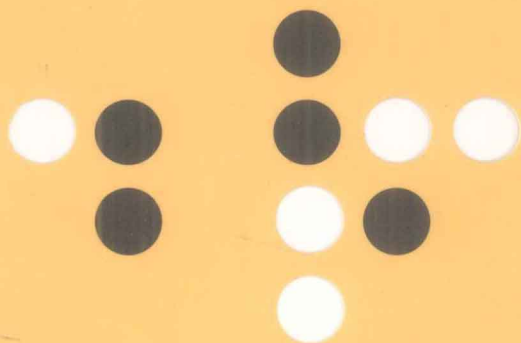


日本棋院编 西丁译

成都传媒集团
成都时代出版社



棋之为道

智巧运于无形

变化征于有象

手筋

胜负争于一着 变化妙于机先

枷、夹、点、断、靠、跨、挖、挤、扑等
应用得当 方知无穷妙味

全国唯一专业棋牌出版社

围棋基础快速掌握

技巧



手筋

胜
负
争
于
一
着

变
化
妙
于
机
先

日本棋院编
西丁译

成都传媒集团
成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

手筋/日本棋院编;西丁译. —成都:成都时代出版社,2012. 1

(围棋基础丛书 8)

ISBN 978 - 7 - 5464 - 0500 - 1

I. ①手… II. ①日… ②西… III. ①围棋 - 基本知识 IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 185007 号

手筋(围棋基础丛书 8)

SHOUJIN (WEIQI JICHU CONGSHU 8)

日本棋院 编 西 丁 译

出品人 段后雷 罗 晓
项目总监 曾绍东
责任编辑 廖东航
责任校对 廖 展
封面设计 古亚东书刊设计工作室
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社

电 话 (028)86619530(编辑部)
(028)86615250(发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 四川联翔印务有限公司

规 格 165 mm × 230 mm 1/16

印 张 14

字 数 350 千

版 次 2012 年 1 月第 1 版

印 次 2012 年 1 月第 1 次印刷

印 数 5000

书 号 ISBN 978 - 7 - 5464 - 0500 - 1

定 价 32.00 元

版权所有·违者必究。举报电话:(028)86697083

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)85952167

◎ 前 言

对黑白双方来说，手筋与形都是增强活力，或破坏活力的要点。专业棋手下棋，格外留意重要的手筋和形。他们只需看一眼盘面上的棋形，以及棋的发展趋势，即可凭直观言胜负，并能根据所弈之手是否与“筋”相符，来正确预言一局棋的命运。

通常所说的“一点就通”，是指对他人的言行反应灵敏，用于围棋，则是“第一感的急所”，即手筋。

本书第一章“默记手筋类型”的特色是，所收录之形，全是需掌握、牢记的实战型和基本型。这一章的目的在于，训练发现手筋、急所的直感，并培养这种感觉。第二章“筋与形的目测”，是上一章的基本应用题。

第三章“手筋与俗手”，用常见的实战问题，来论证“一路之差，即成俗手”之说，是提高棋力的指针。

第四章“实战手筋”，博采古今大家的实战手筋，以第一感为起点，依次递进，直至计算问题，是五彩缤纷的手筋精华讲座。

本书的构成

第一章有意省略了详细的解说。只要在认真看图的基础上，就能发出“的确不错”的感叹，提出“怎么？为什么？”的问题已经足矣。直观并能够敏锐地感觉到“筋”的所在，便达到了本书的目的。

第二章以后是问答式。这一方式，不是让读者根据棋形，逐个寻找已知手筋的按形分类，而是给每个问题设一个主题，请读者自行思考用何手筋。这样既可增加兴趣，又能真正提高棋力。

解说图中符号◎表示正解。

关于第三章和第四章的难易程度记号。

一个*，是基本手筋的应用题，希望记住这种感觉。

两个*，则要求手筋的发现、以及次序、计算问题。

◎ 目 录

第一章 默记手筋类型.....	1
攻击的急所与防守的急所(第 1 型~第 16 型)	3
好形与恶形(第 17 型~第 40 型).....	6
各种手筋(第 41 型~第 106 型).....	10
第二章 筋与形的目测	21
一 补的方法①	23
二 补的方法②	27
三 渡的方法	31
四 吃的方法	35
五 拼气的急所	39
六 做劫的急所	43
七 破眼的方法	47
八 做眼的方法	51
九 攻击的方法	55
十 摆脱困境的方法	59
十一 定式问答①	63
十二 定式问答②	67
第三章 手筋与俗手	71
一 活用弃子	73
二 切断之妙	77
三 对付切断	81
四 破坏对方的计划	85
五 攻击与腾挪	89
六 补棋的诀窍	93



- | | | | |
|---------------|-----|----------------|-----|
| 七 好形的感觉 | 97 | 十一 好形与愚形 | 113 |
| 八 整形的方法 | 101 | 十二 厚实的下法 | 117 |
| 九 扳之巧与拙 | 105 | 十三 死活常识 | 121 |
| 十 两手准备 | 109 | 十四 挡住进路的手筋 ... | 125 |

第四章 实战手筋..... 129

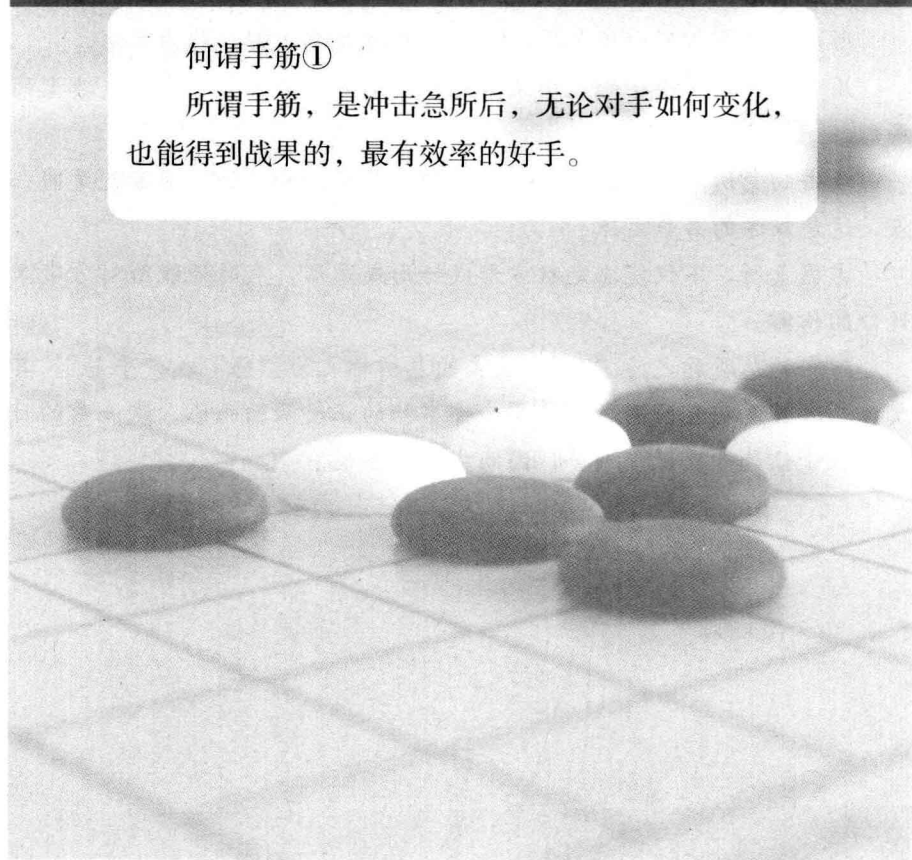
- | | | | |
|-----------------|-----|----------------|-----|
| 一 方向与调子 | 131 | 十一 思维的飞跃 | 171 |
| 二 连续手段 | 135 | 十二 次序之精华 | 175 |
| 三 应接的手筋 | 139 | 十三 攻击的技巧 | 179 |
| 四 腾挪与攻击的原则 ... | 143 | 十四 透视缺陷的技巧 ... | 183 |
| 五 活用死子 | 147 | 十五 分断的技巧 | 189 |
| 六 掌握时机的技巧 | 151 | 十六 构思力 | 193 |
| 七 定形、谴责恶手 | 155 | 十七 入侵的技巧 | 201 |
| 八 缓急自如的判断力 ... | 159 | 十八 有名的腾挪 | 207 |
| 九 第一感 | 163 | 十九 先手利用的技巧 ... | 213 |
| 十 避免撞气 | 167 | | |

第一章

默记手筋类型

何谓手筋①

所谓手筋，是冲击急所后，无论对手如何变化，也能得到战果的，最有效率的好手。



手筋带来活力

黑白双方的棋子一经接触，即形成各种各样的棋形。好形能使所有棋子焕发活力，各自发挥其应有的效率。

一手手筋或一手急所，能使本来摇摇欲坠，缺乏安定感的棋骤然改观，变成佳形。

所弈之子闯入黑白密集区，且不能发挥效率之形，称为恶形。

用子过多，而棋子的效率又不充分之形是愚形和凝形，这是典型的恶形。

攻击的急所和防守的急所，在棋形上是密切相关的，通常就是同一点，这是双方的必争之点。

占据急所，不仅能决定双方形成好形或恶形，有时还能给对方带来致命的伤害。

防守的急所称之为“形”，攻击的急所称之为“筋”或“手筋”。其实，二者并无明显区别，不过是一件事物的正反两面而已。这一章的目的，在于让读者默记、领会，因而省略了解说。

1 ~ 16

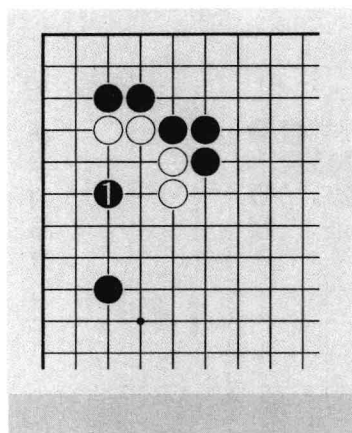
攻击的急所与防守的急所

17 ~ 40

好形与恶形

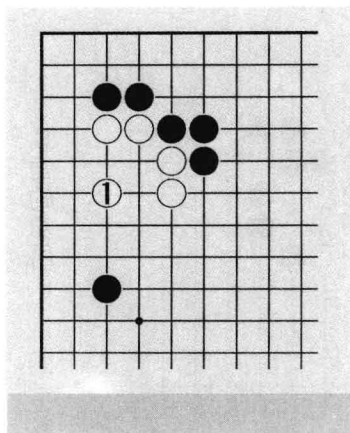
41 ~ 106

各种手筋



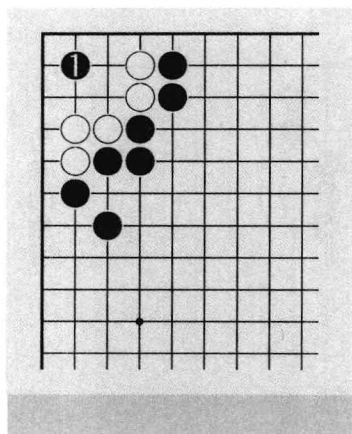
1

攻击的急所



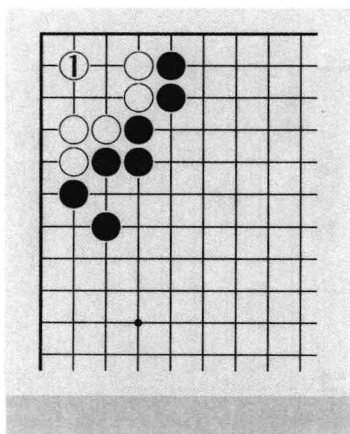
2

防守的急所



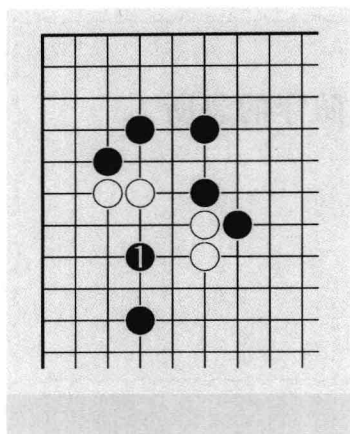
3

攻击的急所



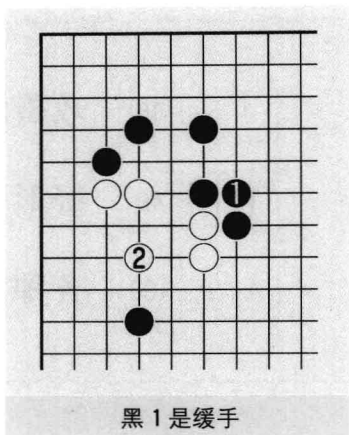
4

防守的急所



5

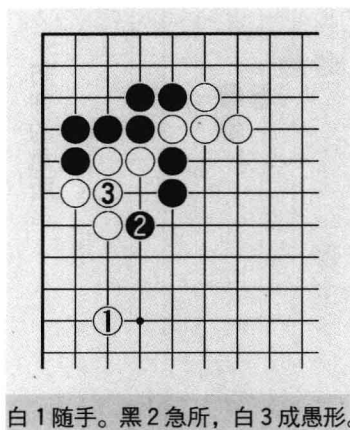
攻击的急所



6

防守的急所 (2)

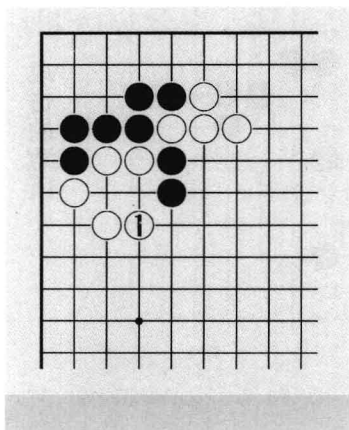
黑1是缓手



7

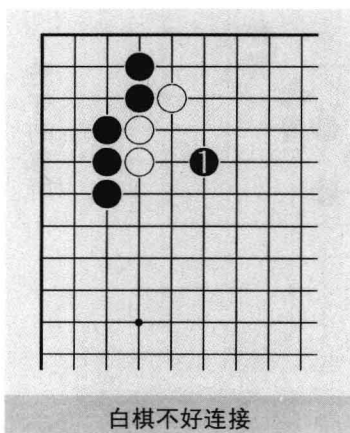
攻击的急所

白1随手。黑2急所，白3成愚形。



8

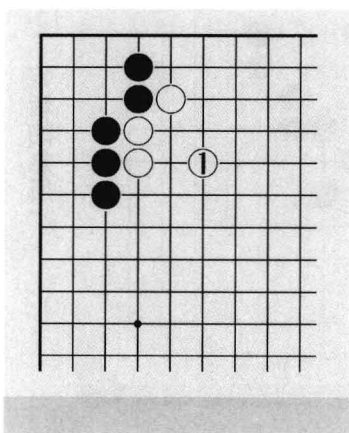
防守的急所



9

攻击的急所

白棋不好连接



10

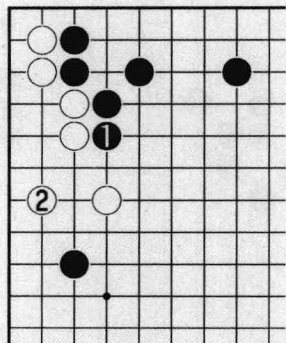
防守的急所



三子正中



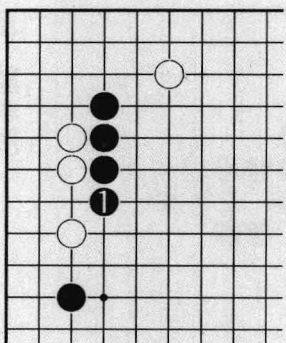
黑 3 破坏白形



14

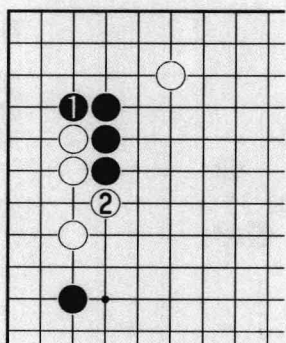
防守の急所

白2急所



15

攻击的急所

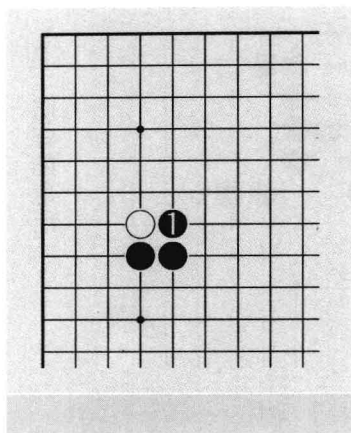


16

防守の急所

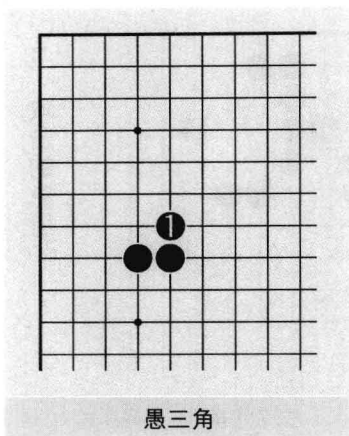
黑1是缓手，白2急所





17

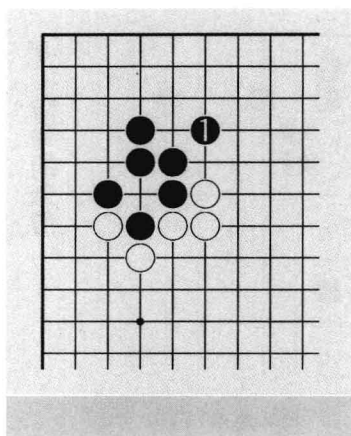
黑好形



18

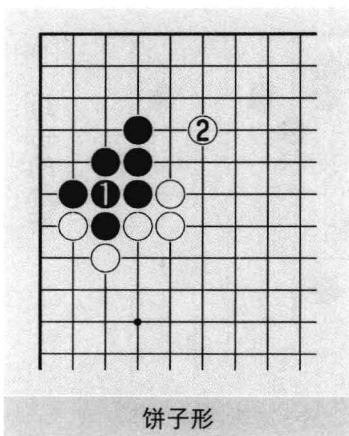
黑恶形

愚三角



19

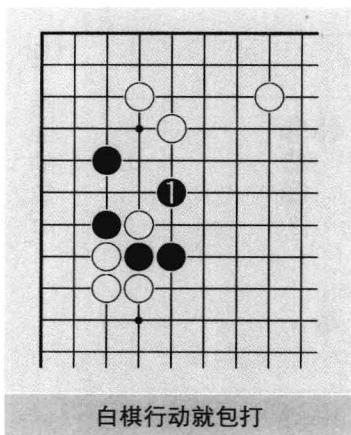
黑好形



20

黑恶形

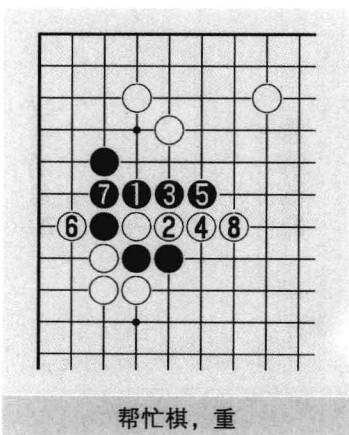
饼子形



21

黑好形

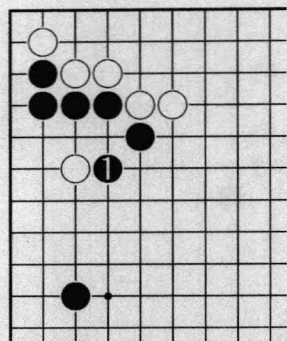
白棋行动就包打



22

黑恶形

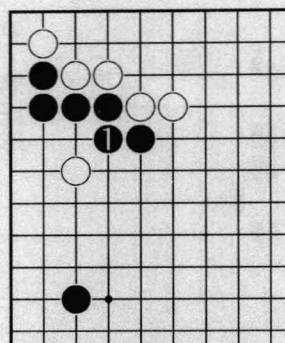
帮忙棋, 重



23

黑好形

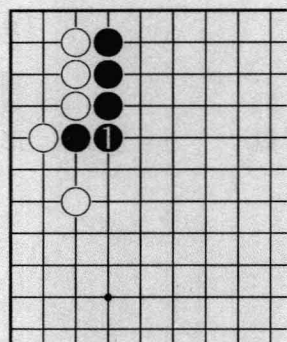
高效率的虎



24

黑恶形

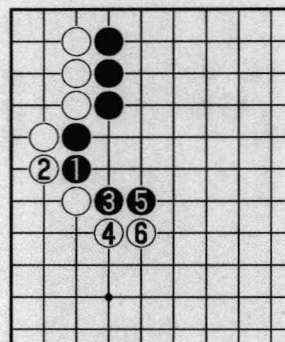
无效率的粘



25

黑好形

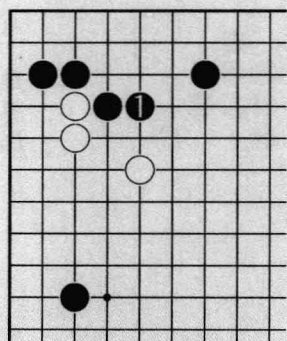
冷静的粘



26

黑恶形

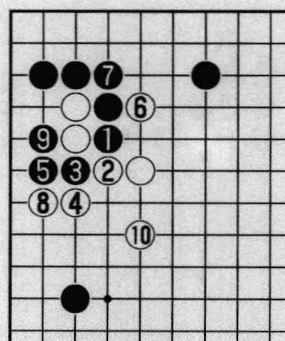
顶头，棋子重复



27

黑好形

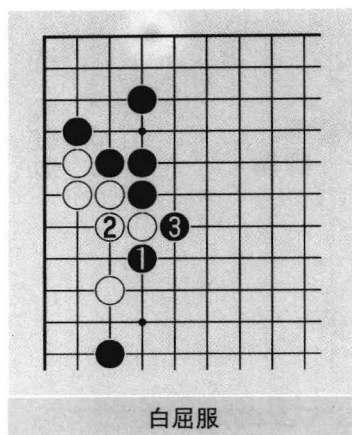
先补己阵



28

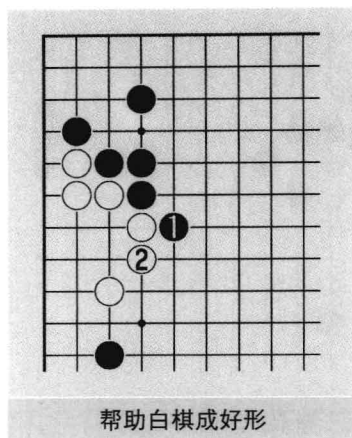
黑恶形

白4、6利后，黑所获无几，白是好形



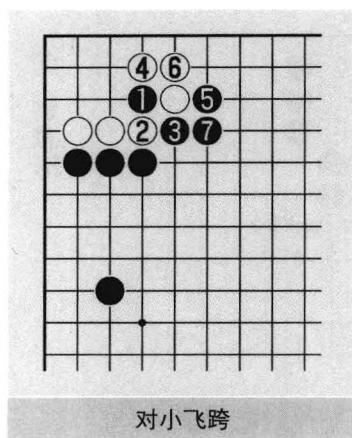
29

黑好形



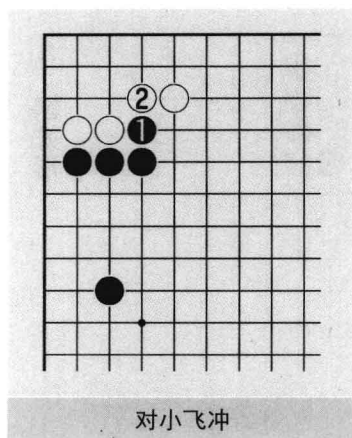
30

黑恶形



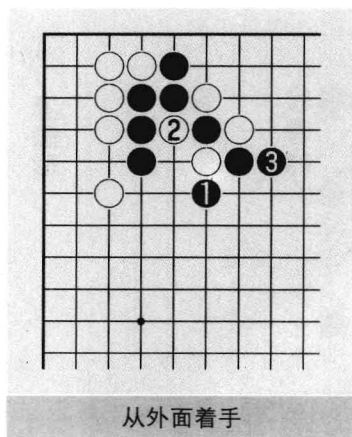
31

黑好形



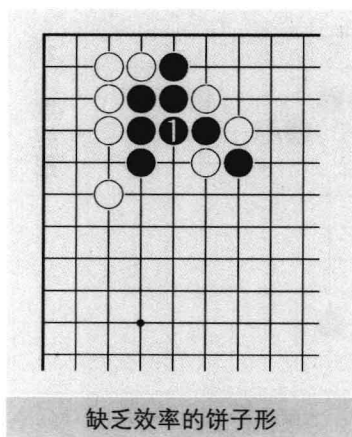
32

黑恶形



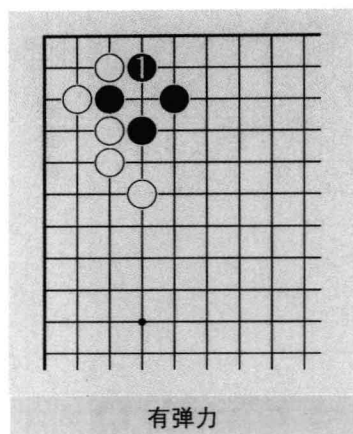
33

黑好形



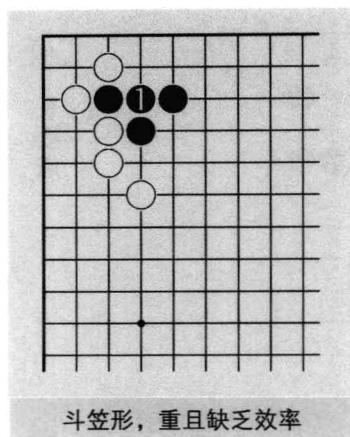
34

黑恶形



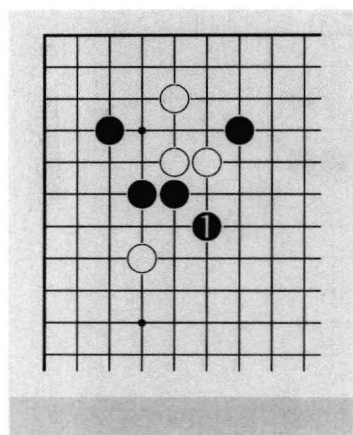
35

黑好形



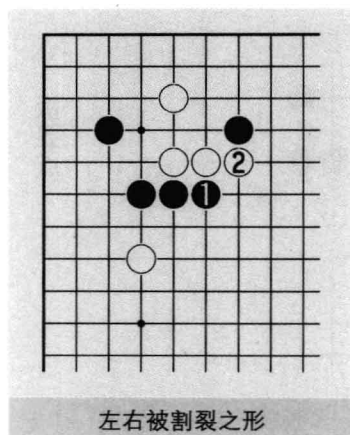
36

黑恶形



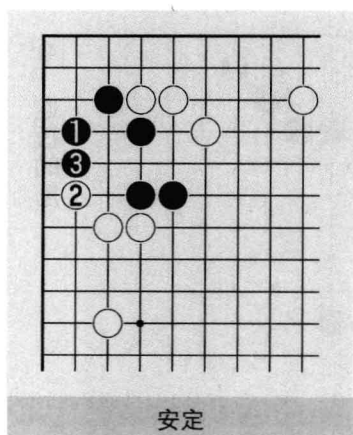
37

黑好形



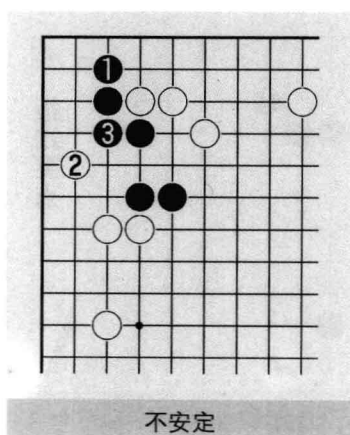
38

黑恶形



39

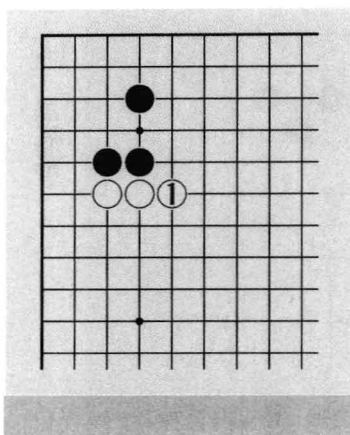
黑好形



40

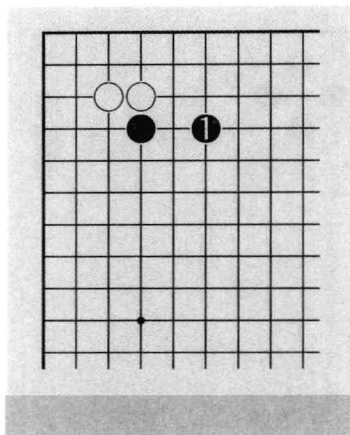
黑恶形





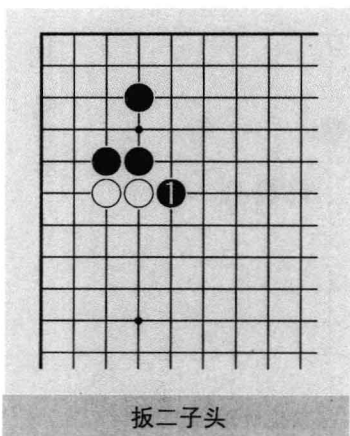
41

长要点



42

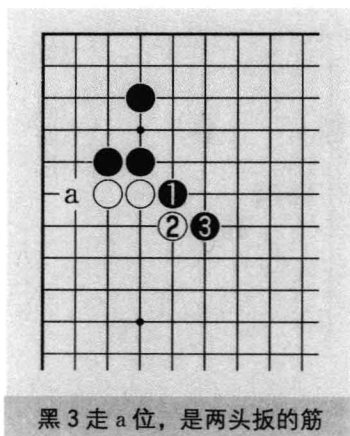
跳要点



43

扳要点

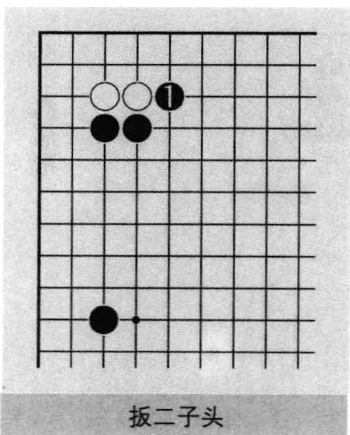
扳二子头



44

连扳的筋

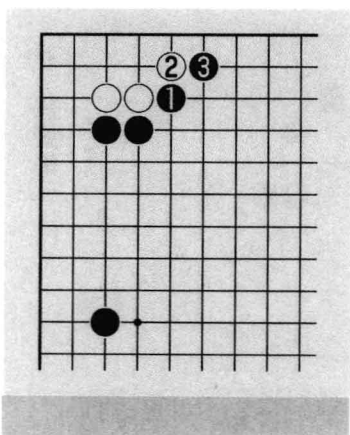
黑3走a位，是两头扳的筋



45

扳挡要点

扳二子头



46

连扳的筋