

藤泽秀行 围棋手筋208题

著编校
[日]藤泽秀行
中虹 凌俊 译
黄成俊 审

辽宁科学技术出版社



藤泽秀行 围棋手筋208题

〔日〕藤泽秀行 著

申虹霓 译编

黄成俊 审校

辽宁科学技术出版社

藤泽秀行

围棋手筋 208 题

TenZe Xiuxing Weiqi Shoujin 208 Ti

〔日〕藤泽秀行 著

申虹霓 译编

黄成俊 审校

辽宁科学技术出版社出版 (沈阳市南京街6段1里2号)

辽宁省新华书店发行 大连印刷工业总厂印刷

开本: 787×1092 1/32 印张: 7 3/8 字数: 164,000

1989年11月第1版 1989年11月第1次印刷

责任编辑: 刘兴伟

插图: 兰妮

封面设计: 曹太文

责任校对: 东戈

印数: 1—5,345

ISBN 7-5381-0728-2/G·117 定价: 2.85 元

前 言

围棋对局中最重要的便是“筋与形”的认识和运用。“筋”也叫手筋，当棋局出现复杂情况时，它是一种积极的手段；“形”就是棋形。利用手筋来整理、安定棋形才能事半功倍。总之，筋与形的关系是不可分割的两位一体。

一局棋大体可分为：布局、中盘和收官三个阶段，而筋与形时刻贯穿其中，每落一子都直接影响着棋局的胜负变化。即使专业棋手对弈时，筋与形的运用也是随处可见的。不论如何高明的棋手，都是在精通定式、掌握筋与形的运用技能之上而产生的，而并非是随心所欲地摆列棋子。围棋的妙味、机妙的产生及趣旨手段的着法皆派生于筋与形，它是围棋作战中的精华。对局中若没有好手段而无法行棋时是最令人苦恼的，而这正是关键时刻，即便是专业棋手，此时此刻对筋与形的选用也要经过一番悉心地思考与计算才能作出抉择的。如果一经选择出

正确的手段，问题也就迎刃而解了，这也是筋与形的精妙所在。

该书汇总了古今历代著名筋与形的实例及藤泽秀行围棋实战经验。全书共分七章208题，通过图示和文字较全面、系统地由浅入深、通俗易懂地讲解了围棋实战中筋与形的灵活运用，充分体现出筋与形在围棋实战中的精妙之所在。研究此书能够开阔思路、提高棋艺，特别是能够增强实战中的搏杀技能。适合广大的初、中、高级围棋爱好者的需求。

译 者

1989年元月

目 录

前 言

第 1 章 跳的手筋

1 题	枷(1).....	3	17 题	疏漏.....	19
2 题	枷(2).....	4	18 题	典型的不 入气.....	20
3 题	挖(1).....	5	19 题	小飞靠的典型 例子.....	21
4 题	挖(2).....	6	20 题	常用的手筋.....	22
5 题	典型的筋.....	7	21 题	突飞的一手.....	23
6 题	技巧.....	8	22 题	兼顾两块棋的 好手.....	24
7 题	不寻常的 手段.....	9	23 题	唯一的一手.....	25
8 题	直觉.....	10	24 题	奇妙的活.....	26
9 题	常用的手筋 “扭十字”.....	11	25 题	攻即防.....	27
10 题	暗渡陈仓.....	12	26 题	渡的手筋.....	28
11 题	机智.....	13	27 题	形.....	29
12 题	精妙的大飞.....	14	28 题	夹的妙技.....	30
13 题	连扳.....	15	29 题	侵入.....	31
14 题	筋是绝技.....	16	30 题	整形.....	32
15 题	手筋的基础.....	17	31 题	跳夹.....	33
16 题	接不归.....	18			

32题	束手就擒.....	34	39题	小飞的好手.....	41
33题	俗手之强手.....	35	40题	第一感觉.....	42
34题	一着棋错，全盘 皆输.....	36	41题	笨拙也是 灵秀.....	43
35题	混淆.....	37	42题	攻破堡垒.....	44
36题	征吃.....	38	43题	飞跳.....	45
37题	致命的一击.....	39	44题	准备工作.....	46
38题	靠.....	40	45题	跳入腹中.....	47

第2章 扳的手筋

46题	连扳.....	51	61题	扳与劫.....	66
47题	要领.....	52	62题	实粘的威力.....	67
48题	机不可失.....	53	63题	典型的扳杀.....	68
49题	绝妙.....	54	64题	扳杀.....	69
50题	扳粘.....	55	65题	奇妙的构思.....	70
51题	场合.....	56	66题	扳的技巧.....	71
52题	长与挡.....	57	67题	穷追不舍.....	72
53题	手段.....	58	68题	不入气的 利用.....	73
54题	诱饵.....	59	69题	牢牢的缚住.....	74
55题	扳的成果.....	60	70题	刻不容缓.....	75
56题	“祖传秘 诀”.....	61	71题	陷阱.....	76
57题	妙手回春.....	62	72题	不完全.....	77
58题	扳杀.....	63	73题	劫与劫.....	78
59题	轻松的劫.....	64	74题	扳点.....	79
60题	挤缩眼位 之扳.....	65	75题	重要的顺序.....	80
			76题	先手的威力.....	81

77题	捣毁金城·····	82
-----	-----------	----

第3章 断的手筋

78题	顾此失彼·····	85	87题	应用范围广泛的 手筋·····	94
79题	断的方向·····	86	88题	入断·····	95
80题	好断·····	87	89题	绝妙的逃脱·····	96
81题	示范·····	88	90题	两头不入气·····	97
82题	二路断·····	89	91题	绝妙的断·····	98
83题	逼攻·····	90	92题	精妙·····	99
84题	求生的智慧·····	91	93题	扳与断·····	100
85题	断与挤·····	92	94题	令人窒息 的断·····	101
86题	手筋的基本 技巧·····	93			

第4章 尖的手筋

95题	收根·····	105	105题	三思而后行·····	115
96题	尖跳·····	106	106题	很有长进的 第一手·····	116
97题	左右同形 之尖·····	107	107题	高明的尖·····	117
98题	活形的关键·····	108	108题	尖之妙味·····	118
99题	尖的好着·····	109	109题	惊险的尖·····	119
100题	角的特殊性·····	110	110题	顺序的奇妙·····	120
101题	“2·一”位 之尖·····	111	111题	锥处囊中·····	121
102题	挤活·····	112	112题	对杀胜·····	122
103题	无忧劫·····	113	113题	脱走·····	123
104题	攻防的急所·····	114	114题	必争之尖·····	124
			115题	不入气的悲惨	

结局.....	125	116题 宝厦坍塌.....	126
---------	-----	----------------	-----

第5章 点的手筋

117题 轻妙的点.....	129	138题 似曾相识.....	150
118题 玄妙.....	130	139题 复习.....	151
119题 点的位置.....	131	140题 当然的着法.....	152
120题 点的作战 技巧.....	132	141题 异曲同工.....	153
121题 奇妙的点.....	133	142题 类似形.....	154
122题 点杀的顺序.....	134	143题 横竖都是一.....	155
123题 点杀.....	135	144题 虽然这样.....	156
124题 急所之点.....	136	145题 同形之中央.....	157
125题 奇妙的形.....	137	146题 暗渡陈仓.....	158
126题 丢卒保车.....	138	147题 基础.....	159
127题 盘角曲四.....	139	148题 似是而非.....	160
128题 杀手铜.....	140	149题 严厉的一击.....	161
129题 强中更有强 中手.....	141	150题 硬腿.....	162
130题 必杀之点.....	142	151题 觑.....	163
131题 点之诱饵.....	143	152题 弃子.....	164
132题 敌我之要点.....	144	153题 “2·2”之 筋(1).....	165
133题 冲入腹中.....	145	154题 “2·2”之 筋(2).....	166
134题 嵌眼.....	146	155题 万年劫.....	167
135题 两头立.....	147	156题 玄之又玄.....	168
136题 束手无策.....	148	157题 残子的利用.....	169
137题 三子的中间.....	149	158题 活用.....	170

第6章 “2·一”位之手筋

159题 “2·一”位与 “1·二”位.....	173	165题 复活.....	179
160题 “2·一”位 之点.....	174	166题 平凡的妙手.....	180
161题 “2·一”位 之跳.....	175	167题 急所之“2·一” 位.....	181
162题 格言之路.....	176	168题 缺陷.....	182
163题 富有经验的 手段.....	177	169题 筋的方向.....	183
164题 “2·一”位 之夹.....	178	170题 角的特殊性.....	184
		171题 葬双兔.....	185
		172题 “2·一”位 之立.....	186

第7章 其他手筋

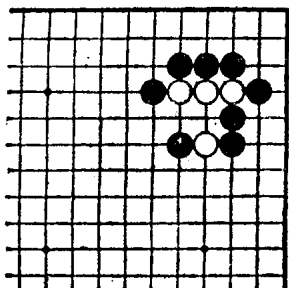
173题 无筋之筋 (立).....	189	182题 逆转(聚 杀).....	198
174题 沉着(立).....	190	183题 优柔寡断的大敌 (聚杀).....	199
175题 含蓄(立).....	191	184题 决一死战 (聚杀).....	200
176题 漂亮(立).....	192	185题 渡(挖).....	201
177题 秤砣(1).....	193	186题 脱先的场 合(挖).....	202
178题 秤砣(2).....	194	187题 梦想(挖).....	203
179题 挤的活用 (秤砣).....	195	188题 计算取胜 (挖).....	204
180题 高利用率 (秤砣).....	196		
181题 聚杀.....	197		

189题 自然崩溃 (挖)	205	200题 轻妙(肩 冲)	216
190题 迂回(粘)	206	201题 秀丽的棋形 (肩冲)	217
191题 恬静的决斗 (粘)	207	202题 平凡的好手 (挤)	218
192题 随处可见 (粘)	208	203题 紧外气的妙 手(挤)	219
193题 沉着(粘)	209	204题 判断不同 (双扳)	220
194题 坚固的基础 (粘)	210	205题 风格(打 入)	221
195题 手段(扑)	211	206题 自杀(跳)	222
196题 安定棋形 (扑)	212	207题 杀手锏 (渡)	223
197题 意外(扑)	213	208题 两头为难 (爬)	224
198题 眼位(长)	214		
199题 绝妙的手筋 (长)	215		
后 记	225		

第 1 章

跳的手筋





1 题

1 题 枷 (1)

黑先。黑 1 枷，好着。这是敌我双方必争的要点。只要一见到类似这种形，马上应该于黑 1 位枷。

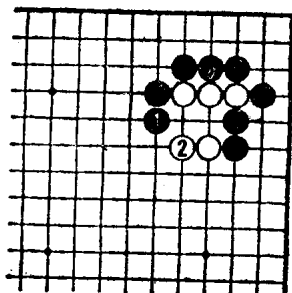


图 1

图 1 失败

黑 1 长是典型的恶手，这并非顺序的错误。黑本可以一手枷吃白，而黑 1 长对白无关痛痒，没有道理。被白 2 双之后，轻松脱出。

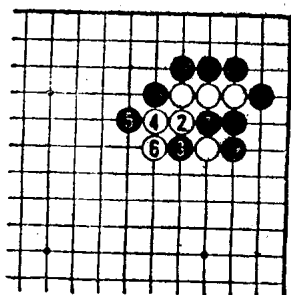
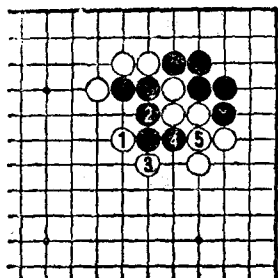


图 2

图 2 失败

黑 1 冲打太简单。由于征吃不能构成，黑失败。



2 题

在实战中，每走一步都必须考虑到变化之后的应对手段。请再想想本题形的变化形，怎样应对。

2题 枷(2)

白先。白1枷是必杀黑棋的一击。此题形虽然是1题形的变化形，但仍可使用枷。这就需要棋手在掌握了基本形的手筋基础上，还要掌握变形之后手筋的灵活运用。

如题图，走至白5，黑

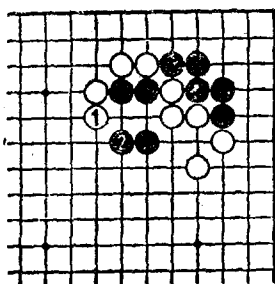


图 1

图1 失败

白1长，避开3枷，大恶手。给黑留下了双之后的绝好形。

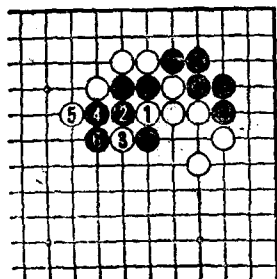
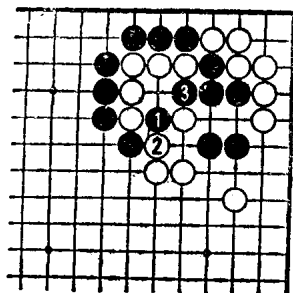


图 2

图2 失败

白1冲能形成征吃吗？由于黑有跳出一子，所以，至黑6黑不难摆脱被征吃的困境。白1俗手。



3 题

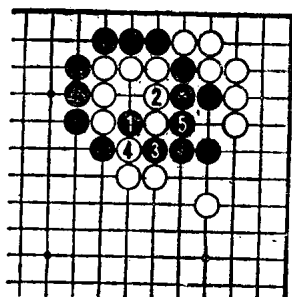


图 1

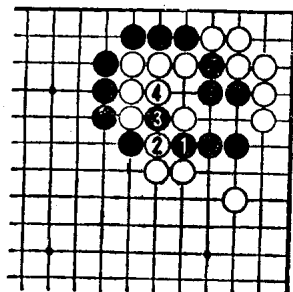


图 2

3题 挖(1)、

黑先。通过前几例题的训练，我想大家对围棋对局中第一感觉的重要性已有所体会。如题图，黑1挖，白2若打，黑3长构成“倒扑吃”。

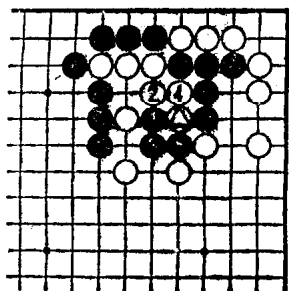
棋子多时往往容易分散注意力，搞不准先走哪一手；但棋子少时也同样，第一手较为难走。围棋就是这样，要特别注意顺序问题。

图1 变化

且看，黑1挖之后，白2粘如何。以下变化很简单，经黑3、5还是构成“倒扑吃”。

图2 失败

如果黑1冲呢？白2粘，当然。黑3扑，白4提。黑失败。



4 题

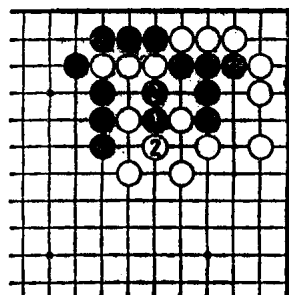


图 1

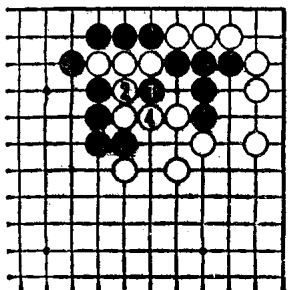


图 2

4题 挖(2)

黑先。实战中若遇到这种形要慎重，往往一手棋会导致局势的逆转。

白对于黑1的挖无可奈何。白2打吃，进行抵抗。黑3退，必然。白4时，黑5断，白被杀。筋的威力显而易见。这种形有没有白⊙的结果都一样。

图1 参考

对于黑1的挖，白2从外侧打吃，黑3长，白数子虽然被杀，但在下方白势得到了加强。

图2 参考

黑1若打吃，白2连，必然。黑3冲时，白4粘。黑走出这种俗筋太差。可见，还是题图中黑1的挖才是最有效的筋。