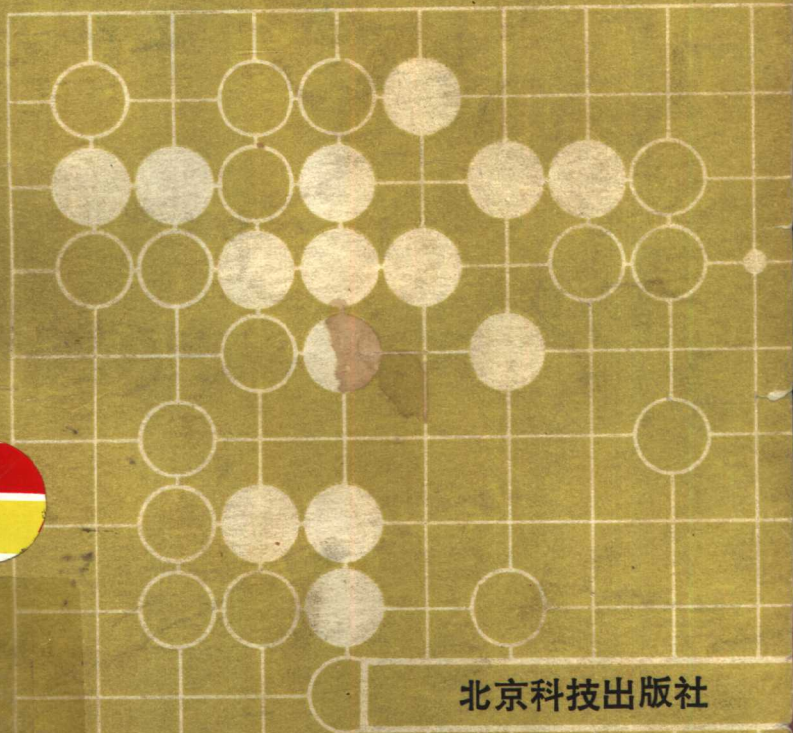


围棋中级指导丛书

手筋的威力

〔日〕 大竹英雄 著
赵德宇 江虹 编译
聂卫平 监修



手 筋 的 威 力

〔日〕大竹英雄 著

赵德宇 江 虹 编译

聂卫平 监修

北京科学技术出版社

手筋的威力

〔日〕 大竹英雄 著

赵德宇 江虹 编译

聂卫平 监修

北京科学技术出版社出版

(北京西直门外南路19号)

新华书店首都发行所发行 各地新华书店经售

北京市彩虹印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本8.75印张196千字

1987年10月第1版 1987年10月第1次印刷

印数1—39000册

ISBN7-5304-0065-7/Z·33

统一书号: 17274·122 定价: 2.20元

一座巨大的“兵器库”

(代前言)

对于步入中级水平的围棋爱好者来说，东拼西凑的学习方法已不再适宜。要想进一步提高，就必须系统而全面地学习围棋各个阶段的技巧与常识。目前，我国出版的中级围棋读物，基本上是专门讲解的某一阶段或局部的问题，而且由于作者不同，水平不等，书与书之间难免有脱节之处，故而给广大围棋爱好者的学习带来了一些麻烦与困难。相比之下，北京科学技术出版社出版的围棋中级指导丛书，在系统性、实用性上都有着明显的长处。

围棋中级指导丛书是日本超一流棋手大竹英雄在全盛时期的代表著作，亦可谓继《围棋初级指导》之后的一套优秀的中级系列丛书。丛书共分四部，内容承前启后，紧密衔接，又可独立成书。环环紧扣地从各个阶段的进程揭示出围棋内在的连贯性，这是本丛书的鲜明特色。

《实用布局常识》讲解了各种实战布局的类型，精辟地分析了它们各自的优缺点，并详细地论述了实战应用问题。

《如何选择定式》围绕着各种定式的长处及短处，探讨了一些常见错误的根源，并以大量实战例，指导读者如何在实战中正确地选择定式。

《攻防的急所》介绍了各种攻防技巧及中盘战常识，着重指导读者如何抓住一瞬即逝的战机。

《手筋的威力》以精采实例，讲解了手筋在攻逼、治孤、腾挪、死活等等方面的巨大作用，以及各种手筋的应用问题。

本丛书犹如一座巨大的“兵器库”，在这里读者保证可以挑选到得心应手的武器，它又好比是一部围棋技术辞典，随手翻一翻，也会有所收益。总之，它是帮助读者迅速步入围棋高水平行列的有力工具。

聂卫平 九段

致 读 者

在我们专家看来“围棋艺术不仅限于手筋”。然而我认为对一般爱好者，特别是初、中级水平的人来说，是否精于手筋会产生很大差距。

本书一章至四章尽可能从实战中常见、实用奏效的形中汇集了大量手筋，其中包括最基本的、易于理解的、出人意料的、具有异常破坏力等着法。编排上采取了便于掌握的顺序。第五章是我的实战中选出的手筋战例。

到第四章为止介绍的局面，在专家们的对局中极少出现。因为双方对这些都会一目了然，故此都极力破坏对方意图避开手筋锋芒。一旦遭到对方打击，将损失惨重，即刻关乎胜败。如果是一般爱好者说不定还有可能扭转局面，而专家间的对局则根本不可能。正因如此，对初、中级水平者而言，手筋的威力就越发大了。

本书如能对读者提高棋力稍有裨益，并增加对围棋的兴趣，本人将不胜荣幸。

大竹英雄 九段

目 录

第一章	手筋的原理	(1)
一	什么是手筋	(1)
二	手筋与次序	(8)
三	手筋的意外性	(14)
第二章	手筋与俗手	(20)
一	何谓俗手	(20)
二	悖离定式的俗手	(23)
三	手筋的感觉	(31)
四	手筋与反击	(42)
五	隐藏着的手筋	(56)
第三章	这就是手筋	(69)
一	手筋记忆法	(69)
二	手筋的一击	(76)
三	手筋博览	(96)
第四章	七种最佳手筋	(154)
一	吃子的手筋	(154)
1	征吃	(154)
2	缓征	(160)
3	枷	(162)
4	倒扑	(166)
5	接不归	(168)

6	间接吃子的手筋.....	(172)
二	弃子的手筋	(174)
1	弃子腾挪	(174)
2	倒脱靴	(180)
3	滚包的手筋	(182)
4	石塔(大头鬼)	(184)
三	切断与联络的手筋	(186)
四	攻与守的手筋	(193)
五	腾挪的手筋	(202)
六	对杀的手筋	(211)
七	打劫的手筋	(217)
第五章	实战与手筋	(221)

第一章 手筋的原理

一 什么是手筋

习歌舞时，常被人评判“筋”的优劣，这里的“筋”指的是素质，下棋也是如此。然而这是人们通常的理解，意思是说某人是否具备从事某一职业的天赋。

围棋所说的筋，即所谓手筋，与一般人理解的含义不同。

围棋中的手筋是指有关盘面上行棋的次序得当或子力发挥充分等着法。

围棋中说“好筋”，是指落子合理而达到预期目的之漂亮的招数。

与手筋相反，对落子失当，有悖目的等俗着，称为“俗筋”、“非筋”、“违筋”等。

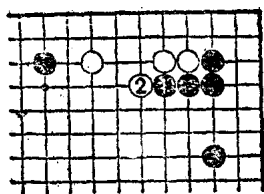
譬如定式，可以说是手筋与手筋的应对。子力发挥正常，达到预期目的，着法漂亮。如果双方皆达到了目的，其结果自然是两分。

相反一方走了俗手，出现一边倒的局面，便不能说是定式。

如果说“手筋”存在于一局棋的全过程，那么定式也理应贯通于布局、中盘和终盘，这样才能究明其合理性、目的性。在布局、中盘、终盘每一阶段，都有各自的手筋。再有，死活中也常出现手筋。

手筋可分为战斗的手筋，死活的手筋、官子的手筋等等

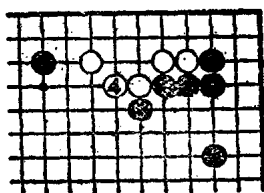
下面首先从布局、中盘、终盘、死活各个阶段，举例分析一下手筋与非手筋之间的差异。



1 图

1 图（压与扳）

黑1压时，白2扳之形在实战中经常出现。此后如让你下该怎么走呢？

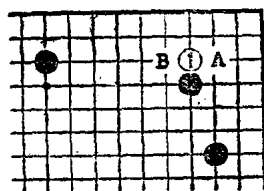


2 图

2 图（平庸）

大概很多读者会于3位扳，并预计白4会被迫退让，因而很得意。

但这只是一般下法，此处应再进一步深入思考。



3 图

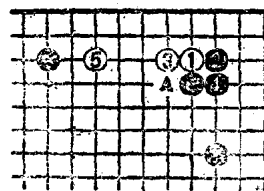
3 图（托靠）

这是1图的原型。

黑星大飞守角并拆至上边星下，对付这种配置，白1托是经常使用的手段。

根据弈者棋风爱好不同，黑有A B两种选择，走A是要坚守角地，走B的目的在于扩张外势。

两种下法各有道理，无优劣之分。



4 图

4 图（定型）

对白1，黑2如应，至白5定型。

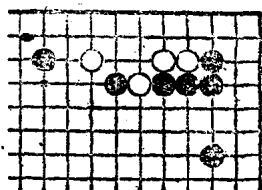
结果黑得到角空。白至5止在黑棋势力圈内生根，双方皆无不满足。

此时黑A位压也是好手。否则被白于A位曲头将成为舒展之形。

5图（夹）

黑1夹是手筋。

当然要事先防备白的反击。因为对黑1严厉地夹，白当然会有以牙还牙的手段。

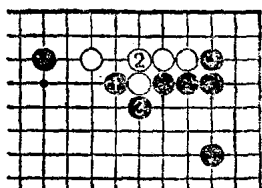


5图

6图（白处低位）

对黑1，白如自重而于2位粘，则黑3挡。

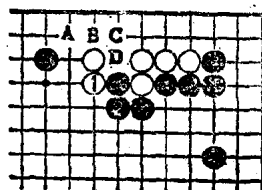
如果变换一下次序。黑3先扳时，白脱先，而被黑1位拍吃，白2不得不粘。这种重要的地方是不能让对方拍吃封住的。



6图

与2图相比，白被压低了，这正是黑1手筋的效果。

黑如单在3位扳时，白肯定不会脱先而在1位长，现黑1的手筋却取得与白脱先的同样效果。

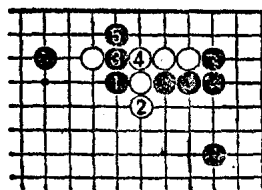


7图

7图（攻击）

前图后大致是白1、黑2的应对。

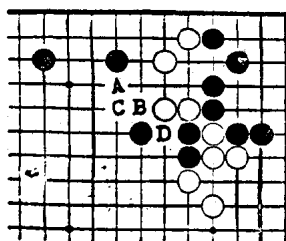
对此形，由于黑有A尖、B托、C透点、D位冲断等手段，形成强有力的攻击形势。



8图

8图（反击）

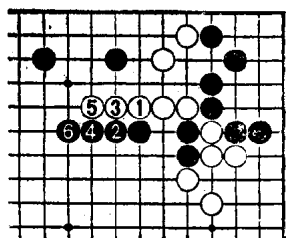
对黑1，白2如反击，黑3、5可穿透白棋，黑棋充分。



9图

9图 (实围)

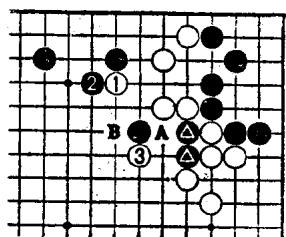
这是白四子几乎被包围之形，白要突围有四种方法，即A位靠压，B位长、C位跳、D位冲，其中只有一着是手筋。



10图

10图 (俗筋)

白1贴长为最俗的下法。黑2、4顺势退，外势自然加强，其结果白棋帮了黑忙。至白5，白走的几乎都是单官。

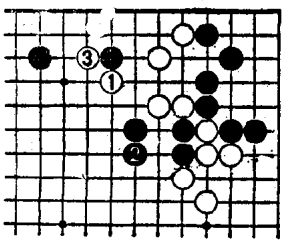


11图

11图 (手筋闪现)

白1靠压是借劲战术。黑2扳时，白3为名符其实的“手筋闪现”。仅此一手，黑二子便无策脱身了。黑走A位，白B可吃黑子。

黑△二子被吃，则白大告成功。



12图

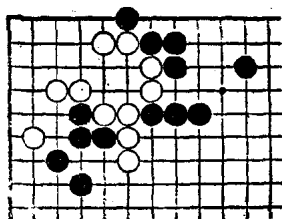
12图 (腾挪)

对白1，黑2如补棋，则白3制住黑一子，上边成大致安定之形。

这个腾挪白可满足，这也是白1手筋的效果。

13图 (先手官子)

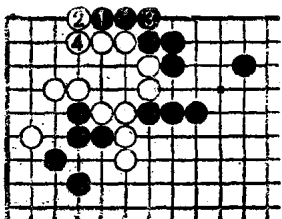
黑先，应如何收官呢？终盘阶段即使是1、2目也疏忽不得。而且要力争先手。此两点至关重要。



13图

14图 (普通)

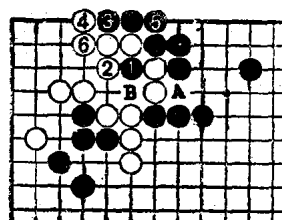
黑1爬、3粘，这是先手。很多人会认为这是当然之着，是黑的权利。其实这种走法欠考虑，应考虑进一步消减白地。



14图

15图 (先断一手)

黑1先断。白2应时，黑再走3，这才是正解。这里黑多得2目，即黑A、白B交换后，白棋损1目，又因为本图白失去了A位冲的权利，这又差1目。

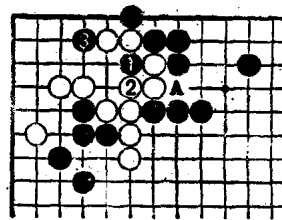


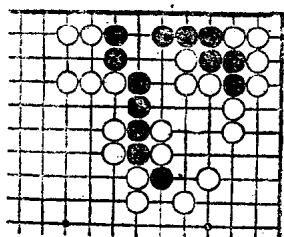
15图

16图 (顶)

对黑1，白2如粘，以后可于A位冲，但黑有立即在3位顶的手筋。

对于官子必须寸土必争。

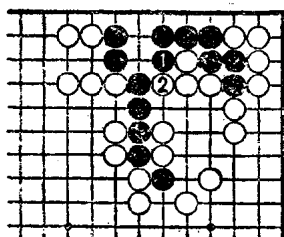




17图

17图（活吗？）

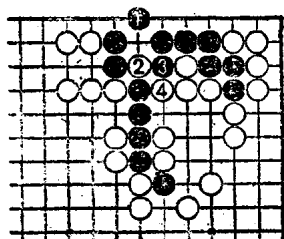
这是死活的手筋。问题所在是黑先走能否活棋。实战中一旦形成这种形，连高手也难以一下看透。此处要靠经过磨练的第六感来敏锐地发现“啊！手筋在这儿。”



18图

18图（死）

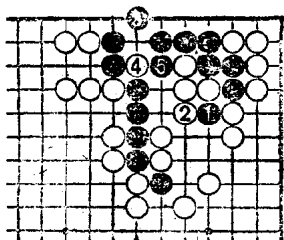
黑1是打算扩大眼位而成活。白2是缩小对方眼位的杀棋法。被白走到2位，黑不活。黑1失败！



19图

19图（做眼）

黑1直接做眼比上图为好，但被白2、4卡眼，黑仍是死棋。



20图

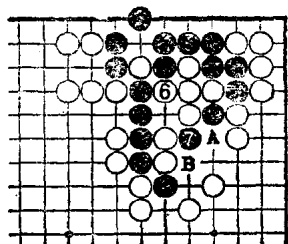
20图（断）

黑1先断一手，初看此手似乎与黑棋眼形无关，然而以此作为弃子，效果将渐渐体现出来。此手即为手筋。

白2不得已，于是黑3便可做眼了。白4断，黑5打吃之后——

21图（奏效）

白如象19图那样于6位卡眼，黑7是漂亮手筋。于是白反而崩溃了，白如A位提，则黑B吃。

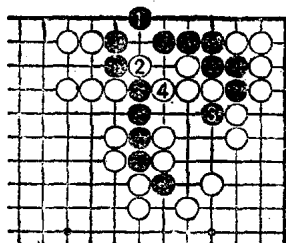


21图

22图（次序颠倒）

黑如先走1位，白2断，黑3再断就晚了。白4是强手，因为下一着即可打吃黑四子，黑3一子不能发挥作用。这就是次序颠倒的可怕之处。

以上就布局、中盘、终盘、死活各阶段出现的手筋，各举一例做了说明。总之，手筋在棋的各个阶段都能出现。



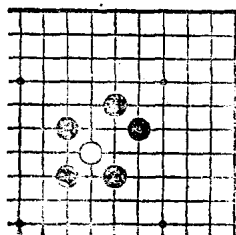
22图

23图（假想图）

这是自古流传的假想图。

被黑包围的白子能逃出吗？该图与实战无关，但它对理解手筋可能是理想的试题吧？

如果白随手一冲即可突围，就无所谓手筋、俗手之分了。随手而冲必将失败告终，这也正是该图的价值所在。



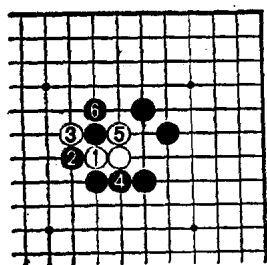
23图

二 手筋与次序

就贯彻弈者意图来说，手筋是效果最佳之着，它又是由数着相关的手段构成的。不能贯穿意图的手段或结局背离目标之着都不能说是手筋。无论它如何象手筋，归根结底还是假象。反之，如果能有力地促进目标的实现，即使是再明显的俗手，也要称其为漂亮的手筋。

1 图（断）

如果问被黑包围的白棋能否逃出，很多人会立即采用白1、3冲断的下法。初看这似乎是常见手筋，但实际上行不通。黑4坚实地接上一方，白5、黑6长。之后白无后续手段。



1 图

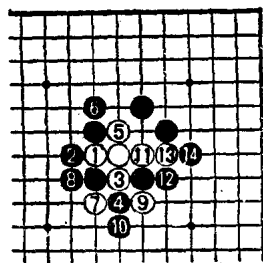
2 图（俗手）

白1、3、5及7、9断，盲目乱闯，终不免失败。

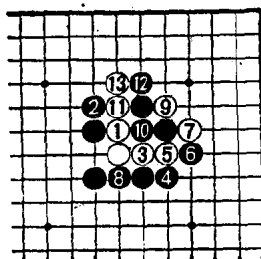
3 图（次序）

白1、3好，因为它没有因随手乱冲而撞紧气。

从白5至7位断，再经9位挤吃到11、15冲出是次序。结果从容突围。



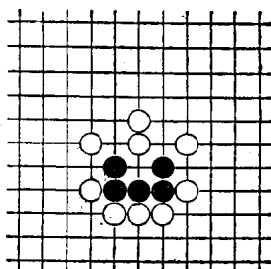
2 图



3 图

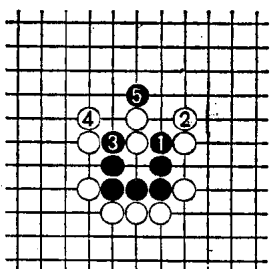
4图 (左右同形)

此形与前23图同样是古人的假想图，大概是专为“左右同形走中央”这一格言而作吧。黑有逃脱的可能吗？



5图 (走中央)

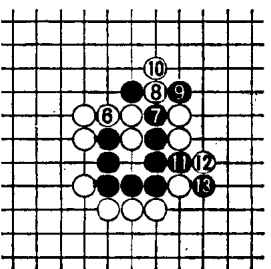
与3图同理，切勿乱撞。黑1、3是次序。之后5顶是名符其实的手筋。



不知这个问题，此处相当难下。如有人能依次算尽各种变化后发现黑5之着，就足够初段以上的实力。

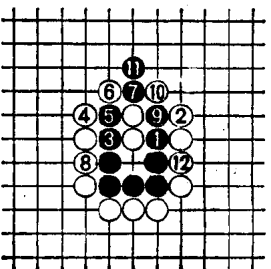
6图 (成功)

接下来白6即使封住一面，黑还可向另一面冲，黑11、13断，突围成功。



7图 (失败)

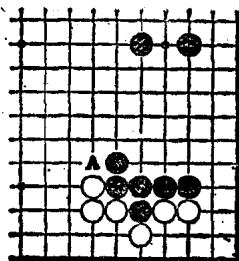
如次序颠倒，黑5、7冲断，白8紧气是急所，至白12，黑即便吃白二子，其后也成倒扑而被吃。黑5被白6撞紧了一气，所以被歼。



究竟什么是次序呢？经常听人说次序颠倒、次序错了等等，它到底指什么呢？

8图（星定式）

无论让子、分先，本图都是屡见不鲜之形。此时轮黑走，A位可谓双方势力消长的急所，黑必须于A位曲。但黑于A位曲之前应——

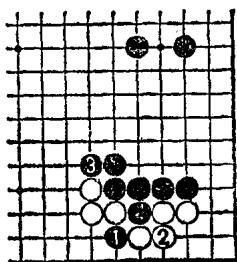


8图

9图（先断一下）

黑1先断，正是时机。初学者的头脑里一般想的全是双方地域的分界线，象黑1深入到对方势力范围内的走法，一般是不会想到的。

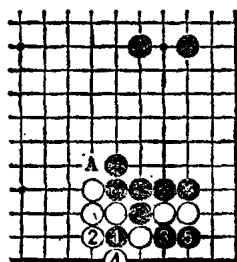
黑1断后，白2大致粘。于是黑3再曲头，这就是所谓“次序”。闯入白阵断的黑1，以后会起到巨大作用。



9图

10图（实利）

对黑1，白2如打，则黑3、5取角。由于黑得实利不小，即使让白抢到A位，也无不满。



10图