

围棋妙手百例

蜀蓉棋艺出版社



國朝詩林



國朝詩林



围棋妙手百例

天一选编 过惕生、吴淞笙校阅

601486/1.0



科学出版社

出版说明

《围棋妙手百例》，是选编古今中外有意义的围棋妙手一百例，并加以解释和翻译。由天一选编，过惕生、吴淞笙校阅。内容包括：围棋的腾挪、脱险、对攻、弃子和死活等问题，有简有繁、有难有易、便于爱好者研究参考。

责任编辑：陈克忠

封面设计：陈小清

围棋妙手百例

天一 选编 过惕生 吴淞笙 校阅

蜀蓉书社出版

成都提督街46号

四川省新华书店发行

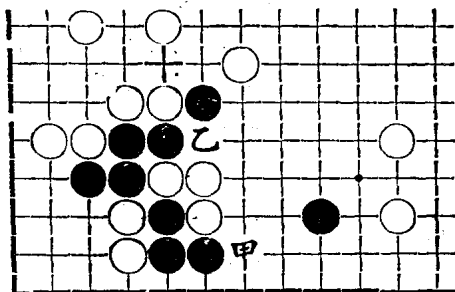
金堂印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 2¹/₁₆印张 40千字

1986年5月第1版 1986年5月第1次印刷 印数：1—75,000册

统一书号：7257·0041 定价：0.33元

第 1 例 黑先

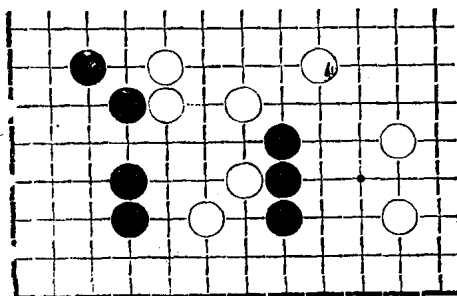


把分裂着的黑子连接起来是要花费一番苦心的。

黑甲则白乙断，黑如走乙，则白走甲，黑不行。

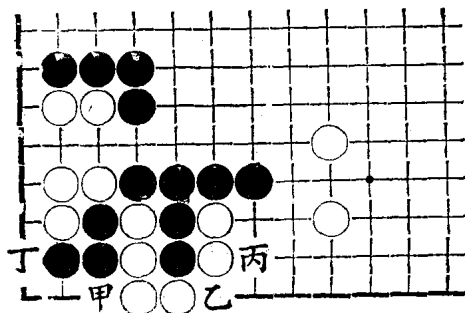
怎么走最好？

第 2 例 黑先



下边的三个黑子，如想做活，最大限度只能成一眼。向中腹出头也较困难，难道就无简明的下法了吗？

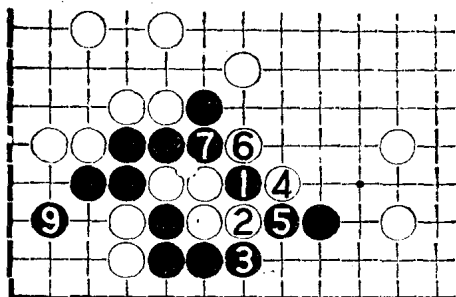
第 3 例 黑先



要救角上的三个黑子，必须吃掉下边六个白子。这样，连左边的白子也不得活。

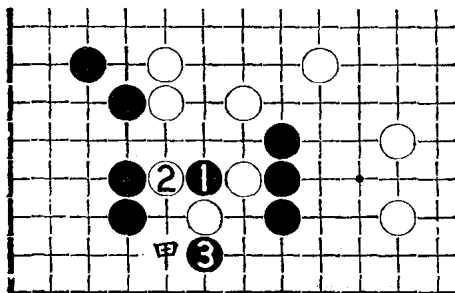
但黑甲打，则被白乙接而失败。又如黑丙夹，则被白丁扳。虽可吃到白的枝叶二子，而根干的黑三子不得救。

第 1 例 解答

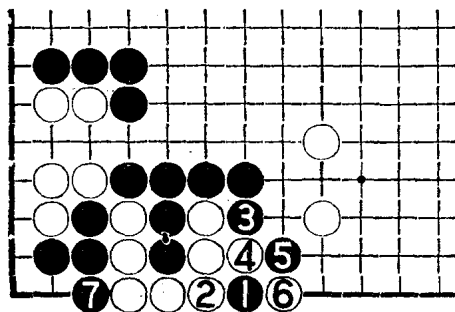


⑧ = ①

第 2 例 解答



第 3 例 解答



黑 1 的碰绝妙。因中间的白三子图逃而走 2、4，则被黑 3、5 打，至黑 9，不但显示了黑 1 “一子两用”把两方的缺陷都补好了的效果，而且使白成为愚形。

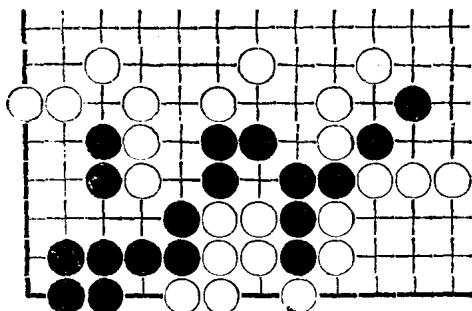
黑 1 的夹顶是妙手。白 2 应时，黑 3 托便渡。

黑 1、3 的次序要紧。黑 1 如先走 3 位，则给白有甲板的余地，黑不干净。

黑 1 的点是紧白气的妙手。白 2 接时，角上黑三子的气已和白气相同。而黑是先手，所以成功。

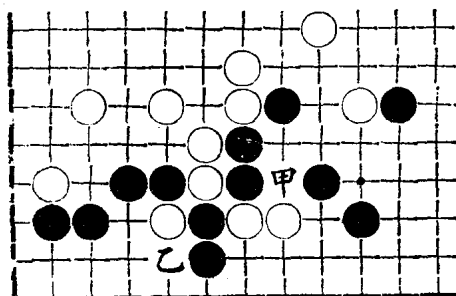
又白 2 如走 4 位，则黑 7、白 2、黑 5，也是同样的结果。

第 4 例 白先



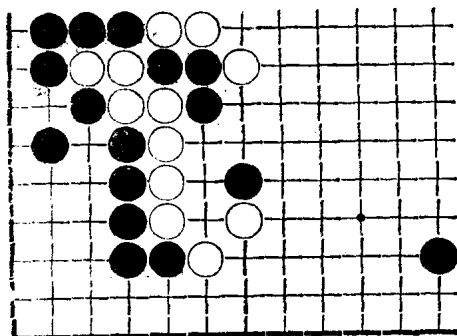
这个题是白先能否杀黑的问题，如白走出妙手，黑就不能活。

第 5 例 黑先



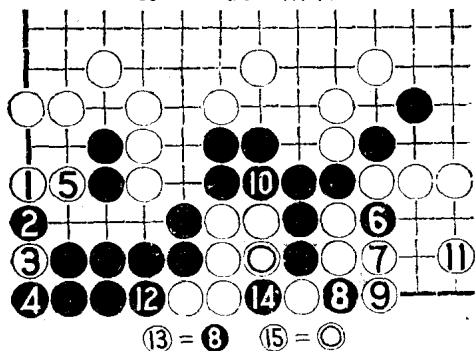
黑有甲、乙两个缺陷，怎样才能同时补救这两个缺陷呢？

第 6 例 白先



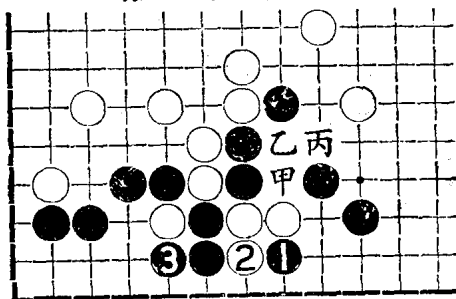
如能吃到分离白的黑三子，白便联络而安定。

第 4 例 解答



白 1、3 是破眼的妙手。双方进行至黑 14 提白六子是必然的。但白有⊙位破眼的手段，黑就死了。

第 5 例 解答

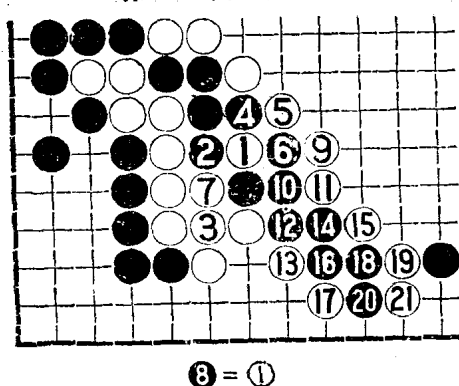


黑 1 的碰是一子两用的妙手。虽白有 2 位的冲，但黑 3 曲已经同时补救了这两个缺陷。

如白 2 走 3 位，则黑走 2 位。

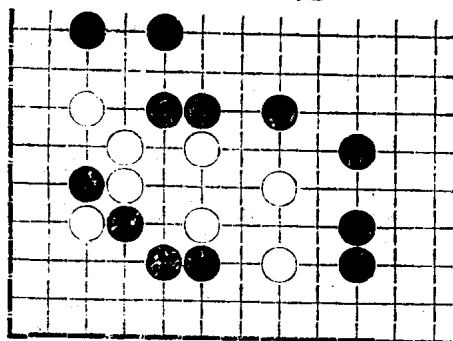
如黑 1 不碰，先在 3 位曲，经白甲、黑乙、白丙断，便把黑的吃掉了。

第 6 例 解答



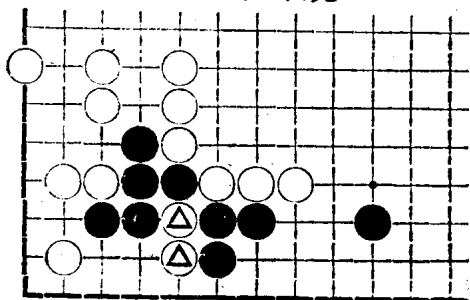
白 1 门是妙手。对黑 2 则白 3 接好。黑 4 冲，白由 5 至 11 紧要，至 21 止吃黑。

第 7 例 黑先



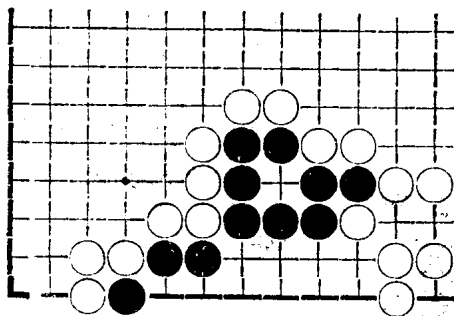
黑在角上只想活是不成问题的。但怎样下出能威胁外面白子的形势呢？

第 8 例 白先



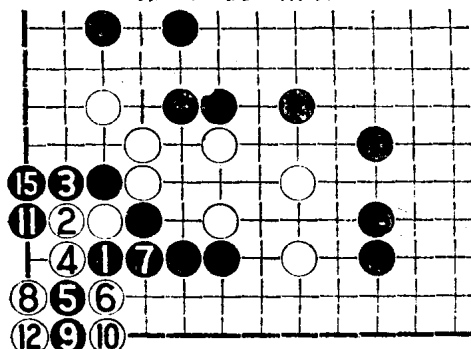
全部的黑子好象有活路，其实不然。因白△的二子将黑分为两部分。而且对黑在角端的追击中，能巧妙地联络。

第 9 例 白先



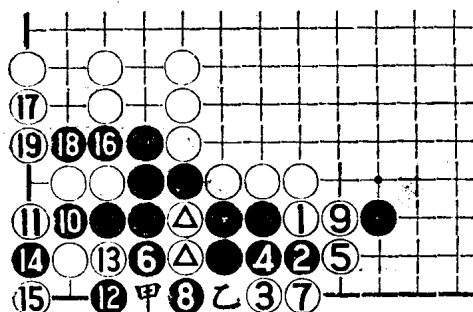
白围中的黑棋已有一眼，再做一眼，好象不难，但白有妙手而使它不能活。

第 7 例 解答

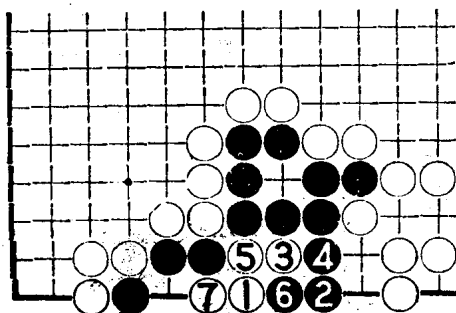


⑬ = ⑤ ⑭ = ⑨

第 8 例 解答



第 9 例 解答



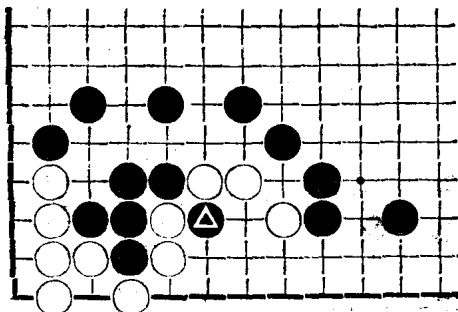
黑 1、白 2 是当然的。黑 3 挡以图吃角上的白子。

白 4 时，黑 5 是妙手，以下黑以 5 的一子走成二子而弃之，至黑 15 止，对攻黑胜。如黑 3 走 4 位，则被白 3 曲打，白便容易谋活。

白 1 挡，黑 2 时，由于白 3 是妙手，黑不能活。黑 16 冲时，白 17 又是妙手，黑全死。但如白这着在 18 位挡，则被黑甲接而白成接不归。如白 3 不点而走 5 位，黑走 3 位而活。又白 3 走乙位打，黑 4 接亦活。

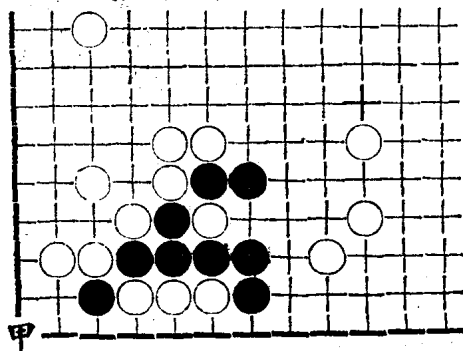
白 1 的点是必然的。黑 2 是最强的抵抗，但由于白走出 3、5、7 相关联的妙手，成为“倒脱靴”而黑死。

第 10 例 黑先



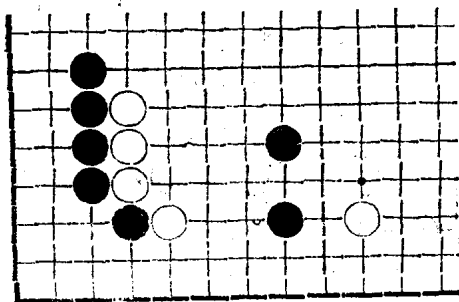
一般的思考，白无论如何也是活的，但黑有非常的妙手可以巧取全体白棋。请试验之。

第 11 例 黑先



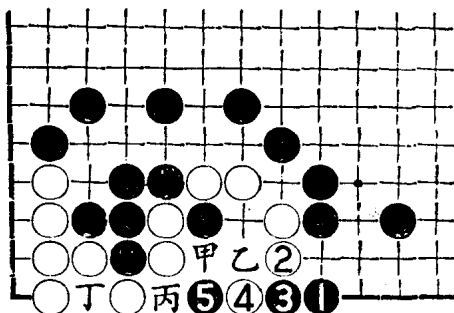
角的頂端，即甲位，稱“極端”。它有特殊性，利用它，常有想不到的妙處。

第 12 例 白先



这个形，有巧妙的处理方法，请考虑之。

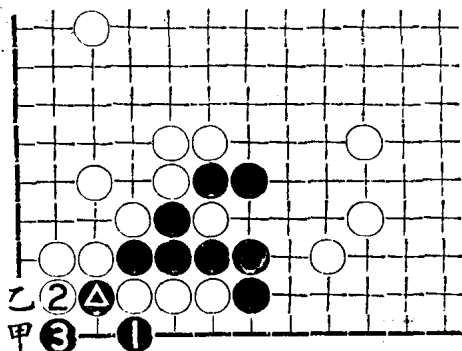
第 10 例 解答



黑 1 绝妙。由于它白无论如何变化也摆脱不掉覆灭的结果了。走至黑 5 止而白死。

白 2 如走甲位，则黑走乙位。又白 2 走乙位，则黑甲。白丙，黑 5、白丁、黑 4。

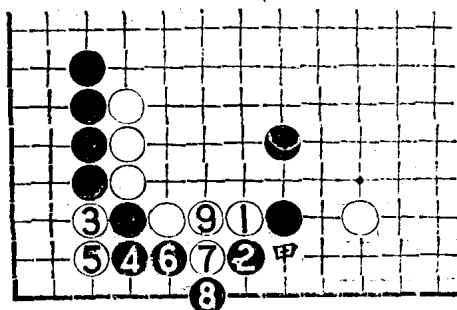
第 11 例 解答



角上的△子和白对攻是不够气的。但由于“极端”的特殊性，当黑 3 扳时，白不能在甲位打，而成劫。

黑 1 如走 2 位，则白乙扳，黑气就不够了。

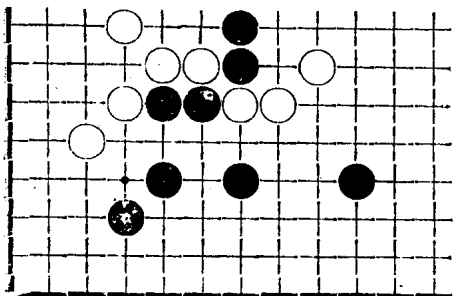
第 12 例 解答



白 1 的碰是妙手。黑 2 扳，则白 3 以下至 9 而白胜。

所以黑 2 只能走 4 位下立，而让白在甲位渡。

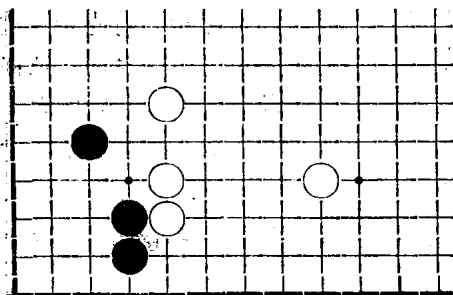
第 13 例 白先



这样的形，在实战中是常见的。

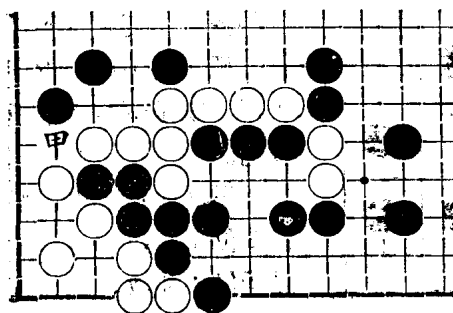
乍一看来，中腹的白三子好象是弱子。而细观之下边的黑形有缺陷可对其冲击！

第 14 例 白先



这是目外定式所走之形。白应怎样压迫黑呢？

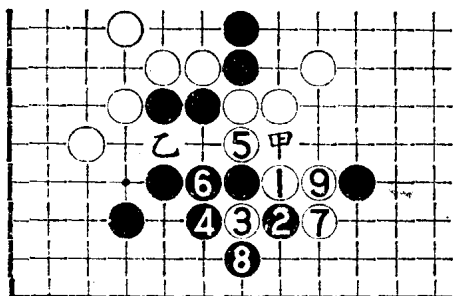
第 15 例 自先



黑甲的断威胁着白。如外围的黑干净，则白非在甲位接不可。

但这个形，有冲击
黑形缺陷的手段。

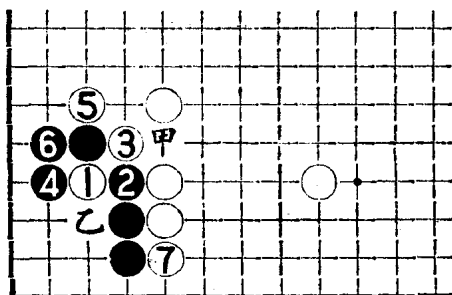
第 13 例 解答



白 1 的靠作为第一感，其次白 3 的扭断也许不注意。黑 4 打，白 5 反打至 9 止，白破黑地而成强子。

白 3 时，如黑甲打，则白 6 反打，黑 9、白乙，吃净黑二子，而上面的黑子相反变弱。

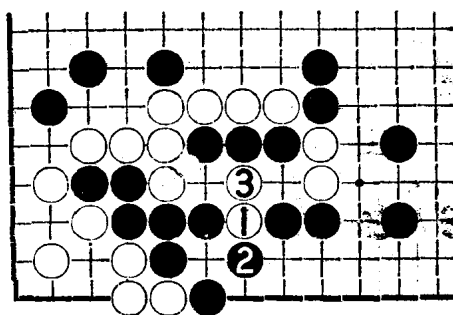
第 14 例 解答



在这个形，黑应在白 1 跨断之前先走 3 位而和白甲作交换。那样就能防止白 1 的跨断。

黑 2、白 3，以下至 7 挡，黑被封住，白厚实。黑 4 如走 5 位，白乙长则成劫。

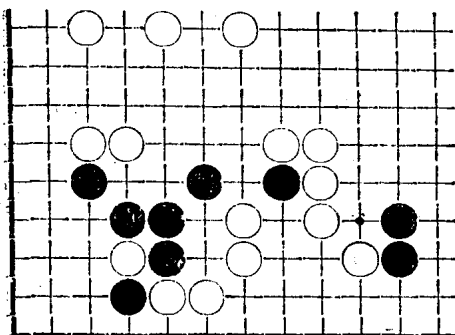
第 15 例 解答



冲击黑的缺陷，白 1 的挖打中要害，到 3 止，黑不是丢掉中樞三个子，就是下边六个子被吃。

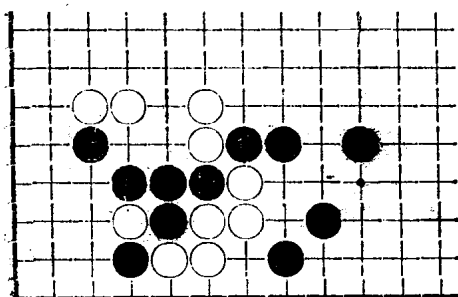
黑 2 如走 3 位，则白 2 位下立，下边六个黑子仍不能救。

第 16 例 白先



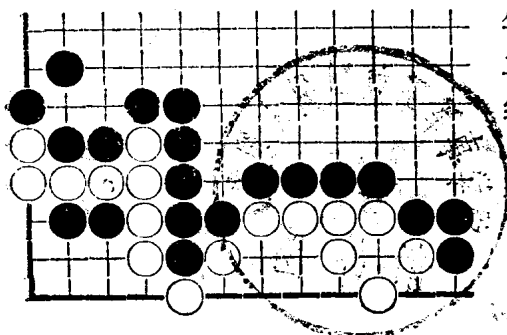
这是白攻黑的问题。白走出好手，就能杀黑。

第 17 例 白先



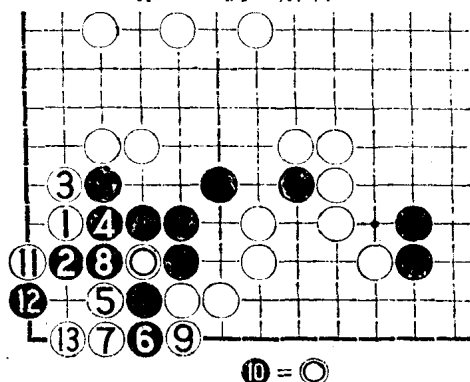
下面的五个白子，有无解救之法？请考虑之。

第 18 例 黑先



本例选自我国六百年前的晏天章和严德甫二人所著的《玄玄棋经》中的有名的所谓“二子入洞”。这是发挥二子的力量在角上做活的问题。

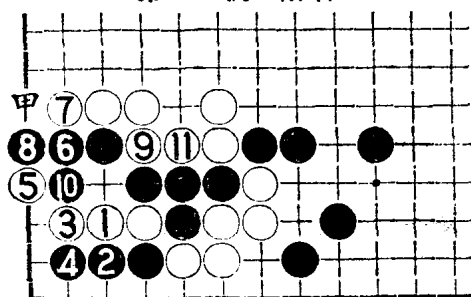
第 16 例 解答



白 1 的点是妙手。
对黑 2，则白 3 以下至 13 而黑死。

黑 2 如走 8 位，则白仍走 3 位，黑便简单死。又白 1 如走 8 位，则黑走 5 位，白便失败。

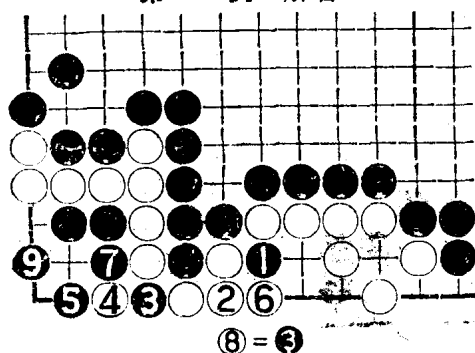
第 17 例 解答



由白 1 至黑 4 时，
白 5 的尖是妙手。

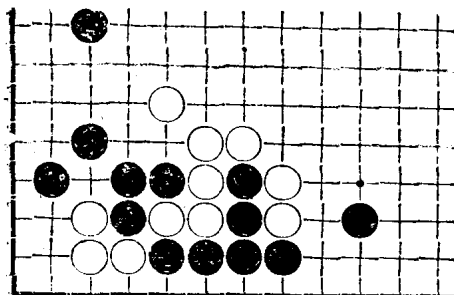
对黑 6，则白由 7 至 11，便吃住黑四子，而全部的黑也死了。其中黑 6 如改于 10 位尖，则白有甲跳的巧手，同样白成功。

第 18 例 解答



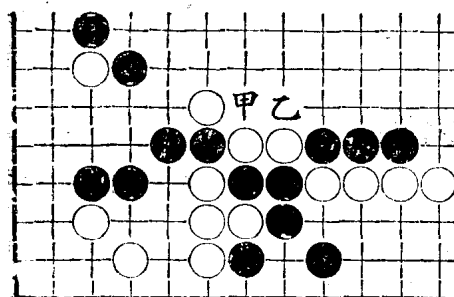
黑 1 打是正着。黑 3 的扑是妙手。白 4 时，黑 5 是“二之一”的要点。走至黑 9 而活。

第 19 例 白先



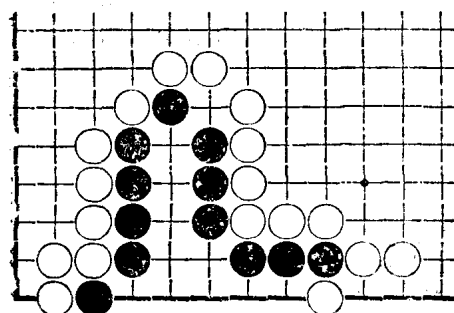
利用角上的白棋，有何手段？

第 20 例 黑先



下边的五个黑子，被白分离着，为了救出这五个黑子，只有吃住上方分离黑的三个白子。但黑甲断则被白乙冲而失败。怎样才能救黑脱险呢？须有妙手，方能成功。

第 21 例 白先



这个形是白先杀黑的问题。第一着非常重要。请考虑之。