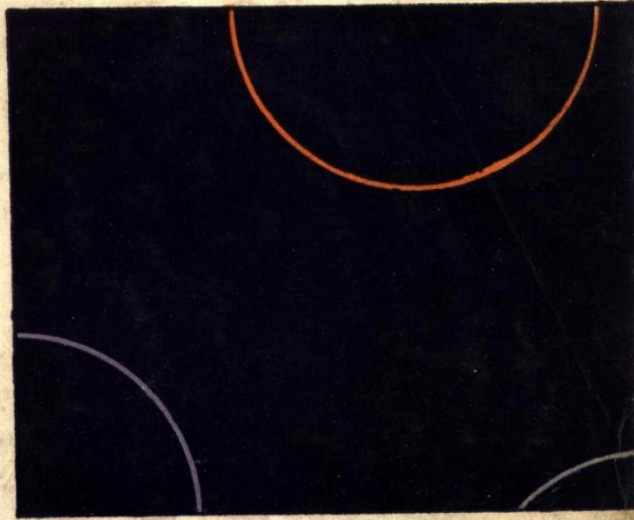


围棋俗筋剖析



日本棋圣 藤泽秀行 著



2 033 8973 3

围棋俗筋剖析

日本九段 藤泽秀行 著

沈恒淑 译

张彩连 审校



蜀蓉棋藝出版社

责任编辑：马再明 李建兵

封面设计：陈克刚



围棋俗筋剖析 日本九段 藤泽秀行著 沈恒淑译 张彩连审校

蜀蓉棋艺出版社 出版

成都提督街46号

四川省新华书店发行

成都印刷一厂印刷

787×1092毫米 32 开本 6 印张 140千字

1985年11月第1版 1985年11月第1次印刷 印数：1—20,000册

统一书号：7457·0010

定价：0.95元

序 言

无理的着法和错着，在专业棋手对弈时也会出现，在业余棋手的对局中就更多了。在棋室的一隅经常可以听到“业余棋手的俗手真多呀！”这样说决不过分。但是，若从另一角度看，你会觉得业余棋手们下棋是挺有乐趣的。然而，如果对此只是听之任之，不指出其谬误，没有告诉他们：“这是无理之着，这样下就麻烦了”或“这是俗手，这里才是形的急所。”那么业余棋手们就会永远热衷于俗手和缓着。于是习惯成自然，不知不觉中就阻碍了棋艺水平的进步。如果老走俗手而不自知，那么永远也不会接近真理。

如果由于对方走了符合棋理的好手筋而遭到失败，那自己也就死心了。但是对手以可笑的俗手取胜，那就不能容忍了。这确是围棋爱好者的实情。即使知道：“这一着多可笑！无疑是无理之着、错着。”但如果不知道纠正的方法还是无从着手。不得已而屈服于无理之着的暴力和错着的压力的情况是很多的。

以上不就是业余棋的现状吗！我听到了各位深切的悔恨声。

有鉴于此，本书将这些俗手、错着汇集起来，指出如何纠正的方法。第一章是筋与形的基础知识；第二章关于各种吃棋方法中手筋和俗手的区别；第三章的内容是努力掌握专业棋手对局中深含的手筋和俗手的因果关系。

第四、五章共有38型例题，看了之后，可以提高对这些俗手的感觉并能深刻体会抓住俗手过失的要点。假如做到了这些，今后就不允许无理之着和错着在你面前恣意妄为。

读了本书后，可使你免遭“恶力”之着带来的伤害，维护自尊心，并能提供对象无赖汉那样的坏棋以反省的机会。

藤泽秀行

目 录

第一章 手筋与恶手

第二章 吃子技巧

吃子方法的优劣	(22)
“枷”的种种	(28)
接不归	(33)
倒扑	(38)
回旋征(征子)	(43)
对杀的急所	(49)

第三章 实战中的手筋和俗筋

顶	(56)
轻灵的腾挪手段“碰”	(62)
跨断的战法	(68)
激烈进攻的手筋	(74)
点三三的应接	(77)
攻防技巧	(79)

第四章 抓住俗筋的方法(星的部分)

第1型 强行切断	(82)
第2型 无理的搅乱战法	(85)
第3型 八方破绽,但是	(89)
第4型 无理的双飞燕	(93)
第5型 抓住次序上的错误	(96)
第6型 无理的趣向,但是	(99)
第7型 抓住弱点	(105)
第8型 抓住方向的错误	(108)
第9型 无理的扳	(112)
第10型 局部技巧	(115)

- 第11型 不干净的渡法，但是 (117)
- 第12型 使对方变成坏棋的手筋 (120)
- 第13型 让子棋中的俗手 (122)
- 第14型 毫不留情地切断，但是 (124)
- 第15型 高瞻远瞩 (126)
- 第16型 稍无理，但是 (128)
- 第17型 使对方转化成无理手 (131)

第五章 抓住俗筋的方法（互先部分）

- 第18型 冲断的对策 (134)
- 第19型 时机尚早，但是 (136)
- 第20型 定式中的好手和俗手 (138)
- 第21型 对二线扳的对策 (140)
- 第22型 混战 (142)
- 第23型 抓住余味 (144)
- 第24型 轻率的无理手 (147)
- 第25型 攻击恶味 (149)
- 第26型 注意变形 (152)
- 第27型 有关手筋和俗筋 (155)
- 第28型 有问题的挖 (158)
- 第29型 棋的调子 (160)
- 第30型 俗手吃棋方法 (162)
- 第31型 小尖阻渡 (164)
- 第32型 无理的长 (166)
- 第33型 着法矛盾 (169)
- 第34型 有关象眼 (171)
- 第35型 以后的几手 (174)
- 第36型 严厉的俗手 (176)
- 第37型 薄弱的一间跳 (179)
- 第38型 攻击弱点 (181)

第 一 章

手 筋 与 恶 手



筋·形·急所

一盘棋从一开始就进入激战的情况也是有的，但是根据开局先角后边的原则，总是先占据地大的地方或者先行战略上的要点，因此棋子之间的争执感不明显，乍一看，双方都以平稳的心情在进行着对局。

但是，一接近中盘，棋和棋之间的关系就不同了。双方陷入极其紧张的战斗的漩涡，展开短兵相接的决战。没有经历过战斗，就尝不到胜利的美酒。棋士们总是想成为接近战中的强者。

问题在于作战技术。作战的基础就是要很好了解棋和棋之间的筋和形，如果能做到这一点，就必然要占据作战的急所。

图1（开局）

黑1、3，白2、4，双方自由自在地互占空角。黑5一接近，开始显露出险恶的气氛，可以说是双方的势力圈发出战斗的警笛。

白6后，接触战终于开始了。白6如选择在a位守角或b位分投，就成为从容不迫的局面。白6、8托、退，是最注重地域的走法。

白6之手，如求稳当可走c或d位；如采用严厉的着法，可在e位靠，或于f、g、h等处夹击。

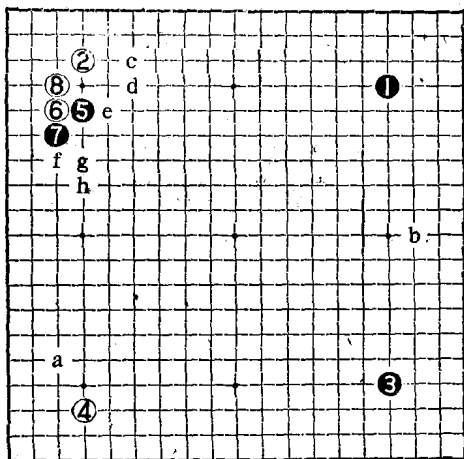


图 1

总之，白6的走法多种多样，从上托到夹击，通常有七种主要的走法，应该根据自己的爱好和棋理从中挑选一种。当然，脱先也是一策。

图2 (托退定式)

黑1、3托、退是很好的着法。黑5尖，白6拆，告一段落。但是，最近黑5之手在a位拆一取地的情况好象比较多。

黑5尖或走a位是重要的一着。但是——

图3 (形的急所)

根据场合的不同，黑于1位夹的走法也是有的。左上角如有黑子，黑占1位是大场，于是白2靠成了此处形的急所。

实际上，图2的黑5或黑a，就是防备白在此急所靠。

图4 (注意次序)

黑3扳至白8(白8或在a位跳)是定式。其中白4、6的次序重要。

图5 (留有弱点)

如果白单于1位长，黑走2、4，白就留有a位的断点。总之，图4白的4、6是重要的次序。本图中的黑2、4也是好顺序。

以上说明，一旦成了接近战或接触战，必须立即抢占急所，此后要注意行棋的次序。如果要点搞错了，或时机耽误了，一瞬间，主动权就会被对手夺去。

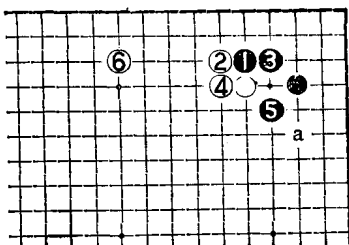


图 2

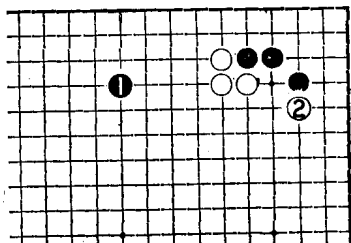


图 3

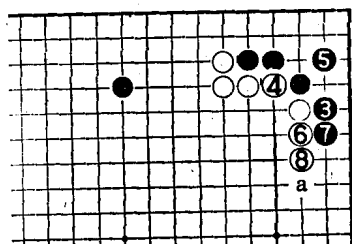


图 4

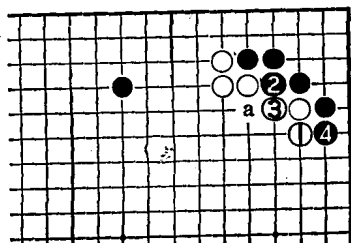


图 5

图6 (白实利大)

对付白1，本图黑2打的走法亦是有的，但白走3、5后，在角上取得相当的实利。

图7 (白不好)

白2接是恶手，黑3呈好形。比较图4的结果，显然黑方有利。因此，本图黑1打后，图6白3断打是绝对的一手。

在接近战中，因为有绝对的要点，如果搞错了，局面将不可挽救。

图8 (虎)

最近，白1虎的着法好象比较多。同样，黑2不能省，黑2如不走，白a位靠就成了急所。

图9 (抱吃)

图2的白2如于本图1位内扳是恶手，至黑6抱吃，白不得要领。

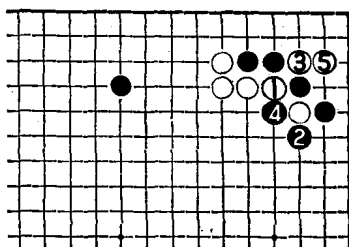


图 6

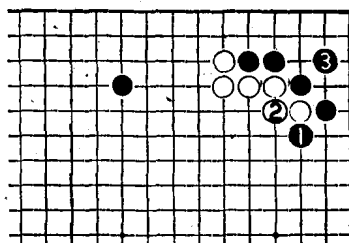


图 7

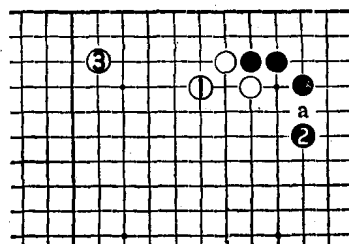


图 8

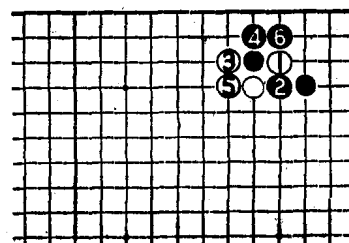


图 9

从以上可以看出，手筋错了，或者次序颠倒了，局面的演变就完全不一样。在许多场合，手筋和俗手外形是很相似的，所以一定要充分注意周围的情况。

图10（雪崩型）

本图黑1托，期待走托、退定式，但是白2顶，就成为雪崩型定式。

图11（小雪崩）

黑1如扳上，是小雪崩定式。大家可能已经知道，这是比较简单的两分定式。白2断，4立，再于6位断作战。

图12（大雪崩）

黑1长是大雪崩定式，最终将出现超过棋盘四分之一的大型变化。黑7是取地的内曲型变化。黑如于a位曲，就是外曲型变化。

图13（两分）

黑1打，白2、4应对重要。以下至白16，双方得失相当，这只不过是大雪崩定式众多变化中的一种。

下托定式可谓定式中的简单者，但也可能含有多种变化，所以要充分注意周围的筋和形。

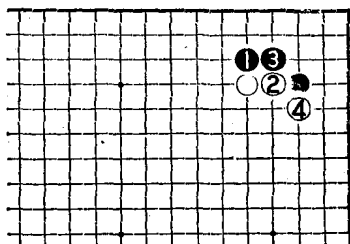


图 10

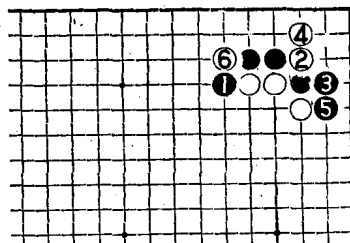


图 11

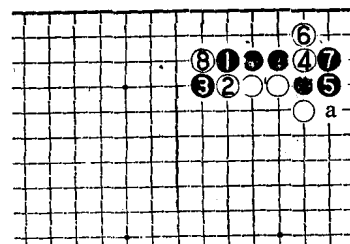


图 12

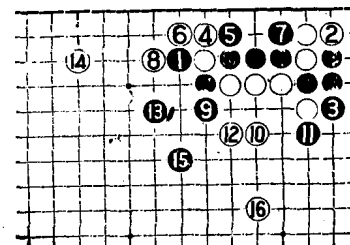


图 13

好形·恶形

几个棋子集结在一起，就形成各种简单的棋形。棋形和手筋有很深的关系，所以要一看就明白是手筋还是俗手，就必须熟悉各种棋形的特点，这是区分手筋和俗手的基础。

图 1 (三角形，四角形)

上图：三个棋子聚在一起成三角形。

下图：如图，是四个棋子聚在一起。

图 2 (笠帽四，团子形)

上图：三角鼎形，该形被称为“笠帽四”。

下图：团子形，是效率极差的恶形。

图 3 (猴子脸、龟壳形)

上图：可能稍感困难。这被称为“猴子脸”，这是由其形状而来的称呼。

下图：其形状如龟壳。

以上，是根据其形状而命名的。由此，可把各种形状简单地称为：“××形”，从而加以归纳，使用起来就方便多了。

下面介绍的是实战中使用的各种型。

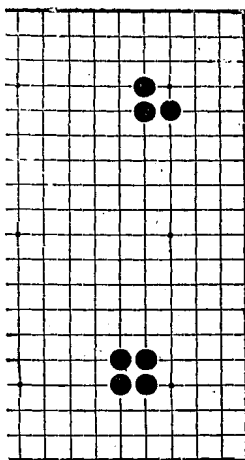


图 1

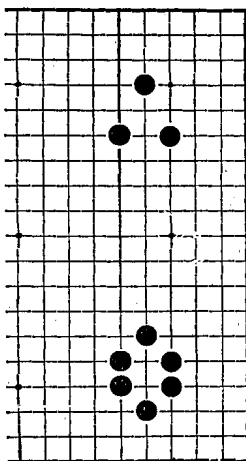


图 3

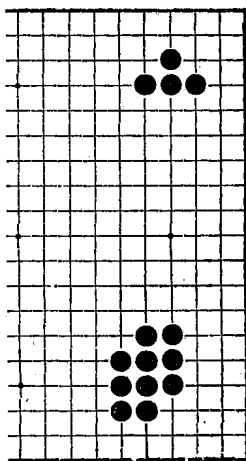


图 2

图4 (进攻型)

本图配置的情况，黑1攻击是好手。黑1被称为“急所”。形状简单，但象柔道那样软中带硬发挥了棋子的效率。

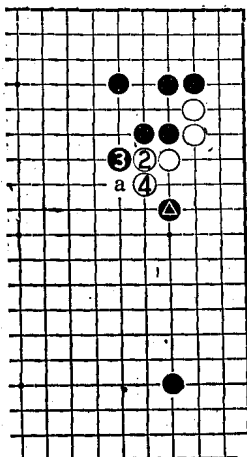


图 5

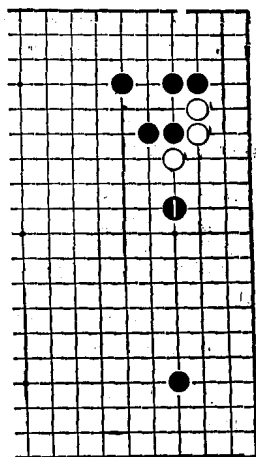


图 4

图5 (急所)

白2、4往外逃，难受，但是不得已。白4如a位扳，黑可在4位断。因为黑已占据▲位急所，以后白要求得安定还需相当长的时间。

图6 (大飞)

假如仅仅是要求活还是不难的，因为白2大飞是手筋。

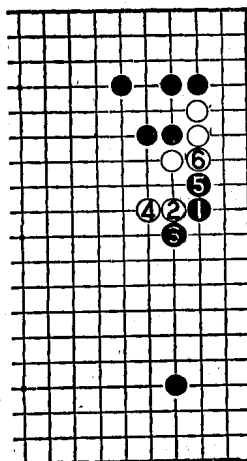


图 7

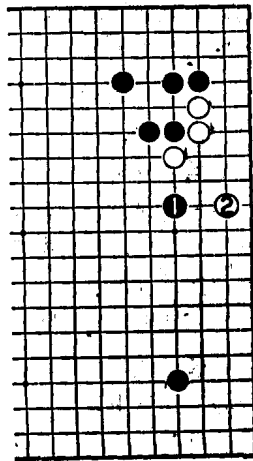


图 6

图7 (一策)

黑1搜根后再攻击也是一策。这也是进攻型的一种。

这里的所谓“型”和简单的形是有区别的。

好形——棋子能高效率 发挥作用

棋子以效率高为好。但是下棋是有对手的，所以不能完全按照理论行棋。

图 1 (好形, 有效率)

黑角围了28目地, 这样的围法不费事, 但在实战中是行不通的。

图 2 (凝形)

同样也是围28目地, 但是四个▲子明显是废子。和图1相比, 围地的效率就差了, 所以被称为“凝形”。尽可能不浪费棋子地围地才是理想的, 但是在实战中, 不得不产生某种程度的子力重复。

不仅围地是如此, 吃棋时也要注意棋子的效率。

图 3 (提子)

黑1提一子, 被称为是“拔花30目”的好形, 其效率甚高。

图 4 (吃一子)

也是提一子的形状, 但是现在因为有●子存在, 提取一子并不好, 因为●不起作用了。

总之, 目的是要使棋子达到理想的功效, 这也是判断“筋”的好坏的基础。

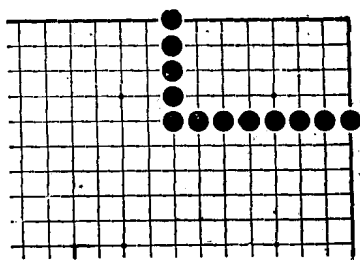


图 1

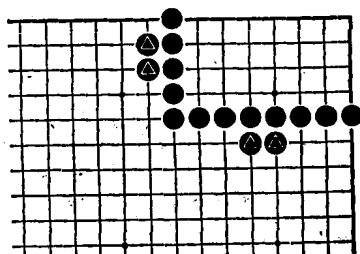


图 2

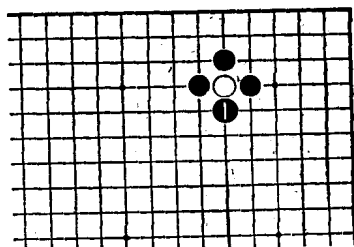


图 3

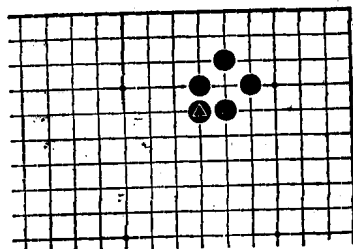


图 4

图5 (龟壳)

下面讲一下“龟壳”效率，它和“拔花”同样是好形，假如“拔花”有30目，“龟壳”就有50目左右的价值。

大家都知道，黑1提二子被称为“龟壳”，是好形。请注意黑六子吃白二子效率最高，提取二子所需棋子最少数目是六子。

图6 (提二子)

因为有●子存在，棋子的效率当然就差一些，现在只不过是单纯地吃了两子。

图7 (用五子围11目)

角上花费了五个棋子，围了11目地。实战中这样围地是不行的。

图8 (小飞守角)

实战时，黑形有些显薄。但是，两子守角足够了，即使白1、3、5消地，黑仍能确保11目地。

上述是判断棋子效率的唯一原则。围地是这样，从棋的强弱程度、做眼的子数效率上看也是这样，如果错过了手筋、急所，胜率就不会高。

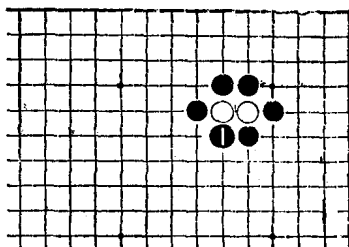


图 5

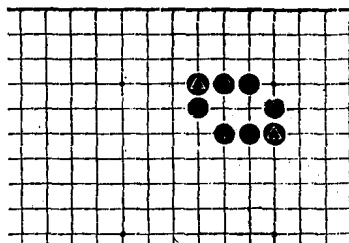


图 6

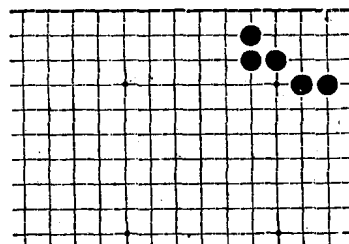


图 7

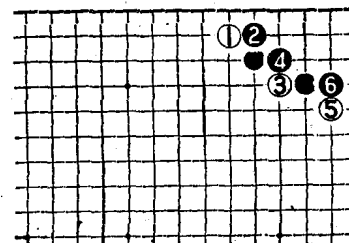


图 8

恶形、愚形、凝形

应该记住效率高的好形，同时也要注意不走没有效率的恶形（愚形）。

以下，将介绍各种效率差的恶形。即使在理论上有了认识，到了实战时，往往会意外地发神经，这是业余棋手常犯的毛病。如果不能牢固地领会接近战的要领，就不能抓住俗手的过失。

图1（愚形的样板——愚形三角）

上图：愚形三角，×位无子情况下的三角形被称为愚形的样板——愚形三角。

下图：黑是愚形三角的形状，但旁边有白△存在，就成了有效率的好形。必须注意它们的差别，到了实战时，分不清的情况是很多的。

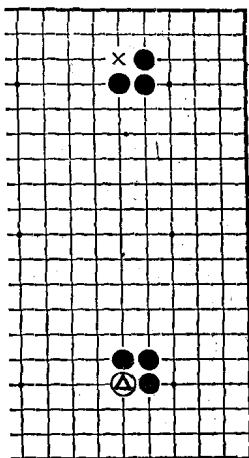


图 1

图2（实战时形成的愚形三角）

这是在让子棋中经常出现的形状。黑1、3、5如前所述成了愚形三角。黑5有问题。

右下黑△三子成三角形，因为有白△存在，所以黑不是愚形三角而是好形。

黑5应如下图所示进行。

图3（好形）

黑1扳好，假如白2断，黑3曲。这时的黑三子，因旁边有白△就不是愚形三角。

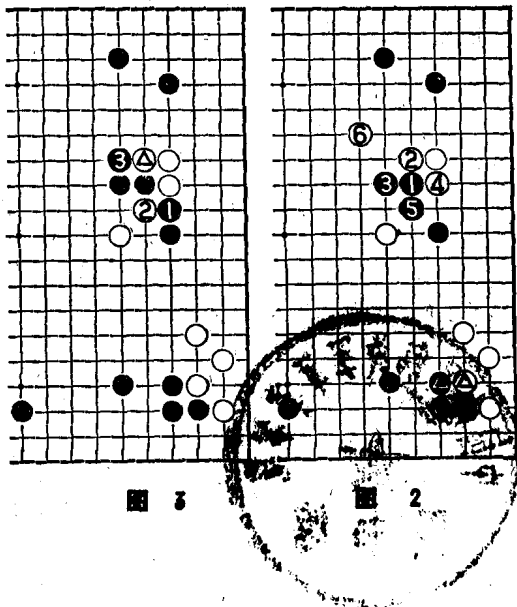


图 3

图 2

