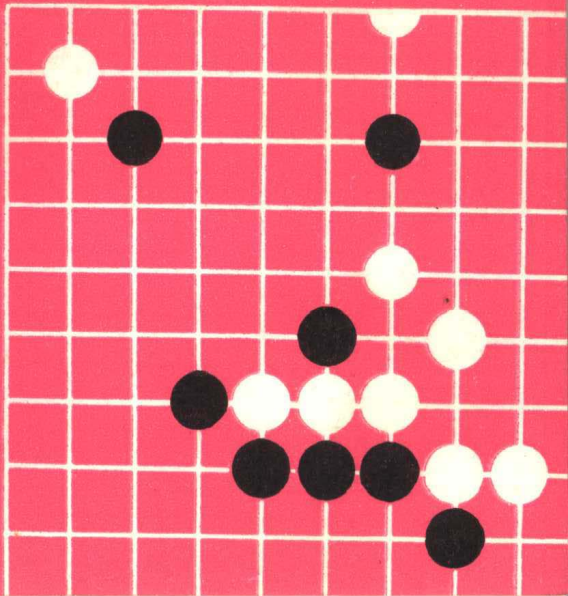


围棋丛刊

# 只此一手

(第四册)



上海外语教育出版社

# 只此一手

第四册

## 对杀专题

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

# 只此一手

## 第四册

### 对杀专题

中国大学生围棋协会编译

---

上海外语教育出版社出版发行

(上海外国语学院内)

上海外国语学院印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

---

开本 787×1092 1/64 2印张 44千字

1990年1月第1版 1990年1月第1次印刷

印数: 1--15,100册

ISBN 7—81009—427—0/G·113

定价: 0.70元

## 编译者的话

对杀在战斗中是最残酷、最令人心悸的。许多围棋爱好者在对杀中常会害怕走成复杂的局面，为避免复杂而走出一些软弱的棋来，这主要是没有掌握一些基本的对杀方法的缘故。

对杀要计算气的长短。因此，延气、紧气技巧的掌握和合理运用，决定对杀的成败。本书把对杀中用断、扑、秤砣、挤、挖、顶、滚征等各种手法来延气或紧气，往往能使濒临绝境的棋起死回生，或者缩减对方气数而把它一举击溃。

# 目 录

|      |      |    |      |      |     |
|------|------|----|------|------|-----|
| 第1题  | 俗手   | 5  | 第16题 | 实战型  | 71  |
| 第2题  | 三手   | 9  | 第17题 | 差之毫厘 | 75  |
| 第3题  | 救助   | 13 | 第18题 | 有名   | 79  |
| 第4题  | 例子   | 17 | 第19题 | 弯弯曲曲 | 83  |
| 第5题  | 自动   | 23 | 第20题 | 鸟    | 87  |
| 第6题  | 不结实  | 27 | 第21题 | 一个劲地 | 91  |
| 第7题  | 一击即中 | 31 | 第22题 | 一定   | 95  |
| 第8题  | 基础   | 35 | 第23题 | 难度A  | 99  |
| 第9题  | 团团转  | 39 | 第24题 | 昔日谈  | 103 |
| 第10题 | 难题   | 43 | 第25题 | 定式   | 107 |
| 第11题 | 技术   | 49 | 第26题 | 计算   | 111 |
| 第12题 | 为时已晚 | 53 | 第27题 | 飞跃   | 115 |
| 第13题 | 之后   | 59 | 第28题 | 要点   | 119 |
| 第14题 | 利索   | 63 | 第29题 | 差两气  | 123 |
| 第15题 | 判决   | 67 |      |      |     |

# 只此一手

第四册

## 对杀专题

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

# 只此一手

## 第四册

### 对杀专题

中国大学生围棋协会编译

---

上海外语教育出版社出版发行

(上海外国语学院内)

上海外国语学院印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

---

开本 787×1092 1/64 2印张 44千字

1990年1月第1版 1990年1月第1次印刷

印数: 1—15,100册

ISBN 7—81009—427—0/G·113

定价: 0.70元

## 编译者的话

对杀在战斗中是最残酷、最令人心悸的。许多围棋爱好者在对杀中常会害怕走成复杂的局面，为避免复杂而走出一些软弱的棋来，这主要是没有掌握一些基本的对杀方法的缘故。

对杀要计算气的长短。因此，延气、紧气技巧的掌握和合理运用，决定对杀的成败。本书把对杀中用断、扑、秤砣、挤、挖、顶、滚征等各种手法来延气或紧气，往往能使濒临绝境的棋起死回生，或者缩减对方气数而把它一举击溃。

# 目 录

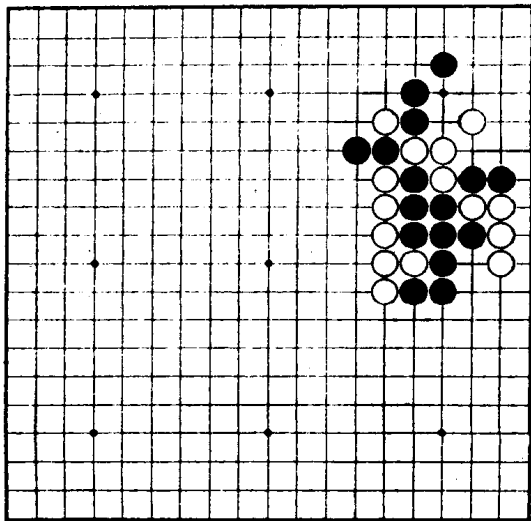
|      |      |    |      |      |     |
|------|------|----|------|------|-----|
| 第1题  | 俗手   | 5  | 第16题 | 实战型  | 71  |
| 第2题  | 三手   | 9  | 第17题 | 差之毫厘 | 75  |
| 第3题  | 救助   | 13 | 第18题 | 有名   | 79  |
| 第4题  | 例子   | 17 | 第19题 | 弯弯曲曲 | 83  |
| 第5题  | 自动   | 23 | 第20题 | 鸟    | 87  |
| 第6题  | 不结实  | 27 | 第21题 | 一个劲地 | 91  |
| 第7题  | 一击即中 | 31 | 第22题 | 一定   | 95  |
| 第8题  | 基础   | 35 | 第23题 | 难度A  | 99  |
| 第9题  | 团团转  | 39 | 第24题 | 昔日谈  | 103 |
| 第10题 | 难题   | 43 | 第25题 | 定式   | 107 |
| 第11题 | 技术   | 49 | 第26题 | 计算   | 111 |
| 第12题 | 为时已晚 | 53 | 第27题 | 飞跃   | 115 |
| 第13题 | 之后   | 59 | 第28题 | 要点   | 119 |
| 第14题 | 利索   | 63 | 第29题 | 差两气  | 123 |
| 第15题 | 判决   | 67 |      |      |     |

# 第1题

俗手  
黑先 初级

俗手不同于手筋，一般不为人们所喜用。但只要与局面谐调，就不必再多所顾忌棋形。

这个对杀，即使是大俗手也没有关系。



## 正解图 打吃

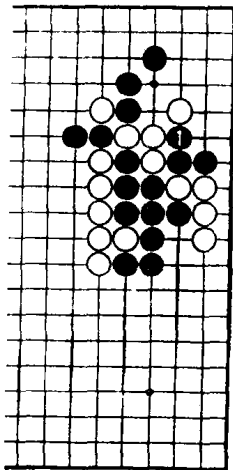
黑必须在1位打吃。

打吃往往会有俗手，但现在这个局面却是绝对的一手。

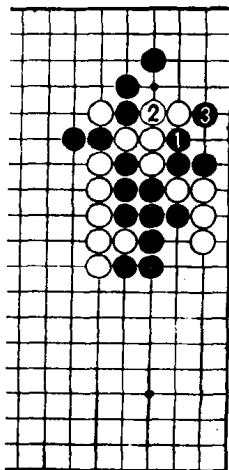
### 1图（白刃战）

黑1打吃，白2是绝对要接的。

黑3扳之后怎么样呢？是一场激烈的白刃战。



正解图

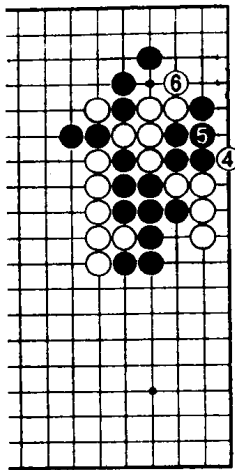


1图

## 2图 (必由之路)

接着，白4打，黑5接是绝对的。

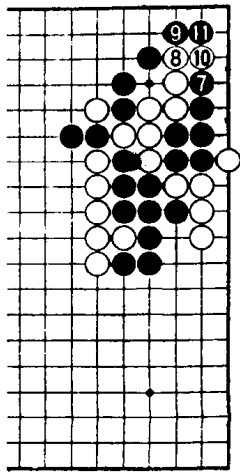
白6长出也是必然的。这之后是双方必然的应对。



2图

## 3图 (缓征子)

黑7爬，白8长，黑9扳挡就可以了。白10拐，黑11挡。缓征子黑快一气吃白。



3图

#### 4图 (随手)

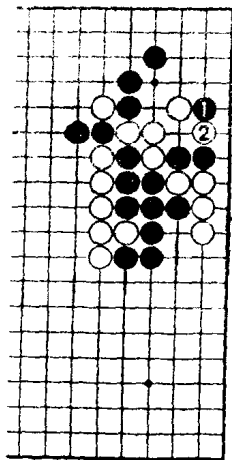
黑1随手地一托，就不行了。

可能是想把棋形走得漂亮些。白2一挖形势急转直下。

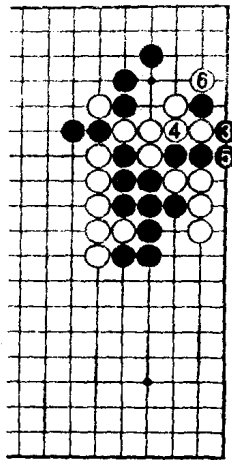
#### 5图 (多余)

下面的挣扎都是多余的。黑3从下面应，白4接、6吃，黑溃。

这是初级者易犯的错误。



4图



5图

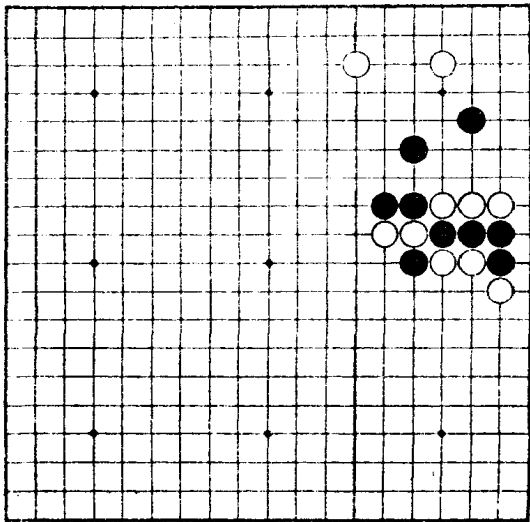
## 第2题

三手

黑先 中级

这个问题只有三手棋。

这是常见之型，  
又是很适用的手筋，  
故必须知道。



# 正解图 征子

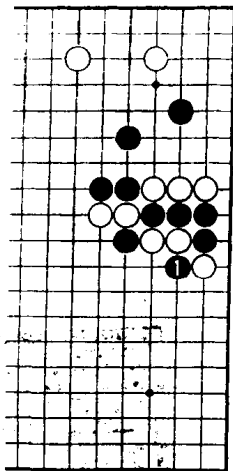
这是征子的基本型。

首先，黑1断，由于黑只有两气，必须紧着叫吃。

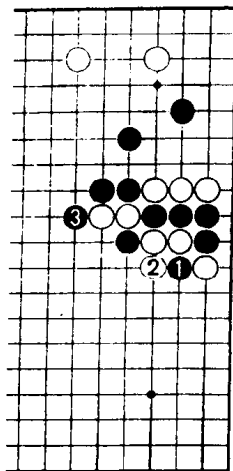
## 1图 （至此）

黑1断吃，白2必然。在此黑3打是正着。

至此，征子成立。



正解图



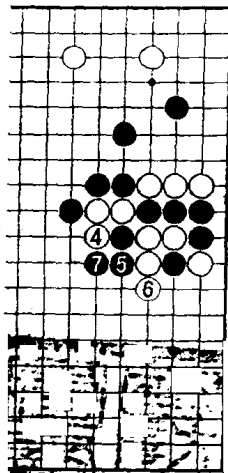
1图

## 2图 (征子)

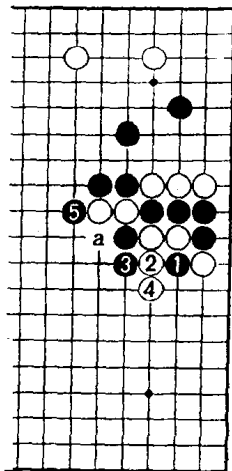
如果这之后，白4逃，  
黑再在5位打。白6绝对。  
黑7征吃。

## 3图 (损)

黑1、白2之后，先  
走黑3，被白4长出，黑  
损。黑5打吃，白就不会  
在a位逃了。



2图



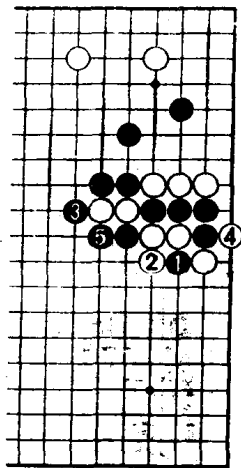
3图

# 4图 (部分性的)

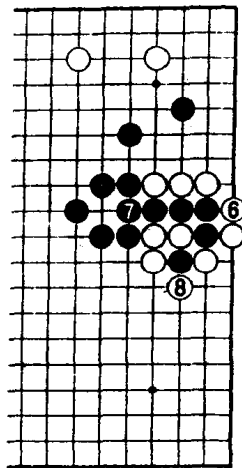
黑1、3打吃，由于是征子，白也难于处置。如果有好的引征手段，自然另当别论，没有时，就要在白4打吃求渡。黑5拔吃很厚……

# 5图 (渡)

白6渡，黑7接，白8提。



4图



5图