

围棋的筋和形

日本九段

张林海

围棋的筋和形

日本九段 林海峰 著
张 静 译

《成都棋苑》编辑委员会

责任编辑：丁开明

封面题字：钟鼎文

封面设计：陈小清

《成都棋苑》围棋丛刊·12·

围 棋 的 筋 和 形

(原书名：《筋と形のテクニック》日本棋院发行)

日本九段 林海峰 著 张 静 译

四川省期刊登记证 069 号

编 辑：《成都棋苑》编辑委员会 发 行：四川省新华书店
出 版：(成都东风路二段208号)

印 刷：成 都 印 刷 一 厂 经 销：全国各地新华书店

1982年8月第一版 1982年8月成都第一次印刷

代号：川棋(82) 1-1 定价：0.70元

前 言

有些围棋爱好者受到老师的辅导后，就提出了这样的问题：“采取怎样的学习方法才能使棋艺水平进一步提高呢？”严谨的老师这样回答：“实际上我也弄不清，所以很难回答。”确实，学习方法和提高方法的关系，对于下棋的人，可以说是一个永恒的题目。

下棋的人对围棋都有自己的看法，对于实战派、理论派，学习方法也各有所不同，但是我认为：学会“手筋的基本”，却是适合于一切人的提高的方法。

“筋和形”，从定式、布局到中盘、官子、死活，作为所有场合的主角，构成了在下棋这一问题上的最重要的要素。专业棋手，他们只看看棋盘上的棋形，就能够判断对局者的棋力以及棋的大体上的归结，根据某个走法是否符合于筋，也可以预测终局的胜负。

众所周知，“筋”，就是在敌我双方棋子短兵相接的场合下出现的形的急所，因此，对双方来说，手筋的发现和争我夺，便成为互争的焦点。

“形”，是根据所下的棋子是否能充分发挥效率来区别好形或者愚形的，而一块本来游移不定、不安定的棋，通过补一手即使其改观，从而达到整形则尤为重要。

读者如能通过本书掌握“筋与形”的基本技术，笔者将不胜荣幸。

林海峰

目 录

第一章 筋和形的种种

——基本的筋和形…………… (1)

筋和形 好形 恶形

好形·恶形 筋和形的技巧

第二章 定式中的筋和形

——基本的筋和形的技巧…………… (23)

定式中手筋的测验 (1) (2)

定式中形的测验 定式中腾挪的测验

定式后的手筋测验

第三章 中盘的筋和形

——凭感觉抓住的中盘的筋和形…………… (71)

第四章 死活中的筋和形

——基本的死活急所…………… (115)

飞的筋 扩大眼位的筋 利用弃子的筋

立的筋 “一·一”的筋 左右同形的筋

一线跳的筋 尖的筋 点的筋

对方的急所……

第五章 实战中的筋和形

——养成大局观的问题…………… (137)

腾挪的问题 弃子的问题

急所和突破的问题 围绕构图的问题

形的问题 脱险的问题 对攻的问题

势力活用的问题 如何攻击的问题

第六章 “筋和形”测验十题…………… (163)

第一章

筋和形的种种



基本的筋和形

筋和形 1

“筋和形”是攻守中最佳的着法，从这个意义上讲，它们有着表里一体的关系。

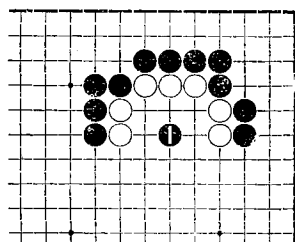
这里所说的“筋和形”，主要是指表示棋的急所而用的术语，如果把它们区别开来讲，“筋”用在攻击的场合，“形”用在守的场合。

1 图（筋——攻击）

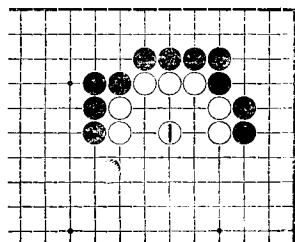
被黑 1 占到急所，白棋便感到呼吸困难。

2 图（形——守）

白 1 占据这一点是形，这一走白棋姿势整齐。



1 图



2 图

筋和形 2

1 图 (筋——点)

黑 1 点是攻击白的筋，夺取对方眼位发挥出威力。

以下黑 a 或 b 必得其一，这一手使白方失去眼形，形成白难下的局面。

2 图 (形——尖)

白 1 尖是形，这一手整了形，可以自豪地说黑已没有什么攻击手段。

因为“筋和形”是攻守的急所，所以是行棋中最重要的要素之一。

3 图 (眼形的韧性)

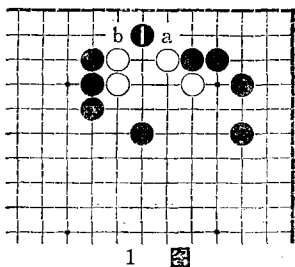
用尖来造眼，可以使眼形丰富，因为尖具有顽强、坚韧等特点，所以有“凡尖无恶手”的这种说法。

白 1 后，保留着左右扳的眼形。黑如 2，则白 3 扳确保一只眼；黑 2 如在 3 位立下，那么白 2、黑 a、白 b 再扳，在这边也能做出一只眼来。

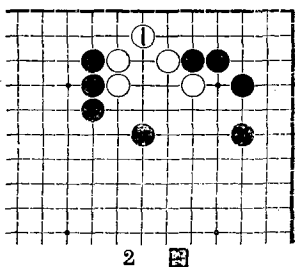
4 图 (应的形)

这里只是部分尖的例子，但在实战中却经常用到。对于白 1，黑在 2 位尖应是形。

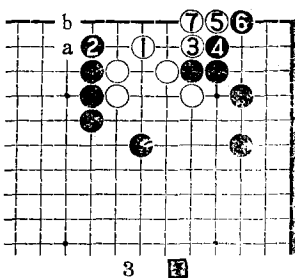
黑 2 如直接在 a 位挡，则有白 2、黑 b、白 c 侵黑角的手段，黑损。



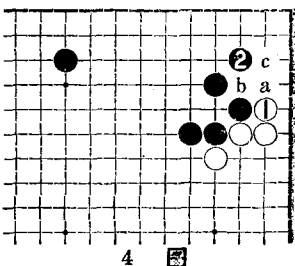
1 图



2 图



3 图

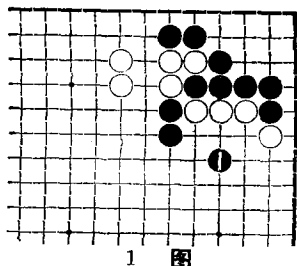


4 图

筋 和 形 3

1图 (筋——三子正中)

所谓“三子正中”，是在处理、选定形和手筋的场合所用的便利格言。像这样下在三子的正中，不管是在角，还是在中央都一样。

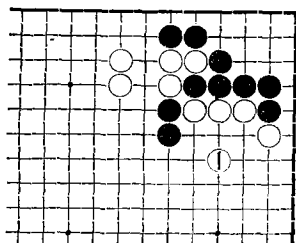


1 图

如图所示，紧白三子气的急所就是黑棋的手筋。首先，正中1位的点是明显的极关紧要的地方，白棋形麻木。

2图 (形——棋的姿态)

白1的一间跳是整形的急所。补在三子的正中使白棋的姿态活跃起来。



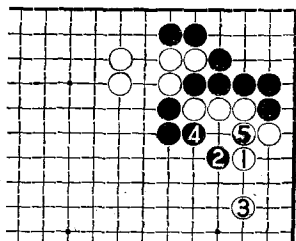
2 图

3图 (形崩)

咋一看白1的虎是形，可是黑2靠是筋，白形崩。

以下白3如跳，则黑4、白5，黑棋形整，与之相比，白成了“愚形三角”的愚形而不满。

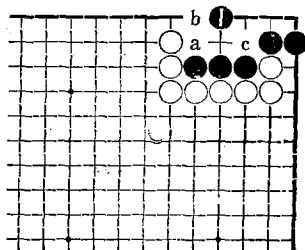
无论什么时候，三子的正中都是急所。



3 图

4图 (死活的急所)

黑棋在求活时，1位跳是“三子正中”的急所，以这种很轻快的棋来做活。



4 图

筋和形4

1图 (筋——靠)

一着棋失误，也会造成严重后果。

希望掌握一些在实战中经常出现的基本的“筋和形”的知识。

△跳，晃眼一看，似乎是形，随手一走，实际上是欠缺算度的恶手。

黑1靠是筋，白逃不出去。

2图 (恰到好处的筋)

如果白2执意要连，以下被黑3扳至7追击，以软征把白吃掉。

3图 (愚形的好手)

不起作用的棋形称之为愚形，但在实战中，所谓愚形也有能成为好手的场合。

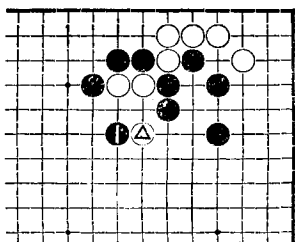
在这种场合，黑1扳，白2曲是愚形的好手。

白的形状虽是所谓“愚形三角的愚形”，但在这种场合，却是下一手窥着a位断的好手。

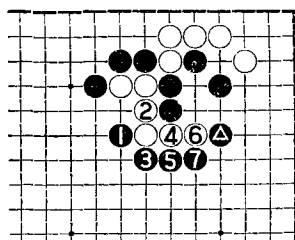
4图 (成形)

黑如没有注意到2位靠的筋而于1位防断，则白在2位双成形。

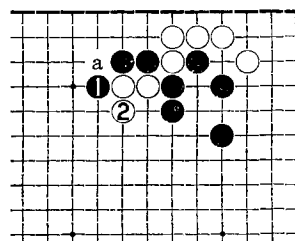
这样，白棋对黑左右两边都留有攻击手段，棋势逆转。可见一手错误，一步缓着，带来的影响是很大的。



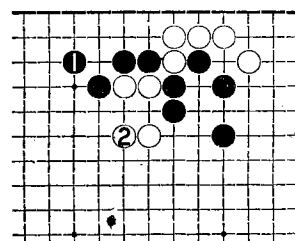
1图



2图



3图



4图

筋和形 5

1 图 (筋——挖)

格言说“凡关无恶手”，这只是就一般而言，如果在任何场合下都说成“凡关无恶手”那是没有道理的。

④关好象是形，但在这种场合，黑有 1 位挖断的手筋。

2 图 (切断)

白 2 如打，黑 3 夹是关连的好手。

这样，不管白怎么应都避免不了被切断。

3 图 (黑大成功)

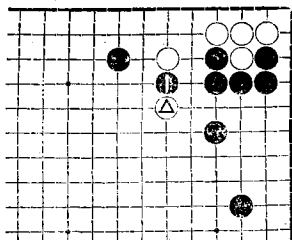
紧接前图，白如 1，则黑 2、4，由于被切断，角上白死。

白棋不管怎么变化都不会有满意的结果，在实战中经常出现这种形，注意不要走错了。

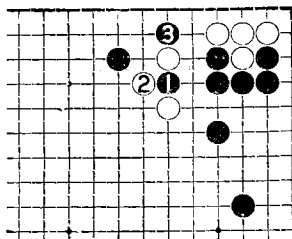
4 图 (安全第一)

与关比较起来，白在 1 位坚实地竖起铁柱或是在 a 位碰防止黑的切断，都是正确的形。

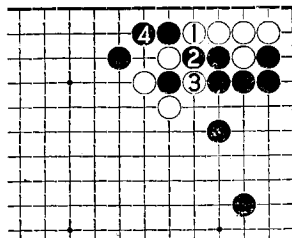
总之，在双方棋子短兵相接时，一定要使自己的棋做到连贯无误，而正确分析周围的情况，是十分重要的。



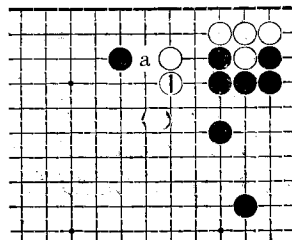
1 图



2 图



3 图



4 图

筋和形6

在死活问题的场合,角上“一·二”、“二·二”通常是做眼的要点,懂得它们作为急所的筋的知识,会有好处。

黑1走“二·二”是夺取对方眼形的筋。白2接,黑3、5攻白次序好。

2图(刀把五)

紧接前图,白如1,黑2、4扳粘,以后6曲是“一·二”的急所。白成“刀把五”而死。

3图(“一·二”的急所)

由于前图的变化,白改在1位立,但黑2、4扳粘以后,6位仍然是急所。

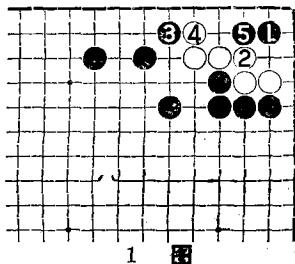
下面a和b两点黑必得其一,白死。

⊙子的位置是攻击的急所。

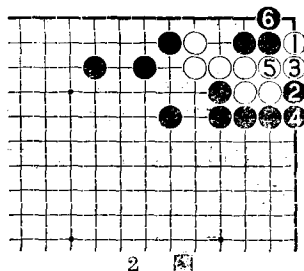
4图(对方的急所就是我方的急所)

白1跳是形,发现这一点并不难,因为这是不能被黑占的急所,这是格言所说的“对方的急所就是我方的急所”的基本例子。

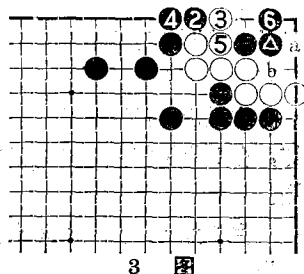
白1走a位看起来也象是形,但这样黑有b位的先手利,或留有1位靠的筋。



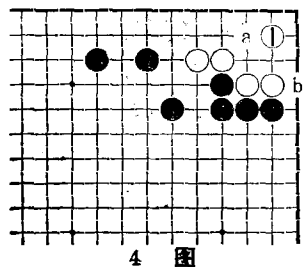
1 图



2 图



3 图



4 图

筋和形7

1图 (筋——避开打劫)

使变化增加，棋势复杂，劫争便是一招。

白1扳，希望黑在a位打，白便在2位反打，制造劫而寻求活路，这样黑损。

黑2急所，手筋成立。白不行。

2图 (1轻率)

对于黑2，白3粘，则黑4断。下面白5打时，黑6反打后再于8位退回，白角死。

3图 (形——包含劫)

因为劫的复杂性而害怕劫，就不能征服劫；然而不达到活用劫的自由境界，也是不会有成果的。

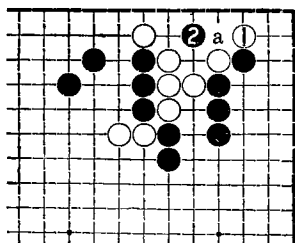
这里白1做眼是补棋的形。黑如a位打，白b位反打顽强劫争是正确的考虑方法。

白1如a，则黑1位点，结果和前图一样。

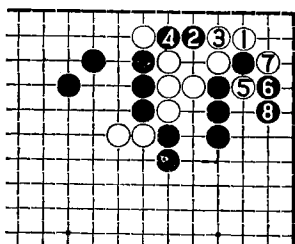
4图 (小活)

白走1位，黑如不愿打劫于2位立，以后白3、5活得虽小，但满足。

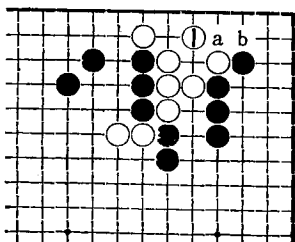
总之，1位是形的急所，恰到好处。



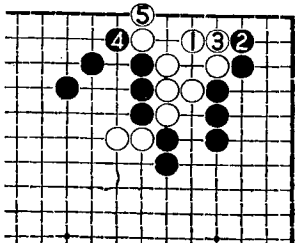
1图



2图



3图



4图

筋和形8

1图（筋——夹）

棋形的处理，以轻快第一。

在对方的势力圈内，如果以滞重的形出现，就很容易成为对方攻击的目标。

这在实战中经常出现，白1飞是想把自己走得轻，在这种场合是好手。

黑2如果拦逼，则白3夹是手筋，是腾挪之形。

2图（形——并）

对于白1，黑2并是形。白3再拆，以轻快的形在这里告一段落。

3图（腾挪）

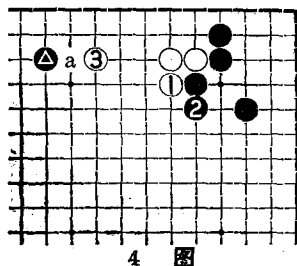
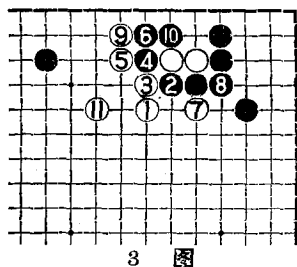
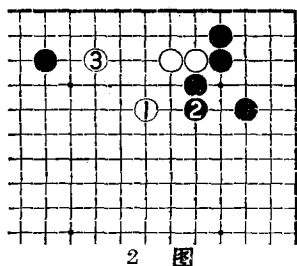
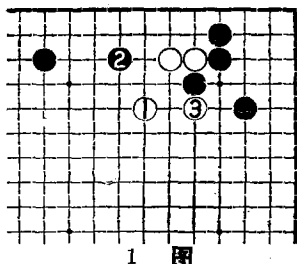
对于白1的飞，大概有人会担心黑2、4冲断。但这样正是白所期待的。

白5、7两边便宜，以下至11止，是白预定的腾挪手段。

4图（重）

白1如曲，黑2，白再在3位拆，和2图轻快的形比较起来，本图白显得滞重，理由是很清楚的吧。

再仔细看这个形，白3拆的方向如果没有△一子，白3即可拆在a位，得到“立二拆三”的理想形。请体会这里的差别。



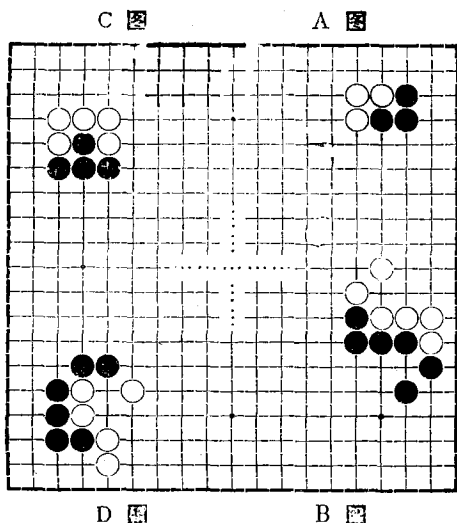
好 形

对于棋来说，“形的好坏”是很重要的要素。

所谓好形，就是指下的棋合乎棋理，具备效力，而充分发挥作用的机会。

A图——D图，双方接触的棋子都很活跃，这里棋势舒展是主要之点。

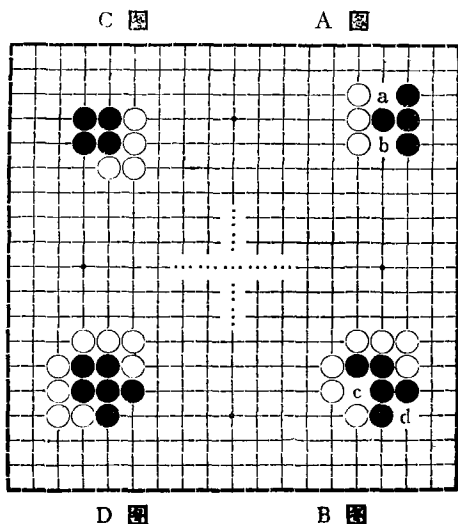
这些好形的例子之所以“形好”，可以说和“好手”在意义上是相通的。



恶 形

所谓恶形，就是指当一方的棋子百分之百地发挥它的作用，而另一方的棋子却效力低的这种场合。简言之，从形上看外侧开敞的棋子效力高，而棋子密集被封住的棋效力低，称为恶形。

A图、B图的a——d点，是黑的愚形三角。C图的“聚四”，D图的“聚六”都是恶形的例子。



好形·恶形

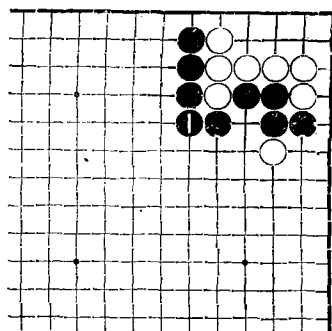
在恶形当中，有破碎形、凝形、滞重形等等各种各样的形。这里我们以“筋和形”作为题目，来研究好形与恶形。

〔基本型1〕

这是星定式的一型。

题目是黑棋补断点的方法。

黑1实接是正形，请体会一下这着棋。



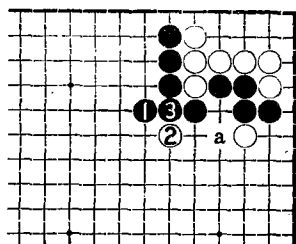
〔基本型1〕〈实接〉

1图（被利）

尽管还是有一点作用，但黑1的虎毕竟不好。

以后立即被白2刺利。

黑3接上后的形，黑1成为不起作用的坏棋，黑损，而且白还留有[在a位长的便宜](#)。



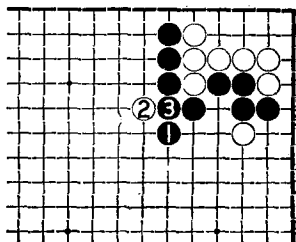
1图

2图（不彻底）

黑棋如图在这边虎，也与前图大同小异，仍然被白在2位利。

总之，黑1是一步不彻底的棋。

基本型整齐的形是有价值的。



2图