

手筋的威力

人民体育出版社

手筋的威力

(日本)大竹英雄 著

刘动中、张迢 译

刘赓仪 校

人民体育出版社

手筋的威力

[日] 大竹英雄 著

刘动中 张迺译 刘赓仪校

人民体育出版社出版

北京印刷一厂印刷

新华书店北京发行所发行

*

787×1092毫米 32开本 $12\frac{24}{32}$ 印张 210千字

1988年4月第1版 1988年4月第1次印刷

印数：1—29,000册

统一书号：7015·2503 定价3.20元

ISBN 7-5009-0027-9/G·26

责任编辑：志 钊

译者的话

围棋中的手筋，在棋艺技巧上占有很重要的位置。它运用于从布局、定式，中盘攻守以至终盘收官等整个对局的各个阶段。即使是专业棋手也都是经过相当的钻研才能合理地掌握运用，对业余爱好者或初、中级水平的人来说，熟识手筋，在提高棋力上就尤其具有重要的作用。目前国内尚缺少专门讲解手筋的著作。日本九段名人大竹英雄所著“手筋的威力”一书，对手筋讲述详细，概括各种手筋，简明易懂，很有实用意义。译出本书介绍给广大围棋爱好者，当可有助于棋力的长进，进一步或可对我国围棋的迅速普及与提高有所裨益。

前 言

从专业棋手的角度来说，棋艺的内容并不只是手筋。但对业余爱好者，特别是对初、中级水平的人来说，手筋则具有特殊重要的意义。熟悉手筋与不熟悉手筋的差别是非常之大的。

本书第一章到第四章，从实战中容易出现的和便于实际应用的形中，尽可能多地收集了基本的、易懂的、出敌意外的、破坏力极强的各种手筋，按便于记忆的顺序加以排列。第五章是从我的实战对局中所选出的题材，其中揭示出在行棋步骤中是怎样应用手筋的。

在专业棋手之间的对局中，象前四章所介绍的一些局面，是绝少出现的。这是因为对演变的发展趋势以及可能形成的棋形，彼此都能一目了然，所以应该避免出现这些情况，同时，正由于预见可能产生的结果，所以必然要防患于未然，而努力采取反击的手段。如果实际上下出那样的场面，就要受到极大的打击，势将立即关系到全局的胜负。在业余者的对局中也许会有逆转的情况，而在专业棋手则是根本不可能的。因此，对初、中级的人来说，手筋的威力是大的。

本书如能帮助读者对棋力有所提高，同时加深对围棋的兴趣，则作者幸甚。

名人 大竹英雄

目 录

第一章	手筋的原理.....	(1)
第二章	手筋和俗筋.....	(27)
第三章	认识手筋.....	(97)
第四章	手筋七诀.....	(205)
第五章	手筋的闪现，实战篇.....	(307)

第一章 手筋的原理

一、什么是手筋

“筋”字在日语中有几种意义。如学习歌舞时常说“筋”的好坏，指的是素质。在棋艺方面也有同样的说法。这是世上一般的意义，指某人所具有的素质，适合不适合此道而言。

围棋中说的筋，即所谓手筋，与一般的意义不同。在说“手筋”时指的是关于盘上行棋的着法、步调或动向。所说“筋好”，一是着子的动向、步调合理，与目的相适应，并且是最妥善的。而能动地掌握这一点就叫“手筋”。

与手筋相对，其着子的动向、步调不合理，与目的相反，或俗劣的叫作俗筋、无筋、错筋等。

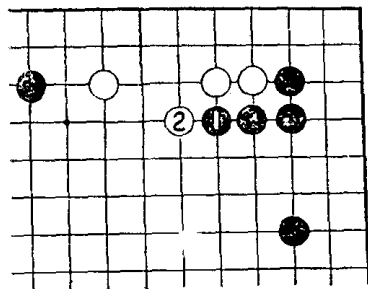
例如，定式可以说是在角上手筋同手筋应接。其中着子既然动向合理，适应目的，而且是最妥善的，就必然达到双方的目的，从而走成两分的结果。

与此相反，由于一方的俗筋，形成明显的有利和不利的倾向者，不叫定式。

手筋既然是通过着子的动向、步调而表现出的，那么，从这一意义出发来观察一局棋时，就可判明，在定式、布局、中盘以至终盘的各个阶段中着子是否合理，是否适合目的了。在布局中有布局的手筋，中盘有中盘的手筋，终盘有

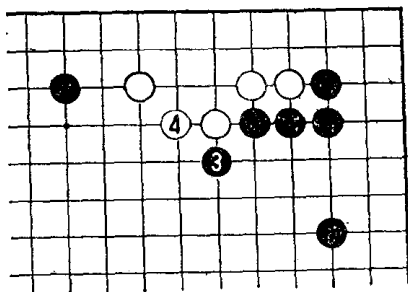
终盘的手筋，并且在棋的死活本身也经常有手筋，统称之为战斗的手筋，死活的手筋，收官的手筋等。

首先，以手筋与非手筋的下法为例，对布局、中盘、终盘以及棋的死活等各部分，试作研究。

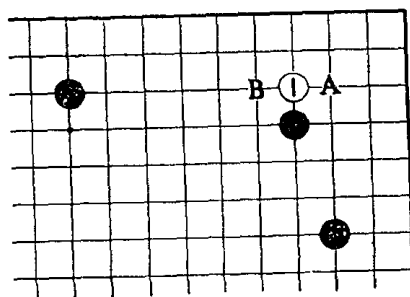


1图

2图（平凡）：可能许多读者认为黑3压，使白4长是先手，可以满足，但这太平凡，应进一步深入考虑。



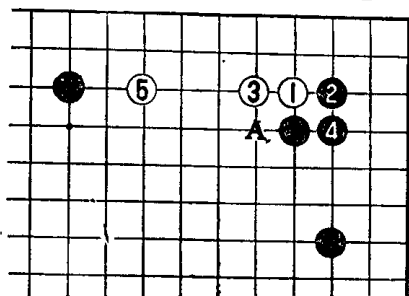
2图



3图

3图（托）：1图的原型。黑是从星位大飞缩角，再向上边星位拆的布阵。对此白1托是常用的下法。黑A扳或B扳可以根据个人趣向加以选择。黑A是要在角上成地，黑B则是要扩大外势。下在任何一点都可以成

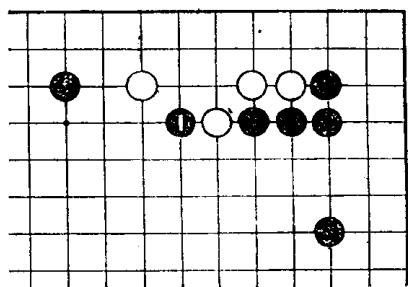
立，孰优孰劣不能遽下定论。



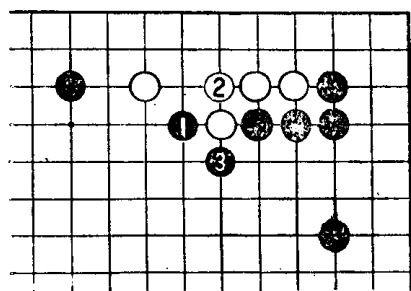
4 图

头就成了坚实之形。

5 图（夹靠）黑 1 夹靠是手筋。当然，这样走必须预先算清白的反击手段，因为一方采取强硬走法，对方也会有强硬的对应手段。



5 图



6 图

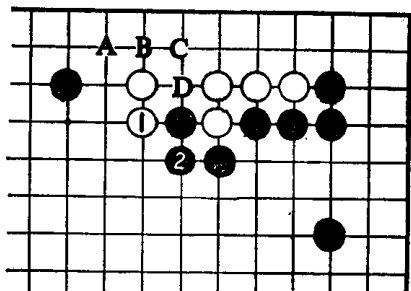
打吃一手，当然不行。同 2 图之形比较，白被压在二线的低位，白不利。这就是黑 1 这一手筋的效果。因此，黑 3 扳

4 图（定型）：白 1、黑 2 到白 5 是定型，大致如此。总之，双方均无不满，黑取得角地，白在黑势力圈安根。这里黑 A 压也是好手，因为白在 A 位拐

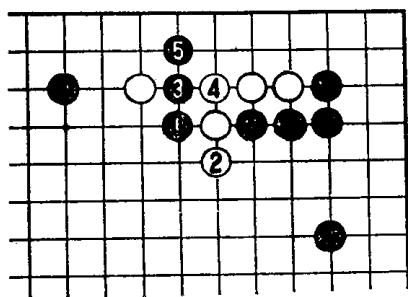
6 图：黑 1 时，白 2 如果接，黑就 3 位挡。如果把走成此形的次序改变一下就成为，最初黑 3 扳时，白脱先，然后黑 1 打吃，白 2 接。让黑在 1 的要点

时，白不能脱先，而在1位长。这样就使白成了与前述脱先相同的结果。

7图（攻）：前图以下大致将走成白1黑2的构图。此形中以后黑留有A位、B位托、C位点或D位冲，瞄着左右切断等攻击手段。



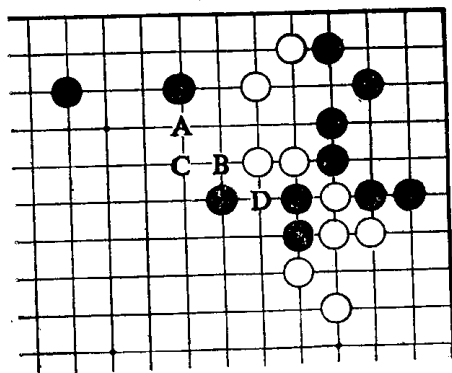
7图



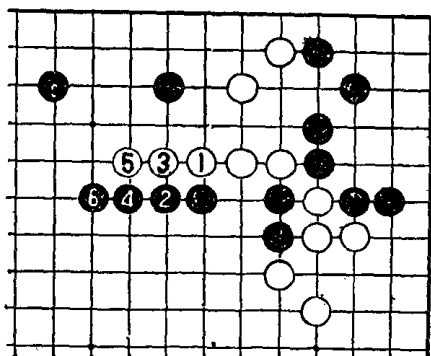
8图（反击）：黑1时，如果白2反击，黑就3、5穿通，黑充分。

8图

9图（包围）：白四子已濒于被包围之势。白若要冲出去，有A、B、C、D四种走法，但其中只有一个手筋。

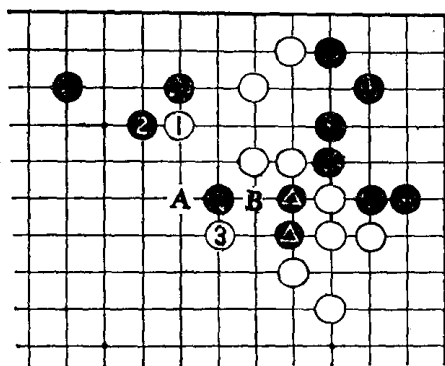


9图

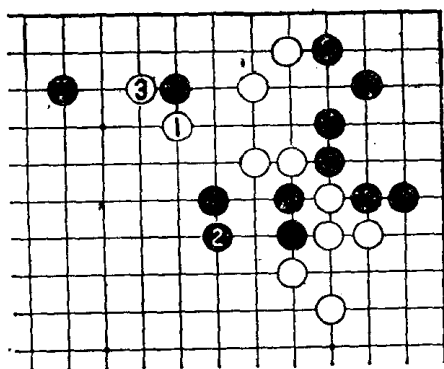


10图

11图（手筋的闪现）：白1靠是对黑棋采取的所谓“靠压战术”。黑2扳时，白3的手筋妙，有如剑光一闪，直刺对方要害。有此一手，黑二子就逃不脱了。黑如A，白B，黑被吃。吃住黑▲二子，白大功告成。



11图

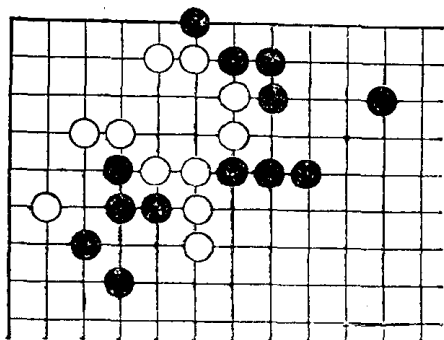


12图

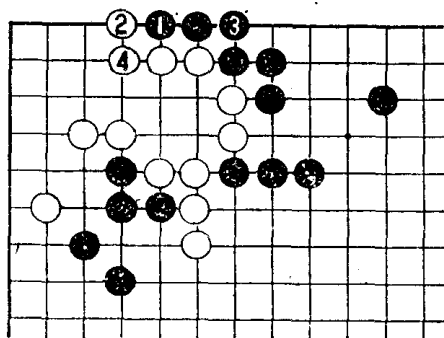
10图（俗筋）：白1长是最俗的下法。凑黑2、4连长，正好帮黑棋加强了外势，而白则一无所得。白5即使再长一手也不过是连走单官而已。

12图（腾挪）：白1时，黑如2补，白3扳吃住黑一子，上边基本成活形。这样腾挪白亦可满意，这也是白1这一手筋的效果。

13图(先手收官):
黑先, 这里应如何收
官? 终盘时不能忽视
一、二目的得失, 并且
要取得先手。这两点很
重要。



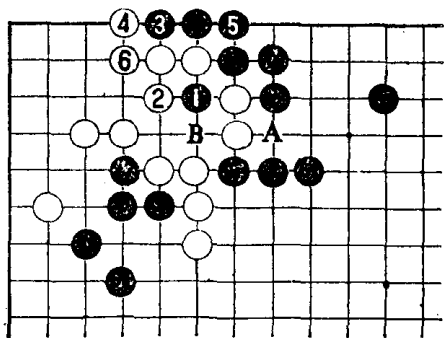
13图



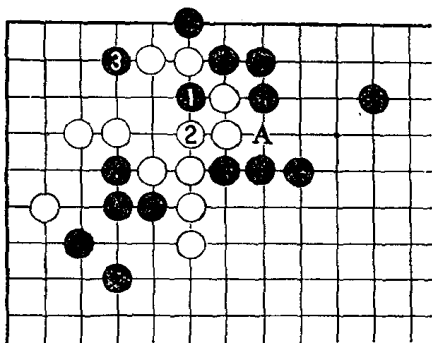
14图

14图(平凡): 黑
1冲、3粘是先手。可
能很多人认为这是黑棋
的权利, 而且是当然的
走法, 但考虑的不够深
入, 进入收官时, 必须
对微细的得失仔细地加
以考虑。

15图(投断一手):
黑1先投断一手, 白2
应时, 黑再3冲、5粘
正确。可能有人以为,
有什么必要一定得这样
走一手呢。殊不知这样
黑可以便宜二目, 因为
以后黑A, 白B时, 白

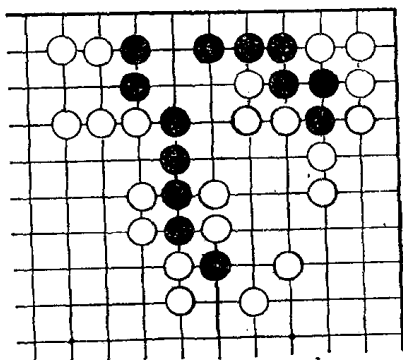


地就减少了一目。如果走成14图之形，则A位冲就成了白的权利，这样就又相差一目了。

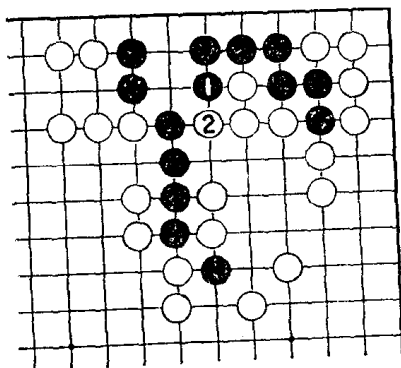


16图

17图（黑是活棋吗？）：这是死活的手筋。黑先是否能活？实战中出现这种形时，上级者也不易一下算清。但熟练后可立即直感地发现这里的手筋。



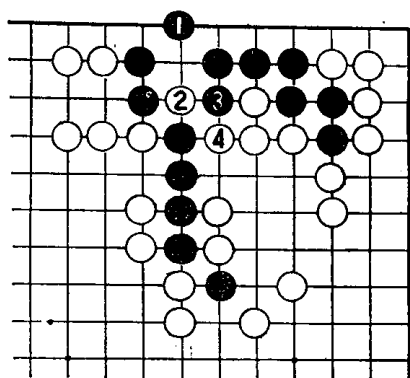
17图



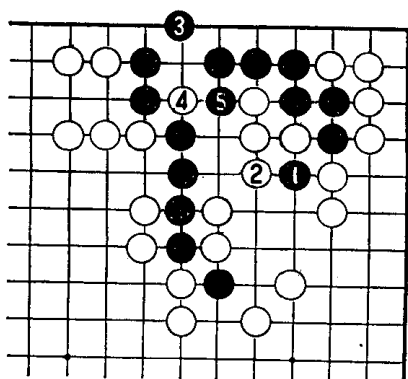
18图

18图（死）：黑1想扩大眼位，但有白2挤破眼位的手段。白2以后黑不能活。黑1失败。

19图（作眼）：黑1的用意是与其扩大腹地，不如保持眼形。但白2、4破眼的手段，黑棋仍然不活。



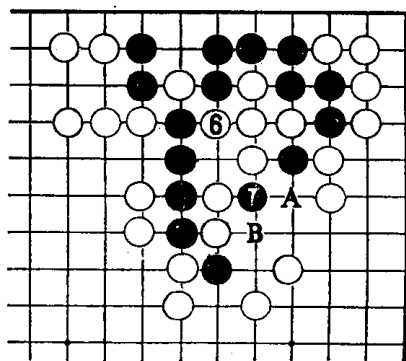
19图



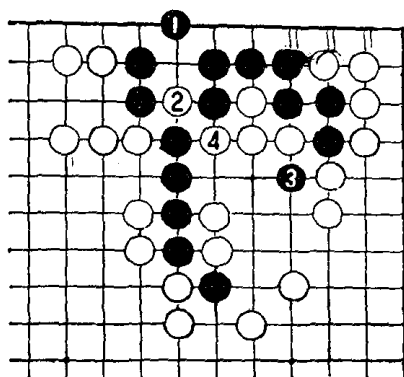
20图

20图（断）：黑1断一手。此着好象与眼形无关，但投入这一着弃子，以后将发生作用。这就是手筋。白2不得已，然后黑3作眼，白4，黑5，以下，——

21图（效果）：如果白棋仍按19图那样破眼，白6时，黑7是漂亮的手筋。这样一来，白就束手无策了。白如A，黑B，白接不归。黑吃白二子，白大损。



21图



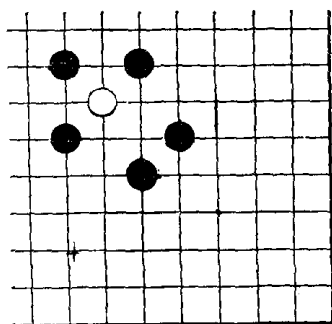
22图

22图(次序颠倒):

先黑1做眼形，白2后再黑3，就晚一步。白4强手。棒状的黑四子再有一气就被打吃，黑3不起作用了。次序的颠倒是可怕的。

以上对布局、中盘、终盘、死活各个阶段出现的手筋，仅各举一例作了说明，总之，手筋是可以出现在棋的各种场合的。

23图(明珠出海)：这是古时编制的图形。被包围的白一子能否逃出的问题。这虽与实战无关，但却是对手筋的感觉进行实验的一个特别好的题材。你能解吗？如果乱冲一通就能逃脱，就不成其为手筋，甚至连俗筋也不是了。乱冲肯定失败，这是此图所具有的价值。



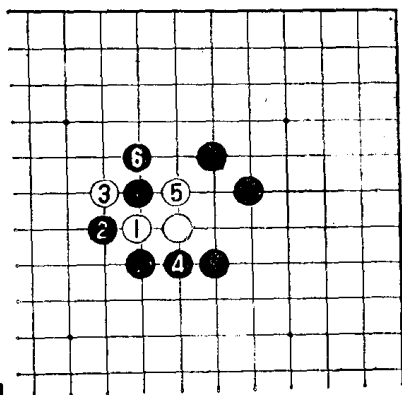
23图

二、手筋和次序

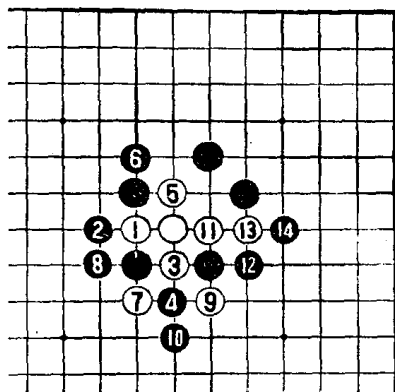
手筋是达到目的的最有效的着法，并且是前后互相连贯的手段。不合目的的手段，结果与目的相反的着法，不能叫手筋，这种着法不管看着多么象手筋，实际上也是假的。相反，看起来不论多么象俗手，但只要是对达到目的产生最大

效果的着法，就可以说是漂亮的手筋。

1图（冲断）：被围的白子能否逃出呢？许多人的下法是白1冲，3断。这象似常见的手筋。但是行不通。黑4牢固地接上一边，白5时，黑6长，白无后续手段。



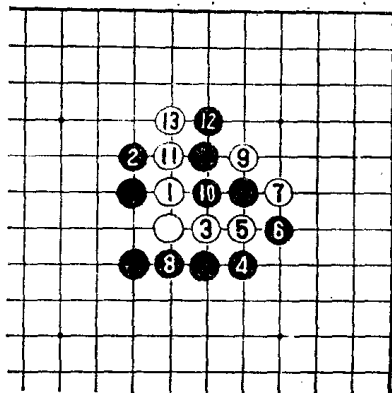
1图



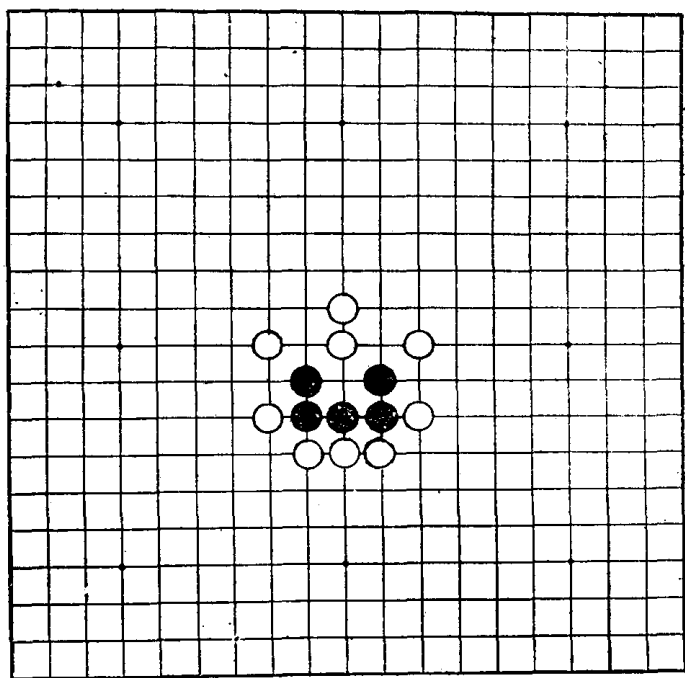
2图

2图（俗筋）从白1、3、5到7、9断打，不择手段地向外挣扎，结果依然失败，这是俗筋。

3图（次序）：白1、3冲好，不能随便冲使自己撞气。接着白5冲、7断，再从9打到13出头是次序，这样白就漂亮地逃脱出来了。



3图



4 图

4 图（左右同形），这与23图一样，是古时编制之形。象是为验证“左右同形中央有棋”这一格言而制作的。黑能脱出来吗？