

奇手 金典

刘肿霄 编著

新疆人民出版社

责任编辑:李庆晖

封面设计:刘梁伟

奇 手 金 典

刘翀霄 编著

新疆人民出版社出版发行

(乌鲁木齐市解放南路 348 号 邮政编码:830001)

四川省成都市成华区泰吉印刷厂印刷

新华书店经销

850×1168 毫米 32 开本 10 印张 200 千字

1998 年 9 月第 1 版 1998 年 9 月第 1 次印刷

印数:1—10000

ISBN7-228-04822-9/G·479 定价:16.80 元

前 言

奇手，如同武侠小说中的点穴手法，一旦施发奇手，便叫人顿时动弹不得。它就是那些相当隐蔽、普通思维难以想到，却又暗伏种种杀机的手筋。有的人又称奇手为“鬼手”。

在对弈中，两队棋子倏而进倏而退，倏而分倏而合，相互碰撞，相互纠缠，棋形犬牙交错。在错综复杂的形势下，审时度势，放眼全局，明察缓急、大小、死活、先手和后手，发现敌阵弱点，展开想象的翅膀，经过精密的计算，然后对敌阵予以猛烈而有序的攻击，进而赢得战场主动权；在险恶的环境中转危为安，整理好己方的阵形；在头绪万端的局面中一举确立优势，并向胜势进军。这些，便是奇手产生的功效。

只要能正确地掌握施发奇手的手段，便会使你的棋技增添威力，棋艺精进，屈指可待。

第一章 序盘的奇手

所谓序盘和中盘，其实很难准确地区别，这里仅为叙述方便而已。

奇手，是指那些隐藏比较深，人们一般不容易发现，一旦使用便能够产生出奇妙作用的手段。

奇手，说到底便是围棋中比较高超的实战技法，它仅是在特定的棋形状态下方能产生。

要施发奇手，首先必须找到焦点，焦点多数伴随着弱子。有关出头通道、双方的断点，都属注意之列。尤其是双方的弱子狭路相逢时，涉及双方强弱变化的要冲是必争之处。另外，地方狭窄、双方气紧更是产生奇手的温床。

在序盘中，施发奇手的目的在于：或夺掉对方的根据地，或借攻逼而得空，或攻逼而成势，或整理好自己棋形，或成功地联络自己几块根据地。总之，都需要达到“损人利己”的效果。

第一例 黑先

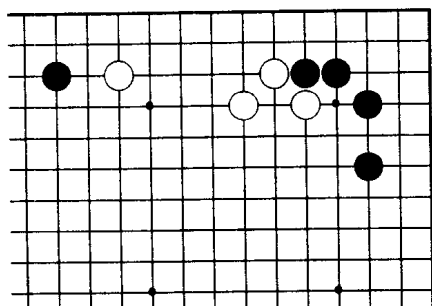


图 1

图 1 对一些布局常型，其打入后的变化，有的已形成了定式化的应对。

此型是属于其中的一种。

图 2 黑 1 点是打入的急所，白 2 尖是正着，黑 3 飞意在夺取实利，黑 5 是奇手。

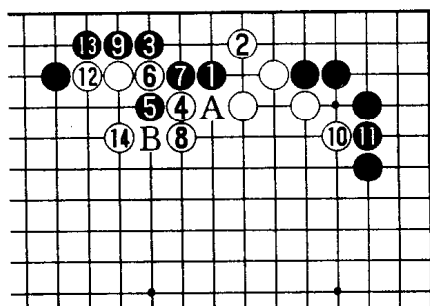


图 2

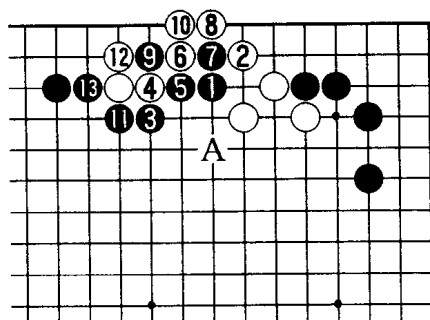


图 3

图 3 黑 3 上飞是注重势力的着手，以下至黑 13 也是定式化的下法。

此后，白 A 位尖时，黑看轻三子脱先他投。

第二例 黑先

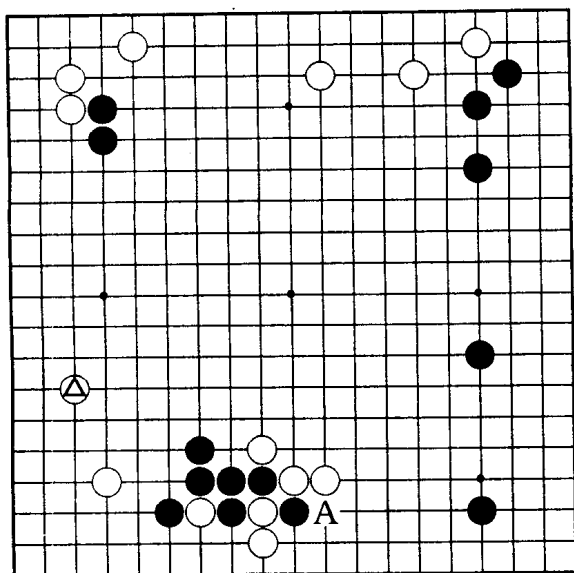


图 4

图 4 显然，右边的势力是黑棋唯一的财产，关键在这一带能否有效地成空，它也决定着此局的成败。

图 5 黑 1，自然受到白棋的欢迎。白 2、4 之后，再白 6 位拆。结果黑方已无法攻击白棋。

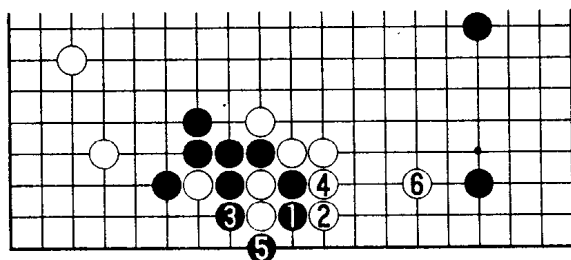


图 5

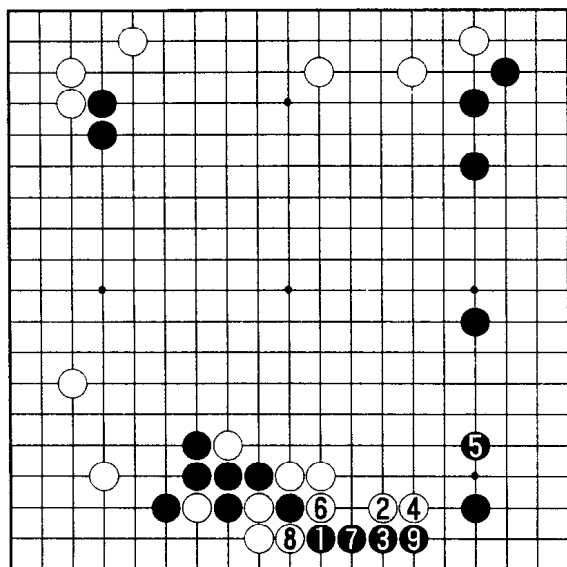


图6 黑1是破坏白棋的奇手。黑3之后，黑5关起非常重要。允许白6收吃。攻击中，只能成假眼的提并不可惧。

图6

图7 黑1之后，白2若打，黑3退，白4提取一子，黑5及时小飞，挡住白棋右去之路，既围空又攻敌。

只要对这块无眼的白棋进行追击，白棋便无法对右边的黑势下手，这正是黑棋所希望的。

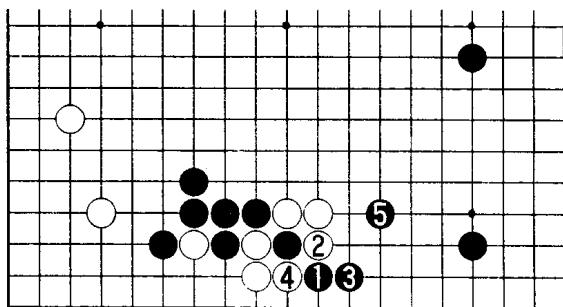


图7

第三例 黑先

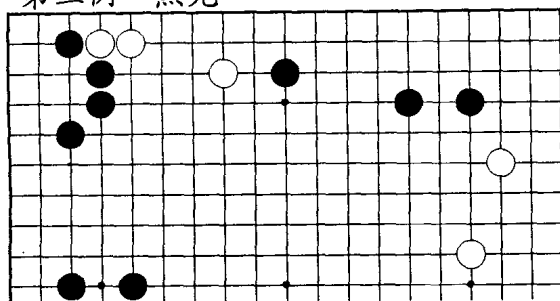


图 8

图 8 怎样攻击白三子？正解并不只有一个，根据周围的情况，可以考虑种种攻击点。

图 9 黑 1 镇，但却无法阻止白在 2 位尖出。

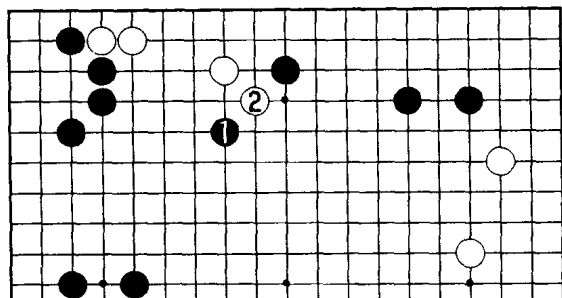


图 9

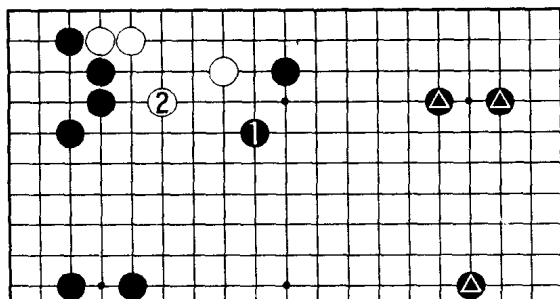


图 10

图 10 黑 1 飞，让白 2 位占据了形的要点。由于白棋得以安定，黑棋稍有不满。但若右边有黑棋，则黑 1 是绝妙的攻击点。

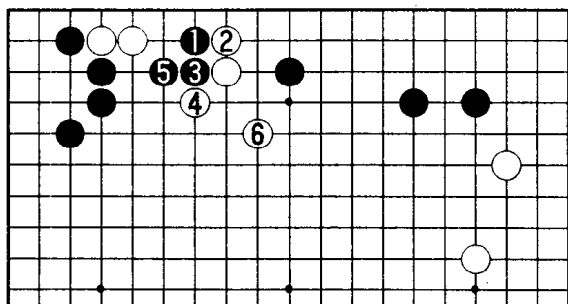


图 11

图 11 黑 1 点，被白在 2 位立，是疑问手。白弃掉二子很轻，然后再在 6 位飞，棋形很舒畅。

图 12 黑 1、3 攻击，严厉。特别是在有△的场合。因为黑还可以顺手在 5 位刺。

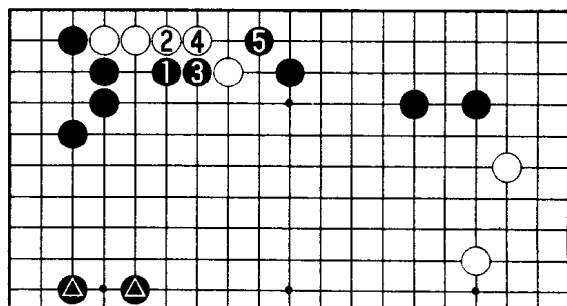


图 12

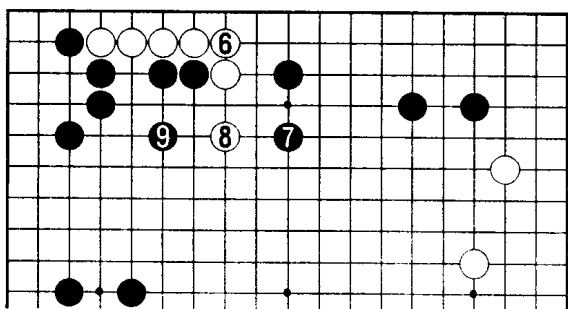


图 13

图 13 白只好 6 位粘。黑在 7 位跳，顺调攻击。白 8 跳时，黑 9 占据急所继续攻击，从而确立了局部优势。

第四例 黑先

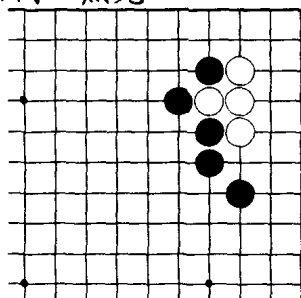


图 14

图 15 黑 1 立，白 2 挡虽不可省，但却生出 A 位断的手段，黑 3 还得再补一手。

与其这样，还不如 A 位单粘一手，以后角上还留有黑 2、白 B、黑 C 强行开劫的手段。若白要补则会走 D 位尖补。

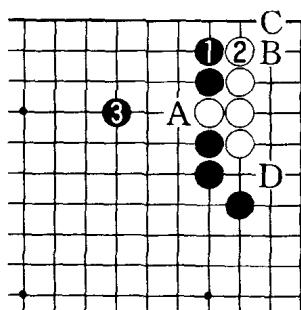


图 15

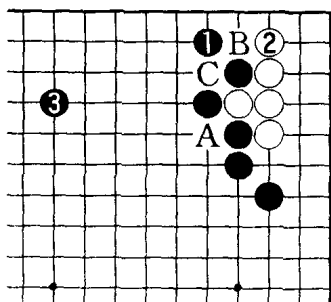


图 16

图 16 黑 1 虎，瞄着 2 位的扳，白 2 补，则黑争得先手走到 3 位的拆。白若征子有利，则留有 A 位断的狙击。

第五例 黑先

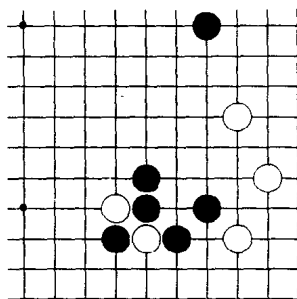


图 17

图 18 黑棋直接冲，被白 2 挡住，帮助白棋补病。无谋之举。

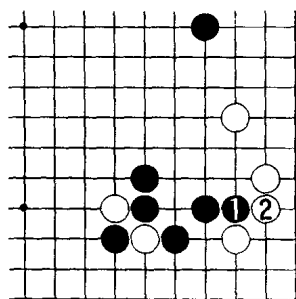


图 18

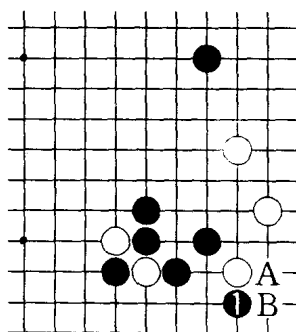


图 19 黑 1，好手。白棋不能从 B 位扳，只有另想他法，但也并无良策。

图 19

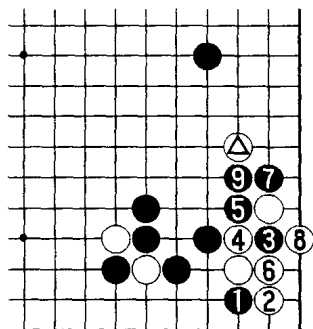


图 20

图 21 黑 5 断时，若白 6 位打，黑 7 断打是好手，以下至黑 9 打止将角地全部夺回，当然是黑棋大成功。

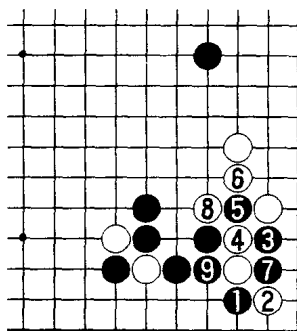


图 21

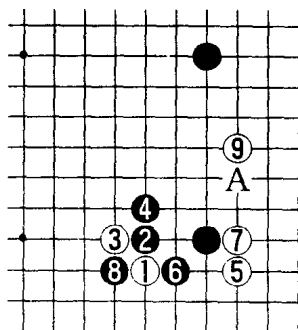


图 22

图 20 黑 1 托、3 跨是以后黑棋瞄着的狙击奇手，以下至黑 9 切断白△一子止，黑棋已获大利。

图 22 白长 7 时，黑若 8 应，则白 9 拆，这可以说是白棋的意图。黑棋不能按对手意愿行棋，而应于 A 位拦逼为佳。

第六例 黑先

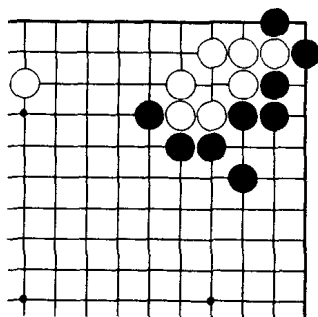


图 23

图 23 允许白活角，关键是黑如何得到借用，由此整理好自己的棋形。

图 24 黑 1 挡下是坏棋，白 2 扳后黑便再无妙法。黑 A 则白 B，黑 C 则白 A，只要 D 位的断点存在，黑便有后顾之忧。

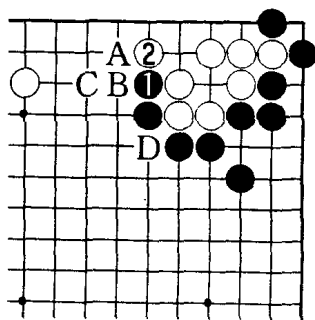


图 24

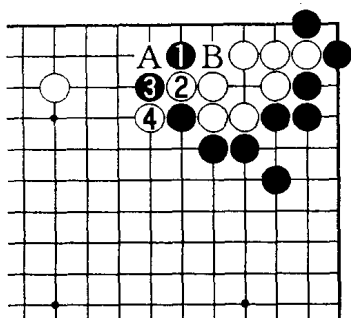


图 25

图 25 黑 1 跳下才是奇手，对方不得不应。白 2 冲，黑 3 可挡住。

图 26 黑 1 接，白 2 打，黑 3 长，白 4 只好回头吃黑一子。黑 5 反吃，白 6 提，黑 7 枷吃白一子。黑势厚壮无比，黑大获成功。

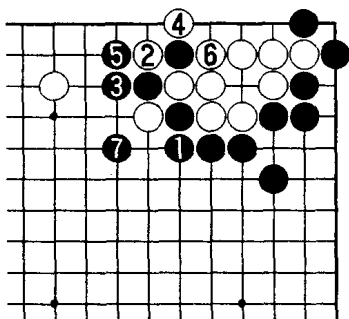


图 26

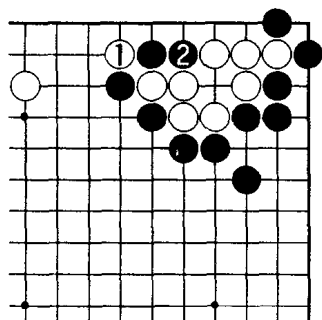


图 27

图 27 白若 1 位断，黑走 2 位打吃，白全军覆没。

第七例 黑先

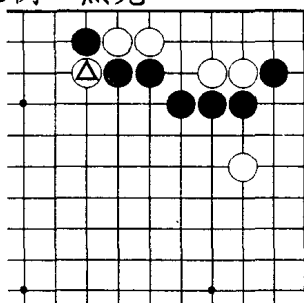


图 28

图 29 黑 1 退不妥，白 2 后，黑形大恶。白△本来单走 2 位是本手，则黑△位粘形厚。成此图结果，则白的无理手反而成为好手。

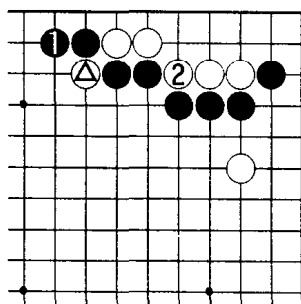


图 29

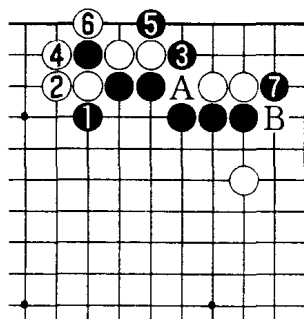


图 30

图 30 黑 1 打、3 扳，次序正确，虽然让白 4、6 吃掉黑一子，但黑 7 扳吃住角上白二子，黑得大于失。

第八例 黑先

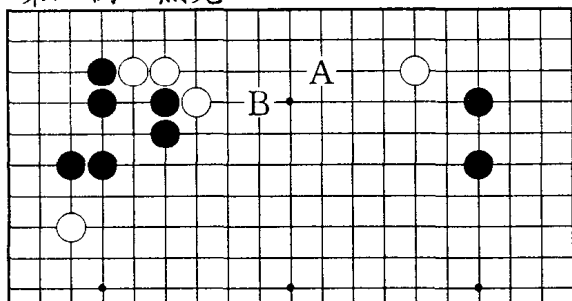


图 31

图 31 白应补一手棋，却脱先他投。现在轮到黑，应该怎样走？

图 32 若如此，黑好。黑 7 也可下在 A 位。这样一来，白苦于两块弱棋，任何时候都很伤脑筋。只是，白方不一定按黑棋的思路行棋。

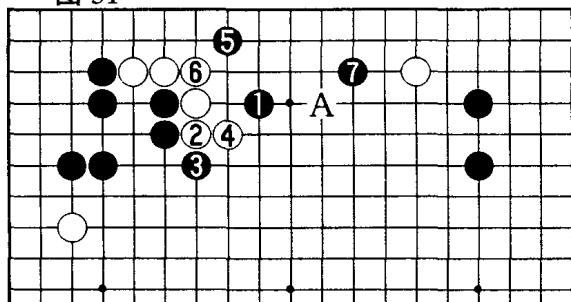


图 32

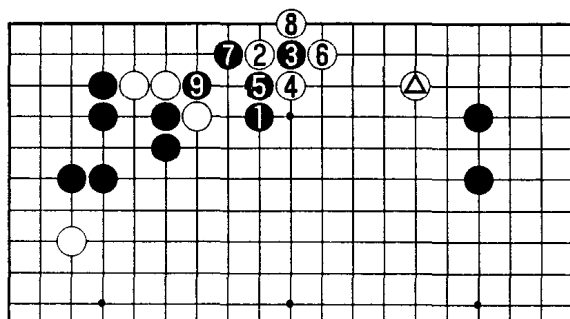


图 33

图 33 黑的实利确实很大。但是，让白 8 开一朵花，和 ⊕ 的配合恰到好处。况且得到可贵的先手，白满意。

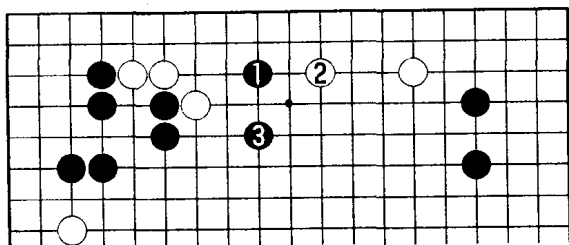


图 34

图 34 黑 1 低逼，迫使敌方逃出，然后一路攻击，是此刻最佳选择。

图 35 黑 1 时，白 2 也可以考虑尖出。在这种情况下，黑 3 跳出，漂亮。为了同时防止两个断点，白只好走 6 位。

逼白走出这样的愚形，攻击也就成功。黑 7、9 扳、压，充分。

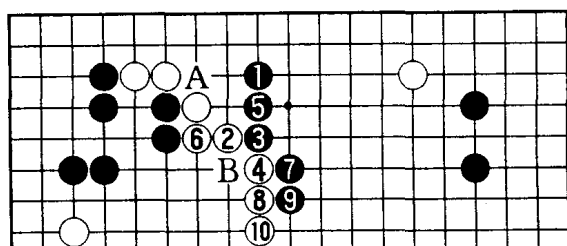


图 35

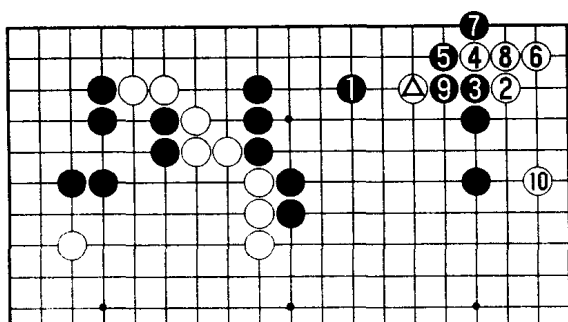


图 36

图 36 左上的攻击已经成功。黑 1 如果夹△子。但是，△一子比较轻，白有 2 位转换的余地。作为攻击，这个手段并不充分。