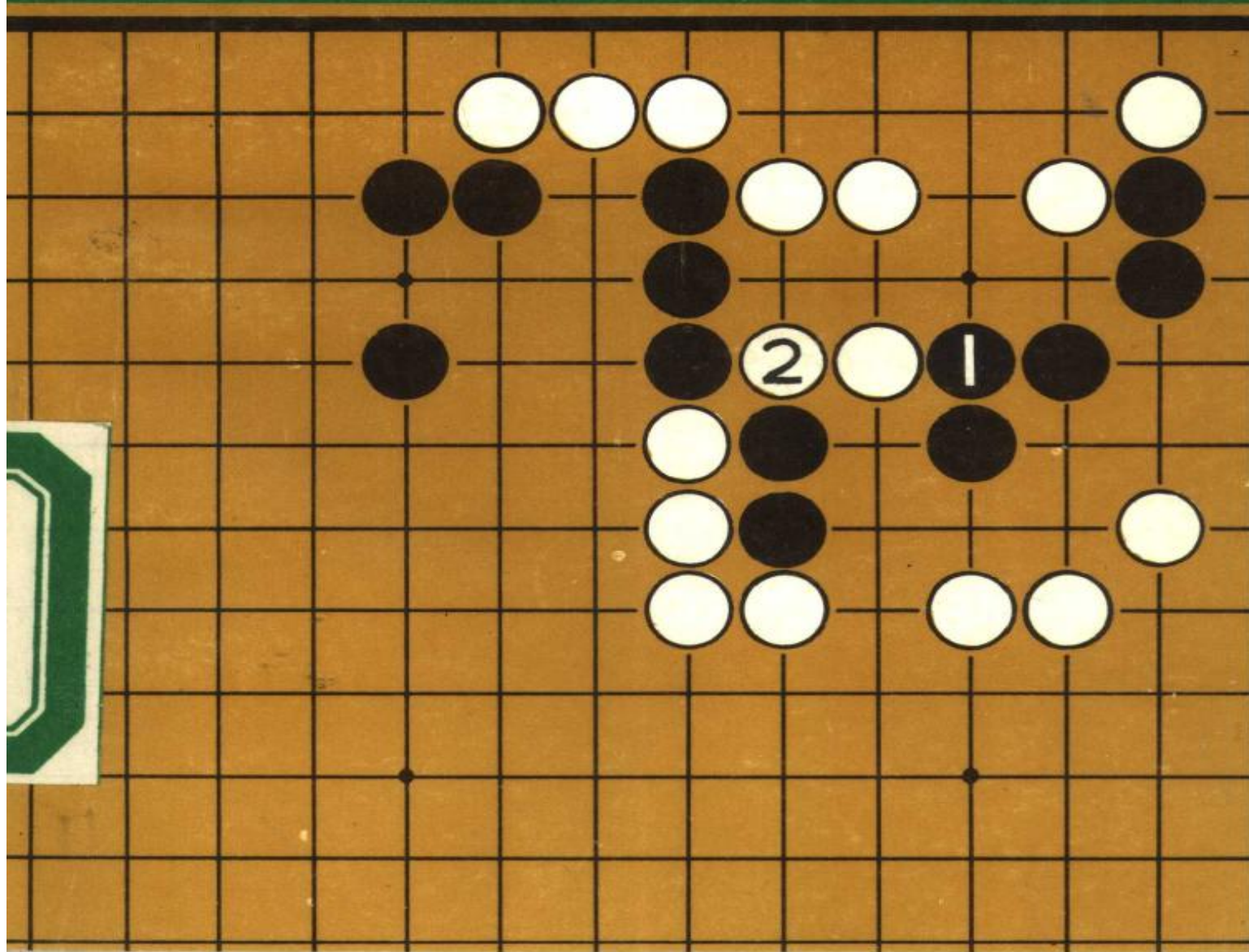


[日] 石田芳夫 著
谭炎午 杨真 编译
北京日报出版社

围棋

中盘手筋





围棋中盘手筋

(日) 石田芳夫著

谭炎午 杨真 编译



北京日报出版社

8444E

围棋中盘手筋

(日) 石田芳夫 著

谭炎午 杨真 编译

北京日报出版社出版、发行
(北京市东单西珠市口胡同34号)

新华书店经销

一二〇二工厂印刷

787×1092毫米 32开本 5.5印张 110千字

1988年5月第1版 1988年5月第1次印刷

印数：00,001—45,000

ISBN 7-80502-063-9/Z0011

定价：1.45元

前 言

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。

本书主要是集中了作战的手筋，和死活、官子方面的手筋不同，它的效果不是十分明显。但在限制对方棋子的作用，提高自己一方棋子的效率方面，有着独特的效果。读者可随着棋力的不断提高，逐步加深对它的理解。

在第一章里讲述的是连接和切断的手筋，在第二章里是吃子的手筋，第三章是整形的手筋。作战的手筋也有各种各样的分类，但最基本的是这三种。在讲述吃子的手筋这一章里，全部讲述的是如何吃掉那些切断着自己联络的重要之子，也就是通常所说的“棋筋”，而所谓整形，就是为了防止对方攻击，预先构筑的一种形势。

本书的问题图，也许稍稍有些难。但这不是一本单纯的问题集，在告诉你如何使用手筋的同时，也教会你如何寻找、判断手筋的正确与否的思考方法。另外，本书也使用了一定数量的术语，为读者进一步深入研究打下良好的基础。

石田芳夫

目 录

第一章 切断和连接的手筋

第 1 型	白先	(2)
第 2 型	黑先	(6)
第 3 型	白先	(12)
第 4 型	黑先	(18)
第 5 型	白先	(24)
第 6 型	白先	(30)
第 7 型	白先	(36)
第 8 型	白先	(42)
第 9 型	黑先	(48)

第二章 吃子的手筋

第 1 型	黑先	(58)
第 2 型	白先	(62)
第 3 型	黑先	(68)
第 4 型	白先	(74)
第 5 型	白先	(80)
第 6 型	黑先	(86)
第 7 型	白先	(92)
第 8 型	白先	(98)
第 9 型	黑先	(104)

第三章 整 形

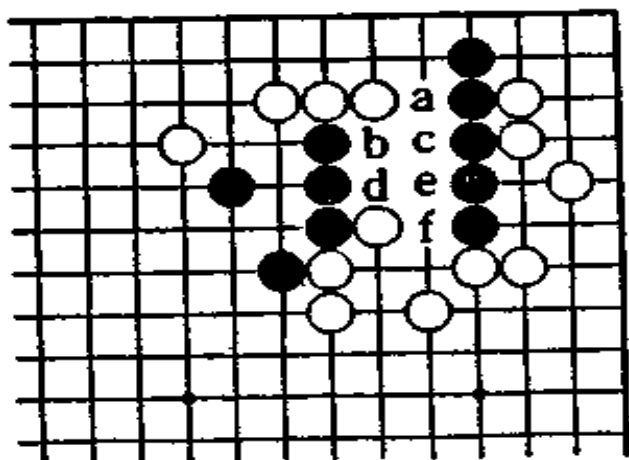
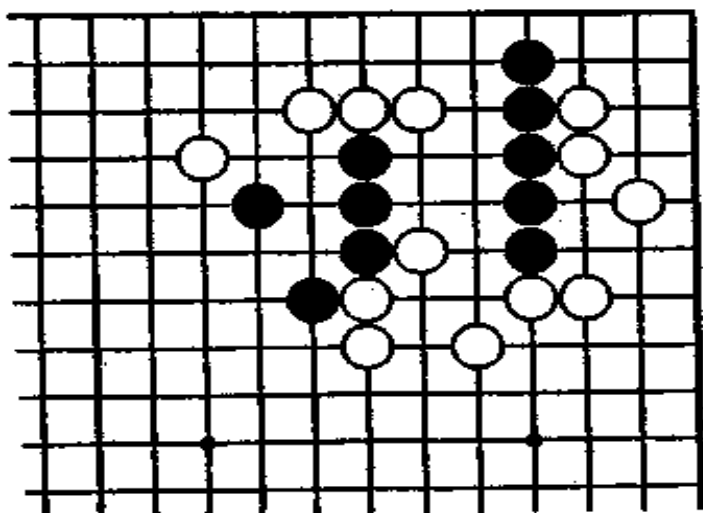
第 1 型	黑先	(114)
第 2 型	黑先	(118)
第 3 型	白先	(124)
第 4 型	白先	(130)
第 5 型	黑先	(136)
第 6 型	白先	(142)
第 7 型	黑先	(148)
第 8 型	黑先	(154)
第 9 型	白先	(160)

第一章 切断和连接的手筋

切断和连接是作战的一种基本技术。连接起来的子生命力就强，被断开的子就存在着一定的危险。这一道理，读者要时刻牢记在心。

第 1 型 白先

切断的手筋

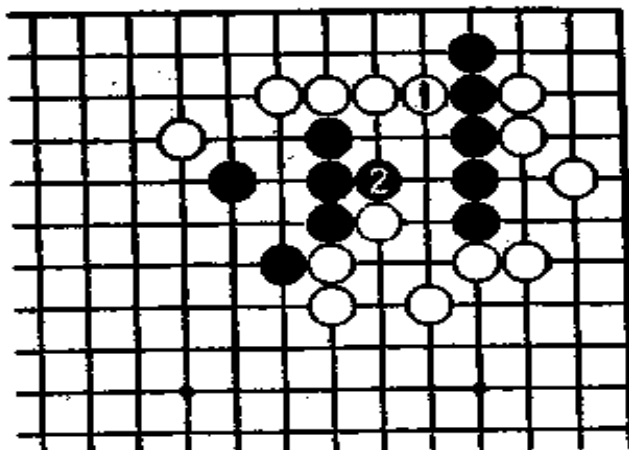


1 图

可供选择的点

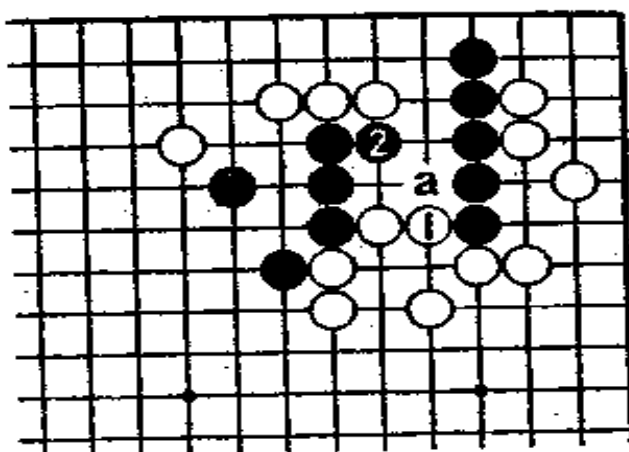
1 图 如何切断右边黑五子和中央黑子的联系。可供选择的下法不外乎 a-f 几个点。思考前请试试您的直觉。

2图 白1无论如何是恶手。除了黑2以外，黑还有很多种连接的方法。



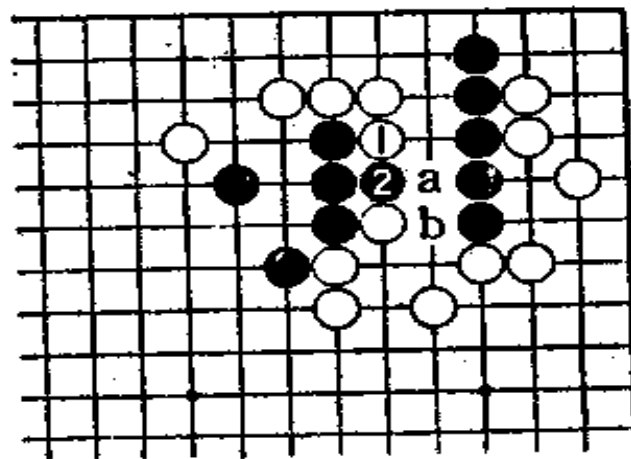
2图

3图 如走白1，黑连接的方法只限于2位或a位。

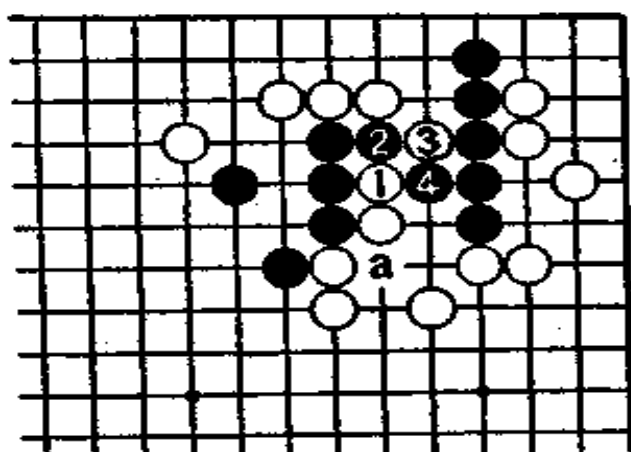


3图

4图 对于白1，黑子只能从2位冲出。如黑棋获得连接，白棋失败。以后，白如走a位挡，黑b双叫吃，白棋不利。

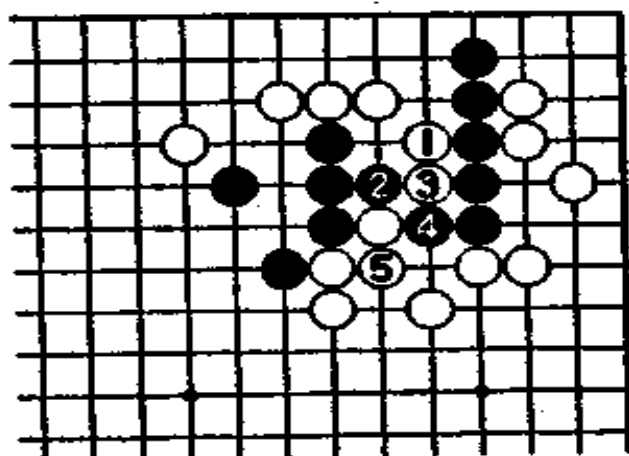


4图



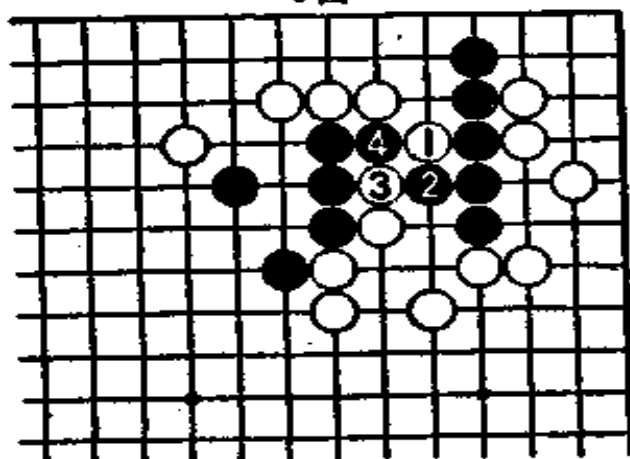
5图

5图 白1如从这边挡，黑2必然从这里冲出，仍可得到连接。白3后，黑4叫吃，其次于a位吃两子是可见的。



6图

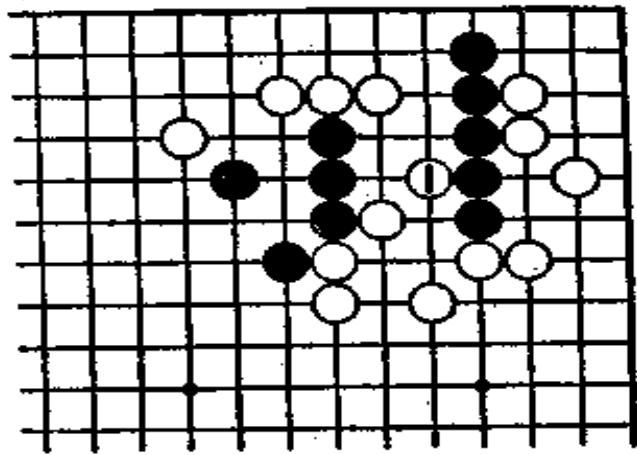
6图 白1尖顶是有力的，黑2冲，4叫吃。白5接，将黑切断。



7图

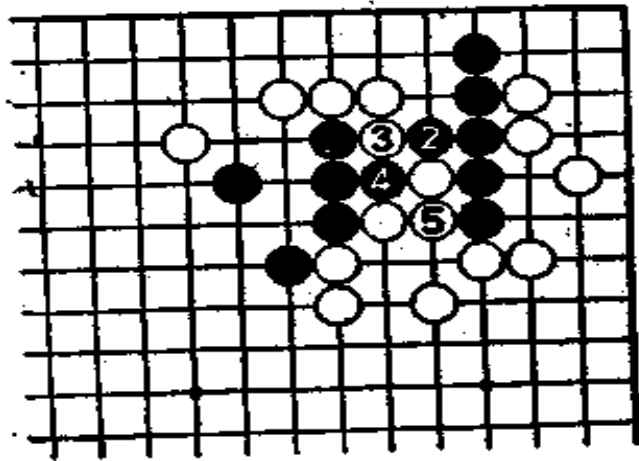
7图 对于白1，黑2从这边冲是好手。白3时，黑4叫吃，成为和5图同样的连接之形。

8图 (正解1)
 白1在这里尖顶是正确的
 手筋。如此切断，右
 边黑五子无法成活。



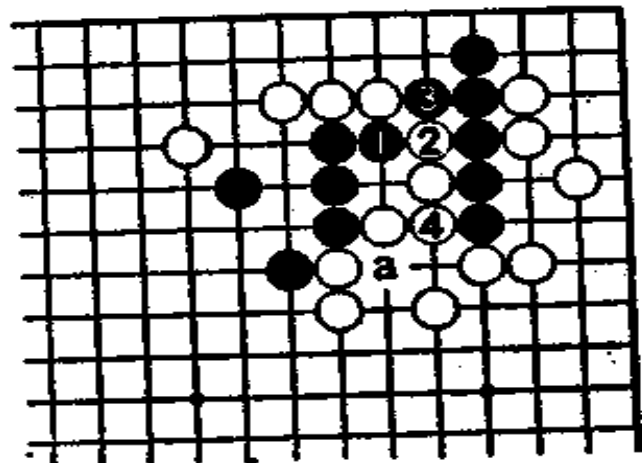
8图

9图 (正解2)
 黑2至4即使从这边冲
 吃，只要白5连接后，
 什么担心都没有。



9图

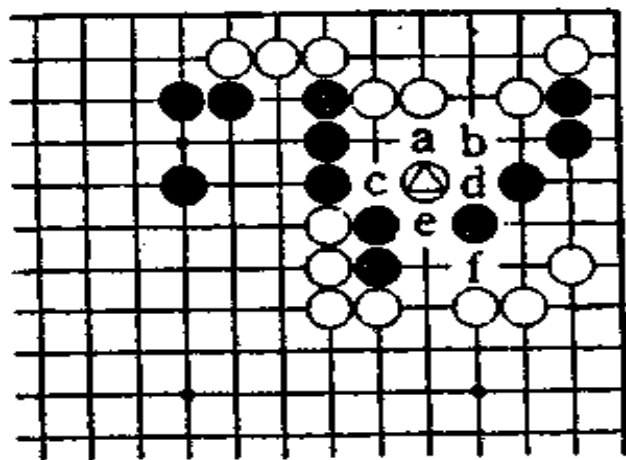
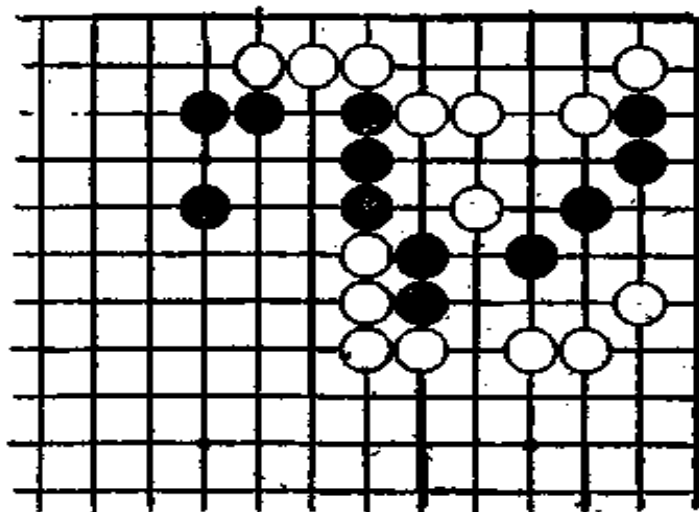
10图 前图黑2如
 走本图1、3冲断，白4
 围，黑仍不行。黑1如
 改于a位断，白走4位
 或2位都不要紧。



10图

第2型 黑先

连接的手筋

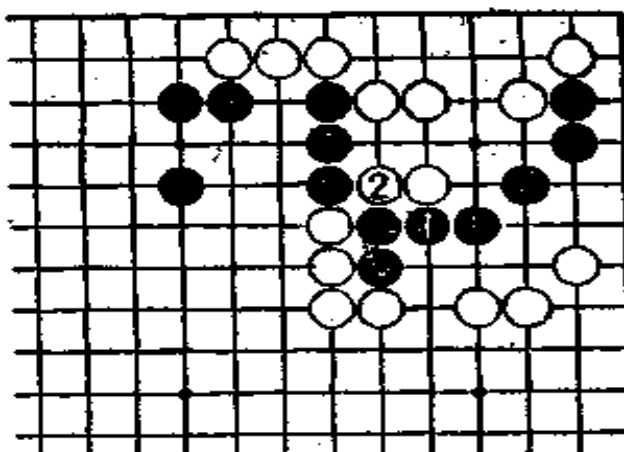


1图

可供选择的点

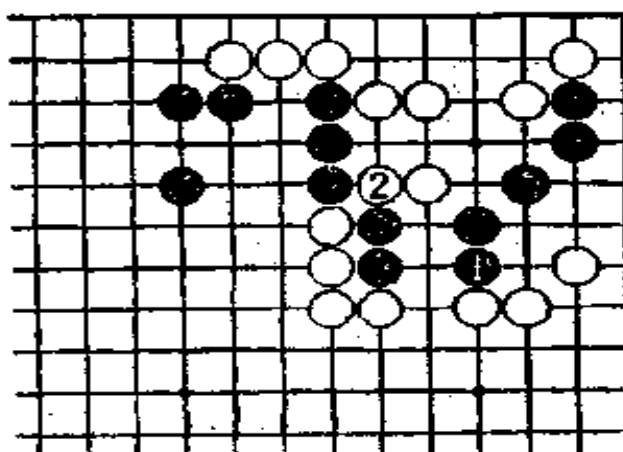
1图 现在白△位刺，企图切断右边黑数子。黑如何粉碎白的意图，获得连接。依次考虑一下a以下各点。

2图 黑1接被白2切断。以后黑在右边单独作活是不可能了。



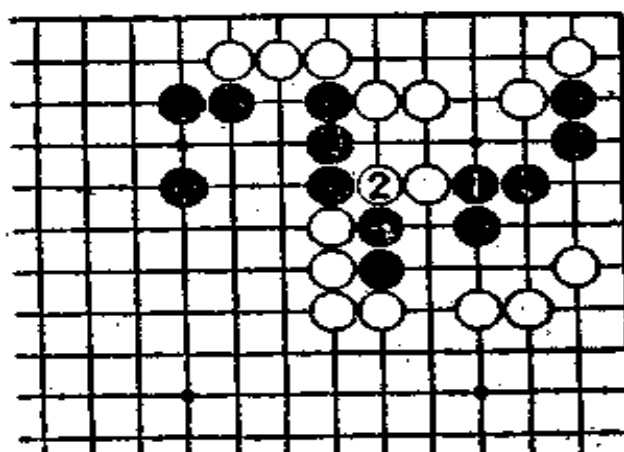
2图

3图 黑1双，白2仍是切断，道理和前一图一样。

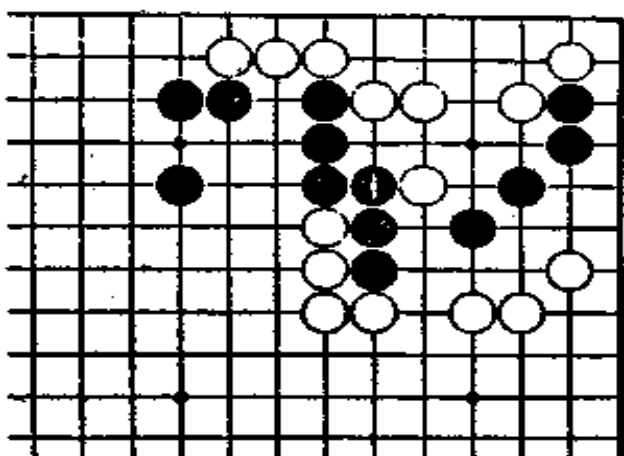


3图

4图 黑1团，白2还是断，如此看来，2位是要点。黑首先要从这里考虑。

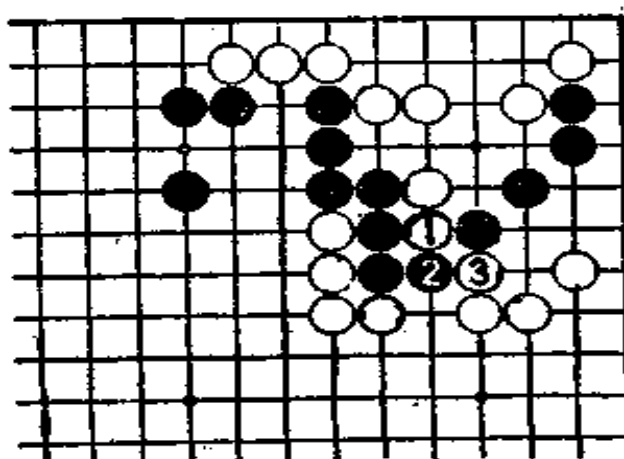


4图



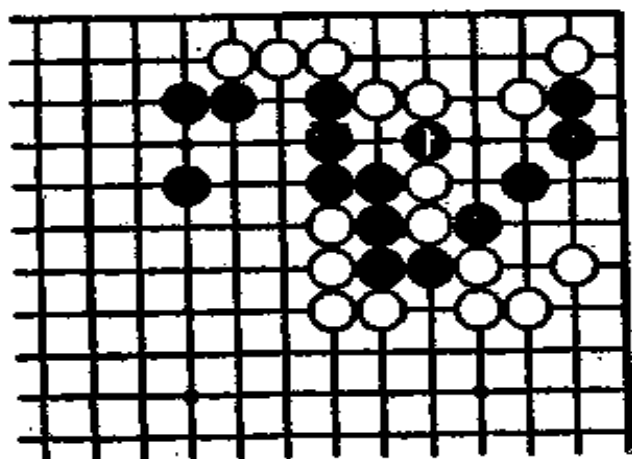
5图

5图 黑1接，并不是正解。请想一想白如何切断。



6图

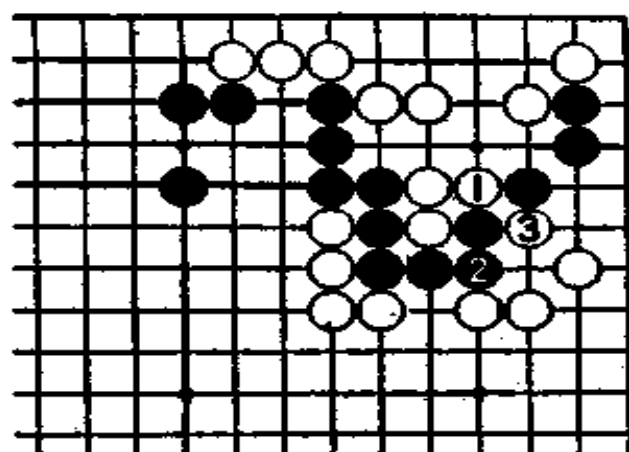
6图 白1、3冲断是眼见的。不过这种露骨的下法，很少获得成功。



7图

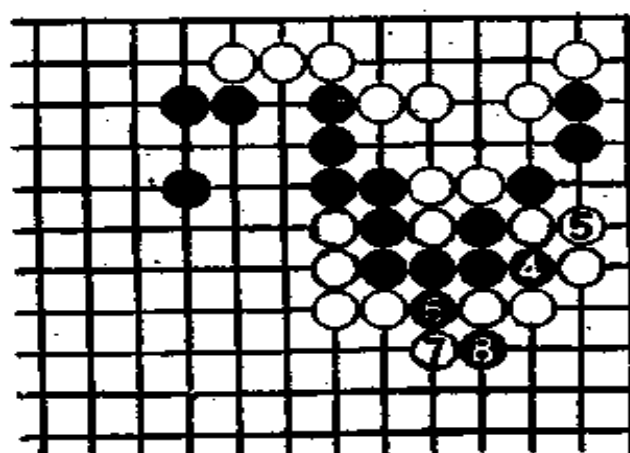
7图 接前图，黑1叫吃。白棋不仅没有切断黑子，自己反而死掉了两子。

8图 6图白3改走本图1位，防止两子被吃是好手。间接地要切断，以后白走2位或3位都可以切断黑棋。



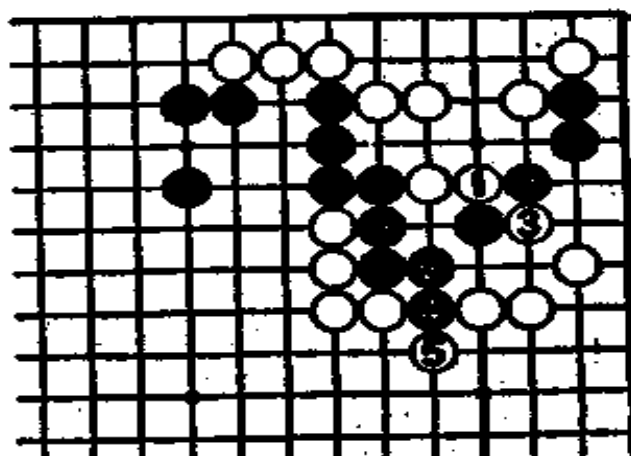
8图

9图 但是，接着前图黑4至8，白虽吃到角中三子，但外边受损。

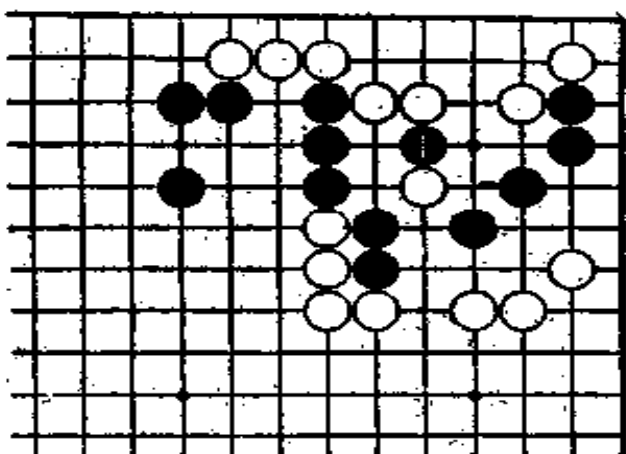


9图

10图 如果从5图说起，白1单单横顶是正确的，黑2后白3断，比起前图来，白外边的弱点要小多了。

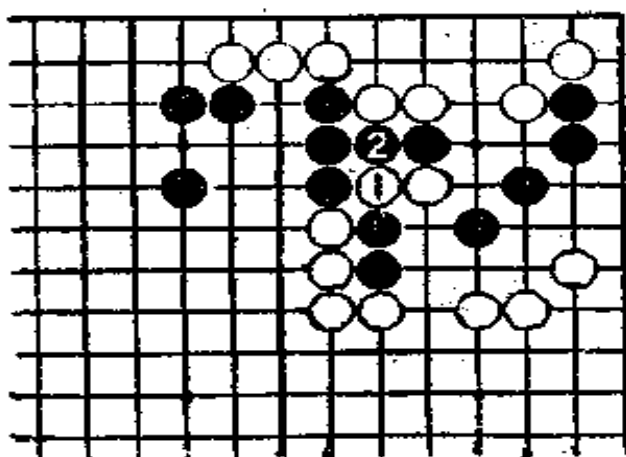


10图



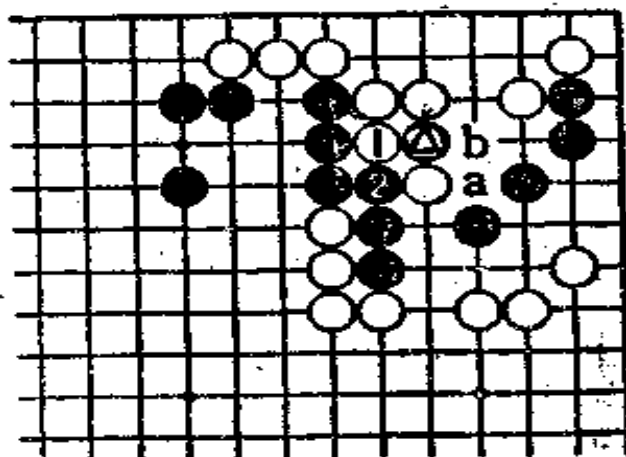
11图

11图 (正解1)
黑1挖, 是手筋。所谓手筋就要有这样飞跃的着想。



12图

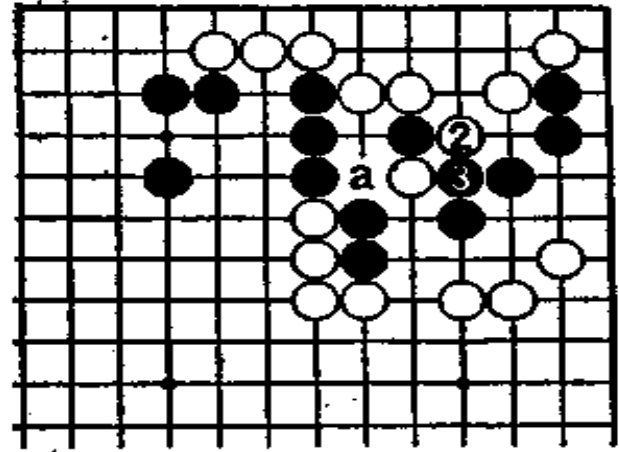
12图 白1如果断, 黑2接, 吃掉白两子得到连接。



13图

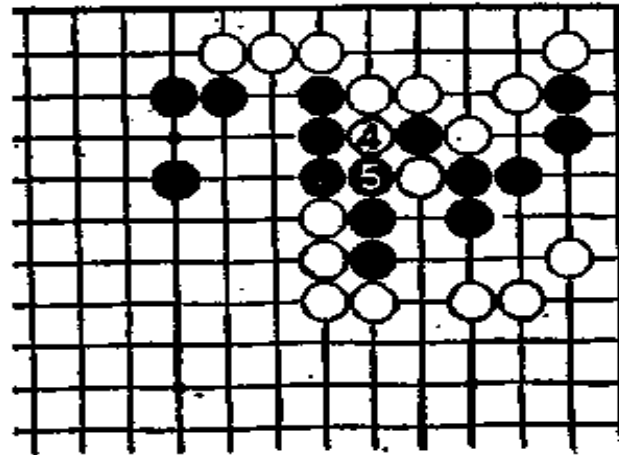
13图 白1如叫吃, 黑2再接, 白不敢走a位, 否则黑走b位可吃白两子。黑a和白1的交换, 防止了10图白1的横顶, 这可说是手筋的效果。

14图 (正解 2)
接着11图,白2如从这边
叫吃,黑3断,现在和4
图的情形不一样了,白
子不能走a位切断黑棋。



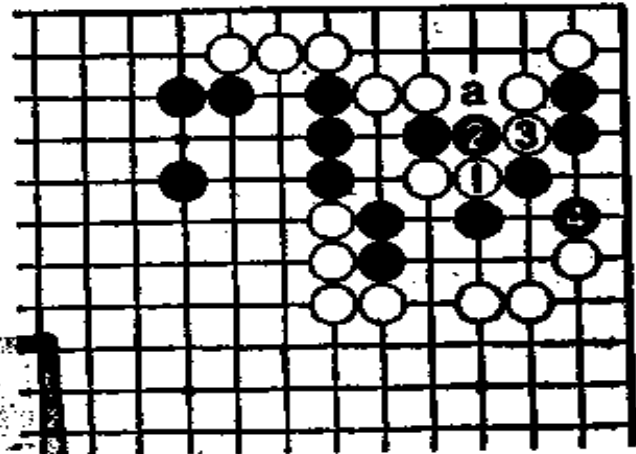
14图

15图 (正解 3)
白4只能提,黑5接,
左右获得通连。



16图

16图 白如1顶、
3断,黑走4位可以
全部连接,黑4也可于
a位叫吃,破掉白上边。
这种下法黑子无理。

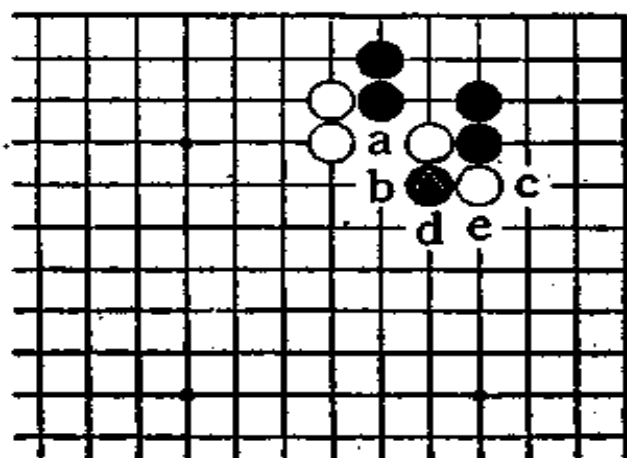
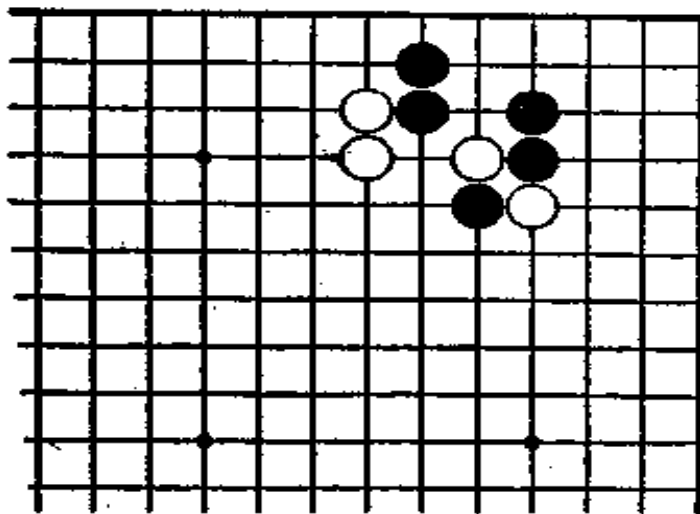


16图



第3型 白先

连接的手筋

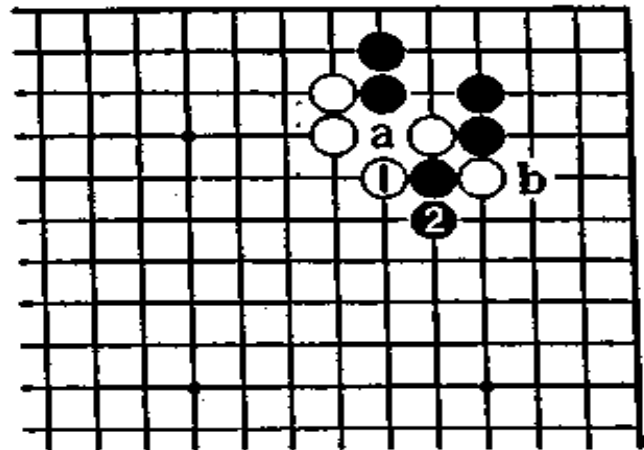


1图

可供选择的点

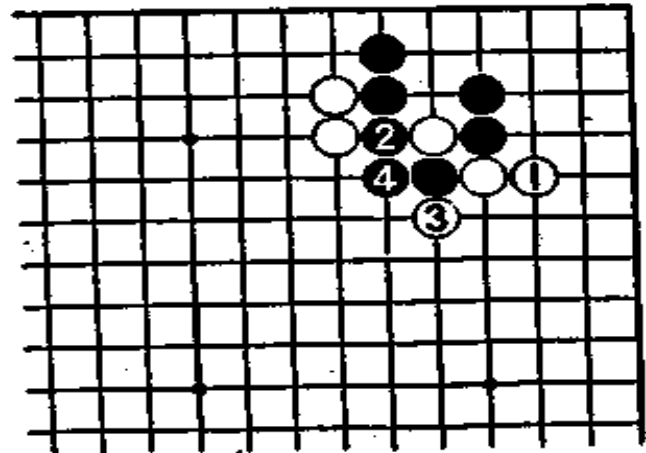
1图 现在黑⊙位切断。白如何对付这一挑战。要考虑到次序的重要性。可供选择的是a以下各点。

2图 白1叫吃。
黑2长后，a位的切断
和b位的征子可各得其
一。白无法兼顾。



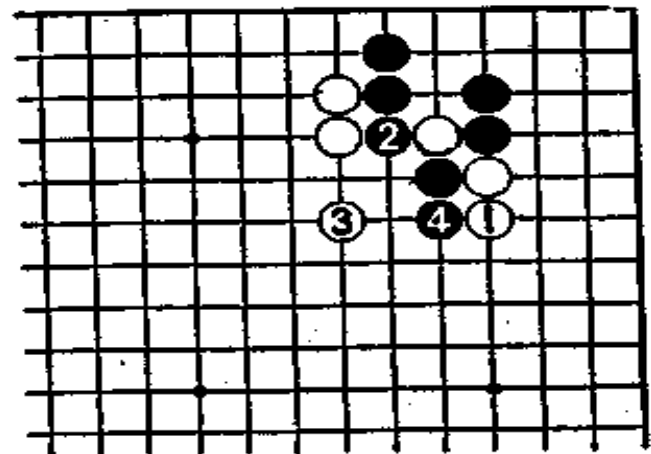
2图

3图 白1直接下
立。黑2抢吃一子，白
子被分成两段，左边白
两子由于气紧，成为苦
形。

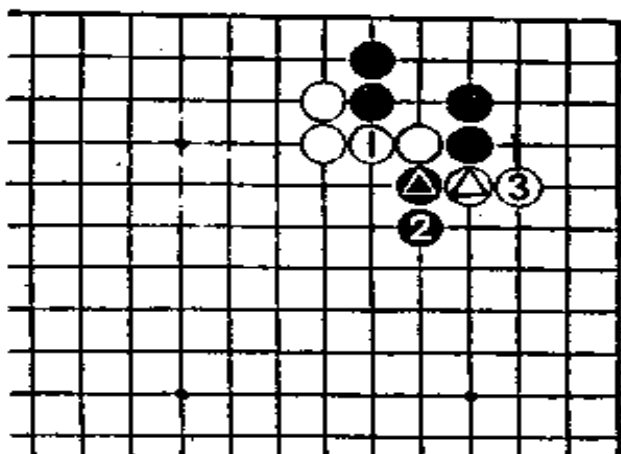


3图

4图 白1长，黑
仍于2位吃。以后白没
有有效的封锁手段。

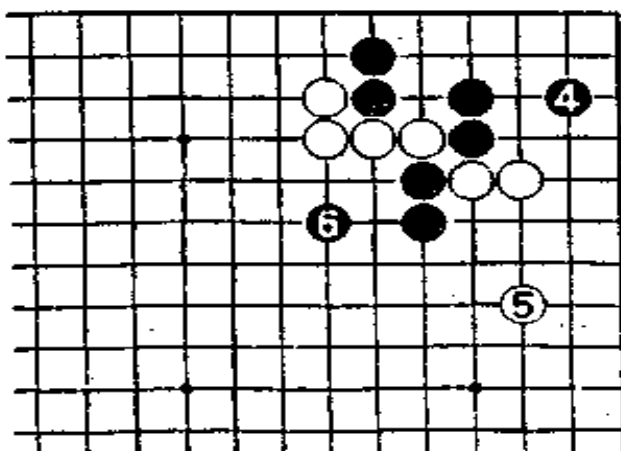


4图



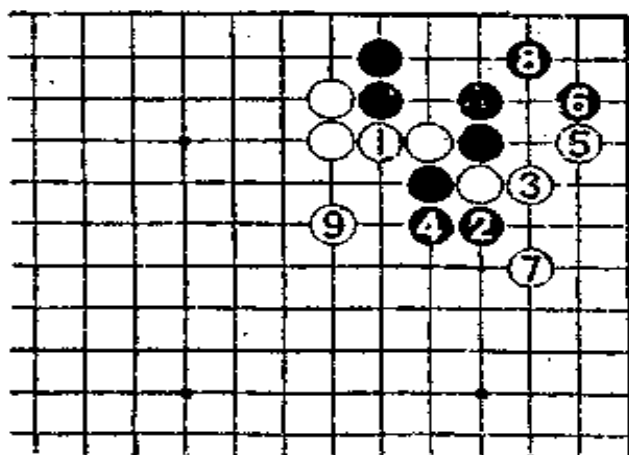
5图

5图 白1救出一子，黑△白△均是被切断之子。但由于黑先走成为有利。



6图

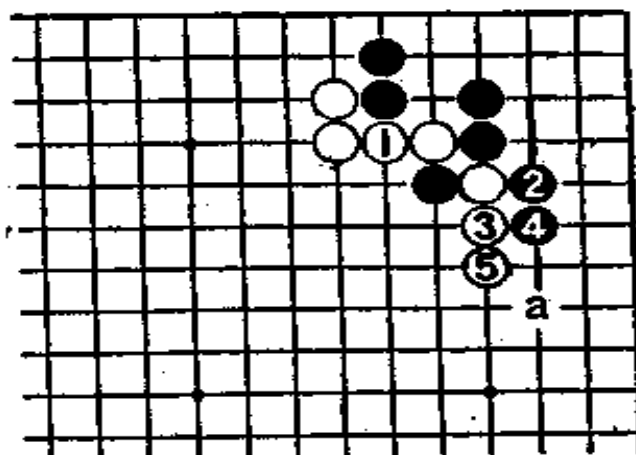
6图 接着前图，黑4守角后，再于中央抢到要点，是黑可战之形。



7图

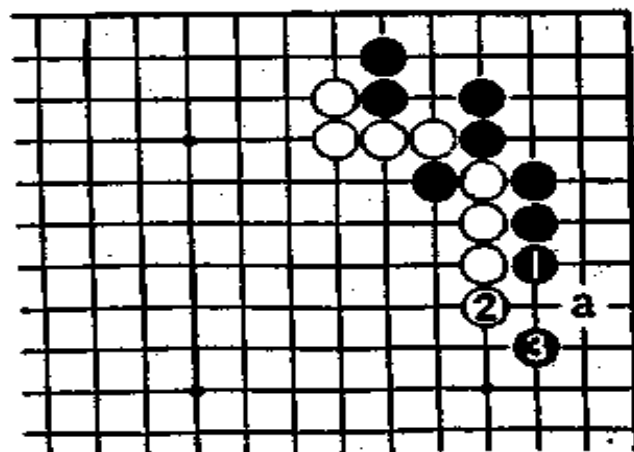
7图 黑2先叫吃，再4接，下法不妥。白5小尖，再7位跳出。以后黑角尚须再补一手，白抢到9位的要点。

8图 黑2从下边叫吃，意在取地。白5后，黑如在a位跳不好，断点过多。



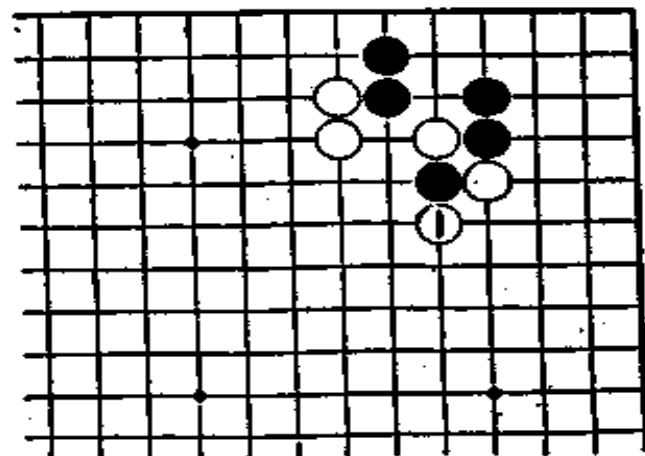
8图

9图 黑还须再爬一手，再于3位跳。或者黑1直接在a位飞。本图黑地较多，比起正解图的黑形要好一些。

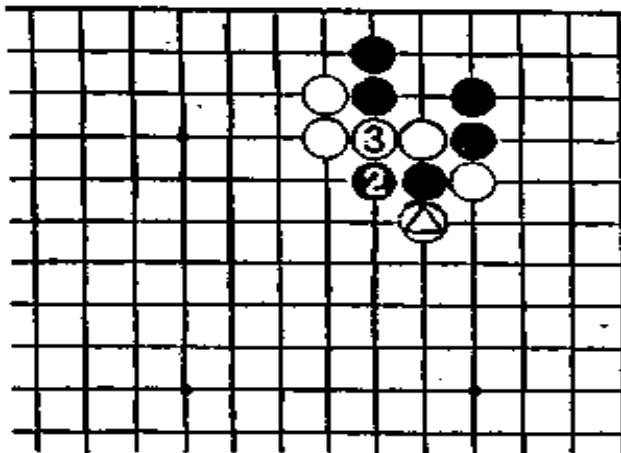


9图

10图 (正解1)
白1叫吃是正确的次序。这也许令人感到吃惊。

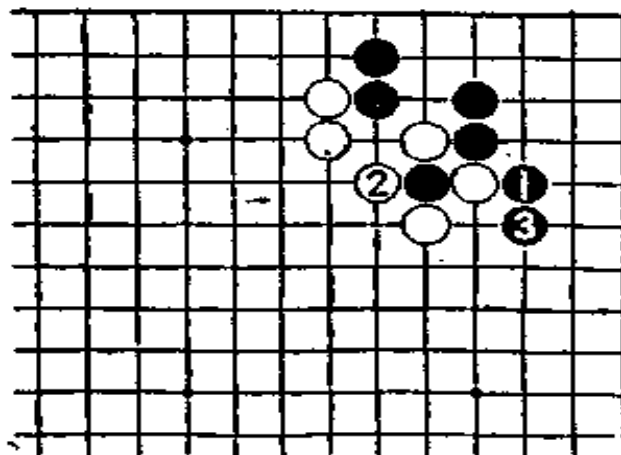


10图



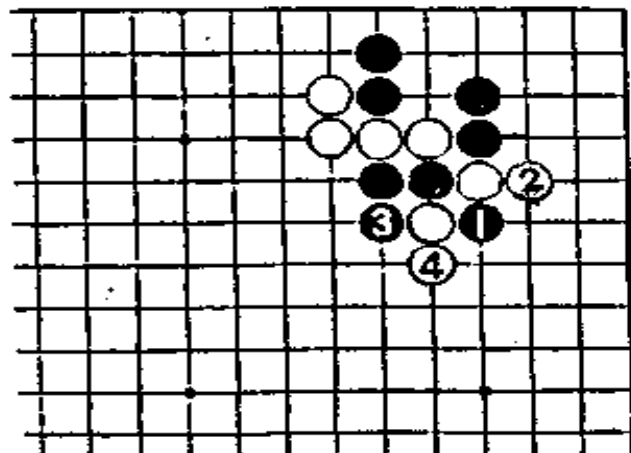
11图

11图 (正解2)
 黑2逃的时候, 白3再顺势接。白△和黑2的交换, 有效地防止了黑采用5图的下法。



12图

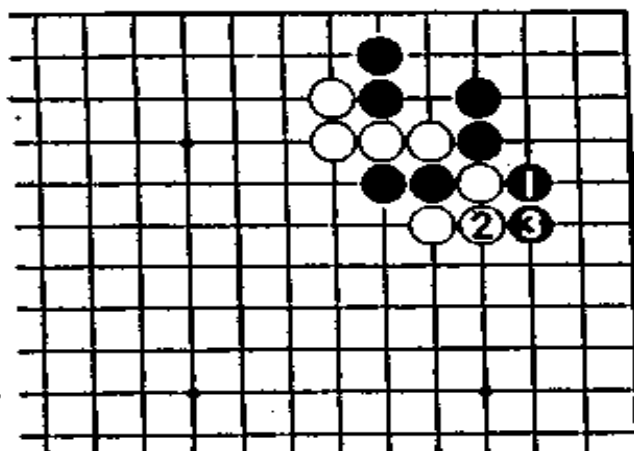
12图 黑如不逃于1位叫吃, 白2先手提起一子, 结果不坏。



13图

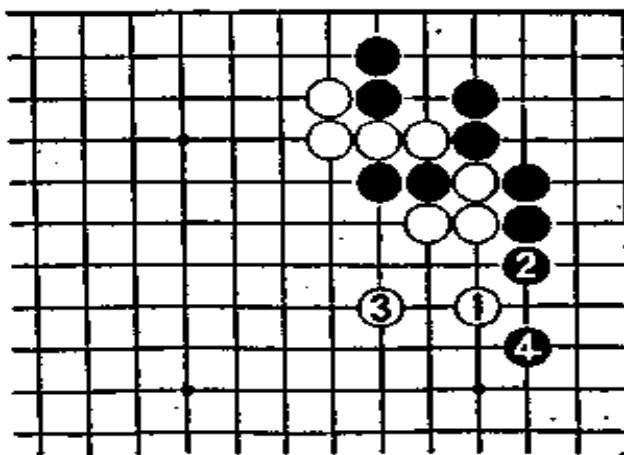
13图 黑1、3叫吃再叫吃, 白4长出后, 黑难以兼顾。

14图 黑1叫吃再
3爬，是和8图一样，
追求实地。



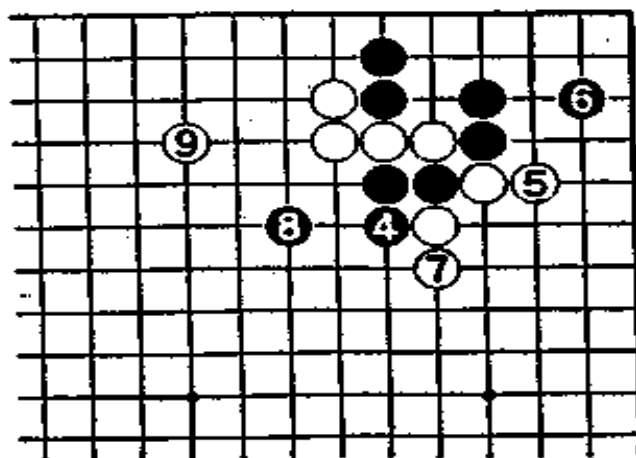
14图

15图 接着白1、3
守住中央，黑4于右边
跳出。本图黑右边实地
和8图一样，但中央白
棋要比8图结实，故是
白好。



15图

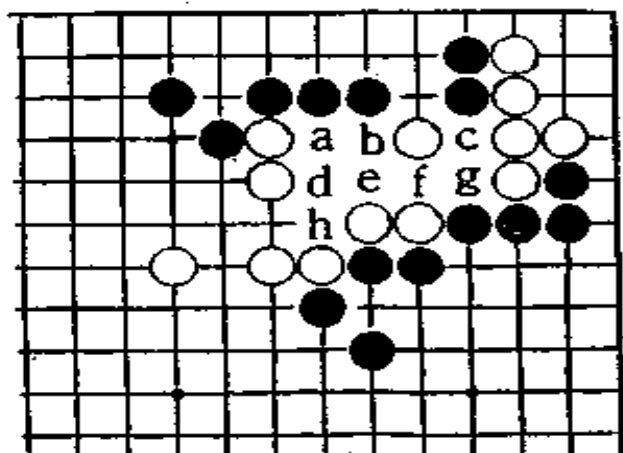
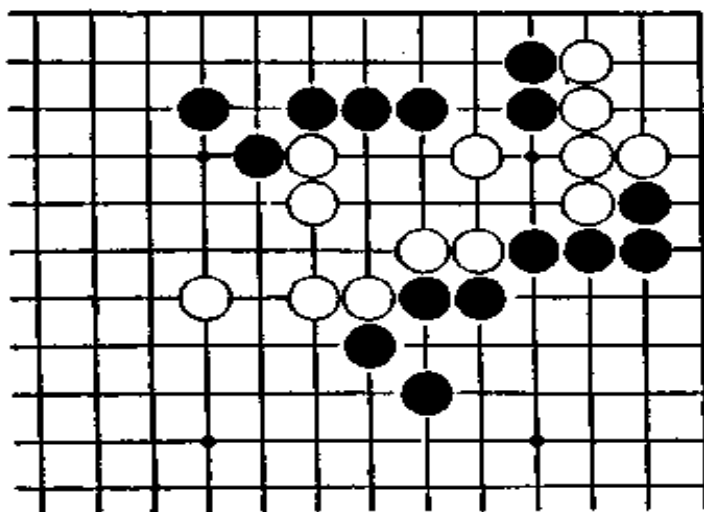
16图 从11图开
始，黑4单拐，到白
9，白可战。



16图

第4型 黑先

切断的手筋

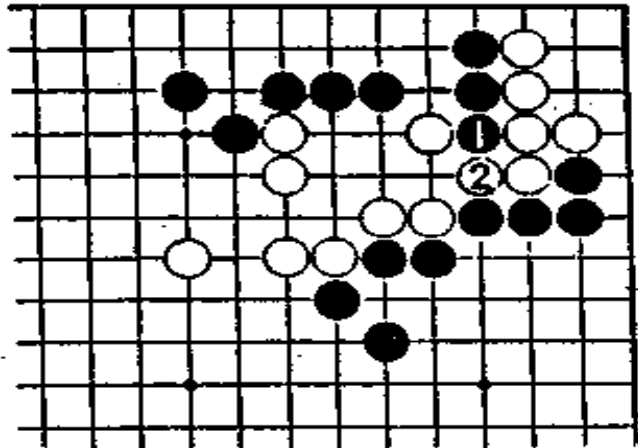


1图

可供选择的点

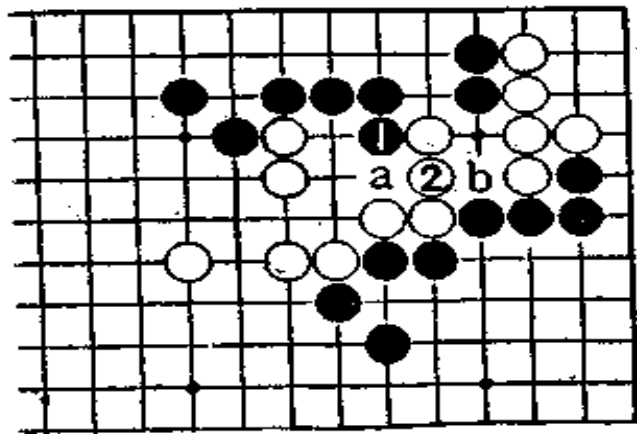
1图 角中白棋仅有一眼，黑如能切断其和外边的联系，就能将白棋吃掉。最初的一手必须要走对，以下从a到b分别进行考虑。

2图 黑1冲，白2接成为虎口，获得连通。这个没有考虑的价值。



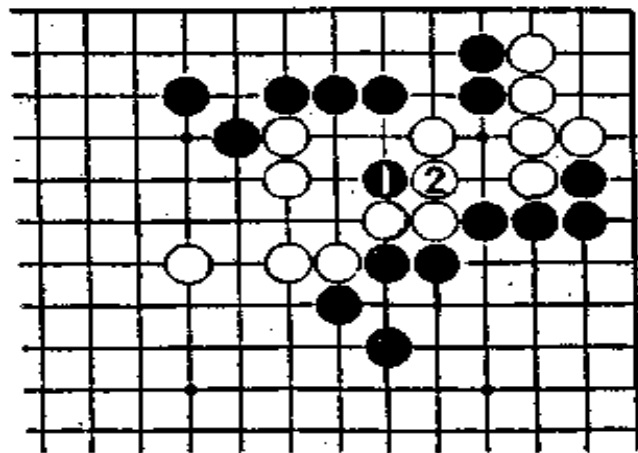
2图

3图 对于黑1，白2接最妥善。如不留神走a位被白走b位分断。当然白2如走b也可获得通连。

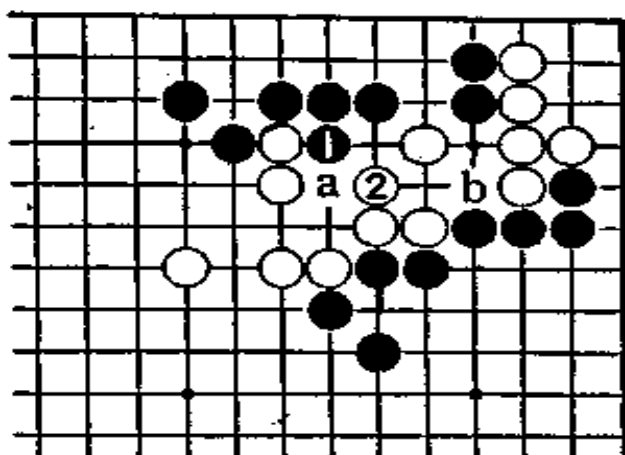


3图

4图 对于黑1靠，白2只有接。不过黑1是恶手，是不必怀疑的。

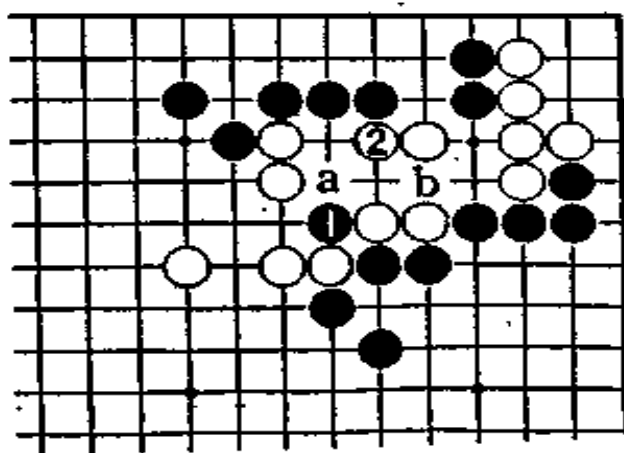


4图



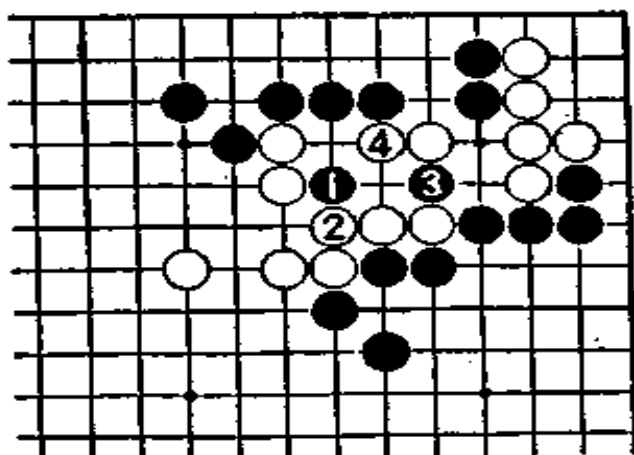
5图

5图 对于黑1，白除了走2位，也可走别处获得连接。但白2不能应在a位，否则被黑b位分断。



6图

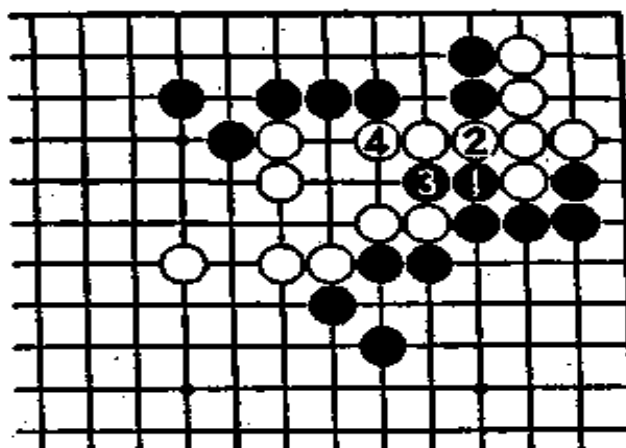
6图 黑1断，白2是明显的应法。如走a位叫吃，被黑b位分断。



7图

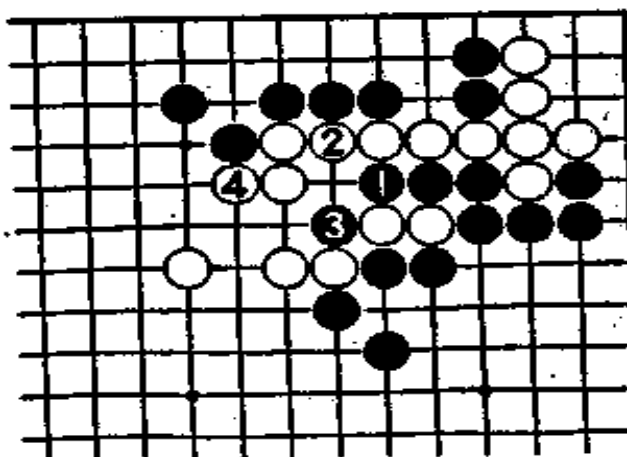
7图 黑1时，白即使2位应也可获得连接。但黑3时白必须4位应。否则将被切断。

8图 黑1冲，再于3位冲，步子太慢。被白4抢先一步逃出。



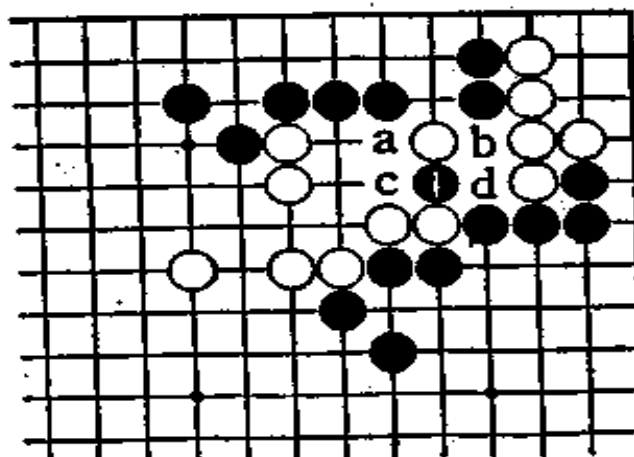
8图

9图 接着黑1继续冲，白2接，黑3只是吃到了两个废子。

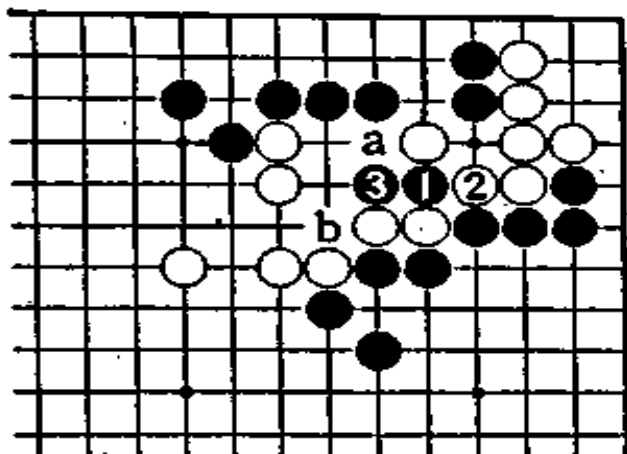


9图

10图 黑1挖是手筋，白的应手从a到b，下面分别讲解一下变化。

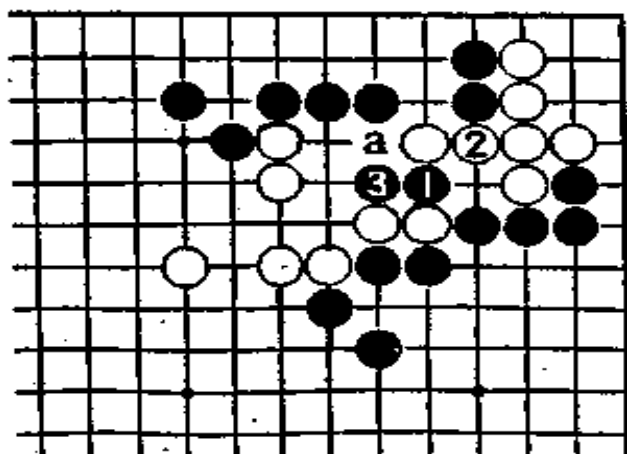


10图



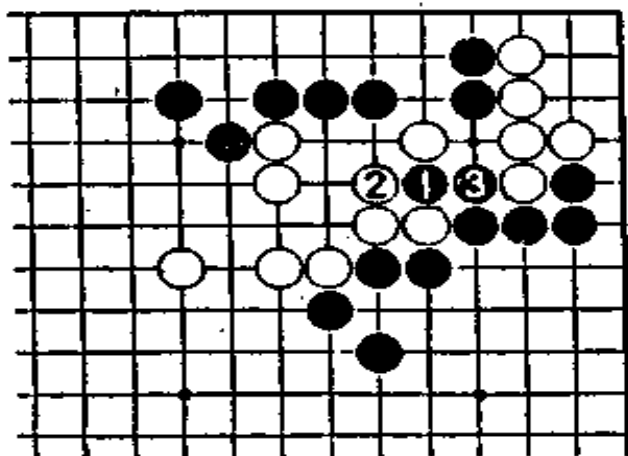
11图

11图 白2断吃，黑3长。接着白如在a位叫吃，黑b位提后留下两个断点，黑无法得到连接。



12图

12图 白2接，黑3走a位也是可以的。不过本图叫吃要便宜一些。

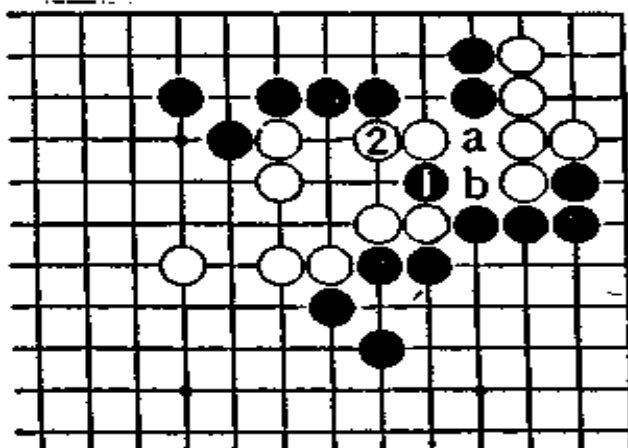


13图

13图 白2从外边叫吃，黑3接。以后两个断点成为“见合”。所谓“见合”是手筋中最基本的要素。

14图 (正解 1)

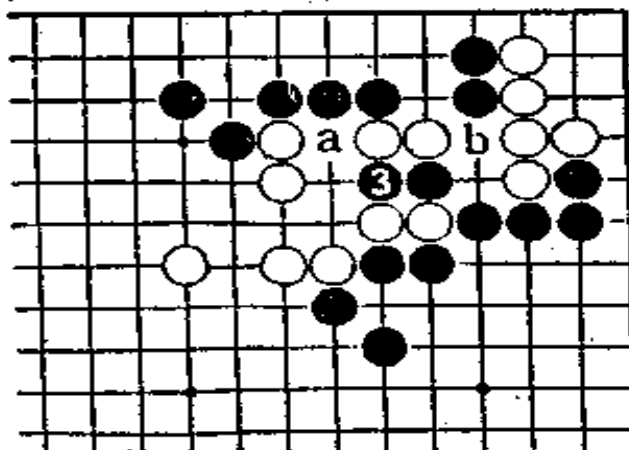
对于黑 1 白 2 是最强的抵抗。接着黑如向 a 位冲，白 b 位连通；黑如 b 位接白可 a 位连通，成为和 8 图同样的结果。



14图

15图 (正解 2)

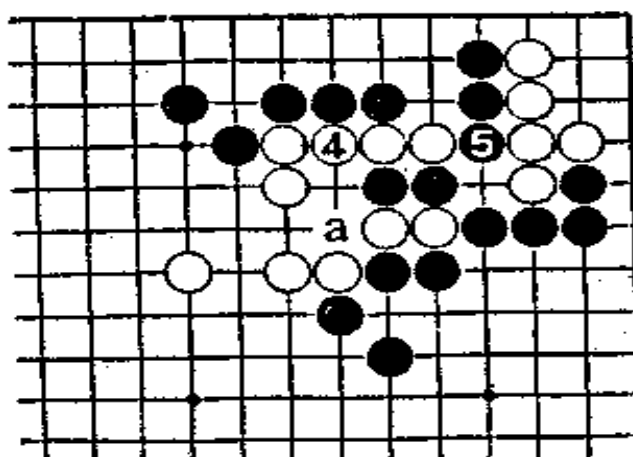
黑 3 叫吃是关键之着，以后 a、b 两点，黑必得其一。



15图

16图 (正解 3)

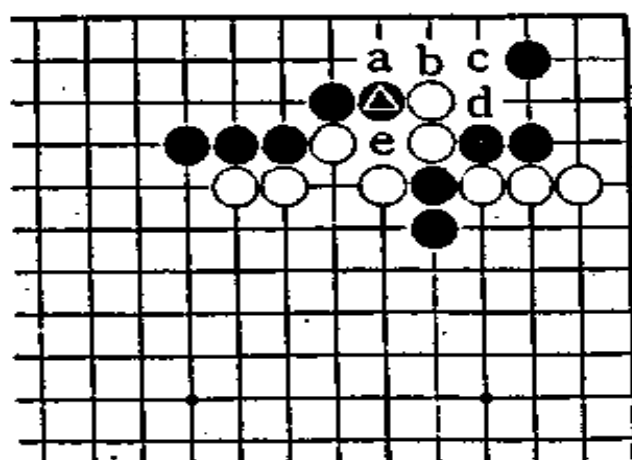
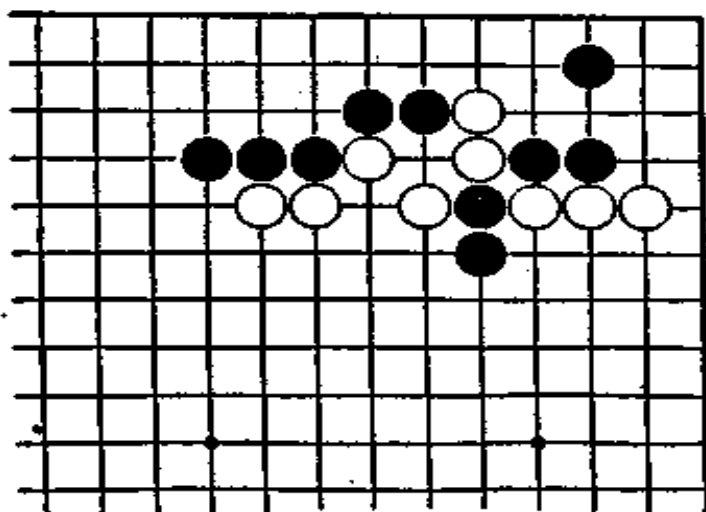
白 4 接后，黑棋如在 a 位提两子太小，走 5 位断开白子是正确的。



16图

第5型 白先

切断的手筋

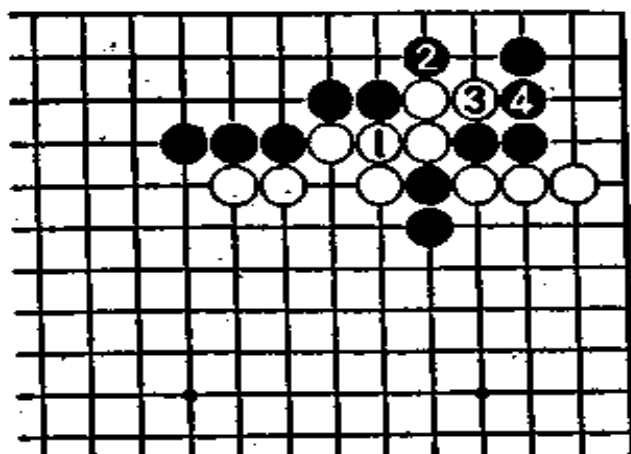


1图

可供选择的点

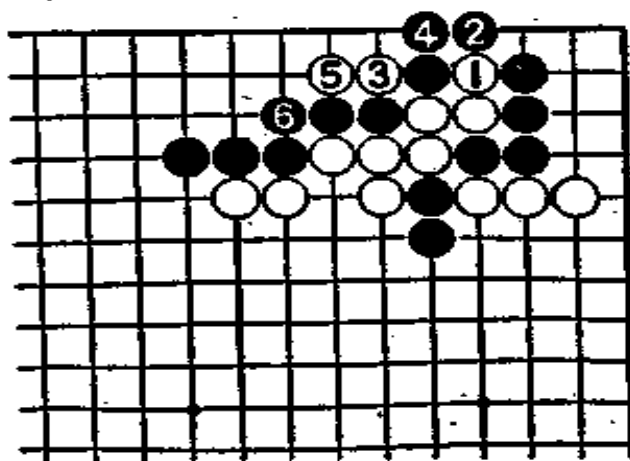
1图 现在黑△位顶准备扳过。白子能否阻止黑棋渡过，必须立即做出决断。下面分别将各个点研究一下。

2图 白1补断。
黑2、4扳接，看上去
危险，实际上全部连
接。



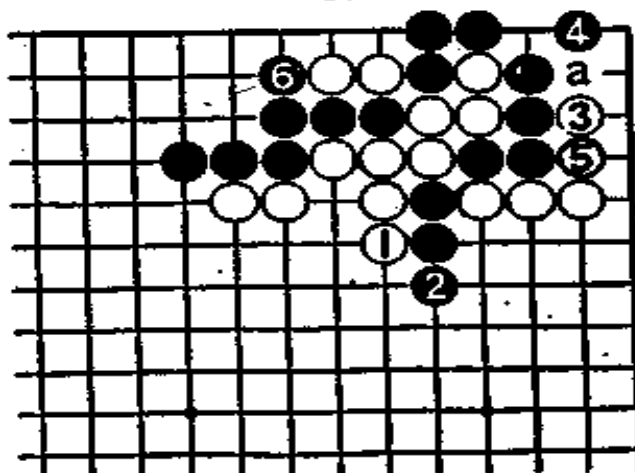
2图

3图 接着白1
冲，再3、5叫吃，形成对
杀。

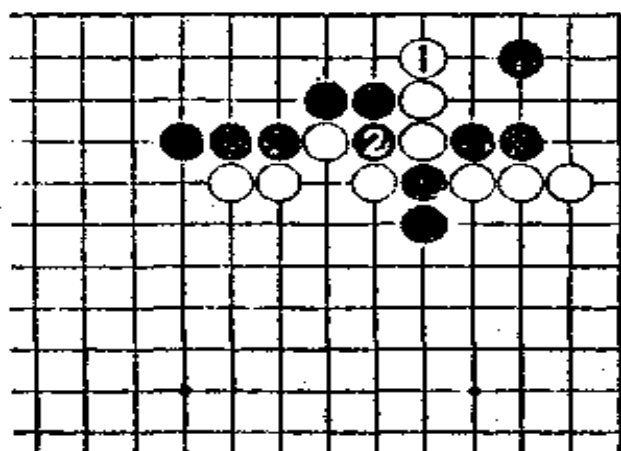


3图

4图 白1长，以
免被黑棋先手叫吃成凝
形。白3贴巧手，对此
黑4是好手，到黑6全
部连接。黑4如随手下
在5位或a位都是不行
的，请自己确认一下。

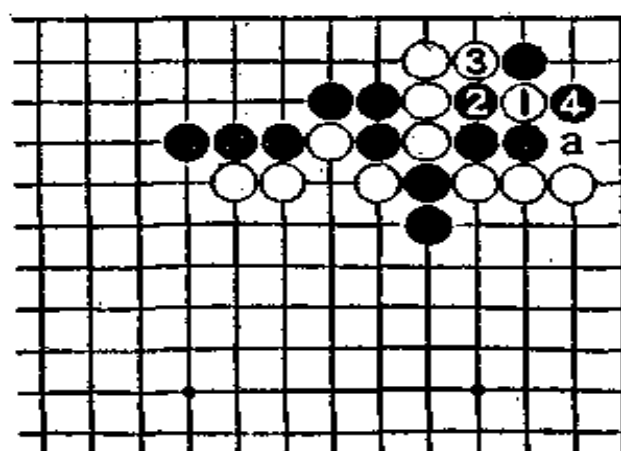


4图



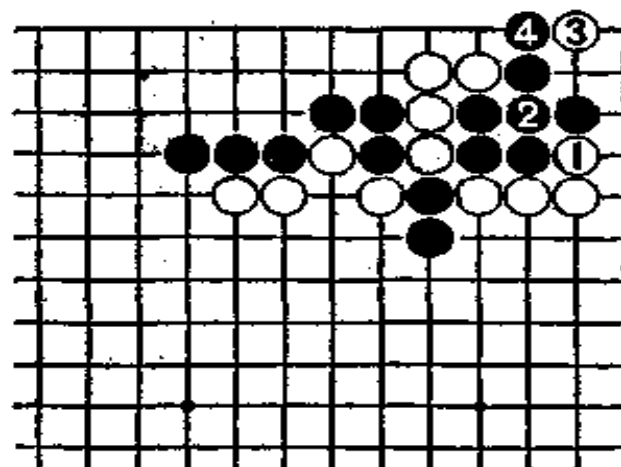
5图

5图 如要阻止黑棋渡过，首先考虑一下白1立。黑2当然断，对杀的情况见下图。



6图

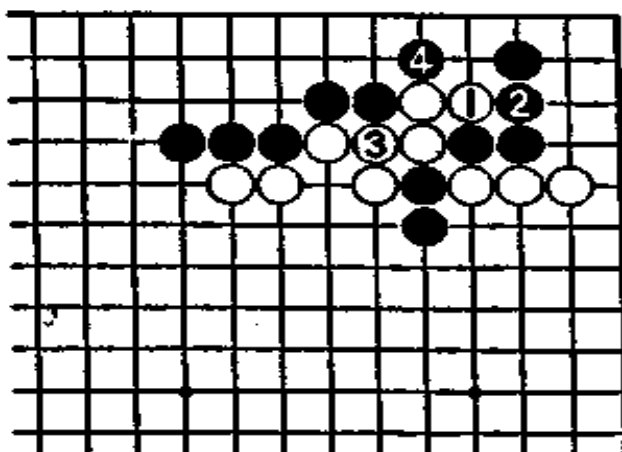
6图 白1挖是缩短黑气的手筋，如走a位，黑在3位简单地应白就死了。



7图

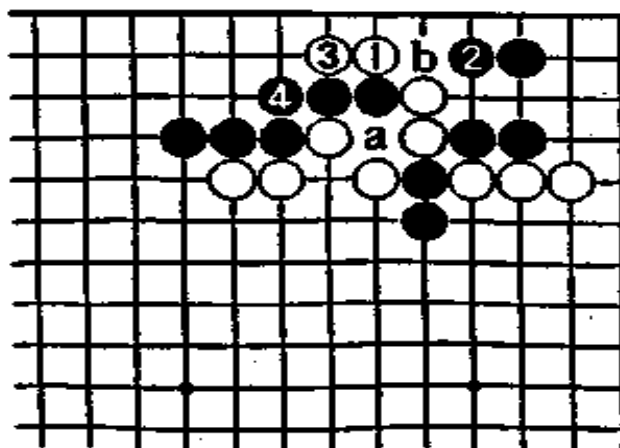
7图 接着前图，白1叫吃再3位点，结果白不能取胜。

8图 白1拐，黑2应，白3还要接，黑4扳过，成为和2图同样的形状。



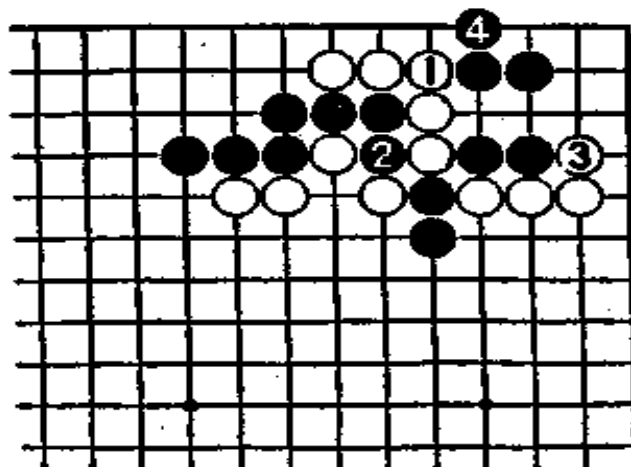
8图

9图 白1扳，怎样呢？黑如在3位挡，白子再于a位接，正好将黑棋分断。不过黑有2位并的冷静之手。以后给白棋留下了a、b两个断点。

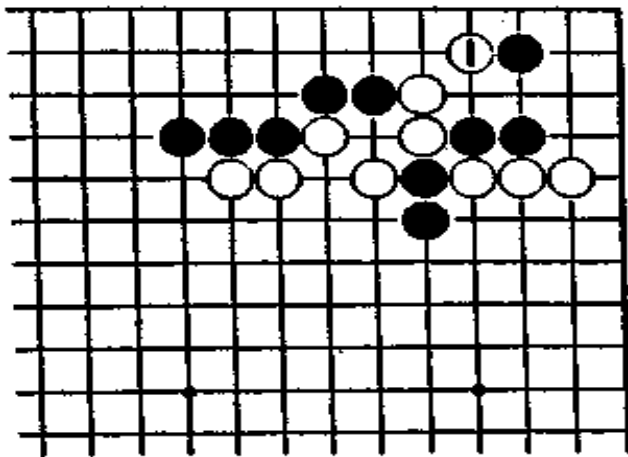


9图

10图 接着白1接是无理的。黑2断后，对杀白负。

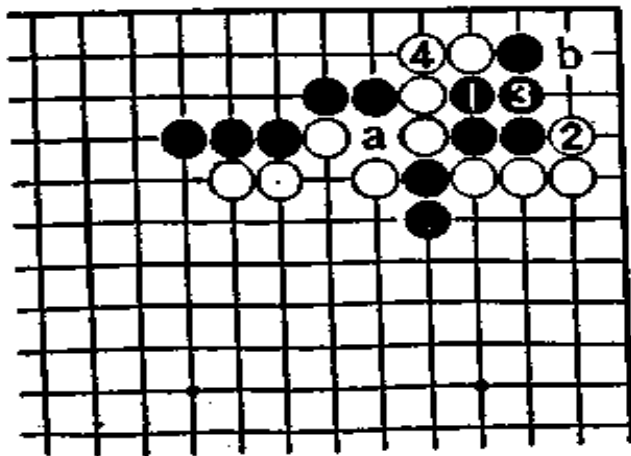


10图



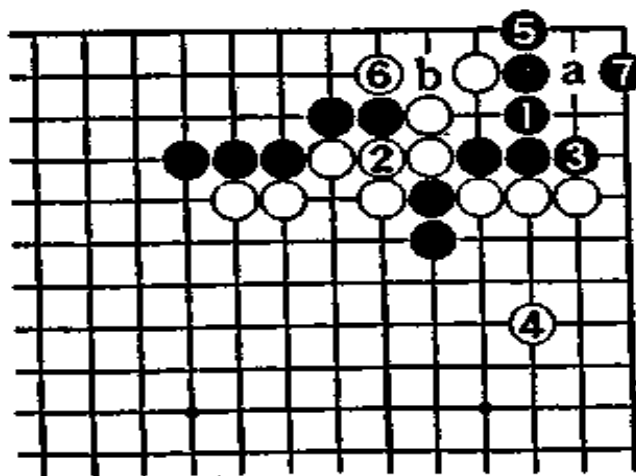
11图

11图 (正解1)
白在1位尖顶是好手。



12图

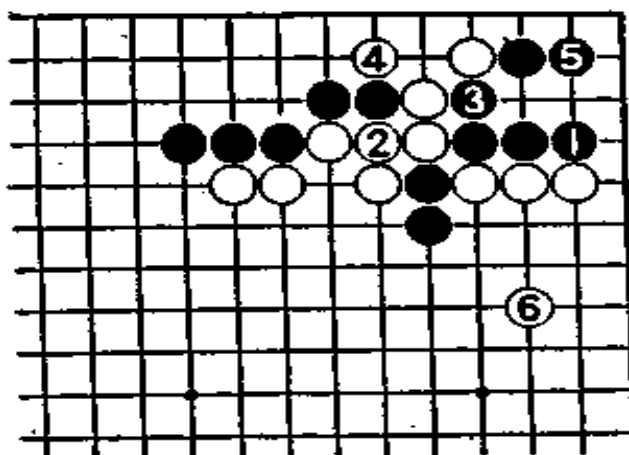
12图 黑1时，白2位叫吃再4位接。以后黑a位断，白b位紧气，对杀白胜。



13图

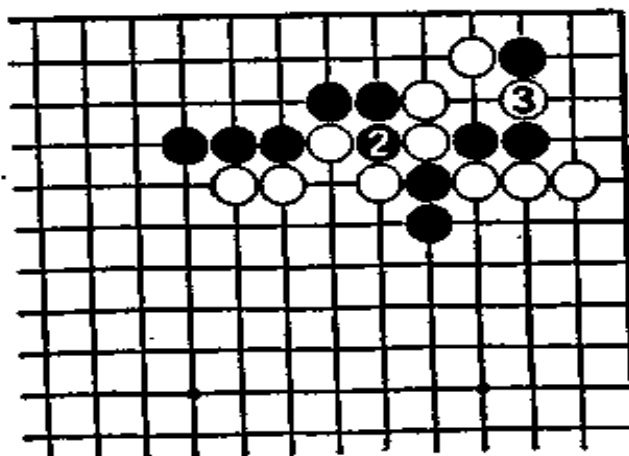
13图 黑1接，白2再补断，有效地防止了黑棋渡过。黑3、5后，虽能做活黑角，但外边已是七零八落。要注意白6如在a位硬吃黑棋，黑可于b位挤过。

14图 黑1挡，白2也是接。结果和前图没有多大区别，还是白好。



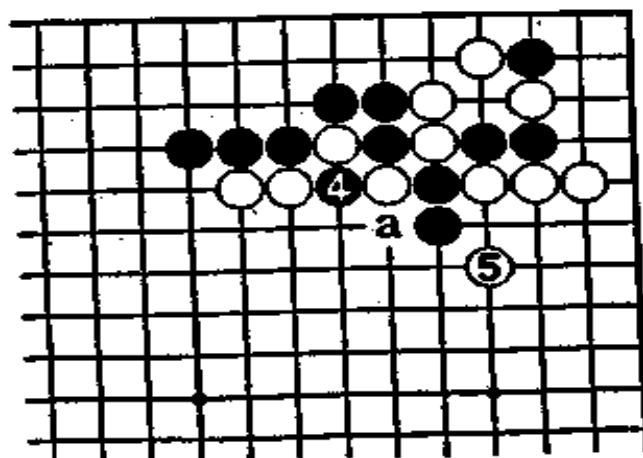
14图

15图 (正解2)
黑2立即切断，白3挖吃掉黑角，补偿了外边的损失。



15图

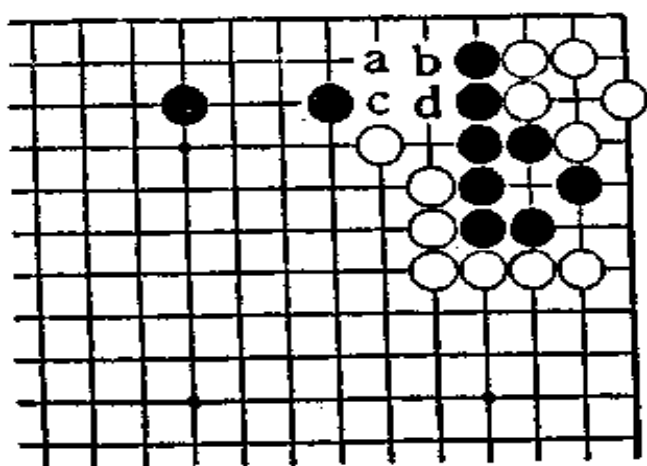
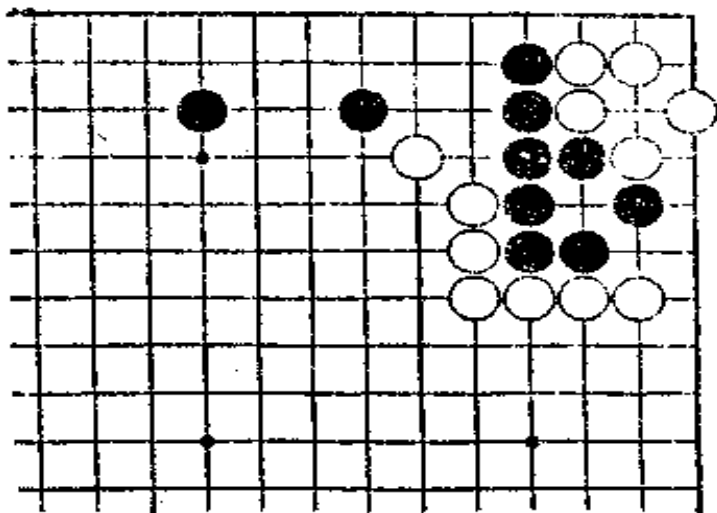
16图 (正解3)
黑4提，白5跳出，经营右边。如在a位逃出，将成苦战之形。



16图

第6型 白先

切断的手筋

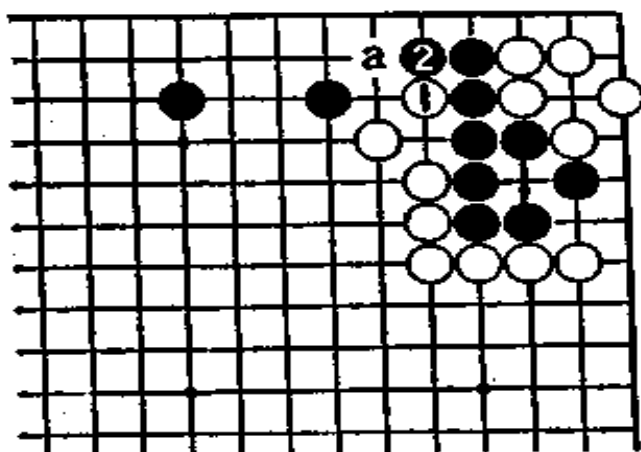


可供选择的点

1图 利用盘端的特性加以连接叫作渡。右边黑八子是否已经渡过，白有没有阻渡的手段。请分析一下以下各点。

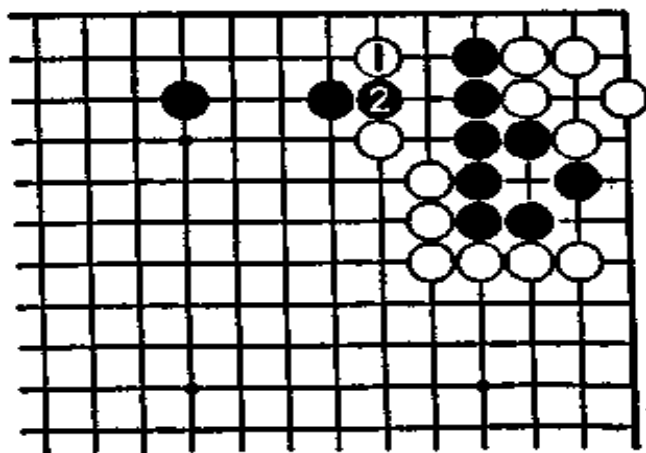
1图

2图 白1尖顶，黑2简单地应即可获得连接，当然黑2应在a位也可以。



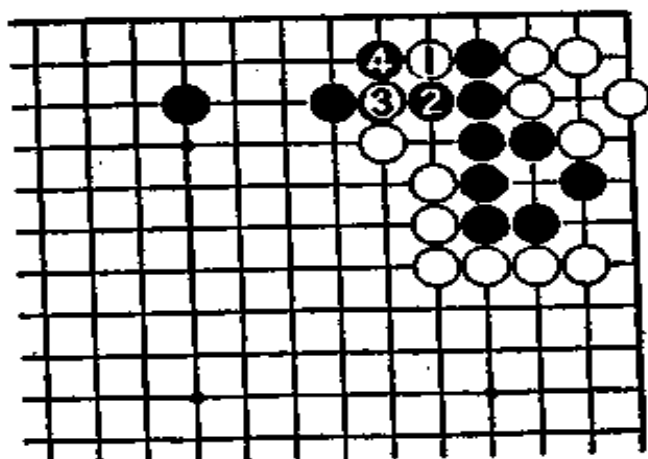
2图

3图 白1跳下，黑2冲，白棋反被切断。

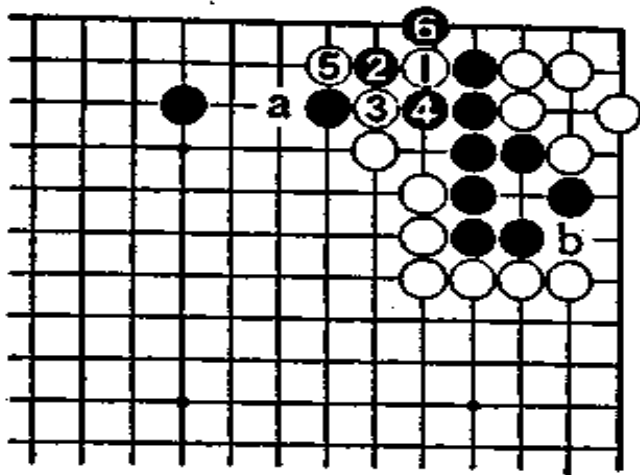


3图

4图 白1靠后，黑有各种应法。黑2、4虽然不能连接，但被断开的棋可以单独作活，因右边黑有后手一眼。

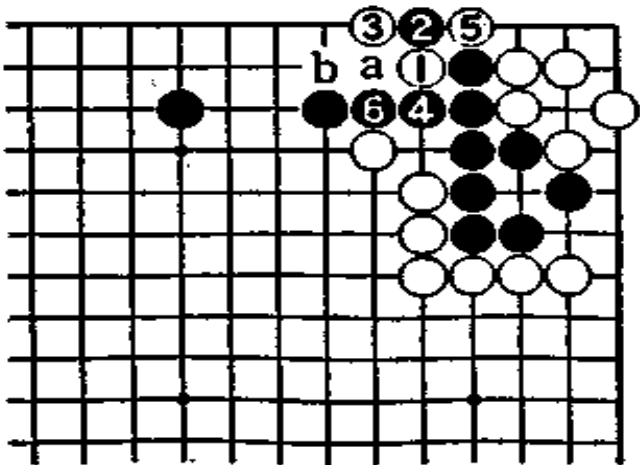


4图



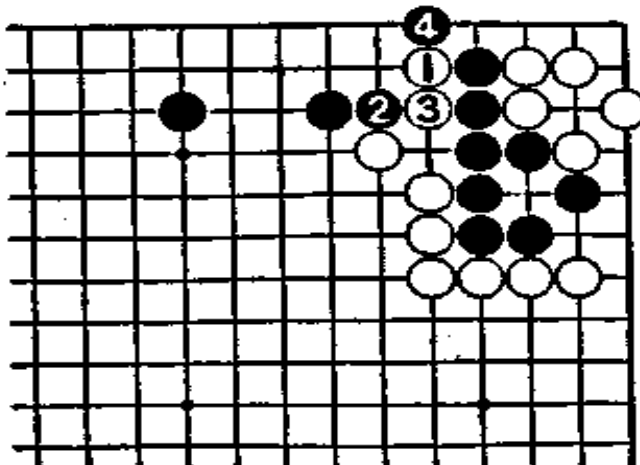
5图

5图 黑2夹，白3时黑4断吃一子，成为和前图同样之形。黑6提先手获得一眼，以后白走a位，黑走b位做眼成活；过程中黑4如在5位接，被白6立切断是要注意的。



6图

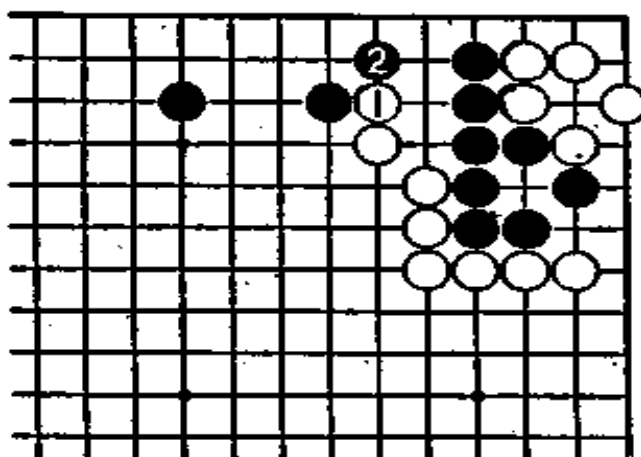
6图 黑2即使扳也可获得连接，不过稍损。白3如走a位，黑走b位。



7图

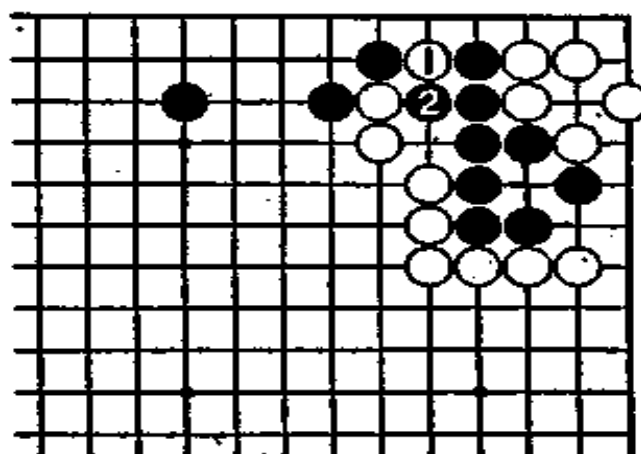
7图 和单独作活相比，还是以连接为好。本图黑2、4的连接方法要优于前图。

8图 (正解1)
平凡地在1位冲，黑只能应在2位。



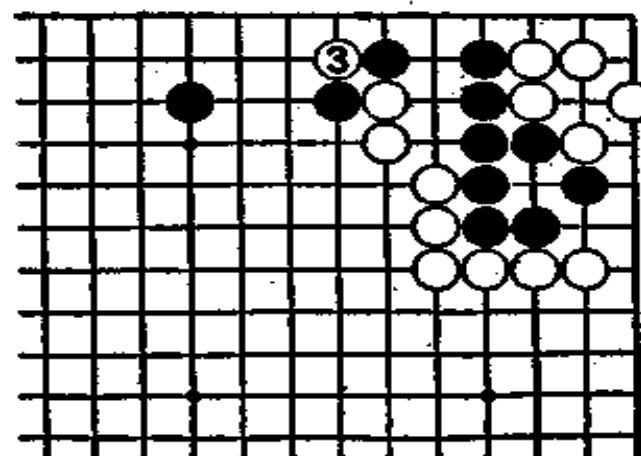
8图

9图 接着白1如果挖，将成为和5图同样的形状，黑先手做成一眼。

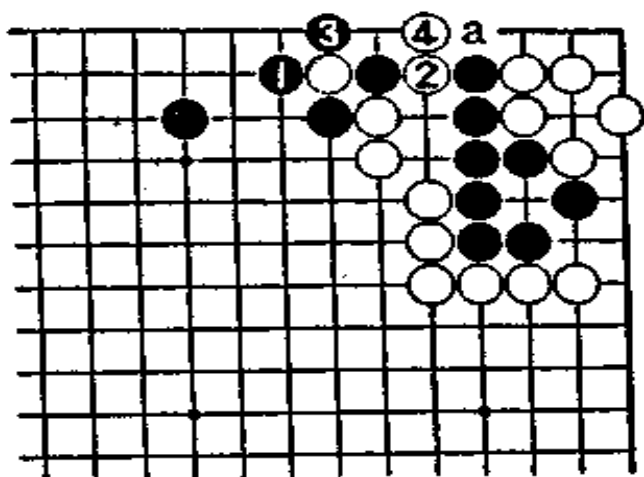


9图

10图 (正解2)
白3从外边断是好手。为了吃掉右边的黑棋，先在左边开始动手。

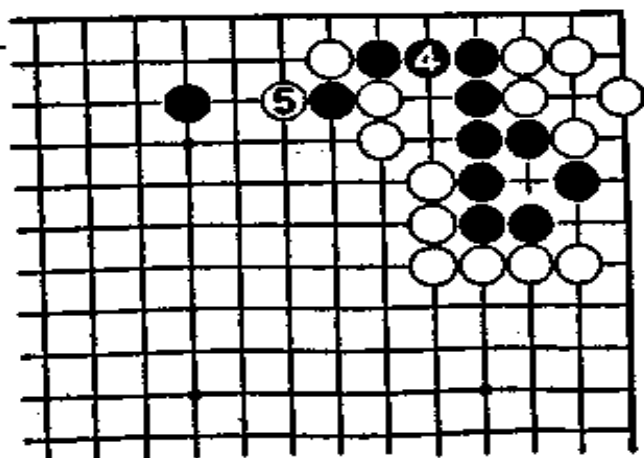


10图



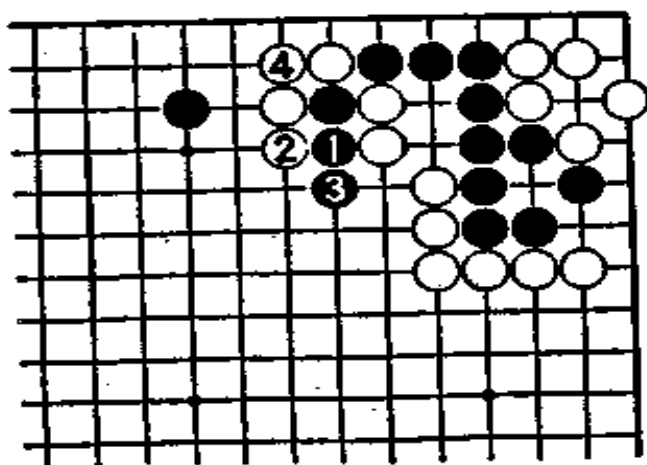
11图

11图 接前图，黑1如叫吃一子，白2反吃，4下立，切断成功。黑八子自然就死了。白4如下在a位，黑有4位扑打劫的手段。



12图

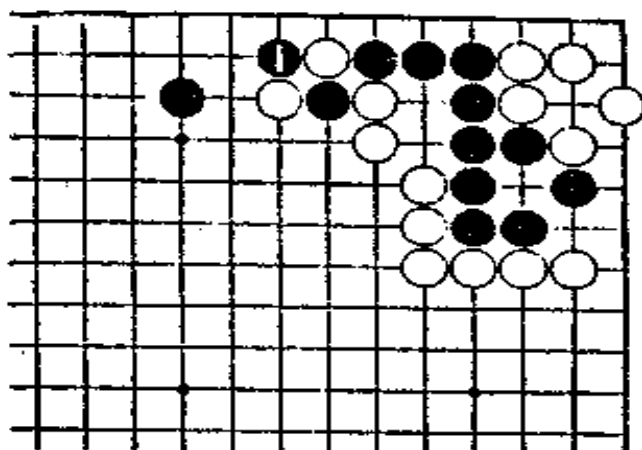
12图 (正解3)
黑4如果接，白5叫吃成征子。



13图

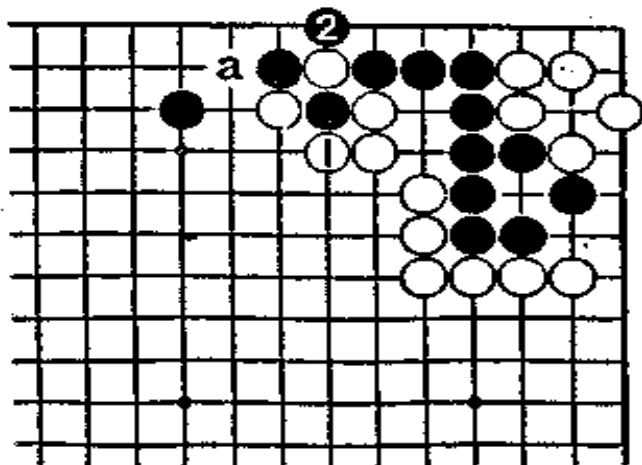
13图 白棋即使征子不利，被黑1逃出。白2、4后，上边的白棋没有什么不安，黑还是死棋。

14图 12图以后，
黑子在1位断吃将会成
为什么样的结果呢？



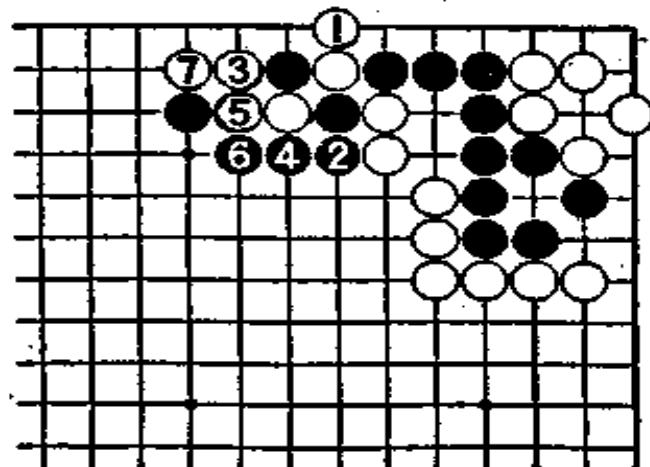
14图

15图 白1提，黑
2利用打劫渡过。白如
粘劫，黑走a位连接。
因此白a位叫吃，形成打
劫。



15图

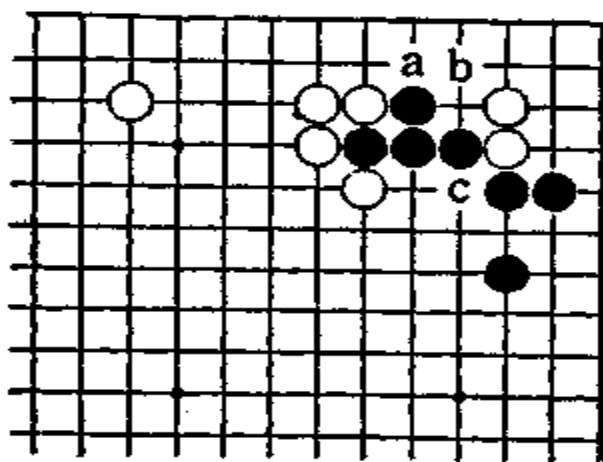
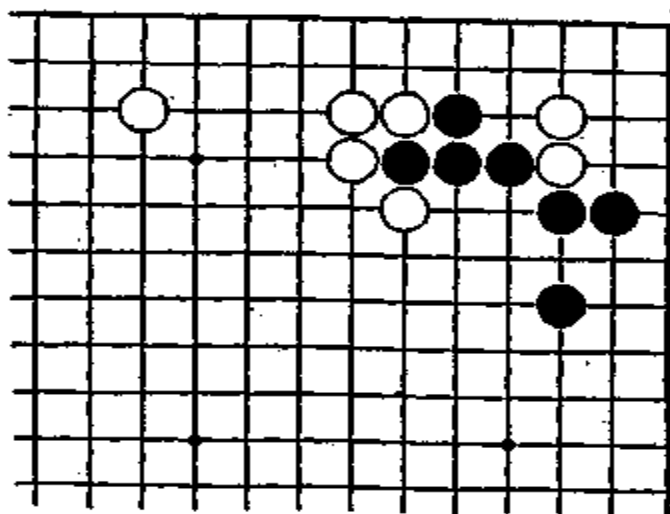
16图 在这种场合
白1顽强地下立是成立
的。让黑子逃出，白3
以下没有什么不安，角
中黑棋自然就死了。



16图

第7型 白先

连接的手筋

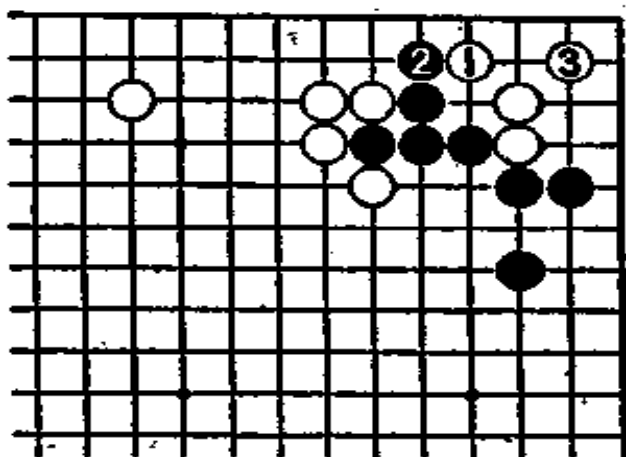


1图

可供选择的点

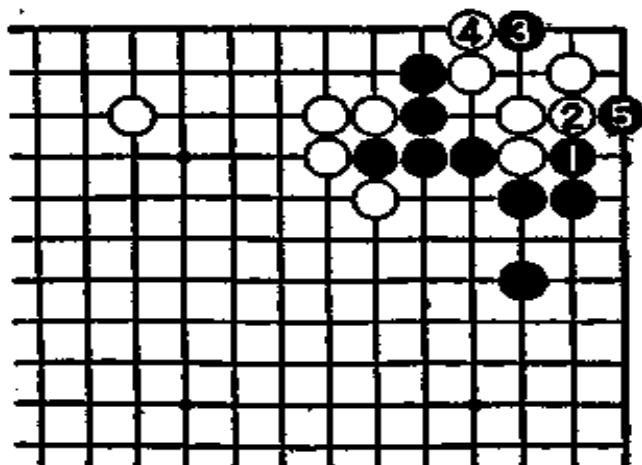
1图 角中白两子是否能救活。本身如不能作活，就要想办法和外边连接起来。下面分析一下a、b、c三点。

2图 白1尖，企图在角中单独作活。黑2挡，白3虎结果是怎样呢？



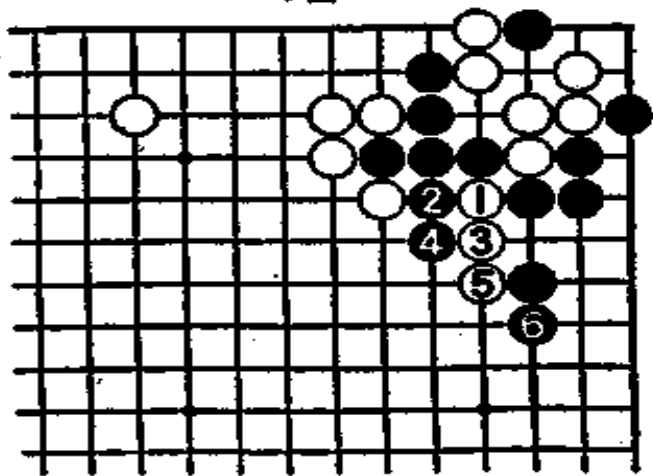
2图

3图 黑1拐，再3位点是紧要的一着，黑5扳后，白明显地死了。

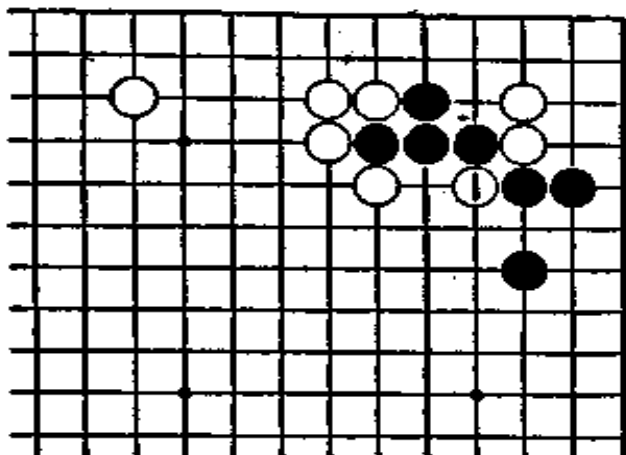


3图

4图 接着白1断，企图利用黑棋的断点，救活角中白棋。但黑2至6简单地应，白就无计可施了。

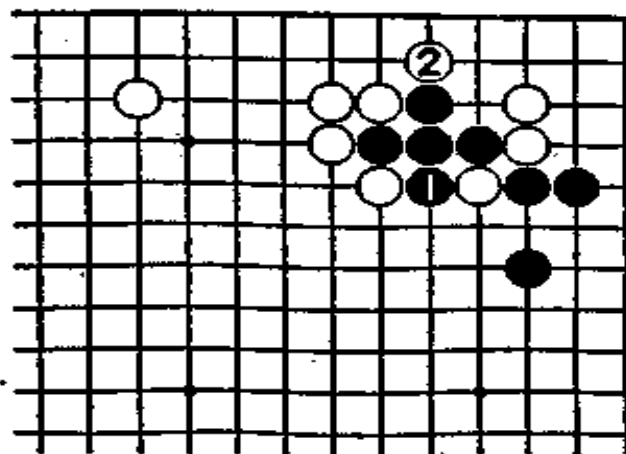


4图



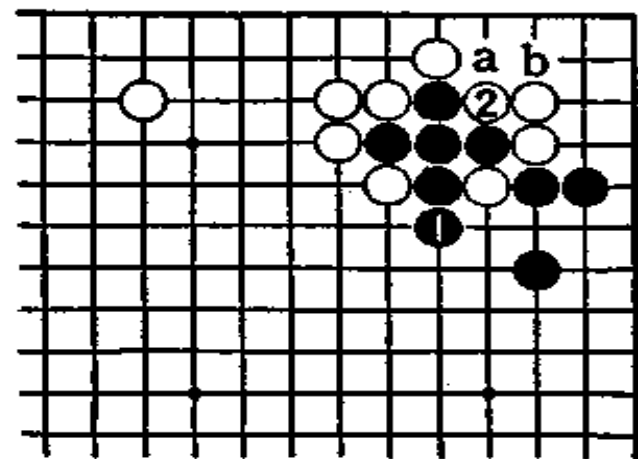
5图

5图 白1断是有力的一手，但从结果来说还是失败的。



6图

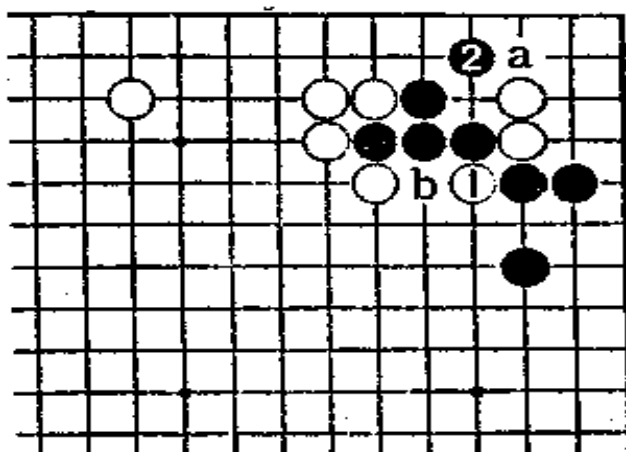
6图 诱使黑1位叫吃，白2再扳正是白棋的意图，白棋利用黑气紧的毛病，从容地扳过。



7图

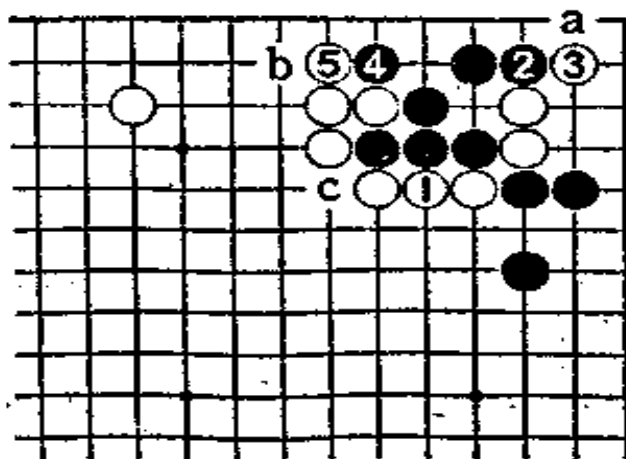
7图 黑如1位长，白2补，达到目的。黑1如在a位扳，白2断形成叫吃。黑还是要走1位，白再于b位补。

8图 对于白1断，黑2尖是最强的抵抗。以后的变化稍稍有些复杂，但黑棋可以吃掉白两子。白如在a位挡，黑子再于b位叫吃，白就不能立即扳过了。



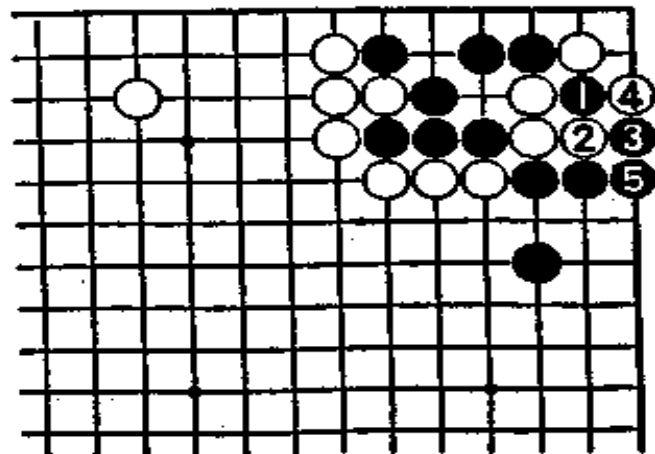
8图

9图 白1接，黑走2、4是先手。白5如在a位立，黑走5位，白b、黑c断，白不行。

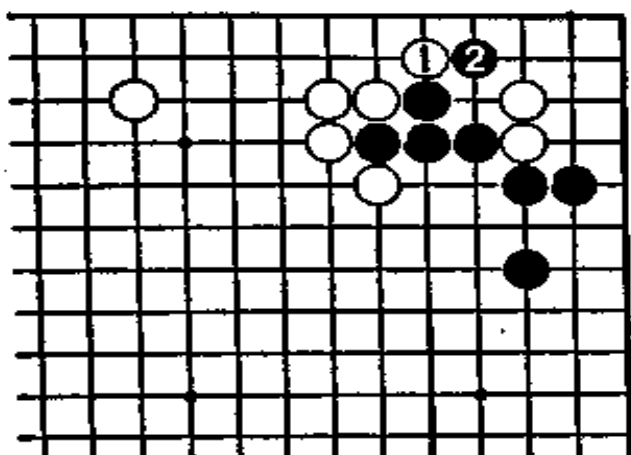


9图

10图 接着前图，黑1断，是对杀的手筋。黑5接后，白死。

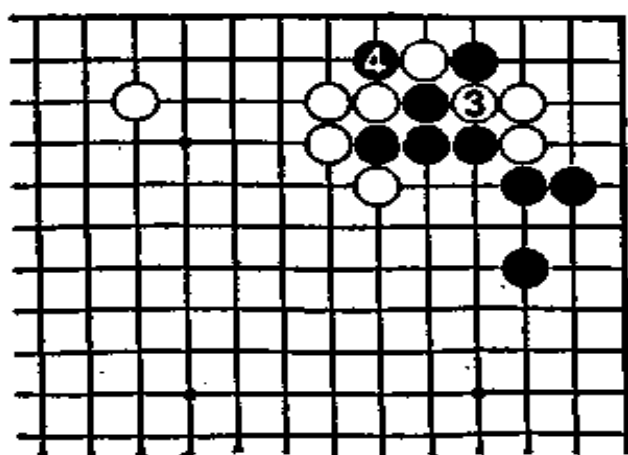


10图



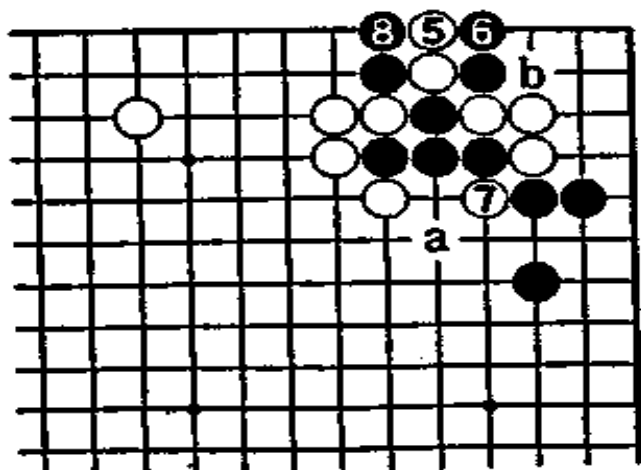
11图

11图 (正解1)
白1直接扳, 黑2大致要挡。



12图

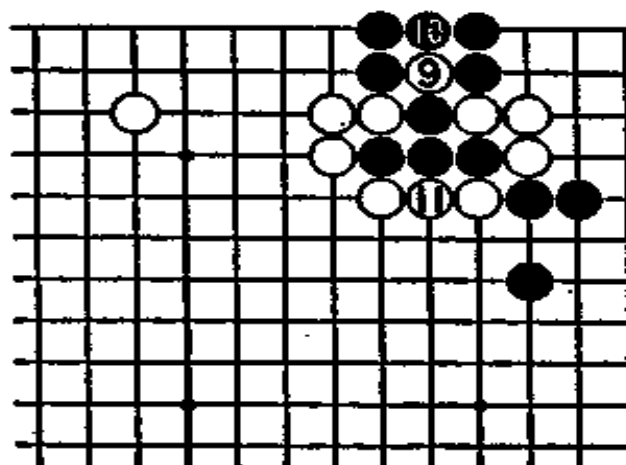
12图 (正解2)
接着白3断, 乍一看是不能这样下的, 因被黑4断吃一子, 损失是非常大的。



13图

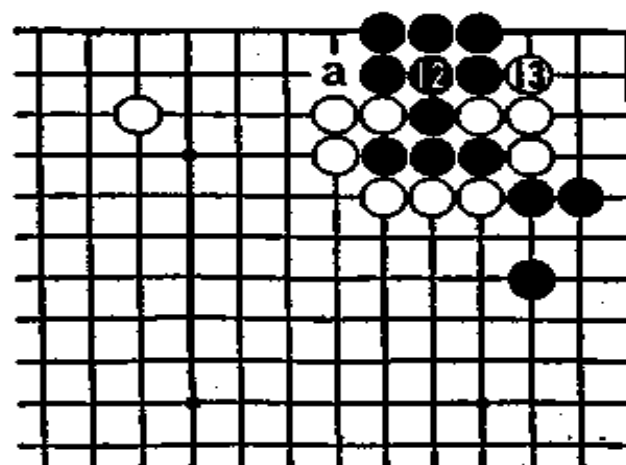
13图 (正解3)
白5立是准备勒吃的手筋, 称为“大头鬼”。黑6如a位补, 白走b位可获连接。黑6、8强行吃白两子……。

14图 (正解4)
白9先扑, 再于11位叫吃是必不可少的次序。



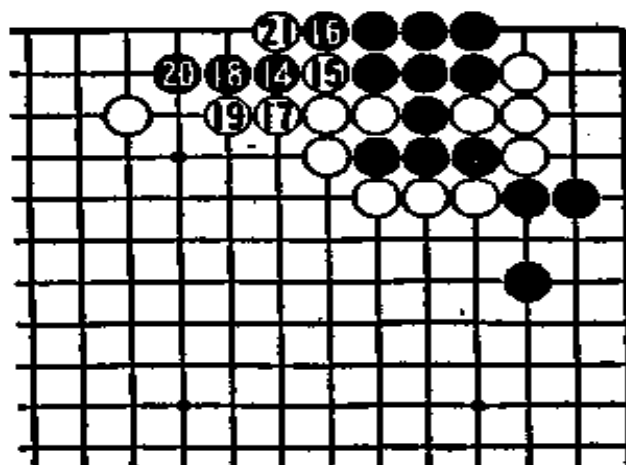
14图

15图 (正解5)
黑12粘, 白13从这边紧气是重要的。如于a位紧气, 被黑走到13位, 白就死了。



15图

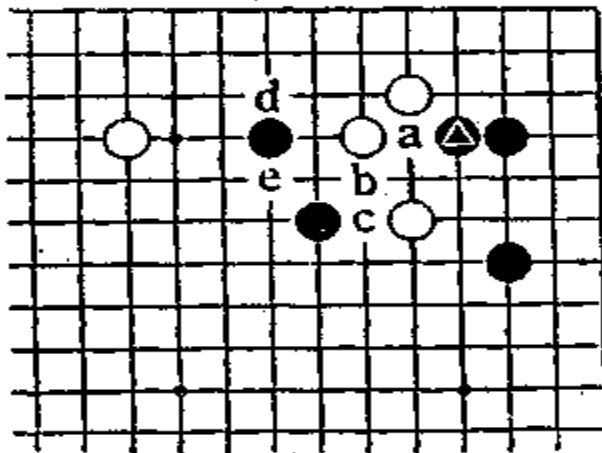
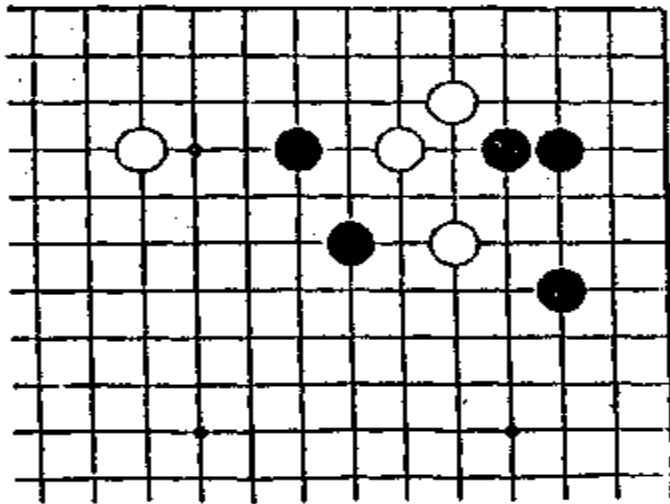
16图 (正解6)
黑14跳, 企图延气。白15以下, 黑的一团子无论如何是跑不掉了。



16图

第8型 白先

弃子连接的筋

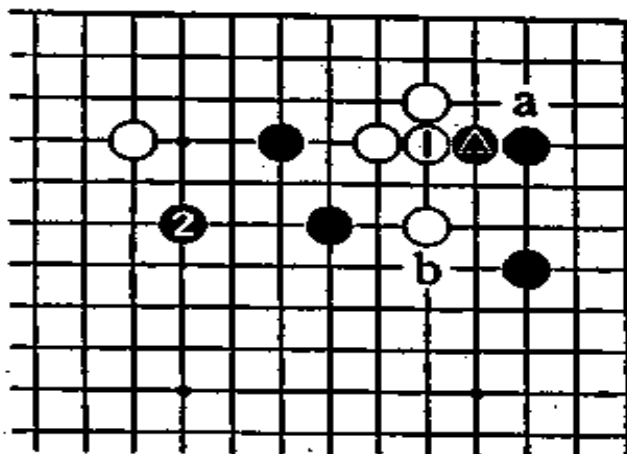


1图

可供选择的点

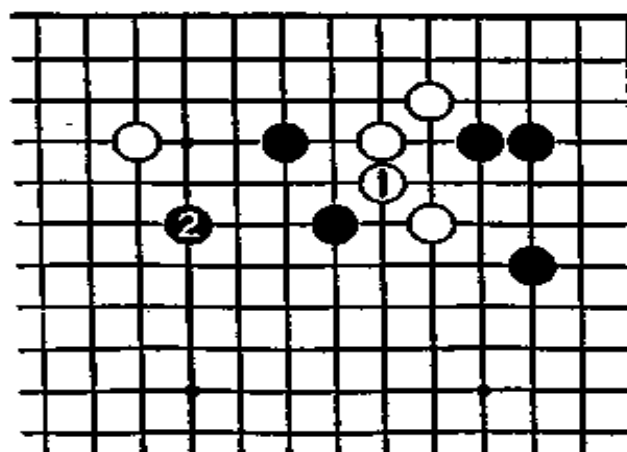
1图 黑△并企图让白棋单官联络。白如走a、b等，尽管能够得到连接，但过于笨拙，此处可放置不理，走d或e想办法左右获得连接。

2图 白1如果团，黑2在上边补强是充分的。由于有了黑△和白1的交换，白失去了a位托的腾挪手段。另外黑2直接走b位封锁也是可以考虑的。



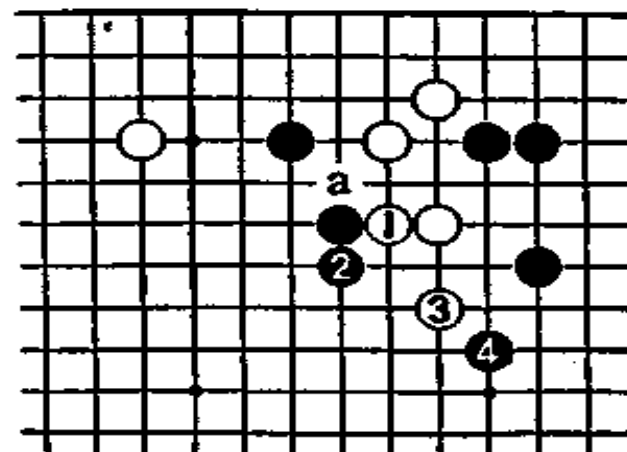
2图

3图 白1并过于呆板，是单方面受攻的棋形。

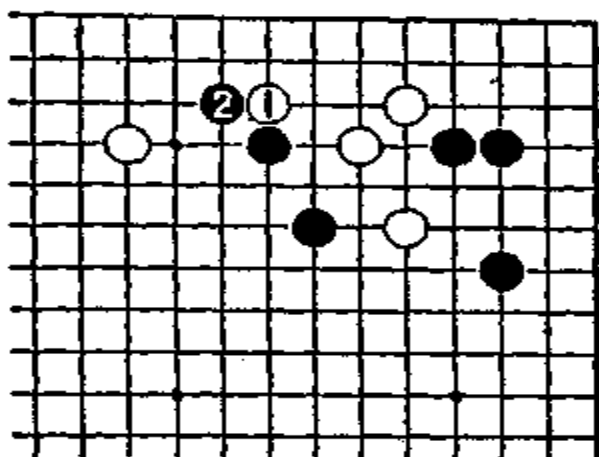


3图

4图 白1如顶，黑2、4好调，乘势在右边围空。黑a也是先手，白棋不满。

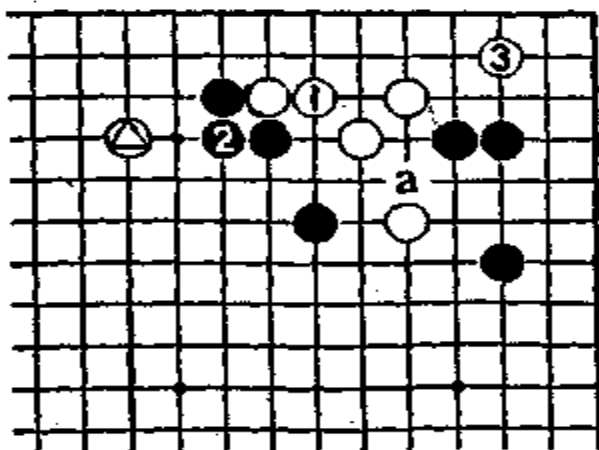


4图



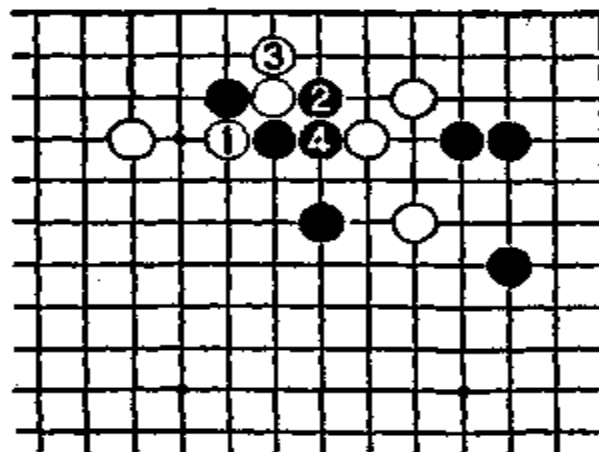
5图

5图 白1托是想在上边连接，或者在上边作活。但被黑2挡后，连接是不可能了。



6图

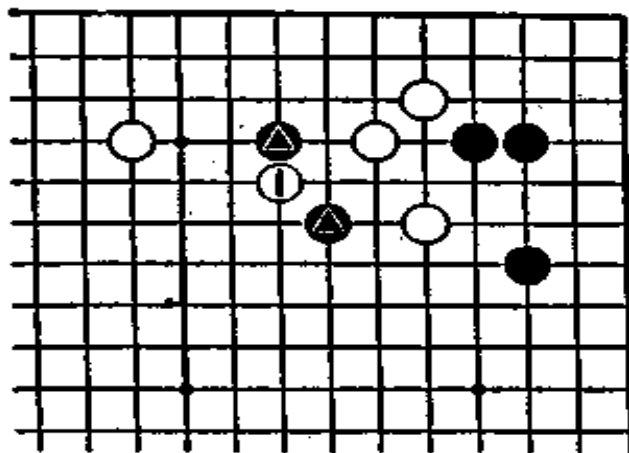
6图 接着，白只好1位退，再3位飞做活。黑a位的切断虽然变得没有意思了，但白△一子变弱了。总体来说还是白棋吃亏了。



7图

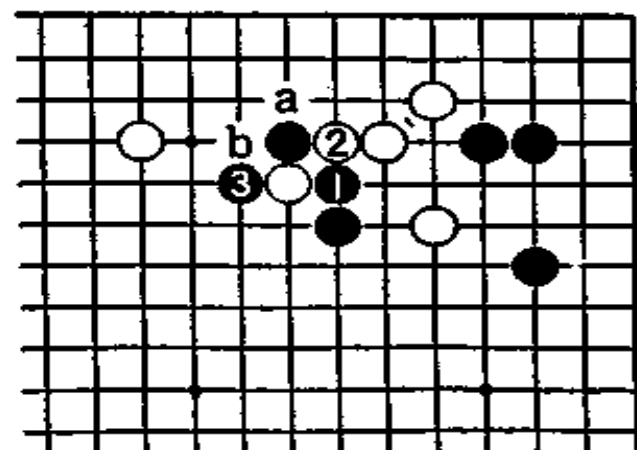
7图 白1断是把局面搞乱伺机腾挪的手法，但被黑走2、4后，白棋形显得零乱。

8图 (正解1)
 白1跨, 是牺牲一子从而在上边求得连接的手筋。对于黑⊙的棋形, 白在1位跨是常用的下法。



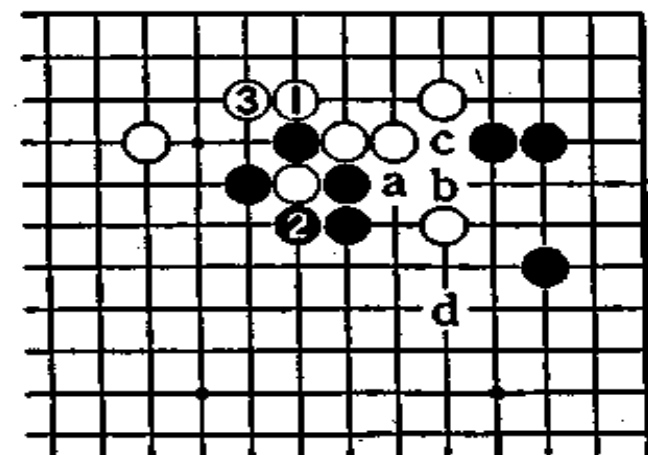
8图

9图 黑1后, 白2断, 黑3征吃。黑3如走a或b, 被白走3位, 黑就不好下了。

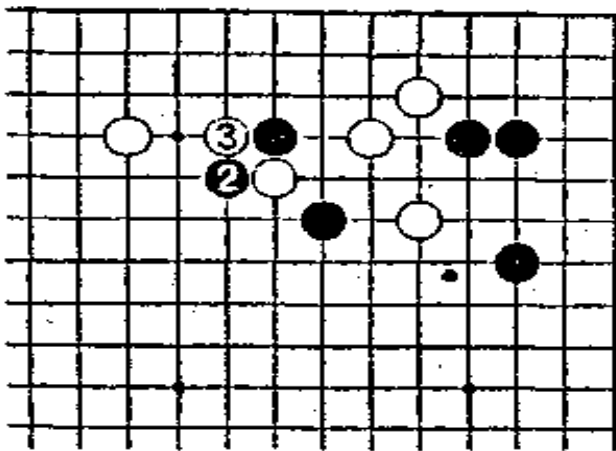


9图

10图 白1、3获得连接。黑即使在a位冲断, 白以后仍留有白b、黑c、白d的逃出手段。

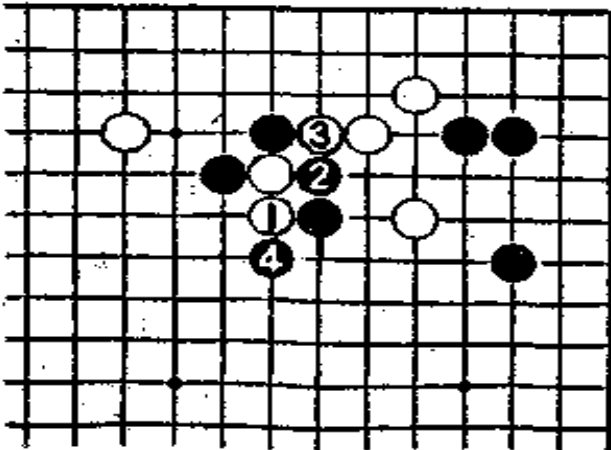


10图



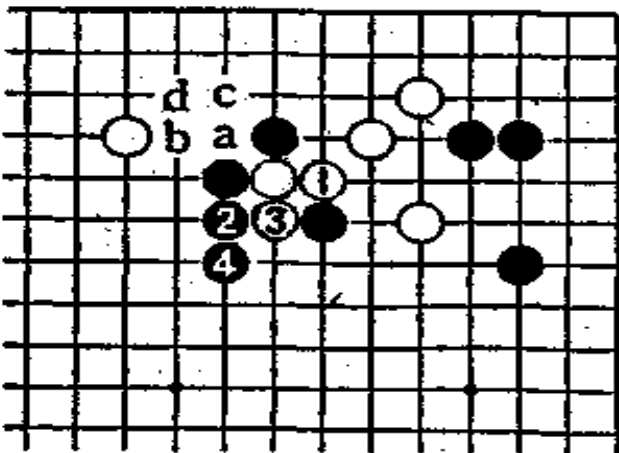
11图

11图 (正解2)
破坏白的意图, 黑2直接在左边扳是必须记住的手筋。此时白再于3位断就和7图不同了, 是白棋较容易腾挪的棋形。



12图

12图 前图后白如在1位冲出, 被黑2、4征吃两子, 即使渡过也是吃亏了。

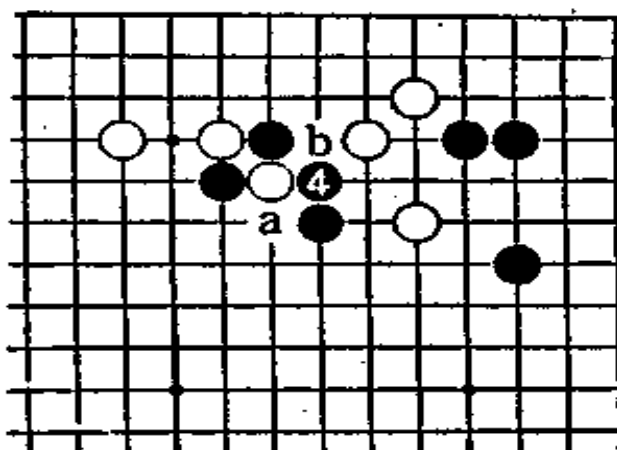


13图

13图 白1退, 被黑2挺出, 很是痛快。以后白如在a位断, 黑b、白c、黑d, 对白不利。

14图 (正解 3)

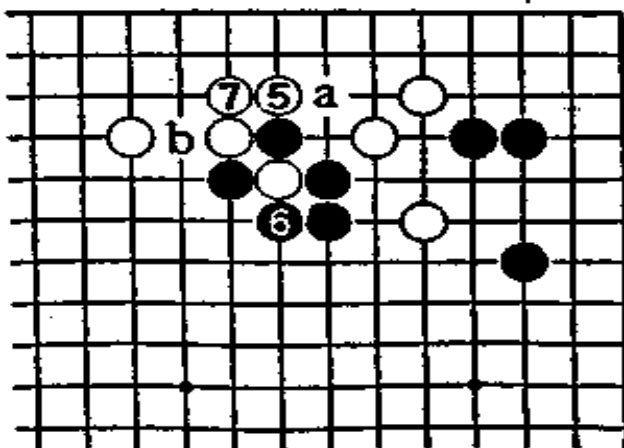
黑 4 有种种下法，但不免都要落入白棋圈套。唯有本图冷静地在 4 位叫吃是聪明的下法。白如在 a 位逃，黑就可在 b 位接。



14图

15图 (正解 4)

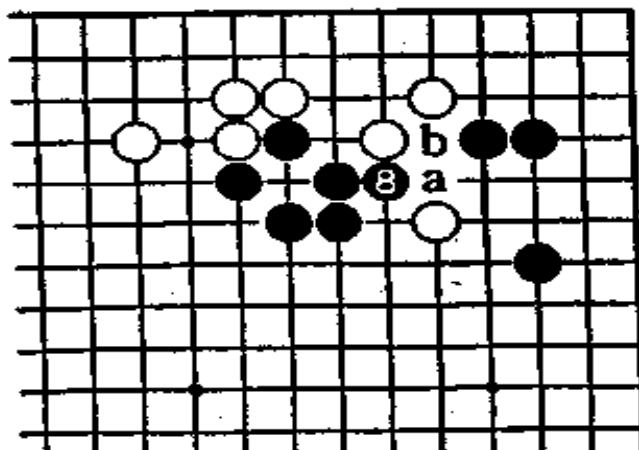
白只好从 5、7 渡过。白 7 如走 a 位，留有黑 b 的缺陷是令人讨厌的。



15图

16图 (正解 5)

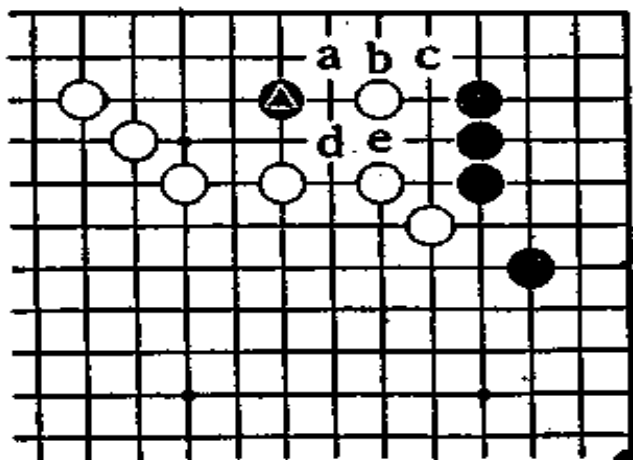
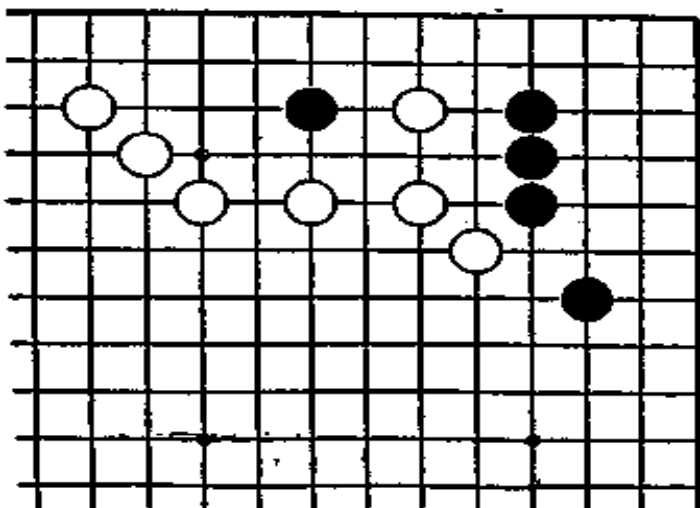
黑 8 切断和 10 图就大不相同了。白如再走 a，由于黑 b 断是先手，白就无意义了。故黑的外势非常结实。



16图

第9型 黑先

连接的手筋

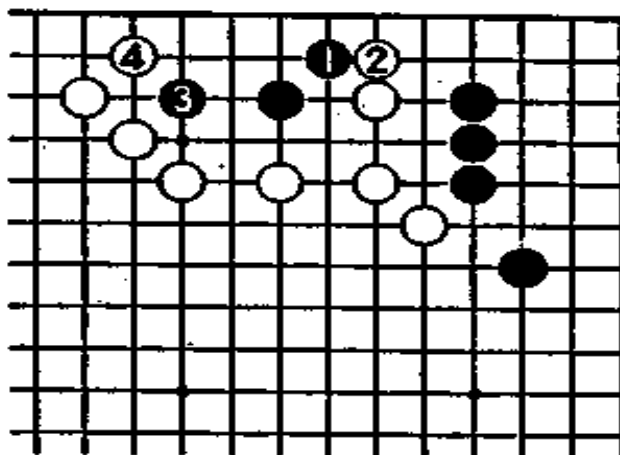


1图

可供选择的点

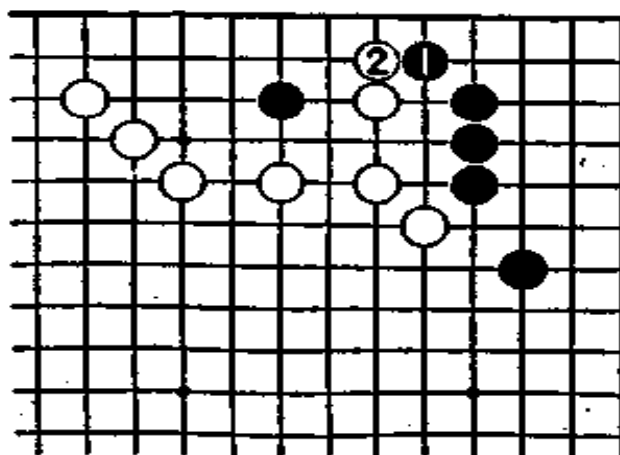
1图 上边黑⊗一子如何和右上角通连。这是在实战中经常出现的棋形。一定要将其牢牢掌握。下面把各点分别研究一下。

2图 黑1、3企图就地做活是没有指望的。



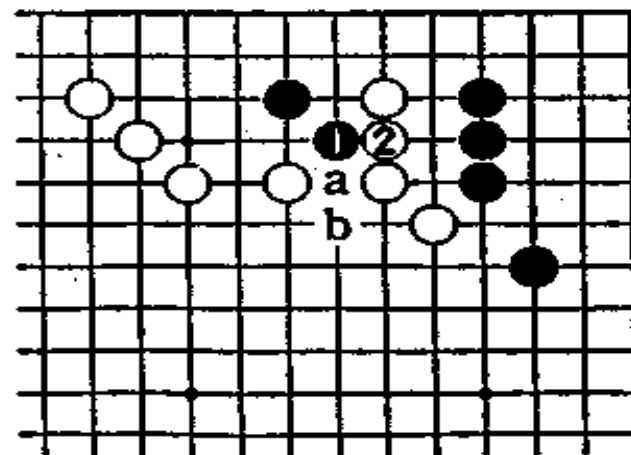
2图

3图 黑1尖是在不能连回一子时，收官的下法。但如今在有棋的地方，这样把棋走净是得不偿失的。

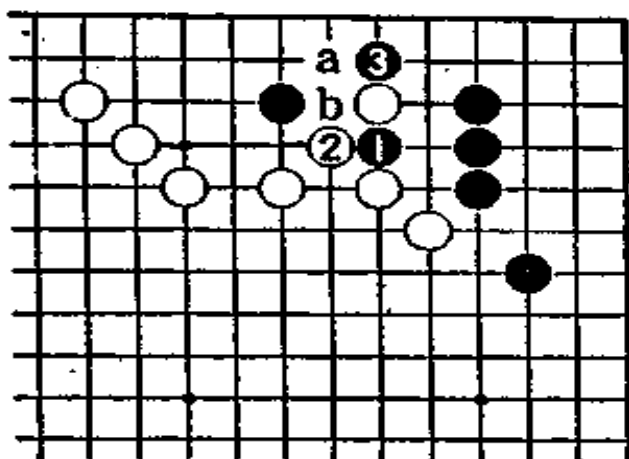


3图

4图 黑1刺，白2接。黑如从a冲，白b紧紧挡住，黑的损失更大。

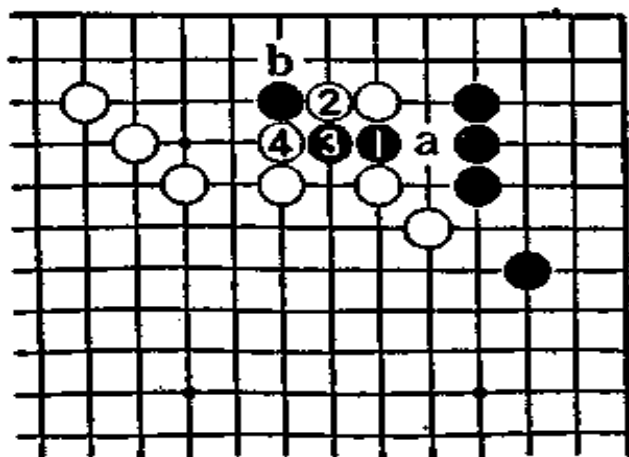


4图



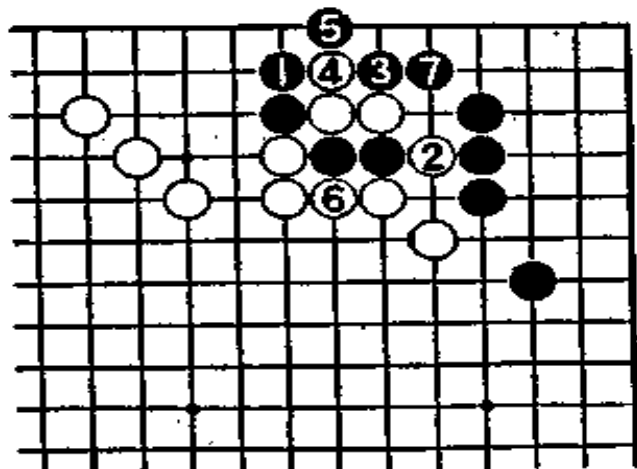
5图

5图 黑1挖是冲击白薄弱环节的有力一手。意图是扩大白的弱点使自己得以连接。白如应在2位正中了黑的意图。因白a扳下，黑b断成为先手。



6图

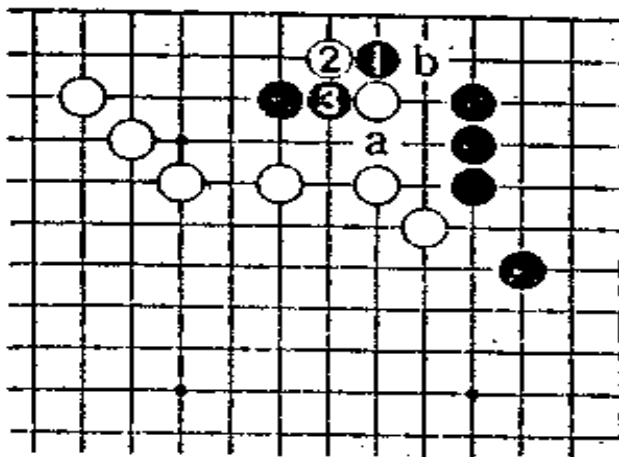
6图 白2顶再4断。以下黑如a位接，白b捕获一子。



7图

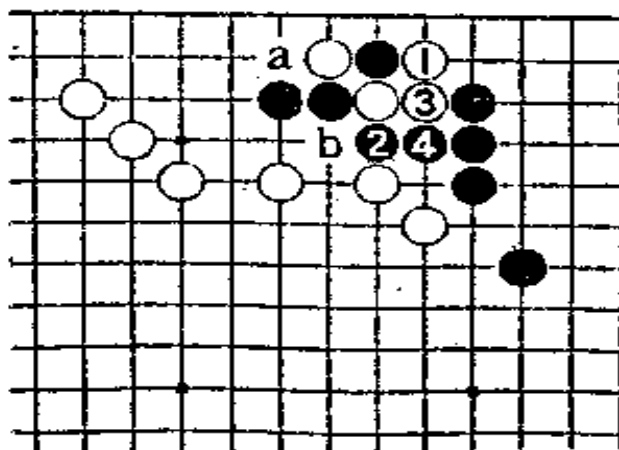
7图 黑1下立虽能渡过，但中央被先手提掉两子，并无便宜。

8图 黑1托是常用的连接手筋。白2扳，黑3断，以后白如走a，黑b即可连接。



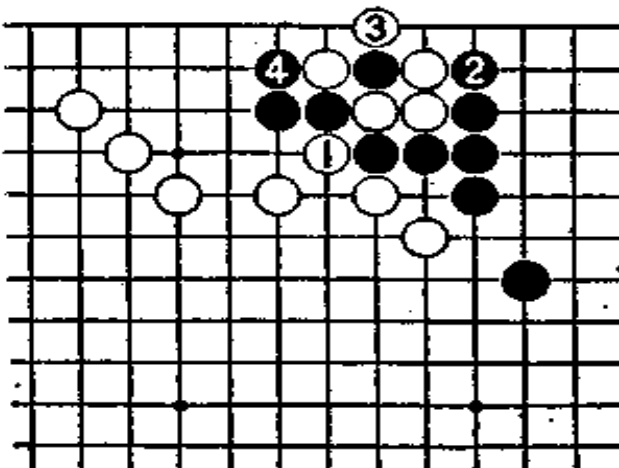
8图

9图 白1抱吃一子是强手。但黑可走2、4。以后白只好a位长，黑于b位连接也可满意。

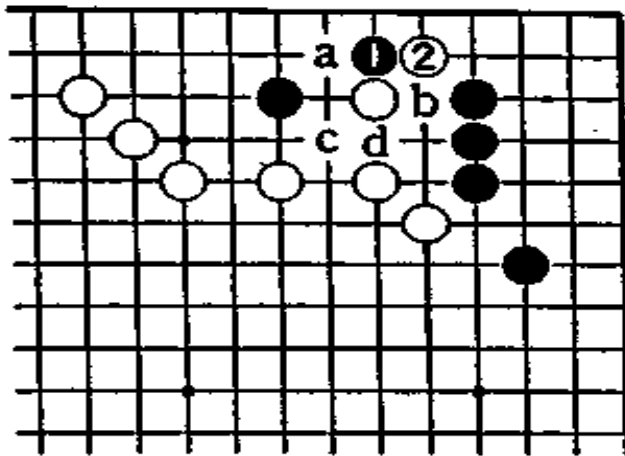


9图

10图 白1断是无理的。黑走2、4后，白棋反被吃掉。

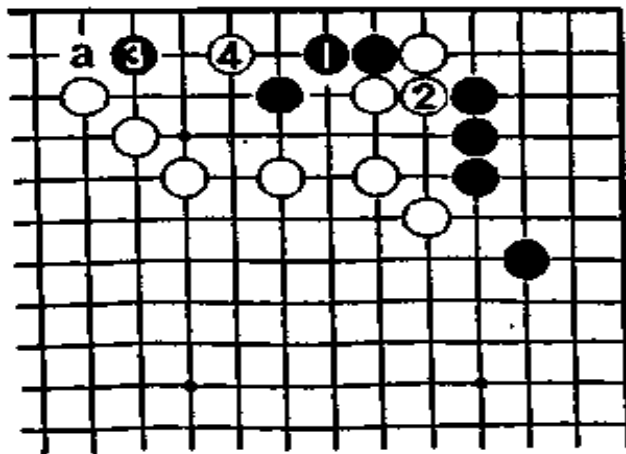


10图



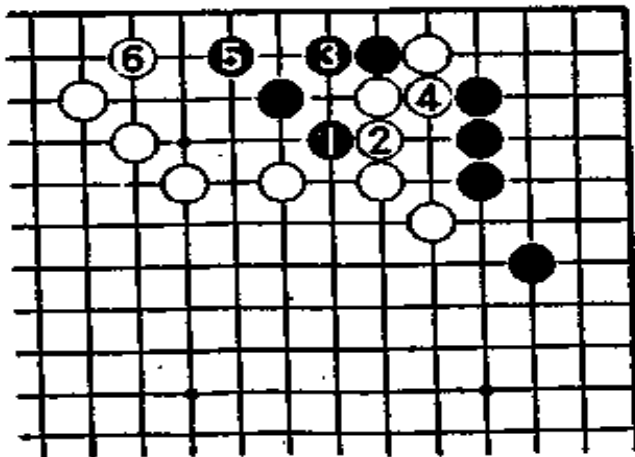
11图

11图 (正解1)
白2从外边扳是最强的
应手。对此黑有a至b四
种下法。不过只有一种
下法是正确的。



12图

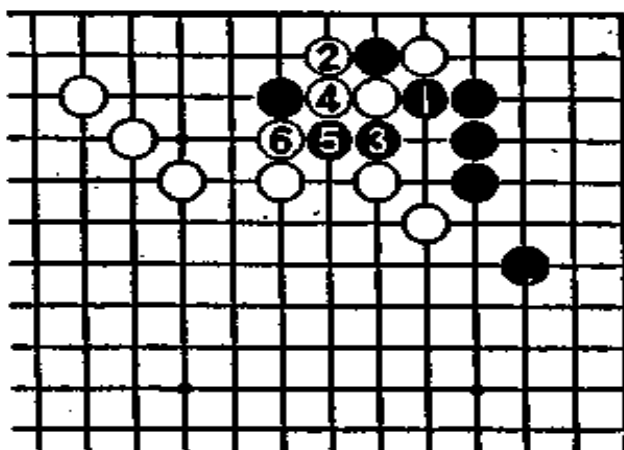
12图 黑1退、黑3
飞指望就地作活是无理
的。但白4如应在a位，
被黑在4位虎则可作
活。



13图

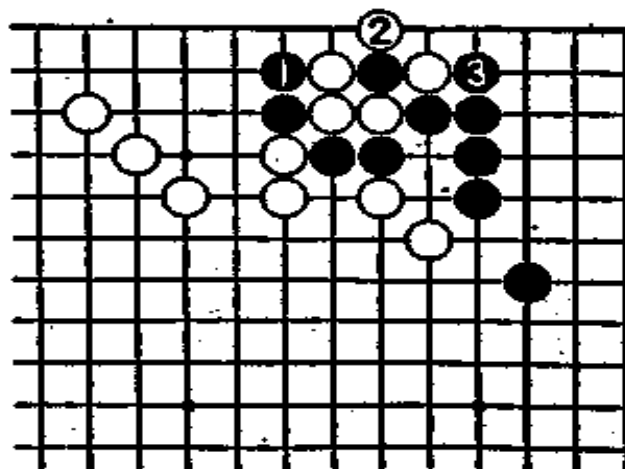
13图 黑1先刺再
退也不起什么作用，仍
然无法作活。

14图 黑1立即断
被白2抱吃一子是不会
成功的。白6断后……。



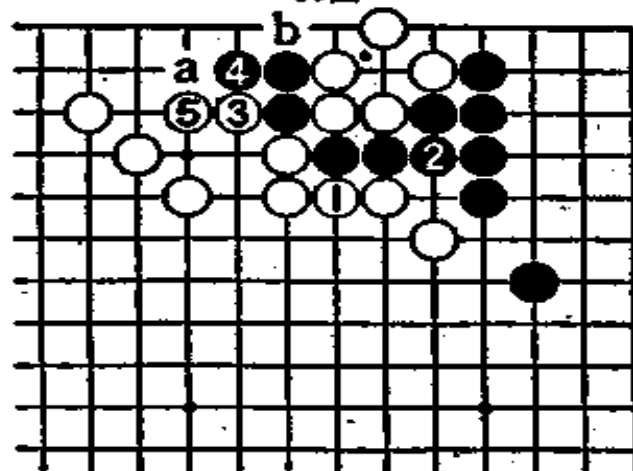
14图

15图 接着黑1叫
吃再3位挡，结果和10
图不同，黑不利。

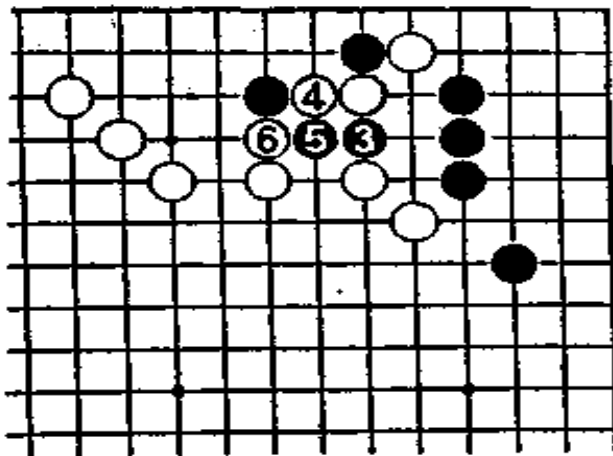


15图

16图 白1至5，
对杀黑负。另外白5走
a位，黑5位，白b位也
是可行的。

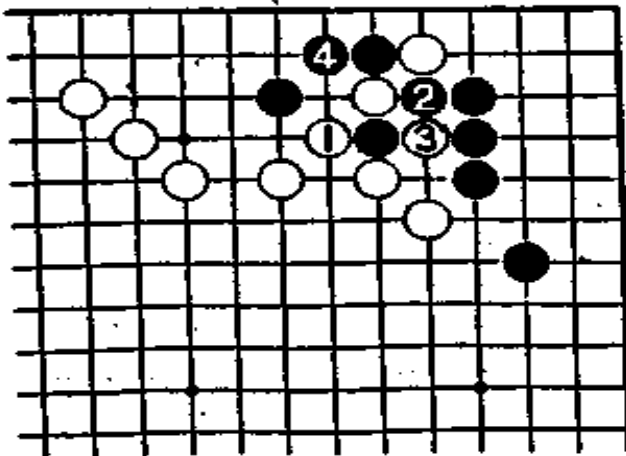


16图



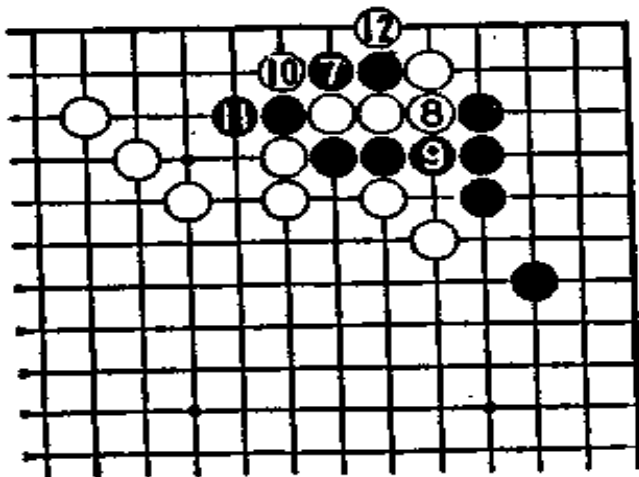
17图

17图 (正解 2)
黑 3 挖是手筋, 此时和 5 图的情形已经不同了。白 4 只好这样阻断。



18图

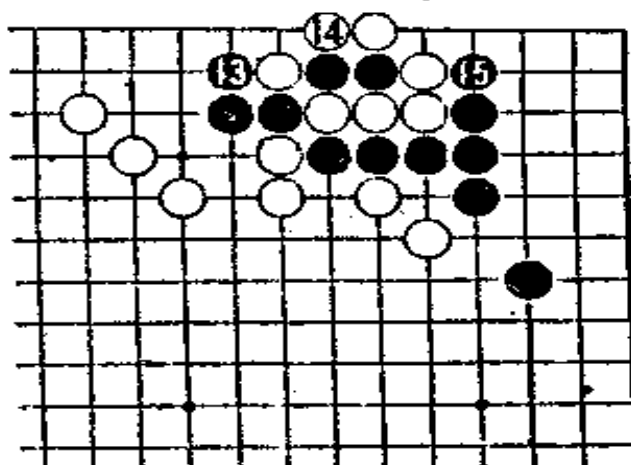
18图 前图白 4 如在 1 位叫吃, 黑 2 至 4 轻松地获得连接。



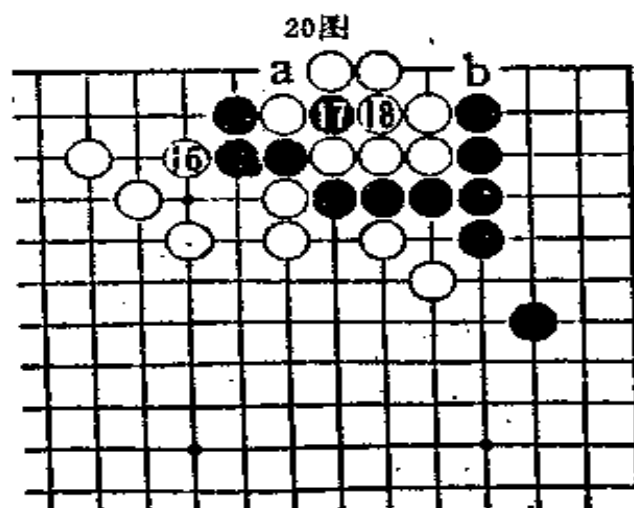
19图

19图 (正解 3)
黑 7 叫吃再 9 位接是必然的下法。黑 7 如在 8 位叫吃, 将形成 14 图那样的失败结果。

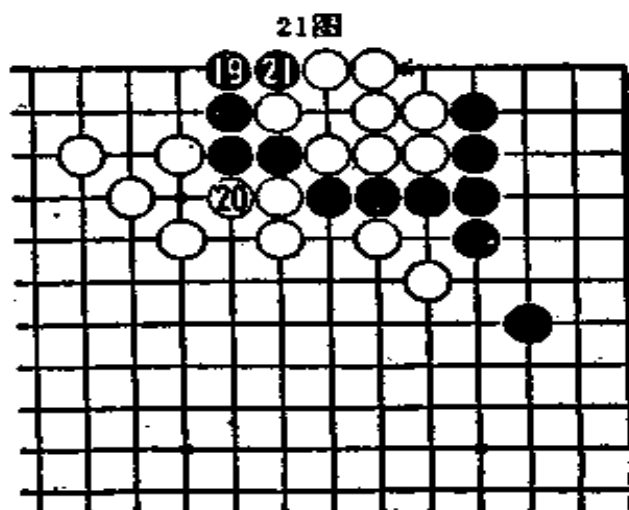
20图 (正解4)
 黑13叫吃, 15挡形成对杀。



21图 (正解5)
 白16紧气时, 黑17扑是巧妙的次序。白18如a位接, 黑b位立, 无条件杀死白棋。



22图 (正解6)
 黑19立, 21叫吃形成打劫。白要阻止黑棋连接, 就不得不冒打劫的风险。



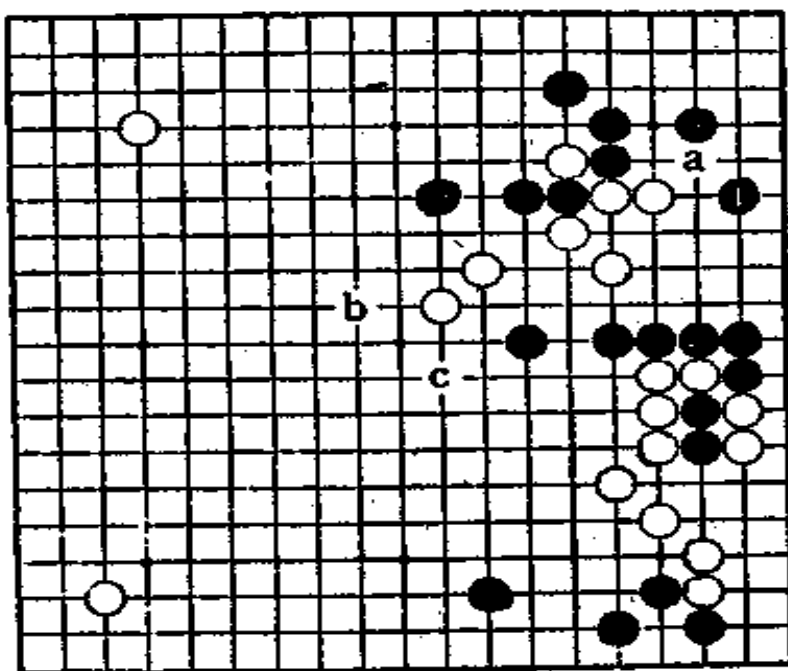
22图

小飞渡过

棋子连接起来，就可避免受到攻击，是价值非常大的地方。不单是得到了一定的实地，而且对将来的作战也有好处。

例如：黑1飞后，右边的黑棋得到了安定，和白走a位相比，黑也得到了一定的实地。

黑右边安定后，今后就可以从b位左右攻击白棋，白即使走了c位，黑棋也可以置之不理。



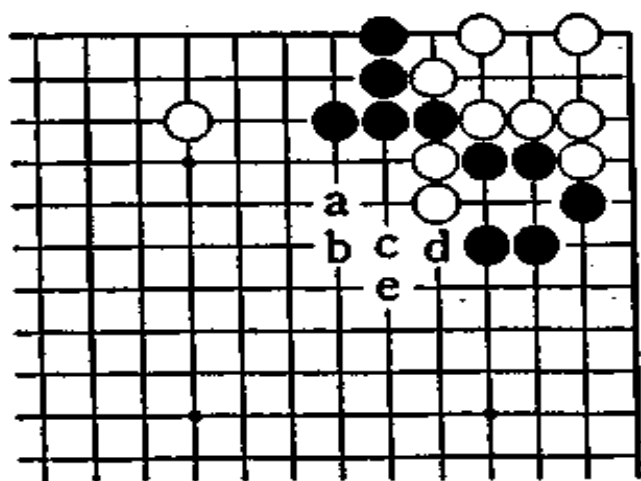
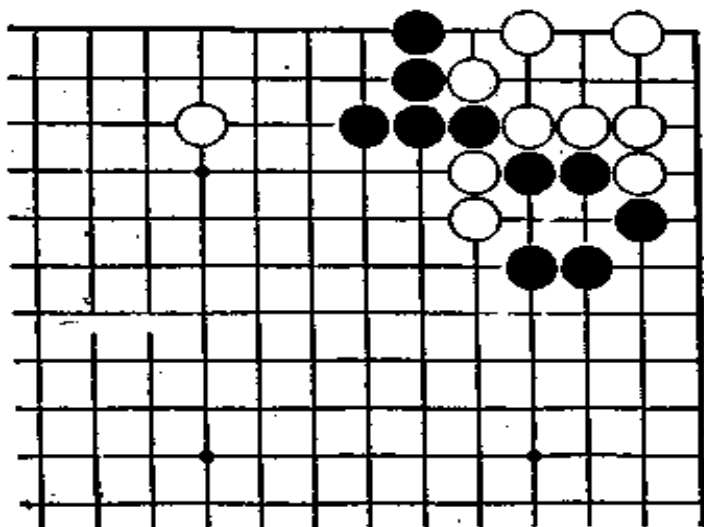
第二章 吃子的手筋

吃一块棋的效果是显而易见的，但去吃那些看似很小实则重要的“棋筋”，理解起来就比较困难。

“棋筋”就是指把对方切断的棋子。因此，吃掉了对方的棋筋，自己的棋就变强了。

第 1 型 黑先

枷的手筋

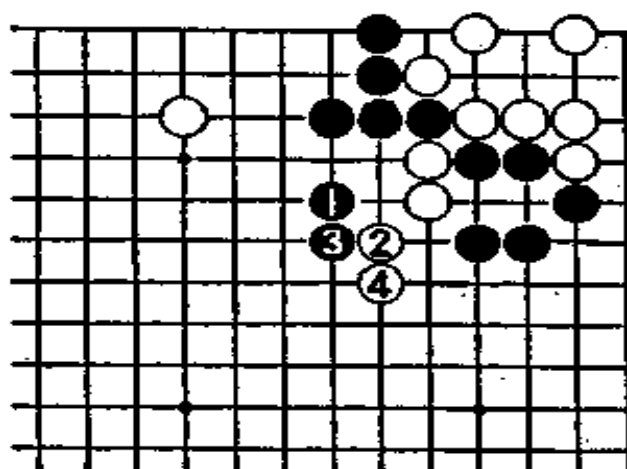


可供选择的点

1 图 如何下才能吃到白两子。白两子如逃出，黑左右就成为弱子，不利于作战。选择的点有 a 至 e，不能只想到第一步，要把以后的变化都算清楚。

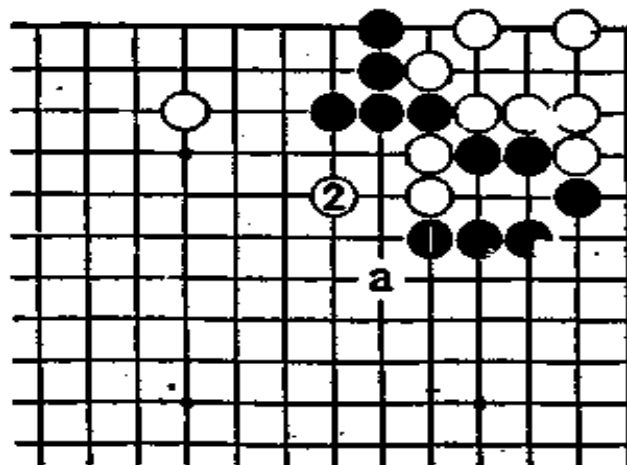
1 图

2图 黑1跳无法
 吃到白两子。白2尖很
 简单地就逃走了。



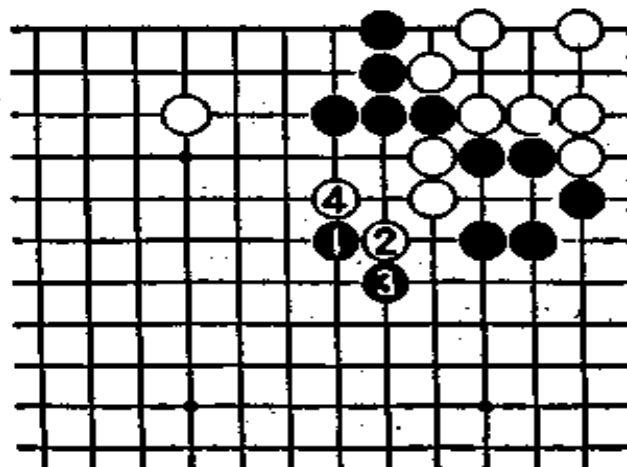
2图

3图 黑1从这方
 面追杀，白2跳也能轻
 松地逃走。黑1如走a
 位也是如此。

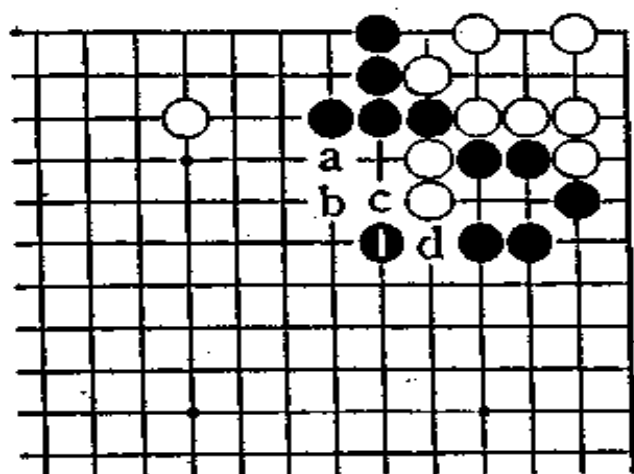


3图

4图 黑1是有利
 的。白如应错也是很危
 险的。白2顶再4虎，
 黑无法封锁住白子。

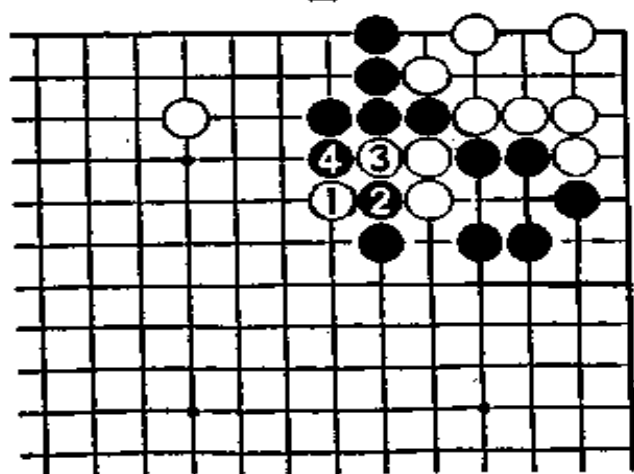


4图



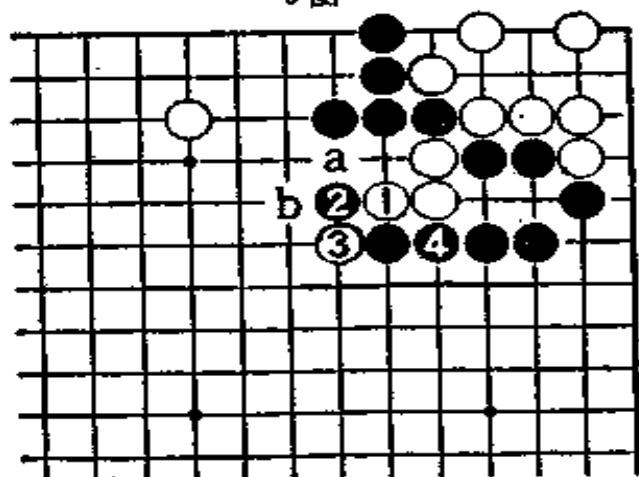
5图

5图 (正解1)
黑1枷, 白两子无法再活动了。现在把a、b、c、d四个变化研究一下。



6图

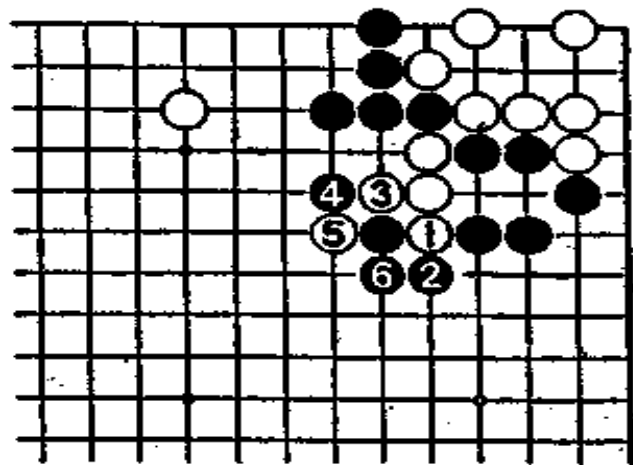
6图 白1跳, 黑2、4冲断。白逃不掉。



7图

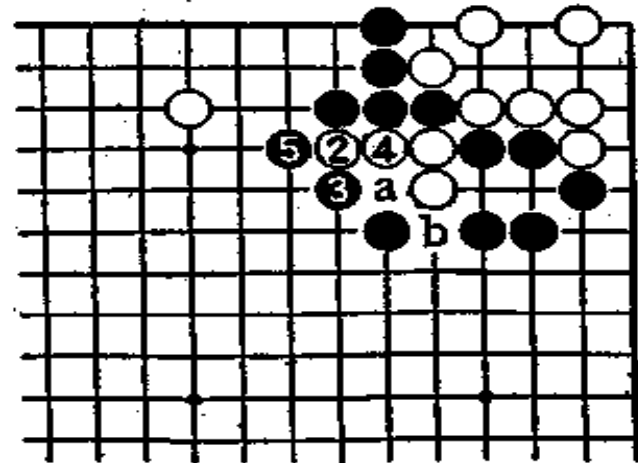
7图 白1冲, 黑2挡, 白3断时, 黑4接, 白仍是逃不掉。以后白a位叫吃, 黑就b位长。

8图 白1从这里冲，黑2无论如何也要挡住。白3、5即使叫吃也不起作用。



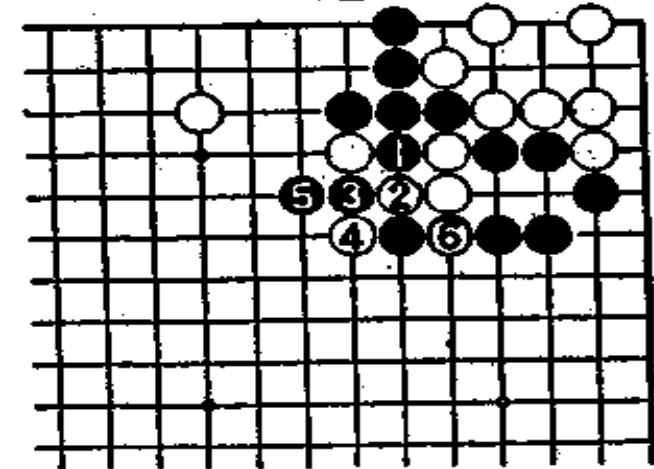
8图

9图 (正解2)
白2贴是最复杂的一手。黑3一定要走对。白4如走a，黑走b将白吃掉。



9图

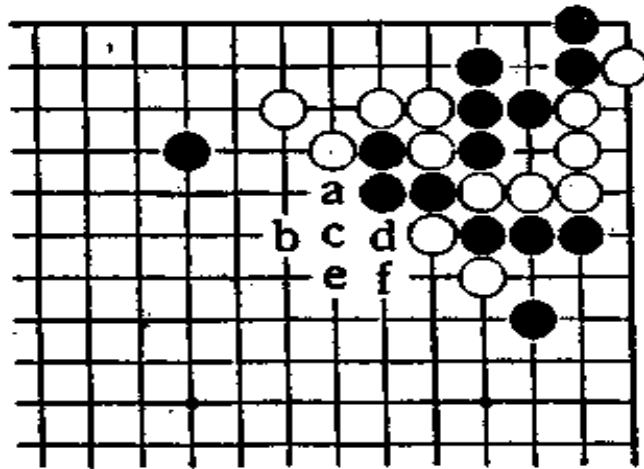
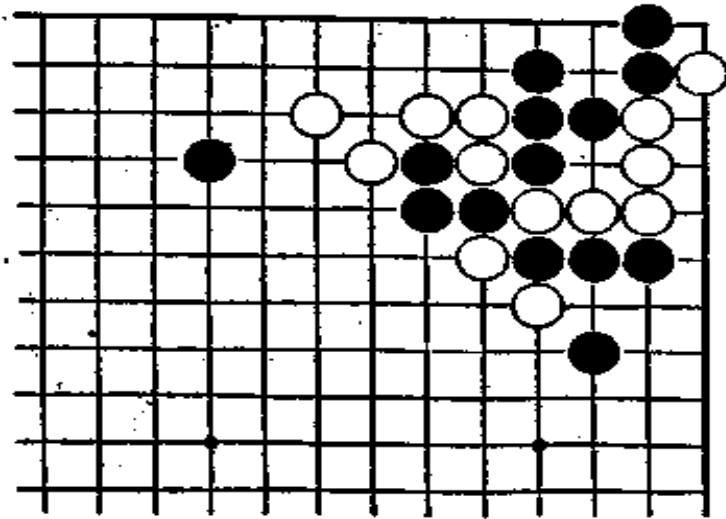
10图 前图黑3如不留神，在本图1、3冲断，白4先叫吃就可在6位冲出了。



10图

第2型 白先

枷的手筋

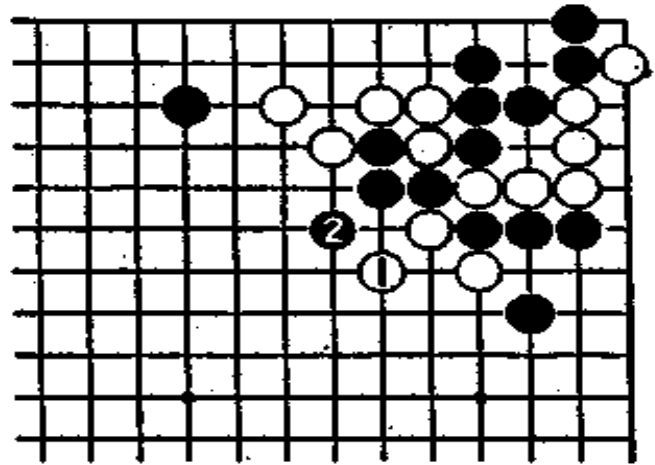


1图

可供选择的点

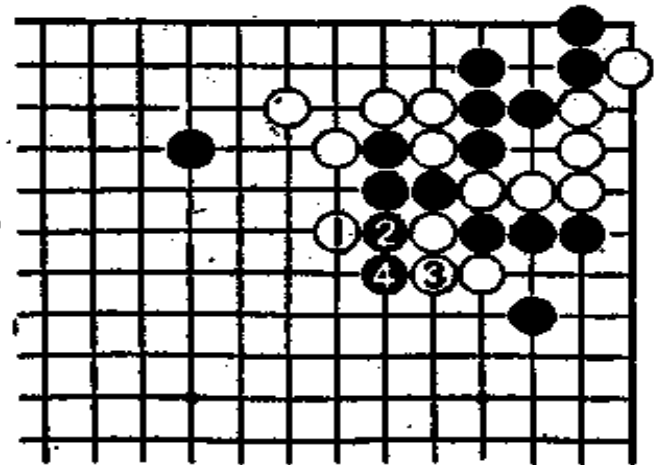
1图 中央黑三子是棋筋。如果能吃掉它就能救活右边六个白子。然而在征子不利的情况下，也不是很简单的问题。请考虑一下a至f各点。

2图 白1虎，黑2逃出，再追杀是不可能的了。



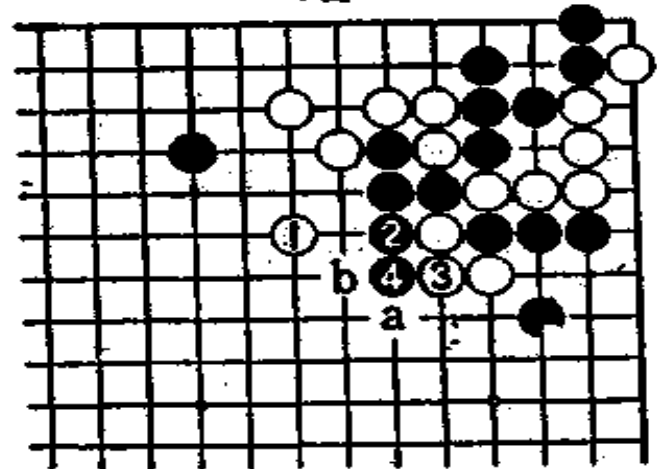
2图

3图 白1封锁，黑2、4冲出。其中黑2叫吃是先手，这是不能忽略的因素。

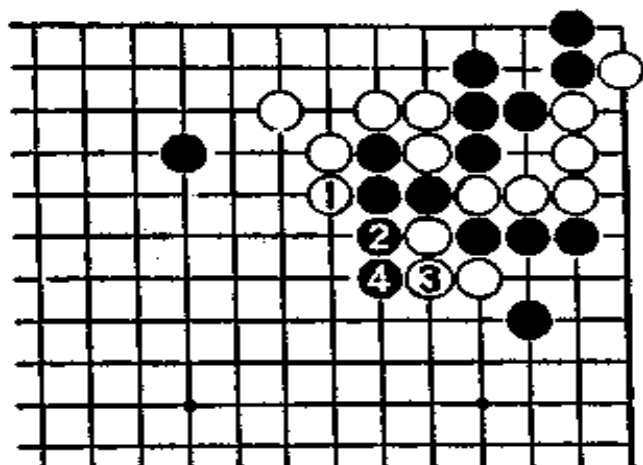


3图

4图 白1飞，黑2叫吃再4位压出，没有什么担心之处。以后白a扳，黑走b位即可。

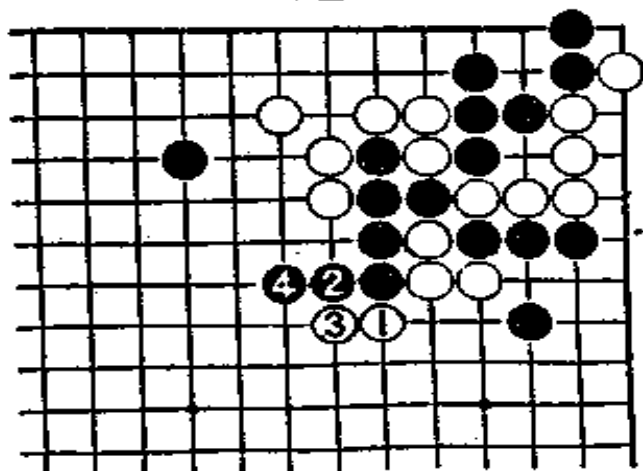


4图



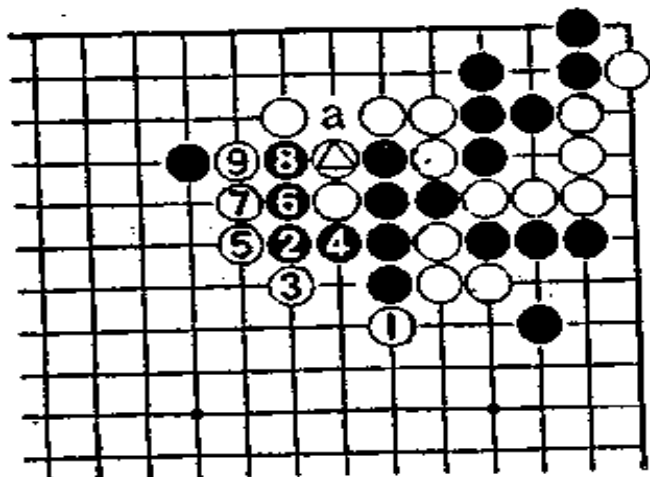
5图

5图 白1叫吃，黑2顺势长出，明显不行。



6图

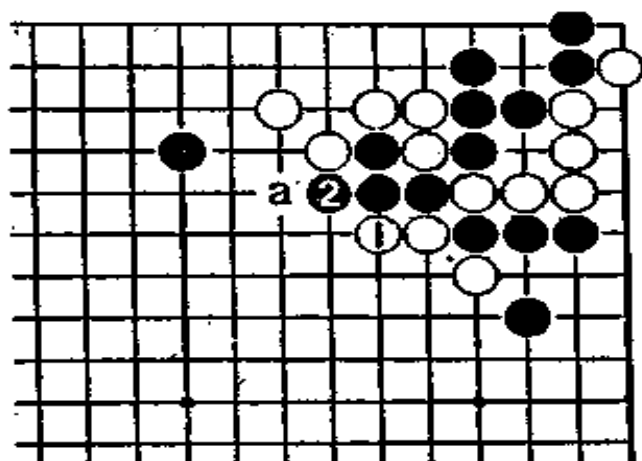
6图 有一点必须要注意，当白1扳时，黑2一定要弯，白走3位，黑4位长，白无法捕捉。



7图

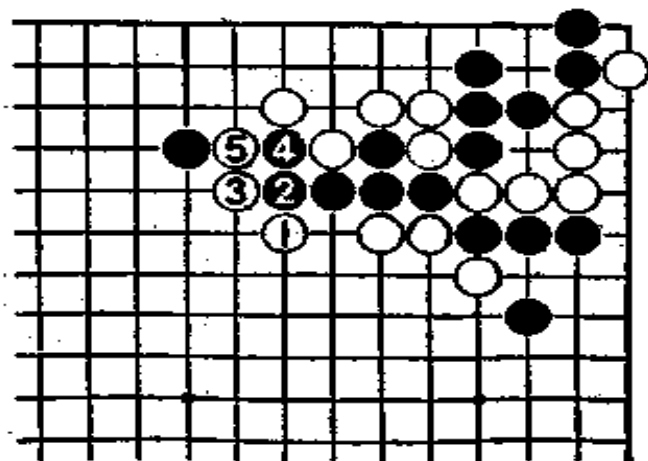
7图 白1时，黑2跳就危险了。以下白一路追杀到白9，黑子如于a位提，白△位补，黑即死。

8图 白1叫吃，黑2长。白*的征子如不成立就没有什么好办法了吗？



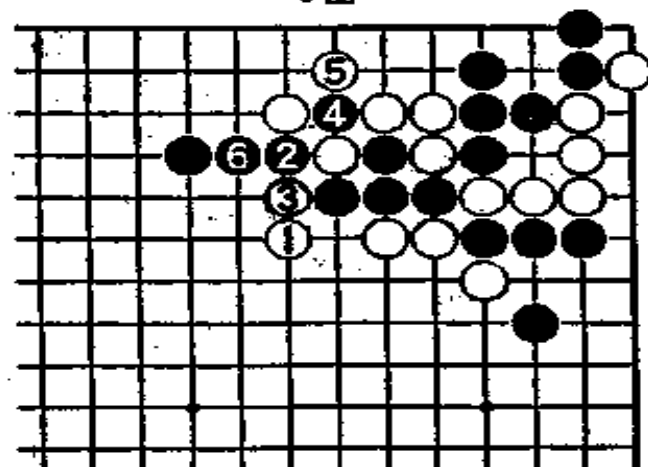
8图

9图 白1罩是非常厉害的着法。黑如走2位，到白5，白棋追杀成功。

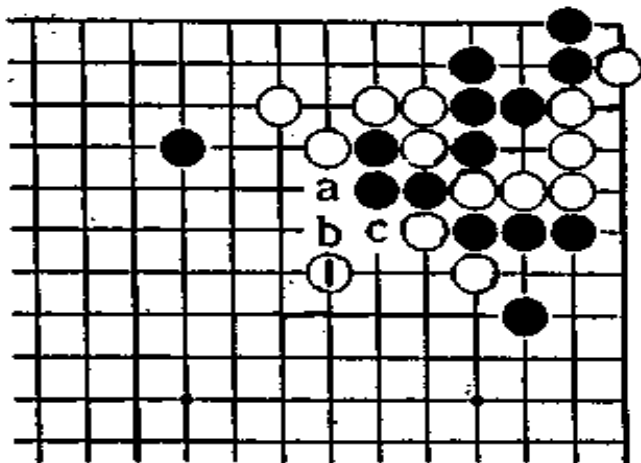


9图

10图 黑2只好叫吃，白3反吃到5成为劫争。黑6无论如何不能粘劫，否则白走6位净吃黑棋。

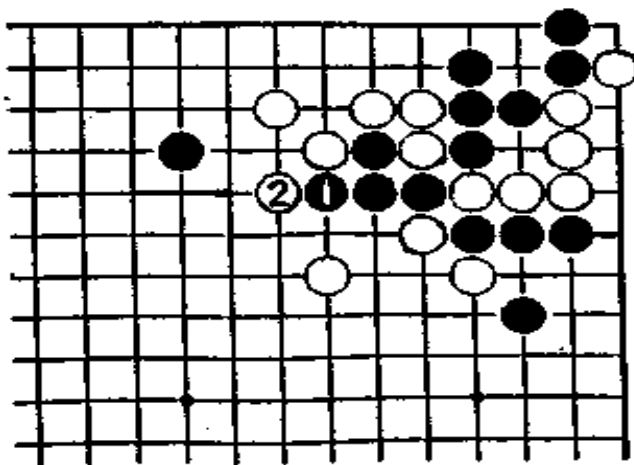


10图



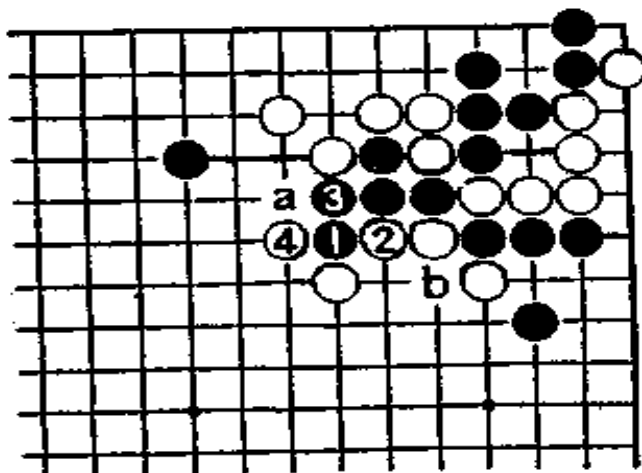
11图

11图 (正解1)
白1飞枷是巧手, 黑有
a、b、c三种应法。



12图

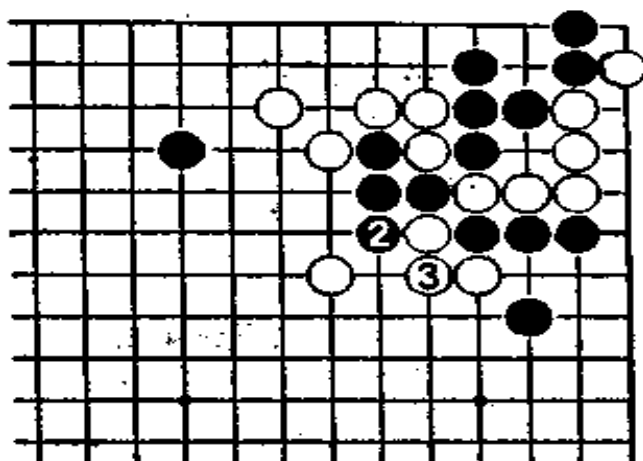
12图 黑1时白2
扳, 黑非常简单地就死
了。



13图

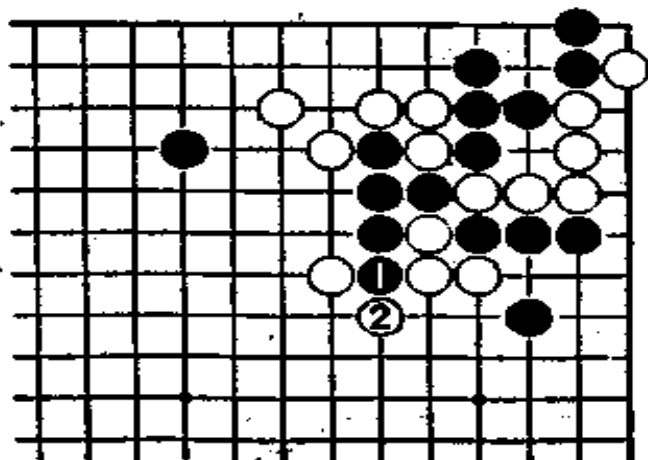
13图 黑1尖顶,
白2叫吃, 再走4位成
为征子。白4如在a位
征吃就不行了。白2如
单走4位, 黑b位叫吃
即可逃走。

14图 (正解 2)
 黑 2 叫吃, 白 3 接。黑
 虽然延长到三气, 但右
 边的白有四气。



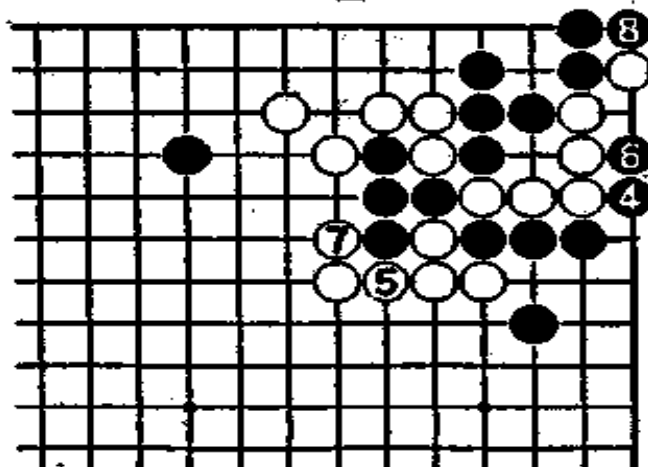
14图

15图 黑向外逃是
 不可能的。黑如走1位,
 白2挡, 下一步马上就
 形成叫吃。



15图

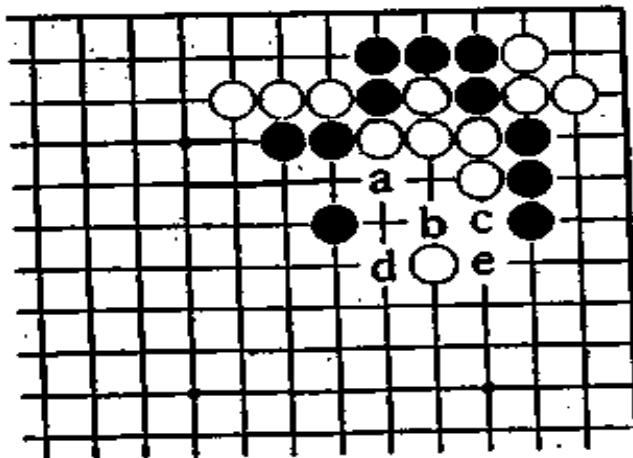
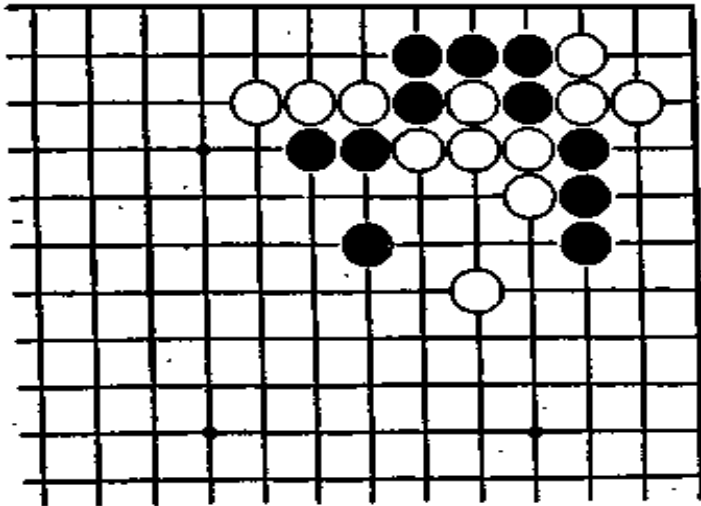
16图 (正解 3)
 黑 4 紧气到黑 8 叫吃,
 救活了角中黑子是双方
 最好的结果。



16图

第 3 型 黑先

倒扑的手筋

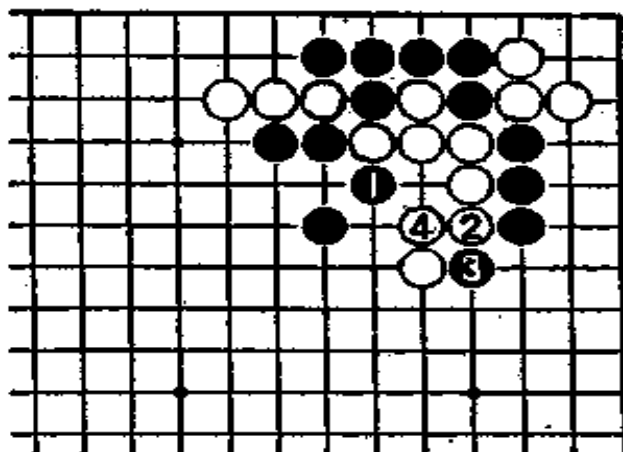


1 图

可供选择的点

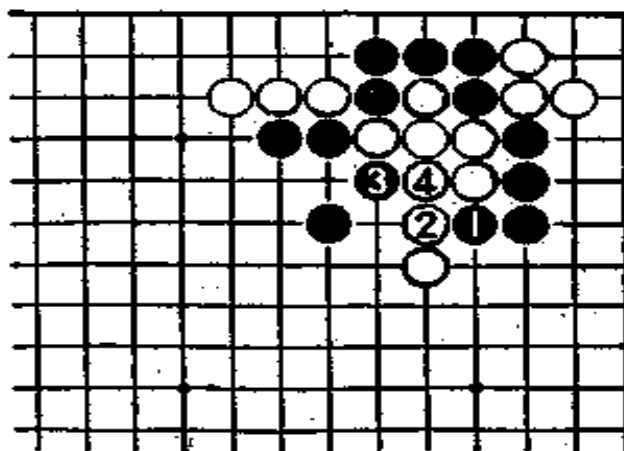
1 图 要救活上边黑五子，只有吃掉中央白五子。可选择的点是 a 至 d，但只有其中一点是正确的。

2图 黑1后，白2位或者4位都可和中央一子连接，黑就再也无法吃到它了。



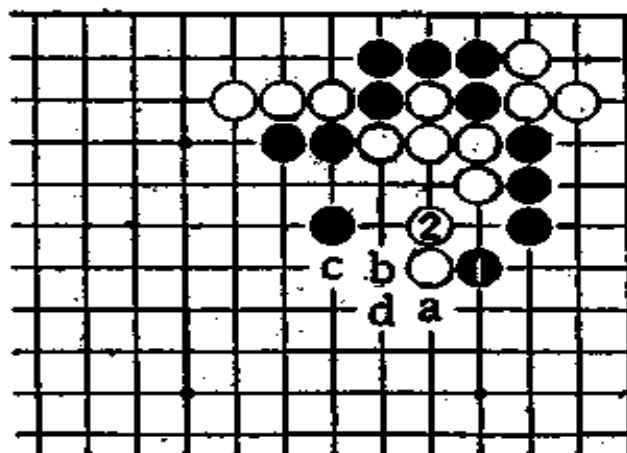
2图

3图 黑1、3看似很凶，以后就没有后续手段了。

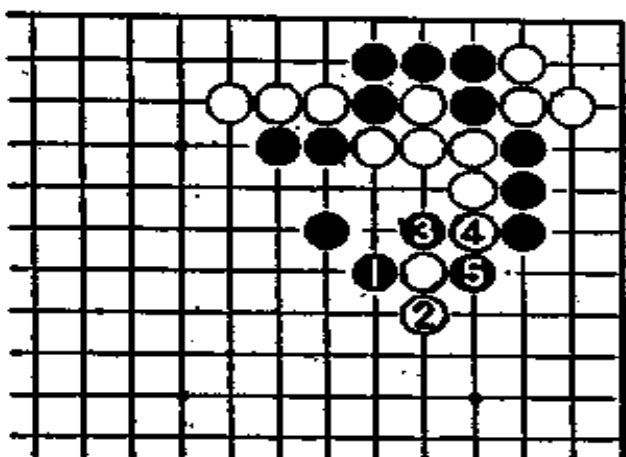


3图

4图 对于黑1尖顶，白2退是正确的应手。以后黑a时，白走b或者c都可以脱出。但白不能d位扳，否则被黑b位断是不行的。

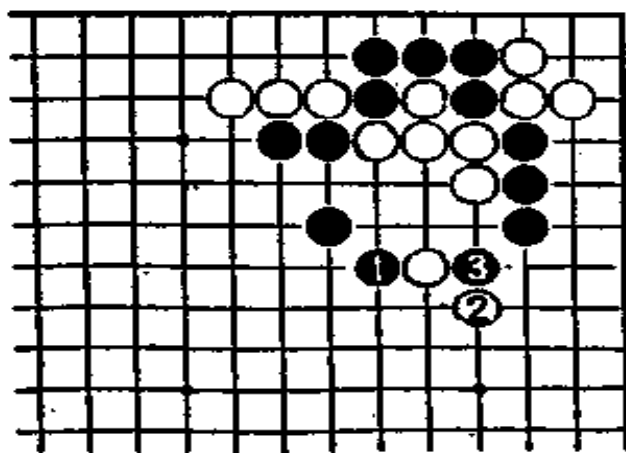


4图



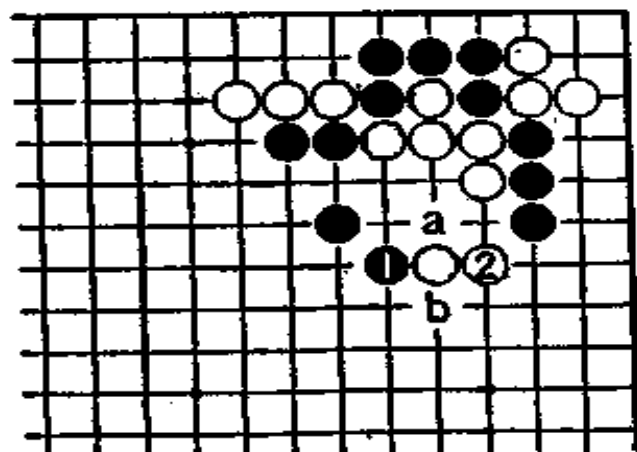
5图

5图 黑1尖顶是有利的。白2长,黑3、5扳断,白当即就死了。



6图

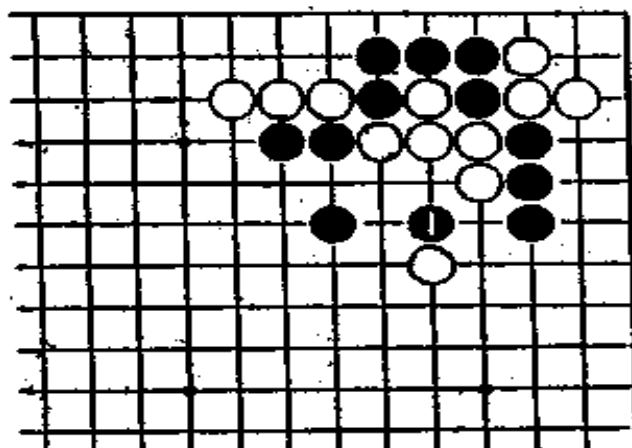
6图 白2尖,黑3是紧凑的妙手。白棋还是被吃。



7图

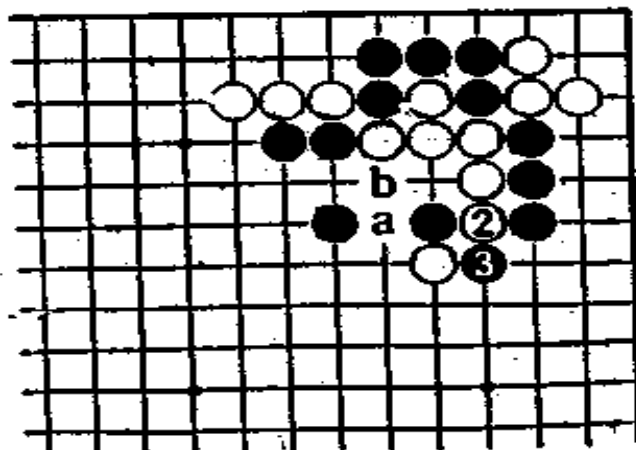
7图 白2并是好棋。虽然走a位也能逃出,但被黑b位扳时,白只能2位弯太难受了。一开始就下在2位是正确的。

8图 (正解1)
黑1跨, 冲击白的薄弱环节。



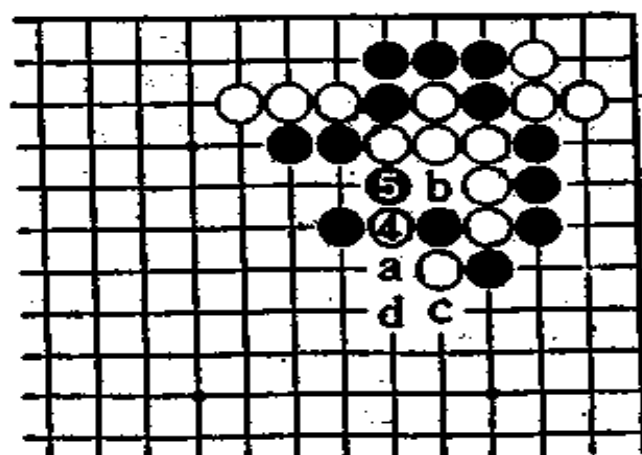
8图

9图 (正解2)
白2冲时黑3断。白2如走a位, 黑走b位, 和下图一样吃掉白棋。

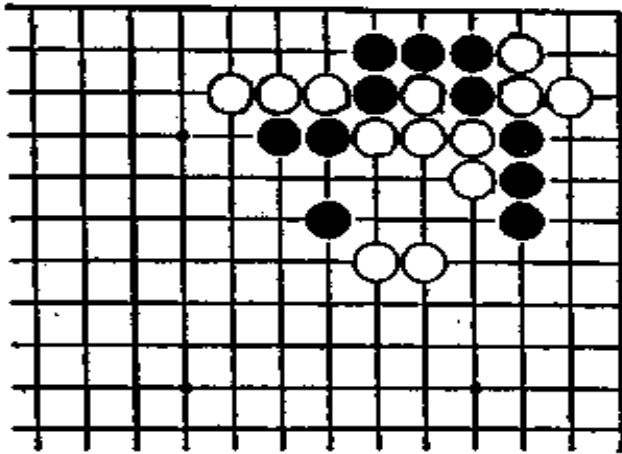


9图

10图 (正解3)
白4叫吃, 黑5刚好成为倒扑。黑5如走a位, 白b、黑c、白d成为打劫。

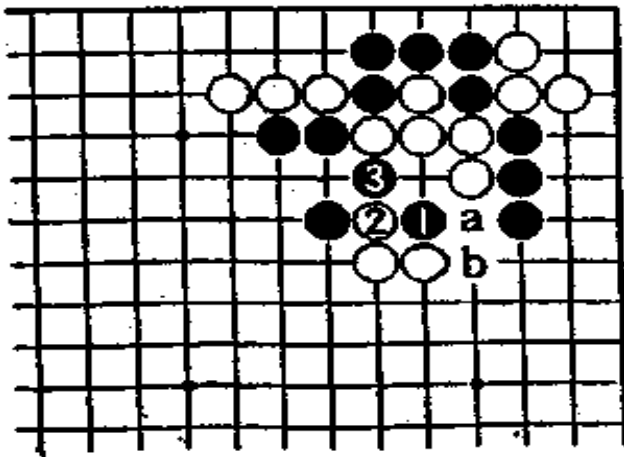


10图



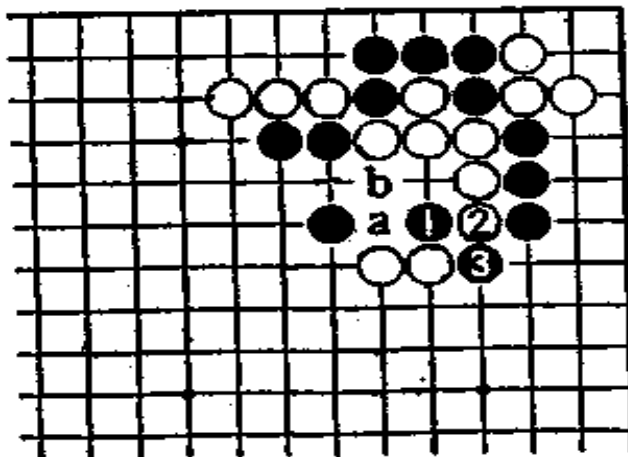
11图

11图 例题 1 黑先
倒扑的筋在很多场
合立刻就能决定成败。



12图

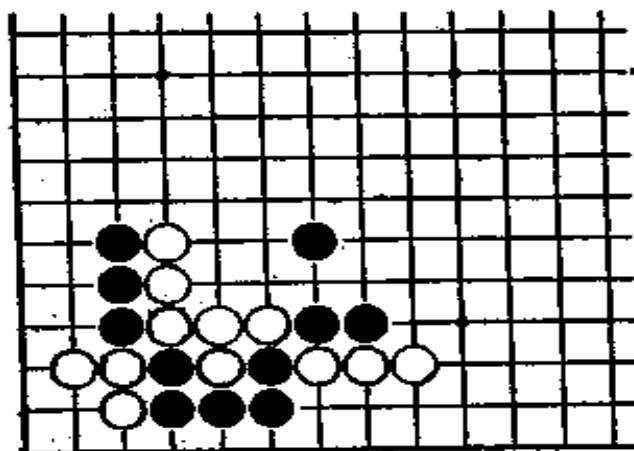
12图 (正解) 黑1
跨, 仍然是要点。白如
在a位, 黑b断是倒扑。



13图

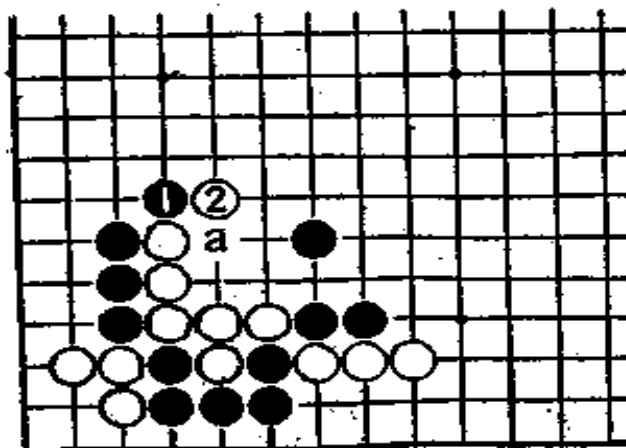
13图 白先改在 2
位冲, 黑 3 断, 以后白
走a, 黑走b仍是倒扑。

14图 例题2 黑先
 尽管周围的情况有所变化，
 但手筋的效果没有变化。



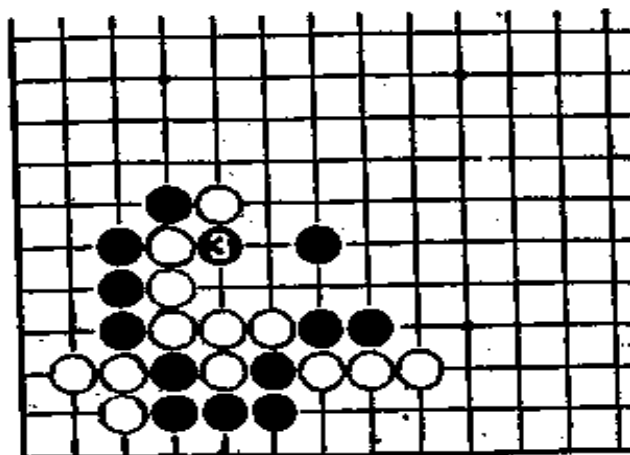
14图

15图 (正解1)
 黑1扳，利用白气紧的
 缺陷。白如a位应，黑2
 位压，和下边对杀是3
 气比4气，黑胜。



15图

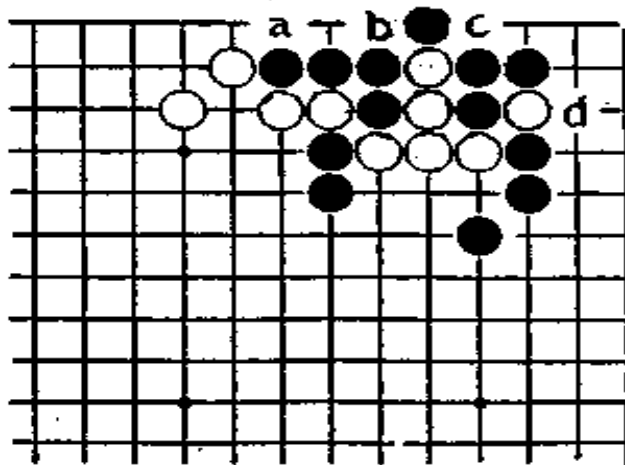
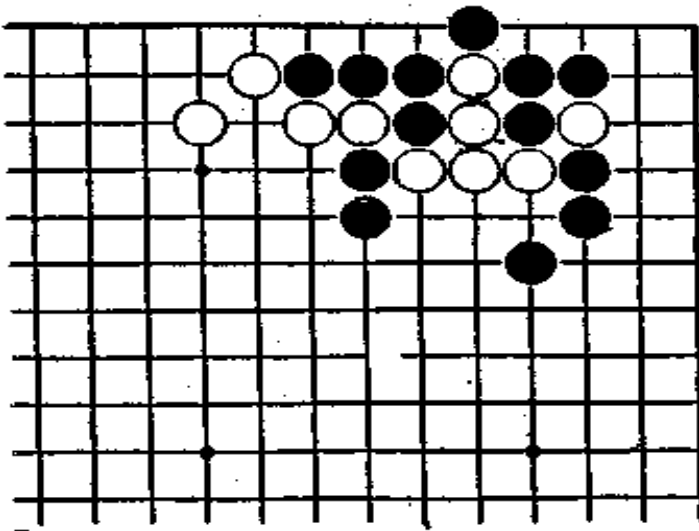
16图 (正解2)
 黑3断，成为倒扑。



16图

第4型 白先

接不归的手筋

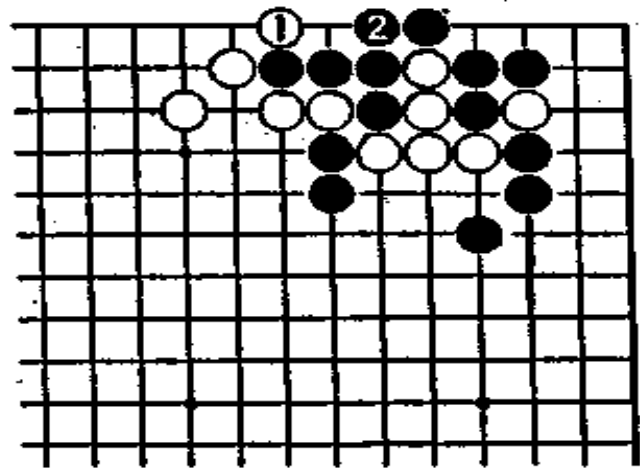


1图

可供选择的点

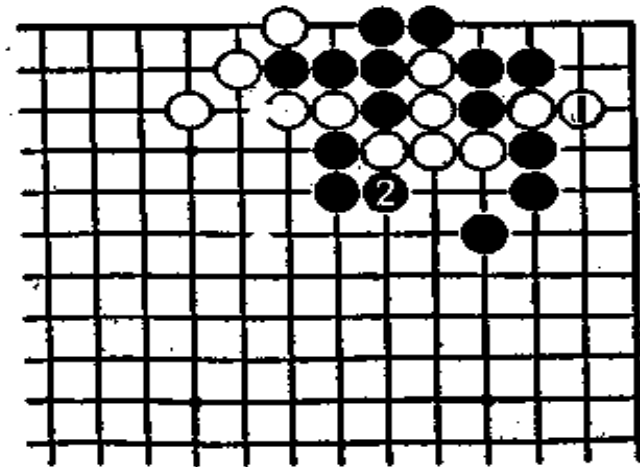
1图 要救出中央白五子，必须吃掉上边几个黑子。可供选择的点是a至d，不过要留心黑棋的抵抗手段。

2图 白1扳，黑2接是当然的。如黑应在别处，白走2位是倒扑。



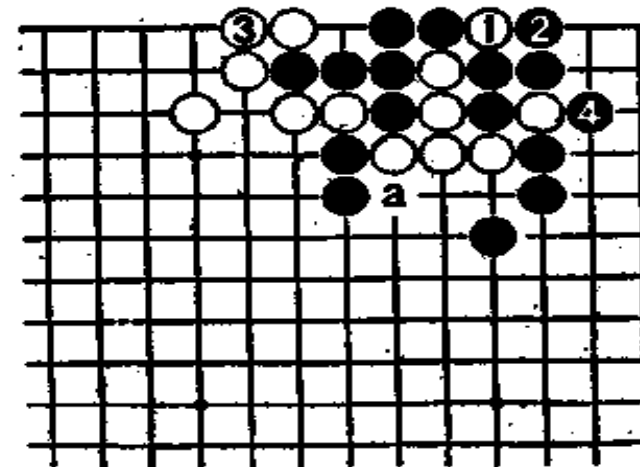
2图

3图 接着白1长，黑2紧气，白差一气被杀。

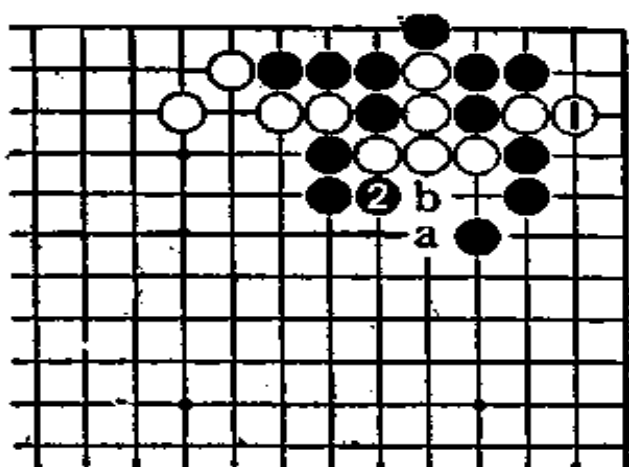


3图

4图 2图以后，白1扑，黑2当然提。白如走3位接，黑走4位提和a位紧气都可吃掉白棋。白3如下在4位，黑还是在a位紧气。

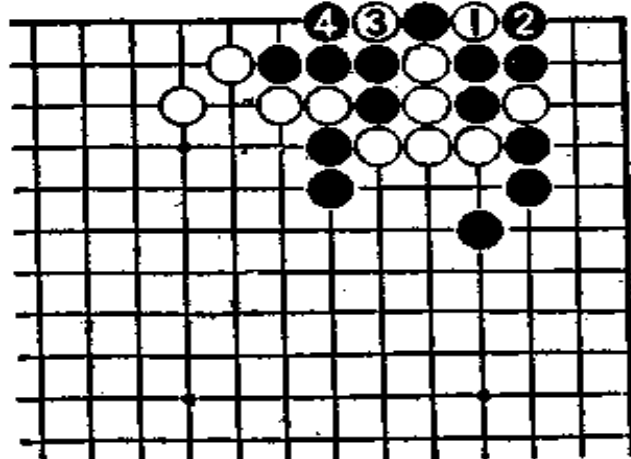


4图



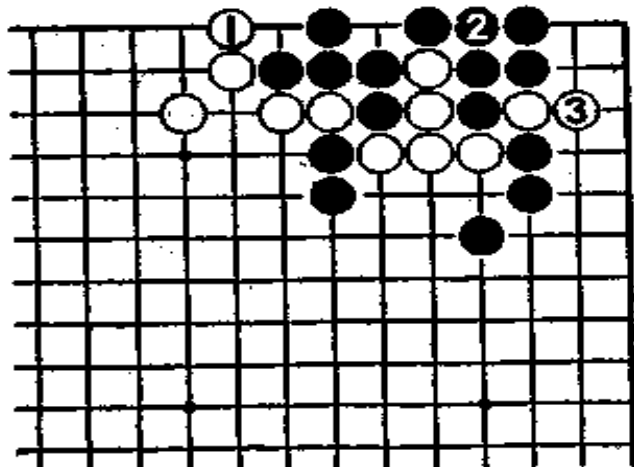
5图 图中如白1长，黑2简单地紧气白就死了。白1如走a位企图逃出，白b位是倒扑。

5图



6图 白1扑，黑2如果提，白3再扑。

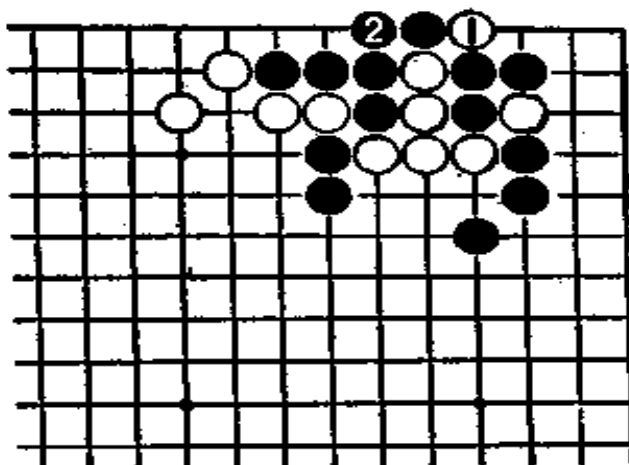
6图



7图 接着白1立要吃接不归。黑2接，白走3位立，现在和3图、5图不同，黑棋死了。

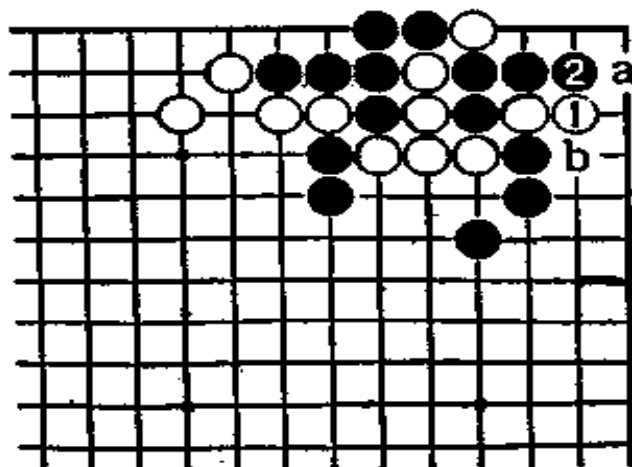
7图

8图 然而白1时，黑有2位接的抵抗手段，往下白无法吃到黑棋了。



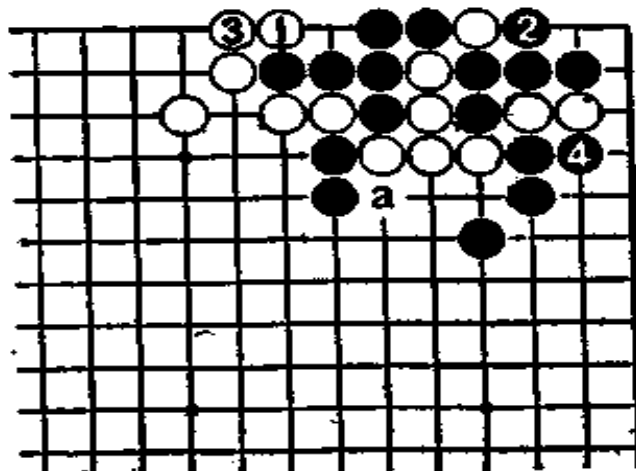
8图

9图 假如白1长，黑2也长。白a扳，黑b叫吃。白棋发挥不了作用。

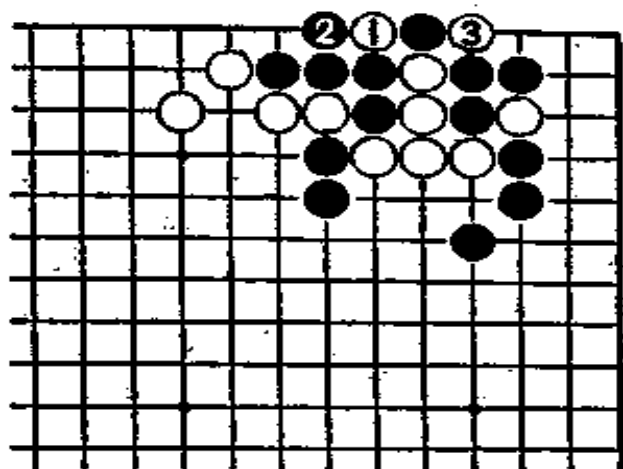


9图

10图 9图以后，白1叫吃是先手，但黑2提后白没有后续手段。白3时，黑4紧气，这不是接不归。黑4如走在a位，就成接不归了。

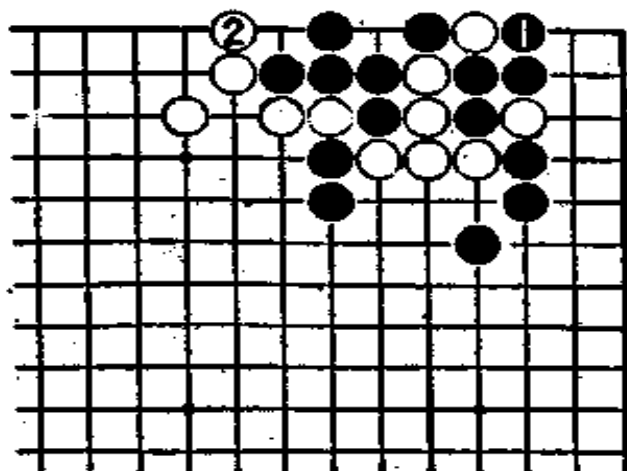


10图



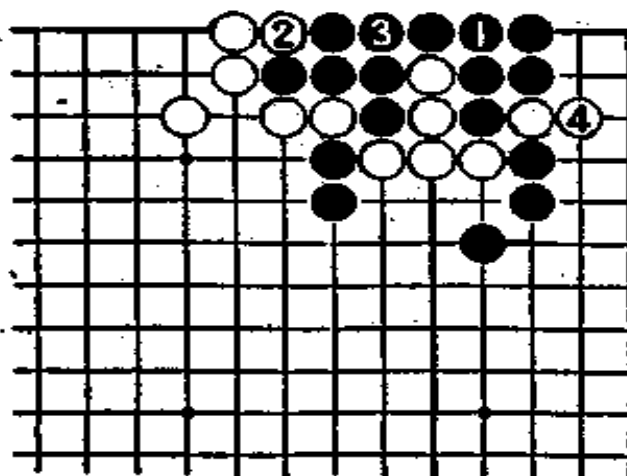
11图

11图 (正解 1)
白 1 先在这里扑是正确的次序。黑 2 只能提，白 3 再扑。



12图

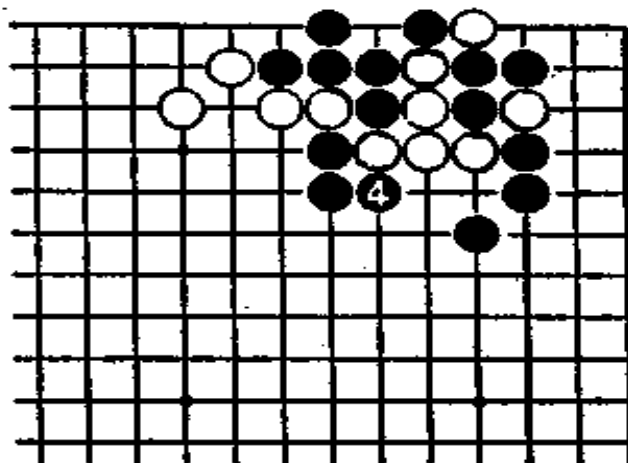
12图 黑 1 如果提，白 2 立，结果如下。



13图

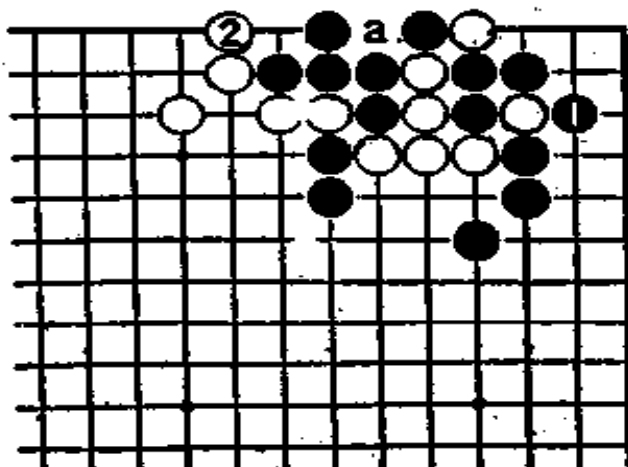
13图 黑不愿成为接不归而于 1 位接，白 2 叫吃再 4 立。形成二气对三气，黑死。

14图 (正解2)
11图后, 黑4直接紧气是正确的, 成为劫争。



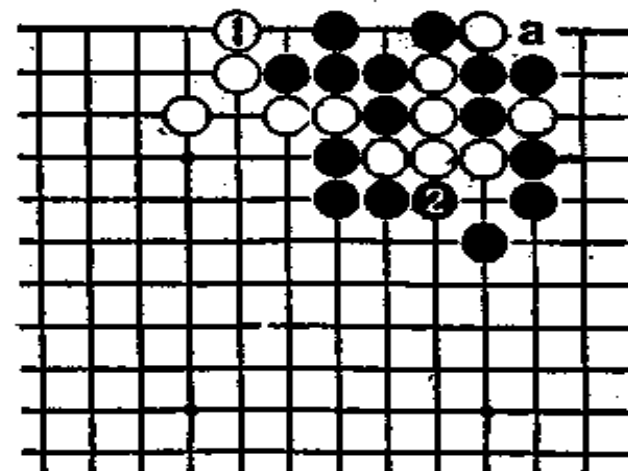
14图

15图 黑1提, 白不在a位提劫而在于2位下立, 黑成接不归, 白无条件杀死黑棋。



15图

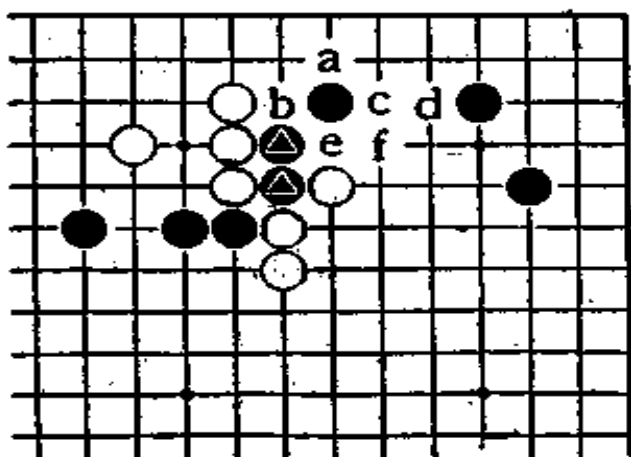
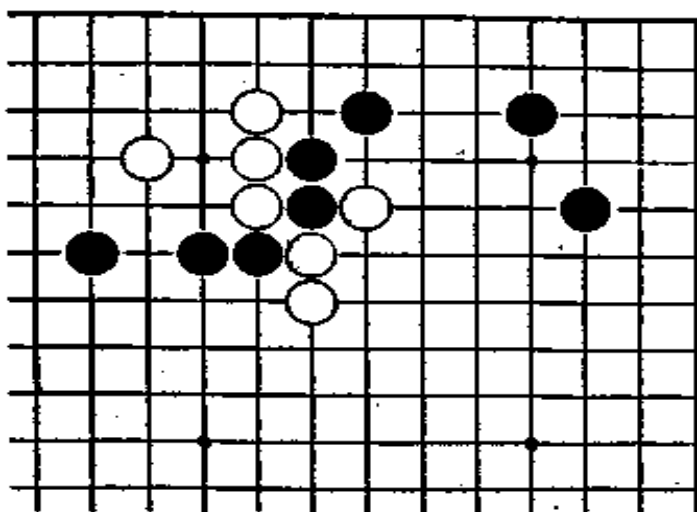
16图 14图的劫是紧气劫。黑a提后就能将劫解消。白如1位下立, 黑2紧气仍是紧气劫。



16图

第5型 白先

扭断的手筋

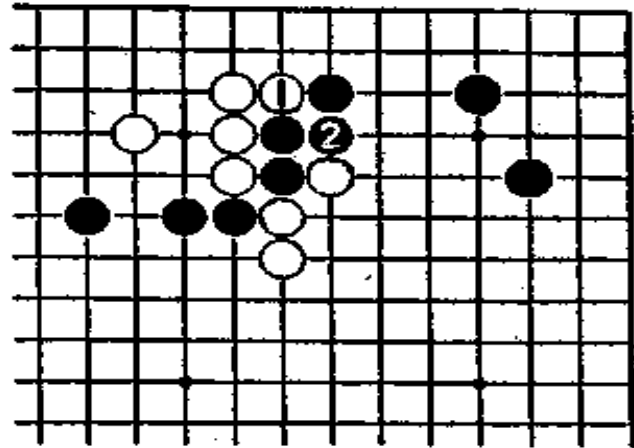


1图

可供选择的点

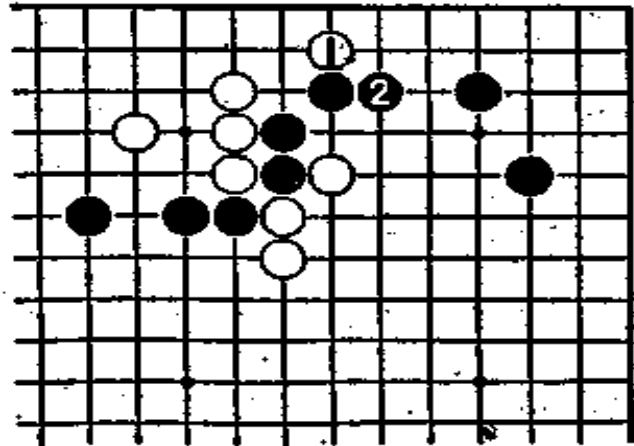
1图 这种场合黑
 ⊙两子是关键子。吃掉它白两块棋就连接在一起，而黑三子就成为无根的浮棋。下面把各个点分别研究一下。

2图 白1叫吃，黑2接，白再也没有可下的了。



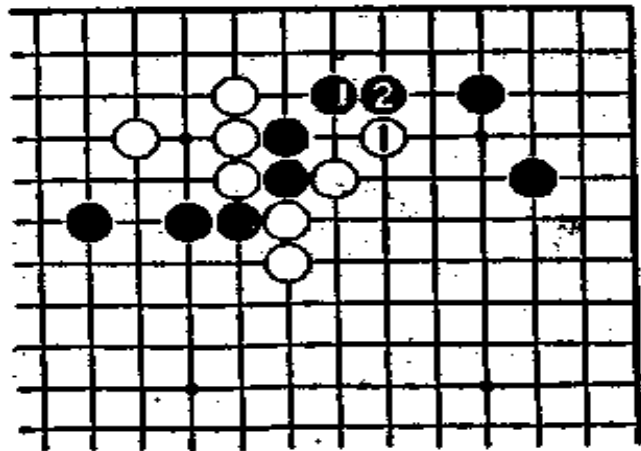
2图

3图 白1托，黑2赶快逃回。

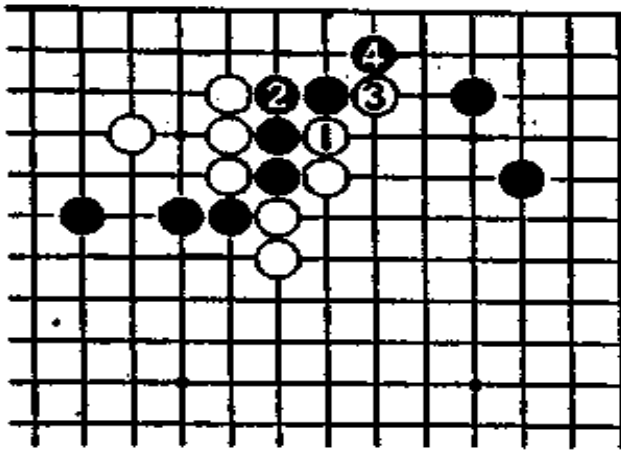


3图

4图 白1尖，被黑2连接，什么也得不到了。照理说追杀对方子时要抢占要点，从外围堵截。

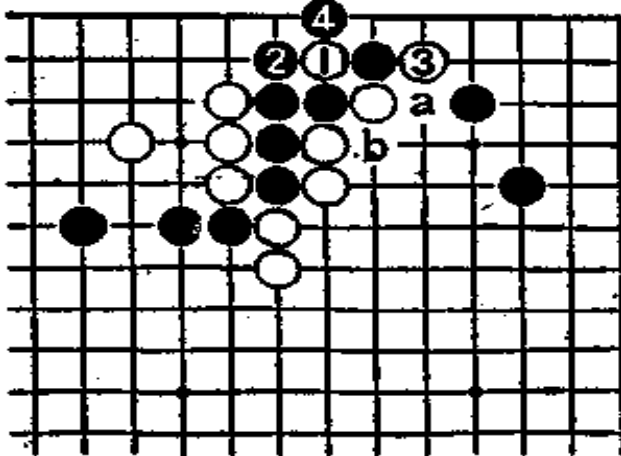


4图



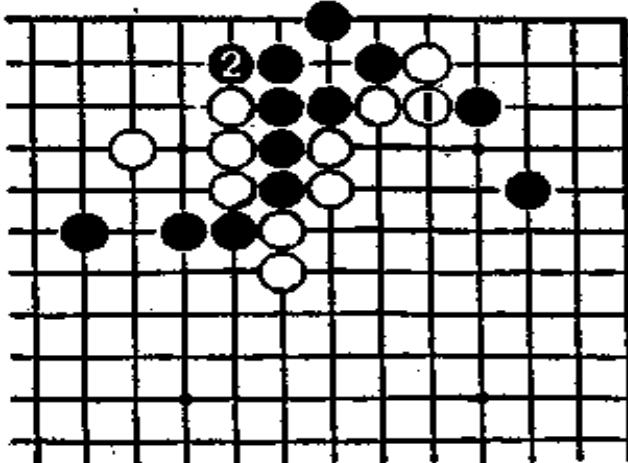
5图 白1叫吃，再3扳看似有利，但被黑4扳后，黑成为有弹力的棋形。

5图



6图 白1叫吃，再于3位阻止黑渡过。黑也愉快地在4位先手提起一子。白1如直接走3位，黑a、白b、黑1位连接。

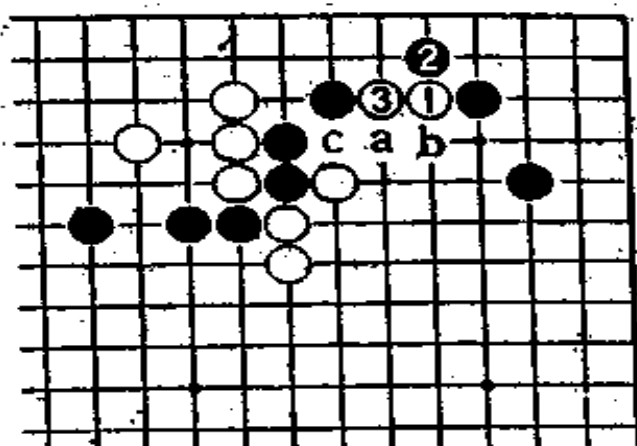
6图



7图 继续前图白1接，黑2拐后，本身已作活。而上边的白棋变得很苦。

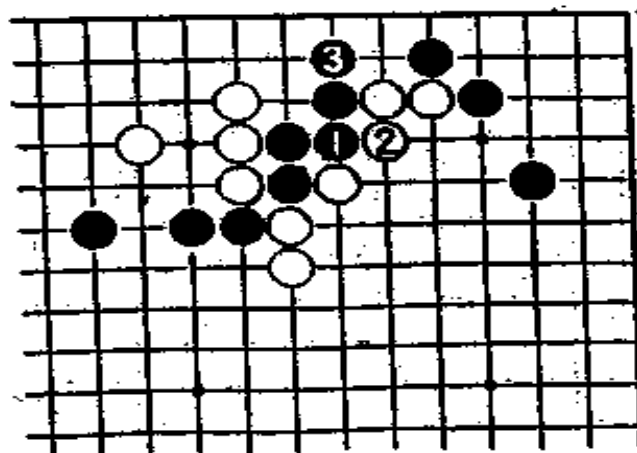
7图

8图 白1碰是心不在焉的一手。黑如在a位尖或b位扳,被白c位叫吃,就正好落入白棋圈套。黑2扳是正确的一手。



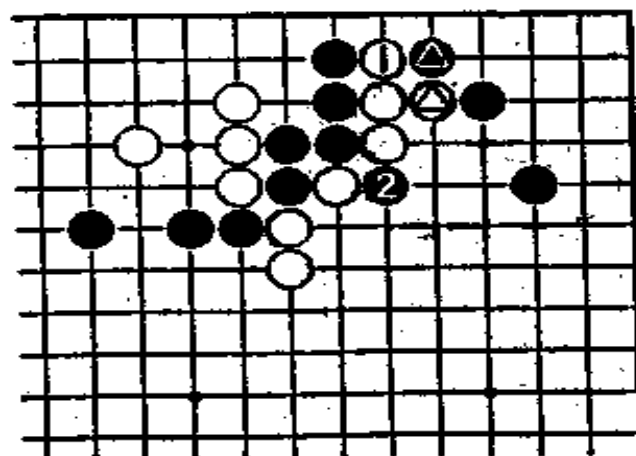
8图

9图 黑1先团再于3位立是必要的次序。

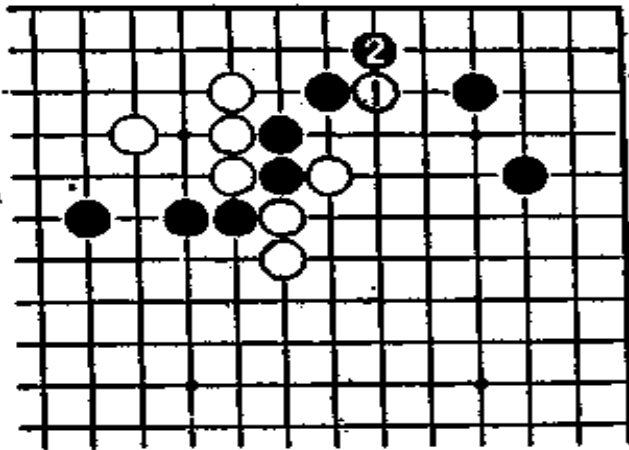


9图

10图 白1冲,黑2叫吃。黑无论如何也能逃出去。白△和黑△的交换成为恶手。

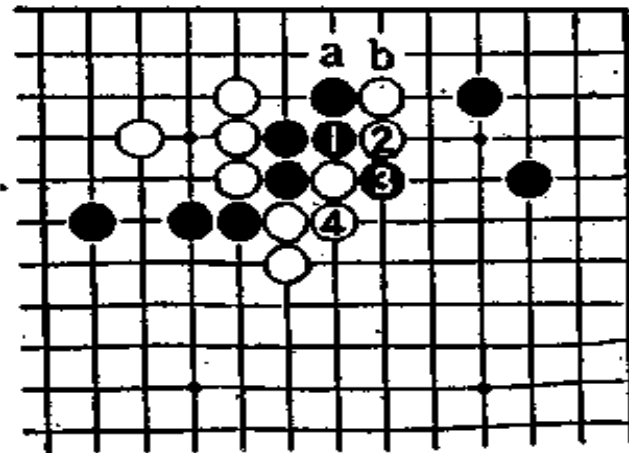


10图



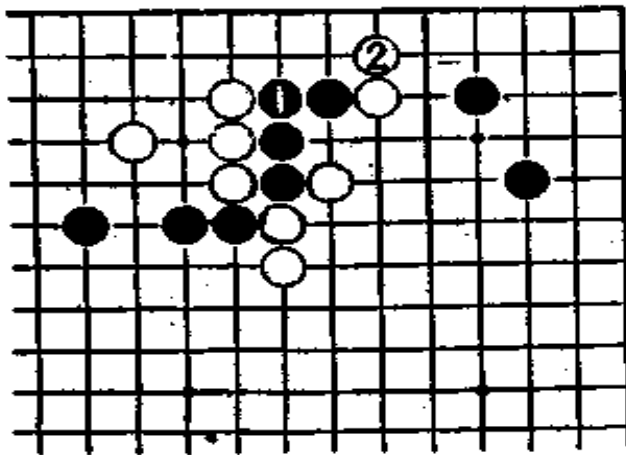
11图

11图 (正解1)
白1靠是正解的第一步。
黑2扳也是最强的抵抗。



12图

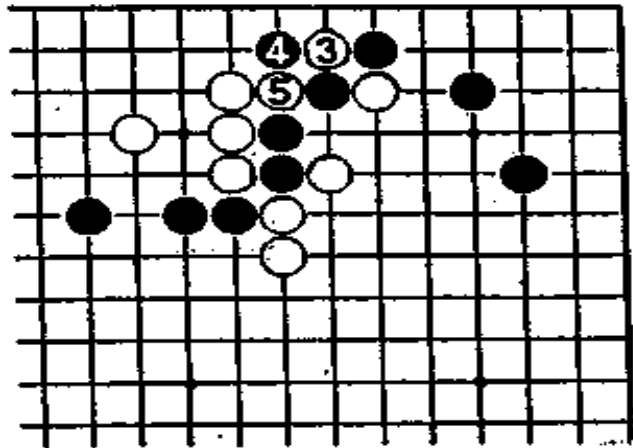
12图 黑1如先团，
被白2挡。此时和9图
并不相同。以后黑a、白
b，对杀黑负。



13图

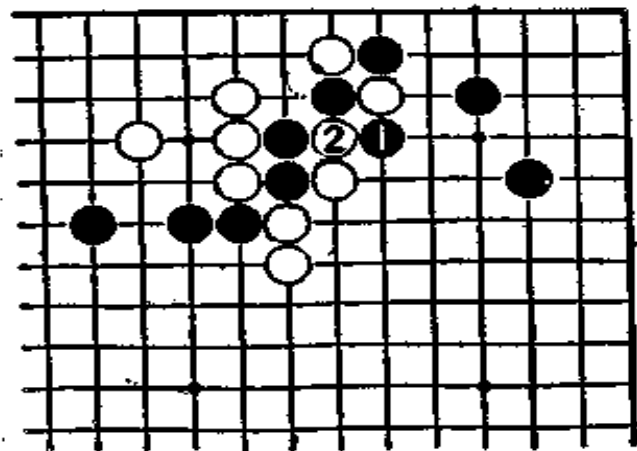
13图 黑1如团在
这里，白2立后，黑就
无招数可使了。

14图 (正解 2)
接着11图, 白 3 断是手筋, 黑如4位叫吃, 白5反吃成为接不归的一种。



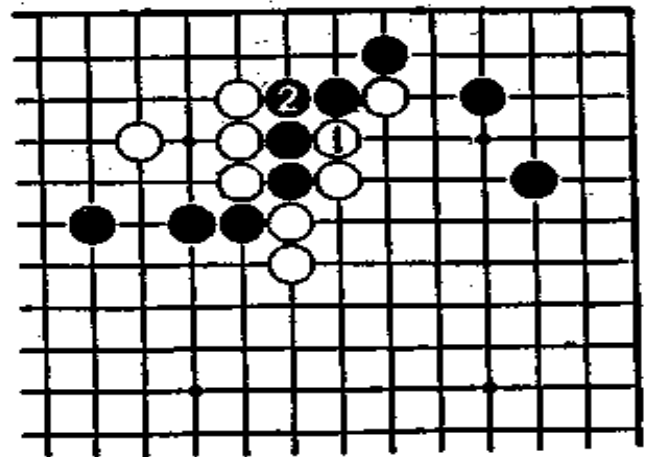
14图

15图 黑 1 如从这边叫吃, 白 2 挤吃也是接不归。



15图

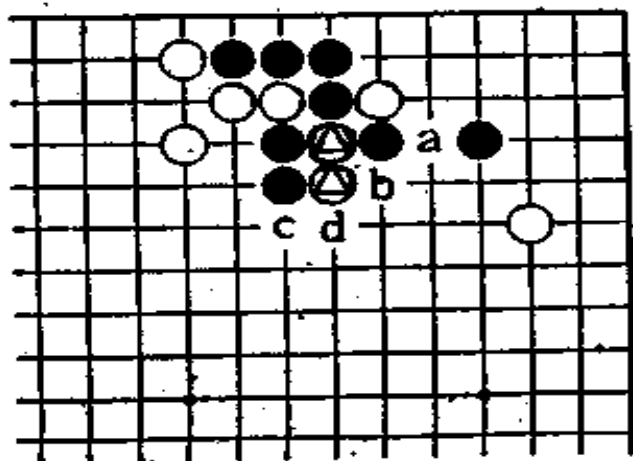
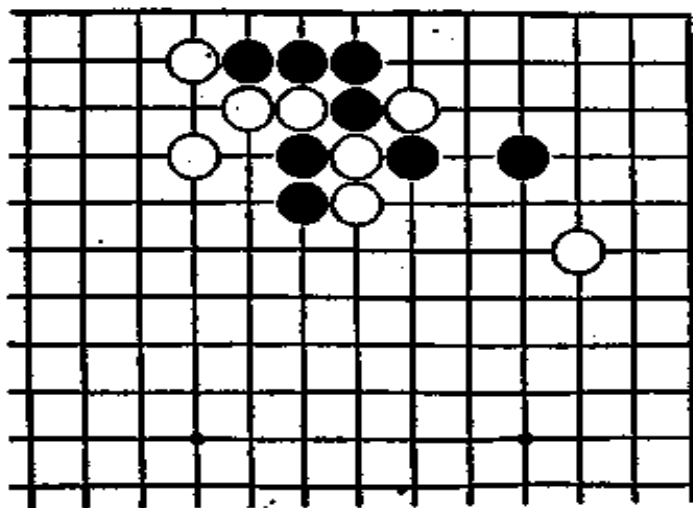
16图 白如不懂得扭断的手筋在 1 位叫吃, 黑 2 接后白什么也吃不到了。白 1 如在 2 位叫吃, 黑 1 位接, 白也是毫无收获。



16图

第 6 型 黑先

滚吃的手筋

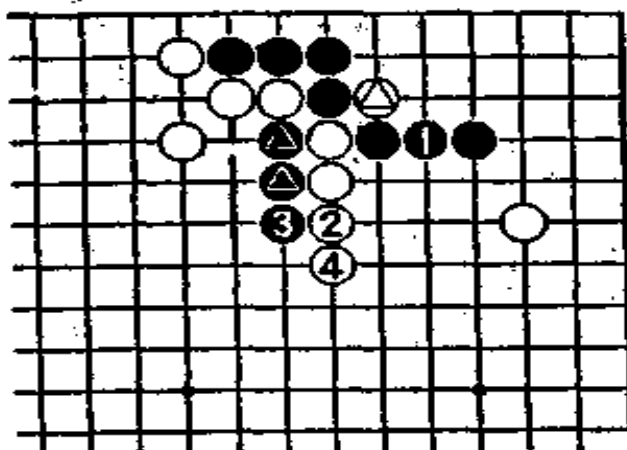


1 图

可供选择的点

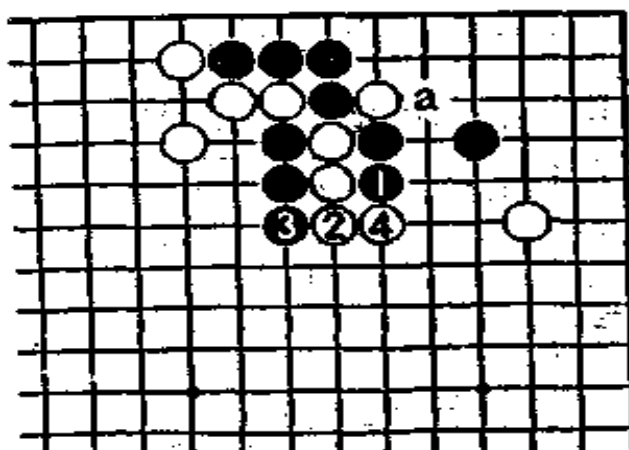
1 图 这种形势下，白⊙两子是最重要的两个子。黑棋非常想吃到它，但如吃不到，就会遭受更大的损失。下面把 a 以下各点考虑一下。

2图 黑1接虽吃到了白⊙一子。但被白2长后，黑⊙两子反而苦了。



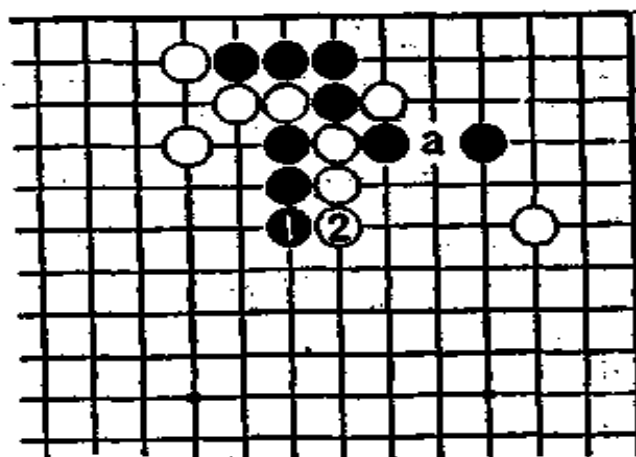
2图

3图 黑1叫吃，把白棋向广的地方赶是错误的。白4拐后，可在a位动出一子了。

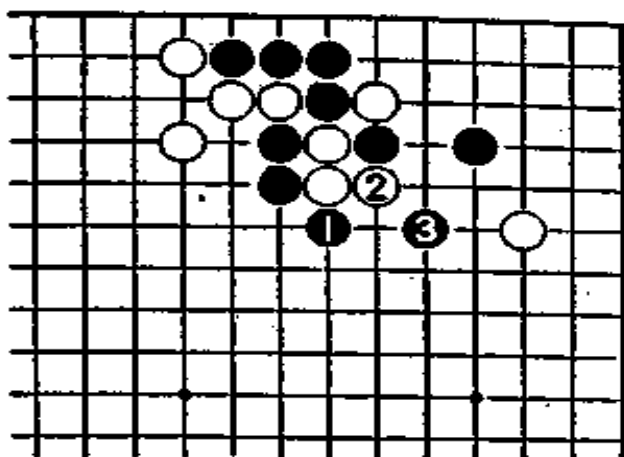


3图

4图 黑1时白2长，下一步生出a位的手段，作战于黑不利。

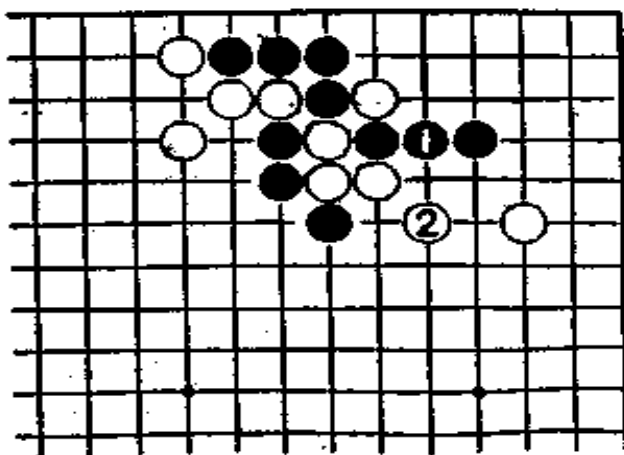


4图



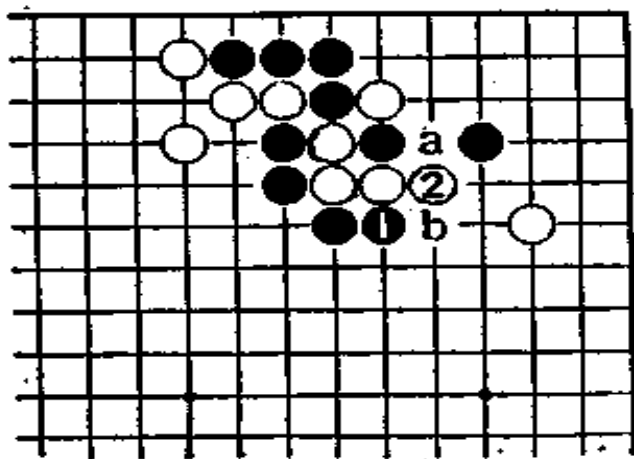
5图

5图 (正解1)
黑1叫吃,再3位罩是巧妙的手段。要走出飞跃的着法,必须以正确的计算为基础。



6图

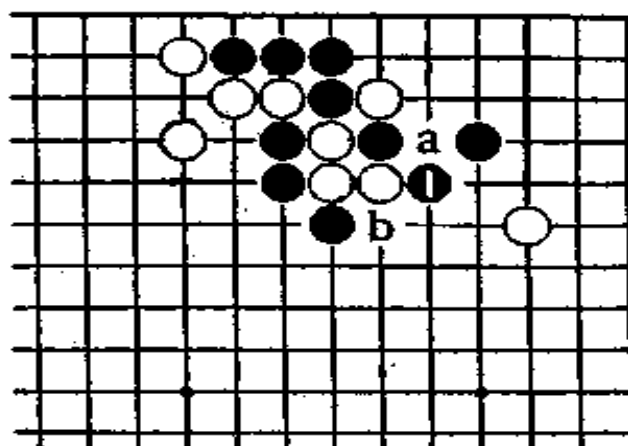
6图 前图黑3如在1位粘,白2跳出,中央的黑子就浮起来了。



7图

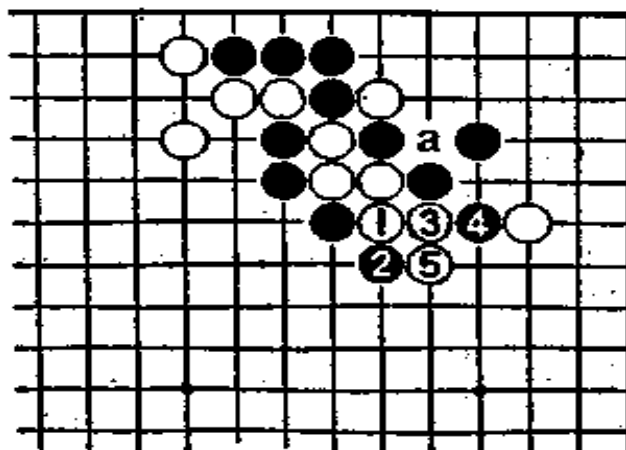
7图 黑1叫吃,白2长,黑a、白b。黑比前图还要坏。白2如果在a位提是不行的,黑走2位成为征子。

8图 黑1叫吃是骗人的下法，希望白a位提，黑在b位征吃。



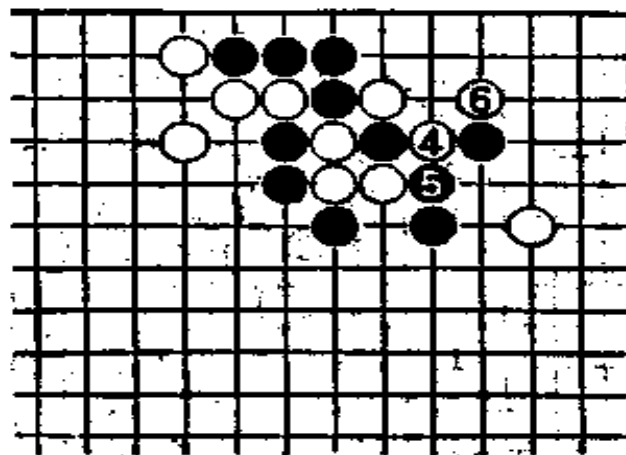
8图

9图 白1必须逃，3位的点一旦被白棋所占，a位的提就是先手了，征子也就不存在了。

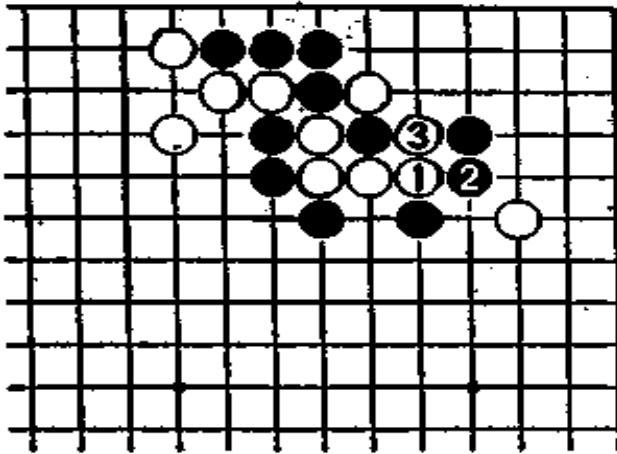


9图

10图 (正解2)
5图以后，白4提，黑5是重要的一手。白6后形成较为复杂的对杀。

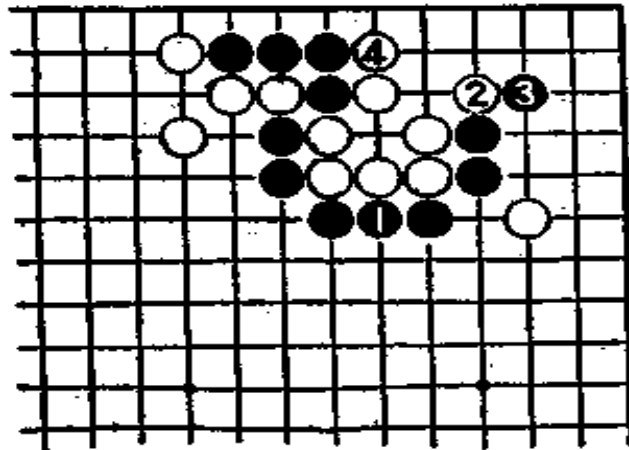


10图



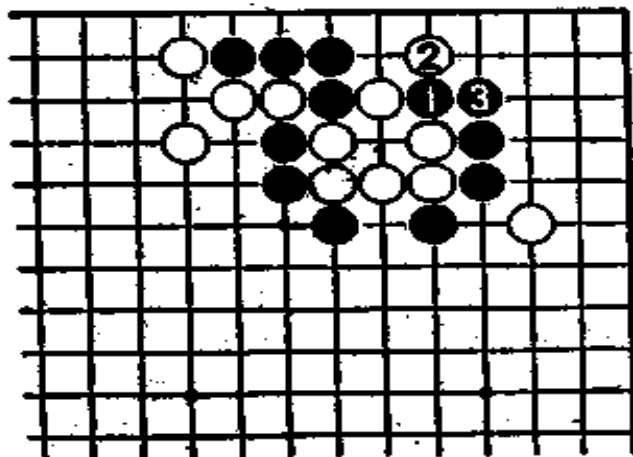
11图

11图 前图白4如在1位冲出、3位提也是有力的抵抗。但黑有下一步的妙手。



12图

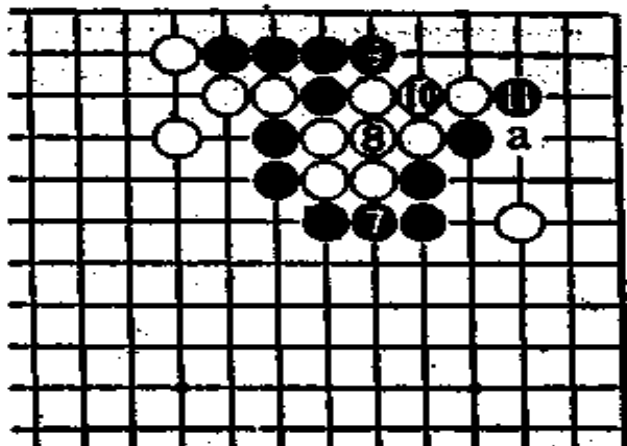
12图 黑1从外边紧气，白走4位，黑四子被吃。



13图

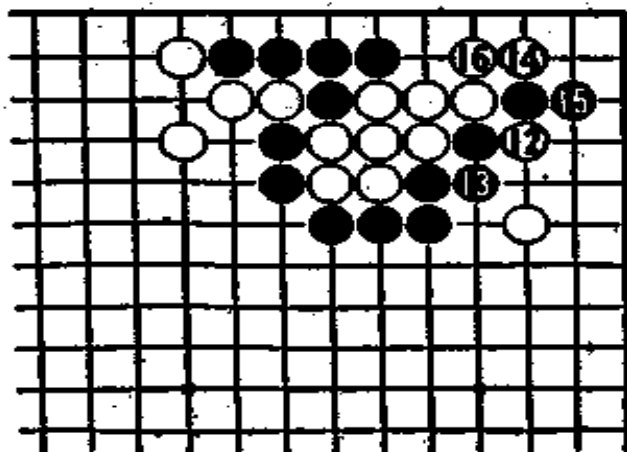
13图 黑1挤，巧妙的抓住白棋的弱点。白无论如何也不行了。

14图 (正解3)
 继续10图,黑7、9连续
 叫吃。把棋走向简明。
 接着黑11连扳是强手。
 如走a位被白11位长是
 不行的。



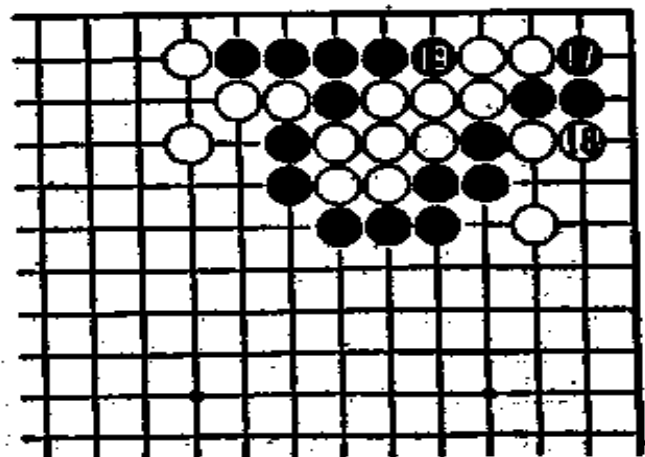
14图

15图 (正解4)
 白12以下是必然的应
 对。



15图

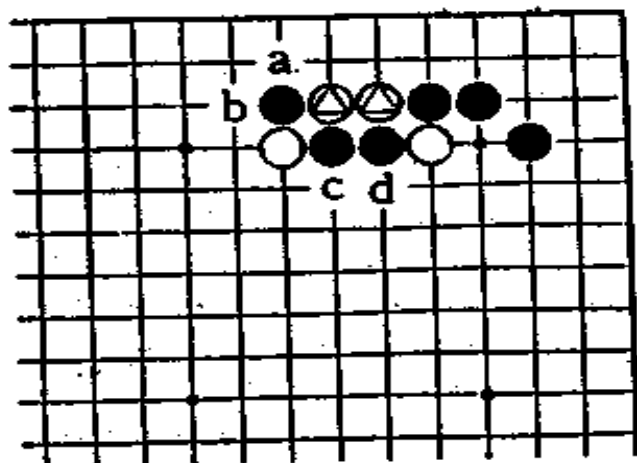
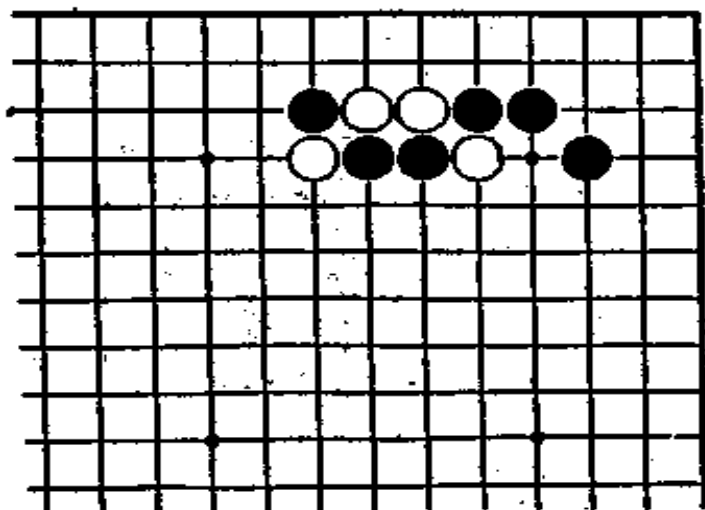
16图 黑17拐后,
 三气对四气,对杀黑
 胜。



16图

第7型 白先

征吃的手筋

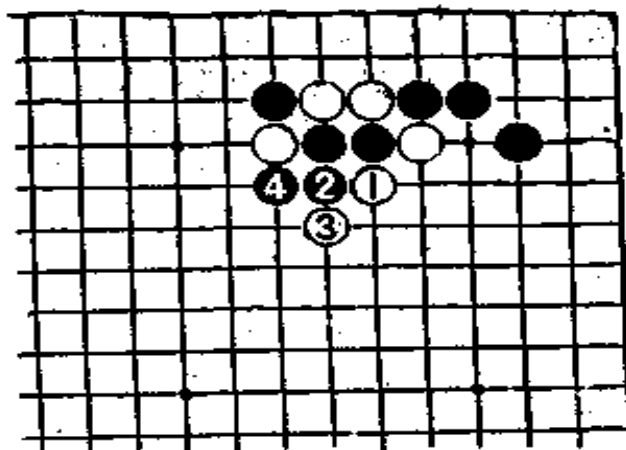


1图

可供选择的点

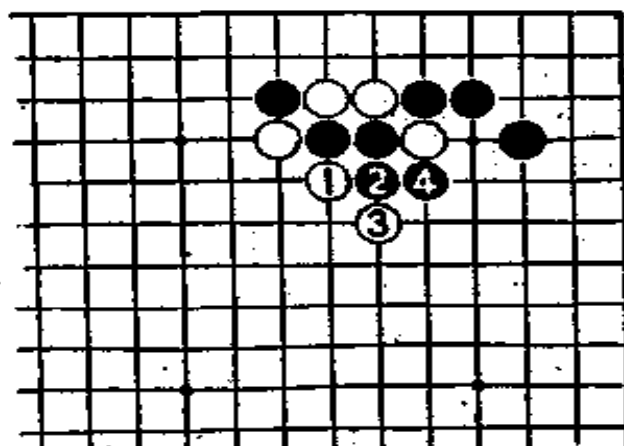
1图 白子被切割得七零八落，其中最重要的是白⊙两子。如果白征子有利，有没有漂亮的下法？把a至d各点逐个考虑一下。

2图 白1、3连续叫吃，被黑4拐后，万念皆休。



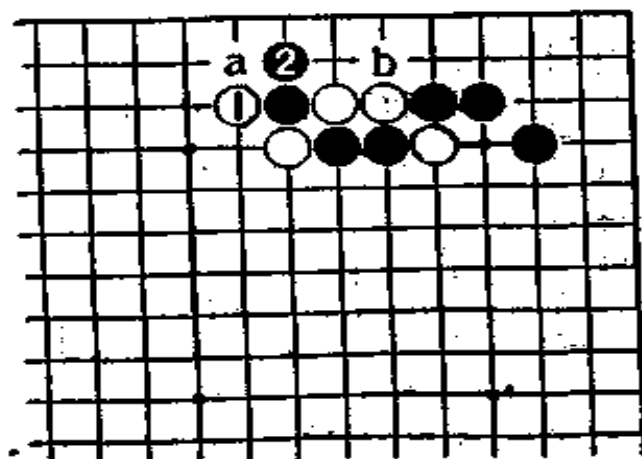
2图

3图 白1反方向叫吃，征吃不到黑子，自己反多了几个断点。

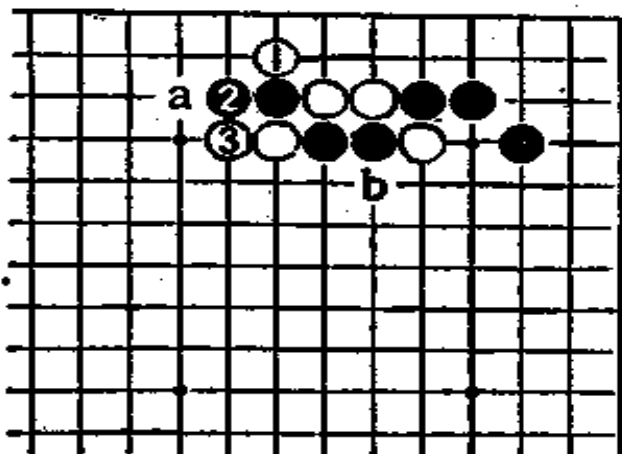


3图

4图 白1叫吃，黑2长后，白怎么下也捞不到便宜。如走a位，黑b位吃两子。白棋不能算作弃子。

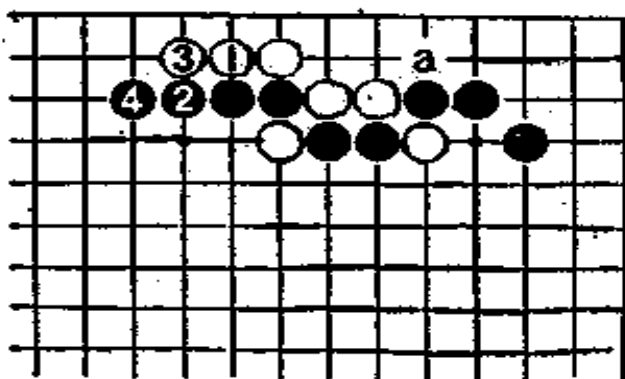


4图



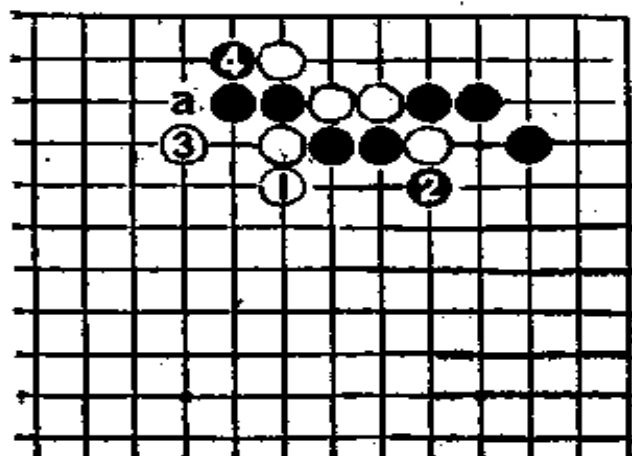
5图

5图 (正解1)
白1从下边叫吃,黑2长,白3压。以后a和b的征吃成为两者必得其一的好点。



6图

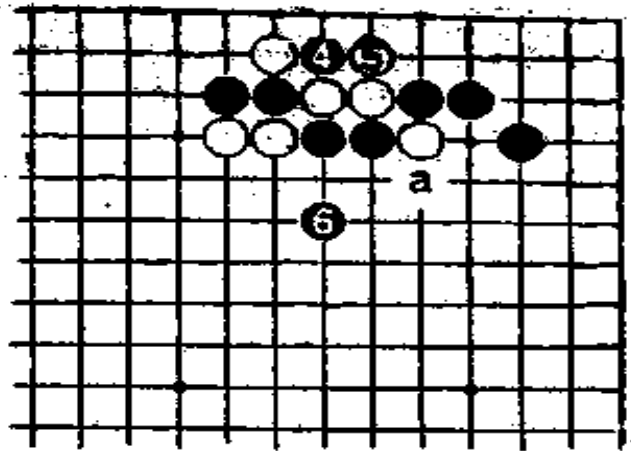
6图 前图白3在1位爬过于软弱。黑2、4长后,白即使活了也是非常吃亏的局面。黑4还可考虑走a位立。



7图

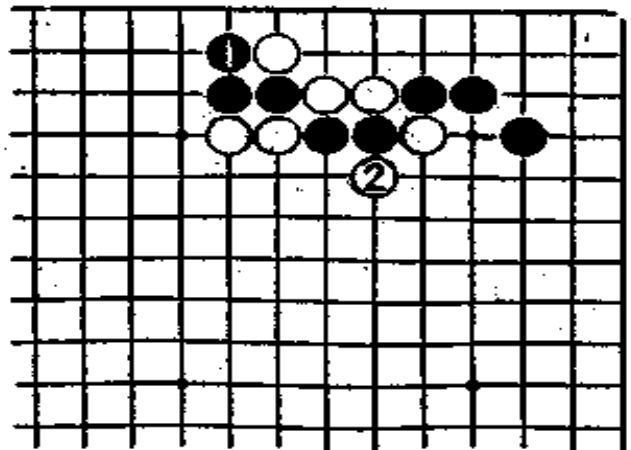
7图 白1长虽是先手,但对上边的作战没有什么帮助。黑4后白子被吃。白3如走4位,黑a位长,还是白吃亏。

8图 (正解2)
 黑最强的抵抗是在4位
 叫吃。再走6位或a位，
 解消中央的征子。



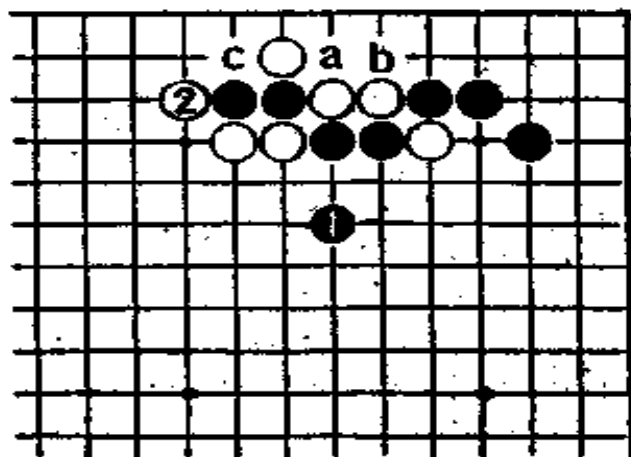
8图

9图 黑在1位拐，
 白2征吃。前面已经说
 过，征子是对白方有
 利。

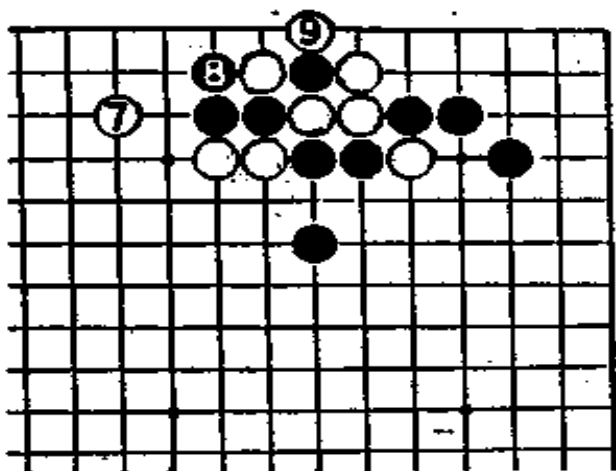


9图

10图 黑1跳，解
 消中央的征子，白2征
 吃。此时事先如有黑a
 和白b的交换，黑c位
 的拐出对白形成叫吃，这
 也就是当初8图黑先在
 4位叫吃的原因。

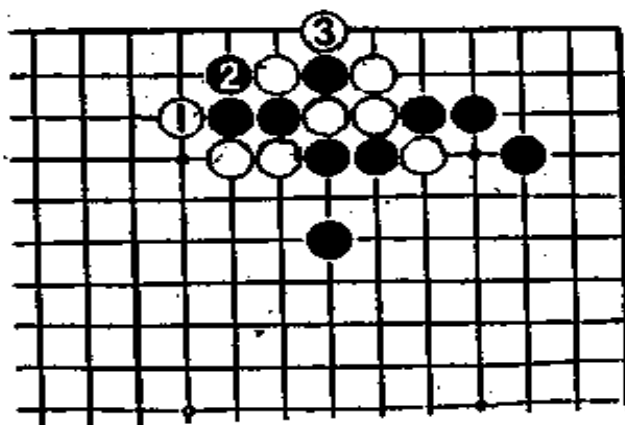


10图



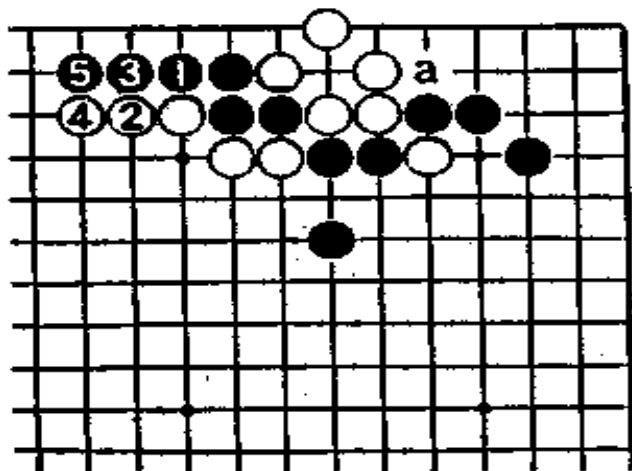
11图

11图 (正解3)
白7正是好手,黑8白9后,黑三子格外的不自由,这完全归功于手筋的效用。



12图

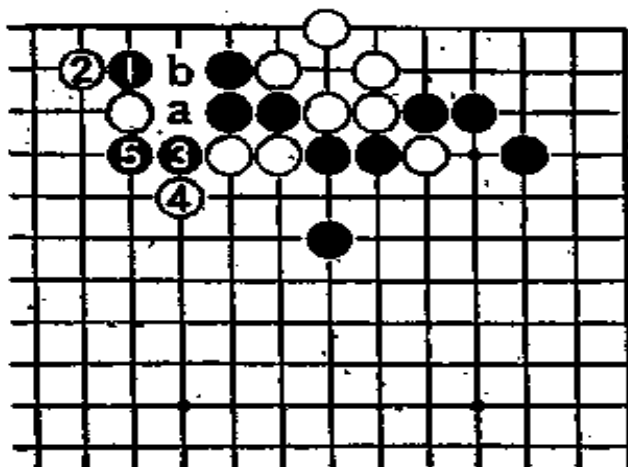
12图 前图白7如在1位叫吃,再3位提,似乎是棋的调子。但逼得过紧反而给白棋留下了抵抗的余地。



13图

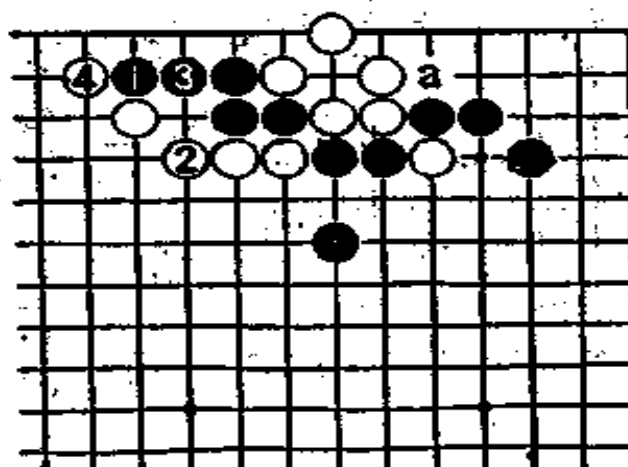
13图 接着前图,黑1、3长,先把气数延长,再回过头来于a位挡,杀死白棋。

14图 11图以后，黑1托，白2扳，黑3、5逃出。白2如走a，b和13图同形。那么白棋错在哪里呢？



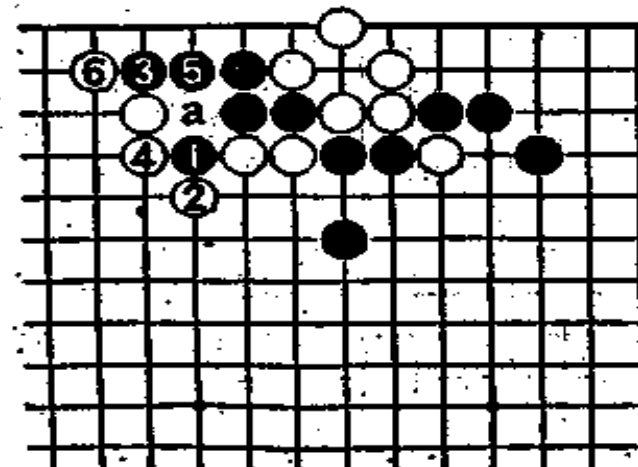
14图

15图 白2退是重要的一手。黑3只好接，白4再扳下，成为十分可战的棋形。



15图

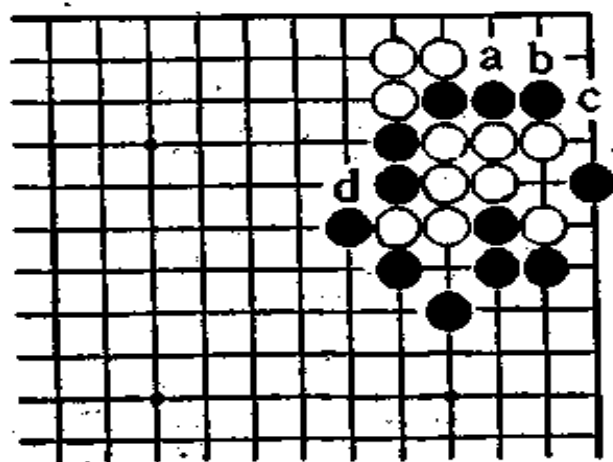
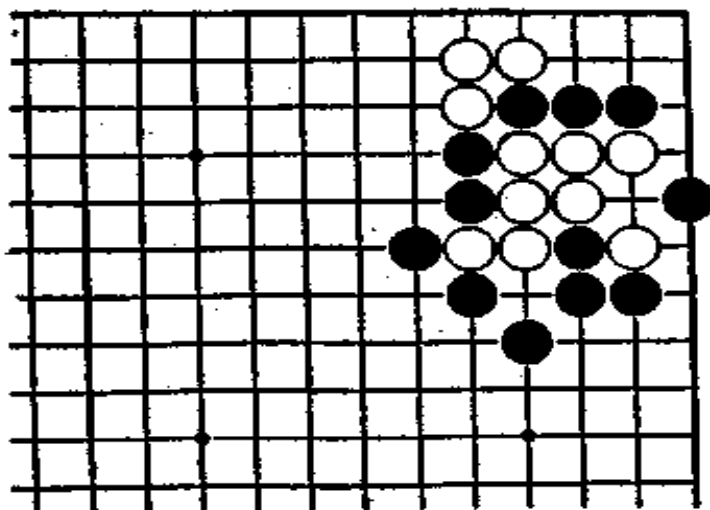
16图 黑先走1、3，白4、6应，形成和前图差不多的可战棋形。黑3如走a位，白4后，黑净死。白4如走6位，黑可在4位逃出。



16图

第8型 白先

复合手筋

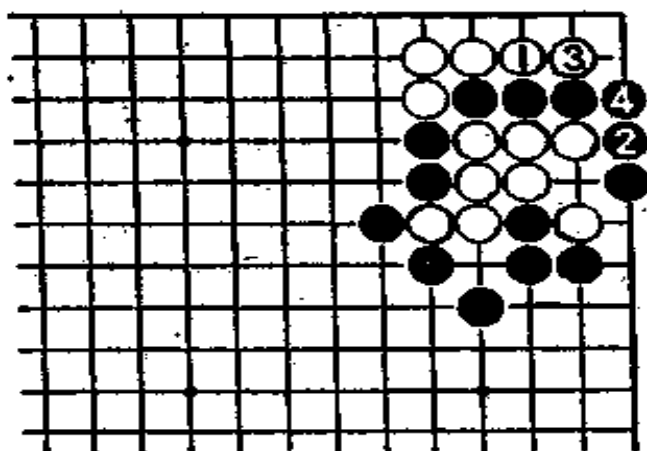


1图

可供选择的点

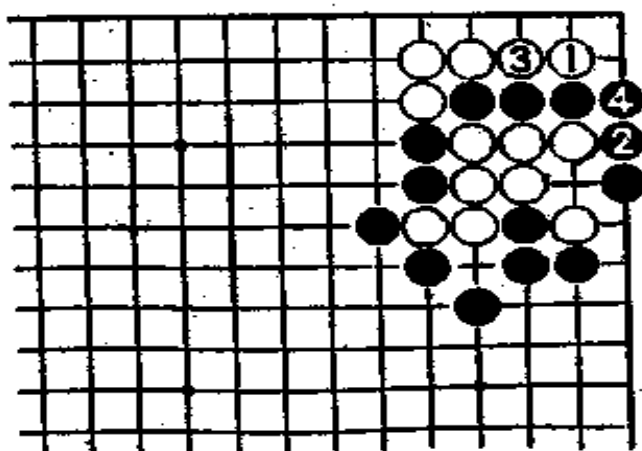
1图 首先看看角上的对杀情况，如果黑走a、b、c都不能取胜，就只有寄希望于d位的断了。征子对白有利。

2图 白1紧气，黑2渡过，到黑4很容易就把白棋吃死了。



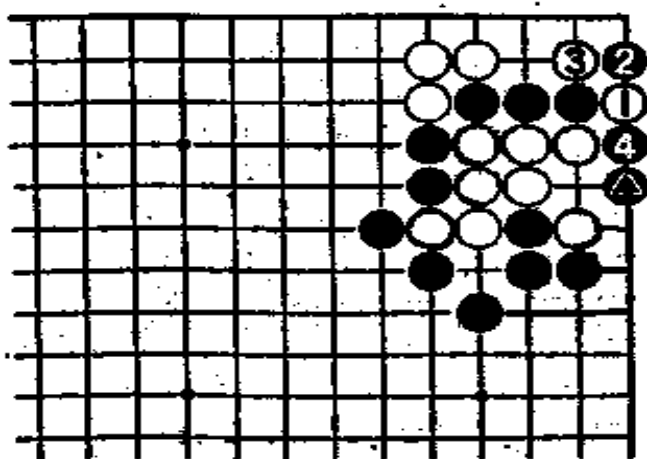
2图

3图 白1夹，到黑4结果和前图一样。白1如走2位，黑4挡也是白死。

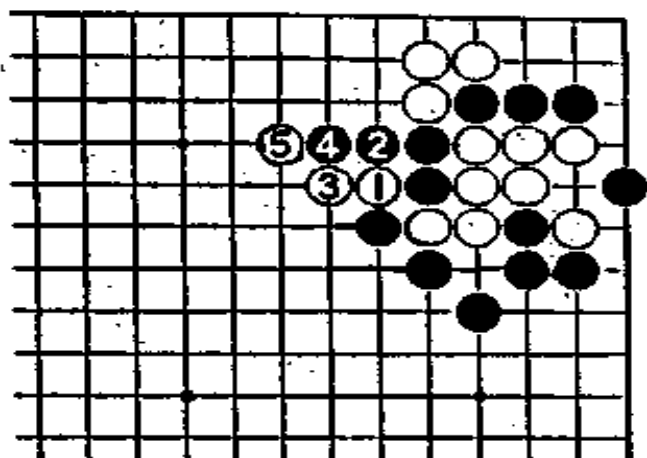


3图

4图 白1扳，黑2叫吃什么危险也没有。乍一看，黑三气白三气，白棋先走白棋胜。但黑⊙一子作用很大，角中的对杀白棋无论如何也不能取胜。

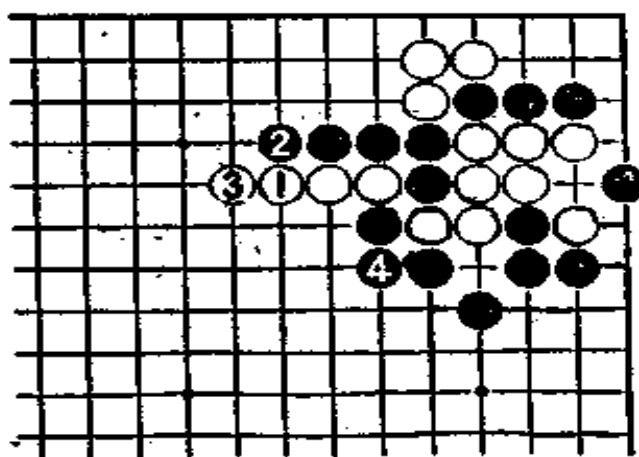


4图



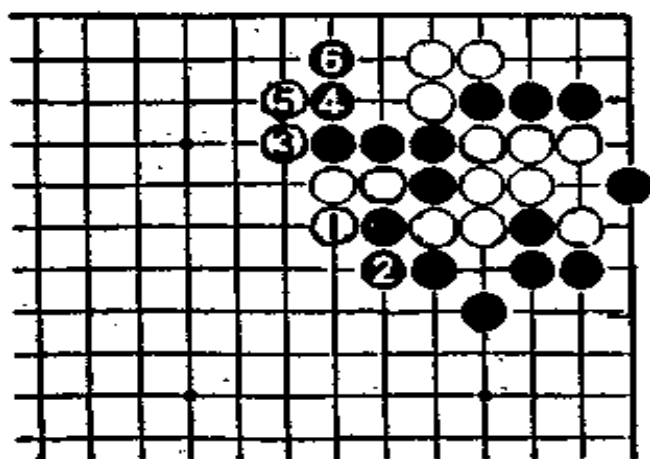
5图

5图 (正解1)
白1断吃, 只有吃到这两个黑子才能救出左边白棋。黑2、4时, 白5单扳是最初的好手。



6图

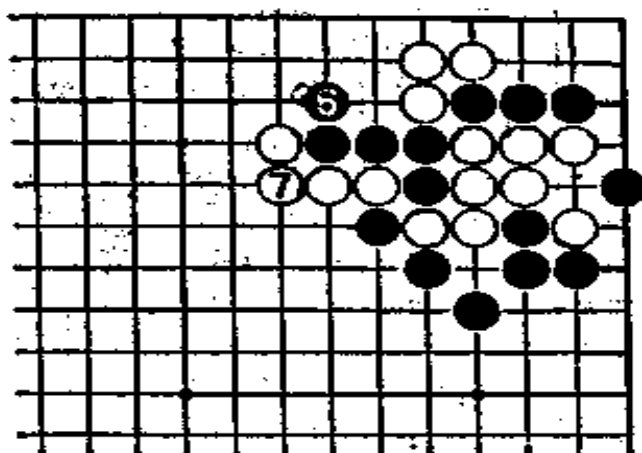
6图 白1长, 被黑2长是不行的。白3时, 黑4补好征子白就死了。因为黑四气, 白只有三气。



7图

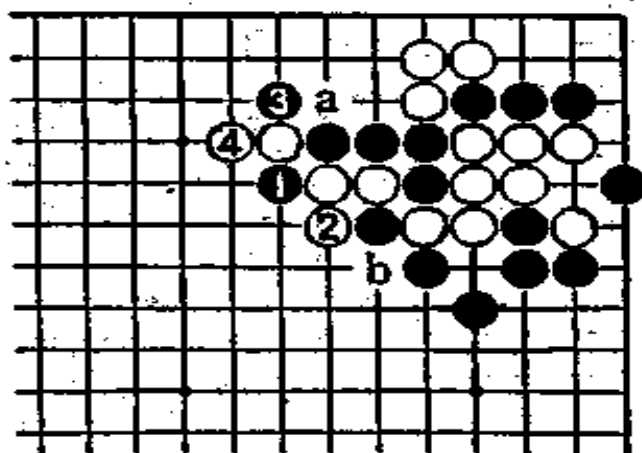
7图 白1先叫吃, 再3位扳到黑6止。也是三气对四气。

8图 (正解2)
 黑6不动声色地弯是正着, 白7接是先手。



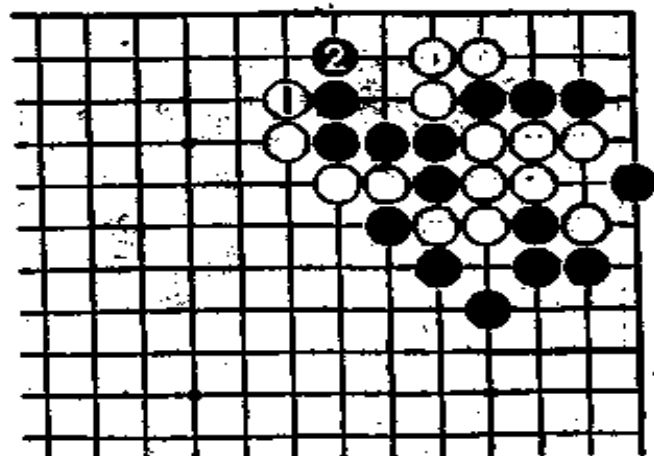
8图

9图 黑1如叫吃, 白2拐, 黑3再叫吃, 白4后, a、b两点白必得其一, 黑棋明显不行。

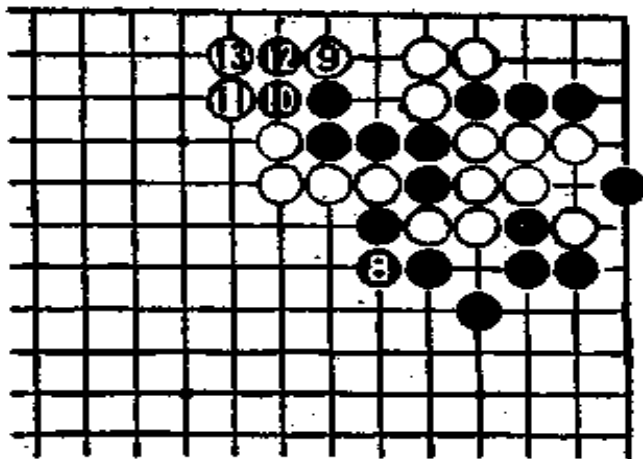


9图

10图 白1压, 黑2长后和7图没有多大不同。看来黑2是非常重要的一个点。

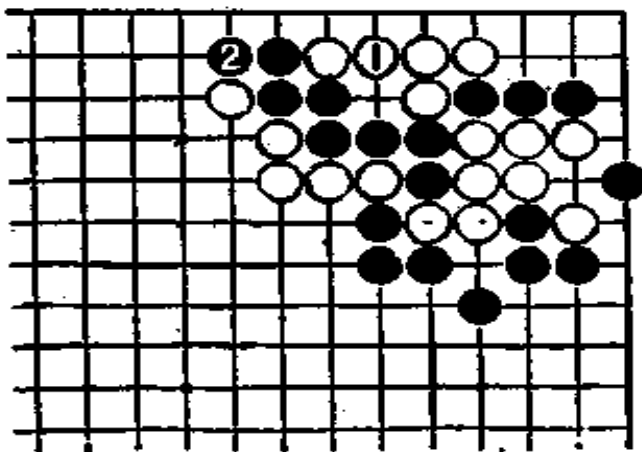


10图



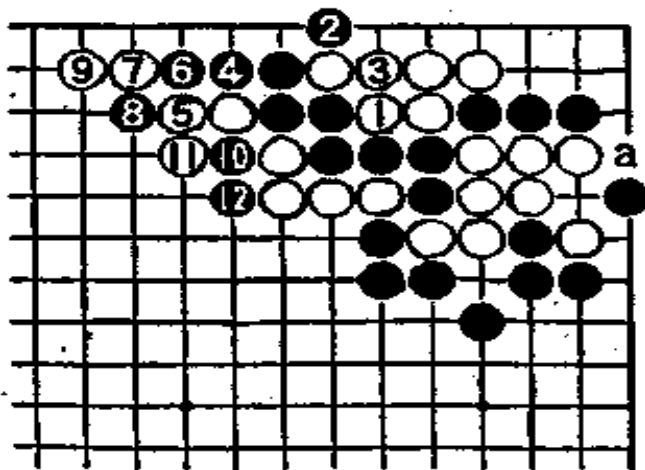
11图

11图 (正解3)
黑8以防征吃。白9以下紧凑地进行。



12图

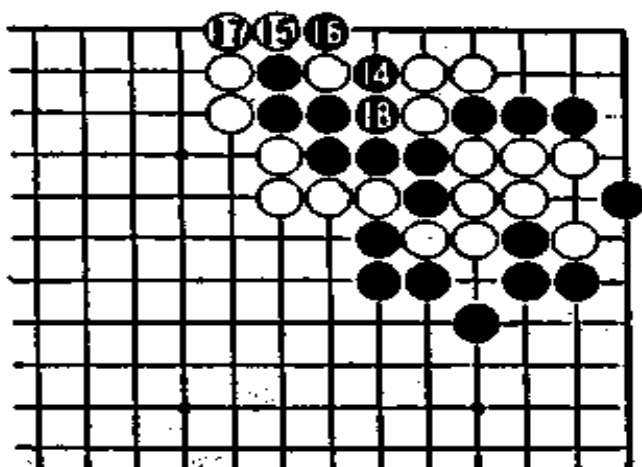
12图 前图白13如在1位接，被黑2拐后就一切都无指望了。



13图

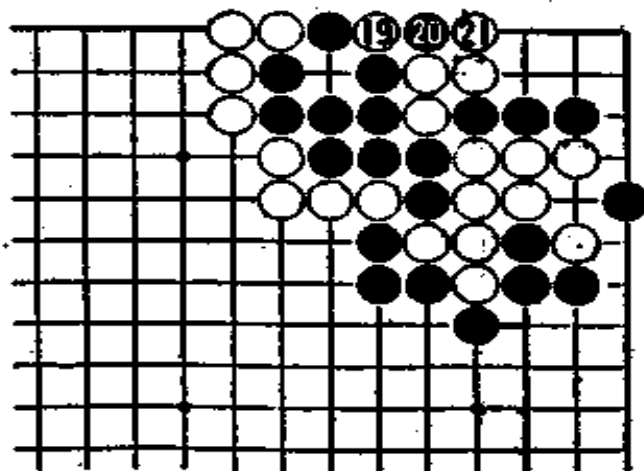
13图 白1紧气比较复杂，到黑12结局会怎样呢？读者可自行研究一下，不过在进程中黑6如直接在a位紧气就可以吃掉白棋。

14图 (正解4)
 黑14抱吃一子, 白15、
 17正确的应对, 到黑18
 团是必然的。



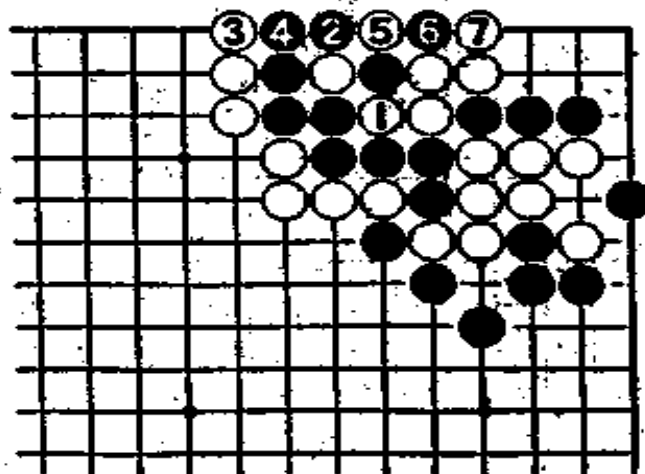
14图

15图 (正解5)
 白19扑, 21叫吃成为打
 劫, 这个劫由于是白棋
 先提, 所以说是白棋非
 常成功。



15图

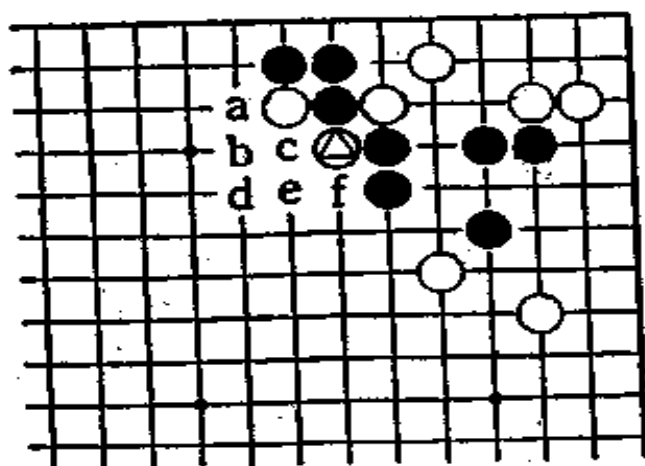
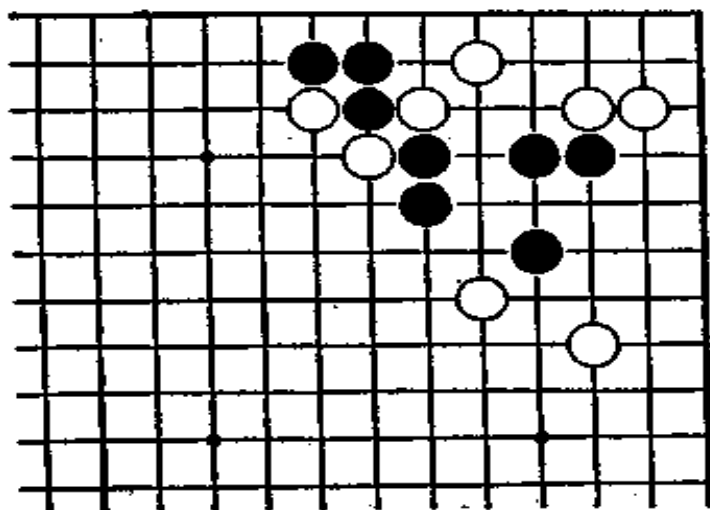
16图 14图白15如
 走1以下也是打劫, 但
 是如果劫负就净损两
 目。



16图

第9型 黑先

枷的手筋

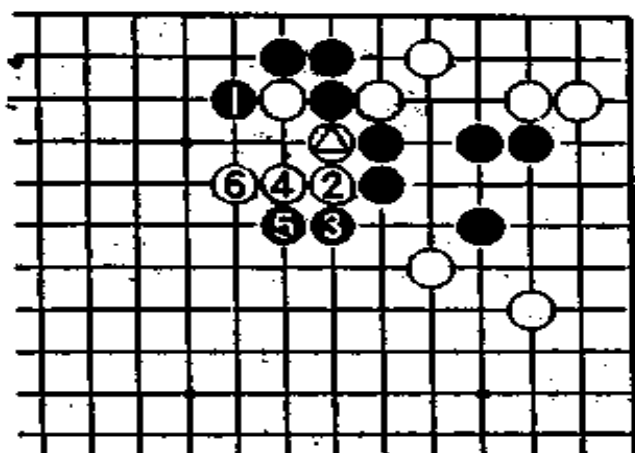


1图

可供选择的点

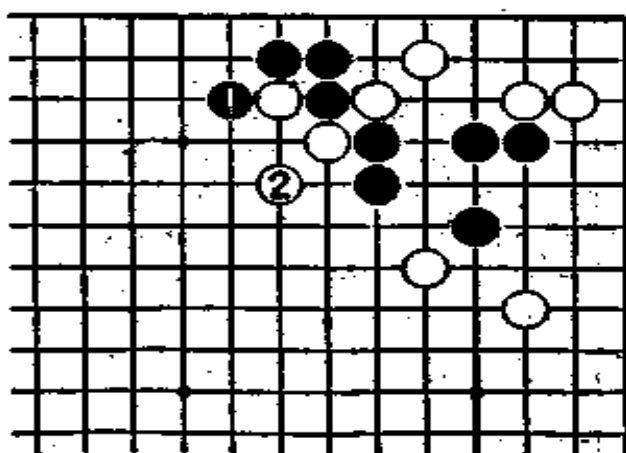
1图可以很清楚地看到白①是把黑棋分断成两块的关键的一个子。想想看，如何才能吃到它？把a至d逐点逐个考虑一下。

2图 黑1叫吃，
白2以下轻松地逃出白
⊙一子。



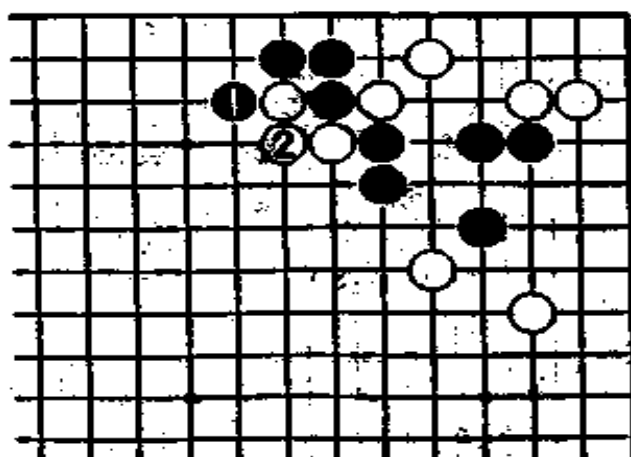
2图

3图 白2尖也可以
逃出。两种逃法哪个
为好，要根据具体的情
况而定。

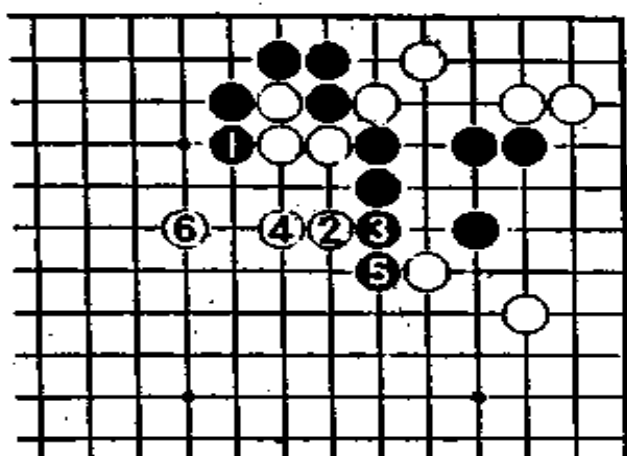


3图

4图 白2接也是
可以的。是局部最顽强
的下法。下面把有关的
变化简单介绍一下。

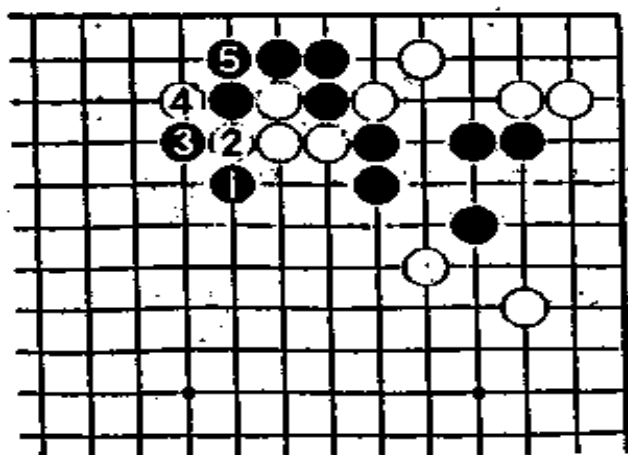


4图



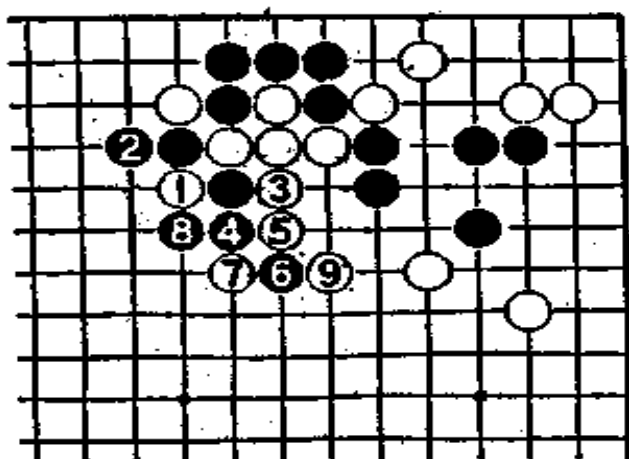
5图

5图 接着4图，黑1压，诱白2跳，再3、5顺势逃出。但由于黑左右被分断，是苦战的棋形。



6图

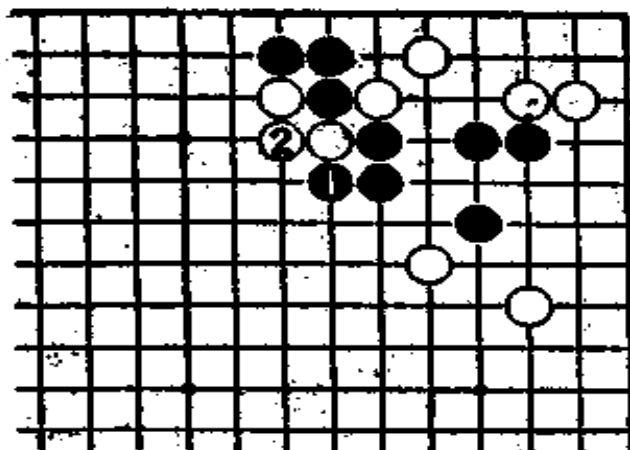
6图 黑1枷如果能够成立的话，倒是不错。但白2以下可以强行冲出。



7图

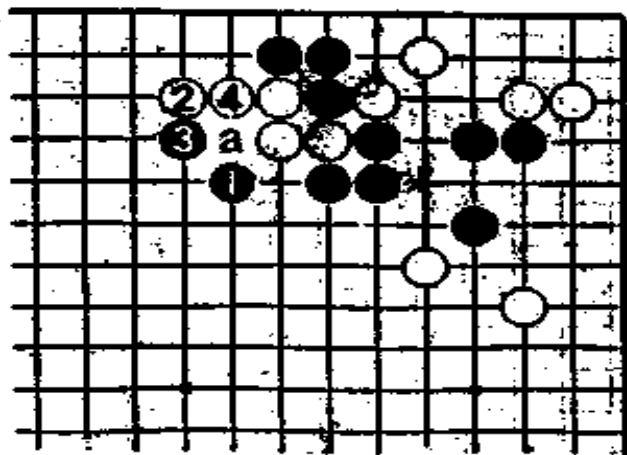
7图 黑2以下强行吃白棋，到白9止，黑右边一队子反而被吃。黑如果中途改变下法，也不会有好的结果。

8图 黑1叫吃，白2当然接。以下黑还有吃白的下法吗？



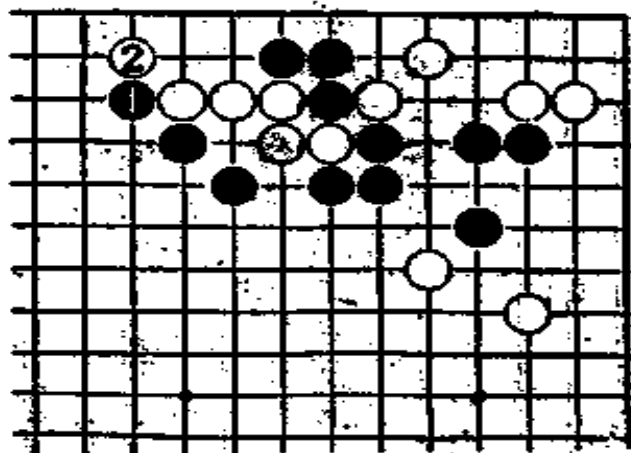
8图

9图 黑1罩，白2跳，上边三个黑子反而被吃。黑1如下在4位，白走a位即可逃走。

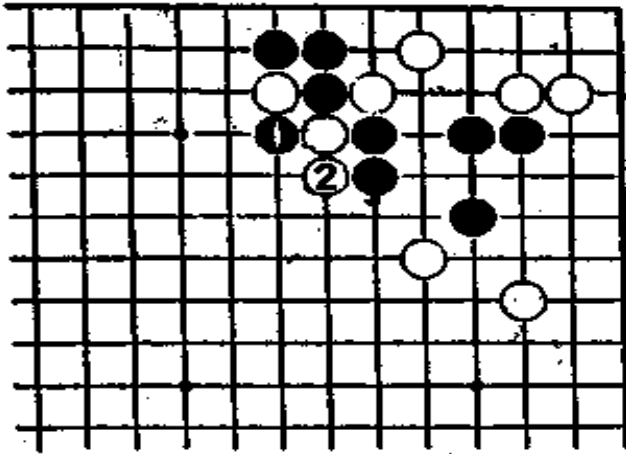


9图

10图 接前图，黑1扳，指望和白棋对杀，但被白2扳后，根本就谈不到对杀。

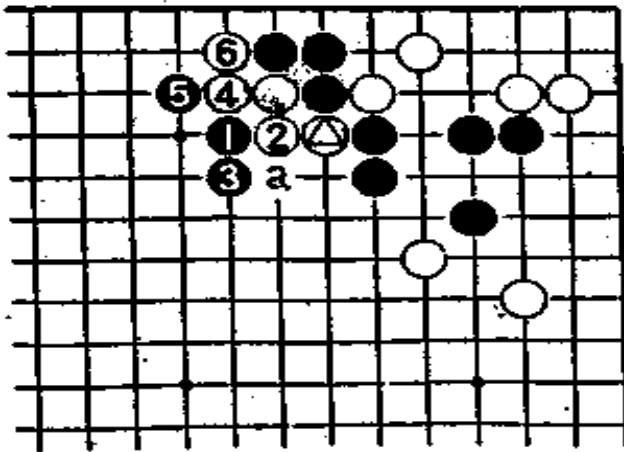


10图



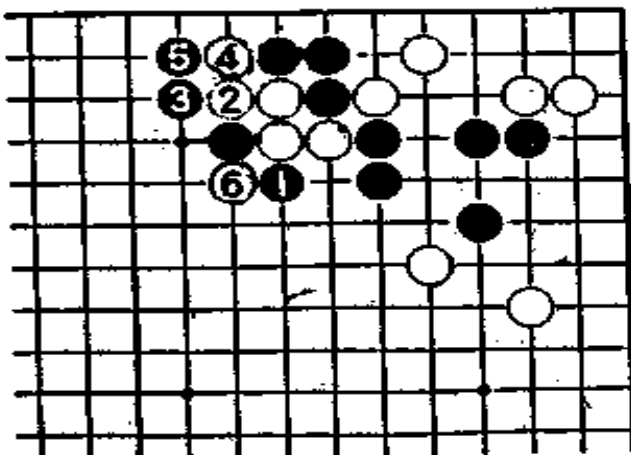
11图

11图 黑1断吃怎样呢？白2逃出关键之子。以后黑再想吃到是不可能的。



12图

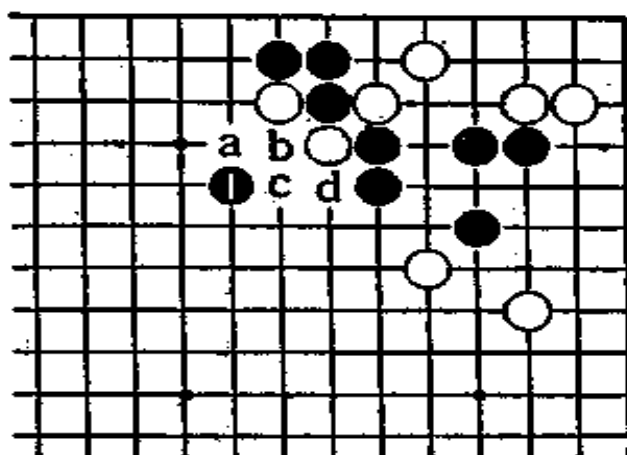
12图 黑1刺、3长，黑三子还是被吃。白2即使走a位，也可以逃走关键的白⊙一子。



13图

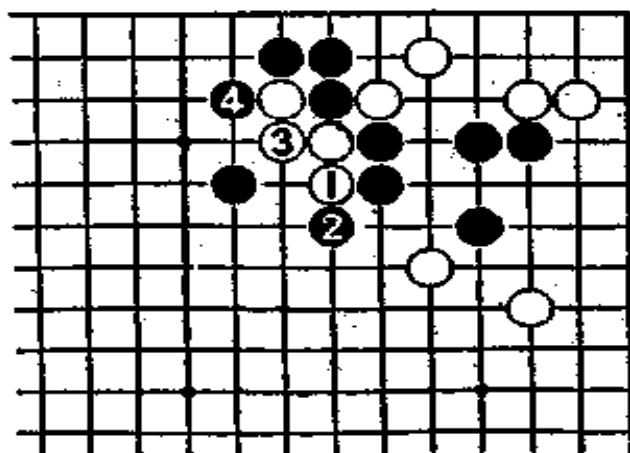
13图 前图黑3如在1位扳，白2拐后不必担心自己被吃。

14图 (正解 1)
 黑 1 是正解的第一步。
 但是白有 a 至 d 四种应
 手，黑棋必须全部计算
 清楚。



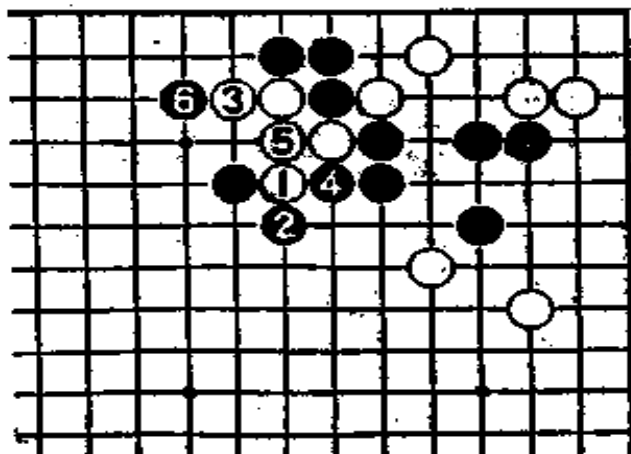
14图

15图 白 1 后，黑
 2、4 简单地走，白棋
 就无法动弹了。

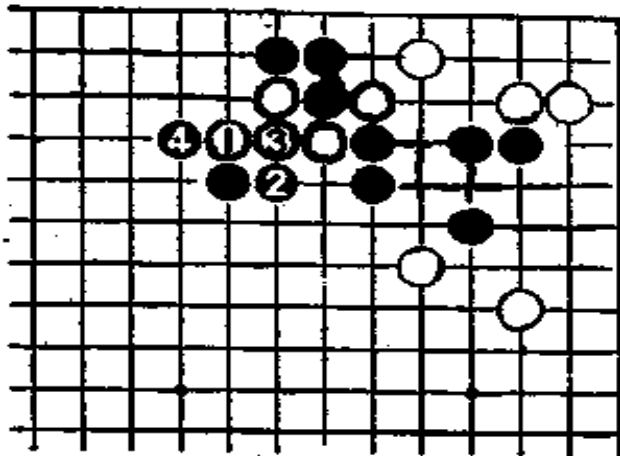


15图

16图 白 1 如果
 虎，黑 2 挡、4 叫吃再
 6 位紧凑地靠，白也无
 法动弹了。

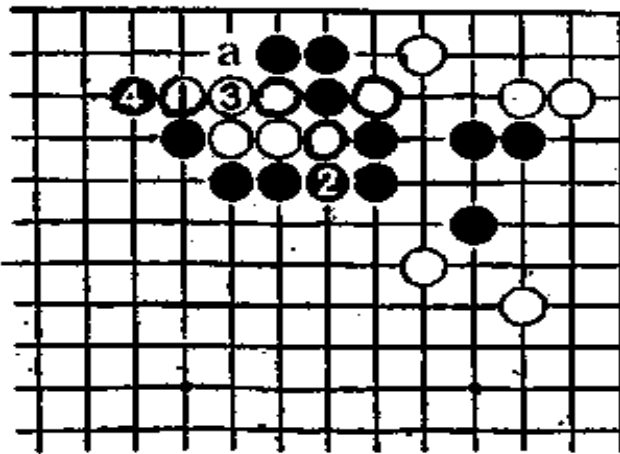


16图



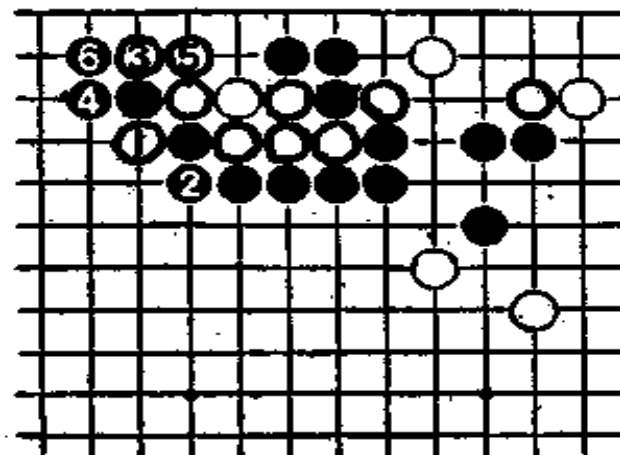
17图

17图 白1如此抵抗稍稍有些复杂。黑2定形再4位扳。



18图

18图 接着白1扳，黑2叫吃后再4位连扳。这个手筋之前就已经看到了。白1如走a位，黑2、白3、黑1位挡仍是白棋被吃。

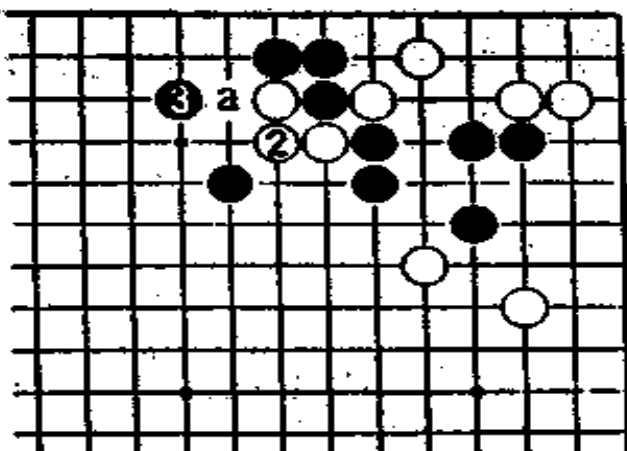


19图

19图 前图之后白棋如不甘心，走1、3抵抗，到黑6止，白棋三气，黑棋四气，黑胜。

20图 (正解2)

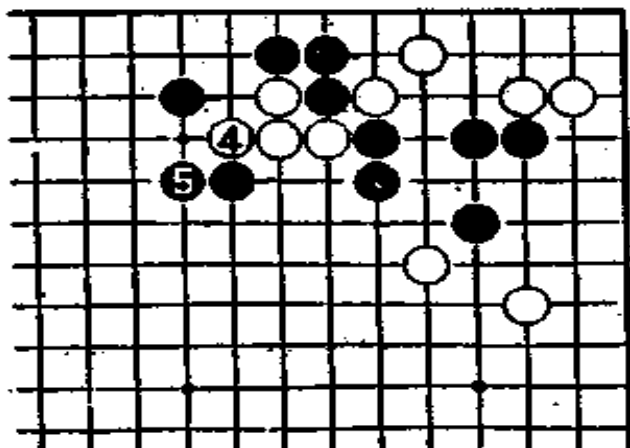
白最强的抵抗手段是在2位单接。对此黑3飞是第二妙手，这是必须记住的。如走a位扳，就和6图同形，被白逃走。



20图

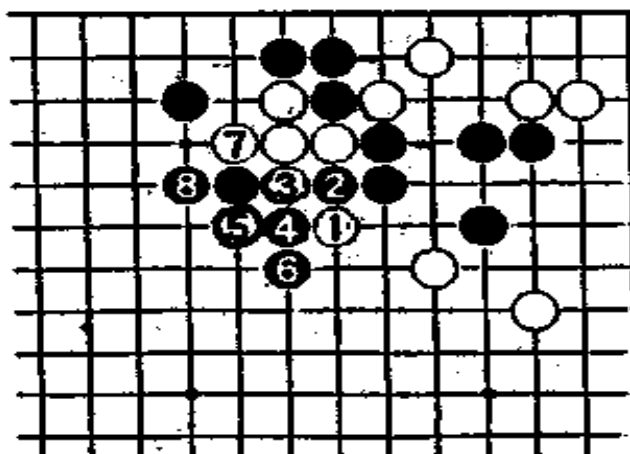
21图 (正解3)

白4冲，黑5退让一步是冷静的。以后白四子无法冲出。



21图

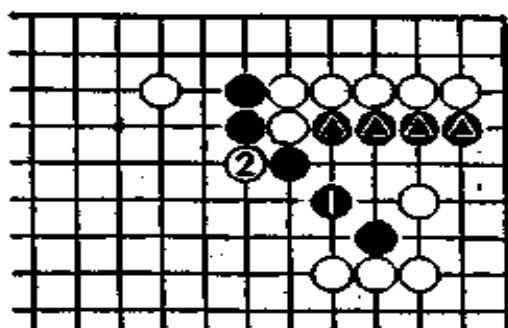
22图 前图白4如1位跳出，黑2至8，白不仅死了，而且气还很紧。



22图

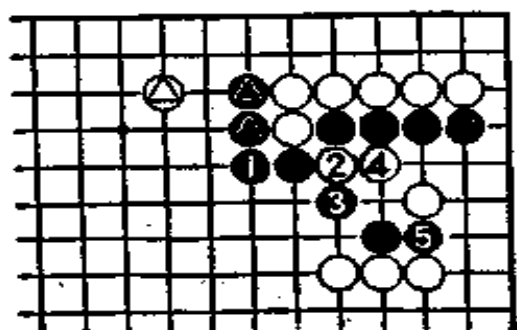
重要的子和非重要的子

把对方切断，使其有危险的子，即使很少也是重要的子；反之，那些缺乏作用的子，即使再多也是非重要的子，只能作为弃子的对象。



1图

1图 黑1虎，目的在于救出黑④四子，在此种场合是恶手。白2断，大规模攻击，肯定会在上边得到大的收获。



2图

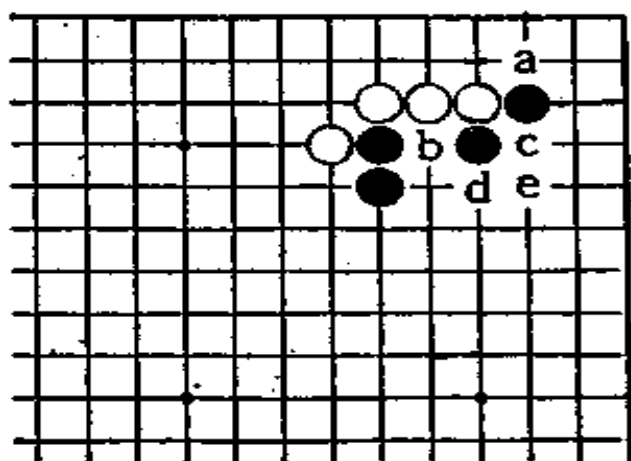
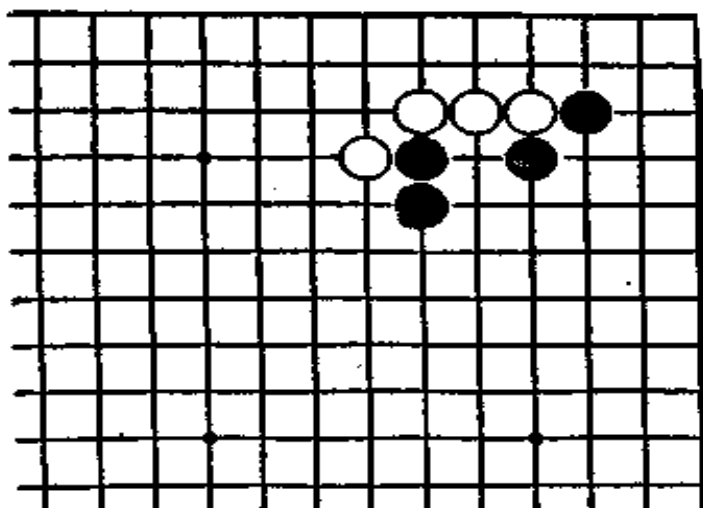
2图 黑1接，救出黑②两子，看小实大，不仅强化了自身，而且使白①一子变弱。白2如果断吃黑四子，正好利用弃子手段，将上下白棋分开，取得了非常满意的结果。

第三章 整 形

如果能够区分出好形与恶形，棋力就达到相当的水平了。好形就是棋子作用大不是单官的形，反之则是恶形。这里把构筑好形的技术说明一下，也稍微介绍一下如何使对方成为恶形的技术。

第1型 黑先

补断的手筋

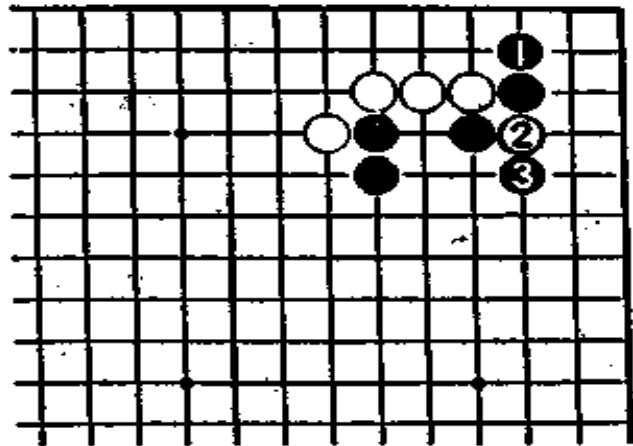


1图

可供选择的点

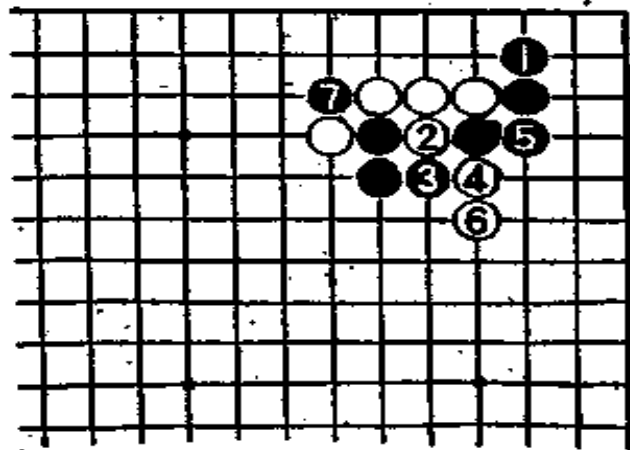
1图 黑如何补角上的断点才好呢？既要占地，又要有利于向外发展，还要准备冲击白棋的弱点。选择时要把这几个要素考虑进去。下面把a至c点分述一下。

2图 黑1立是占地的下法。白2如果来断，黑3即可将其吃掉。



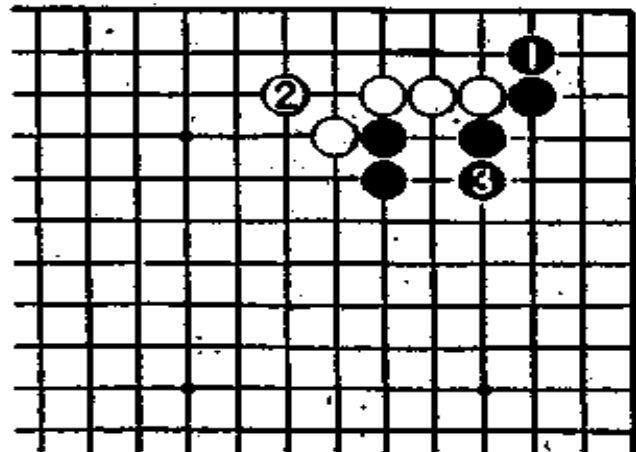
2图

3图 白2、4如立即冲断，由于白气紧，黑7断的反击下法成立。

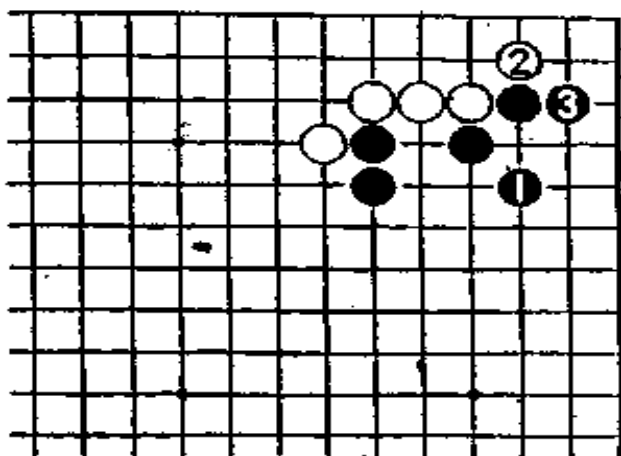


3图

4图 然而白2默默地虎，准备下一步冲断，黑3只好补。可以把本图和后面的10图作一比较。

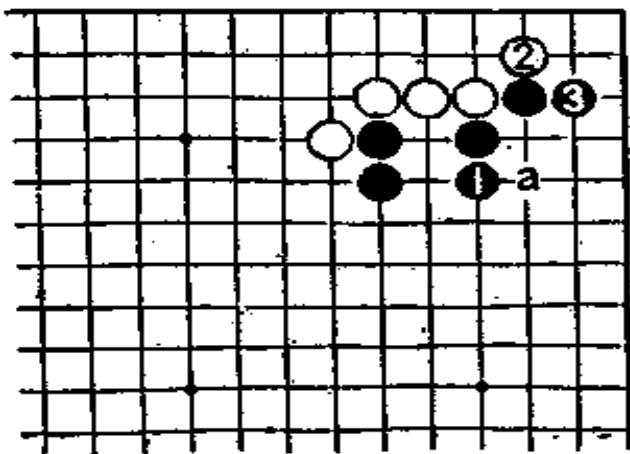


4图



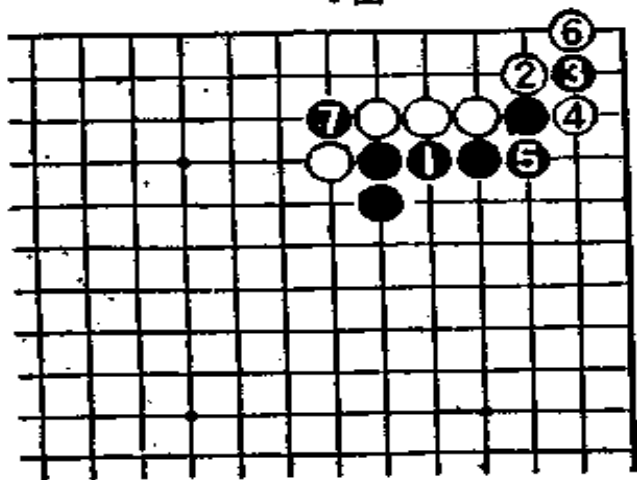
5图

5图 黑1虎是缓手。被白2先手扳，黑角地受损，而上边的白棋，棋形有利。



6图

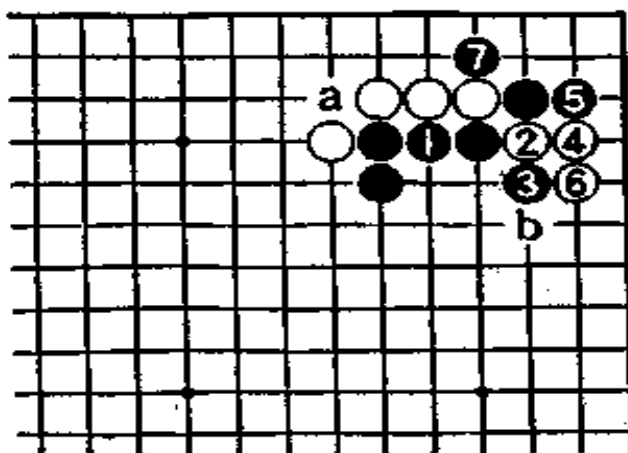
6图 黑1这样是最坏的下法。白2也要这样扳。黑3后可以看到，黑1一子还不如在a位。



7图

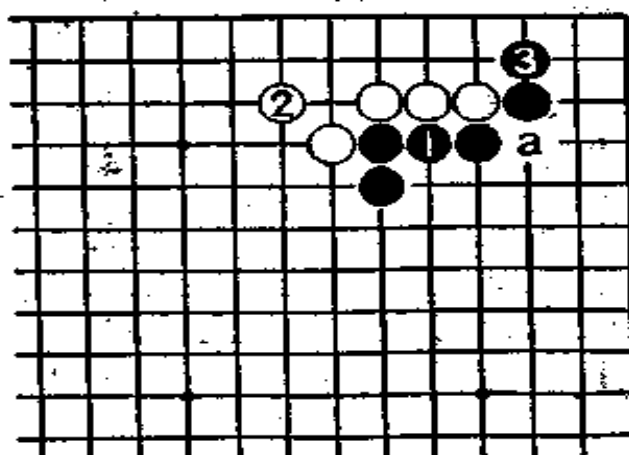
7图 黑1紧气如何呢？白2扳时，黑3连扳到7断成为作战的棋形。

8图 白2如果断，黑走3、5。到7扳时，a、b两点黑必得其一，是黑方可战的棋形。



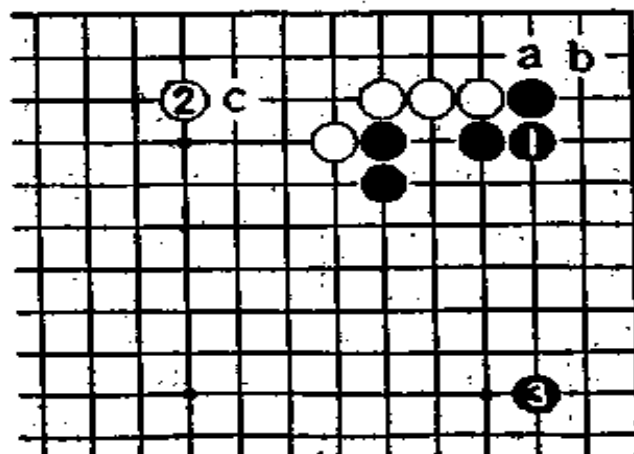
8图

9图 白棋老老实实地于2位补断。准备下一步再于a位断。黑3只好防断。白棋本图的结果也要比4图为强。



9图

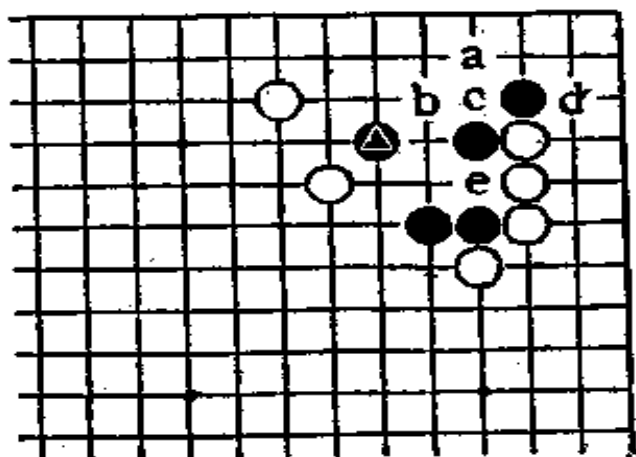
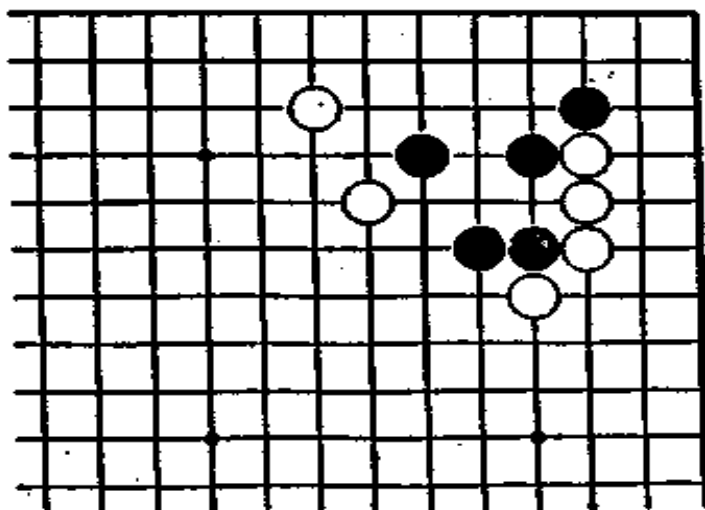
10图 (正解) 最正确的下法也常常是最简单的。黑1接要胜于周围各点。白如走a位，黑可b位挡。白2如在上边拆，黑也在右边3位很轻松地开拆。白2如果阻止黑在3位开拆，黑棋在c位攻击是厉害的。



10图

第2型 黑先

补断的手筋

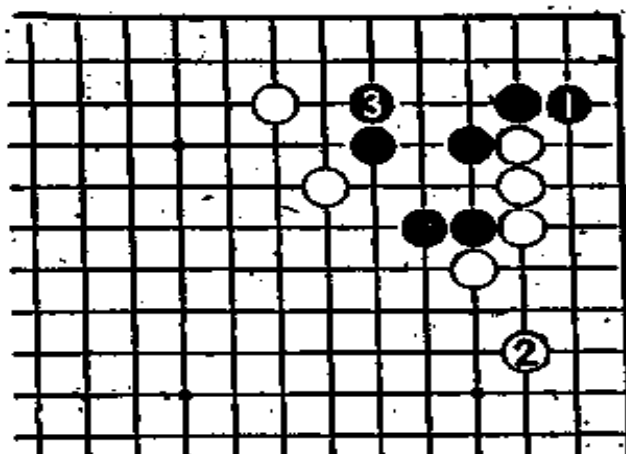


1图

可供选择的点

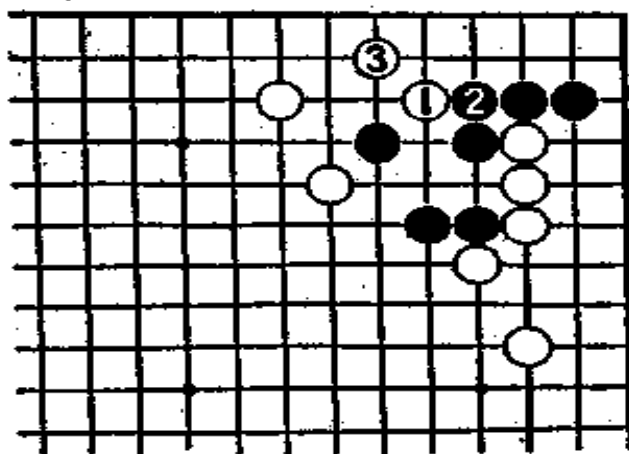
1图 和前型很相似，但周围的配置有所不同，整形的方法也要有所改变。要考虑到黑△的作用。以下把a至e各点研究一下。

2图 黑1立还没有补好弱点,白2飞后,黑还需要再补一手。



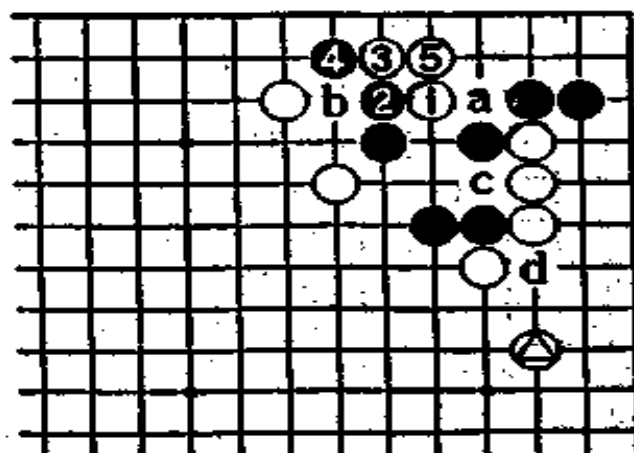
2图

3图 前图黑3如脱先,白1、3威胁黑的生存。

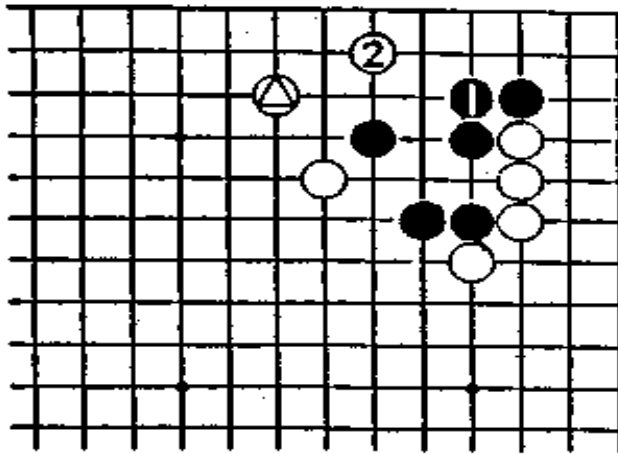


3图

4图 黑2、4硬吃白子,白5接后,a、b两点白必得其一。如果当初没有白⊙一子,这时黑可走c位,b、d两点,黑就必得其一了。

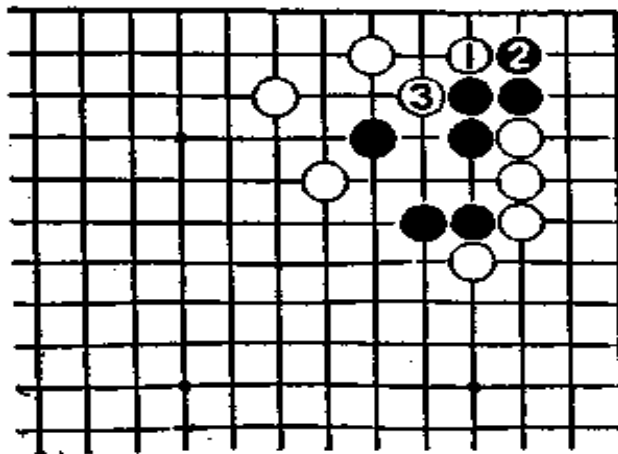


4图



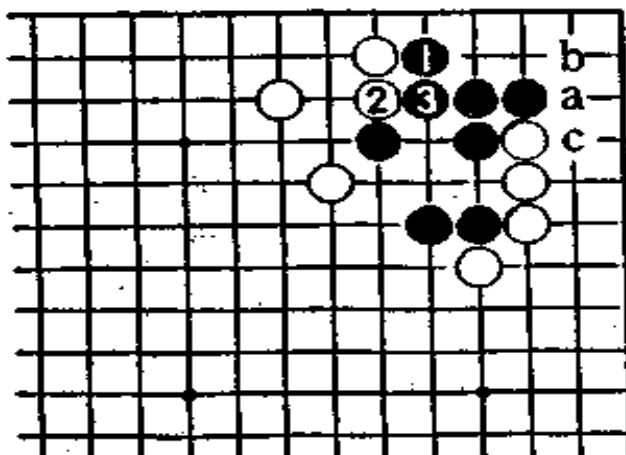
5图

5图 黑和前型一样在1位接。但白由于有△一子可在2位飞，动摇黑的根基。



6图

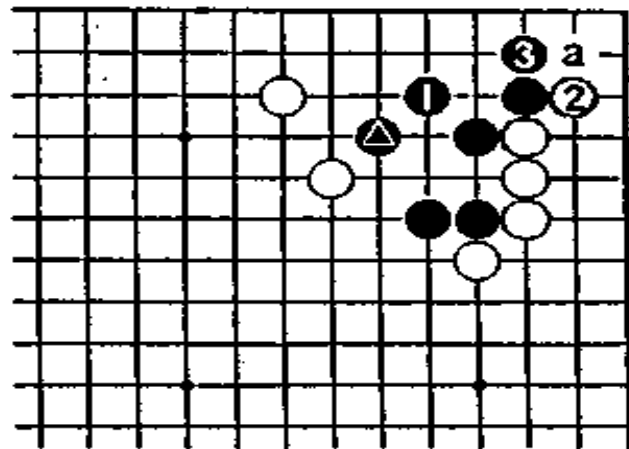
6图 黑如脱先，白走1、3，黑局部已不能作活。



7图

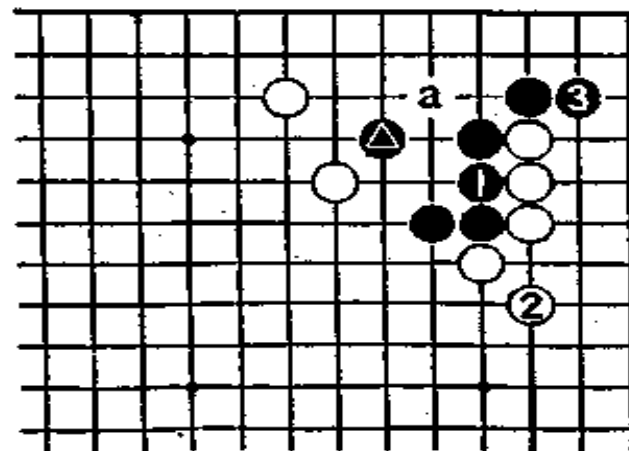
7图 黑1如果应的话，局部虽可做活。但白棋先手强化了左边，以后走a位扳c位接也是先手。

8图 黑1补，黑△一子的作用变得很小。同时也忽视了守角。白2扳后，黑3不能在a位挡。



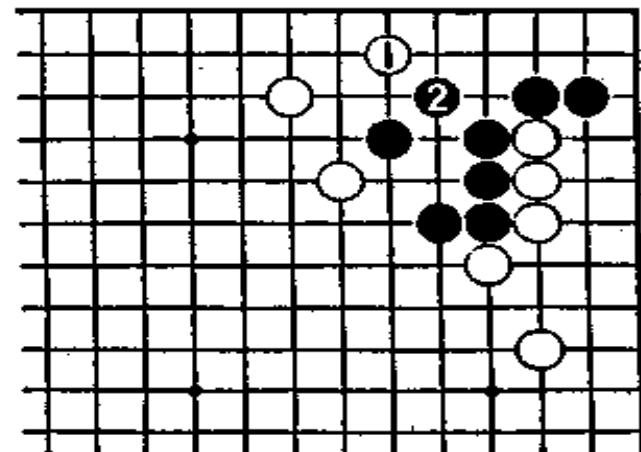
8图

9图 黑1这样走，被白于2位虎，黑△一子变得很重复。白a位的手段就解消了……。

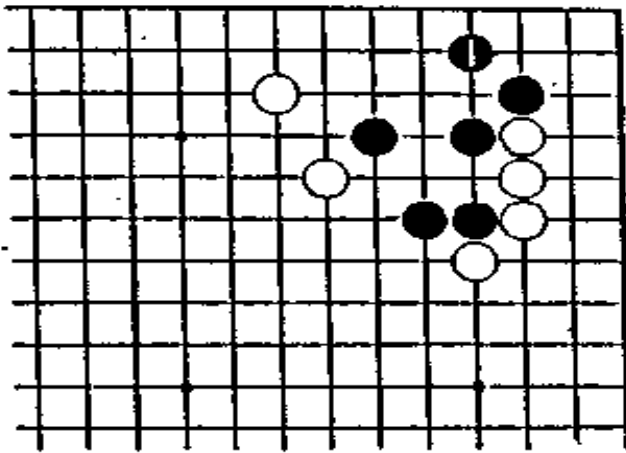


9图

10图 前图之后，白1飞，黑2须补。白两边都走到，此棋形是乐观的。

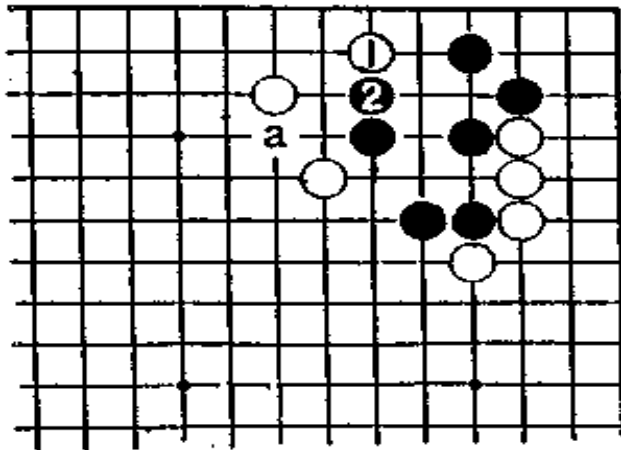


10图



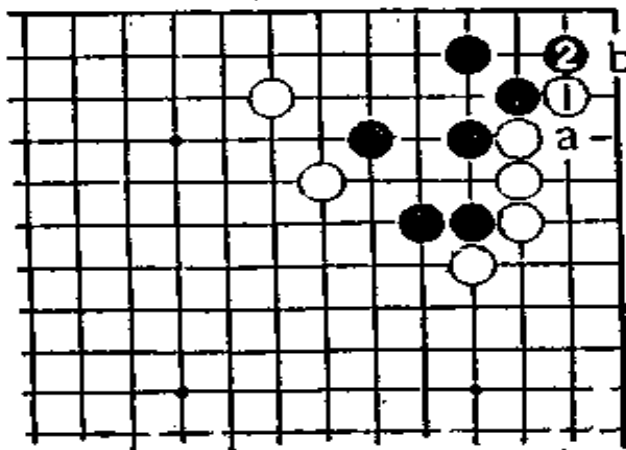
11图

11图 (正解)
黑1倒虎是正确的。连边带角都牢固地守住。



12图

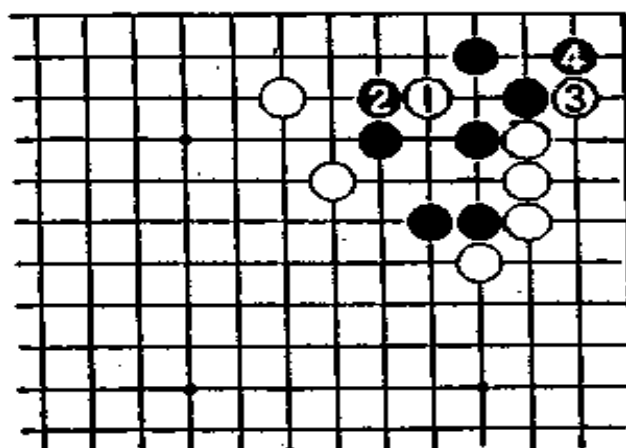
12图 白1飞，黑2应，以后可在a位跨断反击。



13图

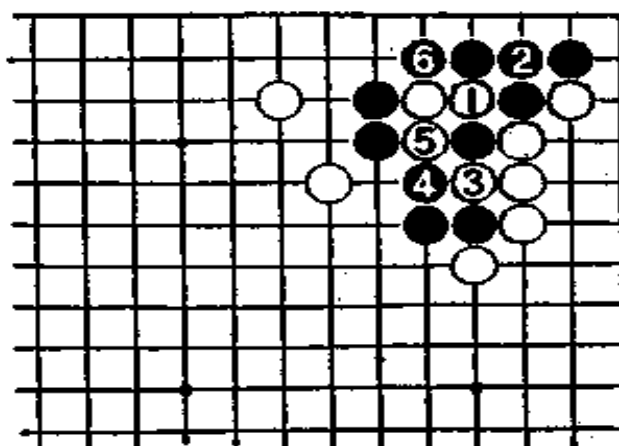
13图 白1扳，黑可直接在2位挡。白a接后，黑可脱先，即使被白扳到b位也没关系。

14图 白1直接刺是比较厉害的。黑2挡，白3扳后，似乎令人有些担心。



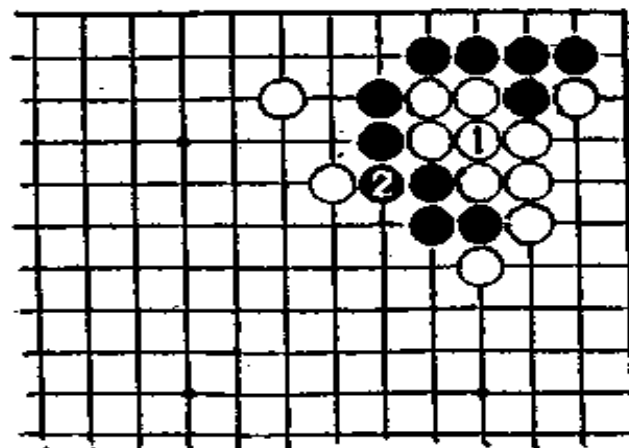
14图

15图 接着白1、3冲吃，黑4挡，送吃一子是巧妙的防守方法。



15图

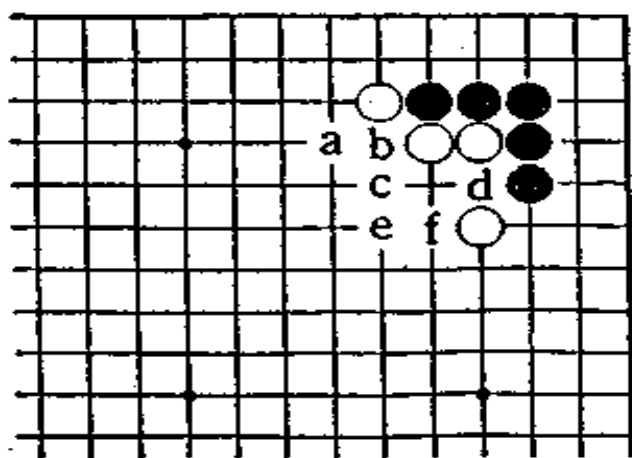
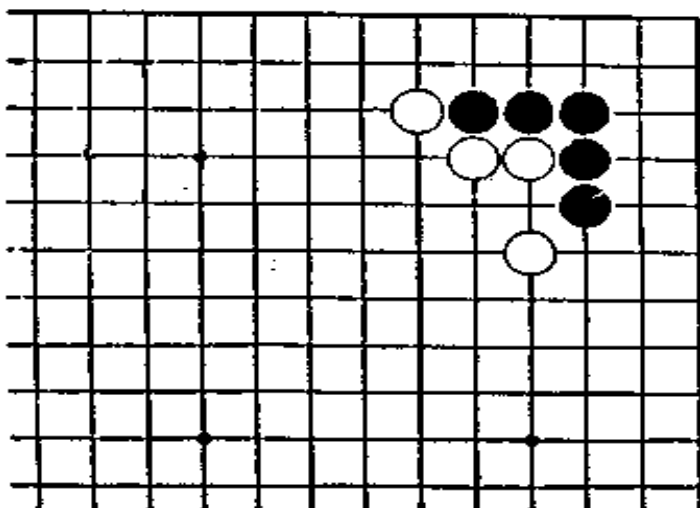
16图 让白棋提到一子缩成一团后，黑再于2位接是非常漂亮的下法。至此化险为夷。



16图

第 3 型 白先

补双断的手筋

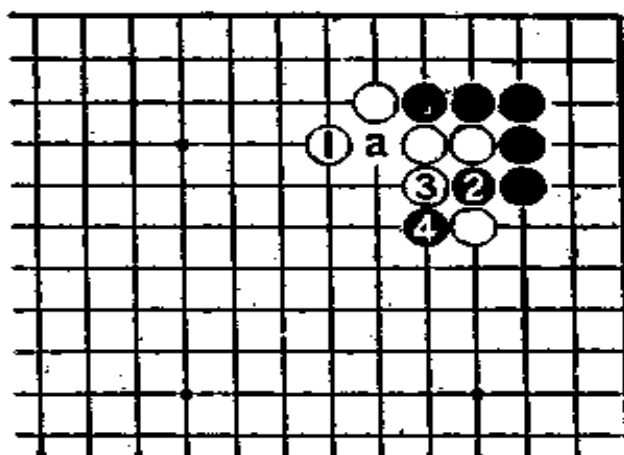


可供选择的点

1 图 白有两个断点，是否能一步防好。不仅要连接起来，还要考虑到棋子的效用。下面把 a 至 f 各点考虑一下。

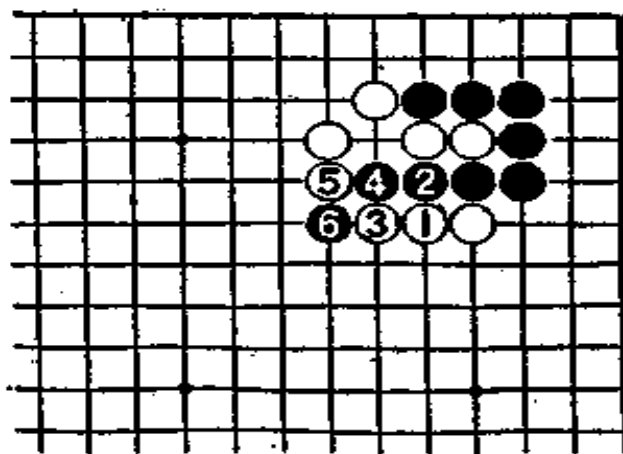
1 图

2图 白1如果补
 a位的断点，黑2、4
 冲断后，成为对白不利
 的局面。右边一子恐怕
 不能轻易地舍弃。



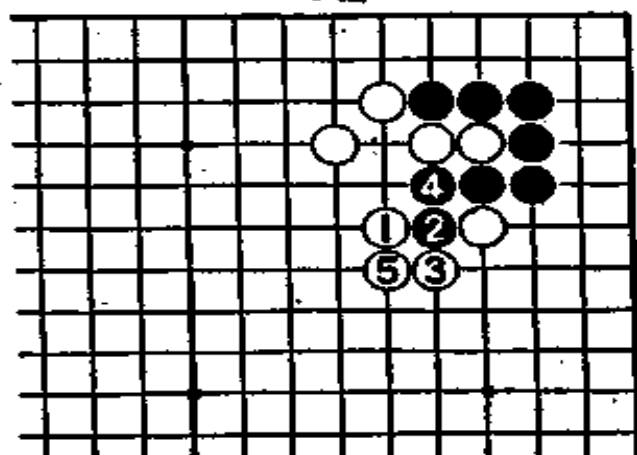
2图

3图 前图白3如
 在1位退让，黑2以下
 仍是冲断。

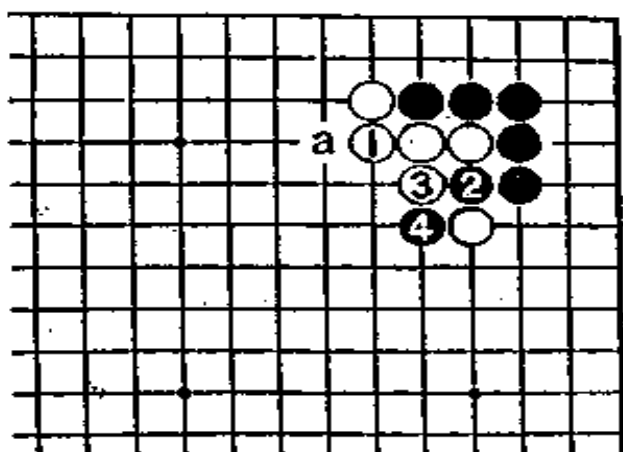


3图

4图 白1跳是巧
 妙的下法，可把损失减
 少到最低限度，但白5
 接后，还不能说是完全
 的外势，本图仍是对黑
 有利。

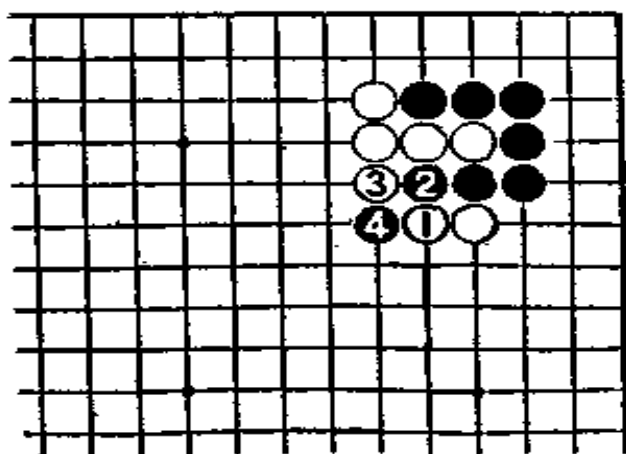


4图



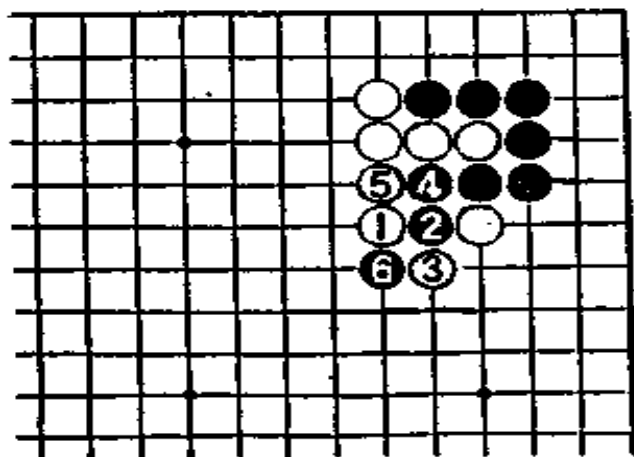
5图

5图 白1接，效果比a位虎还坏。黑子冲断，对白更为不利。



6图

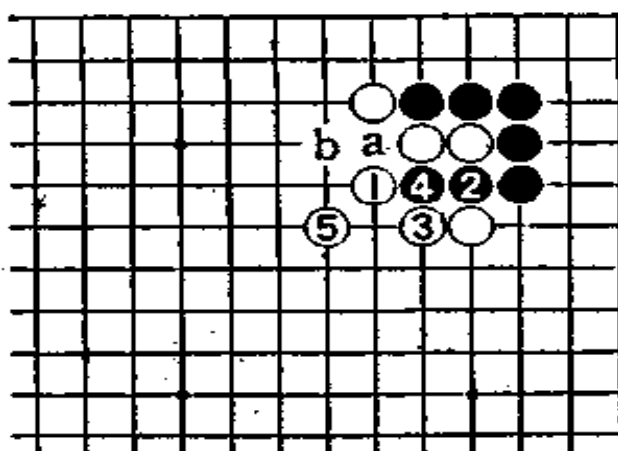
6图：前图白3如在1位退让，黑2、4仍是冲断。



7图

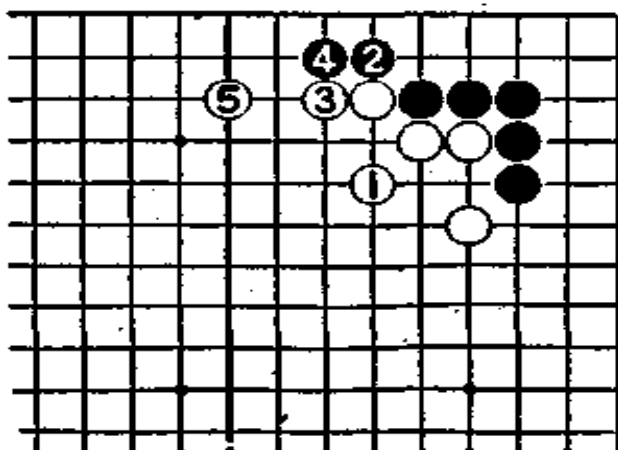
7图 和4图一样，白1也是减少损失的手筋。然而黑6冲断后，还是对白棋不利。白3如走6位，被黑3位冲出，右边的黑地太大了。

8图 白1倒虎，
可以把白子全部连接在
一起。黑2、4冲吃，
白5再虎，让黑棋提两
子，白走b位。



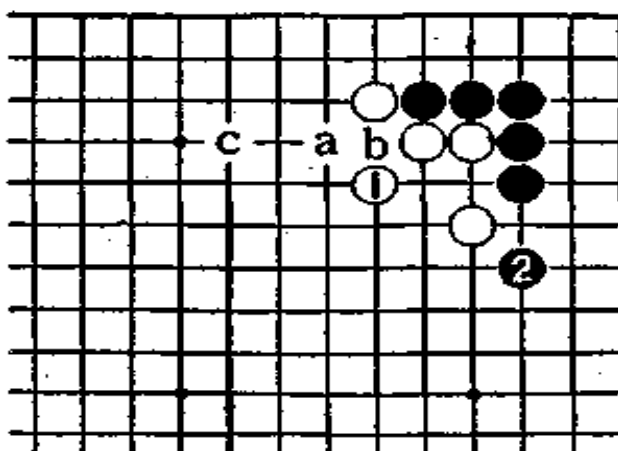
8图

9图 黑2扳，白
3、5退让构筑起外
势。

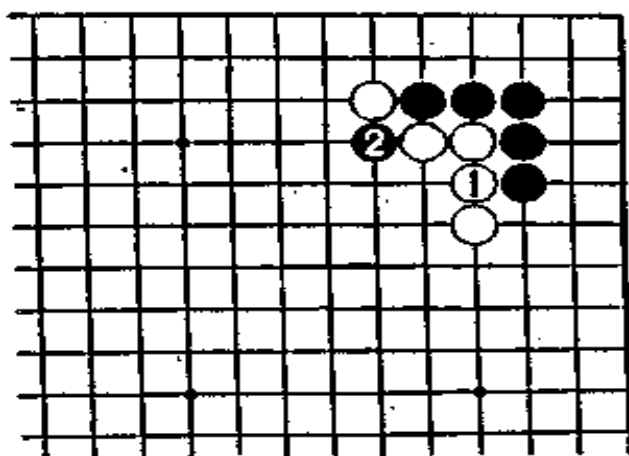


9图

10图 黑先在2位
跳，把右边走畅。白如
脱先，黑可在a位刺，
c位跳攻击整块白棋。

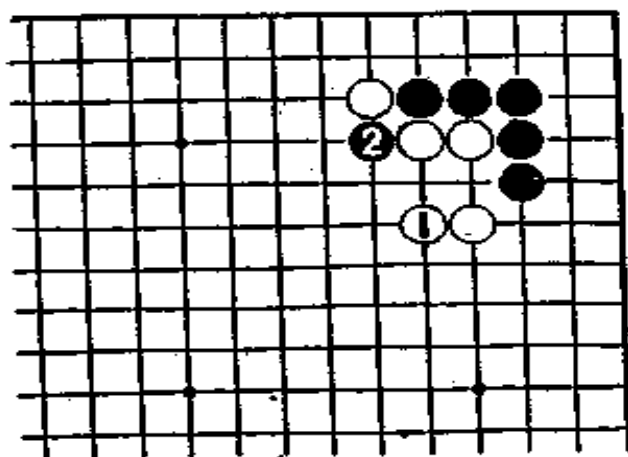


10图



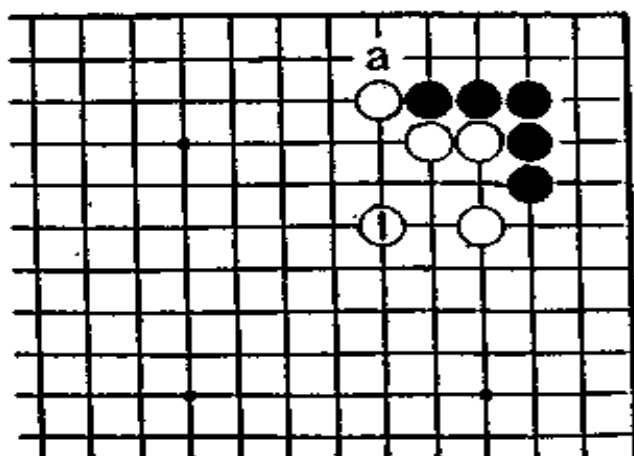
11图

11图 白1接，被黑2断后难以收拾。



12图

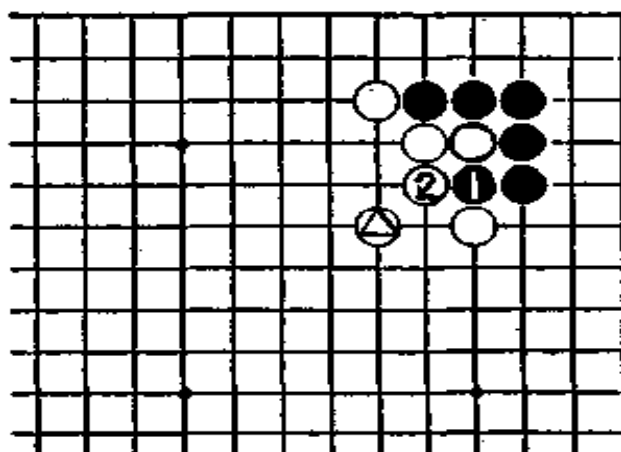
12图 白1双，比前图要生动一些，但黑2断仍然受到威胁。



13图

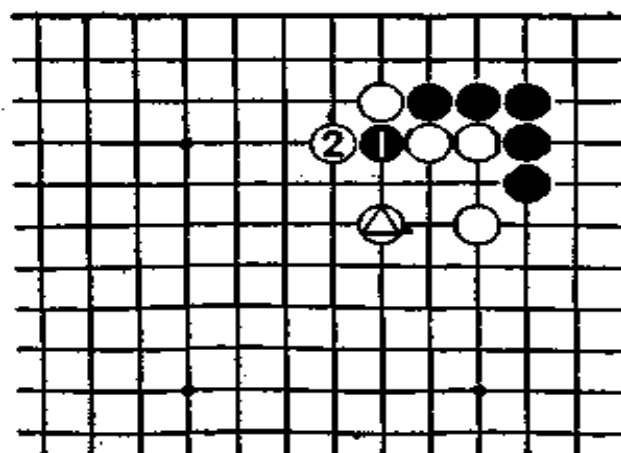
13图 (正解1) 白1是双补的手筋，黑如脱先，白a立是好点。

14图 黑1冲，白2挡，白⊗虎是好形。



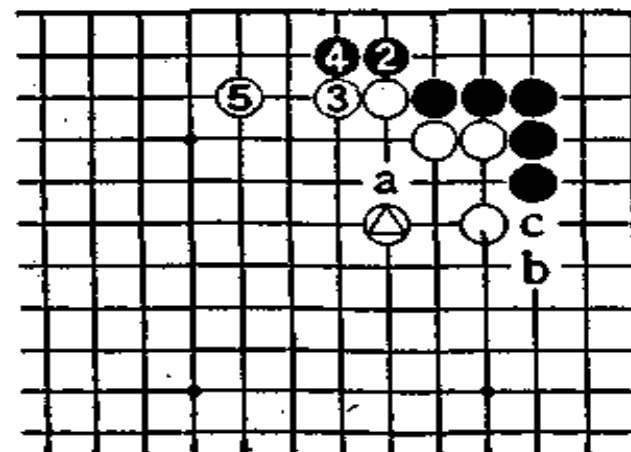
14图

15图 黑1断，白2抱吃。白⊗刚好阻止了黑的出路。



15图

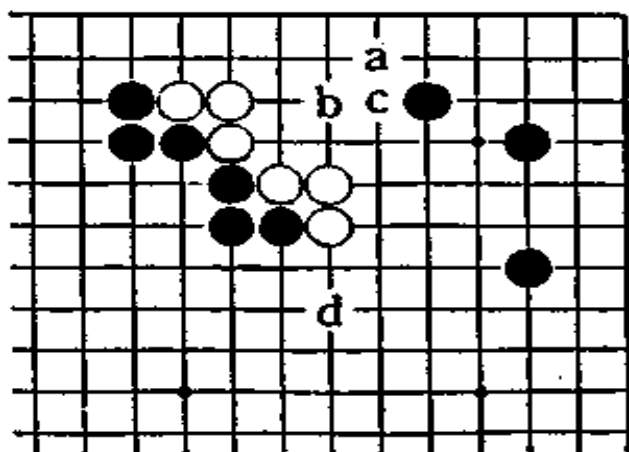
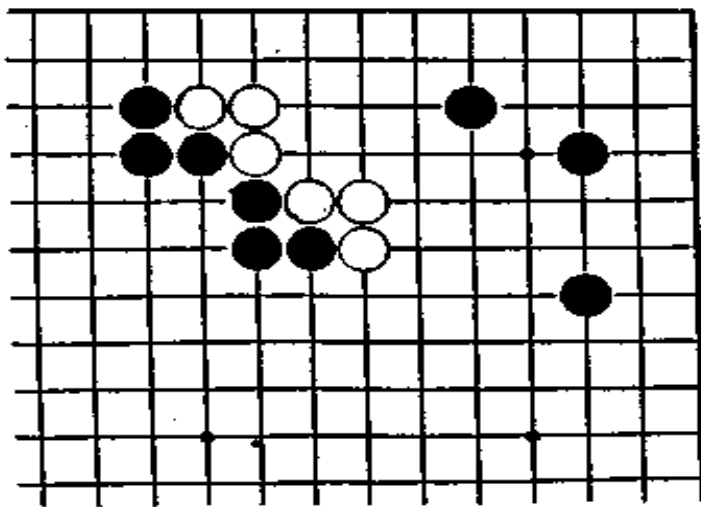
16图 (正解2)
黑2、4扳长，到白5告一段落。本形和9图相比，白⊗一子要比放在a位更为有利。以后黑如不走b位，白c位挡是很大的一手。



16图

第4型 白先

防守的要点

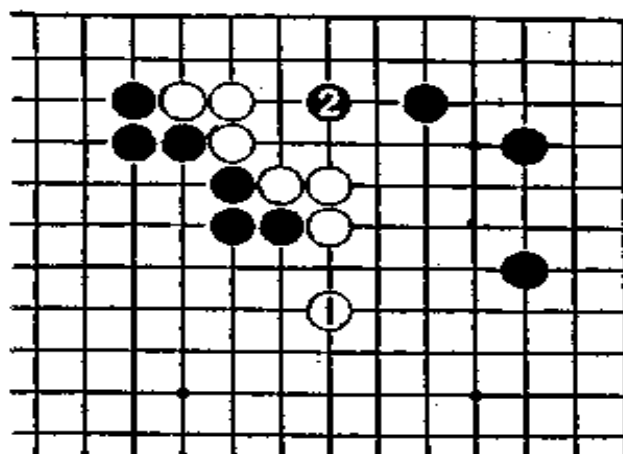


可供选择的点

1图 这是一个如何处理好上边白棋的问题。是立即出头，还是先补强自己，大致在a至d四点里选择。

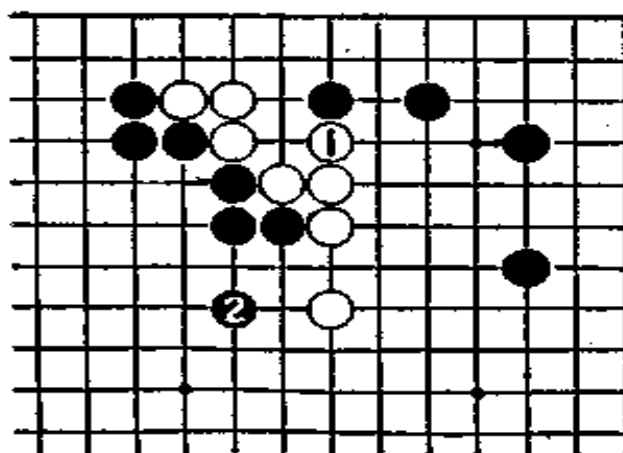
1图

2图 白1跳出，
虽不致于马上就有危
险，但是被黑2点方，
白棋形丧失终究是个负
担。



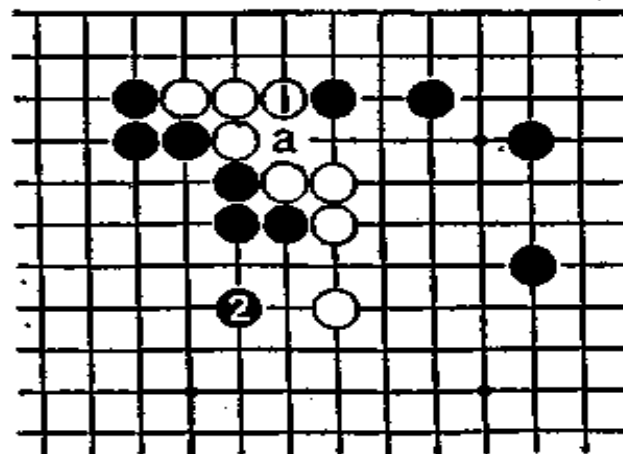
2图

3图 为了救活三
子，白1补断。黑2跳
还可以继续攻击。

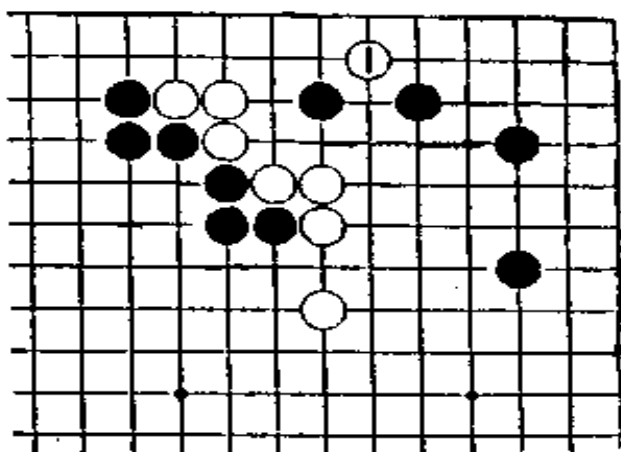


3图

4图 白1这样
补，也不免受到攻击。
另外白a位接是最要
不得的。

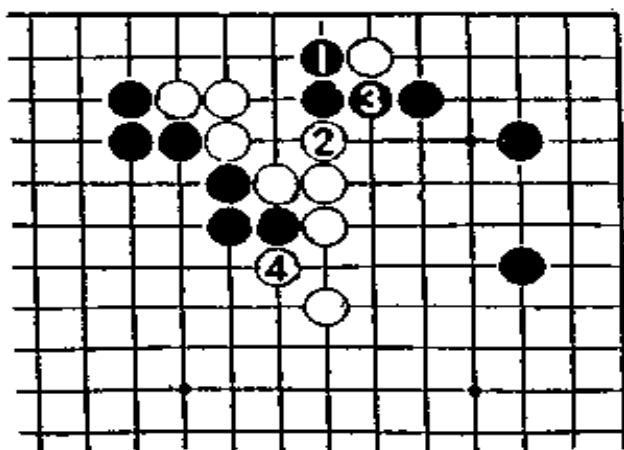


4图



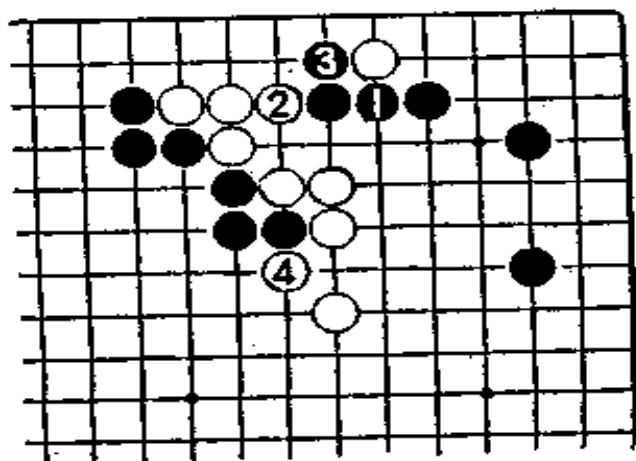
5图

5图 2图之后，
白1点是好手。



6图

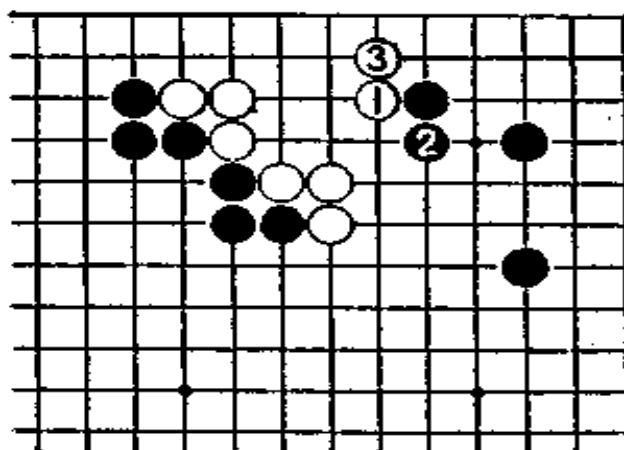
6图 黑如走1位，
白2先手补断，再于中
央加强自身。



7图

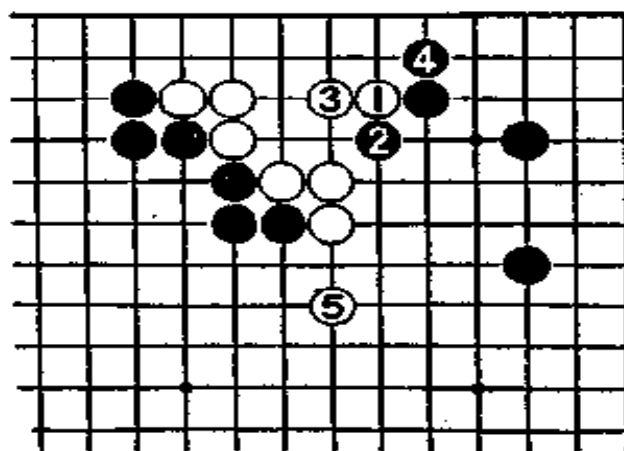
7图 黑如1位接，
白2顶几乎也是先手。
象这样为了取得先手，
先损失了实地也没有什
么值得满意的。

8图 白1碰如何呢？黑2退，白3下立，得到不少实地可以满足吧。



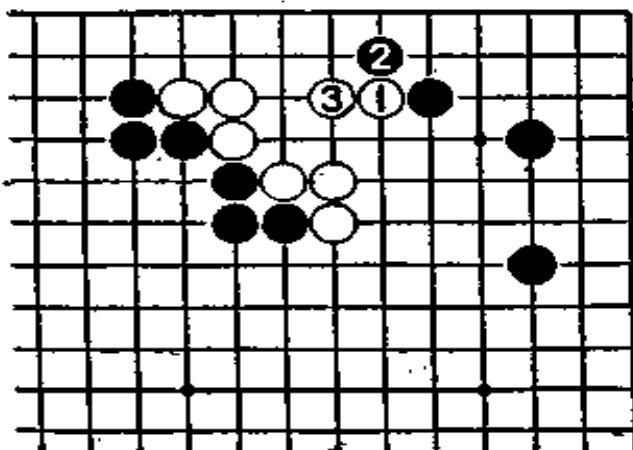
8图

9图 黑如2、4，白得先手再回到5位。

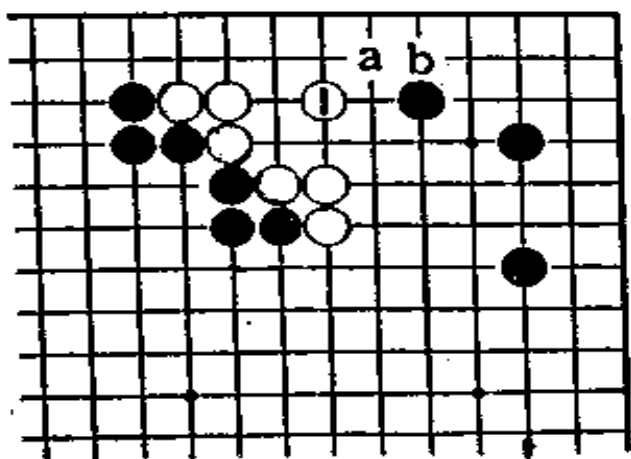


9图

10图 黑当然要在2位下扳，白3后，白虽基本上获得了安定，但和次图相比优劣自然明了。

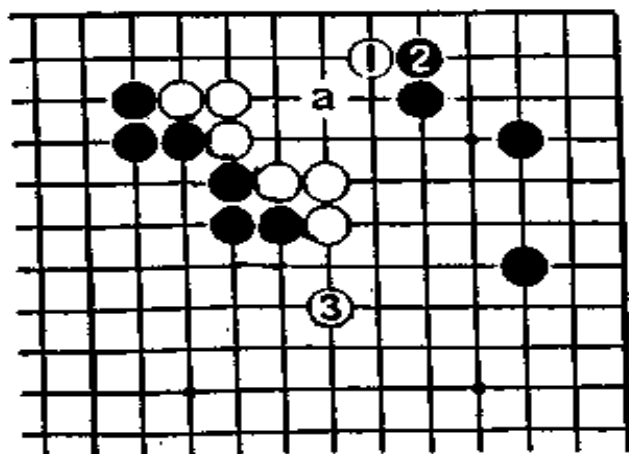


10图



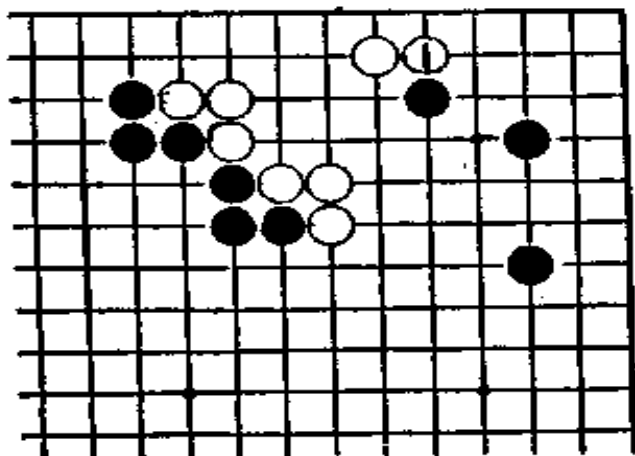
11图

11图 白1公认为形的要点，这是非常坚实的一手。白a黑b后，要比前图多占便宜。



12图

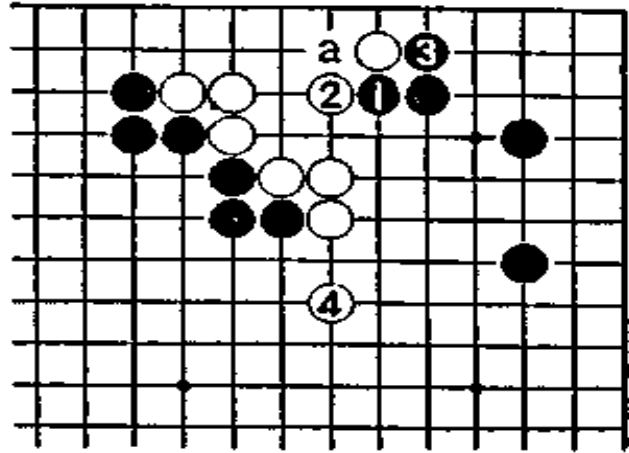
12图 (正解) 最有效率的下法应该是白1位。黑2后，白再于3位跳出。黑2如下在3位，白再a位补。



13图

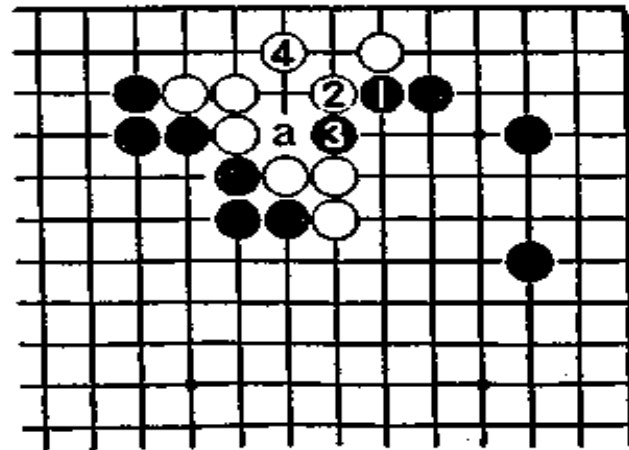
13图 黑如脱先，白于1位爬是很大的一手。是对白非常有利的棋形。

14图 12图黑2如
1位冲3位挡。白得先
手，再于4位跳。此时
和2图的情形不同了，
a位断的下法不成立。



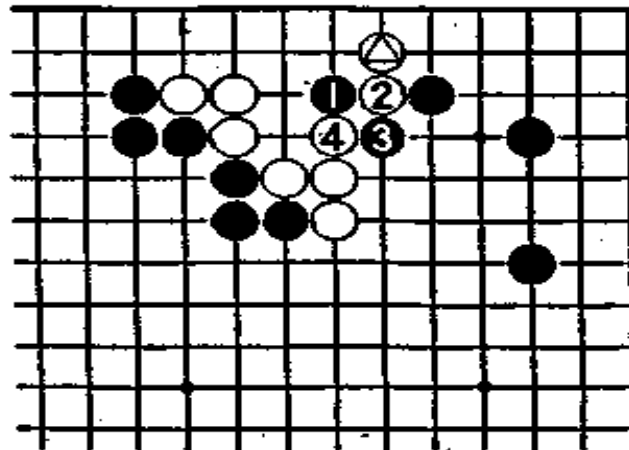
14图

15图 对于黑1、
3，白4是好手，黑不
能在a位断。



15图

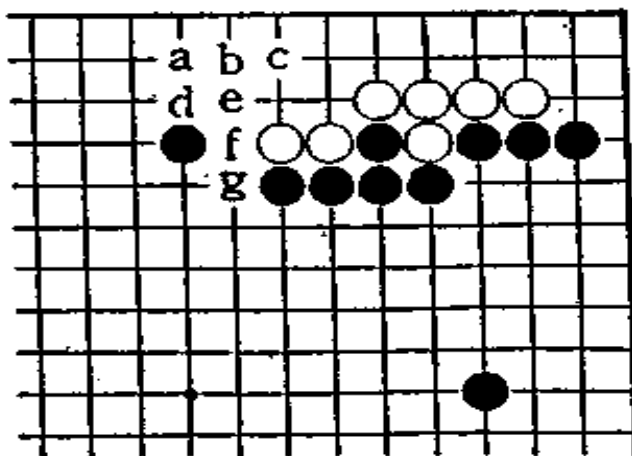
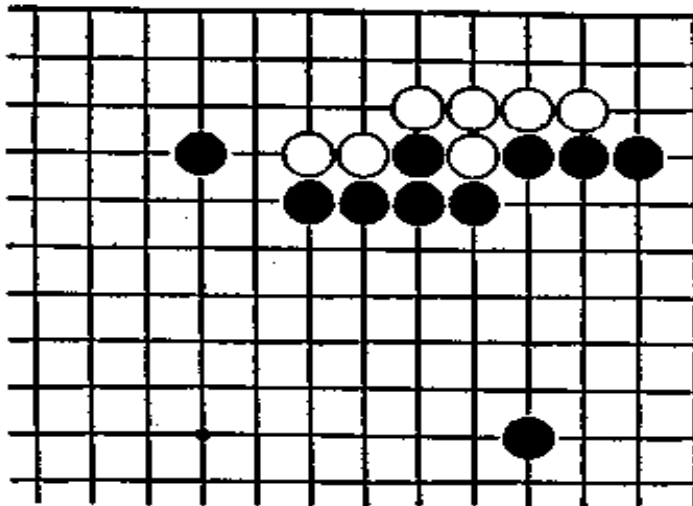
16图 黑1跳点，
白2、4冲断，黑没有
有效的反击手段。黑1
可以说是防守的筋。



16图

第5型 黑先

封锁的手筋

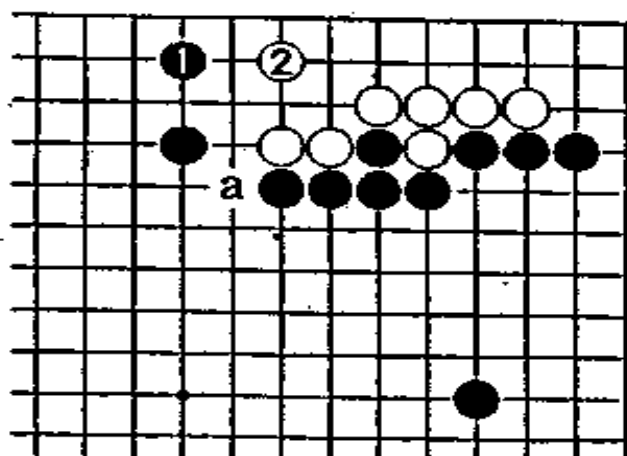


1图

可供选择的点

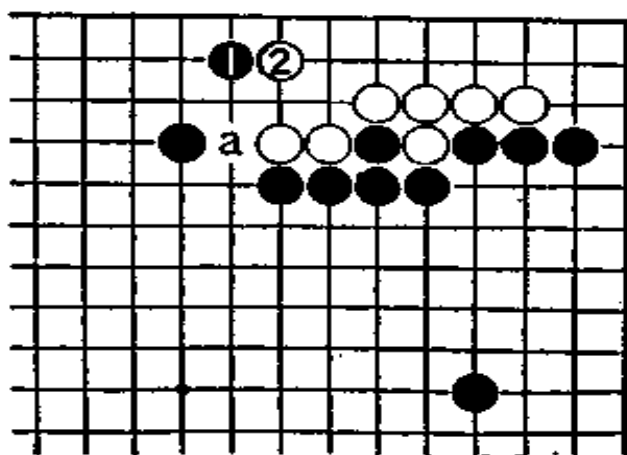
1图 黑棋如何乘势将白棋封锁，可选择的点当然集中在a至g，但在诸多的选点中哪一个最好呢？

2图 黑1跳，白2补。以后留有a位的扳出，黑的外势不能说是厚实。



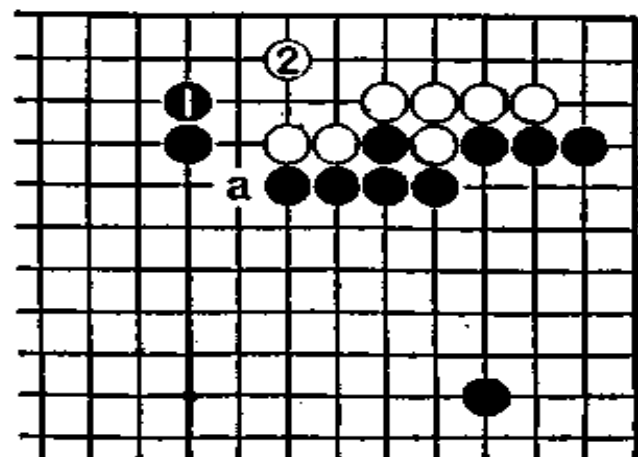
2图

3图 黑1飞，被白2靠下，黑还须再补一手。

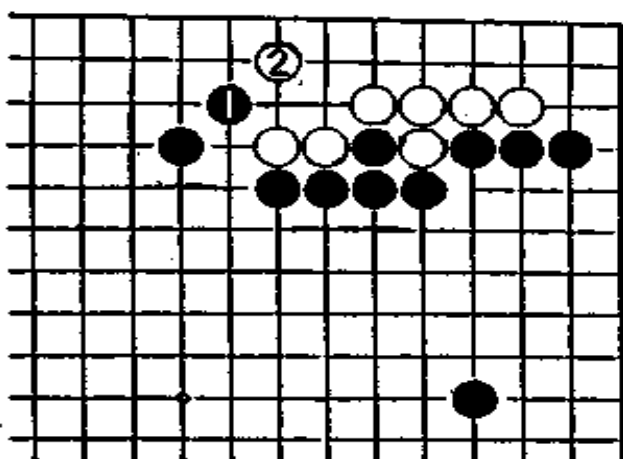


3图

4图 黑1扳，白2跳后，仍留有a位扳出。必须要考虑到利用白棋的弱点。

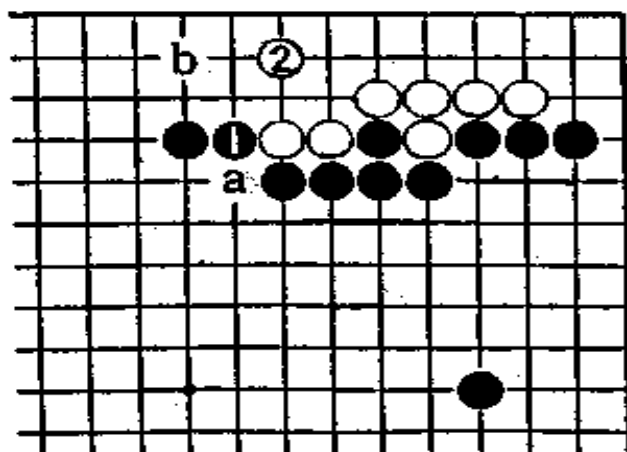


4图



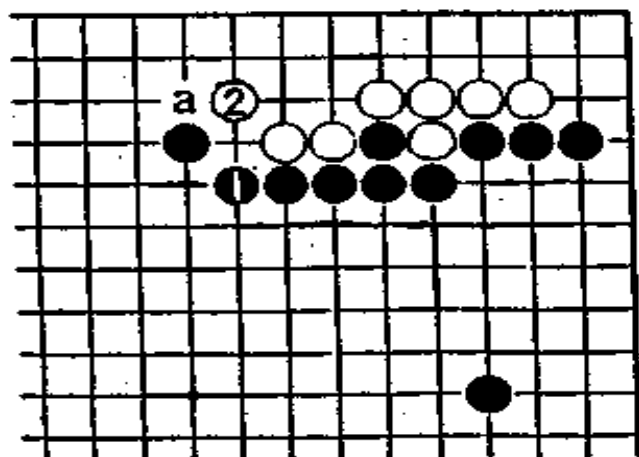
5图

5图 黑如走1位，白2跳，结果和前图也是大同小异。



6图

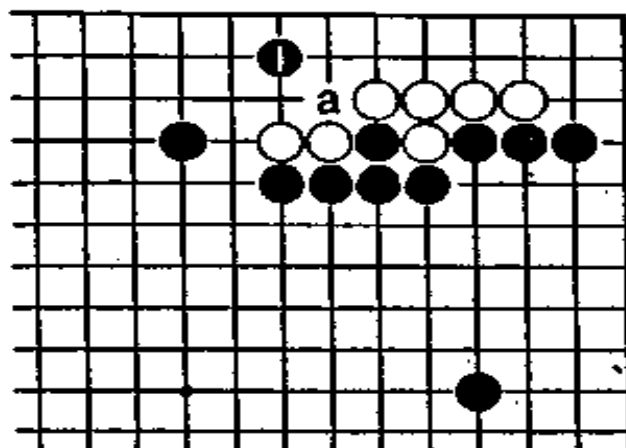
6图 黑1防止了白棋扳出，但白2后，留有b位跳出，白棋没有什么不满。



7图

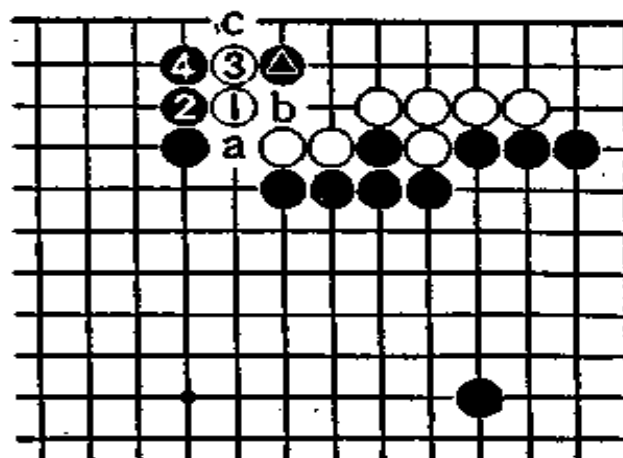
7图 要是只考虑中央，在1位长是最坚固的。然而白2尖实地很大，黑如a位挡，白可脱先。不能光考虑防守，也要考虑到进攻。

8图 (正解1)
 黑1直接点入, 准备在
 a位断吃两子。



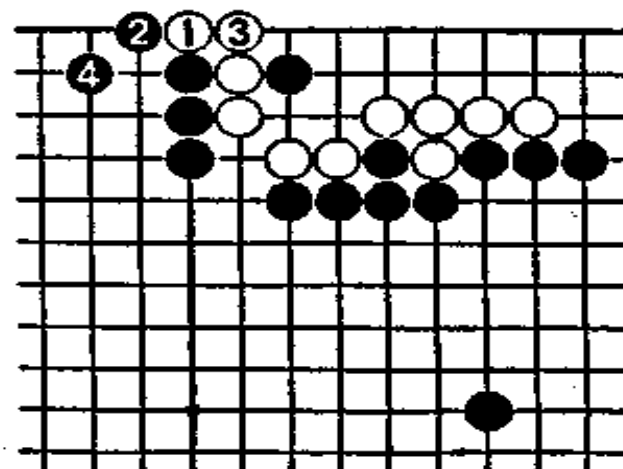
8图

9图 白1如果反
 击, 黑2、4舍弃一子,
 顺势筑成外势。以后,
 白如脱先, 黑a、白b、
 黑c先手将黑⊙救出。

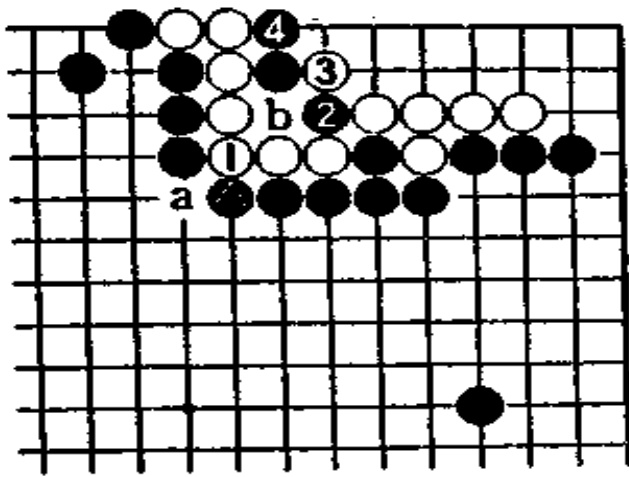


9图

10图 白1、3不
 肯让黑一子逃走, 反而
 把黑棋势越走越厚。

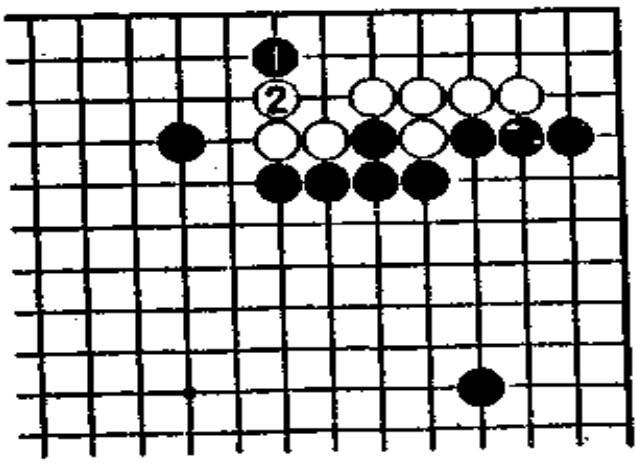


10图



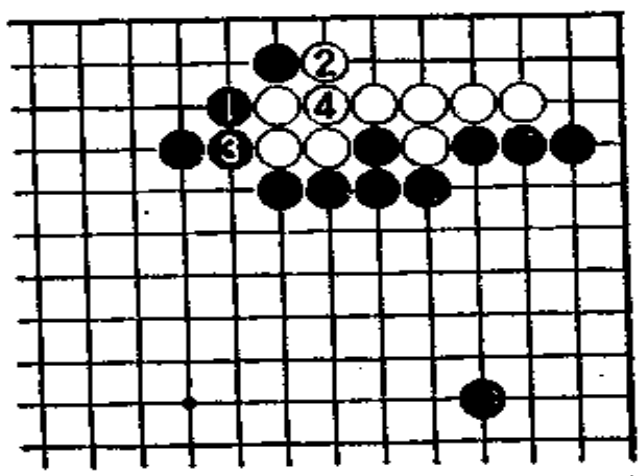
11图

11图 前图以后，黑⊙也是先手。白如补在1位想给黑棋留下断点的话，黑2断到4止成为倒扑。白1如脱先，黑b叫吃成接不归。



12图

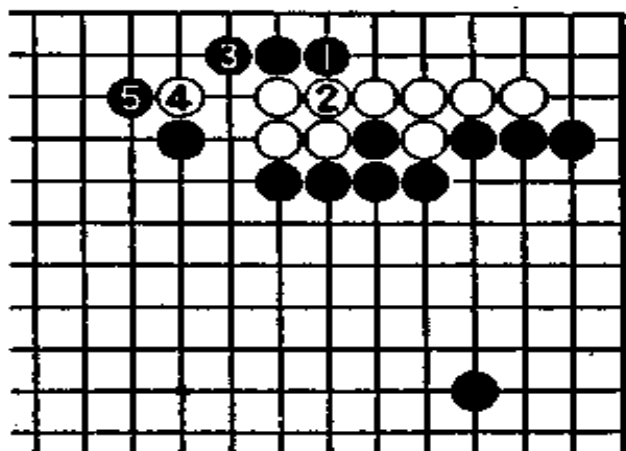
12图 白2如此补断，作用不大。



13图

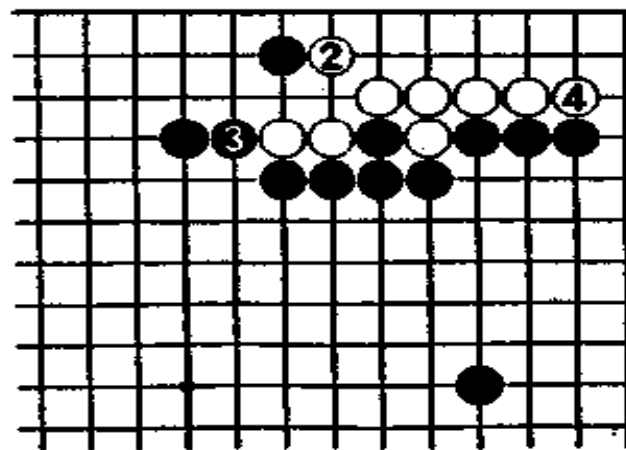
13图 黑1、3先手封锁，甚为痛快。

14图 况且12图以后黑还有1、3攻击的强手。



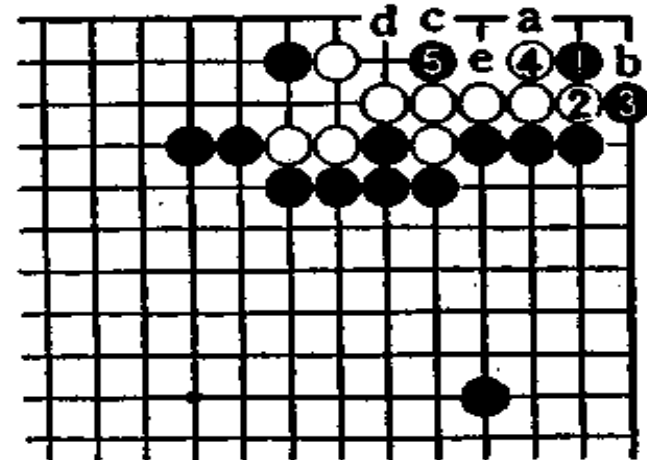
14图

15图 (正解2) 没有别的办法,白只能在2位。黑3先手顶是好的棋形。



15图

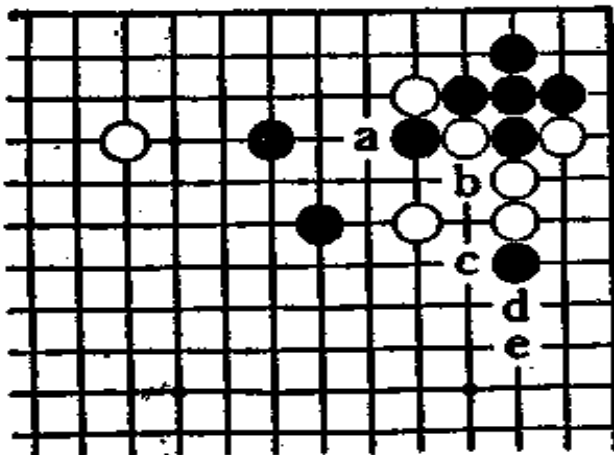
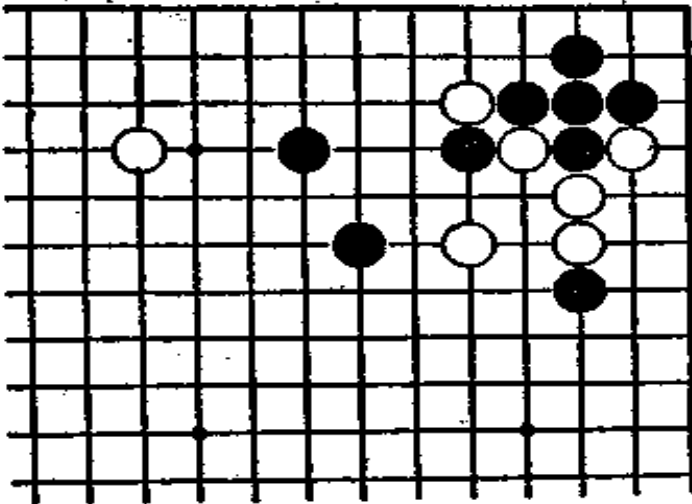
16图 前图白4如果脱先,黑1再跳入5位点是吃棋的筋。以下白a至e成为劫活。



16图

第6型 白先

求步调的手筋

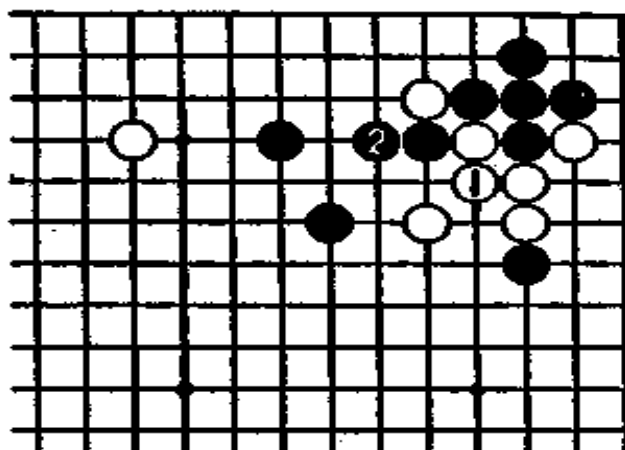


1图

可供选择的点

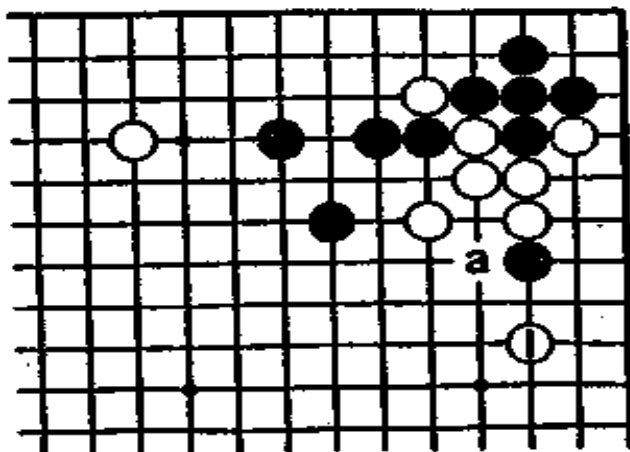
1图 现在黑⊙位断吃，白在右边如何下，才能成为最安定的棋形？请考虑一下a至e各点。

2图 黑棋叫吃，白1接，未免太机械了。黑2长后，白棋什么便宜也没有。



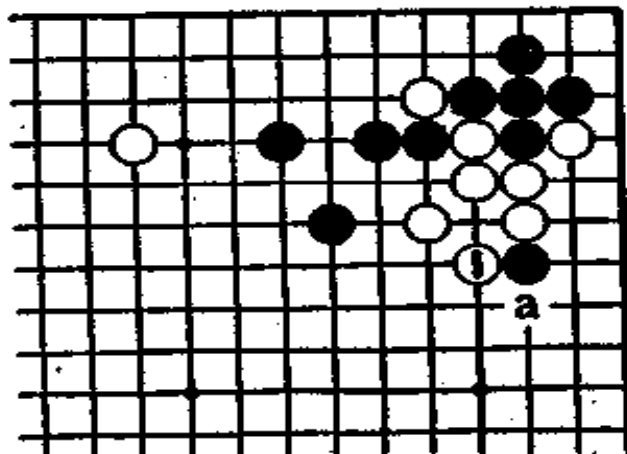
2图

3图 接着白1如拆，黑在a位动出，令人担心。

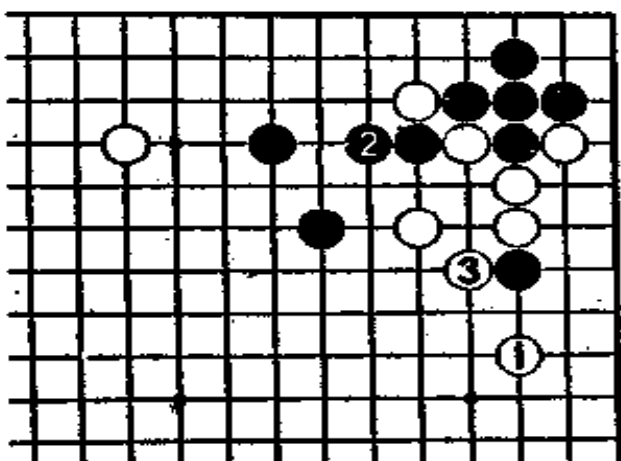


3图

4图 白1这样补倒是不必担心立刻受攻。但是以后黑还可伺机在a位动出一子，多少对白棋有些威胁。

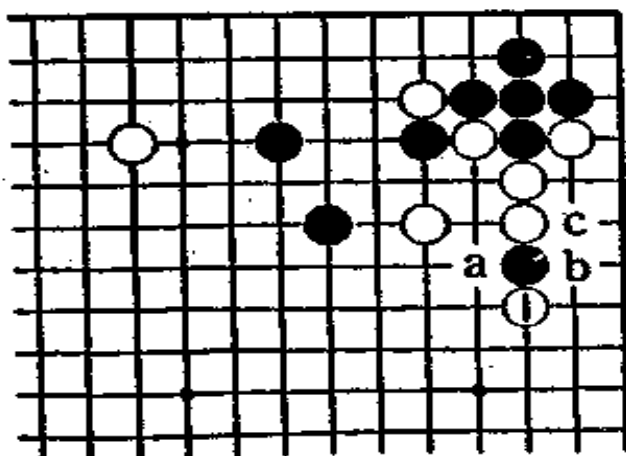


4图



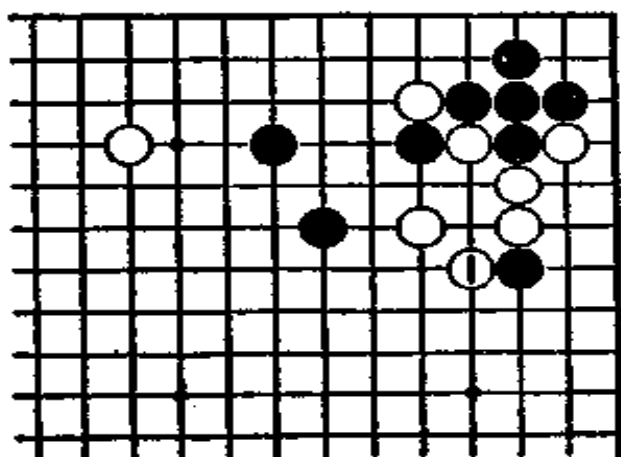
5图

5图 白1直接拆和3图一样也是不好。黑2如补，白3再补还是可以的。但是黑棋可根据局面直接走3位动出。设下威胁。



6图

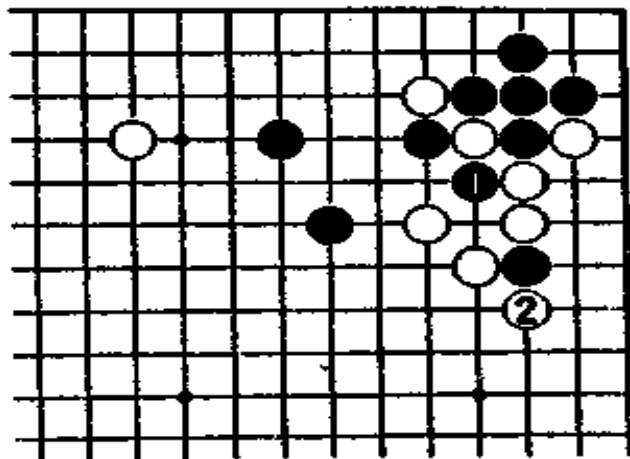
6图 白1是缺乏发展性的下法。而且还留有黑a白b黑c的余味。



7图

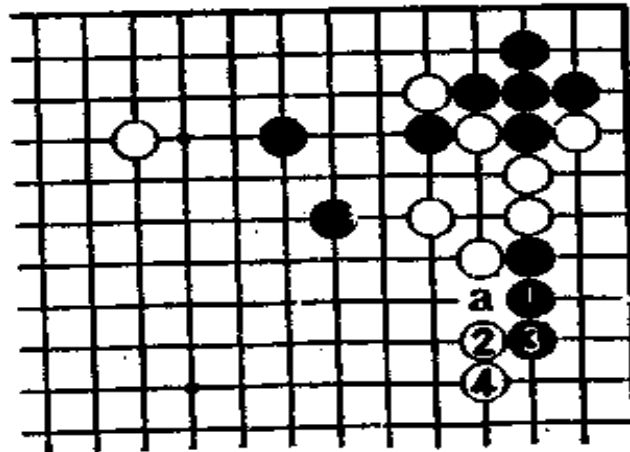
7图 白1虎，单从右边来说是好形。但从周围的情况来考虑却是一步缓手。

8图 接前图，黑1提，白2还须再补一手。



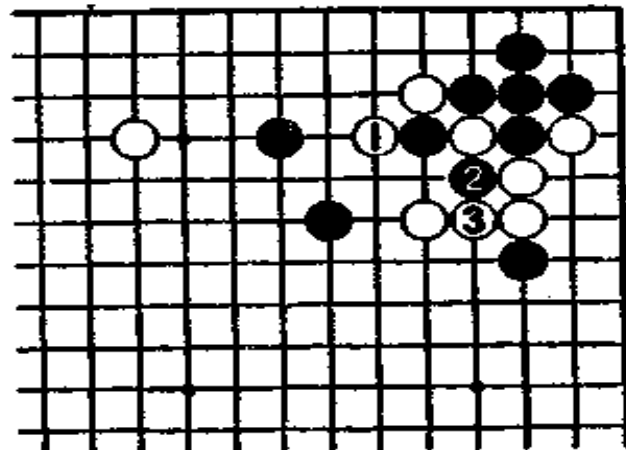
8图

9图 黑棋也可根据周围的情况直接在1位拖出。白2也可在a位长、4位罩，本身并没有什么不安，但损失实地是明显的。

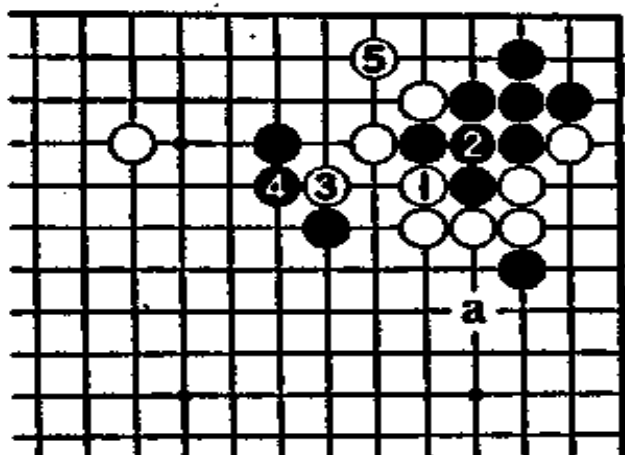


9图

10图 (正解1)
白1反吃,强迫黑2提,再顺势3位接,是正确的次序。

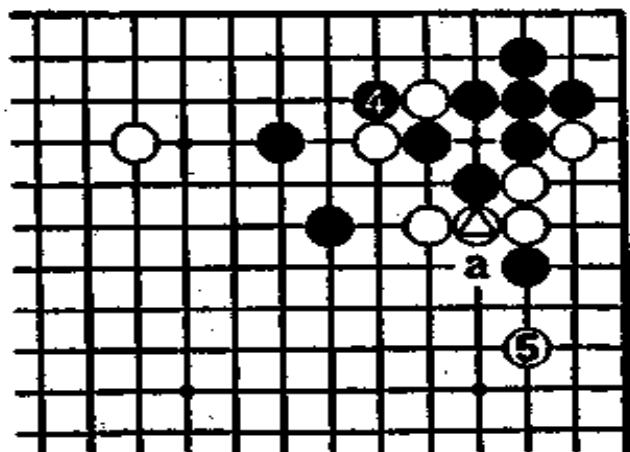


10图



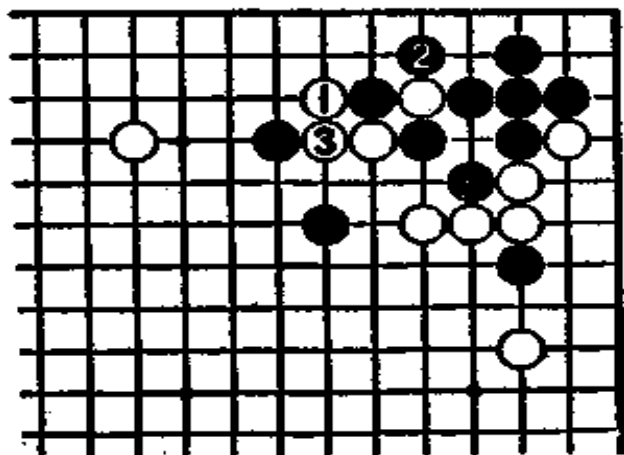
11图

11图 前图之后，黑如脱先在右边▲位等处下子，白走1、3，黑难应。



12图

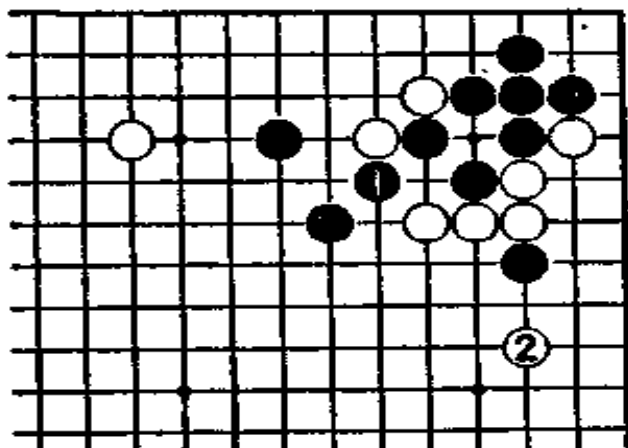
12图（正解2）因此，黑须在4位补，白再5位拆。由于有了白△，黑再于▲位活动一子就过份了。



13图

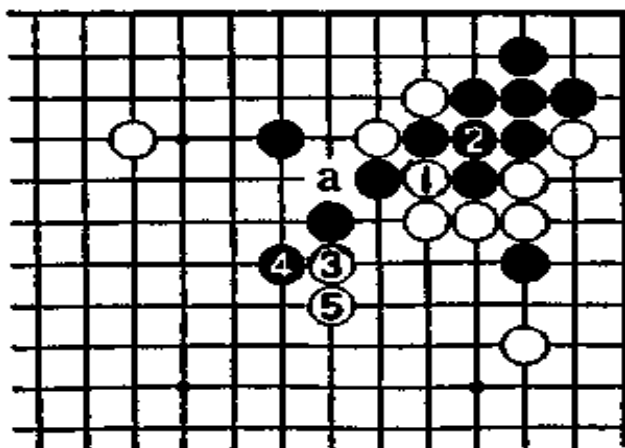
13图 以后，白可伺机走1、3，分断黑棋。这个好处是3图、5图所不具备的。

14图 12图黑4在1位补，白也在2位拆。黑棋这个棋形有些借用。



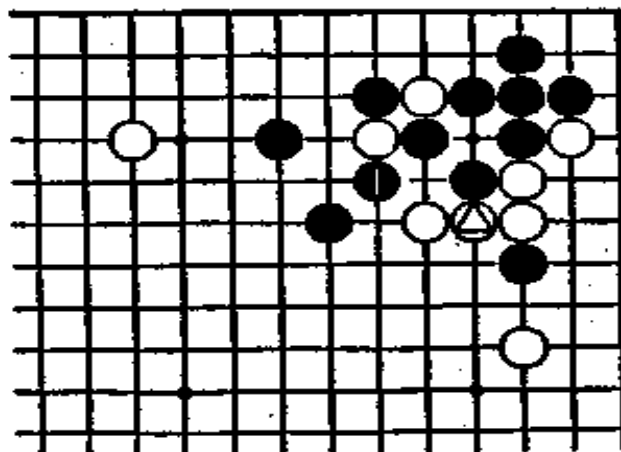
14图

15图 黑脱先后，白在1位叫吃，再3靠、5长扩大右边。黑因有a位的缺陷，还需再补一手。



15图

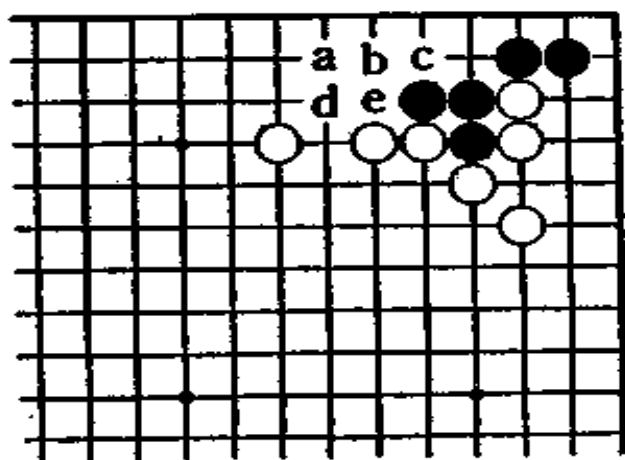
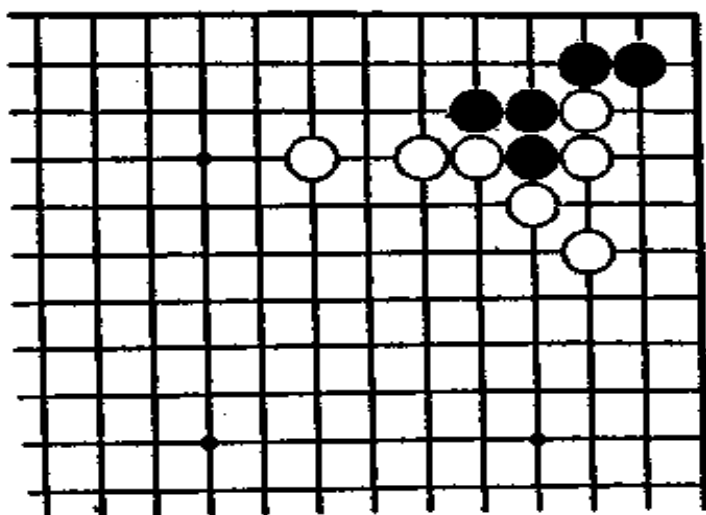
16图 12图之后，黑即使在1位补，白也可脱先。这都要归功于白⊙一子。



16图

第7型 黑先

形的手筋

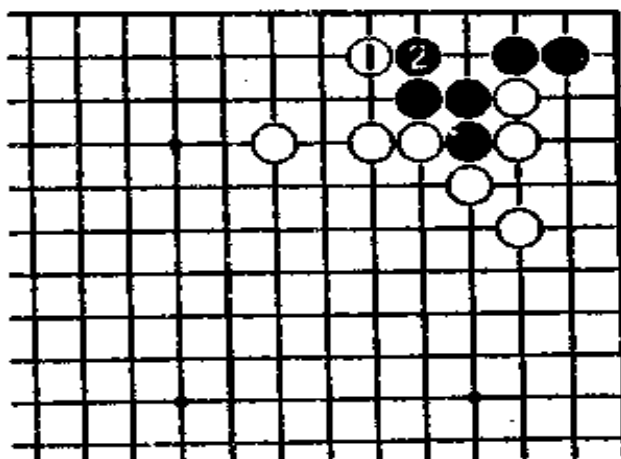


1图

可供选择的点

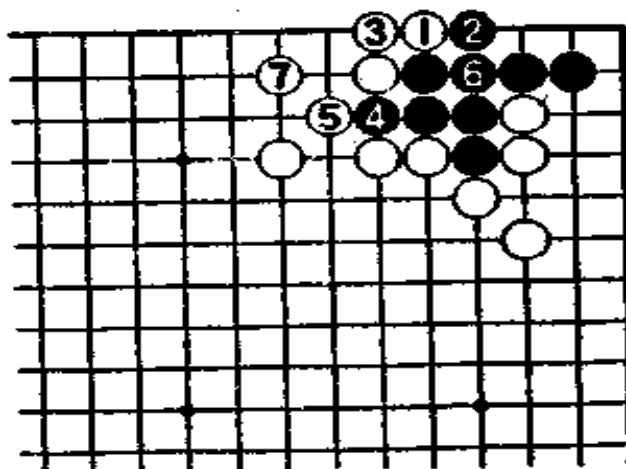
1图 前型是求步调的手筋。本型则是避免对方步调的手筋。想一想右上角的黑棋应该补在何处？

2图 黑如脱先，
白1跳，黑2只好挡。



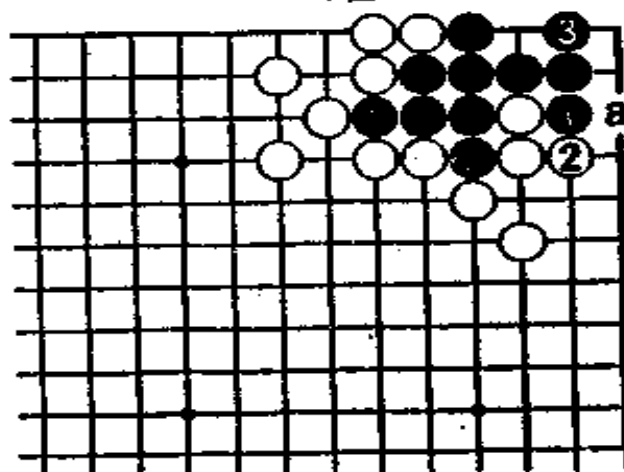
2图

3图 白进一步在
1、3扳粘。黑4如不
冲，白走4位是先手。

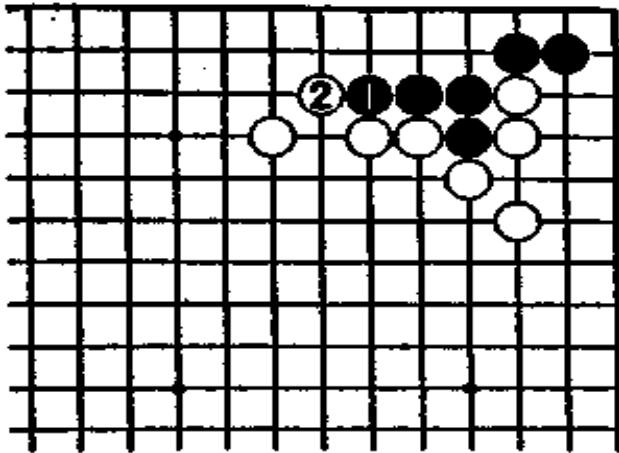


3图

4图 接着黑须
1、3补活，外边的白棋
非常厚实。黑3如补在
a位，白走3位成为劫
活。

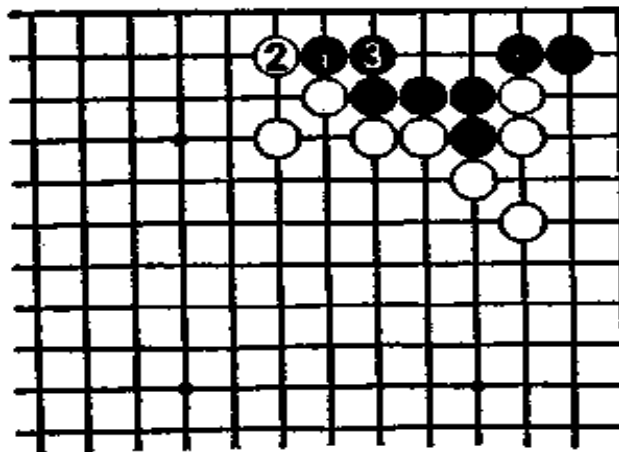


4图



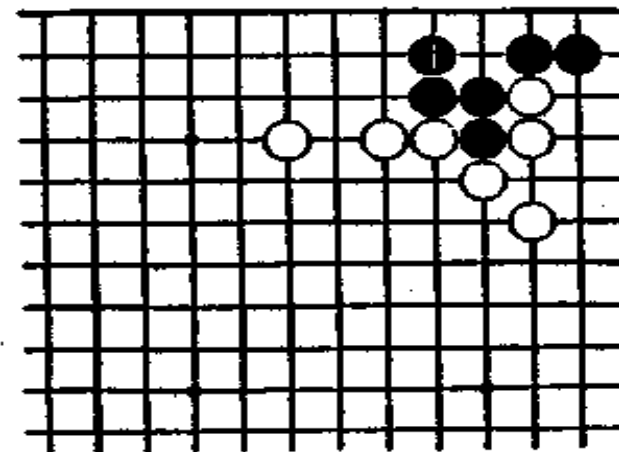
5图

5图 黑1长，白2正好虎下，形状极佳。



6图

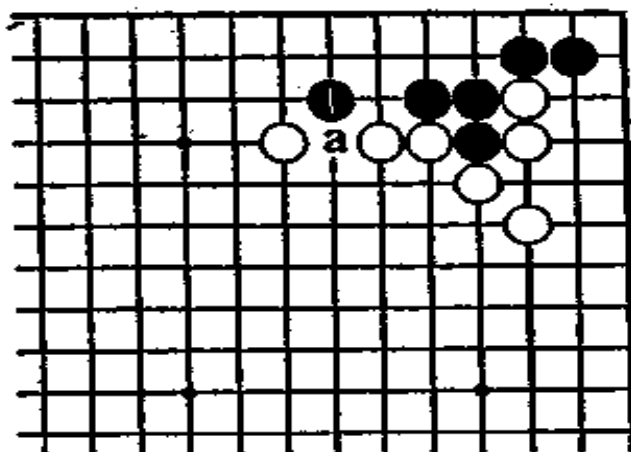
6图 接着黑1、3还要扳粘，如脱先，白走3位，黑成死棋。



7图

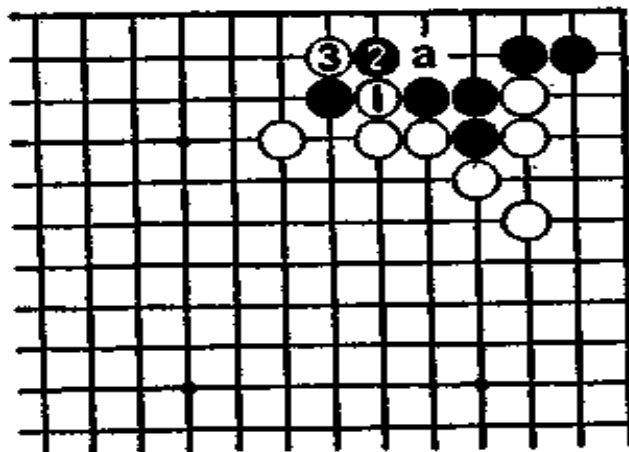
7图 黑1虽未凑白好形，但缩在一起发展性太差。

8图 黑1跳有缺陷，白不可能在a位接。



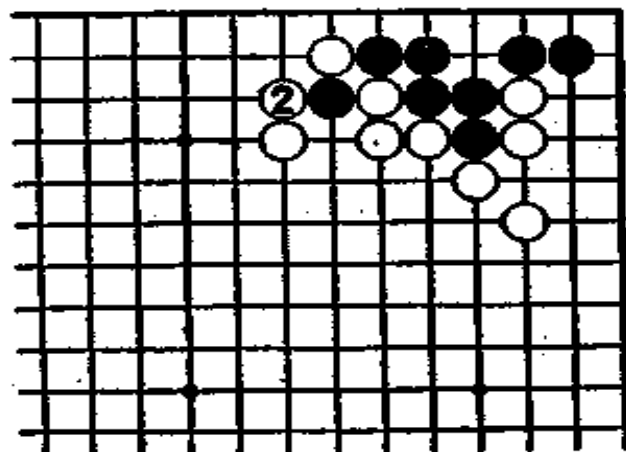
8图

9图 白1、3冲断，下一步可在a位叫双吃。

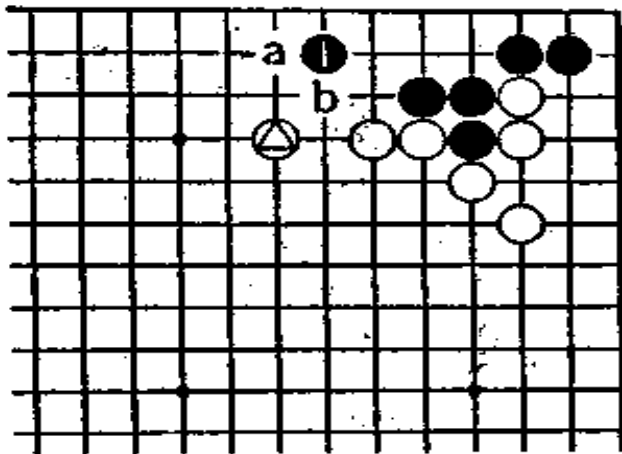


9图

10图 黑1不得不补，白2抱吃黑⊙一子非常厚实。黑尽管得到先手，也不能令人佩服。

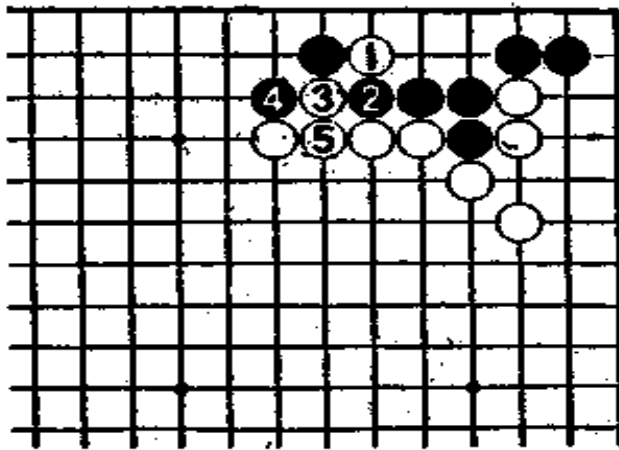


10图



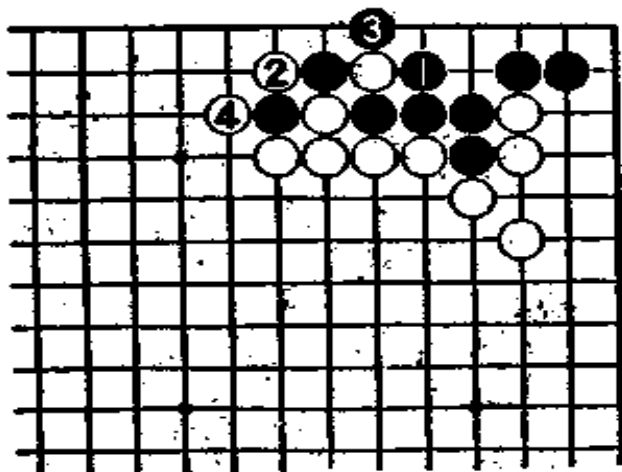
11图

11图 黑1是常见的下法，不过在这种场合，因有白⊙一子，效果大大降低。白在a位靠、黑b位长，黑不错。



12图

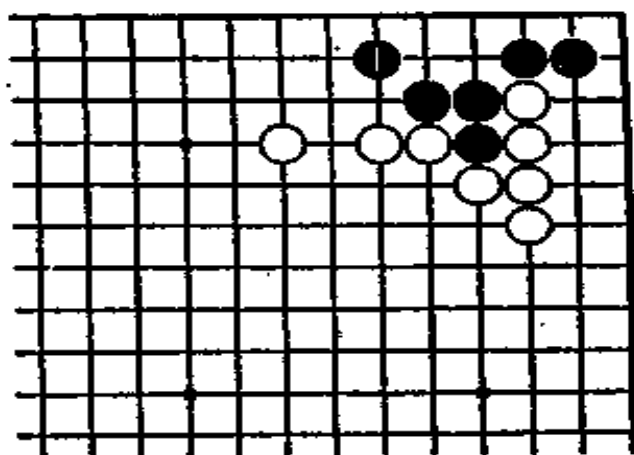
12图 白1跨是整形的手筋。黑2冲，白3断。



13图

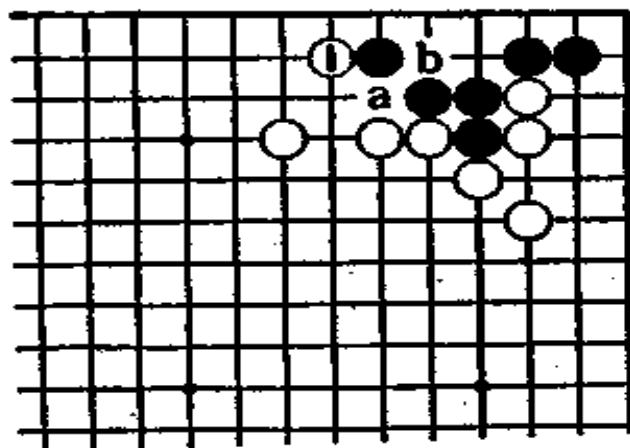
13图 黑1时，白2反吃，再4位提起，即使落后手也合算。

14图 (正解)
 黑1尖, 和2图白1同一
 一个地方。即敌之要点
 我之要点。



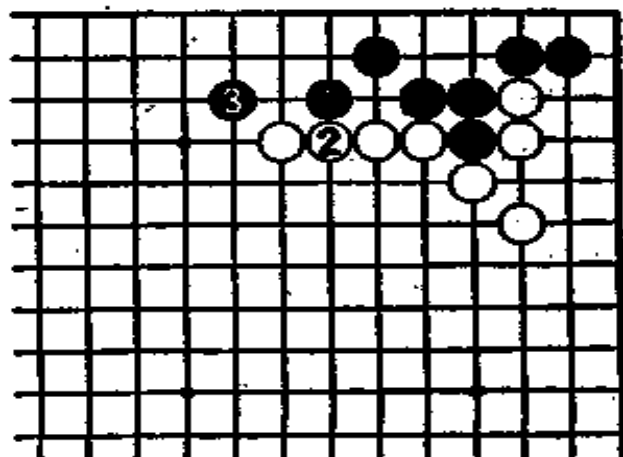
14图

15图 白1如果
 应, 黑再脱先转向它
 处。以后白a、黑b虽
 是先手, 但象2图以
 下那样搜刮黑棋的手
 段却没有了。



15图

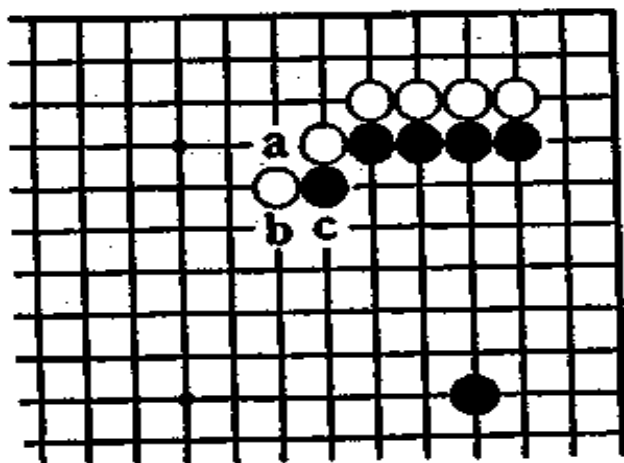
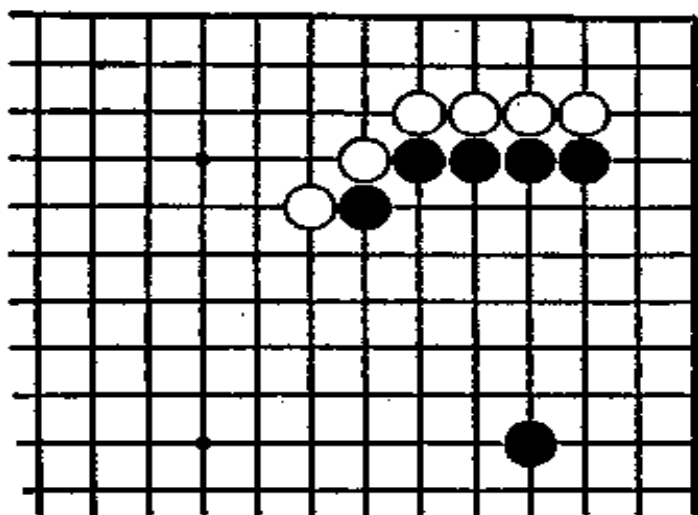
16图 白如脱先,
 黑可伺机走1、3, 出
 入很大。



16图

第8型 黑先

留有余味的手筋

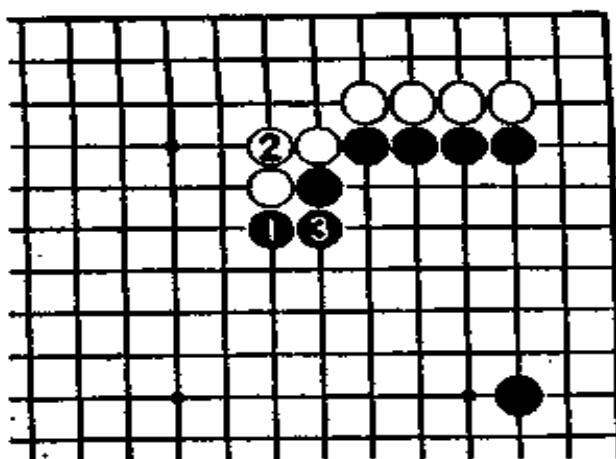


1图

可供选择的点

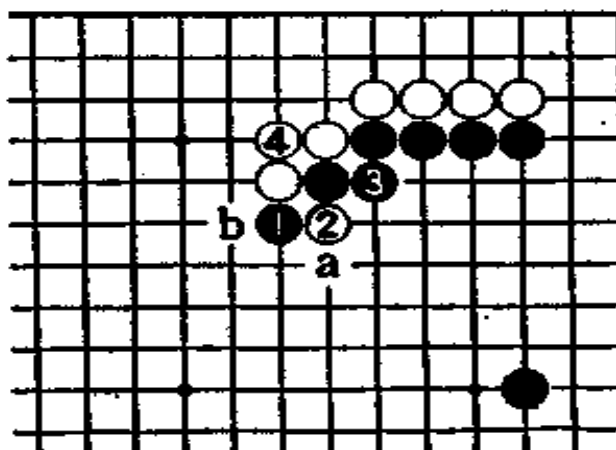
1图 对于白棋的连扳，黑大致有a、b、c三种应法。但哪种下法既能补强自己，又给对方留下点儿余味呢？

2图 黑1也连扳，准备叫双吃。白2补，黑3再补。把这个形和5图比较一下，不难得出结论。



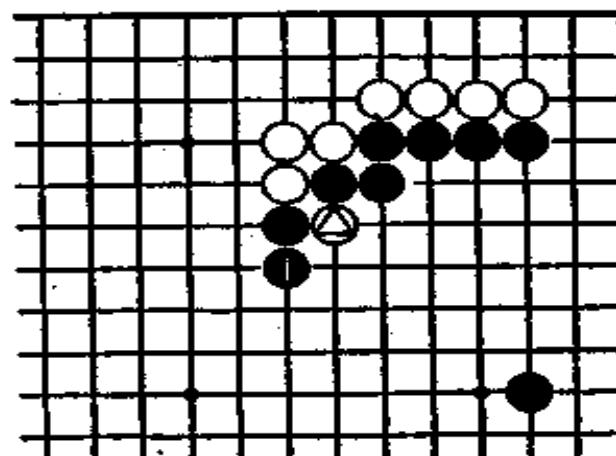
2图

3图 白2叫吃，4位接。以后黑走a位，白b位叫吃是先手。

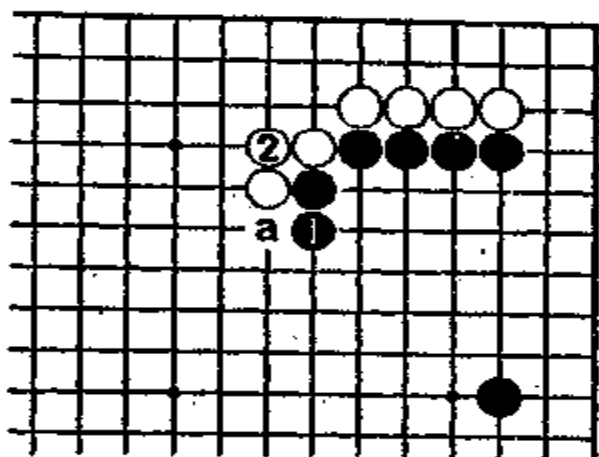


3图

4图 黑1长是最强的应手。不过白⊙一子多少有用。

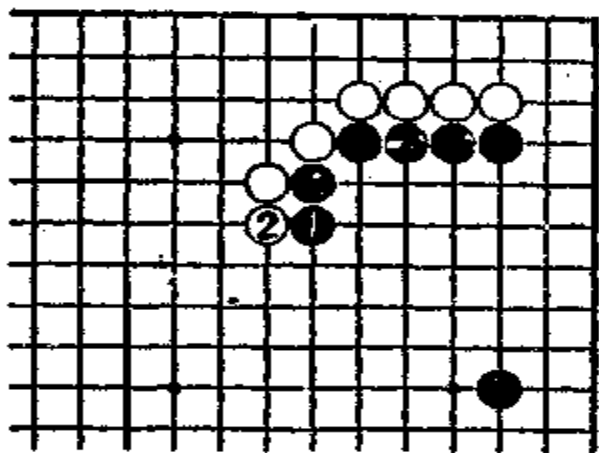


4图



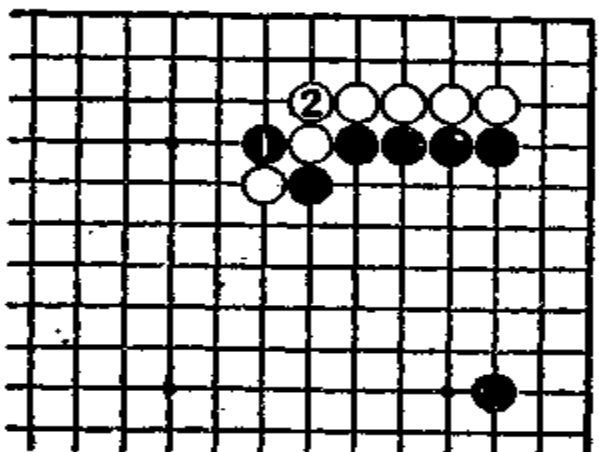
5图

5图 黑单在1位长，白2大致在这里接。黑如立即在a位拐和2图同形。如果别处还有更大的地方即可转向它处。



6图

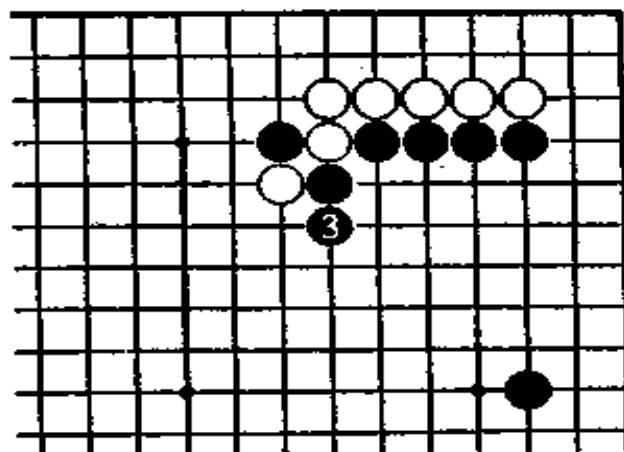
6图 白2也有选择这样压的，变化请看13图以下。



7图

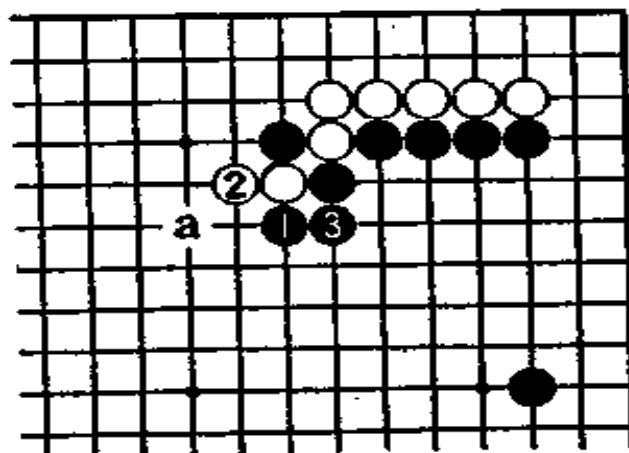
7图 (正解1)
黑1先叫吃，不是没有道理的。

8图 (正解2)
 黑叫吃以后再3位长，
 不让白棋象5图那样干
 干净净地接住。



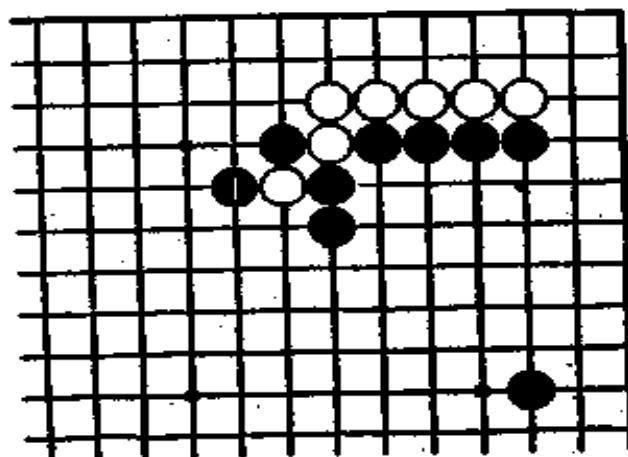
8图

9图 黑1叫吃再
 3位接，白可以脱先。
 如要走应该下在a位，
 不给黑棋借劲。

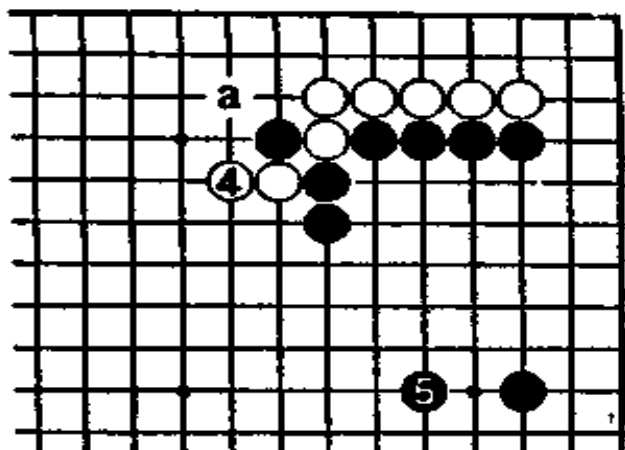


9图

10图 单长的好处
 在于——白如脱先，黑
 可根据情况在1位征
 吃。

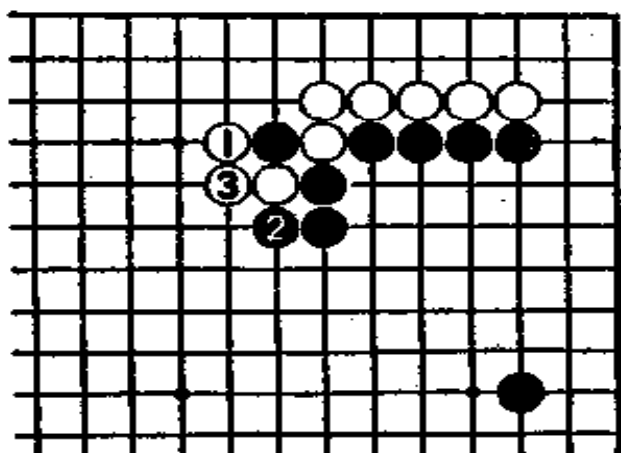


10图



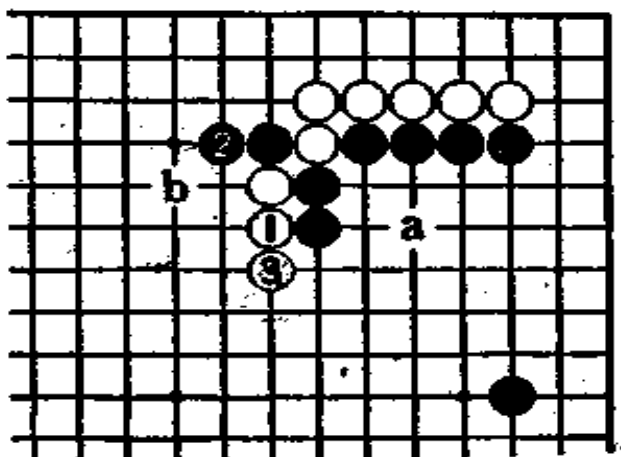
11图

11图 (正解 3)
白4长和4图是同样的意思。黑5跳右边成为好形。上边留有a位活动的余味,要优于5图。



12图

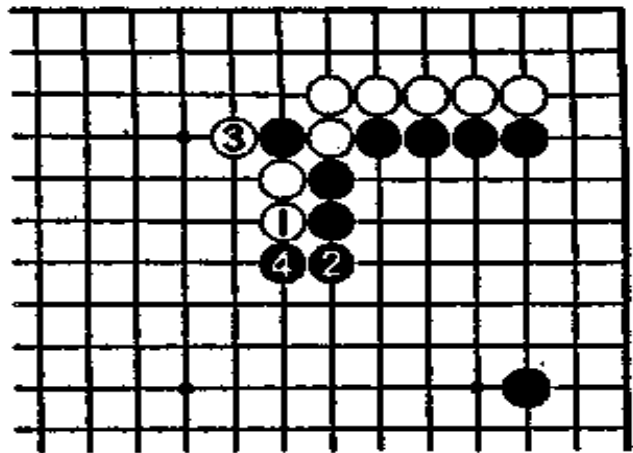
12图 白1抱吃一子,上边的味道虽没有了,但黑2叫吃,先手强化了中央。



13图

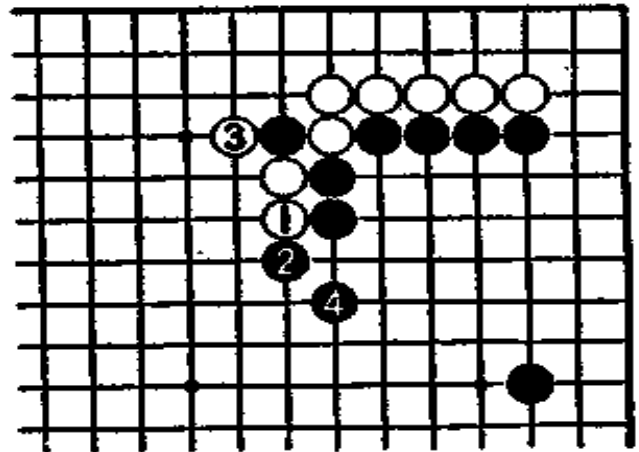
13图 白1压也是有的。但黑2无理,白3长后,a、b两点白必得其一。

14图 白1时，黑2长是稳当的下法。白3抱吃后，黑4虽后手却极为厚实。



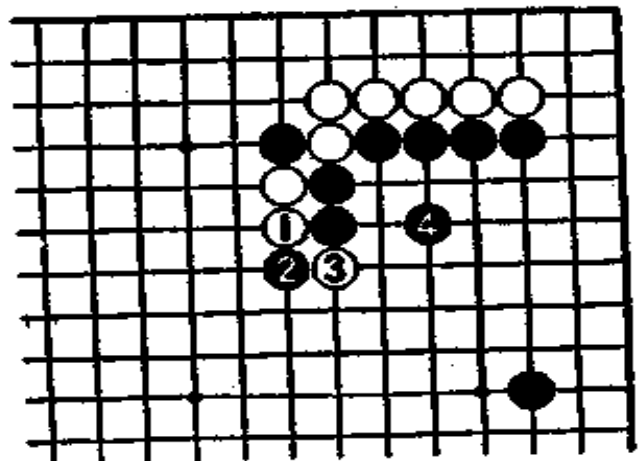
14图

15图 黑2扳，4虎，比前图更具发展性。



15图

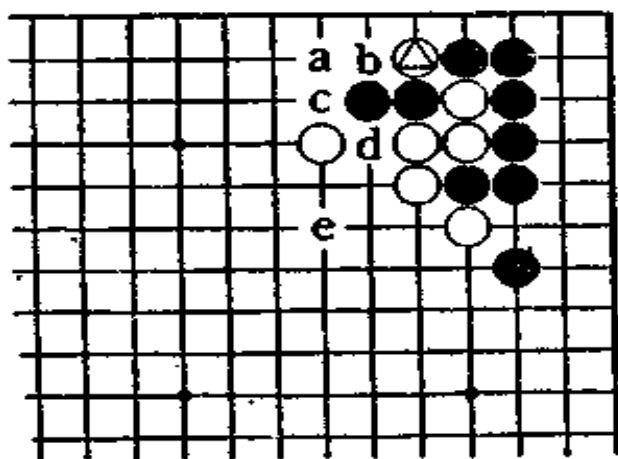
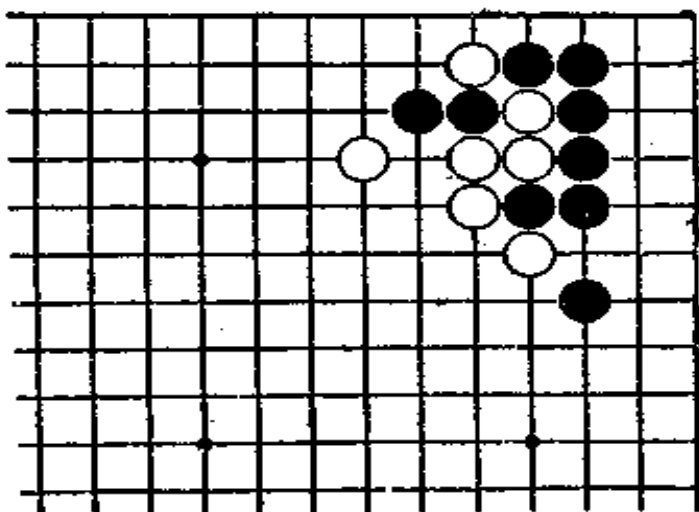
16图 然而白可能在3位断，挑起争端。黑4是要点，以后将成为和11图不同的格局。



16图

第9型 白先

弃子的手筋

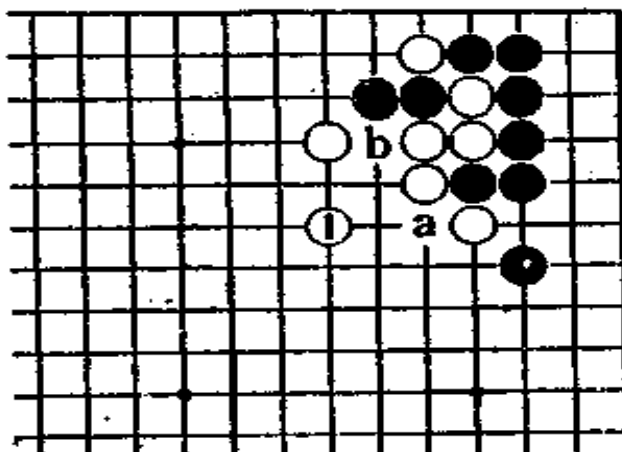


1图

可供选择的点

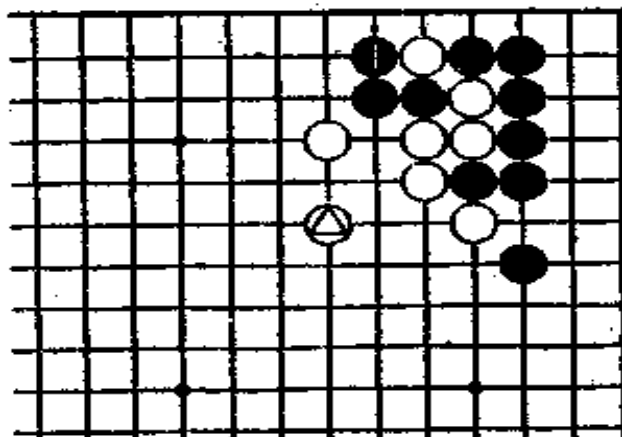
1图 上边的白棋应如何整形，要利用已经死去的白⊙一子。下面把a至e各点研究一下。

2图 白1不仅补好了a位的断点,又防止了b位的冲断,仅从这点来说可以称之为手筋。但由于没有很好地利用上边的白子,总的来说只能称为缓手。



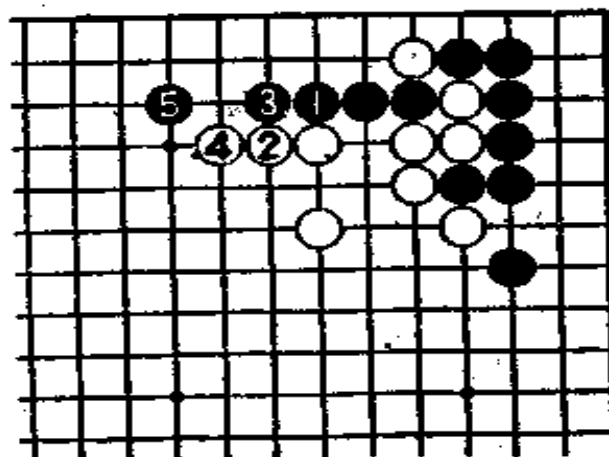
2图

3图 黑1如果补,白△倒是漂亮的棋形。

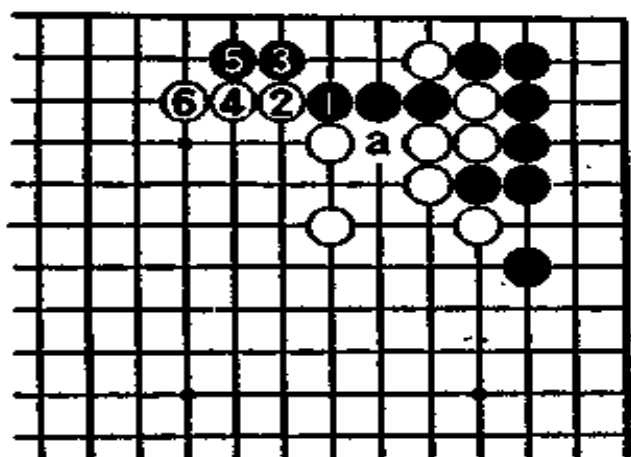


3图

4图 但是黑1、3爬,再5跳,得到了实地,使白棋成为浮子。白在中央也没有什么了不起的外势。

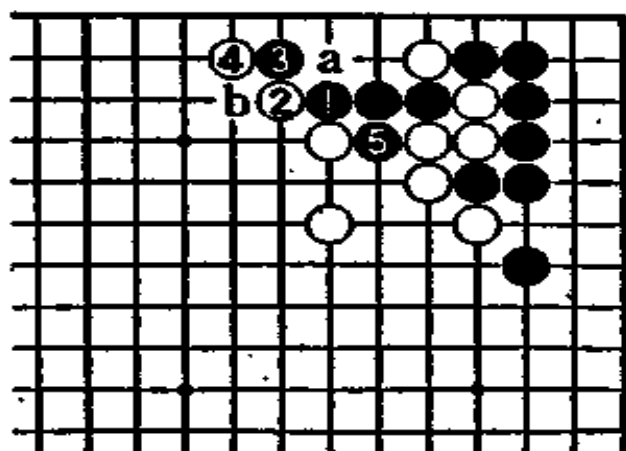


4图



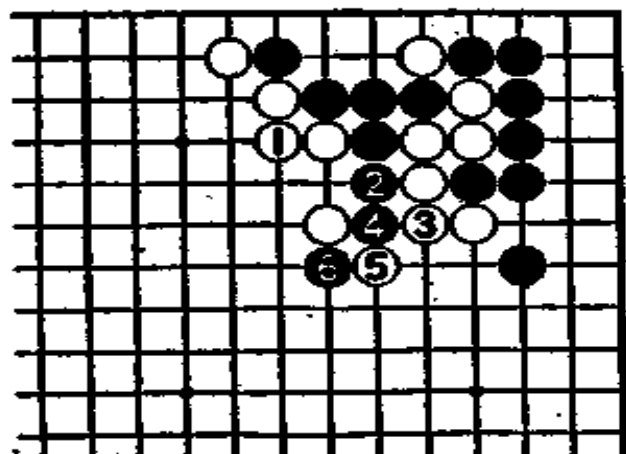
5图

5图 白2扳下，
要比前图好一些。到黑
3、5告一段落，白a位
是先手。但总的来说，
这个实地与外势的转
换，还是对黑有利。



6图

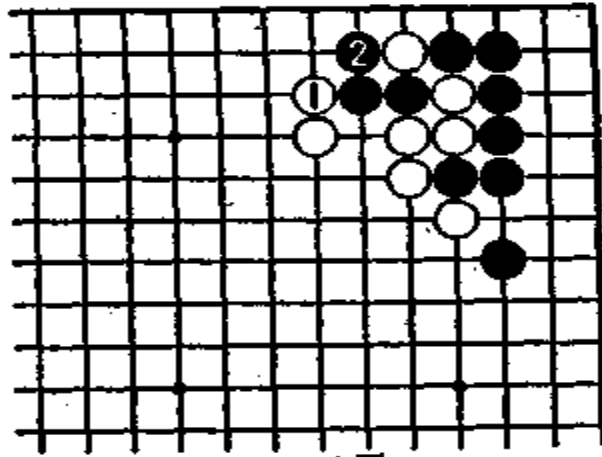
6图 白4连扳，
黑5单冲是好时机。如
在a位接，被白接b位，
对白有利。



7图

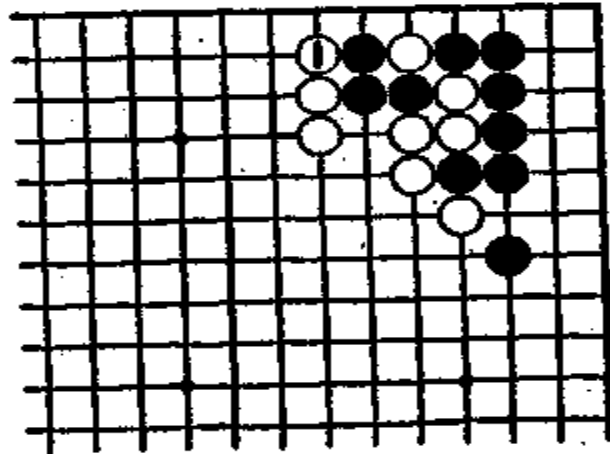
7图 接着，白1
接，黑2、4冲出，6位
断，白呈破碎之形。

8图 白1直接挡，黑2只此一手。



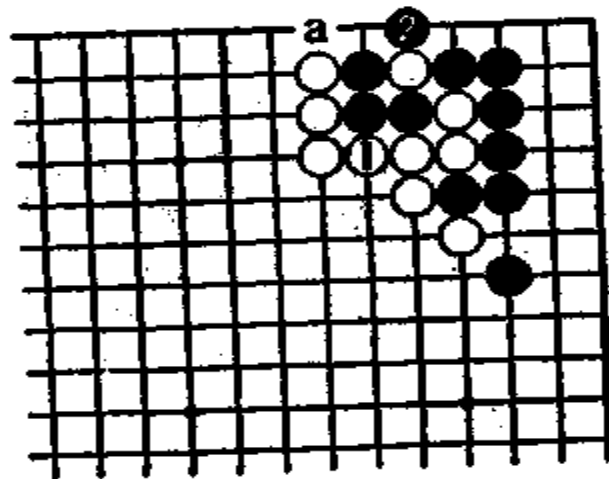
8图

9图 白1继续挡，把黑棋左边封锁，形成很结实的棋形。

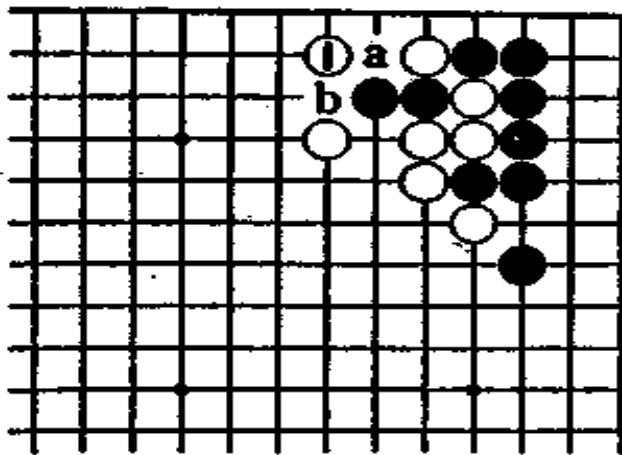


9图

10图 白1叫吃是先手，也可根据情况，在a位先手利。不管怎么说也要优于5图。然而这还不是白最好的下法。

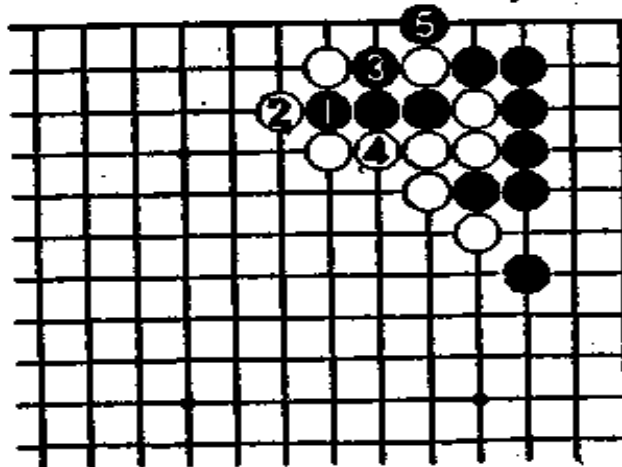


10图



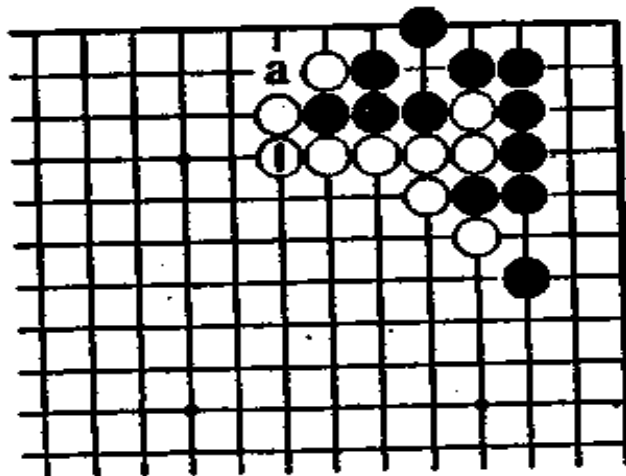
11图

11图 白1跳是常见的手筋，黑如应a位，白b和9图同形。



12图

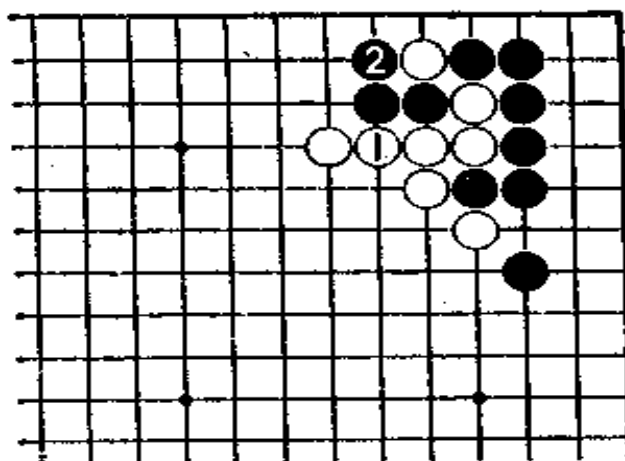
12图 然而黑1先冲，再3、5提掉一子。



13图

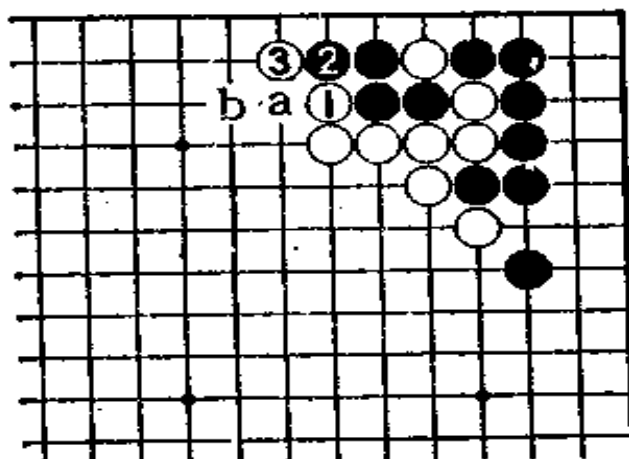
13图 白必须在1位补断。虽要伏于5图，但因有a位的断点，要劣于9图。白如在a位接，被黑1位断是受不了的。

14图 白1接，黑2拐吃，以后也不会令人满意。



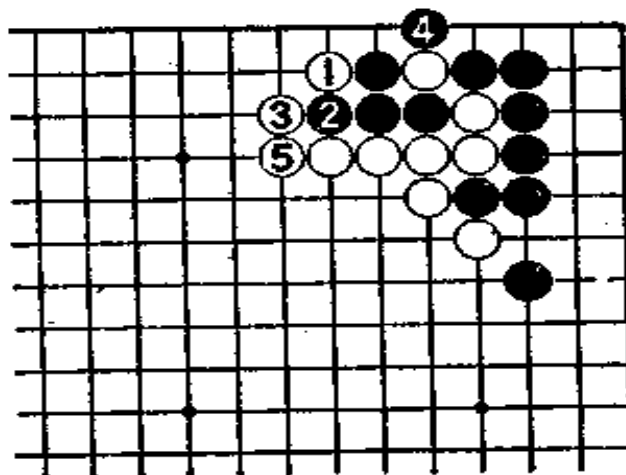
14图

15图 白1、3封锁，可以堵住上边的出口。但a位的断点是个很大的负担。假如白棋有利，黑虽不能在a位断，但有b位的先手刺。

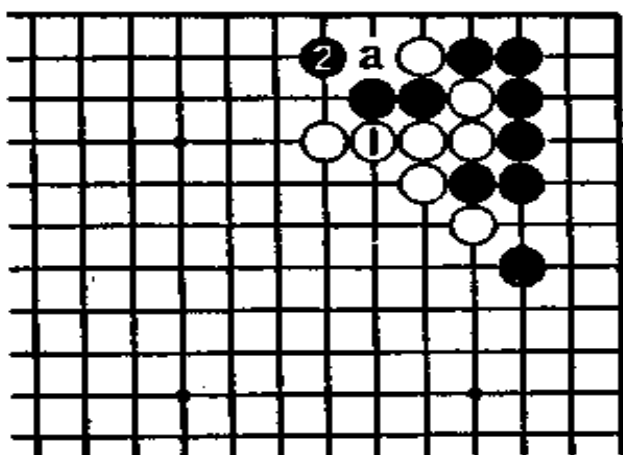


15图

16图 白如在1位贴，到5接和13图同形。

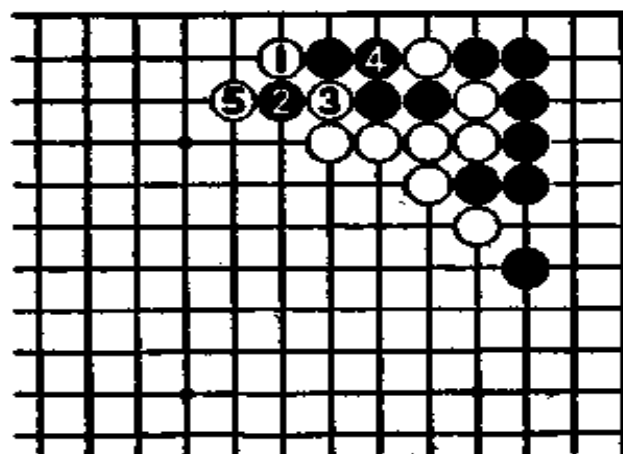


16图



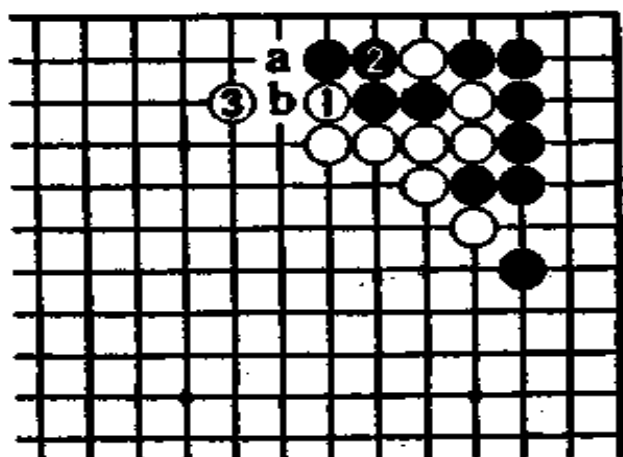
17图

17图 如果不愿黑
a时被白b位贴，黑也有
走2位尖的手筋。



18图

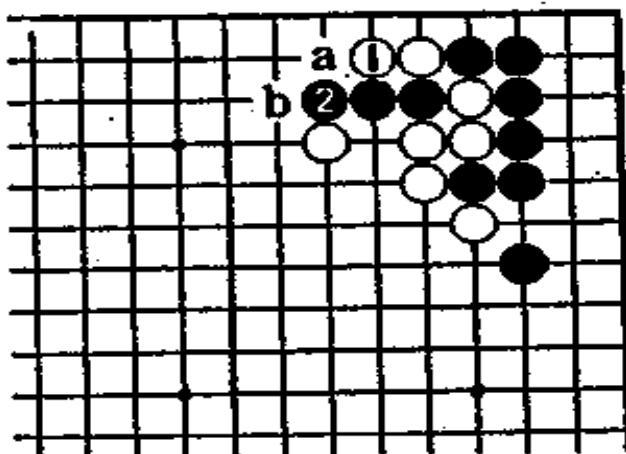
18图 接着白1
靠，黑2扳出。不过白
5的征子一定要有利。
黑如征子不利，黑2只
能下在4位。



19图

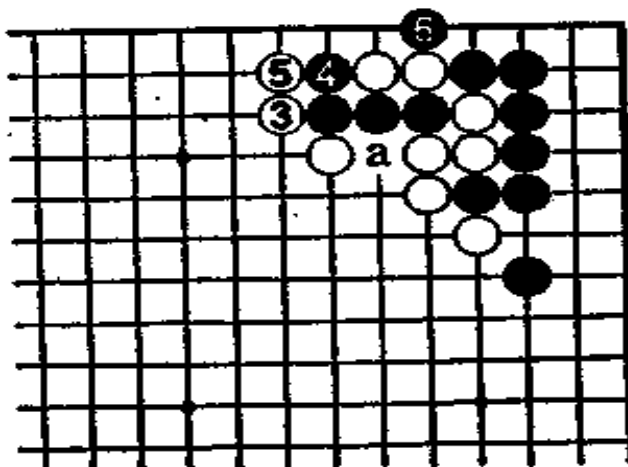
19图 白1、3强调
中央，白3如下在a处，
b切断的余味令人讨厌。

20图 (正解1)
 利用已死的一子在1位
 动出是关键的一步。再
 往下当然不能走白a、
 黑b。



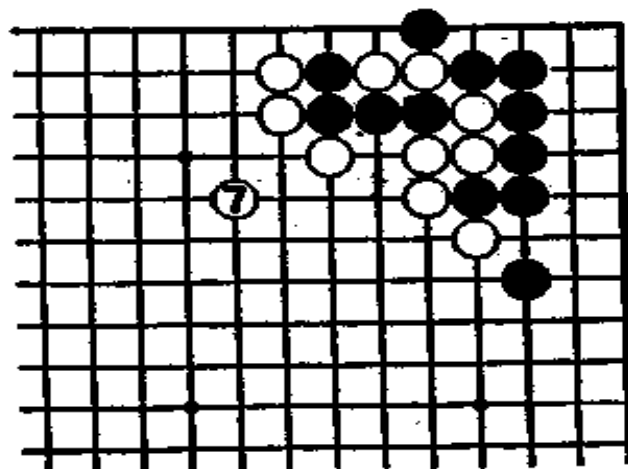
20图

21图 (正解2)
 白3、5扳挡是先手，弃
 子的效果显示出来了，
 a位叫吃也是先手。



21图

22图 (正解3)
 白7飞是舒展的一手。
 本形比13图、9图都更
 具发展性。



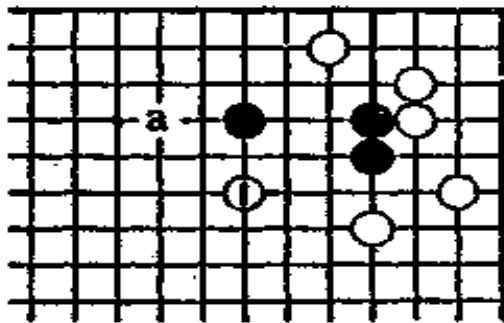
22图



一间的要点

一间的距离，在攻与守的方面，成为要点的时候是很多的。

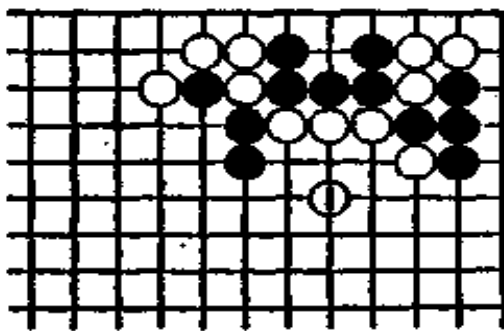
在“作战的手筋”里讲过棋的要点，它的效果比较抽象，一时难以区分。但一间的要点就非常具体了，在攻与守的时候必须牢记这一点。



1图

1图 在攻击黑三子的场合，白1或者a位的一间距离逼迫都是要点。选择从哪方面攻击要根据全局的状况加以确定。

反过来，在白a位逼迫时，黑1位逃跑是要点；白1位逼迫时，黑a逃跑是要点。



2图

2图 白1是此形的要点。在考虑棋的要点的场合，首先要着眼于相间距离这个点。