

增强对抗骗着的能力

赵建军 杨真 译

北京科学技术出版社

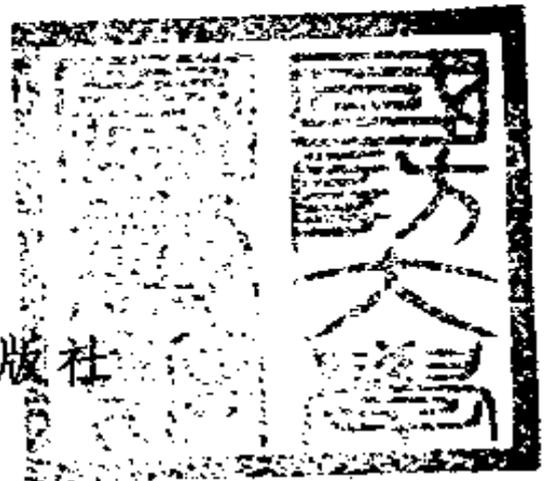


2 033 9347 0

增强对抗骗着的能力

[日]石田芳夫 著
赵建军 杨真 译

北京科学技术出版社



增强对抗骗着的能力

[日]石田芳夫 著

赵建军 杨 真 译

*

北京科学技术出版社出版

(北京西直门南顺城街12号)

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

北京新丰印刷厂印刷

*

787×1092毫米 1/32开本 6印张 133千字

1990年9月第一版 1990年9月第一次印刷

印数1—9100册

ISBN 7-5304-0697-3/z · 348

定价:2.50元

前 言

与正常的定式次序不同,试图引诱对手犯错误的下法叫骗着。也有的人讨厌骗着,认为是邪门歪道,但我却不这样认为。诚然,钻对手失误的空子的想法是不值得赞扬的,然而陷入对手骗着的圈套也是软弱的表现,这种看法也应该名正言顺地成立。骗着也是下围棋的一种手段。只要有成功的希望,就要毫不客气。但是,骗着本身伴随着风险,这是不言而喻的。存在着一着定胜负的可能性时,骗着假如失败,就会适得其反。如果没有这种精神准备而去挑战则属无谋。

本书所介绍的型,包括从中级爱好者以下的让子棋到业余高段级别的正规的型,并广泛收集了实战中经常使用的手段。它们也许称不上是骗着,然而,其中包括了特别容易搞错的大型定式的变化。是挑战,还是反挑战,不论站在哪种立场上读这本书都无妨。我相信,努力了解各种骗着,也是理解定式的真正意义的重要学习方法。

石田芳夫

1989年1月

目 录

第一章 星的骗着

第 1 型	压长定式的冲断	(2)
第 2 型	扳之后	(4)
第 3 型	不合常规的靠	(6)
第 4 型	挑起纠纷的尖	(8)
第 5 型	奇怪的大伸腿	(10)
第 6 型	判断棋力	(12)
第 7 型	封锁的威胁	(14)
第 8 型	目标同样	(16)
第 9 型	一间关的缺口	(18)
第 10 型	退一路	(20)
第 11 型	更深一些	(22)
第 12 型	凝形	(24)
第 13 型	期待对方的随手	(26)
第 14 型	让九子等级	(28)
第 15 型	大飞的妙趣	(30)
第 16 型	古典的奇策	(32)
第 17 型	弃子的伏笔	(34)
第 18 型	跳的目的	(36)

第 19 型	二间跳的意义·····	(3 8)
第 20 型	背离定式·····	(4 0)
第 21 型	强硬的挡·····	(4 2)

第二章 小目的骗着

第 22 型	手筋的劝诱·····	(4 6)
第 23 型	角地是诱饵·····	(4 9)
第 24 型	想吃子的心理·····	(5 1)
第 25 型	为常识所害·····	(5 3)
第 26 型	明知无理·····	(5 5)
第 27 型	往昔的妙手·····	(5 8)
第 28 型	诱人的弱点·····	(6 1)
第 29 型	一攫千金·····	(6 3)
第 30 型	强硬的封锁·····	(6 6)
第 31 型	用俗手挑战·····	(6 9)
第 32 型	断法的问题·····	(7 1)
第 33 型	改变方向·····	(7 3)
第 34 型	不合常规的断·····	(7 5)
第 35 型	当心征子·····	(7 7)
第 36 型	奇怪的靠·····	(8 0)
第 37 型	角地的大小·····	(8 3)
第 38 型	假如棋形不同·····	(8 5)
第 39 型	小雪崩的强手·····	(8 8)
第 40 型	大雪崩的次序·····	(9 1)
第 41 型	假如应即能成功·····	(9 3)

第 42 型	反击先手利·····	(9 7)
第 43 型	不吃亏的骗着·····	(9 9)
第 44 型	弃子之心·····	(102)
第 45 型	意外的尖·····	(105)
第 46 型	注意反长·····	(107)
第 47 型	微妙的次序·····	(109)
第 48 型	先手利还是恶手·····	(113)

第三章 高目的骗着

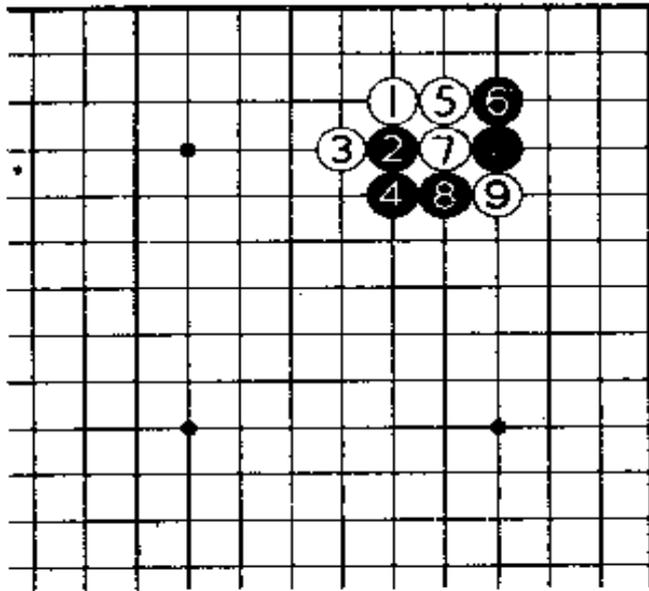
第 49 型	单纯的陷阱·····	(116)
第 50 型	断的条理·····	(118)
第 51 型	改变次序·····	(120)
第 52 型	切勿麻痹大意·····	(122)
第 53 型	角上的对杀·····	(124)
第 54 型	一着定胜负·····	(127)
第 55 型	透点的用意·····	(130)
第 56 型	利用错误手法·····	(132)
第 57 型	关根流·····	(134)
第 58 型	注意撞紧气·····	(136)
第 59 型	简明的退·····	(139)
第 60 型	竭尽全力·····	(141)
第 61 型	当心俗手·····	(144)
第 62 型	一路之差·····	(147)
第 63 型	不必吃惊·····	(149)
第 64 型	对三·三的靠·····	(151)

第四章 目外的骗着

第 65 型	右下角的问题.....	(154)
第 66 型	跳的缺陷.....	(158)
第 67 型	异曲同工.....	(161)
第 68 型	顶的魅力.....	(163)
第 69 型	飞罩是定式.....	(166)
第 70 型	可怕的大飞罩.....	(169)
第 71 型	厉害.....	(173)
第 72 型	大飞罩.....	(176)
第 73 型	不合常规的夹.....	(178)
第 74 型	露骨的伏击.....	(180)

第一章 星的骗着

星位的骗着,是让子棋中白方主动采用的。它除了以奇手伺机动摇对方心理之外,大多是试图利用下手守住实地的意识而提高成功率。如能凭着互不吃亏的感觉去应付,则很容易击退它吧。

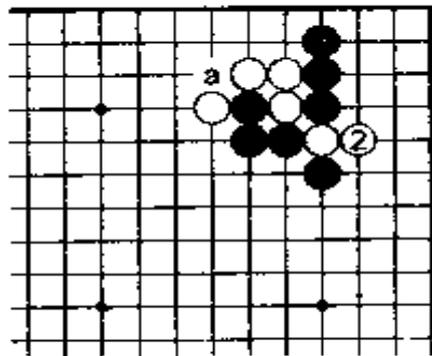


〔基本图〕

第 1 型

压长定式的冲断

〔基本图〕 在压长定式中，白 7、9 立即冲断，与其说是骗着，勿宁说是无理手吧。但是，黑方正确地应接，则需要中级以上的实力。

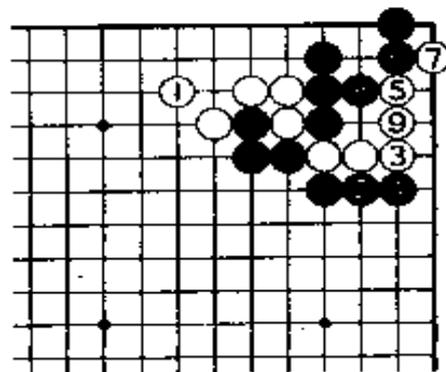


2 图

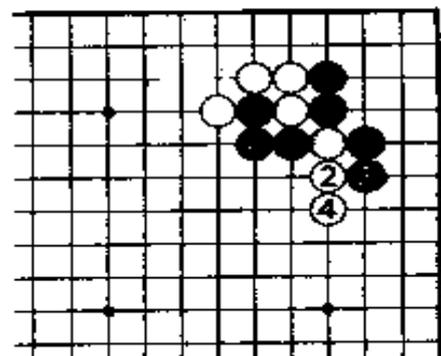
1 图(上当) 黑 1 从下边打吃，白 2、4 简单地退，中央黑三子就陷入了苦战。

2 图(正着) 黑 1 从上边打吃，再黑 3 立是正确的应接。以下可瞄着 a 位的断。

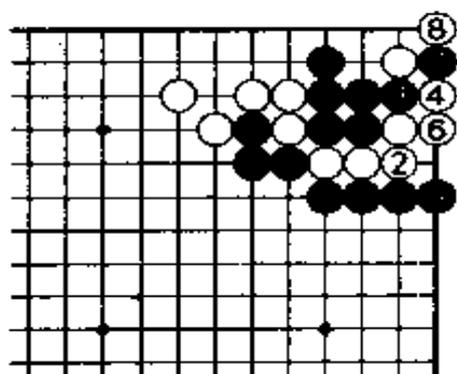
3 图(黑胜) 由于白 1 守不能省略，因此，黑 2、4 只要挡住即可杀角。白 5 跳，黑 6、8 做成有眼杀无眼的棋形，黑胜。



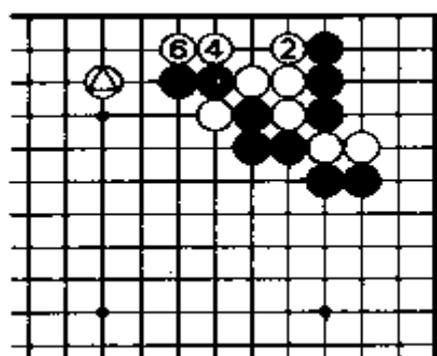
3 图



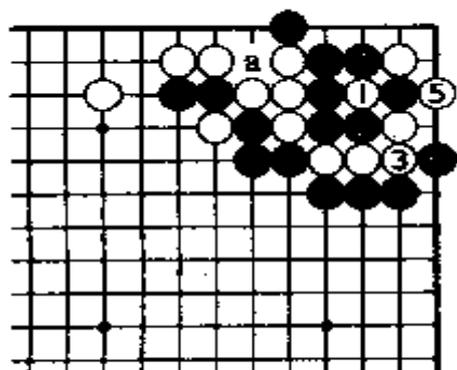
1 图



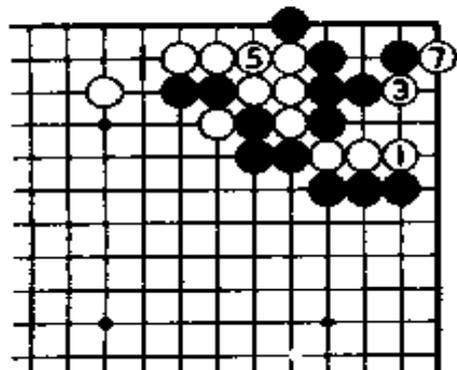
5图



6图



8图



9图

4图(变化) 白1尖时,黑2立也无妨。白3跳,伺机杀气,但是——

5图(黑胜) 黑1打吃,黑3简单地挖,黑7扑入是紧气的手筋。

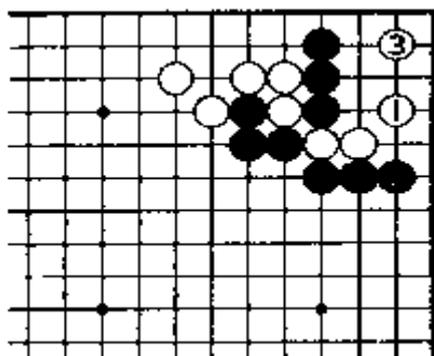
6图(白的强手) 有白△拆的场合,对白2挡不可疏忽大意。黑3断至黑5定型,黑7再挡住,这是最容易理解的下法。

7图(手筋)

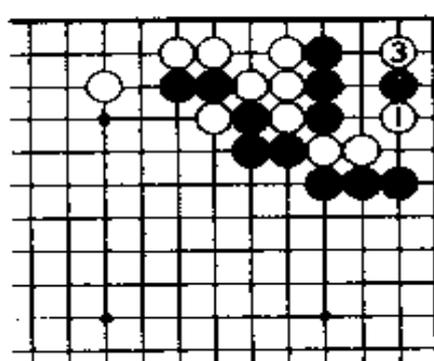
由于角上收紧了气,所以黑无法无条件取胜。对白1、3,黑4挖是手筋。

8图(黑打劫胜) 接着,白1以下至白7形成打劫,但是,黑8是绝好的劫材。白A如粘住,黑提回劫。(白7提劫)

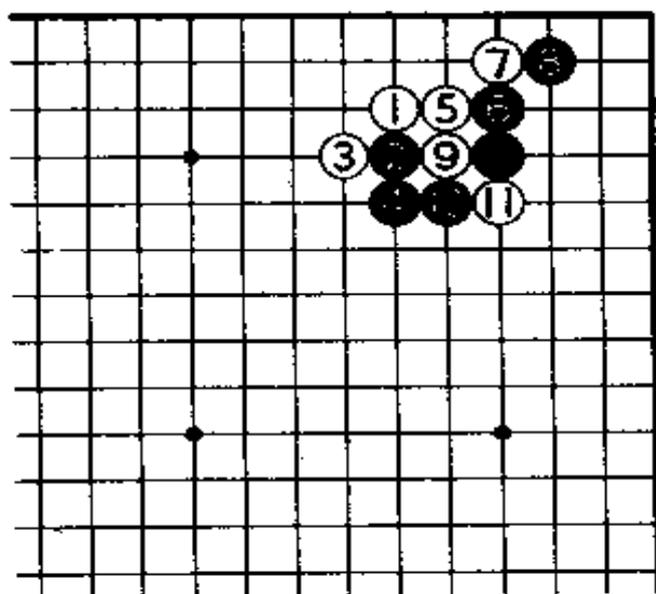
9图(简单) 若白1立,黑2挡,以下则很简单。至黑8,黑无条件取胜。



4图



7图

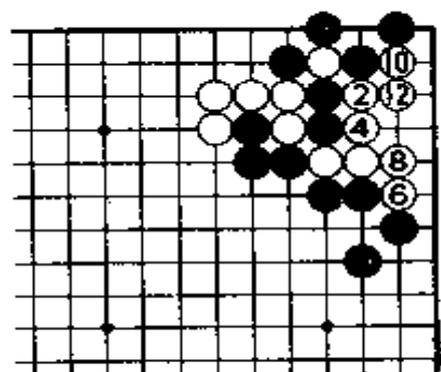


〔基本图〕

第2型 扳之后

〔基本图〕 白7扳一手后冲断如何呢。与前型相比，应接方法当然不同，但是如果不知道这种手段的对策，则不能说掌握了压长定式。

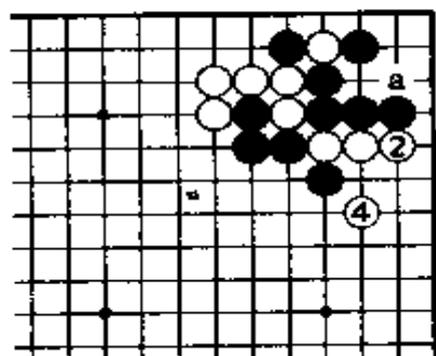
1图(上当) 黑1打吃取角地，被白2粘住，正合白的意愿。即使黑3打吃，白也不会被吃掉。



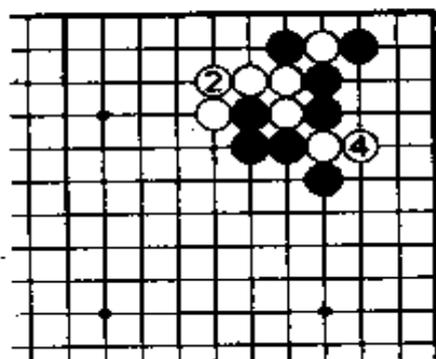
2图

2图(黑被杀) 接着，黑1挡，被白2以下勒吃，至白12粘，白有眼杀无眼，黑反而被杀。(黑5粘)

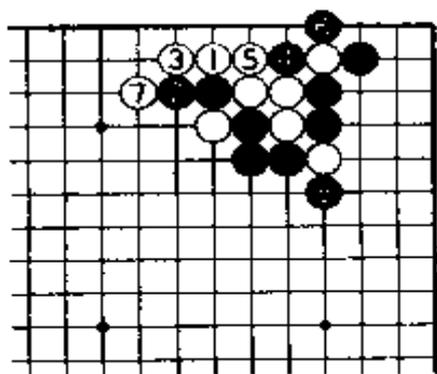
3图(白好) 黑1跳，角上虽安宁，但被白2挡、4跳出，形成黑不利的变化。若省略黑3，则有白a夹的手段。



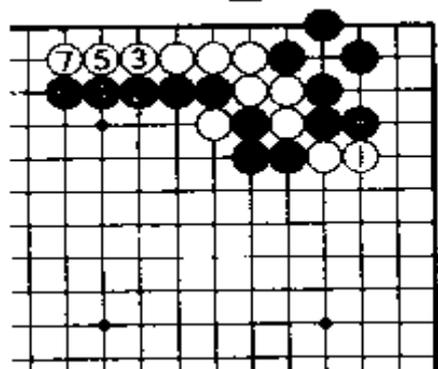
3图



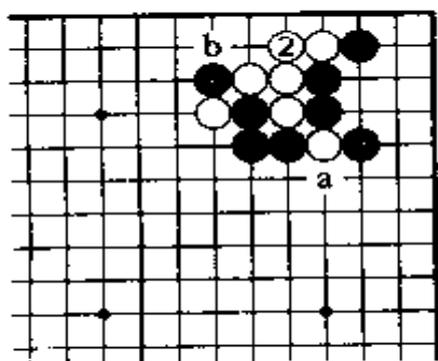
1图



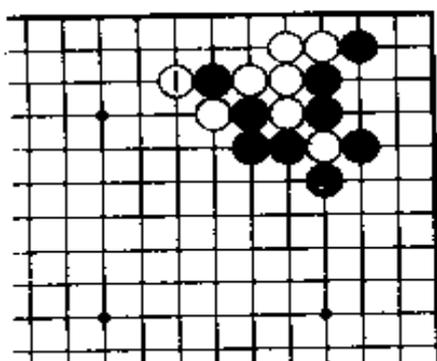
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 黑1连根断是破骗着的唯此一手。这样一来,白因撞紧了气,无论怎么下也难受。

5图(黑好) 对白1打吃,黑2长,黑4再取角地。黑8吃住一子,当然黑好吧。

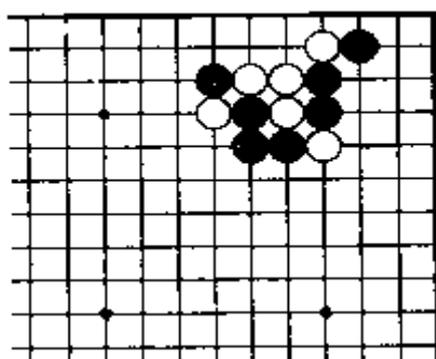
6图(变化) 前图白7如于本图白1顽强抵抗,黑2以下定型,至黑8挡。之后,不论白守哪边,都无法得到好的结果。

7图(黑胜)

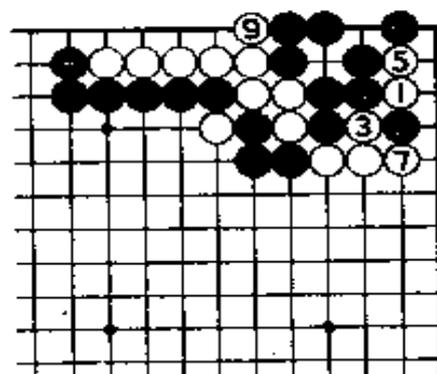
前图白7没有走本图白1攻击角地的机会。黑2以下至黑8挡住,杀气黑胜。

8图(对付粘) 对黑1断,白2粘时,黑3打吃。若白a长,黑b立即可杀白。

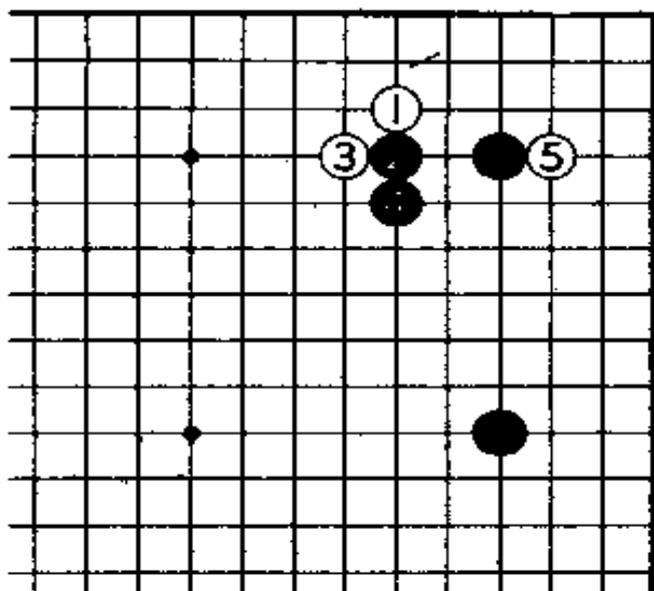
9图(黑好) 白1吃住,然而,黑2提清开花最为简明。实利与厚势对此,明显黑好。



4图



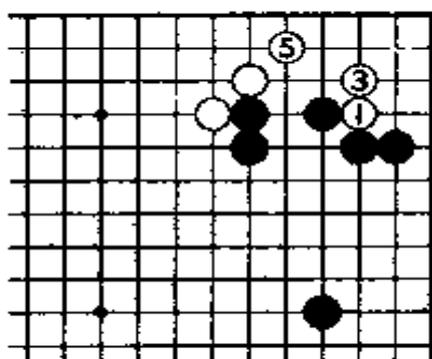
7图



〔基本图〕

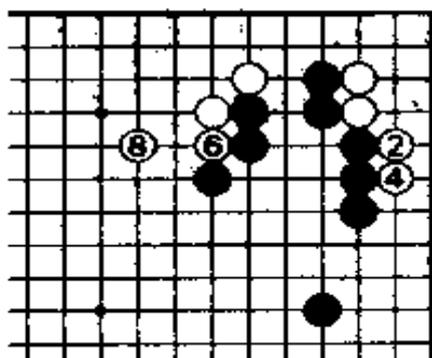
第3型 不合常规的靠
〔基本图〕 右边有拆的场合,黑2、4压长特别有效。此时,白5靠。这手棋毫无疑问不是正规定式,然而,对让子棋的黑方来说,似乎是出乎意料的麻烦手段。

1图(定式) 白1点三·三是较为普通的手段。黑2以下是定式,黑右边得到巩固,可满意。



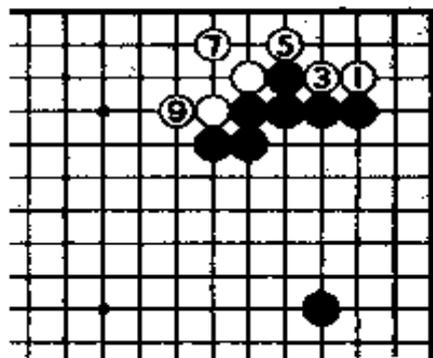
2图

2图(上当) 对白1靠,黑2挡,白3退、5尖。与前图相比,黑角地全被掏空,白成功吧。

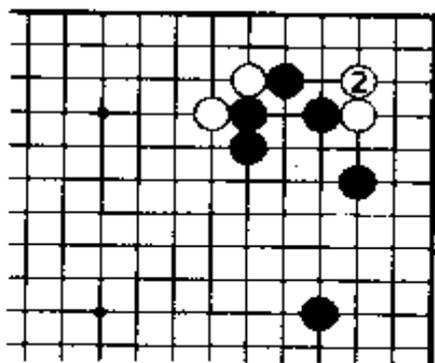


3图

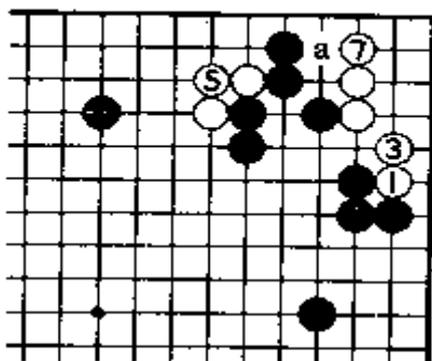
3图(不充分) 黑1挡,白两边无法联络,但是,白2、4先手做活角地,白6再抢先走在上边,形成被白处处得手的结果。



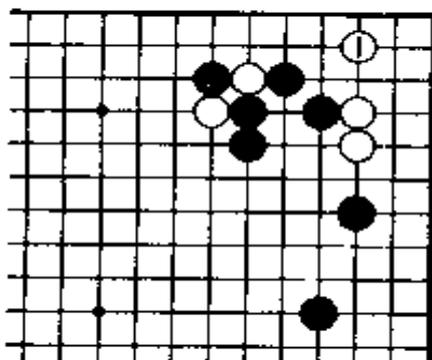
1图



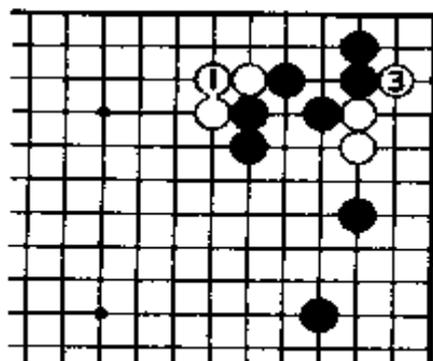
5图



6图



7图



8图

4图(抵抗) 黑1从角上挡也有问题。被白2至6在右边强烈抵抗,黑棋形仍不充分。

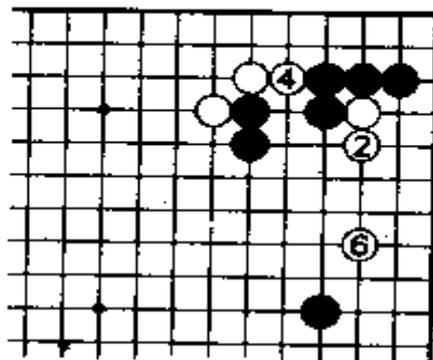
5图(正着) 黑不理采白靠的棋子,黑1挡才是正着。对白2,黑3避开正面的冲突实施攻击才是要点。

6图(黑有利) 接着,白1以下顽强抵抗,然而黑8转回攻击,黑形好。黑6也可走a位尖,然而,即使单立,白角上也不能脱先。

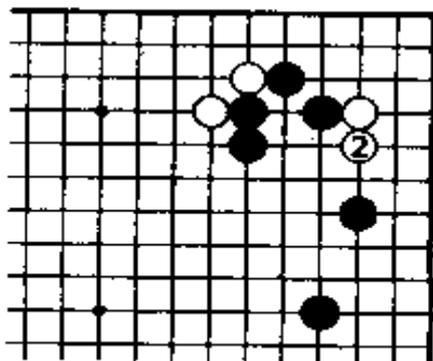
7图(同样要领) 白2长时,黑3逼迫。这是不给白腾挪机会的重要的攻击方法。

8图(黑充分) 白1跳,即使角上成安定之形,但是,黑2转回断,黑棋形充分。

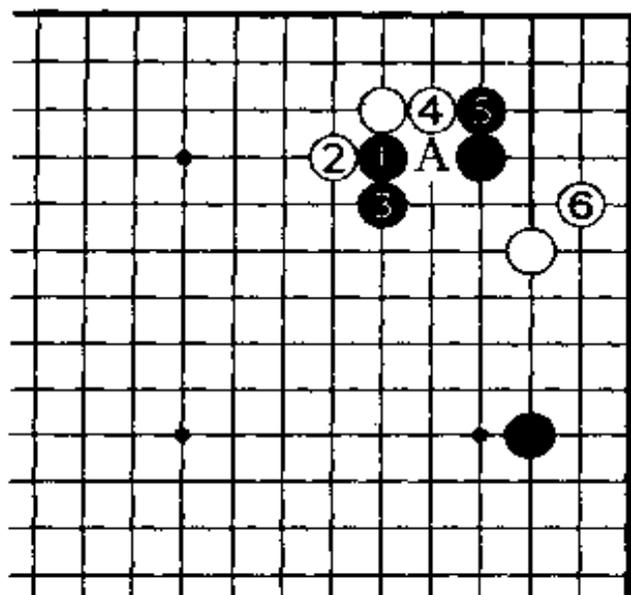
9图(白无理) 白也不能走1位粘从上边顽强抵抗。黑2扳、4退,白角地陷入危机。向中腹逃脱也不太可能吧。



4图

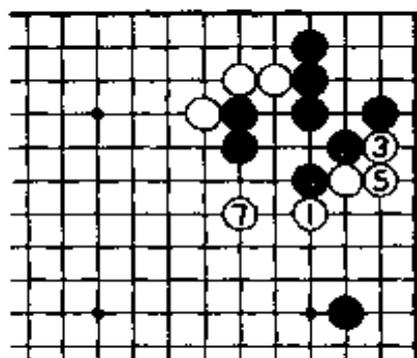


7图



〔基本图〕

第4型 挑起纠纷的尖
〔基本图〕 对白的双飞燕,黑走压长定式形成的形,黑5挡是绝对的一手。白6尖,瞄着A位的断点是不易分辨的一手。黑如漫不经心的应,则正合白的意愿。

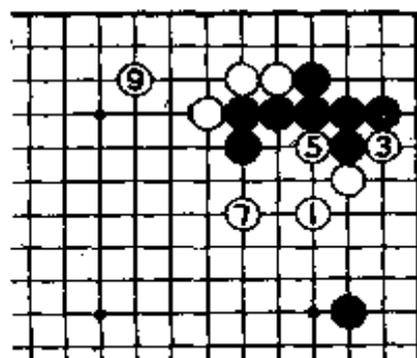


2图

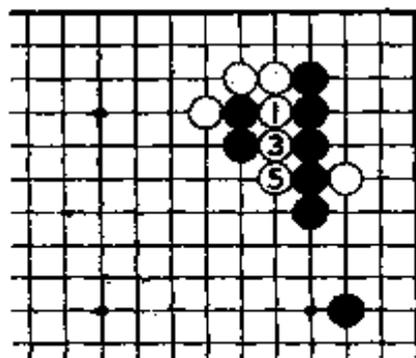
1图(无效) 白1直接向外冲,黑2以下从容地退,至黑6,白不好。

2图(定式) 通常白1向上尖,瞄着断点,黑2尖顶至黑8立是定式。

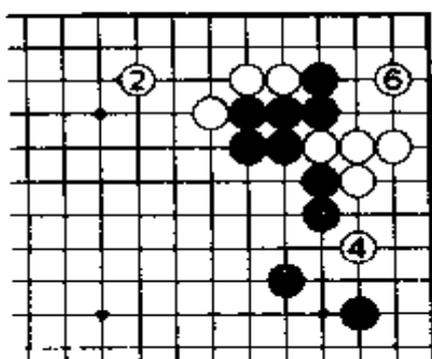
3图(黑被利) 黑4挡,被白5先手打吃,黑棋形难受。至白9,白形左右子力都发挥了作用。



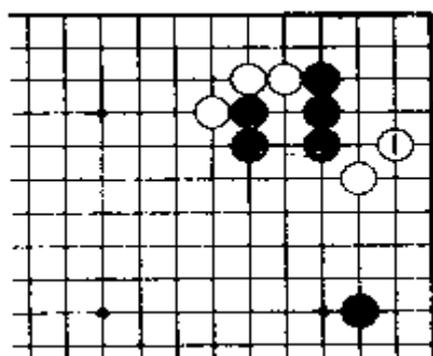
3图



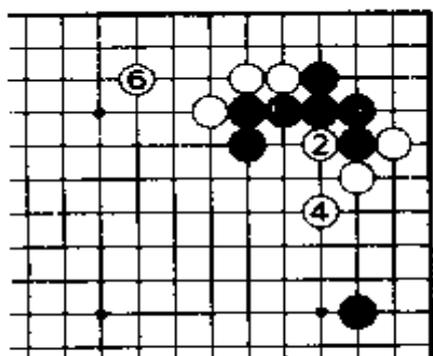
1图



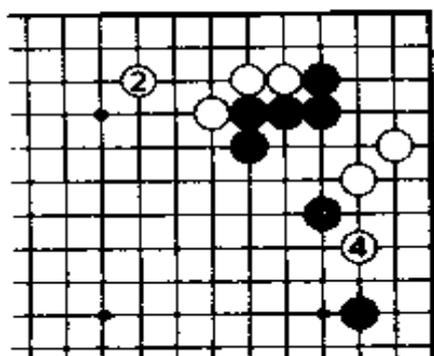
5图



6图



8图



9图

4图(上当) 白1向下尖是引诱黑2靠的骗着。白3挖,在上下造出两处断点。

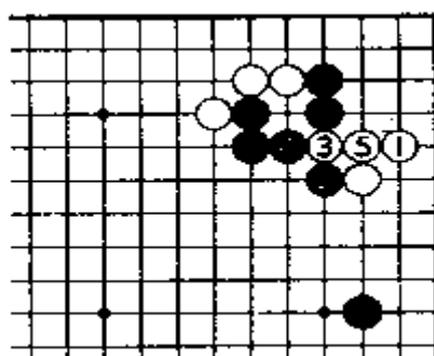
5图(白好) 对黑1粘,白2至6。右边遭到如此破坏,黑不行。

6图(正着) 对白1尖,黑2并是冷静的应手。虽然子力似乎未发挥作用,但将白压在低位,最为坚实。白也很难抓住机会。

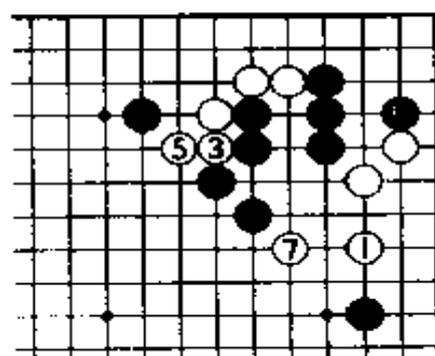
7图(黑攻势) 接着,白1如守住右边,黑2的攻击很严厉。首先是黑顺畅的进行。

8图(疑问) 黑1的手法错误。被白2先手打吃,结果与3图大同小异。

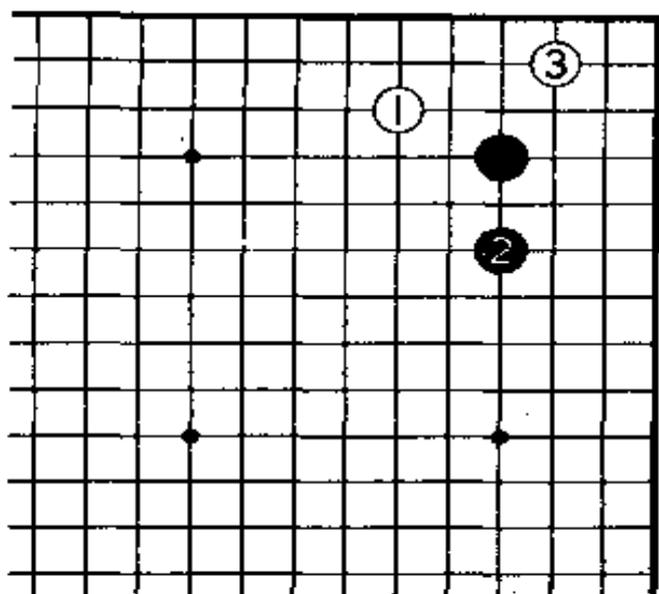
9图(稍稍滞重) 黑1单连虽是较为简明的手段,但是对右边攻击的严厉程度不够。即使黑3飞压,白4也可以腾挪。



4图



7图

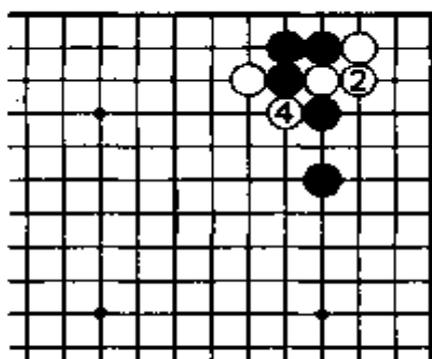


〔基本图〕

第5型 奇怪的大伸腿

〔基本图〕 白3大伸腿并非看错了。按常规似乎是不可想象的手段,但如果过于轻视这步棋,将遭失败。重要的是钻白棋想法的空子的冷静态度。

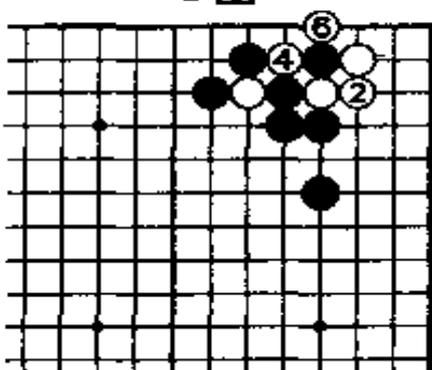
1图(无用的挑战) 黑1靠,看似唯此一手。但这是白所希望的,白2挖使黑生出了麻烦。



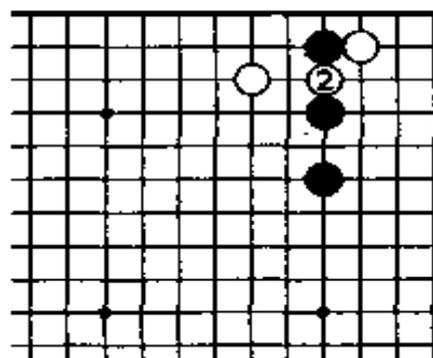
2图

2图(上当) 接着,黑1、3顽强抵抗,被白4断,黑呈上当之形。黑难以收拾。

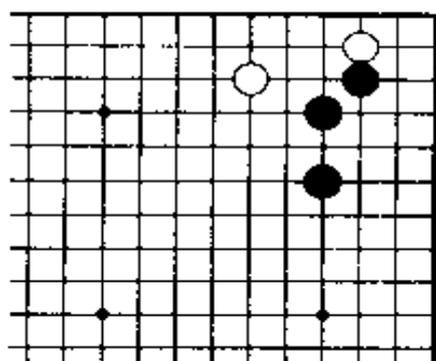
3图(虽厚实) 黑也有3位粘的手段吧。至黑7是厚实棋形。但是,白有了对角的引征手段,而且角上的实利也出乎意料的大。



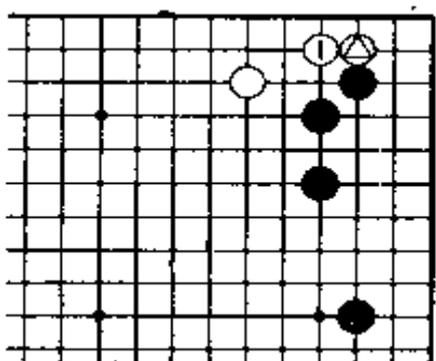
3图



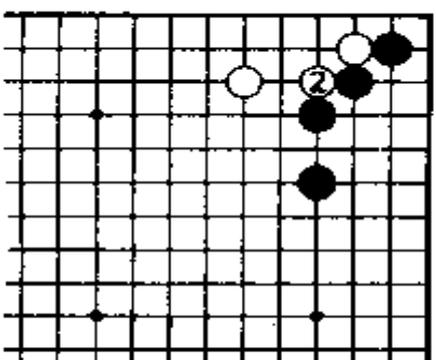
1图



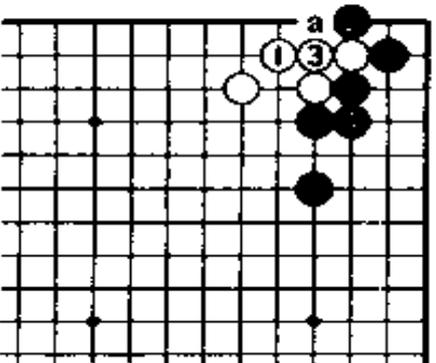
5图



6图



8图



9图

4图(破裂) 黑1从内侧断亦不足取。即使黑3能取角地,但被白4、6攻破了阵地。

5图(正着) 黑1尖顶是最善的一手。这样可免去任何麻烦。白也不能弃之不顾。

6图(小小的爬) 白1必然退吧。黑2拆很充分。

若考虑一下结果,道理就是白走了并不急的④位爬入。

7图(比较)

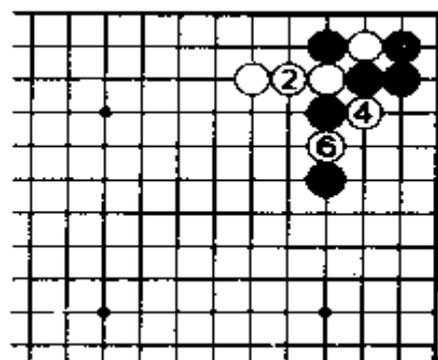
请比较一

下至黑4的定式。之后,白a以脱先为好。因此,上图白走了毫无价值的爬。

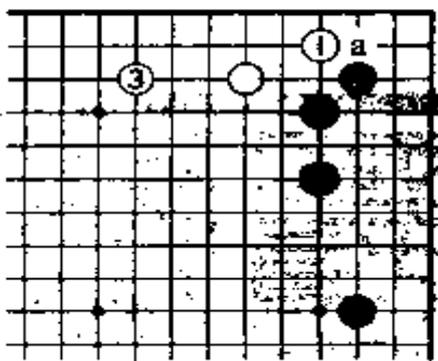
8图(变化) 白2也有挤的手段吧。此时,黑3挡是最强硬的态度。

9图(巩固) 前图之后,白1大致虎,黑2、4是可以满意的结果。白3如a位开劫,黑当然

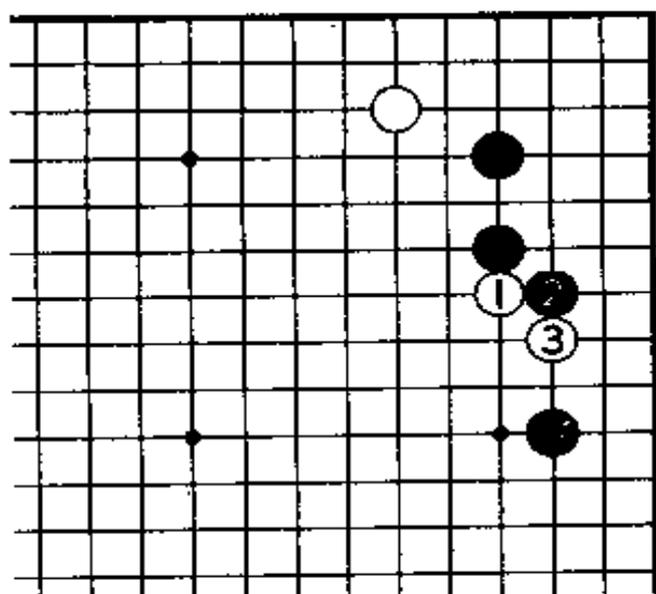
欢迎。



4图



7图

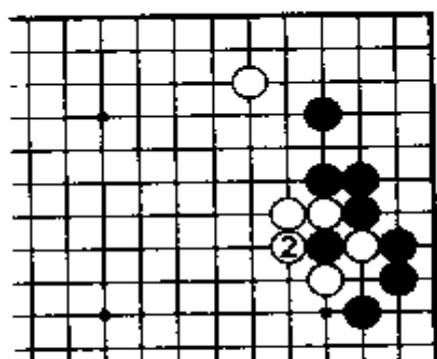


〔基本图〕

第6型 判断棋力

〔基本图〕 白1、3的靠扳在四子以上的授子棋中很常见。虽说不上是骗着，但从试探棋力的意义上来说却是很好的手段。请牢牢记住正确的应接方法。

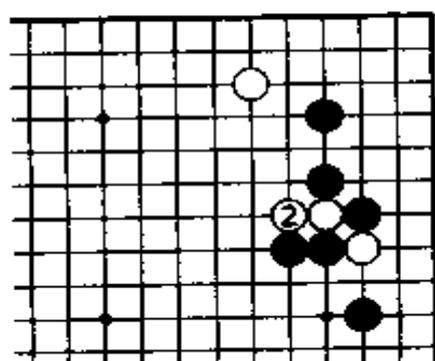
1图(征子) 黑1打吃、3粘是征子问题。但是，由于是白主动选择的，所以，应该认为白好吧。



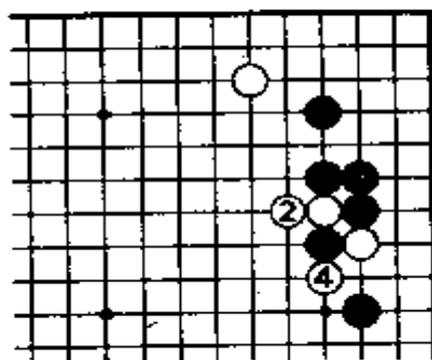
2图

2图(白好) 前图黑征子不利，故黑1、3渡，棋形很差。白的厚味价值比看起来还要大。

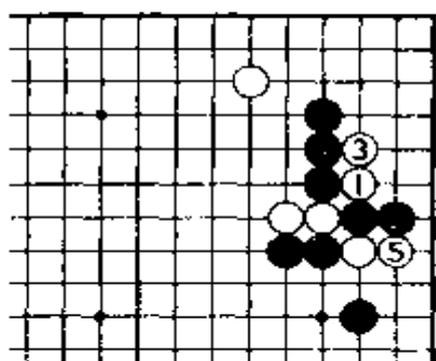
3图(常法) 黑1、白2之后，黑3从断的这一边粘长是此情形的手筋。只要知道这种手段，首先可以及格吧。



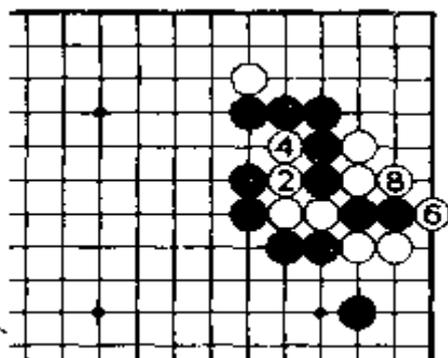
3图



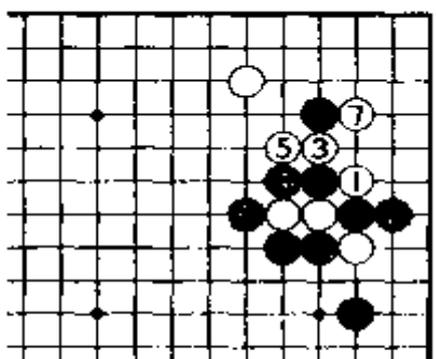
1图



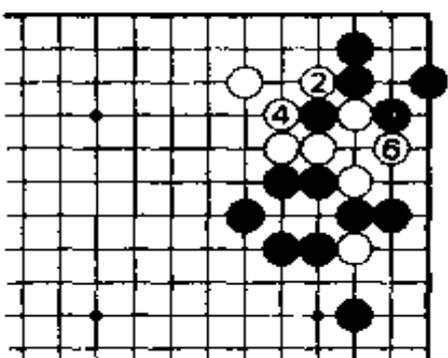
5图



6图



8图



9图

4图(互不吃亏) 接着,白1以下至黑6是被定型化了的程序。白得中腹的厚味,形成大致两分的结果。

5图(骗着) 在途中的变化中,白1至5杀黑二子是骗着。

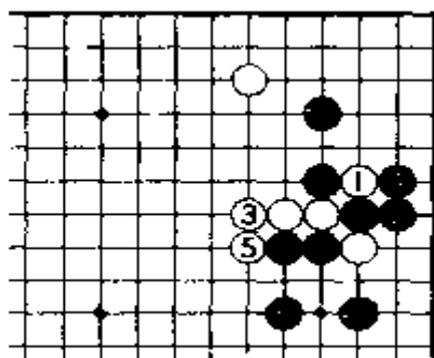
6图(破骗着) 黑1征子虽不成立,但黑3再打吃,黑5枷是正确的攻击方法。黑二子被提也无妨。

7图(黑好)

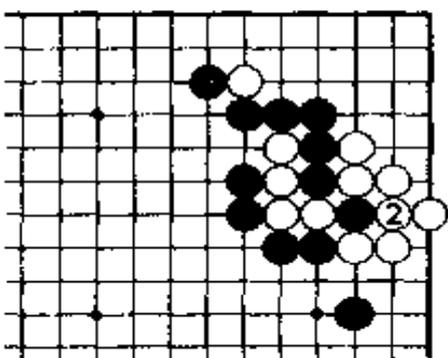
接着,黑1扑、黑3挡,黑的厚势超过白的实利。

8图(白大恶) 白3、5打吃是黑所欢迎的,黑6提,即形成龟甲带尾巴的理想形。

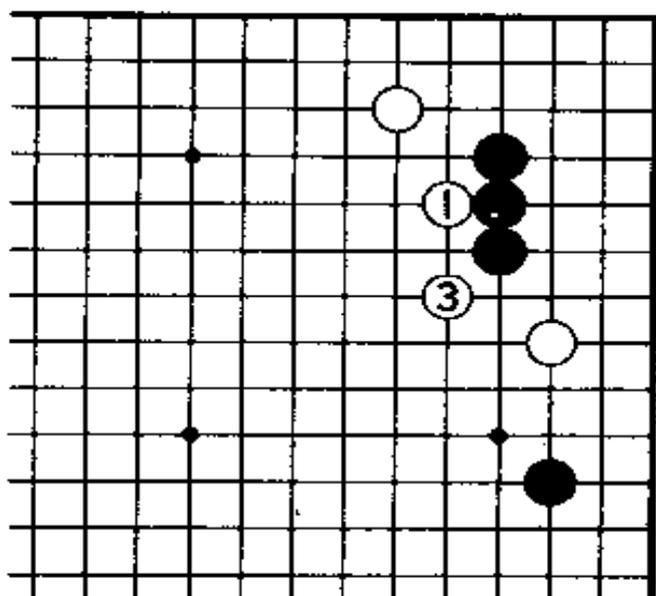
9图(留有手段) 前图的角地显得很大,其实不然。因为仍有黑1以下的活角手段,作为白棋这是无法忍受的形。



4图



7图



〔基本图〕

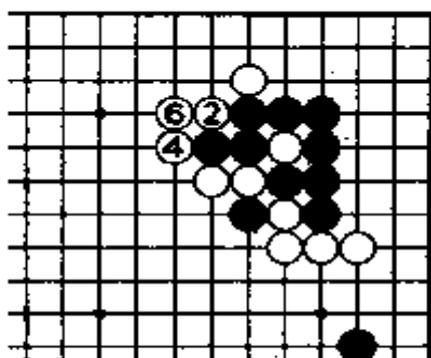
第7型 封锁的威胁

〔基本图〕 白1刺、3飞罩是授子棋中有名的骗着。因为被白封锁，当然黑形差。尽管白形似乎净是毛病，但如果黑方不知道向外冲的次序，也无法突破。

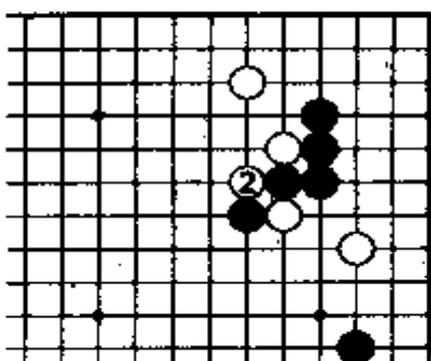
1图(上当) 黑1、3莽撞地向外冲，是不能冲出白的包围的。至白10是恰到好处的封锁之形。这当然正合白的意愿。

2图(结果同样) 过程中，黑1顶，而不提，被白2扳，结果同样。

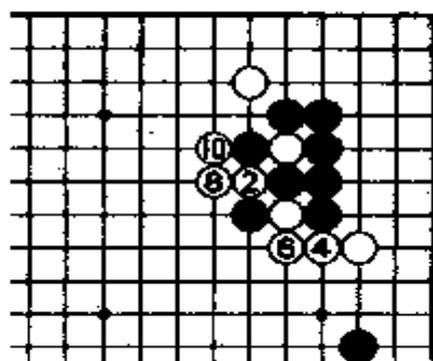
3图(正着) 黑1先外冲一手，之后，黑3单断是此形的手筋。以后，黑从哪边向外冲，将取决于白的应手。



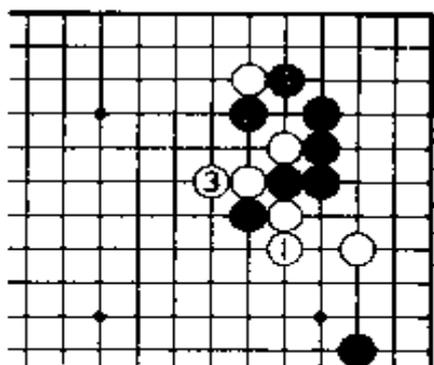
2图



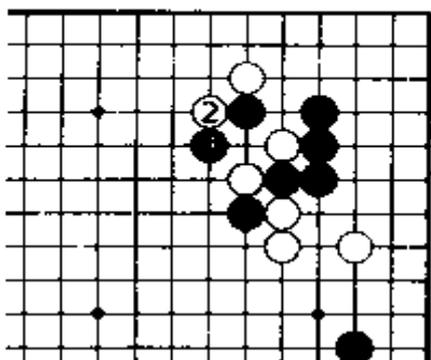
3图



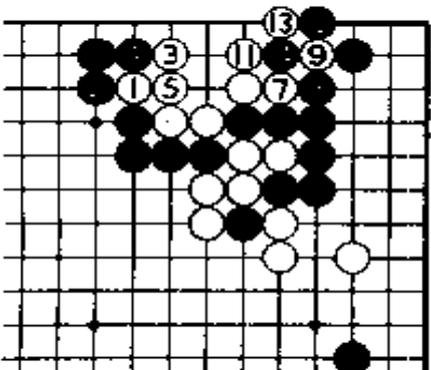
1图



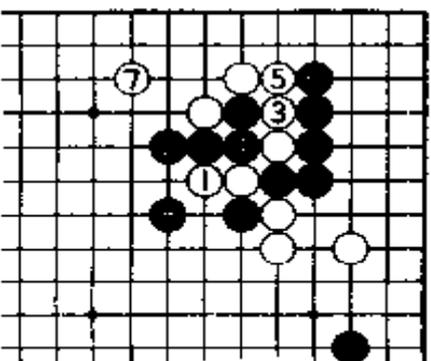
5图



6图



8图



9图

4图(贯通) 若白1长,则很简单。黑2、4贯通右边,没有问题吧。

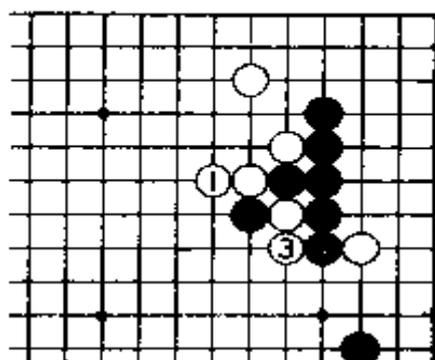
5图(跨断) 白1从右边顽强抵抗时,黑仍不能泄气。黑2跨断是重要的手筋。若白3长,黑4回过头来虎,形成黑充分的变化。

6图(逃脱) 若白2扳,黑3反扳是关联手段。这样白的包围圈完全被破坏。

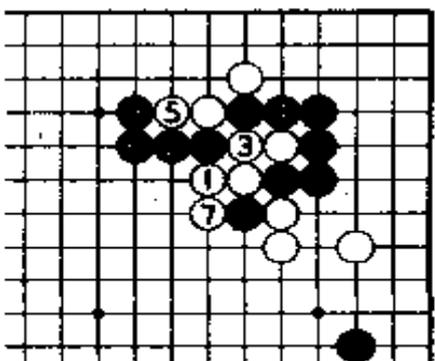
7图(白无理) 即使白1、3断,终归属无理形。黑8挡住,白上边无法收拾。

8图(黑好) 白1以下是最顽强的抵抗,然而,白13只能做劫活则过于难受。

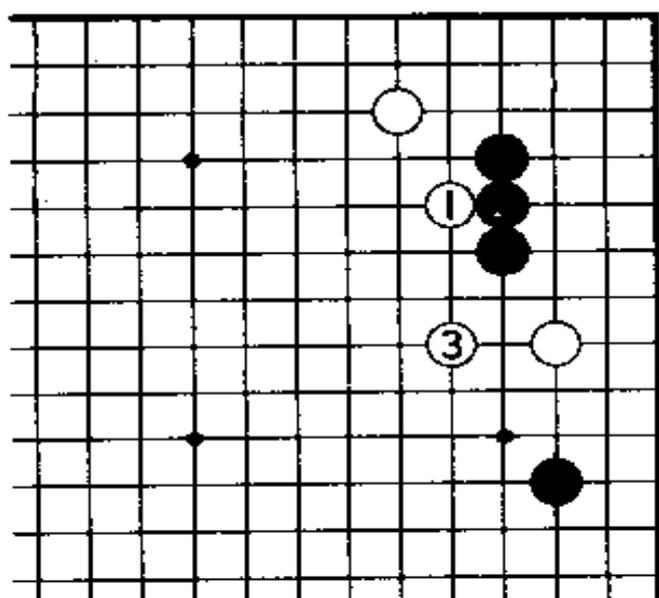
9图(变化) 即使白3断,白形仍很痛苦。黑6消除角地的不安,之后,黑8枷,步调不坏。上边的白形仍有不足之处。



4图



7图

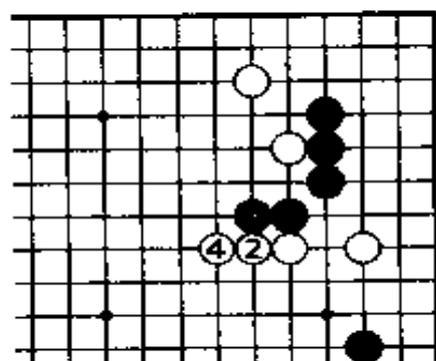


〔基本图〕

第 8 型 目标同样

〔基本图〕 白 1 刺、3 跳，企图像前型那样封锁。这虽然不像飞罩那样露骨，然而，也不能麻痹大意。

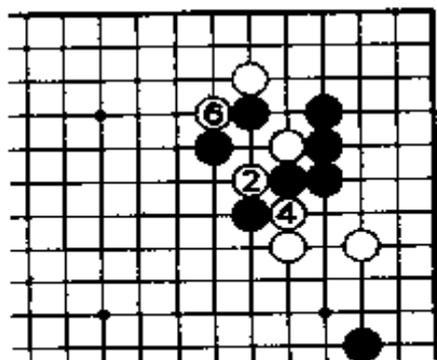
1 图(上当) 黑 1、3 断是上白当的棋形。白 4、6 扳粘，黑的出路完全成为泡影。



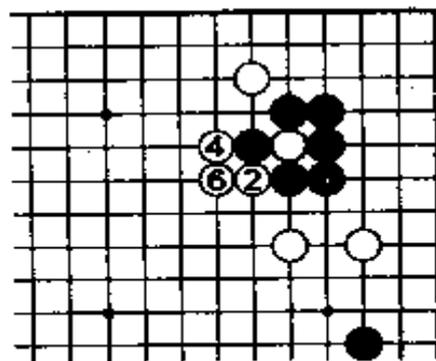
2 图

2 图(不充分) 黑 1 尖顶，白 2 即使从容地退也很洒脱。黑 3 再向外冲，中腹的白将变厚。

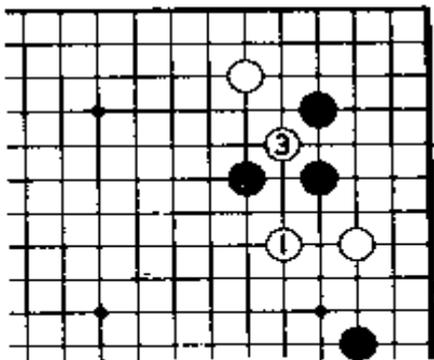
3 图(正着) 黑 1 曲、3 扳出，是简单的突围方法。白 4 如断，则形成与前型同样的棋形，所以黑 5、7 得以逃脱。



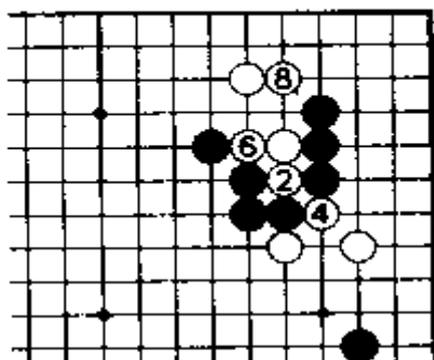
3 图



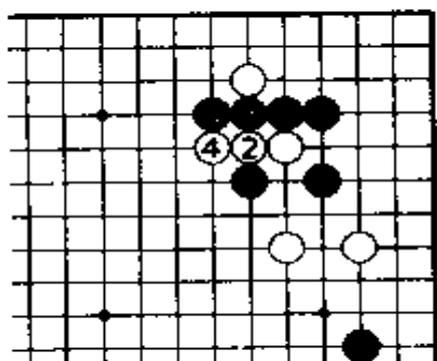
1 图



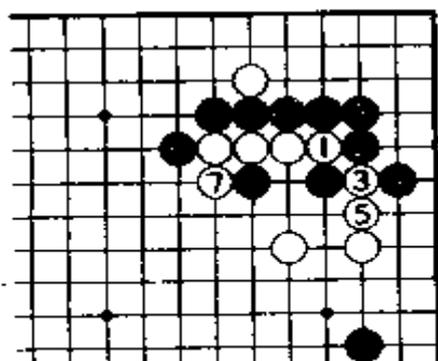
5图



6图



8图



9图

4图(走回头路) 在前型中已这样讲过,然而,对白2扳,黑3断吃则走回到上当的图形,所以要注意。

5图(刺的对策) 接着,再摆一种类似的棋形。白1如单跳,黑2跳则属必然。然后,白3刺,情况如何呢?

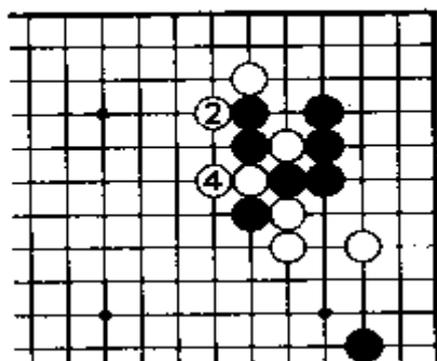
6图(上当) 黑1连,白2冲、4断,若此处被白断掉,之后再怎样顽强抵抗也无济于事。

7图(正着) 黑1反击是唯一一手。

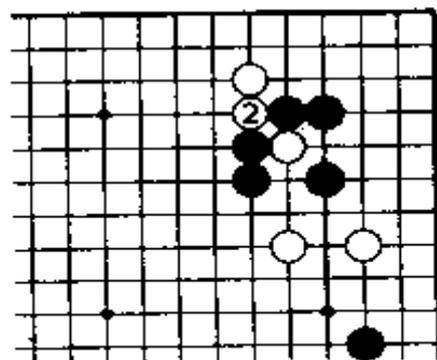
黑3如能切断一子则没有问题。的确很简单。

8图(穿通) 即使白2逃出也无妨。黑3、5穿通,上边的利益很大。

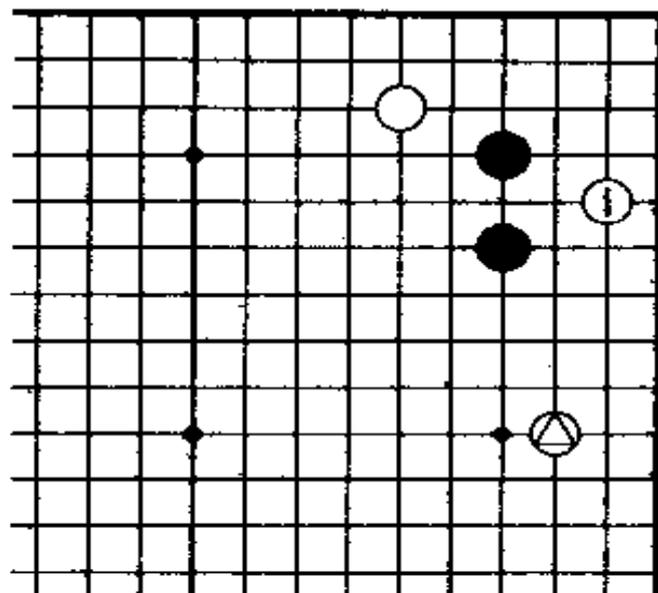
9图(黑好) 前图黑似乎尽是缺陷,然而,对白1、3,黑4以下弃掉已完成作用的二子,很充分。黑取上边,实利上占有绝对优势。



4图



7图

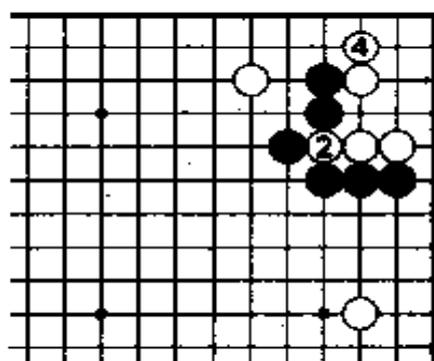


〔基本图〕

第 9 型 一间关的缺口

〔基本图〕 一间关的弱点是下边有些漏风。特别是右边有白⊙的时候，白有各种各样的手段可利用。白首先二路伸腿。正因为是不常见的手段，也许成功率很高。

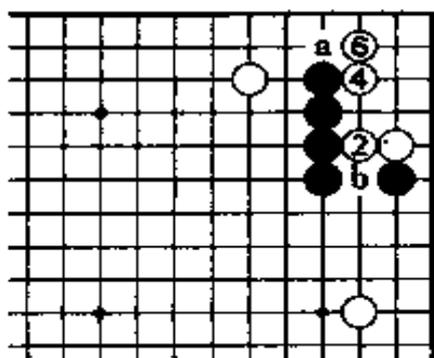
1图(上当) 黑1靠是第一感，然而，被白2、4轻易地占据角地。



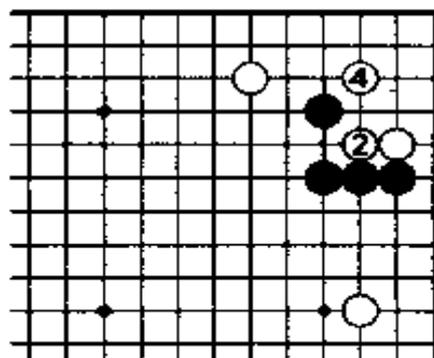
2图

2图(苦战) 接着，黑1挡，白2向外冲、4退，形成黑上下有两处断点的棋形，黑的苦战不可避免吧。

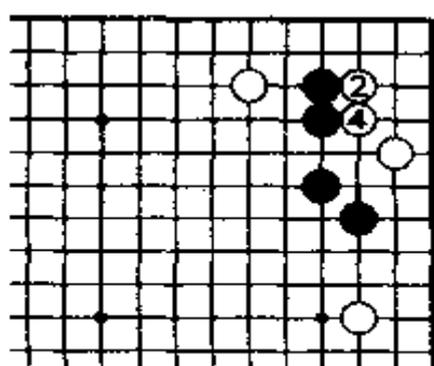
3图(白好) 黑3从这边连，白4、6就地做活，接下来，a位曲和b位的冲断白必得其一，痛快。



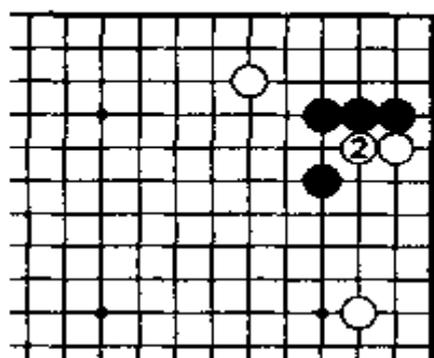
3图



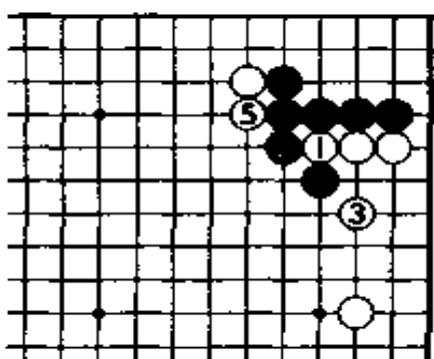
1图



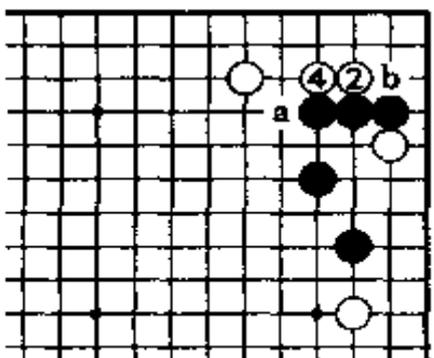
5图



6图



8图



9图

4图(白好形) 黑1尖是坚实的防守方法,然而,2小飞,右边成恰到好处的好形。这也是上白当的图形。

5图(角地软弱) 黑1尖阻止白渡过,被白2、4搜根,不能说是黑漂亮的棋形。

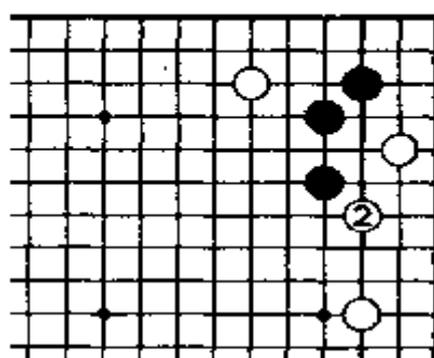
6图(正着) 黑1从角上靠是正确的应接方法。对白2,黑3连,黑的想法是巩固角上的防守,再试图攻击白。

7图(黑充分) 接着,白1跳联络,然而,黑2尖顶、4

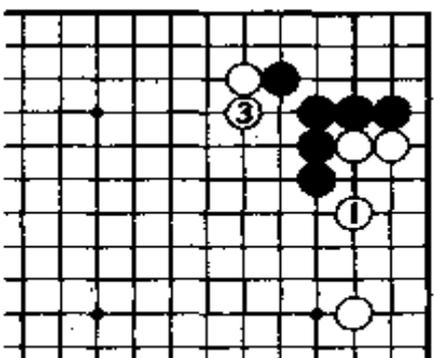
连,也是万无一失的棋形。结果,原有的三·三的弱点顿时消失,黑可满足。

8图(白不好) 白1向外冲徒劳。至黑6,上边白二子处境不妙。

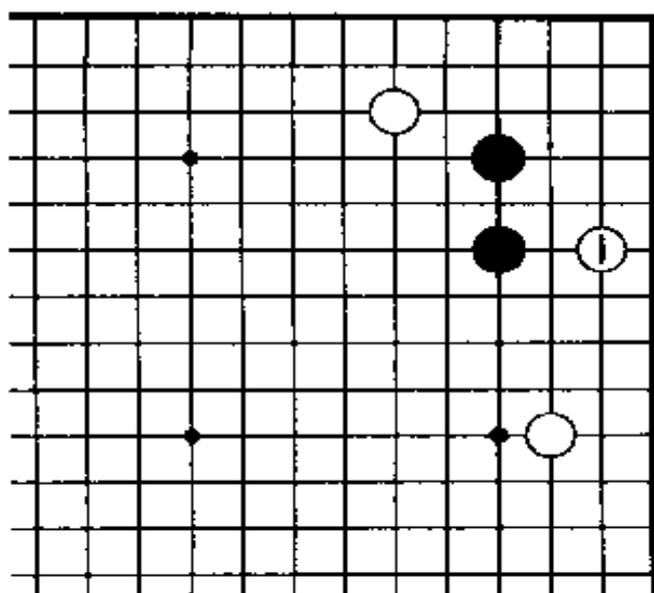
9图(变化) 白2也许刺,从下边掏空。黑3挡、5拆杀一子,亦无不满。之后,a与b,双方各得其一。



4图



7图



〔基本图〕

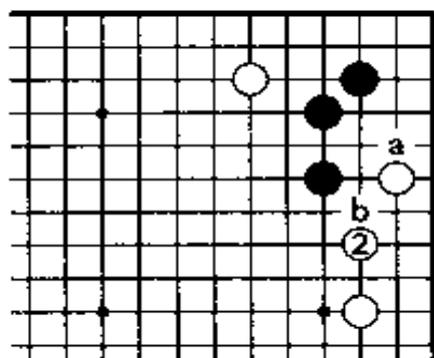
第 10 型 退一路

〔基本图〕 白 1 的二路伸腿比前型退了一路。这样一来，骗着的味道变得相当淡，作为漂亮的作战能成立吧。黑有必要牢牢地记住一路的差别。

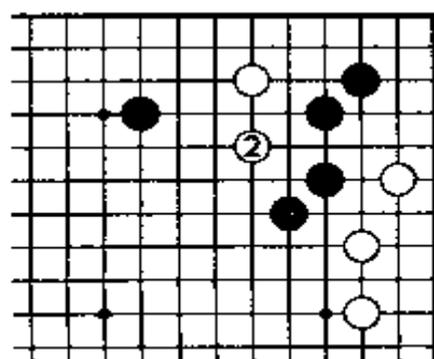
1 图(上当) 黑 1 应，过于老实。走成白 2 至白 8 的图形，对白来说，获得出乎意料的结果。

2 图(正着) 黑 1 尖是冷静的正着。白 2 飞暂且可满足，然而，比起白处于 a、b 位的前型 4 图的形，白子力缺乏效率。

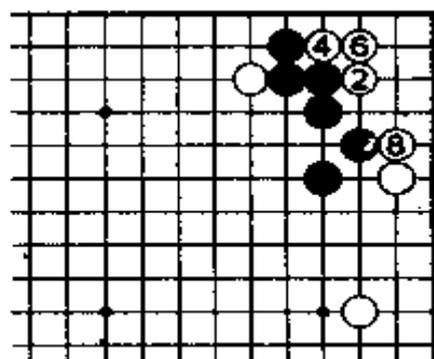
3 图(黑攻势) 前图之后，黑 1、3 的攻击有趣。黑角上的根据地也无不安。



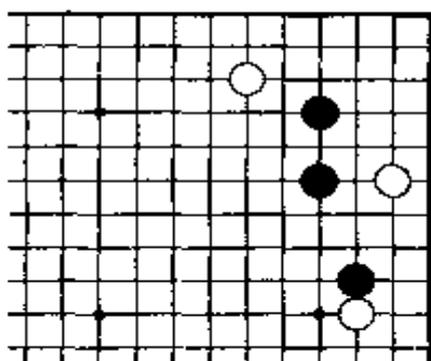
2 图



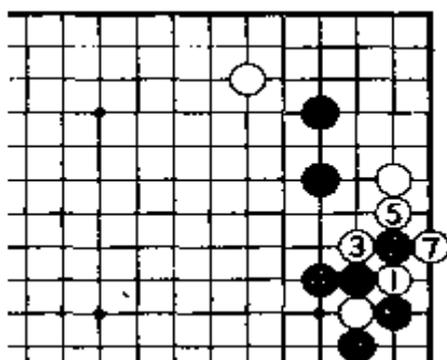
3 图



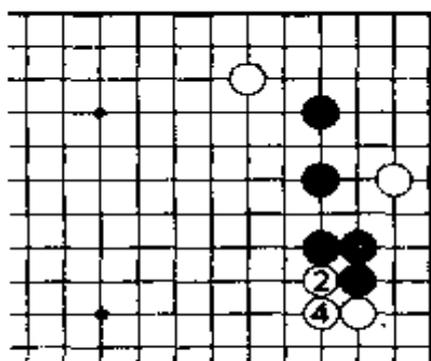
1 图



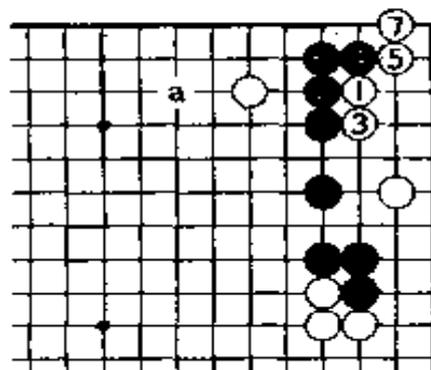
5图



6图



8图



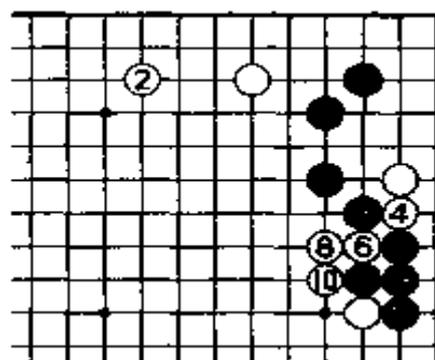
9图

4图(可以切断) 白2如守住上边,黑3以下切断右边很严厉。黑杀白二子,当然黑好。

5图(强手) 黑如不满意2图的变化,黑也有1位靠的手段。征子有利时,这是相当有力的手段,然而,此后的变化却有些复杂。

6图(右边的切断)

对白1扳,黑2以下至8形成征子。如能提掉右边的一子,黑好吧。

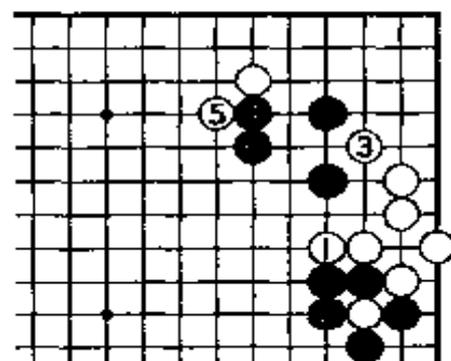


4图

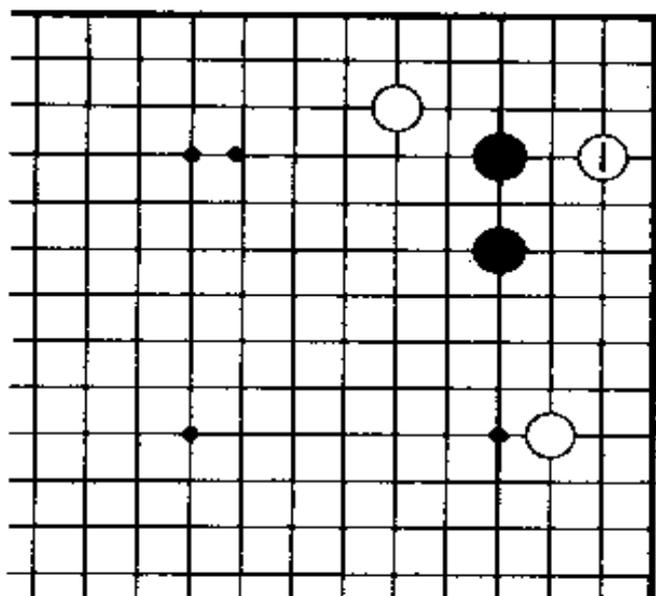
7图(腾挪形) 前图之后,白1贴长,黑2提简明。即使被白3攻角,黑4、6也是腾挪之形。

8图(变化) 白2也许从上边扳寻求变化。黑3退、5曲是坚实的应接方法。

9图(充分的厚势) 接着,白1点角,黑角地虽遭破坏,但是,黑2以下的厚势也是可战之形。黑a夹,也可取得充分的效果吧。



7图



〔基本图〕

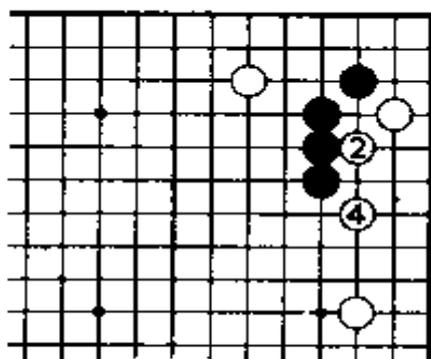
第 11 型 更深一些

〔基本图〕 白 1 更深地进来时,骗着的味道就浓厚了。这的确是明目张胆的欺骗手段,然而,请与前型结合起来,记住黑的对应之策。

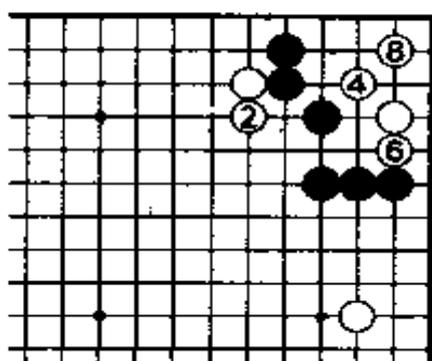
1 图(上当) 黑 1 尖应,被白 2、6 从两方先手利,即使杀死一子,黑也过于难受。

2 图(软弱) 前型的正着黑 1 在本型就有疑问了,白 2、4 联络走成洒脱棋形,黑右边的损失很大吧。

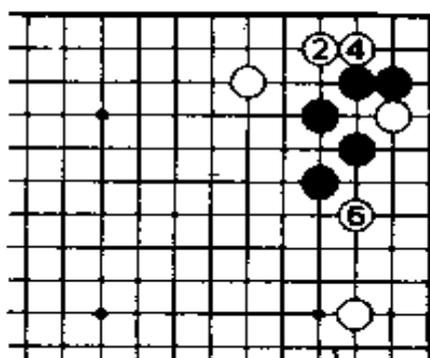
3 图(无法杀白) 黑 1 尖顶定型,黑 3 是可考虑的手段,然而,至白 8 被白做活角地,黑有些不满意。



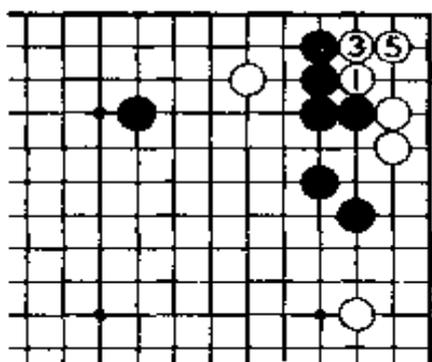
2 图



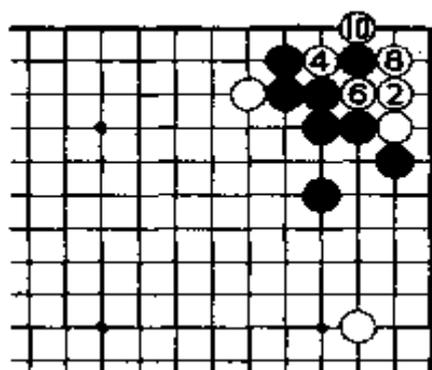
3 图



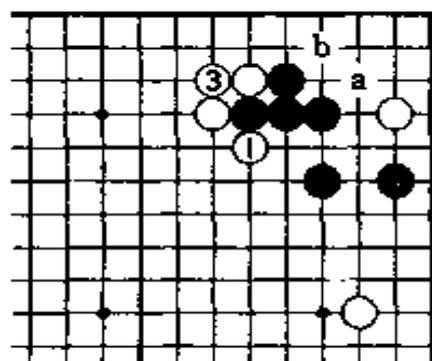
1 图



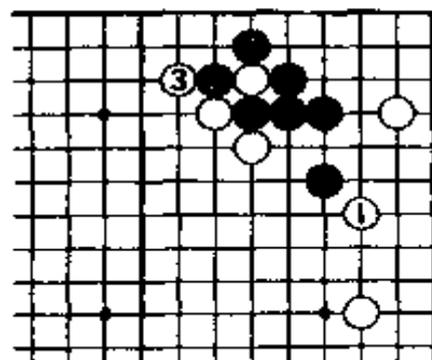
5图



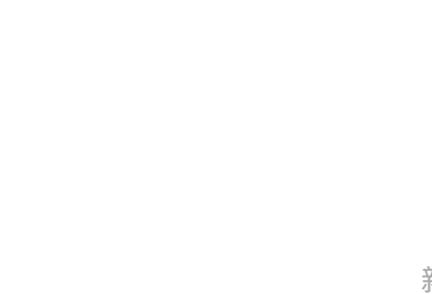
6图



7图



8图



9图

4图(正着) 黑1顶,坚实,而且是简明的应手。白2退,黑3尖,之后就简单了。

5图(黑厚实) 白1扳,以下做活角地,然而,黑6回头来攻击,可以满足。也可瞄着对右边的攻击。

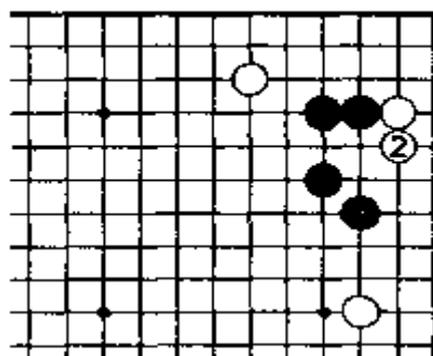
6图(变化) 若白2向角上退,黑3挡。即使白4飞,黑5以下,白也无法渡过。

至黑11巩固外势,这也是黑可以满足的变化吧。

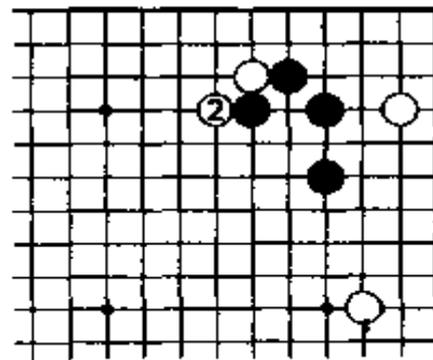
7图(别的方法) 作为其他的办法,黑1靠、3挡也很有力。之后,注视白的应手——

8图(送吃) 白1、3如从角上顽强抵抗,黑4跳,可吞吃角上白子。若白a尖,黑b尖可杀白。

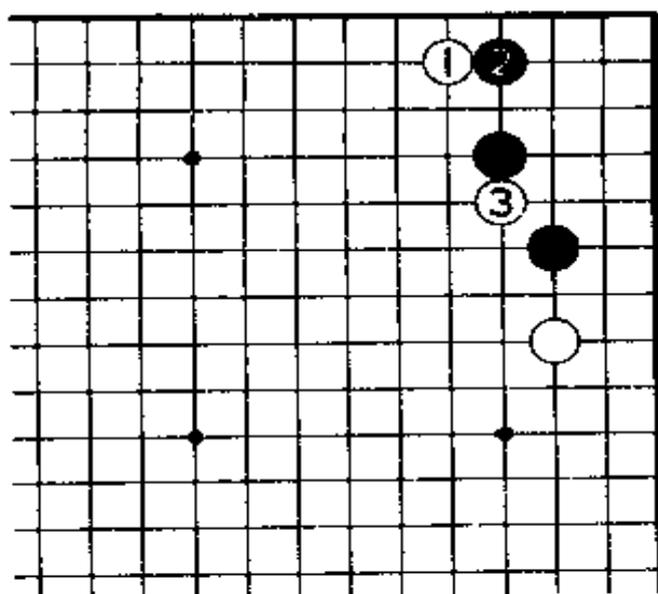
9图(白形薄) 前图白3如走本图白1从右边渡,黑2、4断吃很坚实。眼下,白要急于腾挪上边,右边棋形也很薄。



4图



7图

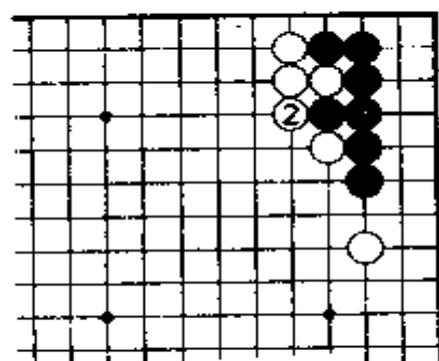


〔基本图〕

第12型 凝型

〔基本图〕 对黑的小飞缔角，白1从漏风处挂角不能说是特别新奇的手段。但是，对黑2靠，白3靠是让子棋中的骗着。黑如唯命是从地应接，则被白抓住要害。

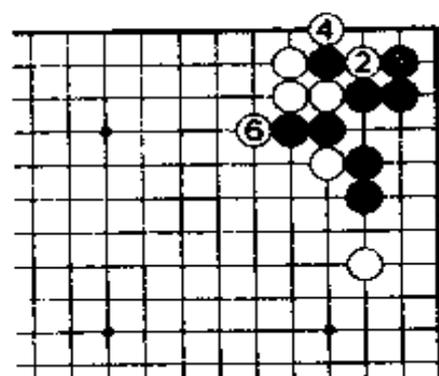
1图(上当) 对黑1，白2挖是伏击手段。黑3挡，试图守住角地的意识使黑方上了白的当。



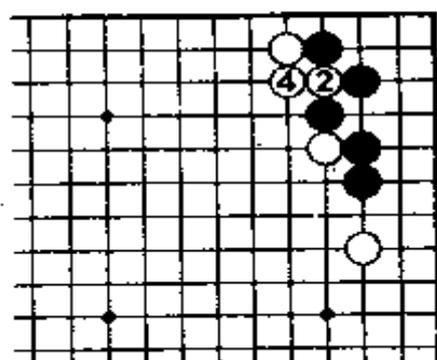
2图

2图(凝形) 接着，黑1粘，白2打吃是先手，黑成了被白充分先手便宜的棋形。

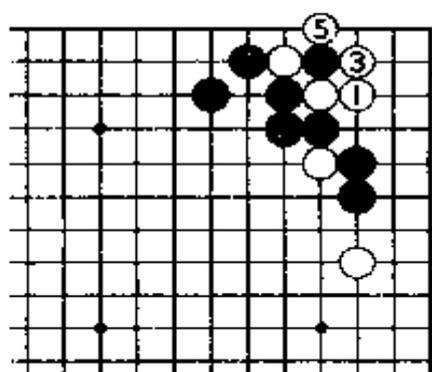
3图(白好) 1图之后，即使黑1向外冲也已过迟。被白2、4吃住抢得实地，再被白6扳，黑不充分吧。



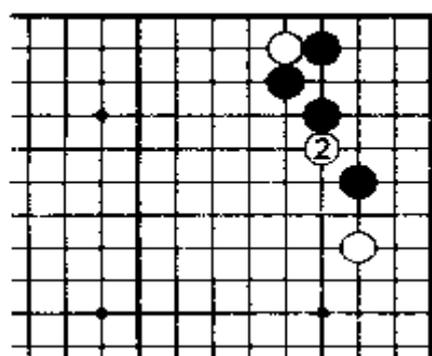
3图



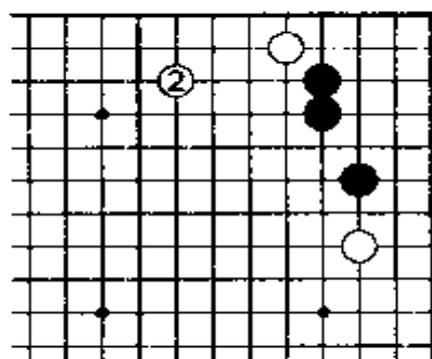
1图



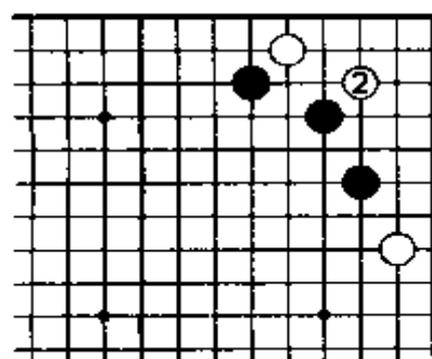
5图



6图



8图



9图

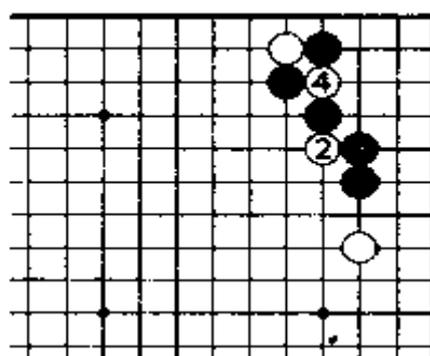
4图(正着) 就算黑3的应可以,白4时,黑5也必须反击。

5图(优越的厚实) 对白1长,黑2粘,白无法另求变化。至黑6的厚实弥补了角地的损失。

6图(别的方法) 白2靠时,黑3扳,置之不理也是简明的反击手段。

7图(黑好)

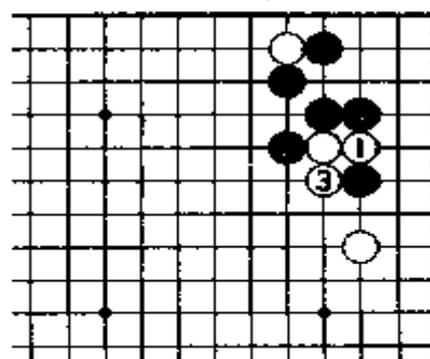
前图之后,白1如下立,黑2、4牢固地确定角地。向上边发展的厚味也相当可观。



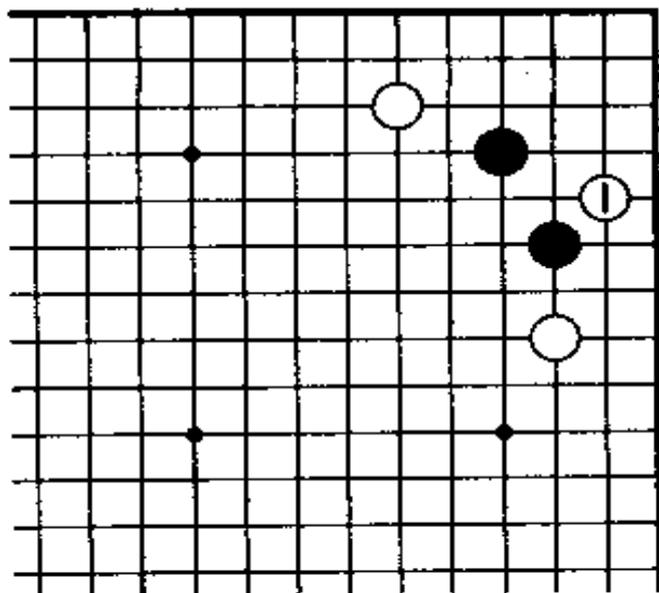
4图

8图(强调低位) 回到最开始看一下,黑1应也是坚实简明的对策。假如黑这样走,第二线的白子就没有任何步调。反过来黑处于低位的棋形倒引人注目了。

9图(白也满足) 根据局面,黑1也可飞压吧,但白2点角是明显的,黑有些难受。



7图

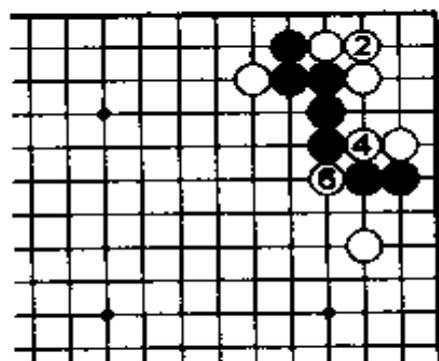


〔基本图〕

第 13 型

期待对方的随手

〔基本图〕 对黑的小飞缔角,白 1 侵入。对这样不规则的手段,上当的一方很不利。尽管这样说,但也有在大吃一惊的过程中上当的。

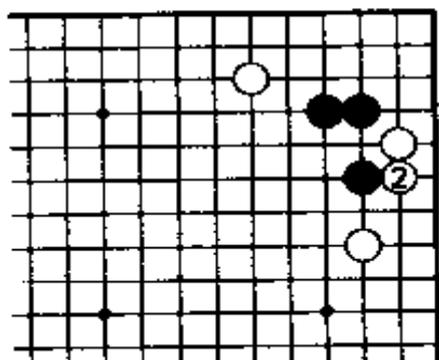


2 图

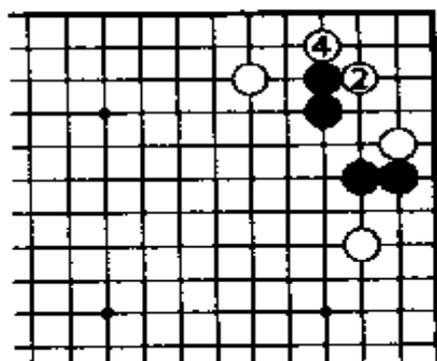
1 图(上当) 黑 1 终于想挡住。这样正合白的意愿。白 2、4 之后……

2 图(大苦战) 若黑 1 挡,被白 2 至 4、6 断,黑真要大吃一惊了。

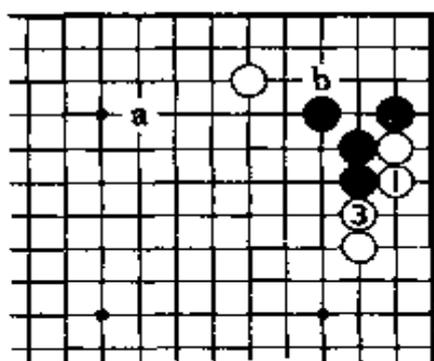
3 图(软弱) 虽说这样,黑 1 并也过于软弱。被白 2 渡,白比前图还好吧。黑棋却是非常不充分的形。



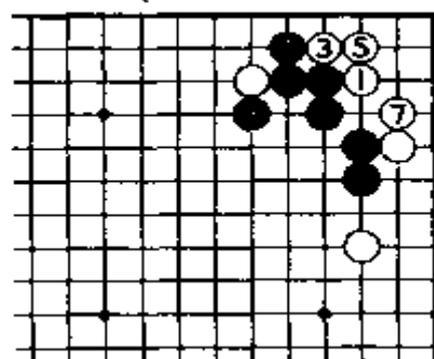
3 图



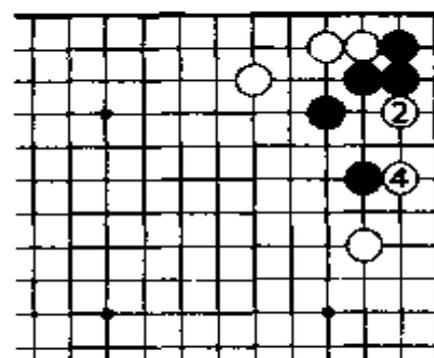
1 图



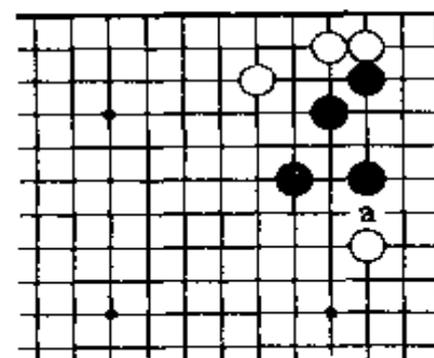
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 黑1挡,冷静沉着。白反而难以处置侵入进去的一子。

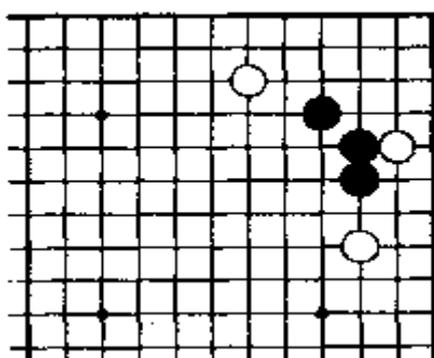
5图(黑充分) 即使让白1渡也无妨。黑2挡是先手,巩固了角地,之后,黑可自由选择a位攻击或b位守。

6图(变化) 对白1的点三·三,黑2以下的应接亦无不满。至黑8形成的外势万无一失。

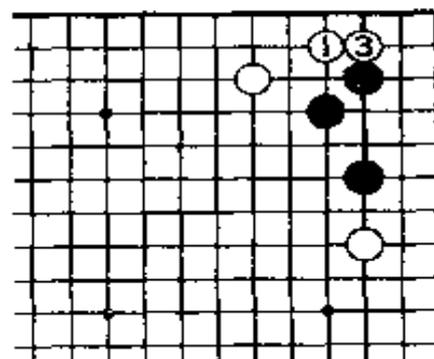
7图(对付爬入) 白1、3的爬入是正规的手段吧。这种场合黑也不能疏忽。

8图(危险) 黑1挡,被白2、4搜根,黑连角上的根据地也变得漂浮不定。

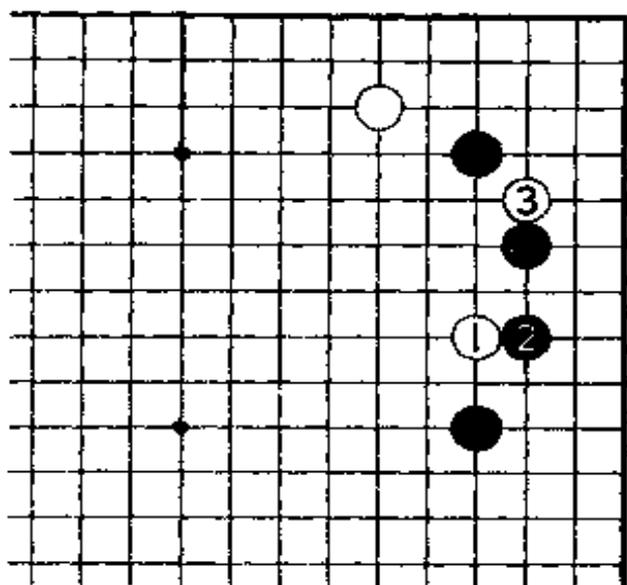
9图(摆下不管) 黑不在角上应,而黑1跳,将目光转向中腹也很简明。黑1也可a位先手顶,但却使白得到强化,黑稍感难受。



4图



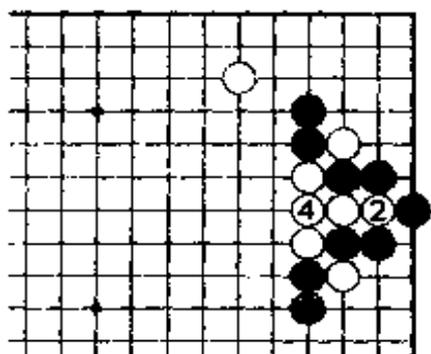
7图



〔基本图〕

第14型 让九子等级

〔基本图〕 在让子棋中,白1、3是让九子等级的骗着。之后的过程中,乍一看似乎有必然的次序,所以,黑如果缺少相应的棋力,也许就会让白得逞。

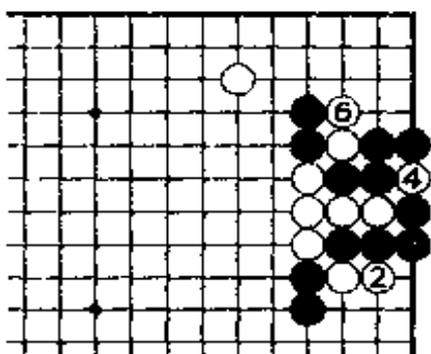


2图

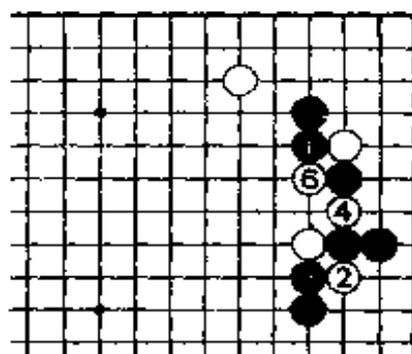
1图(上当) 黑1挡,对白2扳,黑3断。这看似最强的反击,然而,被白4、6打吃,黑陷入白的圈套。

2图(气紧) 之后,白2冲、4粘,瞄着黑上下气紧的弱点。这样一来,黑难办了。

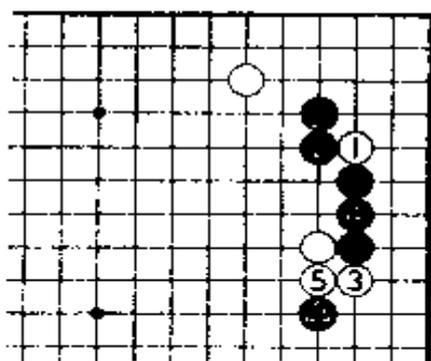
3图(难以收拾) 黑1抱吃,白2至6紧气。黑成了无法收拾的形。



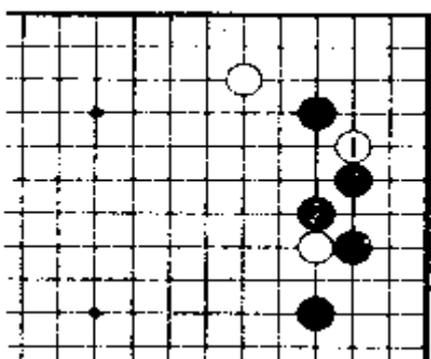
3图



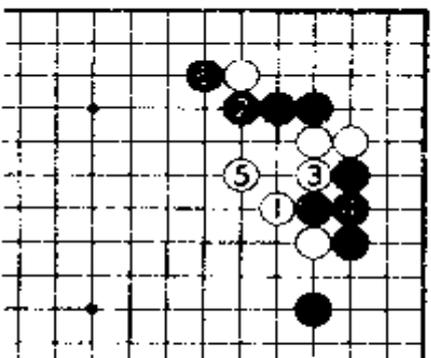
1图



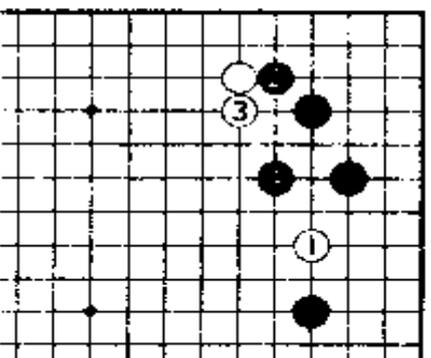
5图



6图



8图



9图

4图(同样) 即使黑1从相反的方向打吃,白2以下采用同样的次序,伺机吃黑接不归。这样与前图无很大差别吧。

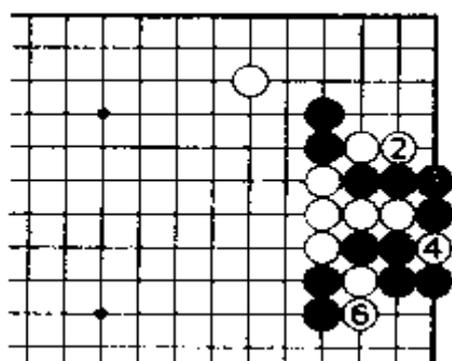
5图(白满足) 若黑4连,虽不会上白的大当,但白5粘的棋形白满足。黑●一子失去作用,白可战。

6图(正着) 黑必须奉陪白战至最后。对白1,黑2虎是简明的应手。

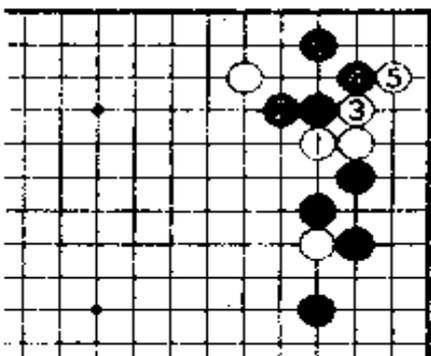
7图(黑好) 之后,即使白1、3逃脱,黑4、6也不用介意。痛苦的是白棋一方吧。

8图(变化) 前图白3如于本图白1扳,黑2压坚实。即使允许白3、5逃脱,黑6扳也取得充分的实利。

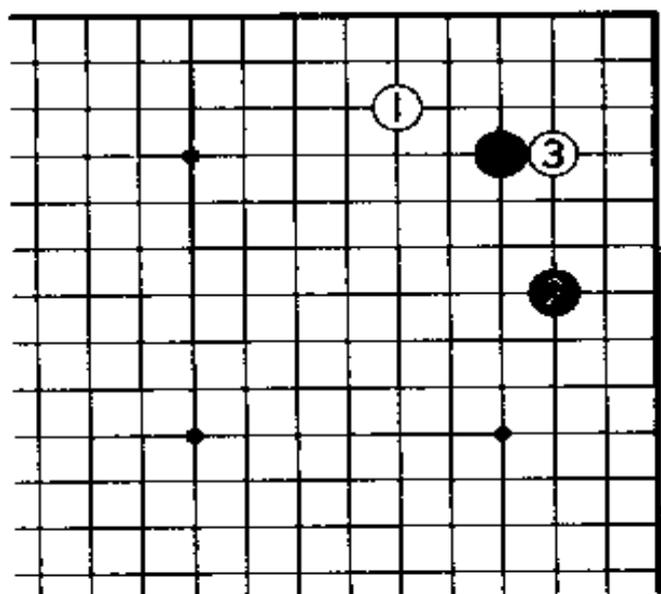
9图(不理睬) 回到最开始看一下,白1时,黑2尖顶也很简明。黑4跳出分头攻击,白意想不到的难办。



4图



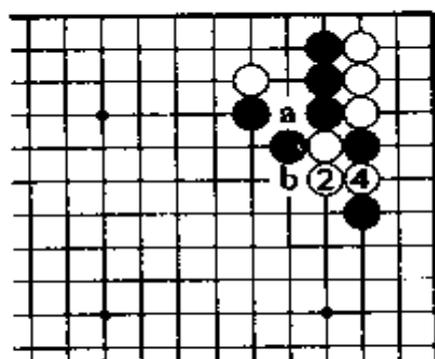
7图



〔基本图〕

第 15 型 大飞的妙趣

〔基本图〕 不论怎样讲,星位的大飞缔角的意图是试图守住角上的实地。针对黑的意图,有各种各样的骗着。首先是白 3 出奇不意的奇袭。

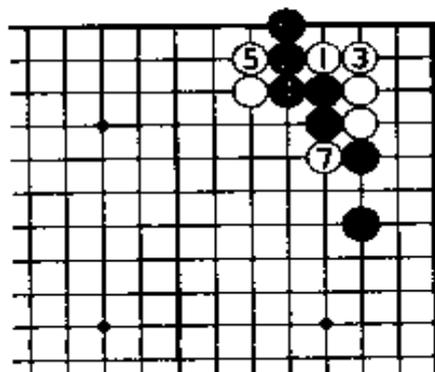


2 图

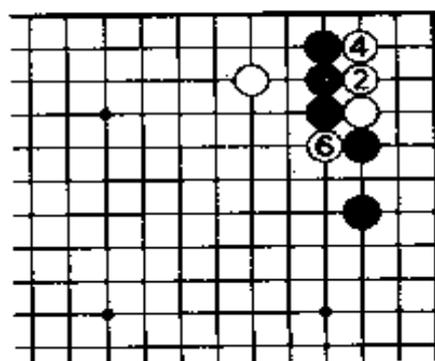
1 图(上当) 黑 1 挡,正好上白的当。被白 2 至 6 断,黑很痛苦。

2 图(白好) 接着,黑 1、3 的走法是大恶手。黑 3 如 4 位连,白 a 断,黑 b 打吃,征子关系当然可预料白有利吧。

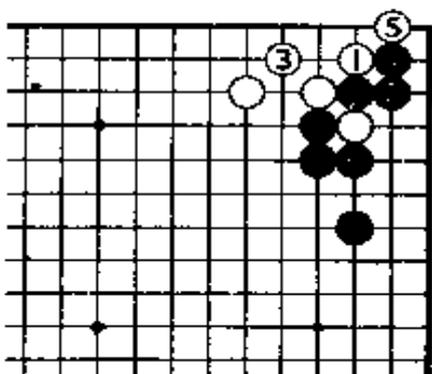
3 图(变化) 白 1、3 也可扳粘寻求变化。白 5 夹定型,白 7 断。不论怎样,此处被白切断,黑不行。



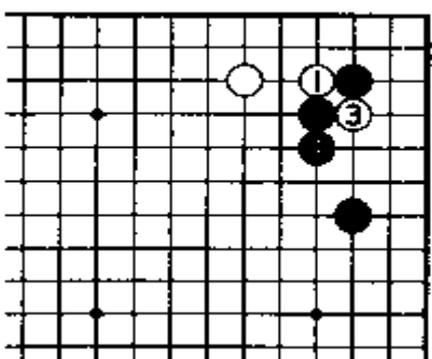
3 图



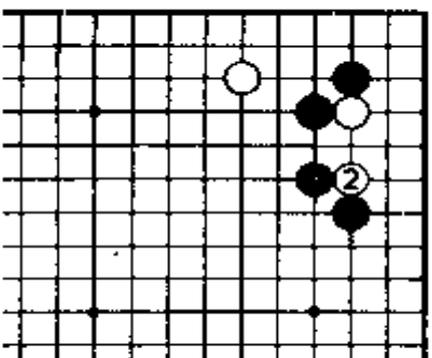
1 图



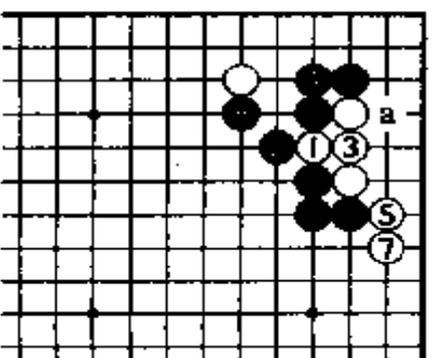
5图



6图



8图

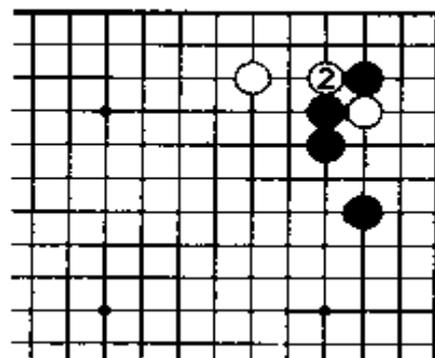


9图

4图(正着) 黑1从角上挡是唯一一手。白2断似乎很麻烦,但黑3长就不要紧。

5图(定型) 白1、3大致如图走,然而至黑6是基本的定型型。黑巩固角地亦无不满。

6图(扭断定式) 次序有所不同,但4图与本图白1、3扭断的定式是同样棋形。这种场合要长一边,因此,黑4是正着。



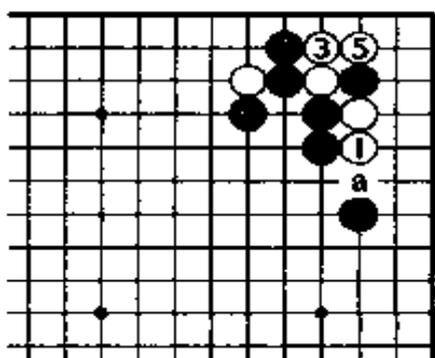
4图

7图(黑好)

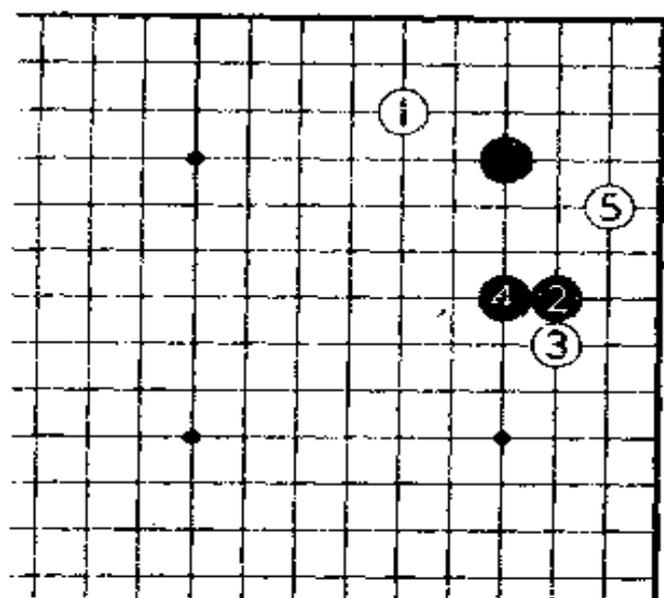
前图之后,若白1继续爬,黑2以下则简明。此后黑a挡是先手。

8图(对付靠) 黑1扳时,白2如何机靠,黑3扳是最强手段。白反而难办。

9图(黑厚实) 白1、3企图挑起纠纷,然而,黑4粘是坚实棋形。至黑8,黑外势取得绝对优势。过程中,黑a位先手扳一下也不坏。



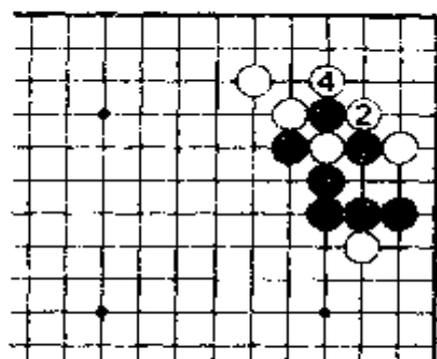
7图



〔基本图〕

第16型 古典的奇策

〔基本图〕 白3靠、5点入是道策或丈和走出的很早就有的骗着。正因为定型时这样走确实很痛快所以白这么走。当然，如能正确应接，黑也不坏。

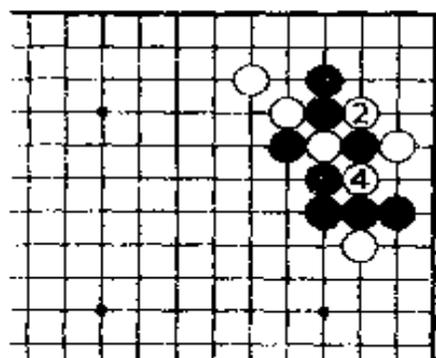


2图

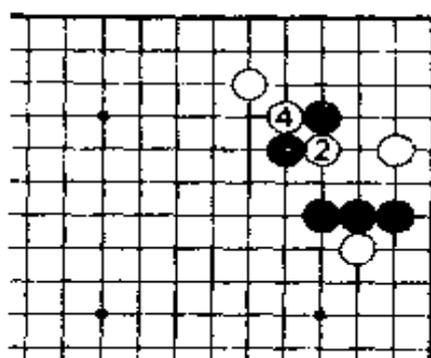
1图(白的企图) 黑1阻止白从右边渡。白2、4的靠断是白的第一个企图。

2图(上当) 接着，黑1打吃似乎很自然，白2、4反打吃，黑呈上当之形。角上全部变成白地。

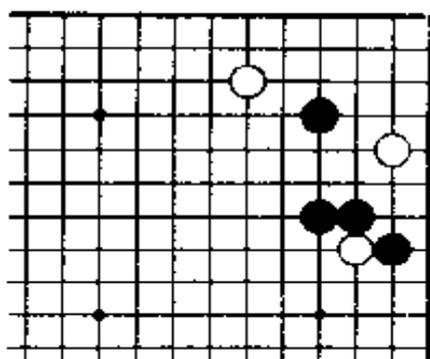
3图(正着) 即使在对弈过程的次序上，也可破除骗着。白2时，黑3长。对白4提，只要黑5打吃，白就很难办。



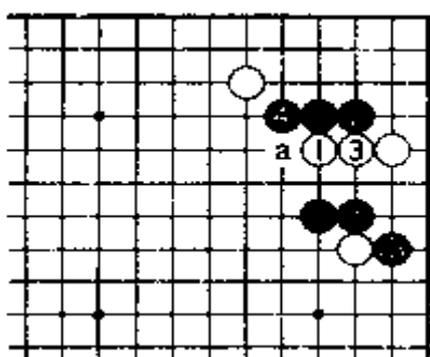
3图



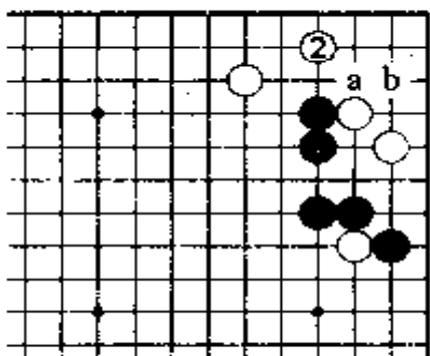
1图



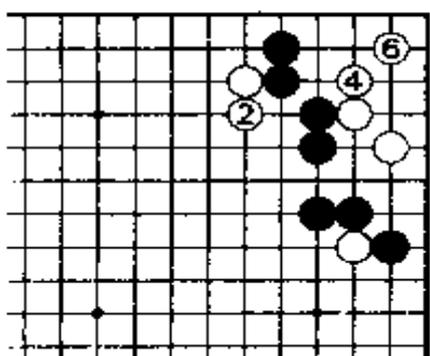
5图



6图



8图



9图

4图(杀气黑胜) 前图棋形之后,白1粘劫是不得已,因此,黑2以下的杀气黑胜。白崩溃。

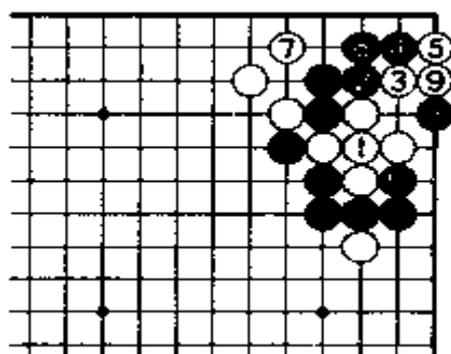
5图(最善) 黑1扳可发挥子力作用。根据此棋形,试考虑白的其它手段。

6图(简明) 白1靠,黑2、4简明。在有黑●扳的棋形中,黑2如于a位扳则有些危险。

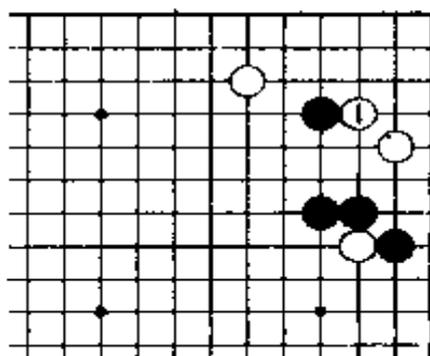
7图(变化技巧) 但是,白1尖顶时,则需要注意。这是很含蓄的手段。

8图(联络) 若黑1退,白2飞渡。黑扳,则白b挡,白安全联络。

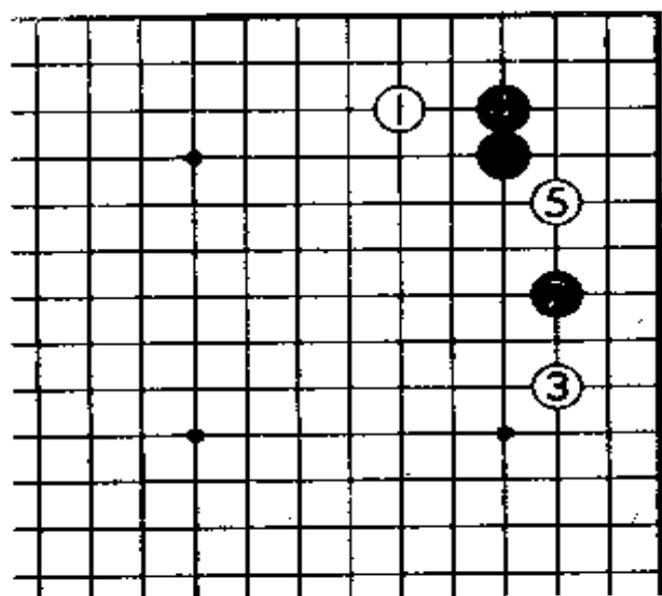
9图(黑充分) 黑1先手尖顶、3退很简明。若白4、6后手做活,黑回过头来攻击上边白子,结果黑充分。



4图



7图

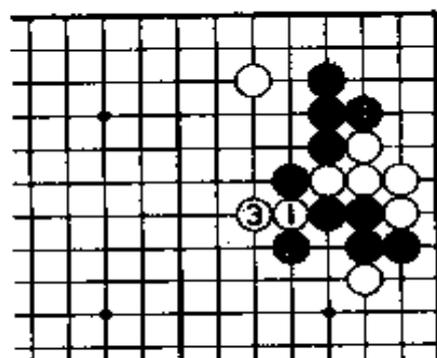


〔基本图〕

第 17 型 弃子的伏笔

〔基本图〕 白 3 逼是正确的攻击方法。黑 4 守也是坚实的手段，然而被白 5 打入将如何处置呢？白有试图弃掉一子包紧外面的远大设想。

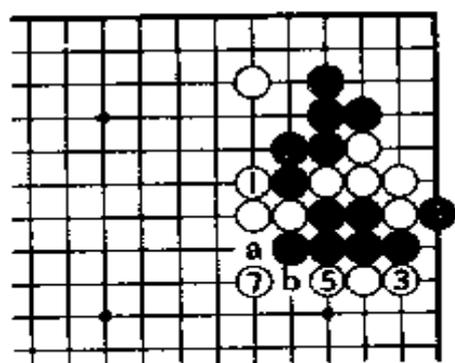
1 图(最强) 黑 1、白 2 属必然。黑 3 虽是最强的抵抗，但是，黑外侧的断点是黑 4 以下的伏击目标。



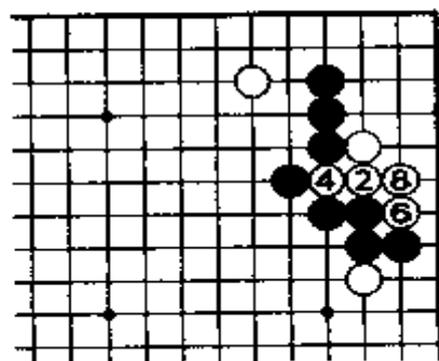
2 图

2 图(上当) 问题在白 1 切断的时候。乍一看，黑 2、4 似乎可以吃掉白子，其实却落入了陷阱。

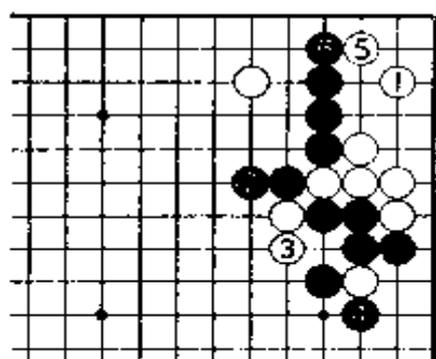
3 图(白厚壮) 白弃掉五子，白 1、3 以下包紧外面。白 7 之后，a、b 位封住均是先手，白大获成功。角上的黑地仅 20 目左右。



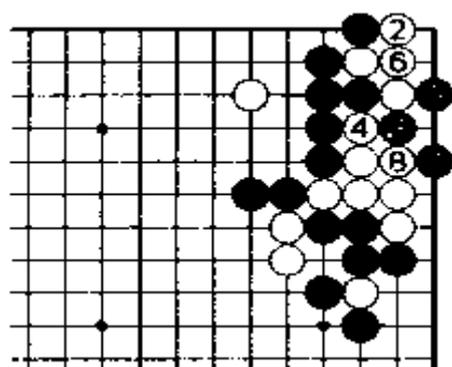
3 图



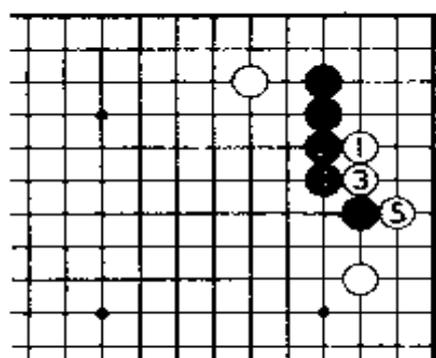
1 图



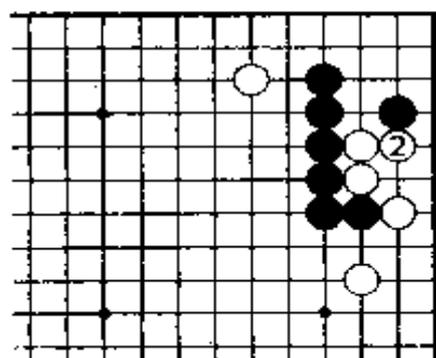
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 白1断时,黑2扳,先补强外面是正着。

5图(黑有利) 此棋形,白不能弃掉五子。白1如逃脱,黑2长,即使让白做活角地,结果也是黑好的。

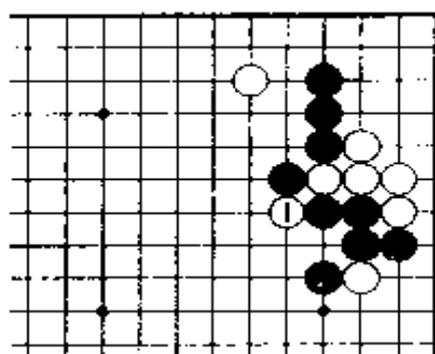
6图(留有手段) 前图之后,留有黑1向角上扳的手段。若白2挡,黑3以下至9形成黑的无忧劫。这样一来白不得了。

7图(只有眼) 白2如忍让,便只保持住了

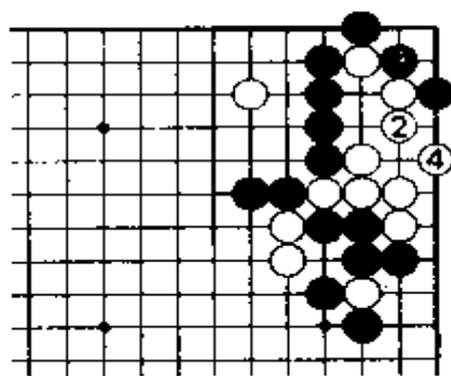
眼,黑3、5先手欺负,这样黑也可满足。

8图(虽然简明) 若对前图之前的战斗无自信,黑2、4挡,让白渡过也是一种方法。

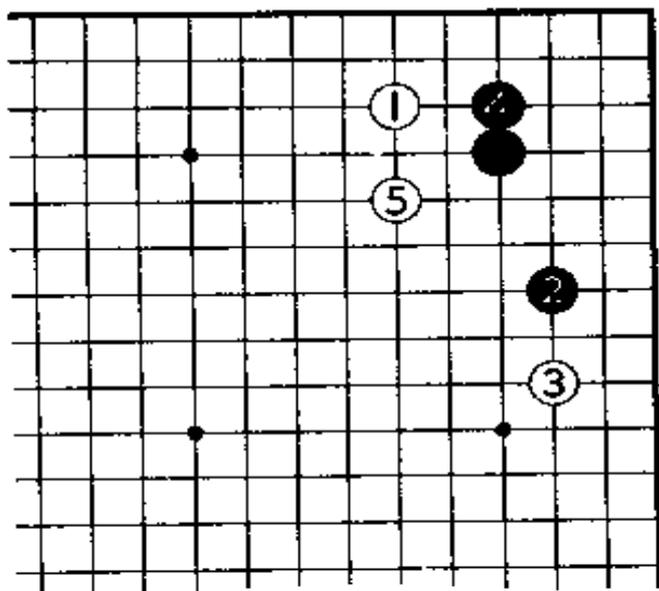
9图(白也满足) 黑3靠大致可确保角上实地。但是,不能否定黑作出了让步,让打入的白棋获成功也是不得已。



4图



7图

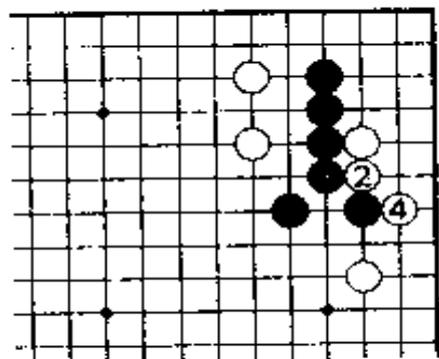


〔基本图〕

第 18 型 跳的目的

〔基本图〕 白 5 沉着地跳,窥探黑大飞的空隙。对此,黑当然不能置之不理,但是,白可以根据黑方的防守方法伺机进一步打入,这是挑起纠纷的手段。

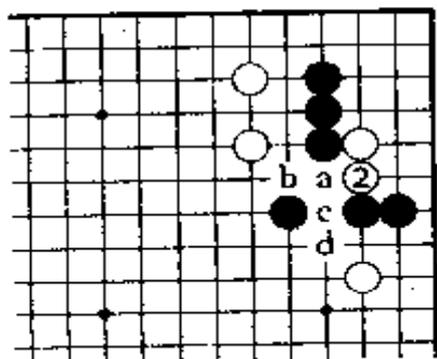
1 图(白的企图) 黑 1 跳是很自然的应接,虽属正着,但如果没有对付白 2 打入的对策也不行。



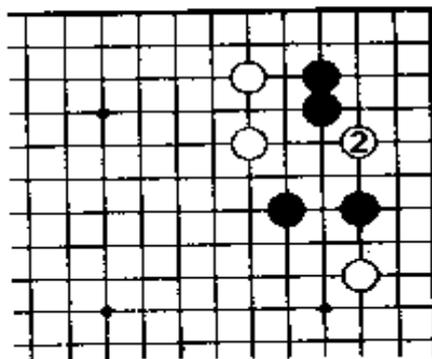
2 图

2 图(上当) 如果让白 2、4 轻易渡,黑大恶。好不容易花费一手的意义全然消失。

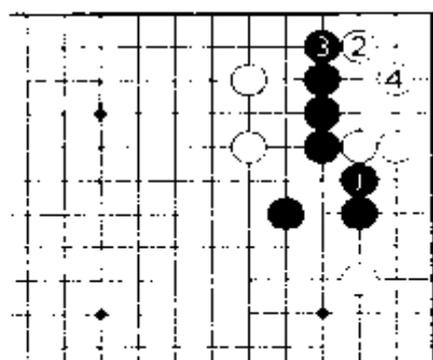
3 图(可提子) 对白 2 顶,黑 3 立这一手可杀白。即使白 a 向外冲、黑 b 挡、白 c、黑 d,白形本身撞紧了气不行。



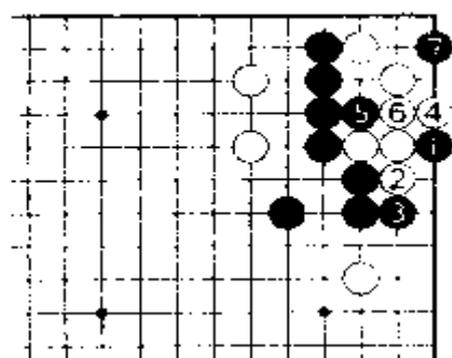
3 图



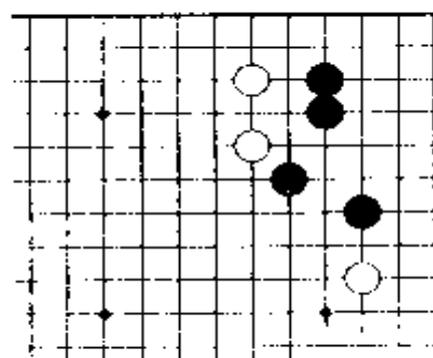
1 图



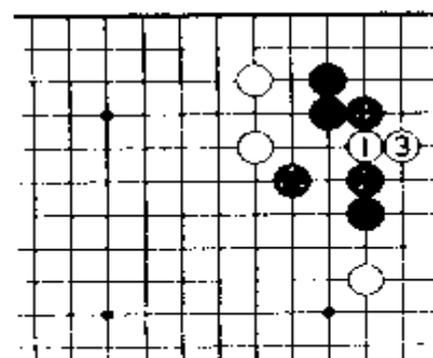
5图



6图



8图



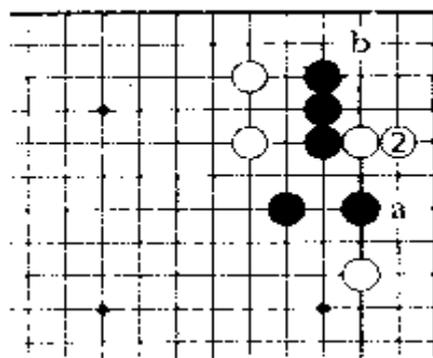
9图

4图(第二发炮弹) 对黑1,白2立很顽强。以下可瞄着a位渡和b位掏空的两种下法。

5图(正着) 但是,黑1挡就不要紧了。白2、4虽是在角上做活的棋形,但是

6图(欺负的方法) 黑1可采用托的手段欺负白,请务必牢记这种手段。

对白2曲,黑3挡以下至黑7点入是次序。



4图

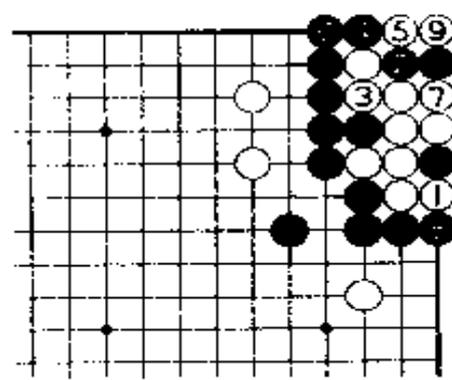
7图(黑的

厚势) 前图之后,白1以下做活,但至黑8挡是恰到好处的先手,之后,攻击孤立在外面的白棋是一种乐趣。

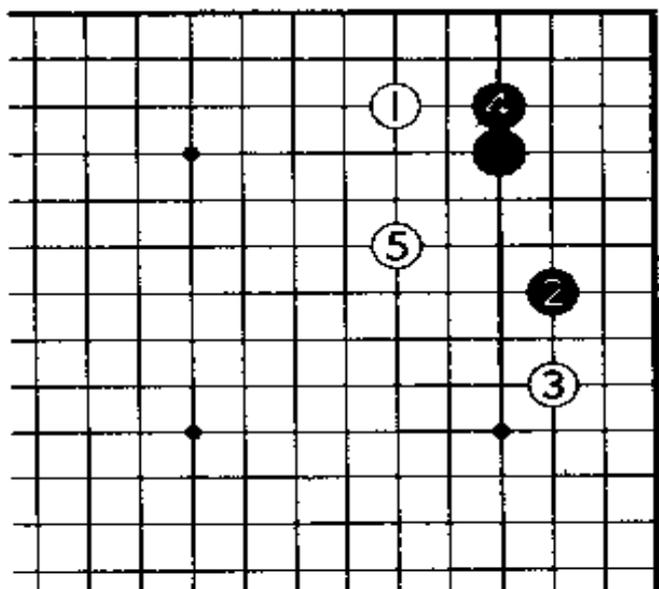
8图(简明) 如果感到应付白的打入很麻烦,黑1飞应也是一种方法。

9图(可提子) 对白1的打入,黑2顶可杀白。白

3立,黑4挡,白无法动弹。黑5这步棋成为位置很好的防守。



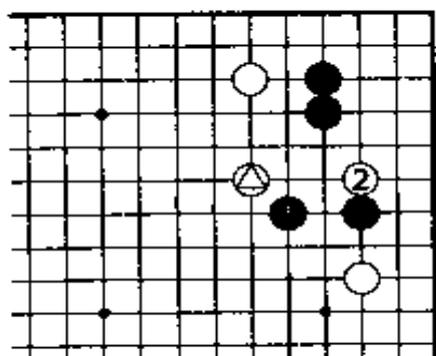
7图



〔基本图〕

第 19 型 二间跳的意义

〔基本图〕 白 5 比前型大一路跳时,尤其不能疏忽大意。即使多少被白先手利,黑也最好考虑坚实的防守方法。

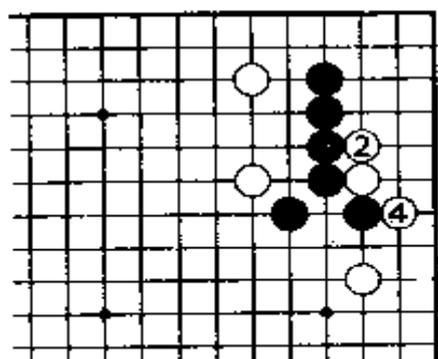


2 图

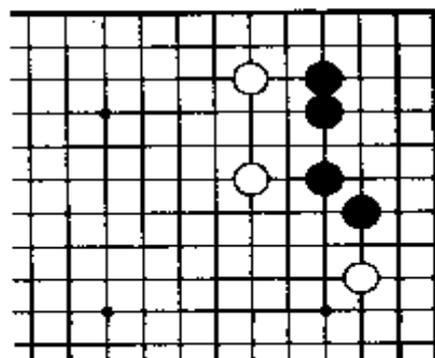
1 图(正着) 黑 1 尖非常坚实。不仅解除了打入的不安,还伺机攻击上下的白。

2 图(靠很麻烦) 若黑 1 平凡地跳,被白 2 靠相当麻烦。这正是白⊙跳的企图。

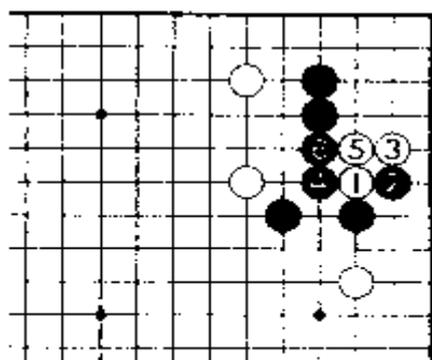
3 图(上当) 黑 1 挡,白 2、4 渡。与前型同样,黑棋形不好。



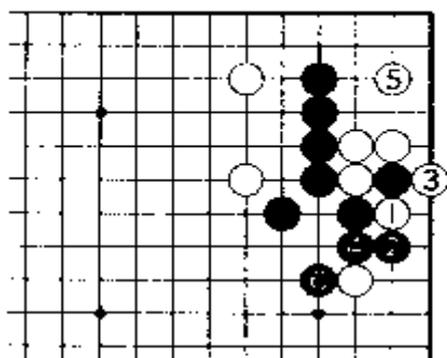
3 图



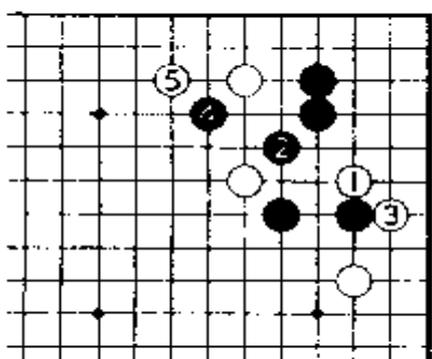
1 图



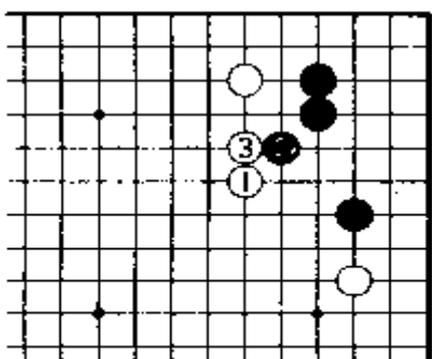
5图



6图



8图



9图

4图(被断) 黑1立最差。白2以下黑走成目不忍睹的惨状。白⊙如处在a位时,这种手段不成立。

5图(黑的抵抗) 虽说如此,黑也并非完全无法抵抗。黑2扳是一种手段。

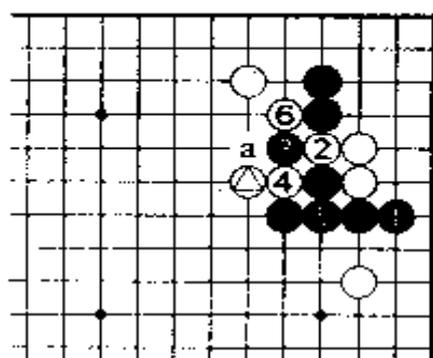
6图(黑可战) 前图黑2有阻止白从右边渡的作用。对白1打吃,黑2至6应付。这样黑也是厚实棋形,可满足吧。

7图(压扁) 但是,白也有3、5的简单对策。

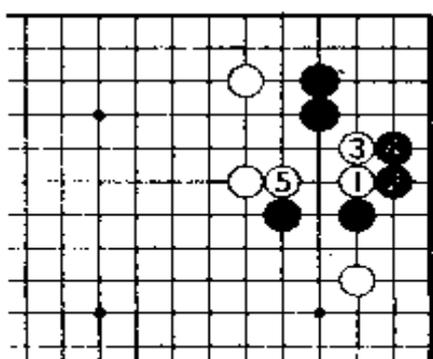
这是被白强行压扁的棋形。

8图(虽属一策) 作为别的方法,黑2尖是让白从右边渡的手段。黑4虽可向外冲,但黑形稍嫌软弱。

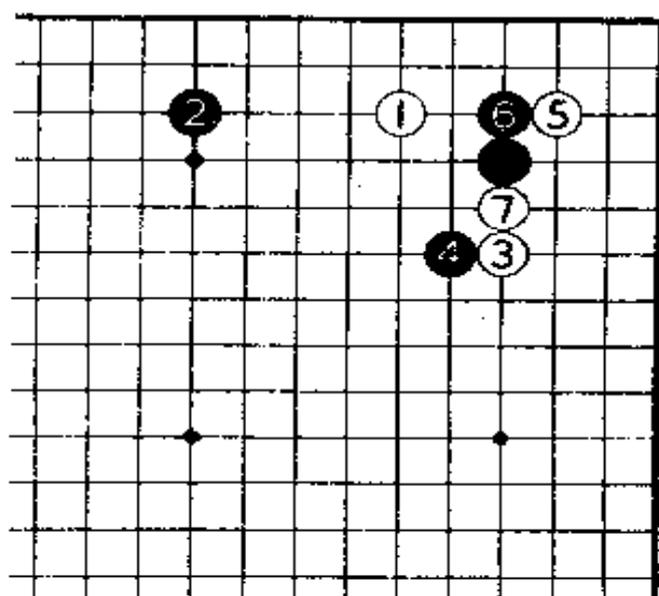
9图(局部的手段) 黑2尖是抢先手的走法。但是,从强化白棋来看,有恶手的味道。结论是,没有纠纷的1图最善吧。



4图



7图

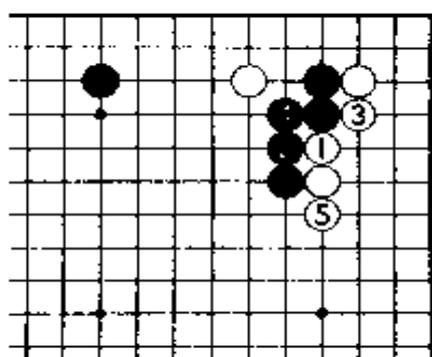


〔基本图〕

第 20 型 背离定式

〔基本图〕 从白 3 的双飞燕到白 5 的点三，三是常见的次序，但是，白 7 顶背离了定式。如果不了解惩罚这种错误次序的方法，黑就会自然而然地被引入上当的棋形。

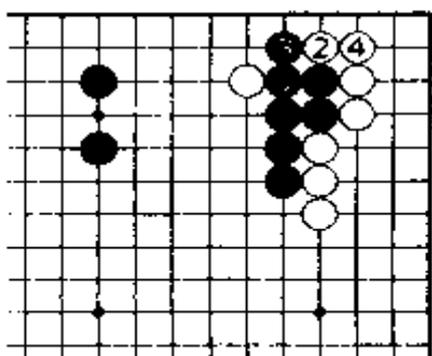
1 图(定式) 对白 3 爬，黑 4、6 是定式次序。之后，若黑 a 跳，可坚实地确定上边实地。



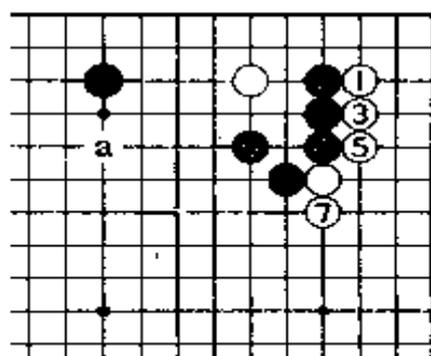
2 图

2 图(上当) 白 1 顶，目的是让黑 2 应，白 3 再爬过。很明显，比前图的定式相比黑呈现被压扁的棋形。

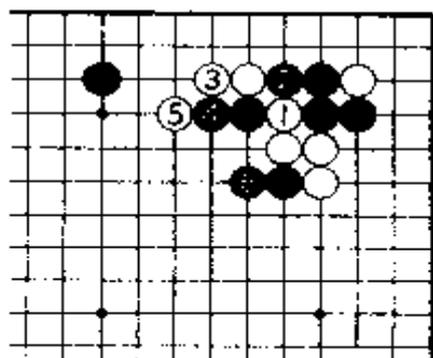
3 图(白地很大) 前图之后，黑 1 跳，守住上边，白 2、4 及时扳粘是先手。角上的白地非常大。



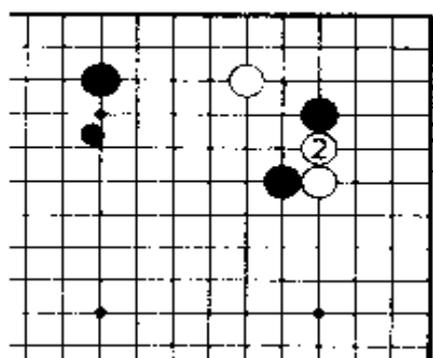
3 图



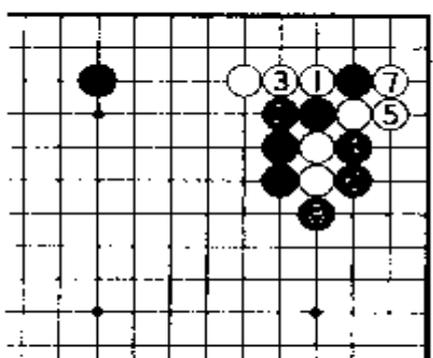
1 图



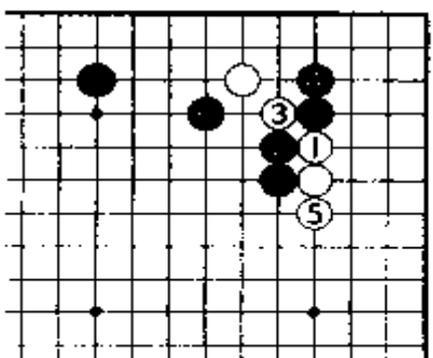
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 不论怎样,黑2都应向外冲。这是反击的唯此一手。白3也向外冲,但是,黑4跨出切断是严厉的手段。

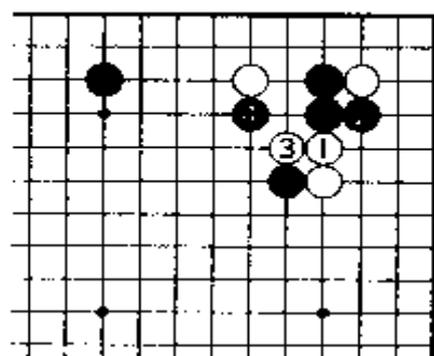
5图(黑好)白1、3如马上出动,黑4压、6退,白左右都很难受。由于黑角上是万无一失的棋形,所以,黑怎么走都行。

6图(顶) 白2直接顶也背离了定式。这的确是次序很差的下法。

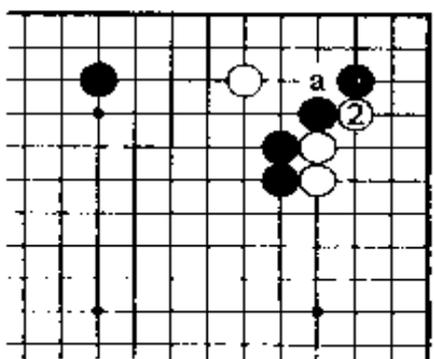
7图(正着) 此形,黑1挡是绝对的一手。对白2,黑3连扳,若黑3走a位,白3位爬,与上当的2图同形。

8图(黑好) 前图之后,白1、3可切断,然而,黑4以下简明。至黑8,提掉二子的棋形非常厚实。

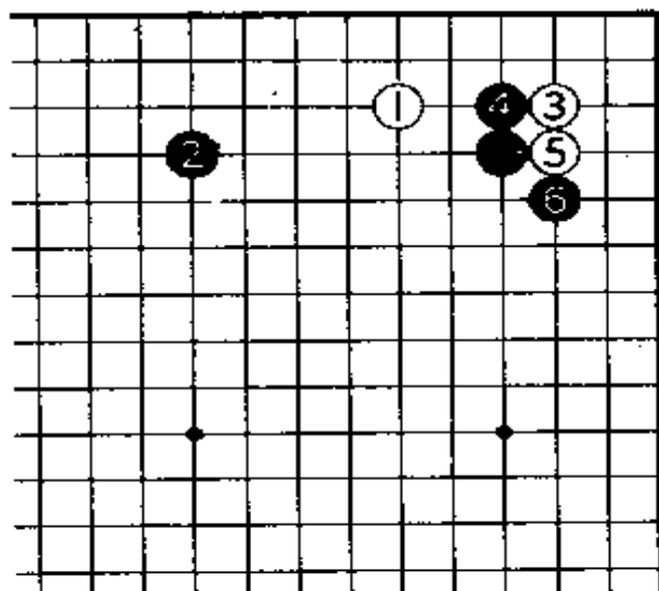
9图(黑有利) 若白3单断,黑4退,6位飞压与5位扳,黑必得其一。哪种走法都使白陷入苦战。



4图



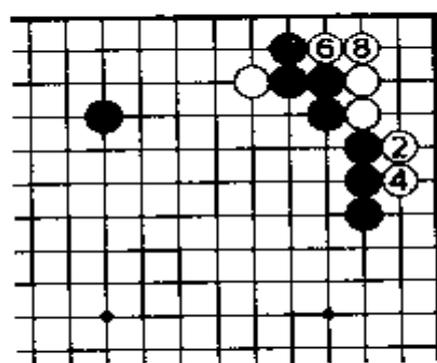
7图



〔基本图〕

第 21 型 强硬的挡

〔基本图〕 对白 3 的点三·三, 黑 4、6 挡是黑的骗着。在中级水平以下的同伴下出的棋中, 也有不知道此手段的意义而去走的情形。白也不能漫不经心地应。

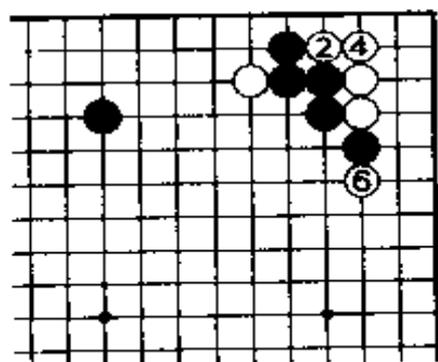


2 图

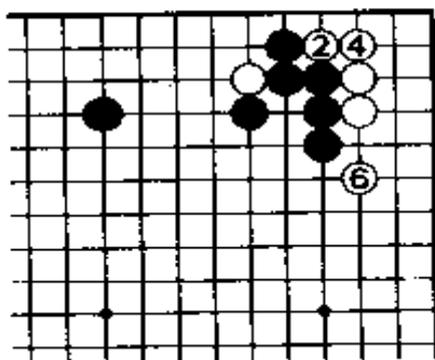
1 图(定式) 黑 1 长是定式。白 2、4 扳粘, 白 6 跳, 至黑 7 是较为普通的棋形。

2 图(上当) 对黑 1, 白 2 应, 漫不经心则吃了大亏。被黑 3、5 长, 至黑 9 的厚实与前图形成很大差别。白被压得太低了。

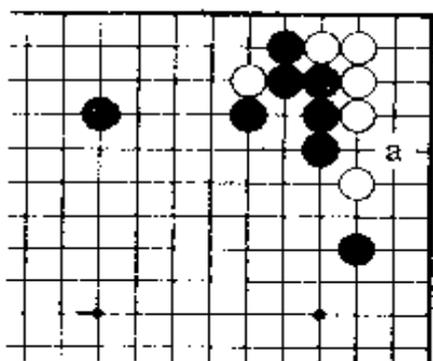
3 图(正着) 白 2、4 扳粘定形之后, 白 6 夹是正确的惩罚方法。



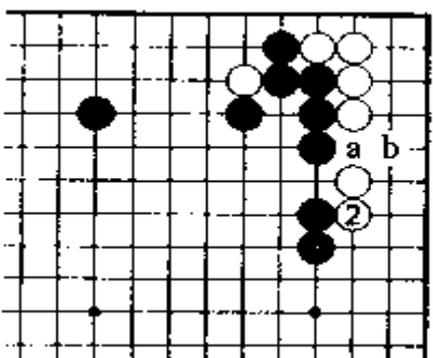
3 图



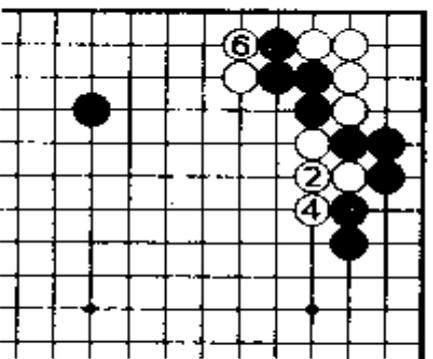
1 图



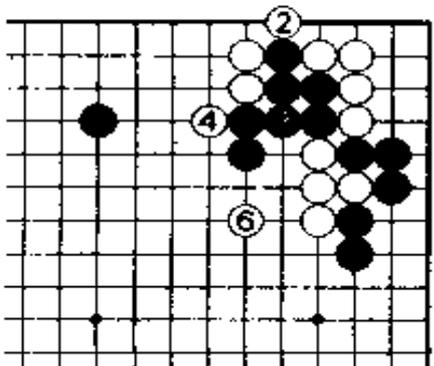
5图



6图



8图



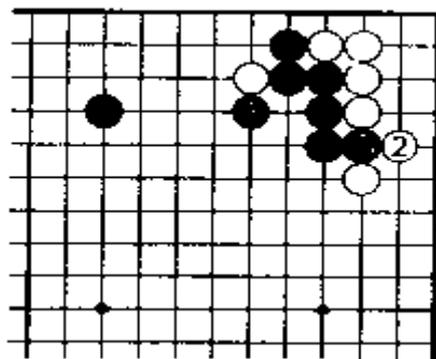
9图

4图(成为恶手) 接着,黑1粘,白2联络。并非急需的黑●的冲与白2的交换成为恶手。

5图(比较)若是1图的定式型,瞄着a位透点的黑1很严厉。

6图(也有飞罩手段) 另外,作为扩张中腹的策略,黑1飞罩也很有力。无论如何,黑a,白

b的交换,都是消除敌方余味的恶手,并失去了绝对的劫材。



4图

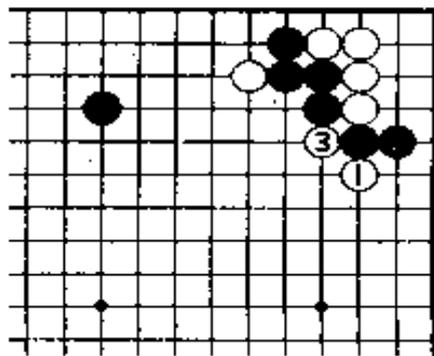
7图(反击)

白1夹时,若黑2的冲成立的话,白就受不了,因此,这种对策不能漏掉,即白3断这一手。

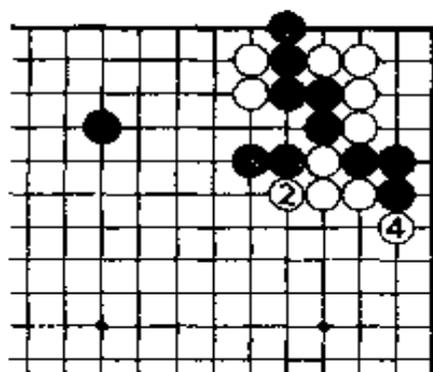
8图(黑的无理形) 眼下黑要急于治理右边。若黑1、3逃出,白4定型,白6转而攻击上边。

9图(白好)

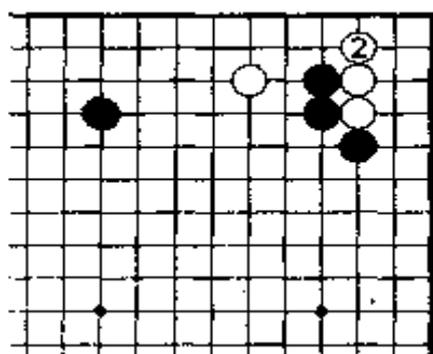
接着,黑1虎,白2打吃是好次序。一团黑子似乎只能疲于逃命。



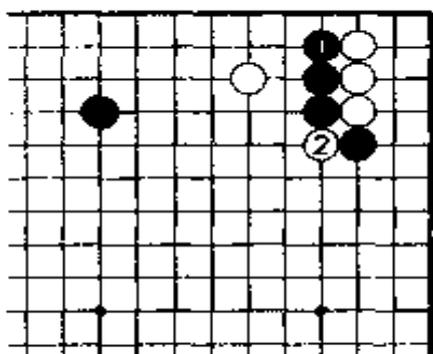
7图



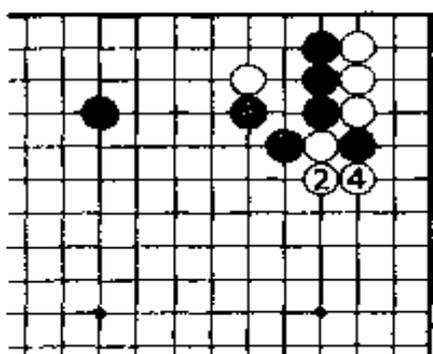
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(变化) 黑 1 打吃、3 爬似乎很讨厌,然而,白 4 仍然挡,瞒着渡过的手段简明易懂。

11 图(白好) 黑 1 如阻止白联络,白 2、4 可杀黑三子。上边的白二子仍留有逃出的余味,实利与厚味均是白好。

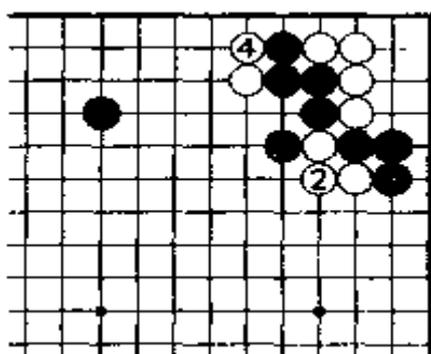
12 图(别的办法) 根据右边的状况,白 2 直接立下的走法也很有力吧。

13 图(简明) 接着,黑 1 粘,右边变得厚实,然而,被

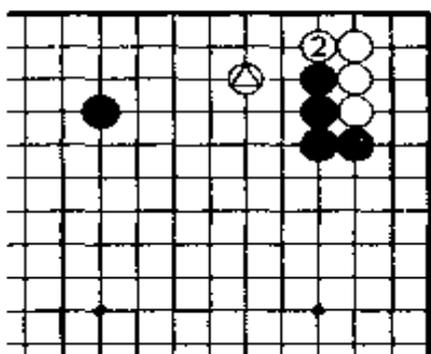
白 2 曲,与最初夹的白△联络,白亦无不满。

14 图(变化) 若黑 1 挡防止白渡过,白 2 断是严厉的伏击。这样一来黑意外地难办。

15 图(白充分) 黑 1 打吃、3 尖顶虽平安无事,然而白 4 打吃,白取得非常充分的结果吧。



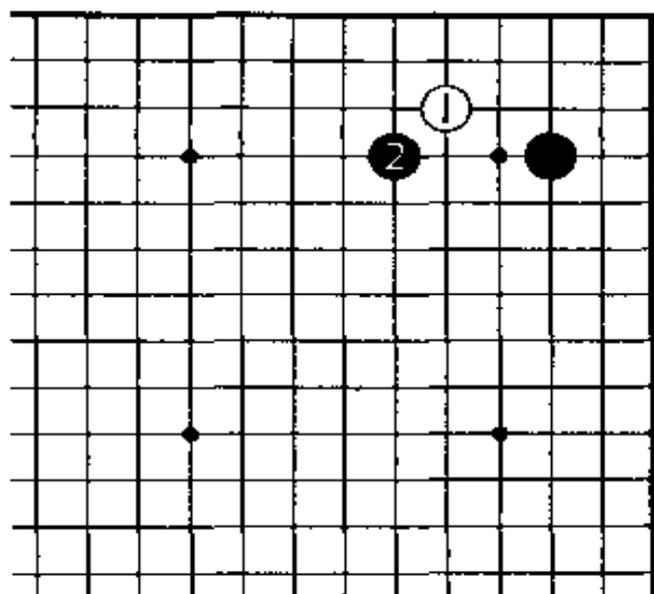
10 图



13 图

第二章 小目的骗着

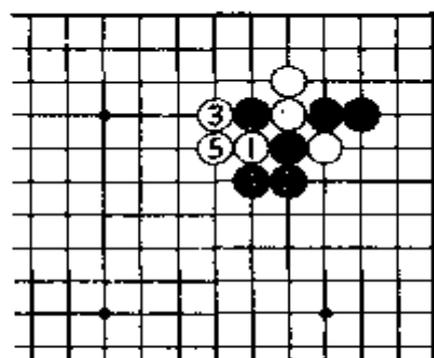
小目的骗着是从正规的定式开始的。特别是在伴随着复杂变化的棋形中，仅仅改变一个次序，也可使骗着成立。因此，似乎可以这样说，了解定式次序的意义是增强对付骗着能力的秘诀。



〔基本图〕

第 22 型 手筋的劝诱
 〔基本图〕 不少骗着是利用对手的俗手感觉。黑 2 立即肩冲即所谓典型代表。这也许是了解手筋重要性的适当的学习材料吧。

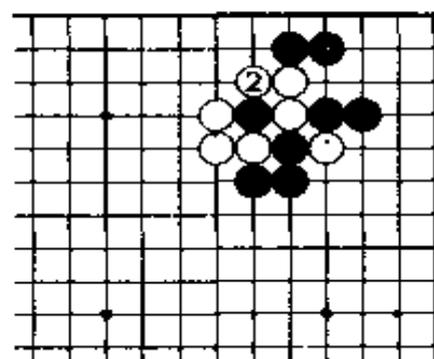
1 图(上当) 不论怎样,白下一手须向外冲,然而,对白 1、3 的走法,黑 4 严厉地断是显而易见的。



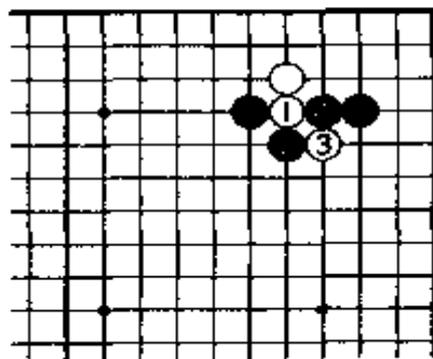
2 图

2 图(白不利) 如果认为只要白 1、3 抱吃就很充分是不行的。黑 4 打吃之后

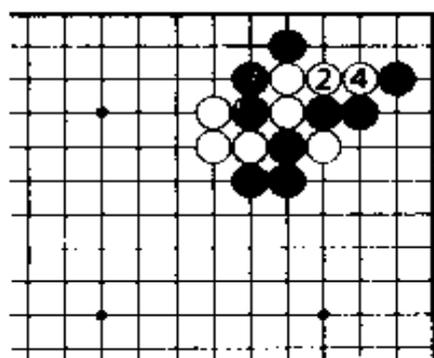
3 图(被利) 黑 1 托是漂亮的手筋。白 2 只能提掉吧,至黑 3 的退,黑实利与厚味均占优势。



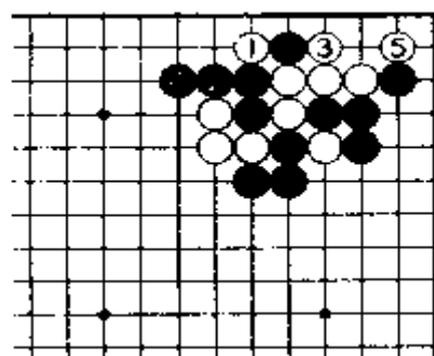
3 图



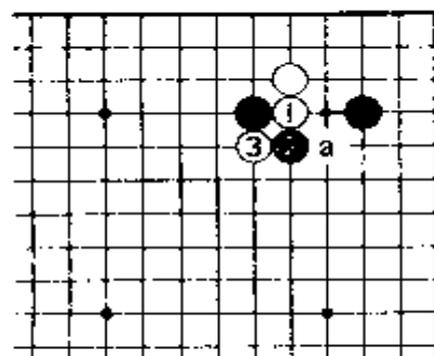
1 图



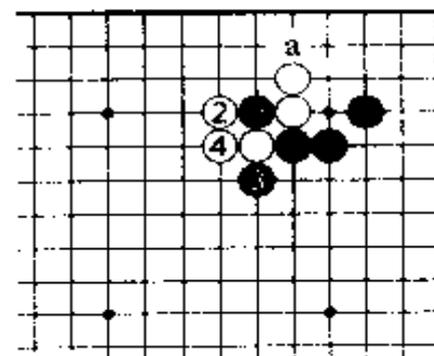
5图



6图



8图



9图

4图(白落后手) 白2虽可扳住,然而被黑3打吃,白落后手。虽留有a位的打吃,但在序盘时则属于小问题。

5图(白无理) 即使白2向外冲,也没啥关系。被黑3长出反击,白4贴长,黑5紧气,白形痛苦。

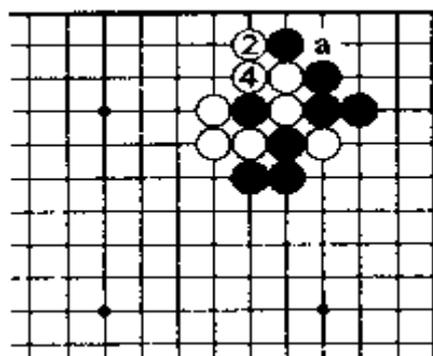
6图(黑好) 接着,白1以下做活角地,但中腹的损失太严重。

7图(提子也不好)

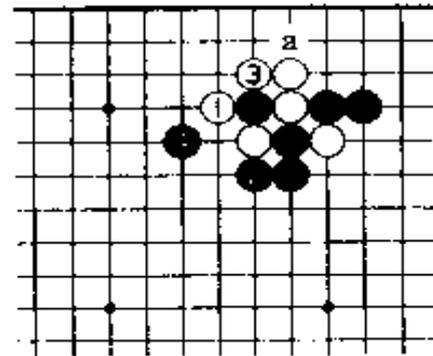
若白3提,a位的靠即不存在。但是,这次黑4飞压很严厉。

8图(正着) 白1靠、3断是正确的手段。留下白a的伏击也可称得上是手筋。

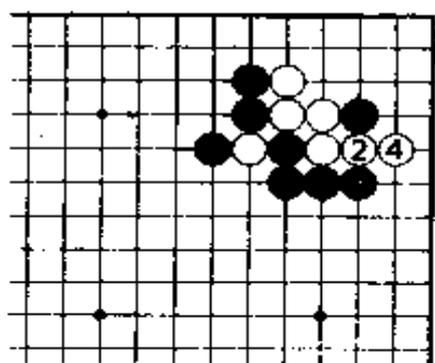
9图(白有利) 黑1联络时,白2抱吃。请仔细确认一下与2图的差别。这样一来,黑a托的手段消失,形成白有利的变化。



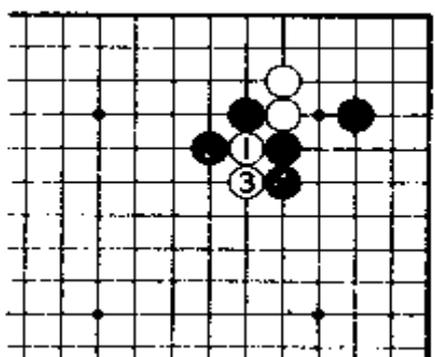
4图



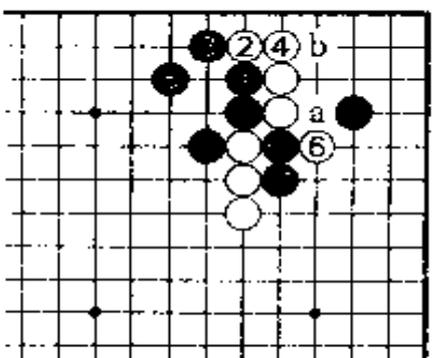
7图



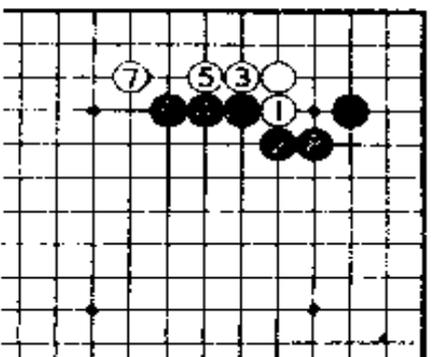
11 图



12 图



14 图



15 图

● 10 图(变化) 黑 2 也许挡下顽强抵抗, 然而, 此时白 3 打吃随机应变。

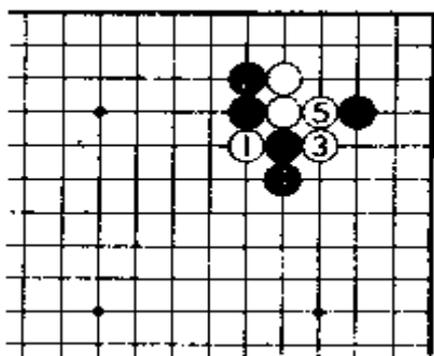
11 图(简明) 接着, 对黑 1, 白 2、4 取实利很充分。即使黑 5 的征子有利, 由于有在对角的引征可以利用, 所以白并不害怕。

12 图(强手) 黑征子有利时, 黑 2、4 也可伺机强硬反击吧。

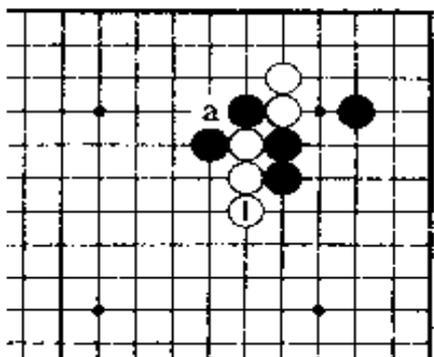
13 图(冷静) 白 1 挺头冷静。如果走 a 位断, 则担心陷入黑的圈套。

14 图(白好) 前图之后, 黑 1 挡, 白 2 至 6 扳出棋形乐观。黑 3 如 a 位抵抗, 白 b 虎可腾挪吧。

15 图(消极的) 只要白 3 以下爬, 即可避免战斗。但实在太消极。至黑 8 获厚味, 黑满足。



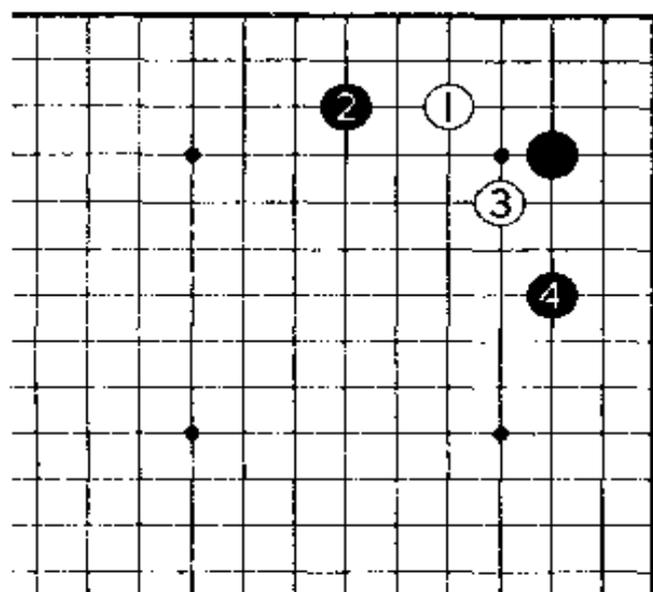
10 图



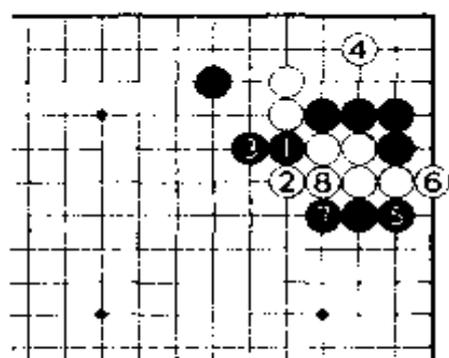
13 图

第 23 型 角地是诱饵

〔基本图〕 对白 3 飞压, 黑 4 避开正面冲突是自古以来有名的“18 目半的骗着”。以弃掉角上一子为诱饵, 使对手认为是必然的次序正是其得意之处。只要能提子即可满足的心理中, 已经存在着连上当也觉察不到的可能性。



〔基本图〕

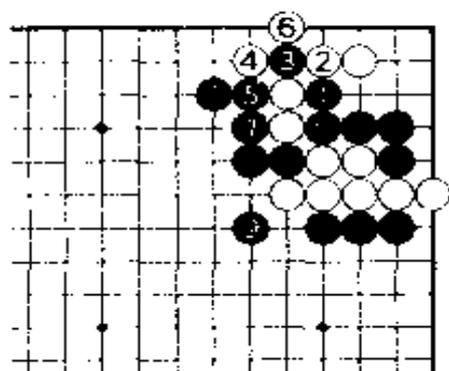


2 图

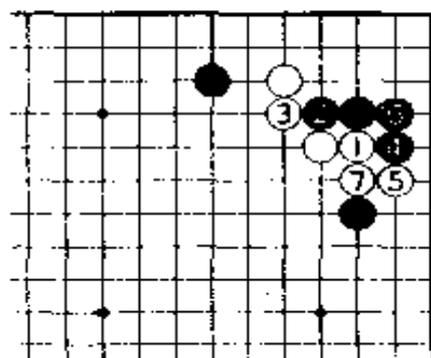
1 图(上当) 白 1 至 5 看起来似乎可轻易吃掉角的想法是很难摆脱的。至白 7 粘时已经上了黑的当。

2 图(能否提掉) 白 4 飞确实可杀角, 这是事实。但是, 黑 5 以下弃掉角地。

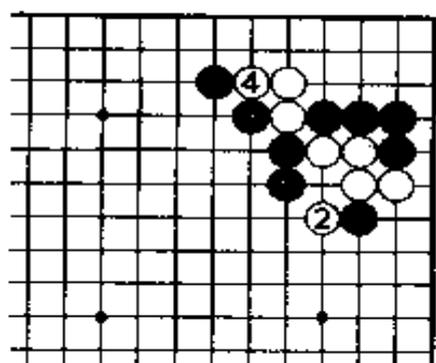
3 图(包紧外面) 黑 1、3 顺手牵羊。黑 9 飞罩后, 白仍无法脱先。



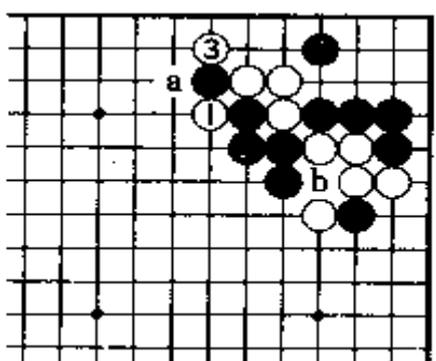
3 图



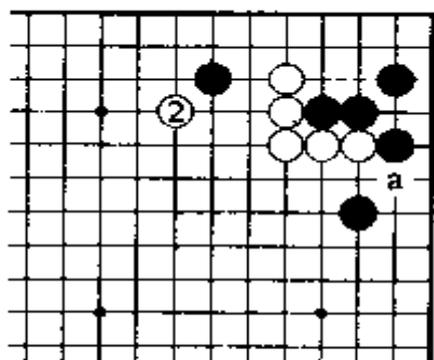
1 图



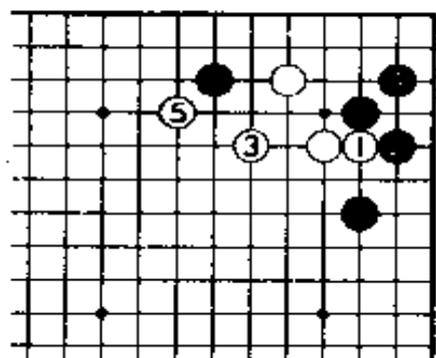
5图



6图



8图



9图

4图(18目半) 结果,黑先手完全封锁。将a位看成半目,白地18目半。黑的外势至少可换算成它的数倍。

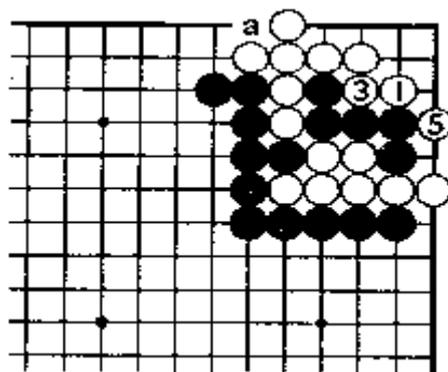
5图(变化) 过程中,若白2扳,黑3、5瞄着上下的白棋。

6图(黑好) 即使白1、3守住上边,黑4跳,仍然走成a与b必得其一的棋形。虽也有其他变化的余地,但白的苦战不可避免。

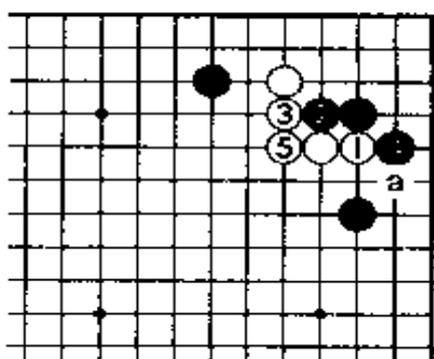
7图(正着) 对黑的扳,白a位挡正是上当的原因。白5先返回补断才是正着。

8图(白好) 这样白才能去a位挡住,因此,黑1守住。白压低右边黑棋走成厚实棋形可满足,然后白2回过来肩冲攻击并不坏。

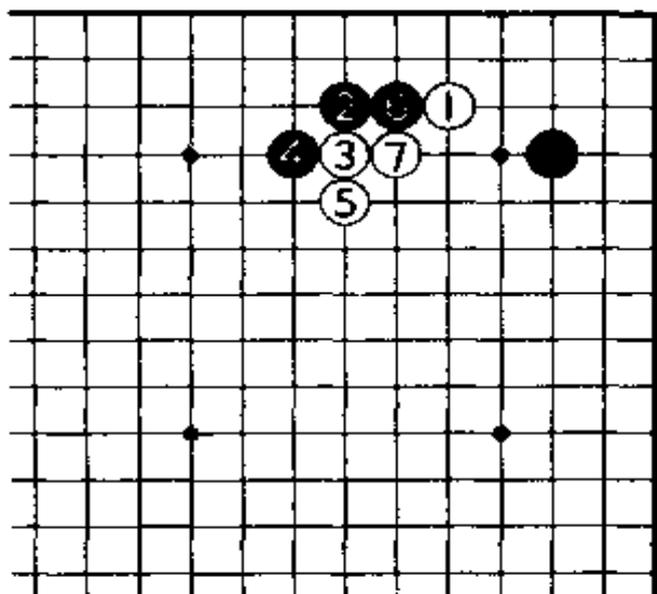
9图(同样) 黑2单扳时,白3跳是正着。黑4虎,白5肩冲,情况同样。



4图



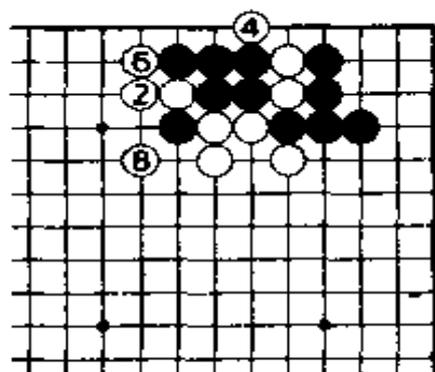
7图



〔基本图〕

第 24 型 想吃子的心理

〔基本图〕 白 7 挡的确是愚手。无论怎样，都应该指责这样的恶手吧。黑的下一手似乎是确定的。

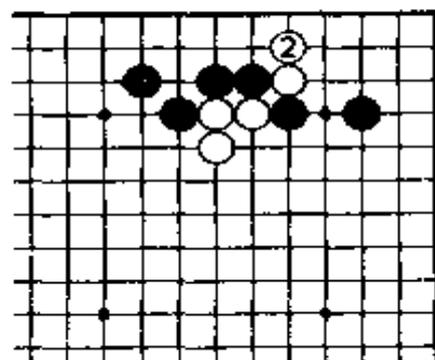


2 图

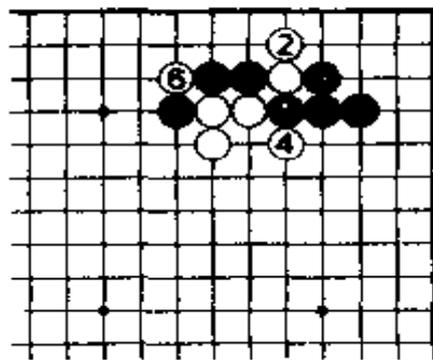
1 图(上当) 黑 1 断为必然。白 2 立，引诱黑 3 来吃。

2 图(白有利) 前图之后，黑 1 以下虽可杀白，然而，白弃掉二子，至白 8 外势很大。结果，被白轻易地取胜。

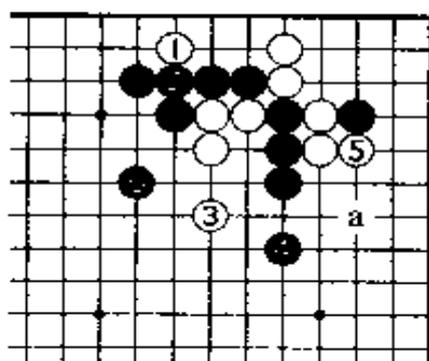
3 图(正着) 白 2 时，黑 3 守则很简明。这样则成为黑 1 果断地断在急所的形。



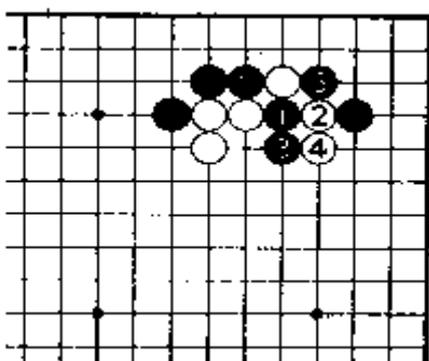
3 图



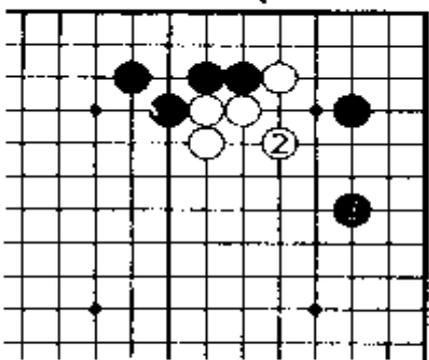
1 图



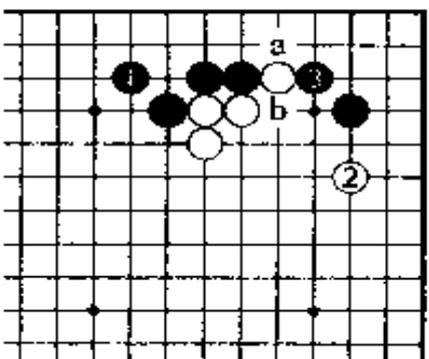
5图



6图



8图



9图

4图(白痛苦) 接前图,白1打吃向外冲,中腹的白自然而然就变薄了。白1决不会于2位打吃吧。

5图(黑有利) 即使白5挡杀角,但以后黑a是先手。之前,黑6攻击中腹,形成黑有利的进行。

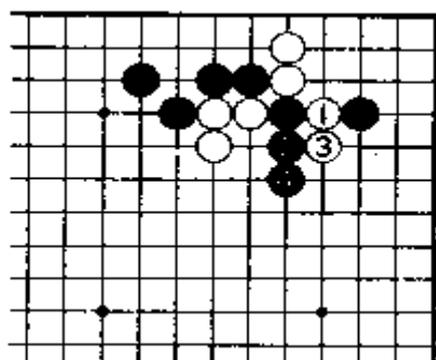
6图(变化) 黑1断时,白2、4直接向外冲,则黑5断反击。

7图(转换)

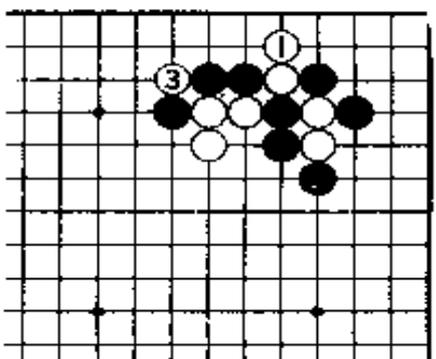
接着,对白1立,黑2打吃,白3寻求转换。这样角上的黑也无大的不满。

8图(简明) 黑1单虎也是简明的走法。强迫白2虎,黑3再拆,走成轻松的两分棋形。

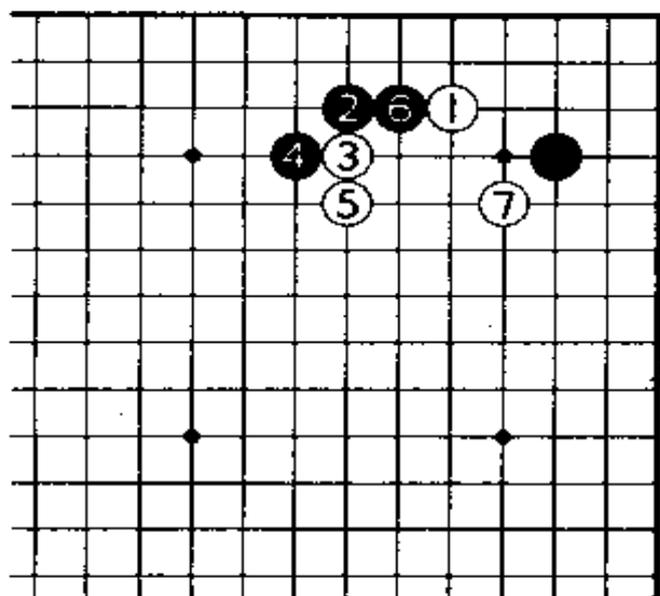
9图(联络) 即使白2寻求纠纷,黑3夹获得联络。之后,白a立,黑b断,实利



4图



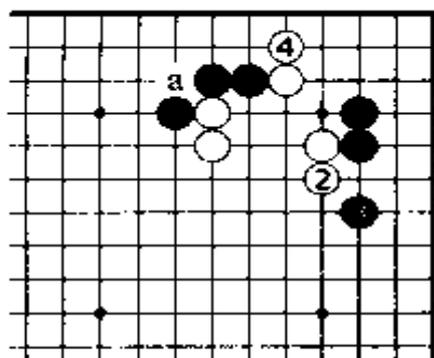
7图



〔基本图〕

第 25 型 为常识所害
〔基本图〕 白 7 肩冲是比前型老实的手段吧。但是，若从上边定型则次序很差。黑按常识应接，则会尝到苦头。

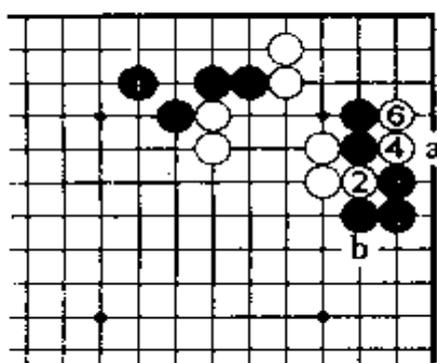
1 图(常法) 白 1 单肩冲，黑 2 挡、4 跳是常识。这个常识正是白的骗着的伏笔。



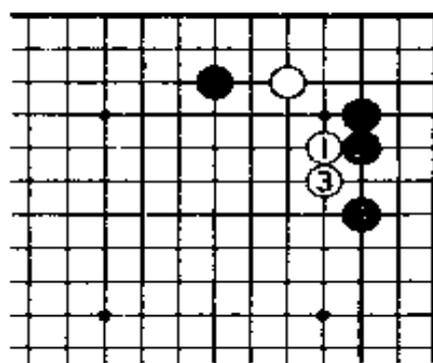
2 图

2 图(白的目标) 从基本图开始，如黑 1 爬、3 跳，白 4 立是预定的伏击。首先瞄准 a 位断点。

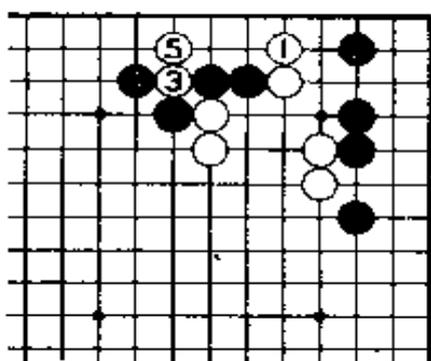
3 图(上当) 黑 1 守很自然，于是白 2、4 冲断，至白 6 爬，黑成上当棋形。黑 5 如 6 位打吃，则白 5 位断、黑 a 提、白 b 征吃，可认为白好。



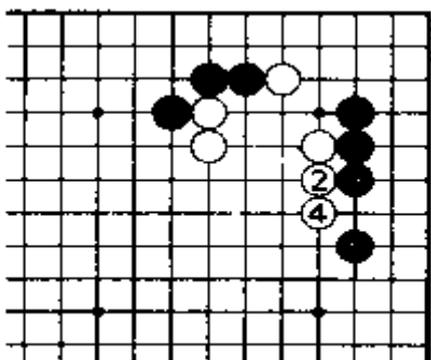
3 图



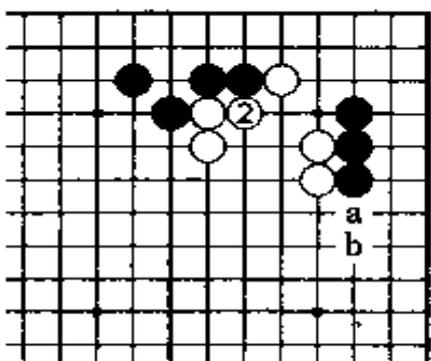
1 图



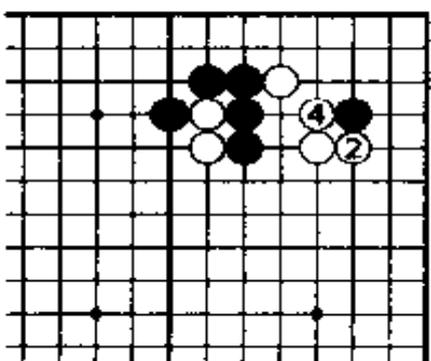
5图



6图



8图



9图

4图(“墓碑型”滚吃) 前图之后,即使黑1、3攻击,被白4以下走成“墓碑型”滚吃,黑完全失败。

5图(必得其一) 黑2守角虽保安全,但白3断,上边黑二子被杀。

6图(正着) 黑3再爬一步,黑5跳就不要紧了。即使迫使黑多余地爬了一手,此形白的厚味也无法发挥作用。

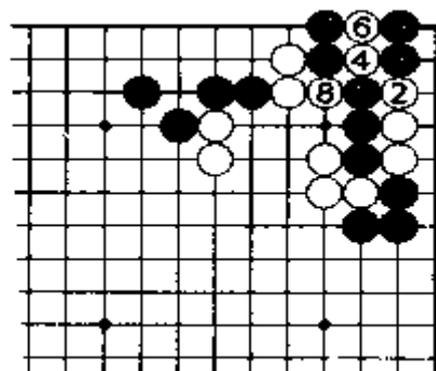
7图(比较)

黑1爬、3跳,白4夹很严厉。这就是前图白

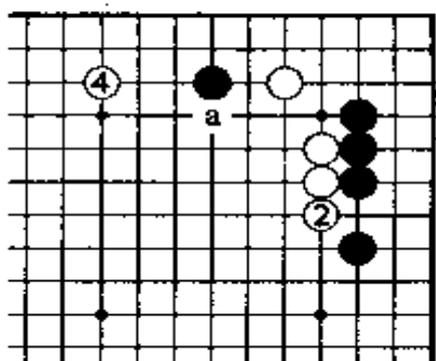
4于a位靠压的道理。

8图(黑充分) 白2挡,黑3虎充分。之后,对白a扳,黑b夹展开战斗。

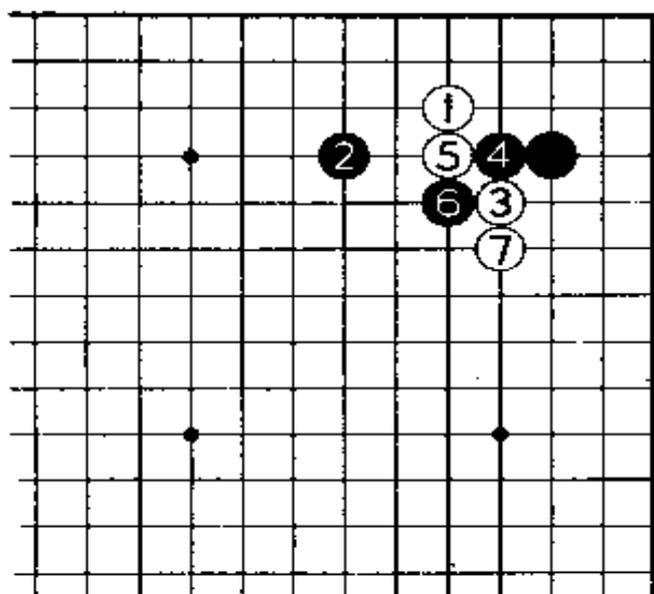
9图(角地很大) 黑1向外冲似乎很严厉,但被白2、4轻灵地转换,是很难受的。中腹的白二子已是无用之子。



4图



7图

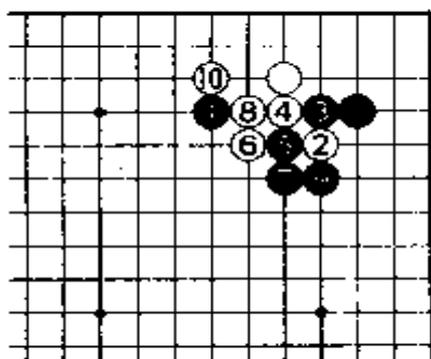


〔基本图〕

第 26 型 明知无理

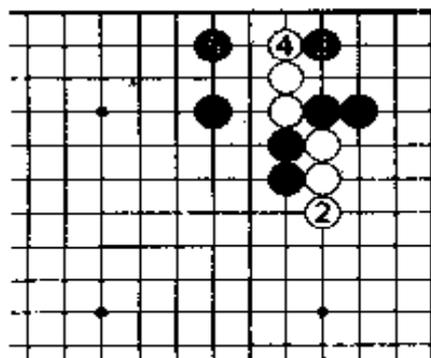
〔基本图〕 黑 2 一间高夹时，白 3 的飞压无理。白 7 长是明知无理的强硬手段。黑如无相当的棋力，也许很难应付吧。

1 图（一间夹） 黑 1 一间夹，黑 3、5 冲断，白 6 以下是定式。双方都制住一子，可满足。



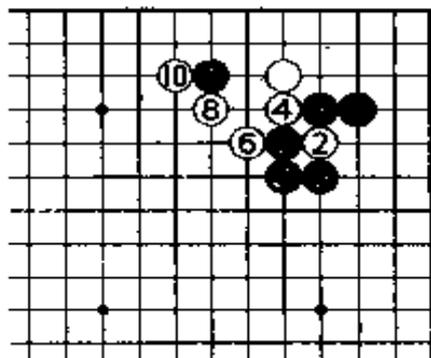
2 图

2 图（白不利） 黑 1 一间高夹时，被白冲断之后，就无适当的形了。白 10 扳，不如前图吧。

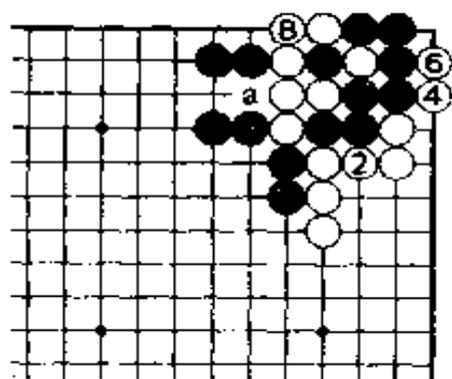


3 图

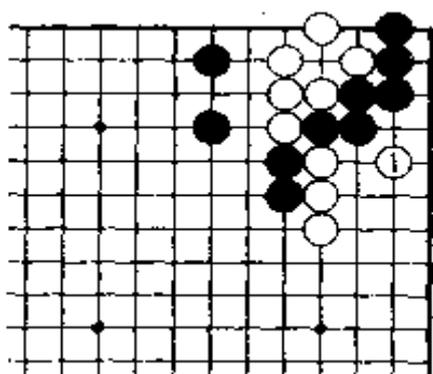
3 图（杀气有问题） 基本图之后，黑必须走好。首先可考虑黑 1 至 5 的攻击，然而变化却比较复杂。



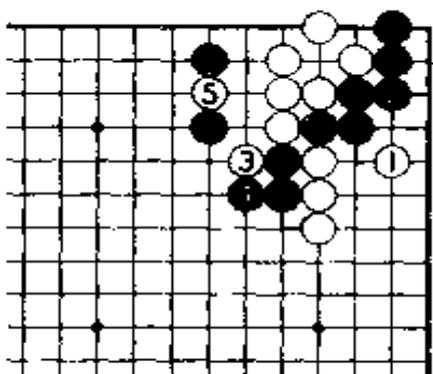
1 图



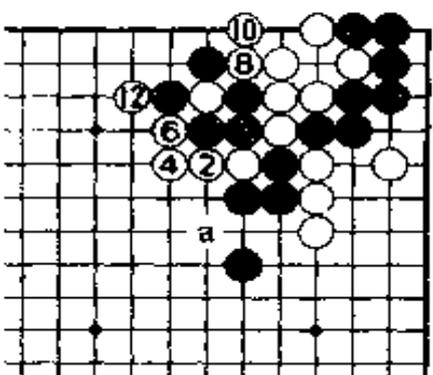
5 图



6 图



7 图



8 图



9 图

4 图(上当) 前图之后,白 1、3 冲断成为杀气的问题,白 7 跳时,黑 8 紧逼,黑失败。

5 图(轮白提劫) 接着,对黑 1 粘,白 2 以下按次序紧紧追逼,最后走成打劫,即使黑 a 紧气,也是轮白先提劫。

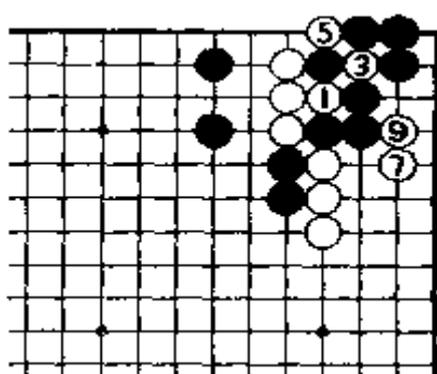
6 图(黑粘) 对白 1,有黑 2 粘的手段,如这样则成为对杀黑有利的形。

7 图(轮黑提劫) 白 1 以下紧气之后,最后形成黑提劫

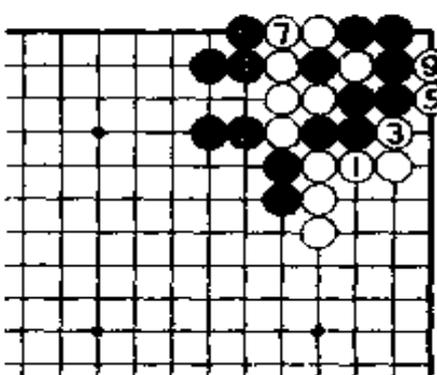
的棋形,所以与 5 图比较,优劣发生逆转。

8 图(手筋) 然而,白有第二步种对策。白 3 先手扳一下,白 5 再挖。

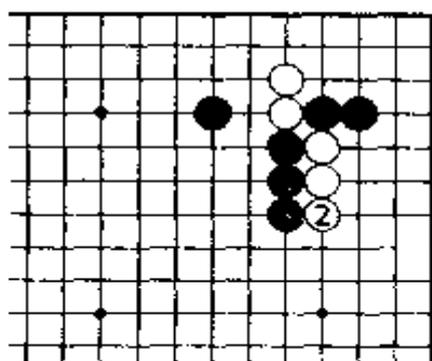
9 图(黑崩溃) 即使黑 1、3 顽强抵抗,白 4 长出瞄准着上下黑棋。黑 5 如守住上边,则被白 a 位飞罩。(黑 9 粘劫)



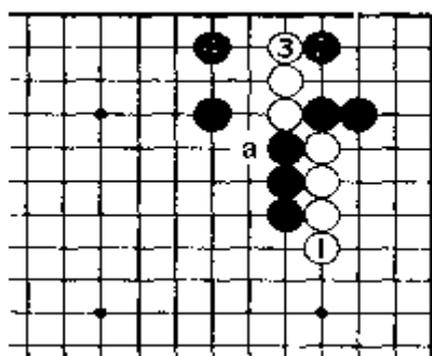
4 图



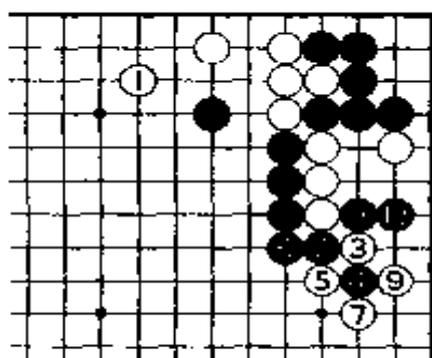
7 图



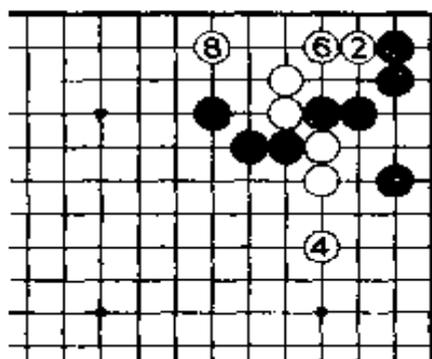
11 图



12 图



13 图



14 图



15 图

10 图(白成功) 还有一点,也有黑 2 紧气求变化的手法,然而,白 3 断,以下形成角上先手双活,可以说白获成功。

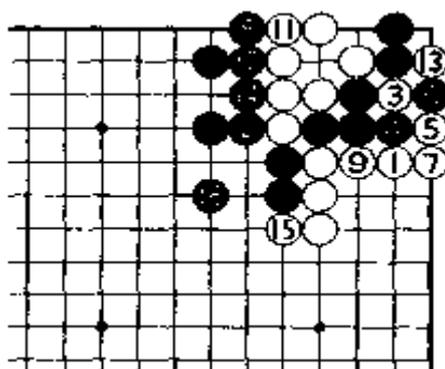
11 图(正着) 黑杀气的时机有问题。黑 3 再压一步试探白的应手,才是破此型骗着的手法。

12 图(黑有利) 白 1 长,黑 2、4 跳。这样白 a 扳的手段不复存在,若还走成 7 图棋形,黑有利。

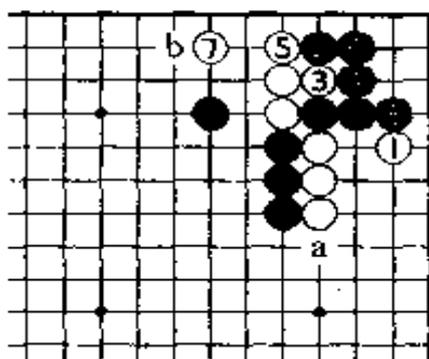
13 图(变化) 白 1 跳攻角,黑 2 跳至 8 挡是坚实棋形。之后,白如 a 位长,则有黑 b 的靠。

14 图(黑好) 白 1 飞,黑 2、4 连扳以下至黑 10 立,如能杀死右边白子则很充分吧。

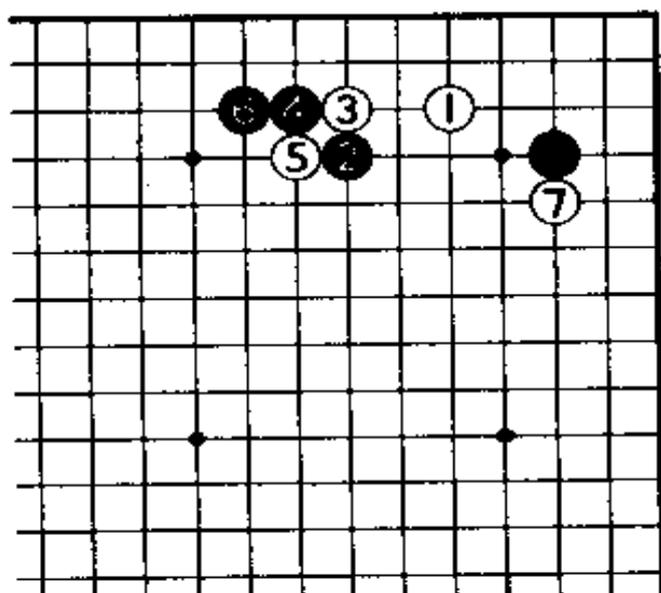
15 图(黑不满)基本图之后,黑 1 退则迫力不足。白 2 飞至 8 是生动的棋形,但如果考虑到白走的是无理下法,则黑不满。



10 图



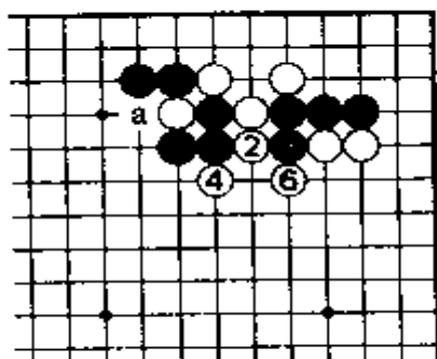
13 图



〔基本图〕

第 27 型 往昔的妙手

〔基本图〕 白 3 托、5 断，黑 6 退，因有白 7 靠，可认为黑不利。但是，现在黑可想出有力的对抗良策。即使是对黑 4 位的二间夹、白 5 靠、黑 2 位扳、白 3 断的次序，也成同型。

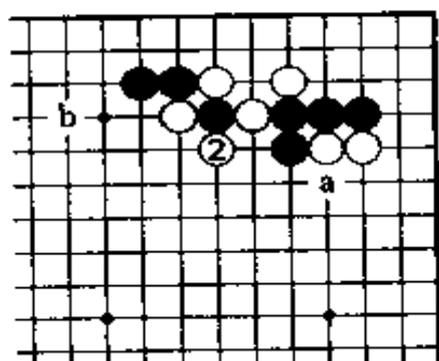


2 图

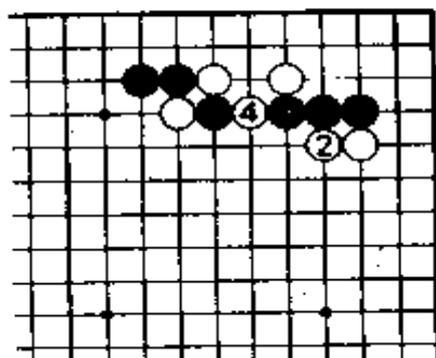
1 图(上当) 黑 1 长，被白 2、4 打吃，黑上了白的当。

2 图(黑苦战) 接着，黑 1 长，被白 2 冲、4 打，走成白 6 封锁的棋形。此形黑不可收拾吧。

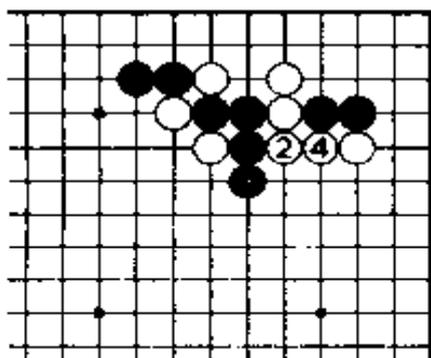
3 图(白好) 1 图之后，至少应走黑 1 冲吧，然而，被白 2 提清开花，白形漂亮。若黑 a 扳，被白 b 攻击上边。



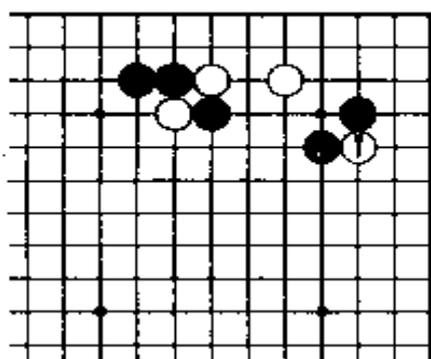
3 图



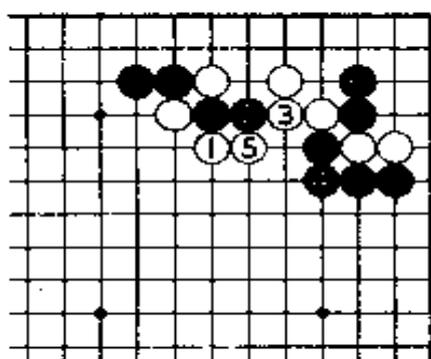
1 图



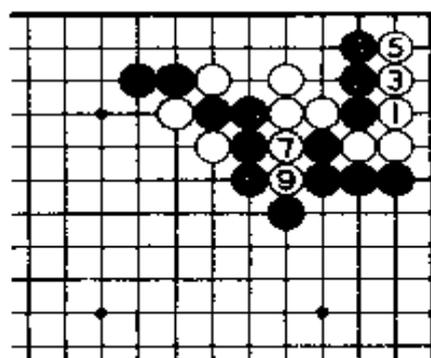
5 图



6 图



8 图



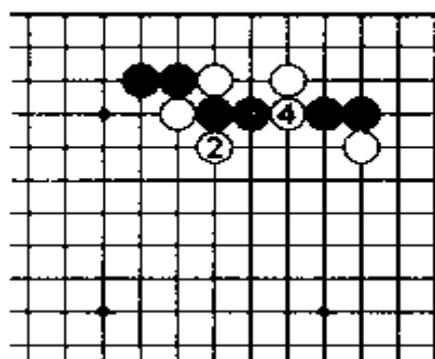
9 图

4 图(另有他法) 也有从白 2 打吃的办法。黑 3 退,白 4 成为典型的手筋变化。

5 图(白有利) 对黑 1 冲,白 2 贴长是先手,白 4 粘恰到好处。这样白的实利优于黑的势力。

6 图(正着) 黑 2 扳是最强的一着。被黑这样走,白 1 靠的影响就小了。

7 图(断的一着) 无论如何白 1 只能断,然而被黑 2、4 挡,试探白的应法。

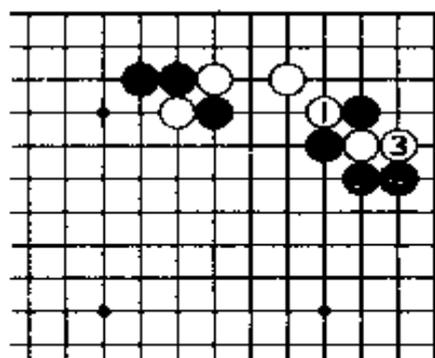


4 图

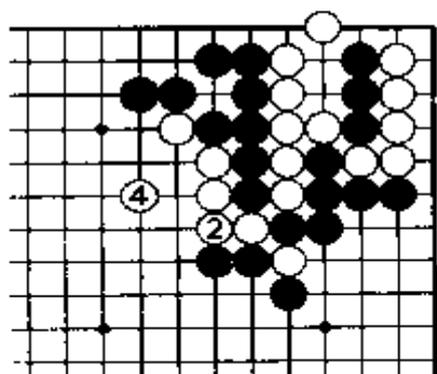
8 图(黑好)

白 1、3 似乎很有利,然而黑 4 粘是冷静的好手。白 5 虽可杀死黑二子,但至黑 6,黑角地很大,并无不满。

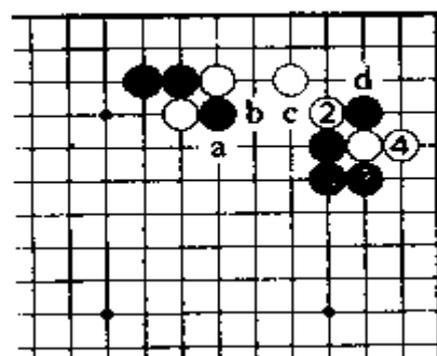
9 图(变化) 前图白 5 如走本图白 1 从角上动手时,则稍微复杂一些。黑 6 以下仍向外冲——



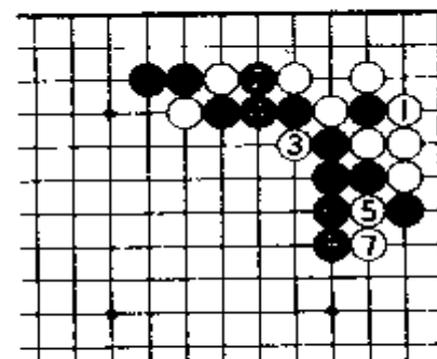
7 图



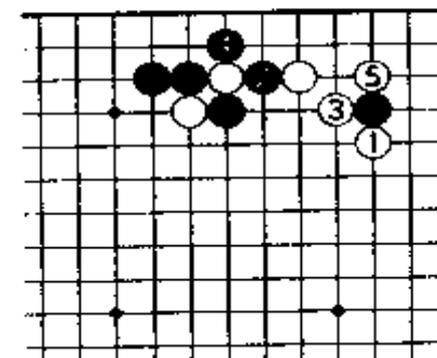
11图



12图



14图



15图

10图(弃角) 对白1断,形成黑2、4弃掉角上三子的进行。白9尖不能省略。

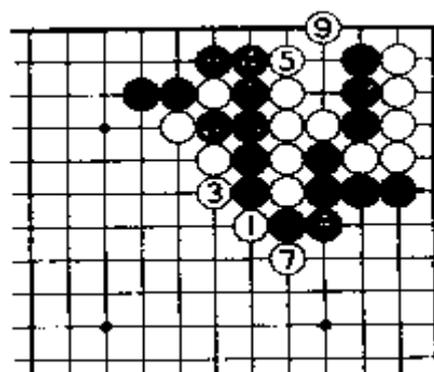
11图(黑有利) 前图之后,黑1断至5吃住,右边势力很大。上边的黑也已经做活。

12图(别的方法) 黑3打吃、5粘也是有力的手段。之后,白a打吃,黑b长,白c团,黑d长,结果黑形比8图更有利。

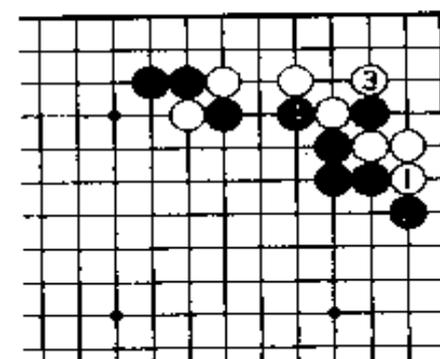
13图(轻松) 白1、3吃住吧,然而,黑4打吃,意外地毫不费力定型。

14图(中腹的厚势) 白1提,黑2打吃之后,对白5断,黑b以下压,中腹占有绝对的优势。

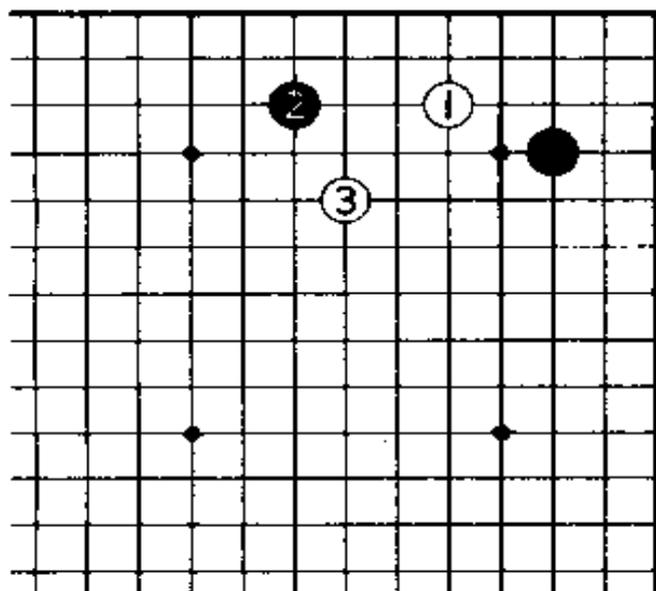
15图(简明) 若打算无论如何避免复杂的变化,黑2吃住则简明。但是,至白5打吃,结果黑稍损,但也是无奈的吧。



10图



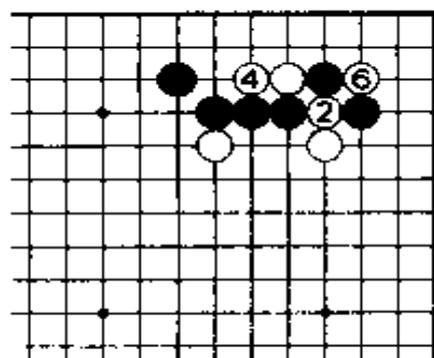
13图



〔基本图〕

第 28 型 诱人的弱点

〔基本图〕 白 3 飞出成象眼形。若不了解情况的人会大吃一惊吧,然而却完全是定式的下法。白最终是希望黑来上当。

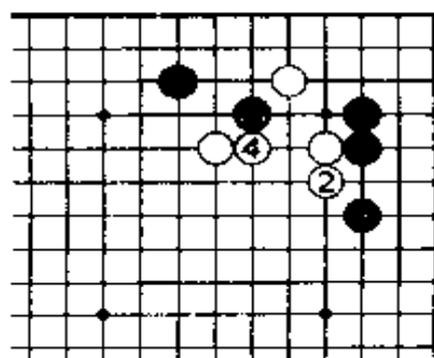


2 图

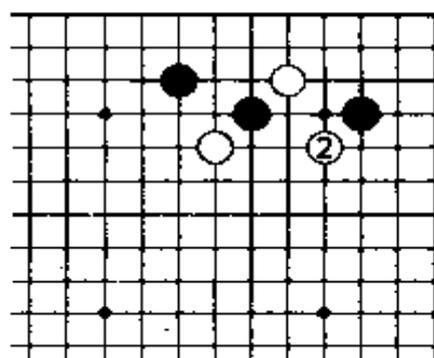
1 图(上当) 黑 1 穿象眼,白 2 飞罩轻妙。即使白无这种意识,黑也上了白的当。

2 图(最差) 黑 1、3 断再度上当,被白 4 先手爬、6 断。此形角地被杀,黑不行。

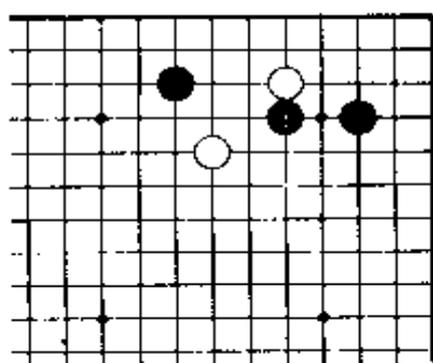
3 图(恶手) 黑 1 长、3 跳,白 4 压,中腹成好形。最开始走的黑●一子成为恶手。



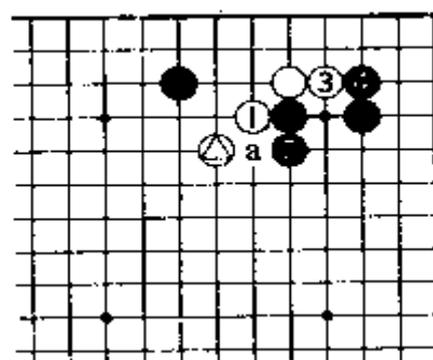
3 图



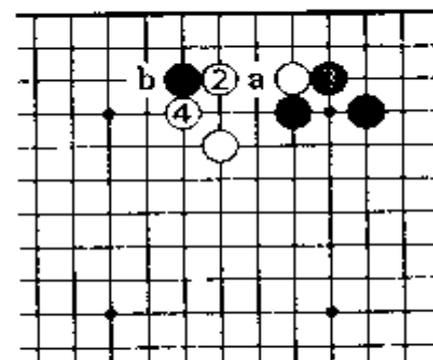
1 图



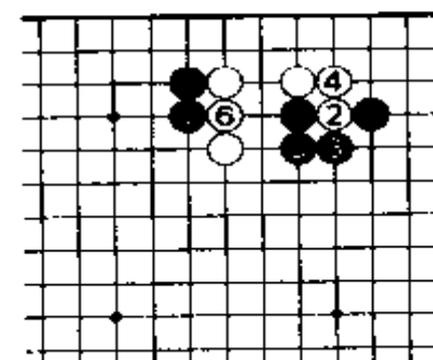
5图



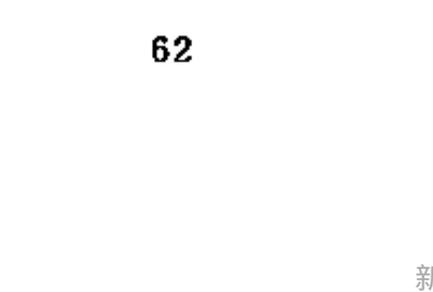
6图



7图



8图



9图

4图(白好) 黑1向外冲似乎很强硬,然而,被白2退回来,黑角上一子很痛苦。黑a爬,白b扳,黑成受攻之形。

5图(正着) 黑1靠压才是正确的走法。白也不能简单地应。

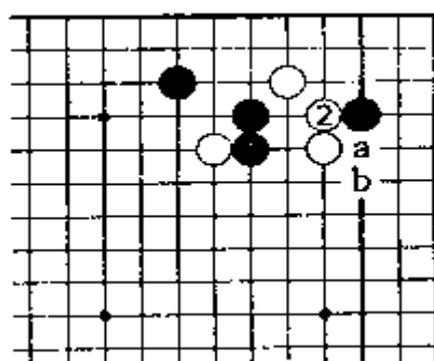
6图(缓形) 白1、3试图整形,然而白⊙一着是半途而废的缓形。白⊙应该是位于a位的姿态吧。

7图(可以反击) 前型之后,即使白1飞压,黑2断至黑6冲很

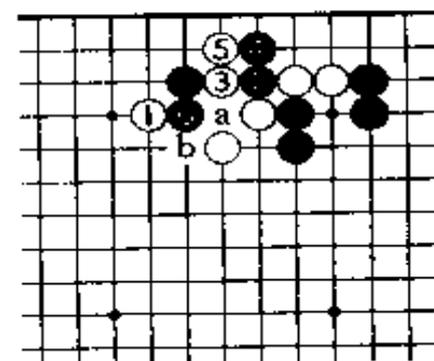
严厉。白a粘,则黑b穿通。

8图(定式) 白2靠很稳妥吧。黑3扳虎,白4扳,走成互不吃亏的两分棋形。之后,黑a吃住或黑b逃出将根据周围的状况选择。

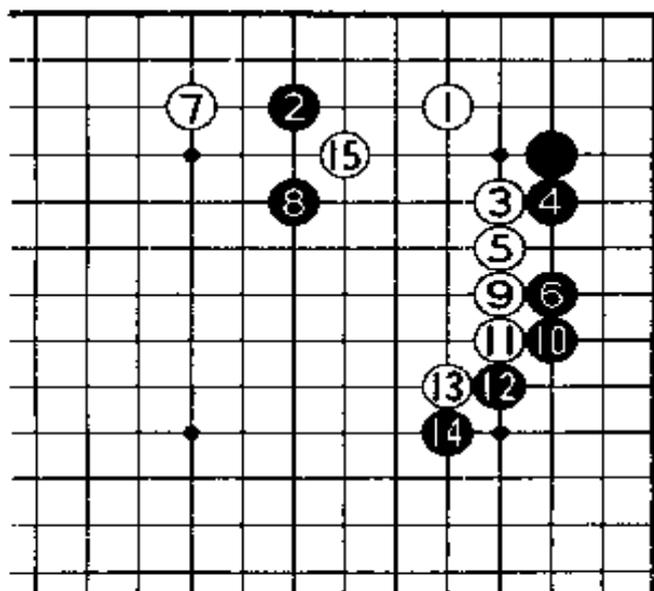
9图(黑形滞重) 黑1立即动出,被白2挖则有疑问。至白6粘,黑二子棋形不舒畅。



4图



7图

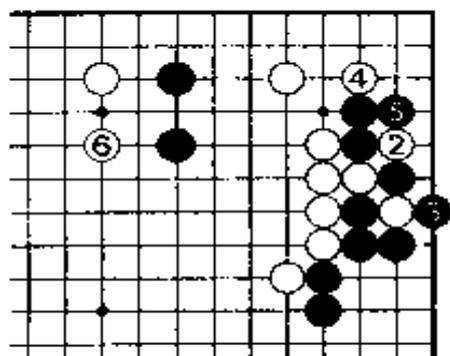


〔基本图〕

第 29 型 一攫千金

〔基本图〕 白 3 飞罩以下是极为自然的进行。黑 14 连扳虽是强手,但白 15 刺是何机一攫千金的骗着。这是大规模的变化,但如果骗着失误,白大损的结果也是必然吧。

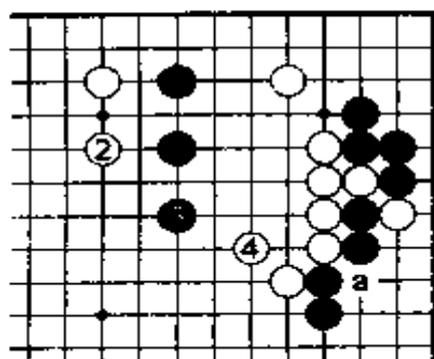
1 图(稳健) 黑 3 长稳健。这样就没有基本图那样的骗着。但是,白 4、6 的冲断可先手便宜。



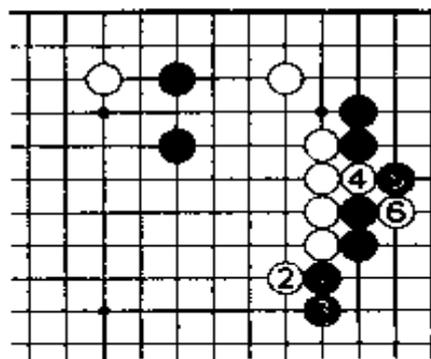
2 图

2 图(先手利用) 黑 1 吃住至白 4 在角上先手得利,转回攻击上边。作为行棋的方向,也许可以说白顺畅。

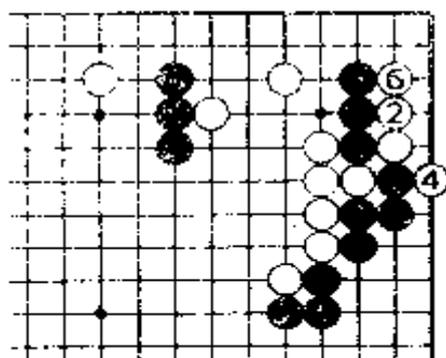
3 图(右边有负担) 黑 1 粘,白 2、4 攻击, a 位断点是之后白的伏击目标。



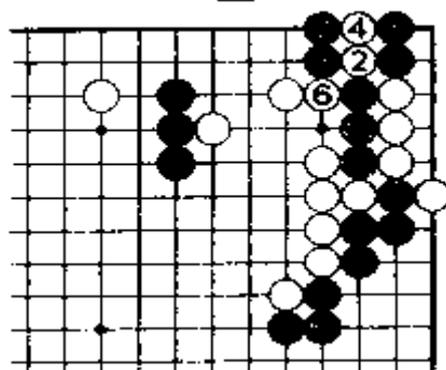
3 图



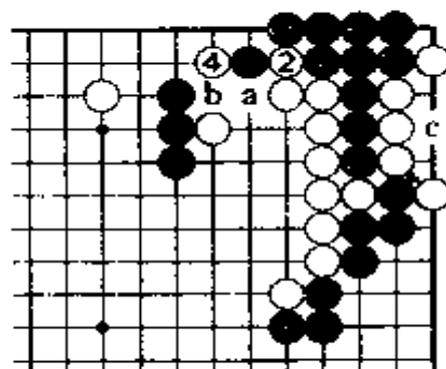
1 图



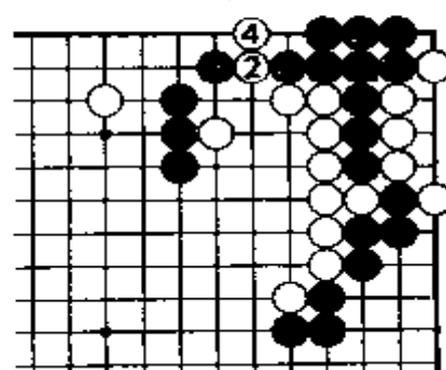
5图



6图



8图



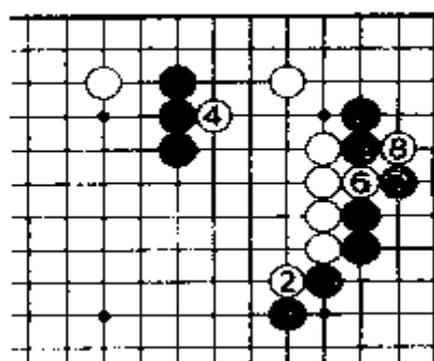
9图

4图(骗着) 黑3紧凑地扳时,白4刺是骗着。当然,迫使黑5粘,白也并不好。

5图(护身符) 黑1粘是绝对的,白4扳一下是护身符。黑5粘也是不得已。

6图(杀气) 黑也不能放松。黑1扳是杀白棋的唯此一手。白2以下的滚吃是第二个伏击手段。

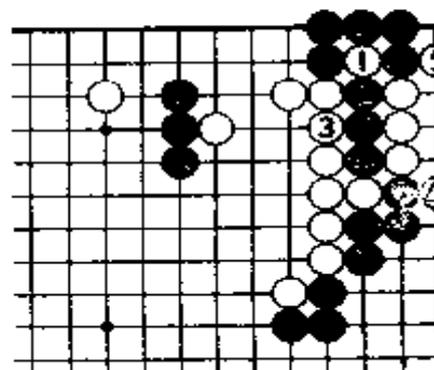
7图(白四气) 由于有白⊙的扳,至白5的棋形,白有四气。黑应如何处置呢。



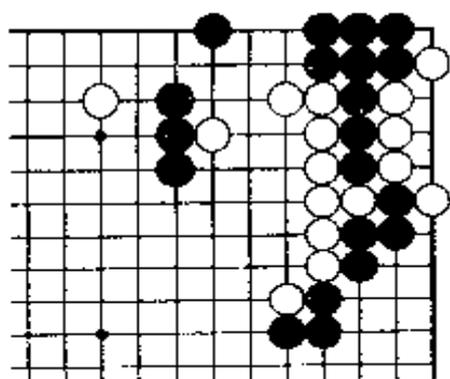
4图

8图(上当) 黑1跳试图渡过。白2、4从外边挡。若黑a冲,白b连。若黑c对杀,白a打吃。很明显,杀气黑负。

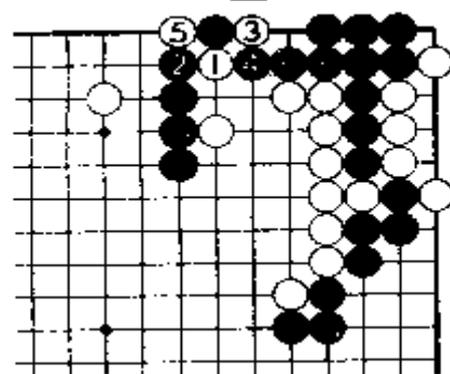
9图(同样) 黑1、3是能多少挑起纠纷的手段。然而,被白4立,黑仍然走不好。



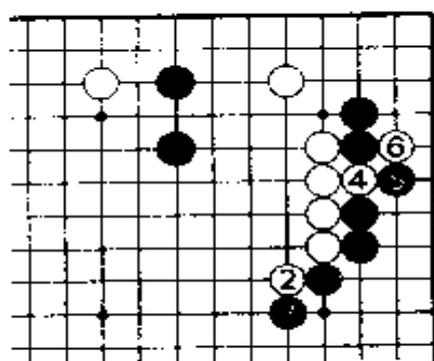
7图



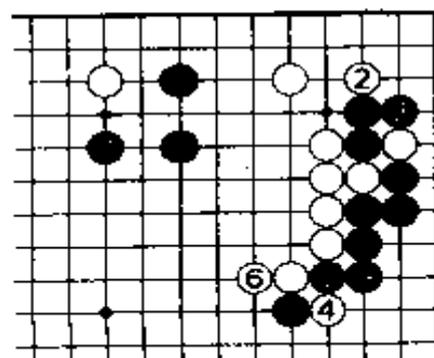
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(黑负) 前图之后,即使黑 1 断,白 2 弃子至 8 长出。黑 a 点入,白 b 粘,杀气仍然黑负。

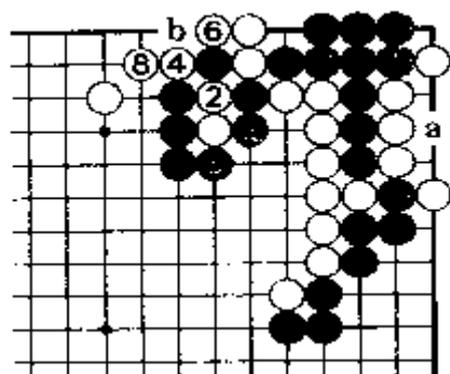
11 图(正着) 黑不应拘泥于上边的渡。黑 1 二间跳是破骗着的一着。

12 图(长一手) 即使黑不能渡,只要长出一气即可。白 1、3 断,黑 4、6 达到目的。

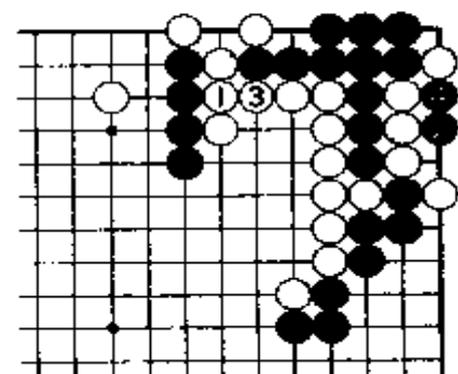
13 图(黑胜) 接着,白 1 粘,黑 2 点入,这一次黑快一气,当然,上边的黑也无不安。

14 图(定式) 对黑 1、3 的连扳,白 4、6 冲断,直接先手利是定式。

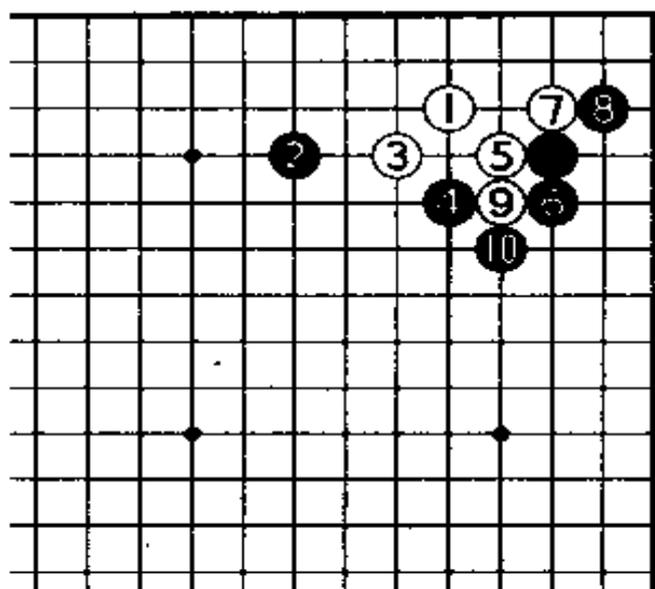
15 图(互不吃亏) 对黑 1 粘,白 2 定型至白 6 长。这个进行黑 7 可抢先曲镇,所以,比起 2 图,在中腹的战斗较有余地吧。



10 图



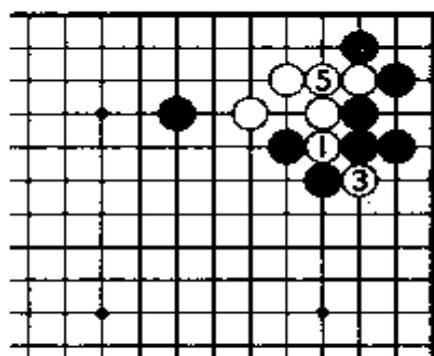
13 图



〔基本图〕

第 30 型 强硬的封锁

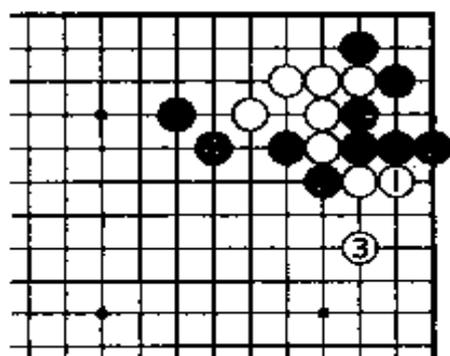
〔基本图〕 黑 2 二间高夹至黑 4 走在对方尖位的手段曾很盛行。黑 10 挡虽稍有些无理的味道，然而，却是之后的正统的骗着的出发点。



2 图

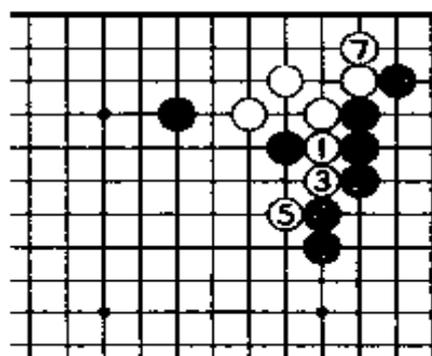
1 图(定式) 若黑 2 退，白 3 向外冲是稳健的定式，至白 7 长，双方都是无可非议的棋形，形势两分吧。

2 图(战斗) 黑 2 挡时，白 3 只能切断战斗，黑 4、6 之后——

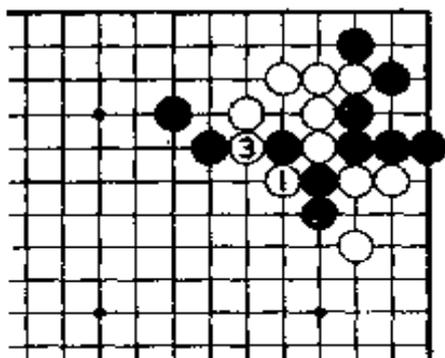


3 图

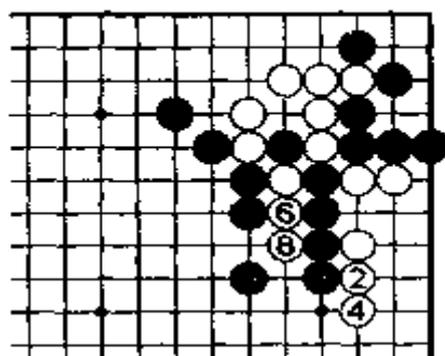
3 图(骗着) 白 1、3 从右边顽强抵抗时，黑 4 尖封是骗着。不言而喻，黑的目标在于中腹的封锁。



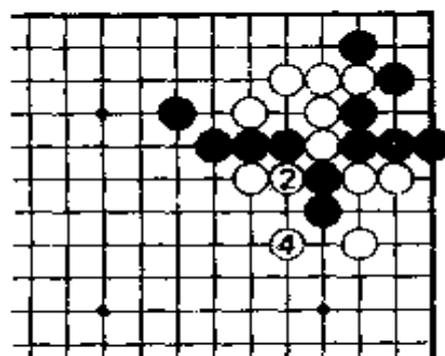
1 图



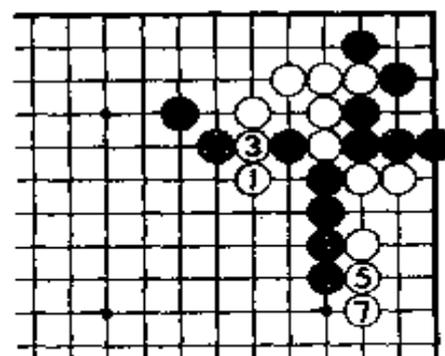
5图



6图



8图



9图

4图(轻率) 白1向外冲过于轻率,黑2挡恰到好处。

5图(上当) 也许认为白1、3吃住较为简单。但是,这种想法正是这一骗着所希望的。

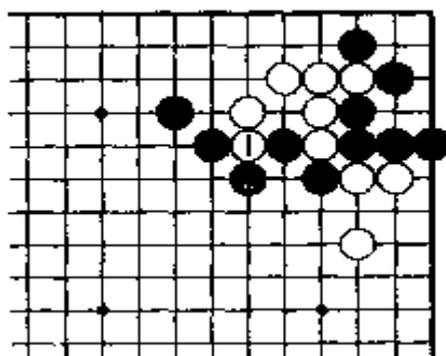
6图(无法向外冲) 黑1、3在右边先手逼应。黑5断至9枷成为封锁之形。即使上边可以做活,白也太差。

7图(正着)

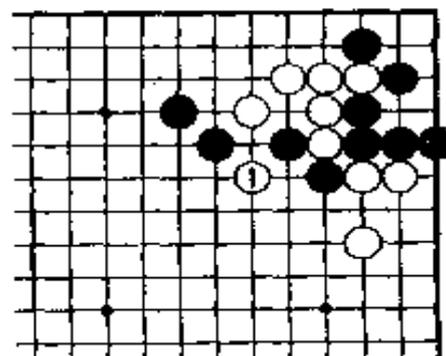
白1刺是手筋。只要知道这一手,以后则可简单解决问题。

8图(可以提子) 黑1粘,白2断、4枷。如能提掉黑二子棋筋则无问题吧。

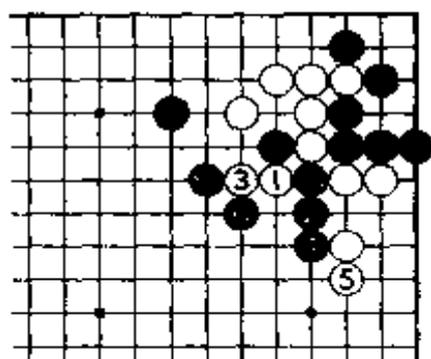
9图(白好) 若黑2长,白3则贯通中腹。黑●一着成为恶手,白并不担心被黑2以下先手压。



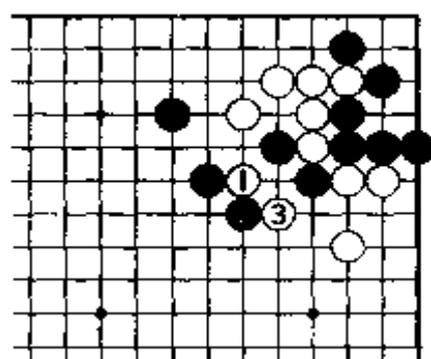
4图



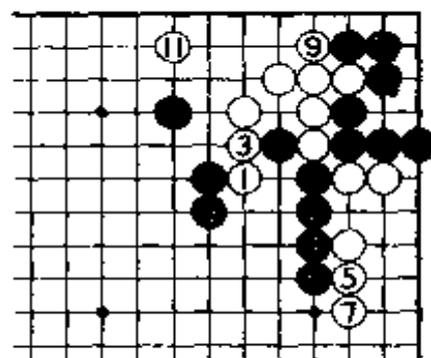
7图



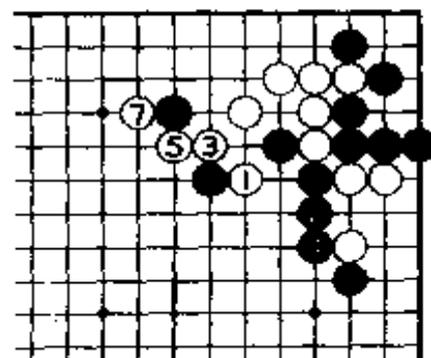
11图



12图



14图



15图

10图(飞) 黑1如飞是有一番道理的形,很难轻易断定是骗着。但是,白上当的因素却很充分。

11图(上当) 白1断、3顶似乎很好,然而,黑4压是先手,黑6扳,中腹仍被阻拦,白不利。

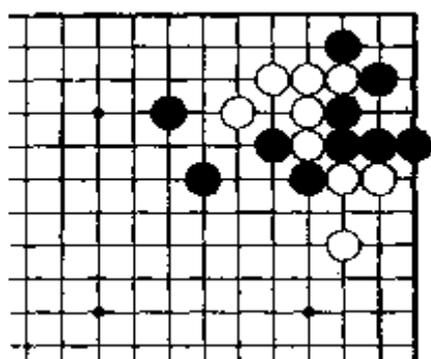
12图(正着) 白1靠才是手筋。对黑2挡,有白3反扳的轻妙的手段。

13图(破碎) 前图之后,对黑1、3,白4以下很简单。

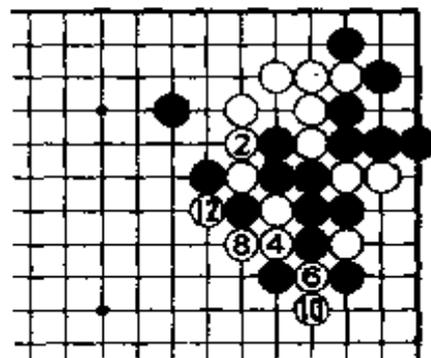
至白12断,明显白好吧。

14图(定式) 黑2长,以下在右边定型,至黑8大致成封锁形,然而,至白11,白无不满。

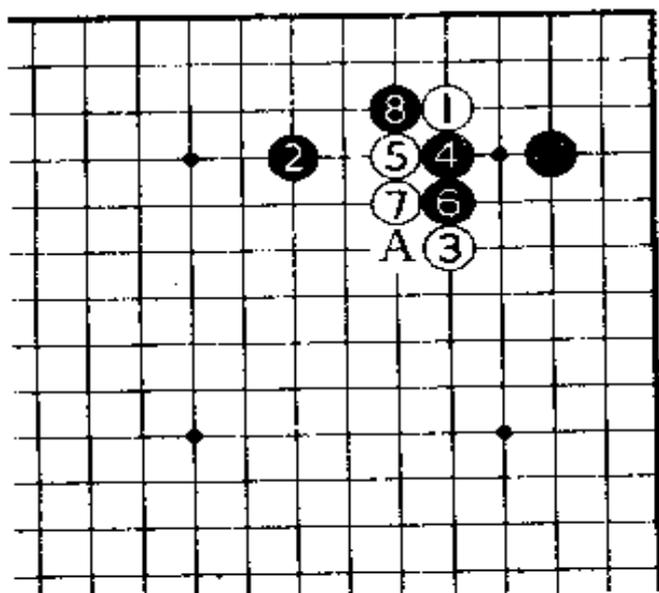
15图(转换) 前图以外,也有白3虎的变化。对黑4,白5、7顺势转换,应该说好坏要根据全局的状态而定吧。



10图

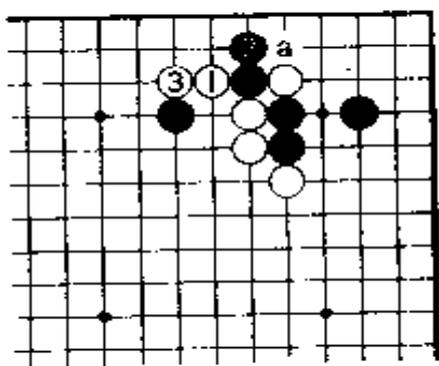


13图



〔基本图〕

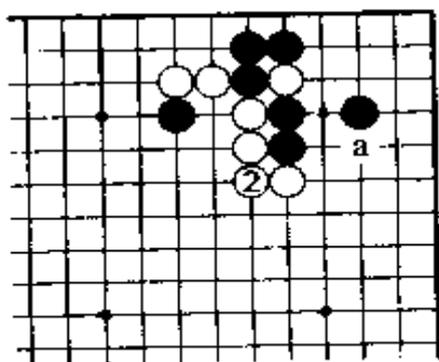
第31型 用俗手挑战
〔基本图〕 黑4、6的确手法很差。但是,既然二间跳,就必须击退这种手段。黑8也可走a位断。



2图

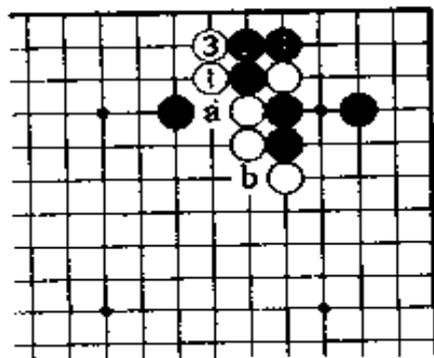
1图(上当) 白1打、3挡手法最差。黑4曲后,不论从a或b断,白都不行。

2图(正着) 白1打吃、3爬最为简明。接着,白a挡可杀黑二子。

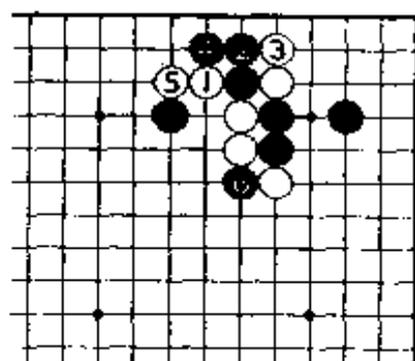


3图

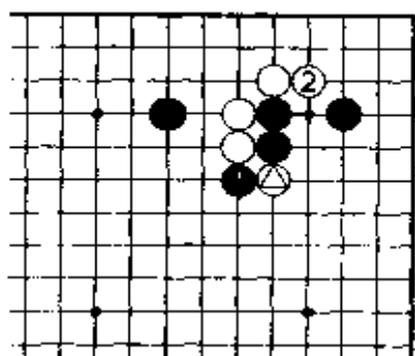
3图(白好) 黑1曲虽可杀一子,但被白2强硬地粘,中腹厚实。之后,有白在角上a位靠的先手利。



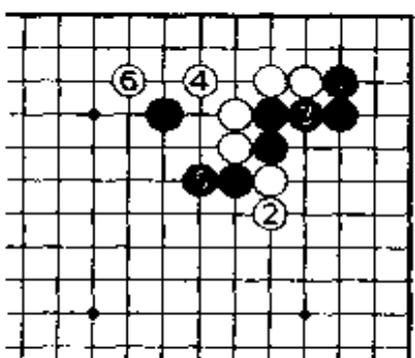
1图



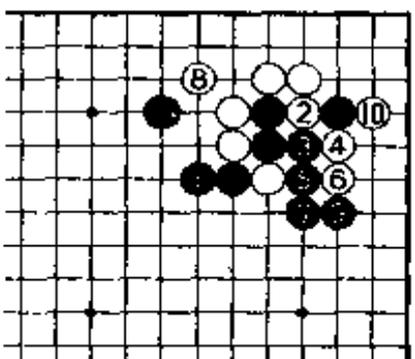
5图



6图



8图



9图

4图(黑形滞重) 前图之后,黑1断,白2、4扳虎。黑眼下必须急于腾挪去切断的棋子吧。

5图(混淆) 白3挡也很有力,然而黑4、6反击。当然,这样白虽然也不坏,但乱战的可能性却很大吧。

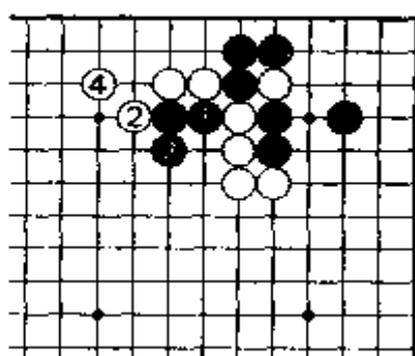
6图(从上边断) 黑1从上边断时,白2长是唯一一手。反过来看,白△正断在了急所上。

7图(白有利) 接着,对黑1双,

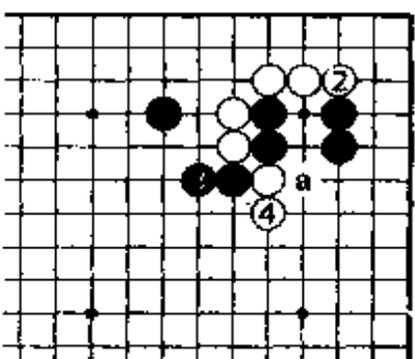
白2安定角地,黑3、白4的战斗白有利。黑3如4位打吃,白a退,黑抓不住白。

8图(白好) 黑1挡,白2长是先手。白4、6便可在上边跳出。

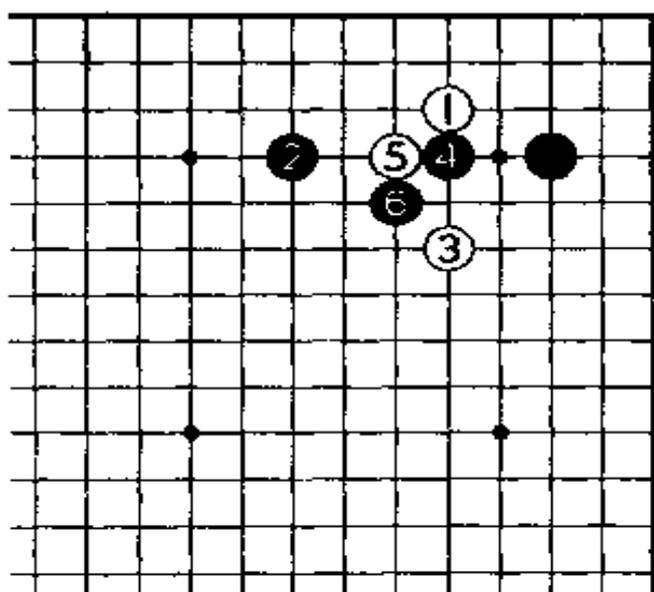
9图(实利之大) 虽然也有黑1长的手段,但白2以下断吃角地,白8虎简明。至白10所获的实利,白可充分满足吧。



4图



7图



〔基本图〕

第 32 型 断法的问题

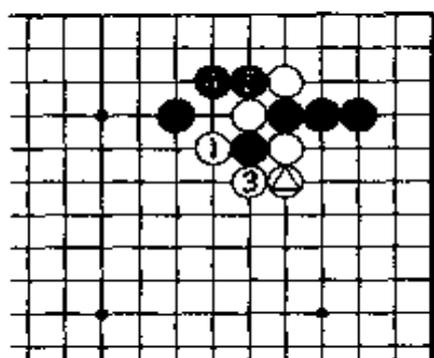
〔基本图〕 黑 6 的扳出的确有骗着的味道。中级以下的棋手上当的可能性很大吧。白的下一手正是成败的岔路口。

1 图(上当) 想走白 1 断也许是人之情。但是,被黑 2

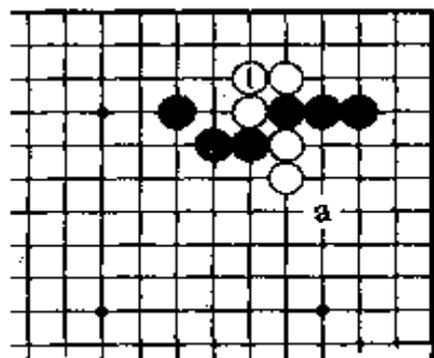
粘,则完全走成上当棋形。

2 图(符合意愿) 若征子有利,即使白 1 征吃,黑 2 断、4 退,黑好。黑断吃一子的实利很大。白形的白⊙子是多余的。

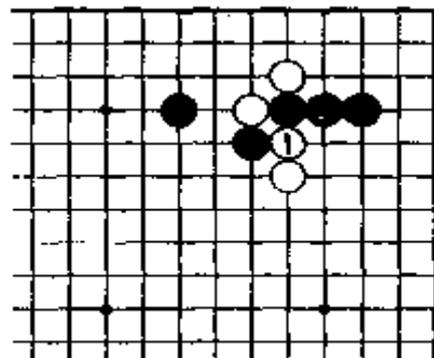
3 图(痛苦) 若白 1 粘,黑 2 分断。即使白上边可治孤,被黑 a 攻击,白陷入大苦战吧。



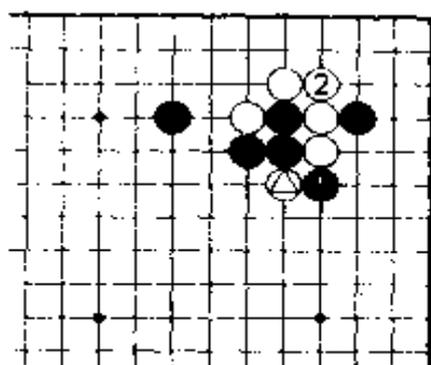
2 图



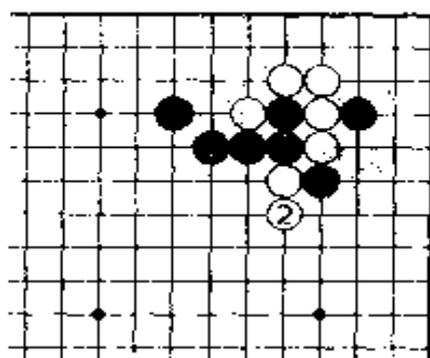
3 图



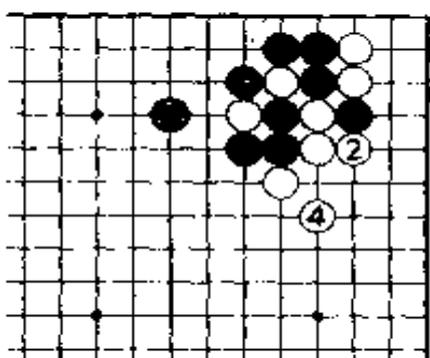
1 图



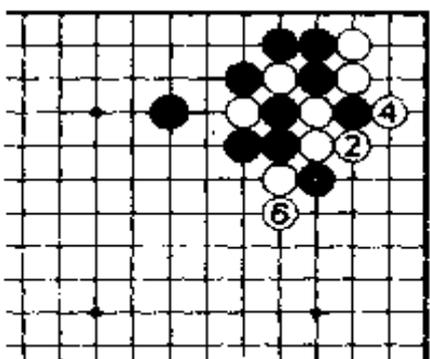
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 白1打吃、3向外冲是正着。让黑2粘似乎令人遗憾,但黑三子是气紧之形。

5图(冷静) 接着,黑1断,白2转回粘冷静。外侧的黑形恰好被白⊙断,很难处理。

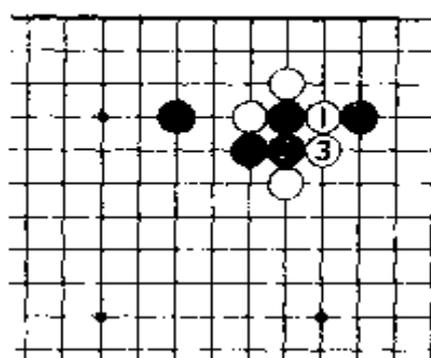
6图(白有利) 黑1大致长吧,然而,白2长出成可战棋形。

7图(变化)

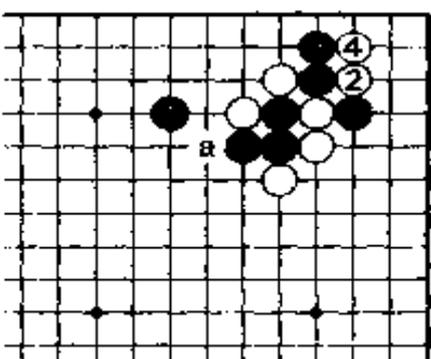
黑1断是白a位征子不成立时的手段,然而,白2断、4挡简明。

8图(白好) 黑1、3虽杀死上边,但至白4虎,右边做成好形。形成黑●一子过于靠近己方厚势的凝形。

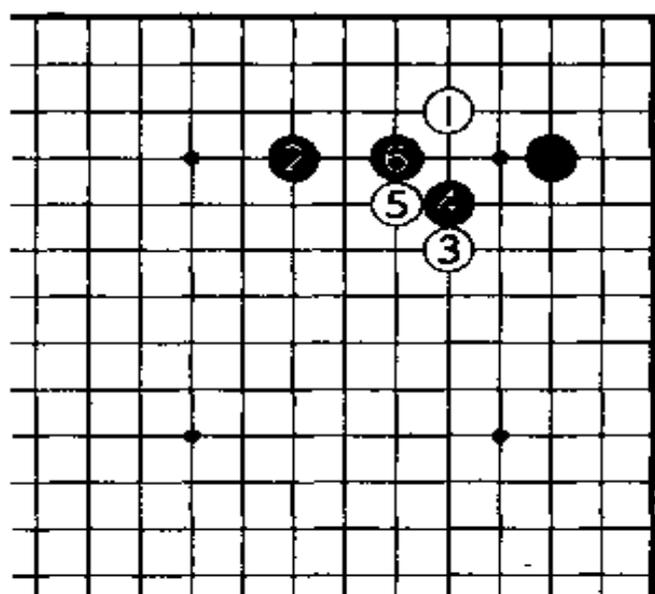
9图(黑损) 黑1断多余,因为不论怎样总要转回3位补。至白6长,黑比前图差。



4图



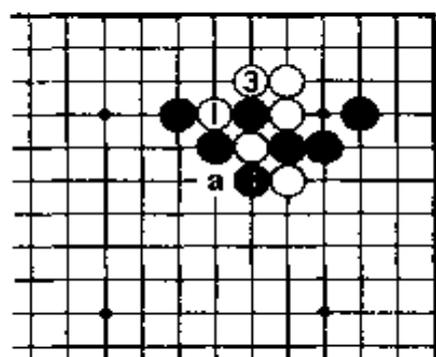
7图



〔基本图〕

第 33 型 改变方向

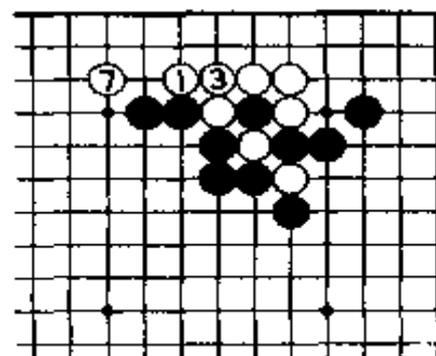
〔基本图〕 黑 4 靠、6 扳，改变了与前型的扳的方向。棋形虽不同，但白的应接原理是同样的。这仍然是正面应付挑战的问题。



2 图

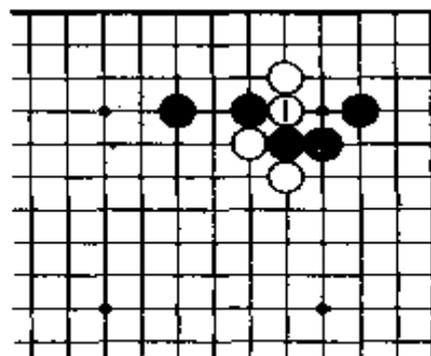
1 图(上当) 白 1 直接断是恶手。被黑 2 长，白立即显得很痛苦。

2 图(封锁形) 白 1 吃住是唯此一手，但被黑 2、4 恰到好处地封锁。以下白如 a 位开劫，则黑万劫不应，白不行。

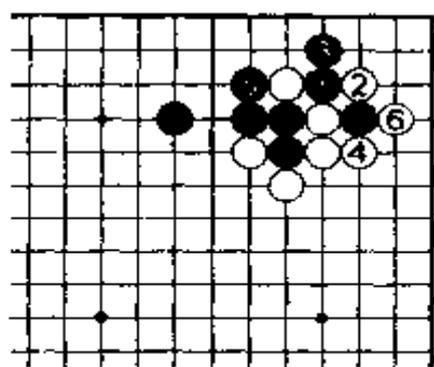


3 图

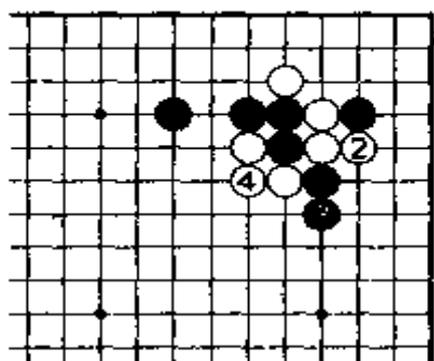
3 图(黑好) 前图之后，白 1 大致扳，然而黑 2 提、4 长，很充分。黑 8 吃住占有绝对优势的外势。(白 5 提劫)



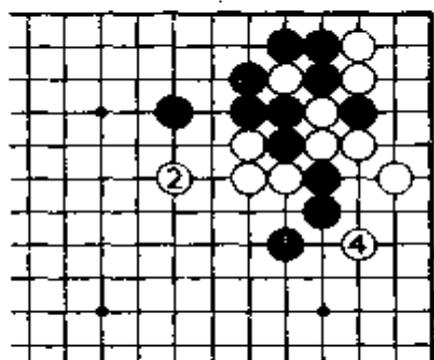
1 图



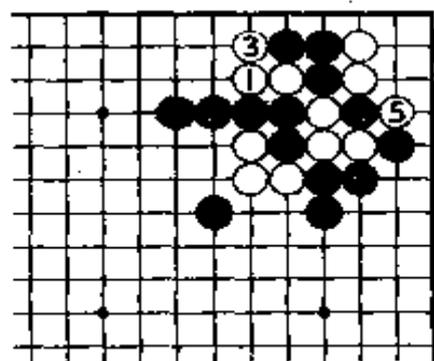
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 与前型同样,白1打吃、3冲分断角地才是正确的下法。

5图(白好) 虽有两处断点,黑1断较为简单,白2至6提。右边也有充分的势力,白好吧。

6图(变化) 黑1断时,白2向外冲。对黑3长,白4粘则需要有战斗的精神准备。

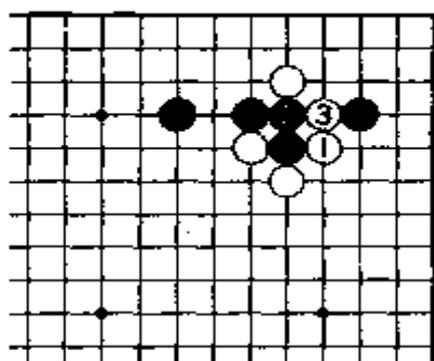
7图(坚实)

接着,黑1虽是很大的断,但白2、4定型,白6尖。上边还留有白

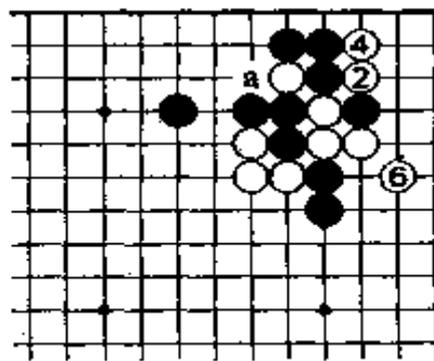
a的伏击手段。

8图(白有利) 即使黑1先逃出,黑3转回来提也不能省略,因此,白4攻击的战斗白无不利吧。

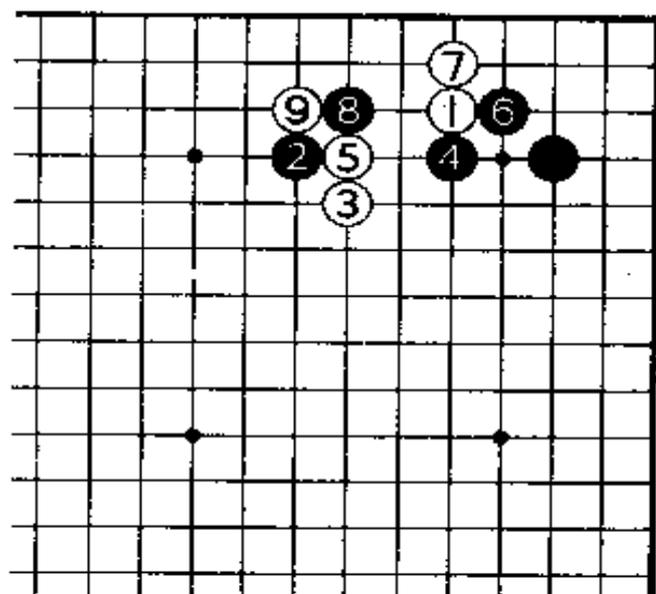
9图(提子很差) 过程中,白1、3虽可杀三子,但黑4打吃至8飞罩,结果黑好。



4图



7图

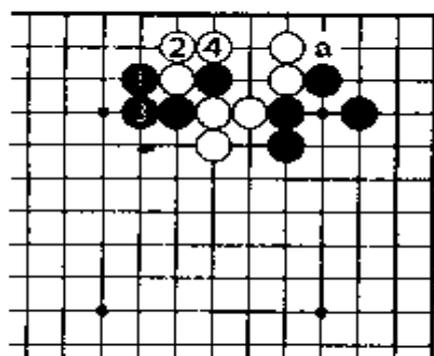


〔基本图〕

第 34 型 不合常规的断

〔基本图〕 至黑 8 扳均按定式走的,然而,白 9 断不合常规。若能知道白的目的,找到反击的方法则并不太难吧。

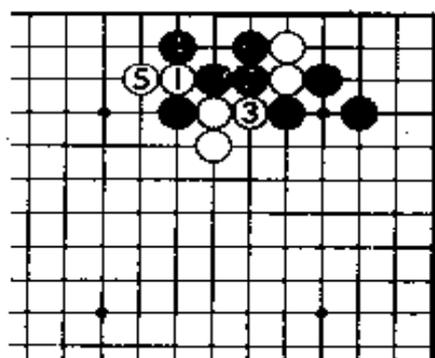
1图(定式) 对黑 1 扳,白 2 顶定型、4 断是定式次序。



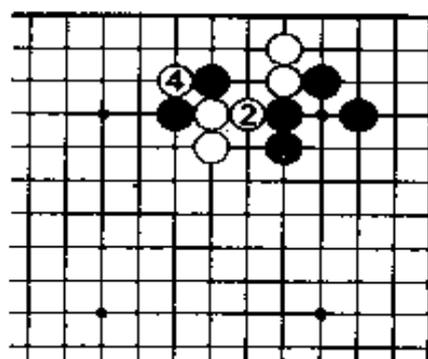
2图

2图(之后的定型方法) 前图之后,黑 1、3 从上边定形,局部告一段落。黑 1 如走 a 位从角上挡,则也有白 1 位长的变化。

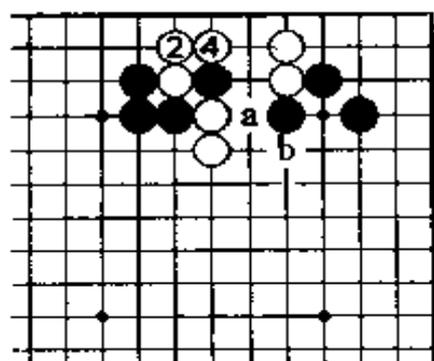
3图(上当) 若白 1 先断,上边的白二子则简单被杀,然而这正是白的目标,黑 2 顶至 6 挡是上当棋形。



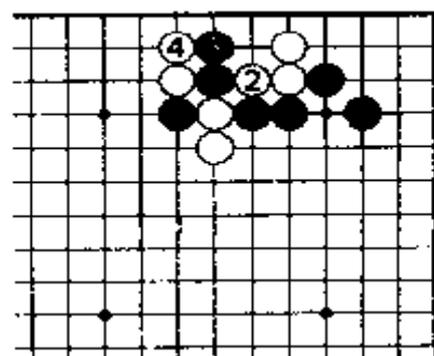
3图



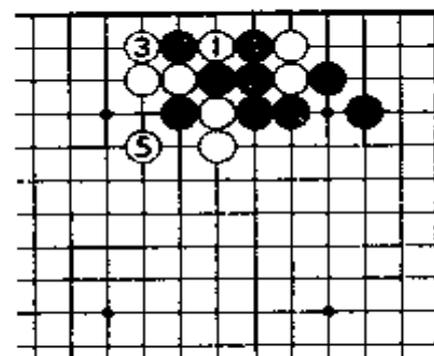
1图



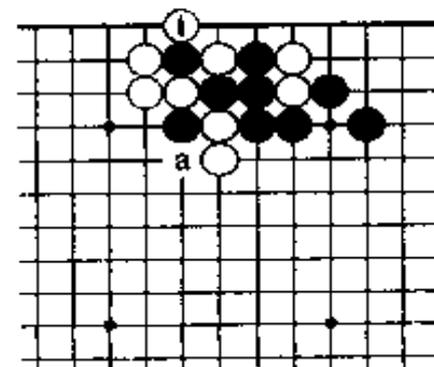
5图



6图



8图



9图

4图(白好) 前图之后,白1以下是顺
便的先手,至白7枷,形成白外势占优势
的变化。

5图(这样也不满) 黑1、3定型也有问
题。与2图的定式比较,正因为没有白
a、黑b的交换,白形有利。

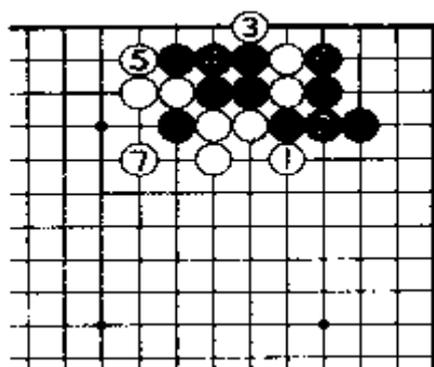
6图(被杀的损失) 黑1顶虽是急所,
但若马上
走,只会被
白2、4味道
很好地杀
死。

7图(正着)

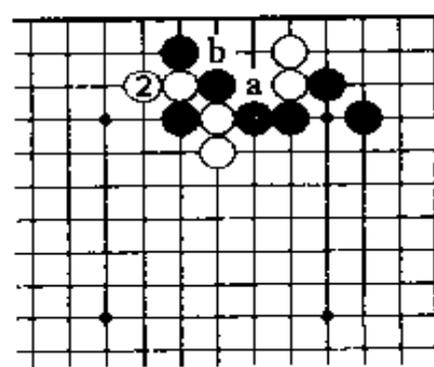
黑1打
吃、3顶才
是正确的次序。此形,对白a断、黑b粘,
上边的杀气黑获胜。

8图(黑好) 白1、3吃住,白5大致枷,
与4图的上当图形形成很大差别。黑右
边的厚味完全不同。

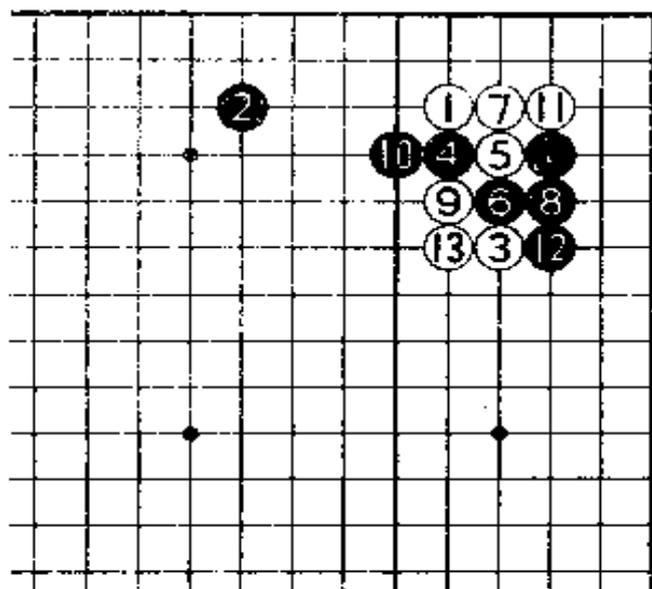
9图(留有余味) 若白1提寸土必争,
则留有黑a
的逃出。各
有长短吧。



4图



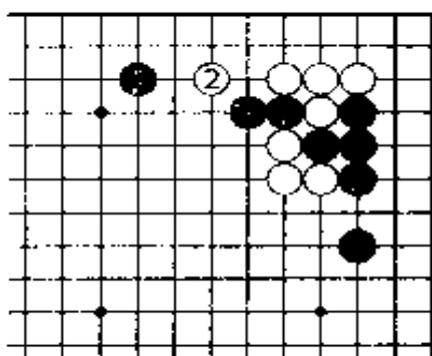
7图



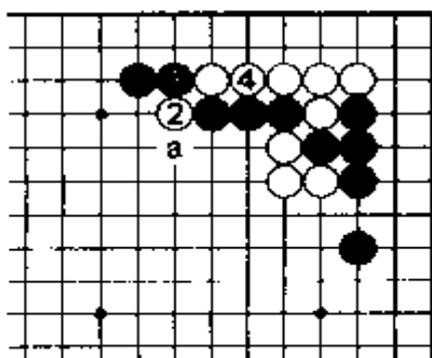
〔基本图〕

第 35 型 当心征子

〔基本图〕 对黑 2 三间夹,白 3 大斜飞罩。虽说有黑 2 的援军,黑也不能放心。若不事先确认白 13 阶段的征子关系,则担心会遭到意想不到的攻击。



2 图

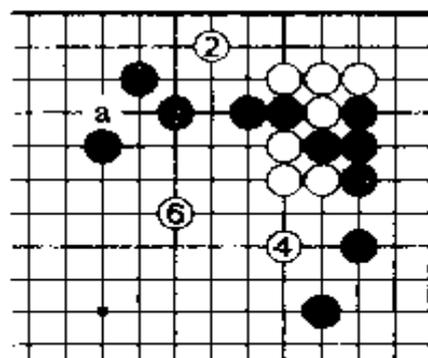


3 图

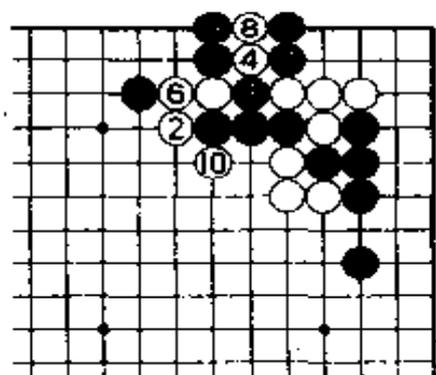
1 图(基本定式) 基本图之后,黑 1 跳,以下黑 7 飞是定式。若无黑●的夹时,黑 7 通常走 a 位。

2 图(白的目标) 但是,白看准征子关系,有白 2 跳出的强手。黑如征子不利,此时已经走成上当棋形。

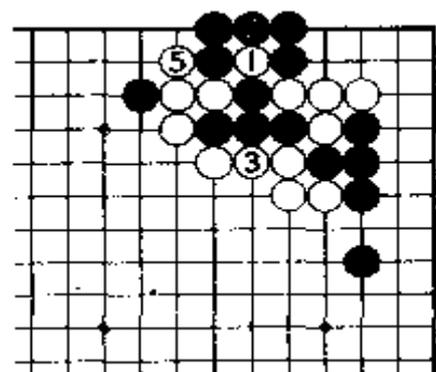
3 图(征子关系) 对黑 1 挡,白 2 扳、4 粘。此时就成为黑 a 的征子是否成立的问题了。



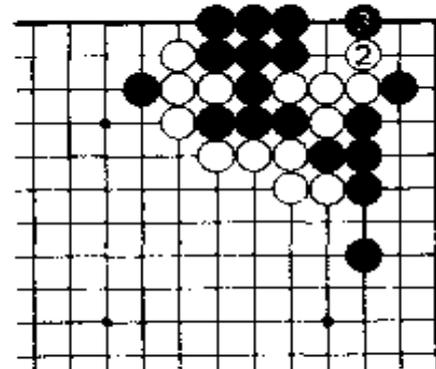
1 图



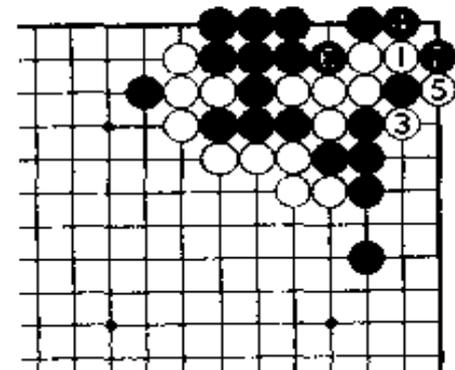
5图



6图



8图



9图

4图(上当) 若征子不利,黑1只以弯出,被白2跳,黑是不利棋形。白2也可走a位压。

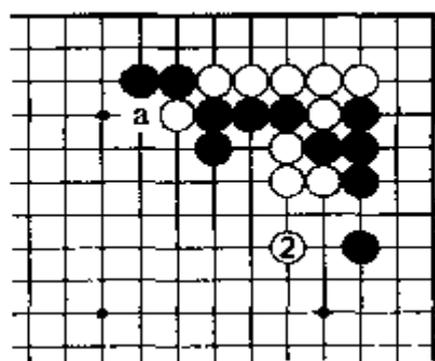
5图(上当) 似乎有黑3、5冲断的反击,然而,这种走法恰恰走上了上大当之路。白8长之后的滚吃是通常的手筋。

6图(基石型) 白1扑、3打吃完成墓碑型滚吃。之后的问题是角上的杀气。

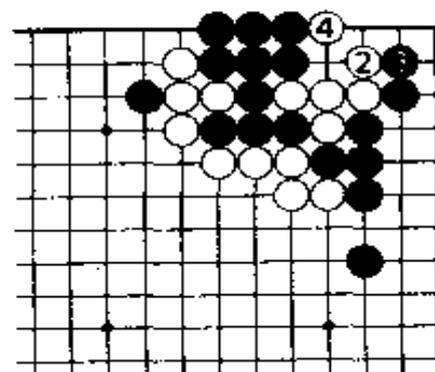
7图(黑负)
前图之后,黑1扳,白2曲是好手,至白4尖恰到好处,黑负。黑1如2位靠,白1位长,黑亦不能取胜。

8图(虽是手筋) 有黑3靠顽强抵抗的手筋,但这样也不能无条件活。

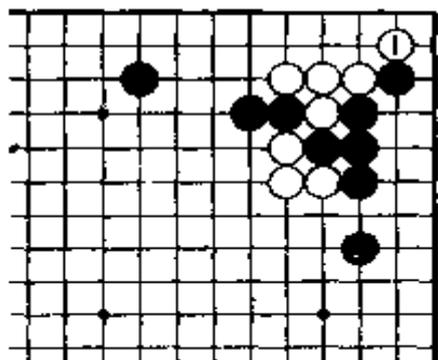
9图(黑不利的劫) 对白1曲,黑2顽强抗争,黑6打劫。但是,轮白提劫,很明显黑不利。



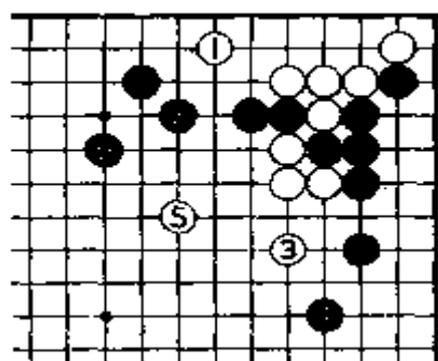
4图



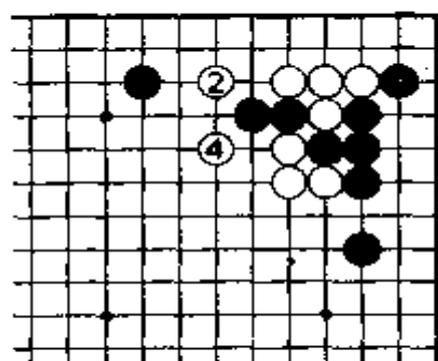
7图



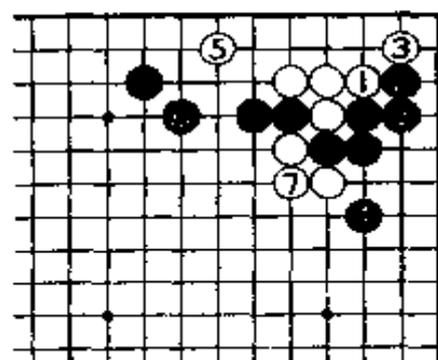
11 图



12 图



14 图



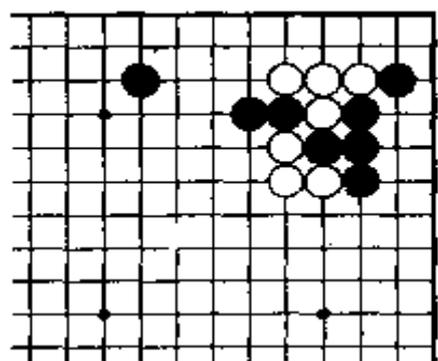
15 图

10 图(扳一下) 若 9 图的打劫不利,基本图之后,黑 1 必须先扳一下。

11 图(正着) 现在,白 1 也许挡。这样,黑 2 跳才是正确的次序。

12 图(定式) 若是前图扳一下的棋形,白 1 只能二路伸腿,走成定式形。这是与 1 图大致相同的进行。

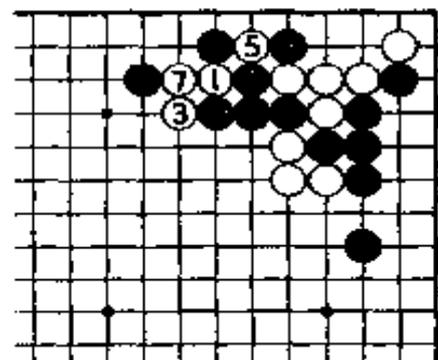
13 图(无谋) 无论怎样,白 1 跳出是无谋之举,对黑 2 挡、4 冲以下的反击,白无法抵抗。



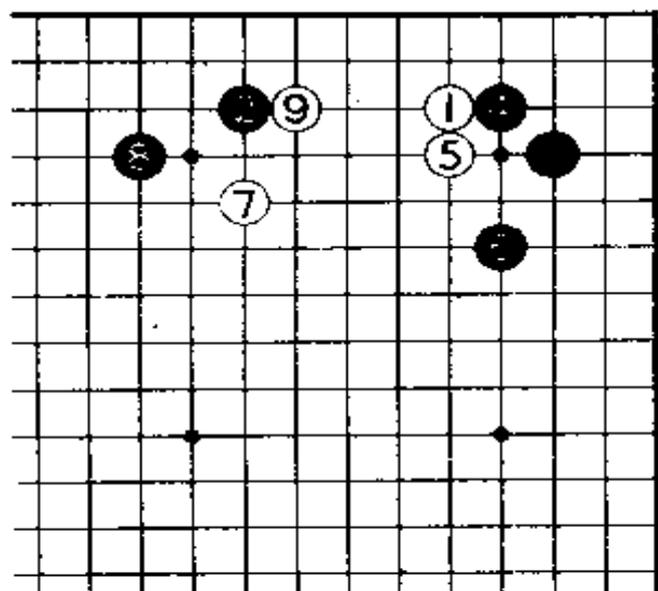
10 图

14 图(前后次序) 黑 1、白 2 之后,黑 3 扳,白 4 飞罩,黑失败。以后很难抢先手。

15 图(别的方法) 追溯一下基本图的次序,白 1 时,黑 2 扳先定型也很有力。这种场合得到黑 4 跳至 8 粘的次序。



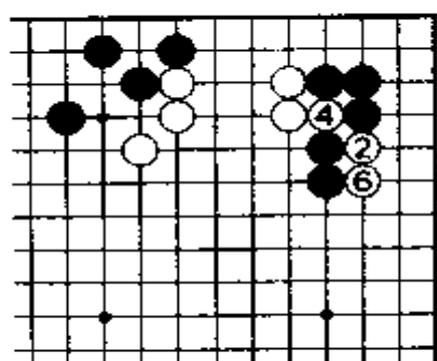
13 图



〔基本图〕

第 36 型 奇怪的靠

〔基本图〕 对黑 2 的三间夹,白脱先的场合,黑 4 尖顶、6 飞是通常的攻击。此处,白 7、9 是含蓄的手段。即使黑避开了白眼下的目标,但白却有第二个骗着。

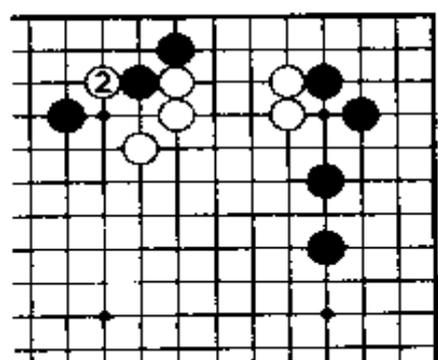


2 图

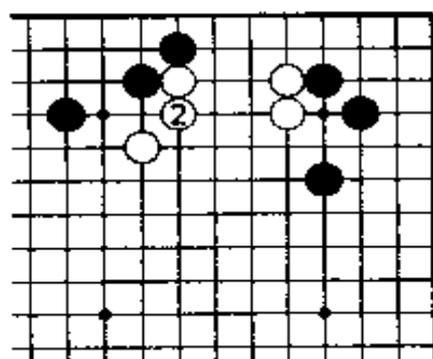
1 图(上当) 黑 1 从下边托太软弱,被白 2 退,左右的黑变薄。这正是白的第一个目标。

2 图(跨断) 黑 1 在上边虎虽是本形,然而,白 2 跨断是严厉的伏击。白 6 之后的战斗黑有些无把握吧。

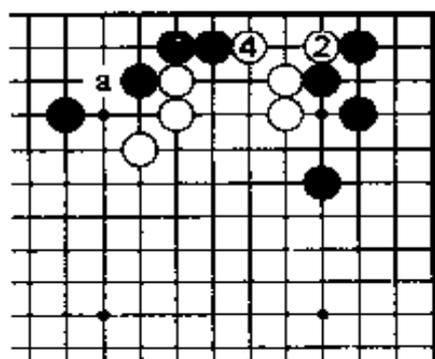
3 图(各得其一) 黑 1 跳,角上虽安宁,但这次有白 2 的夹。



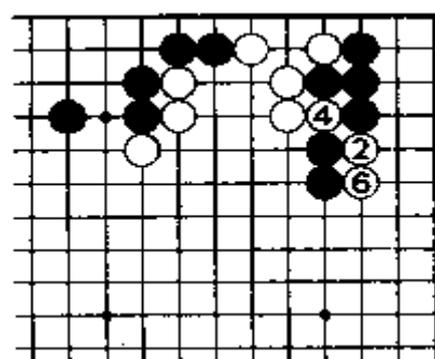
3 图



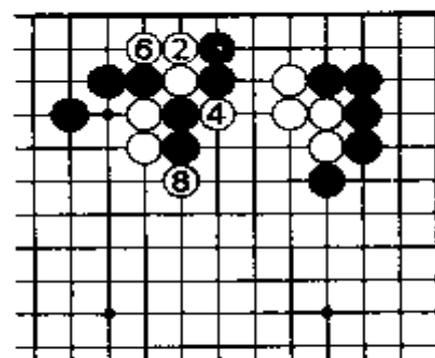
1 图



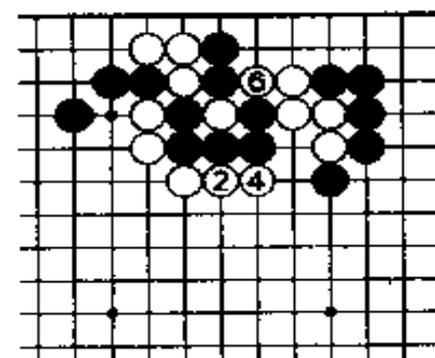
5 图



6 图



8 图



9 图

4 图(被杀) 前图之后,黑 1 阻挡,白 2 打吃、4 虎,黑 5 长,白 6 尖顶,黑二子无法动弹。

5 图(即使长) 即使黑 1 长,白 2 扳、4 尖顶,条件不变。上边仍留有白 a 的夹。

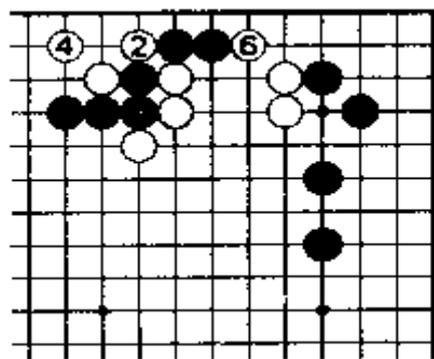
6 图(黑差) 若黑 1 守住断点,白 2 跨断,与 2 图大同小异。总之,结论是 1 图的下扳黑不好。

7 图(第二个骗着)

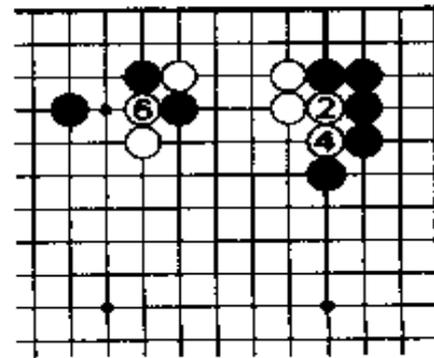
若从下边扳不好,黑 1 扳出,此时,白 2、4 定型,白 6 断是第二个骗着。

8 图(上当) 从趋势上看,黑 1、3 挡必然吧,然而白 4、6 定型,白 8 扳吃。这样黑彻底上当了。

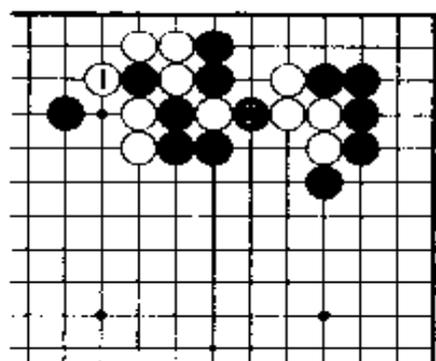
9 图(完全被杀) 即使黑 1 逃,白 2 打吃至白 6 是紧紧包住的棋形。



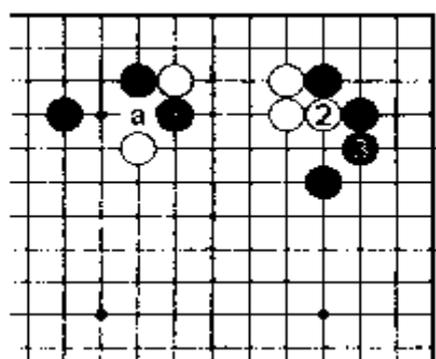
4 图



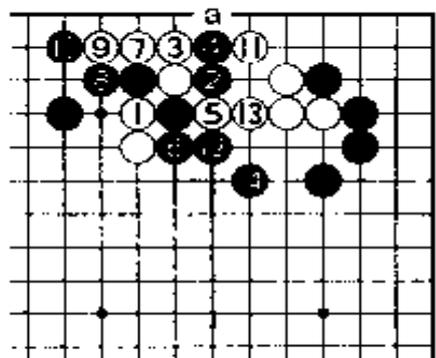
7 图



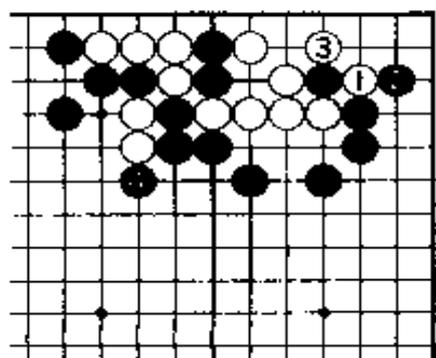
11 图



12 图



14 图



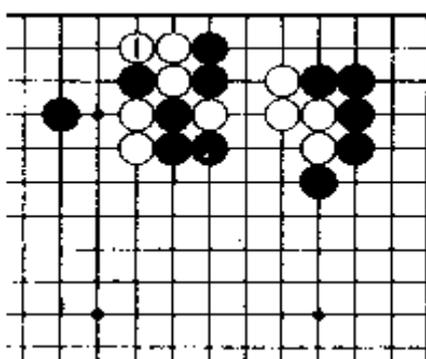
15 图

10 图(正着) 破除骗着是意想不到的简单。白 1 打吃时,黑不理睬,黑 2 打吃即可。白反而难办。

11 图(黑好) 白 1 提,黑 2 也提,很明显黑好。白 1 如 2 位粘,黑 1 长是先手。

12 图(简明) 最开始,黑 3 退也是简明的手段。这样白也很难在 a 位断。

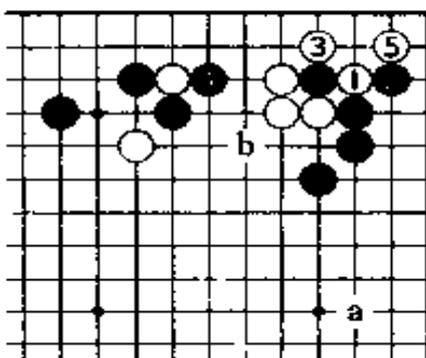
13 图(转换) 白 1、3 提,至白 5 的转换,互不吃亏吧。黑走 a 或 b 所形成的外势可满足。



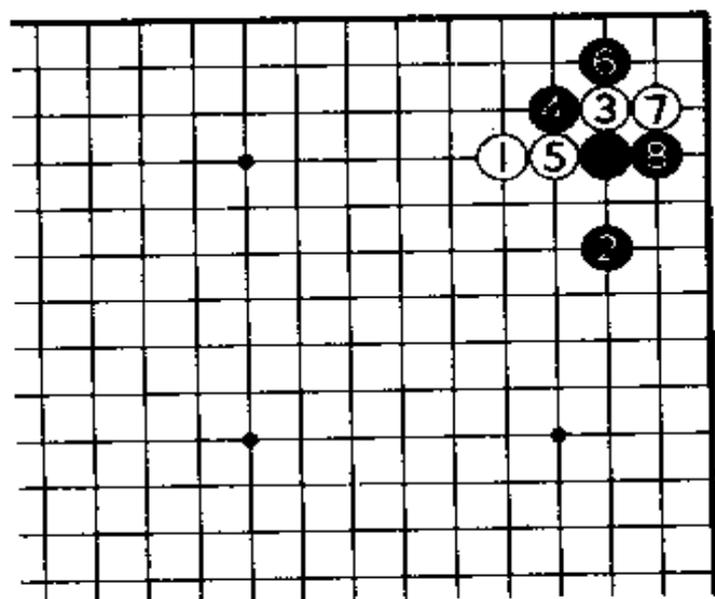
10 图

14 图(疑问) 若白 1 仍然断,黑 2 打吃以下是最强手段。黑 14 封锁,因有黑 a 的长,所以上边白还留有死活的问题。

15 图(黑好) 白 1、3 做活后,黑 4 转回扳头,形成黑厚实占绝对优势的场面吧。



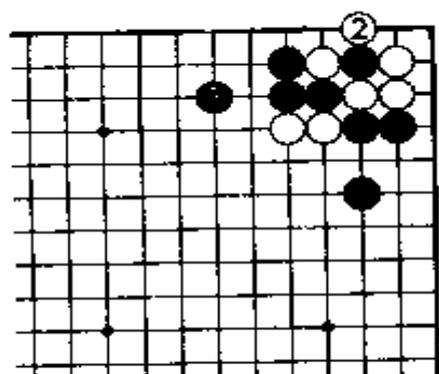
13 图



〔基本图〕

第 37 型 角地的大小

〔基本图〕 这是白 1 高挂、黑 2 一间应的棋形。以此作为坚强后盾，有黑 4 扳出的最强手段。使白认为可轻易做活角地正是黑的得意之处。白若觉得角地很大，在心理上已经上当了。

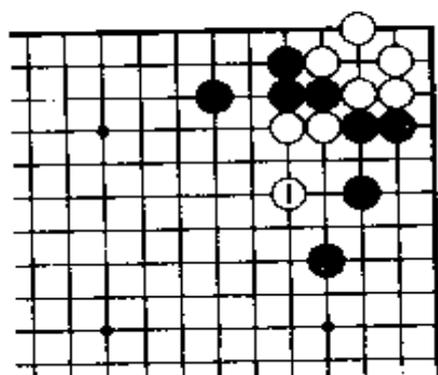


2 图

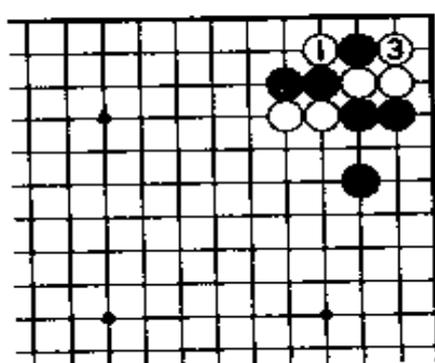
1 图(上当) 白 1、3 做活角地就上当了，之后，黑有两种伏击方法。

2 图(轻松) 首先，黑 1、3 简单地走。白即使做活角地也不能满意。被分断的中腹二子的腾挪成了问题。

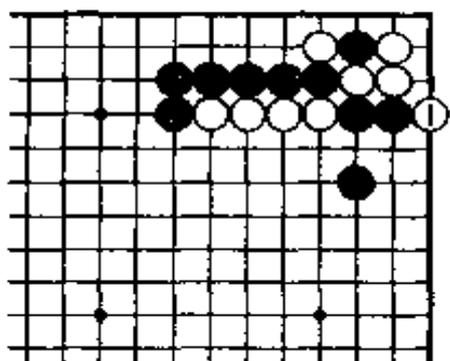
3 图(白不利) 白 1 跳逃出，被黑 2 飞攻击。不论怎样战斗，白没什么好办法吧。



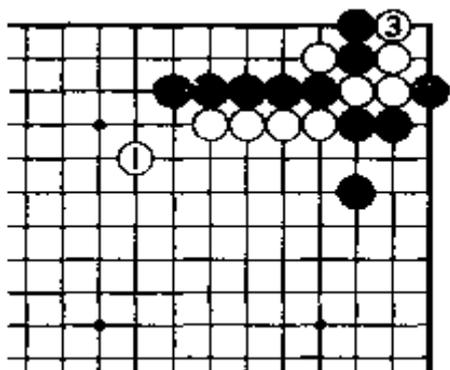
3 图



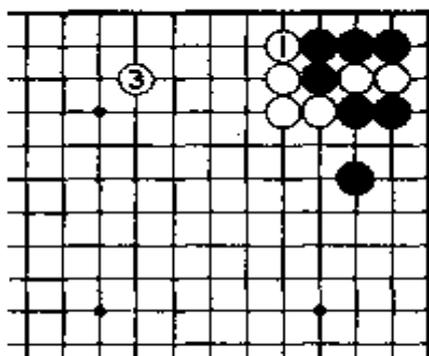
1 图



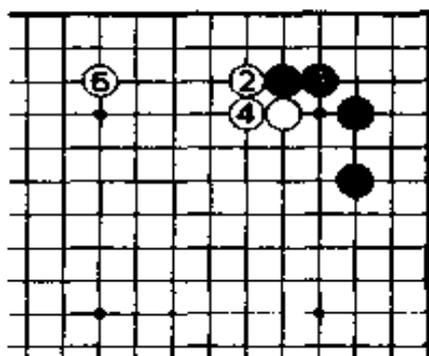
5图



6图



8图

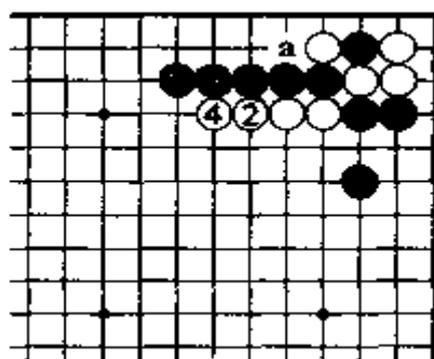


9图

4图(长的企图) 黑不走a位打吃,黑1长也很有力。白2之后似乎是互不吃亏的对抗,但是,白角地却留有较大的不安因素。

5图(黑好) 白1扳的补活不能省略。被黑2厚实地拐头,中腹白不利不可否认。

6图(被杀) 若无前图的补活,黑2立、4扳,白角上仅一只眼。白似乎忽略了此形。

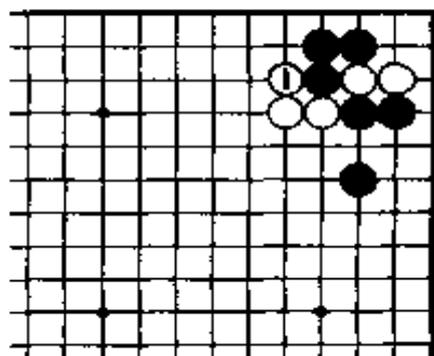


4图

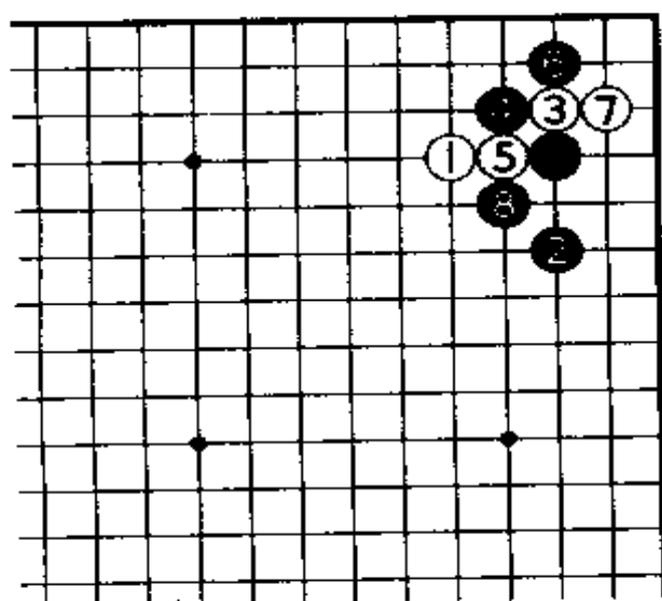
7图(正着) 如试图援救角上二子就上当了。白1打吃,只要弃掉二子,则无任何麻烦。

8图(简明) 白1挡也是先手,至白3拆,毫不费力走成两分棋形:

9图(比较) 角上的提子似乎很大,但请与托退定式作个比较,还是挡在二路的前图棋形坚实吧。



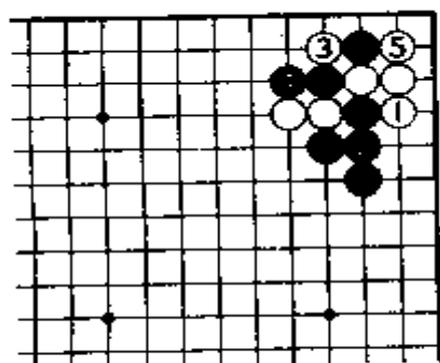
7图



〔基本图〕

第38型 假如棋形不同

〔基本图〕 黑8虎, 进一步发展了前型的伏击手段, 此形白不能轻易弃角, 虽然只有一手的差异, 但使用白的最强应手, 则稍微有些复杂。

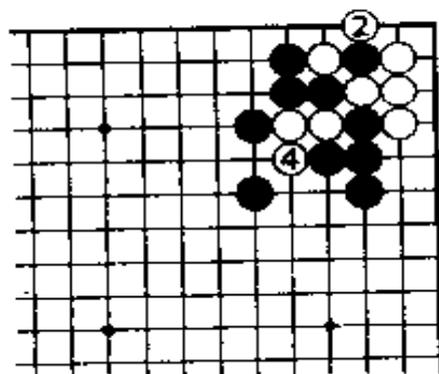


2图

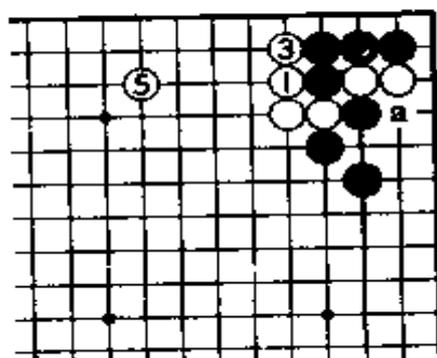
1图(白损) 与前型同样, 白1至5黑有利。黑●子显然比在a位更能发挥作用吧。

2图(上当) 虽说角上不能弃掉, 但白1曲至白3、5打吃做活, 就大成问题了, 结果比前图更差。

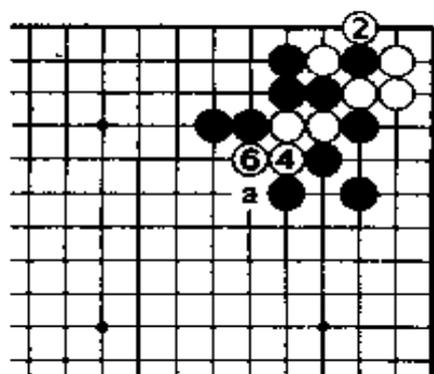
3图(枷) 与征子无关系, 黑3、5枷可杀白。



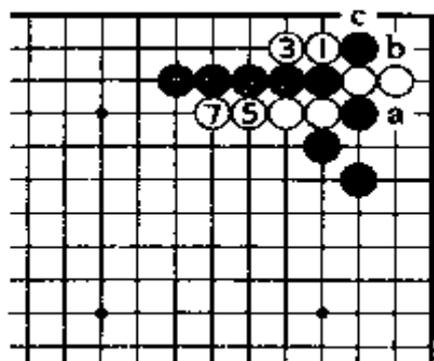
3图



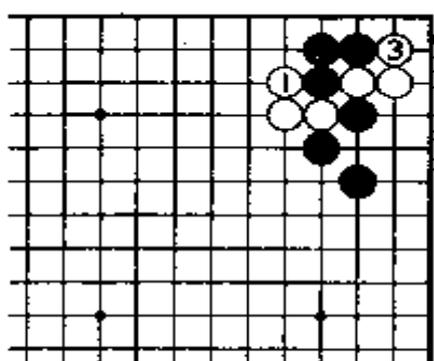
1图



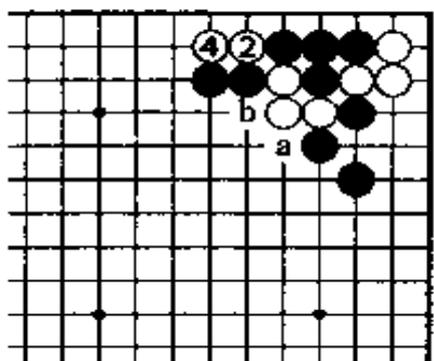
5图



6图



8图



9图

4图(单提子) 征子有利的场合,有白1、3单抱吃的手段。

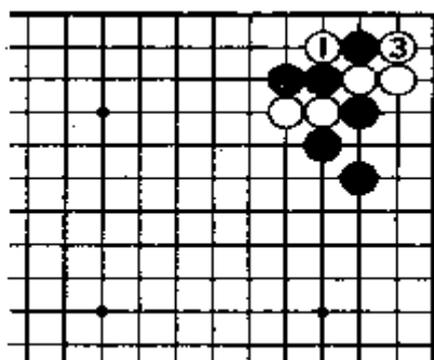
5图(白难受) 此形虽不会被黑a位枷死,但黑5打吃、7长。白撞紧了气的形十分难受。

6图(贴长) 白1、3打吃至5贴长也走不好。黑8仍然有走黑a挡、逼白b打吃、黑c再立使白成一只眼的手段。

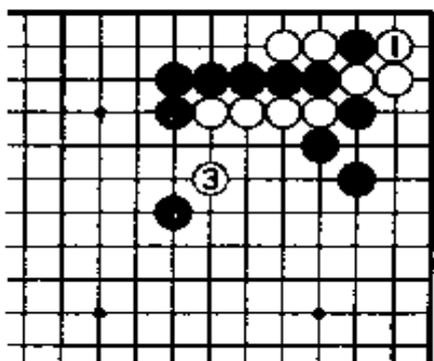
7图(白苦战) 若白1守角,被黑2曲、4飞压,白中腹很痛苦。

8图(整形) 还可考虑白1、3直接去杀黑的方法,然而——

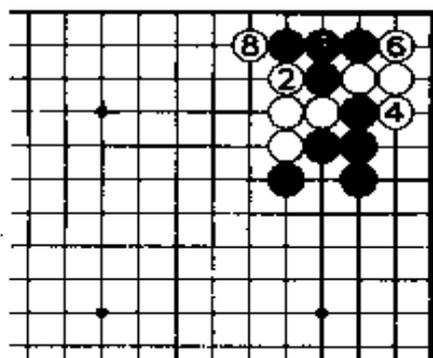
9图(征子有问题) 若被黑1、3断,征子则是大问题。黑5之后,若a或b的征子成立,白崩溃。



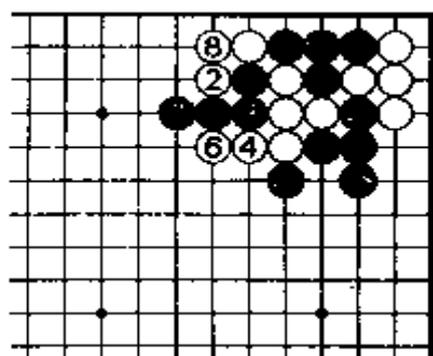
4图



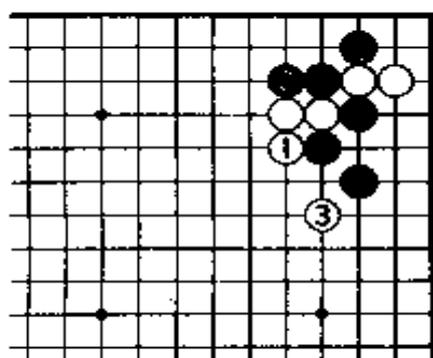
7图



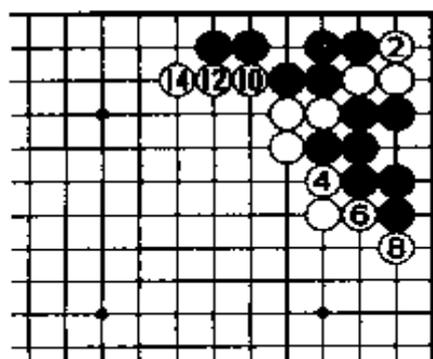
11 图



12 图



14 图



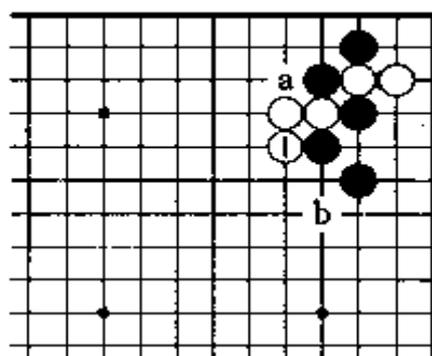
15 图

10 图(正着) 白1曲是最强手段。接着瞄准a位挡下和b位飞压。

11 图(可杀黑) 若黑1扳,白2打吃至白8挡住的手段可成立。

12 图(杀气取胜) 前图之后,即使黑1断,白2以下至6打吃延长气数,白8粘,不论哪块棋的杀气均是白胜。

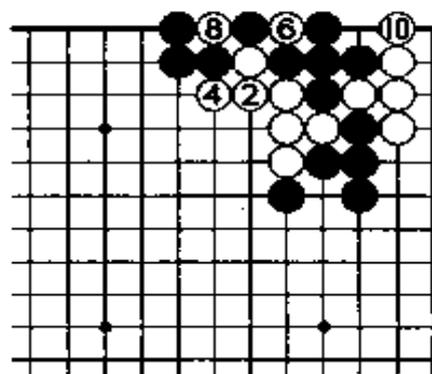
13 图(黑接不归) 被黑1夹似乎很讨厌,但白2粘以下至白10立,黑无法继续顽抗。



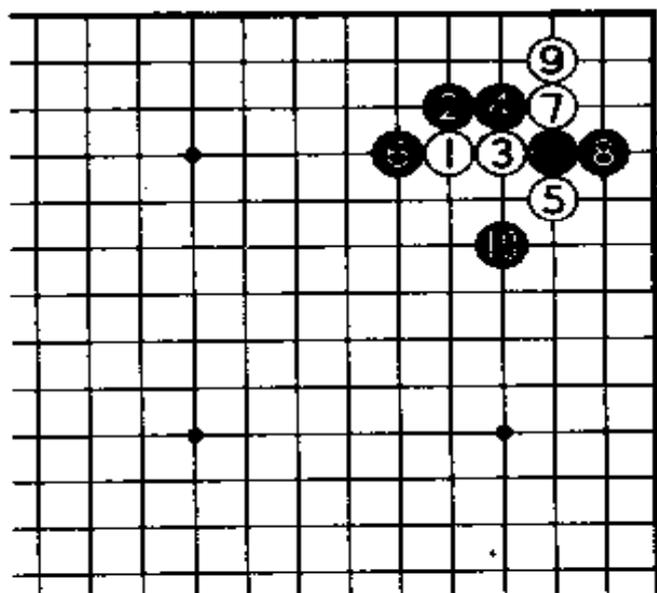
10 图

14 图(变化) 黑2应时,白便可弃角。白3首先飞罩压迫。

15 图(白有利) 白4挤吃以下至白8挡定型,白14在上边长是厚实棋形。若黑13省略,白从13位挡是先手。



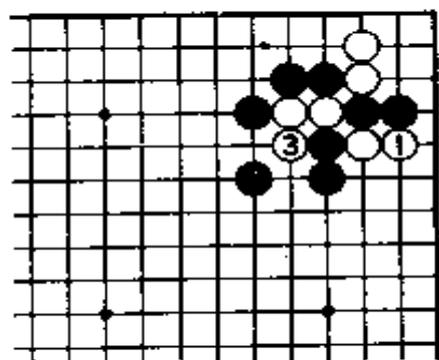
13 图



〔基本图〕

第 39 型 小雪崩的强手

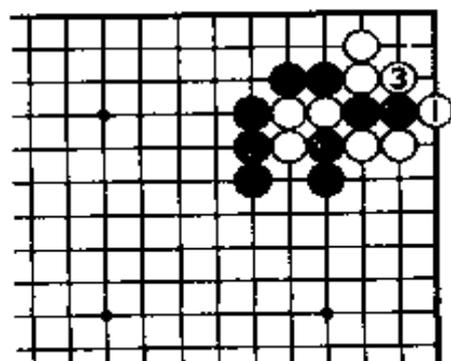
〔基本图〕 黑 6 扳以下是小雪崩定式的进行, 但有黑 10 冷不防刺的强手, 这虽是不熟识的棋形, 但根据条件, 也许有漂亮的通用手段。



2 图

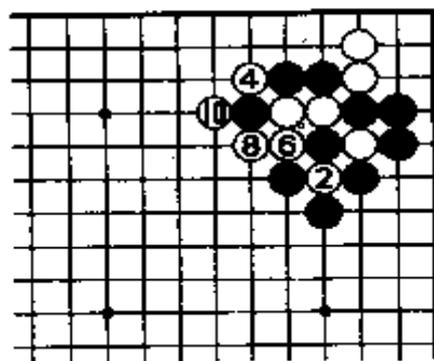
1 图(基本定式) 若黑 1 曲, 白 2 虎至白 10 的转换是基本定式。

2 图(上当) 即使征子有利, 若白 1 挡直接去杀黑就上当了。黑 2 断、4 飞压出乎意料的严厉。

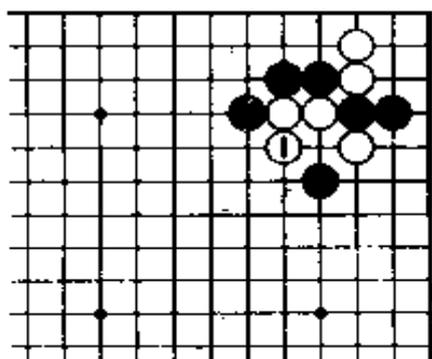


3 图

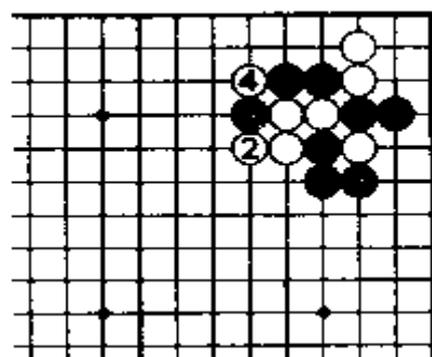
3 图(黑好) 白 1、3 只能提。然而, 被黑 4 扑之后滚吃。黑的厚味占优。(黑 4 扑)



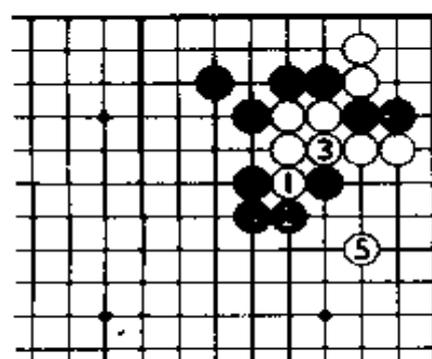
1 图



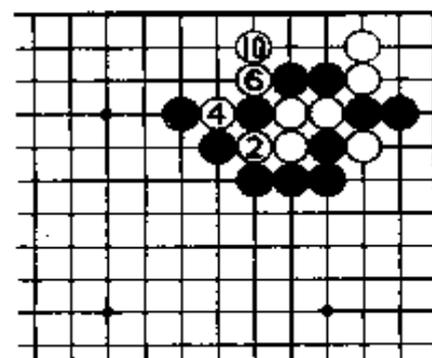
5图



6图



8图



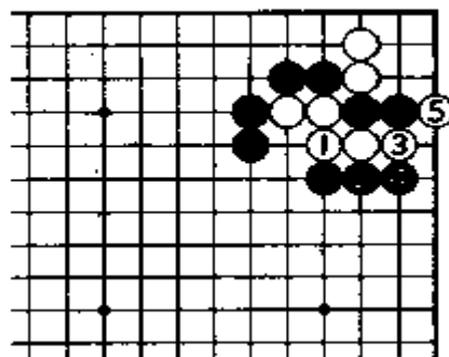
9图

4图(粘是恶手) 白1粘,被黑2、4先手挡。即使白5扳杀黑二子,但黑6挺头棋形厚实。

5图(正着·简明) 我建议大家简明地走白1曲。这是纠纷最少的手段。

6图(白好) 若黑1断,白2曲最为简明。至白4打吃,与1图的定式相比,很明显白好吧。

7图(虎) 若黑1虎守住上边,白2回来挡住。之后,即使被黑3



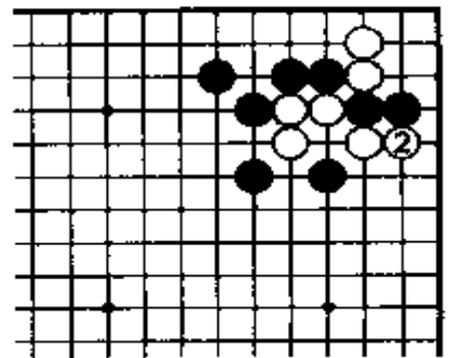
4图

枷,与2图相比黑也差一手棋。

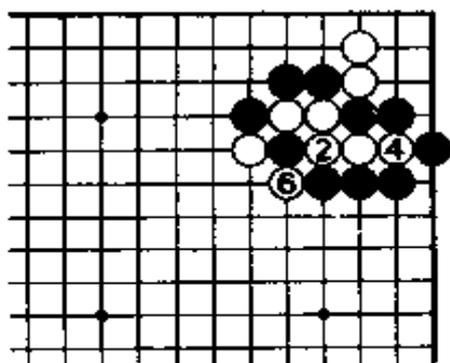
8图(白好) 白1、3冲击断点,白5跳出是好形。

9图(单飞压) 黑1也有单枷的手段,然而,白2、4的冲断很好吧。虽被黑5以下滚吃,但白10立挡住。外面的黑棋形毛病很多。

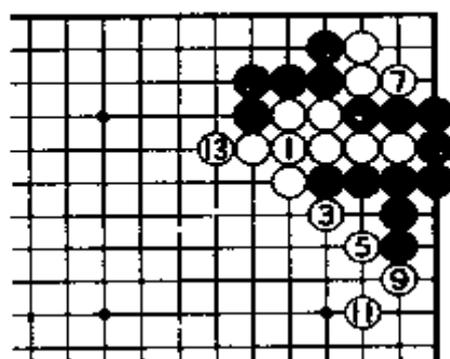
(白8粘)



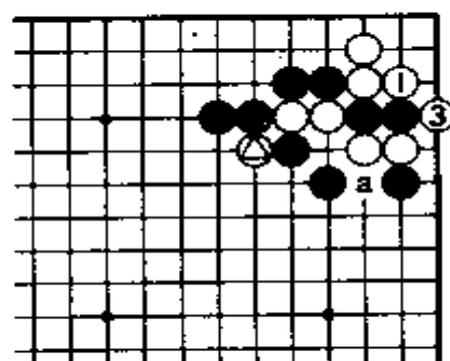
7图



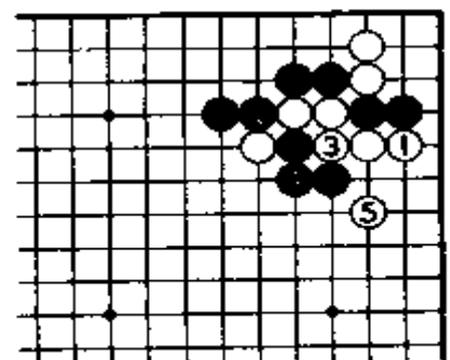
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(最强) 白 1 扳是比拐头更强的下法。然而,对危险万分的战斗必须有思想准备。

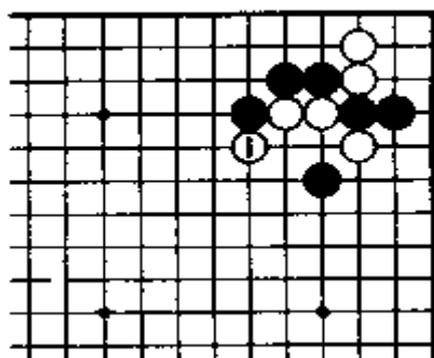
11 图(对付断) 首先有黑 1 断、3 滚吃的手段。白 6 提,黑 7 渡是不得已。

12 图(实利与外势) 接着,对白 1 粘,黑 2 粘顽强抵抗,白 3 以下走成实利与外势的两分棋形。黑 4、6 是杀死角地的唯一的手筋。

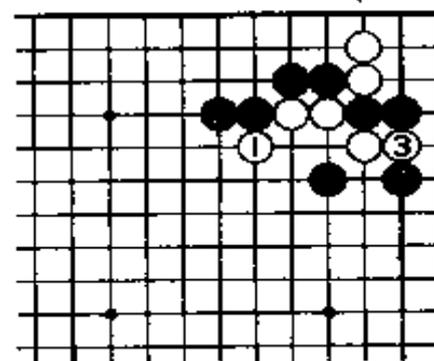
13 图(对付长) 黑 2 长时,白 3 挡,然而,有黑 4 靠洒脱的手筋。

14 图(白的实利) 白 1、3 提简明,从 12 图摇身一变,成为白取实利的变化。之后,若黑 a 连,此形因有白⊙的断,白大致可满足吧。

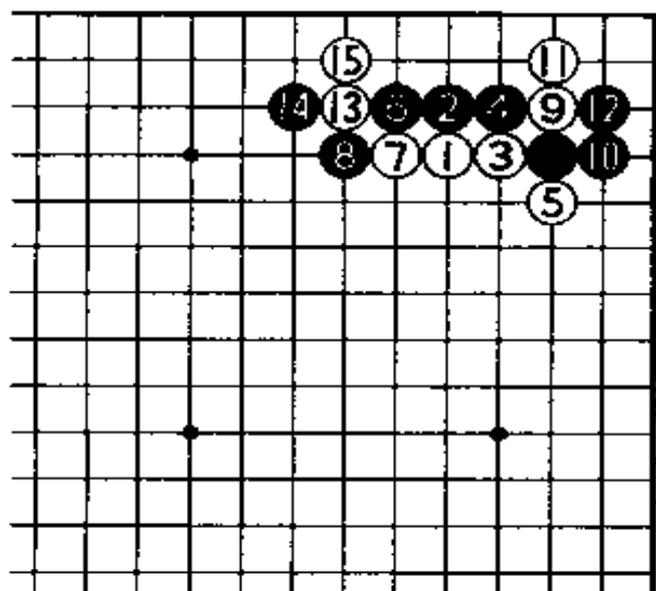
15 图(白好) 白 1 挡之后,黑 2 断有疑问。被白 3 粘、5 跳,黑形难受。



10 图



13 图

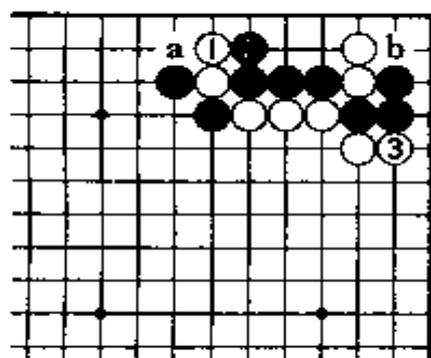


〔基本图〕

第40型 大雪崩的次序

〔基本图〕 这是大雪崩定式从内侧曲的形。黑14打吃时，白15长不是正着。哪处不同呢？若知道次序的意义，则不复杂吧。

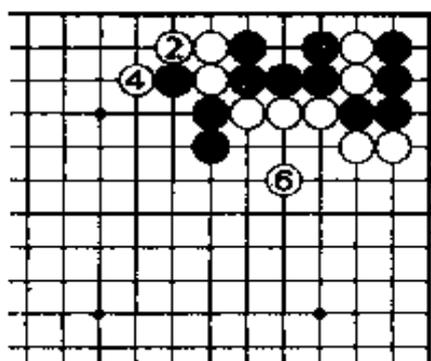
1图(定式) 白2应先定型，白4长才是正确的次序。以下至黑13跳是基本进行。



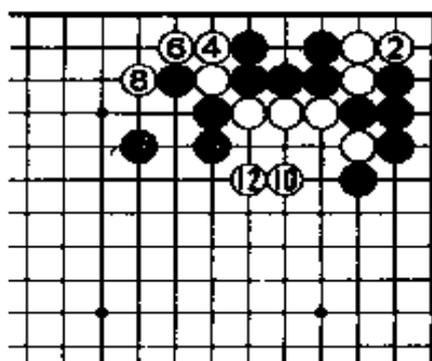
2图

2图(上当) 黑2挡，白3简单挡黑就上当了。黑a打吃，白b转换，黑很难争胜负。

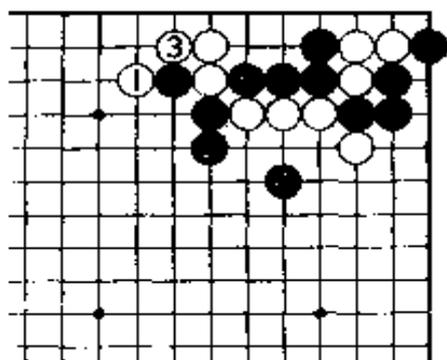
3图(很大的差别) 黑1将挡住吧，但这样被白大得便宜。白2曲，黑3不能省略，至白6跳的进行，与1图的基本型形成很大的差别。



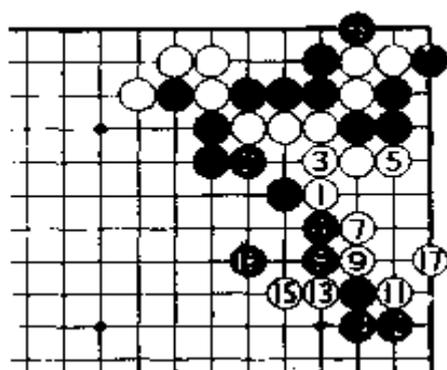
3图



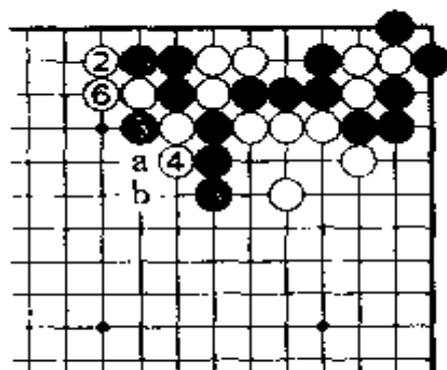
1图



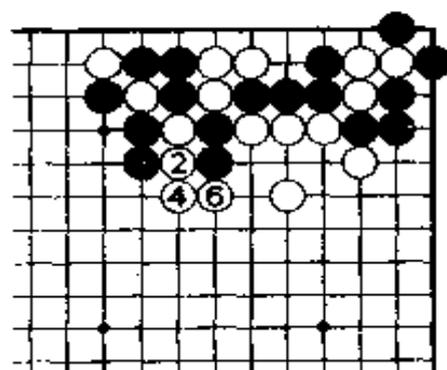
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 黑2挡住。之后,即使白3曲,黑不走a位,而走黑4即杀白。

5图(黑的步调) 若角被杀,白很苦。白1夹虽可腾挪上边,但黑4抢占中腹的急所。

6图(黑好) 对白1虎,黑2曲、4扳,白成单方面防御。至白17只是好歹做活,黑的优势很明显吧。

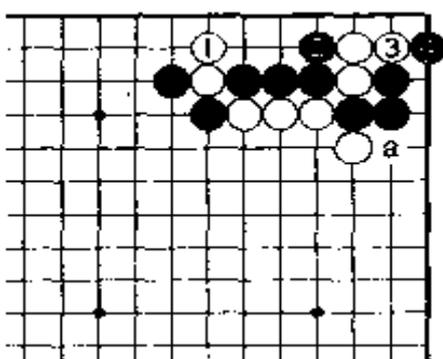
7图(变化)

也可考虑白2跳守住中腹的下法。对黑3挡,白4曲、

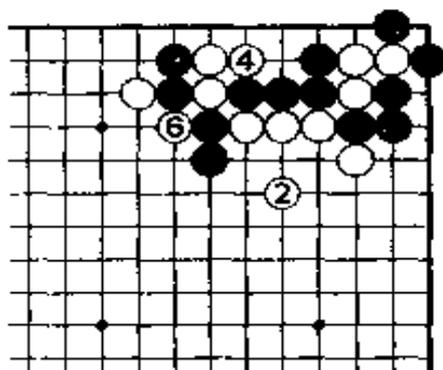
6断是最强的反击。

8图(征子关系) 黑1曲以下白6粘时,黑a的征子可成立,白几乎崩溃。黑也可选择b位枷。

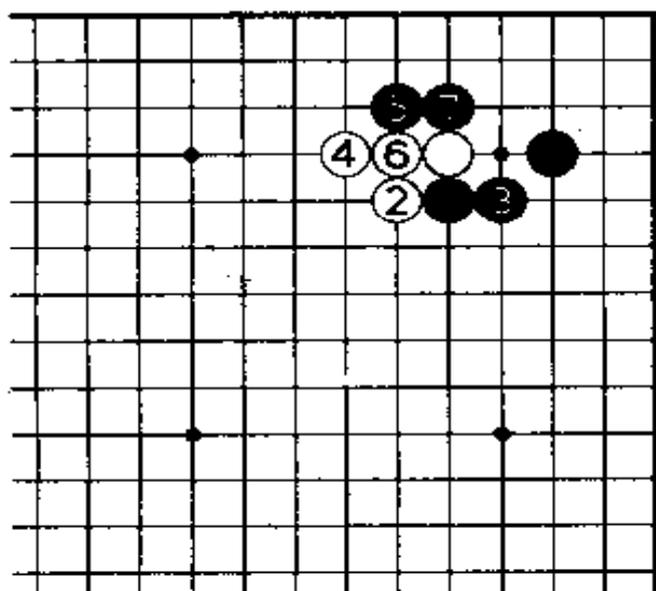
9图(黑有利) 黑征子不利的场合,前图黑b之外,也有黑1打吃之后的转换手段。黑5提是先手,黑好吧。



4图



7图

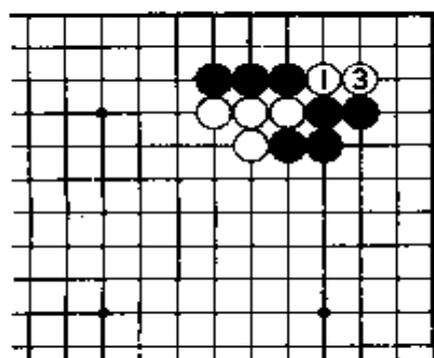


〔基本图〕

第 41 型

假如应即能成功

〔基本图〕 黑 1 从上边靠,黑 5 刺是贪婪的手段。以往曾被作为定式而采用,然而,白有扩大外势的反击,故现在被看成近乎于骗着的手段。

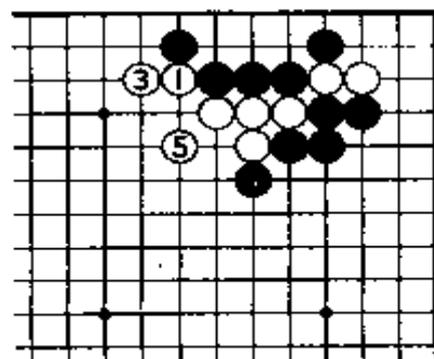


2 图

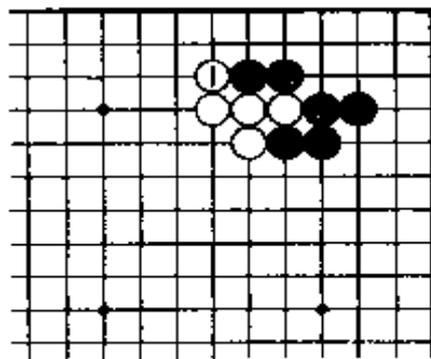
1 图(软弱) 白 1 曲,黑 2 恰好挡住。白无疑很简明,但黑角上实利过大。

2 图(上当) 这是反击方法的问题。白 1 扳出,被黑 2 断,损失很大。黑 4 爬,中腹的白四子被撞紧了气,棋形不舒畅。

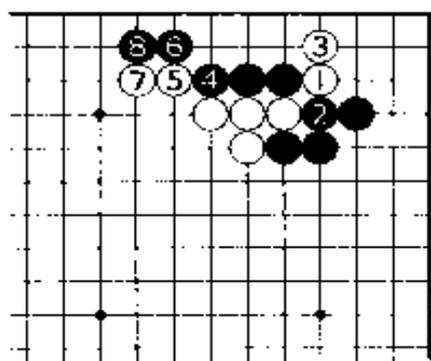
3 图(忙碌) 白 1 扳,被黑 2、4 先手逼应,白无暇处理角地。



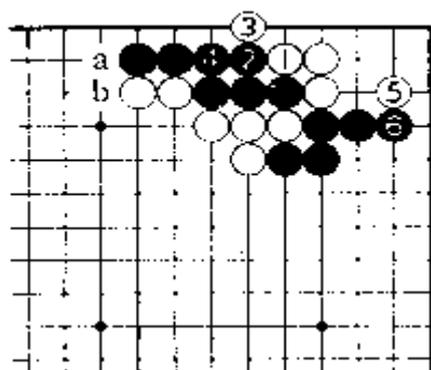
3 图



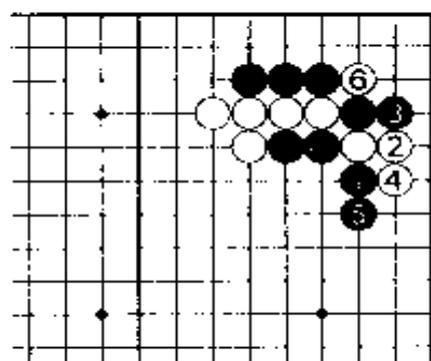
1 图



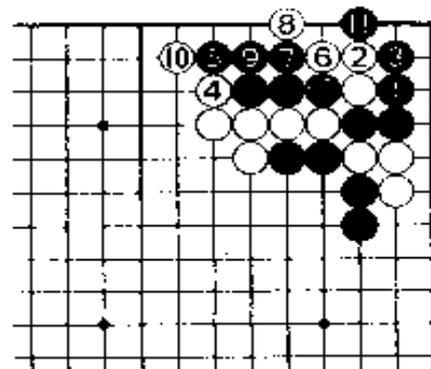
5图



6图



8图



9图

4图(黑好) 接着,白1、3曲,黑4扳即可杀白。白3如走在角上,黑3位爬,白棋形难受。

5图(立) 白3立时,黑4爬,白5扳,黑6扳、8爬很好吧。

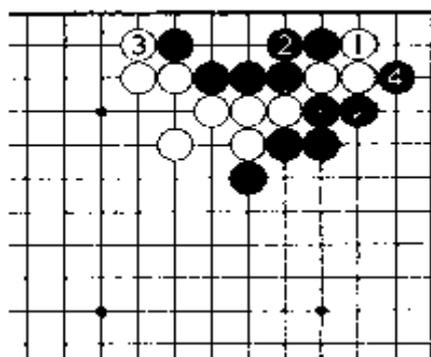
6图(不活) 白1曲至5跳,黑6挡,白角上再补一手也不活。白a如上边扳,黑6断,则白形破裂。

7图(正着)

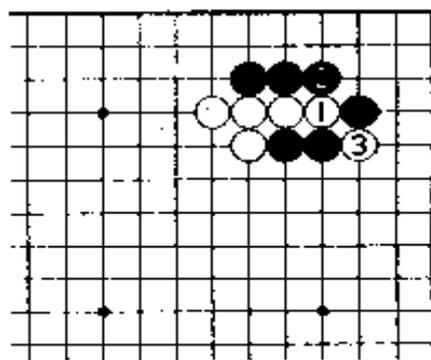
白的正确反击手段是1、3的冲断。被撞紧气的黑不能稀里糊涂地应。

8图(最强) 黑1打、3挡是最强的抵抗,然而,白4先曲一下,白6断是好次序。

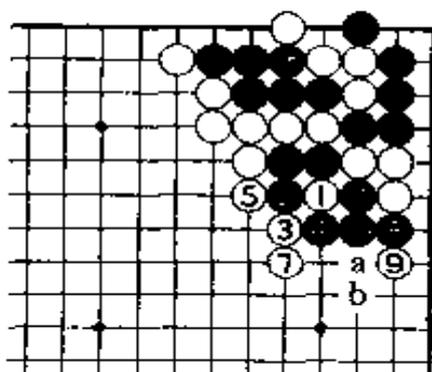
9图(弃子) 对黑1,白2长,之后是一连串的必然之着。白弃掉角上数子,是准备从外面把角上黑棋大大地包住。



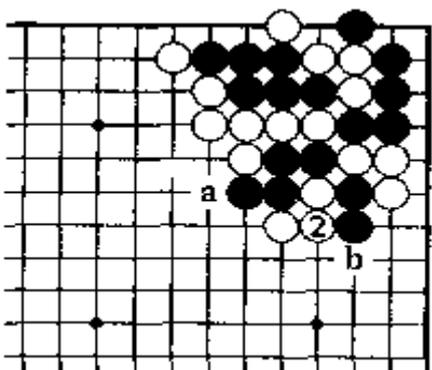
4图



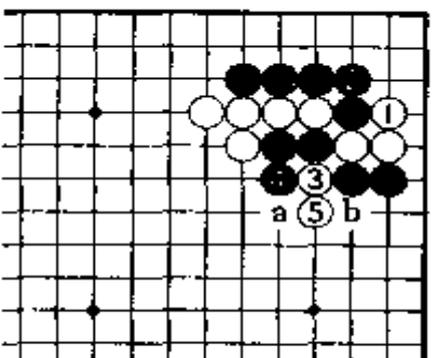
7图



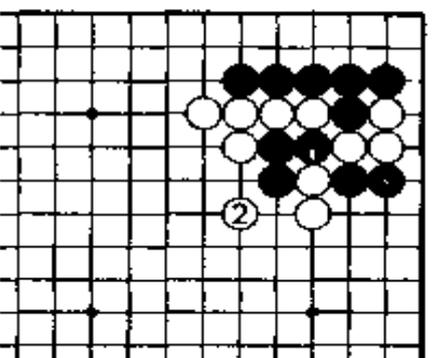
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(白好) 接前面,白 1 刺、3 靠包紧右边。虽落后手,但 a 与 b 成为先手,白的厚势很强大。

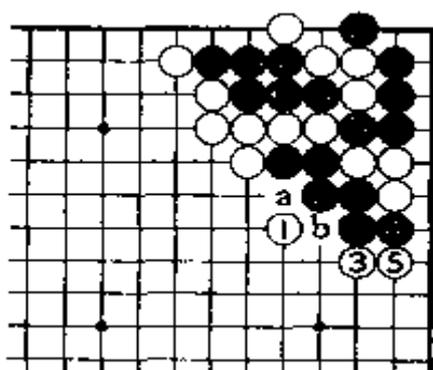
11 图(别的方法) 征子有利时,有白 1、3 的手段。对黑 8 挡,白 9 靠巧妙,若黑 a 冲,则白 b 扳。

12 图(必得其一) 前图黑 4 于本图黑 1 向外冲,白 2 粘,a 位征子与 b 位杀黑,白必得其一。

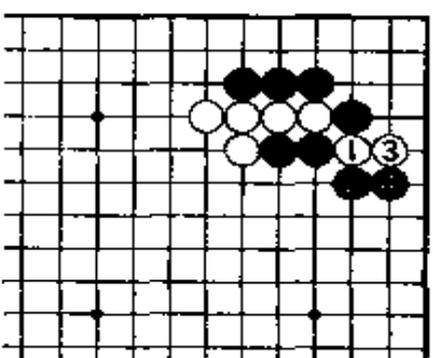
13 图(黑无理) 白 1 断时,黑 2、4 从外侧挡是无理手段。

14 图(征子关系) 白 1 打吃延长气数,之后,白 3 断、5 长。若 a 位征子有利,与 b 位曲必得其一,则无问题。即使征子不利——

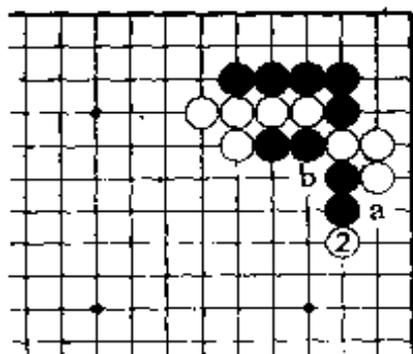
15 图(白好) 白 2 可枷住先手包紧外面。弃掉三子,白也厚实吧。



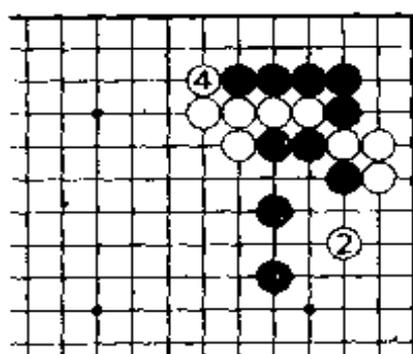
10 图



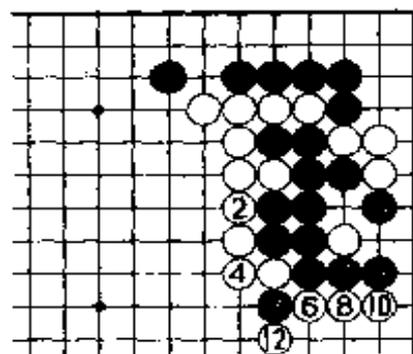
13 图



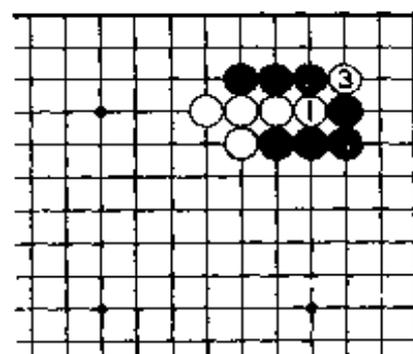
17 图



18 图



20 图



21 图

16 图(对付粘) 即使黑 4 粘顽强抵抗, 白 5 曲也无不安。

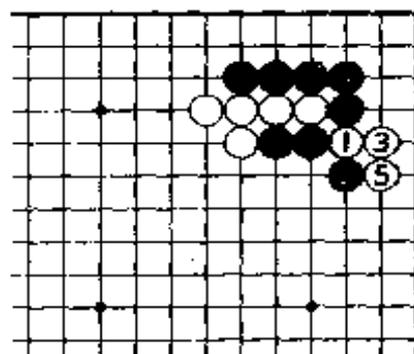
17 图(手筋) 黑 1 长, 白 2 顶巧妙。若黑 a 曲, 白 b 断, 黑无法收拾。

18 图(白好) 黑 1 大致跳吧, 然而, 白 2 跳出成好形。白 4 如转回挡, 即可伺机攻角。

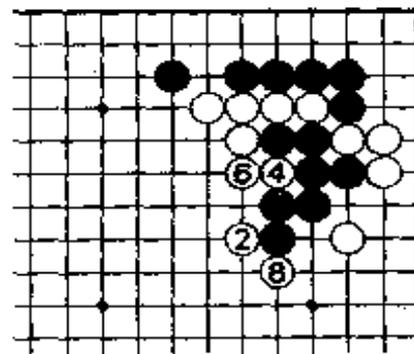
19 图(变化) 前图黑 3 改走本图黑 1 跳贪上边实利, 白 2 飞罩猛烈。这样黑已不能拘泥于右边的小利。

20 图(白厚壮) 至黑 11 的应接是不得已, 至 12 的白厚味大大超过黑的实利吧。

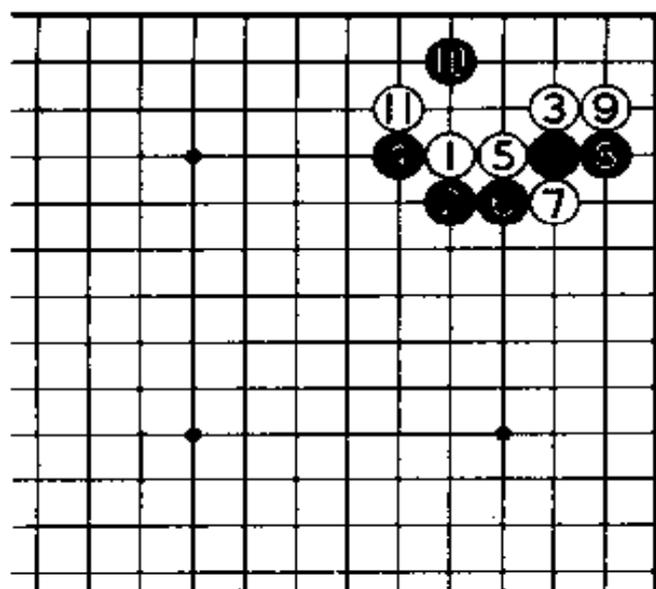
21 图(失败) 若白 1 错误地断, 则大失败。被黑 4 粘, 转瞬间白就无应手了。



16 图



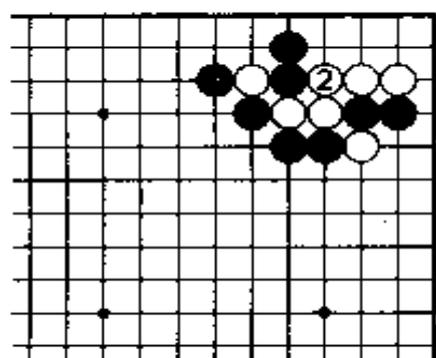
19 图



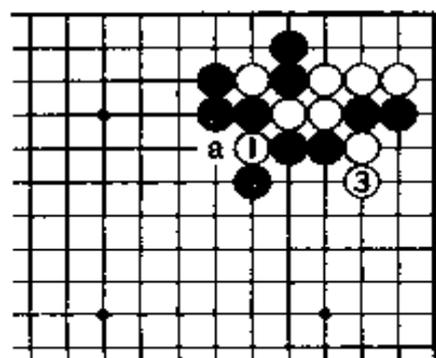
〔基本图〕

第 42 型 反击先手利

〔基本图〕 白 3 反靠过来的定式,至黑 10 飞被认为是先手利的手筋。此时,白 11 扳出反击怎么样呢?白征子有利时,则有意想不到的顽强抵抗。



2 图

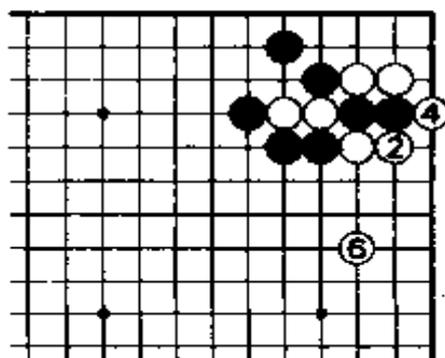


3 图

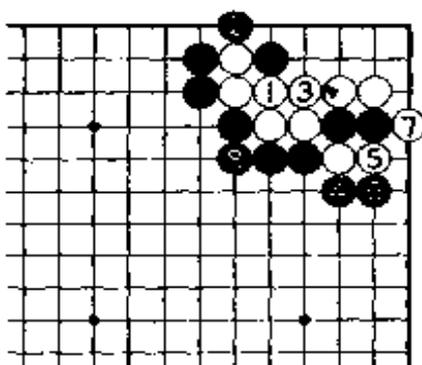
1 图(定式) 黑 1 飞,白 2 以下是定式。黑 5 扑走成有弹性的棋形,局部告一段落。

2 图(上当) 让黑 1 断正是白的意图。黑 3 吃住似乎很大,但是——

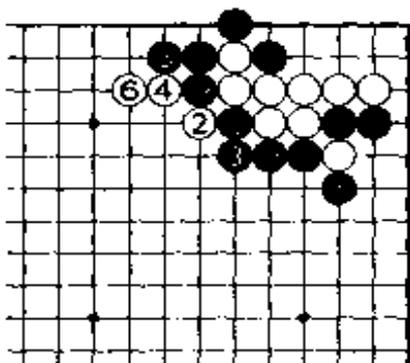
3 图(白有利) 白 1 断、3 挺头的棋形很好,白有利。即使黑 4 的征子成立,此形以后还需要在 a 位再花费一手,黑不满吧。



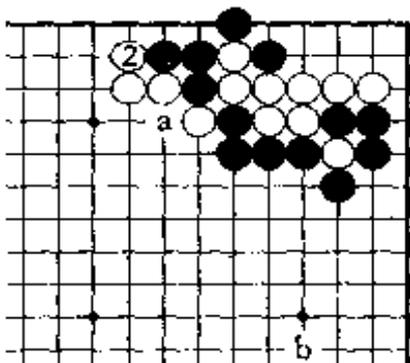
1 图



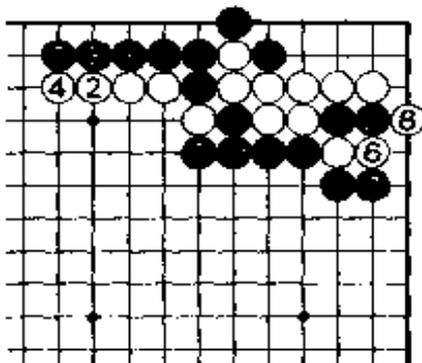
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 黑1扳、3挡是正确的应接。接着,黑可瞄着a位断,白无法脱先。

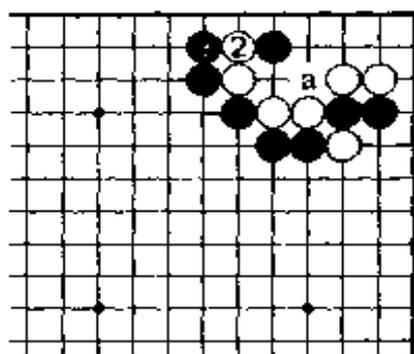
5图(黑好) 至白3粘是绝对的次序吧。但是,黑4先手扳至黑8粘,取得绝好的外势。

6图(白的反击) 前图的白反而成了上当的棋形。过程中,有白2、4的反击,但是,这只是白征子有利时的手段。

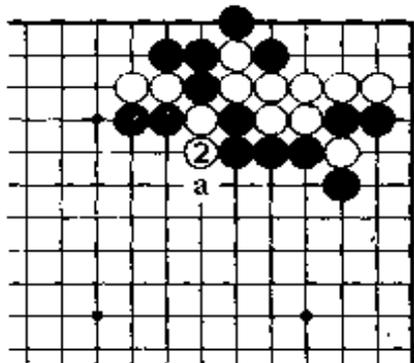
7图(征子关系) 被黑1、3反击,由于黑a的征子可成立,白形崩。

8图(简明) 即使黑征子不利,黑1提也很简明。虽被白2杀三子,但也留有a位断的余味,黑b大拆并不坏。

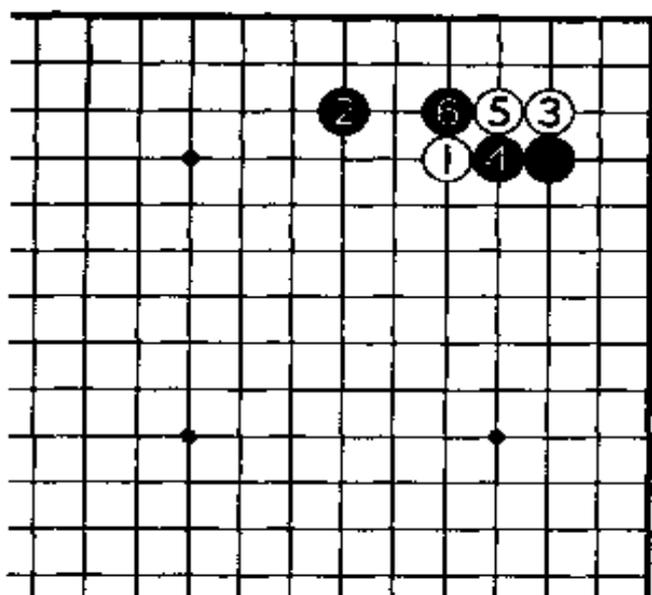
9图(根据左角走) 若不满前图,也可走黑1以下的顽强抵抗。以下的战斗,将根据左角的情况决定其优劣吧。



4图



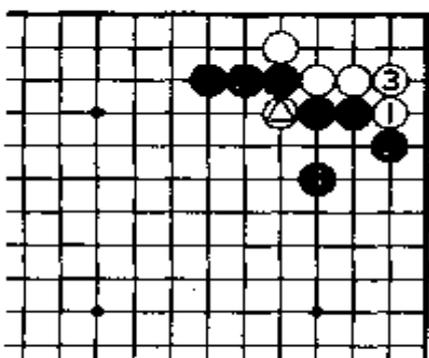
7图



〔基本图〕

第43型 不吃亏的骗着

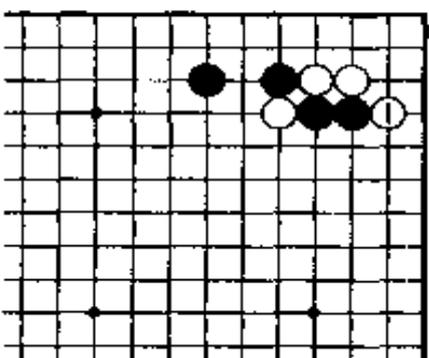
〔基本图〕 对白3托，黑4顶、6断的确是俗手。这虽是往昔就有的骗着，但征子有利时却是意想不到的有力手段。即使黑行骗受损也有恢复力，可以说是损失较少的骗着吧。



2图

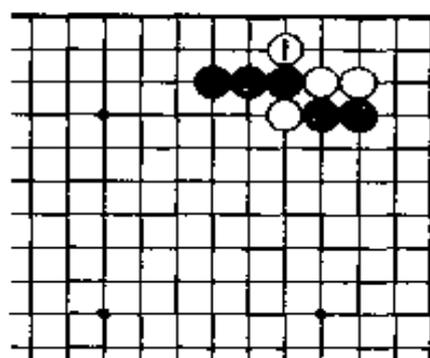
1图(上当) 白1打吃定型不好。被黑2粘，黑成味道很好的坚实棋形。

2图(只好做活) 即使白1、3做活角地，实空也很小。与此相反黑的外势很强大，若逃白⊙一子，反而给予黑攻击的目标吧。

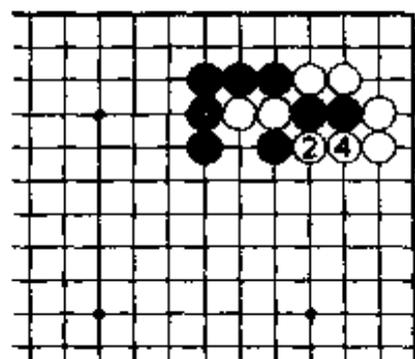


3图

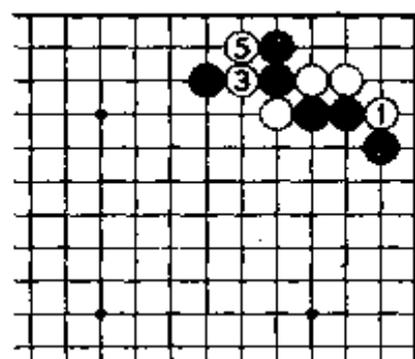
3图(正着) 白1单扳是正着。不忙定型而先试探黑的应手才是轻灵的下法。



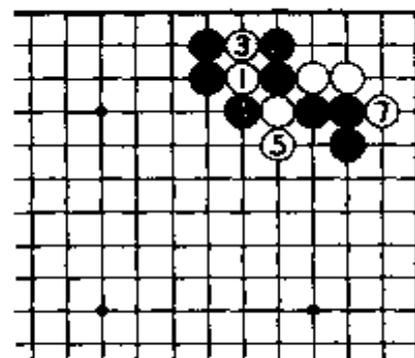
1图



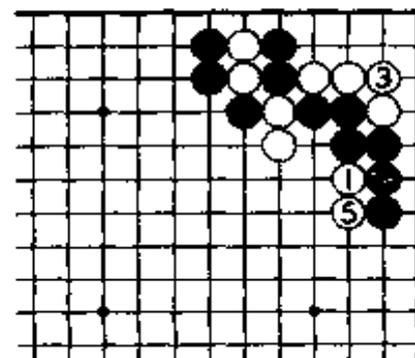
5图



6图



8图



9图

4图(互不吃亏) 接着,若黑1打吃、3粘,白4挺头角上获安宁。黑5征子也很厚实,可满足。形势两分吧。

5图(黑不利) 若前图征子不利,黑1只能枷,是难受的。被白2、4提,白实利很大,黑厚味减半。

6图(挡) 黑2挡时,白3打、5冲的手段可与之对抗。

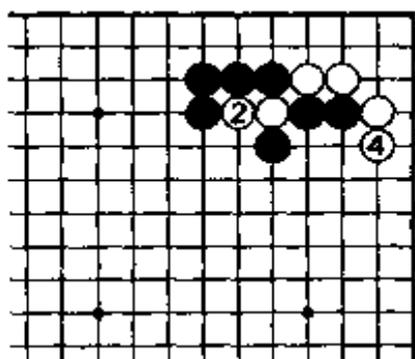
7图(白好)

黑1、3虽可杀二子,但也被白4杀黑。结果,最开始的黑

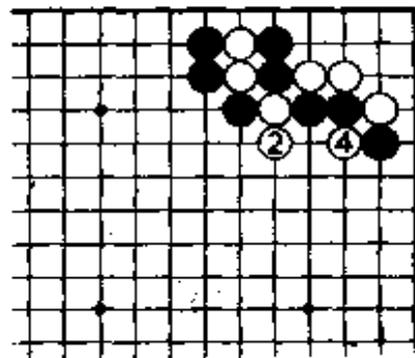
●死掉,形成黑不利的结果。

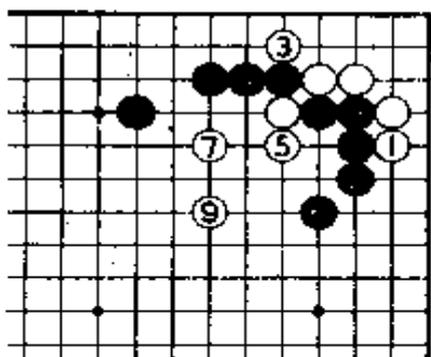
8图(前后次序) 如这样,也许会认为最开始白1、3打结果也同样。但是,之后白7扳,被黑8曲顽强抵抗。

9图(白差) 白1靠,被黑2以下逃脱,白角上还要补活,白形无理。

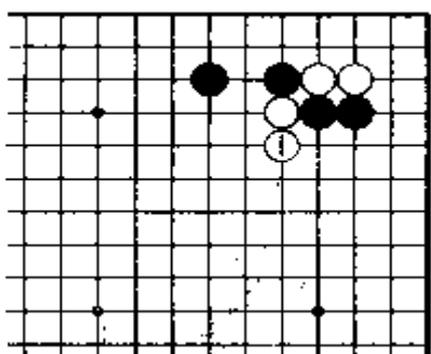


4图

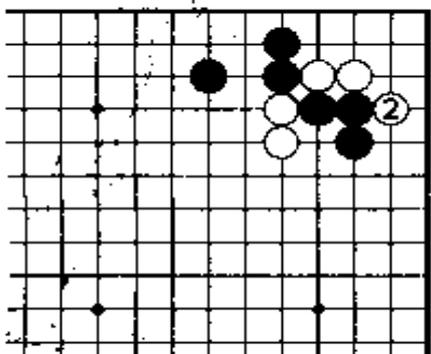




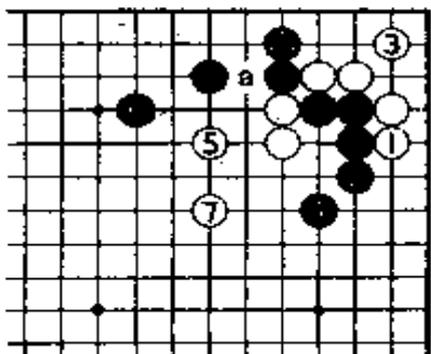
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(曲) 另外,黑 2 曲将会怎样呢? 这的确是手法很差的手段,但不要认为很复杂。

11 图(可战) 若白 1 先手爬,与 2 图的上当图形的条件则不同。白 5 以下有逃脱的余地,中腹的战斗白可战吧。

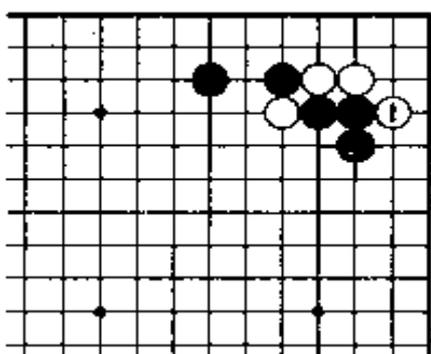
12 图(别的方法) 若不满意 4 图的变化,白 1 长也很有力吧。

13 图(简明) 黑 1 扳,白 2 以下轻松弃子,至白 6

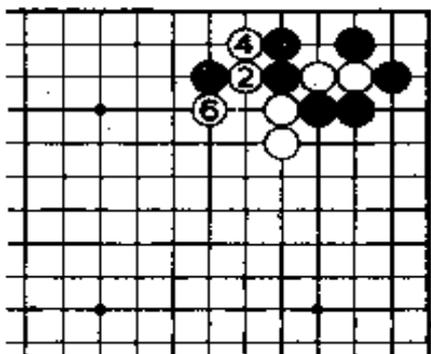
扳简明。与以往的变化相比,中腹变厚是白的有利之处。

14 图(变化) 此形也可考虑黑 1、3 紧紧缠住的下法。

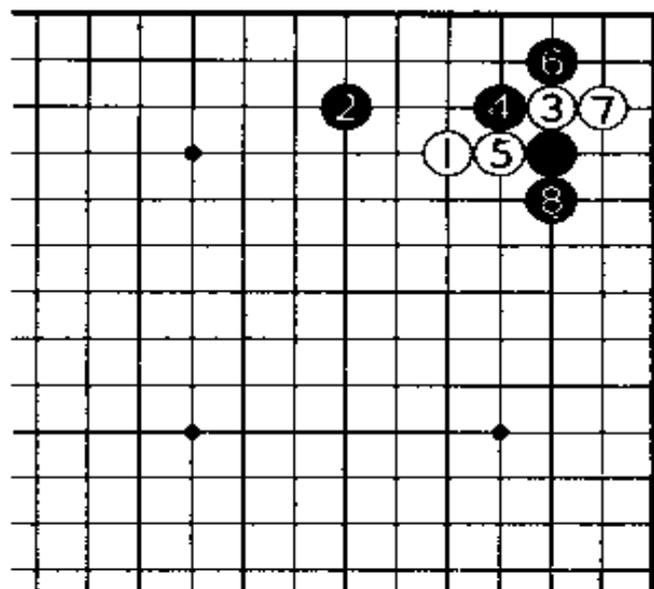
15 图(战斗) 白 1、3 首先初步安定角地,然后展开中腹战斗。虽然有黑●与 a 的差异,但形成与 11 图大致同样的进行。



10 图



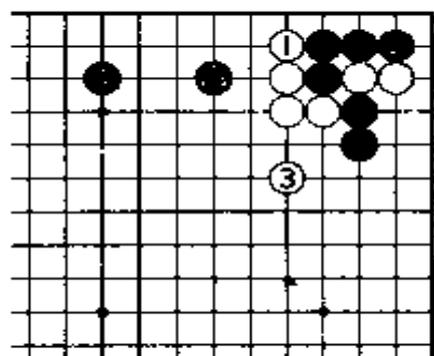
13 图



〔基本图〕

第44型 弃子之心

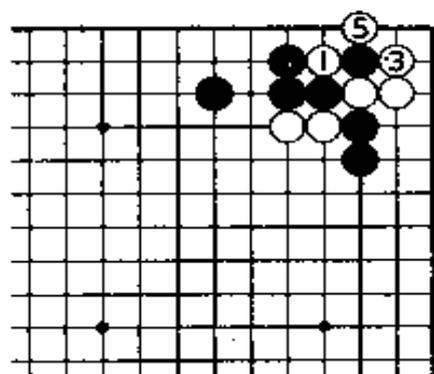
〔基本图〕 黑4扳出至黑6打吃、8长的手段暗藏着顽强的伏击手段。白若无留有余地弃角的心情，则无法避其锋芒。



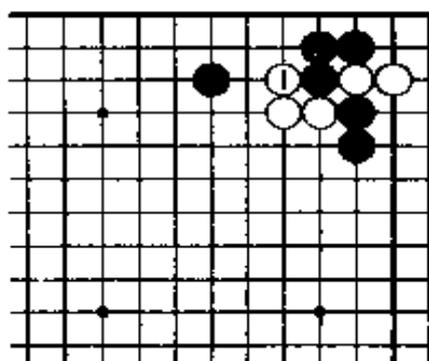
2图

1图(上当) 白1单打吃, 枯燥无味。
2图(痛苦) 白1挡也只是抢了先手。黑●一子仍留有夹的威力, 白3只能逃脱, 故大恶。

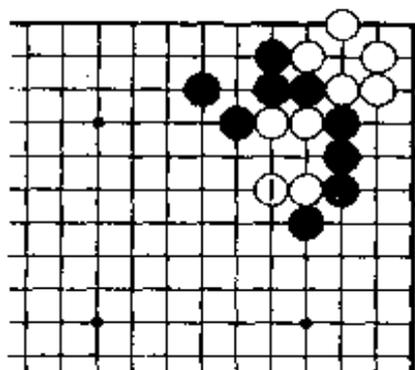
3图(做活也很差) 白1、3虽可轻松活角, 但也上当了。黑4打吃之后, 被分断的中腹白二子总感到无把握。



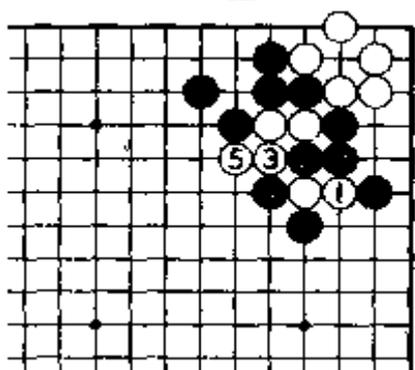
3图



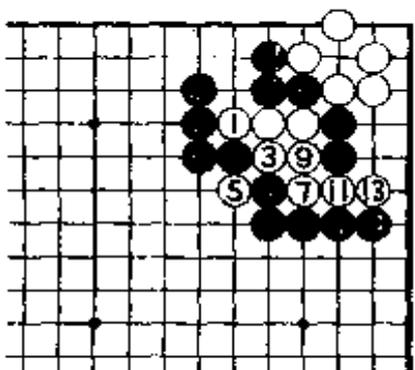
1图



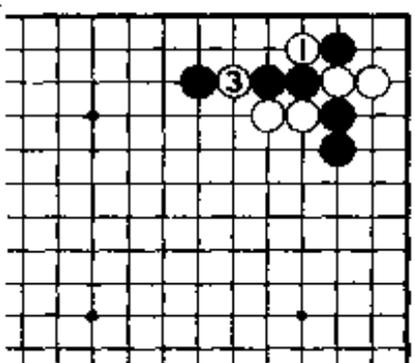
5图



6图



8图



9图

4图(手筋) 黑1虎,白2跳似乎可战,但有黑3靠的绝好手筋。

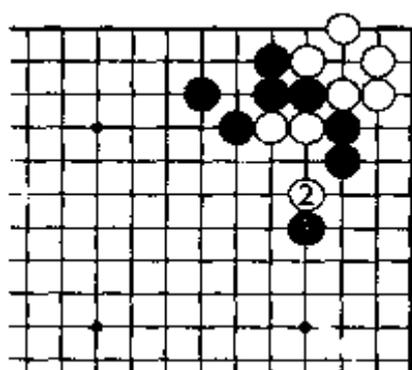
5图(浮棋) 白1双,黑2爬轻松联络。之后,白越是逃跑,左右的黑越是自然的巩固。

6图(黑好) 白1反击,黑当然欢迎。黑2、4冲断至黑6杀死右边。中腹的白仍然是忙于腾挪的棋形吧。

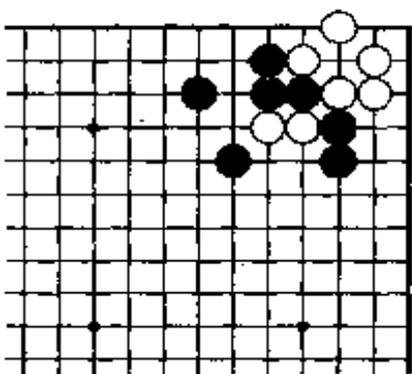
7图(飞罩) 黑1飞罩的手段也很有力。白也并非无法逃脱,但效果甚微。

8图(白大恶) 白1、3逃,黑4扳以下至黑14挡,恰到好处地封锁。角上白地充其量不过10来目。

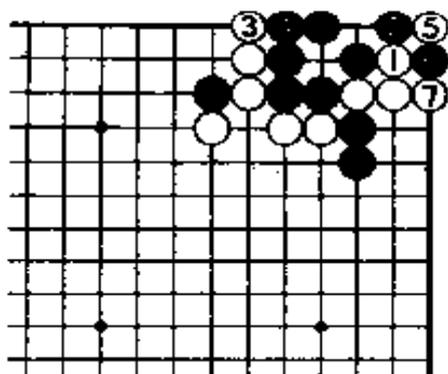
9图(正着) 白1断、3打吃。压制黑●一子弃子是关键。



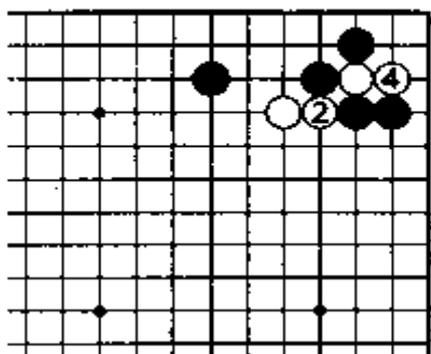
4图



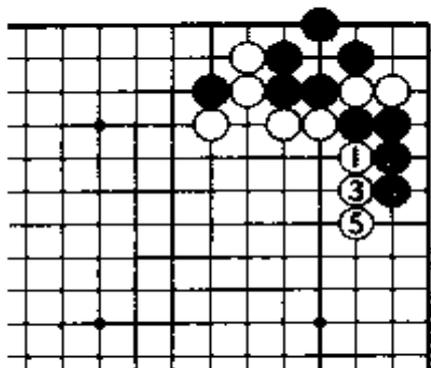
7图



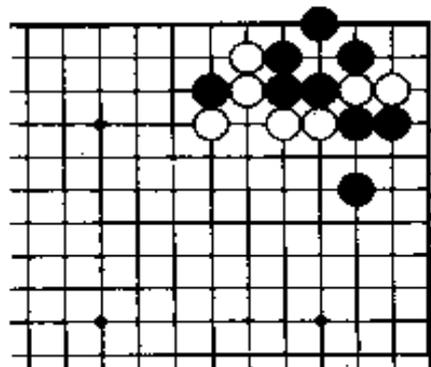
11 图



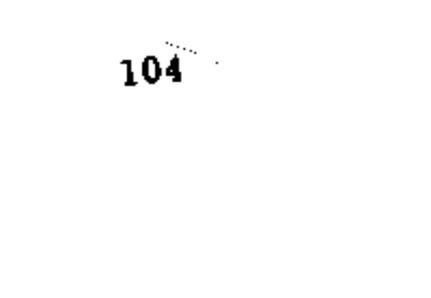
12 图



13 图



14 图



15 图

10 图(白好形) 接着,白 2 先手挡至白 4 扳。先手控制上边一子,得到好形。

11 图(留有打劫) 若省略前图黑 5,角上留有手段。白 1 挡至白 7 打劫,大体形成白的无忧劫,因此,黑的负担过大。

12 图(挡的棋形) 基本图之外,也有黑 5 挡的手段。然而,白可采用同样对策。

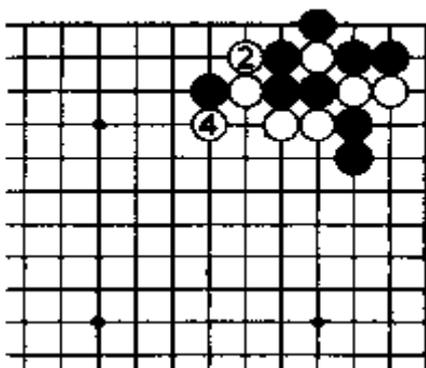
13 图(白充分) 白 1 断至白 7 扳,白充分。

在黑 ● 挡的棋形中,角上虽未留有手段,但

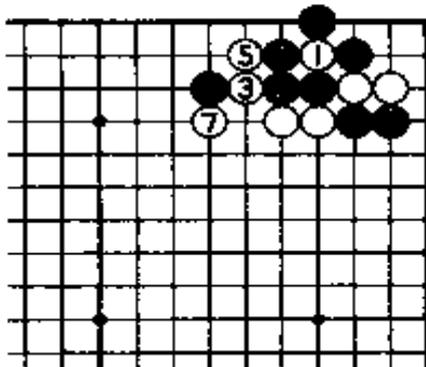
这次却有别的伏击。

14 图(很大的扳) 前图之后,白 1 的扳是绝好点。至白 5 长占有压倒的优势。黑 4 虽很难受,但如果放置不管,白 4 位挡是先手。

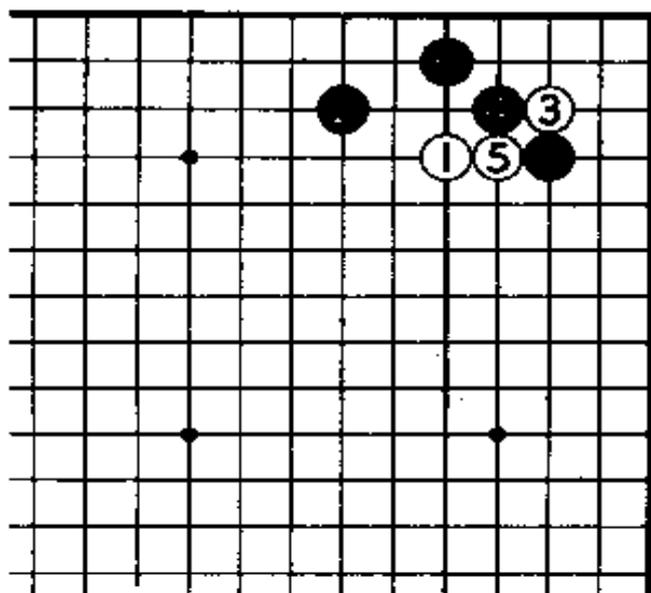
15 图(白先手) 因此,黑 1 跳补强很必要吧,但这样与 10 图同样走成白先手的结果。



10 图



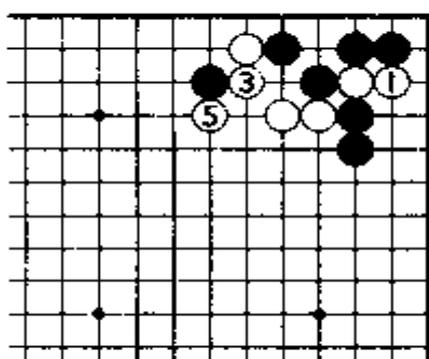
13 图



〔基本图〕

第 45 型 意外的尖

〔基本图〕 黑 6 尖是不易发现的手段。仅此引起对手动摇的要素就很充分吧。白虽可冲击上边棋形的弱点，然而，之前的次序很重要。

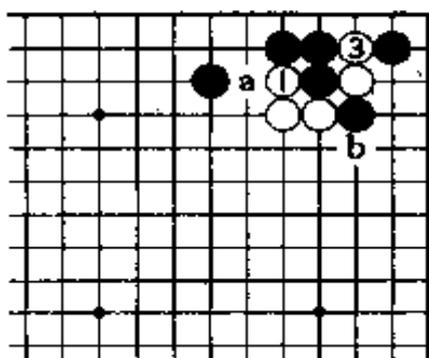


2 图

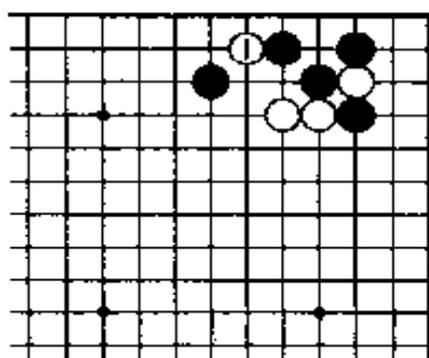
1 图(上当) 白 1 跨断似乎是急所，然而被黑 2 打吃，以后则无后续手段。

2 图(白不利) 即使白 1 长，也被黑 2、4 杀死。至白 5 的棋形与前型不同，白落后手，使黑味道很好地杀白，白不利。

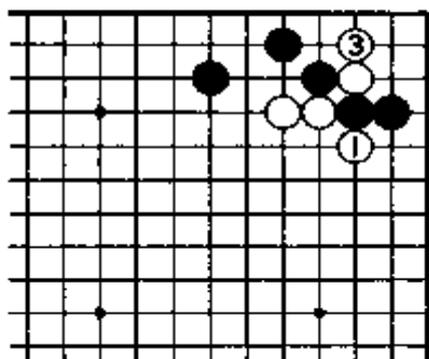
3 图(有反击) 白 1、3 是一厢情愿的下法，以下黑如 a 位挡，则白 b 打吃。但黑有 4 位靠的反击。



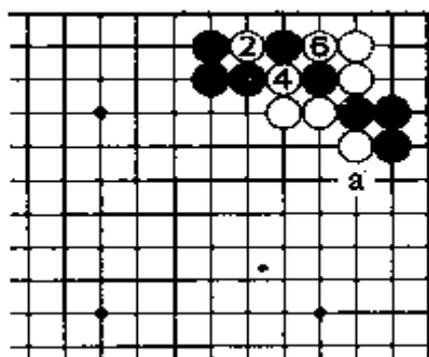
3 图



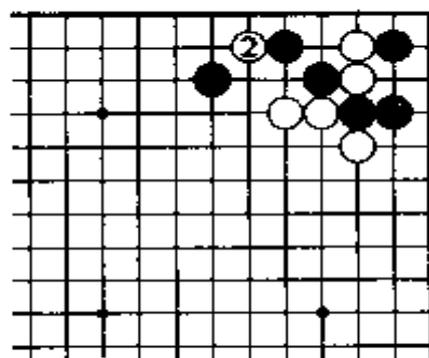
1 图



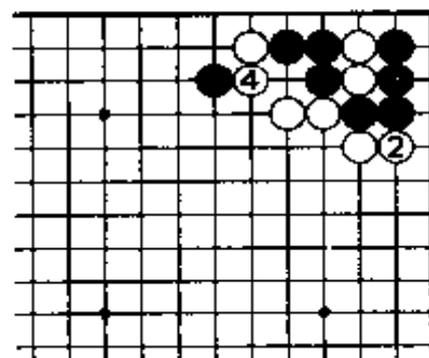
5图



6图



8图



9图

4图(黑好) 前图之后,白1以下做活角地,但至黑6跳,中腹三子成受攻击之形,白不行。

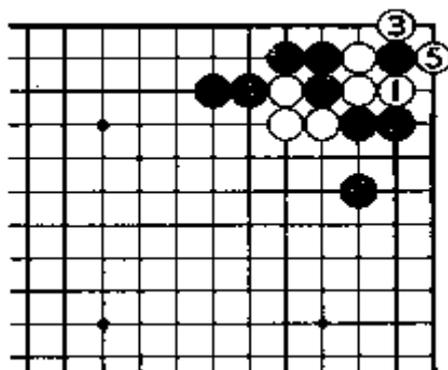
5图(正着) 白1打吃、3长是好次序。格外简明地解决了问题。

6图(急所) 角上不能弃掉,黑1大致曲,然而白2跨断是急所。白6提后仍瞄着a位长。

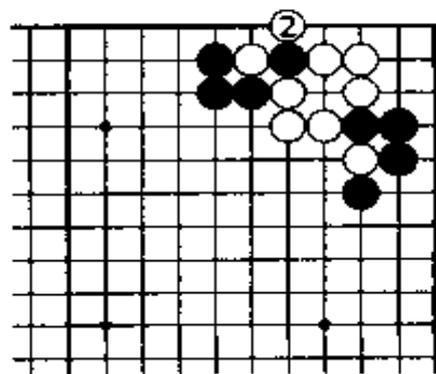
7图(白有利) 接着,黑1扳,白2提,白有利。白是万全棋形,可伺机攻击上边。

8图(变化) 过程中,也有黑1靠的手段吧,然而,白2仍然跨断也无妨。

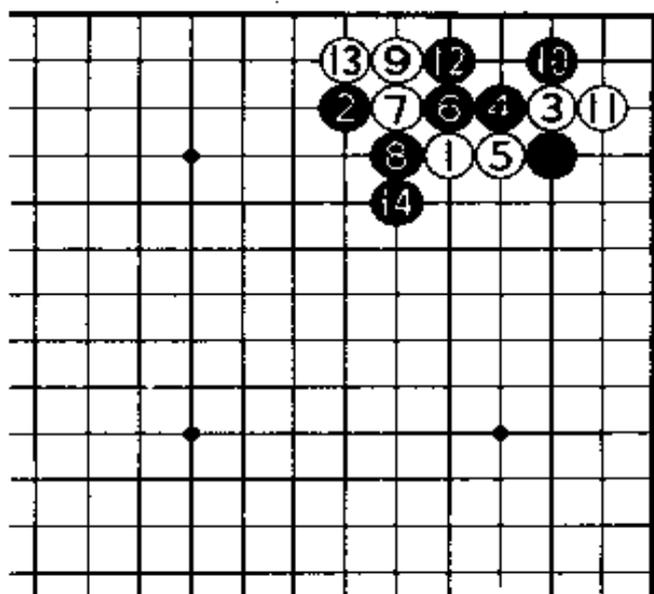
9图(白厚实) 黑1虽可杀角,但白2挡是先手,无不满。至白4虽落后手,但形成白外势占优结果。



4图



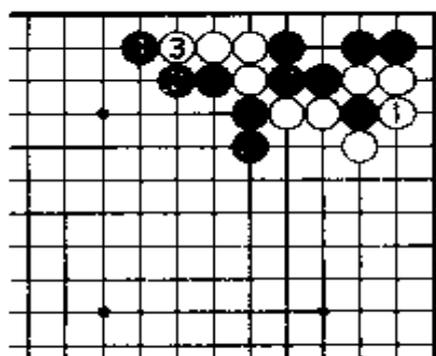
7图



〔基本图〕

第 46 型 注意反长

〔基本图〕 黑 6 以下是定式。白 13 虽是征子有利时的手段，然而，黑 14 长不合常规。即使目标很单纯，但白也不能漫不经心。

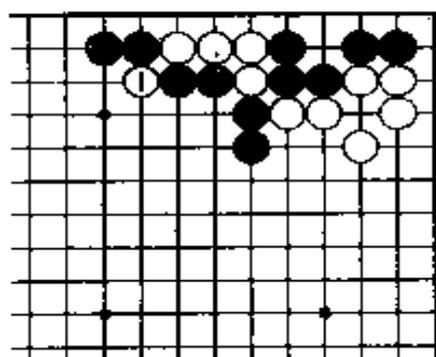


2 图

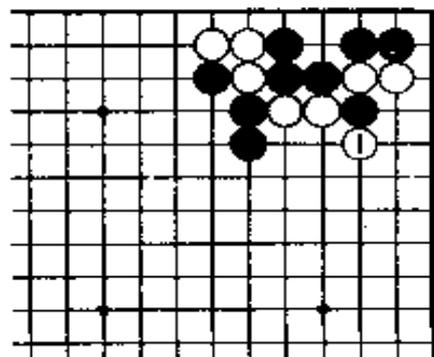
1 图(黑的伏击) 白 1 吃住。黑 2 挡试图抢先手。但是，此时白仍未上当、

2 图(上当) 白 1 终于提，但被黑 2 长，走成完全上当的棋形。看似是必然的次序正是黑希望的。

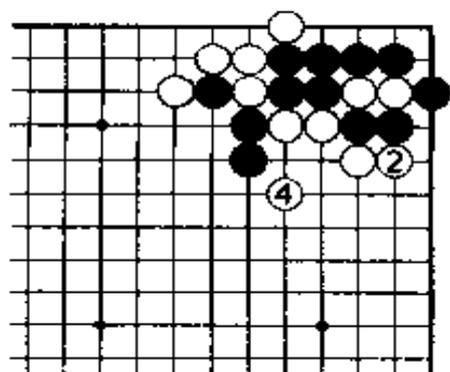
3 图(被杀) 前图之后，即使白 1 断，也被黑 2 杀。白遭受不可挽回的损失。



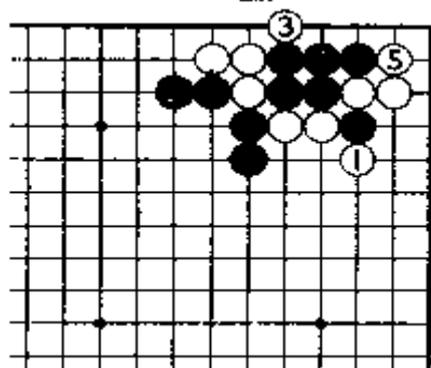
3 图



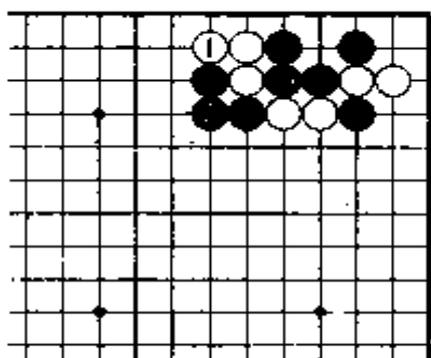
1 图



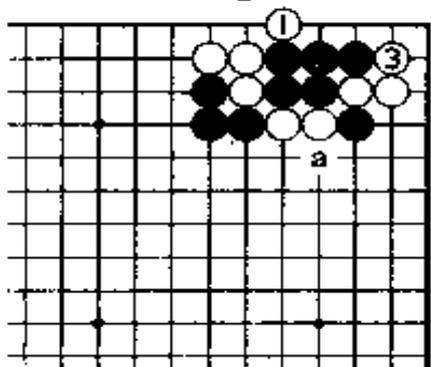
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 黑2时,白3、5只要守住上边就不要紧。白3扳吃是弃掉二子之前的并非徒劳的先手便宜。

5图(白有利) 白二子虽被提,但走成白2、4攻击中腹黑子的态势,白有利。

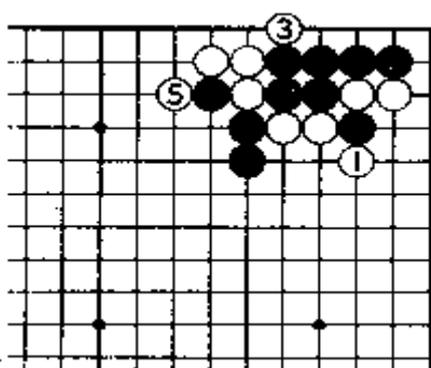
6图(逆转) 作为黑,前图之前是迫不得已的次序。黑2长寻求变化,白3扳、5曲,转眼间黑崩溃。

7图(定式)

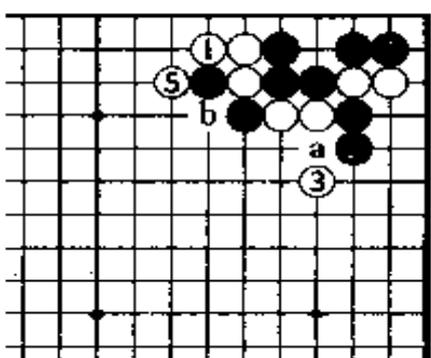
黑2长是定式。白5扳之后,黑a冲还是黑b粘,选择权在黑。

8图(征子问题) 白1曲绝对不能无视征子关系。黑2粘顽强抵抗。白必定有一边崩溃。

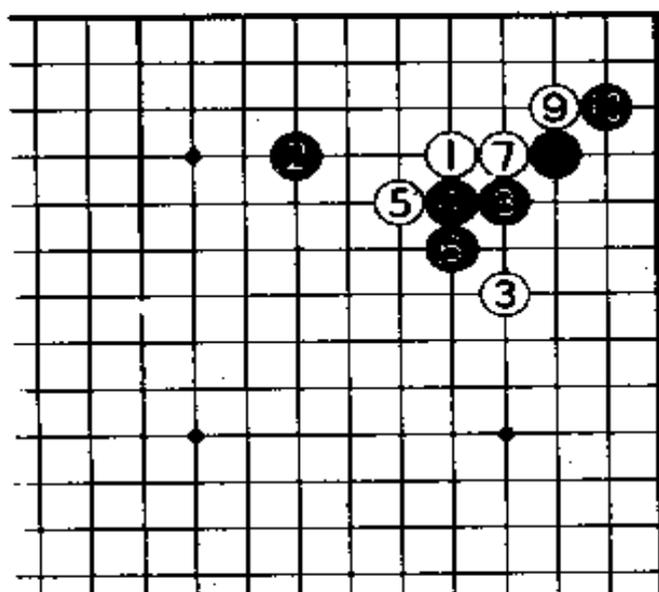
9图(崩溃) 白1、3之后,黑a的征子是关键的问题。



4图



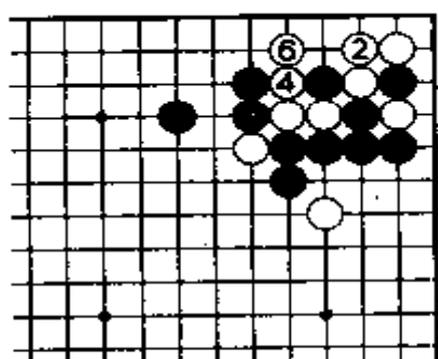
7图



〔基本图〕

第47型 微妙的次序

〔基本图〕 黑10连扳是定式中没有的手段。但是，白为了正确地应付，需要手数很长的微妙的次序。可以说主动攻击的黑也是同样，因此，这是业余高段位棋手使用的骗着吧。

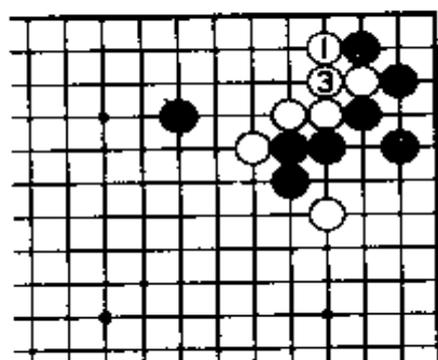


2图

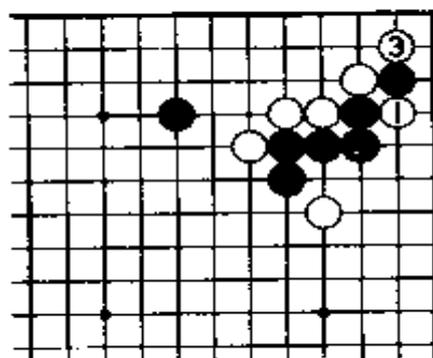
1图(上当) 白1、3吃住，轻易地上当了。白形出现两处断点。

2图(黑好) 黑1打、3断，轻松地走至黑7挡。被断开的外侧白二子几乎没希望了。

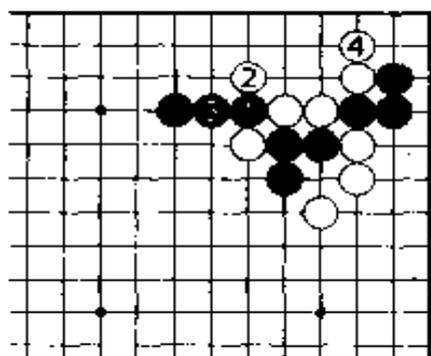
3图(被先手利) 白1倒虎，被黑2、4在角上先手获大利。尽管有避开纠纷的意味，白形也难受。



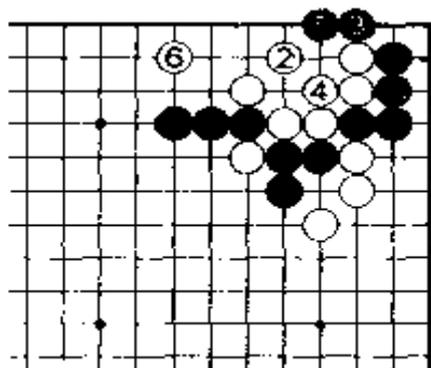
3图



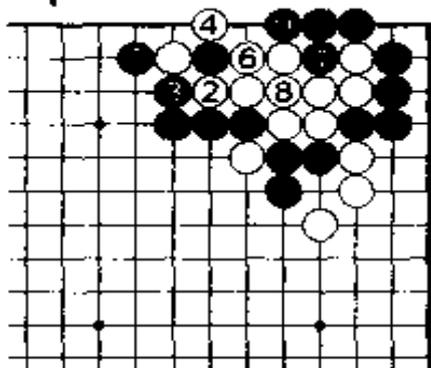
1图



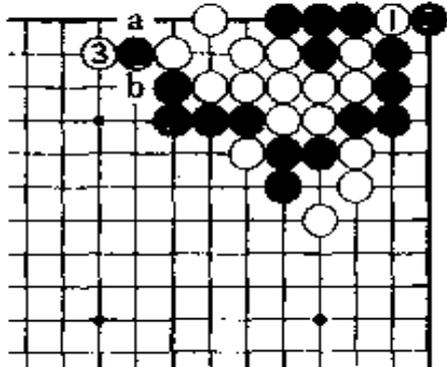
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 白1断、3长才是最强的反击。之后,黑有a、b两种断的方法,稍有些复杂。

5图(断的对策) 首先,对黑1断,白2、4在角上杀气是个大问题。

6图(要点) 白2虎、4粘是富有弹性的棋形,也是这个变化的要点。黑5是唯此

一手,故白6飞出定型。

7图(白好)

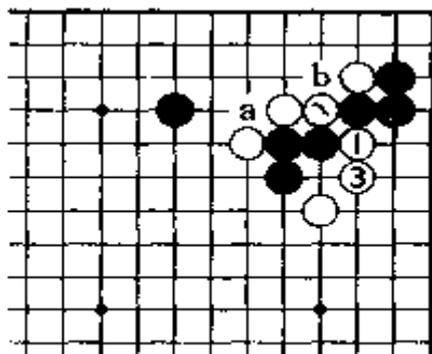
接着,黑1、3简明,角上的黑虽已做活,但

白4以下两边都走到了,结果白好。作为黑方这是最好的结果吧。

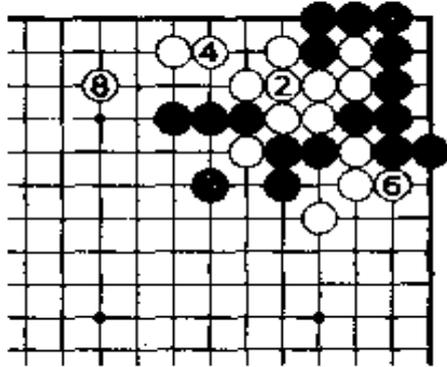
8图(黑无理) 黑1跨断以下固执地杀气是自讨苦吃。黑9爬,白虽只有一只眼

9图(白胜) 白1扑,黑角上已做不活,

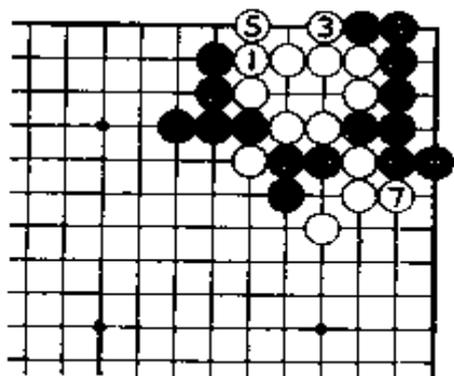
白3夹可逃脱。黑如a立,白b断,黑不可收拾。



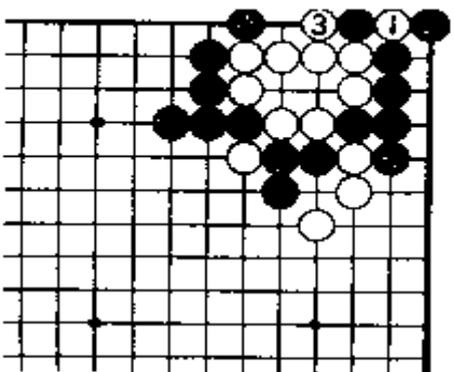
4图



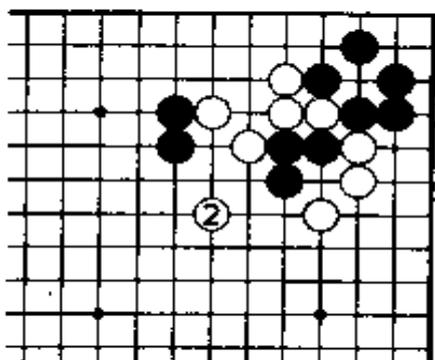
7图



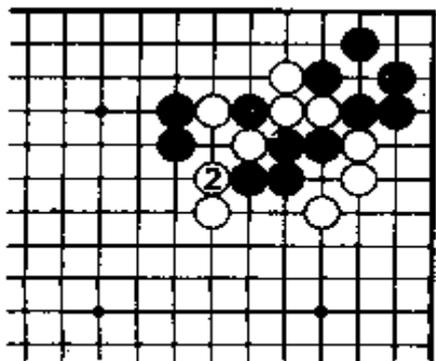
11 图



12 图



14 图



15 图

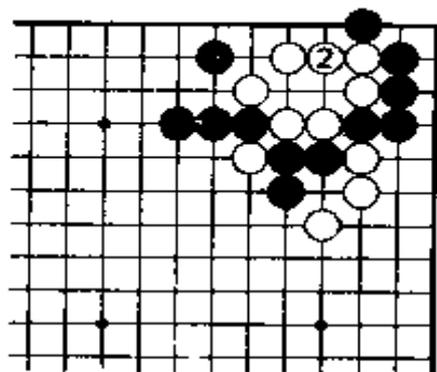
10 图(疑问) 黑 1 扳,若白 2 连,则给予黑可趁之机。黑 3 的跳是攻击急所。

11 图(白不利) 白 1 以下虽可做活,但至黑 8 也成活棋。尽管结果是同样做活,但与 7 图相比,有显著的差别,白不利。

12 图(打劫也不利) 白 1、3 打劫白也不利。黑方是负担不重的劫。

13 图(断吃的对策)

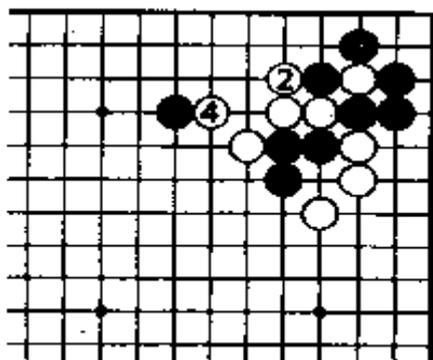
黑 1、3 断吃是第二种手段。此时,白 4 虎整形是最为简明的下法。



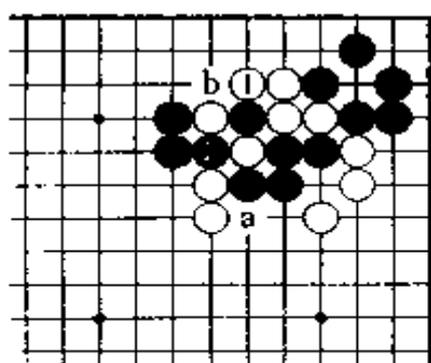
10 图

14 图(常形) 黑 1 长,白 2 飞是攻防兼顾的要点。

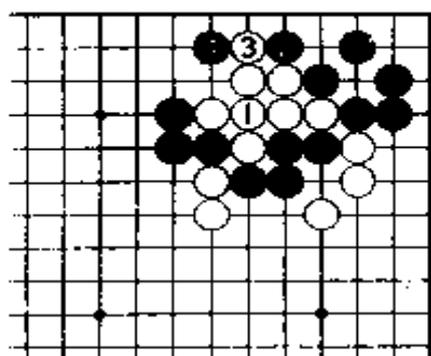
15 图(黑的手筋) 但是,黑中腹三子不会被杀死。黑有 1 位向外冲、3 扑的手筋。



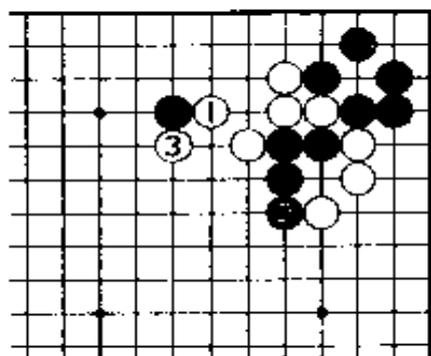
13 图



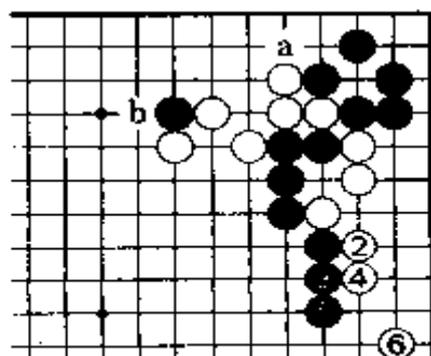
17 图



18 图



20 图



21 图

16 图(白有利) 对此,白 1 粘是最善的应手。对黑 2 打吃,白 3 先长一手,白 5、7 再弃子。白的外势大大超过黑角上的实利。

17 图(提掉不行) 白 1 提,不行。被黑 2 断吃不得了。此后,白 a 曲,被黑 b 打吃

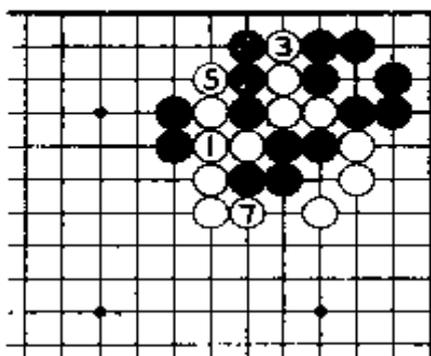
18 图(白被杀) 白 1 如粘,被黑 2、4 恰好杀死。

19 图(黑的失败) 若黑 1、3 平凡

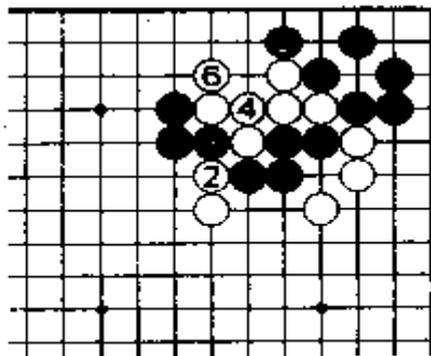
地冲断,则毫无策略。白 4 粘很好,黑 5 扳,白 6 延长气数。

20 图(变化) 对白 1 虎,黑 2 压寻求变化,这种场合,白 3 扳是绝好的棋形。

21 图(白充分) 黑 1 扳以下至白 6 飞忍耐,就很充分。若黑 a 扳,白 b 位应是坚实下法。



16 图

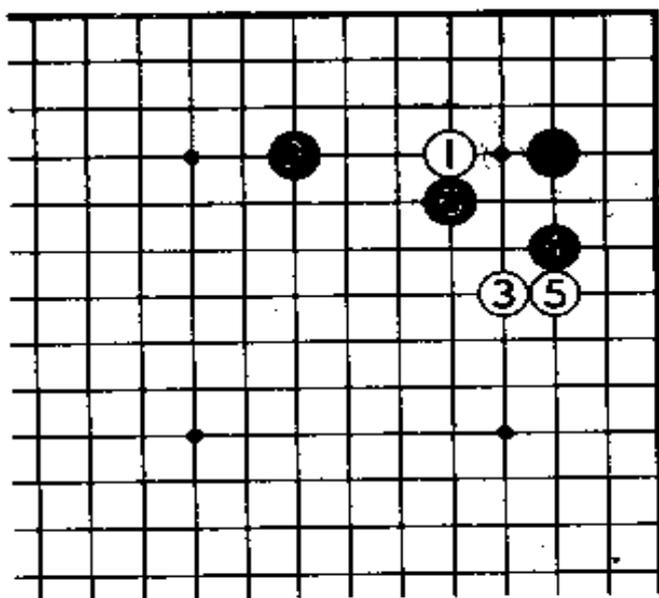


19 图

第 48 型

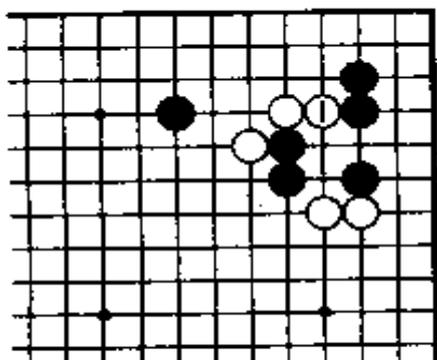
先手利还是恶手

〔基本图〕 对白 3 大飞, 黑 4 跳、6 靠。这是不常见的次序, 当然也不是定式。黑 4 与白 5 的交换是先手利还是恶手, 要根据之后的白的打法而定。



〔基本图〕

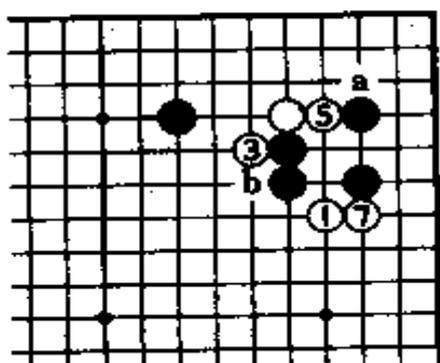
1 图(上当) 白 1 扳正好上黑的当。被黑 2 长, 黑●与白⊙的交换, 就成了很大的先手便宜。



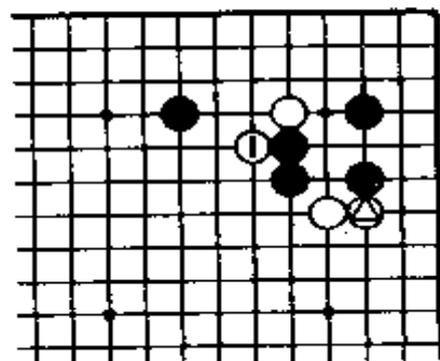
2 图

2 图(白苦战) 白 1 顶, 被黑 2 长, 白整体遭受攻击, 右边白二子似乎也被纠缠。

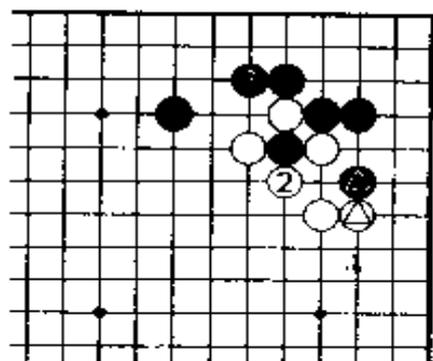
3 图(恶手) 若黑 2 单靠, 白 3、5 是普通的次序。黑 6 跳, 白 7 挡走成 1 图的棋形。按定式白应 a 扳或白 b 压, 所以白 7 是严重的恶手。



3 图



1 图



5图

4图(正着) 白1扳出是唯一一手。对黑2断,白3吃住才是正确的次序。

5图(黑是恶手) 接着,如黑1打、3长,白2提的棋形不坏,结果白有利。此形黑●、白⊙的交换已是多余,黑反而走成恶手。

6图(黑无理) 即使黑1长,白2也可放心地粘。

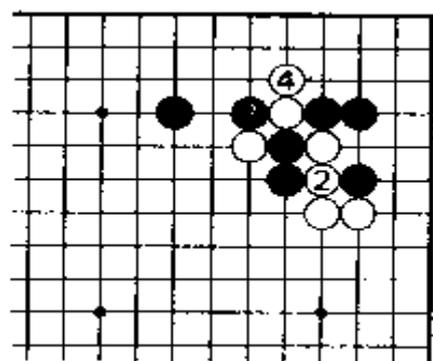
黑3断无理,因为

7图(白好)

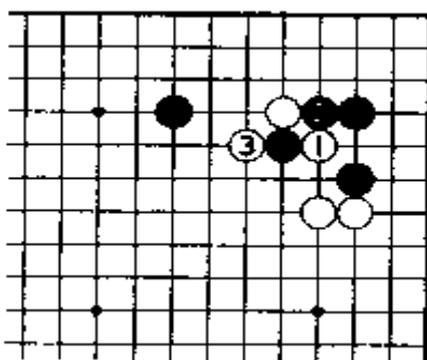
对黑1打吃,白2、4轻松杀角很大,可充分满足。

8图(变化) 应付黑2外挡对策也不可缺少。首先,白3断吃,黑4长是绝对的,然而,之后若白a粘,黑b挡,白角上陷入苦战。

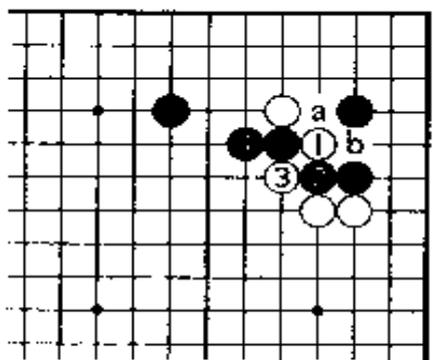
9图(白有利) 前图之后,白1、3提很好。先手做成龟甲形的好形。



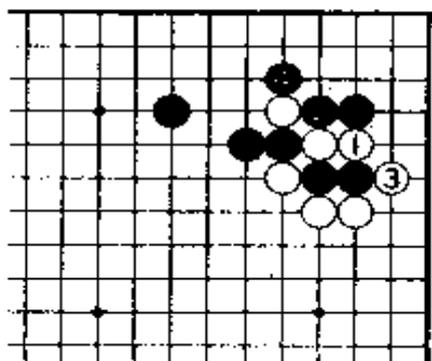
6图



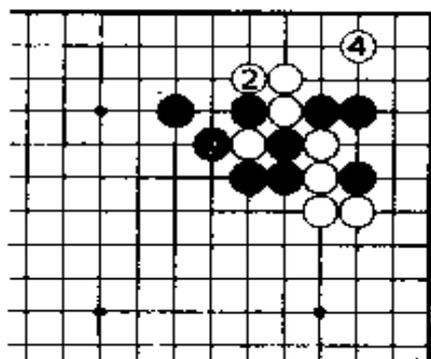
4图



8图



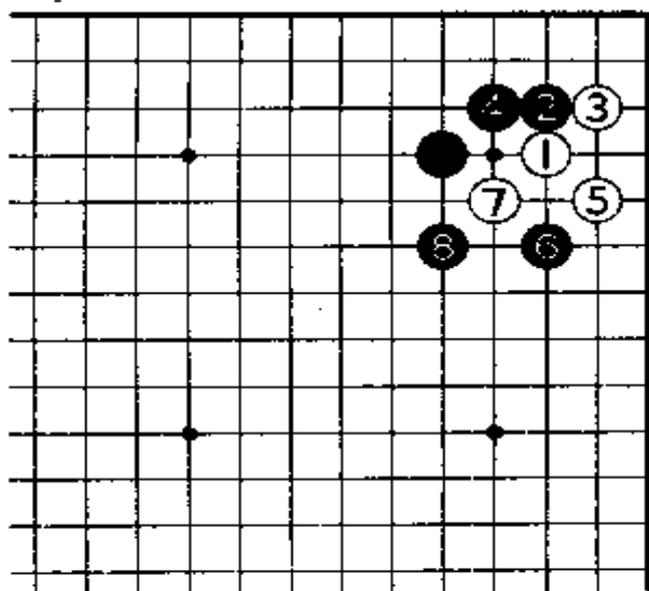
9图



7图

第三章 高目的骗着

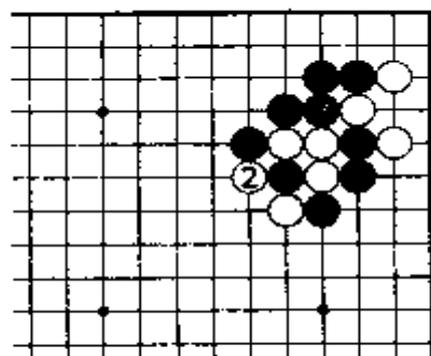
高目的骗着大多从小飞挂角派生出来的。有些场合因征子关系其善恶受到很大影响,因此,若拘泥于局部,则很容易造成丧失一局棋的事态。



〔基本图〕

第 49 型 单纯的陷阱

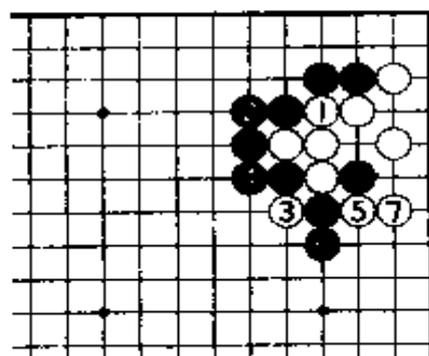
〔基本图〕 黑 2 托至白 5 虎是常见的定式次序。黑 6、8 是初级程度的骗着。手法虽很单纯，然而一旦成功，则具有轻易决定一局棋胜负的破坏力。



2 图

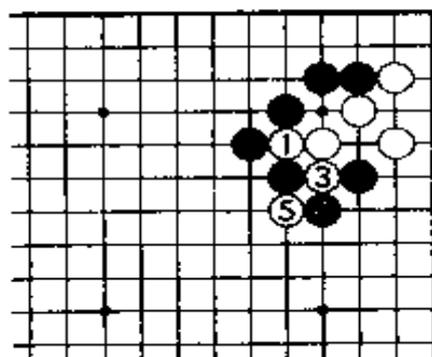
1 图(上当) 白 1、3 向外冲，白 5 断，然而，黑正等待着这样。

2 图(惨状) 被黑 1 挤紧气。即使白 2 提，黑 3 打吃，白已成为不可挽回的惨状吧。

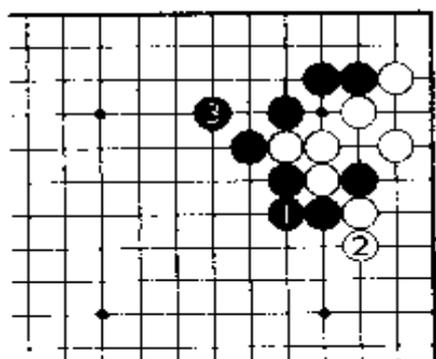


3 图

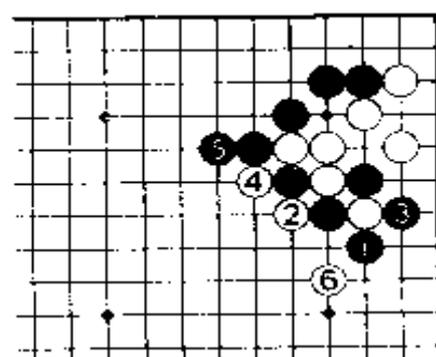
3 图(黑厚实) 过程中，白 1 定型、3 断虽可避免上大当，但至黑 6，黑很厚实。这样白也不行。



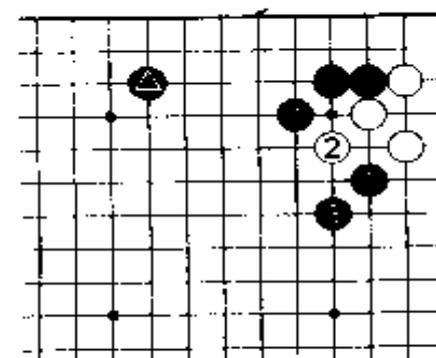
1 图



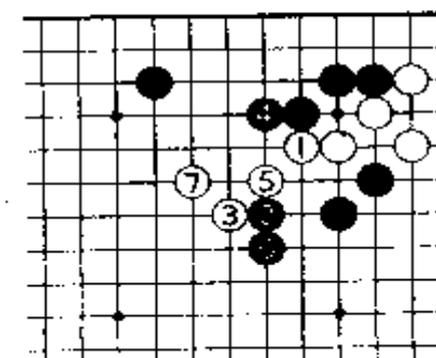
5图



6图



8图



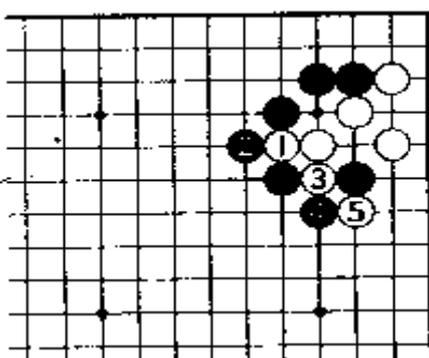
9图

4图(正着) 破骗着很简单。白1、3向外冲之后,白5下断即可。

5图(白好) 接着,黑1粘,白2挺头是好形。即使黑3虎,中腹仍留有断点。

6图(可提子) 黑1打吃,白2双打吃。黑3、白4相互提子,但显然白有利。黑比前图更差。

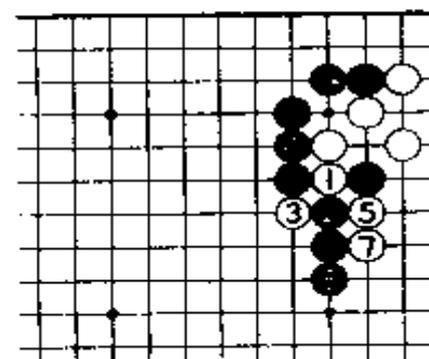
7图(不充分) 白1冲一下、白3断,被黑4粘。白5、7不得不爬,白大为不满吧。



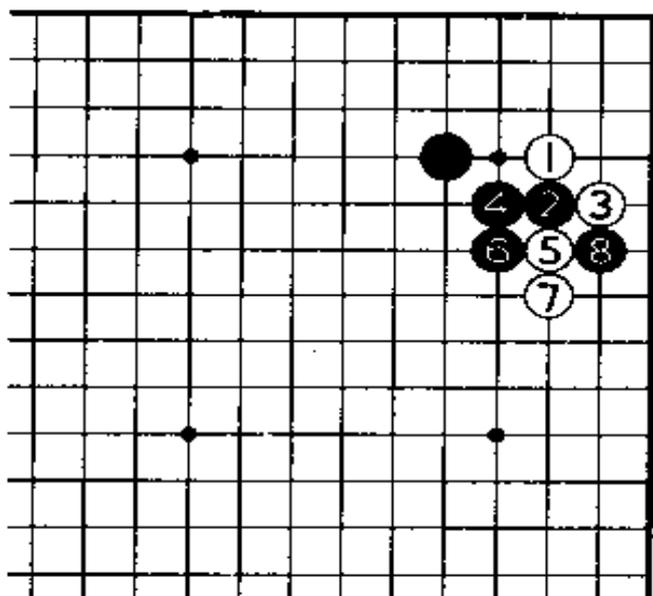
4图

8图(如果尖) 有黑●拆时,黑1、3则完全成立。

9图(定式) 黑2跳,白3靠是手筋,至白7定型。白若从少花费一手考虑,则是互不吃亏的两分棋形吧。



7图

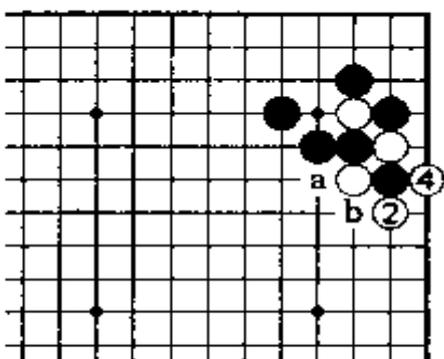


〔基本图〕

第50型 断的条理

〔基本图〕 黑2靠、4退，白5扳是常法。此时，对黑6曲、黑8断不可掉以轻心。白若一心想转换而安心，则容易遭受第二次骗着。

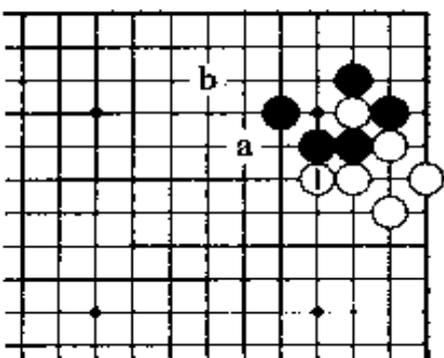
1图(上当) 首先，白1吃就会轻易上当。请将至黑4吃住的结果与下图作个比较。



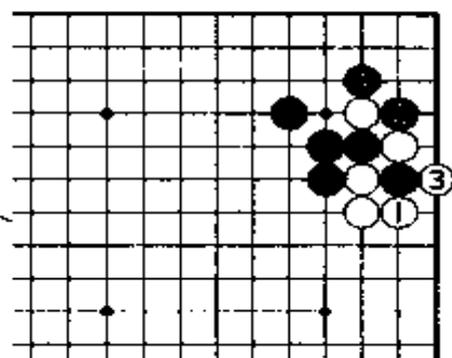
2图

2图(定式) 黑1至5是定式。之后，由于出现黑a与白b交换，因此前图过于吃亏。

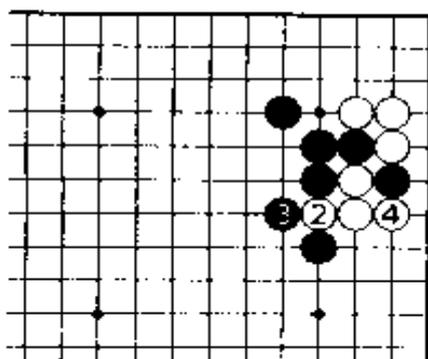
3图(要点) 定式形之后，白1贴长是绝对的要点。接着，a位飞压、b位的紧逼等是很大的伏击好点。



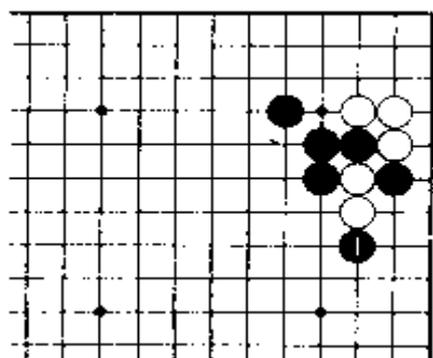
3图



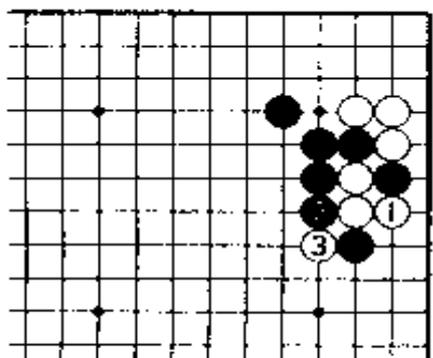
1图



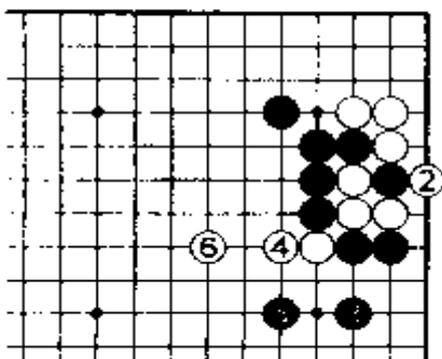
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 也许已经明白了正确的应接方法吧。白2粘是唯一一手。眼下角上的利益并不小。

5图(白好) 之后,将根据黑的下法而定,黑1飞罩,白2向外冲手适时,白4再吃住,结果很充分吧。

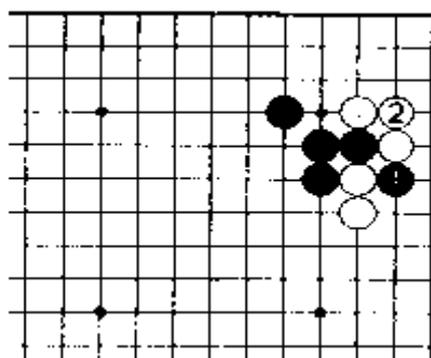
6图(第二步骗着) 黑1顶是形的急所。这也是黑的一种伏击。

7图(白苦战) 白1向外冲,黑2爬,正合黑的意愿。

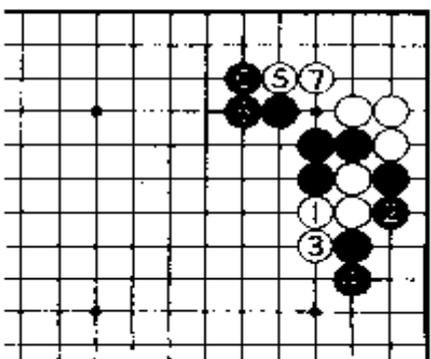
白5、7补强角地无法省略,至黑8粘,上下的黑形均得到调整。

8图(正着) 白1吃住是正着。黑2挡,白3断。

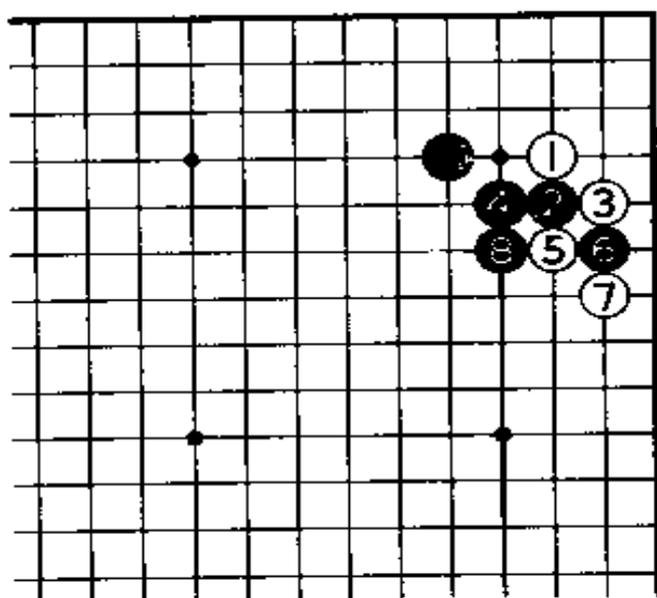
9图(可战) 黑1挡、3跳,白4长,之后必然导致中腹的战斗,然而,白角上无不安,至少可旗鼓相当当地战斗吧。



4图



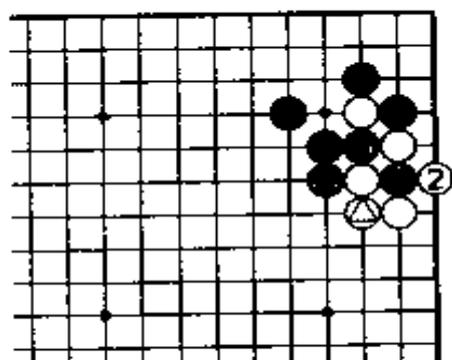
7图



〔基本图〕

第 51 型 改变次序

〔基本图〕 若黑 6 先断,白 7 吃住是必然。然后有黑 8 打吃的手段。次序虽不同,但黑的目标与前型一致。

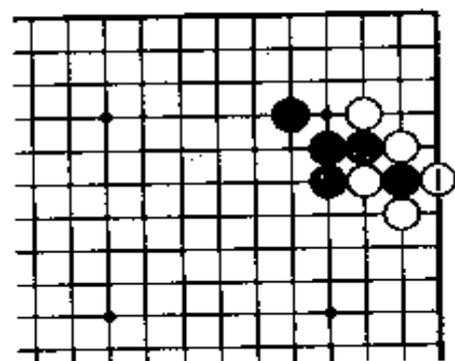


2 图

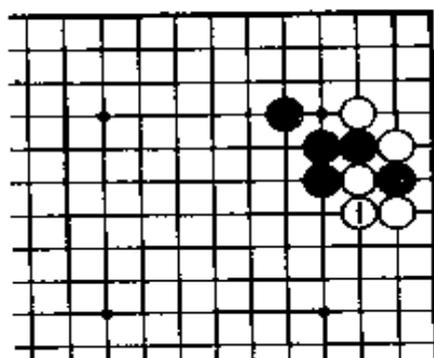
1 图(上当) 白只有两种应法,然而,白 1 粘,正合黑的意愿。

2 图(被先手利) 黑 1 断、3 吃住,与前型一样是上当棋形。结果黑●与白⊙的交换,被黑先手获大利。

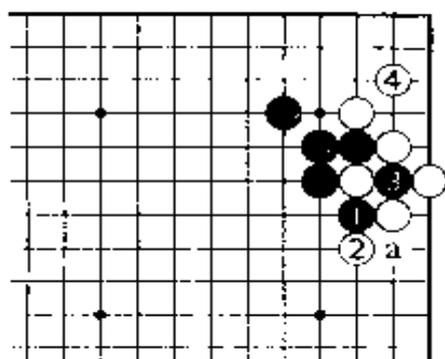
3 图(正着) 因此,白 1 硬着头皮也必须提。



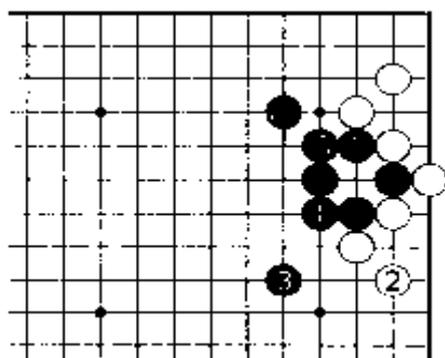
3 图



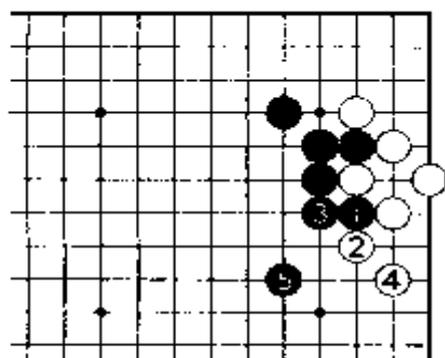
1 图



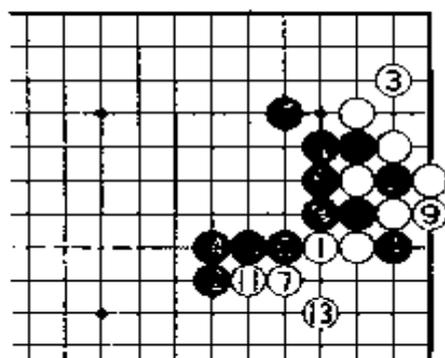
5图



6图



8图



9图

4图(简明) 黑1必然打吃吧,但白2粘简明。黑3长,白4并是常形。

5图(变化) 白2也可反吃反击。黑3提,白4先守角,由于黑a位的开劫负担很重,因此,黑不会立即动手。

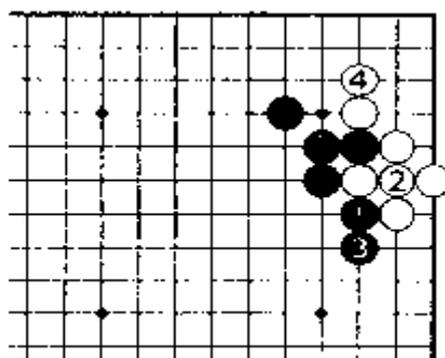
6图(另成一型) 接着,黑1团是常形,白2虎,黑3飞,这是互不吃亏的进行。

7图(黑不利) 5图之后,黑1扳有疑问。

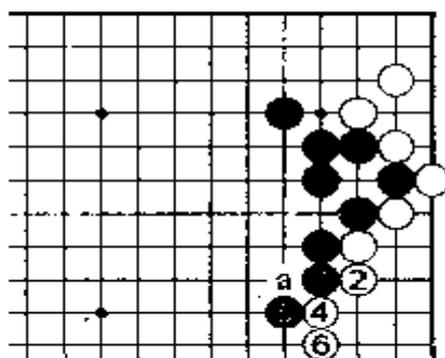
白2以下扩展右边,而且留有a位的断点。

8图(单粘) 黑3也许应单粘。白4虎,黑5飞,白角上未巩固,黑效率还可以。

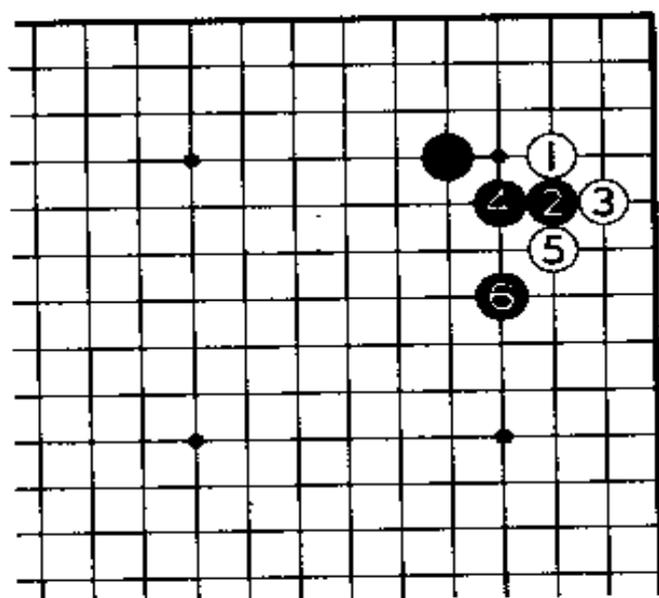
9图(争夺中腹) 白如不满意前图,白1贴长,黑2提,白3守。黑4以下的打劫有些微妙,至黑14粘,大体可认为是互不吃亏的变化。



4图



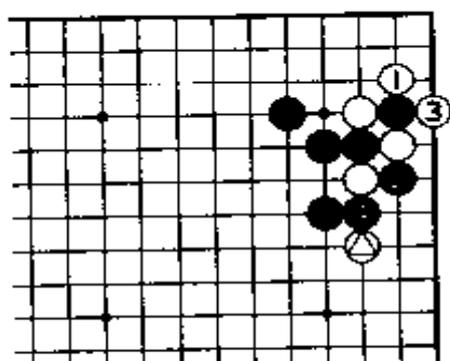
7图



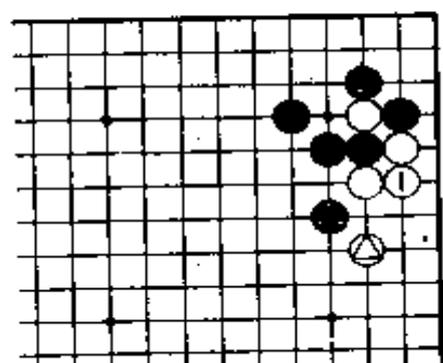
〔基本图〕

第 52 型 切勿麻痹大意

〔基本图〕 此形还有另有一种黑 6 飞罩的骗着。黑间接地瞄准断点, 试图阻住白边上的出路, 但白也有厉害的伏击手段。



2 图

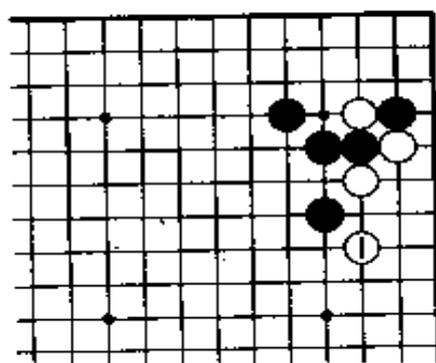


3 图

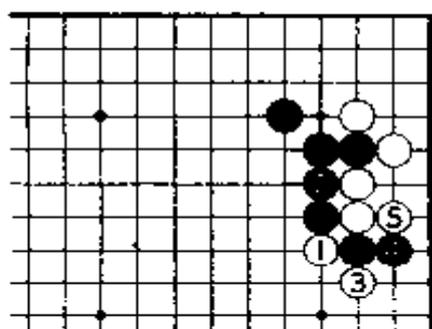
1 图(上当) 白 1 跳似乎是步调, 然而黑 2 断是猛烈的一击。这样, 白无论如何吃不消。

2 图(最恶) 白 1 吃住, 被黑 2、4 轻松得外势, 未留有任何余味。白 3 跳的意义全然消失。

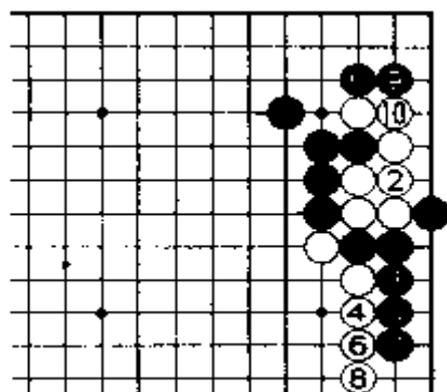
3 图(黑好) 至少应白 1 粘吧, 然而黑 2 打吃仍合黑的意愿。黑 3 与白 4 是很大的先手便宜。



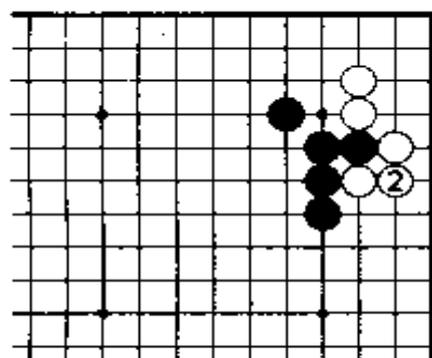
1 图



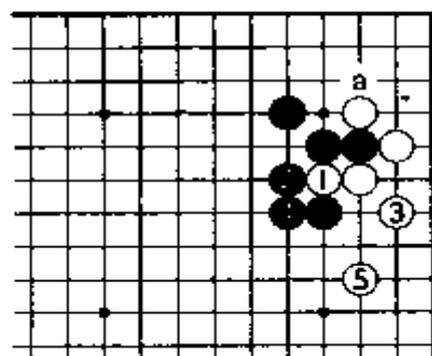
5图



6图



8图



9图

4图(爬) 白1爬似乎坚实,然而黑2扳很严厉。黑4粘之后,如白a长,则黑b断依然成立。

5图(即使反击) 白1断,黑2粘,似乎有白3、5的反击,然而——

6图(白崩溃) 前图棋形角上留有很大的毛病。被黑1、3以下爬,至黑11挡,杀气白负。

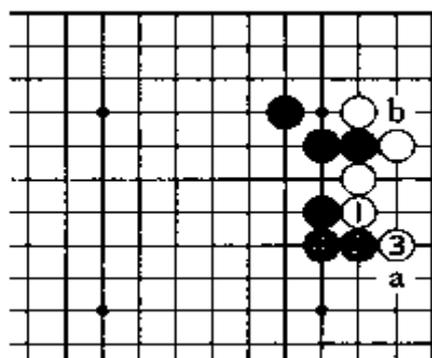
7图(正着)

对黑的飞罩,白不予理睬最好吧。白1并最为简明。

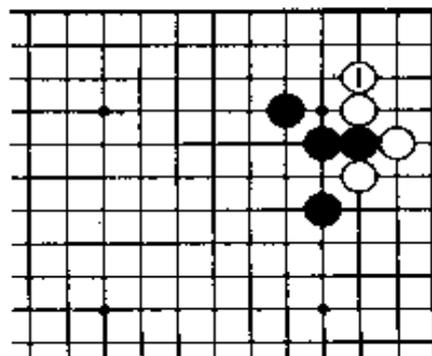
8图(简明)

黑1大致要粘,但白2粘非常简明。黑无可趁之机。

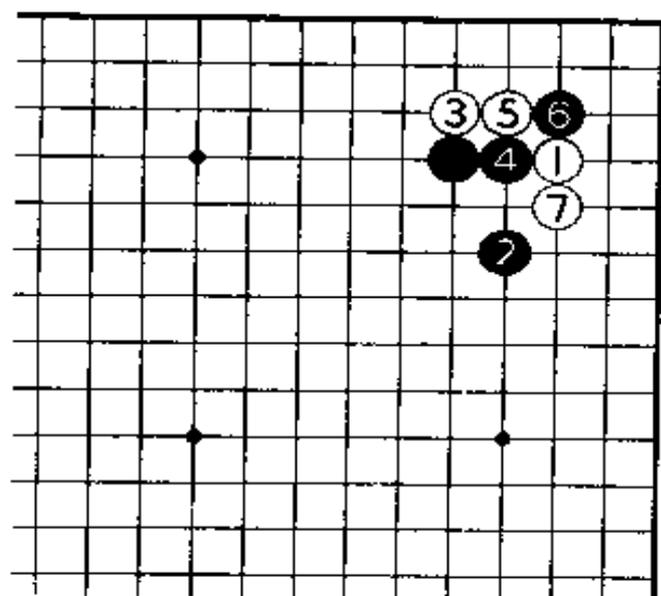
9图(别的方法) 白1向外冲定型,白3再虎是冷静的好手。黑4粘,白5可飞出。由于不存在黑a夹的手段,因此,角地意外地大。



4图



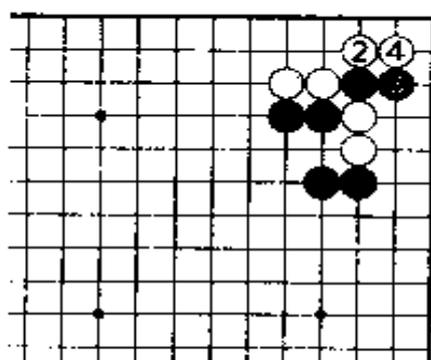
7图



〔基本图〕

第 53 型 角上的对杀

〔基本图〕 黑 2 飞压是强调高目势力的手段。黑 4、6 定型时，白 7 长似乎是不存在的手段。之后，角地的对杀方法很重要。

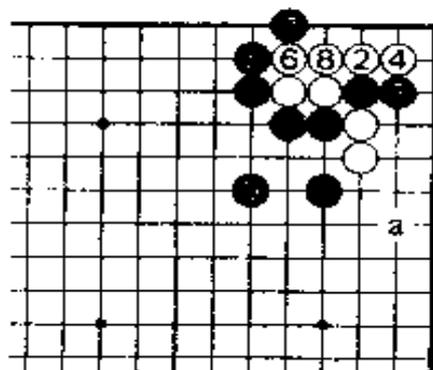


2 图

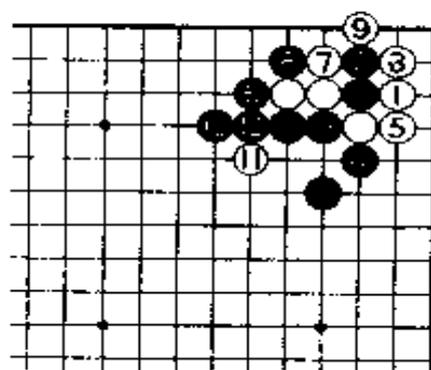
1 图(定式) 白 1 吃住是定式。黑 4 先手打吃，以下至黑 12 粘，形成实利与势力对抗的基本型。

2 图(上当) 基本图之后，黑 1 挡过于软弱。被白 2、4 杀二子，角上实利很大。

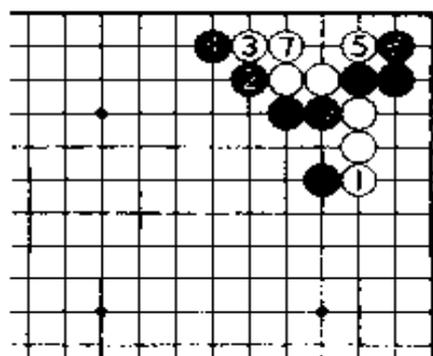
3 图(软弱) 即使黑 1 扳，也被白 2、4 杀二子。至黑 9 虽比前图好些，但黑仍然不充分。右边留有白 a 的二路飞。



3 图

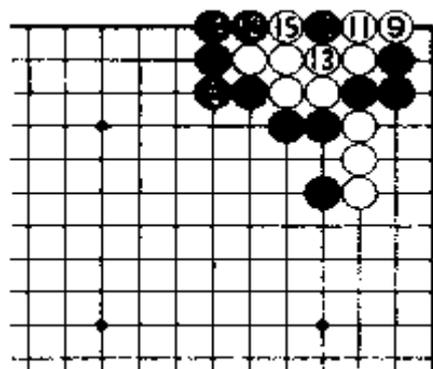


1 图



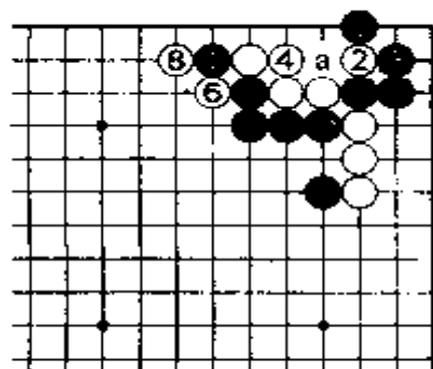
4图

4图(正着) 黑1长是最为严厉的反击。接着,黑a挡可杀白,白的应手受到限制。



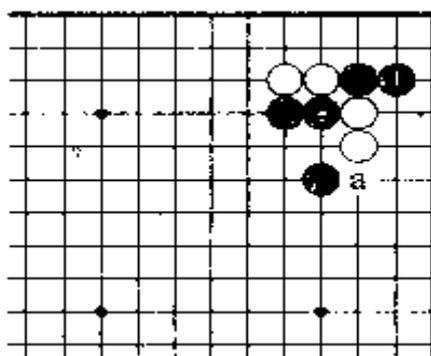
5图

5图(最强) 白1要长吧。黑2扳、4挡是紧凑的攻击。白5扳、7粘也是最强的抵抗。



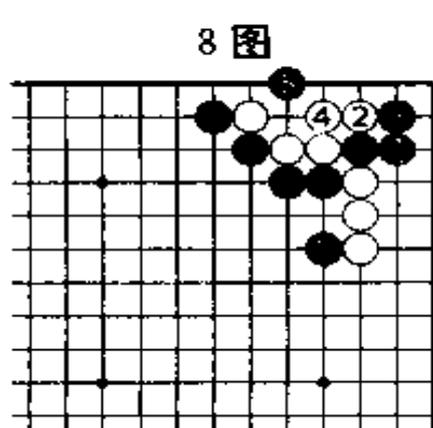
6图

6图(必然变化) 白9扳,黑10点入,至黑14粘是必然的先手便宜,之后则很清楚吧。



7图

7图(黑劫胜) 黑1、3是造打劫的手筋。即使白a紧气,也轮黑提劫。当然黑好。



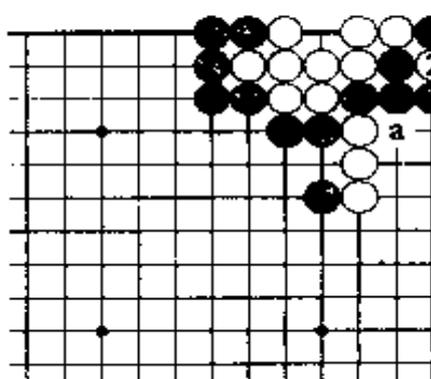
8图

8图(过于着急) 黑3、5不要急于打劫。被白6、8转身,黑a提即使活角也不行。

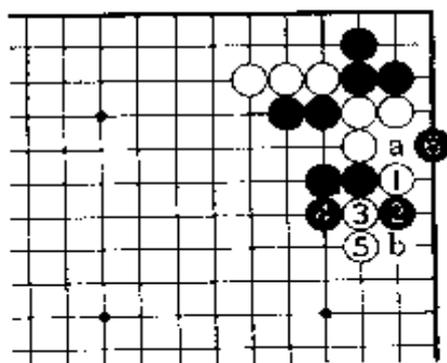


9图

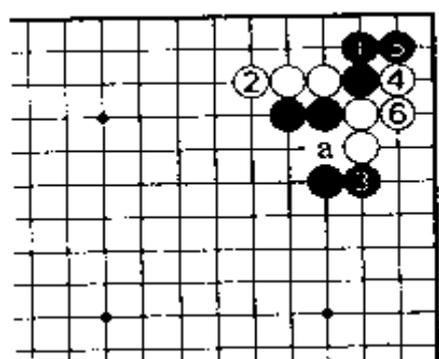
9图(白被杀) 白4粘也有错误。黑5点入是急所,至少白四子无可救药。



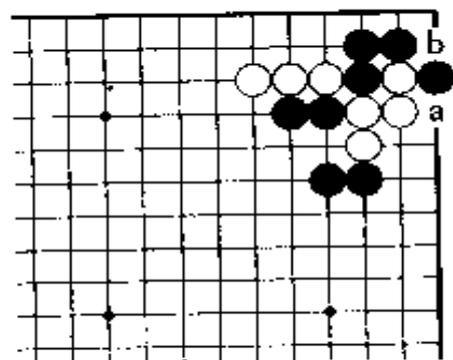
10图



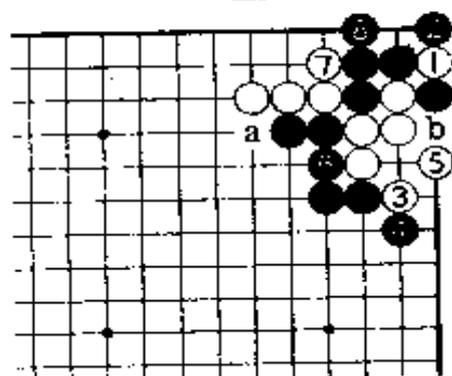
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(变化) 白 2 挡较为简单。黑 3 是绝对先手,然后,黑 5 挡。

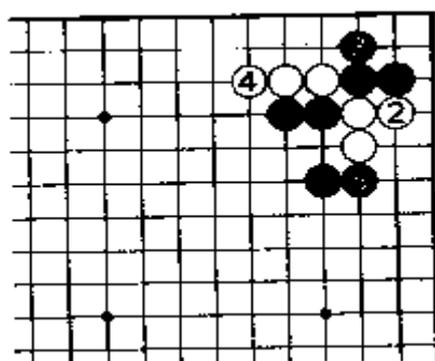
11 图(棋筋) 接着,白 1 扳,黑 2 挡至黑 6 点入杀死三子棋筋。白 a 粘无理,黑 b 长,白被杀。

12 图(方向错误) 黑 1 弄错长的方向,不行。被白 4、6 粘,a 位的一口外气的差别使白感到从容得多。

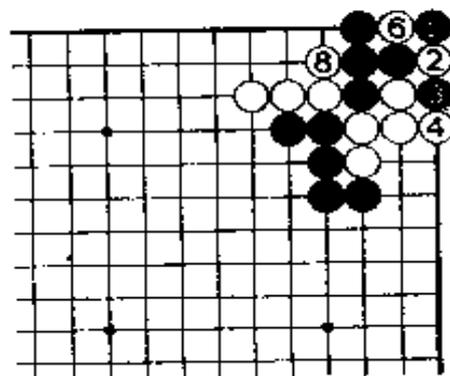
13 图(黑不利) 对白 2 扳,即使黑 3 以下顽强抗争,也是黑不利的宽一气劫或者二手劫。

14 图(单板) 黑 1 单板,白也需要注意。白 a 挡,被黑 b 粘,杀气白负。

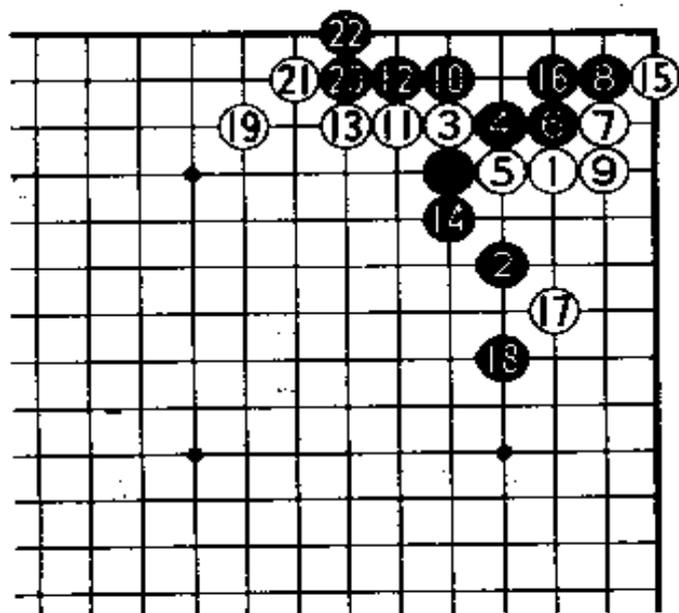
15 图(双活) 但是,白有 1 位扑。3 位扳、5 位双活的手段。之后,即使黑 a 贴长走厚,白也很充分吧。(黑 a,白 b 打则成劫)



10 图



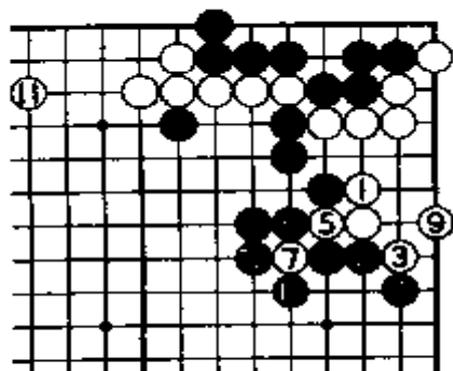
13 图



〔基本图〕

第 54 型 一着定胜负

〔基本图〕 黑 4 扳出，
 以下是高目最大的难解定式。
 过去人们曾尝试过各种各样的变化技巧和骗着。至黑 20 是遵照定式次序，然而黑 22 却是一着定胜负的骗着。

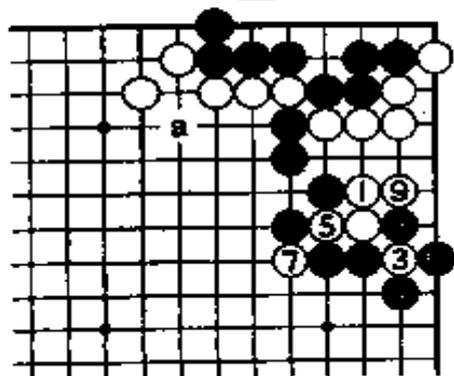


2 图

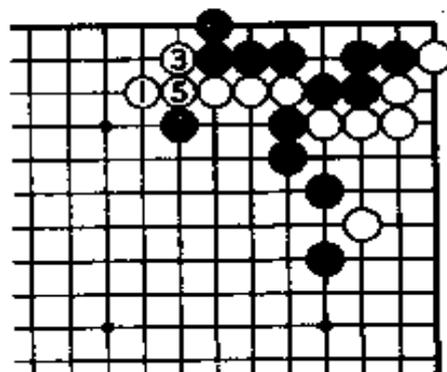
1 图(定式次序) 白 1 跳,黑 2 爬、4 刺,黑 6 做活是定式次序。

2 图(定形) 接着,白 1 爬以下白 7 断制造味道,白 9 安定右边。白 11 拆,黑 12 提,走成双方满足的两分棋形。

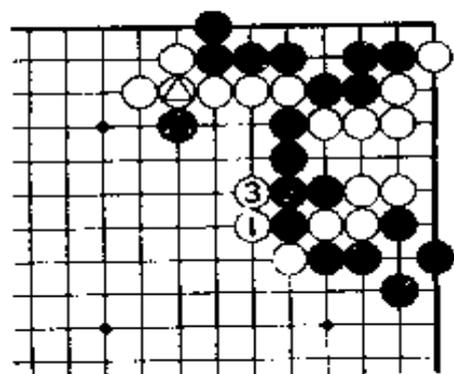
3 图(黑的伏击) 基本图之后;白 1 以下的次序并不坏。但是,黑 8、10 截吃一子,不走 a 位刺定型正是黑的预谋。



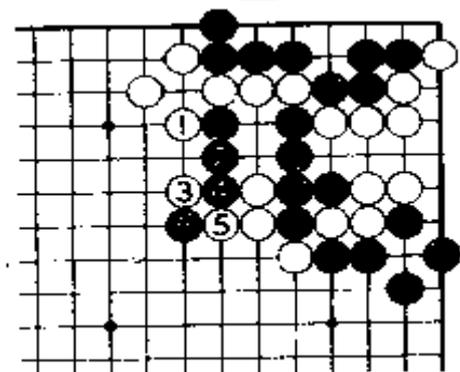
3 图



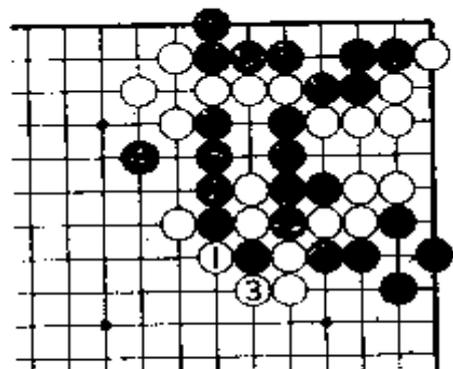
1 图



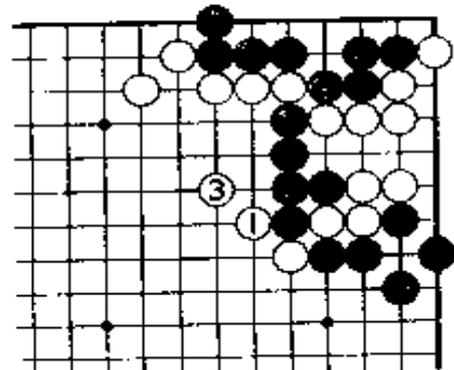
5图



6图



8图



9图

4图(上当) 白未深入考虑,白1扳、3贴长,黑4靠,转瞬间白上当。

5图(若有交换) 若有黑●与白⊙的交换棋,则黑五子不可动弹。黑的走法正是预料到了这一点。

6图(无法杀黑) 若走成4图的棋形,无论怎样顽强抵抗白也不行。白1扳、3

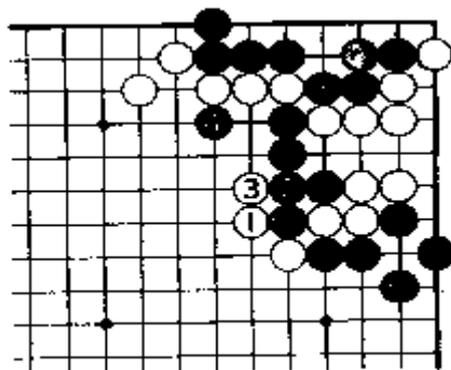
飞罩,黑4、6冲断,白总有一处会被攻破。

7图(变化)

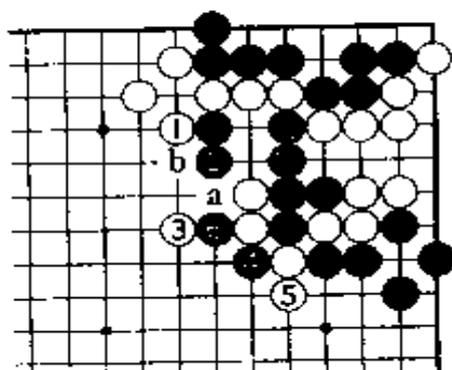
白3封锁,黑4断、6挖是手筋。若白a冲,则黑b曲。

8图(逃脱) 即使白1断,黑2粘、4跳,白也抓不住黑。只要不能杀死中腹的黑棋,右边的白就无眼,白崩溃。一局棋首先在此决出胜负。

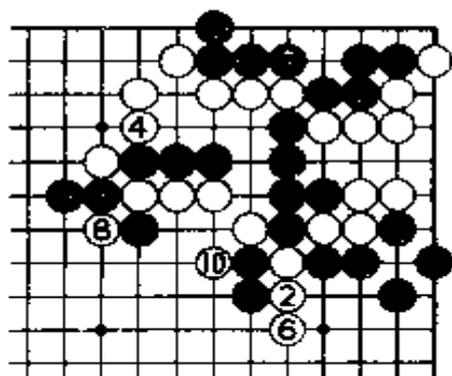
9图(正着) 理所当然会有解决的办法。白1打吃、3尖就破了黑的骗着。



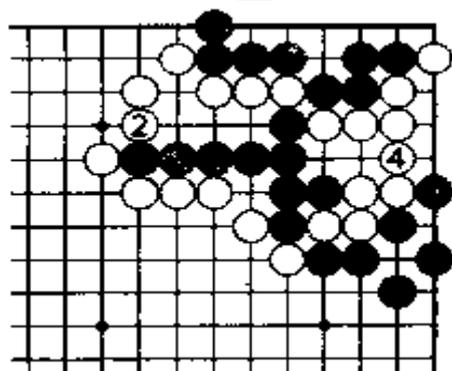
4图



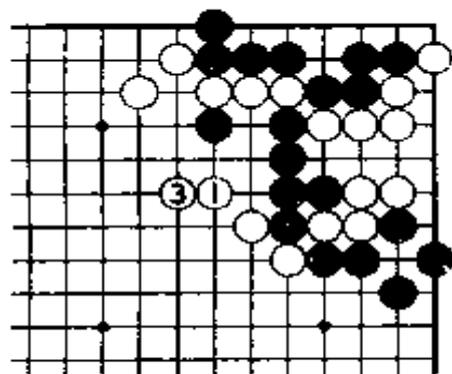
7图



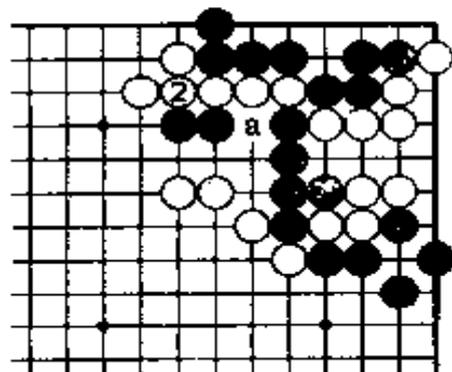
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(放松两步) 黑 1 靠是不易分辨的手段,然而,白 2、4 长,白 6 扳很好,这样黑被擒。

11 图(黑形崩溃) 接着,黑 1 断,以下至白 10 扳。这样黑形反而崩溃。

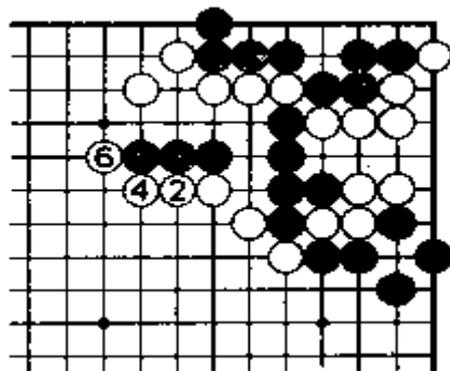
12 图(白获胜) 黑 1 粘,白 2 紧气,右边的杀气也不必担心。黑 3 扳,白 4 粘之后,无论黑怎样顽强抵抗,白都快一气。

13 图(失败) 白 3 只退一步,白 5 就挡,

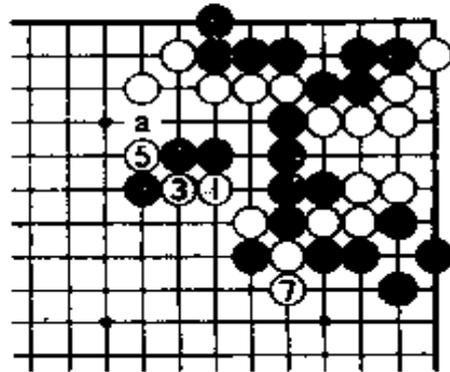
被黑 6、8 断,白露出破绽。接着,有黑 a 的挖吃。

14 图(好手) 另外,白 1 尖,黑 2 靠时,白 3 并是好手。请务必记住。

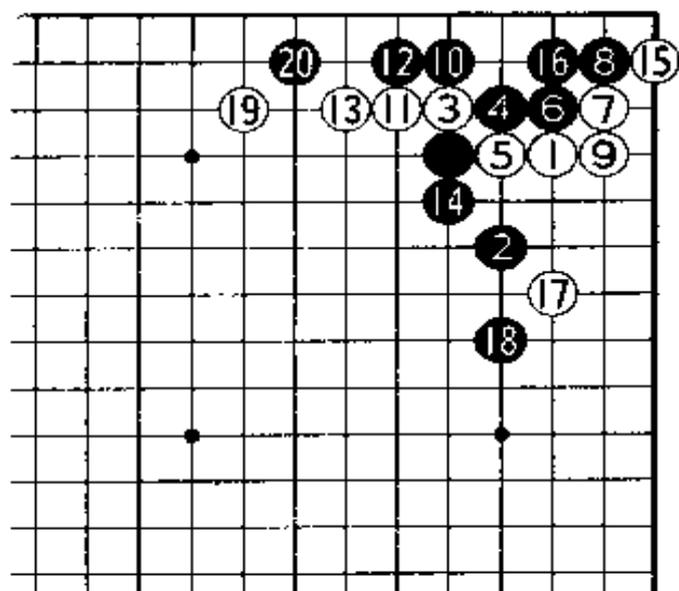
15 图(无手段) 黑 1 刺,白 2 粘,留有 a 位的断,若黑 a 打吃,白 2 粘住,黑无后续手段。



10 图

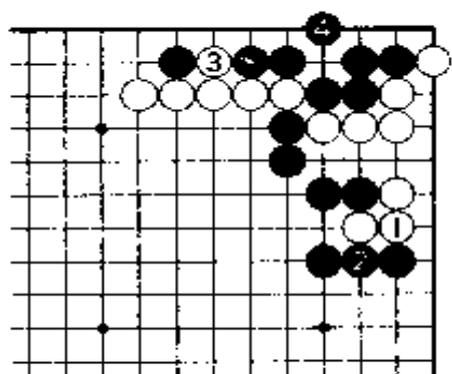


13 图

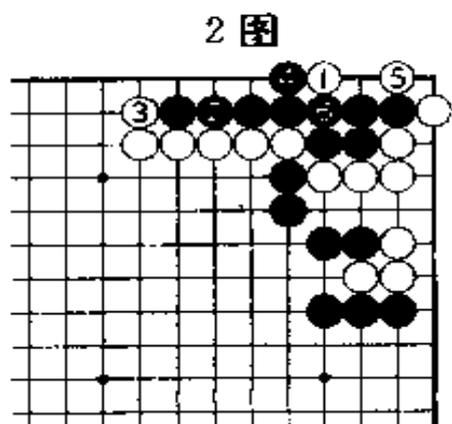


第 55 型 透点的用意

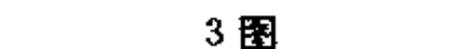
〔基本图〕 白 19 跳是想在整形的同时从角上先手刺的手段,然而,对黑 2 反过来透点不可掉以轻心。即使走错,白也不能在上边落后手。



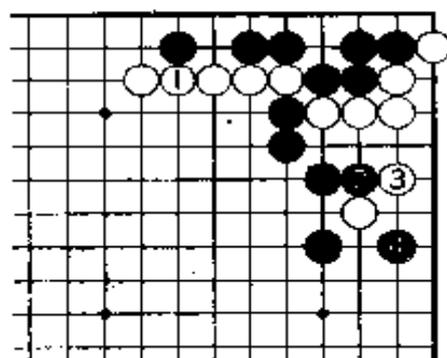
1图(上当) 白 1 粘是很大的错觉。被黑 2、4 转回攻击,白就上当了。



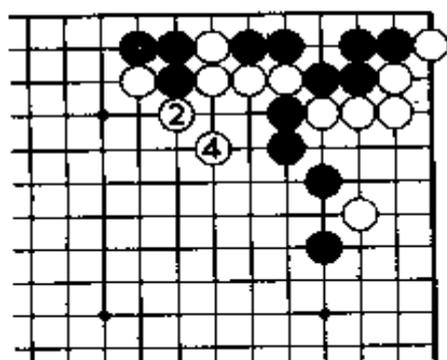
2图(崩溃) 即使白 1 粘,右边也无眼。而且白 3 攻击时,黑 4 可以做活。



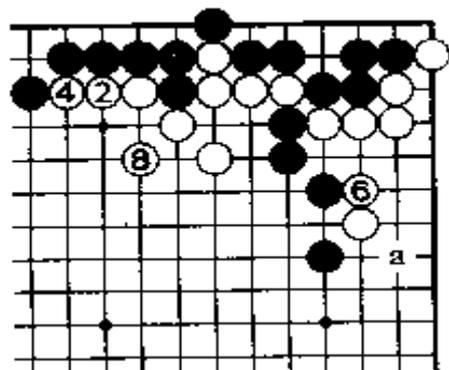
3图(变化) 白 1 即使点入攻击,黑 2、4 也可以确保眼形。透点的一击出色地发挥了作用。



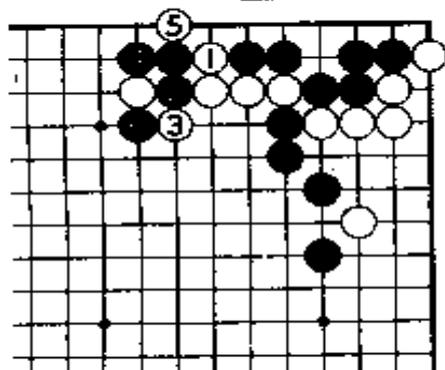
1图



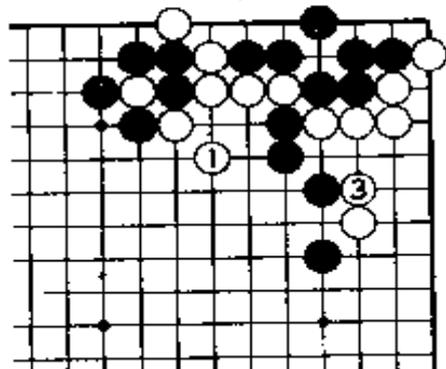
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 白1冲是唯一一手。这样黑存在死棋的危险,所以无法脱先。

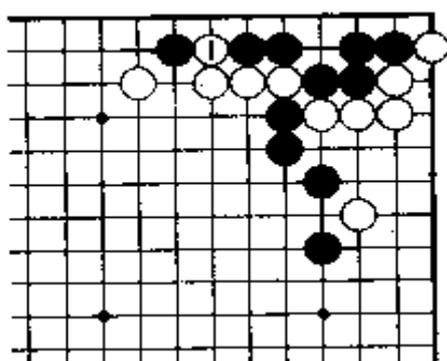
5图(黑的抵抗)黑1向外冲抵抗试图抢先手。然而,白2、4很简明。

6图(白好) 无论如何,黑1不得不回来渡过,白2以下至8是白好的变化。白6也可走a位尖。

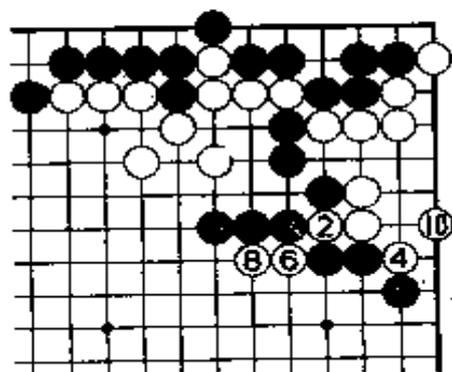
7图(黑无理) 前图棋形,黑1挡有问题。白2以下冲断的战斗,白乐观吧。

8图(走棋过分) 白过分追逼上边则有疑问。黑2、4时,白5不让黑渡过似乎最强,但招致黑6的反击。

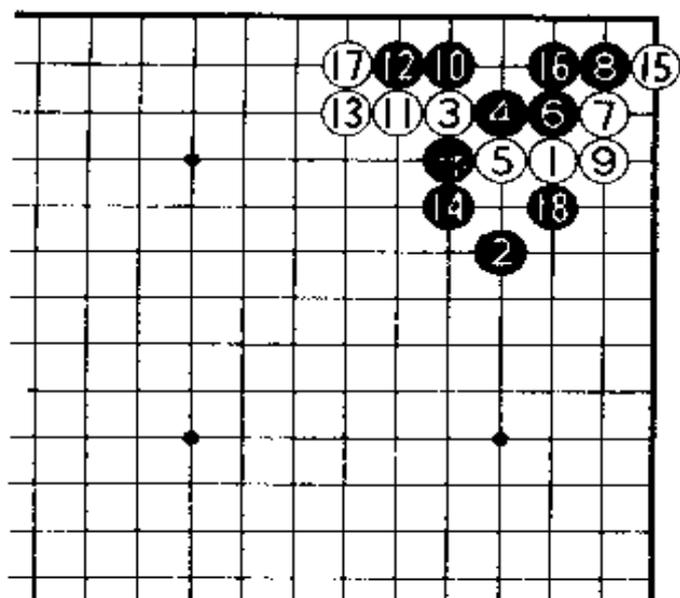
9图(黑有利) 接着,白1、3是必要的次序,但被黑4回来提,形成黑棋效率充分的变化。



4图



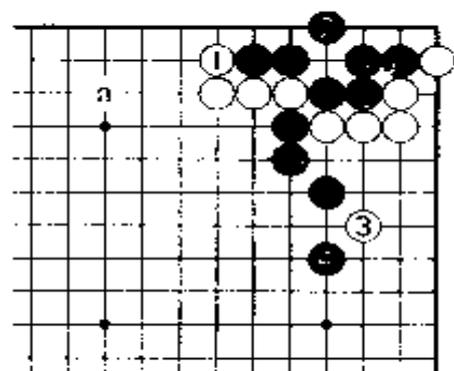
7图



〔基本图〕

第 56 型 利用错误手法

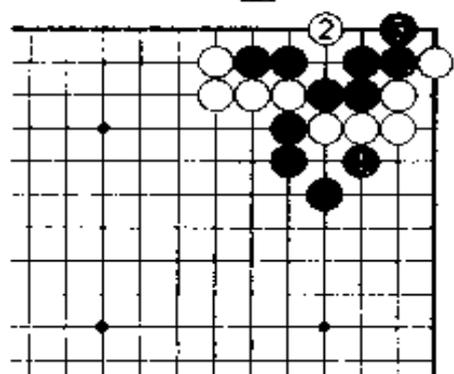
〔基本图〕 白 17 挡并不是正规的先手。黑 18 尖靠试图反过来利用这一点。让白以为能吃角上黑子，有骗着的味道。



2 图

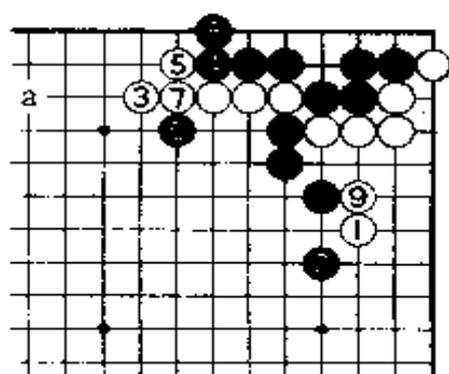
1 图(定型) 白 1、黑 2 之后，白 3 先手逼应是定式。这样白可在上边 a 位拆。

2 图(黑充分) 因此，白 1 挡时，即使黑 2 应也很充分。白只能 a 位拆，稍感不满。

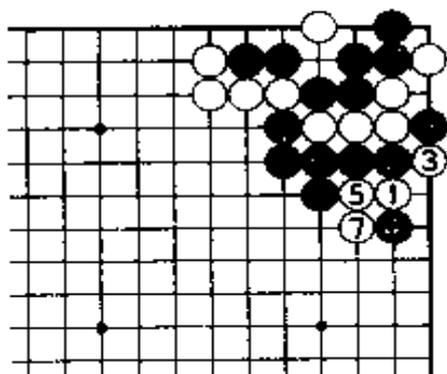


3 图

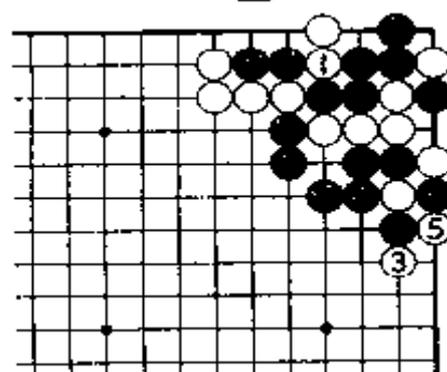
3 图(黑的企图) 黑 1 的企图是让白 2 点入来杀角。黑 3 曲如何呢？



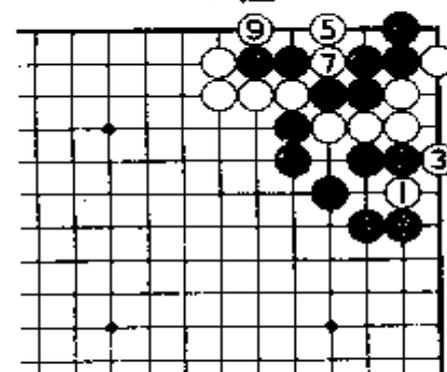
1 图



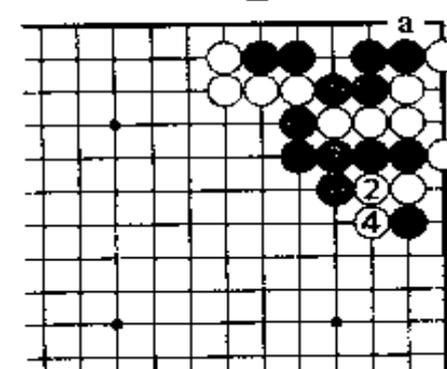
5图



6图



8图

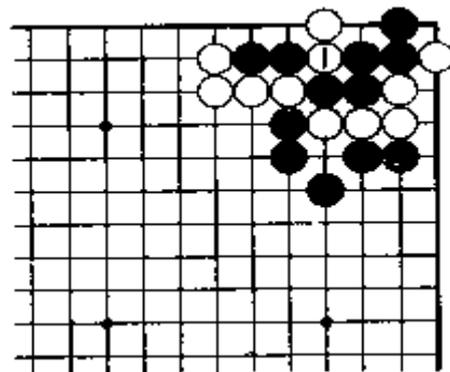


9图

4图(上当) 若走成前图,白已经上当。即使白1断,黑2挡,角上的杀气白也不能取胜。

5图(接不归) 白1跳出,黑2、4是严厉的手筋。即使白7向外冲,黑8扑,白角上被吃接不归。

6图(虽是打劫) 前图白5走本图白1断,与黑2交换之后,也有白3靠的变化,然而轮黑提劫,白也不行。



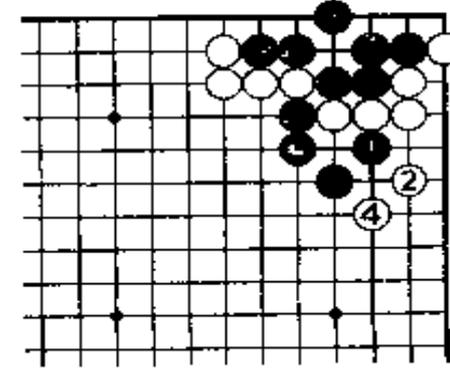
4图

7图(正着)

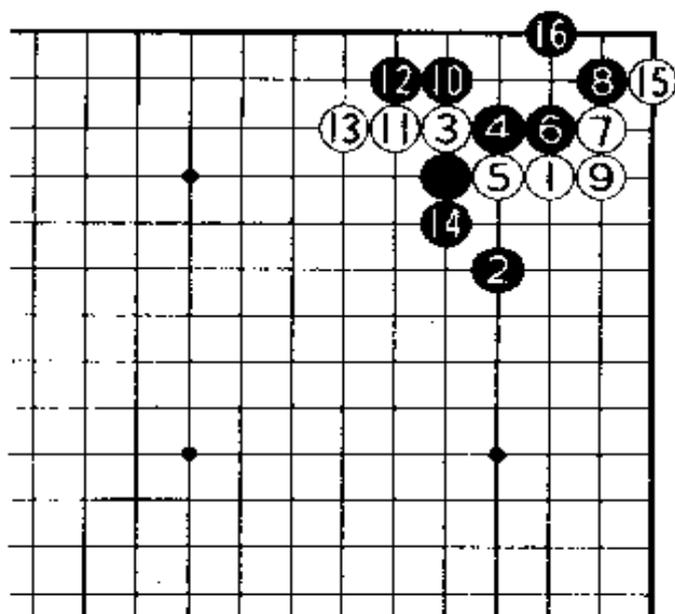
白2单跳才是正着。黑3只能做活,白4尖出,结果白好。

8图(白胜) 黑2、4切断白的出路,白5点入,杀气白获胜。与4图相比,白多了一口外气。

9图(白好) 若无黑a拐头的棋形,黑1夹不适用。白2、4冲击,角上的黑留有死棋。显然白好吧。



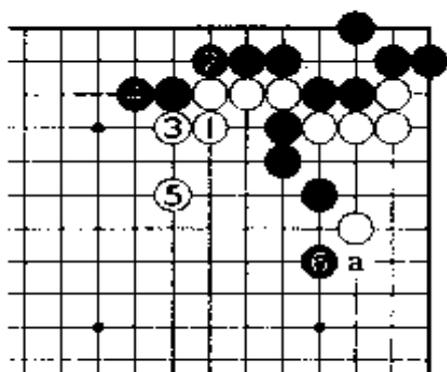
7图



〔基本图〕

第 57 型 关根流

〔基本图〕 黑 16 虎并非正着。但是，黑白的处境不同，据关根直久六段讲，在让二、三子的指导棋中，曾获得相当高的成功率。

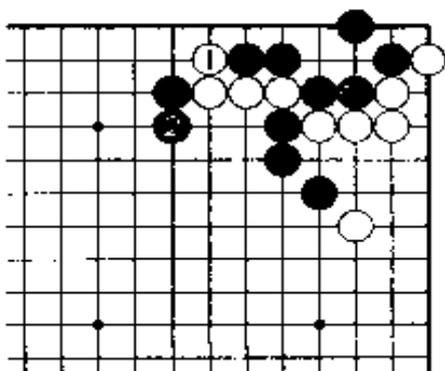


2 图

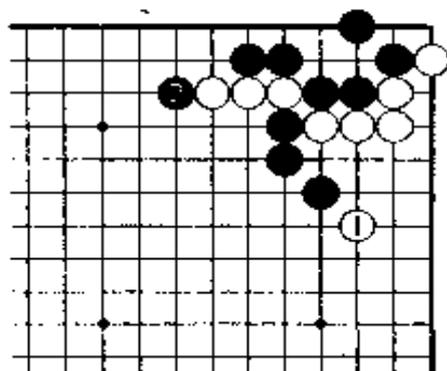
1 图(上当) 白 1 跳出，黑 2 靠是伏击的手筋。这样，白三子似乎有些苦。

2 图(黑有利) 白 1 曲，被黑 2 轻易渡过。黑 6 飞罩顺畅，白 5 如 a 位守，黑 5 位攻击很严厉。

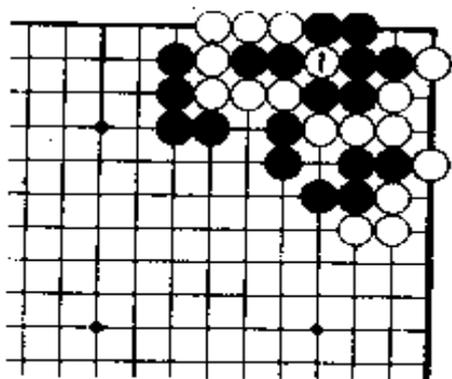
3 图(不得不走) 白 1 不得不曲。然而被黑 2 长，白通向中腹的出口被封。



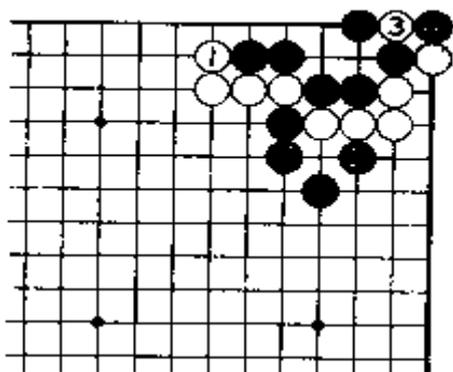
3 图



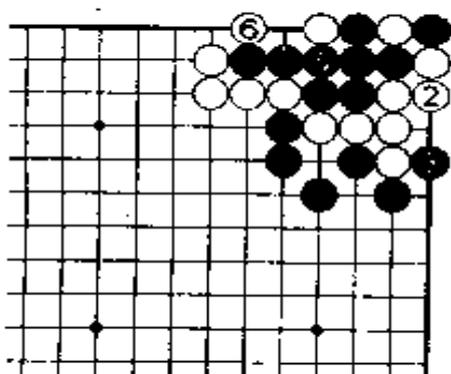
1 图



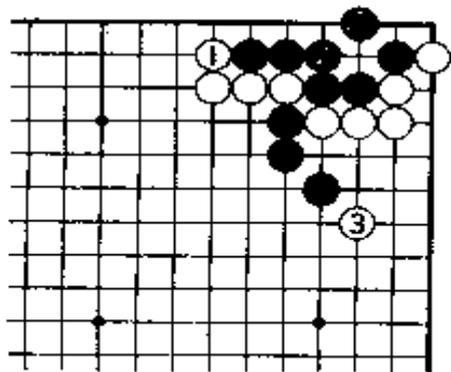
5图



6图



7图

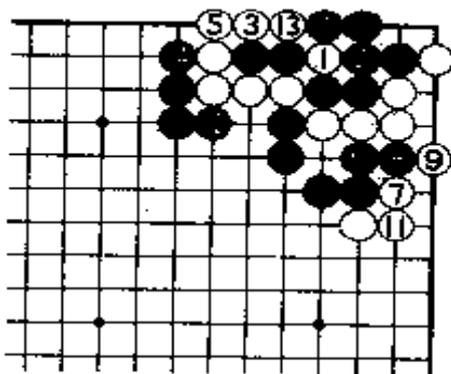


8图

4图(杀气) 前图之后,只有白1以下杀气的办法,但是,此形白不能无条件胜。

5图(白不利) 结果,白1之后,黑提回劫争胜负。但是,此形黑的厚实已占优势。

6图(正着) 最好的解决办法是不要害怕角上的打劫。白1挡是正着。黑2攻击时,白3毫不犹豫地扑入打劫。

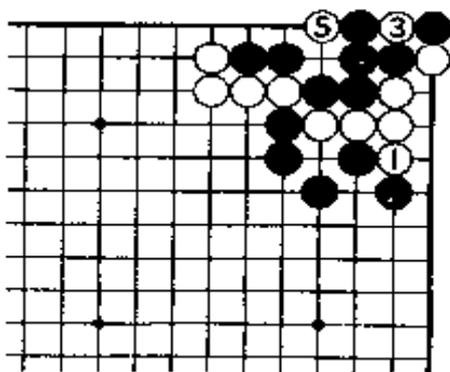


4图

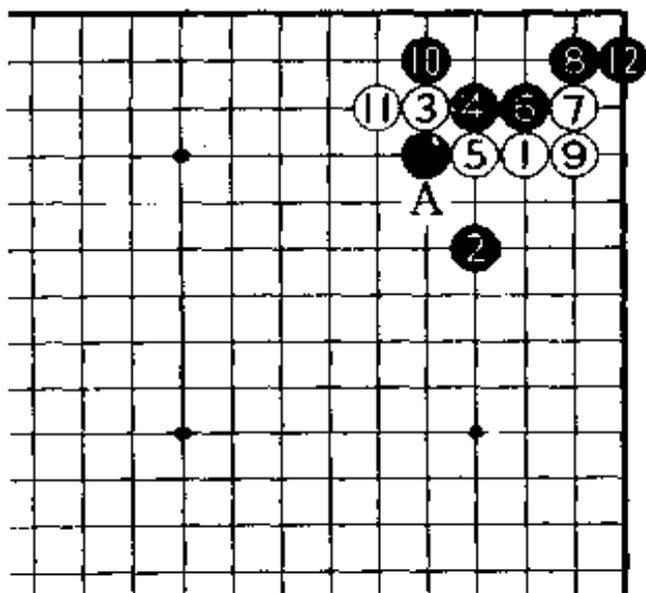
7图(打劫有利) 白1先手长是本身劫,黑4粘退让是不得已。

8图(白好) 结果,形成至白6的白宽一气劫。即使白负,只要在别处走两手,也不坏吧。

9图(留有打劫) 若黑2粘,白3跳出,角上留有手段。在黑虎的棋形中,不能一手做活是最大的缺欠。



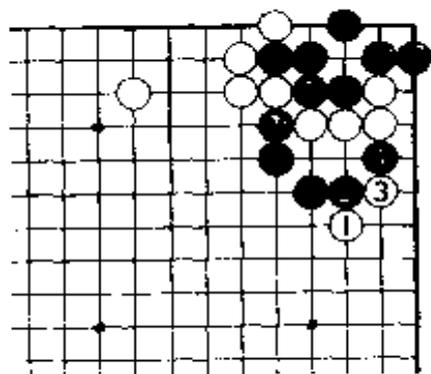
9图



〔基本图〕

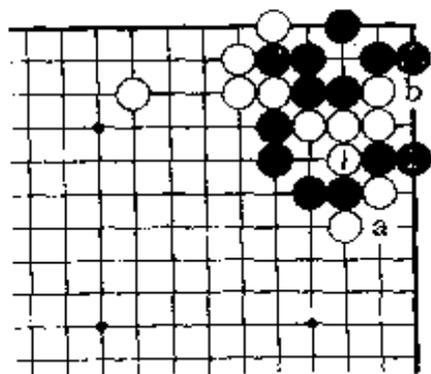
第 58 型 注意撞紧气

〔基本图〕 黑 12 立,角上是活形。但是不仅仅是做活。当然,白 A 的征子不成立是前提,假如白不了解对策,这则是相当令白苦恼的手段。



2 图

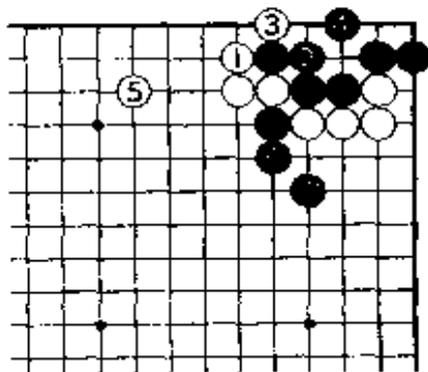
1 图(上当) 白 1、3 先手逼应并非徒劳,白 5 拆也不坏。黑 6 退,则成为右边的作战。



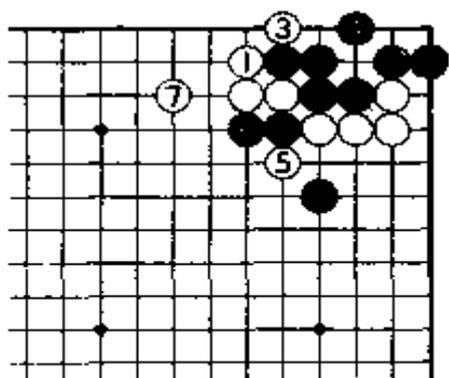
3 图

2 图(不能跳) 对白 1 跳,黑 2 冲、4 挖是严厉的手段。

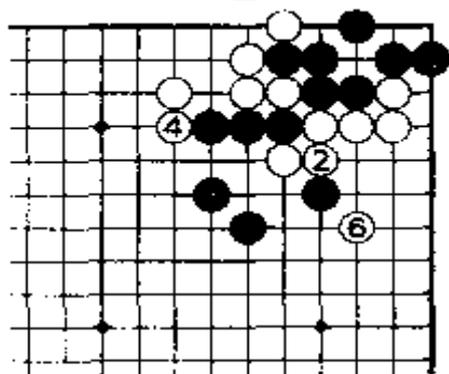
3 图(撞紧气) 即使白 1 吃住,黑 2 长后,a 与 b 黑必得其一,白五子被杀。黑●的立就是准备使用这种手段。



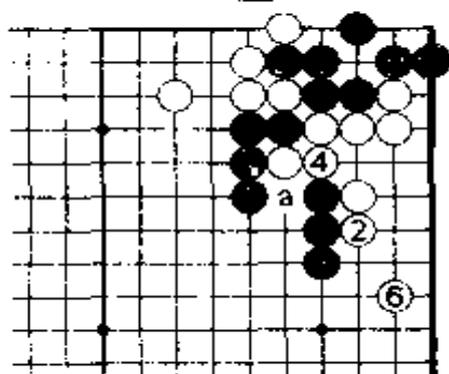
1 图



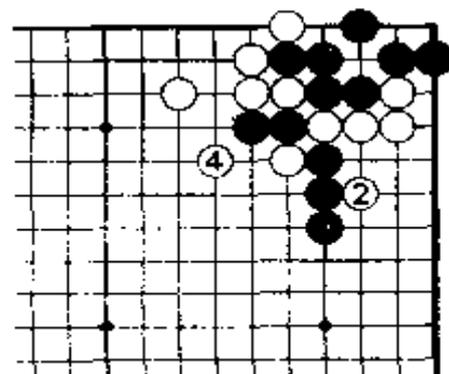
5图



6图



8图



9图

4图(白不好) 白1如跳,则可以做活,然而被黑2以下挡住,白形无法忍受。

5图(正着) 不轻易让中腹黑联络才是要点。白5打吃一下定型,白7跳是正确的应手。

6图(白好) 接着,黑1长,白2粘,至白6跳,白好。左右的白无不安之处。

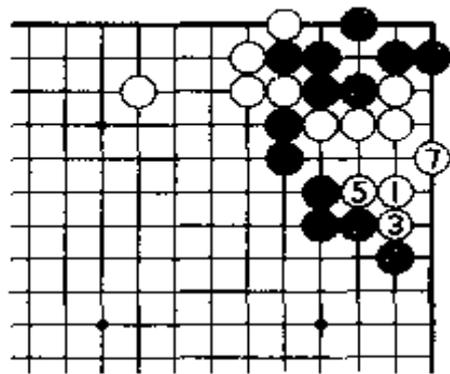
7图(变化)

黑1曲时,白2靠是手筋。若走a位跳出则过份。

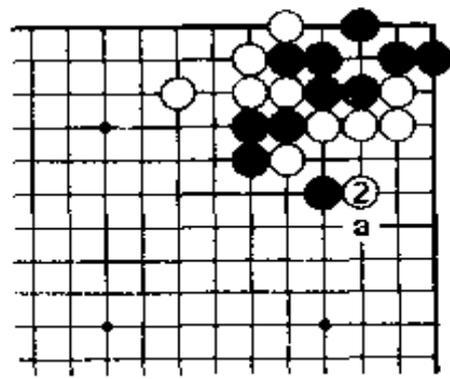
8图(白充分)

即使黑1、3压迫,白6飞二路是坚实的棋形。之后,留有白a位的冲断,因此,上边的腾挪并不辛苦吧。

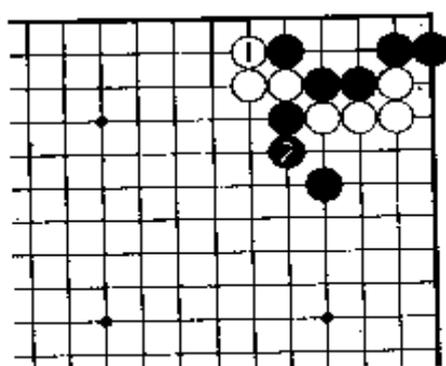
9图(断) 黑1断的场合,白2靠也是手筋。若黑3长,白4枷是好步调。



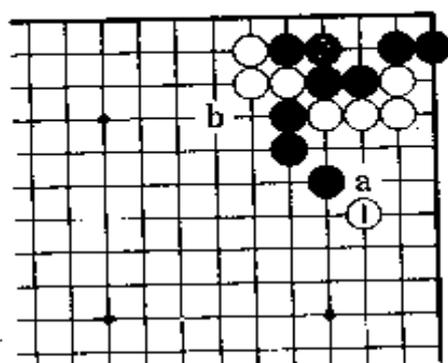
4图



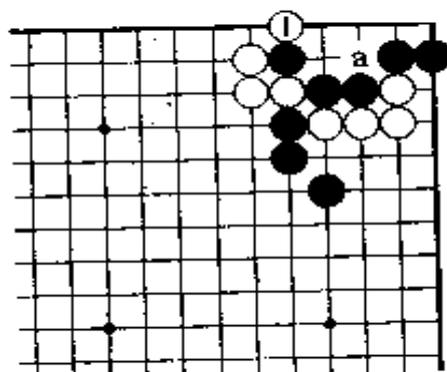
7图



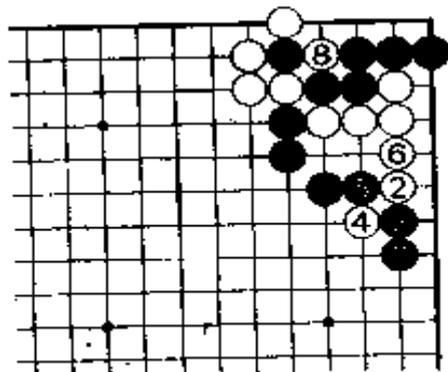
11 图



12 图



13 图



14 图

10 图(白好) 接前图,黑 1 打吃,白 2 以下滚吃定型使上边变厚。这种变化,黑比 8 图更差。

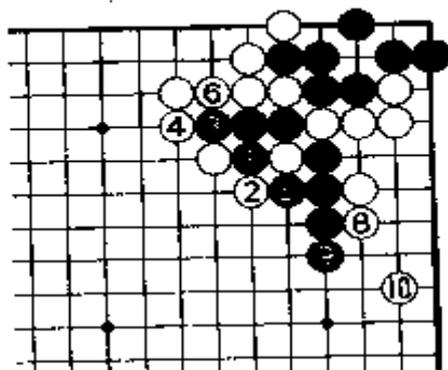
11 图(要注意) 白 1 挡时,也有黑 2 立即退的骗着。黑的企图比基本图单纯,但也不能忽视。

12 图(上当) 白 1 跳,黑 2 粘,白上当。a 与 b 的攻击被黑必得其一。

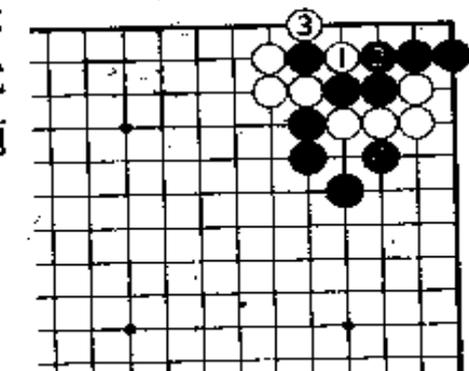
13 图(白负) 白 1、3 吃掉一子也不行。被黑 4 尖靠,白四子被杀。

14 图(正着) 白 1 从下边打吃是较难发现的手段。接着,有白 a 断的手段,黑不能脱先。

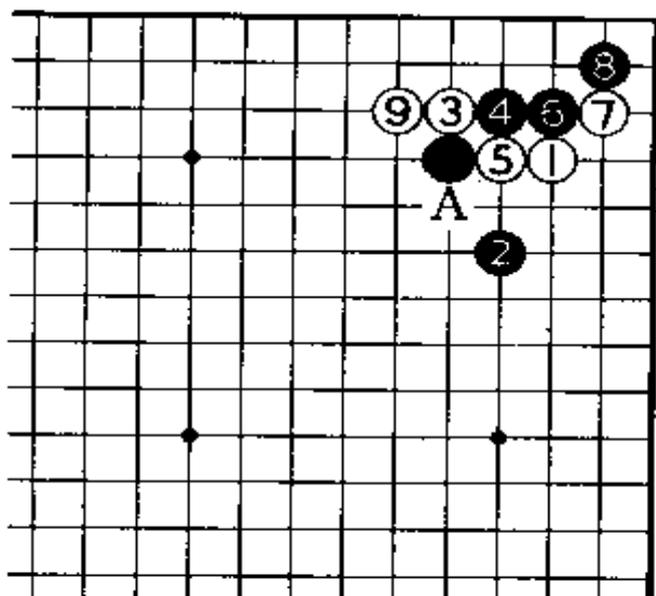
15 图(白胜) 即使黑 1 粘顽强抵抗,白 2 跳,以下宽气,白 8 提,杀气白快一气,若能杀掉角上的黑棋就没什么问题了。



10 图



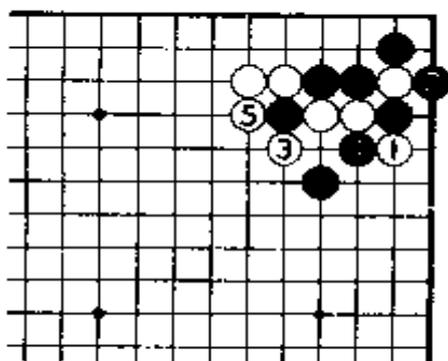
15 图



〔基本图〕

第 59 型 简明的退

〔基本图〕 白 A 位征子有利是条件, 白 7 扳一下, 白 9 退是避开难解变化的手段。即使黑正确地应接, 白亦无不满, 而且还含有碰巧得利的机会。

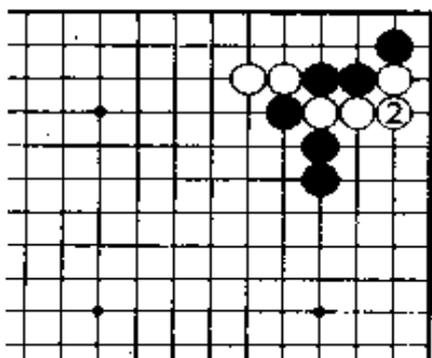


2 图

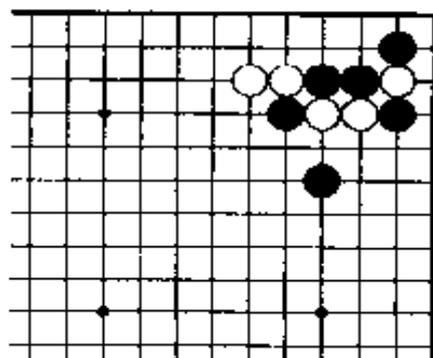
1 图(正着) 首先展示一下正确的应接。黑 1 断最善, 而且简明。

2 图(定型) 白 1、3 打吃至白 5 提是实利与厚味相互对抗两分棋形。白 1 也可不定型, 而单走 3 位打吃吧。

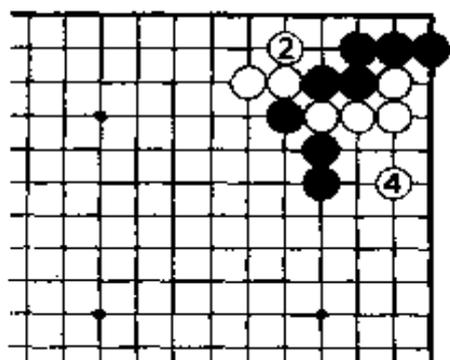
3 图(上当) 黑 1 顺势挡则有问题。白 2 粘, 黑角上危险。



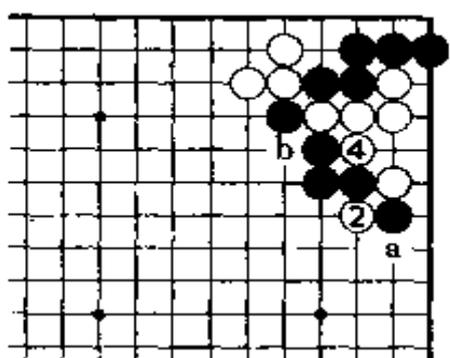
3 图



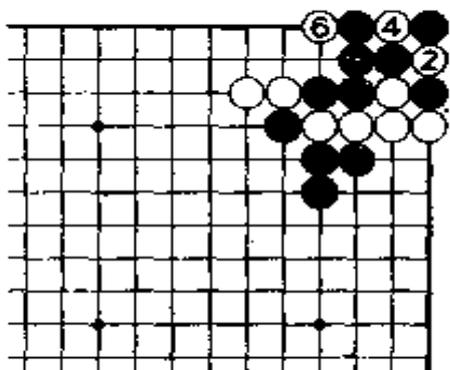
1 图



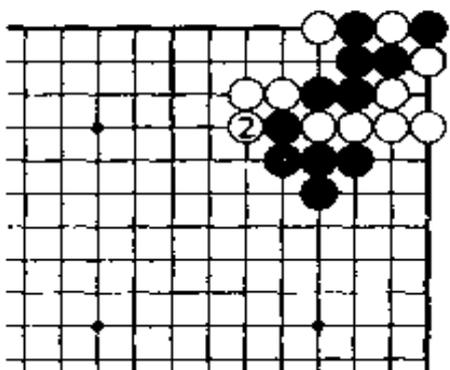
5图



6图



8图



9图

4图(必得其一) 黑1想杀棋不行。白2爬至6贴长,a与b必得其一。a位征子白有利正是当初的条件。

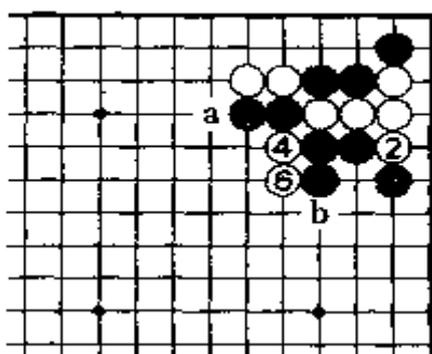
5图(立) 黑1立杀气,白2曲、4跳,白是有余地的形。

6图(黑崩溃) 接着,黑1靠,白2扳、4虎,黑无法处置。接着,a与b白必得其一,黑总有一边要崩溃。

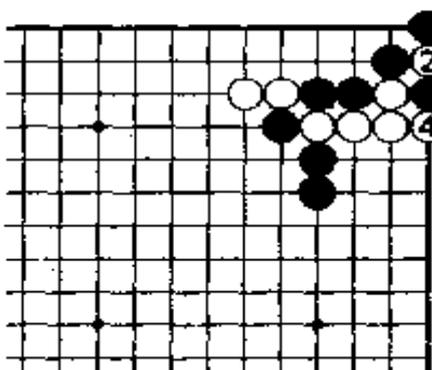
7图(扳) 若杀气,黑1扳最为有力,然而,有白2扑、4挡的反击。

8图(打劫) 角上的打劫对黑来说也是很难下决心的。对黑1逼,白2提,以下使打劫具体化。

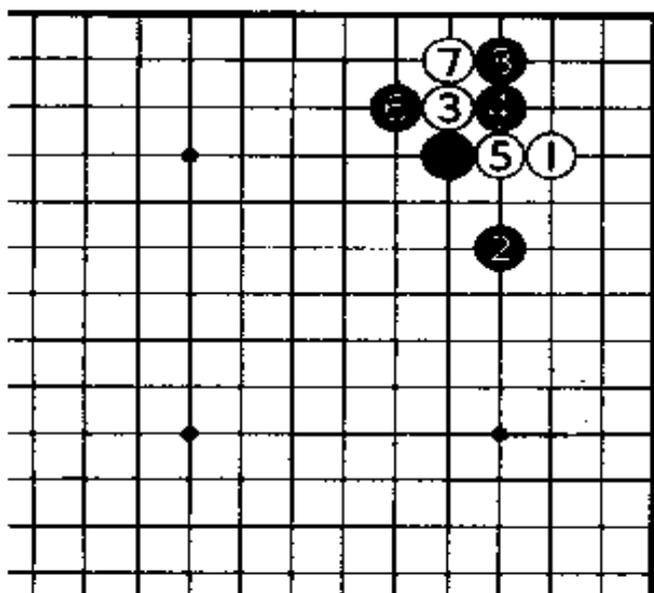
9图(白有利) 即使黑1提回此劫,白2有本身的劫材,白有利。若黑打劫告负,中腹五子则是无根的棋



4图



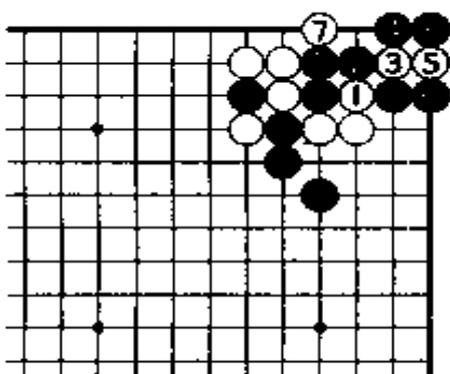
7图



〔基本图〕

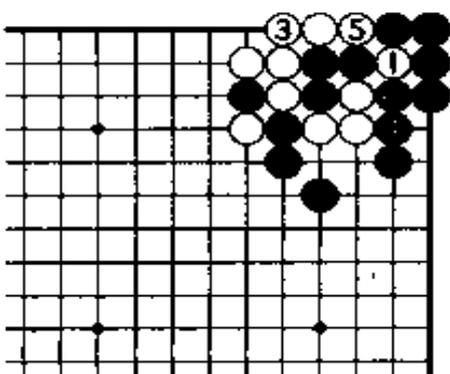
第60型 竭尽全力

〔基本图〕 黑6打吃至8挡是很早以前就出了名的骗着。在得出结论之前，需要很长的行棋次序，然而，白注意开始的俗手是关键。



2图

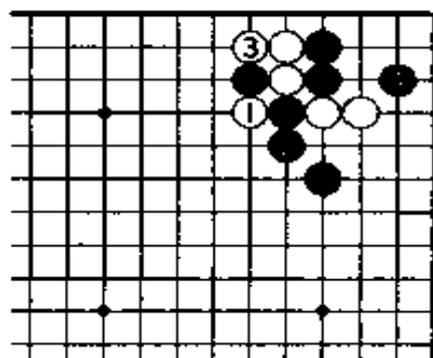
1图(上当) 总之，白要急于守住上边，但白1断、3曲是俗手。被黑4跳，已经上了黑的当。



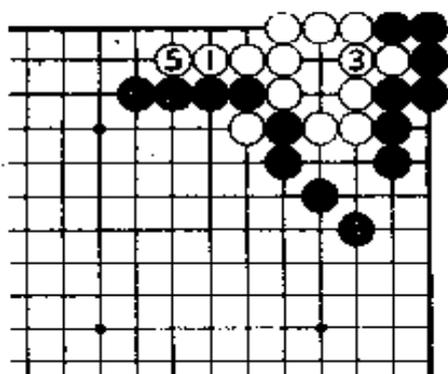
3图

2图(攻角的方法) 白1以下是常用的攻击方法，即使这样也不能杀角。

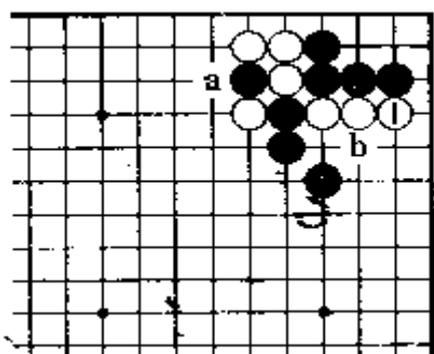
3图(三子被杀) 接着，白1至5打吃是次序，黑不能粘连三子。



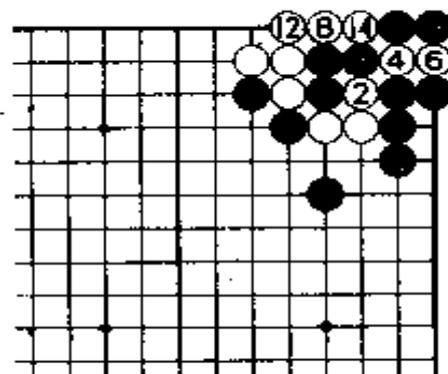
1图



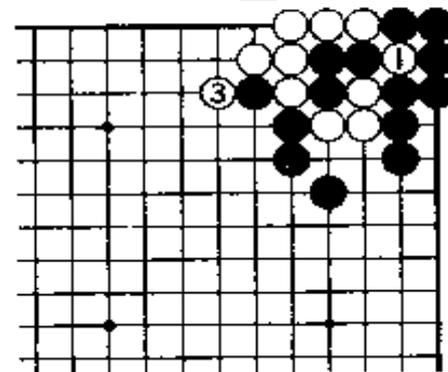
5图



6图



8图



9图

4图(严厉的长) 前图之后,白1提必然,然而,黑2长出是严厉的手段。

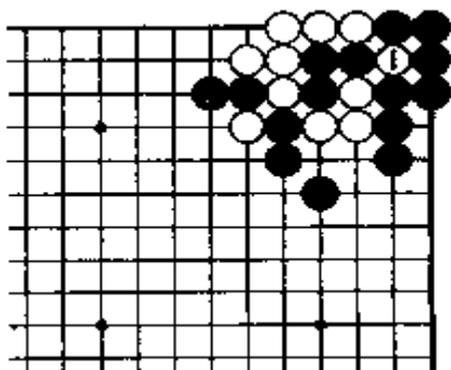
5图(白大恶) 白1、3做活,只是有了眼形。谁都会清楚,黑的势力占据压倒的优势。

6图(被杀) 白1挡,黑2粘,白无后续手段。之后,a与b黑必得其一,白终究有一边被杀。

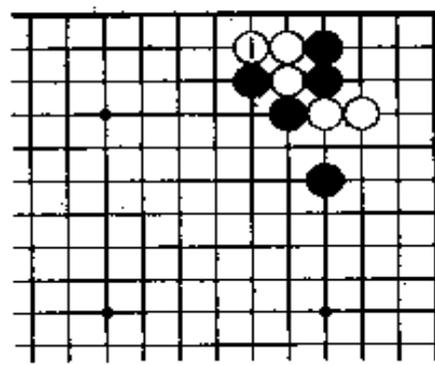
7图(正着)
破骗着的方法较为简单。白1单曲,这样白不坏。

8图(同样次序) 黑1跳,白2以下用同样的次序攻击也无妨,黑15之后——

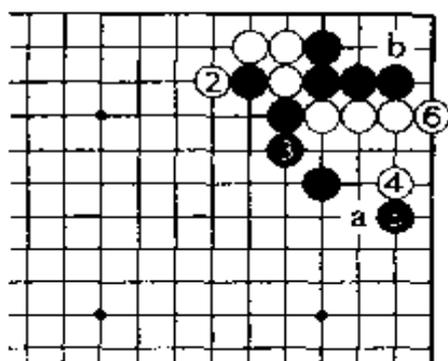
9图(白好) 白1提,黑2补强不可省略,结果与4图有很大差别。白3扳出白好。角上白粘住一子是先手,然而,黑提掉则是后手。



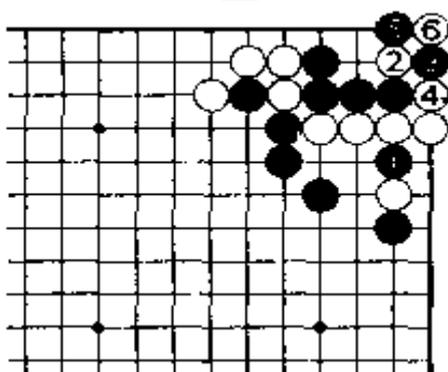
4图



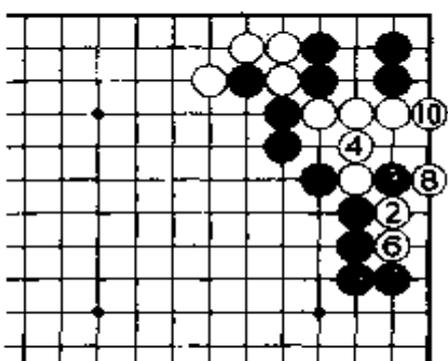
7图



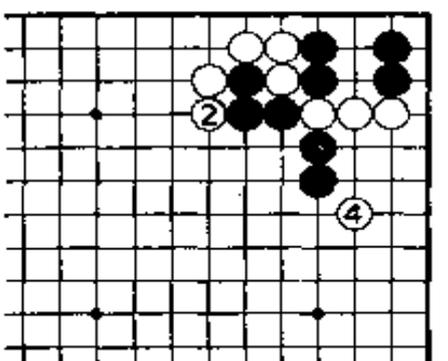
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(有力) 若不满前图,白 3 也可挡。这是不想走成无可非议的变化的下法,但白也无恶果。

11 图(必得其一) 黑 1 粘顽强抵抗,白 2 打吃至 6 立,a 与 b 必得其一。

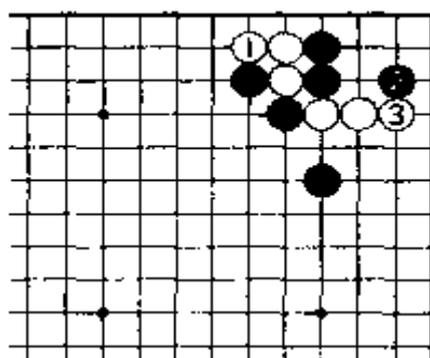
12 图(白有利) 前图之后,黑 1 虽是最强的攻击,白 2 靠以下至白 6,轮白提劫。一旦有问题时,白可以利用本身的劫材。

13 图(变化) 黑 2 并,但因为留有外气,白形有余地。

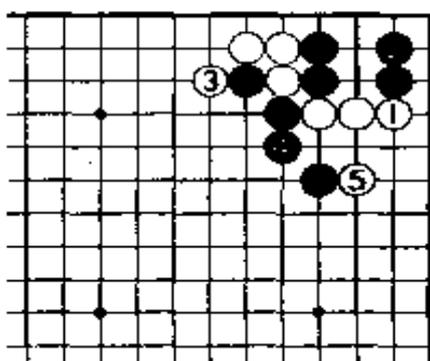
白 3 扳、5 靠,黑也不能形成对杀。

14 图(做活) 接着,黑 1 扳,白 2 扳以下至 10 做活。角上的黑自然被杀。

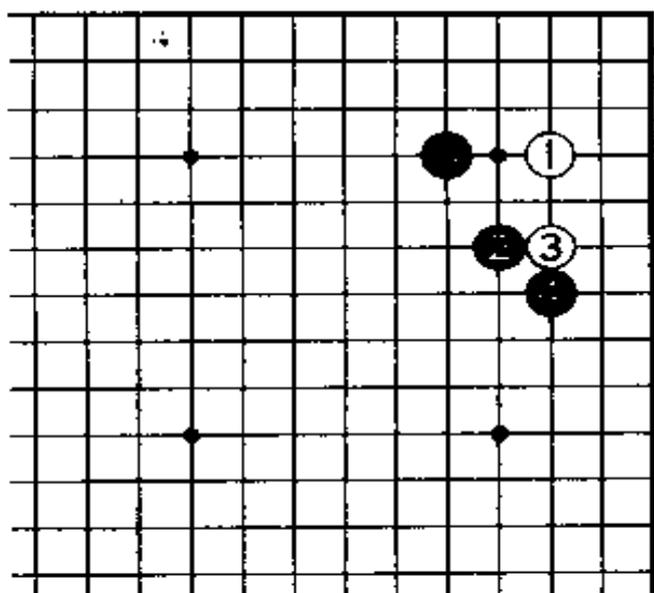
15 图(白好) 黑 1 粘顽强抵抗,白 2 贴严厉。黑 3 顶,白 4 跳出,黑找不到追击的手段。



10 图

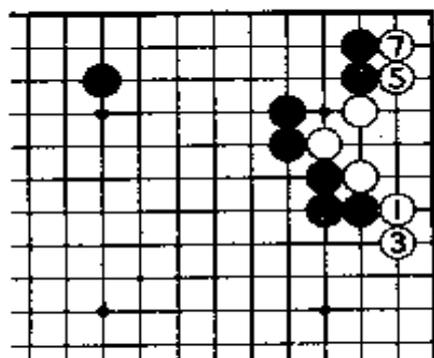


13 图



第 61 型 当心俗手

〔基本图〕 白 3 托的条件是征子有利。黑 4 扳是最强手段,然而,即使黑无使用骗着的意识,也许存在着白轻易上当的因素。

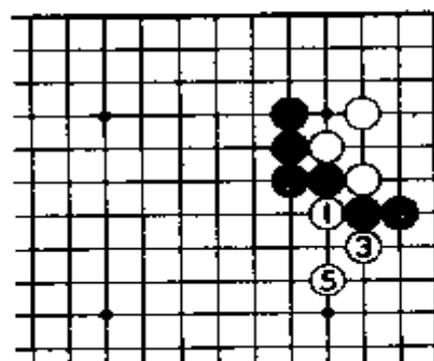


2 图

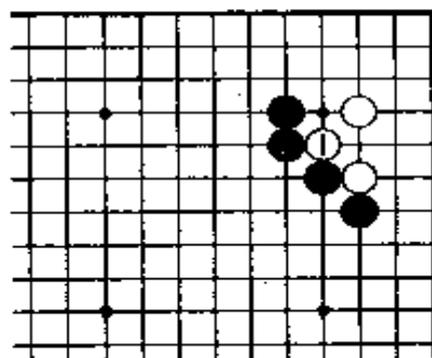
1 图(上当) 白 1 虎,与黑 2 交换是恶手。此形,白无法期待好的结果。

2 图(白低位) 白 1 扳、3 长位置很低。被黑 4、6 先手逼应,黑的厚味占优势。

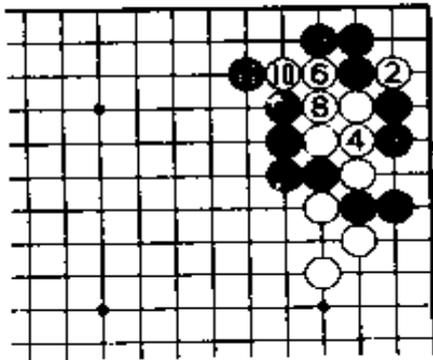
3 图(虽可提) 也并非没有白 1 断、3 吃住的手段。白 5 虎虽可吃住黑二子——



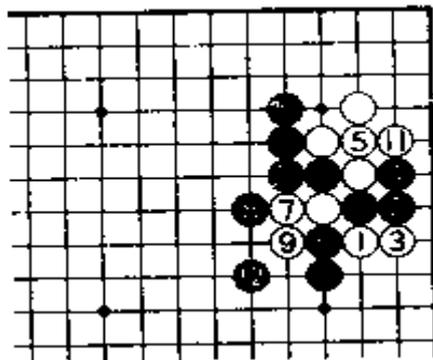
3 图



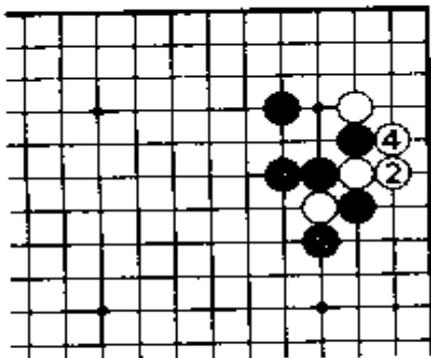
1 图



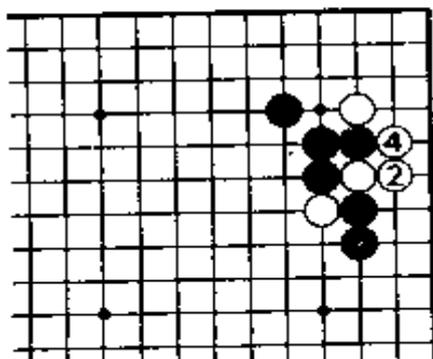
5图



6图



8图



9图

4图(白不好) 黑1靠至5扳,十分痛快。之后,留有a位的搜刮。

5图(崩溃) 白2扳,则过分。黑3点入、黑5断,转瞬间白崩溃。

6图(黑好) 若征子有利,白1、3也可挡,然而,黑6断至12枷是好次序。这样黑也是厚实的变化。

7图(正着)

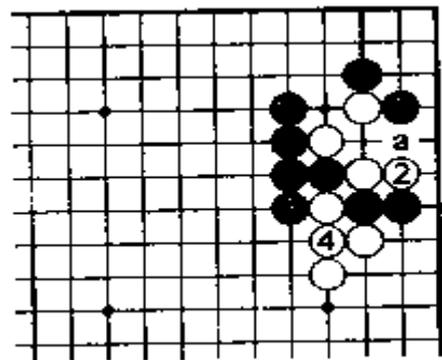
黑1挡,白2断是唯此一手。此处,征子关系是问题。

8图(征子)

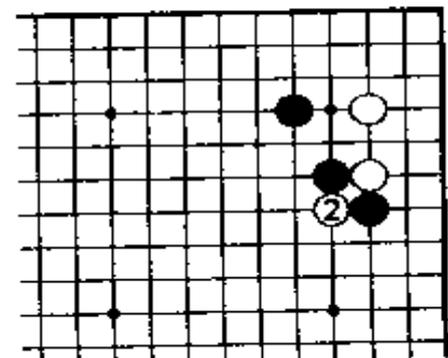
若黑征子

有利,黑1挖吃、3长、5吃住。这样黑厚味占优。

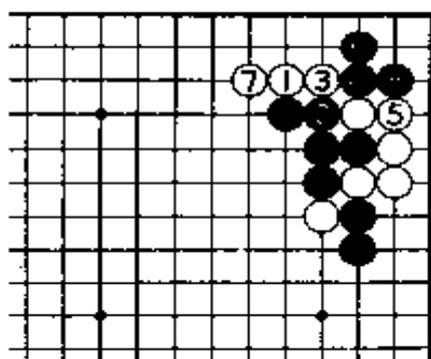
9图(别的方法) 前图征子不利时,黑有别的下法。黑3粘、5退,但是白并不



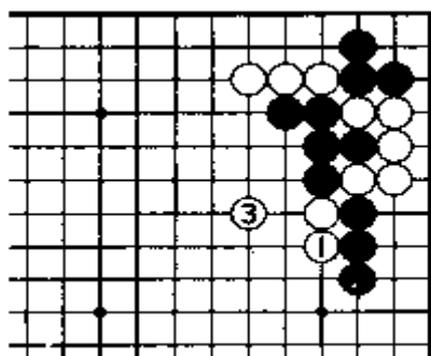
4图



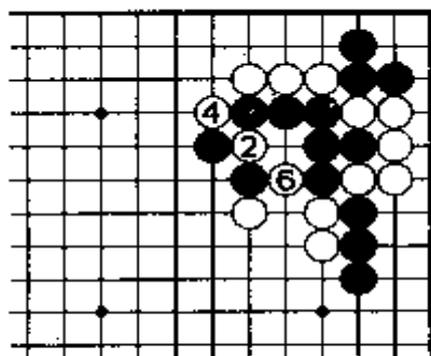
7图



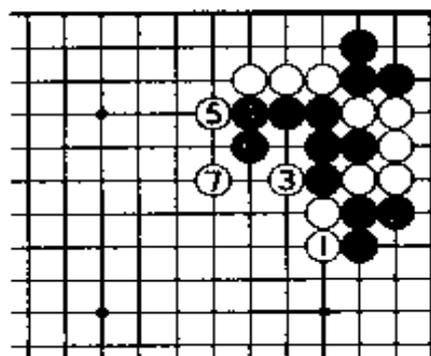
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(互不吃亏) 前图之后,白 1、3 确保角地,白 5 以下展开中腹的战斗,互不吃亏吧。

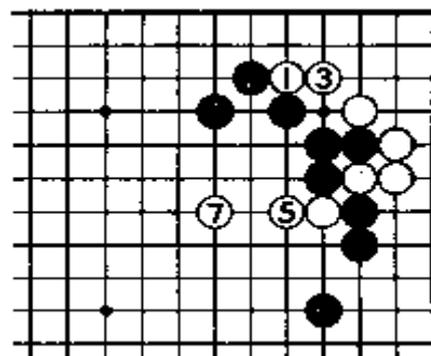
11 图(无理) 白 1 靠,黑 2、4 断是无理手段。但白无充分的对策也不行。黑 8 对攻时——

12 图(对策) 白 1 压、3 跳是漂亮的手段。这样黑五子无法动弹。

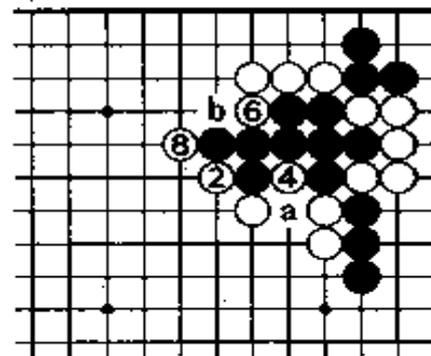
13 图(征子) 黑 1 靠,白 2 扳、4、6 是恰到好处的好处征子。黑 a 提,白 b 打吃。

14 图(倒扑) 即使黑 1 飞试图逃跑,白 2 跨断至 6 倒扑,黑也不行。

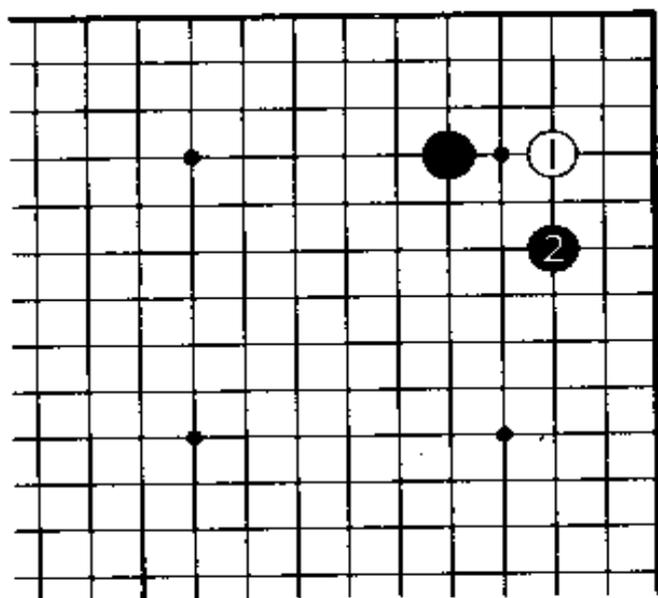
15 图(白厚实) 黑 2 挡虽是倔强的手段,但白 3 扳至 7 枷。即使白五子被杀,也可先手包紧外面,取得充分的厚势吧。



10 图



13 图

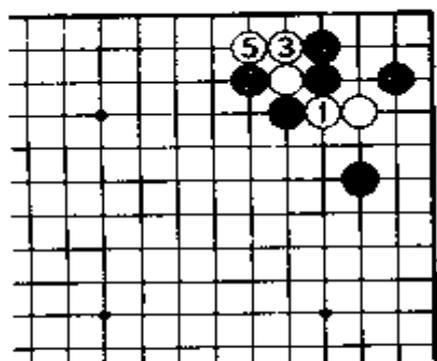


〔基本图〕

第 62 型 一路之差

〔基本图〕 此飞罩进一步的是黑 2 夹。这是有意露出象眼的奇异打法，然而，黑有相应的回旋余地。

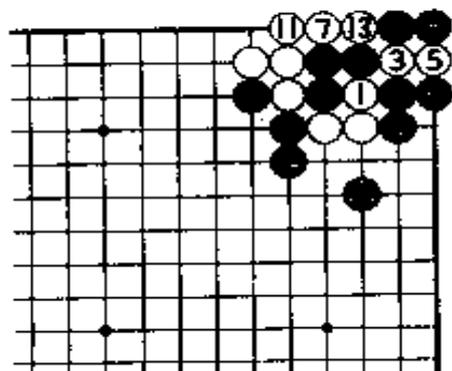
1 图(上当) 与 a 位飞罩不同，白 1 托不行。被黑 2 扳出，白将感受到黑●的威力。



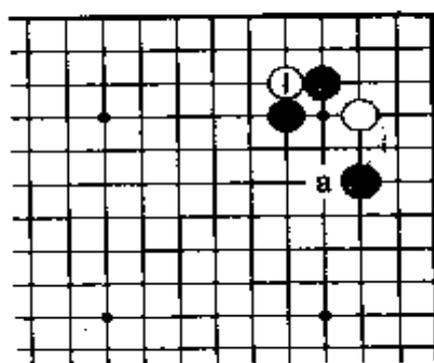
2 图

2 图(严厉) 白 1 只能断，然而，黑 2 打吃至 6 跳很严厉。

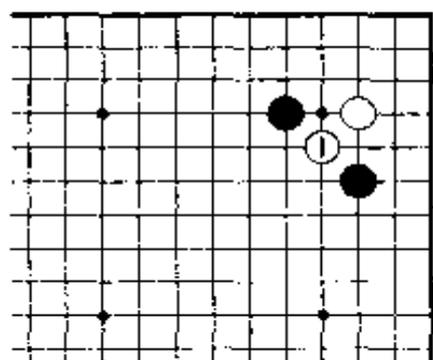
3 图(必然之着) 白 1 以下是与第 60 型 8 图同样的次序，但由于黑●的位置不同，黑 12 仅一手即可联络，黑 14 转回退。(白 9 扑、黑 10 提)



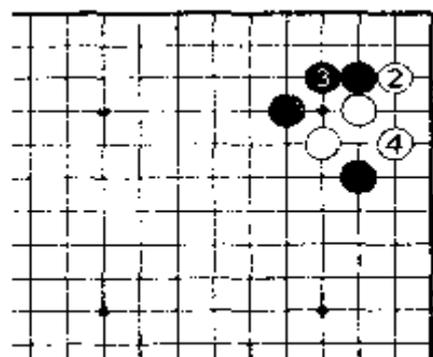
3 图



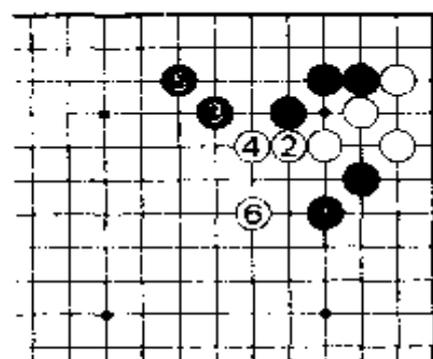
1 图



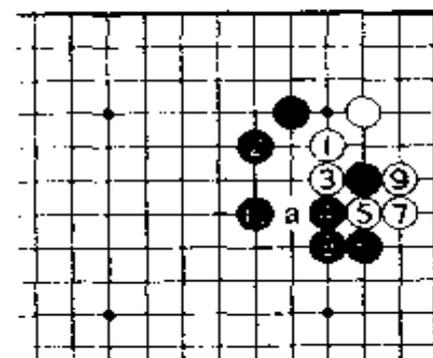
5图



6图



8图



9图

4图(白不利) 接着,白1提,黑2提回之后,白3扳,被黑4攻击,白陷入苦战。很明显与第60型有一手之差。

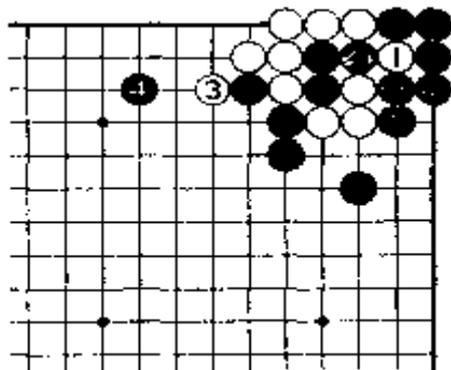
5图(正着) 白的正确应接是1位尖。只要能从对手敞开的象眼冲出去即可,所以很简单。

6图(坚实) 黑1靠,白2托、4虎。似乎被黑先手利,但由于分断了黑,白不用担心。

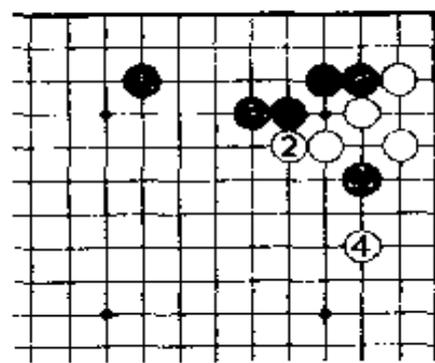
7图(白好) 前图之后,黑1拆,白2压、4夹,黑●一子首先无法动弹。

8图(充分) 黑1如从右边尖出,白2至6向外走。右边的黑形不大舒畅。

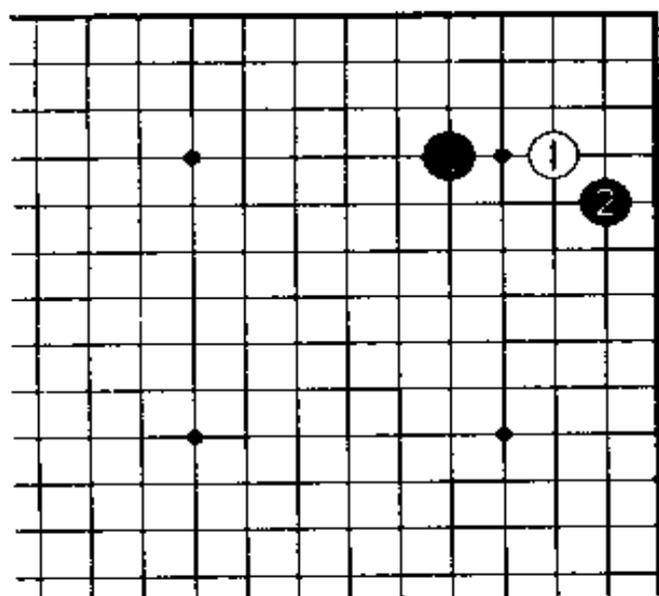
9图(变化) 白1时,黑2也尖,白3压则简明。至白9曲是先手得实利,白5也可走a位冲向中腹。



4图



7图

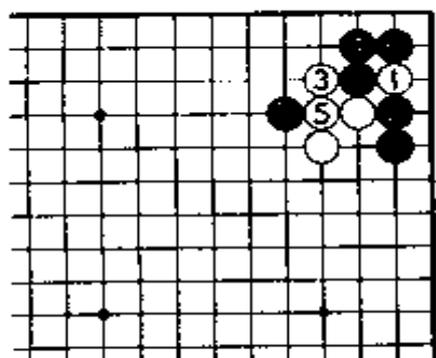


〔基本图〕

第 63 型 不必吃掉

〔基本图〕 黑 2 走在对方的尖位,白也不必吃惊。这种不规则的手段应该不会好的吧。但是重要的是不可轻视,要冷静的对应。

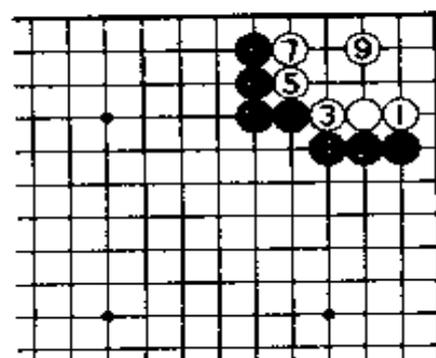
1 图(上当) 无论怎么冷静地走,白 1 尖有问题。被黑 2 靠黑●正处在急所的位置。



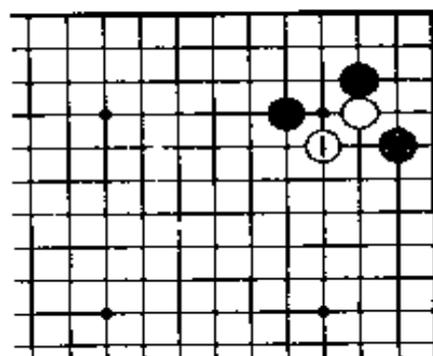
2 图

2 图(角地很大) 白 1 扳,黑 2 断恰到好处。至黑 6 打吃,黑角地很大,白形却漂浮不定。

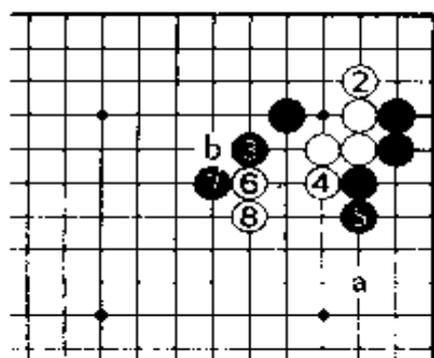
3 图(白大恶) 白 1 挡过于胆小。黑 2 向上贴长严厉。至白 9 的做活,白大为不满。白无法对抗黑的铁壁。



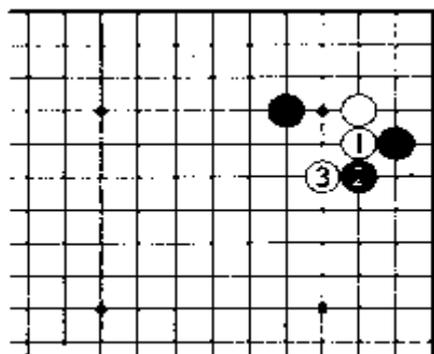
3 图



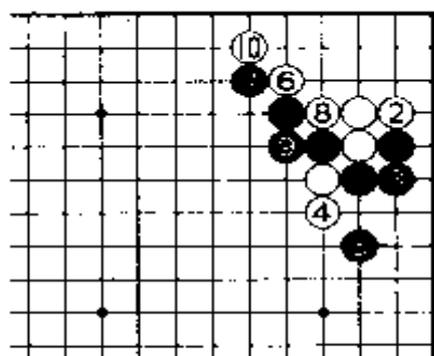
1 图



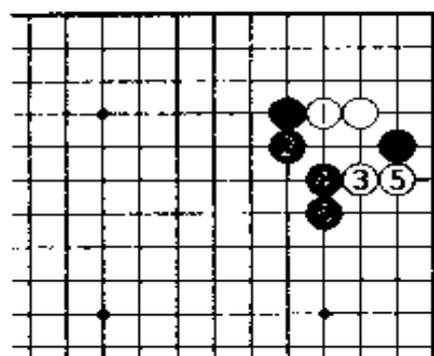
5 图



6 图



8 图



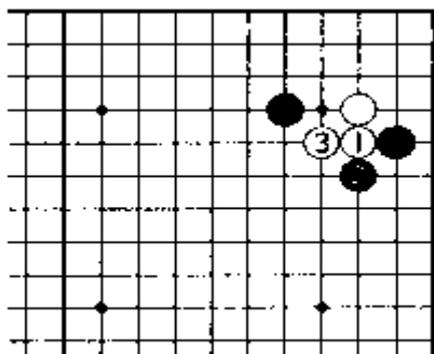
9 图

4 图(正着) 白 1 压冷静沉着。黑 2 扳, 白 3 曲最为简明。

5 图(简明) 接着, 对黑 1、3, 白 2 至白 8 挺头, 白有 a 和 b 位的伏击。黑虽然似乎处处得手, 却得到意外的结果。

6 图(也可扳) 若觉得前图不够充足, 也有白 3 强硬扳出的手段。

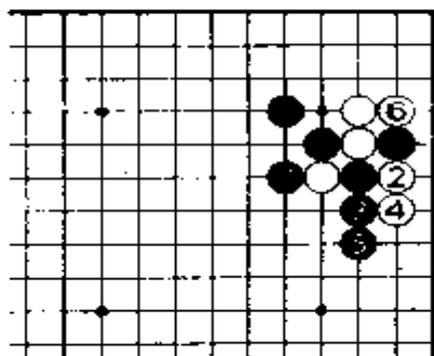
7 图(白也可下) 黑 1 断必然, 然而白 2 打吃至 6 吃住, 轻易得实利, 是可以满足的。



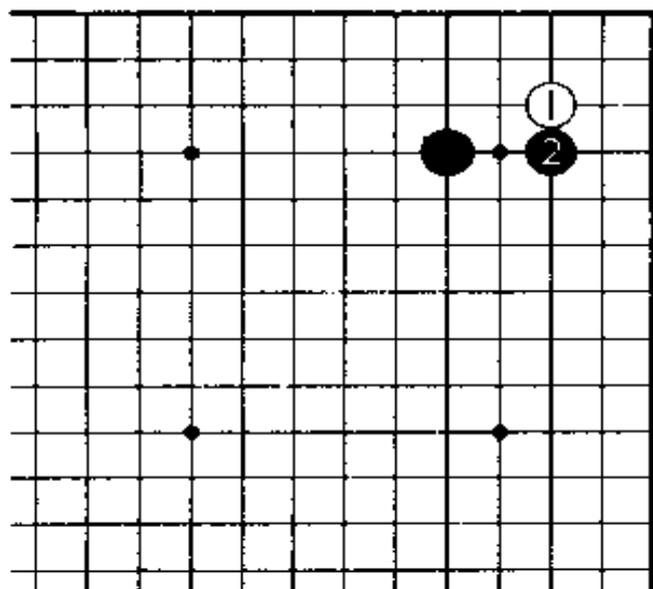
4 图

8 图(可战) 前图之外, 白 2、4 也可动出展开战斗。白 6 以下角上无不安。

9 图(疑问) 白 1 顶与黑 2 交换则有疑问吧。即使白 3 杀死黑一子, 被黑 4 先手顶也很难受。黑的厚味似乎比白的实利大。

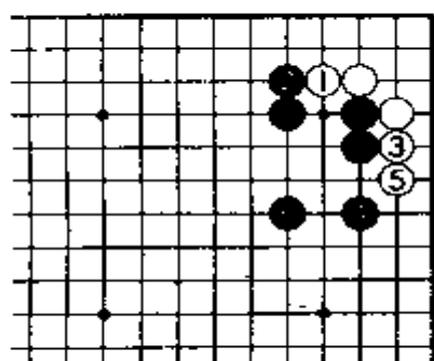


7 图



〔基本图〕

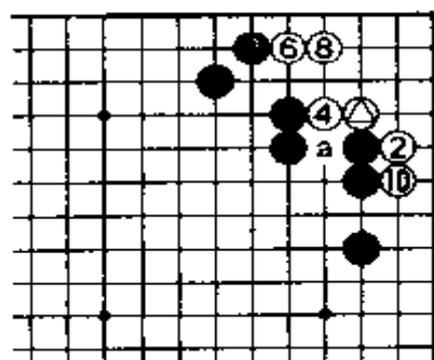
第 64 型 对三·三的靠
〔基本图〕 对白 1 的三·三, 黑 2 靠。乍一看似乎是很自然的下法, 但却有些欺负人的意思。若白唯命是从地应, 则很难避免受损的结果。



2 图

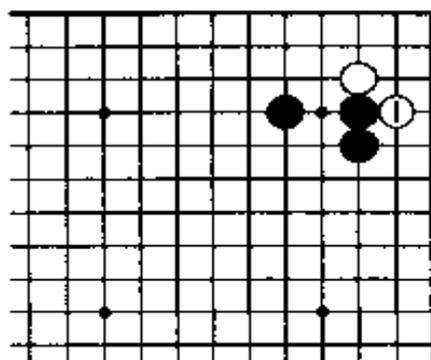
1 图(上当) 白 1 单扳, 黑 2 长。虽不太损, 但这样正合黑的意愿。

2 图(黑厚实) 接着, 白 1 长, 黑 2 挡恰到好处。白 3 不能省略, 至黑 6 跳, 走成黑厚实的结果。

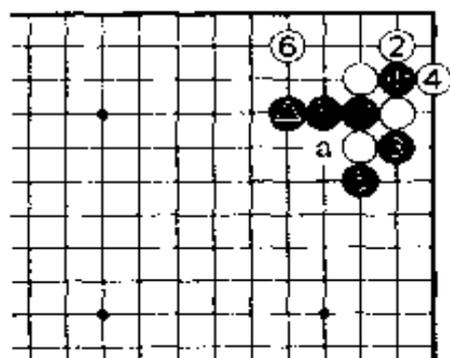


3 图

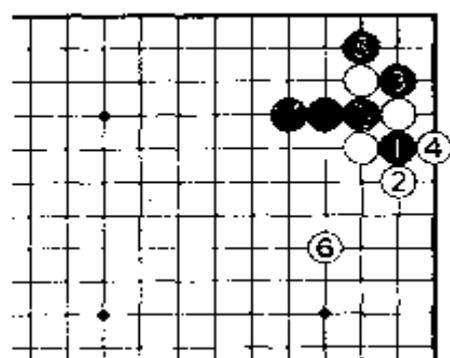
3 图(比较) 对白⊙的小目, 黑 1、3 是此种场合定式, 至黑 11 跳定型。这样, 白比前图角上的实利要大, 还可伺机在 a 位冲断。



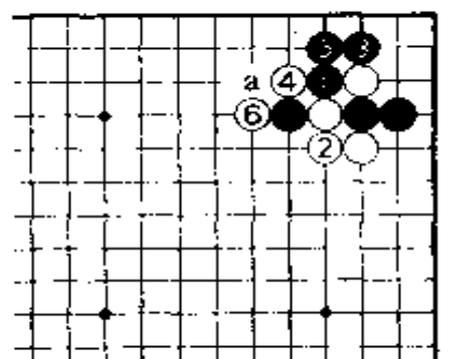
1 图



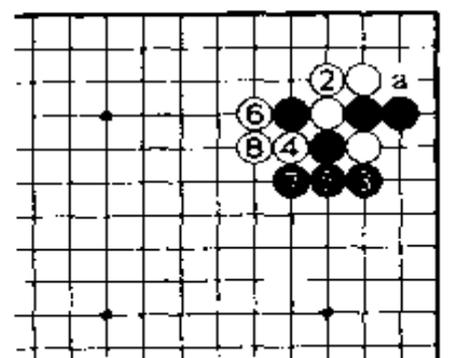
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 此形白1夹是手筋。若黑2粘,白3渡,看黑棋的下法。

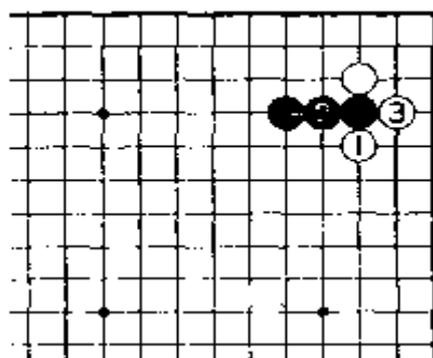
5图(白充分) 黑1从断的一方打吃,至白6飞。黑a早晚要提,黑●一着就成为愚形,白无不满。

6图(变化) 若黑1断,白2必然吃住,角地虽给了黑方,但至白6大飞的棋形很好,白充分。

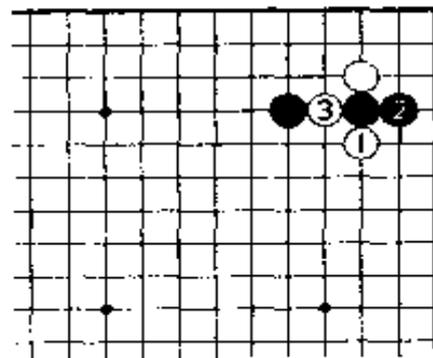
7图(挖) 黑2立抵抗时,白3挖是急所。此处被切断,白没有坏的道理。

8图(白好) 接着,黑1断,至白6打吃,白取得充分的厚味。即使征子不利,白6于a位退也是可战之形吧。

9图(变化) 黑1断改变战法,但至白8粘,白获得的实利可满足。白a挡也是先手。



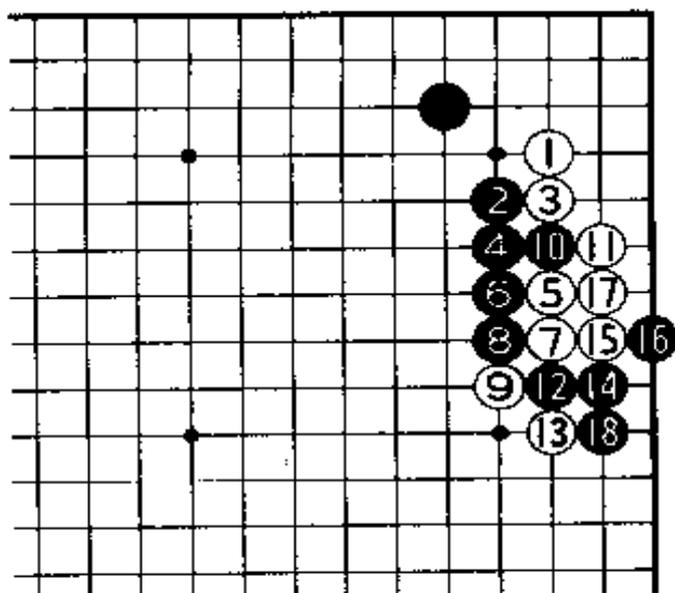
4图



7图

第四章 目外的骗着

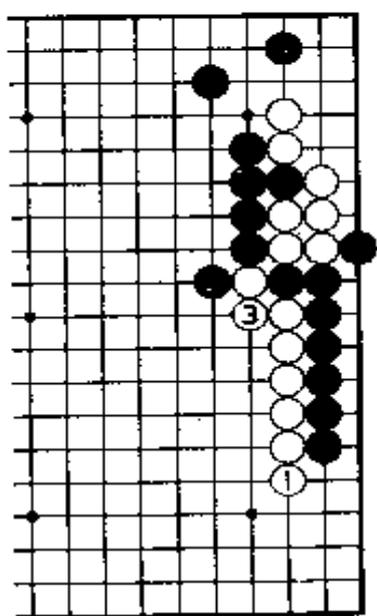
目外的大斜飞罩是具有代表性的难解棋形。对于未走惯的人，大斜定式本身就是骗着，这样说也许不算过分。即使没有使用骗着的意识，但对手轻易上当的可能性似乎也很大。



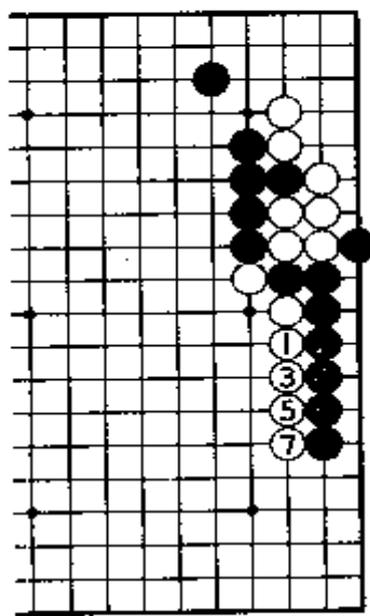
〔基本图〕

第 65 型 右下角的问题

〔基本图〕 黑 2 飞压至 12 断似乎有些蛮干,却是最强手段。白 13 以下迎接挑战,将发展成超大型的战斗。双方都绝对不能无视右下角的子力配备。



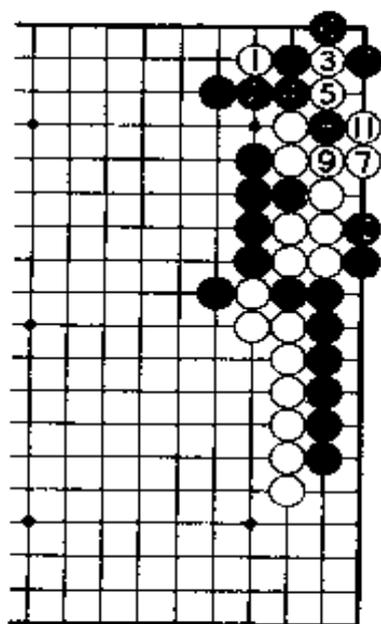
2 图



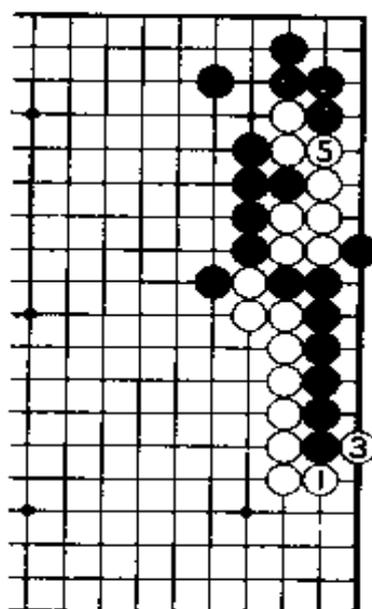
1 图

1 图(骗着) 此时可认为右下角是一张白纸的状态。黑 2 至 8 在二路爬六手是暗藏可怕伏击的骗着。

2 图(上当) 白 1 长,漫不经心地奉陪,转瞬间即上当。黑 2 扳、4 飞,无论怎样顽强抵抗,右边的杀气白都无法取胜。



4图

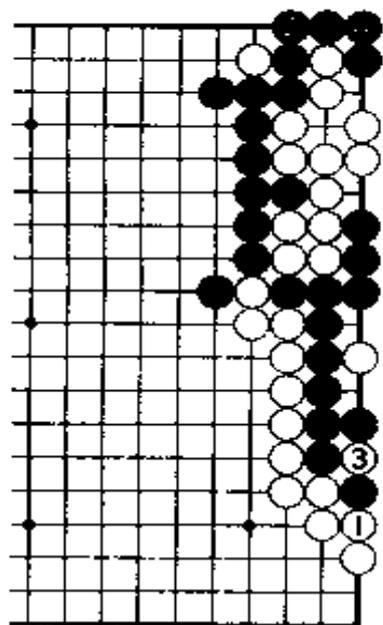


3图

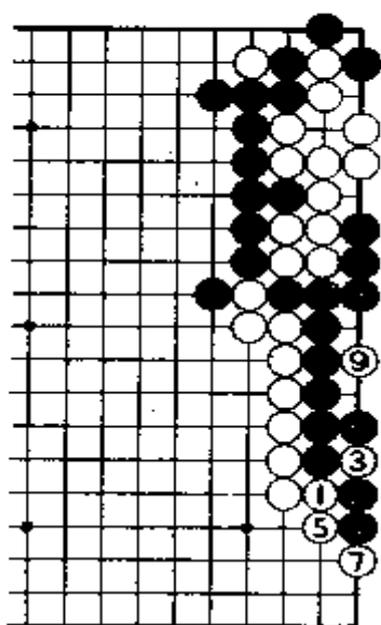
3图(白负) 白1挡,黑2尖,白简单被杀。即使白3扳,被黑4以下的次序紧气,这样很简单吧。

4图(白的抵抗) 白1、3顽强抵抗则稍复杂。黑6扳、8断,使白只有一只眼,再转入杀气。

5图(巧妙) 前图之后,白1挡、3扑紧气,然而,黑4长出是巧妙的宽气手段。这正是黑的骗着的要点。

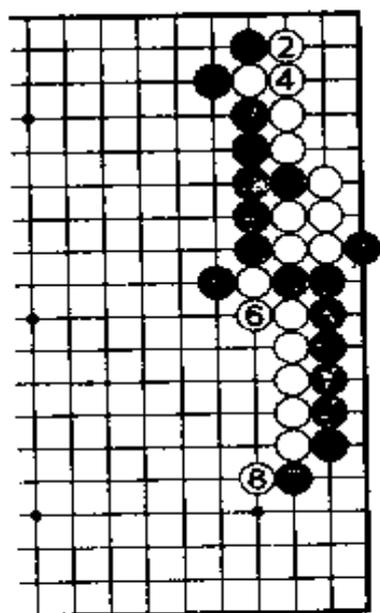


6图

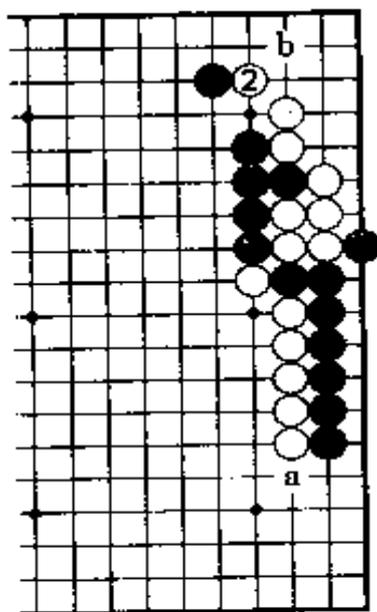


5图

6图(白负) 接着,白1、3只能紧气,然而,至黑4粘,已与打劫无关,杀气很明显白负。(白11提劫,黑12提劫)



8 图



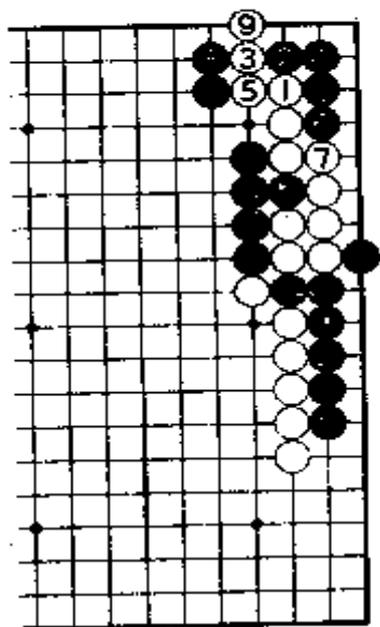
7 图

7 图(正着) 黑 1 爬时,白不能 a 位应。白 2 尖靠先守角很重要。此手比 b 位跳更有效率。

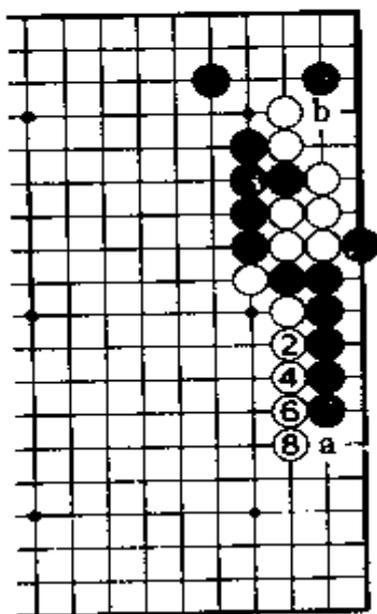
8 图(白可下) 黑 1 以下定型、7 转回扳,然而,白 8 挡至少可望形成互不吃亏的战斗。

9 图(要注意) 此形,除 1 图的骗着之外,黑不走 a 位爬,也有黑 9 打入的强手。白 a 挡,黑 b 爬,杀气白负。

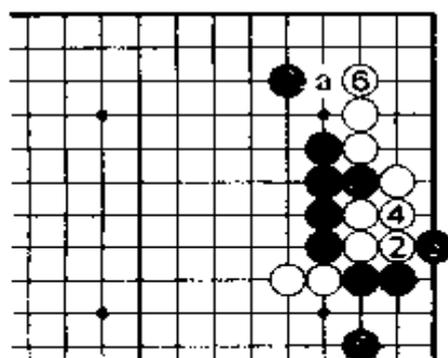
10 图(难解) 白 1、3 挡住抵抗,然而,之后的变化与征子或打劫有关,非常难解



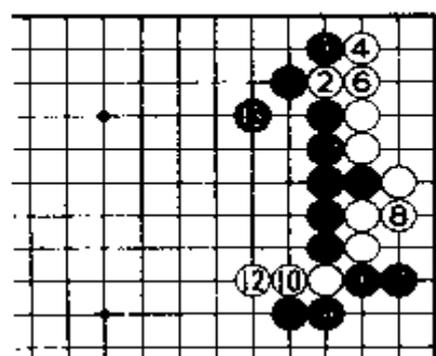
10 图



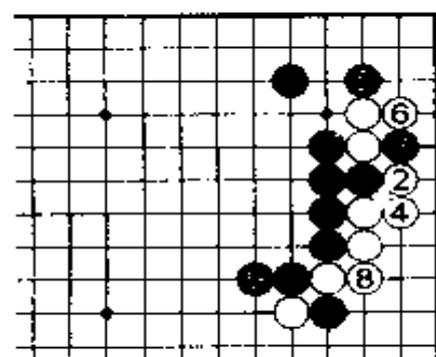
9 图



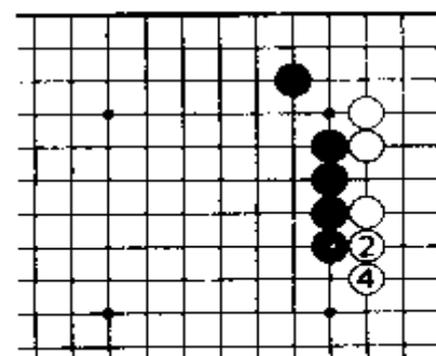
12 图



13 图



15 图



16 图

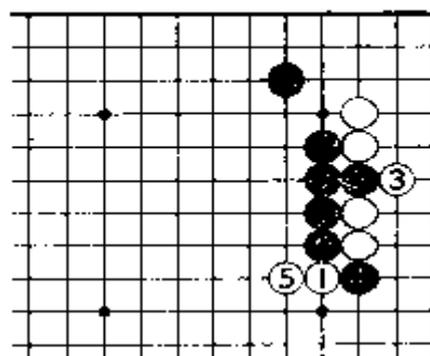
11 图(简明型) 有几种避开难解变化的手段。黑 4 断时,白 5 长较为简明。

12 图(中腹的战斗) 黑 1、3 先手逼应,白甘心忍受,白 b 或 a 位先安定角地,之后似乎是中腹战斗决定胜负。

13 图(别的方法) 白 2 也可直接尖顶吧。与前图同样,仍然是在中腹决胜负的样子。

14 图(黑的简明对策)

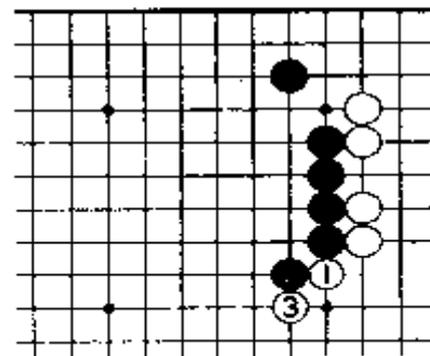
黑 2 扳,试图避免难解型。白 3 连扳虽是强手……。



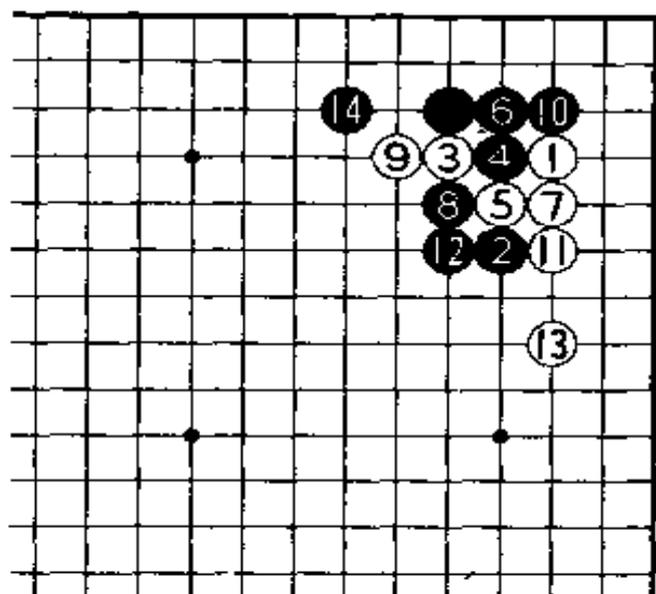
11 图

15 图(互不吃亏) 黑 1 冲断至 5 在角上抢先手是好次序。黑 9 挺头,大致形成厚味与实利的对抗,大体互不吃亏吧。

16 图(稍感难受) 最初白 4 如长就简明了。但是,被白先手利的棋形有些难受。



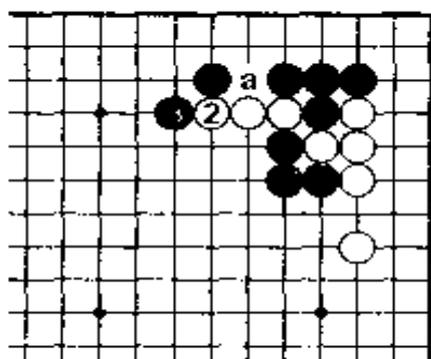
14 图



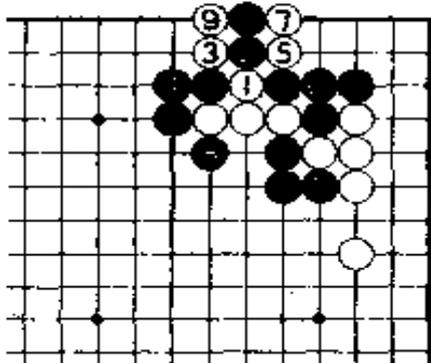
〔基本图〕

第 66 型 跳的缺陷

〔基本图〕 从黑 2 的大斜飞罩至白 13 定型之后,黑的下一手可尝试各种各样的骗着。首先,黑 14 跳,白能否找出跳缺陷并给以反击呢?

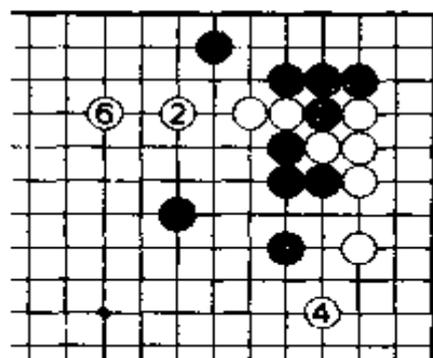


2 图

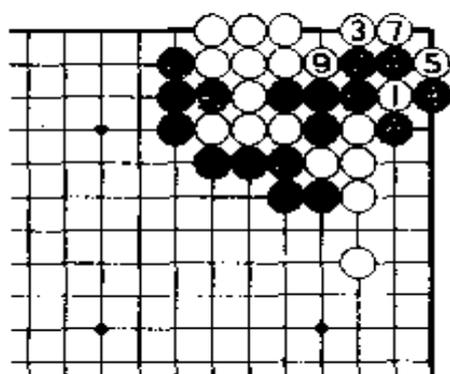


3 图

1 图(基本形) 黑 1 飞较为普通。白 2 跳至白 6 是普通的基本定式。
2 图(黑的企图) 白 2 压,黑 3 板。故意留出 a 位的缺陷正是引诱白的机会。
3 图(上当) 白 1 冲、3 断是自然的吧。然后,若白 5、7 去杀二子,被黑 8 打吃,白上当。

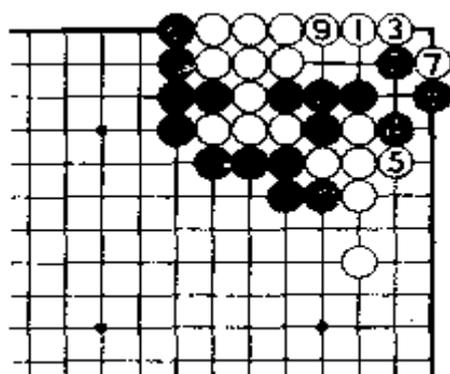


1 图



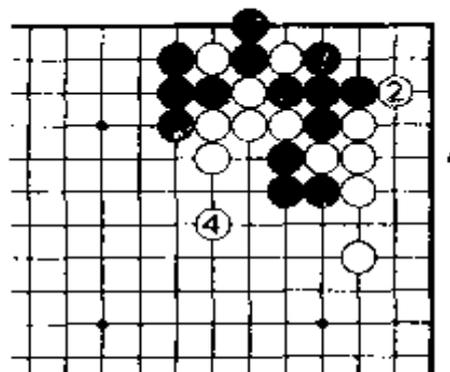
4图

4图(白被杀) 被黑4之后走成墓碑型滚吃,即使白6扳,黑7、9恰到好处地攻击,白也差一气。



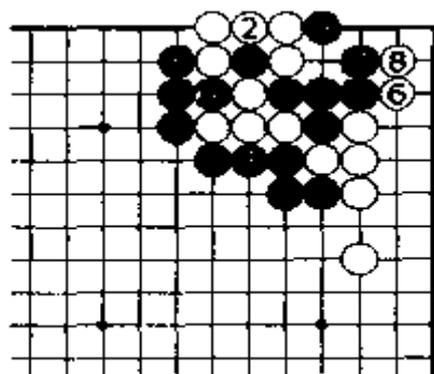
5图

5图(不利的打劫) 白3托、5扳顽强抵抗,然而,至黑9的打劫轮黑提劫。白不利。



6图

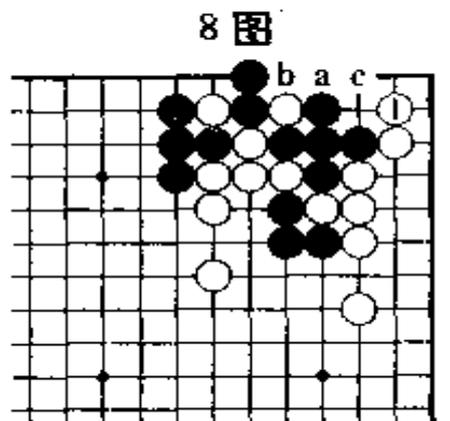
6图(终于双活) 白1跳,白3爬以下至黑8虎,白9粘,轮黑提劫,然而,即使白劫胜,似乎也只能是双活。



7图

7图(正着)

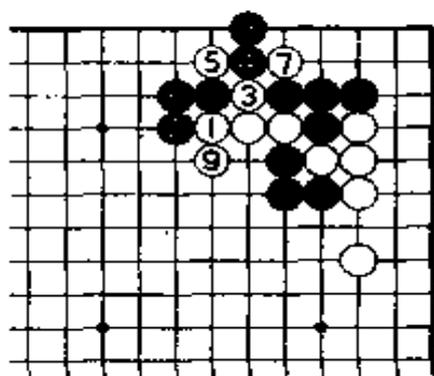
白1至7的走法并不坏。黑8长时,白9曲出破骗着。



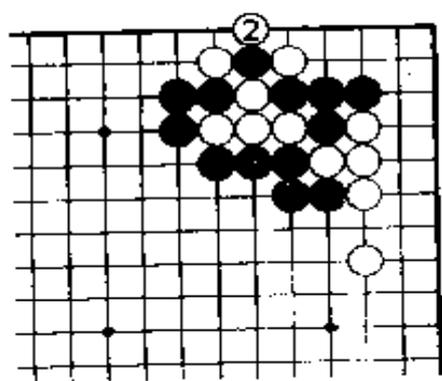
8图

8图(白好) 接着,黑1吃住,白2扳定型,白4跳出,转回攻击中腹黑三子。

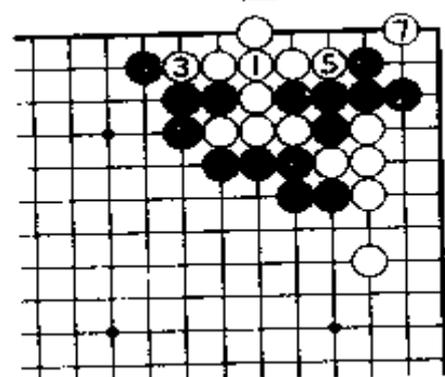
9图(接近角地) 前图留有白1长的很大官子。眼下尽管落后手,但接下来,白a、黑b、白c的先手很漂亮。



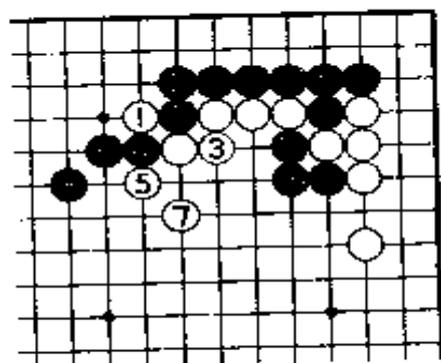
9图



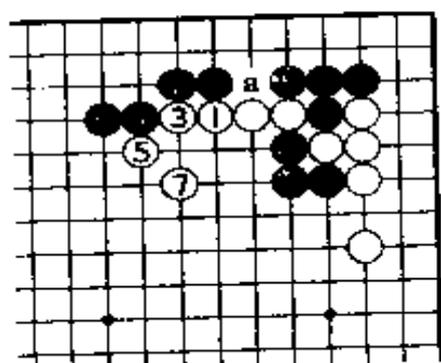
11 图



12 图



14 图



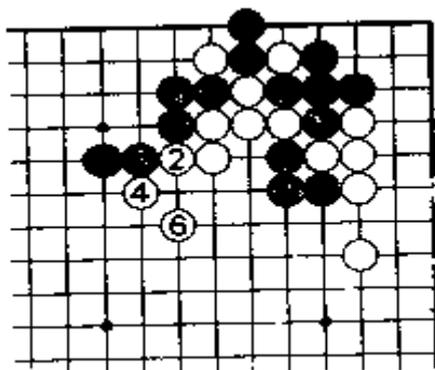
15 图

10 图(白好) 若黑 1 吃住,白角上的伏击虽消失,然而,白 2 曲至 6 虎,白厚实。黑中央三子很难动弹。

11 图(黑无理) 7 图黑 8 于本图黑 1 滚吃是无理手。

12 图(白胜) 白 1 粘,显然气数很长。即使黑 2 长也无效果,白 3 爬至 7 点入,杀气白胜。

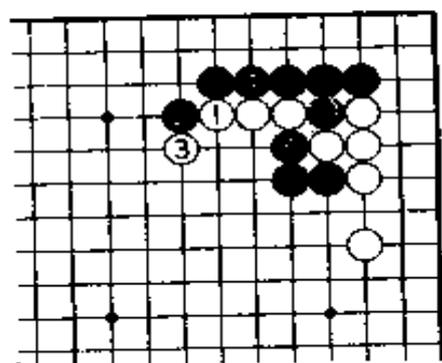
13 图(失去机会) 白 3 扳失去绝好的机会。被黑 4 粘,白三子撞紧了气。



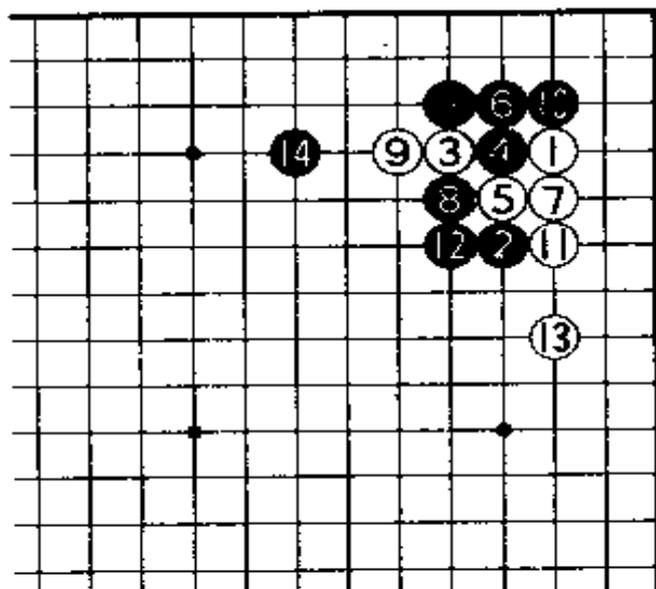
10 图

14 图(黑有利) 即使白 1 打吃,白 3 也不得不回来粘,黑 4 断以下棋形味道好,并扩张了上边的势力。

15 图(白充分) 黑 2 如长,则无使用骗着的意思。白 3 至 7 整形,很充分。上边还留有 a 位冲的余味。



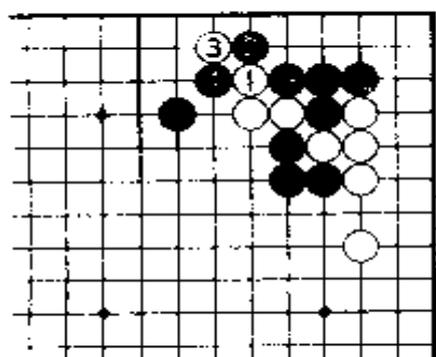
13 图



〔基本图〕

第 67 型 异曲同工

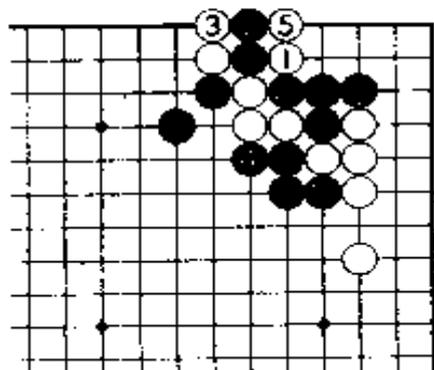
〔基本图〕 黑 14 从正面逼是第二击。比前型似乎严厉,但结构同样。白仍要注意墓碑型滚吃。



2 图

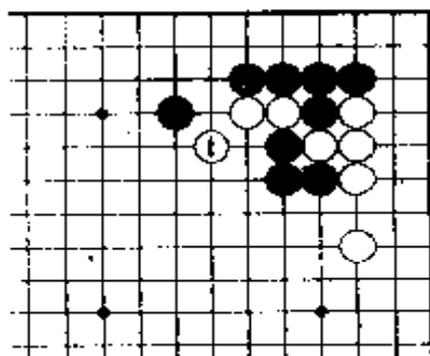
1 图(软弱) 白 1 尖,被黑 2 渡,白大恶。从开始就如此软弱则无法争胜负。

2 图(绝对) 白 1 挡是唯一一手。黑 2 扳,白 3 也是绝对的。黑 4 当然想切断,然而——

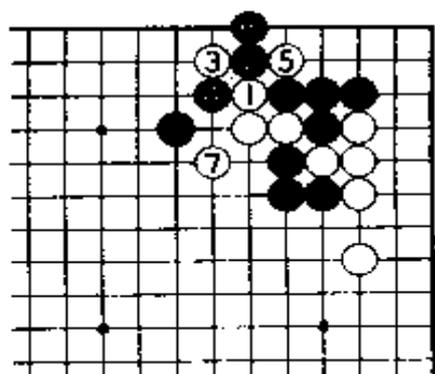


3 图

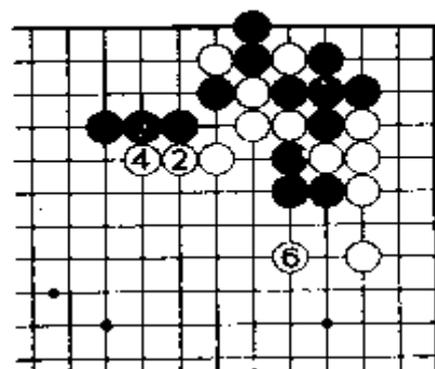
3 图(上当) 白 1 打吃,黑 2 长。如果了解前型的人则会明白吧。白 3 打吃,被黑 4 滚吃,白是上当之形。



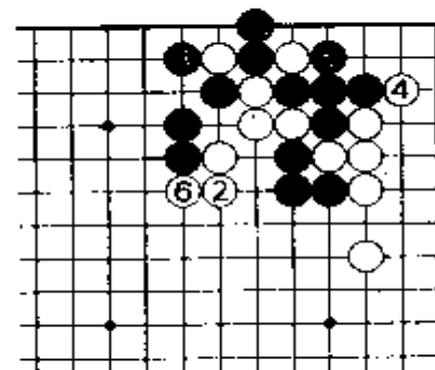
1 图



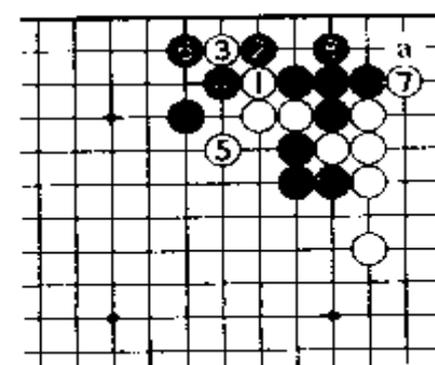
5图



6图



8图



9图

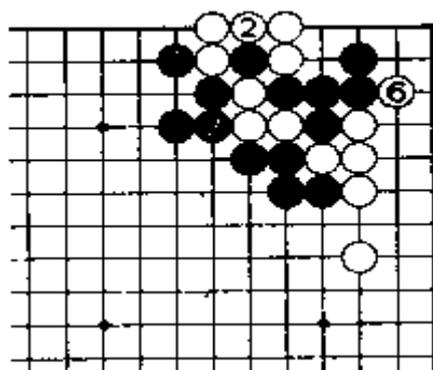
4图(白不利) 被黑3走成墓碑形滚吃,与前型同样,白无突围的道路。

5图(正着) 这是走成墓碑形之前的棋形,黑6长时,白7尖出是正着。

6图(白好) 这样,黑守住上边不能省略。若黑1吃住,白2、4压定型,白6跳攻击,是绝好的步调。

7图(变化)

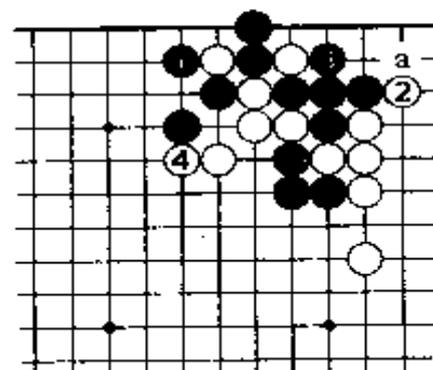
黑1吃住,白2扳、4压。之后,留有白a爬的额外收入,这与前型同样。



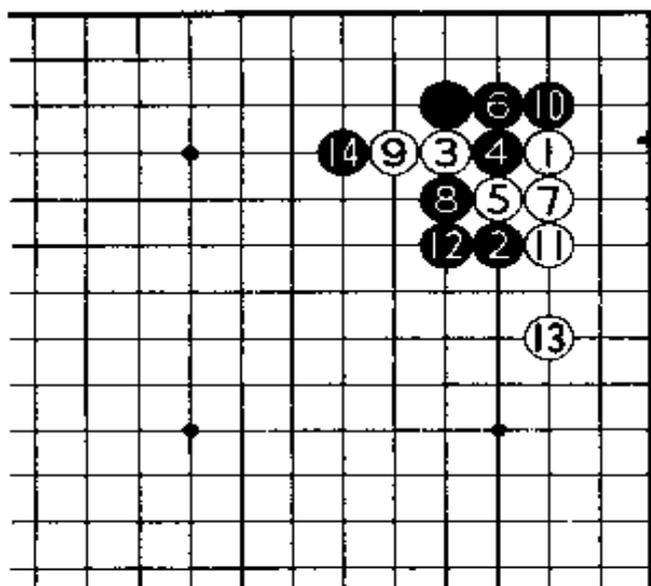
4图

8图(各有优势) 黑1压定型,则白2挺头对中腹三子产生影响。这将根据周围状况而定吧。

9图(不充分) 白3只扳一下、白5就尖过早。白7扳,被黑8应,白a位爬的威力全无。



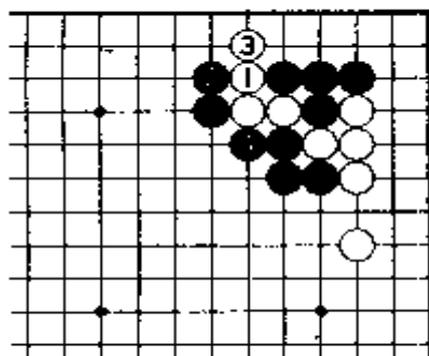
7图



〔基本图〕

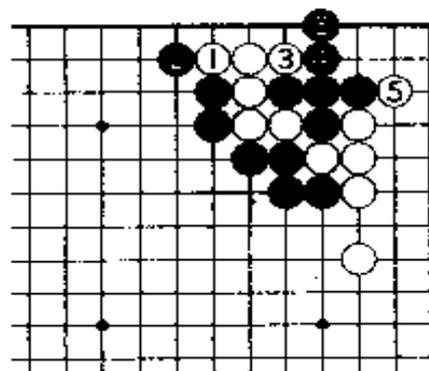
第 68 型 顶的魅力

〔基本图〕 黑 14 顶, 看起来是具有魅力的手段。虽是暴力手段, 具有意想不到的柔软性, 但却缺乏作为骗着的破坏力。



2 图

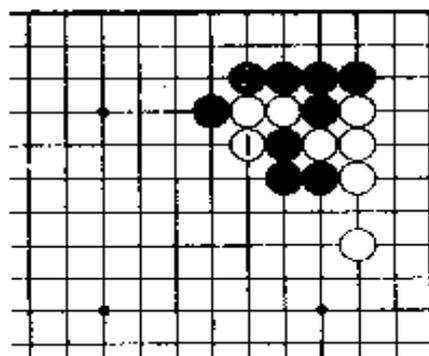
1 图(紧气) 白的下法只能二者取一, 然而白 1 拐头, 被黑 2 轻易地挡, 白三子成气紧之形过于难受。



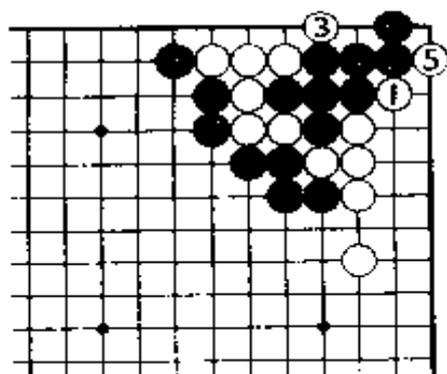
3 图

2 图(上当) 白 1 冲是唯此一手。然而, 对黑 2 挡, 若白 3 再冲, 被黑 4 挡住, 就已无法挽回了。

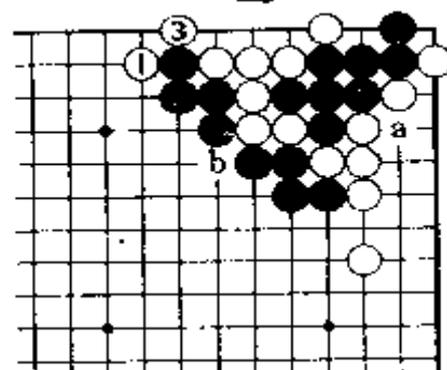
3 图(被杀) 白 1、3 逃出已太迟。白 5 扳, 黑 6 立冷静。



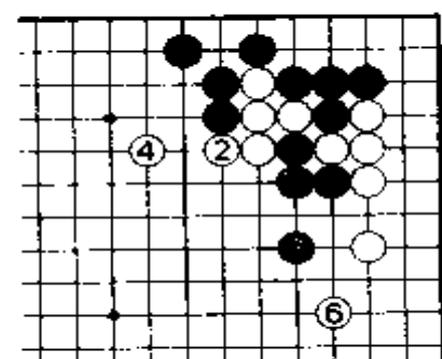
1 图



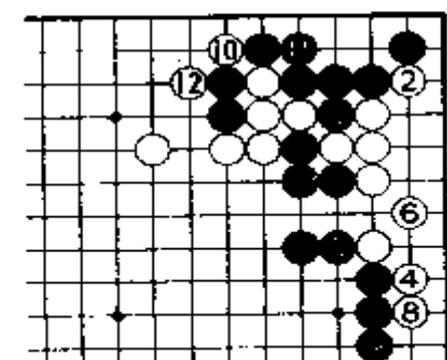
5图



6图



8图



9图

4图(无条件) 前图棋形,白无条件被杀。白1、3做劫是错误想法。黑2断一下是漂亮的手段。至黑4扳,白被杀。

5图(俗手) 黑2扳是不行的。黑6似乎可取胜,然而——

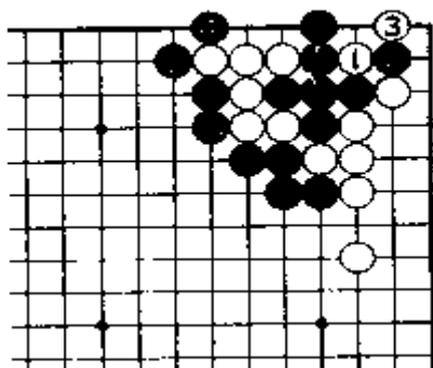
6图(黑恶) 白1夹可逃脱。之后,角上虽留有黑a的打劫,但b位断点是很大的负担。

7图(正着)

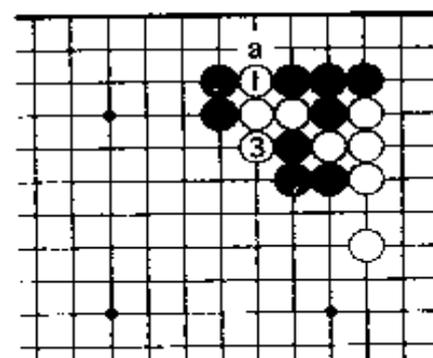
白1冲一下,再白3转回才是正确的次序。之后,再被白a冲出,黑无法忍受。

8图(白有利) 黑1大致渡吧,白2曲以下白6飞大规模地攻击中腹黑子,掌握了主导权。

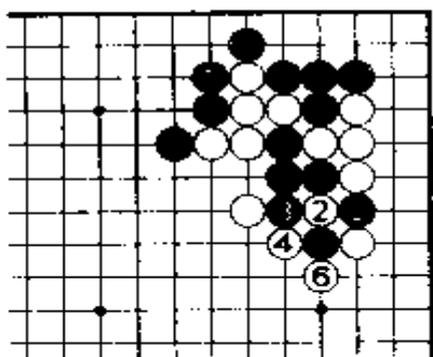
9图(走棋过分) 前图黑5守是必要的。若黑1先靠,白2扳一下巧妙,至白12,结果黑比前图更差。



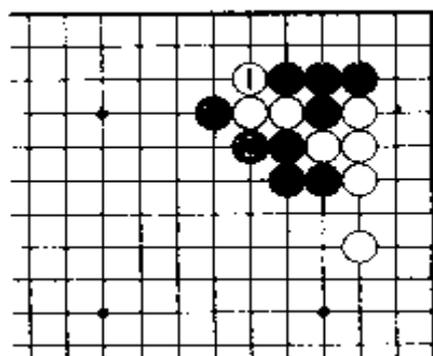
4图



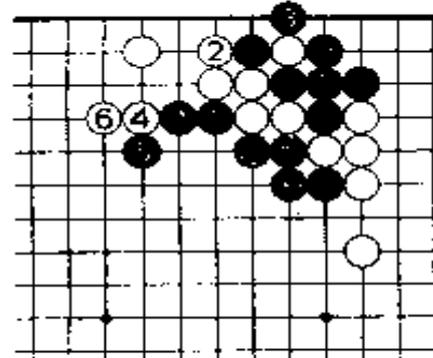
7图



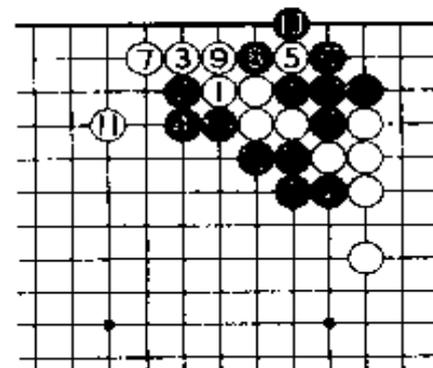
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(黑无理) 白 1 曲,黑 2 扳则有问题。白 3 飞罩很严厉,黑三子是很难动弹之形。

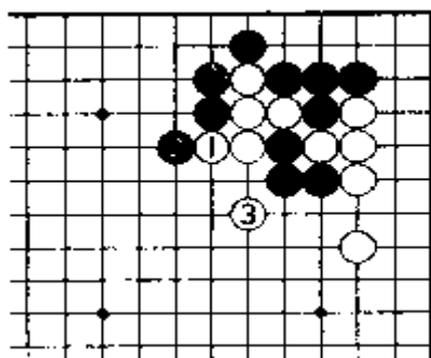
11 图(天下劫) 也并非没有黑 1 的靠压,然而有白 2、4 的反击。至白 6 轮白提劫,这是天下劫。

12 图(挡的对策) 既然白 1 向外冲,被黑 2 立即挡时,白就不能没有对策。

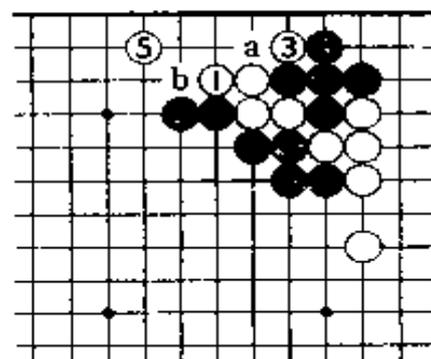
13 图(扳一下) 白 1 曲、3 扳一下,白 5 再二路飞出是重要的次序。

14 图(白充分) 接着,黑 1、3 提,白 4、6 调整上边的棋形,白充分可战吧。

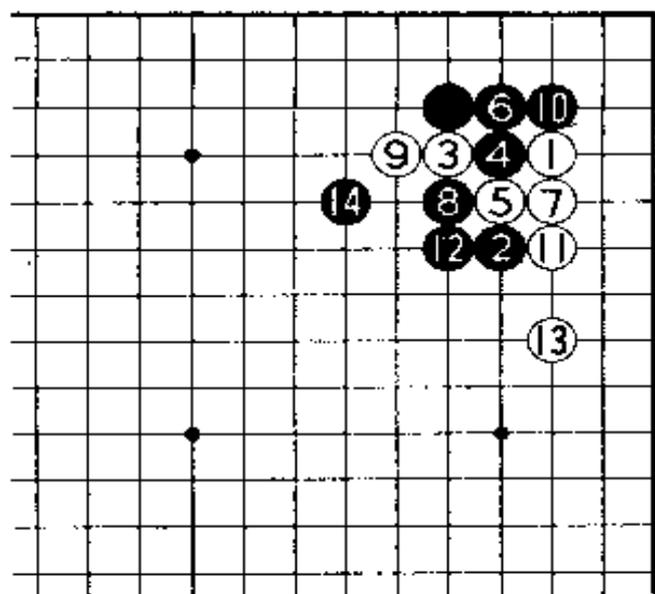
15 图(变化) 黑 2 扳的场合,白 5 扳、7 长也是次序。至白 11 形成与前图类似的结果。



10 图



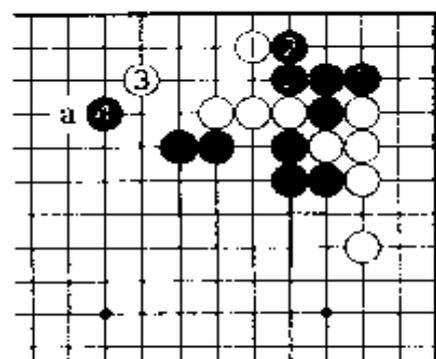
13 图



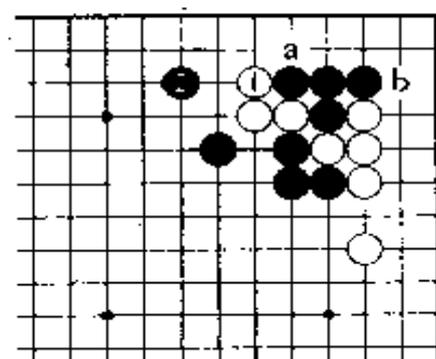
〔基本图〕

第 69 型 飞罩是定式

〔基本图〕 黑 14 飞罩是合乎道理的。即使白正确地应,黑也可期待互不吃亏的两分结果,也许还可以强行引入大型战斗。



2 图

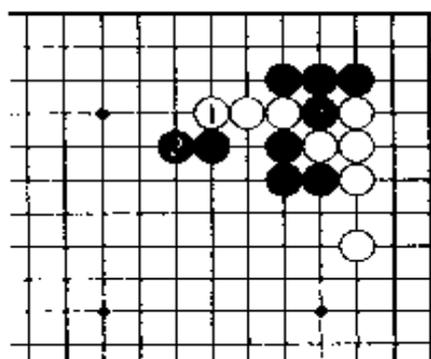


3 图

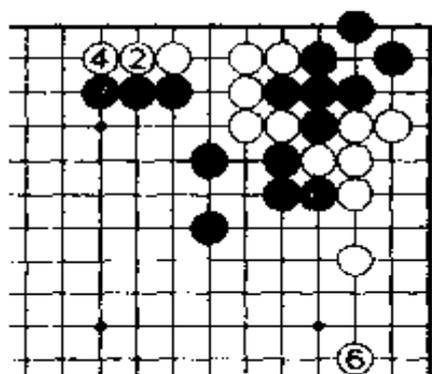
1 图(上当) 白 1 贴长是恶手。被黑 2 长,白全体滞重,上了飞罩的当。

2 图(白痛苦) 即使白 1、3 动出,黑 4 飞或走 a 位,白也痛苦。白即使能在上边治孤也无法期待好结果。

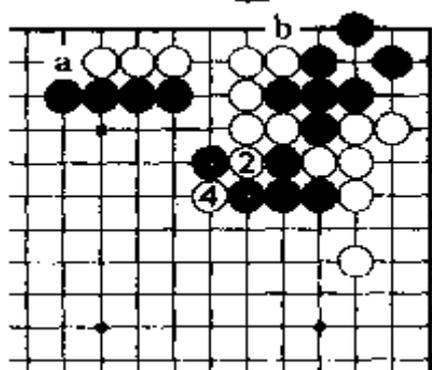
3 图(正着) 白 1 挡是唯此一手。黑 2 飞攻击,之后白 a 扳是最强下法。若希望避开麻烦的变化,也有白 b 扳的简明对策。



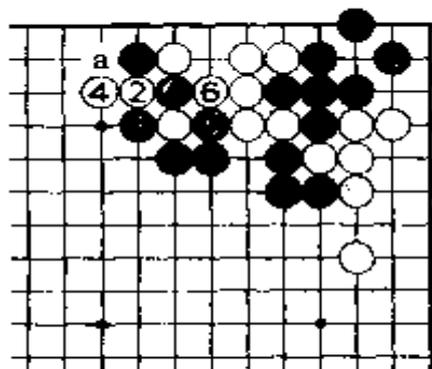
1 图



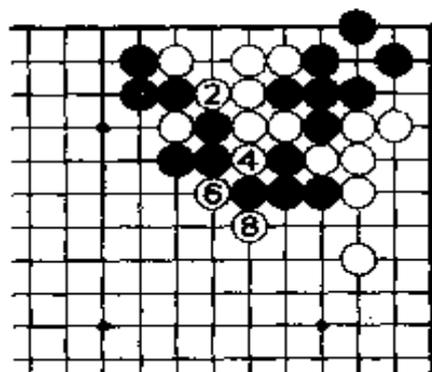
5图



6图



8图



9图

4图(最强) 白1、3扳粘是最强手段。白5立定型,白7托腾挪上边。

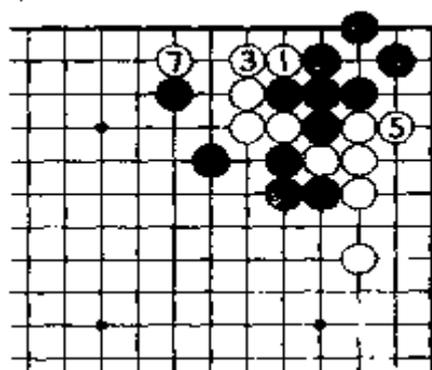
5图(无可非议) 接着,黑1退至5跳简明,结果不能说哪边不利吧。

6图(战斗) 若黑1再长一步,白2、4的冲断很复杂。黑a如挡,白b立是先手,可做活,以后,似乎只能凭借中腹的战斗来分出优劣了。

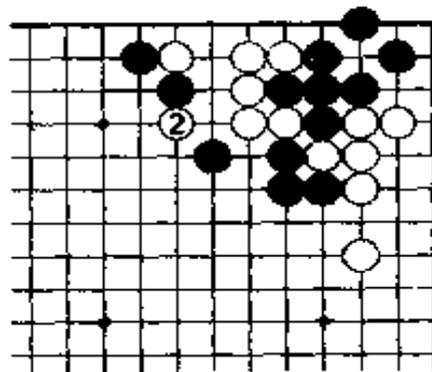
7图(黑无理) 黑1挡,骗着的意味变强。白2夹是正着。

8图(白好) 接着,黑1压,白2断吃是唯此一手。对黑3、5提,白6打吃,黑无法在a爬开劫。

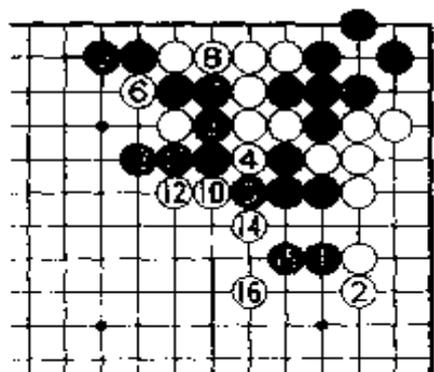
9图(黑崩溃) 黑1的冲断想法太简单。白2、4以下冲断,黑四子轻易被杀。



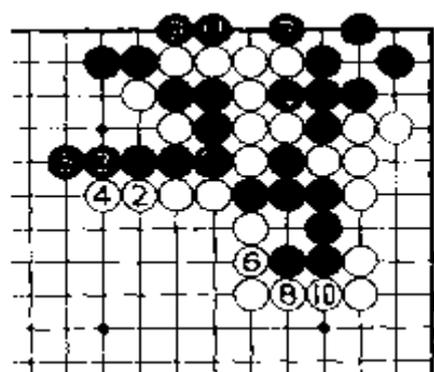
4图



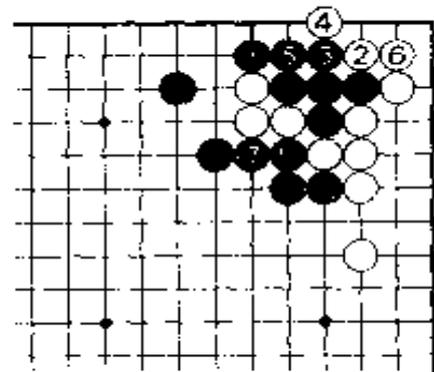
7图



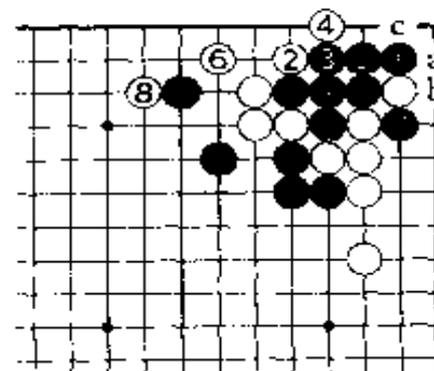
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(坚实) a 位断之前,黑 1 靠是一种伏击,但白 2 打吃坚实。

11 图(弃子作战) 若不满前图,白 2 也可退。这种场合,白 3、5 的手段虽可成立,但白 6 断大胆地弃掉上边是有趣的下法。

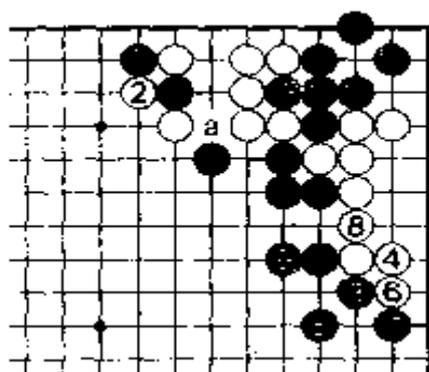
12 图(白充分) 黑 1 粘,杀气黑胜,然而,至白 10 先手挡,厚味很雄大。

13 图(简明对策) 白 1、黑 2 之后,白 3 如扳,就几乎

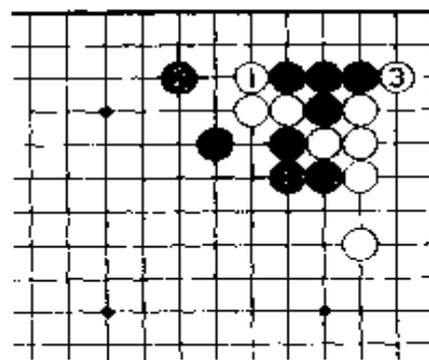
不会出现麻烦的变化。

14 图(白先手) 黑 1 扳,白 2 以下弃三子抢先手。这确实是简明的下法。

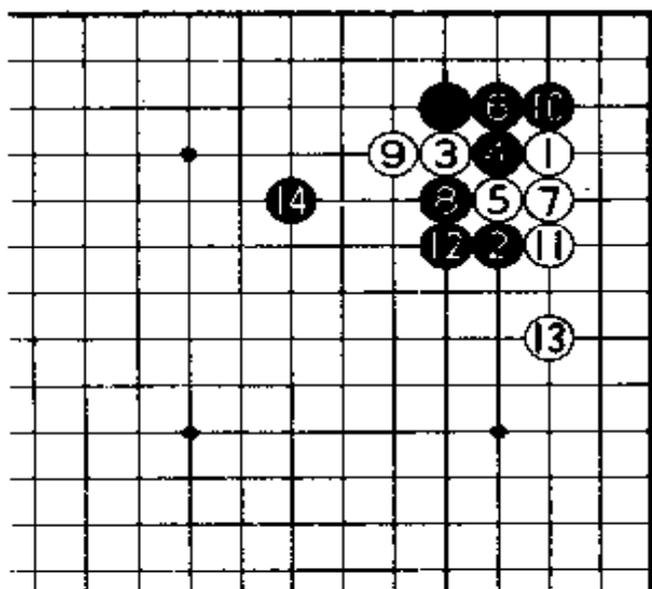
15 图(白好) 黑 1 从角上应时,白 2 以下可堂堂正正地逃出。白 6 虎、8 靠,白有利。角上还留有白 a、黑 b、白 c 的打劫。



10 图



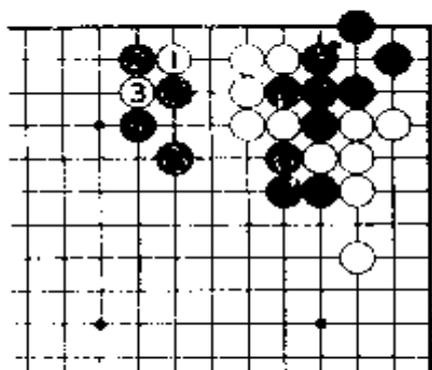
13 图



〔基本图〕

第 70 型 可怕的大飞罩

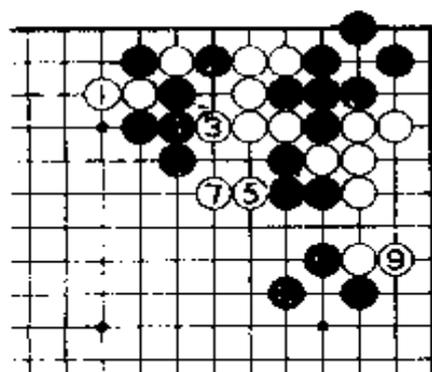
〔基本图〕 黑 14 是大飞罩的棋形。虽似乎比前型稳健,但却隐藏着特殊的威力。白从正面应战的场合,需要大胆而细心。



2 图

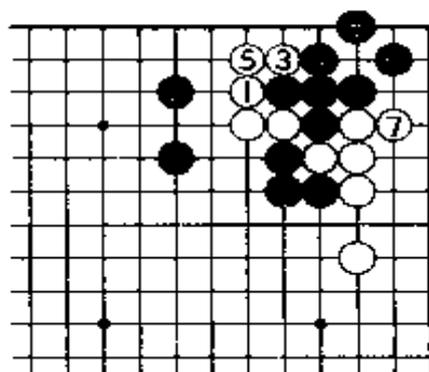
1 图(基本的进行) 白 1 挡,黑 2 跳是黑的伏击。白 3 扳粘以下先手逼应,形成与前型同样的进行。

2 图(上当) 但是,白 1、3 的扭断在此形不适用。由于有黑●,黑 4 虎恰到好处。

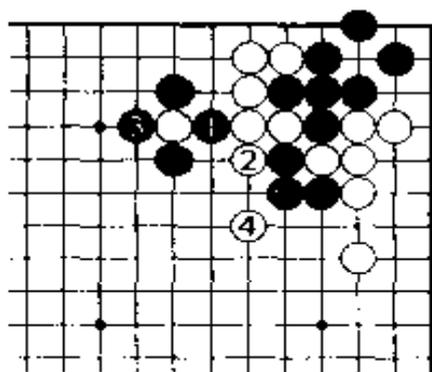


3 图

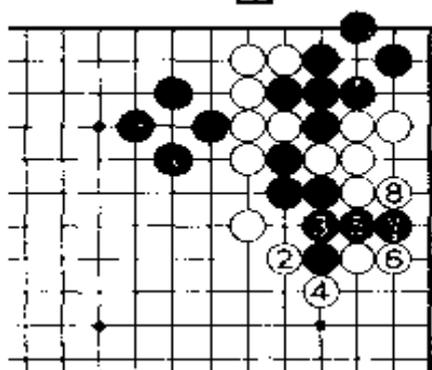
3 图(只能逃脱) 即使白 1 长,被黑 2 打吃,白以后也不能持久。白 3、5 虽可逃脱,但只是赤条条逃跑的结果。



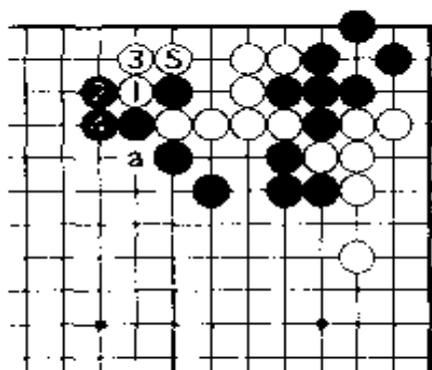
1 图



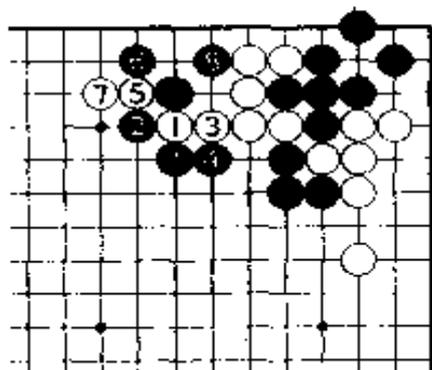
5图



6图



8图



9图

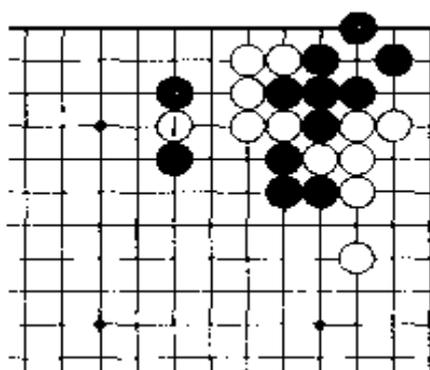
4图(正着) 白1挖是此形治孤的手筋。初学者也许是很难发现的。

5图(牺牲一子) 黑1打吃,白2、4牺牲一子逃脱很巧妙。

6图(可杀黑) 若走成前图棋形,黑三子无法逃跑。即使黑1靠压,白2夹以下恰好可以杀黑。

7图(封锁)

黑1打吃时,白2粘,使黑形出现断点。黑3尖虽走成封锁形——

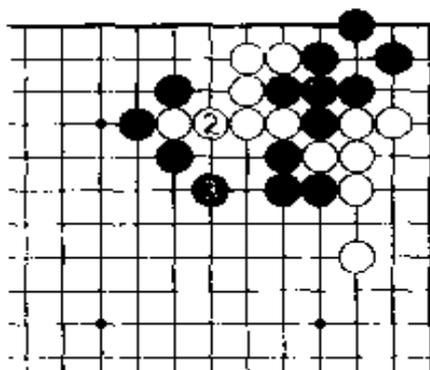


4图

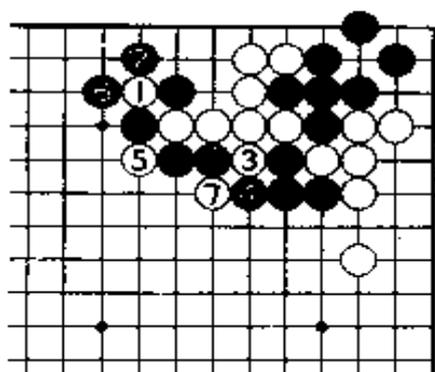
8图(白充分)

白1断至白5做活并无不满。黑虽也大致是厚实棋形,但有a位断点,可认为是大致互不吃亏的吧。

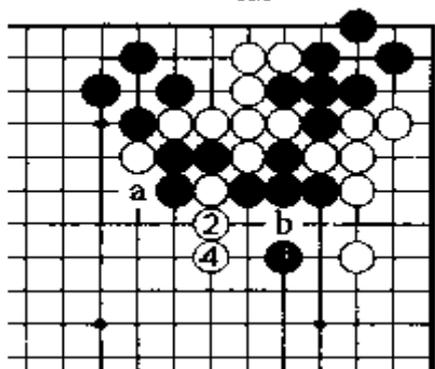
9图(黑的强手) 征子黑有利时,请注意黑4逼,黑6、8顽强抵抗的手段。



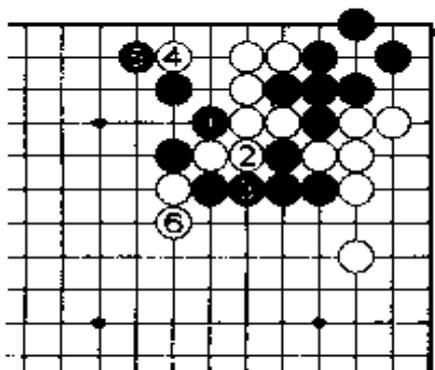
7图



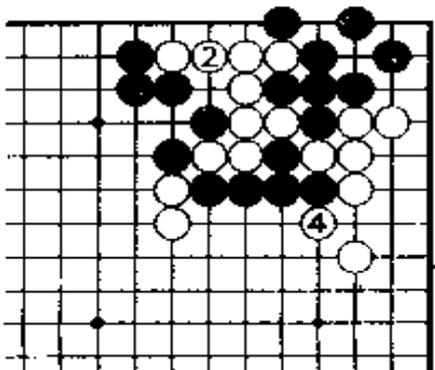
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(征子问题) 白 1 冲, 以下至白 5 长时, 白 a 的征子如不利, 被黑 6 挡, 白崩溃。

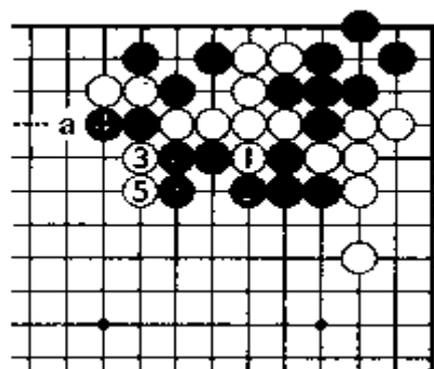
11 图(应急手段) 但是, 白也有应急手段。白 1 断一下, 白 3 冲, 以下白 7 断。

12 图(必得其一) 接着, 黑 1 打吃、3 跳, 白 4 并是漂亮的手段。白 a 打吃的枷和 b 位的挖 白必得其一。总可以杀一边。

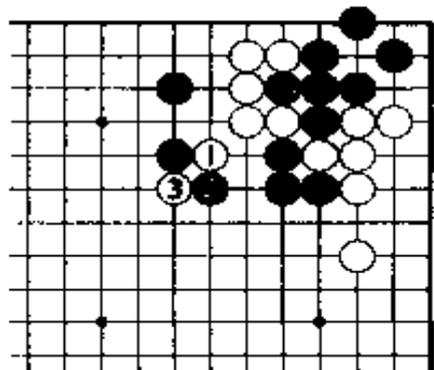
13 图(别的方法) 也有白 1 尖顶、3 断的手段。这种场合不必动脑筋考虑征子关系。

14 图(黑的抵抗) 黑 1、3 伺机与上边的杀气是最强抵抗, 然而, 白 4 托至白 6 长。这是弃掉上边也无妨的灵活的想法。

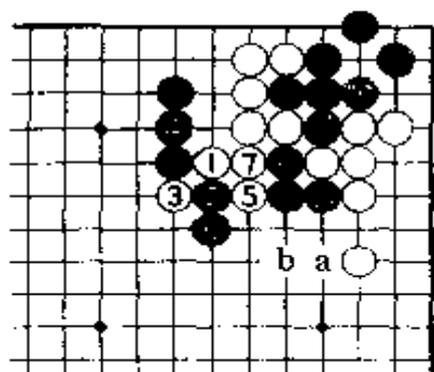
15 图(白胜) 接着, 黑 1 扳无策。白 2 粘是先手, 白 4 挡, 白快一气杀黑。



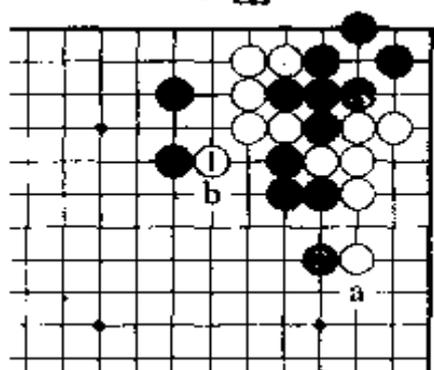
10 图



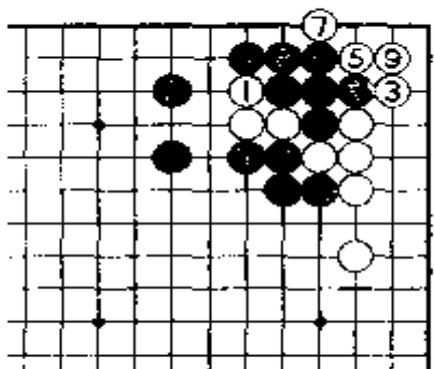
13 图



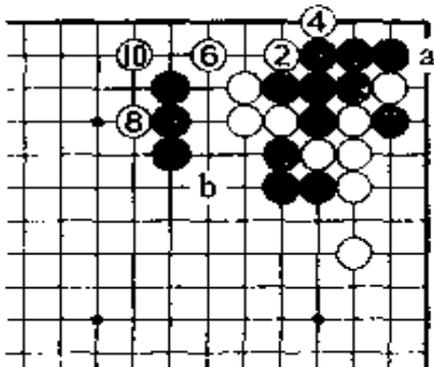
17图



18图



20图



21图

16图(白有利) 黑1跳最善。对白2断,只是要黑3粘,即可杀上边。但是,至白8先手包紧外面,亦可满足。

17图(黑无理) 黑4粘顽抗是无理之着。白5挖、7挖粘,黑无阻止白逃脱的手段。若黑a压,白b夹。

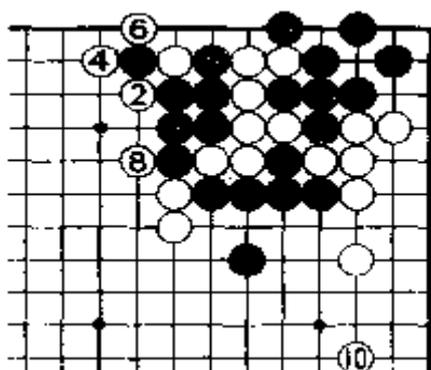
18图(变化) 黑2单压是可考虑的手段。若白a退,黑b扳很严厉。

19图(白有利) 然而,白1扳简明。即使右边被压低,

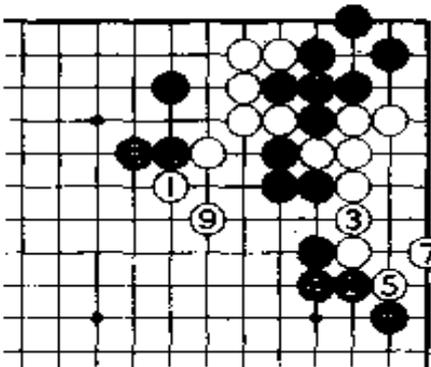
至白9虎走成好形,白有利。

20图(简明) 与前型同样,白3扳是简明的对策。即使弃掉三子,至白9粘,白获先手。

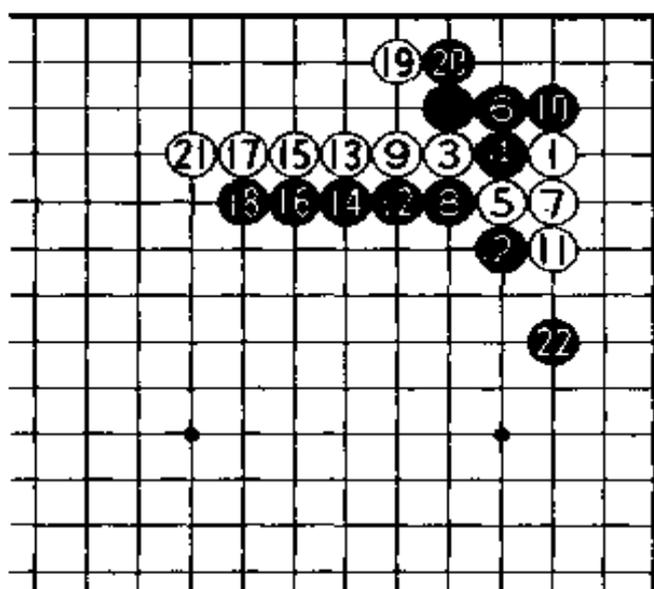
21图(白好) 前图黑4如于本图黑1挡,白6至10跳出。角上留有a位的伏击,中腹有b位飞出的急所。这样黑不行。



16图



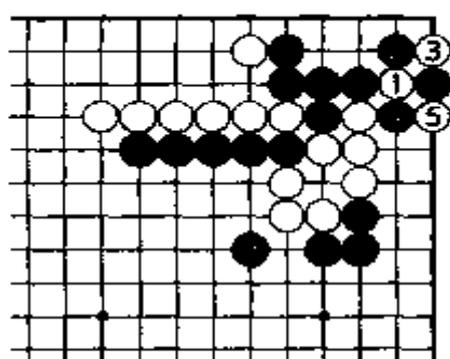
19图



〔基本图〕

第 71 型 厉害

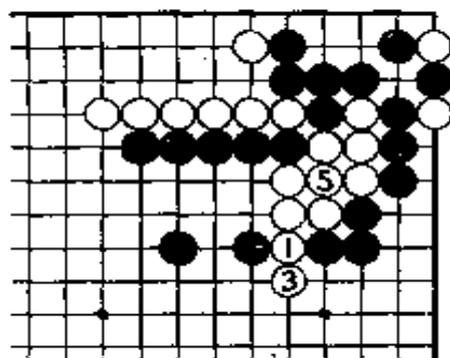
〔基本图〕 黑 12 如压，至白 21 长是一步不能放松的。然后，黑 22 开始攻击，战斗的规模虽很大，但之后的攻防也只能一气呵成。在大斜定式中也可说是最厉害的骗着吧。



2 图

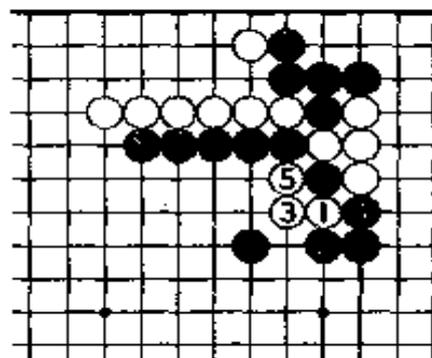
1 图(上当) 不论怎样，白似乎都应向外冲，然而，白 1、3 后，被黑 6 飞罩阻止。

2 图(特别手段) 若走成前图棋形，白不能无条件活。白 1 之后的打劫虽是非常手段——

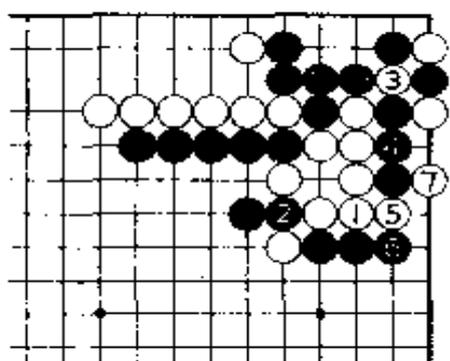


3 图

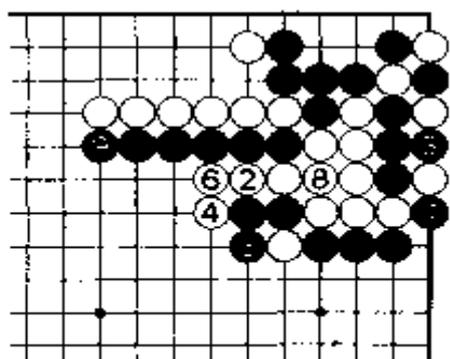
3 图(白大恶) 然而，白 1 冲寻劫材，被黑 2 扳解消却，没有得到一点好处。至白 5 走成一团，白近乎崩溃。



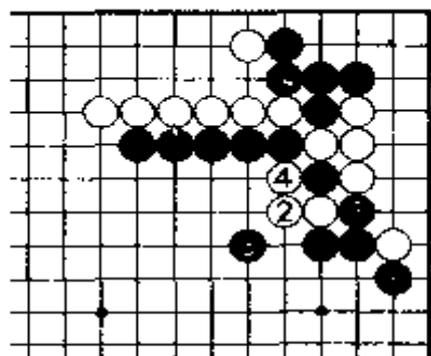
1 图



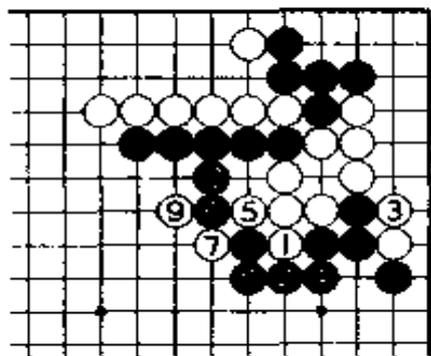
5图



6图



8图



9图

4图(即使提) 即使白3提,黑4飞罩,条件也不会改变。对白11寻劫材,黑12托是手筋。白a粘,则黑b紧气——

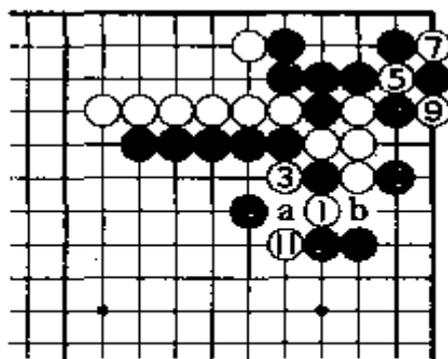
5图(大苦战) 白1粘,被黑2断,白成为大苦战。角上的打劫也无法抗争到底。

6图(黑成功) 白2是唯一的劫材,然而,黑3提解消劫。黑7渡是先手,白只能逃出。很

明显白上当。

7图(正着)

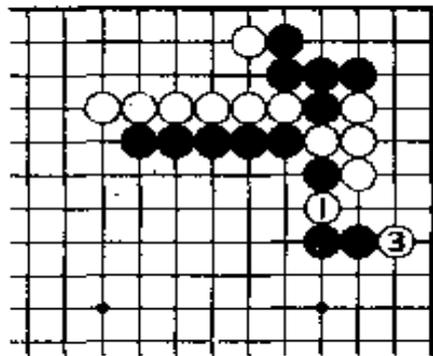
白1、黑2时,白3靠是破骗着的要点。



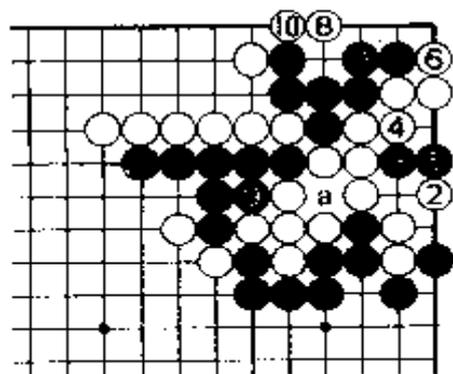
4图

8图(先手交换一下) 与黑1挡交换一下,白2再长是次序。即使这样虽仍有黑3、5飞罩的手段,然而,托一下的护身符在以后将会发挥作用。之后——

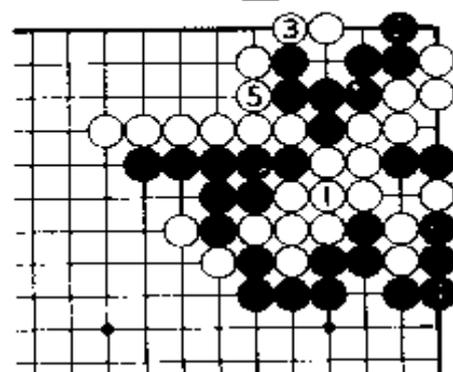
9图(断入) 白1、3是先手,白5以下使黑外壁留有断点这些都是托一下的作用。



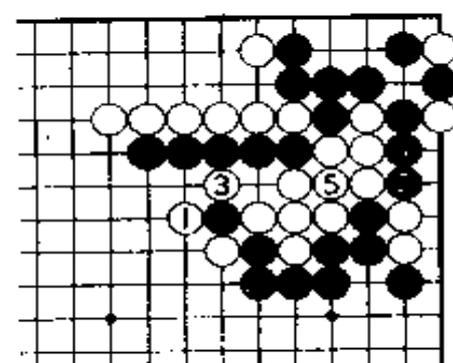
7图



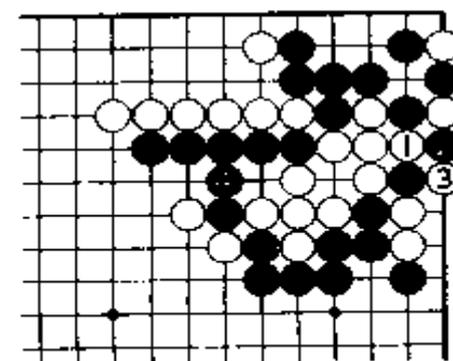
11 图



12 图



14 图



15 图

10 图(白有利) 接着,白 1 至 5 简明地做活也很充分。被白⑩分断的形,存有弱点。

11 图(白胜) 前图黑 4 于本图黑 1、3 杀气属无理。白 6 曲、8 点入可杀角,对黑 a 提,白可脱先。

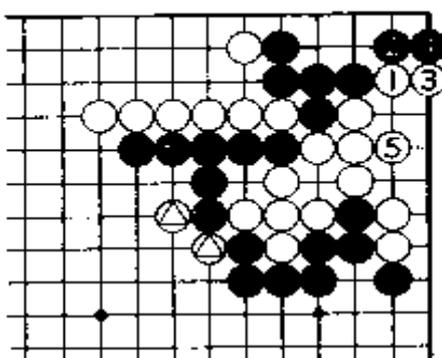
12 图(逆转) 过程中,白 1 漫不经心地粘,则出现大事件。黑 2 以下杀气,形势逆转,白崩溃。

13 图(也可打劫) 10 图做活之

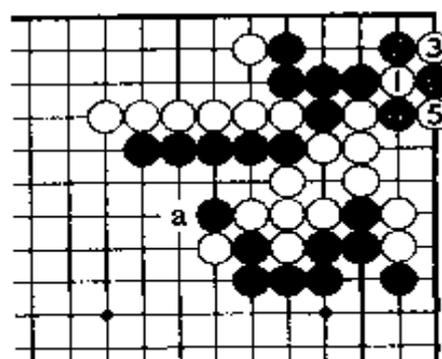
外,白 1、3 也可去打劫,保留 a 位打吃。

14 图(白好) 即使不能劫胜,只要走成白 1、3 提清开花的棋形,就与上当的图形成很大差别,白有利。

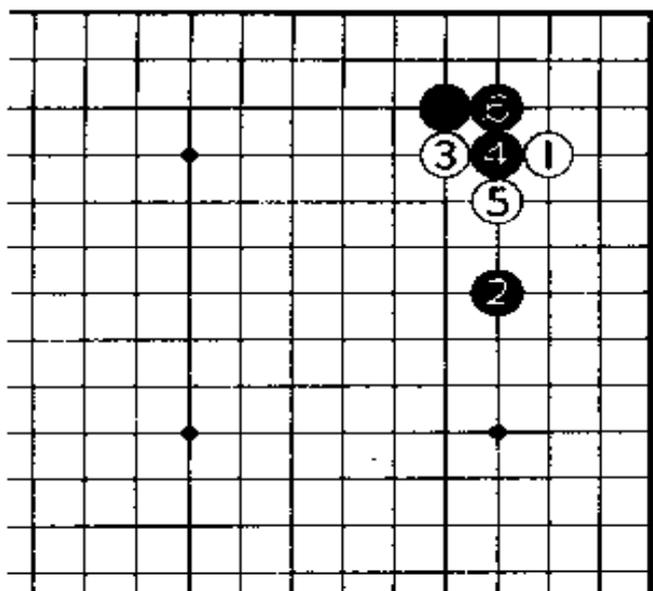
15 图(白无理) 前图黑 2 是手筋,白不能 1 位打吃。黑 2 提是先手,黑 4 转回粘。形势突变,白万分危机。



10 图



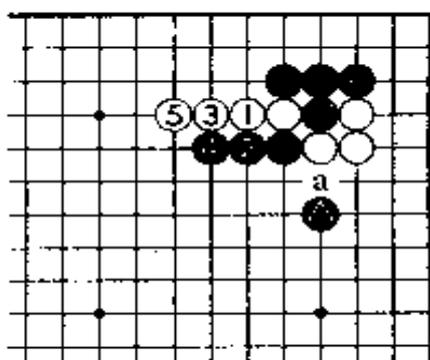
13 图



〔基本图〕

第 72 型 大飞罩

〔基本图〕 这是大斜前进一路的大飞罩。黑 4 挖是留有余地的手段,根据白的应接方法,使黑 2 的位置发挥作用。

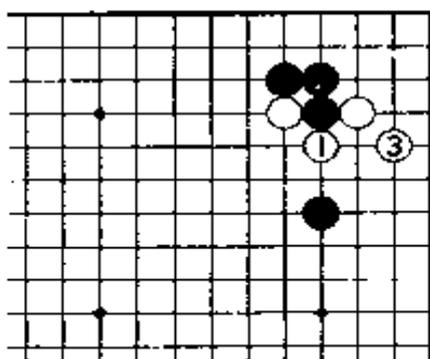


2 图

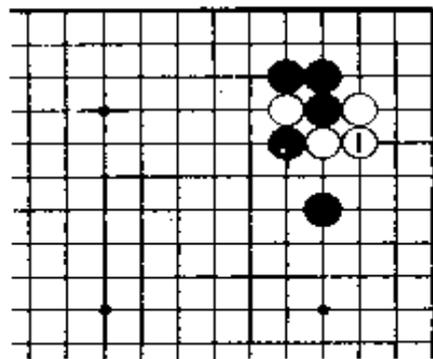
1 图(上当) 白不能与大斜定式混同起来。白 1 粘,黑 2 断,正合黑的意愿。

2 图(白不利) 白 1 长,黑 2 以下压至黑 6 爬,白三子陷入大苦战。黑●处在比 a 位的大斜更能发挥作用的位置,之后无论怎样下白都走不好了。

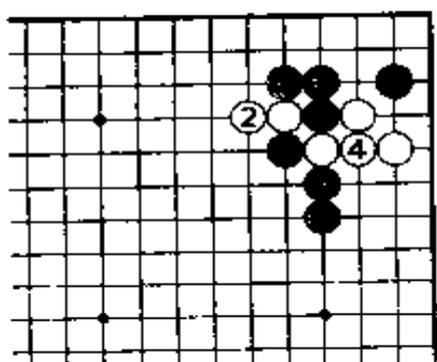
3 图(正着) 白 3 虎守住断点才是常形。



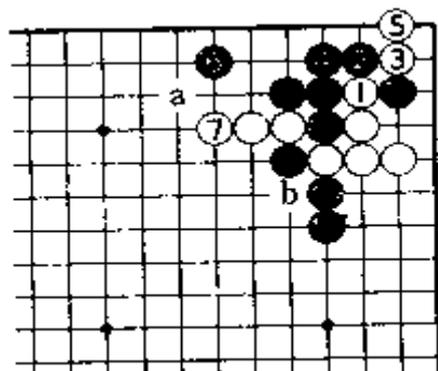
3 图



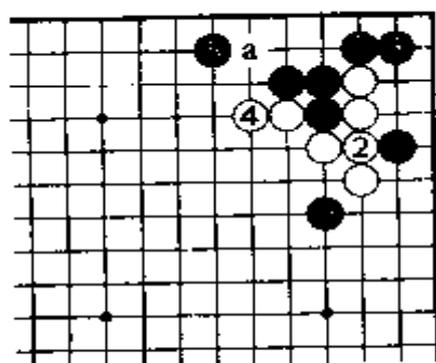
1 图



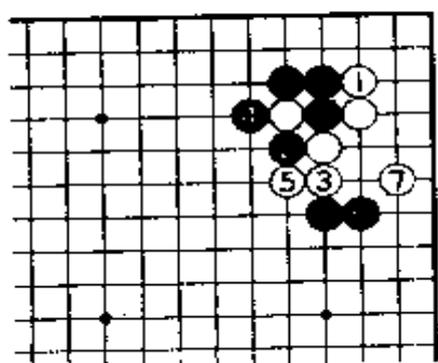
5图



6图



8图



9图

4图(简明) 接着,黑1断是唯此一手,但白2、4轻松打出简明。白使黑●失去作用作为被黑提子的补偿。

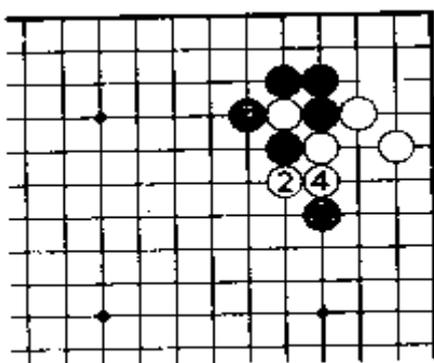
5图(也可战斗) 白2长也可战斗。黑5跳,白似乎很苦——

6图(白有利) 白1、3冲断是反击的手筋。白5立,角上可安定,黑6跳,白7长, a 与 b 白必得其一。

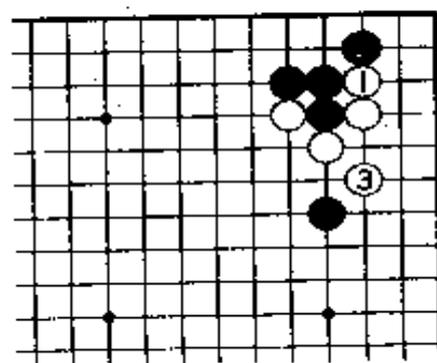
7图(挡) 白1挡也很有力。对黑2扳,白3虎是常形。

8图(互不吃亏) 黑1、3是很严厉的手段,然而,白4长也无不满。黑5也可走 a 位吧。

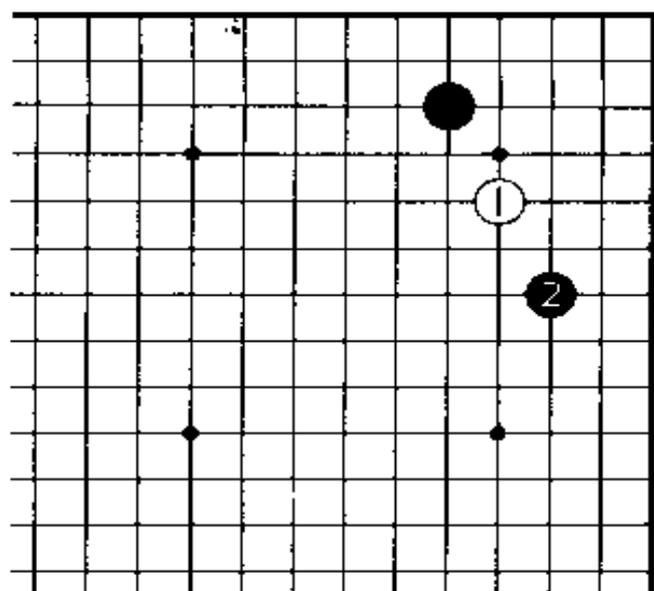
9图(白充分) 黑2断时,白3顶沉着。至白7构成比4图更坚实的棋形,黑4如5位挡,白4位长可战。



4图



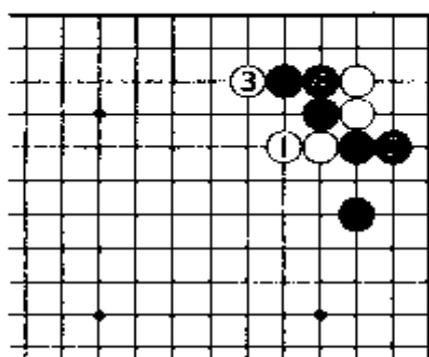
7图



〔基本图〕

第 73 型 不合常规的夹

〔基本图〕 白 1 高挂是重视右边的打法，然而，黑 2 夹试图钻空子。角上软弱的棋形可造成骗着的气氛。

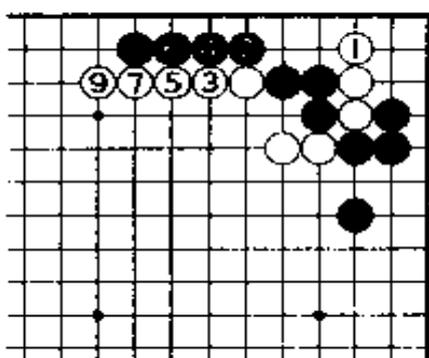


2 图

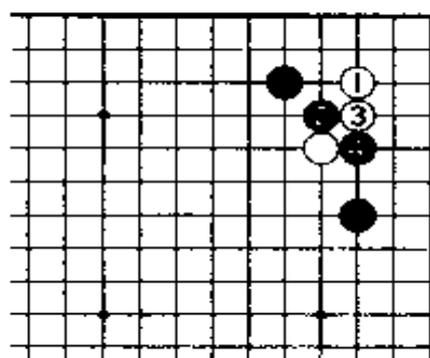
1 图(上当) 乍一看，白 1 进角属必然。但是，这正是黑所等待的下法，黑 2、4 断，强行引入战斗。

2 图(白痛苦) 白 1 长，黑 2 立，白 3 似乎可以靠，但被黑 4 团，角上二子难办。

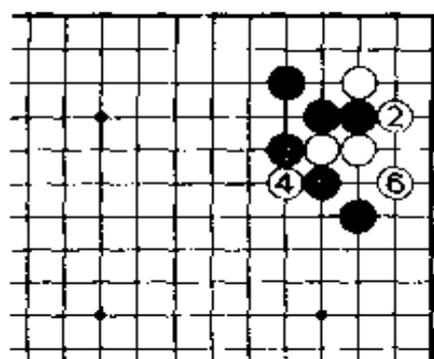
3 图(被杀) 接着，白 1 立，黑 2 爬以下至 10 曲。角上的实利的确很大。



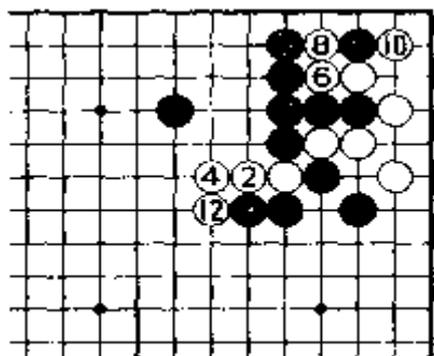
3 图



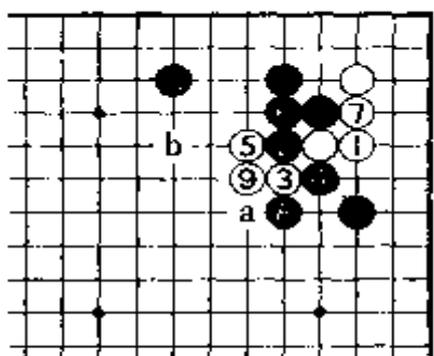
1 图



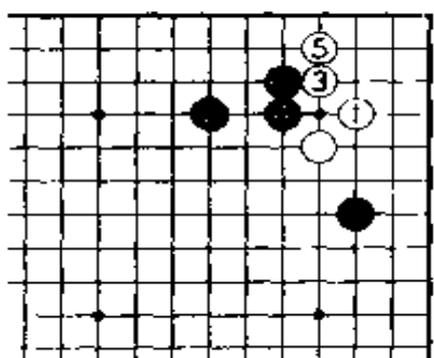
5图



6图



8图



9图

4图(正着) 白1飞并不坏。对黑2尖顶,白3立才是正确的应法。

5图(好形) 即使有黑1冲至5断的手段,白6虎棋形也很好。

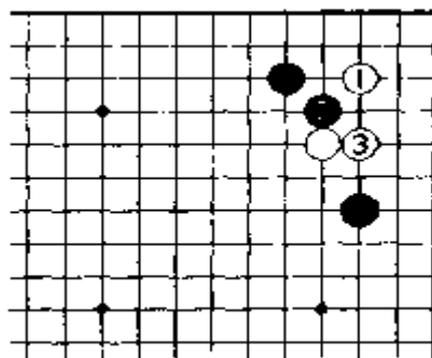
6图(互不吃亏) 前图之后,黑1以下忙于腾挪,黑5夹是整形的手筋,然而,白12曲厚实,这是互不吃亏的变化吧。

7图(白好)

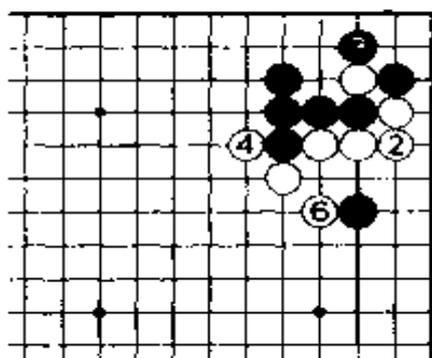
过程中,若黑1断,白2粘冷静。角上虽给了黑,但至白6构筑外势,白无不满。

8图(变化) 黑2、4也可单断,然而,白7粘充分。黑10之后,可期待走白a或b的互不吃亏的战斗。

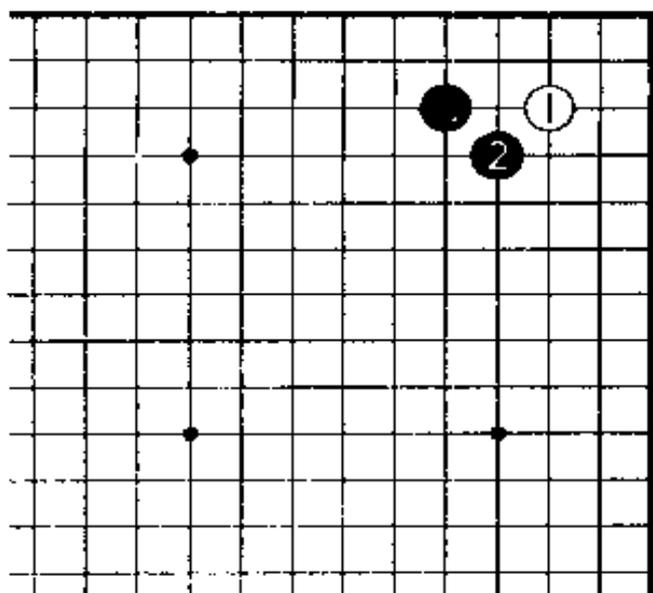
9图(定式) 白1尖至白5立,是轻松的两分棋形。与最开始的小目挂角是同样定式。



4图



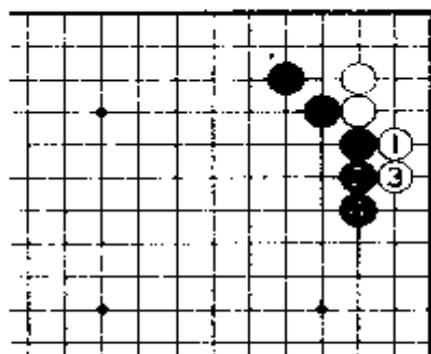
7图



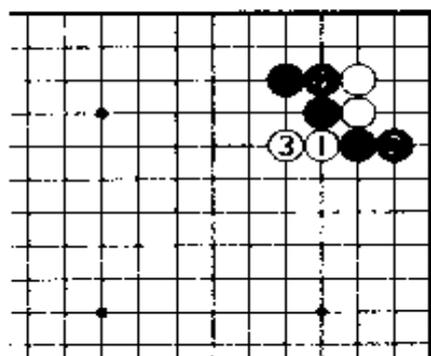
〔基本图〕

第74型 露骨的伏击

〔基本图〕 目外的场合，白1也可点三·三。黑2尖也许说不上是骗着，然而，正是由于很单纯，也许容易忽视。



2图

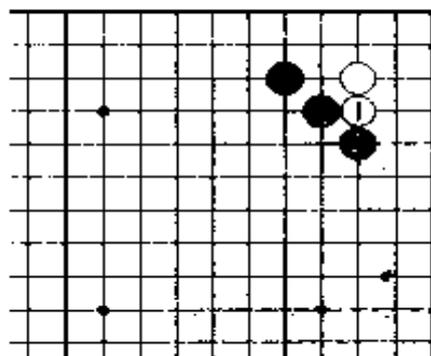


3图

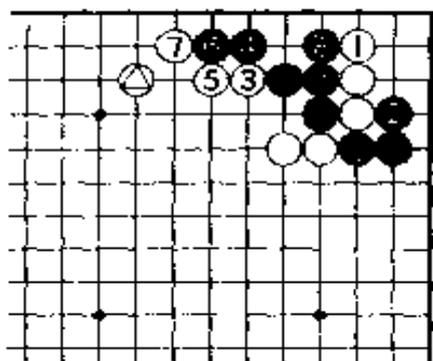
1图(上当) 白1爬是想法单纯的错着。被黑2扳头，白无法期待好结果。

2图(黑好) 白1扳，黑2、4长取得充分的外势。若白3省略，将被黑3位先手挡。

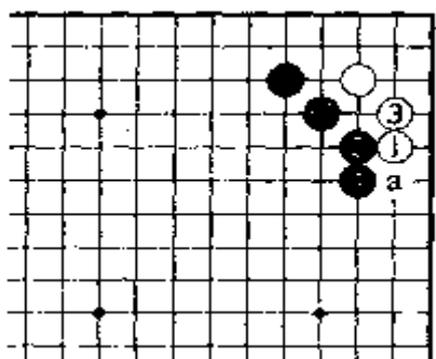
3图(白无理) 白1断是完全无理的挑战。被黑2立，白3长，黑4团，白角上是单方面苦形。很难找到治孤手段。



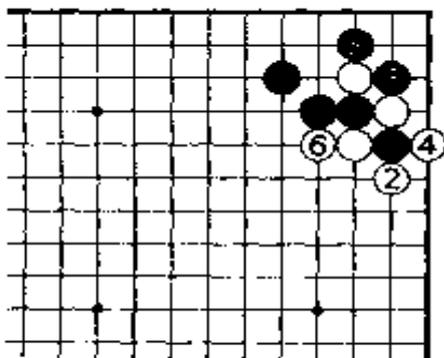
1图



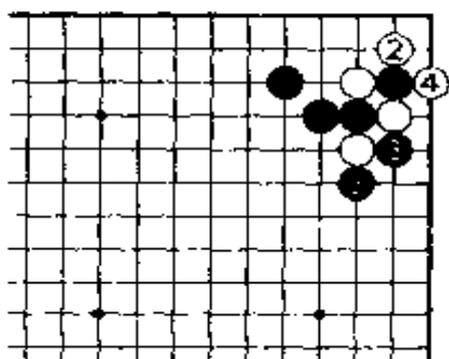
5图



6图



8图



9图

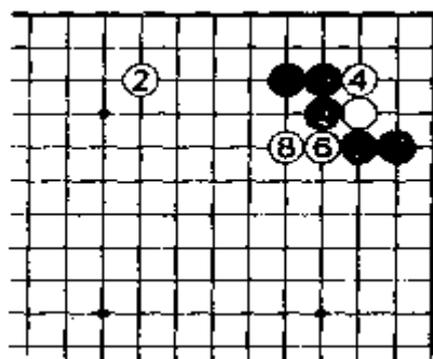
4图(混同) 若白2夹,白4、6断的手段可成立,黑7、9之后——

5图(定式) 白弃掉角上三子,白3以下是厚实打法的型。若无白⊗这一着,则可看出3图的无谋吧。

6图(黑好) 即使白1飞,黑2尖顶,与2图也大同小异。白3如a位长,黑3扳可杀角。

7图(正着)

白1跳是唯一一手。这是类似于高目的外靠的棋形。

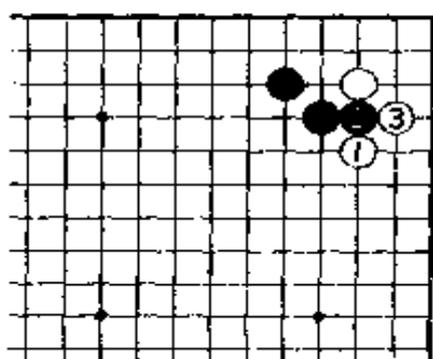


4图

8图(白厚实)

接着,对黑1、白2按常规吃住断的一方,至白6贴长。比起高目定式,黑角地变小,成为白稍厚实的结果。

9图(变化) 黑1断,条件是征子有利,然而,白2、4提简明。若不满意此结果,也有白2于3位粘的变化。



7图