

江鸣久 著

轻松学手筋

Qingsong Xue Shoujin



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

100% 原创

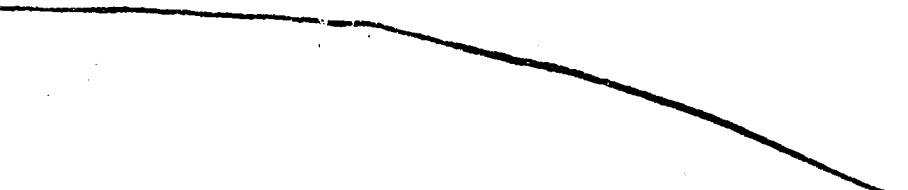
轻松学手筋



轻松学手筋

江鸣久 著

蜀蓉棋艺出版社



责任编辑:廖渝生

封面设计:陈 晴

责任校对:刘宇航

版式设计:陈 晴

图书在版编目(CIP)数据

轻松学手筋/江鸣久著. —成都:成都时代出版社(原蜀蓉棋艺出版社), 2001.7

ISBN 7-80548-720-0

I. 轻... II. 江... III. 围棋 - 基本知识
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 045017 号

*

成都时代出版社出版发行

(原蜀蓉棋艺出版社)

成都新华印刷厂印刷

新华书店经销

*

850mm×1168mm 1/32 开本 4.875 印张 112 千字

2001 年 10 月第 1 版 2001 年 10 月第 1 次印刷

印数:1—5,000 册

*

ISBN7-80548-720-0 / G·721

定价:8.00 元

社址:成都市二道桥街 72 号 邮政编码:610072

电话:7760936(棋牌类)、6623947(综合类)

电话/传真:7766860、7742297(发行部)

四川省版权局举报电话:(028) 6636481

前 言

什么是“手筋”？要想把它概括性地解释清楚，还真不是那么容易。一是因其为围棋术语，二是出自日本。在中国的《围棋辞典》中解释为：“通常指双方接触中有明显效果的扼要之着。”日本的桥本宇太郎在《实战中的手筋》中解释成：“有‘巧’或‘方法’的含意，即在围棋局部折冲中高效率的着法。”加藤正夫九段的解释则为：“就是局部最有效率的好手，也可理解为局部接触战的紧要所在。”虽然专家的解释不尽相同，但手筋是局部接触战中的最佳着手这一点不容质疑。

如何确切地解释手筋一词，对爱好者而言并不重要，怎样去发现、学习、运用才最为关键。本着这一目的，依据读者对象为初、中级，结合本人的教学经验，从广阔的手筋领域选取了最常用的108个范例，分成死活、手段、官子三大类，以问题与解答的方式构成此书。在编写的体例上，问题与解答分开，这是为了给爱好者一个先独立思考的过程，然后再检验其正确与否。若能举一反三，必收到事半功倍的最佳学习效果。

衷心希望能对您学习手筋有所帮助。

目 录

第一章	死活类	(1)
第二章	手段类	(59)
第三章	官子类	(109)

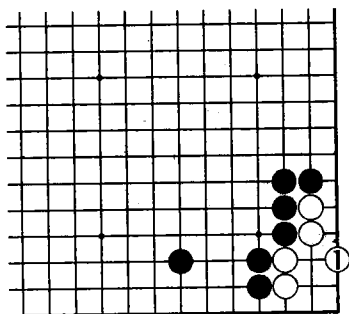
第一章 死活类



浓缩于局部作战中最具完整性的问题，便是直接有关棋的死活。而解开死活之迷的最佳着手，无疑为手筋。从这一角度而言，死活本身就充满着手筋的发现与运用。以此设立的题在三章中比例最大。42个常见棋形中的死活问题，等待着您破解与学习。

问题1 黑先

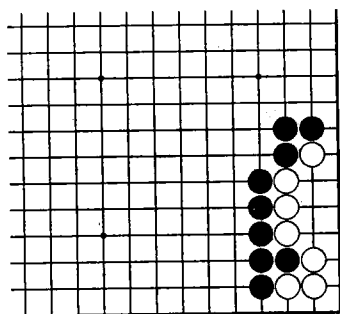
白1补活的位置有误，这在初级水平的对局中经常见到。那黑该如何抓住机会？



问题1

问题2 黑先

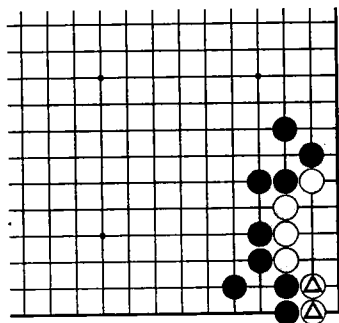
抓住白气过紧的缺陷，巧施手筋即可将白角部全部杀死。



问题2

问题3 黑先

注意白△两子的气全部被黑贴紧，要充分利用这一点。

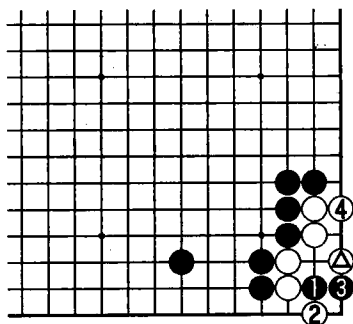


问题3

问题1 解答

参考图1

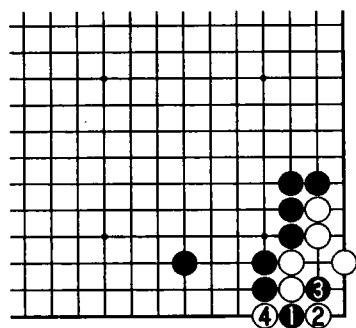
黑1夹，恰遂了白意。白2扳后，即可轻松的渡过难关，别说白△子此时还恰到好处。



参考图1

参考图2

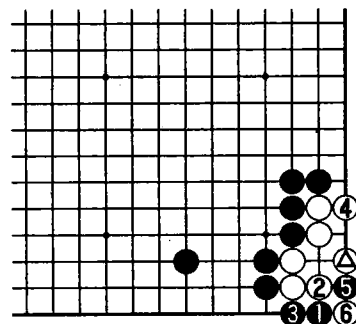
直接扳，白2挡强硬，其结果还不如参考图1，白活得更舒服，黑未抓住要害。



参考图2

正解图

黑1点，这才是关键之处，白2以下为双方的正常应对，形成打劫活的结果。原本白△直接补于2位便是净活的棋形。

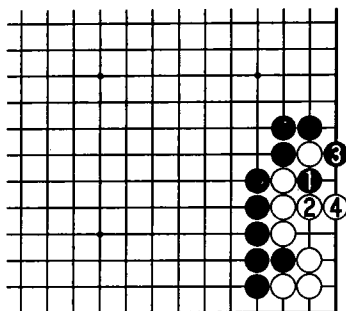


正解图

问题2 解答

参考图1

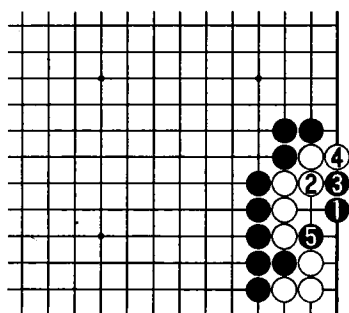
只吃一子，毫无疑问是谁也办得到之事。但却失去了绝好的杀白之机。



参考图1

正解图

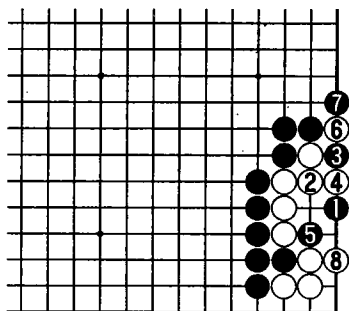
抓住白气紧的缺陷，用常用的点方手筋便可解决问题。黑3是连贯着法，这样白角部就无活路了。其中白2若走3位，则黑5断，结果一样。



正解图

参考图2

白2粘时，黑3欠妥，这就给了白喘息之机，以下的变化必将形成劫争。

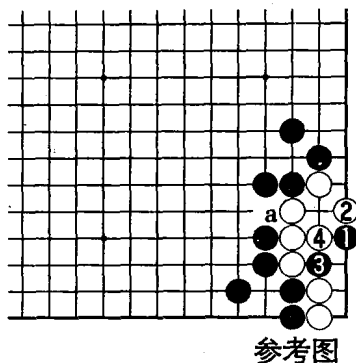


参考图2

問題3 解答

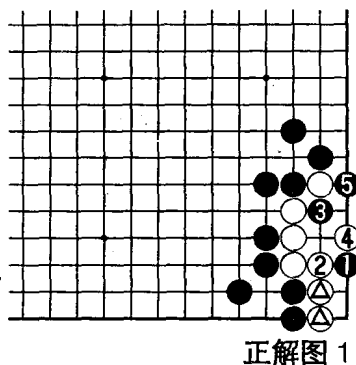
參考圖

这次再用点方手筋，就上不上了。因白 a 处留有一气，情况就大不一样了。



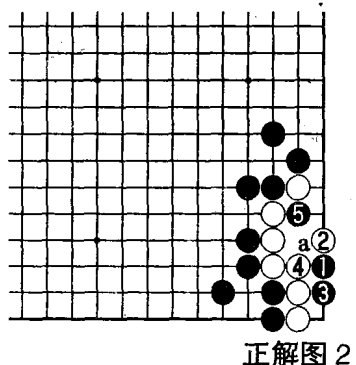
正解图 7

此次该抓住的是白△两子气紧的缺陷，黑点在1位才是手筋，白2，黑3将白吃掉。



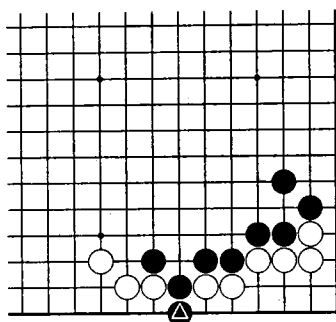
正解图 2

白2跨有一定的欺骗性，黑必须使连贯的3位进入的招法，这样才能将白吃住。此外，白2若行棋于a位，黑仍可依此法行棋。



问题4 黑先

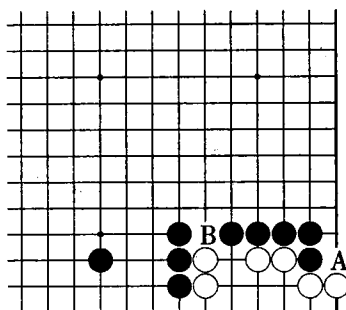
常见的角部白点角之后的形状。如没有黑△子的硬腿，白角部无恙，现在呢？



问题4

问题5

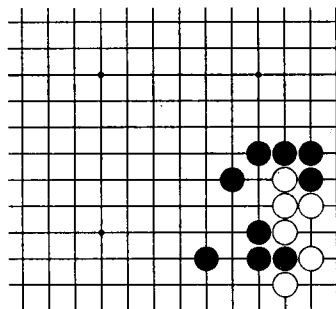
白A、B两处都松着气，但并不意味着黑就无手段可施，双方均需应对得当。



问题5

问题6

这也是角部常见之形。白并不是活棋，就看黑如何施展手筋，击中白要害了。

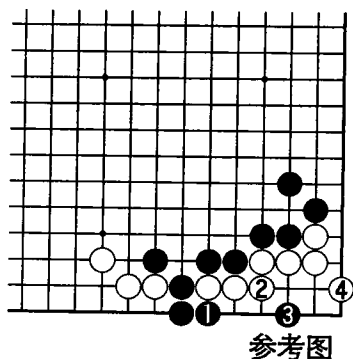


问题6

问题4 解答

参考图

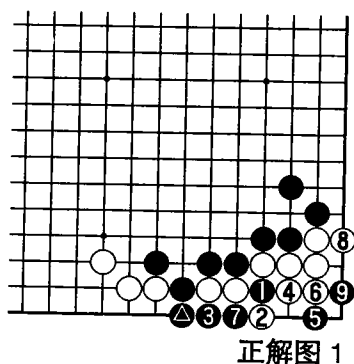
黑1直接朝向前走，白2粘后，黑恐怕已无计可施了，留下了极大的遗憾。



参考图

正解图1

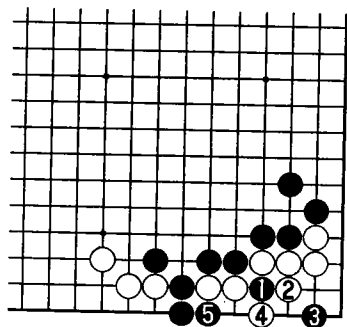
黑1先断，这是充分利用△位硬腿之利的第一步，然后5位是具体实施的第二步，最终成盘角曲四型而杀白。



正解图1

正解图2

白2位拐打，黑只要不被其迷惑，依然把握住行棋要点，其结果不会改变。

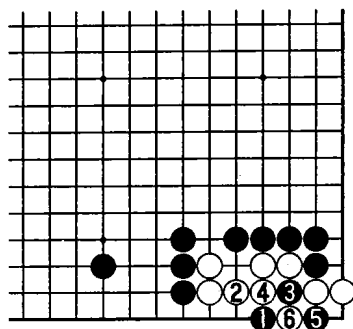


正解图2

问题5 解答

正解图1

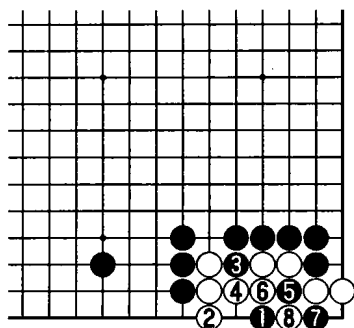
黑依然可采取点方的手筋。白2曲应，黑3断紧要，否则将形成双活。以下的演变结果，白成打劫活。



正解图1

正解图2

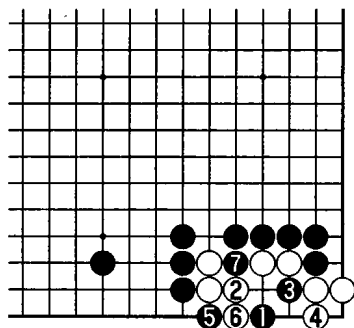
黑1点时，白2立下，其结果依然是打劫活。这样白两边松气的形状也存有破绽，就看得很清了。



正解图2

参考图

在正解图中，黑3断时，白万不可于4位立，如此必将遭致灭顶之灾。

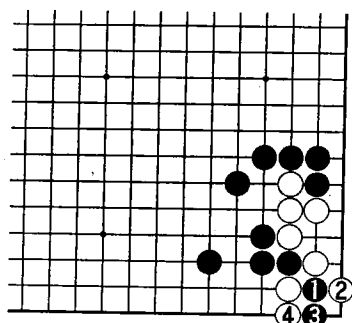


参考图

问题6 解答

参考图1

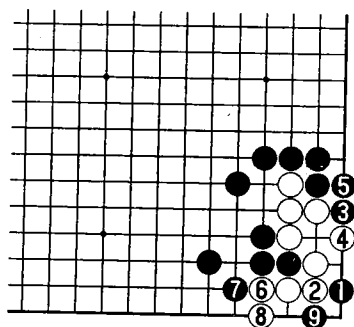
黑1直接断并非什么手筋着法，白只要2位打对方向，黑已无计可施。



参考图1

正解图

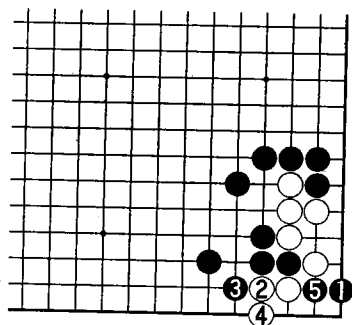
黑点于1位才是关键。白2粘，黑3再扳，这样就形成盘角曲四杀白的结果。



正解图

参考图2

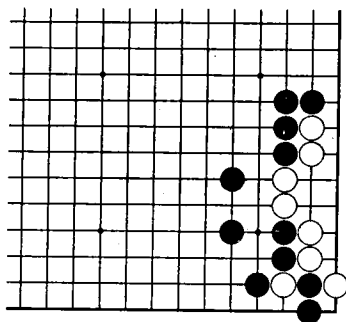
白2爬时，黑只要依正解行棋，仍于3位挡住，这样白依然无法做成活棋。



参考图2

问题7 白先

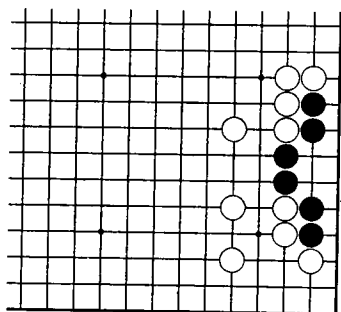
看似眼位很大，但真的想做活，却并不容易，其原因是两边的气过紧。



问题7

问题8 黑先

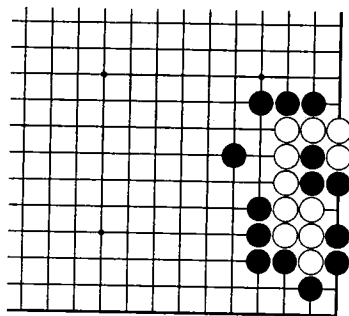
与前题有类似之处，但解题时应充分考虑到它离角部顶端要远一些了。



问题8

问题9 白先

嘴里含着黑三颗子，但并不意味着就是活棋，弯三不活这是普通的常识。



问题9