

加藤正夫实战手筋

顾问 聂卫平
编著 刘骆生

人民体育出版社

内容提要

“手筋”是围棋局部作战的手段。可以说，不会“手筋”就不能算会下围棋。“手筋”是围棋的“灵魂”。经过练习，产生了“手筋”的感觉，并在实战中能够发现和运用“手筋”，你就会真正体会到其中的乐趣和围棋的魅力。加藤正夫九段在实战中的手筋，常常出人意料、暗藏杀机、独特而富有魅力，给人以很大的启迪，所以深受爱好者的喜爱。本书是围棋爱好者提高“手筋”技术的良师益友。

目 录

第一部分 手筋的感觉与计算	(1)
第1型 黑先(大模样的下法)	(1)
第2型 白先(让子棋中常用手段)	(2)
第3型 黑先(立求消除手段)	(4)
第4型 白先(打入的应接)	(6)
第5型 黑先(弃子作战一)	(7)
第6型 黑先(弃子作战二)	(9)
第7型 白先(定式无用)	(10)
第8型 黑先(两爬之筋)	(12)
第9型 白先(找出先手)	(14)
第10型 黑先(二路上空提一子)	(18)
第11型 黑先(两刺)	(20)
第12型 白先(场合的手筋)	(21)
第13型 白先(以筋对筋)	(23)
第14型 黑先(对拆二的攻击)	(25)
第15型 黑先(致命的攻击)	(26)
第16型 黑先(速胜的方法)	(28)
第17型 黑先(缠绕攻击)	(29)
第18型 白先(无忧角的要害)	(31)
第19型 白先(全体受攻)	(32)
第20型 白先(突发手筋)	(34)
第21型 白先(逸出的手筋)	(35)

第 22 型	白先(弃子的活用)	(38)
第 23 型	白先(大飞缔角的弱点)	(39)
第 24 型	白先(整形)	(42)
第 25 型	白先(与缔角相关)	(43)
第 26 型	白先(假着与手筋)	(45)
第 27 型	白先(两翼)	(46)
第 28 型	白先(深一层次)	(48)
第 29 型	白先(可怕的着手)	(49)
第 30 型	白先(走的过分)	(51)
第 31 型	白先(坚阵)	(52)
第 32 型	黑先(强手)	(54)
第 33 型	白先(对无理棋的筋)	(55)
第 34 型	黑先(破空的手段)	(56)
第 35 型	黑先(三子形方必虚)	(57)
第 36 型	黑先(一眼看出)	(59)
第 37 型	黑先(难题)	(60)
第 38 型	黑先(托的功夫)	(61)
第 39 型	黑先(多考虑几步)	(63)
第 40 型	黑先(瞬间的机会)	(64)
第 41 型	黑先(官子的手筋)	(65)
第 42 型	黑先(定式)	(67)
第 43 型	黑先(左右逢源)	(68)
第 44 型	黑先(小技巧)	(70)
第 45 型	黑先(借用)	(71)
第 46 型	黑先(相似的形)	(72)
第 47 型	黑先(攻击开始)	(74)
第 48 型	黑先(绝妙)	(75)

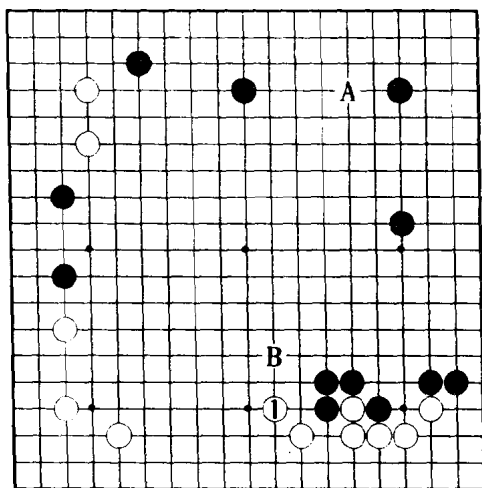
第 49 型	黑先(手筋的攻防)	(76)
第 50 型	黑先(墨守陈规)	(78)
第 51 型	黑先(假着)	(79)
第 52 型	黑先(高段水平的手筋)	(81)
第 53 型	黑先(顺序是关键)	(82)
第 54 型	黑先(只求活命)	(83)
第 55 型	白先(左右逢源的筋)	(85)
第 56 型	黑先(逃出)	(86)
第 57 型	黑先(细心)	(88)
第 58 型	黑先(救出)	(89)
第 59 型	黑先(大伸腿)	(91)
第 60 型	黑先(非常手段)	(93)
第 61 型	黑先(切断)	(94)
第 62 型	黑先(一场风波)	(95)
第 63 型	黑先(痛快)	(97)
第二部分	实战对局系列手筋剖析	(99)
第一局	反守为攻之筋	(99)
第二局	模样与手筋	(105)
第三局	接近战的手筋	(113)
第四局	对缔角施以手筋	(126)
第五局	手筋与无理手	(132)

第一部分

手筋的感觉与计算

“手筋”就是局部中效率最高的手段。要想培养训练出手筋的感觉与计算能力,就要象学数学一样,多做练习题。

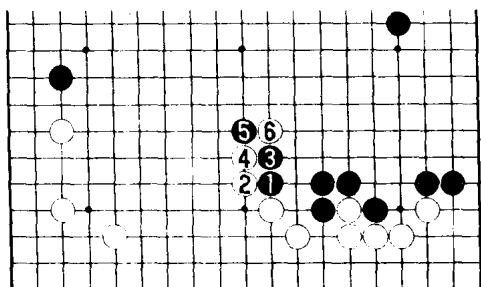
第1型 黑先(大模样的下法)



白1小尖,形成模样对抗的局面。黑如走A位,是局部的好手。但白B以后,局势是白有利。

一图 (留有后患)

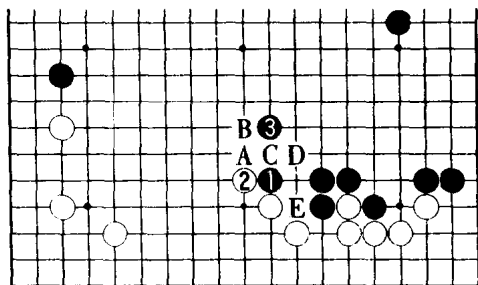
黑1靠压是天王山。白2扳,黑3长有问题。白4、黑5,白



一图

6断之后，黑棋产生麻烦。黑5如在6位再长，气势上无法忍受。

二图（手筋）

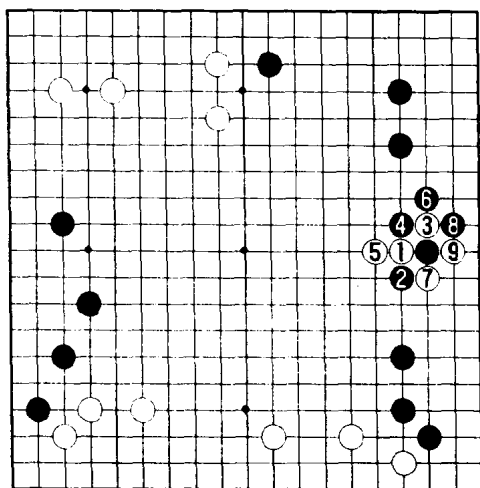


二图

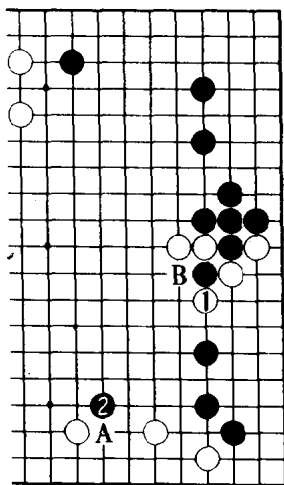
黑1靠、3跳是扩张模样的常用手筋。如白走A位，黑走B，结果胜过1图。白C位打吃，黑D位反打，还产生了E位的利用。白脱先的话，黑走A位是好形。

第2型 白先(让子棋中常用手段)

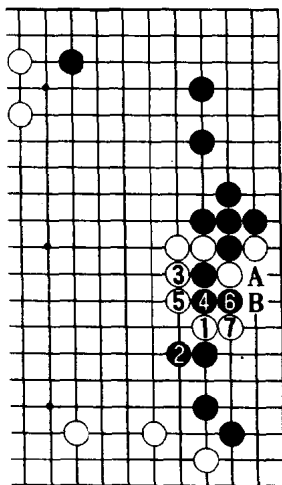
白1靠的下法，是上手屡屡使用的手段。到黑10粘是一个常见型。可看成白棋腾挪成功。



● 粘劫



一图



二图

一图 (征子)

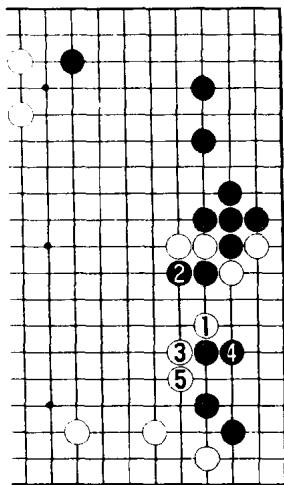
白1在征子有利的情况下一般是正着,但黑2引征,白棋难受。白A位应,黑则B位长出;白B,则黑A位冲下,白棋仍难以治理。

二图 (手筋)

白1飞靠是常用手筋。黑2长,白3以下突破黑阵,大成功。黑4如改走A位,白4位空提一子后黑走B位。白先手取得厚势也相当满意。

三图 (常型)

白1靠以后,黑2是常规走法,白3、5以后走成厚势,下边模样广大,白满意。黑的走法是唯一,别无选择。



三图

第3型 黑先(立求消除手段)

白1在自身安定以后,是非常大的一手棋,黑棋如何应,要从全局考虑。

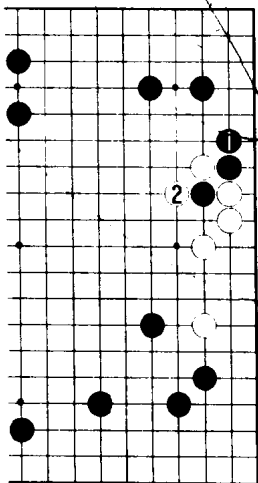
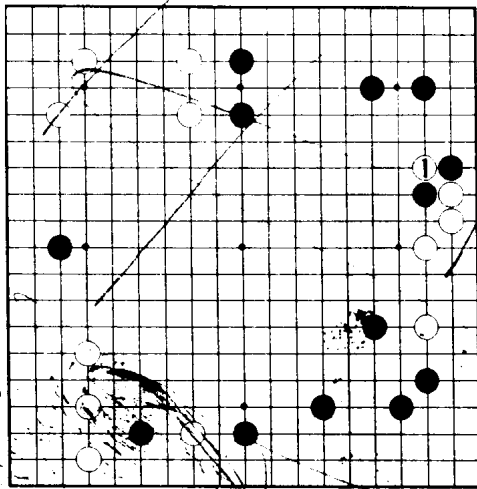
一图 (缺乏妙味)

黑1退是谁也会走的着法。白2打吃以后上边黑棋还留有許多打入的手段,白无不满。

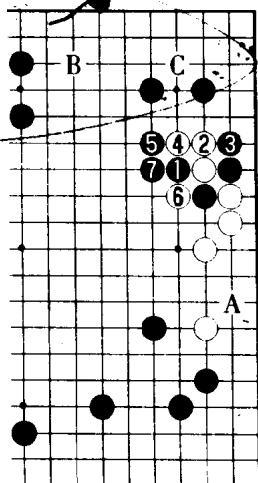
黑除1位外,还有无其他好的走法。

二图 (弃子)

黑1打吃,黑3贴着退一手,白4拐,黑5连扳是手筋,白



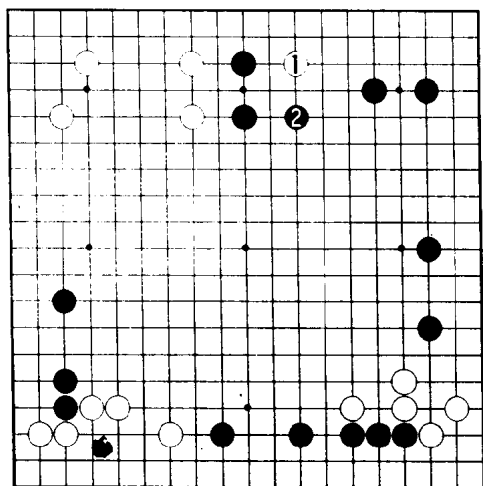
一图



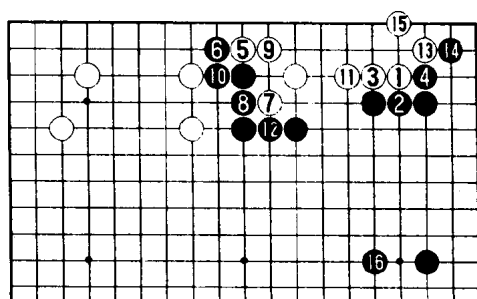
二图

6 打吃，黑 7 接上，外形十分严整，黑仍留有 A 位透点的手段。相反黑势中的 B、C 两点威胁小多了。

第 4 型 白先(打入的应接)



白 1 打入，黑 2 镇是当然的一手。白棋该如何决策呢？



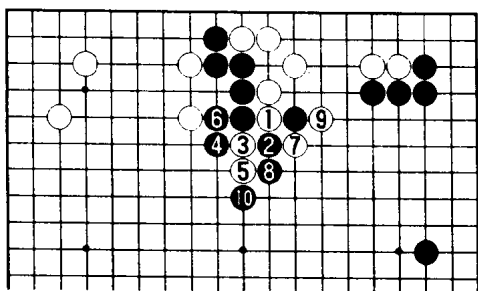
一图

一图 (常型)

白 1 刺一手是常见的走法。黑 2 接是正着。白 3 黑 4 定型，白 5 托，7 刺是手筋，如直接于 9 位退，黑 10 接，白 7 黑 8 的走法就交换不上了。

白7、9顺序是对的。黑12十分生动,白11、黑12是常规的下法,双方均无不满。

二图 (无理的走法)

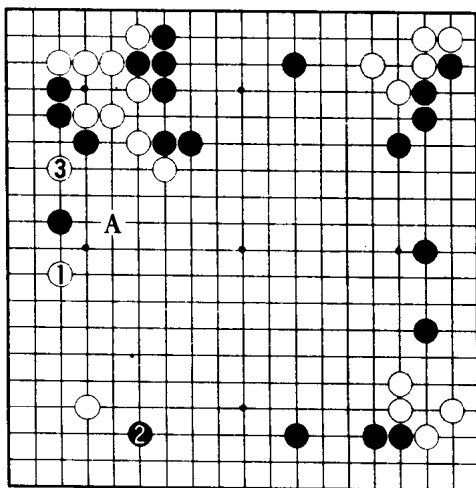


二图

白1冲、3断是无理之着。白7、9吃一子和黑10交换并不便宜。因为征子有利,黑充分可战。再返回一图,白13、15安定,黑16是好点。以上可看作是中盘作战

的定式。

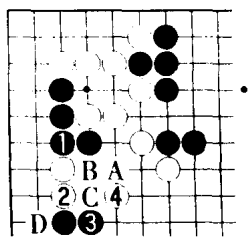
第5型 黑先(弃子作战一)



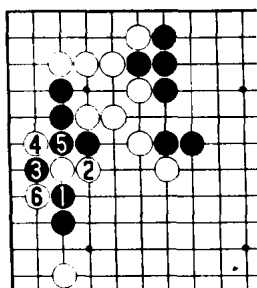
白1拆，瞄着打入。一般情况下黑在A位应一手是常识的走法。黑2看起来过分，却是一着照顾全局有远见的一手。白3当然要打入了，但正中了黑棋引诱打入的圈套，一举取得优势。

一图（棋下完了）

黑1如平凡的接，白2横顶一手，黑3长白4跳，黑棋崩溃，黑1如走B位，白2、黑C、白D渡过，黑失败。



一图



二图

二图（大腾挪）

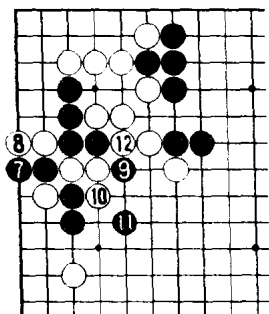
黑1横着顶一步，是大腾挪转换的开始。黑5是强手。黑1如走3位，白6扳，黑1断，白4打，黑5反打，结果相同。

三图（勒吃的筋）

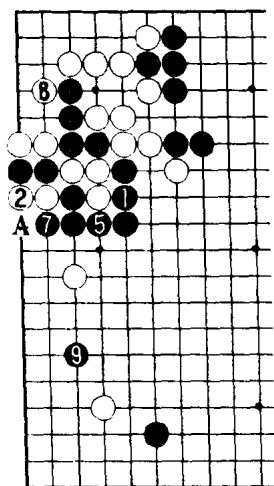
继续前图，黑7立弃二子，黑11后，白只有12断一法。

四图（棋下完了）

往下都是双方必然之着。白棋成了大头鬼之形，黑7挡，白8后手吃四个子，将来黑A位是先手，成了铁壁一般的厚势。黑9打入锐利，白所得实利不大，左下角白棋等于少走了一步棋。



三图



四图

第6型 黑先(弃子作战二)

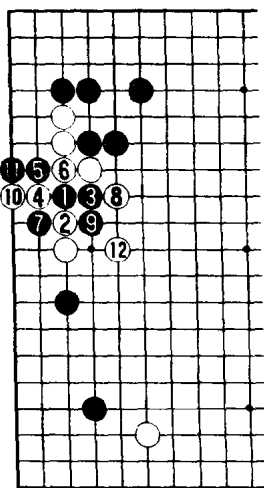
和第5型的样子差不多,是让子棋中常见的。黑1打入,白2也同前型的应法,黑棋只好也重复前型的走法。

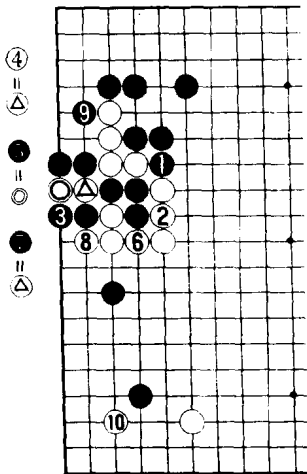
一图 (白棋的圈套)

黑1的切断是十分诱人的,但结果成了“大头鬼”,黑9不得不后手去吃四个白子。白10点角以后,黑棋全浮了起来,黑不利是明显的,白棋圈套成功。当初黑1切断有问题。

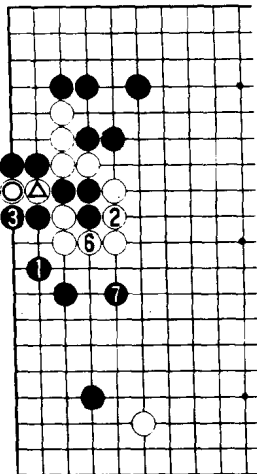
二图 (有攻击力的下法)

黑1正确走法是渡过。白2、黑3、白4扑,黑5提,白6再打吃时,黑脱先于7位跳起整形,白提黑3子仍为孤棋。



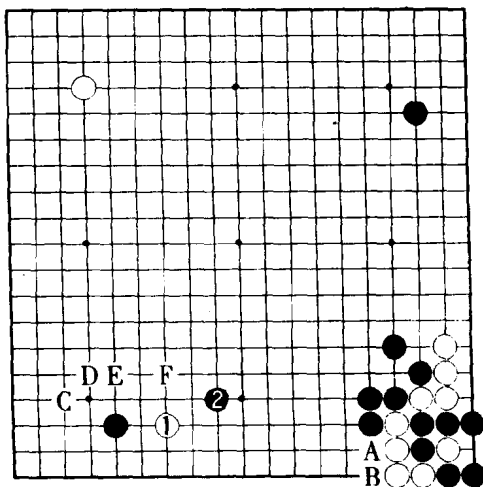


一圖



二圖

第7型 白先(定式无用)



在局部是正确的走法，但是当不注意和全局配合时，这“正确”就有了疑问；在局部看来是损的走法，但一和全局配合倒成了好手。所以要随时从全局出发来考虑局部的应对。

白1挂是违背常规走法的，但是好棋。因为黑有A、B两点的连续先手。如果白从C位常规的地方挂，黑D位压，下边将成为黑棋很大的实空。白如走D位挂，黑E位靠结果和C位挂的也差不多。所以白1是随机应变的好着。黑2夹攻是利用厚势的正确走法。白如f位平凡的跳，肯定占不上E点，前途堪忧。

这时需要走出腾挪的手筋。

一图（感觉的手筋）

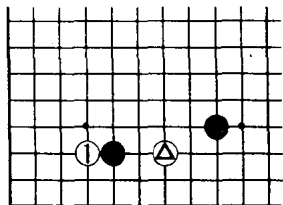
白1是凭感觉而下出的漂亮手筋。凭经验就知道⊙子是不能直接出动的，碰了之后以静观动。

二图（白有利）

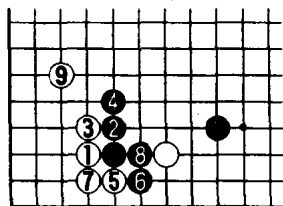
白1碰，黑2长是常规的应法，白3也长，5、7扳粘，到白9飞出，取得了很大实利，明显是白优。

三图（定式）

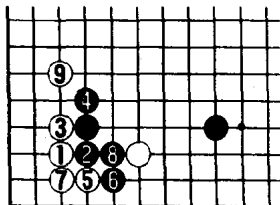
三图是星位夹攻的定式，双方两分，二图的白棋角部往右移了一路，那当然是便宜了。



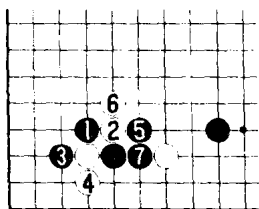
一图



二图



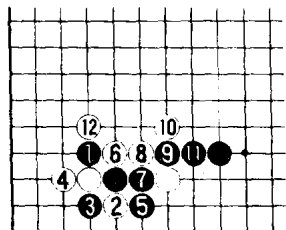
三图



四图

四图 (白好)

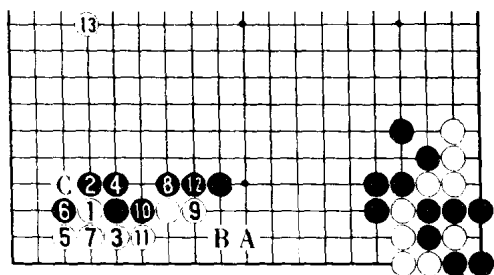
因此，黑1要走强硬的一手。白2断是此种场合常用的手筋。黑3到7顽强抵抗仍没有什么效果，白棋进退主动。



五图

五图 (白满意)

黑1扳，白2反扳也是此种场合的手筋。黑3、5以下取得实地，但十分有限，不如白棋的外势，白当然满意。



六图

六图 (实战经过)

白1靠，黑2扳，白3反扳，黑4接是实战走法。再往下白先

手活以后，再走上13位的拆仍然是白满意。白A，黑有B位的手段，C打吃虽然非常大，但已是官子了。

第8型 黑先(两爬之筋)

黑1打吃，白2立。上边三●子和下边两●都有可利用的地方。如何最大限度地利用这些残子，我们能否发现那巧妙的手筋呢？