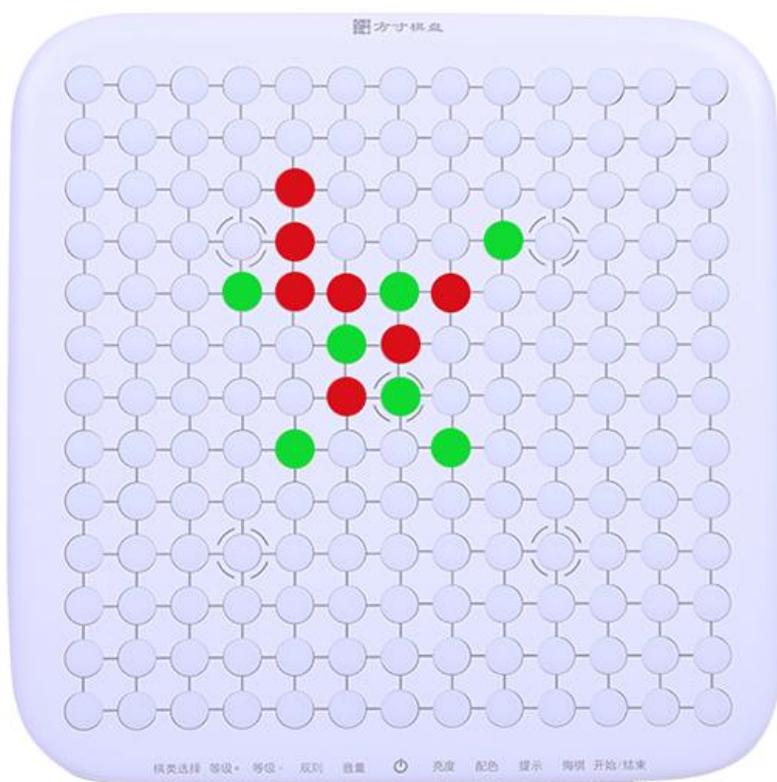


方寸棋盘

(GOB30)

13 路 AI 围棋产品说明书



<https://www.fcjai.com/>

青岛方寸间智能科技有限公司

设备联网 (推荐用电脑, 无电脑可用手机)

1> 长按“”图标侧面功能按键 2 秒，设备开机，开机大概等待 10 到 15 秒，棋盘会进行语音播报“**热点已建立，请连接网络**”。打开电脑（或手机），从电脑（或手机）的 wifi 列表里，将电脑（或手机）的 wifi 连接到“FCQP1”。（这是用电脑或者手机连接到棋盘上控制棋盘的过程，某些智能手机会自动断开无网络的 wifi，如果网络“FCQP1”断开，则需要重新连接“FCQP1”，用电脑不会出现类似问题）

2> 打开电脑或者手机浏览器，直接在浏览器里输入“192.168.1.1”，按下回车，出现了如下页面。（如果使用手机，此刻下拉页面刷新一下）

3> 出现的页面中可以选择 wifi，手动选择您家里的 wifi 名称，然后输入密码，点击连接。（目的是将棋盘连接到您家里的 wifi）

4> 等待大概 20 秒，如果输入的账号和密码正确，棋盘会语音播报“网络连接成功”，电脑（或手机）列表里“FCQP1” wifi 网络自动消失。

5> 如果在外出无 Wifi 环境，如果需要连接手机热点上网，打开手机找到热点设置里，确认 AP 频段是 2.4G 频段（安卓修改 AP 频段，苹果手机就打开最大兼容性）；将您的手机热点设置名称为：FCQP，密码设置为 FCQP1234，设置好后，开机棋盘可自动连接到此网络。



目前棋盘一共拥有以下功能，通过“棋类选择”按键进行功能切换，也可以通过棋盘最左侧边框硅胶棋子，直接切换至某一种棋类：

13 路人机围棋（29 个等级）、双人围棋、围棋复盘、手筋题专项训练（共 7208 题）、死活题专项训练（共 7206 题）、人机五子棋、双人五子棋、人机黑白棋、双人黑白棋、人机四子棋、双人四子棋、人机井字棋、双人井字棋、画板、记忆大师。（人机围棋必须有网络支持，其它可脱网使用）

13 路人机围棋对战功能介绍（必须有网络）

一、人机围棋对战模式，游戏开始之前：

1、按下“等级+”和“等级-”按键，可以调整棋力等级，最低业余 20 级，最高业余 6 段，共 29 个等级。（等级参考图请看附录）

2、按下“规则”按键，语音播报数字 1, 2, 3...来调整 AI 落子速度，建议 3 秒是比较合适的落子时间。

3、“声音”、“亮度”、“配色”这三个按键任意时间都可以调整语音播报音量、棋子显示亮度等级、颜色搭配方案。

二、人机围棋对战模式，游戏开始之后：

1、“开始/结束”按键，按下即可开始棋局或者结束棋局。

2、形式判断：当棋盘落子十手以上后，按下“规则”按键可以进行棋局优势判断或者终局判断，语音播报某一方胜出多少目，同时采用浅颜色来自动显示双方地盘优势，再次按下棋盘盘面任意棋子可恢复显示。（采用的中国“数子规则”判断标准，2 目=1 子）。

3、下棋过程中，按下“等级-”可进行“过一手”操作。

4、可以通过按下“提示”按键，让 AI 进行落子提示，此刻 AI 会提示 2 到 3 个位置，其中与棋子同色的为“最优落点”，白色为“次优落点”。

5、可以按下“悔棋”按键进行悔棋操作，避免不小心误触导致错误落子，或者棋局分析时进行战略调整。

6、AI 认输功能：当语音播报 “AI 认输” 时，按下 “等级-” 按键，可继续对局；按下 “开始/结束” 按键，则结束对局。

7、按下 “开始/结束” 按键，可以结束对局，并且进行棋局分析。

附录：13 路围棋等级参考

GOB30的围棋AI和现实围棋等级对照图

方寸围棋等级	Elo分数	现实段位等级参考	方寸围棋等级	Elo分数	现实段位等级参考
9段	3100	业余6段	7级	540	业余7级
8段	2800		8级	460	业余8级
7段	2500	业余5段	9级	380	业余9级
6段	2300		10级	300	业余10级
5段	2100	业余4段	11级	—	业余11级
4段	1900		12级		业余12级
3段	1700	业余3段	13级		业余13级
2段	1500	业余2段	14级		业余14级
1段	1300	业余1段	15级		业余15级
1级	1100	业余1级	16级		业余16级
2级	1000	业余2级	17级		业余17级
3级	900	业余3级	18级		业余18级
4级	800	业余4级	19级		业余19级
5级	700	业余5级	20级		业余20级
6级	620	业余6级	—		—

13 路双人围棋对战功能介绍

双人围棋和人机围棋功能按键基本一致。但是其中 “规则” 按键进行优势判断和 “提示” 功能均需要网络支持，其他功能可以脱网对弈。

围棋复盘功能介绍 (自动复盘、手动复盘、猜下一手、延续开局)

棋盘保存最近 30 次的棋局，选择围棋复盘模式后：

1、点击“开始”之前，按下“等级+”和“等级-”按键，根据盘面显示的棋局选择复盘哪个棋局。

2、按下“规则”按键，语音播报“围棋人机对战”，同时右上角白色小灯亮2个，然后点“开始”后，则从当前保存的棋局接着下。（相当于之前棋局封盘，而后直接下棋）

3、按下“规则”按键，语音播报“围棋复盘”，同时右上角白色小灯亮1个，点击开始后，盘面会自动复盘显示，此刻点击盘面任意棋子，则自动复盘停止，进入手动复盘模式：

<1>从盘面可以“猜下一手”，在盘面按下棋子，如果猜对了，对应的棋子直接点亮，如果猜错了则只有声音不亮灯；

<2>可以利用“提示”，让AI给与下一步最优落子提示。

<3>可以利用“等级+”和“等级-”，进行手动复盘下一步和上一步操作显示。

<4>可以利用“规则”按键，进行棋局的优势判断或者终局判断。

4、按下“开始/结束”按键，可以结束复盘或者结束对局。

手筋题 (7208 题)、死活题 (7206 题) (答题、试下、闯关)

手筋题和死活题专项训练，开始训练之前，棋盘的右上角有4列小灯。

1、从右向左数第四列：按第一个棋子为答题模式；按第二个棋子为试下模式；按第三个棋子为闯关模式。（竖着按棋子）

<1>答题模式：点击“开始”按键后，出现题目开始答题。如果任何一步答错了，则语音播报“答错了”恢复题目，重新答题；如果一直落子最终答对题目，则语音播报“答对了”，并且自动出现下一题。在不清楚如何答题的情况下，可以用“提示”按键进行提示，也可以用“悔棋”按键返回进行深度研究。

<2>试下模式：点击“开始”按键后，出现题目开始答题。由棋手自行思考，自己落两种颜色的棋子，可以用“悔棋”功能；此模式主要

用于棋手自己研究题目，深度思考对弈双方的最优解。

<3> **闯关模式**：点击“开始”按键后，出现题目开始答题。棋手任意一步答错了，则语音播报“答错”，直接自动下一题；如果棋手一直落子最终答对，则语音播报“答对”，也会自动下一题。任意时间，点击“规则”按键，语音播报“共答题 x，答对 x，答错 y”；点击“结束”按键后，语音播报“答题结束，共答题 x，答对 x，答错 y”。

2、从右向左数**第一列**：

<1>按**第一个棋子**为“入门到 10 级”；

<2>按**第二个棋子**为“10 级到 5 级”；

<3>按**第三个棋子**为“5 级到 1 级”；

<4>按**第四个棋子**为“1 级到业余初段”；

<5>按**第五个棋子**为“业余初段到 3 段”；

<6>按**第六个棋子**为“业余 3 段以上”。

3、从右向左数第二列为每一个难度的**单元**。

4、从右向左数第三列为**题目类型**。

注意：**题目列表在附录里有详细目录索引**。

五子棋对战功能介绍（人机&双人）

五子棋棋盘为 13*13 路大小：

1、人机五子棋对局之前，按下“等级+”和“等级-”按键可以切换难度等级，总共有 9 个难度等级。

2、开始对局之前，按下“规则”按键，可以切换有禁手规则和无禁手规则。

禁手规则介绍：五子棋先手具有较大的优势，为了限制先手优势，提出禁手概念，确保公平性。

禁手是五子棋对先手方的限制，包括“三三禁手”（黑方一步棋同时形成两个或两个以上的活三）、“四四禁手”（黑方一步棋同时形成两个或两个以上的冲四或活四）和“长连禁手”（黑方形成六子或六子以上的长连）。比赛时，先手在形成上述局面时，后手可以立即宣告胜利，而无需继续下子。此规则对后手不做限制。

3、五子棋按下“开始”按键开始对局，下棋规则为双方轮流落子，最先在棋盘的任意一条直线（横、竖、斜线）上形成连续五个（或以上）

的棋子的一方为胜。

4、可以使用“提示”按键进行 AI 提示落子操作。

5、可以使用“悔棋”按键进行悔棋操作。

6、按下“结束”按键可以结束对局。

黑白棋对战功能介绍（人机&双人）

标准黑白棋棋盘为 8*8 路大小：

1、人机黑白棋对局之前，按下“等级+”和“等级-”按键可以切换难度等级，总共有 3 个难度等级。

2、黑白棋按下“开始”按键开始对局，下棋规则为双方轮流落子，己方棋子在横、竖、斜八个方向内夹住对手棋子，可以将夹在中间的全部对手棋子翻转成己方颜色。只有在可以翻转对手棋子的情况下，才可以在该位置落子。

3、可以使用“提示”按键进行 AI 提示落子操作。

4、可以使用“悔棋”按键进行悔棋操作。

5、游戏进行到棋盘填满或者双方都无法下出合规棋步时结束，以棋盘上谁的棋子多来判断胜负。

6、按下“结束”按键可以结束对局。

四子棋对战功能介绍（人机&双人）

标准四子棋是立体竖着放的，共 6 行 7 列，42 个棋位。

1、人机四子棋对局之前，按下“等级+”和“等级-”按键可以切换难度等级，总共有 3 个难度等级。

2、四子棋按下“开始”按键开始对局，玩家需要点击上方己方同色的整行棋子中的一颗，轮流每次把 1 颗棋子放到棋盘上任何未全满的一行中，棋子会占据一行中最底未被占据的位置。每一列必须从最底下的一格开始，依次可向上一格落子。

3、可以使用“提示”按键进行 AI 提示落子操作。

- 4、可以使用“悔棋”按键进行悔棋操作。
- 5、最先在棋盘的任意一条直线（横、竖、斜线）上形成连续五个（或以上）的棋子的一方为胜。
- 6、按下“结束”按键可以结束对局。

消除井字棋对战功能介绍（人机&双人）

标准井字棋是在 3X3 格子上进行的游戏。

- 1、人机井字棋对局之前，按下“等级+”和“等级-”按键可以切换难度等级，总共有 3 个难度等级。
- 2、井字棋按下“开始”按键开始对局，双方落子时，任何一方落下第四颗棋子如果没有获得胜利的话，其落下的第一颗棋子消失，落下第五颗棋子如果没有获得胜利的话，其落下的第二颗棋子消失，以此类推。也就是棋面始终保持一方最多 3 个棋子。
- 3、可以使用“提示”按键进行 AI 提示落子操作。
- 4、可以使用“悔棋”按键进行悔棋操作。
- 5、玩家任何一方先以 3 个棋子在横、竖、斜方向形成直线，即可获胜。
- 6、按下“结束”按键可以结束对局。

画板功能介绍（人机）

方寸智能棋盘采用的是 RGB 彩色灯，R（RED）、G（GREEN）和 B（BLUE）为三原色，可以组合成七种颜色。

开始画板功能后，按下任意一个按键，会显示一种颜色，再次按下，会切换到下一种颜色，一直到七种颜色显示完成后再次轮询。可以在整个棋盘上画出美丽的图画效果。

记忆大师介绍

记忆大师是一款结合了益智和记忆挑战的游戏，旨在锻炼玩家的记忆力、观察力和反应能力。棋盘上点亮一部分小灯，持续一定的时间后自动熄灭，

玩家使用按键的方式点亮刚刚显示的那些小灯。

产品规格及清单

一、产品规格

- 1、尺寸：22cm*22cm*1.5cm（长宽高）
- 2、重量：500g
- 3、电池容量：2000mah
- 4、充电接口：type-C
- 5、材质：注塑、硅胶

二、产品配套清单

智能棋盘 X1 ; USB 充电线 X1 ;

充电说明

- (1) 棋盘内置锂电池,支持 Type-C 数据线充电,推荐规格:DC 5V 1A。
- (2) 充电时充电灯亮红灯,表示正在充电,绿灯即为充电完成。
- (3) 内置 2000mAh 可充电锂电池,充满电需 3 到 4 小时左右。
- (4) 请勿长时间充电,避免损坏电池。

由于采用恒流源无频闪护眼技术,耗电会比较闪烁 LED 耗电更大,充满可用 6 到 10 个小时,亮度等级越高,使用的棋子越多,使用时间越短。

联系方式

批量可定制：包装盒、棋盘丝印标志、手提袋等进行专门定制。

官网：<https://www.fcjai.com/>(可获得更新内容介绍)

手机：19026853459（微信同号）

淘宝店：[方寸间智能科技](#)

抖音号、视频号、快手号搜索：方寸棋盘。

围棋题库--手筋专项训练

1. 入门到 10 级

1.1 第一单元 吃子（一）

- 1.1.1 征吃（6 题）
- 1.1.2 制造征吃（18 题）
- 1.1.3 闷吃（36 题）
- 1.1.4 制造闷吃（30 题）
- 1.1.5 枷吃（60 题）
- 1.1.6 制造枷吃（18 题）

1.2 第二单元 吃子（二）

- 1.2.1 倒扑（30 题）
- 1.2.2 制造倒扑（5 题）
- 1.2.3 接不归（35 题）
- 1.2.4 倒扑和接不归（78 题）
- 1.2.5 滚打包收（6 题）
- 1.2.6 吃一线子（30 题）
- 1.2.7 吃二线子（12 题）
- 1.2.8 吃三线子（42 题）

1.3 第三单元 吃子（三）

- 1.3.1 反击错着（54 题）
- 1.3.2 综合运用（18 题）

1.4 第四单元 对杀

- 1.4.1 逃子（18 题）
- 1.4.2 杀棋（48 题）

2. 10 级到 5 级

2.1 第一单元 吃子（一）

- 2.1.1 滚打包收（108 题）
- 2.1.2 金鸡独立（54 题）
- 2.1.3 老鼠偷油（24 题）
- 2.1.4 大头鬼（30 题）
- 2.1.5 倒脱靴（6 题）

- 2.1.6 综合运用（54 题）

2.2 第二单元 吃子（二）

- 2.2.1 靠单（18 题）
- 2.2.2 宽征（54 题）
- 2.2.3 综合运用（126 题）

2.3 第三单元 对杀（一）

- 2.3.1 二气杀二气（24 题）
- 2.3.2 二气杀多气（30 题）
- 2.3.3 三气杀三气（132 题）
- 2.3.4 有眼杀无眼（66 题）
- 2.3.5 实战常形（12 题）

2.4 第四单元 对杀（二）

- 2.4.1 摆脱对杀（18 题）
- 2.4.2 二气的对杀（6 题）
- 2.4.3 延气的对杀（48 题）
- 2.4.4 综合运用（126 题）

2.5 第五单元 连接和分断

- 2.5.1 连接（100 题）
- 2.5.2 分断（76 题）

2.6 第六单元 攻击

- 2.6.1 封锁（30 题）
- 2.6.2 整形（30 题）
- 2.6.3 破坏棋形（14 题）
- 2.6.4 夺取根据（30 题）
- 2.6.5 突破（46 题）

2.7 第七单元 防守

- 2.7.1 腾挪（5 题）
- 2.7.2 出头（30 题）
- 2.7.3 巩固根据（30 题）
- 2.7.4 抢先手（140 题）

2.8 第八单元 综合练习

- 2.8.1 弃子（94 题）
- 2.8.2 做活（206 题）
- 2.8.3 杀棋（190 题）
- 2.8.4 打入（65 题）
- 2.8.5 侵消（17 题）
- 2.8.6 围空（41 题）
- 2.8.7 一子两用（14 题）

3. 5 级到 1 级

3.1 第一单元 吃子（一）

- 3.1.1 征吃（18 题）
- 3.1.2 枷吃（48 题）
- 3.1.3 滚打包收（54 题）
- 3.1.4 接不归（24 题）
- 3.1.5 金鸡独立（24 题）
- 3.1.6 老鼠偷油（6 题）
- 3.1.7 靠单（12 题）
- 3.1.8 综合运用（180 题）

3.2 第二单元 吃子（二）

- 3.2.1 大头鬼（18 题）
- 3.2.2 宽征（24 题）
- 3.2.3 倒脱靴（6 题）
- 3.2.4 宽枷（12 题）
- 3.2.5 相思断（12 题）
- 3.2.6 黄莺扑蝶（12 题）

3.3 第三单元 对杀

- 3.3.1 二气的对杀（54 题）
- 3.3.2 三气的对杀（126 题）
- 3.3.3 有眼杀无眼（12 题）
- 3.3.4 点杀（6 题）

3.3.5 打劫 (42 题)

3.3.6 综合运用 (126 题)

3.4 第四单元 连接和分断

3.4.1 连接 (148 题)

3.4.2 分断 (82 题)

3.4.3 综合运用 (18 题)

3.5 第五单元 攻击

3.5.1 破坏棋型 (30 题)

3.5.2 夺取根据 (14 题)

3.5.3 突破 (46 题)

3.6 第六单元 防守

3.6.1 封锁 (66 题)

3.6.2 出头 (26 题)

3.6.3 整形 (30 题)

3.6.4 腾挪 (35 题)

3.6.5 巩固根据 (14 题)

3.6.6 抢先手 (30 题)

3.7 第七单元 综合练习

3.7.1 弃子 (46 题)

3.7.2 做活 (222 题)

3.7.3 一子两用 (30 题)

4. 1 级到业余初段

4.1 第一单元 吃子

4.1.1 征吃 (6 题)

4.1.2 回龙征 (6 题)

4.1.3 枷吃 (24 题)

4.1.4 滚打包收 (36 题)

4.1.5 接不归 (36 题)

4.1.6 金鸡独立 (30 题)

4.1.7 老鼠偷油 (12 题)

4.1.8 宽征 (6 题)

4.1.9 大头鬼 (12 题)

4.1.10 黄莺扑蝶 (6 题)

4.1.11 综合运用 (66 题)

4.2 第二单元 对杀

4.2.1 二气的对杀 (36 题)

4.2.2 三气的对杀 (84 题)

4.2.3 四气的对杀 (36 题)

4.2.4 有眼杀无眼 (24 题)

4.2.5 打劫 (24 题)

4.3 第三单元 连接和分断

4.3.1 连接 (60 题)

4.3.2 分断 (60 题)

4.4 第四单元 攻击

4.4.1 封锁 (24 题)

4.4.2 破坏棋形 (30 题)

4.4.3 搜根 (24 题)

4.4.4 常形进攻 (12 题)

4.4.5 打劫 (18 题)

4.5 第五单元 防守

4.5.1 出头 (24 题)

4.5.2 整形 (36 题)

4.5.3 打劫 (12 题)

4.5.4 腾挪 (24 题)

4.6 第六单元 综合练习

4.6.1 杀棋 (222 题)

4.6.2 打入 (53 题)

4.6.3 侵消 (11 题)

4.6.4 围空 (29 题)

5. 业余初段到 3 段

5.1 第一单元 吃子

5.1.1 大头鬼 (12 题)

5.1.2 倒脱靴 (6 题)

5.1.3 靠单 (6 题)

5.1.4 宽征 (24 题)

5.1.5 宽枷 (30 题)

5.1.6 综合运用 (228 题)

5.2 第二单元 对杀

5.2.1 三气的对杀 (48 题)

5.2.2 四气的对杀 (30 题)

5.2.3 多气的对杀 (24 题)

5.2.4 有眼杀无眼 (6 题)

5.2.5 大眼杀小眼 (12 题)

5.2.6 长气杀大眼 (6 题)

5.2.7 延气 (6 题)

5.2.8 打劫 (42 题)

5.2.9 综合运用 (144 题)

5.3 第三单元 连接和分断

5.3.1 连接 (94 题)

5.3.2 分断 (70 题)

5.4 第四单元 攻击

5.4.1 封锁 (44 题)

5.4.2 夺取根据 (14 题)

5.4.3 破坏棋形 (60 题)

5.4.4 常形进攻 (6 题)

5.4.5 取势 (18 题)

5.4.6 突破 (62 题)

5.4.7 打劫 (12 题)

5.4.8 综合运用 (24 题)

5.5 第五单元 防守

5.5.1 出头 (26 题)

5.5.2 整形 (36 题)

5.5.3 抢先手 (548 题)

5.5.4 打劫 (12 题)

5.5.5 腾挪 (167 题)

5.5.6 巩固根据 (14 题)

5.5.7 综合运用 (24 题)

5.6 第六单元 综合练习

5.6.1 弃子 (94 题)

5.6.2 做活 (206 题)

5.6.3 杀棋 (190 题)

5.6.4 打入 (53 题)

5.6.5 侵消 (11 题)

5.6.6 围空 (29 题)

5.6.7 一子两用 (30 题)

围棋题库--死活专项训练

1. 入门到 10 级

1.1 第一单元 活棋

- 1.1.1 做完整眼 (24 题)
- 1.1.2 三格眼位 (71 题)
- 1.1.3 四格眼位 (30 题)
- 1.1.4 五格六格眼位 (18 题)
- 1.1.5 直四曲四 (24 题)
- 1.1.6 做眼 (66 题)
- 1.1.7 胀死牛 (30 题)
- 1.1.8 扩大眼位 (18 题)
- 1.1.9 占据要点 (18 题)
- 1.1.10 综合运用 (30 题)

1.2 第二单元 杀棋

- 1.2.1 直接破眼 (24 题)
- 1.2.2 三格眼位 (24 题)
- 1.2.3 四格眼位 (12 题)
- 1.2.4 五格六格眼位 (12 题)
- 1.2.5 破眼 (30 题)
- 1.2.6 点杀 (24 题)
- 1.2.7 聚杀 (12 题)
- 1.2.8 扑破眼 (48 题)
- 1.2.9 缩小眼位 (18 题)
- 1.2.10 双活 (36 题)
- 1.2.11 综合运用 (48 题)

2. 10 级到 5 级

2.1 第一单元 净活

- 2.1.1 利用先手 (48 题)
- 2.1.2 胀死牛 (12 题)
- 2.1.3 扩大眼位 (36 题)
- 2.1.4 三眼两做 (6 题)

2.1.5 吃接不归 (60 题)

2.1.6 占据要点 (96 题)

2.1.7 双活 (54 题)

2.1.8 综合运用 (24 题)

2.2 第二单元 劫活

2.2.1 综合运用 (60 题)

2.3 第三单元 净杀

2.3.1 破眼 (66 题)

2.3.2 聚杀 (42 题)

2.3.3 点杀 (18 题)

2.3.4 制造倒扑 (24 题)

2.3.5 缩小眼位 (30 题)

2.3.6 综合运用 (108 题)

2.4 第四单元 劫杀

2.4.1 综合运用 (36 题)

2.5 第五单元 实战常形

2.5.1 二线型 (36 题)

2.5.2 角部开口板六型 (12 题)

3. 5 级到 1 级

3.1 第一单元 净活

3.1.1 利用先手 (24 题)

3.1.2 扩大眼位 (24 题)

3.1.3 胀死牛 (6 题)

3.1.4 吃子做活 (36 题)

3.1.5 占据要点 (54 题)

3.1.6 倒脱靴 (24 题)

3.1.7 双活 (48 题)

3.1.8 综合运用 (84 题)

3.2 第二单元 劫活

3.2.1 综合运用 (60 题)

3.3 第三单元 净杀

3.3.1 金鸡独立 (30 题)

3.3.2 老鼠偷油 (12 题)

3.3.3 缩小眼位 (66 题)

3.3.4 盘角曲四 (12 题)

3.3.5 内部动手 (48 题)

3.3.6 聚杀 (18 题)

3.3.7 逃子杀棋 (12 题)

3.3.8 倒脱靴 (6 题)

3.3.9 综合运用 (36 题)

3.4 第四单元 劫杀

3.4.1 综合运用 (60 题)

3.5 第五单元 实战常形

3.5.1 角部板六型 (12 题)

3.5.2 角部断头板六型 (30 题)

3.5.3 小猪嘴型 (6 题)

3.5.4 板六带钩型 (18 题)

3.5.5 大猪嘴型 (24 题)

3.5.6 板六带钩变型 (6 题)

3.5.7 角部二三线组合型 (12 题)

4. 1 级到业余初段

4.1 第一单元 净活

4.1.1 扩大眼位 (24 题)

4.1.2 占据要点 (72 题)

4.1.3 倒脱靴 (28 题)

4.1.4 双活 (24 题)

4.1.5 综合运用 (114 题)

4.2 第二单元 劫活

4.2.1 综合运用 (60 题)

4.3 第三单元 净杀

4.3.1 缩小眼位 (54 题)

4.3.2 聚杀 (36 题)

4.3.3 内部动手 (60 题)

4.3.4 综合运用 (150 题)

4.4 第四单元 劫杀

4.4.1 综合运用 (60 题)

4.5 第五单元 实战常形

4.5.1 板六带钩变型 (12 题)

4.5.2 角部板八型 (36 题)

4.5.3 板八带钩型 (24 题)

4.5.4 二线扳粘型 (36 题)

4.5.5 金柜角及变形 (5 题)

4.5.6 玲珑奇形 (14 题)

4.6 第六单元 综合练习 (一)

4.6.1 做活要点 (118 题)

4.6.2 破眼急所 (142 题)

4.6.3 扑与倒扑 (62 题)

4.6.4 左右同形 (38 题)

4.6.5 双方急所 (70 题)

4.6.6 导致气紧 (102 题)

4.6.7 左右兼顾 (14 题)

4.6.8 外侧攻杀 (54 题)

4.7 第七单元 综合练习 (二)

4.7.1 角部特征 (38 题)

4.7.2 借住扳子 (14 题)

4.7.3 正确次序 (78 题)

4.7.4 抓住弱点 (70 题)

4.7.5 利用弃子 (110 题)

4.7.6 巧借外围 (30 题)

4.7.7 一路妙手 (158 题)

4.7.8 追杀 (22 题)

5. 业余初段到 3 段

5.1 第一单元 净活

5.1.1 初段综合运用 (54 题)

5.1.2 2 段综合运用 (54 题)

5.1.3 3 段综合运用 (46 题)

5.2 第二单元 劫活

5.2.1 综合运用 (72 题)

5.3 第三单元 净杀

5.3.1 初段综合运用 (96 题)

5.3.2 2 段综合运用 (96 题)

5.3.3 3 段综合运用 (96 题)

5.4 第四单元 劫杀

5.4.1 综合运用 (84 题)

5.5 第五单元 实战常形

5.5.1 金柜角及变形 (122 题)

5.5.2 边上板六型 (36 题)

5.5.3 边上四线型 (24 题)

5.5.4 玲珑奇形 (14 题)

5.6 第六单元 综合练习 (一)

5.6.1 做活要点 (62 题)

5.6.2 破眼急所 (142 题)

5.6.3 扑与倒扑 (46 题)

5.6.4 左右同形 (38 题)

5.6.5 倒脱靴 (22 题)

5.6.6 双方急所 (78 题)

5.6.7 导致气紧 (125 题)

5.6.8 左右兼顾 (22 题)

5.6.9 外侧攻杀 (30 题)

5.6.10 角部特征 (46 题)

5.7 第七单元 综合练习 (二)

5.7.1 借住扳子 (14 题)

5.7.2 正确次序 (70 题)

5.7.3 抓住弱点 (110 题)

5.7.4 利用弃子 (86 题)

5.7.5 巧借外围 (78 题)

5.7.6 一路妙手 (166 题)

5.7.7 追杀 (14 题)

6. 业余三段以上

6.1 第一单元 综合练习 (一)

6.1.1 做活要点 (62 题)

6.1.2 破眼急所 (166 题)

6.1.3 扑与倒扑 (22 题)

6.1.4 左右同形 (14 题)

6.1.5 倒脱靴 (70 题)

6.1.6 双方急所 (38 题)

6.1.7 导致气紧 (94 题)

6.1.8 左右兼顾 (22 题)

6.1.9 外侧攻杀 (38 题)

6.1.10 角部特征 (30 题)

6.2 第二单元 综合练习 (二)

6.2.1 借住扳子 (6 题)

6.2.2 正确次序 (78 题)

6.2.3 抓住弱点 (78 题)

6.2.4 利用弃子 (94 题)

6.2.5 巧借外围 (30 题)

6.2.6 一路妙手 (278 题)

6.2.7 追杀 (22 题)

6.2.8 金柜角及变形 (21 题)

6.2.9 玲珑奇形 (14 题)

