

围棋实战技巧手册

日本棋院

西丁



手筋

围棋实战技巧手册

手筋

日本棋院 编      西 丁 译

商务印书馆出版

责任编辑：廖渝生

封面设计：陈克刚

校 对：钟德惠

---

围棋实战技巧手册——手筋

日本棋院 编 西丁 译

蜀蓉书业出版社出版

四川省新华书店发行

成都青龙巷9号

四川省江油市印刷厂印刷

本书内文采用80克书薄纸照相制版，胶印

787×1092毫米 32开本 7印张 119千字

1989年8月第1版 1990年4月第2次印刷 印数：30,001—60,000册

---

ISBN7-80548-202-0/G-203

定价：2.50元

# 前 言

对黑白双方来说，手筋与形都是增强活力，或破坏活力的要点。专业棋手下棋，格外留意重要的手筋和形。他们只需看一眼盘面上的棋形，以及棋的发展趋势，即可凭直观言胜负，并能根据所弈之手是否与“筋”相符，来正确预言一局棋的命运。

通常所说的“一点就通”，是指对他人的言行反应灵敏，用于围棋，则是“第一感的急所”，即手筋。

本书第一章〈默记手筋种种〉的特色是，所收录之形，全是需掌握、牢记的实战型和基本型。这一章的目的在于，训练发现手筋、急所的直感力，并培养这种感觉。第二章〈筋与形的目测〉，是上一章的基本应用题。

第三章〈手筋与俗手〉，用常见的实战问题，来论证“一路之差，即成俗手”之说，是提高棋力的指针。

第四章〈实战手筋〉，博采古今大家的实战手筋，以第一感为起点，依次递进，直至计算问题，是五彩缤纷的手筋精华讲座。



# 目 录

## 第一章 默记手筋种种 ..... 3

○攻击的急所与防守的急所(第1型~第16型) ..... 7

○好形与恶形(第17型~第40型) ..... 10

○各种手筋(第41型~第106型) ..... 14

## 第二章 筋与形的目测 ..... 25

之一 补的方法① ..... 27

之二 补的方法② ..... 31

之三 渡的方法 ..... 35

之四 吃的方法 ..... 39

之五 拼气的急所 ..... 43

之六 做劫的急所 ..... 47

之七 破眼的方法 ..... 51

之八 做眼的方法 ..... 55

之九 攻击的方法 ..... 59

之十 摆脱困境的方法 ..... 63

之十一 定式问答① ..... 67

之十二 定式问答② ..... 71

## 第三章 手筋与俗手 ..... 75

之一 活用弃子 ..... 77

之二 切断之妙 ..... 81

之三 对付切断 ..... 85

之四 破坏对方的计划 ..... 89

之五 攻击与腾挪 ..... 93

之六 补棋的诀窍 ..... 97

之七 好形的感觉 ..... 101

之八 整形的方法 ..... 105

之九 扳之巧与拙 ..... 109

之十 两手准备 ..... 113

之十一 好形与愚形 ..... 117

之十二 厚实的下法 ..... 121

之十三 死活常识 ..... 125

之十四 挡住进路的手筋 ..... 129

|            |             |     |
|------------|-------------|-----|
| <b>第四章</b> | <b>实战手筋</b> | 133 |
| 之一         | 方向与调子       | 135 |
| 之二         | 连续手段        | 139 |
| 之三         | 应接的手筋       | 143 |
| 之四         | 腾挪与攻击的原则    | 147 |
| 之五         | 活用死子        | 151 |
| 之六         | 掌握时机的技巧     | 155 |
| 之七         | 定形、遣责恶手     | 159 |
| 之八         | 缓急自如的判断力    | 163 |
| 之九         | 第一感         | 167 |
| 之十         | 避免撞气        | 171 |
| 之十一        | 思维的飞跃       | 175 |
| 之十二        | 次序之精华       | 179 |
| 之十三        | 攻击的技巧       | 183 |
| 之十四        | 透视缺陷的技巧     | 187 |
| 之十五        | 分断的技巧       | 193 |
| 之十六        | 构思力         | 197 |
| 之十七        | 入侵的技巧       | 205 |
| 之十八        | 有名的腾挪       | 211 |
| 之十九        | 先手利用的技巧     | 217 |

## 本书的体例

第一章有意省略了详细的解说。只要在认真看图的基础上，发出“的确不错”的感叹，提出“怎么？为什么？”的问题已经足矣。直观能够敏锐地感觉“筋”，便达到了本书的目的。

第二章以后是问答式。这一方式，不是让读者根据棋形，逐个寻找已知手筋的按形分类，而是给每个问题设一个主题，请读者自行思考用何手筋。这样既可增加兴趣，又能真正提高棋力。

解说图中符号〔○〕表示正解。

关于第三章和第四章的难易程度记号。

一个☆，是基本手筋的应用题，希望记住这种感觉。

二个\*，则要求手筋的发现、以及次序、计算问题。

## 第一章

# 默记手筋种种

### 〈何谓手筋①〉

所谓手筋，是冲击急所后，  
无论对手如何变化，也能得到  
战果的，最有效率的好手。



## 手筋带来活力

黑白双方的棋子一经接触，即形成各种各样的棋形。好形能使所有棋子焕发活力，各自发挥其应有的效率。

一手手筋或一手急所，能使本来摇摇欲坠，缺乏安定感的棋骤然改观，整成佳形。

所弃之子闯入黑白密集区，且不能发挥效率之形，称为恶形。

用子过多，而棋子的效率又不充分之形是愚形和凝形，这是典型的恶形。

攻击的急所和防守的急所，在棋形上是密切相关的，通常就是同一点，这是双方的必争之点。

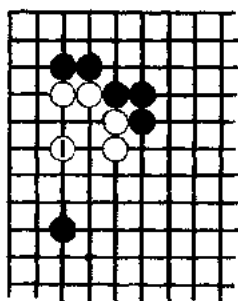
占据急所，不仅能决定双方形成好形或恶形，有时还能给对方带来致命的伤害。

防守的急所称之为形，攻击的急所称之为筋或手筋。其实，二者并无明显区别，不过是一件事物的正反两面而已。这一章的目的，在于让读者默记、领会，因而省略了解说。

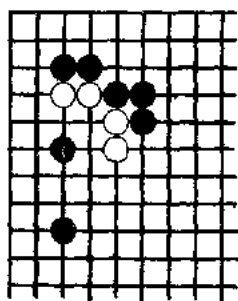
① ~ ⑩ 攻击的急所与防守的急所

⑪ ~ ④⑩ 好形与恶形

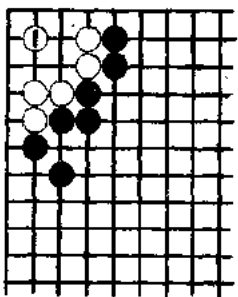
④① ~ ①①① 各种手筋



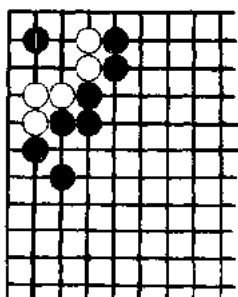
② 防守的急所



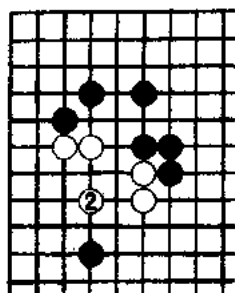
① 攻击的急所



④ 防守的急所

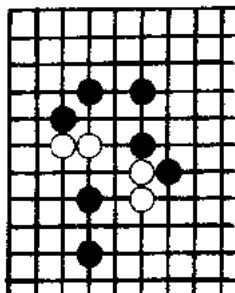


③ 攻击的急所

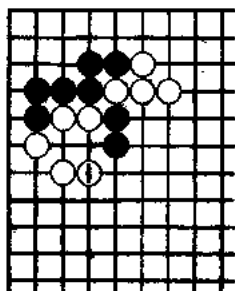


⑥ 防守的急所(2)

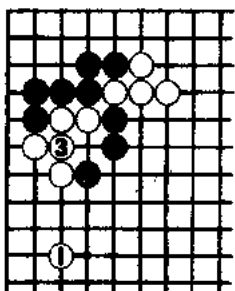
(黑1是接手)



⑤ 攻击的急所

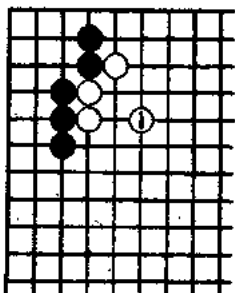


⑧ 防守的急所

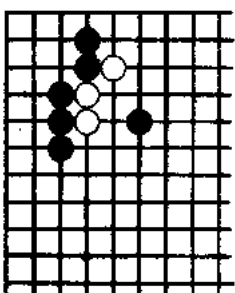


⑦ 攻击的急所(7)

(白1随手。白8成愚形。)



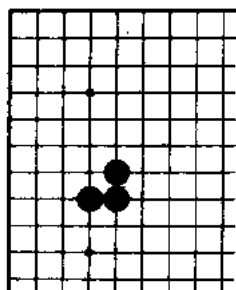
⑩ 防守的急所



⑨ 攻击的急所

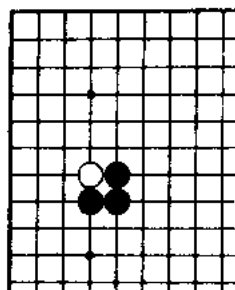
(白棋不好连接)



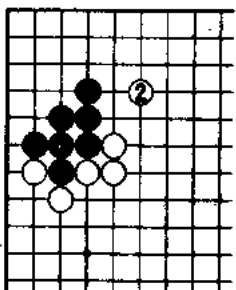


16 黑愚形

(愚三角)

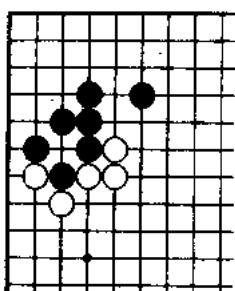


17 黑好形

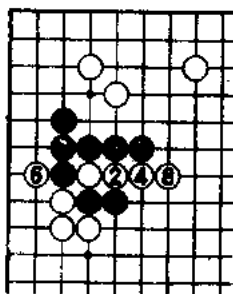


18 黑愚形

(拼子形)

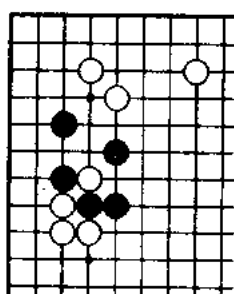


19 黑好形



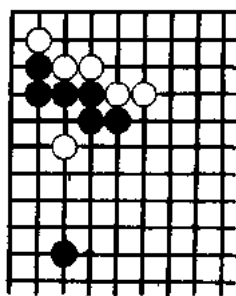
20 黑愚形

(帮手棋, 重)



21 黑好形

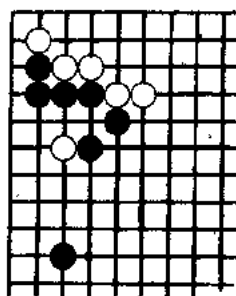
(白棋行动就包打)



24

黑恶形

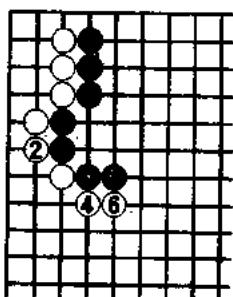
(无效率的粘)



25

黑好形

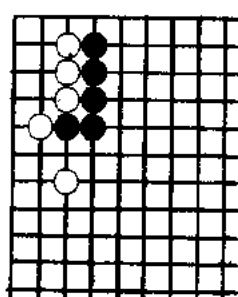
(高效率的虎)



26

黑恶形

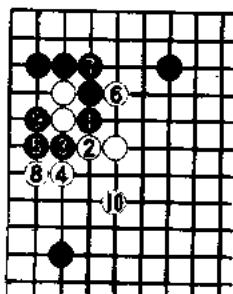
(顶头, 棋子重复)



27

黑好形

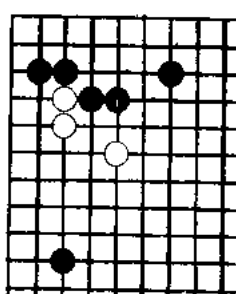
(冷静的粘)



28

黑恶形

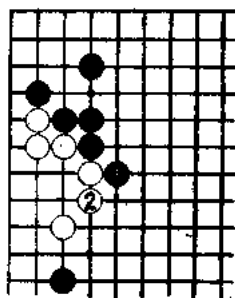
(白4、6利后, 黑所获无几, 白是好形)



29

黑好形

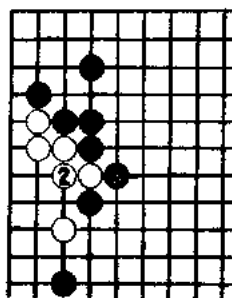
(先补己阵)



(帮助白棋成好形)

30

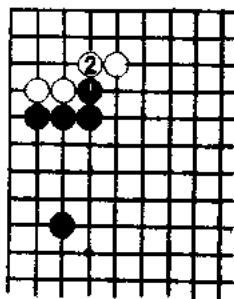
黑恶形



(白屈服)

29

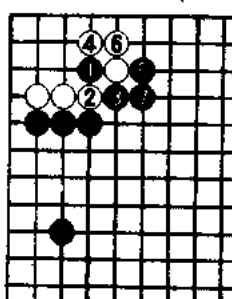
黑好形



(对小飞冲)

32

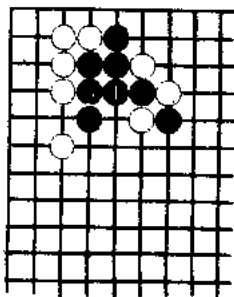
黑恶形



(对小飞跨)

31

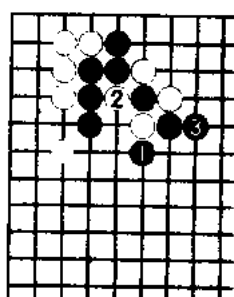
黑好形



(缺乏效率的饼子形)

34

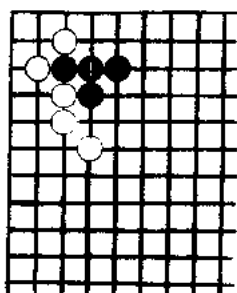
黑恶形



(从外面着手)

33

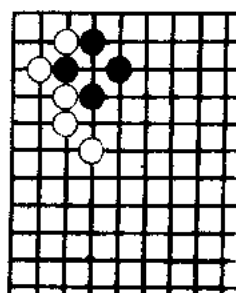
黑好形



36

黑恶形

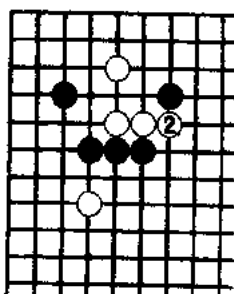
(斗笠形，重且缺乏效率)



35

黑好形

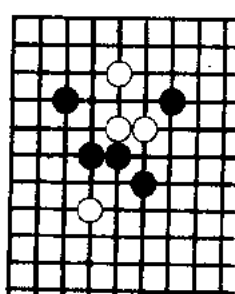
(有弹力)



38

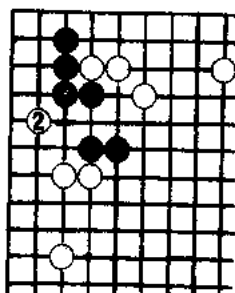
黑恶形

(左右割裂之形)



37

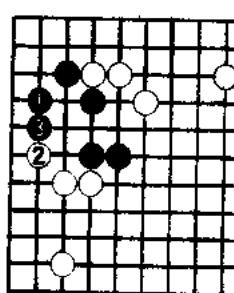
黑好形



40

黑恶形

(不安定)

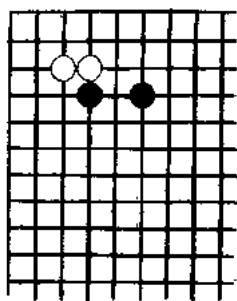


39

黑好形

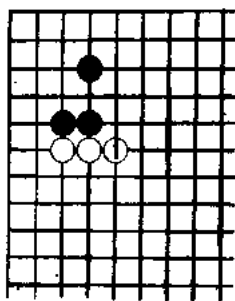
(安定)





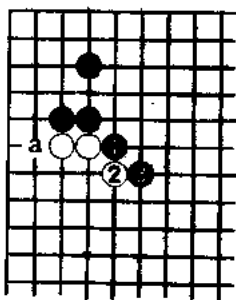
42

跳要点



41

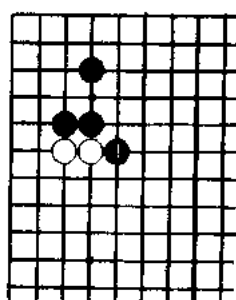
长要点



44

连扳的筋

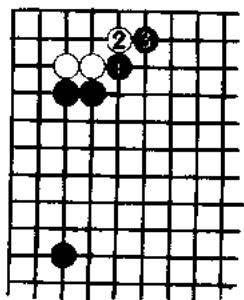
(黑3走a位, 是两头扳的筋)



43

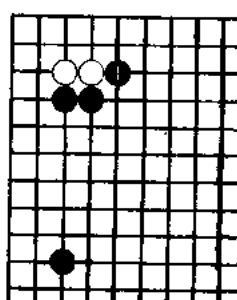
扳要点

(二子头)



46

连扳的筋



45

扳挡要点

(二子头)