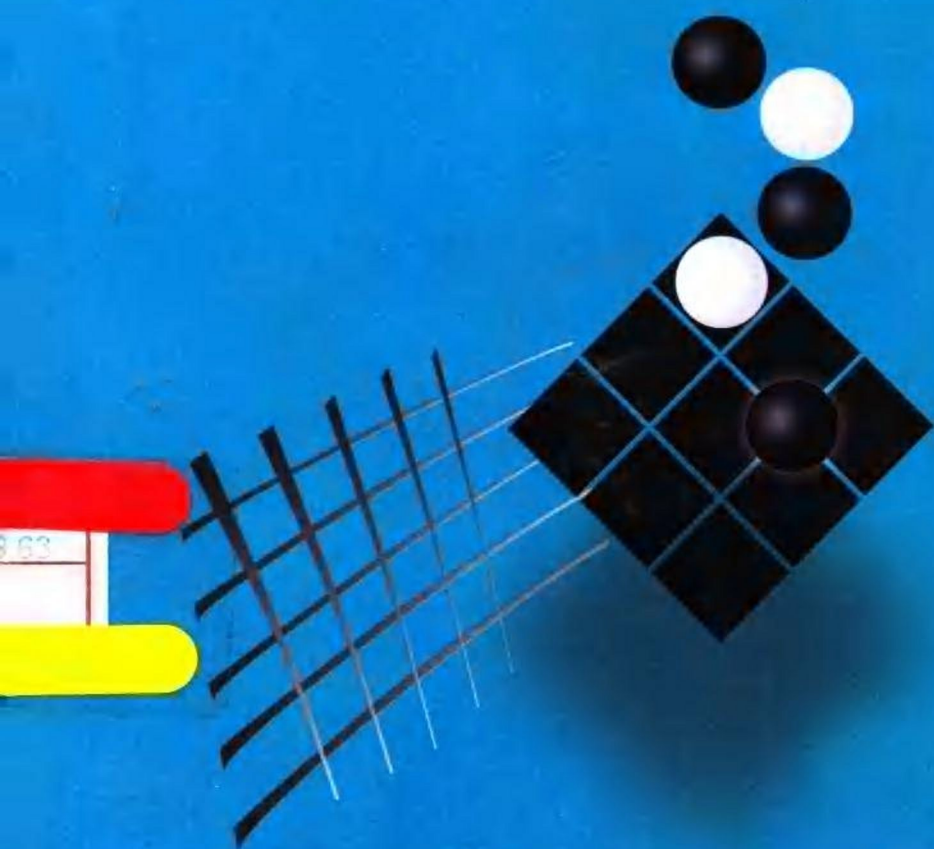


围棋制胜诀窍丛书

围棋手筋 巧用诀窍

赵余宏 编著
黄武胜

北京体育大学出版社



G 889.63
254

5. 40

· 围棋制胜诀窍丛书 ·

围棋手筋巧用诀窍

赵余宏 黄武胜 编著

7/15/29

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双

责任编辑:董英双

审稿编辑:鲁 牧

责任校对:刘 祺

责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋手筋巧胜诀窍/赵余宏编著. - 北京:北京体育大学出版社, 1999. 1

(围棋制胜诀窍丛书)

ISBN 7-81051-330-3

I . 围… II . 赵… III . 手筋(围棋) IV . G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 22439 号

围棋手筋巧用诀窍

赵余宏 黄武胜 编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168 毫米 1/32
1999 年 1 月第 1 版

印张:7.625
1999 年 1 月第 1 次印刷

定价:13.60 元
印数:6000 册

ISBN 7-81051-330-3/G·294

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

所谓手筋，就是指局部最好的下法，子的效率最高，占据了要点。

手筋是一个在围棋中使用范围非常广泛的术语。在作战、死活、对杀、官子等方面都各有各的手筋，它作为高效率的手段在达到目的方面发挥着重大的作用。

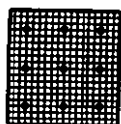
一提起“手筋”，也许有人会觉得那都是些高不可攀的玄妙技巧。其实，手筋同围棋其他基本技术一样，都是对弈过程中客观规律的自然反映。只要平常多做手筋练习，逐步增强手筋的感觉，遇到存在手筋的形，就会发现并不失时机地使用这些手筋，将收到意想不到的效果。

使用手筋的第一步是发现手筋，而培养洞察棋形善恶的能力是发现手筋的前提。对棋形善恶感觉好的人善于捕捉战机，这一点已为实践所证明。由于能够迅速地发现对方棋形上的缺陷，所以也就能迅速地挖掘出克敌制胜的手筋。

手筋在一盘棋中随处可见，而且对胜负起到至关重要的作用，也是提高棋艺水平不可缺少的一部分。

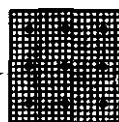
本书共分为五章，分别为攻击的手筋、防守的手筋、对杀的手筋、死活的手筋、官子的手筋，可以说是个较全面的手筋集锦。本书最大的特点是，它所列举的手筋实例，全都具有很高的实用价值，并有很强的趣味性。针对本书的主要读者对象是一般围棋爱好者，本书选编的手筋实例并不太难，既便于理解，又适于应用。本书如能对读者提高棋力稍有裨益，并增加对其围棋的兴趣，本人将不胜荣幸。

参加本书编写的人员还有：徐氩、张鲲、刘迎。



目 录

第一章	攻击的手筋	(1)
第二章	防守的手筋	(59)
第三章	对杀的手筋	(110)
第四章	死活的手筋	(158)
第五章	官子的手筋	(201)



第一章 攻击的手筋



“进攻对方棋”与“去吃对方的棋子”是不同的，因此攻击型手筋并不仅仅限于吃对方的棋，而且要能迅速发现对方棋形上的弱点，并予以攻击进而赢得作战的主动权；在险恶的环境中利用巧妙的手段转危为安；或在错综复杂的局面中一举确立优势等等，这些都是攻击手筋的目的。

作为全局性作战的攻防战，对一般爱好者来说，大概较难理解。但是，记住局部的攻击手筋，问题也许就会更容易了。

急所、想象力和精确的计算，这是形成手筋的三要素。发现要点是第一步；其次是非凡的想象力，不具备这一点就不能发现精妙的手段；然后就是精确的计算了，周密的计算是手筋得以发挥作用的保证。做到以上三点并非易事，需要我们在长期的实践中进行不懈的努力。

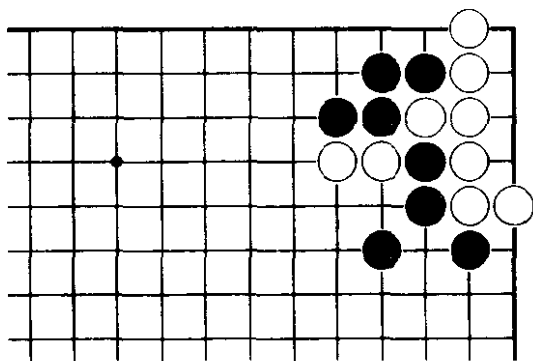
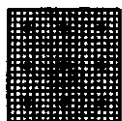


图 1-1



(图 1—1) 此时，白已将黑棋分断成两块棋，黑若吃不掉白棋的两个要子，必将形成苦战。

那么，黑吃白的妙手在哪里呢？

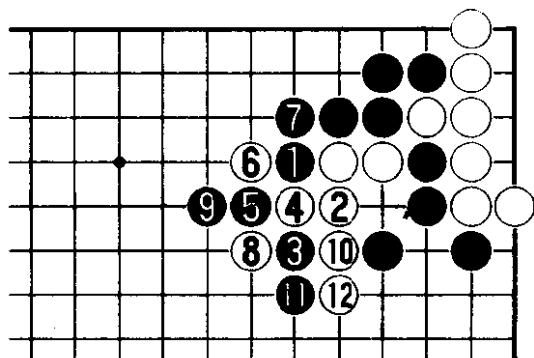


图 1—2

(图 1—2) 黑 1 扳，必然，但黑 3 跳封，在此场合下不成立。

白 4 冲出必然，以下至白 12，黑已无法封住白棋，明显失败。

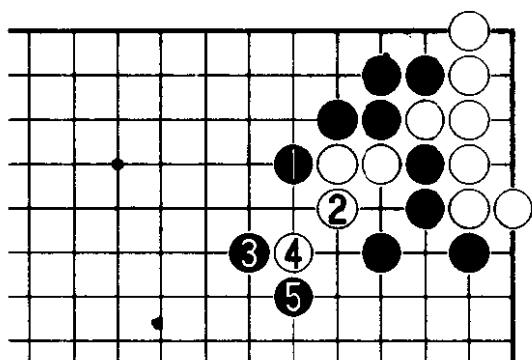


图 1—3

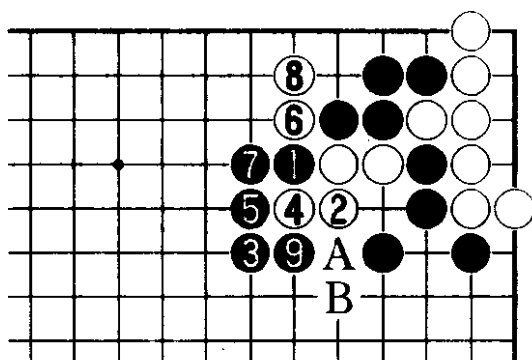


图 1—4

(图 1—3) 白 2 曲出时，黑 3 飞，是此际的好手筋，白 4 尖，黑 5 扳后，白已无法跑出。

(图 1—4) 黑 3 飞封时，白 4 以下若冲出，至黑 9，黑快一气获胜。

白 4 若走 A 位压，黑 B 位扳，白仍跑不出。

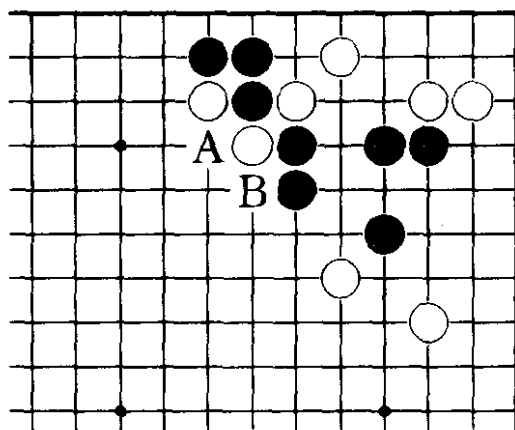


图 1—5

(图 1—5) 这是很常见的棋形，特别要注意本型所介绍的手筋颇有实用价值。

此形中，黑不吃掉白子就不能获得联络，就会两面受攻。现在黑如 A 则白 B，黑 B 则白 A，似乎无论如何也吃不到白子。那么，黑棋克敌制胜的要点在哪里？

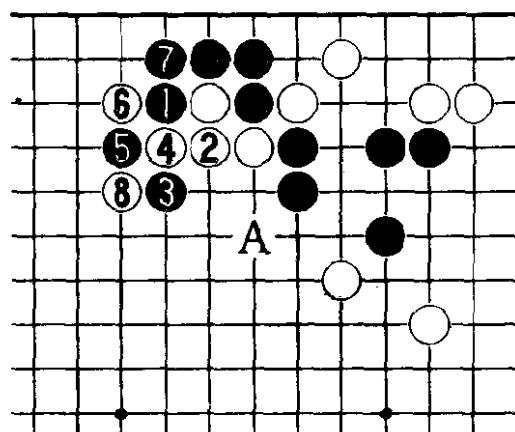


图 1—6

(图 1—6) 黑若 1 位随手吃，白 2 接，黑 3 跳封，白可于 4、6 冲打，至 8 打，黑已无法封住白子。

黑 3 如在 8 位飞封，白 A 位跳出即可脱险。

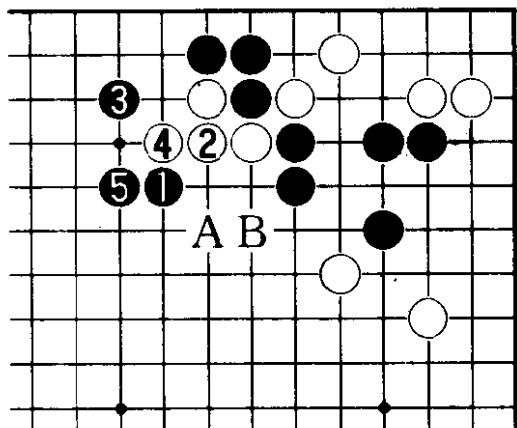
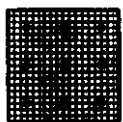


图 1—7

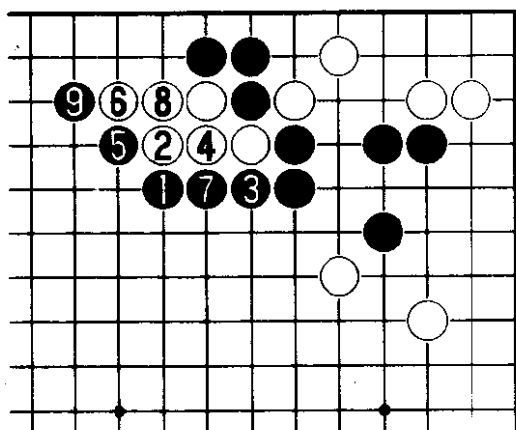


图 1—8

(图 1—7) 黑 1 单封，是巧妙的手筋，白 2 接后，黑 3 飞，是和黑 1 相关联的手筋。

白 4 如冲，黑 5 退，好手。白若于 A 或 B 位跳出，黑简单冲断即可杀白。

(图 1—8) 黑 1 时，白 2 若试图从这边跳，黑 3 紧气是要点。

然后黑 5、9 连扳是强硬的好手，至此，白棋已无逃路了。

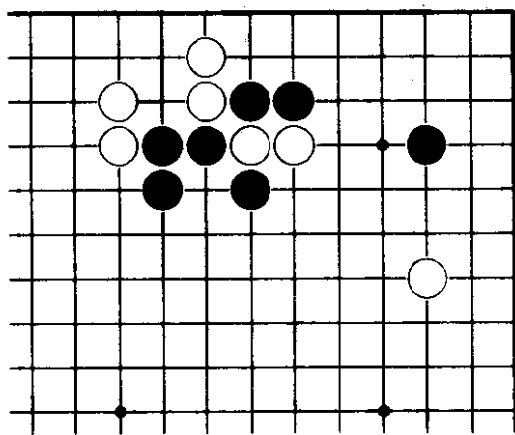
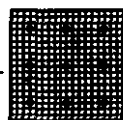


图 1—9

(图 1—9) 乍看，由于白征子有利，黑很难吃掉白二子。

但要注意周围的特殊棋形，黑虽然棋形不利，但有手筋可置



白于死地。

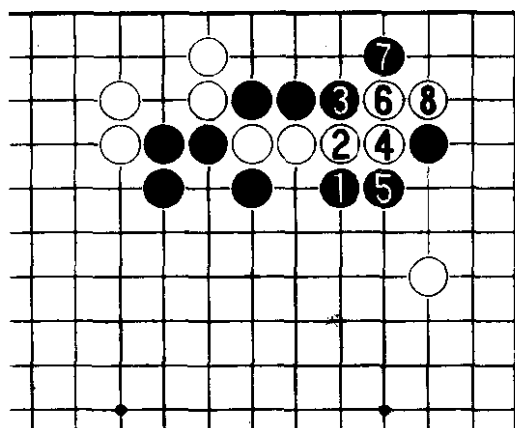


图 1—10

(图 1—10) 由于黑征子不利，似乎只能走 1 位枷。白 2、4 逃出必然，黑 3、5 试图收气，但白 6、8 出头后，黑自身已破绽百出，黑失败。

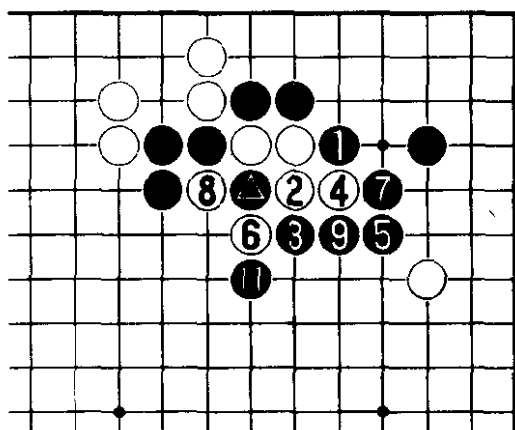


图 1—11 ⑩ = ●

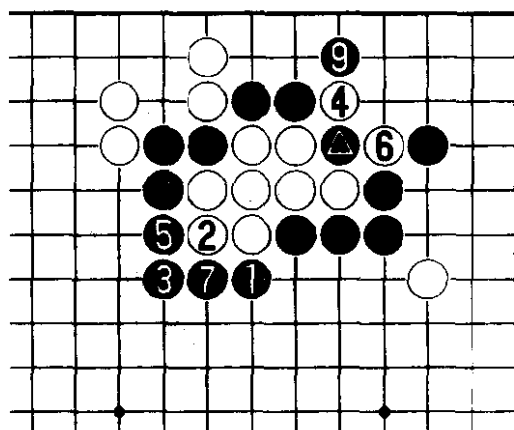
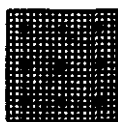


图 1—12 ⑧ = ●

(图 1—11) 黑 1、3 先打吃两步，看似右边有一个白子在接应，但黑 5 虚枷是绝好的手筋。

白 6 吃，黑 7、9 滚打包收是好手。至黑 11 打，自己难以收拾。

(图 1—12) 接前图。黑 1 吃时，即使在白征子有利的情况



下，白如2位逃，黑3再枷是好手。白4吃，黑5、7再抱打，至黑9征吃，白仍无路可逃。

黑两次用枷吃的手段看似复杂，其实不难掌握，只要看清白子气紧的弱点，就会顺其自然地发现这些手筋。

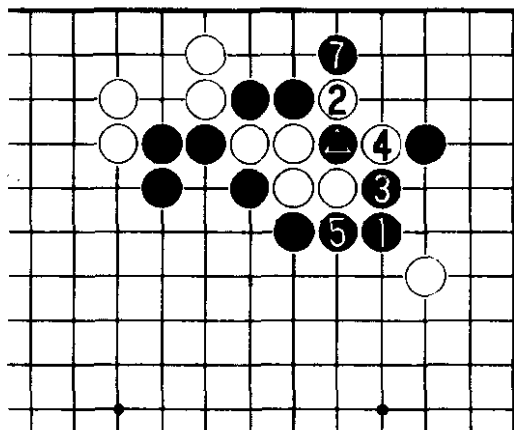


图 1—13 ⑥ = ●

(图 1—13) 黑 1 枷吃时，白若 2 位打吃，黑 3、5 抱打仍是要领。

至黑 7 征吃，白仍无路可逃。

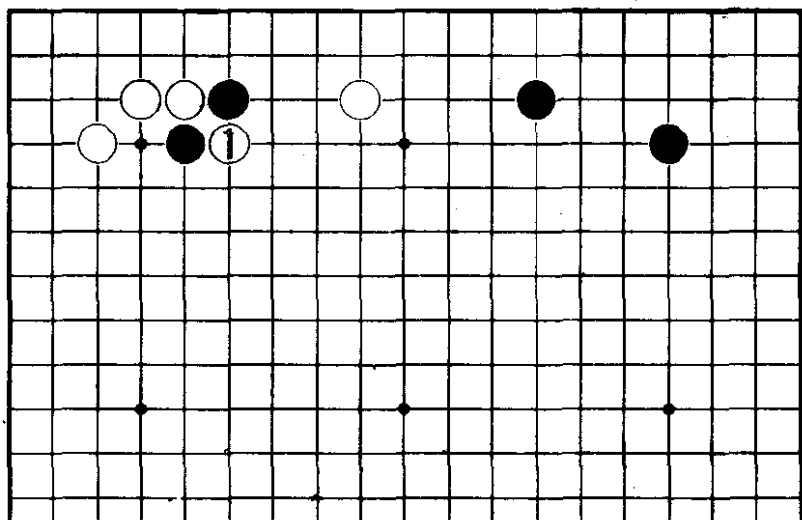


图 1—14

(图 1—14) 这是实战中很常见的形。



现在白1断，黑有巧妙的腾挪手筋。此形具有很强的实用价值。

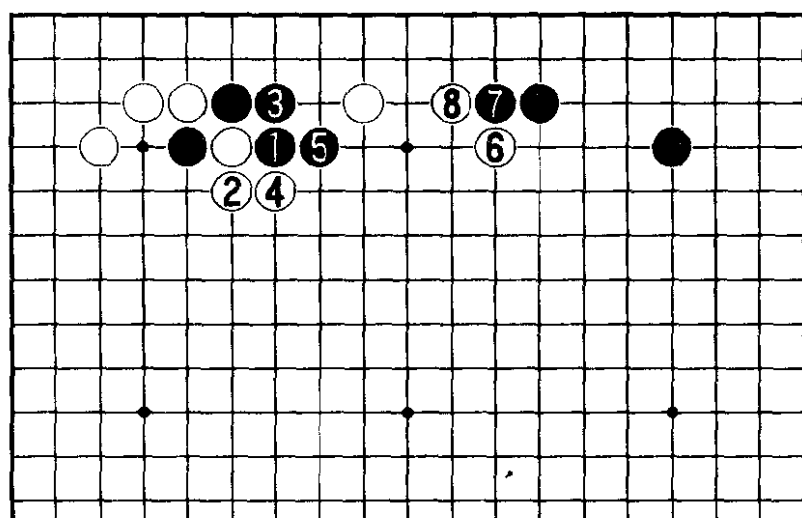


图 1—15

(图 1—15) 黑1打吃，是典型的大俗手。白2长，黑3接，笨重，白4拐，黑5成愚形。

以下至白8，黑一团子处于无根之形，相比白却形成好形。

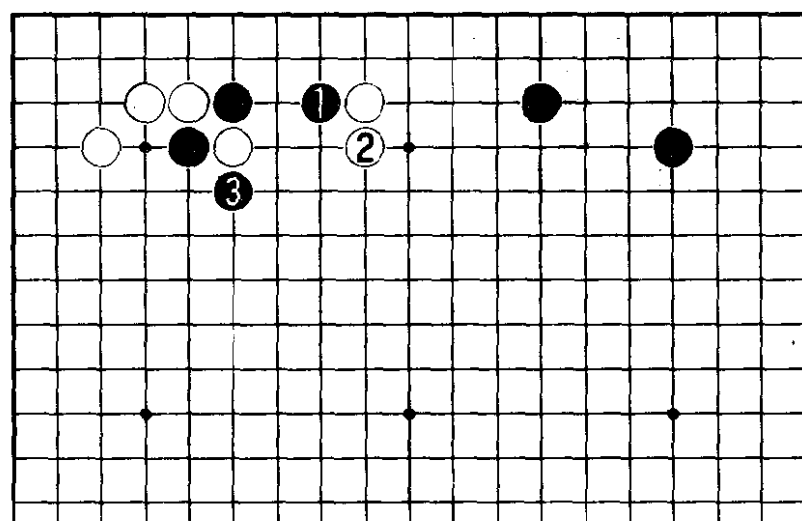


图 1—16

(图 1—16) 黑1靠，是此际的好手筋。

诱导白2长时，黑再3位反打，是绝好的行棋调子。

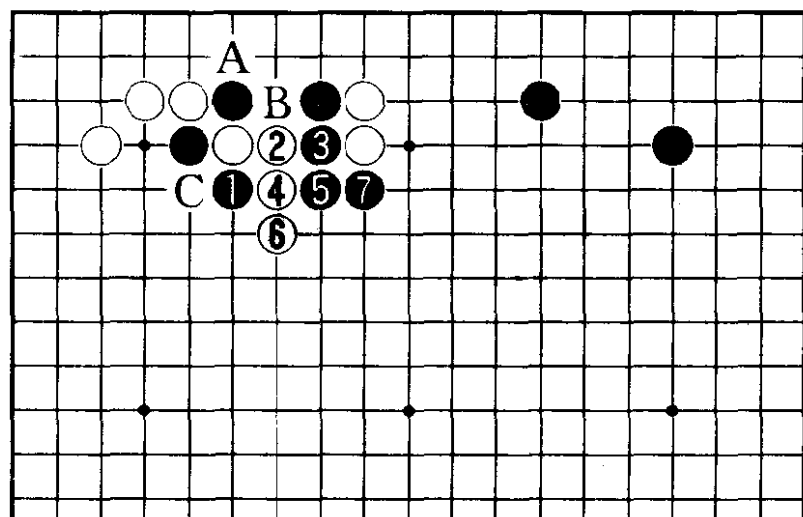
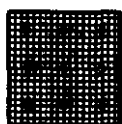


图 1—17

(图 1—17) 黑 1 打时，白若 2 位长，黑 3、5 顺调冲出，至 7，黑形成理想形。

黑 1 如于 2 位打是俗手，白 1 长，黑 4、白 A、黑 B、白 C，黑形太重，大失败。

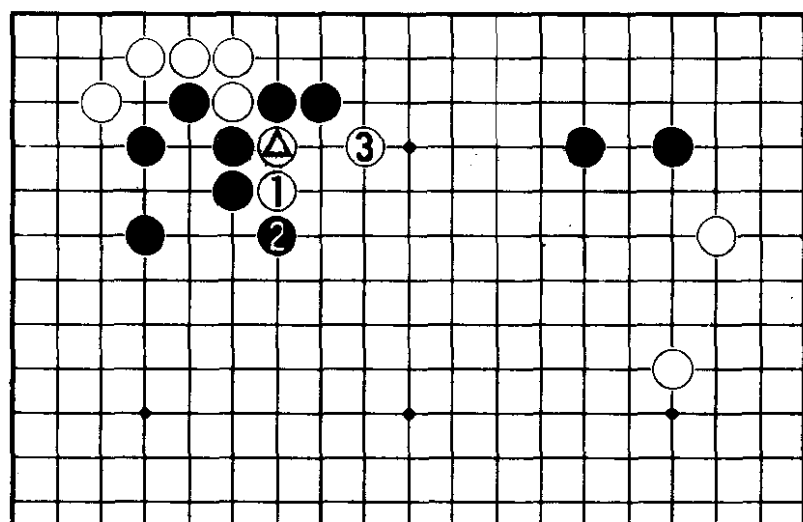


图 1—18

(图 1—18) 白⊙一子，如果动出应单于 2 位或 3 位跳是手筋。

现在白 1、3 动出不好，黑有好手筋来应对，那样白将失败。

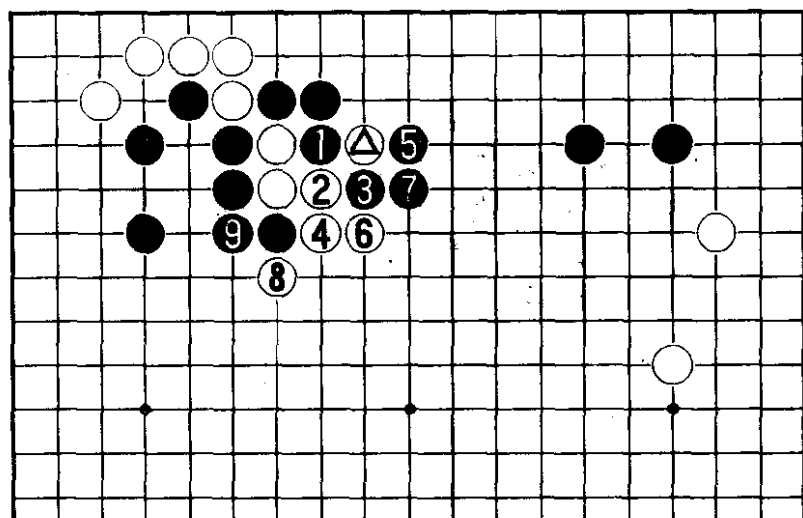
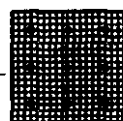


图 1—19

(图 1—19) 对付白△跳，黑若采用直接 1、3 冲出，正中白的下怀，白本身就想弃掉△子。

白 6、8 两处先手利后，黑不能满足。

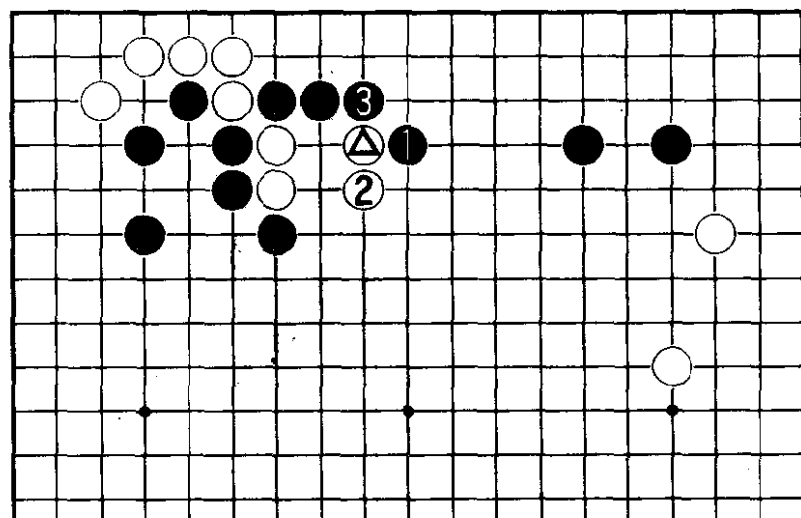
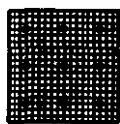


图 1—20

(图 1—20) 对付白△跳，黑 1 靠，是此际绝妙的手筋，收效颇佳。

白 2 长，黑 3 挡住后已形成好形，白四子很重。此图结果明显好于前图。



请好好体会黑 1 手筋的妙味。

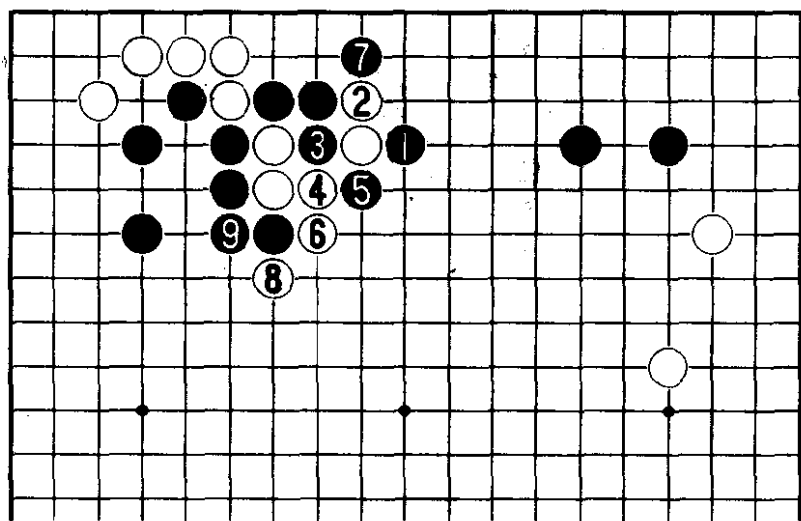


图 1—21

(图 1—21) 黑 1 靠时，白若 2 位冲下，黑 3、5 冲吃白二子必然。

以下至黑 9 止，与 (图 1—19) 相比，白明显受损。

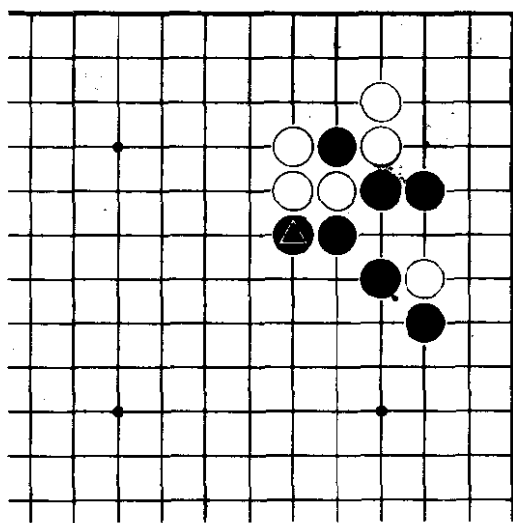


图 1—22

(图 1—22) 抢占形的要点，往往比吃子还重要。抢占形的要点，也是手筋的内容之一。

此时黑于●位压是好手，白脱先后，黑应如何对白进行攻击



呢？

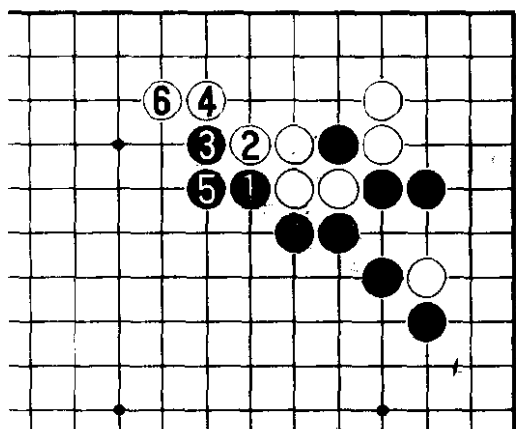


图 1—23

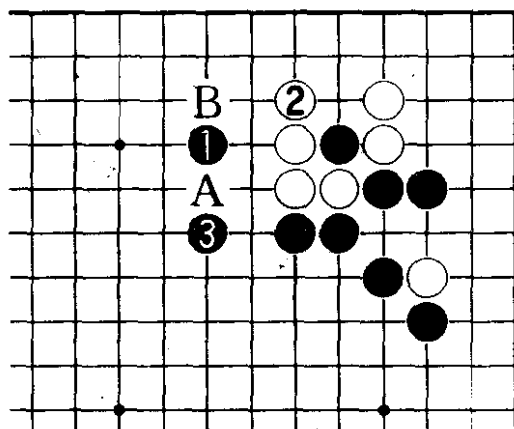


图 1—24

（图 1—23）黑如简单地于 1 位扳，以下至白 6，双方大致如此，黑显然不能满意。

（图 1—24）黑 1 是形的要点。正击中白的要害处。

白 2 守，黑 3 整形，黑形极其生动。黑 1 如于 A 位飞，白走 B 位，与本图相比差别甚大。

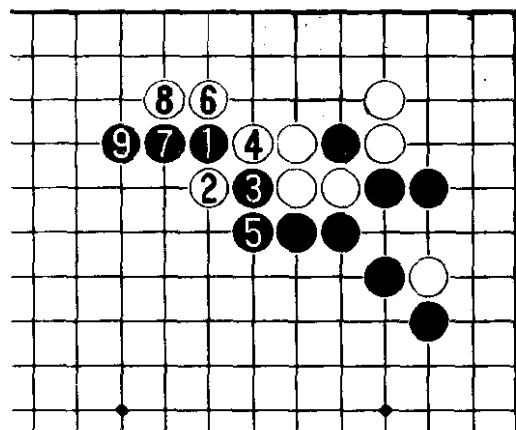


图 1—25

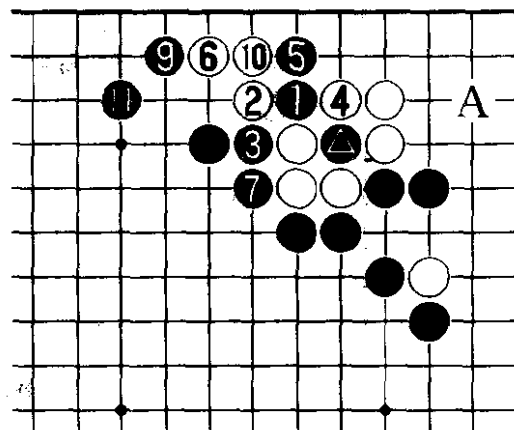
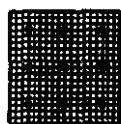


图 1—26 ⑧ = ●

（图 1—25）白 2 如强行反击，黑 3 挖断必然。以下至黑 9，黑抢先出头，且中央非常厚实，黑可以满足。

（图 1—26）假如白仍脱先，黑 1 扳的手筋非常严厉。



以下至黑 11 双方大致如此，黑外势更加强大，以后还有 A 位先手飞的利用。

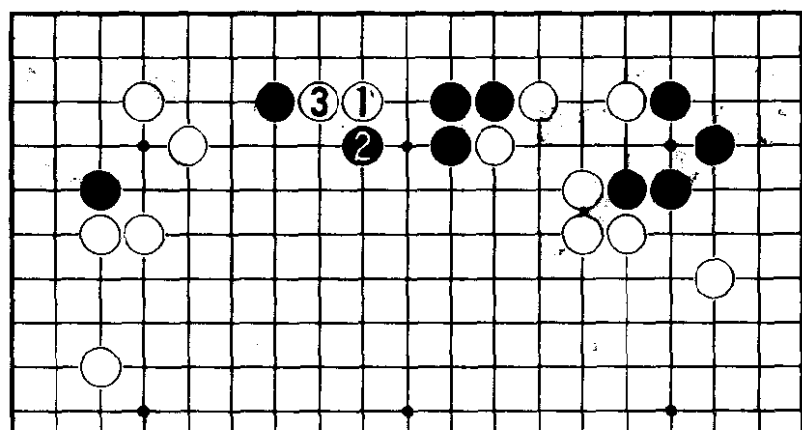


图 1—27

(图 1—27) 白 1 打入是急所，也是进入中盘攻防战的开始。

黑 2 压必然，白 3 顶时，黑如随手而下，白将获利。那么，此场合下黑的手筋在哪里呢？

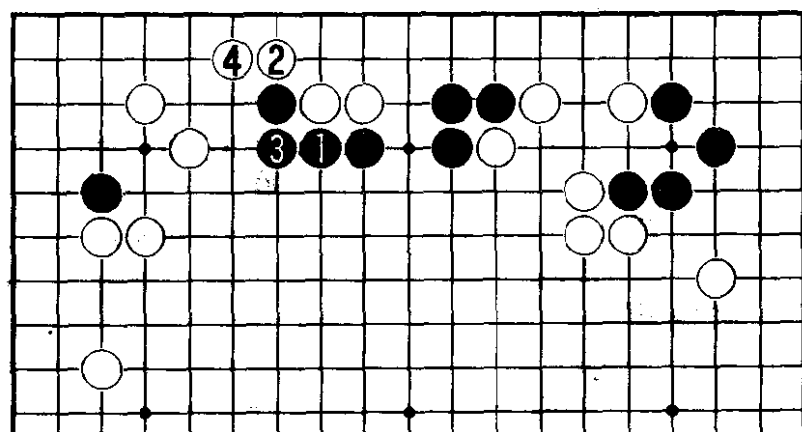


图 1—28

(图 1—28) 业余棋手的第一感，黑棋肯定会在 1、3 位压粘，这未免太单调了。

白只要简单地在 2、4 位爬回，黑不但实利受损，而且根据地也被夺走。白打入明显获得大成功。