黑留在a位冲的巨大官子。



3图

3图（双方最好的应对）

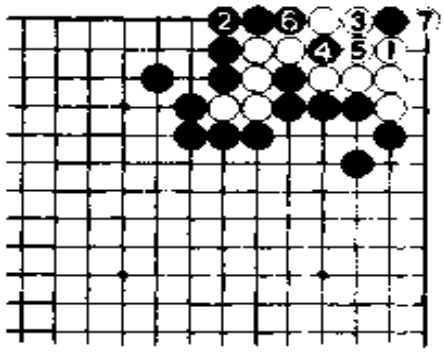
因此，黑2立下时，白3挡，黑4补活，双方必然。此形，将来白紧了a位外气时，则产生了在b位点入的手段。为防白的点入，黑即使在c位补一手，也远比1图活得便宜。此外，黑还留有在d位粘回的可能。



（白先）原图

粘

黑走出了常用的官子手筋。为了减少损失，白应该怎样应才对？

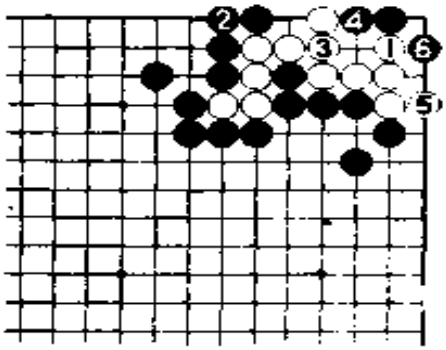


1图

1图（白五子被吃）

白1顶，则黑2粘是好手，对白3打，黑预伏有在4位扑的后续手筋，白5、7后，虽然活了，但黑有吃白五子的余利，白损失不小。

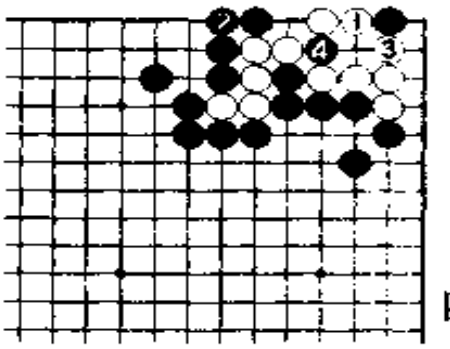
白尾巴小的时候，还可以这样走，但尾巴大时，就需要有其他应法了。



2图

2图（白3，防御好手）

白1顶是好棋，但黑2时，白还必须在3位粘。黑4、6后，虽成双活，但白救回尾巴五子，且白5立下有减少黑空的作用。黑4如5位扳，则白4位打，白可以活5目地。如图黑只能获得后手4目的便宜，所以黑4到底应怎样走，确实是个难题。

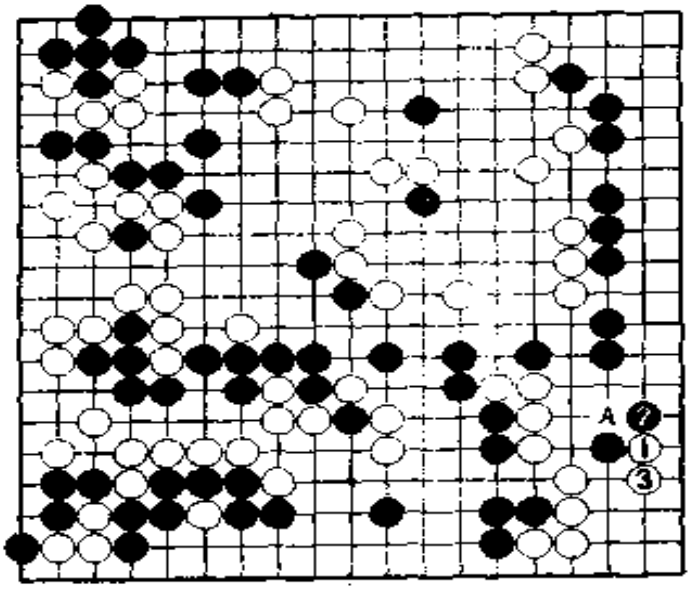


3图

3图（横顶）

如果白按1图进行也可以时，则白1横顶其结果相同。黑2时，白只有在3位打，黑4扑也是必然之着。

可是，白1如在3位顶，白还有做成双活的选择权，而白1横顶则失去了这个选择权，从这个意义上说，白1是恶手。



【参考谱3】

第1期天元战　白　藤泽秀行

第1局　黑　大平修三

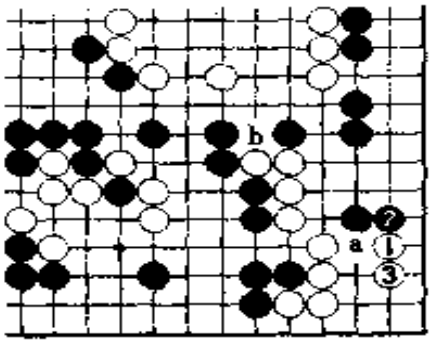
托

如果是细棋局面，官子手筋有时会成为拉开双方实空差距的关键之着。若看漏了决定胜负的官子手筋，则可能被对方追上。

【参考谱3】

白 1 托是此际最佳的一手。白一旦巩固了角上的实利和根据，则其胜势不能动摇。白3后白还留有在a位断的官子味道。白1如3位跳下，则黑1位挡，形势细微。

参考图1（平凡）

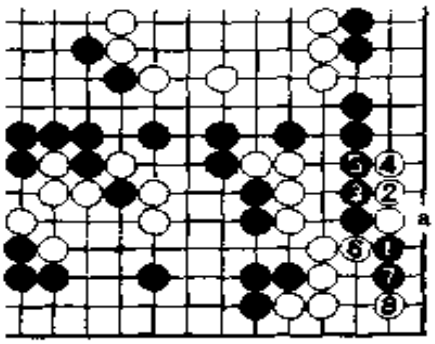


参考图1

白在1位跳或在a位挡，则白角空变小，而黑空增加。并且在角上黑还有官子味道，顿时成为形势不明的局面。

白若不想法防止黑向右下角侵入，则黑在1位尖，白生存受到威胁，因此，白很可能不得不于b位单官连回。

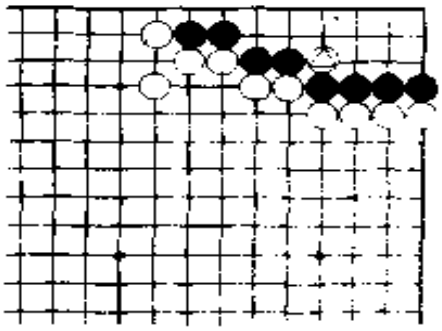
参考图2（无理的挡）



参考图2

谱中黑2如在本图1位扳，则白2长以下至白8止，对杀白胜。黑5如6位粘，则白5位冲即可。

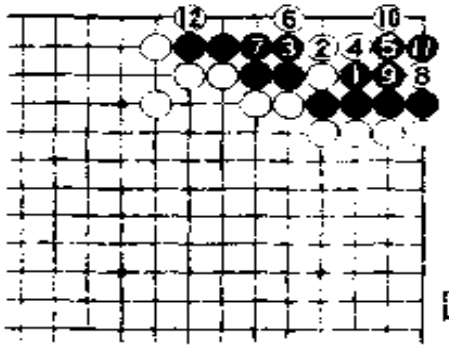
此外，白2在3位板，见似手筋，但经黑2、白4、黑a拔后，对白5位粘，黑有在8位跳的好手，可以掏掉白角。



（黑先）原图

跳

白在气紧的黑空中断入，黑很难对付。黑到底应怎样防守？这里黑有把损失止于最小限度的手筋。

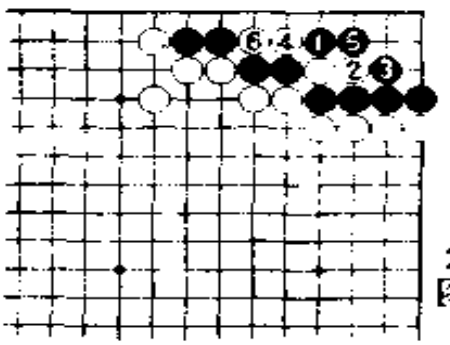


1图

1图（两边不入子）

黑如从1位打，则白2长出，黑3不得不补，白4之后，白6、8、10连续打吃至白12扳。仔细一看，便知黑两边不入子，被白全歼。

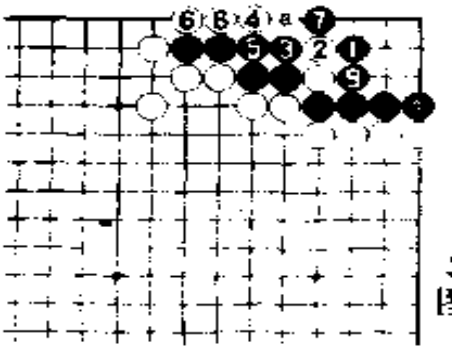
落到这个下场，倒不如黑3改于4位挡，还能在角上做活。



2图

2图（反击）

黑1、3征吃打入白子，见似不错，但此时白预伏有在4位反击的好手筋。对此，黑5拔白二子，牺牲左侧黑二子活角这种应法，比黑5在6位粘，被白5位打吃掉角上黑棋的应法好。黑是否只有弃子才能摆脱困境？

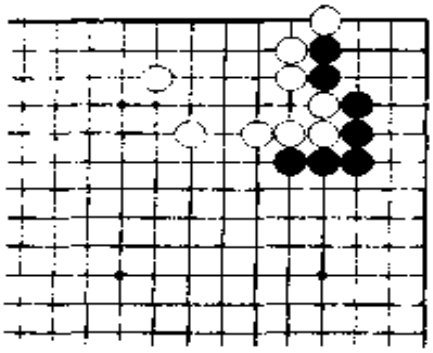


3图

3图（黑1、3，手筋）

黑1跳，白2时，黑3挡，如此能确保全体平安。白4点入是官子手筋，比在a位打吃便宜2目。进行至黑9止，黑成11目空。

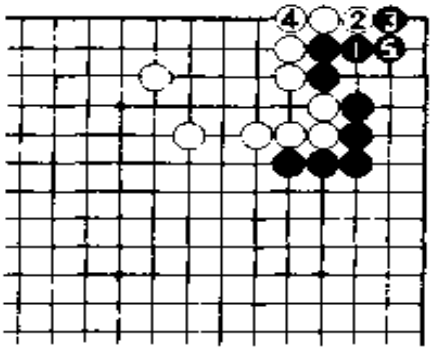
如果放任对方的无理手横行，那么什么样的空也有可能被打破。



（黑先）原图

跳

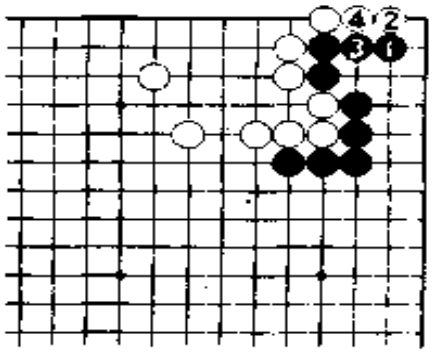
白在上边板到时，黑应怎样防白侵入角空？劫材有利与不利时，黑的应法相应不同。



1图

1图（劫材不利）

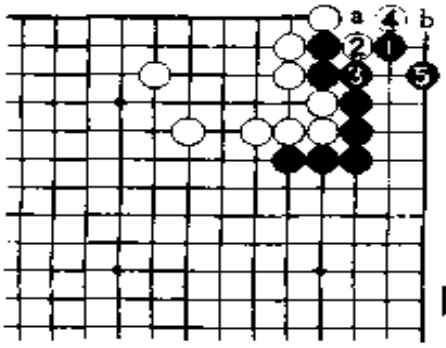
黑1曲是劫材不利时的应法。白2长、4粘，大致是绝对的先手便宜。黑1不能在2位挡，这是官子常识，如此被白1位断打，反而因小失大。当然白棋也应立即走2、4的先手利。



2图

2图（黑1，手筋）

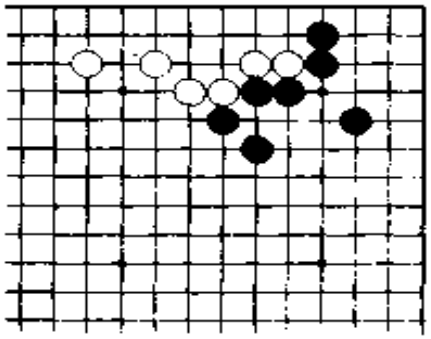
黑1跳，是避其锋芒的手筋。虽留有白2的靠入，但黑3先手粘后，可以脱先。1图是白先手，本图是黑先手，正好相差一手棋，因此，本图黑虽比1图减少4目弱，但多数时候黑不必介意这一点损失。白2如脱先他投，则给黑留下了在4位先手打的机会。



3图

3图（打劫）

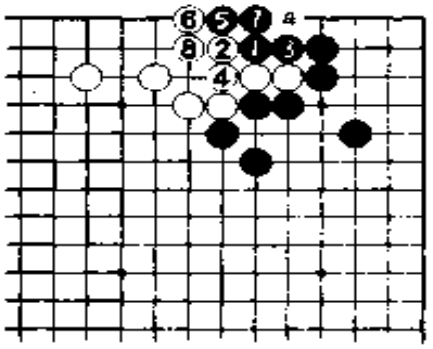
黑1跳后，若迟迟不在a位挡，则白劫材好转时，就可能产生白2、4的官子手段。对此，黑当然要先在a位拔劫，但黑如不能胜劫，则黑5补是形，接下来瞄着在b位扑可以做成循环劫。



（白先）原图

跳

采取临时措施防止一下对方的大侵分。如果对方应了，便争得先手，如果对方不应或应法有所不同，则问题就回到了从这里开始收官。

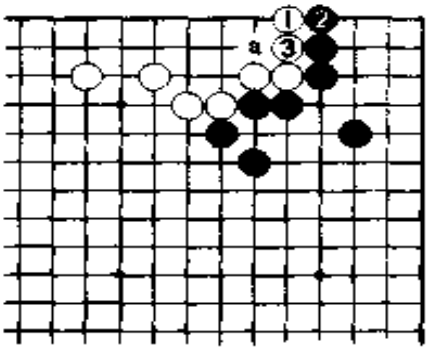


1图

1图（由黑收官）

此形，若由黑先收官，则当以黑1夹，这样眼看着白空减少，而黑空增加。

若由白先收，则当然要以防黑1的大官子为目的。但白如在3位挡，则黑a扳时，白不能挡，只有在2位虎。即便如此，仍留有黑在5位靠的官子。

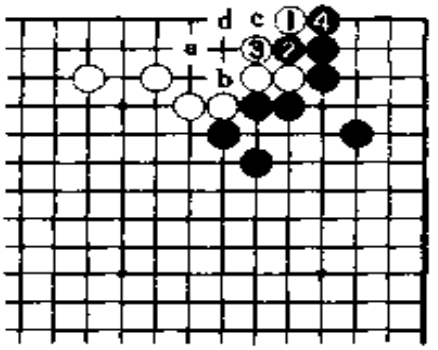


2图

2图（白1，手筋）

白1跳是手筋。此着比白在a位空拐有利。黑2挡时，白如脱先他投，则黑a靠还原成1图，但此时白3即便后手补一手，其价值也不小，与1图比较相差9目棋。

白1如a位空拐，同样是后手，但却相差2目棋。



3图

3图（白先手）

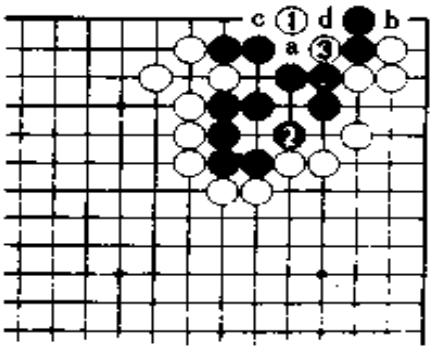
对白1，黑如2、4应，则白已达到了防止1图黑的大官子的目的，可以脱先他投。黑4如脱先，则白从4位爬粘是先手。

此后，黑有在a位点入的手筋，如此，则白b、黑c、白d进行，结果成劫。黑如径直在c位拔一子，则白a补，白均比1图有利。

威胁生存的手筋

有时虽不至于能吃掉对方的棋，但可以威胁其生存，从而获得相当的利益。仅以一块棋的死活作为研究对象，那是专门的死活问题，其中有各种漂亮的手筋，但实战中，象那样固定的死活形式毕竟不多，因此，实战中这类死活手筋往往让位于虽远不及其精巧，但却更为实用的威胁生存的手筋。

首先列举一、二典型例子。

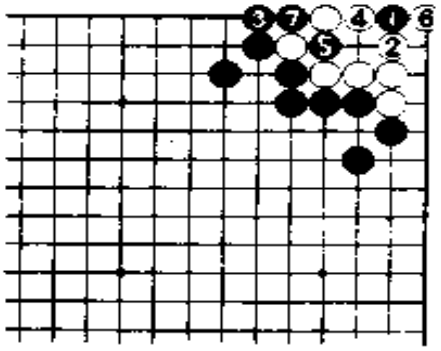


1图

1图（点入）

白1点入，黑如2位补活，则白3断可以吃掉上边黑二子。白1如在2位夺黑眼形，则黑1位虎既可救回黑二子，又可以做活，白大亏。

黑2如在a位抵抗，则白在b位紧外气次序正确，对黑c打，则白d长，黑上边二子仍不能逃生。

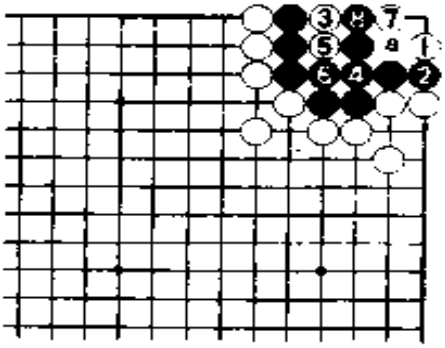


2图

2图（点入）

作为官子手筋，这是经常出现的形。黑1点入，白2时，黑3立下。白4在5位粘虽可以做成双活，但此形一般都是采取白4、6弃一子而争取先手权的下法。

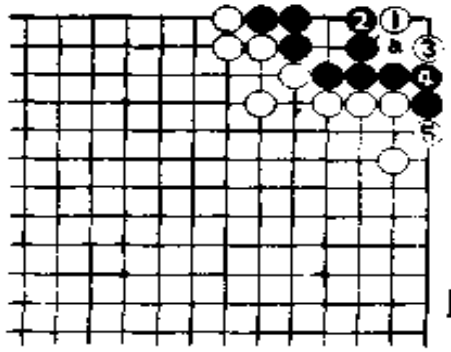
黑1点入比黑1单于3位立下，被白在1位补的下法要便宜3目。



3图

3图（跳入）

白1跳入，黑如2位遮断，则白3靠，巧妙。对此，黑如4位粘，则白5、7做成双活，黑空只有提取三子的5目棋。黑4如5位粘，则白4位扑。黑2如a位团，则白2、黑7进行，这样黑后手活5目，当然不及如图黑先手活4目有利。

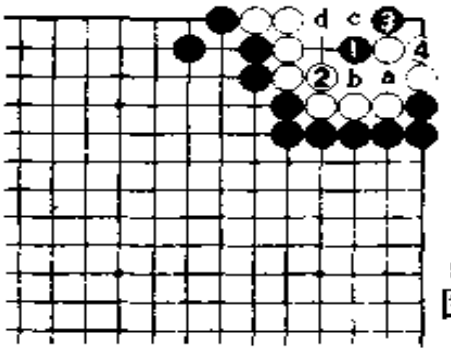


4图

4图（点入）

白1点入，黑2时，白3、5做成双活。黑2如a位团，则白2位爬，黑死。又，黑4如a位打，则白5位挡，黑不行。

白1如5位挡，则黑有在3位尖的巧防，可以活6目弱。

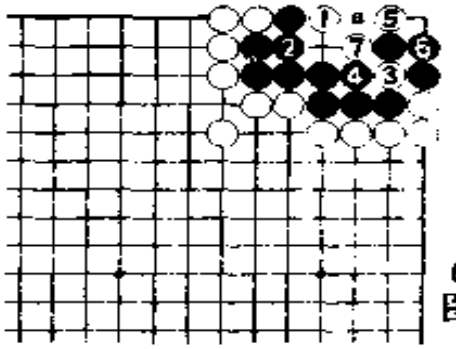


5图

5图（靠入）

黑1靠入是急所中的急所，使白2粘后，黑3扳，可以做成双活。白4如脱先，则产生了黑a、白b、黑4扑的劫争，如此白危险。

白2如从c位扳，则黑2位断，白死；白2如b位鼓，则黑d、白2、黑4进行，结果成劫。



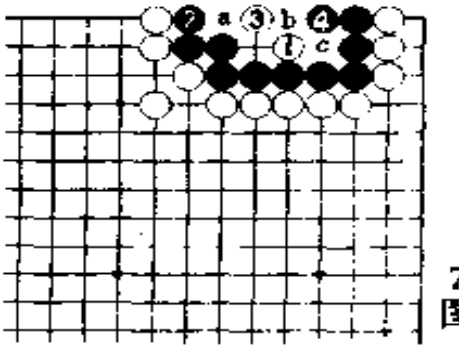
6图

6图（打吃）

白1打，黑如2位粘，白3扑次序巧妙，结果或是双活，或是打劫。黑4如走6位，则白7、黑4、白5进行，与本图双活同形。

白3如先在5位靠，则黑7位应，白不成功。

如果是实战，则黑2当在a位忍让。

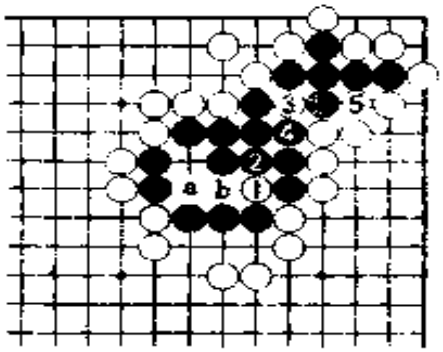


7图

7图（靠入）

白1直接靠于急所，此着如在2位冲，则黑a挡，黑活定，有6目空。黑2如b位靠，则白3、黑c成为劫争，故不值一提。黑2扩大地域，则白3、黑4做成双活。

白1、3是先手7目的官子。

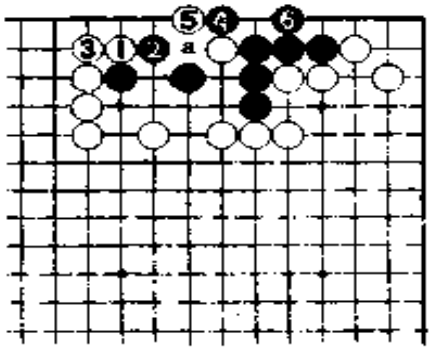


8图

8图（断入）

白1断入，是追歼黑气紧的绝妙手段。黑如2位应，白3扑、5打后，黑如粘回尾巴六子，则白a打，黑全军覆灭。黑2如b位粘，则白4位打，简单割取黑尾巴，比如图的进行，白要便宜2目。

白1如走4位，则黑3位粘，白1位打时，黑在2位粘可以做活。

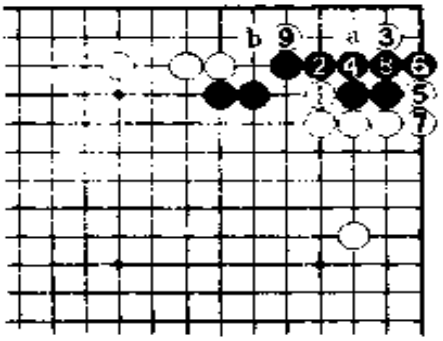


9图

9图（扳粘）

仅去考虑官子，而帮对方消除了毛病，则无趣。白1、3扳粘，沉着。对此，黑4、6只得做劫顽抗，这是一手劫。

仅作为官子来看，则白1在2位点入是手筋，但这样经黑a、白1时，黑可以在4位补活。



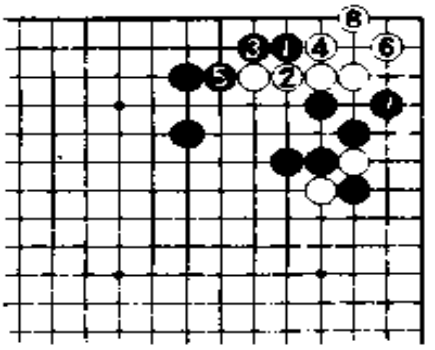
10图

10图（点入）

官子手筋与夺取对方根据的手筋相一致的情况也不少。

白1冲、3点后，用不着保留白5、7扳粘，这样定形后，再以白9靠，黑在角上只有一只眼。

黑4如走8位，则白a、黑4、白b后，白瞄着以后与角上二子的联络。

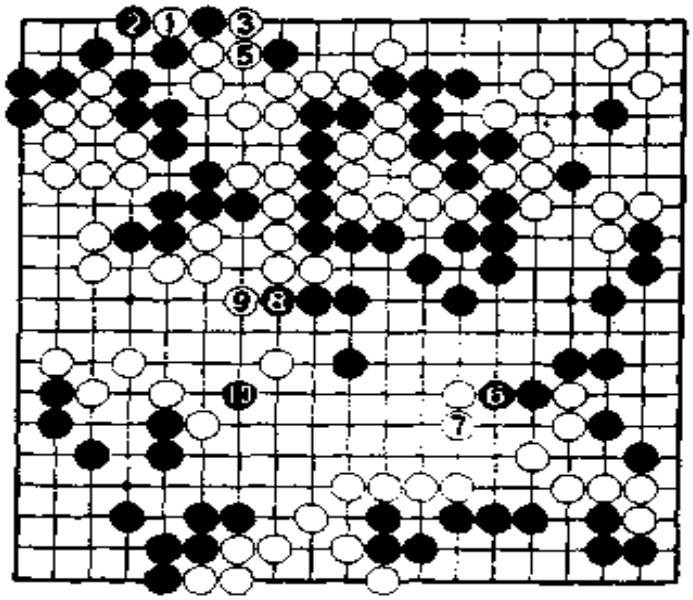


11图

11图（点）

虽然不能吃掉白棋，但可以从周围来威胁其生存而获利，黑绝对便宜。这种威胁对方生存的手筋，或许可以说是属中盘的手筋。

黑1以下至7尖止，均是先手利。白6如7位尖，则黑6位点入，白不能无条件做活。



❹粘

扑

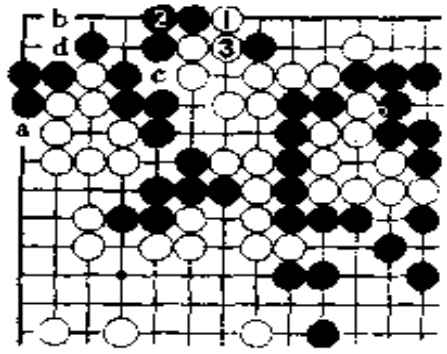
收官时，有时重在目数的多少，有时则重在有无其他阻击手段。这就需要审时度势，把握好重点。

【参考谱4】

第15期王座战　白　桥本昌二
第1局　黑　藤泽秀行

【参考谱4】

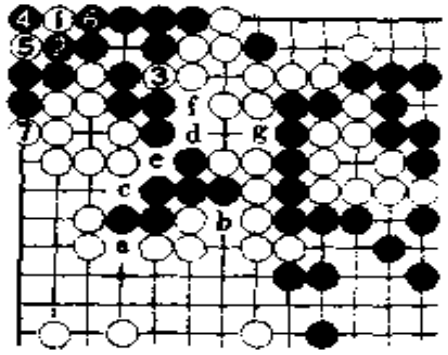
白1扑是好手，既可威胁黑的生存，又获得大约2目的便宜。但黑6顶威胁白的联络，以下至黑10侵入，白无法捕捉黑10一子。这是黑好的局面。



参考图1

参考图1　（单挡）

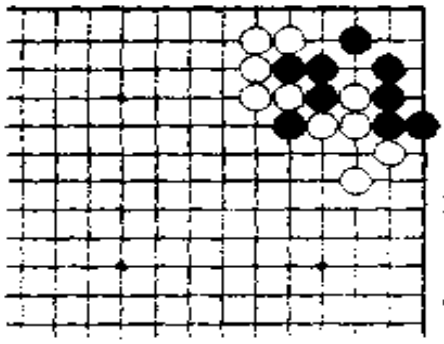
白1单挡，此后，白先手在a位与黑b交换一手后，白c位挤可看作是白有一半的权利，如此，黑空计有5目半。白a如在c位挤，则黑b补后，a位的冲是黑的权利；白a如先在b位点入，则黑d粘，以后白c挤虽是先手，但白a挡不是先手了。



❽拔　参考图2

参考图2　（黑空4目）

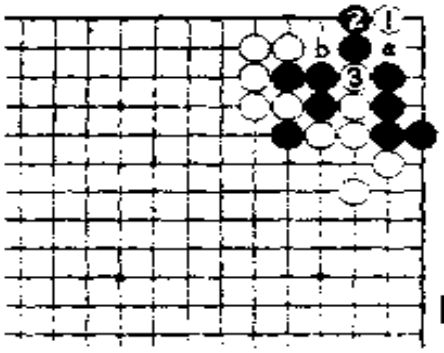
续参考谱，白1点入，争得白3，7两个先手利。黑拔白二子，成4目空。将来，如果进一步紧了a、b、c三处的外气后，经白d、黑e、白f先手打吃，则白在g位还留有半目的权利。



（白先）原图

点入

虽不能吃掉黑棋，但有冲击其薄味而获利的手筋。黑若要拼命抵抗，则可能全体被歼。原图载于《官子谱》。

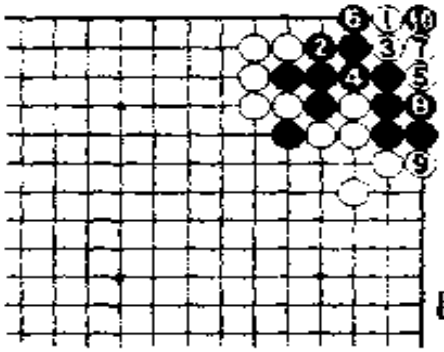


1图

1图（白1，手筋）

白1点入，相当于踏着两处的手筋。对此，黑如2位应，则白3打；黑2如a位应，则白b打，均可割取黑尾巴三子。

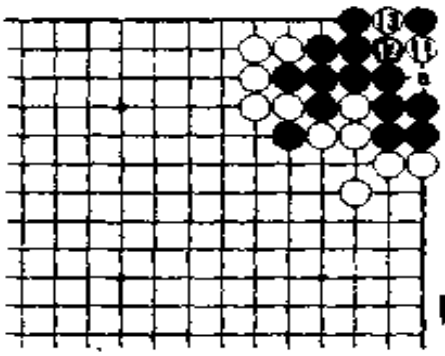
白1如在3位或b位打，则黑均粘回尾巴三子，白不成功。白应先在1位点，然后根据黑的应手，再决定打吃的方向。



2图

2图（黑最强的抵抗）

黑若不愿舍弃尾巴三子，则黑2团来抵抗，但白3、5在内部暴动，黑整块棋的死活都成问题了。黑6如7位扑，则白10、黑6、白7进行，这样成“刀把五”的聚杀，黑死。黑单于6位紧气，不让白有做成聚杀的机会。但黑10提白四子后，问题还没有结束。

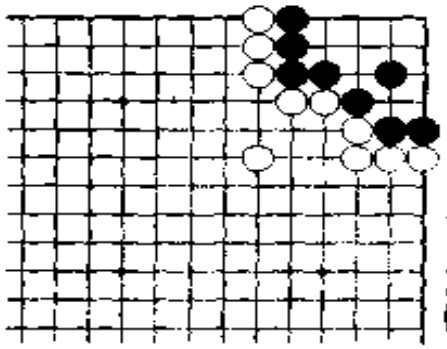


3图

3图（打劫）

在黑提取白子之处，白11靠入，黑不妙。黑因自身气紧，无法做成“胀肚牛”。黑12打后，只有与白争劫。

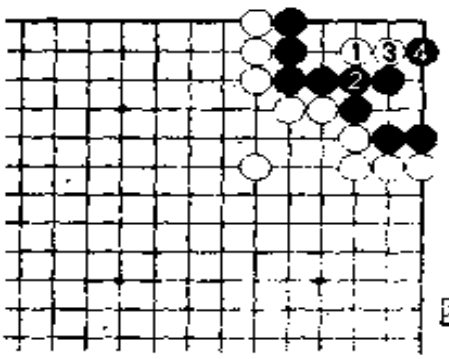
因此，作为黑来说，过分强硬是有疑问的，看来还是舍弃黑三子为宜。



（白先）原图

点

只要占据角上的急所，就可以在黑腹中制造出手段，但也要注意黑的应手。原图载于《官子谱》。

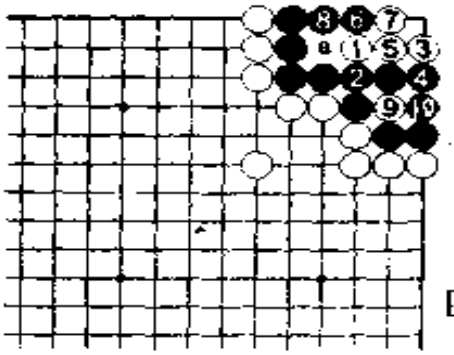


1图

1图（有眼杀瞎）

白1点，只此一手。黑只有在2位粘，但接下来白如在3位长，则白的打入因这一恶手而功亏一篑。

黑4扳做成有眼杀瞎。此后，无论白怎样走，也不会成功，而且使黑本来必须补的棋，不必再补了，白棋反而损1目。

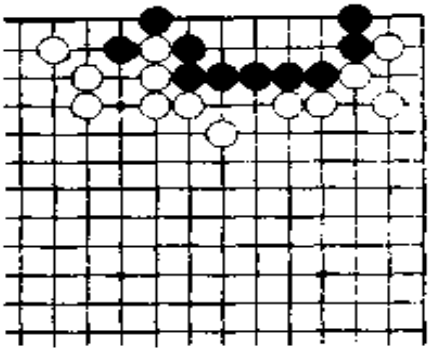


2图

2图（白3，手筋）

白再于3位点是“一二”的急所。黑4时，白5粘，以下至黑8止，成双活。黑棋若事先补一手，能成11目空，白以先手将11目的黑空变成只有1目的空。

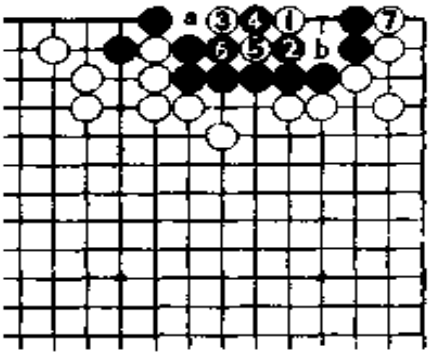
黑8如走a位，则成黑负担重的劫争。白如不于9位扑，则黑a打吃，成为上下交换，黑可以便宜3目。



（白先）原图

点

有很多手段可施，但正确的着手只有一个。原图载于《棋经精妙》。

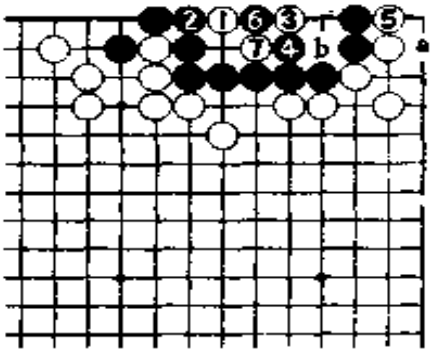


1图

1图 （劫争的选择）

白即使在1位点入也有棋。黑2顶时，白3跳，黑4、6做成打劫，以后黑如不愿打劫，则黑8在a位打，让白b割取右侧黑二子。黑2如4位靠，则白5、黑2、白3、黑6进行，情形相同。

根据情况黑也许要坚持打劫。

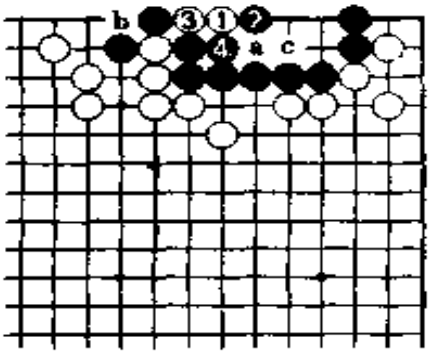


2图

2图（白1，手筋）

白1点入不给黑以选择的余地，胜过1图白1的点入。这是在《死活的手筋》中出现过的追咎对方气紧的手筋。

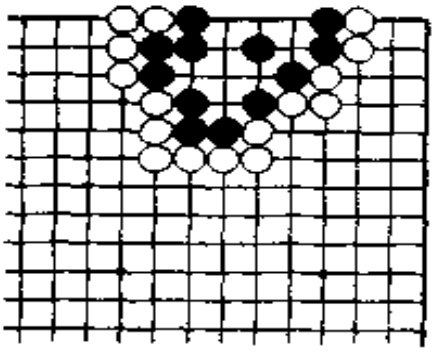
以后大致成白3跳，黑4以下吃掉白二子做活。黑4如5位曲，则白a沉着立下；黑4如b位粘，则白7位做成聚杀，黑死。



⑤扑 3图

3图（割取尾巴）

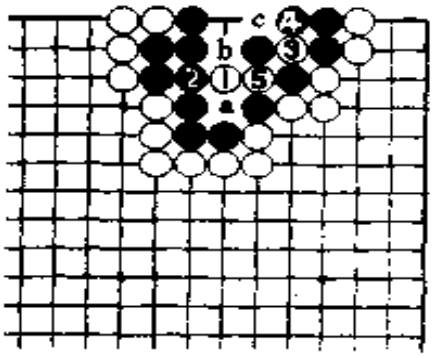
黑2靠期望白在a位打，这样就还原成1图的结果，但白有连续两次在3位扑的狙击手段，对此黑如b位粘或1位拔，则白c位点入，黑不活。黑只有在c位补活，则白留有割取黑尾巴二子的手段。2图黑的应法最为妥当。



（白先）原图

靠

白第一手是显而易见的。但白必须注意到，黑有把损失止于最小限度的应手。原图载于《官子谱》。

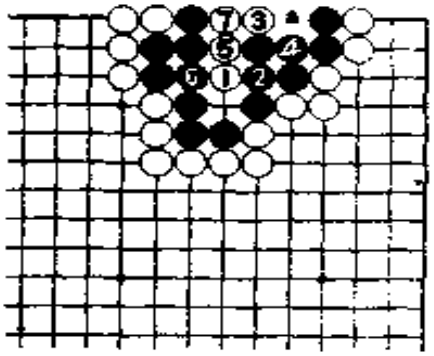


1图

1图（味恶的应手）

白1点入是当然之着，对此，黑有各种应手，这是容易使人迷惑的。黑2粘，则白3扑是锐利的手筋，至白5打后，成为劫争。白3如5位打，则黑3、白a、黑b进行，正合黑意。

黑2如b位粘，则白先在c位靠后，再于2位断打，黑无法做活。

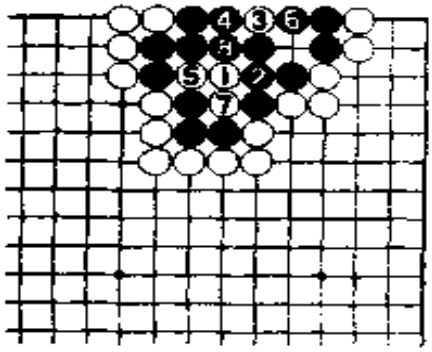


2图

2图（白3，手筋）

黑2粘是最好的应手，此时白有3位靠利用黑气紧的手筋，黑如4位粘，则白5冲，黑被全歼。

白3如在6位或a位打，则给了黑做活的机会。白单于3位靠才是手筋。

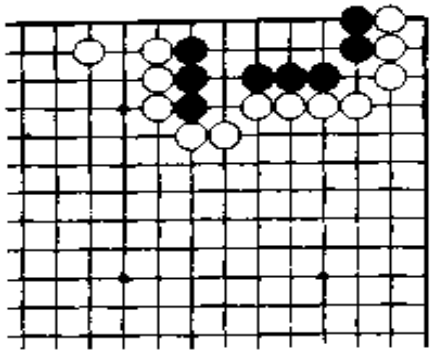


3图

3图（双方最好的应接）

黑2之后，黑4打是最好的应手，因明显会被白5双叫吃，因此不易发现。此后，黑6、8耐心地应付，刚好可以做活。这是双方最好的应接。

与事先黑补一手的形相比，白1以下所得的利益，达先手11目之多。



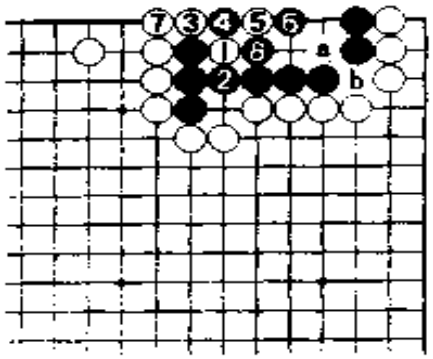
（白先）原图

靠

官子得失的攻防，远比单纯死活的攻防难解。原图载于《官子谱》。

1图（夹靠）

白1夹虽平凡，但也不失为有力的一手。对此，黑2粘、4扑，勉强做活。白7如在a位点入，则黑8、白b以下双方各吃二子，虽然白是先手提吃黑二子，但黑也留有在7位拔白一子，这样并不比白7粘便宜。

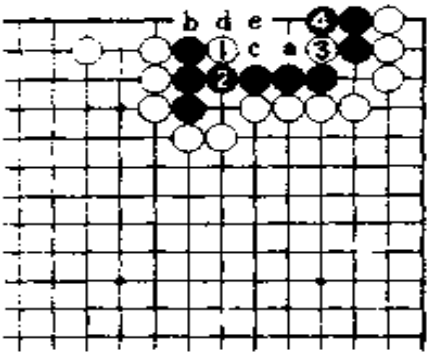


1图

2图（防御好手）

白1、黑2后，白有在3位靠入的强手。对此，黑如a位应，则白b渡过，经黑c、白d、黑e时，白4位打，黑不活。然而对白3，黑有在4位抱打的防御好手，黑可以活3目空。

白1如b位扳，则黑1位退让，这样黑活大了。1位之点大致是此形的急所。

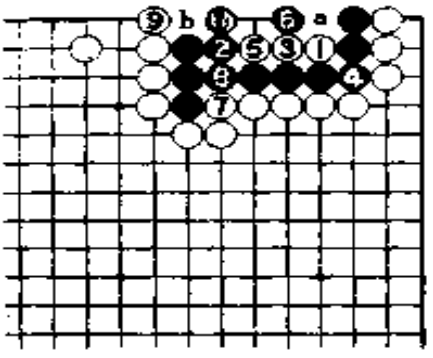


2图

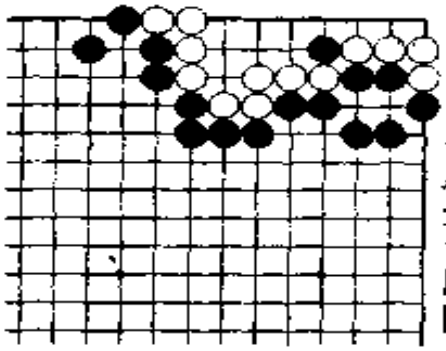
3图（白1，手筋）

白先在1位靠入，黑2守住另一急所，白3位长，以下至黑10止，成双活。此外，白3如4位断，则黑3、白a、黑7进行，这样比白棋双活要便宜1目。

黑2如a位抱打，则白b扳，黑死。此后，黑如2位退，则白3位长；黑如10位挡，则白2位断打即可。



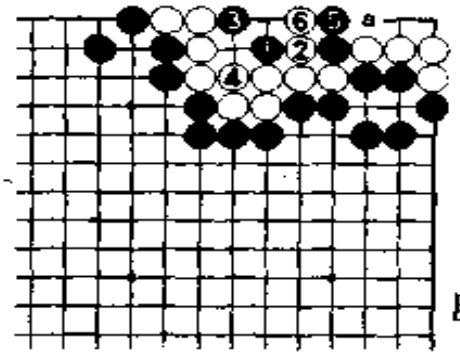
3图



（黑先）原图

靠

利用紧气的手段，可以打破白空。见似俗筋，但若能成功，则最为厉害。原图载于《棋经精妙》。

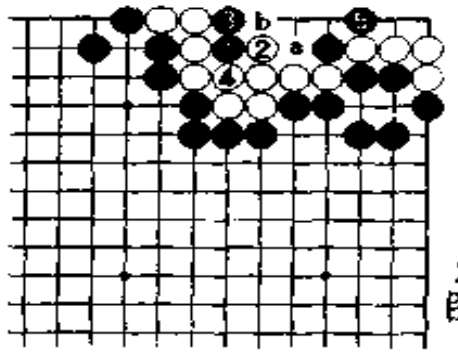


1图

1图（有气无力的攻击）

说起紧气的急所，则自然会看到黑1的靠，但如此被白2冲后，黑无后续手段。黑3尖顶充其量不过是先手而已，除此之外黑再没有什么花招可使。

黑1如6位尖或a位扳，则白均在2位打，黑不行。见似漂亮的手筋，反而不能成功。

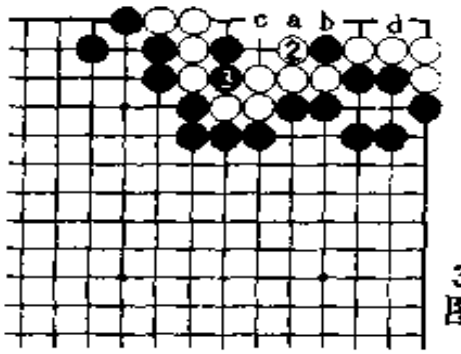


2图

2图（黑1，强手）

黑1靠是俗筋，但此际却是厉害的一手。白如2位应，则黑3打、5扳，白因气被撞紧，无法从背后入子吃黑。

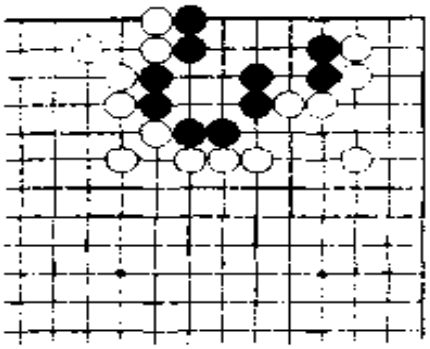
白2如4位粘，则黑a长，对杀白负。白4如下b位，黑5位扳仍可以成立，白全军覆灭。



3图

3图（收拾）

白只有在2位抱吃一子，以此收拾残局。黑3割取白左侧四子时，白虽可脱先他投，但以后黑还有在a位扳，经白b、黑c、白d，进一步威胁白生存的官子手段，白空减少到3目。白事先补一手可以成12目空，一下子变成只有3目空，而黑还增加了8目空。这样算起来，黑1，3就是价值后手17目的大官子。



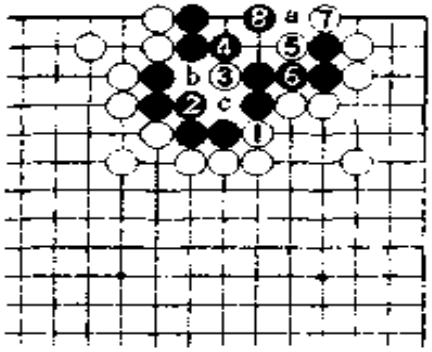
（白先）原图

靠

在官子中，你有攻击的妙手，对方也可能有防守的妙手。因此，在对官子作基本推算时，要避免一厢情愿。原图载于《官子谱》。

1图（不够深入）

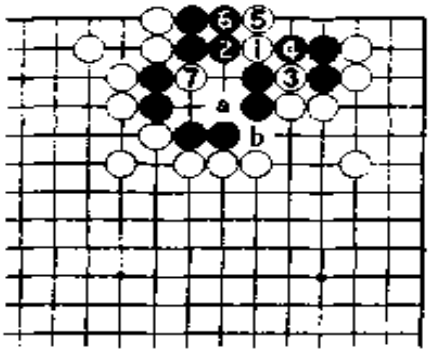
白1挤虽是不损的收官方法，但黑有在2位粘的好手，白意外地不好收官。以后白大致是在3位靠后，再白5、7渡过。将来即便白在a位后手粘回，黑空也还有5目。



1图

黑2如b位粘，则白c、黑2、白6冲；黑2如c位粘，则白b、黑2、白4以下滚打包收。

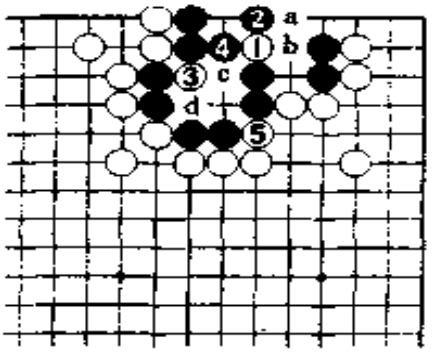
2图（白1，手筋）



2图

白必须事先作周密的计算，才可以在1位靠入。黑如2位应，则白3冲、5立，全歼黑棋。黑6时，则白7双打。黑6如7位粘，则白a、黑6、白b进行，到此为止。但如图的进行，并非双方必然。

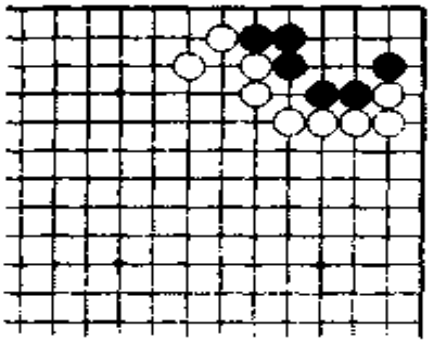
3图（黑的对策）



3图

黑有在2位夹的巧防，这样就可以避免2图白3、5的手筋。白如a位打，则黑b反打就可摆脱困境；白如4位顶，则黑c挡即可。

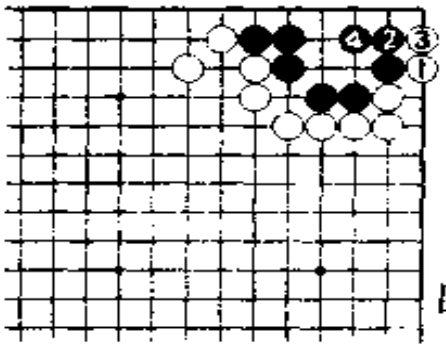
结局是白3打，黑4、白5进行。黑4如d位粘，则白c长出。白5挤远胜在d位直接拔掉黑二子。



（白先）原图

夹

怎样吃掉对方的棋与怎样收官，是完全不同的问题。虽然使用同样的手筋，但其目的不同。原图载于《官子谱》。

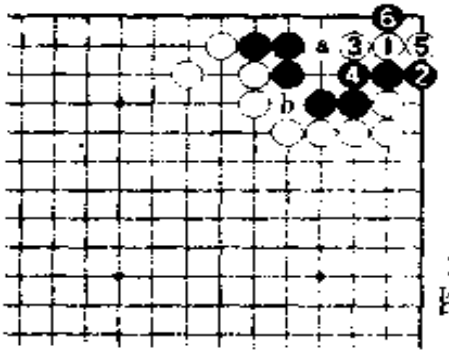


1图

1图（扳）

白确实无法吃掉这块黑棋，但白若因此而以1、3来收官，未免缺乏魄力．这样是不行的。虽然白获先手，但让黑活5目左右，这正好够贴目的那份儿。

此外，黑2如3位挡，当然无理，这样被白在2位断打，成为劫争。

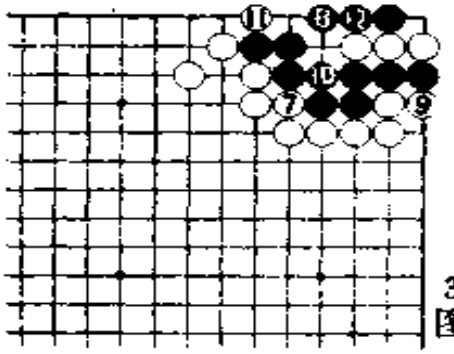


2图

2图（白1，手筋）

白1夹既是官子手筋，又是死活的手筋。使黑2遮断后，白以3、5威胁黑的生存，呈现出里外对杀之势。

黑6如a位顶，则白b拼；黑6如b位粘，则白a长，黑均不活。黑6靠人是避免被白做成聚杀的活棋好手，但……

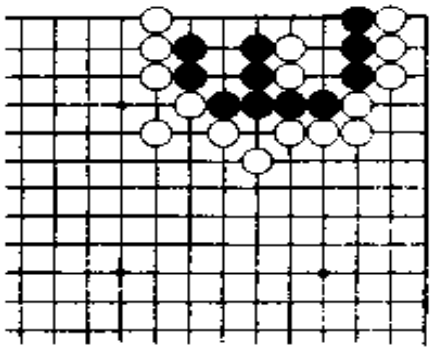


3图

3图（双活）

续2图，白7拼意在做成有眼杀瞎。黑8又是一个活棋好手，白9、11只有做成双活。

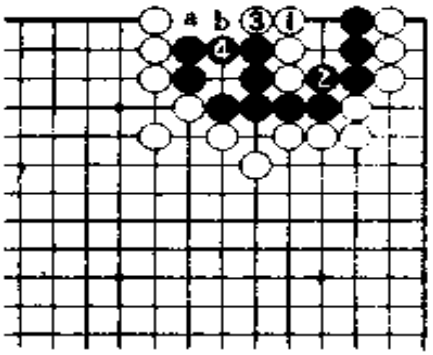
至此，白使黑角完全无目，且白9、11还得先手，白能不满足吗？白想吃掉黑棋未免过贪，也办不到。



（白先）原图

扳

怎样出动黑腹中白二子？是含有对杀的威胁黑生存的手筋。原图载于《官子谱》。

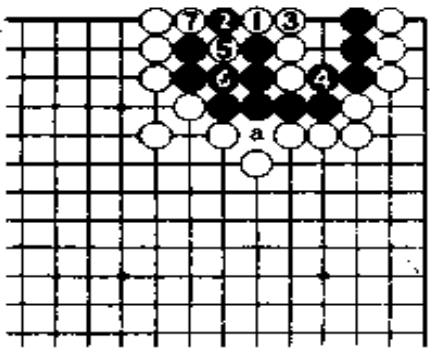


1图

1图（立下）

白1立下，瞄着下一手在2位断做成假双活，因此，黑2只有粘。可是，就此形而言，白3曲时，黑4粘可以做成有眼杀瞎。白3如在4位挖，则黑有在a位挡的防御好手，可以最大限度地做活。

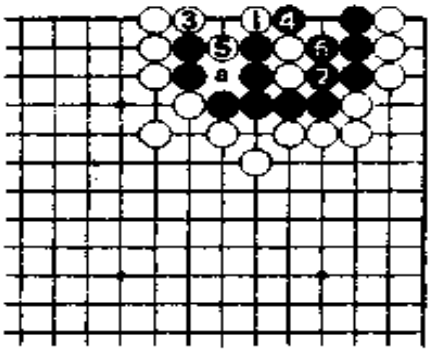
黑4如b位挡，则白4位扑，正合白意。



2图

2图（白1，手筋）

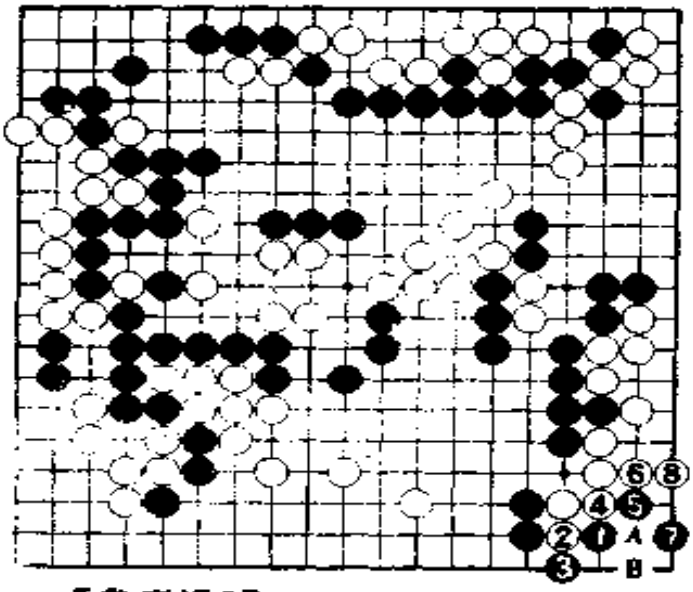
根据1图的进行，白应该想到先在1位扳的手筋。黑如2位挡，则白3粘、5扑，导致打劫。这个劫黑不敢打，只有粘劫，然后白a紧外气，最终成为双活。黑若事先补一手，可以成12目空，而现在只有1目，损失惨重。



3图

3图（各吃两子）

对白1扳，黑也有在2位粘的抵抗手段，虽然让白3渡过，但黑4扑可以使白接不归。白5时，黑6拔白二子，此后，白在a位拔黑二子，这里黑也有1目强的空。但因为白a有脱先的选择权，故黑还是应按2图进行为宜。



【参考谱5】

第4期专业十杰战　白　杉内雅男
　　黑　藤泽秀行

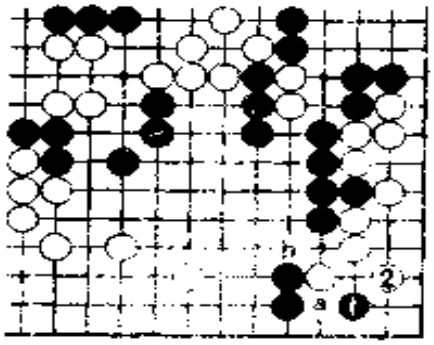
扳

若处于全局厚实且劫材有利的情况下，则可以彻底利用打劫。对威胁对方的眼形，这种着法特别有效。

【参考谱5】

黑1跳入时，白2、4虽是最强的抵抗，但黑5扳后，白如a位断打，则黑b扳打做劫。黑7虎也是瞄着在8位扳挑起劫争的一手。

参考图1（尖）

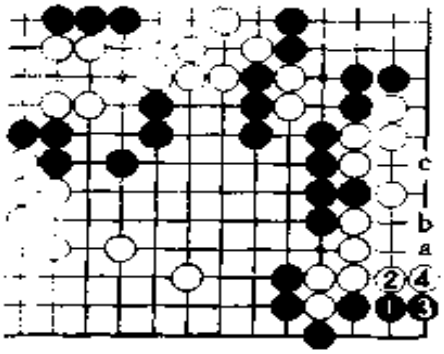


参考图1

黑1跳入时，白在2位尖是比较稳健的应手，但黑可脱先他投，并留有将来黑a位粘的厚实官子。此形白棋没有在b位扳出的狙击手段，这样中央黑空就有增大的可能性。

作为官子手段来看，白2尖是缓手。

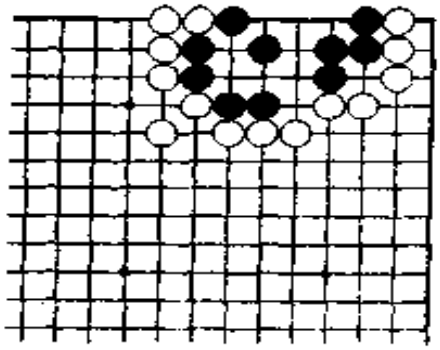
参考图2（白空增加）



参考图2

谱中黑5如在本图1位长，则白2、4挡，白空增加。白4如脱先，则产生了黑a、白b、黑c的手段，白出大问题。

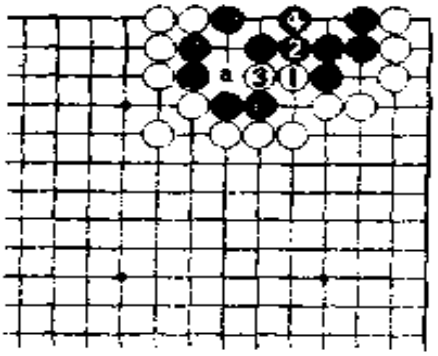
谱与本图都是白落后手，虽然谱中白有在b位点入减少黑空的手段，但相比之下，仍是本图的结果黑稍损。



（白先）原图

扳入

当对方应错了时，如果不能发现正确的追答方法，则可能使对方的恶手变成好手。原图载于《官子谱》。

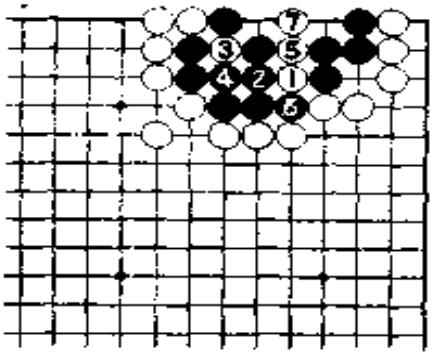


1图

1图（白1，手筋）

白1扳入当然成立，这没有必要怀疑。问题是黑应该怎样对付，如图黑2粘见似软弱，但从结果来看，却是最好的应手。白3冲时，黑4补活，告一段落。

此后，白a断吃二子有4目价值，但应视为黑白双方各有一半的权利，因此推算官子时这里应看作白有2目空。

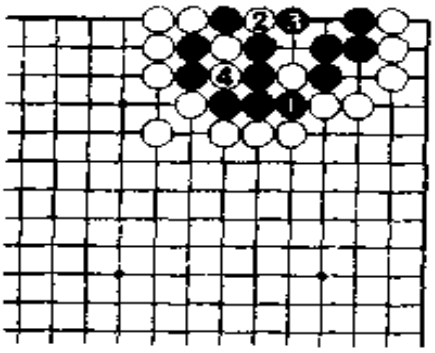


2图

2图（两边不入子）

黑2顽强抵抗时，白3扑如何？对此，黑如4位拔，则白5、7做成两边不入子，黑全军覆灭。

白若没有注意到白3的扑，而在6位粘的话，则黑5位补，这样黑活5目空。黑侥幸获得5目利益。



3图

3图（黑的对策）

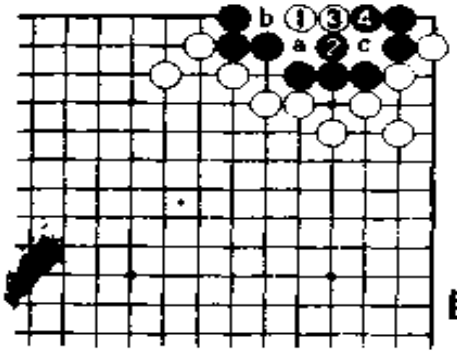
2图白3扑时，不能说黑已完全绝望，此时黑1断就可免遭全军覆灭。但白2、4先手提后，与1图黑2的忍让相比，这里黑多损了2目弱。

1图黑2忍让是有道理的。

使对方收气吃的手筋

要从盘面上提取已吃住的棋子，则需要相应的手数，而有时需要从自己的空内提取已吃住的棋子，那么每走一手就相应地要减少1目空。使对方收气吃的手筋，就是迫使对方在自己的空内去提取已无法获生的棋子，从而获得官子便宜。

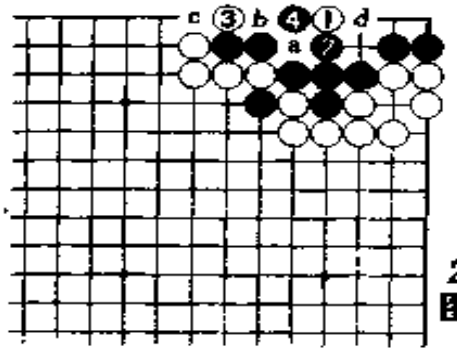
使对方收气吃的手筋，其要领是做成气长的形让对方去提取，或不让对方做出眼形等，此外，还要求对棋子的弹力要有敏锐的感觉。这一手筋虽不华丽，却十分有效。



1图

1图（点）

白1点入，以下至黑4止先手在此交换，将来黑必须在a、b位花两手棋提取白二子，这样黑成5目空。若预先不作以上交换，则黑2位补一手，黑成6目空。由此可知，白1、3先手便宜1目。

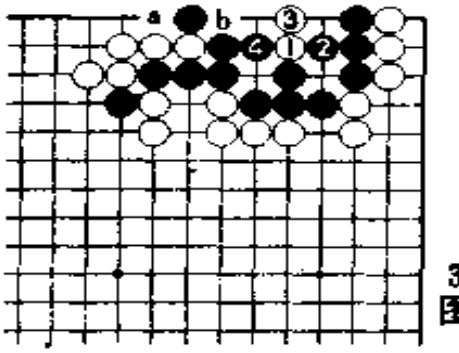


2图

黑2如3位应，则白2、黑c后成为打劫，这样问题就严重了。

2图（点）

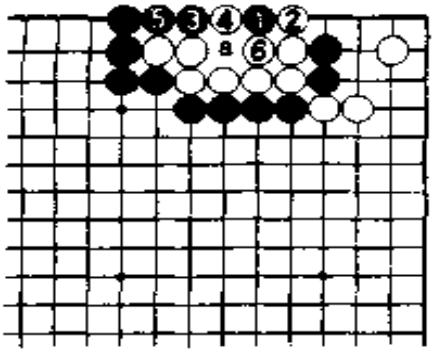
白1点、3扳已经先手便宜。白1如单于3位扳，则黑a粘，将来大致成黑b、白c定形，故黑空7目。而白1点入，则将来黑必须在d位提取，黑空6目。此外，若被白先在c位粘的话，黑空还会减到5目。



3图

3图（靠入）

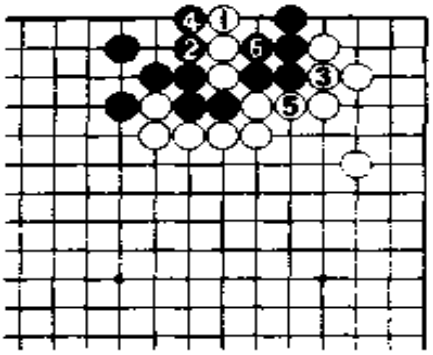
白1靠入时，黑只有在2、4位应。此形，将来黑若不即时提掉白二子，则成双活，因此黑空有6目。白1如a位打，则黑b粘，此后白再于1位靠入时，则黑有在3位夹的防御好手，黑成7目空。



4图

4图（点）

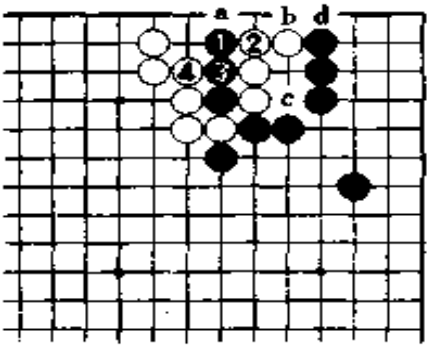
黑二子显然已无法逃生，但黑可利用白微小的缺陷，在1位点入来争取官子便宜。白2时，黑3靠以下至白6，这样就比黑1单于5位冲，被白在3位挡的结果要便宜2目。白2如4位尖顶，则黑5位冲，与上述结果相同。白4如5位遮断，则黑a虎，因一手官子，引起了大劫争。



5图

5图（立到底）

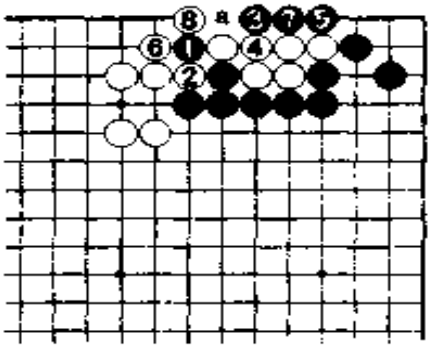
对杀白二子无论如何也不够气，但白1立下多送一子是好棋。黑为防止白做成双活，因此黑2以下收气吃白三子是不得已的事。白1如单于3位收官，则成黑1、白5、黑2的进行，这与本图的结果相比，明显相差2目。白1如2位拐，丝毫不便宜。



6图

6图（粘）

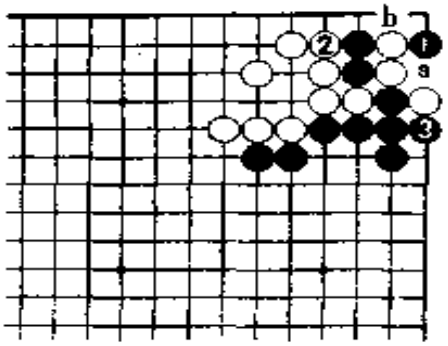
黑1点入，白如2位阻渡，则黑3粘多送二子。对此，白如脱先，则黑a立下，白右侧四子被吃，因此，白4只有立即紧气，在白忙于收气吃黑三子之际，黑在b位扳和c位粘均是先手利。白2如3位拐一子，则黑2位渡过不小。黑若不立即定形，则白d扳粘是先手。



7图

7图（扳入）

黑1扳入后，再黑3点是常用手筋。如此被白2断吃一子，见似黑损，但这里黑可利用白收气吃黑1之子，救出黑3一子，这是巧妙的官子手段。黑3如a位打，则白4位粘，这样比本图的结果，黑损2目。黑1如5位扳，则白3位应，黑仍要损2目。

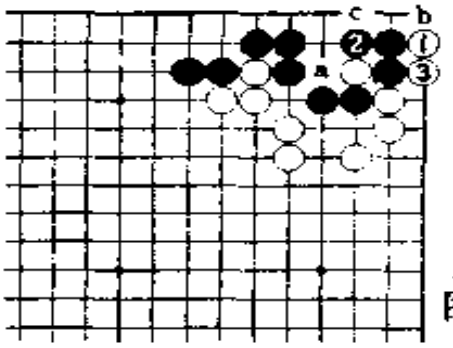


8图

6图（靠）

黑1靠，是“一二路”的手筋。对此，白2如在a位打，则黑b扳打成劫，因此，白在2位忍让，于是黑3从外打吃，利用接不归，救出黑1一子。

黑1如单于3位打，则白有在1位拐的手段，黑几乎无所得。

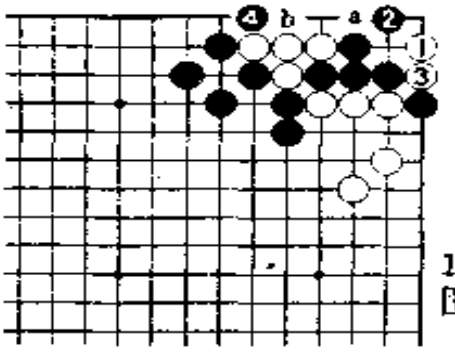


9图

9图（靠）

白单于1位靠入是很难发现的一手。一般都以为白应先在2位挡，待黑a应后，白再于1位靠，其实在白2位挡时，黑有在1位空拐的妙手，白反而是自寻死路。

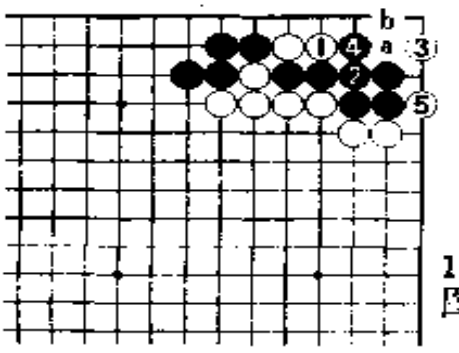
白1靠入时，黑如3位断打，则白2、黑b、白c立下，成为劫争。如图黑2忍让，则白3渡回，虽是后手但价值不小。



10图

10图（点）

白四子与角上黑五子对杀，白明显不行。既然认识到对杀不行，白就有必要考虑从官子着手。白1点入就是官子手筋，对此，黑2如在3位粘，则产生了白a、黑2、白b的劫争。黑2虎虽是好手，但白也争得了在3位先手断吃一子的官子便宜。

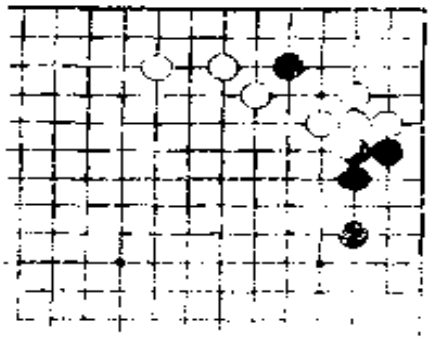


11图

11图（点入）

白1打、3点，锐利。黑4位挡，则白5扳渡。黑4如a位挡，则白b扳，准备打劫，这样黑不敢应战。

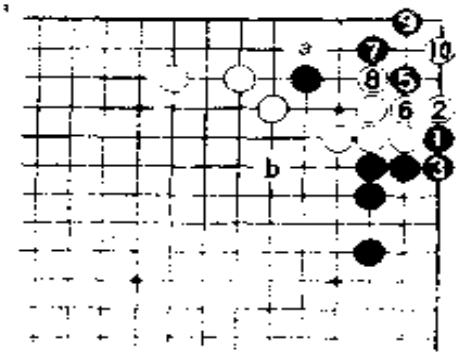
白1如单于5位扳，则黑1位应，白无趣。白3如5位扳，黑有在3位尖的防御好手，白占不到官子便宜。



（黑先）原图

点入

即便不是对杀的形，也可以运用使对方收气吃的手筋争取官子便宜，其要领是利用弃子手法。原图载于《棋经精妙》。黑怎样在角上收官？

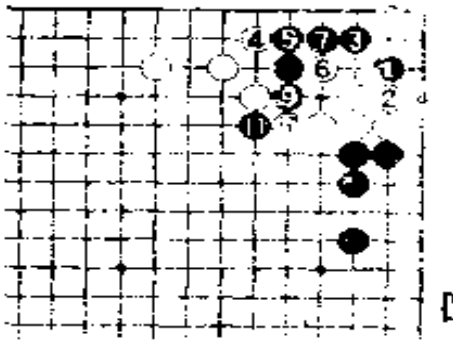


④脱先 1图

1图（后手两目）

黑1、3扳粘，见似有先手味道，其实白脱先不应，也不会出问题。对黑5、7打入，白6以下至10点，黑无法做活。黑7如8位长，则白a应。

白若认为味道不佳，则白4可在b位补一手，这一交换白棋明显有利。

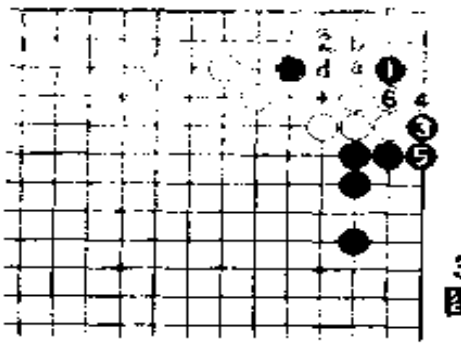


2图

2图（黑1，手筋）

黑1直接点入，试白应手是手筋。白无论在2位应或a位应，黑均在3位尖，白相当麻烦。白4以下至8，黑虽不可能在角上做活，但黑9、11冲断，在外面寻求味道，白也不能简单杀黑。

黑1直接点入，就在于趁2位和a位均无白子，及时便做出手脚。

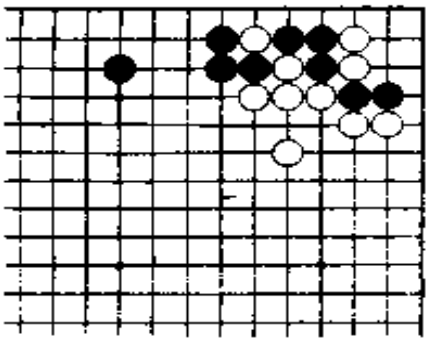


3图

3图（正常应对）

白2是味道最好的应手，但黑3、5先手扳粘明显便宜2目。白虽眼睁睁地被黑先手便宜2目，但若考虑到自己的薄味，这也可以说是正常的应对。

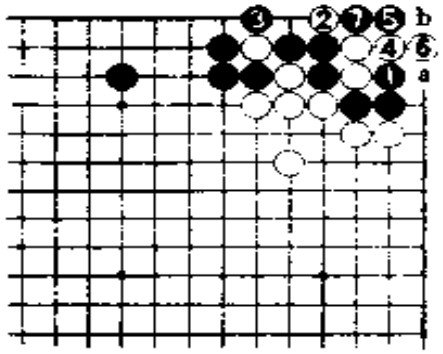
白2如a位应，则黑b、白2、黑c进行，这样角上就出棋了。白2就是含有对黑b尖可以白d应的用意。



（黑先）原图

点入

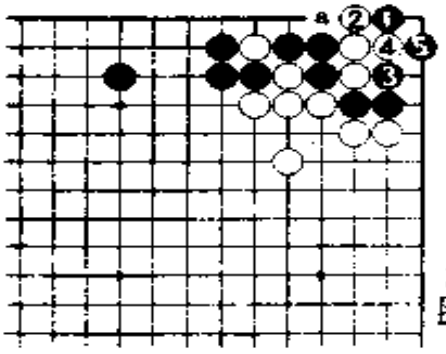
在实战中，这是很容易看漏的官子。要求黑点在能导致白气紧的急所。原图载于《棋经众妙》。



1图

1图（一二的手筋）

黑1枴瞄着在5位靠，但被白6立下，黑三子因自身气紧，无法在a位挡，故黑所得无几。黑7扑后，白将来必须提取黑三子，黑略有收获，但可惜黑落后手，白一定会在b位提取黑二子再说。

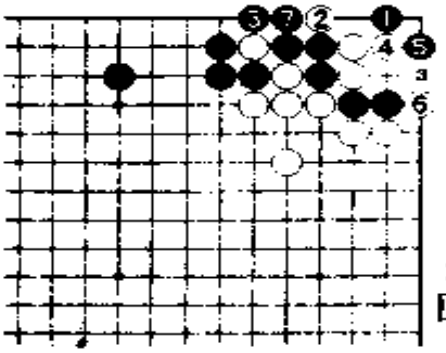


2图

2图（黑1，手筋）

黑1直接点是手筋。对此，白如2位阻渡，则黑3、5立即做成打劫，问题严重了。

白2如在a位先手打后，再回手于3位吃住黑二子，则黑在2位断是大棋，白受不了。白到底该怎样应付，这需要动动脑筋。

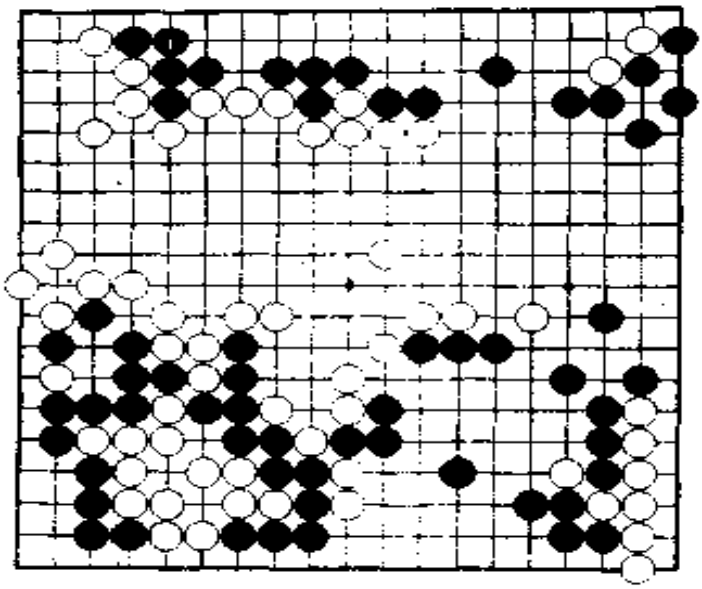


3图

3图（看劫材多寡）

白2打后，白4挡是正着，但黑也有在5位扳的好手，白6大概忍让，这样可算是两分局面。

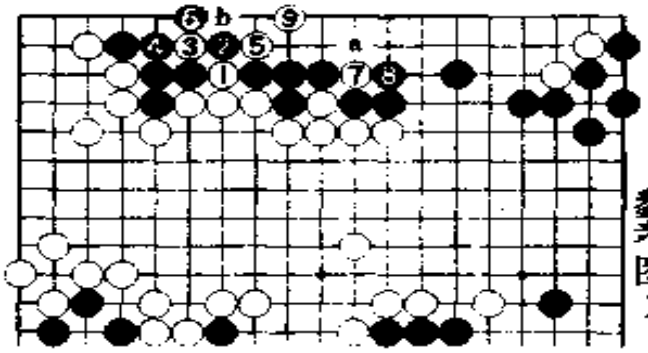
白6如a位打，则黑7应，这个劫对白来说多少有点回旋的余地。



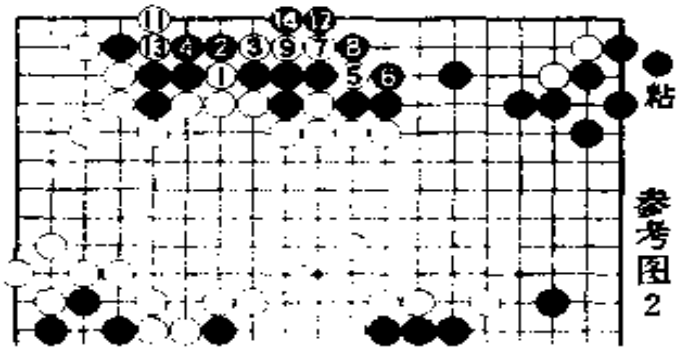
【参考谱6】

第3期棋圣战八段战　白　安倍吉辉

黑　小林光一



参考图1



参考图2

点

实战中，大棋比锐利的手筋更重要，特别是在交织着劫争的场合，尤其如此。因为若劫材不足，即使能做成打劫，又有什么用呢？

【参考谱6】

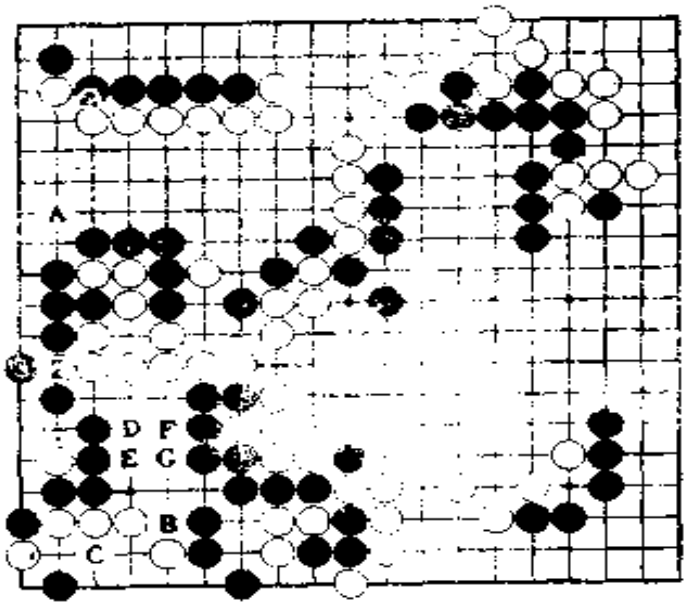
黑1粘是相当大的官子，这样就可防止以后被迫收气吃白。至此，双方地域目数已明确，黑胜定。

参考图1（做劫的手筋）

谱中黑1如省略，则白首先应考虑白1以下至9尖的做劫手筋。但这局棋白没有象样的劫材，故黑a拔一子后，即使白b扑劫，白也无法打赢这个劫。挑起无法取胜的劫争，当然无理。

参考图2（白11，手筋）

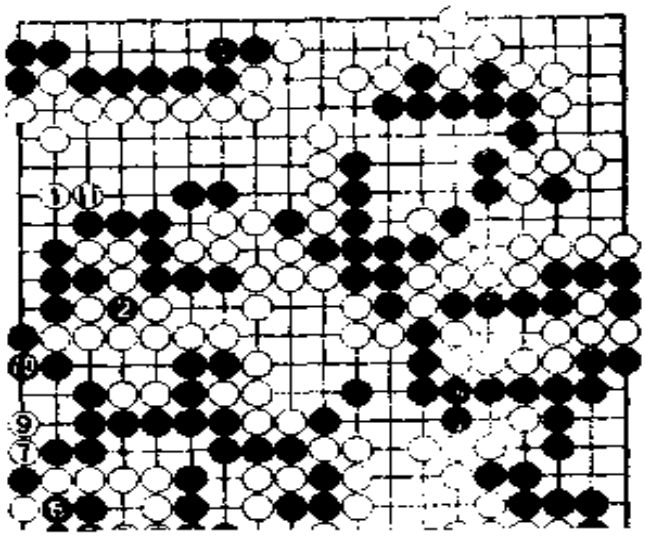
此际白1冲、3断，再白5、7包打，是有趣的着法。白11点入时，黑12、14只有吃住白三子。因此，白得以在13位先手断吃黑一子。如果走成这样的话，则胜负形势不明了。



【参考谱7】

第22期道册杯战　中　时　本　壹

黑　吴木祥一



参考图

瞧

黑如提取左下角白棋，需要花很多手，而全都得在自己的空内收气吃白，黑损失惨重。

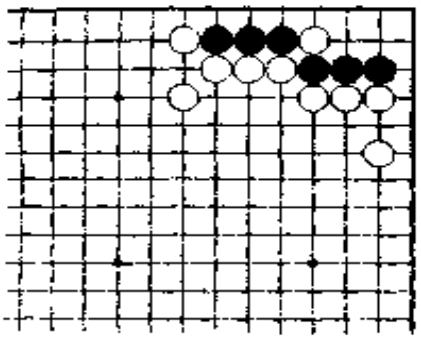
【参考谱7】

黑1打吃。见似当然之着，实则此手应在a位虎。这是因为黑一旦失去a位眼形，将来会被迫收气吃左下角白棋。

参考图（大眼）

这是白参考谱后又走了近百手，在谱中左下方的b以下至黑g已经定形的局面。此时，白1跳夺黑眼形，在左下角白3以下做准备工作，构成大眼的形。如此，仅白的大眼就有8气，因是"大眼杀小眼"的形，故黑必须收完全部公气，而公气有5口，总计白有13气。白可借此一边紧外气，一边围空，不用说黑大损了。

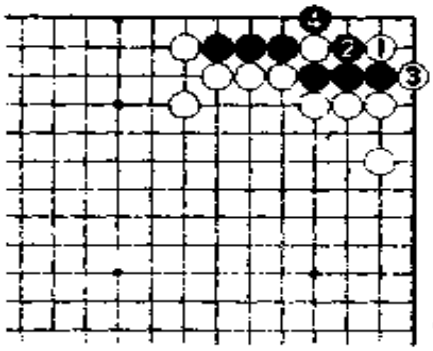
即使是如此优势的棋，



（白先）原图

立下

或是从死活着眼，或是从官子着眼，即使是同一形，其结果也不会是一样的。这里有迫使对方送吃而获利的手筋。原图载于《官子谱》。

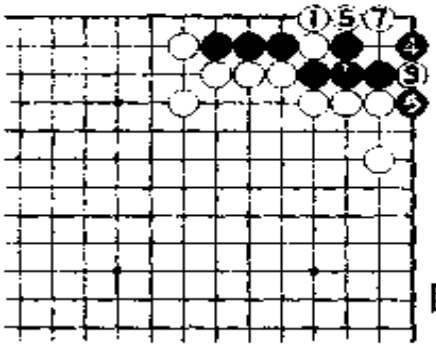


1图

1图（从官子着眼）

如果仅着眼于官子，也许会对白1、3的官子手段感到相当满足了。但白这样下，当然还不能得满分。对黑来说，能成4目空，也非常满意了。

白1如单于3位扳，则黑4位抱打，情形相同。这样白所得不多。

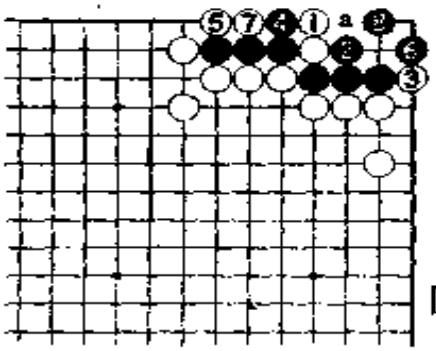


2图

2图（白1，手筋）

如果着眼于死活，则白应该在1位立下，黑2时，白3扳是漂亮的攻击，黑如4位挡打，则白5、7转而从上边着手，致使黑两边不入子。但这不过是白棋的一厢情愿。

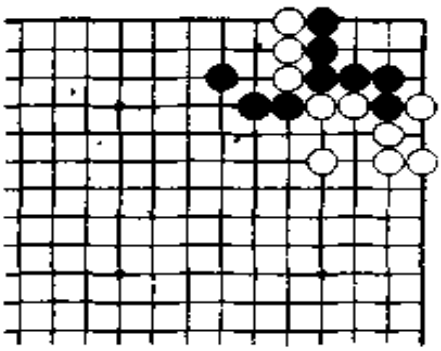
黑4如5位打，则白4位挺入，黑仍不活，但……



3图

3图（双方最好的应对）

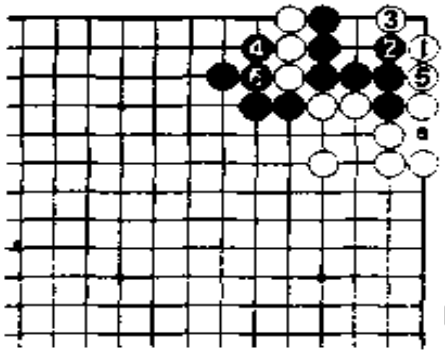
白3时，黑有在4位送吃四子的脱险好手，与白5交换后，黑6挡，此时，白没有在a位打吃的机会，故黑8正好可以做活。虽说如此，但白获大利是无可否认的。白如仅着眼于官子，则无法获此大利，当然白要想吃掉整个黑棋，也是不可能的。



（白先）原图

靠

白怎样利用被吃住的三子来收官？这需要发现威胁黑眼形的锐利手筋。原图载于《官子谱》。

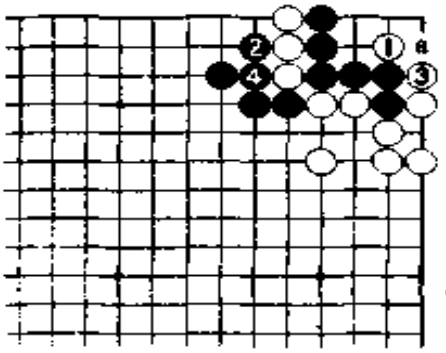


1图

1图（点）

白1点时，黑如5位断，则白2位长，这样就出大事了。黑如2位应，则白3、5先手便宜，但白1时，黑2即便脱先不应，仍可吃掉白三子，因此白1点对黑缺乏压力。

但这当然比白1在5位长，成黑1、白a、黑2的进行要便宜得多。

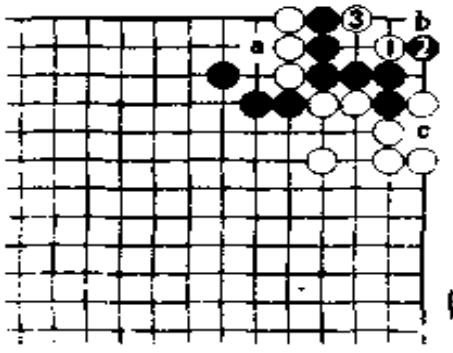


2图

2图（白1，手筋）

白1位靠入，则黑不能脱先，逼黑2、4应后，白既可脱先他投，也可在角上做出眼来增加4目棋。黑2如3位应，则白a挡。

这可看作是必然的官子，但黑也还有更强的抵抗手段。

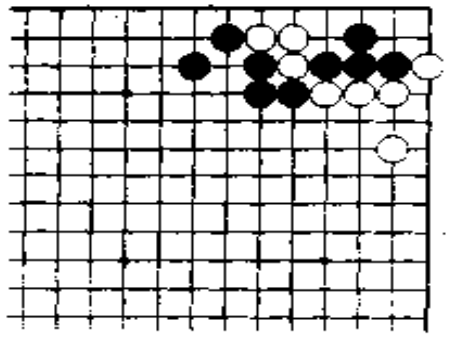


3图

3图（黑最强的抵抗）

黑2扳是准备打劫的最强抵抗。白3尖顶后，对黑a紧气，则白b挑起劫争，虽说这近似白的无忧劫，但结局还是要看双方劫材的多寡而定。

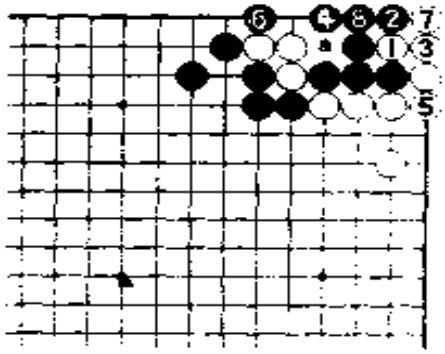
白3时，黑如b位应想避免打劫，则白c粘，对杀黑慢1气负。



（白先）原图

长入

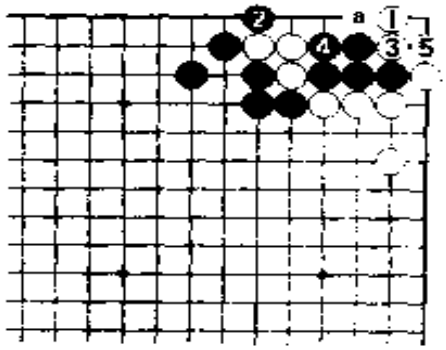
对杀白负。虽然如此，但若能将损失减少到最小程度，以后还是有机会赶上的。原图载于《官子谱》。



1图

1图（紧气）

白1紧气有对杀的念头，却忽略了角上的特殊性。对此，黑2、4应是常用手筋，这样便可省去拔掉白三子。白5如a位打，则黑8位粘，这样与本图结果大同小异，黑空大小不变。

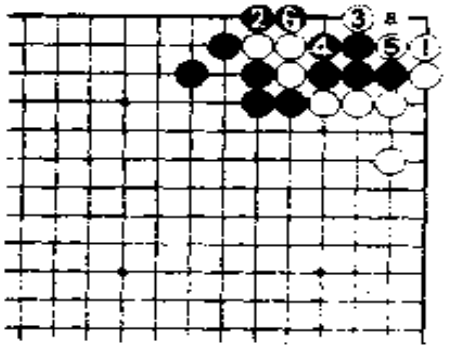


2图

2图（点）

白1点入是手筋，黑2如5位挡，则白a长，对杀形势逆转。黑如2位忍让，则白3挡、5粘，与1图相比，黑空减少2目，而白空增加2目，总计有4目之差。

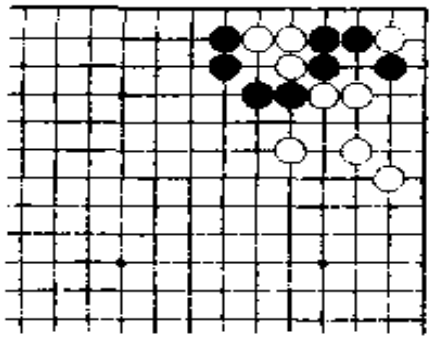
黑4没有时间在5位扑。



3图

3图（白1，手筋）

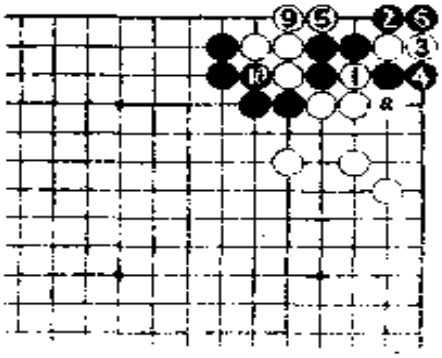
天外有天，白单于1位长入是最好的一手。对黑2，白3、5先手利后，见似与2图差不多，但此际白可以不急于在a位粘。2图白5粘防接不归是大棋，而本图黑a扑不大。两者的差别，在于相差一手棋。



（白先）原图

扳

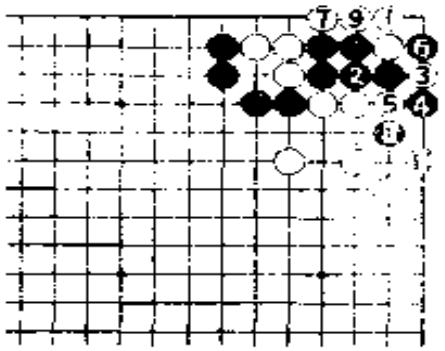
白三子虽然被吃住，然而角上白一子却是能有所作为的棋子。这是使对方收气吃的最漂亮的手筋。原图载于《官子谱》。



⑦扑 ❽找 1图

1图（常用手筋不通）

白1断、3长的常用手筋，在这个场合行不通。白9粘时，黑10紧外气，成有眼杀睛，白a挡也不成其为先手，白损失惨重。希望白再仔细研究一下此形。

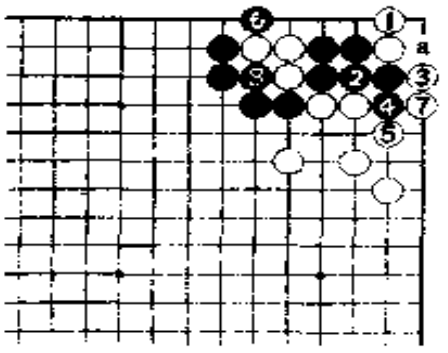


❿粘 2图

2图（白1，手筋）

白1立下，黑2如6位扳，则白2位断即可。黑2粘，白3扳，做成使黑收气吃白左侧三子的形。

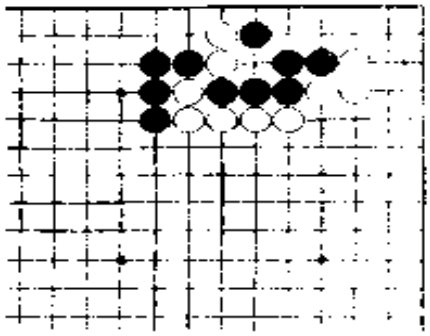
黑4挡过强，如此被白5、7盘渡后，对杀反而是黑负。白11是夺命的手筋。



3图

3图（常情）

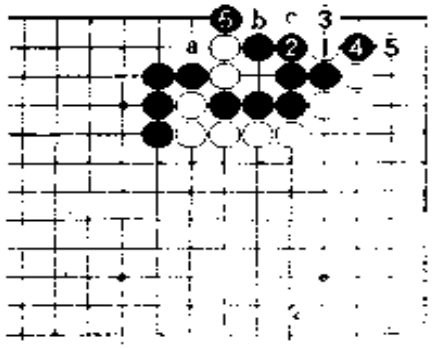
黑4冲一手，白5挡时，黑只有在6位忍让。经白7、黑8，白先手封紧，非常便宜。此后，白a粘是逆先手2目。黑a扑虽不能使白接不归，但可先手增加1目棋，且同时减少白1目棋。



（白先）原图

扳虎

怎样最大限度地利用白二子来收官？有时平凡的手法也是最好的手法。原图载于《官子谱》。（编注：本题解说似有误）



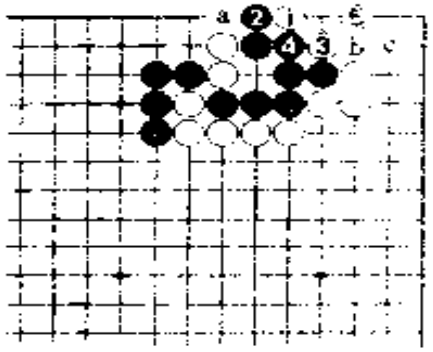
1图

1图（扳、立）

白1扳、3立，虽是漂亮的手筋，但黑4断一手后，再黑6扳，总算可以摆脱白的魔掌。

白3如4位粘，则黑a挡即可。

白1在b位扳，若黑c、白6进行，则立即成劫。白1、3消除了这个味道。

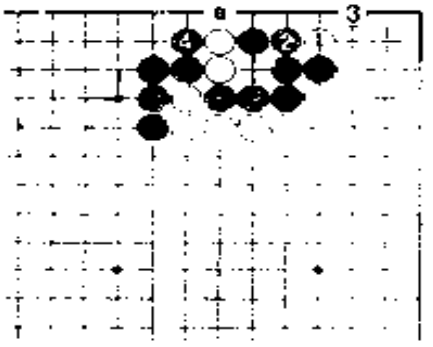


2图

2图（劫）

白1点也是一种做劫的手段，使黑2阻渡后，白3、5成劫，这也是含有对杀的劫争。

白1如a位立下，则黑b、白c、黑2挡后，白无条件死。劫是正解，但……。



3图

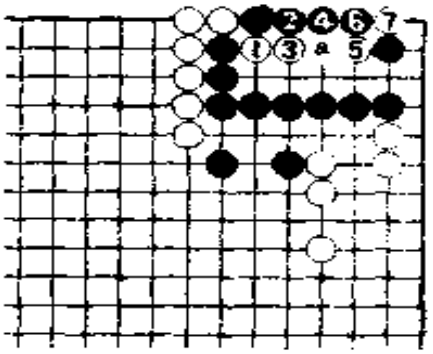
3图（白3、手筋）

白3虎保留劫味是最好的一手。黑4之后，白a位立下，仍可做成打劫。但挑起劫争，也要把握好时机，象2图那样立即挑起劫争，有时反而会损。先取先手便宜并保留劫争的权利，这样收官可避免损失。

突破的手筋

这是在对方空中施展手段，从而突破其防线的手筋。主要手段是冲击对方气紧的弱点，对方越是抵抗，则问题就越大。

对方在空中省略了应当补的一手棋时，或者补得不恰当时，就可以使用这个手筋。当需要以一连串的次序构成手段时，一般应先从小处着手。发现紧气的急所或发现使对方气紧的弱点扩大化的急所，是这一手筋的出发点。

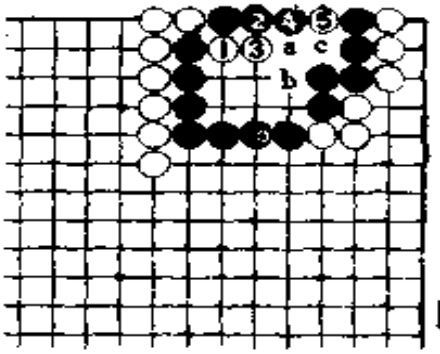


1图

1图（枷）

白1、3连打，黑4时，白5枷，黑三子无救。黑6时，白7扑，黑接不归。

因此，白1时，黑应该脱先，或者在a位应，让白在2位拔一子。黑2如3位反打，则白2位拔是先手。

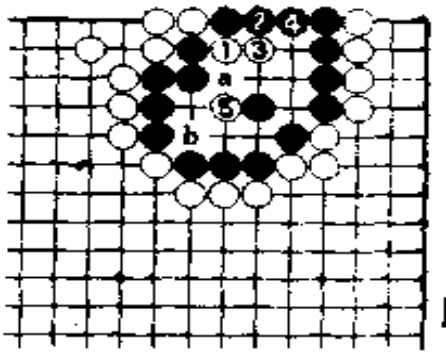


2图

2图（扑）

白1、3连打与1图一样，但此形白5扑是撞紧黑气的急所。对此，黑如a位应，则白b打；黑如c位应，则白a打，黑均接不归。白5如a位打，则黑5位粘，白无后续手段。

黑2只有在a位防守。

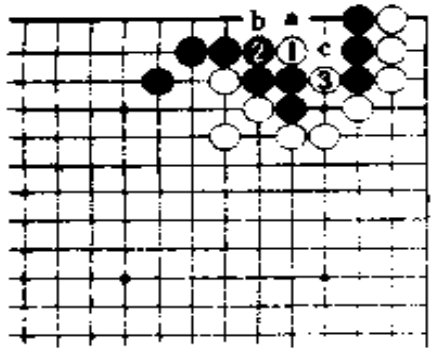


3图

3图（跨）

白1、3先手打后，再白5跨是手筋。对此，黑如a位冲断，则白b断后，黑全军覆灭。故黑b必粘，于是白a也粘，这样成为双活。

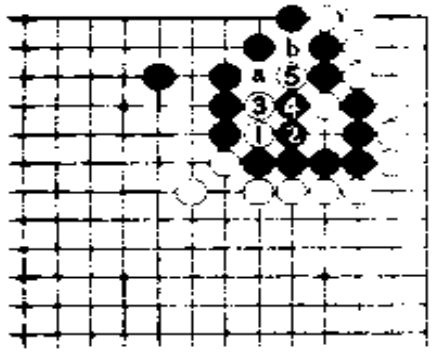
黑2在3位打，则白2、黑a进行，这样是含有打劫的防守方法，黑损失最小。



4图

4图（靠）

白1靠，可以割取右侧黑三子。黑2如3位粘，则白2位断，成黑a、白b、黑c的劫争，白无不满；黑2如c位顶，则白3位扑吃即可。白1如3位挖，则黑1位退让，白所得要少一些。

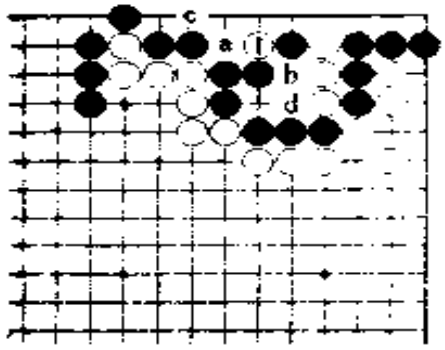


5图

5图（断入）

白单于1位断入，次序正确。黑2如4位打，则白在2位做成倒扑。黑2、4连打以为化险为夷的瞬间，白5断打，生出事来。此后，黑只有在a位拔白二子，让白b割取二子。

白1如先在5位打与黑b交换，再于1位断时，则黑2、白3、黑a进行，白接不归。

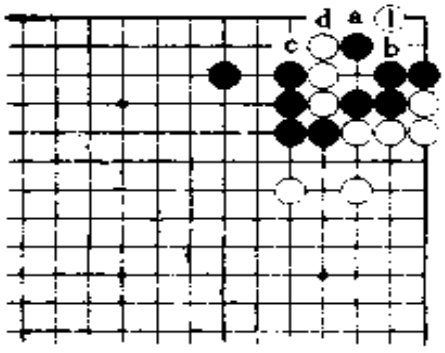


6图

6图（嵌）

白1嵌击中要害，黑空被破。对此，黑如a位打，则白b反打，接下来白吃上边一子与中间三子为见合。此时，如让白吃上边一子，黑角将会被吃。

白1时，黑如b位粘，则白a断，此时白在c位与d位使黑接不归为见合。黑在a位应，弃中间黑三子是正确的。

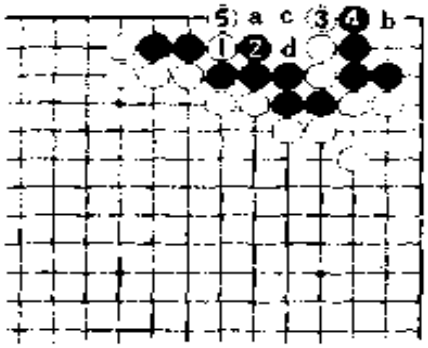


7图

7图（点）

白1点，锐利。黑如a位遮断，则白b紧气，对杀黑负。因此，黑只得在b位团，经白a、黑c后，只能由白棋来决定是打劫，还是双活。

白1之外，白如在a位扳，则黑1、白d、黑c进行，结果成有眼杀瞎。白1是破坏黑眼形的急所。

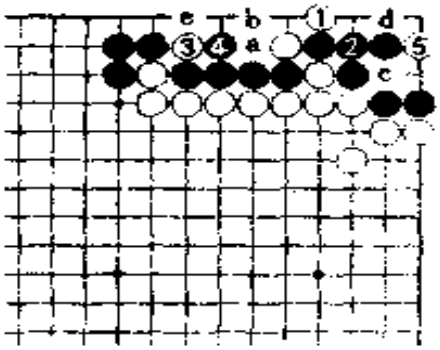


8图

8图（立到底）

白先在1位断与黑2交换一手后，再白3立下，强迫黑4档，次序正确。白1如先在3位立下，则黑d应，白1位断时，黑可从5位方面打吃。

对白5长出，黑如a位打吃，则白b靠入，黑全军覆灭。白5长出时，黑如c位应是后手，因此，黑2最初应该在d位打，这是黑最好的应手。

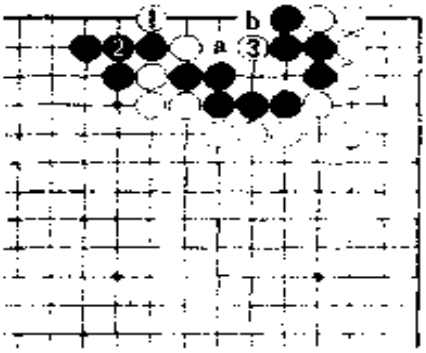


9图

9图（靠）

白1打、3断，黑4如a，则白b打劫。

接下来白在5位靠，黑如c位粘，想避开倒扑，则白d扳，黑无条件死。结局是白5时，黑只有在e位拔白一子，经白c、黑a，黑弃掉右边二子。白先手获大利，当然成功。

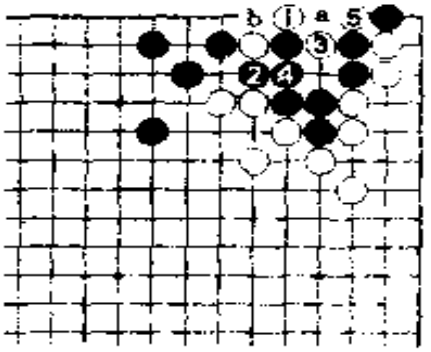


10图

10图（靠）

白1打、3靠是紧黑气的急所。白3如a位爬，想与黑对杀的话，则黑在3位挡，白失败。白若仅仅想获得官子便宜，就可以发现在3位靠的手段。

此后，经黑a、白b时，黑到底是弃右侧四子，还是坚持打劫，颇感左右为难。

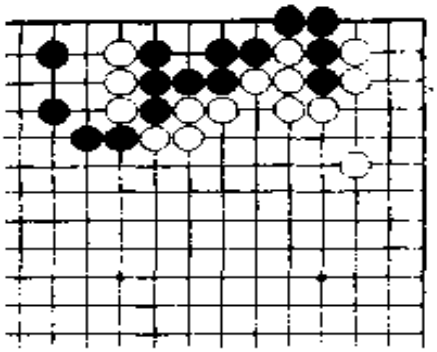


11图

11图（扳）

白1扳，黑2时，则白3、5挑起含有接不归的劫争。黑若事先对此劫没有胜算，则黑2就应该在a位挡，经白4、黑b，弃三子是安全的下法。

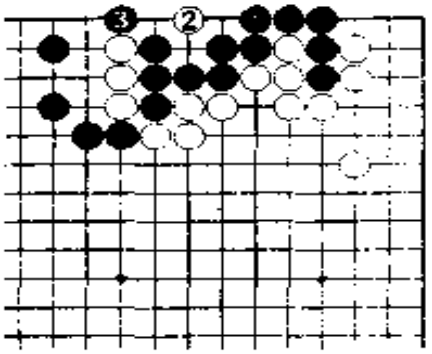
见似b位与2位为见合，黑的联络没有问题，其实由于自身气紧，将遭到白的狙击。



（白先）原图

点入

尾巴黑四子已经接不归。问题是白怎样吃最便宜。原图载于《官子谱》。

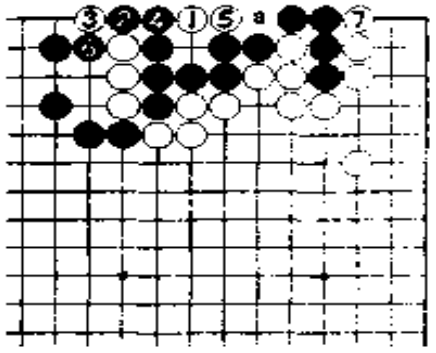


1图

1图（接回尾巴）

此形，白如置之不理，则黑可伺机在1位接回尾巴。对白2点，则黑3扳，对杀黑快1气吃白。

黑1如2位做眼，则白1位扑，黑尾巴四子仍被割取。

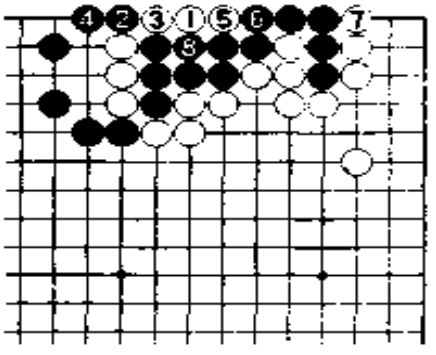


2图

2图（白1，手筋）

若由白棋先动手，则白1点是急所，黑2、4时，白5并，黑6、白7之后，白在a位拔是先手，从而能接回1位之子。

黑2如4位立下，则白2位挡，结果一样。白5如急忙在7位打，则黑5位应，白损。

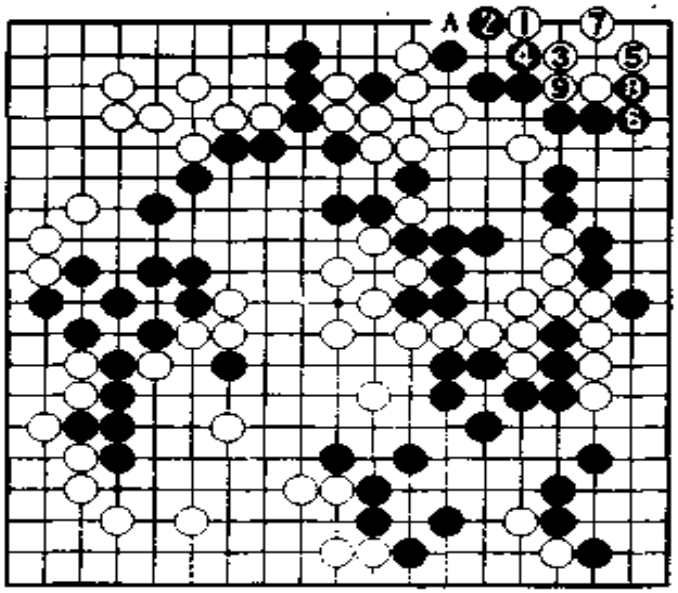


3图

3图（贪反而损）

黑2时，白不能在3位断，否则以下至白5长时，黑6粘，白三子被吃，这样白既无法做成倒扑，也无法使黑接不归。白3只能在4位挡，以2图的结果为满足。

黑4如5位打，则白在4位拔一子，对杀黑负。



【参考谱8】

第6期十段战　白　藤泽秀行

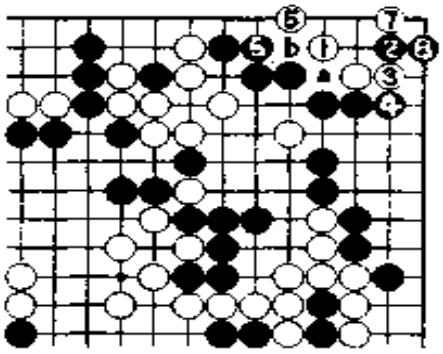
黑　大竹英雄

点

在直接走没有棋的地方，利用官子手段，很容易生出味道来。

【参考谱8】

白1点是官子鬼手。黑2如3位应，则白可在a位渡过，黑大损。因此，黑势必在2位阻渡，这样就成了双方在角上以劫赌胜负的形势。

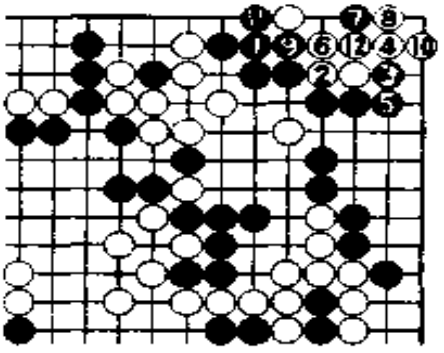


参考图1

参考图1（直接法）

白1直接出动，则黑2点、4挡，白不成功。此后，白如在5位尖，则黑6阻渡，白仅仅是送死而已。

白1如4位扳，则黑1位尖即可；白1如a位挤，则黑b立下，白无计可施。

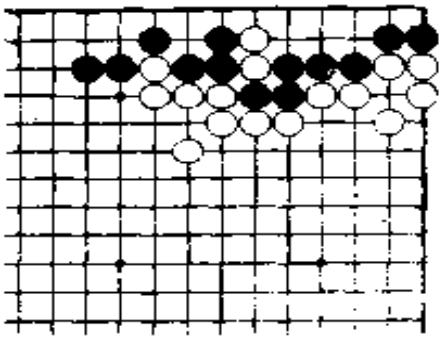


参考图2

参考图2（变化）

谱中黑2如在本图1位团，则白2挤。黑3以下至白12止，对杀黑负。黑3如6位扳，则白12位挡，仍然有棋。

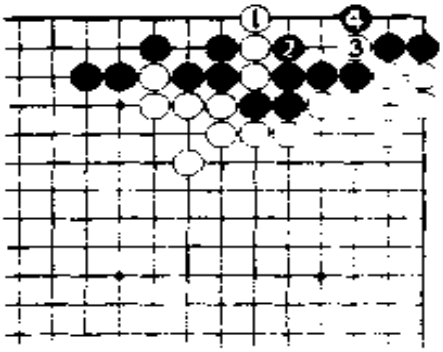
此外，黑1如9位顶，则白6位挡，这样与谱同形。



（白先）原图

立到底

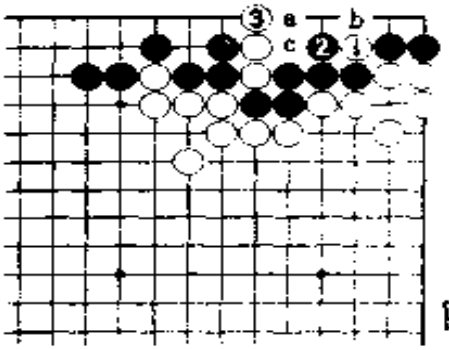
即使发现了手筋，但在动手之前，也往往需要作好准备工作。原图载于《棋经精妙》。



1图

1图（无计可施）

白1立到底瞄着左侧黑的接不归，是有力的先手，但立即动手的话，则黑在2位防牢，白不成功。此后，白还想生事，大致是在3位断一手，但黑4从下打吃，白无后续手段。结果反而是白苦于自身气紧的形。

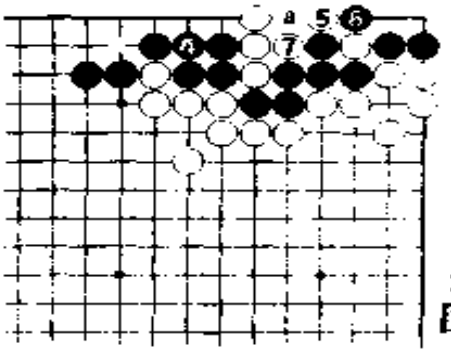


2图

2图（白3，手筋）

白先在1位断入，正确。此时，黑只有在2位从上打吃，于是白3立下，次序正确。

若是实战，白3之后，黑大概应该在a位尖顶，与白b交换一手，弃掉角上黑二子为宜。黑2在c位打退让，则黑可少损1目。

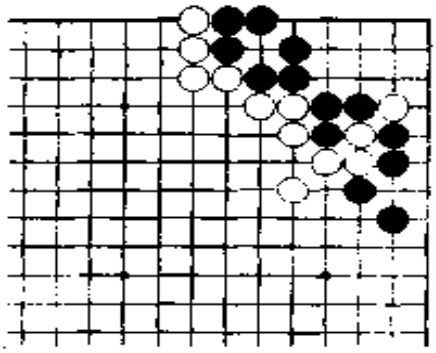


3图

3图（劫）

续2图，黑如在4位粘，则白5、7可以做成打劫。黑4如6位拔一子，则白4位扑，这样黑空被打开缺口，黑受不了。黑4只有在a位尖顶。

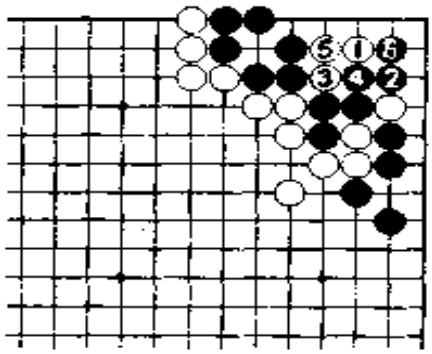
白5、7的手筋，容易被忽略。



（白先）原图

粘

黑形虽然气紧，但眼位丰富，因此白棋颇难施展手段。要着眼于黑的气紧来彻底破坏其眼形。原图载于《官子谱》。

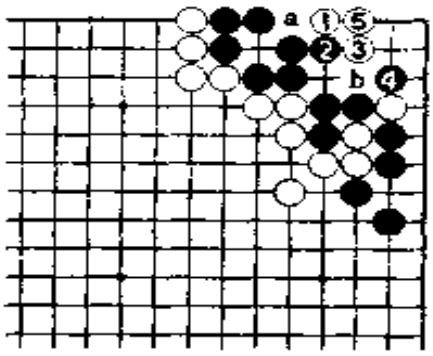


1图

1图（有眼杀瞎）

白1点，表面上看是急所，但被黑2抱吃一子后，白无后续手段。此后，大致成白3、黑4、白5、黑6的进行，这样是黑有眼杀瞎。

白1如2位长，则黑1位防守，白不行；白1如3位打，则黑4、白5、黑1进行，白棋当然徒劳无功。白上述着法，皆无关黑的痛痒。

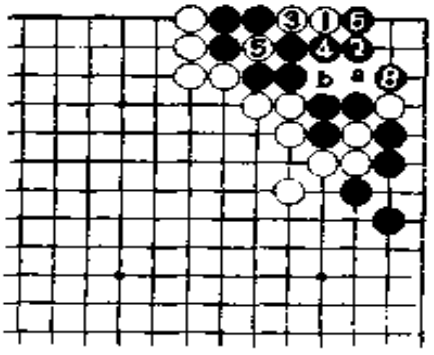


2图

2图（白1、5、手筋）

白1点，紧紧抓住黑气紧的弱点不放。黑如2位挡，则白3扳出，瞄着下一手在4位长出，强迫黑4补一手。

白5粘是解决战斗的手筋。对此，黑如a位粘，则白b打吃。黑如下在a位以外其他地方，则白均在a位打，黑接不归。

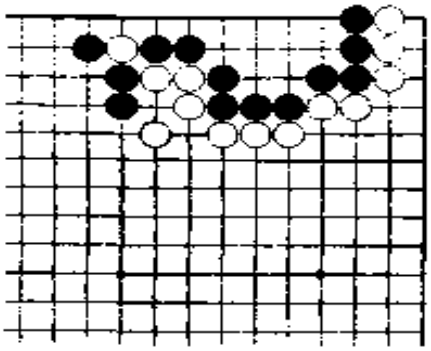


⑦粘 3图

3图（先手官子）

结局是白1时，黑只有在2位防守，让白3打吃。黑4如5位粘，则白在4位冲吃，黑接不归。因此，如图黑4以下至黑8止，是必然的进行。这样与黑事先补一手的形相比，这是白先手11目的官子。黑8如省略，则白a、黑b、白8进行，黑角被吃。

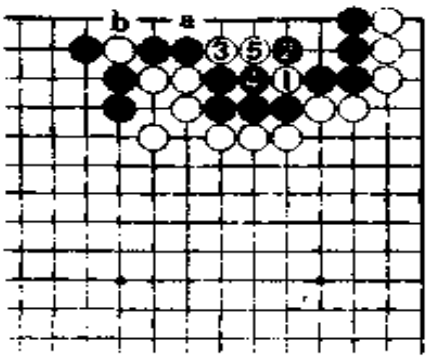
此外，黑2如3位粘，则白b打吃。



（白先）原图

靠

黑形虽有气紧的弱点，但白要制造出手段，也并非易事。若有多种方法可行时，当然要选择其中最好的一种。原图载于《官子谱》。

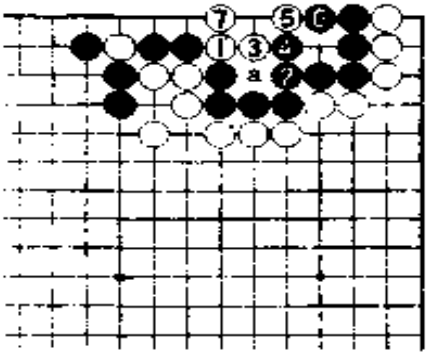


⊕粘）图

1图（错误的断）

白1断，则黑2应，白无后续手段。此后，白如以3、5滚打，但黑6粘，经白a、黑b虽均是白的先手，但白仍无法与黑对杀。

白1虽是使黑全体增紧气的手筋，但此际却不适用。

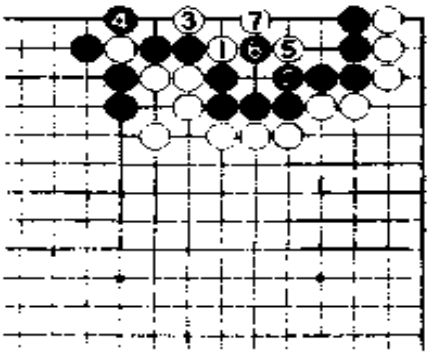


2图

2图（缓1气的劫）

白1断是追咎黑局部气紧的手筋。黑2如3位打，则白2位打吃，黑简单不行。因此，黑只有在2位粘，则白3以下至7立下，成劫。

但这个劫，是黑有眼的对杀，因此，白要走到a位打吃后，才是一手劫，白稍麻烦。

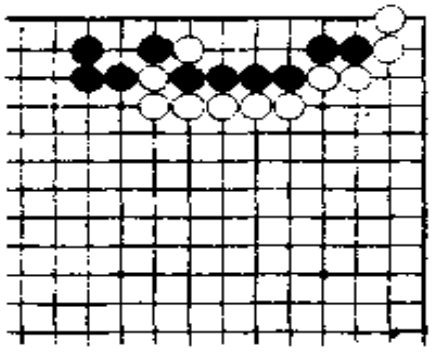


3图

3图（白5，手筋）

黑2时，白不必保留3位的先手打，然后白5靠，直截了当地做劫，这样比2图白要好些。黑6、白7后，毫无疑问是一手劫。

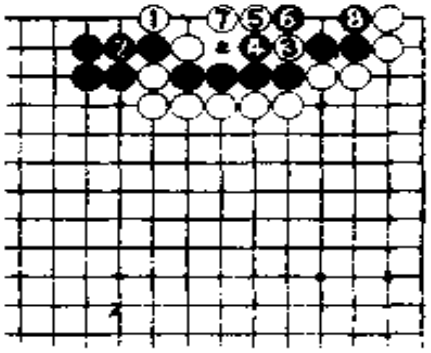
白这样走虽有点俗，但做成一手劫总胜过对方缓1气的劫。另外，白5如7位虎，则黑在5位做成有眼杀瞎。



（白先）原图

靠

白的第二着不大容易发现。这种神来之着，若是古人大概会说“白3妙哉！”。原图载于《棋经精妙》。

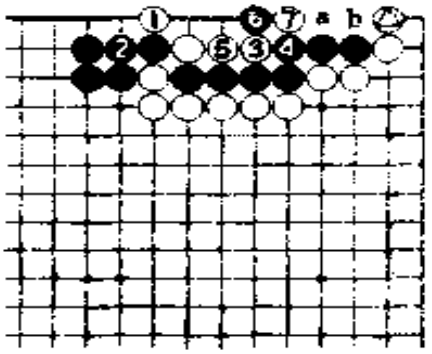


1图

1图（断）

白1打时，黑2不得不粘。此后，白如在3位断，见似妙手，其实不然，黑4以下至8可以做成有眼杀瞎，白不行。

白3如a位长，则黑4位挡，白无后续手段。白5如6位立下，则黑5位打吃，白无计可施。

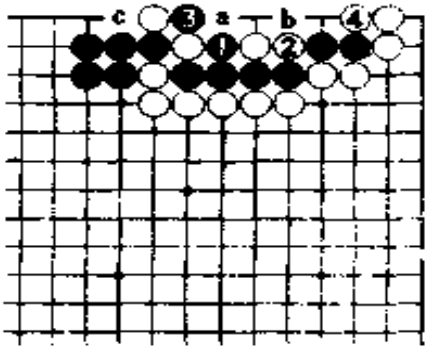


2图

2图（白3，手筋）

白3靠是妙着。黑4粘，则白5也粘，见似3气对3气而黑先动手白不行的样子，但对黑6扳，白可利用白㊃硬腿在7位扑，对此，黑如a位拔，则白b打，黑接不归。

黑6如7位立下，则白b紧气即可。

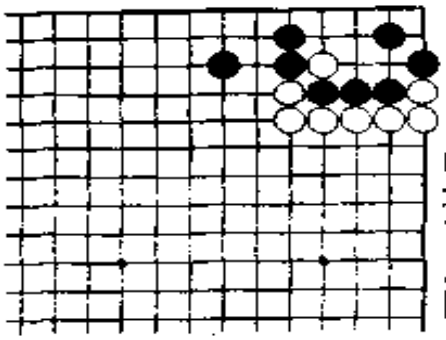


3图

3图（黑的对策）

2图黑4只有在本图1位冲来收拾残局。白2如走a位，此时黑在2位粘，经白b、黑c，白接不归。

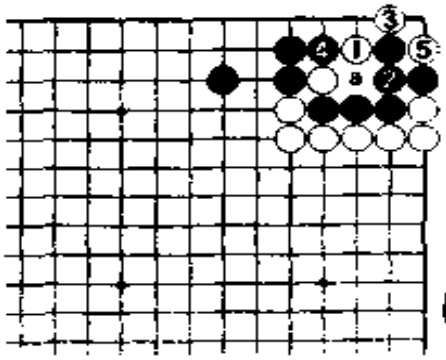
白2断、4打，割取黑二子是一般分寸。这与黑事先补一手的形相比，是有6、7目大小的官子。



（白先）原图

振

角上还不能完全算是黑的确定空，因此，白必须动手侵入，在侵入时要利用角的特殊性。原图载于《官子谱》。

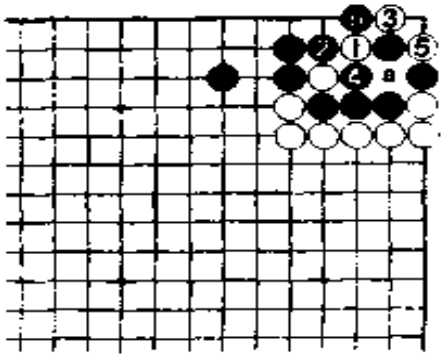


1图

1图（一厢情愿）

白1尖，只此一手。但若期望黑2粘，然后白3、5打劫的话，只能说是白的一厢情愿。黑2当然应该在4位打吃。

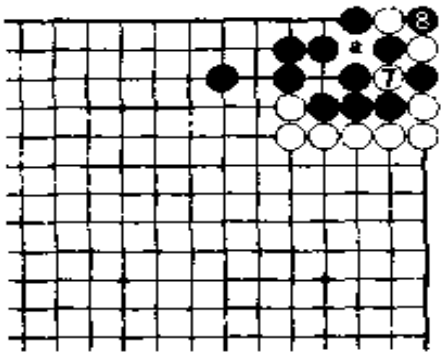
白1如4位挡下，则黑1位顶；白1如a位打，则黑2位粘，白均不成功。1位之点是此形的急所。



2图

2图（白3，手筋）

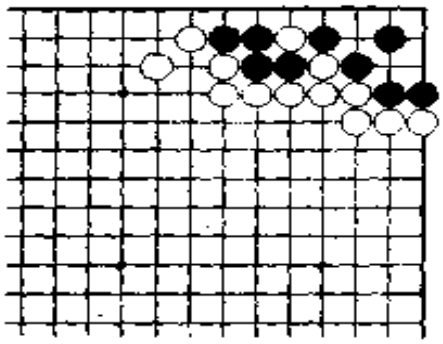
黑2打时，白如4位粘，则黑a打，白失去机会。因此，白3扳紧紧抓住黑的弱点不放，黑4拔一子时，白5扑吃，坚持打劫。黑4如a位粘，则白5位扑，还原成1图。黑6不能在a位粘，此时黑有在角上拔劫和在6位忍耐的选择权。



3图

3图（常情）

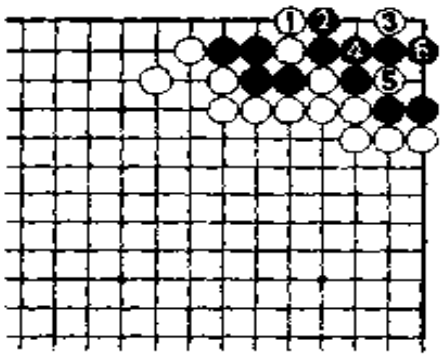
续2图，白7拔一子后，接下来白再在a位提劫着实不小，故黑8在角上提劫。如此成循环劫，白没有争劫的必要，因此白粘回二子，黑脱先他投，将来白再在角上提劫时，则黑在a位粘，这是常情。与黑事先补一手的形相比，这大致是后手7目的官子。



（白先）原图

扑

怎样使扩大对方气紧的急所与追咎对方气紧的急所有机地结合起来？原图载于《官子谱》。

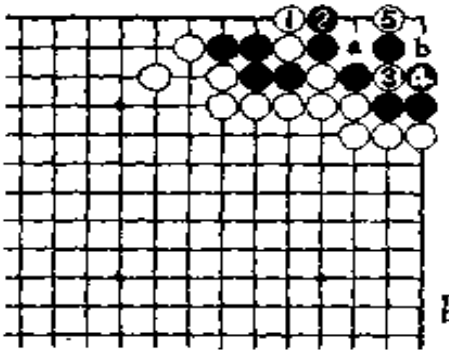


1图

1图（小利）

白1长出是扩大气紧的手筋。与黑2交换后，白3靠是颇为自豪的一手，但被黑4粘后，白所得利益意外的少。

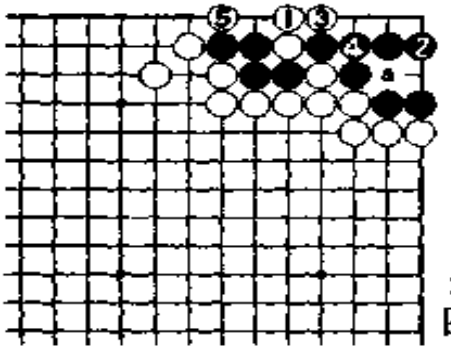
白3如在6位靠，更不好，如此被黑5位粘后，白一无所得，这样白1与黑2交换，反而是白棋损。



2图

2图（白3，手筋）

黑2时，白3扑是手筋，逼黑4提后，白5靠，此时，黑无法一手防白在a、b两处挑起劫争。这两处的劫，都有关黑的生死，因此，黑4应考虑在a位粘，经白b、黑5忍辱求全为上策。



3图

3图（损大）

白1长出时，黑在2位守住急所，虽然安全，但白3、5割取黑四子，黑损失更大。

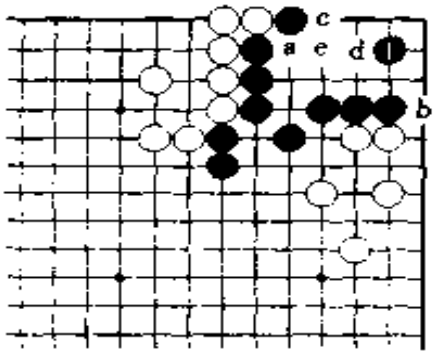
黑2还是应在3位挡，对白a扑，黑4位粘为好。这两种情况相差大约有6目。黑不能过于软弱。

一子两用的手筋

这是两次利用对方弱点的手筋。如果对方的弱点分散在两个地方，这就是瞄着两处的手筋；如果站在防守的立场上，这就是兼顾两处的手筋。

为了能最大限度地利用棋子的效率，往往需要冒一点险。但若没有正确的计算，一旦考虑过头，反而会招致损失。

无论是冲击对方的弱点，还是补强自己的弱点，若使用单一的思考方法，均难以成功。只有纵观全局，才能有所发现。

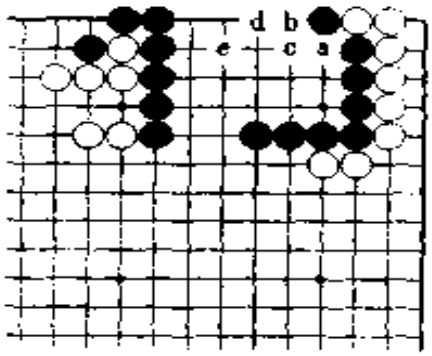


1图

1图（跳）

黑1跳一边补a位的断点，一边防白从b位先手板粘。虽只能赚得1目便宜，但若是细棋局面，这1目棋也可能成胜负之差。

但必须注意两点，一是黑这样补，也给了白不少劫材，二是白a、黑c、白d时，黑必须在e位冲。

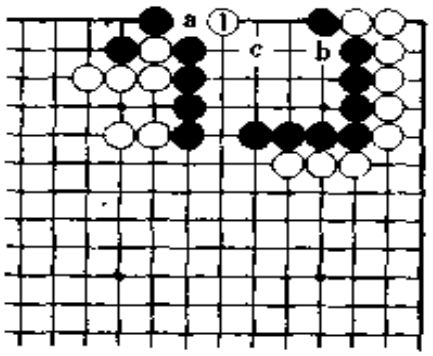


2图

2图（粘）

黑1粘，间接补住了右侧a位的断点。就黑空的增减而言，这不过是增加1目的小数，但从对白棋有什么影响来看，这却是不可等闲视之的一子两用的防守方法。

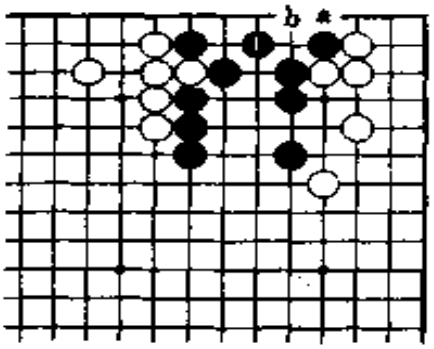
黑1粘后，白a、黑b、白c、黑d时，正好可以防止白e枷的手段。



3图

3图（点）

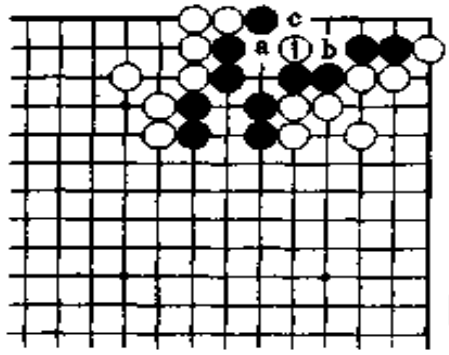
是黑空比2图窄一路的形。这里白1点是瞄着两处的官子手筋。对此，黑如a位粘，则白b断打；黑如b位粘，则白a断吃，当然黑也许还有其他应手，但无论如何，白1点入均可以成立，这一点希望明确之。黑大概只有在c位补，让白a断吃二子。



4图

4图（一子护两断）

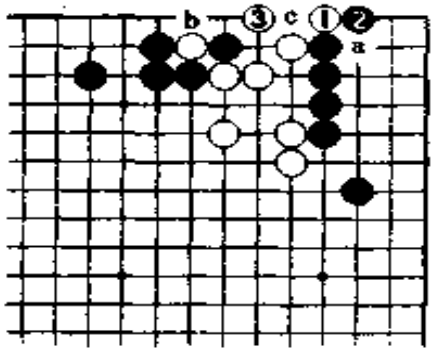
黑1是既可叫“一子护两断”，也可叫“双虎”的手筋，它可以应用于中盘战和死活问题。此形，黑如粘任何一方，则另一方被断吃，而黑1就可以一举守住两方的断点。但白a打时，黑如没有在b位坚持打劫的力量，则其效果不充分。



5图

5图（靠）

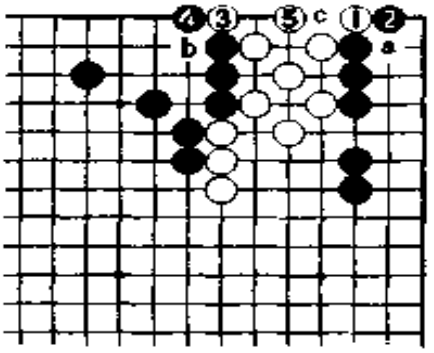
白1靠，接下来白在a、b两处断打为见合。白1如单于a位断打，则黑c长出；白1如b位断入，则黑1位打。单独追求黑一方的弱点，则不能成功，白必须同时追求黑两方的弱点，这样才能成功。白1之后，若成黑b、白a的进行，则白取得6目之利。



6图

6图（虎）

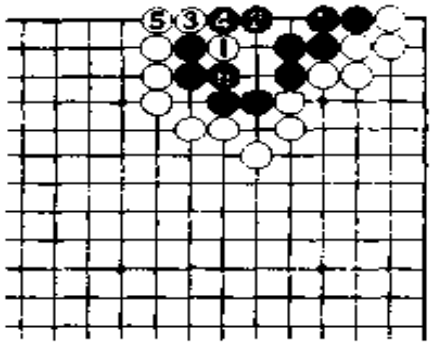
白1板虽然平凡，但黑如2位挡，则白3是瞄着在a位断与b位长出的手筋。当然，结果如何还要看双方劫材的多少。白若不能胜劫，则白b长出也不能成立，这样白损，但是白3作为一种手段，是可以考虑的。白3如c位粘，则不够气魄。



7图

7图（双粘）

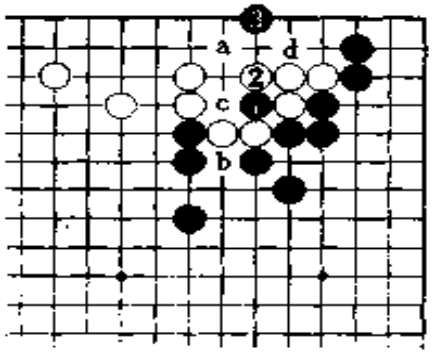
白1板，黑如2位挡，则白3再板。起点虽平凡，但黑4挡时，白5做劫，接下来瞄着黑两方的断点。白3如走5位，则黑a、白3时，黑可在b位退让。而白3板时，黑如b位退让，则白c粘即可，这样比白3走5位便宜些。



8图

8图（双重先手利）

白1夹威胁黑的生存，黑要想无条件活，只有在2位尖。于是白3、5扳粘先手便宜1目。本图黑空是4目，但白1如于3位扳后5位粘，则黑在1位粘，成5目空。

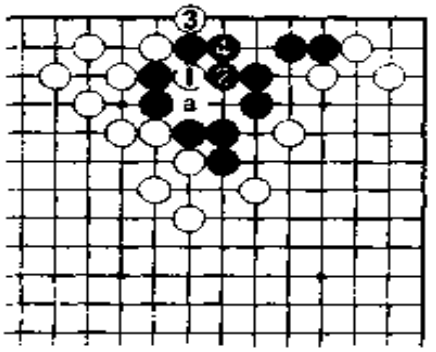


9图

9图（断人）

黑1断人，与白2交换一手后，黑3大飞伸腿，次序正确。对黑3的大飞伸腿，白通常是在a位应，这样，黑b打是先手，黑赚得2目便宜。黑1如先在3位伸腿，则成白a、黑1、白c的进行。

白2如c位粘，则黑d靠恰到好处。

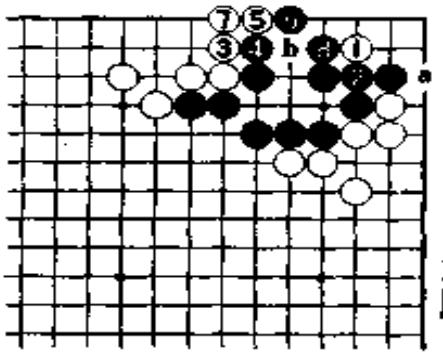


10图

10图（断人）

此形常常作为双重先手利的典型被例举。白1断入后再白3打，次序正确。这比白1单于3位扳，黑4位应的形便宜1目。白3位扳之后再白1位断，则黑肯定会在a位打。

黑2如a位应，则白4、黑2、白3渡过即可。

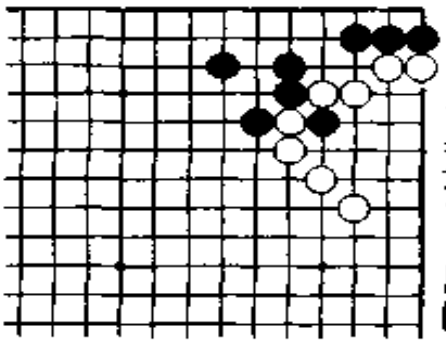


11图

11图（点）

白先在1位点一手，就可以取得从左侧白3以下至7的先手扳粘与从右侧白a以下的先手扳粘。白1如单走3位以下的扳粘，则黑8改于1位补，那么白a以下的扳粘，就不是先手了。

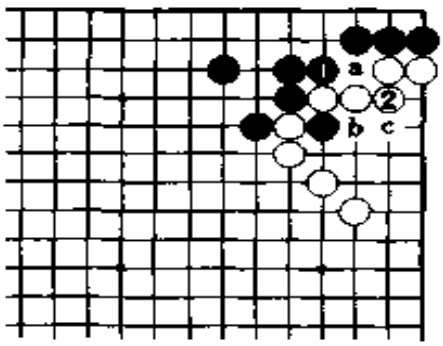
白3如4位扳，则黑b、白3进行，在这种地方白棋落后手，实在无趣。



（黑先）原图

嵌

使用露骨的手法获利的例子不常见，其中只有露骨的弃子手法成功率较高。原图选自《官子谱》。

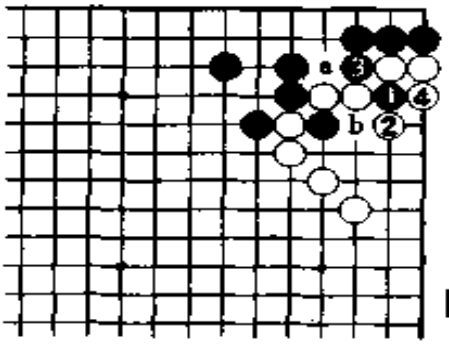


1图

1图（防守的好手）

黑1挡味道不错，这样既便宜1目，又瞄着接下来的手段。被白2补后，虽不能说是黑大成功，但肯定比黑1在a位挤，被白2位补的形要便宜1目。

白2如脱先，则有黑b、白c、黑2的狙击手段。白2如在b位或c位补，则黑a挤时，白还需再补一手。

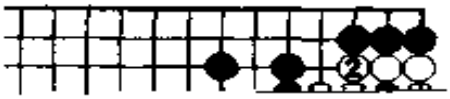


2图

2图（黑1，手筋）

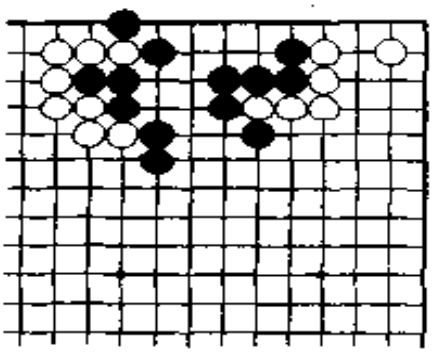
黑先于1位嵌是手筋。对此，白只有在2位应，这样黑3先手打后，黑在a位挡又是先手。与1图比较，白空减少1目。

此外，黑1在b位挡，则白2、黑1进行，其结果相同。可知1位之点正好是此形的急所。



3图（白，无谋）

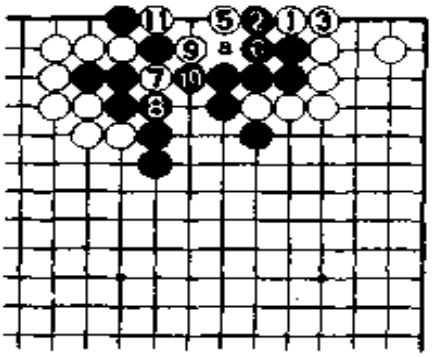
白如在2位粘抵抗，则无谋。对此，



（白先）原图

点入

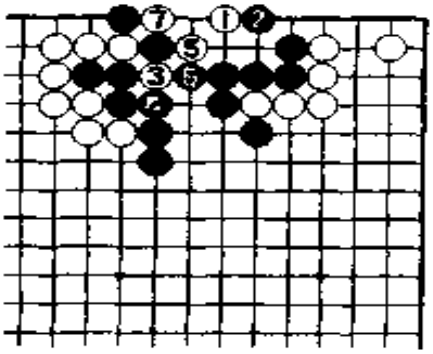
黑形味道虽不好，但白棋一时也没有适当的攻击手段。白最好先试试黑的应手，然后根据其应法，再决定采取什么样的攻击方法。原图选自《棋经精妙》。



❹脱先 1图

1图（后手）

白1、3扳粘，接下来还有大官子。然而，这样正面着手的话，白要落后手。黑4脱先后，白即使从5位以下着手攻击，但黑也许会强硬地坚持打劫。黑如打劫不利，则黑6也可以改在a位忍让。白11时，黑也可能在7位粘，瞄着白的接不归。

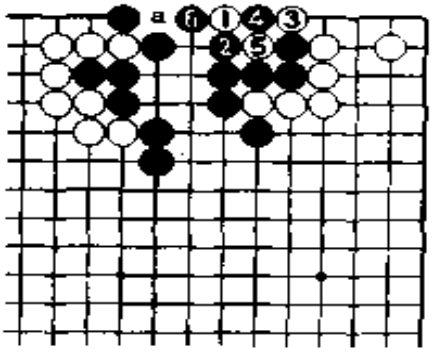


2图

2图（白1，手筋）

白1立即点入是手筋。黑2阻渡时，白3断打后，再5打、7扑，成劫。白3如单于5位夹，则黑3位粘，此时，白再7位扑，显得没有力量。

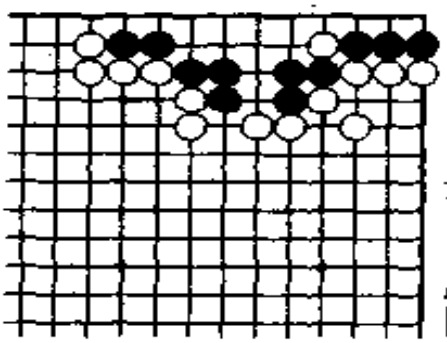
这样虽是与1图同样的劫，但与1图相差一手棋，黑也不好受。



3图

3图（等于是先手扳粘）

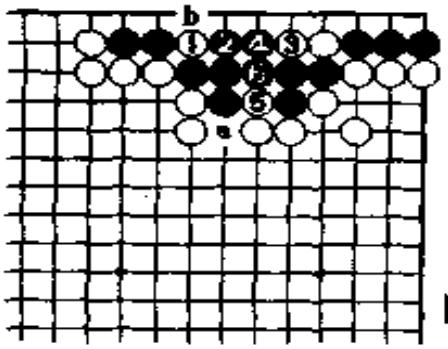
白1时，黑2应，充许白3渡过，然后黑4、6使白接不归。但即便如此，白仍便宜，这是因为1图白的扳粘在这里变成了先手，且使黑本应补在a位的棋子补在6位了，因此白颇为便宜。



（白先）原图

点入

这里有令人恐惧的瞄着两处的手筋。白棋怎样利用黑腹中的一颗白子？原图载于《棋经精妙》。

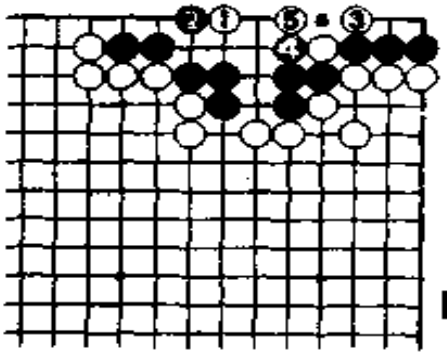


1图

1图（没有紧气）

白如直接在1位断入，即使以后白有种种策划，皆因a位尚未紧气而归于失败。如果a位一气已紧，则黑6之后，白b长出是简明有效的一手。

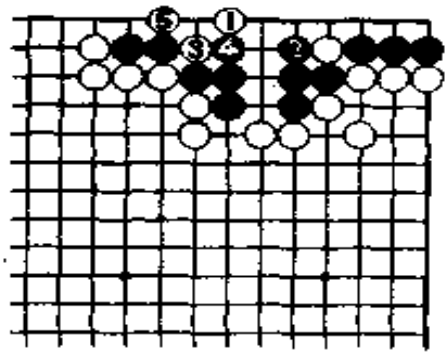
此外，黑2如随手在b位打吃，则白4位点入，黑马上出毛病。



2图

2图（白1，手筋）

白1点入，也可以叫“觐”，甚至还可以叫“大飞仲腿”，总之这是令黑头痛的一手，如此，白就可以在右左两侧挑起一个劫争。黑如2位应，则白3扳，黑4打时，白5做劫，这是白1的功劳。这个劫，白在a位粘即可消解，因此是一手劫。

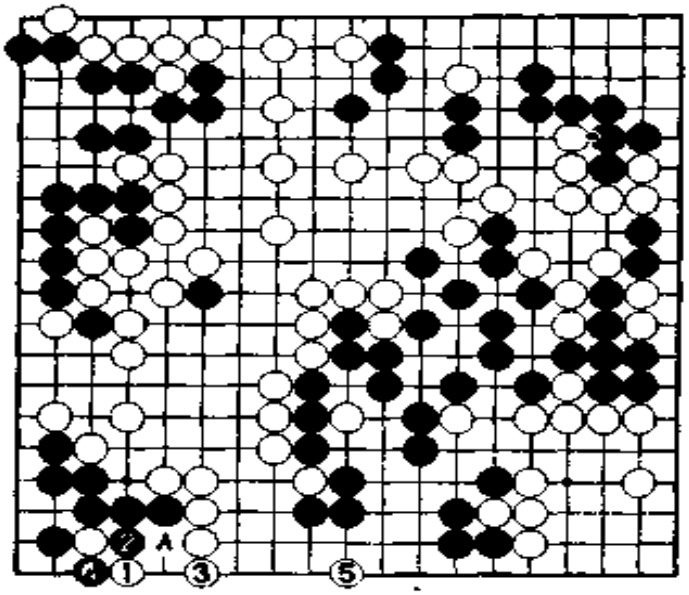


3图

3图（左侧做劫）

黑2抱打，这样将来黑即使打劫失败，损失也要小一些。白3、5虽可强行挑起劫争，但白如打劫失败，损失也不小。因此，根据情况，白也不一定立即挑起劫争，而相机行事。

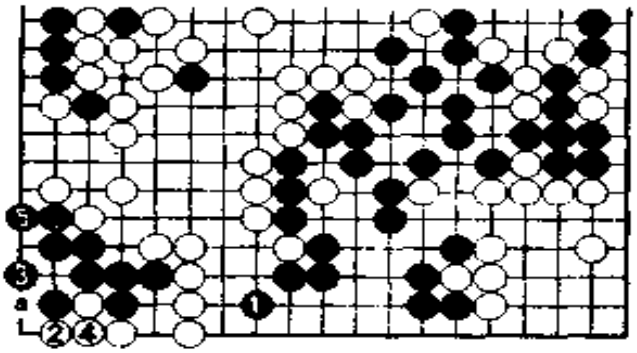
但作为一种手段，可以说是白成功。



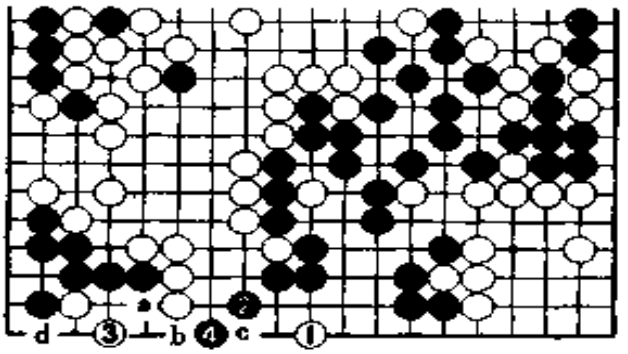
【参考谱9】

第5期王座战　白　铃木越雄

黑　藤泽秀行



参考图1



参考图2

尖

如果事先没有做好准备工作，就算击中了对方的要害，其所得的利益也要打折扣。希望尽可能争取更多的利益。

【参考谱9】

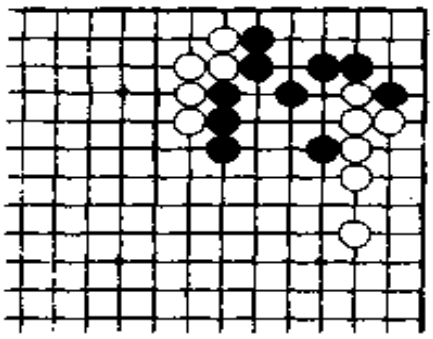
白1尖再3先手立下均是为白5的侵入做准备，白5才是白棋真正的目标。白1如单于3位立下，则黑a挡，白要损失2目强。

参考图1（劫）

谱中白3立下时，黑如在本图1位防白侵入，则白2扳，在角上做成打劫。黑认为不能胜劫而在3位忍让的话，则白4粘先手便宜后，在角上还留有在a位扑劫的手段。

参考图2（次序）

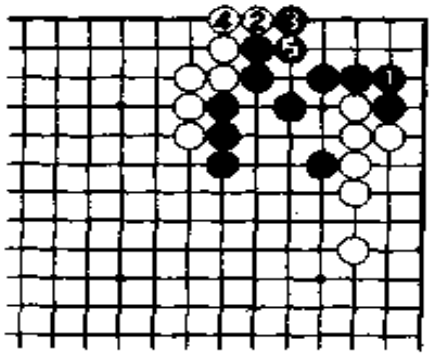
白不先在左下角定形，而直接在1位侵入，未免过于花哨，这样会遭到黑2的严厉反击。此后，白3尖时，黑4应，瞄着从a位冲断白棋。白3如b位立下，则黑c、白d、黑3进行，白不成功。



（黑先）原图

立下

黑怎样围实在右上角的空？无论如何都不能让白断吃右边黑一子。原图选自《棋经精妙》。

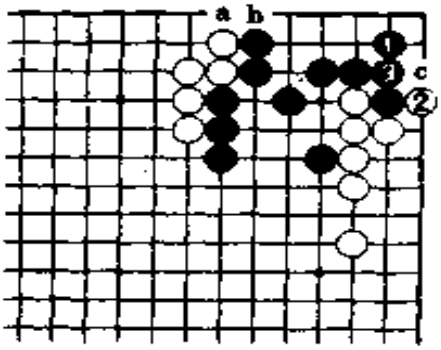


1图

1图　（硬粘）

黑1硬粘，毫无疑问黑角空有10目。但若认为这是当然的一手，则不深入，还应考虑有没有比这更好的补法。

实际上，只要黑稍动脑筋，就有比黑1硬粘多得2目的手段。

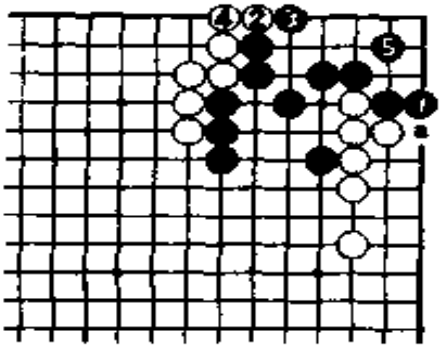


2图

2图（虎）

黑如1位虎，则白b、a的扳粘不成其为先手。但白有2打的先手便宜，将来上边可看作成为白a、黑b互相挡，右边c位挡算是黑的权利，这样的结果黑仍然只能成10目空。

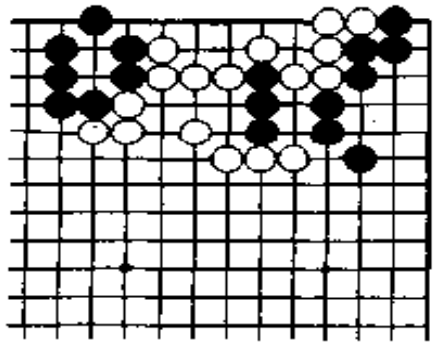
黑1在c位虎，不仅味道不好，而且也只能成10目空。



3图

3图（黑1，手筋）

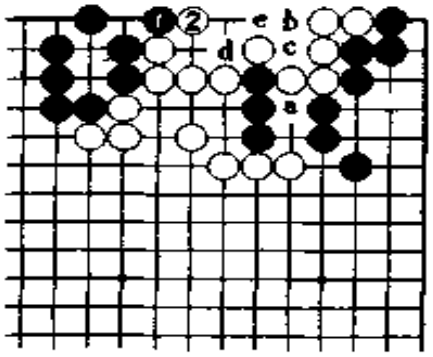
黑1立下补断是手筋。见似白2、4扳粘仍是先手，没有什么大的区别，但黑5虎可一手补住左右两个断点，此乃黑1是手筋的原由。如此，黑空增至11目，且黑在a位冲是先手，白空减少1目，合计黑便宜2目。



（黑先）原图

靠

白形有弱点，因此总要吃一点亏。原图选自《官子谱》。

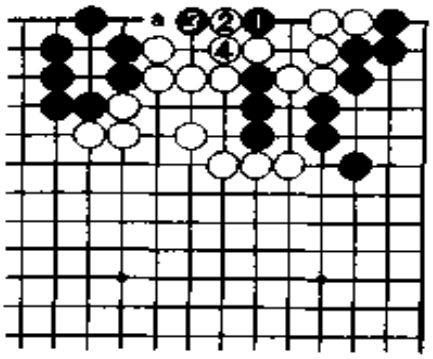


1图

1图（白空6目强）

黑1板虽是先手，但仅此而已。白空可计算有6又3分之1目。

容易产生错觉的是以后黑a挡象是先手，其实2位有白棋后，黑a已不是先手。比如，黑a后，经黑b、白c、黑d、白e时，黑山穷水尽。因此，黑1下在a位较好，对此，白在2位补是正着，这样白空是6目。

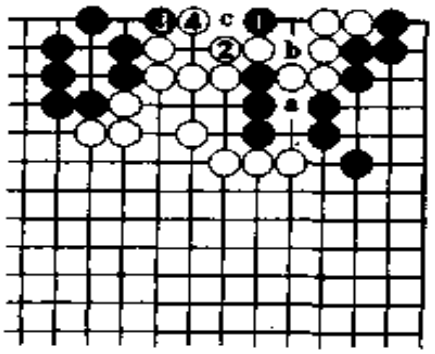


2图

2图（黑1，手筋）

黑1靠是试应手的手筋。白如2位应，则黑3打是先手，此后，把有3目价值的a位一点，看作是双方各有一半的权利，这样白空减少到5目半。

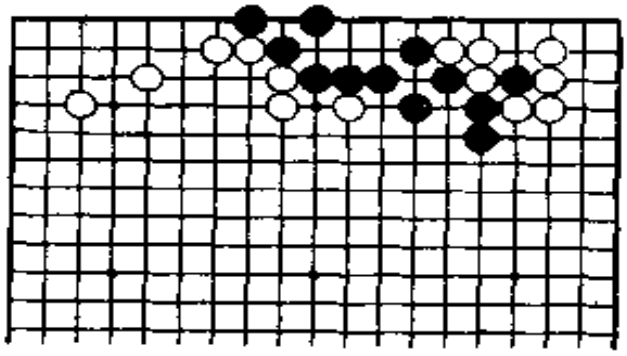
如果没有更大的官子，则黑立即在a位逢回，白空只有4目了。



3图

3图（脱先的权利）

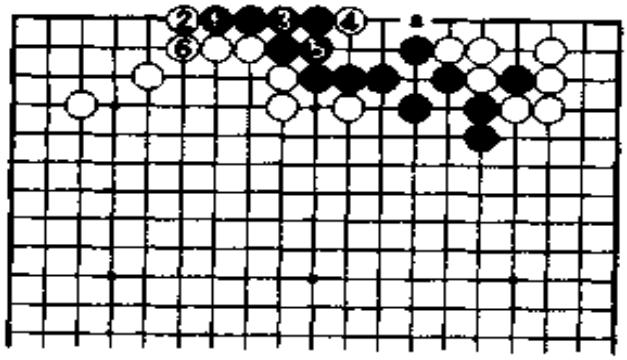
黑1时，白如2位粘，则黑3先手扳。此形，将来黑走a位时，白需在b位补一手，因此，白空是5又3分之1目，与2图比较，白稍损。但此形黑3扳时，白有脱先的权利，此后黑4位冲，则白c挡，而2图是黑有脱先的权利，难断孰优孰劣。



（黑先）原图

靠

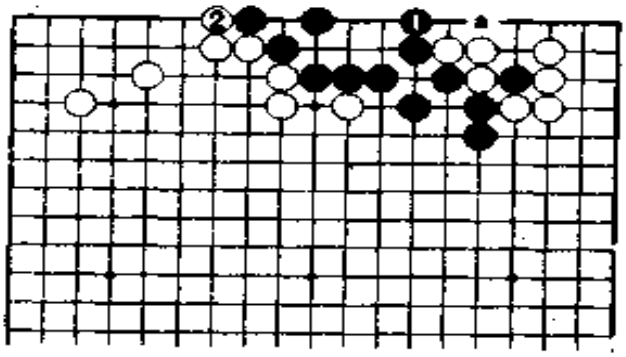
要注意黑在上边的收官方法。原图载于《棋经精妙》。



1图

1图（打吃）

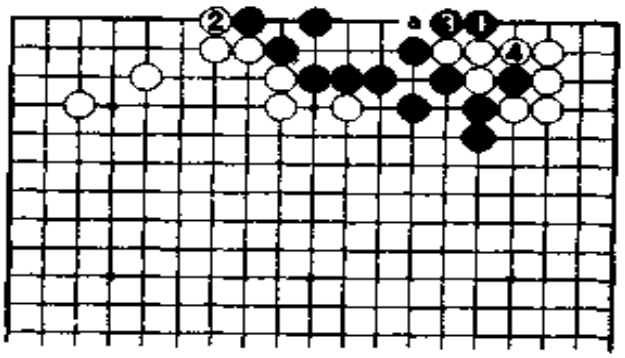
黑1冲、3粘，与白走1位的逆官子相比，黑得3目之利。但立即这样走的话，则白4打，瞄着在a位渡过，黑不得不后手补一手。



2图

2图（后手）

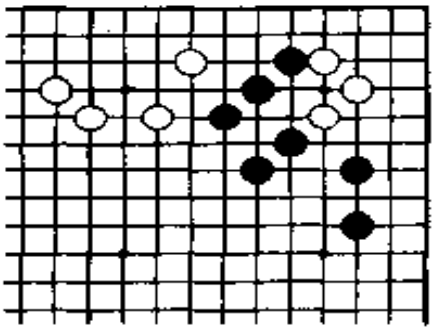
黑1立下，瞄着下一手在a位靠，有后手4目的价值。然而，白2的逆官子有其加倍的价值，这一交换黑明显损。对此，黑需要花一点功夫才对。



3图

3图（黑1，手筋）

黑1靠是巧妙的手筋。白如2位打，则黑3先手打，黑比2图先手便宜1目。白2如3位抱打，则黑a先手打后，转而在2位冲，正合黑意。



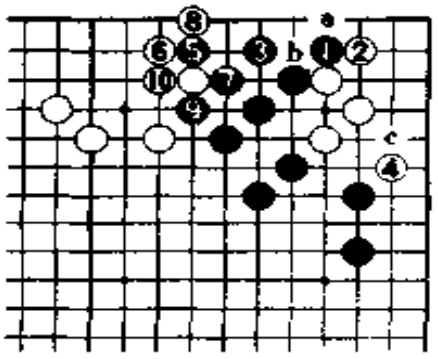
（黑先）原图

托

比所谓官子，此形更象是中盘阶段的配置，其实即使在中盘阶段，官子手筋也随处可见。原图选自《棋经精妙》。

1图（单方面的先手利）

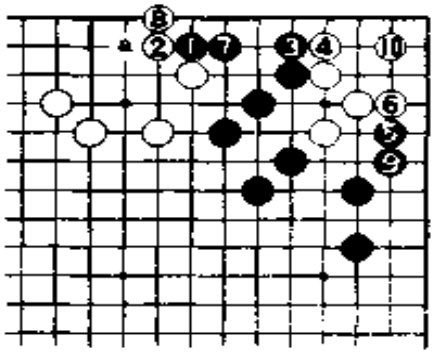
黑1板、3虎时，比在a位打劫，白更有可能应在4位，黑5、7常虎是黑舒服的官子，但由于让白走到4位，实际上黑没有多少便宜。



1图

黑1在b位立下，白如1位挡，则黑c小飞是先手，但上边黑就不能进军至5位了。

2图（黑1，手筋）

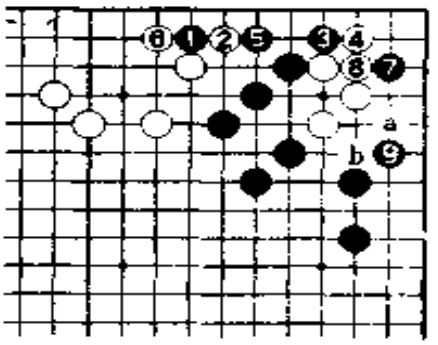


2图

黑先在1位托，不必先从角上着手。白如2位挡，则黑3立下后，黑5小飞伸腿是先手利，然后黑7再在上边退回，这样黑比1图要便宜得多。

白8如脱先，则留有黑a夹的官子手段；白10如脱先，则黑在10位点入，成双活或是打劫。

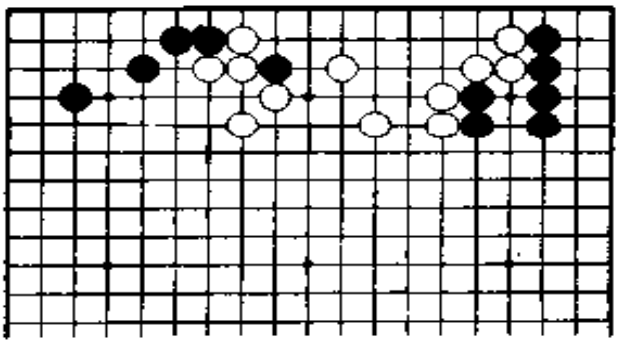
3图（白棋无理）



3图

白2外扳，被黑3、5扳虎后，白有问题。从气势上来说，白6应该吃住黑一子，但黑7点、9尖对角上白棋进行攻逼十分严厉。此后，白虽有在a位尖顶，再b位挤那样作成打劫的手段，但不用说白会招致大损。

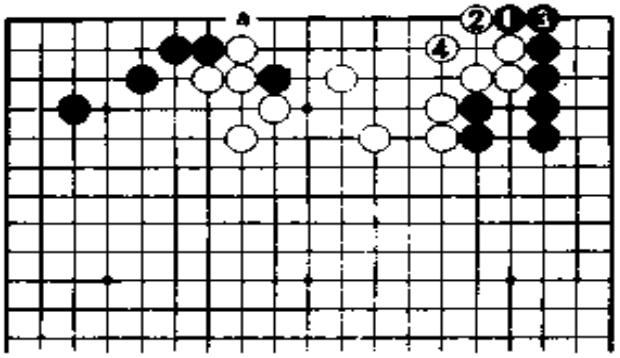
白6如9位补，则黑有在6位长出的好手，上边白空被打破。



（黑先）原图

点

黑在上边怎样收官？现在不考虑中央的问题。原图载于《棋经精妙》。

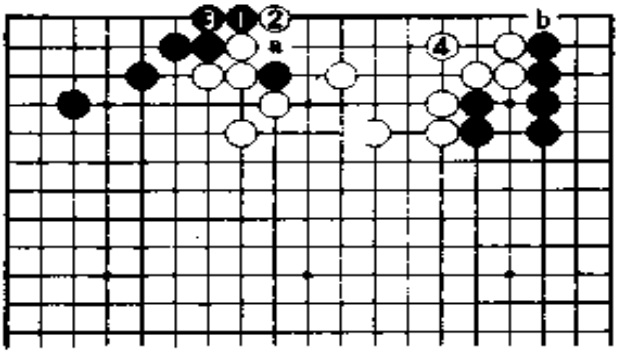


1图

1图（从右边着手）

黑1、3扳粘，大致可看作是先手。白4如脱先，则留有黑在4位点入的官子手段，这个官子有6目大小。

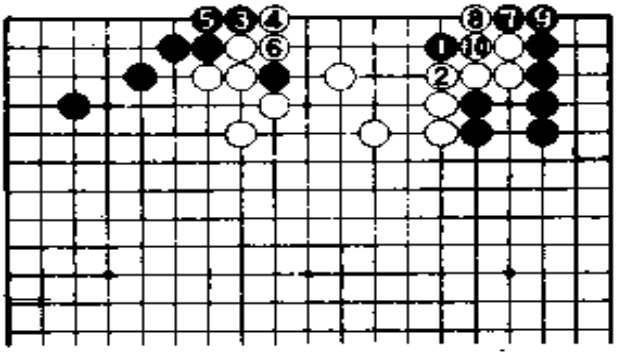
但是，黑先在右边定形后，将来黑从a位扳粘，就不成其为先手了。



2图

2图（从左边着手）

黑1、3从左边扳粘，白在4位虎可以同时兼顾两处。黑a以下的打吃，当然不成立，而且还留有白b的先手，仅此一点，就可以断定黑比1图更恶。



3图

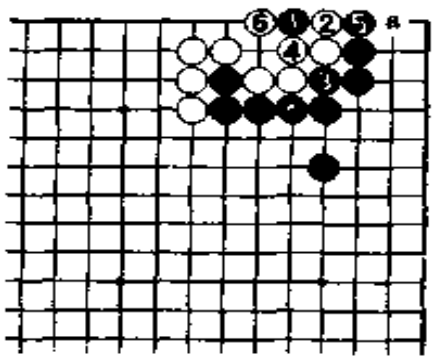
3图（黑1，手筋）

黑先在1位点一手，再黑3、5扳粘次序正确。黑5后，白6只得粘上，紧接着黑7、9又是先手扳粘，真是漂亮的双重先手利。黑3如先从7、9位扳粘，则黑3、5位的扳粘不是先手了。

先手定形的手筋

先手官子或阻止对方先手收官的官子，其目数是双后手官子的二倍。因此，如果能取得先手官子，那怕比后手官子小也可以满足。另外，一定要想办法防止对方的先手官子，对此即使付出少许的牺牲，也要在所不惜。

这个手筋的基本原理很简单，问题是怎样与全局配合。

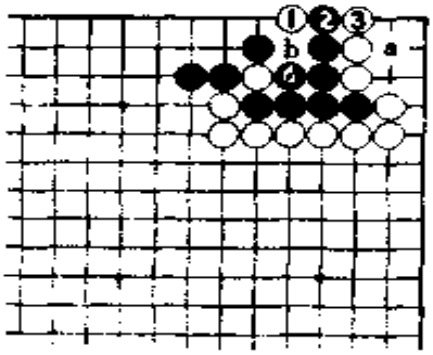


1图

1图（点）

黑1点，使白2阻渡后，黑3、5先手定形。这里黑若置之不理，则白从5位扳，经黑a、白2，白大致是先手，因此，黑若先手防止了白的这个扳粘，则毫无疑能取得2目之利。

白2如4位粘，则成黑2、白6、黑5的进行，黑虽落后手，但却比黑单子2位扳，经白1、黑5定形要便宜一些。

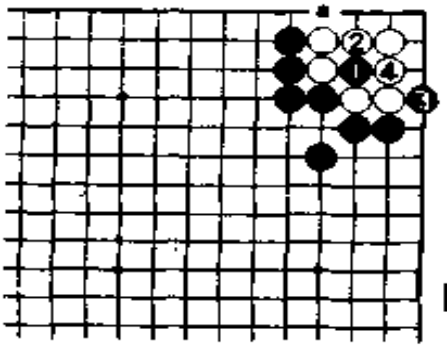


2图

2图（点）

白若放置不走，则黑a夹，角上白空不保。因此，白1、3先手定形最理想。这虽比白1在2位扳，经黑1、白3定形要损1目，但用不着介意。

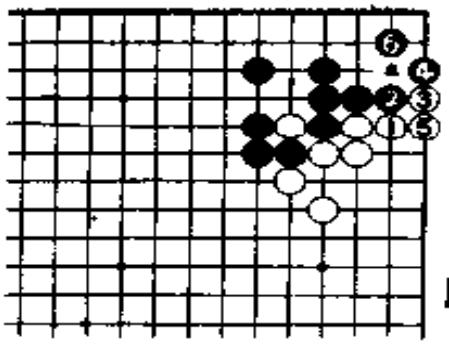
黑2如b位粘，则白2位渡过，同样是后手，但比白1在2位扳要便宜2目。



3图

3图（断人）

黑1断人，白如2位粘，则黑3先手打吃。白2如4位粘，则黑a先手打吃。对白棋两方的先手扳粘，黑防止了其中之一，获先手4目之利。发挥手筋的作用。从无目到获4目之利，其利不能算小。因为这是双先官子，最肯定有4目之利。

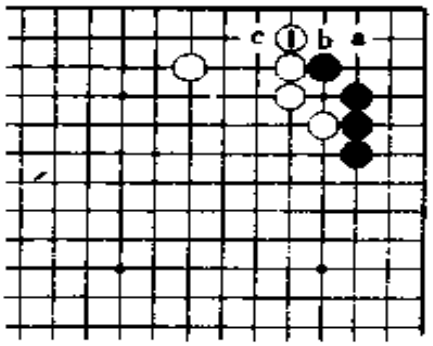


4图

4图（立下）

白1立下是此际的手筋。接下来白在a位跳入是大棋，因此，黑2挡，这样3、5之扳粘，成为白棋的权利。

白1如2位扳，则黑a、白1进行，白落后手，接下来4位扳粘作为白的先手权利，这样与白1立下相比，也不过只相差3目。

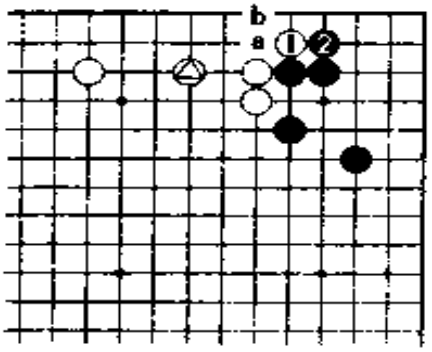


5图

5图（立下）

象白1这样的立下，虽说是言子手筋，但也是应当在序盘或中盘阶段就即时走到的一手大棋。

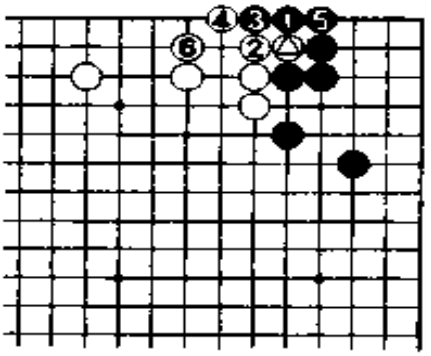
白1时，黑如脱先不应，则白a跳入又是一手大棋。黑如b位应，则白争得先手便宜。如此白就可以先手消除黑1、白c、黑b那样既是言子，又含有攻击味道的手段。



6图

6图（扳）

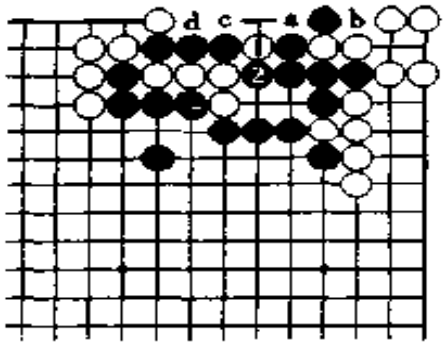
此形，白若放置不走，则黑1位立下，经白a、黑b以下扳粘是黑的先手利。白1扳与黑2交换一手后，将来黑在a位断吃是后手，其理由是到时白△子会发挥作用。象白1那样打算舍弃的扳一子，被称作“弃子扳”。



7图

7图（扳）

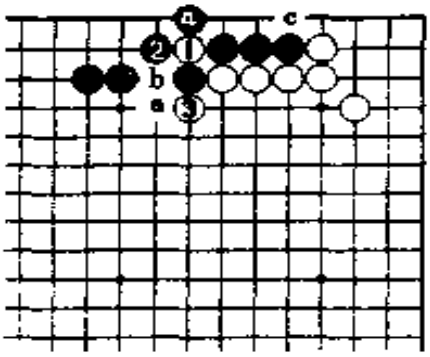
对付白的弃子扳，黑应从1位扳打，以下至白6止，黑争得先手。白2如脱先，则黑应该在4位跳入，而不得在2位拔白一子，这样就可大大削减白空。但即便如此，白△的扳仍有效果，这就是使黑空减少了2目。



8图

8图（挖）

白先在1位挖一手，如此已便宜1目。白若没有察觉到1位挖的妙手，一旦被黑伺机在a位粘，则白b不得不粘，此后白再于1位挖时，则黑可在c位曲。白1如d位爬，则黑c挡即可。

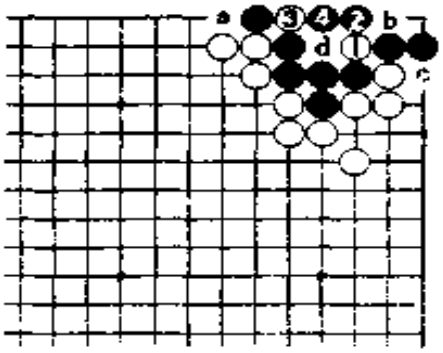


9图

9图（断人）

白1断人，黑如2位打，则白3反打次序正确。白如单于3位扳，黑也许会脱先。白3之后，白如又走到a位的长，则接下来白b打也是先手。

黑2如b位粘，则白当然是在c位先手扳，而不会下在3位了。

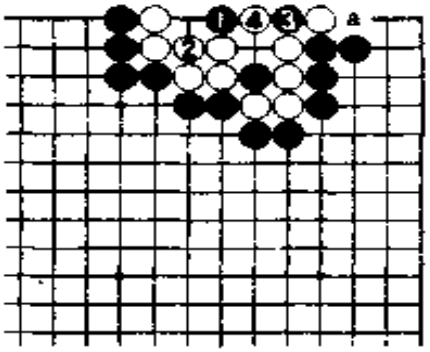


10图

10图（扑）

白1断人，黑如2位应，则白3扑，只要经此先手处理，则上边黑a以擅紧了外气时，就可以瞄着在b位扑做成“双倒扑”，因此，白在c位挡成先手1目。

黑2如d应，则白可脱先他投，此时黑不能在a位长。



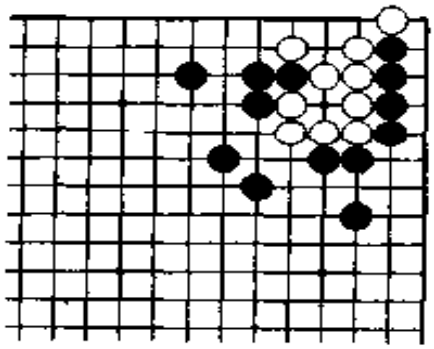
11图

11图（靠）

黑1靠是强调白气紧的手筋。白如2位粘，则黑3扑，这样白就失去了从a位冲后粘的先手。

白2在4位打吃，情形相同，白仍然不能在a位冲。

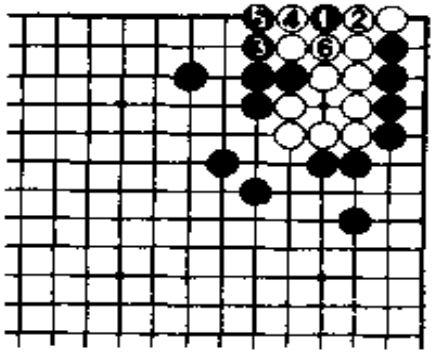
黑1在a位挡是后手，黑无趣。



（黑先）原图

点入

问题虽很简单，但若不能发现手筋之所在，则无论如何也没有棋。原图载于《棋经精妙》。

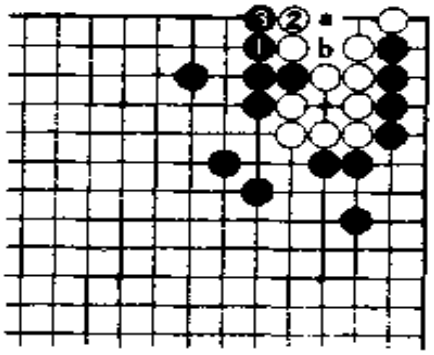


1图

1图（黑1，手筋）

黑1点入，为防止黑棋破眼，白2必粘。如此黑3、5取得先手利。白空成3目，黑取得两个先手挡，最有效地先手巩固了左侧黑阵。

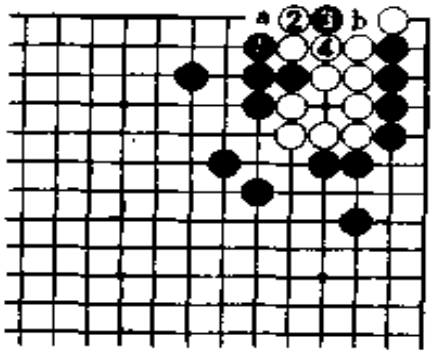
黑1是非常简单的手筋。



2图

2图（后手）

黑1、3直接挡是后手。黑3如不挡，则白在3位拐头是先手3目的官子，黑难受。如图黑1、3紧气后，黑如在a位打吃，则白b粘上，什么事也没有。如果没有1图黑1的点入，则缺乏妙味。

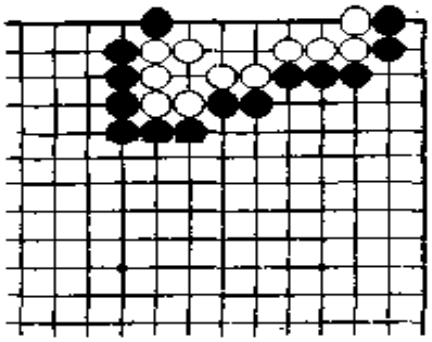


3图

3图（次序）

黑1挡后，黑如不继续在a位挡，而直接在3位靠入，则白必定在4位粘，黑仍不成功。在没有作黑1、白2之交换时，对黑3，白如4位粘，则黑b扑，白不活。由此可知次序有多么可怕。

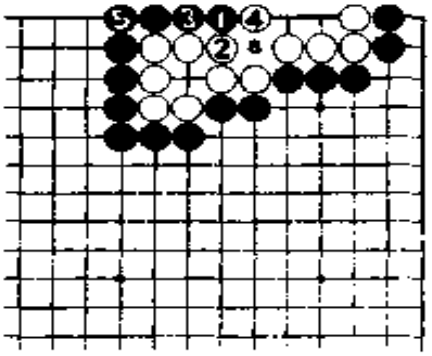
如图即便黑3靠入，白空仍是3目。



（黑先）原图

点入

白空到底应算作是多少目？这里黑有先手便宜1目的手筋。原图载于《官子谱》。

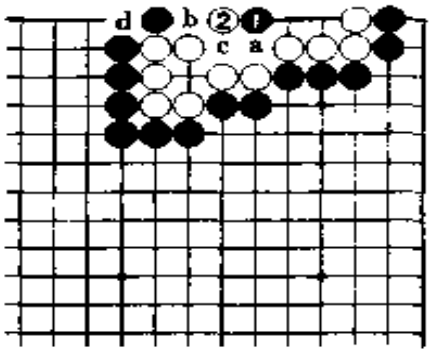


1图

1图（后手）

黑1跳入以下至黑5止，白成4目空。但必须看到这样黑是后手，因此，由白先在3位挡的可能性也很大。官子手筋也并非就是计算官子的准绳。

此外，白2如3位遮断，则黑a断后，白两边不入子，当然是白无理。

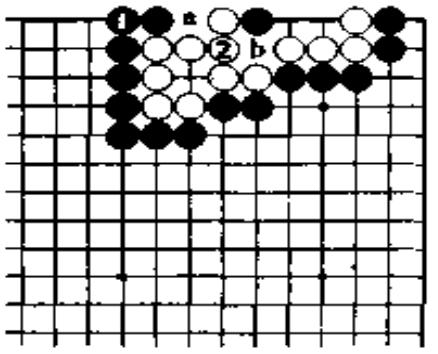


2图

2图（黑1，手筋）

黑1点入是手筋，与白2交换一手后，黑可脱先他投。白2如a位粘，则黑b渡过；白2如c位阻渡，则黑仍脱先不应，白不能在b位挡。

黑如不及早作黑1、白2的交换，则可以认为会成白b、黑d定形，这样白空是7目。

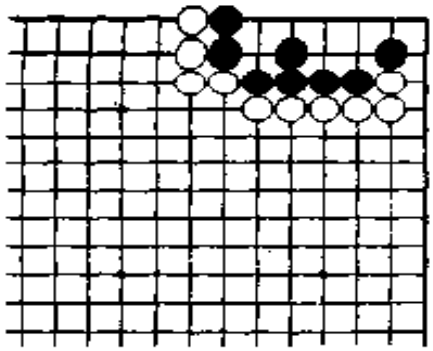


3图

3图（黑便宜1目的理由）

2图之后，若其他没有更大的官子可走，则黑1粘。对此，白2如a位挡，则黑b断，白崩溃，故白只有在2位补，白空减少成6目。

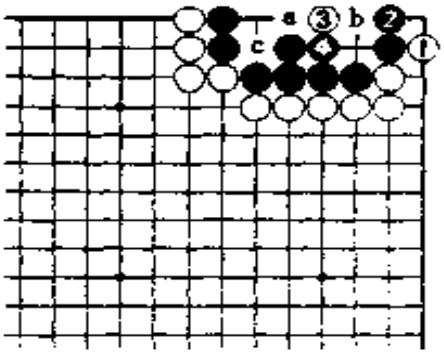
白2是最好的补法，此着如随手补在b位，则黑a先手打吃，白空减少到5目。



（白先）原图

点入

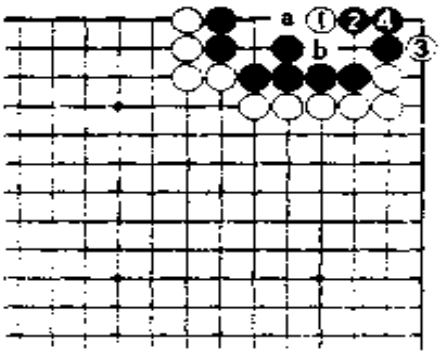
最大的利益产生于细致巧妙的行棋次序。在以后将不成其为先手之处，预先先手利掉，就能赚得1目便宜。原图载于《棋经精妙》。



1图

1图（黑空6目）

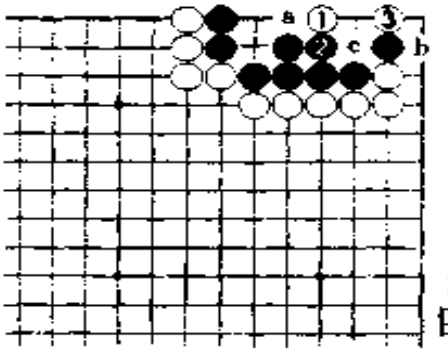
白如单纯地在1位板，则黑2立下，可以成6目空。此后，对白3点入，黑4应，接下来白如走a位，则黑b打吃，黑安然无事。如图将来一旦紧完外气，黑只需在a位补一手。另外，黑4如在a位应，则白c扑，黑大损。



2图

2图（白1，手筋）

白先在1位点入，使黑2补后，再白3板，黑在4位防守，但此形黑将来还需在a、b位补两手，故黑空减少到5目。黑4如在a位补，则白可脱先他投，黑空仍然只有5目。白因次序妙，取得了1目之利。

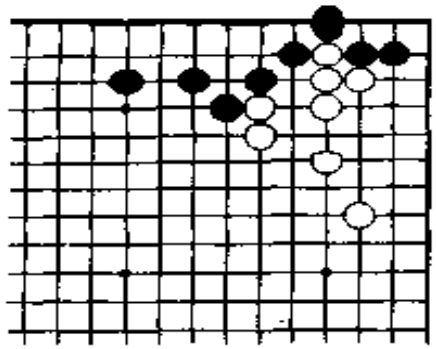


3图

3图（4目强）

白1时，黑2应虽是顽强的一手，但被白3跳出，黑损失增大。此后成黑a、白b、黑c的进行，黑空只有4目强了。这样黑空又减少了一些。

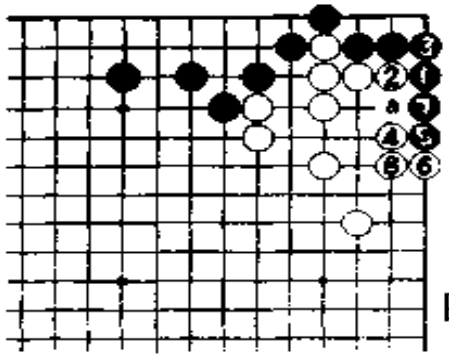
黑2如b位立下，则白有a位长后c位断的狙击手段，黑不行。白1点入时，2图黑2的应法最为妥当。



（白先）原图

鼻顶

此形，白如放置不理，则黑有巧妙的官子手筋，可以大幅度地削减白空。如果可能的话，希望白棋以先手阻止之。

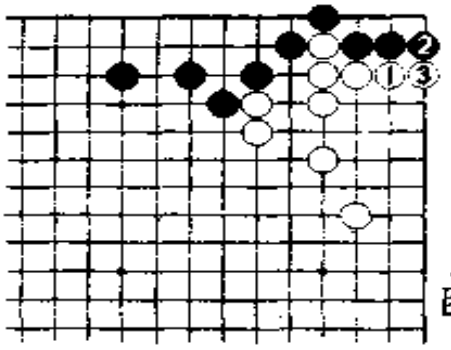


1图

1图（黑先着手）

黑1尖，绝妙。白2时，黑3粘就消除了角上接不归的味道，如此，为了减少损失，白只有在4位退让。

黑1尖的结果比黑1在2位曲，再经白a、黑7以下板粘的结果要便宜2目。

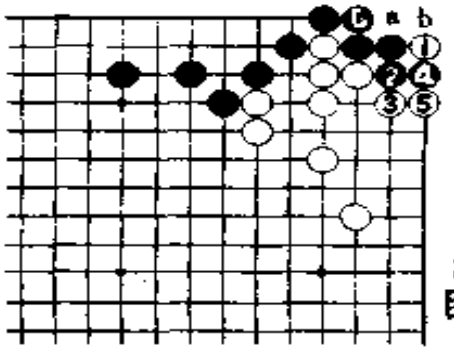


2图

2图（后手）

白1、3连挡，以防黑的先手官子，这是相当大的逆官子。与1图比较，相差7目棋。要知道逆官子7目与提掉7颗子的空是同样大小。

但到底是后手，总有点不好受，难道白就没有先手定形的手段吗？

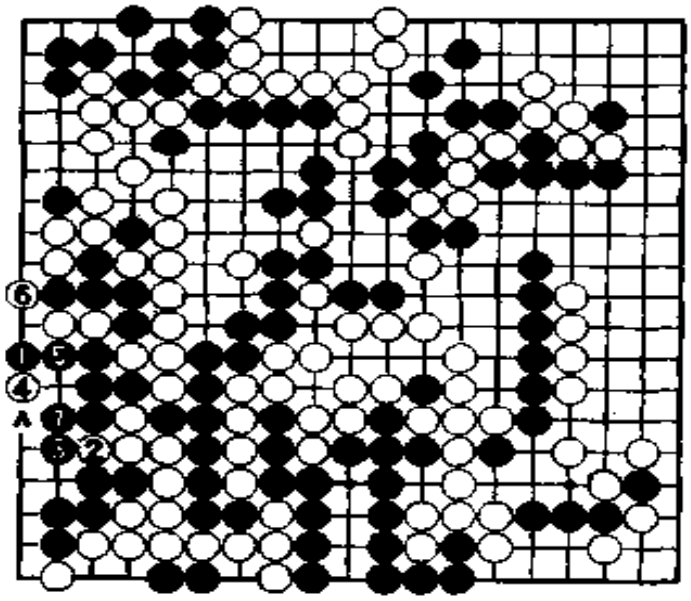


3图

3图（白1，手筋）

白1鼻顶是巧妙的手筋。黑2、4后，白5挡是先手。黑6如脱先，则白a做成劫争。

黑2如4位打，则白2位断打，经黑b、白6，黑接不归。如图至黑6止，白棋虽比2图损了3目，但却争得先手权。



【参考谱10】

第20期本因坊战　白　藤泽秀行

循环赛　黑　山部俊郎

靠

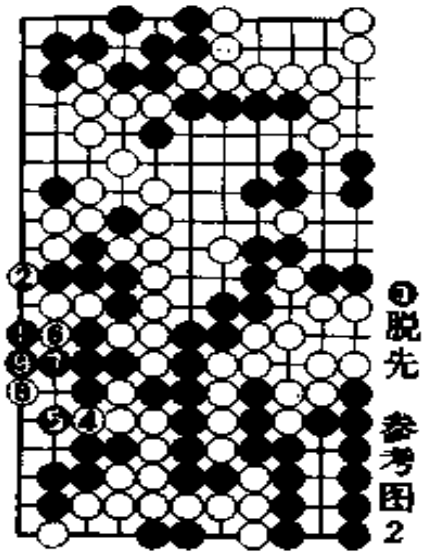
在补强弱点之前先手利，这是争取先手的手筋。这一手筋在中盘和官子阶段被广泛地使用，其目的在于夺回主导权。

【参考谱10】

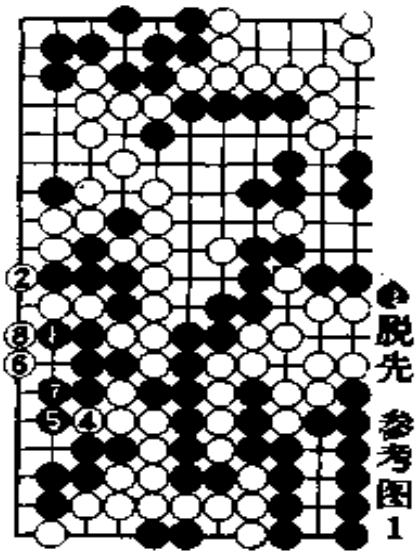
黑1跳下，催促白在6位拔，此时白先2冲、4靠就可争得先手权。黑5如走a位，则白脱先即可。如果同样是后手，则如图黑5、7定形较好。

参考图1（收气吃）

谱中黑1如在本图1位打，白2拔黑五子后，黑仍需再补一手。黑如脱先不补，则白有在4位冲后6位点的常用手筋，这样黑必须收气吃左下白一块棋。



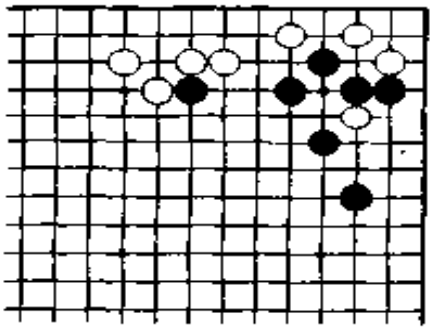
参考图2



参考图1

参考图2（做活）

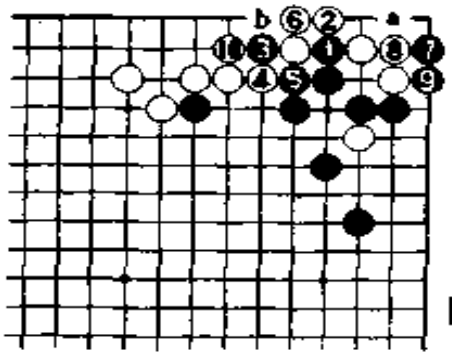
黑1时，白如2位拔，此时黑可以脱先不理。以后，白4冲、6冲、8点，黑9粘就可活定。白4如5位点，虽可以夺黑眼形，但这样的话，双方气数又不同了，白不能胜。谱中白2的手筋，使黑的这个希望成为画饼。



（黑先）原图

跨

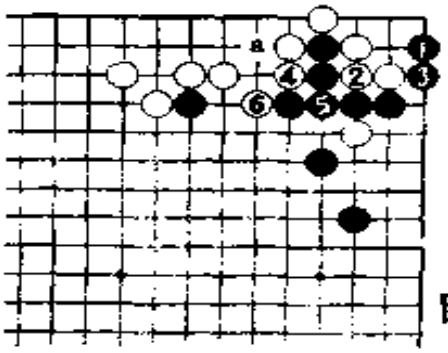
黑走出正确的次序，可以缩小上边白空。只要能彻底冲击白形的薄味，就会获得意想不到的官子大利。原图载于《棋经精妙》。



1图

1图（黑3、7，手筋）

黑1冲后，黑3跨是第一重要的手筋。以下至白6定形后，黑7点人是漂亮的接尾工作。白8如在9位阻渡，则黑8、白a、黑b以下，对杀白负，这一点希明确之。另外，白8如急忙在10位后退，则黑8位挤，角反而成为黑空。

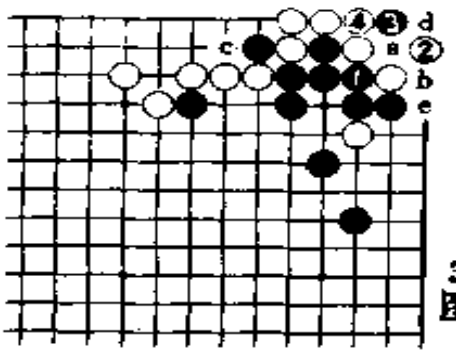


2图

2图（遗漏）

黑如漏掉1图黑3的跨，直接在本图1位点人，则白有在2位团一手防两个弱点的手筋。对此，黑如3位渡过，则白4、6定形，白远比1图为优。

另外，黑3之前，黑如先在4位团，则白a应，此后，黑再于3位渡过时，白可脱先他投。

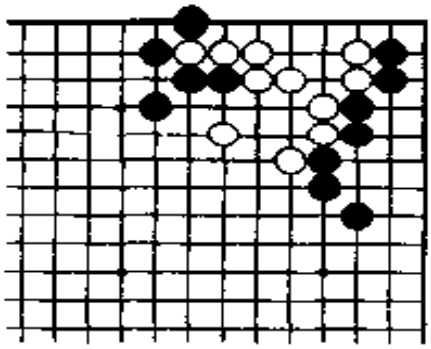


3图

3图（一厢情愿）

1图黑7在本图1位挤，见似不错，但白有在2位虎的防御好手，黑反而损。白2如a位粘，则黑b扳时，白不能在2位挡，势必成白c、黑2的进行，但这自然是黑一厢情愿的如意算盘。

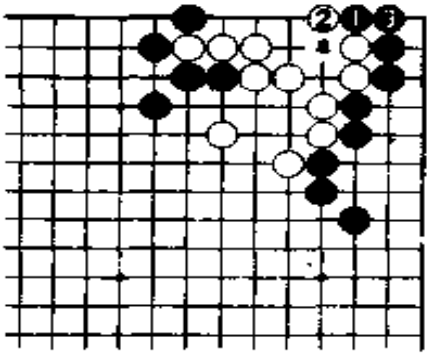
白4之后，大致成黑a、白d、黑a再扑，白3位拔、黑c立下的进行，这样与1图比较，黑损2目强。



（黑先）原图

夹

黑在上边怎样收官？黑最好是先手防止白的大官子。原图选自《棋经精妙》。

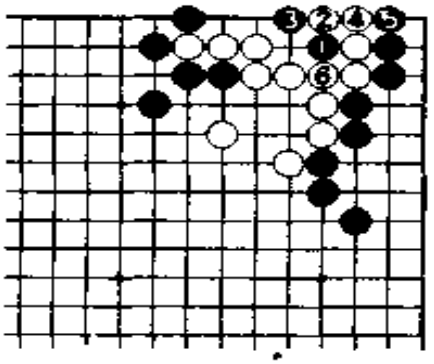


1图

1图（扳粘）

黑1、3扳粘一般来说是下一手瞄着在a位断打的先手。与被白3位扳到比较，这是将近7目的大官子，但白也不会因被黑1、3扳粘而立即在a位粘，黑7目的利益包括a位的一半权利。

黑落后手。

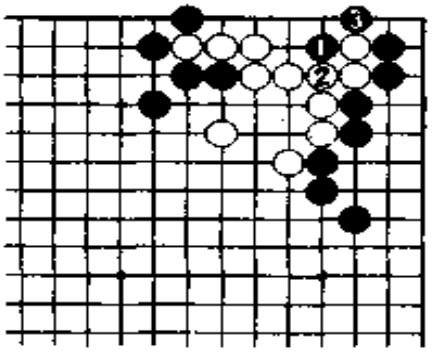


2图

2图（黑1，手筋）

黑1夹是手筋，白如2、4应，则黑5简单取得先手便宜，这样黑也就先手消除了白在5位扳的大官子，可以满足。白4如5位板，虽成劫争，但到底是白无理。

黑3如5位立下，则白仍可脱先他投。

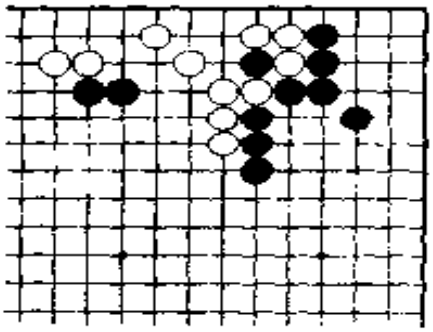


3图

3图（便宜一手棋）

黑1时，白如2位粘，则黑3渡过，这样与1图相比有2目之差，但此形与1图相差一手棋，就是说1图之后黑棋在上边又下了一着后手2目的棋。

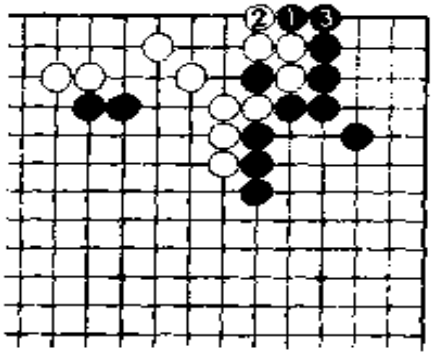
但问题是7目官子时，若单独花一手去收2目的官子，则不象话。



（黑先）原图

扳出

这是防止白棋先手粘扳的官子手段。黑不必在乎少许的输赢。原图选自《棋经精妙》。

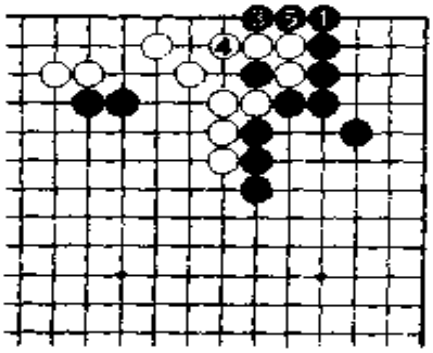


1图

1图（扳粘）

黑1、3扳粘是后手。但白从3位扳粘是先手，因此，黑1、3不是单纯的后手官子，而是逆先手官子。

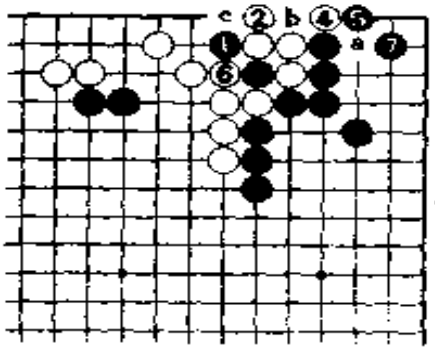
这与被白从3位扳粘的形比较，黑空增加2目，白空减少1目，是逆先手3目的官子。逆先手3目，相当于双后手6目。但黑不能以此为满足。



②脱先2图

2图（立下）

如果同样是后手，则黑在1位立下比扳粘好。对此，白如脱先不应，则黑有在3位痛人的狙击手段，至黑5粘回，黑又增加3目之利。黑1时，白如立即在5位挡，则黑争得先手，白不行。黑3如4位扳，则白3位立下，黑不行。



③脱先3图

3图（黑1，手筋）

黑第一手就在1位扳出，白2应，于是黑3脱先他投，白4、6时，黑如认为不能胜劫，即便黑7补一手，也已得到1目强的利益。白6在a位断打无理。

白2如6位拔一子，则成黑2、白b、黑4、白c的进行，这是黑理想的结果，这样先手防止白的先手扳粘，黑得2目便宜。