



WEIQI
XINSHOU
YU
GUAIZHAO



田耕 编著

新手与怪招



福建人民出版社

围棋新手与怪招

田 耕 编著

福建人民出版社

一九八七年·福州

围棋新手与怪招

田 耕

*

福建人民出版社出版

(福州得贵巷27号)

福建省新华书店发行

福建新华印刷厂印刷

开本787×1092毫米 1/32 6.125印张 134千字

1987年6月第1版

1987年6月第1次印刷

印数: 1—112 310

ISBN 7-211-00096-1

G·58

书号: 7173·896

定价: 1.00 元

序 言

初学围棋者往往抱怨学了定式没有用武之地，这是因为对手使用了新手和怪招。新手和怪招，是棋手在围棋比赛中的“秘密武器”。使用新手或怪招的作用在于：

一、在心理上给对手造成压力，使其原先研究的对付手段失效；二、使对手不得不花费大量时间思考，由于比赛是限时制，这样将迫使对手在有限的时间内因考虑不周而出现漏着、败着；三、新手和怪招的出现，推动了围棋布局和中盘战术的发展，促进围棋艺术日新月异。

棋手在比赛中亮出新手，往往会取得意料之外的好结果。如吴清源在大雪崩定式中，走出向里拐的新手，使大雪崩定式发生了质的变化(由原来取外势，转成取实利)，被誉为大雪崩定式的革命。也有些棋手在比赛中亮出冷僻的怪招，虽然这种怪招未必尽善尽美，但往往也能取得出乎意料的好结果。

这里有必要谈谈“新手”和“怪招”的区别：

新手不仅指这手棋别人没有下过，更重要的是，新手一般要经得起考验，这样它所引起的变化便成了新定式的基础。没有新手就没有新定式。新手是推动围棋艺术发展的一种动力。怪招是指冷僻之着，着点显得离奇古怪、“不合情理”，棋手们平时一般都不予考虑。使用怪招的主要目的是在临场时从心理上压倒对方。怪招具备有变化复杂的特点，对手往往因慌乱失措而出现败着。怪招不仅对下手具备有威

慑的气势，而且对上手也会产生压力。

此外，判别新手和怪招不能太草率，只有通过不断的实践，才能下定论。本文中已经被承认为新手的（当然按照今天的观点，大多数新手都已经是“旧手”了）则称为新手；没有被承认的，或已经肯定不是新手的则称为怪招。在日本，有时怪招也被叫作“鬼手”。

编者收集了国内围棋比赛、中日围棋比赛、日本围棋比赛中出现的一部分新手、怪招，详加说明，汇编成册。相信围棋爱好者将从中感受到围棋艺术的精妙和深奥，获得艺术美的享受，同时有助于提高自己的棋艺水平和临场应变的能力。

本书正文部分介绍围棋定式在发展过程中所出现的新手和受到怪招冲击的变化情况。附录部分介绍序盘或中盘中的“只此一手”。虽然“只此一手”的说法未免有些绝对化，因为它过分强调了个人的主观意志，但不可否认的是，围棋艺术若不体现个人的主观意志，即个人对围棋艺术的独特运用，从而表现出自己的风格，那么围棋就失去了它存在的意义。在这一部分，编者着重介绍藤泽秀行的“只此一手”，聂卫平的精妙着手，吴淞笙的“新奇的一手”等。

全书绝大部分解说采用围棋名家见解，许多精到之处，发人深省，颇有参考价值。特别是在帮助读者理解围棋定式的演变、应付对手突施怪招方面，提供了较多的资料。

因见识不广，资料有限，编者在编写本书过程中难免有挂一漏万之虞，敬祈读者不吝指教。并希望抛砖以引玉，促进围棋界对这一方面的深入研究。

编 者

1987年2月

目 录

一、星类.....	(1)
1. 第一型 金井栏.....	(1)
2. 第二型 天降奇兵.....	(3)
二、小目一间低夹类.....	(11)
1. 第一型 滚打包收的怪招.....	(11)
2. 第二型 推陈出新.....	(14)
3. 第三型 又一新手.....	(18)
4. 第四型 逼于形势的变招.....	(23)
三、一间高夹类.....	(29)
1. 第一型 业余强豪的怪招.....	(29)
2. 第二型 享誉棋坛的新手.....	(34)
3. 第三型 隐蔽的妙手.....	(37)
四、大雪崩类.....	(41)
1. 第一型 定式革命.....	(41)
2. 第二型 鼻顶.....	(42)
3. 第三型 巧设机关.....	(69)
4. 第四型 兵不厌诈.....	(71)
5. 第五型 雪崩型的再创新.....	(79)
五、高挂类.....	(88)
1. 第一型 村正妖刀 (1)	(88)

2. 第二型	村正妖刀 (2)	(93)
3. 第三型	村正妖刀 (3)	(104)
4. 第四型	并非无理的“骗着”	(108)
5. 第五型	妖刀的变体	(116)
6. 第六型	场合性变招	(121)
六、大斜类		(130)
1. 第一型	“无理”中的步调	(130)
2. 第二型	连压奇招	(134)
3. 第三型	不理想的怪招	(145)

附 录

一、藤泽秀行的“只此一手”	(150)
1. 第一例	(150)
2. 第二例	(155)
3. 第三例	(160)
4. 第四例	(164)
二、聂卫平精妙的着手	(168)
1. 第一例	(168)
2. 第二例	(171)
3. 第三例	(175)
三、吴淞笙的“新奇的一手”	(181)
1. 第一例	(181)
2. 第二例	(186)

一、星 类

1. 第一型 金井栏

图1—1（基本图）中，白2、4，黑3、5的起手，因与古井上的栏杆相似而被称为“金井栏”。金井栏为我国现存最早的棋式。约在公元500年，梁武帝萧衍的《围棋赋》中便有“东厢井栏，既知于曩日，亦在今之可观”句，可见其流传之早。

接着白若走图1—2中的1位，双方便可相安无事，但是，一般的棋手（甚至一些高手）首先想到的总是如何攻击

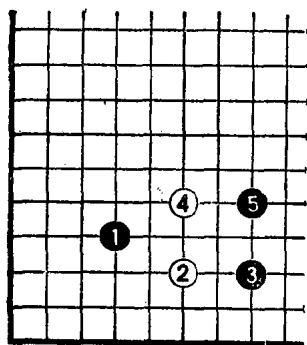


图 1—1（基本图）

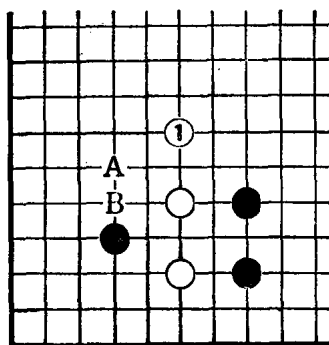


图 1—2

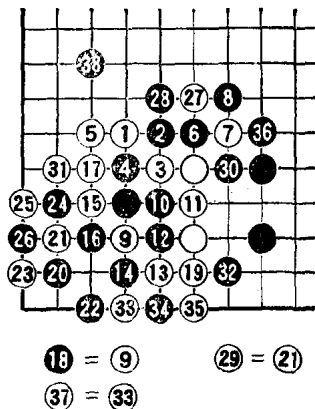
黑星位一子，借此达到整形的目的。于是A、B等处便成了白方第一感所在。

1918年秋，日本著名棋手广濑平治郎（当时六段）来华访问，在和我国名手汪耘丰的对局中，汪祭出金井栏，接着广濑平治郎应的就是A点，从而产生了极其复杂的变化，其结果饶有趣味。请看图1—3（实战图）。

黑2跨断后，以后双方对应，几乎都是必然之着。黑从10开始连续弃子，令人眼花缭乱，最终黑在角内死子达十二子之多，白获得了二十五六目的实利。但被黑棋两边封住，黑棋所取得的厚势价值远远高于二十几目的实利。对局的结果，广濑吃了败仗。

赵之云先生在《早期中日围棋交流》一文中，对这次对局作了有趣的介绍，姑录如下，以备读者参考和欣赏。

1918年秋，北洋政府国务总理段祺瑞邀请日本广濑平治郎（当时六段）来访，同来者有广濑的弟子岩本薰（年十七，当时初段）。广濑让子技巧在高部道平（日本围棋高手，当时五段，中国一流棋手皆被让二子。——编者注）之上，我国名手汪耘丰、潘郎东、吴祥麟均被他让三子。……相传广濑不仅杀路凶狠，对弟子要求亦极严。他对局时神态冷峻，令人生畏。因此中国棋手在背地里给他取了个“独眼龙”的绰号。汪耘丰曾采用中国古老的“金井栏”棋式使不识此套路的广濑序盘吃了



18 = 9 29 = 21
37 = 33

图1—3（实战图）

大亏而败下降来。此事在中日棋界传为趣谈，均有记载。棋史家徐润周先生有诗云：“平生快事问秋翁（指汪耘丰，因汪著有《问秋吟社弈评》），金井栏赢独眼龙”，即指此事。

从中，读者可以看到围棋怪招的妙用了吧。出一怪招，犹如飞刀，令对手猝不及防，何其乐事也。

金井栏棋式到近代几乎已经淘汰不用了。那么，现代棋手是如何对付黑一间低夹的呢？图1—4是现代最流行的定式：

白4不单关跳起，而在三·3进角，这是现代棋手注重实利的表现，结果白先手得角，黑得外势。不过以后黑在A位扳，有先手味道，白的目数极有限。另外，白8亦常有人在A位立，黑B位压，白再8位补。这个结果，白角部实利较大，且可寻机于C位跳进，使黑的外势难于成空。不过局部的结果却是白落了后手。两种定式之间的优劣，不好品断，棋手往往根据棋风和对局时的情况加以选择。

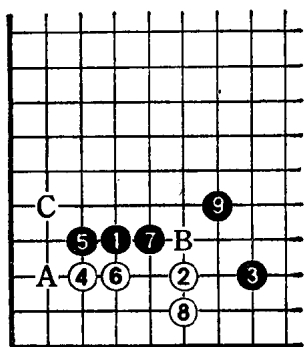


图1—4

2. 第二型 天降奇兵

(1) 定式原型

图1—5（定式图） 白2挂后，黑3脱先，白4夹，这是中国古代围棋中十分流行的“双飞燕”形。黑5古代多

在A或B位靠压成倚盖定式的变化，近代则常见于本图5位尖，白6点三·3，这在现在已经是常识性的着法。

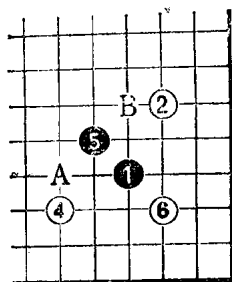
(2) 奇兵

图1—6（基本图） 本图白1真使人有奇想天外的感觉！在白棋自身非常单薄，而黑棋却十分坚实的情况下，硬要拉起封锁之网，能成立吗？

白棋看似无理至极，但轮到黑棋动手还真有一点棘手呢！

(3) 复杂的攻防

图1—7 黑1飞出，看似当然，其实并非好棋。白2、黑3必然。白4点三·3，黑5在这边拦是常识。黑下7位后，好象下一手A位扳或B位点黑总能走到一处，白大概不行了吧！谁知白8嵌入却是妙手，既消解了黑的A位扳，又使黑无法在B位点，可谓一石二鸟。



③ 脱先

图1—5（定式图）

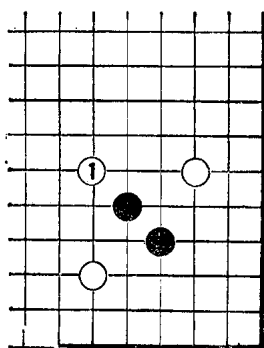


图1—6（基本图）

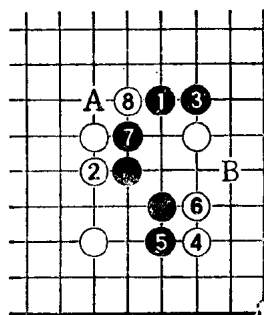


图1—7

图1—8 黑1点,白2接,黑只得3位退,眼睁睁地看着白4位扳过而束手无策。若强行于a位阻渡,被白b位挤,损失更大。

图1—9 (继图1—7) 此时黑大致只能如本图于9位扳,然后11位粘住,以下至白18必然。此图结果,白掏尽黑空,还在外形成高墙,可以满意。也许正是看到图1—7白8这一隐蔽的妙手,白才放胆使出图1—6白1这一怪招吧。

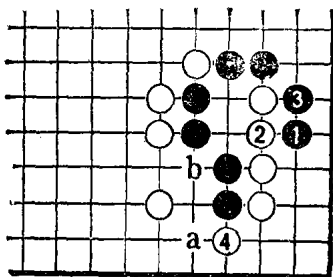


图 1—8

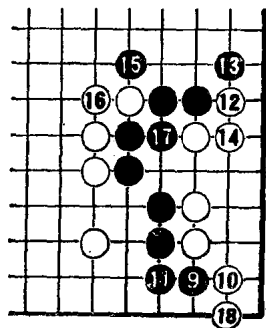


图 1—9

图1—10 (继图1—7) 如果左边角上是白子, 白4

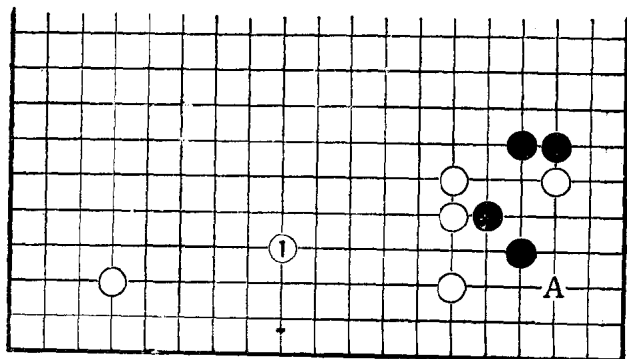


图 1—10

也可不先进角而于本图1位开拆构成大形势，并保留A位点的利用，白也不坏。

图1—11 其实对付白1这步怪招，要走本图黑2为好。白3退必然，黑4扳，白5若断，以下至黑8，白不好收拾。

图1—12 白造成被动的原因在于5位断，当改于本图5位挤，以后变化十分复杂。

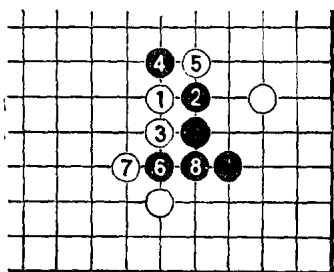


图 1—11

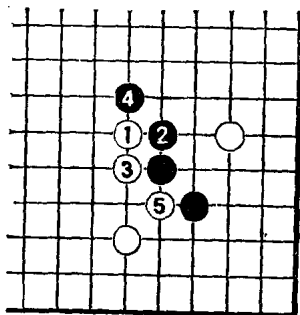


图 1—12

图1—13 黑1长是较有力的一手，白2断必然，以下黑大致只有于本图3位打或21位尖两种应法。现在黑3打，以后大致形成白22的结果。白获得强大外势可以满足。其中白18也可先手于19位长后再18位扳。

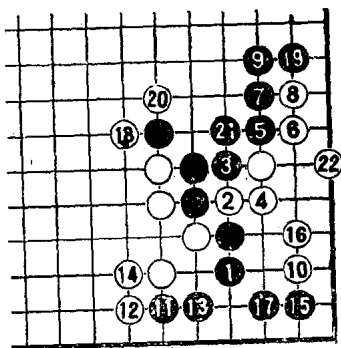


图 1—13

图1—14 黑于本图1位尖似乎要比上图打好一些。以下大致成黑15的结果，接着白可视情况在A位一带拆，本图结果可视作两分吧。

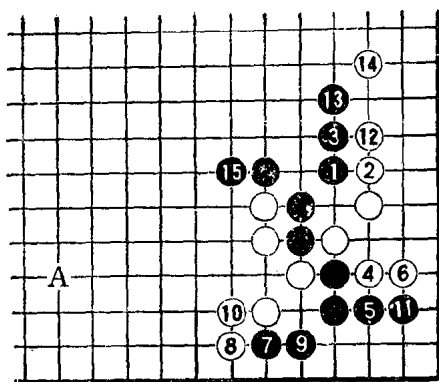


图 1—14

另外，黑 3 若于 13 位跳，将引起极为复杂的变化。

图 1—15 笔者以为黑在本图 1 位尖顶也是可行的。以下变化虽然复杂，但黑棋总可以应付。

图 1—16 (继图 1—15) 白 2 断必然。黑 3 先打一手必

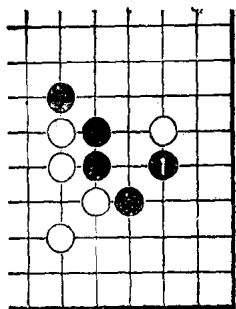


图 1—15

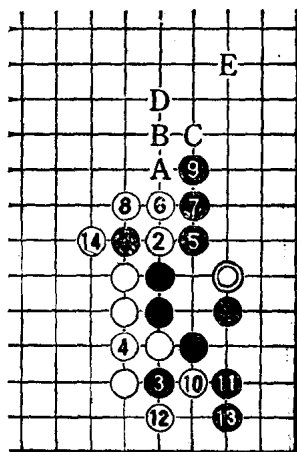


图 1—16

要，然后大致成白14的结果。白棋虽然获得很强的外势，但黑棋获得近二十目的实利，更重要的是获得了一个先手，黑可以满足。这过程中白8如果改于A、B、D五路连长，黑也乐得9、C长后再E位飞，将来还可趁机出动断点的一子。黑3先打一手的目的是消解了白◎一子的利用。当然必须指出的是，白8若改于9位扳，变化极为复杂。

图1—17（参考图一） 白1断、3打、5接和角部黑棋对杀，结果以差一气而不能成功。

图1—18（参考图二） 黑1顶时，白若抢先于2位扳，黑只需简单地3位虎，以下大致成白10的结果，黑得先手不坏。黑即使于A位补，至少也是两分的形势吧。

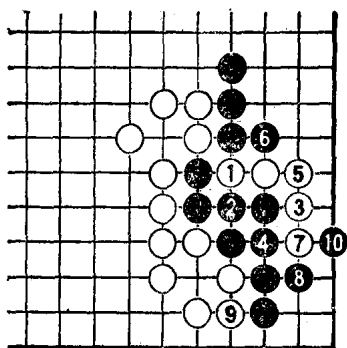


图 1—17（参考图一）

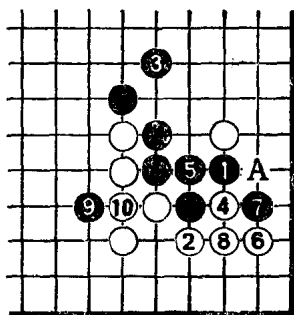


图 1—18（参考图二）

小结：图1—6（基本图）白1若天降奇兵，实为有趣的一手。以后双方攻防亦相当复杂。论理白1是不能成立的，但笔者未见各家高手对白在图1—12中5位挤以后，黑如何使白陷苦斗的困境的解说，只好存疑。下面请欣赏实战经过。

(4) 实战经过

图1—19（实战图） 本图是日本羽根泰正九段执黑在1983年“NHK杯”电视快棋赛中对桥本昌二王座的对局经过图。

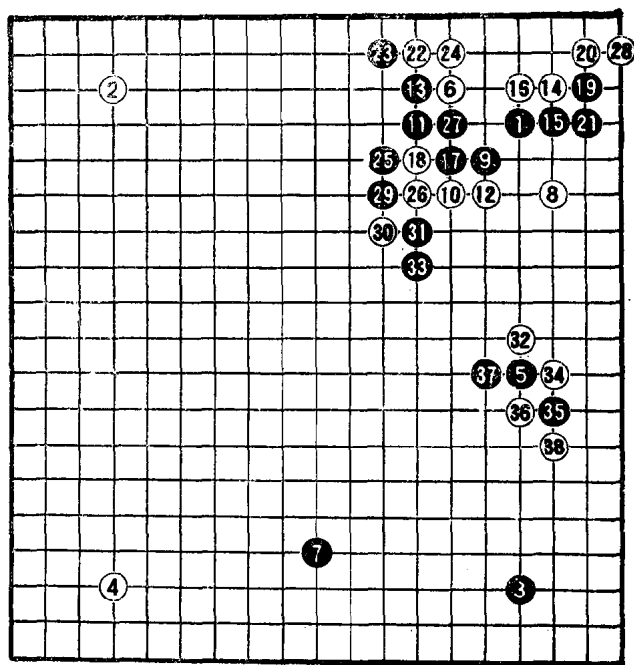


图 1—19（实战图）

桥本王座于白10时突出奇兵，羽根泰正面对这前所未有的怪招，不禁大吃一惊。“NHK杯”赛乃三十秒一手棋的快棋赛，要想探究最佳应手谈何容易，即便有围棋电脑怕也无济于事了。羽根无暇细想，只好凭感觉在11位飞，到黑17方要松一口气时，谁知又被桥本王座妙手一挤，无可奈何只好

让白棋在角上活出一块。接着黑29压，31强烈一断，想利用边上优势，强攻白棋以挽回损失，而白棋却避开正面作战，32、34轻巧转身，将优势保持到终局。