

圍

棋

入

門

(三)

日本棋院 編
王志琪 譚炎午 編譯

北京日报出版社

围 棋 入 门

(第 三 册)

日 本 棋 院 编

于志琪 谭炎午编译

北京日报出版社

封面设计：喜 栋

围 棋 人 门 (三)

日 本 棋 院 编

于志琪 谭炎午编译

*

北京日报出版社出版发行

新 华 书 店 经 销

北 京 印 刷 一 厂 印 刷

*

787×1092毫米 32开本 4印张

1985年12月第1版 1986年10月第3版

1987年2月第4次印刷

印数：115,001—165,000册

统一书号：7265·021 定价：0.80元

前 言

本书根据日本棋院所编《围棋入门》一书编译。原书共六册，编译后辑为三册。

本书日文版在日本出版发行后受到读者热烈欢迎，曾多次重印。本书中文编译本除将日本围棋规则与中国围棋规则不同之处稍加修订外，基本上保持了原书风貌。本书主要内容从入门知识开始，其中包括基本规则、初级理论、定式、手筋、实践等部分。书中以大量图例由浅入深全面地介绍了围棋的基本技法，并结合相当数量的习题帮助加深记忆。可说是初学围棋者必备读物，而且可作为中、小学生开展围棋活动的理想教材。

本书在编译出版过程中曾得到关心围棋事业的社会各方面人士的大力支持，在此一并表示感谢。

编译者

目 录

(第三册)

第五部分 手 筋

第一章 棋的作用·····	2
1 筋与形·····	2
2 效率与形·····	4
3 势力的价值·····	8
4 棋的生命力·····	12
5 眼形·····	15
第二章 作战的手筋·····	18
第三章 死活的手筋·····	39
第四章 官子的手筋·····	50

第六部分 实 战

第一章 相互追击的大激战·····	57
第二章 九子局的挑战·····	77
第三章 愉快的实力测验·····	97
练习问题解答·····	116

第五部分 手 筋

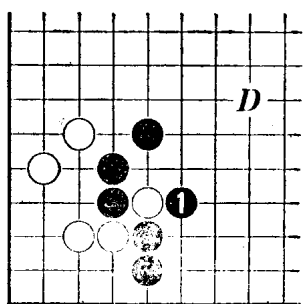
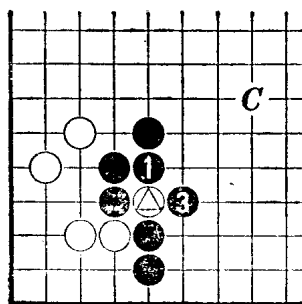
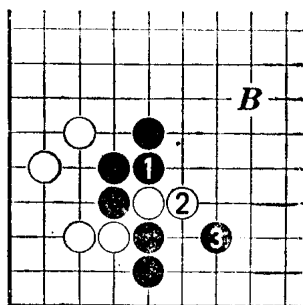
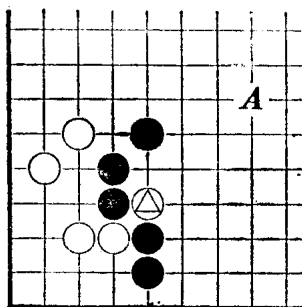
打个比方，想一想做木箱，如果随使用眼睛量一量就在木板相接处钉上钉子，那么由于木板长短不齐，长的部分还得锯掉，锯不好就白费力气。这样的箱子即便做出来质量也不会合格。这样做箱子的办法是愚蠢的。聪明人就不同了，首先，要量好尺寸，接着按步骤一步步进行。即使在木板相接处钉钉子时也要考虑钉在哪儿最好。这样做出的箱子一定会美观而又结实。棋也一样，只凭眼睛来决定走法是很难提高的。应该在棋子还没落到棋盘上以前，就要通过计算考虑好走在哪儿最有力。这一点是非常重要的。就如同先搞清木板的尺寸、制作的步骤，再钉钉子一样。做到了这点，无用的棋就会减少，好棋就会渐渐增多。这一部分的手筋教程，不仅将教会你棋的技巧，而且还将使你明白棋的道理。当你看完之后，你会对自己的进步感到吃惊的。

第一章 棋的作用

1、筋 与 形

强弱之差

水平高的人和水平低的人在什么地方不同呢？可以说，水平高的每走一步都有作用，而水平低的却经常走无用的棋。不管怎样说，棋是双方各走一着，无用的棋走多了当然要输。因此，想提高，必须认真学习有百分之百效率的手法。对方叫吃就接上，这自然简单。但是，在双方棋子相互交织在一起的时候，要走出正确的、效率高的棋就得大费脑筋了。在这种情况下走出来的好棋就叫“形的好手”、“筋的好手”。“形”和“结构”的意思相近，而筋却伴随有多种变化。看一下打棒球，击球者的姿势、捕球者的动作就是“形”。把球从二垒掷到一垒导致“杀”的正确次序可以说就是“筋”。然而，在学棋的开始阶段，没有必要非得分清形与筋的区别。最重要的是学习包含两者的基本知识。严格地说来，形与筋是不同的。这里我们把两个问题合并为一个，当作“有效率的下法”来研究。



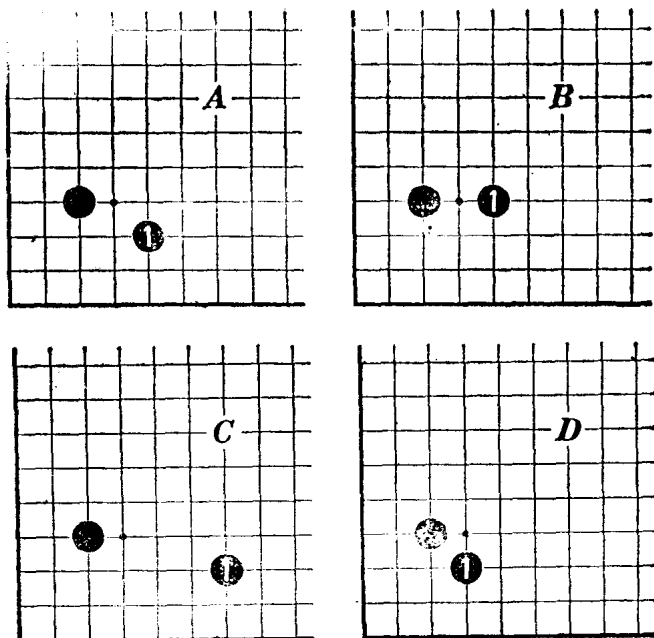
浪费 关于棋的作用先以一个简单的例子说明一下。

A 要吃掉白△一子，黑应走哪里？

B 黑 1 叫吃，白如在 2 位逃，黑 3 再攻击，这种下法怎样？

C 白如果考虑逃出不利，就放弃白△一子。这时黑再走一手吃掉白△一子就放心了。然而，即便黑 1、3 两手放心了，实际上这种下法却有问题。不管怎样说，用 1、3 两手棋去吃白△一子的确是太浪费了。

D 最初黑走本图 1 位就不必象 C 图那样费事了。C 图黑 1 就是不起作用的棋。本图黑 1 可打满分。



2、效率和形

地的轮廓

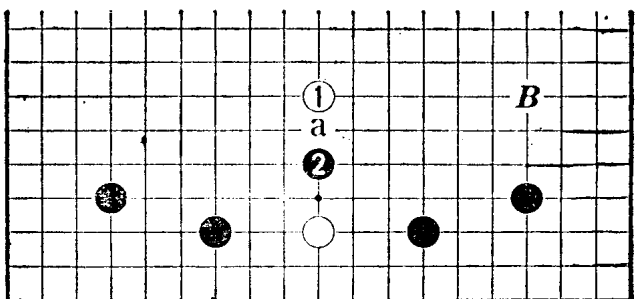
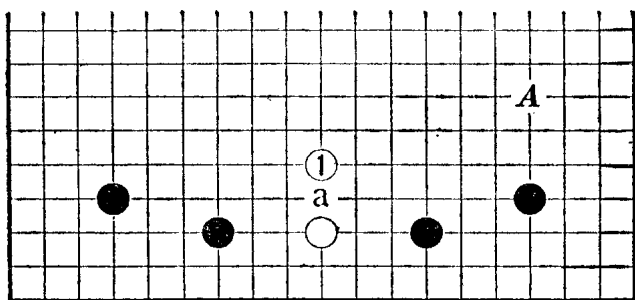
A 小目的小飞守角是常识的下法。

B 黑1单关也很普遍。

C 黑1如何呢？间距大了些，这样围地有点不放心。

D 和前图正相反，黑1小尖虽坚实，但地的轮廓却嫌狭窄了。

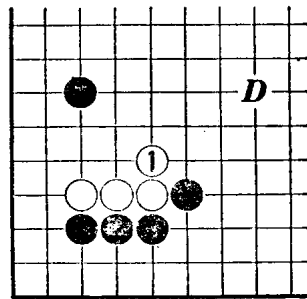
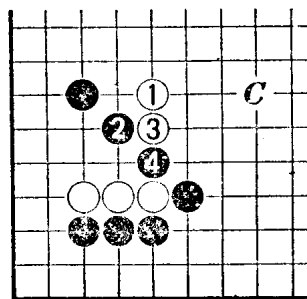
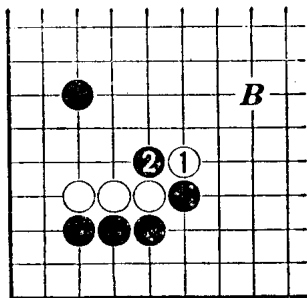
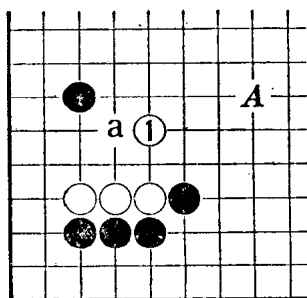
象C图那样过于贪大就会出现漏洞，象D图这样过于坚实就是缺乏效能。掌握好这种分寸是非常重要的。



逃出的方法

A 白左右受攻，非常艰苦，只好逃出，白1单关是最常识的下法。白如下在a位，虽然联络很确实，但步子太小，危险性也大。

B 白1跳三，逃法超群，可惜和下方的子联络不完全，被黑3隔断，就难走了。看来跳三不成立，但在a位跳二可以考虑，不过和单关相比，在联络上稍有不妥。还是单关在效率和坚实性两面都能取得平衡。



单关

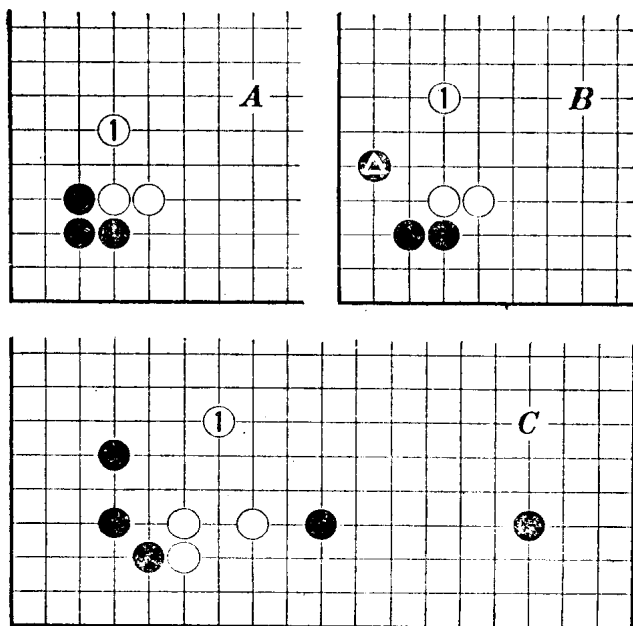
在接触战的场合，认真考虑效率和形是非常重要的。

A 白三子处于很苦的状态。白1单关逃跑很适切。走a位也可以考虑。象这样并排的几个子逃跑时，单关是最基本的手法，请记住。

B 白1强手，但被黑2切断很危险。

C 白1过于追求效率，被黑2、4切断显然不行。

D 走白1的人不少，联络虽然确实，但步调慢，效率太低。



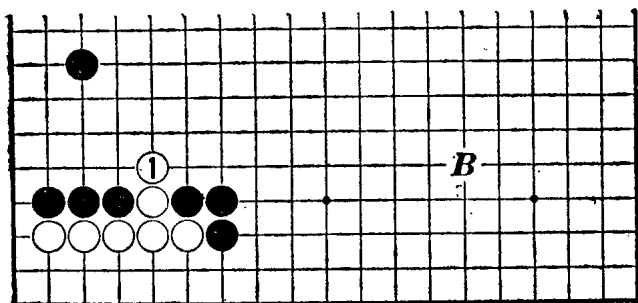
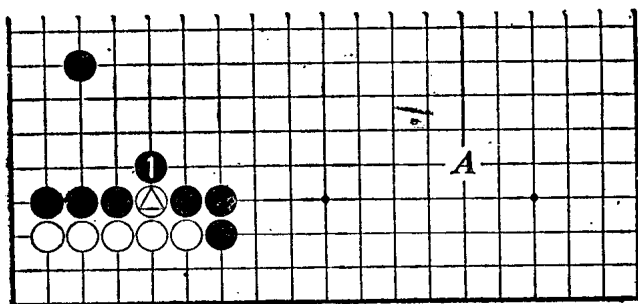
根据情况

下面介绍的是根据周围情况考虑如何投子的例子。

A 这是接触战典型的例子，白1单关很有力。

B 同前图相似，但黑△一子离白子稍远些，因而白步子也适当大些。这里不必担心被切断。

C 白的根基相当结实，即使步子迈得大些，也不必担心联络。

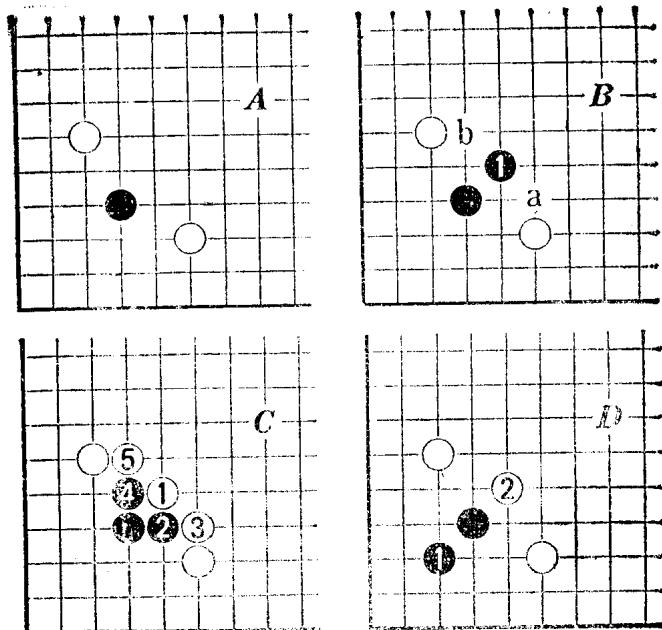


3、势力的价值

封锁

A 白走了△子，黑1封住白出路是非常重要的。黑1封锁之后上方完全成为黑的势力范围。作战、围地都对黑有利。

B 和A图相比较，白1出头后，这一带黑势力立时化为乌有。黑左右被分断，变成了两块弱子。



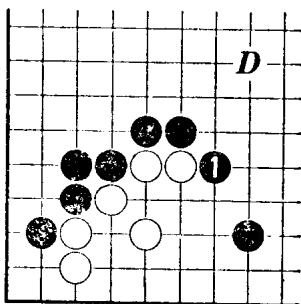
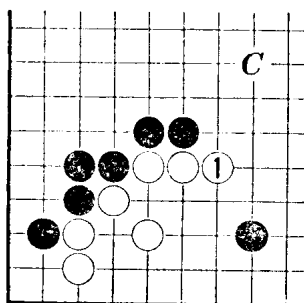
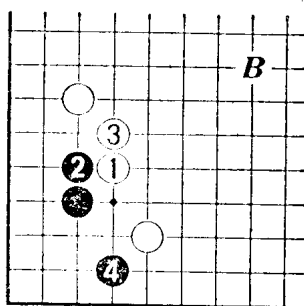
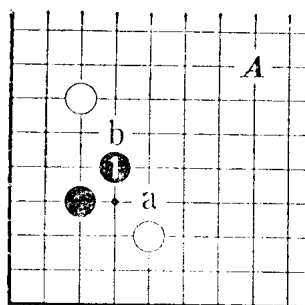
出头

A 在“双飞燕”定式的场合，黑基本的想法是不要被封锁。

B 黑1小尖最简单。除此外还有a或b位的压靠。

C 白1封锁后，黑非常不利。黑2、4无法冲破黑包围。这里黑即使活棋也是白棋有利。

D 对付白的两挂，黑1守角太消极。被白2封锁后黑棋乏味。



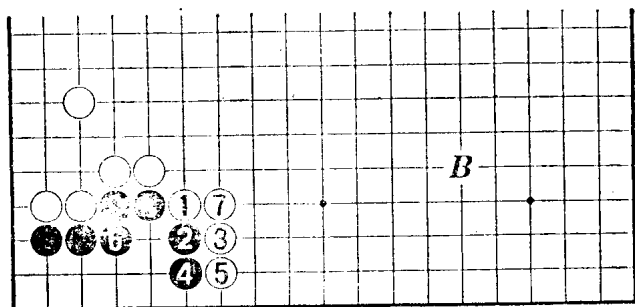
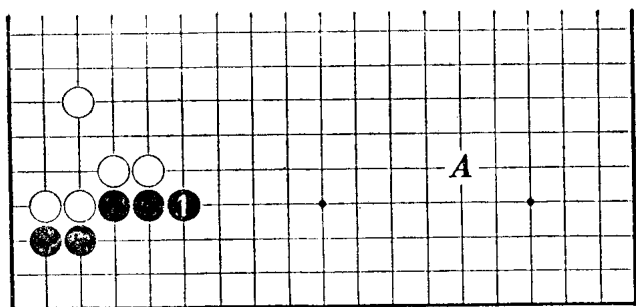
眼见的大棋

A 黑 1 出头是一目了然的重要之处。除了黑 1 外，a 位压和 b 位飞是同样的意思。

B 反过来，黑不走被白封锁将大为不利。在黑被迫作活的过程中，白势力大大加强。

C 在这种场合下白 1 非常重要。

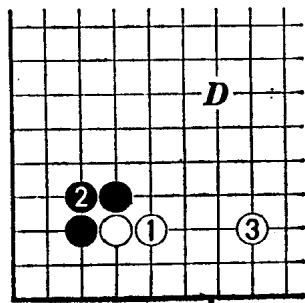
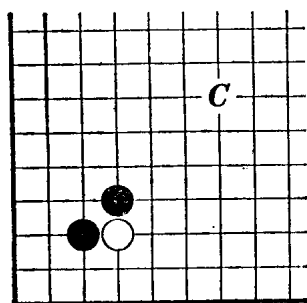
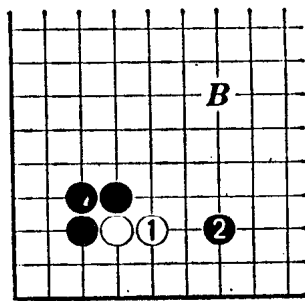
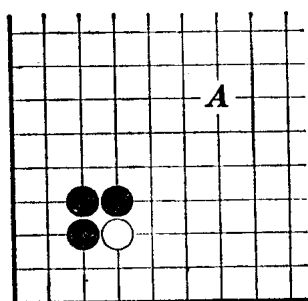
D 如果这样被黑 1 封住，就完全不能向外发展了。



长和扳

A 为了不让势力被夺而象黑 1 这样走一步叫“长”。这种形状黑 1 长是很重要的。

B 不让对方长出而走 1 位叫“扳”。对方应长的地方不让对方长而立即扳是好手段。在这个形中，白 1、3 连扳是非常有力的手段。到白 7 止白大优势。



4、棋的生命力

棋的强弱

A 这种形状，黑三子对白一子。白子在黑子的重压之下已是半死状态，这就是弱子。

B 这样薄弱的子逃出的确是个负担。白1逃，被黑2迎头一击，必定要陷入苦战。

C 这也是白苦棋形，但与A图稍有不同。

D 白1逃时，黑2要在这里补一手，因而白3有余暇在3位拆了。如B图那样，白就不能逃了。