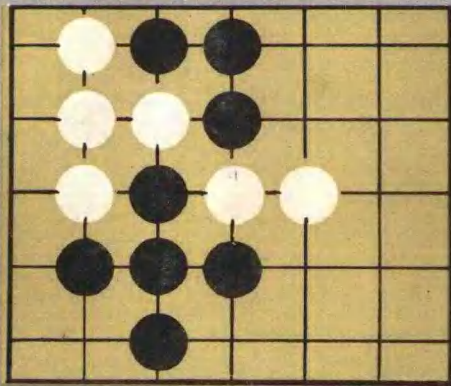


下一手

第三十五册 打劫的妙味

日本棋院 编

刘月如 译



国际文化出版公司

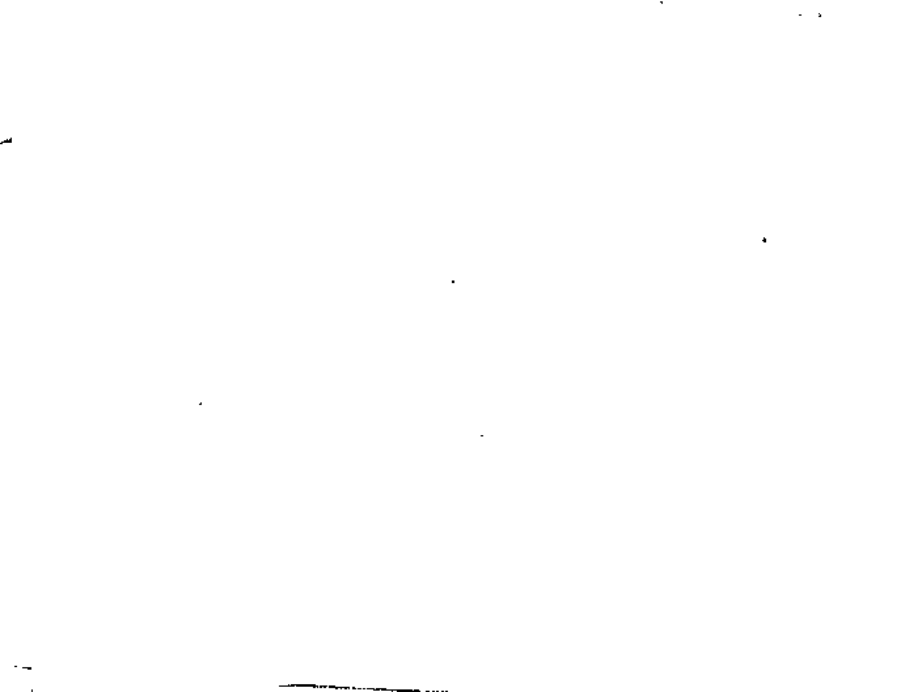
下一手

第三十五册

打劫的妙味

日本棋院 编

刘月如 译



编译者的话

不愿打劫的人棋力一定不会太强。围棋，正因为有了打劫的规则，才产生了无穷的乐趣，令人回味无穷。

危机时自然可靠打劫闯过难关，而对于对手，则尽量不给其借劫顽抗的机会，这同样是十分重要的。本书中汇总了各式各样的打劫习题，其中初级 1 题，中级 13 题，上级 5 题，有段 4 题。可供大家作为趣味习题欣赏。

目 录

第1题	双鞭	5	第13题	联络	53
第2题	接不归	9	第14题	切断	57
第3题	净活	13	第15题	杀气	61
第4题	间接法	17	第16题	盲点	65
第5题	解消	21	第17题	坚韧	69
第6题	企图	25	第18题	死活急所	73
第7题	弱点	29	第19题	一气呵成	77
第8题	吃法	33	第20题	弱点	81
第9题	角的韧性	37	第21题	角的急所	85
第10题	先手功夫	41	第22题	打劫?	89
第11题	线索	45	第23题	一层纸	93
第12题	劫材有利	49			

The image shows a 15x15 grid. In the top-right corner, there is a pattern of black and white circles. The circles are arranged in a roughly rectangular shape, with black circles forming the outer boundary and white circles filling the interior. The pattern is as follows (rows 1-15, columns 1-15):

Row	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5	Col 6	Col 7	Col 8	Col 9	Col 10	Col 11	Col 12	Col 13	Col 14	Col 15
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

Small black dots are located at the following coordinates (row, column): (1, 1), (2, 2), (3, 3), (4, 4), (5, 5), (6, 6), (7, 7), (8, 8), (9, 9), (10, 10), (11, 11), (12, 12), (13, 13), (14, 14), (15, 15).

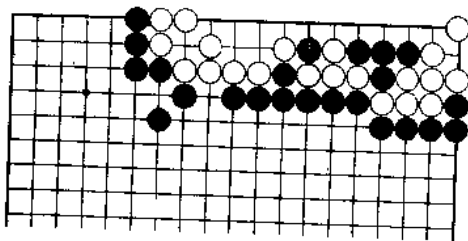
黑先 中级

首先是做成打劫的技巧问题。如果考虑到黑四子气很紧的情况，就不能采用平常手段。

黑 1、3 的顺序十分有趣。

正解图 扑是急所

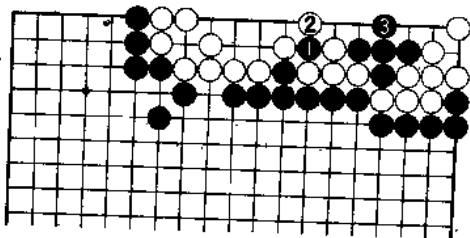
黑 1 扑试对方应手的走法是着妙棋。



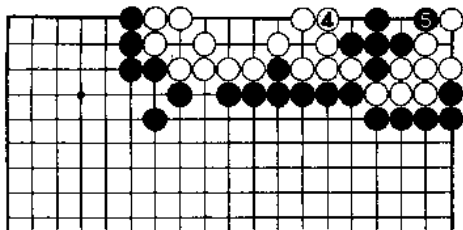
正解图

1图 (双靶)

白 2 如提，黑 3 后左右两边的打劫成为见合。



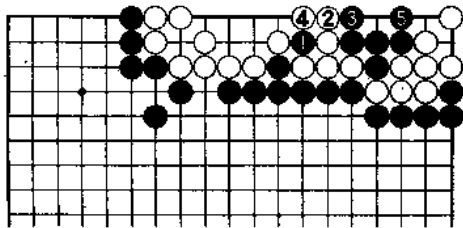
1 图



2 图

2 图（劫）

白 4 时黑走 5，虽然是白棋先手提劫，但黑也该满足了。



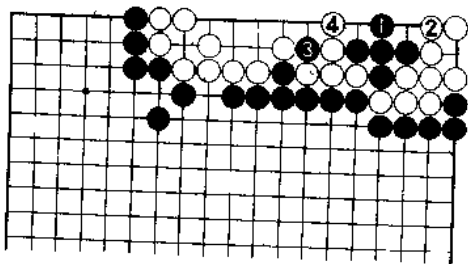
3 图

3 图（双活）

白也有 2 位立的变化，但黑 3、5 后角上成为双活。实战中打劫和双活的选择权在白棋手中。

4图（次序错误）

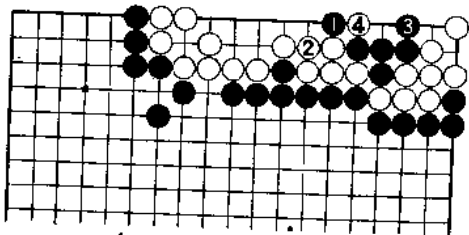
同样是黑1，如果单走就不行了。白2后黑再走3时白4立是好手，因不入气而完全失败了。



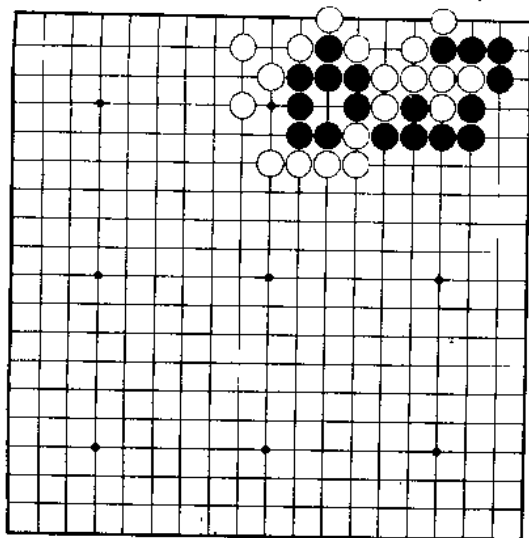
4图

5图（别无良策）

走黑1定形也是失败。黑3攻杀时白4击中弱点，即可结束。



5图



第 2 题

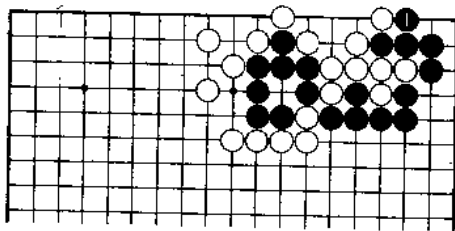
接不归

黑先 初级

上边白棋的接不归成为问题的焦点。黑棋走的越简单越好，考虑过多反而要失败。

正解图 从后边打

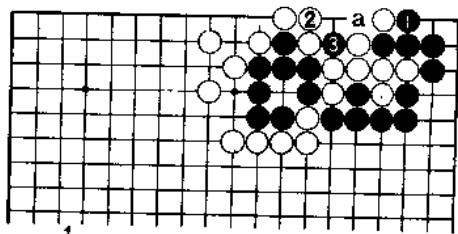
黑 1 打是正解。这样，白便不能无条件连接。



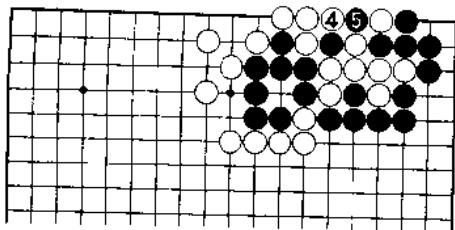
正解图

1 图（手筋）

只是，白 2 若粘时黑 3 扑十分重要，白不能在a 点粘——



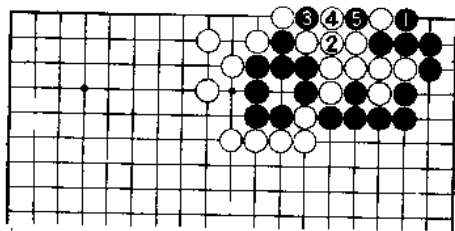
1 图



2 图

2 图（劫）

白只有在 4 提，因为黑 5 提后瞄着吃白棋接不归，所以只好打劫。



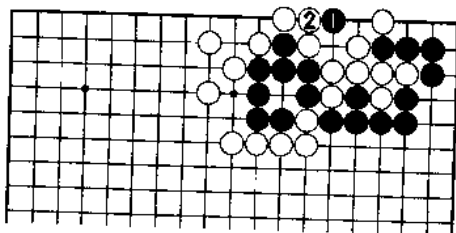
3 图

3 图（变化）

白 2 若粘的话黑走 3、5。对白来说，打劫是无法避免的。

4 图（失败）

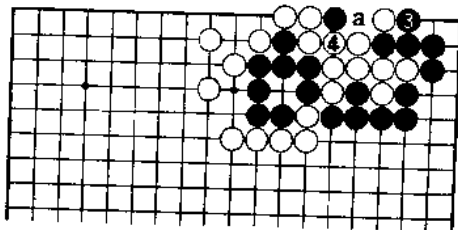
黑 1 点试对方应手，结果反而帮助白联络上。白 2 粘住后黑已经没有手段。



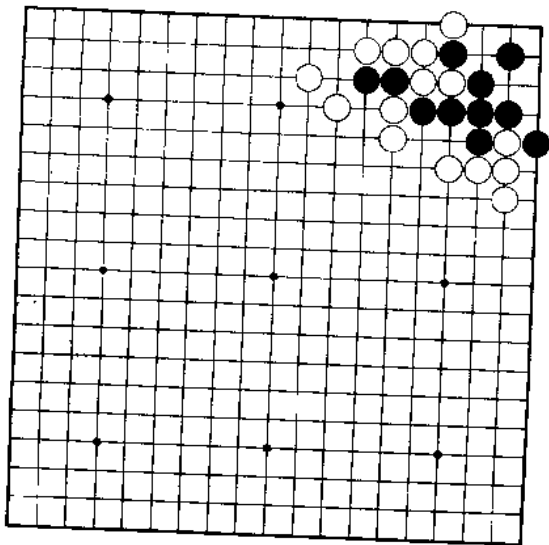
4 图

5 图（联络）

以后即使黑 3 再打白 4 也可联络。黑 3 若改走 a 位也无任何意义。



5 图



第3题

净活

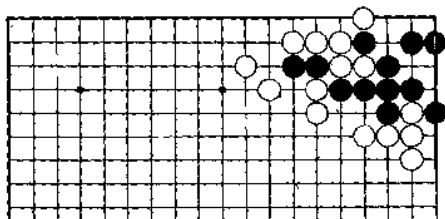
黑先 中级

角上黑棋的眼形不大清楚。如果成功的话就简单了，但那样将是失败。

无论如何要设法净活。

正解图 三子接不归

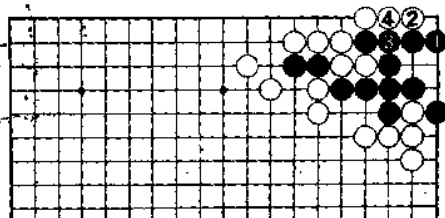
此形黑 1 立是正着。暂且先确保一只眼。



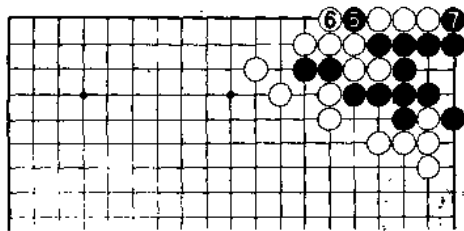
正解图

1 图（若来吃）

白若来夺眼而走 2 位时，黑 3 只需粘上即可完成使命。



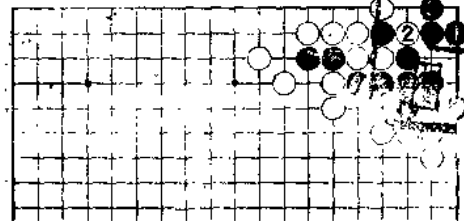
1 图



2 图

2图（黑活）

黑5扑后7位打吃，白三子接不归，黑如吃掉白三子的话自然就净活了。

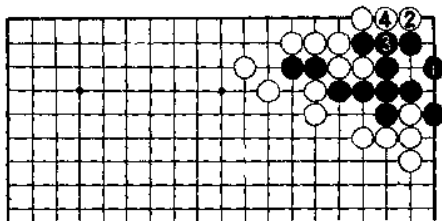


3 图

白2若提时黑走3后做劫两只眼；若实战中白只提黑这样做法。

4 图（失败）

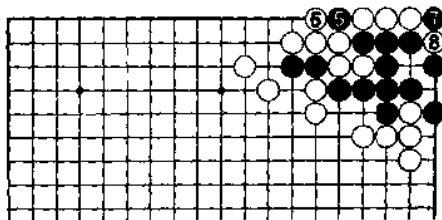
虽同样是确保一只眼，
黑 1 则过于软弱，白 2 托至
4 为止虽与正解有些相似



4 图

5 图（劫）

黑不能无条件去吃白三
子接不归，至白 8 为止成为
打劫。



5 图