



新编

围棋
于心如肋

(上册)

主编◎聂卫平

大全




天津出版传媒集团



天津科学技术出版社

新编
围棋
于以肋
大全
(上册)
主编◎聂卫平

天津出版传媒集团

 天津科学技术出版社

图书在版编目（CIP）数据

新编围棋手筋大全：全2册/聂卫平主编. —天津：天津科学技术出版社，2012. 12

（围棋大全系列）

ISBN 978-7-5308-5368-9

I. ①新… II. ①聂… III. ①围棋—对局（棋类运动）


IV. ①G891. 3

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第310171号

责任编辑：石 崑

责任印制：兰 毅

天津出版传媒集团

 **天津科学技术出版社**

出版人：蔡 颢

天津市西康路35号 邮编 300051

电话（022）23332369（编辑部） 23332393（发行部）

网址：www.tjkjcs.com.cn

新华书店经销

北京建泰印刷有限公司印刷

开本 889×1194 1/32 印张30.875 字数800 000

2013年2月第1版第1次印刷

定价：79.00元（上下册）



前言

应该说，这是一套不能被忽略的工具书。

创作这样一套书，其实并非易事，原因有三：其一，大全、辞典之类的书籍自八十年代就开始陆续面世，其中日本棋手藤秀行、石田芳夫等人编著的一套最为经典，有这样的作品在前，使得本套书的创作过程增加了相当大的压力；其二，在写作过程中，既要考虑到内容的充实和全面，同时还要结合时代特点，这样一来，势必会对长久以来形成的很多结论加以改进、完善，甚至彻底推翻，这无疑大大增加了本套书的写作难度；其三，当今读者的整体围棋水平远高于八、九十年代，无形中对本套书的编者提出了更为严格的要求。

所幸的是，我们拥有一批认真敬业的参编人员，更有聂卫平、黄希文这样的职业精英，才使得这套书得以如期间世。尤其是聂卫平老师，在诸事缠身的百忙之中，欣然应允做主编，使本套书在内容上和质量上均达到了较高水准。中国书法家协会会员，天津市书法家协会名誉理事陈启智先生为本书封面题词，也使得本书增色不少。

丛书共六部，本书是手筋分册。

手筋，是智慧的汇总，是乐趣的源泉——也许你永远没有机会成为顶尖高手，但若能在苦思冥想之后，突然弈出一步绝妙的手筋，也不失为人生一大快事。

那么，什么是手筋呢？“筋”的概念起源于中国武术及古医学，武术界有“宁练一寸筋，不练一尺肉”，医学上也有“宁伤一尺肉，不伤一寸筋”的说法。“筋”在这里指的是“精髓的”“经络的”。而“筋”这个字被引用到围棋中，是日本人发

扬棋道的产物，大意是指棋中的“精髓”“要害”，接近于古代的原意。

从当代的理解层面上看，手筋是指在局部接触战中，双方棋形的要点和急所，也被称为妙手。日本著名棋士桥本宇太郎在其著作《实战中的手筋》中说：“在围棋中所谓‘手筋’，有‘巧’或者‘方法’的含意，即在围棋局部折冲中高效率的着法。而另一位围棋名家藤泽秀行先生对于手筋则有更为独特的理解，他认为，恶手之外都可以叫做手筋。藤泽讲的是广义上的手筋，也就是说，手筋不仅仅是在接触战中才能用到，即使在空旷的布局当中，如能下出最具效率的着法来，也可以认为是手筋。”

我们这本书正是围绕这个广义上的主题来进行展开，从序盘到中盘，直至官子，每一个阶段中都列出了足够详尽的题目，以供大家参阅和研读。在体验做题快乐的同时，说不定你已在潜移默化中成为手筋“达人”。

对于多数人来讲，手筋是围棋中最重要精华，是所有职业棋士和业余爱好者的共同财富。编写这本书时，我们力求精确、周到，全方位展现手筋的魅力，在同类书籍中固有的格式下，增加了布局、中盘手筋以及职业棋手实战手筋，最大限度满足了不同人群的需求，无论是初学围棋的人，还是具有中、高级水平的爱好者，当你翻开本书时，都会找到适合你自己的题目。

因此，可以毫不夸张地讲，在手筋类图书中，这是最具有代表性的一本。棋境无边，能为棋友们长棋助一臂之力，则深感欣慰。

本书编委会

目录

contorts

上册

第一章 初级手筋篇	001
1. 打的手筋	003
2. 扑的手筋	007
3. 长的手筋	011
4. 立的手筋	015
5. 断的手筋	019
6. 挖的手筋	023
7. 夹的手筋	027
8. 扳的手筋	031
9. 跳的手筋	035
10. 碰的手筋	039
11. 顶的手筋	043
12. 尖的手筋	047
13. 滚打的手筋	051

14. 曲的手筋	055
15. 点的手筋	059
16. 刺的手筋	063
17. 跨的手筋	067
18. 靠的手筋	071
19. 接的手筋	075
20. 枷的手筋	079
21. 征的手筋	083
22. 飞的手筋	087
23. 挤的手筋	091
24. 托的手筋	095
25. 虎的手筋	099
26. 冲的手筋	103
27. 卡的手筋	107
28. 挡的手筋	111

第二章 中级手筋篇（上部） 115

一、序盘的手筋	117
1. 展开与围空的手筋	117
2. 扩张的手筋	129
3. 侵消的手筋	141

4. 强化的手筋	153
5. 攻逼的手筋	161
6. 打入的手筋	173
二、中盘攻防的手筋	183
1. 封锁的手筋	183
2. 出头的手筋	200
3. 切断的手筋	212
4. 护断的手筋	228
5. 压迫的手筋	240
6. 反击的手筋	248
7. 破坏棋形的手筋	264
8. 整形的手筋	282
9. 夺取根据的手筋	303
10. 巩固根据的手筋	315
11. 使对方走重的手筋	325
12. 轻灵处理的手筋	333
13. 瞄着两处的手筋	341
14. 兼顾两处的手筋	353
15. 以劫威胁的手筋	365
16. 以劫顽抗的手筋	373
17. 吃子的手筋	381

18. 逃跑的手筋	399
19. 试应手的手筋	407
20. 腾挪的手筋	420
21. 制造弱点的手筋	428
22. 争取先手的手筋	444
23. 弃子的手筋	452
24. 联络的手筋	460

下 册

第三章 中级手筋篇（下部）481

一、死活的手筋	483
1. 封锁的手筋	483
2. 破坏眼位的手筋	491
3. 扩大地域的手筋	499
4. 缩小地域的手筋	507
5. 弃子做活的手筋	515
6. 弃子杀棋的手筋	523
7. 打劫做活的手筋	531
8. 打劫杀棋的手筋	539

9. 吃子做活的手筋	547
10. 导致气紧的手筋	555
11. 一子两用的手筋	563
12. 利用正确次序的手筋	571
13. 利用角部特殊性的手筋	579
14. 利用外围棋子的手筋	587
15. 敌之要点即我之要点的手筋	595
16. 做成“大头鬼”的手筋	603
17. 做成“倒脱靴”的手筋	610
18. 做成特殊死活的手筋	618
二、对杀的手筋	625
1. 长气的手筋	625
2. 紧气的手筋	637
3. 有眼杀无眼（大眼杀小眼） 的手筋	653
4. 利用打劫对杀的手筋	661
三、官子的手筋	671
1. 侵入的手筋	671
2. 防止侵入的手筋	683
3. 突破的手筋	691
4. 巧妙搜刮的手筋	701

5. 冲击缺陷的手筋	713
6. 迫使对方收气吃的手筋	725
7. 威胁生存的手筋	732
8. 一子两用的手筋	740
9. 先手获利的手筋	748
10. 弃子得利的手筋	756
11. 利用废子的手筋	764
12. 利用正确次序的手筋	776
13. 双活的手筋	786
14. 打劫获利的手筋	794

第四章 高级手筋篇.....803

一、实战序盘手筋	805
二、实战中盘手筋	859
三、实战官子手筋	949

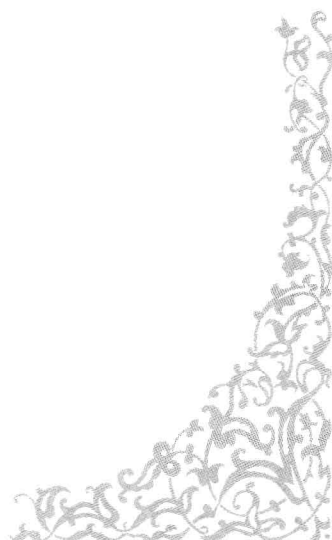




第一章

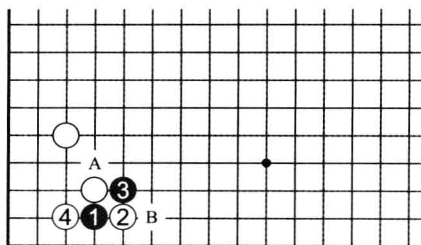


初级手筋篇





1. 打的手筋



第1型（黑先）

第1型（基本图）

黑1至白4，是侵分无忧角变化的常见下法，黑棋下面有A和B的打吃可以选择，先打哪个呢？次序很重要。

正确的次序可以让黑棋两处得利，否则，就有可能亏损。

图1（正解图）

黑1打吃上面是好次序，白2只有接，黑然后在3位打吃，白4还要提，黑5轻灵飞出，告一段落。

过程中黑5是要点，此处需要从轻处理，黑1、3两打视为先手便宜即可，此时切不可把自己走重。

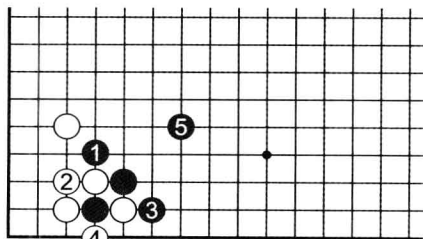


图1

图2（变化图）

白棋即使不喜欢上图变化，也没有其他办法可寻。

比如，黑1打时，白2如果提掉，黑3穿下，破掉白棋左边的空，白棋明显不行，这样的裂形是绝对不能考虑的，这是围棋的重要原则之一。

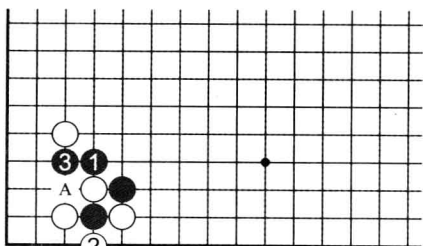


图2

图3（失败图）

黑1先打这边，次序不对，白2提子，黑3再扳时，白棋当然不会下在A位，而是一定要在4位挡上。

本图和正解图相比，得失一目了然，次序不同，结果也就完全不一样。

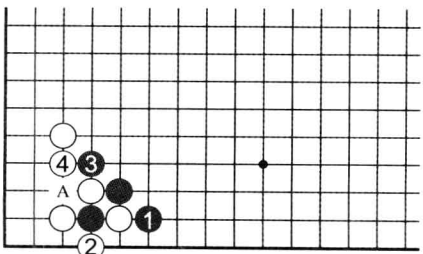
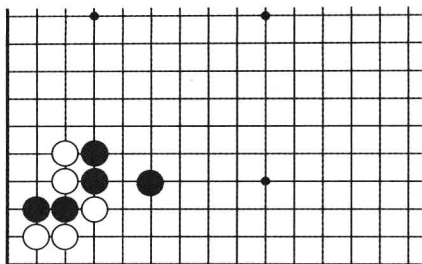


图3



第2型 (黑先)

第2型 (基本图)

这是高目定式形成的变化，定式还没有结束，黑棋要利用角上两颗死子做点文章，要争取尽可能多的占到便宜。

本型和第1型有些类似，关键问题也是次序，这是很简单的一个题目。

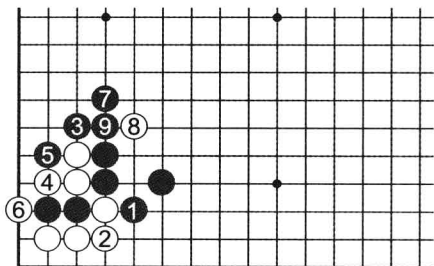


图1

图1 (正解图)

黑1先打吃，等到白2接后，再于3位扳，白4吃，黑5可以再打一下，两面得到便宜，经白6提、黑7虎、白8刺、黑9接，是定式原型。

黑1先打的次序绝对不能错，不然的话，会有问题。

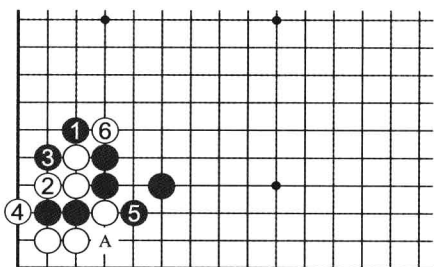


图2

图2 (失败图)

黑1先扳这里次序有误，白2打吃，黑3、白4后，黑5已经走不到了，白不会走A位，而是会断在6位，强烈作战。

黑棋两块被分断，需要分头处理，面临苦战的局面，不能满意。

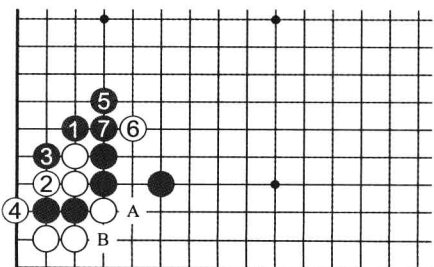
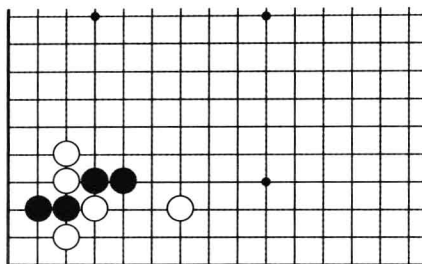


图3

图3 (失败图)

上图黑5大概只有在本图虎上，白6、黑7后，和正解图比起来，因为少了黑A和白B的交换，黑棋不利。

其中黑3如果回头在A位打，白棋会在4位提掉，而不会在B位接，无形中黑3的打就没有了，黑棋官子稍亏。



第3型 (黑先)

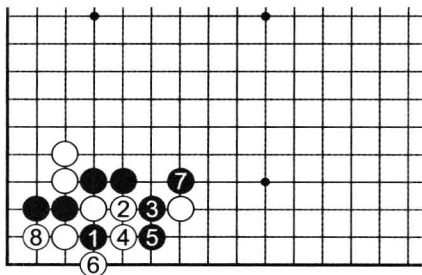


图1

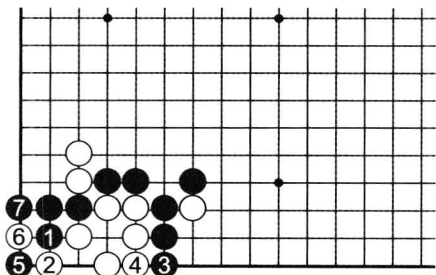


图2

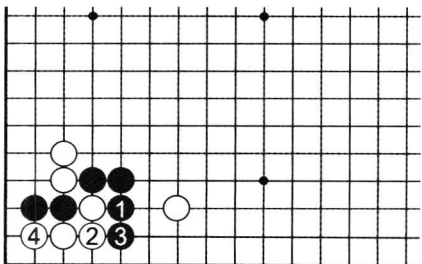


图3

第3型 (基本图)

这是小目高挂一间低夹式的一个变化，白棋的走法明显过分，黑该如何惩罚白棋？

这个变化属于骗着范畴，黑棋首先不能过于轻率，里面有连贯的手段可以使白棋局部受损。

图1 (正解图)

黑1打，是走向正解的第一步。

白2长，黑3再打是要领，白4时，黑5继续打吃，白6提，黑7虎获得好形，而且，角上白棋基本上需要在8位补棋，否则的话，黑棋有手筋可以施展，下图介绍白棋脱先后黑棋的手段。

图2 (变化图)

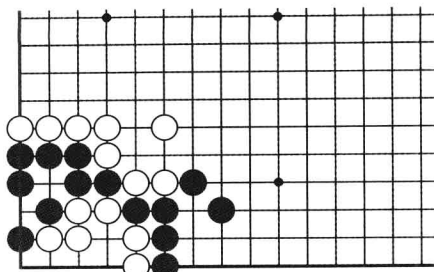
上图黑7后，白棋假若脱先，黑有1位拐的严厉招法，白2扳，黑3先立是次序，白4接时，黑5扑是好手筋，白6只好提，黑7打吃，局部做成打劫活。

由于此劫是黑棋的无忧劫，黑轻白重，因此白棋打不起，大致只能在上图8位补干净。

图3 (失败图)

同样是打，本图黑1的效果就差很多，白2接，黑3挡虽然是先手，但是黑棋对外围白棋一子没有控制住，而且自身形状很重，很有可能遭到白棋攻击。

本图的黑1就是所谓的俗手。



第4型 (黑先)

第4型 (基本图)

要求把白棋吃干净，不留一点余地。

有两个地方似乎都可以动手，落子之前要先考虑清楚，因为行棋次序在这里同样很关键，次序不对的话，很有可能给白棋起死回生的机会。

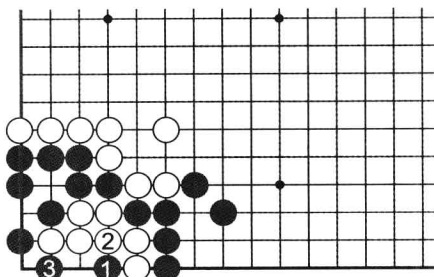


图1

图1 (正解图)

黑1先打吃，至关重要，是必要的次序，白2只能接，黑3再打吃，白棋已经无法反抗。

白2如果下在3位立，黑就在2位吃两颗白子，白棋不入气，不能对黑棋形成任何威胁。

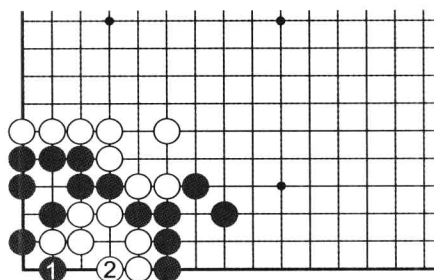


图2

图2 (失败图)

黑棋直接下在1位，错误，白2做眼，双方都无法紧公气，因此这里是双活的形状，黑棋失败。

白2是黑棋的要点，同时也是白棋的要点，这种地方是不能放过的。

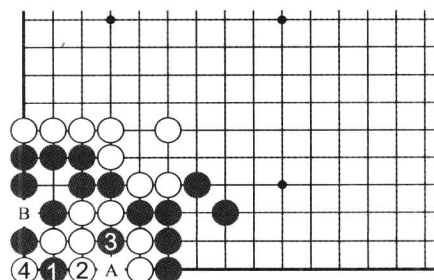


图3

图3 (变化图)

黑1扳时，白2挡也是有力的下法，但前提必须是劫材有利。

黑3扑，白4提劫，此后，黑棋以下有两种选择：第一，在其他地方找劫材，然后在1位提劫；第二，黑5在A位先吃两颗白子，白B位提时，再和白棋继续打劫。