

围棋古今 妙手精选

周蕴琬
孙静华 编著

北京出版社



围棋古今妙手精选

孙静华 周蕴琬 编著

北 京 出 版 社

162713

围棋古今妙手精选

Wei qi Gu jin Miaoshou Jingxuan

孙静华 周蕴琬 编著

*

北 京 出 版 社 出 版

(北京北三环中路 6 号)

新华书店北京发行所发行

北 京 印 刷 一 厂 印 刷

*

787×1092毫米 32开本 14.875印张 315,000字

1996年3月第1版 1990年3月第1次印刷

印数 1—12,700

ISBN 7-200-00887-7/G·383

定 价：6.20元

编写说明

本书是从《玄玄棋经》《官子谱》《棋经众妙》等众多的古代棋谱和当代超一流棋手的名著，对局中精选出有意义、有代表性的大量妙手；又搜集、整理了实战中经常出现的手筋，共计三百例，并作了详细的解说，汇编成册。内容包括：打入、腾挪的要领，对杀、攻防的手段，死活、弃子及收官的技巧等各种战术。

本书的目的是为了提高初、中级棋手的棋艺水平，启发大家的思维和计算能力，增强中盘战斗力，从而具备真正的棋力。

为了便于广大围棋爱好者阅读，全书共分为六部分来说明：

一、“守角以后的攻防”：着重介绍了小飞守角、大飞守角及一间缔角后的攻防要领。

二、“定式中的变着与骗着”：例举有关常见的各种变着和骗着来说明应对的方法。

三、“空里有棋”：提出了50种看似已成为实空，但仍有缺陷的棋型，来介绍各种破空的手段。

四、“死活的急所”：共收集了78道问答题，对每一题都作了详细的解说。

五、“对杀的手段”：本章介绍了对杀中出现的各种妙手，内容包括：吃子、逃脱、攻杀、转换等多方面的知识。

六、“终盘的妙手”：共搜集了55道在实战中容易犯错误，特别应当引起注意的问题，对每一题指出了正确的应对方法并介绍了收官时出现的各种意想不到的妙筋。

编者 1989年1月

目 录

第一章 守角以后的攻防

第1型	掏空的绝窍	1	第9型	应手	17
第2型	周围坚固	3	第10型	无理棋的对策	19
第3型	常用的手筋	5	第11型	强手	21
第4型	利用弃子	6	第12型	轻妙的手筋	22
第5型	逃出的手段	8	第13型	大飞守角的弱	
第6型	要害之地	12		点	23
第7型	关键的一手	14	第14型	整形	25
第8型	高级战术	15	第15型	连系的手筋	27

第二章 定式中的变着与骗着

第1型	大跳	31	第12型	愚形巧手	55
第2型	应对的要素	33	第13型	大斜飞	58
第3型	变化	36	第14型	应付挑战	62
第4型	应变	38	第15型	强行	64
第5型	挑战	40	第16型	从前就有的定	
第6型	弃子手筋	42		式	66
第7型	提防征子	44	第17型	复杂的应对	68
第8型	对策	45	第18型	无理手	72
第9型	反击的要领	47	第19型	势必反击	74
第10型	顶封	51	第20型	反击	76
第11型	意外的妙手	52	第21型	连压	78

第22型	征子不利	81	第25型	奇怪	87
第23型	假手与强手	83	第26型	冷静的一手	88
第24型	抓住时机	85			

第三章 空里有棋

第1题	机会	91	第22题	施展手段	122
第2题	最佳的防守	93	第23题	破空的巧手	124
第3题	脱险之法	94	第24题	破碎	125
第4题	渡过	95	第25题	怎样下	127
第5题	漂亮的手筋	97	第26题	收获	128
第6题	重要的次序	98	第27题	分断的手筋	130
第7题	绝妙	100	第28题	侵入	131
第8题	角上有棋	102	第29题	小毛病	133
第9题	冲破黑地	103	第30题	留有缺陷	134
第10题	技巧	104	第31题	最好手段	136
第11题	破空	106	第32题	哪里入手	137
第12题	钻进缺陷	107	第33题	手段	139
第13题	活角的手筋	109	第34题	下一手	140
第14题	难题	110	第35题	小利	142
第15题	缺陷	112	第36题	压低	143
第16题	弃子获利	113	第37题	有希望	145
第17题	细算	115	第38题	假手	146
第18题	巧妙的手段	117	第39题	脱先	148
第19题	分断	118	第40题	有缝可钻	149
第20题	活力	120	第41题	关连	151
第21题	抓住弱点破空	121	第42题	精巧的手段	153

第43题	仔细计算	155	第47题	寻找弱点	162
第44题	伏击手段	156	第48题	得利	163
第45题	遮断	158	第49题	飞过	166
第46题	击中要害	160	第50题	救出	167

第四章 死活的急所

第1题	要点与次序	170	第21题	意外的妙手	196
第2题	平凡的好手	171	第22题	用妙手应付手筋	197
第3题	要点	173	第23题	最好	199
第4题	二子的利用	174	第24题	轻妙	200
第5题	妙技连发	175	第25题	巧杀	201
第6题	盲点	177	第26题	双方都有强手	202
第7题	基本手筋	178	第27题	认真思考	203
第8题	次序的窍门	179	第28题	不要失望	205
第9题	小技巧	180	第29题	迷官	206
第10题	要害之地	182	第30题	缺陷	207
第11题	次序好	183	第31题	不易发现的妙手	209
第12题	活棋的窍门	184	第32题	行棋的次序	210
第13题	抓住缺陷	185	第33题	好手	211
第14题	常用之筋	187	第34题	角上的变化	213
第15题	巧手	188	第35题	破眼	214
第16题	想办法	190	第36题	关键之着	216
第17题	沉着	191	第37题	仔细计算	217
第18题	怎样攻杀	192	第38题	手段	218
第19题	巧妙的应手	193			
第20题	借用	195			

第39题	巧妙的手段	219	第59题	冲击弱点	244
第40题	攻击的目标	220	第60题	吃子以后	245
第41题	施展手段	221	第61题	巧妙	247
第42题	沉着的应手	222	第62题	补断的妙手	248
第43题	外边一子的作用	224	第63题	破眼	249
第44题	做眼	225	第64题	攻击的急所	250
第45题	平凡而有力	227	第65题	绝妙的一手	251
第46题	利用缺陷	228	第66题	深思熟虑	253
第47题	回生之策	229	第67题	周围坚固	254
第48题	精妙的手筋	230	第68题	边的要点	255
第49题	杀棋的手筋	232	第69题	撞紧气	257
第50题	奇袭	233	第70题	认真计算	258
第51题	巧妙利落	235	第71题	攻击要害	259
第52题	连发妙手	236	第72题	漂亮	261
第53题	顽强攻击	237	第73题	作战	262
第54题	巧妙的攻击	238	第74题	连贯的手筋	263
第55题	应手	240	第75题	要害的一击	265
第56题	细心	241	第76题	攻杀的手筋	266
第57题	抓住缺陷	242	第77题	连贯技术	268
第58题	击中要害	243	第78题	“花六”聚杀	269

第五章 对杀的手段

第1题	紧气的妙手	271	第4题	长气	275
第2题	一子的作用	272	第5题	吃掉	276
第3题	紧气的窍门	273	第6题	捕获	277

第7题	小技巧	278	第33题	左右逢源	309
第8题	次序的窍门	280	第34题	一路的妙着	311
第9题	紧气	281	第35题	措施	312
第10题	断的对策	282	第36题	把握全局	313
第11题	不让长气	283	第37题	一举两得	314
第12题	枷封	285	第38题	起死回生的巧 手	315
第13题	不要死心	286	第39题	对策	316
第14题	计算	287	第40题	精巧	317
第15题	杀气	288	第41题	应手	318
第16题	攻杀的要领	289	第42题	想办法	320
第17题	施展手段	291	第43题	阻击	321
第18题	有力的攻击	292	第44题	不能松弛	322
第19题	平凡	293	第45题	最后的结果	323
第20题	妙手	294	第46题	补棋	324
第21题	绝妙的一手	296	第47题	保全	326
第22题	第一感	297	第48题	关键之着	327
第23题	无法逃出之形	298	第49题	连续追击	328
第24题	最好的手段	299	第50题	逃出	329
第25题	特殊的手段	300	第51题	怎么下	330
第26题	绝妙	301	第52题	眼位不全	332
第27题	不完整	302	第53题	有力地攻击	333
第28题	两面过	304	第54题	精妙	334
第29题	接法	305	第55题	攻杀的要领	335
第30题	解救	306	第56题	最好的下法	336
第31题	联络	307	第57题	无眼	338
第32题	发挥作用	308			

第58题	谋生的办法	339	第67题	巧妙的手筋	355
第59题	切断	340	第68题	分断	357
第60题	弃子战术	342	第69题	二子的作用	359
第61题	最有利的手段	344	第70题	发现先手利	361
第62题	急所	346	第71题	从全局着眼	365
第63题	围空	347	第72题	走成厚形	368
第64题	先发制人的防 御手段	349	第73题	声东击西	370
第65题	分断的手筋	351	第74题	双击	372
第66题	伏击	353	第75题	绝妙的一手	374
			第76题	接近尾声	376

第六章 终盘的妙手

第1题	巧占便宜	379	第15题	第一感	400
第2题	冲击白棋	381	第16题	侵占角地	401
第3题	连扳获利	382	第17题	反击的要领	403
第4题	挡的技巧	384	第18题	利用断点	404
第5题	脱先以后	385	第19题	避开对方的着 想	405
第6题	利用缺陷	386	第20题	一子的利用	407
第7题	寸土必争	388	第21题	不完善	409
第8题	奇袭	389	第22题	大飞	410
第9题	二子的作用	390	第23题	飞跃的感觉	412
第10题	削空的手筋	392	第24题	不要错过机会	414
第11题	小利	393	第25题	小便宜	415
第12题	想办法	395	第26题	两目	416
第13题	侵分角地	397	第27题	大利	417
第14题	意外的妙手	398			

第28题	侵入角地	419	第43题	深思	441
第29题	最好的手段	420	第44题	随机应变	444
第30题	薄形	421	第45题	怎么应好	446
第31题	最小程度	423	第46题	从哪里入手	447
第32题	不可随手而应	425	第47题	侵袭	449
第33题	两全之策	426	第48题	两面先手	451
第34题	拯救二子	428	第49题	施展手段与逆 作用	452
第35题	特殊性	429	第50题	巧妙地收官	454
第36题	弃子收官	431	第51题	奇特	456
第37题	巧避打劫	432	第52题	左右的关键	458
第38题	进一步	433	第53题	收官与死活	460
第39题	最高效率	435	第54题	断点多	462
第40题	侵分角地	436	第55题	侵角的窍门	464
第41题	两个眼	437			
第42题	打入内部	439			

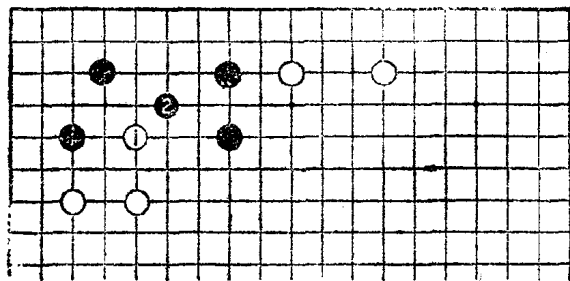
第一章 守角以后的攻防

本章所示的场面都是守角后常见的棋形。内容包括小飞守角、大飞守角以及一间缔角后出现的问题。

攻防过程中重要的是运用手筋和计算。弈出连续的手筋，战斗力自然会增强。但手筋需要细算，本章的重点放在各种场合的细算。

第1型 掏空的绝窍 白先

基本图



基本图

白1跳，黑2防守，左上角一带好像已成为黑空，但其实不然。

黑2防守后，白棋仍有侵入之余地。

图1 妙筋

白1碰是要点，不论黑棋怎样应都有棋。黑如2扳，则

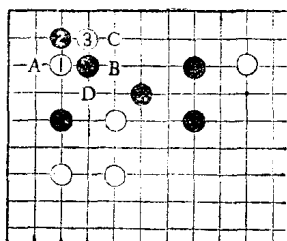


图1

白3扭断是处理的妙筋。此时，黑若A打，白B反打，黑右边三子被切断；又，黑若C打，则白D反打即可。

图2 劫

黑如2退，则白3尖要过，黑4挡时，白5扳、7虎，此时黑A打，即成为劫争，如果黑劫

负，则损失很大，故黑棋不能轻率挑起劫争。

图3 活角

白1时，黑如2碰撞，则白3扳是好手。黑4长，白5立下就可以简单活角。

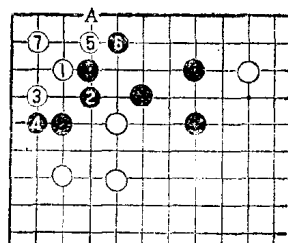


图2

过程中，黑4如A断打，则白就在4位反打即可。

图4 不是要点

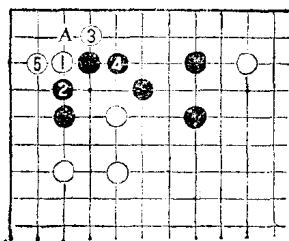


图3

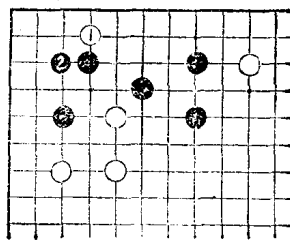
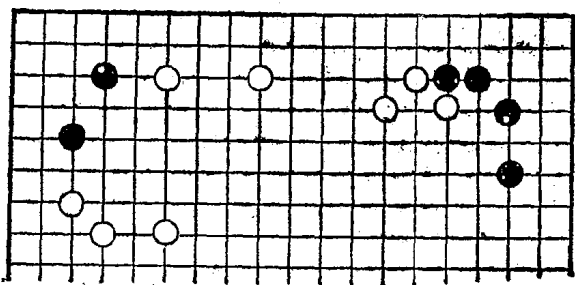


图4

白1碰不是要点。因此，黑2退后，白棋无论施展什么手段，都无法做活。

第2型 周围坚固 白先

基本图



基本图

小飞守角，一般被认为是无忧角，但有时也会遭到危险。

由于周围白棋坚固，黑棋马上需要加补一手才好。否则，白就有袭击的手段。

图1 正解

白1碰是黑棋致命的要点。黑2若挡，则白3长，黑棋难以应付。此时，黑若于A位立，则白B、D位先手扳粘后，再于F位断，黑棋崩溃。

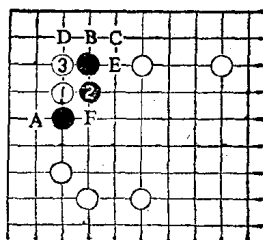


图1

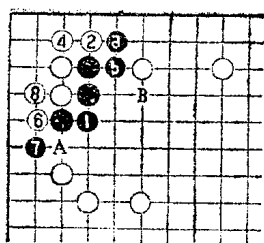


图 2

图 2 活角

接上图。黑棋大概只好于 1 位粘，则白 2、4 和 6、8 两手扳粘就可活角，黑棋反而要小心。此时，黑棋不能再 A 位粘，否则，白 B 位长，黑棋很难做活。

图 3 打入成功

黑 2 如夹，则白 3 立，黑 4

挡，白 5 渡过后，黑棋还没有确实的眼位。

图 4 黑大坏

黑 2 扳顽强抵抗，则白 3 长是强手，黑若 4 挡，白 5、7、9 先后再于 11 断，对杀白胜，黑棋大坏。

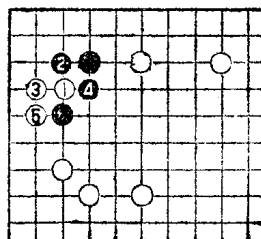


图 3

图 5 失败

白 1 碰在此时不成立。被黑 2 碰撞后，白无后续手段，反而使黑角坚固，白棋失败。

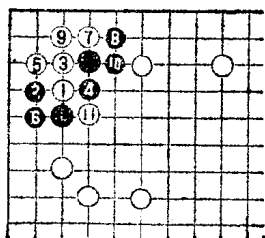


图 4

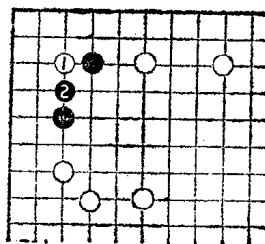
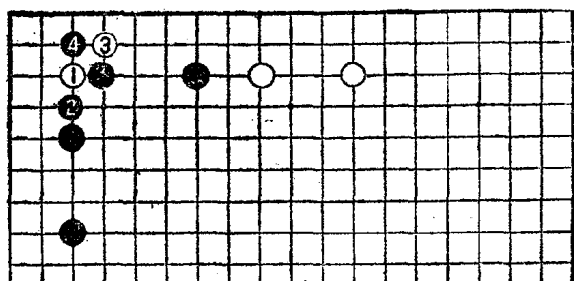


图 5

第3型 常用的手筋 白先

基本图



基本图

白1、3是常用的手筋。黑4断打后，白棋下一手应该怎样应呢？

懂得手筋的人，便可以利用1、3两子来破黑空。

图1 正解

白1碰是漂亮的手筋。黑如A扳，则白可以B反打，黑如B并撞，则白A立下；又，黑如C扳，则白B反打，白均可破黑阵。

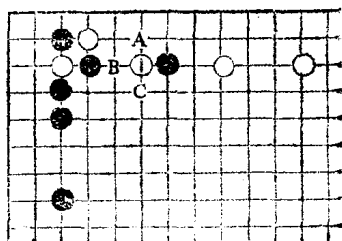


图1

图2 抵抗

黑2长是强烈的抵抗，但经白3以下至白9长出一子，黑难办。黑如10长是更强的抵抗，白应怎样应付？