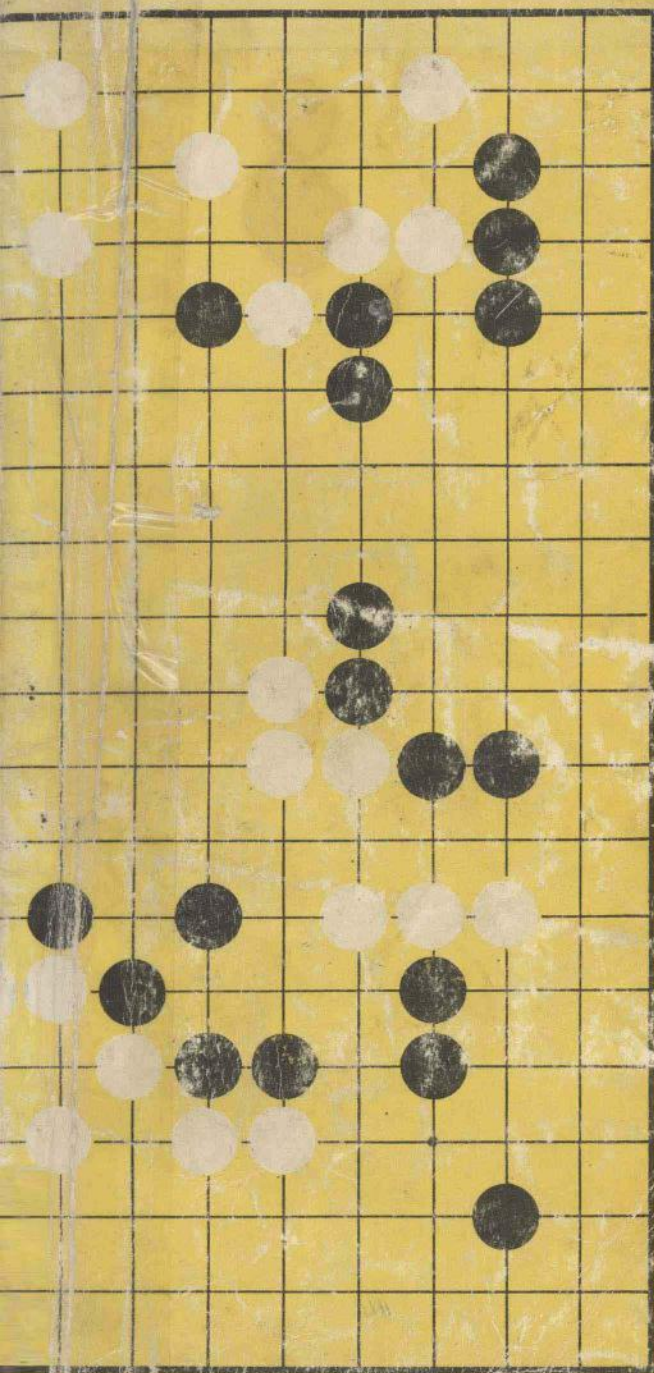


攻击·攻杀的手筋

WEI QI SHOU JIN CONG SHU
围棋手筋丛书

(日) 藤泽秀行 著



围棋手筋丛书

攻击・攻杀的手筋

(日) 藤秀行 著 张继

黄山书社

责任编辑：石 松

封面设计：包云鸠

围棋手筋丛书

攻击·攻杀的手筋

(日) 藤泽秀行 著 张继 编译

*

黄 山 书 社 出 版

(合肥市金寨路283号)

新华书店经销 安徽省阜阳印刷总厂照排印刷

*

开本：850×1168 1/32 印张：8.25 字数：330,000

1990年12月第1版 1990年12月第一次印刷

印数：00001—12,000

ISBN 7-80535-198-8/G·84

定价：3.90元

前 言

自古以来，围棋与琴、书、画并列为我国“四大艺术”，它是人类文化艺术宝库中的一朵奇葩。

围棋深奥玄妙，引人入胜，这与它的科学性、艺术性、趣味性高度结合是分不开的。方寸之间，融汇了哲学、数学、军事科学等诸多方面的内容，千百年来一直散发着诱人的芳香。

围棋能使人志趣高雅，怡情益智；争胜斗智的对弈，则有益于身心，其独特的艺术魅力，已为每一位围棋爱好者所领略。这就是在人类社会所有的智力游戏项目中，围棋能历经数千年而不衰，并且仍在日新月异地发展的原因。

完整的一局棋是由布局、序盘、中盘、官子四个阶段组成，而手筋在对弈的各阶段时常出现。手筋之意，是使棋子生出最大效率的着手，一着奇妙的手筋使一局棋定出胜负的例子屡见不鲜，常为围棋爱好者津津乐道。因此，掌握并熟练地运用手筋，迅速提高自己的棋艺，是每一位围棋爱好者的迫切愿望。

本丛书是当代日本著名棋士，获得日本“终身棋圣”名誉的藤泽秀行先生所著。其内容广集《玄玄棋经》、《官子谱》、《发阳论》、《棋经众妙》等古今中日精典著作之精华，以及实战常见棋形；在体例上科学地将手筋的运用细致地分为“攻击”、“防守”、“布局”、“攻杀”、“死活”、“官子”六大类别。书中对各种基本手筋的运用以及实战中经常出现的变化。都作了详尽的演示与说明，具有实用性强的特点。故参阅本书，将使读者进一步加深对围棋“手筋”的理解与认识，使棋艺水平得到提高。

原书为日文版上下两卷，每卷有序一则，由于体例的变化，故

未译出。另外，本丛书还删除了原本中过于简单或繁缛的图谱，以增强实用性的效果。

本丛书不仅是广大围棋爱好者的良师益友，也是具有较高水平的围棋手的必备参考书。

朱金兆

目 录

前 言

第一部 攻击的手筋

第一章

切断的手筋.....(1)

第二章

压迫的手筋.....(19)

第三章

封锁的手筋.....(35)

第四章

形崩的手筋.....(54)

第五章

试应的手筋.....(76)

第六章

走重的手筋.....(94)

第七章

留有缺陷的手筋.....(107)

第八章

两面攻击的手筋.....(121)

第九章

搜根的手筋.....(139)

第十章

吃子的手筋.....(161)

第十一章

劫争的手筋.....(182)

第二部 攻杀的手筋

第一章

长气的手筋 (199)

第二章

紧气的手筋 (213)

第三章

有眼无眼的手筋 (227)

第四章

劫争的手筋..... (238)

第一章 切断的手筋

切断手筋是阻止对方联络的手筋。当对方远拆时，打入予以分断，将其退路予以阻隔，或直接切断等。这些手法不外是阻其连接，其目的就是切断对方，在对方力图逃出时攻击取利。

但切断只是一种基本的手段，因而不必使用严厉的手筋，也不需要次序，也不必考虑形态。

下面举出切断的一些局部手筋。

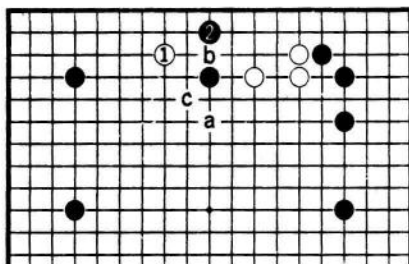


图 1 跳下

黑2跳下，把白棋分断为二。黑2如跳a位，则白b位托渡；黑如c位尖，则白2位飞也可渡过。黑2跳下分断，攻击左右两块白棋，黑棋的两边也自然趋坚。

图
1

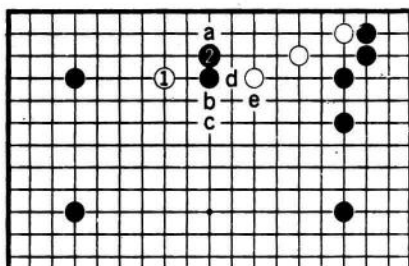


图 2 并

白1高位打入，黑2并是分断的最强手。黑如a位跳下，则白b位飞压容易处理。黑2如c位跳出，则白2位托渡；黑2如d位顶，则白e位长补强右边弱棋。

图
2

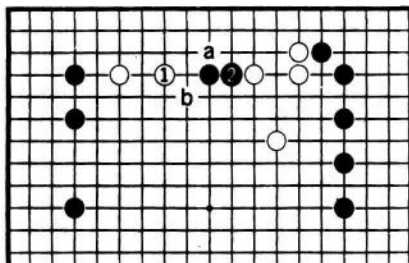


图 3 顶

此形黑2顶最有力，因为右边白棋已经坚实，故黑棋不怕白棋坚上加厚。黑2此时不能a位并，否则白b位尖出，黑陷入困境。

图
3

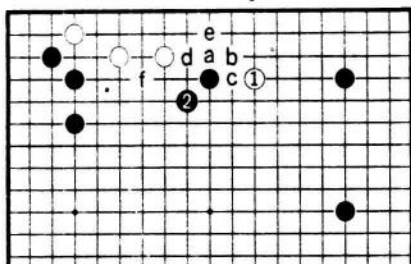


图4 尖出

黑2尖是分断的常用手法。白a位托时，则黑b、白c、黑d将白分断。白如e位飞，则黑b位尖，黑形充分。

图4 黑2尖时，白如先加强右边，则黑可f位飞觑，攻击左边白棋。

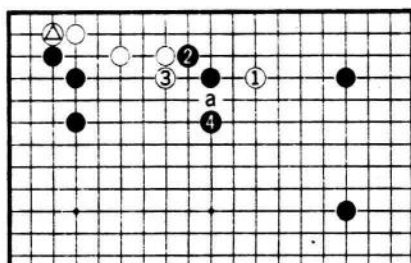


图5 尖顶

黑2尖顶、4跳也可分断白棋。此形白棋因有△子，故黑棋不怕加强白左边才可这样下。黑4跳，意在防白a位飞压。

图5

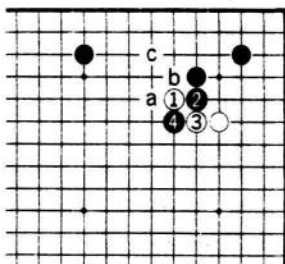


图6 冲断

黑2、4冲断。白棋当然也有对策，否则白1飞不能成立。白a位长或b位压都可与黑棋一战。次序中黑2也可c位飞，一可取地，二可留着攻袭的机会。

图6

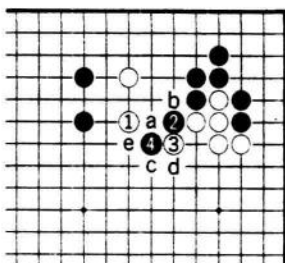


图7 连扳

黑2、4连扳，大多是征子有利时才能成立。以白a、黑b、白c征不掉为必须条件。黑4后，白如d位长，则黑c位压与白一战。

次序中，黑4如a位顶，经白4、黑e虽也是切断，但白棋有b以下的滚打。

图7

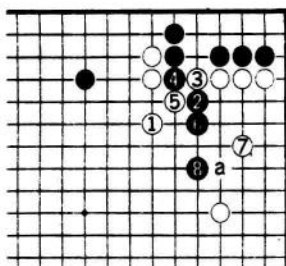


图
8

图8 飞

黑2飞，意图分断白棋，诱白3、5冲断，挑起战斗。次序中，黑2如4位冲，则白5位扳阻黑出头。黑2有时也可a位打入，让白单关连过。

切断手筋是使用尖、飞及一间跳等手法并以正确的次序切断对方之子。

对于薄弱味恶或远拆之子，其切断方法更为简单，问题是要选择其中最佳的手法。这就要根据周围子的布置和全局形势加以判定选择。

下面举出薄弱的连接形，说明种种切断手法与可以成立的条件。

以二间跳为例——

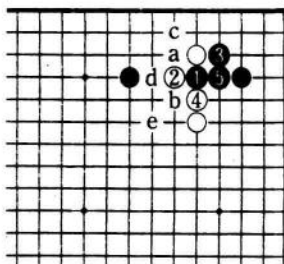


图
9

图9 靠挡

黑1、3靠挡，白棋留下a与b两处断点，黑棋必可断其一。

但黑3后，白若c位虎，则黑b、白4、黑5，黑棋被征吃。如此，黑棋的1、3手段要重新考虑。白如征子不利，黑5时，白棋只好d或e位补一手。

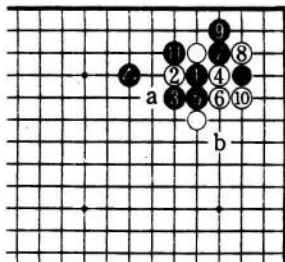


图
10

图10 靠扳

黑1、3靠扳，意在诱白5位断打，黑4位连、白a征吃时，黑11位断打渡过。此形中白4、6是好手，黑7断，白8、10形成交换。下一手白b补断，左边黑●子形凝，白稍有利。

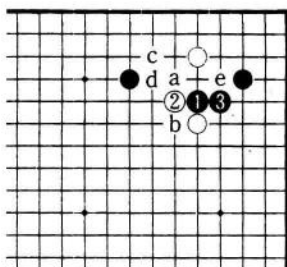


图
11

图11 靠退

黑1、3靠退，以下黑a位扳出或b位断必得其一，这是对付白棋二间跳的基本手法。白a、c或d救出上边一子（如被黑割取大极）时，黑b位断。白2如3位扳，则黑e位应，白只有帮黑强化阵地之份。

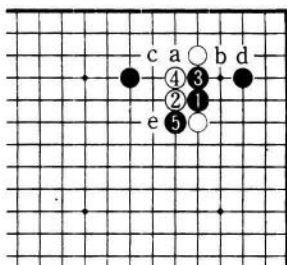


图
12

图12 靠顶

黑1、3靠顶（黑3、1靠顶也能成立），白4时，黑5位或a位断大多是俗手。此形中，白b位长几乎是先手，而黑a位断时，白可b位长、c打。黑5位断，则白b、黑d、白e打出头，黑棋不好。

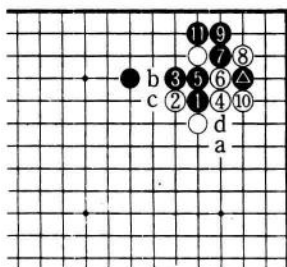


图
13

图13 靠扳

黑1、3靠扳的断法好（请注意此形和图10的不同之处）。白4、6意图交换，黑7以下至11时，白棋只好a位补断，这一结果黑好。次序中，白4如于5位打，经黑4、白b，黑可在c位反打。黑7如d位断，则与黑角▲子合作不佳。

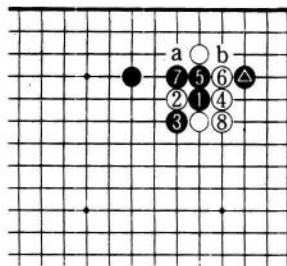


图
14

图14 靠断

黑1、3靠断，但白4、6好步调，大多场合黑棋不好。尤其此形中白a是绝对先手，故黑b断不能成立。黑▲子反被分断，白棋有利。

打吃

紧对方的气，隔断咬住对方，可以获得意想不到的利益。

原图选自《棋经众妙》。

(黑先)
原图

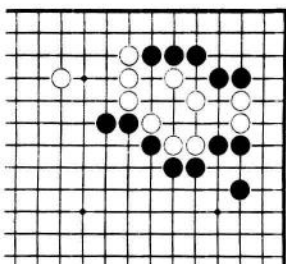


图1 违筋

黑1打吃违筋，白2接，黑棋无后续手段。黑a位提白一子，则白b粘，前后连通。黑棋也不能走黑b、白a或黑c、白d定型，自行解消味道。黑关键要在白棋形尚未走好之前，发现手筋予以一击，才会成功。

图
1

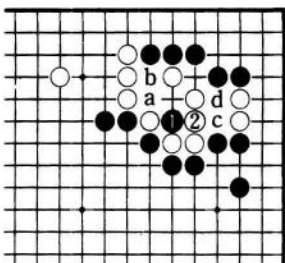


图2 正着

黑1打吃是急所，白如2粘，则黑3再打吃，白a、黑b提四子，且白留有两个断点。黑3不能c位粘，否则，白d、黑3位再打时，白a位粘，黑棋只能吃白四子。

图
2

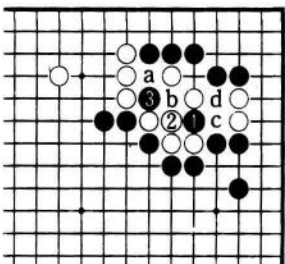
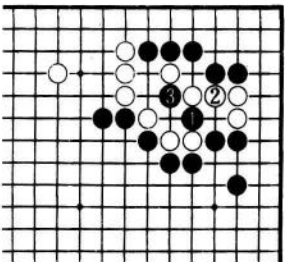


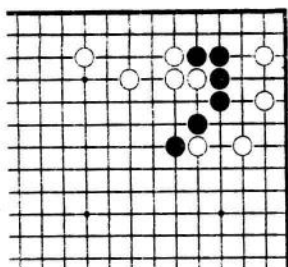
图3 挤

黑1打时，白如2粘，则黑3挤是巧妙的后续手段，白因气紧无法吃黑3位之子，白仍存两处断点。白2如3位连，则黑2位冲吃右边两白子。

可见，黑1是打吃的手筋，使白棋脱身不得。

图
3





(白先)
原图

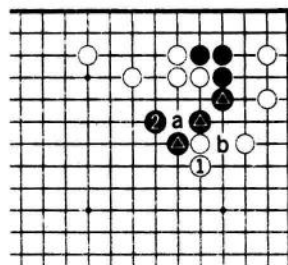


图
1

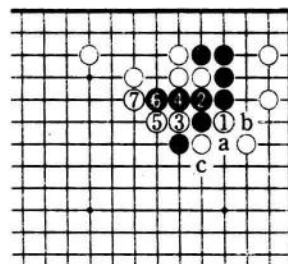


图
2

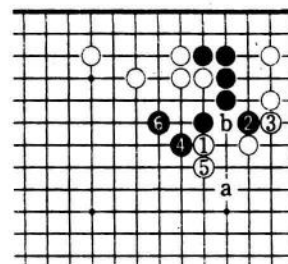


图
3

挤断

挤断亦是基本手筋，大多是隐蔽的攻击。

图 1 黑逃出

白如 1 位长，则黑 2 虎逃向中央。白如在 a 位直接断，则黑 b 位打也可冲出。白棋必须一边补 b 处的弱点，一边寻机攻三黑●子才会成功。

图 2 挤

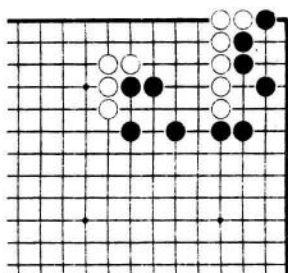
白 1 挤是手筋。一可解除黑 a 位打之虞，二可得到 2 位或 3 位两个断点之一。由于周围白棋坚实，所以白 3 断成立。黑如 b 位打，则白 a 位粘；黑如 c 位打，对白不起作用。这是白 1 挤的手筋可以成立的条件。

图 3 攻防

白 1 靠时，黑 2 尖顶是防白挤断的要着。白 3 退，黑 4 扳、6 虎出头。白如认为不满，则白 1 可在 5 位飞或 a 位飞缓攻，或直接向 b 位挤定型。

飞

一步一步慢吞吞的手法无法切断时，可利用周围的援军作背景快速深入。



(黑先)
原图

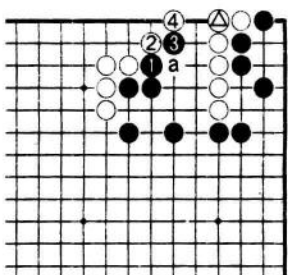


图
1

图 1 渡过

黑 1 拐是普通的手法，因有白△子，白可 2、4 扳渡。黑 1 如 a 位尖，白 2 位或 3 位仍可渡过。因此，黑棋必须考虑不给白棋以渡过的手段，除此不能成功。

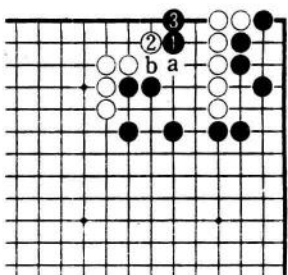


图
2

图 2 手筋

黑 1 飞好着，白如 2 尖，黑 3 立下，白棋被阻断。白 a 位扳出无理，黑 b 位挤断即可。白 2 如 3 位一路托，则黑 2 位退，白仍不行。

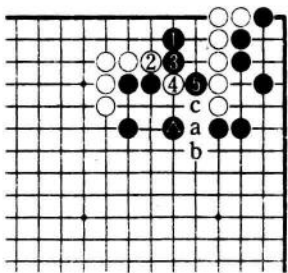
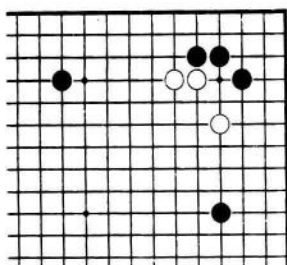


图
3

图 3 援兵

黑棋所担心的是白 2、4 冲断，但黑有△子为后援，黑 5 打能成立。白 2 如 a 位挖，则黑 b 打，白 c 粘时，黑 2 位补，白棋也不成功。



(黑先)
原图

尖顶

平常的俗手,在紧急时往往成为手筋。
黑棋如何攻击白三子?
征子是黑棋有利。

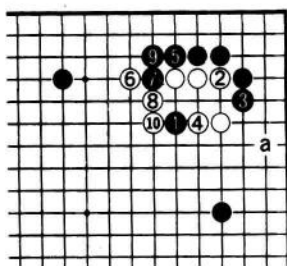


图
1

图 1 落空

黑 1 是急所的一击, 但白 2 挤, 黑棋无适当的后续手段, 黑 3、5 时, 白 6 跳。黑 5 如 a 位飞, 则白 5 位拐, 白棋基本安定, 黑棋的攻击落空。

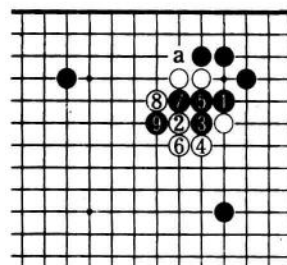


图
2

图 2 强手

黑 1 尖顶虽是俗手, 但此际是好棋, 是强硬的切断手筋。白如 2 跳, 则黑 3 挖、5 粘; 白 6 时, 黑 7、9 冲断, 白棋形崩溃。白 2 如在 5 位强挡, 则黑 3 位断; 白 2 如 a 位拐, 则黑 5 位冲出, 黑形充分。

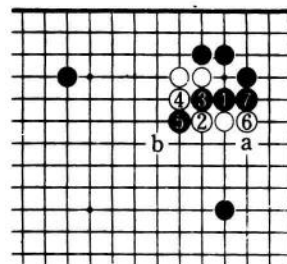


图
3

图 3 最强的抵抗

白 2 长, 黑 3、5 冲断时, 白 6 立下是最强的抵抗, 黑 7 粘挡。黑 3 如先于 6 位虎扳, 白 a 位扳挡时, 黑再走 3、5 冲断, 也能成立。但黑 6 位虎时, 白可能会于 b 位补断。

尖碰

与对方的棋子贴紧大多是俗手，但也有非要使用俗手才能成功的时候。此形有“切断手筋”和“分断手筋”两种手段。

(黑先)
原图

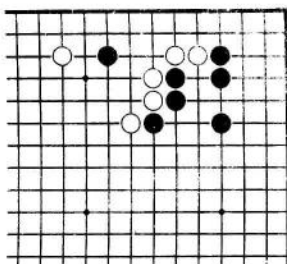


图1 后续无继

黑1、3断长，白4挡下，黑无后续手段。黑3如a位断打，则白3、黑b、白粘，白棋形富有弹性。黑1如b位断，则白a、黑c、白d、黑e时，白4位回手加补即可。

图
1

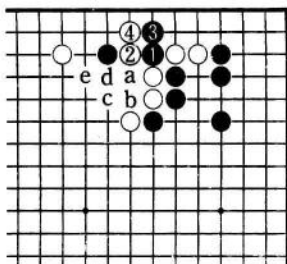


图2 尖碰是手筋

黑1尖碰，其次黑2位与3位的两个断点必得其一。白如2粘，则黑3至9，攻杀黑胜。白如5位补断，则黑2、白3、黑a，黑可充分一战；白4如单于6位封，则黑4位立下是冷静的态度。

图
2

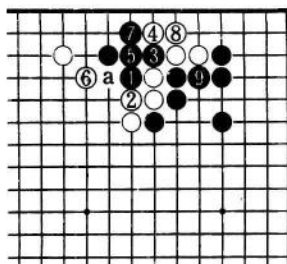
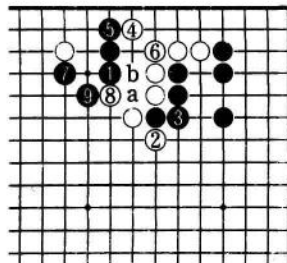
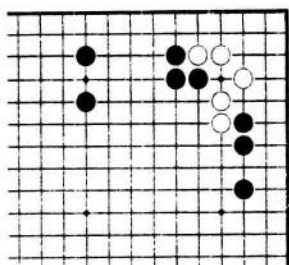


图3 强手

黑1并，一方面瞄着白棋的二个断点，一方面可向中央挺出。白4、6是最强的抵抗，黑7以下展开战斗。白4如a位粘，则棋形崩溃，绝对不能这样下。但黑7如a位断，则白8、黑b、白9成为白棋有利的对杀。

图
3



(黑先)
原图

挤

挤是露骨的切断手段，所以直接成立的局面不多。以伏兵的姿态出现，把握好行棋的次序，多数是能够成功的。

图1 直接行动

黑1挤采取直接行动，除对方看错棋外，普通不会马上获得成功。白2粘，黑3断不成立。白2粘时，黑棋必须要采取间接行动，才能达到挤断的目的。黑1如一开始就在a位尖或b位托，则没有魄力。

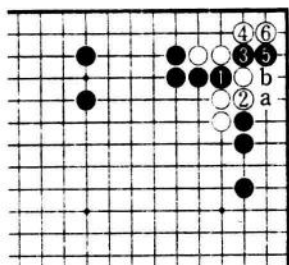
图
1

图2 手筋

黑从1位点入着手，白如2阻渡，则此时黑3挤有力。白4防黑a位断时，黑5顶断，白二子难逃。白4如5位粘，则黑a位断吃角上白二子，其余白子无根将受到黑棋的严厉攻击。白2如a位补或3位粘，则黑2位渡过。可见，黑1点入，使白无适当的应手。

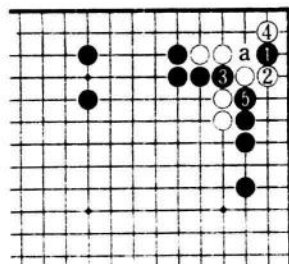
图
2

图3 味道不好

黑1点入时，白棋要2应，黑3立下，一边加强上边阵地，一边观白动静是沉着的态度。黑3如a跳，经白b、黑c渡过，则白d夹，黑棋要劫争，有点冒险。黑3立下时，白棋只好4挡，但黑棋在必要时可挑起a位以下的劫争，白棋有后顾之忧。

图
3