

手筋 与 妙手



棋中级丛书

人民体育出版社



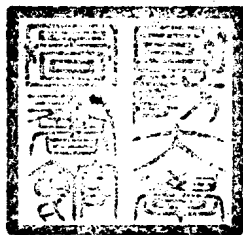
围棋中级丛书

手筋与妙手

(日本)藤泽秀行九段 著

王新民 译

汤 琦 校



人民体育出版社

责任编辑:承志宇

围棋中级丛书

手筋与妙手

(日本)藤泽秀行九段 著

王新民 译

汤 琦 校

人民体育出版社出版

北京印刷三厂印刷

新华书店总店北京发行所发行

*

787×1092 毫米 32 开本 10.125 印张 235 千字

1990 年 9 月第 1 版 1990 年 9 月第 1 次印刷

印数:1-24,000 册

*

ISBN7-5009-0538-6/G·509 定价:4.30 元

前 言

下围棋必须十分重视“筋和形”。所谓筋，就是手筋，这是一种应付复杂局面时使用的手段。所谓形，就是只用一手棋便可调整局势，或者说治理局势，也就是所谓“一锤定音”。

手筋和形对于提高棋艺十分重要，不可分割。

一盘棋大致可分为布局、中盘、收官三个阶段。在这三个阶段中，手筋和形的作用迟早会在后几着棋中产生巨大影响。正因为如此，专业棋手下棋时，经常运用这两种手段来左右一盘棋的局势。总而言之，手筋和形可以说是围棋的主干，也是基本功。

无论你怎么精通布局，精通定式，如果不能初通一些手筋和形，那只能说是在排列棋子罢了。可以说，围棋的妙趣、战机的出现、富有功力的手段的使用等等，都是由手筋和形引出的。

即使是专业棋手，他们也常为手筋和形煞费苦心；每当找不到更好的手筋和形而无法行棋时，总是长时间苦苦思索。由此可知，他们多么重视手筋和形。

初学者下棋时，往往按自己的意志一意孤行，即使高手告诉他该怎么走，他们也很难从自己的思路中解脱出来。

本书收集了著名的手筋和形。读者掌握了这种技巧，即可为获取段位奠定基础。其中许多例子都取材于坂田荣男九段的实战对局，充分体现出“坂田流”的特点。

本书适合初中级围棋爱好者阅读，有助于他们从一般围棋爱好者提高到有段位的水平。

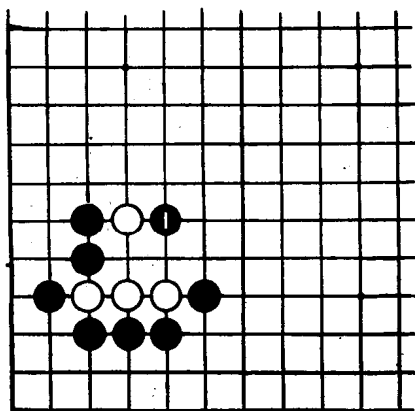
作者

目 录

第一章	靠的手筋.....	(1)
第二章	扳的手筋.....	(69)
第三章	断的手筋.....	(118)
第四章	尖的手筋.....	(144)
第五章	点眼的手筋.....	(178)
第六章	“二、1”手筋.....	(242)
第七章	其他手筋.....	(264)

第一章 靠的手筋

第一型 竹节形（一）



黑先 黑1可以说是“竹节形手筋”。黑白双方均以此处为要点。棋形酷似竹节，中国称之为“双关”。对这种棋形，一眼就能看明白。

第一型

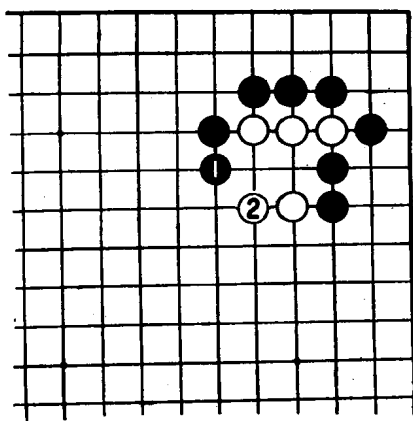


图 1

图 1 失败

黑 1 是竹节双窥，格言上也称为恶手的代表。黑在白竹节形不能断的地方长，白丝毫不难受。

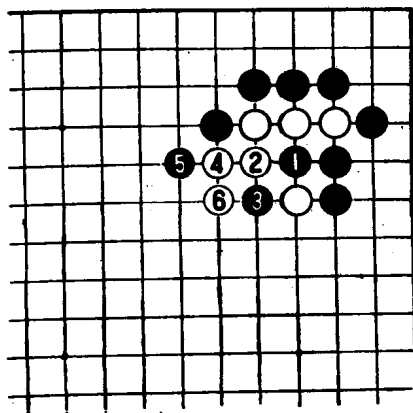
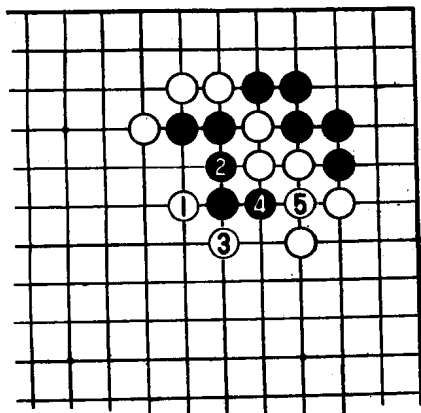


图 2

图 2 失败

黑 1 打吃也构不成征子。

第二型 竹节形(二)



第二型

白先 白1是致命的一击。此型是一型的变化型，仍然可用竹节形手筋应对。明白了这一点，就应仔细计算。

到白5为止，黑被关死。不过，在实战中棋盘上布满棋子时更要仔细计算。可以把此型看作是基本型的变化型。

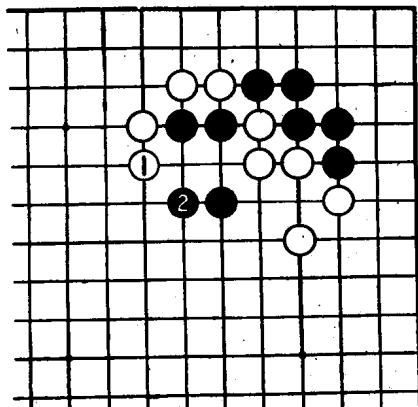


图 1

图 1 失败

白1对竹节形窥探是恶手，结果是黑2双，构成绝好的形。

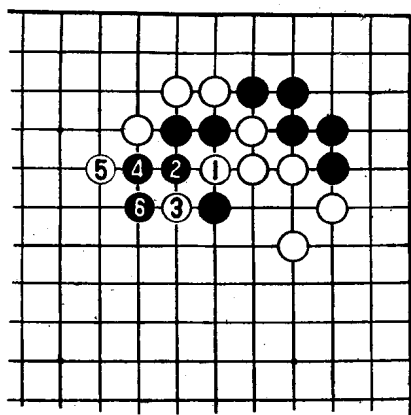
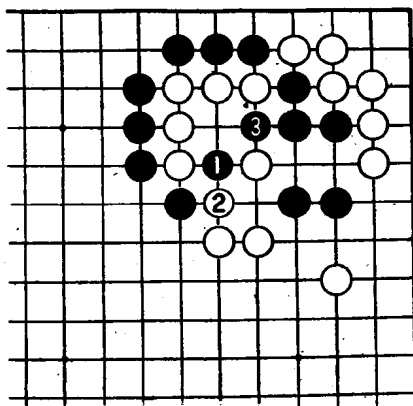


图 2

图 2 参考

通过白1征子来看，因有一黑子跳出，至黑6，黑顺畅地脱出。白1是俗手。

第三型 挖（一）



第三型

黑先 如果已掌握了前几题，对此型一看就明白。黑1挖，白2打吃，黑3反吃，形成倒扑。棋子多时容易混淆，围棋很重要的就是下子的次序。

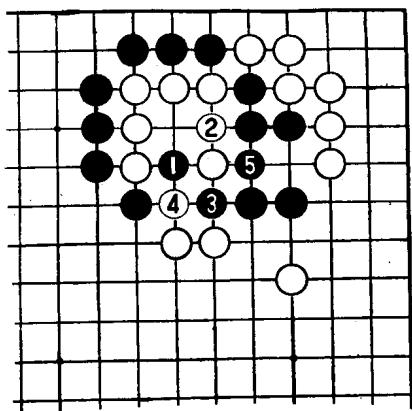


图 1

图 1 变化

对黑1,白2接,至黑3、5时,白被提吃。

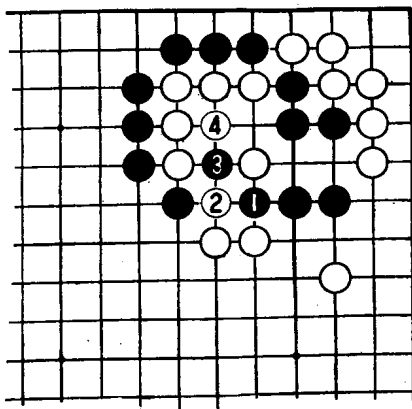
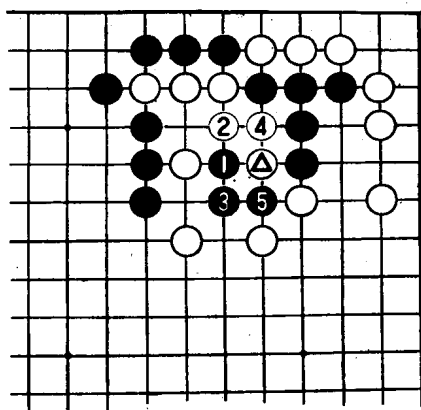


图 2

图 2 失败

黑1长,白2粘当然。黑3投入眼里打吃,白4提子,黑失败。

第四型 挖 (二)



第四型

黑先 在实战中如果遇到这种局面，可以一举使形势发生逆转。

黑 1 挖，白无法应对，白 2 打吃，黑 3 必然长出。白 4 时，黑 5 打吃。很明显是手筋发挥了威力。若没有白△一子作为形就没有什么变化。

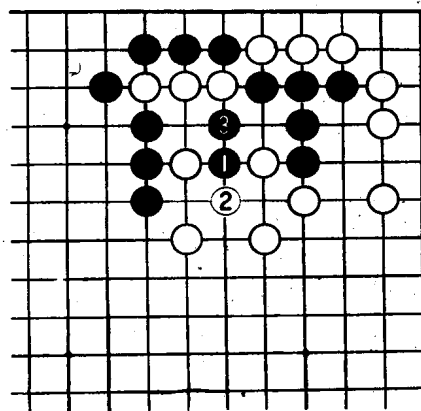


图 1

图 1 参考

黑 1 挖，白 2 打吃，黑 3 长，白两边不入子而被吃。

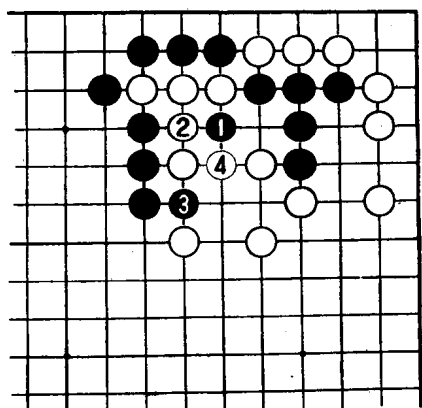
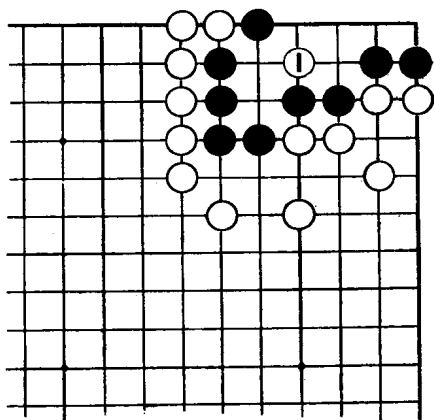


图 2

图 2 参考

黑 1 直接打吃，白 2 粘，黑 3 吃，白 4 接。这种俗手绝对不行。此型仍然用前题的竹节形手筋来应对。

第五型 手筋的典范



第五型

白先 这种棋只需白 1 一手便决定黑棋命运。这着棋定会使黑方大吃一惊。这就是手筋。黑方走成这种棋形后一定要仔细计算，稍有不慎，形势马上发生逆转。

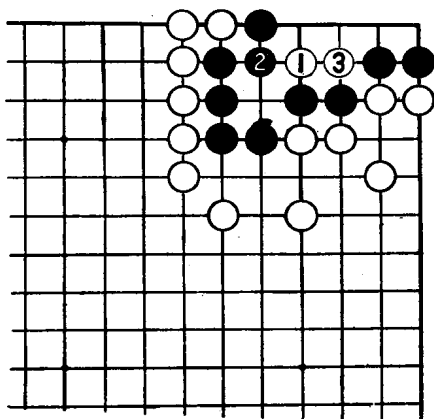


图 1

图 1 参考

黑 2 粘, 白 3 打吃,
黑无可奈何。

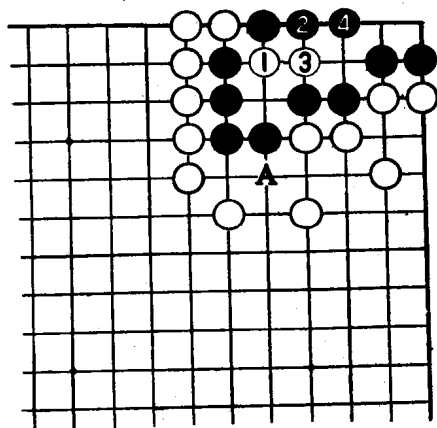
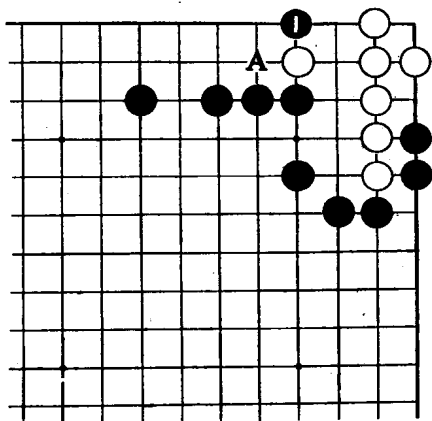


图 2

图 2 失败

白 1 是俗手, 黑 2 退
当然。白 3 时黑 4 再退,
白已无计可施。如果 A
位有白子, 则另当别论。
因此, 即使有了眼位,
也必须时常注意四周的
情况。

第六型 常规手筋



第六型

黑先 破白方的这个眼，黑1是要点。如果黑在A位下子，白就在黑1位立，即可做活。因此，黑1是双方的要点。正如格言所说“敌之要点也是我之要点”。

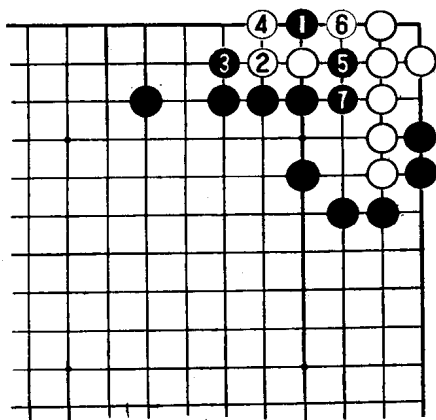


图 1

图 1 参考

对黑1，白2长求活。黑3挡是当然。白4也是必然。此时黑1顿时生辉。至黑5、7止，白方无眼。

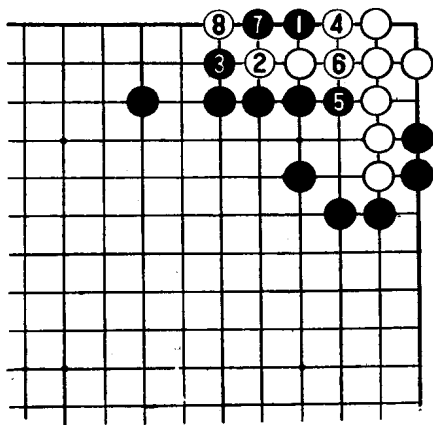
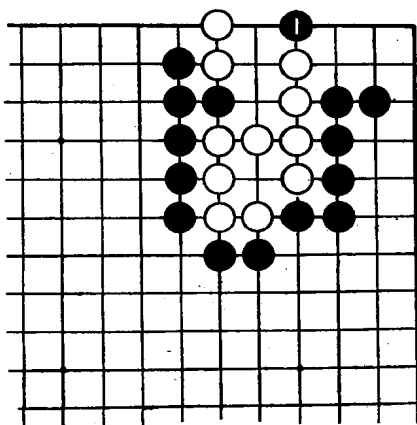


图 2

图 2 参考

对黑3,白4挡。黑5先长,白6粘后至黑7,白方眼形丧失。

第七型 怪手



第七型

黑先 这时黑1是唯一的要点。这一手似乎很怪,然而此处正是要点。有了这一手,白方便不能在上边做眼。

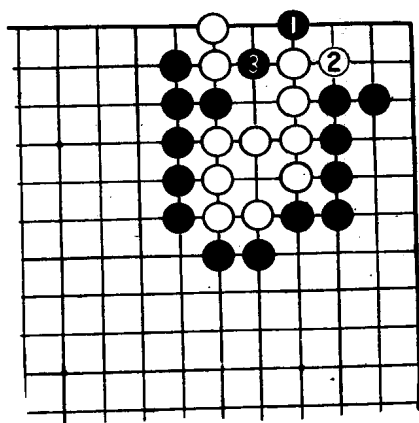


图 1

图 1 参考

白 2 长，黑 3 挖，
白不入子，而角上也不能做眼。

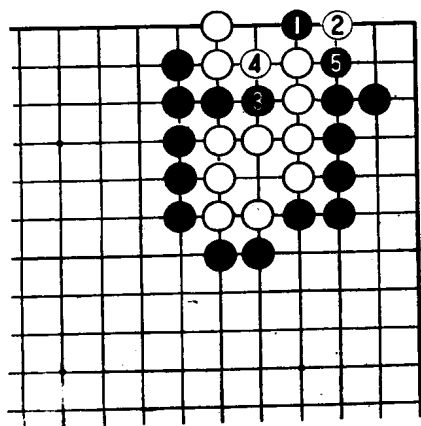
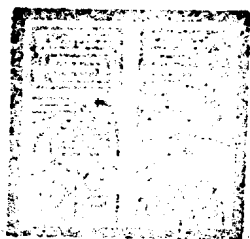


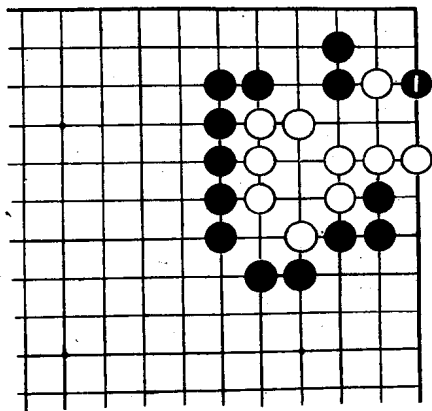
图 2

图 2 变化

白 2 挡，黑 3 挤，
白 4 接，黑 5 长，白仍
无眼。看来除了黑 1 点
外，无其它办法杀白。



第八型 直 感



第八型

黑先 尽管此型与前几型不同，但仍可套用以前用过的手筋。要前后连贯起来考虑，重视运用手筋，即可派生出多种手段来。若光走俗手，就会把妙手丢掉。

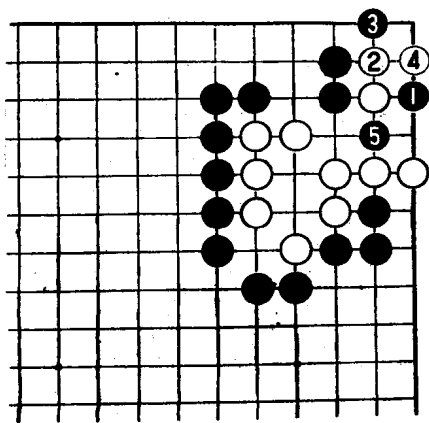


图 1

图 1 参考

白2后，随之黑3，白4，白棋眼形趋于崩溃。至黑5时，角上已不能做眼了。