

# 玄玄棋经

晏天章 严德甫◎著

## 珍藏版

步步陷阱·招招杀机  
战无不胜·玄妙无比

本书中的《棋经》、《棋诀》等都是先贤们实战经验的理论总结，已被历代棋手们尊为不朽战经，无论是高手、低手，还是圣手、生手，都把该著作称为『圣书』。

xuanxuan qijing  
zhencangban

天津科学技术出版社





## 玄玄棋经珍藏版

本书从元、明流传至今已 600 多年，不仅时间久远而且传播地域也很广泛。时至今日，此书经过数百年时间的检验，仍然是无数棋坛高手的枕边奇书，手中至宝。凡有疑惑，翻阅一下，尽可学得中国古人精深的智慧以及博大的思想。许多人认为，不管是初涉棋坛的新手还是久战棋坛的宿将，只要认真研究本书，就能提高自己的实战技艺，就能使自己的博弈境界上升到一个新的高度。

xuanxuan qijing zhencangban

ISBN 978-7-5308-4859-3



9 787530 848593

定价：28.00元



# 玄玄棋经

晏天章 严德甫◎著

步步陷阱·招招杀机

战无不胜·玄妙无比

本书中的『棋经』、『棋诀』等都是先贤们实战经验的理论总结，已被历代棋手们尊为不朽战经，无论是高手、低手，还是圣手、生手，都把该著作称为『圣书』。

## 珍藏版

天津科学技术出版社

xuanxuanqijing  
zhencangban

图书在版编目 (CIP) 数据

玄玄棋经珍藏版 / 晏天章, 严德甫著. — 天津: 天津科学技术出版社, 2009.1 (2009.1 重印)

ISBN 978 - 7 - 5308 - 4859 - 3

I. 玄... II. 刘... III. 围棋—古谱 (棋类运动) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 198158 号

---

责任编辑: 范朝辉 陈震维

责任印制: 王 莹

---

天津科学技术出版社出版

出版人: 胡振泰

天津市西康路 35 号 邮编 300051

电话: (022) 23332390 (编辑室) 23332393 (发行部)

网址: [www.tjkjcs.com.cn](http://www.tjkjcs.com.cn)

新华书店经销

北京建泰印刷有限公司印刷

---

开本 700 × 1000 1/16 印张 17 字数 260 000

2009 年 1 月第 1 版第 2 次印刷

定价: 28.00 元



## 前言

围棋的历史在中国源远流长。“尧造围棋，以教丹朱。”先哲们认为“精于其理者，必然早登仙人豪杰之境界。”诚然，在那黑白两极的世界里，蕴含了人类高深的智慧及深奥的世界观与哲学观。金庸曾在《天龙八部》中摆下一局绝妙的玲珑棋局，虚竹置之死地而后生，更为围棋的玄妙蒙上了神秘色彩，使得无数棋手因无端揣测而意乱神迷。

《玄玄棋经》的出现是围棋史上的一件大事。它是600多年来仅存于世的珍贵古谱。书中大部分章节为元代顶级圣手晏天章、严德甫所著。

本书中的棋盘路图、起手图、起手法、直三、曲四、花聚五、神艺六等基本图形，以及卷帘式、莲花角、倒垂莲等边角定式确实玄妙无比，个中手段、生门死门、局中局、劫中劫，步步陷阱、招招杀机，稍有差池，所有精思妙想就会瞬间付诸东流，其结果自是甚为凄然。本书的“棋经”、“棋诀”等都是先贤们实战经验的理论总结，已被历代棋手们尊为不朽战经，无论是高手、低手，还是圣手、生手，都把该著作称为“圣书”，成为他们获得力量的源泉和寻求进步的阶梯，进而在围棋王国里尽情



翱翔。

《玄玄棋经》从元、明流传至今已 600 多年，不仅时间久远而且传播地域也很广泛，曾引起日本围棋界的高度重视。以“诘棋大师”闻名日本的关西棋院创始人桥本宇太郎以及许多围棋界高手纷纷为该书注解、诠释，对该书中许多棋局进行了富有创造性的破译。该书为日本培养了许多所向披靡、战无不胜、雄踞四海的九段高手，以至于成为日本围棋发展史上最具影响力的、无与伦比的“圣书”。

时至今日，《玄玄棋经》经过数百年时间的检验，仍然是无数棋坛高手的枕边奇书，手中至宝。凡有疑惑，翻阅一下，尽可学得中国古代精深的智慧以及博大的思想。许多人认为，不管是初涉棋坛的新手还是久战棋坛的宿将，只要认真研究本书，就能提高自己的实战技艺，就能使自己的博弈境界上升到一新的高度。

编者

2008 年 10 月



# 目 录

## 第一章 论棋经

一 序 .....	3
二 论局 .....	6
三 得算 .....	7
四 权舆 .....	8
五 合战 .....	8
六 虚实 .....	10
七 自知 .....	10
八 审局 .....	11
九 度情 .....	12
十 斜正 .....	13
十一 洞微 .....	14
十二 名数 .....	15
十三 品格 .....	15
十四 杂说 .....	16
十五 布置 .....	18
十六 侵袭 .....	19
十七 用战 .....	19
十八 取舍 .....	20

## 第二章 破解法

角部	
1. 小巧势 .....	25
2. 昭君陷虏 .....	26
3. 猪嘴势 .....	27
4. 大猪嘴势 .....	28
5. 五通终降 .....	29
6. 六鹤退飞 .....	30
7. 六服归周 .....	31
8. 六伏势 .....	32
9. 六国归秦 .....	33
10. 六道士逢厄 .....	34
11. 六朝混一 .....	35
12. 太乙真人 .....	36
13. 猛虎驱羊 .....	37
14. 奇远势 .....	38
15. 五龙闲游 .....	39
16. 五胡宾从 .....	40
17. 蛇化龙势 .....	41
18. 小机括 .....	42

19. 老僧入定 .....	43	50. 鹰拿群鹭 .....	74
20. 神化势 .....	44	51. 两扑势 .....	75
21. 细妙势 .....	45	52. 二子入洞 .....	76
22. 察细势 .....	46	53. 神龙脱骨 .....	77
23. 七贤势 .....	47	54. 菱叶穿萍 .....	78
24. 隐山谷势 .....	48	55. 文昌势 .....	79
25. 相如归璧 .....	49	56. 仙鼠势 .....	80
26. 六贵同朝 .....	50	57. 子房归山 .....	81
27. 夺槊 .....	51	58. 申吟断臂 .....	82
28. 破竹势 .....	52	59. 三乔求仙 .....	83
29. 六龙御天 .....	53	60. 寒灰自暖 .....	84
30. 三仙出洞 .....	54	61. 飞蛾投火 .....	85
31. 三星献瑞 .....	55	62. 妙思入神 .....	86
32. 孙宾陷庞涓 .....	56	63. 当朝独立 .....	87
33. 寸心千里 .....	57	64. 四门斗底 .....	88
34. 德二三势 .....	58	65. 造玄势 .....	89
35. 味中有味 .....	59	66. 象牙势 .....	90
36. 点绛势 .....	60	67. 难测势 .....	91
37. 朱顶鹤势 .....	61	68. 倒拔蛇势 .....	92
38. 吉祥势 .....	62	69. 三生势 .....	93
39. 大吉祥势 .....	63	70. 采凤翻身 .....	94
40. 四老出山 .....	64	71. 入穴取虎 .....	95
41. 玄中玄势 .....	65	72. 五虎陷阱 .....	96
42. 七星势 .....	66	73. 凤凰双翅 .....	97
43. 商山逸老 .....	67	74. 八圣擒妖 .....	98
44. 田横自刎 .....	68	75. 田文度关 .....	99
45. 三虎出峡 .....	69	76. 金蝉退壳 .....	100
46. 金不换 .....	70	77. 平砂落雁 .....	101
47. 十士势 .....	71	78. 破屏风 .....	102
48. 典琴沽酒 .....	72	79. 五龙摆尾 .....	103
49. 赌绯势 .....	73	80. 玉匣藏珠 .....	104



81. 四公子势 .....	105	110. 玄妙势 .....	137
82. 凤凰单翅 .....	106	111. 烹鹅势 .....	138
83. 二子分忧 .....	107	112. 不事边功 .....	139
84. 六丁神将 .....	108	113. 半屏风势 .....	140
85. 细妙势 .....	109	114. 宝鸾势 .....	141
86. 栈深势 .....	110	115. 二将突围 .....	142
87. 五气朝元 .....	111	116. 八烈势 .....	143
88. 势均力敌 .....	112	117. 双雕势 .....	144
89. 孙膑诈死 .....	113	118. 彩云 .....	145
90. 兴贤势 .....	114	119. 太乙莲舟 .....	146
91. 樊哙入项门 .....	115	120. 幽玄势 .....	147
92. 高祖解荣阳 .....	116	121. 喜鹊啖枝 .....	148
93. 将军出寨 .....	117	122. 鹤泪奔师 .....	149
94. 枯木逢春 .....	118	123. 野狐箭 .....	150
95. 翻云覆雨 .....	119	124. 八龙生津 .....	151
96. 荆山玉势 .....	120	125. 项羽举鼎 .....	152
97. 人妙势 .....	121	126. 十王飞骑 .....	153
98. 仙老炼丹 .....	122	127. 火内莲花 .....	154
99. 九老优游 .....	123	128. 刘仲甫势 .....	155
100. 八王走马 .....	124	129. 偷营势 .....	156
101. 十玉走马 .....	125	130. 用间势 .....	157
102. 小铁纲 .....	126	131. 清远势 .....	158
103. 仙机势 .....	127	132. 死中得活 .....	159
<b>边部</b>		133. 习桃势 .....	160
104. 神奇势 .....	131	134. 方朔偷桃 .....	161
105. 五曜呈祥 .....	132	135. 王陵研营 .....	162
106. 神奇通变 .....	133	136. 隔岸呼船 .....	163
107. 八蛮从化 .....	134	137. 玄女磨镜 .....	164
108. 六骑突围 .....	135	138. 曲水势 .....	165
109. 钩钜势 .....	136	139. 揭钵势 .....	166
		140. 秦王带剑 .....	167

141. 群珠势 .....	168	172. 二士桃源 .....	199
142. 破奸九子势 .....	169	173. 金锁闭匣 .....	200
143. 自然势 .....	170	174. 克用归唐势 .....	201
144. 偷营劫寨势 .....	171	175. 楚汉争锋势 .....	202
145. 黄河九曲 .....	172	176. 会八仙 .....	203
146. 秋蝉饮露势 .....	173	177. 飞鱼势 .....	204
147. 金鱼换酒 .....	174	178. 左右逢源 .....	205
148. 小笠篴势 .....	175	179. 机玄势 .....	206
149. 水落石出 .....	176	180. 老子还魂 .....	207
150. 虎牙势 .....	177	181. 玄机变通 .....	208
151. 骊龙抱珠 .....	178	182. 长蛇势 .....	209
152. 玄妙势 .....	179	183. 鱼游釜中 .....	210
153. 长虹饮水势 .....	180	184. 八仙过海 .....	211
154. 龙归洞府 .....	181	185. 隐微势 .....	212
155. 龙牙势 .....	182	186. 六出祁山 .....	213
156. 清丘势 .....	183	187. 一将立功 .....	214
157. 通玄势 .....	184	188. 日重轮势 .....	215
158. 大笠篴势 .....	185	189. 双换骨势 .....	216
159. 十面埋伏 .....	186	190. 泸水擒纵 .....	217
160. 盘蛇势 .....	187	191. 珍珑势 .....	218
161. 困彪脱阱势 .....	188	192. 临危见机 .....	219
162. 运筹决胜 .....	189	193. 枯木重荣 .....	220
163. 八龙升天 .....	190	194. 养虎势 .....	221
164. 七子之母 .....	191	195. 刘阮入桃源 .....	222
165. 奇捷势 .....	192	196. 一夫当关势 .....	223
166. 野猿过水势 .....	193	197. 高祖在荥阳 .....	224
167. 高祖斩蛇 .....	194		
168. 单井势 .....	195	<b>中央攻杀部</b>	
169. 蛟龙玩珠 .....	196	198. 龟势 .....	227
170. 八子醉桃源 .....	197	199. 明珠出海 .....	228
171. 洞庭秋月 .....	198	200. 金精炫晕 .....	229



201. 游鱼入网 .....	230	214. 五子之歌 .....	243
202. 玉钩势 .....	231	215. 锦机错综 .....	244
203. 二桃三士势 .....	232	216. 诈降势 .....	245
204. 云起成霞 .....	233	217. 五虎入山 .....	246
205. 猛虎投林 .....	234	218. 神化自然势 .....	247
206. 大旋风势 .....	235	219. 八仙长啸势 .....	248
207. 五将争锋 .....	236	220. 猛虎奔林 .....	249
208. 清远连壁势 .....	237	221. 烂柯势 .....	250
209. 小巧势 .....	238	222. 采樵势 .....	251
210. 鉴台势 .....	239	223. 潮源翻浪 .....	252
211. 莫识势 .....	240	224. 长空射雁 .....	253
212. 对面千里 .....	241	225. 千层宝塔势 .....	254
213. 五龙出水势 .....	242	226. 明皇游月宫 .....	255



海派棋经珍藏版





论  
棋  
经





## — 序

昔者尧舜造棋以教其子，或者得疑之以为：丹朱商均之愚，圣人宜教之以仁义礼智之道，岂为傲闲之具，变诈之术，以益其愚哉。

余窃为不然。夫棋之制也，有天地方圆之象，有阴阳动静之理，有星辰分布之序，有风云变化之机，有春生秋杀之权，有山河表里之势。世道之升降，人事之盛衰，莫不寓是。

惟能者，守之以仁，行之以义，秩之以礼。明之以智，又乌可以寻常他艺忽之哉！

据说从前尧舜发明围棋，以之作为教育孩子的工具。

有人对此事抱有疑问。他认为据传尧之子丹朱、舜之子商均智商并不高，如要使他们成为人人仰慕的圣人，应该为之解说仁义礼智的道理，怎可作此打发时间之道具，又教以欺敌之术，而益增其愚昧呢？没有这样的道理！

不过，我不认为围棋是这样的东西。

说起围棋，从其形象观之，子似天之圆，盘似地之方，黑白之争则自然显现着天地阴阳动静的道理。一手一手下下去，盘上棋子有如天上星辰般分布；随着局面的推移，而富有风云不测之变化。也操有生死予夺之大权。而贯穿全局变化之运行恰如山河无分表里所呈现出种种自然的形势。由此观之，世风之厚薄、人事之浮沉，不也可以围棋作为比拟？

从这个角度来想，所谓名人高手，就是在该守的场合能守本分；针锋相对之际堂堂皇皇地以义相向；不下失礼的着法；在作形势判断时，明理地作正确之处置。

因为围棋是一种竞技，所以我认为不应该忽视它，把它看作一般单纯打发时间的游戏。

余在天历之间，常侍翰林侍读奎章。先皇帝以万机之暇，游衍众艺之场，诏国师以名弈侍御左右，幸而奇之。顾语臣集昔卿家虞愿，尝与宋明帝言：弈非人主所好，其信然耶。

臣谢曰：自古圣人制器精义入神，非有无益之习也。故孔子以弈为之犹贤乎己，孟子以弈之为数不专心致志则不得。

且夫经营措置之方，攻守审决之道，犹国家政令出入之机。军师行武之法，举而习之，亦居安虑危之戒也。

帝深纳其言，遂命臣集铭其弈之器。故有周天尽地利胜保德之喻。自待罪求退江南老于临川之上，今十有余年矣。名弈之上苟造余门者，未尝不与之追论往事。

今年秋客有自卢陵来者为信，宋故丞相元献公之诸孙晏天章与其乡人严德甫，俱以善弈称。对弈之暇，各出其家所藏，

天历年间，我以皇帝侍从身份任翰林侍读奎章阁，文宗在料理万机之余，经常出入游艺场。他喜欢围棋，故命国师召以围棋名手随侍左右而观其棋艺。有一次皇帝问我：“从前虞愿卿曾向宋徽宗进言围棋并不适合为人国君者游玩。真是这样吗？”

那时候我是这么回答的：

“圣人制作围棋这种东西，所贯入的精神及意义，世人果能通达亦可得其真髓，决不是无益之举。所以，孔子曾说会下棋总比不会下的好。孟子也说，围棋为数理之争，不集中精神保持坚强意志是无法成功的。

说实在的，围棋的布局、战略与决定攻守之作为，无一不与国家施行政令时机之抉择，以及如何采取军事行动之战略相类似。因此，我认为学下棋，不失为培养‘居安思危’戒慎恐惧之心的好方法。”

文宗皇帝听后深表赞许，命我尽速将此事刻记在他的棋盘上。所以我才将围棋的真髓蕴藏着天地万物以及人世之理的事记载下来。

后来，我告罪返乡，居住在江南偏僻的临川边上，距今也有十多年了。这段期间，有名人高手来拜访我的时候，我总是会把当时的那段话讲给他们听。

就在今年秋天，有位来自江南卢陵的访客告诉我：

宋朝丞相元献公的孙子晏天章，和同乡的严德甫均以善于弈棋著称。





与凡耳目之所法，心手之所得，新闻异见，奇谋最画，可以安危而决胜负者，辄图以识之。分其局势既纪之以名目之殊。又叙之以法度之妙要，其为谱诀至详且备，真棋经之大成。刻梓以传，命曰“玄玄集”。

盖其学之通玄，可以拟诸老子众妙之门。杨雄大易之准，且其为数，出没变化，深不可测，往往皆神仙豪杰玩幻巧历之所为。故其妙悟传之者鲜。惟汉班固、马融，盖善赋其事。唐之张说、李泌善论其理，他之所以不及也。近代以来棋经之说虽多，棋经之妙亦少。

今晏、严二君子，乃能会诸家之要，成一代之书。其于古者圣人制作之初，意必有以深穷其故，而非泥于区巧之末者。昔象山陆先生之于观弈不云乎，“河图、洛书正在里许。”尧舜之作，岂徒然哉？

他们二人在对弈之余，各自取出家藏棋书，将见识过的优越手段、确实令人赞赏的手法，以及今所未见之奇手、妙手、一手定生死的着法，一一举出，按其局势分门别类，并配以图形。

每一局均赋予名称，而且为了使人们易于了解其精妙之要点，还附上解说格言，十分详尽，真可谓集棋经之大成。此书业已付梓传之于世，名曰《玄玄集》。

大凡弈棋达到玄妙的境界，真可与老子所说的天地自然之妙理，以及杨子云所述的天地之法则并驾齐驱，而且其数理运用之变化深不可测。

所以精于棋道之人，必然早登仙人、豪杰之境界。这些罕见的名人高手所悟彻之棋道精髓，其意境之深远，远非一般人所能理解，故而后世得其传者绝无仅有。

就我所知，仅有汉之班固、马融、唐之张说、李泌，曾将弈理寄语诗赋，或著书立论，其成就亦非他人所能及。

因此，唐代以后论棋之书虽多，但真正能谈到围棋玄妙处的屈指可数。

现在晏天章、严德甫二君收集古来名手所留下的优秀手法，加以分类，辑成当代名书，真值得敬佩。

我想他们应已了解圣人当初发明围棋的出发点，深知棋道之无涯，决非拘泥于各种手段之巧拙。

以前，陆象山（九渊）先生不也曾经观棋而有所感叹道：“解说天地阴阳之理的



或者以为纵横之术者，非知道者也。余故辨而明之，则动静方圆之妙因是悟。精义入神则又存乎观者。是书之传，诂小补云。至正七年，岁在丁亥秋九月朔，邵庵老人虞集序。

河图、洛书，其数理本源，莫不在其中矣！”

所以，尧、舜二位圣人所发明的围棋，其中蕴涵有如此的深意，那里是单纯为打发时间而制作的呢？

一定有人 would 认为围棋是游艺的一种，而不了解棋道之无涯。

所以，我要在此详细说明棋道和天道相通之处。也可以说，果能通悟棋理即可明白天地间自然之妙理，而熟研其精妙至理亦能成为博通之人。

此为本书之所以能传于后世的道理，绝无穿凿附会之说。

时为至正七年（一三四七年）秋九月一日，邵庵老人虞集为之序。

## 二 论 局

夫万物之数，从一而起，局之路，三百六十有一。一者生数之主，据其极而运四方也。三百六十以象周天之数，分为四隅，以象四时。外周七十二路，以象其候。枯棋三百六十。白黑相半，以法阴阳。

局之线道谓之枰。线道之间谓之卦。局方而静，棋圆而动。自古及今，弈者无同局，曰

凡是万物之数目均从一开始。盘面上共有三百六十一路。而一，这个数目的根源则存在于盘上极点之天元，据以发展控制四方。所谓三百六十系指历法一周天的数目，分成四角则代表四季；外周计有七十二路，相当于一年的七十二个节气；三百六十个棋子，白黑各一半，则象征天地间之阴和阳。

棋盘上的线叶做枰，线和线之间叫做卦。棋盘四方，静止不动；棋子则为圆形可随意移动。自古至今，从来没有下出过

日日新。故宜用意深而存虑精，以求其胜负之由，则至其所未至矣。

同样局面的棋，每天都会出现新的局面。

因此，临局之际须用意周到，详细考虑，果能研究出胜败的原因，则过去所不懂的手段也会明白，而开启上达之路。此为围棋的基本心得。

### 三 得 算

棋者以正合其势，以权制其敌，故计定于内而势成于外。

战未合而算胜者，得算多也。算不胜者，得算少也。战已合而不知胜负者，无算也。兵法曰：多算胜，少算不胜。而况于无算乎。由此观之，胜负见矣。

其次，下棋必须有充分的计划，而以正确的布局占据优势，然后尽量使用权谋策略去制伏对手。因此，必先在心里演练各种对策，才能在实战中获得好成果。

战斗未开始之前，想制住大势须不断作正确的计算，如果已作了充分的计划却无法获胜，那就是因为考虑不够周全。已正面交锋还不晓得何方可胜的，那是一开始就没有计划的缘故。兵书上说：“计略多者胜，少者输。”何况一开始就什么度划也没有，那有获胜的道理呢！由此可知，无谋无略而想要获胜是靠不住的。这是心得之二。



## 四 权 舆

权与者，弈棋布置，务守纲格。

先于四隅分定势子，然后拆二斜飞下势子一等。

立二可以三，立三可以四，与势子相望可以五。近不必比，远不必乘。此皆古人之论，后学之规，舍此改作，未知或可。《诗》云：靡不有初，鲜克有终。

任何事物均有其骨干或规范。围棋亦有置子的规定，必须严格遵守。

首先，黑棋在右上角和左下角星位，白棋在左上角和右下角星位，分占四角。由此开始，或二间跳、或马步飞、或挂角最佳。

另外，棋子并排两个时则拆三，并排三个时则拆四，若有己方的势力则拆五，此为形。太近不好，但太远也恶，这是古人传下的理论，可作为后世规范。曾有尝试打破此一规范的，但从没有人成功过。《诗经》上也这么说：不好好学习基本形态，把基础打好是不会有好结果的。

## 五 合 战

博弈之道，贵乎谨严。高者在腹，下者在边，中者占角，此棋家之常然。法曰：“宁输数子，勿失一先”。有先而后，有后而先，击左则视右，攻后则瞻前；两生勿断，皆活勿连，阔不可太疏，

弈棋之道最重谨严，棋盘中央位置最高，边上最低，四角则是中等的位置。这是下棋的人必须知道的事。

根据棋法，即使舍弃数子也不可失去先手。有先手的打算而落了后手的场合，也有些看起来好像是后手却变成先手的



密不可太促；与其恋子以求生，不若弃之而取势；与其无事而强行，不若因之而自补；彼众我寡先谋其生，我众彼寡务张其势；善胜者不争，善阵者不战；善战者不败，善败者不乱。

夫棋始以正合，终以奇胜。必也四顾其地，牢不可破，方可出人之不意，掩人不备。凡敌无事而自补者，有侵绝之意也；弃小而不就者，有图大之心也。随手而下者，无谋之人也。不思而应者，取败之道也。《诗》云：“惴惴小心，如临于谷。”

手段，所以要当心。要看准全局局势的发展，左边发生战斗时就要注意右边；后手攻击时，必先详细考虑前手的发展。切断两边都活着的棋毫无用处，接连两边都活的棋也是白费工夫。虽说占地广阔才好，但下得稀疏而有漏洞的话什么也得不到；而棋子过于密集则效率变差。与其眷恋既着之子而谋求生路，不如弃掉一些子取得大势较好。与其下安全而毫无效益的棋，倒不妨牺牲一些因势利导自我整形的好。

在对方子多己方子少的地方要想办法早点作活；而已方子多对方子少的场面，则应一面攻击一面扩张势力。

一般说来，善弈的人不会随便挑起战斗；善于布局的人，根本用不着战斗。有充分细算而开战者不会打败仗，即使打败仗也不至于乱。

实战一开始，如能正确布阵，其重要性自不待言，但实战过程中，如不能善用对策，出奇制胜，是无法获得最后的胜利的。围空时要留意周边，务求没有漏洞才不致为敌所破。袭击时，要下到对手料想不到的地方，攻其不备。敌人安泰仍然补其不备，必须留意它是否有反侵略的手段。对方攻击时，如见势小而手拔，必然另有图谋。

看到对手下就跟着应，是无谋的证明。这样不假思索去接应是不会赢的。这种情形正如诗经所说：“要提高警觉，戒慎恐惧，如临深渊。”

## 六 虚 实

夫弈棋绪多则势分，势分则难救。投棋勿逼，逼则使彼实而我虚，虚则易攻，实则难破。临时变通，宜勿执一。《传》曰：“见可而进，知难而退。”

下棋时，东一手西一手地落子会使势力分散，不好。势力分散遭到攻击时，会变得无法兼顾。

过于靠近坚壁也不好，反而会使对手因得到实利而占了便宜，且使自己的棋子变弱，这样很难击败对手。实战中必须视局面的发展而临机应变，不可一成不变。正如古人所说，可进则进，知其不可就不要贸然前进。

## 七 自 知

夫智者见于未崩，愚者暗于成事，故知己之害而图彼之利者，胜；知可以战不可以战者，胜；识众寡之用者，胜；以虞待不虞者，胜；以逸待劳者，胜；不战而屈人者，胜。《老子》曰：“自知者明。”

智者在事情未发生之前即能够察知其后果，而愚者不等到事情发生是不会了解的。

围棋也是这样，有能力预先知道这样下自己会损失而使对方获利的人胜；能认清什么时候应该挑起战斗，什么时候不可开战的人胜；在对方的势力范围内要谨慎，不可太莽撞，用强的才能胜；有详尽的布阵计划，等待不明究里的对方自投罗网的才能获胜；运子轻快，使对手疲于应付，



不用挑起大战,也能使对方弃子投降的是最后的胜利者。

因此,老子说:“人要有自知之明。”就是这个道理。

## 八 审 局

夫弈棋布置,务相接连,自始至终,着着求先。临局交争,雌雄未决,毫厘不可以差焉。局势已赢,专精求生,局势已弱,锐意侵绰。沿边而走,虽得其生者败,弱而不伏者愈屈,躁而求胜者多败,两势相围先蹙其外,势孤援寡则勿走。是故棋有不走之走,不下之下。误人者多方,成功者一路而已,能审局者则多胜。《易》曰:“穷则变,变则通,通则久。”

棋之配置很重要,必须手手接连,着着求先。战斗开始,何方有利尚未可知时,即使一目棋也不可损失。局面对自己有利经判断可胜时,要详细检视盘面,把活棋早点摆出眼位。若形势不利,则应考虑大胆的侵略手段。沿边而逃,就算作活了也会输。局势已显薄弱,还要胡乱抵抗情势会更糟;慌慌张张急于求胜的场合,一旦被冲到不备之处,多半会输。双方攻杀时,要先从外面紧气。我方势单力薄的场合如想撤退,或在对方势力范围内我方子少却想逃出,是会遭到不利的。

所谓“不走之走、不下之下”,系指不要直接逃出,而是要利用攻击的手段,技巧地逃出,并利用对方之子来补强己方之子才算成功。

围棋只要赢一目就是赢了。通常,精于形势判断的人,其胜率较高。

正如易经所说:“深究必能通达,以变化处理局面,才能打开通往胜利的道路。”

## 九 度 情

人生而静，其情难见；感物而动，然后可辩。推之于棋，胜败可得而先验。

持重而廉者多得，轻易而贪者多丧，不争而自保者多胜，务杀而不顾者多败，因败而思者其势进，战胜而骄者其势退，求己弊不求人之弊者益，攻其敌而不知敌之攻己者损，目凝一局者其思周，心役他事者虑散，行远而正者吉，机浅而诈者凶，能畏敌者强，谓人莫若己者亡，意傍通者高，心执一者卑，语默有常使敌难量，动静无度招人所恶。

人若沉默不语，则无以得知其感情，一旦受事物感染而动情，才知道他是一个怎么的人。

以此见之围棋，似亦可知其胜负。自重不贪者，常会有意外收获；轻薄好讨人便宜者则会遭到损失。不主动发起战斗，仔细衡量之后才下子的人经常会赢，贪杀吃子的多半会失败。仔细研究败因的才会进步，一旦战胜即自满无状不知激励的人，不会有所成就的。能够再三反省自己的缺点，精益求精，而不去谈论对手的弱点，才真正对自己有帮助。一心只求攻击对方，而不注意对手之攻者，常会造成大错。

对局时，必须专心一致，才能将全盘变化想得透彻；若有他事牵绊，一旦注意力分散，棋就下不好了。能周全考虑全局正确运子，则前途大吉；倘若目光短浅，仅为眼前局面所吸引而想欺人，前途必是凶险。

能深切了解对手的人才是强者，轻视对手认为对方不如己者，常遭失败。对局势，能够虑及全局的，才是最高明的人，固执于局部而不知变通的，绝对无法成为高手。在实战中沉默不语，常使敌人莫辨高

《诗》曰：“他人有心，予忖度之。”

深；但如过于不明事理，也会让人讨厌。

《诗经》上说：“每个人都有心思，我们要善于忖度，才能对症下药。”

## 十 斜 正

或曰：“棋以变诈为务，劫杀为名，岂非诡道耶？”曰：“不然。”《易》云：“师出以律，否臧凶。”

兵本不尚诈谋，言诡行者乃战国纵横之说。棋虽小道实与兵合，故棋之品甚繁，而弈之者不一。得品之下者，举无思虑，动则变诈，或用手以影其势，或发言以泄其机；得品上者，则异于是，皆沉思而远虑，因形而用权，神游局内，意在子先，图胜于无，朕灭行于未然。岂假言辞喋喋手势，翩翩者哉！

《传》曰：“正而不谀。”其是之谓欤。

有人说，围棋专门设陷骗敌，以杀敌方之子为荣，所以是偏离正道的游艺。个人深不以为然。《易经》说，军队出兵必须严格遵守纪律，否则，就不是好事。

用兵本来是不用诡诈计谋去对付敌人的，设计陷敌乃是战国时代游说动人的外交手段。围棋虽是小道具，却是颇合用兵之道。因此，下棋者的品格也各有高低不同，品格低下的人下棋时不愿运用智慧去思考应局，有机会就想蒙骗对方，或指手划脚，或发言伪装，以转移对手的注意力。相反的，品格高超的人则全神贯注思前虑后，因应局面变化而使用手筋，心无旁骛地设想如何取胜，一心一意细算先手，准备破敌手不整之处，绝不会有喋喋不休或乱比手势等扰人耳目的做法。

古人说，做事要光明正大不要存心欺骗别人。我想它所指的就是这件事吧。



围棋珍藏版





## 十一 洞 微

凡棋有益之而损者，有损之而益者，有侵而利者，有侵而害者，有宜左投者。

有宜右投者，有先著者，有后著者，有紧辟者，有慢行者。粘子勿前，弃子思后。

有始近而终远者，有始少而终多者，欲强外先攻内，欲实东先击西，路虚而无，眼则先觑。无害于他棋则做劫，饶路则宜疏，受路则勿战，择地而侵，无碍而进，此皆棋家之幽微也，不可不知。

《大易》曰：“非天下之至精，其孰能与于此？！”

棋有因贪利而损子，也有先损弃子而得利的场合。侵略敌地获得利益的有之，因自己侵略行动不完备反而遭到损失的也有之。

有该在左边着手，也有该在右边着手的时候；有该抢先手的，也有该落后手的场合。有应从上边压的，也有应用长的，须视局势而定。疏忽断然是不可行的，而弃子的场合则非考虑后来的变化不可。

局部战斗有关系到远方棋子的，即使小战斗也有可能发展成大战。想巩固外边时应从里面攻击，想在东边攻击取地时应先从西边挑起战斗。薄弱而无眼位的棋应先摆着，在确认不会影响他处的棋后才可发动战争。想多围空时不要只加强一个地方，用布局的办法较好；非忍耐不可的地方，不可轻启战场。先加强自己，再侵入敌地，要确保安全才可挥兵进攻。

这些都是下棋的人所应了解的深远微妙之处，必须铭记在心。

《易经》也说，若非精通天下之至精大法，焉能了解此事。

## 十二 名 数

夫弈棋者凡下一子，皆有定名。棋之形势，死生存亡，因名而可见。

有冲、有斡、有绰、有约、有飞、有关、有答、有粘、有顶、有尖、有觑、有门、有打、有断、有行、有撩、有立、有点、有聚、有跳、有夹、有拶、有辟、有刺、有勒、有扑、有征、有劫、有持、有杀、有松、有盘。

围棋之名，三十有二。围棋之人，意在万周，临局变化，远近纵横，吾不得而知也。用倖取胜，难逃此名。

《传》曰：“必也正名乎。”棋之谓欤！

围棋任下一子，几乎都有名称，围棋之形势、死活，以及其他，由其名称即可了解。

这些名称，包括冲、挖、扳、挡、马步飞、一间跳、扭断、粘、顶、尖、觑、门、叫提、断、长、押、立、点、聚、扳出、夹、紧气、压、下、破眼、挤眼、扑、征、劫、双活、吃、松、渡等等。

以上为围棋着手的三十二种名称，但其思考方法则不限于此。局面有千变万化，无法测知。

即使侥幸得胜，手法也不外这些吧！

古人说过，凡事必须要有正确的名称。围棋也是一样。

## 十三 品 格

夫围棋之品有九：一曰入神，二曰坐照，三曰具体，四曰通幽，五曰用智，六曰小巧，七曰斗

弈棋者的程度，分成九种。第一种为入神，已达到名人的境界；第二种为坐照，即其实力已达最高段位；第三种为具体，



围棋经典珍藏版



力,八曰若愚,九曰守拙,九品之外,不可胜计。未能入格,今不复去。

不十分完美但在实战中攻守能力均强,即今之七段,第四为通幽,深通棋理知其个中三昧者,六段;第五为用智,未达深究棋之意境,仅凭智慧下棋者,五段;第六为小巧,离高段尚远但布局及其他皆巧者,四段;第七为斗力,光靠蛮力降服对手,三段;第八为若愚,力量不够,但虽弱仍有其强处,二段;最后为守拙,因力量不够而遵照定式回避战斗者,初段。

《传》曰:“生而知之者,上也。学而知之者,次也。困而学之又其次也。”

虽然分成以上九种,但其实还有很多不入流的。古人说过,生下来就知道的,资质最佳;经过学习才知道的,资质次之;需要再三教导、学习的,又次之。

## 十四 杂 说

夫棋边不如角,角不如腹。约轻于捺经于辟。夹有虚实,打有情伪。逢绰多约,遇拶多粘。大眼可赢小眼,斜行不如正行,两关对直则先觑,前途有碍则勿征。施行未成,不可先动。盘角曲四,局终乃亡。直四扳六,皆是活棋。花聚透点,多无生路。十字不可先纽,势子在心,勿打角图。

围棋,角优于边,中央位置比角好。同样是挡,押挡比应的挡强,压下初来之子之挡更强。夹有实际进行夹攻,也有靠夹击取利的。断有直接出血的,也有作为利用的。对扳则挡,对付叫提则黏;攻杀时眼位大的胜,一间跳比马步飞好,黑白互跳时先觑较好,征吃的场合须先看看有没有引征。准备不够就行动不好,不要忘记盘角曲四在终局阶段才会死。直四和扳六之形皆为活棋,聚形有点手的不活,黑白扭成十字形之处先不打较好,中央有己方势力时,不要像角图般去吃角较好。



弈不欲数，数则怠，怠则不精。弈不欲疏，疏则忘，忘则多失。胜不言，败不语，振廉让之风者，君子也；起忿戾之色者，小人也。高者无亢，卑者无怯，气和而韵舒者，喜其将胜者。心动而色变者，忧其将败也。

赧莫赧于易耻，耻莫耻于盗。妙莫妙于用松，昏莫昏于覆劫。

凡棋直行三则改，方聚四则非。胜而路多名赢局，败而无路曰输筹，皆筹为溢停路为芾。打筹不得过三，陶子不限其数。劫有金井辘轳，有无休之势，有交递之图，弈棋者不可不知也。凡棋有敌手，有半先，有两先，有桃花五，有北斗七。夫棋有有无之相生，远近之相成，强弱之相形，利害之相倾，不可不察也。是以安而不泰，存而不骄，安而泰则危，存而骄则亡。《易》曰：“君子安而不忘危，存而不忘亡。”

棋下太多不是好事，光想多下会变得马虎了事而无法作充分的思考。又，下棋每一手棋都不可忽视，忽视着手的话，应该记住的事也会忘记，结局失误必多。赢了不炫耀，输了也不抱怨，才是君子风范。对局时尽了礼节才是卓越的人，将内心的喜怒哀乐均表现在外，是小家子气的人。品格卓越的人不为情绪所动，小家子气的人则不然。心情爽快连歌都唱出来的是见胜心喜致之，认为要输了就有颓丧之颜，遮掩不了。

最叫人难为情的是，下了一手，却又取回，另下他手的行为；最令人感觉羞耻的是，在对手不察时，更动盘上棋子的偷盗行为。然而，当远远包围吃到对方棋子时，再妙不过；不找劫而反复提来提去的，却是再蠢不过的事。

棋并长三子，则次应或扳或飞改变手法。四子一间跳成方形的下法，效能差。

胜局叫做赢局，败局叫做输筹，胜负相等叫做满——无胜负，围地相同的场合叫做合棋。

对局系下三局以决定胜败。只要多赢一目就算赢。劫有三劫也有变动，有作无胜负者，有作交换者，下棋的人非知不可。弈棋有和对方实力之差距，有分先下的、先相先，或者让五子、七子的场合。此外，从棋的局面来说，白黑之地在开始时是没有一定的，从哪里先下都可以，有近处和远处的关系，也有何子强何子弱的事，也有局部虽有利但全局看来未必如此



的形势，非详细观察不可。所以，不可因过于自信而疏忽着手，要记住局面好时不可骄傲。一旦过分自信就会有危险，骄傲而有疏忽则会被击败。

正如《易经》所说，君子处于安乐状态时也不忘记预防可能发生的危险，情况良好时仍须提防万一。

## 十五 布置

盖布置棋之先务，如兵之先阵而待敌也。意在疏密得中，形势不屈，远近足以相援，先后可以相符。

若入他境，或于六三三六下子，及三十三之著思，不执一进退合宜。诀曰：远不可太疏，疏则易断。近不可太促，促则势羸，正谓此也。善棋者不困在此，使困在彼，壮在己，羸在人势，此乃为格。

布局为棋之骨干，犹如军队迎击时之布阵。布局时，倘使含糊笼统地运子势必不好，但如思考过多也不利，果能中庸而行，形势大致不会变差的。分开的棋子要作互相支援之形很重要，先下的棋子和后下的棋子要有良好的配合。

挂对方星位的场合，马步后二间或三间拆则普通，但不必拘泥，要保持攻守之均衡。棋之秘诀在于子之间关系疏疏落落而不致被切断，过于密集则效率差。高手不下使自己头痛的棋，而下让对手伤脑筋的棋，要能先加强自己的势力而且能使对方的势力减弱的，这样才可说是高手。

## 十六 侵 凌

夫棋路不成，子无必杀。乘机智变，不可豫图，且布置已定，则强弱未分，形势鼎峙，然后侵袭之法，得以行乎。其间必使应援，相接勾落，相连多方，以拥逼迤邐而侵袭。侵袭若行，则彼路不得不促，拥逼渐急，彼势不得不赢。俟乎忿而先动，则视敌而索其情，观动则制乎变，此之谓善应也。

下棋不把自己的棋子弄强，就无法攻杀对方的棋子。要能临机应变，不可一开始就存有决定这么下的想法。布局之后，双方各自成形，在优势未明之时开始侵略行为，其间必有各式各样的接应手法。而对方也利用充分的形势，在保持接触的状况下，要尽量利用己方势力，图谋兼及旁侧棋子之侵略。果能侵入，敌地自然变小，或者以势力作背景发动攻击，也可削弱敌方势力。另外，待敌方动怒而侵入，详察其战略即可知其用意，观察其行动再决定制敌方法，如此可谓善于接应。

## 十七 用 战

用战之法，非棋要道也，不得已而用之，则务在廉慎，以守封疆。端重而全形势，封疆善守，则在我者实矣。形势能全，则在我者逸矣。夫以实击虚，以逸待劳，则攻必破，战必克矣。

战斗不是围棋的正道，是在不得已的情况下才用的。不要太贪婪，确保自身，作出坚实之形，如能好好守住它，自然不须胡乱战斗也可获利，等形势好就可安心。也就是说，若能巩固己阵后再攻对方薄弱之处，确保自身安全之后再等敌军自乱阵脚，那么攻击必能成功。

## 十八 取 舍

取舍，棋之大计。转战之后，孤棋隔绝，取舍不明，患将及矣。盖施行决胜谓之取，弃子取势，谓之舍，若内足以豫奇谋，外足以隆形势，纵之则莫御，守之则莫攻，如是之棋，虽少可取而保之。若内无所图，外无所援，出之则愈穷，而徒益彼之势；守之则愈困，而徒壮彼之威，如是之棋，虽多可舍而委之。棋者，意同于用兵。叙此四篇，粗合孙、吴之法。

古人所谓怯敌则运计乘虚，深谋默战于方寸之间，解难排纷于顷刻之际。动静迭居，莫测奇正，不以犹豫而害成功，不以小利而妨远略，此非浅见谀闻者，能议其仿佛耳。

吃什么样的子，舍弃什么样的子，在围棋实战中是很重要的。通常推进至某种程度的战斗之后，会在各处出现孤子，如果不晓得怎么处理就糟了。算好攻杀可胜谓之取，弃子扩张外势谓之舍。如果发现里面有巧手而外面形势会变佳之处，不可轻易放过，否则会挡不住。能守而对手无法到的地方，就算小也要把它吃下来。

如果里面没有手段，外无援兵而硬要往外逃的话，徒使敌方获利而已。换句话说，慌慌张张地逃，不过强化敌方势力而已，所以这种地方即使目数较多，还是送给对方，于己有利。围棋之运子有如用兵之道，以上所记之四篇，与孙吴兵法颇有相似之处。

就像古人所说，临敌以怯，在事前充分演练，实战中则深谋远虑地筹划冲敌虚处，且能在顷刻之间，迅速实破难关，解除纷争，这才是高手。而在一动一静中立即判断情势之好坏，深知如何战斗，如何弃子方才是最佳应局方法，不在须作取舍时踟蹰不前，不贪图小利而妨害了全盘的发展。像这样的超识灼见，又哪是那些浅薄的人所能想得到的呢？



破  
解  
法

---







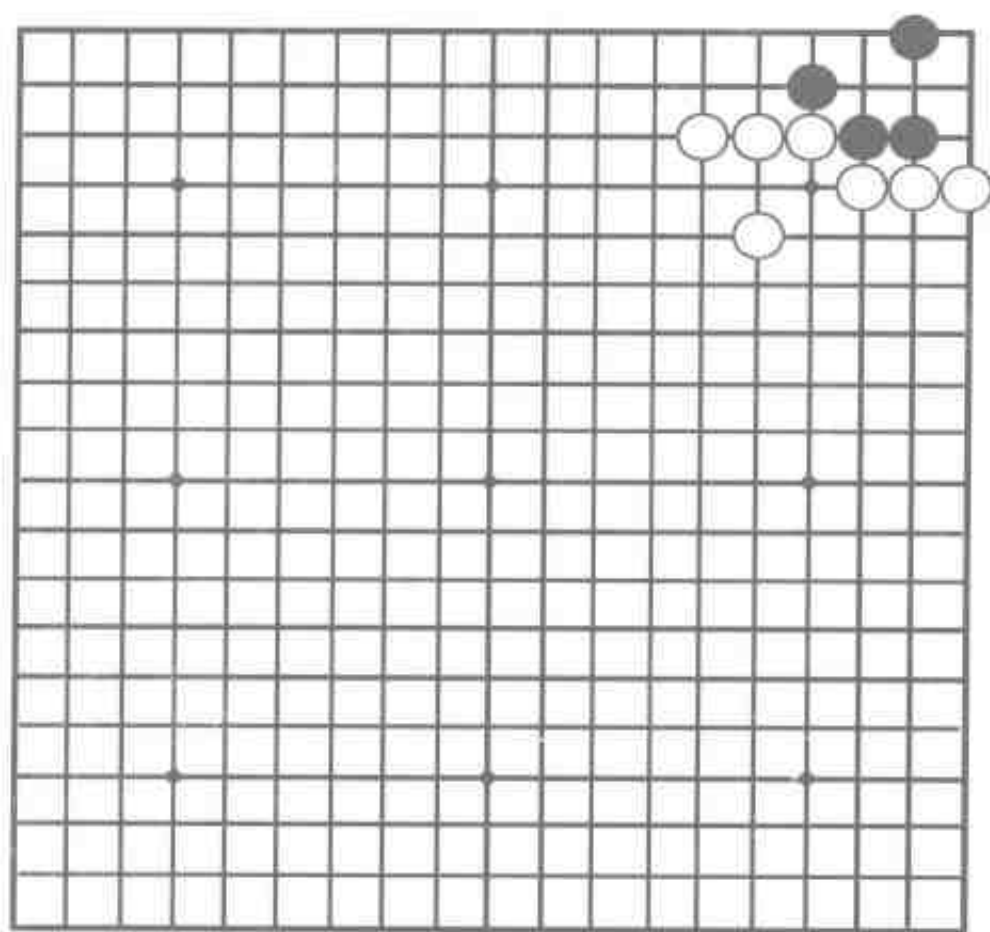
海軍棋經珍藏版



# 角部





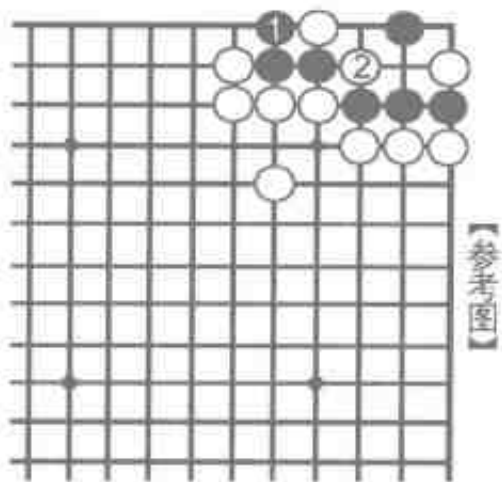
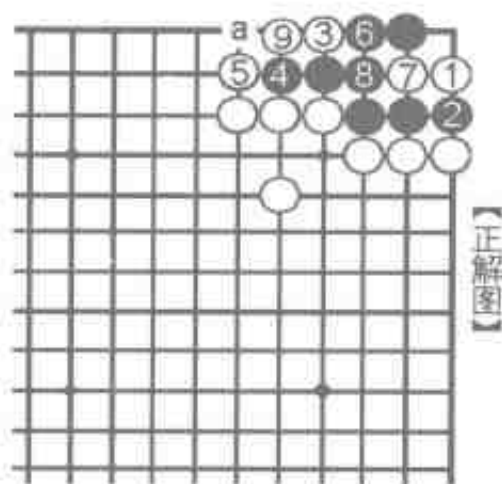


## 1. 小巧势

这是一个用巧妙的手筋所造出来之形。

黑棋虽然牢固,但总不免有个缺陷。

第三手出人意外的构想很重要。要知道这手实已到绝妙之程度。这是让我们在下围棋时多用机灵点的手筋吧!



### 破解 白胜黑败

出人意外的 3 夹。

#### 正解图

白 1 点为绝对。黑 2 之后,3 夹为好棋。

如果能发现这手棋,问题即可解决。

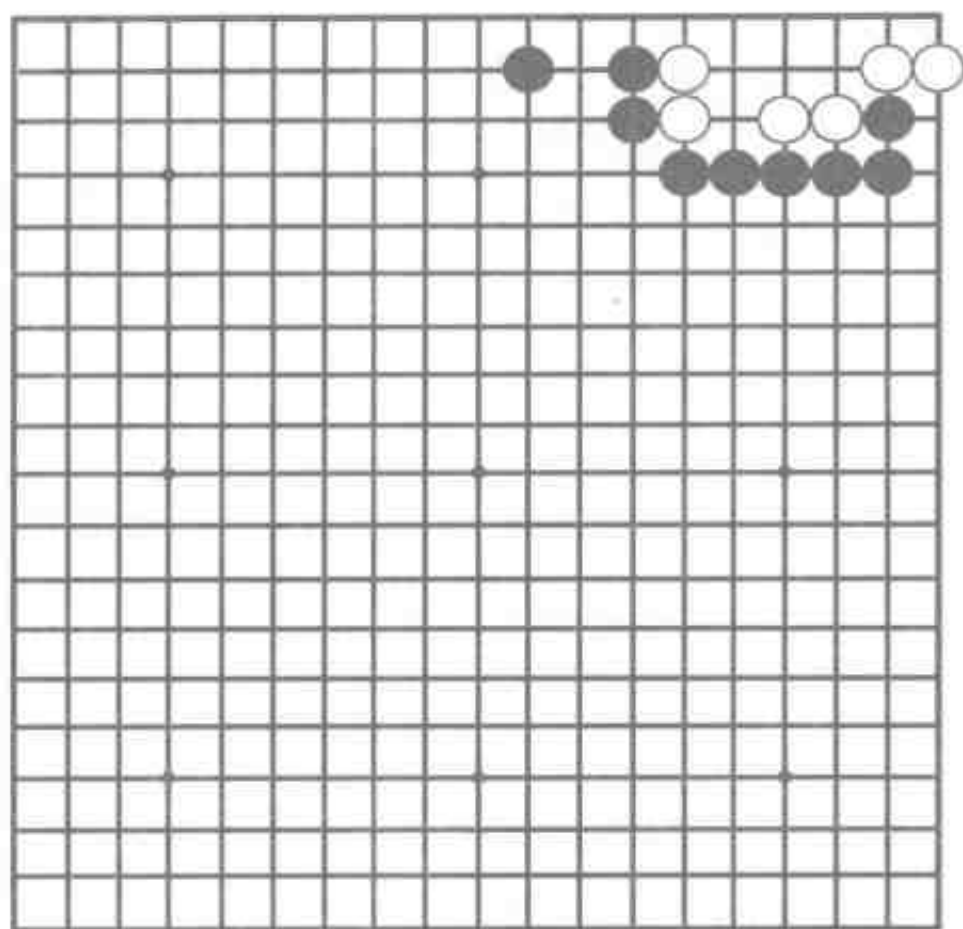
黑 4 冲时白 5 挡,黑 6 时,白用 7、9 之手顺将之擒下。

以后,黑棋纵然 a 提,白棋亦可 9 扑,到此为止。

#### 参考图

正解图之黑 6 如下在参考图之 1 位,则白 2 变成双叫吃。黑棋因为气紧无法下在 1 位这一点,为白棋得意之处。

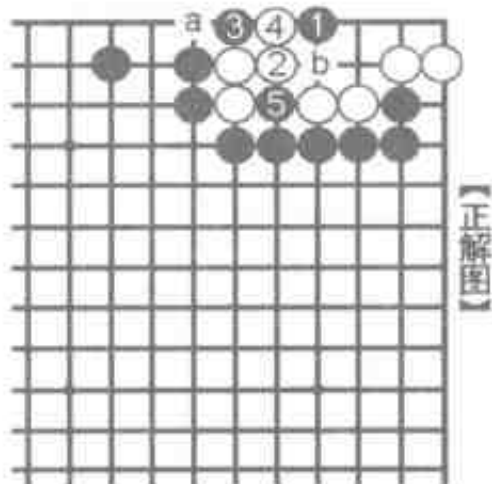




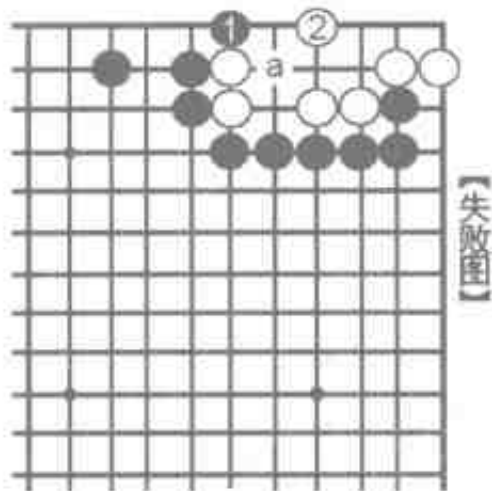
## 2. 昭君昭虏

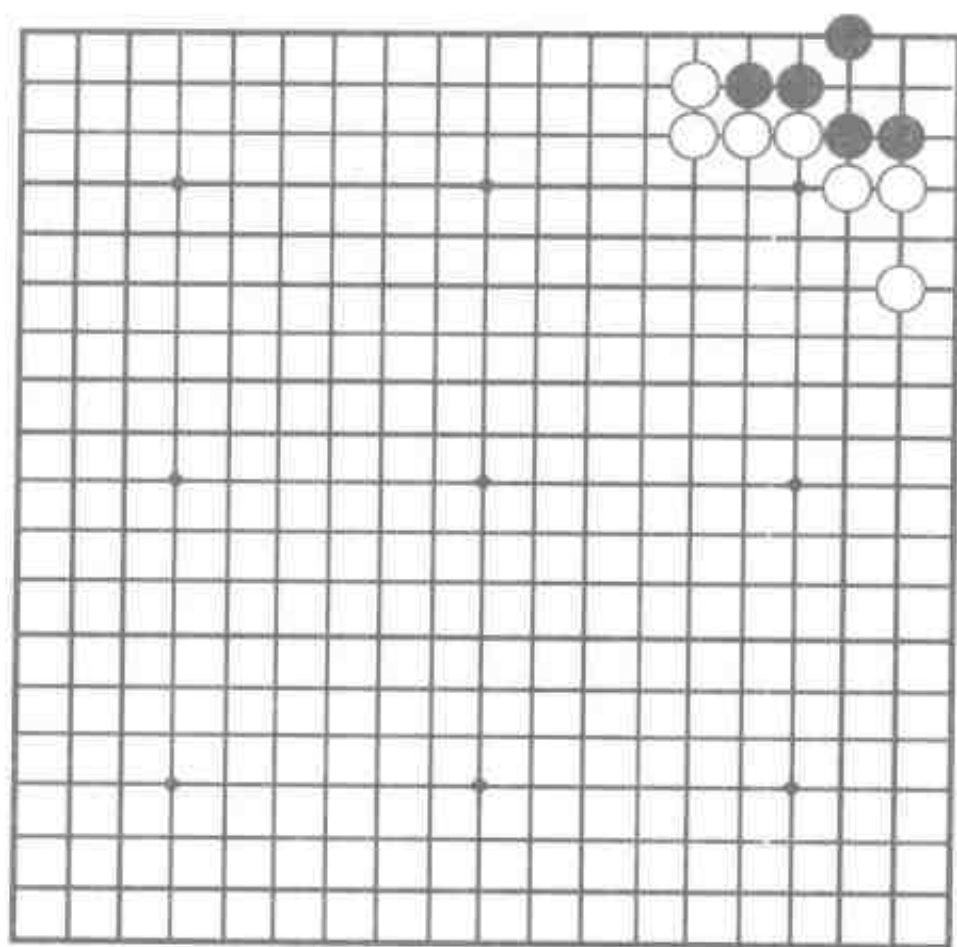
中国历史上“四大美女”之一的王昭君,因画师毛延寿之奸计,被当作俘虏作为与匈奴讲和的条件。

在此局中第一手冲到白棋急所,即可简单地将之俘虏。



【正解图】

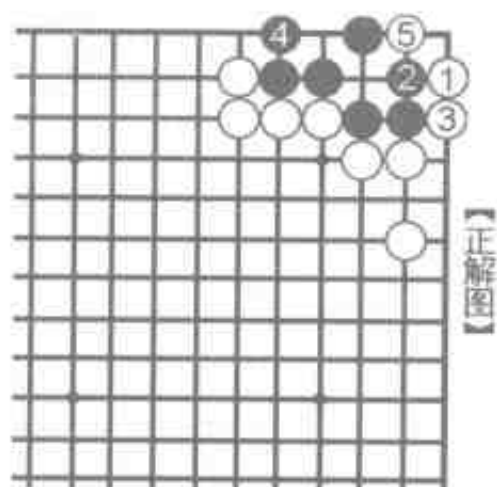




### 3. 猪嘴势

此局之所以得此名,是因为黑五子之形的确类似猪的嘴角。

如果不知道手筋,说不定意外的难解。



#### 破解 白先劫

二·一之点为急所。

##### 正解图

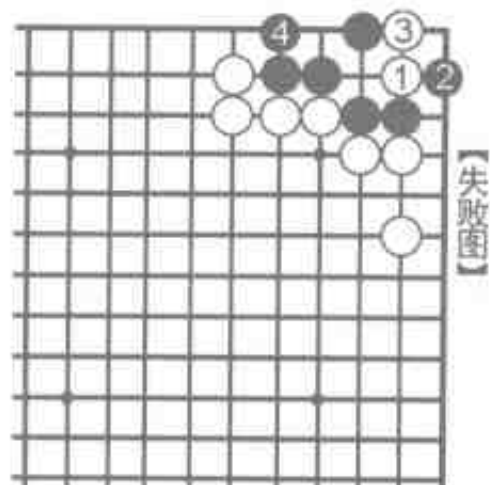
我想大家都知道二·一为角之急所,本问题也在此一范畴内。

白1点为急所。

黑2时白于3位渡。

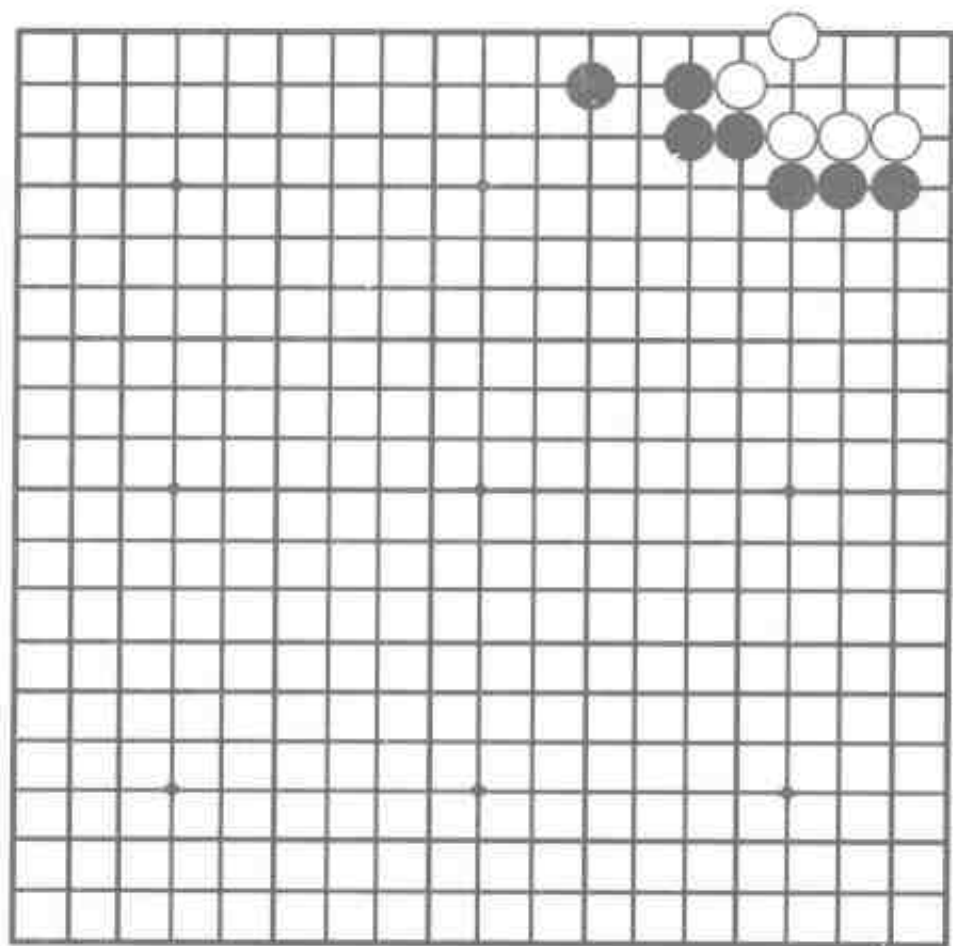
黑4作眼时,白5扑入成劫。

黑2如3挡,白2一冲就变成无条件死。



##### 失败图

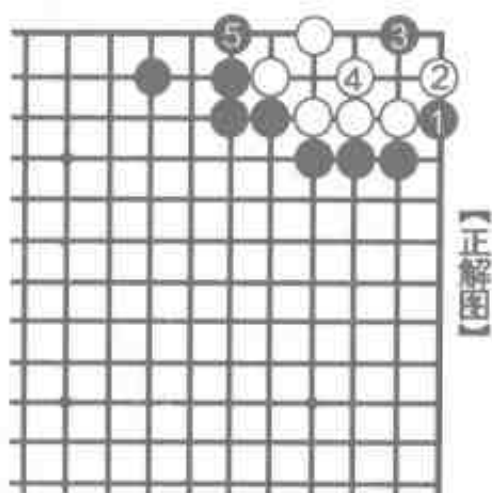
第一感看起来,白1夹好像是急所的样子,但被黑2扳、白3、黑4,黑棋活了。



#### 4. 大猪嘴势

此局常出现于实战中。

双管齐下才能拿获这条大猪。



#### 破解 黑胜白败

扳再点之手筋。

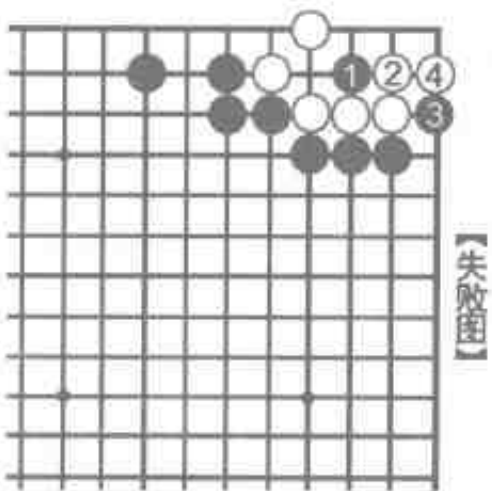
##### 正解图

如果使用“死于扳”和“二·一为急所”之格言,可简单地杀掉白角。

黑若1扳再3点急所,棋到此为止。

不过,如果是此形,则即使黑1单于3位点,白棋也是不活的……

黑5立止,请确定一下白棋没有眼位!

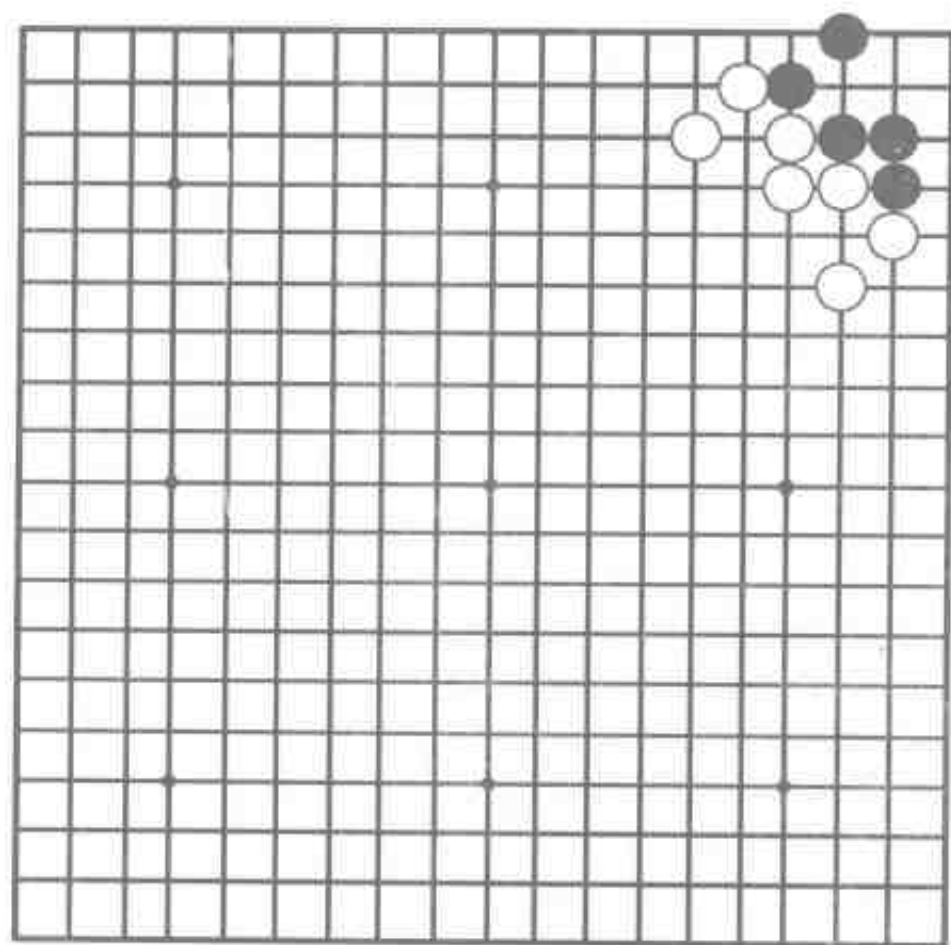


##### 失败图

黑棋如下1位,则白2只简单地做出眼位。

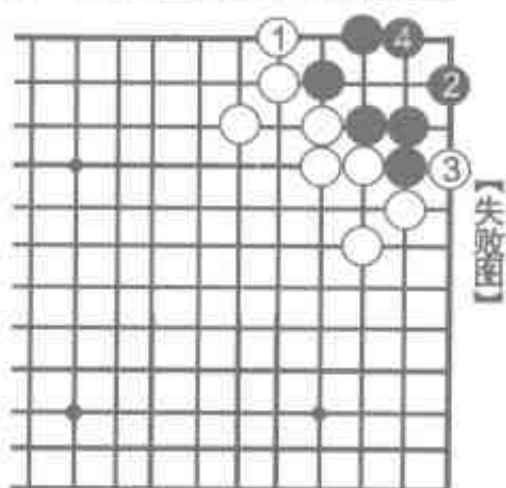
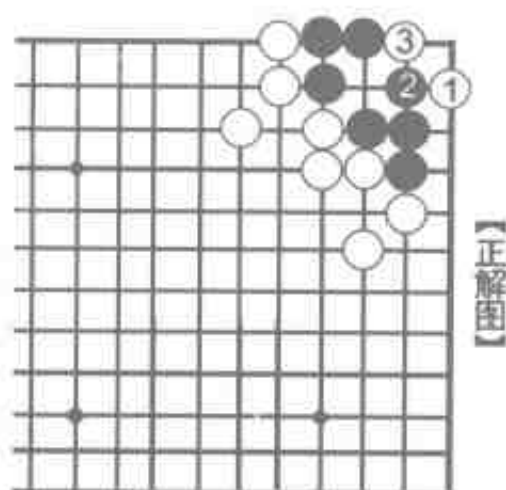
另外,黑1如于2夹,被白4扳亦有眼位。

看清楚急所在哪里是很重要的事。



## 5. 五通终降

因黑棋也有着牢固之形,所以没有无条件吃的道理。可用好次序攻击,将之降服。



### 破解 白先劫

点急所正解为劫。

#### 正解图

急所仍是二·一。

白1点、黑2时,白3立下。

黑4作眼,白5扑成劫。

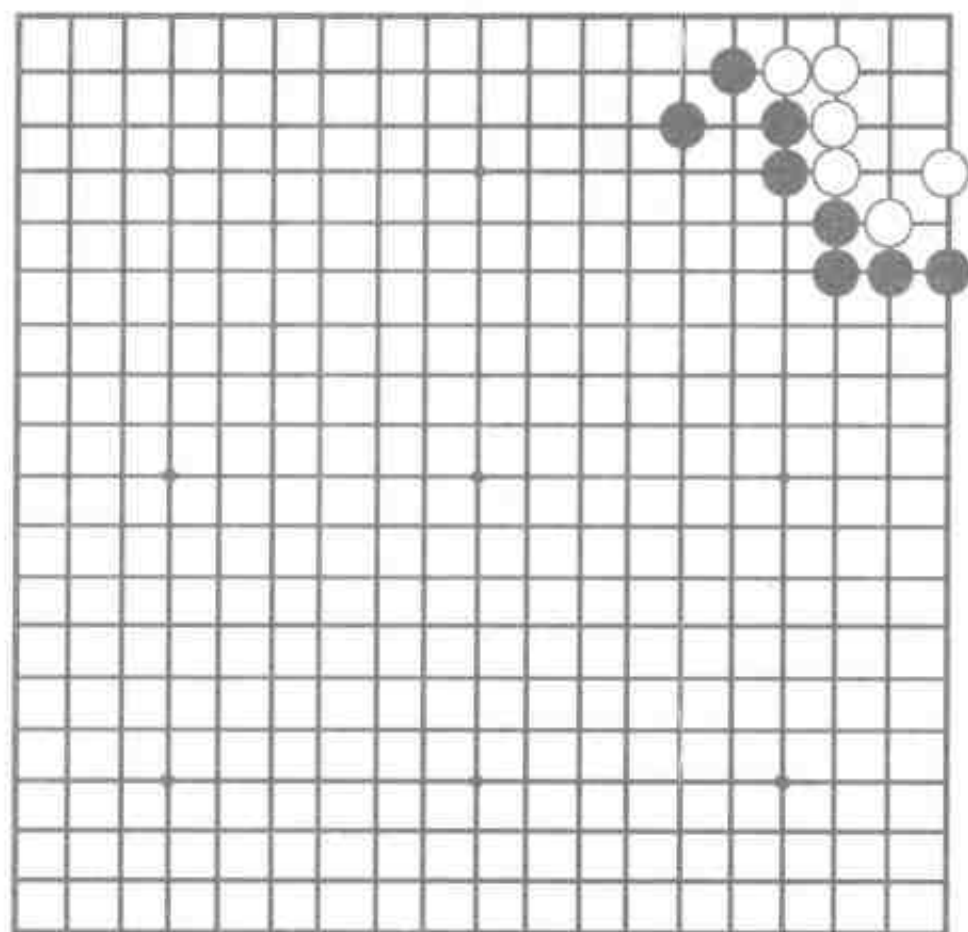
白1这手棋如果下在2位,被黑在1位扳就没有棋。

#### 失败图

白棋如果单于1位立,被黑棋2位尖之好棋作活。

2位为急所,是所谓“敌之急所即为我方急所”的道理。

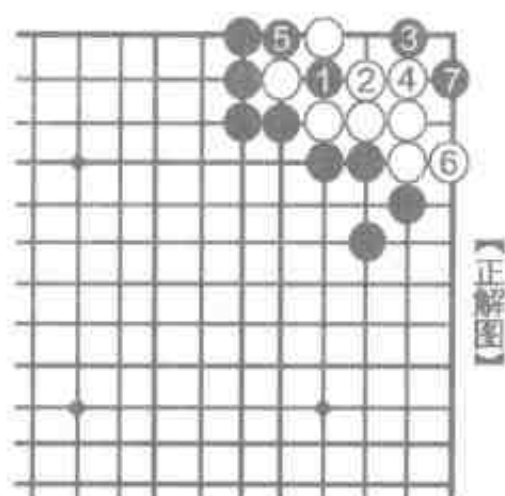




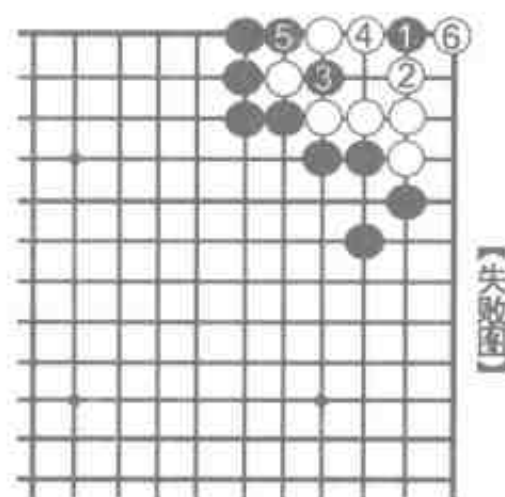
## 6. 六鹤退飞

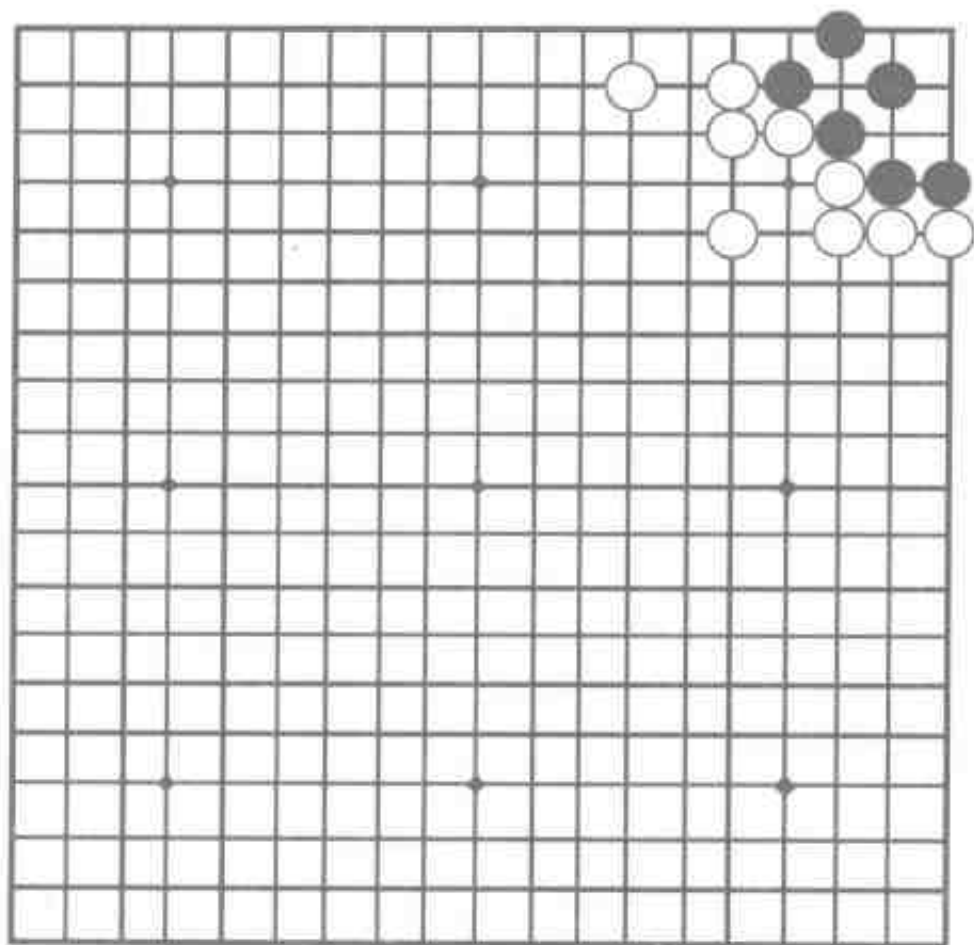
此局因把白子比作六支鸟而得名。这个名字好像取自春秋。

请利用黑棋立到一路的棋子将其降服。



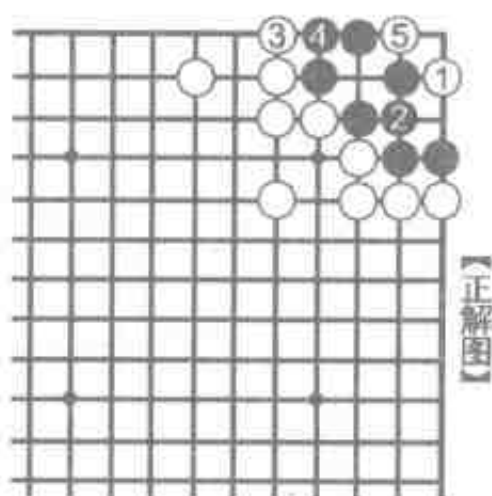
【正解图】





## 7. 穴服归周

被降服了六次也算  
境遇不顺了吧！



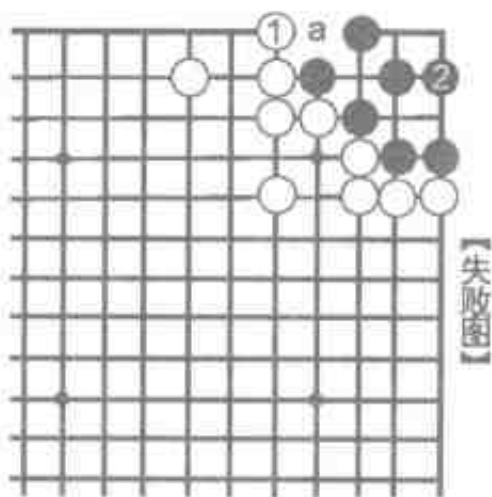
### 破解 白先劫

用二·一之手筋是劫。

#### 正解图

这题容易吧！因使用在“五通终降”及“猪嘴势”所学到的手筋就可以了。

白1下在急所，白3从外面攻击让黑棋气紧，然后5导致劫。

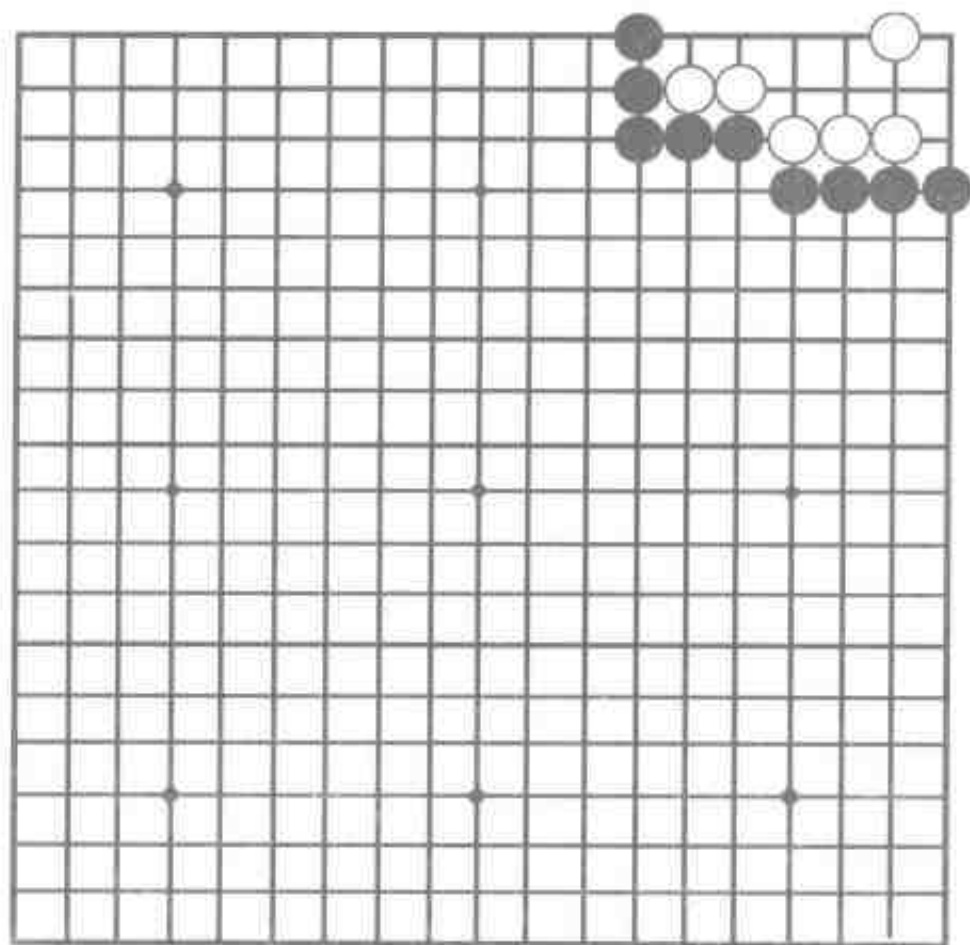


#### 失败图

这种问题如果认为随手于白1立，叫黑a应然后再下2位也可以的话，那你的如意算盘就打错了。

对白1，黑棋下在2位就活了。

这也是次序重要的例子。

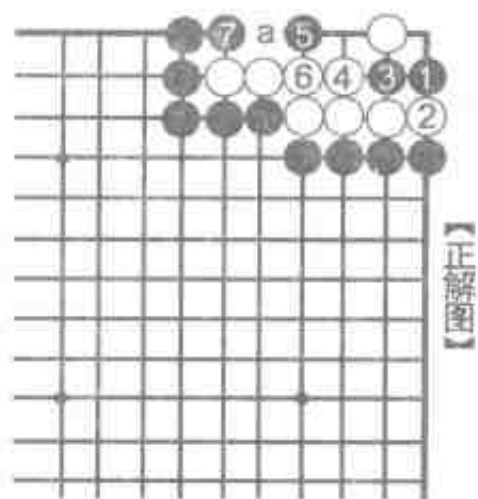


## 8. 穴伏势

这是一个布置六处伏兵的阵形。

两边立到一路的棋子均派上用场。

请慎重攻击。

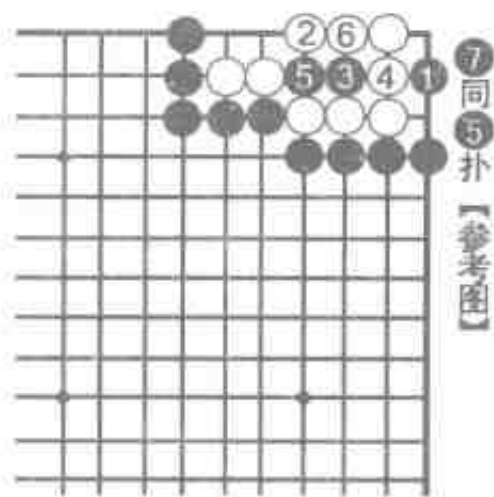


### 破解 黑胜白败

导致紧气。

#### 正解图

这问题如果能充分发挥两边一路立之子的威力,也可把坚固的白棋撵上死路。白若2位断,黑3冲是有点想不到的手法。如此可导致白棋气紧。以下5也是手筋,止7,白死。3如下在7,则白5虎、黑a、白4,白活。黑5若a夹,白5是活棋。

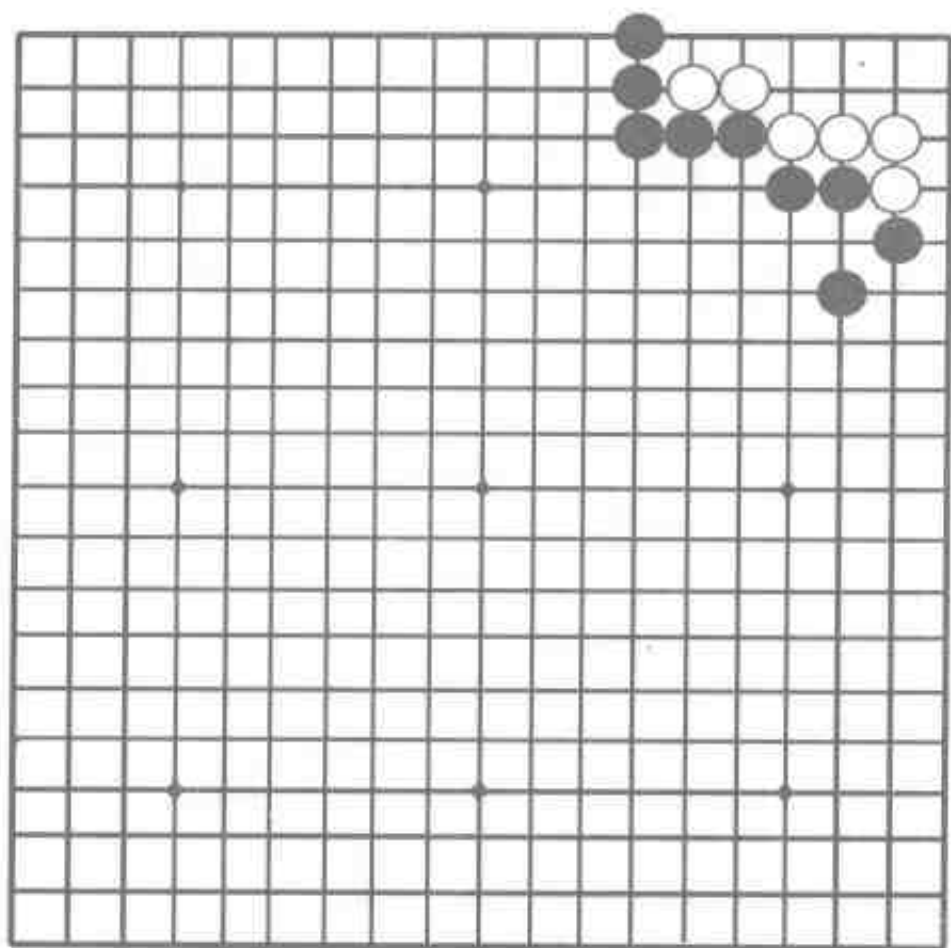


#### 参考图

黑1时,白2虎不失是一种抵抗。

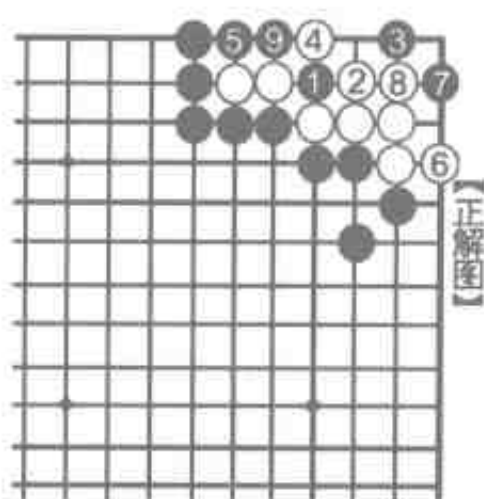
对此,3是巧手。对白4,黑5让白6提,黑7扑最后的关键,如此可杀掉白棋。

黑3、5、7妙手连发,杀死白棋。



## 9. 穴国归秦

在此局中我们应该把白六子当做各国看待。下了第一手棋之后,要往急所去。



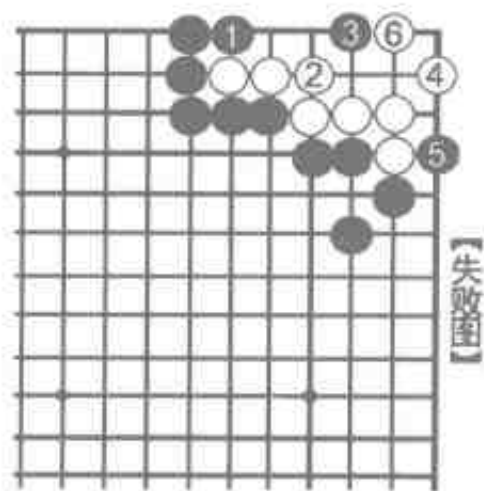
【正解图】

### 破解 黑胜白败

断再点的手筋。

#### 正解图

用和前面出现过的“六鹫退飞”同一手筋,即可将之射下。黑1断进去为关键的一手。和白2交换后,黑3再点“二·一”。黑9止,角上成盘角曲四。手顺中,白2若在4位从下边应,则黑5叫吃和白2交换后再3点。



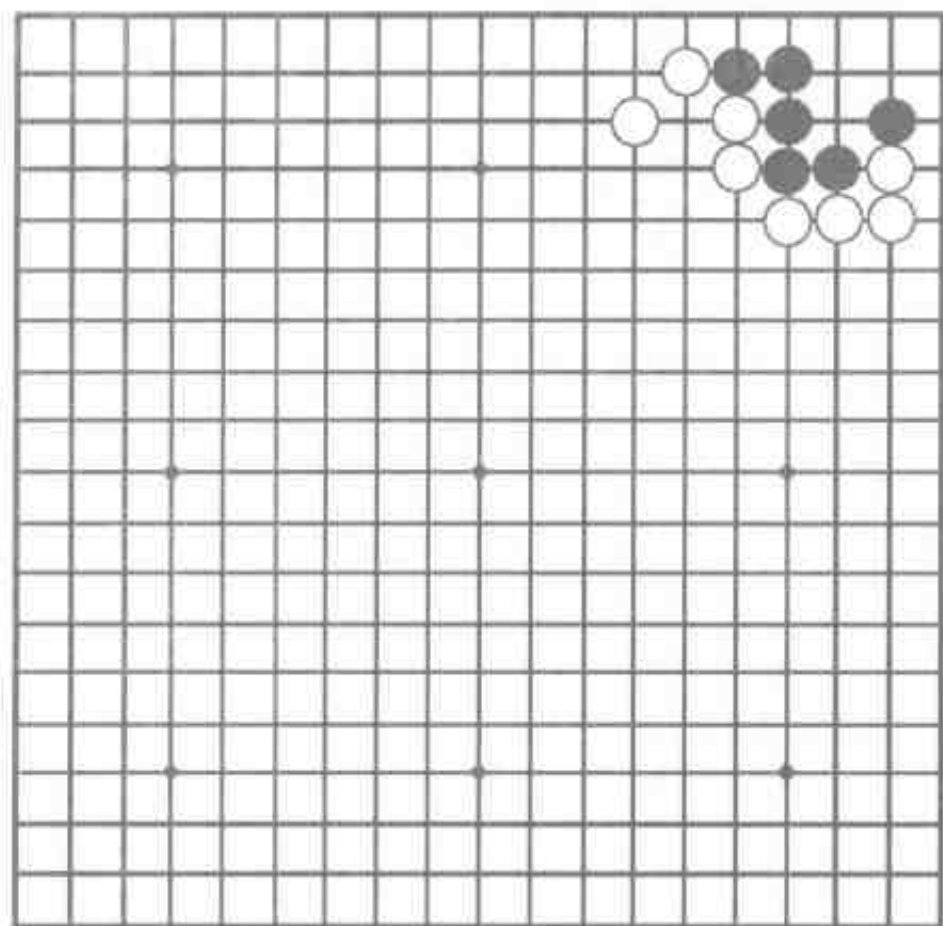
【失败图】

#### 失败图

黑如下1,被白2粘不会死。

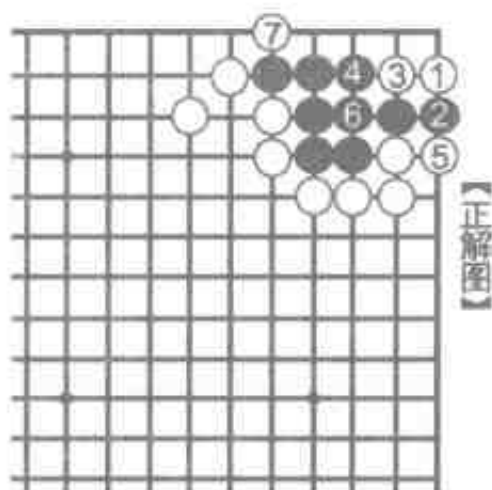
对黑3,白4尖为好棋,白下面6、5两点必得其一。另外,黑1如单于6点,被白3碰,同样会被白棋活掉。



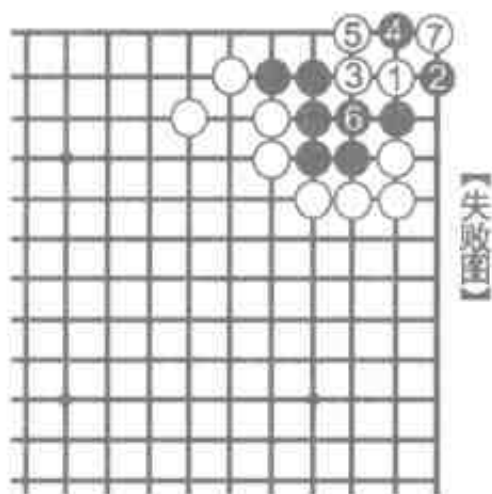


## 10. 六道士逢厄

此局轻视不得，要注意：不能将六道士一纲成擒则不可谓逢厄。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

夹则失败。

#### 正解图

用第一感夹就会成劫。（参考失败图）

白1点二·一为技巧的手法。黑2必然，之后白3、5先手去眼，是手筋。

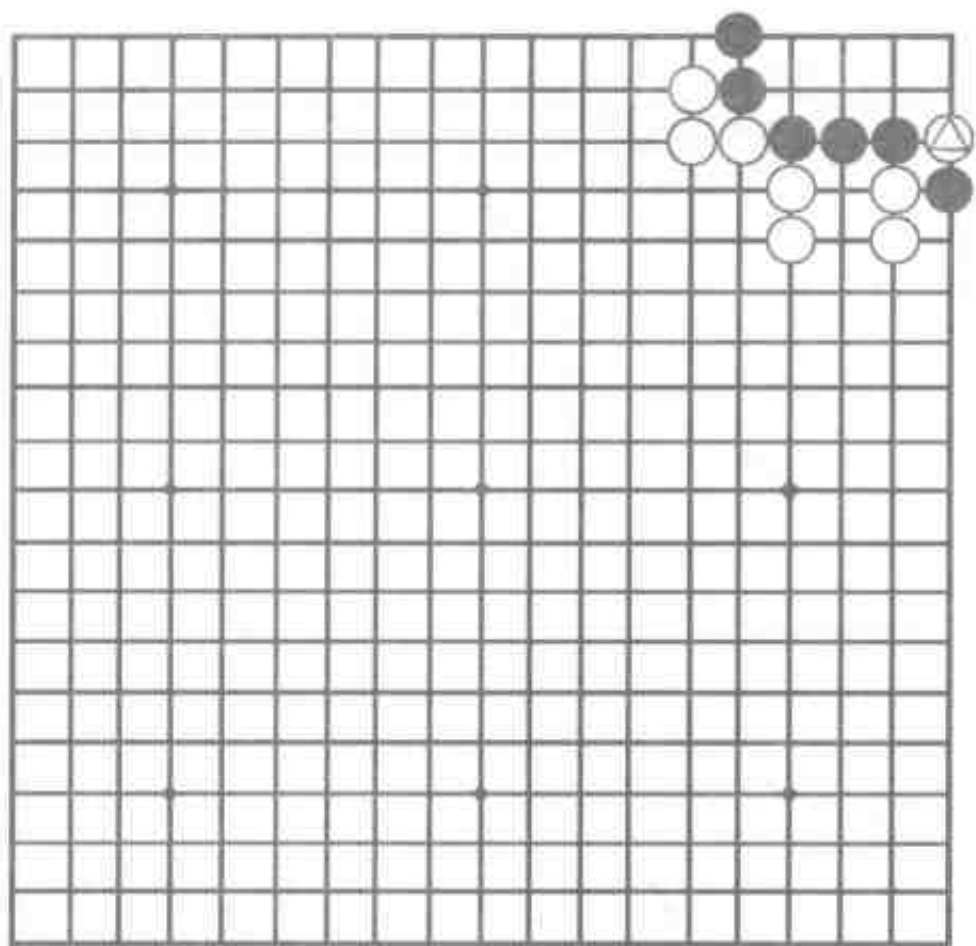
白7止，黑无条件死。

黑4如下7位，则白4再从外面紧气，可吃掉黑棋。

#### 失败图

白1夹看起来好像是手筋，但被黑2扳，以下至7止变成打劫。

这是有点漫不经心的手筋。

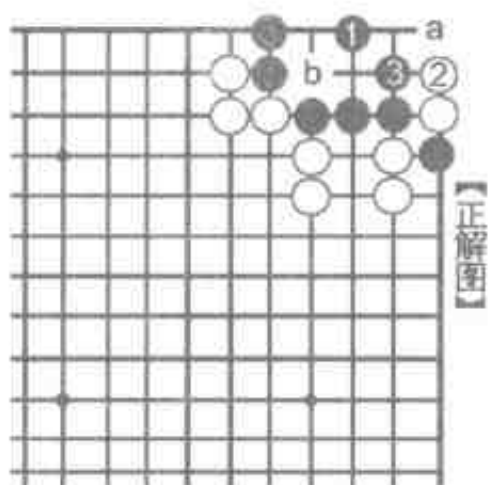


## 11. 六朝混一

此局应重视△扑。

此一白子混入了黑之六朝,但是光吃丢这一子是无法作活的。

那我们还应该冷静地应对。



### 破解 黑先活

筑形。

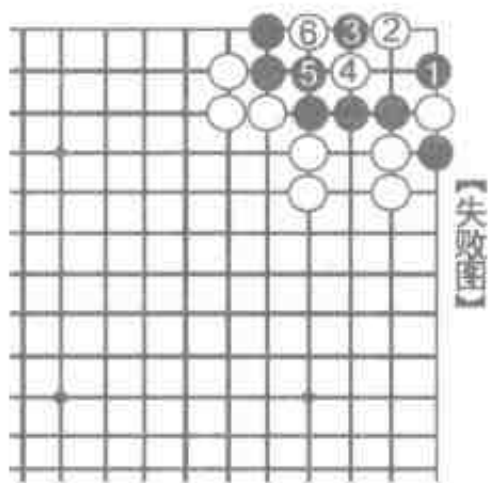
#### 正解图

如果提掉白一子,则如失败图所示,免不了打劫,所以应该考虑其他的方法。

最容易造出眼形的是黑1。

从左边立下的两子来看1位是形。

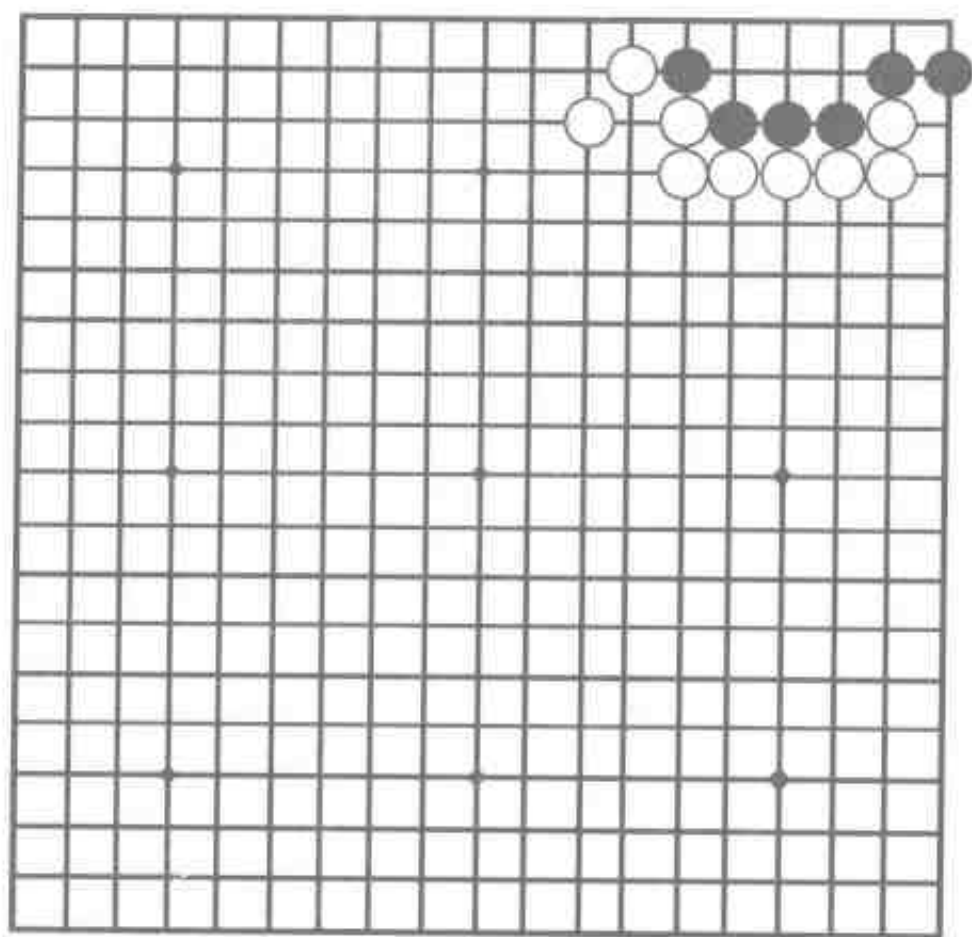
对白2,黑3,a和b成为相对点。白2如果提掉一子,黑3仍是要点。



#### 失败图

黑1提时,白2击中急所,6止成劫。

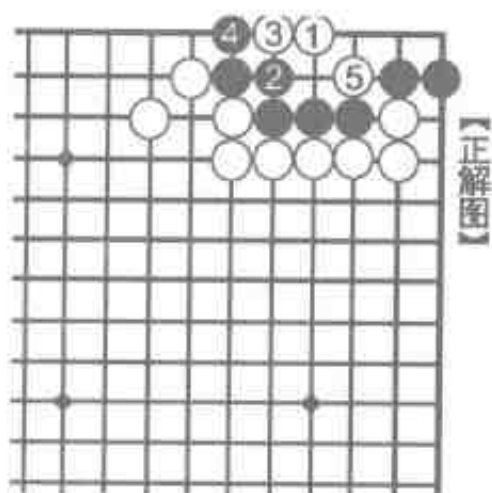
正解图可说是场合的手段吧。



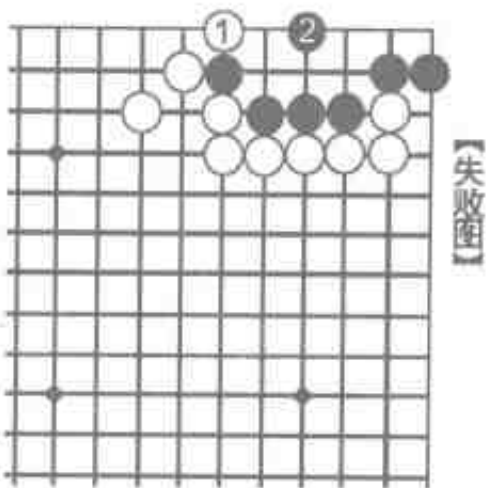
## 12. 太乙真人

这一着应慎重对待。

在格言里头有一常用之手筋。请深入仙境。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

三子当中为急所。

#### 正解图

白1正中三子当中的急所。由此一击，制黑棋死命。

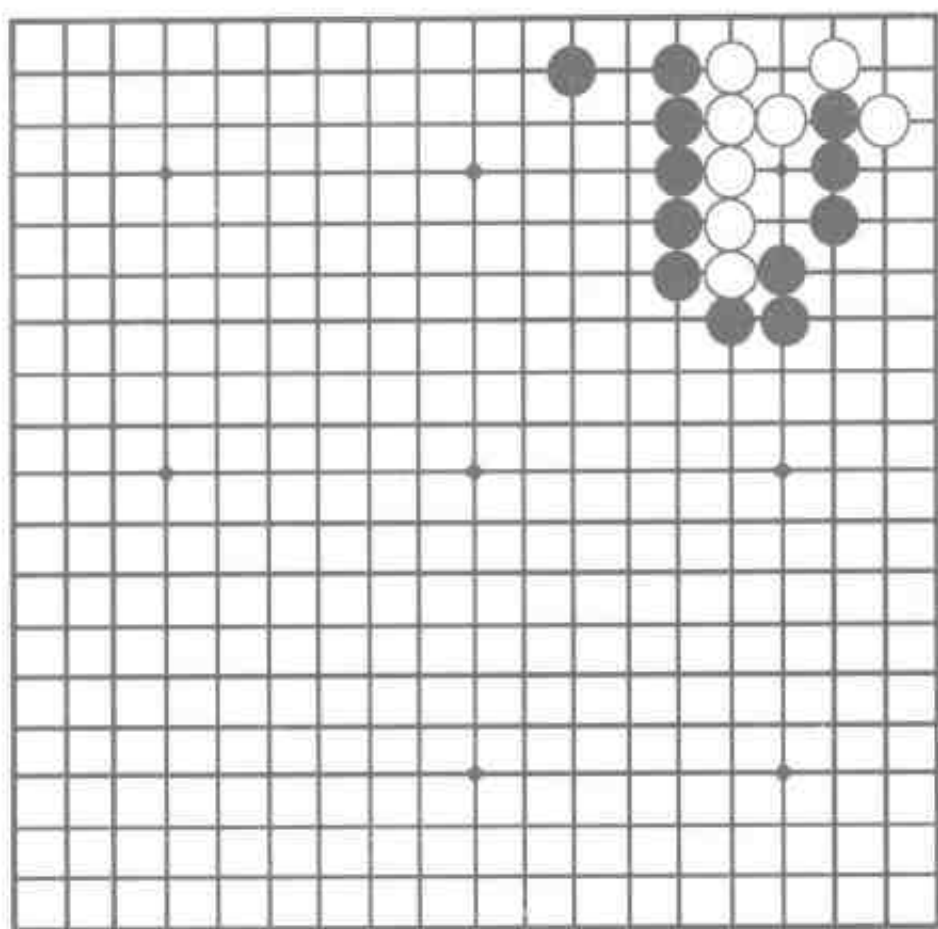
对黑2，白3爬5断，是连发擒拿好手。

次序中，白3于4扳、黑3、白5断也是一招。

#### 失败图

白如1位吃，被黑2一跳简单就活掉。

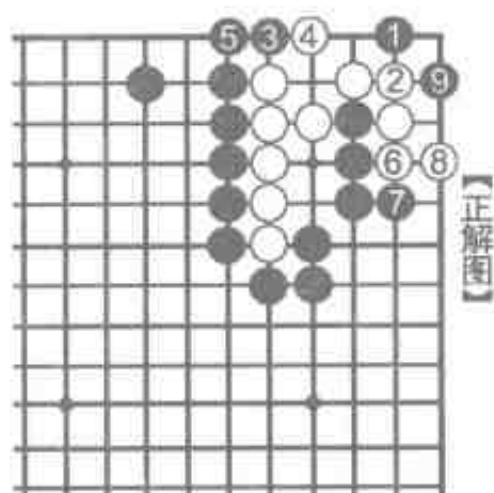
黑2位是急所，此处再次证明。



### 13. 猛虎驱羊

我们知道,再大的羊,碰到老虎也只好束手就擒。

不过,如果不露点手筋也不会如愿以偿,这是可以确定的。



【正解图】

### 破解 黑胜白败

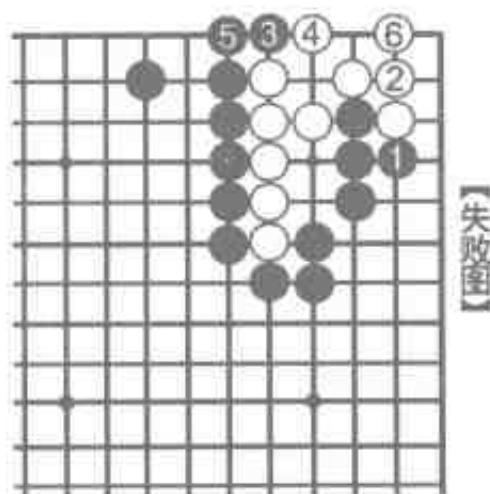
角上盘角曲四。

#### 正解图

黑1于二·一的急所点是手筋。

和白2交换黑再3扳。白棋虽然6、8扩大空间,至9止,角上仍是盘角曲四死。

到现在为止已经出现过很多次了。二·一在多数场合均是急所。

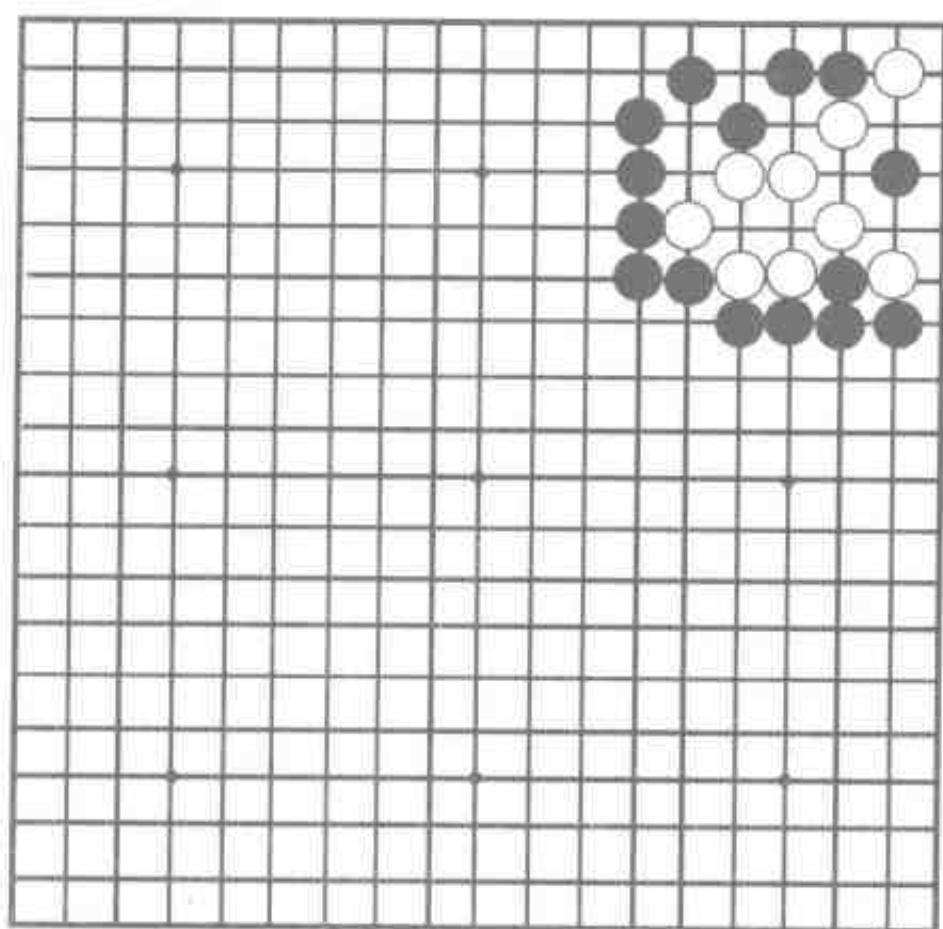


【失败图】

#### 失败图

黑棋如平凡地于1位挡,被白2粘就没棋了,到白6被做出眼位。



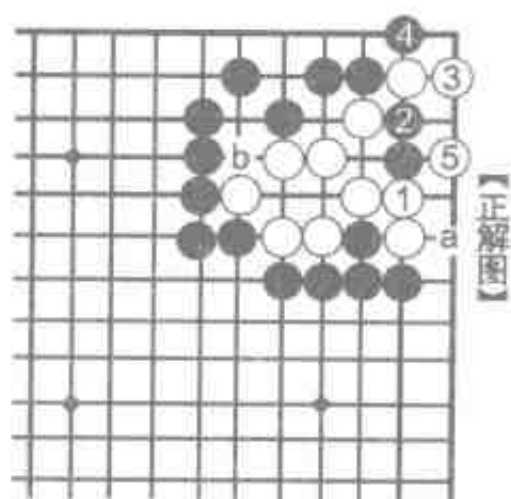


## 14. 奇远势

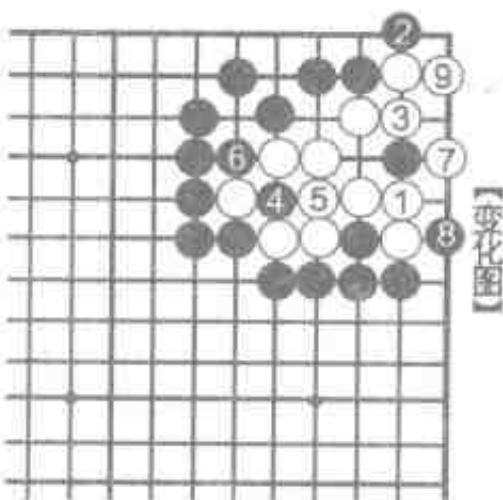
乍一看,好像两边有断不行的样子,不过白棋也不是束手无策。

请活用角隅的特殊性。

虽然要绕远路,也只好如此了!



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

活用角隅之特殊性。

正解图

白1粘为绝对。

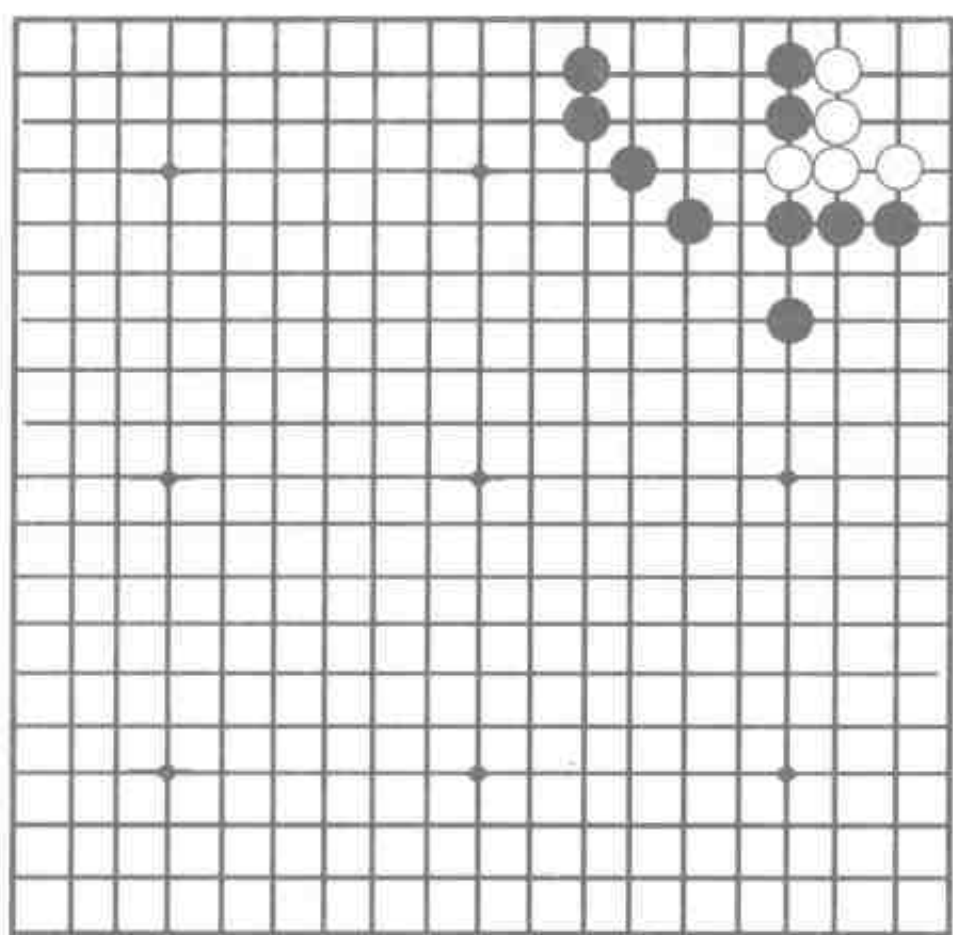
此处被黑棋断掉则无从下手。

黑2断时,白3立是局部常用手筋。由此一手,可确认活棋。黑若4则白5扳,a和b变成相对点。

白3活用了角隅的特殊性,下到要点。

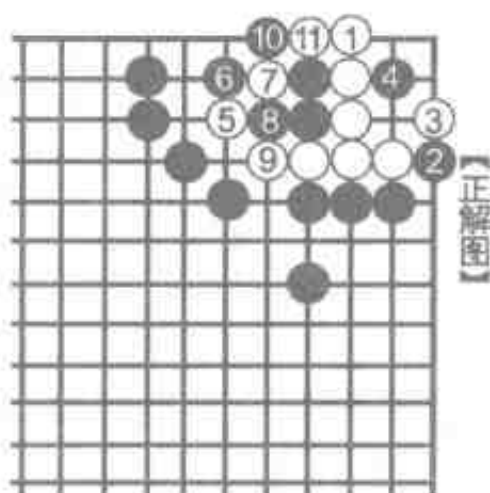
变化图

正解图黑2若于变化图2位扳,则白3点、黑4、6破眼时,白7时,8、9又成为必得其一。

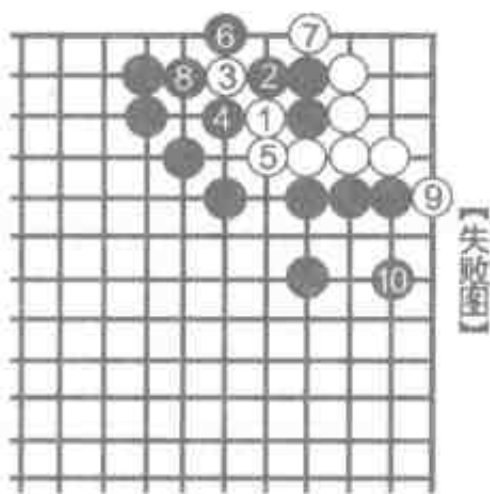


## 15. 五龙闹游

既是龙,闲蹓一下也总能求生吧?不过,总没有单在角上就能作得活的道理。因此我们应该把焦点放在黑紧挨白棋二子上面。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白死活

先立再吃二子。

#### 正解图

这块白棋没有能单独在角上作活的道理。紧盯着黑棋二子连络不完备这一点才是本题之焦点。首先白1立,催黑棋2、4破眼。

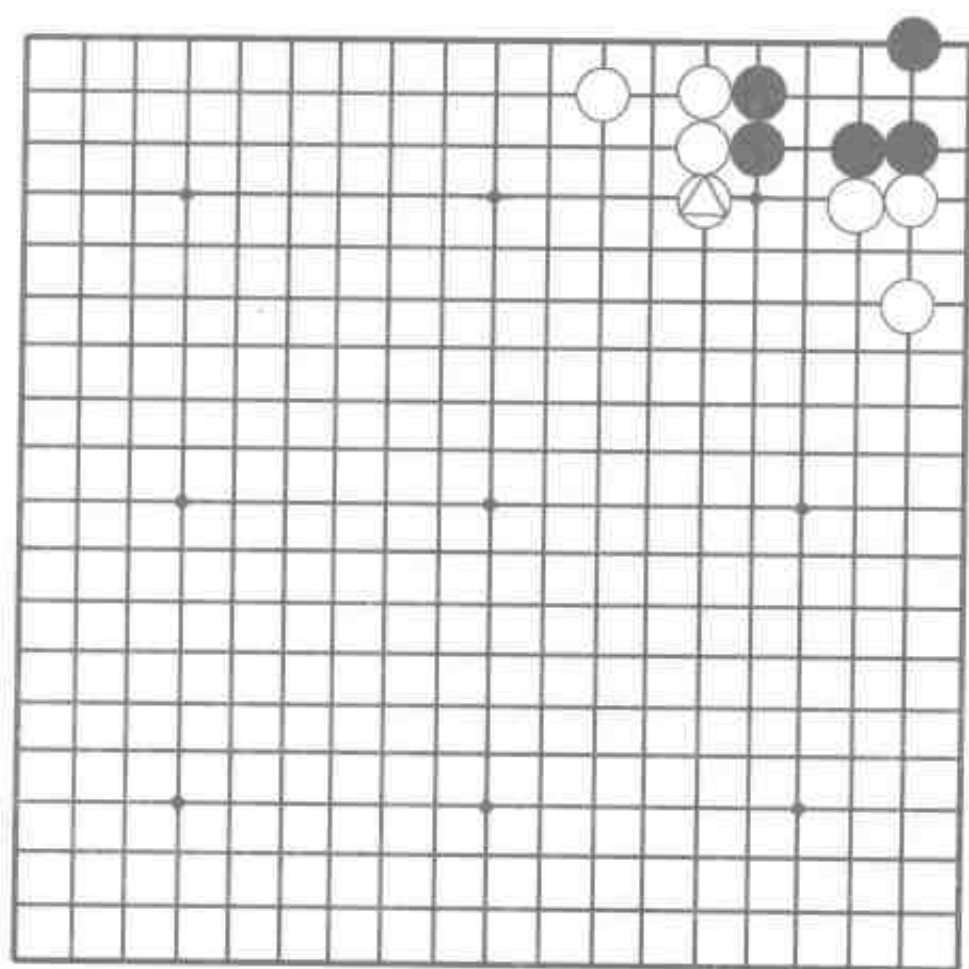
之后,白于5位飞为巧手。对黑6托,白7挖至11止接不归,白棋可吃到黑三子。

#### 失败图

白棋纵然1、3等,急于短兵相接,到黑8止,什么也得不到。

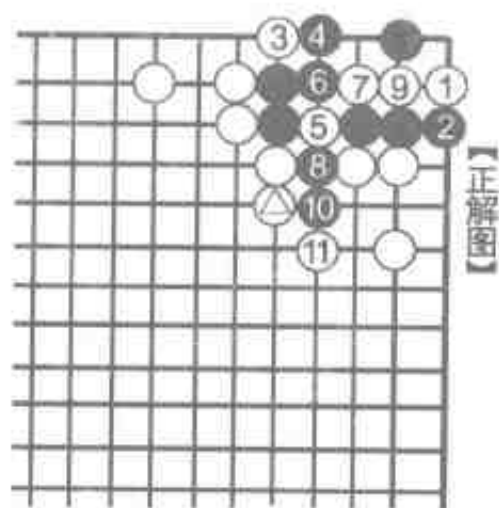
就算白9扳看看,黑棋还会10应呢!

这个角不管怎么下都无法做出眼位。

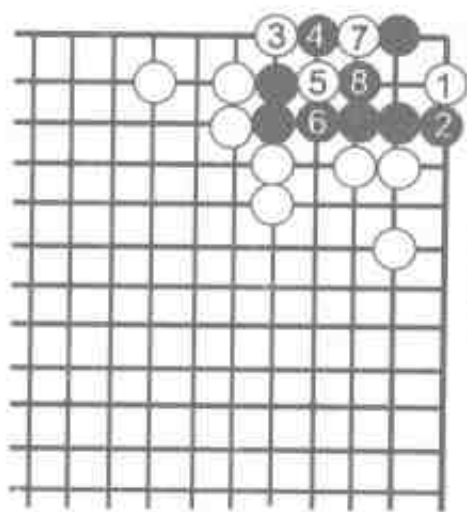


## 16. 五胡宾从

此名取自“五胡乱华”之意，猛然一看，似乎黑棋眼位充实，棋形漂亮，但没那么简单。由△之一着，想不当胡族之从者都不行。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

活用△。

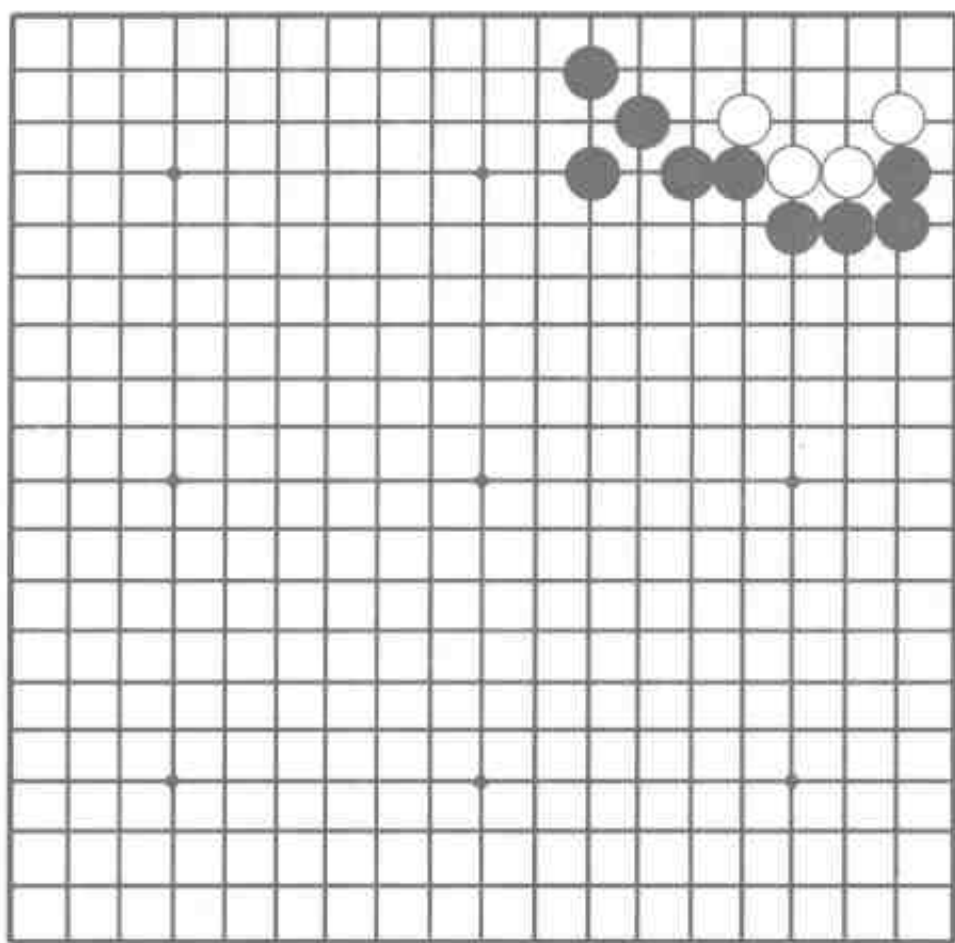
#### 正解图

本题是要考如何有效地利用△一子的问题。白1为急所之点。

白3再5挖为巧手。白7、9破眼，对黑10冲，白11扳，黑棋跑不出去为白棋得意之处。

#### 失败图

白棋如于5打，则黑6、8变成接不归了，前功尽弃。

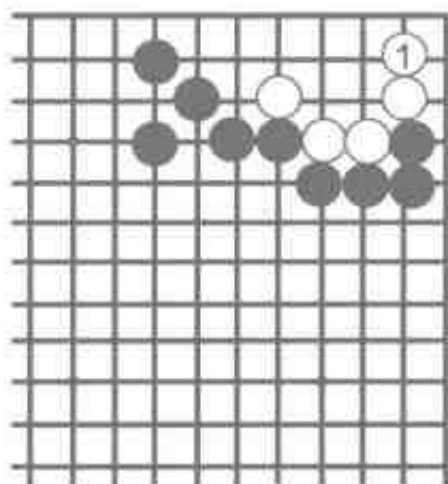


## 17. 蛇化龙势

仔细观察我们就会发现,此局有着蛇的形状。

头在右侧,左边一子为尾巴。加上下一手,蛇会变成龙的。

不过要真正是急所的一着才行。



【正解图】

### 破解 白先活

并为巧手。

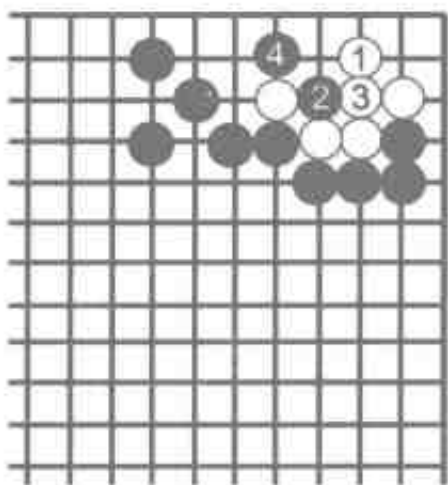
#### 正解图

第一感想是失败图白1位虎,但这样作不出两眼。

此为特殊之形,白棋在1位并是急所。

由此一手,可对付失败图黑2、4之破眼,也防备角上的夹。

有了这一手棋,当然“蛇变龙”了!



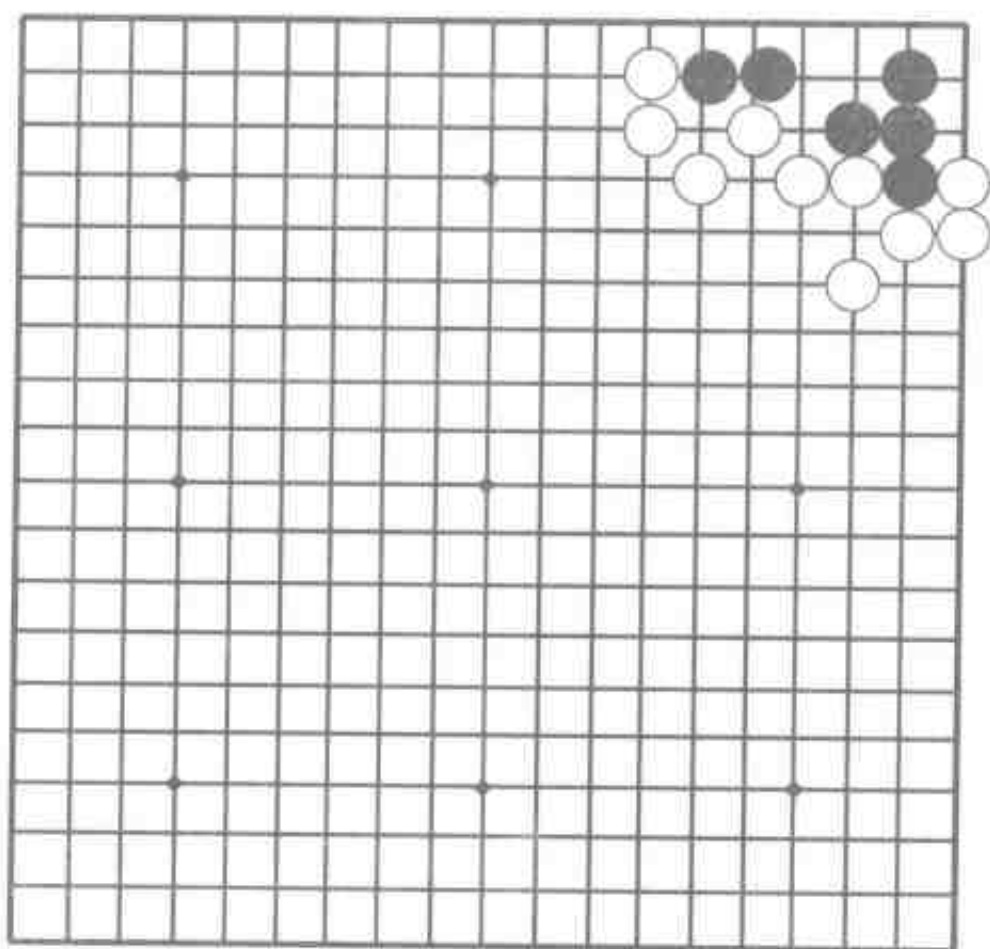
【失败图】

#### 失败图

白若1虎,被黑2、4破了眼。

这问题虽然简单,不过正解图白1好像是有被疏忽之手筋。



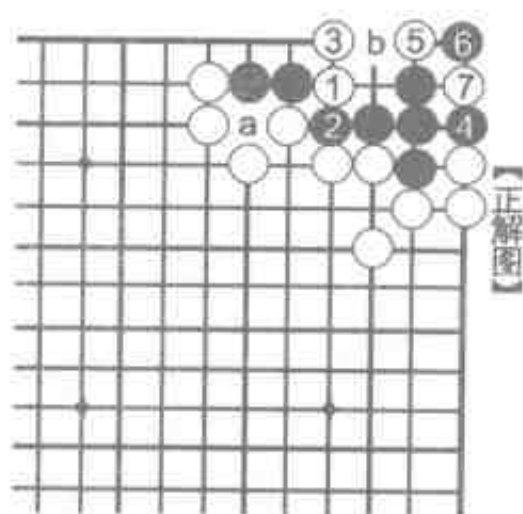


## 18. 小机括

白棋的攻法是显而易见的。

问题在于黑棋之应法。

遭到相当的抵抗时,好像也得拿出本领才能得胜。



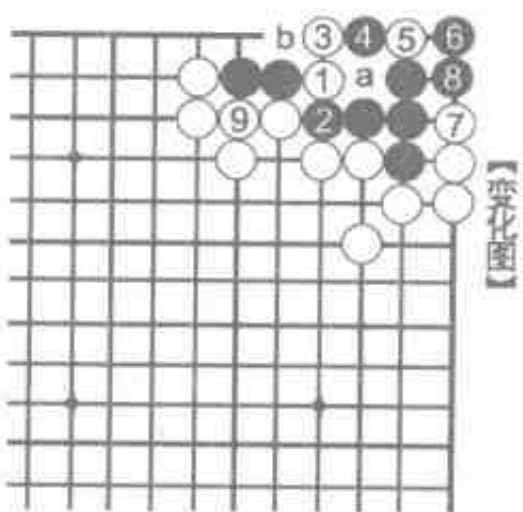
### 破解 白先劫

黑棋最佳应法为劫。

#### 正解图

白1扳出,黑2时白3立为巧手。

黑4为最佳之应法。白5如于a位吃左边二子,黑b可作活,所以白棋在5位托,黑6成劫。白5如7扑,黑b即活。

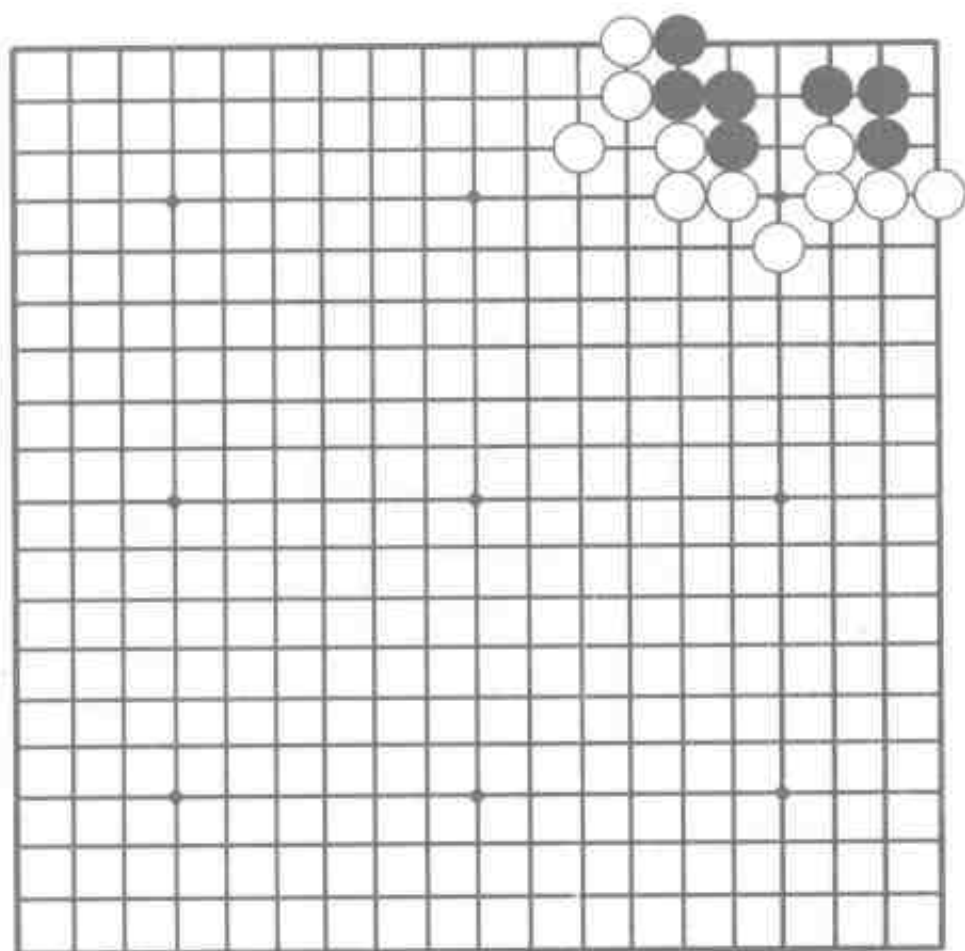


#### 变化图

白1、3时,黑若4位尖,则白棋有5位扑之巧手。黑6提时,白先7再9位紧气。

黑棋因为气紧无法于a位叫吃。

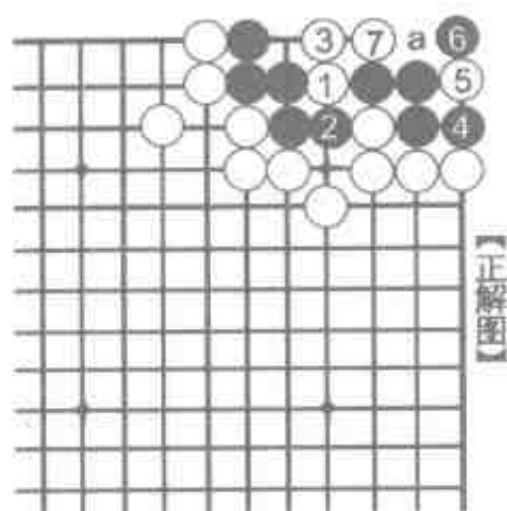
如此则成无条件死。过程中,黑6若下在b位,则白8扳,渡过了。



## 19. 老僧入定

由全局观之,是要利用黑棋气紧吧!即使活一半也算失败。

要想赢棋,作个真正的人定老僧才可。



### 破解 白胜黑败

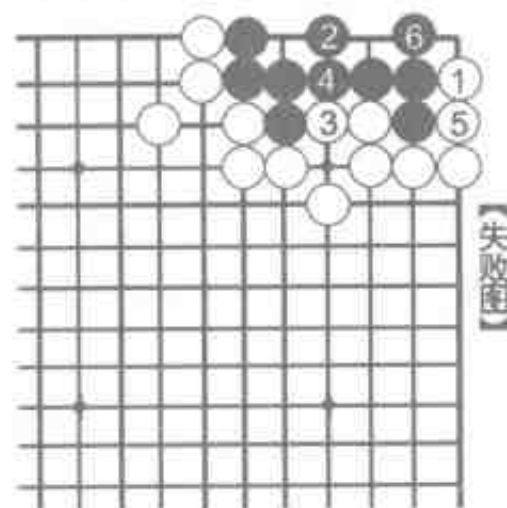
导成金鸡独立之形。

#### 正解图

白1挖、3立为巧手。这和前题“小机括”用同样的手法,对黑4挡,白5扑是漂亮的一手,叫黑6提,白棋再7拐。

如此一来,黑气被紧,成为两边不入气。

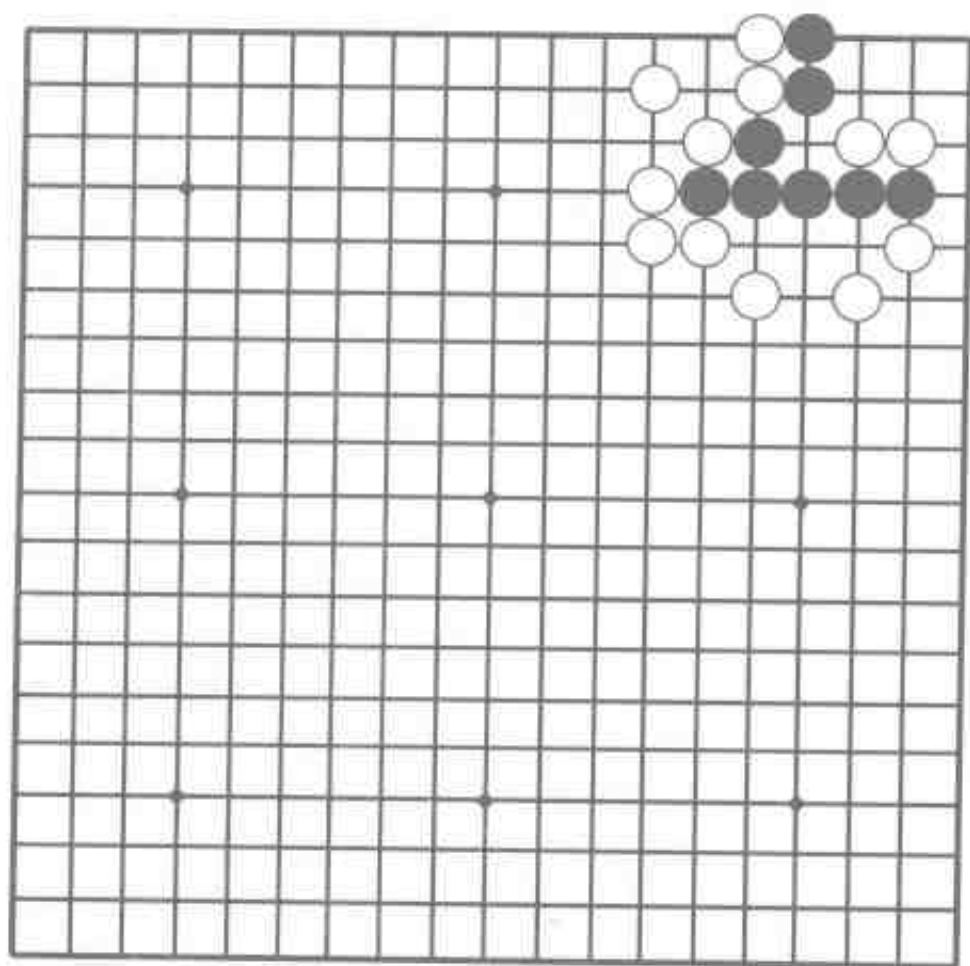
白5如不留神于a位,则黑6扑变成劫争,要注意,黑4如下在7位则白5托。



#### 失败图

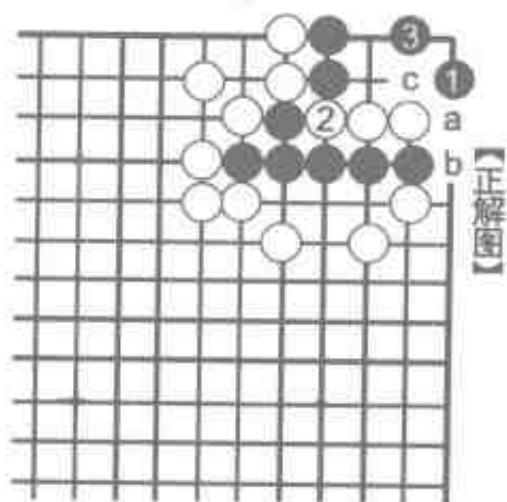
白1托碰虽是二·一之急所,但在此场合被黑棋下到2位,则一事无成。

次序重要。



## 20. 神化势

此局的下一着才真正是神灵附体之着。因为它不但阻渡、阻断，而且是不会被弄成刀把五那般的妙着的。



### 破解 黑先活

黑 1 绝妙。

#### 正解图

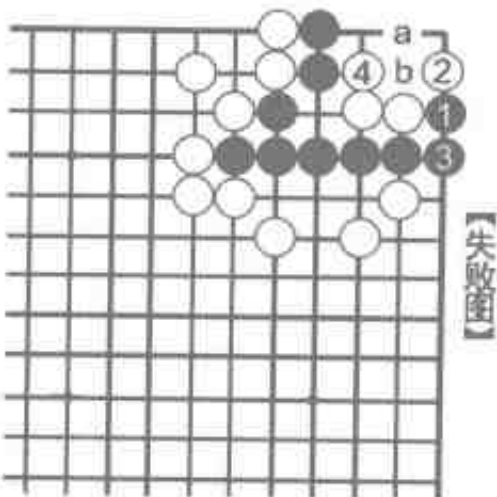
防断兼防渡的好棋就是黑 1。

这实在是绝妙的手筋。

对白 2 断，黑 3 尖又是好棋。

黑棋手筋连发而作活。

白 2 若 a 则黑 b，下面白 c 则黑 2。

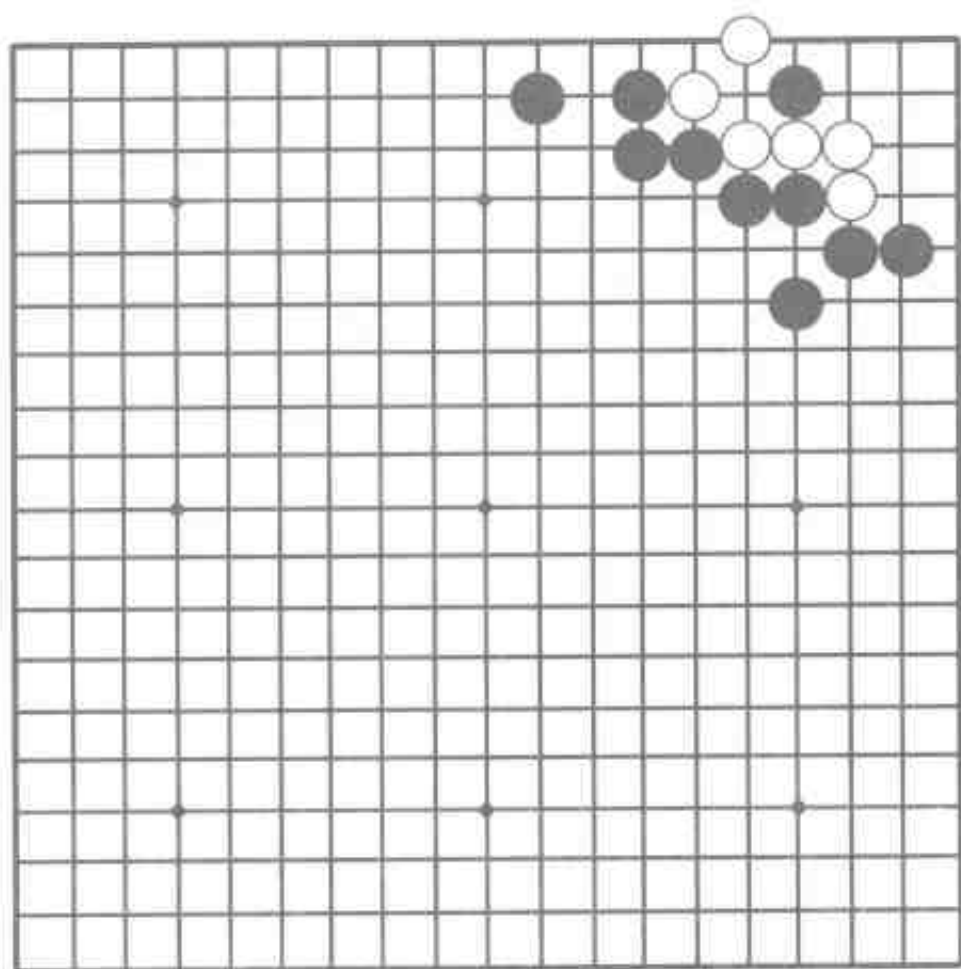


#### 失败图

黑棋如果 1、3 扳粘，则白棋有 4 之巧手，黑棋可怜暴毙。

这是刀把五死，请确定一下。

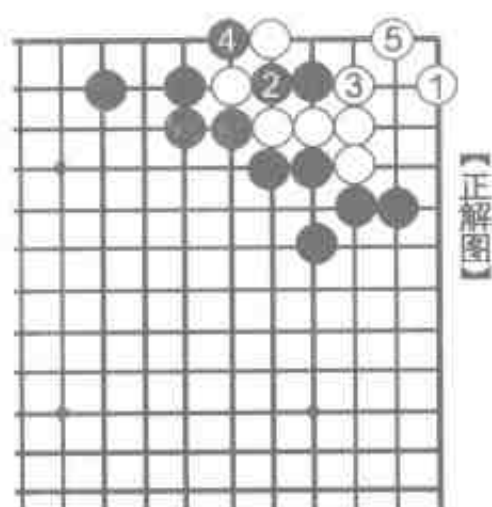
(黑 a 则白 b 粘)



## 21. 细妙势

黑棋断吃一子,白棋就要失败了。所以总得想个办法才行。

急所在那里呢?告诉您,敌方之急所就是我方之急所。



### 破解 白先活

柔软的白1。

#### 正解图

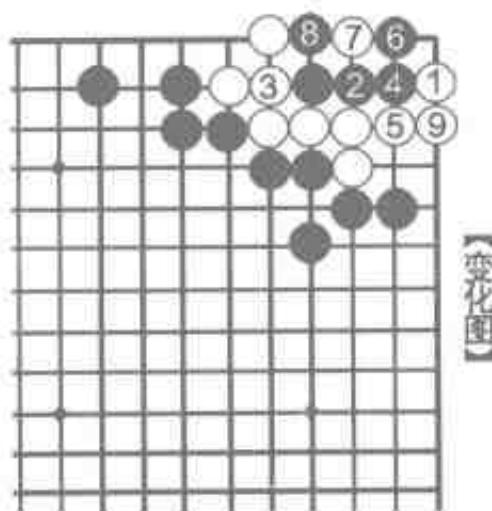
白1是二·一为急所的又一次证明。

纵然被黑2断,白3、5仍可精打细算地将本体作活。

不能光看着断点,必须有柔软的想法。

弃掉尾巴,作活本体,此为“守宫”流之极致。

(译注:舍小顾大之意。)

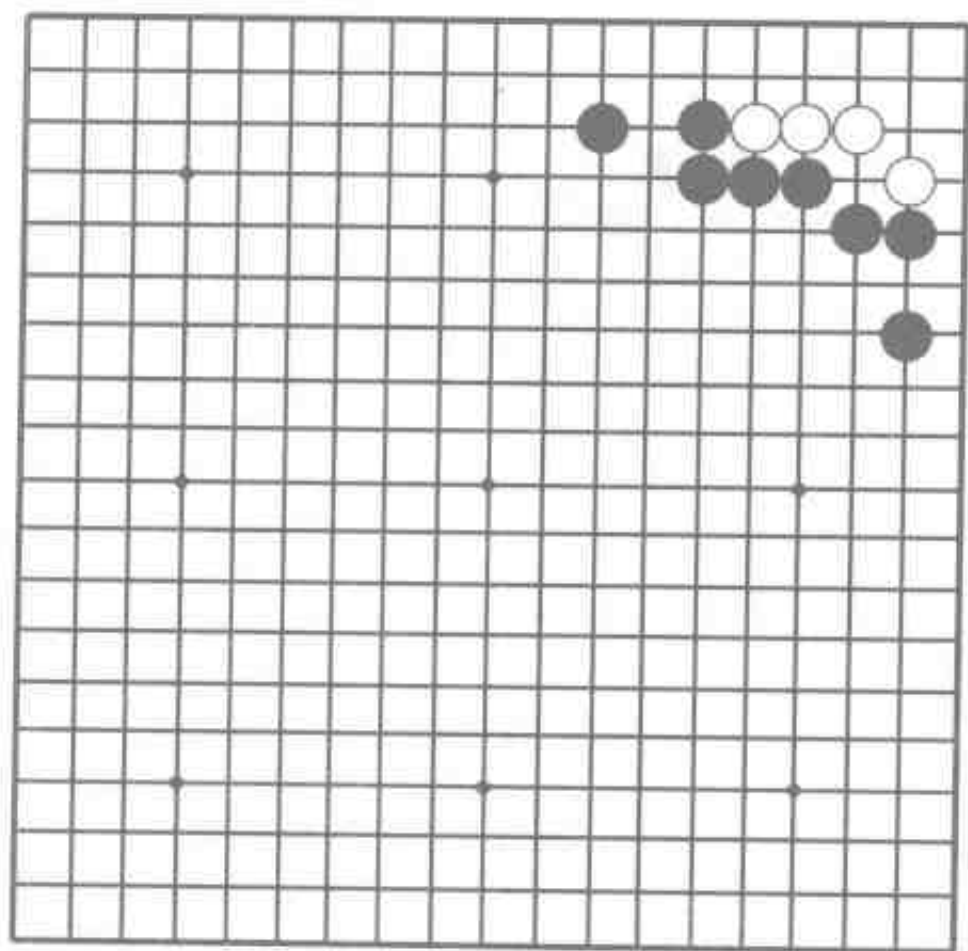


#### 变化图

白1时,黑如2抵抗到底,被白3粘大活。

对黑6,白7要紧。此棋如从8位进军,则黑7会成为刀把五,这是要当心的地方。至白9止,白吃黑5子大活。



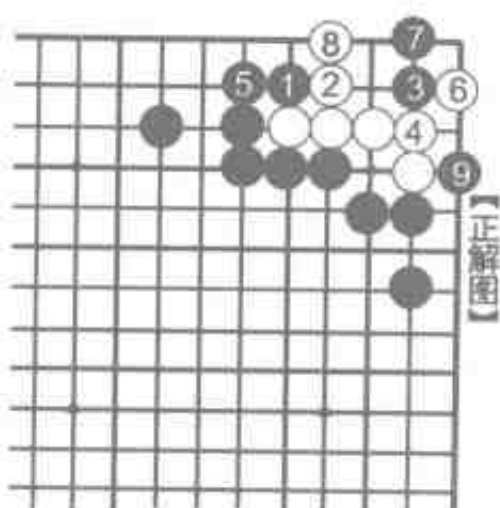


## 22. 察细势

按道理急所应该马上就会晓得。

但是问题在于怎么接下去。

黑棋第一手如能看穿这个埋伏,以后的事就简单了。



### 破解 黑胜白败

手顺之妙。

#### 正解图

黑棋于1位扳一手和黑2交换后,黑棋再3位下在急所的次序很重要。

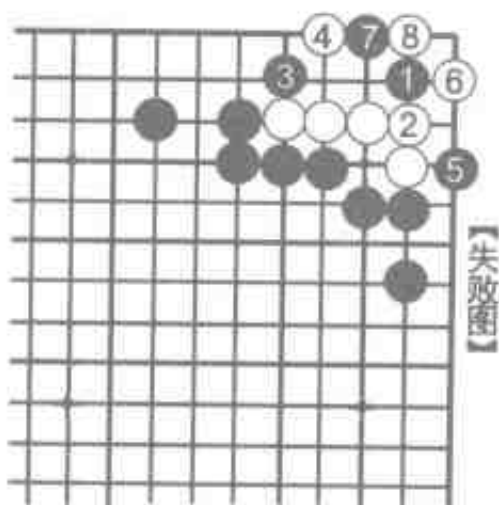
白若4则黑5粘,以后就是很容易明白的细节。

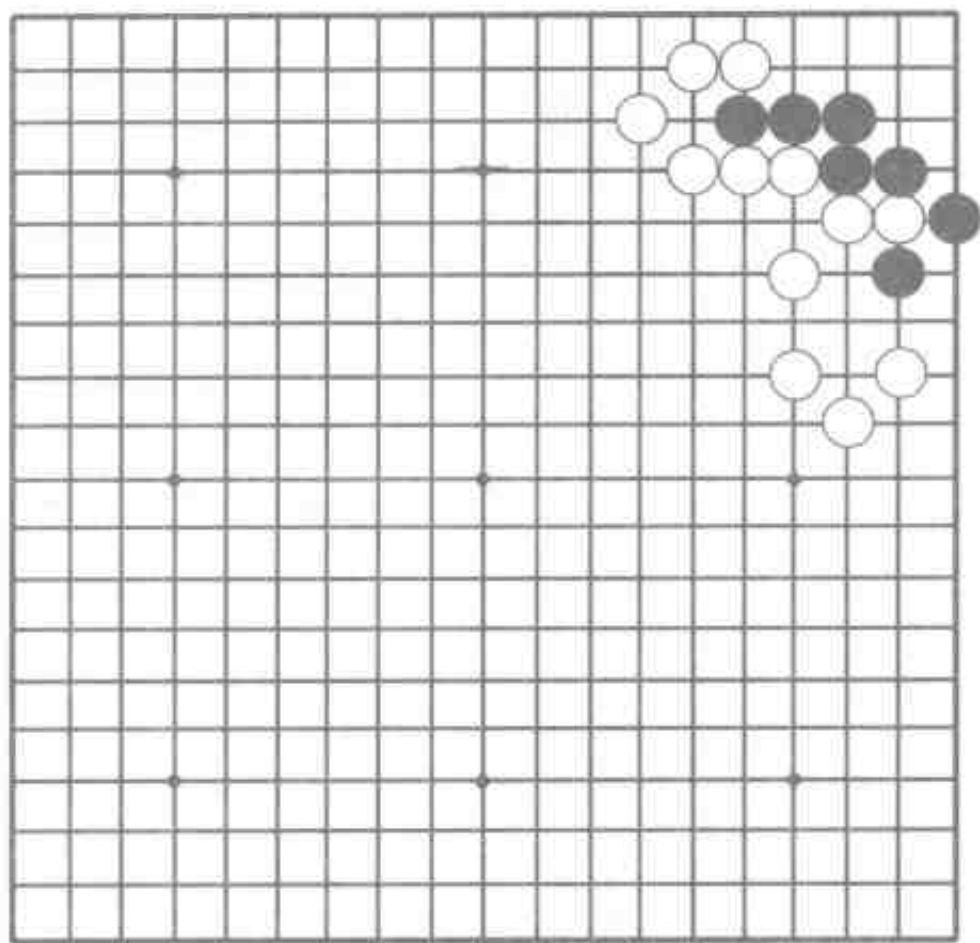
如果能看出黑1、3的次序,即可迎刃而解。

#### 失败图

您一时意气立刻下在黑1位之急所就会失败。

白2应即可,黑3扳时,白有4跳的妙手。黑5时白6扳,对黑7,白8扑造劫。



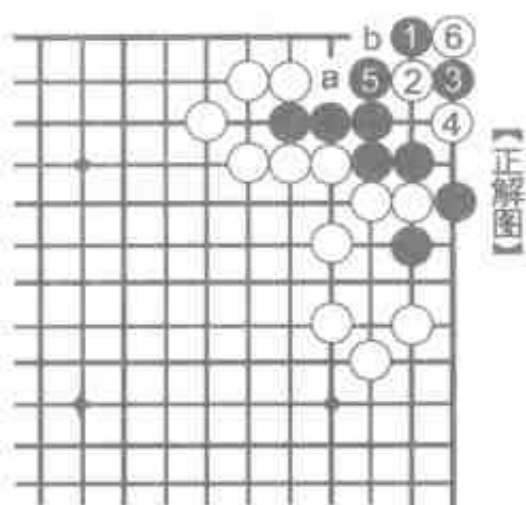


## 23. 七贤势

第一着用妙手可导入有弹性之形。

右边扳的一着不仅是为了好看。

白方也有攻击妙手与之周旋。



### 破解 黑先劫

劫为正解。

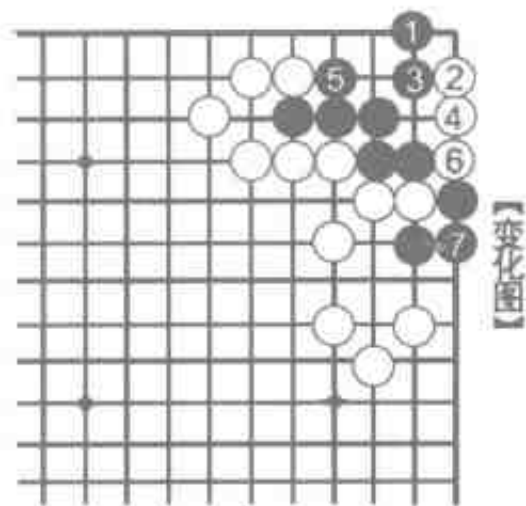
正解图

黑1为二·一的手筋。

白2若a,则黑3尖就活了。

对黑1,白2为此场合最佳之手法,黑3至6止,成为劫争。

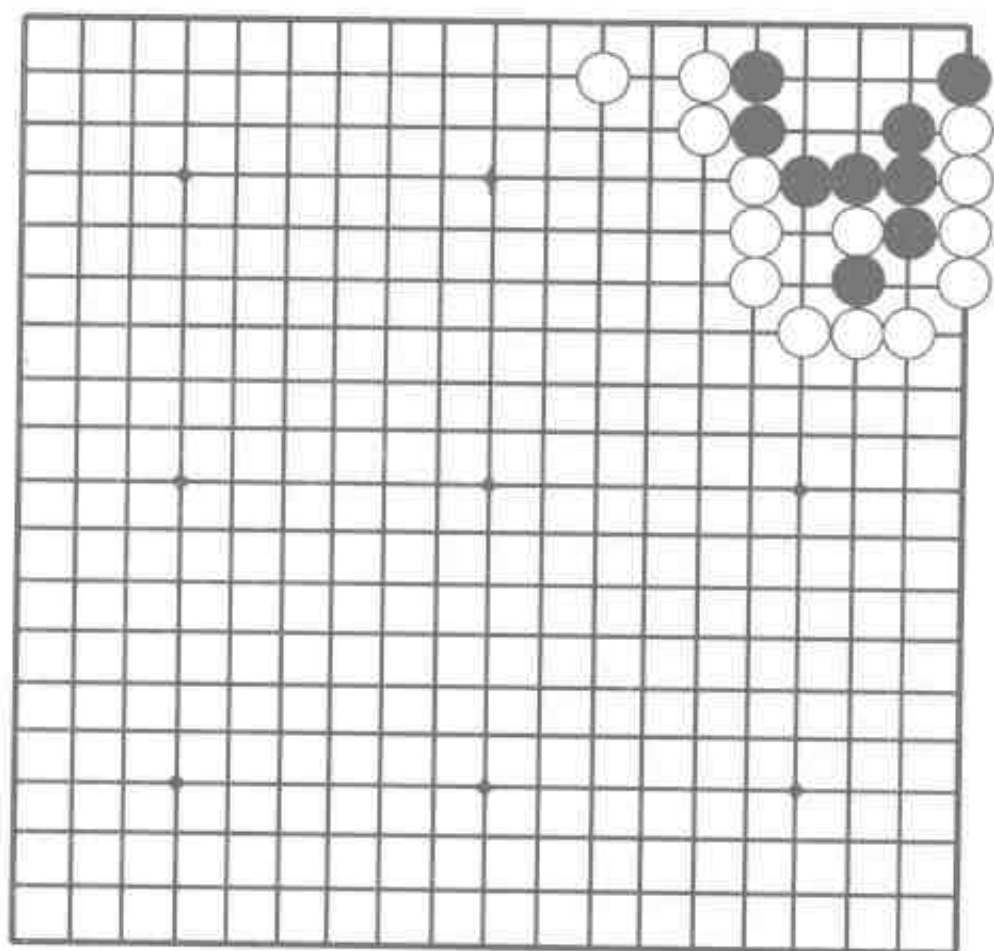
第一着如下在2位,白b一飞就死了。



变化图

黑1时白若下在2位,则黑3再5,白6时,黑7粘即可。

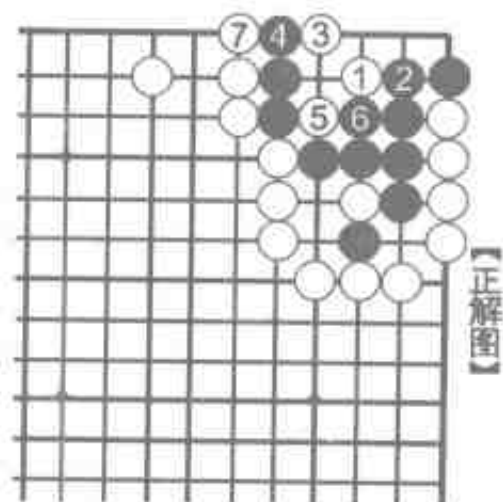
二气对三气,黑棋可吃到角上白三子。



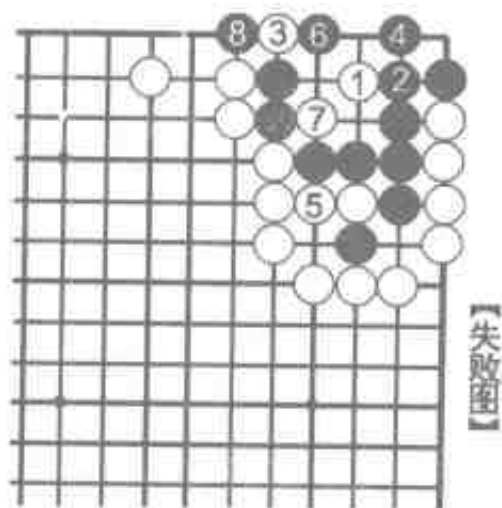
## 24. 隐山谷势

这一局的意思是，不冲到隐藏在深山里的急所让它成为后手一眼之形是不行。

白3为手筋。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

点再尖之手筋。

#### 正解图

白1点急所应该用第一感就可知道。黑2绝对。

此时白3尖为好棋。

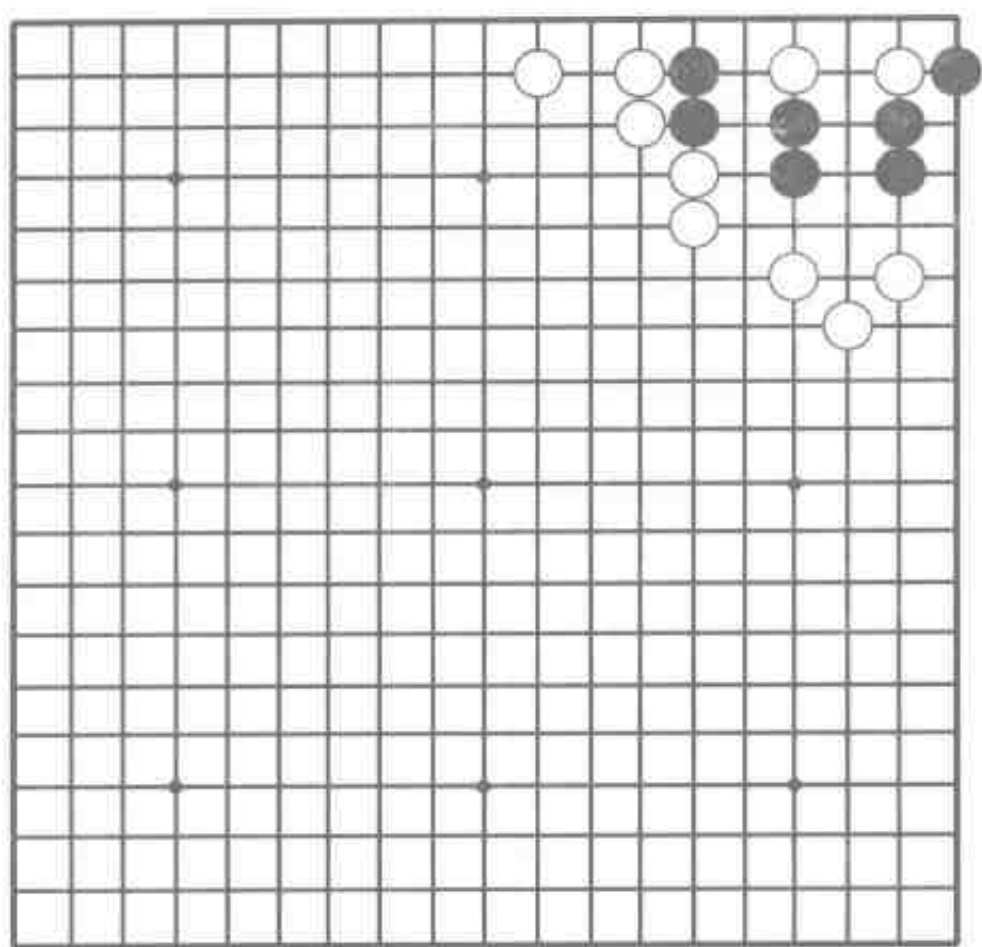
黑若4位拦断，5断黑死。

#### 失败图

白1点再3扳的话，黑4为冷静的手段。

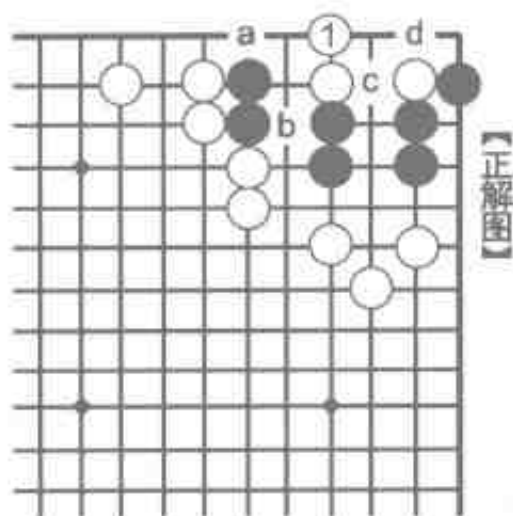
白5时，黑6挡做出眼位。

黑6处是急所可以了解了吧。



## 25. 相如归璧

“完璧归赵”之形  
有白二子相携无事生还  
之妙着。



【正解图】

### 破解 白胜黑败

白1立绝妙。

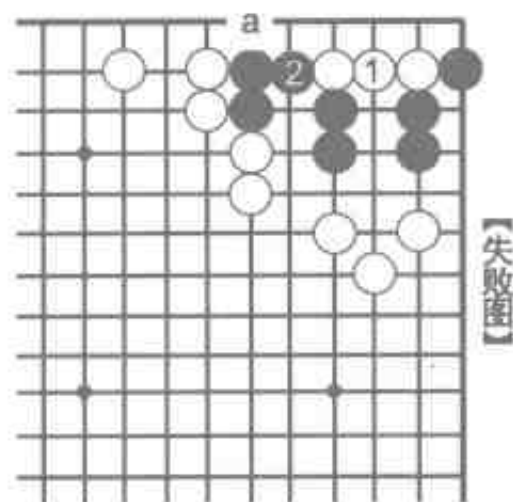
#### 正解图

真的妙透了！

被白1一立下，黑棋无法可想。

白1立兼有往左边渡过以及和右边一子连络的妙手，四周逢源。

以后，黑如a立，则白b挖，黑如c则白棋也可普通地d立。



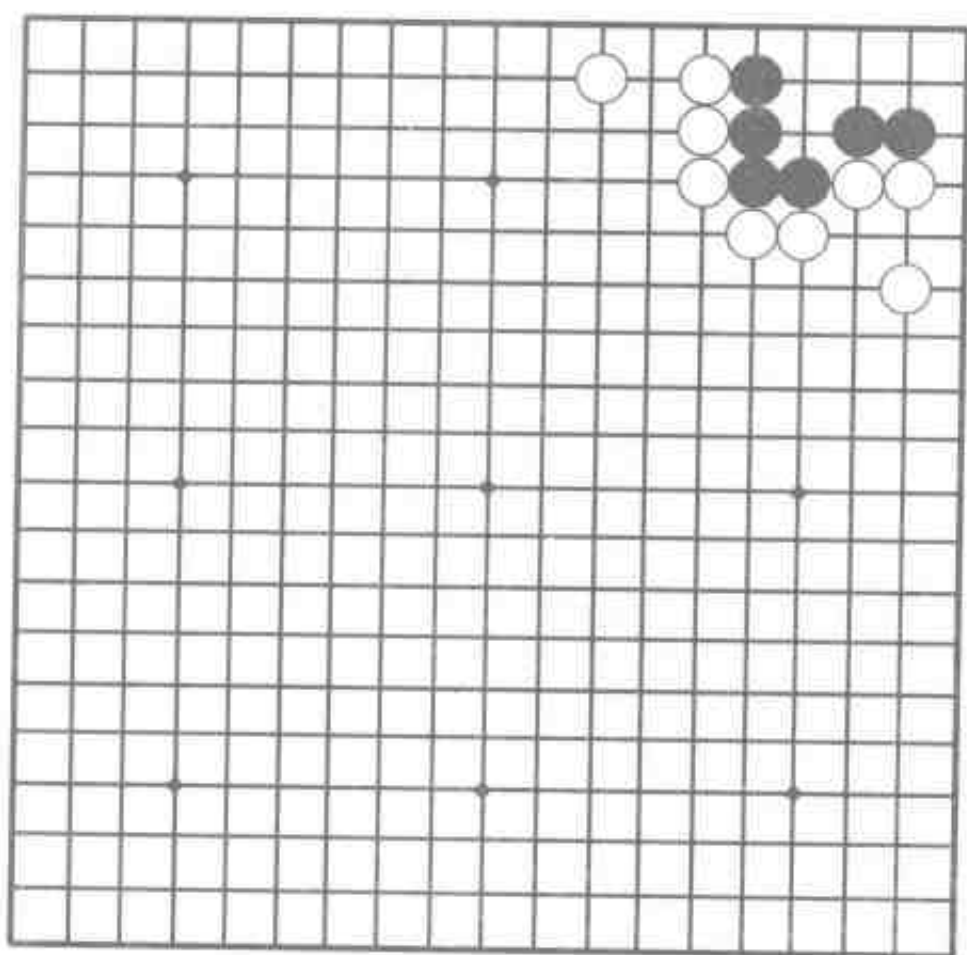
【失败图】

#### 失败图

白如1粘，黑2，角上空间过大。

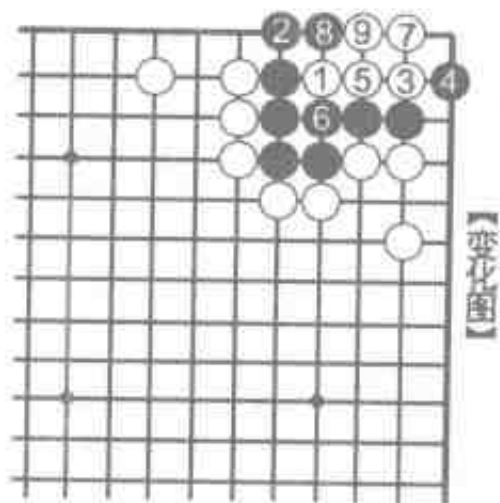
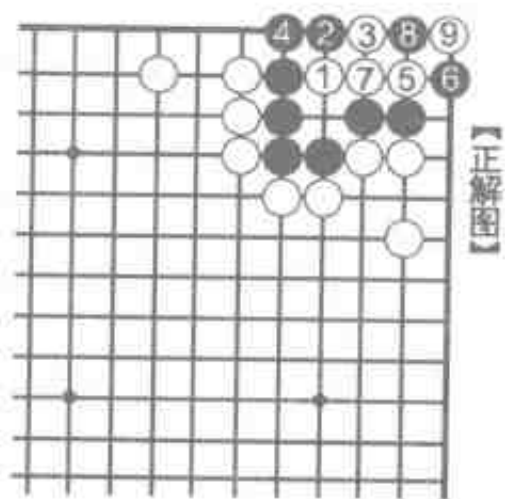
又，白1如a等着手，黑1吃简单就活掉。





## 26. 亢贵同朝

第一手手筋应该马上可以看出来,不过黑棋也不是没有弹力。



破解 白先劫

没办法无条件吃。

正解图

看起来好像是可以简单杀掉的样子,不过没有相当的技术是办不到的。

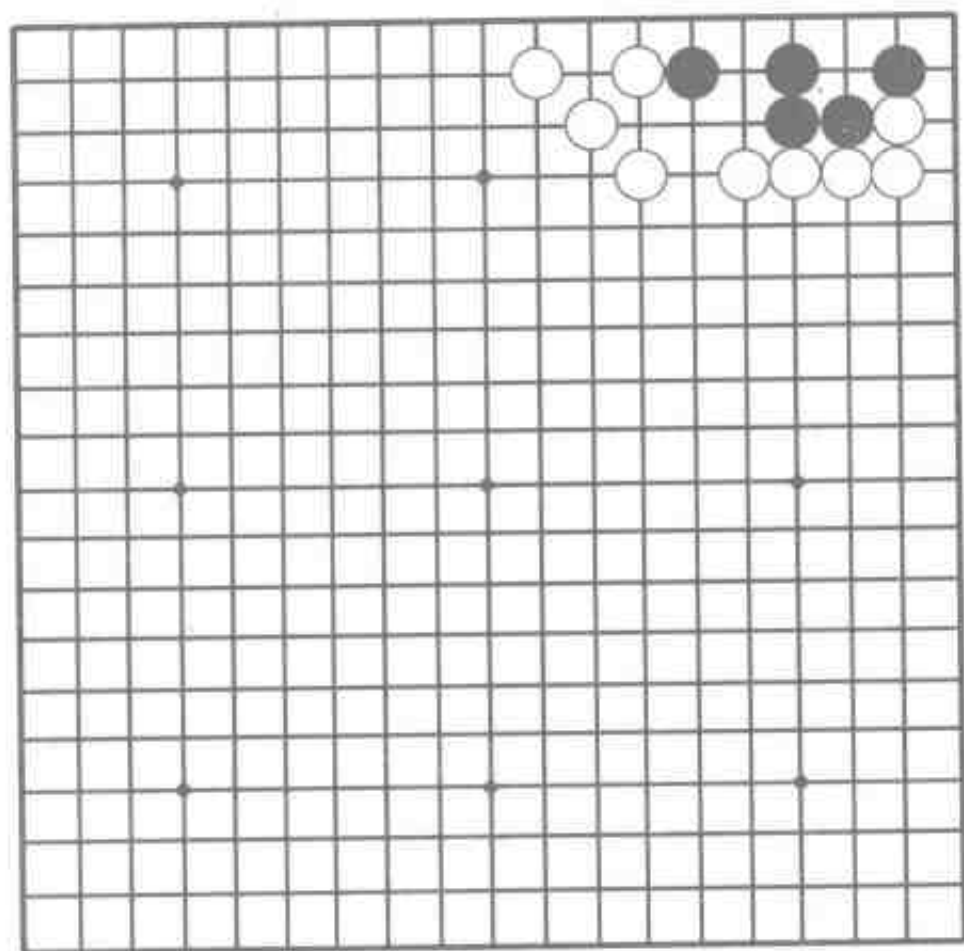
白1急所马上可看出来,但随之,黑2扳为应付的好棋。

白3、5时,6扳再8扑劫为正解。

## 变化图

白1时,黑如2立则白3夹再5、7进行,成为刀把死。

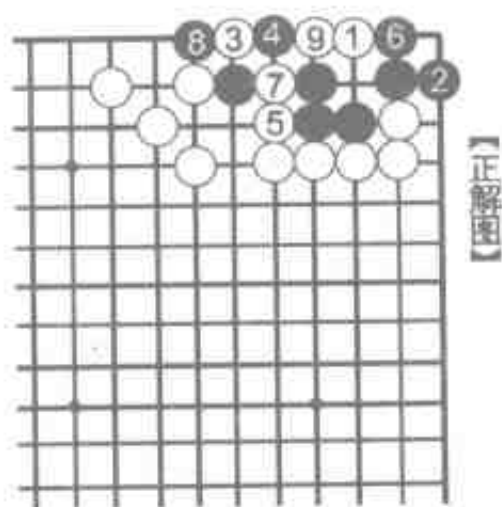
这是黑棋应手失败。



## 27. 奇襲

这一局有空手夺白刃之势

从何处动手为最难之所在。不过,如果想要无条件吃,非深入敌阵不可吧。

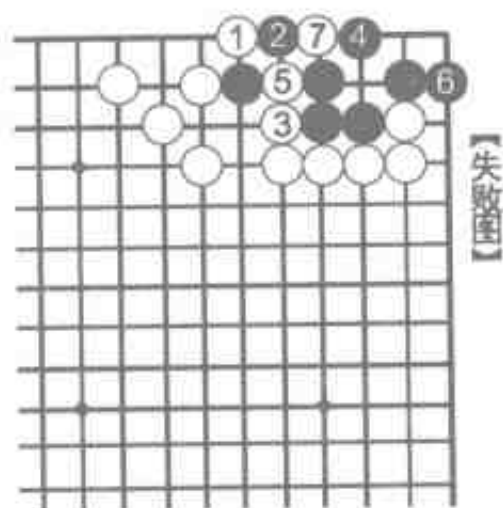


### 破解 白胜黑败

点急所再扳之手筋。

#### 正解图

这问题次序很重要。首先,白1点到急所。黑2时,白3扳再5冲次序很妙,9止黑只有假眼。

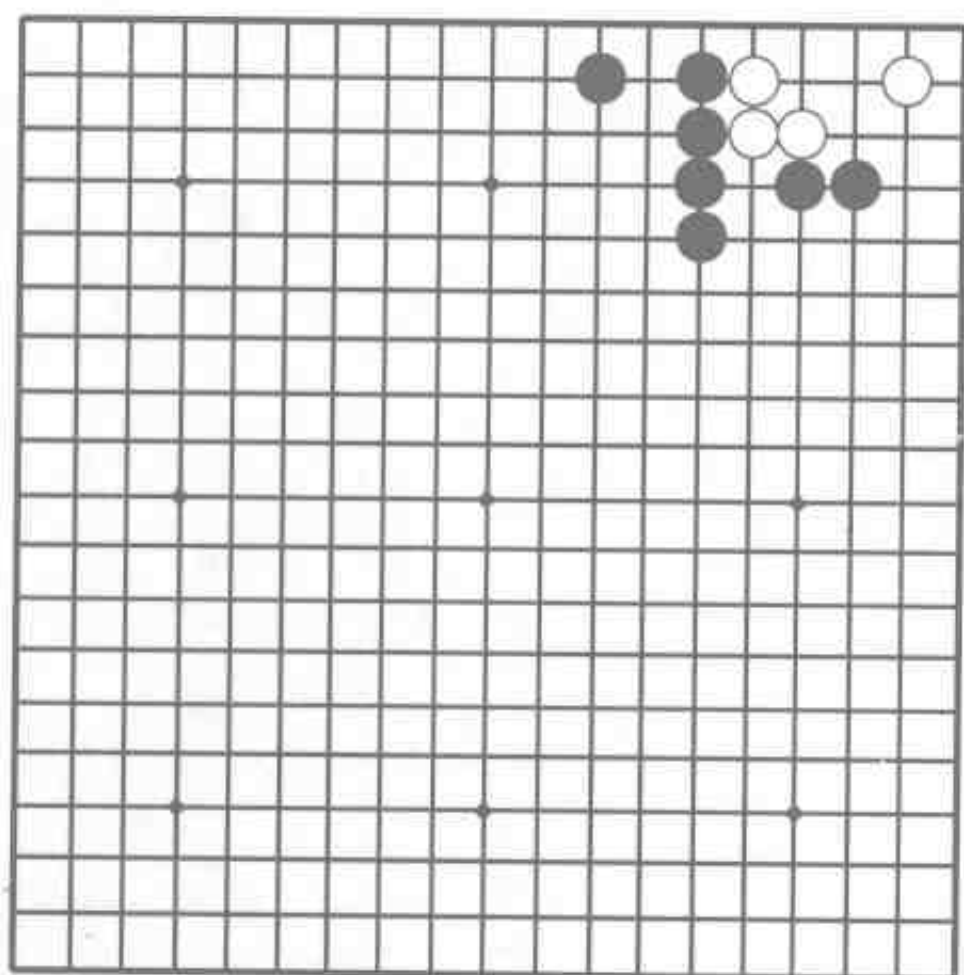


次序如果不对会变成劫争。

再者,黑第一招如于2扳,则黑1虎成劫。第一手如5冲,则黑2立变成无条件活。

#### 失败图

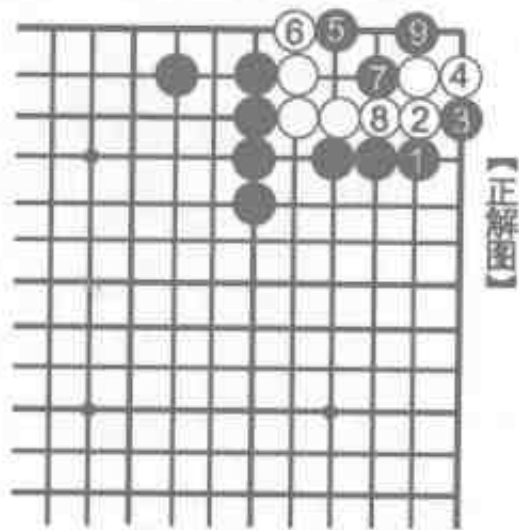
最容易弄错的是白1、3的下法。被黑4应已免不了争劫。



## 28. 破竹势

我们都知道，剖竹子时，先从顶端劈个裂缝，然后往下撕裂开，会有震人心弦之势。

首先我们应放出冷静沉着之好棋，以后就可宛如破竹之势擒服白棋。



### 破解 黑胜白败

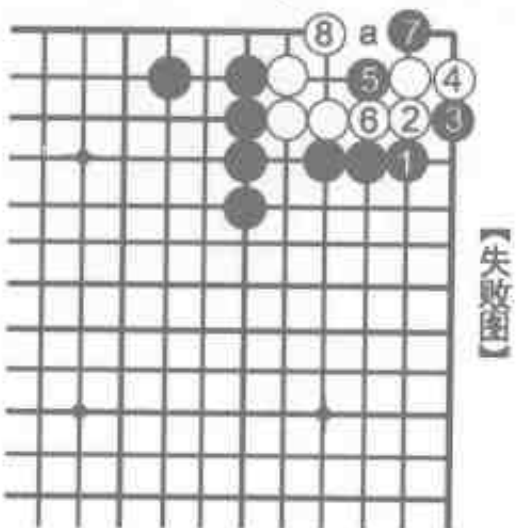
不易发现的黑1。

#### 正解围

黑1看起来好像在外面下无关紧要，却是冷静的好棋。

对白2，黑3缩小白棋空间后再5点为手筋。对白6，黑7再9扳成刀把五死。

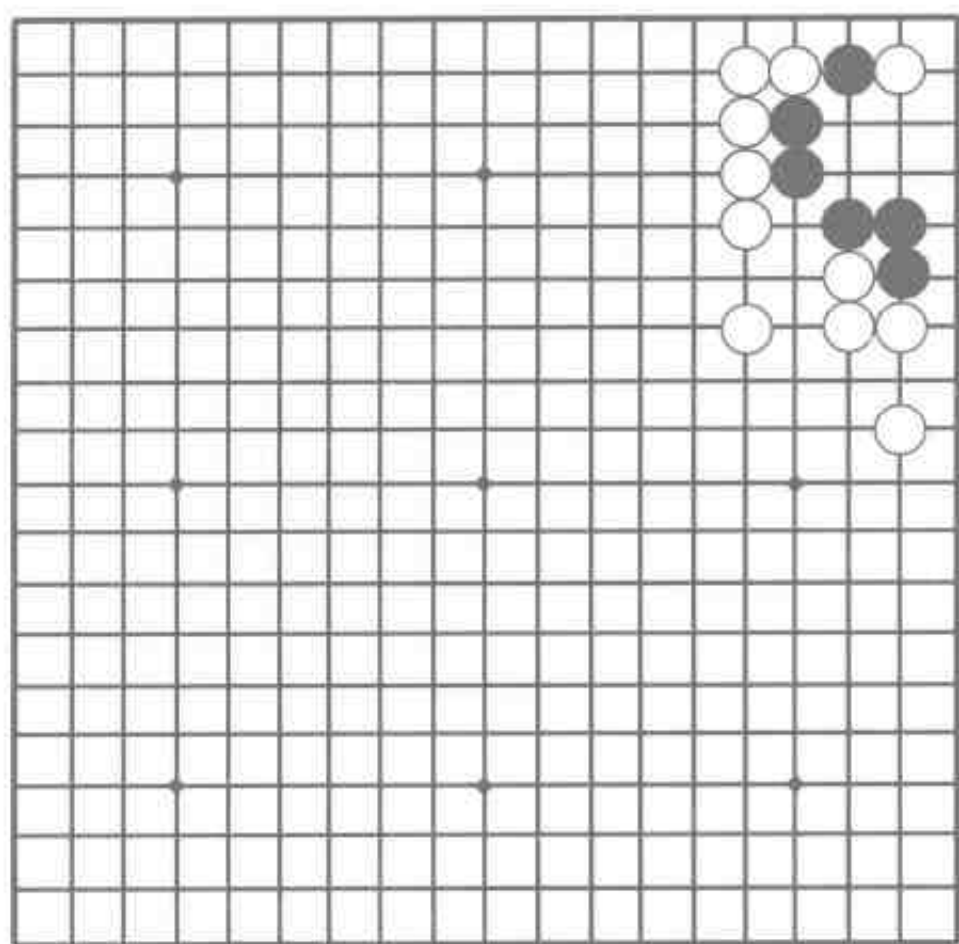
黑3再5、7、9虽然平凡，但是最佳次序，5如先下7位。或者不下7而下9，都会失败。



#### 失败图

黑棋如果下5、7，被白占到8，黑棋纵然a应也是双活。

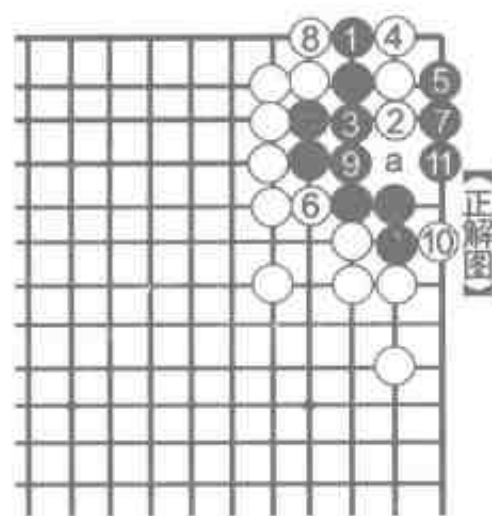
7如在8位，白7立可做出两个眼。



## 29. 六龙御天

从名字我们就可以知道,这局不容易。要作活这六条龙总得费一番苦心。

第一手为决定性之着,但第五、七手也有好棋。



### 破解 黑先活

黑 5 为好棋。

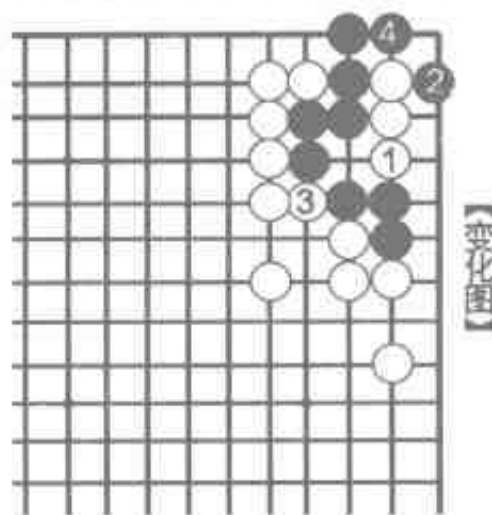
正解图

黑 1、3, 当然。

白 4 为强手, 但黑 5 下的更巧妙。

对白 6, 黑 7 至 11 止成双活。

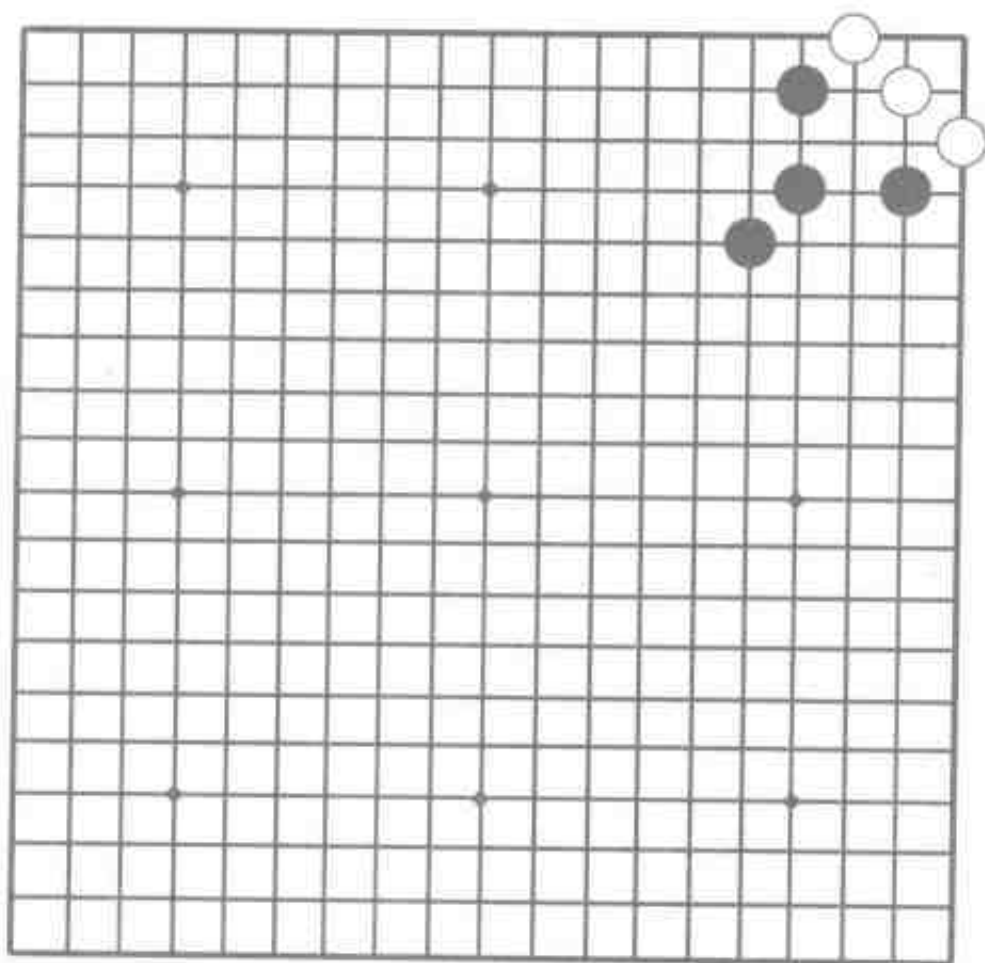
黑 5 如下在 a 位, 则白 6 简单死掉。此处留公气很重要。



变化图

正解图白 4 之变化。白 1 这手棋也可以考虑, 但黑棋还是 2, 至黑 4 黑活。

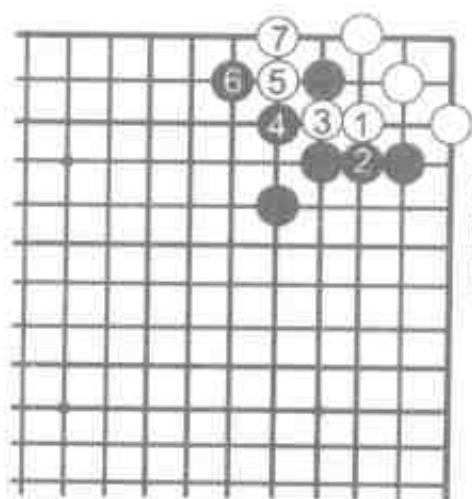




### 30. 三仙出洞

此局并不会出现在实战中。

三位白子仙人光是在深山洞里当然是活不成的，总得踏出山洞才能生存。



【正解图】

#### 破解 白先活

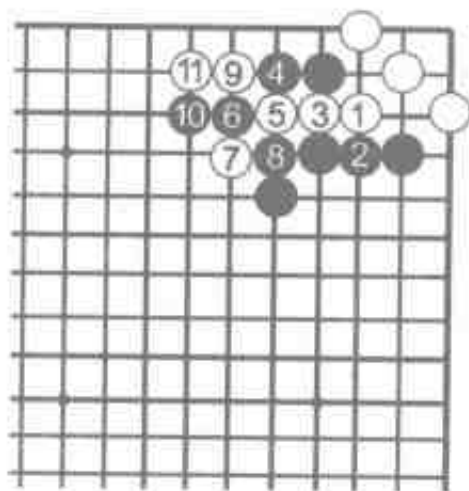
左右同形中央有棋。

##### 正解图

白1问题全部解决。

黑若2，则白3再5断作活。

这不是实战下得出来之形，而是希望各位玩味一下子的效用。

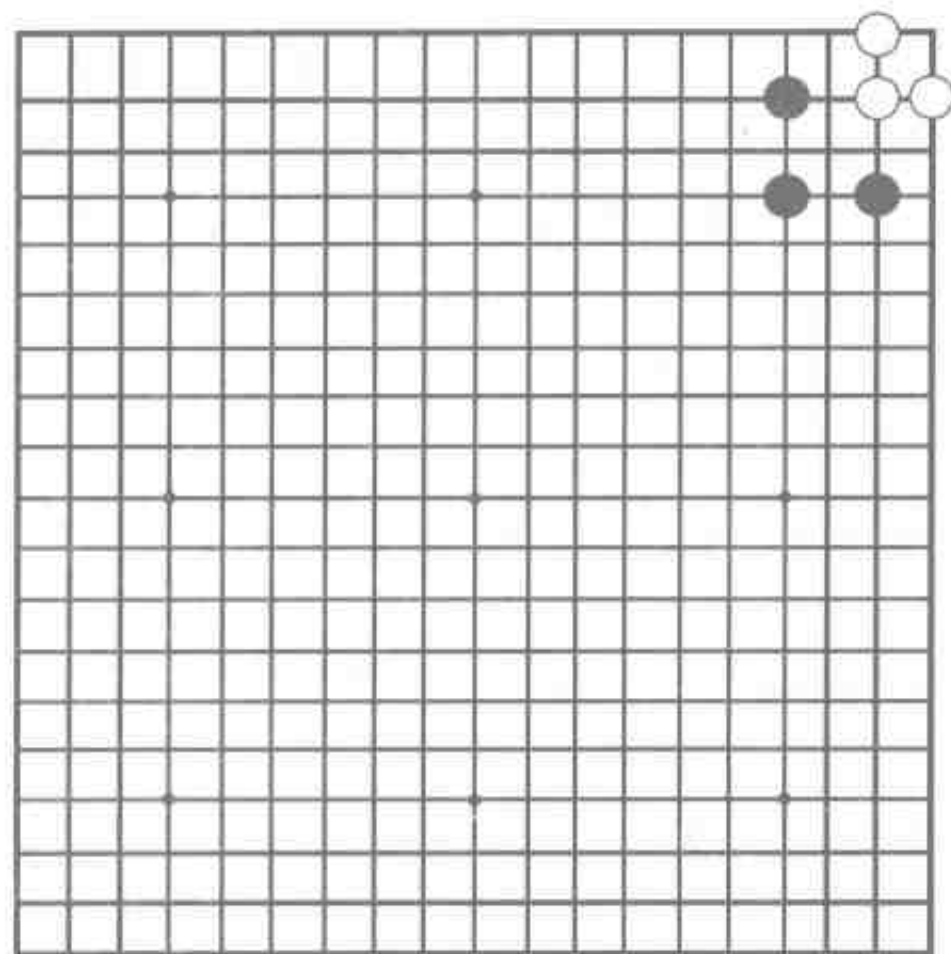


【参考图】

##### 参考图

黑棋即使4位松一手再6挡，白棋也可7、9进行，不会有什么事。

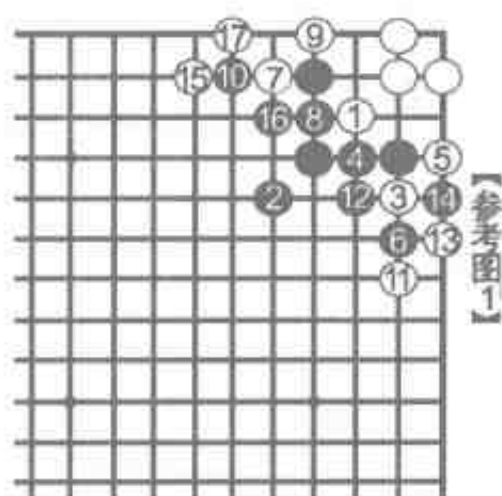




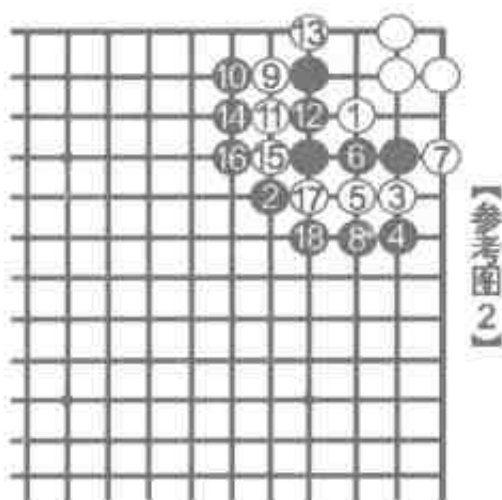
### 31. 三星献瑞

白三子能否突出重围。

因是白棋先的问题,不能脱困也要能作眼才能作为题目的,不过以结论来说,脱困毫无希望。黑5有妙手对付。请发掘之!



【参考图1】



【参考图2】

### 破解 白先活

不可能脱困。

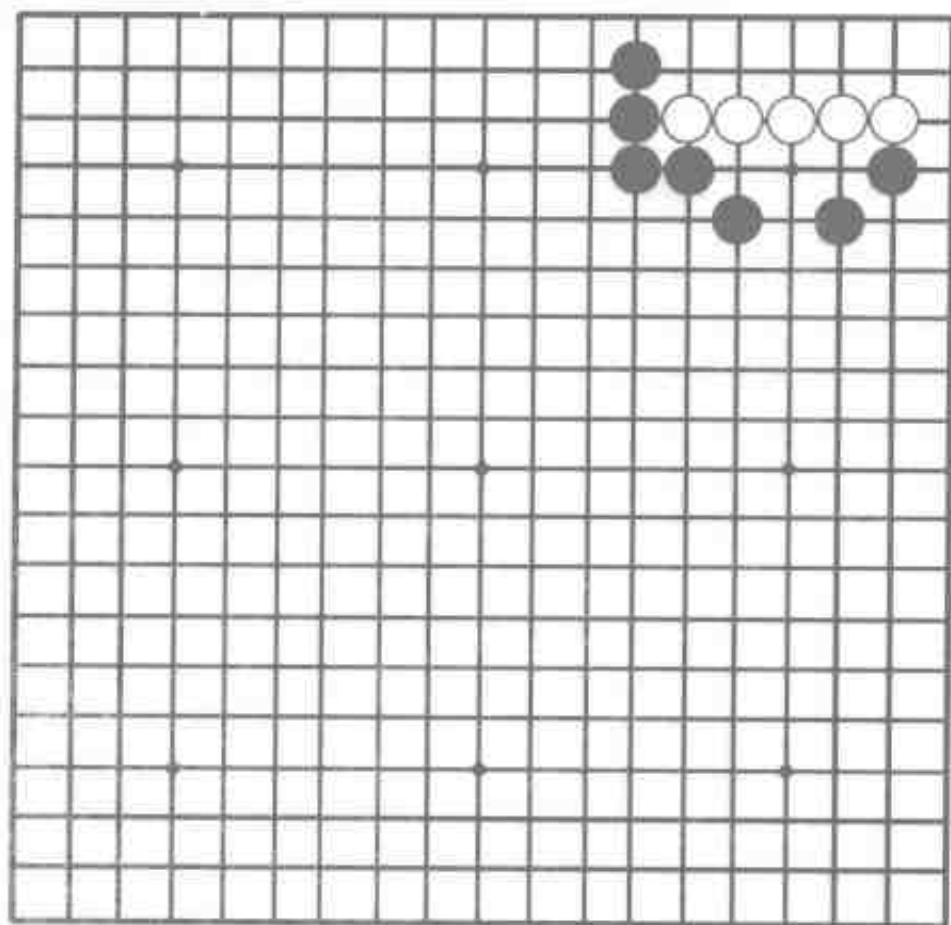
#### 参考图1

作者之用意,系白1、黑2时,白3、5,然后这边也白7、9,以下至17止用双劫脱困吧!不过黑棋也有巧妙的应手使白棋逃不出去。

#### 参考图2

对白3,黑4应即可,对白5、7,黑8挡,上边对白9以下,14、16接应,白17时黑18变成双叫吃的关系,白棋无法脱困。

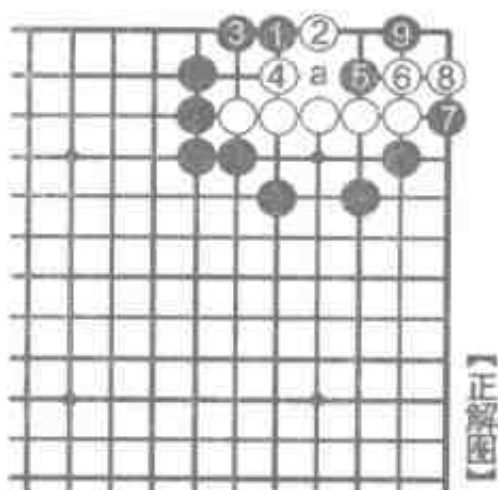
真能玩味于手筋之间,余愿足矣!



## 32. 孙膑昭庞漏

实战中，本局也不易出现。

可逮住白五子之恶手，不过这并不费力，只要用保守一点的方法就可以了！



【正解图】

### 破解 黑胜白败

小猿飞。

#### 正解图

黑1 小马步飞为正解。

白若2、4 扩大空间，5 以下下好次序可将白棋拿下。

白4 如9，则黑8 点再a 打为要领。

#### 失败图

大飞则失败。

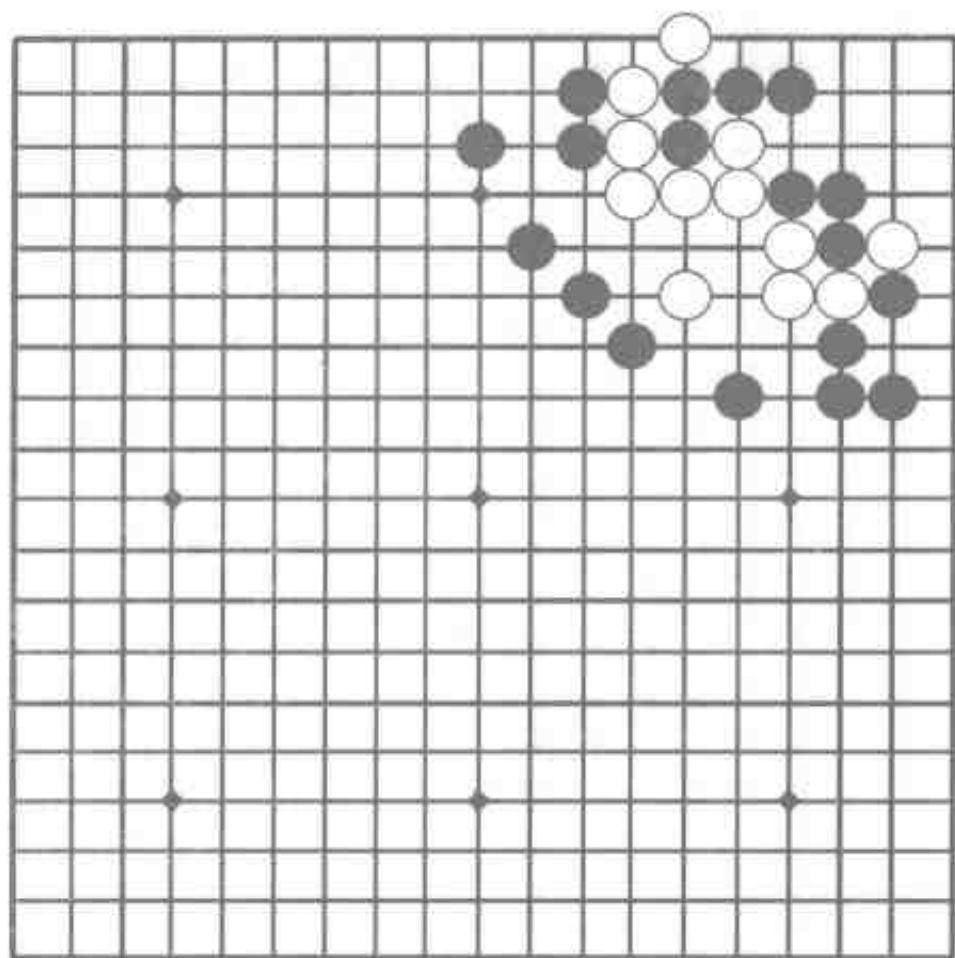
大飞不一定是好的。

白2、4 后6 时，劫已不能免。

白6 即使于10 打也是劫。

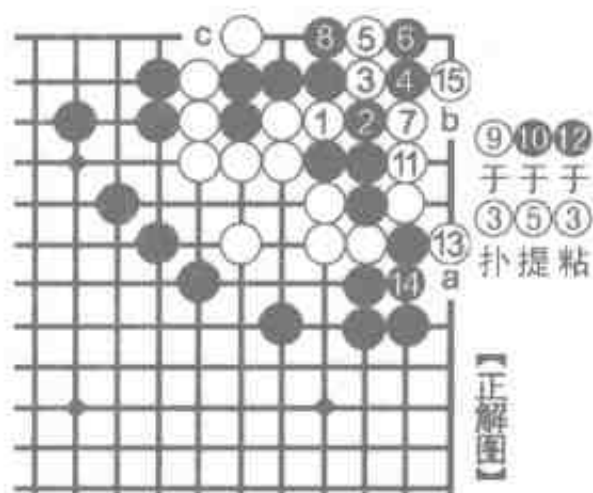


【失败图】

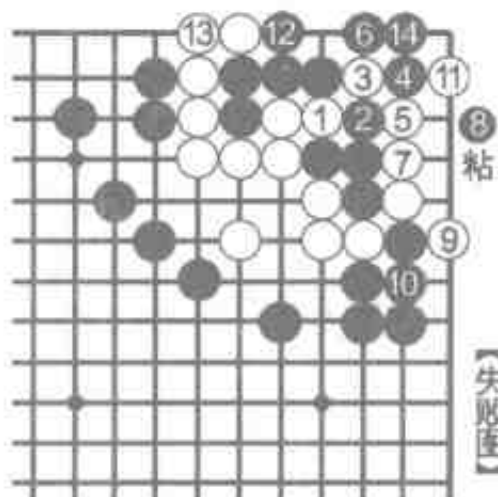


### 33. 寸心千里

在本局中,因为白棋只有一个眼的关系,请冲击黑棋角上之缺陷。



【正解图】



【失败图】

#### 破解 白先劫

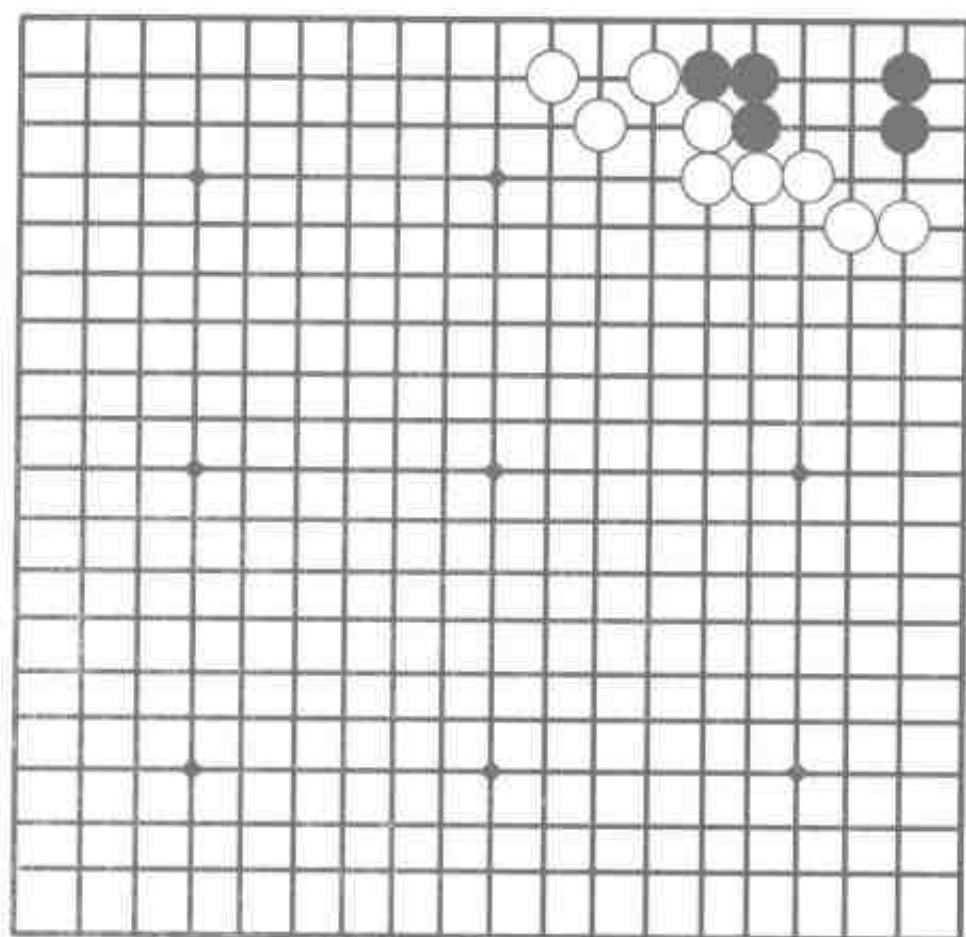
大头鬼。

正解围

白棋除了1、3在此处冲断找手段以外,没有其他的路可走。白5立舍弃二子为手筋。9位扑做大头鬼为常用之手筋。白13叫吃时,黑若14粘则白15扳,变成黑长一气,以后黑若b白则不理于c粘为要领。黑14时只能在a位做劫。

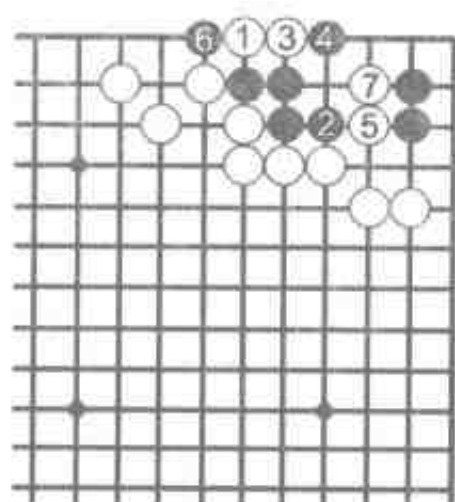
失败图

正解图白5如果立刻于本图白5叫吃,则白9、11时,黑12可作出一眼。以后让黑14冷静地解消劫争之手段,成有眼杀瞎。

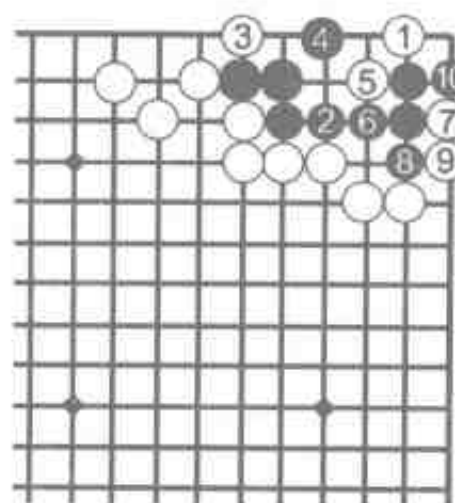


### 34. 德二三势

要知道从何处动手并不容易,但是如果知道第一手棋,以后就会流利地落子。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

死于扳手。

#### 正解图

恰恰符合“死于扳手”之格言之图。

黑2是最大程度的抵抗,但白3爬为巧手。

此为阻袭黑棋气紧之手法。黑棋若于4位挡。则5打再7黑死。

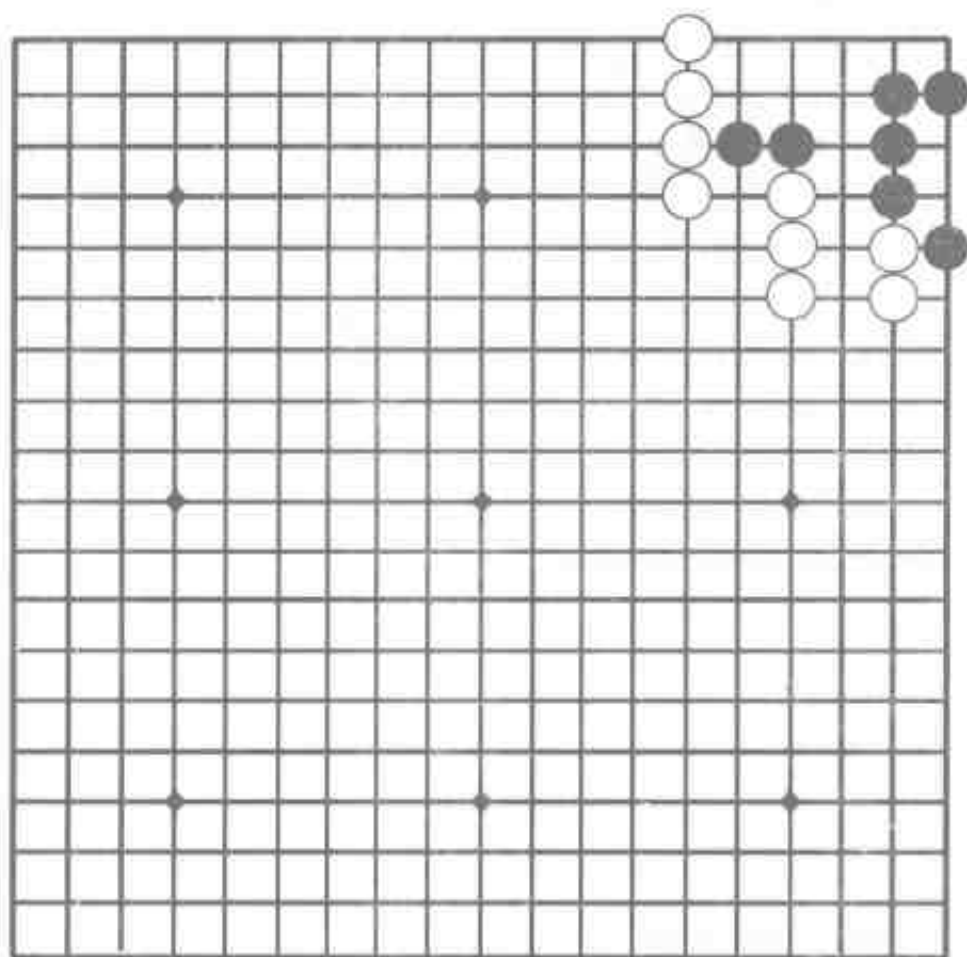
白1、3下出好棋。

#### 失败图

白1从里面动手在此场合不好。

白若3、5,则黑4以下坚实进行而作活。

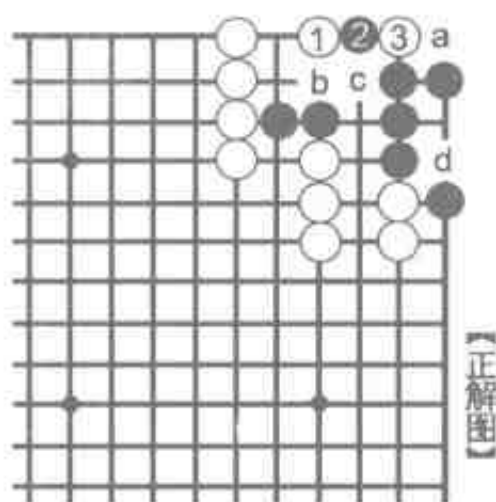




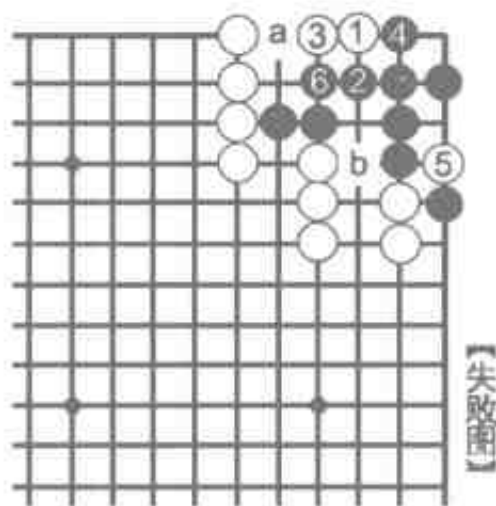
### 35. 味中有味

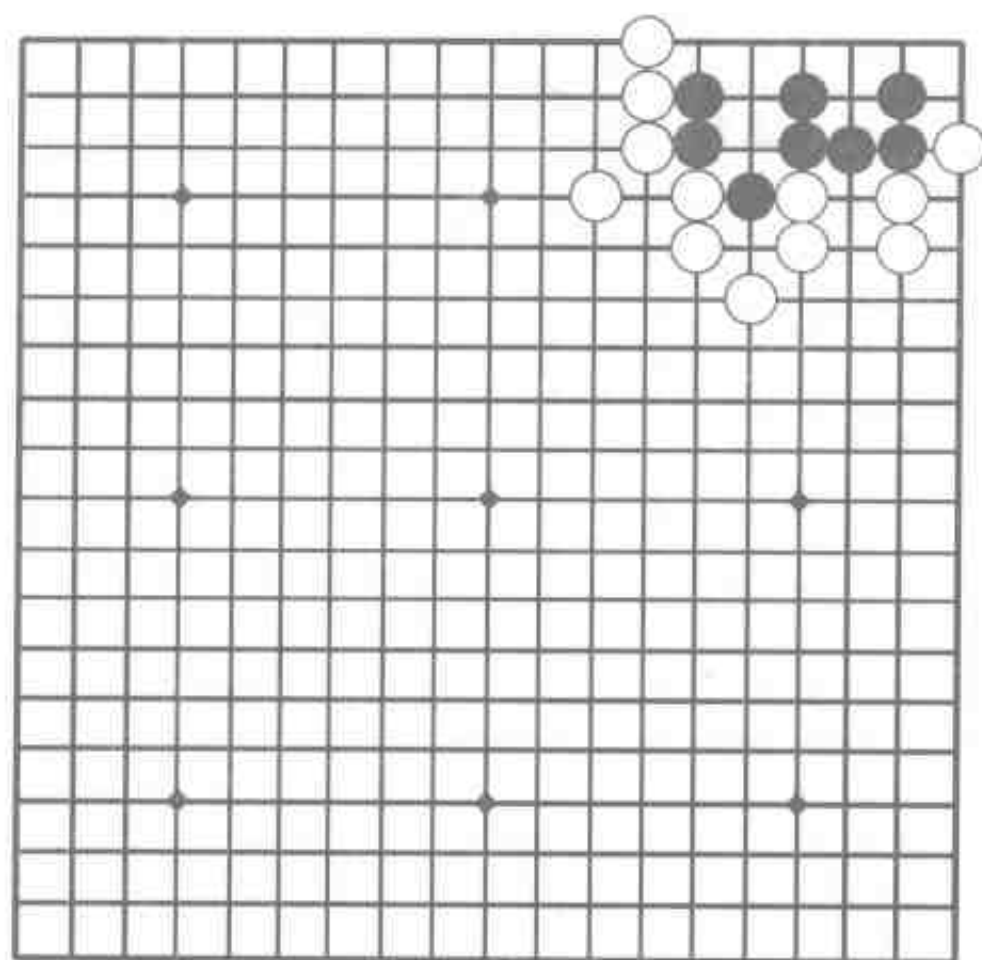
此局中就很有奥妙了!

白 1、3 巧用手筋, 很有味道。“中”这个字就是意味深长的意思。



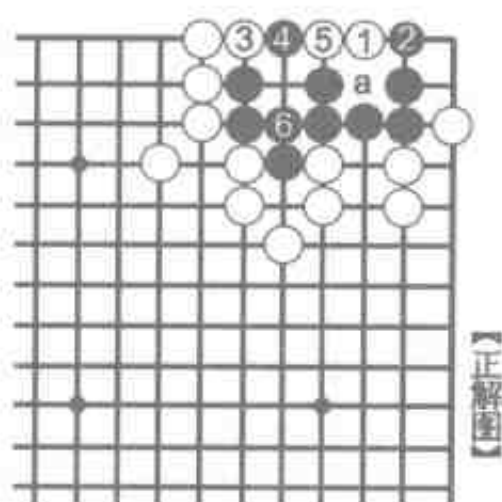
【正解图】





### 36. 点线势

此阵外强中干，依攻击的方法可把此一坚阵摧毁。



#### 破解 白先劫

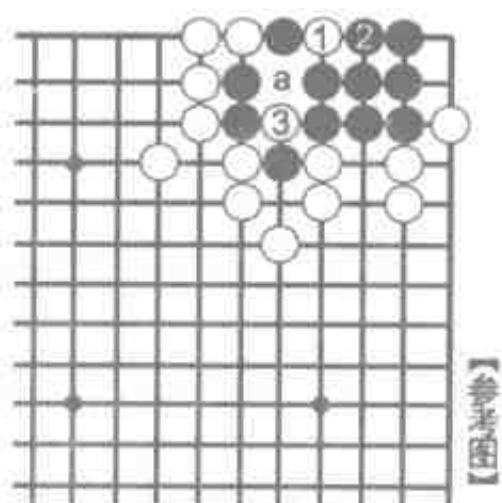
扑之筋。

#### 正解图

白1点为急所。黑2应只此一手。

此时，白3、5为妙手。

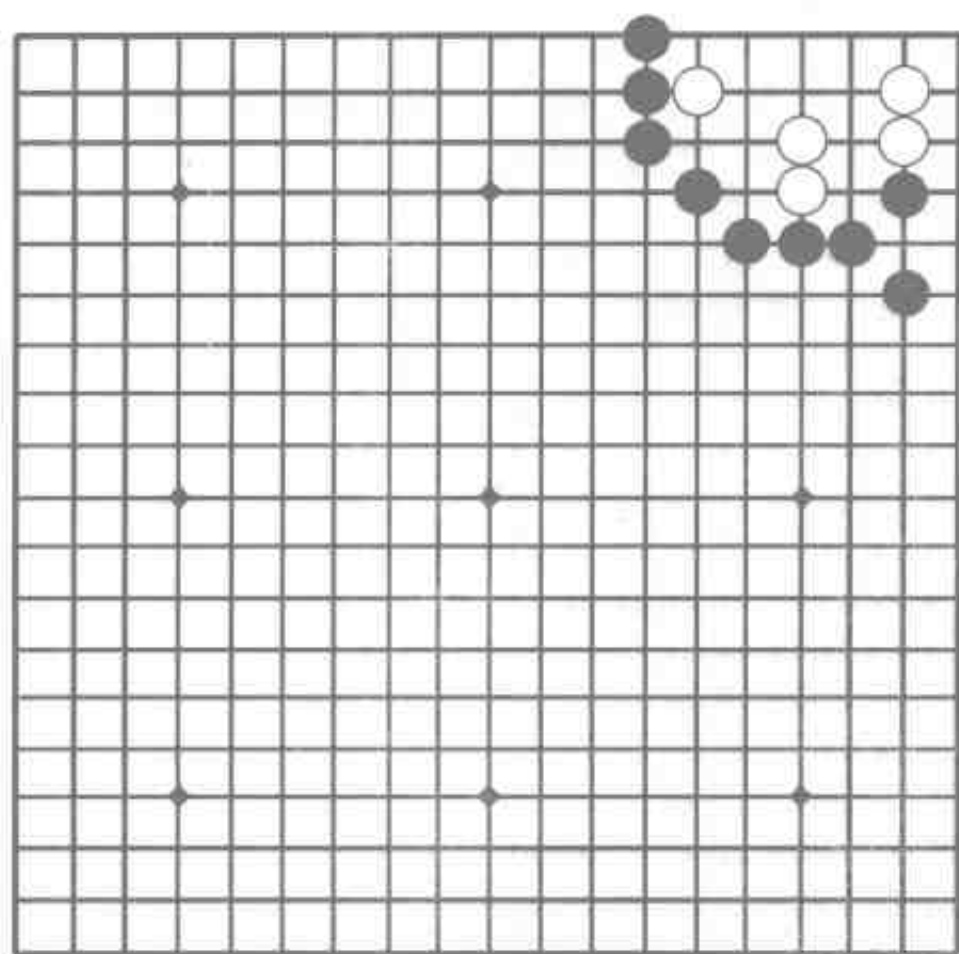
至黑6成为劫杀，是正解。黑6如于a位提，则白棋于5位扑即可，此时黑棋仍非于6位作劫不可。



#### 参考图

白1扑时，黑如2提，白3止落幕。

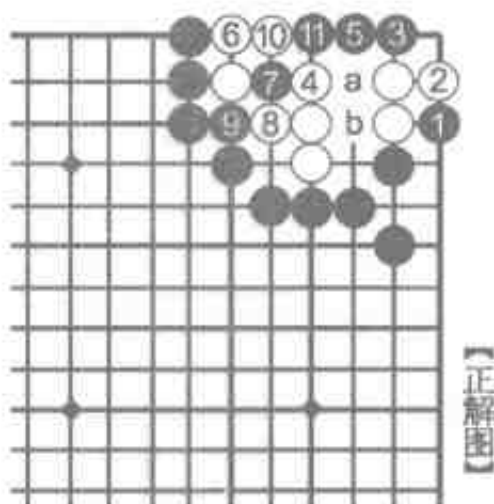
因下一手白于a提上边没有眼位的关系。



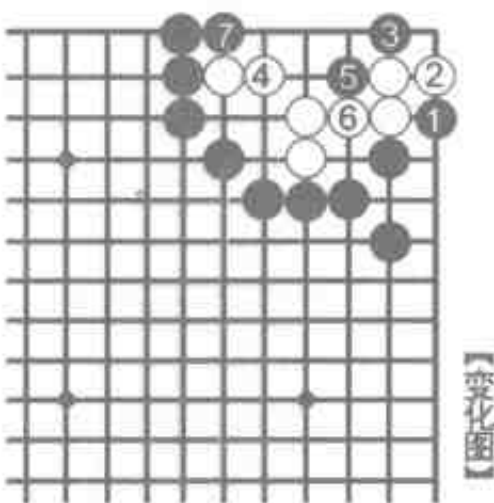
### 37. 朱顶鹤势

本局也是“开头”难。

只能先说急所在鹤冠吧！



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑胜白败

3、5 从里面动手。

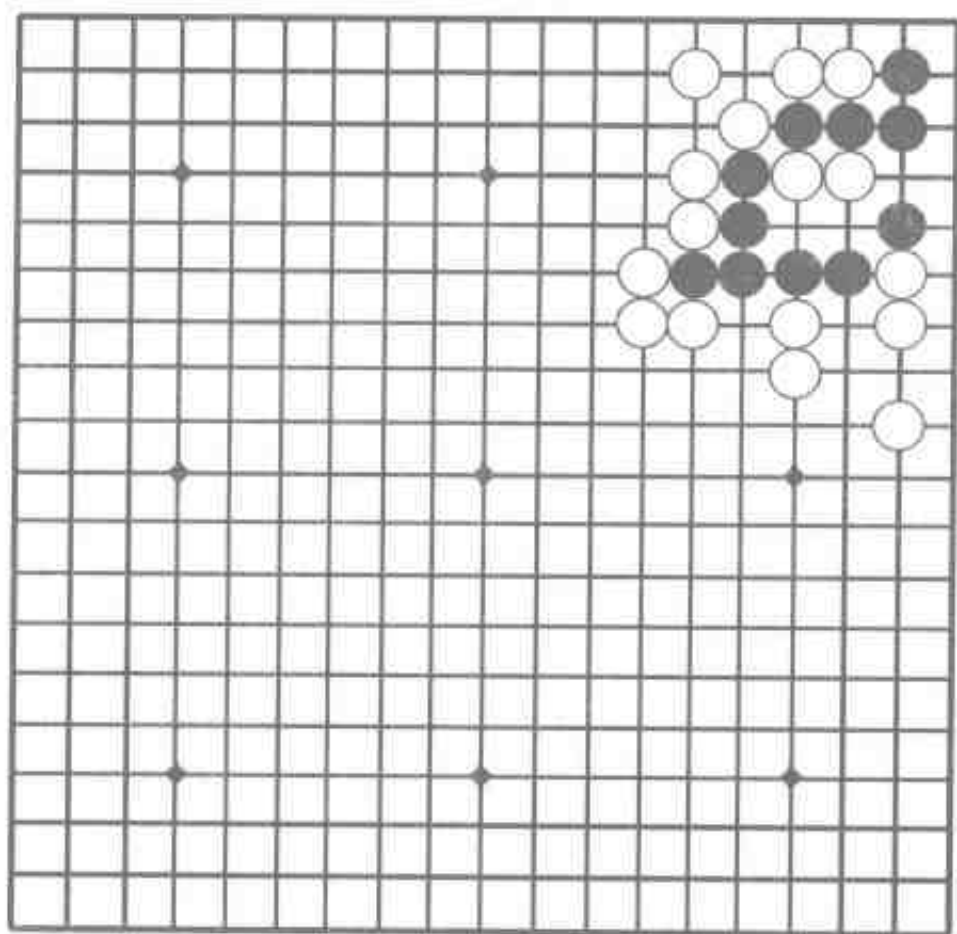
#### 正解图

连着用“死于扳手”的格言，和“二·一之急所”，就能杀白棋。对白4，黑5强硬地长。白如6挡，则黑7挖至11止杀掉白棋。白4如下在5位，则黑a、白b、黑11提、白4叫吃时白5位粘。此时白若6挡黑7挖收下。黑3正当鹤冠之处。

#### 变化图

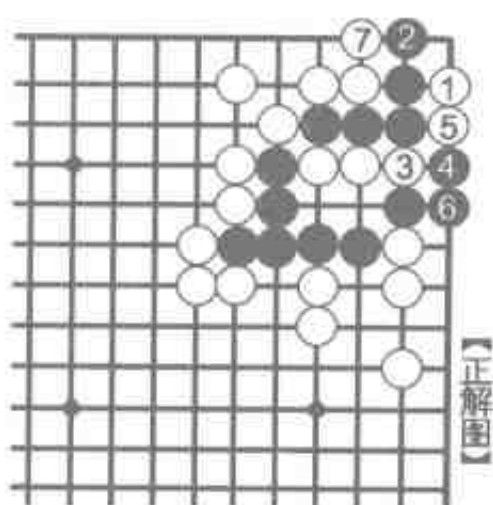
白棋也可以考虑下在4位，但黑5，白棋没有眼位。

这个问题是下在3位敌之深处，手法强硬。

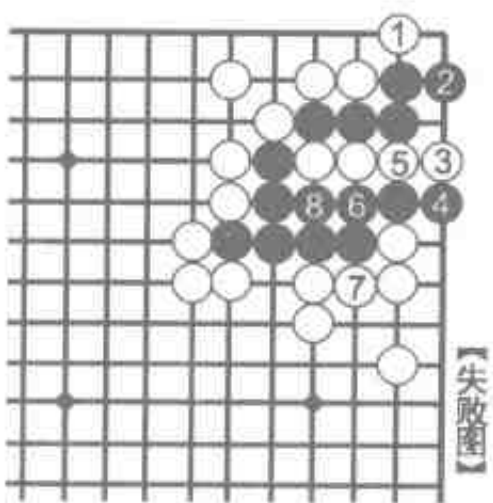


### 38. 吉祥势

在本局中,扩大思考空间,想出敌方之急所为我方急所之点。



【正解图】



【失败图】

#### 破解 白胜黑败

二·一之手筋。

##### 正解图

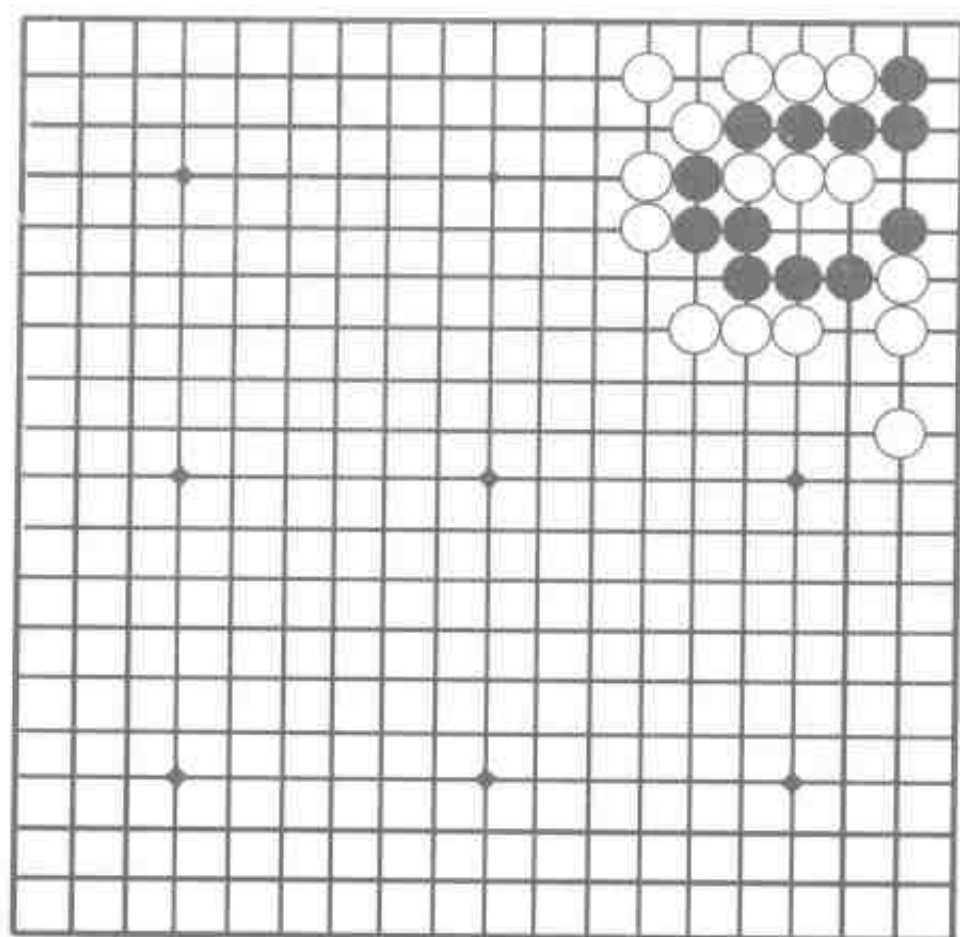
仍然是二·一之手筋。黑2时,白3、5是次序。止白7,用接不归吃到黑子。第一着如于6扳,被黑4挡,以后即使照正解图进行也会变劫。请确定一下。

##### 失败图

白若1扳,被黑2立就活了。

白棋即使3、5,被黑6、8紧气起不了作用。

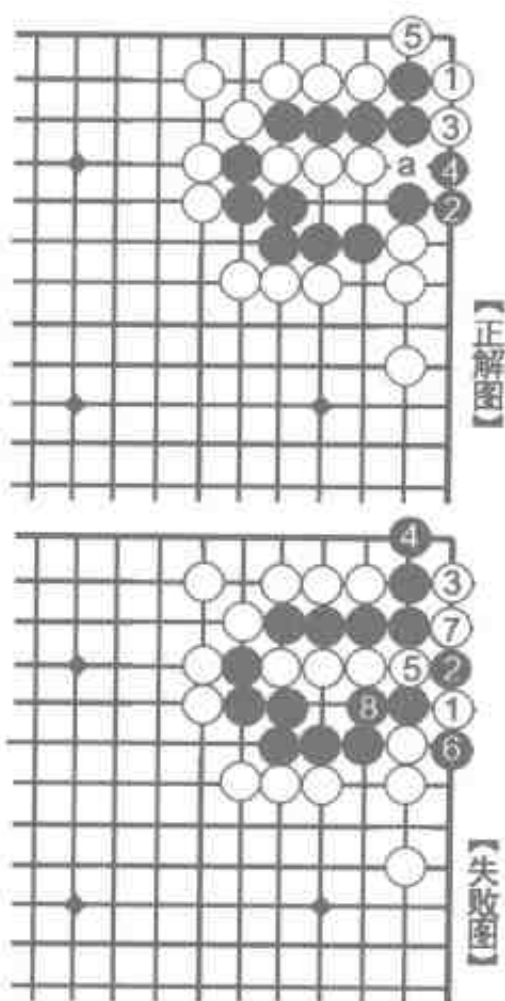
活用角隅的特殊性,除了“二·一”手筋之外,再没比它更漂亮的了。



### 39. 大吉祥势

前面有题与本局相似,不过,用同样的手筋解得出吗?

3 为意想不到的手段。



#### 破解 白胜黑败

3 并为巧手。

##### 正解图

白 1 系和吉祥势相同之手筋。

这次黑棋下在 2 位很有力量。不过白 3, 对黑 4、白 5 渡, 黑棋就这么死掉。

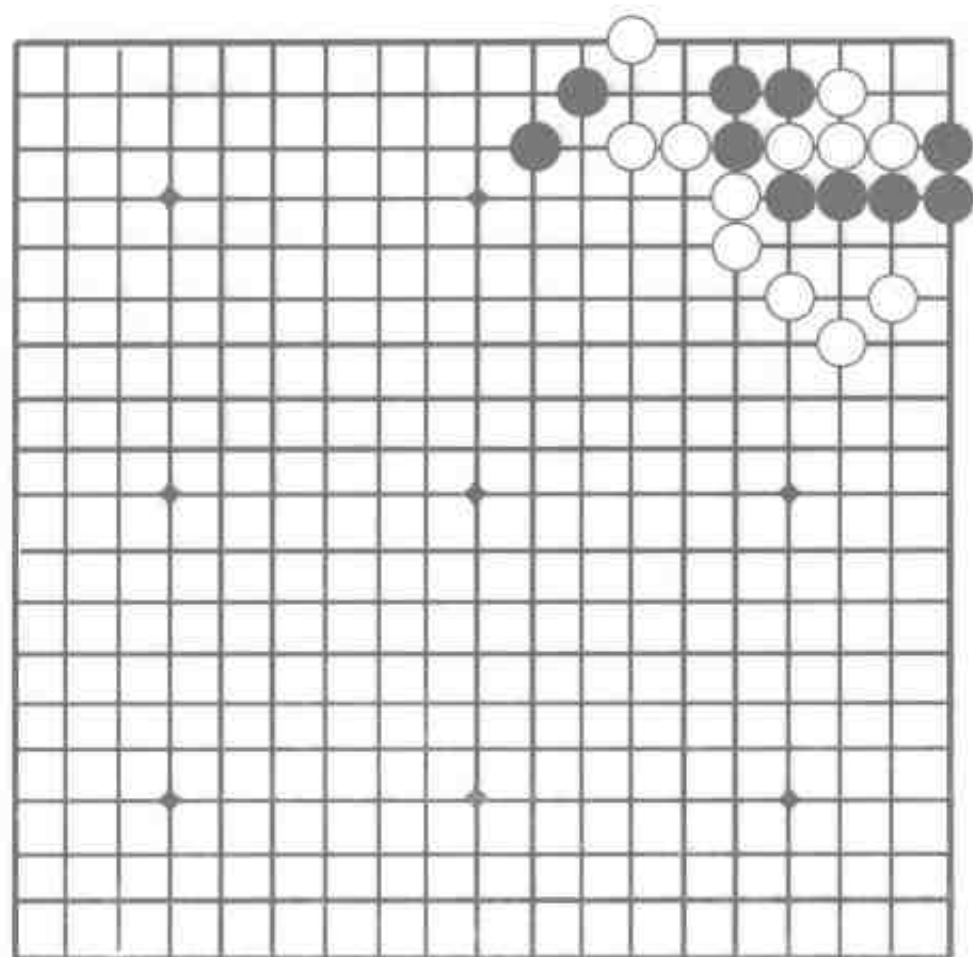
黑 4 如果下在 5 位, 则白 a 冲就行了。白 1、3 为妙手。

##### 失败图

作了白 1 和黑 2 的交换之后, 白棋下在 3 位看起来好像很好的样子。

但是, 至黑 8, 变成劫争。此乃紧气致祸。

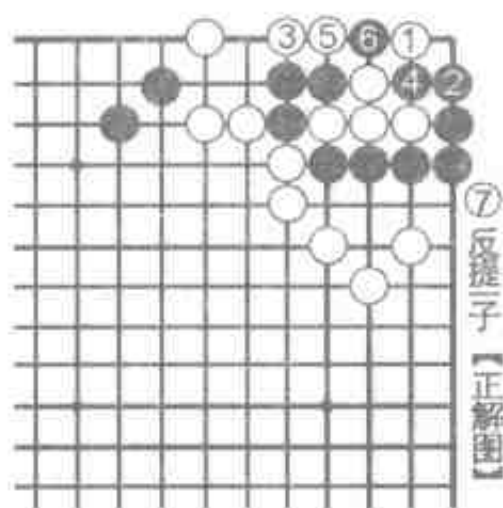




## 40. 四老出山

白四子和黑三子之间的较量,怎么看都是二气对三气,白棋差一气很明显。

此外,此四子尾巴就算被切断也能和左边连络,这事连马戏团的走钢丝也相形见绌。



### 破解 白胜黑败

弃法之妙。

#### 正解图

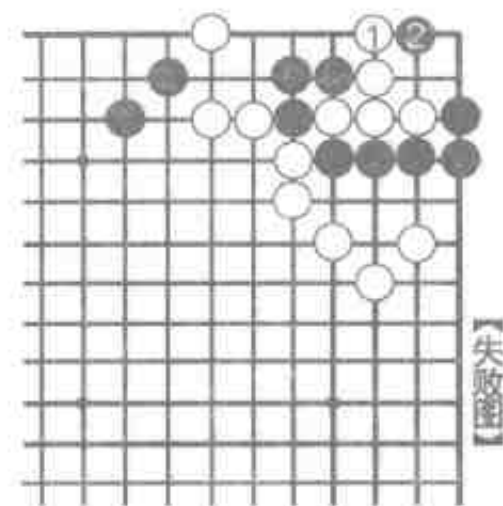
白1之尖为手筋。

黑2绝对。此处被白棋下到就有眼位了。

接着,白3为妙手。

巧妙地舍弃此四子,然后再提回破掉黑棋之眼位。黑4若5,则白6。

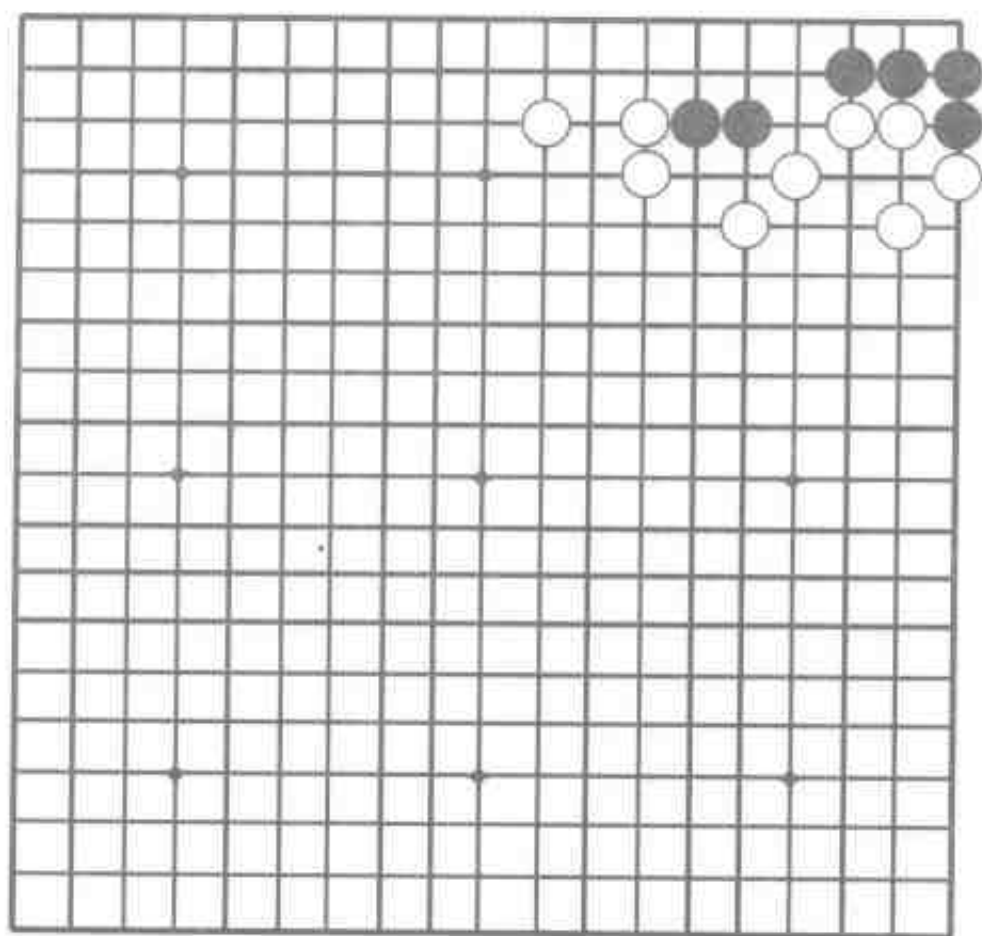
由接连下出的白1、3之手筋,可将黑棋杀死。



#### 失败图

白棋如于1立,则黑2。

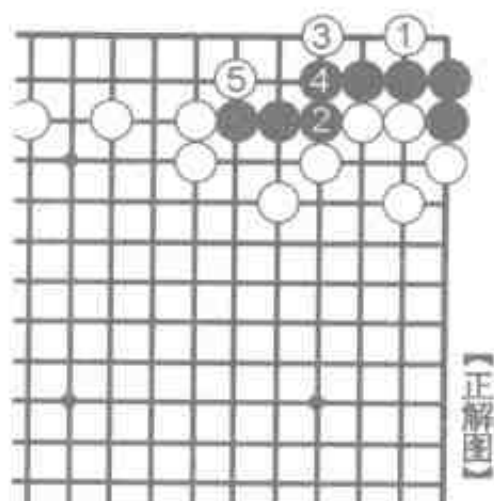
此一攻杀为二气对三子,怎么下都输的啦!



## 41. 玄中玄势

此局甚为深奥，一旦发生错觉会有走上迷路之危险性。

大胆的设想很重要。第一手、第三手让人感受到围棋的玄妙。



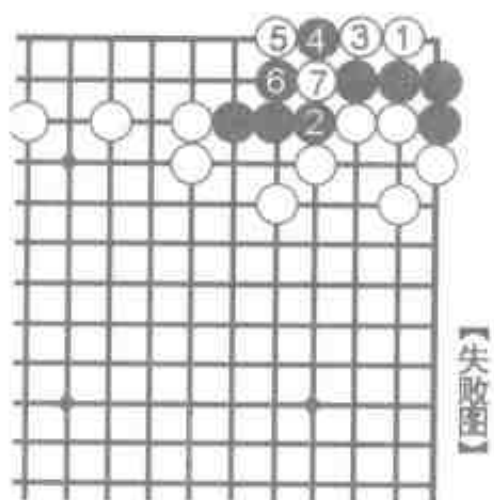
### 破解 白胜黑败

黑 1、3 绝妙。

#### 正解图

此一问题，原本解答有误，正解是无条件死。首先，能发现白 1 这手棋是很了不起的事。这是二·一之急所，瞄着外围气紧。

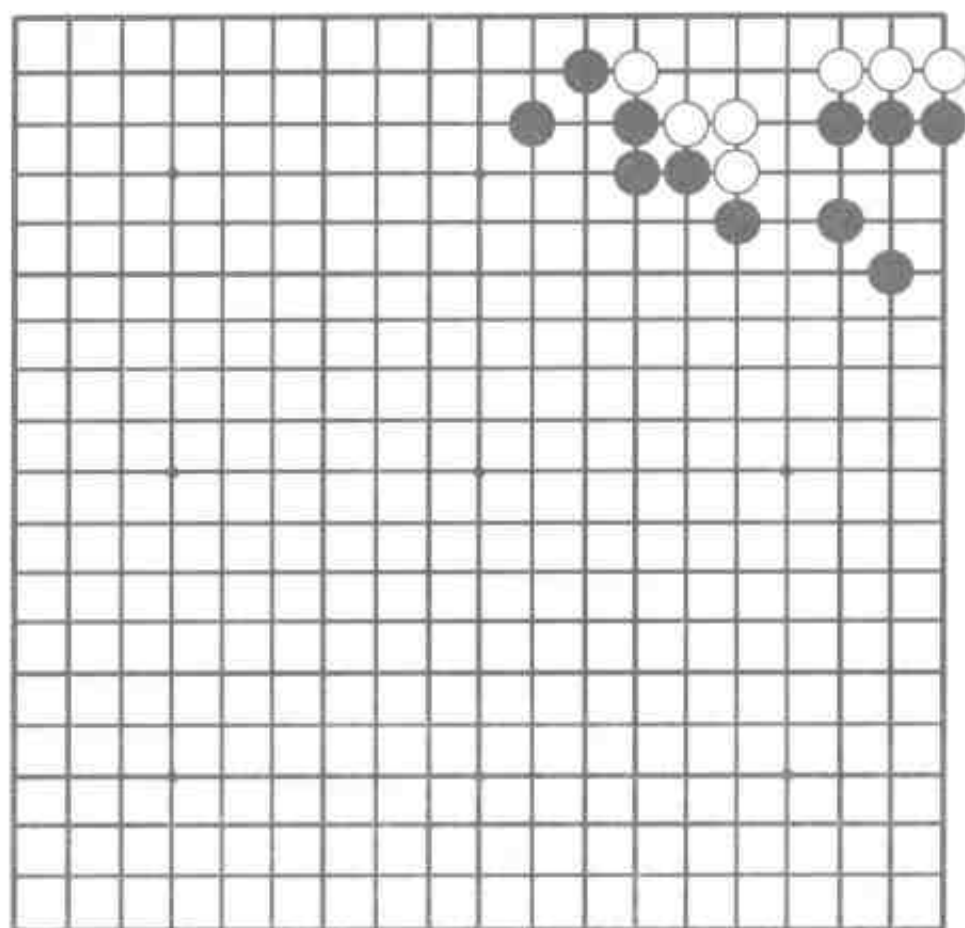
黑 2 时，白 3 又是巧手。黑 4 时白 5 扳就死了。如果会使用手筋，真的是这么简单就死了吗！



#### 失败图

原本解说，白棋下在 3 位，黑 4 时 5 叫吃，成为至 6 为止的劫活。

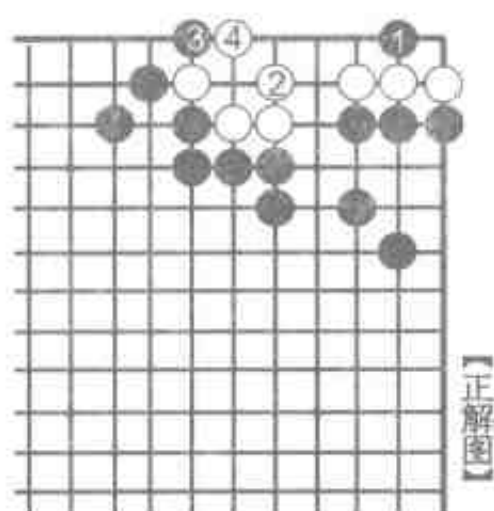
正解图白 3 为后来发现的玄妙手筋。



## 42. 七星势

白七子就像北斗七星一样，故得名！

类似“玄中玄势”之图，但左边有扳的缘故，形状有点不一样。



### 破解 黑先劫

急所虽然一样。

#### 正解图

白1位第一着之急所和玄中玄势完全一样。此图因多一手扳的关系，没有无条件死的道理。

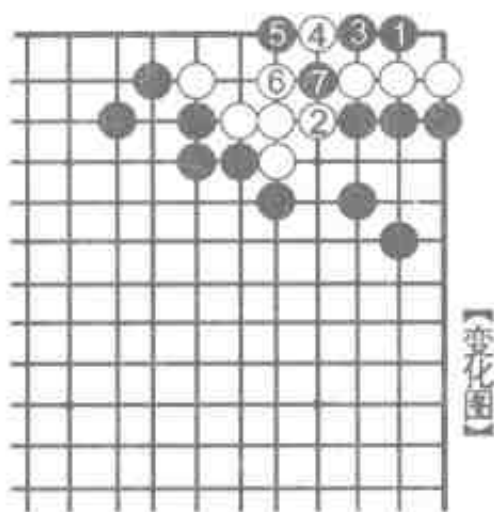
白棋于2位应，黑3时白4成劫。

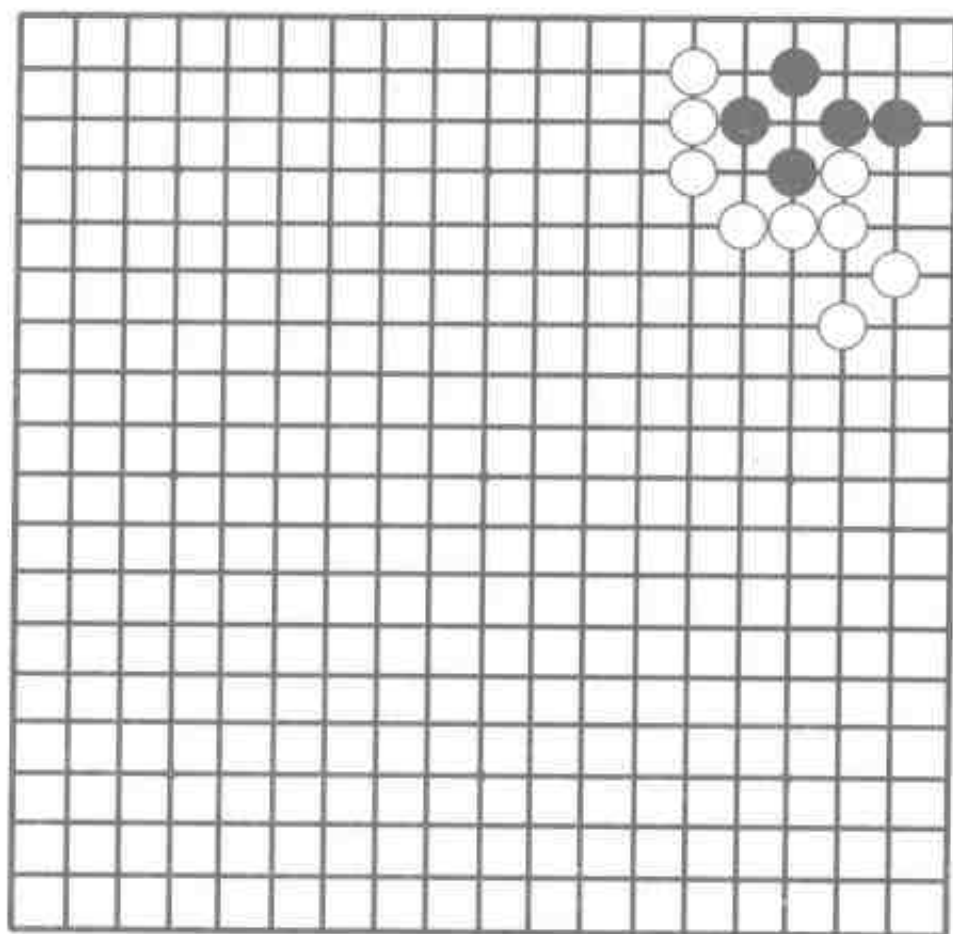
白棋也没有无条件活的手段。

#### 变化图

白棋如下在2位，则黑3爬为好棋。

以下至7止成为劫争。

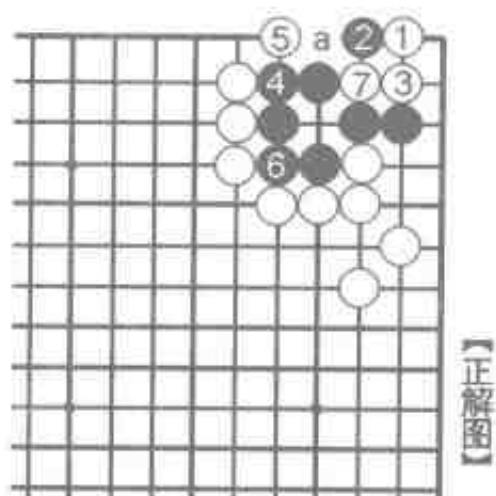




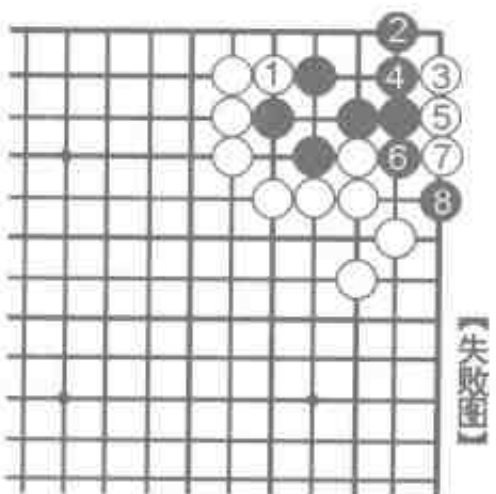
### 43. 商山逸老

面对此局,应该先考虑从外边攻击的手法。

不过如果黑棋有好棋而不成功的话,那就非探听到隐居于深山的老者不可了。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

急所之一着。

#### 正解图

黑棋第一着下在二·一之急所。

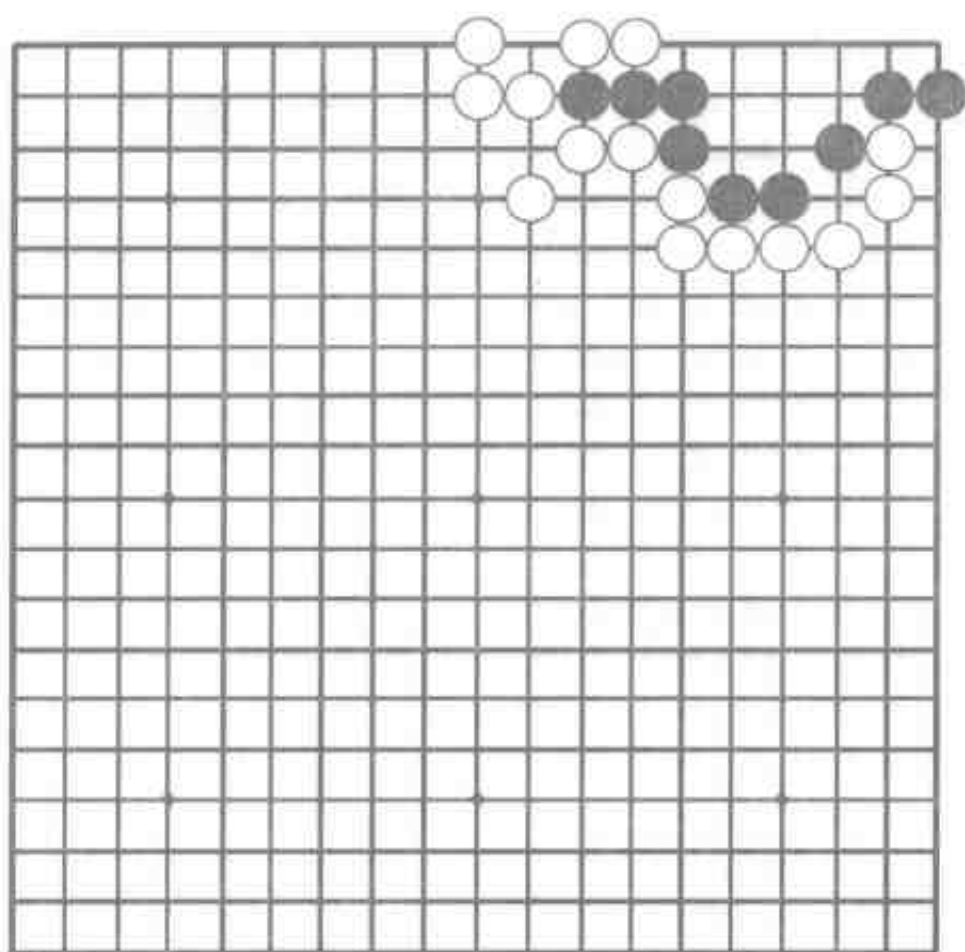
黑若2、4,则白棋自然3、5接应,黑6的瞬间发生有眼位的错觉,但白7叫吃旋即结束。

白1时,黑2如于4应,则白5扳、黑a、白6、黑3、白2,如此以后角上成为盘角曲四。

#### 失败图

白棋如下在1位,则黑2简单做出眼位。

对白3,黑4以下有提三子之手法。白棋归于失败。

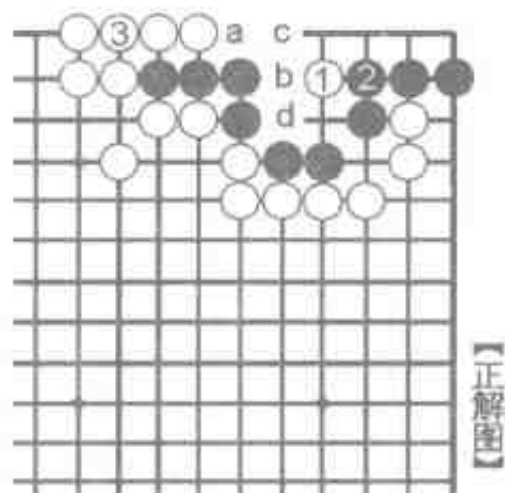


## 44. 田横自刎

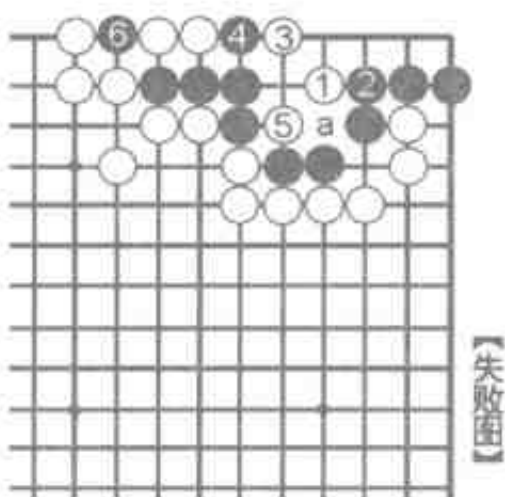
田横自刎而不帝秦的故事与此局相似。

只吃四子当然是不行的。

第一手我认为立可明白,但 3 这手棋绝妙。题名“自刎”,可谓意味深长。



【正解图】



【失败图】

## 破解 白胜黑败

冷静沉着的白 3 粘。

正解围

白 1 之急所可很快察觉吧。不过白 3 之粘相当不容易想得到。

说什么围棋都是这么玄妙吧。一声不响地粘的妙手,使黑棋无棋可下。

黑 a 则有 b 之断、黑 d 撞则白有 c 之扳渡、黑 c 则黑 d 可渡回。

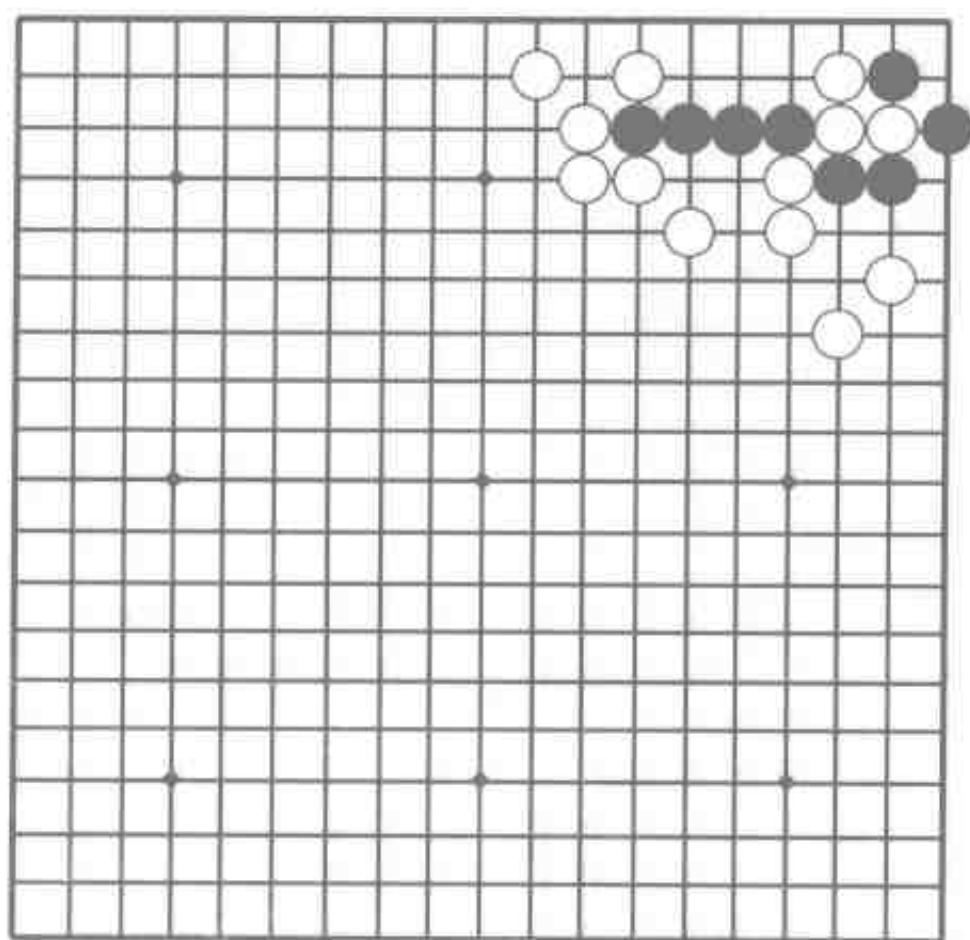
自刎是对着白 3 这手棋说的吧!

失败图

白棋若下 3、5,被黑 6 提则不行。

白棋若提回,则黑 a 白被吃。

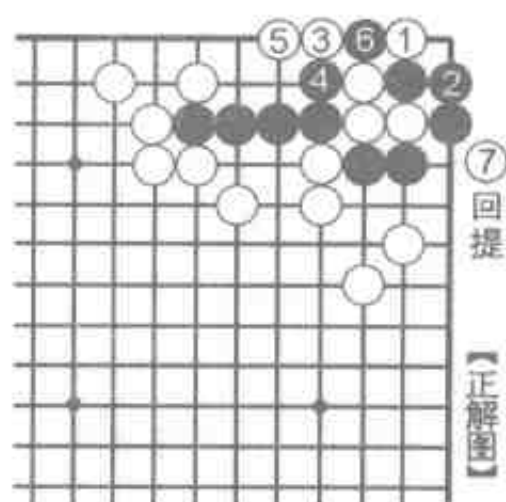




## 45. 三虎出峡

此局用“四老出山”同一思考方法即可。

这在实战中也是有应用价值的常用手筋。



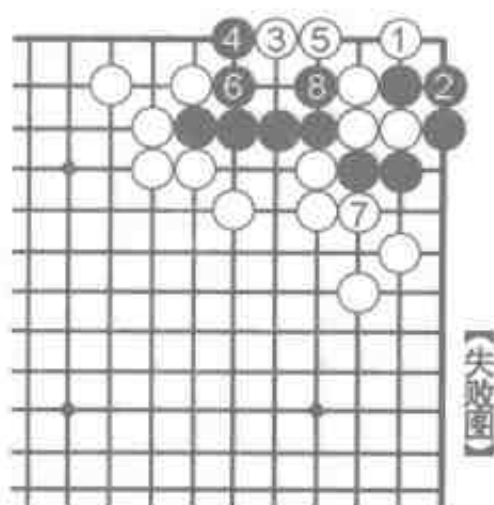
### 破解 白胜黑败

回提之筋。

#### 正解图

白1打吃再3尖渡,渡回去了。

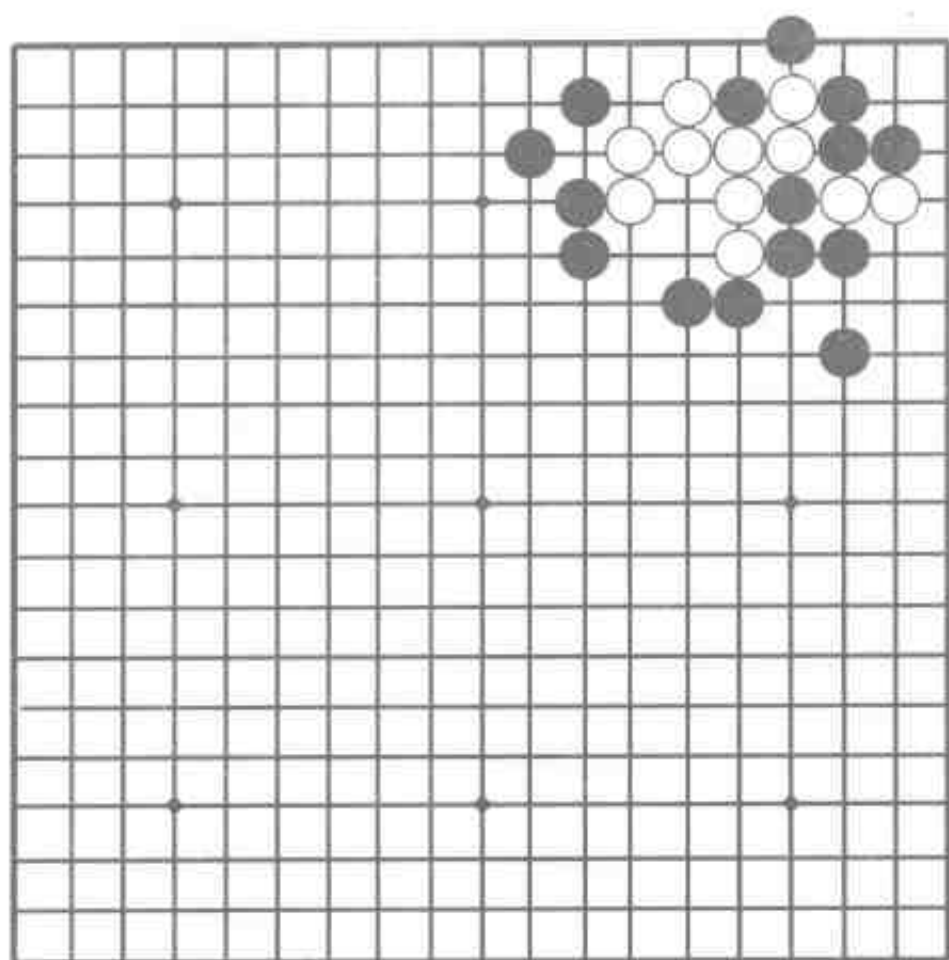
对黑4,白5长,黑6时白7回提,黑棋无眼。这是在实战中也有应用价值的手筋。



#### 失败图

白棋如下在3位,则黑4靠,白棋不行。

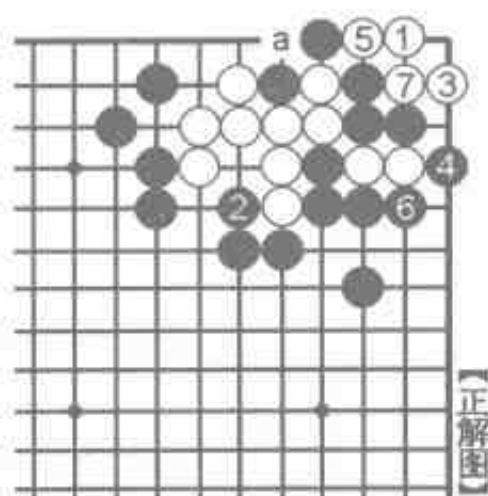
白棋纵然5退,黑6至8,也搞不出花样。



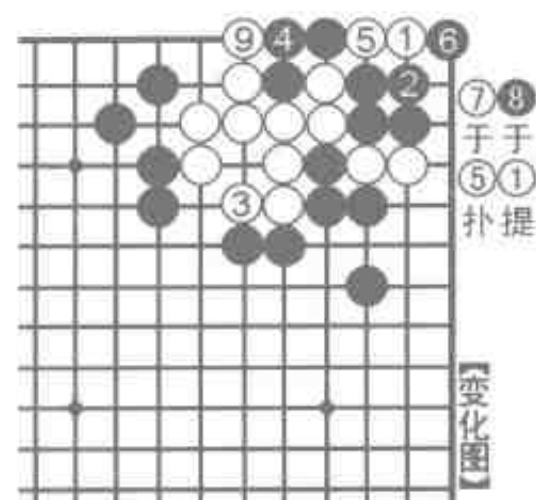
## 46. 金不换

要胜此局，因中间有半个眼，所以只要在上边先手作出一眼即可。

我们应该注意利用角隅之特殊性。围棋的趣味性也全然不是金钱所能取代的啊！



【正解图】



【变化图】

## 破解 白先活

活用角隅之特殊性。

### 正解图

白1点为有意思之手法。

黑2如于5位粘，则白a为先手提，可做出眼位。

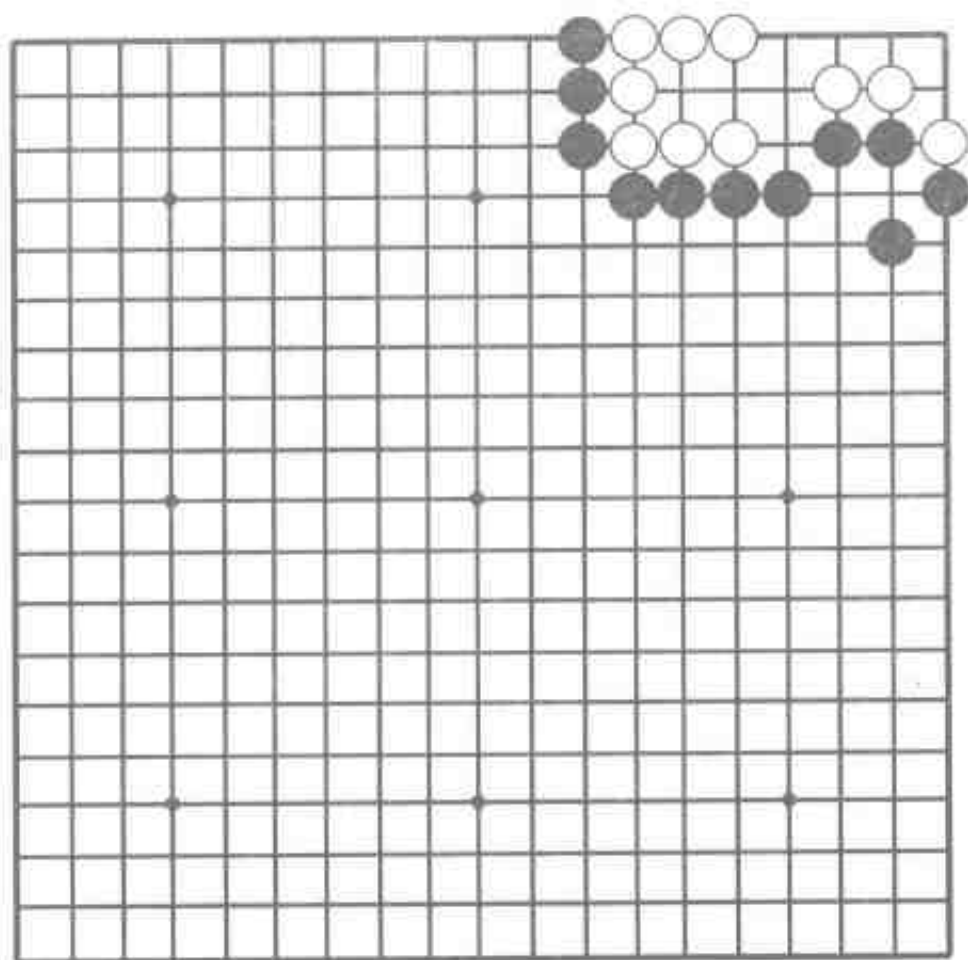
黑2如破中间眼位，则白3尖为连贯之巧妙一手。黑4时白5断，在角上作出一眼。

这是活用了角隅特殊性的有意思的诘棋。

### 变化图

白1时黑若2应，则白3作眼。

黑棋即使4粘，白5以下9止，黑棋也无法粘回三子。

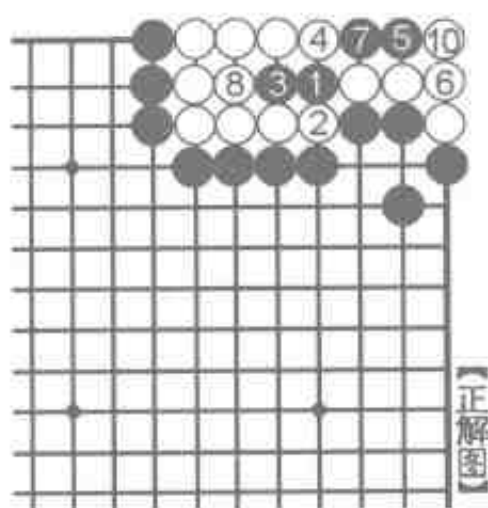


## 47. 十士势

白形气紧，这就是黑棋机会之所在。

最后变成想象不到之形。

在我看来，“自杀”更符其实。不过这个词句好像有点不妥。



### 破解 黑胜

双倒扑。

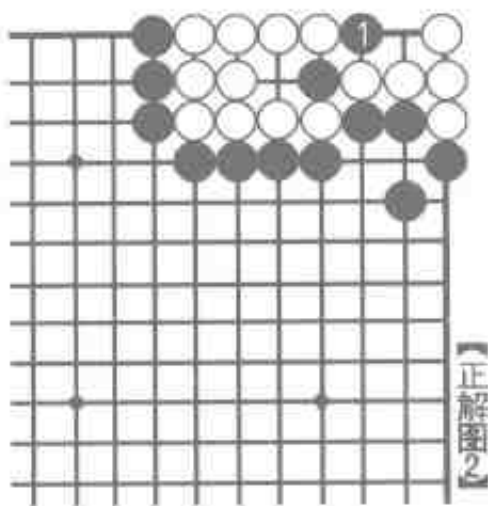
#### 正解图

黑1扳下去再3长。

白4时黑于5位夹。白6好像是完全的眼形，但白棋因为气紧，最后形成惨剧。

黑7、白8提时，9于1位扑。

白棋于10位提二子。

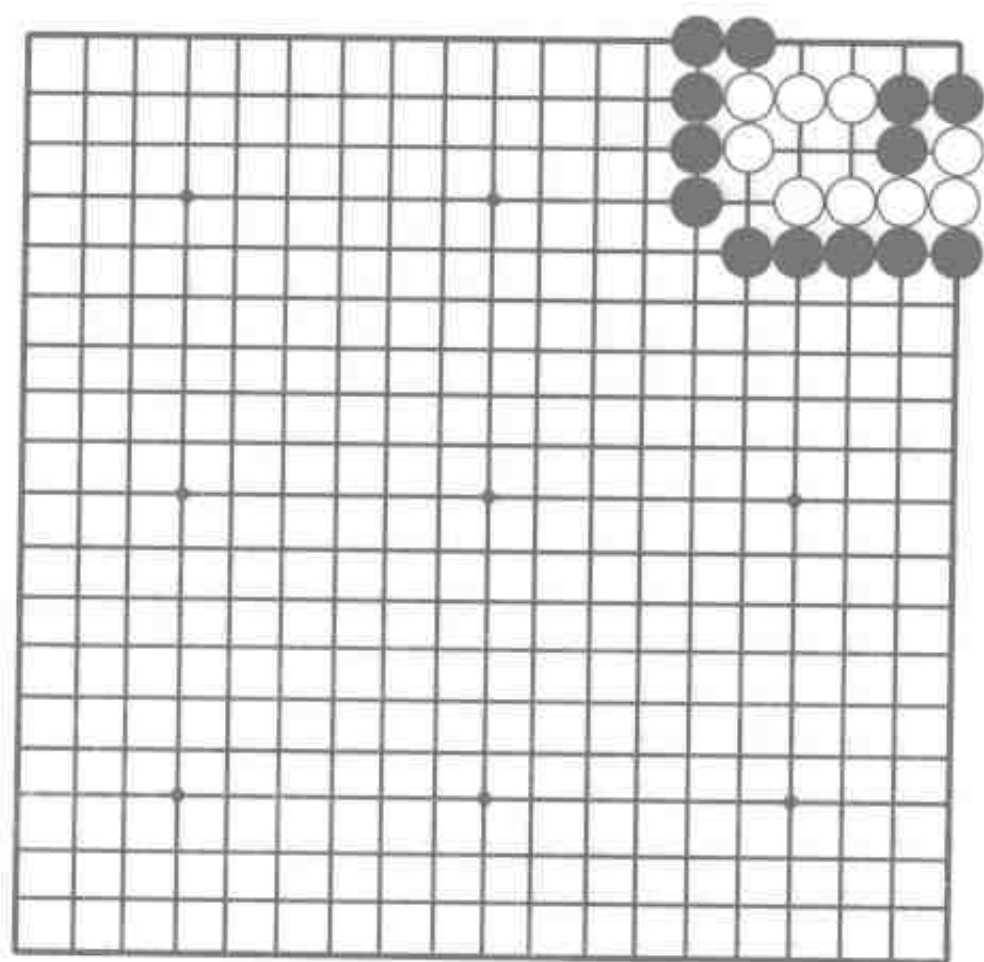


#### 正解图2

白10提后之形即为正解图2之形。

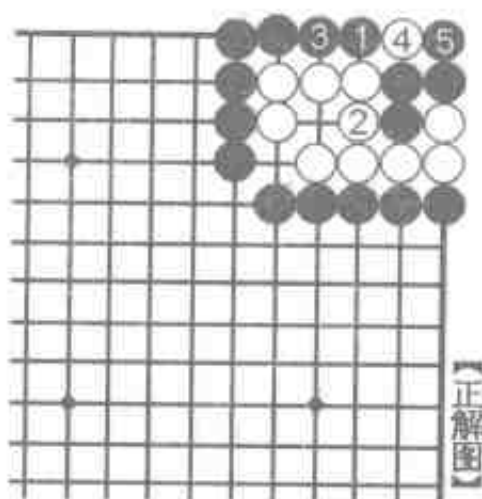
此时黑于1处叫吃，白棋不管提取那一边的黑子，都是叫吃之形。

这是罕有的双倒扑之形。



## 48. 典琴沽酒

因为着点有限,好好细算一下,应该会懂的,不过千万不可轻视之。就因为简单,反倒会弄错。



### 破解 黑先劫

“倒脱靴”之劫。

#### 正解图

第一手下 1 或 3 结果都一样。

白 2 应,只此一手。

此棋如下在 3 位,则黑 2,不行。

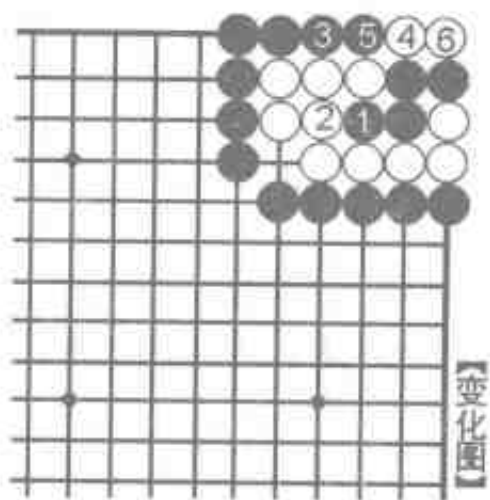
白 4 时黑 5 提,让白 6 提取四子后,“倒脱靴”。黑 7 点,白棋于 5 之下路应,变成劫争。

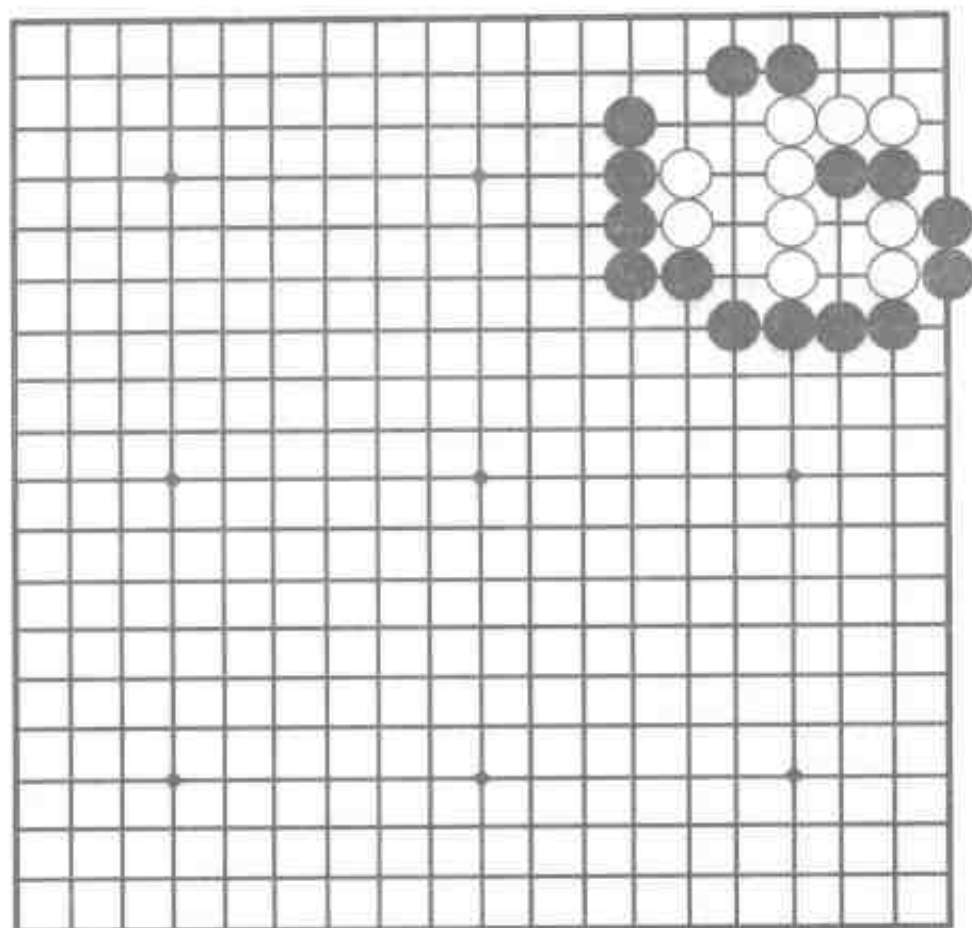
#### 变化图

黑棋如下在 1 位则下得不够巧妙。

白 4、6 提取四子后,黑 7 于 4 之下位切断时,白 8 于其下一路应,变成有眼。

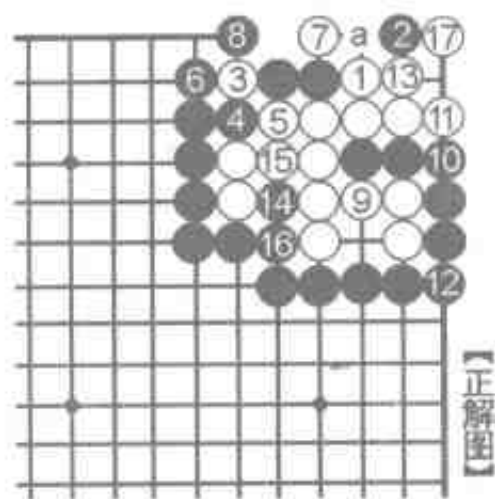
角隅拥有复杂的变化,是吧!



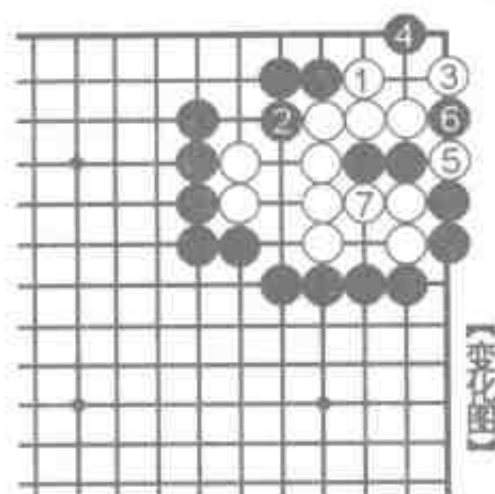


## 49. 赌猪势

因为黑棋也有攻击好手,所以需仔细思量。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

对付黑 2 的方法。

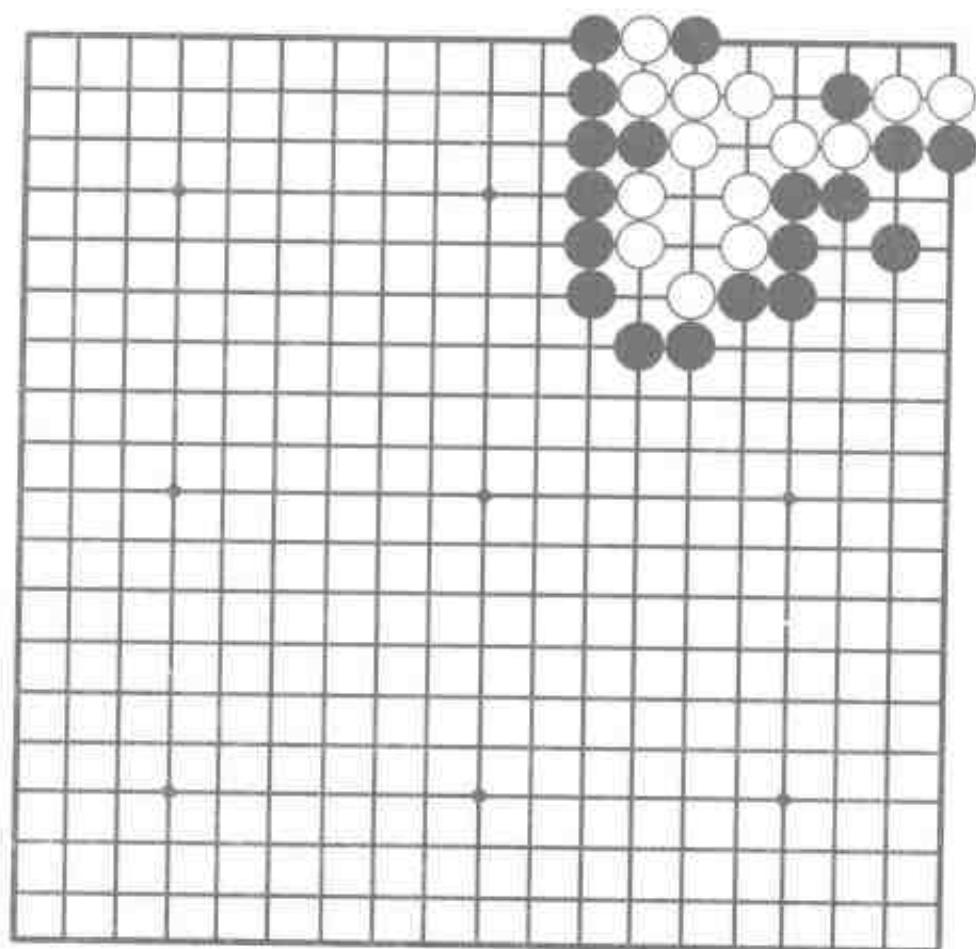
#### 正解图

白 1, 只此一手。此际黑 2 位点是尖锐的手法, 不预先想好其对策是不行的。白 3、5 再 7 先手下掉。然后 9、11 进行, 13 为好棋。黑棋若于 14 位破中央眼位, 则白 17, 形成胀牯牛而活。对黑 2, 白 a 等等的下法, 经黑 5 破眼, 简单不行。

#### 变化图

白 1 时, 黑如下在 2 位则比较简单。白 3 尖, 4 点杀和 5 扑二者必得其一。

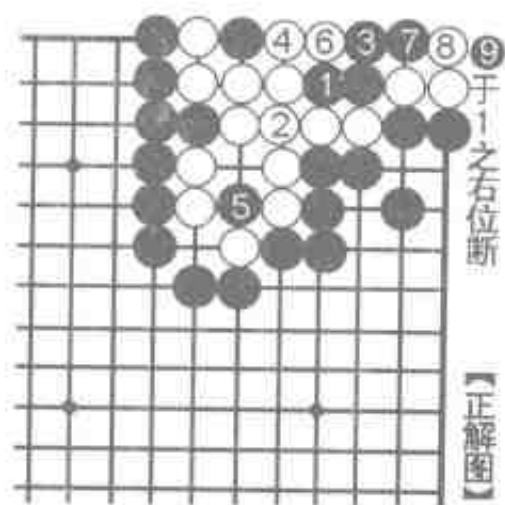




## 50. 鹰拿群鹁

这一局绝非寻常招数可以致死。

3 这手棋为好棋。



⑨于1之右位断

【正解图】



⑨同(7)提

【参考图】

### 破解 黑胜

倒脱靴之狙袭。

#### 正解图

黑1叫吃再3立为妙着。

有倒脱靴之手筋和4位拉出之手法。

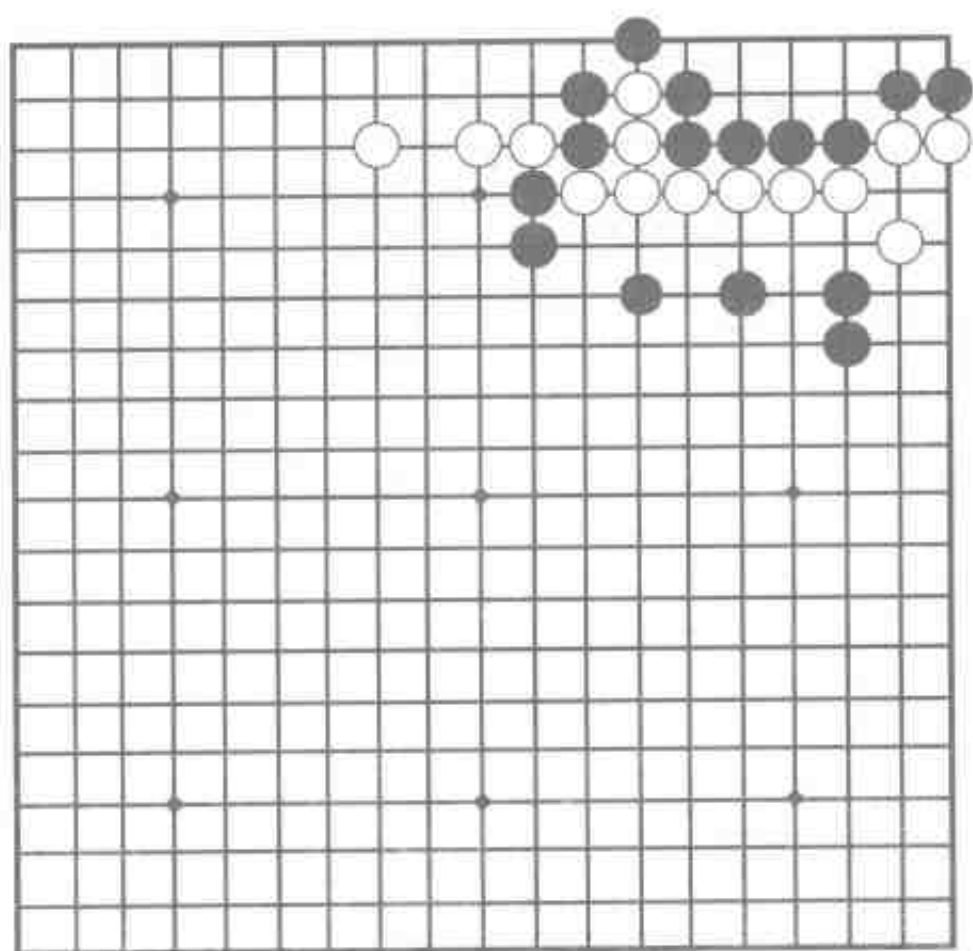
白若4则黑于5位破眼,白6时,黑7舍弃四子成倒脱靴。

黑9于1之右位断。

#### 参考图

发现了黑3之后,已是画蛇添足,但白4如果在这边作眼,则黑7再9提回。

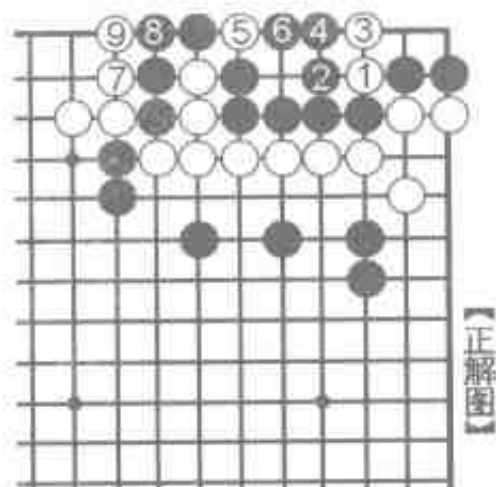
另外,3这手棋若下在a位,则白4有眼位,这用不着再说明吧。



## 51. 两扒势

题名即解答。

前篇有过同样的问题。请回想一下破解之法，注意次序不要弄错。



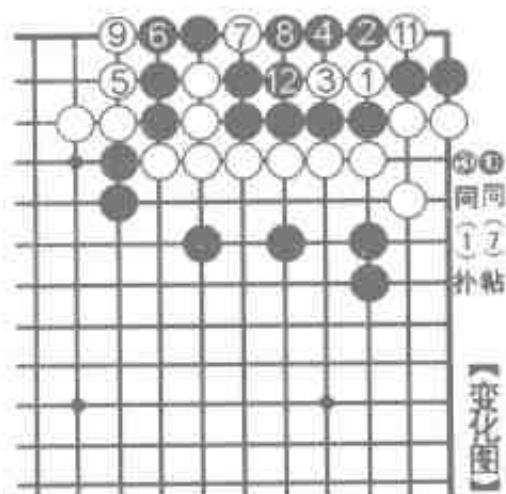
### 破解 白先活

白1断进去为佳着。

#### 正解图

白1单刀直入断进去为好棋。

对黑2，白于3立。以后白5扑紧气，白7、9，四子接不归。



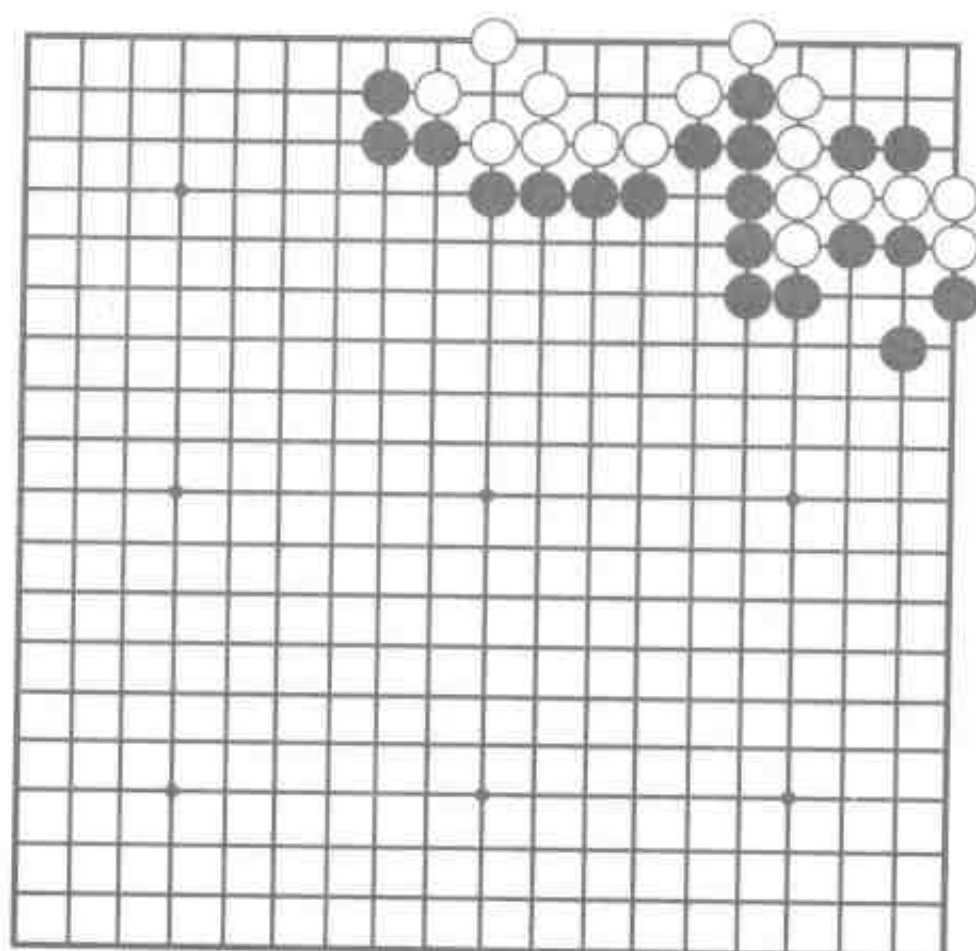
#### 变化图

白1断进去的时候，黑棋如果于2位从下边叫吃则白3长。

黑4后，5叫吃7扑要紧。

黑10使得气全部撞紧，白11扑。

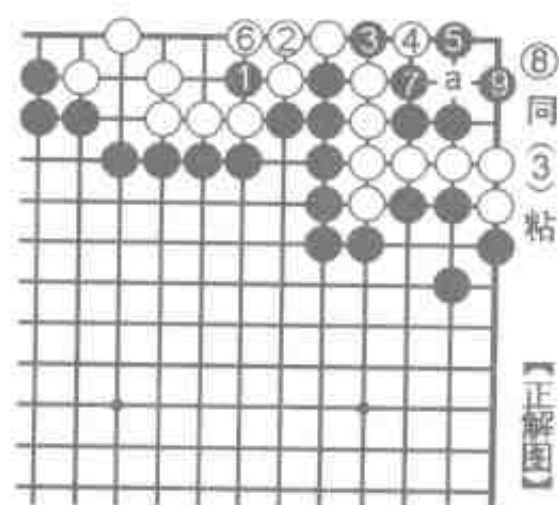
黑12提二子之后，白13于1处扑变成双倒扑之形。



## 52. 二子几洞

我们要明白的是白空当中,黑二子有什么活动余地的问题。

活用角隅之特殊性可漂亮地冲。

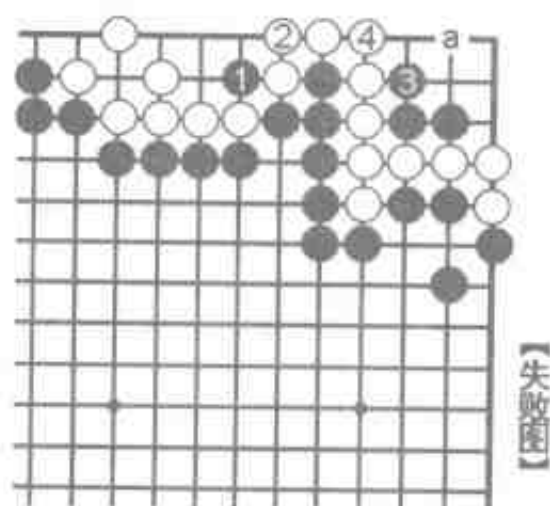


### 破解 黑先活

扑进去为好棋。

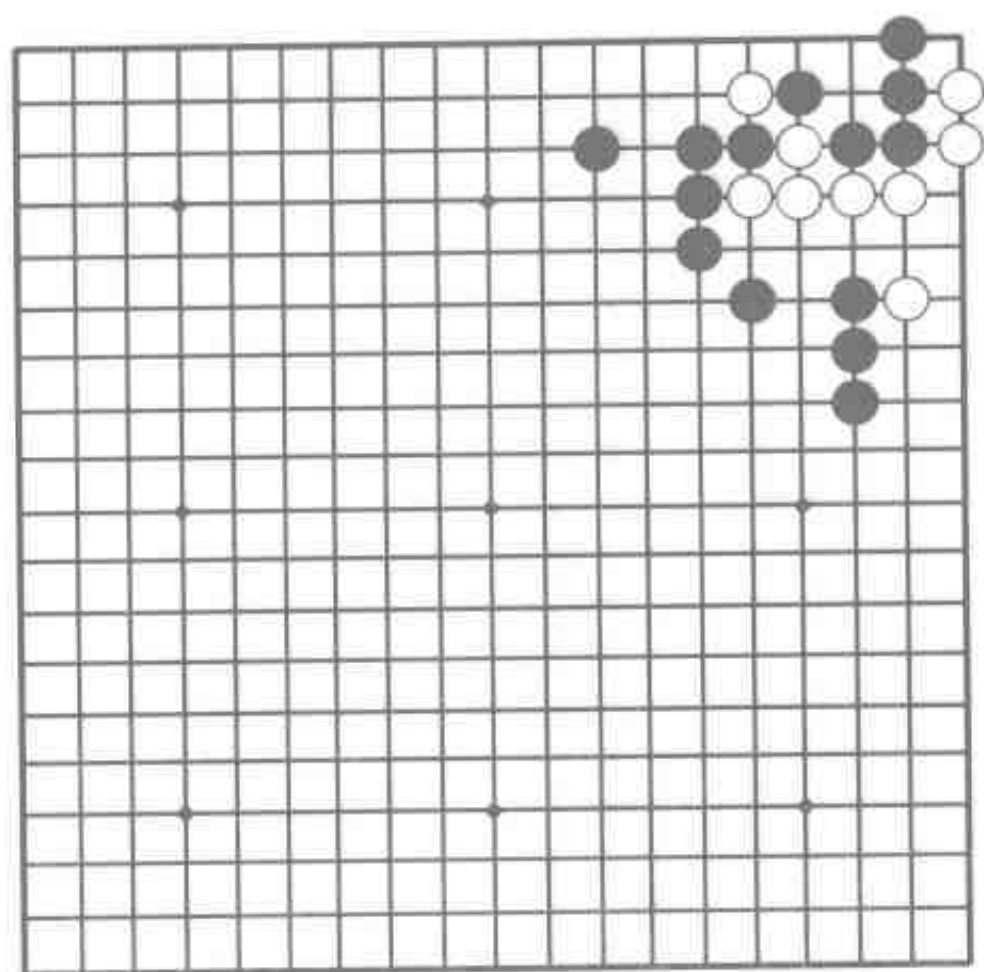
#### 正解图

作了黑 1 和白 2 交换之后,3 扑进这一着为好棋。接着,白 4 时,黑 5 靠为巧手,利用白气紧。白若 6,则 7 再 9 作活。在这么狭小的地方也作活啦!白 6 若 a 打,则黑 9 反打成打劫。这是白棋负担较大之劫。



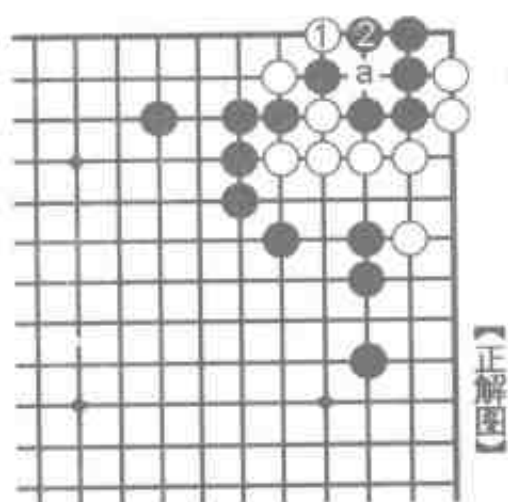
#### 失败图

黑棋如单于 3 位挡,则不是好棋。又,黑 3 即使下在 a 位,白 4 粘仍不行。请回味一下正解图次序之妙味。



### 53. 神龙脱骨

提示一点：对右上角黑子我们会有什么样的手段呢？



#### 破解 白先劫

作成四颗子的倒脱靴。

#### 正解图

先说结论。白1时，黑2打劫为正解。

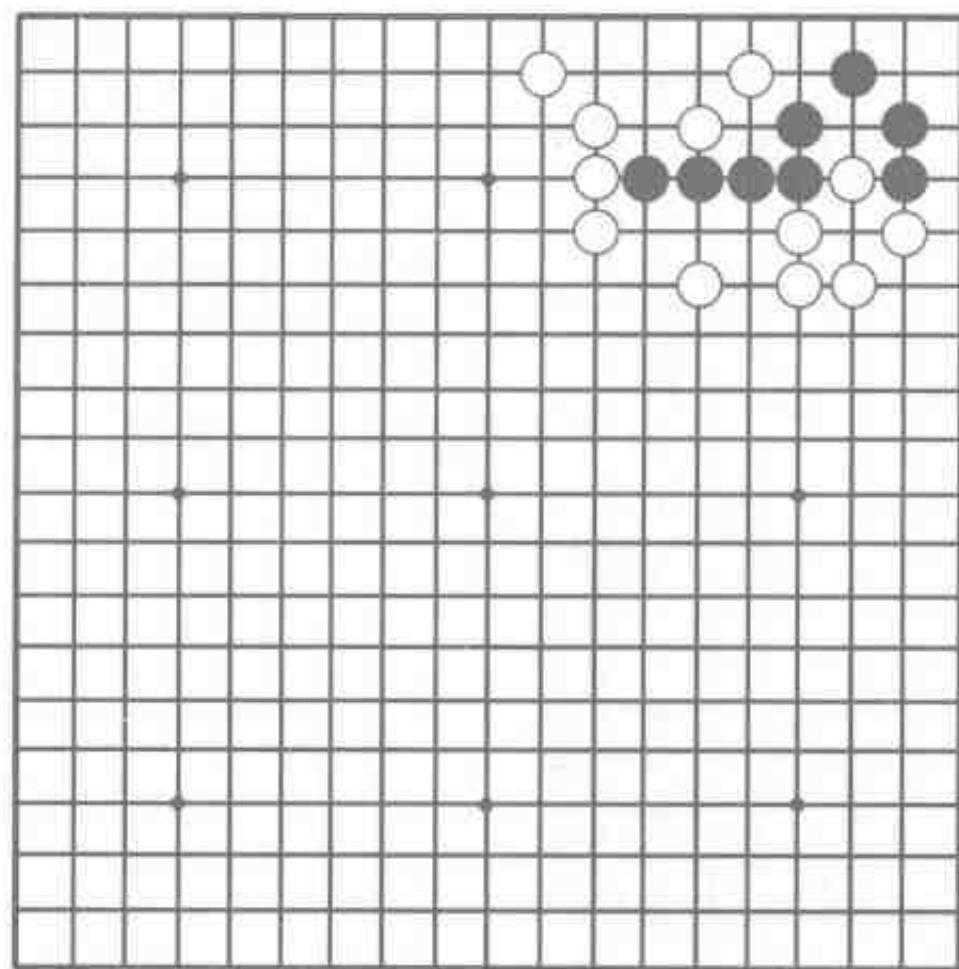
黑2如a粘如变化图所示，变成倒脱靴活。



#### 变化图

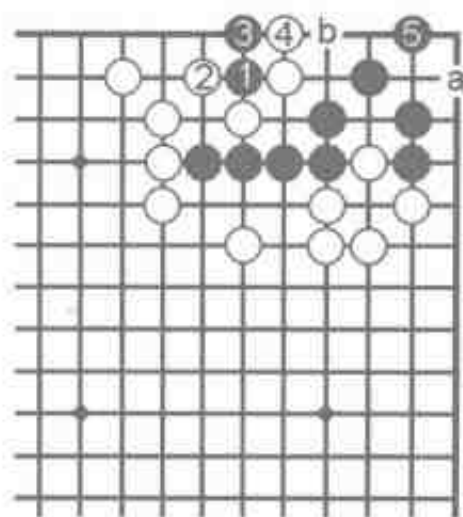
白1时黑若2，则白3再5为倒脱靴之形。

对黑6，白7以下9进行，黑10提取四子之后，11于3之右位用倒脱靴断吃七子。

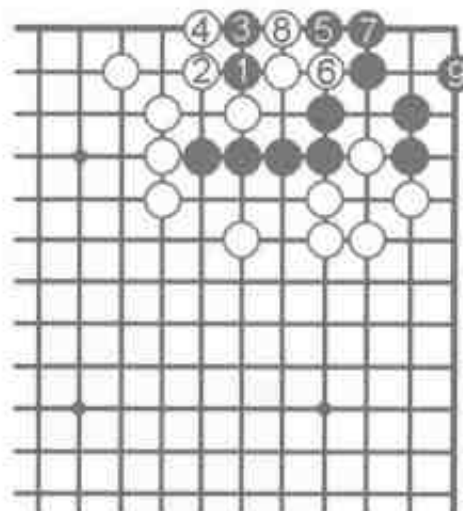


## 54. 菱叶穿萍

冲到白棋微妙的薄处做出眼位。此形实战中常见。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑先活

黑1、3为妙手。

#### 正解图

黑1挤、白2时黑3立，加点佐料。

白若4打，则黑5在这边尖。

下面白若a，则黑b尖做出眼位。

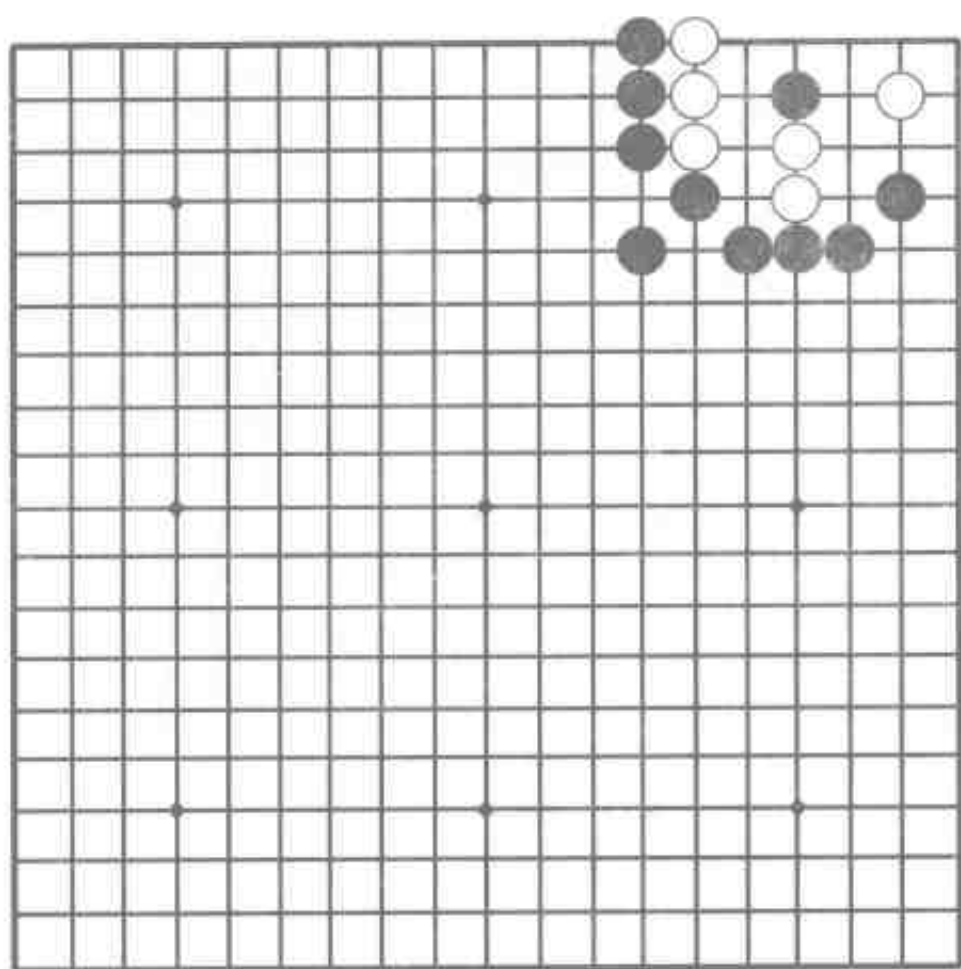
真是不易发现的妙手，是吧！

#### 变化图

对黑1、3，白棋若从4的方面应，则5成为先手利。

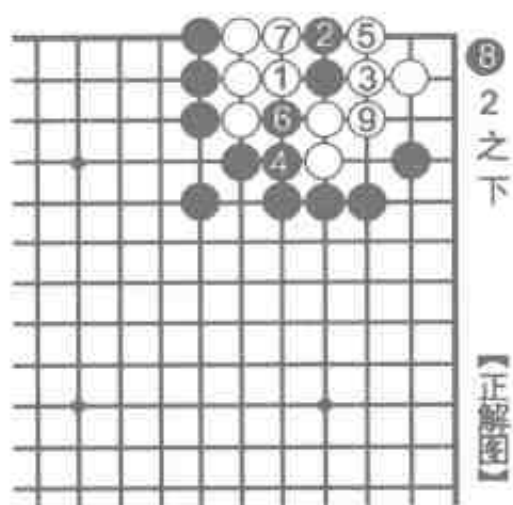
下面若得8粘即有眼位，所以白6、8应接，但是仍然不能阻止黑9尖做出两眼。





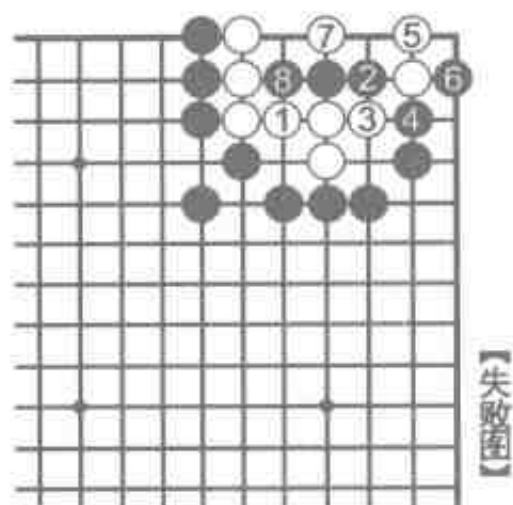
## 55. 文昌势

黑棋之一着位在急所的关系,是怎么安定的问题。



⑧ 2之下

【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

倒脱靴之筋。

#### 正解图

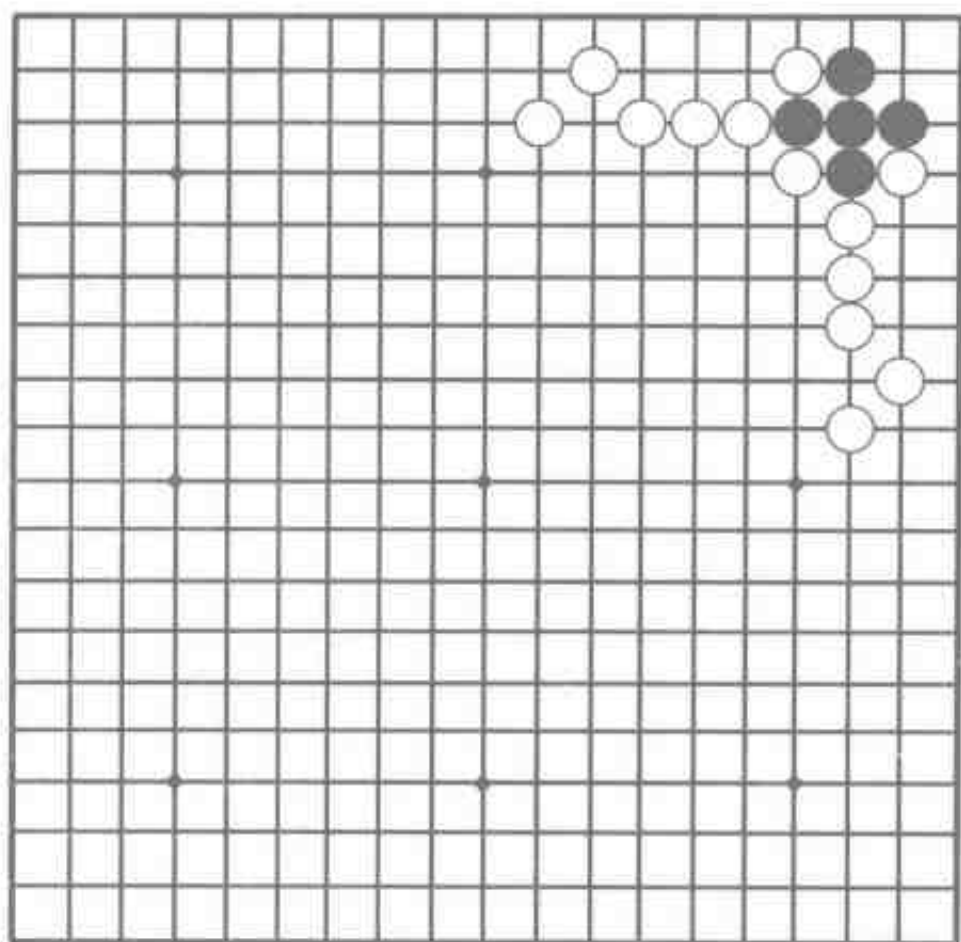
白1应,只此一手。下在别的地方被黑6挖就不行。

黑2立是有力的攻击手段,但白棋3再5、7进行,黑8扑时,白棋不理于9位粘,成倒脱靴。

也就是说,黑棋提掉白五子之后,留下回吃黑二子的手段。

#### 失败图

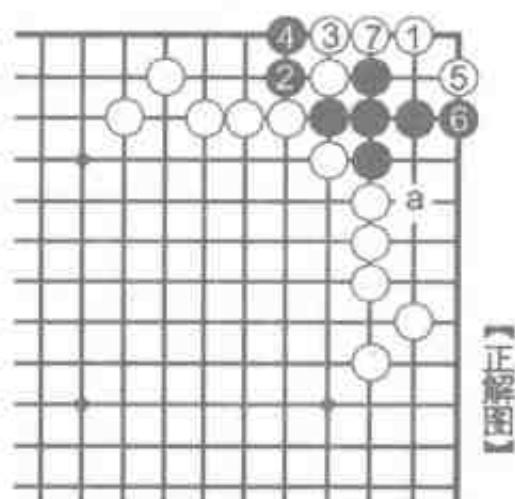
白1,则黑2、4,不行。  
至8成直三死。



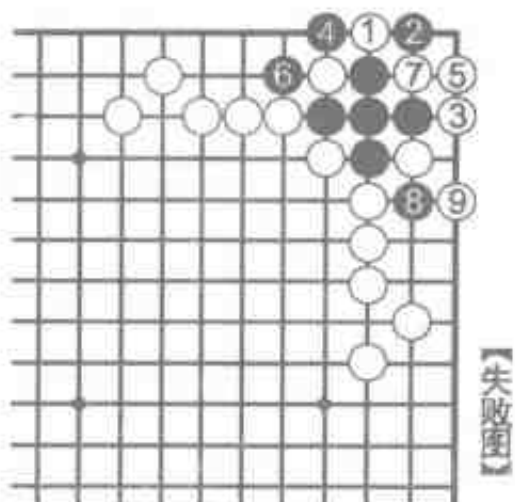
## 56. 仙鼠势

本局和前篇“赚关势”极为相似,但应该可以用完全一样的手筋解出。

请以练习的心理想一想。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

二·一为急所。

#### 正解图

白1点为急所。

黑若2则白3立。黑4时白5尖为巧手。

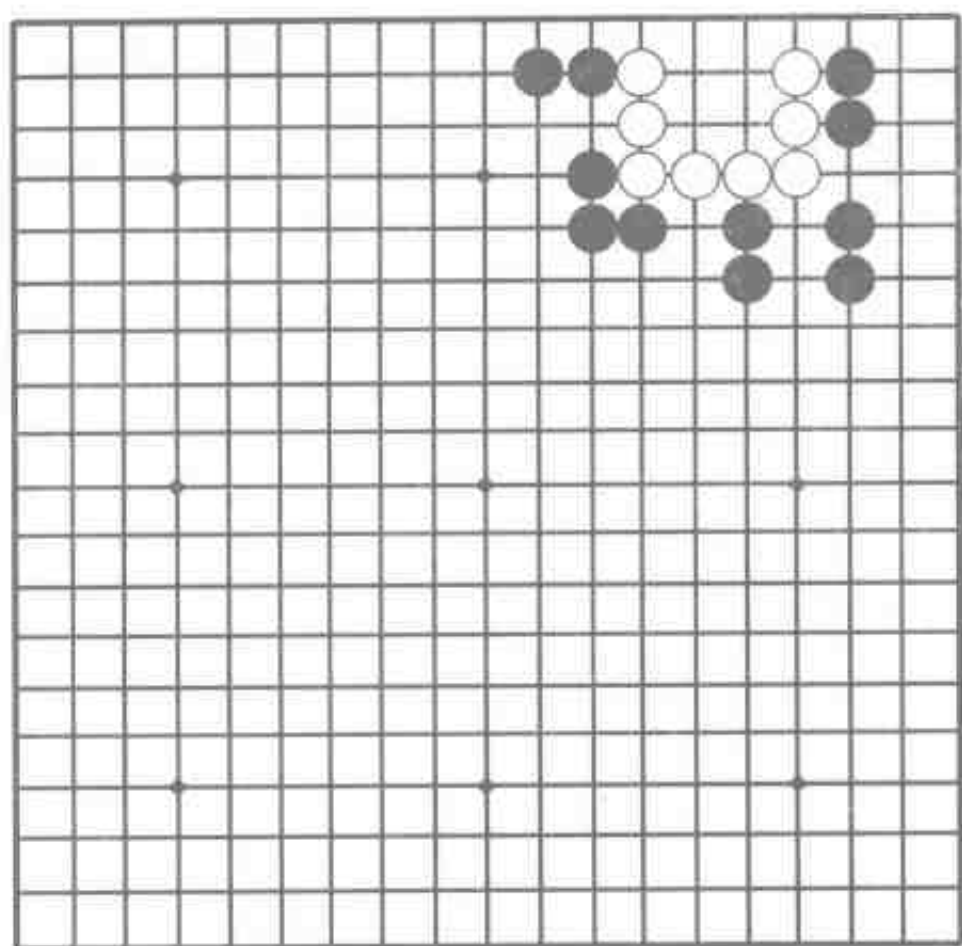
白若6位阻渡,则白7粘,黑不入子。

黑2如单于7应,白可a粘,对2断吃,白4可以翻打,黑棋无眼。

黑4或7则白6翻打。

#### 失败图

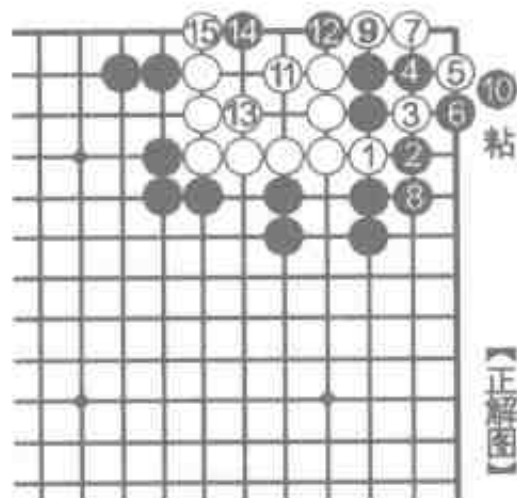
白棋即使立刻于1位紧黑气,但至白9的劫打得很勉强。



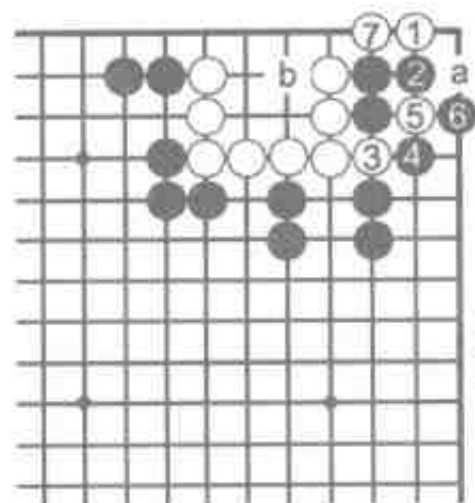
## 57. 子房归山

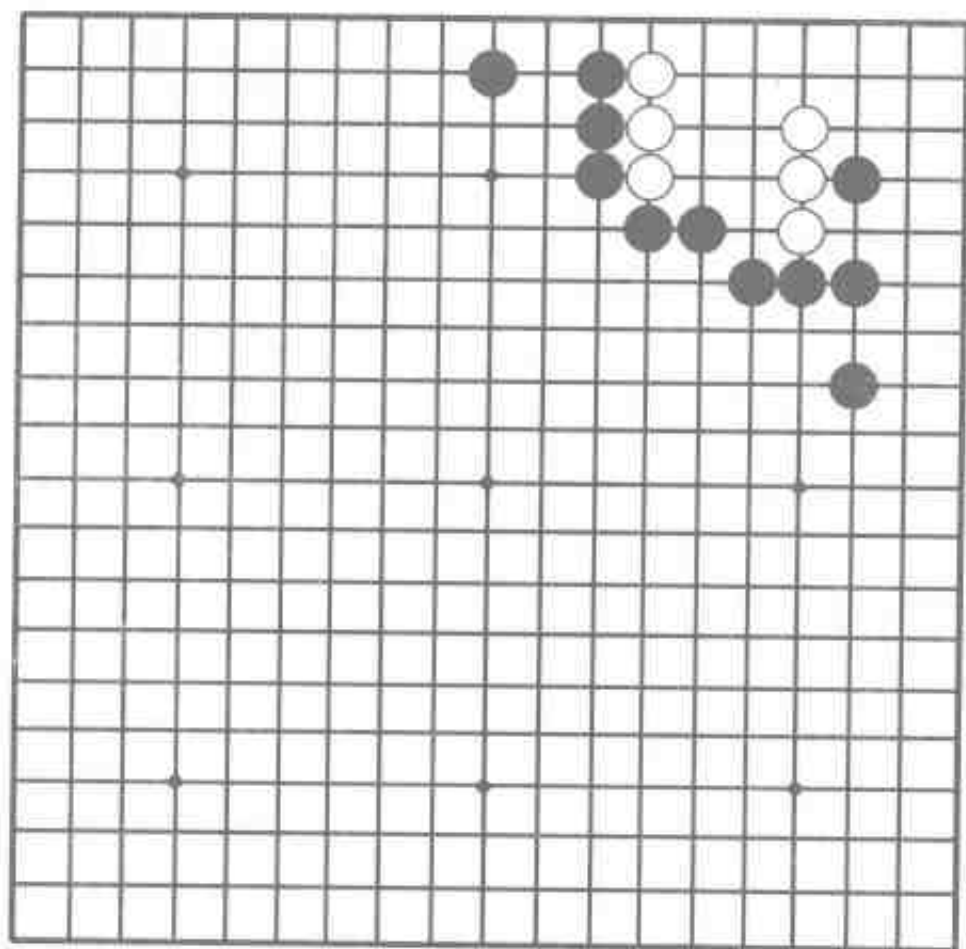
这里讲的是如何运用先手利将白棋作活的问题。如果有基本性的知识,应该找得到窍门的。

冲击黑角之薄味。



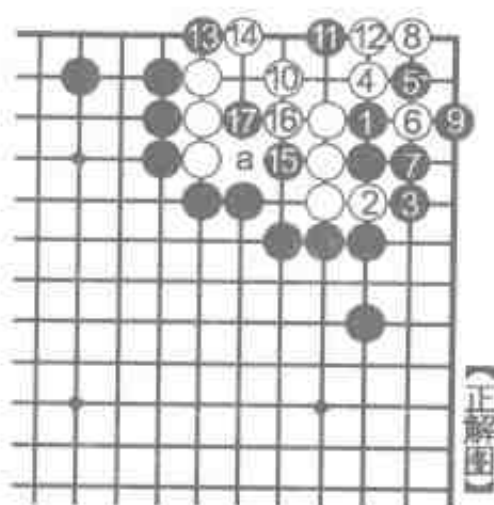
【正解图】



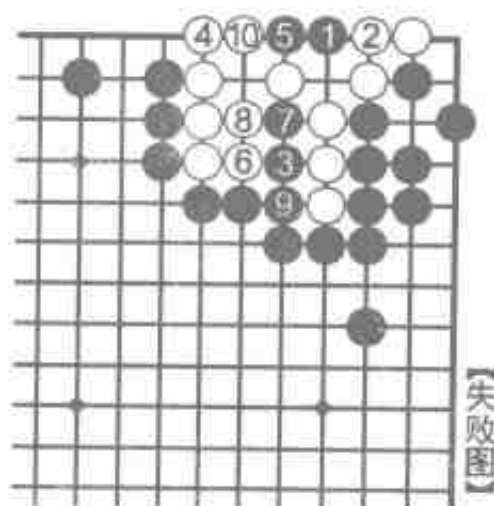


## 58. 申吟断臂

此为“壮士断腕”  
如果不了解就请  
参考边之部“秦王带  
剑”图。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

巧妙的次序。

#### 正解图

黑从1位爬,只此一手。

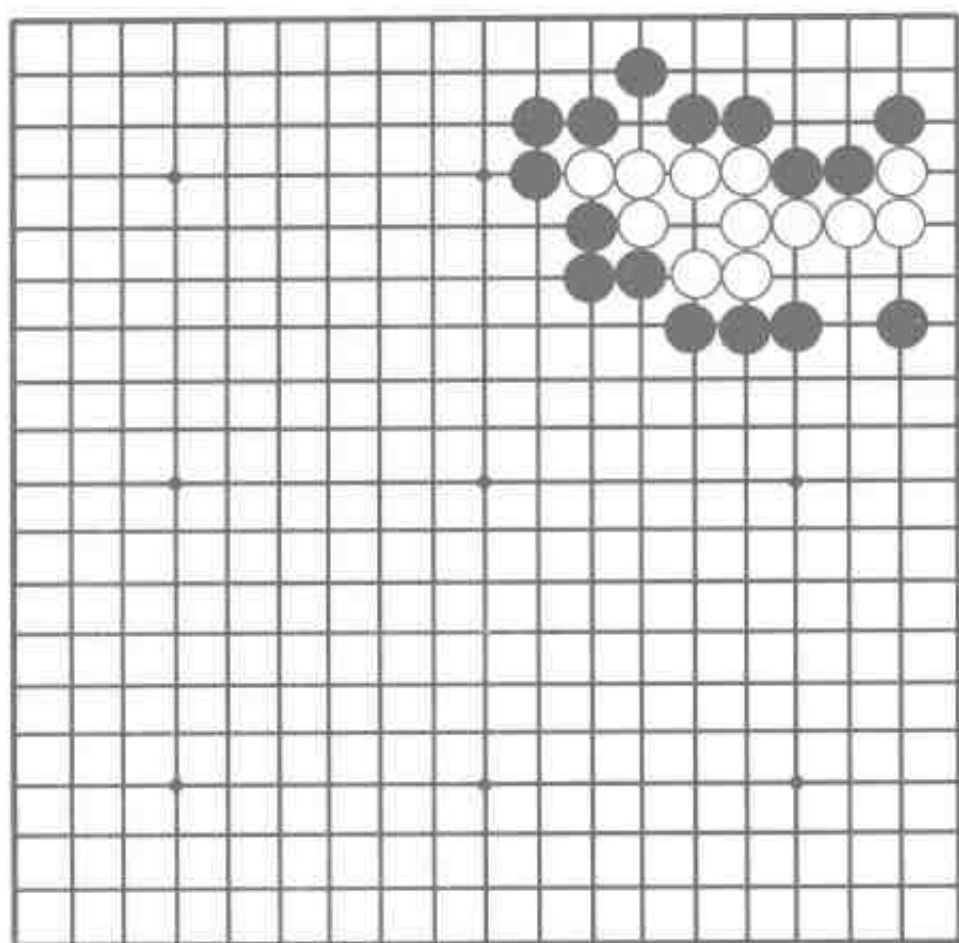
白2、4后至10止虽然作出眼形,但黑13抓,然后15尖是好次序。

白16若a,则黑17掐进去。

#### 失败图

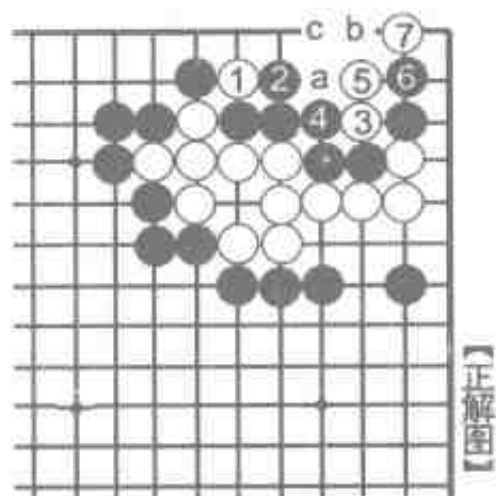
正解图黑13扳若立刻于3位动手,则白4立已不可能杀白。

至白10,四子纵然被吃仍可提回。

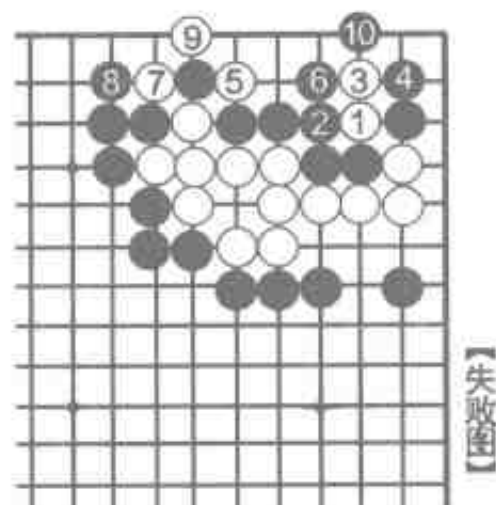


## 59. 王乔求仙

因为白棋只有一眼，所以除了冲击上边黑棋之薄味外，别无它法可想。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

作“不让它吃”之形。

#### 正解图

白1位断然2时，白去3位断。黑6时白7扳可吃到角上黑子。以后，黑a、白b后，黑c吃不动为得意之处。白1和黑2交换生出微妙的效果。又，第一手于4断，黑3、白a、黑2、白c、黑5则不行。

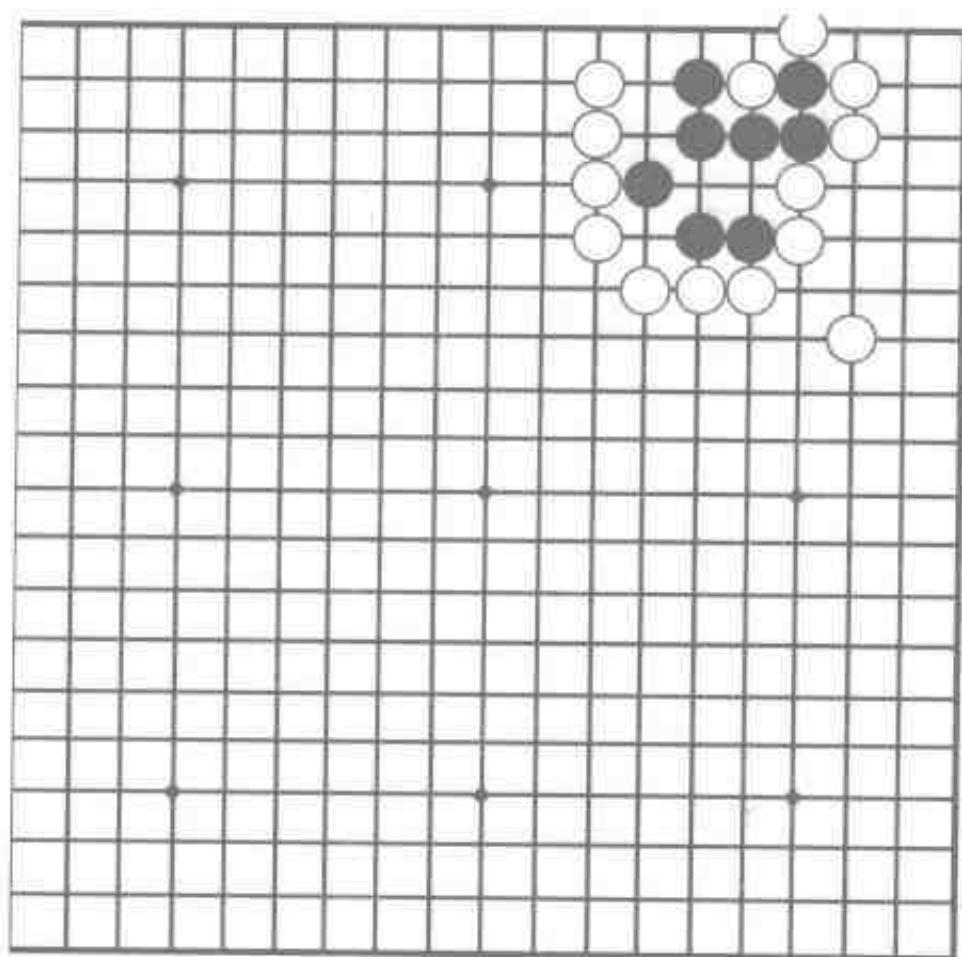
#### 失败图

知道手筋却次序颠倒而失败的例子。

白棋如果先从1、3方面行动。则白5时，黑6不加以理睬了。

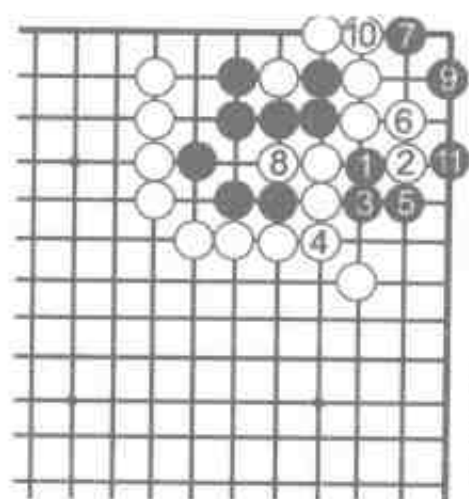
白棋纵然7、9提吃一子也作不出眼位。



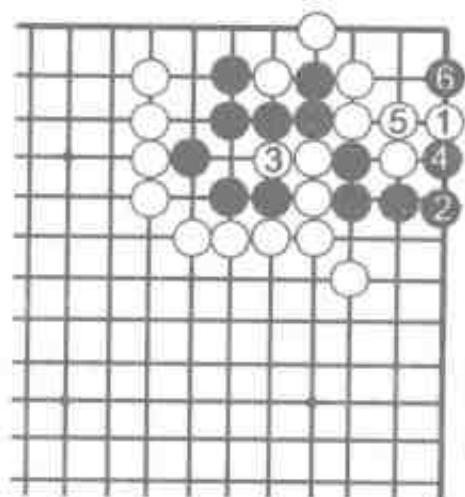


## 60. 寒灰自暖

两边都是后手一眼之形,想靠自己办不到的,但并非没有出路。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑先活

断进去为佳着。

#### 正解图

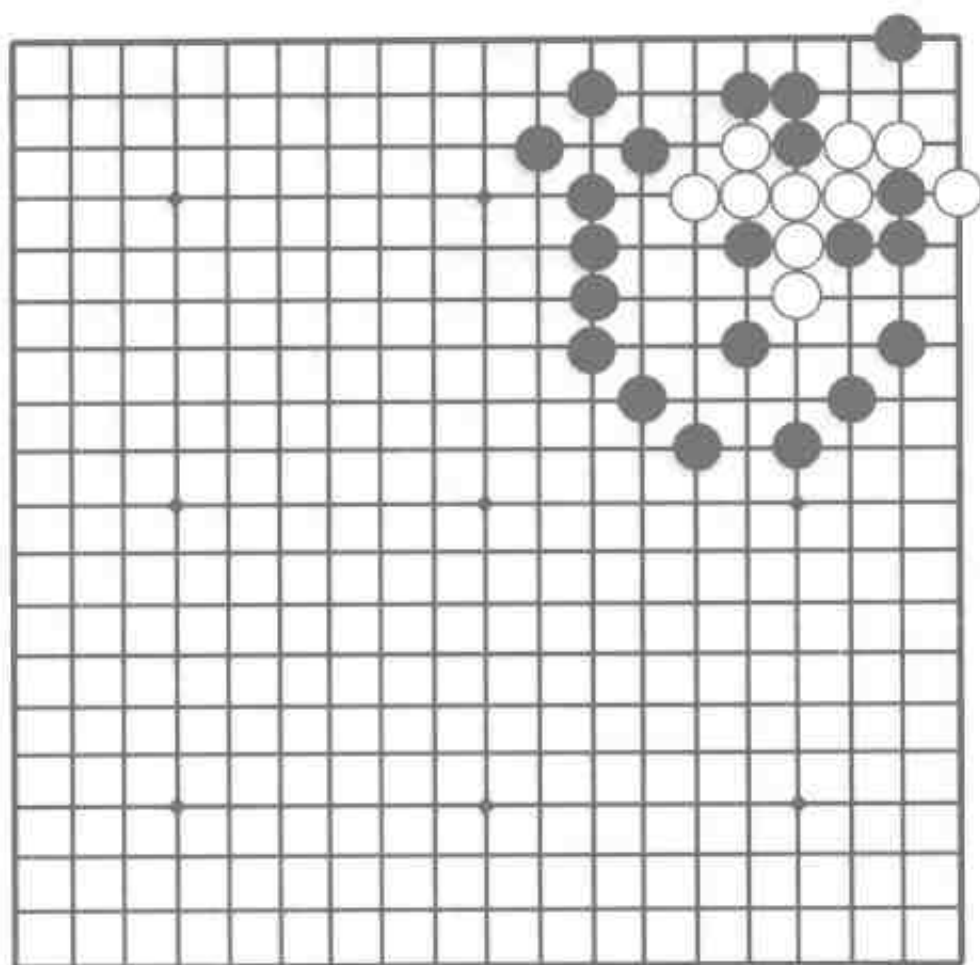
黑1进去窥白动向的手段。

白若2位从下边应,则黑3长,白4若5则黑8为先手利可以作活。白棋如果于4位顽抗,则黑5再7点是好棋。白8若不死心,则黑9尖、白10时黑11扳,反而可以吃到白子。

#### 参考图

正解图白6粘也可考虑参考图白1虎的下法。

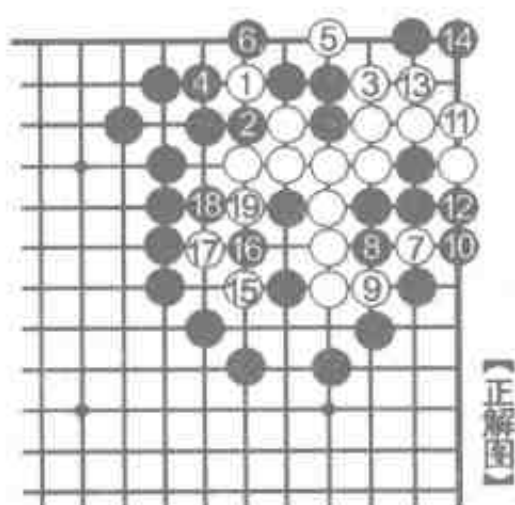
此时黑棋2立即可,白若3,则黑4、6进行。



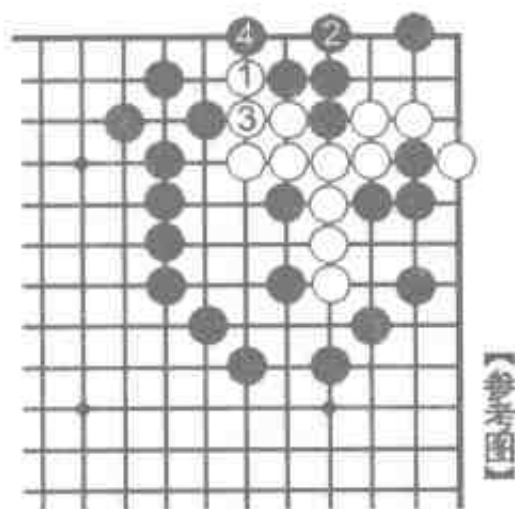
## 61. 飞蛾投火

在日本,本局也称“夏虫扑火”。

此一问题在此之前有着漂亮作活的答案,但是最近我们发现了奇妙的应手。



【正解图】



【参考图】

### 破解 白先劫

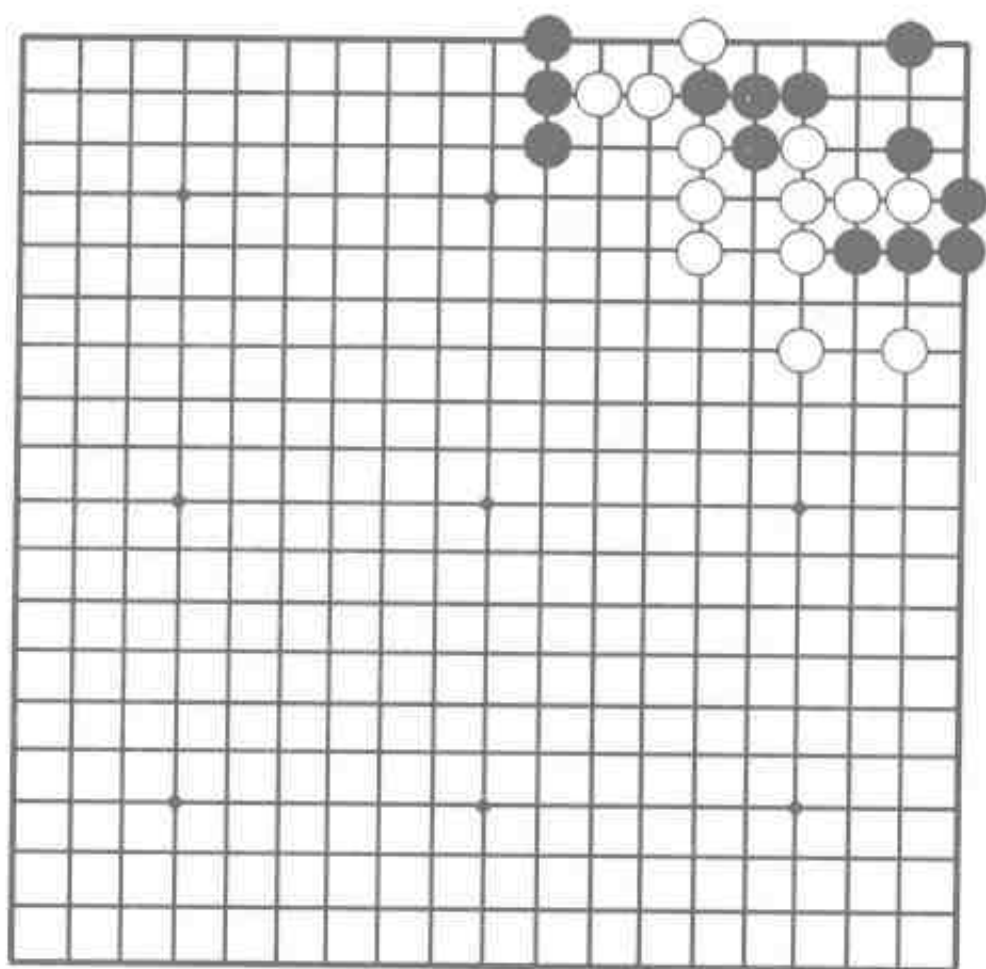
应手之妙。

#### 正解图

好歹先揭示长久以来被众人接受的解答,白1扳出,再3、5先手下掉。之后,白7挖至11粘再下13,角上先手作出一眼。(14不下白14扑成胀牯牛而活)之后,白15碰在中间作出了一眼。(白17为好棋)。这虽是集合手筋精华的正解图,不过不能叫黑棋服服帖帖地接受。

#### 参考图

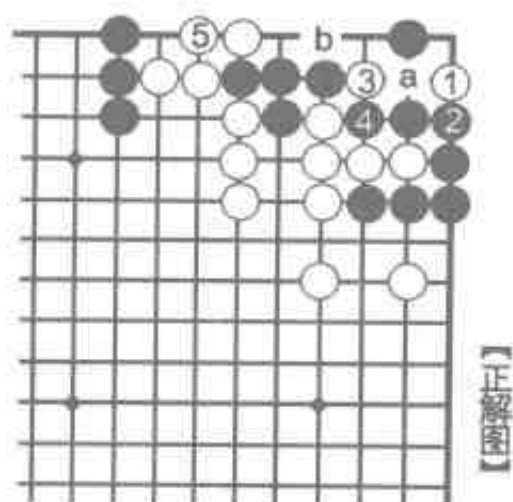
黑2为接应之妙手。白3时,黑4成劫,理由在此。虽然黑棋被吃损失也很大,不过以解诘棋来看的话,这才是正解吧!



## 62. 妙思入神

如果用普通的攻击手法,黑棋并不会败。

请考虑更进一步的攻击手法吧!



### 破解 白胜黑败

5 粘为妙手。

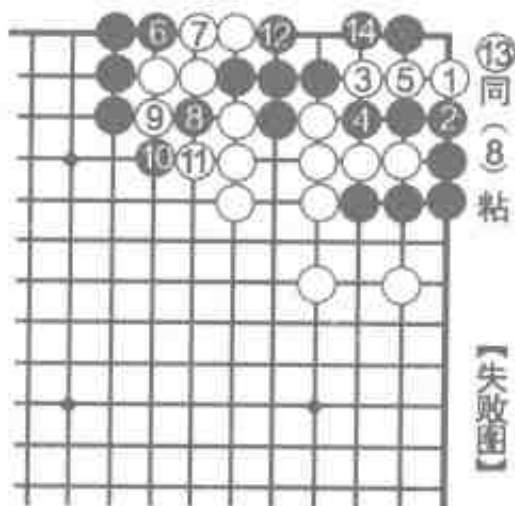
#### 正解图

白1为急所,黑2应,只此一手。

以后,白3扳出,5从后面沉着地粘为妙手。

以后,黑a则白b,作不出眼位。

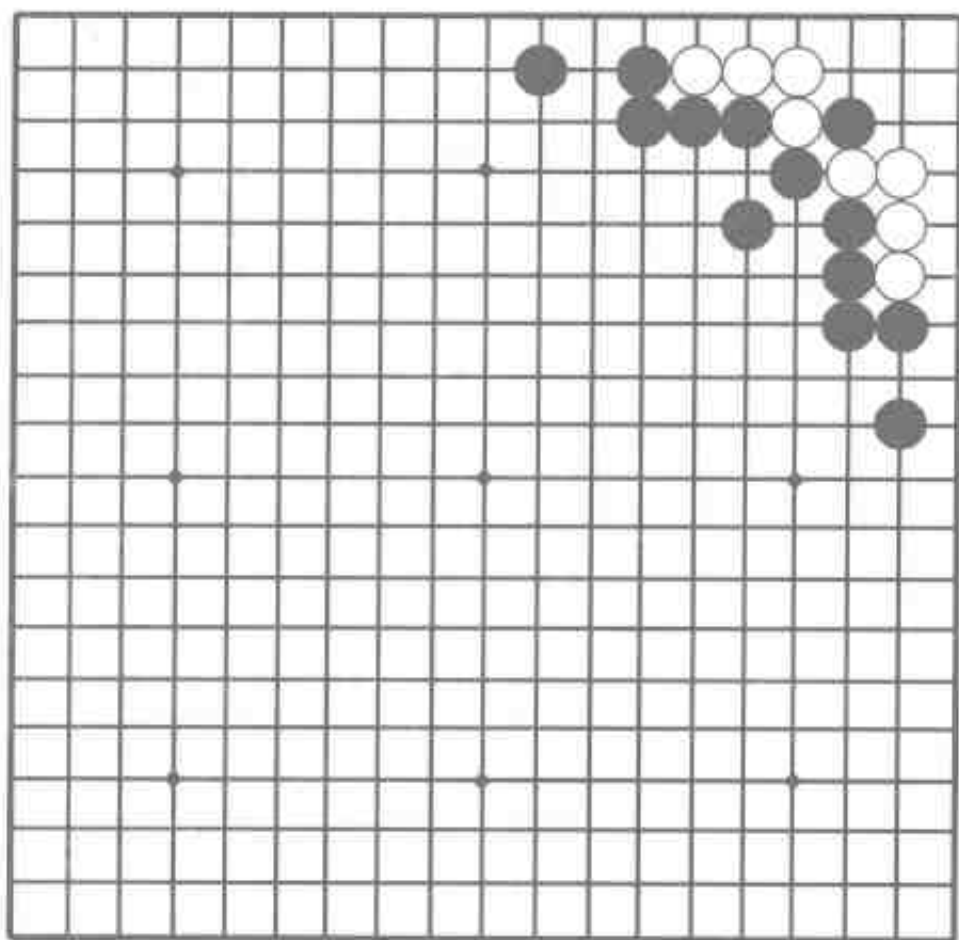
如果没能看出5这手棋,那黑棋可以发挥左边三子的作用而做出眼位。



#### 失败图

白1、3再5进行的话,则黑12为先手,14做出眼位。

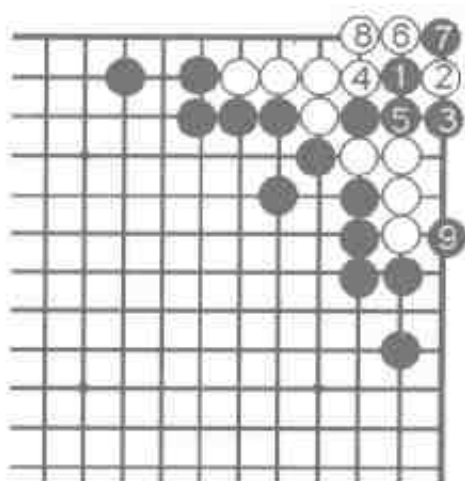
白1若3位扳再白5或1情形也是一样。



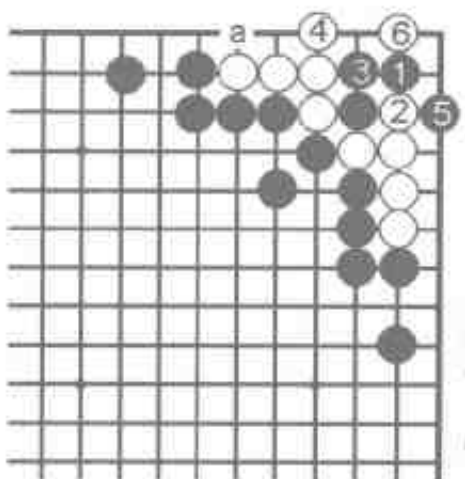
## 63. 当朝独立

我想第一着马上可发现,但以后的变化却让人颇费脑筋?

使黑一死子发挥余味,但你的如意算盘会成功吗?



【参考图1】



【参考图2】

### 破解 黑先白活

没有棋。

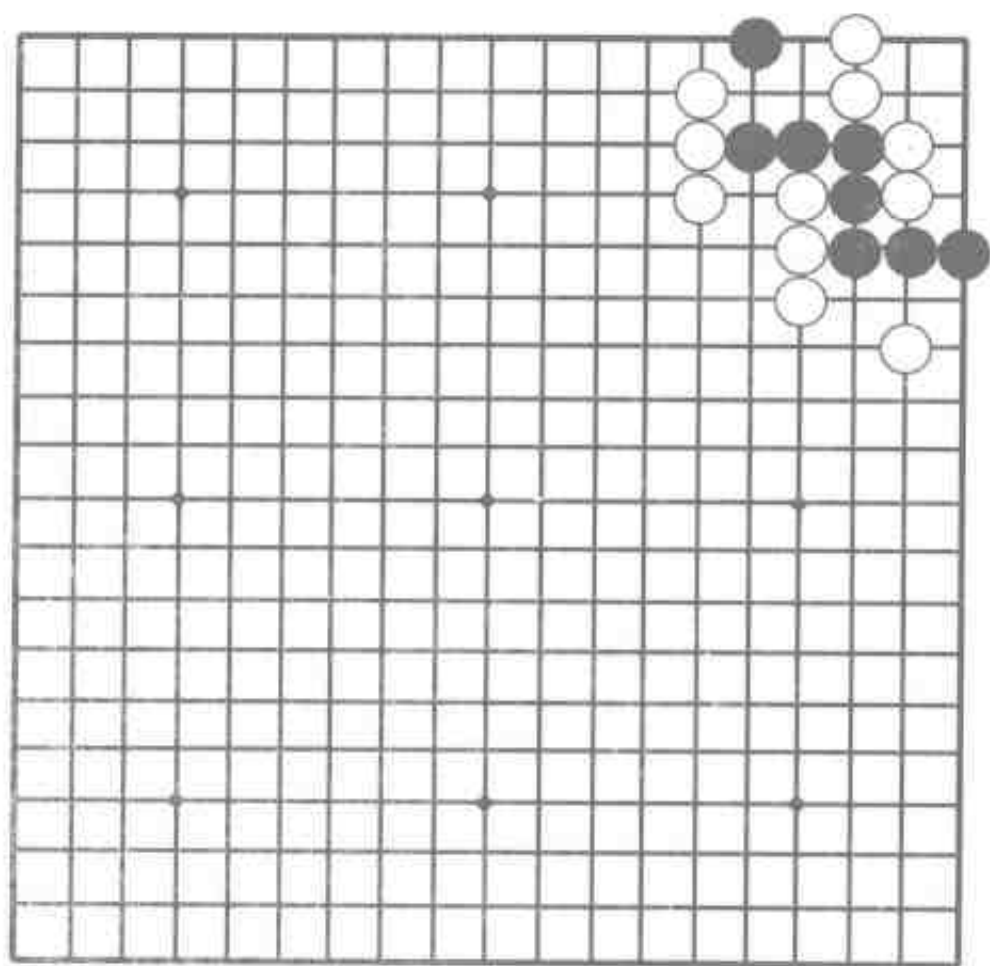
#### 参考图 1

以前的解答是黑1尖,白2碰以下至黑9止打劫为正解,但发现了白2平凡地于5位打即可。即使是经过长时间研究的本书,仍然有盲点。解说者也未能察觉深感痛心。

#### 参考图 2

对黑1,白棋平凡地2打,黑3时,白4立为妙着。黑若5扳,6夹即可。黑5即使a扳,白棋同样6夹即可。这样的话,连劫也没有。一直到今天,白4之立变成盲点。

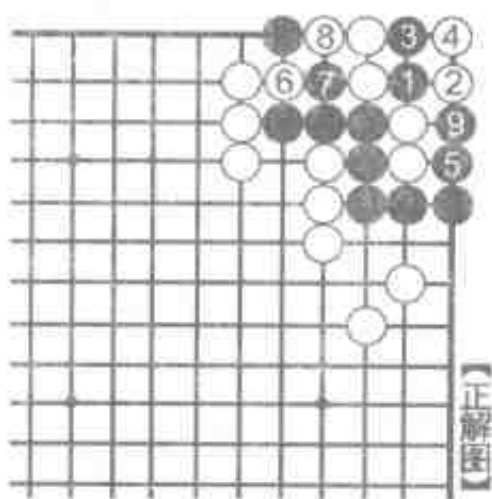




## 64. 四门斗底

如果单阻渡就能解决,那就太没意思了。

不究其深义也许无法了解这个问题的深度。



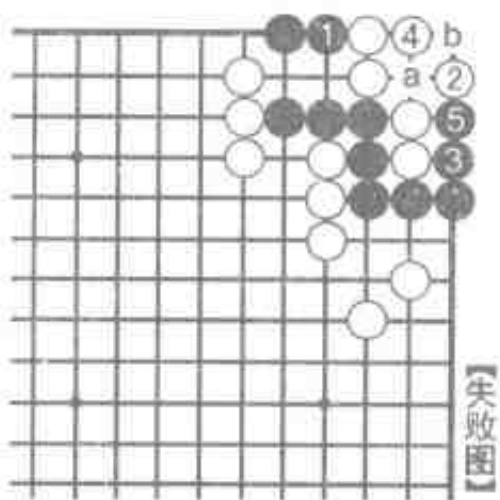
### 破解 黑先活

从尾巴攻击。

#### 正解图

黑1断进去,3作成两子弃掉为有意思之手段。白4之后,不声不响地从5位去眼。

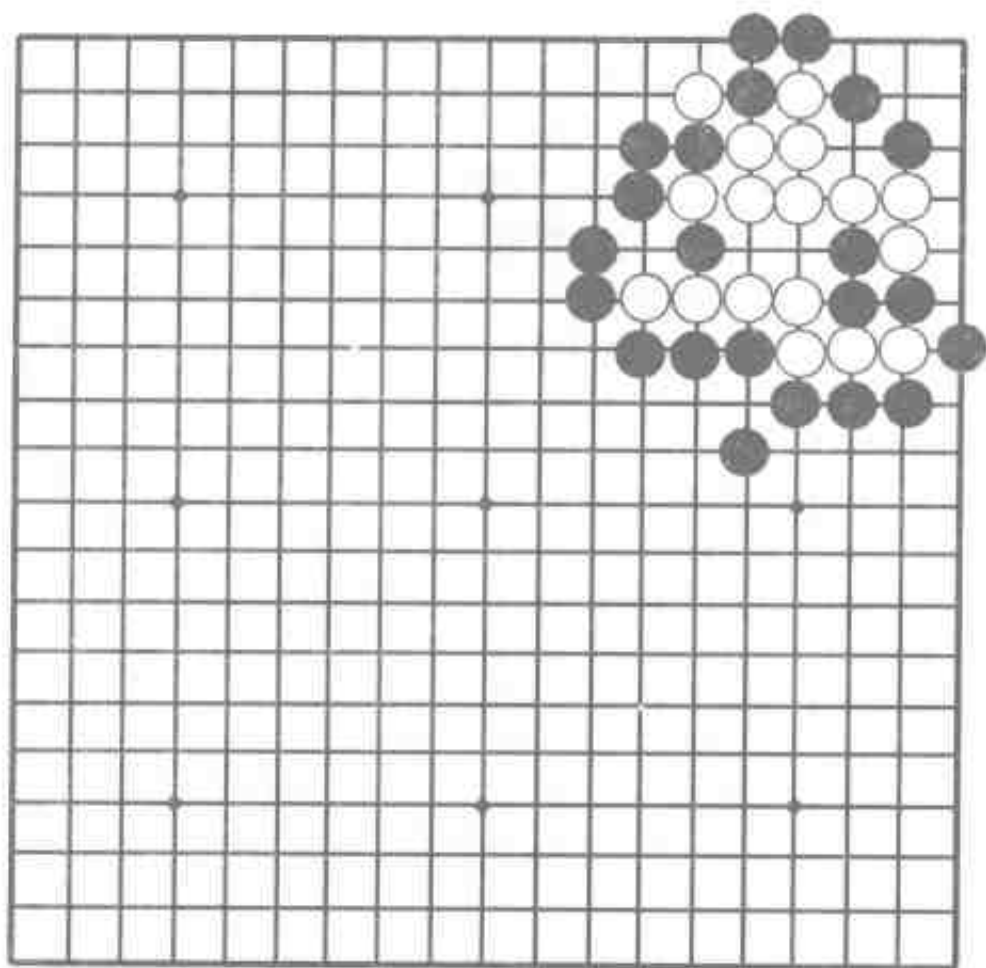
白6、8已为度过时,9一打吃,按不归。变成了角上四子被吃之形。



#### 失败图

黑如1则白棋会2虎。黑3时白4,就这么地死了。黑棋纵然5打,以后黑a提二子,白可提回一子、黑打、白粘,再紧气吃六子,还是会被点中。这是所谓拳头六的情形。又,第一着如下在3位,则白棋有4曲的妙手,黑棋失败。

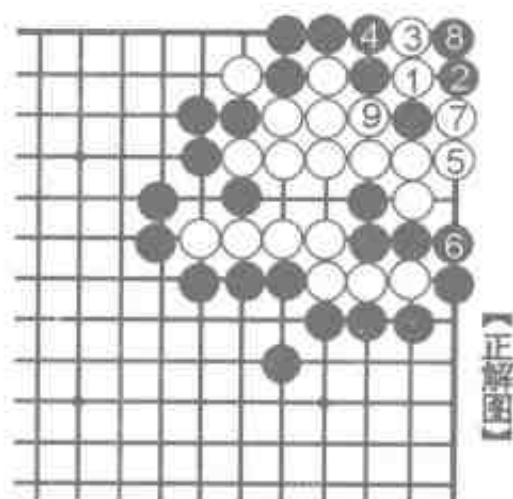




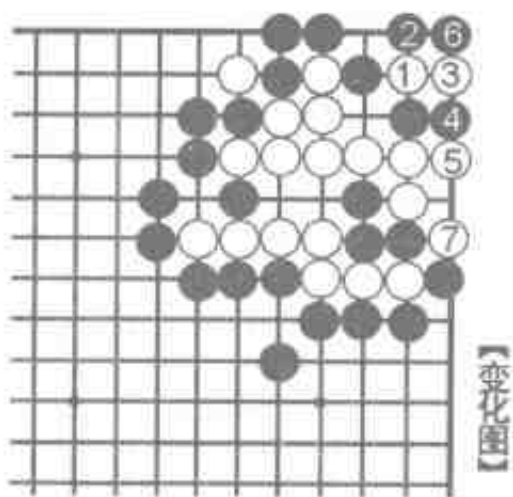
## 65. 造玄势

本局稍显复杂，扼要的说，是角上的样子要怎么竭尽手顺的事情。

从何处着手才更妙呢？



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

有先手利的白1之招。

#### 正解图

白1 掐二·二为此一场合之好棋。

黑2 若从这边打则白3 立。

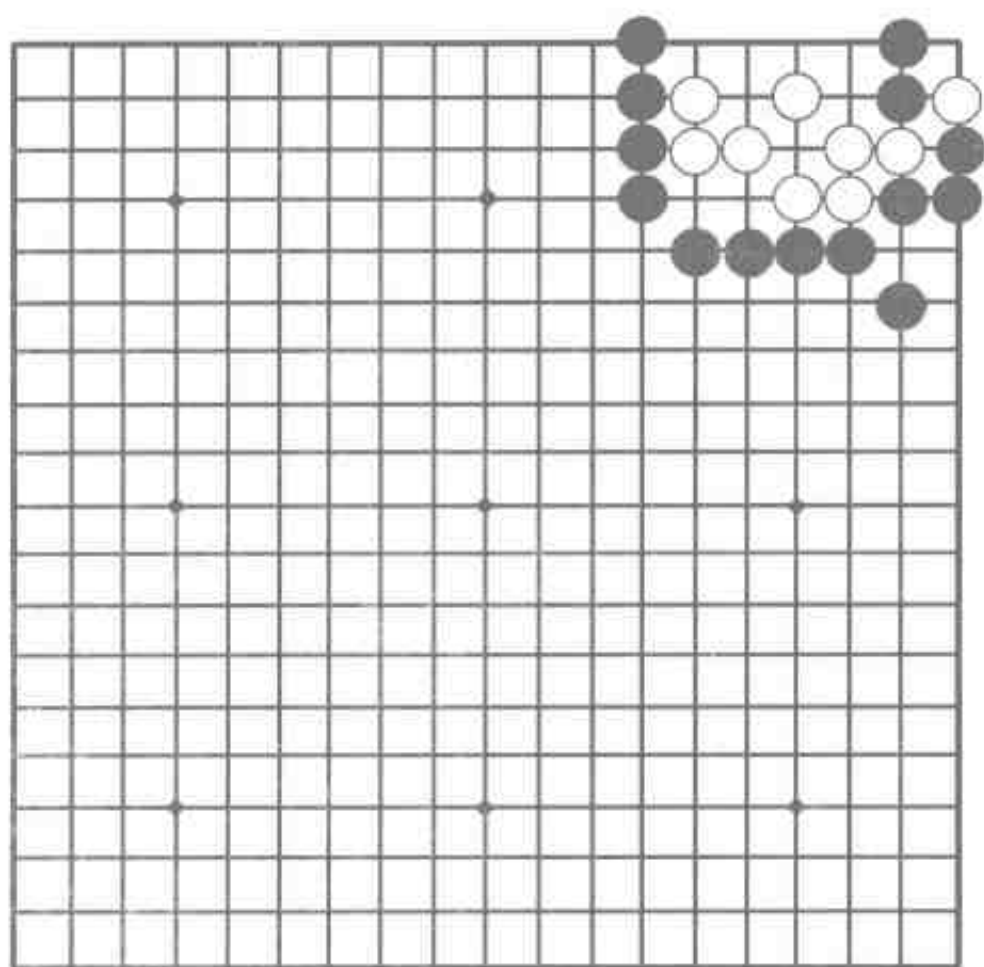
黑4 时，白5 右边有先手。6 位一扑就成接不归，所以6 不得不粘。此时白7 打吃黑8 提后，静静地处白9 打为好棋。角上三子陷落。

#### 变化图

白1 时，黑2 若从这边打，则白3 立。

黑4 时，白5 为先手手筋，7 扑即活。

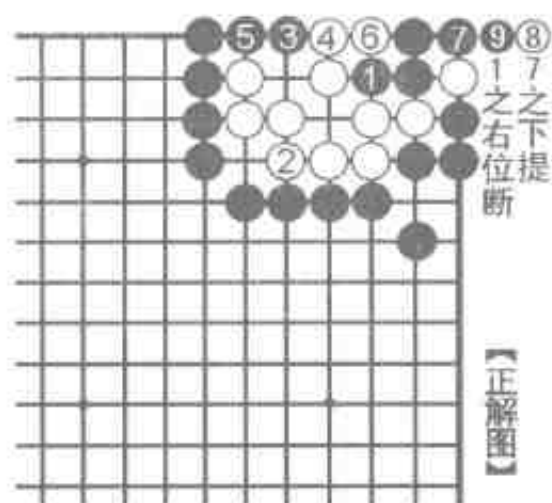
怎么让5 之先手利手筋有效地生出作用，就下到要点了。



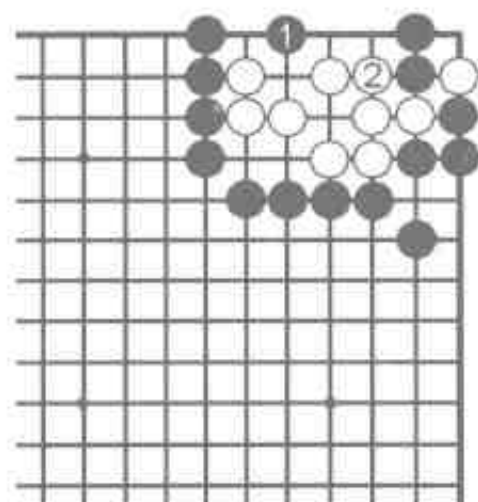
## 66. 象牙势

注意到白形倒着看类似象之形状！

它的牙齿附近看得到有急所。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑先劫

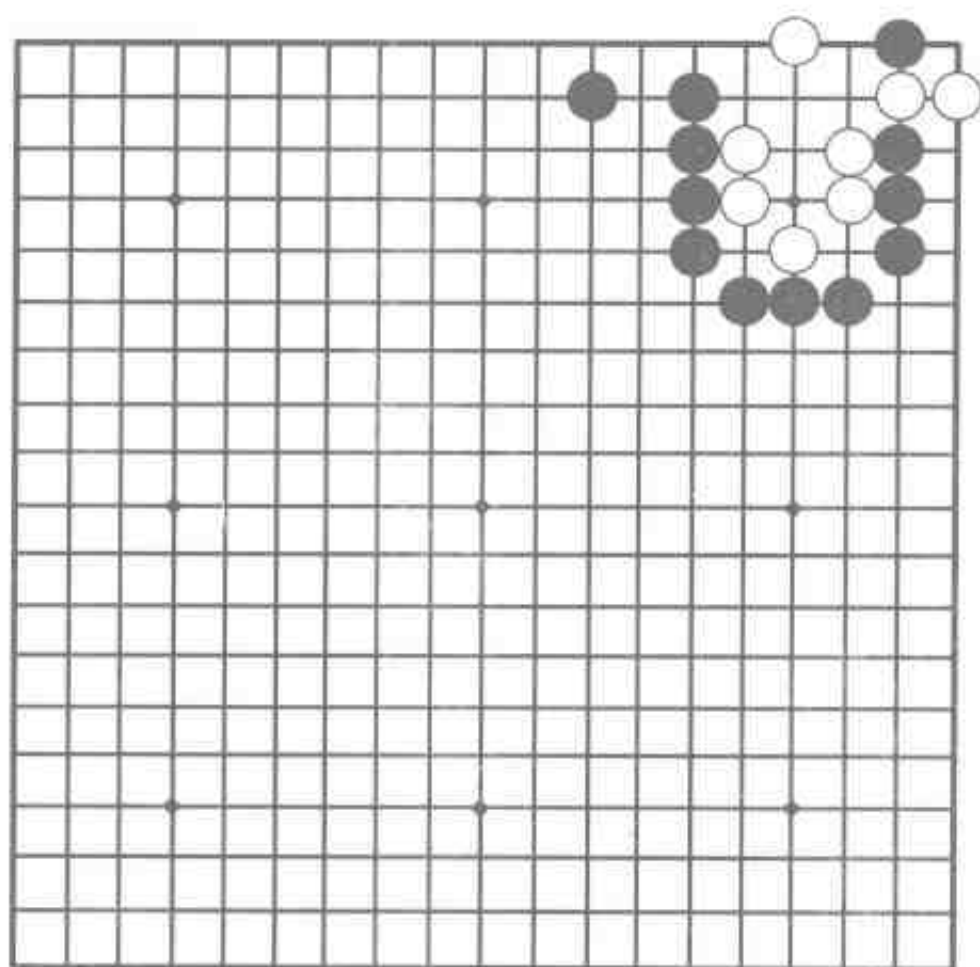
用倒脱靴造劫。

#### 正解图

黑1为急所。除此以外之着手都会被白棋下在此处而做出眼位。白2绝对。此时黑3点。这手棋是相当不易发现之手。虽让白4、6吃三子，但黑7提吃后白8吃四子，1之右位断、白于其上位应，变成劫争。

#### 失败图

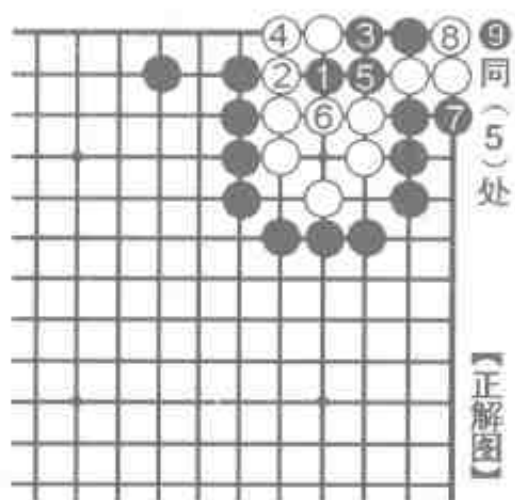
黑棋如1位点，则白2，不行。2位是急所可以理解。又，正解图之次序中，黑3如于4扳、白3、黑5仍是劫，但因是两手劫比正解图差。



## 67. 难测势

如果用平常常识性的想法,正如题名会成为难以测知之事,不过只要稍动脑筋就会百无禁忌!

手筋在此之应用篇里。



### 破解 黑先胜

角之倒脱靴。

#### 正解图

一开始就想到倒脱靴手筋的人,很快就会发现到手筋吧。

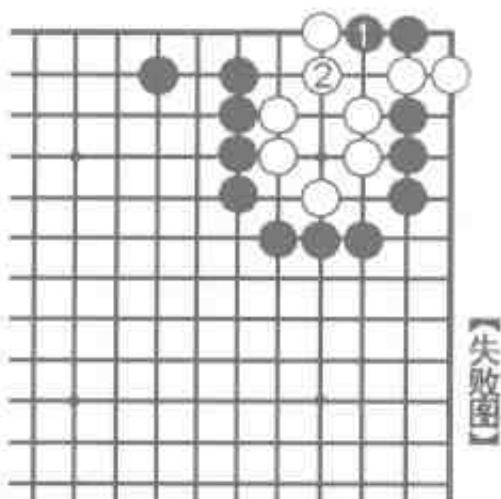
黑1为急所。以后3再5进行。

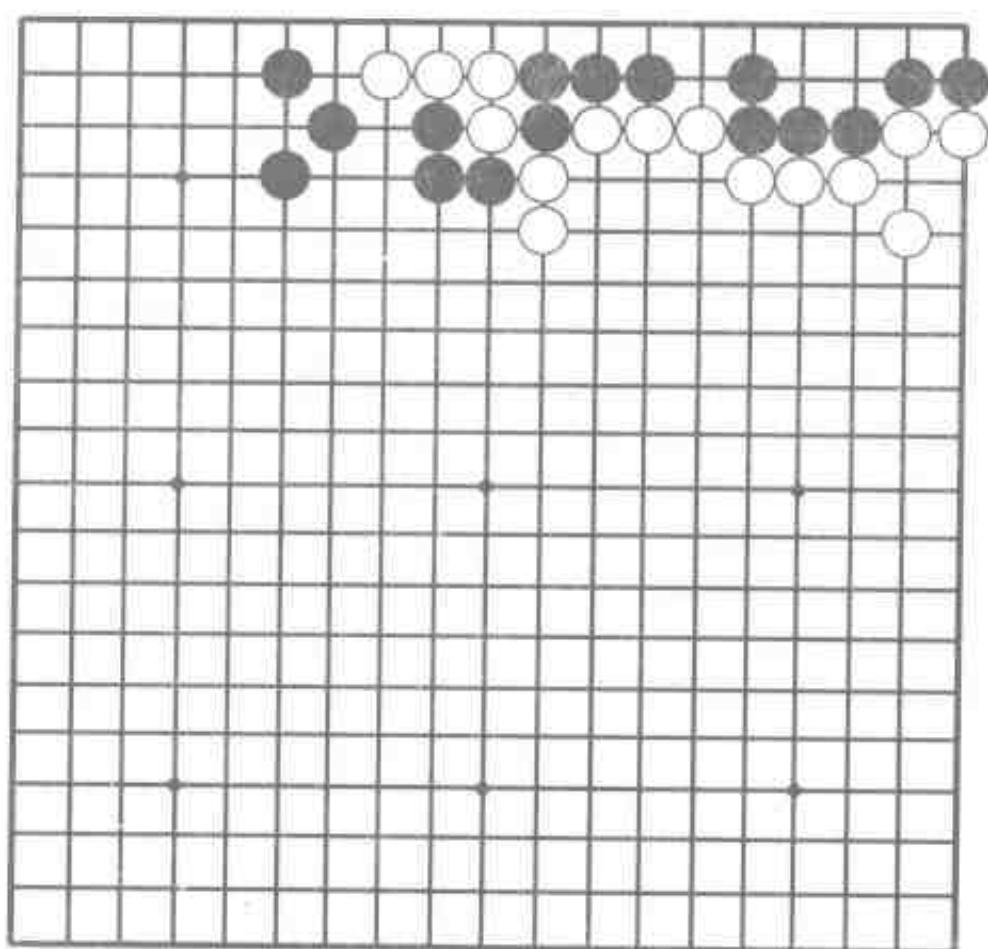
白6时7打让白8提,9于5之处叫吃。

#### 失败图

黑1如单于1顶,被白2长净活。

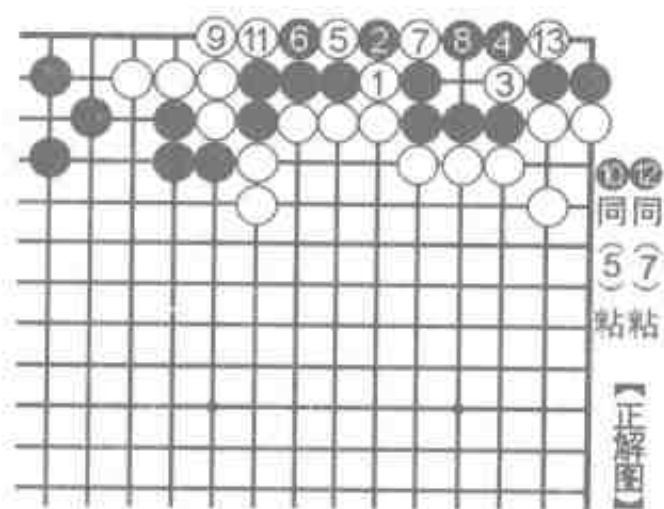
可见2位是双方急所。





## 68. 倒拔蛇势

仔细思考，您很快就能发现是和双扑势手筋一样。



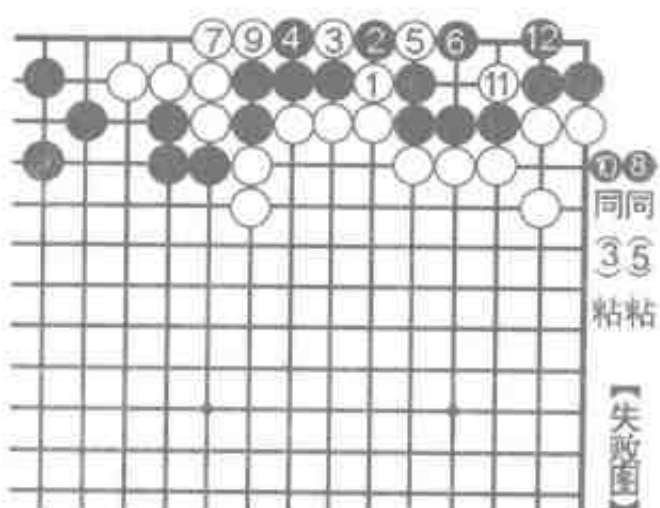
### 破解 白先活

双倒扑。

#### 正解图

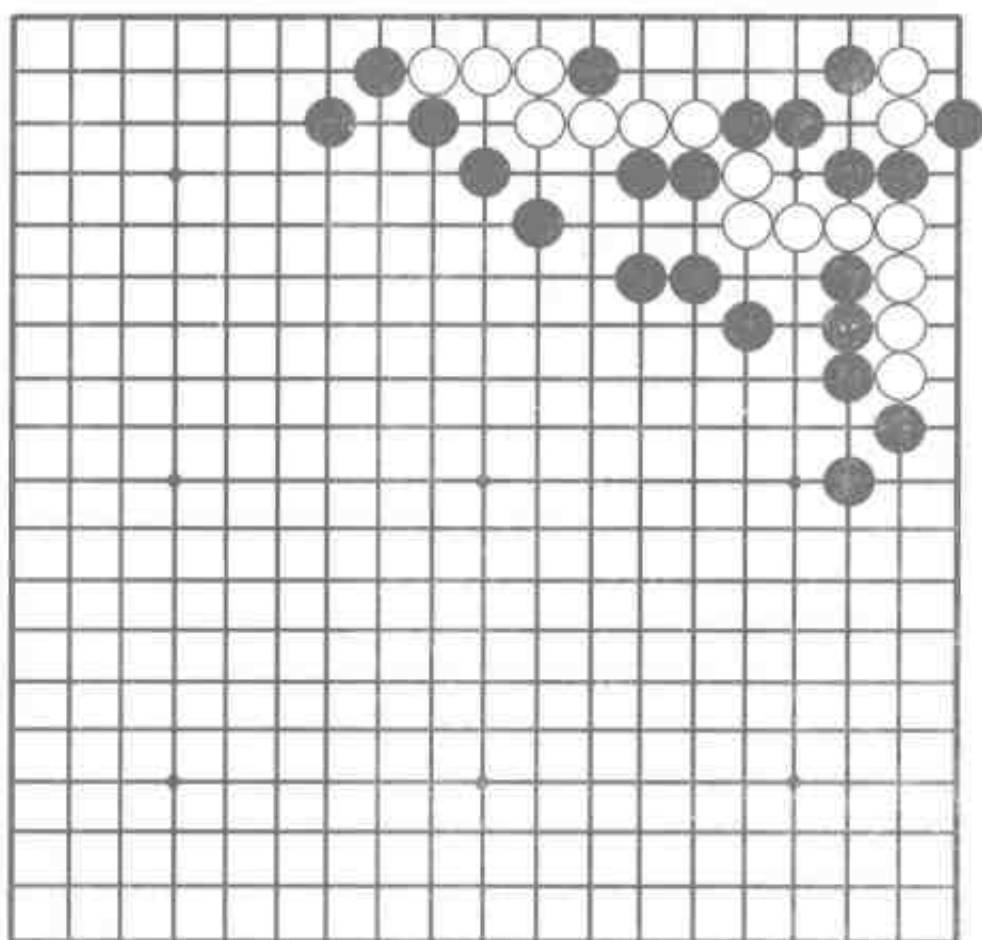
白1冲、3断是好次序。

最后至黑13止，成为好像画图般的双倒扑之形。



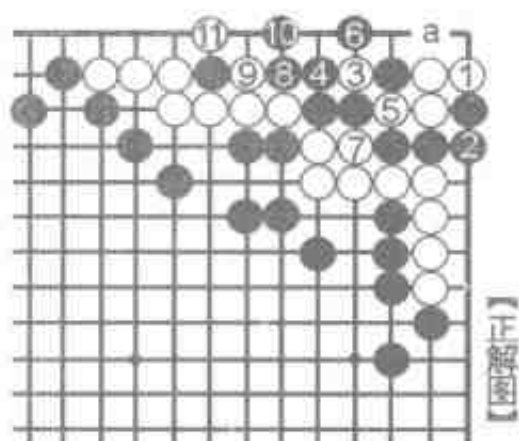
#### 失败图

如果想到要和左边攻杀而白3再7、9进行，最后11位断的话，但此时情况已变，黑棋可在12应，所以要注意。



## 69. 三生劫

白棋的妙着可以使得最后三块棋都成为活形。

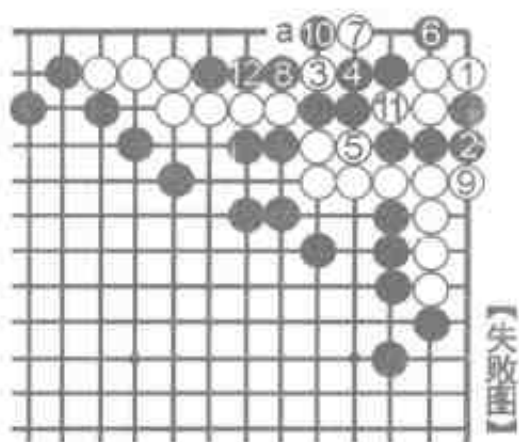


### 破解 白先活

3 卡为妙手。

#### 正解图

白 1 后, 3 在出人意外的地方掐为妙着。黑 4 若下在 5 位, 则白 4 对杀, 但黑不行。所以黑 4 只好如此。白 5 叫吃、黑 6、白 7 必然。以后, 黑 8、10 作活, 白也至 11 做活, 三块棋均活。又, 黑 4 也有 6、白 5、黑 a 逼成劫之手段。

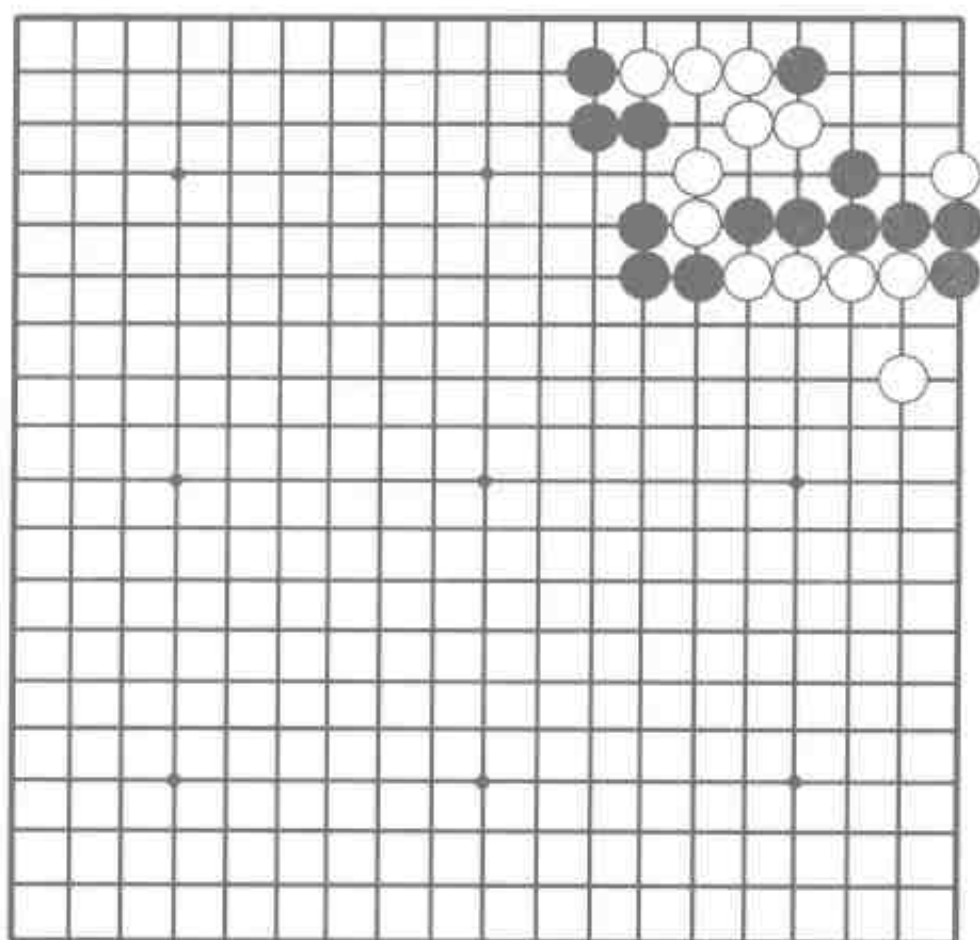


#### 失败图

白 1、黑 2 之后, 白 3 也是会被考虑之处。

黑 4 时, 5 为最佳次序。黑 6 时, 7 扳。白 9 若 a 则成劫, 但白若 9、11 吃四子, 则黑 12, 上边白棋死掉。

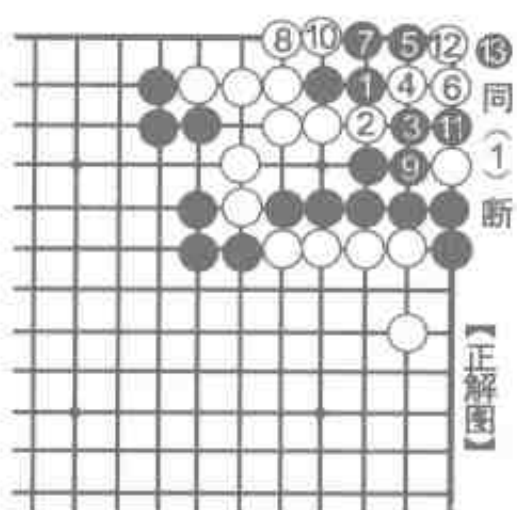




## 70. 彩凤翻身

单是黑先活则简单,此形想吃白棋。

想不让在黑势中一白子不起作用,用普通办法很难做到,但黑棋有巧妙的手段。



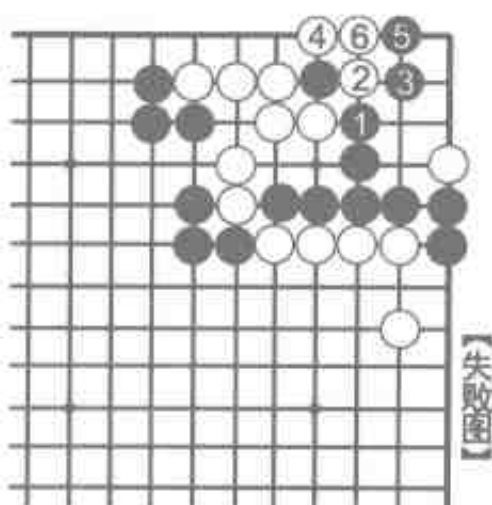
### 破解 黑先胜

角之倒脱靴。

#### 正解图

黑棋不下在1位,无法破白棋眼位。

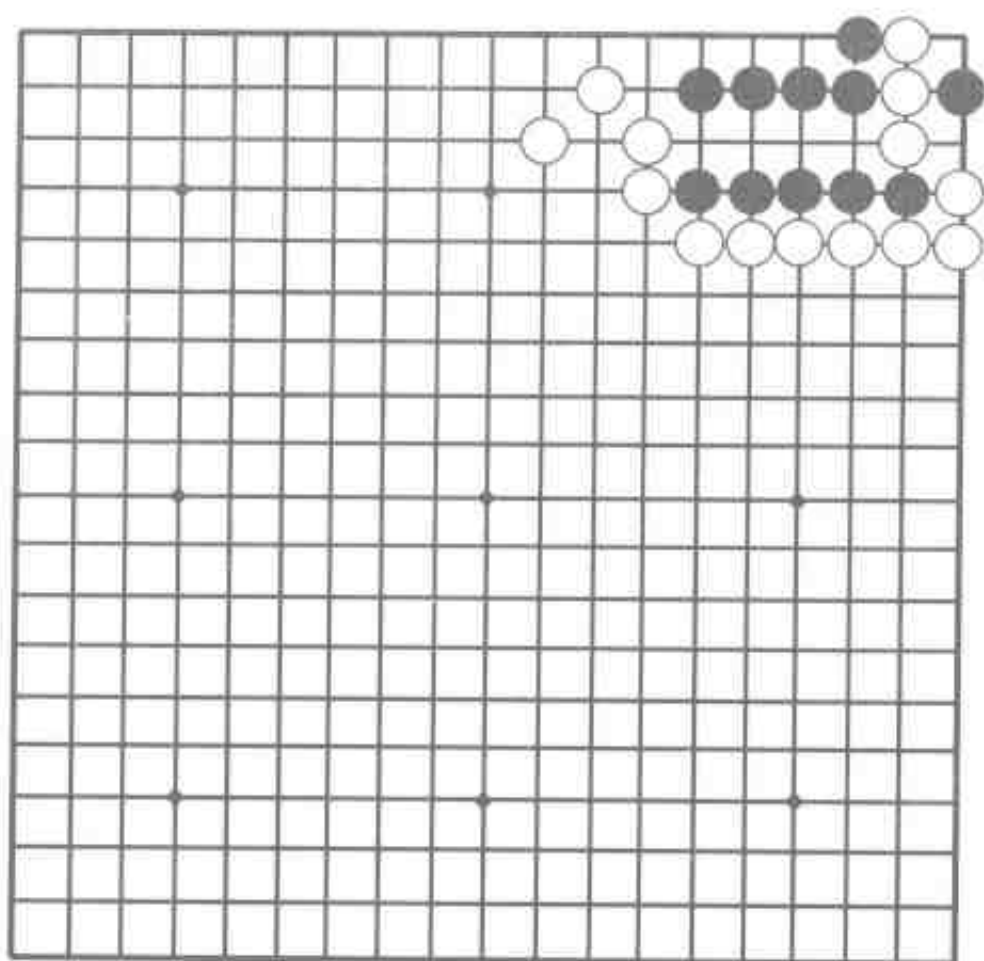
白2、4之断,当然。若在通常,被这样切断一定是不行的,但黑棋有5然后7,开始预备做倒脱靴。11位紧气,白12提时,黑13断打已成倒脱靴。



#### 失败图

若没想到倒脱靴的手筋,那只于黑1挡作成双活。

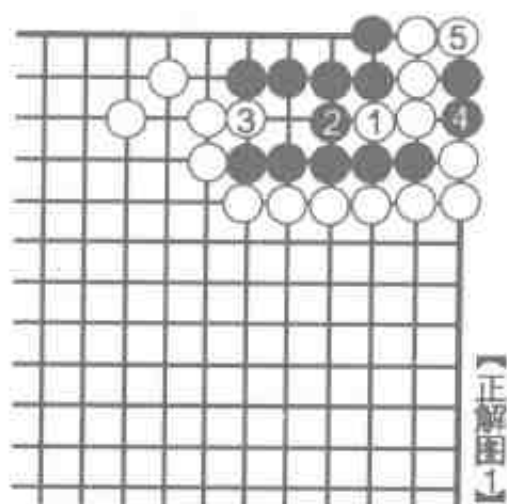
能好好地去吃它,偏偏让它活掉,这不能说是大翻身吧!



## 71. 入穴取虎

仔细回想所学,就会发现此局不难。

“不入虎穴焉得虎子”这种心情是很重要的。



### 破解 白先胜

送肉剥骨。

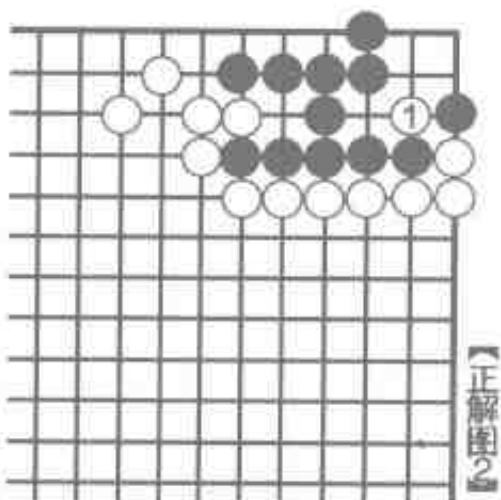
#### 正解图 1

白 1 为入穴取虎之心情。

黑 2 时,白 3 破眼。

黑 6 再 4 扑,8 虽得大吃六子,但吃了之后才是问题。

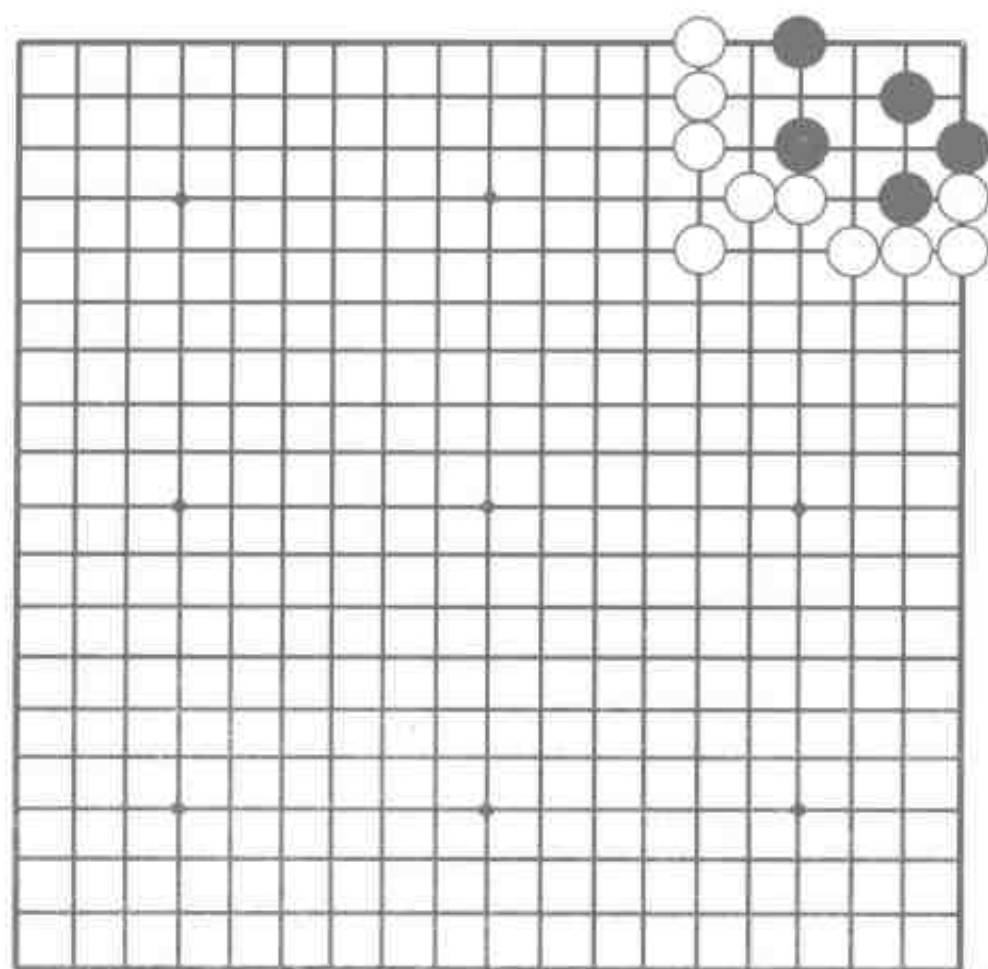
为便于了解,揭示提之后之图。



#### 正解图 2

送了六子之后的图。以后,白棋于 1 位切断,此处作不出一眼。

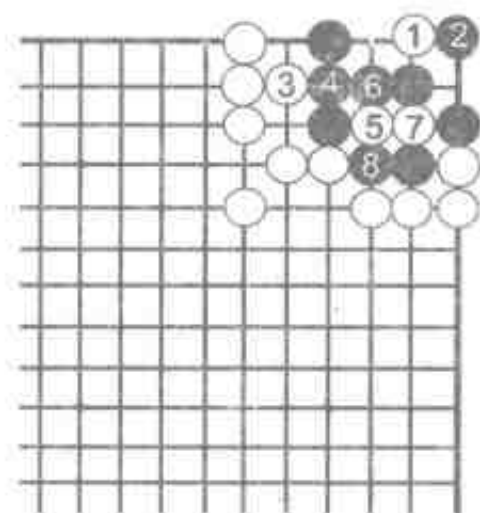
是大型的倒脱靴呢!



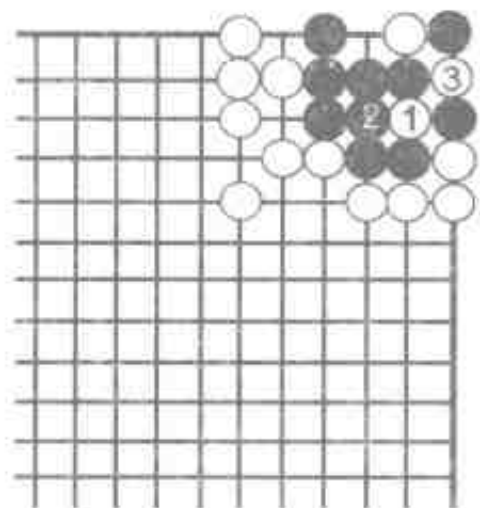
## 72. 五虎陷阱

空间虽小,但问题颇多。

在五只黑虎面前会有怎样的陷阱呢?



【正解图1】



【正解图2】

### 破解 白先劫

想像不到的白7之手段。

正解图1

白1之碰正当二·一之手筋。

但黑棋有2的应手,会让人以为是胀牯牛而不再努力,不过,接着白3、5再7弃子为妙手。

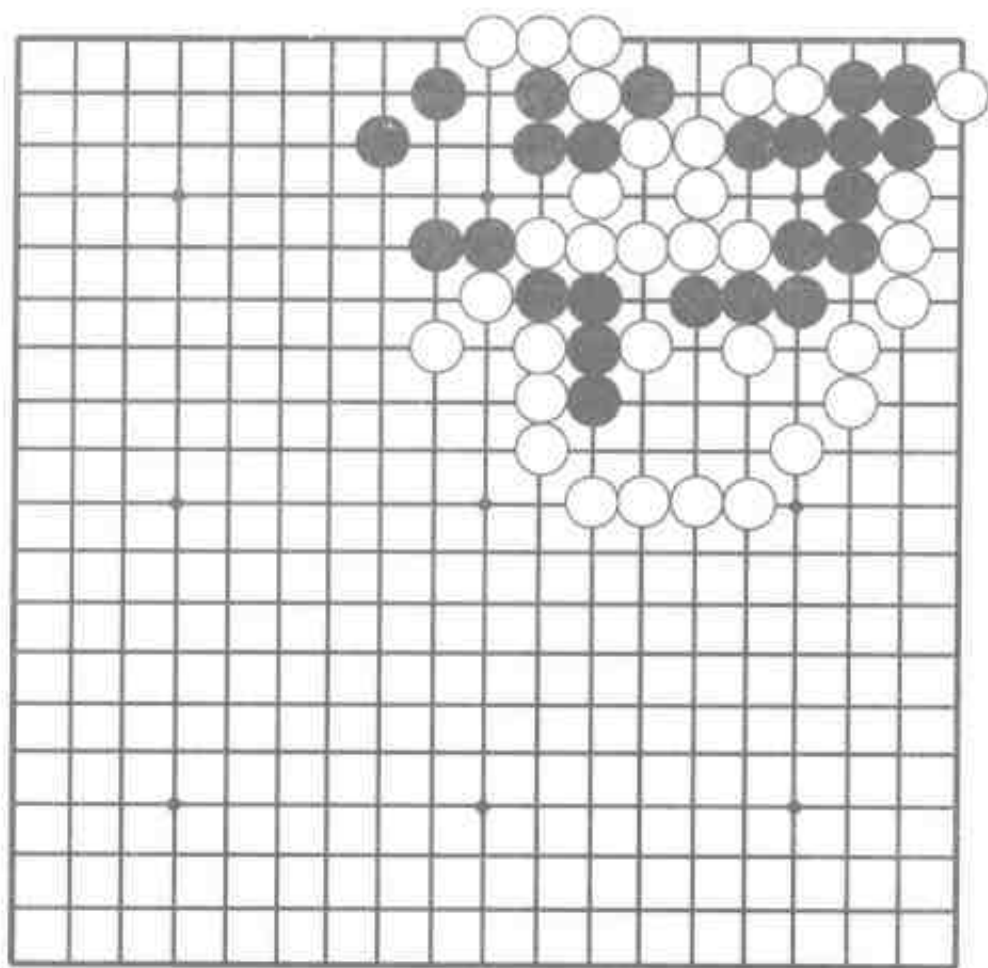
白7这手棋很隐密,有点不易发现,但是好棋。

正解图2

为便于理解而揭示出此图。

前图黑8提二子之后,白棋再1扑、3提至此,劫争无法避免。

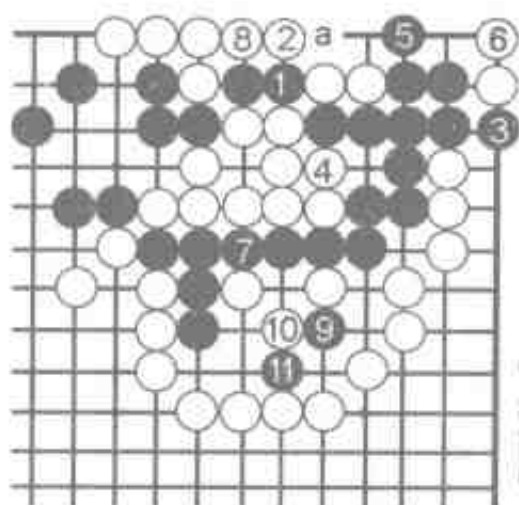
次序下好,秘术尽出。



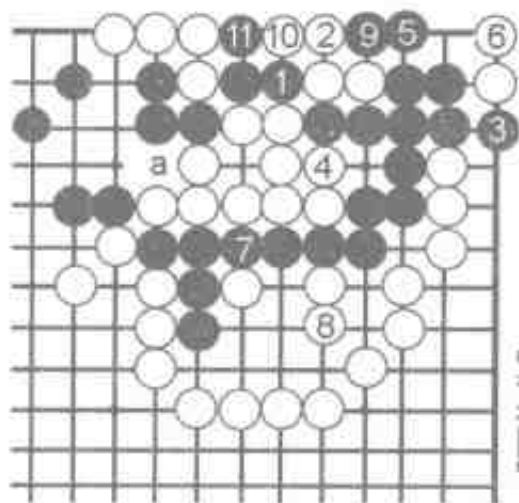
### 73. 凤凰双翅

构图虽大,但不过是多种手筋的结合。

请根据对手的应法慎重行事!



【正解图】



【参考图】

#### 破解 黑先活

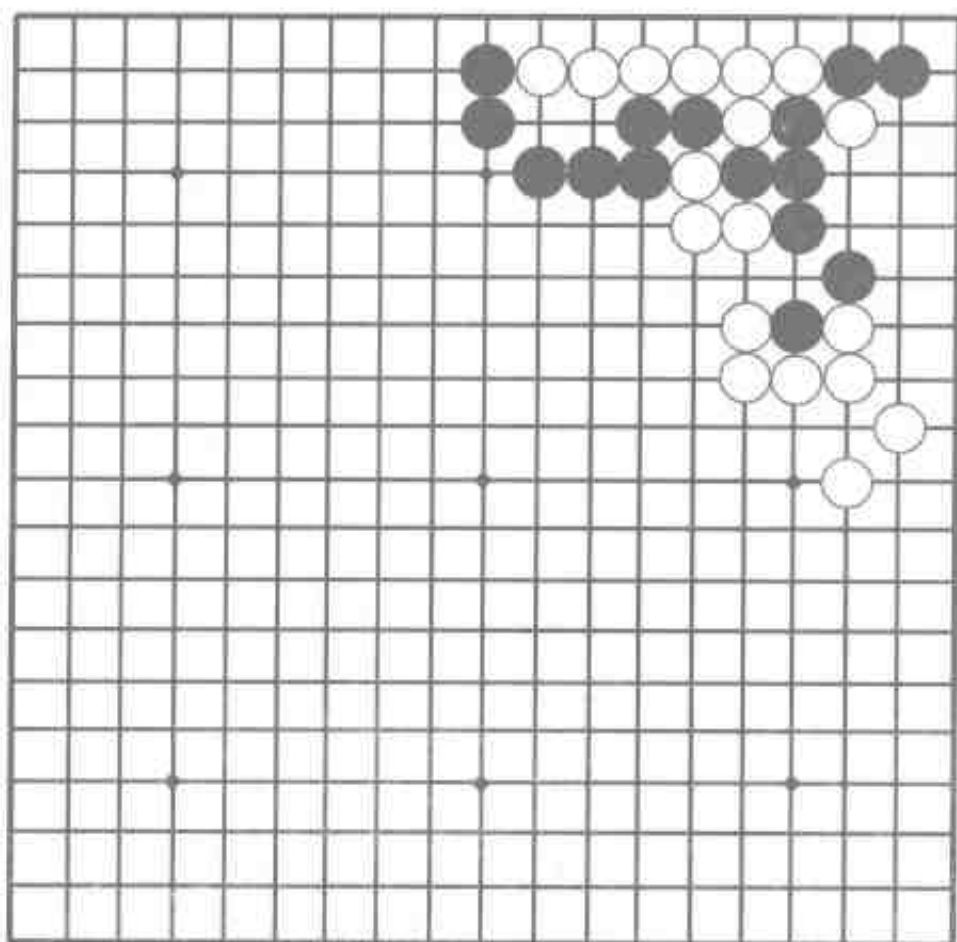
问应手。

#### 正解图

首先黑1断刺探对手动向。白若2,则黑先3、5再7粘。因有a的关系,8不得不提,此时,黑用9、11之手筋在中间作出一眼。

#### 参考图

黑1时,白棋也可以考虑2的应手。此时若和正解图一样,白3至7进行的话,白棋可于8位应。黑9以下,被利用倒脱靴巧妙地吃去了。这是因为黑3不好的缘故。3应4、白3、黑7。因以下白棋气紧,只能10位应,此时黑8碰可活。



## 74. 几圣擒妖

要让断进去的白一子活跃一番。

最终之目的是将白七子作活。

### 破解 白先活

各活各的。

#### 正解图

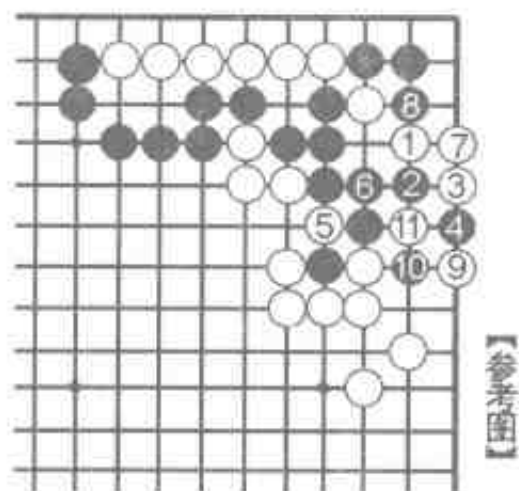
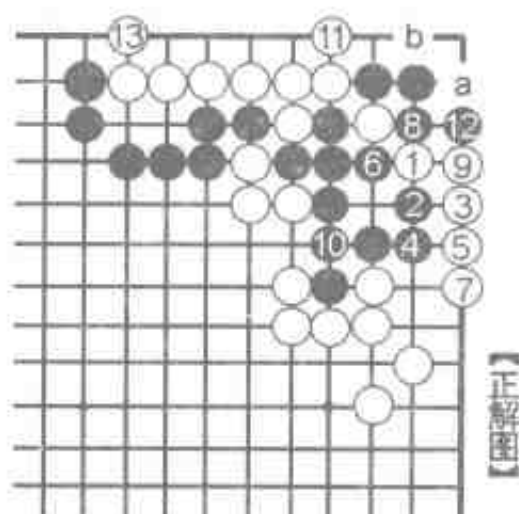
白1尖为手筋。黑2时,白3扳为有弹性的好棋。黑4虽是抵抗的手法,但白5时,黑6只好如此。6如在7打,被白10提则受困。

止黑10大致如此,此时白棋下在11位。

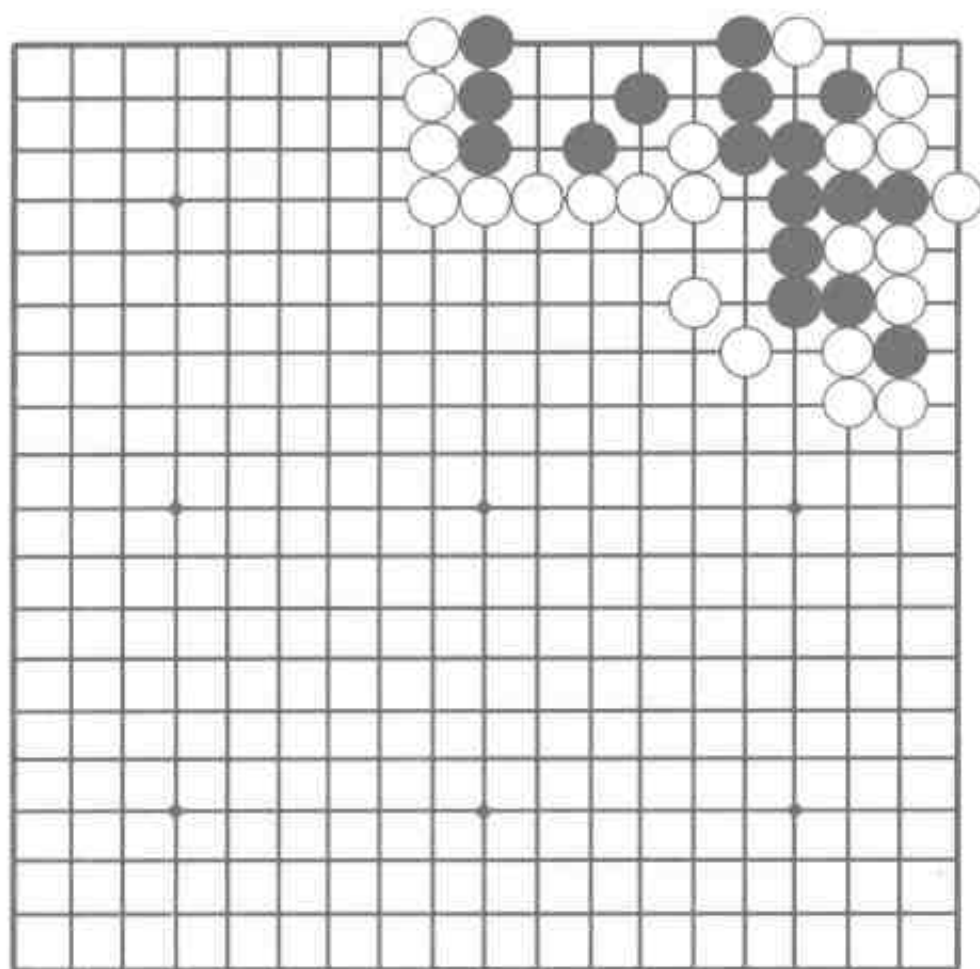
黑12如果省略,则白有a、黑12、白b的手段,白13活结束。

#### 参考图

白3时,黑棋如直接于4位挡,则白5提再7粘。白9时,黑10打变成劫争,但因这是黑棋负担大的劫,所以正解图才是正确次序。



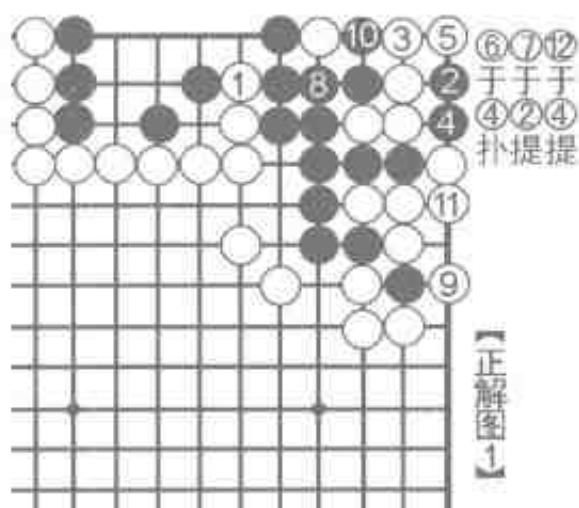




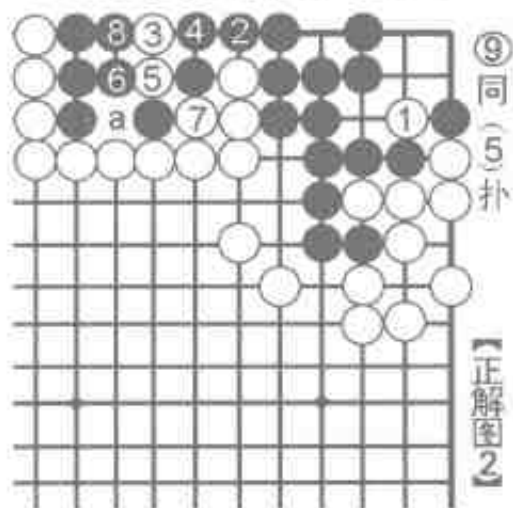
## 75. 田文度天

此局我们要考虑的是如何拿下黑棋。

在薄弱处用倒脱靴摆脱难关,而且也要提防不上对方倒脱靴的当。



【正解图1】



【正解图2】

## 破解 白胜黑败

闪开狙袭。

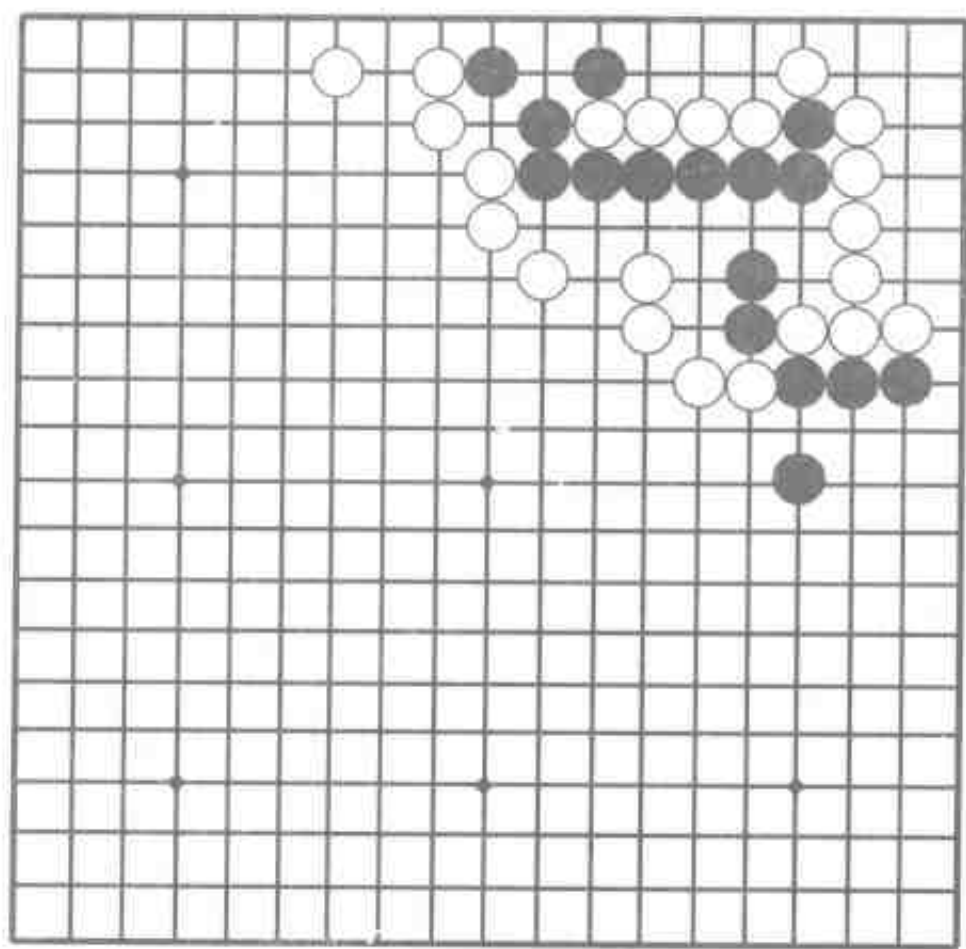
### 正解图 1

白1冲,只此一手。黑棋一旦下到1位,单在此处就有眼位。黑2为手筋,白3若4粘,则黑3成劫。做倒脱靴的白3为好棋。

以下至白11止可谓必然,以后的变化转至下图。

### 正解图 2

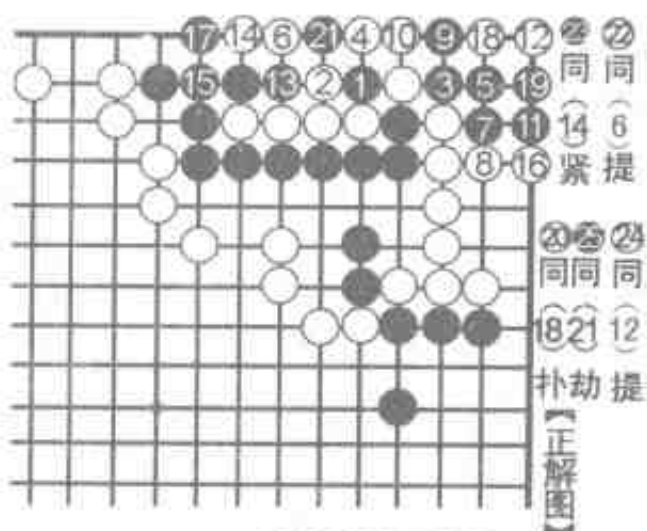
正解图1之黑12提取白六子之后,白棋于1位断。黑2时,白3点只此一手。白3若a则失败;黑6、白3、黑4、白5、黑8时,白若5扑,黑7粘成为倒脱靴。白7也同样要紧,不可纵a位叫提。5、7进行再9扑,逮住了。



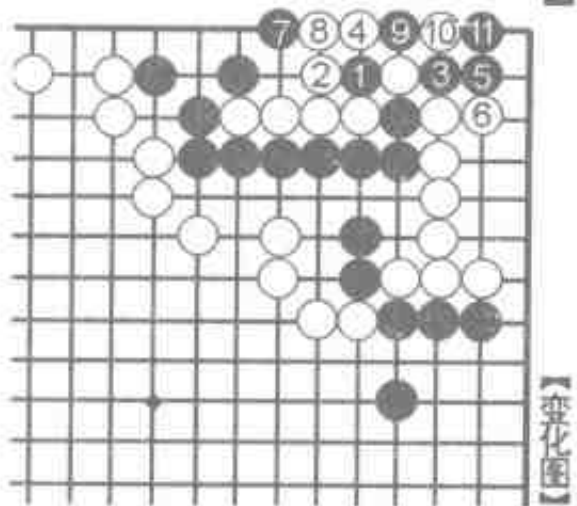
## 76. 金蝉退壳

这是玄玄棋经当中有意思的诘棋。

白棋之应手也有妙着，手数长达二十五手。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑先劫

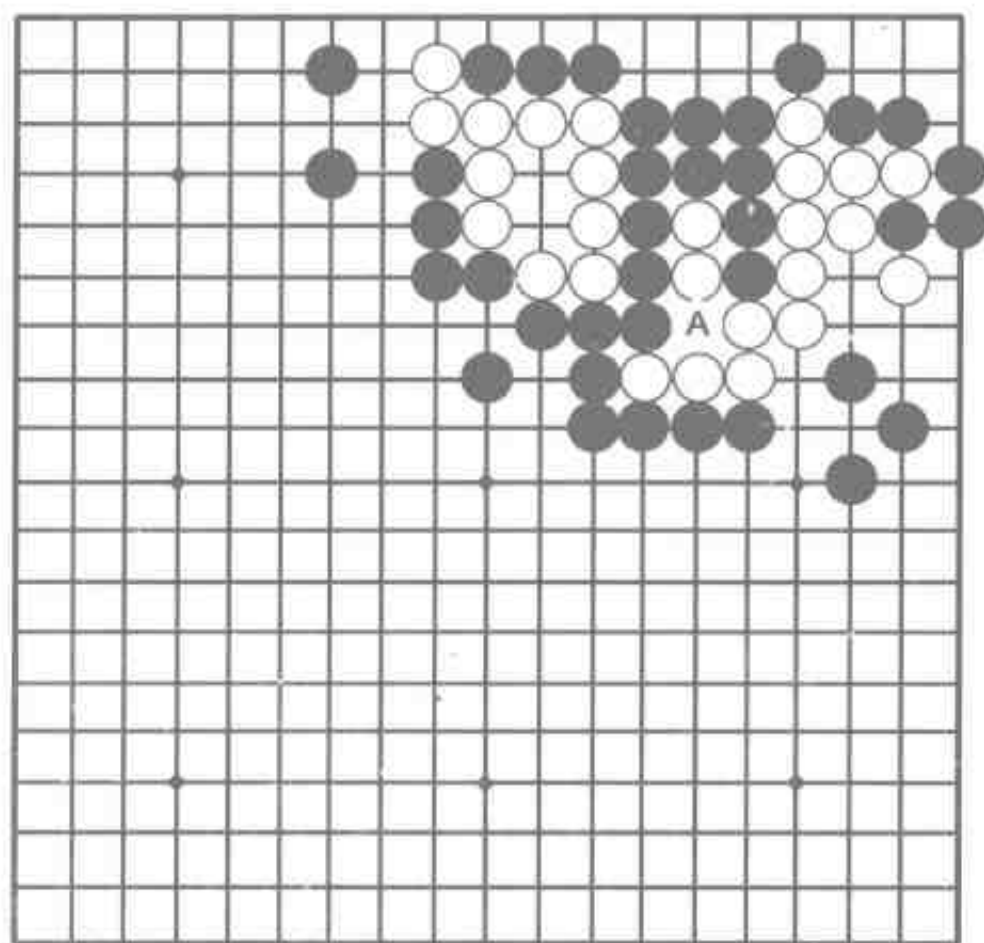
有趣的“倒脱靴”。

#### 正解图

黑1断至5当然可以想得到。此时白若7应就可如参考图般简单成劫，但白棋有6应之妙手。白14长气。如果不在棋盘上摆说不定无法理解。最后白棋一旦劫输，黑棋还有3位之断。这也是有趣的倒脱靴。

#### 变化图

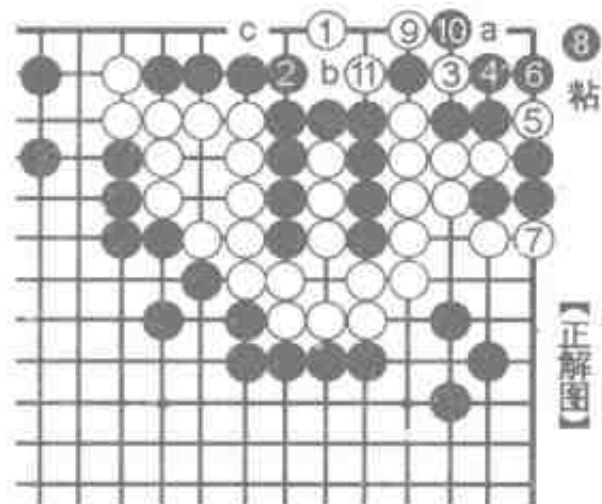
白若6，则黑7至11止成劫。



## 77. 平砂落雁

狙袭气紧可以体会,但因有 A 不能单纯地着手。

第一手着实巧妙。



### 破解 白先劫

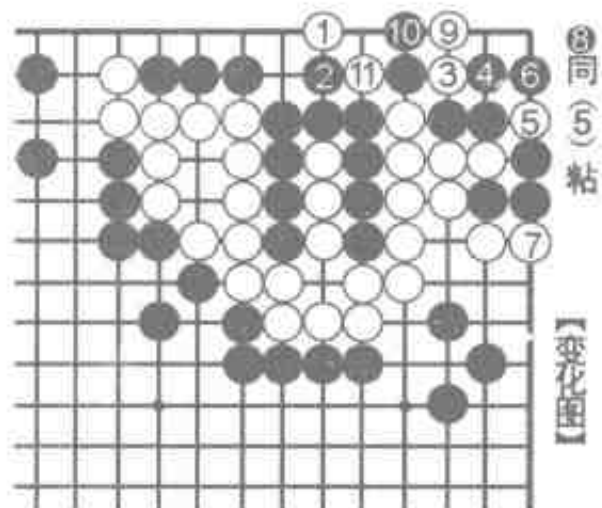
白 1 为妙手。

正解图

白 1 为韵味十足的漂亮手筋。

黑若 2 应,则成白 3 至 11 止之劫。黑 10 若 11 则 a 扳同样是劫。

黑 2 如于 11 位粘,则白 2、黑 b、白 c 成劫。

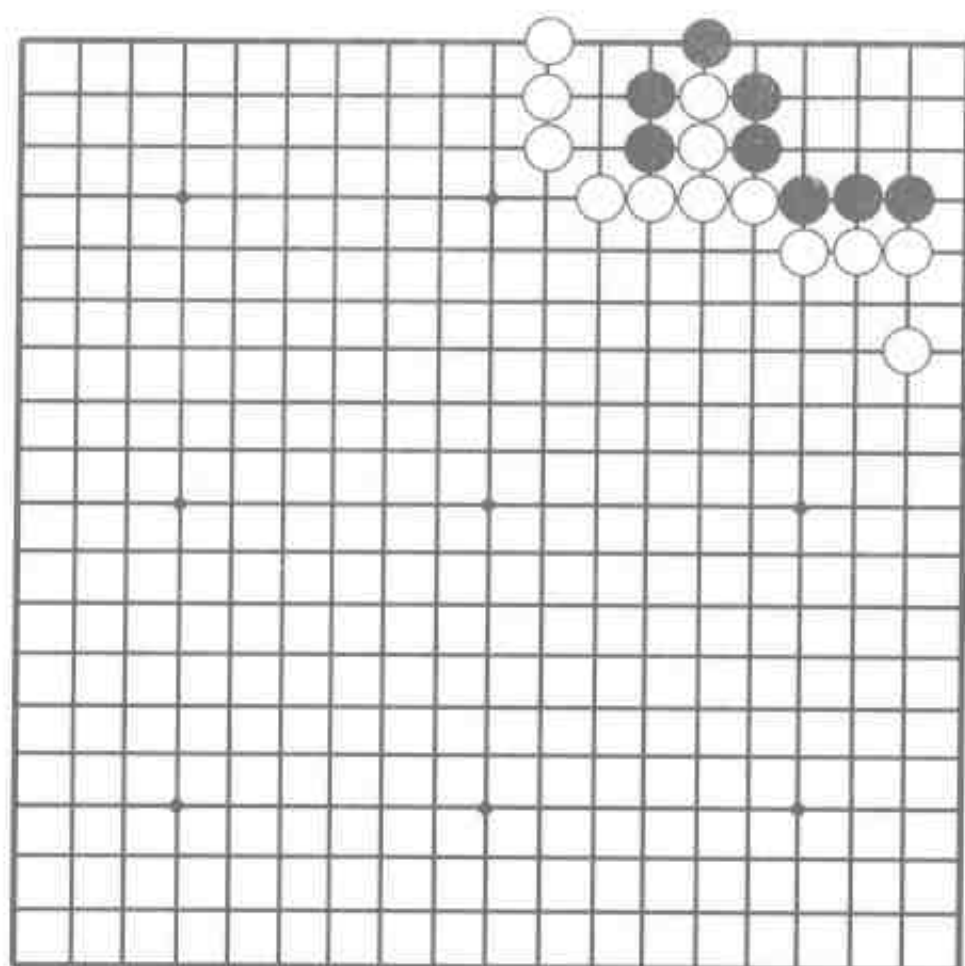


变化图

白 1 时,黑若 2 则是最普通的应法,但这样仍有双叫吃的手段。

白 3 至 7 进行,11 成为双叫吃。

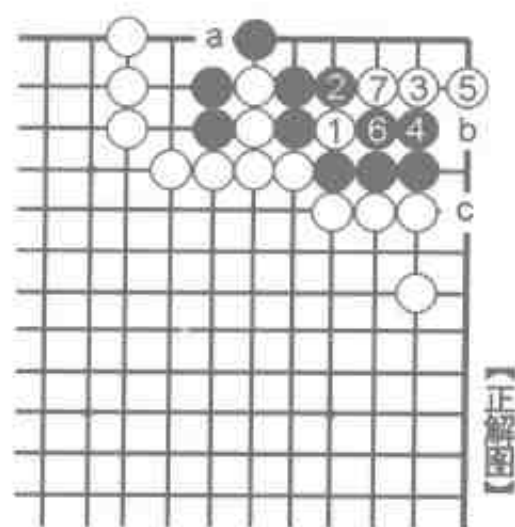
怎么说都是漂亮的白 1 的效果。



## 78. 破屏风

本题中作出屏风般的黑棋,要怎么对它动手是困难所在。

这是范围比较广的问题,关键是要看出第一手。



### 破解 白胜黑败

第一手断进去的好棋。

#### 正解图

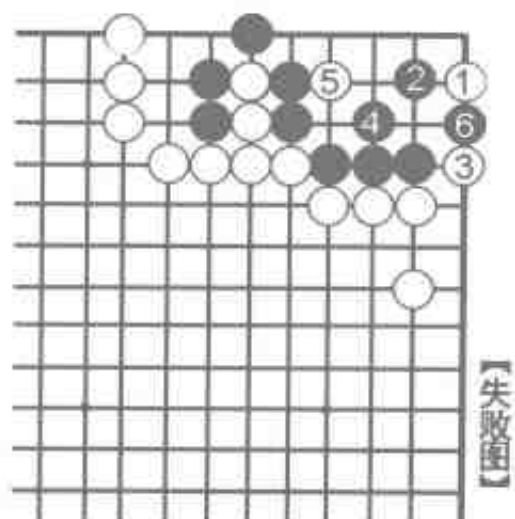
若懂得白1之后,以后就比较简单,黑棋于2位应,只此一手。

黑2如6,则白2、黑粘之后,有a扑可吃到黑棋。

这手棋意外地受到忽略。

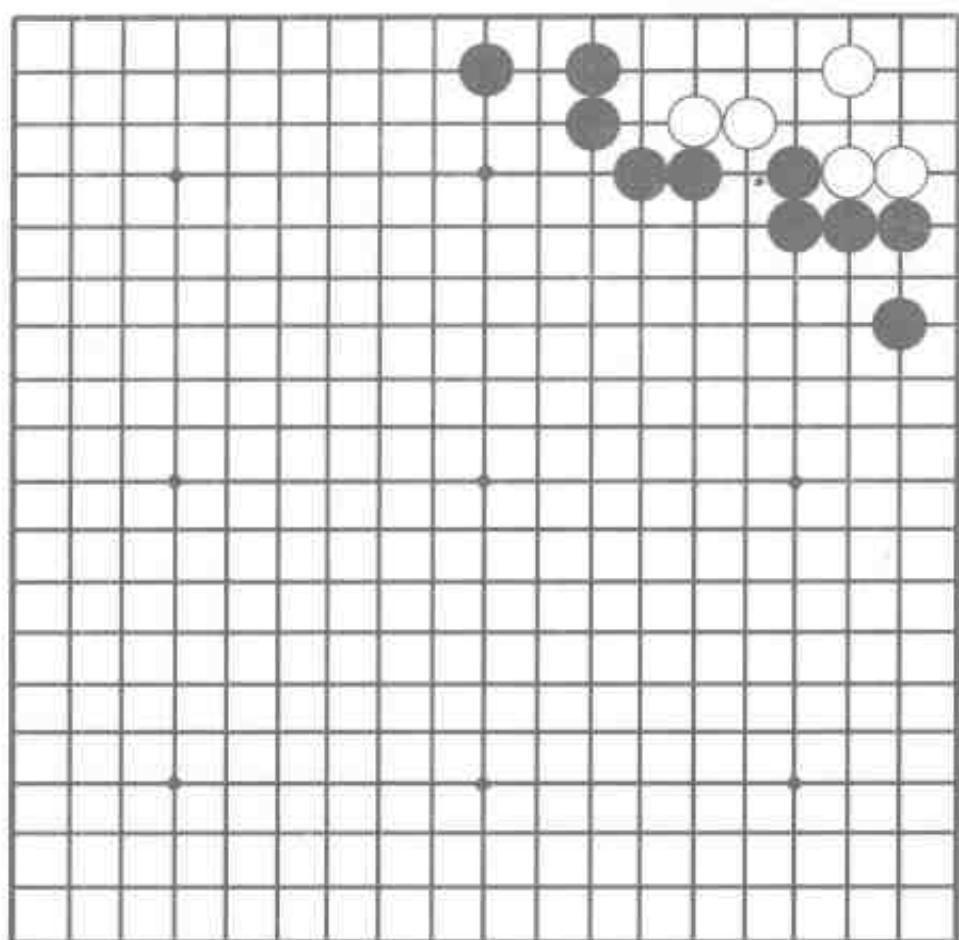
白3点急所,对黑4,白5立有渡。

白7之后,黑b则白从c位紧气,黑棋已死。



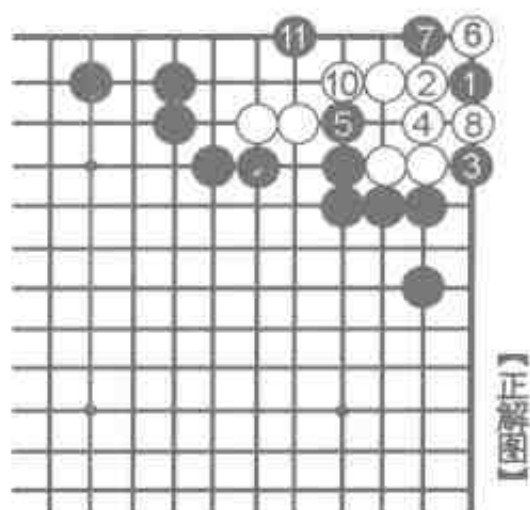
#### 失败图

白1点也是一种手筋,是有力的手段,但黑2之后,有4位曲,巧妙成劫。

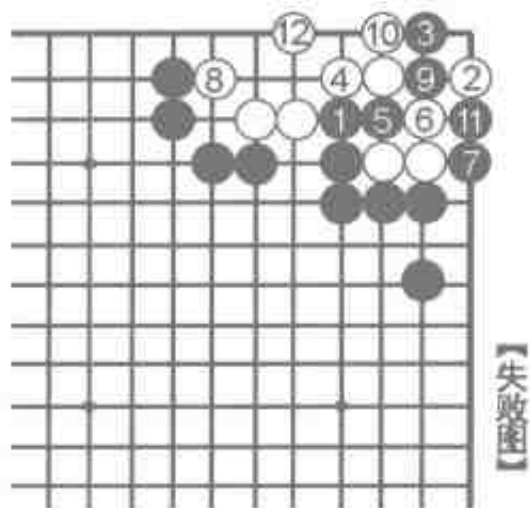


## 79. 五龙摆尾

请不要轻易攻击！  
如若不然，只有吃  
尾巴的份。



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑胜白败

第一手为点筋。

### 正解图

黑1点为好棋。

白2则黑3渡。白4希望下一手占到5位作活。

5只此一手。白6、8尽了全力，但白10时，黑11大飞可吃到全体白子。

### 失败图

黑如1冲就弄错了次序。

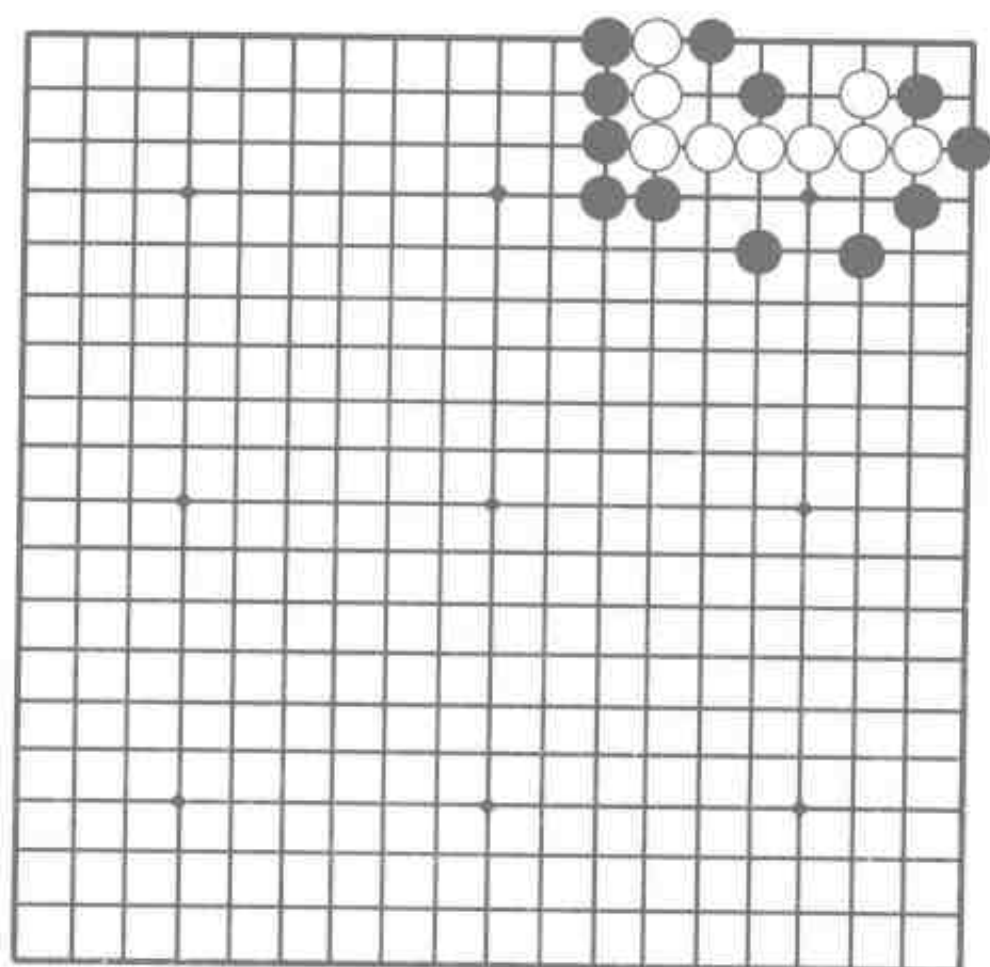
白2为好棋，3点如于4冲则白3做活。

黑棋于3、5攻击，但白6再8活掉了一半。

第一着很要紧。



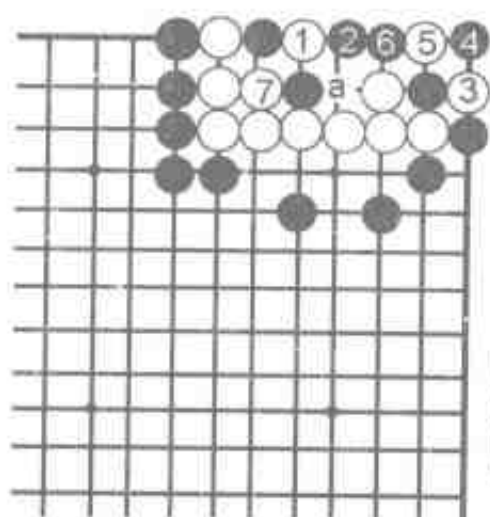
弈  
棋  
经  
珍  
藏  
版  
弈



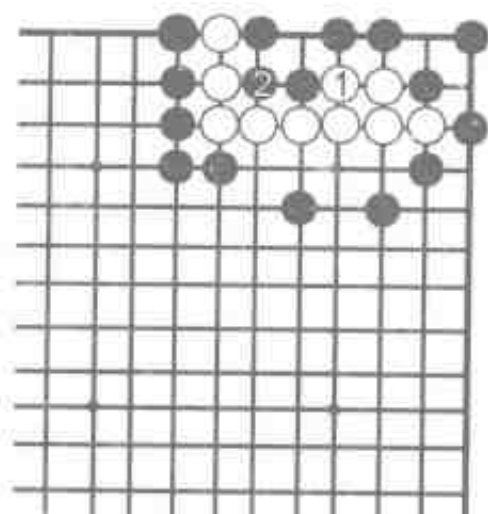
## 80. 玉匣藏珠

如行普通之步，就会成为刀把五之形，请利用角上的味道去着手。

虽是这么狭小的箱形，但却也隐藏着种种手段。



【正解图】



【参考图】

### 破解 白先劫

让它连络再紧气。

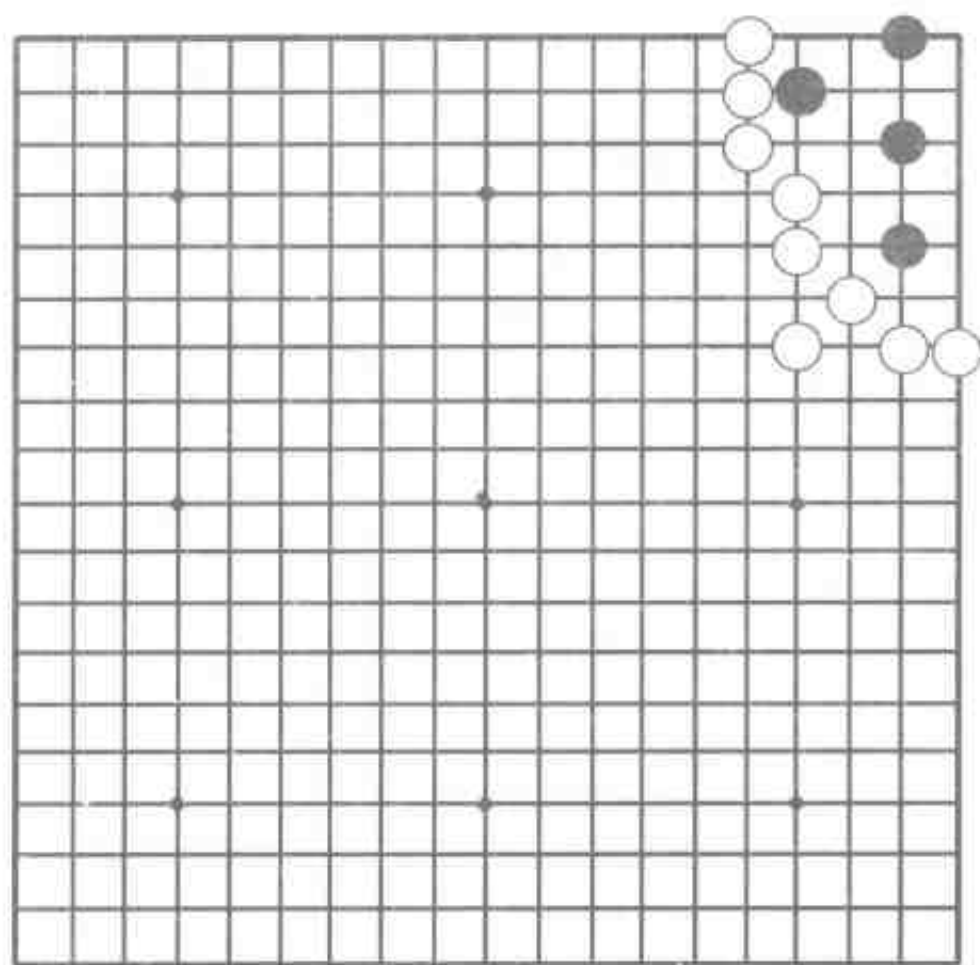
#### 正解图

首先，白棋下在1位。黑2提，只此一手。此时白3、5扑活用角上的味道，让黑6连络下重后，再7位紧气。黑8若下在a位则成一手宽气劫。请见识见识白1、3、5、7真正有意思的攻击手筋。

#### 参考图

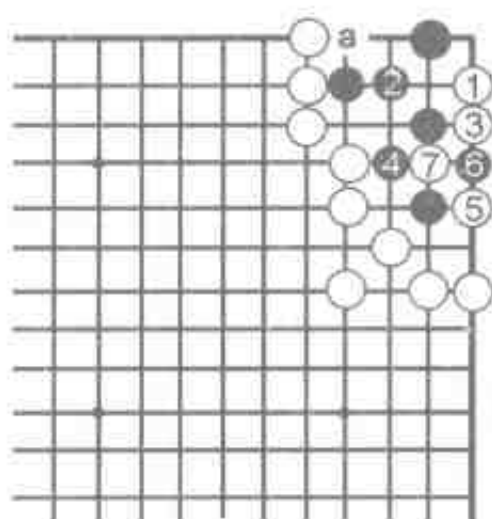
正解图白7如漫不经心地下在本图1位，则黑棋有2之妙手。

纵然吃三子也没有眼。这么狭小的地方会有种种的妙手，够叫人吃惊吧！

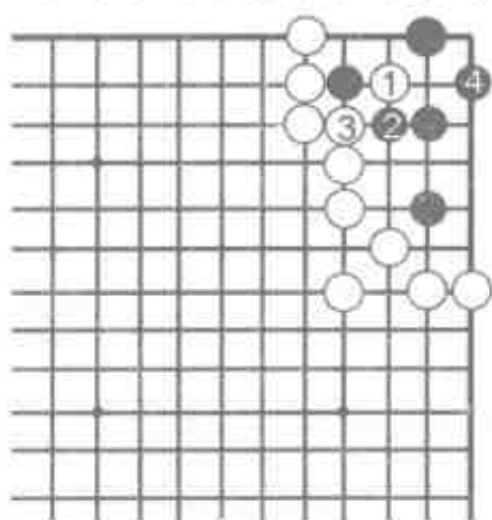


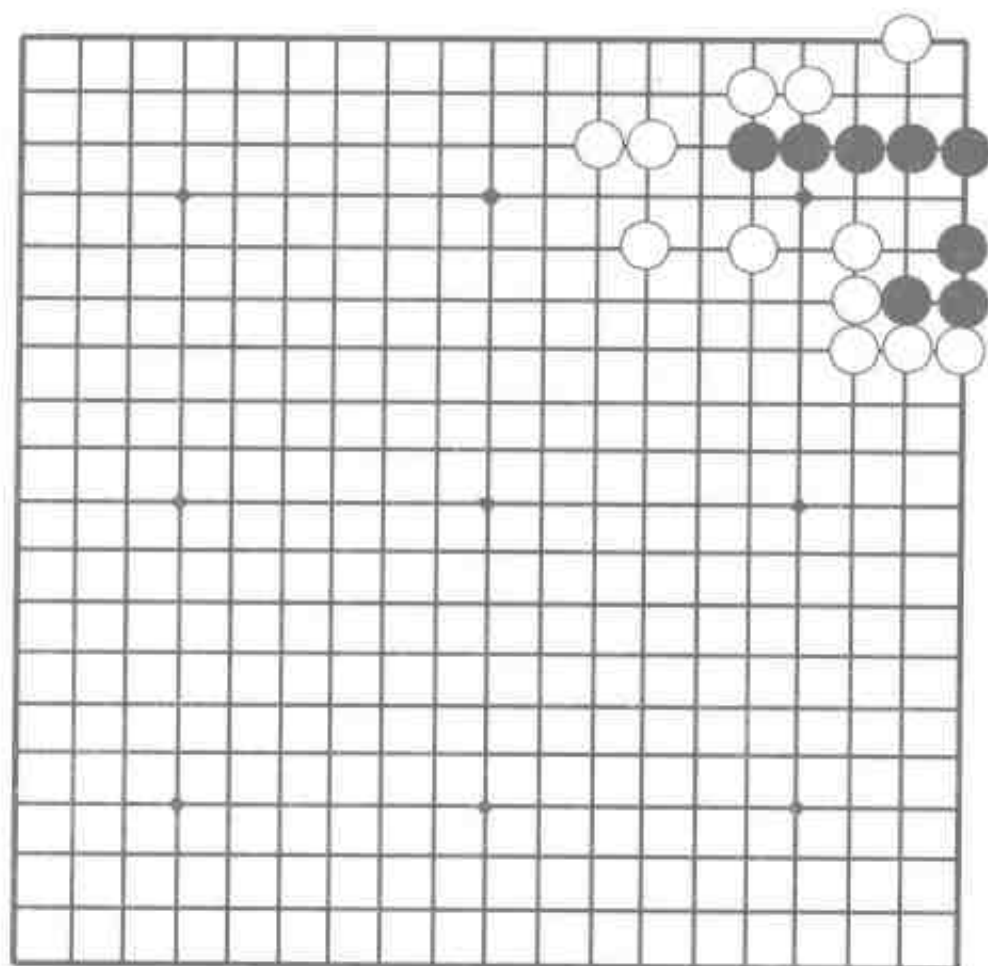
## 81. 四公子势

本局中，黑棋虽是薄形，但四位公子属于重要之处所，所以攻法并不容易。



【正解图】

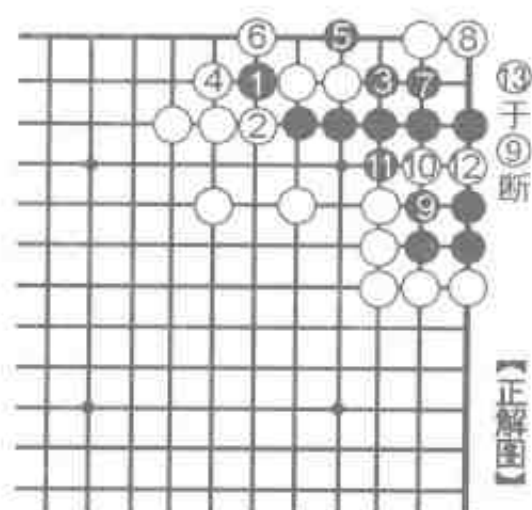




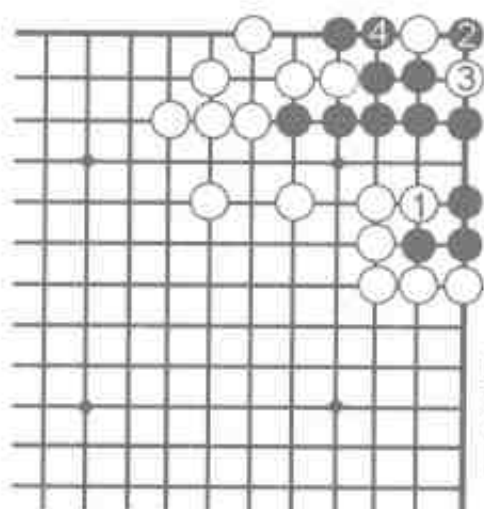
## 82. 凤凰单翅

看起来好像全盘都没有眼之形,但是如果次序下得好是做得活的。

所用手筋全是在此之前学到的东西。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑先活

胀牯牛和倒脱靴之组合。

#### 正解图

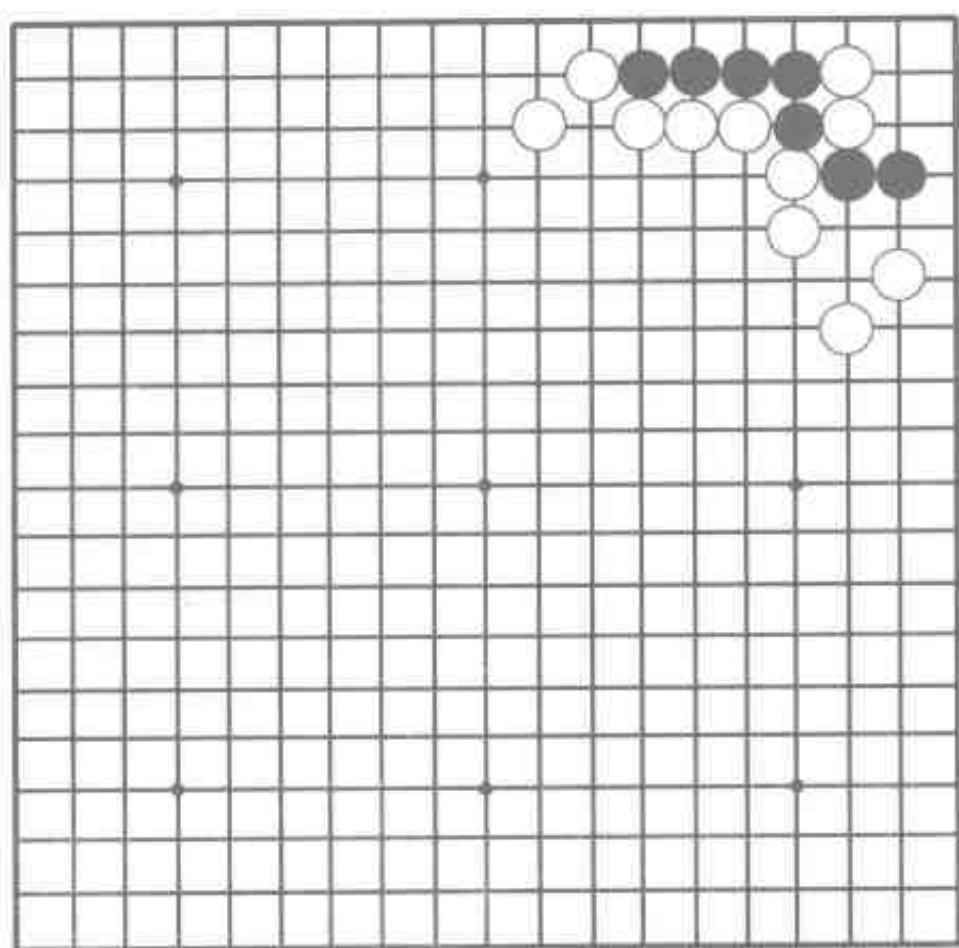
黑1扳出再3、5为先手。

接着,黑7先手得一眼,不然下在8位是胀牯牛。

然后黑9继续做倒脱靴。

#### 参考图

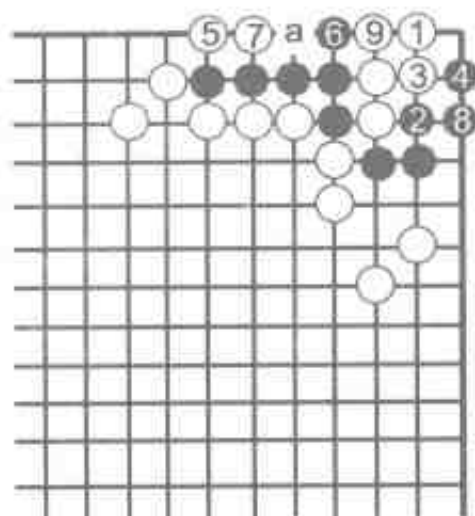
正解图白8若下在本图1位,则黑2、4,成为胀牯牛。



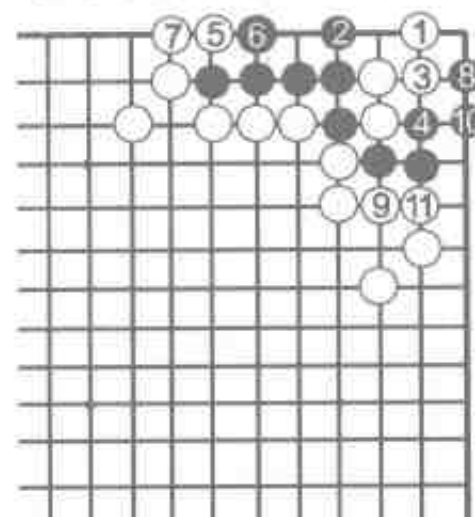
### 83. 二子分忧

如我们在图中所见,是黑白各二子互相切断之形。因白棋三气、黑棋四气的关系,如果攻杀应为黑好,但是白棋有利用角隅之特殊性而吃全体黑角之手段。

#### 破解 白先黑死



【正解图】



【变化图】

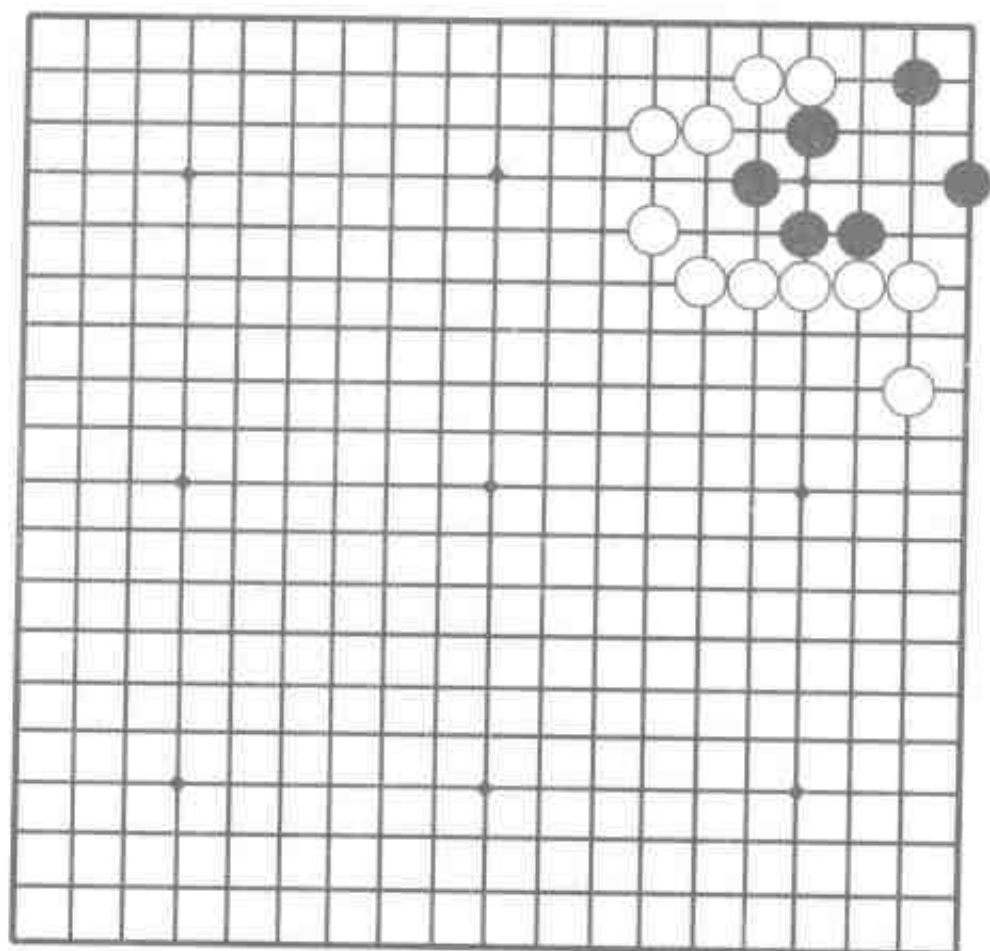
下聚五。

正解围

白1尖为好棋。黑2时白3团。对黑4,5位扳和这边黑子攻杀。黑6、8拼命紧气,但白9看似自杀但已成刀把五之死形。第一着如于3位弯,则黑1靠成劫。黑4如下在9位,则白有a之手法。

变化图

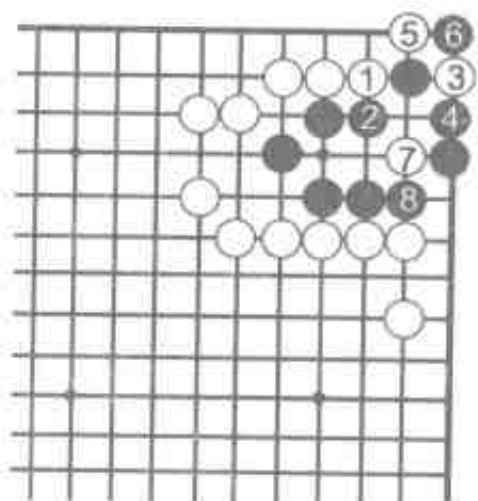
白1尖时,黑2虽是可考虑之着手,但白3自顾自走一手,会形成两边不入气。白5、7,上边成为不入气之形,黑8时,白9以下紧气,这边也是不入气。又,第一着下在8位,则黑3、白4、黑1已无法杀黑;第一着如下于4位则黑8点,同样不行。



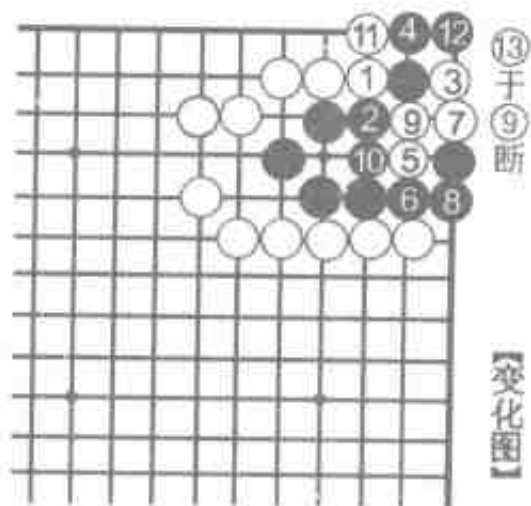
## 84. 亢丁神将

棋子乍一看分散在天地四方,更要不断冲击要害,但攻法却颇有趣味。

第三手有好棋。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

3之碰为妙手。

#### 正解图

白1位撞,黑2时白3碰为妙手。

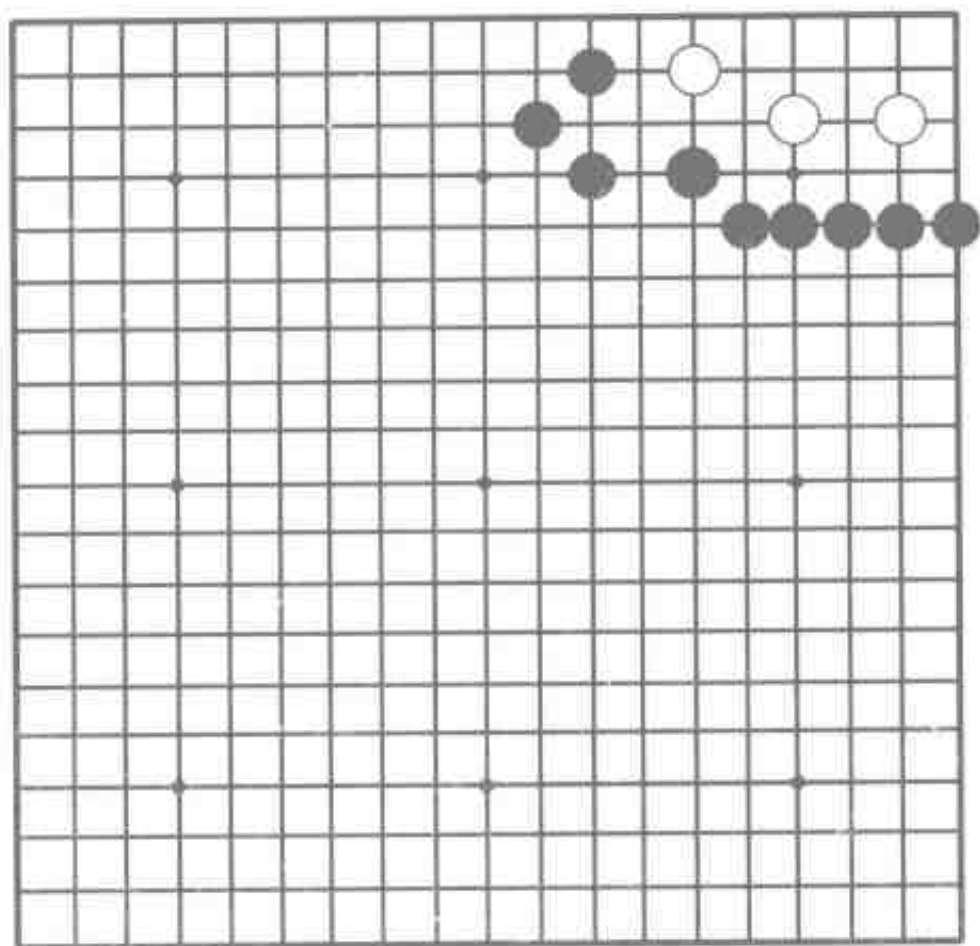
此一碰手能算出变化图倒脱靴变化的人就下得出来。

黑4如下在5位,则如变化图黑死,所以黑4应,只此一手。白5止是劫杀为正解。

#### 变化图

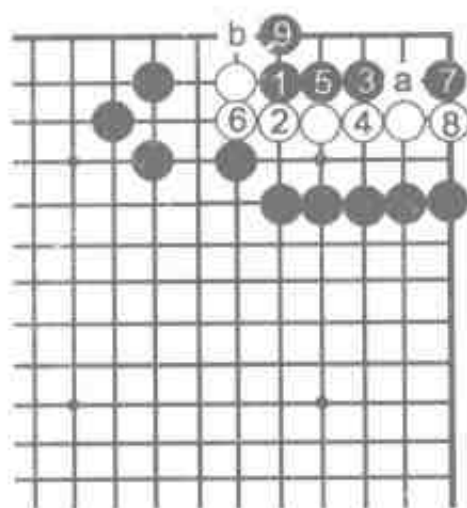
白3时,黑如4立,则白5至9,黑10时白11舍弃四子之后,白13是吃三子的倒脱靴。





## 85. 细廻势

仔细观图，白三子占着角上之要点，但黑棋外面墙壁也有着无以伦比的坚实性。



### 破解 黑胜白败

在里面活！

#### 正解图

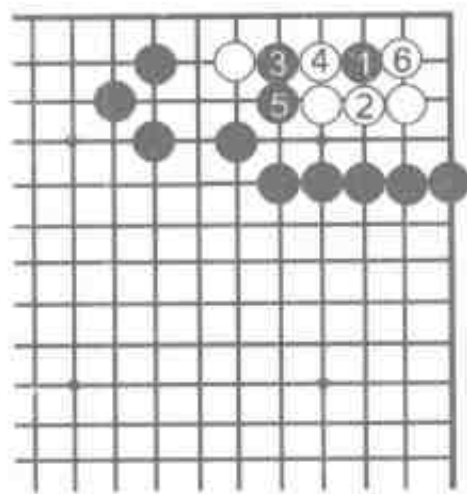
首先，黑1碰。之后，黑3点、5粘。

白4之粘没办法可想。

以后，7绝妙。

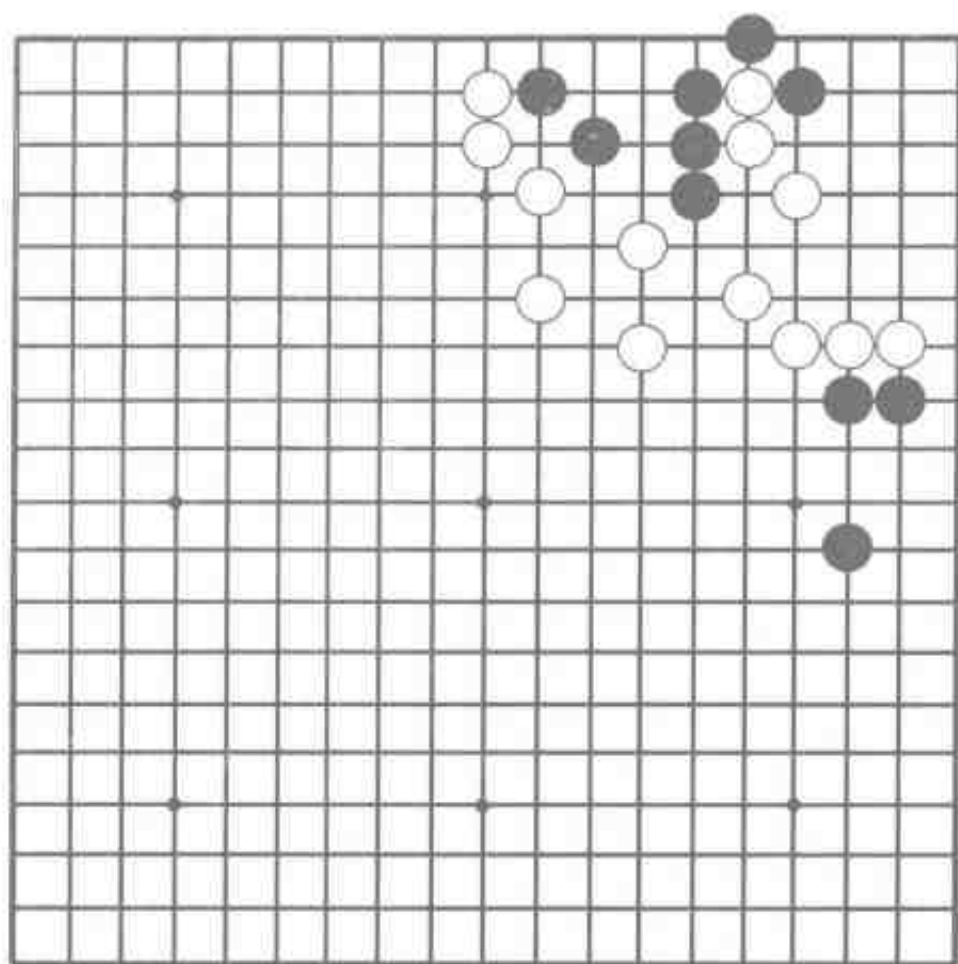
白8时，黑9立，把在里面作活的手段和b之度为见合。白8若a，则黑8度，白无眼。

利用黑棋之坚壁，彻底地从里面攻击，下到要领。



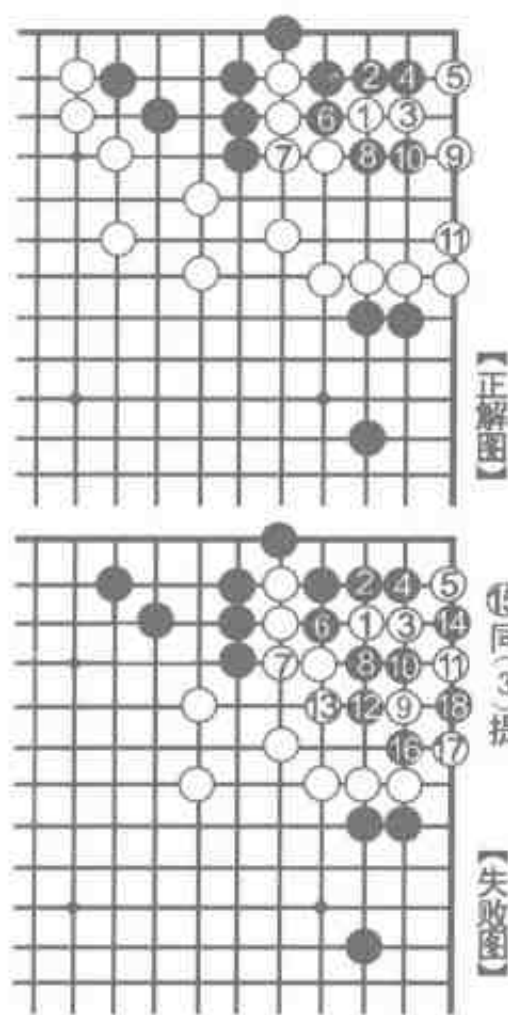
#### 失败图

这问题次序很重要。黑棋从1位着手会失败。对黑3，白4、6使黑棋之期待落空了！



## 86. 栈深势

有角上一眼也不让它作的手法,正如题名为深谋远虑之手法。因为这个原因,有细算的必要。



### 破解 白胜黑败

让它断再破眼。

#### 正解图

白1至5进行。

此形已想好黑6再8断不起作用,实际上是让黑棋切断后有破眼的好棋。

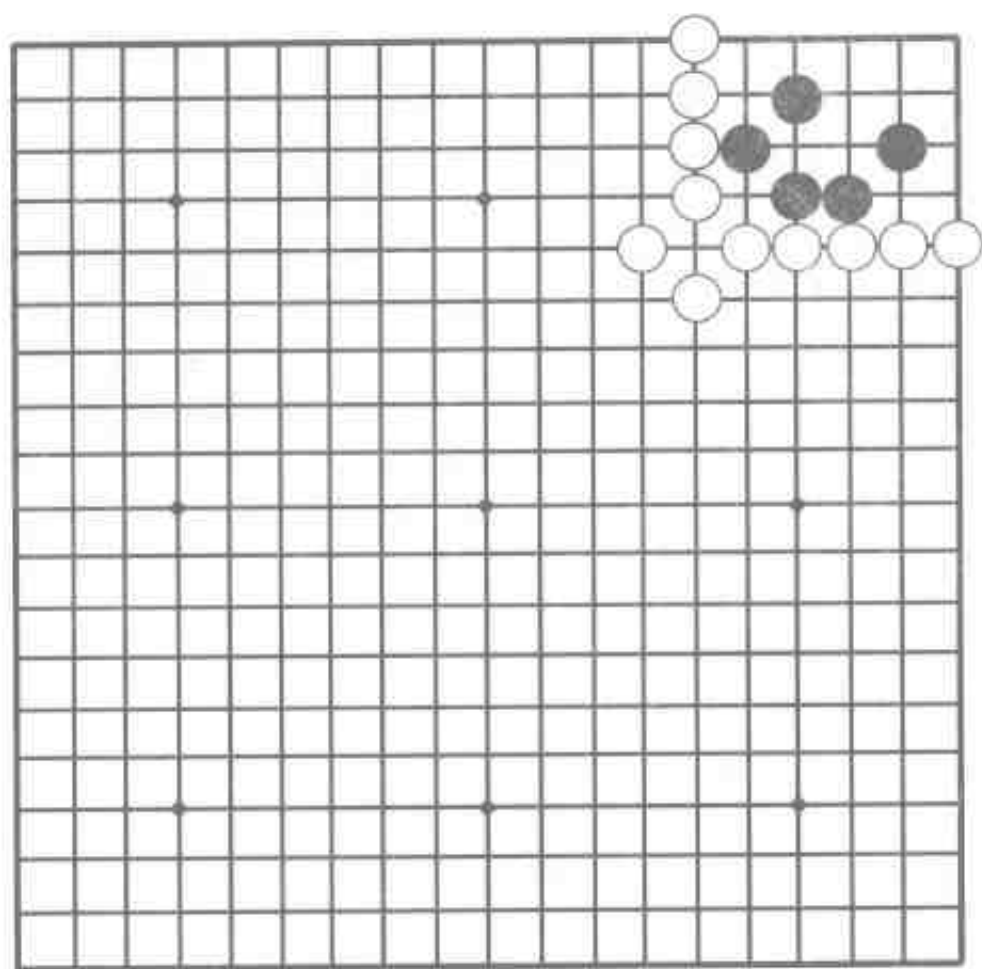
白9尖为好手,是此题关键的一招。黑10时,白11让黑棋吃两子再提回一子。

真的有各种手法吧!

#### 失败图

黑8断时,白如9应,则因黑12为先手,以下至18止变成劫争。

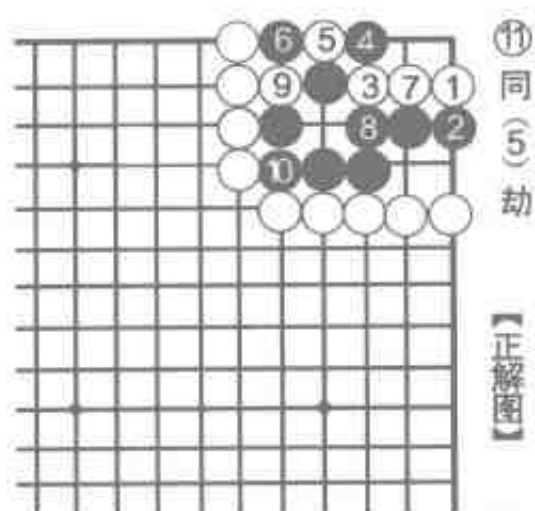
9下在11位是手筋可以了解了吧。



## 87. 五气朗元

请将两边落至第一线之子全部活用之。

实际上本局并不容易抓到要害之问题。



⑪同(5)劫

【正解图】



⑬同(4)提  
⑫同(3)断  
⑪同(4)扑  
⑩同(12)提  
⑨同(14)扑  
⑧同(15)提  
⑦同(16)提  
⑥同(17)提  
⑤同(18)提  
④同(19)提  
③同(20)提  
②同(21)提  
①同(22)提

### 破解 白先劫

点再碰之筋。

正解图

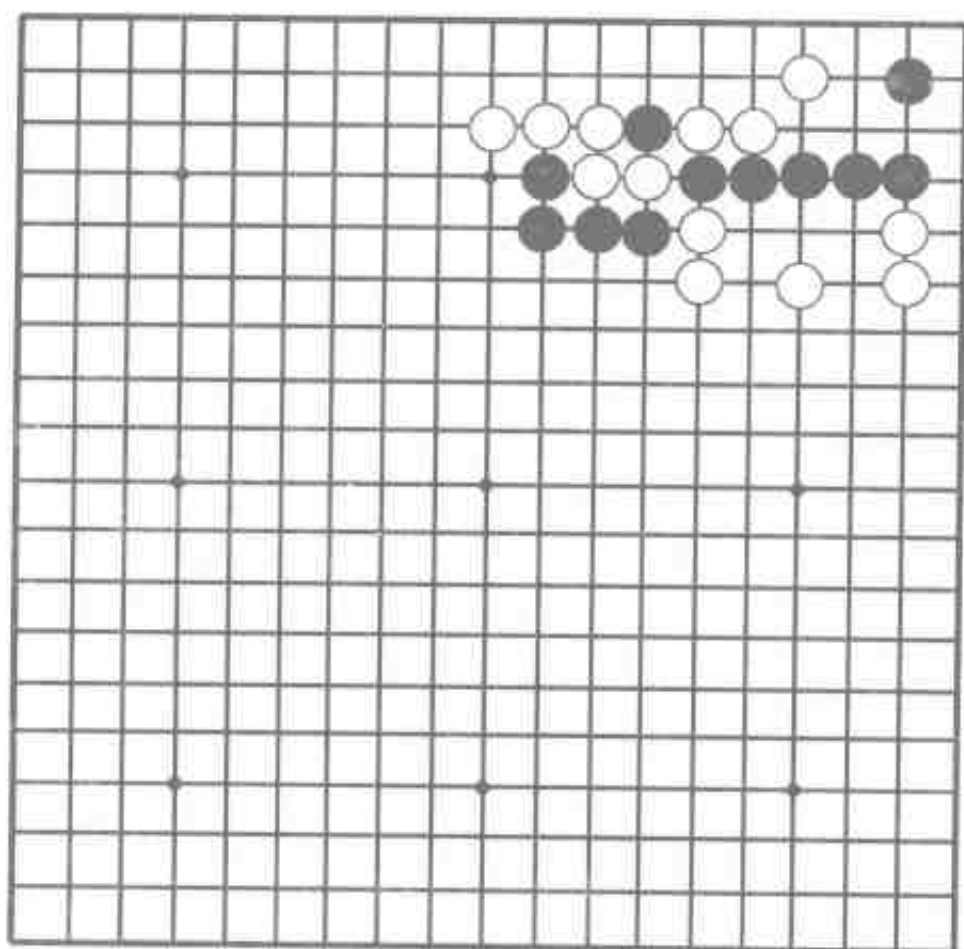
我想第一手不易了解,是不是? 3 碰虽是一种狙袭手筋,可是马上下则无妙味。

白 1 点一手再 3 碰为好手筋。

然后白 5 扑生出劫形。白 7 至 11 止变成劫争。

变化图

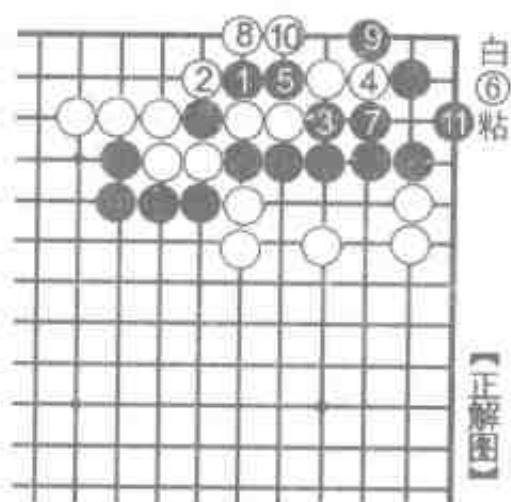
正解图之白 5 如单粘,则黑 7、白 6、黑 a、白 11 止仍是劫,这是黑 6 下在变化图 6 位会变成怎样的情形。白 7、9 成为倒脱靴,黑棋无条件死了!



## 88. 势均力敌

角上黑棋怎么下才能活是我们所要解答的。势力如果相当,想抵挡得住就应该有下出妙手的余地吧。

第一着绝妙。



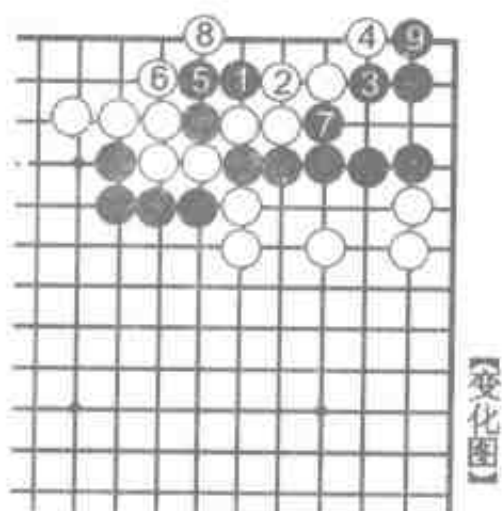
### 破解 黑先活

弃子之活用。

#### 正解图

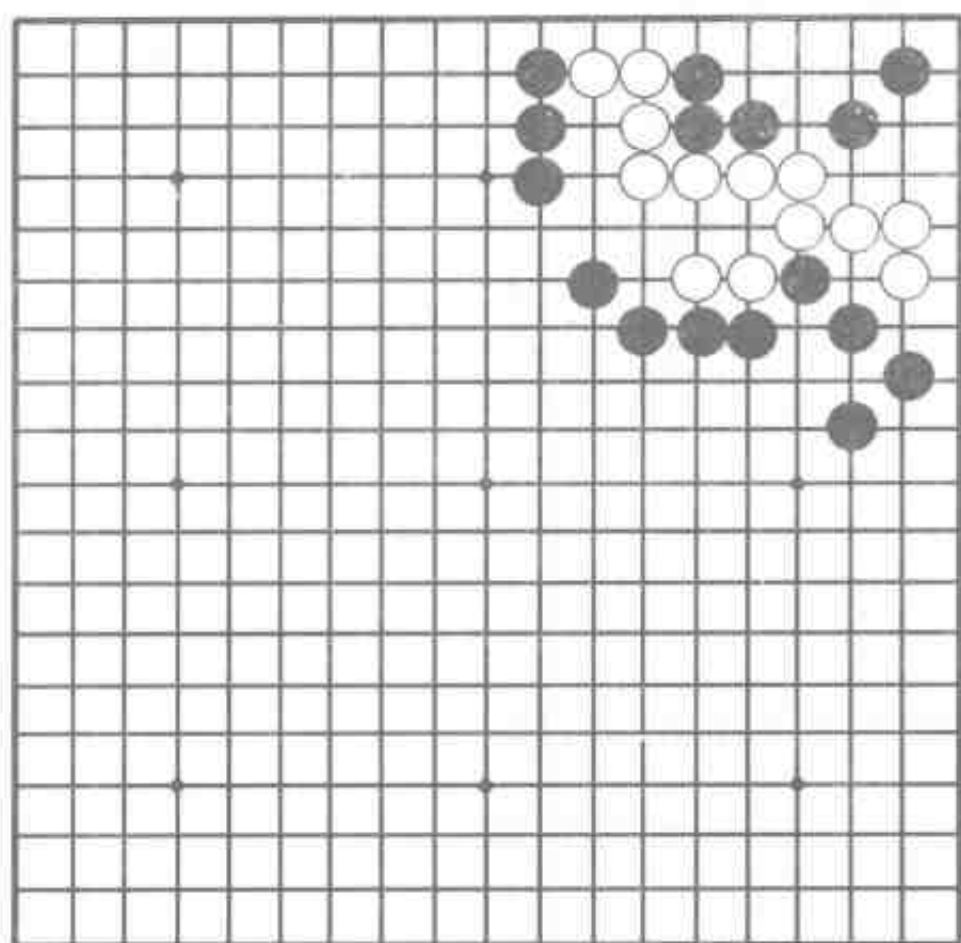
黑1真是妙透。白2提时黑3挤。白4时5断,7、9先手之后,11位作眼。

黑棋如单在角上3挤则白4长;黑若单4撞则白3团,黑棋无眼。有了黑1之弃子才下得出味道。白2若4,则黑5打,白2、黑3又回复成正解图。



#### 变化图

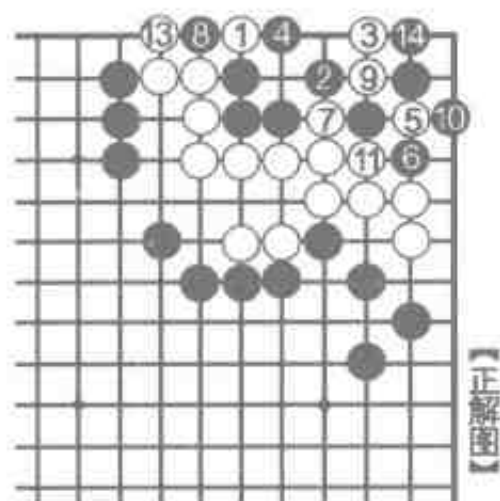
黑1时白若2,这次黑于3顶。  
白若4,则黑先5粘、7紧气,9止作活。  
黑1弃子发挥出完全的效果。



## 89. 孙膜诈死

中了庞涓奸计的孙膜靠装死免遭杀身之祸。

我们须从角上黑子中找手段。



【正解图】

### 破解 白先劫

冲黑棋缺陷。

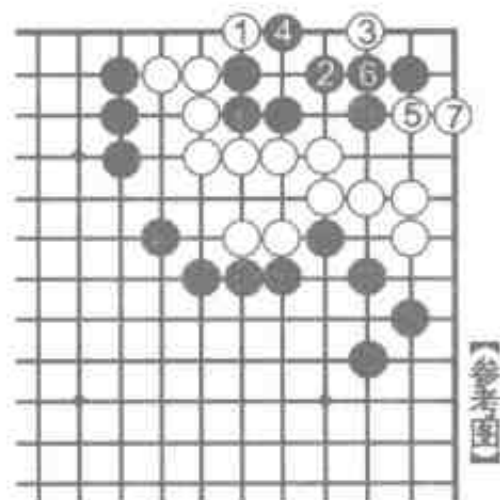
#### 正解图

白棋于1位扳。黑2尖,只此一手。此时白3点。黑4挡也是当然。

作了这些准备工作后,5之碰为妙手。

黑6白7以下至15已是单行道,结果是劫。

黑14如于1粘,则白14拐变成角上之劫。如此,黑棋不利。

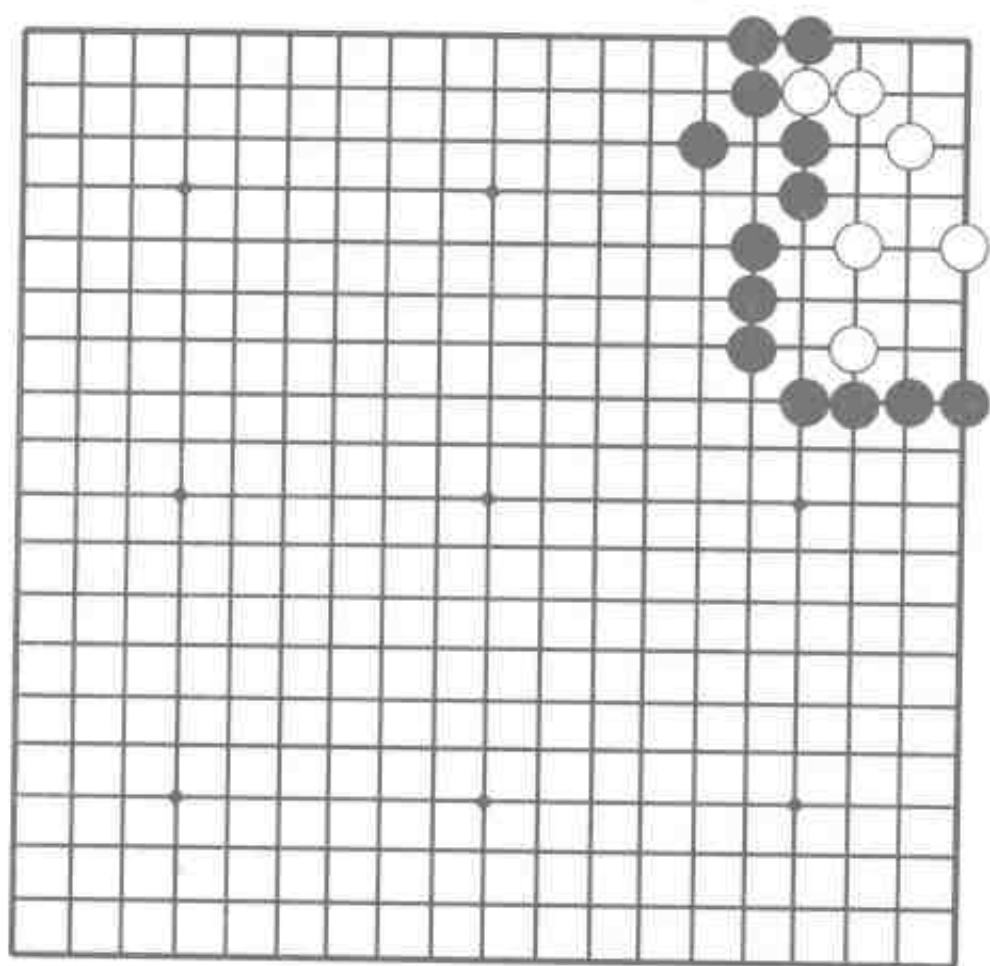


【参考图】

#### 参考图

正解图次序中,白5时,黑若6粘稳当,但白7立也活。

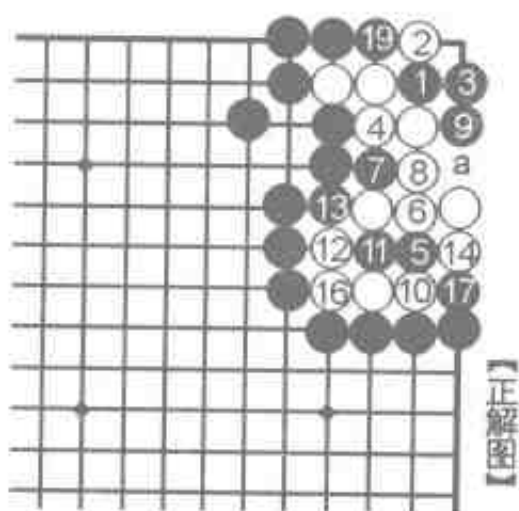




## 90. 兴贤势

黑棋完全活用围绕在四周的棋子来葬掉这块白棋。

关键是从哪里动手呢？



### 破解 黑先白先

最后为不入气之形。

#### 正解图

黑1由此处开始行动。白2、4可说是当然的最强手段。

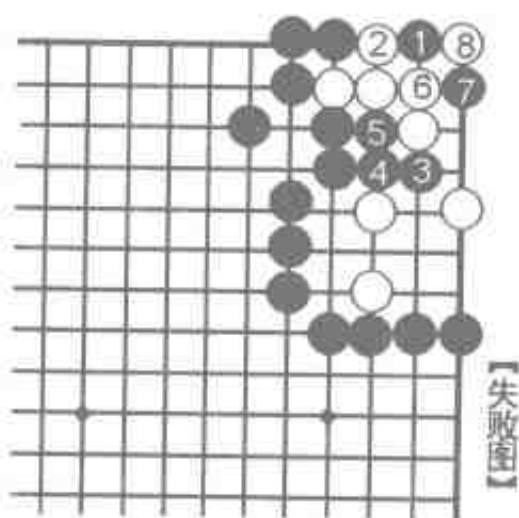
黑5以下进行至白10时，似乎冲断黑5一子能成一眼，请继续算，至黑19断白棋在a位不入。

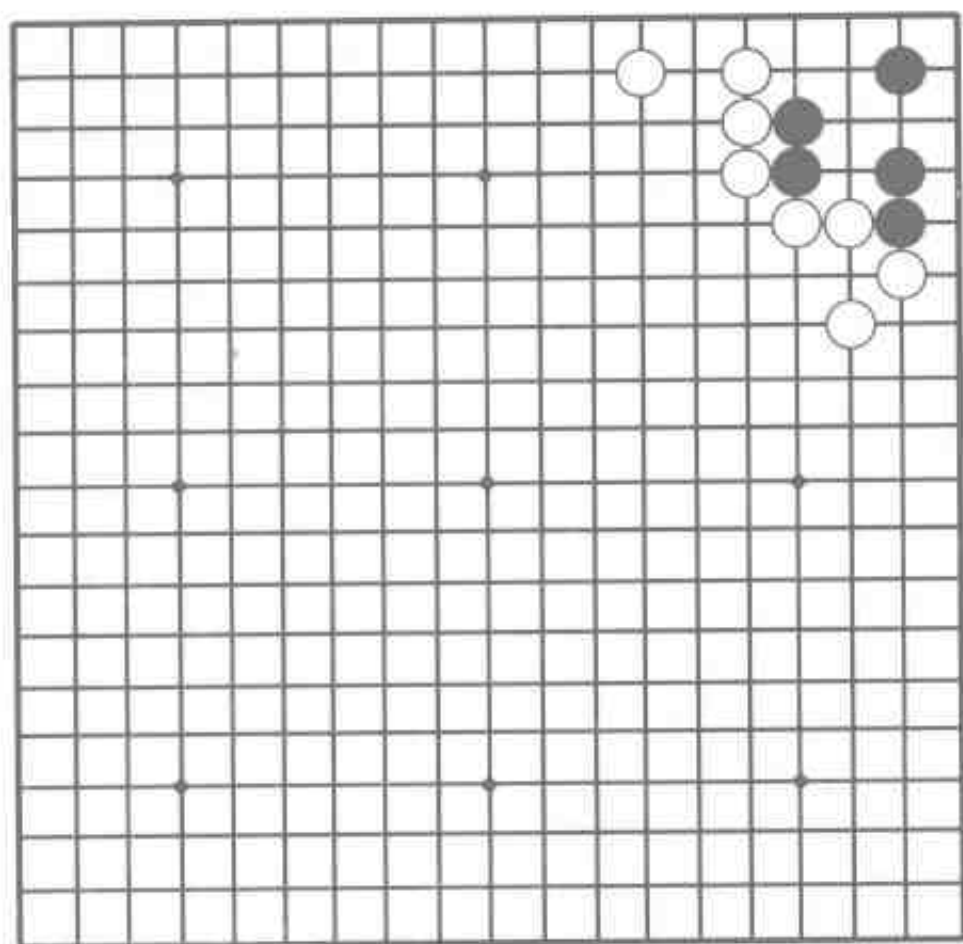
手顺虽是单行道但必须细算。

#### 失败图

黑1点也是手筋，但不是最佳手段，如此做不到无条件死。

白8止成为劫杀。



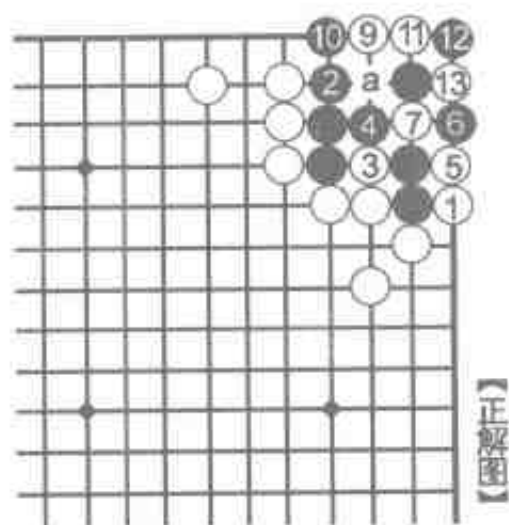


## 91. 樊哙几顶门

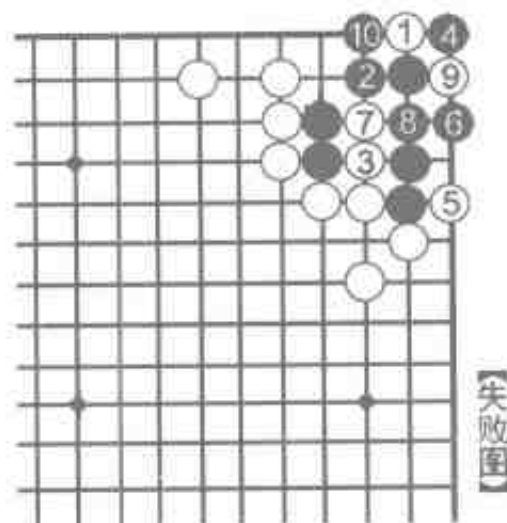
此处用的是樊哙拜项羽为师的典故。

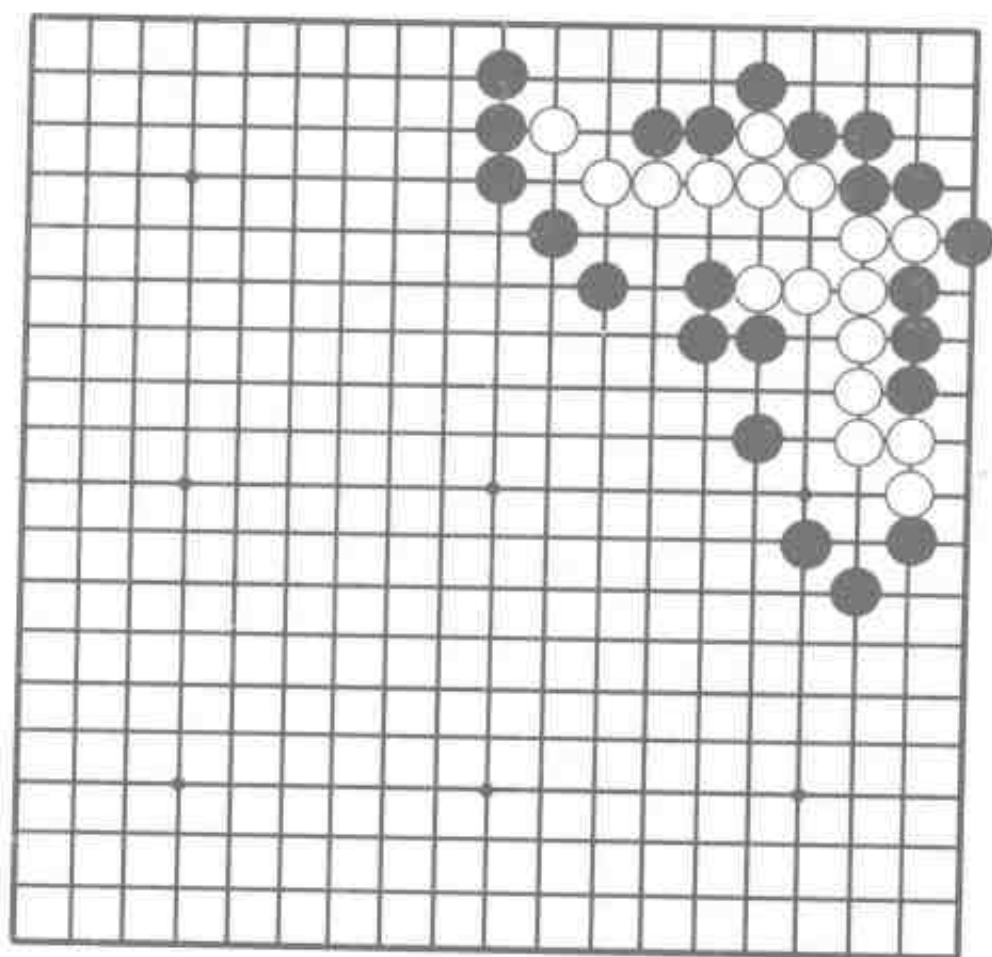
第一着说不定是意外的手法。

不细算各种变化就冒然攻击会失败的。



【正解图】

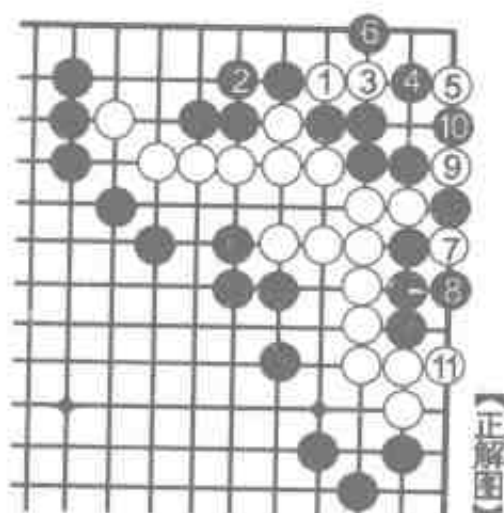




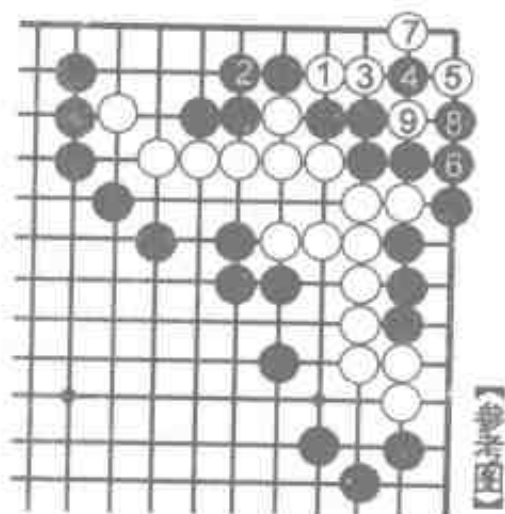
## 92. 高祖解荣阳

这是汉高祖刘邦解救荣阳之图。

黑气很紧，关键是善于利用。



【正解图】



【参考图】

### 破解 白先活

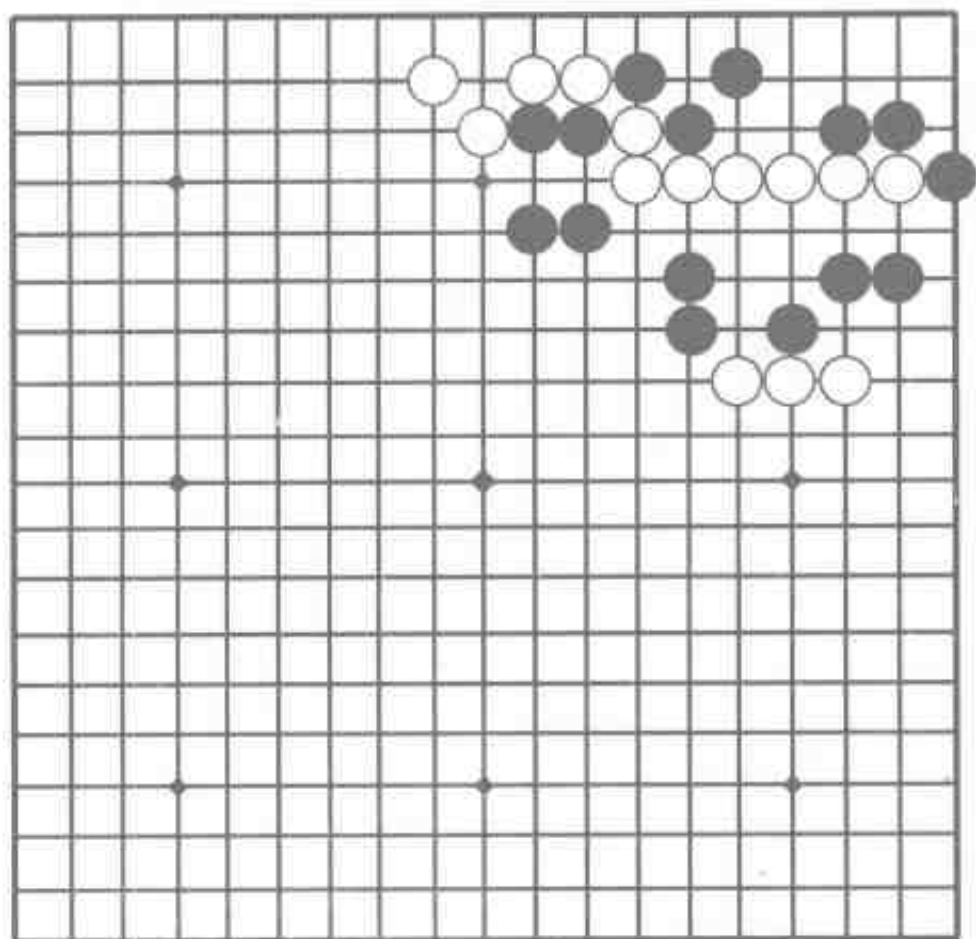
夹之妙手。

#### 正解图

第一感想冲气紧之弱点，我想您已知道。白1、3会立刻浮现吧。此时白5夹是妙着。发现这手棋就摸到问题的骨子里。黑若6，则11止，黑四子接不归。

#### 参考图

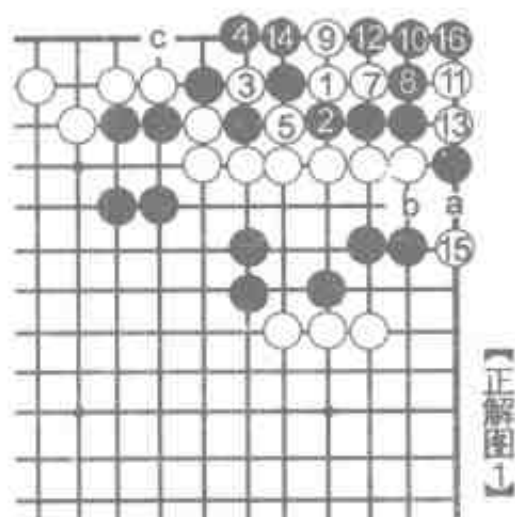
白5时，黑若6位顽抗，则白7止变成大劫。因为黑棋损害也大，不能冒这样的风险。



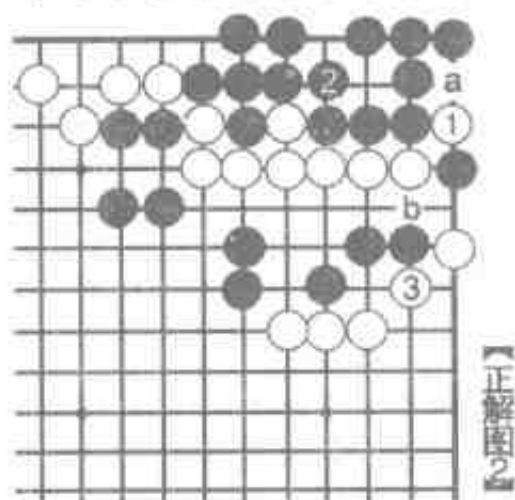
### 93. 将军出寨

题名是把白七子比拟为将军。在这种情况下如何能突围而出呢？真不可思议！

无论如何，这是和黑棋短兵相接的结果。



【正解图1】



【正解图2】

#### 破解 白先活

漂亮的 15 托。

##### 正解图 1

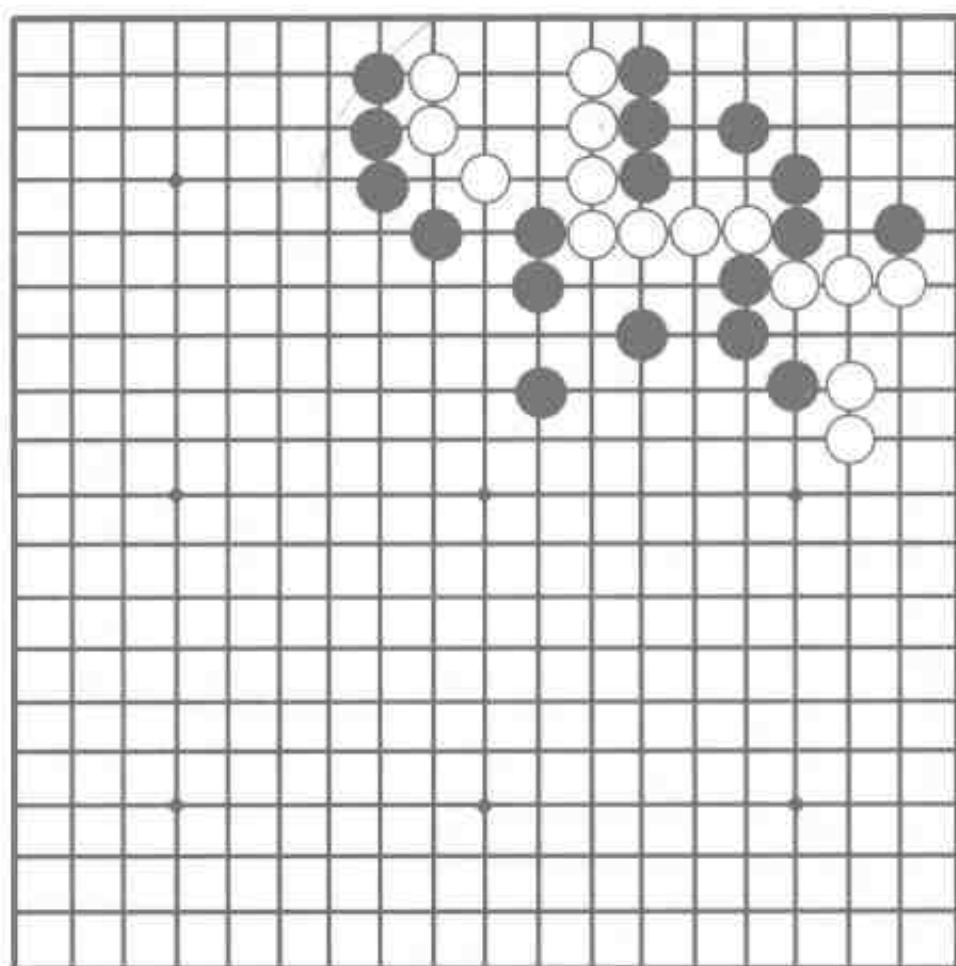
白 1 抓住角上黑棋之缺陷。黑 6 粘如下在 7 位，则白 3 成劫，但黑棋涉及死活，故 6 粘是常识性的下法。

白 7、9 进行，11 是好棋。黑 12 如于 13 粘，则白 a、黑 b、白 c 止，上边五黑子对杀气不够而死。15 托是点睛绝着。

##### 正解图 2

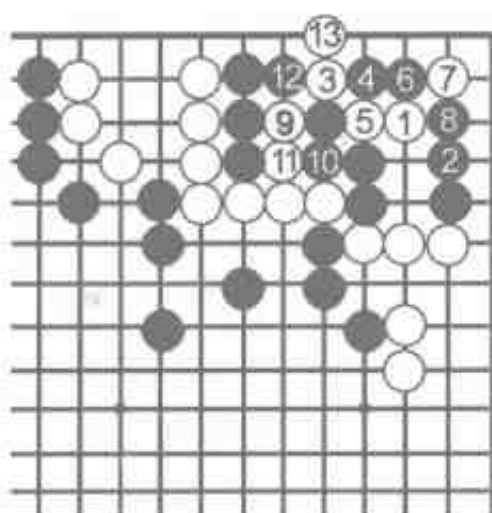
正解图黑 16 之后，白棋下在 1 位。黑 2 作活不得已。如攻杀黑气不够。虽是画蛇添足，但黑 2 如 a，则白 b，不过交换而已。



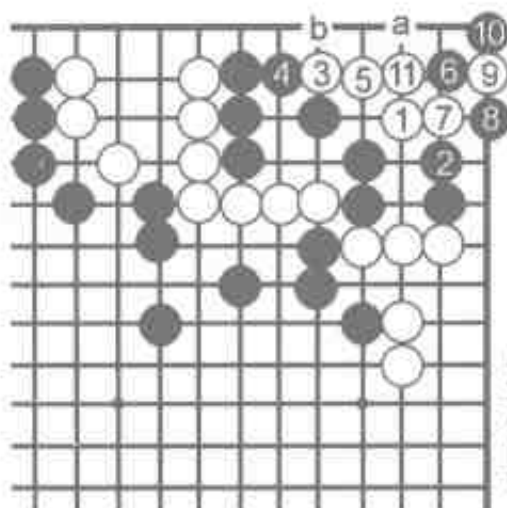


## 94. 枯木逢春

白子可为枯木。  
要救上边白子，  
除了在角上的黑棋中  
寻找手段以外，别无  
他法。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

拿出看家本领的攻杀。

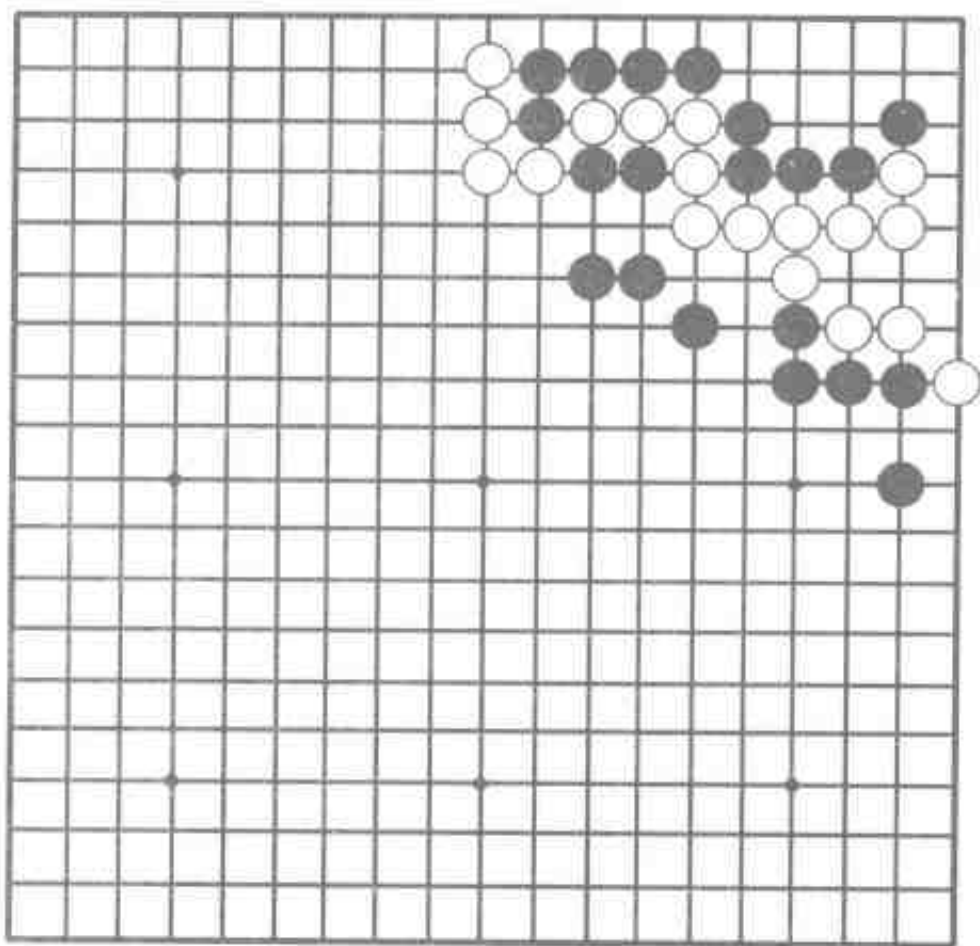
#### 正解图

白1从三三动手为好手法。黑2并为坚实的着手。除此之外被白棋在此处尖就渡过了。接着，白3托是手筋。黑若4、6，则白7为好棋。黑8若12，则白10断打再8可吃到黑四子。黑若8断，则白9、11至13立止，金鸡独立吃到这边四子。

#### 变化图

正解图黑4之扳出若在黑4应，则白5退变成攻杀。黑棋只好6跳，白7至11进行，白有a及b之先手利，变成白棋有利的攻杀。

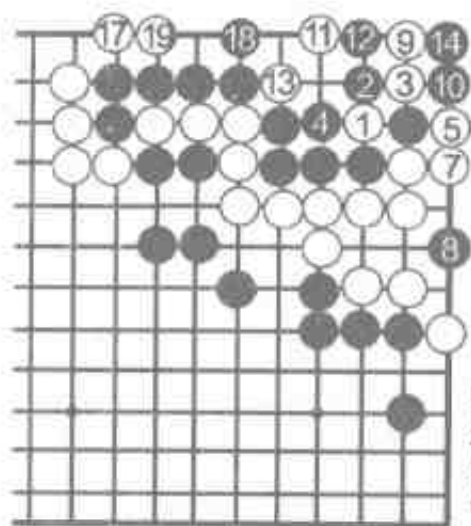




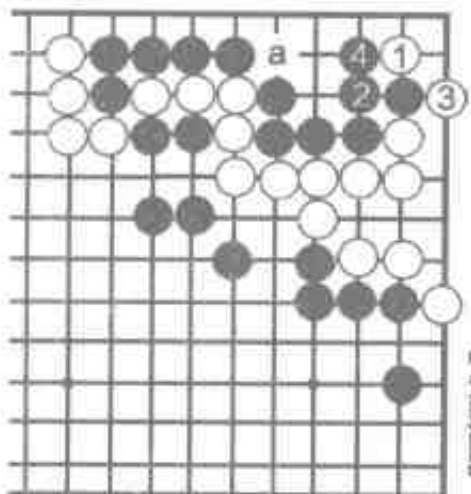
## 95. 翻云覆雨

此局不同反响。

平常的下法是作不活这块棋的。不竭尽所能搞个天翻地覆是不行的。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先劫

掀起骚动。

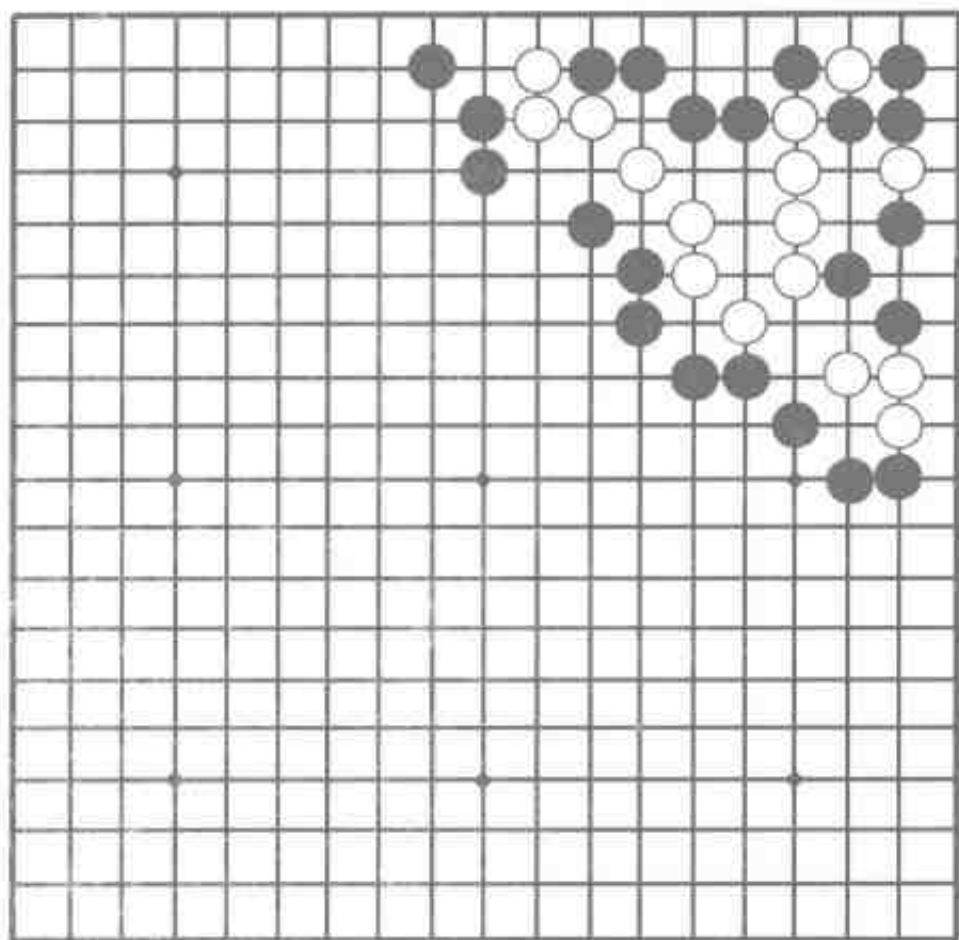
#### 正解图

棋从断处生，白棋从1位出击。白3、5、7之后为问题所在。白9立、11为急所之一击。下到这里，掀起了大骚动。黑12时白13断，黑棋反而被吃去了。白19立止为不入气之形。黑18如于19挡，则白19扳。

因此，黑6粘应下9或11打劫为正确。

#### 失败图

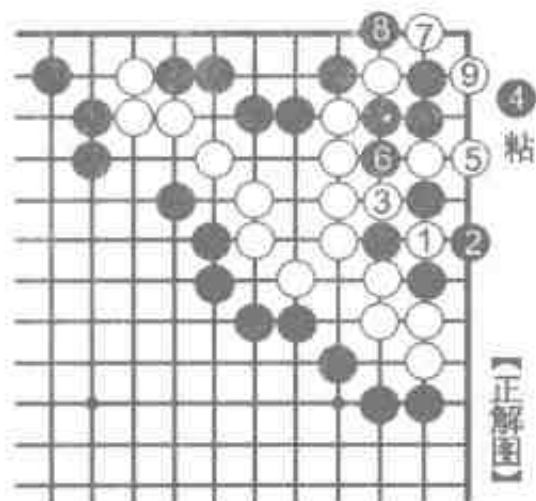
白如单于1位夹，被黑棋在2位粘就什么味道也没有了。另外，第一手如于a断，被黑2或4应也不会有事。



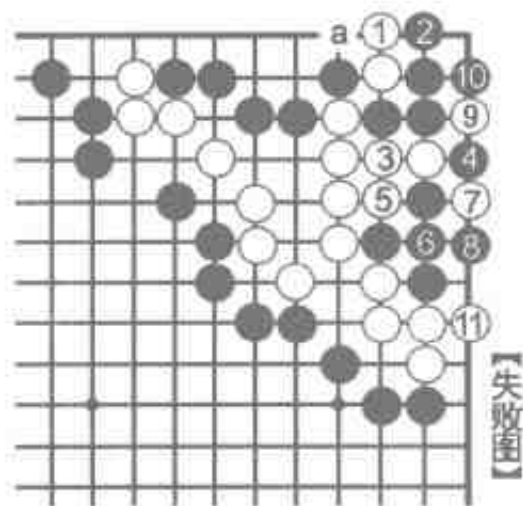
## 96. 荆山玉势

本局说的是个怎样冲击黑的恶味的问题。

若依序加以考虑，此局并不难。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先劫

角隅之粘性。

#### 正解图

白1至5能容易想到。

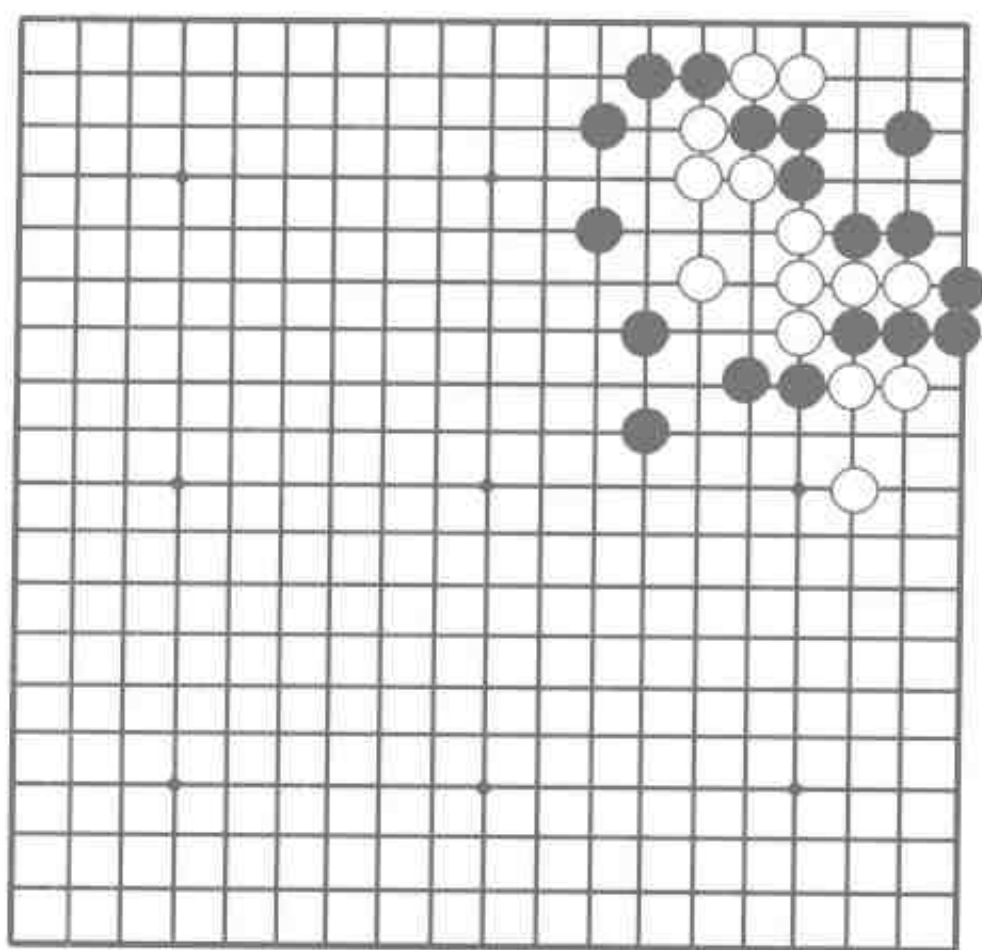
以后白7、9劫杀是正解。

角为魔物一说是因为有各式各样的手法吧！话说回来，实际上黑4粘如于6位打，白1提是打劫杀。

#### 失败图

白1至11这般的解答方法不是可更快吃进来吗？

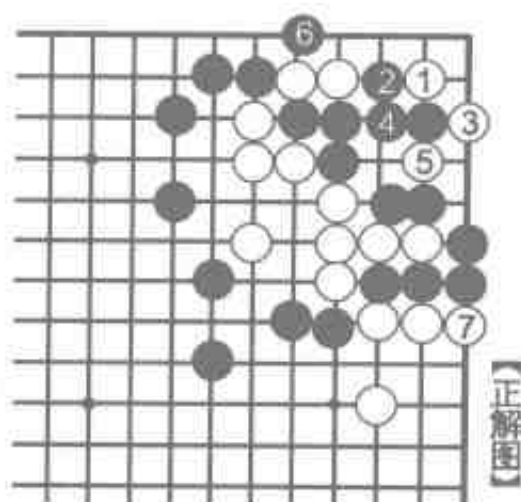
这里面有重大的错觉。黑2下在a就没这样的棋了，要当心。



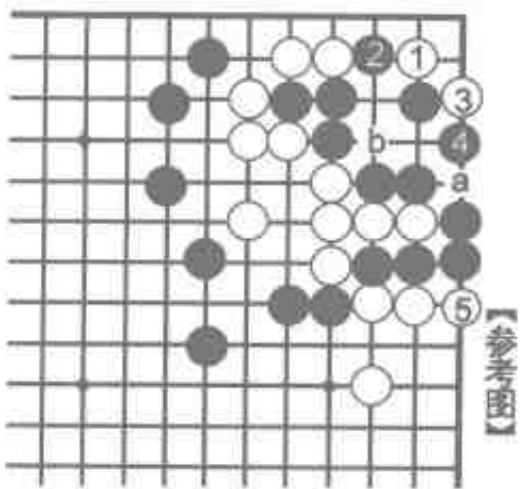
## 97. 几处势

彻底地狙袭黑之  
气紧。

第三手是人妙之  
一着。



【正解图】



【参考图】

### 破解 白先活

紧箍咒。

#### 正解图

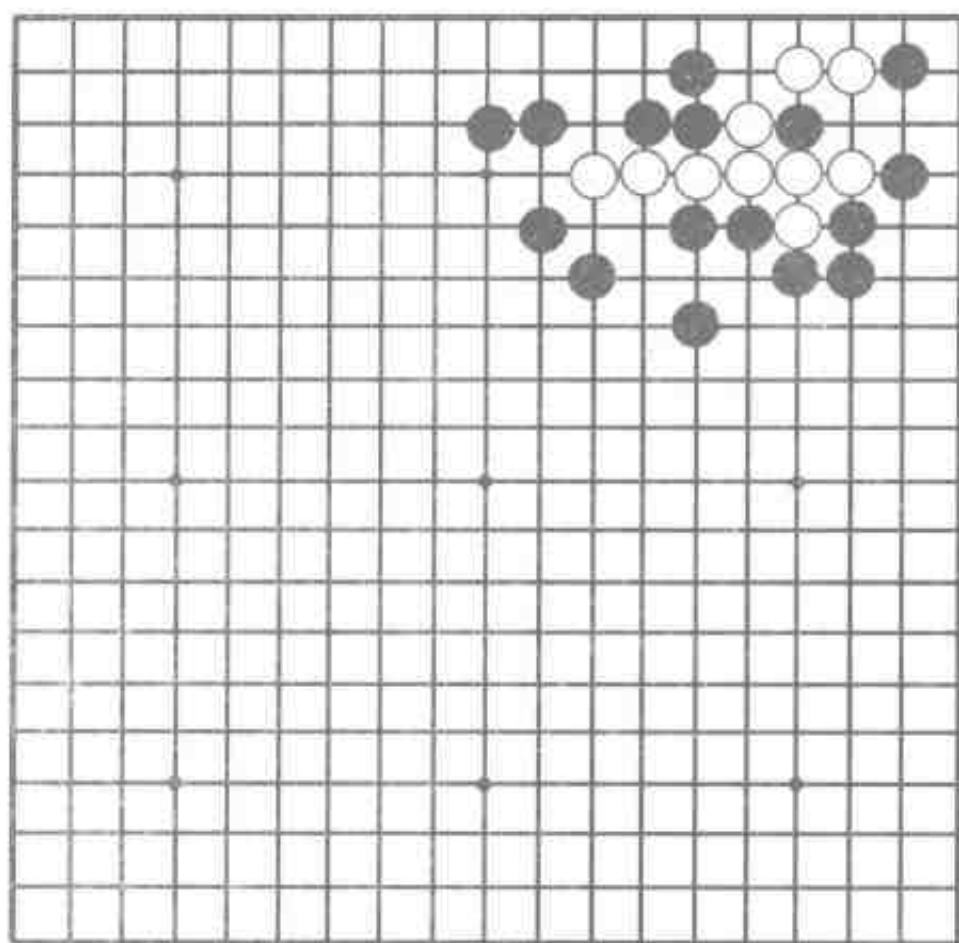
白1位靠,黑2时白3之扳为妙着。

至此黑棋好像中了紧箍咒一般。

对黑4,5挖进去。黑右6则7止,四子  
被吃。

#### 参考图

白3时黑若4则白5叫吃。因黑若a则  
白b,成为双叫吃。



## 98. 仙老炼丹

从表面上看,无论如何都像只有一个眼的样子,要拿出看家本领才下得出棋。

### 破解 白先劫

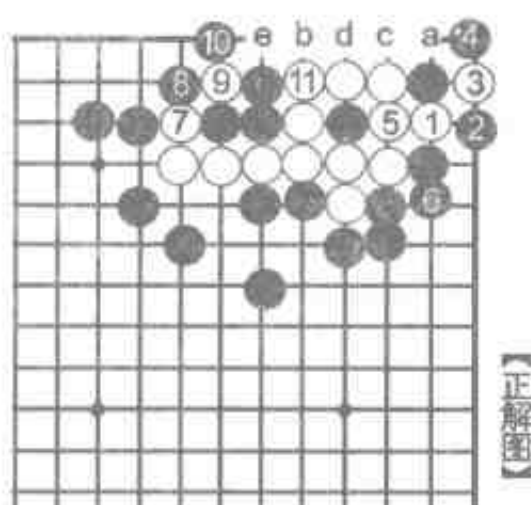
妙手连发。

#### 正解图

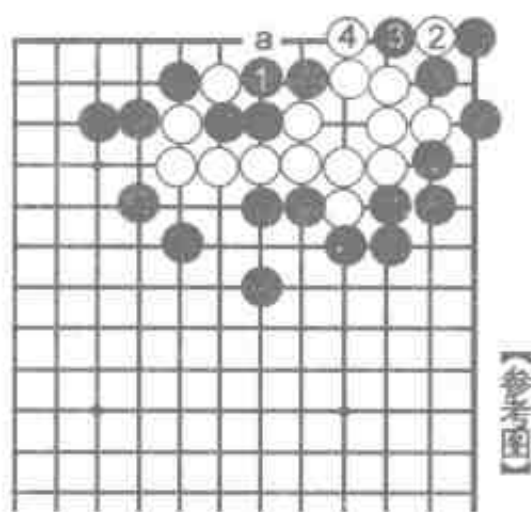
白1挖,然后不粘而于3扑为第一阶段的妙手。黑4若5提,白a成为打劫杀。黑若4提则5位提。黑6粘只此一手,9扑妙手,11沉着。9、11为第二阶段的妙手。黑若b,则白a、黑c、白d是劫。9如单11,则黑c扳、白d、黑3之后,白即使9扑,黑棋可在e立。

#### 参考图

正解图之手順中,黑10之提一子如下在参考图1位,则白2、4运行。次从a之一口斡和2位提劫为相对点。

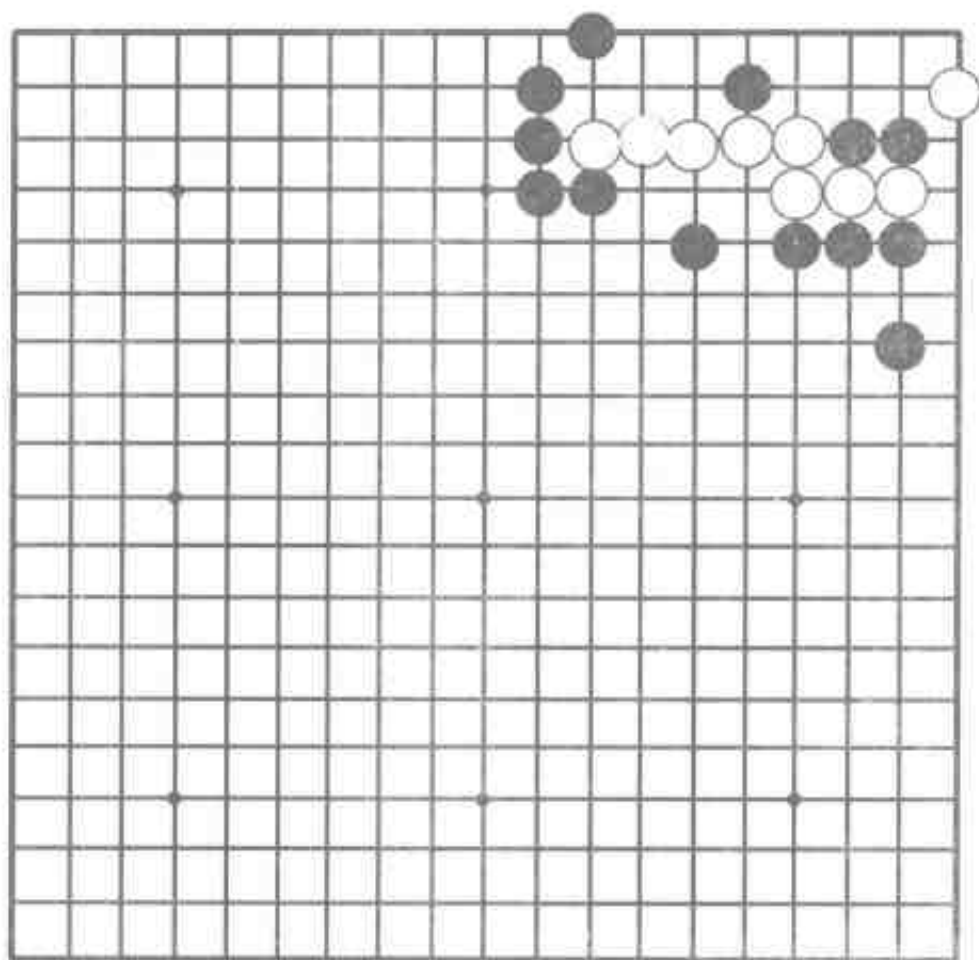


【正解图】



【参考图】

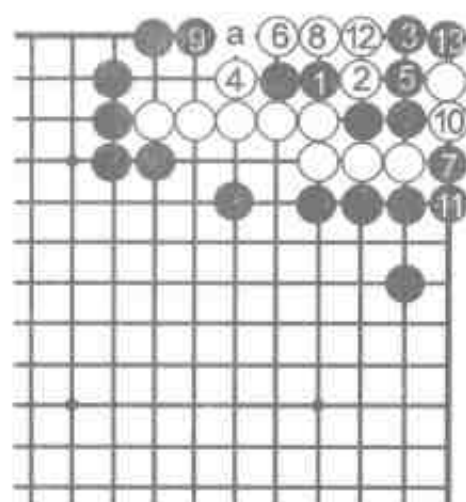




## 99. 九老优游

有着有点不着边际之形,但最后却发生了大变化。

打劫就简单了,无条件吃才有价值。



### 破解 黑胜白败

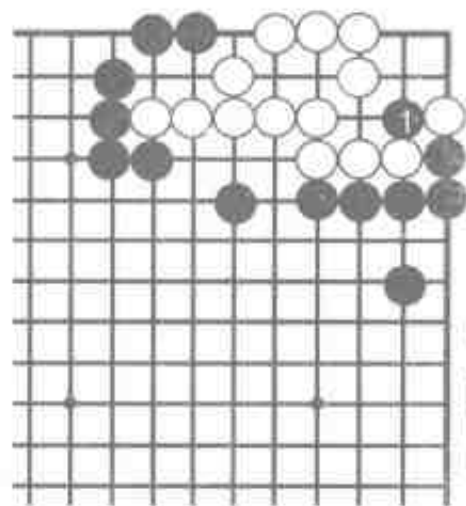
最后为“倒脱靴”。

#### 正解图 1

黑 1 为当然之一着。此棋如下在 7 位白 2 应,或者下在 2 位则白 1 应,黑均不行。

白 2 断若黑下 5 位白 3,为劫杀。因此之故,想要无条件吃只好下在 3 位。白 4 若 5 则黑 12,简单结束。所以,白 4 当然。

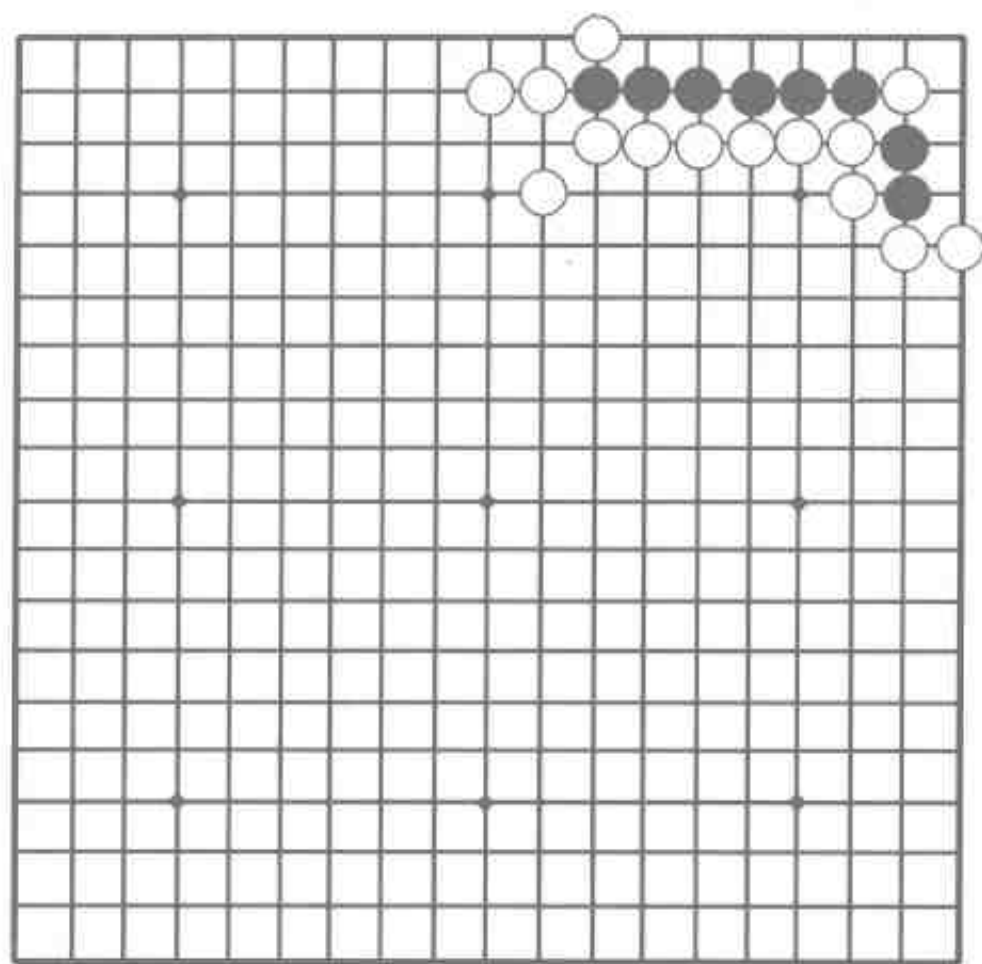
黑 7 渡,让白 8 提而黑 9 依然继续去吃。然后,照例成角上之倒脱靴。如果下到这里,倒脱靴的手段马上可理解,但此过程有相当之变化,是很有意思的问题。



#### 正解图 2

揭示倒脱靴后之形。

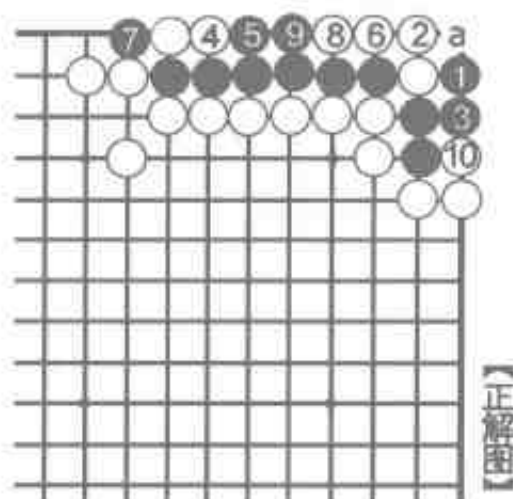




## 100. 几王走马

角上双方都有倒脱靴的问题。

因此,稍有不慎都会万劫不复。

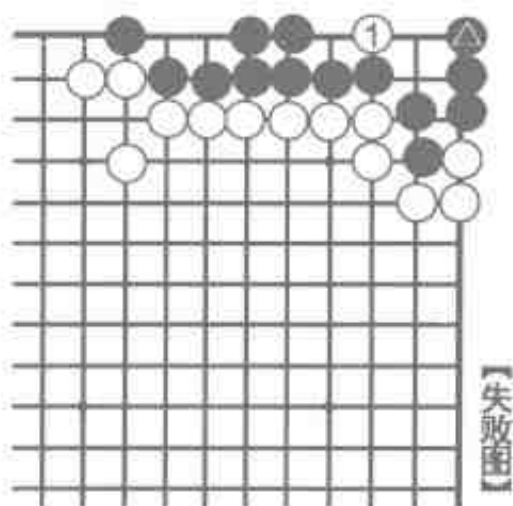


### 破解 黑先活

不提即可。

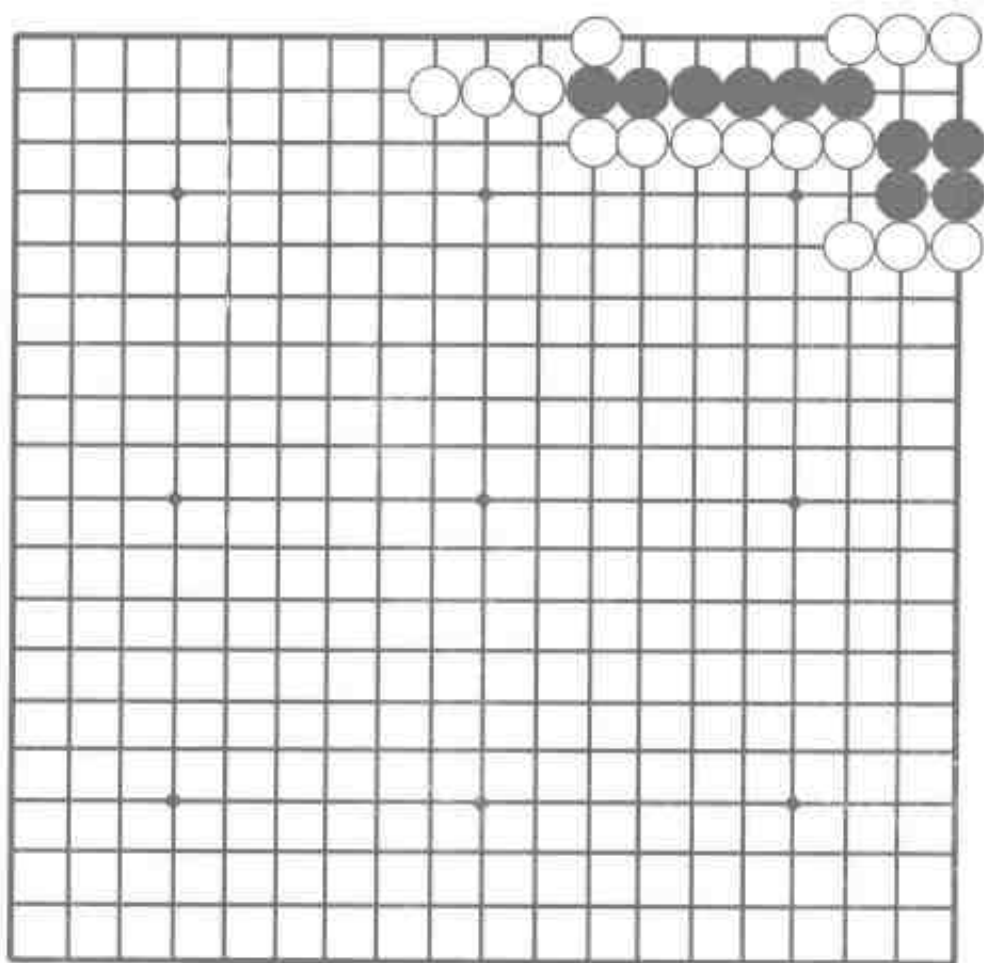
#### 正解图

角上的情况是所谓“双倒脱”非常有趣。黑棋只有 1、3 的路子可走。白 4 再 6、8, 这次反而是白棋来做倒脱靴。黑棋 9 应, 等白 10 时, 11 冷静地于 7 之右位作眼为好棋, 黑棋活了。此棋若 a 提就上了大当。



#### 失败图

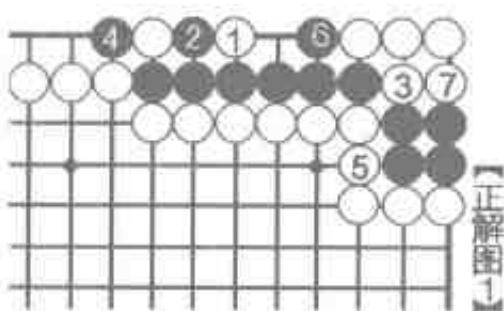
正解图之 11 如于△提即是本图。被白 1 碰变成无眼。11 应像正解图那样于 7 之右位粘, 让白棋于 a 位提四子, 就导成“倒脱靴”啦!



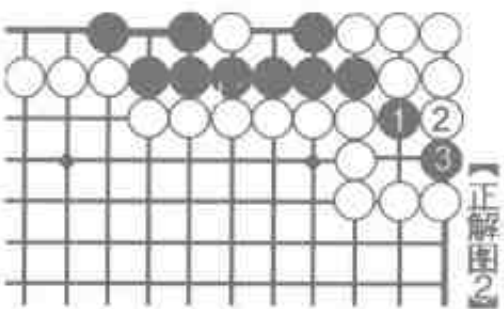
## 101. 十玉走马

此局比“八王走马势”要更复杂。

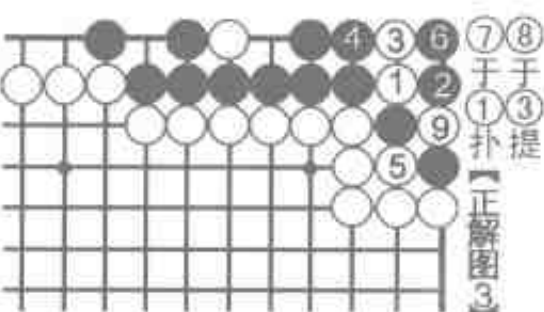
绕着角上“倒脱靴”提来提去的攻防简直没有止境。能洞察一切到最后将之解决，实非易事。



【正解图1】



【正解图2】



【正解图3】

## 破解 白先劫

十九手之攻杀。

### 正解图 1

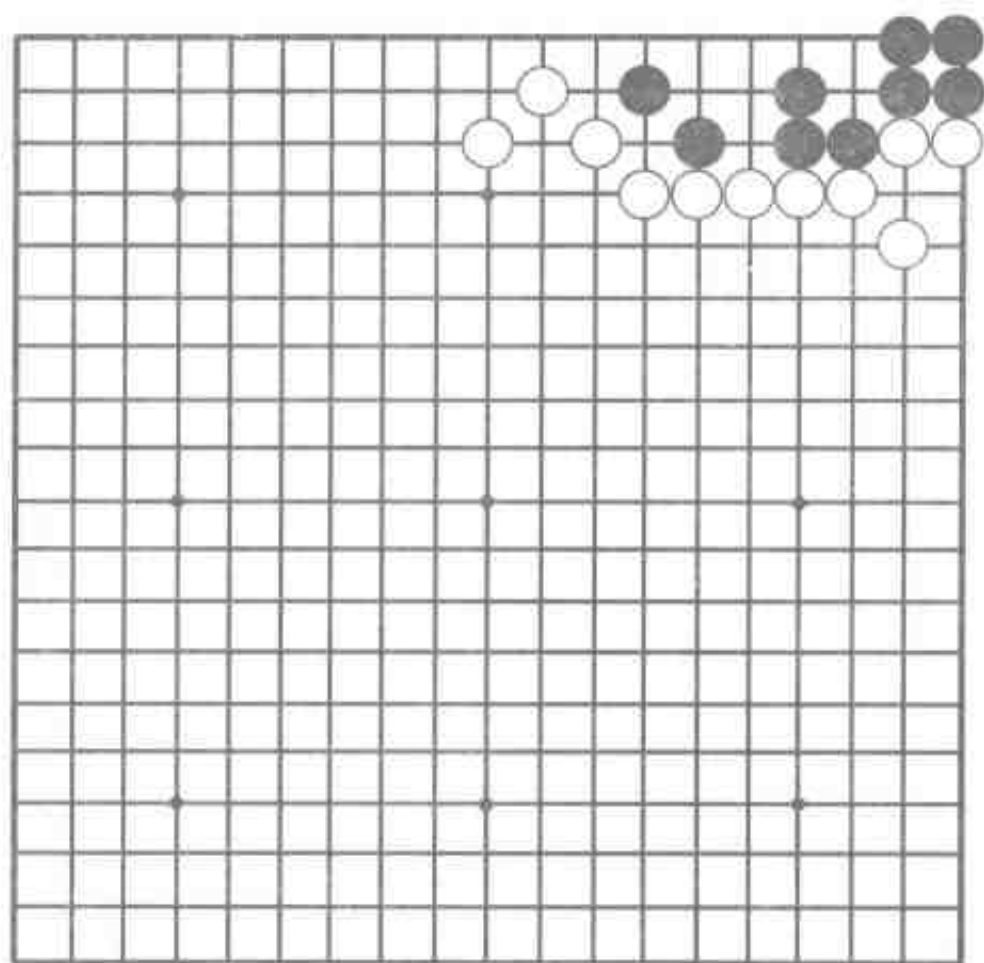
白1为好棋。先发现这手棋是第一步。黑2如3则白2，角上是盘角曲四，2不得已。白7提黑四子。现出倒脱靴之形。

### 正解图 2

黑于1位打吃，不要庆幸太早，以为白棋在下昏招。白2弃子是好手法，也是常见手筋。

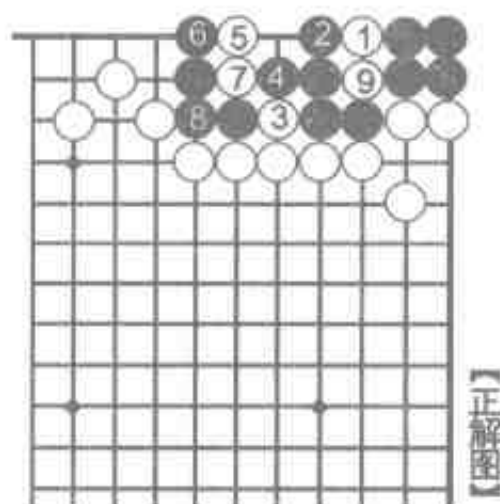
### 正解图 3

白棋于1位断。黑2、4之后，白5至9，角上变成劫争。是手数长达十九手的问题。

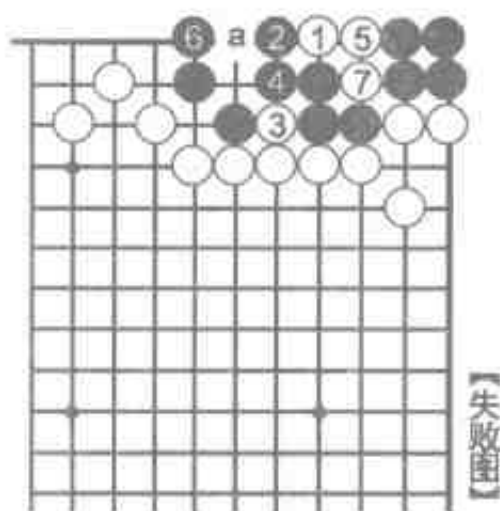


## 102. 小铁网

在此局中,不可轻率的判断右边四子有倒脱靴之形而认为此处正有一眼。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

变成叫吃。

#### 正解图

这问题不作更深一层的考虑就会失败。

白1是明知“倒脱靴”而叫吃。黑2当然。

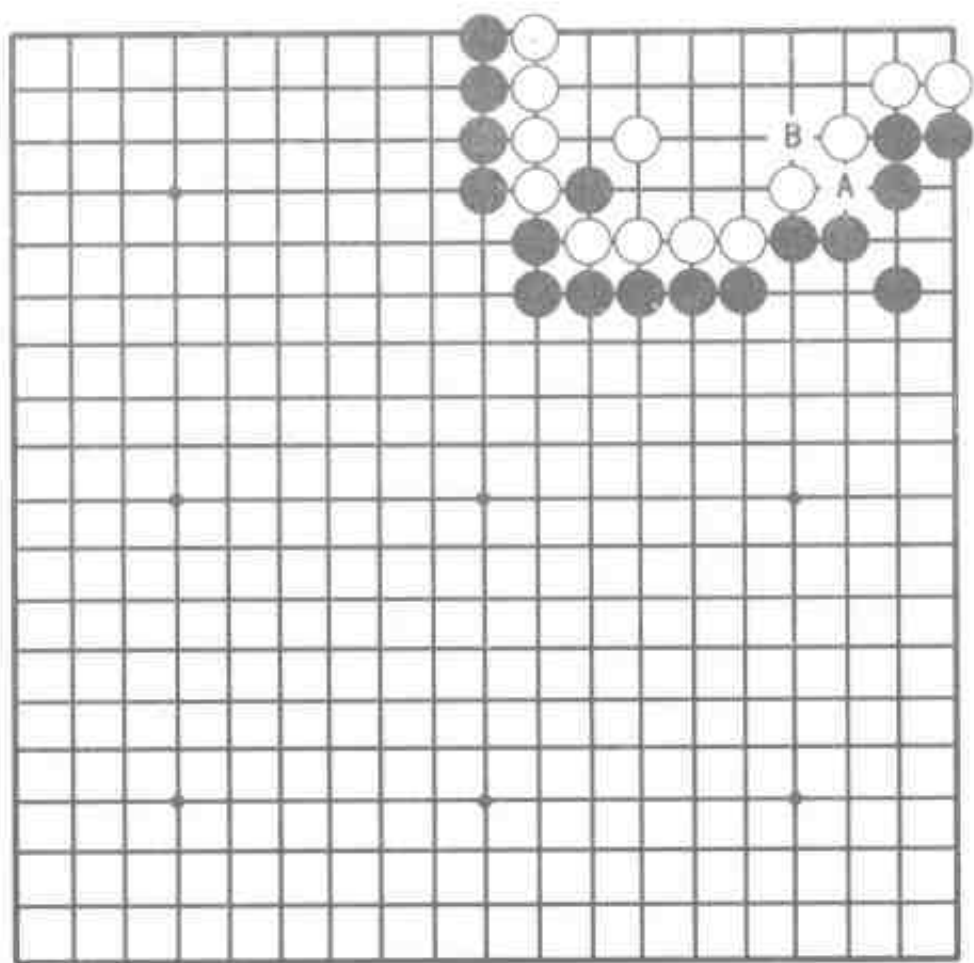
此时白3再5、7送吃。

黑8,此时白9位提取四子,由于也叫着黑棋的吃,不会被“倒脱靴”。

#### 失败图

白若1被黑2吃,白棋即使3、5,黑棋也可6应,黑8倒脱靴,白棋不成功。

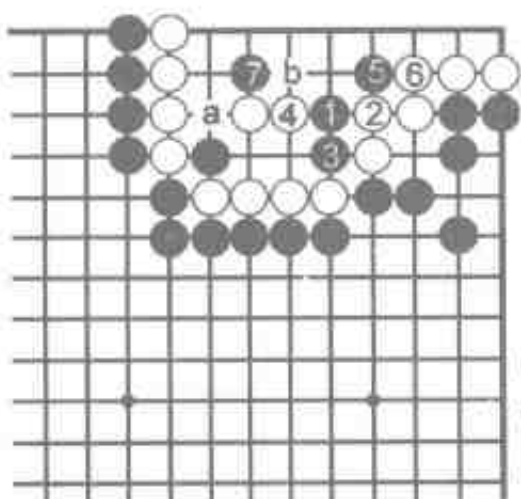
白3如于4断,则黑3、白a、黑6,留下二子而活。



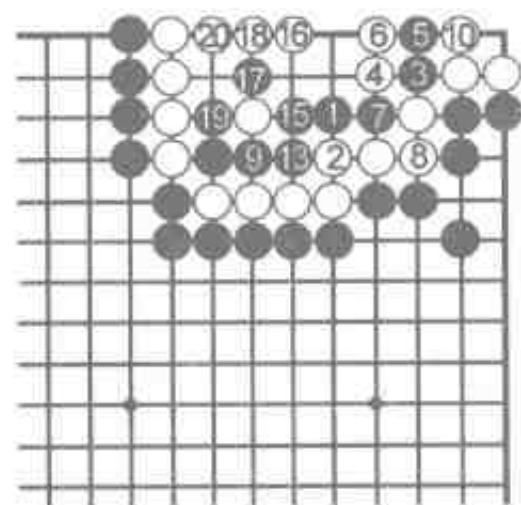
### 103. 仙机势

这实际上也是“地中有棋”的问题。

这是在官子的局面吧。若黑A、白B，白空完整无瑕，但在此之前有更好的机会。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑先得利

第一手的妙手。

正解图

黑1点为妙着。

白若2则黑3断、黑5扳、黑7靠，碰连发妙着。

下面a和b见合。

参考图

黑1时白若2粘，则黑3断、5长舍弃二子。

从黑开始，一气呵成，至白20成为双活。







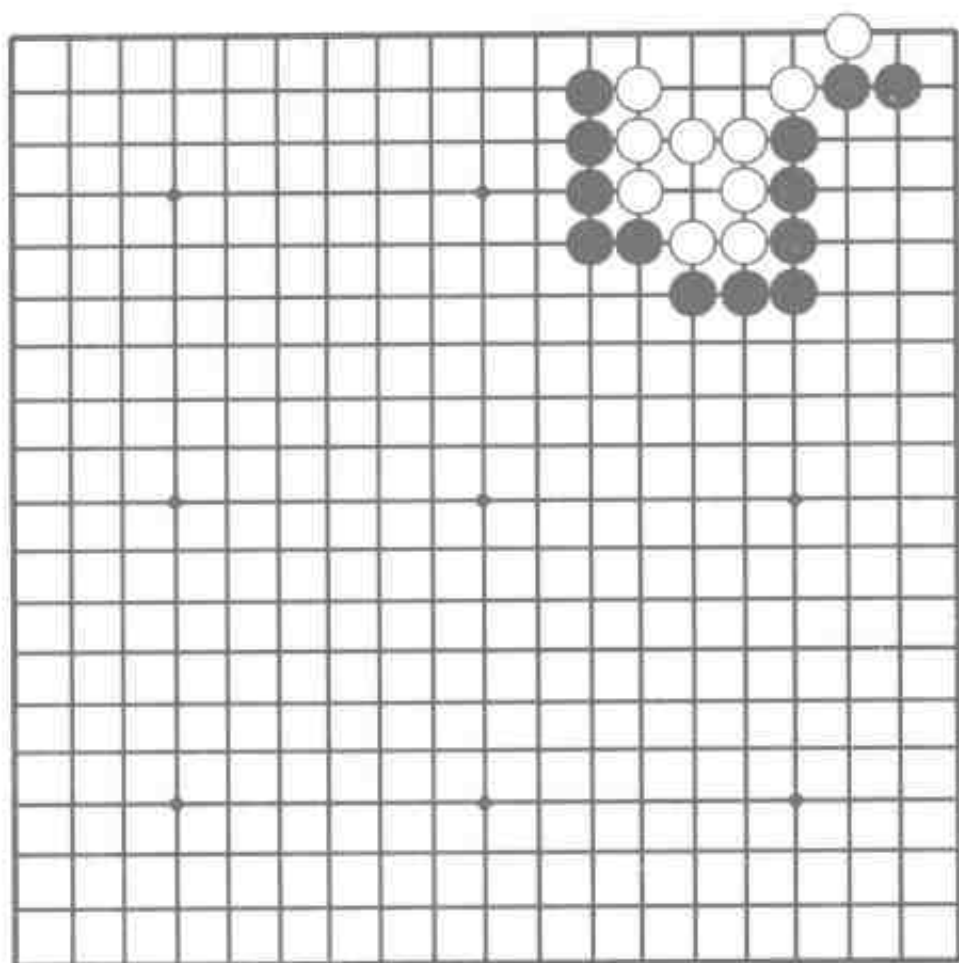
围棋经典珍藏版



# 边部



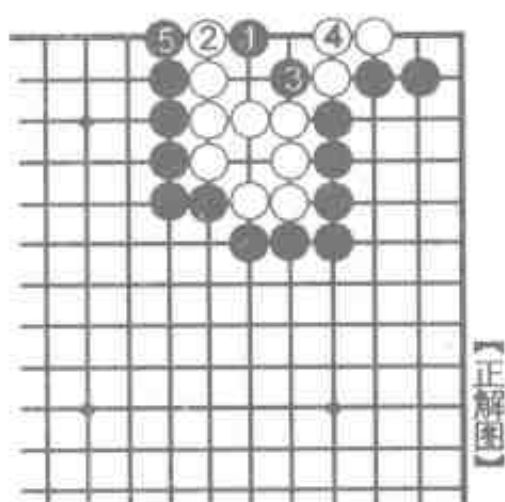




## 104. 神奇势

这一局范围不大，一手一手全部加以研究，也不会费时间。

但是，白棋也有抵抗之应手，要注意。



【正解图】

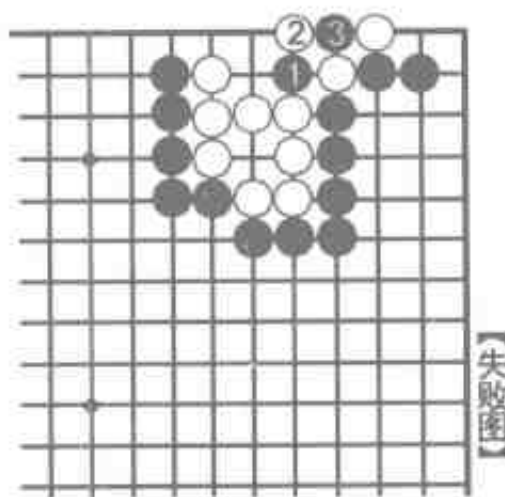
### 破解 黑胜白败

点筋一击。

#### 正解图

随手断就会失败。

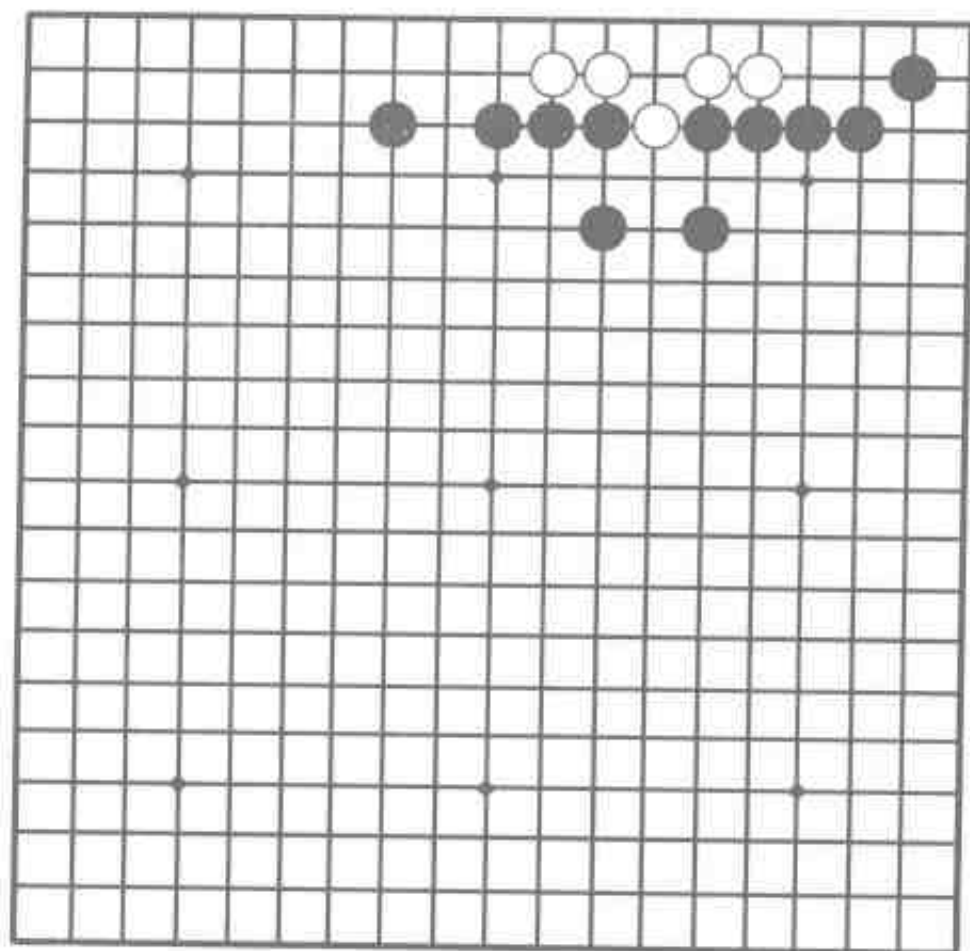
冷静地单于1位点才是正解。白若2，则黑3断，没有劫。



【失败图】

#### 失败图

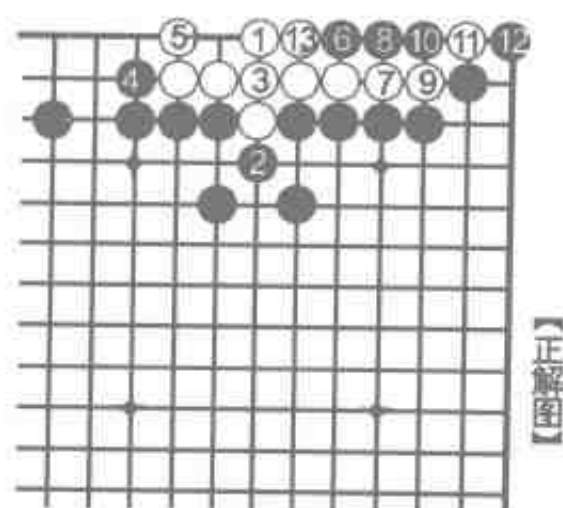
因范围小，不会有这种错误吧。黑若1断被白2打就会变成劫争。



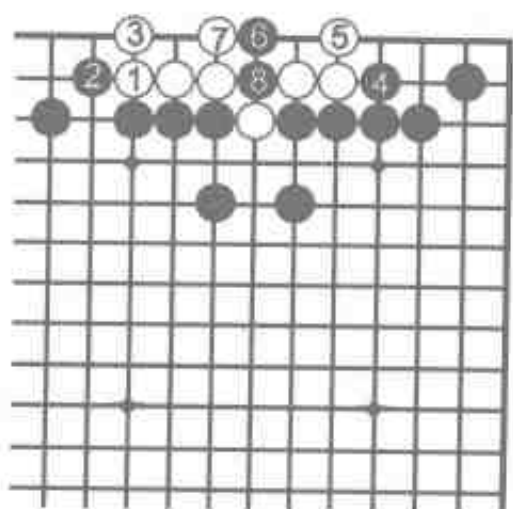
## 105. 五曜呈祥

虽然扩大空间就能解决问题,但那好像做不到。如果这样,应另找其他手段吧。

题名所说的星就是一个暗示。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

角上的味道。

#### 正解图

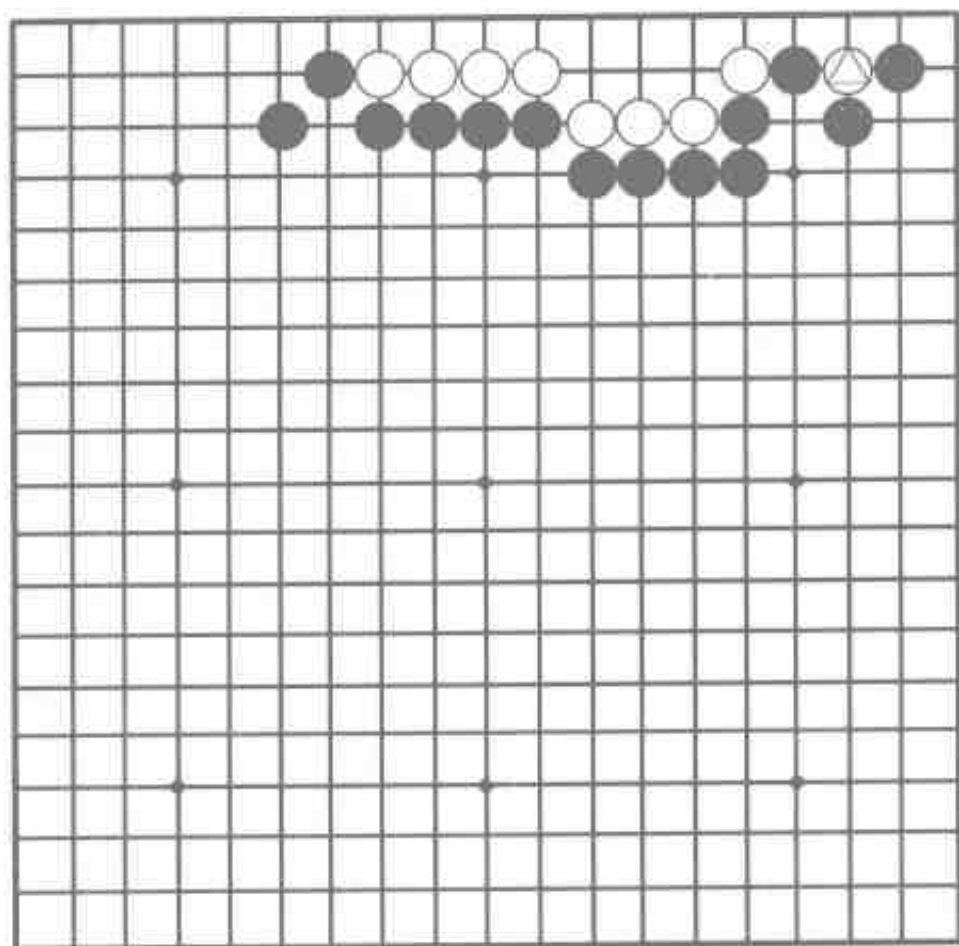
利用了角上缺陷的白1为好棋。

如果成为星星之形。

对黑6破眼,白7以下有接不归。

#### 失败图

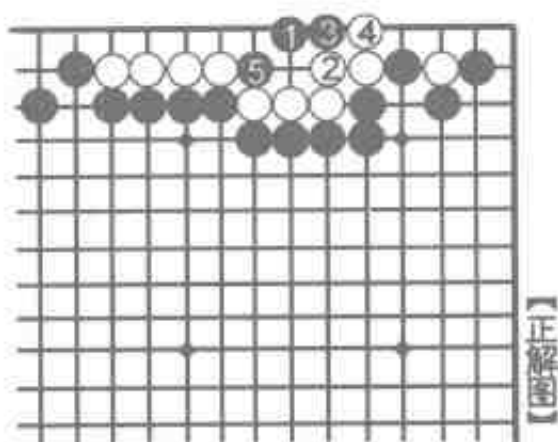
白虽1、3扩大空间,但被黑6点仍无眼。



## 106. 神奇通变

第一着我想立刻可猜得到,这不是问题,问题在第三手。

△一旦发生作用就成了“神奇通变”。



### 破解 黑胜白败

正中为急所。

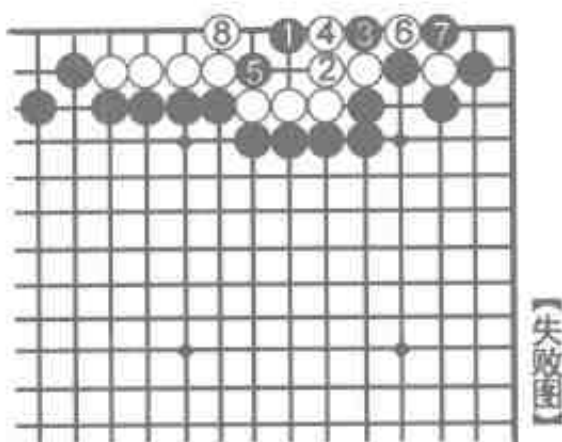
#### 正解图

三子正中为急所您已很清楚了吧。

以后重要的是黑3爬这手棋。

白4时,5断白被吃。

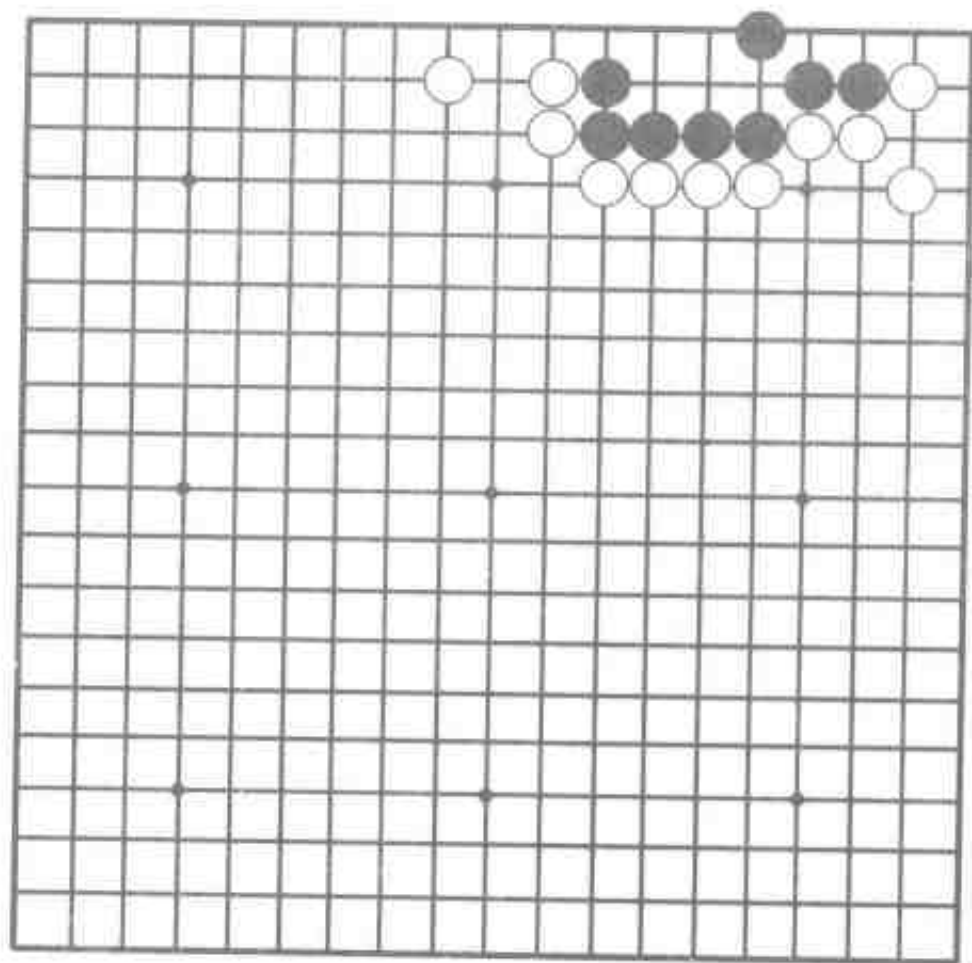
第一着如于4位打吃,被白棋下到1位,会简单地做出眼位。



#### 失败图

正解图之黑3如像本图于3位扳,到白8止会变成劫杀,要注意。

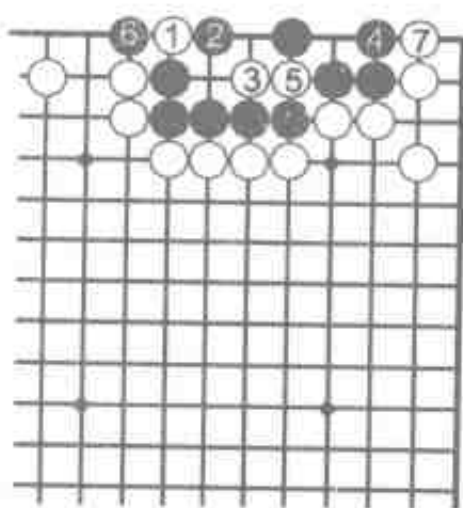




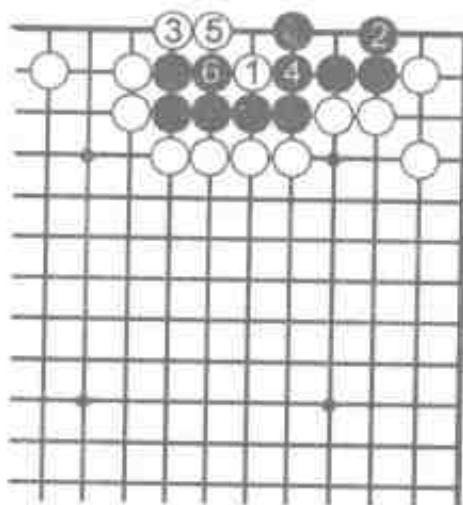
## 107. 八蛮从化

“八蛮”即“黑八子”，想让黑八子归顺，次序非常重要。

请利用黑棋气紧杀死它。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

扳再点之次序。

#### 正解图

利用黑棋气较紧是突破口。

白1扳再3点次序很重要。

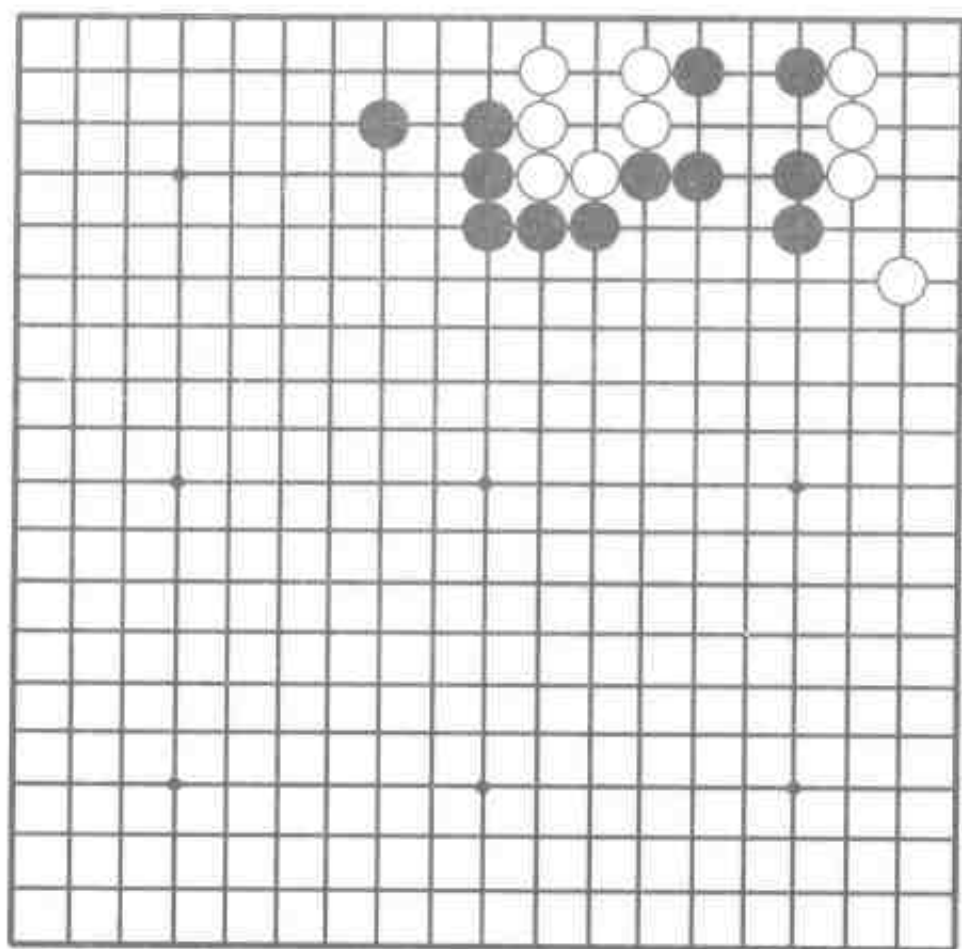
对黑4，白5叫吃为得意之处。

#### 失败图

白棋如果立刻于1位点则不好。

黑2后，白即使3扳，黑4也可做出眼位。

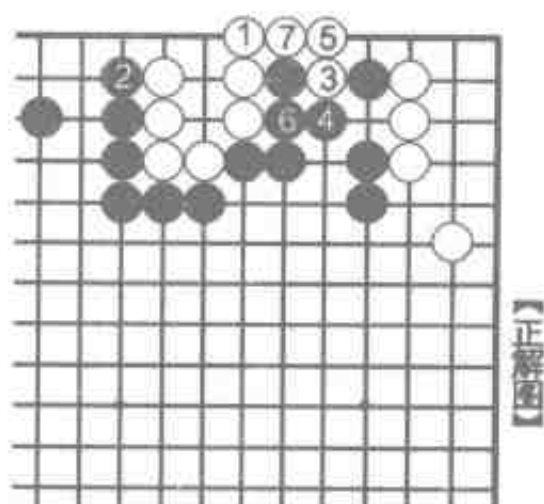
我想可以让各位了解到次序的重要性了。



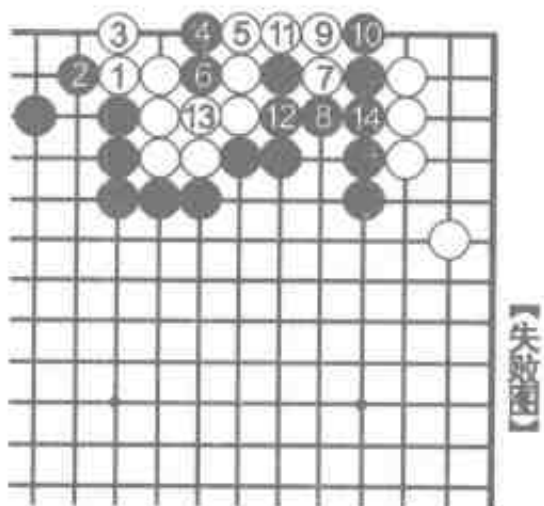
## 108. 六骑突围

我们应利用黑棋之缺陷引导白六子作活!

这正应了“突围”的题名。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

挖之筋。

#### 正解图

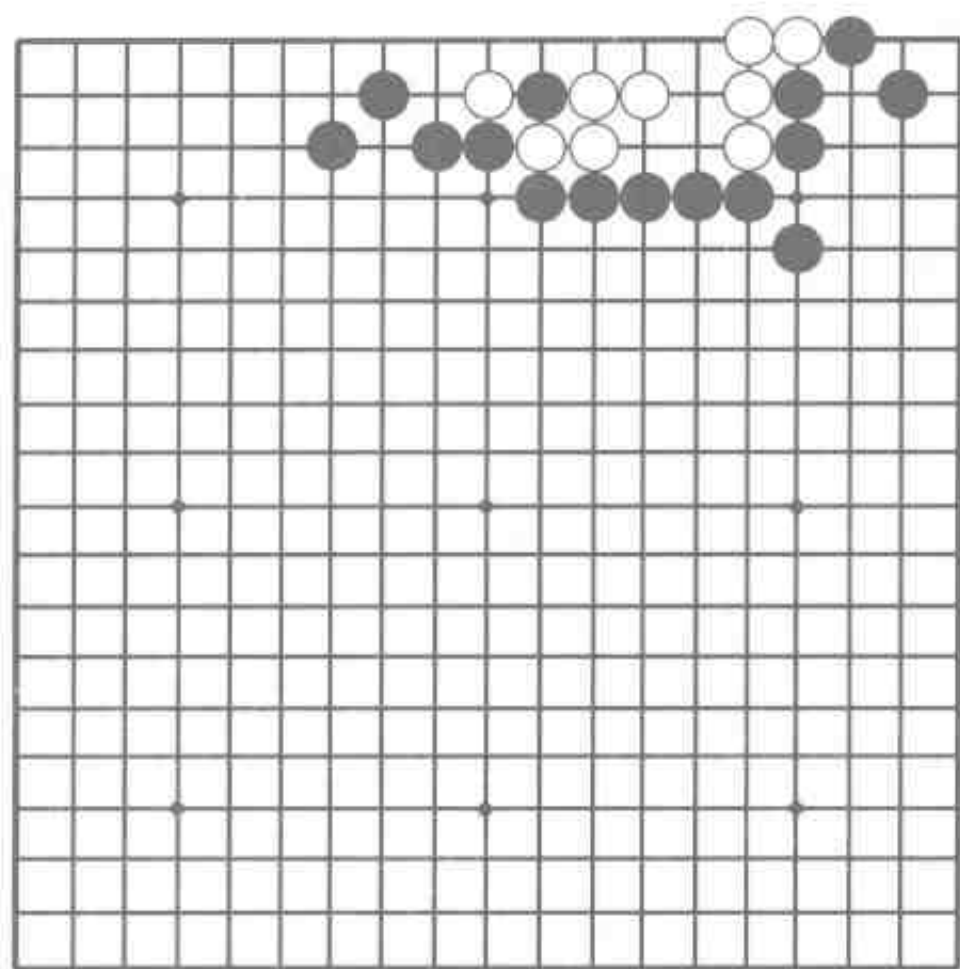
白棋先手于1位立之后再3挖为好棋。

黑若4、6、7止和右边连络。

黑4若5则白4长,留下断点。

#### 失败图

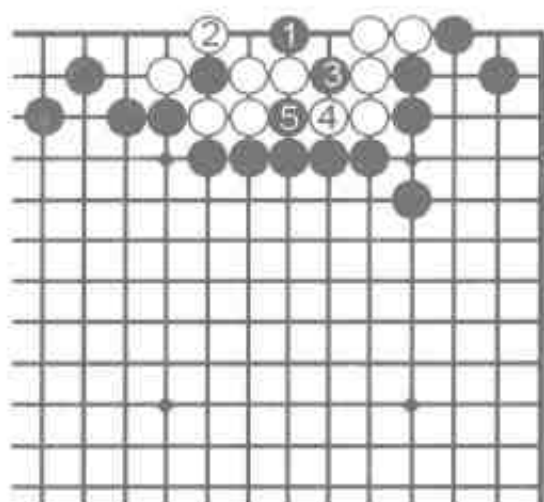
正解图白1的次序很重要。如一不留神以为本图白1、3进行也可以那就错了,因12为先手,至14白棋死了。



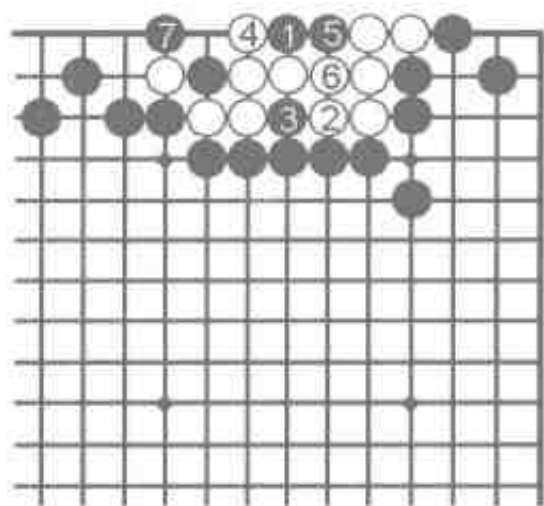
## 109. 钩钜势

请注意,右边白四子气较紧,由此开动脑筋。

1 是解答问题的钥匙。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑胜白败

单刀直入。

#### 正解图

如单从外面攻击,那怎么下也没招法。一言道破急所就简单了。

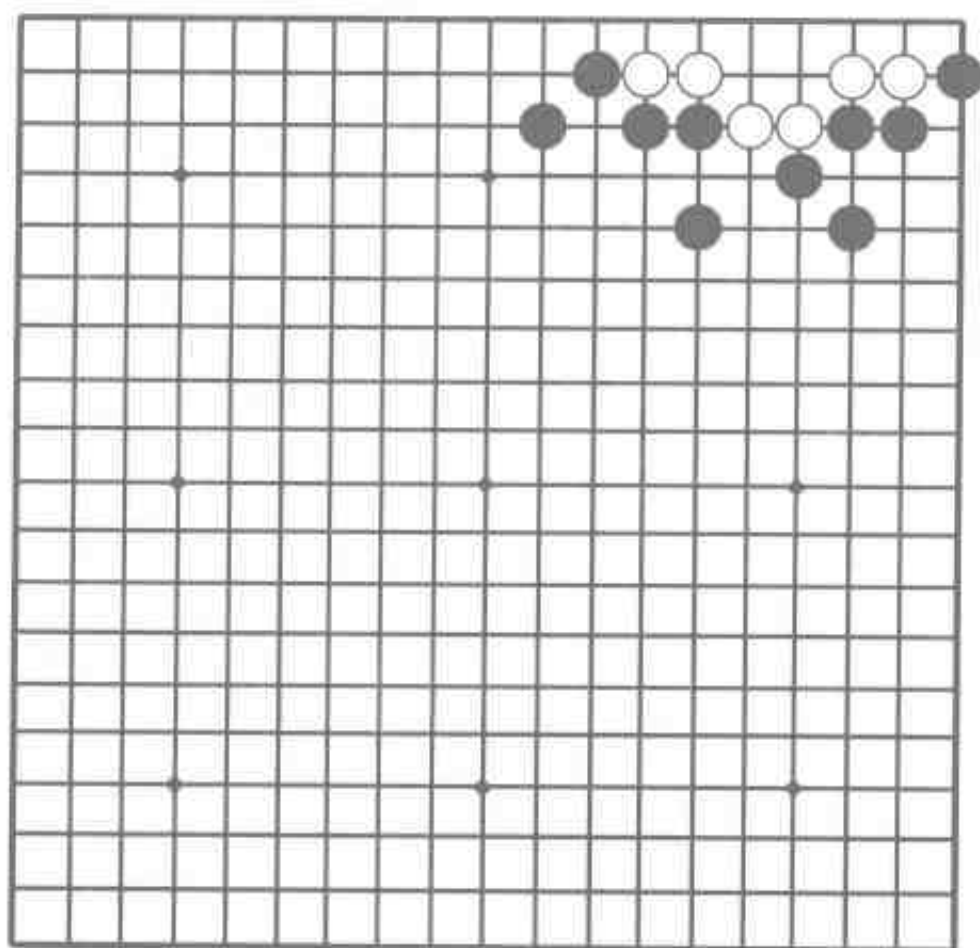
黑1是所谓的急所,这个发现是关键所在。

白若2提,则黑3、5做成倒扑。

#### 参考图

黑1时白若2应,则3、5,再7从下面滚。

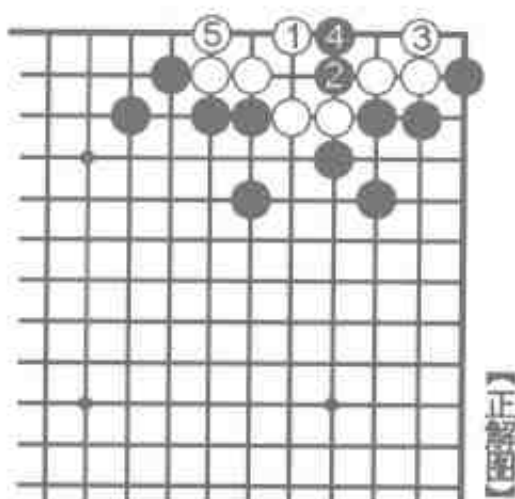
如果能知道第一手,以后就成了简单的问题。



## 110. 玄妙势

照常理推断,如果是在中央的边上,那怎么下都死的。但因此图右边接在角上,所以就活啦!

可能正是因为有这么个神秘之处所以才称之为玄妙图吧。



### 破解 白先活

活用角隅之特殊性。

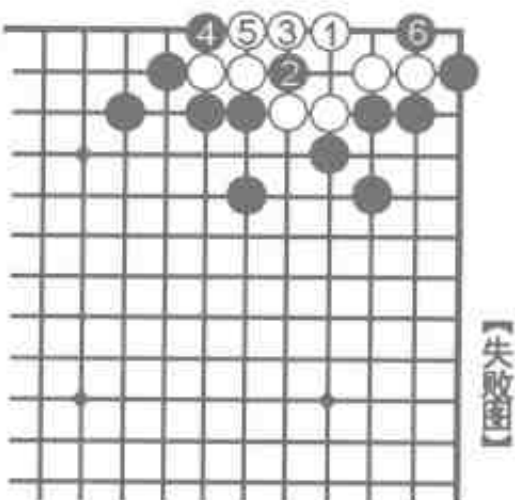
#### 正解图

从角上瞄着不入气。白1在这边虎为形。想杀白,黑非在2位断不可,白3立利用了角之特殊性。至白5作活。

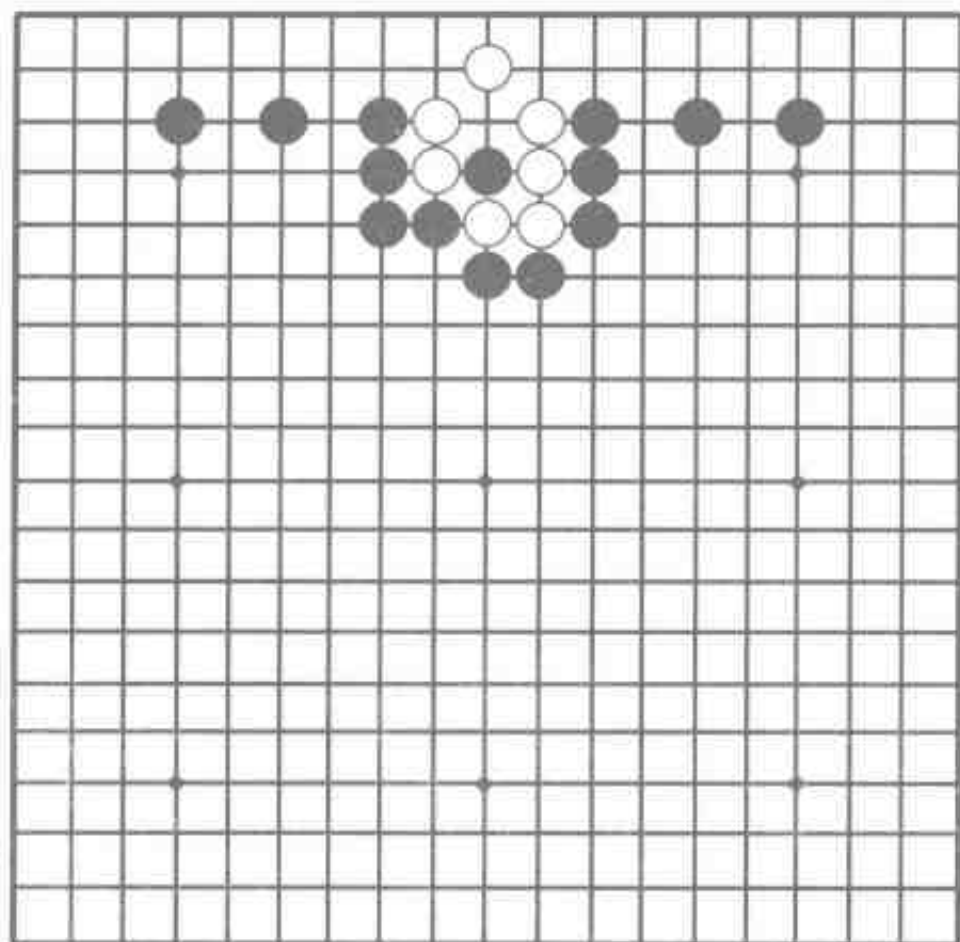
黑2若3或5扳,则白2有完整的眼位。

#### 失败图

白棋如在1这边虎则失败。被黑2在这边断,想挣扎已来不及。边和角,个中奥妙请体会。



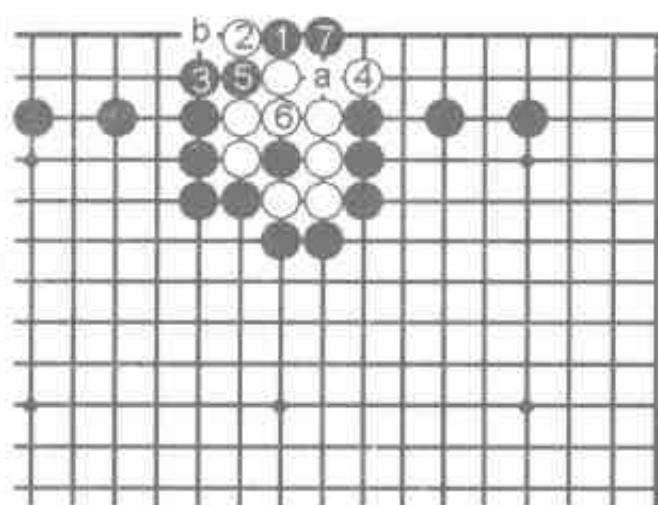
弈  
 经  
 珍  
 藏  
 版  
 不  
 其  
 弈



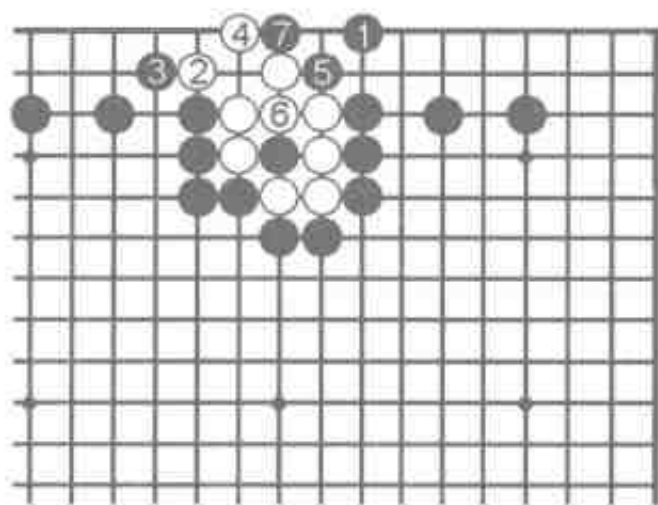
## 111. 烹鹅势

“烹鹅”必先“抓鹅”！

左右同形的格言还说了些什么呢？想出办法了吗？



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑胜白败

左右同形走中央。

### 正解图

黑1顶是奇想天外之着，但这是根据“左右同形走中央”格言想出来的好棋。除此之外，劫均不能免。

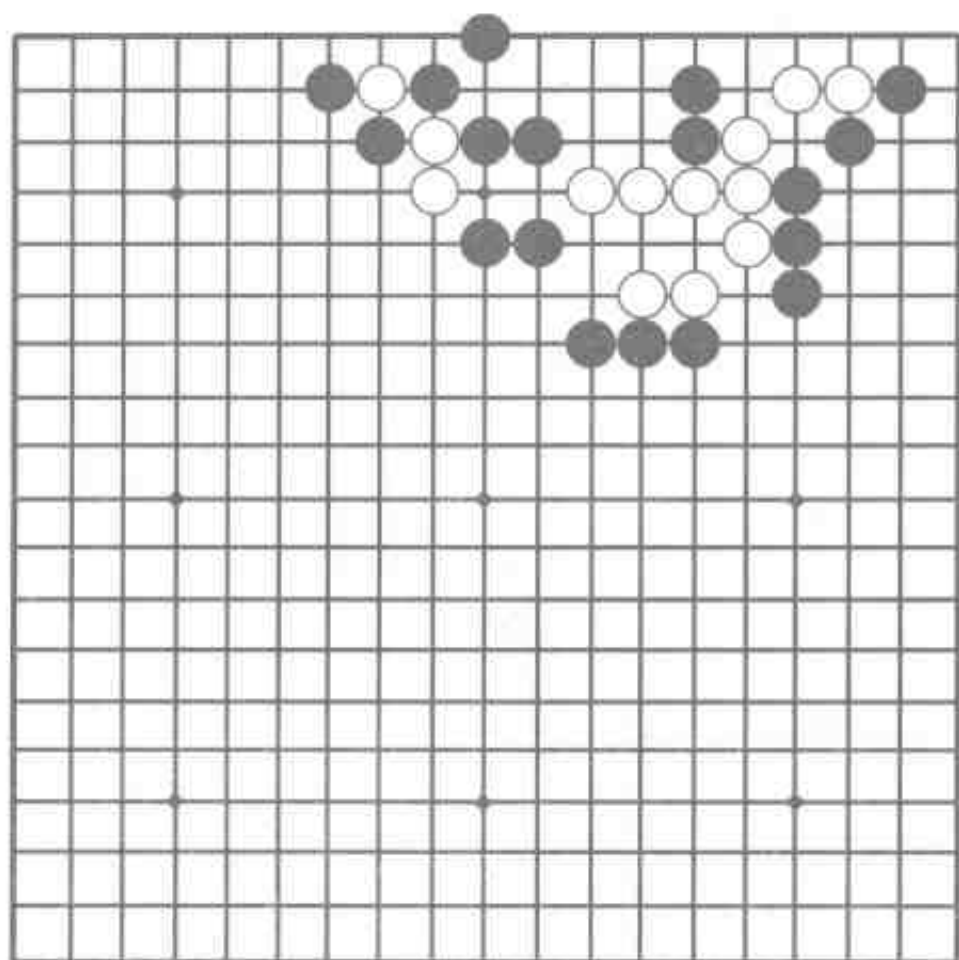
黑1时白若2，则黑3为踏实的好棋。白4时，黑5、7到此为白死。

白2若3扳，则黑a、白6、黑2长。

### 失败图

正解图黑1如于1位跳、5叫吃再7扑，一定会变成劫争。

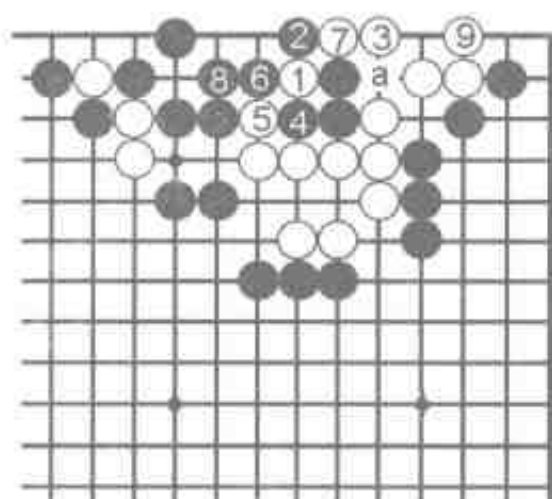




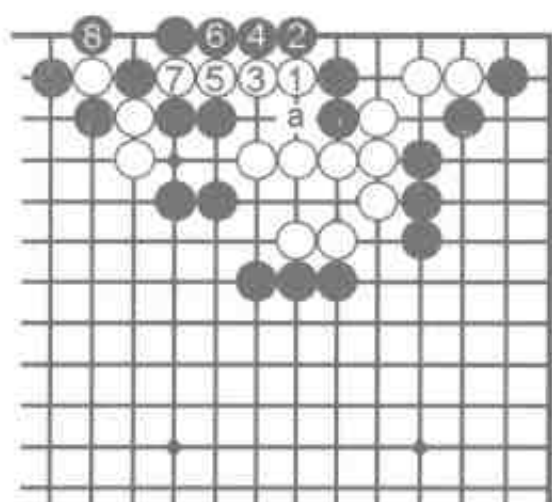
## 112. 不事边功

上边再做一眼即可成功,但因黑有2之巧妙应手,所以请当心。第三着为妙手。

千万注意不要让左边黑子起了作用(不事边功)。



【正解图】



【失败图】

## 破解 白先活

尖之筋。

### 正解图

白1每个人都注意到了吧。此时黑2为最佳应手,对之,白3为妙手。

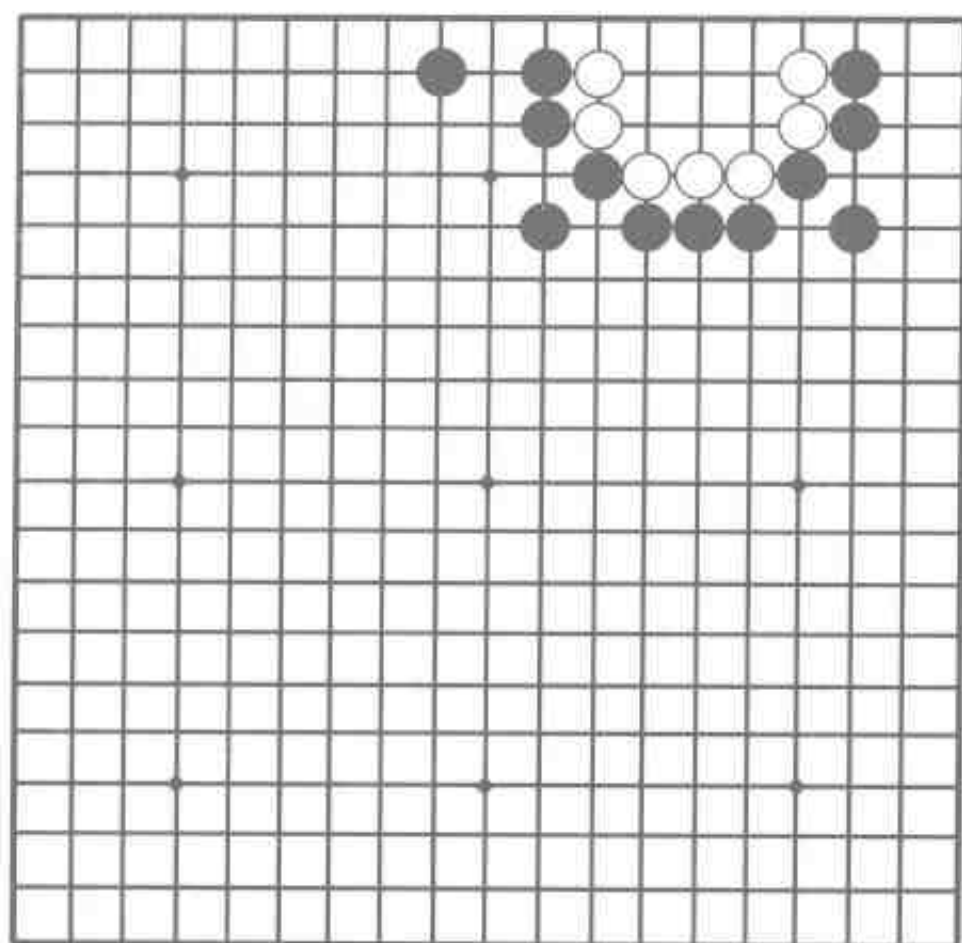
白3若a位紧气,则黑3扳成劫。

下对了白3,以下一路无阻,至9净活。

### 失败图

黑2时白若3以下进行,则什么棋也没有。

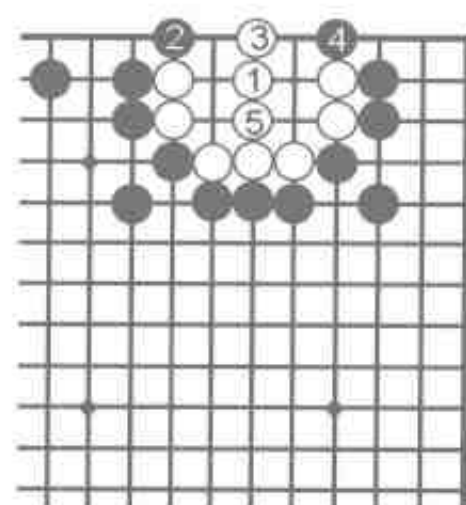
白3若a则黑4,也是什么棋都没有。



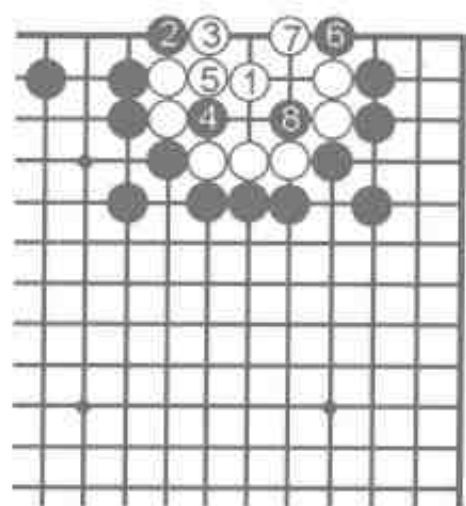
### 113. 半屏风势

本局题名就是很好的启发。

换句话说，把屏风剖开成两半之形即可。  
1、3、5 均是妙手。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

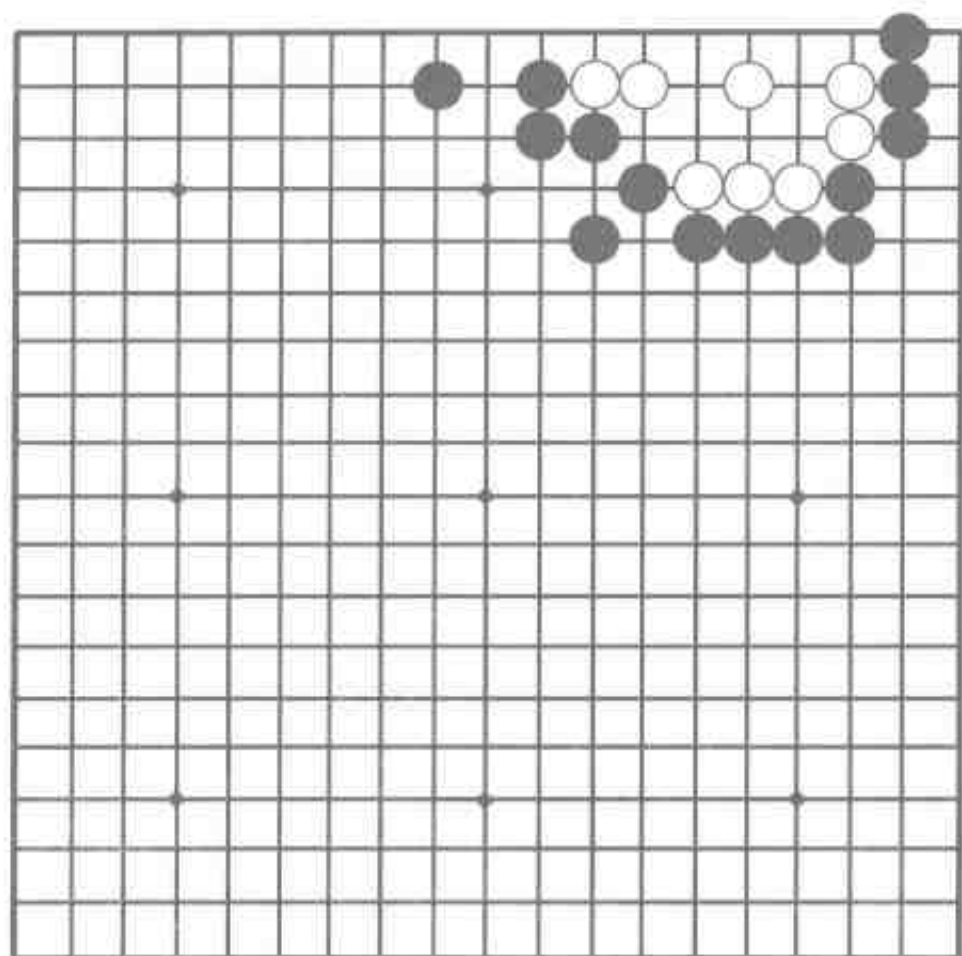
正中央都是好棋。

#### 正解图

白 1 是每个人都有的第一感吧。  
但黑 2 扳时，3 的手法是不易看出之好棋。  
对黑 4，白 5，全部下在正中央！  
这是证明两边同形走中央为好点的样本。

#### 变化图

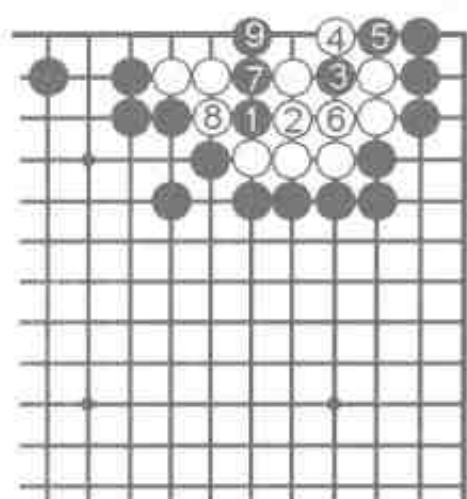
黑 2 时白如 3 吃，被黑 4 断再 6 扳就不行。  
可以了解正解图白 3 之为妙着了吧。



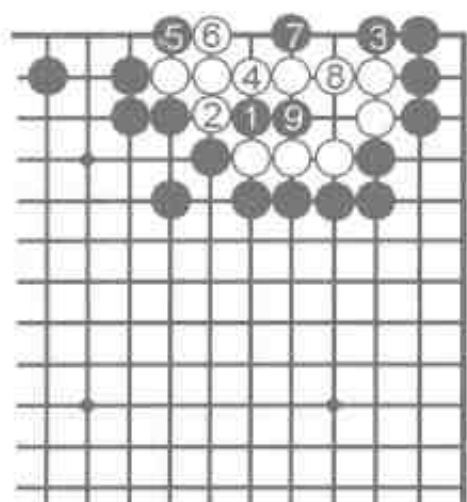
## 114. 宝盖势

白棋形状很牢，黑棋是否有无处下嘴之感？

要瞄着白气较紧。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑胜白败

瞄着“不入气”。

正解图

黑棋于1位扳。

白若2应，则黑3挖为好棋。

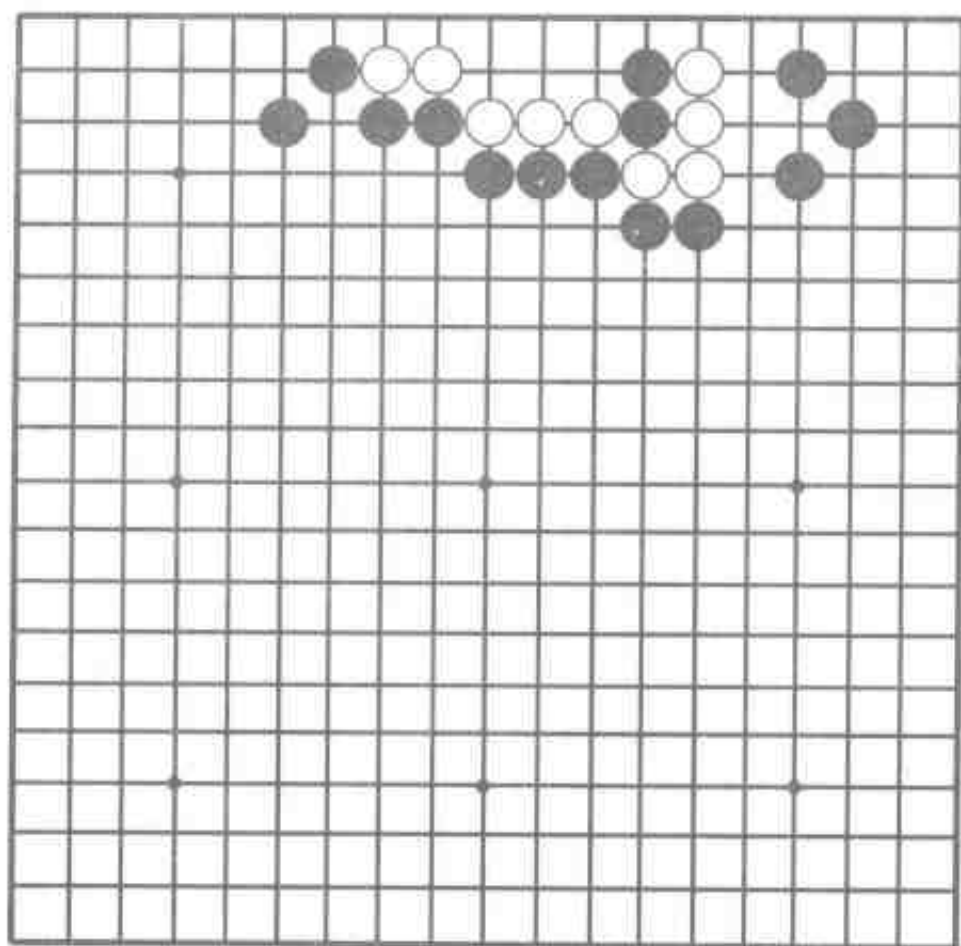
对白4,5打再7冲。对白8，黑9立，成为金鸡独立之形。

变化图

黑1扳时，白若2则黑3为好棋。

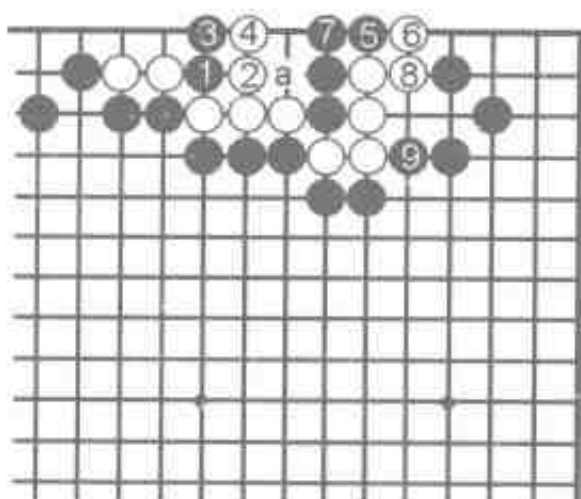
白若4，则黑5以下至9止将白棋拿下。

白4若9则黑8打。

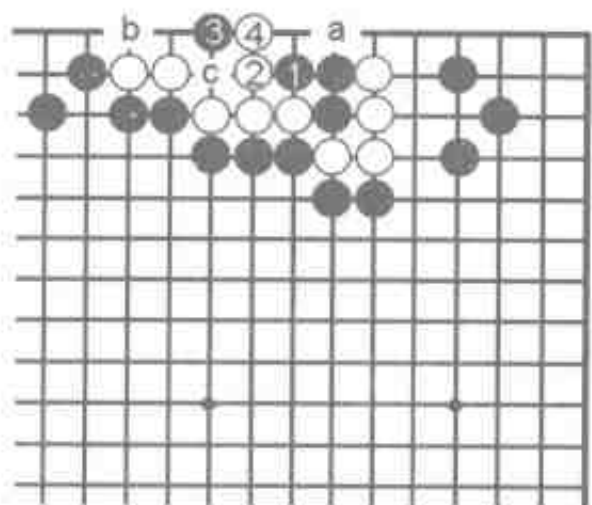


## 115. 二将突围

“二将”就是黑二子。这两子果能逃出自当喝彩，但要直接逃出却是毫无可能，其意为最后只要能吃到这块白棋当然是更大的成功。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

对杀胜。

#### 正解图

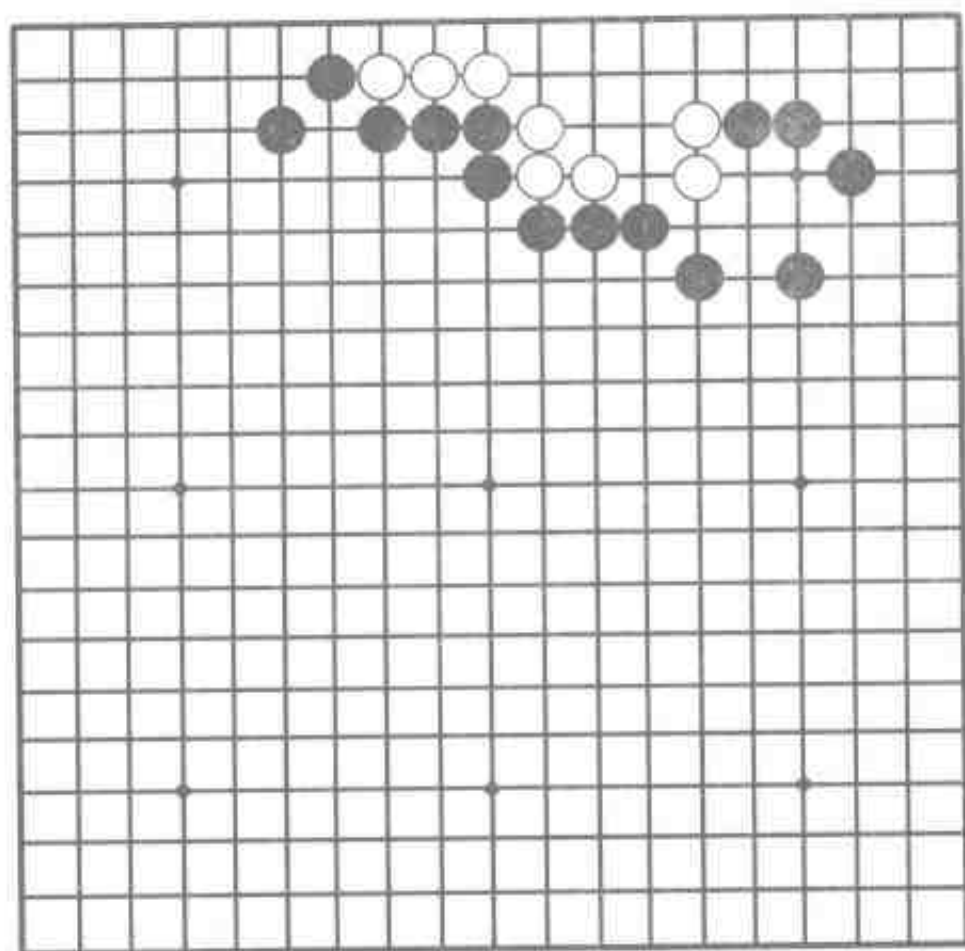
黑1断是弃子、黑5扳，这边的对杀黑胜。

黑1、3的效果使得白a进行不了子。这是很有意思的手筋。

#### 失败图

黑1拐再3点看起来好像也是手筋，但被白4应，什么棋也没有。

白4若a等处应，因黑b全死掉，要注意。本图白4之后，黑若b扳则白c粘。

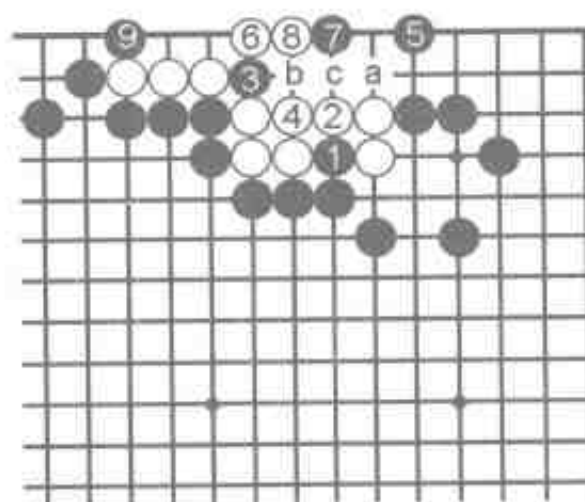


## 116. 几烈势

本局在如何起手上显得十分困难。

第一感浮现的点筋,白棋会有什么样的对策呢?

请充分分析白棋可能的应着,并提出正解。



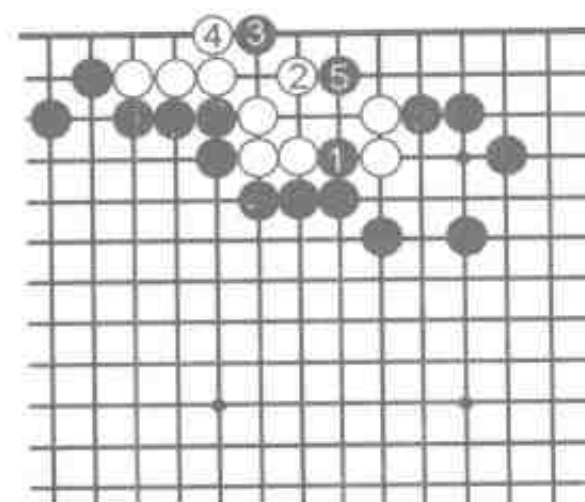
### 破解 黑胜白败

平凡为佳。

#### 正解图

黑1看似平凡实为佳着。白若2则黑3断吃、5跳为手筋。白若6位抱吃,则黑先7再9扳。白6若a则黑b。

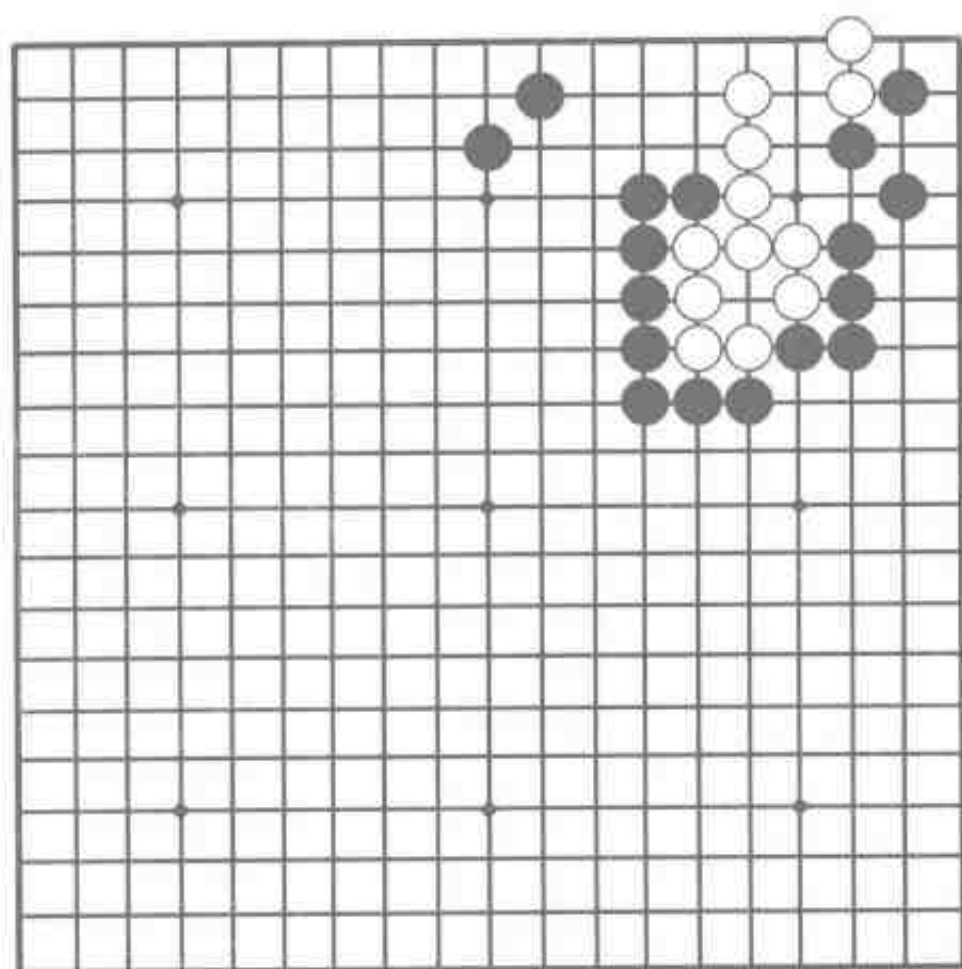
黑第一着若下在b位,则白c尖,对黑3断,白1粘作活。



#### 参考图

黑1冲时,白若2应,则3点为好棋。白若4应,黑有5靠之手法,白简单死掉。

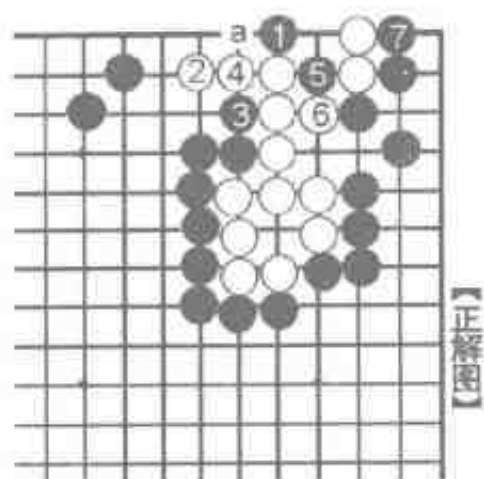




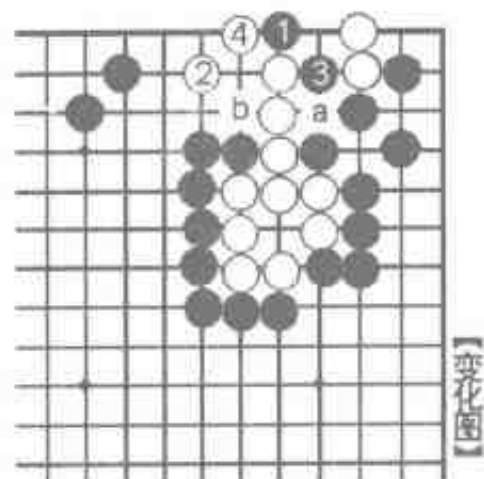
## 117. 双雕势

首先,我们应该多考虑,怎样才能破掉上面一眼呢?

提起重视才能取得胜利。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑胜白败

一线妙手。

#### 正解图

黑1是急所。

又,除此之外无点可下。

白2时,黑3冲的次序重要。

白4之时,黑5挖再7将白杀死。

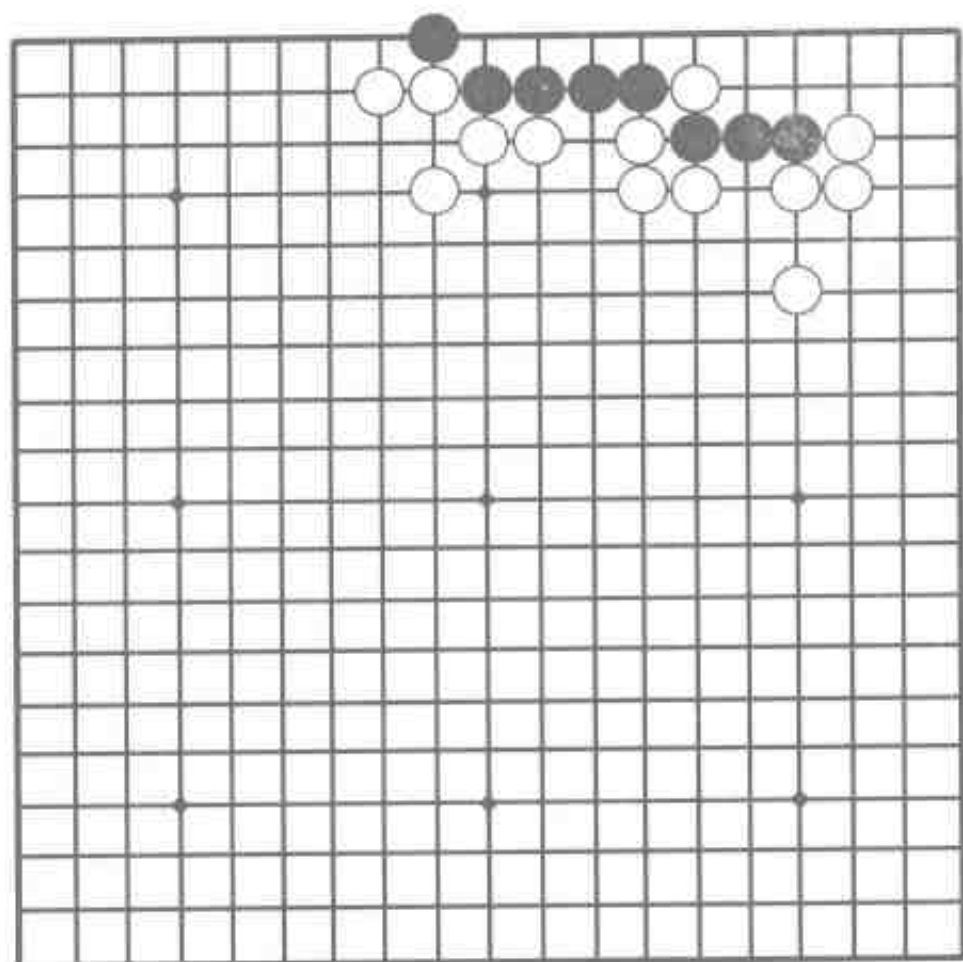
白2若a,则黑4断、白提、黑6。

#### 变化图

黑棋若立刻于3位挖,被白4挡就有眼。

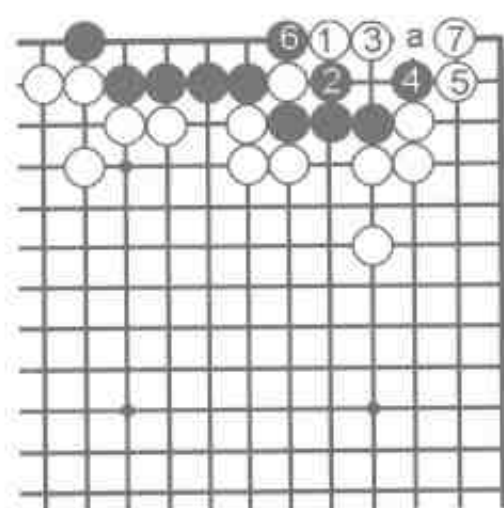
a和b见合。

所以,3下在b很要紧。

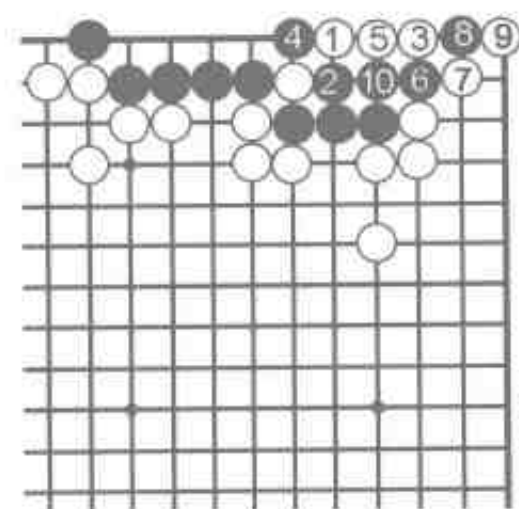


## 118. 彩云

本局有伏兵，所以要注意。请慎重地细算到最后。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

角之“接不归”为陷阱。

#### 正解图

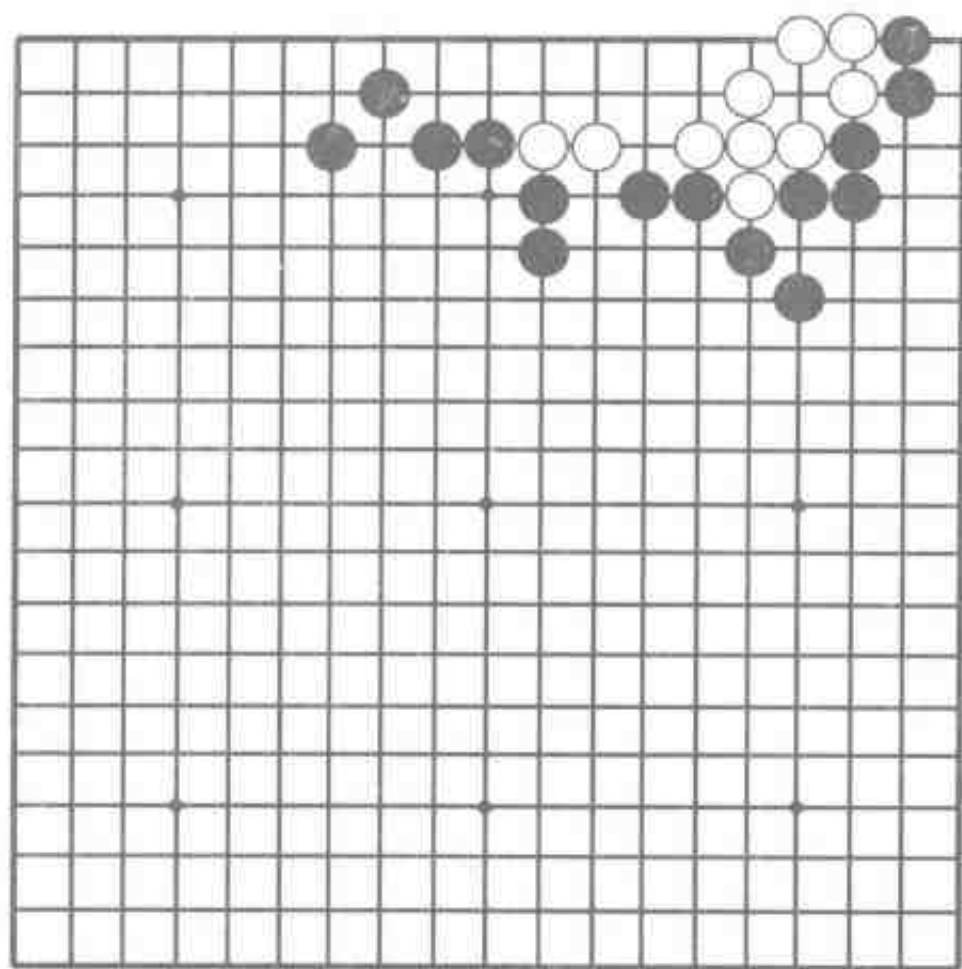
白1尖是此一场合之手筋。黑若2则白3长为好棋。这手棋如于a位跳则不好。黑若4、6进行，则白7单立为好棋。此棋如a打被黑7扑，三子会接不归。次序中，黑6若7扳则白6粘。

#### 失败图

于3位跳之图。

黑4时若5粘，则黑6、8后，10吃掉三子。所以，白5非于10位做劫不可。

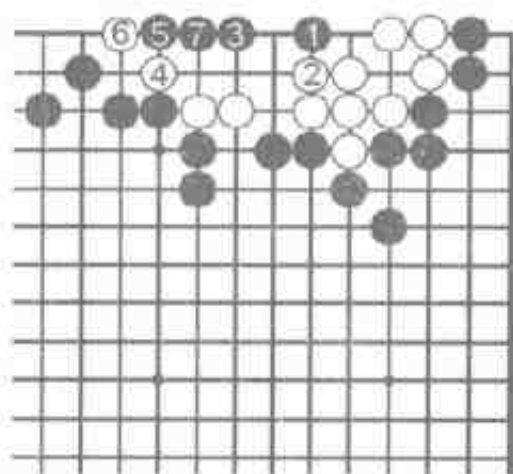
无条件吃下成劫杀，自然失败。



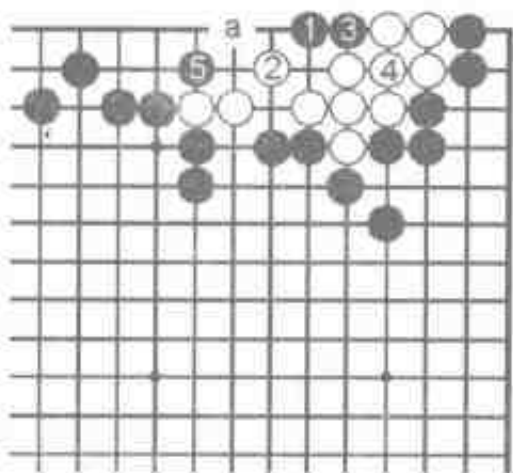
## 119. 太乙连局

第一着并不太难想出,问题在后面。

要怎么样才能从远古世界里,具体把这一子叫回到现实中来呢?



【正解图】



【变化图】

### 破解 · 黑胜白败

急所一击。

正解图

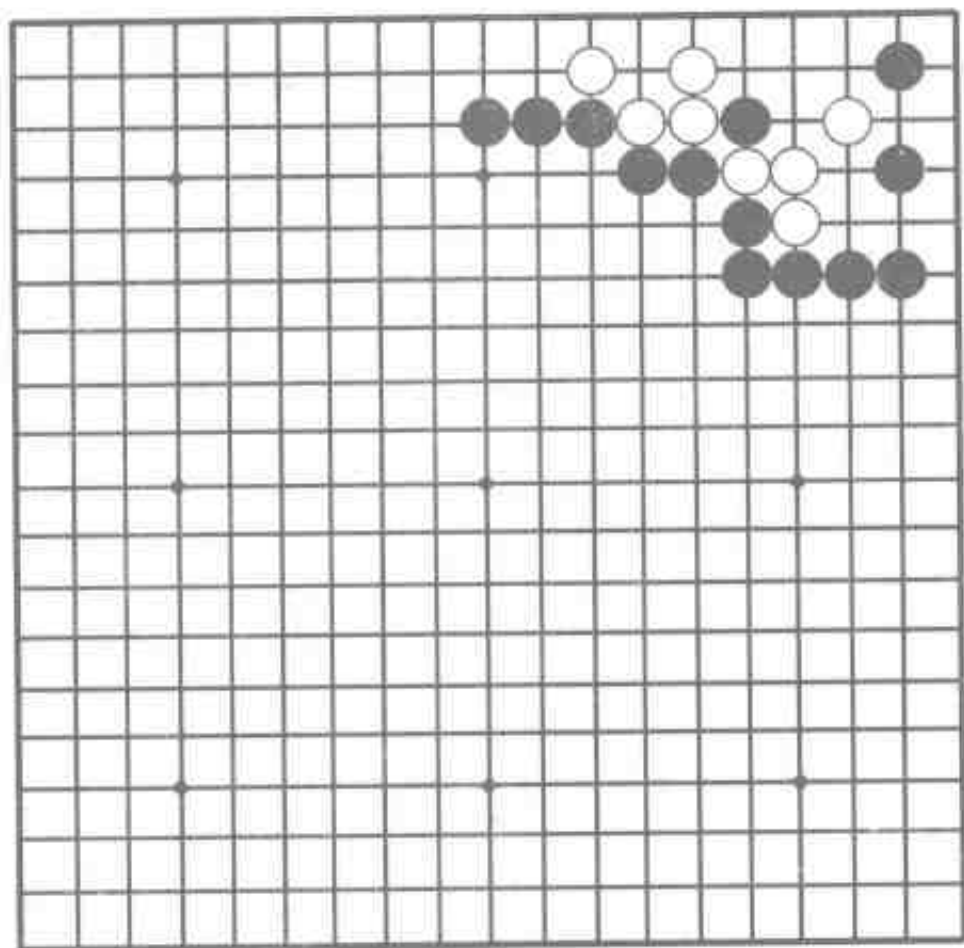
黑1是急所应该立刻知道。对白2,黑3跳渡,这是巧手。

对白4扳,黑5托即可,止7联络无碍白死。

变化图

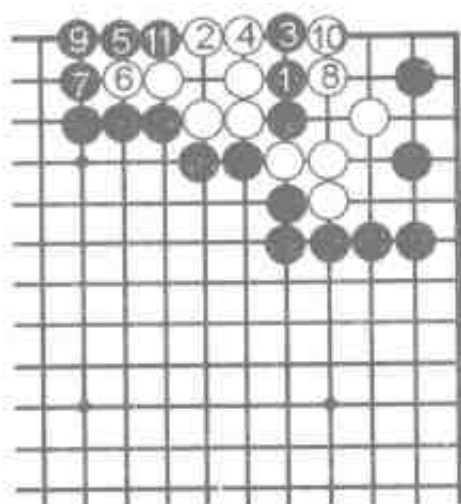
黑1时白若2应,则黑3再5扳即可。

白2若3应,则和正解图一样于a跳即结束。

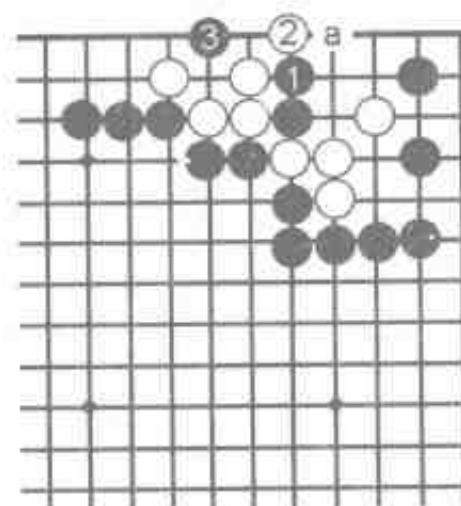


## 120. 幽玄势

这个问题很容易被我们想复杂了,所以不要想右边的紧气关系很重要。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑胜白败

作成三子弃掉。

#### 正解图

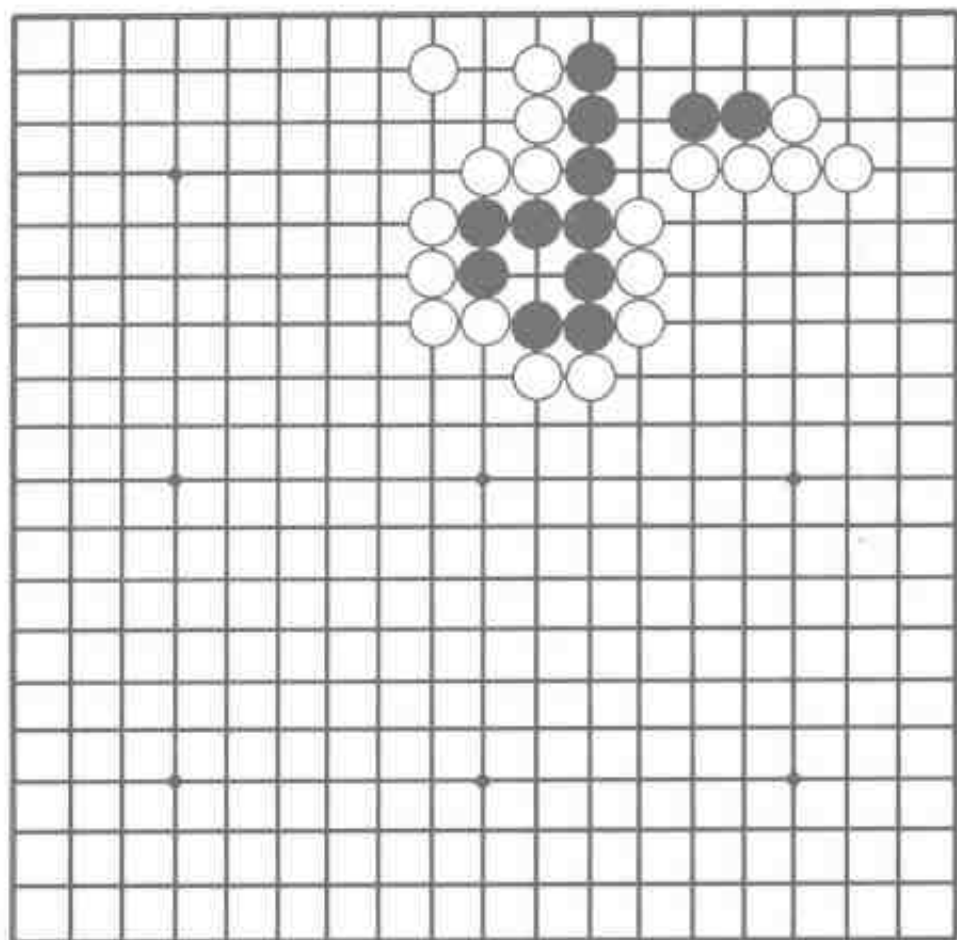
黑1挡绝对。白若2位作眼,则黑先3再5跳。

这样下是提防劫杀。

黑11止破掉此处的眼位,到此白死。

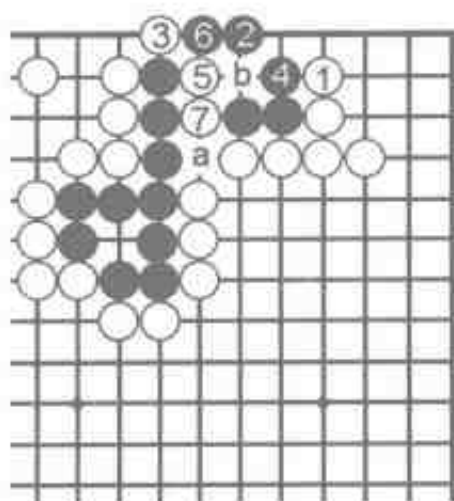
#### 变化图

黑1时白若2扳则黑3点次序巧妙,如此成为无条件死。黑3若不留神于a位挡则白有3,免不了打劫一番。

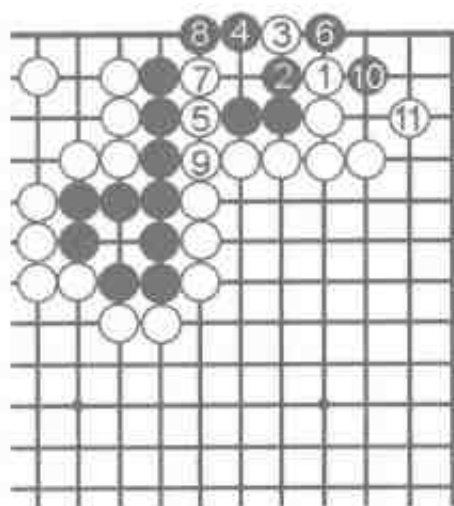


## 121. 喜鹊啄枝

这里要注意的是要巧妙地去冲黑棋气紧的问题。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白胜黑败

立刻逮到。

#### 正解图

白棋不动声色地于1位立下为好棋，黑棋找不到作活的手法。

黑2虽是形，但白3之扳佳，黑若4则白5、黑6时白7，是黑棋气紧不入气之形。黑4若a则白棋同样5扳，黑6则白b。

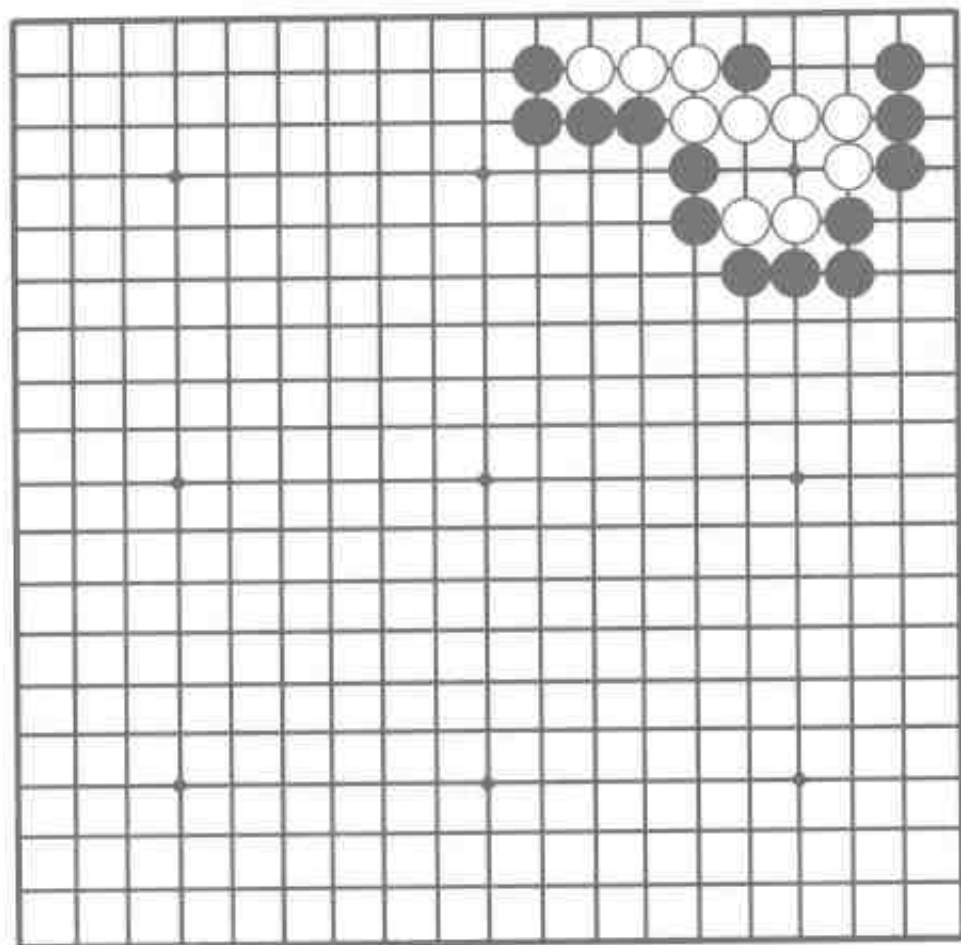
黑4若6则白7挖、黑a、白b黑死。

#### 变化图

黑若2挡，则白3扳再5打。

白7、9为必然，黑10时白11，黑作不出眼位。被白1立之一击，黑棋变成动弹不得。

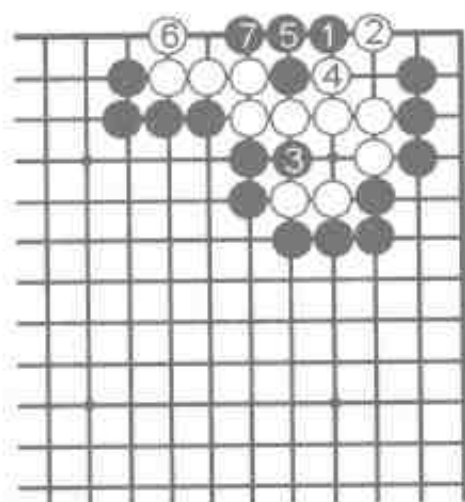




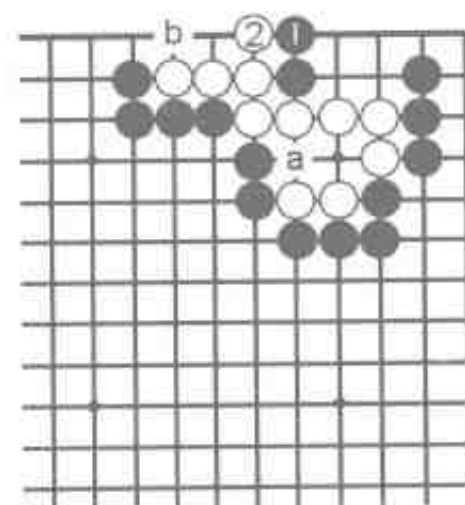
## 122. 鹤泪奔师

本局中,因中间有后手一眼,黑棋的任务是让上边白棋成为后手一眼。

用鹤之叫声叫白棋跑而夺眼。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

尖就解决。

#### 正解图

黑1尖,大功告定。

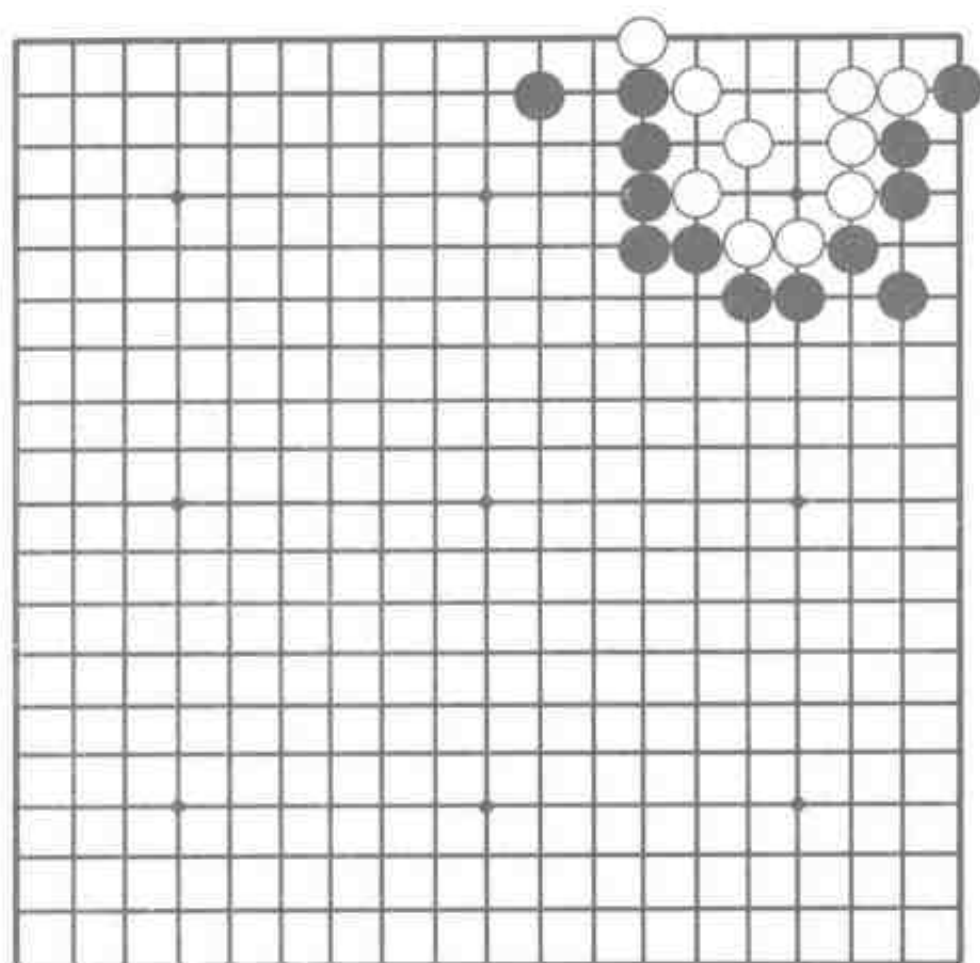
对白2,黑棋不理于3位破眼,对白4、6、7止成为梅花四死。

白2若3则黑2依然是死形。

#### 失败图

黑若1立,不但被白2吃到二子,而且a和b见合。

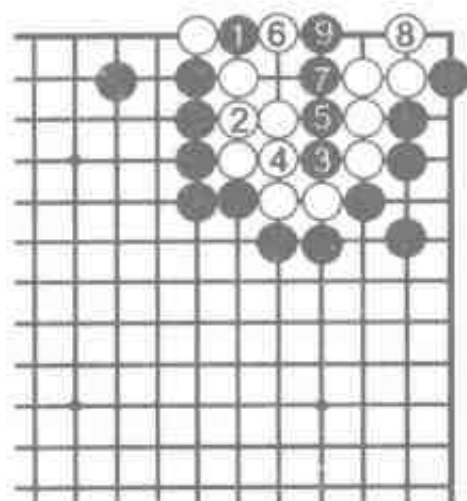
又,黑单a,则白1打即活。



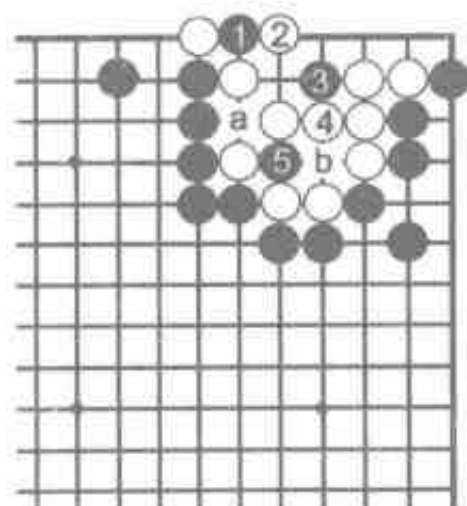
## 123. 野狐箭

如果我们倒看本图,就会发现:

这块白棋有着野狐般的形状。在这只野狐狸箭般垂直穿过的下法是正解。



【正解图】



【变化图】

## 破解 黑胜白败

奇想天外 5 之跑。

### 正解图

黑 1 扑缩小白棋空间。

白若 2 则黑 3 叫吃后再黑 5 跑为好棋。

这手棋很不容易想得到。白若 6 则黑 7 冲,

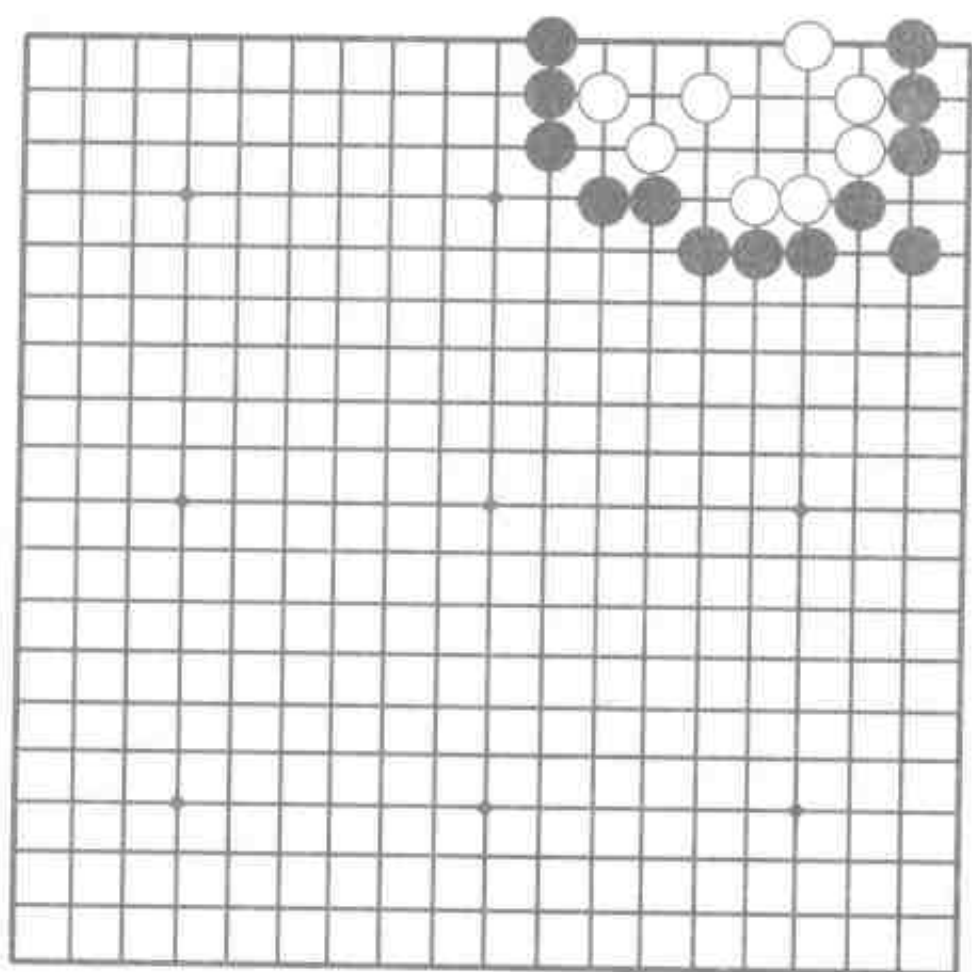
对白 8 黑 9 成为金鸡独立。

又,白 6 若 7 则黑棋于 6 位长出。

### 变化图

黑 1 时白若 2 提,则黑 3 点为巧妙的手段。

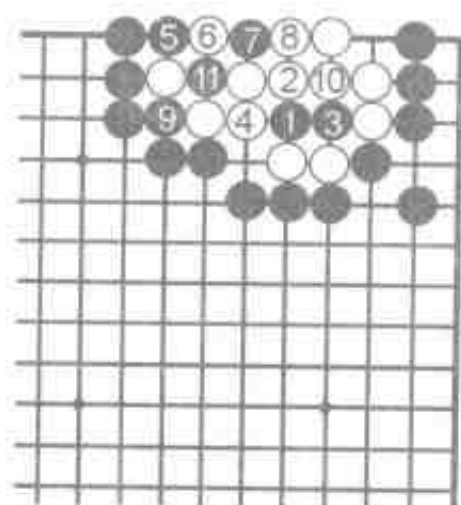
白若 4 则黑 5 扑。白 4 若 a 则黑 b,恢复成正解图。



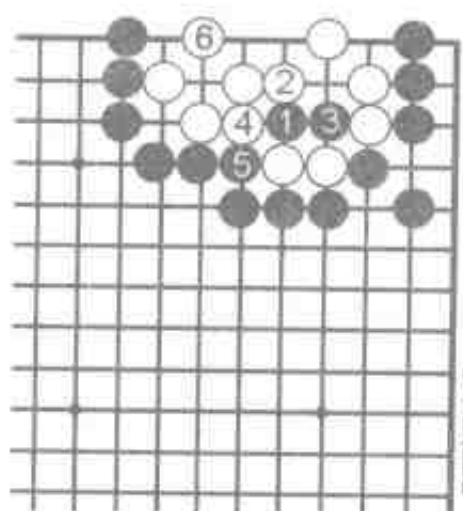
## 124. 八龙生津

白棋八只龙看起来眼位丰富,但实际上并不完美。

细看可知,嘴部为问题所在。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑先劫

猛攻成劫。

#### 正解图

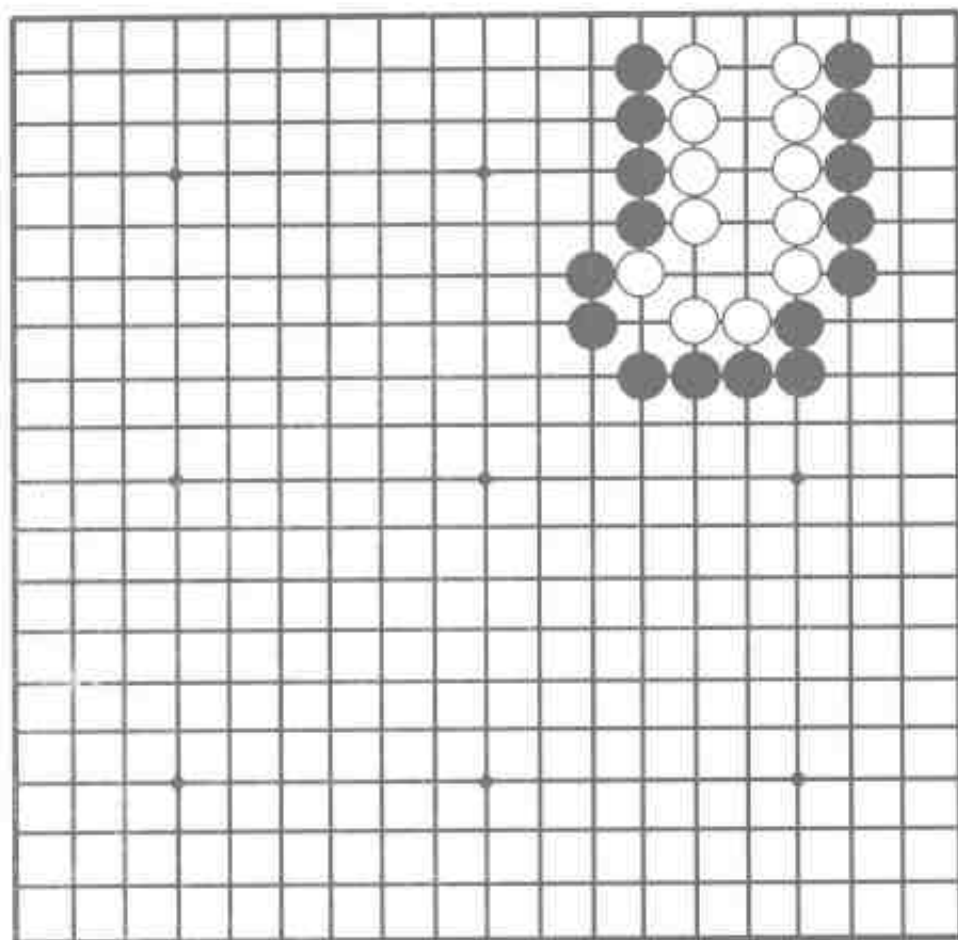
黑1夹为急所。

白若2应则黑3断。对白4,黑5冲再7扑即可,白8提时,黑9、11止成为劫杀。

白2若4则黑2、白8、黑6点,白棋不活。

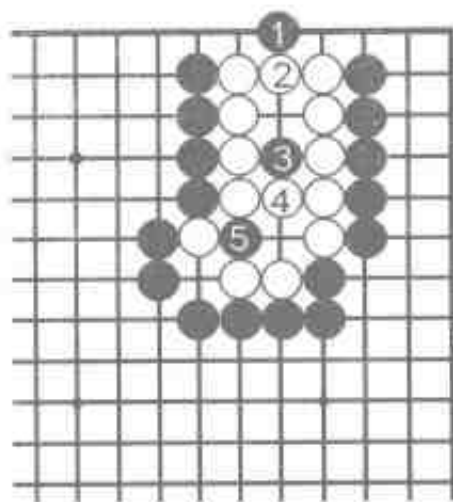
#### 失败图

白4时黑若5位贪吃二子,止白6白棋活掉了。



## 125. 顶羽罕鼎

本题一开始就可取其首级，恐怕无从逃脱。  
第一着为好棋。



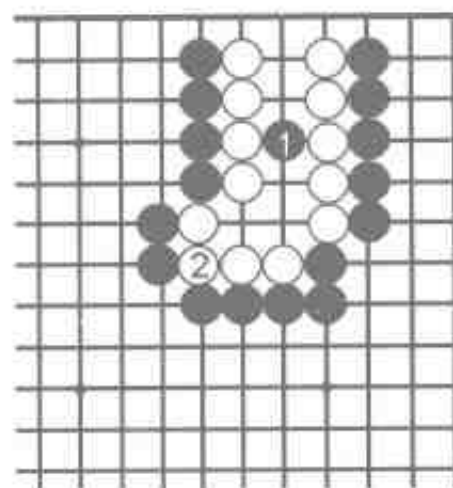
【正解图】

### 破解 黑胜白败

手順佳之攻击。

#### 正解图

黑1为巧手，缩小了白棋活动空间，白2时黑3变成急所。止黑5扑，次序佳妙地杀掉白棋。

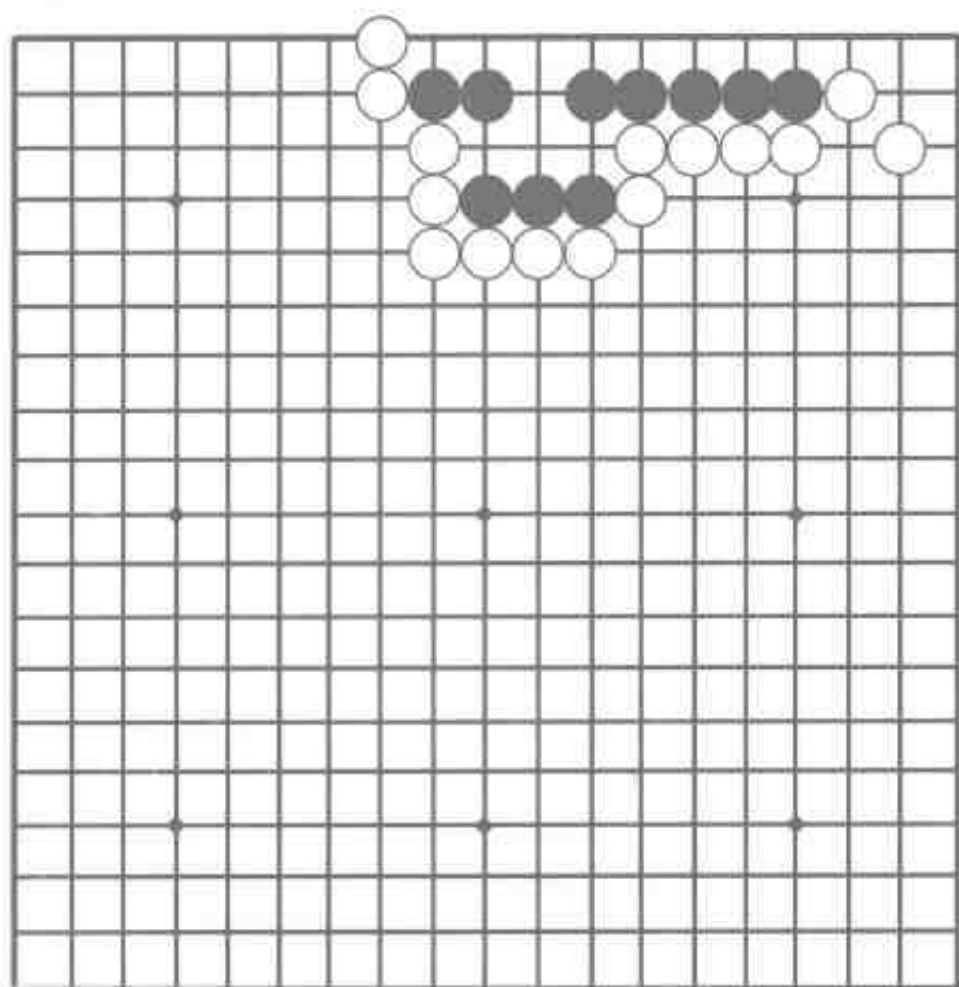


【失败图】

#### 失败图

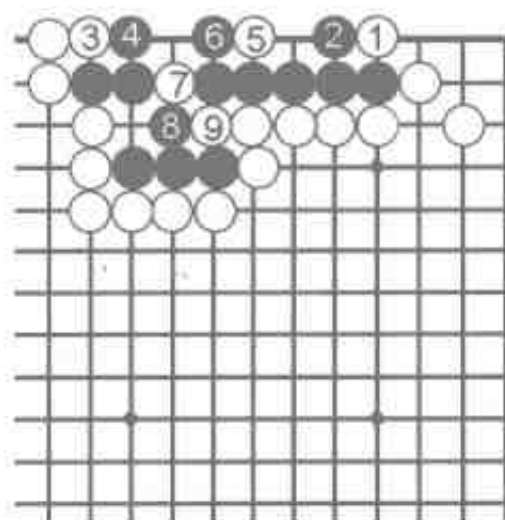
黑棋若马上于1位直接往中央下，则白2简单做出眼位。

再次证明次序的重要性。

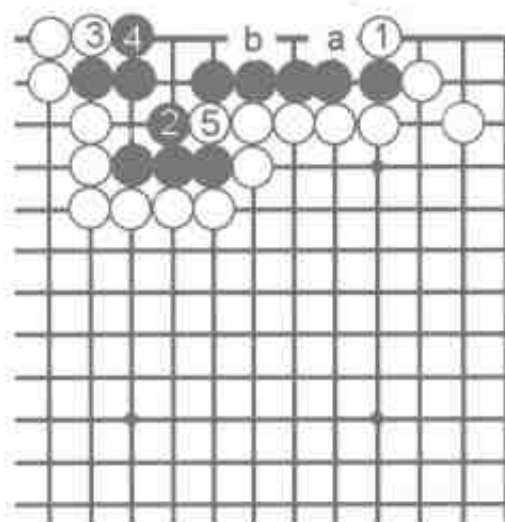


## 126. 十王飞骑

我们知道,围棋上有“七死八活”这句话,意为在二路边上摆上八颗子可以活,但此形空出一个洞。这个洞有三黑子庇护,所以问题就是怎样才能使它发生不了作用。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白胜黑败

缩小空间再往急所。

#### 正解图

白1扳、3爬进去。这仅是先缩小黑棋空间,然后白5一刀砍中要害。

对黑6,会在7位挖,解答成功。

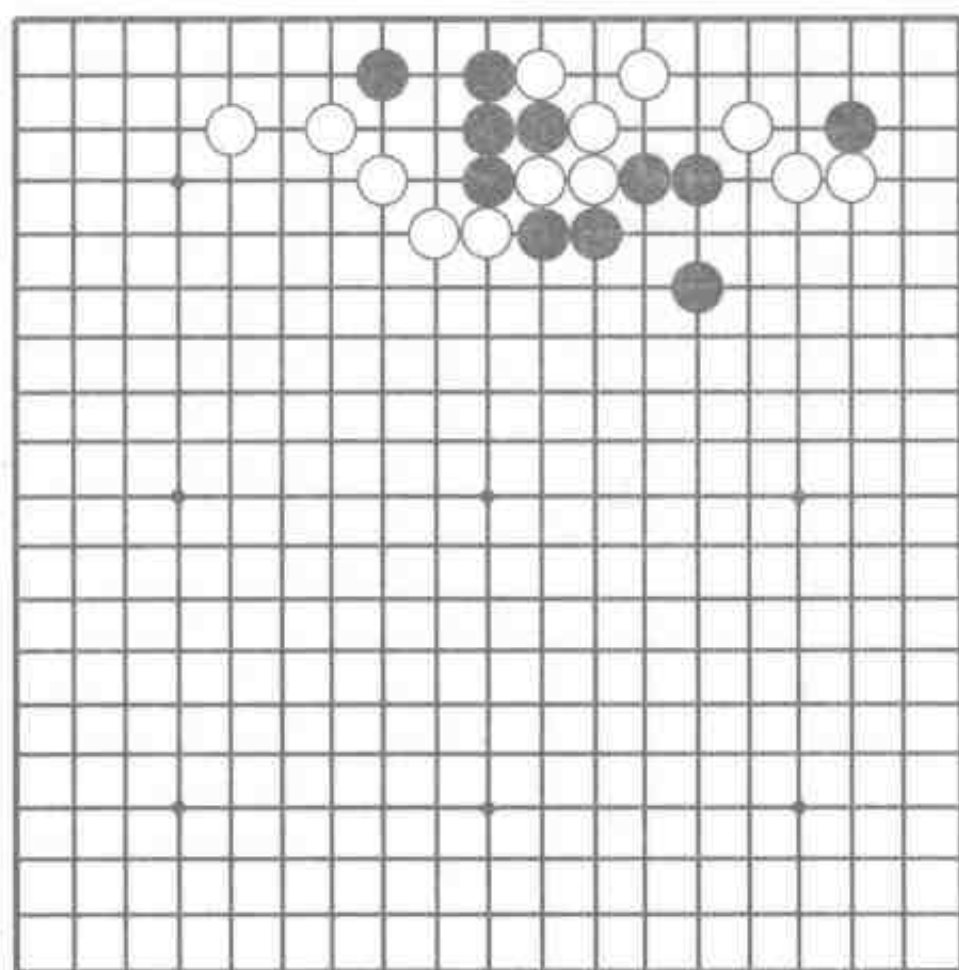
#### 变化图

白1扳时黑若2应,则白3冲一手再5紧。

如此一来,黑棋作不出眼位。

以后黑若a则白b。

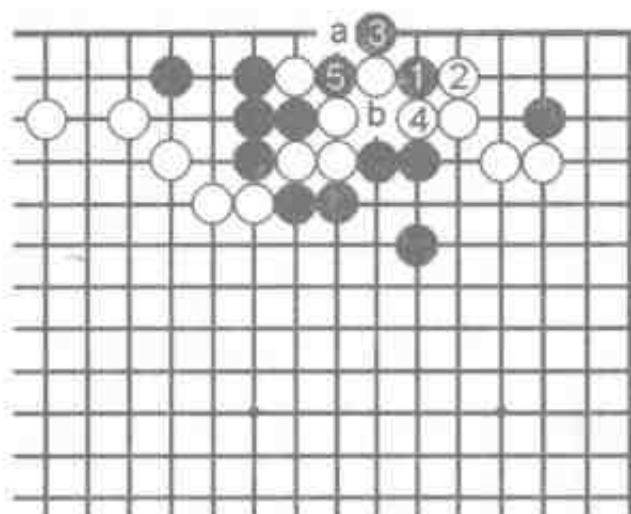




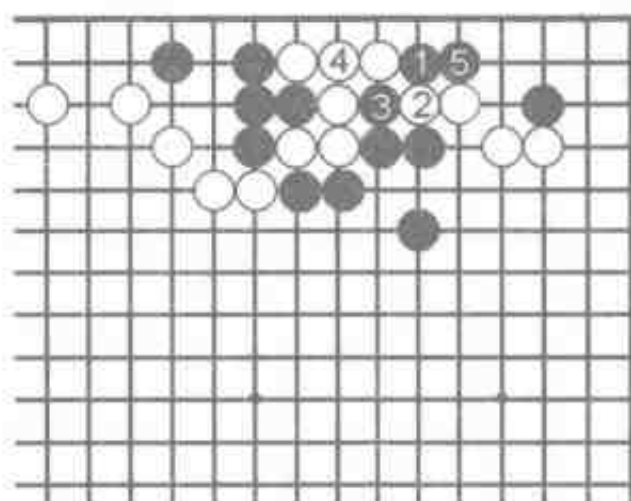
## 127. 火内莲花

冲击白棋弱点，作活上边黑五子。黑3、5为好棋。

有句“火中拾栗”的谚语，本局之名是它的反意吧。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑先活

跨再扳为妙手。

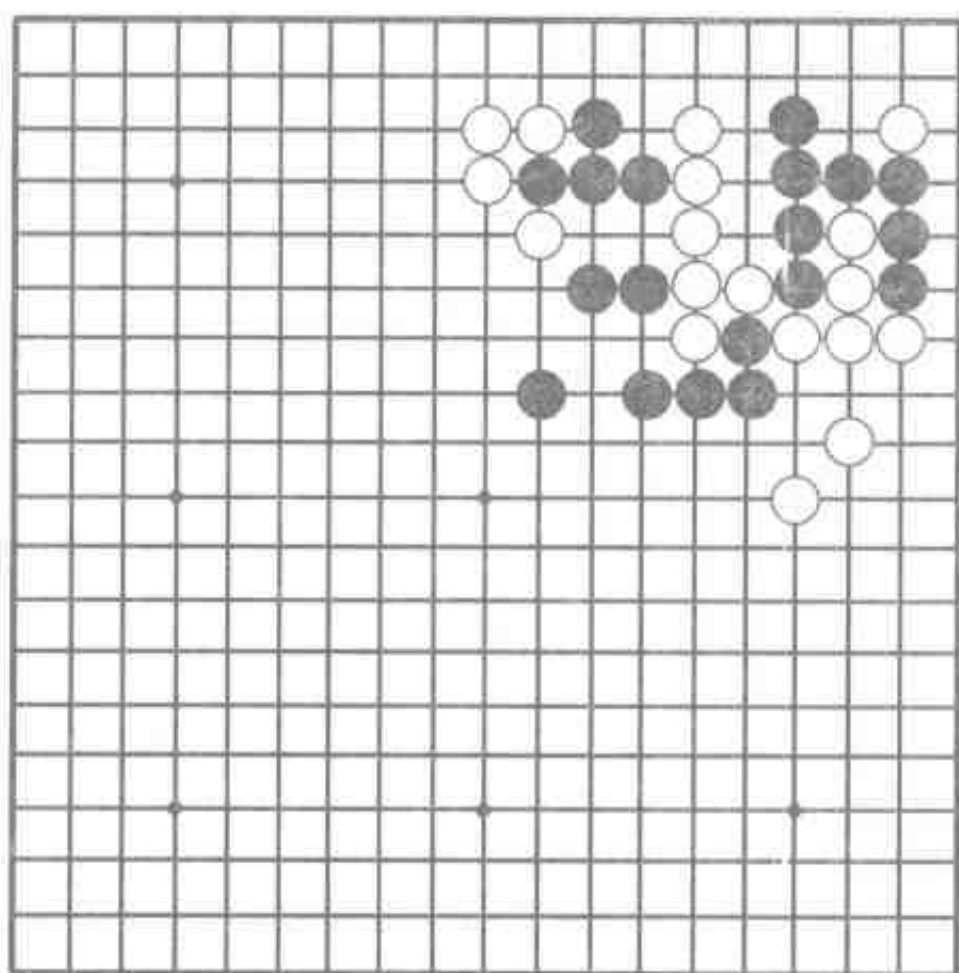
#### 正解图

黑1跨是第一感。白2当然。此时黑3扳为不易察觉之妙手。

白4时黑5之扑也是好棋。白6如于a提，则黑6三子接不归。白若b粘，则黑提一子活了。

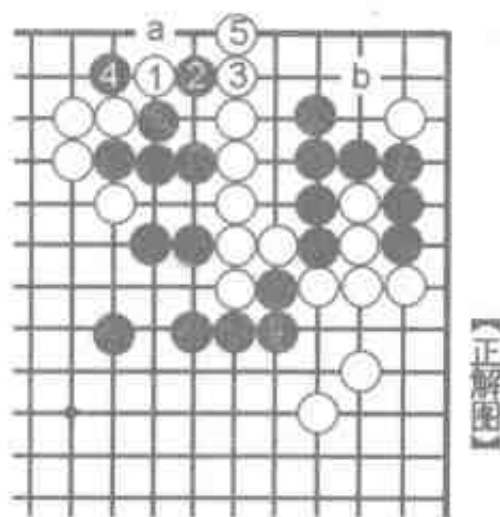
#### 参考图

黑1时白若2，则黑3、5白气不够。如此则简单。



## 128. 刘仲甫势

刘仲甫为元代棋士，传说是“棋诀”的作者。大概是因为这是一间夹击挂星位之子“载于棋诀”所得之诘棋，所以得此名吧。



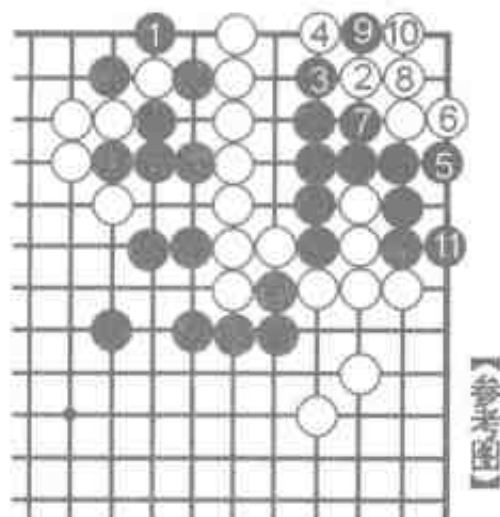
### 破解 白先活

由角上的情况而得连络。

#### 正解图

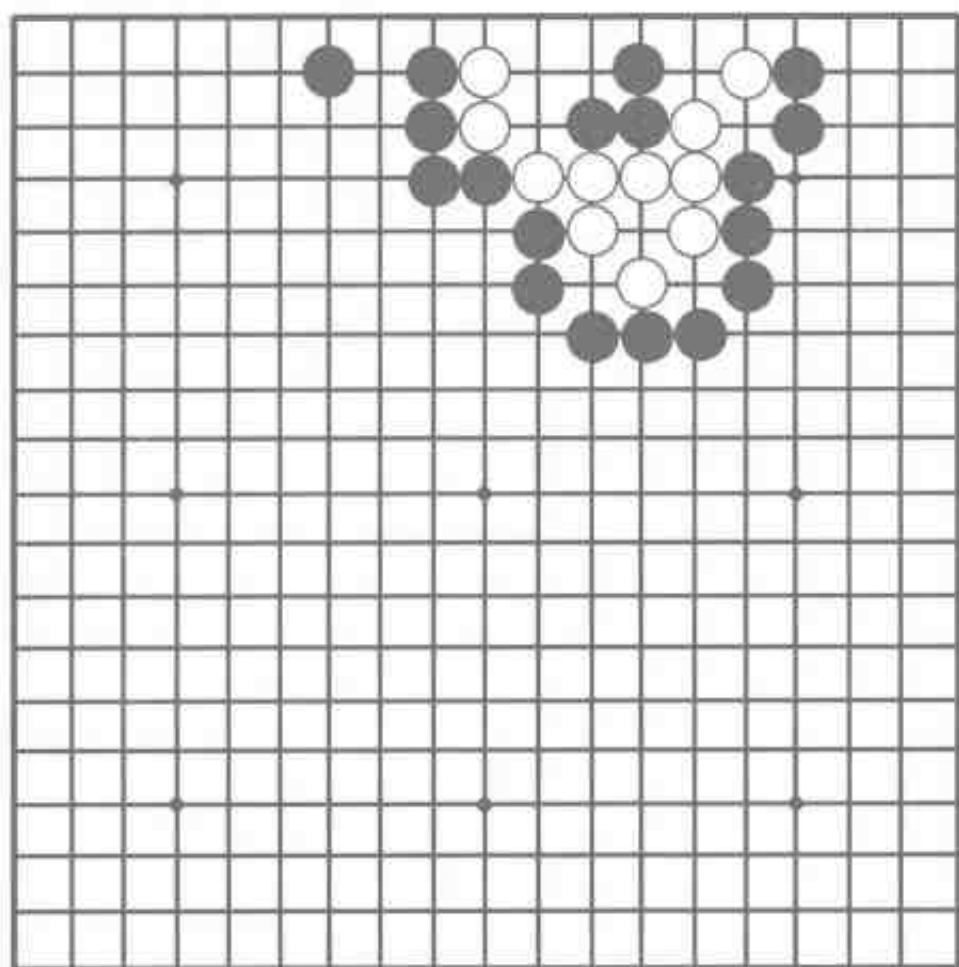
白1扳一手再3位挡为好棋。

黑4时白5位立，下面留有a位立和b位尖，看来两者必能得其一。



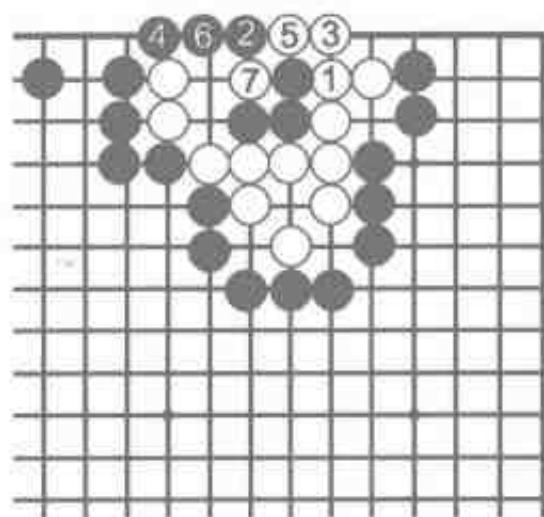
#### 参考图

正解图之后，黑若1提，白2、4渡，至黑11，成为白棋先手双活。

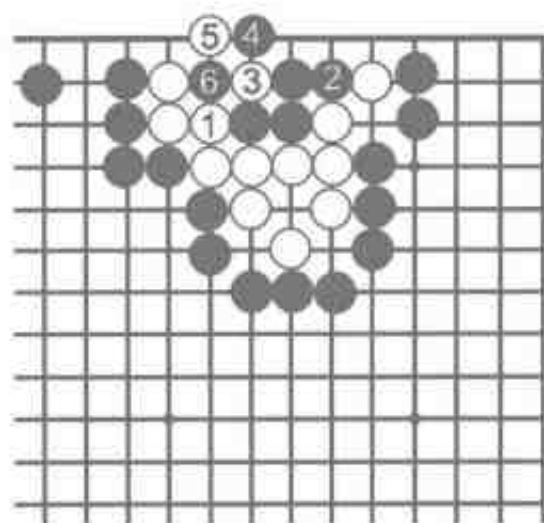


## 129. 偷势

只要能逮住黑三子即可,但因黑棋也有好手法所以还应提起重视。发现了黑棋接应的好棋的时候,不要正面去行动,必须从背后去偷袭。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

三子的吃法。

#### 正解图

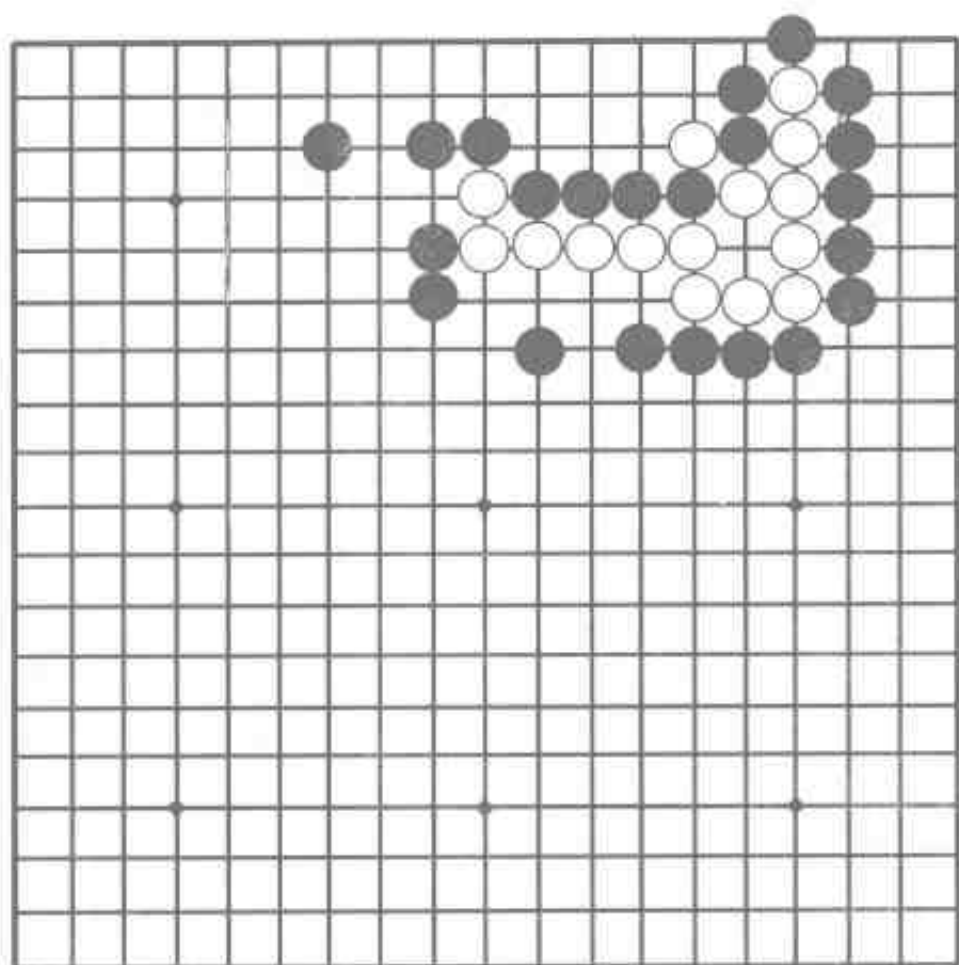
因黑棋把断和渡当作见合点,所以不考虑到两边兼顾的手法是不行的,白棋于1位紧气防渡。

黑2之尖为好棋,而比这手棋更棒的是白3的立。

黑4时白5紧气,仍从外面着手。白7止成为接不归。黑6如于7位粘则白6扑结果也是接不归,白活。

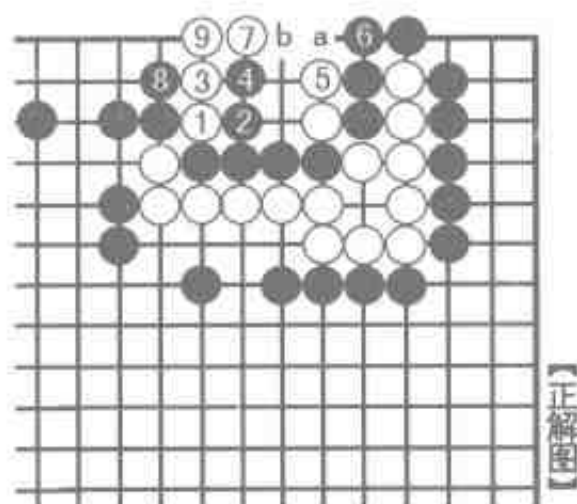
#### 失败图

白如1位粘则黑2、4止免不了劫。



## 130. 用间势

空间小所以相对简单,我想大概可简单解决,不过,如果犯了业余棋士之通病,就有可能走进迷途。



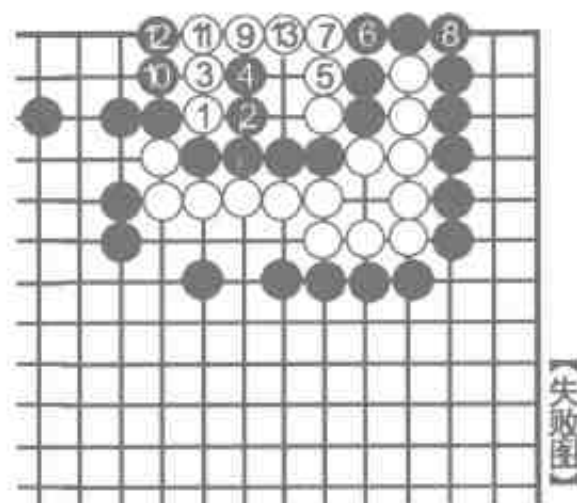
### 破解 白先活

不叫吃为要领。

#### 正解图

白棋只好从1断着手。黑2只此一手。白3、黑4也是必然。之后,5打再单于7扳为要领。8时于9位粘。

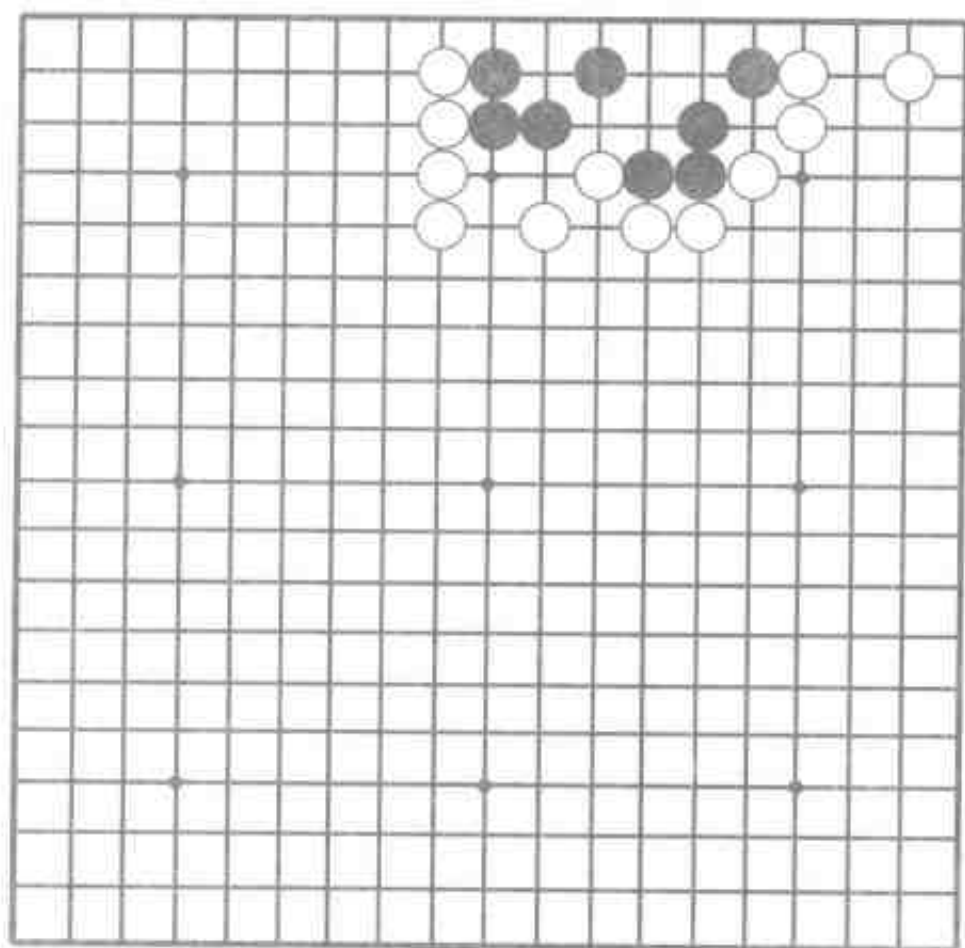
一直到最后都不在a位叫吃为要领,下面,黑10若在b打,此时白再在a双吃,味道绝佳。



#### 失败图

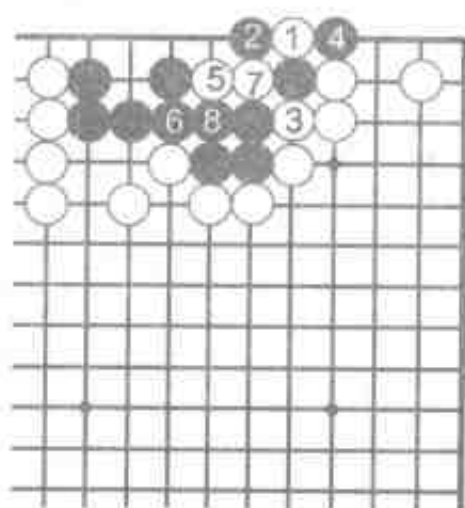
白7一旦叫吃掉就失败。

白13止,局部来说虽是双活,但全体来说却死光。

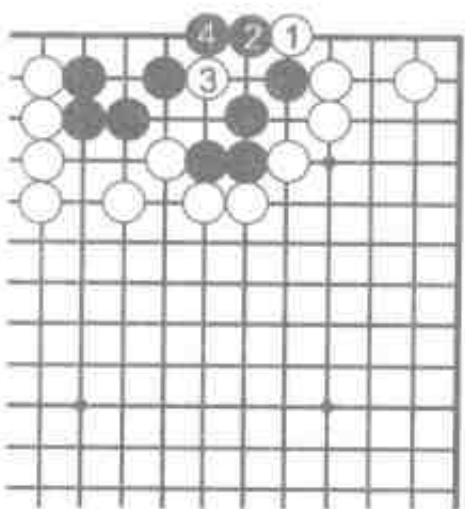


## 131. 清远势

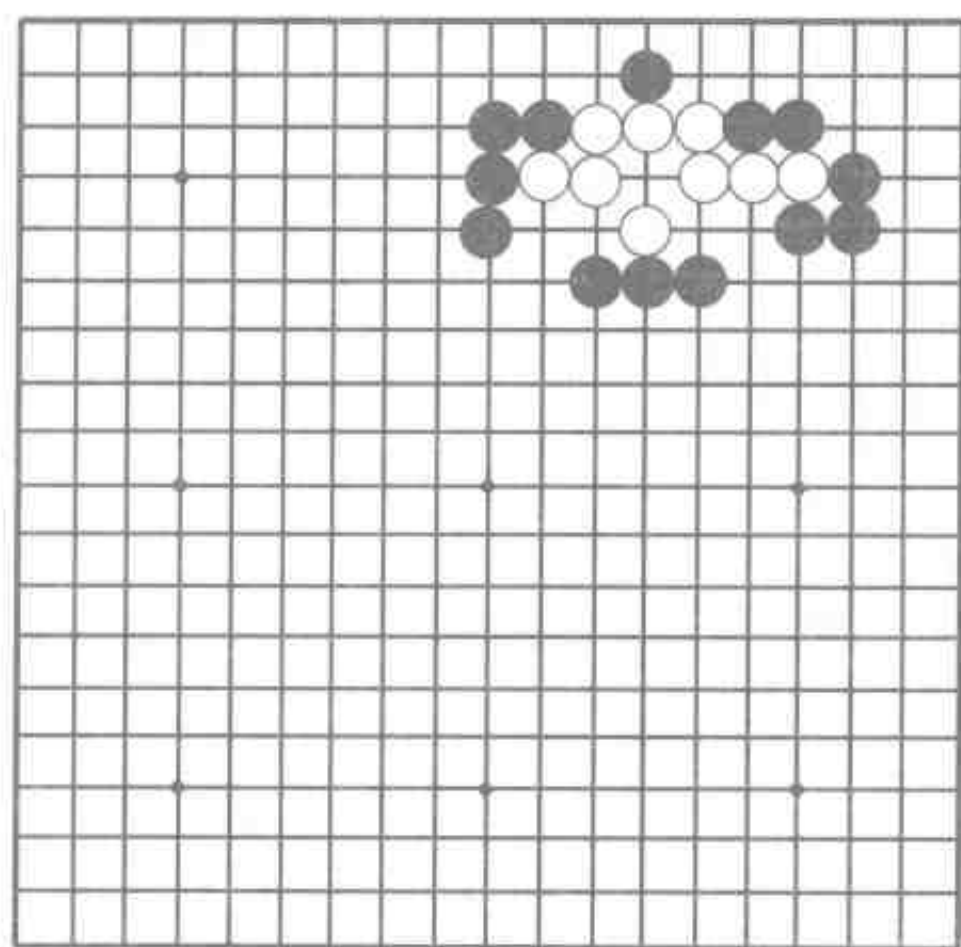
后面还有“清远连壁势”。题名暗示着攻击次序。



【正解图】

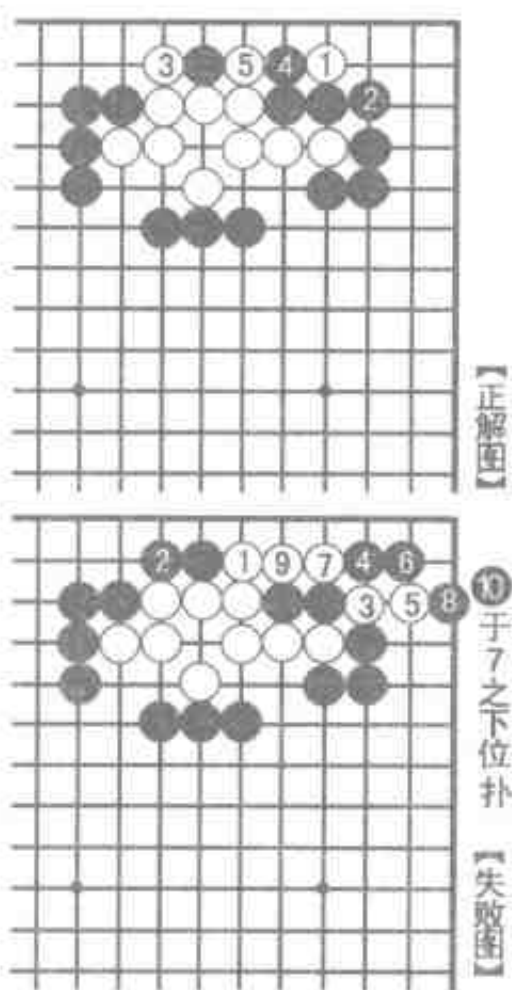






## 132. 死中得活

想得过于简单会遭到意想不到的失败。  
还是想复杂些好。



### 破解 白先活

第一手夹为妙手。

#### 正解图

一想得太简单就会有陷阱。

这在失败图证实。

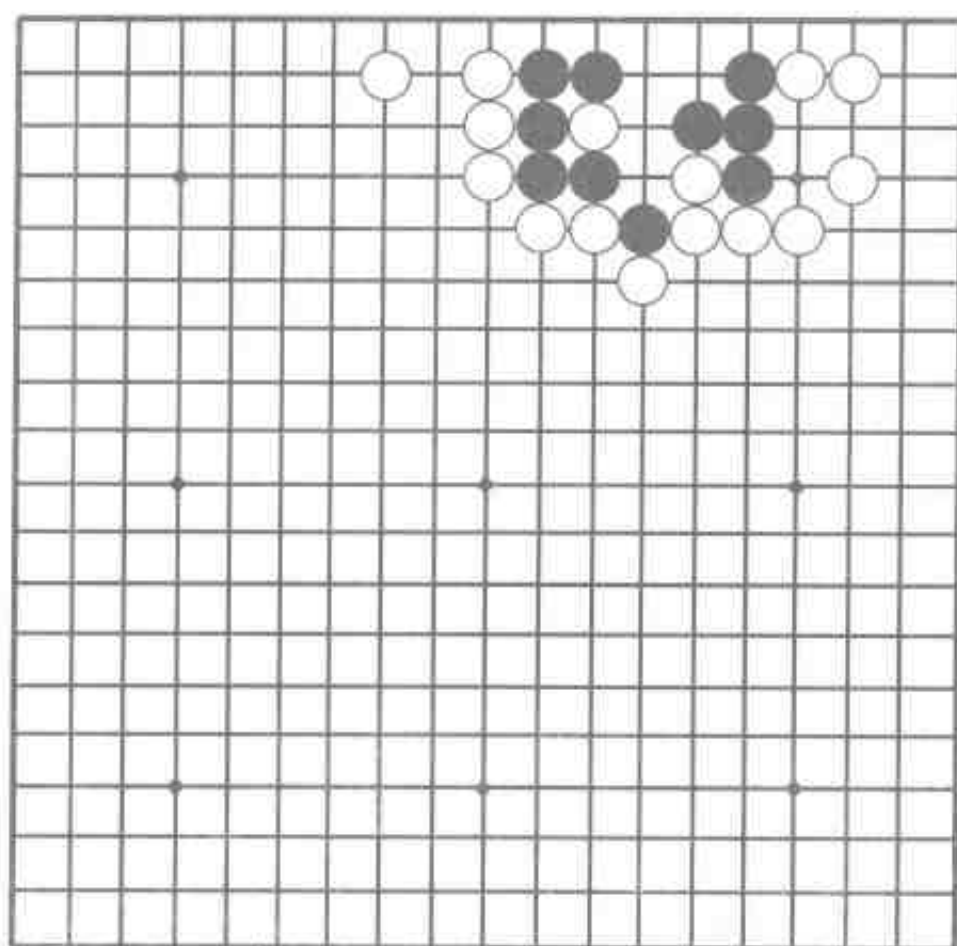
第一手白棋于1位夹为妙手,等黑2粘时3挡下。

白1产生效果,黑棋无法于5位拉回。

黑4、白5活了。黑2若4则白5。

#### 失败图

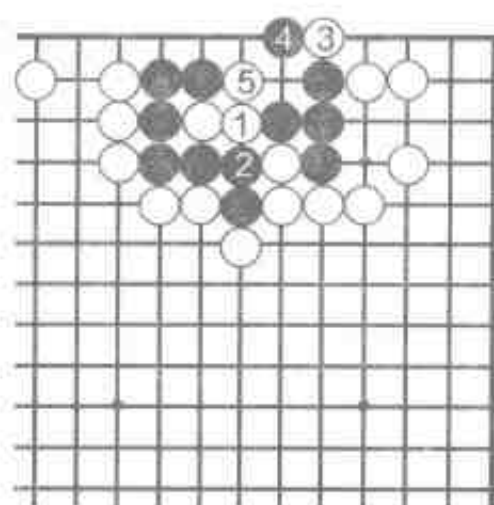
如果说是因为有3之断而下在白1位的话就会失败。白棋纵然3断,黑棋也有4、6之舍弃手段,白棋做不出眼位。



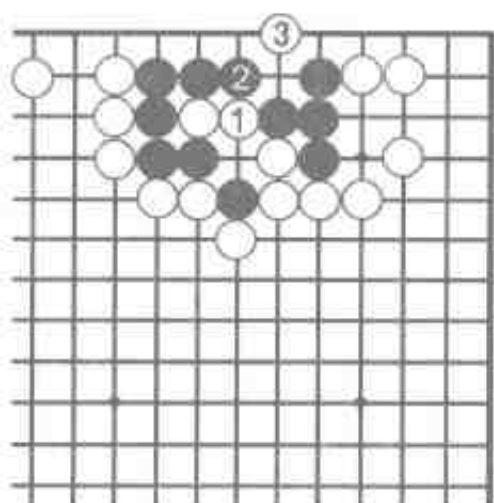
### 133. 刁难势

这个问题不大,但要机灵点。

清楚之后,可再次认清次序的重要性吧。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白胜黑败

次序之妙。

#### 正解图

这问题是教您次序的重要性。白1长、黑2断吃,3扳的次序很重要。

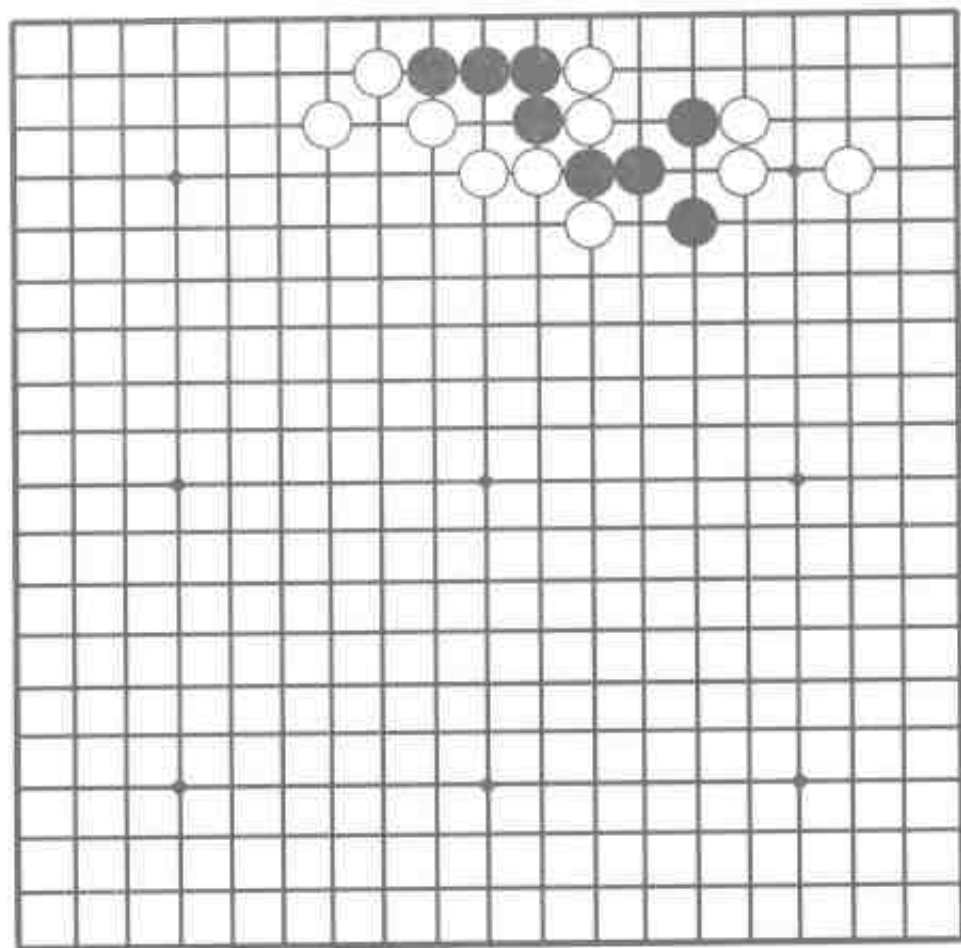
黑4时白5弯下。

1、3、5的次序一点也错不得。

3如不留神于5冲,反而会被做出眼位。

#### 变化图

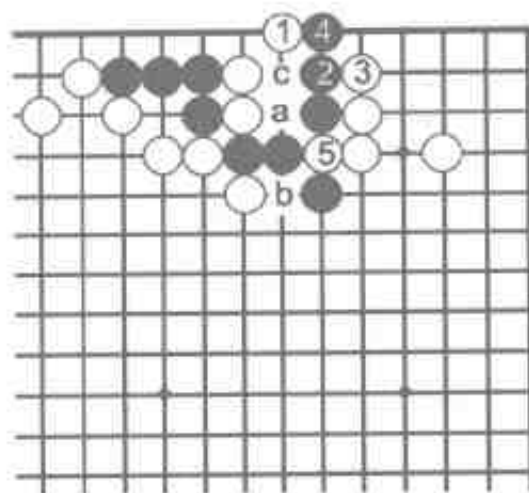
白1时,黑如从下边2应,则白3点,也是黑死。



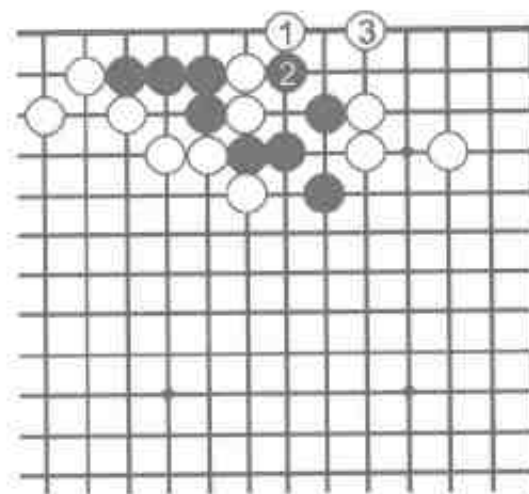
## 134. 方朔偷桃

本局中,我们要注意的  
是使白二子拥有活力而吃  
到黑四子的问题。

黑棋用强时,我们应有  
对策。



【正解图】



【变化图】

## 破解 白胜黑败

尖之手筋。

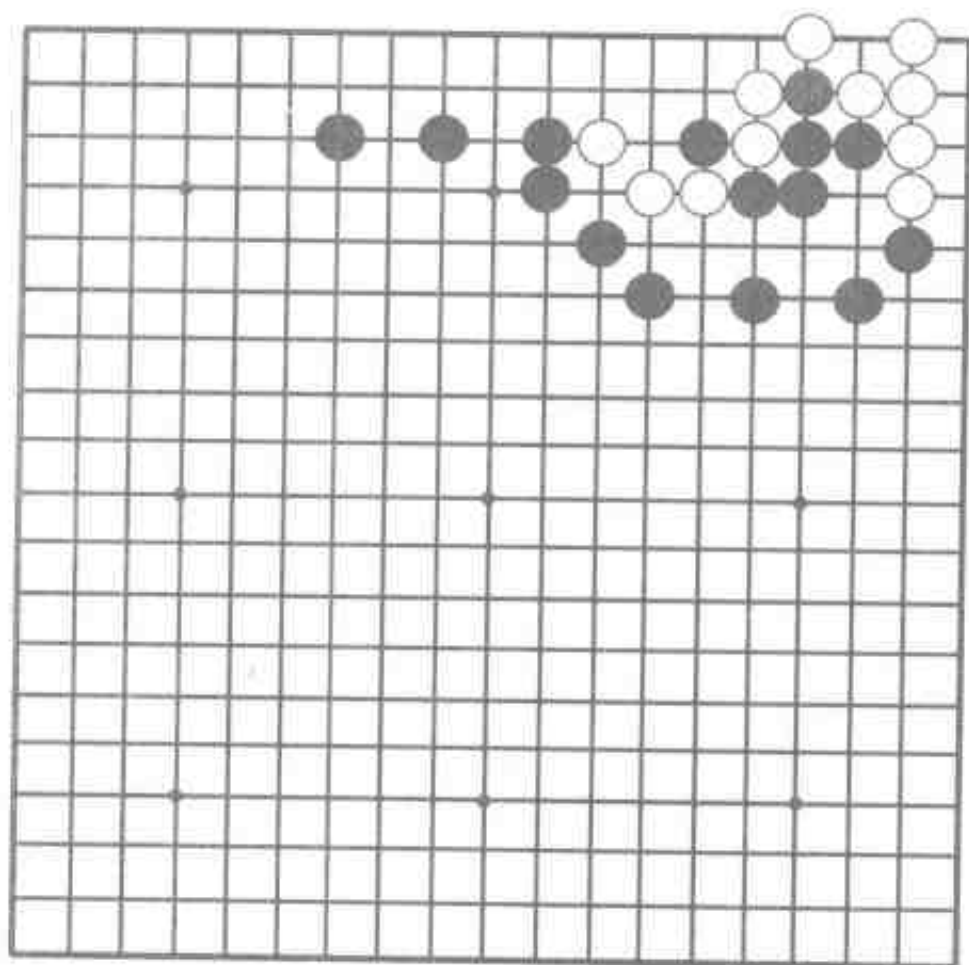
### 正解图

白1于一路尖为巧妙之手筋。黑2时白先3再5掐运用手筋成功。

黑若a则白b断,对杀快一气。(黑若b则白a,结果一样。)黑2如于3位扳,则白于2位断。接着,黑若a则白c,把抱吃一子和从b之征吃作为必得其一。

### 变化图

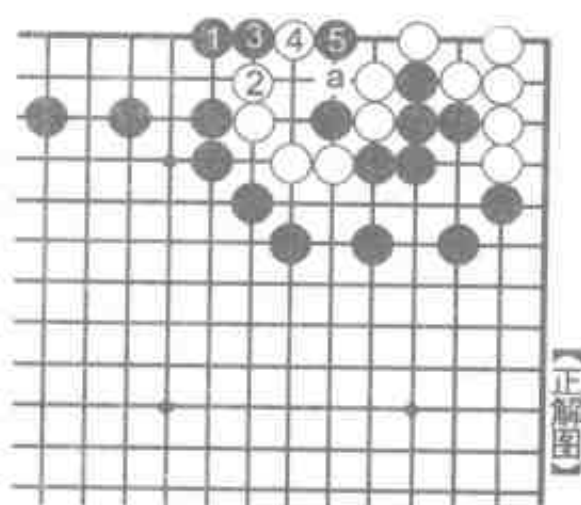
白1时,黑如于2位尖,则白棋在3位一间跳,渡过了。白1应用范围广泛,学会应用,非常有用。



## 135. 王陵研营

相传汉朝王陵都要在研究敌军阵势后才进攻。

因此，我们不像“王陵研营”那般仔细估量一番，是不可进攻的。因为一旦下了一着废棋，以后就搞不好了。



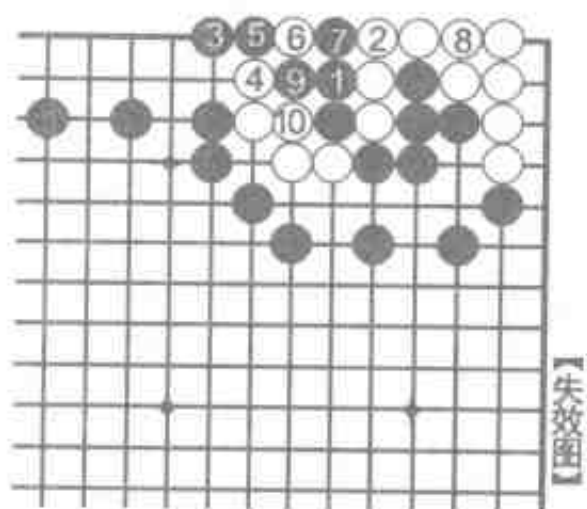
### 破解 黑胜白败

不要轻易叫吃。

#### 正解图

黑棋在一路跳为妙手。对白2，黑于3爬。白4挡时黑5打。

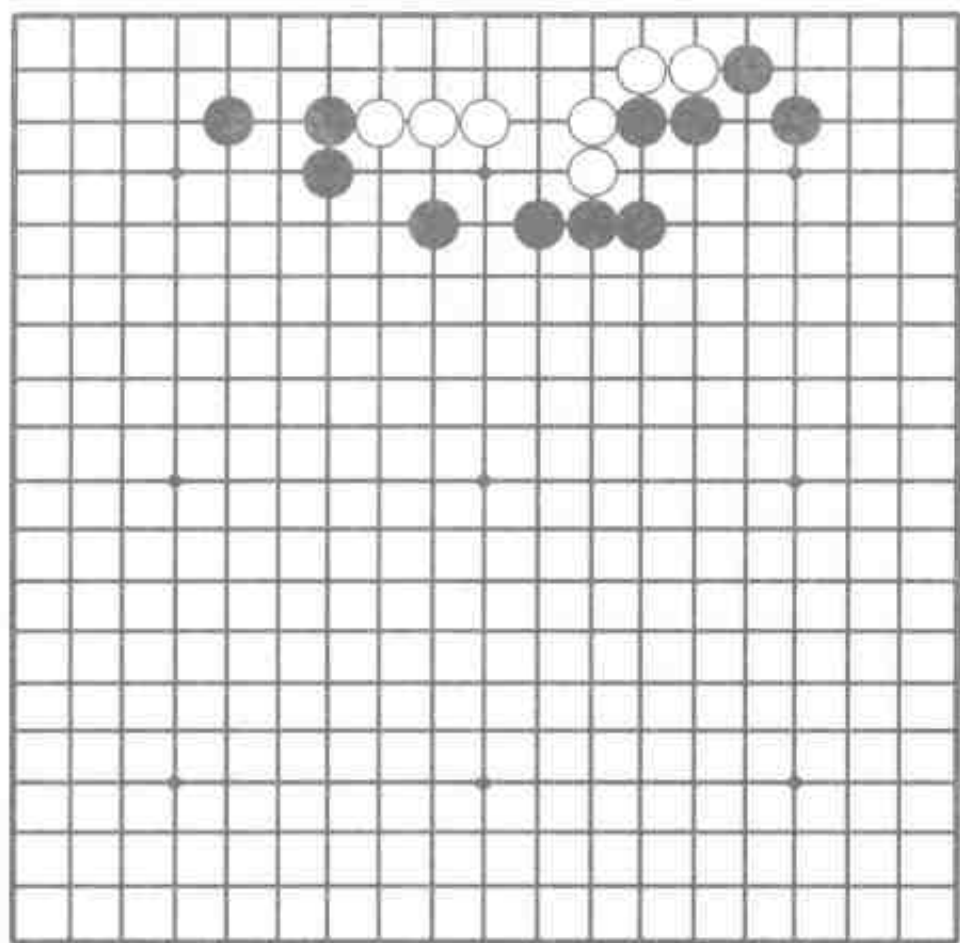
这问题虽说有先手利，但直到最后仍没下掉为此题关键之处。一旦贪一时之快，有叫先叫，黑棋会因气紧而接不归。



#### 失败图

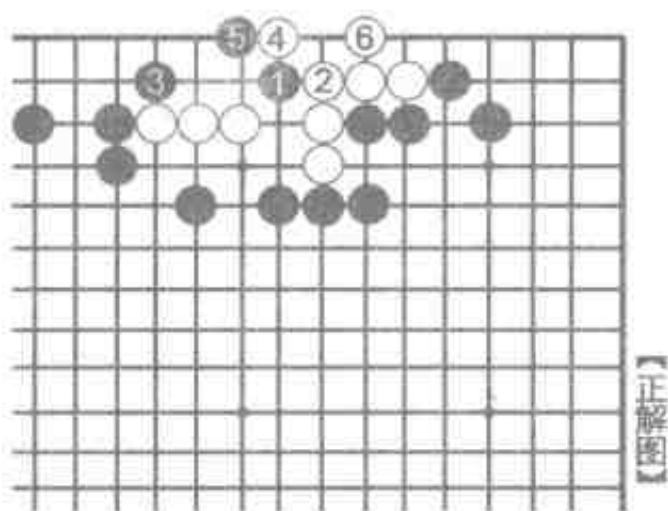
黑1如图将叫吃下掉则失败。

白10止，四子接不归。



## 136. 隔岸呼船

呼不到船固然心急,但即使呼不到对岸的船,其努力也当有回报吧。白棋也有弹性。



### 破解 黑先劫

白棋抵抗而成劫。

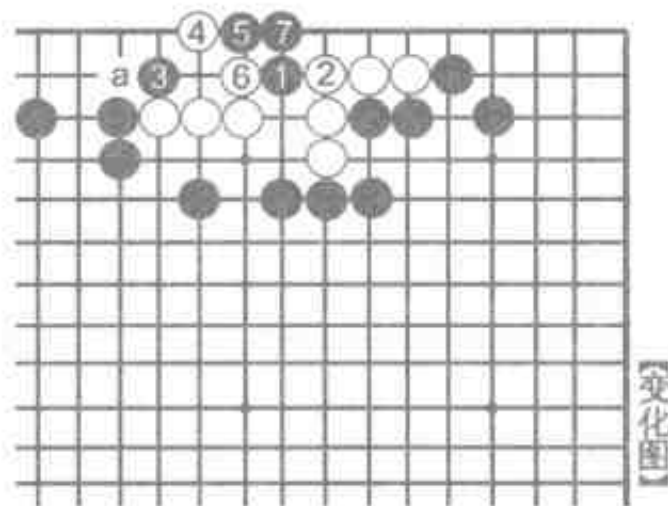
#### 正解图

黑1点为急所。

白2自是当然,此时3扳为好棋。

白棋只好4、6进行做成劫杀。

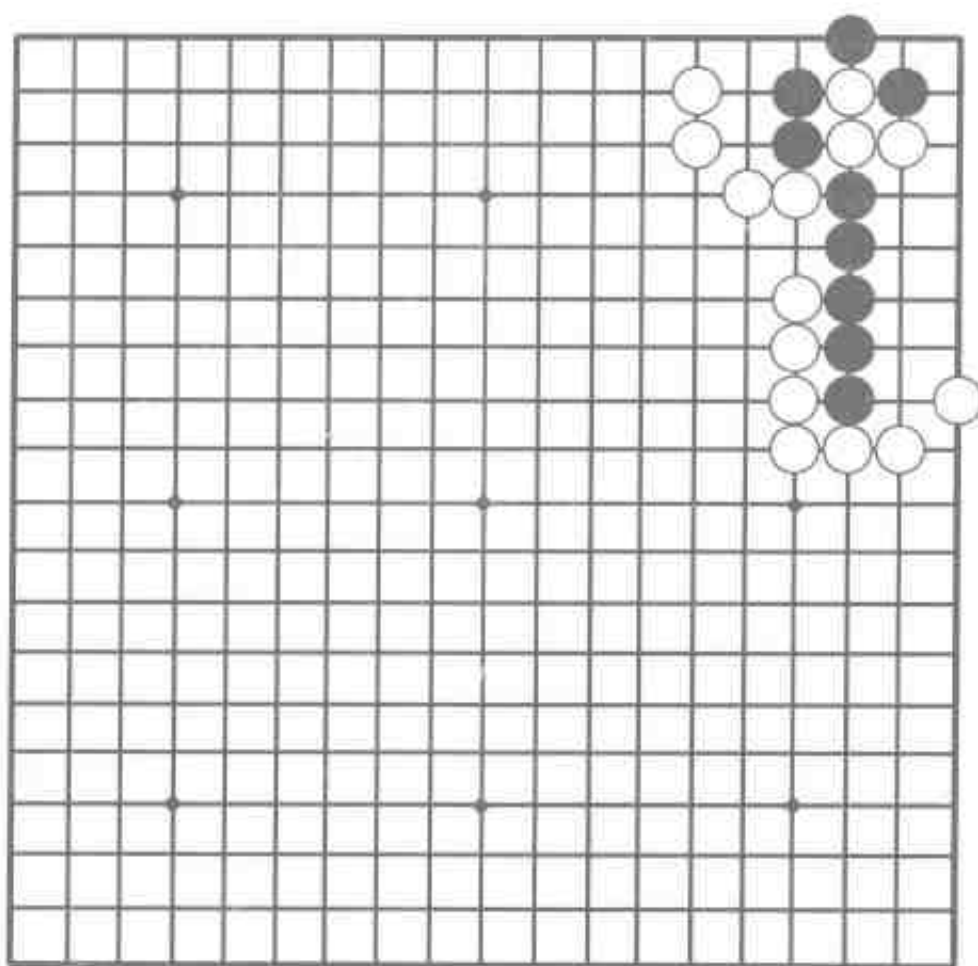
白4用其他的手段会完全无条件死。



#### 变化图

黑3扳时,白若4跳企图瞄a之断,则黑有5尖的妙手,无条件死了。

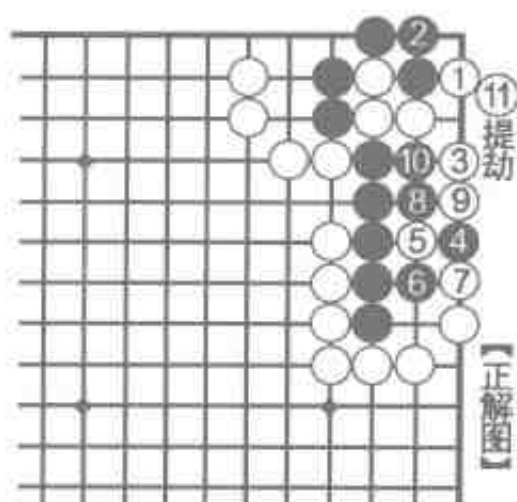




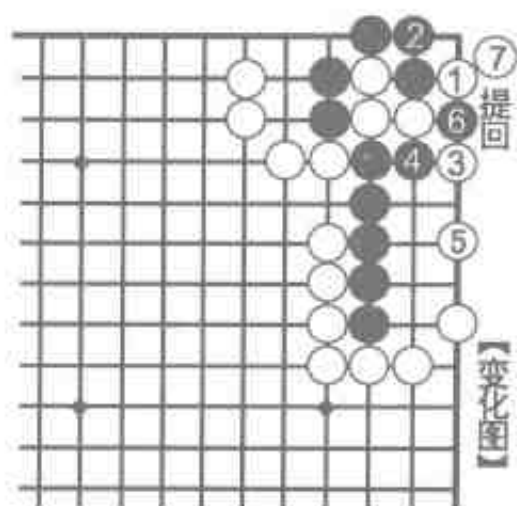
## 137. 玄女磨镜

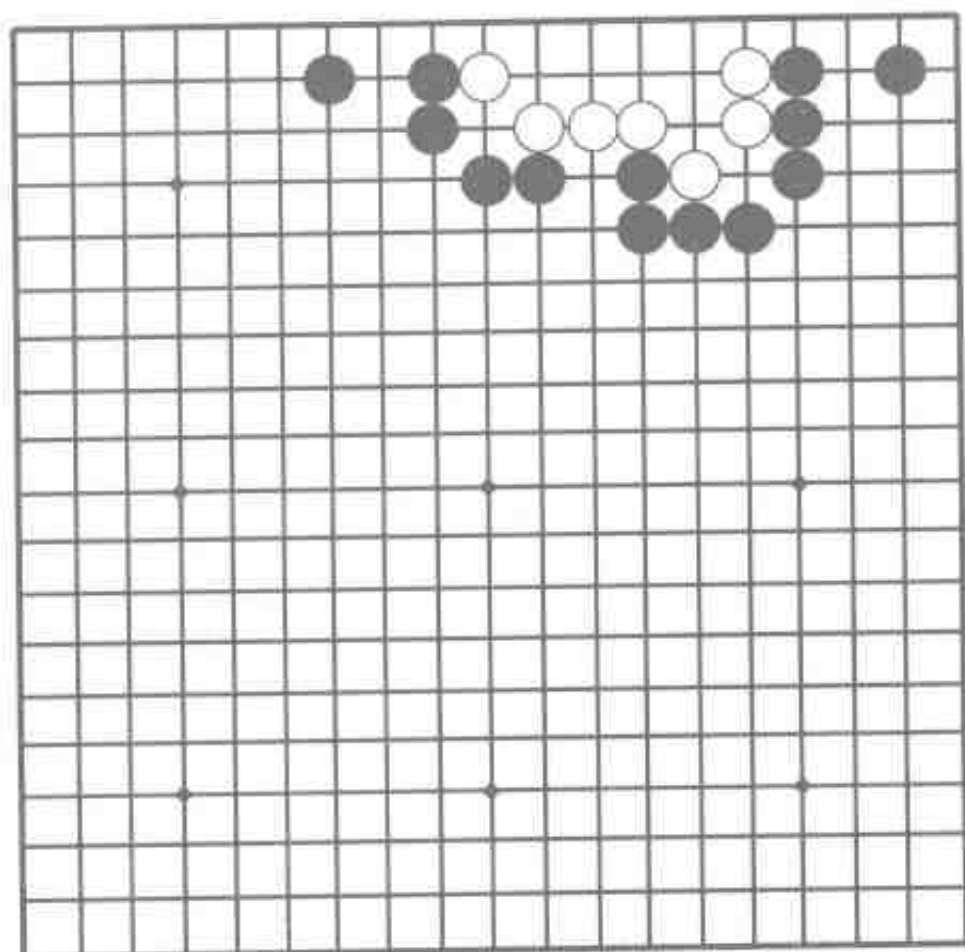
比“三虎出峡”多长了一路,但手筋却十分相似。

白3、5为好棋。



【正解图】

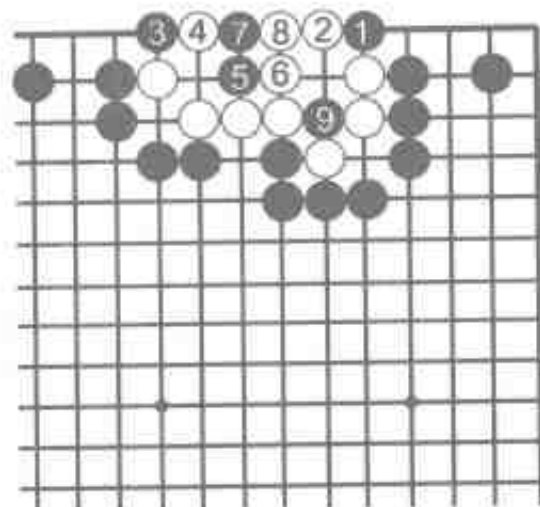




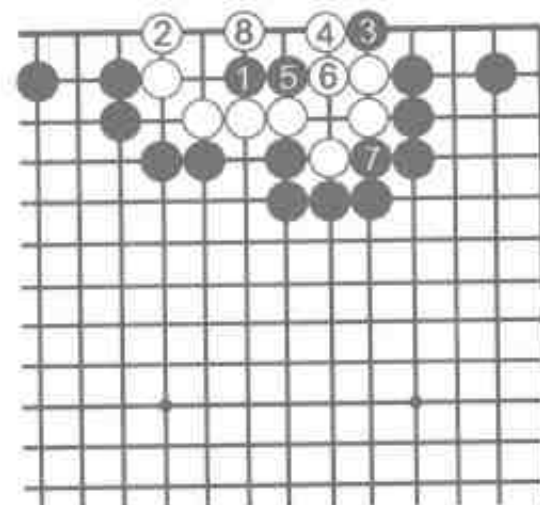
## 138. 曲水势

正是因为形宽,所以,要从那里动手均颇为困惑。

请用基本手法下下看。



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑胜白败

“死于扳”之范例。

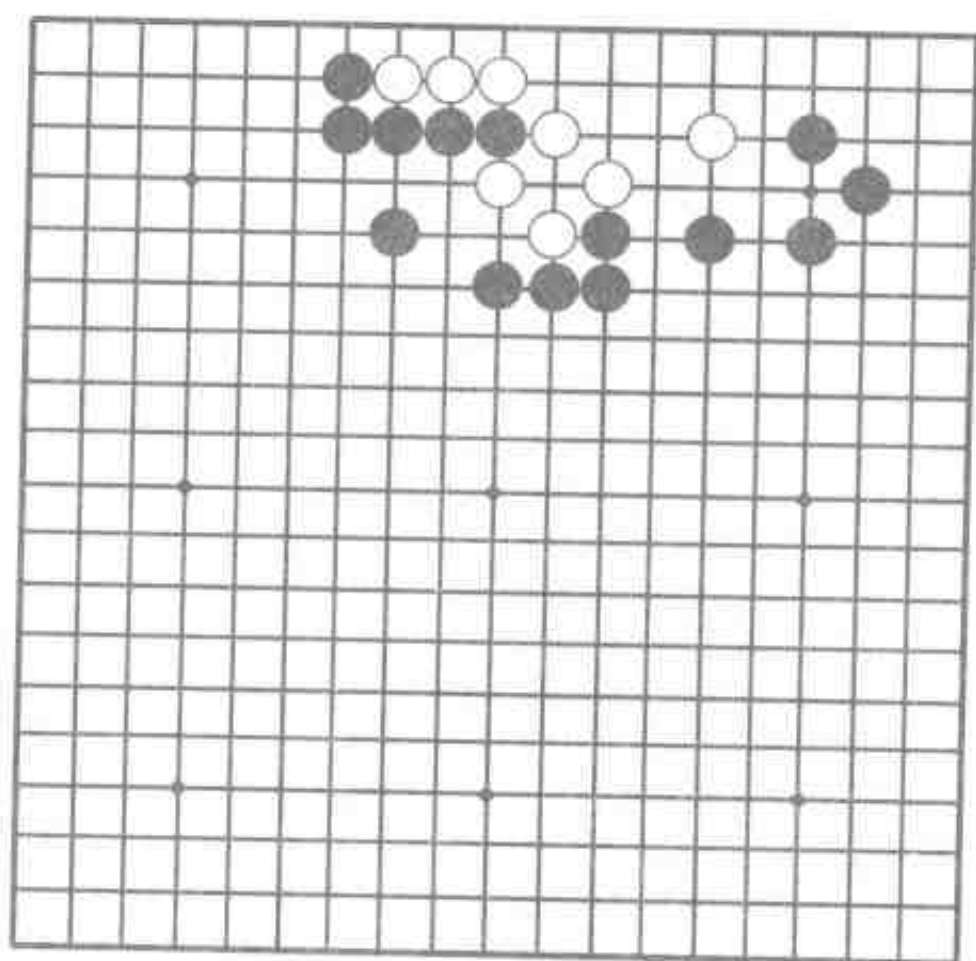
### 正解图

乍见为不知从何处动手的问题,但一旦使用“死于扳”的格言,却可意外地简单杀掉白棋。

黑棋于1位扳,白2时,黑3再从这边扳。之后,黑5点中急所,以下9扑止,将白棋擒下。

### 失败图

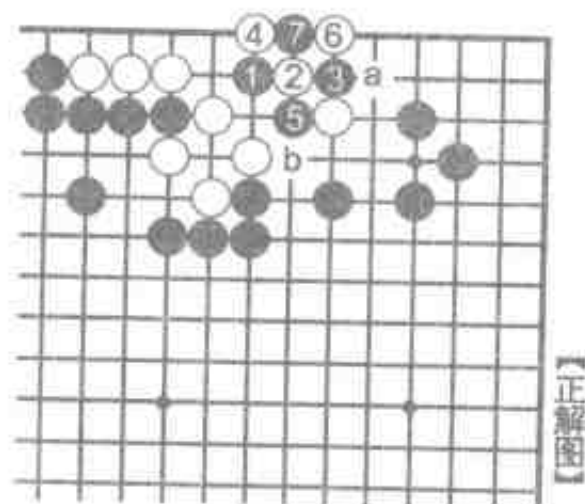
黑棋如果从里面1位攻击,则白棋会于2位立抵抗。黑3、5大致上是手筋,但白8止,成为劫杀。



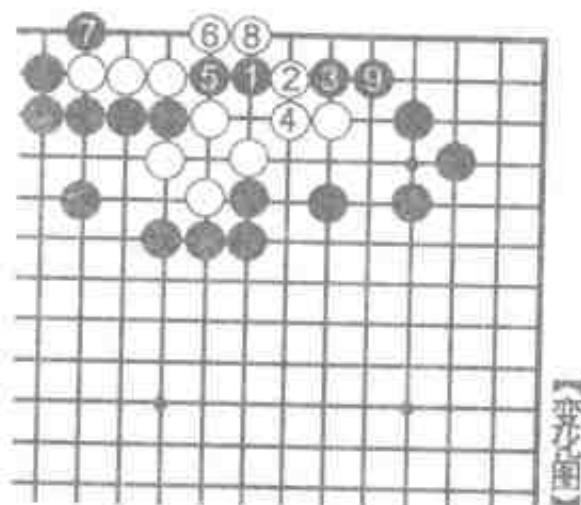
## 139. 揭钵势

从左边看,白形的确是“揭钵”之样子。

对付白棋的应手,黑3为妙着。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑先劫

3 为妙手、4 之应法也最佳。

#### 正解图

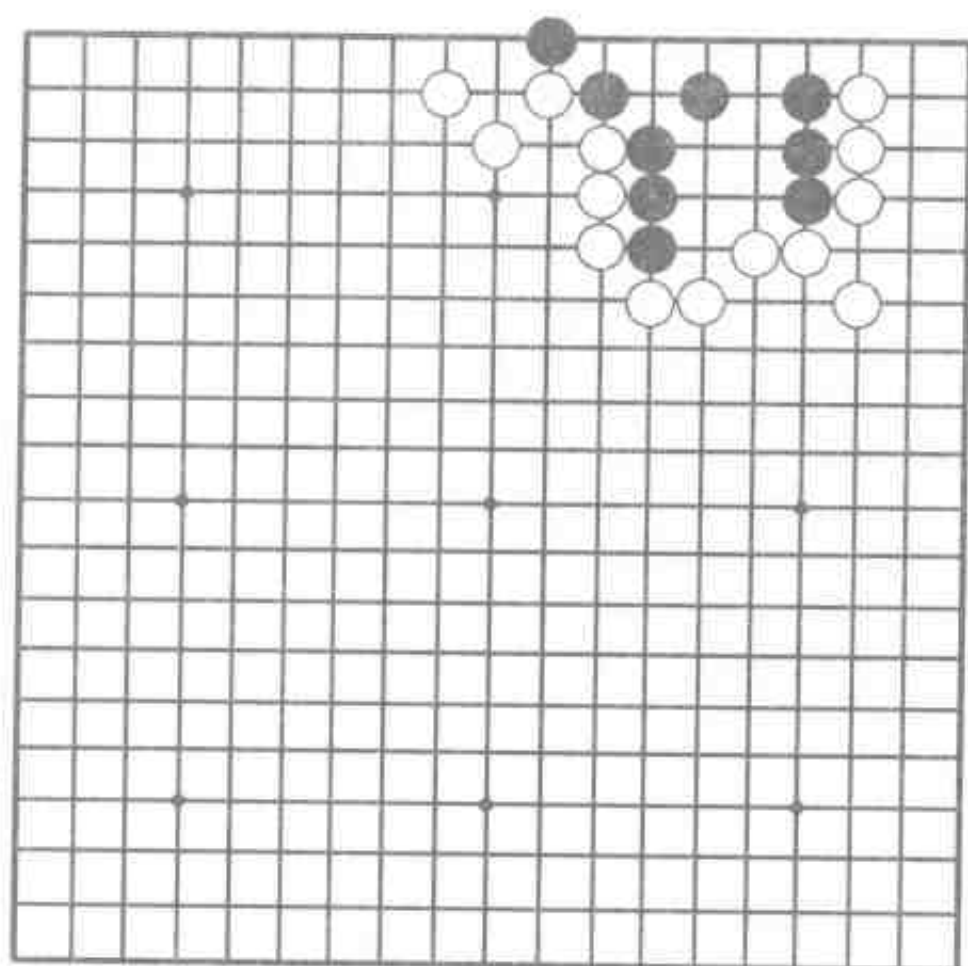
黑1点是第一感吧。

白2尖为形。此时黑3绝妙。

能不能想到这手棋为此问题之关键,对之,白4也非常巧妙,7止成劫为正解。白4若下在a位,则黑5、白6、黑b,白死。

#### 变化图

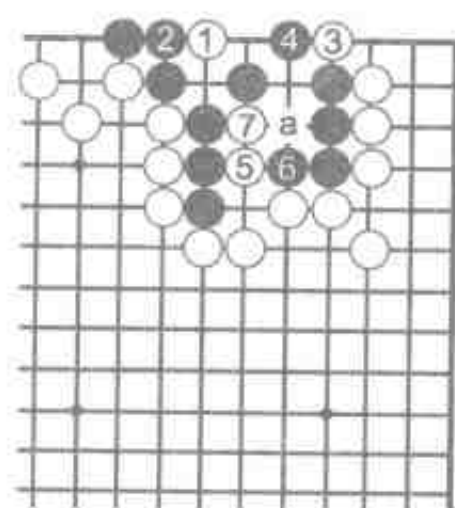
黑3时,白棋若下在本图4位,则黑5断至9,白死二子,但仅有一眼,变成无条件死。



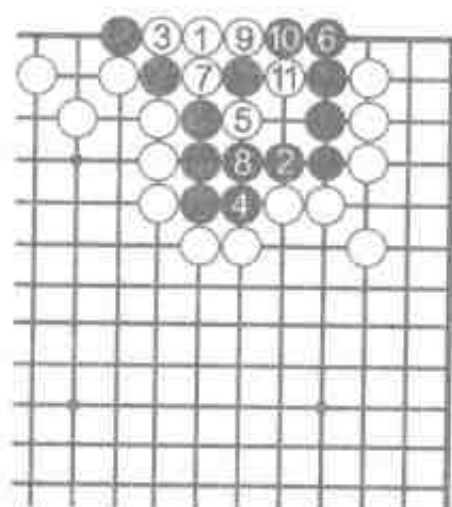
## 140. 秦王带剑

此局为秦始皇提剑之形。

乍一看形态结实，好像从那里着手都破不了黑棋眼位，可是若攻到要害，路自然就会出现。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白胜黑败

不入气。

#### 正解图

白1点，黑若2粘，则白3扳一手再5尖。这里再次强调次序的重要。

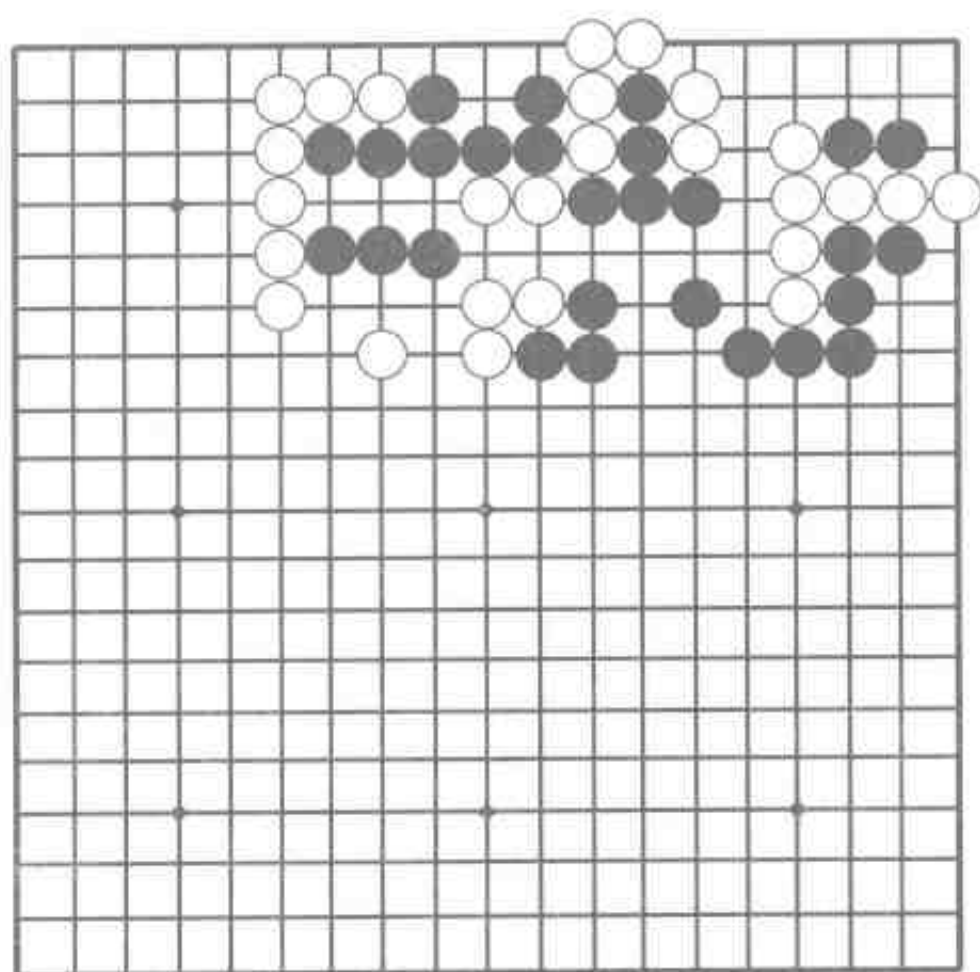
黑若6则白有7之掐手，活拿黑棋。

黑6若7则白a挖。

#### 变化图

白1点时，黑若下在2位，则白棋于3位断。

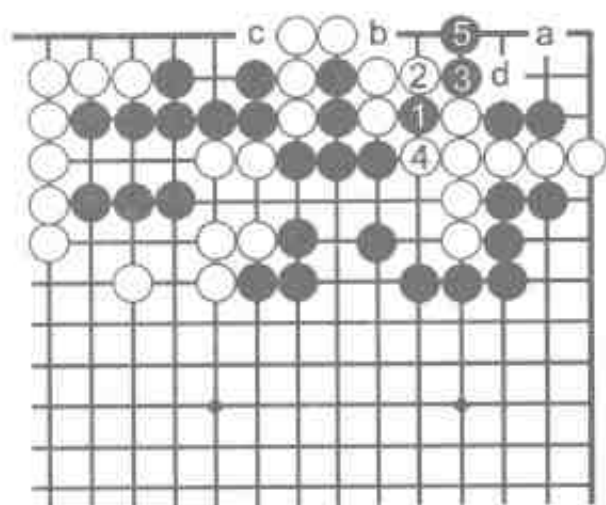
对黑4，白5点，黑6时，白7提。至白11因气紧，是不入气之形。



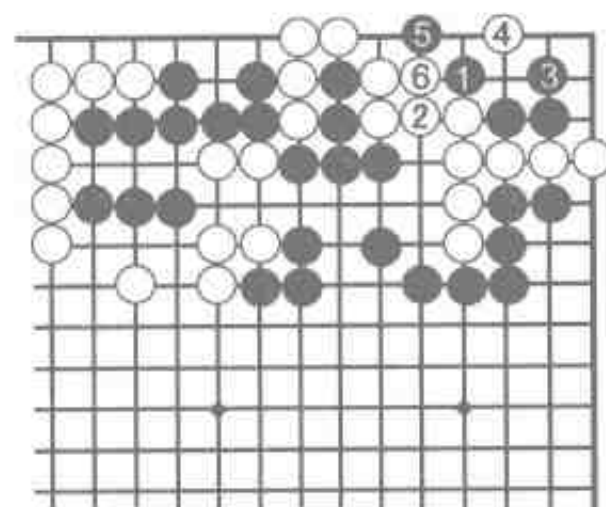
## 141. 群珠势

黑棋看得到的地方不过一眼。但白形也有坏味道，棋在和角有关连的地方。

就看您怎么下了。



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑先活

冲角之薄味。

### 正解图

黑棋于1位挖，白2时黑3断为好棋。对白4，黑于5位立。以下，黑有a位做活和b位扑接不归见合。

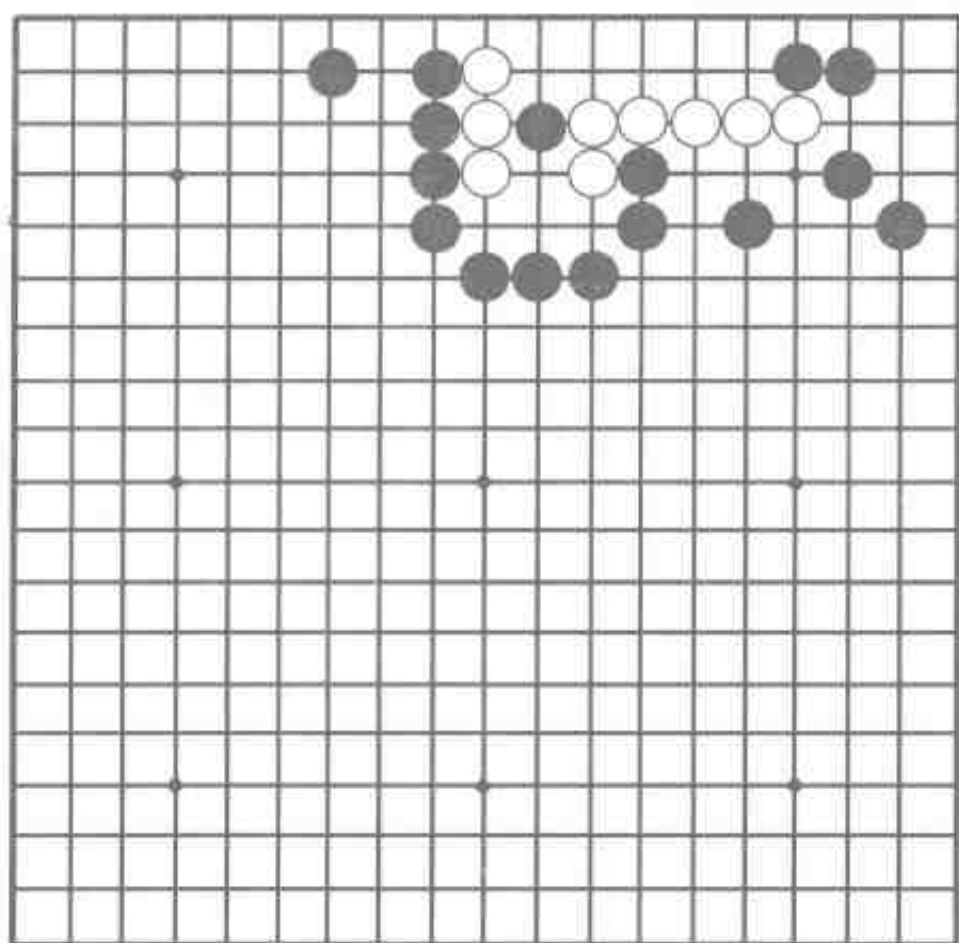
白4若d，则黑c止，白接不归。

### 失败图

黑棋若下在1位，被白棋于2位粘，单在角上是下不出棋的。

黑若3，至白6止，搞不出花样。

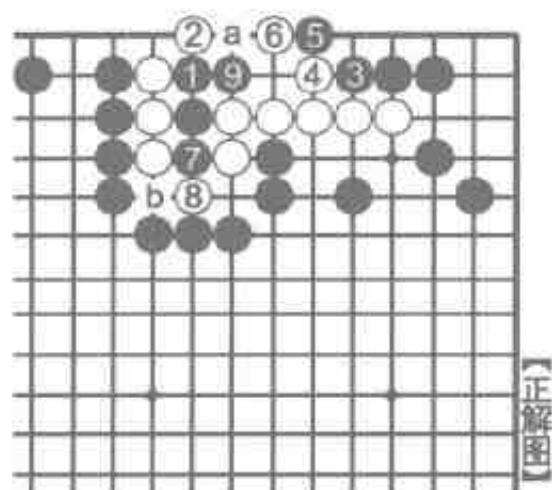




## 142. 破歼九子势

本局虽然名为白九子破了奸计，实际上，诡计多端的是黑棋。

黑1要慎重。



### 破解 黑胜白败

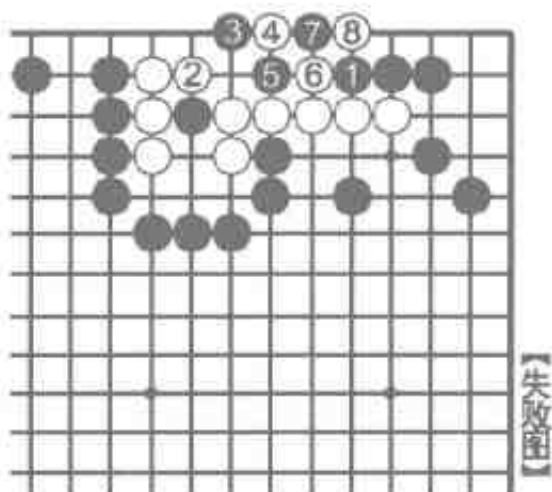
弄大而弃掉。

#### 正解图

黑1再3爬为正确的次序。

白4时黑5扳一手，等白6挡时，黑7、9弄大再弃掉很妙。

以后，白a则黑b，白死止。

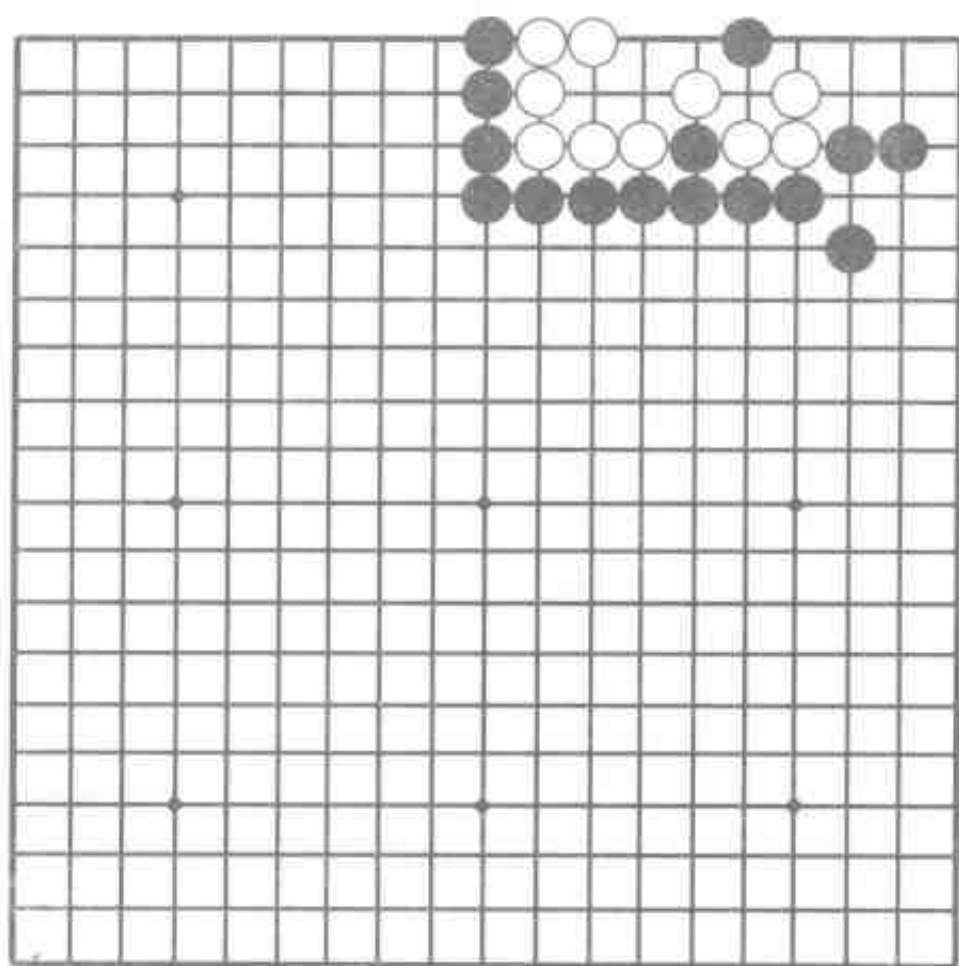


#### 失败图

第一着若下在1处，则白可2应，上边总能作出一眼的。

黑棋如于3位大飞，则白4跨碰至8扑止，成为接不归。

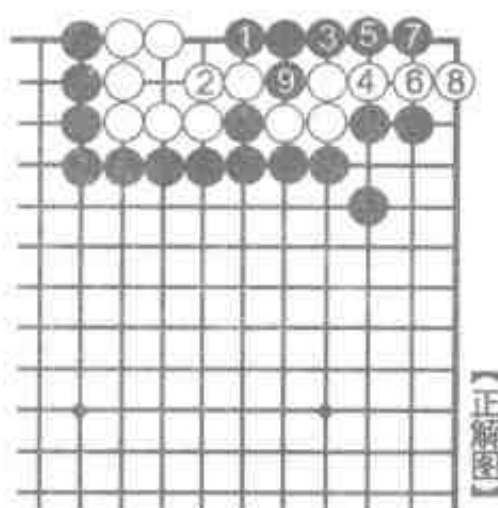
请确定一下。



### 143. 自然势

猛然看去,好像怎么下都会有二眼。

但因白方有气紧缺点,瞄准了,可以一气呵成。



【正解图】

### 破解 黑胜白败

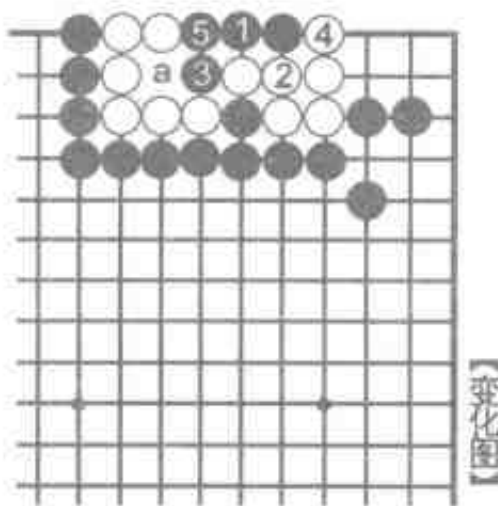
导成不入。

#### 正解图

黑棋于1位爬和白2交换后,黑3以下在一线爬。

下到白8时,黑棋于9位断,白棋不入子。

这是气紧的悲剧。白8若于9粘则黑8渡,同样不入子。



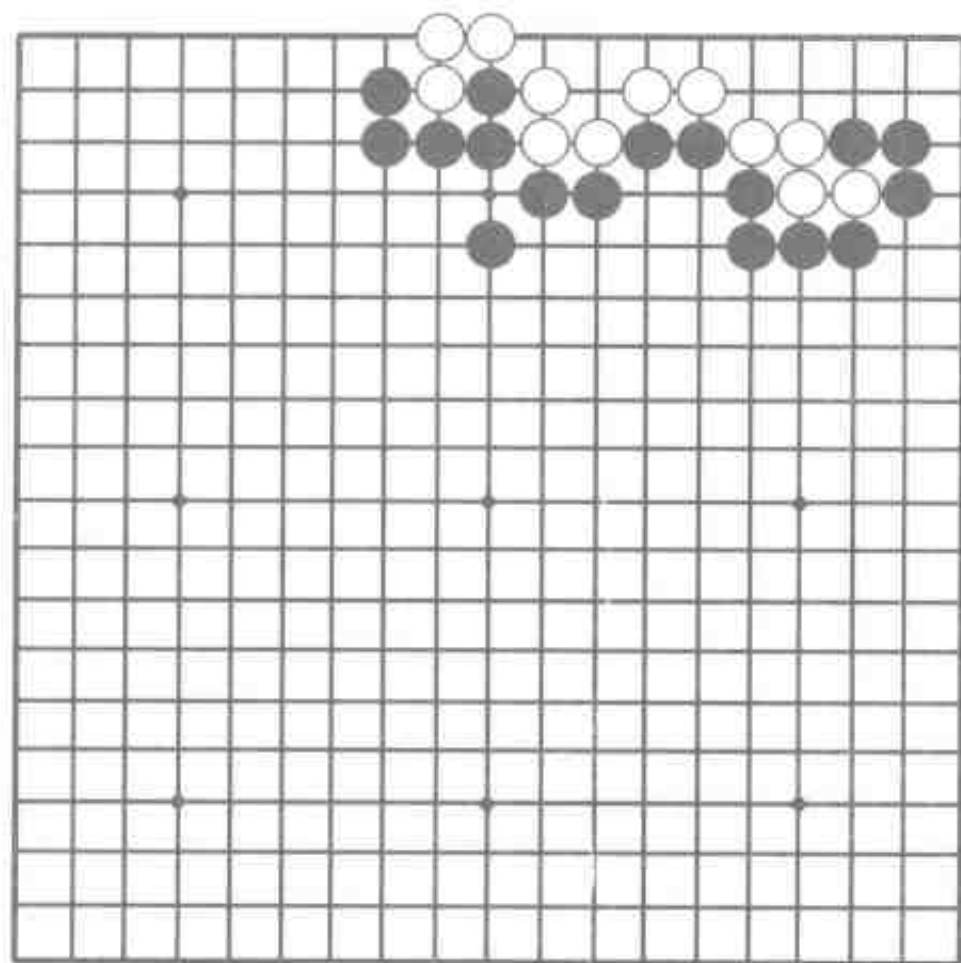
【变化图】

#### 变化图

黑1时白若2粘则黑棋于3位断进去。

对白4,黑5粘舍弃四子。

白若a提则黑1碰,白死。

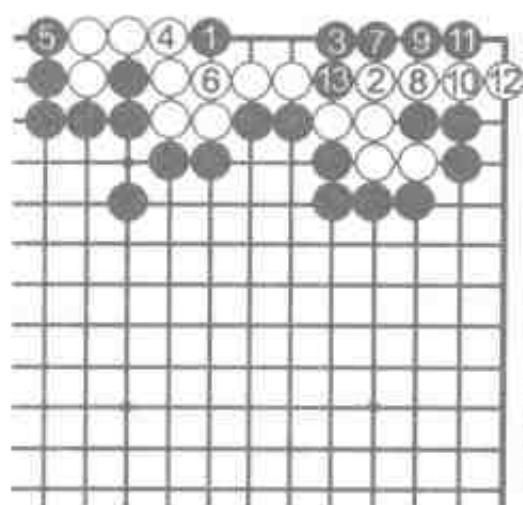


## 144. 偷盲劫寨势

这是偷袭之形。

吃白棋的方法让人有正符题名之感。

再发展下去会演成同“自然势”之形。



【正解图】

## 破解 黑胜白败

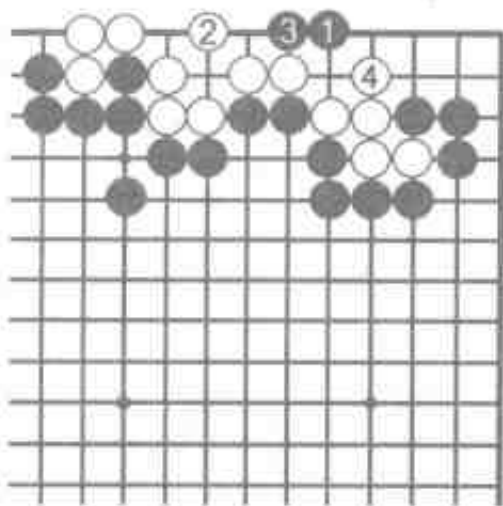
练习题。

正解图

和上一题完全一样的手筋。请用练习的心情去解解看。

黑1为急所。对白2,黑于3位点。

白4时,先5位叫吃,紧住外气再7以下进行。

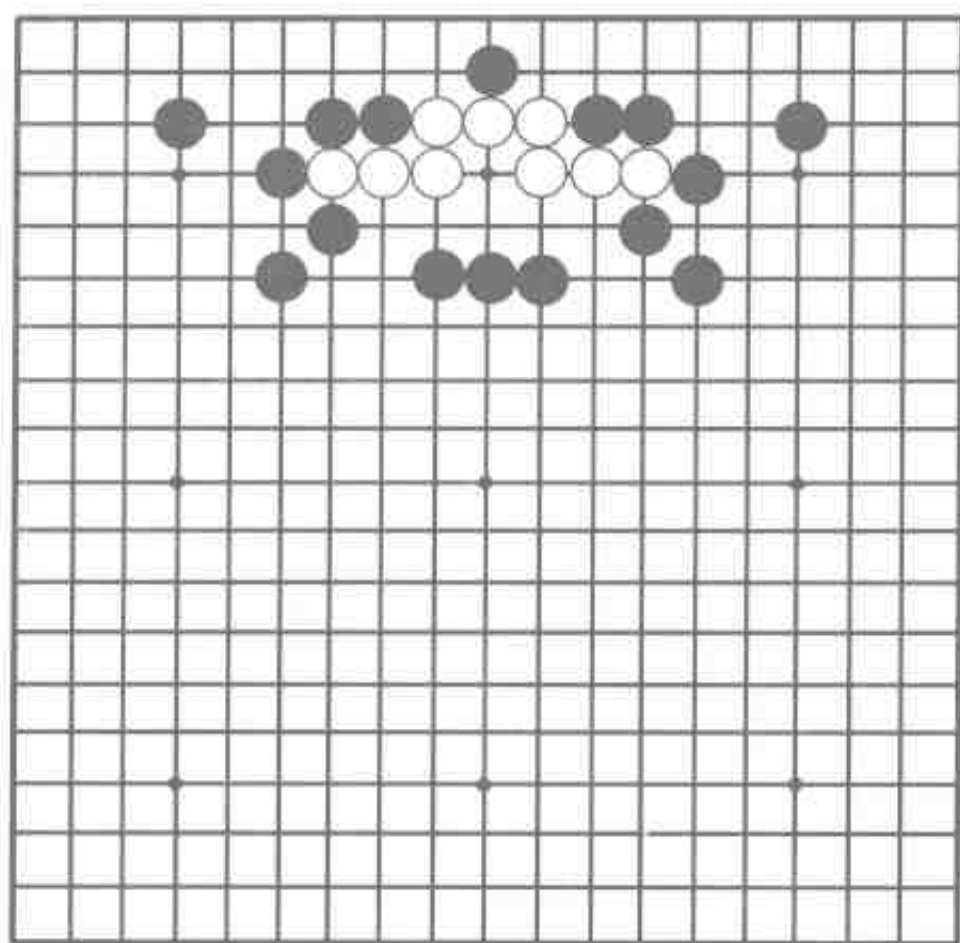


【失败图】

失败图

黑棋若下在1位,则白2应,对黑3,白4弯,黑棋搞不出花样。

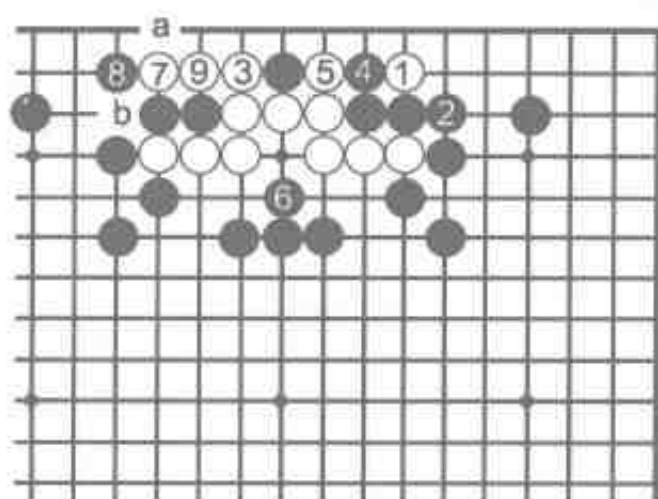
这是左边尚未气紧的关系。



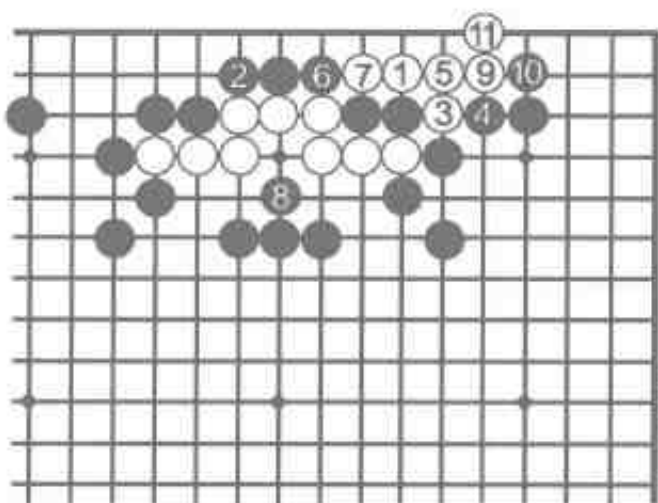
## 145. 黄河九曲

这里是把白子比拟作黄河。虽然左右同形,但此场合似乎没有走中央的理由。

使用手筋在上边先手作出一眼就成了。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

单靠妙。

正解图

白1靠为妙手。

黑若2粘则3位阻渡。

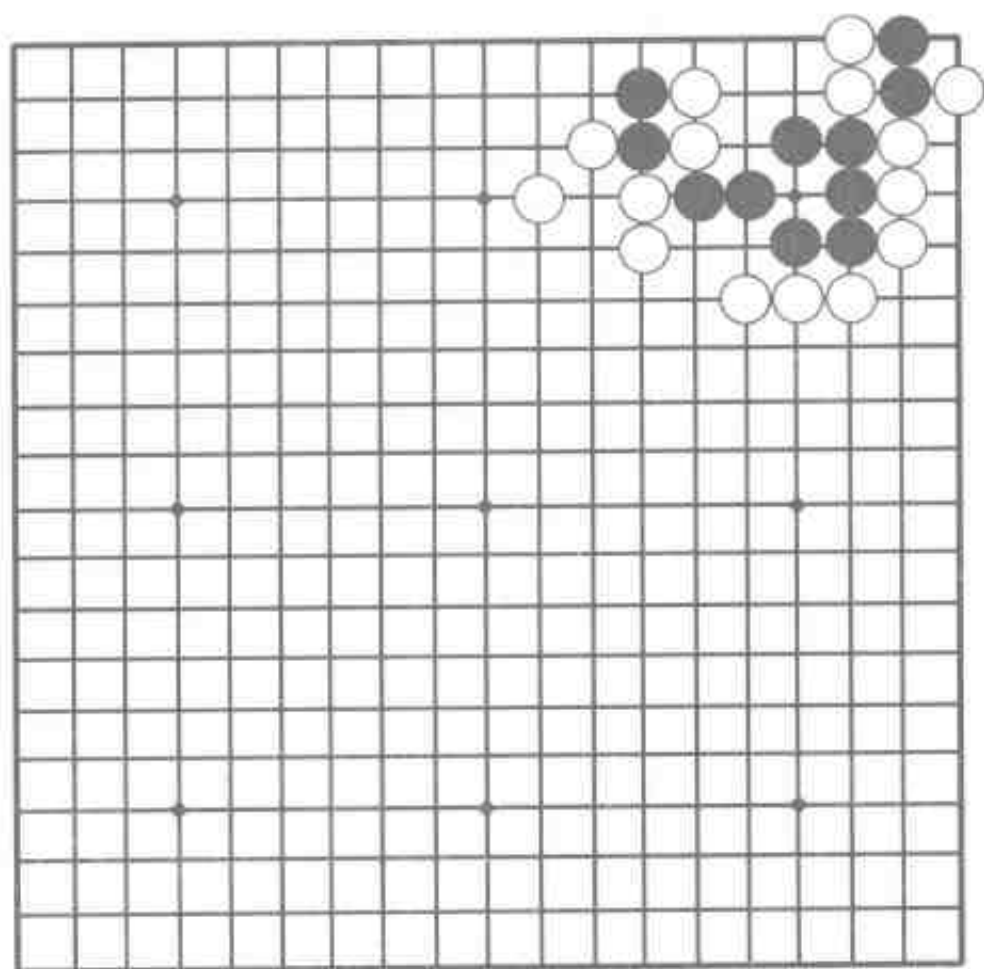
由于白1发生作用,贴在上边的黑一子动弹不得。

黑4、白5止,黑棋若去6位破眼,则白7托作活。

白9之后,黑若a扳则白b提。

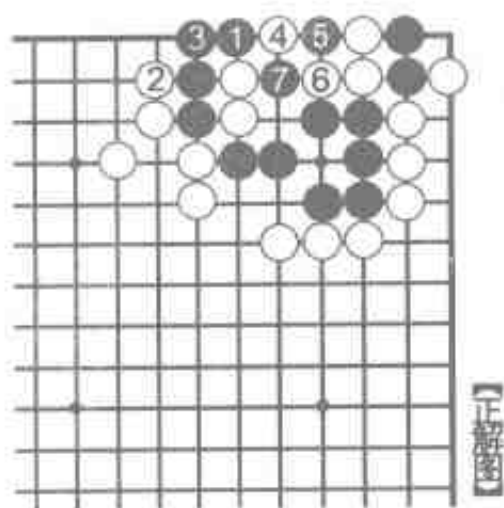
变化图

白1时,黑棋若在2位渡,则白3断不会死。

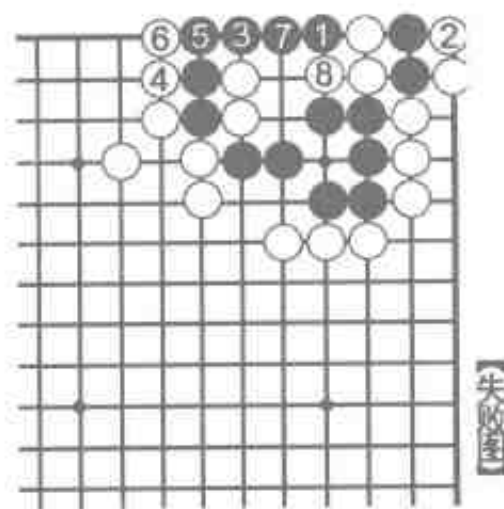


## 146. 秋蟬飲露勢

这局棋就像蝉又要叫又要饮露似的。要作活这块黑棋是很不简单的,请发挥一下手筋。



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑先活

导成双叫吃。

### 正解图

黑1扳为好棋。白2时,黑于3位粘。

对白4,黑5为妙手。白6提时,7扑成双叫提。

导成此一双叫吃是要领。最后下这个叫吃巧妙。

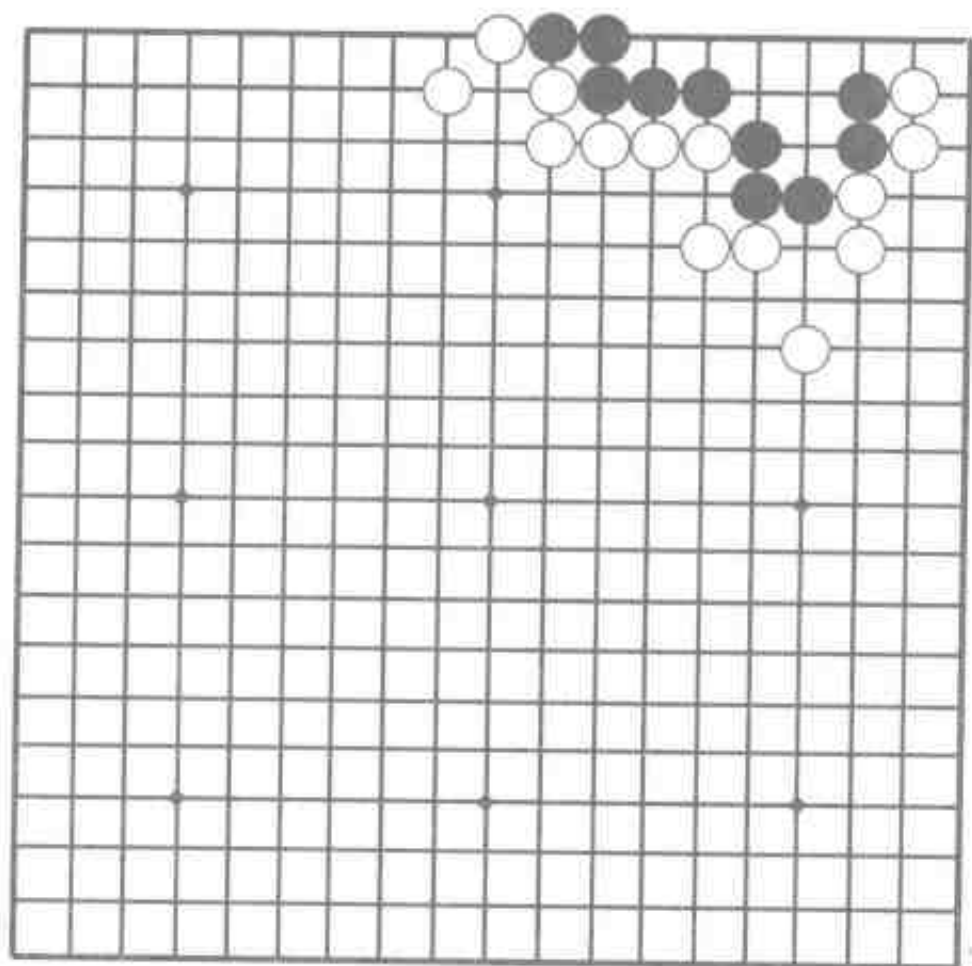
早下就不行。

### 失败图

黑棋若立刻下掉这个先手利则不好。

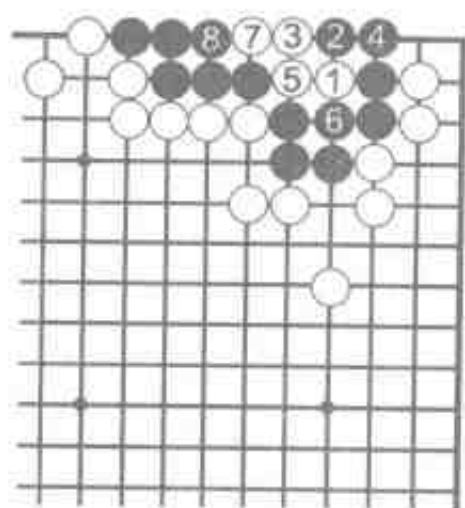
黑3时,白4从外面打至白8止,最终失败。不下这个黑1是解题的关键。



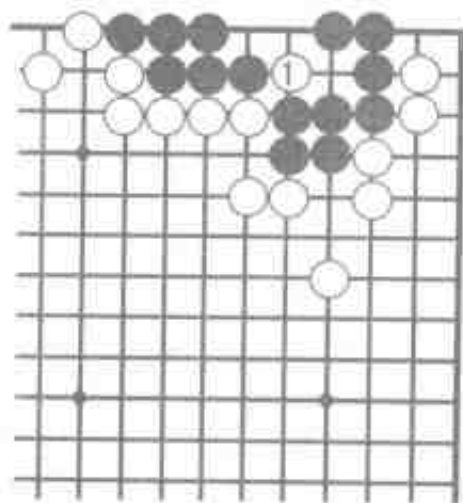


## 147. 金鱼换酒

“金鱼换酒”这句话当然和解答有很深的关系，如能浮起“让你再吃回来”的念头，则问题已解决。



【正解图1】



【正解图2】

### 破解 白胜黑败

倒脱靴之筋。

#### 正解图 1

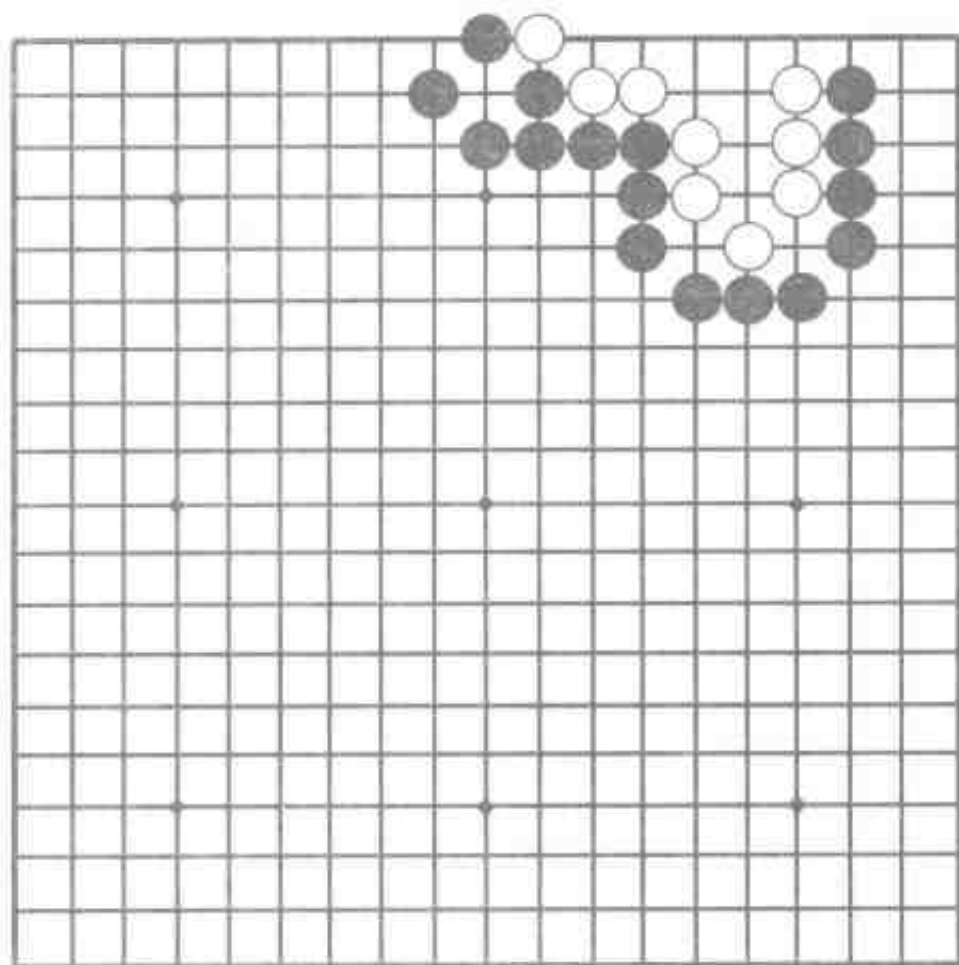
实战也可能出现的形。白棋于1位夹即可，对黑2，白3、5粘。

对黑6，白棋在7位下成弯四，四子虽被吃请再看正解图2这样谁都会下了，白1断是倒脱靴，可吃到这块黑棋。

第一着若下在3位，则黑1应，不行。

#### 正解图 2

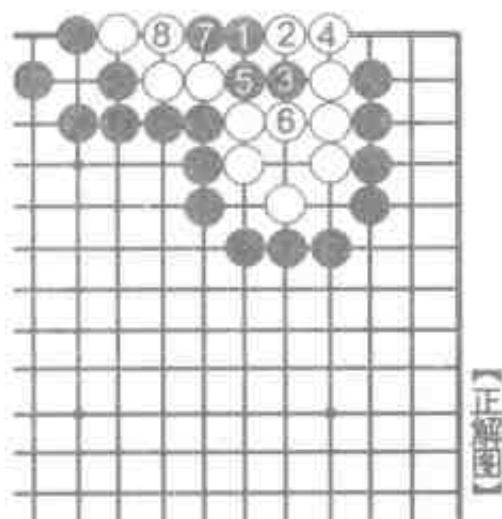
这是正解图1白四子被提后的样子。这也是气紧的罪过。



## 148. 小笠後勢

名为笠篋的乐器有着像白棋似的形状。

手筋和前题类似，但照章抄袭的结果怎样？



【正解图】

### 破解 黑胜白败

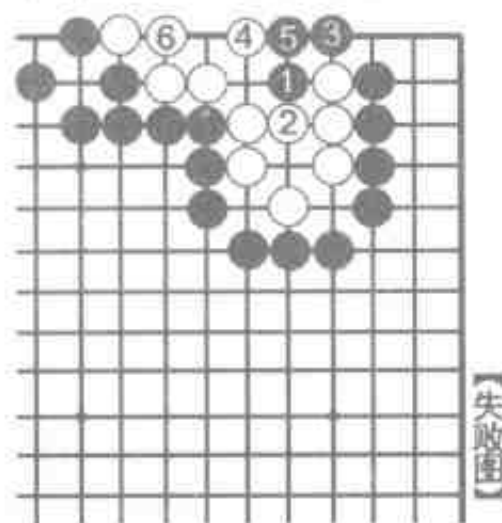
点后倒脱靴。

#### 正解图

黑1点为急所。

若能发现这手棋，可能已在努力做倒脱靴了。

对白2，黑3、5进行，黑7拐弃黑四子为本题关键。黑9于5位断打。

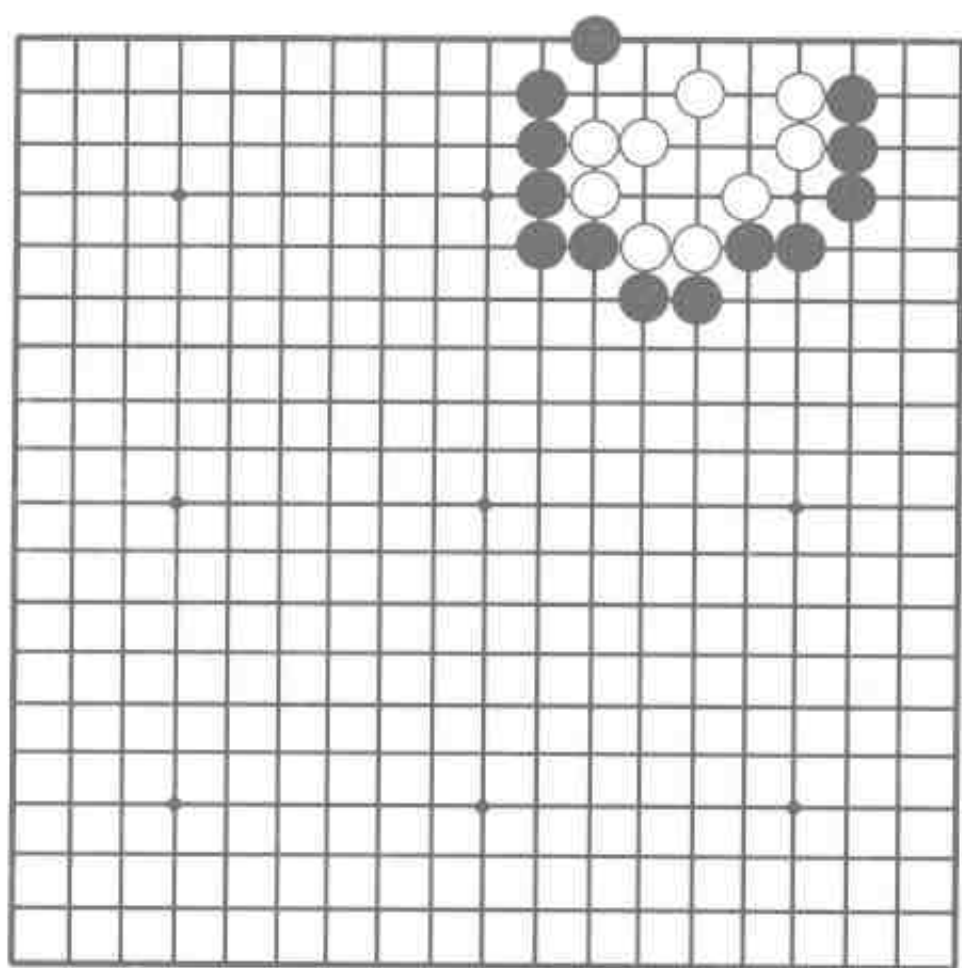


【失败图】

#### 失败图

黑棋如于1位碰，被白2应就杀不死白棋。

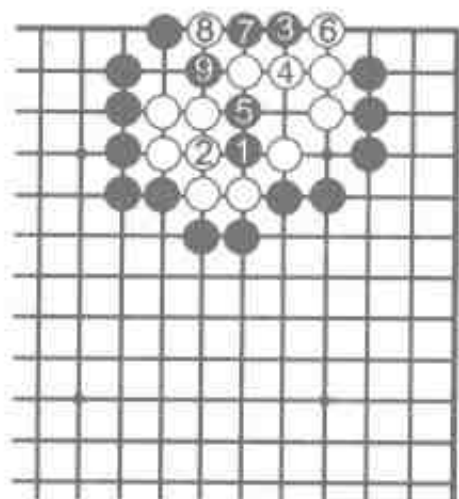
另外，第一着如于6提，则白4虎，也没有花招。



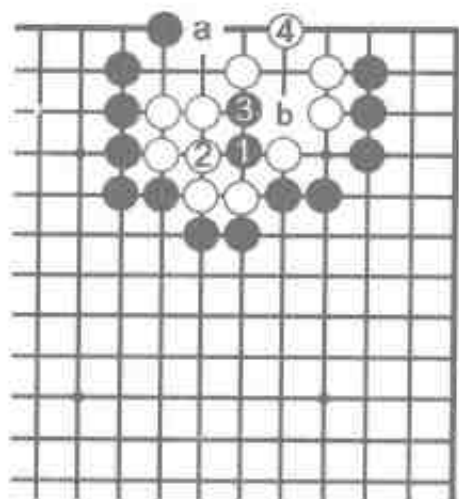
## 149. 水落石出

此局极有迷惑性。

断然的想法说不定是必要的。把棋子逐一摆在作眼之处，就会真相大白。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

自然流。

#### 正解图

很自然地去解消眼位即可将白棋杀掉。

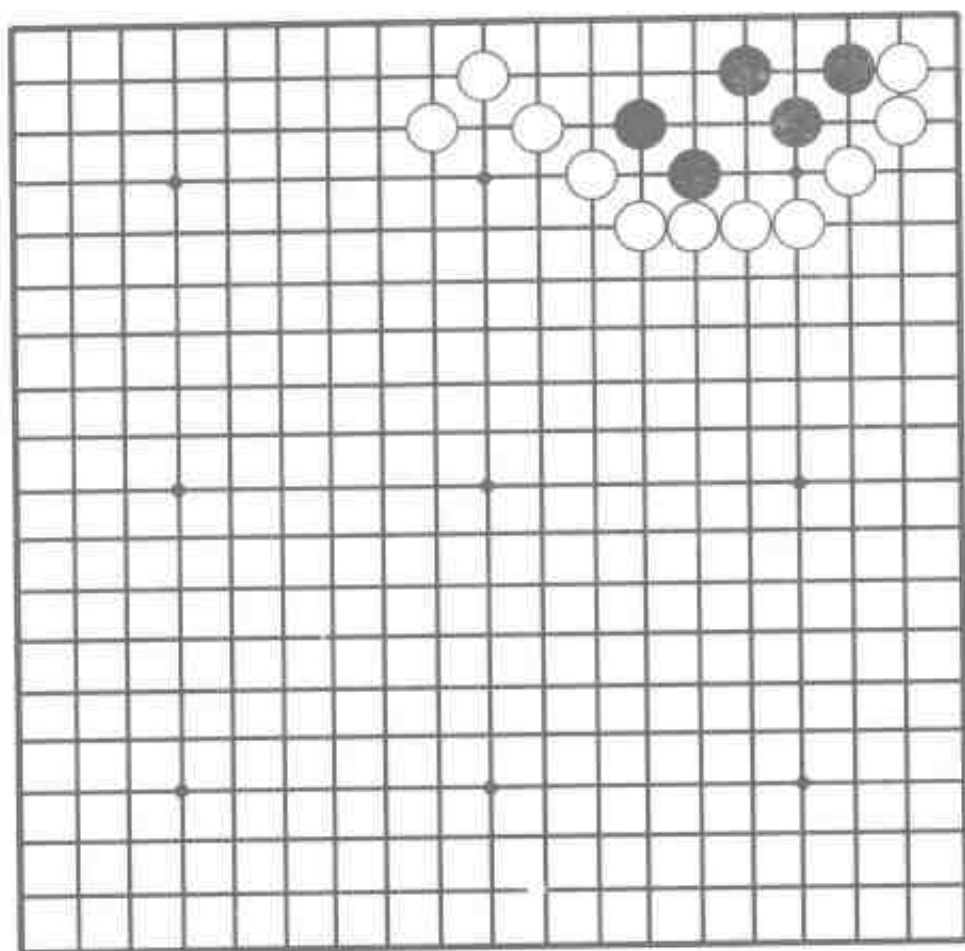
这问题有趣之处在于有黑7、9。如果次序颠倒，先下9再下7将前功尽弃，不仅到嘴鸭子飞了，而且吃个接不归。

这是围棋的妙味。不可图一时之快，将味道走尽。

#### 失败图

黑若1、3，则白4有眼。

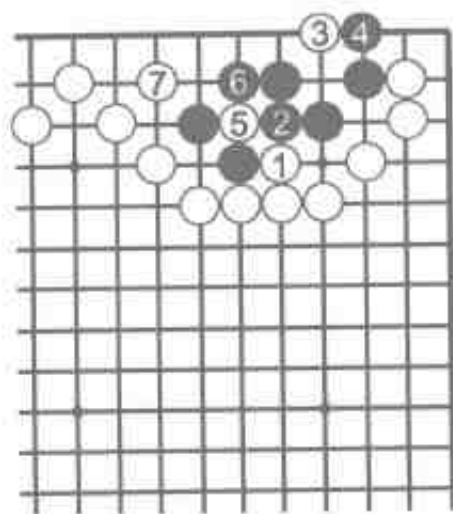
另外，白2若下在a位，则黑棋会注意到b这手棋。



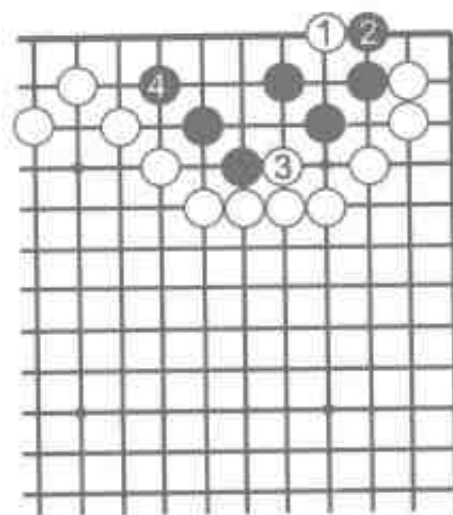
## 150. 虎牙势

要想解开这一局攻击次序很重要。

题名是因虎牙之形而来的,请您也对着虎牙去袭击黑棋。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

扑一下。

#### 正解图

从何处动手为困惑之处。不过,正确次序只有一种。

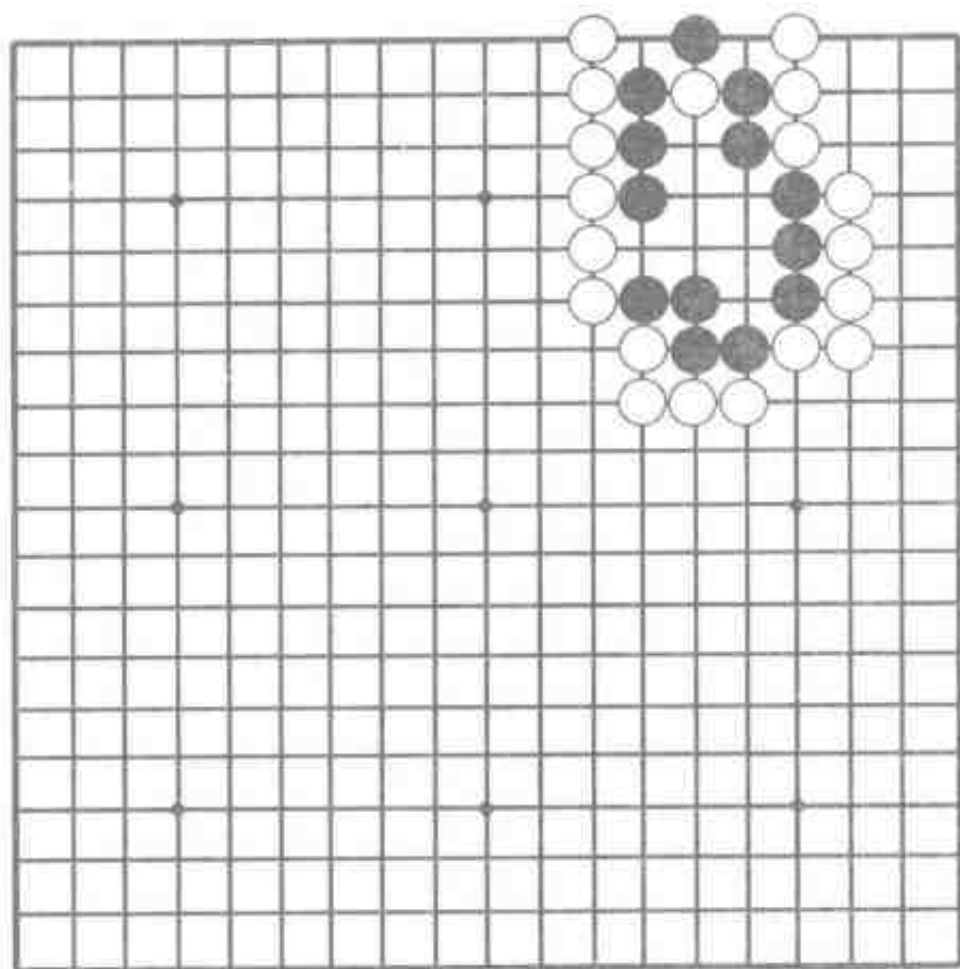
白1冲,黑2时白3下到了要害。

以后,白5扑是绝妙时机,然后回手于7尖,杀掉黑棋。

#### 失败图

次序若弄错,会被简单活掉。

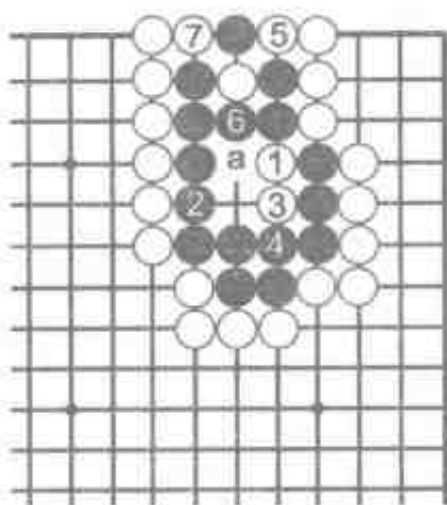
白1再3冲的话,会被黑4尖活。



## 151. 驷龙抱珠

第一着有巧手。

此局并不深奥，因为范围窄，所以一手一手地研究也会知道。



### 破解 白胜黑败

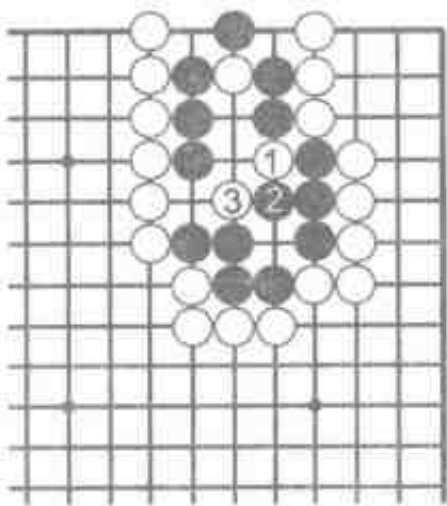
断进去之妙。

#### 正解图

因为气紧而白1断进去为妙手。

黑若2则白3先手去一眼再5、7。

黑2下在a位结果也是一样。白1是只此一手。譬如，第一手下在5位则黑3作活；第一手下在3位则黑于1位粘，均是活形。

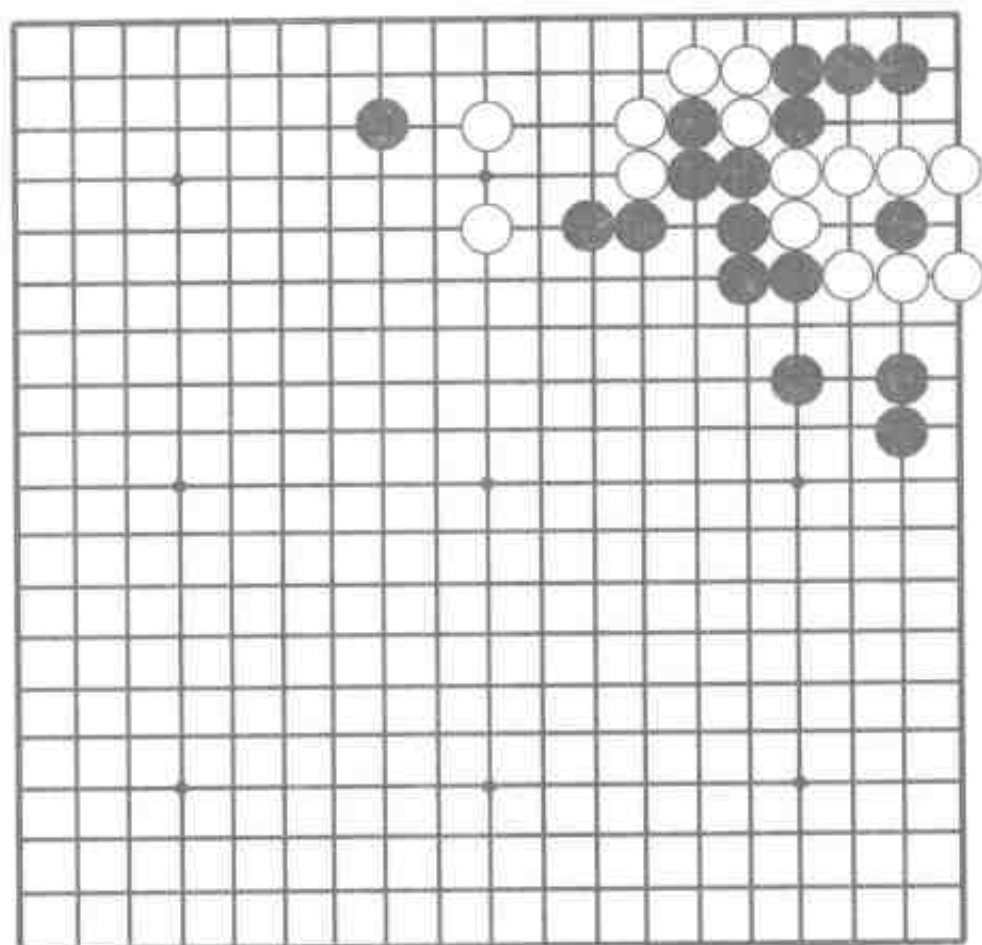


#### 变化图

白1时，黑如2打也在白棋预备之中3位打即可。

这是被隐藏着的巧手。



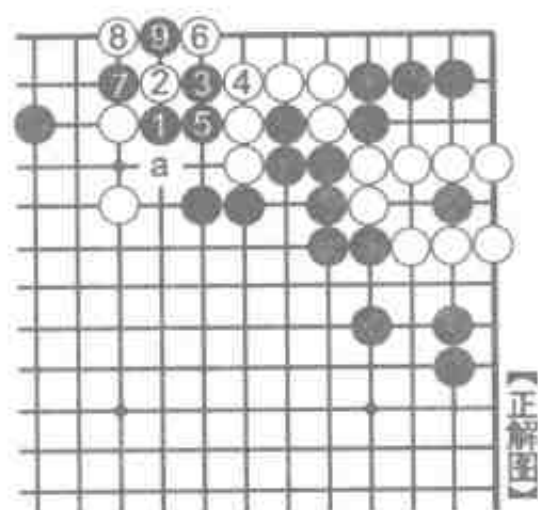


## 152. 玄妙势

被称为“玄妙势”的，在“玄玄棋经”里面有二题。

但这二者何者先被冠上名则不得而知。

本题要冲击的对象是上边白棋的薄味。



### 破解 黑先劫

靠扳之筋。

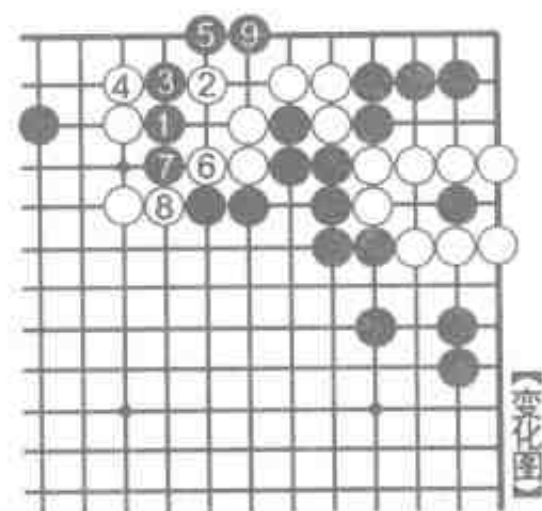
#### 正解图

黑1靠为锐利手法。

白2时,3连扳为手筋。

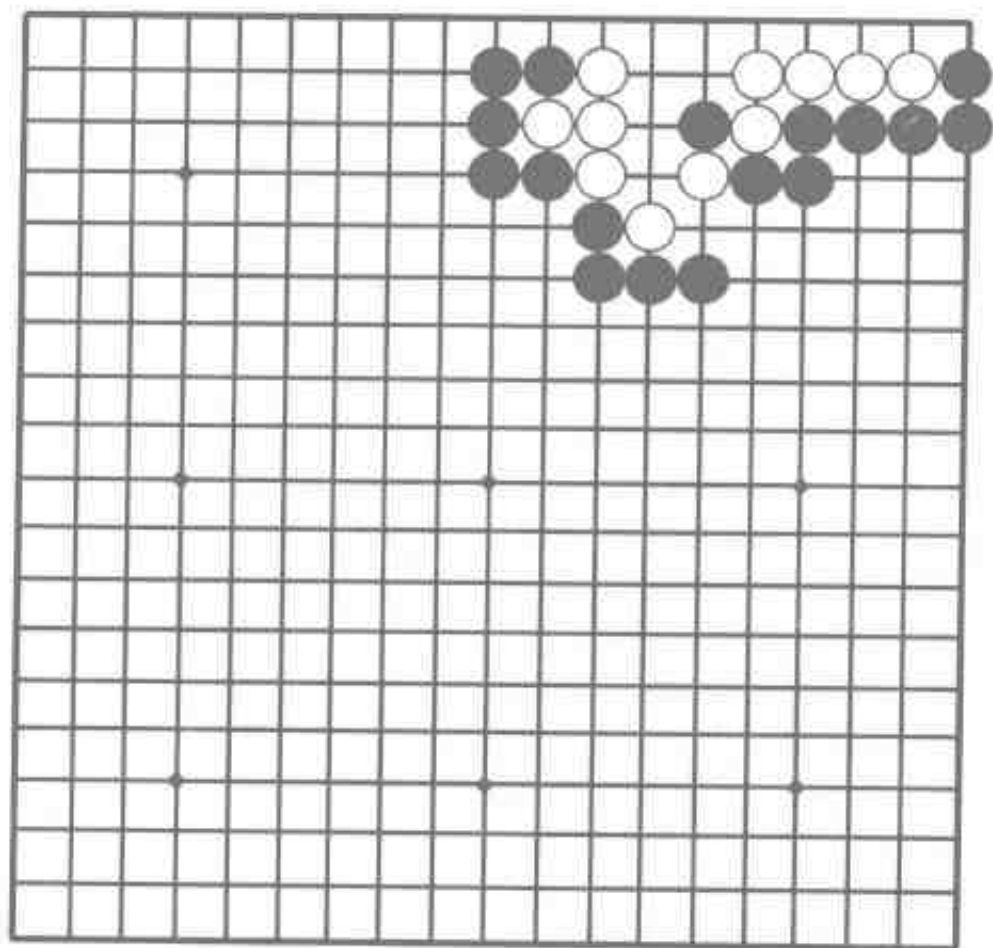
白若4粘则黑5粘,白6、黑7时,白8强打成劫,但这是黑棋有利的劫。

白4若5或a,4断,三子性命丢掉了。



#### 变化图

黑1碰时,白若2尖,则黑3挡下,对杀白气明显不够。以下至黑9为具体的证明。

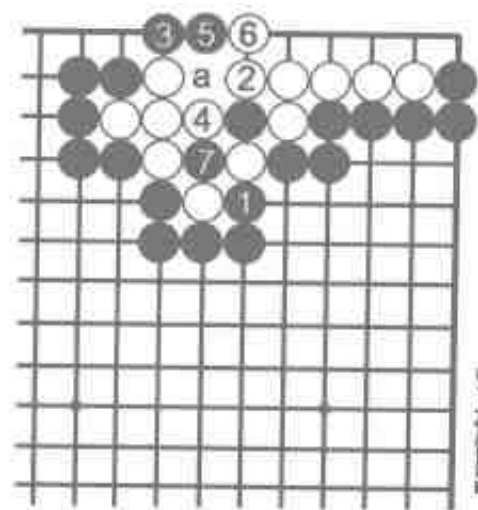


## 153. 长虹饮水势

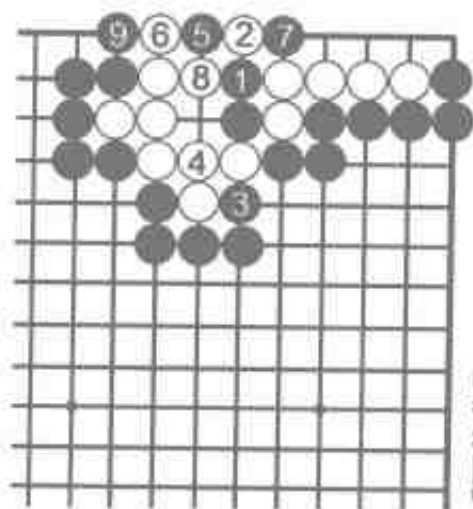
由此开始,我们将进入难解篇。

此局看似可简单解决,但白棋也有弹力。

黑1、3为好棋。



【正解图】



【参考图】

### 破解 黑先劫

打再下扳之手顺。

#### 正解图

黑棋于1位叫吃。

白2应只此一手。

如于7粘则黑a尖简单被吃。

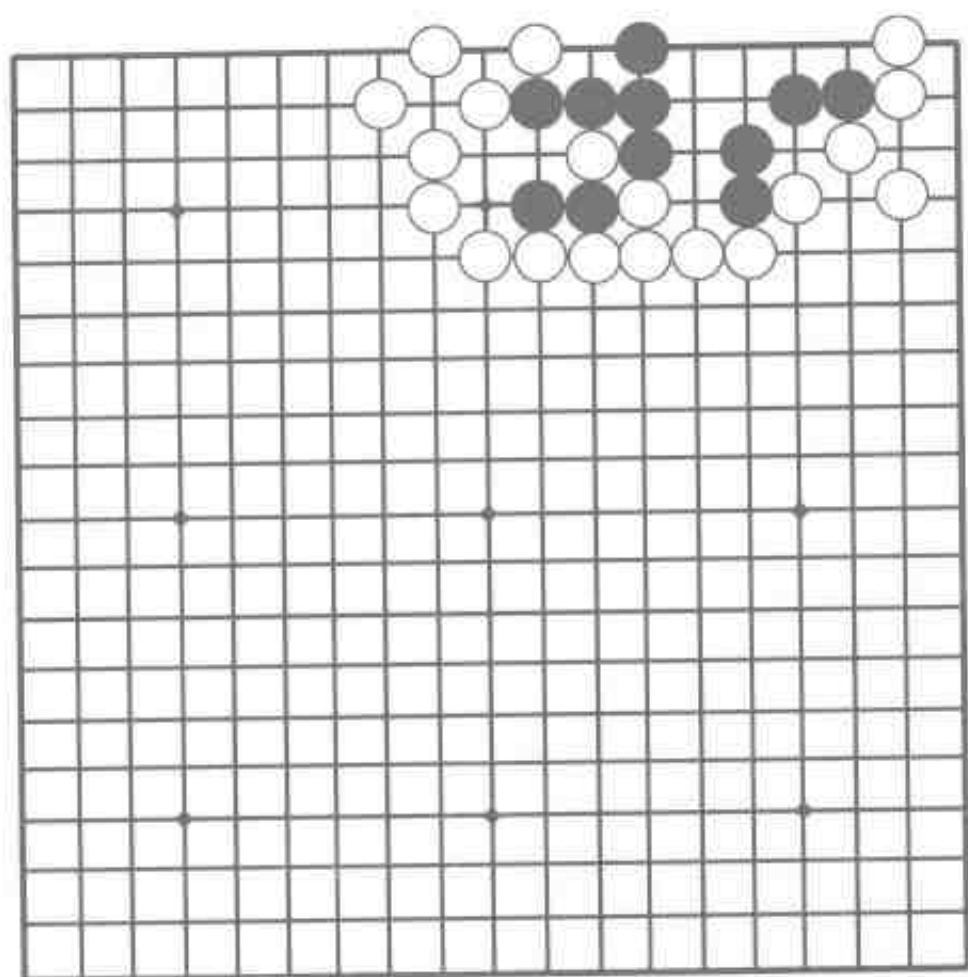
黑3位扳是关键的一手好棋。

白4提时,黑5长7提劫杀。

白4之提如于5位挡,则黑7提变成无条件死。

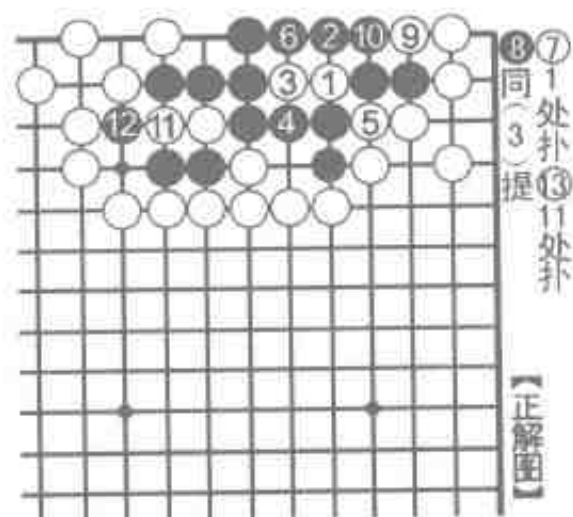
#### 参考图

黑棋若下在1位则白2以下至9止仍然是劫争,但正解图的下法较合理。



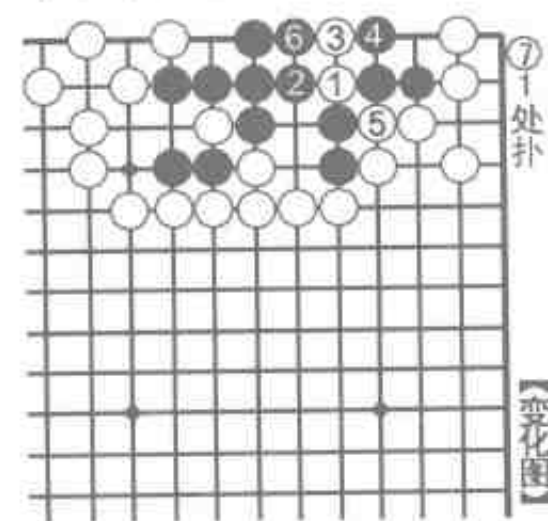
## 154. 龙归洞府

出于我们对“龙”的敬爱，题名出现龙的也非常之多。有回洞的意味，所以这问题很难解，但挖空心思还是可制黑于死命的。



⑦ 1 处扑  
⑧ 同 3 提  
⑩ 11 处扑

【正解图】



⑦ 1 处扑

【变化图】

### 破解 白胜黑败

挖空心思的第一着。

#### 正解图

白 1 为急所。有此一着，这一块黑棋即动弹不得。

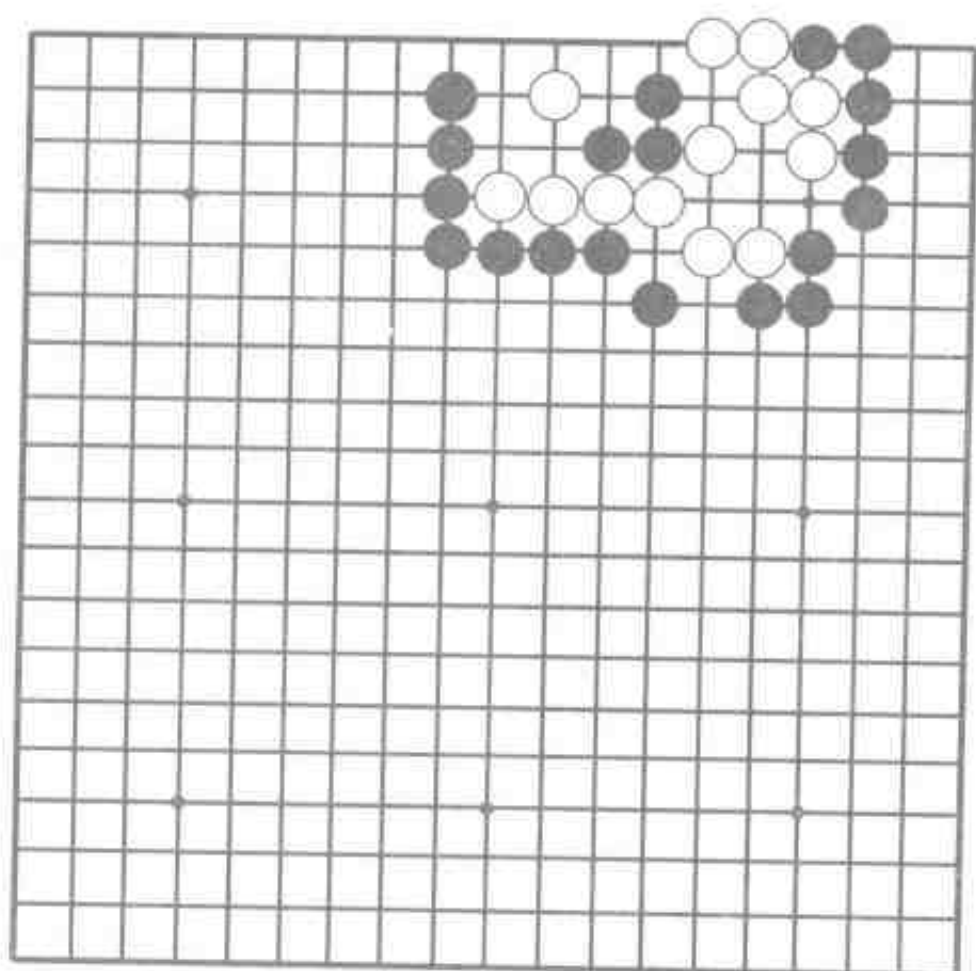
这是恐怖的手筋。

黑若 2、4，则白 5 断、黑 6 提时，白 7 扑一手为好棋。白 13 止，将黑棋留下。

#### 变化图

白 1 时，黑棋即使 2 打，结果也是一样。

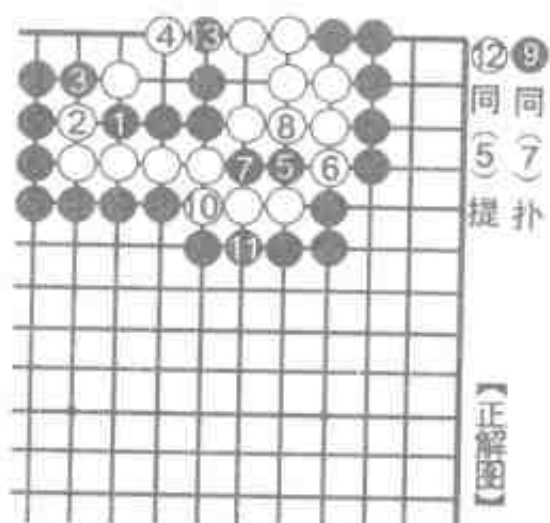
白 3 立至 7 扑止，和正解图同样地杀死黑棋。



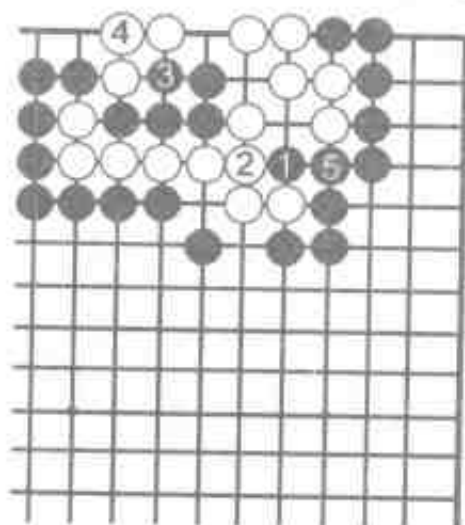
## 155. 龙牙势

几乎陷入死地的黑棋没有直接逃出三子的手法。

但我们仍可利用三个死棋，打个翻身仗。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑胜白败

导成“不入子”。

#### 正解图

黑棋于1、3冲断。白4虽是手筋，但黑5为有意思之手法，先手在此处紧白气。

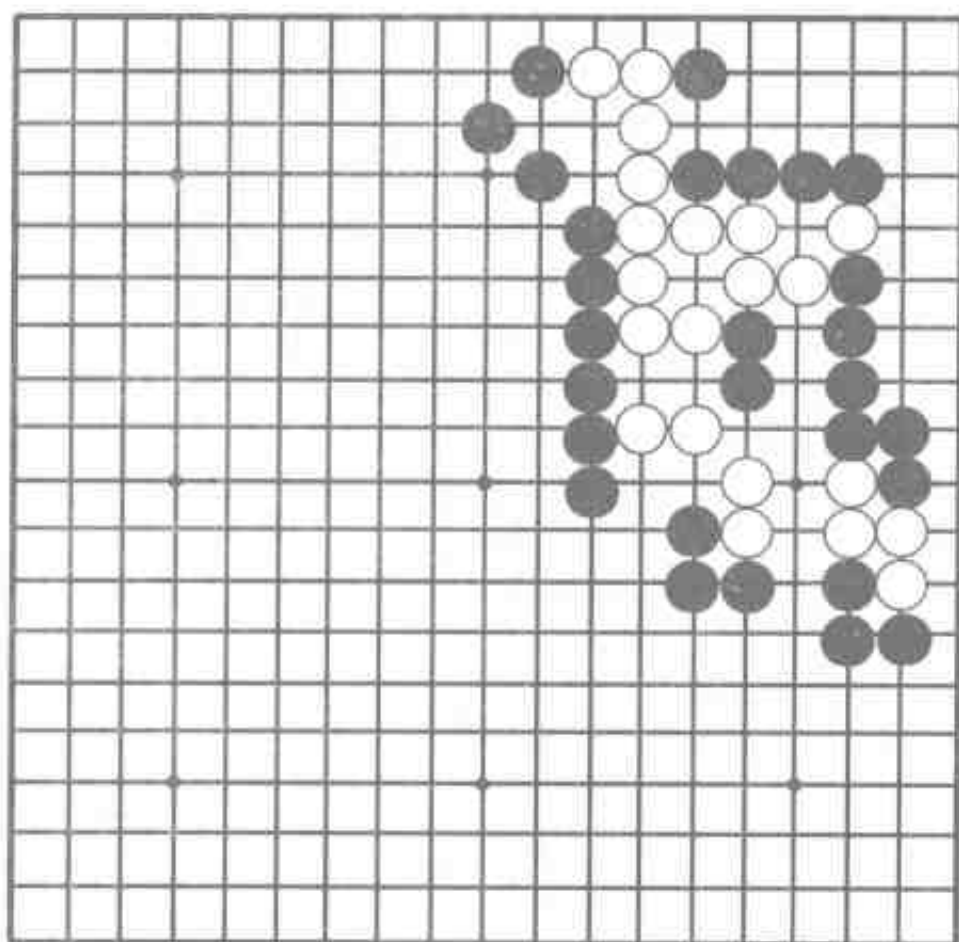
黑7再9扑，11先手叫吃。

这里的气全部紧完后，黑于13位拦断。至此，成为金鸡独立。

#### 变化图

正解图白6若下在本图2位，则黑3再5粘，成为刀把五死。

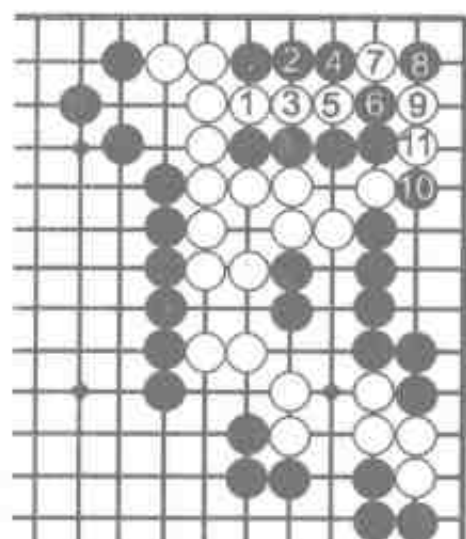




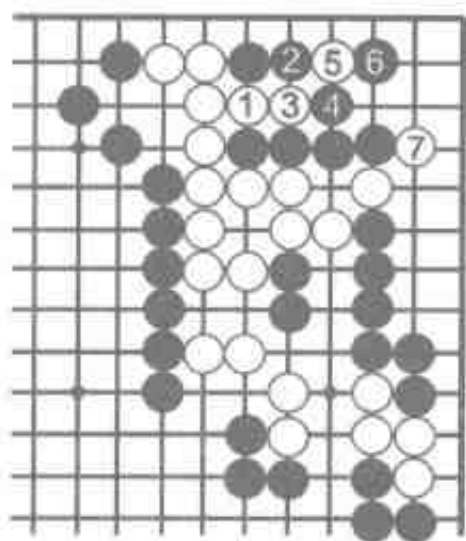
## 156. 清丘势

虽然此局图形较大，但焦点只限于上边。

只有一眼的白棋，只好想办法冲击黑之缺陷。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

旧情复燃。

#### 正解图

白1以下一路冲过去，看似简单，妙在后面。黑6，白于7位断。

黑8抱吃时，白9断是很漂亮的妙着。予人旧情复燃之感。

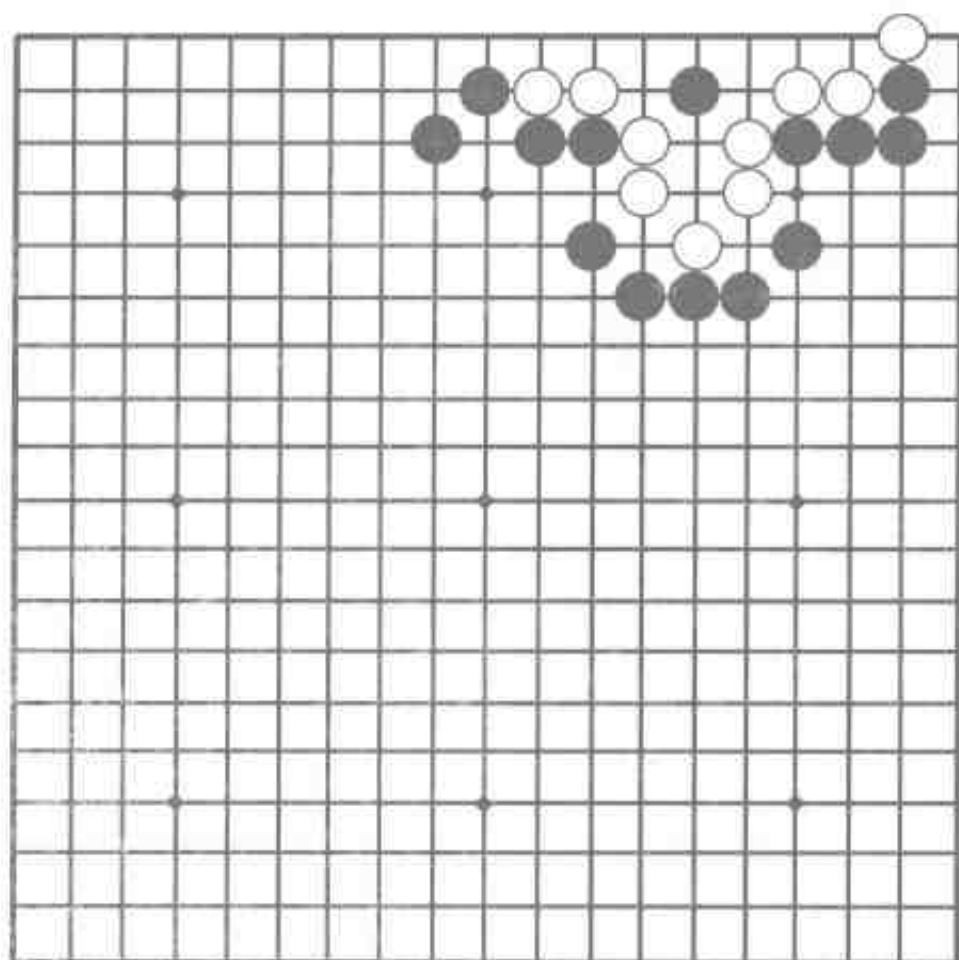
黑若10则11切断成功。又，黑10若11则白于10位拦断。因气紧黑棋无法分断白子。

#### 变化图

正解图黑4若下在本图4位会怎么样？

白5断一手再7扳断，黑棋同样无法分断白子。

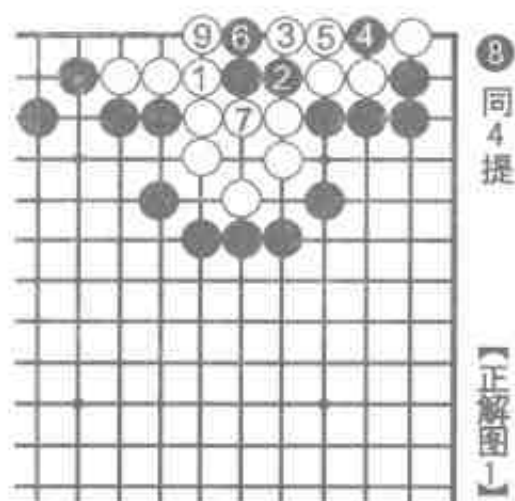




## 157. 通玄势

图中有假像,看起来好像因有两断而不行的样子,但白有好棋可以作活。

这是围棋玄妙之所在。



### 破解 白先活

3 扳为好棋。

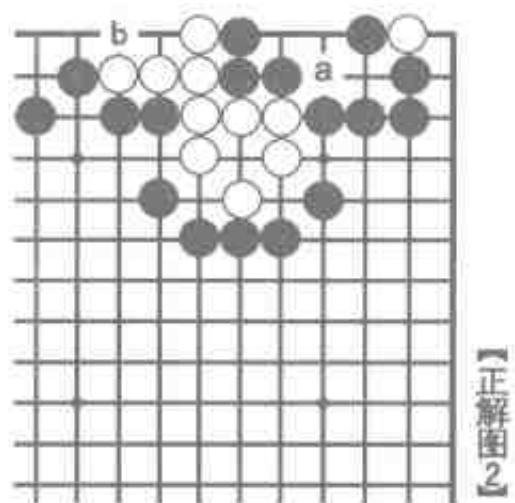
#### 正解图 1

这也是倒脱靴的问题。

白 1 当然,黑 2 时,白于 3 位扳是求活的好棋。

对黑 4,白于 5 位提,黑 6 时,7 位叫 6 号作出一眼。

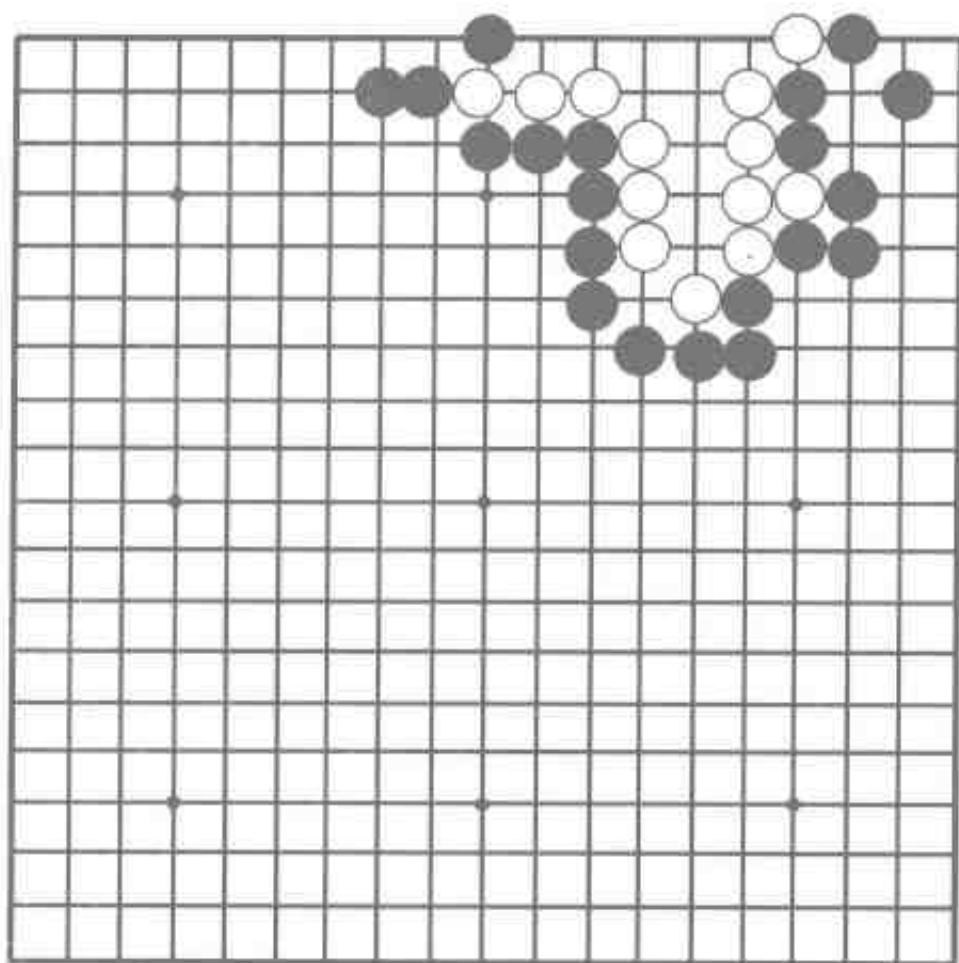
黑 8 提四子之后,白 9 挡下手留有倒脱靴。



#### 正解图 2

为便于理解而揭示提掉白四子之图形。

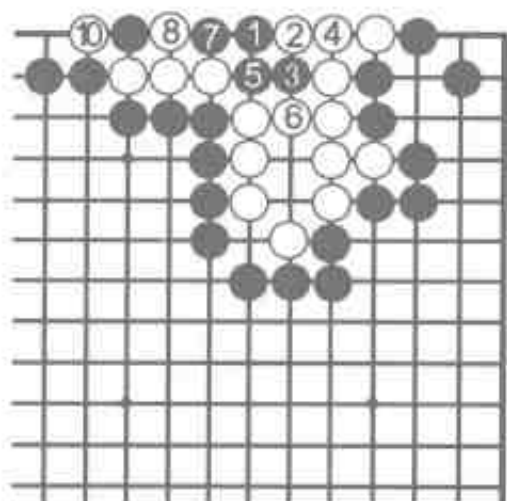
因有 a 之断, b 处有眼。



## 158. 大笠覆势

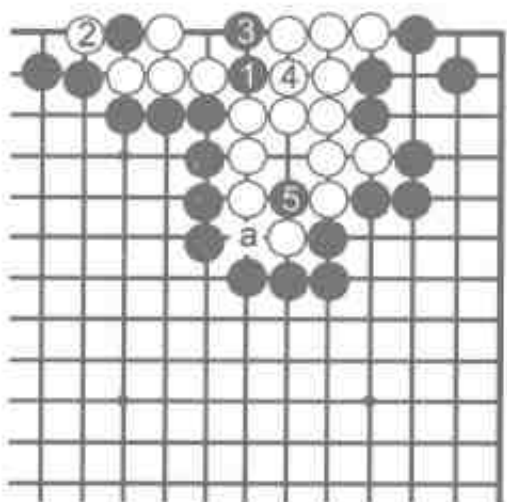
在前面我们已经介绍过“小笠覆势”。

这是更大的图形，攻击手法会有什么变化呢？



9 同5断

【正解图1】



【正解图2】

### 破解 黑胜白败

倒脱靴之后的关系。

#### 正解图 1

比小笠覆势稍微复杂一些，但手筋完全一样。

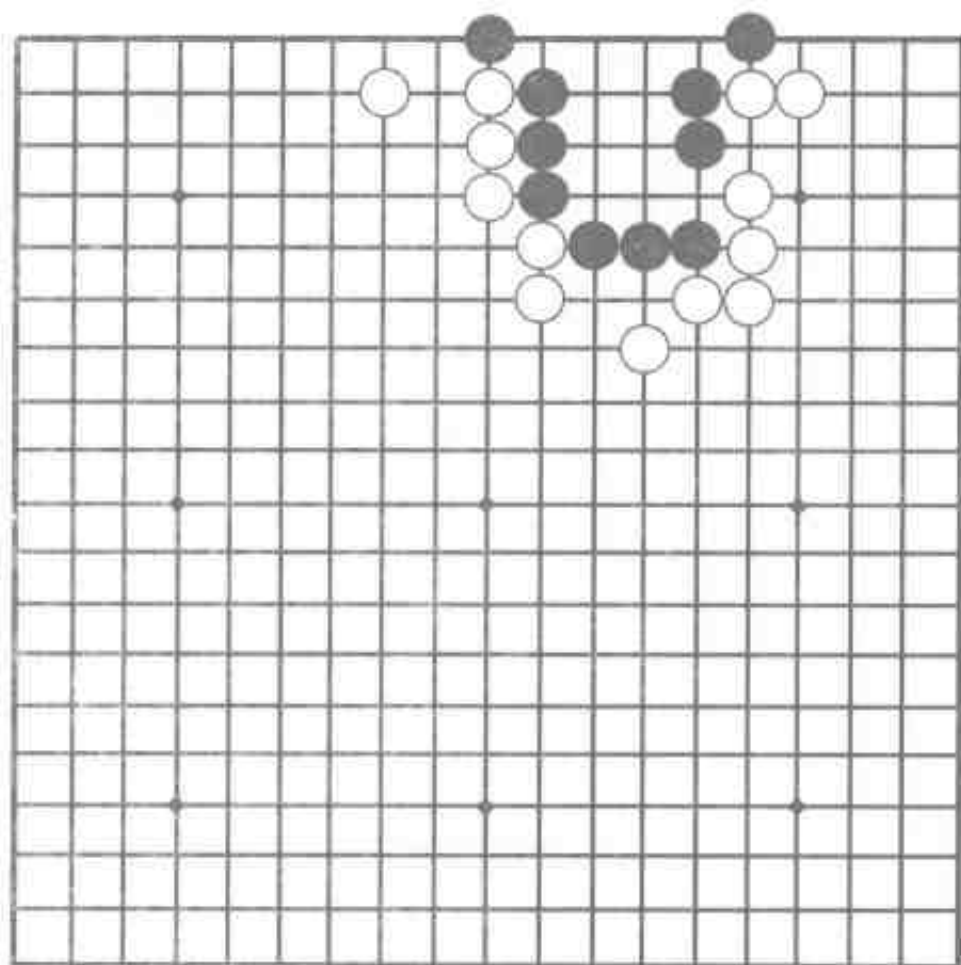
黑1点，以下至7止导成“倒脱靴”。

黑9断时，白10提。此即正解图2，黑于1位断，白2提时黑3立。

白若4则黑5扑，因气紧没有眼位。

#### 正解图 2

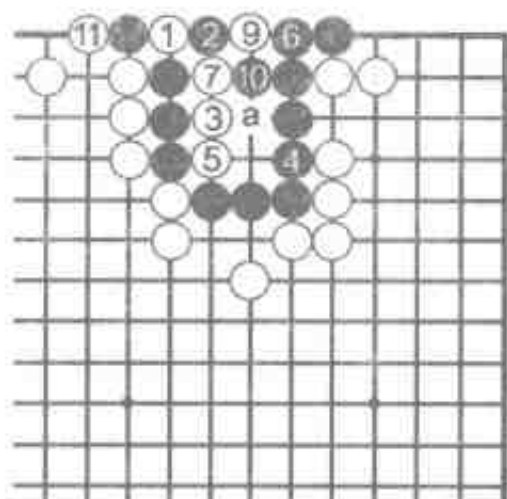
白4若下在a位，黑棋还是5扑，对白棋来说是不入子之形。



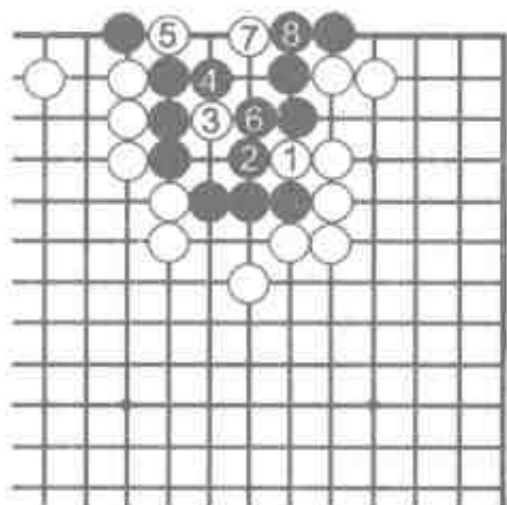
## 159. 十面埋伏

从局上看,黑十子滴水不漏般围着,但白棋却有将之凿开的手法。

问题是,怎么攻呢?



【正解图】



【失败图】

## 破解 白胜黑败

梅花四。

### 正解图

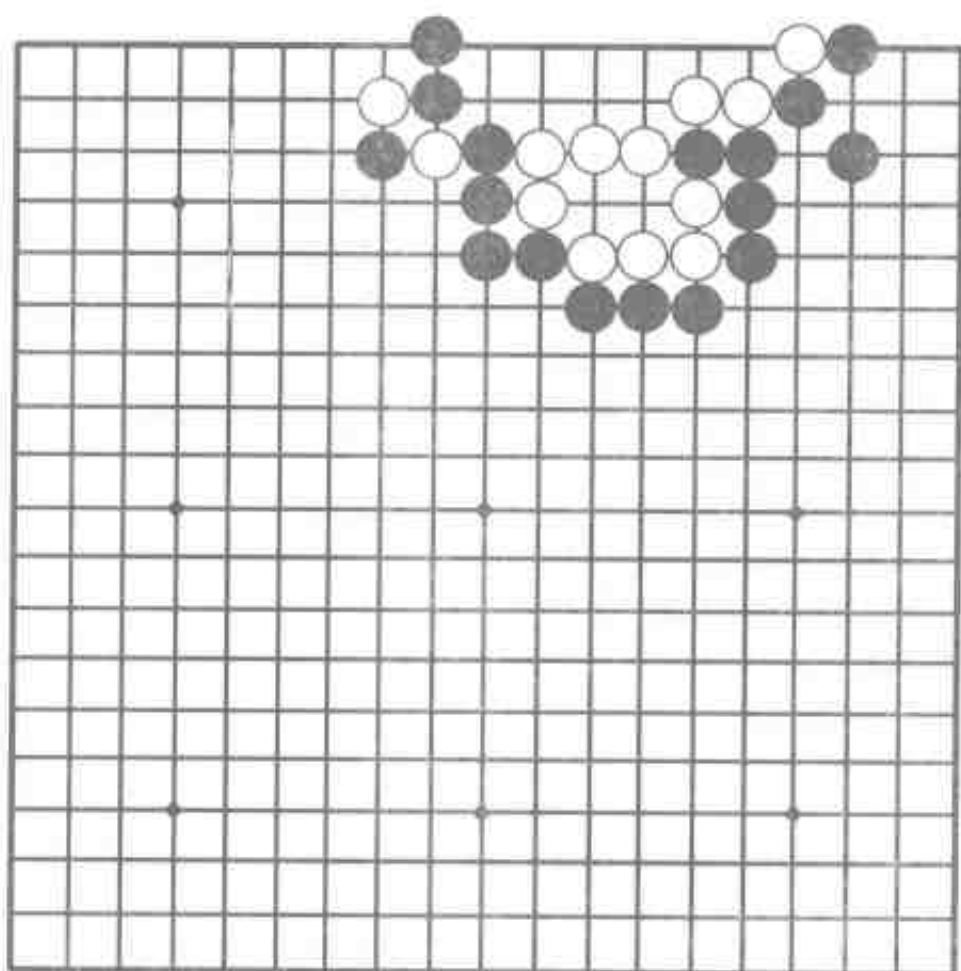
白棋首先于1位缩小黑棋空间。然后,3要害处一点杀。这手棋如于4冲会变成双活。黑若4则白5断,黑6时7叫吃,9再叫吃。

如此成为梅花四。

### 失败图

白如先于1位冲,3点黑4应,对白5,黑6以下黑净活了,不成功。

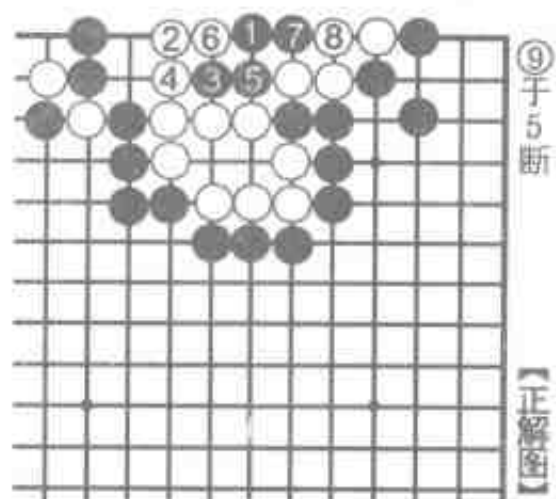
又,正解图黑4如于a应,则白7、黑5、白4即可。



## 160. 盘蛇势

此局看似简单,但普通手法是办不到的。

提示一下,最后是“倒脱靴”。



### 破解 黑胜白败

导成“倒脱靴”。

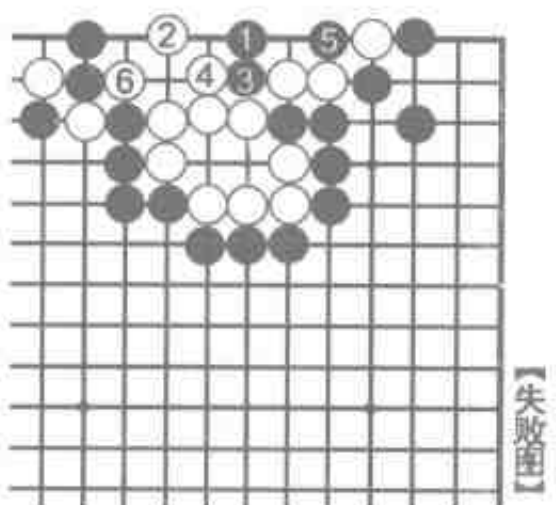
#### 正解图

黑1为急所。

白2为强硬之应法。对付这手棋的攻击方法很要紧。

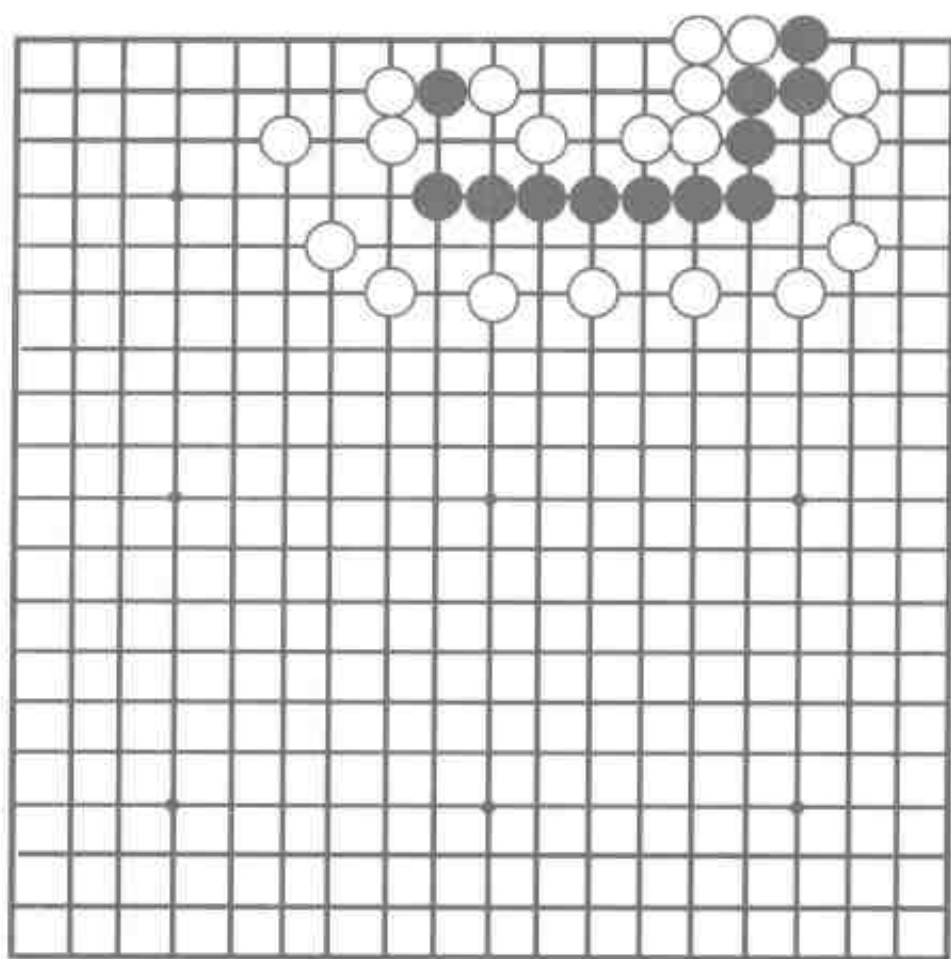
黑3为巧妙之手法。白4时黑5断,白6黑7弯,导成倒脱靴。

第一着若下在2位,则白1尖即活。



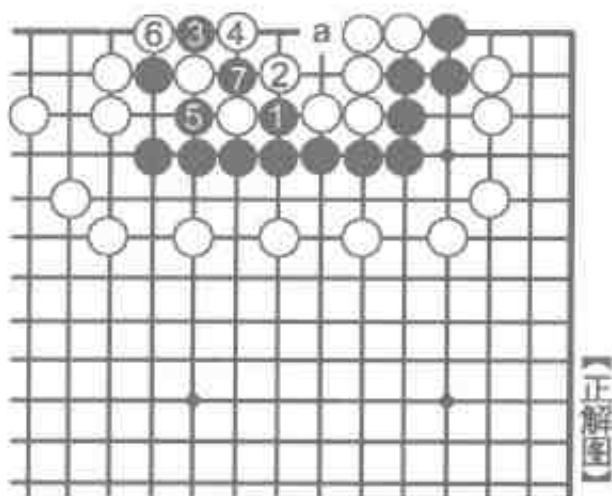
#### 失败图

黑1已击中要害,但白2若在3位断,目光短浅,只吃到三子,被白4、6做活。

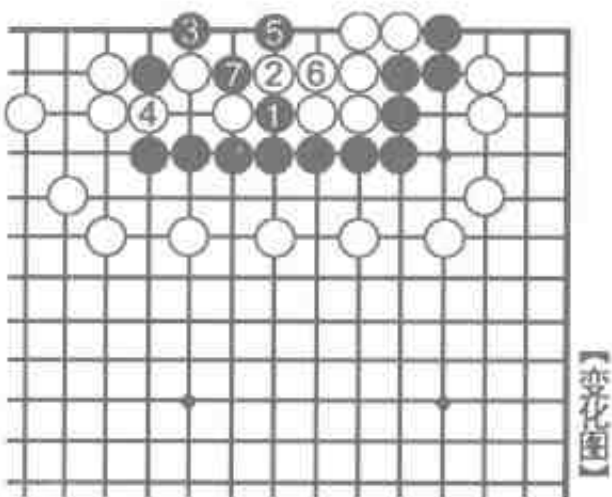


## 161. 困彪脱阱势

要破解这一局,请动手冲击白形不成熟之处。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑先劫

有扳的好棋。

#### 正解图

黑1冲再3扳为好棋。白若4应则5紧成劫。

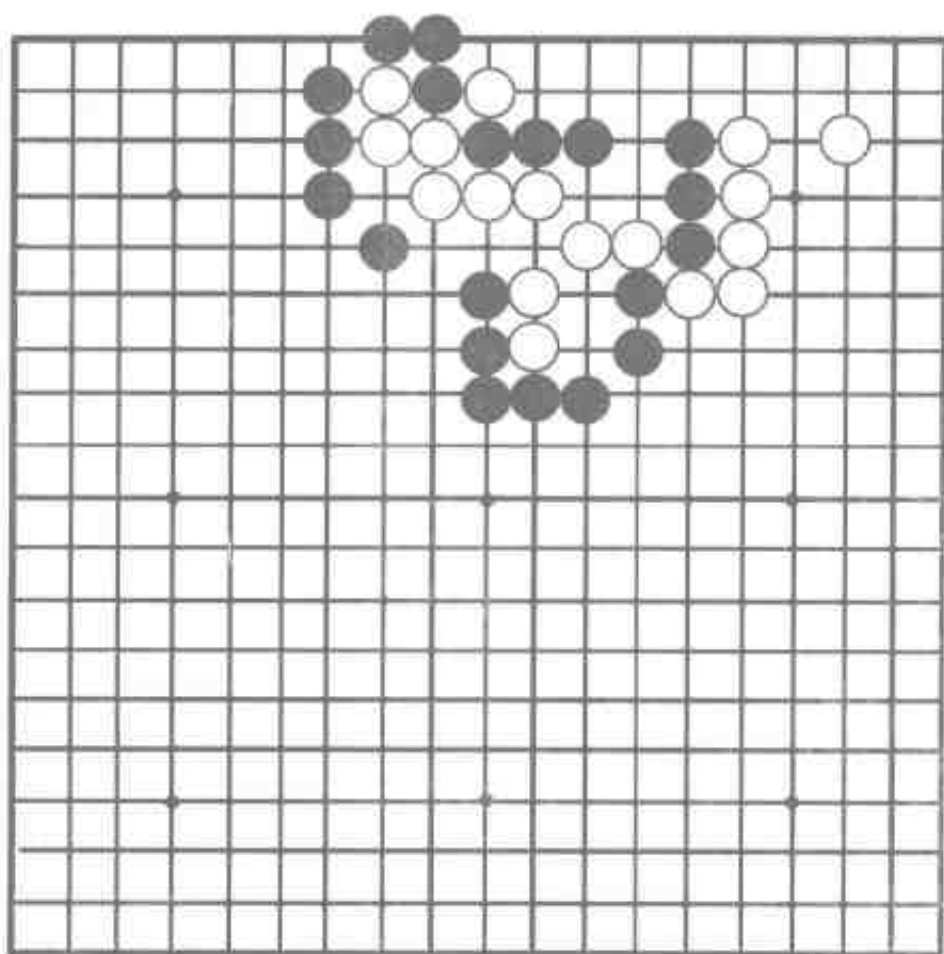
白6无法于7点。被黑a位叫吃,五子接不归。

第一着于3扳,白4、黑5、白6时,黑棋也有2的点。这也是劫。

#### 变化图

正解图次序中,白4若下在本图4位,则黑5靠为好棋,7止仍然是劫。

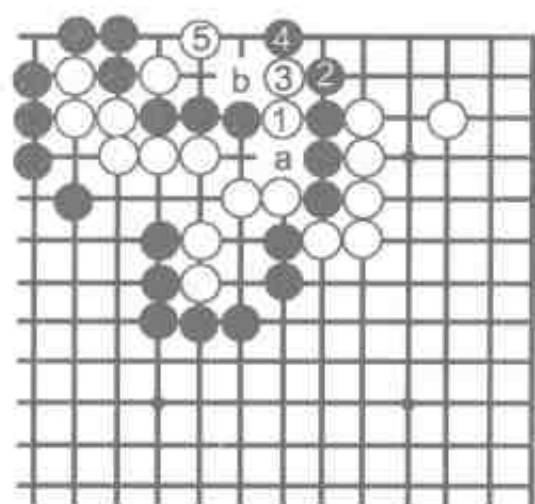




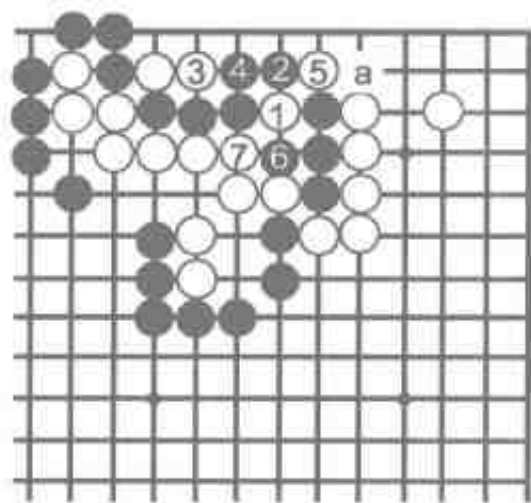
## 162. 运筹决胜

要冲击黑棋薄弱之处,但要注意黑方应手也有好棋。

最后要躲开这个好棋去发现妙手。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先脱出

这才玄妙。

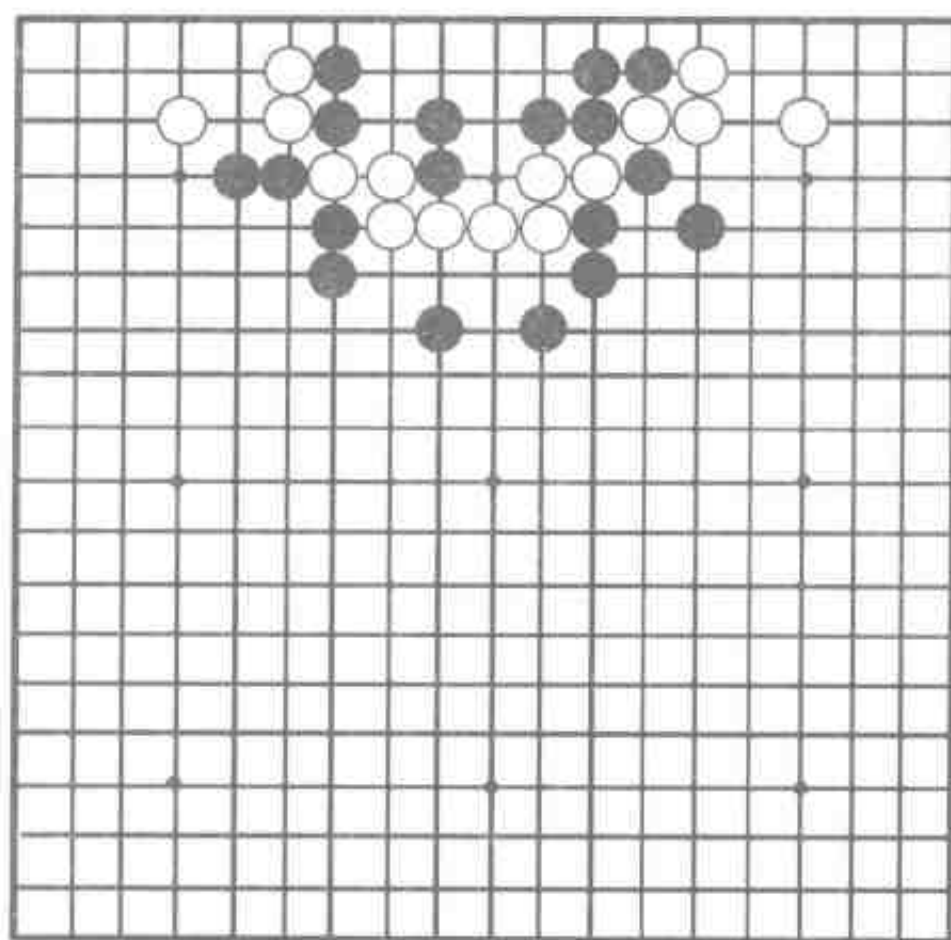
#### 正解图

白1挖,只此一手。黑2若3位应,则如变化图所示。黑2导向变化幽玄。白3时黑4也是好棋,对之,5尖是真正的玄妙。

以后,黑若a则白b对杀白胜。黑若b则白a,右边黑四子接不归。又,手顺中黑4若下在a位,则白b拐,对杀白胜,请确定一下。

#### 变化图

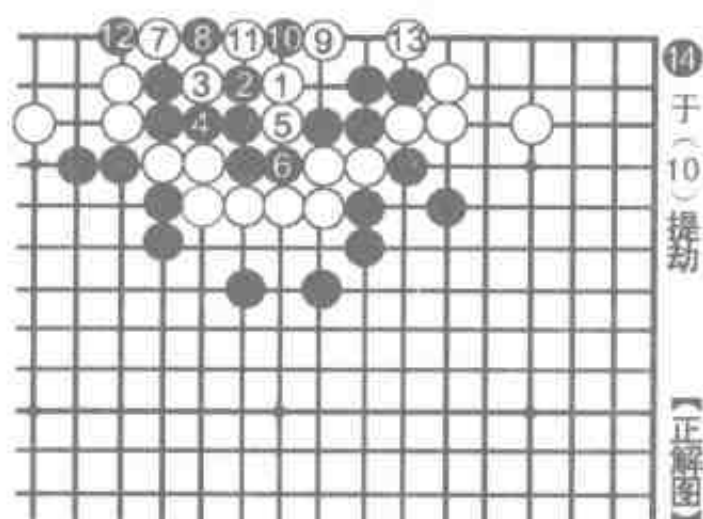
白1时黑若2应,则白3爬为好棋,右边黑三子接不归。黑若4,5以下是一气干,黑4若a则白4对杀白胜。



## 163. 飞龙升天势

此局将白八子比拟作龙。

我们就是要运用手筋让众龙升天。



⑩于(10)提劫

【正解图】

### 破解 白先劫

冲气紧之劫。

正解图

白1点一手再3位挖巧妙。

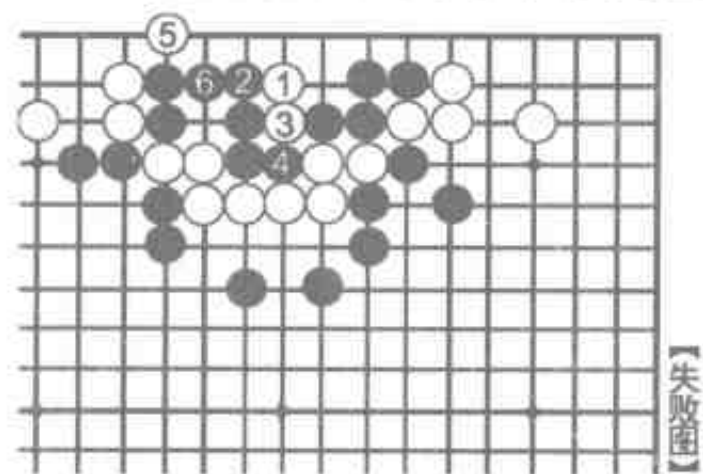
此后,5再7紧气,9尖为手筋。

黑棋对之于10位扑再12提,打

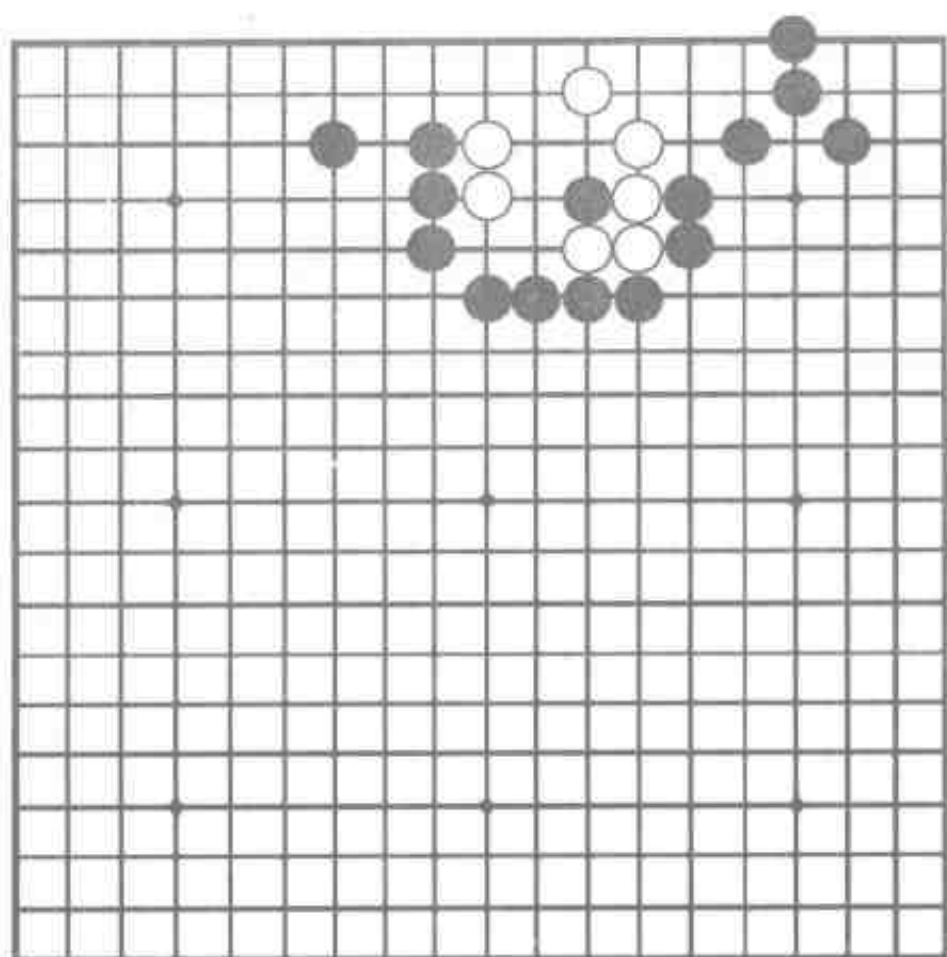
劫为正解。

失败图

白如1、3再5动手,则黑6应即可,没棋。

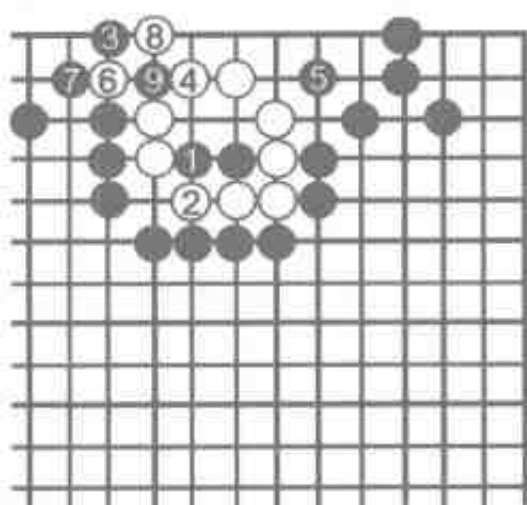


【失败图】

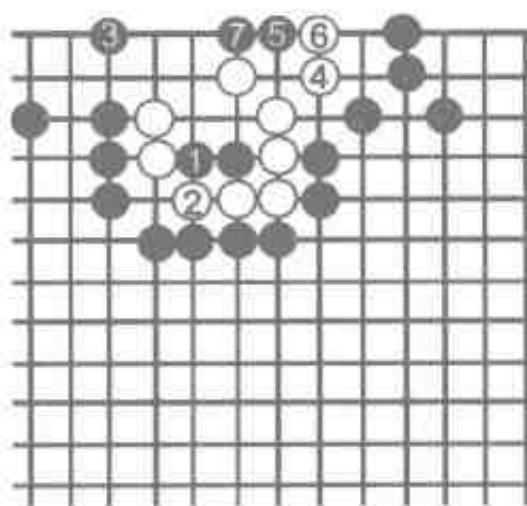


## 164. 七子之母

此形白棋很坚实，因抱吃一黑子有一眼，所以不能让白棋在上边作出其它的眼。



【正解图】



【变化图】

### 破解 黑先劫

一路有急所。

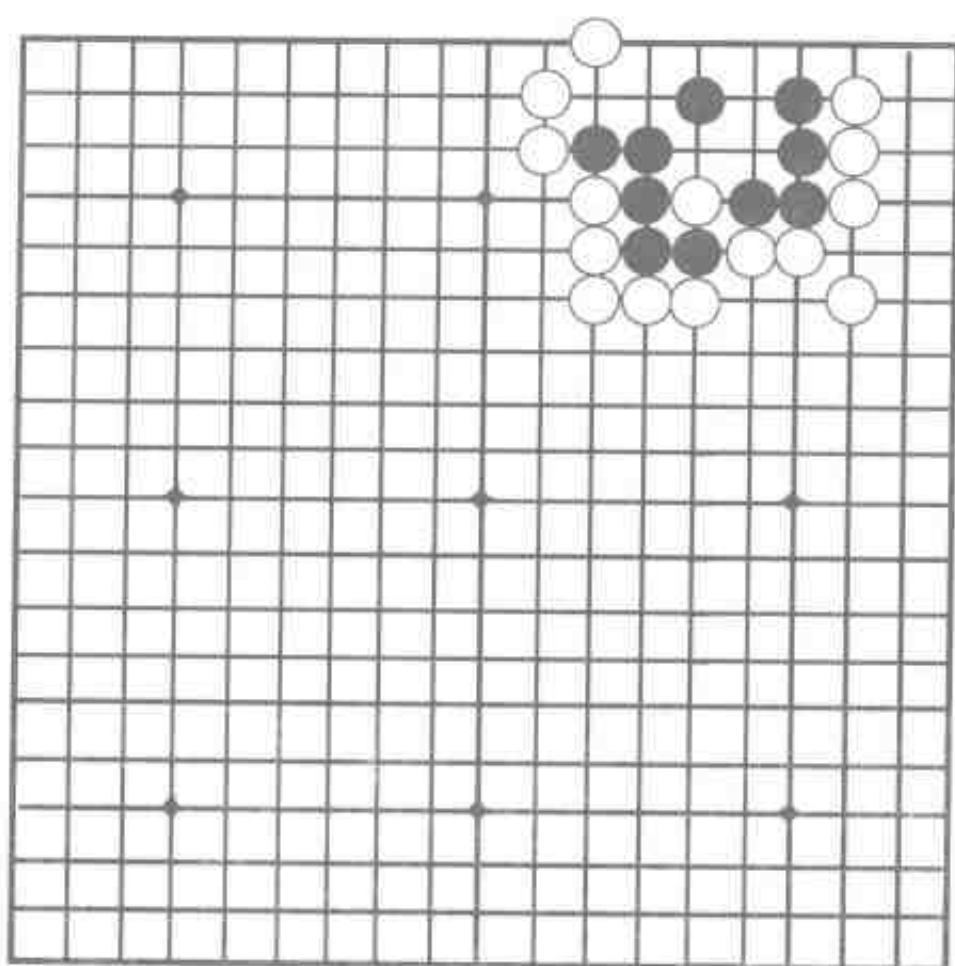
#### 正解图

黑1和白2交换后再3位路跳为妙手。这手棋兼夺右边之眼位。此时白棋冷静地于4位应为最佳之应手，黑9止成为劫杀。

#### 变化图

正解图白4若下在本图4位，则黑于5位点，白6，黑7变成无条件死。

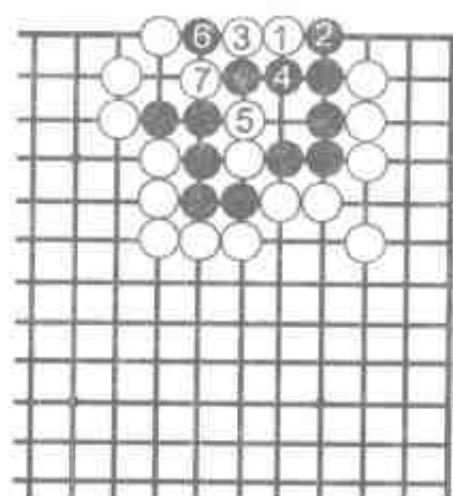
这是黑3产生的效果。



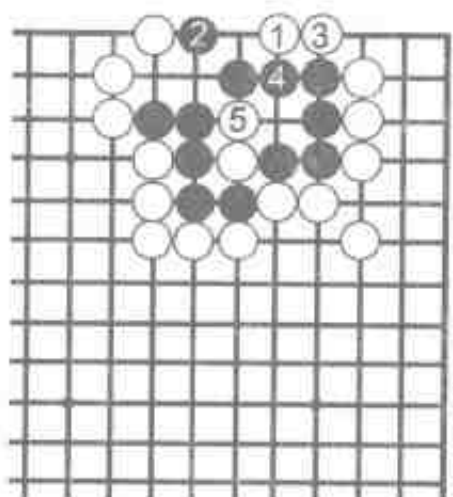
## 165. 奇捷势

由名称可知,本局胜棋也为奇胜。

因和前述“水落石出”的手筋相同,请用练习的心情来处置。



【正解图】



【变化图】

## 破解 白胜黑败

不下掉先手利。

### 正解图

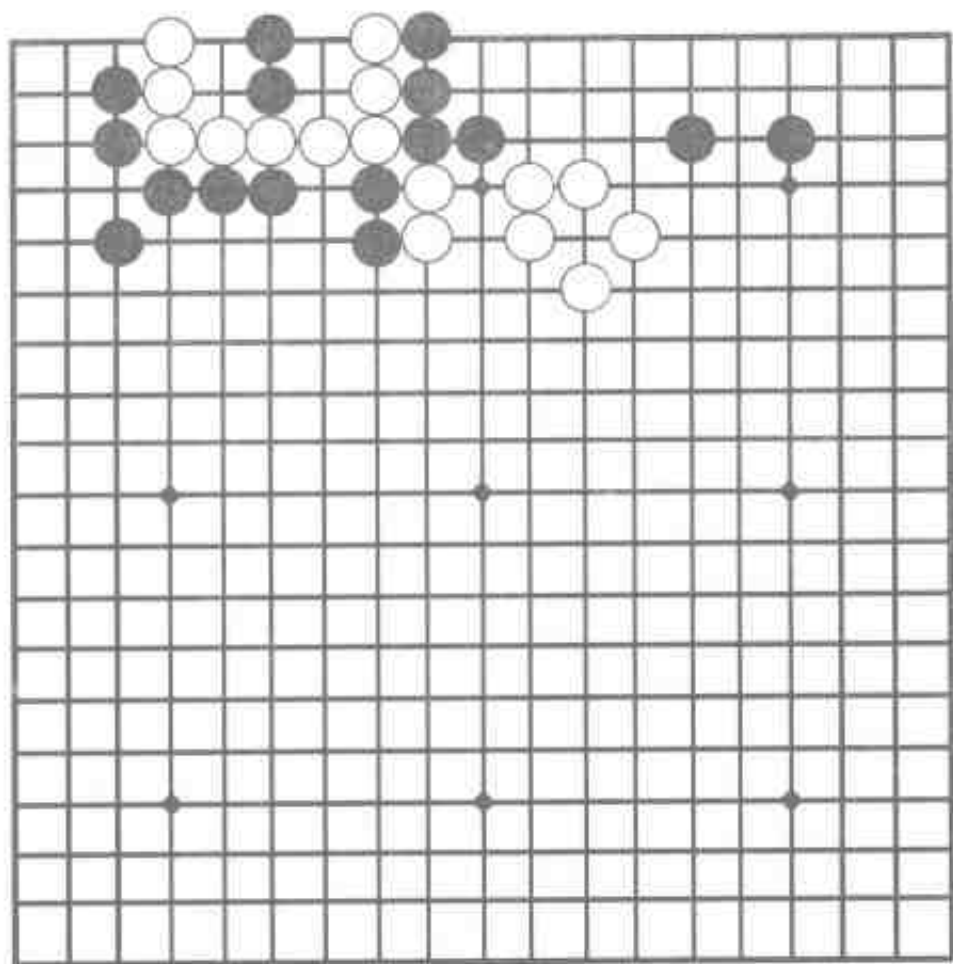
和水落石出完全一样。

白1、3,黑4时,5、7成为决定性之着。

变成是双叫吃之形。

### 变化图

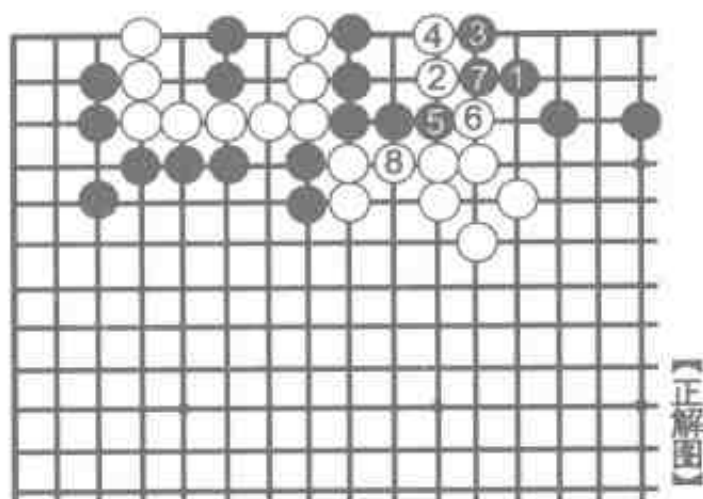
白1点时,黑若于2位尖,则白3渡,黑4时白5破眼即可。



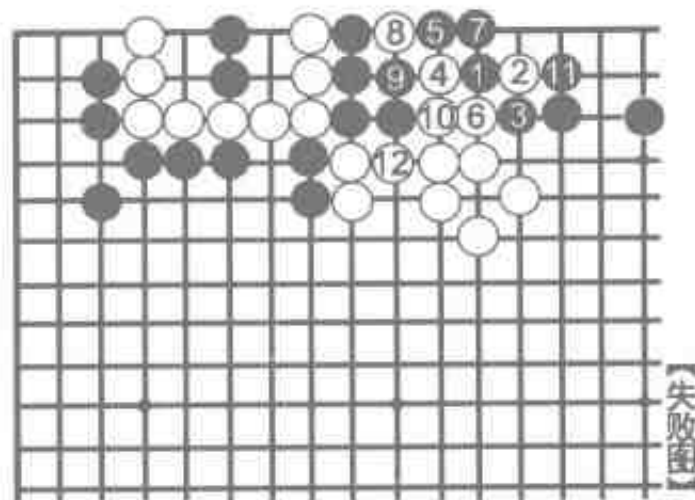
## 166. 野猿过水势

黑四子要怎样才能平安无事渡到右边呢？

像野猿般手拉着手渡河即可，3 这手棋妙。



【正解图】



【失败图】

## 破解 黑胜白败

尖之妙手。

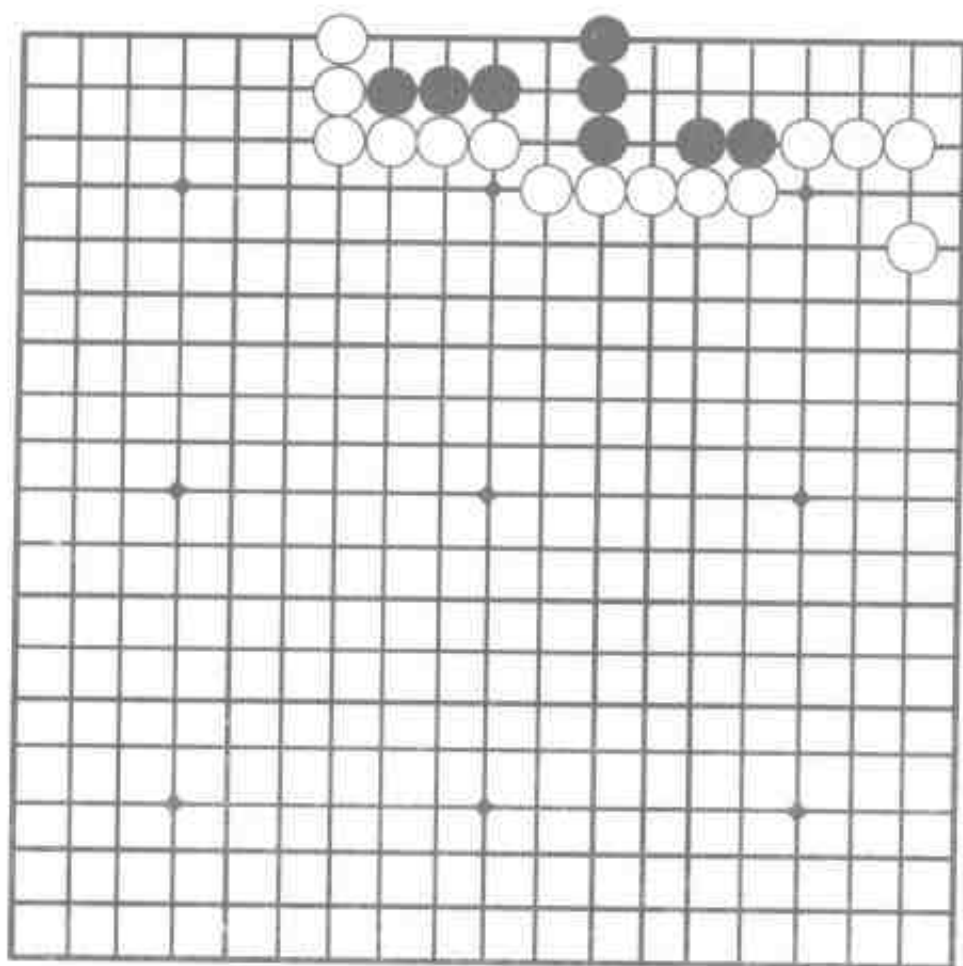
### 正解图

黑四子若能和右边连络，能吃到左边白子，如过于焦虑，说不定找不到连络点，若不能连接，双活也可以。黑1尖白2，黑3再兴妙。白4时，黑5、7冲断。白8止，局部来说是变活，但是因为左边死的关系，白棋全部被吃。

### 失败图

黑棋下在1位好像可以渡过，但被白2、4碰两下，变成接不归。

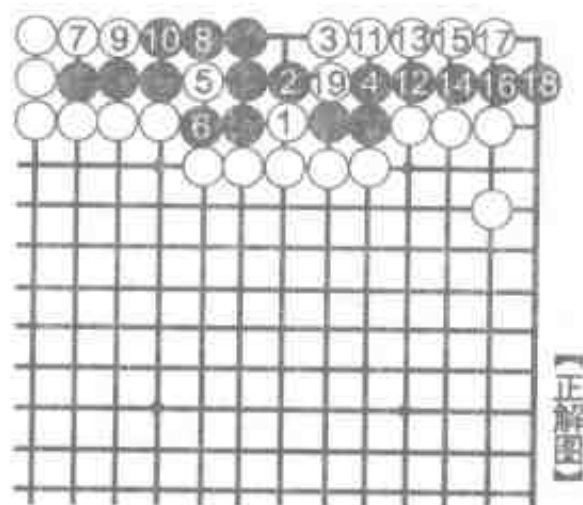




## 167. 高祖斩蛇

汉高祖刘邦斩白蛇以立反秦之军心。

用前篇下出过的手筋，导成黑棋气紧之形。



### 破解 白胜黑败

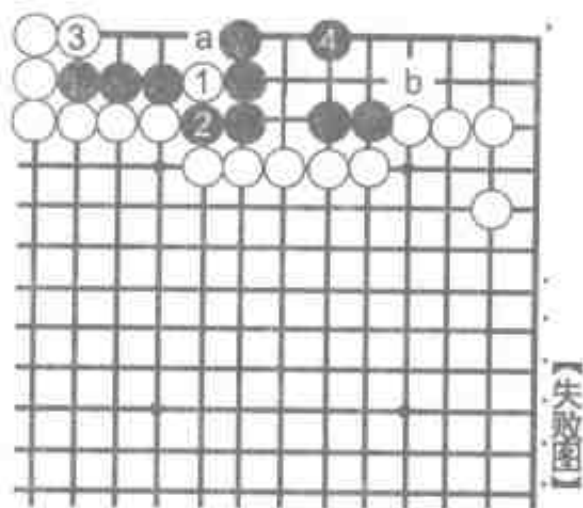
和自然势手筋相同。

#### 正解图

把它想成比自然势稍微复杂的形即可。

白1冲再3点。

黑4时，白5挖再7、9紧气，走向尾声。白11至19的下法和自然势完全相同。

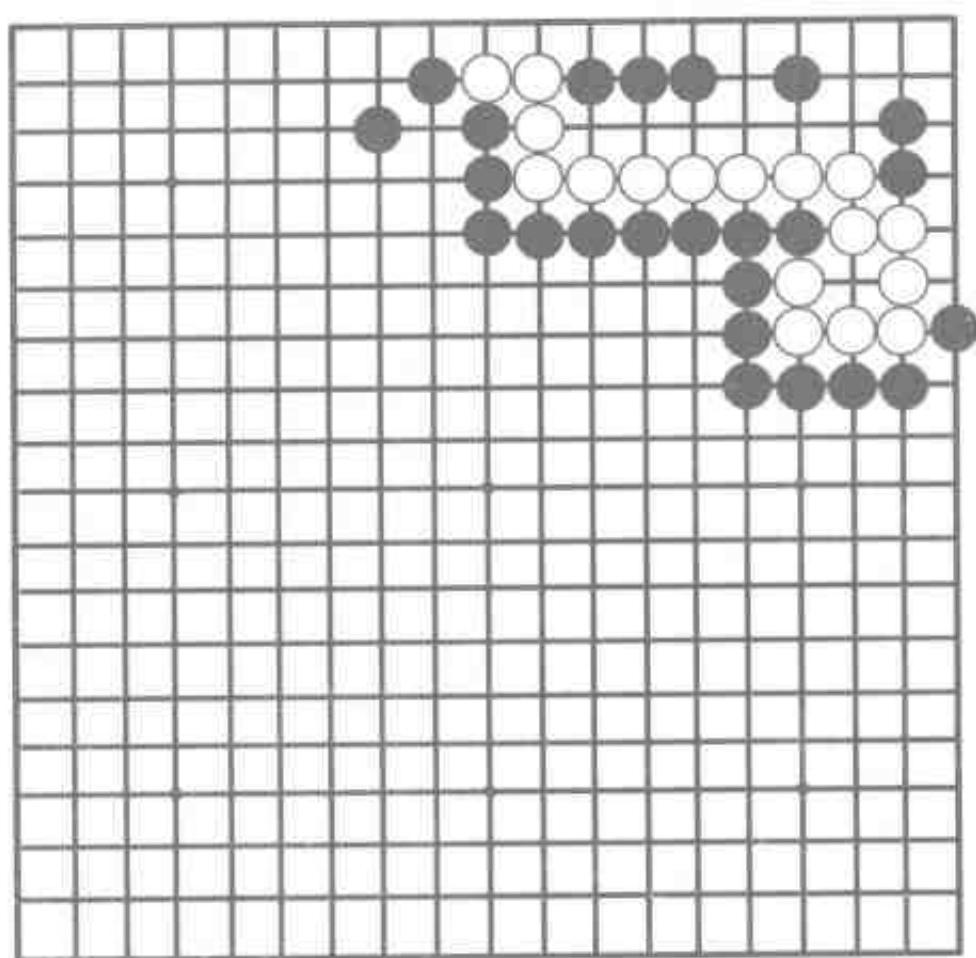


#### 失败图

证明次序的重要性。

白如1、3着手，黑4巧手作活了。

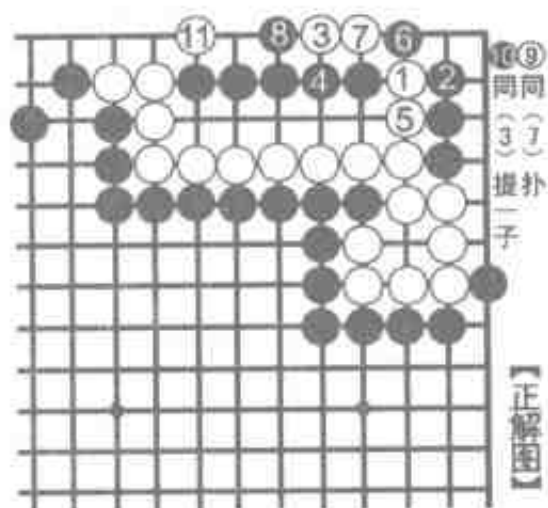
下面a提和b扳为见合。



## 168. 单并势

只有一眼的白棋别无选择只好去冲黑棋的缺陷。

白1、3之配合很新鲜。黑方最后如果也只有一眼,那就和题名名实相符了。



### 破解 白先活

白1、3携手演出。

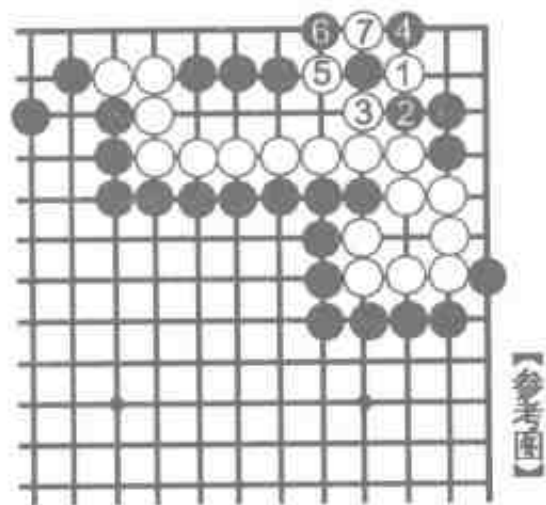
#### 正解图

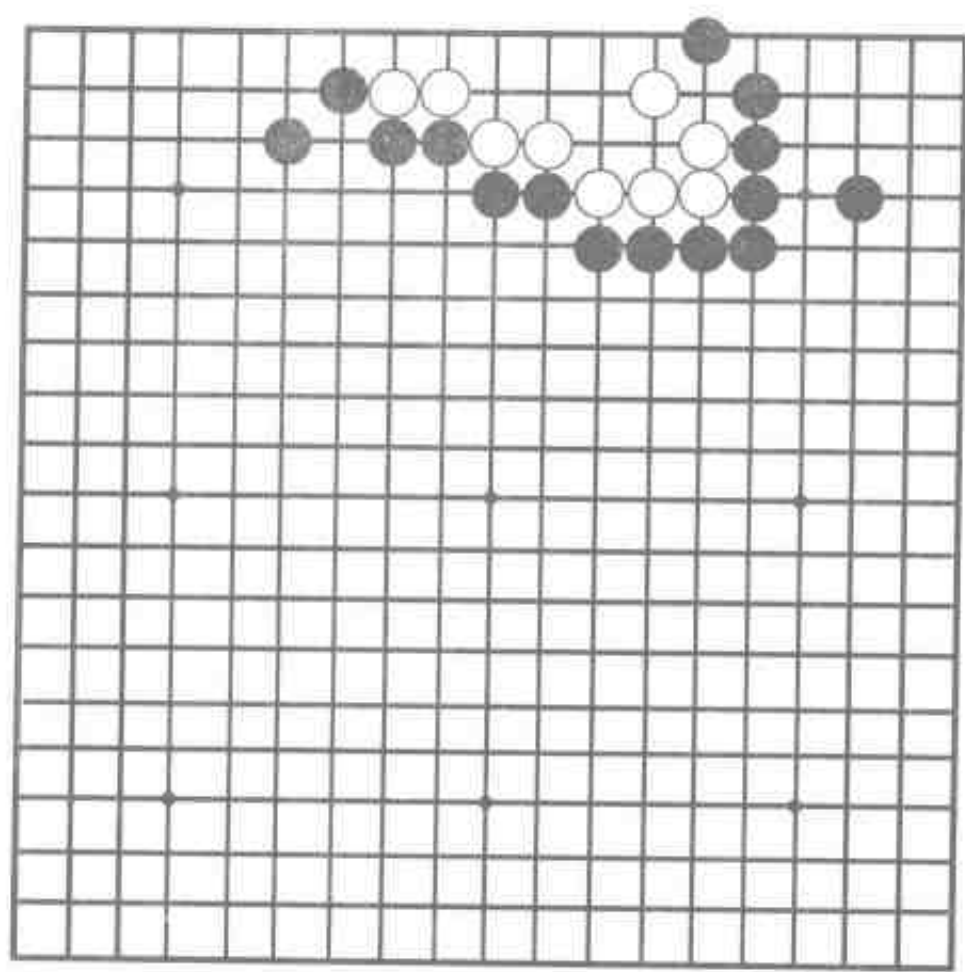
看出黑棋形态缺陷,正确地将之抓牢为本问题之症结。白1跨当然是着眼处。黑2从角上应时,3位点为妙手。

和黑4交换后,白5、7,黑棋也只有一眼。白11止成为双活。

#### 参考图

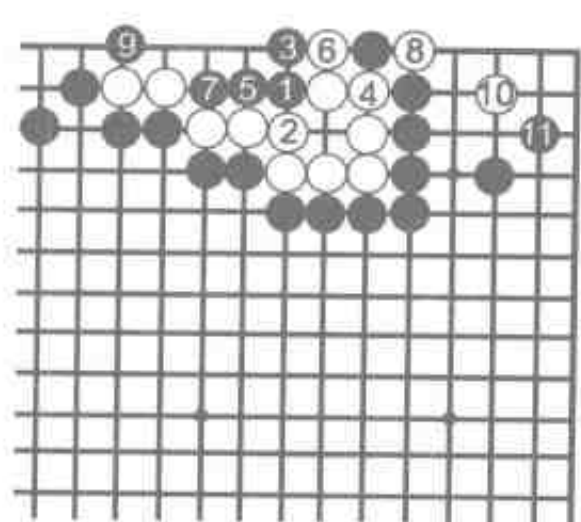
白1时黑2断,白3时4打、白5时黑6,虽然也有这种强行争劫的手法,但黑棋的负担也很重。



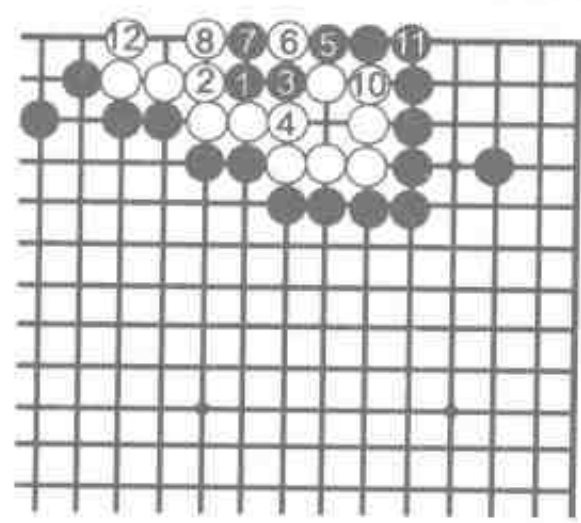


## 169. 蛟龙玩珠

“玩珠”，固本局关键在一子之上。请考虑最能使黑上边尖的一子发生作用之手段。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

碰之妙着。

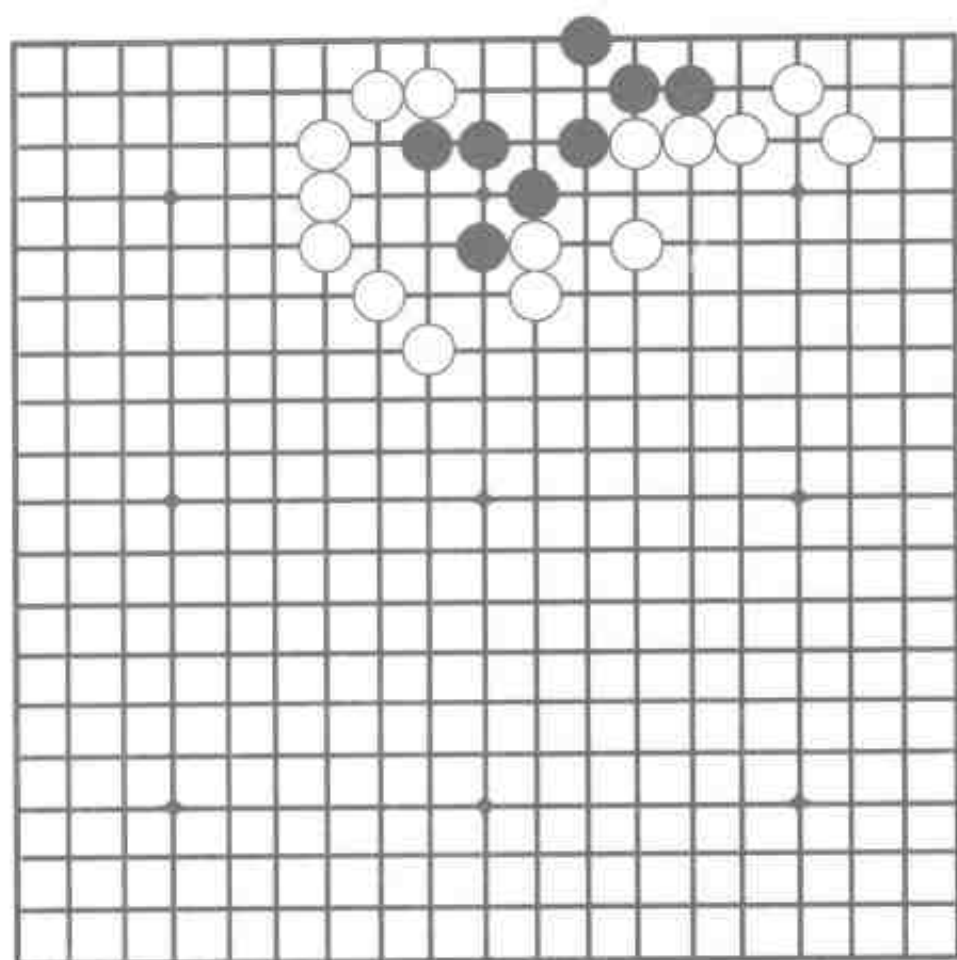
#### 正解图

黑1碰颇有意思。白2时黑3立为好棋。

白4虽是急所，但此时黑5为此合之手段，是妙手。白6时，黑顺势7断再9吃。白棋即使10飞在角上也作不出眼位。

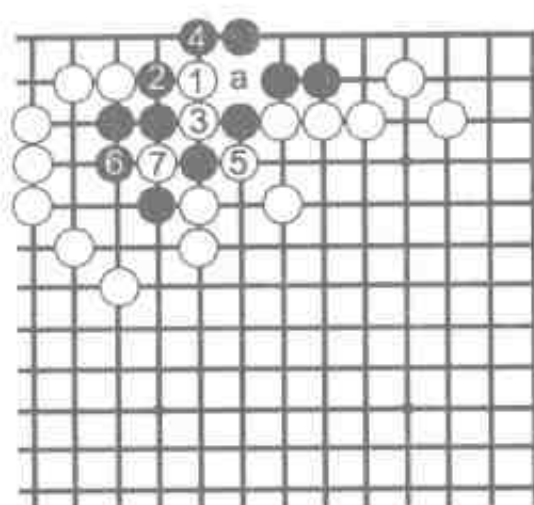
#### 失败图

黑1看起来好像是急所，但白2粘后，按必然之运行，两眼而活。

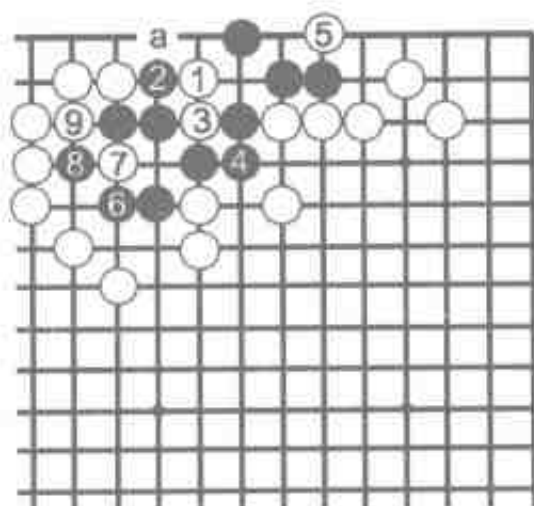


## 170. 几子醉桃源

黑八子现在自然是占尽上峰,但白棋一旦下出意想不到的好棋,黑棋就会醒过来吧。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

白3之招为急所。

#### 正解图

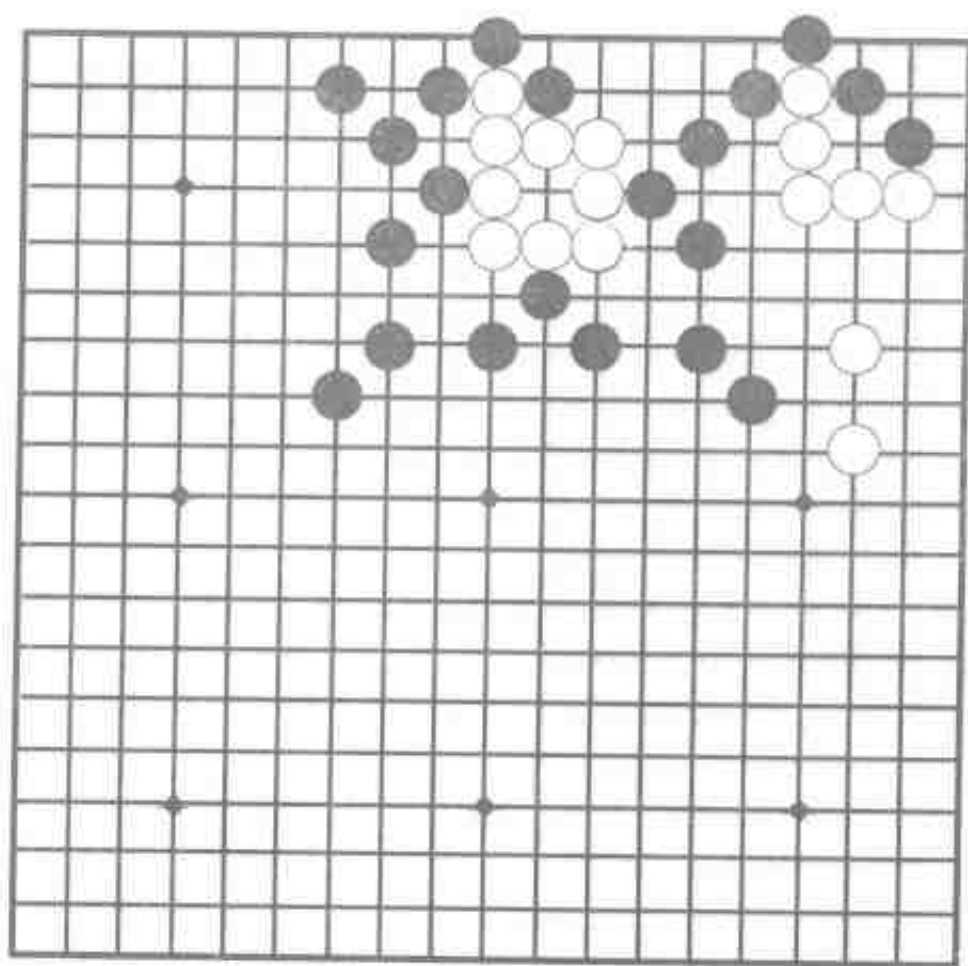
白1当然。不先在此处着手下不出棋来。

黑2时,下一招白3厉害。白5,黑6若于a位提取二子,则白3扑,结果黑棋还是非下在6位不可。劫是正解。

#### 变化图

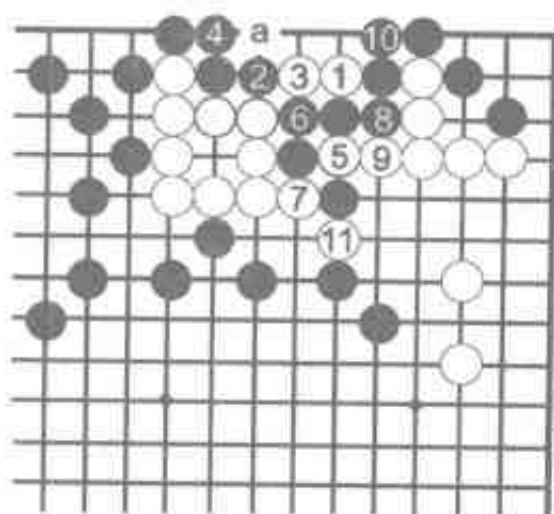
黑棋如照本图下在4位,则白5破眼,黑6时被白7挖,没有眼位。



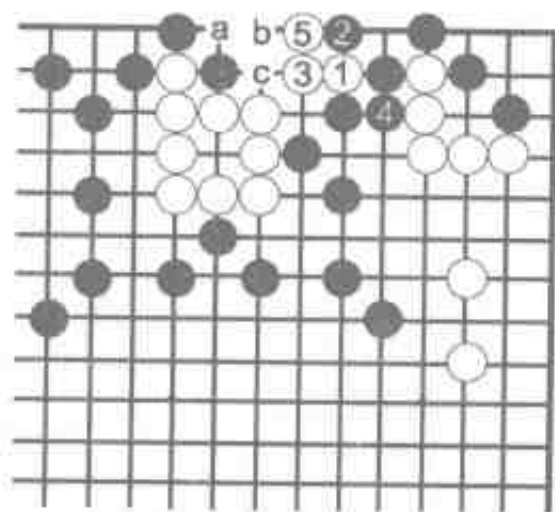


## 171. 洞庭秋月

图形与题名很是贴切,因是月亮,所以只有一眼。希望您能在黑棋薄弱处下手。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

冲黑棋缺陷。

#### 正解图

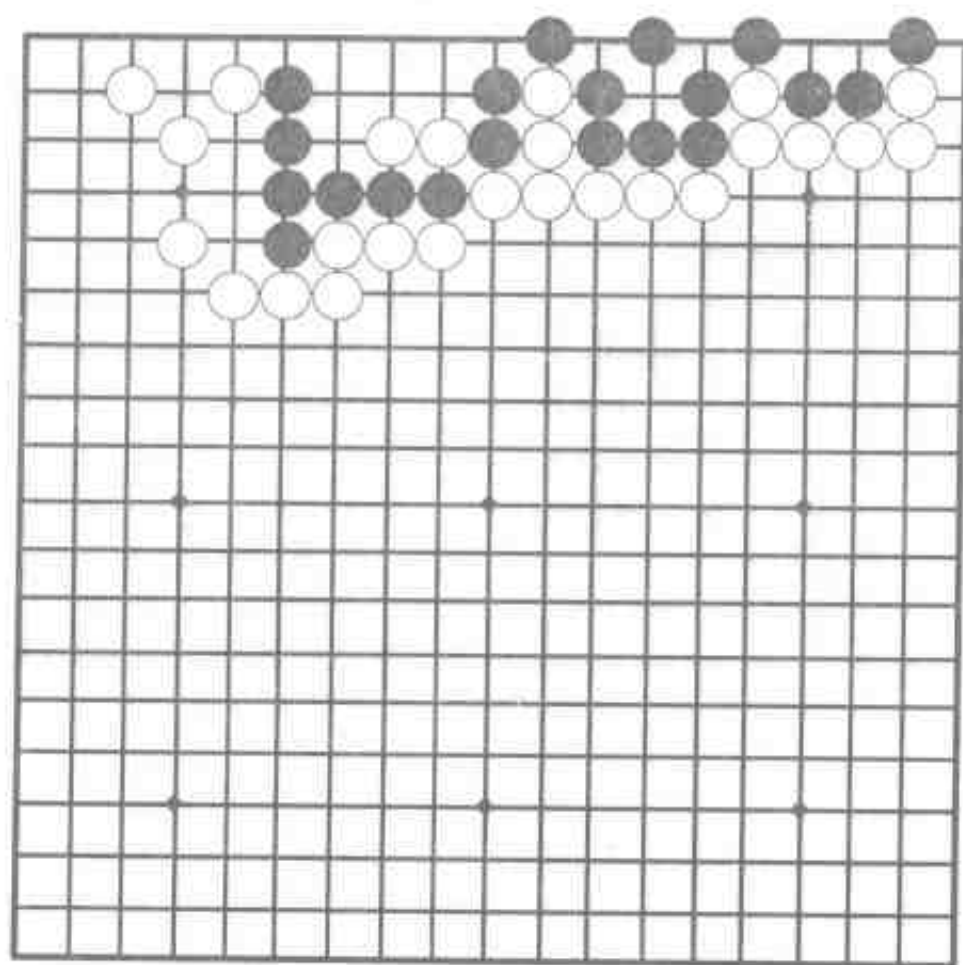
白1挤为妙手。以后怎么下都有棋。黑方最佳的应手是黑2于3打、白2时黑a作劫。若是正解图之黑2,则白3、5为好棋。黑若6则白7至11止联络。

黑6如于9位提,则白8断,因黑棋无法于6位断,右上角就陷落了。

#### 变化图

白1时,黑若2、4应,则白5叫吃提劫和a扑是贝合。又,黑2如单于4位粘,则白c、黑a、白b为先手,再2立活了。

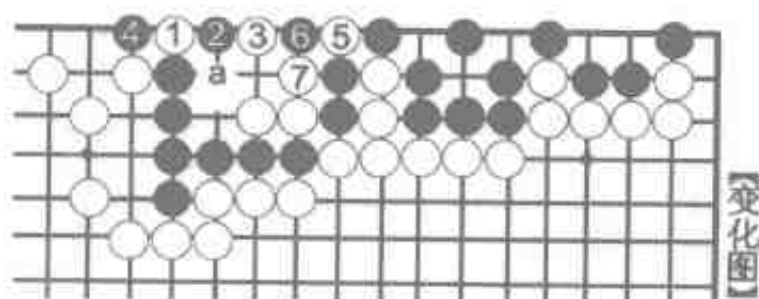
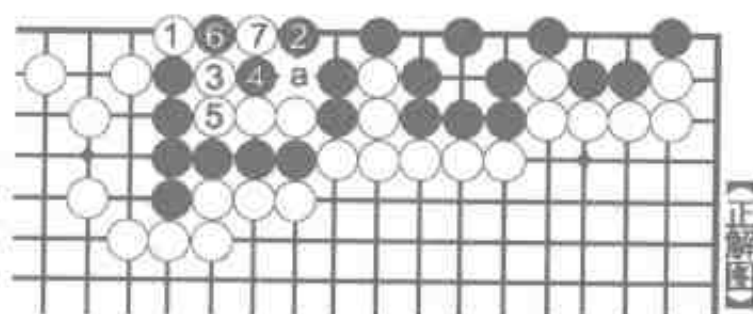




## 172. 二士桃源

我们要面临的问题是怎么样才能救出白二子呢？

在敌阵中如游桃源般地玩着自然很逍遥，但想要出来却不太容易。



### 破解 白先劫

黑亦有应手之妙。

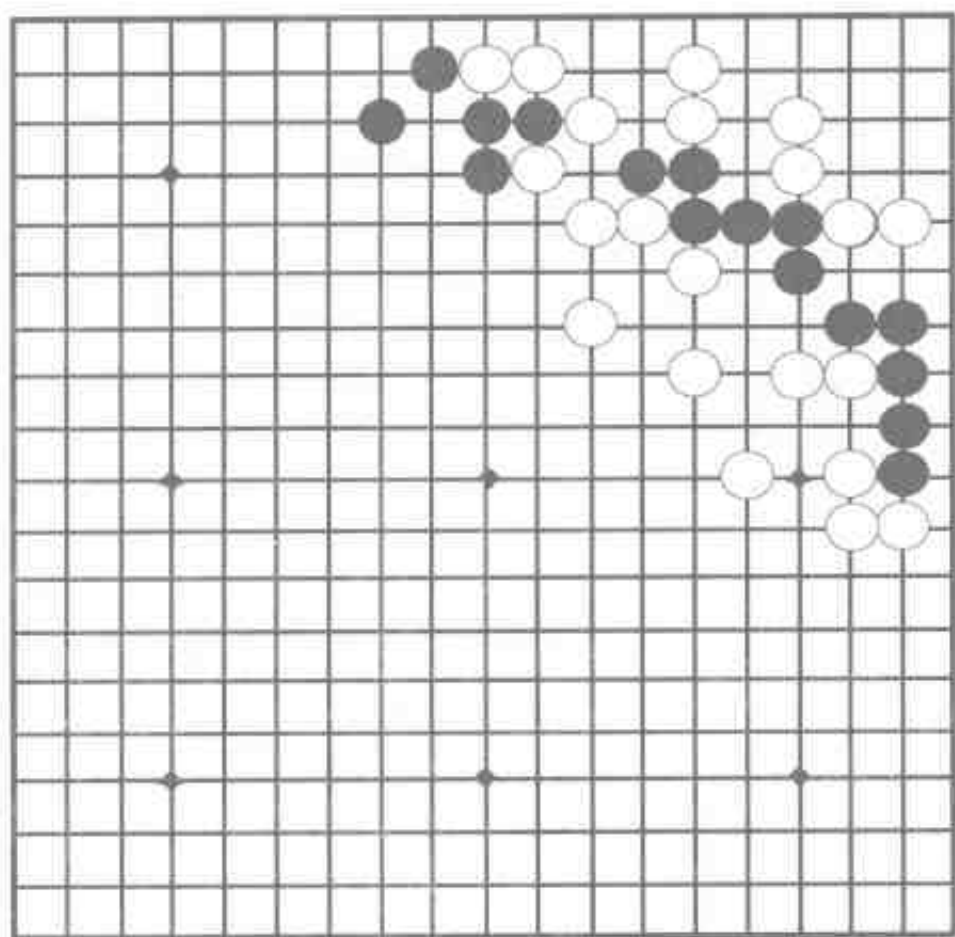
#### 正解图

白棋单于1位扳为妙手。黑于2位应为最佳应手。白3也只此一手，黑4、6止成为劫争。白3即使想于a位叫吃逃跑，反倒跑不成会变成接不归。黑2如于3退，则白棋静静地6位爬进去为好棋，黑7挡时，白

有2吃，无条件死。

#### 变化图

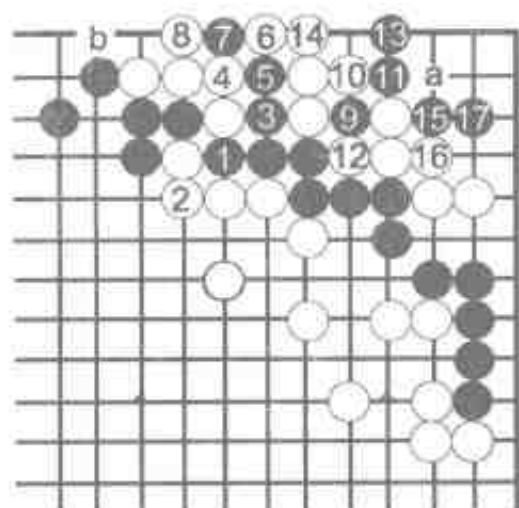
白1扳时，黑若2挡，则白有3痴再5扑的手段。白1如单3跳黑5粘后，白棋即使1渡，黑可a，救不回二子。本题双手应接巧妙，尤其次序不可乱。



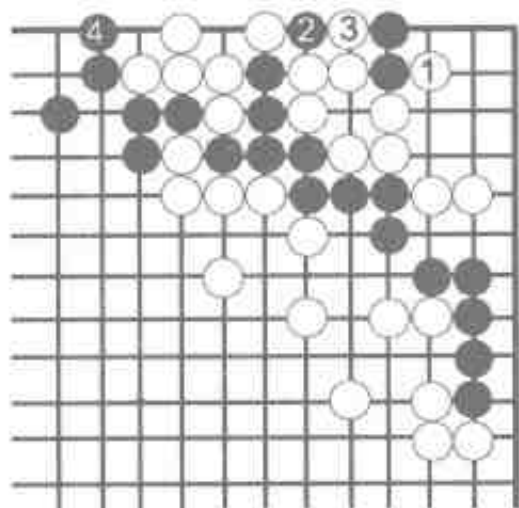
## 173. 金锁闭匣

这不是一个新着。和前篇学到的手筋完全一样，把它想成同问题即可。

问题从薄弱处找起。与此同时，白棋也会如题名般全力抵抗。



【正解图】



【变化图】

## 破解 黑先胜

撞气紧。

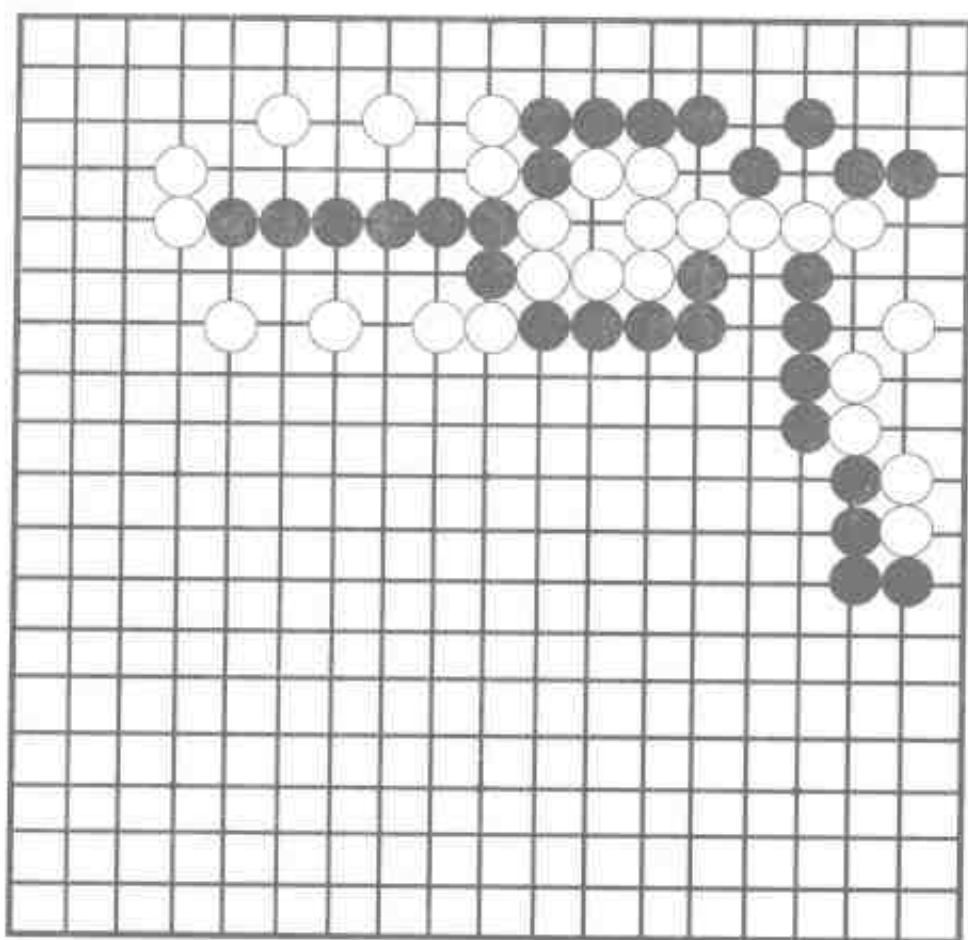
### 正解图

黑1断至白6，必然。此时黑于7位扑一手，黑9挖再11断，想到了也是单行道。白12之提只此一手。此棋如于a位抱吃则黑b止成为接不归。

黑13立为妙手。这手棋把14位扑的接不归和15、17视为必得其一。

### 变化图

正解图白14若下在本图1位，则黑2再4，成为一口干。

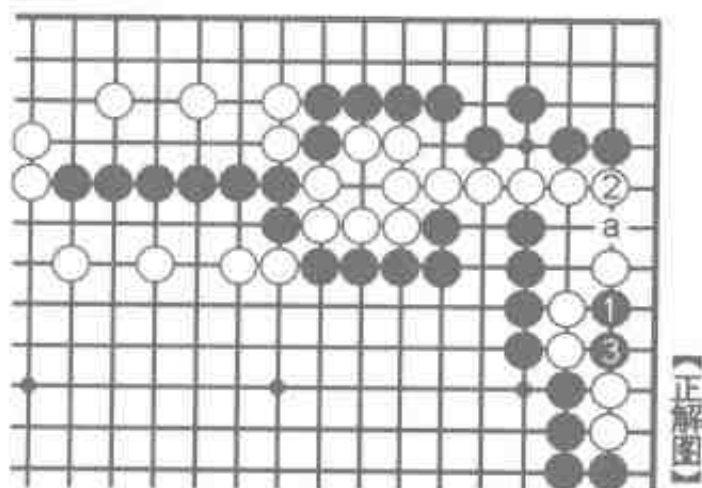


## 174. 克用归唐势

这一局是李克用归顺唐朝之意。

这一图形虽大,但需要考虑的场所比较有限。

其手筋之华丽,在“玄玄棋经”当中,也可争一、二名吧。



### 破解 黑先胜

手筋一闪。

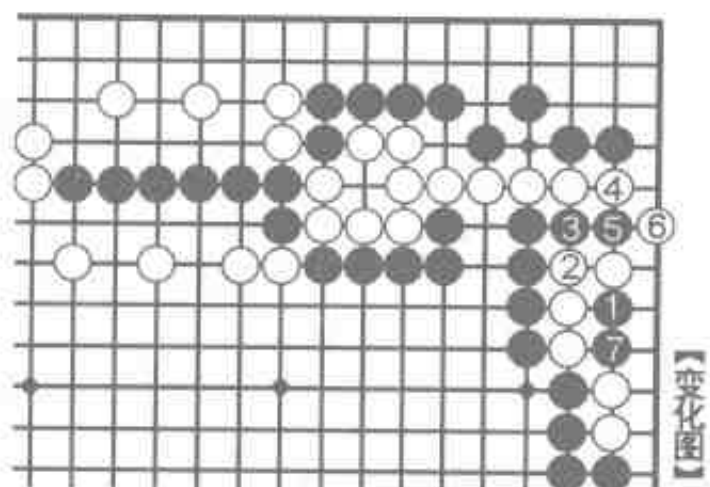
#### 正解围

乘白棋联络不可靠,黑1真正是痛快手筋。

白若2则黑3断。

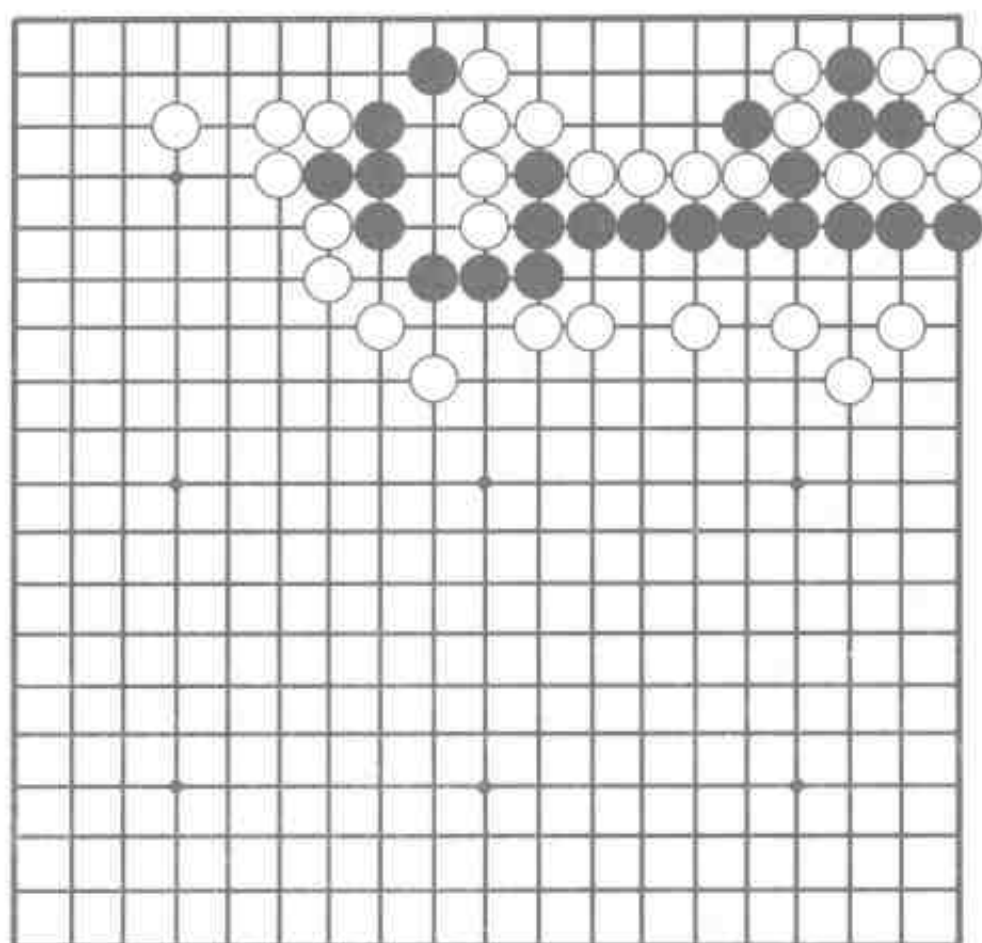
这里对攻白气不够。

白2若下在3位,则a靠下可切断白子。黑1实在是没话说的漂亮手筋啊!



#### 变化图

黑1时白若2应,则黑3、5、7断。连冲至黑7,还是白难逃厄运。

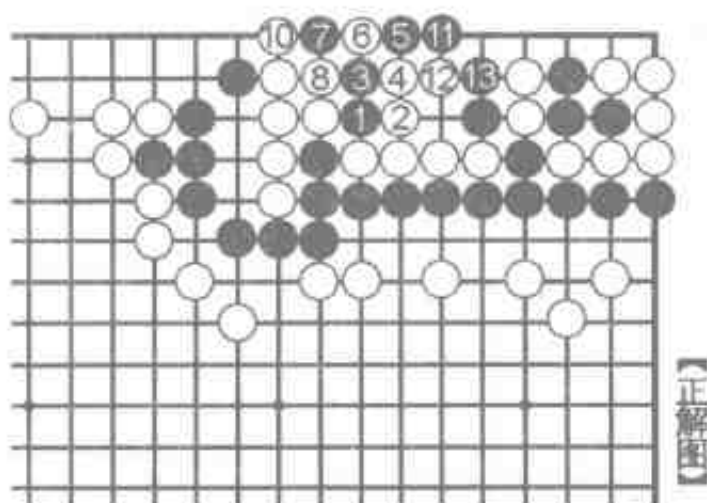


## 175. 楚汉争锋势

这一局体现的是楚汉争夺天下之阵形。

一眼也无的黑棋，除了对白棋阵营的薄味，进行冲击之外，别无他法可求。

不过图形虽大，但手筋在前篇已学过了。



【正解图】

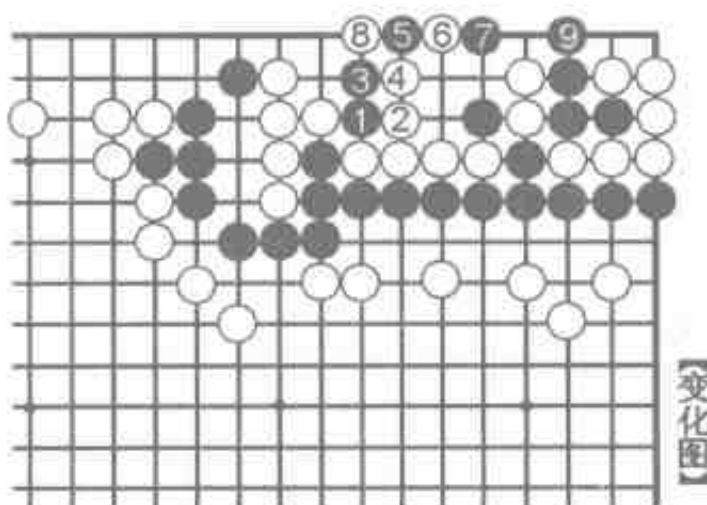
### 破解 黑先活

不定形。

#### 正解图

黑1、3再5扳为妙。正如前题所演示过的，13叫吃不定形的好。

白若6再8、10进行，则黑11长、白12时，现在于13位打，是好时机如此成为双叫吃。

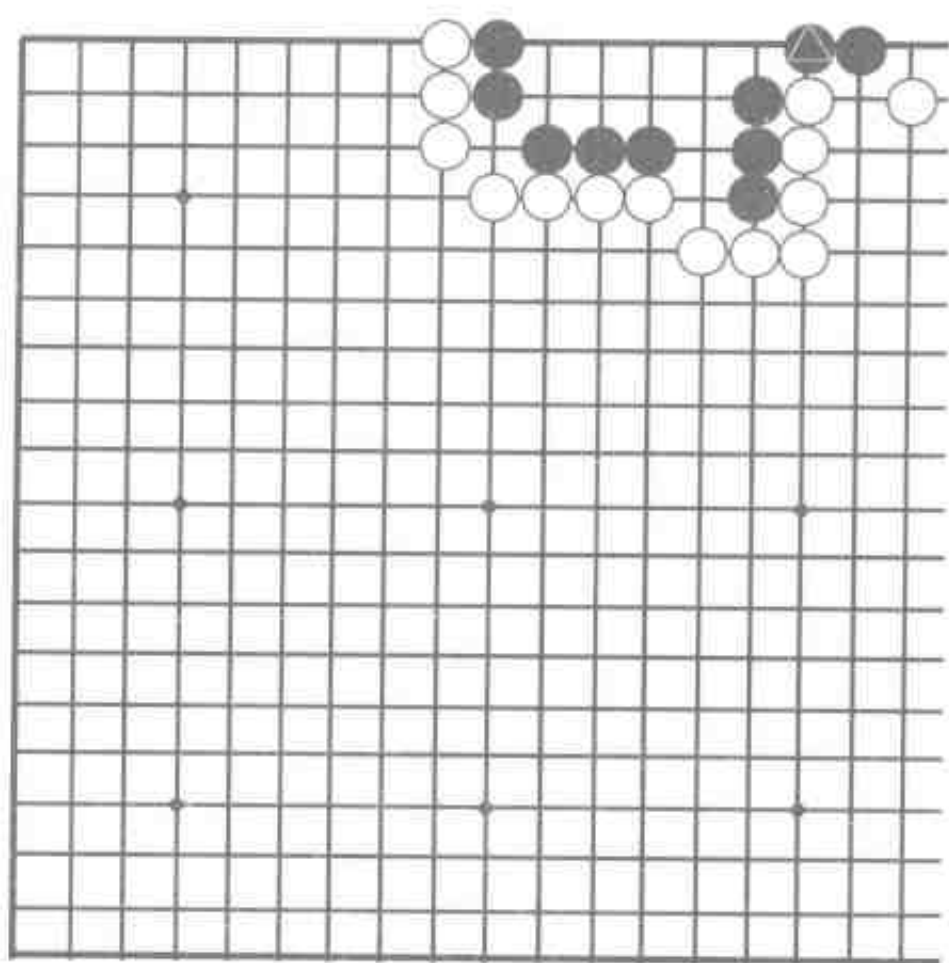


【变化图】

#### 变化图

白6如于本图6位挡，则黑7吃即可。白8提时黑于9位下，吃角上六子。

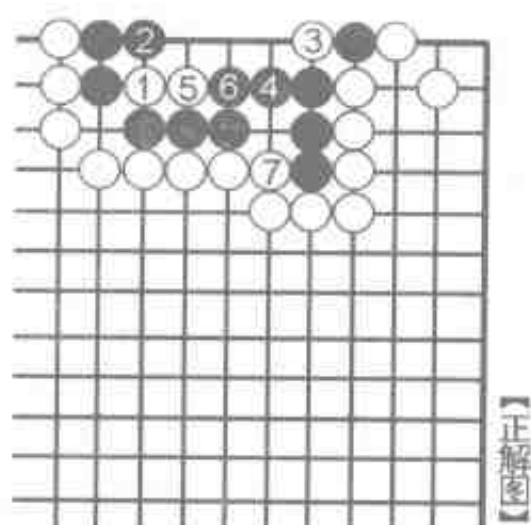




## 176. 会八仙

原本没有△子,正如题名所说的八仙,但这样一来怎么也死不了,所以加上了一位仙人。

仙人从前被认为是不会死的,所以才敢出不会死的诘棋,是吗?



### 破解 白胜黑败

白1玄妙。

#### 正解图

白1是很难想像的妙手,实在是凄烈的手法。

黑若2应,则白3提黑4,白用5至7正确的次序将之留下。

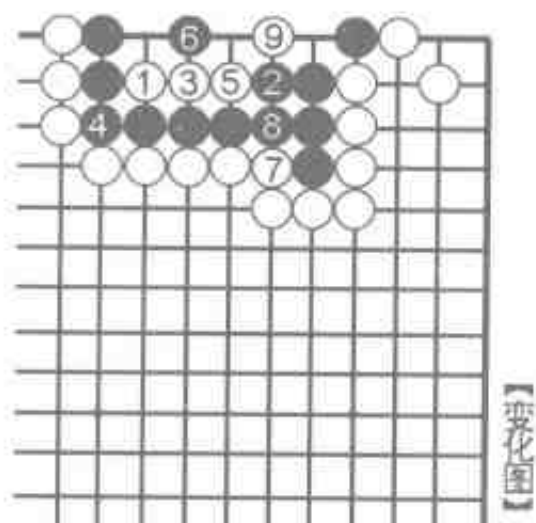
黑2若于5位打,则白4夹。

#### 变化图

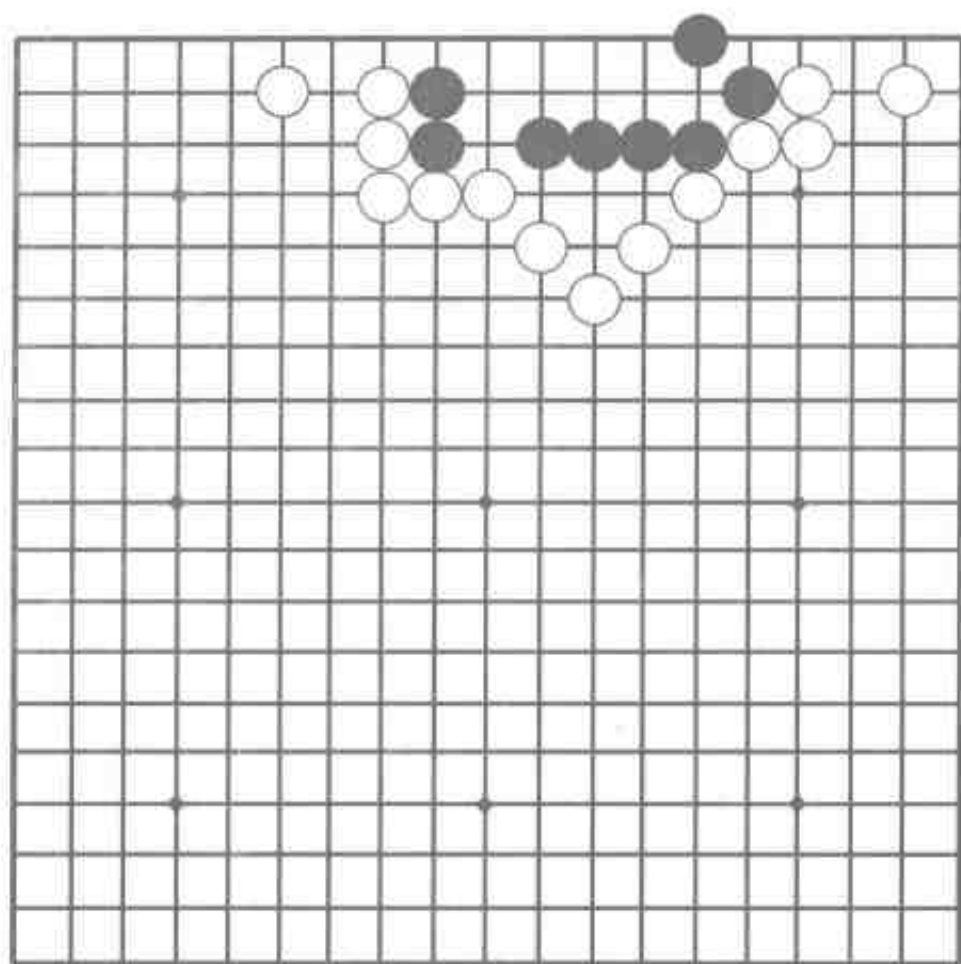
白1时,黑2的应手不失为好招。

白3、5为势之所趋。

黑6时,白7、9利用黑外气紧,将之杀死。





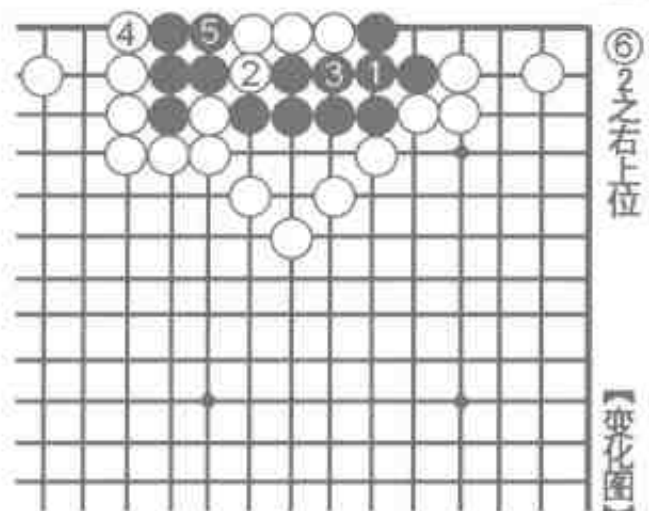
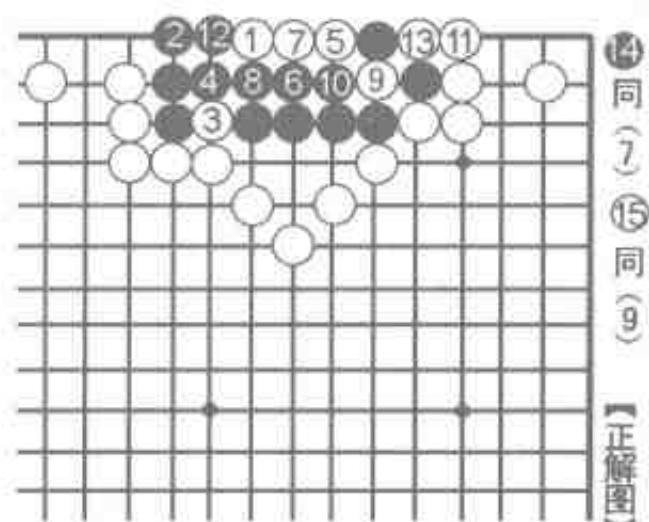


## 177. 飞鱼势

黑棋看上去很像鱼吧？此局因此得名。

这条鱼不像飞鱼那么小，所以从外面攻击能否搞出花样呢？

“飞”多少是一种暗示。



### 破解 白先劫

点之妙手。

#### 正解图

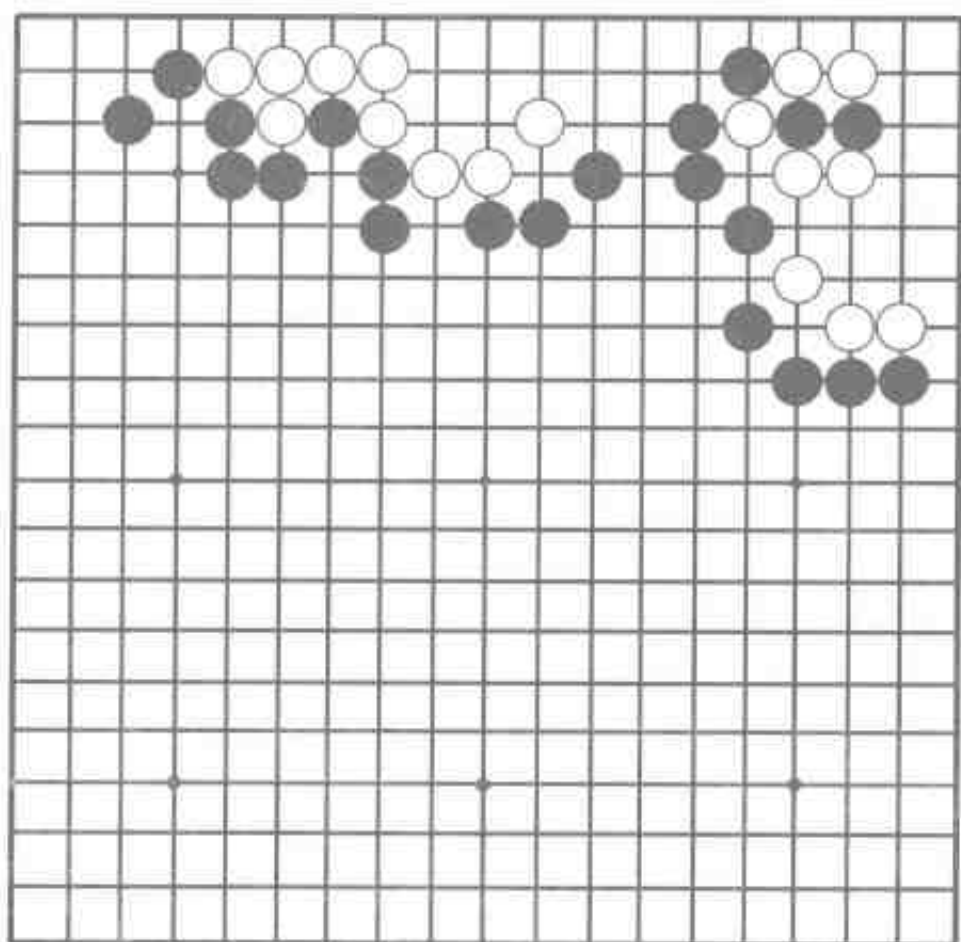
第一着白1之点为妙着。除此以外不会有棋。

黑2虽是强手，但白3冲再5碰。

对黑6、8，白9扑再11立，成为劫杀。第一着白1如于2扳，被黑1跳即活。

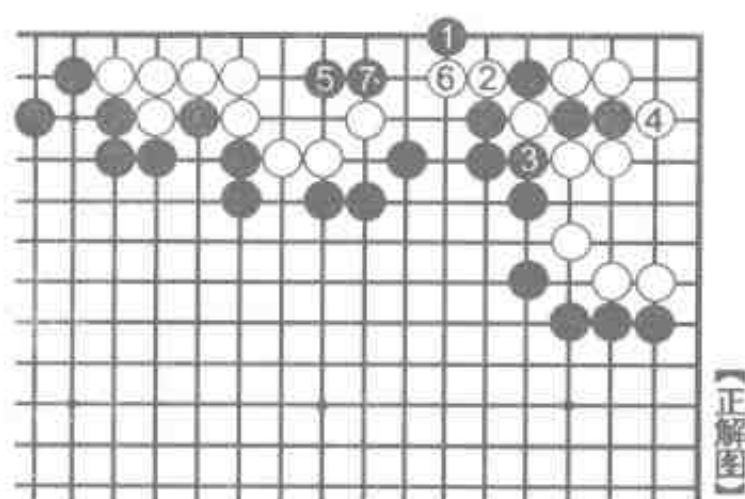
#### 变化图

正解图黑8如于本图1位粘，则白2至6，变成无条件死。



## 178. 左右逢源

请您仔细观察,对左右白棋均厉害的源头一着在那里呢?

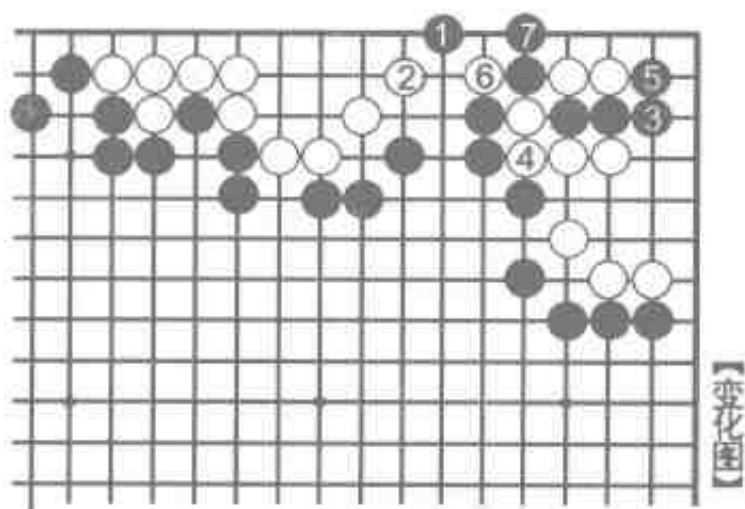


**破解** 黑先白一方死

两腕之妙着。

**正解图**

黑1为妙手。这手棋留下4长出和5点,成为左右都可吃的状态。对黑1,白若2断、4渡,5点仍然成立。白6时7爬,这块白棋没有作活的手段。

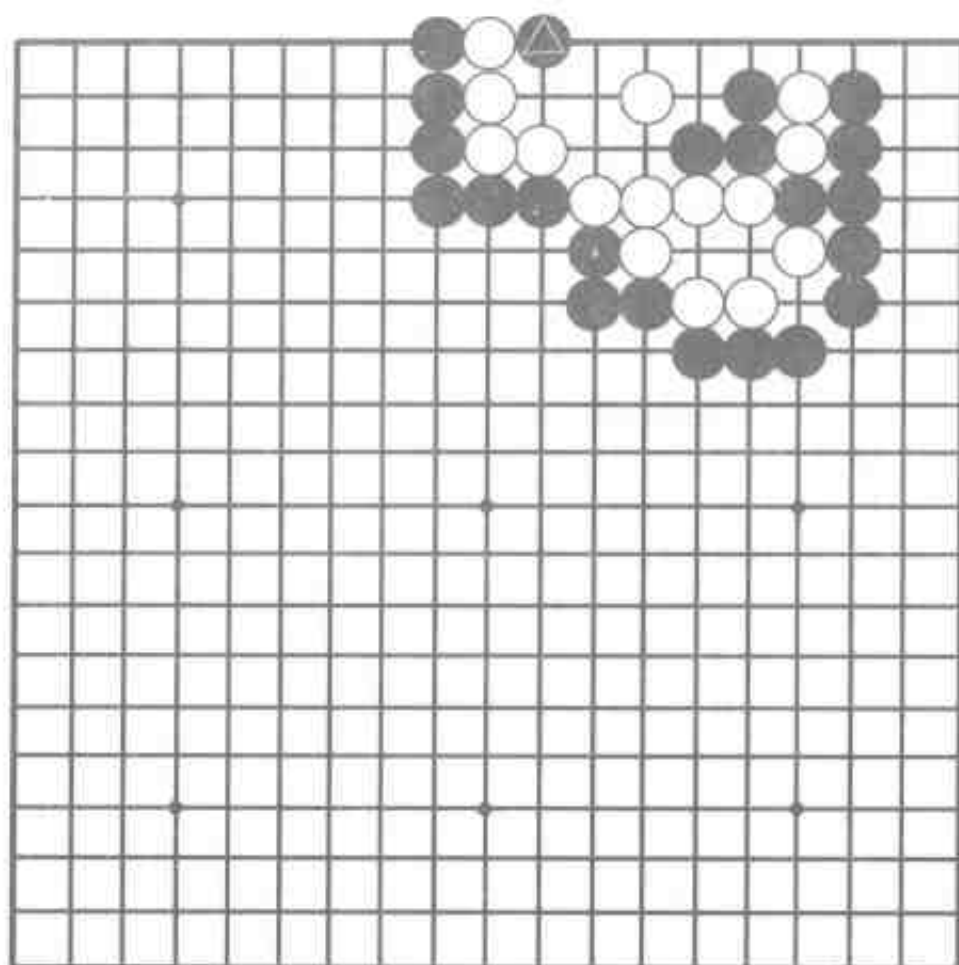


**变化图**

黑1时白若2应,则黑于3位长出,吃角上白子。

白6时黑7立吃。

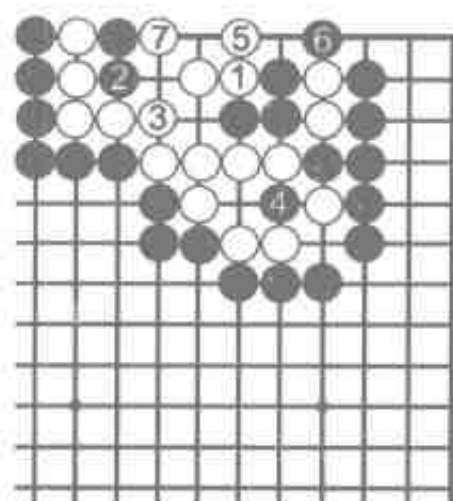
黑1效果卓越。



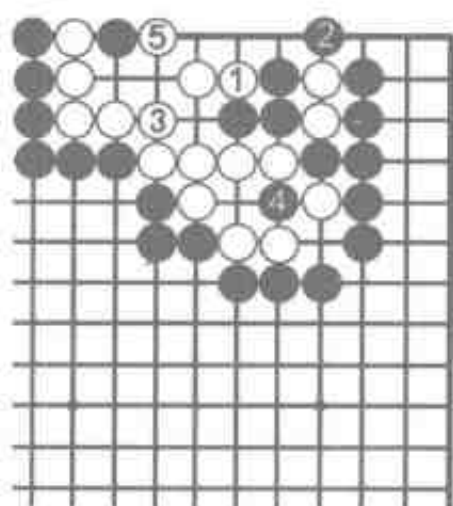
## 179. 机玄势

这是一局真正玄妙的诘棋。

据说原本没有△子。黑先，△若是正解则另有一段妙味，但这是不通的。有了△，白先仍有好棋且令人回味。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

绝妙的白1。

#### 正解图

白1真正妙透。

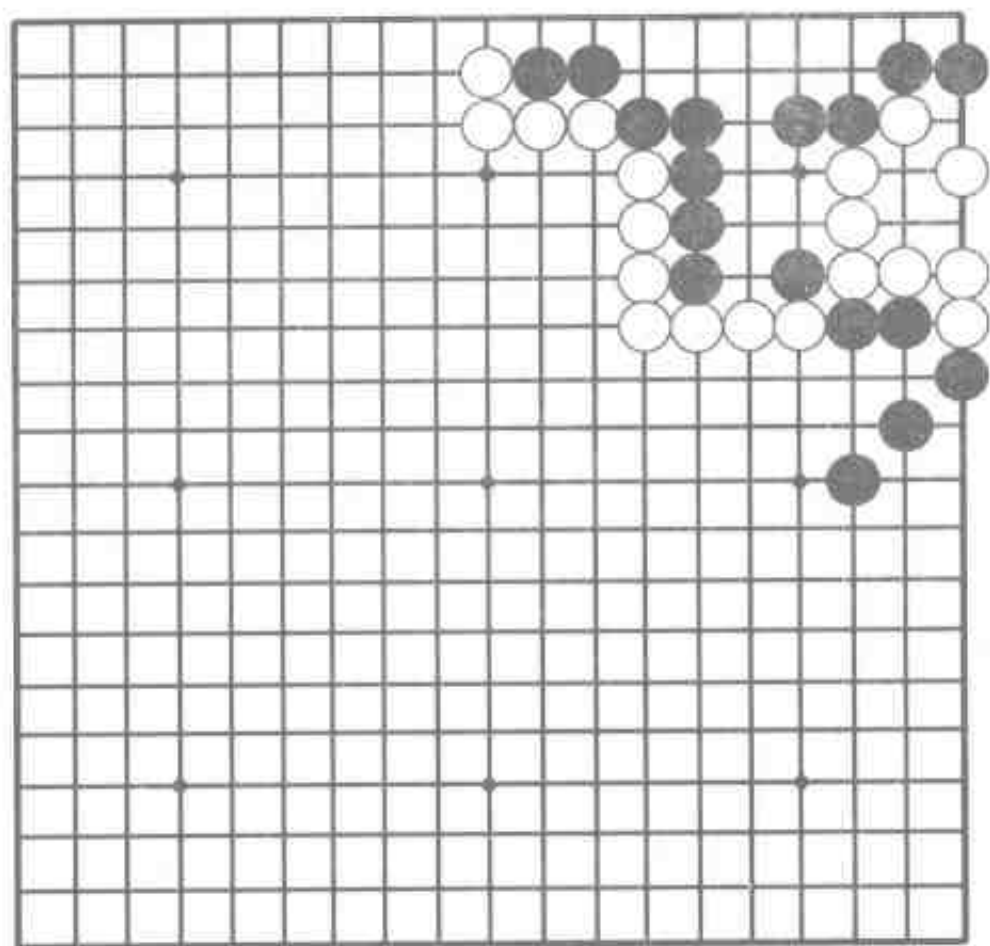
这手紧气间接也防3之断打。

黑若2再4位破中央眼位，则白5立为先手，7就可以作活。

白1含有5立，才可说是妙着。

#### 变化图

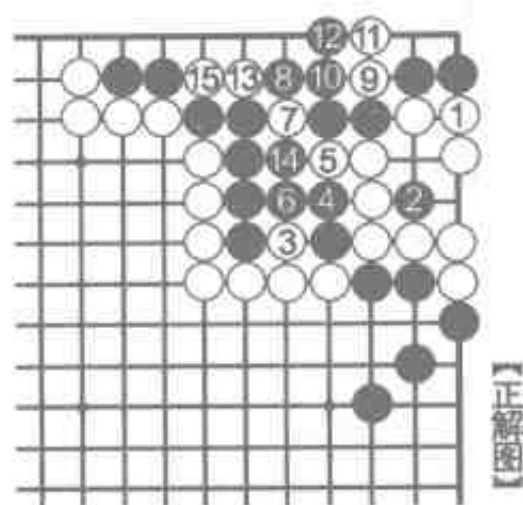
白1时，黑若于2位单提，则白3粘，对黑4，白5尖碰作活。



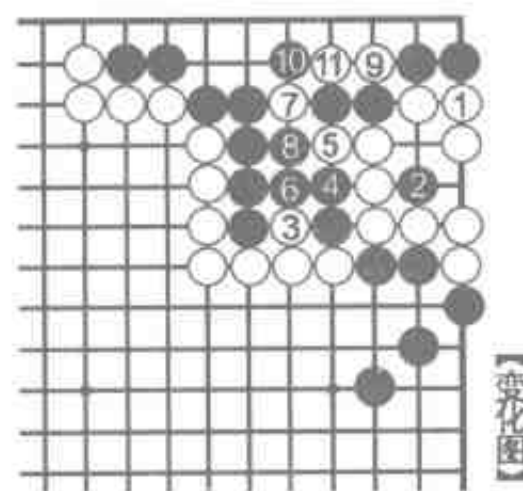
## 180. 老子还魂

右边白棋是怎么下都不会活的形,这就需要老子的回魂之手了。

请漂亮地冲击黑形之不整。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先活

该怕的是气紧。

#### 正解图

白若1、3、5吃到底会变成怎么样呢?

白7挖再9、11为好次序。对黑12,白13吃,再15位吃,一口干。

真正可怕的就是气紧。

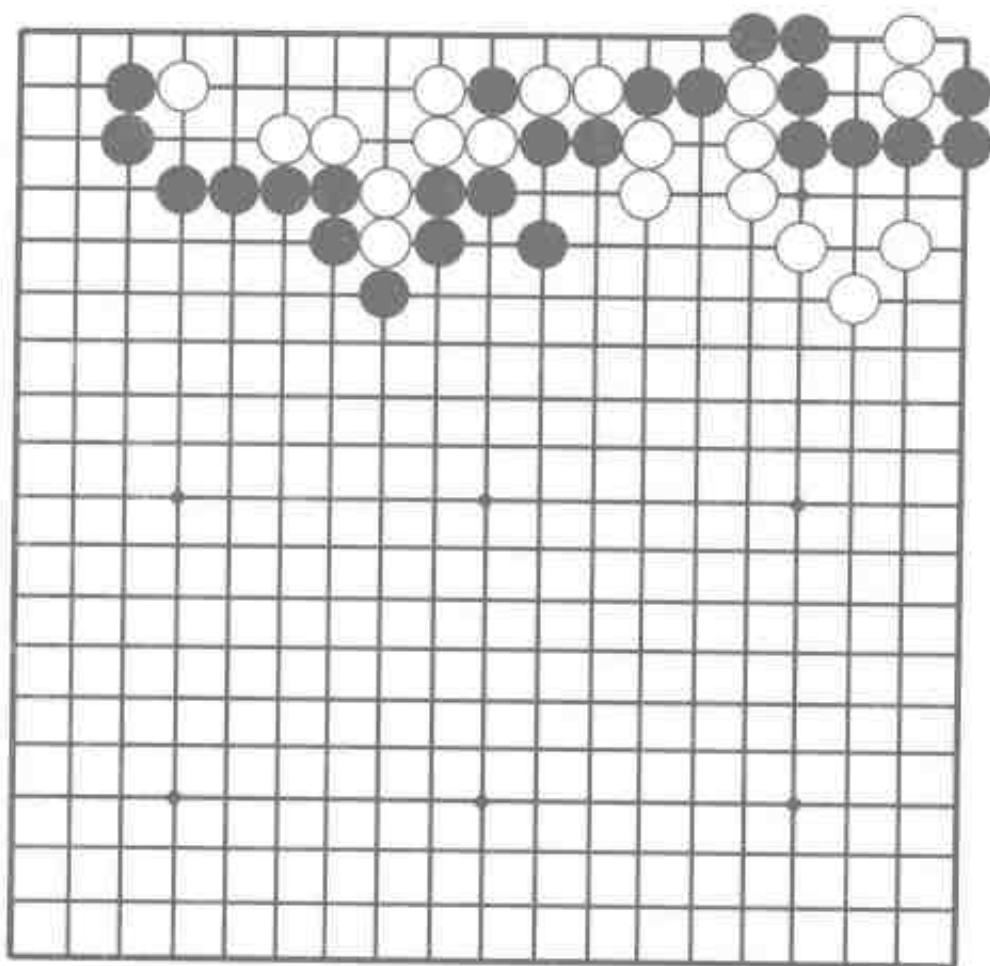
#### 变化图

白7挖时,黑棋若从上面8位打,则白有9之断。

右边白棋没有一手余裕,非打吃到底不可。

黑10若11则白10。

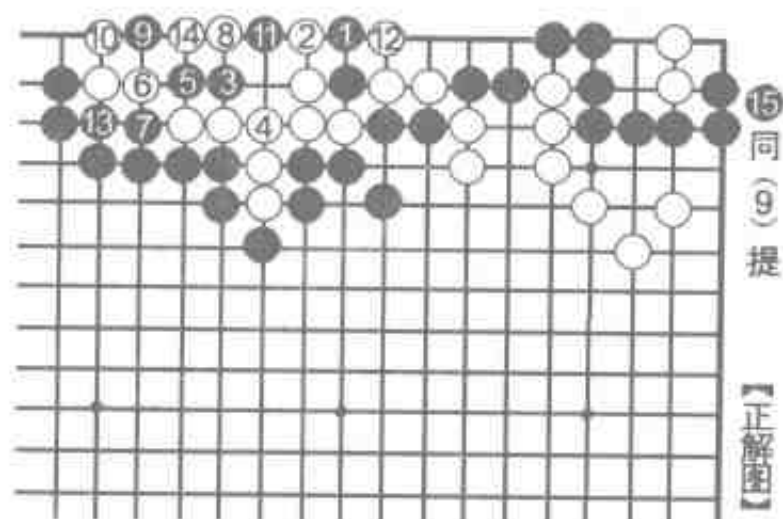




## 181. 玄机变通

右上角黑棋没有眼位,所以不下计策袭击邻接的一团白子不可。

第三手实为妙着。



### 破解 黑先活

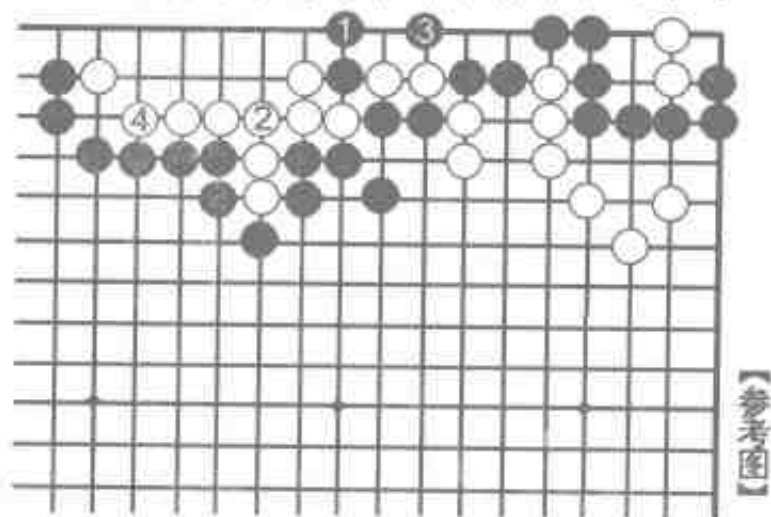
白去吃就自灭。

#### 正解图

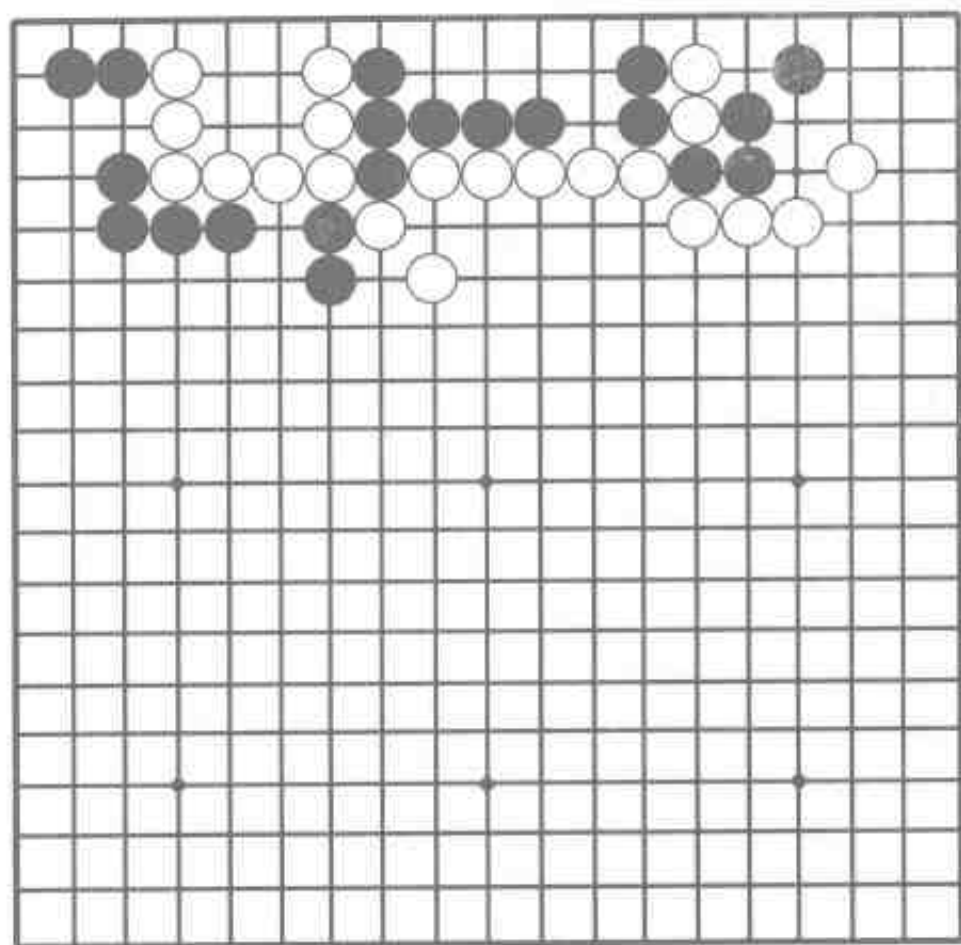
黑于1位立下。白棋2位去吃,一意孤行,反而自取灭亡。白4若下在5位,则黑4提就断掉白子,所以白4应,然后黑5爬再7断。对白8,黑9之后,招法精妙,黑15全歼白棋。

#### 参考图

正解图因白棋全死,所以,对黑1,白棋于2位粘、黑3、白4作活,这样合情合理些。

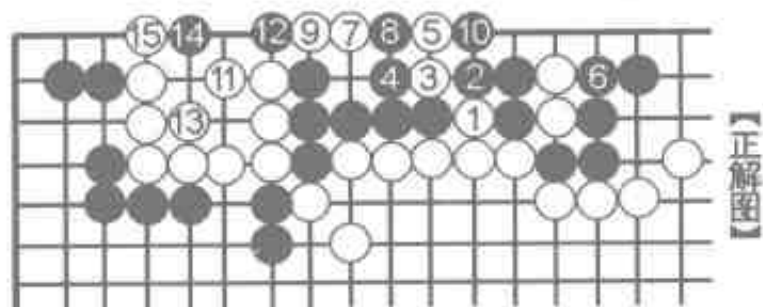






## 182. 长蛇势

要想作活左边之箱形白棋,请先考虑须要取得什么先手利,然后再对黑棋用手段。



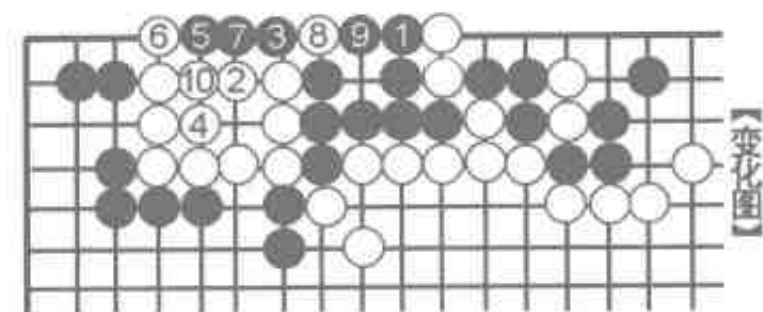
### 破解 白先活

先扳到的工作。

#### 正解图

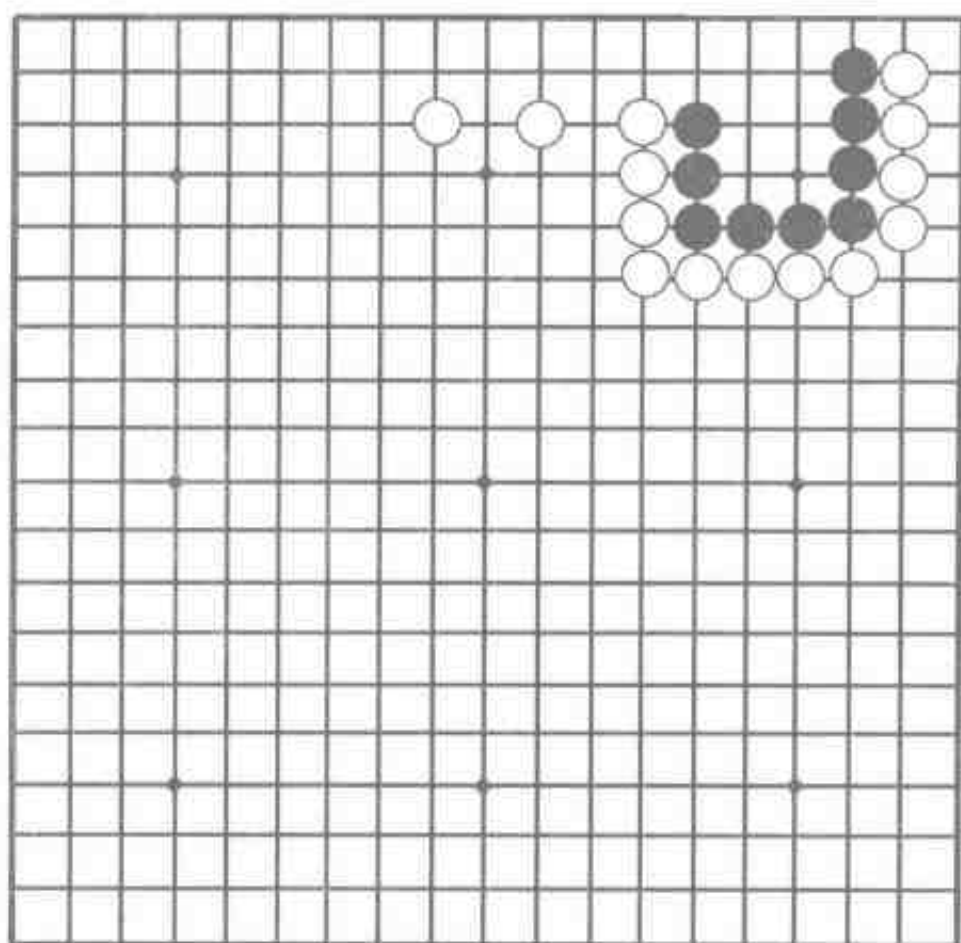
左上边的样子,怎么下都不会活的。但此形任一边若有扳则可活。懂得这个基本的条件就意外简单。

白1再3在此处找麻烦。黑4只此一手。若从下边5应,则扳为先手就活了。黑6,白7、9再白11在此处弯,要紧。至白15活了。



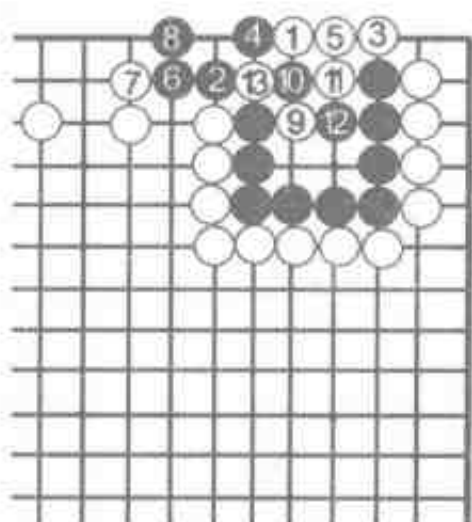
#### 变化图

正解图黑6如于变化图黑1吃,则白2,黑3,白4以下成为接不归。又,黑3扳如从里面4点,则白3、黑5、白6、黑10,成为双活。不管怎么下,白棋都不会死。

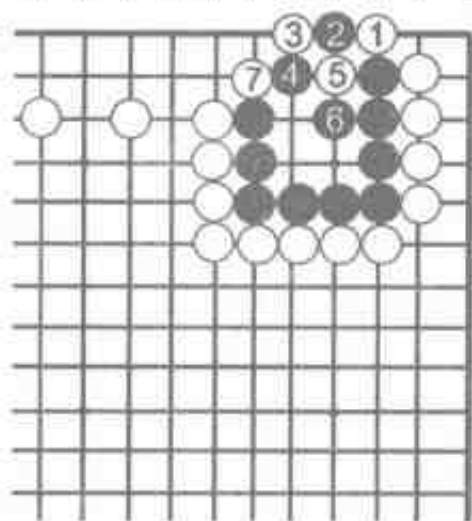


### 183. 鱼游釜中

范围不大,但有技巧也未必不能赢。  
黑方亦有弹性。



【正解图】



【参考图】

#### 破解 白先劫

点为巧手。

#### 正解图

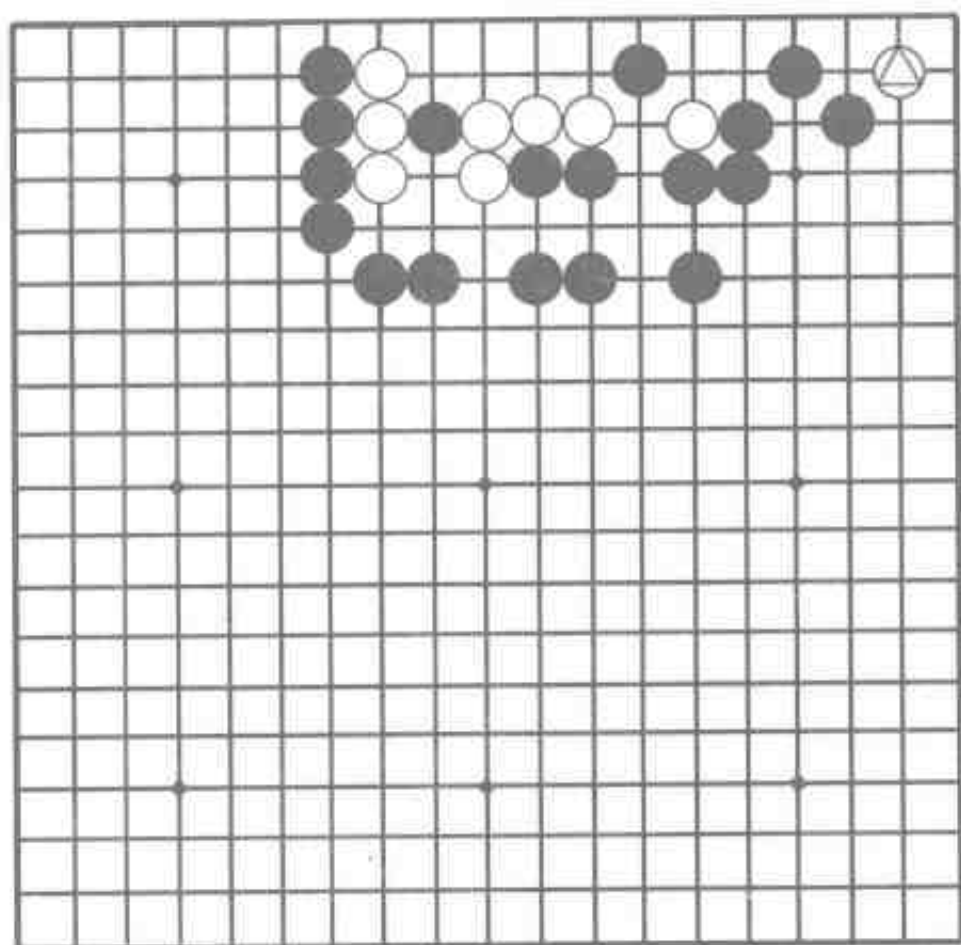
白1点为好棋。黑2为最佳之应手。

2如于5位尖,则白2,若从上面10位去尖则白5长,黑棋均是无条件死。

黑4是最佳应手,白5时,黑6、8先做一眼。白9下在10位,则黑9白13,黑11是先手,白吃到尾巴。故白于9靠至13打劫为正解。

#### 参考图

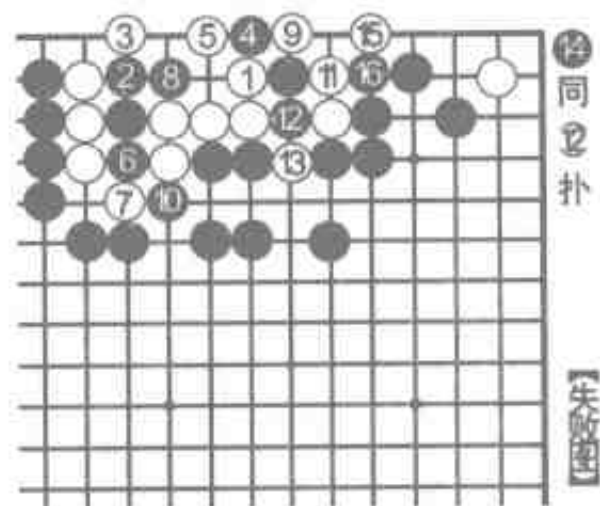
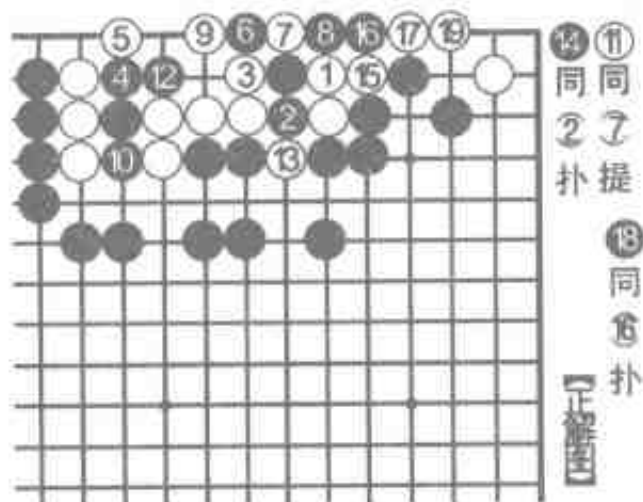
白棋于1位扳,黑2时白3,也有这种下法。黑若4应则黑6,劫虽是劫,但正解图的下法比较好吧。



## 184. 八仙过海

细心是必须的。  
请运用妙手去做活。

海的对岸有△。  
怎么做才能抵达孤  
岛呢？



### 破解 白先活

扑之妙手。

#### 正解图

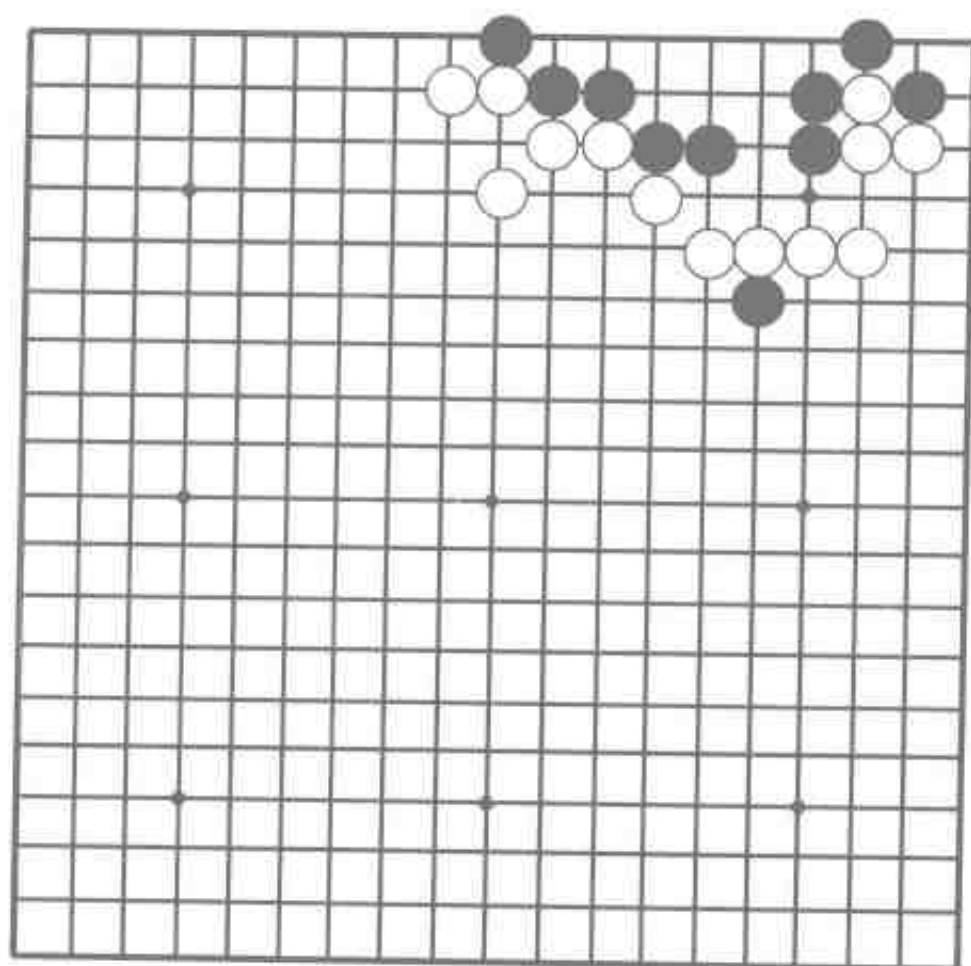
白棋从1位动手、3位挡下。黑4时5扳，乍看好像单在此处即可作活，但黑有6扳，仅仅在此处是作不活的。不过，此时7位之扑绝妙。

叫黑8提然后9位挡。此一交换很有作用，以下至19止活了。

#### 失败图

正解图不作白7之交换而下在7位的话，则白15止没有眼位。

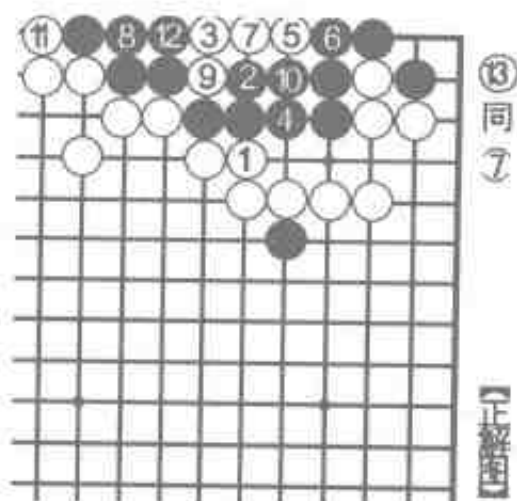
这是有点令人啼笑皆非的问题。



## 185. 隐微势

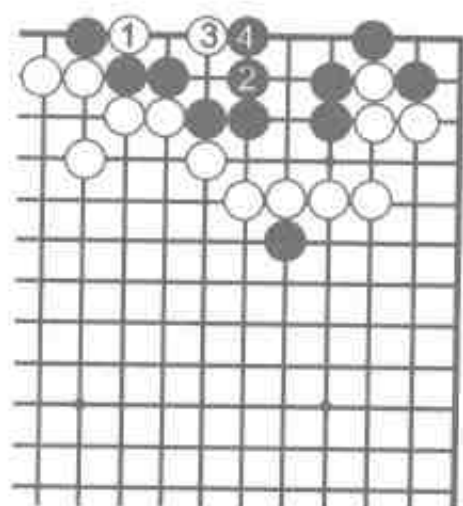
看出何处是急所  
绝不容易。

请下出隐藏着  
的妙着。



⑬ 同 ①

【正解图】



【失败图】

### 破解 白胜黑败

单官的妙手。

#### 正解图

世界上有各式各样的诘棋,但这么令人啼笑皆非的诘棋也很罕见罢!

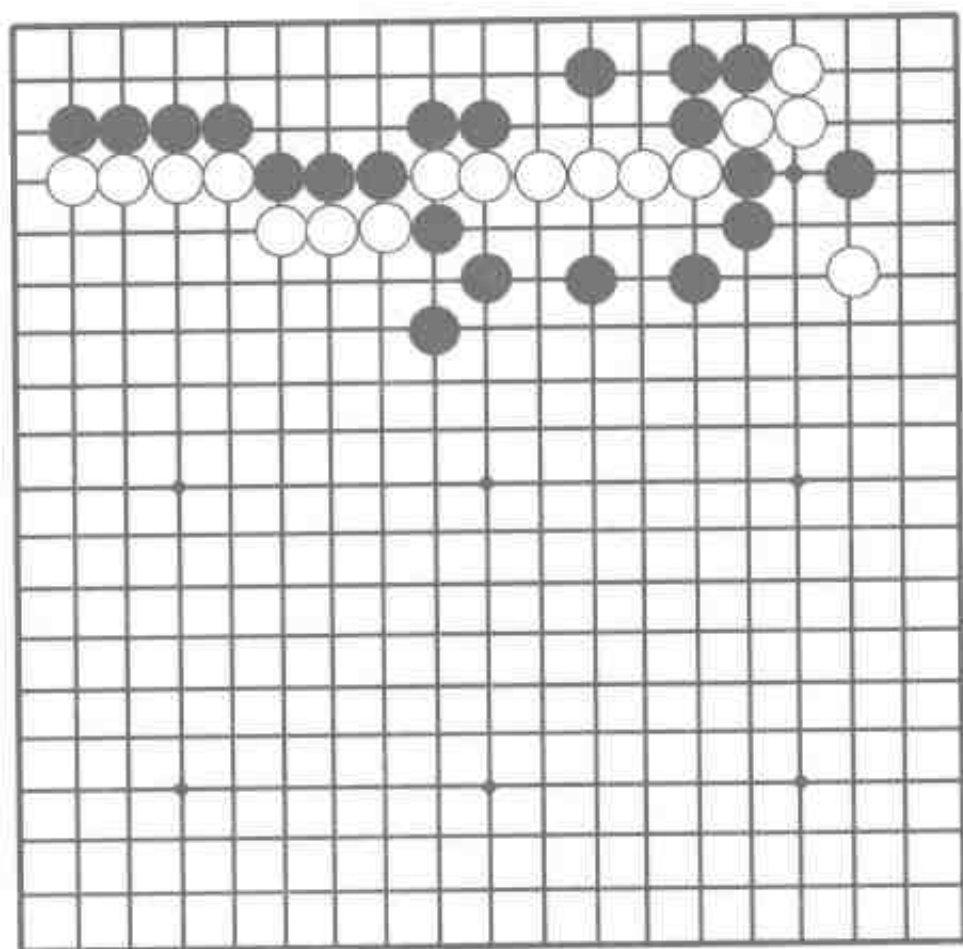
看似在无关紧要处下手,实是隐藏很深的妙着,可杀掉黑棋。对白1,黑若2则白3点,对黑4白再5点。黑8时,白9再舍弃为要领,13靠(7之处)速下黑棋。

#### 变化图

白棋如常识性地于1位扑,则黑有2位应之好棋,白棋失败。

对白3,黑会4应。

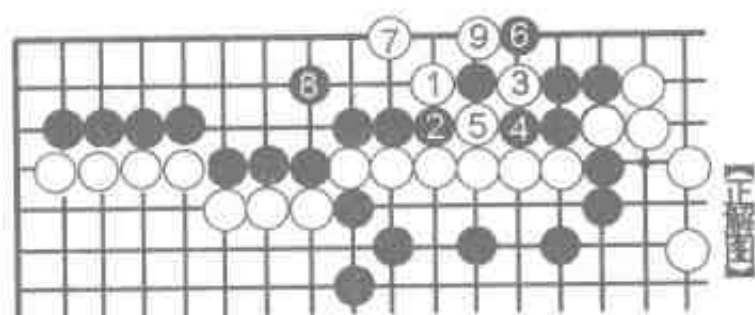




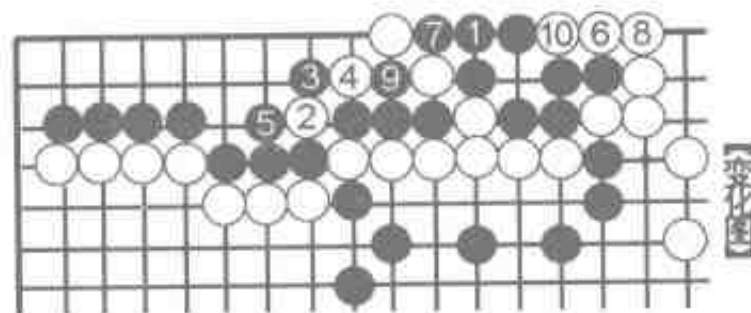
## 186. 六出祁山

题名是说诸葛亮孔明六次出兵而救出六子,但真的能如愿吗?

冲出黑形稍薄之处。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

妙着 7 之尖。

#### 正解图

巧妙地冲到黑棋纸般的薄味。白 1 碰再 3 挖。黑 6 之后,白 7 尖为妙手。以后黑若 8 应,则 9 扑成劫;逃避劫而下在 9 位的话,会像变化图那样丢掉四子。

#### 变化图

正解图黑 8 于本图黑 1 粘之图。

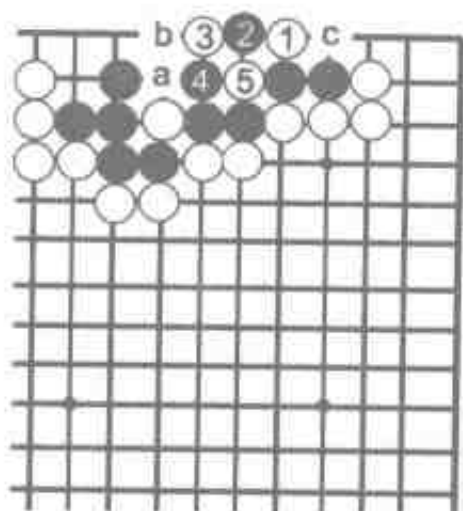
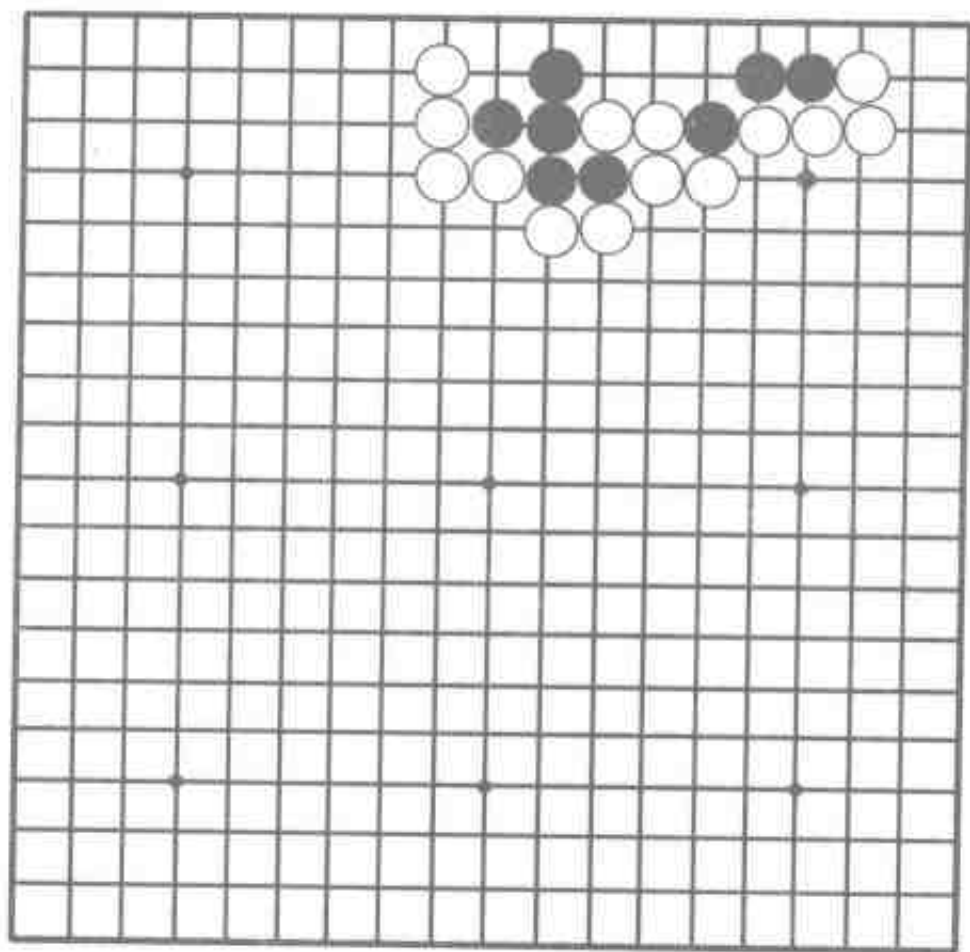
白先 2、4,然后 6 位扳。

对黑 7,白 8 从后面紧气,白 10 可吃到四子。



## 187. 一将立功

白棋一将功成，黑棋万骨枯的话就好了……此问题用常识性的想法解决并不容易，必须用灵活的想法。



### 破解 白先劫

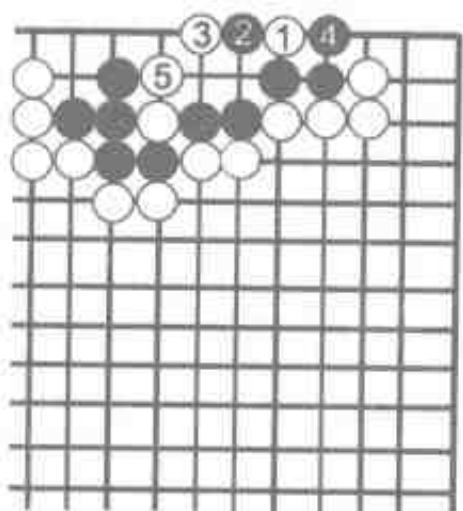
识妙绝、白1之碰。

#### 正解图

看起来好像有完全眼位的此形，还会有棋，围棋实在不可思议。

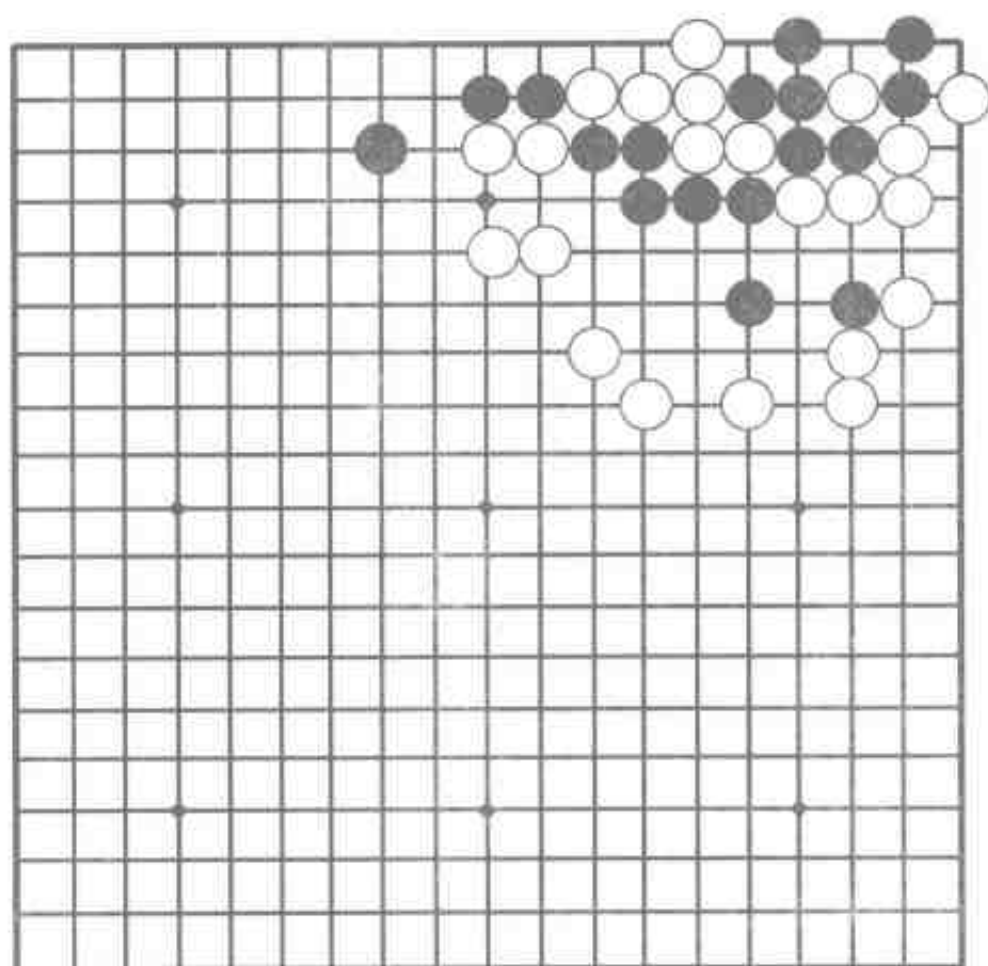
此一锐利手段就是白1。想得出这一手棋，实在了不起，黑2挡时，白棋准备了3次妙手。黑4用最佳应手，成为劫杀。

次序中，黑2之应如于5粘，则白a、黑b、白c，变成死棋。



#### 参考图

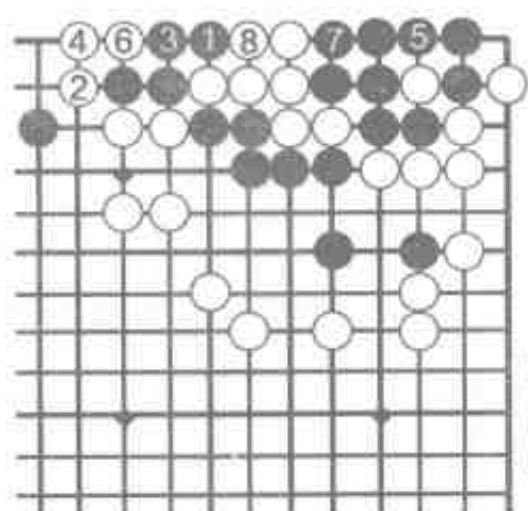
正解图黑4若于本图4位提，则白5长变成无条件死。



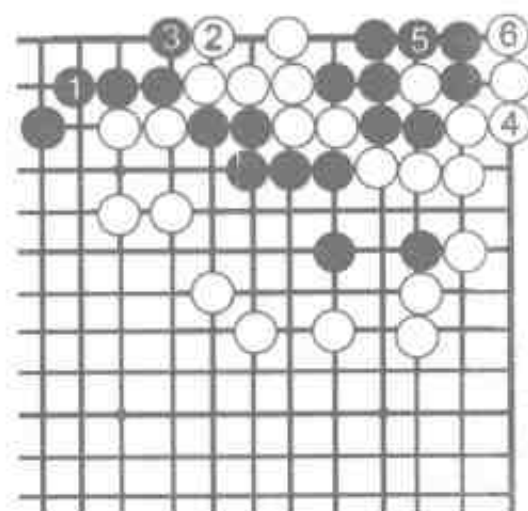
## 188. 日重轮势

正面去下,则上边双活会全都被吃掉。

前篇应该已经学过好几次这种手筋,这是应用中常见的问题。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑先活

倒脱靴手筋。

#### 正解图

黑1如2退,则白1做眼上边是双活,但因中间黑棋死,所以变成全灭。

因此之故,黑1只此一手。

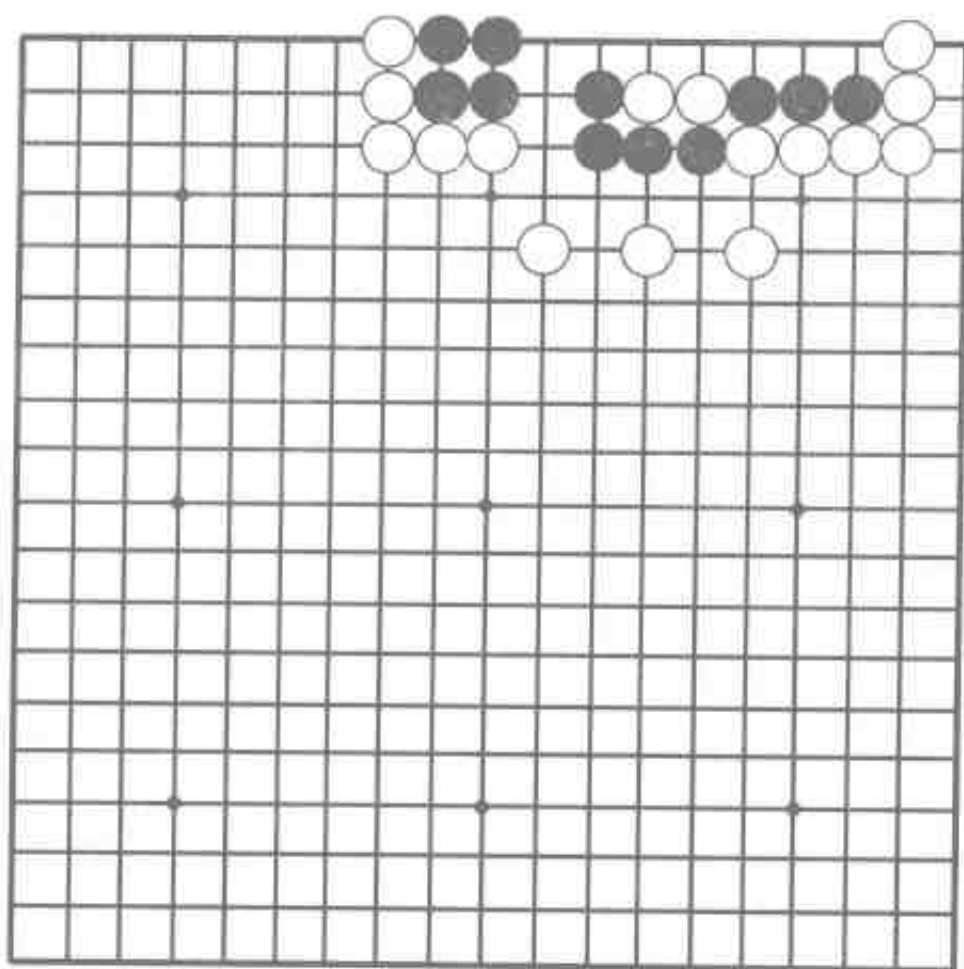
白2时黑3粘是关键,就能做成倒脱靴。

白8之后,黑于3之下位断吃七子。这是倒脱靴。

#### 失败图

在前面已说明过了。

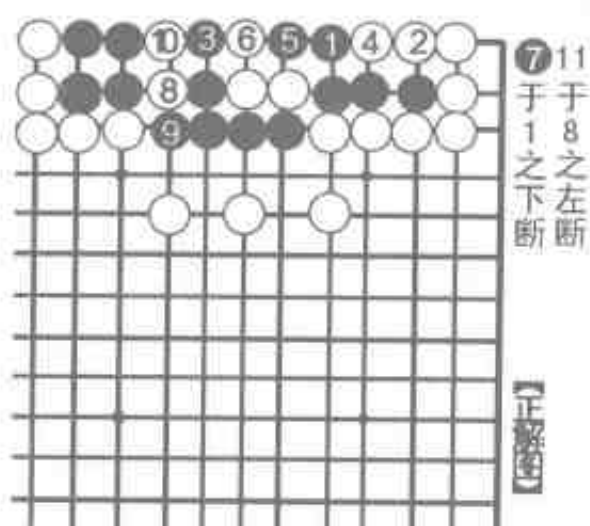
黑如1至白6,黑棋全灭。



## 189. 双换肩势

首先,我们应该明白,普通下法很难做活。

有“你切到肉我切到骨”的话,两边同用一法,有意思极了。



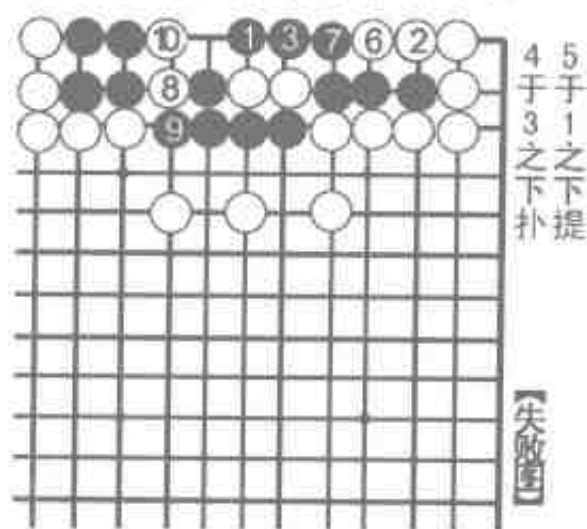
### 破解 黑先活

两个倒脱靴。

#### 正解图

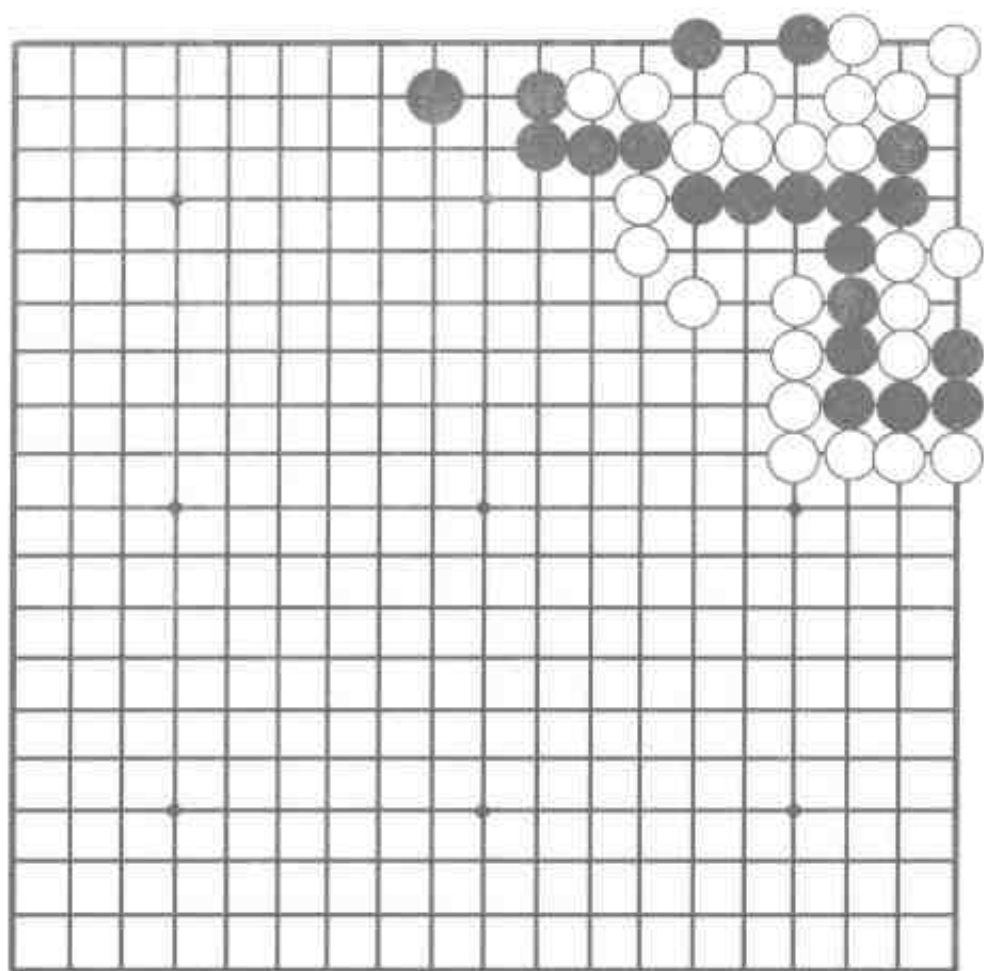
巧妙地利用倒脱靴是本题的要领,第一着黑 1 开始做伏笔。白 2 只此一手。于是黑 3 再立做成两边倒脱靴之形。

也就是说,对白 4 黑于 5 位弯,让白 6 吃再于黑 7 倒脱靴,然后对白 8,黑 9 让白吃四子而倒脱靴。



#### 失败图

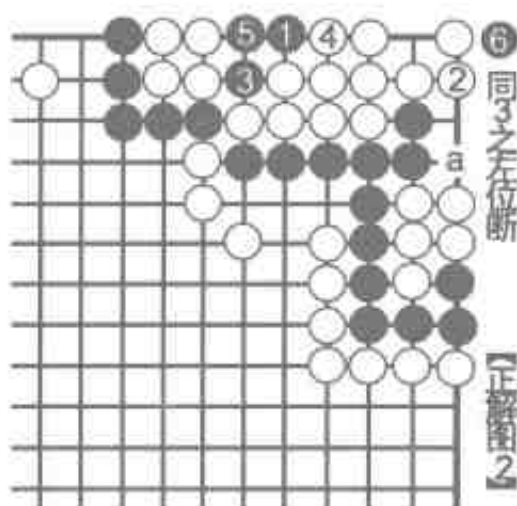
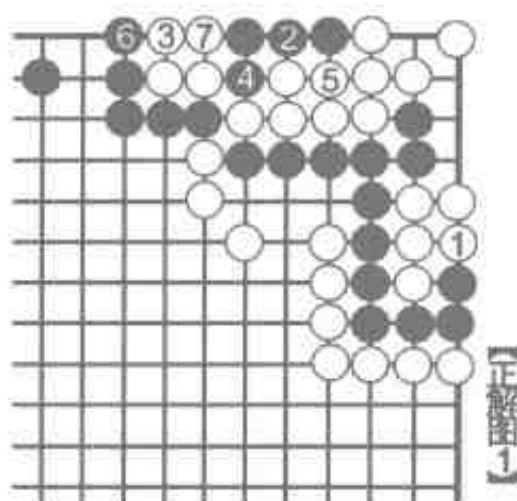
黑棋如于 1 位打,则白 2 再 4 扑是此形破眼的手筋,黑棋顿死。



## 190. 泸水擒纵

这时用的是诸葛亮七擒孟获的故事。

去吃黑棋伴随着相当的危险,而有成算就不会害怕。



### 破解 白胜黑败

吃到黑棋。

#### 正解图 1

白1做成刀把五去吃这块黑棋。

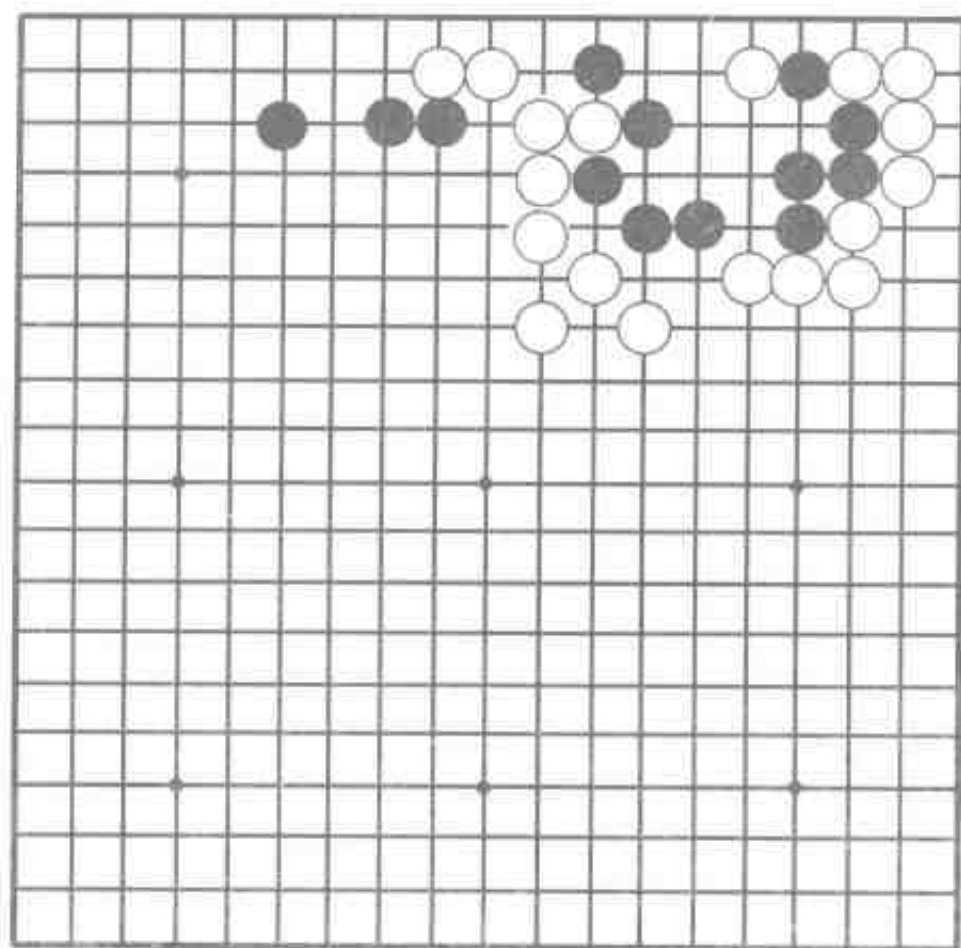
黑2时白3是好棋。黑4只此一手。白棋下到4位局部已是双活。白5紧气,黑6时7提。问题在后面。

#### 变化图 2

被黑棋下到1位,乍看好像净杀不了黑棋,但此时白棋冷静地于2位粘为好棋。对黑3,白4、黑5后,用3之左位断的倒脱靴手筋即可。

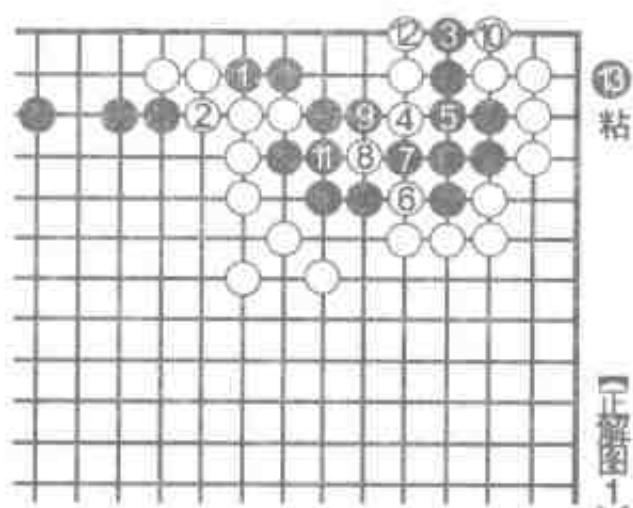
白2好的原因是,2为先手的缘故,2位扑是劫,不然就能做活。





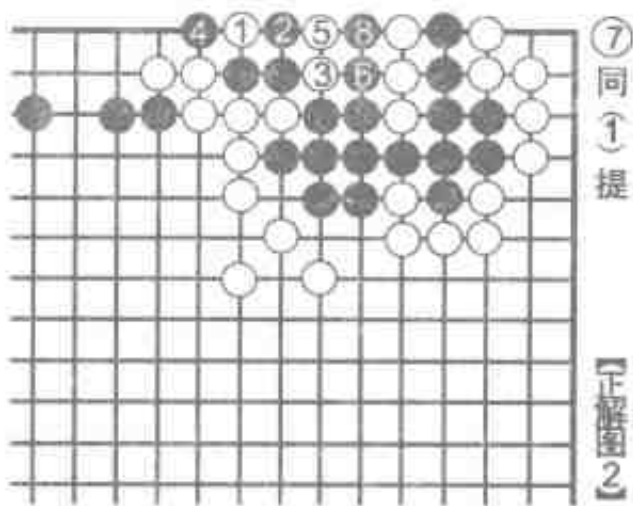
## 191. 珍珑势

在“玄玄棋经”中，诘棋名既为珍珑之部。玉石相击会发出美妙的声音，所以奇手、妙子的诘棋才会被叫作珍珑吧。



⑬ 粘

【正解图1】



⑦ 同①提

【正解图2】

## 破解 黑先活

难解的倒脱靴。

### 正解图1

黑1先手挤掉后再3立是次序。  
白4以下的下法完全可以想像。  
黑13止，大致必然吧。

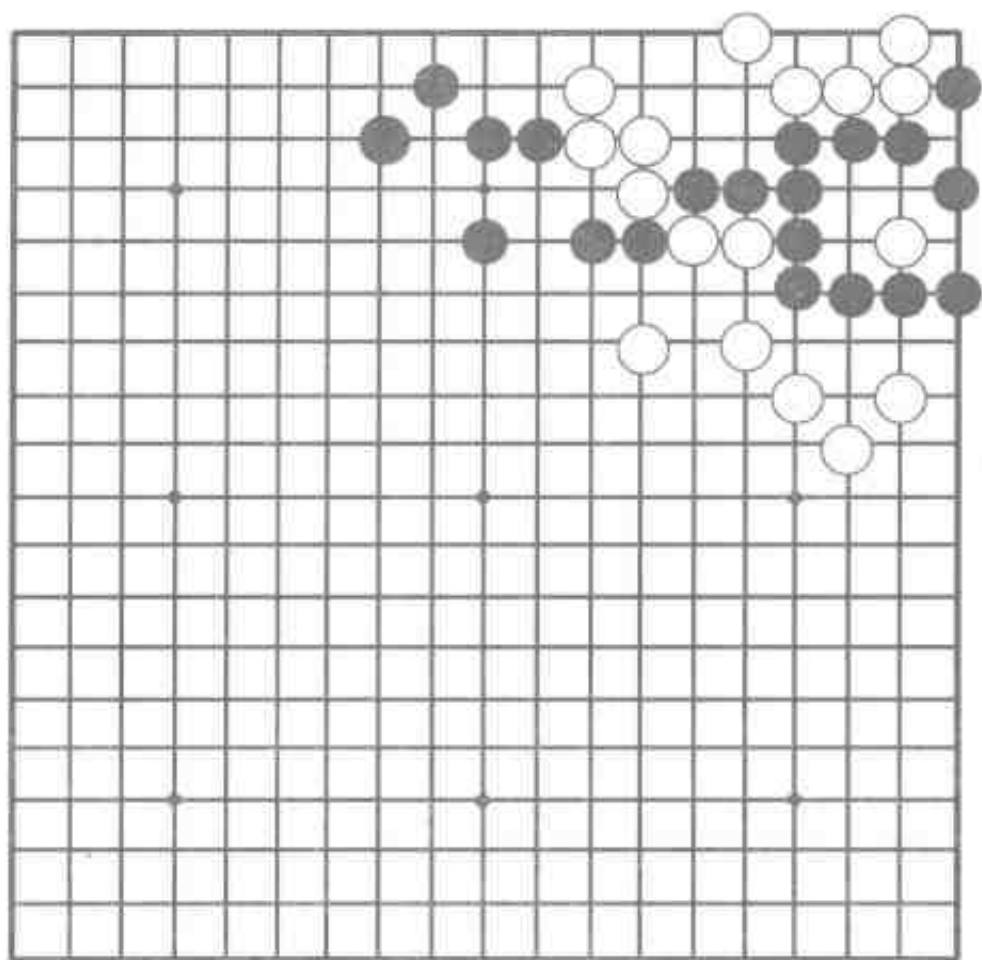
### 正解图2

此时白棋在1位扳。

对之，黑2是关键。对白3，黑4提，  
白5时，黑6、8吃三子。吃三子后留有2  
之下位之断，为黑4之效果。

解决了复杂的“倒脱靴”问题。

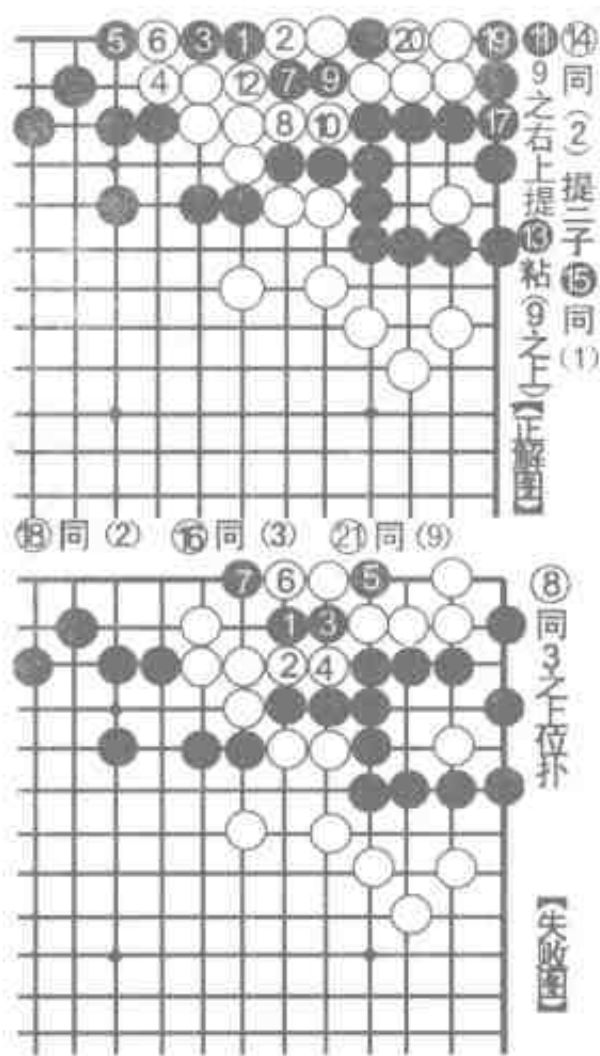




## 192. 临危见机

这诒棋说最后要下到二十一手,令人吃惊啊!

“临危见机”这句话,对实战心理好像会有所帮助。



### 破解 黑胜白败

最高为倒脱靴之筋。

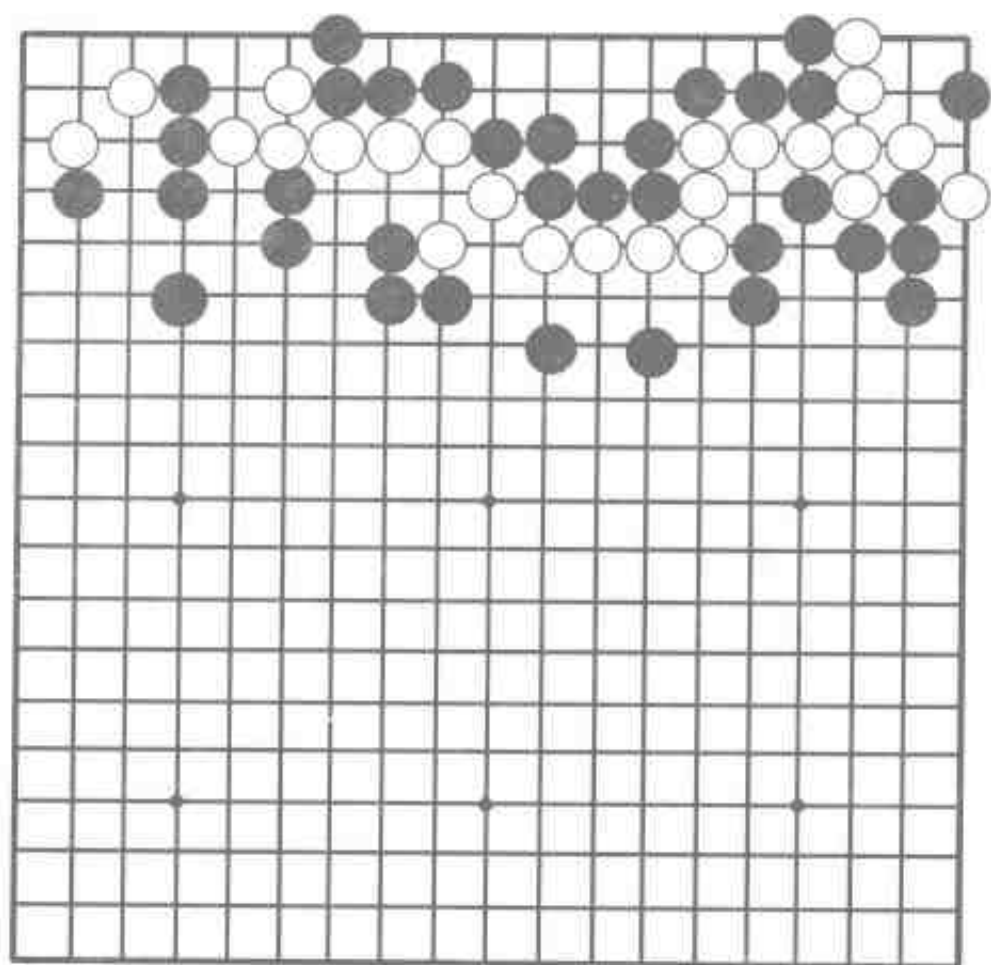
#### 正解图

黑1点意义深远。这问题有深入细算的必要。黑1、3,白4时黑先5然后7、9、11提吃。白12只此一手。此时13位粘为好棋。因图形复杂也许不易看懂,但白14提两子时,黑棋可以回提。

白16从左边紧气时,黑棋在17位紧气,最后用倒脱靴吃到五子。

#### 失败图

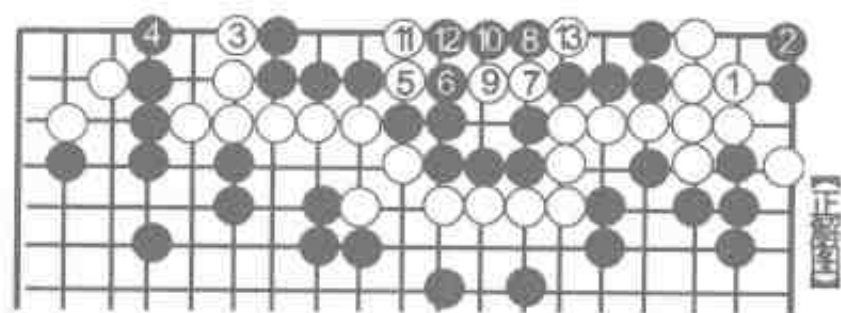
黑若1、3再5,白有6爬的好棋,可做出眼位。这样一来,连带黑也死了。



### 193. 枯木重荣

圆形虽大,能下的地方却不多。

最后要抓住黑气紧之弊。



### 破解 白先活

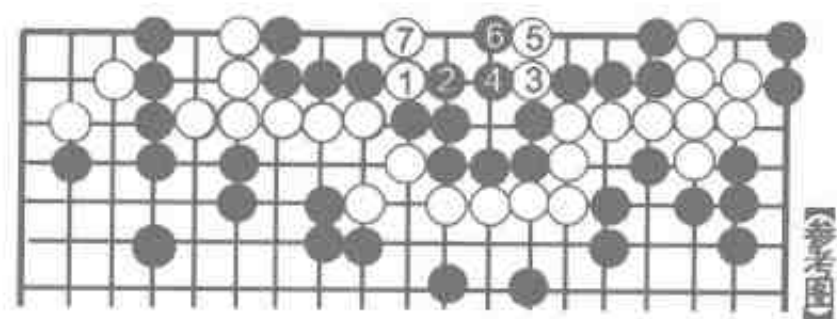
双倒扑。

正解图

白1、3先手下掉,要点是利用上边黑气紧。白5断、黑6若从下边11位应,则白有9位点。

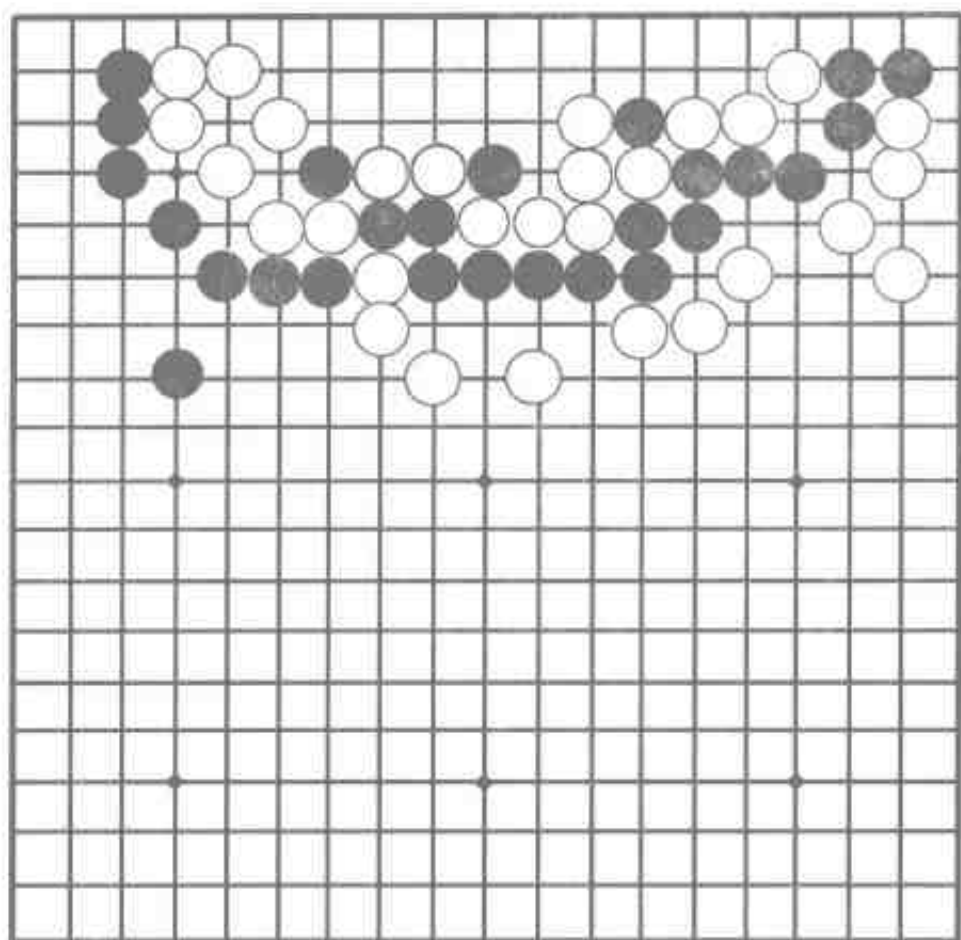
所以6没办法。此时白于7位断,接着9长是次序。此长若先下11,则黑12、再白9时,

被黑在13位粘就不行。次序下对后,白13就成双倒扑。



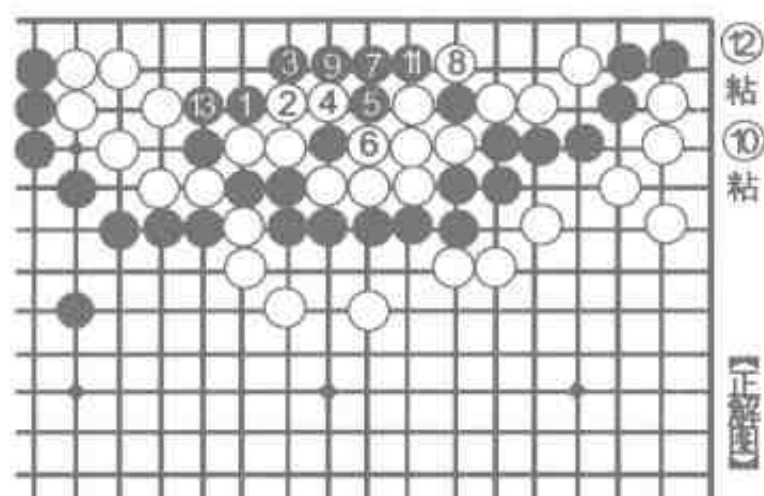
参考图

白3断时,黑若4应,则白5立,对黑6,白7,是金鸡独立,黑两面不入气。



## 194. 弄虎势

黑棋命不长久了。  
只好冲上边白棋  
味恶之处，但我们应  
该怎么下呢？

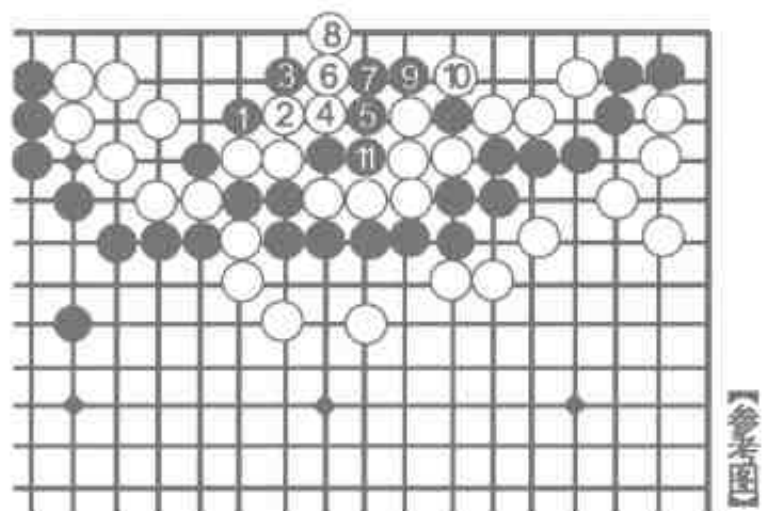


## 破解 黑先活

挖的好棋。

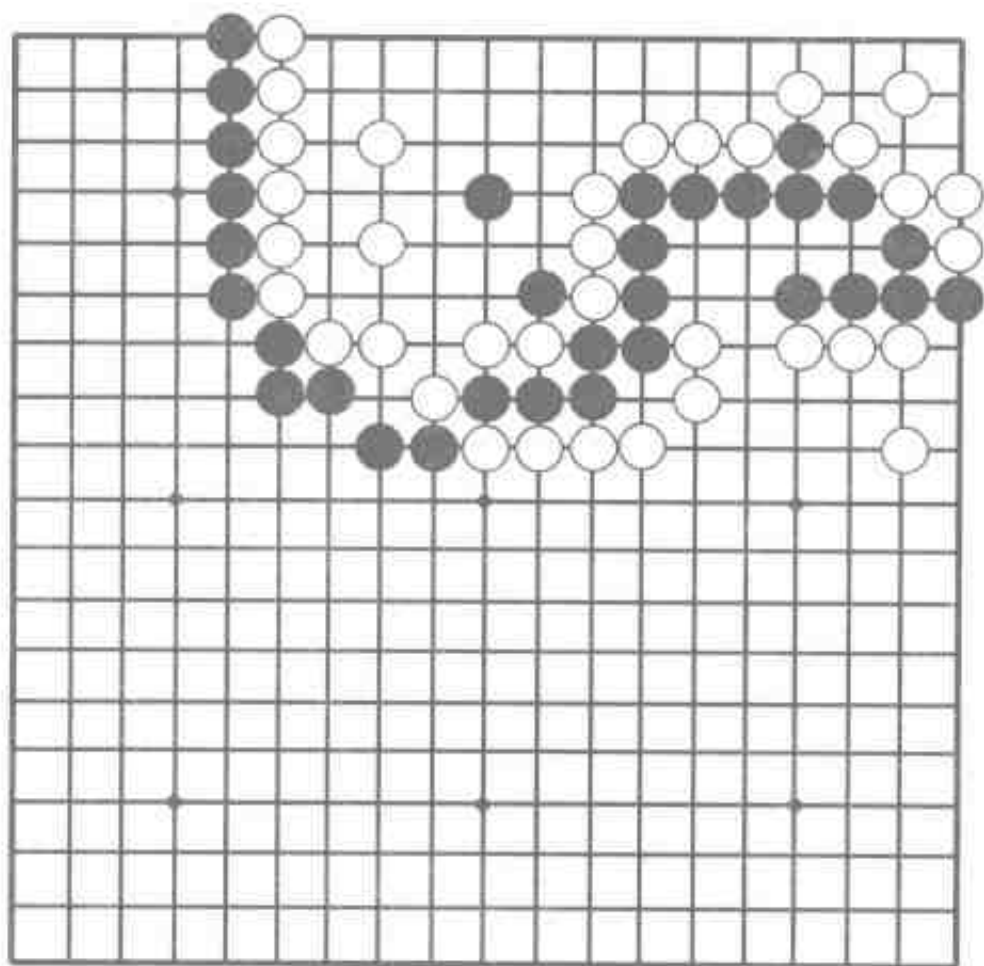
### 正解图

看似空间大，但下起来是华山一条道。5 位挖有些重要，过了此关胜利在望。白 8 提，则 9 至 13 止对杀，黑胜。白 8 若 13 打则黑于 8 位立。



### 参考图

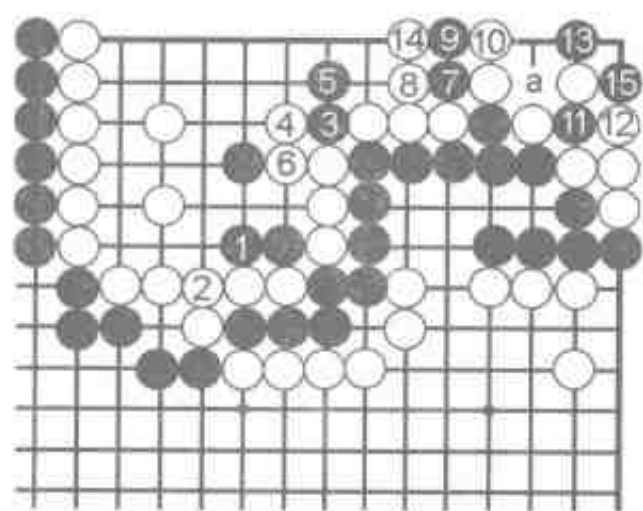
黑 5 挖打，白如 6 逃，黑 7 弯打，11 止白棋被吃。  
总之，黑 5 一挖打，白应手即难。



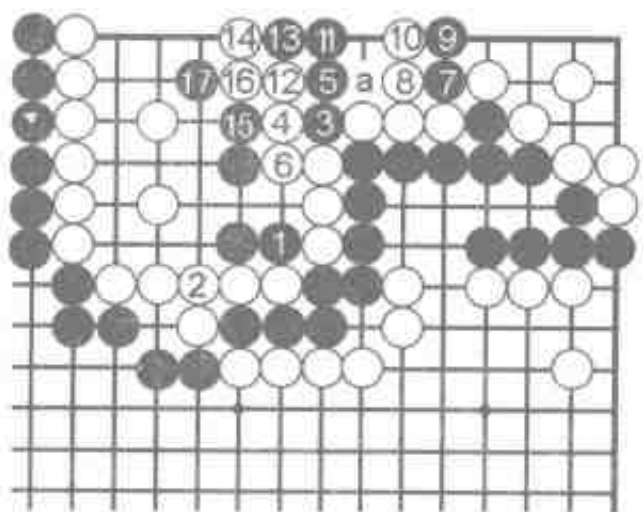
## 195. 刘阮人桃源

此局是“地中有棋”的一种。棋逢断处生是很明显的，但会有什么样的变化呢？

看角上的情况下手。



【正解图】



【参考图】

## 破解 黑先劫

视白棋之应法。

### 正解图

黑1至白6止是当然的。此时黑于7位断、9立为好棋。白若10应则角上要出棋。

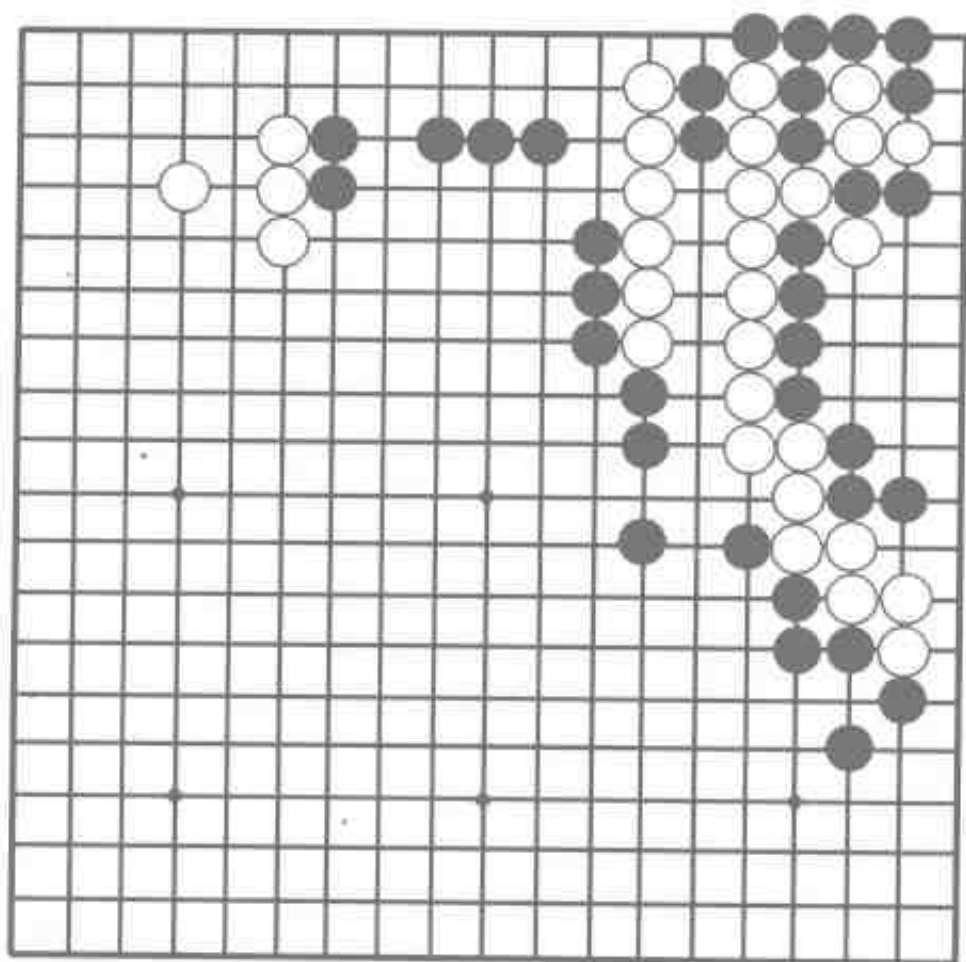
也就是说，黑有11扑再13靠。题目就标解对了，至15扑是劫杀。

### 参考图

黑7、9时，白若10在这边应，则黑11再13扳可吃到中央白子。

这次因这边气紧而无法于a位入子。

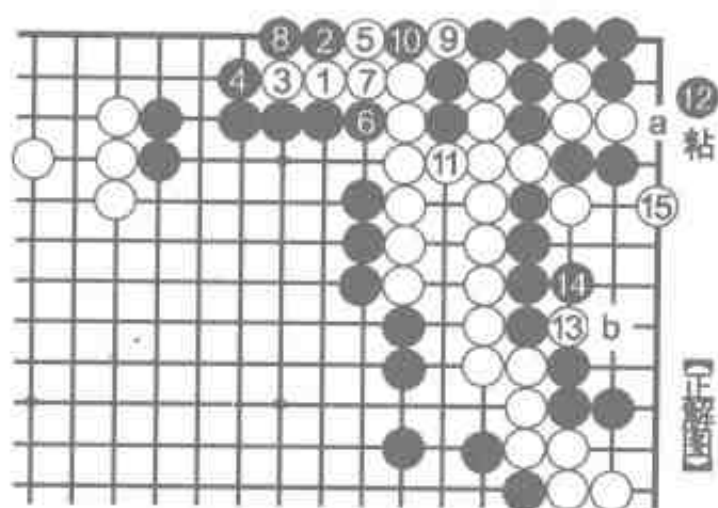




## 196. 一夫当天势

此局中，白棋大龙没有眼位即要设法做活，但黑棋也要小心白反击的厉害。

明显的眼是没有，因此，顺着活了就行。



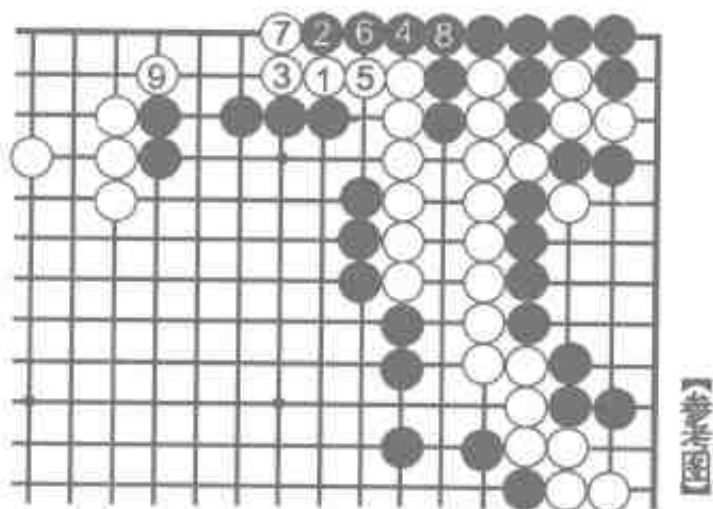
### 破解 白先活

右边的手段。

#### 正解图

白1只此一手。

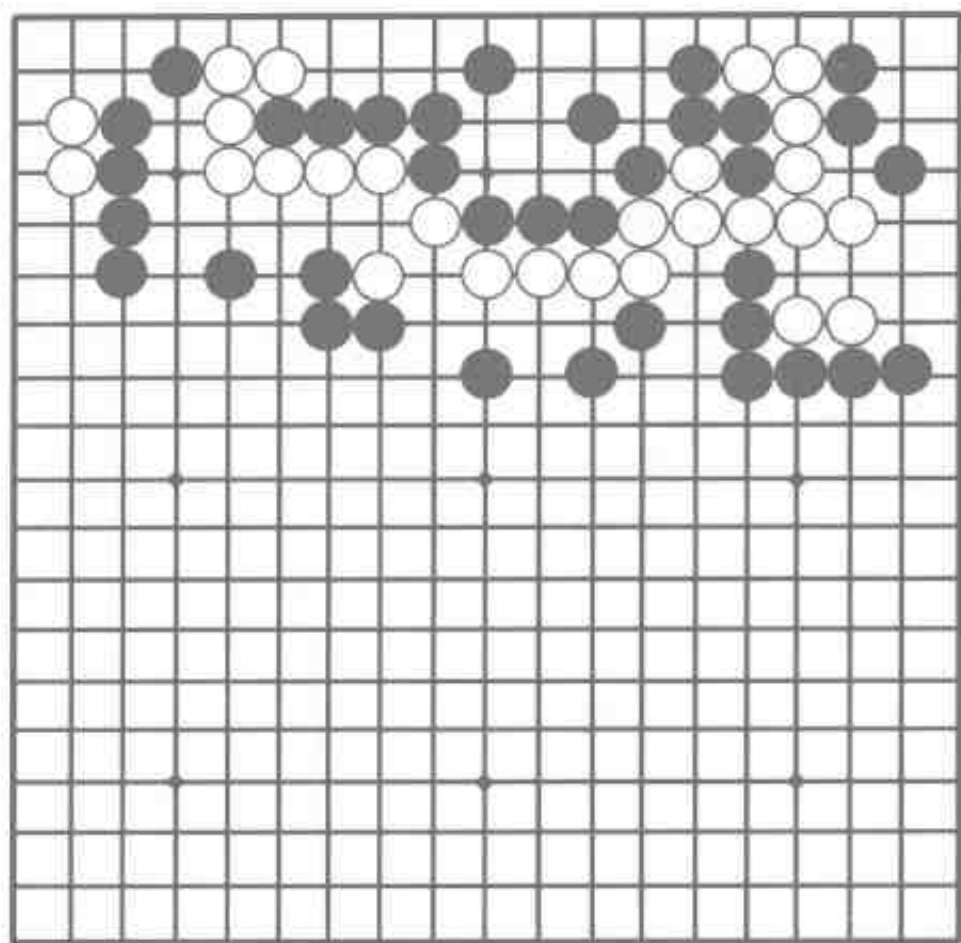
黑2夹是局部手筋。局部来说，此为没眼之形，但黑8之后，白9、11在此包紧气，13断再15位跳的巧手成立了。13之后15为手筋，下面a和b是见合。



#### 参考图

正解图黑4若下在参考图4位，则白5再7先手之后，9渡回左边。

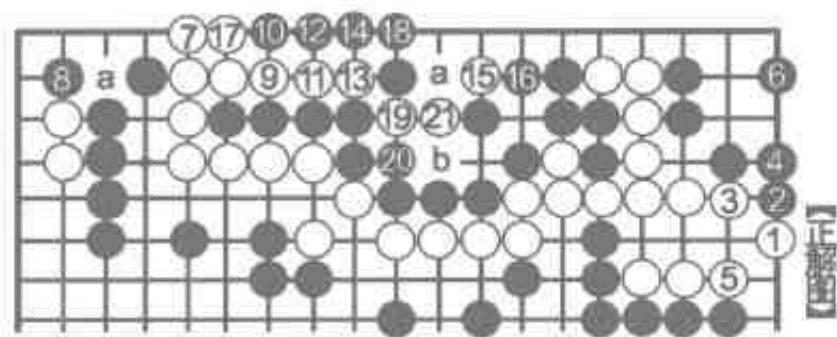




## 197. 高祖在荣阳

请想方设法先作活白棋大龙。

最后冲击上边黑之薄味。



## 破解 白先活

碰之妙着。

### 正解图

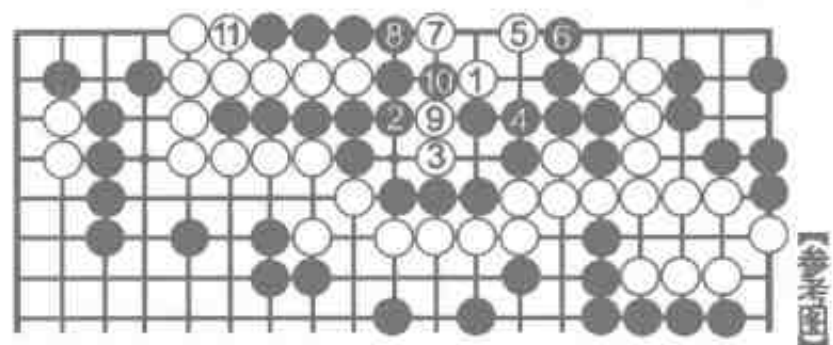
白1要求黑棋角上补活。白5先手在此处作出一眼。7立下一步为有a位先手。9以下至14以下为胜负处。白15碰为漂亮之妙着。

黑若从16方面应，则至21黑全灭。黑16若a，则白20吃，黑19、白b，黑若粘则白16，黑全部死光。

吃，黑19、白b，黑若粘则白16，黑全部死光。

### 参考图

正解图黑16于参考图2位粘之着是最复杂的变化。白3点，黑4为最强手。白5至11止成为劫杀。5、7之手段请好好回味一下。





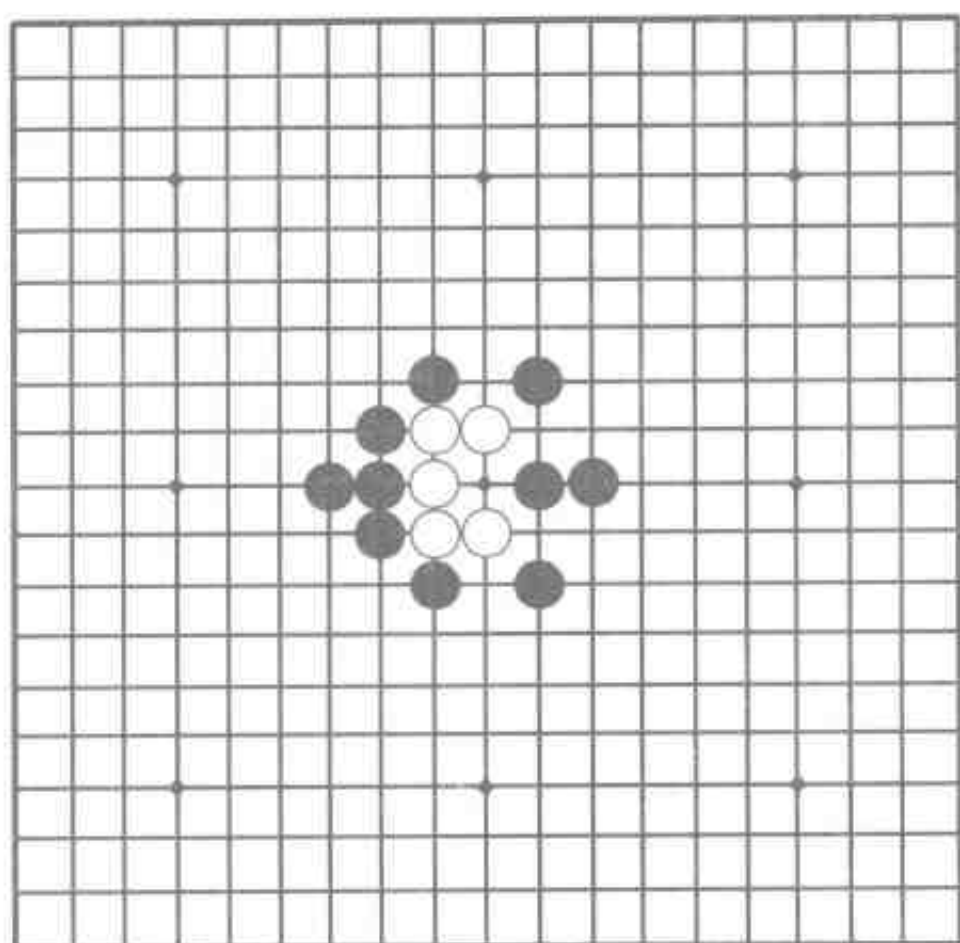
海軍棋經珍藏版



中央攻杀部







## 198. 龟 势

您知道怎样才能逃出白五子吗？

形状酷似乌龟，但解法单照乌龟那般慢腾腾地行动，并不能取胜。

### 破解 白先脱出

顶鼻而出。

#### 正解图

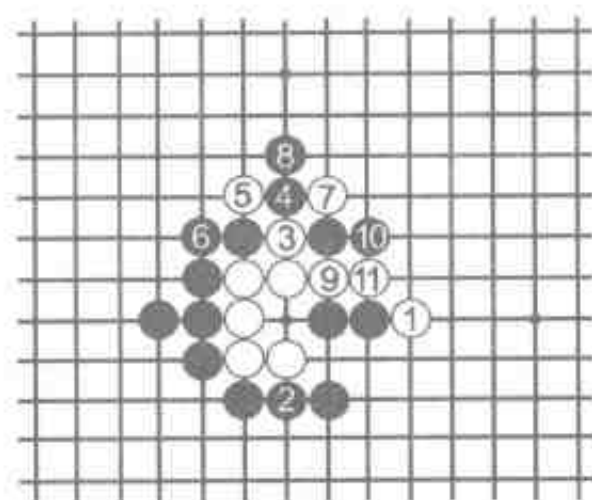
白棋于1位鼻子为妙手。

黑若在2位边堵漏洞，则白3后，7、9平凡地冲，白1漂亮地发挥作用。

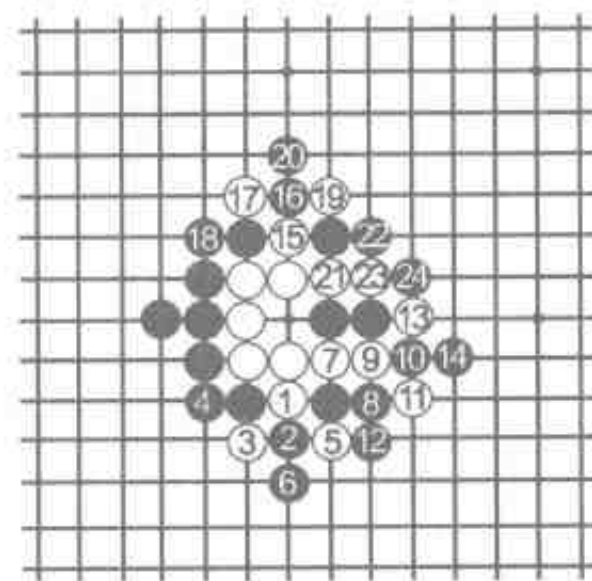
黑2若下在3的这边，白棋从2这边冲。看看白1，可知它是遵照“左右同形走中央”的格言而行动。

#### 失败图

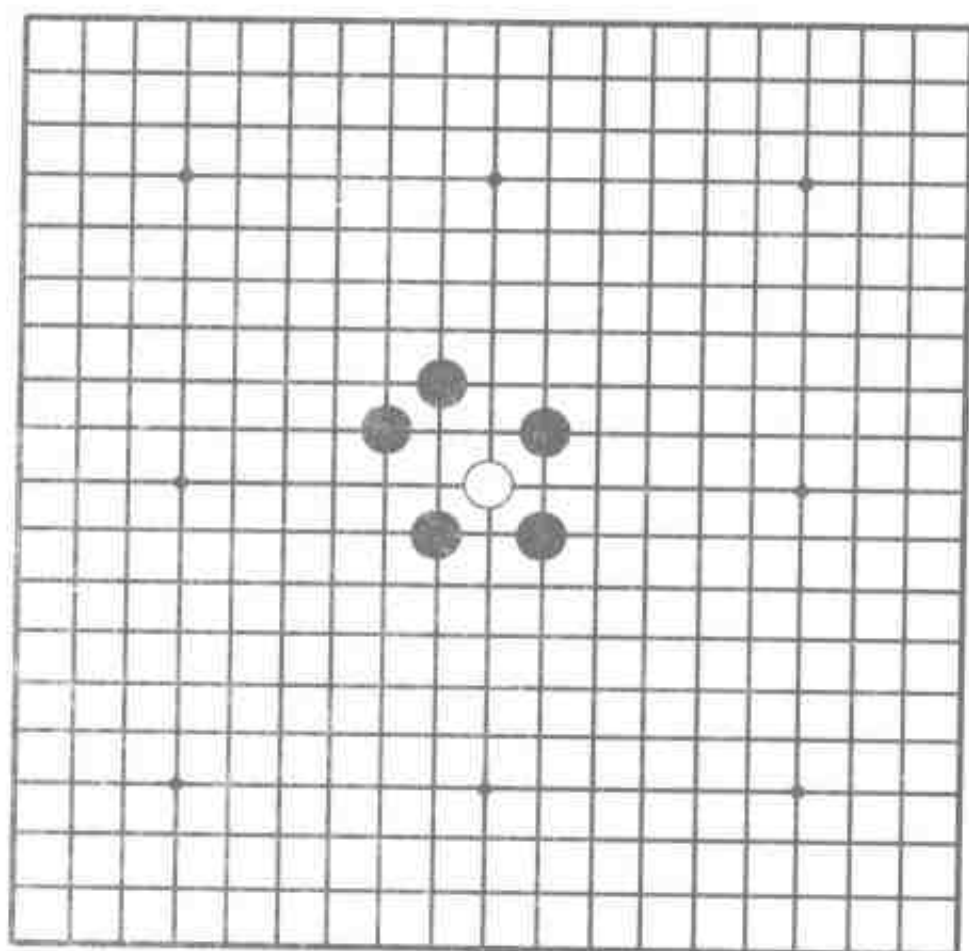
白棋从1位硬冲会怎么样呢？白23止，乍见脱出的样子，黑24气只剩一，统统死掉。开头即使于7、9冲再13断，但被黑1应后，21、23冲时，黑棋也可24，还是搞不出花样。



【正解图】



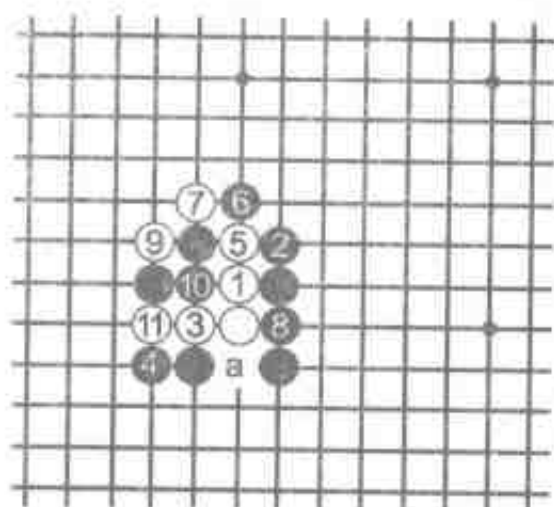
【失败图】



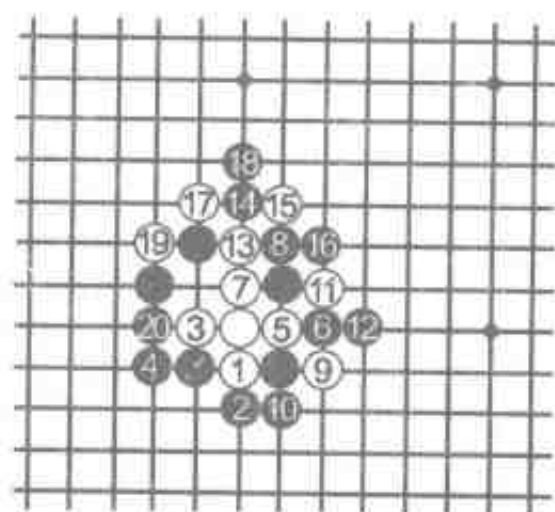
## 199. 明珠出海

这一局在日本被称为“岩见重太郎之破牢”。

我们现在需要思考的是：不管怎么下都能漂亮地逃出一子吗？



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先脱出

不可自动紧气。

#### 正解图

对白1，黑2退只此一手。对白3，黑棋也只好4应。先这样冲两下之后，白5、7冲断。黑8时，白9叫，11跑出去了。

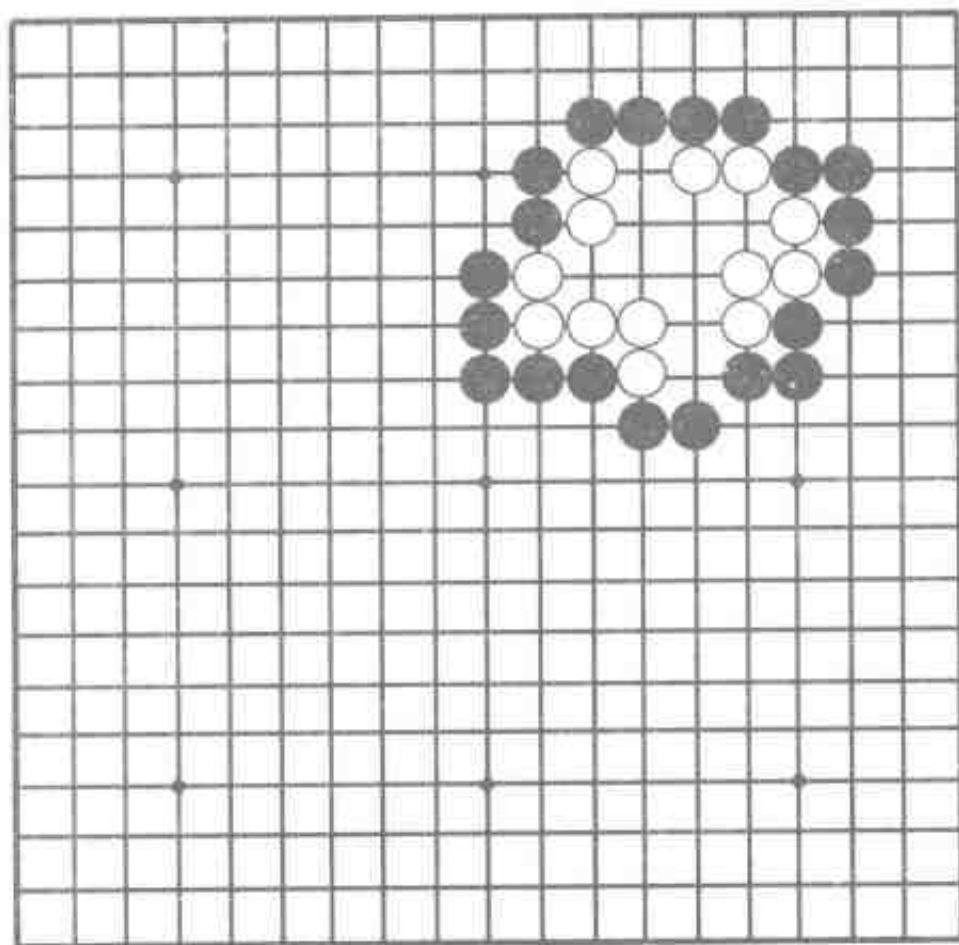
这问题如果在8或a处自动紧了一气则无法脱出。总之，除非必要，不可自动紧气是很重要的。

#### 失败图

想多弄点断点而白1，以及5位冲的话，怎么下也搞不出花样的。

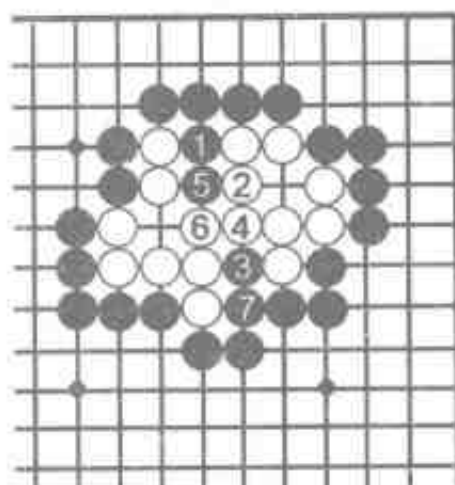
有一口气命就在。



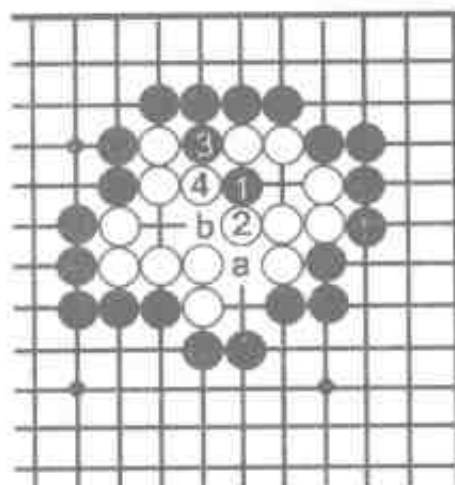


## 200. 金精炫星

这一局中，空间虽窄，但有意外的变化，慎重。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

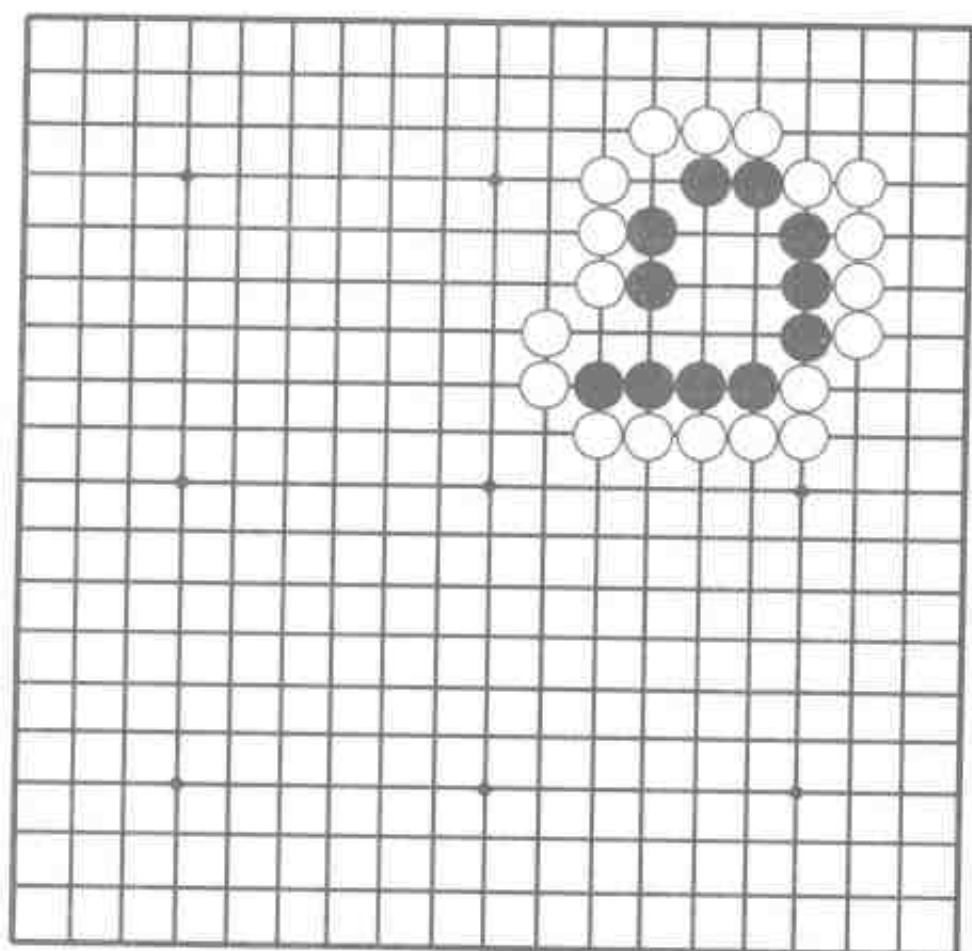
次序之妙。

#### 正解图

黑1单冲是好棋。白若2则黑3挖为巧妙之次序，等白4应时5再冲。白6时，7粘白死。白2若于5位应，则黑于4位碰妙，简单的死。黑3若立刻于5位冲，被白6应则不行。又，第一手即于4位碰，则白3、黑1、白2做出眼位。

#### 失败图

黑1开始即点，则白2为好棋，失败。另外，黑1若在2位碰，白a、黑1、白3粘，黑b、白4，成为弯四，是双活。



## 201. 游鱼入网

第三手下得相当漂亮。最后用意外之形吃到。

收法正如题名，应该会涌出游鱼入网般的实在感。

### 破解 白胜黑败

不易发现的白3。

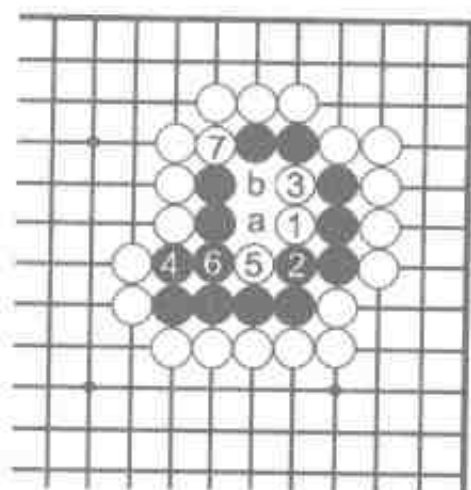
#### 正解图

白1为急所。黑2为最容易让人混同的应法，但白3绝妙。这手棋若下在a位，则黑4、白5、黑b止，成为双活。

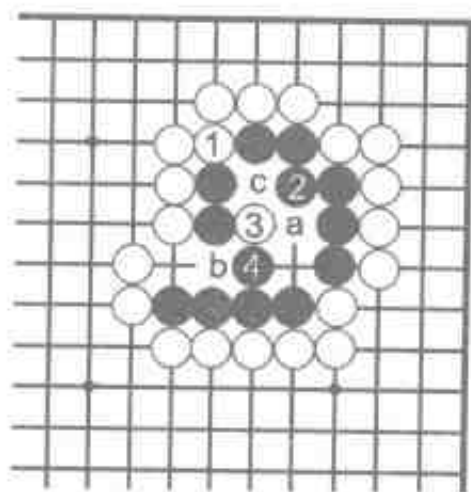
白3时，黑若4应，则白5再7接连叫吃将之收入网里。又，黑2若下在a位，则白3、黑2、白6，黑死。另外，黑2若3则白a。

#### 失败图

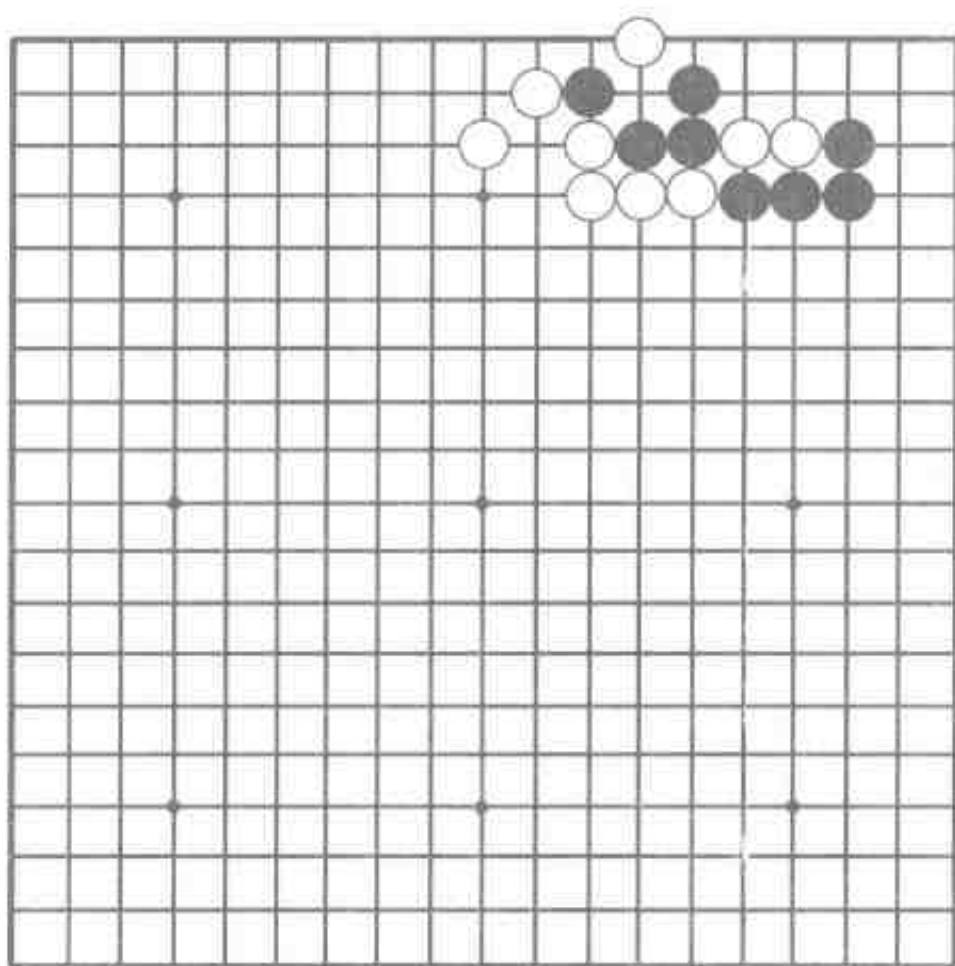
白1从外面紧气似乎也是相当有力的手法，但黑有2的应手，搞不出花样。又，第一手如于3点，则黑a、白4、黑b、白c、黑1成为双活。



【正解图】



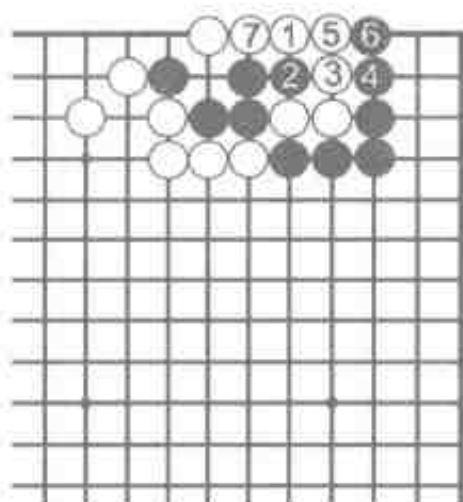
【失败图】



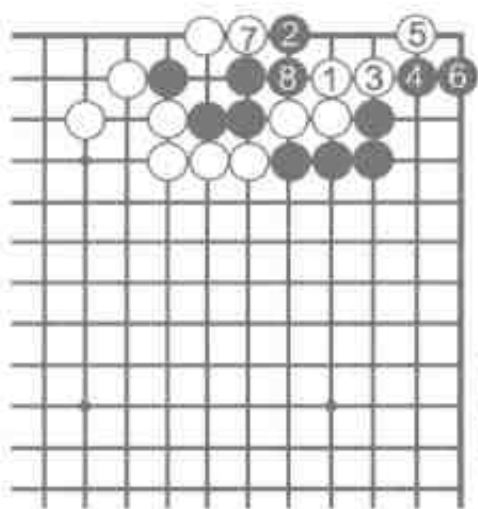
## 202. 玉钩势

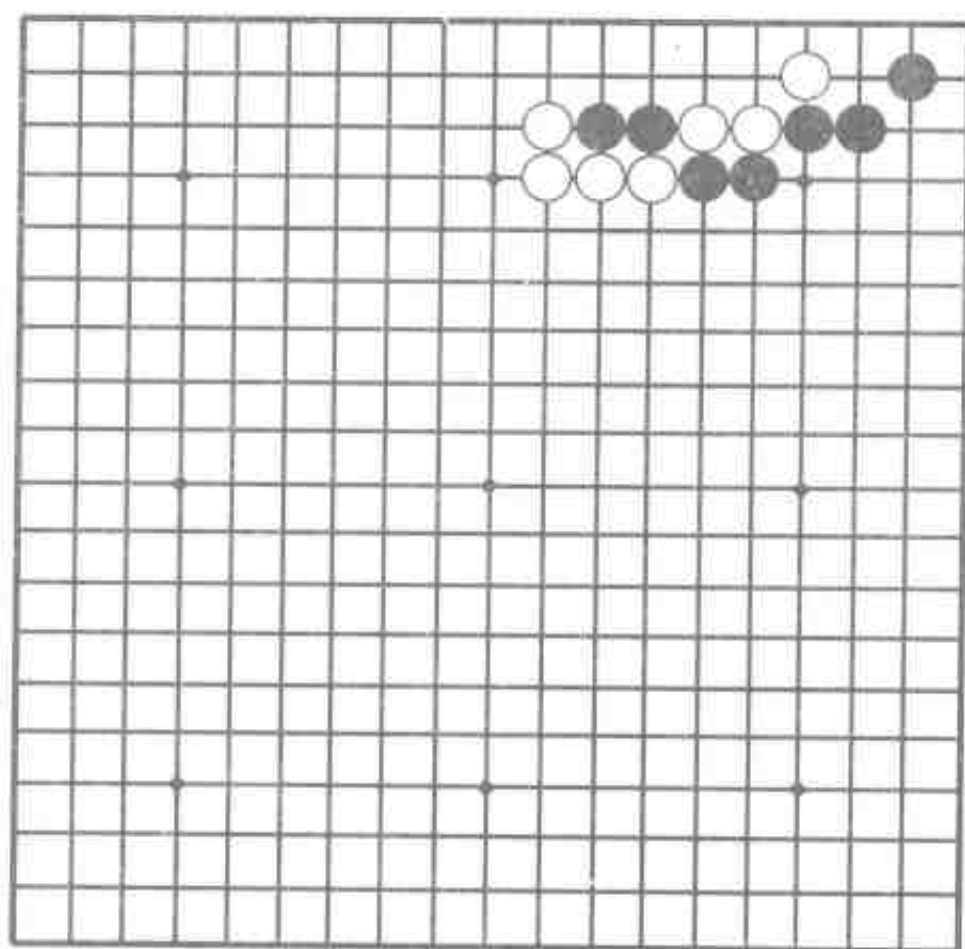
由此我们将进入攻杀之部。白二子和黑四子之攻杀会有什么结果呢？

白1这手棋为好棋。



【正解图】





## 203. 二樓三士勢

乍一看上去形态类似前题，但必须拿出比前题更好的手筋。

慎重。

### 破解 黑胜白败

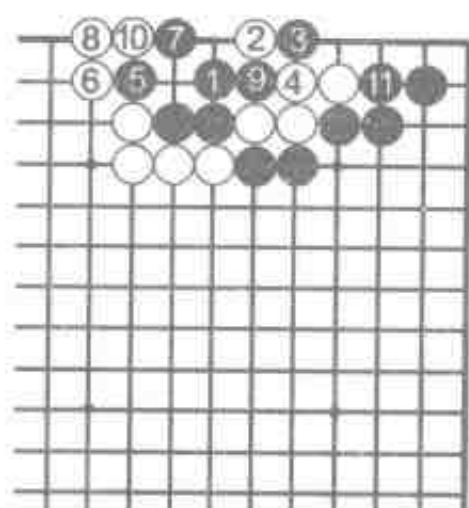
靠为妙手。

#### 正解图

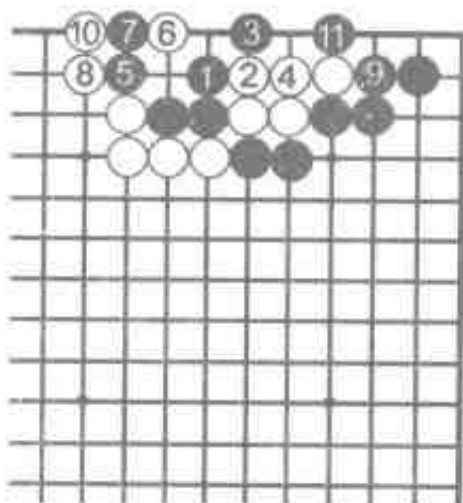
黑1只此一手。白棋于2位跳应虽是手筋，但此时黑3靠一手为妙手。是比白2更佳之手筋。白若4应，则黑5扳、7位做出眼位。至黑11黑杀白。黑3是防黑于5位扳时，白6于7位点之妙着。具体说明的话，就是，若无黑3、白4的交换，被白6于7位点，黑棋慢一气。本图即使白6于7位点，黑棋可以6位长。

#### 变化图

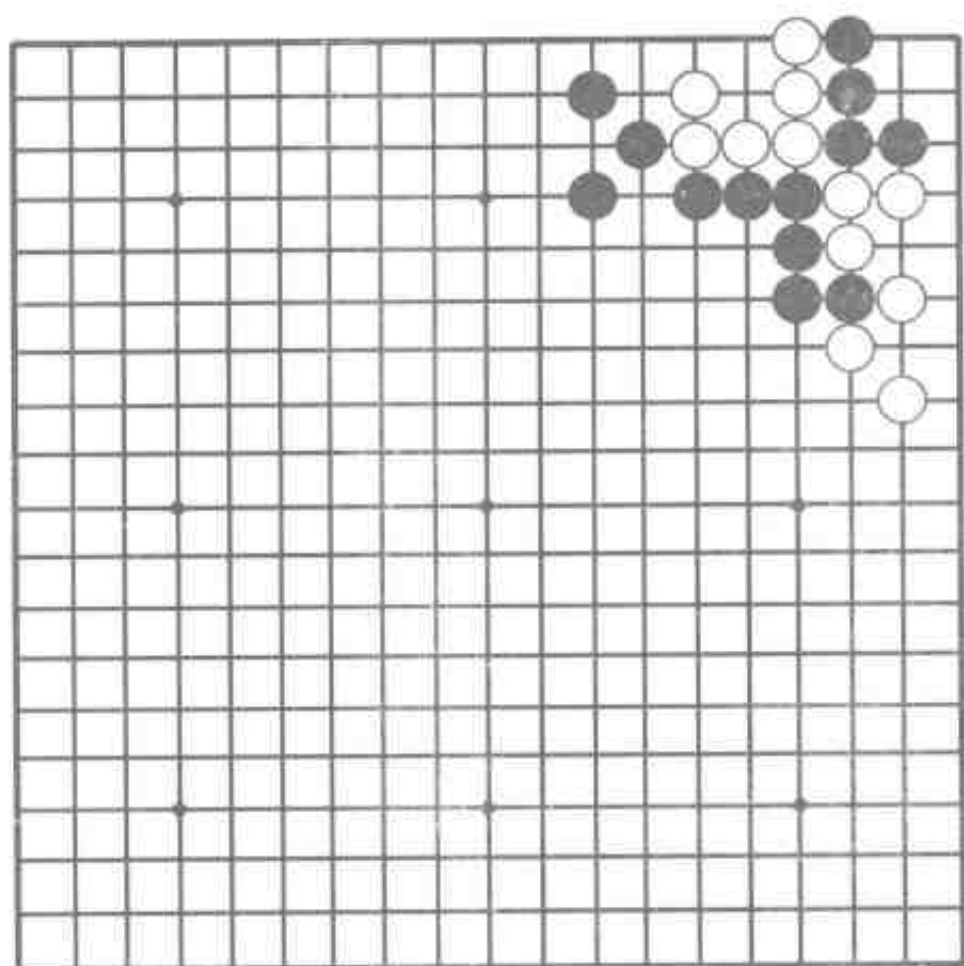
黑1时白若2，则黑3打再5扳。对白6点，黑7应一手后再9位紧气，黑快一气。



【正解图】



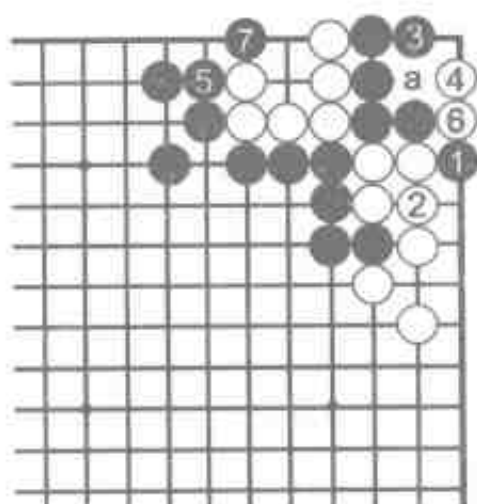
【变化图】



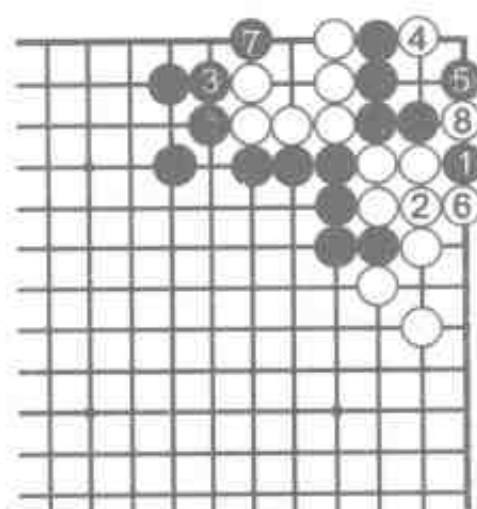
## 204. 云起成霞

在这一局中，如果单纯攻杀则是白四气黑三气，黑棋赢不了。

因为白气不会减少，所以应该考虑如何长黑气。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

乌龟拐之妙形。

#### 正解图

黑1然后3位曲是妙手。

白4只好点，但因1、3交换，黑棋长了一气，以后黑5、7紧气，快一气。白棋无法直接于a位紧气为得意之处。

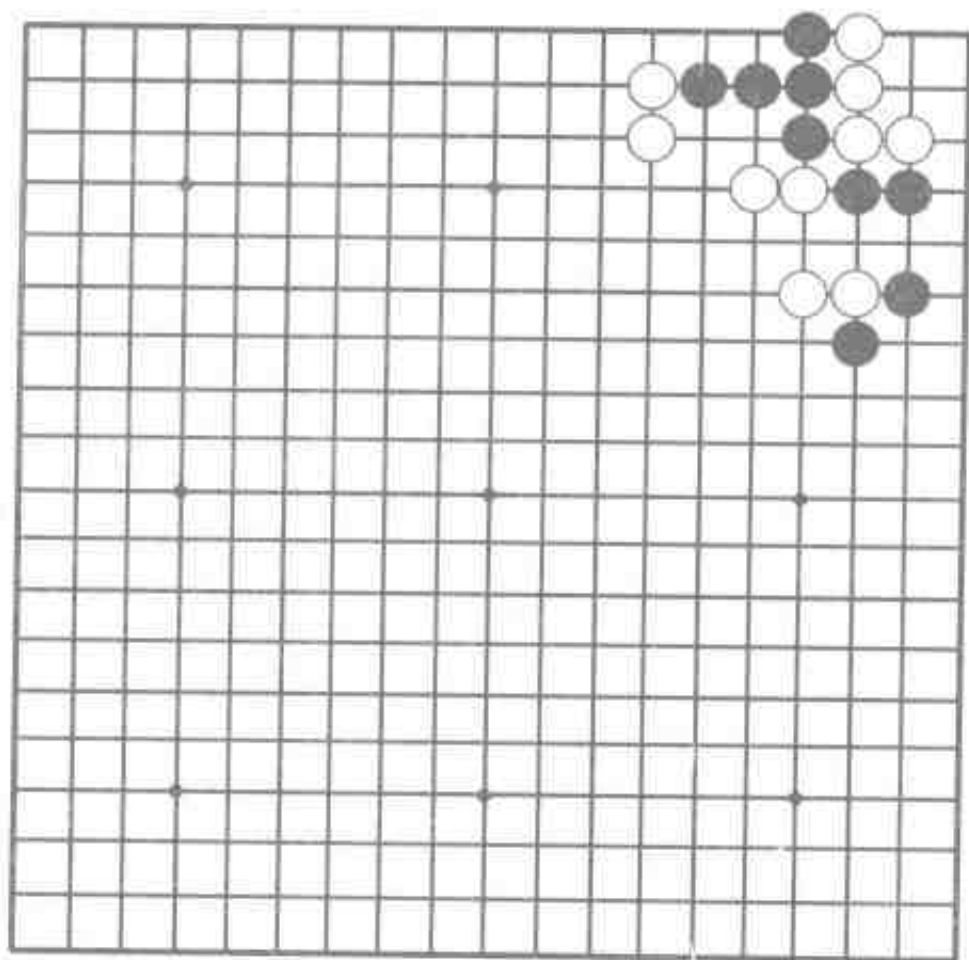
#### 失败图

其接在3位紧气的话，白棋会在4位靠。

黑5虽有弹性为目前好棋，但白6、8成为劫杀。

无条件吃的下成劫杀，失败。

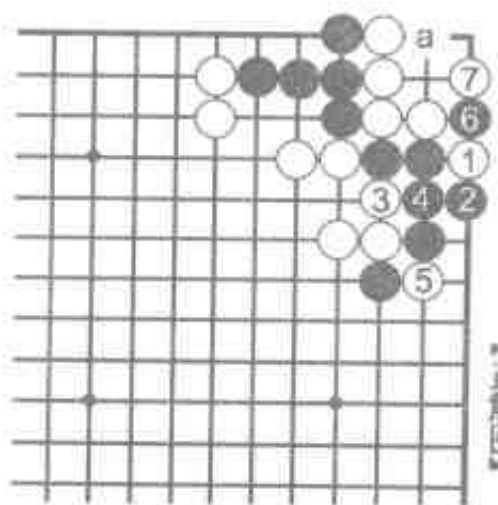




## 205. 猛虎投林

参考前题，这个问题看上去并不难。

但没有像前题那样爽快解决的办法。



### 破解 白先劫

白有利之劫。

#### 正解图

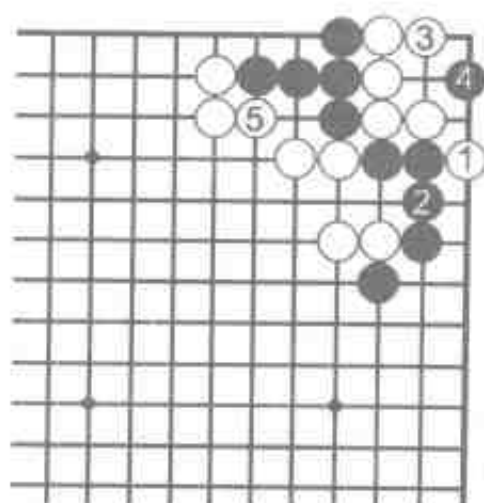
懂得“云起成霞”的手筋再作本题就简单了。

白1扳要紧。

黑于2位挡。2如退让则如参考图所示。

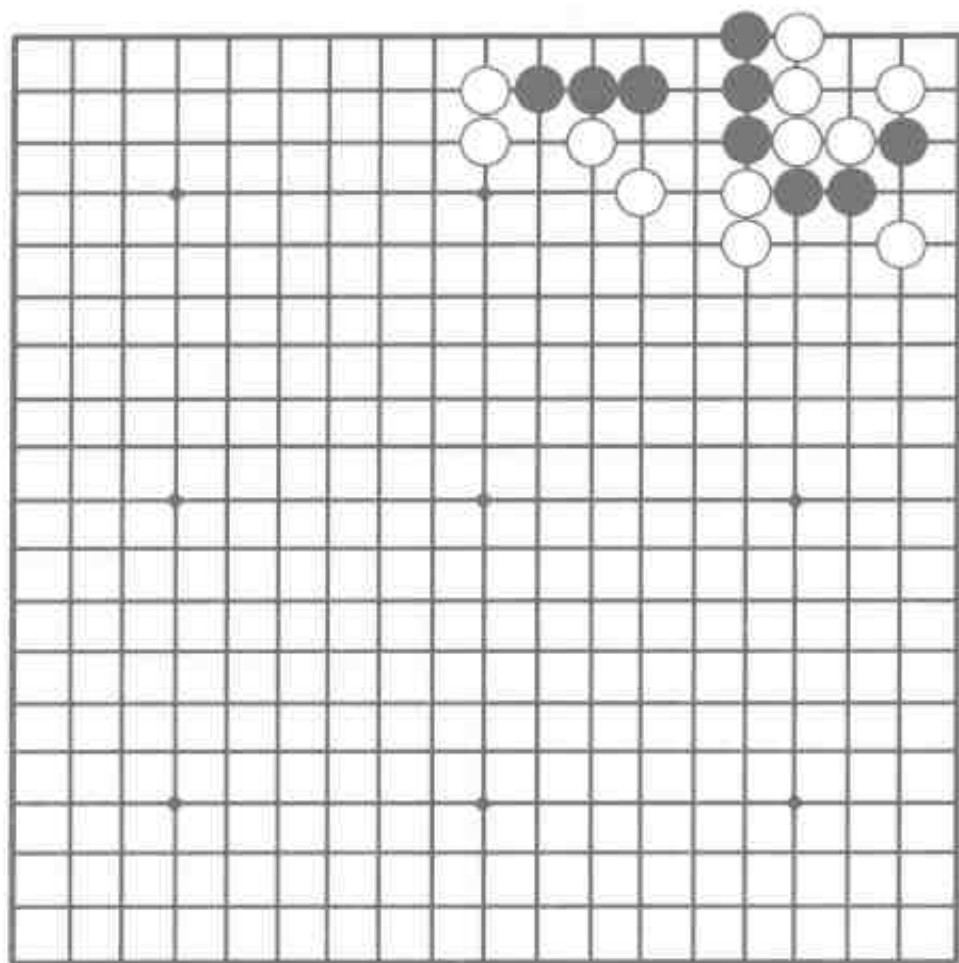
白3打一手再5断，黑6时白7。

接着，黑若a则成打劫。



#### 参考图

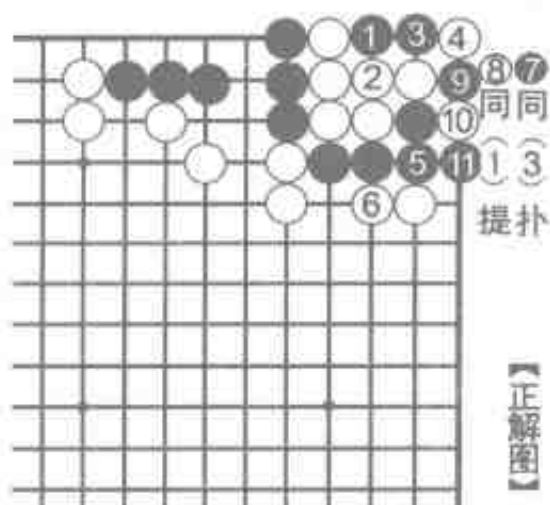
白1时黑若2应，则白3为好棋，这是在上一题已学过的。



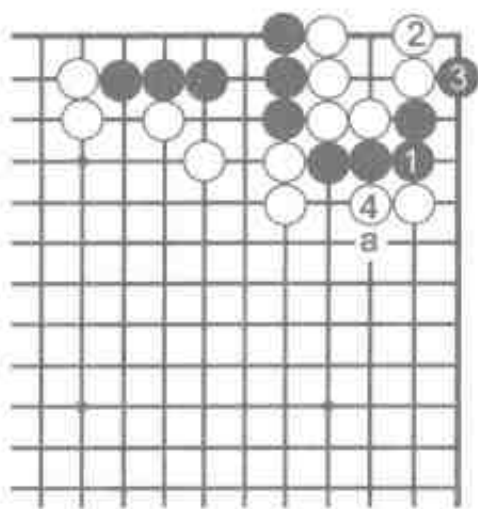
## 206. 大旋风势

本图用普通的下法大概赢不了。

请先确定一下再下子。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑先劫

粘之前的准备工作。

#### 正解图

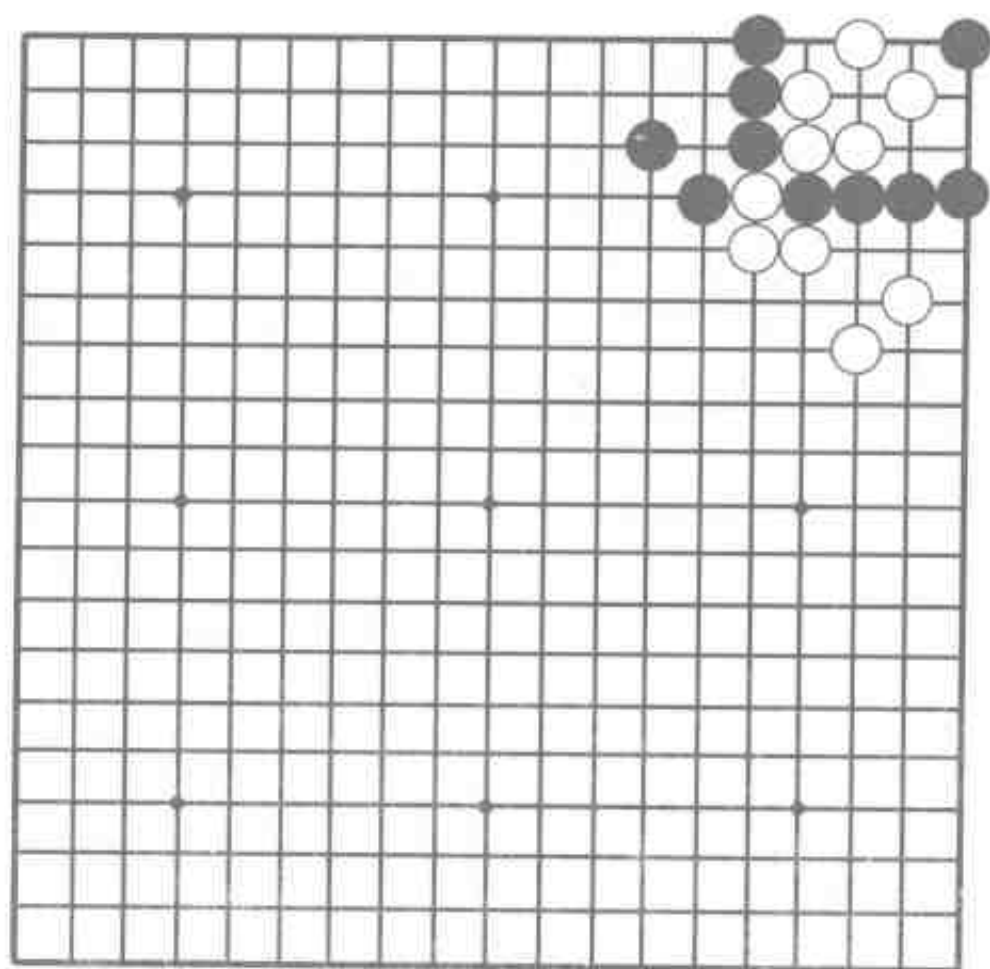
黑棋在粘之前，1、3 接连叫吃是紧气的好棋。然后，再 5 粘。

不作此一交换而粘的话，白 3 如失败图黑死。白 6 之后，黑 7 扑，9 再扑至 11，导成劫杀。

#### 失败图

黑 1 的下法太过悠哉。白 2 为好棋，黑棋即使 3 扳，白 4 对杀气不够。

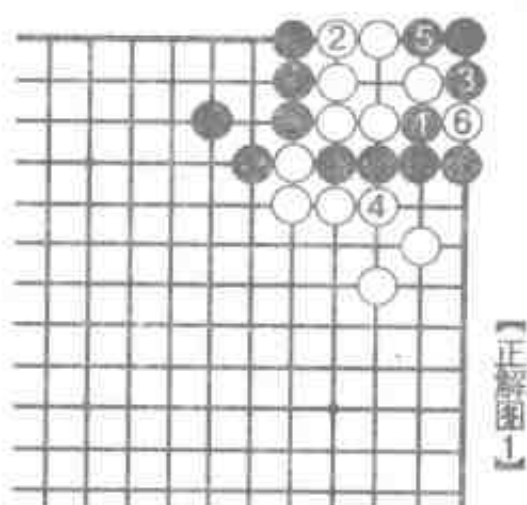
黑 3 若 a 可救右边，但被白作活，上边全灭。



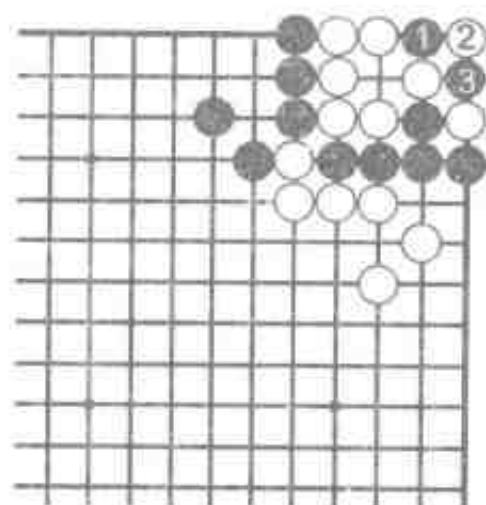
## 207. 五将争锋

白黑五位将军交锋，何方会占上风呢？

因白棋有一眼，所以有可能成为有眼杀瞎。



【正解图1】



【正解图2】

### 破解 黑先劫

意外的一手黑5。

#### 正解图1

普通的攻杀是有眼杀瞎，怎么也赢不了吧。会成为不入子之形。所以必须想出绝招。

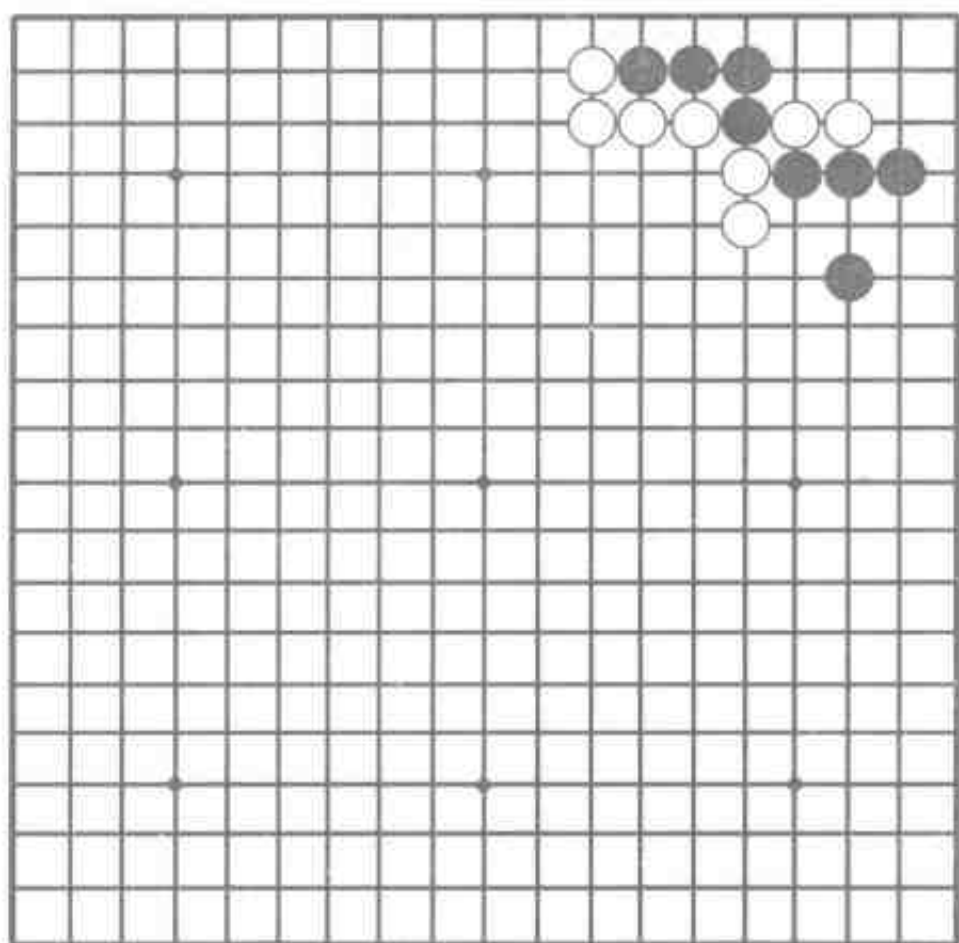
黑1、3为当然之举，但黑5送进去为出人意料之外的手法。

敢奋不顾身就会有出头的机会。

黑5就是故意送给对方吃。白6提三子当然。

#### 正解图2

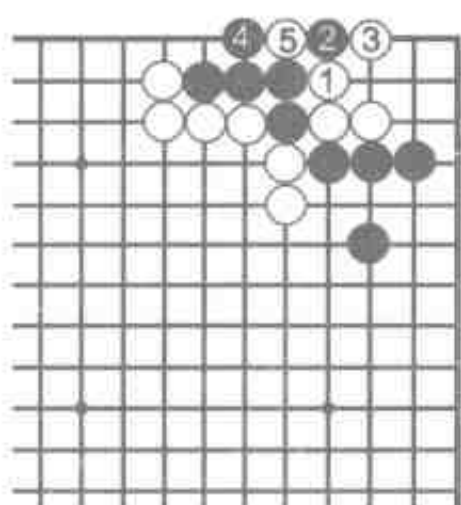
之后，本图黑1又是一手好棋。此棋如3提，则白1，有眼杀瞎。至黑3，打劫为正解。



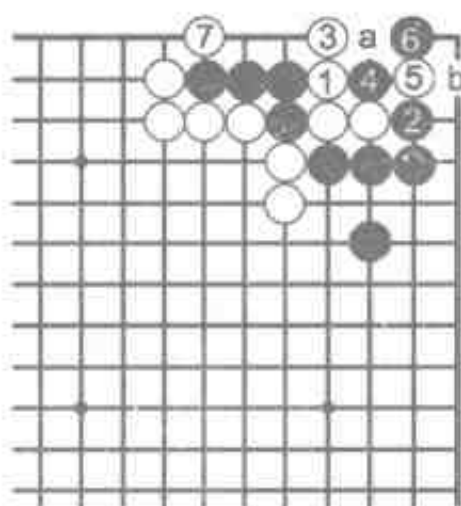
## 208. 清远连壁势

本局是白三气、黑四气的攻杀，白棋没有什么妙计吗？

请活用角隅的特殊性。请注意，连壁之处为提示所在。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

角之魔力。

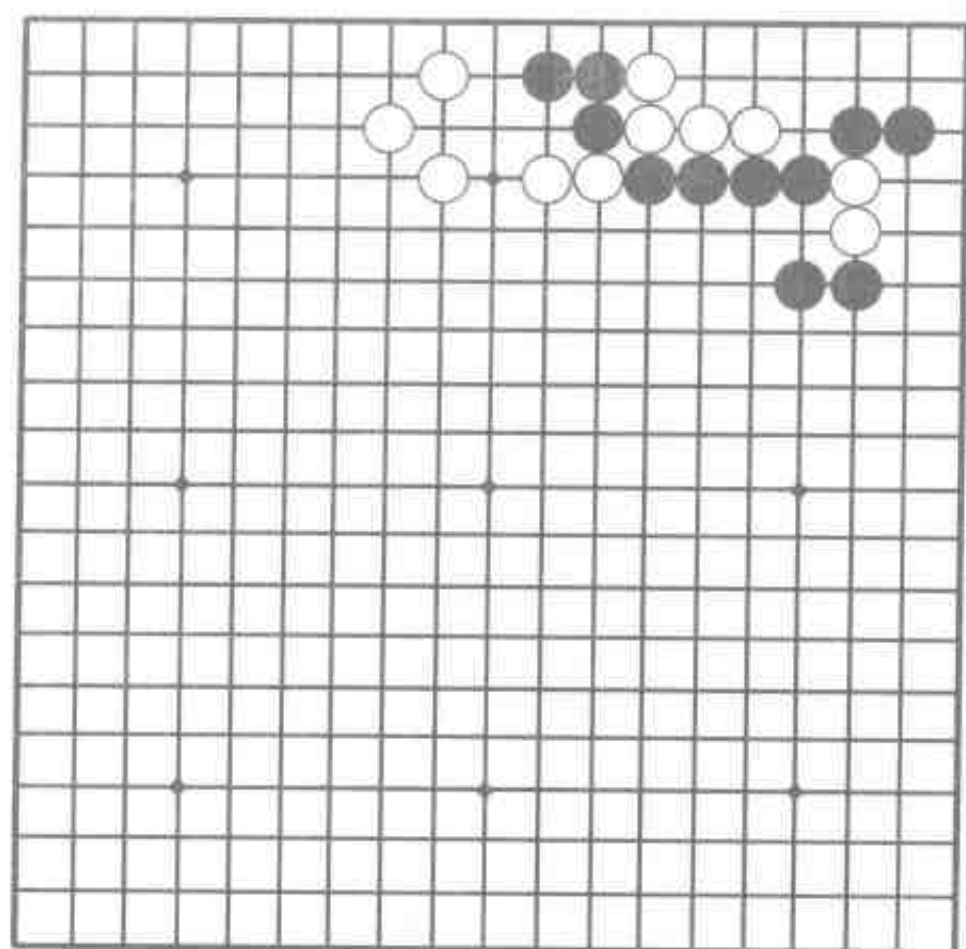
#### 正解图

乍见好像是白棋会输的感觉，实际上是白棋有利的。白棋单于1位挡即可。黑2、4为非常手段，但没办法只好如此。白5止为宽一气劫。

#### 变化图

白1时黑若2应，则白3立为好棋，黑死。这是角隅的魔术。

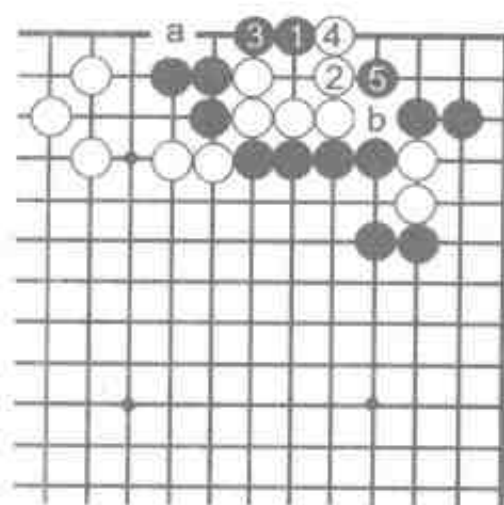
对黑4、6，白棋不理于7位扳，快一气。白7若在a位应，则黑b成为劫杀。又，黑4若下在a位则白5扳，也是黑差一气。请确定一下。



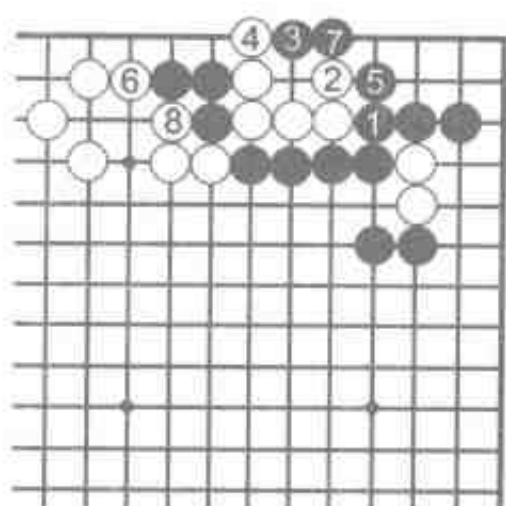
## 209. 小巧势

以“小巧势”命题的有两个。但不知道哪一个是在后来加上去的。

攻杀之胜筋是哪一个？



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑光白死

点为好棋。

#### 正解图

黑棋从1位点动手为好棋。

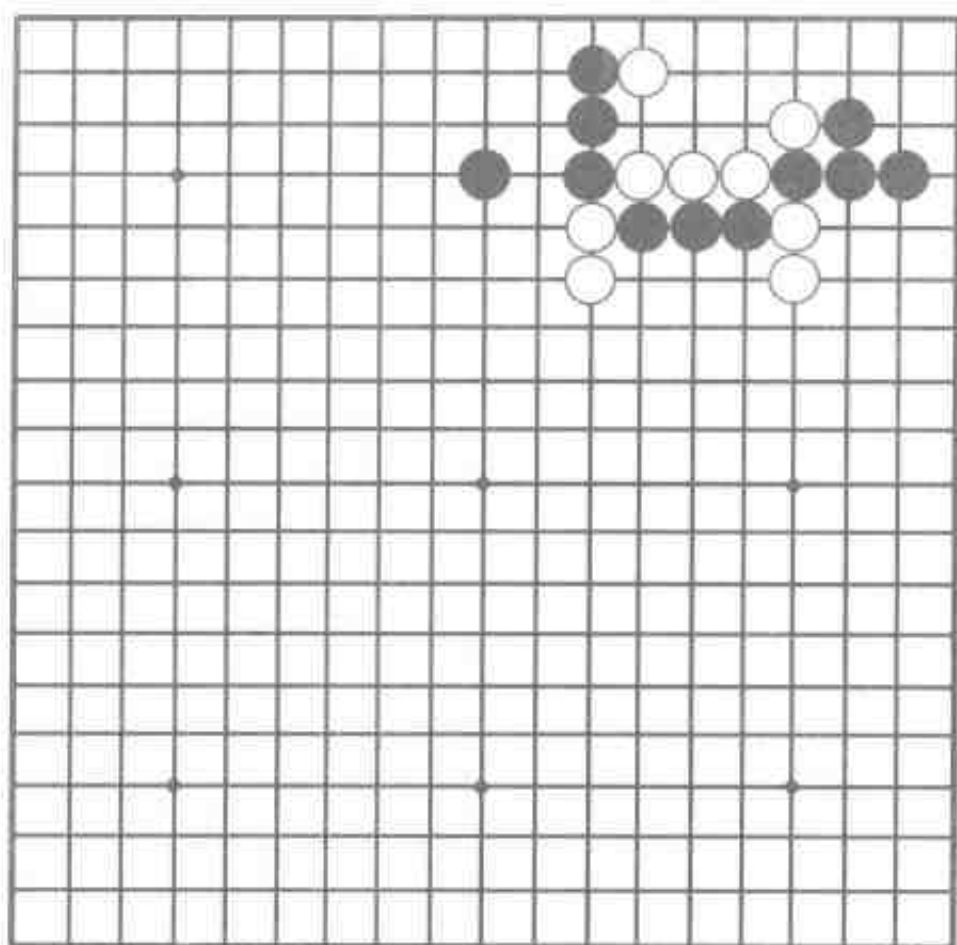
白若2则黑3渡，白4时黑5，快一气。

白2若3则黑2、白a、黑b，也是一气之差。

#### 失败图

黑棋如于1位紧气，则白2应，黑3点时，被白棋从这边挡，反遭白棋暗算。

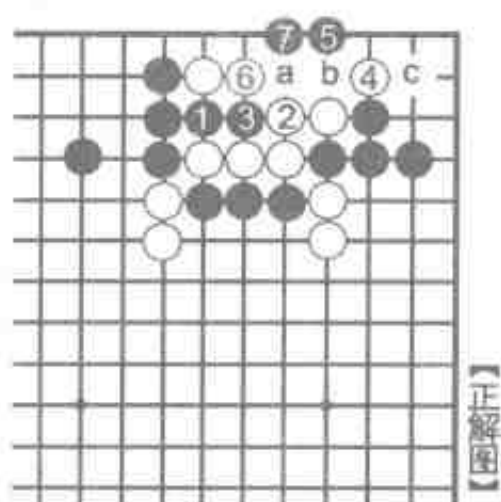




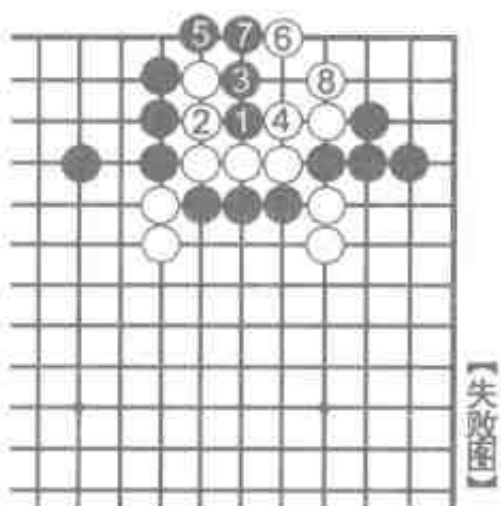
## 210. 鉴台势

黑棋只有三气，  
因此要想赢就绝不  
能松气。

窄，但妙着多。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

并之好棋。

#### 正解图

黑1冲、白2时黑3紧气。对白4，5为手筋，白6时，7并，对杀快一气。

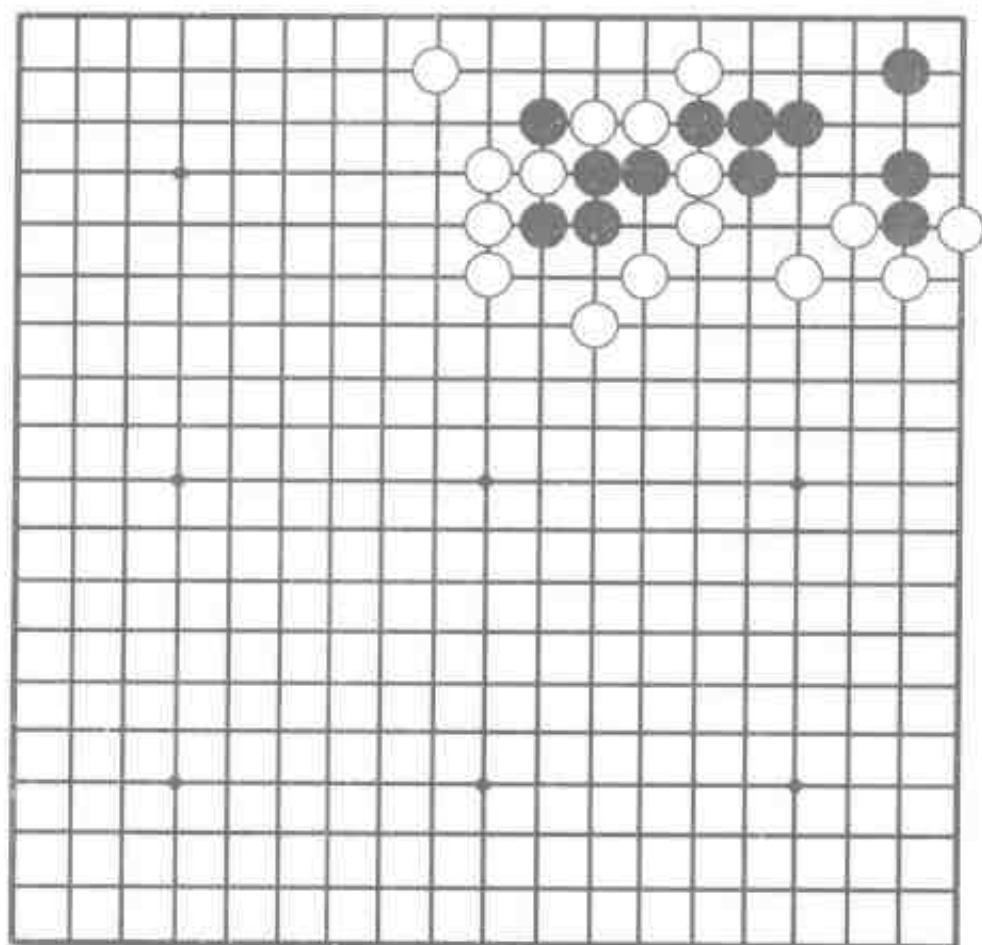
黑5如a，白b、黑c挡亦可胜，白6时黑7白死。

白4若下6则7点为手筋。

#### 失败图

黑1、3好像也行，但白2、4后，6和8是妙手，黑棋慢一气。

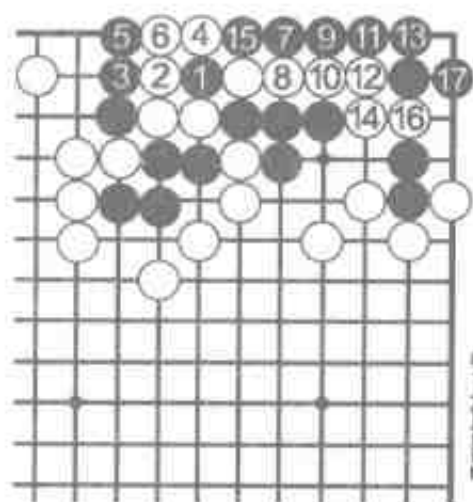
围棋经典珍藏版  
 本  
 棋  
 局



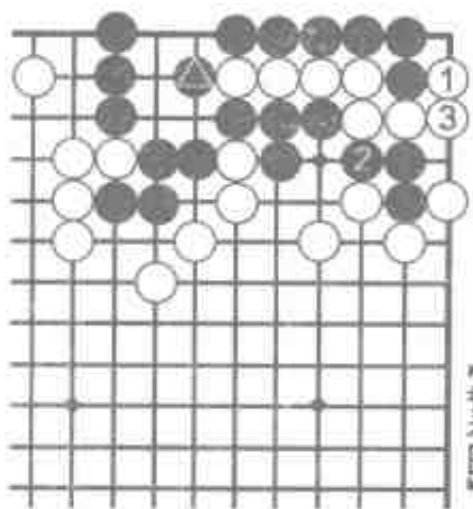
## 211. 真识势

上边白三子和黑四子之攻杀谁能赢呢？

黑棋只有三气。手数虽长但有单行道的意味。



【正解图】



【参考图】

## 破解 黑先胜

一路点之筋。

### 正解图

黑1断再3、5先手之后，7点为手筋。

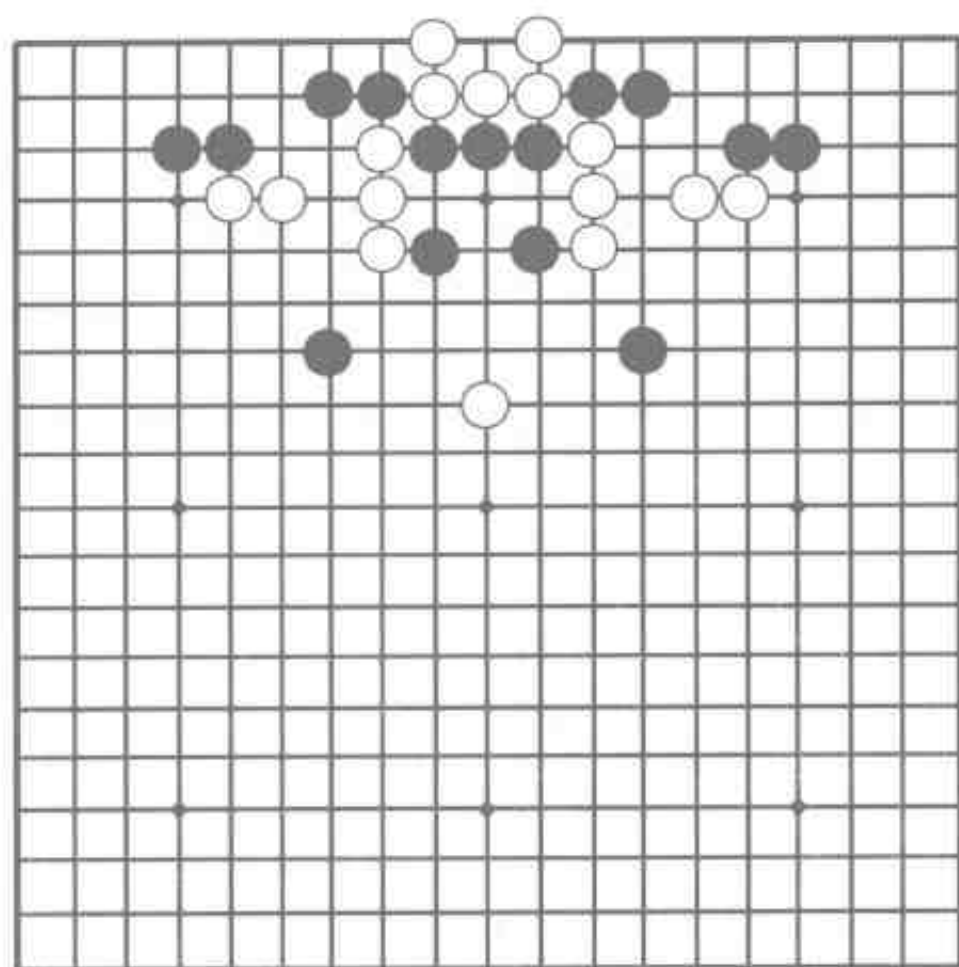
白8以下，黑棋着手松懈不得。要一直下到15位掐进去。

黑17止告一段落。

角虽然被破光，但达成吃白五子的目的。

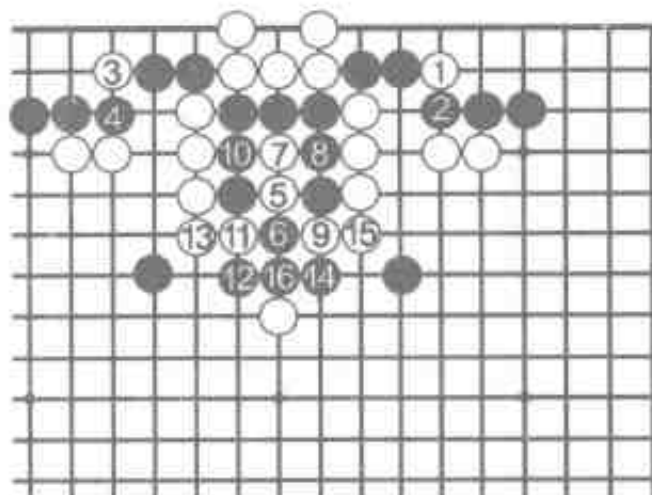
### 参考图

要提醒一下各位，正解图黑17要紧，此棋如于参考图△位提取五子，被白1扳会全部死光。



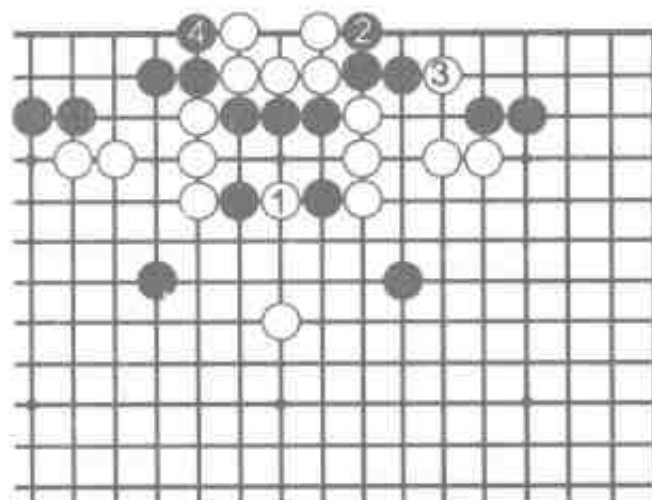
## 212. 对面千里

本局中白棋和中央五黑子对杀。中央有白一子和黑二子，但这三子会有什么作用呢？既有“对面千里”的命名，如不将之发扬光大就不好弄了。



①⑦同(5)扑

【正解图】



【失败图】

### 破解 白先活

挖之筋。

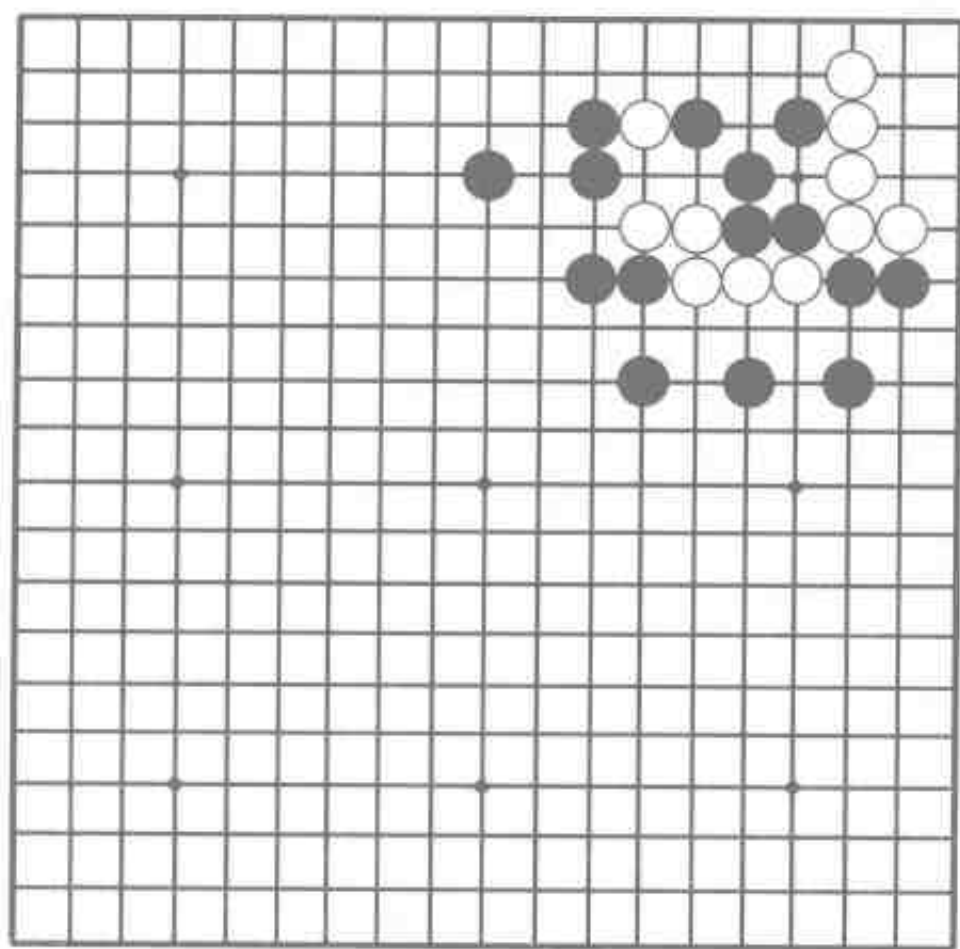
正解图

白1、3目的是延气，真正开始是白5挖。对黑6，白7是弃于战术，9、11紧气到底。

如此一来，黑棋怎么也逃不出。

失败图

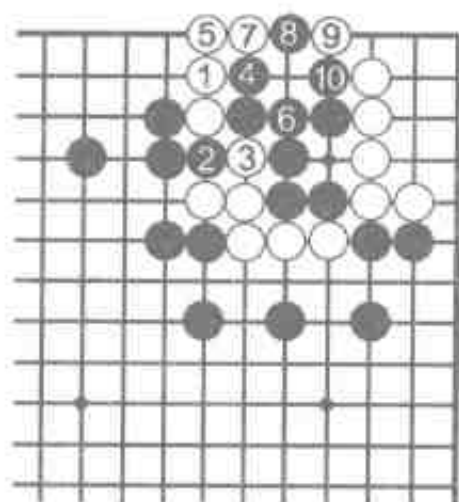
虽然特别注意到白1之手筋，但不作准备工作的话，白1时被黑2紧气，白气不够。



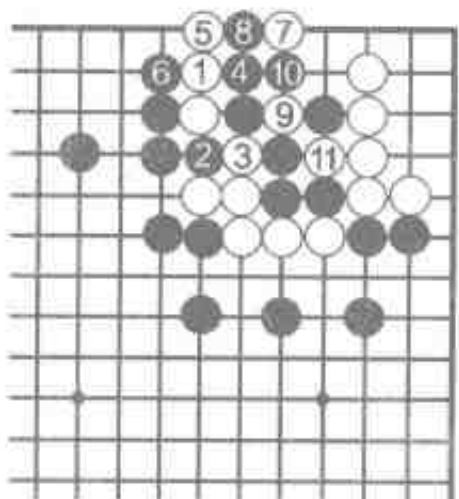
## 213. 五龙出水势

这里说的是怎么逃出白子的问题。

当然，找黑五子的麻烦是避不开的。



【正解图】



【变化图】

### 破解 白先劫

若抵抗则是劫。

#### 正解图

白1当然。非从此处找花样不可。

黑2、4也只好这么下。

白5单立为妙手。黑6顽强抵抗。

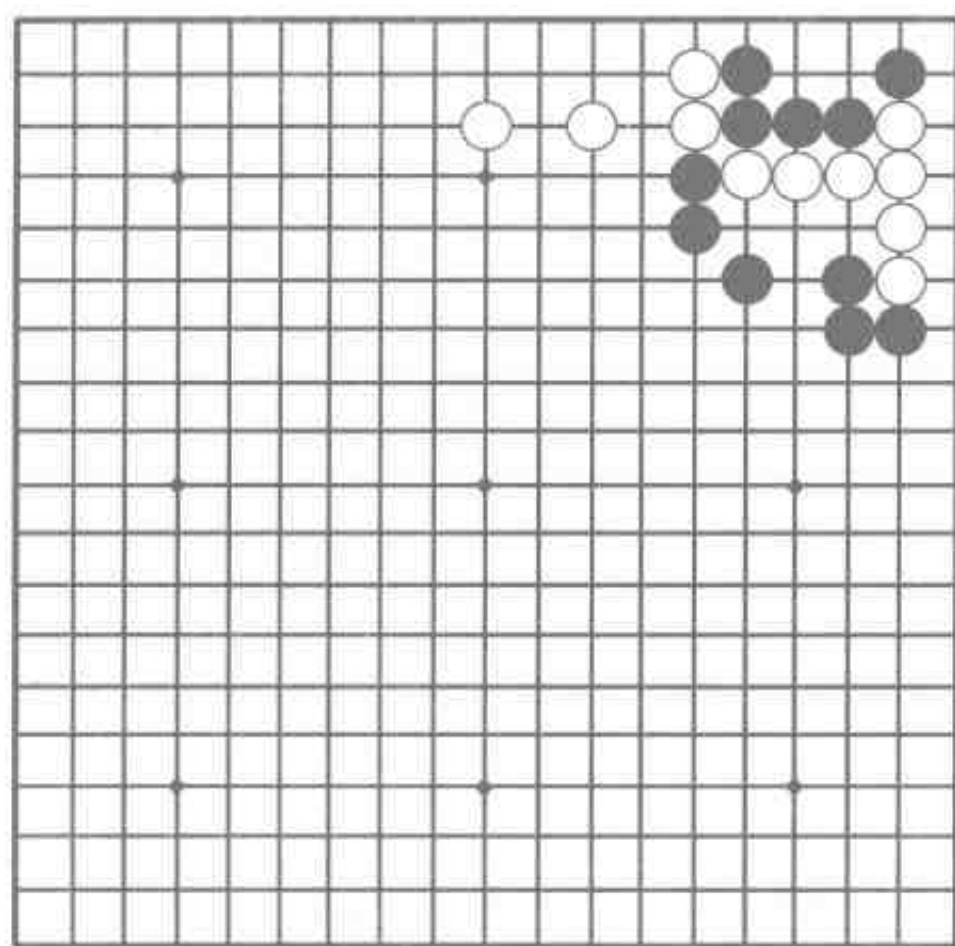
白7、9，黑10形成劫杀。

#### 变化图

正解图黑6若下在本图6位，则白棋下在7位为妙手。

叫黑8应，然后白棋在9位扑。

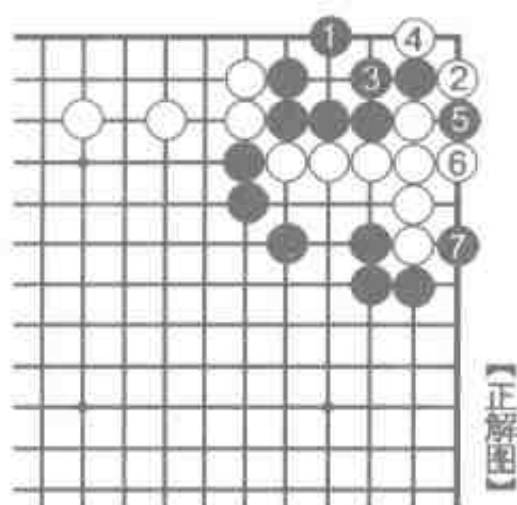
白11止，三子接不归。



## 214. 五子之歌

此一攻杀果能获胜，此五子就要立大功了！

但看不出漂亮的一手就没办法了。



【正解图】

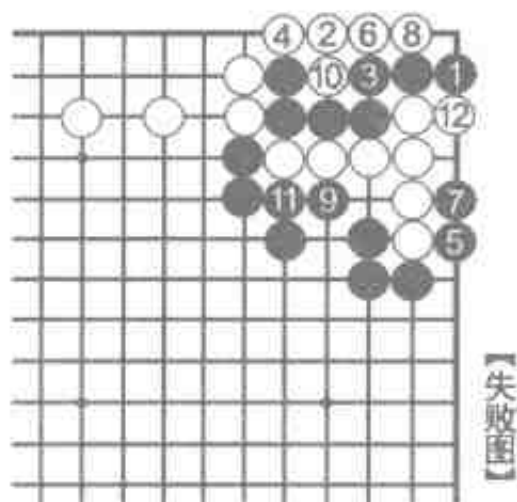
### 破解 黑先胜

尖之妙手。

#### 正解图

普通的攻杀吃不到有七气的白棋。所以要考虑长气的方法。

黑1真的妙绝。因下一手于2位立可做活，所以白2绝对，此时黑3粘延气的好着。白4之后，5扑再7扳。如此，为有眼杀瞎。



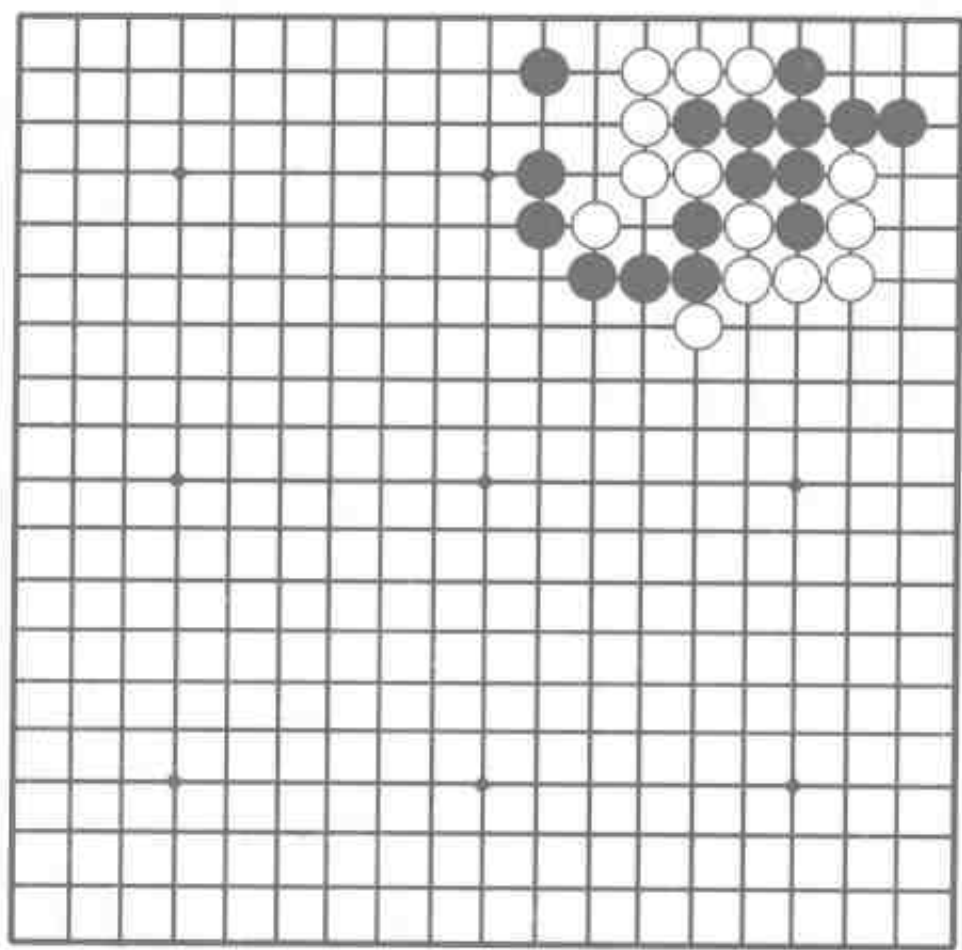
【失败图】

#### 失败图

黑如1立去，则白2点为急所。

黑3以下至11止虽然拼命去紧气，但至白12止，仍然差一气。

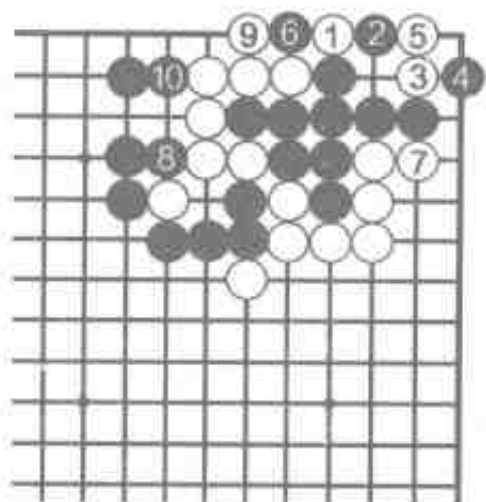




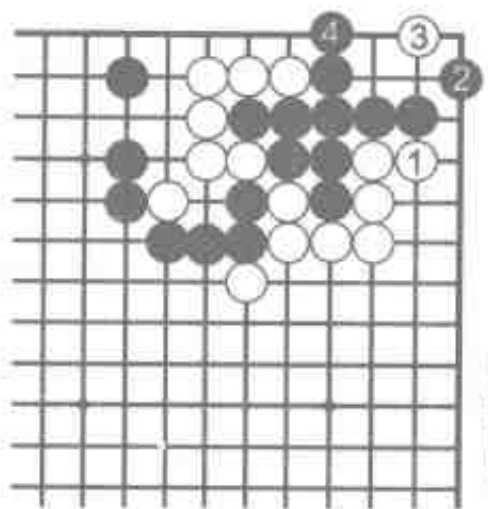
## 215. 锦机错综

乍一看来，对角上有眼的黑棋怎么攻杀也不会赢似的，但事实上白棋也不是没有好棋。

请找出缩小对手气数的好招来。



【正解图】



【失败图】

### 破解 白先劫

白1、3为相关妙着。

#### 正解图

白1扳、黑2时白3点为好棋。

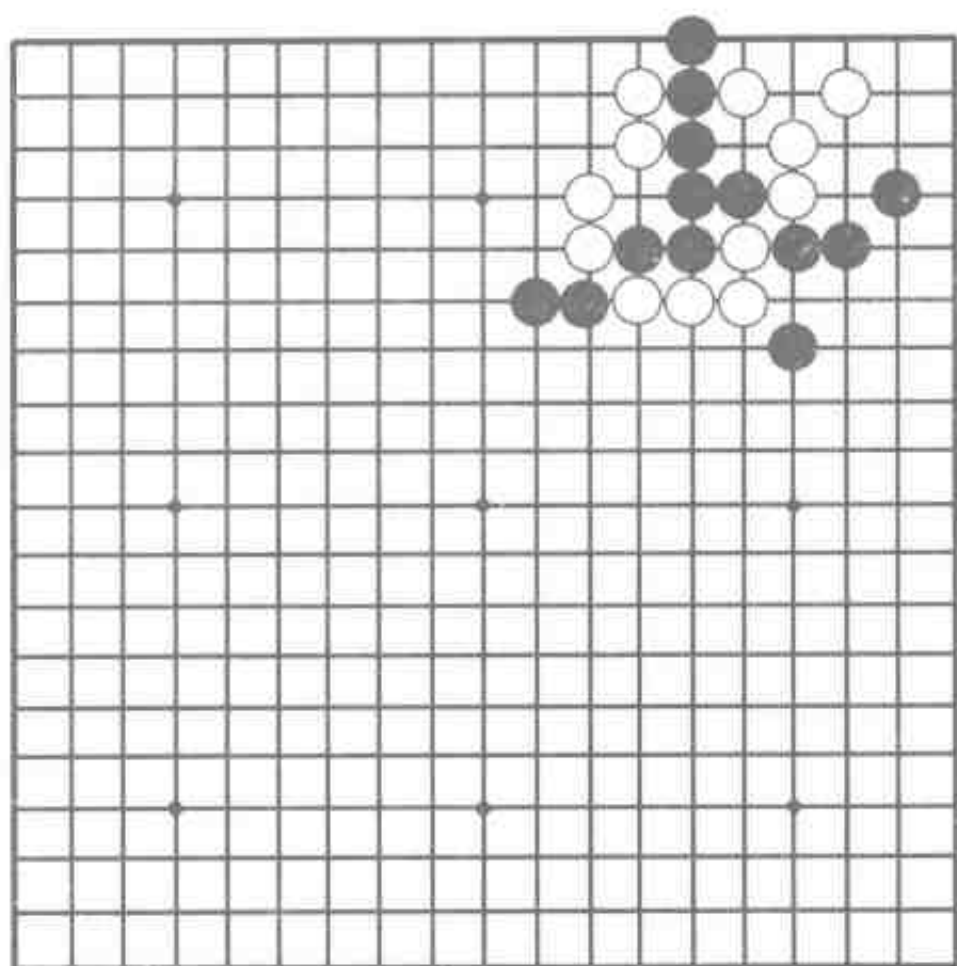
如此一来，黑气一下子缩短了。

对黑4、6，白7紧气，9成为劫杀。

此为白棋有利之劫。

#### 失败图

白棋若单从外面1位紧气，则黑2尖，白3不得已（白3若4扳则黑3有眼），此时黑4立变成刀把五。气太长，白对杀无望。



## 216. 诈降势

因为黑棋是四气，所以必须使对手保持在三气。

### 破解 黑先胜

黑9飞为好棋。

#### 正解图

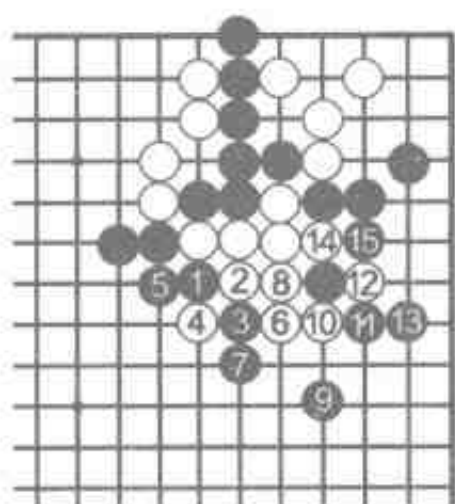
黑1、3一手也松缓不得。白8止，必然。接着，黑9罩为好棋。白10时，黑11扳。一气也松不得，所以都是必然的应法。

白12断时，黑13之立为冷静的好着。至黑15，黑快一气。

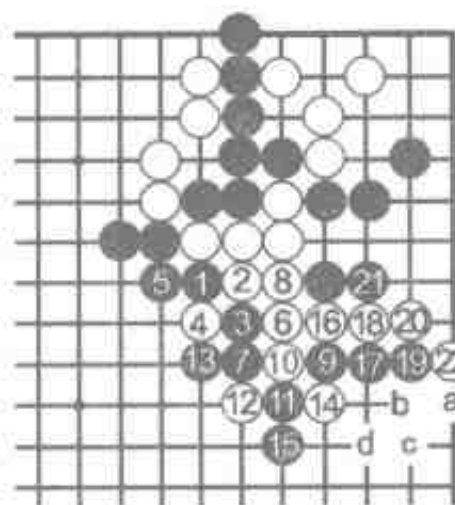
#### 失败图

正解图黑9之飞若下在本图9位，会被白至20止冲出，黑21时，被白于22位扳，不行。

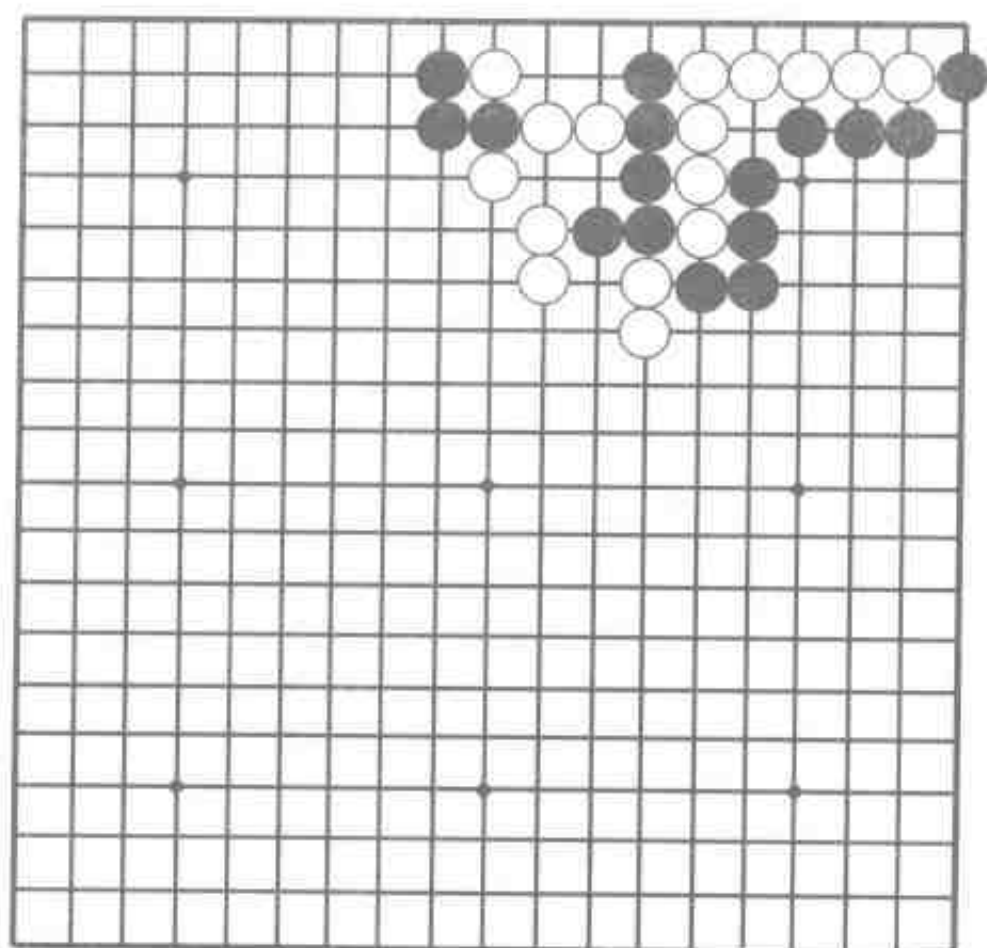
白22之后，黑若a则白b，黑若b则白有c碰，黑若d则白有a之长，这里白棋怎么都能延长一气，黑不行。



【正解图】



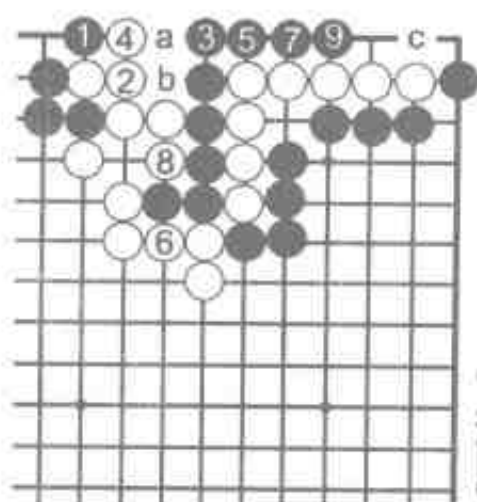
【失败图】



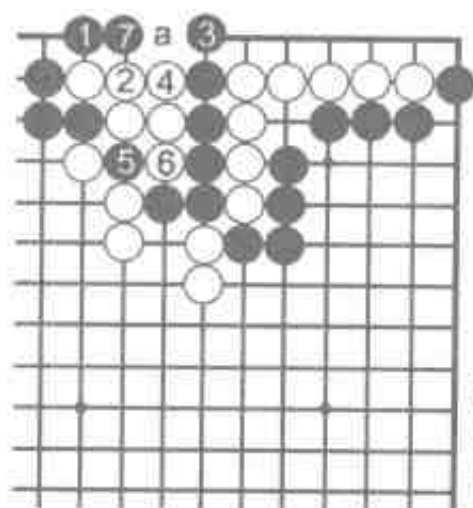
## 217. 五虎入山

白棋六气，黑棋四气，所以要想出特别的办法。

请在长气上下工夫。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑胜白败

扳再立长气。

#### 正解图

黑棋于1位打吃再3立。此为长气之绝妙手法，白4不能在a或b紧气，否则，会一下子就被渡过。白4之后，黑5、7从这边紧气即可。

黑9之后，白若a则黑c，白b不入子为得意之处。

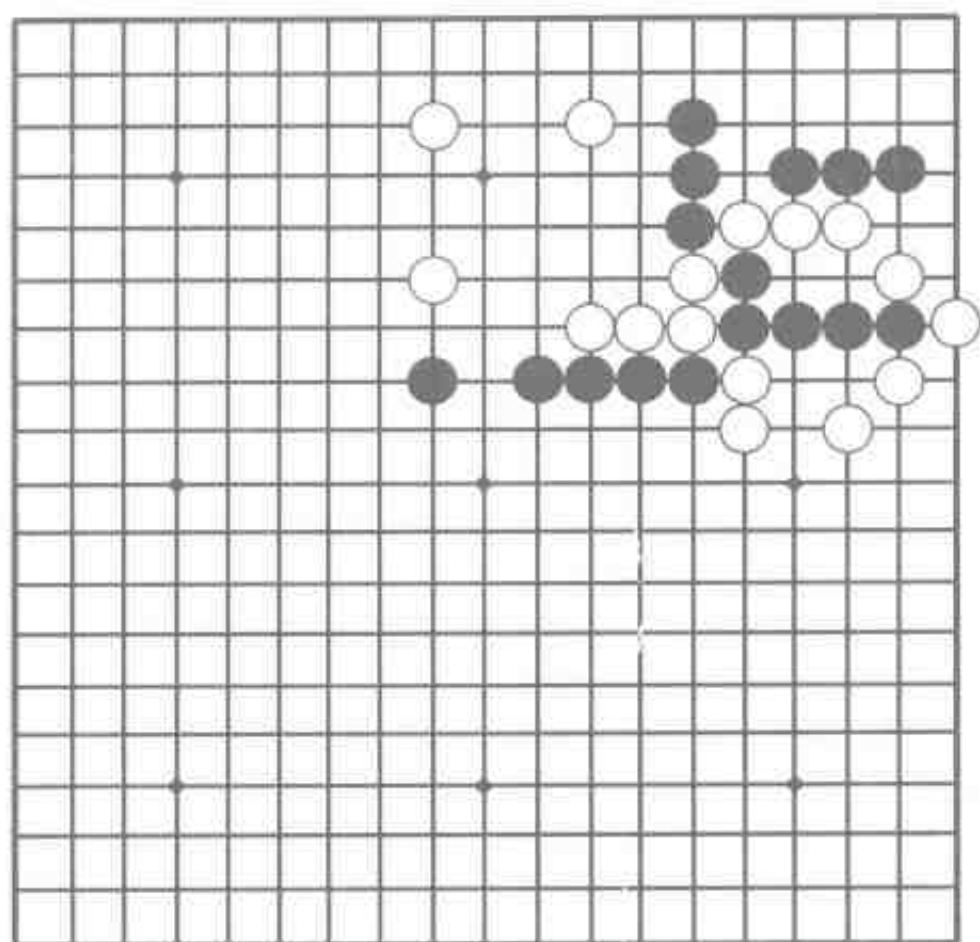
下到最后，暴露了这块白棋的缺陷。

#### 失败图

黑1、3时，白若4应，则黑5扑后可7渡。

黑5单下7则白a，不行。

不过，黑5下在a位不也可以吗。



## 218. 神化自然势

看着图，难道您没有抓住白四子的好手段吗？

因右边黑棋是四气，恐悠闲不得。

### 破解 黑先劫

包起来有接不归。

#### 正解图

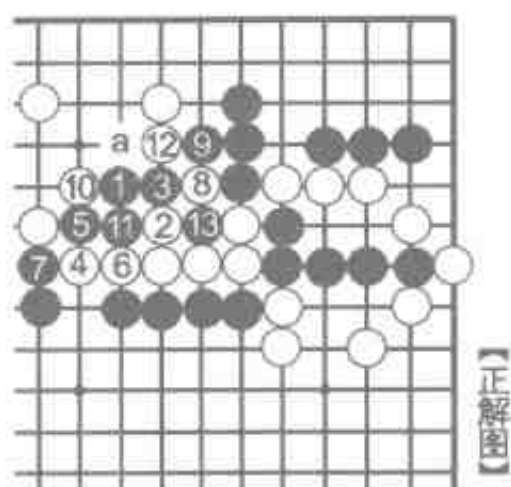
黑1大枷，企图将网收紧。白2、4为最大程度的抵抗。黑5、7非切断不可。白8后，10、12止大致是劫，但a逃也是劫材，可说是黑棋有利的劫吧。第一手黑1下在11位的话，被白8扳就抓不到了。

#### 变化图

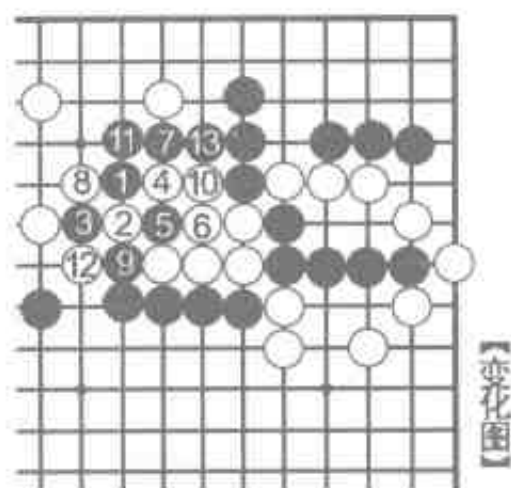
黑1时，白2再4，会变成怎样？黑5为紧之着。和白6交换后才有7位之挖。

白8时，黑不理于9打13止成为接不归。

白10若于11提则黑10，还是接不归。白2若4则5挖，结果相同。

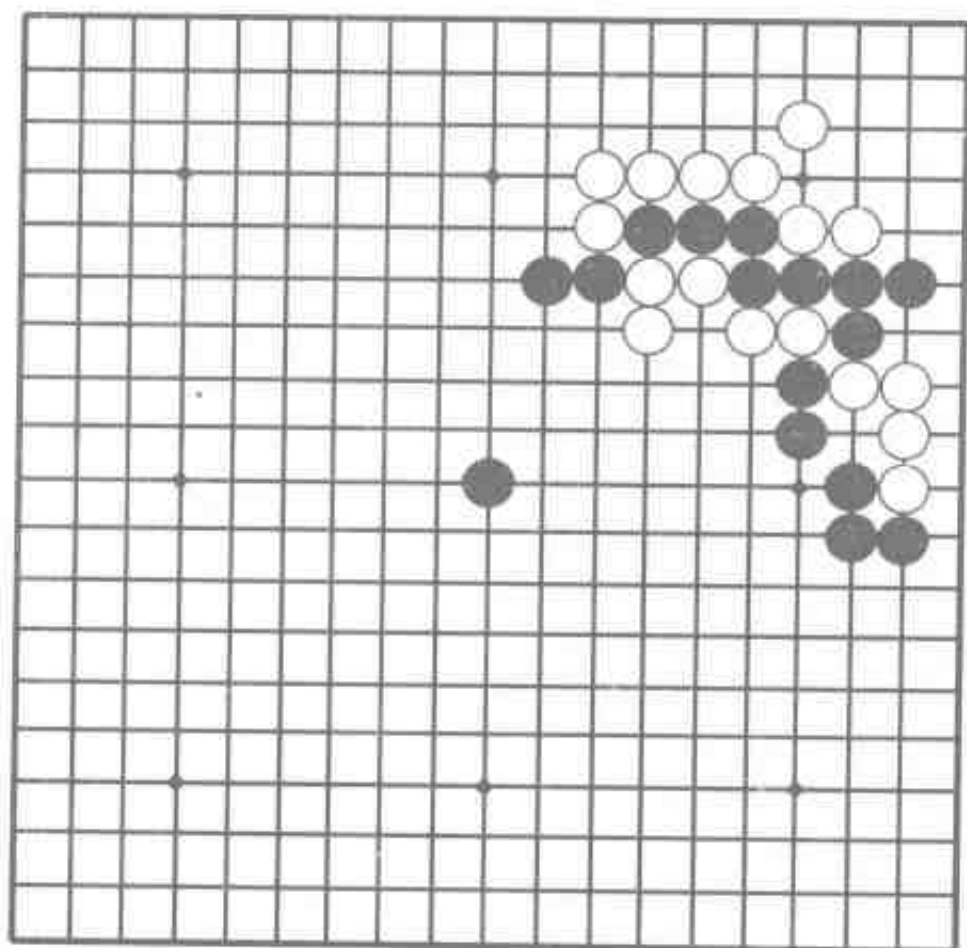


【正解图】



【变化图】

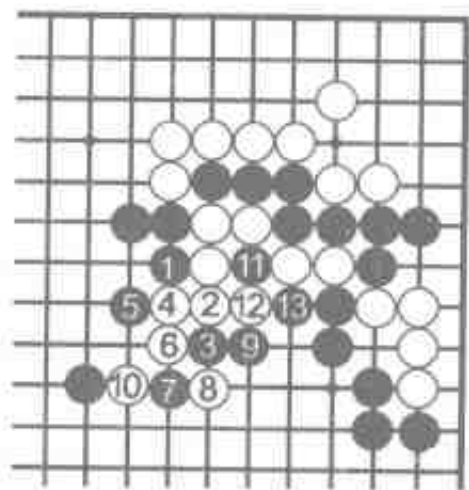




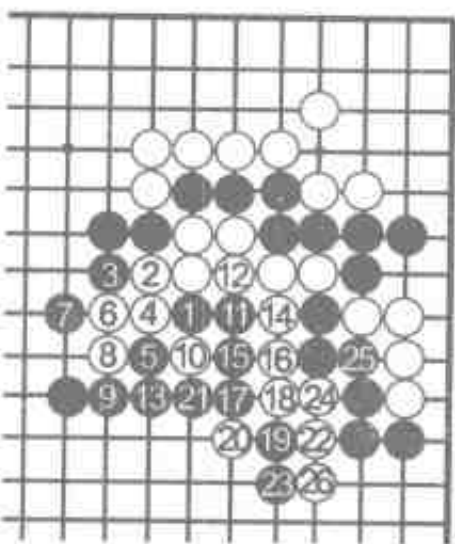
## 219. 八仙长啸势

右边的攻杀没有获胜的理由，所以要将焦点对向中央五子。

不过，黑棋是三气。想在三手之内解决中央白子好像很难。



【正解图】



【失败图】

### 破解 黑先活

射下二子。

#### 正解图

黑1确实有些让人想不到。

白2时黑于3位碰。反正一手也松不得，所以只有这么下。黑5、7也是当然。

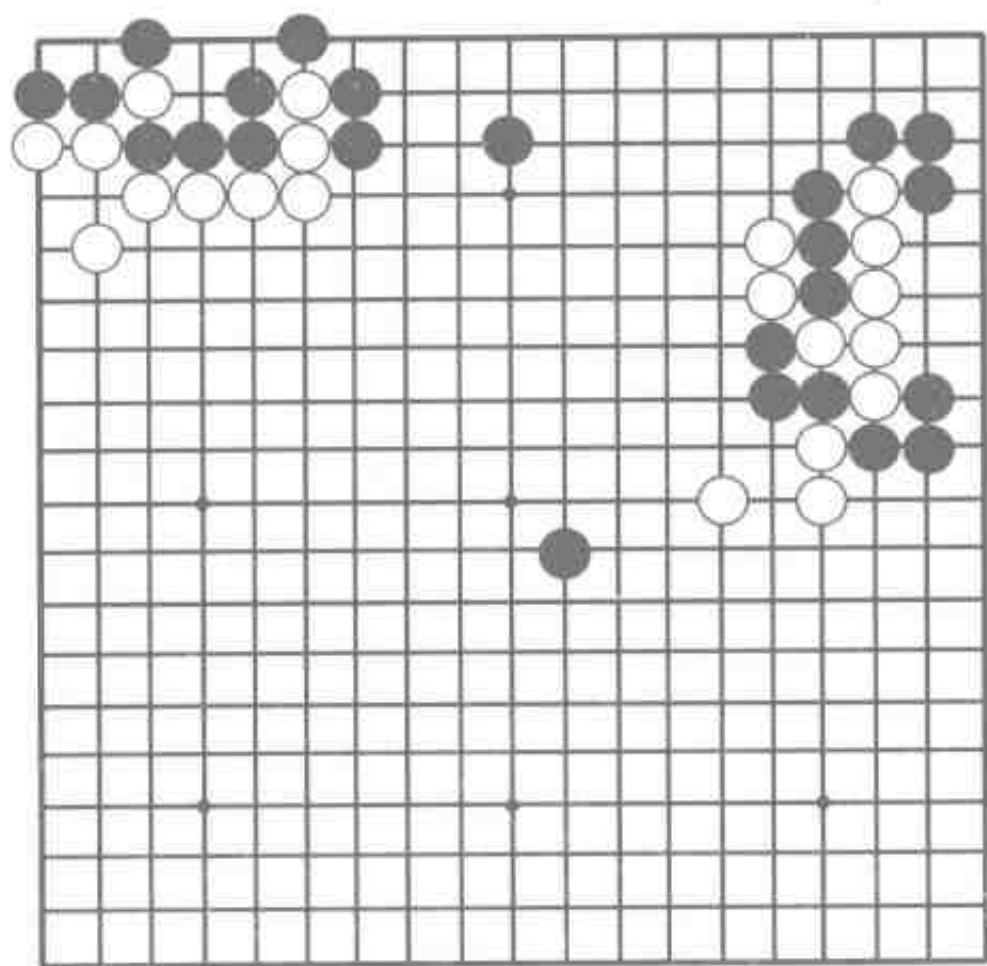
白8时9长，白10时黑11扑、13止，成功地射下二子。

#### 失败图

普遍有想从黑1碰的感觉，但黑13之后，白有14已冲出来了，抓不到。

黑7、9之前先作11和白12之交换，结果也一样。



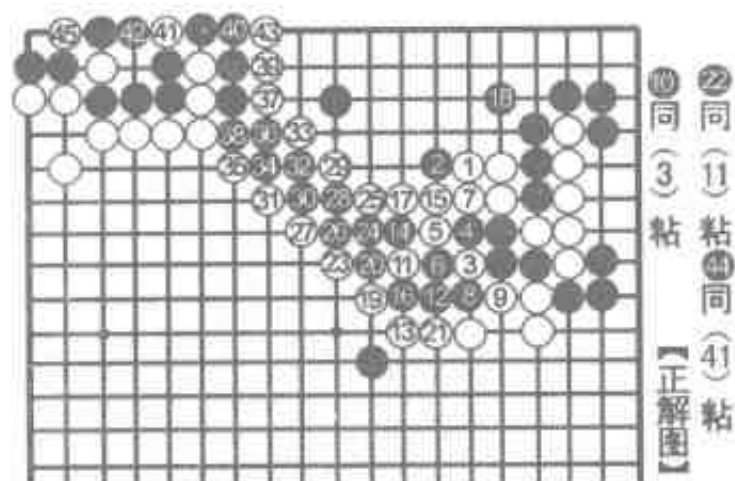


## 220. 猛虎奔林

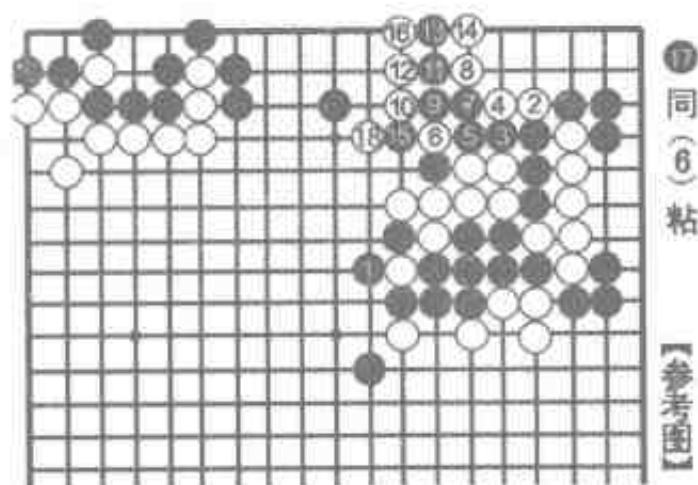
其势被形容成猛虎在林中奔走。

从右边出发而攻，波及到左上黑阵。

第一着、第二着均是十分巧妙的手筋，最后解题需要45手之长。



22 同(11)粘  
10 同(3)粘  
【正解图】



17 同(6)粘  
【参考图】

## 破解 白先胜

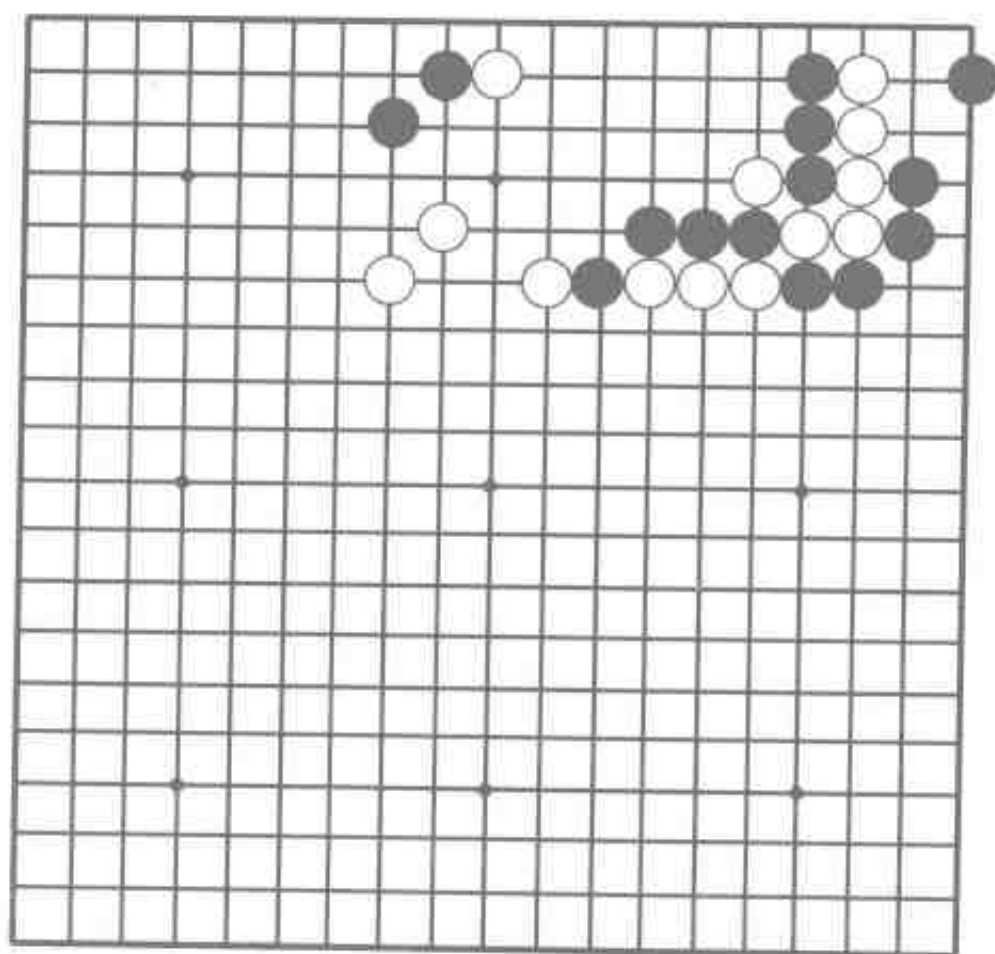
双倒扑之一幕。

### 正解图

白1有a之征子和白3靠一箭双雕。黑2也是漂亮解除此两手段的好棋，但白棋仍然有手段。对黑4、6，白7、9再11打，13夹。白17，黑18若不应，会如参考图遭杀，白19开始征吃追至左上角。最后，41扑至45成为双倒扑。

### 参考图

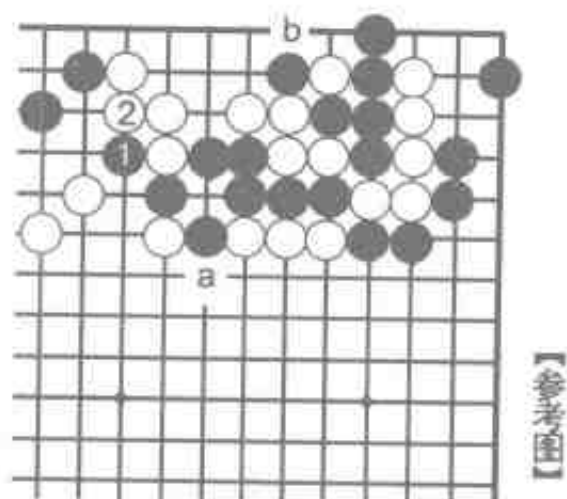
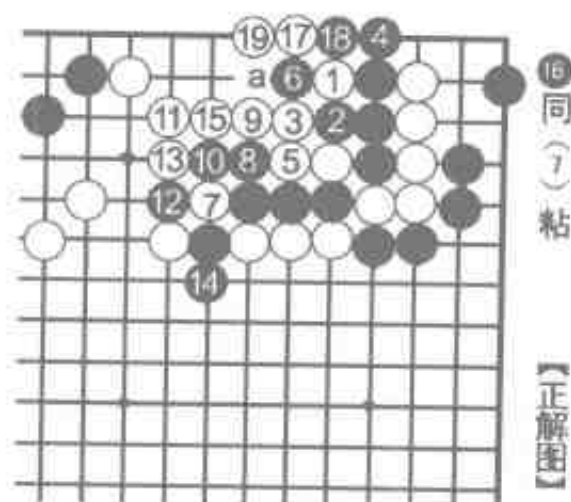
正解图黑18如于参考图1位提，白2至18可征吃这边棋子。



## 221. 烂柯势

传说樵夫上山看仙人下棋，不知不觉斧头就烂了。

白棋只有三气，会有什么好手段呢？



### 破解 白先胜

11 为妙着。

#### 正解图

白棋在 1 位靠。如松则负，所以只有紧气到底。黑 6 止大致如此。

此时白棋于 7、9 叫吃再 11 为妙手。

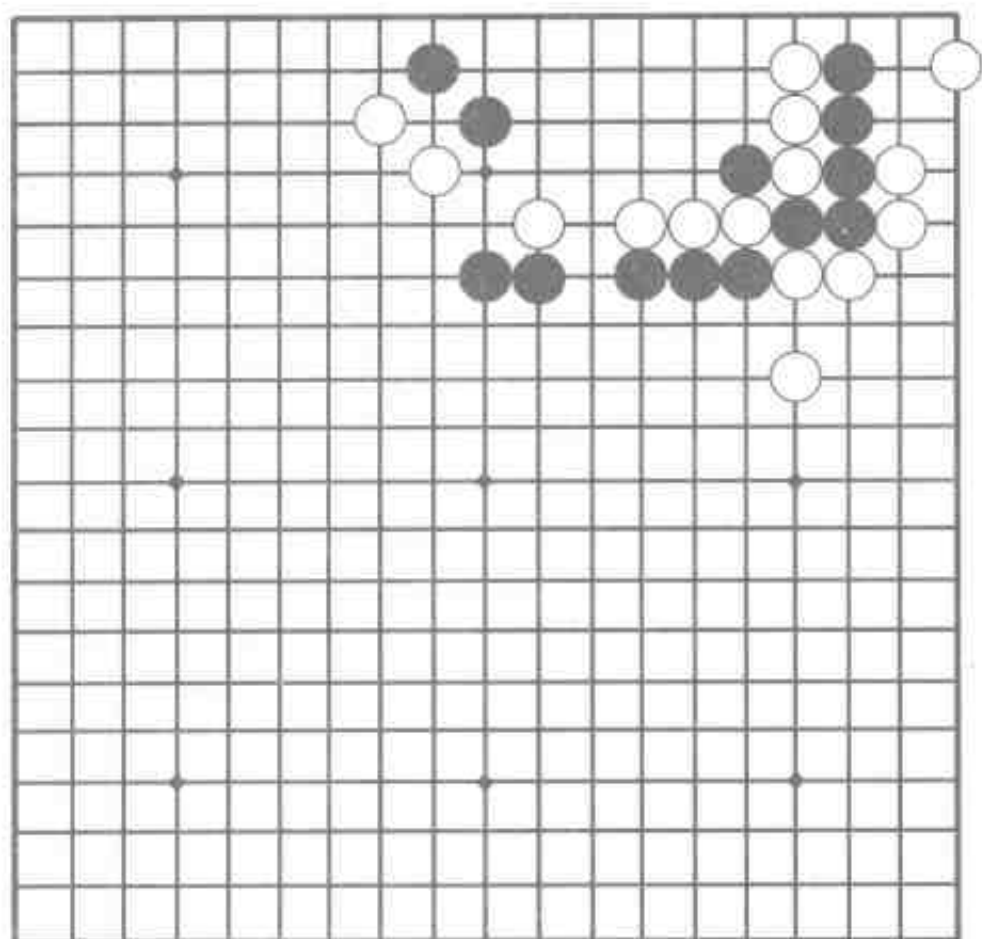
因 a 位是先手，所以此处变成手筋。

黑若 12 则白 13。黑 14 没有办法。

此时，15 叫吃先下掉，白再 17 从下边滚行，白气长一口，黑死。

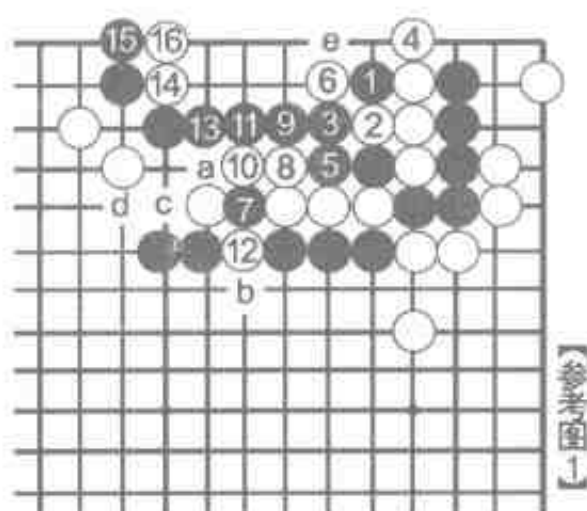
#### 参考图

正解图黑 14 若为了解消上边的味道而下黑 1 的话，白 2 团为妙手，a 和 b 还是见合。

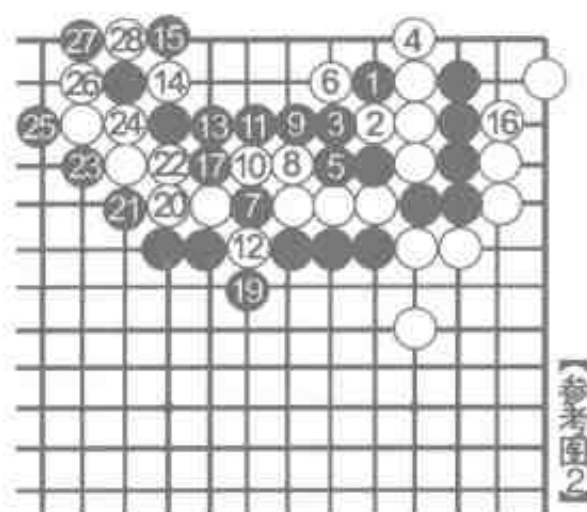


## 222. 采樵势

用类似“烂柯势”手筋进行，直到最后才有点不一样。



【参考图1】



【参考图2】

### 破解 黑先劫

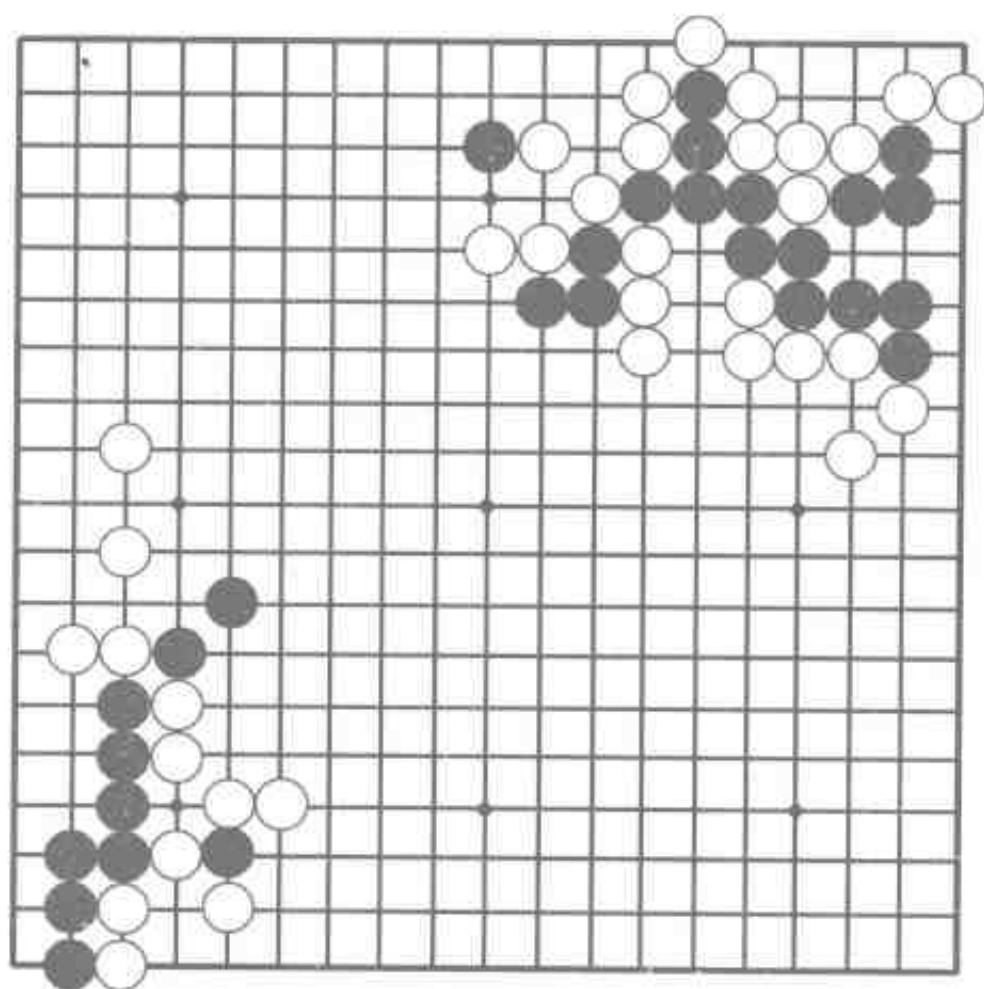
白14作活之妙着。

#### 参考图1

白10止和“烂柯图”完全一样。之后，黑11、13进行。以后，将黑a、白7、黑b、白c、黑d征吃，和上边黑e翻吃视为见合，而有黑胜的解答，但后来发现了白14之手法。（据传为棋圣道策发现）此白14为妙着，兼顾二边。黑若15则白16。请研究看看。

#### 参考图2

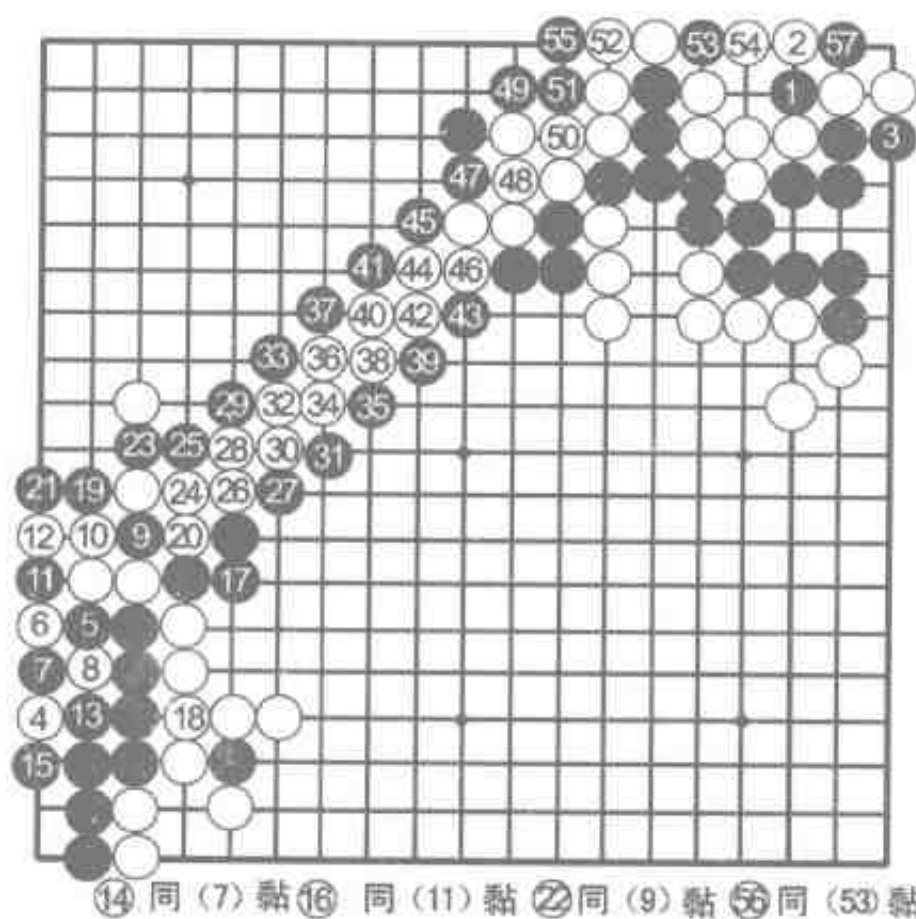
对白14之妙着，黑棋只好于15位打。白16时，黑17以下征吃，白26时，黑27强行做劫。这是最终的解答吧。



## 223. 溯源翻浪

这是上下两块黑棋分别作活的问题。

首先，右上角怎么活呢？若不能对左下黑棋有帮助是不行的。



## 破解 黑先两话

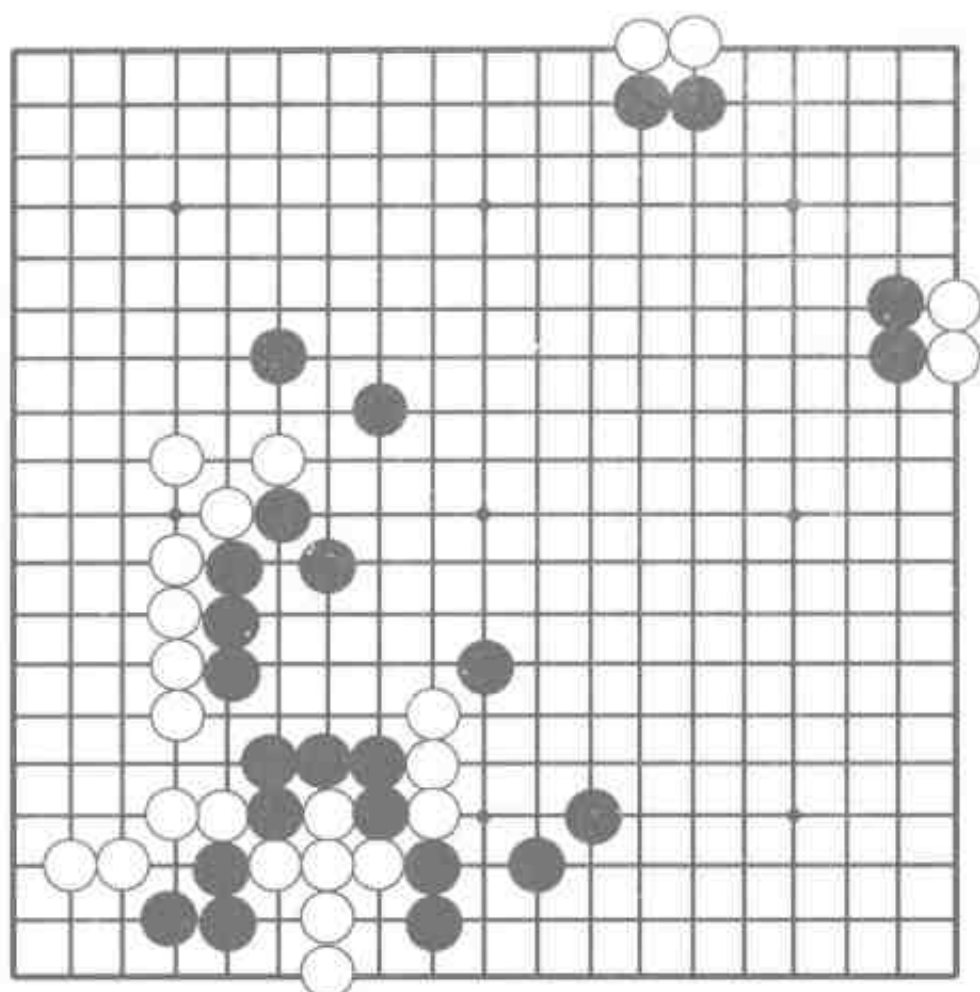
断进去作活。

正解图

黑1断进去后再3位作活是次序。如此对左下作活会有帮助。也就是说，当白4要吃黑棋，黑5以下至15进行，黑17先手，19以下追征。最后至黑57止，用双倒扑之形吃到白子。下到这里，1、3产生了作用。

⑭同(7)黏 ⑮同(11)黏 ⑯同(9)黏 ⑰同(53)黏

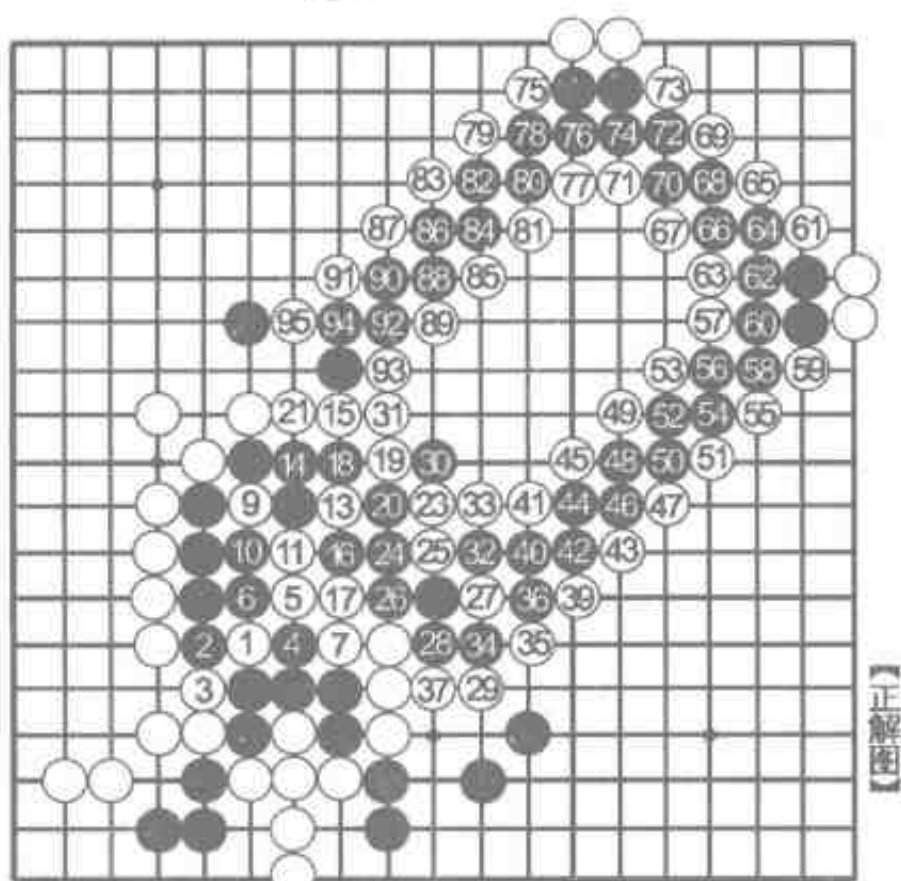




## 224. 长空射雁

下边的攻杀为四气对五气。因此必须对上边黑子找手段。

结局是征子一口干的情况，如果真是这样的话，那么要从何处动手呢？



## 破解 白先胜

绕一圈。

正解图

白1之碰为手筋。

15枷，黑棋将之冲破，但29再度枷。

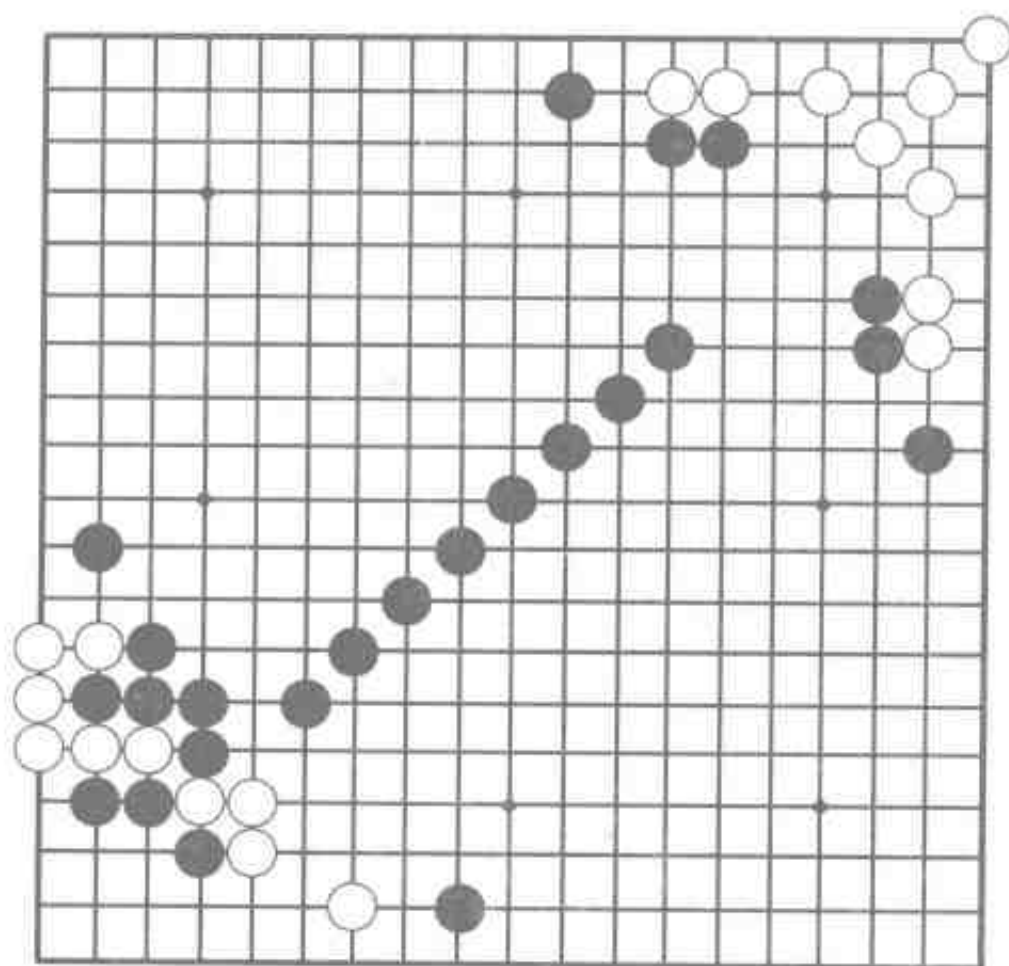
黑棋冲破后变成大征子。

白95手刚好回到原处将之吃掉。

⑧同(1)粘 ②同(9)粘 ⑩同(13)粘 ④同(27)粘

【正解图】

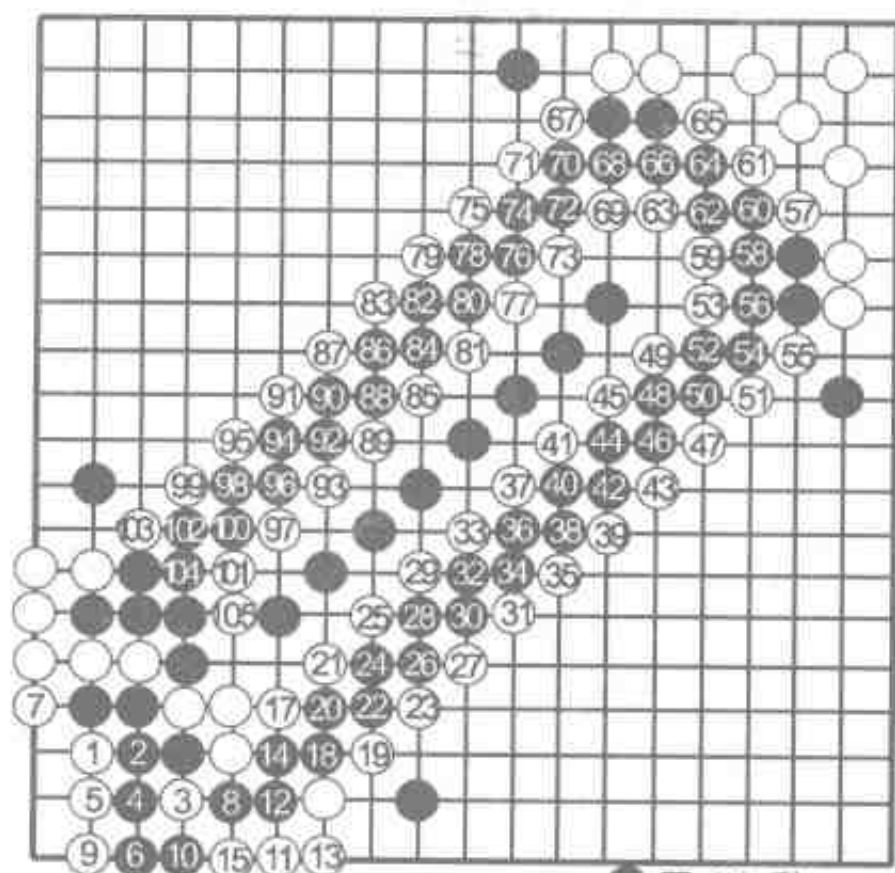




## 225. 千层宝塔势

此局中，黑子从左下的攻杀开端，变成波及右上到左下的征子。

正由于其形状，所以才会叫做千层金塔吧，下边的攻杀要用点手筋。



16 同 (3) 黏

## 破解 白先活

漂亮之形。

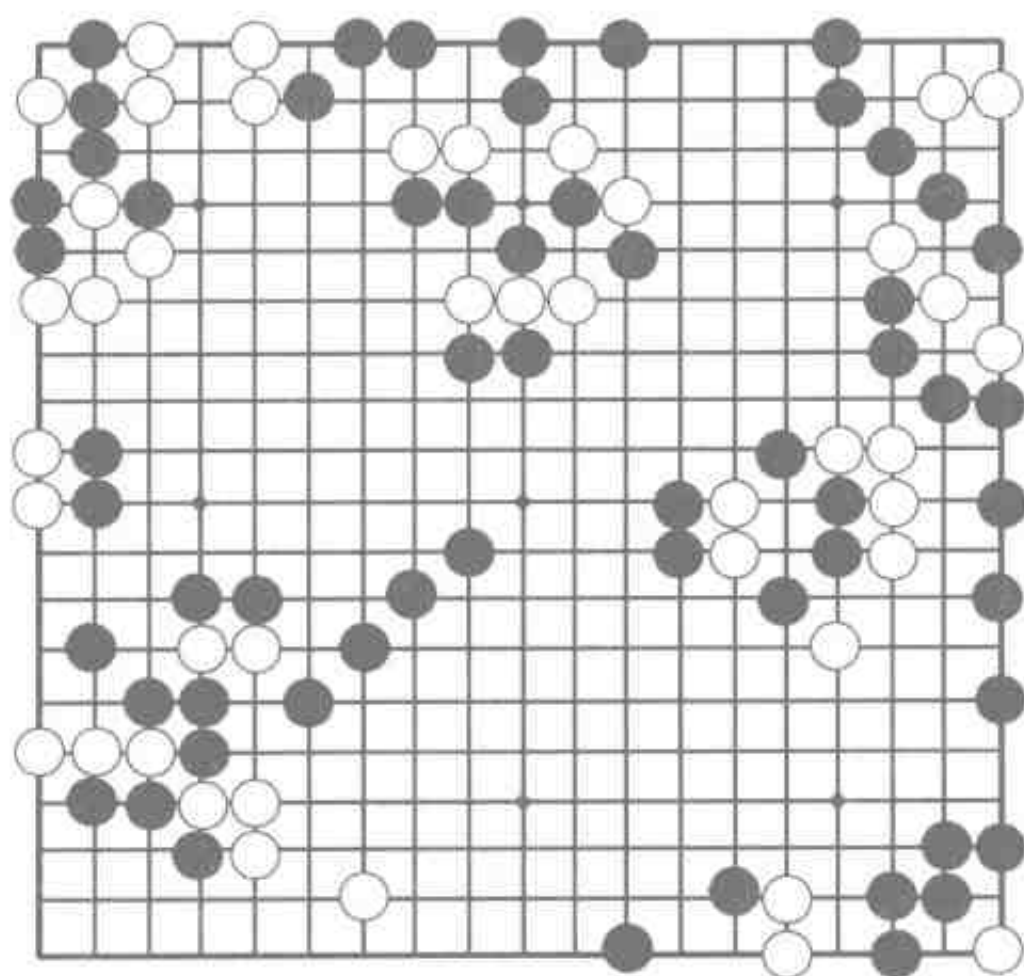
### 正解图

白 1 碰为手筋，除此之外对杀气都不够。

接着，3 再 5 进行，11 之尖为手筋。

白 17 开始征吃。

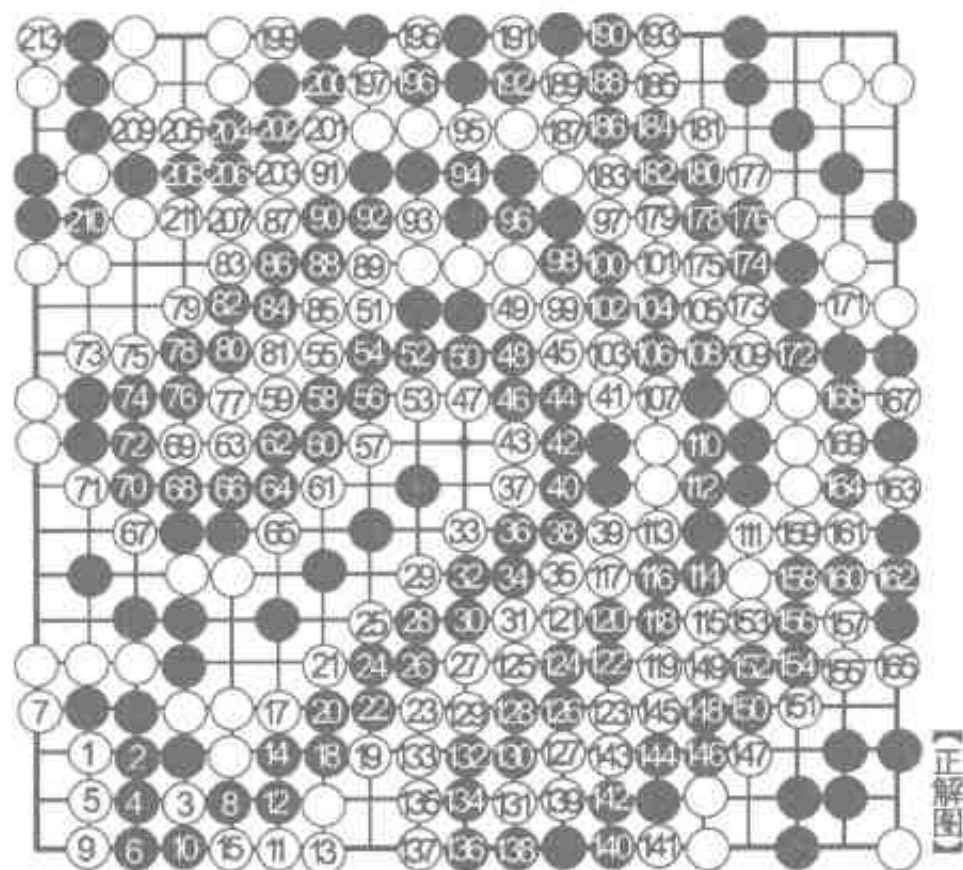
白 105 手止，下出漂亮之形。



## 226. 明皇游月宫

这里用的是杨贵妃和唐明皇在中秋赏月时，幻想畅游月宫的典故。

手筋和千层宝塔势一样，由左下角开端而波及全局，最后终点在左上。



⑮同(3)黏 ⑮同(163)黏 ⑮同(167)黏  
⑮同(191)黏 ⑮同(191)黏 ⑮与210之上位黏

### 破解 白先胜

全局灭绝之形。

正解图

到白17征吃以前和上一题一样。

有时间的人不妨摆一摆。

213手止，全部化为白地。