



新编

围棋
于
心
肋

(下册)

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
于幼
大全
主编◎聂卫平
(下册)

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)

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. 侵蚀的手筋	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

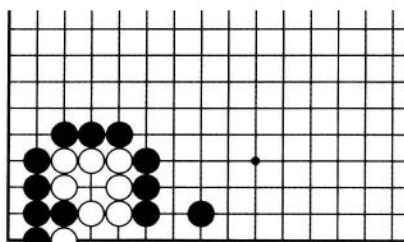
5. 冲击缺陷的手筋	713
6. 迫使对方收气吃的手筋	725
7. 威胁生存的手筋	732
8. 一子两用的手筋	740
9. 先手获利的手筋	748
10. 弃子得利的手筋	756
11. 利用废子的手筋	764
12. 利用正确次序的手筋	776
13. 双活的手筋	786
14. 打劫获利的手筋	794
第四章 高级手筋篇	803
一、实战序盘手筋	805
二、实战中盘手筋	859
三、实战官子手筋	949





一、死活的手筋

1. 封锁的手筋



第1型（白先）

第1型（基本图）

白在中间拥有一只铁眼，只需在下面再做一眼就可活棋。

这种地方，做眼的要点只有一个，希望不要错过。

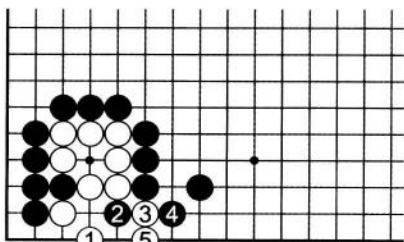


图1

图1（正解图）

白1虎，是保证眼位的急所，黑若在2扳试图破眼，白可断在3位，黑4打，则白5立，黑一子已不能动弹。

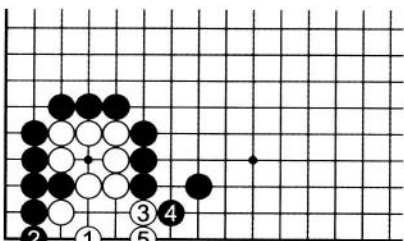


图2

图2（变化图）

对白1虎，黑2位立求变时，白3扳、5立，也能得到清楚的眼位。

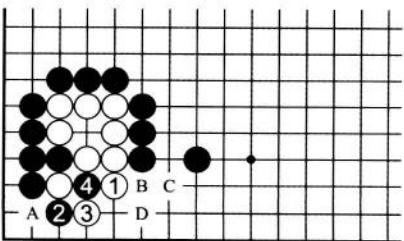
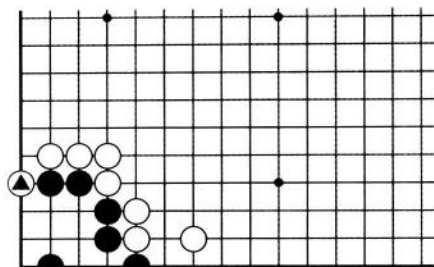


图3

图3（失败图）

白1曲，不得要领，黑有2位打的强手，白只得在3位做劫。

以后，黑即使打不过这个劫，也可在A位接，白还必须走B至D的交换，黑提在4位可继续打劫。



第2型 (黑先)

第2型 (基本图)

白棋▲位扳，气势汹汹，黑如不能找到高效的做眼手段，将十分危险。

角上空间虽然不大，但哪里才是当前的急所呢？

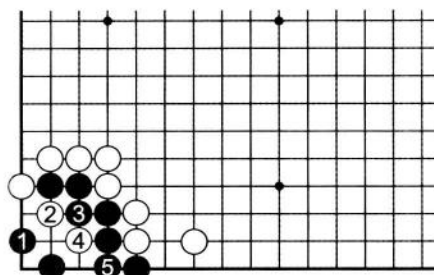


图1

图1 (正解图)

黑1尖，正是所谓“二·1”路的妙手，想要做活，非这手棋不可。

接下来，白2打吃至黑5接，白后面一子已经接不回去，黑自然成活。白2如改下4位，黑2位曲便可。

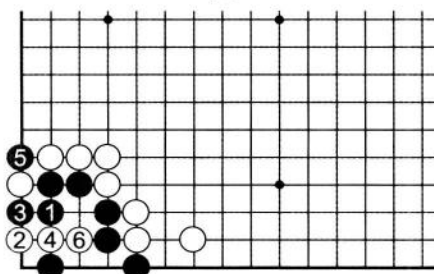


图2

图2 (失败图)

黑1曲，似乎扩大了做眼空间，但被白在2位要点上一击，黑已不能复生。

黑3位拐阻渡时，白4冲兼带打吃黑四子，黑5提必然，白6长后，黑绝望。

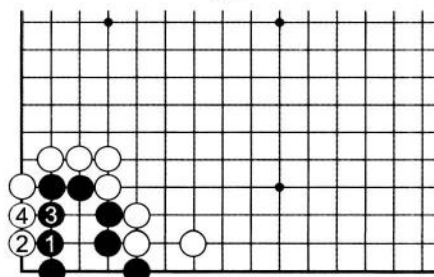
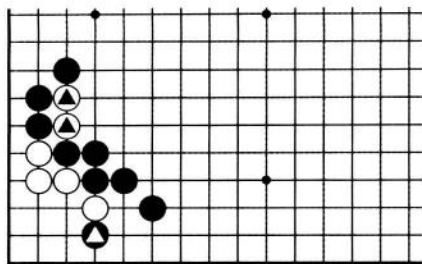


图3

图3 (失败图)

黑1并，同样不行，白还是走2位，黑3则白4，黑依旧不能活。

由此可见，2位对双方来讲，都是势在必得。



第3型（白先）

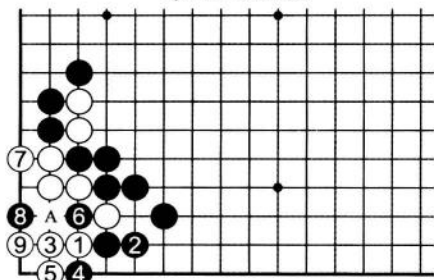


图1

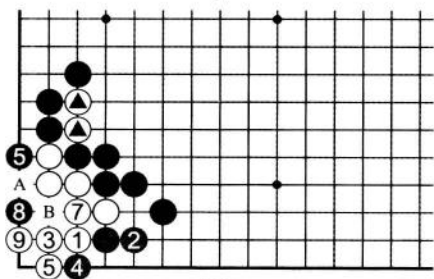


图2

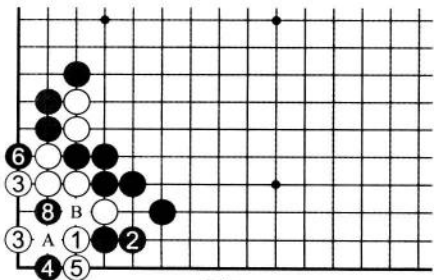


图3

第3型（基本图）

黑▲夹，要求全歼白棋大角，是理所当然的一手。

一般情况下，白是不能做活形的，但目前白外面▲位两子却意外地会发挥作用，从而使白角出现生机。

图1（正解图）

白1扳是必然的一手，黑2退也是如此，接下来，白3并是做活的好手。

黑4扳和白5交换后，黑如在6位扑，白7位立正确，黑8则白9，黑无法接在A位。

图2（变化图）

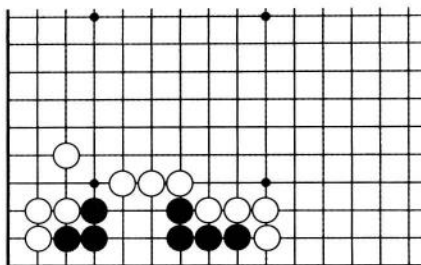
黑6扳，缩小白棋眼位，是最强的攻击，对此，白7接是要领。

黑8位点时，白9位挡，黑已不敢在A位接，否则白B打吃黑三子接不归。白▲位两子的作用由此可见。

图3（失败图）

白3跳，通常都是棋形，但在目前却并非好手。

黑4点后，在6位扳，白7挡时，黑8点，使A、B成为见合，白不活。



第4型 (黑先)

第4型 (基本图)

看上去黑棋的空间不算小，然而这里却不是随便走走就可以的，要下出正解，还真的需要斟酌一下。

想要做成活形，一个简单而重要的原则就是把眼位清清楚楚地摆出来。

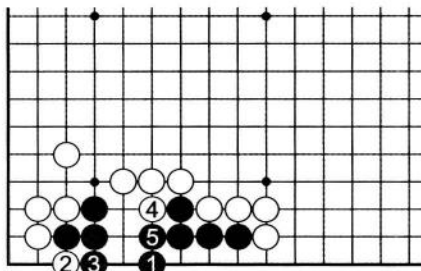


图1

图1 (正解图)

尽管可供黑棋选择的地方很多，但只有1位尖才是做眼的好手。

1位尖之后，保证了左右各一只眼，白2则黑3，白4则黑5，活得很安全。

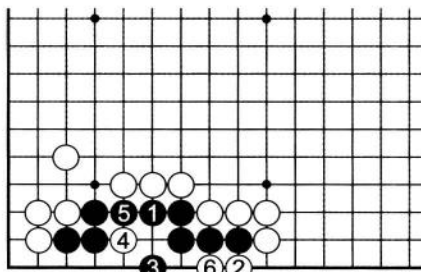


图2

图2 (失败图)

黑1挡，虽然扩大了空间，却对做活并无半点帮助。

白2扳是厉害的杀手，黑现在走3位尖已经来不及，白4和黑5交换后，白6爬，黑只有一只眼。此外，黑3若下在6位，白点在3位，黑还是不行。

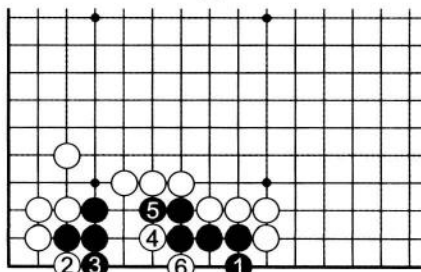
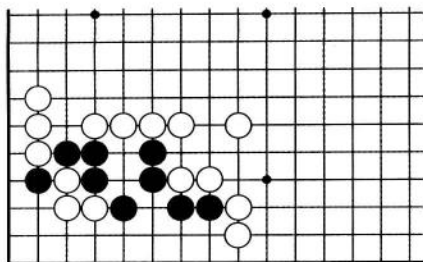


图3

图3 (失败图)

对黑1立下的抵抗，白2扳是次序，待黑3挡时，白4靠、6扳，黑依旧没有活路。



第5型（黑先）

第5型（基本图）

很明显，黑若想求活，必须利用角上被吃的一颗残子。

走成打劫是很简单的事，但是，必须要净活才算过关。

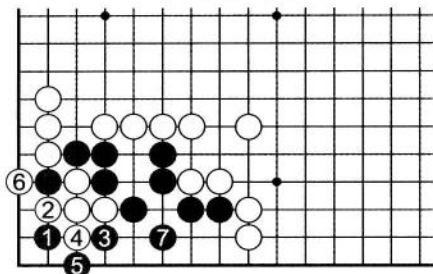


图1

图1（正解图）

黑1跳，是漂亮的手筋，它的作用在于使白气变紧。

白2必须打吃，黑3扳后，就具备了比较充分的眼位，白即使在4位冲，黑5打后，最7位虎也可轻松做活。

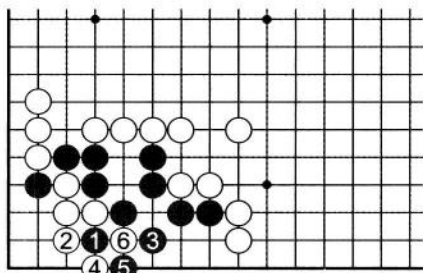


图2

图2（失败图）

黑1扳是俗着，白2挡时，黑3也只好虎，这样就给了白4位打吃的机会，黑5、白6后，成劫不可避免。

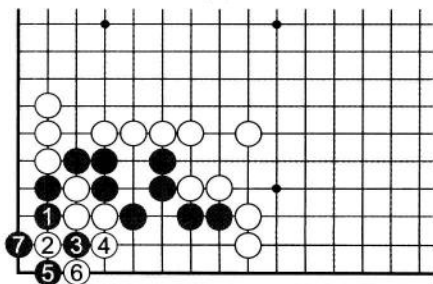
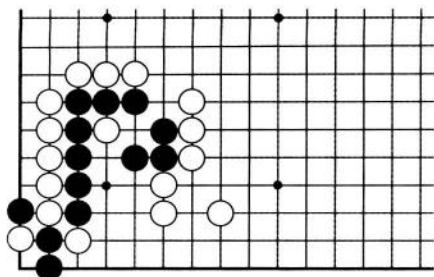


图3

图3（失败图）

黑1爬，也算是一种常用手筋，白2扳时，黑3断，白4打则黑5反打，至黑7，同样是打劫的结果。

能够走成净活的棋变成劫争，黑自然不能满意。



第6型 (黑先)

第6型 (基本图)

这是黑棋如何做出第二只眼的问题。

如果简单打吃白一子就能做活，那么这道题就过于简单了，请先不要急于给出答案，最好深入计算一下。

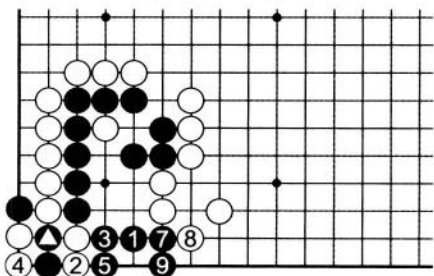


图1 (⑥=▲)

图1 (正解图)

黑的正确应手是在1位飞，白只好2位打吃黑两子，黑3反打后在5位挡是先手，白6补棋很有必要。

接下来就容易了，黑7长、9立，可轻松做眼。

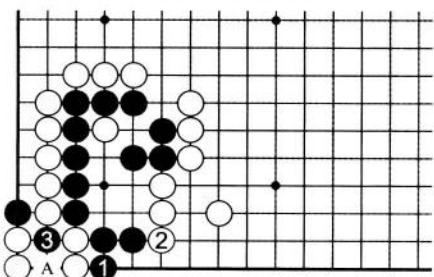


图2

图2 (变化图)

黑1挡的时候，白如在2位破眼，黑3位扑很严厉，白A位提后，黑可在3位反提，这是利用一路边的死子做成“倒扑”的吃子手段。

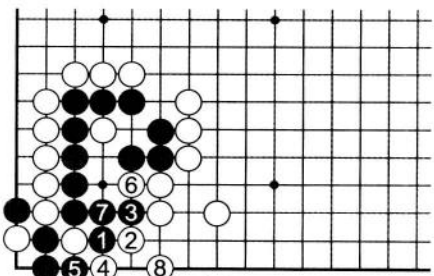
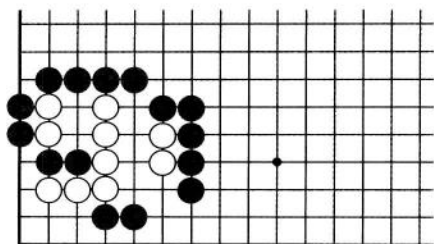


图3

图3 (失败图)

现在来看看黑1打吃的结果。

对黑1，白有2位尖的袭击，黑3挤虽然强硬，但白4扳、6打后，可在8位虎，做成打劫。



第7型（白先）

第7型（基本图）

白的第一步根本不用想，但接下来变化就有些复杂了。

面对黑棋的反扑，白必须拿出最好的对策来，坚持到底，方能取得最终的胜利。

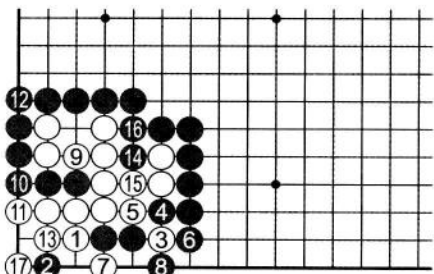


图1

图1（正解图）

白1挡，是必然的一手。黑2点虽然难缠，但如果知道3位跨的手筋，问题也就变得简单了。

以下进行到黑12接，是一本道，此后的白13愚形团是关键的一手棋，黑14、16破眼时，白有17扑的手段，局部是“胀死牛”之形，白活。

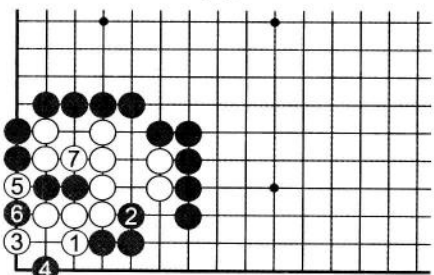


图2

图2（变化图）

对白1挡，黑若改在2位拐，则白3倒尖是无可争议的好手，黑如在4位点，白5扑、7打后，可吃黑三子“接不归”。

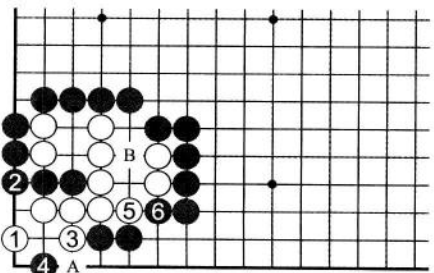


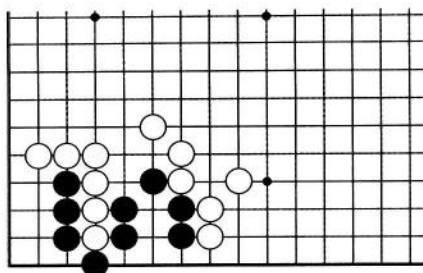
图3

图3（失败图）

白1倒尖虽是手筋，但立即走却时机欠佳。

黑2接是正着，白3冲时，黑4点，白5、黑6后，A和B成为见合，黑必得其一，白难活。

白5若在6的下面一路跨，黑6冲后，结果不变。



第8型 (黑先)

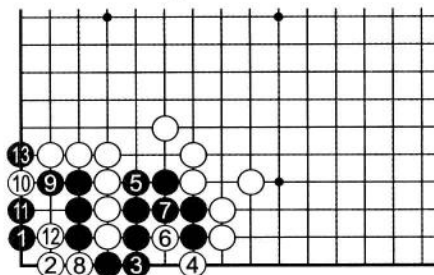


图1

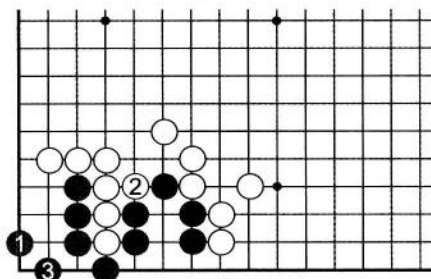


图2

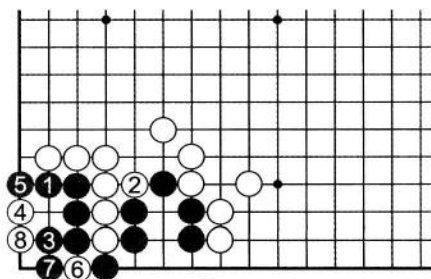


图3

第8型 (基本图)

黑棋右边是一只后手眼，因此，对黑要求是，必须在角上至少做一只先手眼出来。

尽管有难度，但若走到眼位的急所，问题也自然就会迎刃而解。

图1 (正解图)

黑1跳，正是前面提到过的“二·1”路上的妙手，这样的手筋在死活题中可以说随处可见。

对此，白如2位点，破眼，黑3接是以静制动的好手，左右已各有一眼。白4以下至8断、10扳，白虽费尽力气，但至黑13提，黑不必担心被吃。

图2 (变化图)

对黑1跳，白2挤破右边的眼，黑可下3位，这是另外一个“二·1”路的好点，可保黑棋眼位无忧。

图3 (失败图)

黑1挡，是普通的应法，白2位挤，简单便可吃点黑棋。

这以后，黑若走3位曲，白4点以下至白8长，黑没有生路。