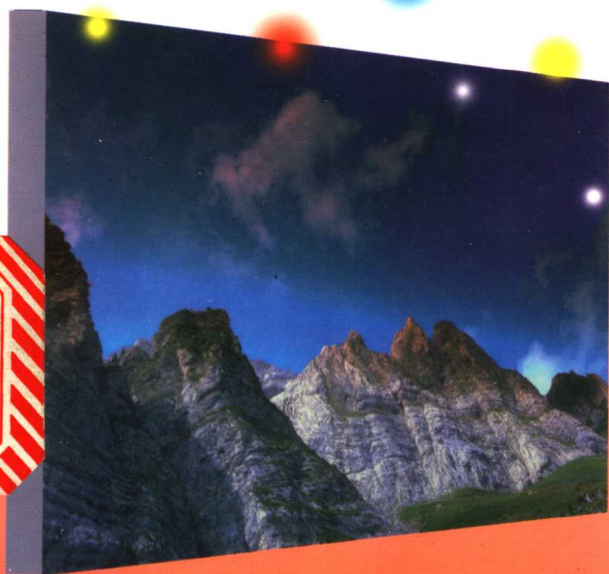


围棋初级丛书

常用 手筋类型

何四祥 著



962
X

蜀蓉棋艺出版社

围棋初级丛书

常用手筋类型

何四祥 著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/围棋初级丛书——常用手筋类型

著 者/何四祥

策 划/白小川 杜维新

责任编辑·杜维新

封面设计·陈 晴

版面设计·三 叶

责任校对·李 航

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街72号 邮编 610072

发 行 新华书店

印 刷 四川省邮电印制厂

版 次 1998年7月 第1版

1998年7月 第1次印刷

规 格 787×1092mm 1/32

印张10.25 字数216千字

印 数 1—10,000册

定 价 14.00元

ISBN 7—80548—574—7/G·575

版权所有 侵权必究

前 言

什么是手筋？笔者以为，手筋即是最佳着手，子效最为充分的着手即是手筋，纹枰上最佳点即是手筋的体现。手筋具有巨大威力，同时也集中表现了围棋的美学。手筋能使你的攻击犀利有力；能使你的防守无懈可击；能使你的逃遁拨云见日；能使你的弃子熠熠生辉；能使你的打入恰到好处；能使你的孤棋转危为安……手筋还令你赏心悦目，拍案叫绝，回味无穷。

本书收录了“攻击的手筋”及“实战的手筋”等内容，共12章，近三百个实例。笔者试图在十分繁多的领域里，由表及里，由浅入深地介绍形形色色的手筋，为此参考了不少的手筋书。本书内容着重顾及了初中级水平的读者，同时也涉及了少量较为深奥的内容。笔者的真实意图是：手筋之路已依稀可见，广大棋手可通过不同途径，最终达成一个目标，就是去发现、去漫游手筋之路。

由于笔者棋艺拙劣，加之才疏学浅，本书错讹和疏漏在所难免，万请同行和读者不吝赐教，批评斧正。

最后，笔者还将感谢蜀蓉棋艺出版社的杜维新先生，他为本书的撰写提供了大量帮助。

何四祥

目 录

第1章	定式的手筋	(1)
第2章	攻击的手筋	(33)
第3章	防守的手筋	(65)
第4章	对杀的手筋	(97)
第5章	打入的手筋	(129)
第6章	弃子的手筋	(141)
第7章	吃子的手筋	(173)
第8章	死活的手筋	(185)
第9章	逃遁的手筋	(217)
第10章	劫争的手筋	(229)
第11章	官子的手筋	(261)
第12章	实战的手筋	(293)

第1章

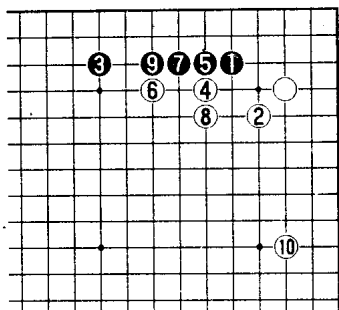
定式的手筋

定式是局部的规范下法，主要涉及角上及边上。一般而言，彼此着手合理，或十分接近，基本形成两分，才是定式的性质。由于定式产生于实战中，而非人们主观臆造出来，因此学习、熟悉、掌握常见定式，是提高棋艺的重要途径之一。同时，定式中的手筋璀璨多彩，辉映纹枰，是经典之作，因此了解、练习、把握它们也至关重要。

本章所例定式中的手筋共31型，均属常见定式手筋类型。鉴于篇幅所限，笔者只能在浩瀚的定式手筋海洋中，采撷一小部分艳丽的浪花，奉献给读者。读者观览、欣赏这些浪花时，如能浮想联翩，并开始领略大海的博广和深邃，从而在实践中运用自如，纵横捭阖，那末，笔者将夜不能寐，欣慰不已。

第1型（并——子效充分的筋）

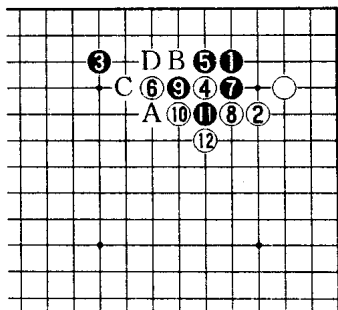
黑1挂，白2尖，黑3拆四。白选择有二：一是9位一带打入，导致激战；二是4位飞压，息事宁人，形成外势。白4压、6跳，黑5、7连爬，白8并是效率高的手筋。俟黑9后，白10开拆大场。白6一子已经变轻。



第1型

1图（冲——俗手）

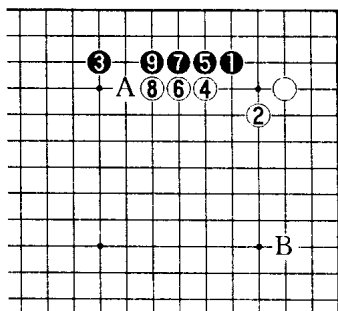
白6跳时，黑在7位冲俗不可耐。白8挡，黑9打时，白10、12是常用手筋。以后黑如A断，白4位提劫，黑B，白C位长出，战斗黑明显不利。因此黑只得D位渡，白4位提劫，黑B位粘，白厚势无可非议。



1图

2图（长——索然无味）

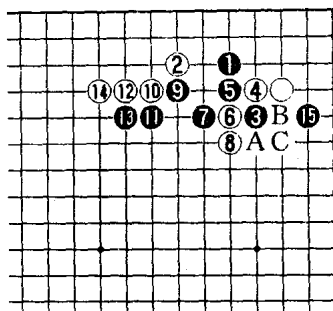
白4飞压后，如6、8连长，则过于平凡，味同嚼蜡。黑9渡后，白如A位长，黑可置之不理，而抢先占据B位一带。白如B位拆，黑A位虎亦好，成为扳白三子头的急所。



2图

第2型（跳——姿态轻盈的筋）

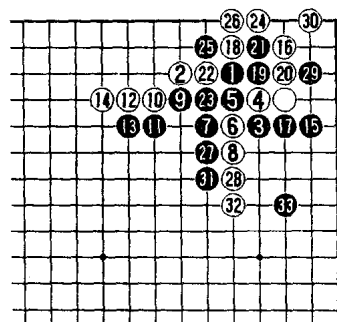
黑1至白14，是小飞压定式的一型。其中由于白10以下的变招，因而怎样处理黑3一子便成为此型的焦点。黑15跳，是姿态优美，轻灵如燕的手筋。此着如于A位、B位、C位等都不好。



第2型

1图（跳——避实就虚的筋）

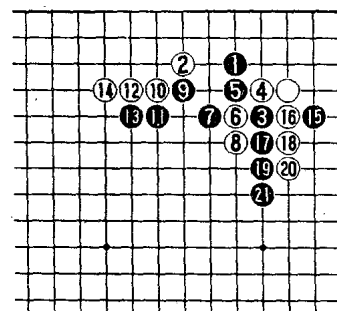
黑15跳，白16位跳也是轻灵转身、避实就虚的手筋。黑17接时，由于白有22的先手利，白18托可渡过，因而联络没有问题。以下的着手虽多，但都是必然的运行。如此白不错。其中值得一提的是，白30尖是巧手。



1图

2图（冲——俗手）

黑15跳时，白16、18、20冲出，是简单粗暴、不堪入目的坏棋。当初黑下出15跳的手筋，正是希望白棋这样漫无目标的冲出。白受黑15的迷惑，于是俗筋连发，正中黑的下怀。



2图

第3型（尖——韧性十足的筋）

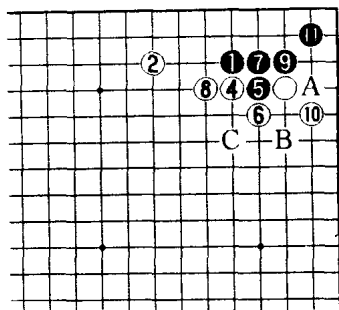
白2夹，黑3脱先，白4封锁，成就此型。黑5挖是征子有利情况下对付白封锁的手筋。这样使白外势存有断点，不能形成铜墙铁壁。黑9之后，白10尖是筋，同时，黑11尖也是弹力十足的手筋。黑11如在A位打，虽为先手，但那样会加固白的外势，无趣。

1图（曲——并非先手）

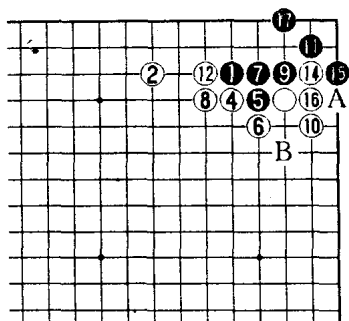
白12下曲，由于已有黑11尖这一手，黑棋可以放心脱先。之后白如14位，黑15位打，待白16粘时，再于17位虎活棋。其中白16在A位做劫，则纯属无理之招。以后白外势上存有的B位刺的余味令人愉快。

2图（立——最普通着手）

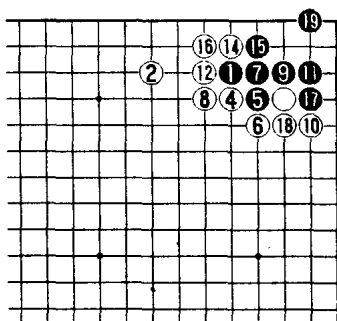
黑11立下，是极其普通、缺乏筋味的着手。白12下曲后，黑棋虽然仍然可以脱先，但14、16扳粘后，黑17为了做活，不得已与白18交换，令人扼腕。此图与前图比较，可以说有天壤之别。



第3型 ③脱先



1图 ③⑬脱先



2图 ③⑬脱先

第4型（跨——突围之筋）

本型所例定式较为复杂，这里介绍其中两种变化。

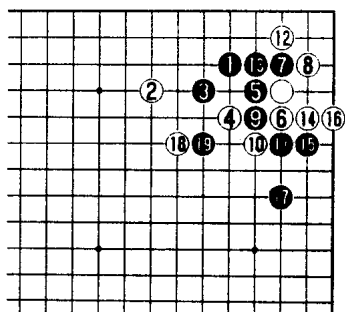
黑5、7的次序正确。黑11断，导致激烈战斗。白12打，14、16立是最佳活法。黑17跳必然。白18封，虚张声势，但黑必须突破包围。黑19跨是冲出包围、杀开血路的唯一手筋。

1图（长——对抗手筋）

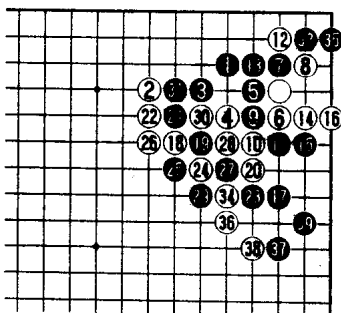
对黑19跨，白20长是迂回作战、与黑对抗的手筋。黑21虎，态度强硬。白22挡，毫不退缩。黑23急所。以下至黑31粘，成为大劫。白虽然先手提劫，但黑33断就地取材，是绝好点。黑39止，告一段落。

2图（尖封——名符其实的骗着）

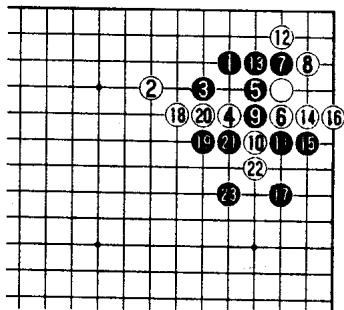
白18不飞而尖封，企图诱使黑20冲，白19位挡，刚好封住，这是一厢情愿的骗着。黑19是粉碎骗着的手筋，白20如一意孤行，黑21、23枷，白两粒棋筋无法动弹。



第4型



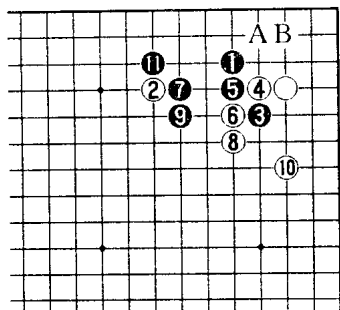
1图 32=24



2图

第5型（碰——整形之筋）

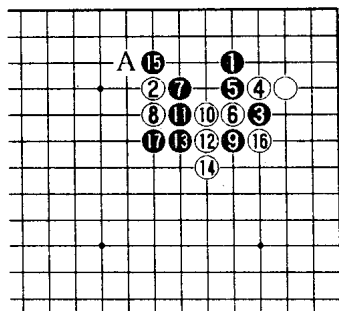
黑3飞压，意在诱白冲断。“周瑜打黄盖，一个愿打，一个愿挨”，白总是冲断作战。黑7碰是令人自豪的整形手筋。白8、10，黑9、11，皆是好形。此后，白A和黑B成为双方大棋。



第5型

1图（长——彼此满意）

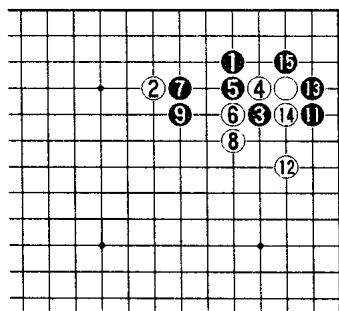
对黑7碰，白8亦可长，黑9打，11、13顺调冲出，是常用手筋。黑15扳不能省略。白16打亦很重要。黑17或许在A位长更好。此型好象白被黑牵着鼻子走，实际白棋本身形也不错，故为两分。



1图

2图（点——严厉的筋）

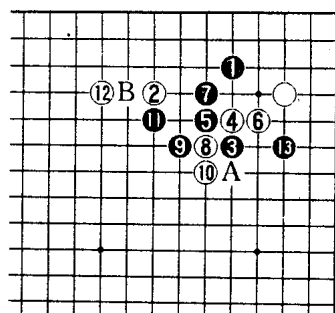
第5型白10如省略，黑11点，是锐利的攻击手筋。对黑11点，白14位打，不会有好结果。白12飞本手。黑13爬、15渡，实利极大。此举白本身空被破，整块棋还未完全安定，白不利显而易见。



2图 ⑩脱先

第6型 (跳——弃子之筋)

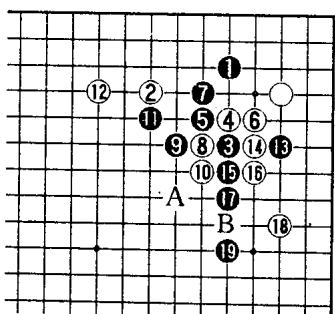
黑3二间跳,白有4位靠的手段,此举旨在冲击二间跳的薄弱,从而导致急战。黑7退后,白8断当然一手。黑9至11迅速定形。之后白A拐,则黑B扳,彼此相安无事,风平浪静。白如12跳挑起战端,黑就13点,以手筋还以颜色。



第6型

1图 (冲——趋向简明)

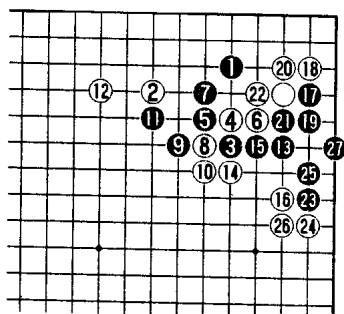
黑13点是意在弃子的手筋。白14、16冲出再18飞是正着,至黑19跳亦是定式的一种。其中黑19在A位枷吃白二子,是过于老实且不生动的棋。以后白B位靠也是眼见之利。



1图

2图 (吃——过于逞强)

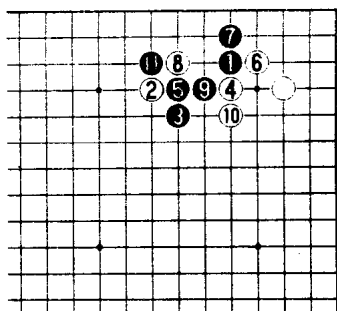
白14拐吃,16飞下封锁,试图强行吃掉黑子,是意想天开,白日做梦。黑17、19托退时,白20粘无可奈何。黑21挤是黑的权利。尔后于23、25托退,白26粘又不能省。黑27做活后,角上白棋无疾而终。



2图

第7型（立——构成佳形的筋）

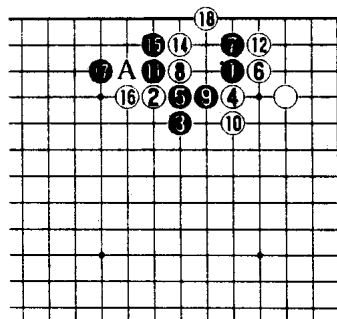
黑3尖冲白夹击之子激烈，是现代棋的感觉。白4压，是角部攻击的急所。黑5挡，虚晃一枪。黑7立，是构成黑棋形舒展、姿态优美的手筋。白8也是手筋，诱黑走9位，白顺势长到10位好点。黑11断，此为定式一型。



第7型

1图（挡——白先手权利）

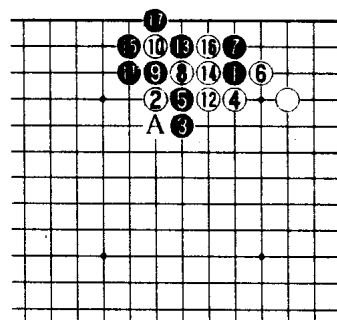
黑11断时，白依情形可在A位打，也可12位挡。白12挡角，坚实。黑A位长，绝对不能省略，如脱先则问题严重。白14立，黑15挡只此一手，白16长好棋。黑17如跳出，白18尖是渡过的筋。为此黑南北分割。



1图 13脱先

2图（断——结果白优）

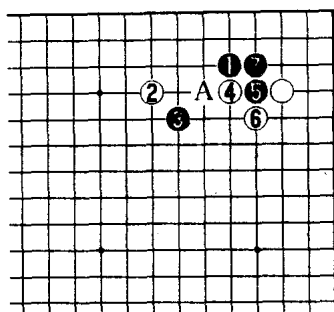
前图白8扳时，黑9立即断是无成算之招。白10、12是好次序。黑13、15只得如此。以下至黑17提子，白先手在握，且白角得到强化，尚留有A位压的手段。由上断言，白好无疑。



2图

第8型（挖——锐利的手筋）

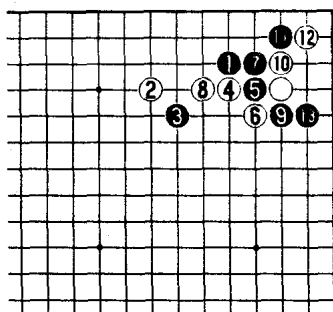
白4压时，黑A位扳是俗手。黑5挖，才是破坏白形、制造薄味的锐利手筋。白6打时，黑7接，尔后视白的着手，黑也可舍弃三子。白如在A位长，黑就准备采用弃子战术。



第8型

1图（扳——弃子的手筋）

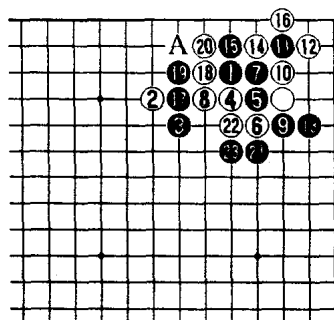
白8长，黑9断是早已预想好的着手，准备弃子。黑11扳，是提高弃子效果的手筋。白12扳时，黑13立下，也是贯彻初衷的好手。此图的9断、11扳、13立，绚丽多彩，手筋迭出，皆为黑弃子的漂亮手法。



1图

2图（吃——顺江而下）

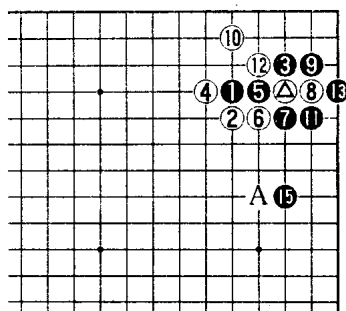
黑15吃，白16提，黑17、19顺势冲下，再于21吃，23挡，一气呵成，筑成外势。其中黑23亦可保留，可根据周围情形于A位挡下。这个型，因日本著名棋手梶原武雄九段欢喜使用，故有“梶原定式”之称。



2图

第9型（飞——棋形舒展的筋）

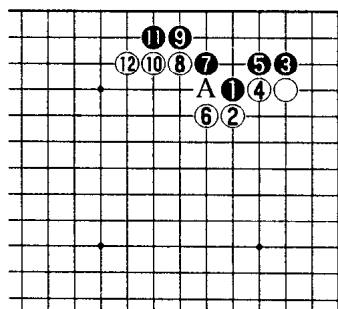
黑1高挂白小目，白2上靠，由此引发众多变化。至黑9，是常见定式一型。白10飞，时机正好，含蓄飘逸，令棋形生动，张弛有度。行至黑15，告一段落。其中黑15不可省略，否则白A位大跳，黑难受。



第9型 ⑭=△

1图（长——厚实冷静的手筋）

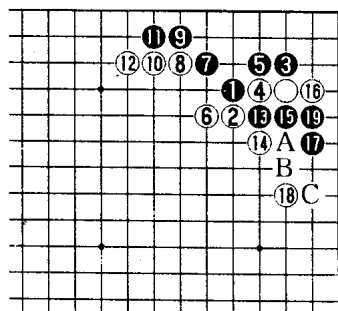
黑3托三三，白不在A位扳，而于4位长，是此型又一定式演变。白6单长，是积蓄力量、后发制人的手筋。黑7也是好手。以下走至白12，是该型必然变化。



1图

2图（立、尖、飞——丰富多彩的手筋）

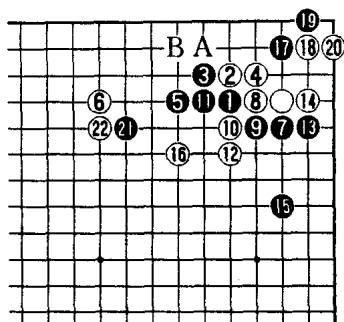
黑13断，白14打常见。白16立是弃子的手筋。黑17尖也是常用手筋，如于A位或19位都是标准俗手。对黑17的尖，白18飞妙不可言，为筋中之筋。黑19如于B、C位，都将是徒劳无功，只能帮白走厚外势。



2图

第10型（立——含蓄的手筋）

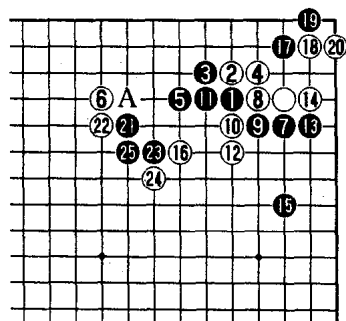
在左上角已有白子时，白6拉逼，不容黑开拆。黑7靠，白8、10切断再12长，激战难免。黑13立，是不给白借劲的手筋。黑17、19好次序。由于将来黑A、B位皆是绝对先手，因而处理孤棋并不很难。



第10型

1图（尖顶——愚形的手筋）

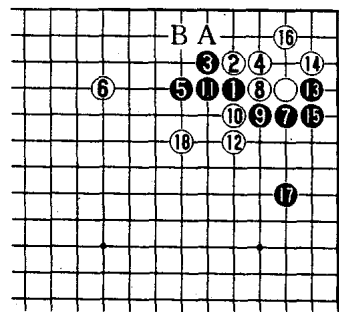
黑21飞出，白22紧追不舍。黑如想就地谋活，在A位退即可。黑23尖顶，看似愚形，实为出头的手筋。黑23如走25位，被白A位一拐，黑形崩。白24扳时，黑25团也是常用的手筋。



1图

2图（扳——让白顺势补棋的俗手）

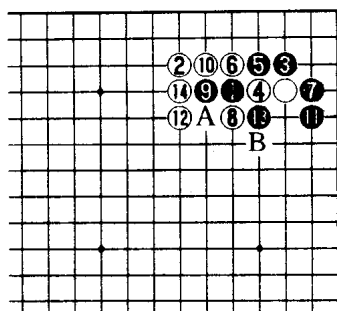
黑13扳，看似正招，实则是帮白棋一手补净的俗手。白14、16后，白角已完全活净，黑A位与B位先手之利顿时烟消云散。这就使黑棋就地做活成为泡影，黑要处理上边孤棋，只得“自古华山一条路”，向中原逃遁。



2图

第11型（扳——化难为易的筋）

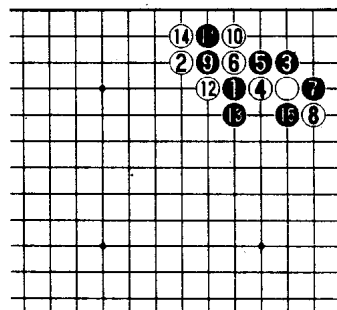
黑3托时，白4顶，是定式一型。黑5挡后，白按预定方案行动，必然在6位断。黑7扳，是巧妙的反击手筋，它使黑从复杂纷繁的表向中解脱出来。以下奔至白14，可视为两分。以后白A提时，黑B长即可。



第11型

1图（扳——白损兵折将）

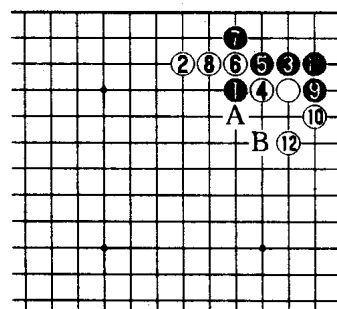
黑7扳时，白我行我素于8位反扳，是恶手。黑9打、11长，是弃子的手筋。白12打迫不得已，白14吃又无可奈何。这样，黑15断吃二子，白8一子也同时几乎消声匿迹。孰利孰亏，自然泾渭分明。



1图

2图（打——无谋之招）

白6断时，黑7从下面打，是缺乏计谋、甘愿受辱的恶手。黑9、11扳粘，角上虽是活棋，但白12虎，外侧全部成白的天下。以后黑即使从A位长出，白B位应后，黑的出动不仅毫无意义，而且可能成为负担。



2图