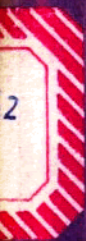


圍棋手筋



2

前 言

所谓“手筋”，就是当双方棋子接触时，走一着，能使己方的棋舒畅，而对方则束手无策的棋。手筋出现在攻杀、防守、死活和官子等方面，其形式丰富多彩，变化深奥复杂，是围棋重要的基本技术之一。弈棋者若能熟练地掌握各种手筋，并使之运用自如，得心应手，那么就可谓具有相当的实力了。试想，在遇到危难的局面时，如果能够运用手筋，突发妙手，出其不意，从而克敌制胜，那么将会给您带来多大的乐趣啊！

本书根据实战中能出现的情况，设计编排和归纳了点、扑、断、挖、尖、跨、夹、枷、跳、挤、靠、曲、接不归、脱骨及官子等围棋手筋 20 种，约 300 题。全书各种手筋的内容均由浅入深，以图例为主，解说则力求通俗易懂，所以本书不仅可供具有初级水平者提高棋艺，还可供较高水平者学习参考。

由于围棋手筋着法玄妙，变化多端，又加上作者水平有限，故书中难免有不当之处，敬请读者提出宝贵意见，以便改进。

愿本书能使您有所收益。

作者

1991 年 9 月

目 录

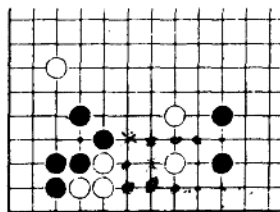
一	点的手筋	(1)
二	扑的手筋	(21)
三	断的手筋	(41)
四	扭断的手筋	(61)
五	跨的手筋	(69)
六	尖的手筋	(78)
七	夹的手筋	(98)
八	挖的手筋	(118)
九	嵌的手筋	(131)
十	立的手筋	(143)
十一	长的手筋	(163)
十二	扳的手筋	(179)
十三	枷和征子的手筋	(199)
十四	曲的手筋	(218)
十五	接不归的手筋	(232)
十六	跳的手筋	(242)
十七	挤的手筋	(262)
十八	靠的手筋	(275)
十九	脱骨的手筋	(295)
二十	官子的手筋	(319)

一 点的手筋

为了点眼、搜根、对杀等原因，从而在对方的势力范围内下子，这种下法叫“点”。

基本图 1

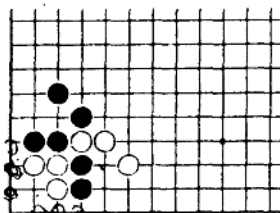
黑先，怎样攻击边上一块白棋？



基本图 1

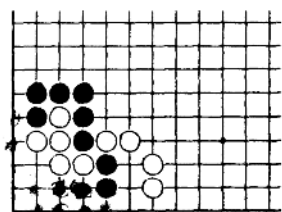
基本图 2

这是常见的一种棋形。
黑先，角上对杀结果如何？



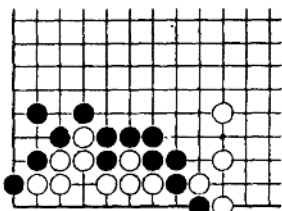
基本图 2

基本图 3
 黑棋先走,怎样和角上的白棋拼气?



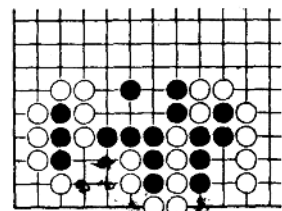
基本图 3

基本图 4
 黑棋先走,对边上一块白棋有何手段?



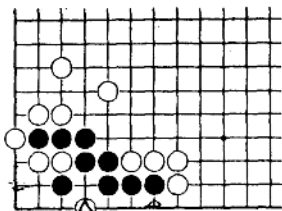
基本图 4

基本图 5
 黑棋先走,这里有何手段?



基本图 5

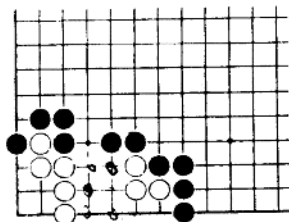
基本图 6
 白△点企图杀黑,黑棋有应付的办法吗?



基本图 6

基本图 7

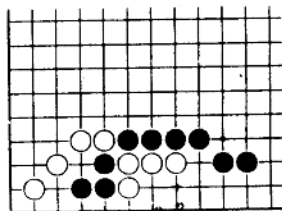
黑棋先走,如何杀白?



基本图 7

基本图 8

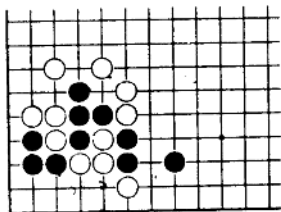
边上的黑棋和白棋正在拼气
对杀,现在轮黑走,结果如何?



基本图 8

基本图 9

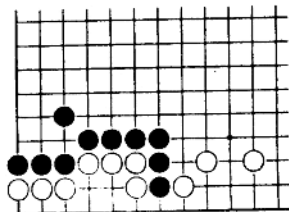
黑棋先走,结果如何?



基本图 9

基本图 10

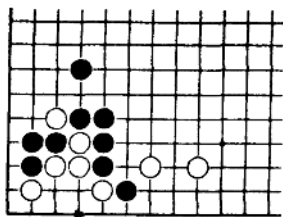
黑棋先走,对白角有何手段?



基本图 10

基本图 11

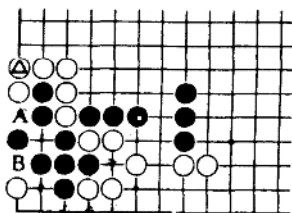
黑先,如何攻击白角?



基本图 11

基本图 12

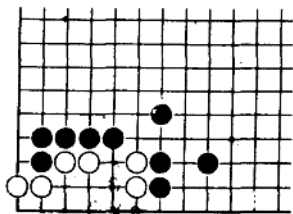
白△粘后,黑如A位粘,则白B位打,黑不行。这里黑棋有渡过难关的手段吗?



基本图 12

基本图 13

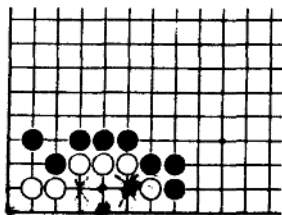
这是实战中常见的棋形。现在轮黑走,对白角有手段吗?



基本图 13

基本图 14

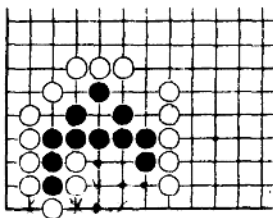
黑棋先走,如何攻击白角?



基本图 14

基本图 15

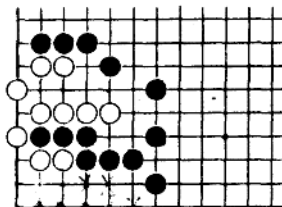
黑棋怎样走才能活?



基本图 15

基本图 16

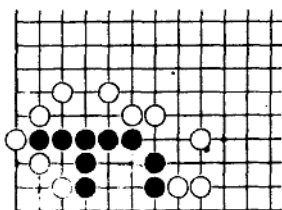
黑棋先走,能否杀白?



基本图 16

基本图 17

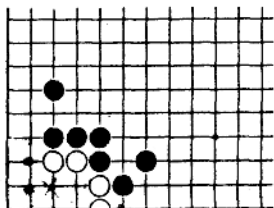
黑棋本身是死形,但周围白棋也有弱点。黑棋有办法利用白的弱点来做活吗?



基本图 17

基本图 18

这也是实战中常会出现的棋形。黑先,角上结果如何?



基本图 18

基本图 1 解答

1 图(失败)

黑 1 尖、3 刺是初学者易下的错着,这样走不能达到搜根攻击的目的。

白 2 挡、4 挤之后,黑如在 A 位冲,则经过白 B、黑 C、白 D 之后, E、F 两点白必得其一,白棋不但在边上有了眼形,还可向中腹发展。

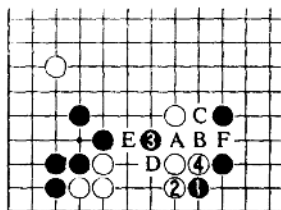
2 图(正解)

黑 1 点是有力之着,这是搜根的基本手筋。

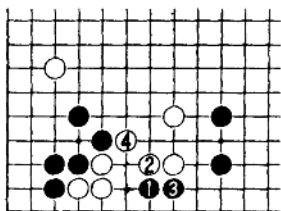
白 2 如压,黑 3 退回,白立即处于被攻的地位。

3 图(变化)

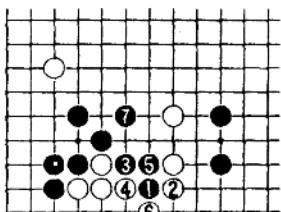
白如 2 位挡,则经过黑 3 尖至 7 虎的应接,白棋形极差。



1 图



2 图

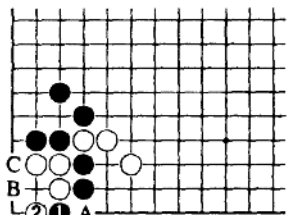


3 图

基本图 2 解答

1 图(失败)

黑 1 扳是俗手。白 2 挡后,黑如 A 位接,则白下 B 位可活;黑如在 C 位打或 B 位点,白均在 A 位提,之后对杀黑棋明显气不够。



1 图

2图(正解)

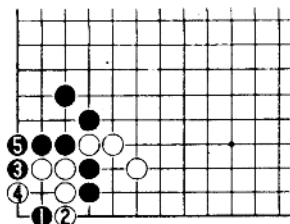
黑1点是好棋,这是最基本的对杀手筋。

白2如挡,则黑3扳,白4打,黑5粘,白差一气。

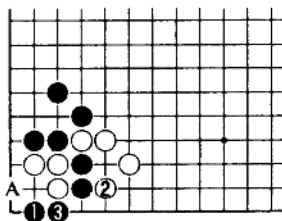
3图(变化)

黑1点之后,白如立即在2位收气,则黑3渡过,结果仍是黑吃白。

这里要特别注意,黑1如在A位点则不行。黑1如在A位,当白2收气时,就没有3位渡。



2图



3图

基本图3解答

1图(失败)

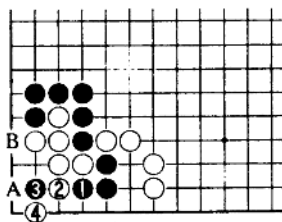
黑1曲是俗手。白2挡是必然之着,对黑3夹,白4扳,之后A、B两点白必得其一,黑棋不行。

2图(正解)

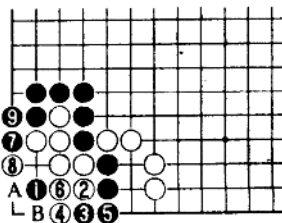
黑1点击中白的要害,白如2位紧气,则经过黑3至9两头扳粘,白棋气不够。

接下来白A则黑B,白B则黑A,白被杀死。

黑1点是对杀的手筋。



1图

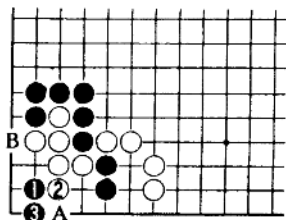


2图

3图(变化)

对黑1点,白如2位挡,黑3立是好棋,下一手白A位挡,黑则B位扳,这样白气不够。

黑1、3是连贯的好手。



3图

基本图4解答

1图(失败)

黑1扳是愚笨的下法,白当然2位做眼,之后黑A则白B,黑C则白A,白已确保活棋。

2位之点显然是急所。

2图(正解)

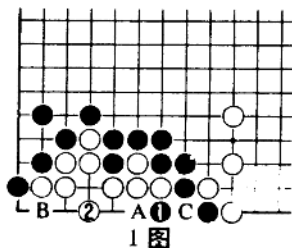
黑1点是破眼的手筋,白2提时,黑3扑又是好棋,此时白如下4位,则黑5提成打劫。这样黑成功。

白4如下在A位,则黑下4位,这样成“金鸡独立”,黑收获亦不小。

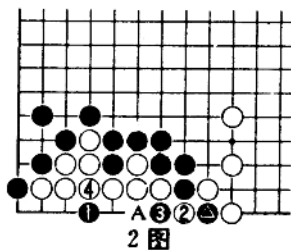
3图(变化)

对黑1点,白如下2位抵抗,则黑有3位长的好手。之后白4提,黑5断,仍然形成“金鸡独立”。

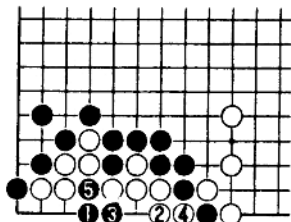
黑吃掉几个白子即为成功。



1图



2图



3图

基本图 5 解答

1 图(失败)

黑 1 曲是俗手。对黑 1, 白 2 尖妙着, 黑 3 打时, 白 4 位渡过, 之后, 黑 A 位提, 白可在△位“打二还一”。

黑 3 如在 4 位跨, 则经过白 3、黑 B、白 A 的应接, 白仍然安全, 此时黑 C 位不能入子。

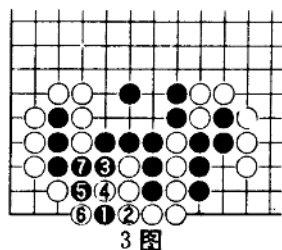
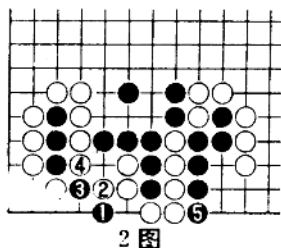
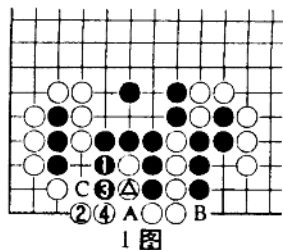
2 图(正解)

黑 1 点是手筋, 白 2 如压, 则黑 3 位挖即可造成白棋“接不归”。黑的追法成功。

3 图(变化)

对黑 1 点, 白如 2 位接, 则黑 3 以下至 7 的手段, 白棋仍成“接不归”。

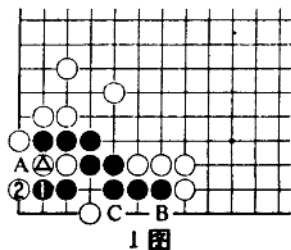
总之, 黑 1 先点, 是使白成接不归的关键。



基本图 6 解答

1 图(失败)

黑 1 打是俗手, 白 2 扳后, 黑如 A 提, 则白△位反提, 黑不行。另外, 白 2 后, 黑如 B 位立, 则白 C 位长, 黑仍不行。



2图(正解)

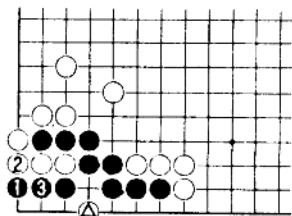
黑1点是手筋。对白1点,白只得在2位接,这样黑3打即可活棋。

由于黑有1位点的手筋,白△的如意算盘彻底落空。

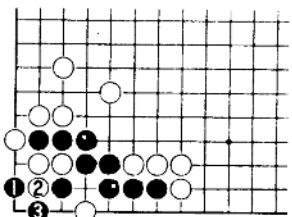
黑1是利用角的特殊性的手筋。

3图(变化)

对白1点,白如2位冲,则黑3打成接不归,这样白棋损失更大。



2图



3图

基本图7解答

1图(失败)

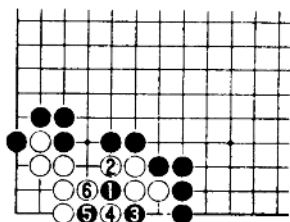
黑1靠、3扳看似厉害,其实不然,被白4扑、6打,黑棋成接不归。这样白棋可活。

2图(失败)

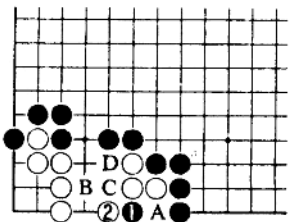
黑1从下边靠入也不行。对白1,白2应是好手,之后黑如A位接,则白B位做眼活棋。

又,白2后,黑如C位打,则白在D位反打,这样就还原成1图的结果。

注意,白2不能下在A位。



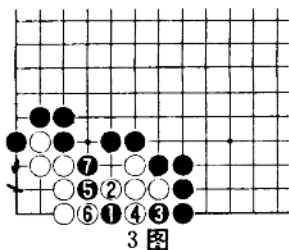
1图



2图

3图(正解)

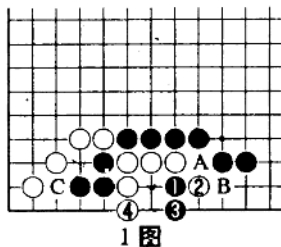
黑1点是手筋。对此,白只能2位压。接下来,黑按3至7的次序继续攻击,白棋终于被全部杀死。



基本图8解答

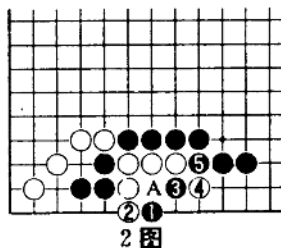
黑1靠、3立牺牲两子企图拼气杀白,对此,白2扳后再4位立是好棋。如图结果,黑已无计可施。

注意,白4立后,黑在A位断是后手,白可不应。黑A断,之后再下B位时,白C位收气仍可杀黑。



2图(正解)

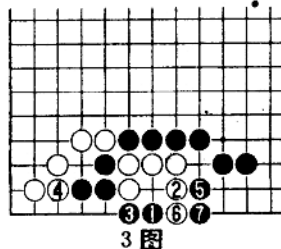
黑1点是拼气的手筋,白如2位挡,则黑3尖顶,之后白4扳,黑5断。由于白在A位不能入子,对杀白差一气。



3图(变化)

对黑1点,白如2位应,黑当然3位渡过,接下来白4以下拼气,黑快一气杀白。

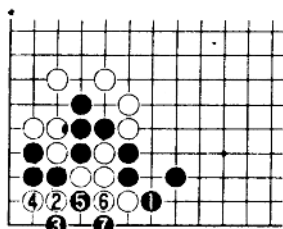
又,白2如在5位尖,黑仍在3位渡,白还是不行。



基本图 9 解答

1图(失败)

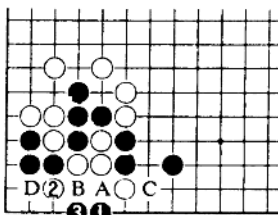
黑1扳是常见的错着。对黑1扳,白当然2位扳,接下来黑即使以3至7应对,结果仍是打劫,对此黑不能满意。



1图

2图(正解)

黑1点是绝妙的手筋,白2扳时,黑3并又是妙手,之后白如A位或B位接,则黑C位或D位挡,白总是不够气。

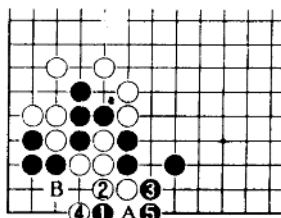


2图

黑1、3是相连贯的手筋,在这种情况下,舍此不能取胜。

3图(变化)

白2如接,则黑3扳,白4打时,黑再5位立,之后白A则黑B,白B则黑A,白棋总是差一气。



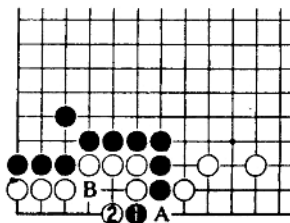
3图

基本图 10 解答

1图(失败)

黑1扳是随手棋,攻击不会成功。

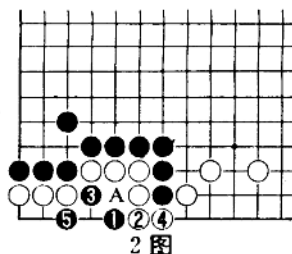
对黑1扳,白2挡即可顺利做活,之后黑A则白B,黑B则白A。



1图

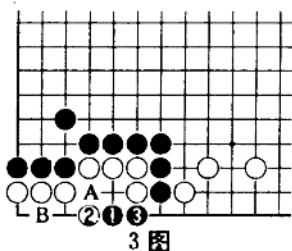
2图(正解)

黑1点是常用的手筋，白如2位挡，则黑3位断。由于白不能在A位入子，只得从4位渡回，这样。黑5扳将角上三个白子吃掉。



3图(变化)

对黑1点，白如2位应，则黑3位拉回。之后白A则黑B，白B则黑A，白角仍然被杀。黑1是对方气紧时对杀的手筋。

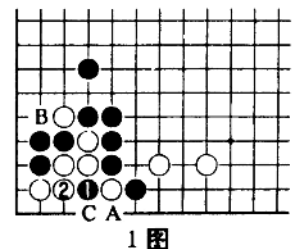


基本图 11 解答

1图(失败)

黑1打显然不行，由于白2是反打，之后黑A则白B，黑B则白C，黑攻击失败。

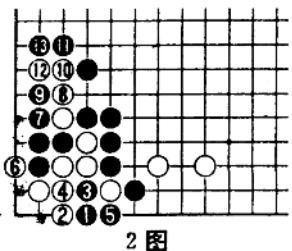
黑1在2位打，结果仍然不行。



2图(正解)

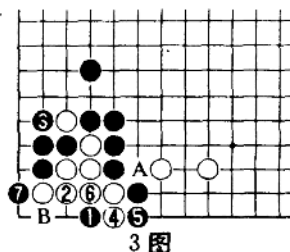
黑1点是绝妙的手筋，白如2位尖顶，黑则3、5收气，对杀白不行。

白6扳继续抵抗，黑7以下至13是正确的应手，如图结果，白完全失败。



3图(变化)

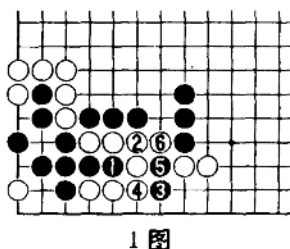
对黑1点,白如2位接,则黑3先补,待白4挡时,黑再5打、7扳。由于A、B两点黑必得其一,白仍然被吃。



基本图12解答

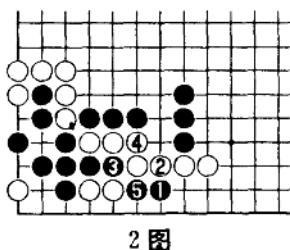
1图(失败)

黑1打过于草率,让白2位粘后,黑3、5的手段已不能奏效。当然,现在角上黑棋也毫无希望。



2图(正解)

黑1先点是手筋。对白2位应,黑再3位打,现在4、5两点黑必得其一,终于顺利渡过难关。



黑1、3的次序巧妙,这是获得成功的关键。

3图(变化)

黑1时,白2应更是没有道理,以下黑3至7应对,白损失惨重。

另外,白2如在5位应,则黑3位冲,之后白4、黑2,白棋同样不行。

