

围棋的筋和形

林海峰著 张静译 1986 年 7 月第一版

重排 by 飞扬 sungt

2015/11/27-2015/12/7

前言

有些围棋爱好者受到老师的辅导后，就提出了这样的问题：“采取怎样的学习方法才能使棋艺水平进一步提高呢？”严谨的老师这样回答：“实际我也弄不清，所以很难回答。”确实，学习方法和提高方法的关系，对于下棋的人，可以说是一个永恒的题目。下棋的人对围棋都有自己的看法，对于实战派、理论派，学习方法也各有所不同，但是我认为：学会“手筋的基本”，却是适合于一切人的提高的方法。

“筋和形”，从定式、布局到中盘、官子、死活，作为所有场合的主角，构成了在下棋这一问题上的最重要的要素。专业棋手，他们只看棋盘上的棋形，就能够判断对局者的棋力以及棋的大体上的归结，根据某个走法是否符合于筋，也可以预测终局的胜负。众所周知，“筋”，就是在敌我双方棋子短兵相接的场合下出现的形的急所，因此，对双方来说，手筋的发现和争我夺，便成为互争的焦点。

“形”，是根据所下的棋子是否能充分发挥效率来区别好形或者愚形的，而一块本来游移不定、不安定的棋，通过补一手即使其改观，从而达到整形则尤为重要。读者如能通过本书掌握“筋与形”的基本技术，笔者将不胜荣幸。

林海峰

目 录

第一章 筋和形的种种	1
基本的筋和形	1
好 形	9
恶 形	9
好形. 恶形	10
筋和形的技巧	18
第二章 定式中的筋和形	22
定式中的筋和形	22
定式中手筋的测验	59
第三章 中盘的筋和形	69
凭感觉抓住的中盘的筋和形	69
中盘战筋和形的技巧	69
基本型—测验	78
第四章 死活中的筋和形	112
基本的死活急所	112
死活中的“筋和形”	112
第五章 实战中的筋和形	133
养成大局观的问题	133
实战的“筋和形”	133
第六章 筋和形测验十题	158

第一章 筋和形的种种

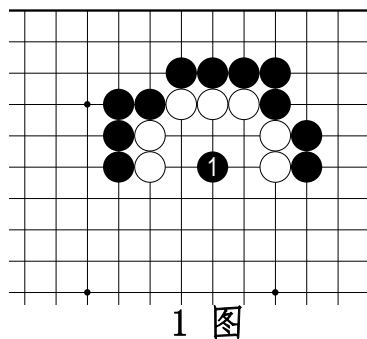
基本的筋和形

[筋和形 1]

“筋和形”是攻守中最佳的着法，从这个意义上讲，它们有着表里一体的关系。这里所说的“筋和形”，主要是指表示棋的急所而用的术语，如果把它们区别开来讲，“筋”用在攻击的场合，“形”用在守的场合。

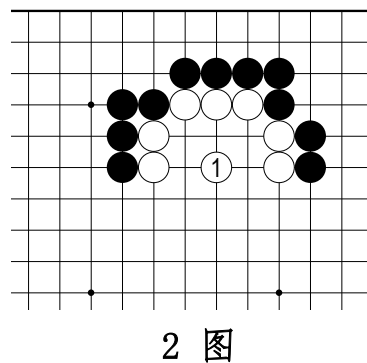
1 图（筋—攻击）

被黑 1 占到急所，白棋便感到呼吸困难。



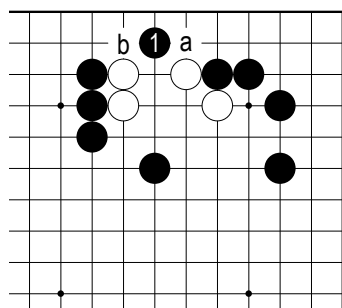
2 图（形—守）

白 1 占据这一点是形，这一走白棋姿势整齐。



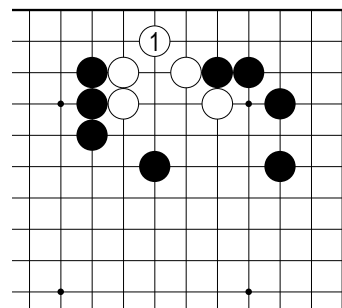
[筋和形 2]

1 图（筋一点）黑 1 点是攻击白的筋，夺取对方眼位发挥出威力。以下黑 a 或 b 必得其一，这一手使白方失去眼形，形成白难下的局面。



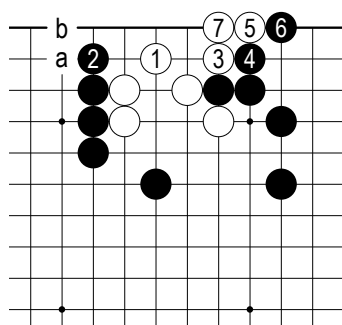
1 图

2 图（形一虎）白 1 虎是形，这一手整了形，可以自豪地说黑已没有什么攻击手段。因为“筋和形”是攻守的急所，所以是行棋中最重要的要素之一。



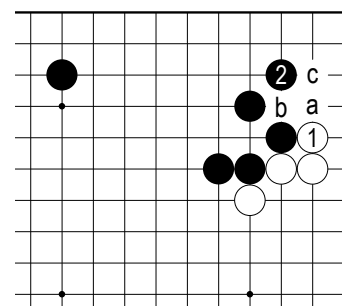
2 图

3 图（眼形的韧性）用尖来造眼，可以使眼形丰富，因为尖具有顽强，坚韧等特点，所以有“凡尖无恶手”的这种说法。白 1 后，保留着左右扳的眼形。黑如 2，则白 3 扳确保一只眼，黑 2 如在 3 位立下，那么白 2、黑 a，白 b 再扳，在这边也能做出一只眼来。



3 图

4 图（应的形）这里只是部分尖的例子，但在实战中却经常用到。对于白 1，黑在 2 位尖应是形。黑 2 如直接在 a 位挡，则有白 2，黑 b、白 c 侵黑角的手段，黑损。

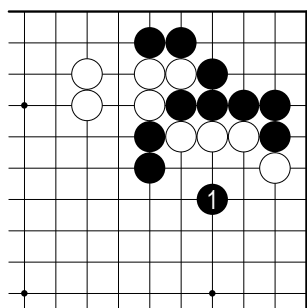


4 图

[筋和形 3]

1 图（筋—三子正中）

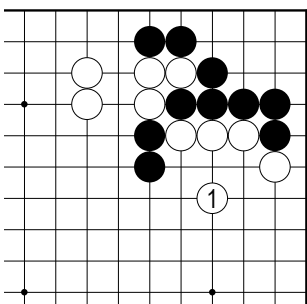
所谓“三子正中”，是在处理、选定形和手筋的场合所用的便利格言。像这样下在三子的正中，不管是在角，还是在中央都一样。如图所示，紧白三子气的急所就是黑棋的手筋。首先，正中 1 位的点是明显的至关紧要的地方，白棋形麻木。



1 图

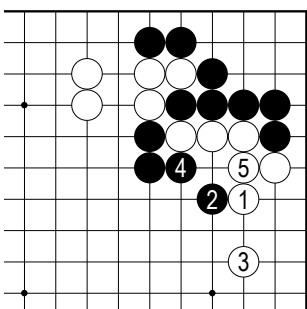
2 图（形—棋的姿态）

白 1 一间跳是整形的急所。补在三子的正中使白棋的姿态活跃起来。



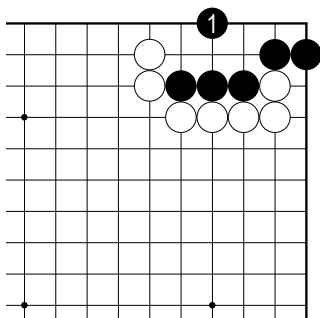
2 图

3 图（形崩）乍一看白 1 的虎是形，可是黑 2 靠是筋，白形崩。以下白 3 如跳，则黑 4，白 5，黑棋形整，与之相比，白成了“愚形三角”的愚形而不满。无论什么时候，三子的正中都是急所。



3 图

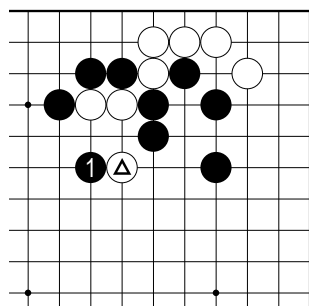
4 图（死活的急所）黑棋在求活时，1 位跳是“三子正中”的急所，以这种很轻快的棋来做活。



4 图

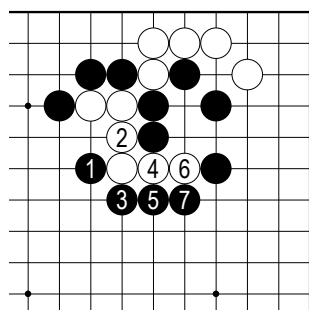
[筋和形 4]

1 图（筋一靠） 一着棋失误，也会造成严重后果。希望掌握一些在实战中经常出现的基本的“筋和形”的知识。△跳，晃眼一看，似乎是形，随手一走，实际上是欠缺算度的恶手。



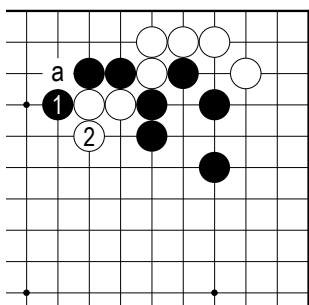
1 图

2 图（恰到好处的筋）如果白 2 执意要连，以下被黑 3 扳至 7 追击，以软征把白吃掉。



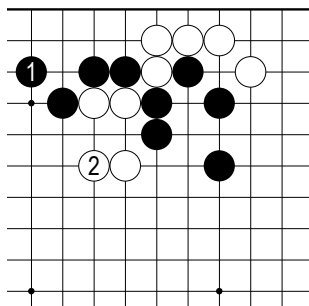
2 图

3 图（愚形的好手）不起作用的棋形称之为愚形，但在实战中，所谓愚形也有能成为好手的场合。在这种场合，黑 1 扳，白 2 曲是愚形的好手。白的形状虽是所谓“愚形三角”的愚形，但在这种场合，却是下一手窥着 a 位断的好手。



3 图

4 图（成形）黑如没有注意到 2 位靠的筋而于 1 位防断，则白在 2 位双成形。这样，白棋对黑左右两边都留有攻击手段，棋势逆转。可见一手错误，一步缓着，带来的影响是很大的。

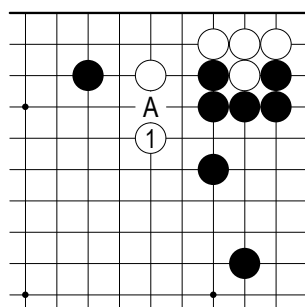


4 图

[筋和形 5]

1 图（筋一挖）

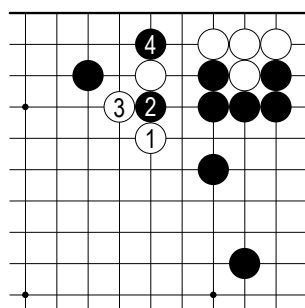
格言说“凡关无恶手”，这只是一般而言，如果在任何场合下都说“凡关无恶手”，那是没有道理的。1 关好象是形，但在这种场合，黑有 a 位挖断的手筋。



1 图

2 图（切断）

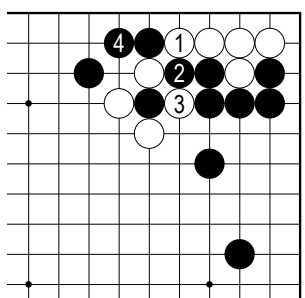
白 3 如打，黑 4 夹是关联的好手。这样，不管怎么应都避免不了被切断。



2 图

3 图（黑大成功）

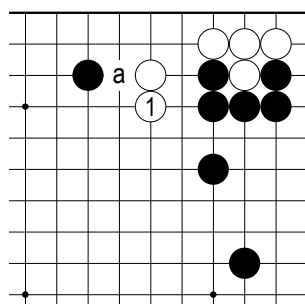
紧接前图，白如 1，则黑 2、4，由于被切断，角上白死。白棋不管怎么变化都不会有满意的结果，在实战中经常出现这种形，注意不要走错了。



3 图

4 图（安全第一）与关比较起来，白在 1

位坚实地竖起铁柱或是在 a 位碰防止黑的切断，都是正确的形。总之，在双方棋子短兵相接时，一定要使自己的棋做到连贯无误，而正确分析周围的情况，是十分重要的。



4 图

[筋和形 6]

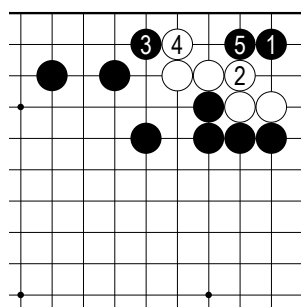
在死活问题的场合，角上“一·二”、“二·二”通常是做眼的要点，懂得它们作为急所的筋的知识，会有好处。

1图 黑1走“二·二”是夺取对方眼形的筋。白2接，黑3、5攻白次序好。

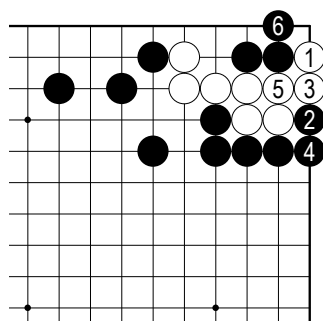
2图（刀把五）白如1，黑2、4扳粘利，以后6曲是一·二的急所。白成“刀把五”而死。

3图（一·二的急所）由于前图的变化，白改在1位立，但黑2、4扳粘以后，6位仍然是急所。下面a和b两点黑必得其一，白死，▲子的位置是攻击的急所。

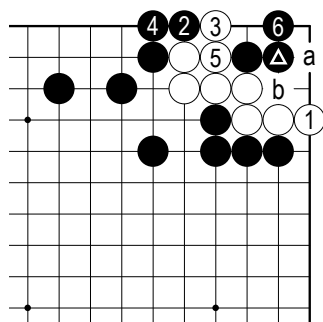
4图（对方的急所就是我方的急所）白1跳是形，发现这一点并不难，因为这是不能被黑占的急所，这是格言所说的“对方的急所就是我方的急所”的基本例子。白1走a位看起来也象是形，但这样黑有b位的先手利，或留有1位靠的筋。



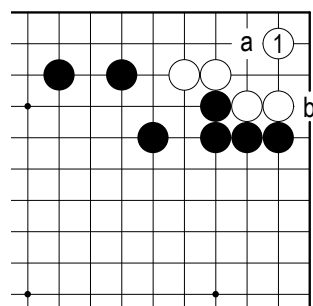
1图



2图



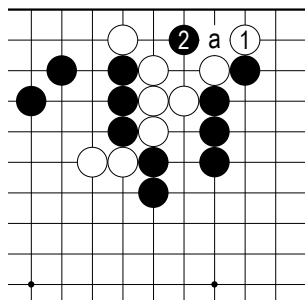
3图



4图

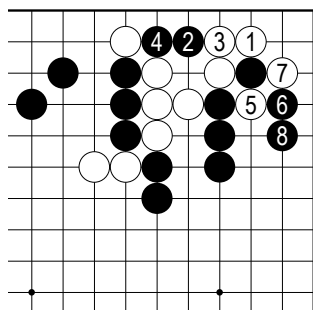
[筋和形 7]

1 图（筋—避开打劫） 使变化增加，棋势复杂，劫争便是一招。白 1 扳，希望黑在 a 位打，白便在 2 位反打，制造劫而寻求活路，这样黑损。黑 2 急所，手筋成立。白不行。



1 图

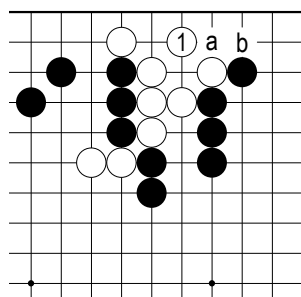
2 图（1 轻率）对于黑 2，白 3 粘，则黑 4 断。下面白 5 打时，黑 6 反打后再于 8 位退回，白角死。



2 图

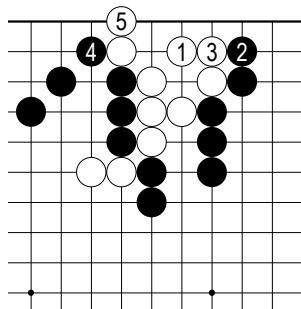
3 图（形—包含劫）

因为劫的复杂性而害怕劫，就不能征服劫，因而不达到活用劫的自由境界，也是不会有成果的。这里白 1 做眼是补棋的形。黑如 a 位打，白 b 位反打顽强劫争是正确的考虑方法。白 1 如 a，则黑 1 位点，结果和前图一样。



3 图

4 图（小活）白走 1 位、黑却不愿打劫于 2 位立，以后白 3、5 活得虽小，但满足。总之，1 位是形的急所，恰到好处。



4 图

[筋和形 8]

1 图（筋一夹）棋形的处理，以轻快第一。

在对方的势力圈内，如果以滞重的形出现，就很容易成为对方攻击的目标。这在实战中经常出现，白 1 飞是想把自己走得

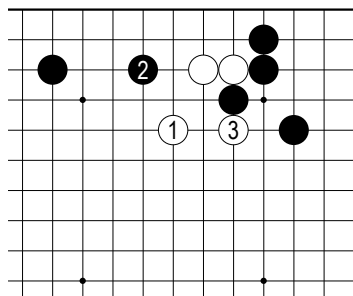
轻，在这种场合是好手。黑 2 如果拦

逼，则白 3 夹是手筋，是腾挪之形。

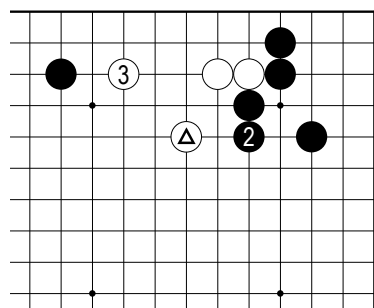
2 图（形一并）对于白△的飞，黑 2 并是形。白 3 再拆，以轻快的形在这里告一段落。

3 图（腾挪）对于白△的飞，大概有人会担心黑 2、4 冲断。但这样正是白所期待的。白 5、7 两边便宜，以下至 11 止，是白预定的腾挪手段。

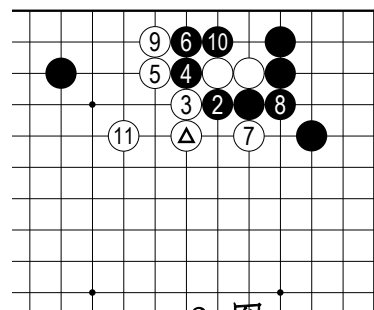
4 图（重）白 1 如曲，黑 2，白再在 3 位拆，和 2 图轻快的形比较起来，本图白显得滞重，理由是很清楚的吧。再仔细看这个形，白 3 拆的方向如果没有▲一子，白 3 即可拆在 a 位，得到立二拆三的理想形。请体会这里的差别。



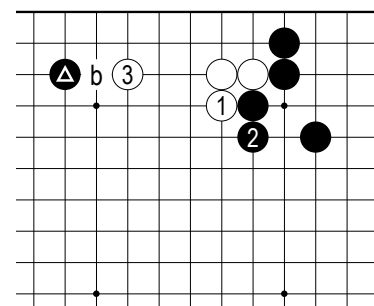
1 图



2 图



3 图

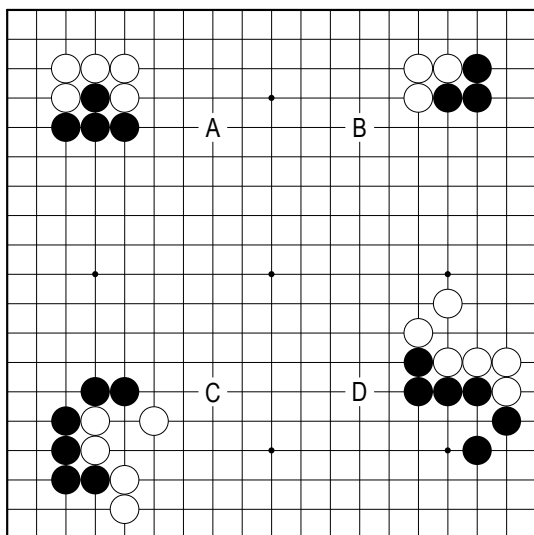


4 图

好 形

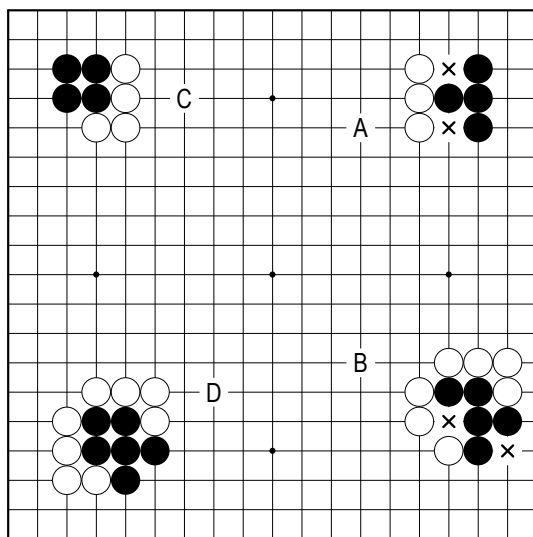
对于棋来说，“形的好坏”是很重要的。所谓好形，就是指下的棋合乎棋理，具备效力，而充分发挥作用的场合。

a 图—d 图，双方接触的棋子都很活跃，这里棋势舒展是主要之点。这些好形的例子之所以“形好”，可以说和“好手”在意义上是相通的。



恶 形

所谓恶形，就是指当一方的棋子百分之百地发挥它的作用，而另一方的棋子却效力低的这种场合。简言之，从形上看外侧开敞的棋子效力高，而棋子密集被封住的棋效力低，称为恶形。a 图、b 图的×点，是黑的愚形三角。c 图的“聚四”，d 图的“聚六”都是恶形的例子。

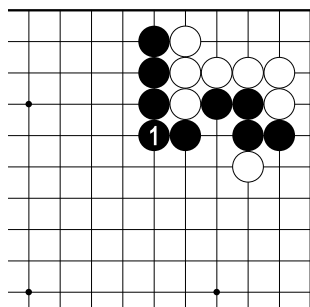


好形. 恶形

在恶形当中，有破碎形、凝形、滞重形等等各种各样的形。这里我们以“筋和形”作为题目，来研究好形与恶形。

[基本型 1]

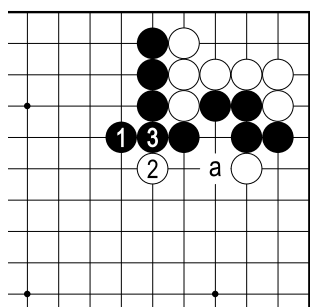
这是星定式的一型。题目是黑棋补断点的方法。黑 1 实接是正形，请体会一下这着棋。



基本型 1

1 图（被利）

尽管还是有一点作用，但黑 1 的虎毕竟不好。以后立即被白 2 刺利。黑 3 接上后的形，黑 1 成为不起作用的坏棋，黑损，而且白还留有在 a 位长的便宜。

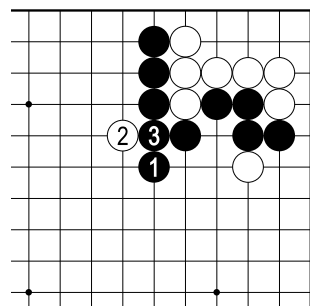


1 图

2 图（不彻底）

黑棋如图在这边虎，也与前图大同小异，仍然被白 2 利。

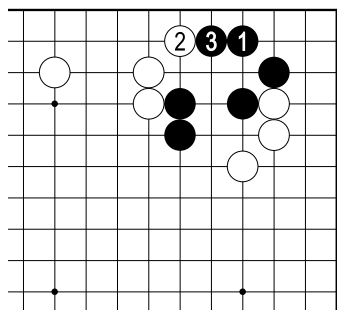
总之，黑 1 是不彻底的棋。基本型整齐的形是有价值的。



2 图

[基本型 2]

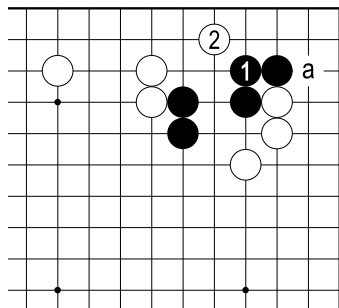
这种形在实战中经常出现，问题在于黑怎样走使自己成为安定的形。黑 1 虎，采纳这种方法处理，是正确的形，这样黑一手使角安定。白 2 尖，黑 3 顶确保眼形。



基本型 2

1 图（眼形危机）

黑 1 单纯接，是不懂形的人下的棋。这样白 2 立即飞，角上眼位顿时不全，一看便知有棋形重的问题。另外，黑 1 如于 a 位立，这样左边留下空隙，也不行。以后白 2、黑 1，仍然有眼形危机的问题。

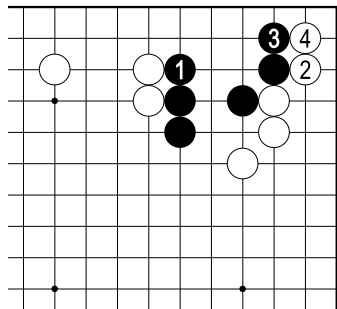


1 图

2 图（仍然失策）

考虑黑 1 挡的人，仍然是失策的。让白 2 扳到，黑棋形不完整。

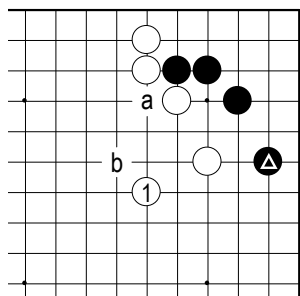
这个形，用基本型中的虎，一手就把左右两边的空隙都整顿好了。



2 图

[基本型 3]

这是高目定式的一型，黑在▲位飞，瞄着下一手 a 位的断点。这时白如接在 a 位接，则形重。在这种场合，白在 1 位飞，间接地补上 a 位的断点，是有效之形。

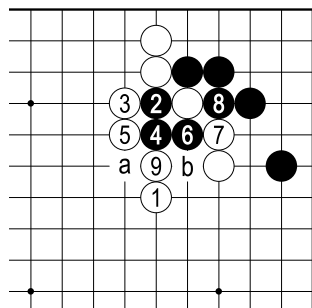


基本型 3

白 1 走 b 位也是定式的一型，都是轻快的走法，究竟走哪一点好，这要根据对全局的分析来选择。

1 图（正着）

因白 1 是间接的补断，对于黑 2 的切断，白有预定的处理手段。白 3、5 到 7、9 弃掉一子取形是正着，白形厚。

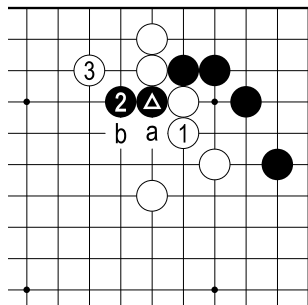


1 图

其中黑 6 如在 a 位扳出，则白 9、黑 6、白 7、黑 8、白 b，白棋仍很充分。

2 图（好战）

对于黑▲断，白如在 1 位一长，以后黑 2、白 3 战斗，但不如 1 图简明。白 1 不长先在 2 位打，以后黑 a、白 1、黑 b，虽然也可考虑这种战斗形，但也不如 1 图的处理好。

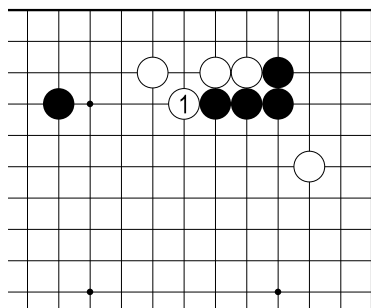


2 图

[基本型 4]

整顿己方棋形和破坏敌方棋形是构成表里一体的。如果在一个方面能够做好，另一方面当然也能做好。

上方的白三子是不完整的形，整形是当务之急。



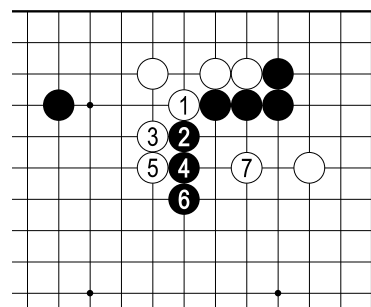
基本型 4

在这里，白 1 鼓是形，是使白形整齐不可忽略的要点。

1 图（丰满的姿态）

白 1 鼓看上去就是理想之形，在这样的场合是绝不能放过的要点。

黑如 2 位应，则白 3、5 扳压，以后白 7 再跳是破坏黑形的要点。

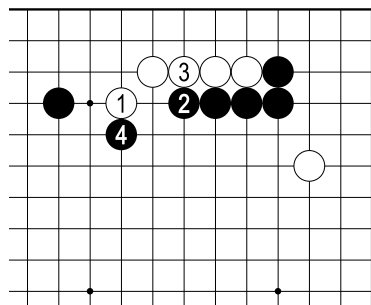


1 图

白棋形丰满，局面领先，对于黑棋来说让白占到 1 位之点，是非常痛苦的。

2 图（崩形）

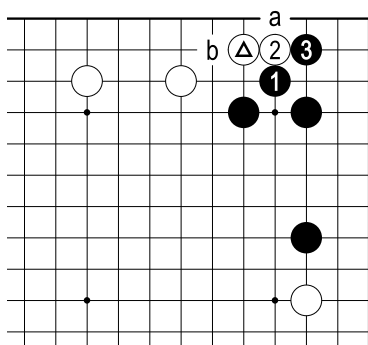
白走 1 位以图整形，但这样不能如愿以偿，反而被黑 2 占到急所，白形完全崩溃。



2 图

[基本型 5]

这是在实战中经常出现的。抓住黑一间缔的缺口，白△飞。黑怎样正确地应对是此时的焦点。黑1尖应是形。白2如长，黑3无疑是好形。

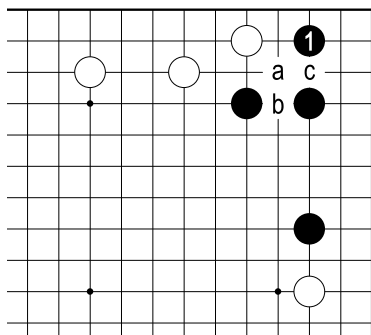


基本型 5

白2如在3位跳进，黑2、白a后，黑有b位夹的手段，白无所得。

1 图(形薄)

黑在1位跳应形薄，留有白a位的刺，黑如b位应则白c位冲，生出断点。

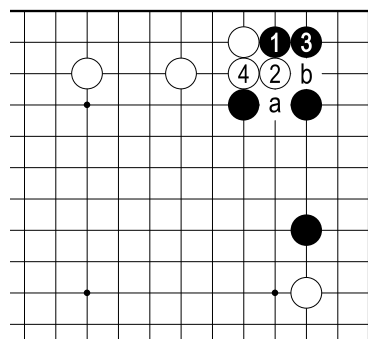


1 图

除非在基本型中白有可能于3位跳进，否则黑就完全没有必要象这样在1位跳。

2 图(形恶)

黑1靠，白2、4反击，产生了a、b两处毛病，黑不好。

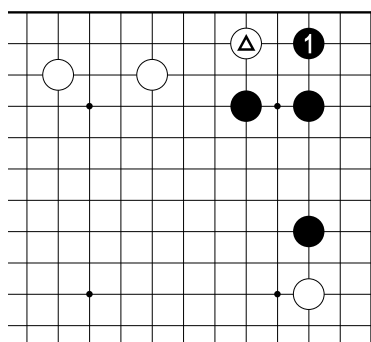


2 图

应法即使微殊，也会产生好和坏两种局面，要注意掌握棋的细微内蕴，才能正确地对应。

[基本型 6]

也许有人会说：“这不是和上图一样吗？”虽然和上图很相似，但因为△子是大飞，黑应付的方法自然也有所不同，认识它和前图的差异是很重要的，这样，就会有充分的依据。

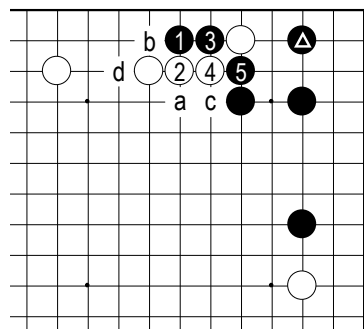


基本型 6

这个场合下，黑 1 的跳是形。

1 图(看准目标)

▲子正着的道理在于以后黑在 1 位留有伏击手段。



1 图

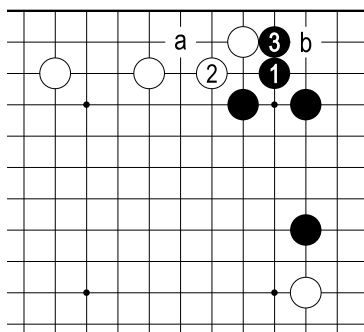
白 2 如压，黑以 3、5 吃掉白一子。

白 2 如不压而在 4 位尖，则黑于 2 位冲，白 a、黑 b、白 c，黑 d 形成战斗。

总之，1 位的目标是这个形的关键。

2 图(不合适)

黑 1 尖在这里不合适。白 2、黑 3 的交换，白利，请注意以后黑在 a 位点的可能性极少。

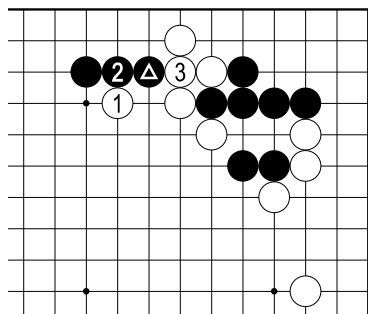


2 图

黑 3 如脱先，留有白 b 位跳，黑大损。

[基本型 7]

即使使用同样的手段，也会因为行棋次序的先后差别而使成败结果不同，因此有“次序好，次序恶”的说法。我们说，正确的次序是引导完成定式和实现手筋的棋的最佳运行。



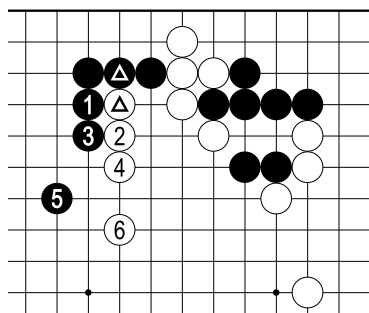
基本型 7

这是在实战中经常出现的形。对于▲子的刺，白立刻接上则形重。这里白 1 反刺，黑 2 应后，白 3 再接是极好的次序。

1 图(常形)

白△先利是巧妙的次序，是这种场合的形。

接着基本型，黑 1 至 5 到白 6 走出，黑攻白守，是实战中的常形。



1 图

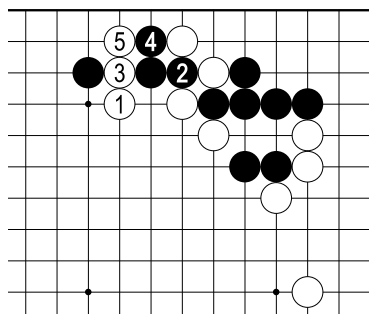
白△如接了再刺，黑▲就不一定接了，而会在 1 位压。

因此，基本型白 1 的次序是有效的。

2 图(腾挪)

白 1 刺，黑 2 如断，白 3、5 冲下是充分的腾挪之形。

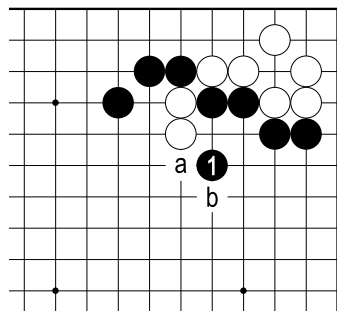
这就是白 1 细致有效的地方。



2 图

[基本型 8]

这是在实战中经常出现的形。黑 1 一间跳，是防备关键的二子不被断吃的正确方法。

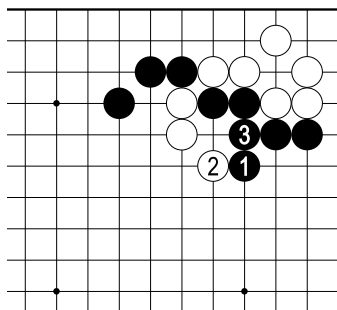


基本型 8

白 a 压则黑 b 长，形充分。所谓“凡关无恶手”，是说一间跳对于局部棋势的发展，往往是当然的基本“形”，还有不管是攻还是守，一间跳都较为妥当的意思。

1 图(形的急所)

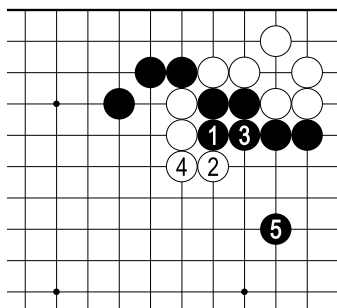
补断的方法有很多，在不同的场合要灵活掌握，黑 1 虎虽然补了断点，但白 2 尖，被利，黑不好。白 2 之点很明显是形的急所。



1 图

2 图(愚形)

黑 1 曲大恶手，对这种形不应该没有认识。白 2 打后，黑成了非常不好的愚形。



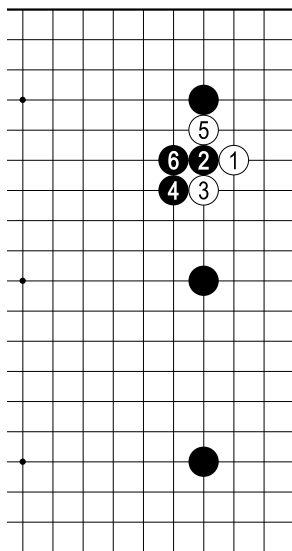
2 图

另外黑 1 在 3 位单纯地接，这种形起不到什么作用，也不行。细心注意补断的种种方法是很必要的。

筋和形的技巧

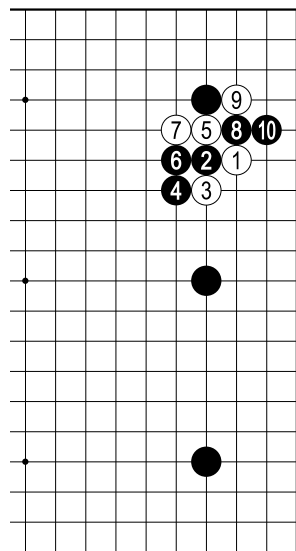
“筋和形”，是双方棋子短兵相接时，在攻和守中自然产生的。下面以实战例试加研究。

1 图（受子棋有力的手段）黑 2，4 是封锁白的手段。



1 图

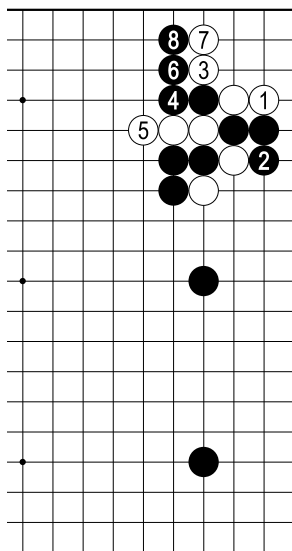
2 图（攻和守的结果如何）白 7 的冲出无理，但这样走变化很多。黑 8、10 后，白如何处理成了焦点。



2 图

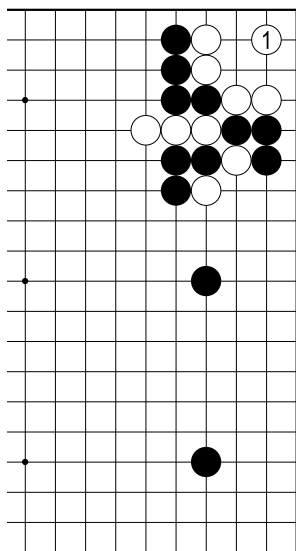
3 图（次序和手筋）

以白 1，黑 2 的交换开始。接着白 3 打，待黑 4 长后，白 5 再长是棋的调子也是手筋。以下黑 6、8 立下，白棋陷入困境。只有战斗。



3 图

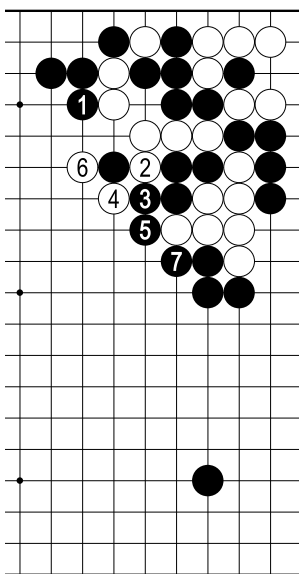
4 图（棋的形）白 1 跳做活不能省，这一点如被黑占到，白角立即全死。



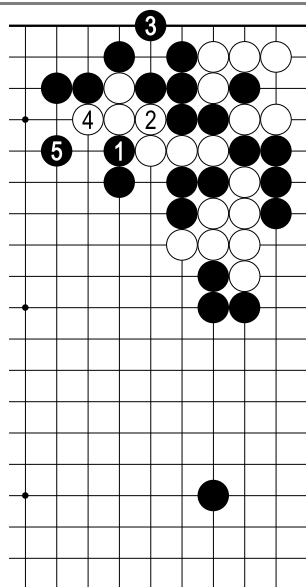
4 图

9图(白陷入困境)

这是你死我活的拚斗，黑1紧气是一种办法，白只有2、4冲打。这样黑7吃住右边白棋。



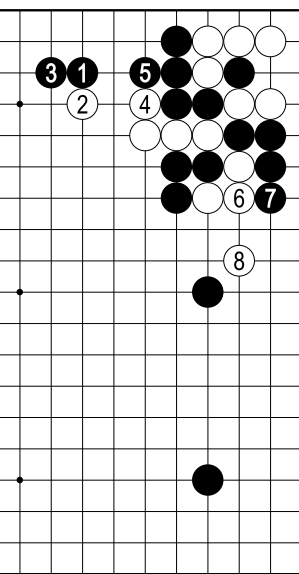
9图



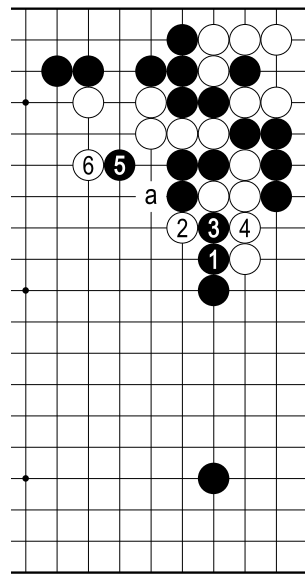
10图

10图(筋和形的竞赛表演)

在前图的变化中，黑1也是一种手段。白如2、4应，黑5枷正好把中间白棋吃住。



11图



12图

11图(白的变化)

黑1二间拆时，白采取2、4的手段，仍然是为了在6位接上作战。白8后的攻防成为焦点。

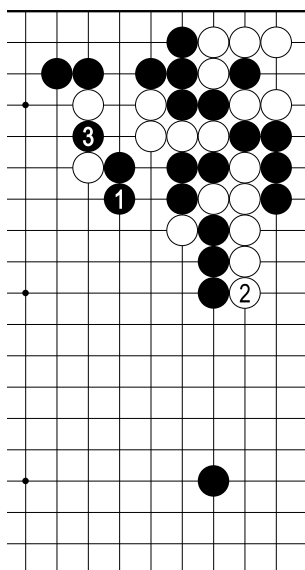
12图(对攻)

和7图同样道理，

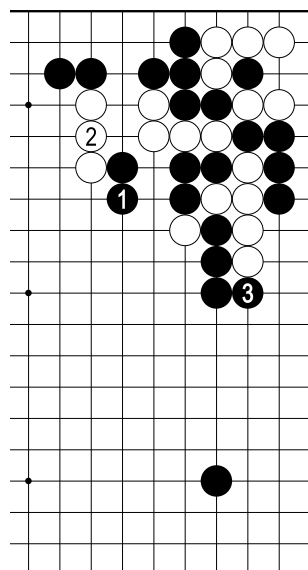
黑在1位压是急所的筋，如果白2扳，则黑3利后再5位跳，这是重要的形。白6靠，窥视着下一手的a位打，黑棋如何处理？

13 图(急所的筋)

黑 1 双是急所。白 2 如长，黑 3 挖是手筋，致白于死命，如果让白占到这点，则形势逆转。



13 图



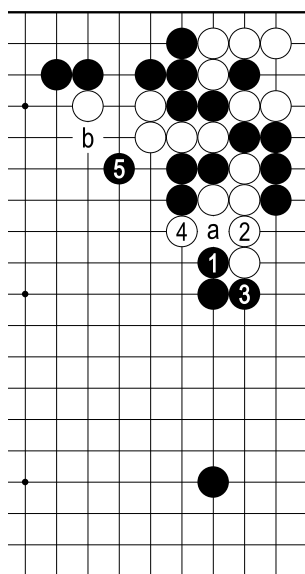
14 图

14 图(必得其一)

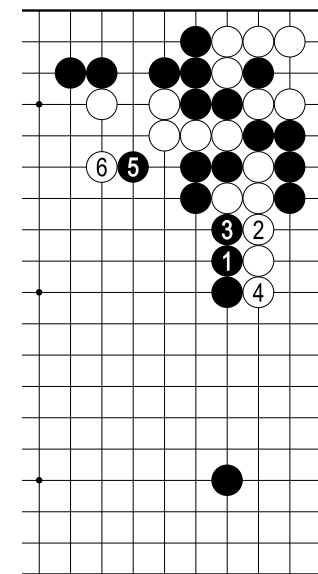
黑 1 后，白如 2 位提防，黑 3 曲吃住右边白棋。总之，2 位和 3 位，黑必得其一。

15 图(次序和手筋)

12 图中的白 2 不扳而在本图 2 位接，黑 3 曲重要。白 4 扳，则黑 5 跳，以后 a、b 两点必得其一。一点都不能大意。



15 图



16 图

16 图(筋和形—实战中的例子)

对杀中黑如平凡地走 3 位，则白 4 成立。黑 5 则白 6，形势逆转，黑右边四子被吃。

以上所讲的筋和形的技巧到处都可以用上。

第二章 定式中的筋和形

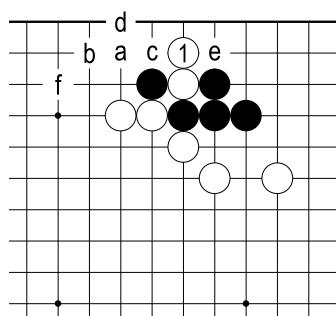
定式中的筋和形

正确地认识定式是得到提高的第一步。

定式显示了黑白双方在局部的最佳走法，如能掌握定式中的一些好着法，对筋和形就会自然熟悉起来，从而走出好棋。总之，定式是以既不是只攻不守，也不是只守不攻的天平中的筋和形构成的。

1 图（弃掉两子的手筋）

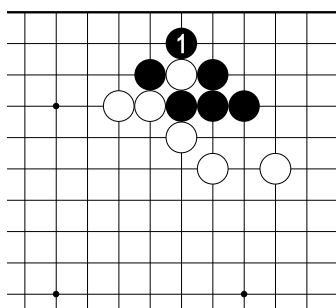
白 1 是急所，黑如 a，则白 b 靠，以下黑 c、白 d、黑 e、白 f 将黑封住。



1 图

2 图（提掉一子，好形）

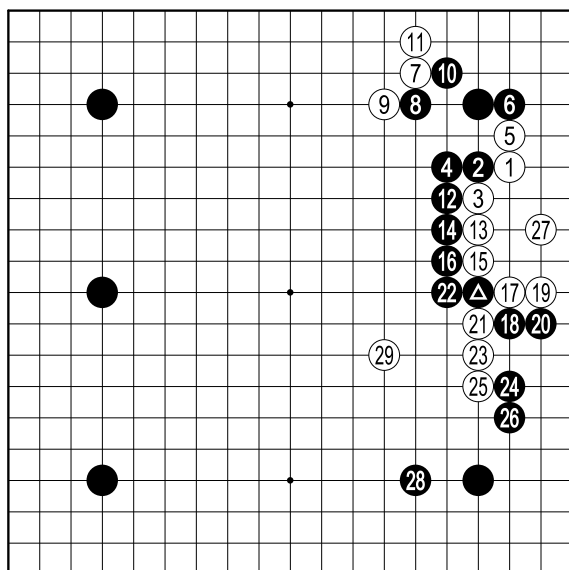
尽管黑 1 是后手，但提掉一子是非常好的形。



2 图

[第 1 型] 星位一两挂

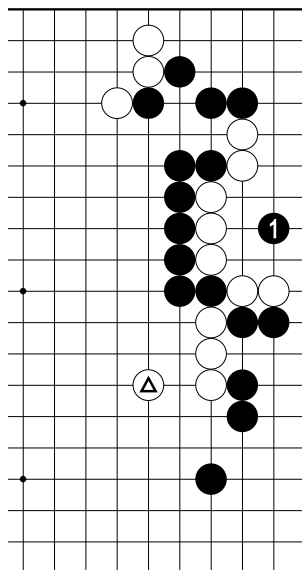
这是在六子局以上布局里出现的星位压长定式的基本形。在右边有▲子的情况下，白 7 两挂无理。黑 8 以下采用封锁作战，充分发挥了▲子的作用。以到白 29 止的形作为题材来研究筋和形吧。



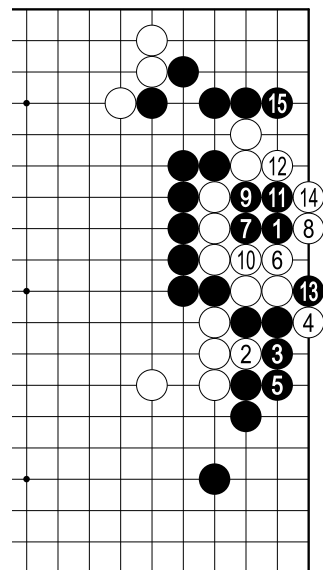
第 1 型

1 图（点方一形）

第一型的白 27 是补的形，这手如在本图△位跳，则黑在 1 位点是严厉的攻击手筋。这一着正符合断定形和手筋的“三子正中”的简明格一言。切勿乱下。



1 图



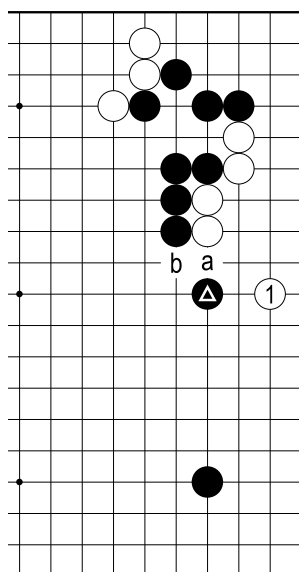
2 图

2 图（急所的一击）

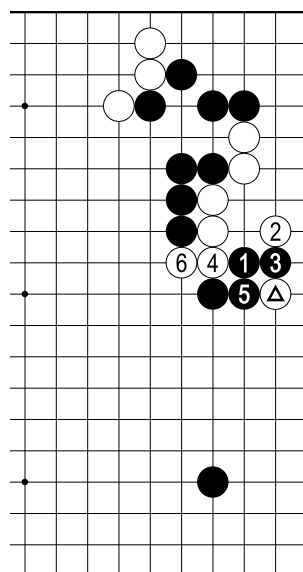
黑走到 1 位急所，白如以 2、4、6 抵抗，则成至黑 15 的结果，白死。

3图(象步飞一筋)

白1以虚避实是轻快的手筋。白如直接在a位顶(基本型的白15)，则如将头击柱，黑b压住后，▲一子正好是扳住三子头的形。



3图



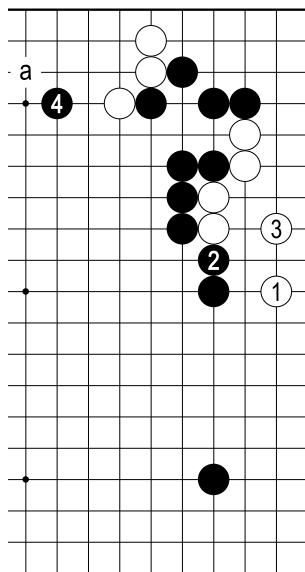
4图

4图(手筋的效果)

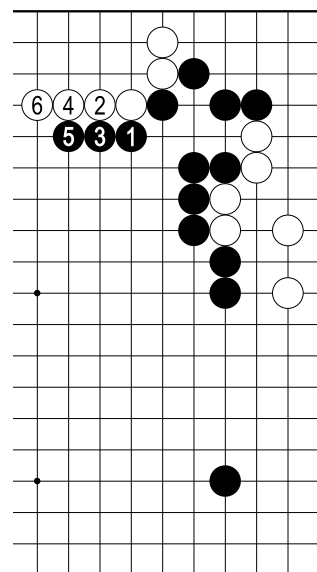
黑1尖，中了的圈套，白2跳应是形。以下至6，白走出，黑作战失败。

5图(正确攻法)

对于白1，黑2顶厚，下面白3跳是形。黑棋把白压在低位，筑成强有力的外势可以满足，回头再于4位或a位夹击，是正确的攻法。



5图



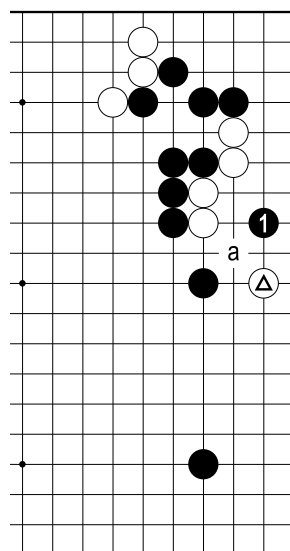
6图

6图(棋理错误)

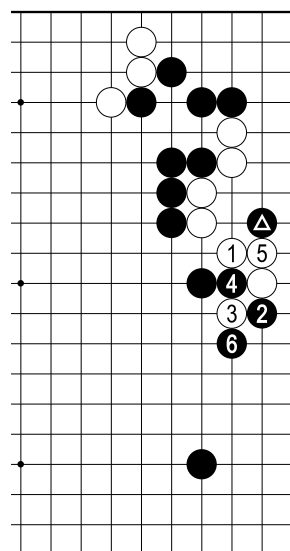
黑1以下围中空作战，是违反棋理的，苦心筑起的外势没有在攻白中发挥作用。

7图(手筋的攻防)

对于△的手筋，黑1反过来在1位点也是巧妙的手筋。双方均留下a位的象眼，是手筋的攻防。在后面的变化中如仍能处理得漂亮，是有段者的实力。



7图



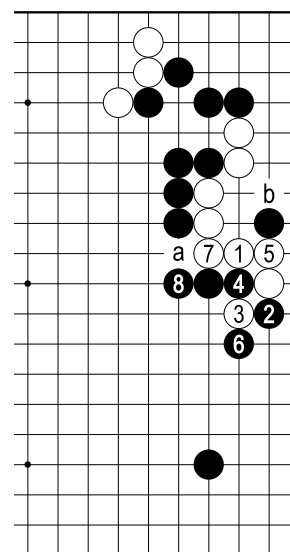
8图

8图(筋的活用)

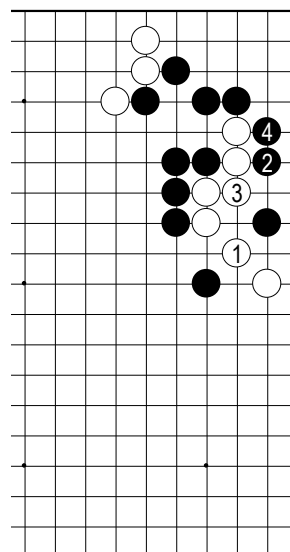
白1时，黑2靠是和黑▲关联的一手，设想成白3以下的变化，这样白活得很小，而且黑在里面仍留有手段。

9图(留下手段)

接前图白如走7位，则黑8；白如走a位，黑仍忍让在8位应。这样黑留有b位的狙击手段。



9图

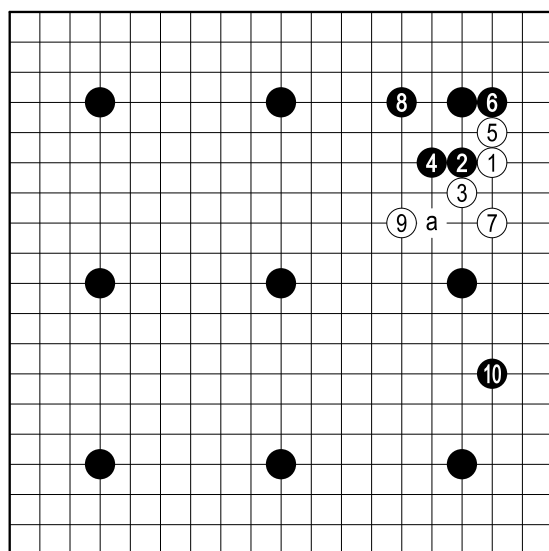


10图

10图(严厉的狙击) 对于白1，黑2夹是常用的手筋。这是搜根攻白的作战。以上的攻防技巧告诉了我们形的重要性。

[第2型] 星的压长定式

这是六子到九子局的压长定式。白7的虎是形。这一手的价值在于使自己基本安定。黑8整形，白9飞是出头的要点，如果省略这手，黑在a位罩白被封锁。

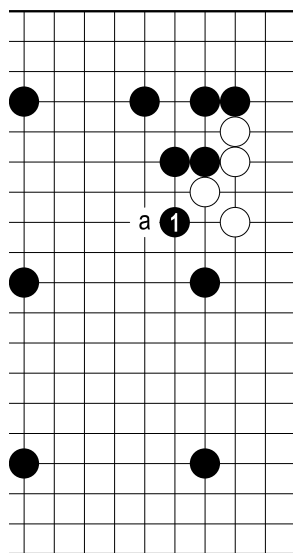


第2型

1图(飞罩一筋)

白如不走a位，黑1罩是筋。

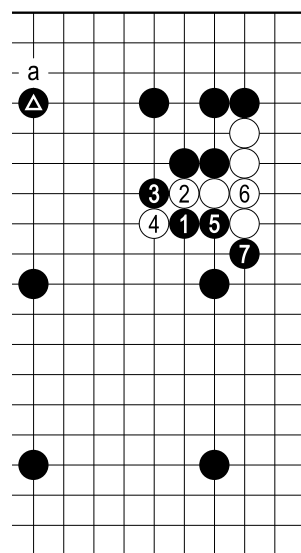
这一手有效地封锁了白的出路，黑满足。



1图

2图(白危机)

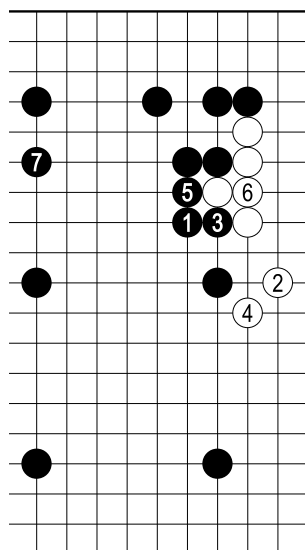
黑在上边▲位或a位有子的情况下，黑1罩是有力的着想。一方面防止白往中央出头，一方面从上边到中央一带扩张大模样，起到了一举两得的效果。



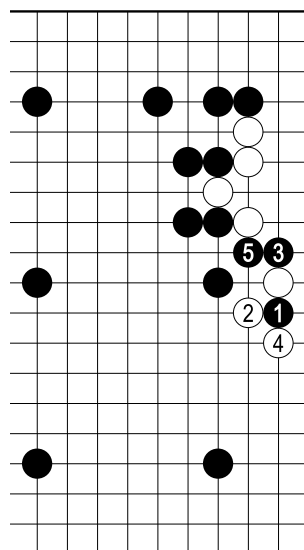
2图

3图(有生气的布局构想)

黑1罩后，白2飞是形。
黑3防白冲断坚实。白4尖是不可省略的要点，也是形。黑5、7扩展势力，完成从黑1开始的构想。



3图



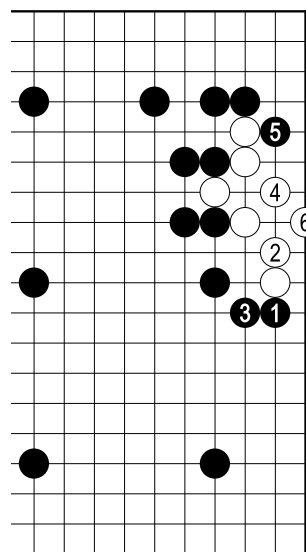
4图

4图(飞的跨断)

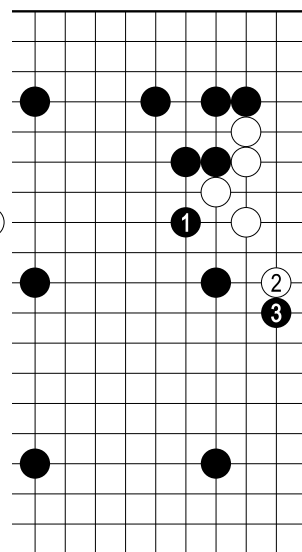
前图白4如脱先，黑1靠严厉。白2如扳，黑3是手筋，将白切断。

5图(后手活)

前图上方白被吃，这里黑1靠时，白以2、4做眼求活。这样后手做活是很难受的。



5图



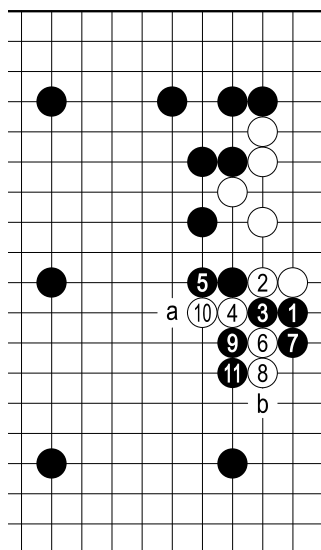
6图

6图(只凭感觉)

黑1罩，白2飞时，黑有直接在3位靠的手段，但是，如果没有一定程度的计算能力而只是从感觉出发，这是危险的。

7图(征子有利)

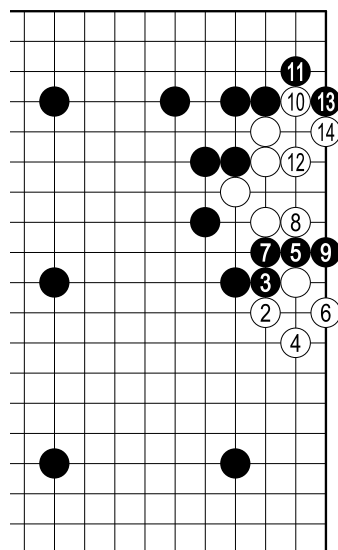
黑1靠，白自然会想到于2、4切断黑棋，这时黑以5至11的手段对付，以后a、b两点，黑必得其一。



7图

8图(征子不利)

白征子不利时，采用2，4的变化。问题在于上方一块的死活，白12好，成劫。然而如负劫，白损失甚大。

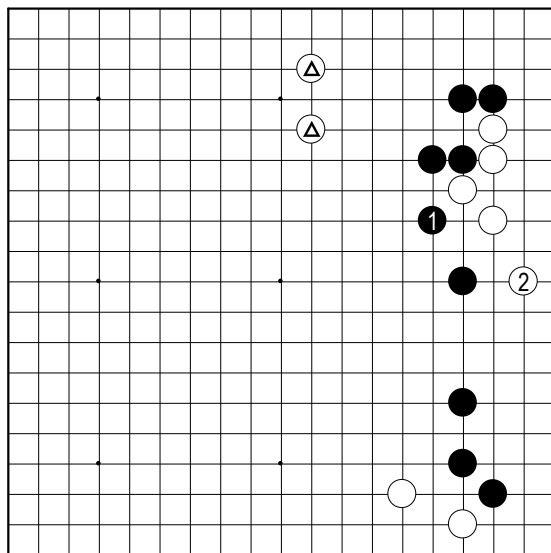


8图

[第3型]罩

这是前图的参考例，但是布局的构图不同。

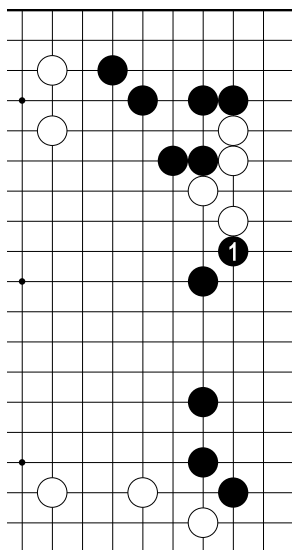
本图上边有△的势力，对于黑棋没有发展的余地，这是黑方考虑问题的焦点。在这种场合，黑1不能罩。如图白2飞绝好，黑落空。



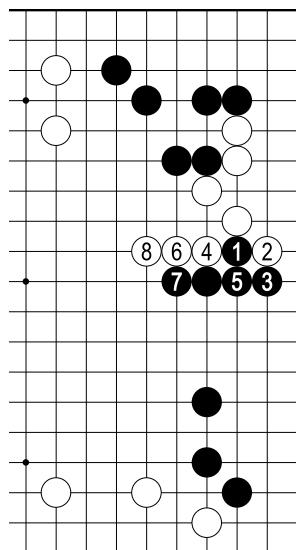
第3型

1 图(尖顶一筋)

在这个布局里，黑 1 尖顶是手筋。一方面攻白，同时把下方的黑模样变成确定地，这样的作战是比较妥当的。



1 图



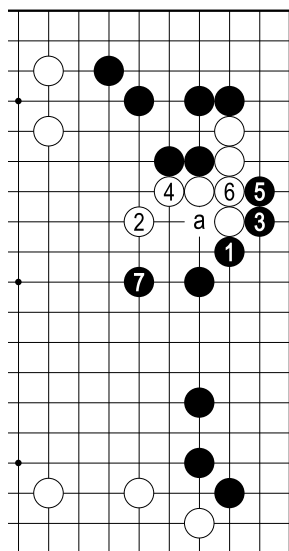
2 图

2 图(黑空完成)

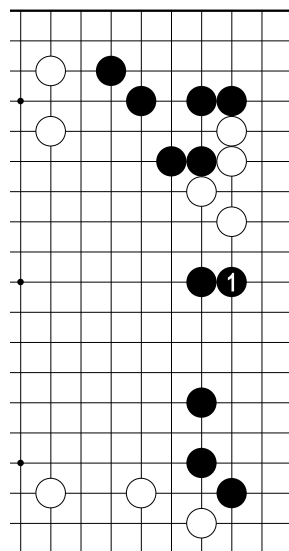
对于黑 1，白 2 扳、4 打往中央逃是一种走法，但黑空也自然成起来。结果白一无所获。与基本型差别甚大。

3 图(攻击的好调)

白象前图那样逃使黑地完全巩固，这里白 2 位飞出，但黑 3 扳是连贯的手筋，黑 5 先手利后再于 7 位跳是攻击的好调。白 4 如在 5 位挡，黑在 a 位打切断白棋。



3 图



4 图

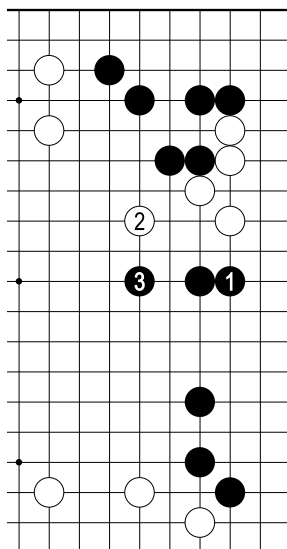
4 图(立一形)黑也有在 1 位立攻白的。主要之点仍然是巩固下方的黑模样。

5图(攻击的效果)

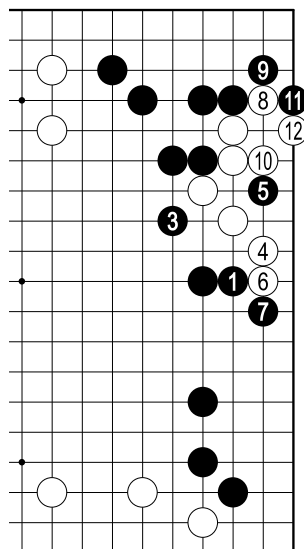
对于黑1,白2位逃出是形,黑3跳,仍确保下方黑空。

6图(下面的目标)

对于黑1的攻击,白脱先无理。黑3罩是狙击的手筋,白4后,黑5正中一点是急所。白棋不能净活。至白12,成为黑的无忧劫,白不行。



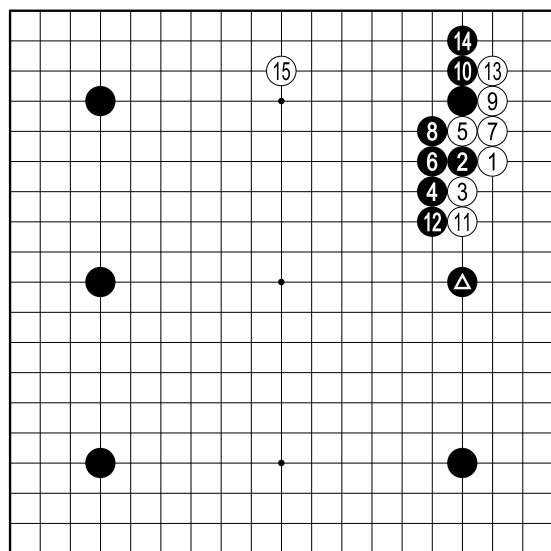
5图



6图 ②脱先

[第4型]星-让子棋的手段

在六子局以上的场合,黑4连扳,是有力的手段,目的在于利用边上先摆的▲子将白封锁。普通场合则黑连扳无理,请体会这种着法。因为黑在右方筑起了厚势,白15成了双方必争之点。

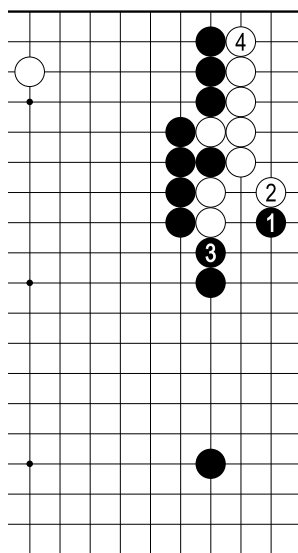


第4型

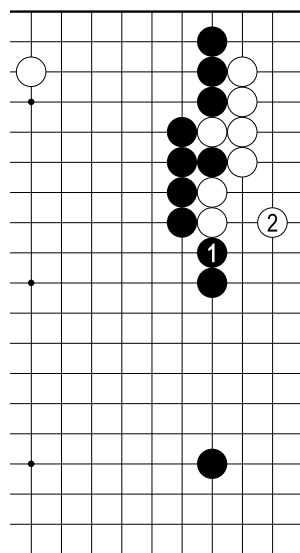
以下怎么进行呢?请注意双方的筋和形。

1 图(觑一手筋)

和第一型同样的要领，黑 1 纵深挺进是手筋，白 2 是此时正确的应法，黑 3 顶坚实，至白 4 挡告一段落。



1 图



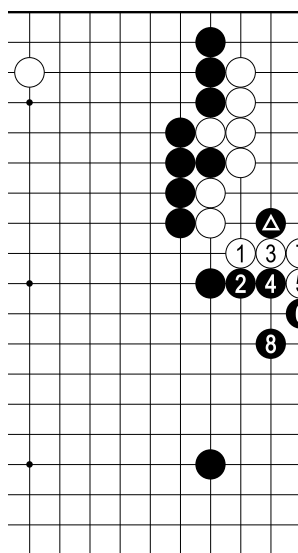
2 图

2 图(形的急所)

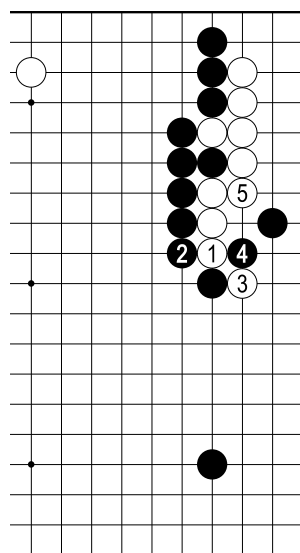
黑如单纯地在 1 位顶，白 2 跳整形。与前图相比，黑挺进不够，而白形十分整齐。2 位这点正是“敌方的急所就是我方的急所”的要点。

3 图(筋的作用)

对于▲的筋，白 1 尖出正中黑圈套。黑 2 以下至 8，舍弃一子扩张外势，明显地体现了筋的效果。



3 图



4 图

4 图(典型的俗筋)

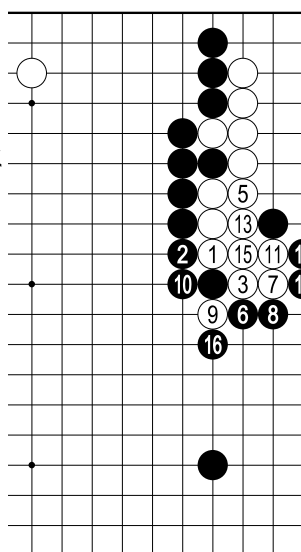
白以 1, 3 反击是典型的俗筋，黑棋十分欢迎。黑 4、白 5 必然，白形崩。

5 图(愚形)

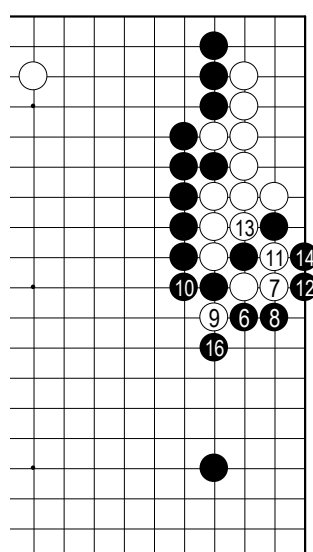
接着前图，黑 6 以下滚打包收是手筋。白 15 接成愚形，黑达到目的。

6 图(脱先无理)

1 图黑 3 后，白不能脱先。黑以 1 至 7 的次序攻白，白死。白如 a 位断，以下按符号顺序至 f 止黑成功。白在 a 位断时，黑如直接在 c 位征吃，则白 g 扑、h 立成立，白活。



5 图

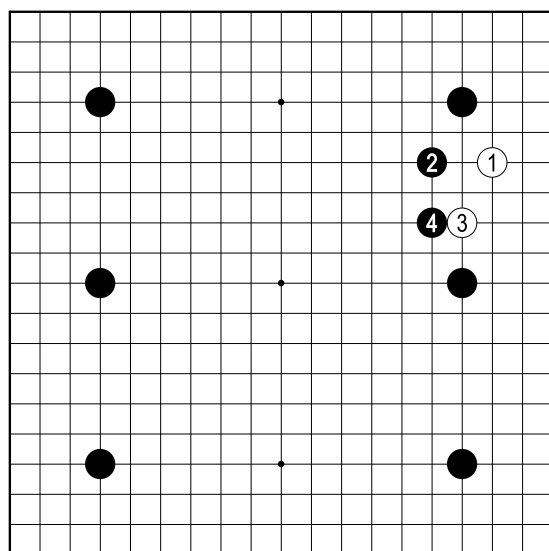


6 图 ⑮ 接

[第 5 型]星-镇

白 1 挂时，黑 2 镇，充分活用边上先摆的棋子，是严厉的手法。

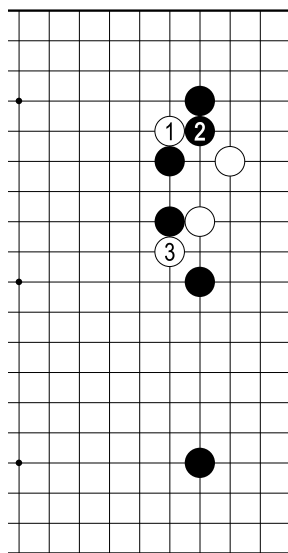
黑 2 很难说是正着，但因为它是变化复杂的力战手而被采用。



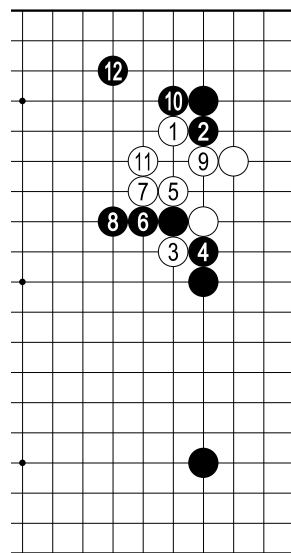
第 5 型

1 图（跨断一手筋）

破坏黑的封锁，白 1 是唯一的手筋，让我们来研究一下使黑诅咒的这手的经过吧。黑 2 后，白 3 再扳是好次序。



1 图



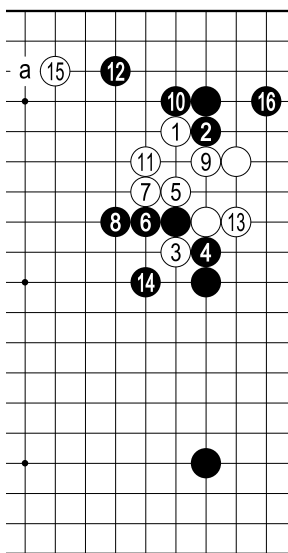
2 图

2 图（两分）

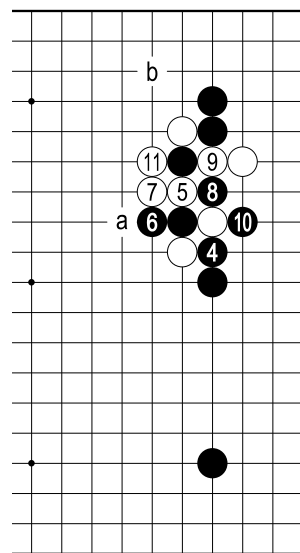
前图后，黑 4 如断，白 5 至黑 8 是必然变化。接着白 9、11 提一子出头充分、至黑 12，黑上下都走到，亦可满足，局势两分。

3 图（筋和形的结论）

白 13 立急所，这一点如被黑打，白形顿时崩溃。黑 14 正着。白 15 如走 16 位，则黑于 a 位拆告一段落。



3 图



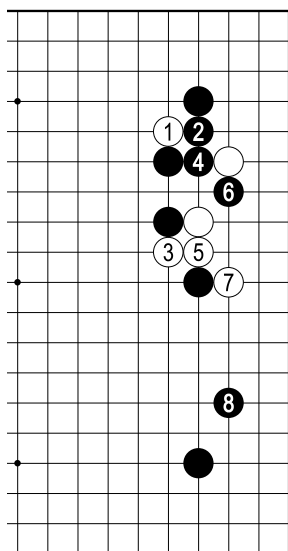
4 图

4 图（白主动）

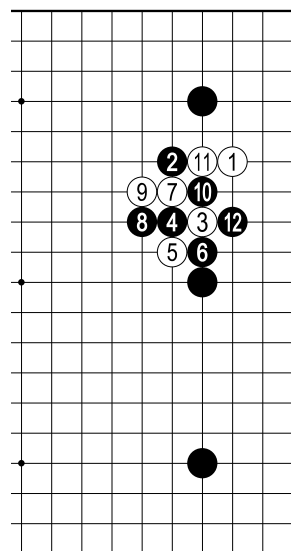
如 2 图的变化本图黑 8 在 a 位长才是形。黑如 8、10 提白一子，至 11，白 a、b 两个要点必得其一，黑不好。

5 图(简明策略)

对于白 1、3 的手筋，黑于 4 位接上是简明的走法。以下至黑 8，互相控制对方两子，成了清楚的转换。究其得失，白破坏了黑方对自己的封锁，黑上下走到亦很充分。



5 图



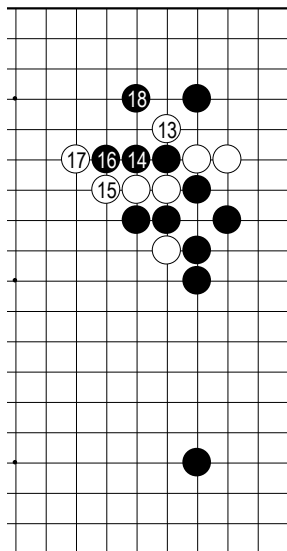
6 图

6 图(中计)

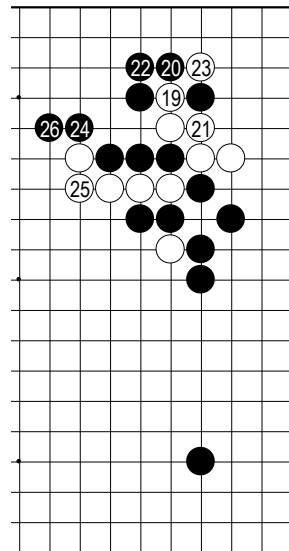
对于黑 2、4 的手段，白 5 直接扳考虑不周，正中黑计，这是值得引起注意的问题。

7 图(棋的调子)

紧接前图，白回过头来腾挪，13 打吃，15 长是行棋的步调。黑 16 长后再于 18 位跳是这个场合的形。



7 图



8 图

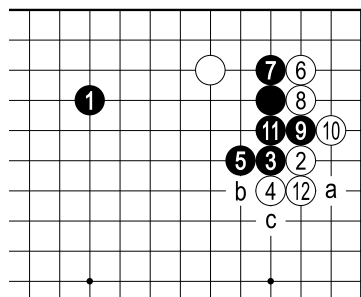
8 图(一着不慎满盘皆误)

白只得 19 到 23 求活，黑 24、26 整顿，取得厚形，成功。白中间五子成为浮子，而且角上仍留有黑的手段。

[第6型]星的压长定式

这是白在星位两挂产生的压长定式的基本型。在次序中，白12如a虎，便成为黑b、白c的定形。如图白于12位硬接，这样，b位之点，无论黑拐还是白长，都是左右形势的要点。

黑棋须抢先在b位拐，但要注意包含着细微手筋的次序。

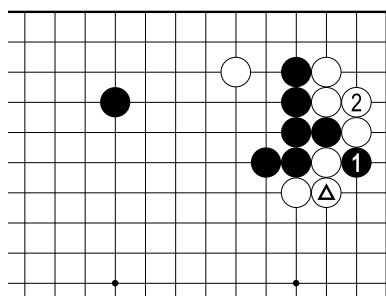


第6型

1图(次序和手筋)

抓住白△的接，黑1从这边断是次序，也是手筋。

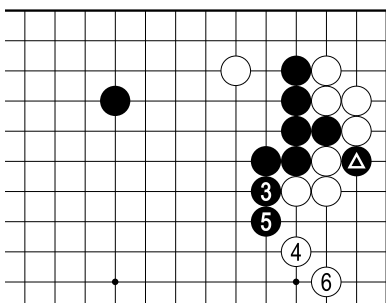
这一手细，黑占到要点取得主动，白不得不2位接，难受。



1图

2图(栩栩如生的棋)

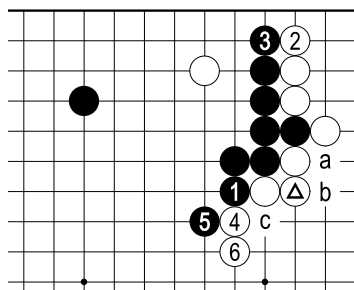
前图的交换后黑3再拐是绝好的步骤。从这个顺理成章的次序中，去体会棋的那种有生气的真实感吧。白4大概只能这样，黑5挺出控制中央，舍弃▲子在这里见到成效。



2图

3 图（次序错误）

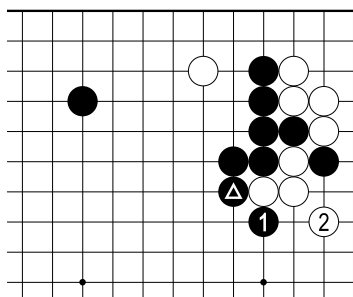
对于△接，黑如直接在 1 位拐，则白 2 位立，黑失败。黑 3 挡后，白 4、6 扳长，结果与基本图比较差一甚大。黑 5 如 a 断，则白 b 打。要注意黑没有 c 位的断。



3 图

4 图（参考）

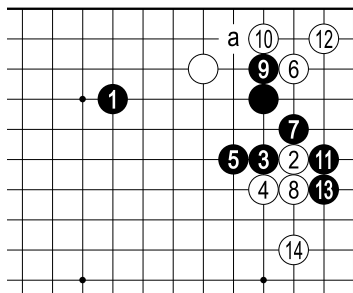
▲拐时，白如脱先，黑 1 扳严厉。白在 2 位应是形。被吃住的黑一子仍可利用，百分之百的发挥了手筋的效力。



4 图

[第 7 型] 星的两挂

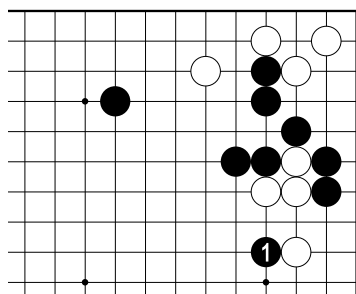
从白 2 的两挂到 14 是定式。这个当然而自然的运行中，有着先哲们苦心的遗迹。白 10 时，黑 11 意在阻渡。白 12 是形，如在 13 位挡，则黑 a 扳吃白二子，这样黑有利。黑 13，白 14 时，下一手是关键。攻白的急所在哪呢？



第 7 型

1 图(靠--一筋)

黑 1 靠是锐利的手筋，恰好冲击了白的弱点，正是剑起锋所及，犹闻悲鸣声。这一手并不是慢慢思考才发现的，具有敏锐的第一感可以说是成功的秘诀。

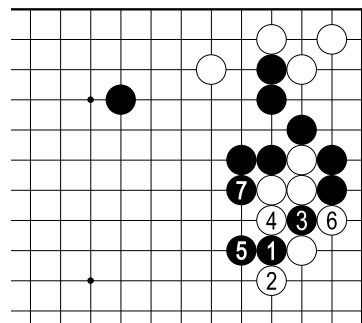


1 图

2 图(筑墙)

对于黑 1，白 2 “靠以扳应”，下面黑 3 是极为重要的一手，弃一子而滚打包收的着想是形的要领，至 7 止，黑筑起了厚壁，而白成为愚形。

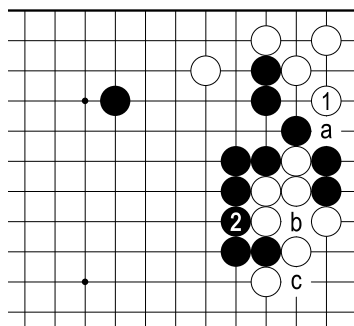
这是黑 1 的手筋出色地完成的构图。



2 图

3 图(重要的次序)

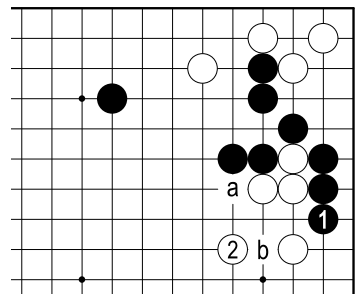
紧接前图，白 1 刺，黑抢先在 2 位打是重要的次序。白如 b 粘，抓住白气紧促，黑 c 断成立，白难以收拾。黑如 a 位接后再于 2 位打，则白不会 b 位粘。



3 图

4 图(不能乐观)

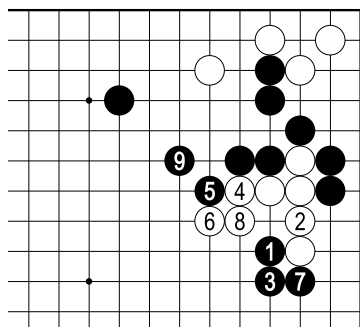
黑 1 长虽然舒服，但白 2 跳整形，黑不能乐观。黑 a 拐虽厚，但白 b 整形，黑失去了攻击的线索，仍无趣。1 图飞跃的着想是精彩的。



4 图

5图(变化)

对于黑1的手筋，白2连滞重。这里白希望黑3在4位拐，以期在3位扳争得形的要点。白5以下抵抗虽是一种着想，但棋形呆板，成了黑攻击的目标。

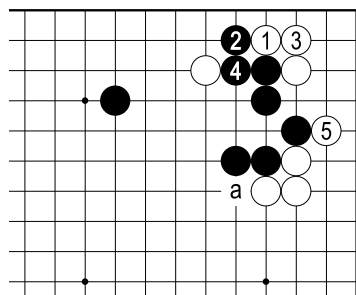


5图

6图(参考例)

这是在实战中经常见到的黑棋失败的例子。白1扳，黑2挡，至白5渡过，白姿态生动。

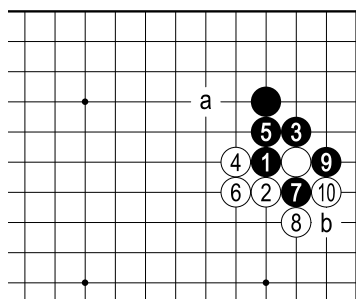
黑在a位拐也不成为先手，黑不满。从这里请体会先人们留下的基本型的结晶吧。



6图

[第8型] 星的压挡

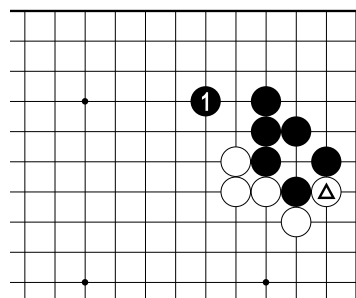
对于黑1、3的压挡，在重视中央的局面下白6接上面是有效的手段。黑7、9提掉一子，白10打时，劫的处理成了焦点。白10打严紧，这手如下在a位，被黑b位扳，白姿态薄弱，所以不行。现在是黑棋怎么走的问题。



第8型

1 图(一间跳一形)

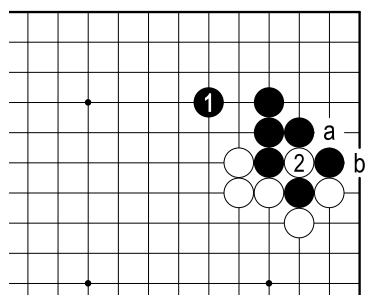
对△的打不理睬，黑1跳是形。至此压挡定式完成，黑确保角地，局面两分。这是个富于韧性的劫，最宜处理得轻。



1 图

2 图(劫的对策)

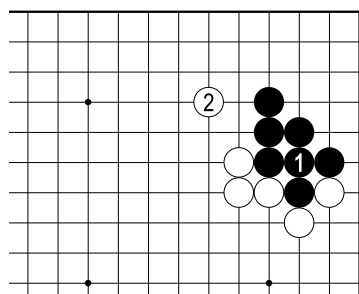
黑1跳，一点也不怕白在2位提劫。以后白难以在a位开劫。即使白a开劫后再b提胜劫，但却花了三手棋，黑在其它地方也能占到好点取得代偿。



2 图

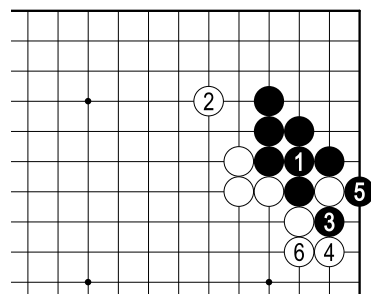
3 图(愚形)

黑1接是典型的愚形。还是看见很多人这样走，请好好体会一下绝对不能在1位接的这种愚形。白2抢先占据好点。在愚形当中，所谓“聚四、聚五、聚六妙”等说法，在《本因坊家传》一书中提到过。



3 图

4 图(偏向) 紧接着黑3、5吃一子虽是先手，但把白走厚了，在全局上是失败。双方棋子数相同，但黑偏向于角，白却舒畅的控制着中央。

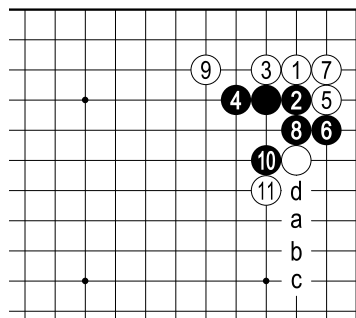


4 图

[第9型] 星—黑脱先

白挂角黑脱先时，白1点“三，三”转换，这和黑在a或b、c有子的场合不同，多半缓。

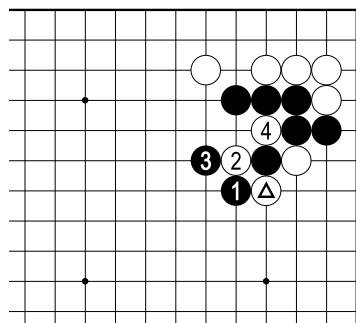
至9止是基本的变化，黑10是重要的一手。白11扳，黑如d位打，则白a位反打舍去一子，这是白的意图。下面黑怎样走才是正确的呢？



第9型

1图(小技巧)

对于△的扳，黑1连扳是积极的走法。白2断时，就要看黑的力量了。黑被打吃后，直接的反应是接上，但这是恶手。如图黑3从外面反打，让白4提一子才是手筋。

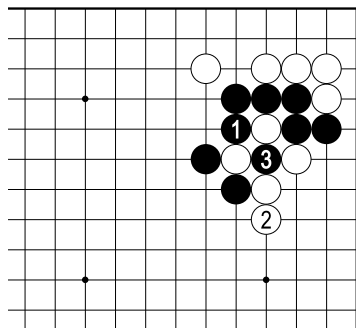


1图

黑1、3的配合是需要熟练掌握的技巧。

2图(形的处理)

紧接前图，黑1打吃棋形紧凑，白接二子无理，不得不2位长。黑3提掉二子完成了理想之形。

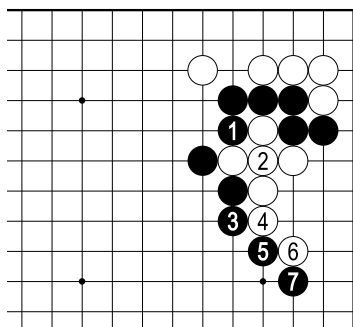


2图

3图(崩溃之形)

这是前图的变化。

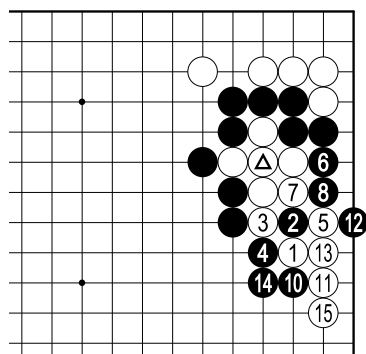
黑打，白1接重，以下黑2至6白被紧紧封住，形势急转直下。白姿态凄惨，是明显的崩溃形。



3图

4图(无理的证明)

前图白4如在本图1位飞，黑2跨断是手筋。下面黑4以下滚打包收漂亮。总之，白在△位接无理，由此可见1图中黑的处理是精彩的。

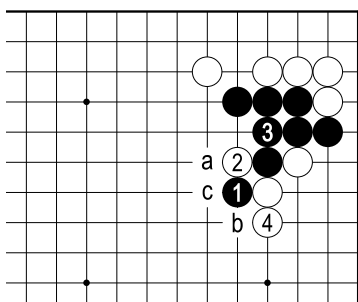


4图 ⑨=②

5图(配合)

着子讲求效能，但若法如不能连贯配合，即使煞费苦心走出的好手也不能发挥出威力。

黑1、白2时，如果黑3平易地粘上，无可挑剔的黑1则完全失去作用。白4长后，黑姿态顿时变坏。接着黑a、白b、黑c，与2图比较有天壤之别。

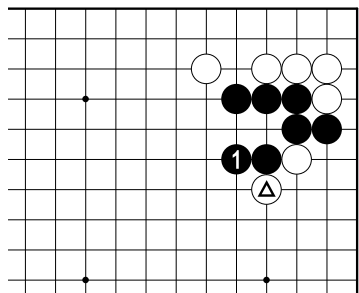


5图

6图(被利)

对△，黑1长，对白毫无影响，这是欠缺的地方。

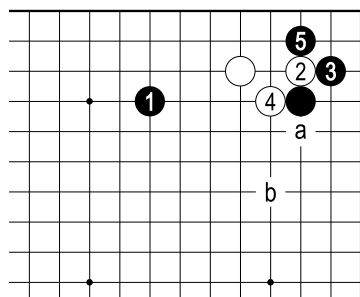
白先手利，满足，两子以后仍可利用。



6图

[第10型] 小目一二间高夹

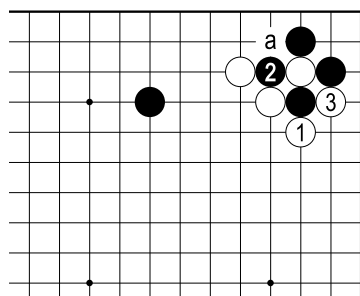
黑1二间高夹是见代流行的走法。白2靠、4虎是想尽快安定的手法。下面黑如a，则白5，黑再b，白达到目的。这里黑5打严厉，最近大都采用黑5打搜根的走法。现在是白棋整形的问题。



第10型

1图(从外边打吃一形)

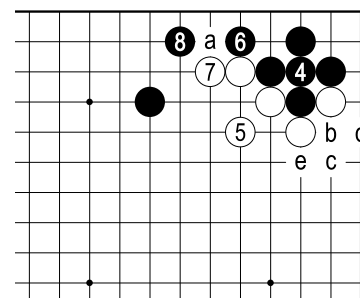
白1从外面打，让黑2拔掉一子是正着。现在白有a位和3位两处打，这种场合下外面宽广，故白3打是形。这里打的方向要正确是要点。



1图

2图(定形)

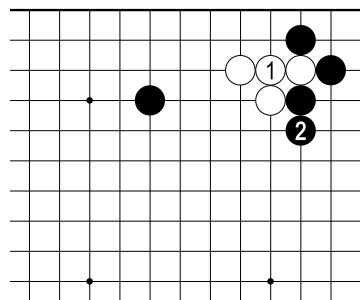
紧接前图，黑4接，白5虎告一段落，以后黑6扳、8跳，也取得一定的实空。黑6如脱先，白在a位尖是手筋。要领在于使成黑b、白c、黑d、白e，这样白形厚实。



2图

3 图(草笠)

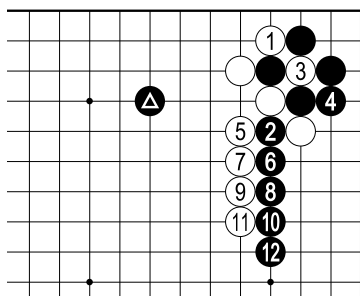
不敢反打，而于 1 位接的走法不行。
这种形叫做“草笠”，是愚形的代表例子，看上去就缺乏眼形，成了绝好的攻击目标。黑 2 后，白处理困准。不管怎样，象白 1 这样被利而毫无认识是不行的。



3 图

4 图(违反棋理)

1 图白 3 如在本图 1 位打，方向错误，被黑 2 断打，便能证明其恶劣之处。象这样压五路边当然不好，而且白在这里筑起的厚势，也因为▲子成为好点而不能发挥作用。

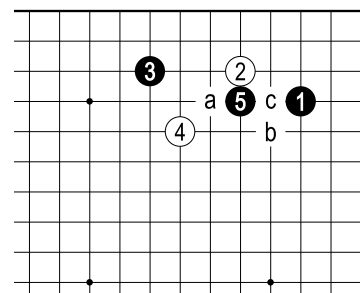


4 图

[第 11 型] 小目一二间夹

对于黑 3 的二间夹，白 4 象步飞是轻快的漂亮手筋。

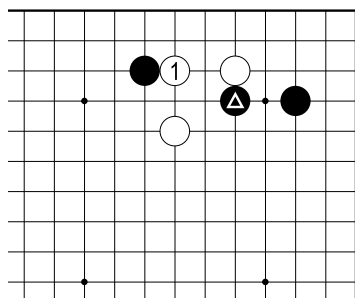
这是一个圈套。黑如 a 位穿象限，则白走 b 位，黑中计。这里黑 5 靠简明。白下一手是焦点。a 位扳或 c 位挖都不行，那么，白 4 还是手筋吗？



第 11 型

1 图(靠——急所)

对于▲，白1迂回先靠是手筋。白自整形，静观左右再决定对策，这符合“屈为伸”的格言。

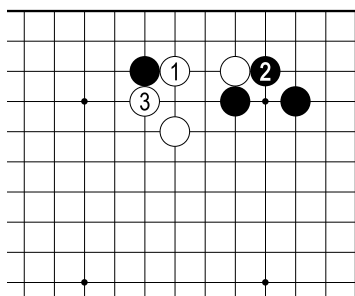


1 图

2 图(定式)

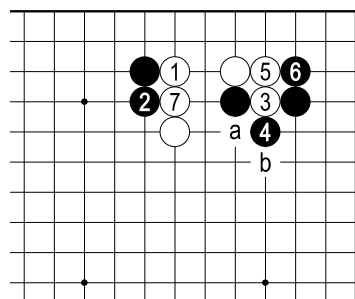
对于白1，黑2、白3互相控制对方一子告一段落，这个定式是比较新的近代型，是实利和势力的对抗。

自然的转换，即使纵横有异，但终究是两分，从这里可以看出定式的合理的结构。



2 图

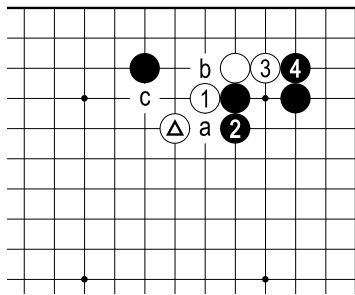
3 图(变化)对白1，黑2如长，则白3挖入腾挪，至7止整形，白1靠的筋发挥了作用。白7如a位断，则黑b，这样的交换白不利。



3 图

4 图(坏棋)

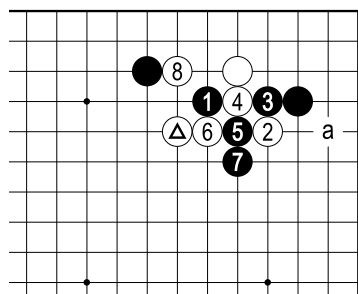
白1扳无谋，黑2长，白形崩。至黑4时，希望能马上察觉到△子已经是坏棋了。这样的棋形，白△在a位长才是，现在由于△不好，黑瞄着b位断点而有c位并的便宜，以后白难下。



4 图

5图(手筋的效果)

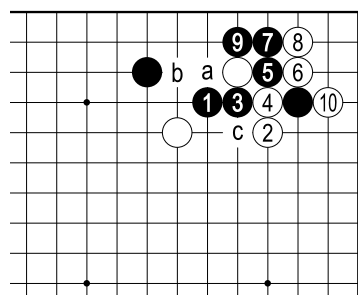
△子的手筋称为“象步飞”。黑1穿象眼，白2飞压是预定的一手，黑无趣。黑3、5冲断至白8，成为白有利的两分，这个形白还留有a位的筋。



5图

6图(临机应变的腾挪)

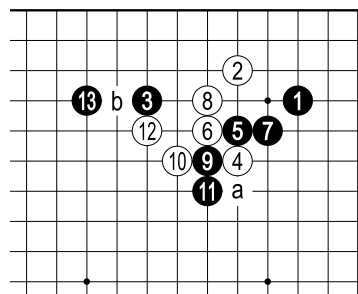
对于白2，黑3、5的走法不好。到10止告一段落，是白很充分的两分。以后白留有a长弃子的手段，黑如b，则白c封锁。



6图

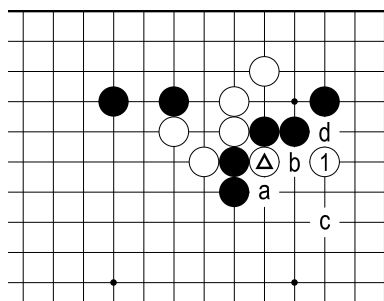
[第12型] 小目一二间高夹

这是二间高夹定式的一型。黑5靠以图切断白棋是有趣的一手，到白12止是必然的变化。黑13是焦点。黑13于a位打，白b位扳，是无可非难的定式。这里黑为了谋求变化选择了13位的跳。要灵活运用白4一子，从右边着手，但怎样才能走出腾挪的手筋呢？



第12型

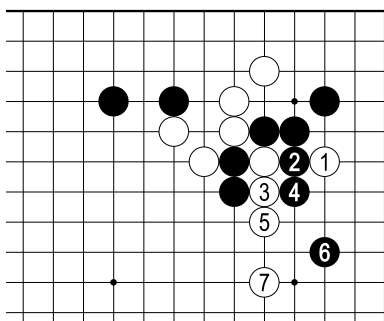
1图(跳一筋)不直接出动△子,白越过b位在1位跳是手筋。以后黑a则白b,黑c如再飞,白即d挤,黑不行。因为有d位的挤,白1成为手筋。白1意在引诱黑棋冲出,从而救出△子,这种打开局面的手筋应用十分广泛。



1图

2图(定式)

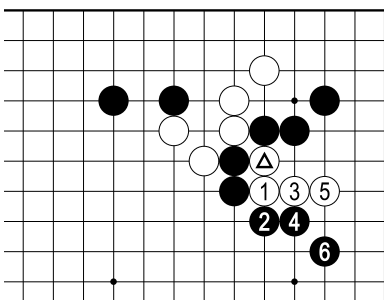
白1引诱黑2、4冲出,自然地起到了围取黑中央两子的作用。黑6飞,白7跳,都是形。成为黑的实利和白的厚味相对抗。



2图

3图(走法滞重—愚形)

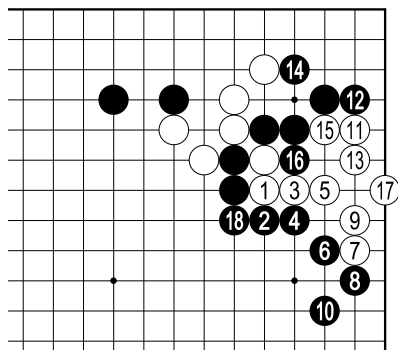
白1位直接出动。同样是为了救△子,但这种走法滞重,结果事与愿违。黑2扳住“二子头”。没有比白3拐更坏的愚形了,白姿态迂塞内缩,十分难受。黑4利,然后6位尖是好手。



3图

4图(黑控制大势)

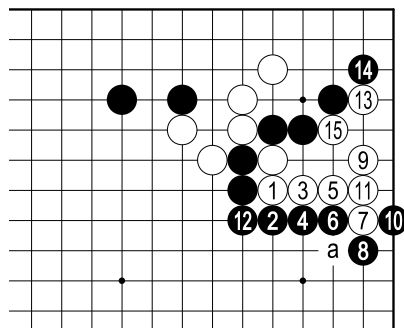
紧接前图,白只能7以下在下面做活小块。至18,黑筑起丰厚的外势。其中白13如走15位,则黑走13位成立。作为防守的形,白13和黑14重要。



4图

5图(黑失败)

这是前图的变化。白5时，黑6挡轻率，正中白意。白7、9扳虎是这种场合的形。为了防备a位断点，黑12不得不接。于是白13、15处理，黑形崩。

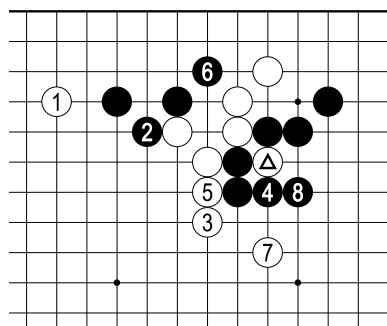


5图

6图(变化)

也可以不动白△一子，在1位腾挪作战。以下设想为至黑8止的定形。这里双方攻守都是手筋。

其中黑8特别是急所，这手如脱先，白走到8位，黑十分难受。



6图

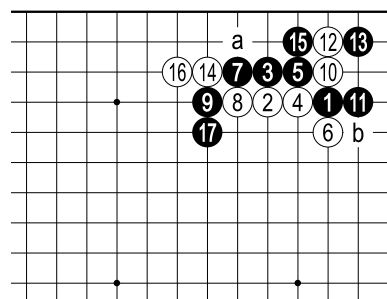
[第13型] 小目——大雪崩

本图变化是大雪崩定式的一型。这里黑13靠是最早时期的手法。

黑取角地，白占领两边重视中央，是平稳的两分。

这个形白有a位的扳和b位的档，如果不清楚哪点更有利，可以暂时保留，请体会。

现在白走哪里才是本形呢？



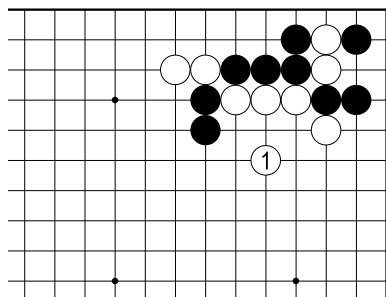
第13型

1 图(跳一形)

白 1 一间跳，是这个场合的正形。

这里符合“三子正中”的格言，白 1 一手整形，是值得往意的。

可以说是“形”的代表例子吧。



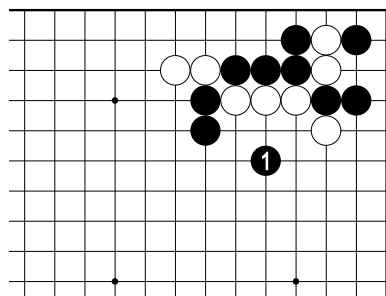
1 图

2 图(飞一筋)

白这手如省略，黑 1 是攻击的手筋。

这是致命的一击，白形一片崩溃，难以收拾。

象“三子正中”这种判断、选定形和手筋的简明格言，是应十分珍重的。



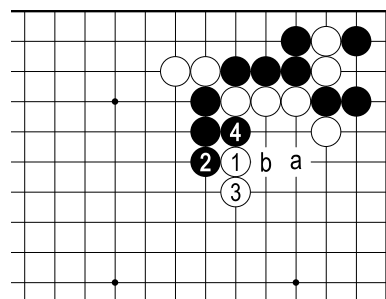
2 图

3 图(一路之差)

俗话说“好手旁边是恶手”，在这个场合，白在左边仅一路之差的地方跳，就成了俗手。黑 2、白 3 时，黑 4 冲，白便无恰当应手。

白 1 如 a，则黑 b 靠是急所。

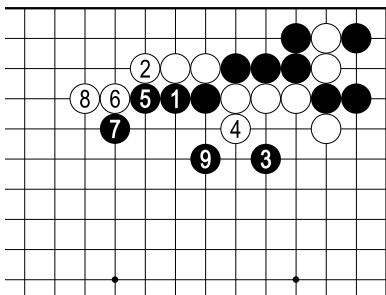
总之，1 位也好，a 位也好，虽一路之差，却成了坏棋。



3 图

4 图(愚形的妙手)

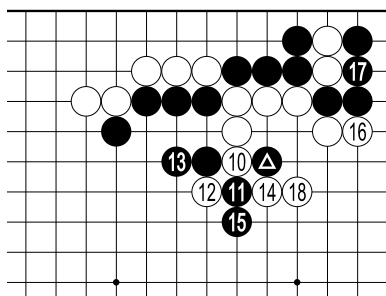
基本型的黑 17 如采取 1、3 的非常手段，白 4 曲是愚形的妙手。下面，黑 5 至 9 的强硬走法过份，无理。



4 图

5图(强攻策略难奏效)

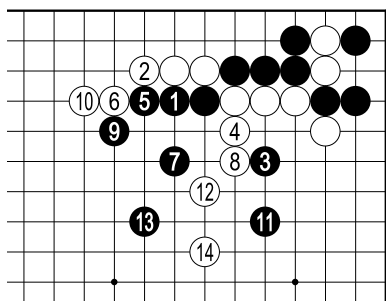
紧接前图，白10、12冲断简明求治恰当，这个结果看不出黑成功的地方。这样说的原因，徒使白上边加强黑先损是其一，另一方面黑▲一子攻白的目的也没有达到。



5图

6图(希望落空)

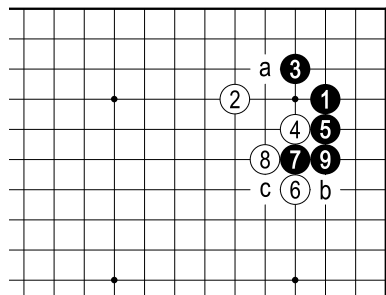
这是前图的变化。黑7首先在三子正中跳整形，这是攻白的先决条件，但白8至14把黑棋左右隔开，成为白好调的运行。黑3攻击过急，不好。



6图

[第14型] 小目——二间高挂

对于白2二间高挂，黑3尖虽称不上定式，但以前在实战中也经常被采纳。黑3虽坚实，但稍嫌偏向于角，所以近来普通应在7位或a位。白4以下是把黑限于低位的手段。白如b挡下是俗手，这样黑c断很严厉。现在是白怎样补c位断点的问题。

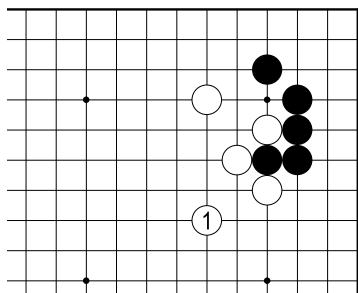


第14型

1 图(飞——形)

防黑断，白1补是形。在围棋中有“断开始，接告终”的说法，两者的关系密切。尽管是两个完全相反的东西，但以断攻，以接守却是相为表里的。仅在这一点上，如果不去体会接的正确方法，就会不知不觉地招致失败。

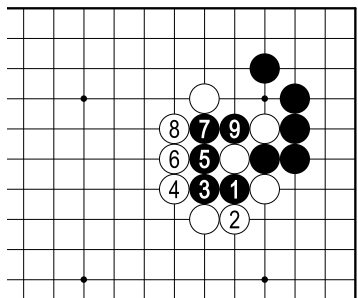
[格言：矩形护断虎输飞]



1 图

2 图(滚打包收的筋)

黑1断成了“飞蛾扑火”。白以2以下预定的手筋滚打包收。形成的厚势将威及四周。



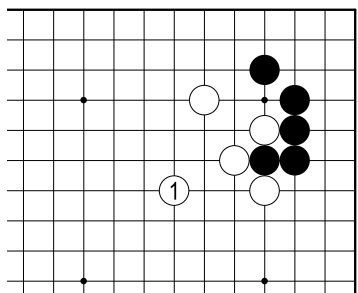
2 图

3 图(同样的想法——形)

简单地说，接有硬接、虎、飞补等各种各样的走法，根据不同场合采取不同走法，便是棋的力量和技术。

即使在这个场合，白1怎样飞补也要根据周围的棋势来定。

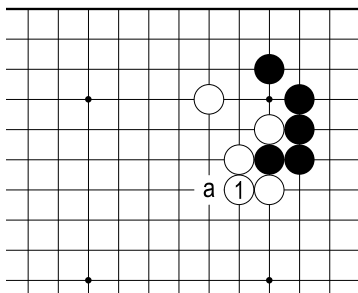
是和1图同样的想法。轻巧的整形是出于有益于发展中央的考虑。



3 图

4 图(滞重的接)

白1硬接，过分坚实而滞重，白在a位虎虽比1位为轻，但这里也不能说是正确之形。

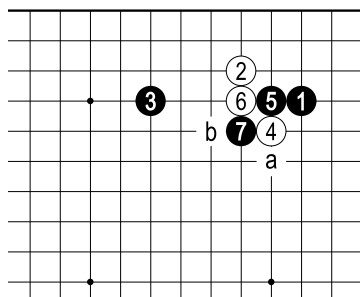


4 图

[第 15 型] 小目——二间高夹

黑 3 二间高夹，是实战中广为采用的现代流行型。白 4 飞，黑以 5、7 强行切断。

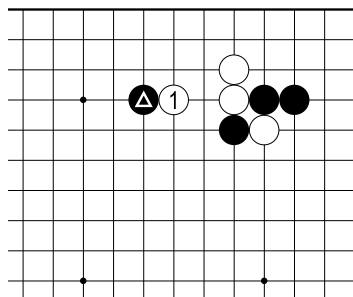
白 4 的目的是诱惑黑来断从而达到整形的目的，但现在白 a 则黑 b，白不好；白 b 位打，亦是俗筋，很难下子。这里有腾挪的手筋。



第 15 型

1 图(碰一筋)

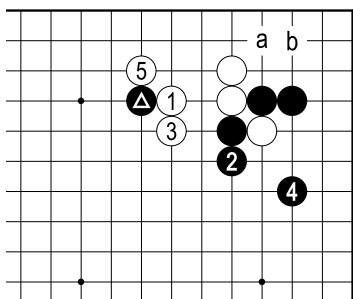
白 1 碰是正确的筋。敲击▲以试应手，从而临机应变。



1 图

2 图(定式)

黑 2 长以下至白 5，明朗的转换是手筋的效果。黑 4 擒住白一子构成好形，白 5 扳抑制了▲子的活力，也满足。以后黑 a 位的跳，白 b 位的飞是关系到实利的形。



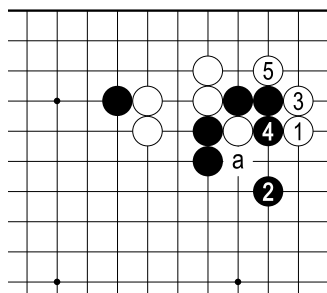
2 图

3图(粗心大意)

前图黑4如省略，便有白1跳的筋。

黑2再飞，则白3、5争得实利。

黑2如走4位，则白a走出，黑无法吃住白两子，黑形崩。



3图

4图(变化)

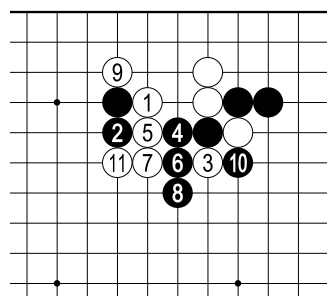
对于白1，黑2长无趣。白3立即打吃，

再5、7穿出的预定着法是常用的手筋。

这是白1时就埋下的伏线，至9扳。

白1靠的手筋充分发挥了作用。

如图的腾挪，是在实战中常见的基本形。



4图

[第16型] 小目——二间夹

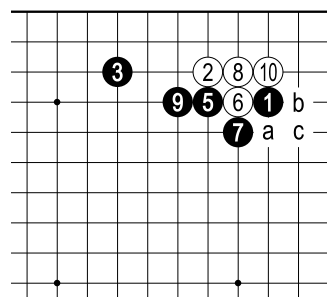
这是二间夹白脱先所产生的形。黑5

的意图是想把外面走厚。白6挖入，

仅是征子有利时的手段。至白10，黑

应在这里补一手，但a、b、c三点哪

一点正确？怎样来判断选择呢？

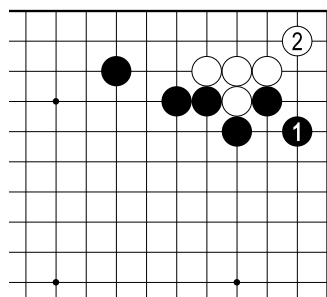


第16型

1 图(虎——形)

黑 1 虎是形，白 2 尖也是形，这是相互的手筋的回敬。

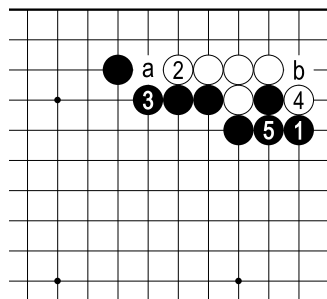
研究到这里可以看出，手筋的目的在于把对方的形走坏，或者使自身的形变好，手筋和形有着不可分割的关系，而正是由它们演绎出我们的定式。



1 图

2 图(旧定式)

白 2 长，黑 3 如退，白 4 打吃意在争取先手。黑 3 如 a 顶，则白 b 立，瞄着黑的断点，以上是旧定式的走法。

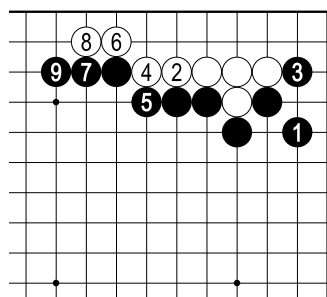


2 图

3 图(白空小)

2 图的变化，白 2 时，黑 3 扳是有力之形，黑 1 的手筋发挥了作用。白 4 以下被强制地压在低位，不管怎么说都是不能忍受的结果，反过来黑却得到了舒展之形。

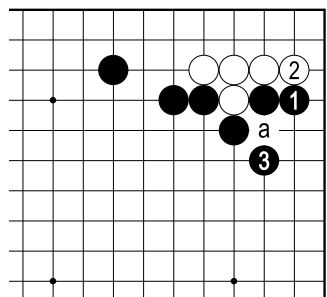
人们不喜欢这个老定式，最近 1 图作为最新定式固定下来。



3 图

4 图(失格)

黑 1 以立补，白 2 挡是先手，黑 1 如在 a 位粘，也效力低。定式是双方最佳的应接，它的每一个棋子都最大限度地发挥了作用。本图的黑 1 不是定式的走法。

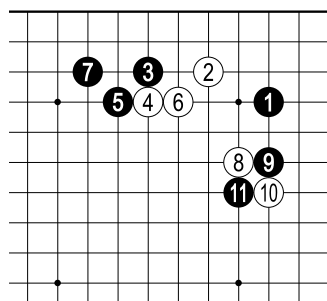


4 图

[第 17 型] 小目——一间夹

要想自由地使用手筋，不懂得一定程度的棋理，不具备相当的计算能力是不行的。黑 3 一间夹，白 4、6 靠退是想尽快安定的手法。黑 7 是针锋相对的应手。白 8、10 的强硬手段一定要注意征子关系。

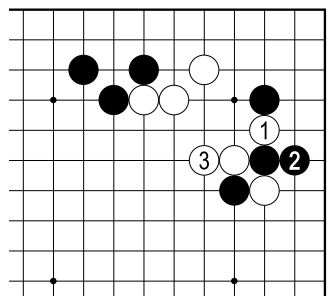
现在白怎样对付黑 9、11 的腾挪呢？



第 17 型

1 图(常用的手筋)

白 1 先打，得利后再 3 长，是征子有利时常用的手筋。本型应用广，不论在边上还是在中央都是经常出现的基本形，请注意体会。

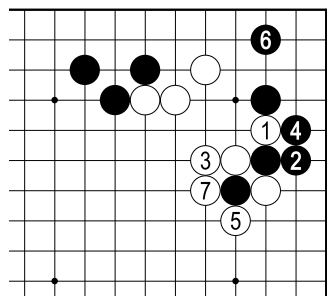


1 图

2 图(一段落)

紧接前图，黑 4 渡过，白 5 的征子问题成为焦点，现在白征子有利，能够在 7 位提掉一子成为白厚实两分。然而在黑能逃征子或有有力引征的场合，则白苦。

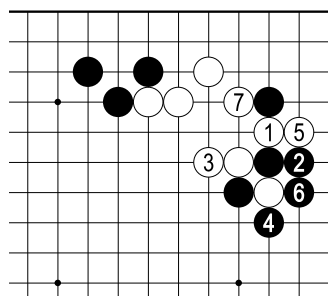
黑 6 即使脱先，角上也是活棋。



2 图

3 图(变化)

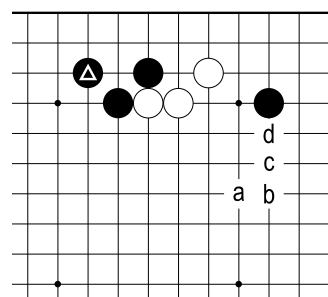
黑如不愿被征吃，可在 4 位打吃转换。以下至白 7 止，黑吃掉一子，白也吃掉一子告一段落。成了黑的外势和白的实利相对抗。



3 图

4 图(作战)

再回到问题，黑 7 虎以前就就把征子有利作为前提。黑征子有利时，白可选择 a 到 d 的适当的走法作战。总之，懂得一定程度的棋理，对理解定式是必要的。

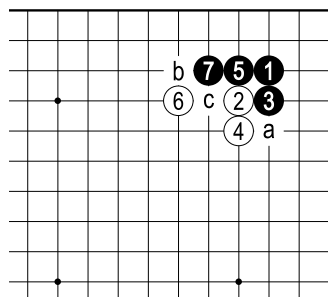


4 图

[第 18 型] “三·三”定式

这是近代作战法的一型，黑 1 走

“三·三”。白 2 尖冲是强调把黑压在低位的有力手法。黑 3 长，对白 4，黑 5 曲厚实，至白 6、黑 7 止是基本型。下面白如 a 位或 b 位挡下，因黑有 c 位的冲断，白重。这里白补冲断的方法成了焦点。

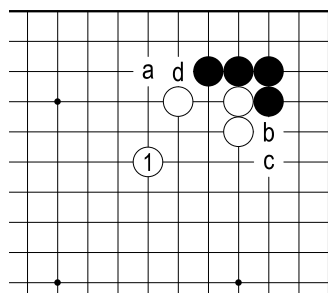


第 18 型

1 图(飞一形)

白1飞是形。补黑的冲断，同时又向中央发展，是轻快的一手。

以后，黑a跳，则白b；黑c跳，则白d，两边的挡必得其一。

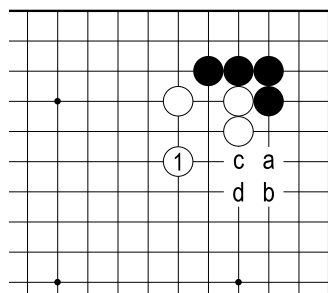


1 图

2 图(一间跳一形)

根据局面不同，白也可1位跳。设想黑a跳出，以后白便有b位靠封锁黑棋的可能。

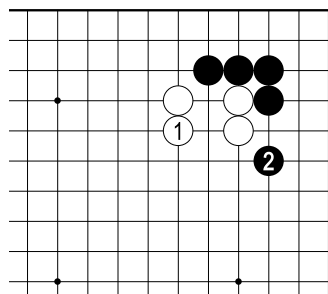
黑如c长，白d贴紧是要领。和1图一样是轻快有效的形。



2 图

3 图(双一重)

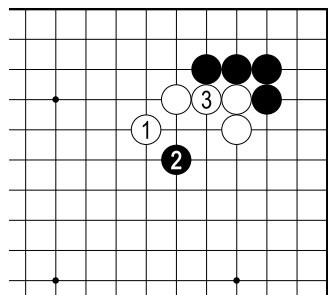
以为是“防断宜双”，但此时白1双是重的走法，不行。黑2跳，占到了理想的位置。白形滞重且效率低，以后被黑攻击，将十分被动。



3 图

4 图(尖补一愚形)

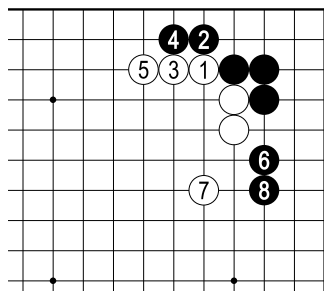
白1尖补，在这个场合下是俗手。黑2立即刺，白3接上的姿态，是愚形三角的愚形，对于这种形毫无认识，是走不出好棋来的。



4 图

5图(白厚形)

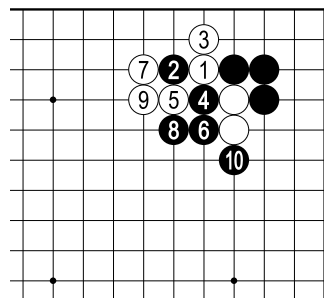
基本型白6的跳改在本图1位扳则无理，但黑如不知道应对的方法，结果却白好。从黑2至8止，看似无可非难的两分，实际上黑2以下十分软弱，白有利。白7飞，黑8并都是形。如果忽略了黑8，白在8位靠下，棋形更加厚实。



5图

6图(白失败)

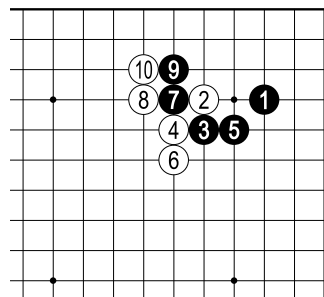
白1扳时，黑2夹是手筋。白3固然气壮，但被黑4切断，以下至10止，黑征吃两子，是黑成功的两分。因为有本图的变化，所以基本型白6是正着。



6图

[第19型] 小目——一间高挂

到此为止的定式研究可以看出，定式正是以手筋和形构成的艺术品吧。这是小目一间高挂定式的一种趣向。黑3、5靠退，白6挺出，是考虑到其它部分的平衡而重视中央的手法。黑7切断争取实利，现在的焦点是怎样吃白2这子，也是筋和形的问题。

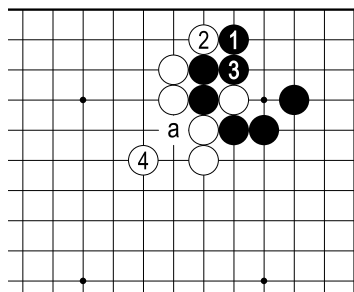


第19型

1 图(尖一筋)

黑 1 尖吃白一子是手筋。白 2 打，黑 3 接告一段落，这个形因角地大，局部黑便宜。白 4 跳是补 a 位断的形。

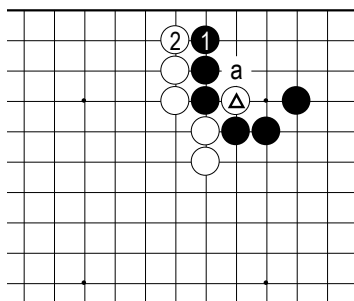
这里黑 1 的筋和白 4 的形，作为定式应用的基本要素活用很广，一定要好好理解。



1 图

2 图(要注意)

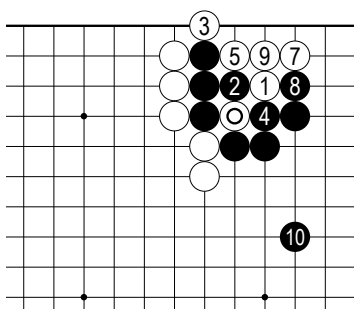
黑 1 挡(还有 a 位的吃)是俗手。白利用△子的活力，于 2 位挡下好，黑好象得到先手，其实并不便宜。总之，黑还要在 a 位补一手。



2 图

3 图(大损)

黑如脱先它投，白立即在 1 位尖，这是常用的手筋。白 3、5 是预定的滚打包收的漂亮手筋，至 9，黑本来的角地没有了，这就是一手之差的损失。



3 图

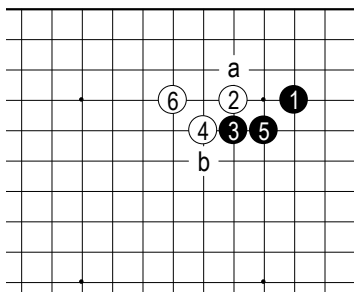


4 图(基本定式)

黑 3、5 靠退，白 6 虎是本手，是定式的基本形。

以后，黑如采取占实利的方针则 a 位夹，欲以势对抗则在 b 位扳。

定式的确可以说是“筋和形”的宝库。



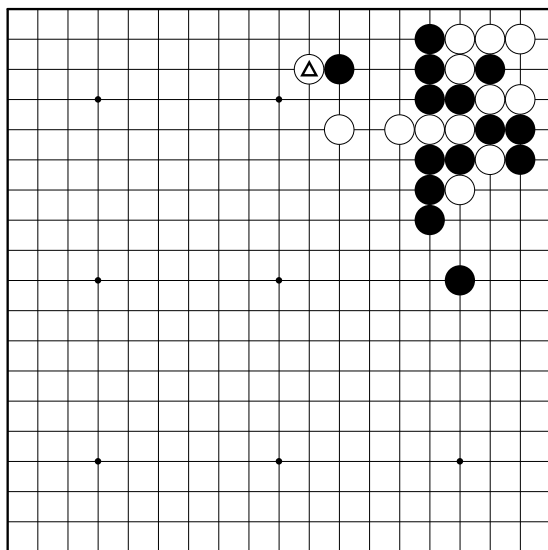
4 图

定式中手筋的测验

定式中手筋的测验 1

(黑先)

白△靠下，企图侥幸地把黑封闭在下边。如识破白的企图，便有一气获得优势的手筋，请选择构图吧。



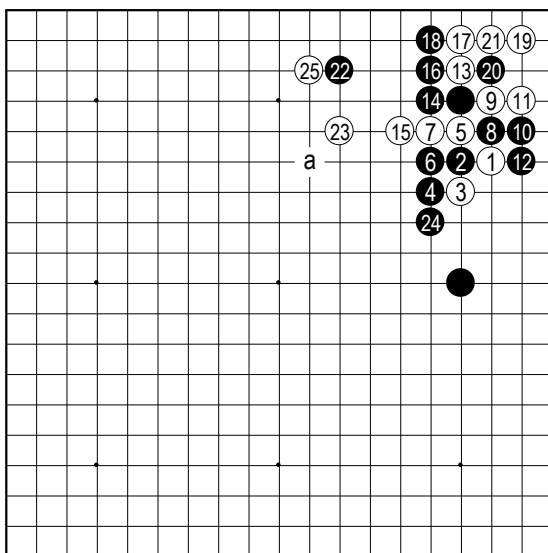
测验 1

问题图的演变过程

白 1 以下至黑 22 的经过，在筋和形一章中已经研究过了。白 23 一间跳是稳健的一手。

黑 24 长，是消除右方味道的本手，以后还伏有狙击白的手段，如果能走出这种正确的棋，就是正规派的围棋。

白 25 在 a 位尖补强中央才是正着。

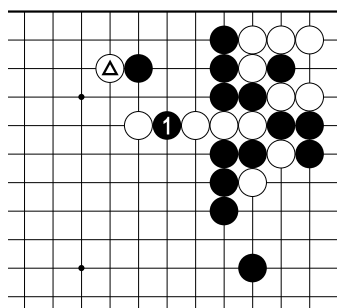


演变过程

(1-25)

1 图（切断的手筋）

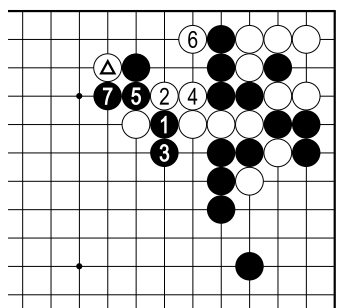
黑 1 挖是巧妙的手筋。分断一间跳，挖入通常是潜在的筋，这一点请注意。黑 1 的筋成立，△的靠过分。



1 图

2 图（控制大局）

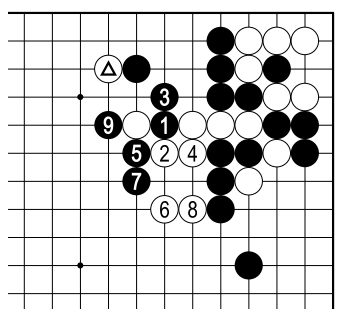
白如以 2、4 应，则黑弃掉四子，这是重视外势的构图。至黑 7 止，白△受到钳制，是黑棋厚实的转换，可以认为黑控制了大局。



2 图

3 图（手筋的威力）

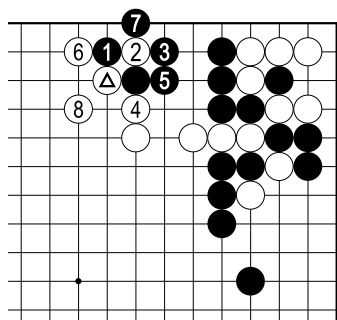
白 2、4 重视中央。黑 5 切断严厉。白 6、8 虽逃出，但前途坎坷，至黑 9 打，白十分困苦。白△子被伤。黑走到 1 位的手筋后，白要这样救出三子显然是滞重的想法。



3 图

4 图（白的希望）

黑如平凡地应付，白 2 扭断是手筋。以下设想为至 8 止的变化，这正是白所希望的。当△靠时，如果不能很快识破白的欺着，那是很容易上圈套的。

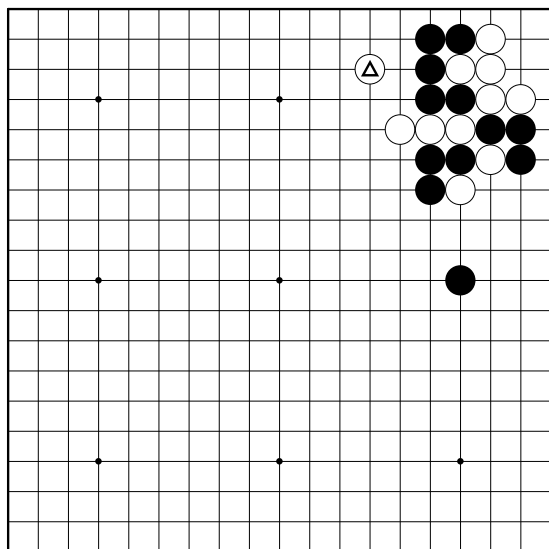


4 图

定式中手筋的测验 2

(黑先)

白△气势汹汹，如不能吃掉黑五子，则白角被杀，因此必死一搏。这里黑一步都不能退让。黑有腾挪的手筋。



测验 2

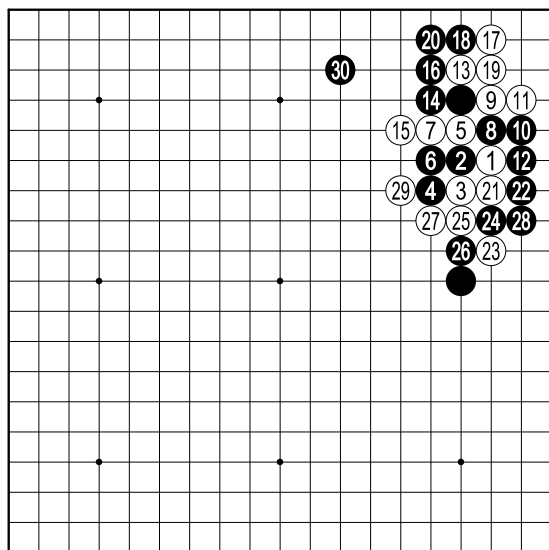
问题图的演变过程

这是前题的变形。

白 1 以下至黑 16 时，白 17 虎，企图利用 21、23 的味道从右边出动。

但黑 22、24 手筋。黑弃掉三子再抢占 30 位正确。白角被杀。

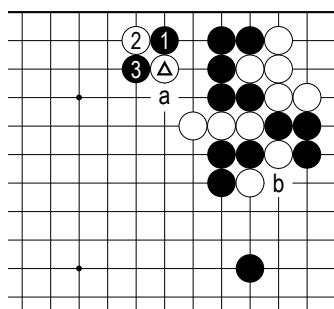
因有本图的变化，问题图白△飞。



演变过程

1 图（扭断的手筋）

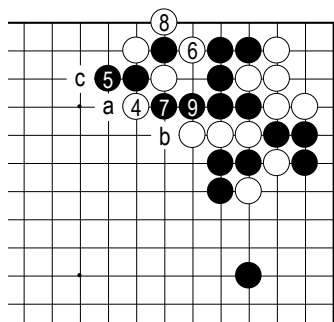
△正好是三子正中的攻的急所。黑 1、3 扭断是腾挪的手筋，狠狠地刺中了白的弱点。黑 1 如以为“以跨制飞”而走 a 位，但右边白有 b 位的粘，黑不行。



1 图

2 图（角自然死）

接上图，白以 4、6 非常手段应急，但黑以 7、9 一连好手冲出。下面大约成白 a、黑 b、白 c，中间三子被吃，白形崩溃。其它变化白也不行，希确定之。

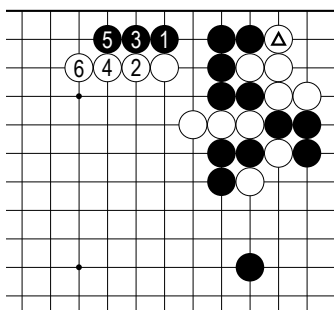


2 图

3 图（白趣向不成立）

对黑 1 靠，白 2 如空退，则黑 3、5 简单做活。

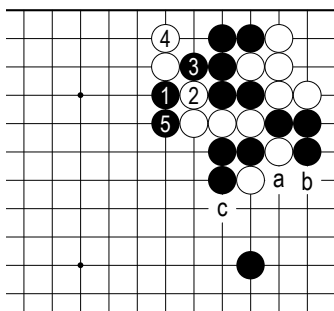
结论是：因有黑 1 靠的筋，白攻击难以成功。追溯回去，△虎的趣向，也因为黑有腾挪手段而不成立。



3 图

4 图（保佑）

使用手筋要选择时机，本图便是一例。如图黑 1 跨，以为能征吃白棋，这样计算是很不高明的。黑 1 跨后，白 a、黑 b，白再 c，是很细致的手法，以后白再 2 位冲，黑将无以应对。落入陷阱，则将一败涂地。



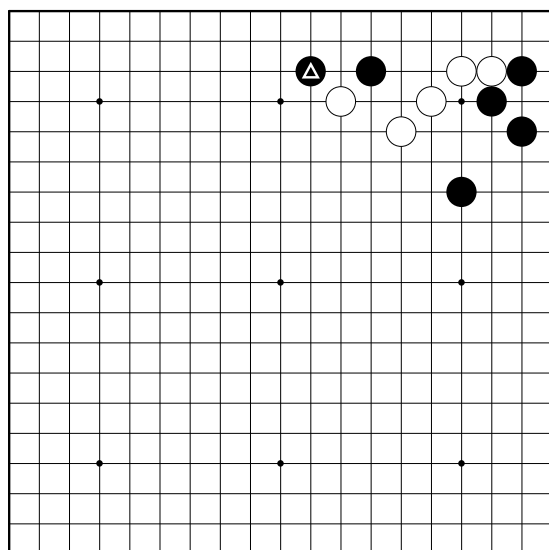
4 图

定式中手筋的测验 3

(白先)

这是在实战中经常出现的一间高挂定式。

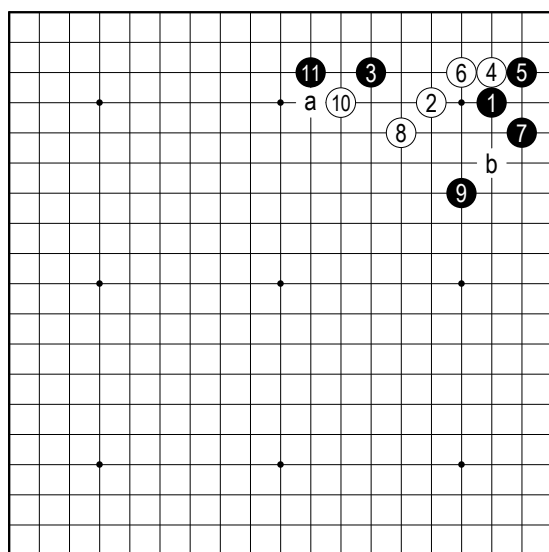
黑▲跳。白怎样应好？这里包含着极重要的形。这里有关“形”的重要题目。



测验 3

问题图的演变过程

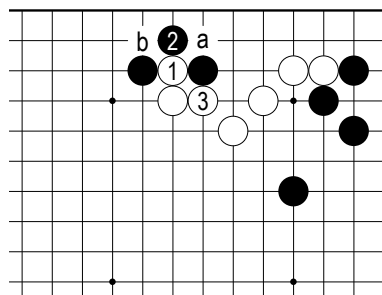
对于白 2 一间高挂，黑 3 夹态度积极。白 4 托是想尽快定形的一手。黑 5 在 6 位扳普通，如图黑 5 是趣向，以下黑 7 虎，白 8 尖都是形。黑 9 下在上边 a 位，虽能避免白 10 位的飞压，但白走 b 位严厉。



演变过程

1 图（形的基本）

应该懂得白1冲、3曲是这种场合下的形。黑a、b两处都有毛病，实在无法走好，只好不走，白取得主动。这是1、3的作用。

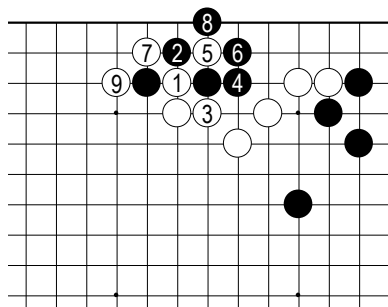


1 图

2 图（白好）

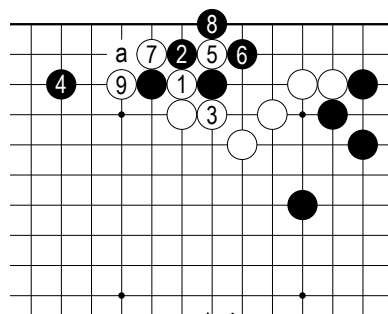
对于白1、3，黑如4，则白5断，厚味和实利均胜过黑棋。

白4如5位接，重。这样白a位罩和b位飞都是好手。



2 图

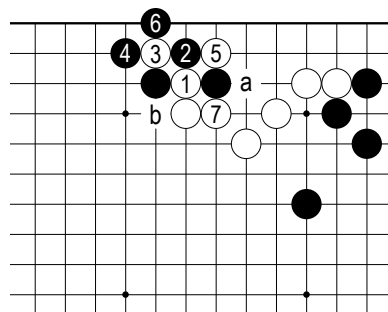
3 图（成功）白1冲，3曲时，黑4如长，白在5位这方断是要领。如在7位断，则黑a位吃，白不好。格言说：“断哪边，吃哪边”，黑如6，则白7、9征吃一子，这样白厚，黑还得在上方补一手，是白好的结果。



3 图

4 图（失败）

白1、3冲断，黑4、6吃掉一子安定，白无趣。白7如a位打，黑有b位利。白失败。

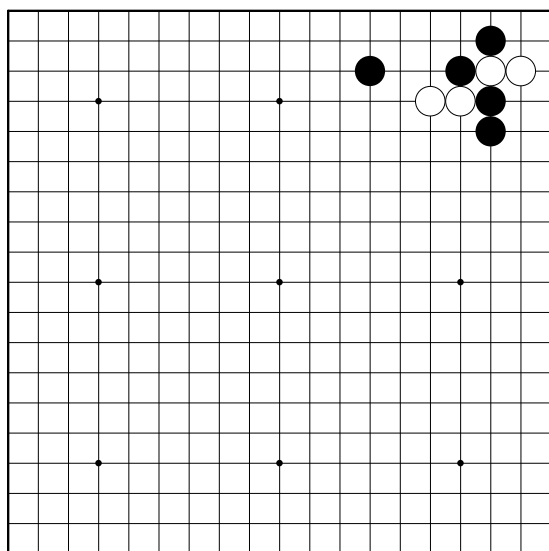


4 图

定式中腾挪的测验 4

(白先)

黑形明显无理，但白做活角上二子却不行。白活角正是黑希望的，要想办法弃子腾挪。



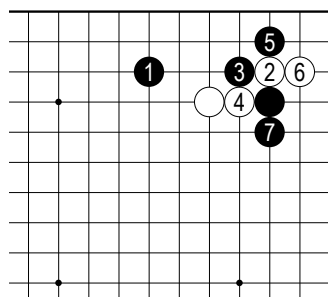
测验 4

问题图的演变过程

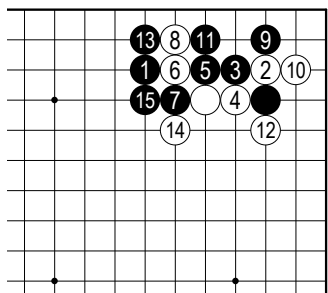
白一间挂，黑 1 夹，白 2、4 时，黑 5、7。

这是明显的欺着，在高手试探对方棋力的场合下，有这种情况。

定式如右图，黑 5 退回，以下至 15 的变化是正形。



演变过程



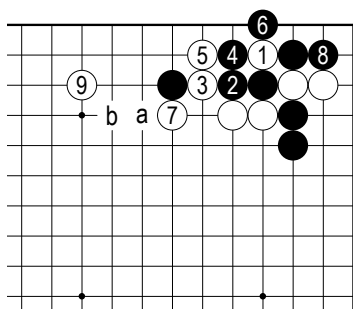
1 图(巧妙的腾挪)

断作为手筋是在实战中应用最多的手段，白1先从这边断打，弃掉一子。

以3、5、7应对，是符合手筋的腾挪。

总之，白争到了先手是值得的。

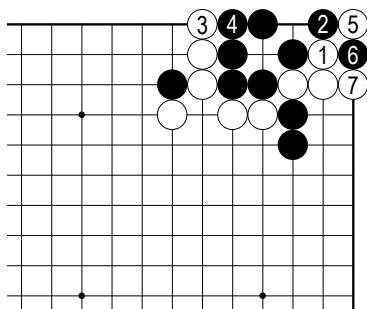
白9位拆正好，以后黑如a，白b尖顶是手筋。



1 图

2 图(留下劫)

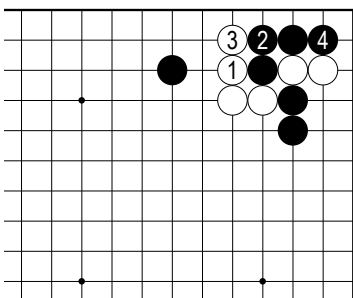
前图黑8如省略，白1以下至7，角上成劫争。白5投进是做劫的手筋，在实战中经常出现，请体会白3以下的次序。



2 图

3 图(中计)

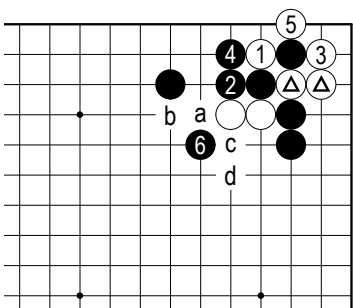
白单走1、3是典型的俗手。这是初学者容易走出的棋，到黑4止，白四子棋形笨重，以后的处理非费一番苦心不行。



3 图

4 图(控制大局)

常常有人为了救出△二子而在角上以1、3做活，这是不行的。黑6飞罩，白两子动则重，如陷图圈。如以白a、黑b、白c逃出，被黑d扳，虽能吃右边黑二子，外面却被严密地封起来，白失掉大势。

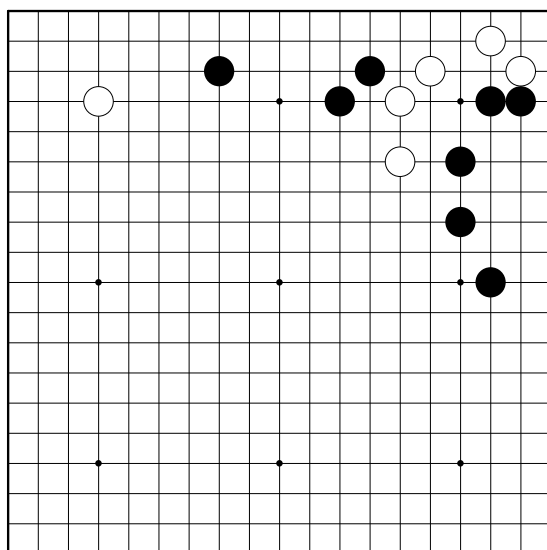


4 图

定式后的手筋测验 5

(黑先)

右上角的形是由二间高夹定式发展而来，在现代对局中经常出现。白棋是不完善之形，黑有刺中要害的攻击手筋。



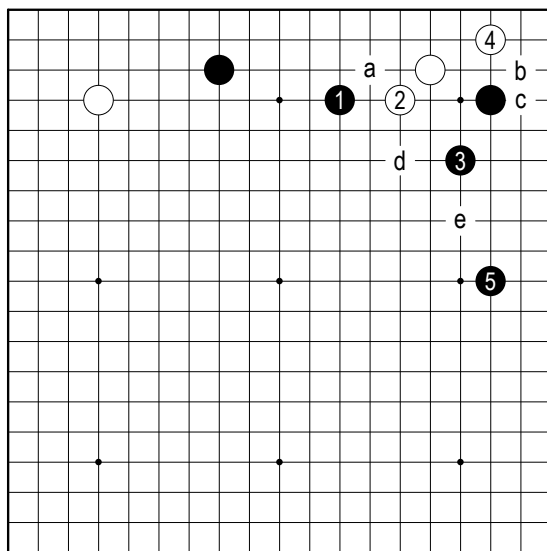
测验 5

问题图的演变过程

对黑 1 二间高夹，白 2 是争取尽快安定的十分坚实的形。

黑 3、白 4 都是形，至黑 5 拆是基本定式。

黑 a 尖是急所，以后白 b，黑 c、白 d、黑 e。这里白棋一个重要的次序错了。

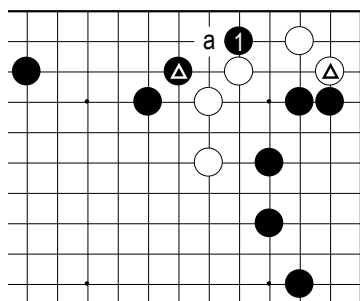


演变过程

1 图(托的筋)

黑 1 托是刺中白弱点的手筋，是和▲相关连的狙击手段，抓住了△尖的弱点。

黑 1 如 a 尖，则白 1 位挡，突击不力，不是攻白的地方。

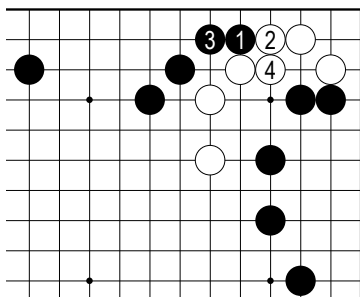


1 图

2 图(攻击)

白 2 顶，则黑 3 退。

白 4 接，黑先手使白角成一只眼，白整块薄弱，留下今后黑攻白的机会。

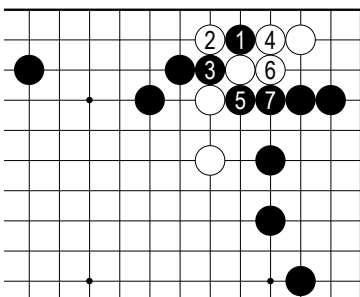


2 图

3 图(扳出无理)

对黑 1，白如在 2 位扳出，黑 3 以下至 7 切断中间白两子，黑成功。

黑 1 的手筋正是隐藏着这样的手段。

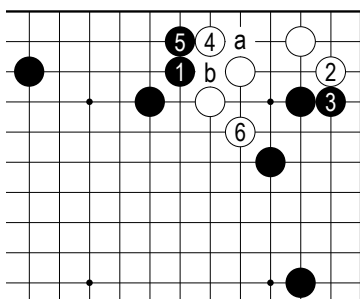


3 图

4 图(正确的防备)

黑 1 尖后，白应确保眼位。作为防守，白 2 尖当然，然而还要继之以 4、6 两尖，这是防备黑 a 位手筋的要领。

白 6 尖忍让在理，如果不走，则黑有 b 挤的手段。本图白的三尖可以称之为定式化的次序。



4 图

第三章 中盘的筋和形

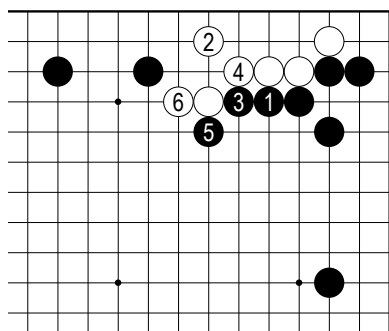
凭感觉抓住的中盘的筋和形

中盘战筋和形的技巧

作为一手棋，中盘的“筋和形”往往决定着一局棋的命运。只有养成对于形的锐利的认识力，才能结晶出把“筋和形”转化成急所的好手的“感觉”。

局中的第一要点、急所在哪里？弱点，缺陷又在哪里？怎样攻击对方弱点从而有利地引导形势？怎样防守，使薄弱的形整齐，从而巩固优势？以上方面，能否正确认识中盘的“筋和形”是十分重要的。

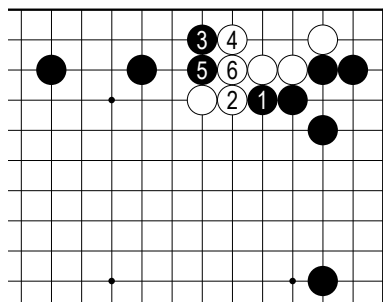
1图（避开）在这种场合，对于黑1，白2的跳是形。



1图

2图（急所被刺）

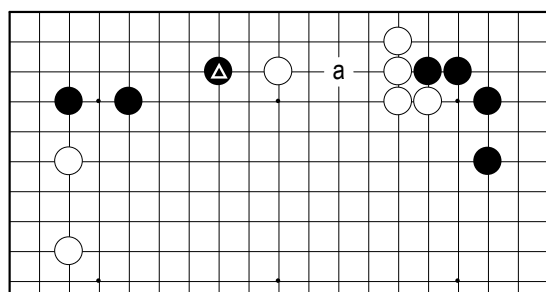
白2位应，则遭到黑3、5的攻击。



2图

3图(形)

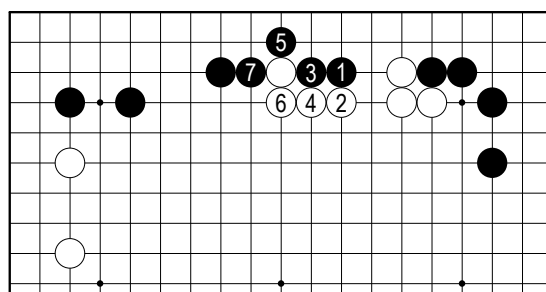
右上角是都熟悉的定式。
▲拦逼后,a位打入成立。
对于▲的逼,白1下立是防守的形。



3图

4图(打入)

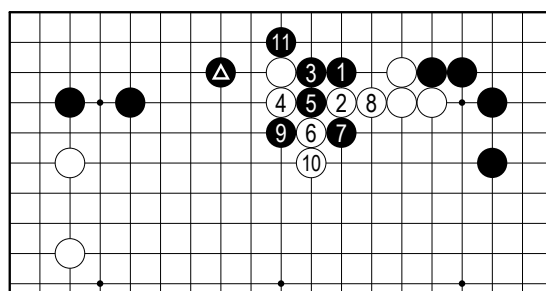
黑1打入是急所。白2压,
黑3以下简单渡过,很明显是黑成功吧。



4图

5图(▲有无是条件)

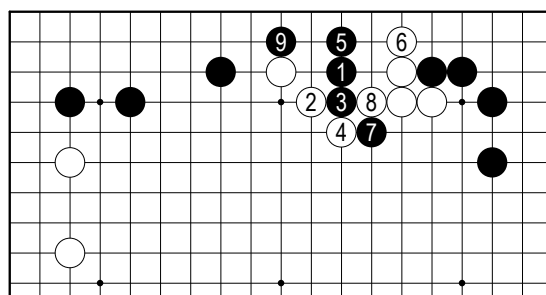
对于黑1、3,白4如抵抗,
则黑以5以下的次序渡过,这时▲正好。



5图

6图(白的毛病多)

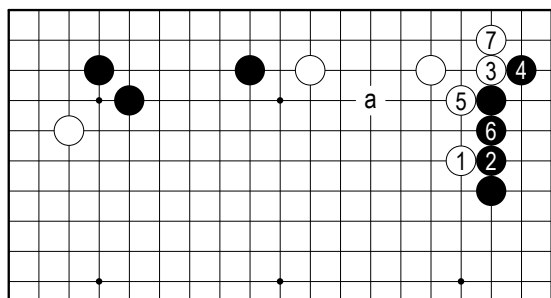
对于黑1打入,白如2位尖用强,黑5立,左右均能渡过。白6立,黑以7、9的次序渡过。



6图

7 图(形—2)

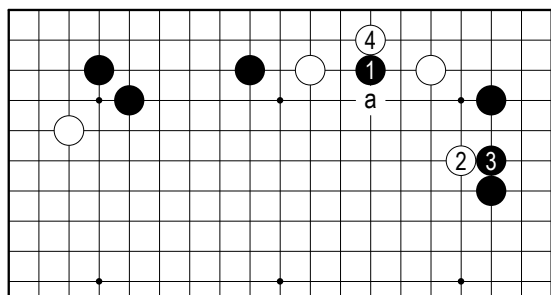
白为了加强上边的三间拆，以 1 至 7 的手段整形。请体会。白 1 如 a 守则缓。



7 图

8 图(黑 1 便宜)

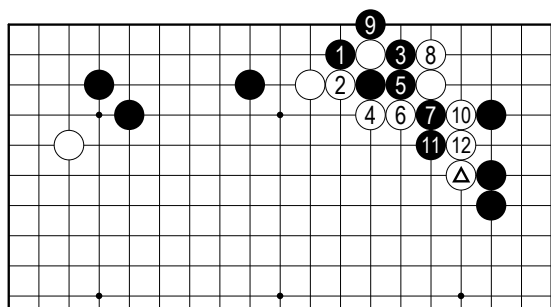
白如脱先，黑 1 打入是筋。黑 1 后，白 2 和黑 3 交换后再 4 靠是基本的棋型。以后白走 a 是形。



8 图

9 图(黑的失败图)

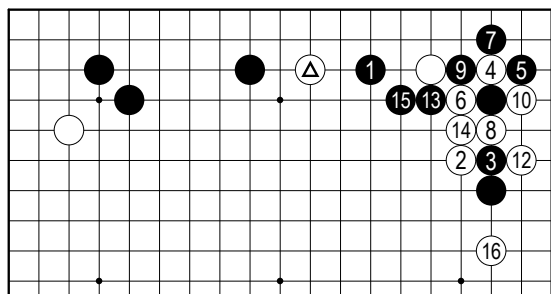
前图后，黑 1、3 逞强无谋。黑 7 断，则成为白 8 到 12 的应接，事先的△起了作用，黑不利。



9 图

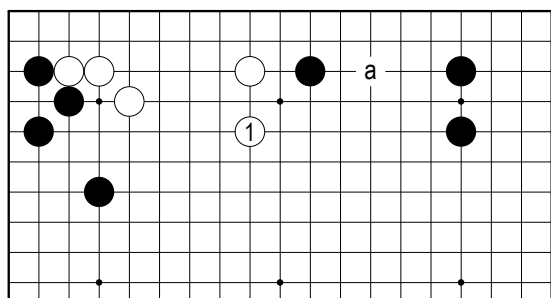
10 图 (黑成功)

对于黑 1，白如 2、4 谋求腾挪，黑 7 打转换的手段有力。黑得到实利同时孤立了△，是成功的。



10 图 11=4

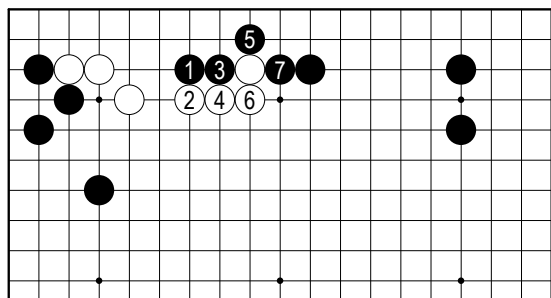
11图(形-3)白1跳是要点,象这样整形是因为下一手在a位打入有力。



11图

12图(形的急所)

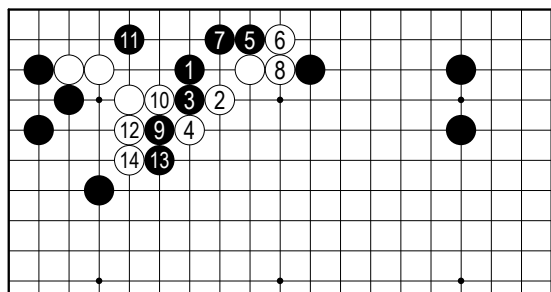
白如脱先,黑1打入是筋。白2压虽无可非难,但至7止,黑轻松地破了白空,和11图比较差异甚大。



12图

13图(对杀的一例)

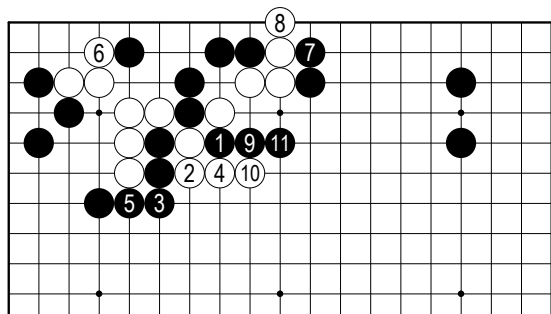
因为前图白无策,对于黑1,这里白以2位尖吃黑。但这样总是无理。不过黑的应手也是比较难的,这点要注意。



13图

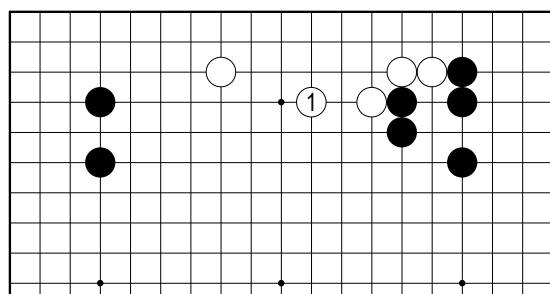
14图(手筋和次序)

紧接前图,黑1断打关键,让白2长出后再3、5是要领。以后对杀必然,至黑11止,白形崩溃。



14图

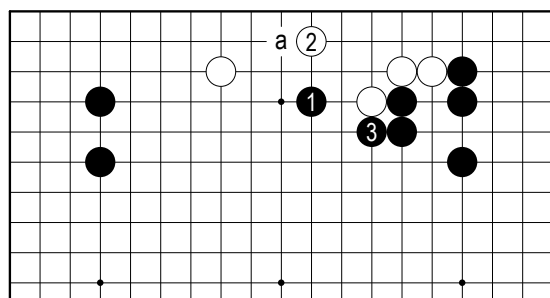
15图(形—4) 这是压长定式的基本型，白1补是形，也是防守的唯一好点。



15图

16图(筋)

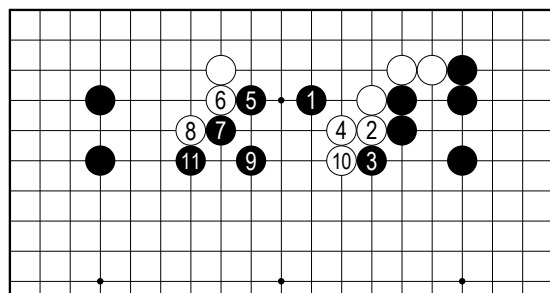
白如不补，黑1打入是筋。白2如下边飞过避免纠纷，黑3曲厚实，并留有a位靠的余味。



16图

17图(缠绕作战的手段)

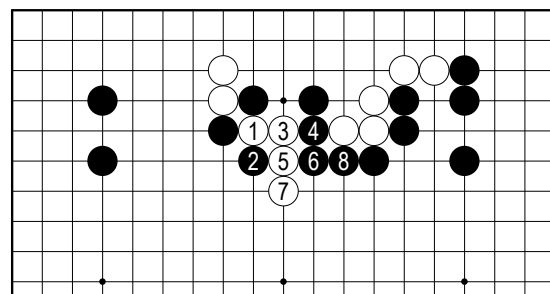
白如在2位应，黑5、7左右缠绕，是有力的攻击手段。白8时，黑9虎，下面10和11位两者必得其一。



17图

18图(打入的效果)

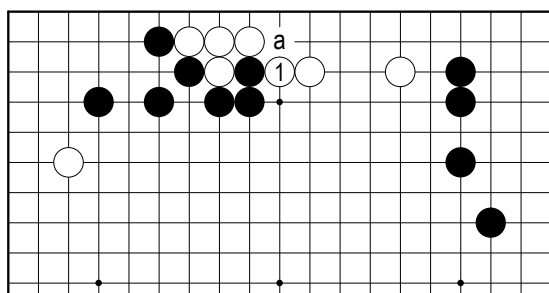
前图白8如改在1位切断，黑2至6冲出是腾挪的常用手段。右边白棋落入黑的手中。



18图

19 图（形—5）

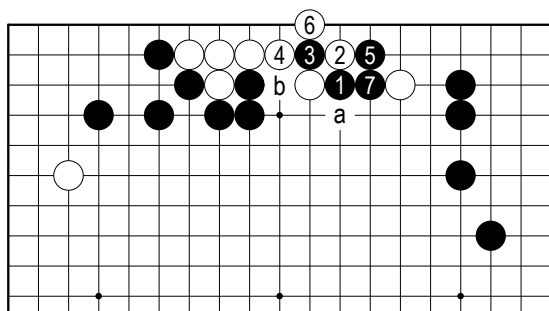
防备 a 位的弱点，白 1 是补的形，这样白棋安定。如果没有这手棋，黑瞄着 a 位的弱点，打入成立。



19 图

20 图（靠的筋）

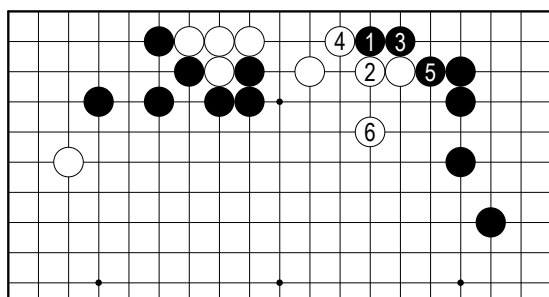
黑攻击的第一感是 1 位靠的筋，黑 3 扭断分割白棋成功。白 4 如在 a 位打，则黑 b、白 7、黑 4，黑吃掉白 4 子。



20 图

21 图（搜根）

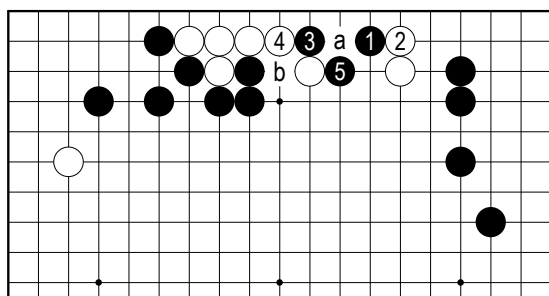
黑 1 点也是应好好体会的筋。白只有 2 位应，黑 3、5 渡，一边捞取实利一边攻击是符合棋理的。



21 图

22 图（白崩形）

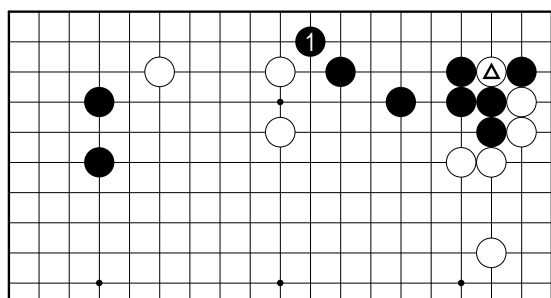
对于黑 1，白 2 挡无理。黑 3、5 是狙击的手段，白完全崩溃。白 4 如下 5 位，则成黑 4、白 a、黑 b。



22 图

23 图(形一 6)

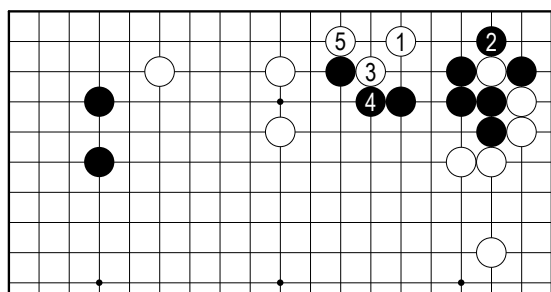
黑加强角地，1 位尖是形，是一边消除△的活力，一边伺机侵入白空的要点。



23 图

24 图 (打入的筋)

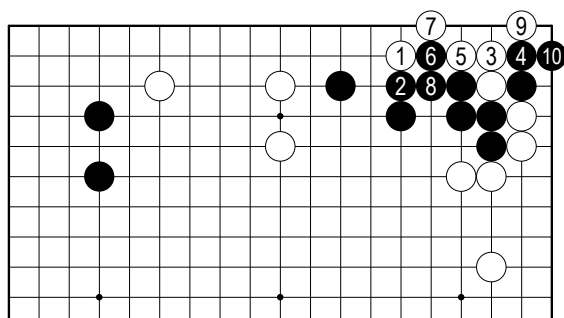
白 1 位打入是筋。黑 2 如提，白 3、5 渡过，黑空被破，白大成功。



24 图

25 图 (白的目的)

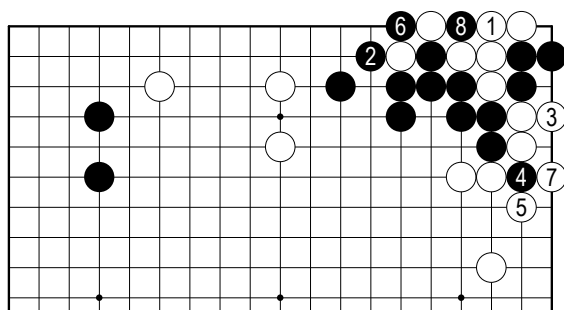
白 1 打入后，前图的渡和本图的 3 位长必得其一。黑 2 是应的形，以下至黑 10 止是必然之着。



25 图

26 图 (成劫)

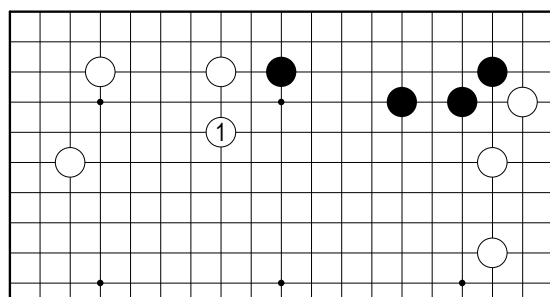
紧接前图，白 1 接时，黑 4 断是手筋，至 8 止成劫，不过黑已活净，即使负劫也没有什么关系。



26 图

27 图(形—7)

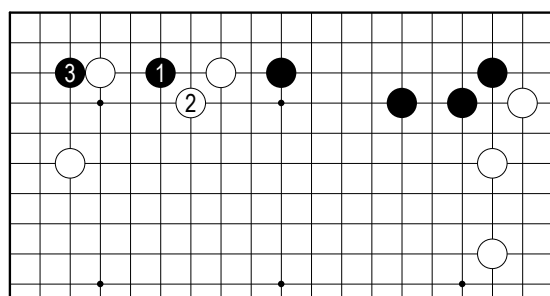
白 1 跳是扩展空的形。通过这一手补，白空成立体模样。白 1 是不能省略的要点。



27 图

28 图(筋的配合)

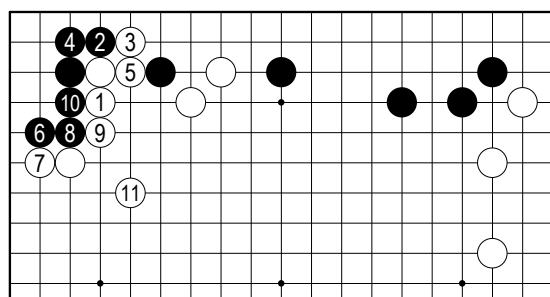
白未补之前，黑 1 的打入是筋。白 2 尖攻时，黑 3 再靠，和黑 1 紧密配合是实战中常用的腾挪手筋。



28 图

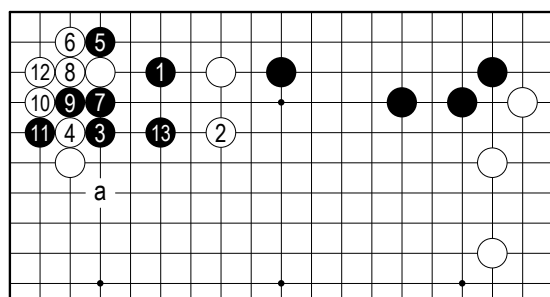
29 图(打入定式)

紧接前图，白 1 如退，黑 2 至 10 止的转换是合理的腾挪。白 11 也可脱先，如图补是本手。



29 图

30 图(腾挪的基本型) 对于黑 1，白 2 跳稳健，黑 3、5 是应体会的手法。至 13 止，黑形整，以后留有 a 位跳的好点。

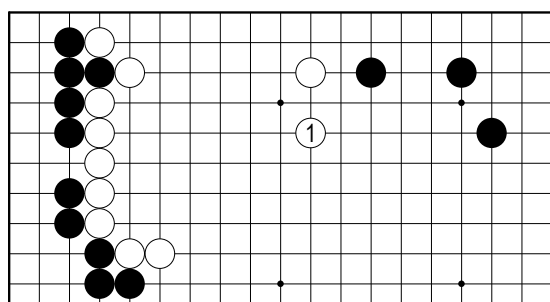


30 图

31 图(形—8)

白 1 跳生动，是扩张势力的实战形。

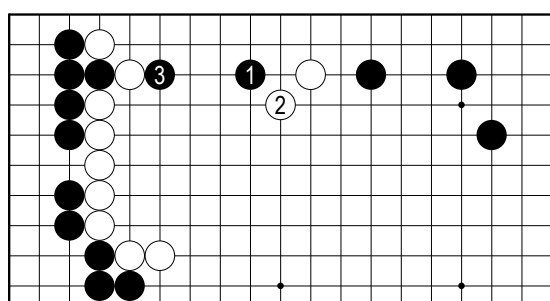
白 1 跳是完成大模样的要点，如省略，则黑有严厉的打入。



31 图

32 图(狙击的手筋)

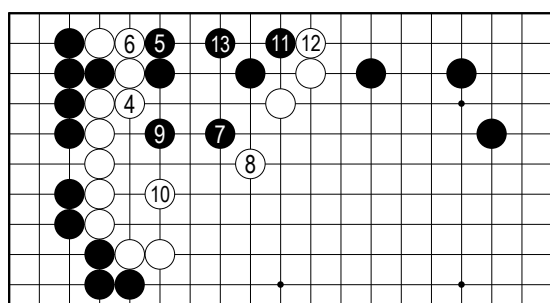
黑 1 打入击中要害。白 2 尖，黑 3 夹是和 1 关连的手筋，在实战中常出现，请体会。



32 图

33 图(转瞬间的变化)

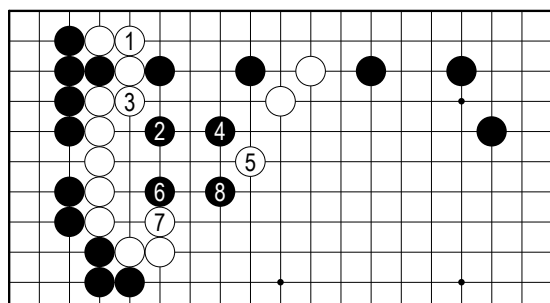
紧接前图，白 4 如接，黑 5 至 9 整形。白 10 是必不可少的形的要点，这里黑 11、13 做活，白地空空如也。



33 图

34 图(筋和形的技巧)

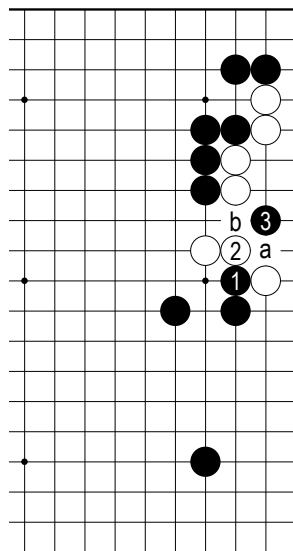
白如本图 1 位接，黑 2 至 6 是整形的调子。黑 8 逸出，侵消了白的模样。这是攻和守的基本技术。



34 图

1 图(点一急所)

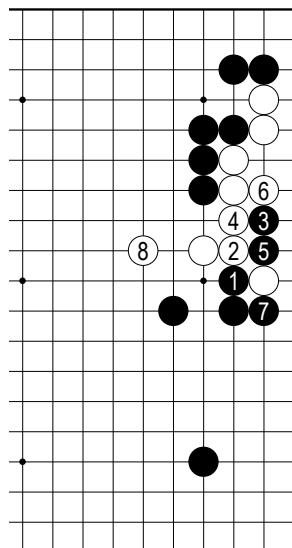
黑 1 位先冲试白应手，白如 2 位应，黑 3 点是锐利的手筋，下一手 a 位断和 b 位冲必得其一。



1 图

2 图(黑成功)

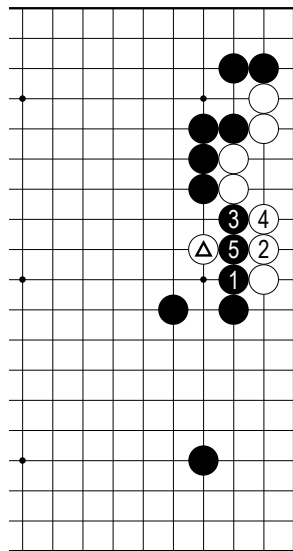
对黑 1、3，白如 4 位应，至 7 止，黑占得便宜同时夺取白的眼位。黑成功。白 4 如走 5 位，则黑 4 位冲，白崩溃。



2 图

3 图(厚壮)

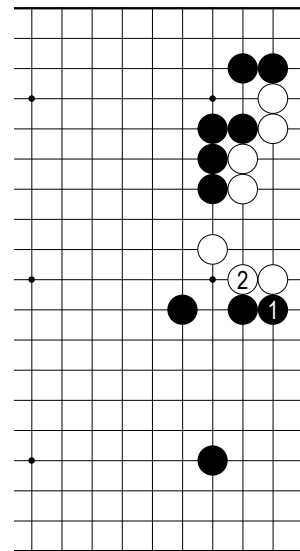
黑 1 冲，白 2 如退让，则黑 3、5 分断△，这样黑势厚壮，全局主动。象这样△无条件被分断是不行的。



3 图

4 图(无谋)

黑 1 立平凡地挡无谋。和白 2 交换后，什么棋也没有了。认识形的是非是十分重要的。



4 图

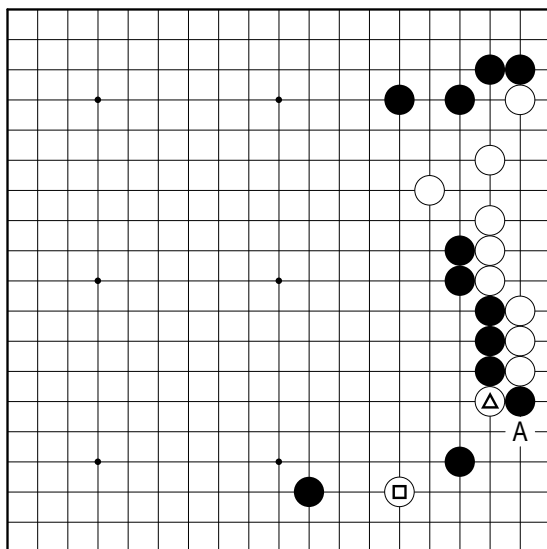
基本型测验—2

(黑先)

这是四子局的中盘战。白在△位切断。

这里黑如a位长，似乎是相当的好手，但这正是白所希望的。

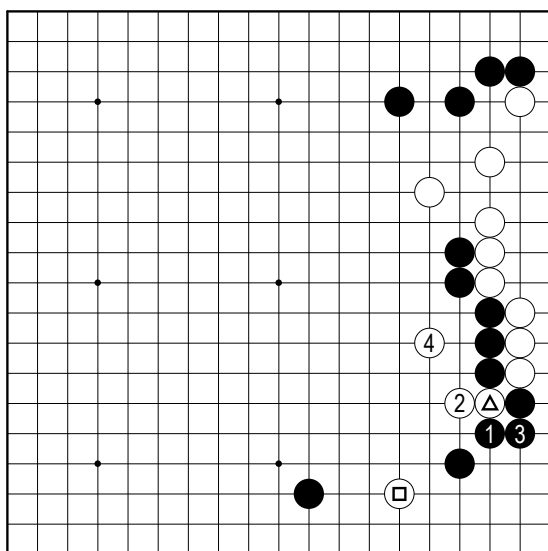
请注意白□，从大局出发，考虑如何腾挪。



参考例

对于△的断，初学者最容易在1位打再3位接而陷入圈套。这样白4占到三子正中的好点，中间黑棋形完全崩溃。

这里留心□，从大局出发，腾挪作战十分重要，要领是弃子战法。



1 图(弃掉两子)

△切断，黑正好一有了机会。

黑 1 打，白 2 时，黑 3 长弃掉二子，这是手筋的关键。

2 图(先手弃子取势)

白如 4 位冲出，以下至黑 11 双方皆属必然之着。

把□吃进来，从右下到中央筑成大模样，黑全局主动。

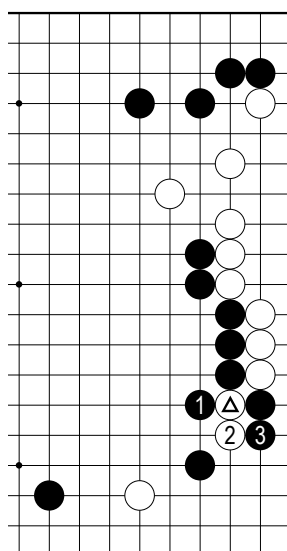
3 图(软弱)

黑棋忽略弃两子的作战法，单纯地下在 1、3 位，至白 4 尖，黑不理想。

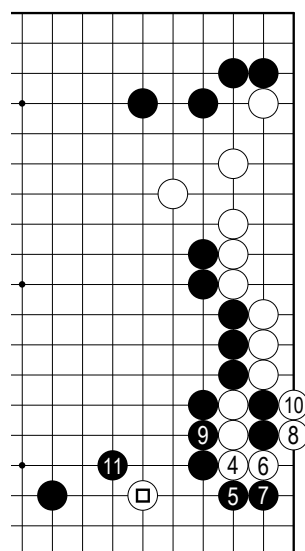
弃子取势不充分，不能有效地形成对□的围歼。

4 图(白的希望)

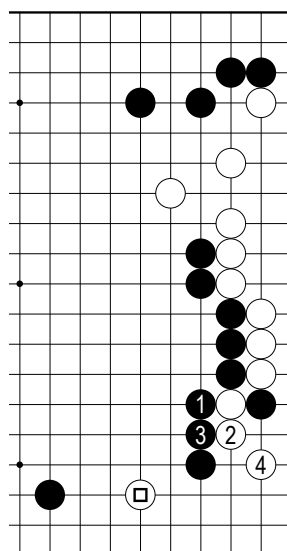
黑如 1、则白 2 长，黑 3 必不可少。下面白 4 跨是手筋。至白 12 止，黑空被破，黑失败。



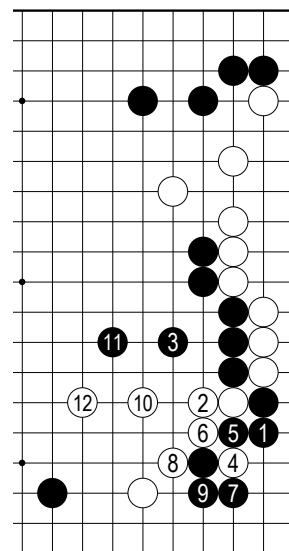
1 图



2 图



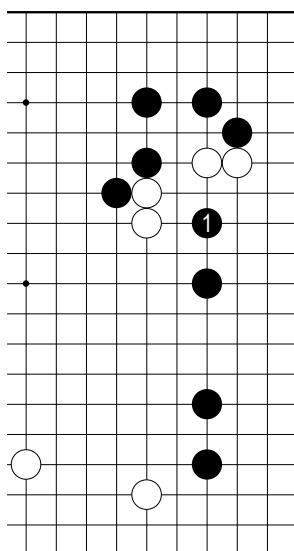
3 图



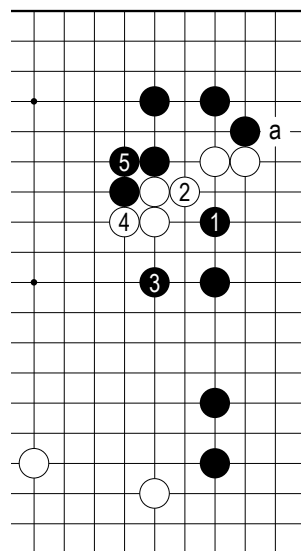
4 图

1 图(攻防的急所)

白的棋形有缺陷,这就是存在黑1位刺的袭击。遭到这急所的一击,白难以应付。



1 图



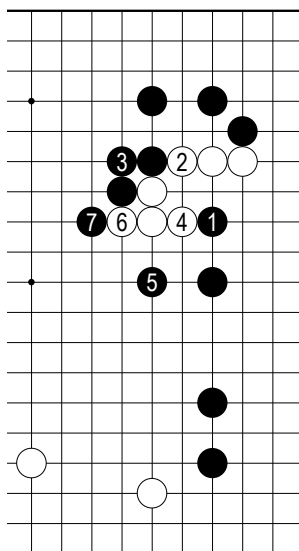
2 图

2 图(白受挫)

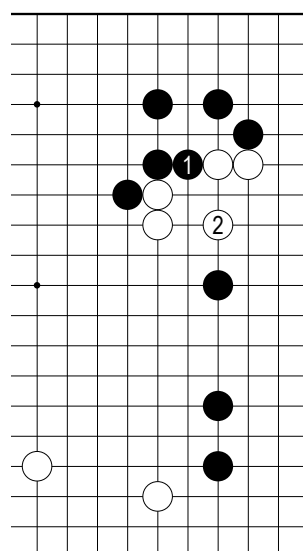
白如2位应,黑3、5是攻击的调子,白大块失去眼形。也有黑3在a位立,一边捞取实利一边攻白的下法。

3 图(夺眼的筋)

对于黑1,白如2,4应,这样黑1正好占到眼形的急所。黑5、7攻击,一气确立胜势。



3 图



4 图

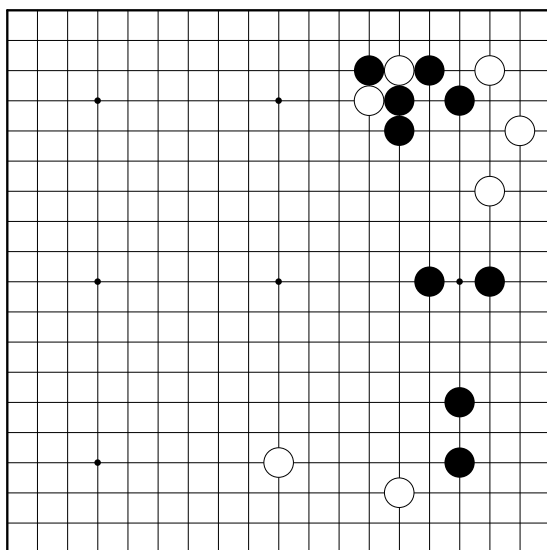
4 图(必争点)

黑1顶或是a位接,白2顺势占到急所,黑即失去了攻击的线索。2位之点确实是“筋和形”的急所。

基本型测验——4

(黑先)

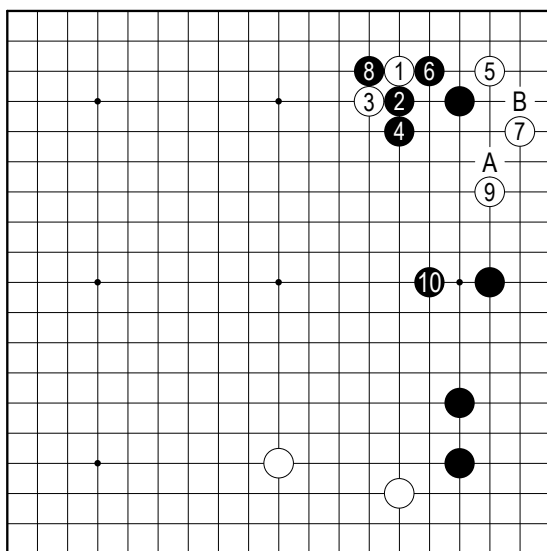
右上角白飞的连络一看就是薄形,问题是黑应怎样突破。



基本型的演变过程

白1挂至黑8是星的压长定式。白9下在a位是形,如图白9飞过分。

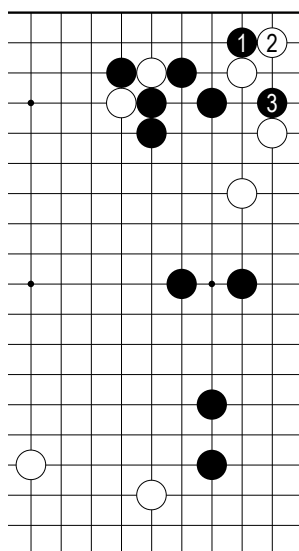
黑如以为“以跨制飞”而直接下在b位是不行的。



1 图(手筋和次序)

黑 1 先靠试白应手好,待白 2 扳后黑 3 再跨。

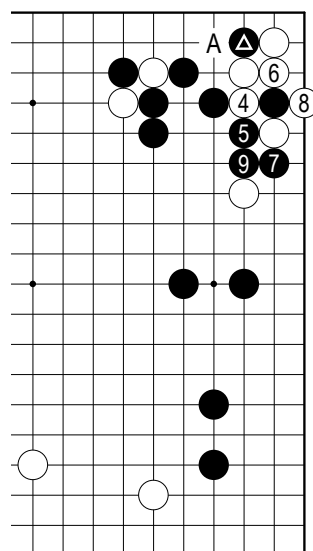
这里黑 1、3 的次序绝妙,是手筋的典型例子。



1 图

2 图(连续手段的成果)

白 4 冲,黑 5 以下是一贯的手段。白 6 如屈服,以下至 9 黑吃进一子,成功。黑▲还留有 a 位退的便利。

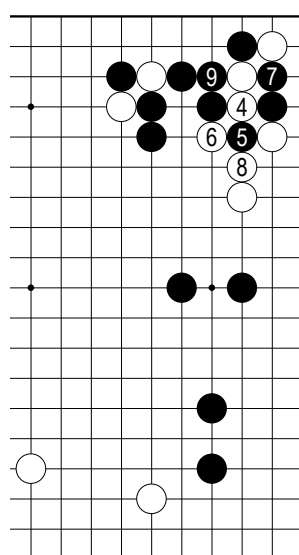


2 图

3 图(胜负) 对于黑 5,

白如 6 位打,则黑 7、9 反击。白无棋可下。

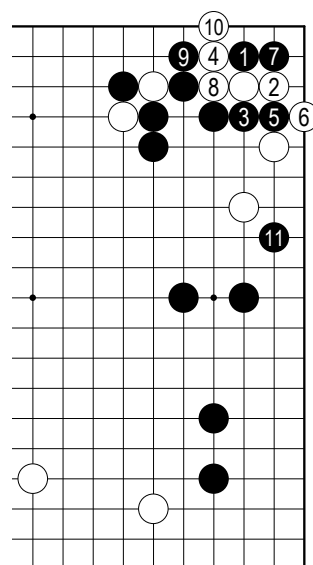
白棋不仅失去角地而且死活也成了大问题。



3 图

4 图(棋的攻法) 黑 1 靠,

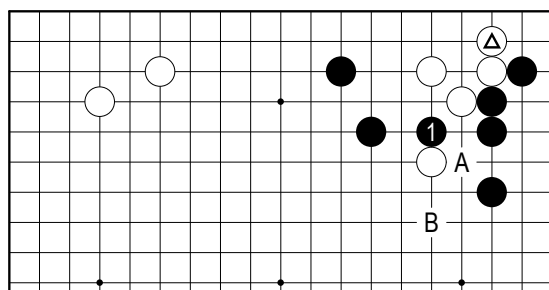
白 2 如退,则有黑 3 以下严厉的攻击。黑 3 也可在 7 位长攻击白。



4 图

1 图(形和筋)

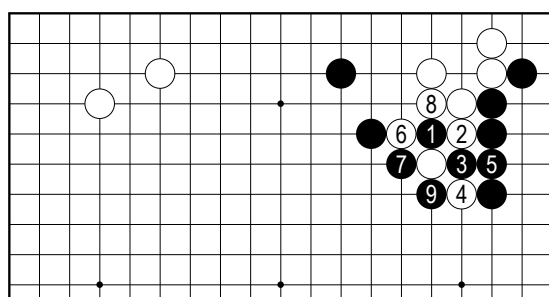
白△立下在a位或b位才是形，必须补掉飞的毛病。这里黑1跨是手筋。



1 图

2 图(常用的手段)

白2至6不得已。黑7至9滚打包收的手段成立。这是跨了以后常用的手段，请体会。

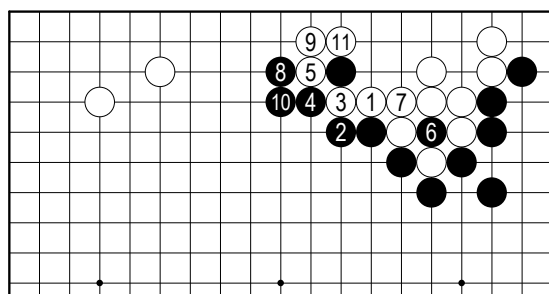


2 图

3 图(黑大成功)

紧接前图，白如1位冲出，黑2退再4挡是可靠的作战。

至黑10止，一气筑起威及四周的外势。

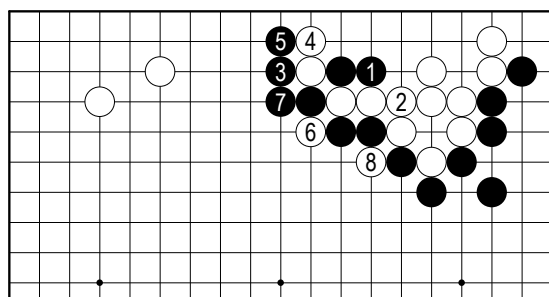


3 图

4 图(贪婪的失败)

前图黑6如贪婪地在1、3位吃白一子是不行的。

白6、8一走，黑煞费苦心的中央构想被破坏。

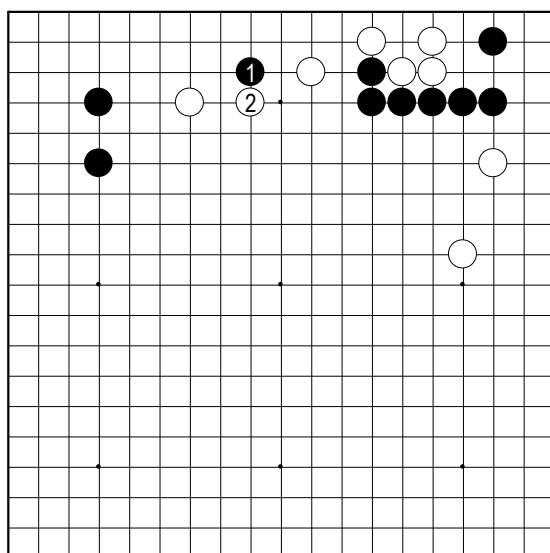


基本型测验—6

(黑先)

黑 1 打入是第一感的急所，但白 2 压。

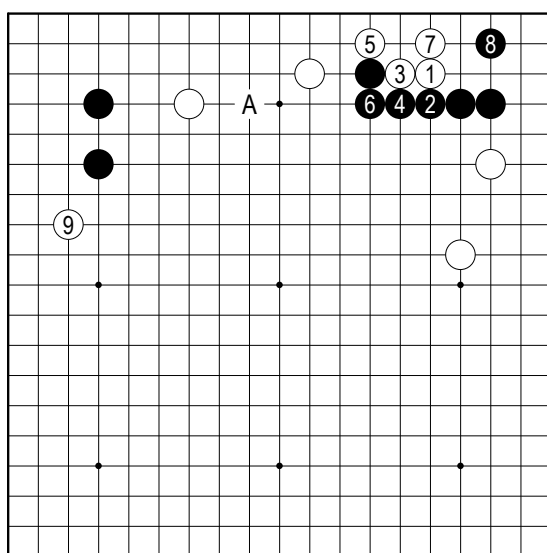
动动脑筋，抓住白的毛病并不是很难的。



基本型的演变过程

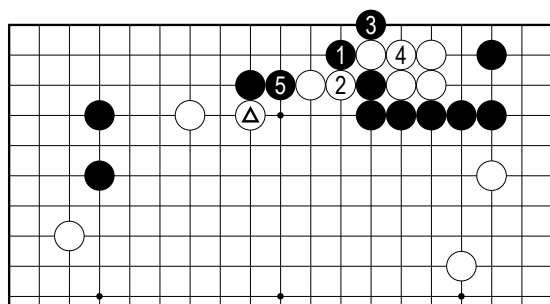
这是四子局的攻防。

白 1 是打入的急所，实战中常常见到。黑 4、6 是旨在求稳的应手，但被白先手破空，黑损。白 9 在 a 位补是本手。



1 图(挑战 and 鬼手)

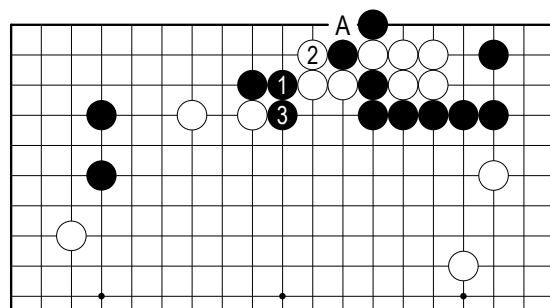
对于△的压，黑 1 扳、3 打为引出手筋做准备工作。这里黑 5 顶是鬼手，黑走出这个手筋，白难应付。



1 图

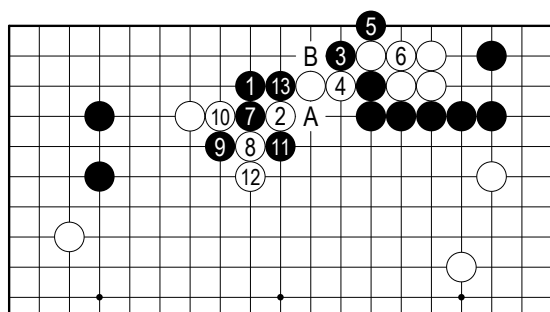
2 图(鬼手的破坏力)

对于黑 1，白 2 位应，黑 3 拐出，决定了胜负。黑在上方 a 位接，白成弯三。



2 图

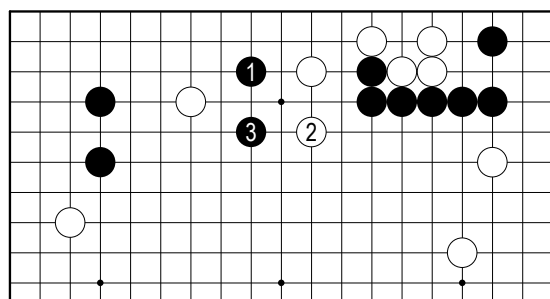
3 图(崩溃形)黑 1 打入，白 2 如尖，黑仍然以 3、5 的次序利。下面黑 7 从正面冲击，至白 12，黑 13 的打成立，黑 a 和 b 必得其一。



3 图

4 图(急所的打入)

黑 1 打入后，白无好的应手，如在 2 位跳，黑 3 也跳出，黑优势明显。

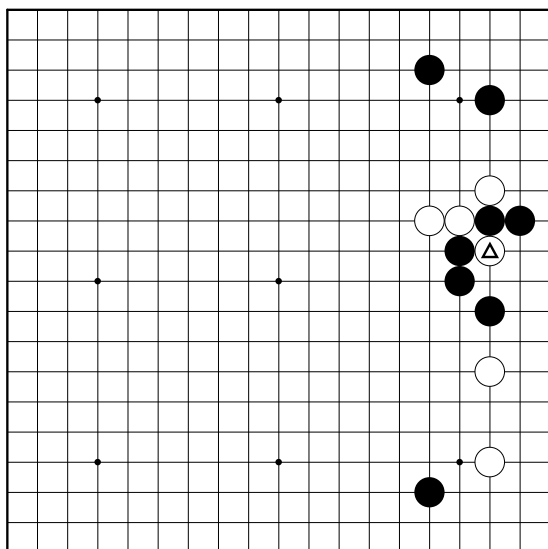


4 图

基本型测验—7

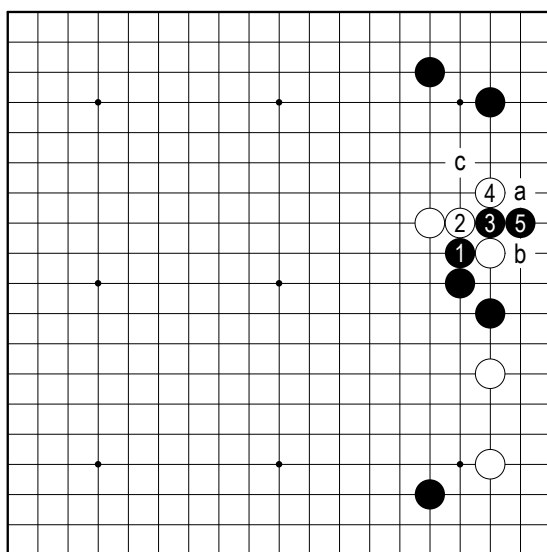
(白先)

利用△的活力,动脑筋考虑手筋,对上下方都有影响,这是腾挪的要领。



基本型的演变过程

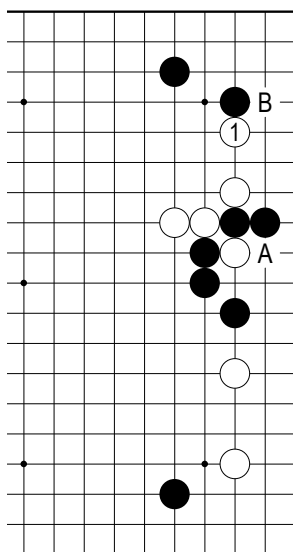
黑棋为了尽快安定,以1至5切断白一子。这里白单纯地于a位挡,黑b,白c补,就是俗语所说的把“变化走尽”,以后一点余味都没有了。



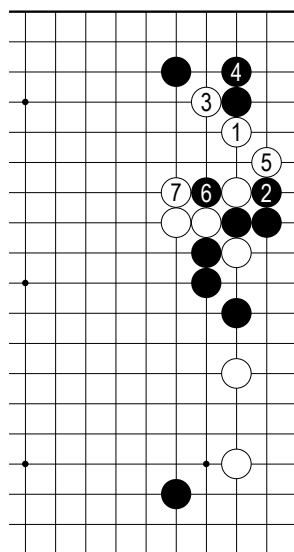
1 图(碰——筋)

白1在上方碰是轻妙的腾挪手筋。

这一手后，白既可在a位挡吃黑2子，又可在b位扳角，两者必得其一。



1 图



2 图

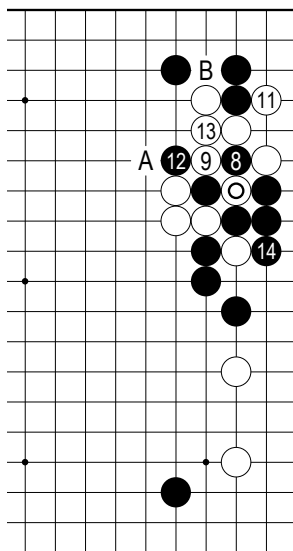
2 图(落入陷阱)

对于白1，黑如在2位曲，白3利后再5挡是次序，形整齐。黑6打，则白7，黑形滞重。

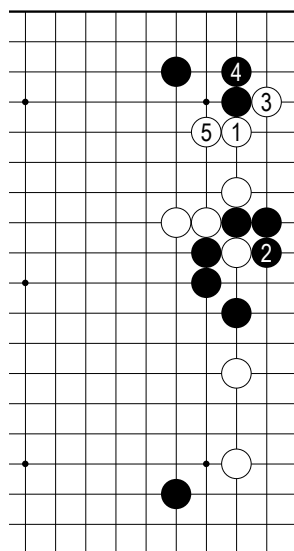
3 图(腾挪的基本)

接着前图，黑8提一子时，白9打后再11扳，黑14只得拐吃一子，难受。

以后白有a位打和b位冲，是成功的腾挪。



3 图 10=○



4 图

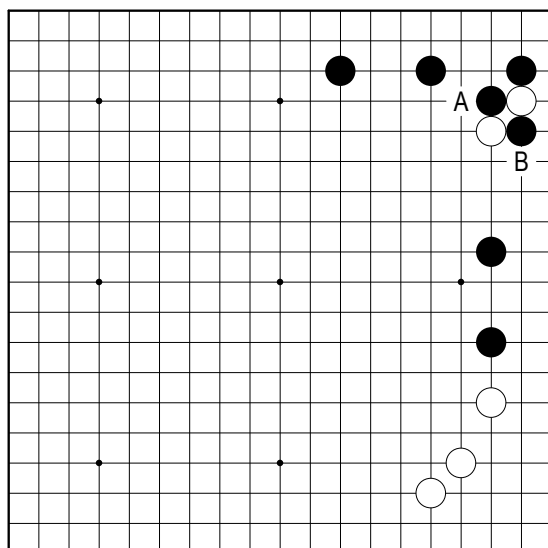
4 图(上下得利)

白1碰，黑大概只能2位吃住一子，白再3，5整形是漂亮的腾挪，黑2走3位或5位，白走2位，黑2子被吃。

基本型测验—8

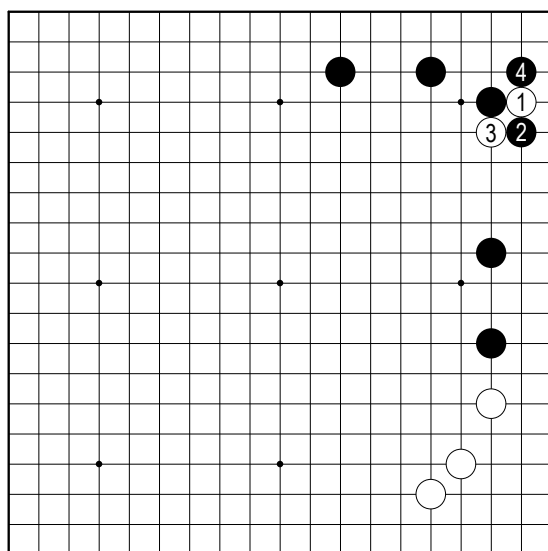
(白先)

a、b 两点先从哪边打？
这里次序是非常重要的吧。



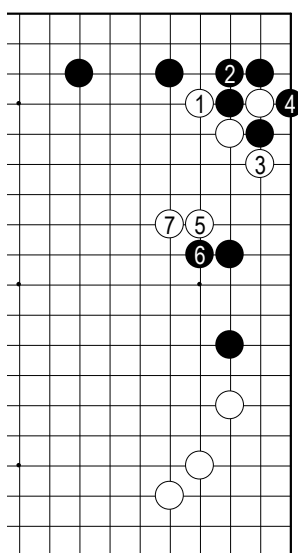
基本型的演变过程

对于角上的这种构形，白 1 托是经常被使用的手法。这是变化复杂的高级手法，如能熟练地掌握，就称得上有充分的初段实力。

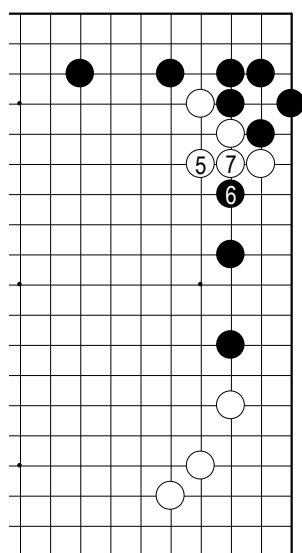


1 图（浅消）

左上角因为是黑的势力圈，采取浅消的策略符合棋理。白 1、3 的打是次序，然后 5、7 向中央走出，这是消空的常用手段，是高级手筋。



1 图



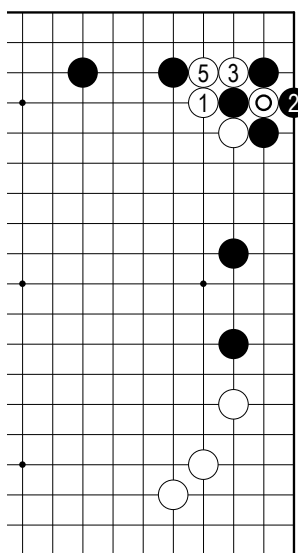
2 图

2 图（重形）

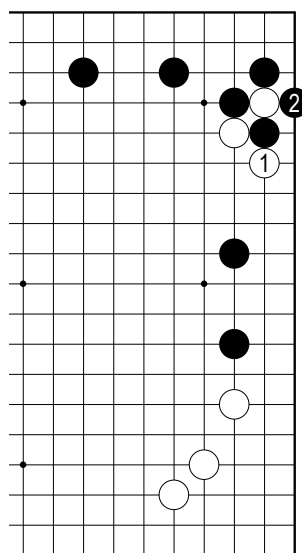
白 5 位虎是拘泥滞重的走法，是不行的。要争得棋的主动，不拘泥是很重要的。

3 图（棋的节奏）

对于白 1 的打，黑 2 如提，白 3 再打是筋。象白 1、3 这样有节奏的手法应用广泛。黑 4 接后，白 5 再接，破了黑空，白成功。



3 图



4 图

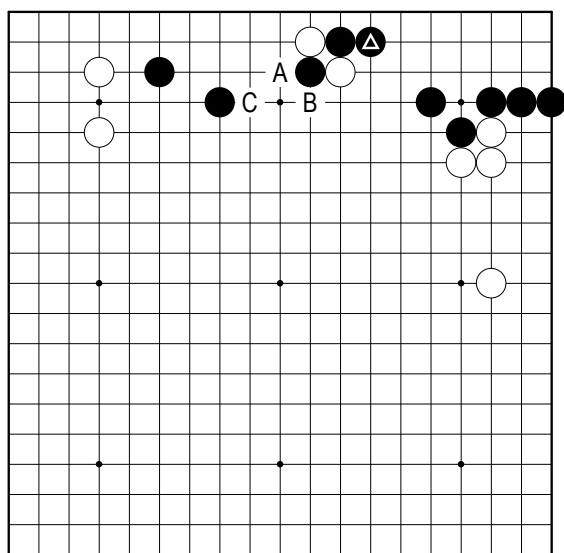
4 图（次序的巧拙）

如果把次序弄错，白 1 先从这边打，黑 2 提后，白不能再打，失败。

基本型测验—9

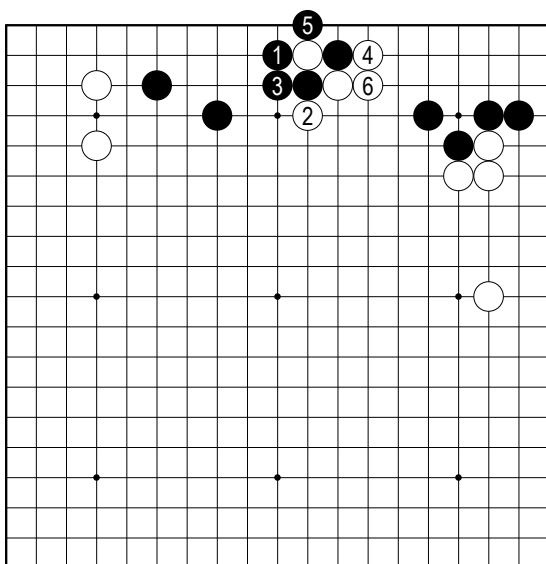
黑▲长。

请从 a、b、 c 三点中找出白最为妥当的着点。



基本型的演变过程

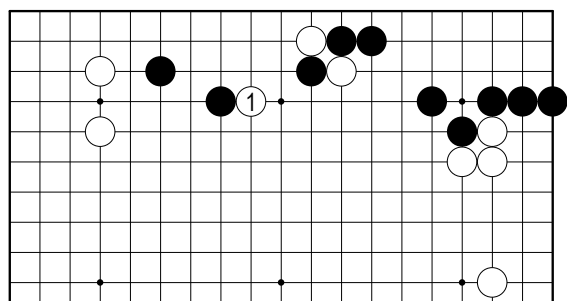
破坏上边的黑地，扭断是腾挪的手筋。基本型的▲如在本图 1 位打，至白 6 的变化黑不满意，所以黑在 4 位长。



1 图(碰一筋)

白1碰试黑应手,是临机应变的手筋。

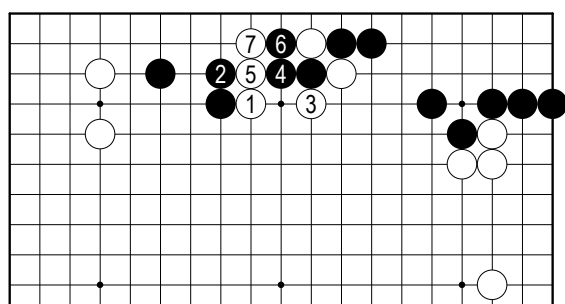
有“腾挪宜碰”的说法,很多情况下,往往以碰来策划腾挪。从而挑起战斗。



1 图

2 图(分断)

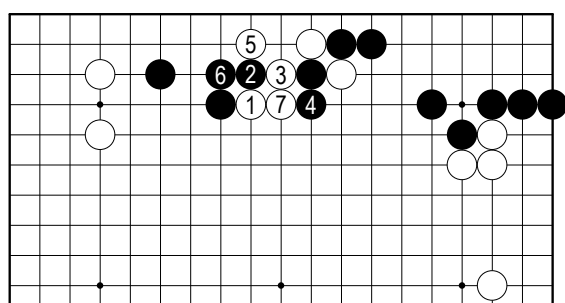
黑如2位应,白3打是和白1相关连的手段。黑4时,白5、7冲下,将黑隔断。



2 图

3 图(手筋的威力)

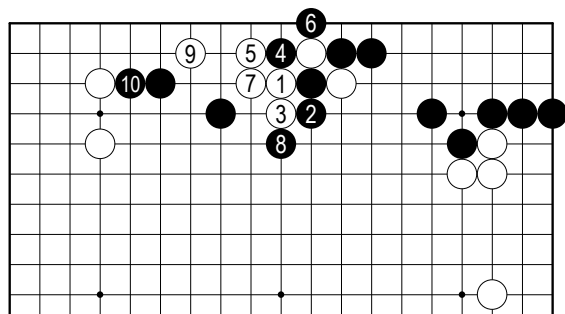
黑如2位抵抗,白以3至7的手段腾挪,黑形破裂。



3 图

4 图(重的姿态)

白1直接打,是重的俗筋。这样,黑以2至10的手段攻白,结果白形笨重,没有达到腾挪的目的。

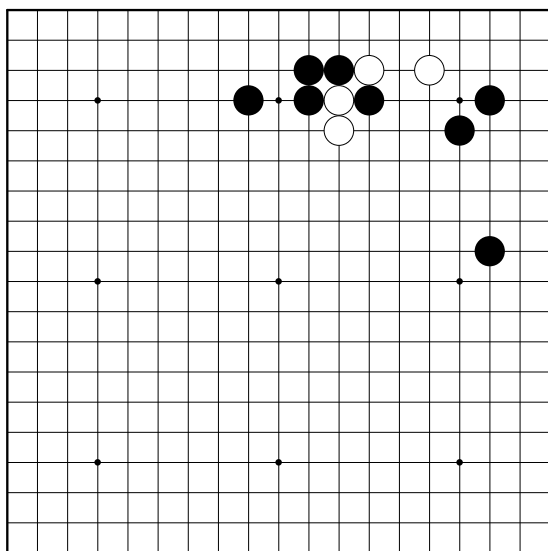


4 图

基本型测验——10

(白先)

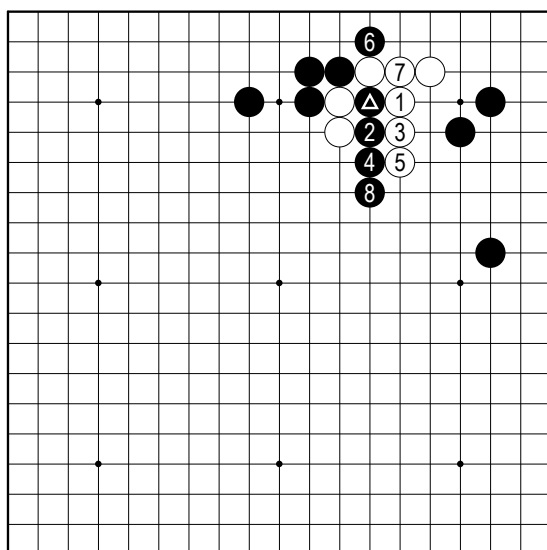
所谓筋或者形，它们与僵化呆板的思想方法绝无缘份，而好手、妙手却与机敏灵活的思维孪生。



参考例

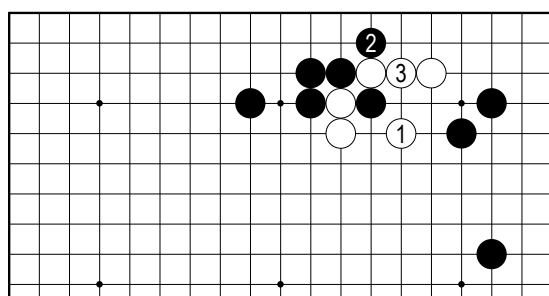
这是实战中出现的形。白吃不到▲一子，怎样腾挪成了焦点。

白1以下至5俗手打出的想法呆板，怎么也不能说是腾挪。白7接的姿态，是典型的俗筋。



1 图(虚枷一筋)

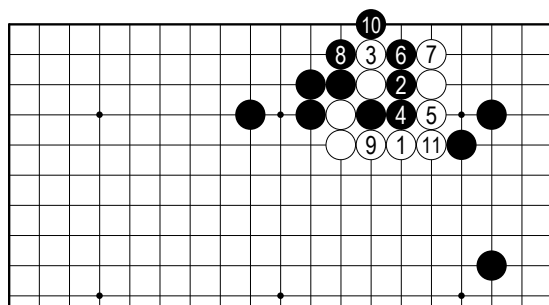
白1虚枷试黑应手,临机决定腾挪的方法,思维灵活轻快。黑2如打,白3正好构成好形。



1 图

2 图(厚实的腾挪)

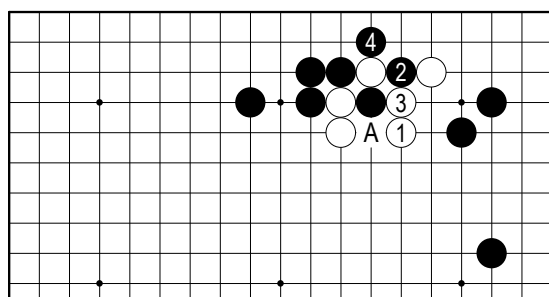
黑2打时,白3长重要,弃掉二子是关键。至白11接上,右方黑棋变薄。



2 图

3 图(弃子技巧)

2图白3欲弃故着,再舍两子取势的手法应用十分广泛,白如单在3位或a位打,被黑4拔掉,白即难下。

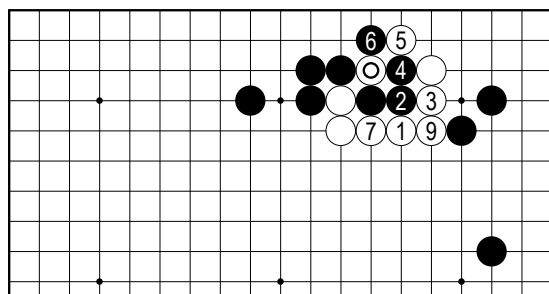


3 图

4 图(滚打包收的筋)

对于白1虚枷,黑如以2、4应,则白有3以下的滚打包收手段。

跟2图一样是丰富的厚形,是成功的腾挪。

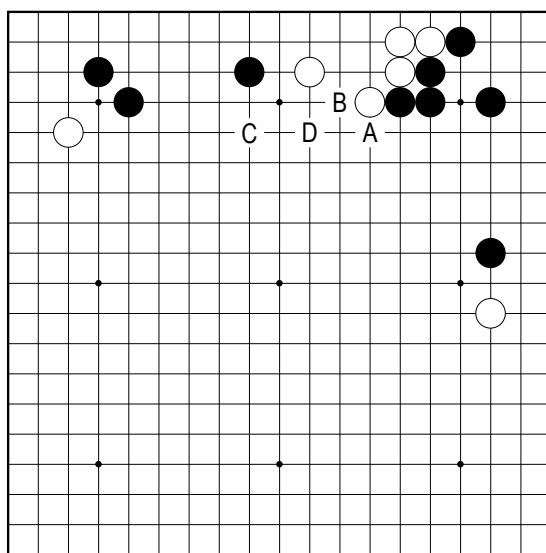


4 图 8=○

基本型测验—11

(黑先)

一般的着想是黑 a 扳, 白 b 退, 黑 c 跳, 白再 D 尖, 这样, 白也构成好形, 黑着法无力。

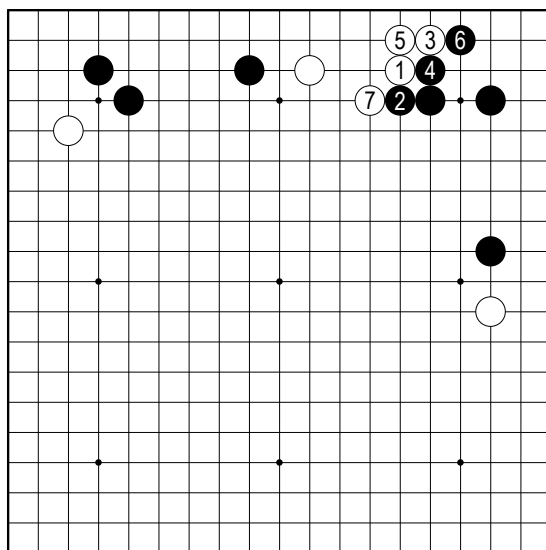


基本型的演变过程

对于白 1、3 黑 4 挤是重视中央的走法。

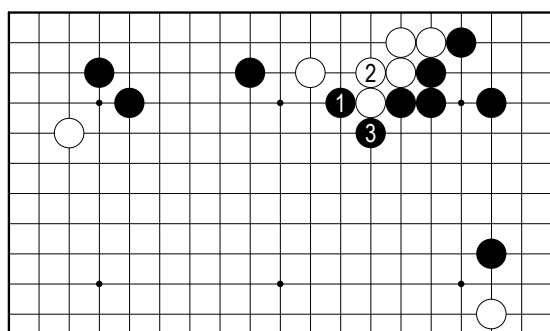
上边白棋已基本安定, 以后怎么进行是焦点。

这是在实战中经常应用的攻击手筋, 懂不位这些知识, 结果差别是很大的。



1 图(夹一筋)

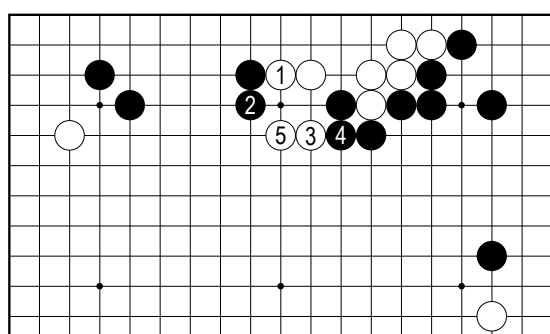
对于这种白形，黑 1 夹是筋。让白 2 在里面接，再 3 位封锁是黑的目的。跟黑舒展的姿态比较起来，白形狭小紧迫。



1 图

2 图(攻击的余得)

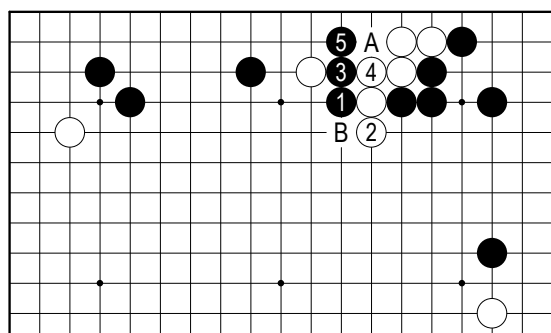
前图以后，白 1 顶以图向中央走出，这样黑在攻击中使右方势力更加扩展，同时上方也自然得到巩固，黑满足。



2 图

3 图(无理)

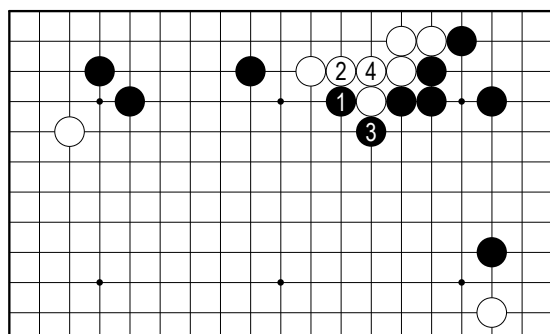
对于黑 1 夹，白 2 长出无理。黑 3、5 一边得利，一边攻白，大成功。可以说这是白必败的姿态。其中白 4 如走 5 位，则成黑 4、白 a、黑 b。白无成算。



3 图

4 图(常用的筋)

这是星压长定式中运用夹的例子，黑 1、3 用于加厚势力时的作战。

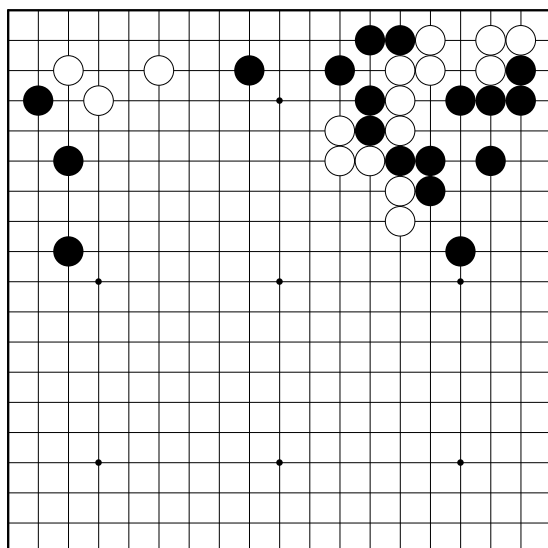


4 图

基本型测验——12

(白先)

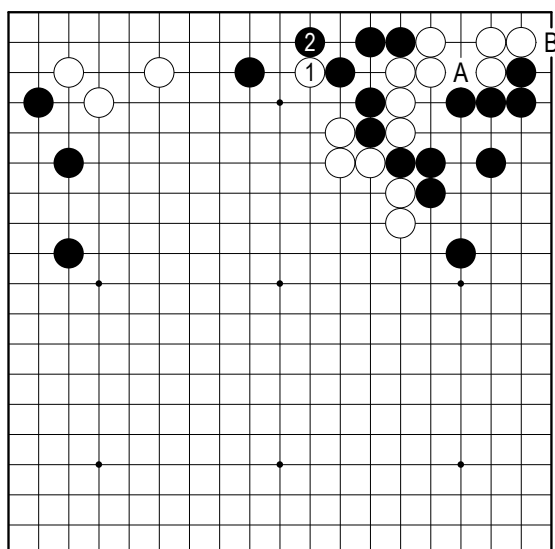
右上角白棋要想单独做活已不可能，只有从上边围着白的黑棋那里寻找活路。急所的筋在哪里呢？



参考例

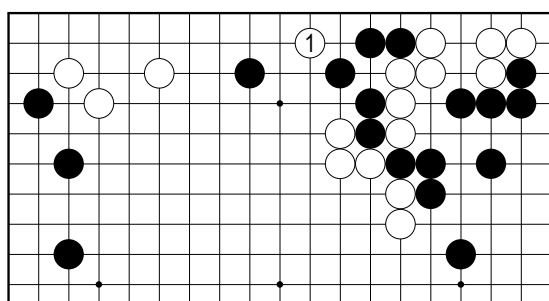
右上角 a、b 两点白只能占到一处，无法做活，只有袭击上边的黑棋。

白急于成功而于 1 位靠，黑 2 扳应后，白即无后续手段。切不可草率。



1 图(点一筋)

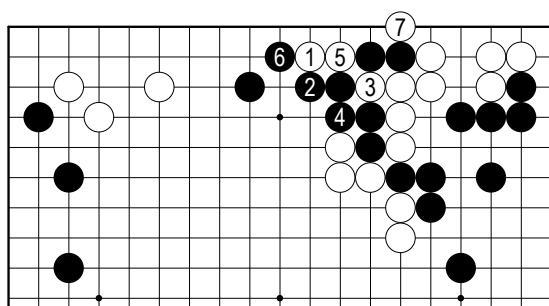
白1点，是冲击黑的急所，虽然有“攻宜飞”的说法，但是这里点比飞更有力量，这样走无疑是出色的。



1 图

2 图(死活的急所)

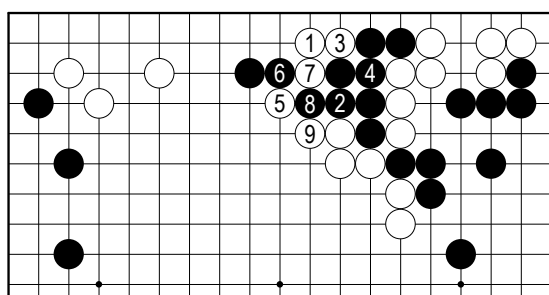
白1后，黑顿时难以应付，如2位应，则白3至7做活。



2 图

3 图(被吃)

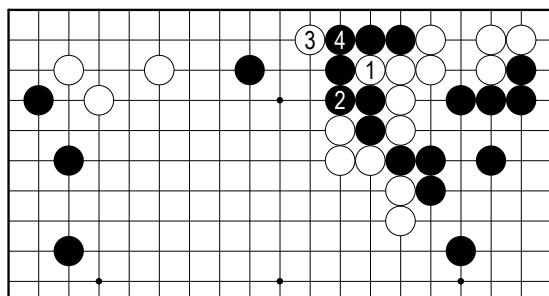
对于白1，黑走2位，则白3得利后，再于5位飞是筋。至9止，黑反而被吃。



3 图

4 图(坏棋)

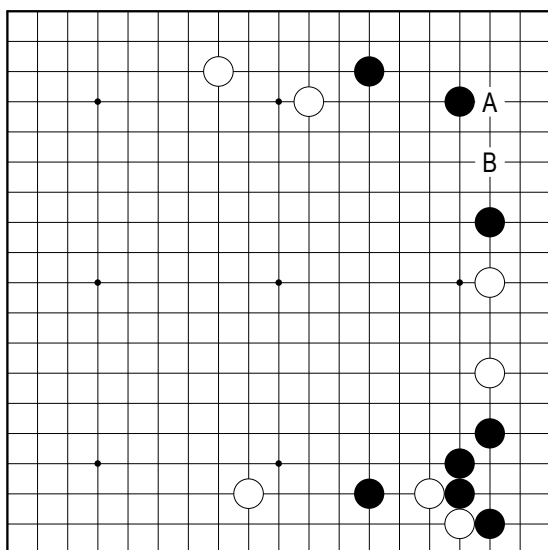
白1先打极坏，导致失败。以后白3刺，黑4接成立，角上白死。



4 图

基本型测验—13

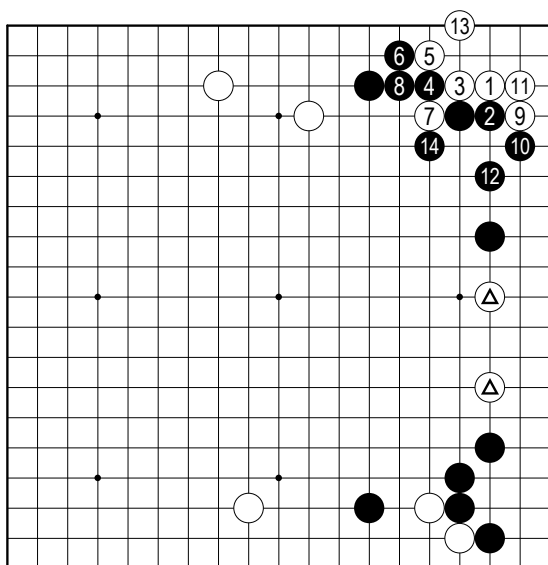
从 a, b 两点中选出兼带侵入和腾挪的一点。
重要的是变化和构想。



参考例

白“三·三”打入至 13，
虽能简单达到侵入的目的，
但△二间拆变得薄了。

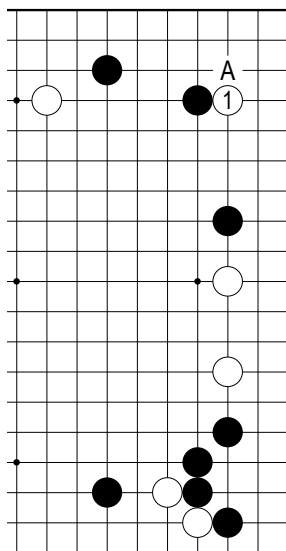
这里应该留意保护二间拆，
同时想出有机略的侵入手段和腾挪办法。



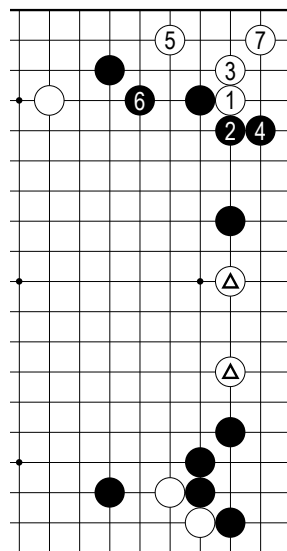
1 图(侵入的技巧)

白 1 托，是在 a 位

“三·三”打入无趣的场合下能够选择的侵入手筋，在这个局面正是恰当的。



1 图



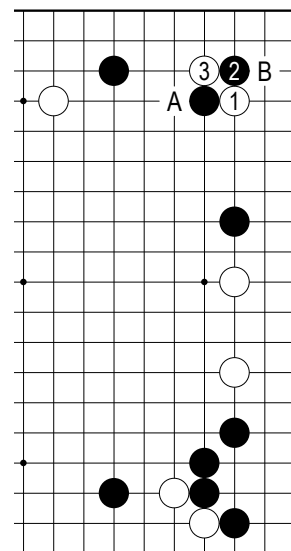
2 图

2 图(黑 6、白 7 是形)

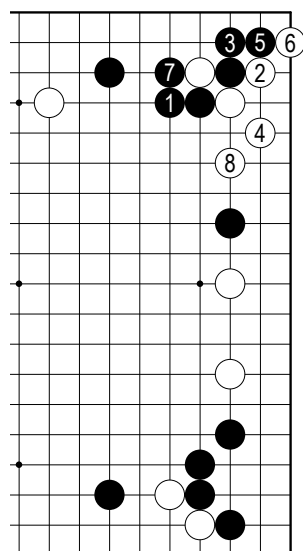
对于白 1，黑 2 外扳，3 至 7 是白的预想，也是白理想的腾挪。总之，对△两子没有什么影响是因为右上方的侵入妥当。

3 图(腾挪的常法)

对于白 1，黑 2 内扳，白 3 扭断是腾挪的筋。黑的应手一般在 a 位和 b 位。



3 图



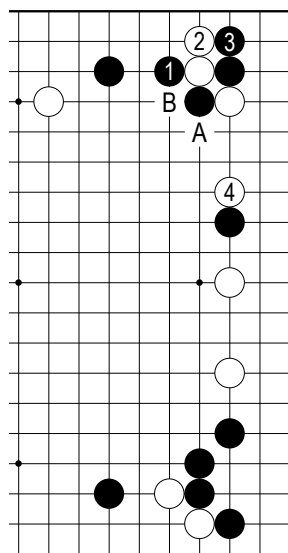
4 图

4 图(白成功)

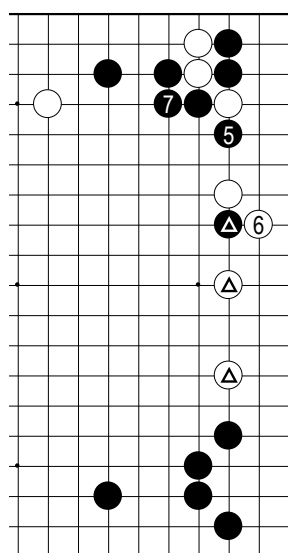
照“扭断长一方”的说法，黑在 1 位长，白以 2 至 8 整形是要领。一看就是白成功的腾挪吧。

5 图(留下伸缩余地)

对于白的扭断，黑采用 1、3 的手法守角，这时白 4 是轻妙的腾挪手筋。保留 a 位和 b 位的打，是极为重要的。



5 图



6 图

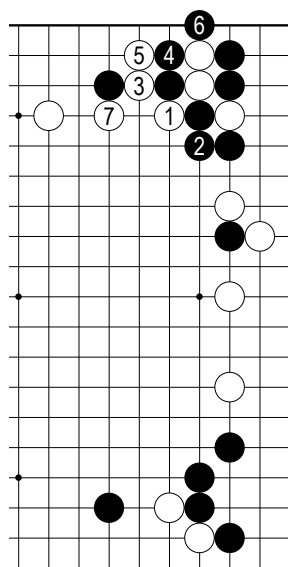
6 图(▲被伤)

前图后，黑 5 如打，白 6 扳过。白先手使△安定，是成功的腾挪。

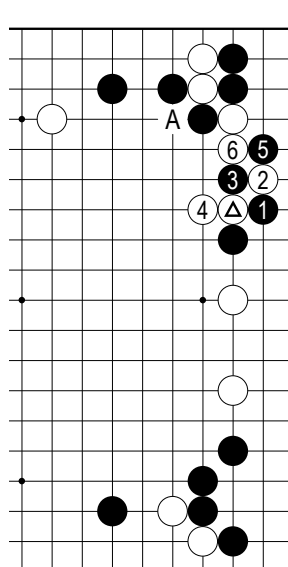
有这样的结果是因为保留了得利的手段。

7 图(上下得利)

前图黑 7 如不补，白立即采取 1 以下的手段，这是黑所不能忍受的。腾挪的纵横，交织出棋之精彩变化。



7 图



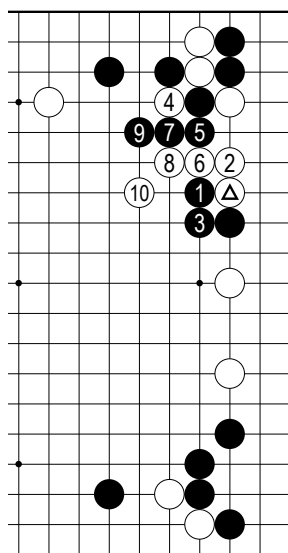
8 图

8 图(黑中计)

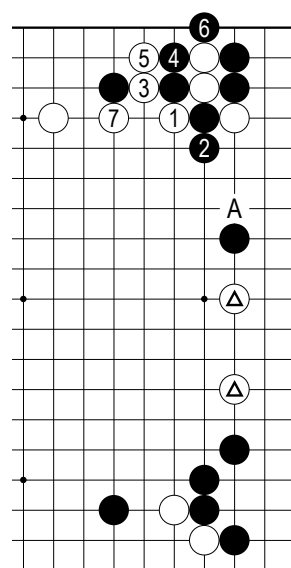
对于△的碰，黑 1 如下扳，白 2 连扳严厉。下面黑如 3、5，白 6 打瞄着 a 位的切断，黑形困窘。

9 图(腾挪的变化)

对于△, 黑 1 如上扳, 白应法很多, 比如白 2 退, 黑即难下。黑 3 接, 白 4 以下是熟识的筋, 白好调。



9 图

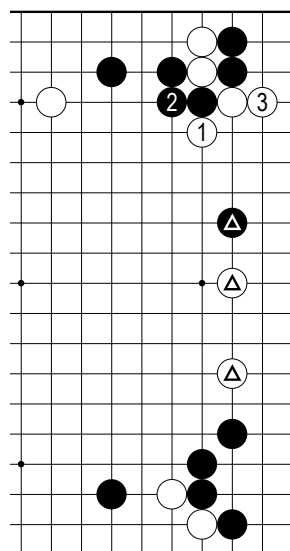


10 图

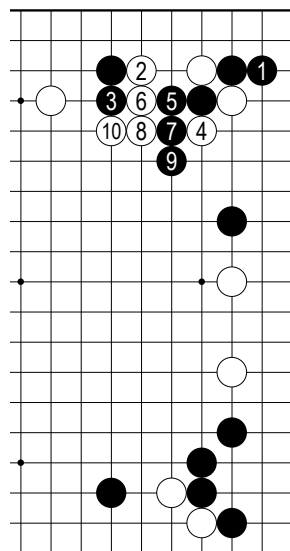
10 图(注意次序)

5 图白 4 如直接下在本图 1 位, 以下至 7 止, 结果大差。因为增强了黑棋, 使黑得到攻击△两子的机会。使用白 1 以下的手段之前, 注意到 a 位碰的次序极为重要。

11 图(单调) 白 1、3 的走法虽然同样是为了侵入, 但如图的情况, ▲正好是攻击△和上方白棋的两用的一手, 这里希望理解保留利用 1 或 2 位的打其作为筋的价值。



11 图



12 图

12 图(常用的筋)

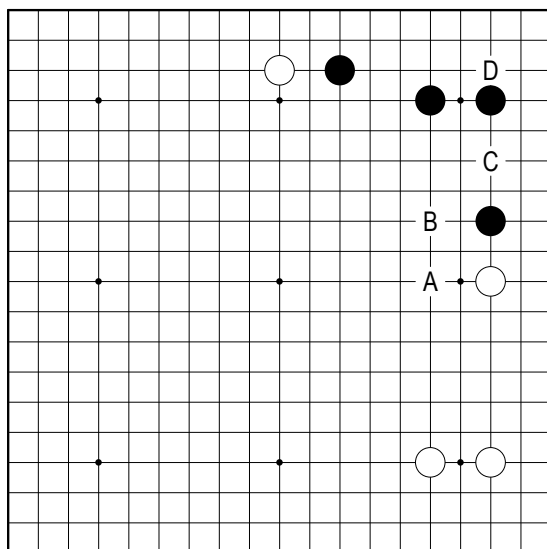
对于白扭断, 黑 1 长, 白 2 靠正好是充分腾挪的手筋。

基本型测验—14

(白先)

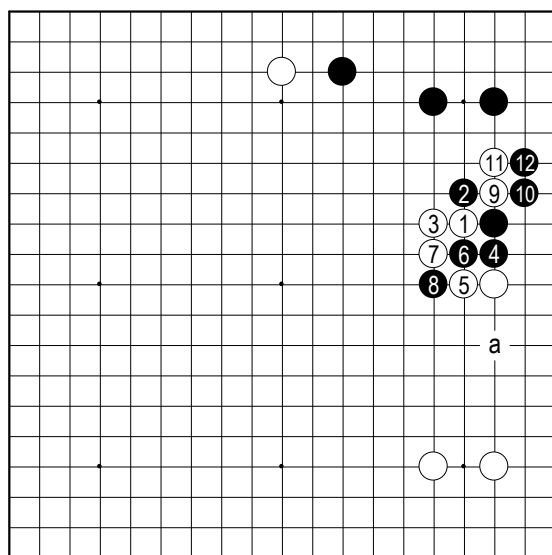
这是一个高级问题。白平凡地在 a 跳，则黑 b 跳巩固黑空，白失败。

白且从 c、d 两点考虑选择。



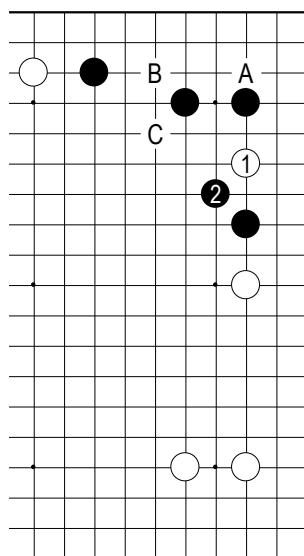
参考例

在黑 a 位打入之前，白想法使右边形成模样。白单纯地 1、3 压长以图扩展右方，但如图黑 6 冲断反击成立。至黑 12 止成了白的苦战。

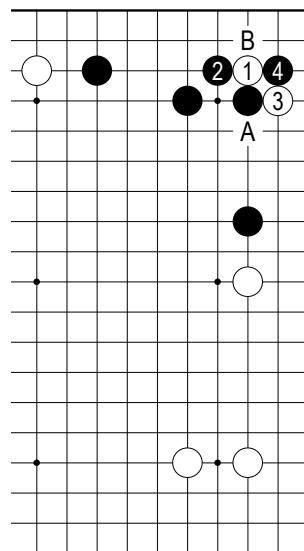


1 图(白瞄准的筋)

在黑是一间缔角的情况下，白1的打入不行。黑2尖后，白无后续手段。白棋瞄准的急所是a、b、c三点。



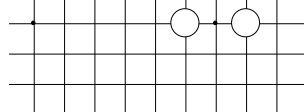
1 图



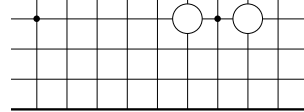
2 图

2 图(利用)

对于黑的一间缔角，白1靠是有力筋，意在从角上着手，相机扩展右边模样。白3、黑4是常形。黑4如果走a位，则白b位活。



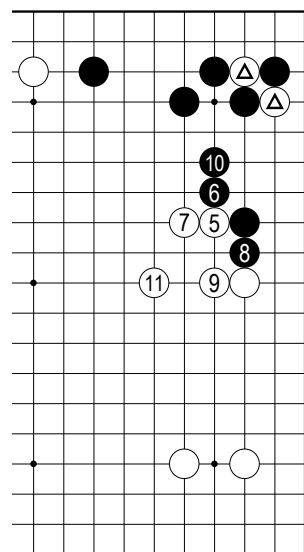
1 图



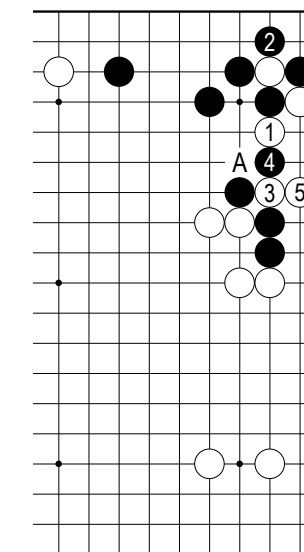
2 图

3 图(布局构想)

在角上留下味道，再回头以5，7压长是有妙味的构想，黑10不得不补，这是△产生的效果。白11补，完成了堂堂的构图。



3 图



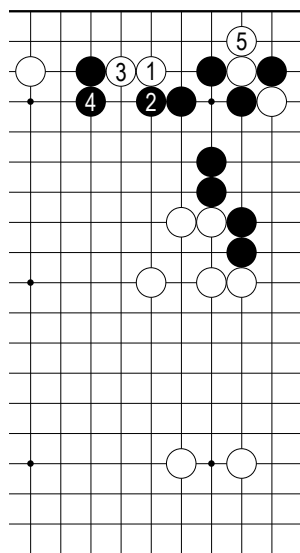
4 图

4 图(弃子的效果)

对于白的压长，黑如省略a位的补，则白1打、3断成立，黑二子被吃。先走的角上的弃子，作用很大。

5图(手筋的威力)

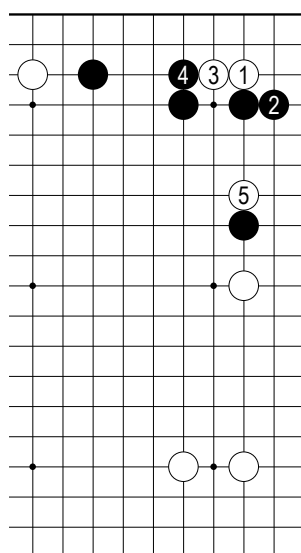
白的构想告一段落后,还要注意在黑空里仍然留有白1位的打入。黑如2、4,则白有5位长出的手段。



5图

6图(变化)

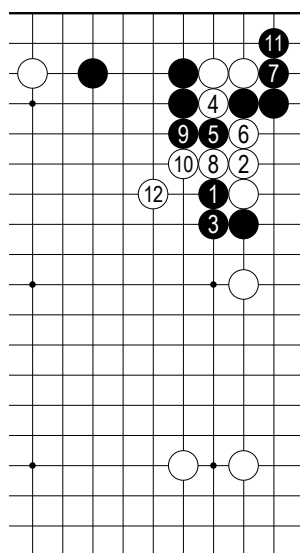
对于白1靠的筋,黑2立顽强抵抗,但味恶,仍不能成功。设想白3、黑4交换,白便有5碰漂亮的手筋。



6图

7图(手筋的巧妙)

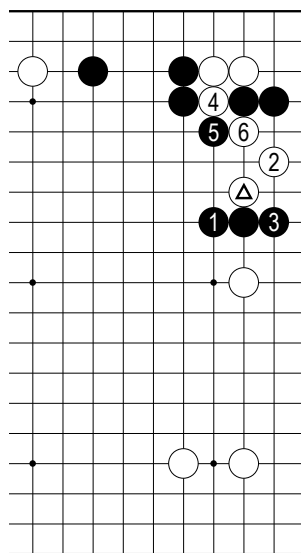
看看前图以后的变化吧。普通黑以1、3对付,白4、6切断挑战,以下至12止白明显成功。



7图

8图(△的意味)

前图的变化。对于△的碰,黑1如长,白2尖是好手。黑3阻渡,则白4冲断成立。

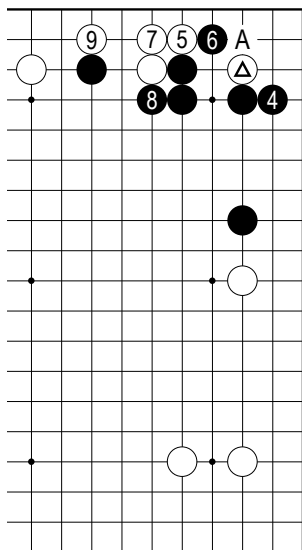


8图

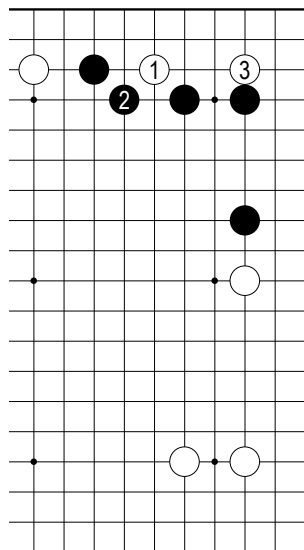
13 图(留有余味)

对于△的靠，黑4立，白5、7扳粘利，再9渡过最为妥当。

注意白在a位留下了一个大官子。



13 图



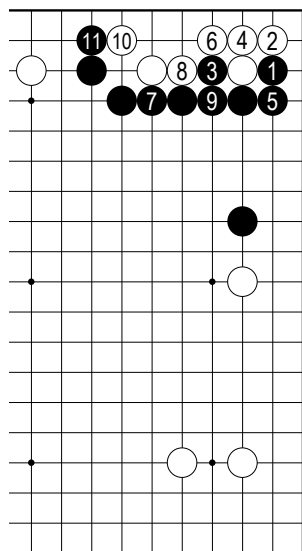
14 图

14 图(腾挪的急所)

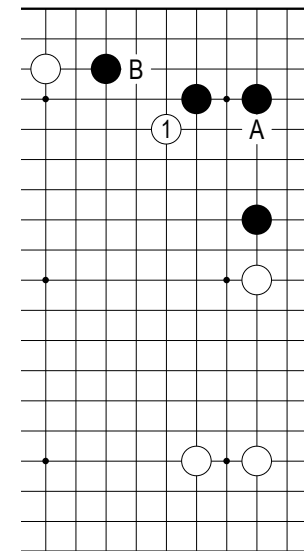
对于白1，黑2的尖如能成立当然好，但这里绝对不会成功。白3靠是和1相关连的手筋。

15 图(做活)

接着，黑1如扳，白2是腾挪的筋。黑不能在4位打……如3打、5接，则白6以下简单做活。



15 图



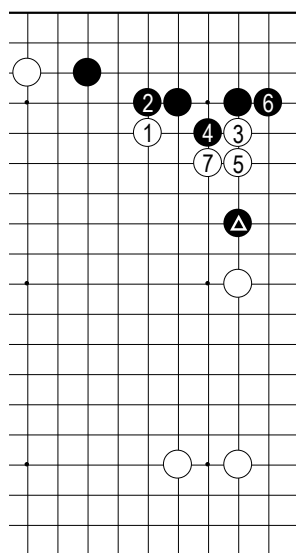
16 图

16 图(巧妙的着想)

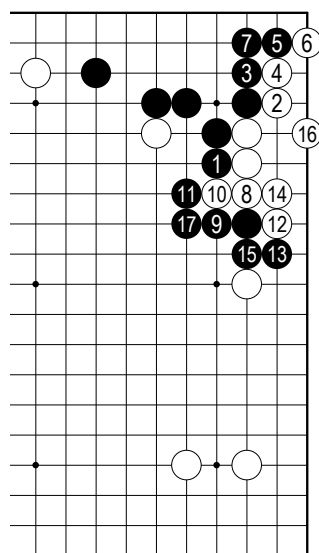
对于黑角的布阵，白1浅侵是意想不到的手筋。下一手a、b两靠必得其一，一旦产生这样的着想，兴味大概也会倍增吧。

17图(有名的一例)

对于白1,黑2如在上面挡,白3靠步调好。如设想出至7的构图,就懂得了腾挪的含义,这样自然地形成了对▲的攻势,白大成功。



17图



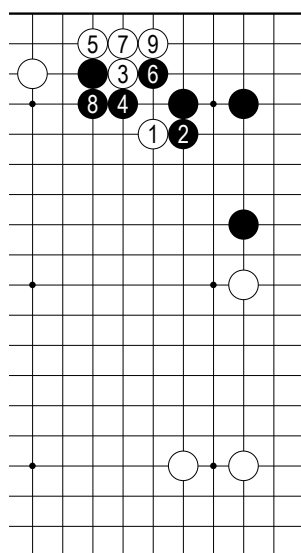
18图

18图(变化的起伏)

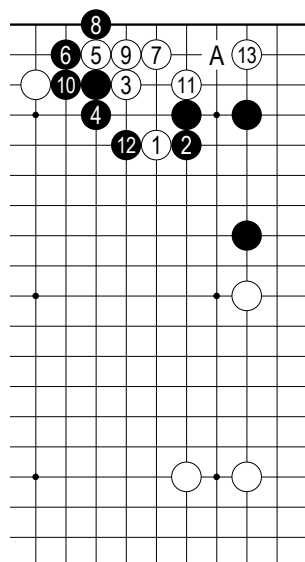
前图黑6如改在1位压,白2位扳,以下先手做活是要领。黑棋虽然厚了,但白也掏去不少空。

19图(虽是常法…)

对于白1、3,黑如4,白5反扳是筋。黑6、8虽然是形,但这个场合下,白9长尖刻,黑不好应付。



19图



20图

20图(种种变化)

白1、3后,黑4如长,白5、7扳虎至13止是腾挪的形。黑12如走a位,则白12位出头。

第四章 死活中的筋和形

基本的死活急所

死活中的“筋和形”

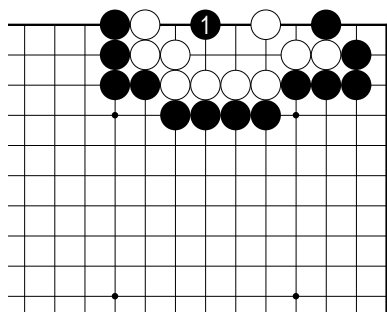
算度能力的养成是在死活研究中居于首位的。

一般说来，作为死活的基本，从扳啦、点啦着手往往是筋的所在，但要占据有利的要点，一看棋形就能知道“这个形是急所”、“那里点是筋”的判断的直觉，却是最重要的。

“对方的急所就是我方的急所”这是很重要的理解。

1 图(急所的筋)

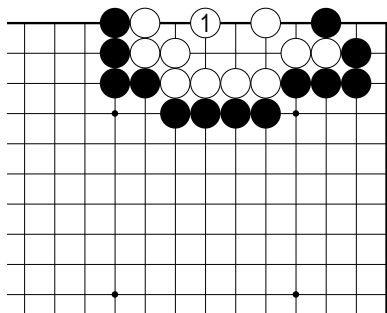
黑 1 点是第一感的急所，白死。



1 图

2 图(急所的形)

白 1 是做眼的形，白活。



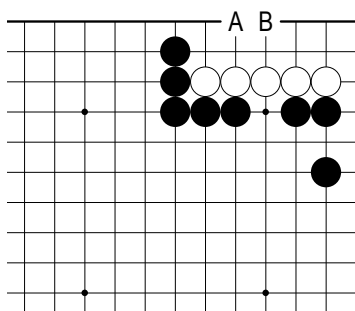
2 图

〔第1型〕飞的筋

飞的形看上去轻快，有小飞和大飞两种。

在处理中盘时的攻和守中，“攻宜飞”的格言也是有名的。

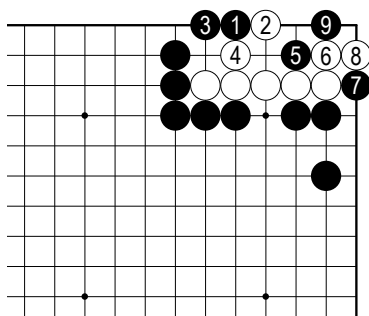
作为攻杀对方的手段，飞的手筋在冲击对方缺口时被广泛应用。本型 a 位的小飞是筋，b 位的大飞失败。



第1型

1图(正确的次序)

黑1小飞是手筋。对于白4，黑5夺眼。白6后，黑7、9是重要的次序，成弯三，黑7如先走9位，则白走7位能活。

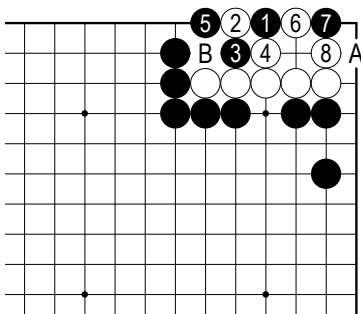


1图

这是在实战中经常出现的形，希望别把攻杀的手筋搞错了。

2图(飞的差别)

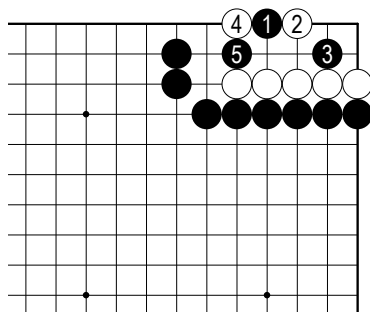
黑1大飞，白2的靠成立。以下至白8成劫。黑7如在8位夹，则白a、黑7、白b挤仍成劫。



2图

3 图（形的整理）

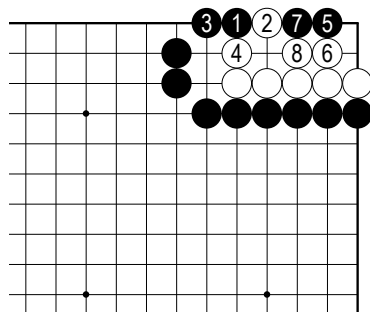
属于前图的类型，只往角上移了一路，但这样攻击的筋就不同了。这种形，黑 1 的大飞是筋。白 2 靠，黑 3 点是急所，白死。黑 3 如走 4 位，白有 3 位的巧手，这样白活，希确定之。



3 图

4 图（角的死活）

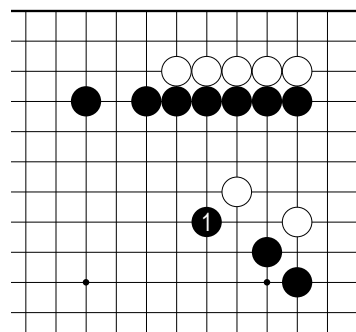
黑 1 如小飞，白 2 靠是急所。黑 3 以下是必然变化，成劫。在次序中，黑 5 如先走 7 位，白走 5 位能活，白 6 如走 7 位，则黑走 8 位，白死。



4 图

5 图（攻的形）

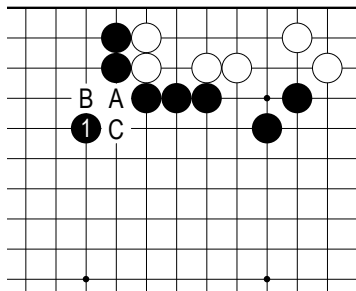
在进攻对方的场合，飞常常是有力的，所以有“攻宜飞”的格言。当然，作为攻的手法，还有尖、镇、点等等，飞是代表形。黑 1 飞是筋。这一手可以说把白二子推到了危机的边缘。



5 图

6 图（守的形）

这是由三间夹定式演变成的形。对于 a 位断点，黑 1 飞补是有效的形。黑 1 如 a 位接则嫌呆板，不好，b 位虎，则给白留下 c 位刺的便宜。

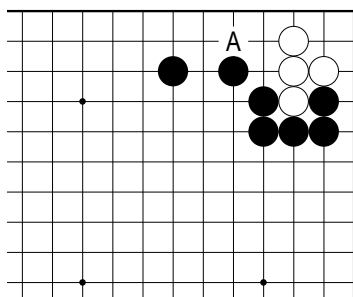


6 图

【第2型】 扩大眼位的筋

眼位是死活问题的基本因素，是否有6目地的眼位是死活的基本条件。因此，所谓扩大眼位，即是为了造成6目地的眼位而求活时所使用的。6目地以内时，“直四”和“曲四”等属于活形，要造成所有这些活形，扩大眼位是重要的。

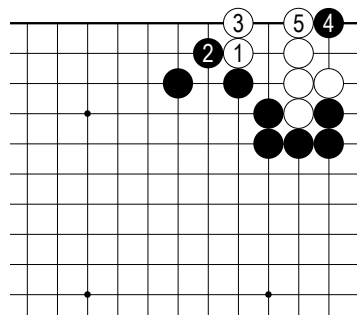
白a的靠，是扩大眼位的形。



第2型

1图(基本原则)

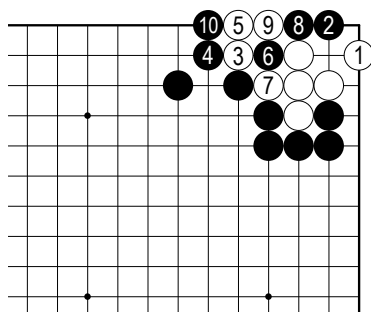
扩大眼位做活和抢占急所制造眼形，是求活场合下的基本原则。但是，如果仔细把它们分类来看，扩大眼位做活的情况，是乎比抢占急所制造眼形的情况要少些。



1图

2图(夺眼的筋)

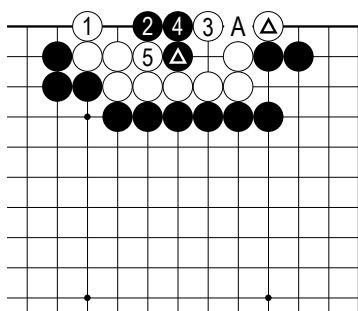
白1企图制造眼形，但黑有在2位急所点的手段，白失败。以后白如3、5，则黑以6、8夺眼，白死。



2图

3 图(双活)

这是实战中的形，黑▲占到急所。这里白1扩大眼位是最为恰当的一手。黑2如破眼，白3尖是筋。下一步白4位和5位必得其一，成为双活。另外，如果没有△的扳，则黑2在3位尖，白a时，黑下2位成“丁字四”，白死。

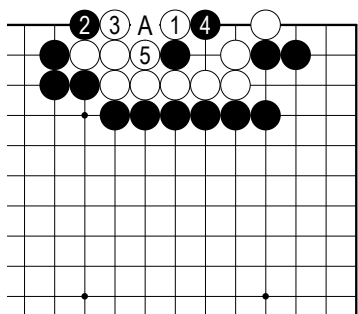


3 图

4 图(劫)

白1夹做眼，但在这种场合，黑有2、4的手段，至白5，成劫，白失败。

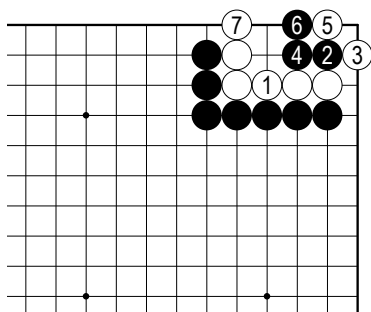
请注意黑2如直接在4位打，则白在a位退活。



4 图

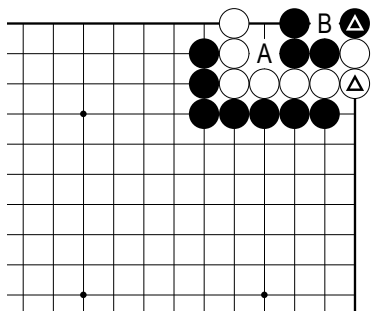
5 图(万年劫)

白1接扩大眼位，以下至白7止是有名的万年劫。这个形，双方现在都没有必要去急着挑战，就这样脱先它投，尽可能保留一段时间，这是最后的问题。



5 图

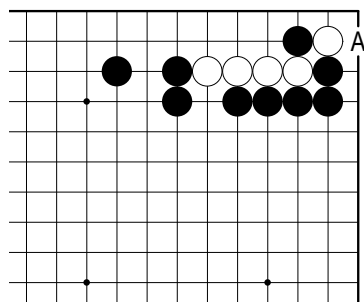
6 图(双活或劫)接前图，黑▲提劫，白△接。虽然收气后黑有a位的劫，但这种劫很难打，不是轻易能够成功的。日本棋院围棋规则规定，最后成为打劫或是黑b位接双活。



6 图

〔第3型〕利用弃子的筋

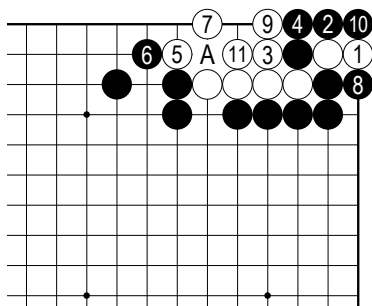
利用弃子的手段，小的弃掉一子、二子，大的如倒脱靴之类，在死活中经常出现。弃子就是有意识地让对方吃子的战法，如使用得当会有很大的效果。看起来问题简单，普遍认为白不能活。如果注意到弃子的手段，在a位的急所着子，问题就解决了。



第3型

1图(弃子的效果)

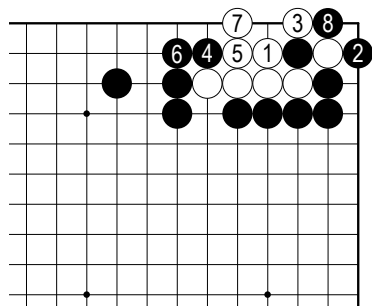
白1立占得要点是手筋。白弃掉二子，巧妙地做活。白1弃子的作用在于，黑尽管吃掉白二子，但必须花去4、8、10三手。请仔细体会至白11止的次序吧。白5在9位吃三子则恶，黑在a位扳成“弯三”，白死。



2图

2图(劫)

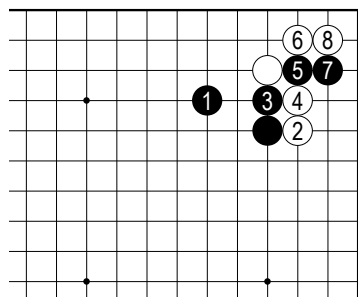
白1打是平凡的着法，黑2以下至8成劫。不能忽略1图的弃子法吧。



2图

3 图(定式中的弃子)

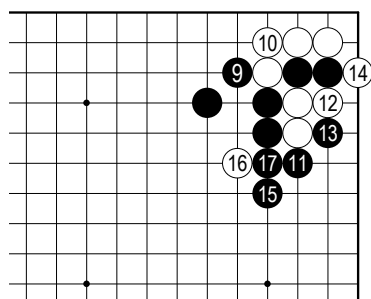
在定式中利用弃子的例子也很多，它的目的有的是为了整形，有的是为了张势等等。在高目定式的弃子作战中，黑 5、7 应好好理解。这就是“欲弃故着”的格言。象这样弃掉两子的意义在于：使对方花去更多的手数，从而充分利用弃子以取得代偿。



3 图

4 图(完成势力)

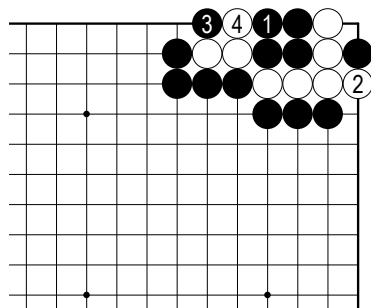
紧接前图，黑 9 至 17 告一段落。黑的外势，白的实利。象这样的弃二子手法，在中盘、死活等场合往往是手筋的原素。



4 图

5 图(倒脱靴)

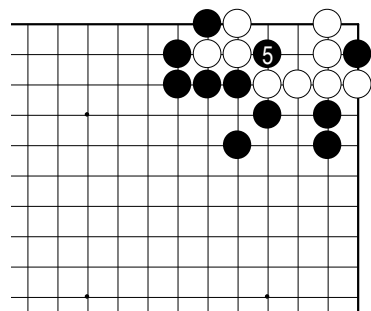
这个形，白在 1 位提掉三子则将做成两眼，无论如何黑 1 是急所。在一般情况下，这样弃四子故意造成大损失的自杀行为是很难下出的，但在这种场合却是倒脱靴的基本形。



5 图

6 图(反断吃)

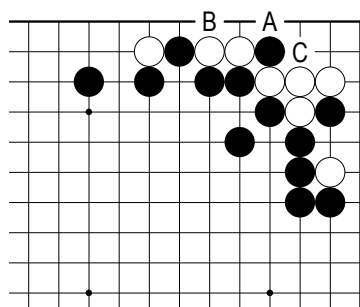
黑 5 在被提掉四子的地方反断吃，成为倒脱靴，白死。倒脱靴也有五子的情况，反过来做活的场合下也被应用。这是很容易疏忽的。



6 图

〔第4型〕立的筋

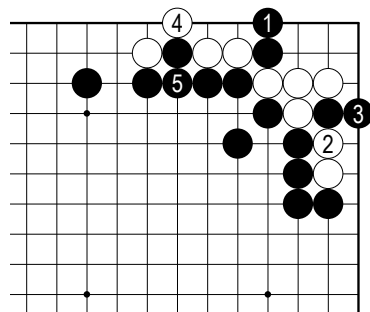
一线下立，由于能用它来增加对方行棋的手数，从而延宕其进攻或防守的速度，因此常常应用在死活和对攻的场合。在死活和对攻的场合利用一线下立的手筋，往往柳暗花明，死里求生。这个形，黑在a位，白死。采取黑平易地在b位打这样走法的人不少，这样白在c位打简单做活。



第4型

1图(立的效果)

黑1立是手筋，但是这样走必须要有准确的计算作依据，白2断，黑3立同样是急所。黑1、3的立，确有它的道理，由于这两立，白穷于应付。

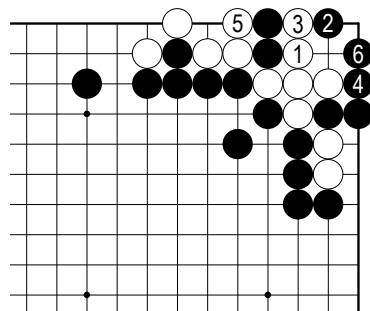


1图

2图(作品完成)

紧接前图，白如1，则黑2跳。至黑6止，作品完成。白3如在4位打仍无济于事。

另外，白1如下在2位，则黑以6位的急所相对，白仍不能活。



2图

3图(例题—窥视两边)

黑1立是手筋，落地生根，给以刚劲的感觉。黑1立，静窥左右，请仔细体会其自然而切中的节奏。

4图(出色的配合)

黑1立后即可进捣白角，白如2位提防，黑3尖是手筋，轻松地渡过。处于僵死状态的黑三子带着白五子的胜利品回来了。黑大成功。另外之黑3在a位一间跳虽然也能渡回，但1、3配合在实战中用得更多。

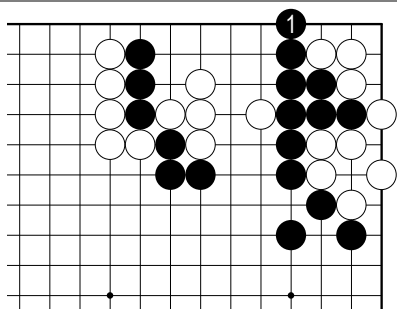
5图(顾此失彼)

对于黑1的立，白2如果阻渡，黑3的靠是手筋。白如4，黑5扳成劫，这是黑无负担的无忧劫，白不行。黑3、5是大家所懂得的一·二的急所，象这样的手筋的组合，往往威力倍增，请好好体会一下这样的着法。

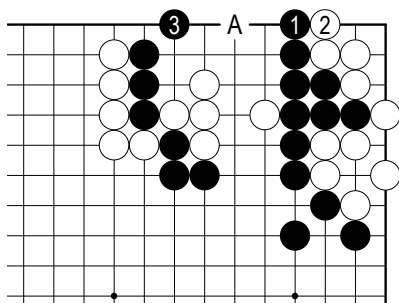
6图(单刀直入不行)

黑想不到两用的手段而企图于1位渡过。被白2、4两靠切断，黑三子被吃。

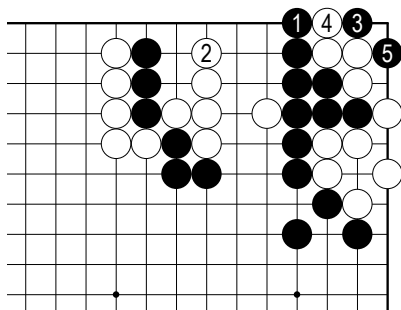
a位瞄着左右两边利是要点。



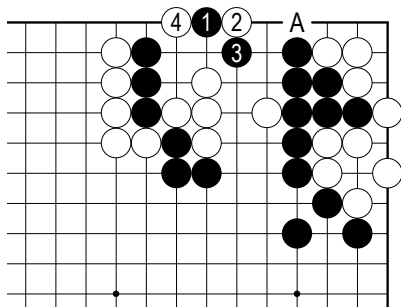
3图



4图



5图



6图

〔第5型〕 “一·一”的筋

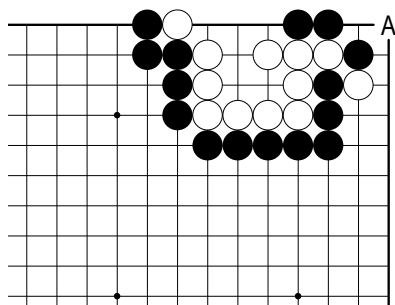
“一·一”是“角之角”这个棋盘尽端的点，一般好象没有什么价值，但显得无用的地方，却会出现急所的筋。

利用对方不入子的场合是较多的，可以说是死活问题的趣味吧。

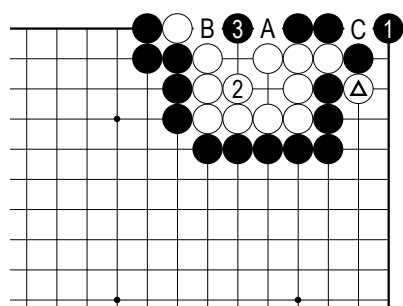
a 点是“一·一”的筋。

1 图（对抗）

黑 1 是“一·一”的筋。这确实是厉害的一手，白不能入子，△失去作用。白如 2，黑 3 点是急所，以后 a、b 两点必得其一。白如 a，则黑 b，以后白 c 位提两子时，因有 1 位的手筋，黑即可反提对抗。



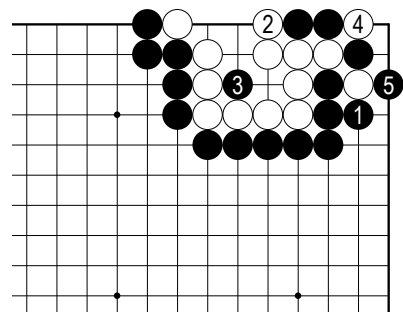
第 5 型



1 图

2 图（实战中有…）

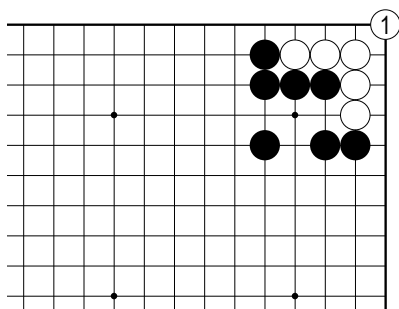
如果黑只注意到 1 位平凡的打，结果白 2、4 成立，简单成活。



2 图

3 图(角的特殊性)

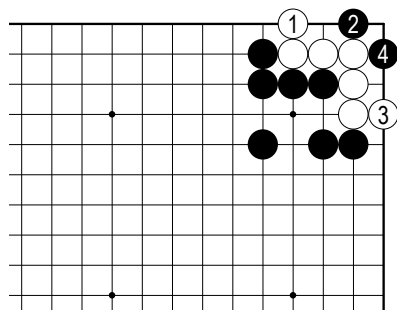
好象没什么作用的“一、一”，
在本图却舍此不能做活。这是在
实战中经常出现的形，白1一走
就全活了。看上去好象是呆笨的
一手，但却是左右确保一只眼的
“左右同形走中间”的急所。



3 图

4 图(盘角曲四)

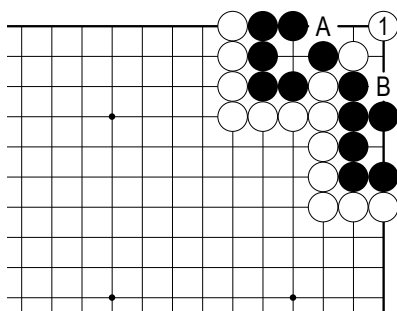
白以为扩大眼位做活便宜，贪婪
地在1位立，在这里是极坏的一
手。



4 图

5 图(明暗)

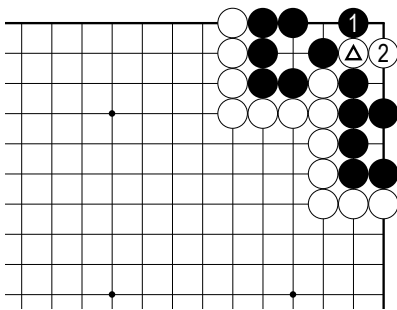
这是特殊的例子，是不入子的怪
形，显示出手筋的趣味。白1在
“一、一”位尖是轻妙的手筋，
下一手 a、b 两处扑入必得其一，
成劫。如果下出象白1这样的棋，
眼前的场面将是白得意满面，黑
震惊不已。



5 图

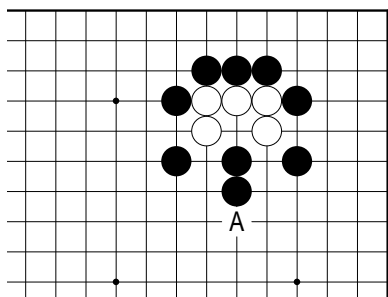
6 图(双活)

由于黑棋不入子，所以吃不了
△。象前图那样成劫是一个个大
问题，所以黑必须在1位(或2)
打和白2(或1)长交换。



〔第6型〕 左右同形的筋

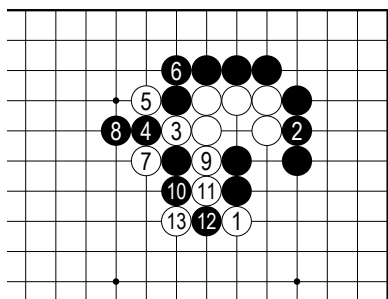
在左右同形的场合下，经常在正中产生各种各样的手段。如果死活问题是左右同形，从中央去考虑手筋而迅速解开的情况多吧。这是《玄玄棋经》里有名的“龟势”。白五子要冲出来，必须发现左右向形的急所，a位当然是筋。



第6型

1图(手筋的作用)

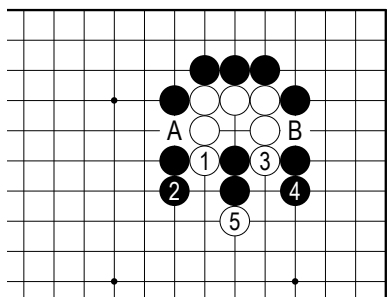
白1的靠，是兼有从左右两方冲出的筋。黑2如在这边补，白3以下顺次走出，至白13止，成为双打。白1位之点，正好是双打的关键。



1图

2图(只此一手)

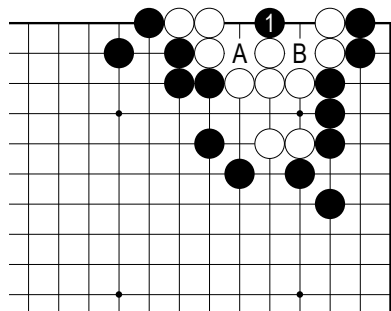
白以1、3的次序也能够冲出，白5如在a位或b位冲则自己撞气，5位靠是手筋。白5如以a以下的俗手冲出，这样紧了自己的气，最后成倒扑被吃。除了5以外的手段都不能冲出，希确定之。



2图

3 图(左右同形)

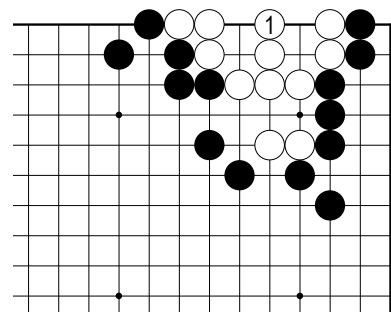
这个形是基本的死活，黑 1 恰到好处，是破眼的手筋。因白棋不入子，怎么也不行。由于黑 1，a、b 两点正好形成倒扑。



3 图

4 图(便利的格言)

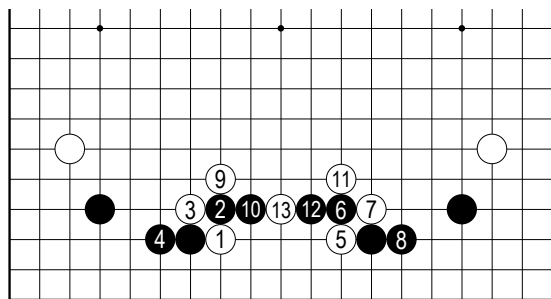
白走 1 位成为活棋。象这样左右同形的场合，中央的 1 位是急所。
“左右同形走中间”不仅应用于死活的场合，对于布局、中盘、官子等等也同样适用，应用格言方便吧。



4 图

5 图(本因坊道策的作战)

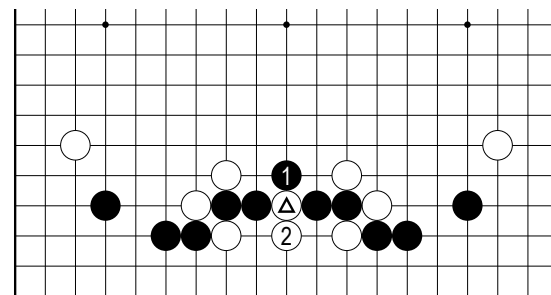
对于黑的大飞，白 1，5 两边靠的手法称之为“道策欺着”。
白的意图是想使黑棋成凝形。在这里产生了有名的手筋——白 13 的挖入，作为让子棋的走法，在各种各样的书上都有介绍。



5 图

6 图(绘画般的筋)

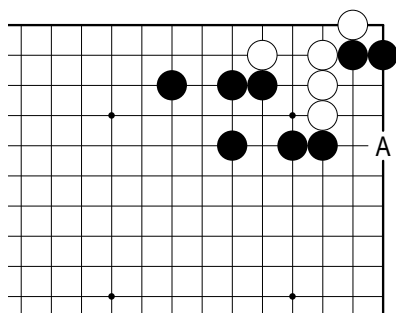
因为△的作用，黑棋无论怎么走都不行。



6 图

〔第7型〕一线跳的筋

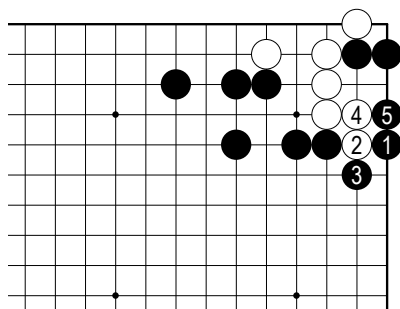
在一线上有各种各样死活的手筋，其技巧出色往往使对方出其不意是特征。这个一线跳的手筋，看上去轻快，可以说是筋中之筋。如果平时没有研究，在实战中是很难走出这种手筋的。焦点在于角上的两子，用a跳的筋。便能连络。



第7型

1图(渡)

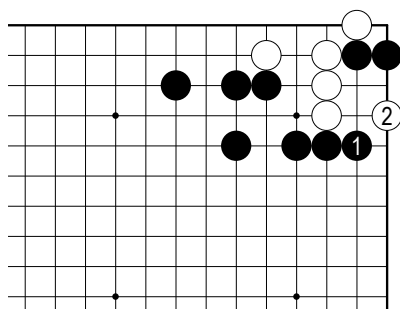
这是在一线上跳的筋的基本形，在实战中经常出现。请注意黑1跳，很漂亮地把角上两子连络回来。白2挖，则黑3、5渡过，这样角上白棋自然死。



1图

2图(跳的效果)

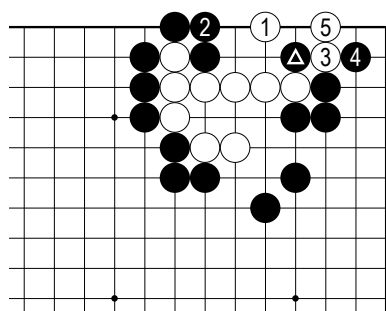
黑1立失败。白2跳是筋，切断了黑的连络。象这样在一线上跳的筋，对于棋的死活起了很大的作用。是在实战中应用极广的手筋。



2图

3 图(窥视左右的筋)

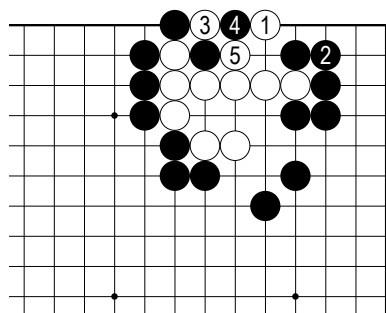
这个形白如果吃不到上边的黑一子就不能活，因此有必要好好算计算计。这里，对左右都有影响的筋是一线的跳，白棋精彩地活了。黑2位应，则白3断吃进▲。



3 图

4 图(有段者的筋)

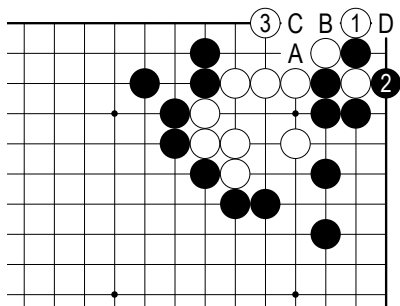
对于白1，黑如2位提防，白3扑、5打成接不归。象这样在一线上跳窥视左右的手法，是思维的飞联想产生的东西，如果能够发现这一手，可以称之为有段者。



4 图

5 图(次序一手筋)

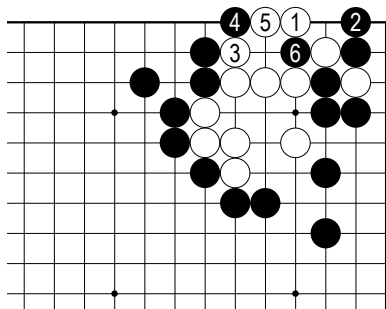
白1打先手便宜后。再在一线上跳制造眼形是筋。下面黑a位打，白b接，白发挥了作用。白3如在c位虎，则黑D位扑成劫，失败。



5 图

6 图(夺眼的筋)

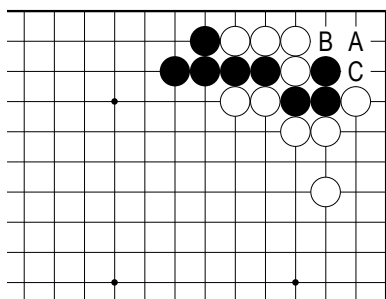
白单纯地在1位虎，看起来好象上边有了眼形，但黑2立是急所，白眼被破。白3扩大眼位时，黑4扳、6扑破眼成立。请注意这些容易疏忽的地方。



6 图

【第8型】 尖的筋

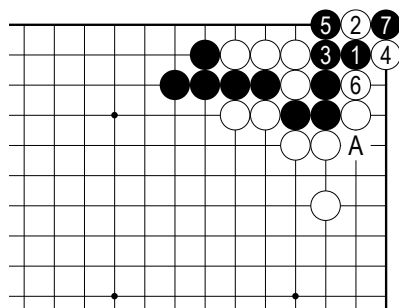
有凡尖无恶手的说法，最著名的有“秀策流的尖”。尖，在中央的整形、角上的死活、对杀等等场合，能够产生各种各样巧妙的手筋，这是它的特色。这个形的第一感，是a位尖的急所。无论黑在b位挡还是在c位挡，白都在a位夹，黑不行。



第8型

1图(劫)

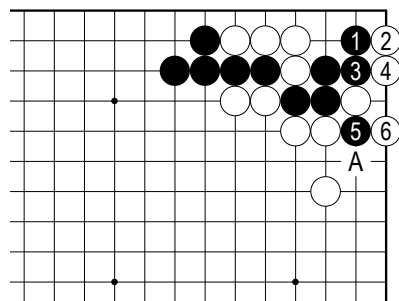
黑1尖是手筋。白2是此时最有利的应对手段。黑3以下至7，成为劫争。其中白2如下在3位或6位都会失败。白4如走5位，黑走4位是急所，由于白有a的弱点，对杀白负。



1图

2图(变化)

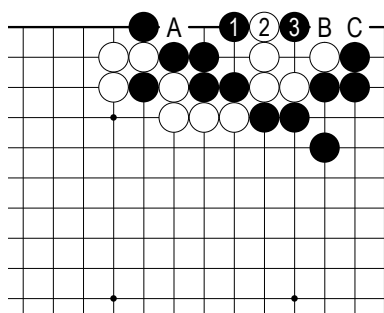
对于黑1，白2从这方靠，方向错了。黑3、5后，白6不得不进行不利的劫争。白再提劫时，黑可在a位长，白劫的负担重。



2图

3 图(顽强的筋)

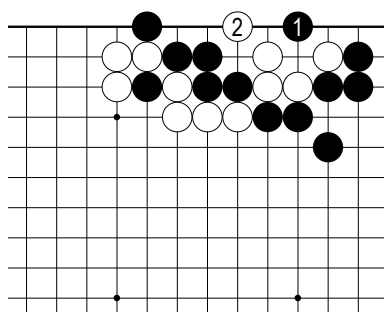
在实战中了解这种形，第一感总是黑 1 的筋。这样说，是因为在对攻的场合下，尖往往是筋的急所。对于白 2，黑 3 点是和黑 1 相关连的好手。下一手白如 a，则黑 b 胜。



3 图

4 图(尖的急所)

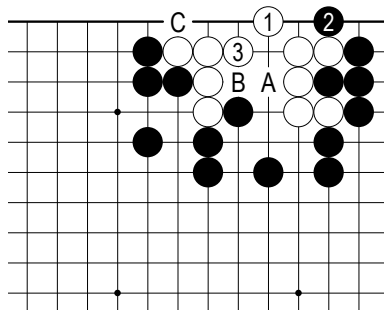
起初黑如 1 位夺眼，则白 2 尖胜。总之，这个形的 2 位之点，双方尖都是筋。



4 图

5 图(各种各样的尖)

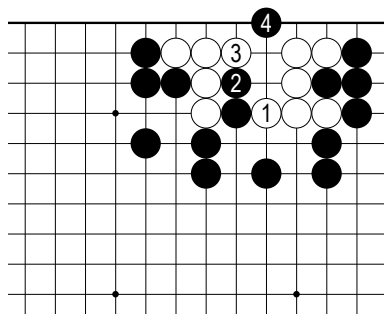
白 1 尖是巧妙的手筋，黑 2 扳时，白 3 是漂亮的应手，白活。白 3 在 b 位扩大眼位则不好，黑 c 位扳，白死。黑 2 扳如换在 a 位，则白 2 位立做眼，这样白仍是活棋，希确定之。



5 图

6 图(尖的体会)

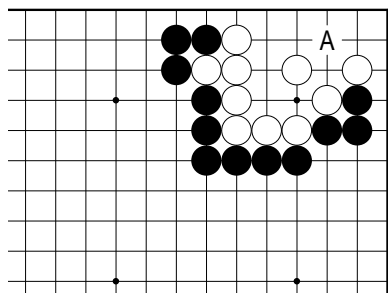
白 1 扩大眼位，黑 2 冲后，4 位的点成了急所。尖往往是强韧的筋，应用十分广泛，请好好体会。



6 图

【第9型】点的筋

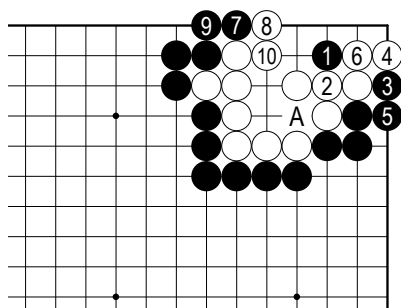
点，在夺取眼位和突入敌空等场合，看起来就象孤胆骑士，它身手不凡，也用在其它各种各样的场合。为争夺一、二目棋的官子在先后手上下工夫虽然是极其单调的，但肯定的说，官子高明的人棋力也必然强。黑a的点是手筋。



第9型

1图(点的效果)

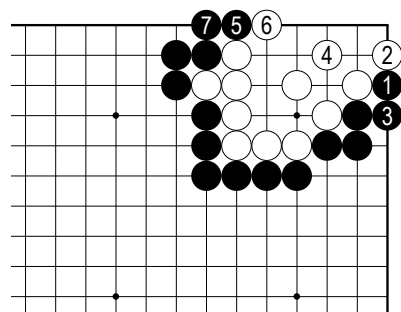
黑1点试白应手是手筋。一俟白接，黑在右边先手收官后，再在上边7、9收官是巧妙的次序。白空成为十目，黑棋先手收官起了很大的作用。其中白2如在6位应，则黑2，白a时，黑4位靠是筋，白空减至9目。



1图

2图(较前图大差)

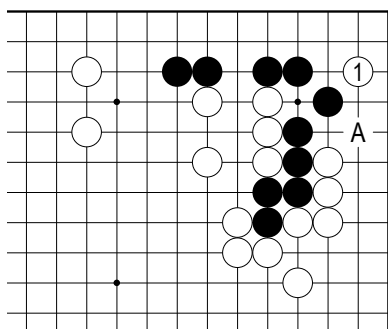
黑如平凡地于1、3扳粘，白4位补是形。下面黑5、7再扳已不是先手，白空增至11目，而且黑还是后手。



2图

3图(急所的点)

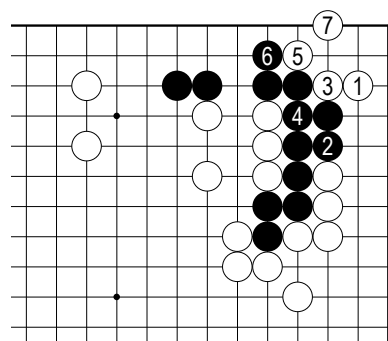
白瞄着黑的下面五子于1位点，这是急所的一手，击中黑的要害。白1如在a位等处收官，结果则是天差地别。如果对棋形熟悉，凭第一感就能发现这个急所。



3图

4图(点的威力)

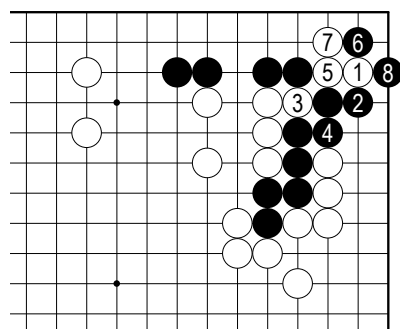
对于白1的点，黑2如抵抗，白3挤后，5、7扳虎即可做活。让白棋在角上做活，黑大块便失去根基。这样白不仅掏了黑角还瞄着对黑的攻击，可以说一气确立了优势。被白一点，黑即无以应对。



4图

5图(准备二支箭)

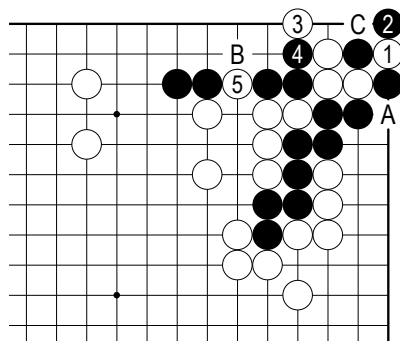
白1点，黑2挡，白3，5切断是和1关连的手段。黑6夹，是对杀的手段，白走7位，黑8渡过，但问题发生在下面。



5图

6图(白成功)

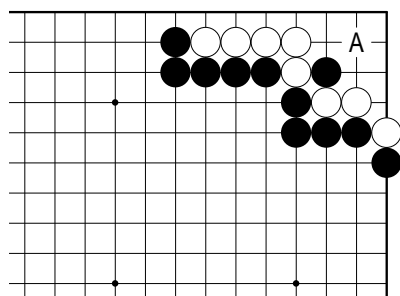
白准备好了1、3严厉的筋。黑4时，白5打从上边突破，白成功。黑4如在a位接，则白5、黑b交换后再于c位扑，成缓气劫。因为是无忧劫，白成功是明显的吧。



6图

【第10型】对方的急所

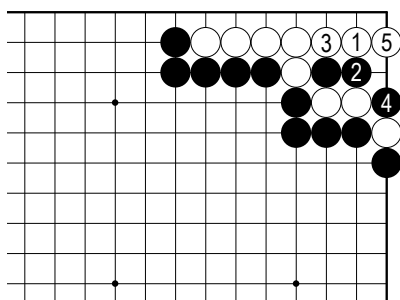
在考虑棋的死活时，首先想想自己第一感的一手，再想想对方下一手应的地方如果自己先走到又怎么样？如果把这两方面相反相成地加以考虑，那么在很多场合下，可以说筋总是隐伏在其中。这就是俗话所说的“对方的急所就是我方的急所”。这个形，a位是双方的急所，是容易被疏忽的筋，要多加注意。



第10型

1图(弃子的筋)

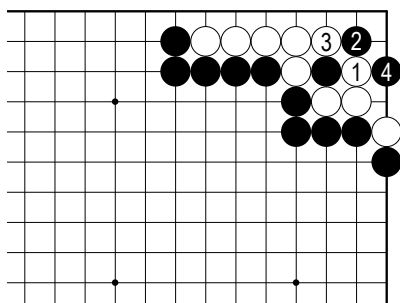
白1跳弃掉三子是要点。以下至5白活，这是很容易忽略的筋。一般白1都会考虑下在2位，在实战中，有人难道不是那样走的吗？



1图

2图

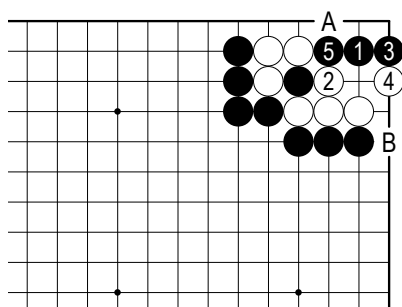
对于白1的打，黑2扳是手筋。白3时，黑4渡过，白死。另外，白1如在3位打，黑仍在2位扳，成为同样的结果。2位之点是双方的急所，现在清楚了吧。



2图

3 图(死活的技术)

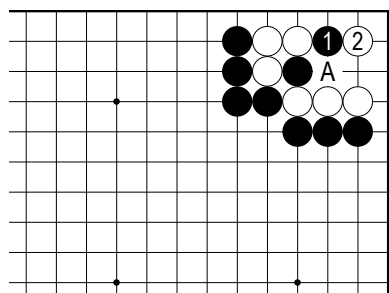
这是实战中经常出现的形，黑 1 点是击中白弱点的急所。1 位之点也是白做活的形。白 2 如提，黑 3 立是手筋，白 4 阻渡时，黑 5 使白成为假眼。以后白 a、则黑 b，白死。



3 图

4 图(基本的筋和形)

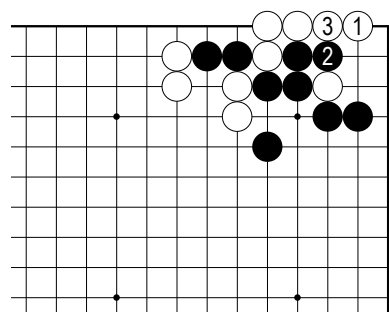
黑如草率地下在 1 位，白不 a 位提而于 2 位夹是好手，这样白活。这类形很多，应作为基本的“筋和形”加以记忆。



4 图

5 图(利用角的特殊性)

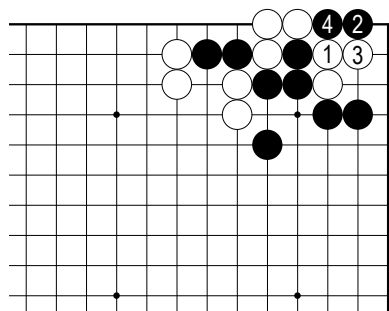
这个形按一般对杀是白负。白当然首先要考虑延气。这里，白利用角的特殊性于 1 位跳是手筋。白达到了延气的目的。黑 2 则白 3，黑不行。



5 图

6 图(逆转)

对于白 1 的挡，黑 2 是“对方的急所就是我方的急所”的手筋。白 3 时，黑 4 扑入，局势逆转。黑 2 点是唯一的一手，可以说是筋中之筋。



6 图

第五章 实战中的筋和形

养成大局观的问题

实战的“筋和形”

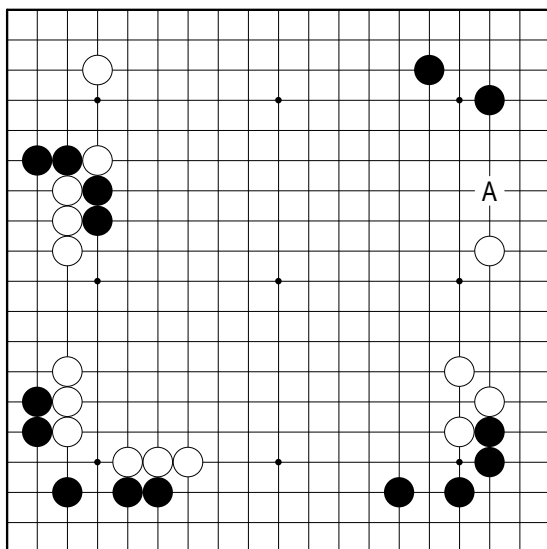
专业棋手平时经常注意研究棋形，所以总是留心不要走出与筋相违的愚形。但是，这终究是思维方法的原则。一旦进入中盘，双方短兵相接、相互缠绕，为了尽可能地攻击对方，破坏对方棋形，即使是愚形的一手，也会优先于筋和形而被使用。

当然，筋和形通常是最善的着手，但是这个最善，只是局部最善的意思，根据对全局的判断，在战斗中往往有必要去考虑一些特殊的手段。如果认为是愚形，就使之完全置于自己的思考之外，则不能达到正确，最佳的计算，这是因为愚形每每有成为妙手的情况。

这里所选的是以我自己对局为主的实战谱。

虽然是从局部的筋和形的攻防开始，但却是全局范围的一部分，我想，就试试研究这个与全局胜负相关连的局部的过程。其中内容也许复杂些，但请从这里去体味棋的呼吸般的节律吧。

(第 24 期本因坊战比赛七局
胜负第 6 局)
五段 加藤正夫
本因坊 林海峰 (黑先)

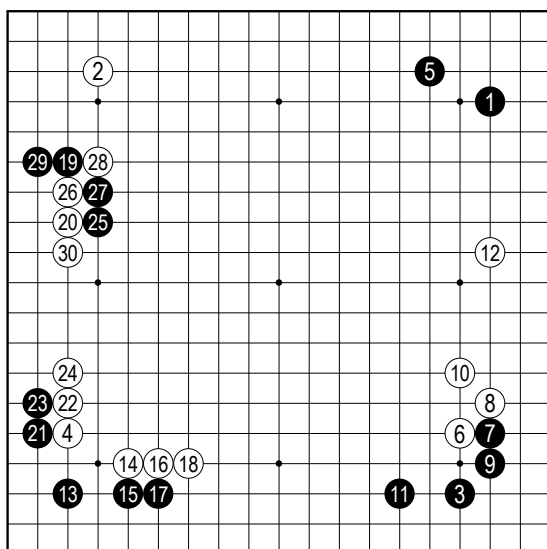


腾挪的问题 (黑先)

问题图的演变过程

昭和 43 年，我击败了旭日升天的老前辈坂田荣男九段，获得了本因坊称号。第二年便接受了比我小 5 岁的加藤的挑战。

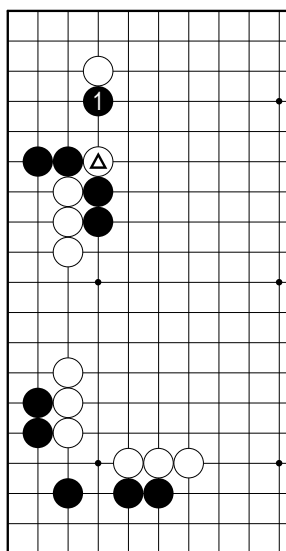
这是当时下的棋的一个局面，力量强大的加藤在 28 位切断。下面黑怎样腾挪是焦点。



(1-30)

1 图(对攻)

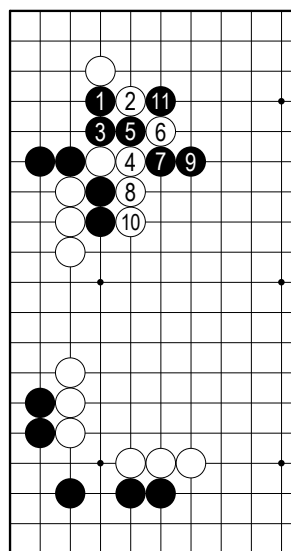
我以预先想定的手法对付加藤大胆的攻击，变化以黑的腾挪为中心展开。对付△，黑1碰是腾挪的手筋。



1 图

2 图(黑的希望)

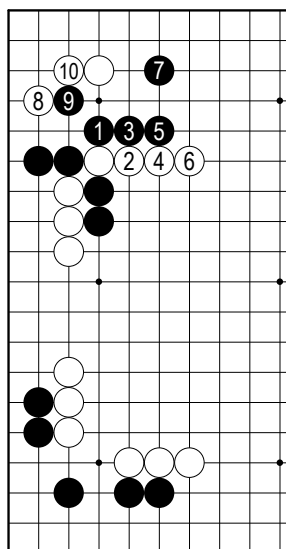
对于黑1，白如2位扳，黑3以下至11止正是黑所期望的。可以说这是能够显示手筋效果的典型的腾挪。



2 图

3 图(白的希望)

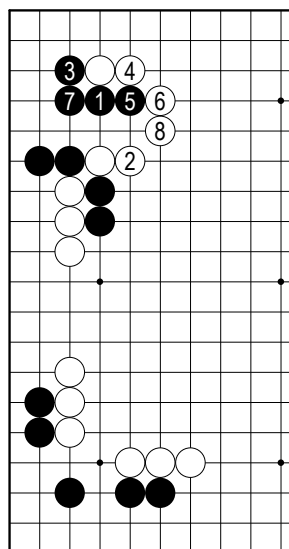
黑1、3打出，无论如何是俗筋。至白6，白中间走厚，黑7如跳下攻角，白8、10可在角上简单做活。



3 图

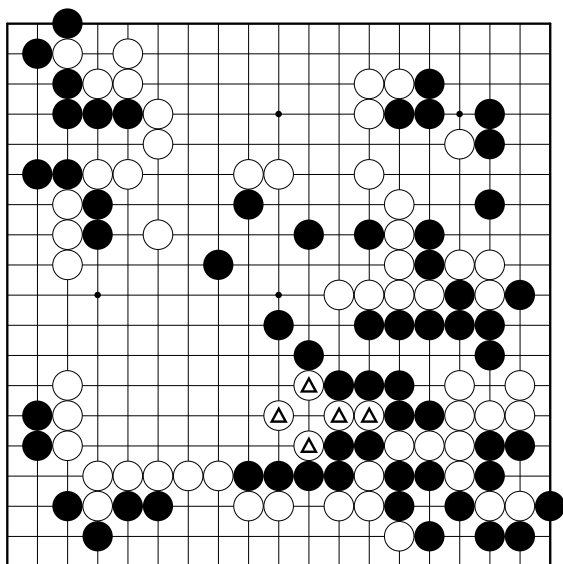
4 图(实利和势力的两分)

在实战中，参考了前两图，走出了黑1以下至白8的变化。黑取得先手，再抢到问题图中a位的好点。



4 图

弃子的问题（白先）



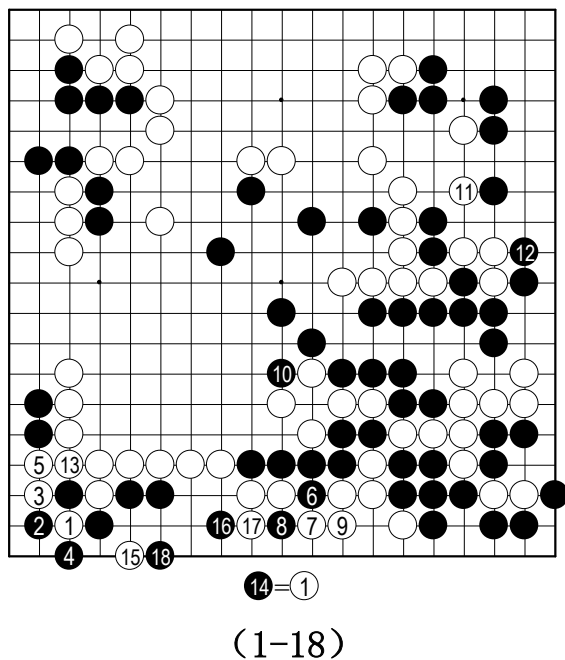
问题图的实战经过

这是前图的延长。右下角战斗结束时，黑棋巩固了战果，确立了优势。

白 1 以下吃掉黑二子，至 10 止黑消除了白的余味。黑 18 后，白认输。

然而在问题图里，有活用△子，弃子作战的胜负手。这是破釜沉舟的手段。

那么，是怎么样子的呢？

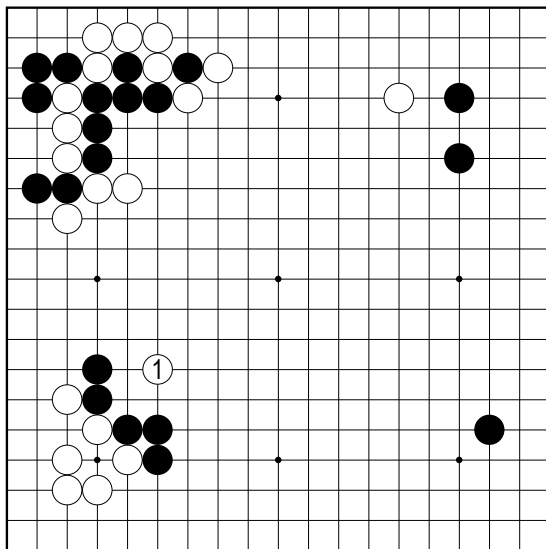


急所和突破的问题（黑先）

（第 13 期十段战挑战比赛五局胜负第一局）

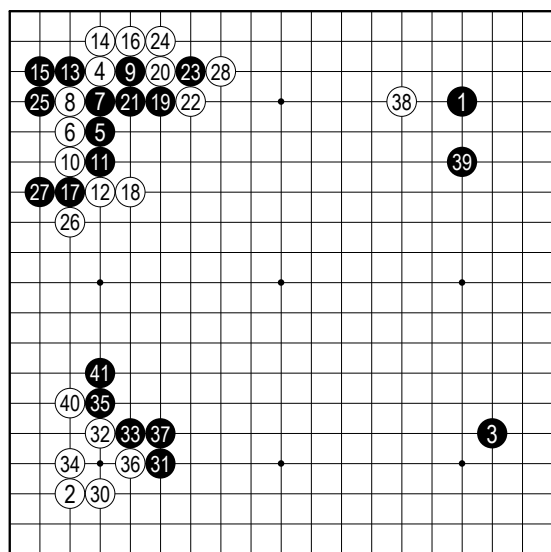
九段 林海峰

十段 桥本昌二（黑先）



问题图的演变过程

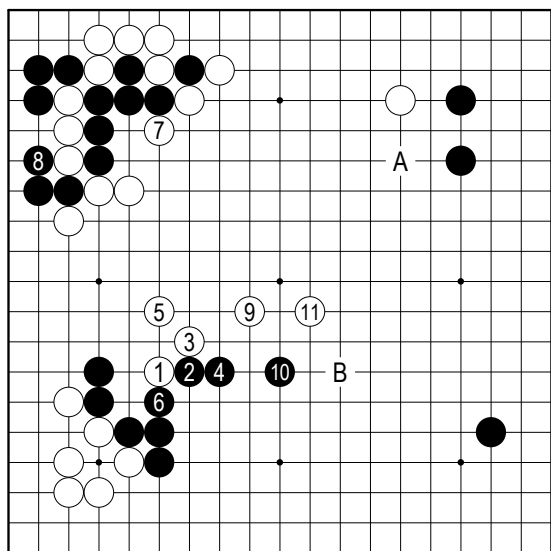
这是以力战著名的桥本昌二十段交锋的一局。左上角雪崩型定式占据外黑，但黑 29 正好。问题图的白 1 是形的急所。我决定通过这里的突破来实现中盘的构想。围绕白 1 的攻防策略是题目。



（1-41）

1(空间构图)

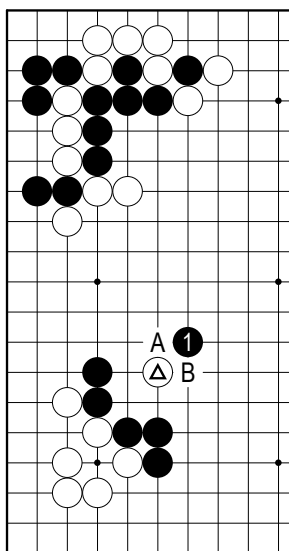
正是牵一发而动全身，白1点激起的漪澜瞬间就扩展到全局。我首先期望的构图，是等着黑2靠，白再3、5扳虎，占据形的要点。黑6补时，白7利，然后9、11，完成扩展中央的战略。下面白a、b两点必得其一，充分显示了白1的作用。



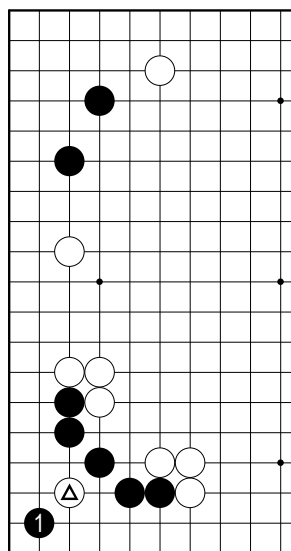
1 图

2(中间一筋)

黑1是当然的一手，这就是所谓“左右同形走中间”的筋。以后白a则黑b，白b则黑a，作为对付△的应手，实战中这样的筋往往被忽略。



2 图

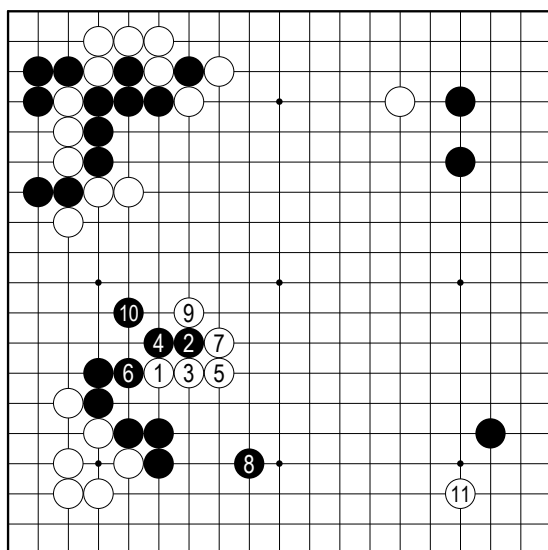


3 图

3 图(角上也一样)

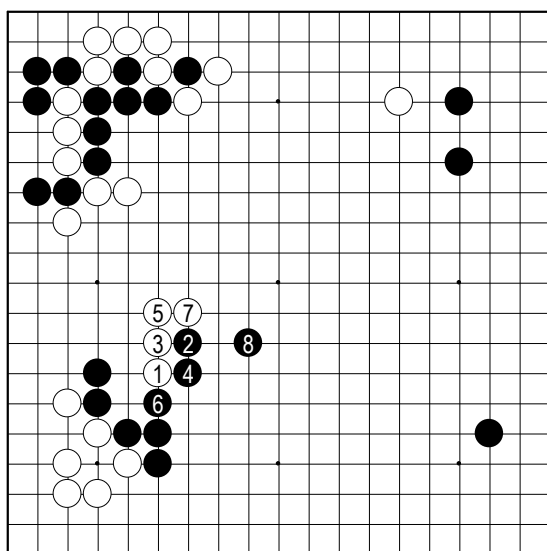
和前图一样道理。△打入是急所，但黑1是手筋，可以出色地进行腾挪。

围绕构图的问题（黑先）



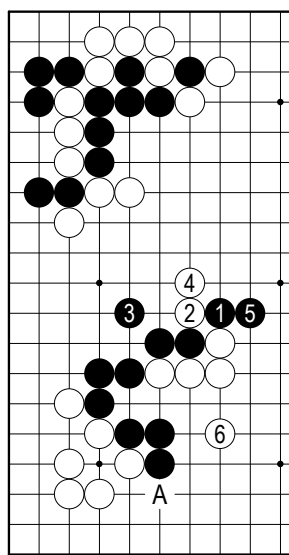
参考例

本题也是前题的延长。
棋是有生命的，这里就让我们来看看把白1作为基点，所显现出的生命自然发展的轨迹吧。黑2意识到前页1图中白的意图，这里改变了走法。白3至黑8止，右方黑方配合极佳。

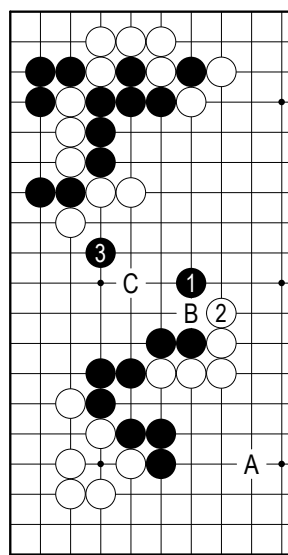


1 图（问题图的黑 8）

问题图黑 8 于本图 1 位扳，是有气势的着法，但白也势必在 2 位断，以后将是一场急战。这个形，a 位扳对于白是极舒服的一手。



1 图



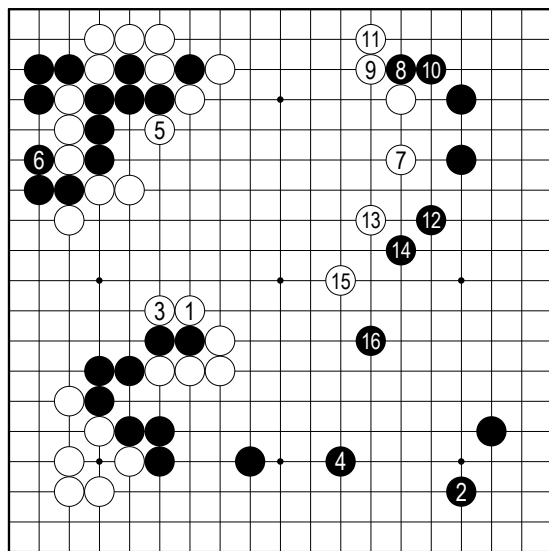
2 图

2 图（昌二十段的感想）

黑下 a 位我是估计到的，但昌二十段感到 a 位缓了，应在 1 位跳应，白如 2 位长，则黑 3 位腾挪，白如 b 位再冲，黑 c 位应。

3 图（桥本宇太郎先生的设想图）

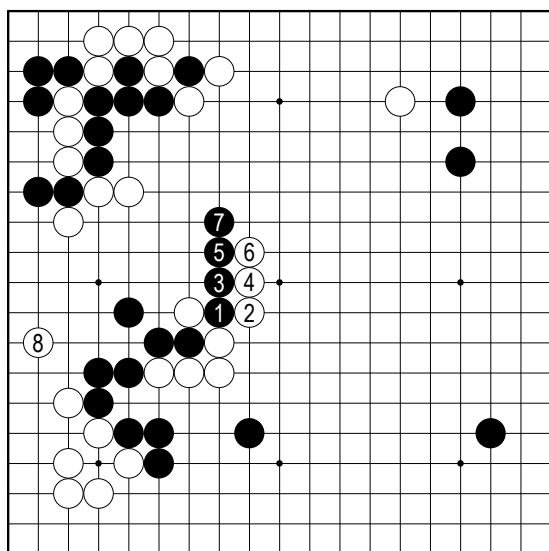
问题图中的黑 10 改在本图 2 位缔角，白如 3 位打吃，黑不理而于 4 位补，这是桥本先生快调的构想。白 5、7 势必围空，黑也 8、10 以下围空，没有比这再好的了。黑 16 后，白怎样在右方打入，将决定胜负。



3 图

4 图（棋的变化）

又回到本题来，黑 1 断是有气势的一手。这一断，白左上外势即告烟消，3 图模样构图只得作罢。白只得从 2 到 6 压，至 7 止，黑势直指上边。白 8 飞不能省略，白领略到了黑 1 的厉害。



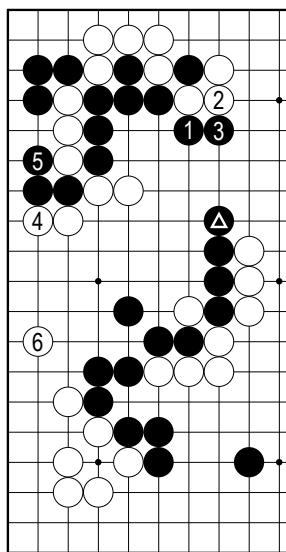
4 图

5 图（前图白 8 的绝对理由）

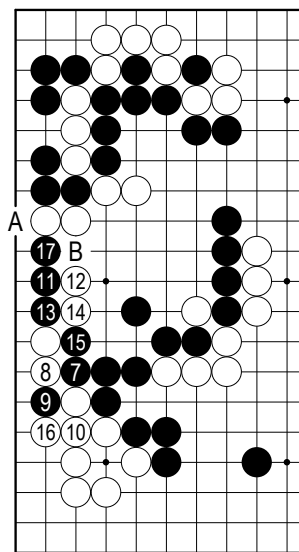
▲一长，立即产生了黑 1、3 的手段，以后白再在 6 位飞却晚了。

6 图（黑成大空）

紧接前图，黑 7 至 11 的走法成立。白 12 靠，黑 13、15 毫不留情地切断，白 16 则黑 17，下面 a、b 两手黑必得其一，白全死。黑在左边成了很大的空。



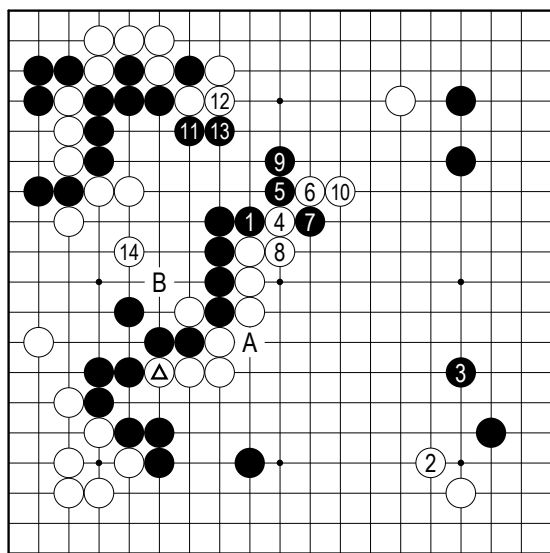
5 图



6 图

7 图（实战过程-攻防篇）

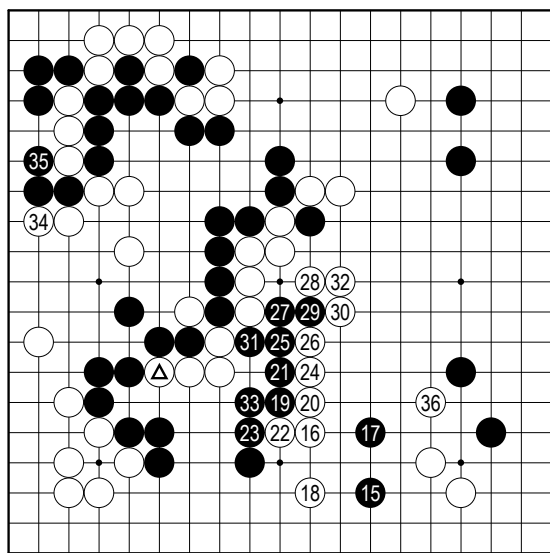
由△引起的攻击和腾挪的激烈争斗仍在继续，黑 1 曲是厚实的一手。白 2 尖一边声援 a 的断点同时牵制黑在这一带酝酿新的战役。白 4、6 连扳，是处理中央大棋的腾挪手段。对于黑 11、13，白 14 防止 6 图变化，虽稍嫌薄，但对黑有 b 位的威胁。



7 图

8 图（实战过程-完结篇）

黑 15 拦逼是攻角的好点，同时兼有在 31 位断的引征。黑 17、19 是把重点彻底放在中央白大块上的积极策略，这样局面为之一变。至黑 33 止吃住白四子，攻防战也告一段落。请体会△所有的份量，以及筋和形交织的实战推移。



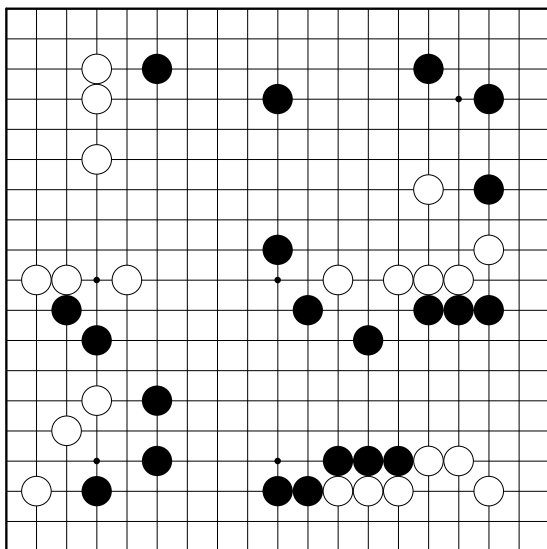
8 图

形的问题（黑先）

（第6期旧名人战挑战比赛七局胜负第一局）

本因坊 坂田荣男

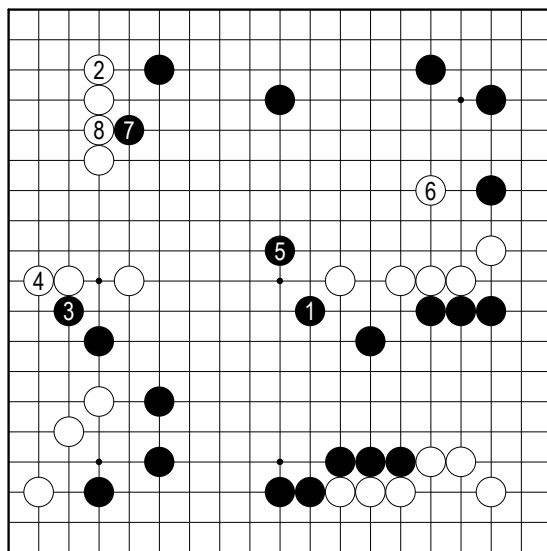
十段 林海峰（黑先）



问题图的演变过程

昭和42年春，我首次向本因坊挑战，七局胜负以4比1输给坂田本因坊。

夏天时节，转入了名人战。相反，坂田先生成了挑战者，双方力战七局，方分胜负。棋的骨格已完成。问题是黑棋的中盘构想，此时的焦点在哪里呢？



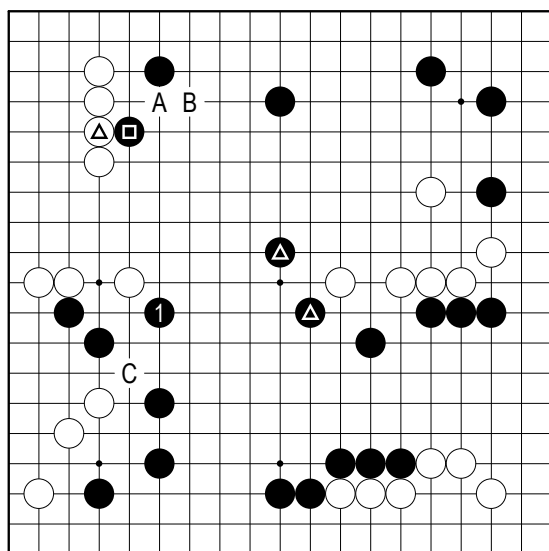
（1-8）

1 图(绝好点)

黑 1 是恰到好处的形，配合▲和■的飞形成生动的构图。

演变过程中所示黑 1 以下的构想，实施至止可以判断黑确立了优势。

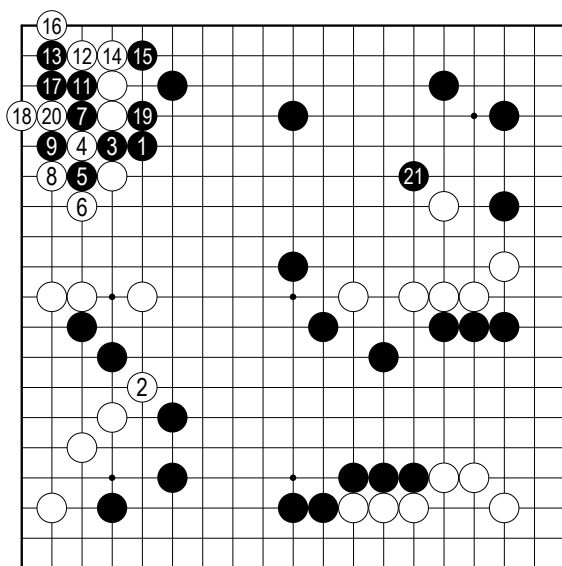
因此对白来讲，问题就在于△的接，这样让黑占到 1 位好点。△应在 a 位靠，黑 b 后，白再回头抢占 c 位。



1 图

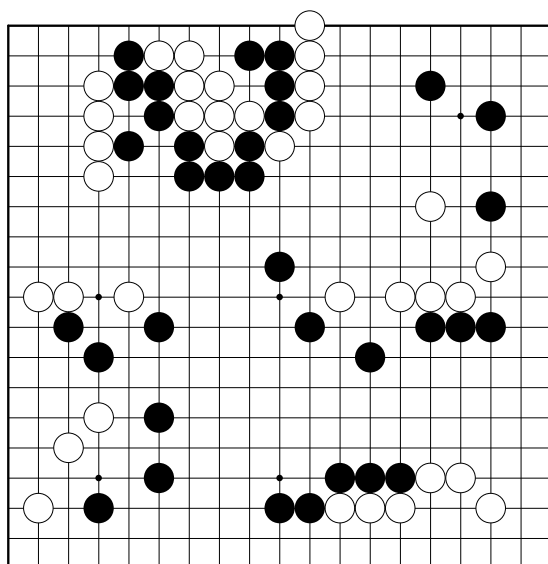
2 图(筋和目标)

黑 1 是急所的筋，这里白不能脱先。白 2 如抢占好点，黑 3 以下弃子作战成立，白大势尽丧。至 19 止，黑弃子取势得利后，再于 21 位急所逼白严厉。因为中间白薄，黑上边一带有充分围空的可能性。对于前图的黑■，白在△位应是十分错误的。



⑩=5 2 图

脱险的问题（白先）

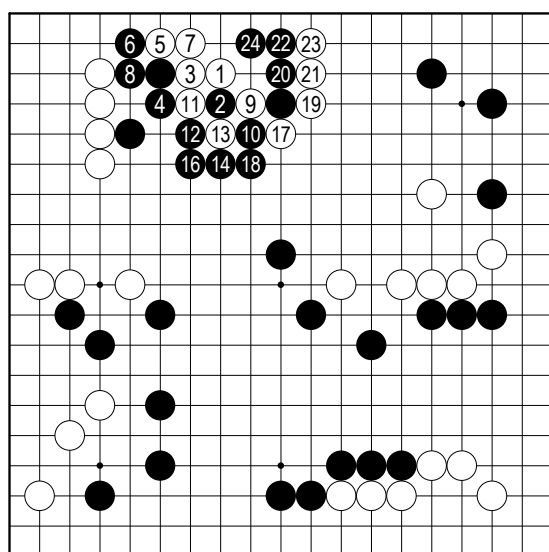


问题图的演变过程

这是前图的延长。局面进入决定胜负的时候。

白 1 打入是急所。因形势不好，白 17、19 造成复杂的战斗，黑针锋相对于 20 位长出，有气魄。

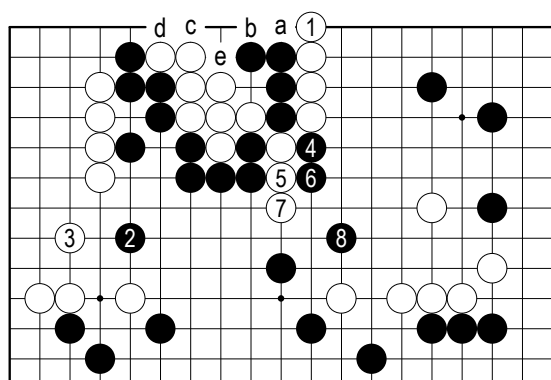
下一手是筋和形攻防的焦点。有些复杂，请思考吧。



⑮=② (1-24)

1 图(最佳的一手)

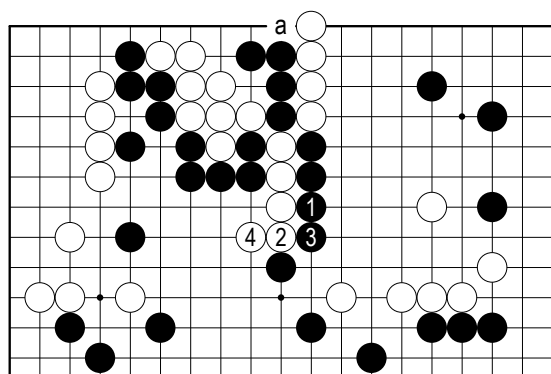
白1立是最佳的手筋。这样，上边的对杀白无条件胜。如按普通白1在a位扳紧气，这样留下黑b、白1、黑c、白d，黑e缓一气的劫。但是，黑4断后，问题就转移到对攻上来了。黑8飞是形。这里的应接白采取了碰运气的走法。



1 图

2 图(难解)

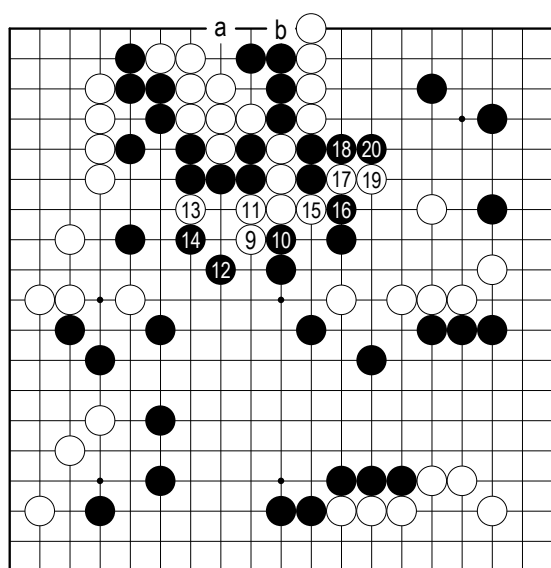
黑如1、3紧气，白2、4后的变化难解。只要松一步，白便能a位吃黑。



2 图

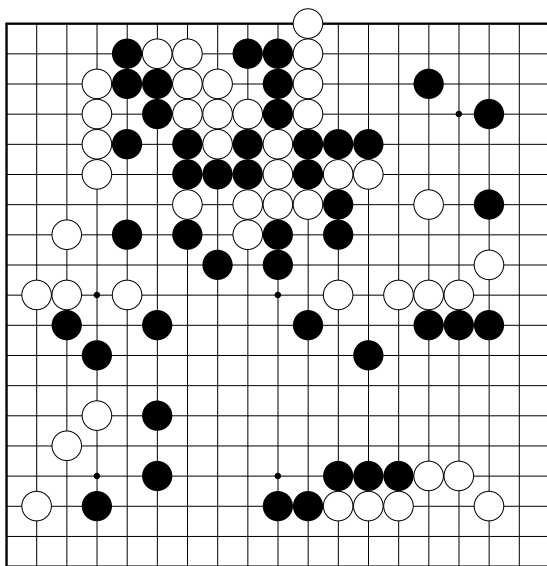
3 图(筋和形的对攻)

上接1图，白9是延气的良策。黑14的尖是手筋。白顺势15、17冲断，形成极复杂的对杀。上边黑如a，则白b，黑不行。



3 图

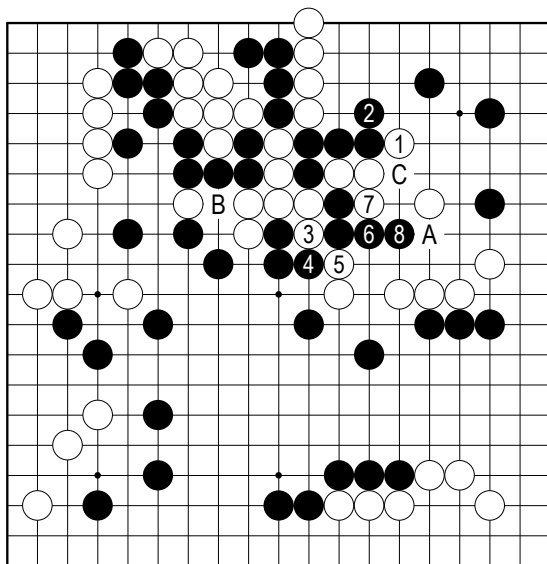
对攻的问题（白先）



参考例

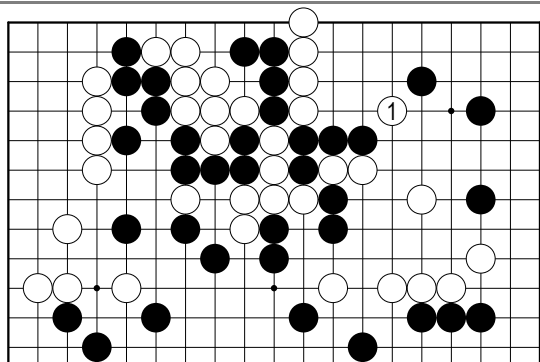
这是前图战斗的继续。现在白有绝妙的手筋。一步就能解决上下腾挪的妙手在哪？

白如考虑不周，贸然于1位扳，则失败。黑2以后，白3、5冲断，黑6是手筋。黑8后，白a则黑b。白1如c，则黑b胜。



1 图(妙手)

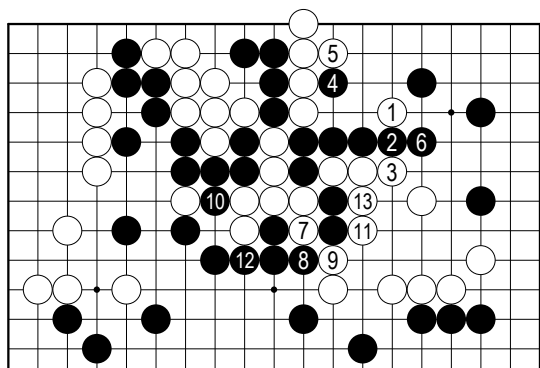
白1妙手，使上下两块白棋均得到腾挪。可以称得上是“腾挪坂田”精彩的一手。



1 图

2 图(告一段落后)

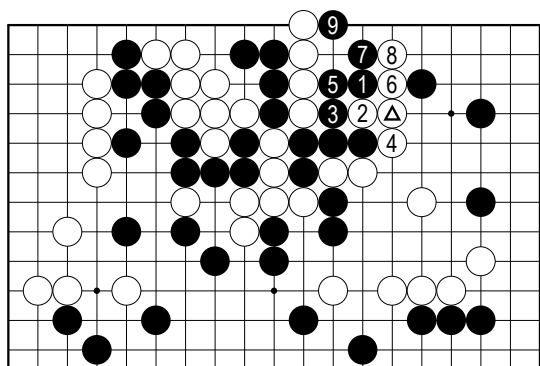
我是在黑2位冲出，至白13止被提掉二子告一段落。然而后来研究发现黑2有如下图所示的严厉应手。



2 图

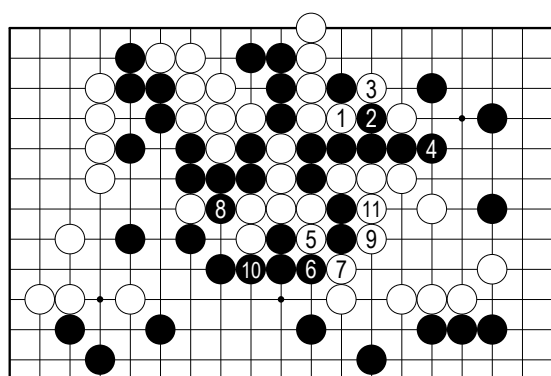
3 图(最强)

对于△的手筋，黑1是最强的应手。白如以2、4对攻，以下至黑9止，黑快一气。总之，白这样无理。下图一



5图(潜伏下来的变化)

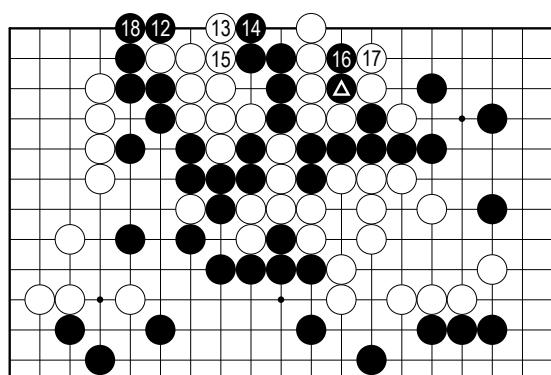
对于2图的黑4,白5位应很重要。如果稍一疏忽,如图在1、3位贪吃一子,那就上当了。至白11止,表面上看来好象比2图稍好,但是却潜伏着危机。如下图。



5图

6图(啊!)

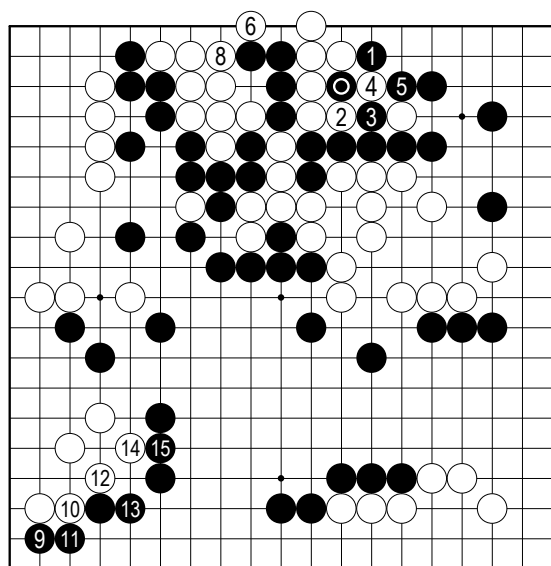
黑12扳是要点。以下至18止,▲子正好起作用,黑反吃白。



6图

7图(决胜点)

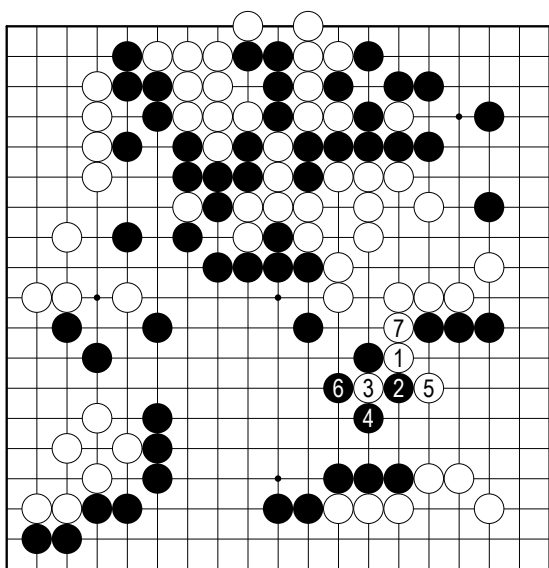
实战的经过,是2图以后黑1扳,以下至黑15止告一落。这确实是一场间不容发的攻击和腾挪的连续作战。这个结果,白棋虽然安定了,但黑取得先手,局面领先。左下角黑9的靠是有十七、八目的官子。至此结束了激烈的争夺。



7图 7=⊙

8图(简明法)

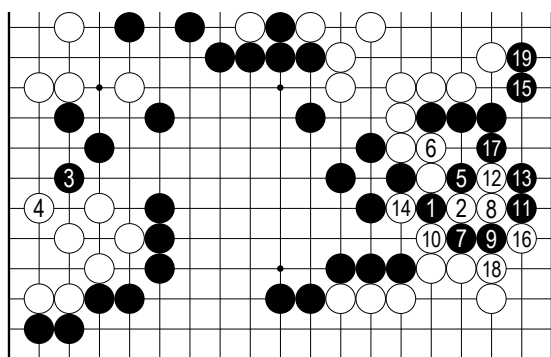
按普通的走法白已无胜望，接着，这里白1，3切断，把突破中央作为目标。这里有种种应法，黑从2到6强硬对付，确定了胜利。提掉一子，使中央简明化，是不拘泥于右边三子的态度。但是，黑三子如下所示又复活了。



8图

9图(实战经过)

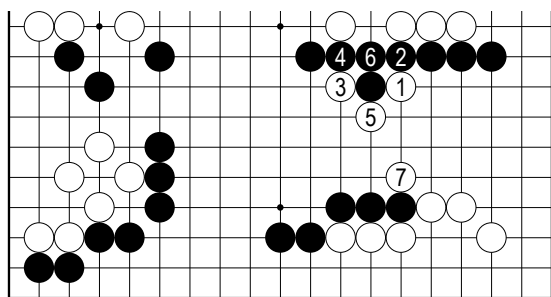
从黑1至9是必然变化。白10断，黑11到19又活了，确定了黑的胜利。



9图

10图(逆转的目标)

8图的变化，对于白1，黑如果疏忽于2位遮断，白3至7形势一举逆转。请体会实战中的手筋和形。



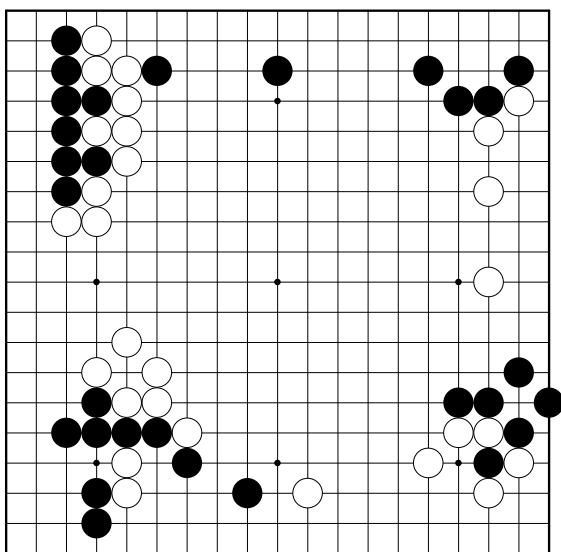
10图

势力活用的问题（白先）

（天文四年）

七段 井上因碩

七段 相原可碩（黑先）

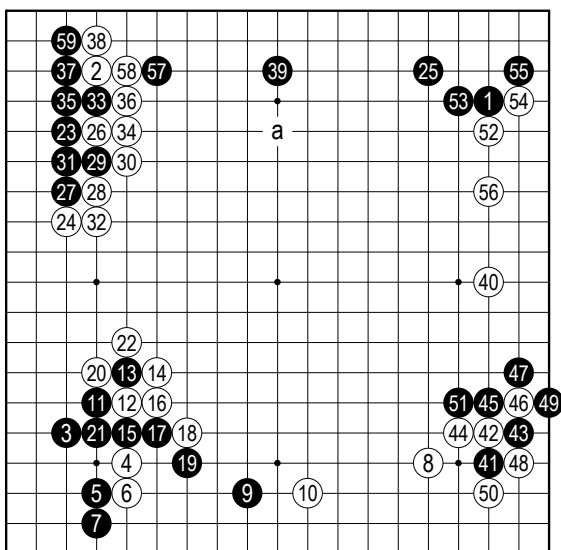


问题图的演变过程

这是第六世井上因碩和相原可碩的一局棋，被称之为白棋名局。

现在的局势是黑占了三个角，实空领先，白棋以左边筑起的势力与之对抗。

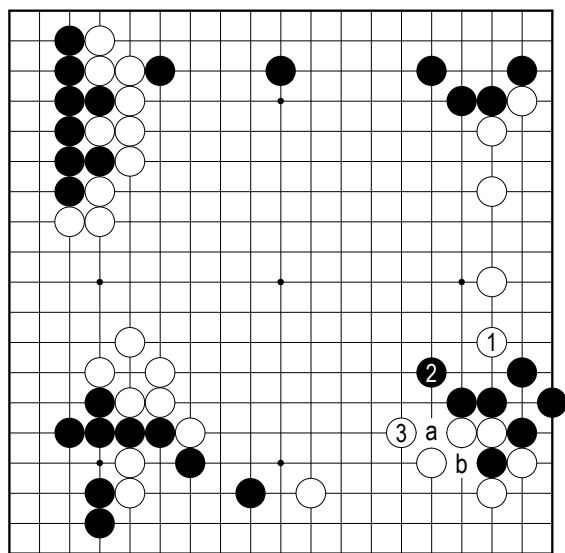
白在 a 位镇虽然是绝好点，但更重要的还是右下角攻逼黑棋的形的急所，请第一感来捕捉吧。



（1-59）

1 图(眼形的急所)

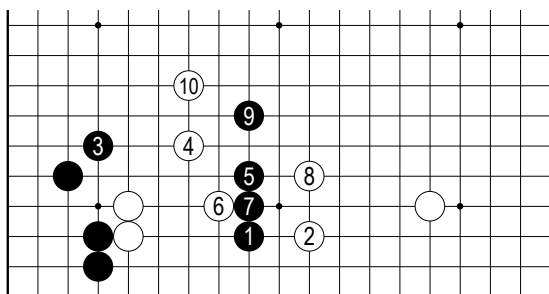
白棋应考虑利用左边厚势作战。这里，显眼的是右下角。这是经常出现的定式的形，白1攻击是急所。这一手使黑形顿时不好。1位之点是黑棋眼形的急所。黑2尖是形，向中央出头同时有黑a、白b、黑3制造眼形的意义。白3是和1相关连的破坏黑眼形的手筋。白1、黑2、白3是双方攻防中重要的也是基本的“筋和形”。



1 图

2 图(参看演变图)

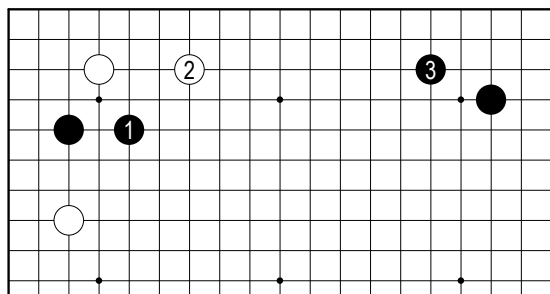
图中白12至22，形成厚味和实利的转换，白的厚味决定了本局的骨格。白12如下在本图4位，一般成10止的局面。



2 图

3 图

演变图中的黑25缩角，如下在本图1位，和白2交换后再在3位缩角，白则无法封锁。



3 图

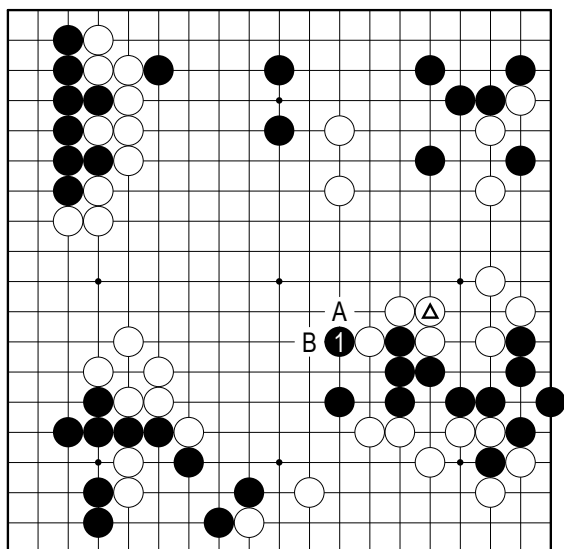
如何攻击的问题

(白先)

△接，黑 1 靠。

预想下面白 a、黑 b。

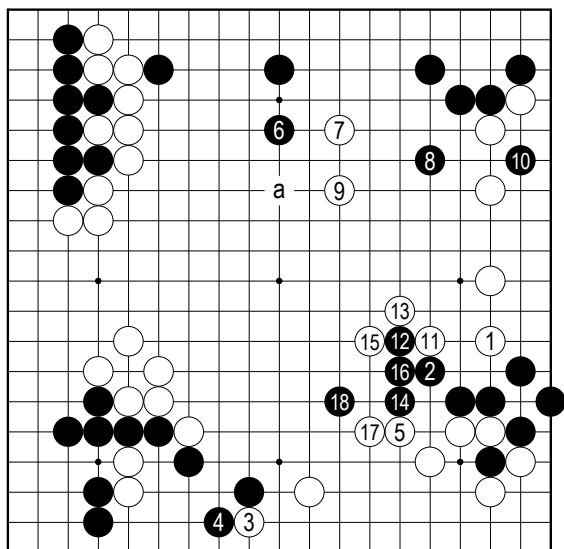
如能这样一边整形一边向白模样挺进，正是一箭双雕。请考虑挫败黑的打算的反击。



问题图的演变过程

这是前图的延长，希望一定把这局棋摆在棋盘上来好好欣赏。经过时代的风雪而在今日复苏的名局，仍妙绪纷披，具有动人的力量。黑 10 在 a 位跳更为急迫。

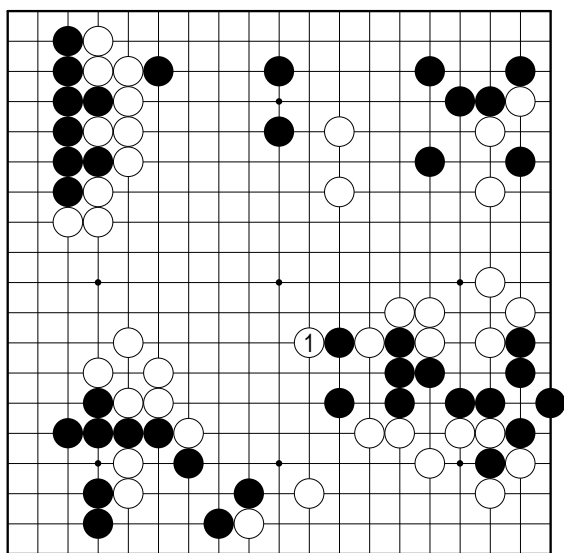
白 11 以下再开战端成为本局的焦点。



(1-19)

1 图 (绝妙的手筋)

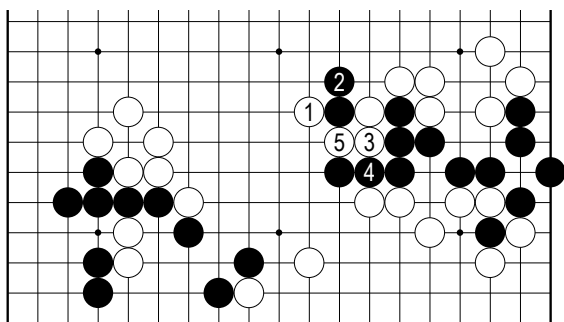
白 1 夹是绝妙的手筋。这恐怕是出乎黑意料的一手，没想到有这样的手筋。白 1 严厉的手筋成立，白的厚味发挥作用。要注意白 1 夹完全阻止了黑在中央的进出。



1 图

2 图 (伺机分断)

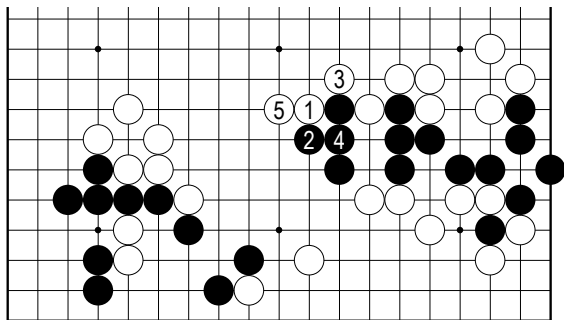
对于白 1 的夹，黑如 2 位反击，则白 3、5 分断，白强硬的手段成立，黑不行。



2 图

3 图 (相机封锁)

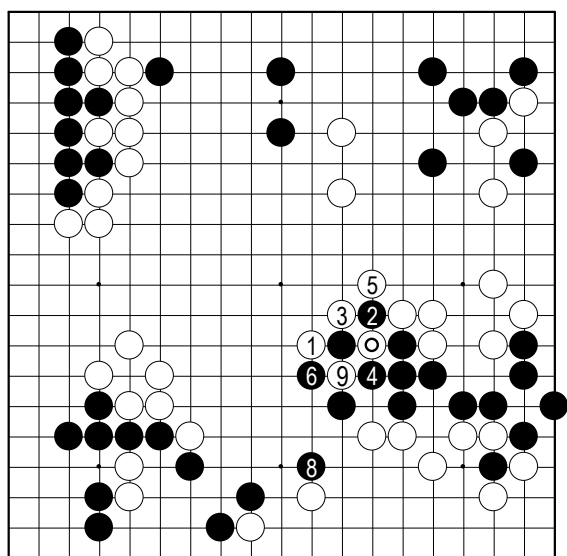
对于白△，黑在 1 位应，则白 2、4 把中央完全封锁。黑形蜷缩，绝非棋之本形。



3 图

4图(黑屈服)

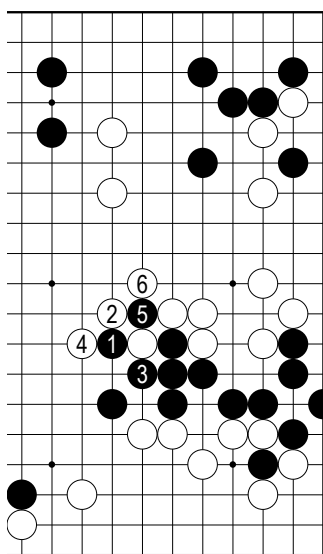
对于白1，黑如2位打，白3反打吃是和1相关连的好手。黑4不得不提，白5再打达到了把中央完全封好的目的。以白1的手筋开始，接着3、5巧妙配合是预定的着法。解剖黑2以下至8的走法，如下图。



4图 ⑦=○

5图(解剖1)

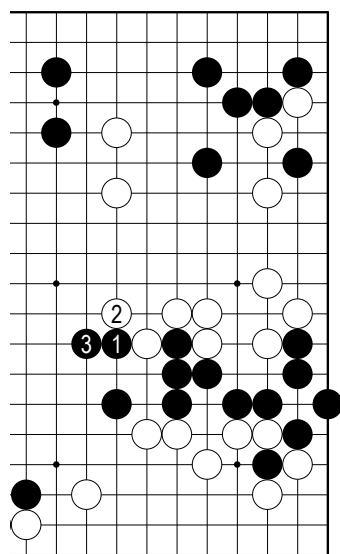
黑1，白2时，黑在3位打，白4反打成了同样的结果。黑3本应照下图。



5图

6图(解剖2)

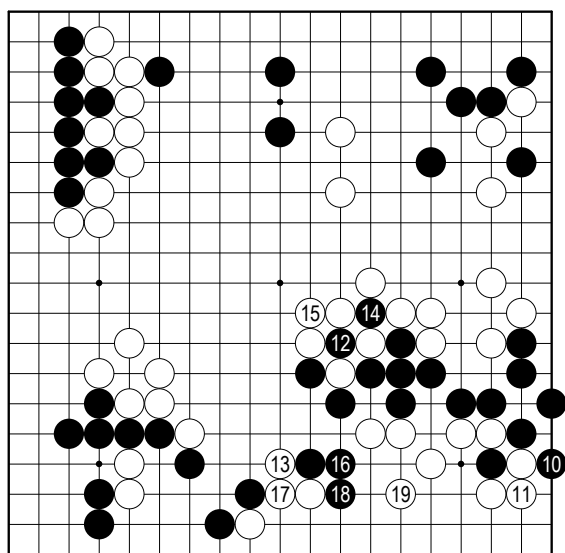
黑当然应于3位长。从这个解剖来看，就能明白4图白1所发挥的作用。



6图

7图(理想的运行)

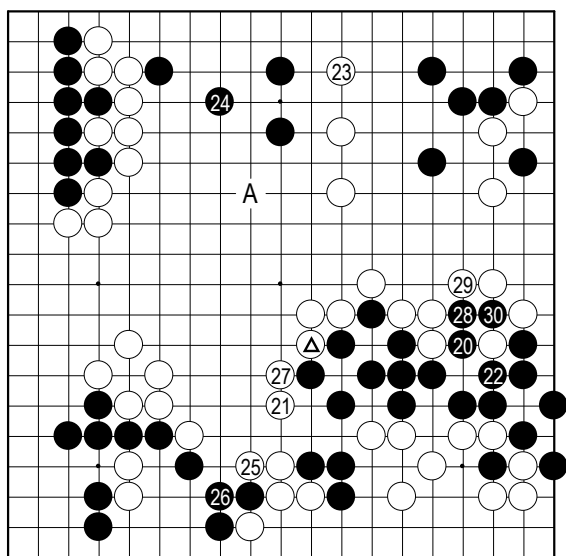
围中空的对战，很多场合下往往成功率低，象这样白攻击成空恰如所愿，可以说是势力活用的成功例子吧。黑10以后是必死的腾挪，因仍无助于眼形，故无满意之理。白19尖继续攻击。请仔细体会白稳步整顿中央的手法。



7图

8图(完成构想)

接着前图，黑20以下很窘迫地做活，白再回头于23位跳下确定胜势。总之，黑在这样狭小的地方花了20、22、28、30数手棋，而此间白却占到了21、23、27等要点，这个差别决定了形势的优劣。以后白再a位完成模样，没有比△以下的作战更精彩的了。



8图

第六章 筋和形测验十题

第 1 问

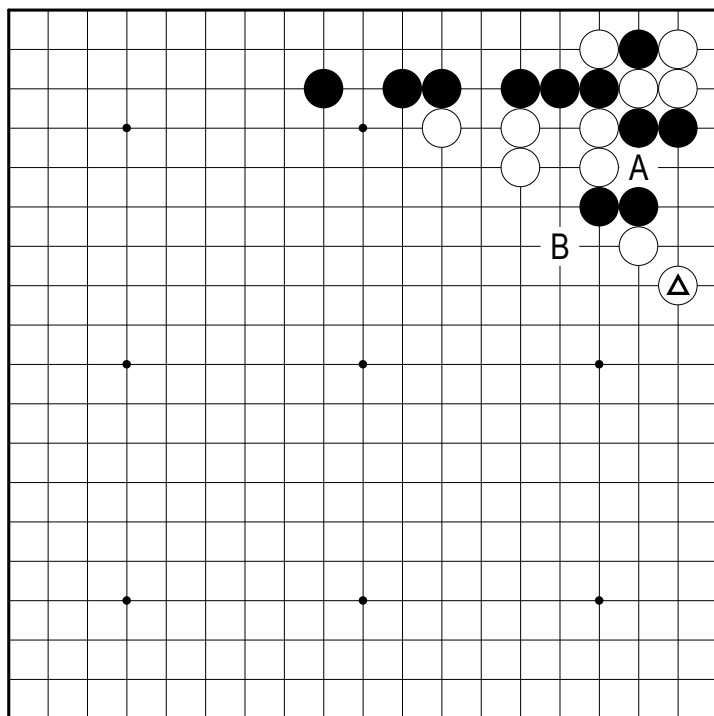
(黑先)

手筋的攻防

救出黑要子的一手在哪里？

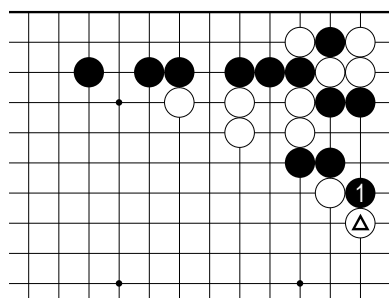
白△位尖好象是巧妙的筋，瞄着下一手 a 位冲断和 b 位飞罩。

请考虑黑棋摆脱危机的筋。



正解图(一箭双雕的筋)

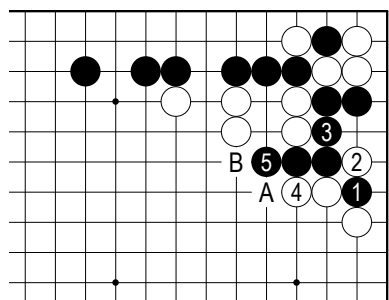
识破△的意图，黑1的挤是筋。黑1同时弥补了上下的缺陷，是十分巧妙的一手。这是在实战中常常被忽略的筋，如能想出这样的手筋那简直太好了。



正解图

1图(紧贴白棋)

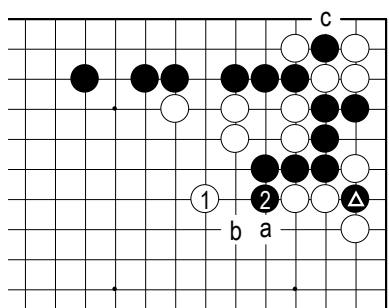
对于黑1，白只能2位吃、4位长，黑5长后，白困窘。以后黑a、b必得其一，因气被贴紧，白行动受限。



1图

2图(白不好)

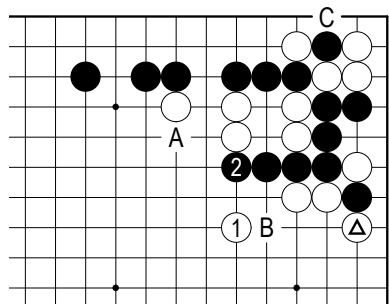
紧接前图，白如1位飞，黑2位曲，白攻击难以奏效。因为黑▲正好，白如a扳，则黑b扳，白不满意。黑棋一旦走出，角上就产生了c位立杀白的手段，请注意这点。



2图

3图(白无谋)

白1如在这边飞，黑2长是沉着的好手。下面a位靠吃白棋的筋和b位跨断冲出的筋，两者必得其一。黑还留有c的手段，可见△无谋。



3图

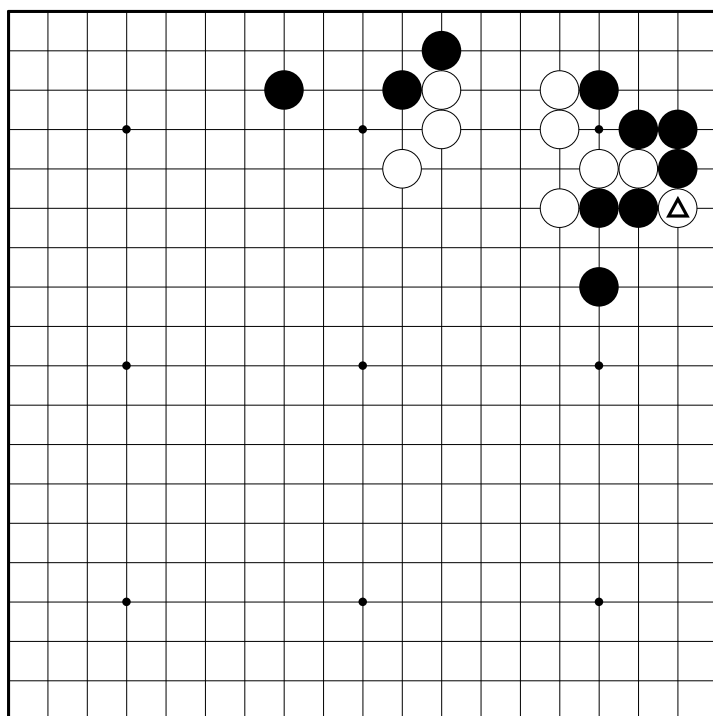
第2问

(白先)

棋的腾挪

这是实战中经常出现的形，白棋活用△进行腾挪是此时的焦点。

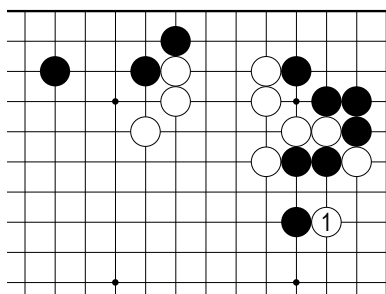
这是应用已经研究过的东西，用第一感去抓住筋吧。问题在以后的设想图。



正解图（第一感）

白1靠是出其不意的好手。

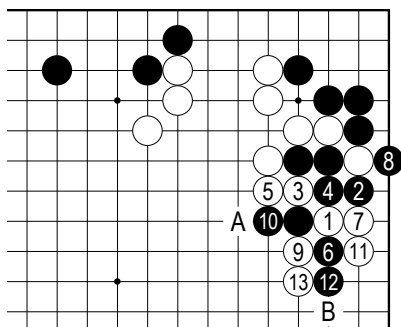
这个形，白1之点是黑棋形的急所，但问题却从这一手开始如果算不清以后的变化，是很难走好的。



正解图

1图（狙击手段）

对于白1，黑如2位打，则白3挖，至5接止是必然变化。黑6在征子不利的情况下应于9位长。黑如不去考虑征子问题而于6位打，则白7至13的走法成立。下一手，a位的征吃和b位的打白必得其一，黑崩溃。

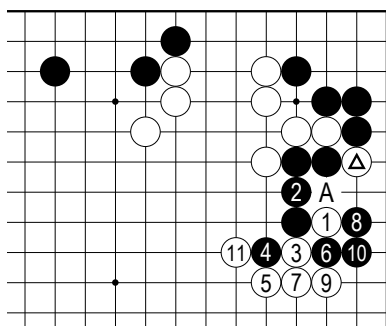


1图

2图（弃子取势）

对于白1，黑在2位应虽是强硬手法，但白有3、5连扳腾挪的手段，黑成为恶形。至白11止的变化，△起到了弃子取势的有力作用。

变化中，黑10如在a位提掉一子，则白在10位打吃很紧要。

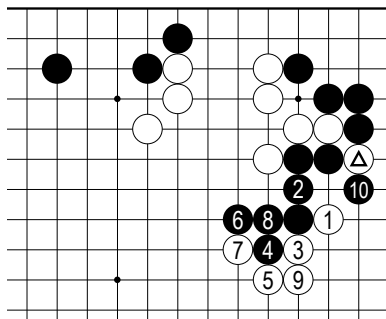


2图

3图（手筋的腾挪）

对白3、5，黑6如虎，至白9的变化充分地利用了△子。

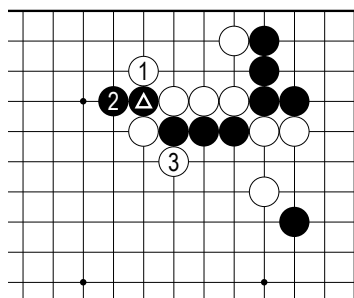
如成至黑10止的结果，白的腾挪成功。



3图

正解图（筋）

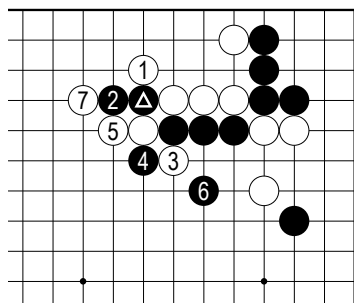
如果不清楚黑棋为什么无理，则会落入黑的圈套。白1打和黑2交换好，意义在于使黑走重而难于舍弃。这里，白3扳是重要的手筋。由于这一手，黑上下要子总能吃到一处。



正解图

1图(形)

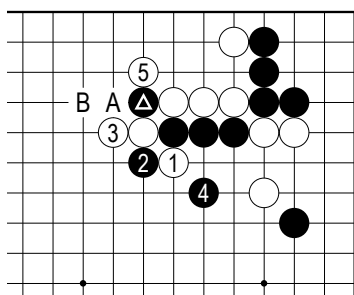
对于白3，黑如4、6走出，白7征吃两子，回敬了▲的无理。黑4如在5位打吃，则白4位接吃黑三子。



1图

2图(少一手)

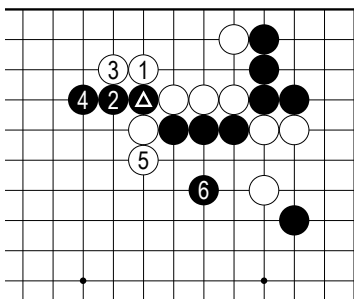
白如单纯地在1位扳，则黑2、4走出，以后白5吃黑一子，和有a、b两手交换的前图比较起来差异甚大。由于这个道理，1图的次序和手筋是最正确的手法。



2图

3图（俗筋）

白不去思考腾挪的筋，于1、3位俗手打击正中黑意，成为白苦战。黑6跳出，▲的断成为好点，白棋上边和右边成了难以腾挪的苦形。



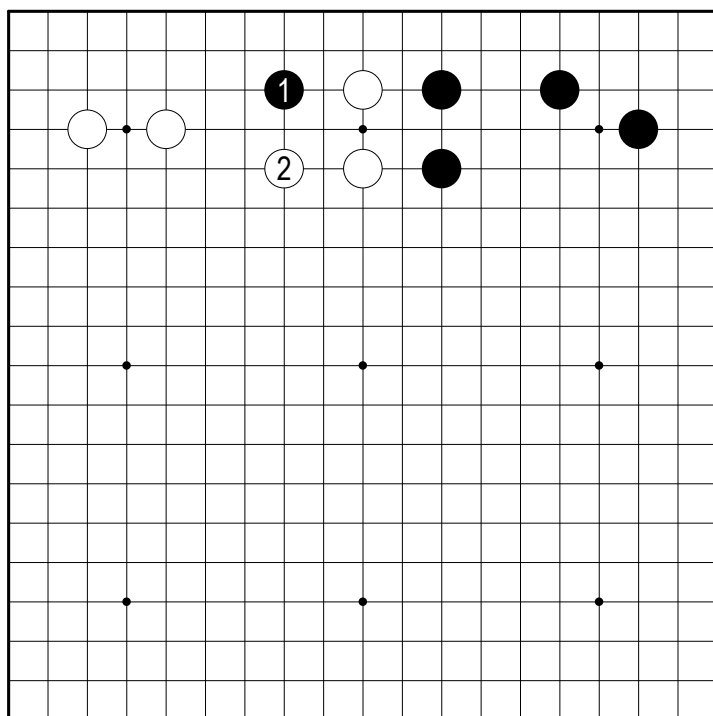
3图

第4问

(黑先)

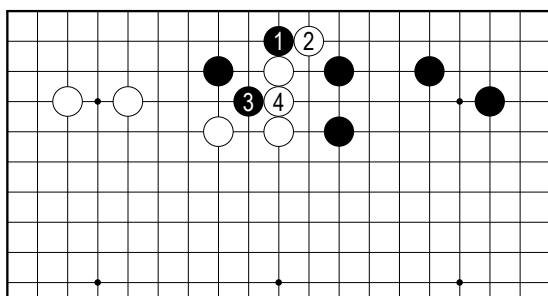
腾挪的筋

白一间缔角再在星下拆，这种形在实战中经常看到。黑1的打入是急所。对于白2的镇，黑应怎样腾挪？



正解图（次序和手筋）

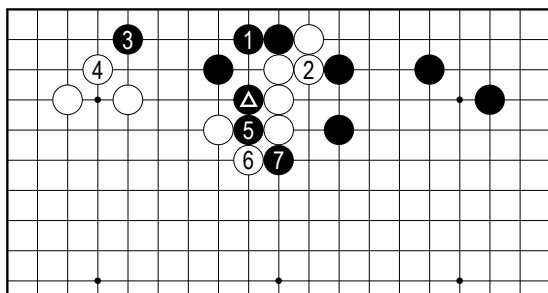
黑1托，白2扳当然。这里黑3刺得利是手筋。现在白只能4位接，如以后刺则白不会于4位接。



正解图

1图（手筋的效果）

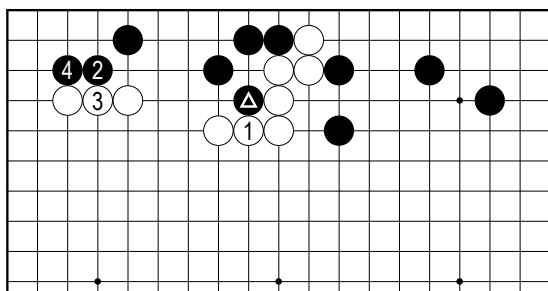
紧接前图，黑1、3着手做活。白如4位应，黑5、7切断，进入黑有利的中盘战，▲子起了作用。



1图

2图（白难受）

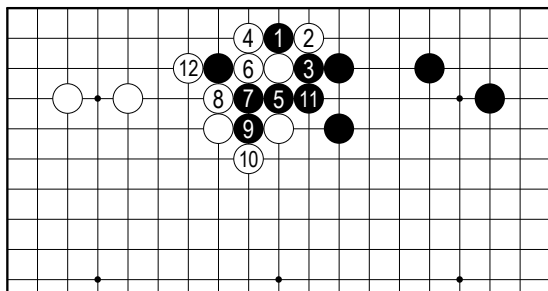
白如防备黑冲断而于1位接，黑2、4掏白空，▲成功是很明显的。▲子是经常出现的手筋，希望记住。



2图

3图（黑的俗手）

黑1托，白2扳时，黑3切断的手段不行。白4打吃，以下至白12皆属必然变化，白角地完全巩固。



2图

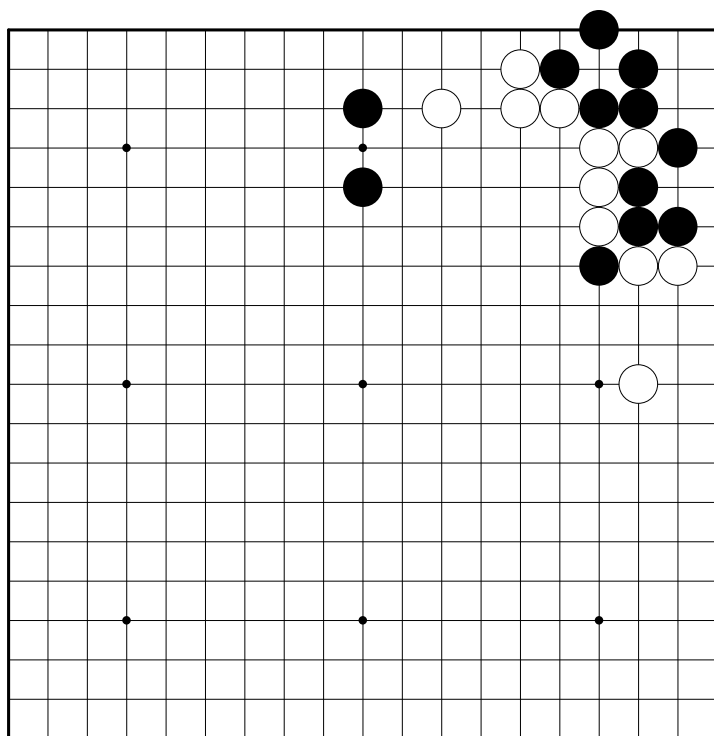
第5问

(黑先)

攻防的筋和形

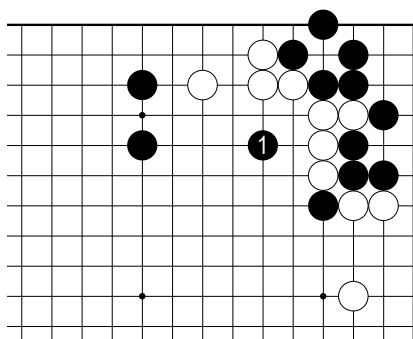
一局棋乃是围绕筋和形的攻防战这一点已经清楚了。在战斗中，如果筋作为最重要的手段，那么整形从而使棋安定的意义也绝不亚于筋。

请考虑黑的攻击手筋和这以后的设想图吧。



正解图(击中要害)

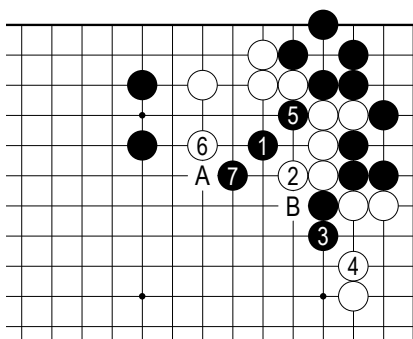
黑1是手筋这一点，我想第一感就会明白。请注意如果被黑1抢占了眼形的急所，白几乎是毫无应手。



正解图

1图(白崩)

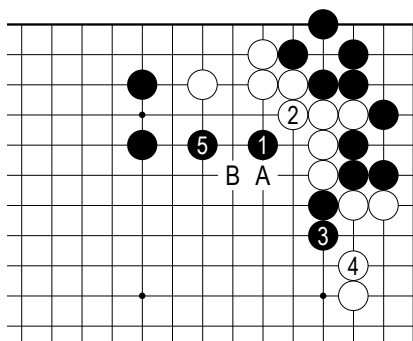
白如2位曲抵抗，黑右边先手长后再于5位断。这就是所谓左右缠绕的形，白处于危机之中。白6如从上方逃走，黑7尖，以后a、b两手必得其一，白形崩溃。



1图

2图(被攻)

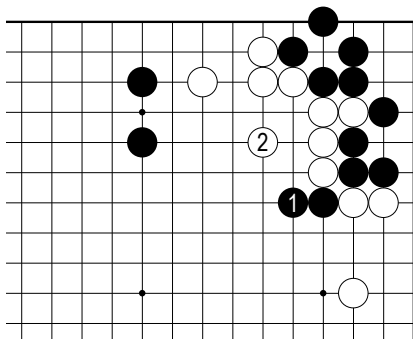
对于黑1，白2接屈服难受。白失去眼形，黑3、5后，白整块成无根浮子，只得外逃。以后白a则黑b，白绝望。



2图

3图(形)

白在2位跳是形。这一着使白大块有了丰富的眼形。2位之点作为攻防的急所是万万不能省略的。



3图

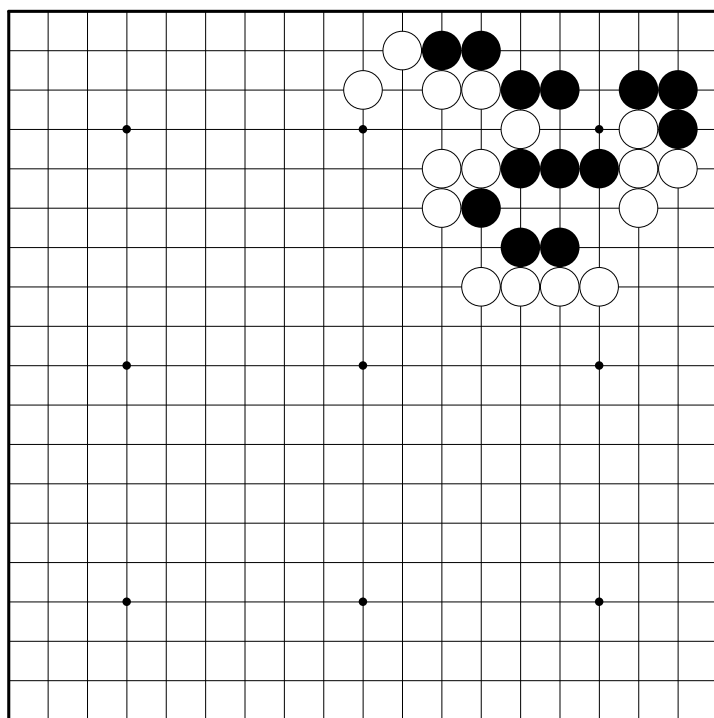
第6问

(白先)

手筋的一击

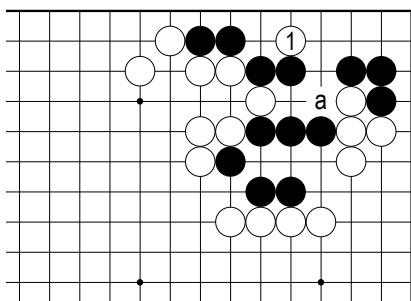
黑棋是以好形出现的，在实战中难道没有因此而不知不觉疏忽筋的时候吗？

抓住黑的毛病，就能发现漂亮的手筋。



正解图(手筋的一击)

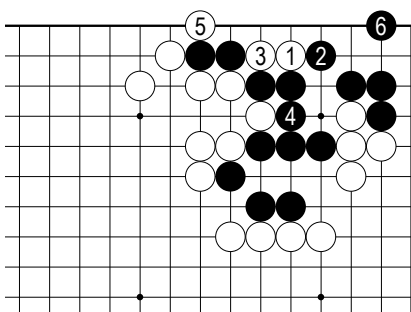
靠的手筋也有各种各样，1 的靠是锐利的手筋。这一手一看就有妙手的意味，保留 a 的冲出，根据黑的应手相机因应，这是手筋的价值所在。



正解图

1 图 (熟练手筋)

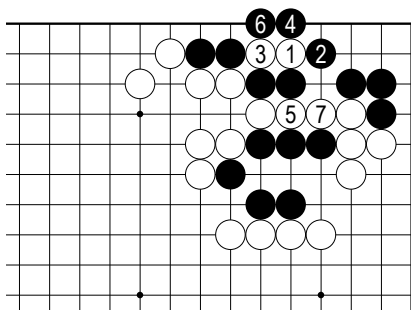
黑 2 位应，白 3 断是手筋。黑如走 4 位，则白 5 先手吃两子，黑不堪忍受。不管怎么说，白熟练地运用了手筋。



1 图

2 图 (成果)

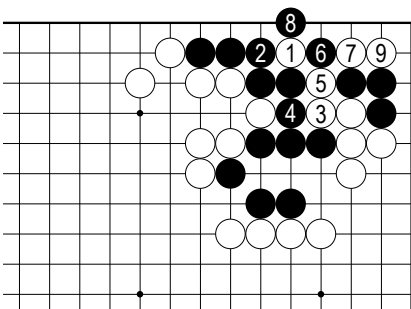
对白 1、3 黑如 4 位吃白两子，白 5 冲当然。白 7 吃掉黑六子，收获不小。在实战中如果得到这样好的收益，难道不高兴么？



2 图

3 图 (捕获)

对白 1, 黑 2 如接，则白 3 冲出。黑如 4 位接，白 5 以下至 9 把角上三子吃掉，大成功。黑 4 如改在 5 位，则白走 4 位把黑六子吃掉。



3 图

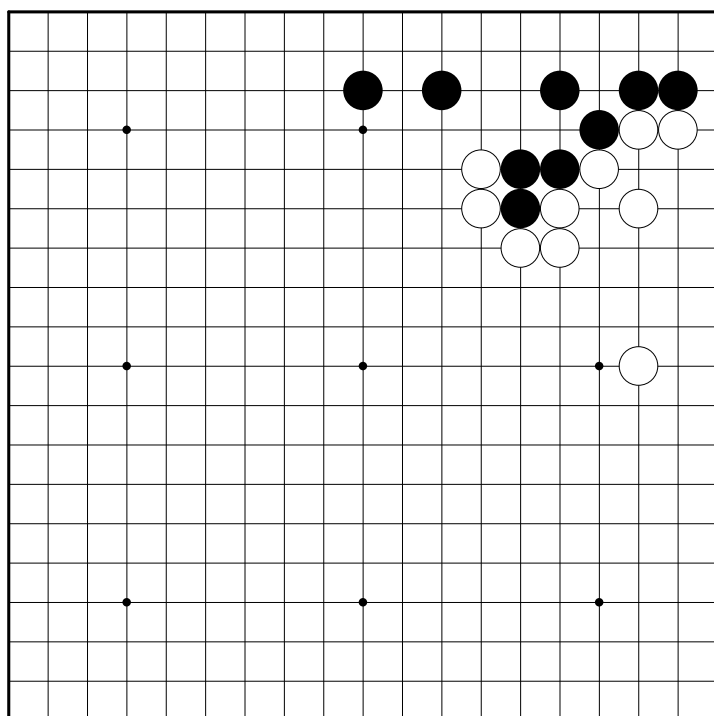
第7问

(白先)

手筋和计算的问题

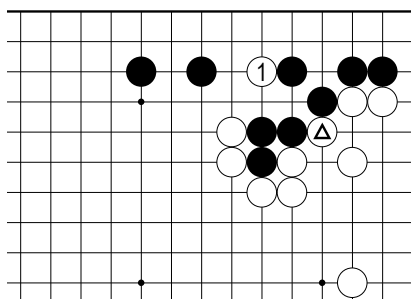
正是手筋决定着攻防的成败。

白攻击的急所我想是知道的，但是一定要算清楚如果黑棋强硬抵抗将会是什么结果。



正解图(形的急所)

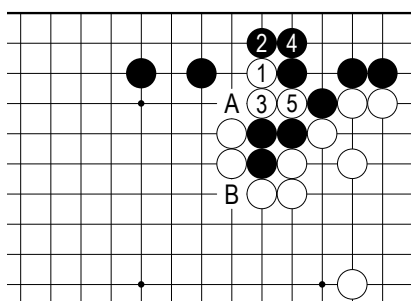
到现在为止的研究，你会懂得白1靠和△相呼应，是突破黑形的关键。问题在于当碰到这一类的形时，要养成第一感就能发现急所的眼力。



正解图

1图(手筋的效果)

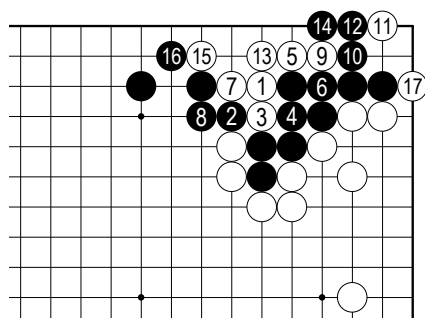
对白1，黑a抵抗的手段无理。黑2以下弃掉三子的应法是上策。白1一边捞便宜，同时消除了b位断点，取得了大的战果。手筋的效果是很大的。



1图

2图(黑全死)

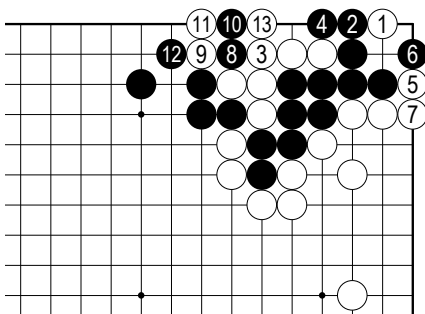
对于白1，黑能在2位抵抗当然好，可是这里白3、5后黑形即崩。象这样被打成一团，是绝对不行的。白11点是对杀的急所，黑12时，白13接是沉着的好手。至白17扳，黑全死。原因在于黑2无理。



2图

3图(好手筋)

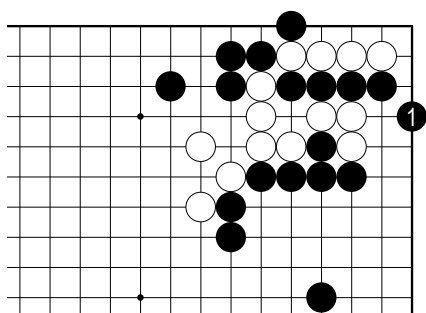
这是前图的变化，黑4时，白5如先扳，黑弃掉8、10两子成立，成为双活。请一定注意行棋的次序。



3图 14=8

正解图(凡尖无恶手)

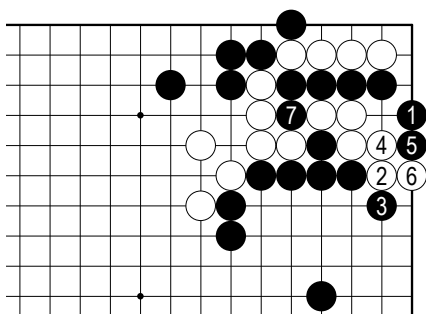
黑1尖是不容易引起注意的手筋，由于这一手黑四子与己队通连。所谓“凡尖无恶手”，尖在布局、中盘，官子、死活等一切方面都能发挥威力。



正解图

1图(要点)

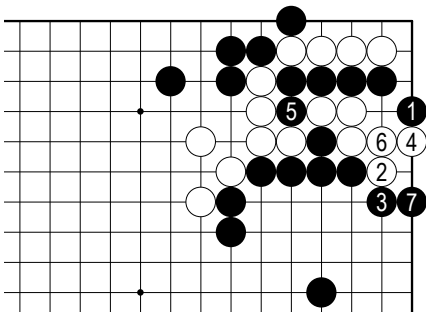
白2如扳，黑3挡，白4时，黑5是妙手，黑胜。其中，黑3如改在4位切断，则白7位接成立，黑失败。



1图

2图黑顽强取胜

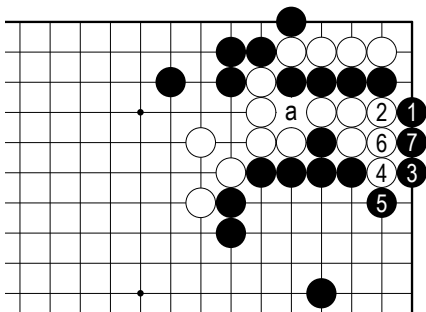
对于黑1，白如2、4扳虎，黑5断时，黑1正好处于急所的位置。白6接，则黑7立，黑胜。尖的强韧，充分发挥了效率。



2图

3图(妙手)

白2时，黑3一间跳是妙手，达到了联络的目的。白如4、6，则黑5、7巧妙通连。请体会黑1、3的手筋。黑3如改在6位打，白a位接回反吃黑四子，黑失败。



3图

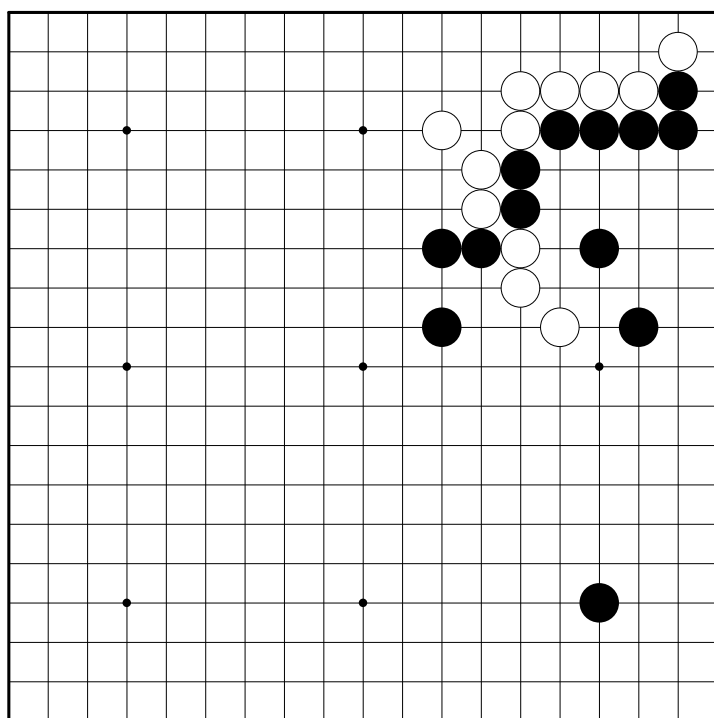
第9问

(白先)

整形的筋

是白怎样整形的问题。黑的姿态不完善，要从这里去考虑种种的着想。

怎样的构想才行呢？

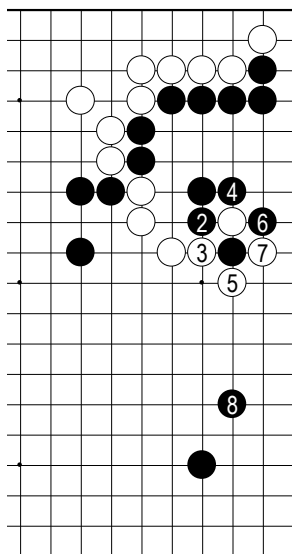


正解图(整形的手筋)

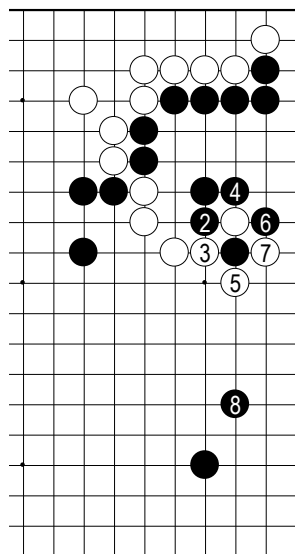
在手筋的格言里有“以跨制飞”的说法，白1是整形的好手。

1图(漂亮的整形)

黑2时，白3至7的手法是预定的行动，特别是在黑6提时，白7位打吃是极为重要的手段。下面白1位的提劫和8位的挂两者必得其一，是正确的腾挪手法。



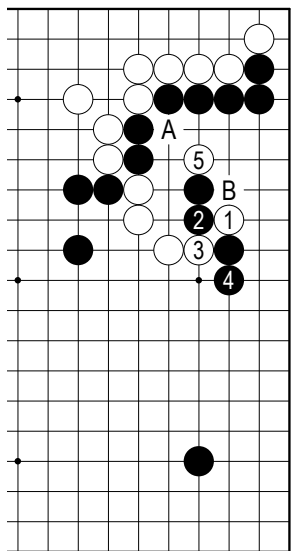
正解图



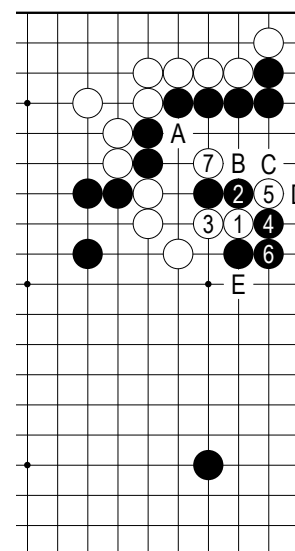
1图

2图(顶)

对于白1、3，黑4无理。这样白5的顶成立，a、b两点必得其一。真是如画般的手筋。



2图

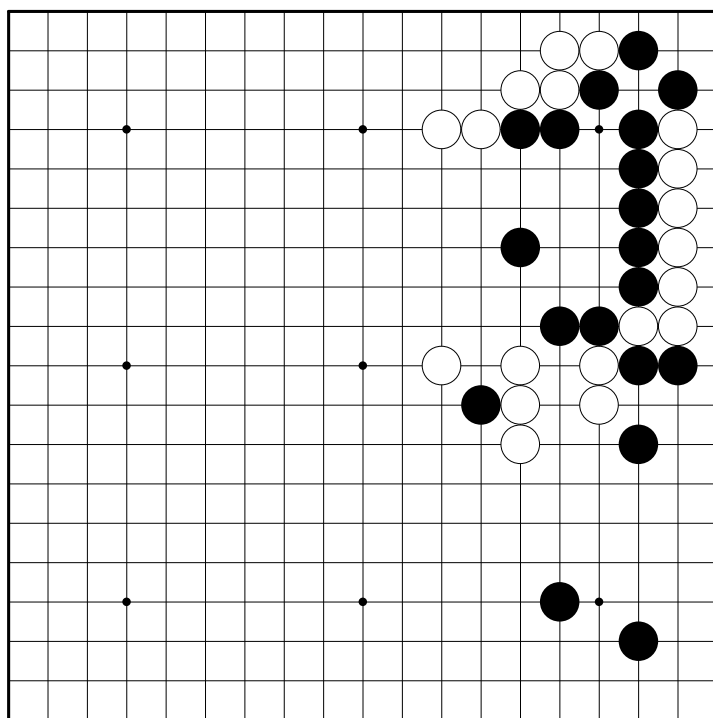


3图

3图(计算)

黑如2应，则白3、5切断。黑6无理，白7手筋，a、b两处必得其一。因此，黑6只得走c位，然后白6、黑d、白e。

騰挪的筋



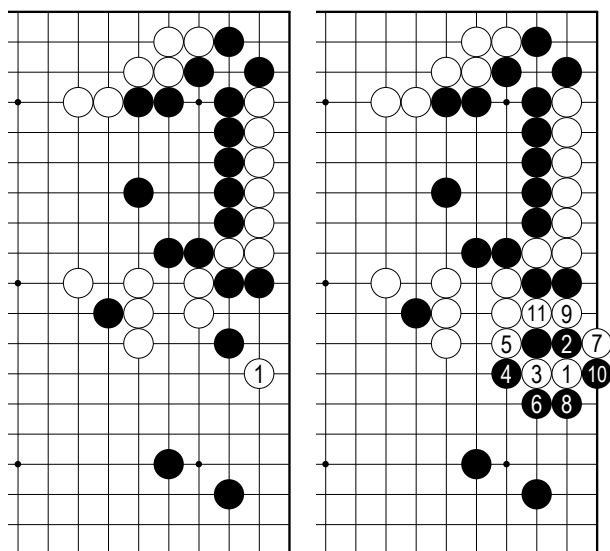
正解图(筋)

白1是唯一正确的手筋。

除此之外，没有能使右上角白七子复活的手段了。

1图(要点)

黑2挡，白3长对攻，白7空扳是绝妙的手筋。黑8，白9、11提掉两子是成功的腾挪。



正解图

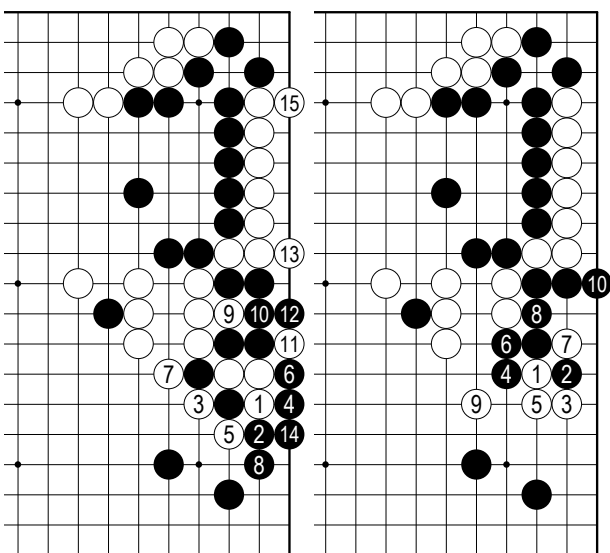
1图

2图(巧妙的腾挪)

前图白7也可在1位曲。黑2只有连扳，以下至黑8是必然的应接。下面从白9至15是极好的腾挪方法。

3图(第一感失败)

一般白1的靠是第一感的急所，黑2扳至8时，白9只能虚枷，黑10对杀的手筋成立，白差一气失败。



2图

3图