

目 录

第 1 题	定形.....	5	第 14 题	直感.....	63
第 2 题	定式后.....	9	第 15 题	当然.....	69
第 3 题	脱离定式.....	13	第 16 题	先行.....	73
第 4 题	反击.....	19	第 17 题	攻击意识.....	77
第 5 题	棋理.....	23	第 18 题	损害.....	81
第 6 题	常识.....	27	第 19 题	旧定式.....	87
第 7 题	鬼手.....	31	第 20 题	应战.....	91
第 8 题	模样.....	37	第 21 题	盲点.....	95
第 9 题	根据何在.....	43	第 22 题	简明.....	99
第 10 题	疑问.....	47	第 23 题	形.....	103
第 11 题	不完整之形.....	51	第 24 题	效率.....	107
第 12 题	直感.....	55	第 25 题	常用的手筋.....	111
第 13 题	大斜百变.....	59	回补的理论.....		115

只此一手

第一册

定式与手筋

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手

第一册

定式与手筋

中国大学生围棋协会编译

上海外语教育出版社出版发行

(上海外国语学院内)

上海欧阳印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

开本 787×1092 1/64 2印张 44千字

1990年1月第1版 1990年1月第1次印刷

印数: 1—15,000册

ISBN 7—81009—424—6/G·110

定价: 0.70元

编译者的话

围棋丛刊《只此一手》系根据日本围棋杂志《俱乐部》的附册编译而成，将定期陆续出版，以飨我国围棋爱好者。

本套丛刊汇集了业余棋手实战中经常出现的棋例，反映了围棋战斗中各式各样的战略战术思想。每一册都有不同的主题，并配有多篇幅的解说，内容极为丰富。主要有：布局 and 序盘的大场和急所；中盘战斗的手筋和要点；棋理的筋和形；定式的应对和变化；官子的先、后、大、小；局部的死活等。对这些棋例提出了正确应对的解答，同时也指出错误应对的不良后果。

第一册“定式与手筋”；共选实战棋例25题。其中初级4题，中、上级各8题，有段5题。定式是手筋的宝库，读者可以从中理解手筋与定式的关系，而且能欣赏到定式中形形色色的手筋的妙味。篇末附有“补棋的理论”一章，阐述回手补棋的重要意义。

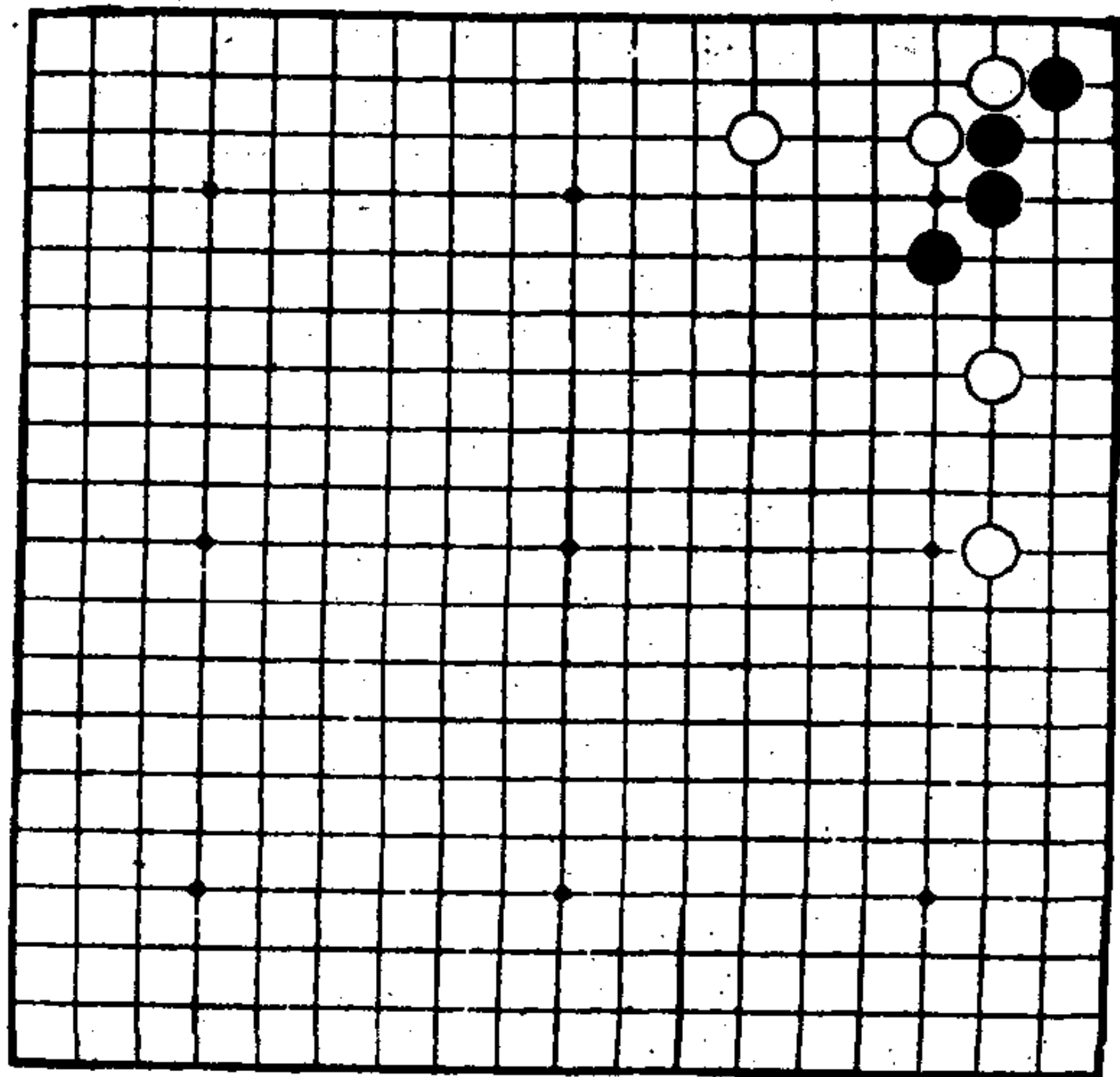
目 录

第 1 题	定形.....	5	第14题	直感.....	63
第 2 题	定式后.....	9	第15题	当然.....	69
第 3 题	脱离定式.....	13	第16题	先行.....	73
第 4 题	反击.....	19	第17题	攻击意识.....	77
第 5 题	棋理.....	23	第18题	损害.....	81
第 6 题	常识.....	27	第19题	旧定式.....	87
第 7 题	鬼手.....	31	第20题	应战.....	91
第 8 题	模样.....	37	第21题	盲点.....	95
第 9 题	根据何在.....	43	第22题	简明.....	99
第10题	疑问.....	47	第23题	形.....	103
第11题	不完整之形.....	51	第24题	效率.....	107
第12题	直感.....	55	第25题	常用的手筋.....	111
第13题	大斜百变.....	59	回补的理论.....	115	

第1题

定形
黑先 初级

右上角黑尚未安定，
需要再补一手。
黑应该怎样走？

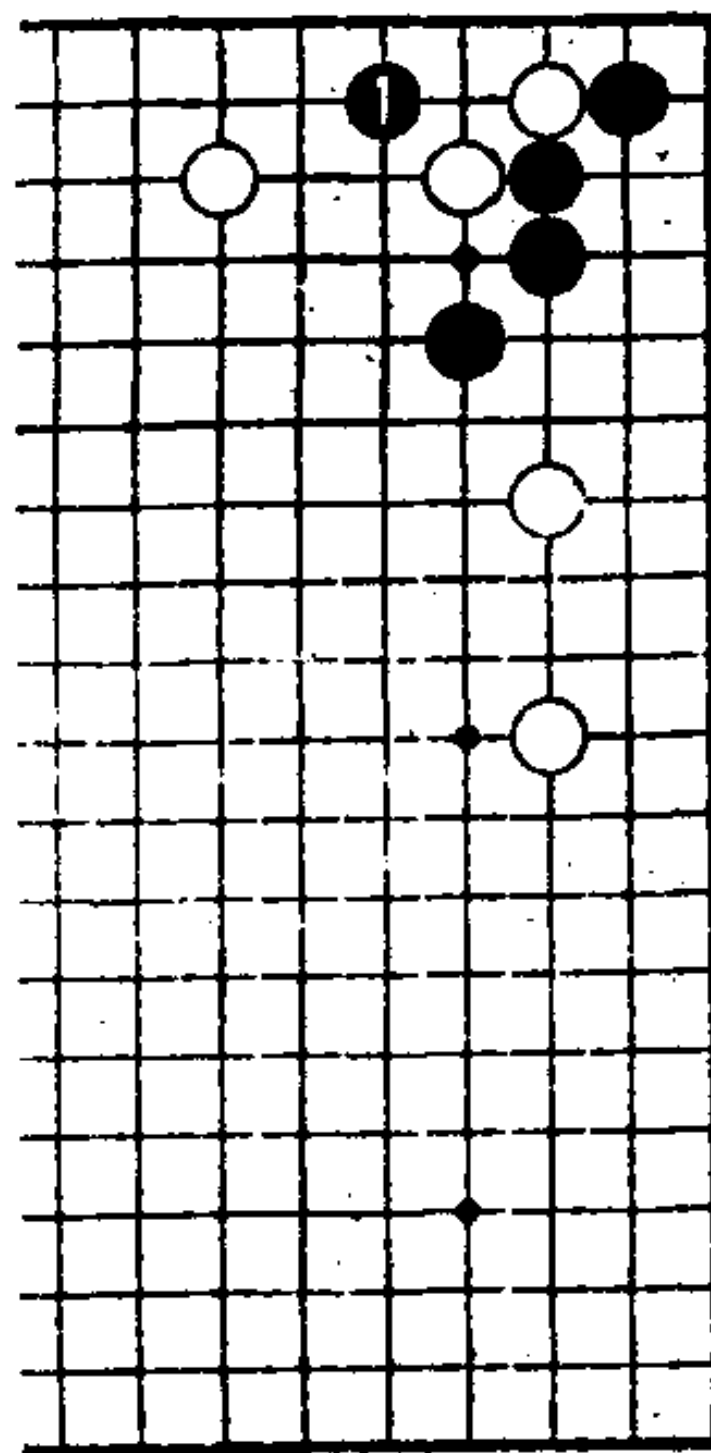


正解图 点的手筋

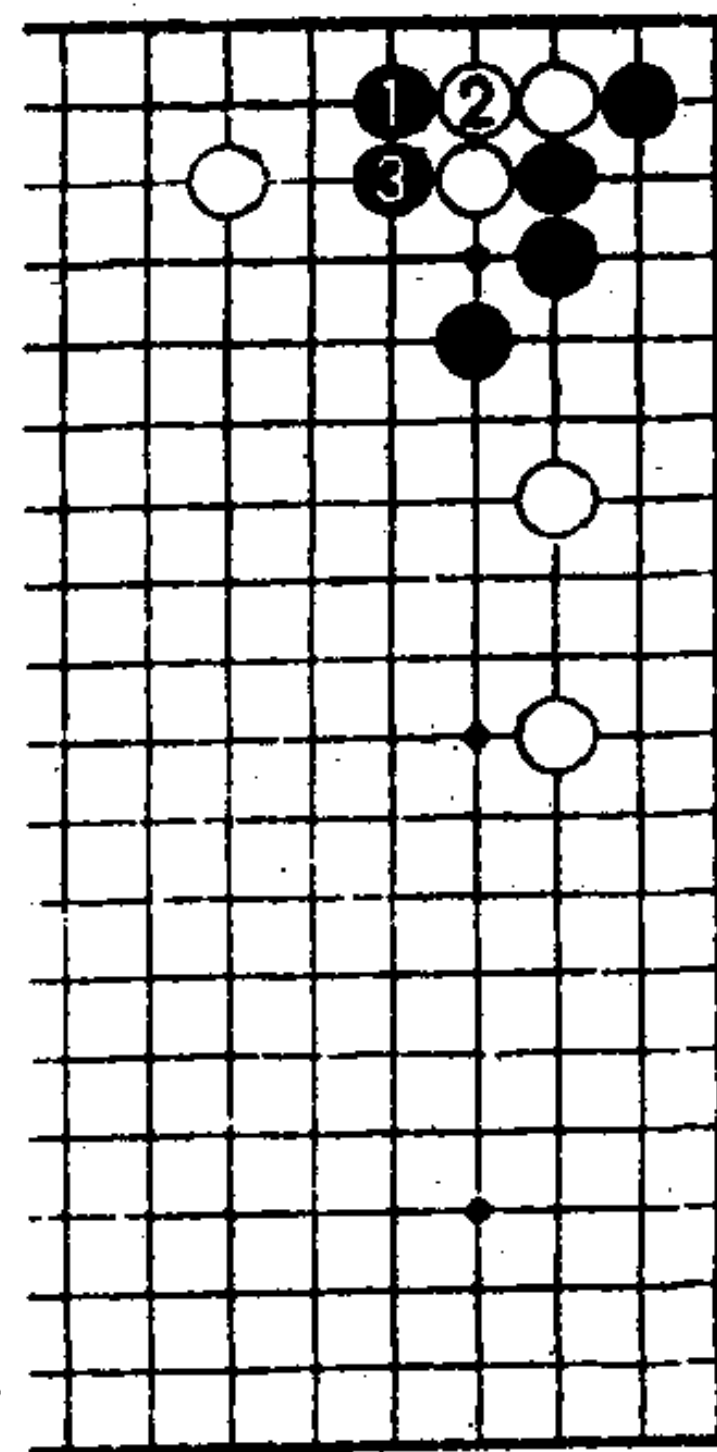
黑 1 点是正解。这是一手最初级的手筋。

1 图 （白损）

黑 1 点时，白 2 如接，黑 3 挺上，白三子被吃，白损，因此白不可能采取这种走法。



正解图



1 图

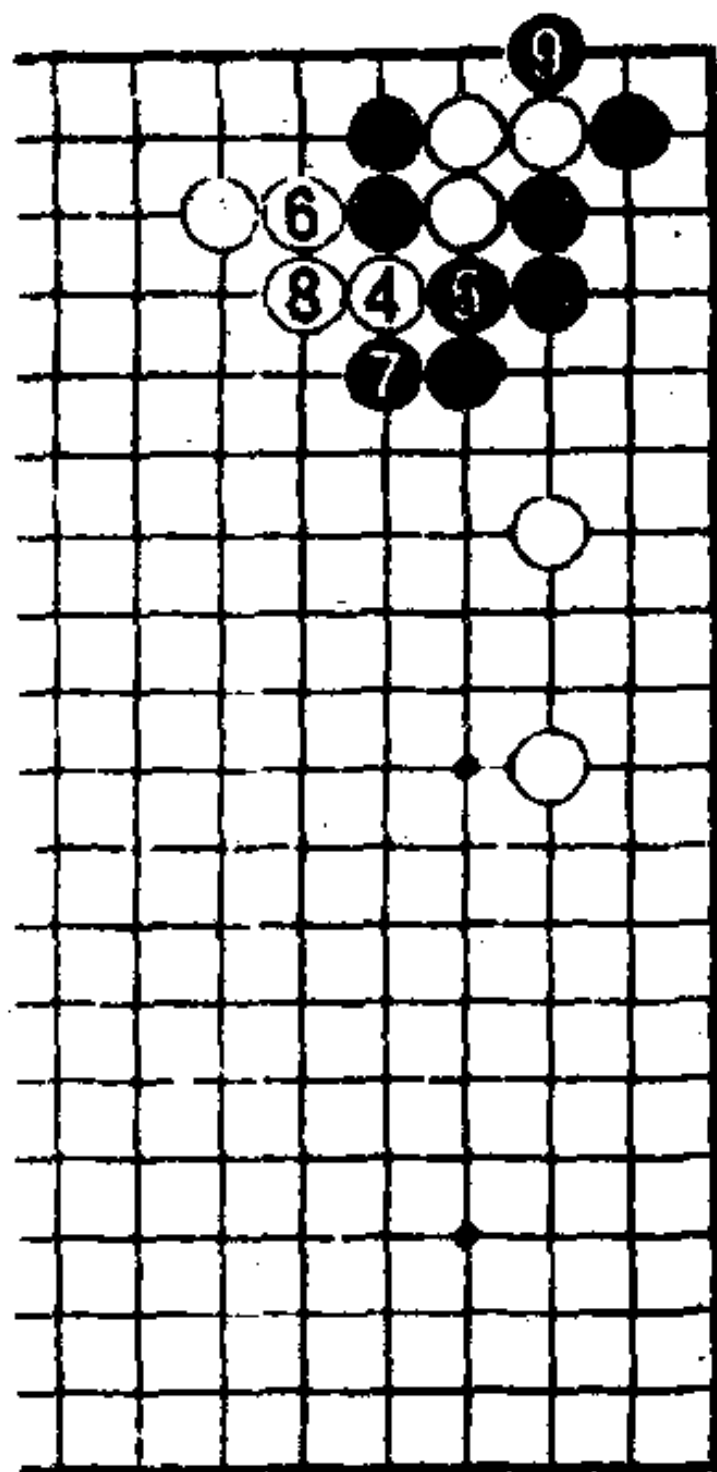
2图 (重)

接下去白4扳，黑5断时，白6、8，至黑9收气杀白，白有走重之感

3图 (后手)

黑1点时，白2如压，黑3断。

白4虎落后手不得已，白不利。因此，黑1点时，白难以应付，通常脱先他投。



2图

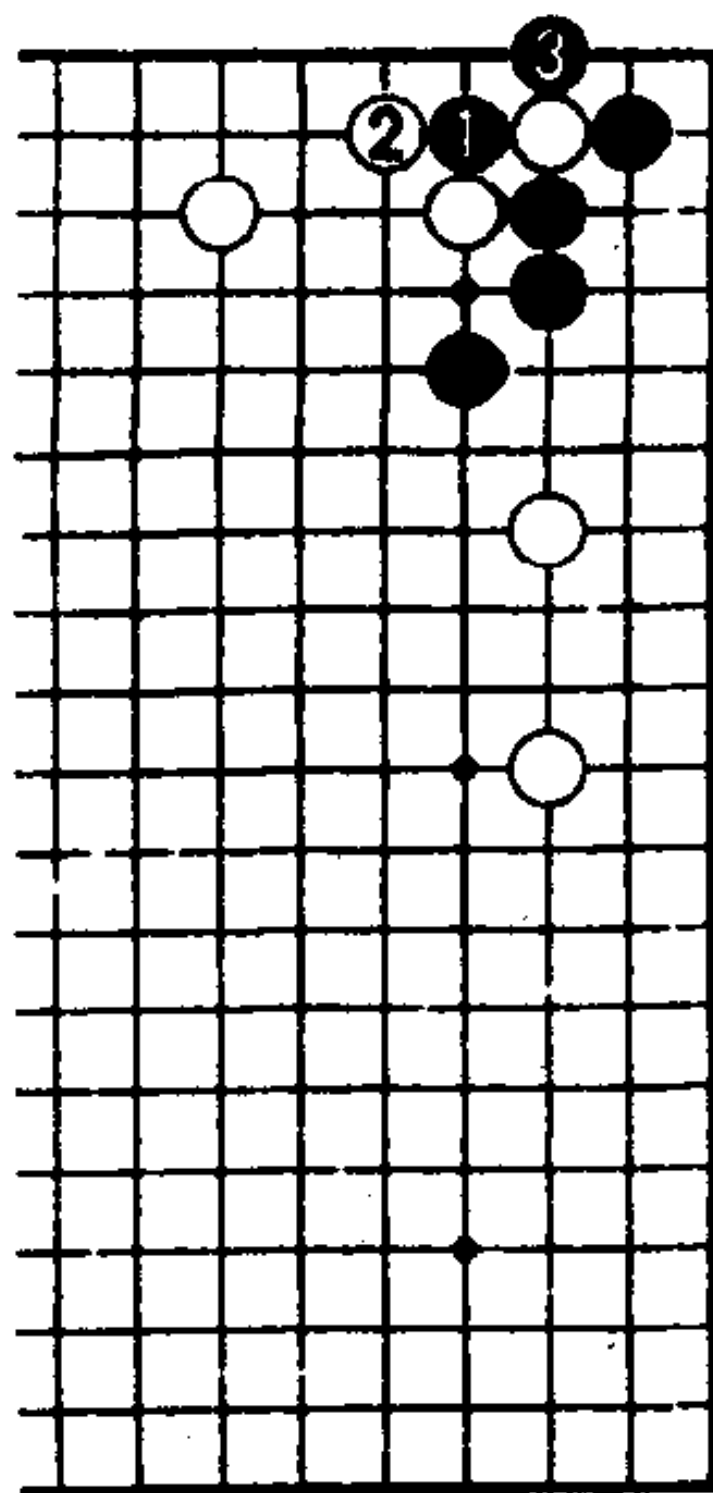
4图 (失败)

黑1如吃一子，白2必定即反打。然后脱先，白轻，黑不能容忍。

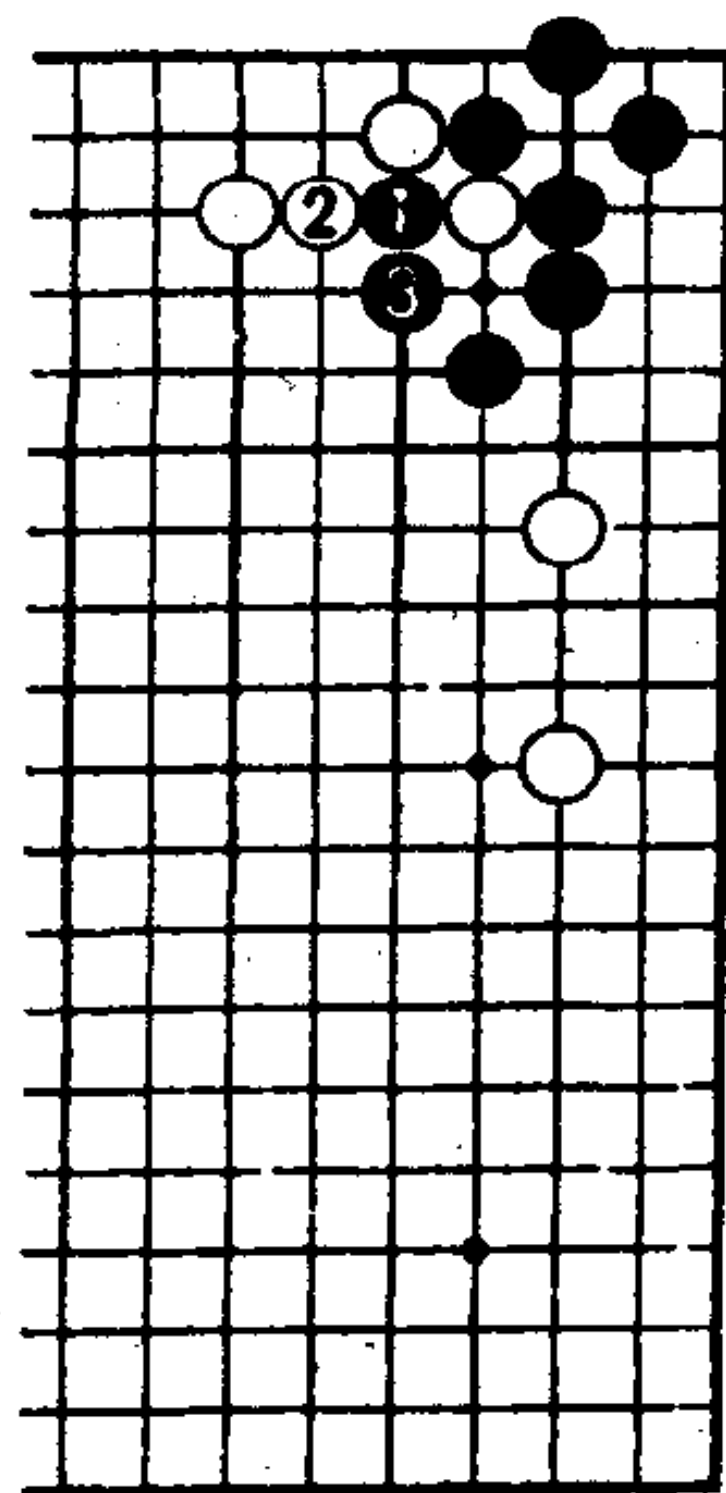
具有这样的感觉是非常重要的。

5图 (废子)

以后，黑1断只是后手吃进白的一个废子，黑缓。



4图



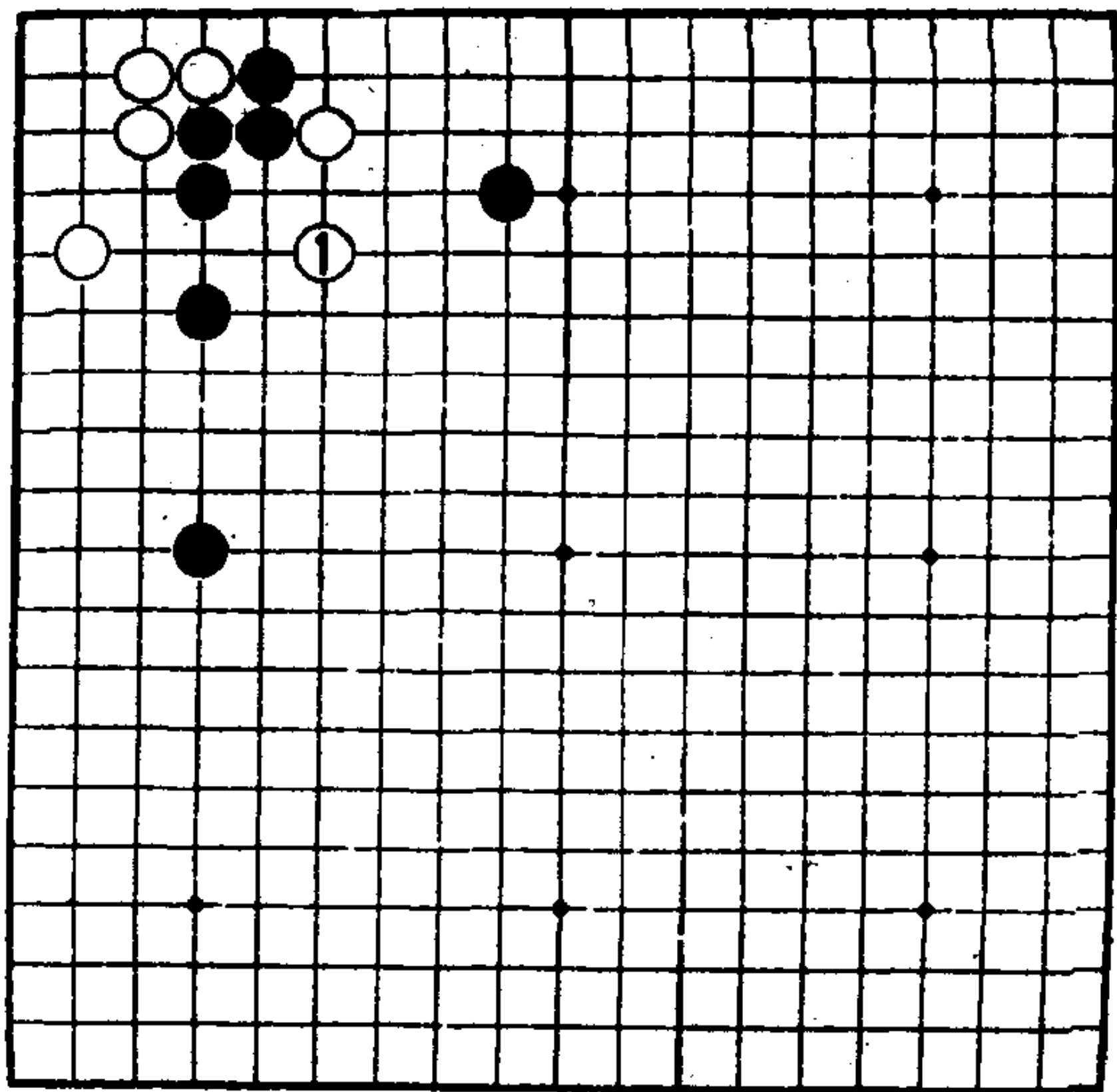
5图

第2题

定式后
黑先 中级

黑二间高夹定式
的一型。

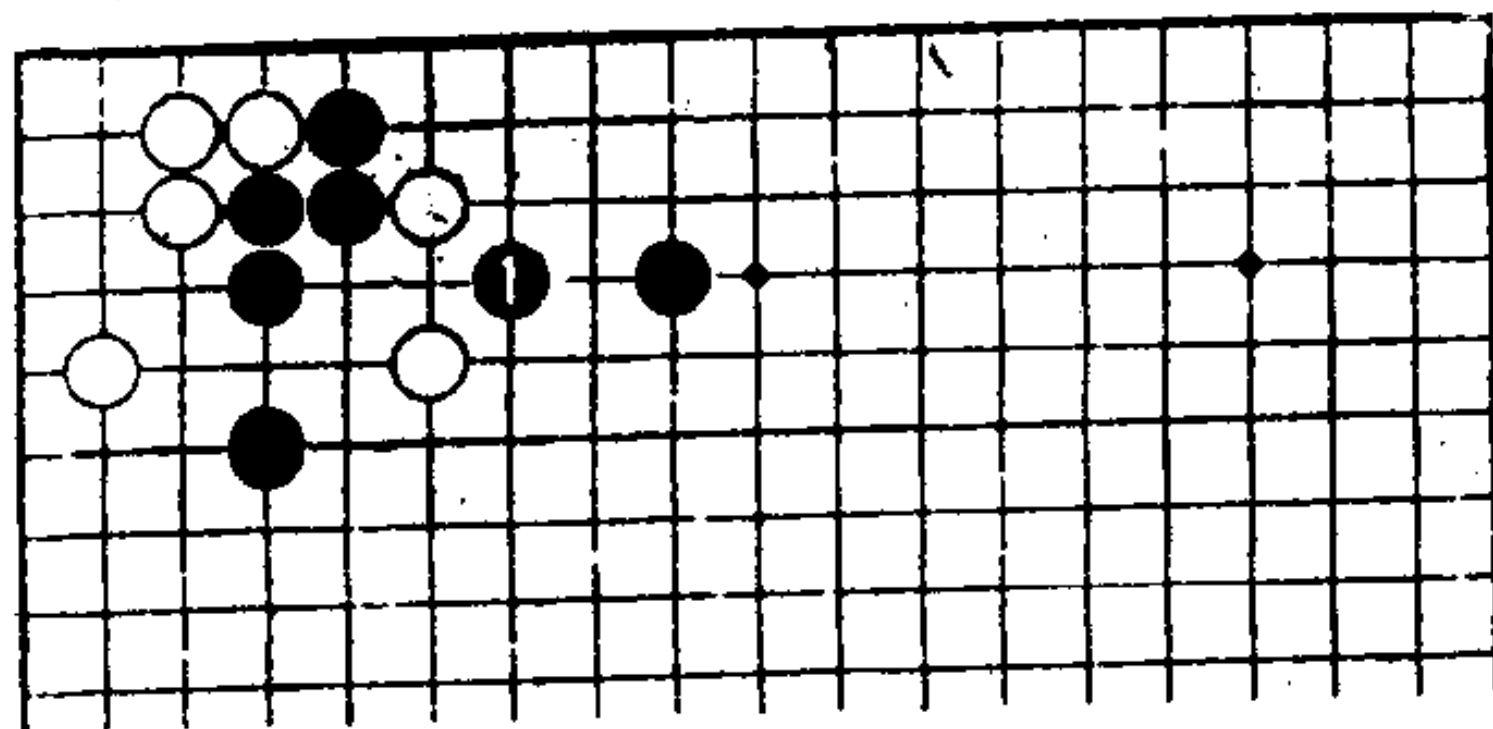
白1跳出试黑应手。黑怎样走呢？这是关于定式后怎样处理的问题，黑的应手并不难。



正解图 渡

黑 1 刺。

此着的目的不是攻白，
而是先使白棋走重。



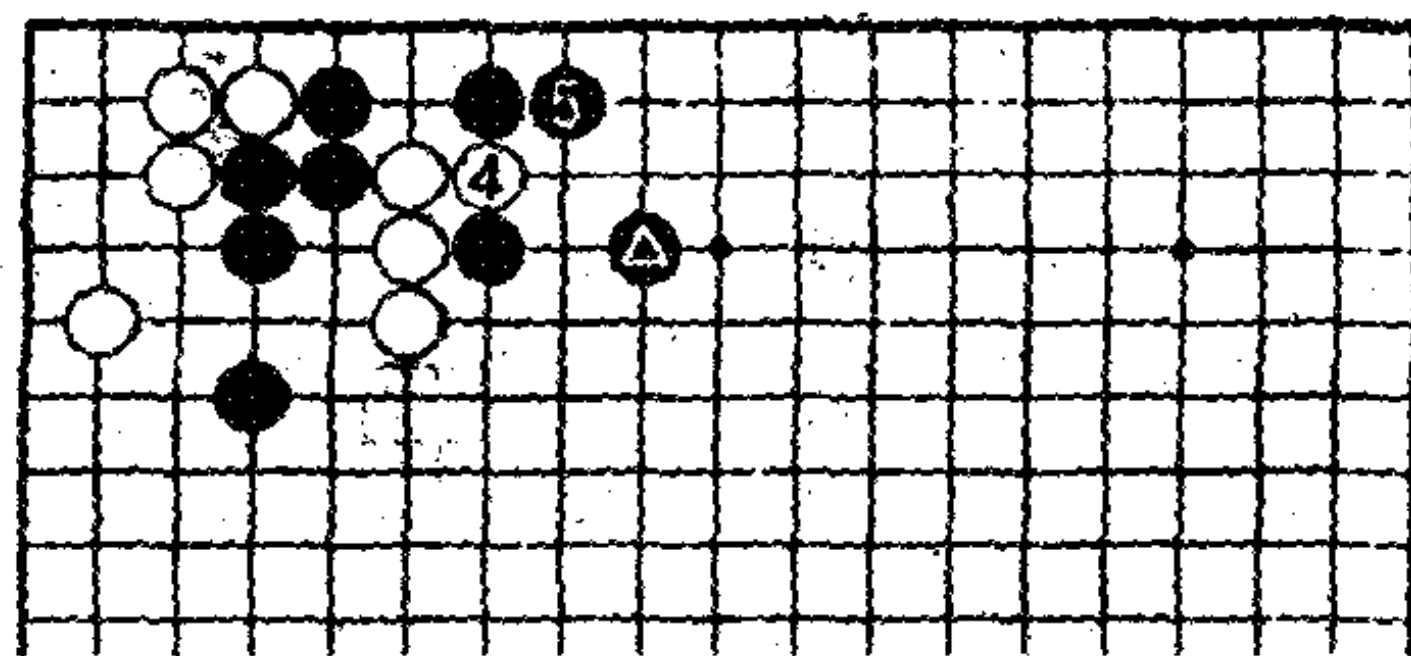
正解图

1 图 (希望)

2图 (定式)

白4如冲，黑5退即可。

不过这种走法只有在黑●二间高夹的定式中才适用。



2图

3图 (不妥)

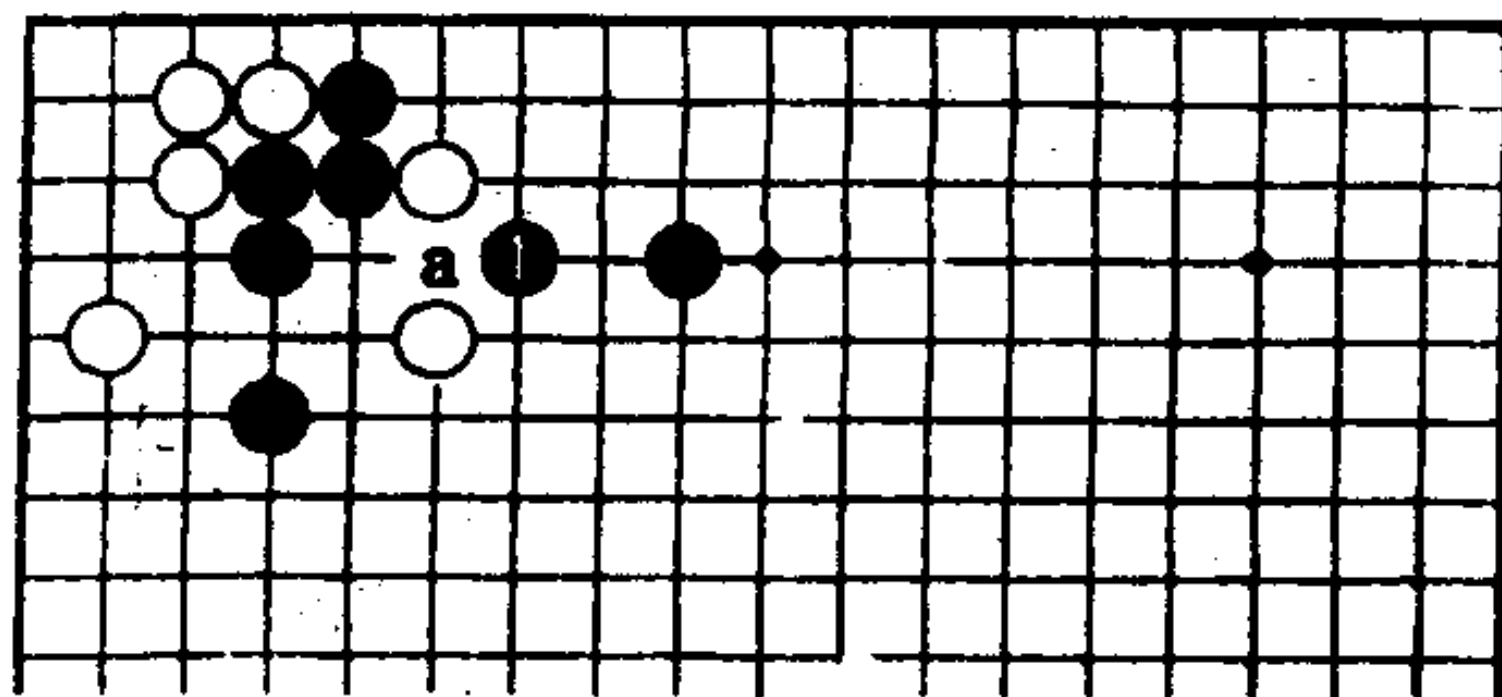
黑1夹欠妥。

黑即使这样走上一手，仍是不扎实之形。白脱先之后，黑仍须补棋，否则有不妥之感。

4图 (脱先)

黑1刺，是想先手得利，因此白也可暂时不理，脱先他投。

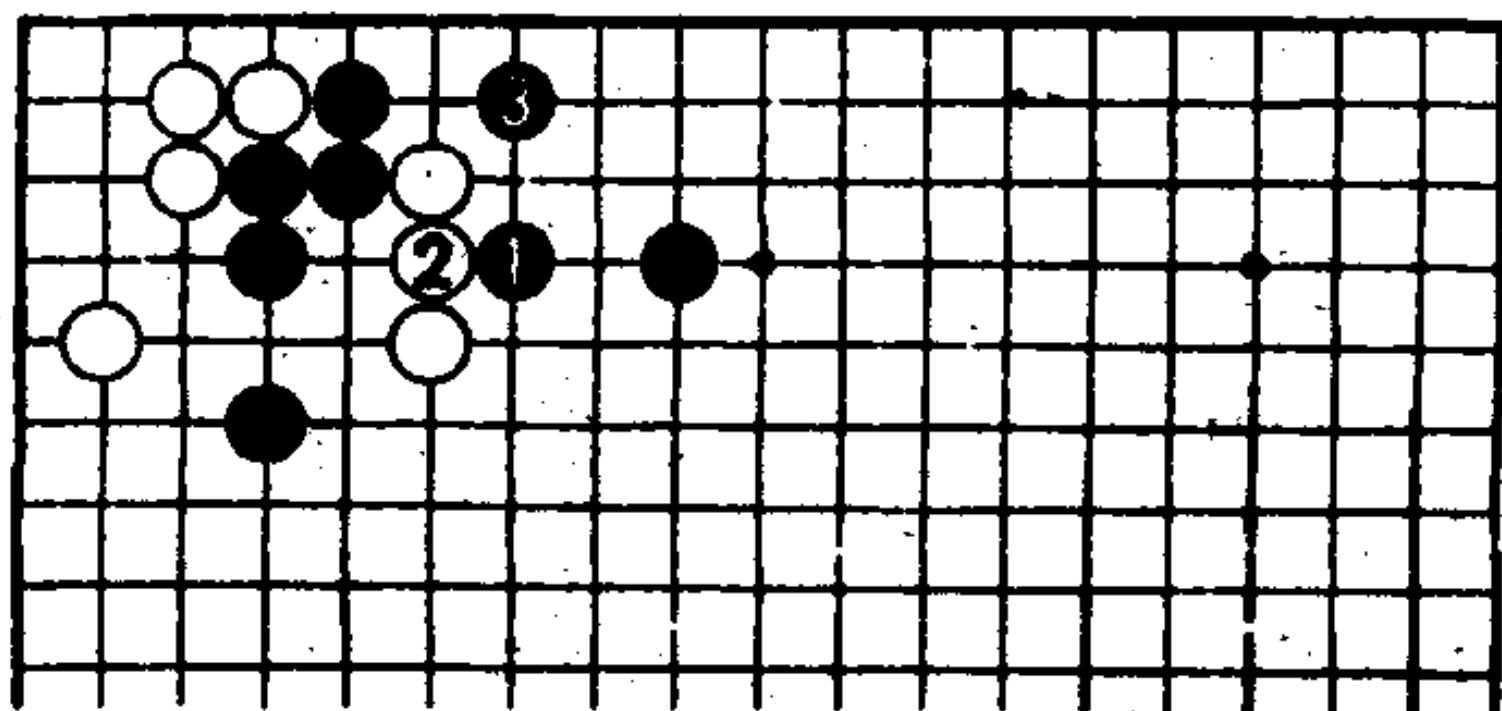
以后再伺机在a位接。



4图

5图 (脱先)

也有白2接同黑3交换一手后，再脱先他投的走法，白的方针是暂时放下这里，以后伺机活动三子。



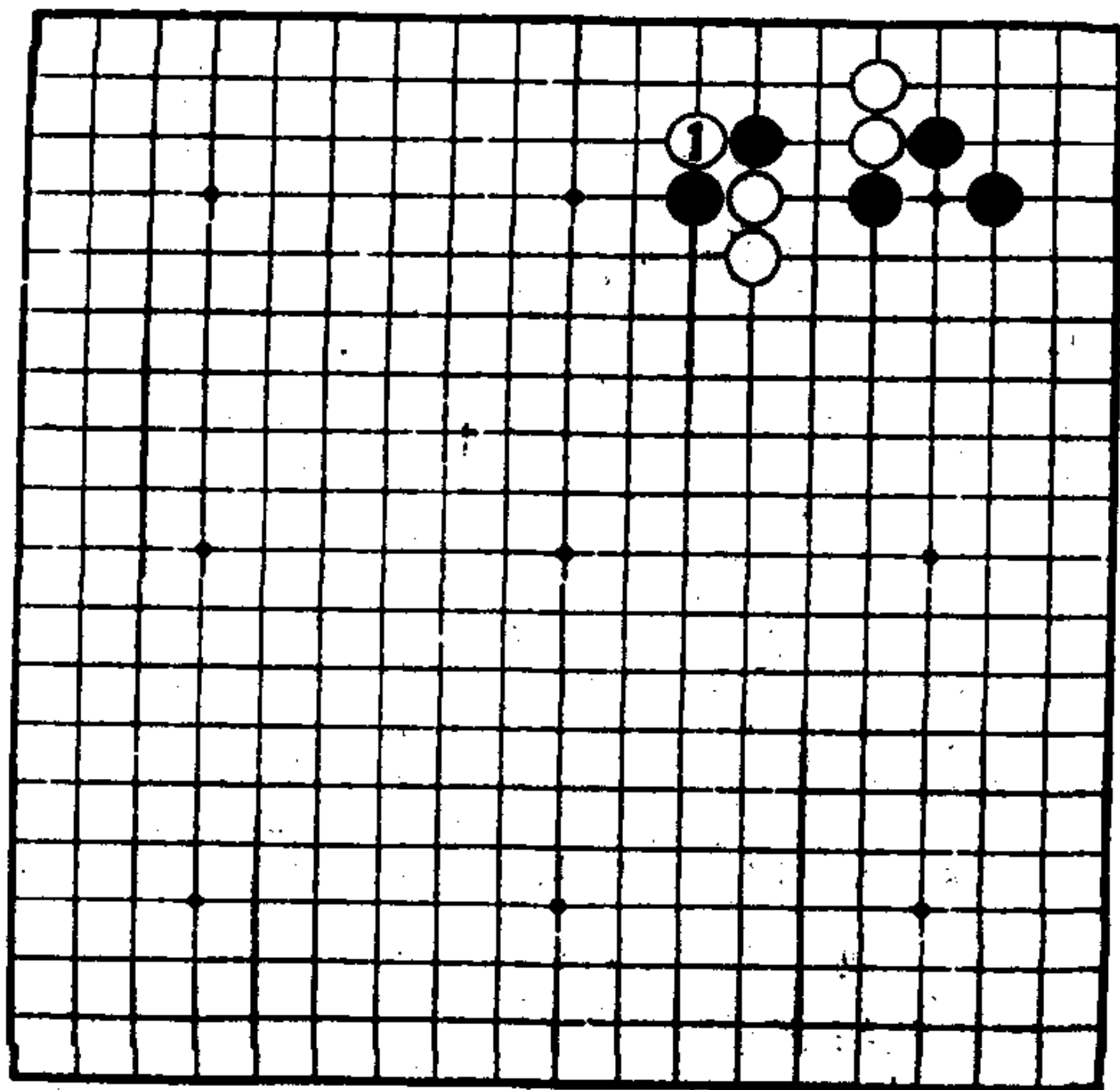
第3题

脱离定式
黑先 上级

白1断。

此着好像是定式，
其实这一手无理棋是
不能成立的。

白1隐藏着某种
计谋，对这种狡黠的
态度必须予以惩罚。



正解图 毫不退让

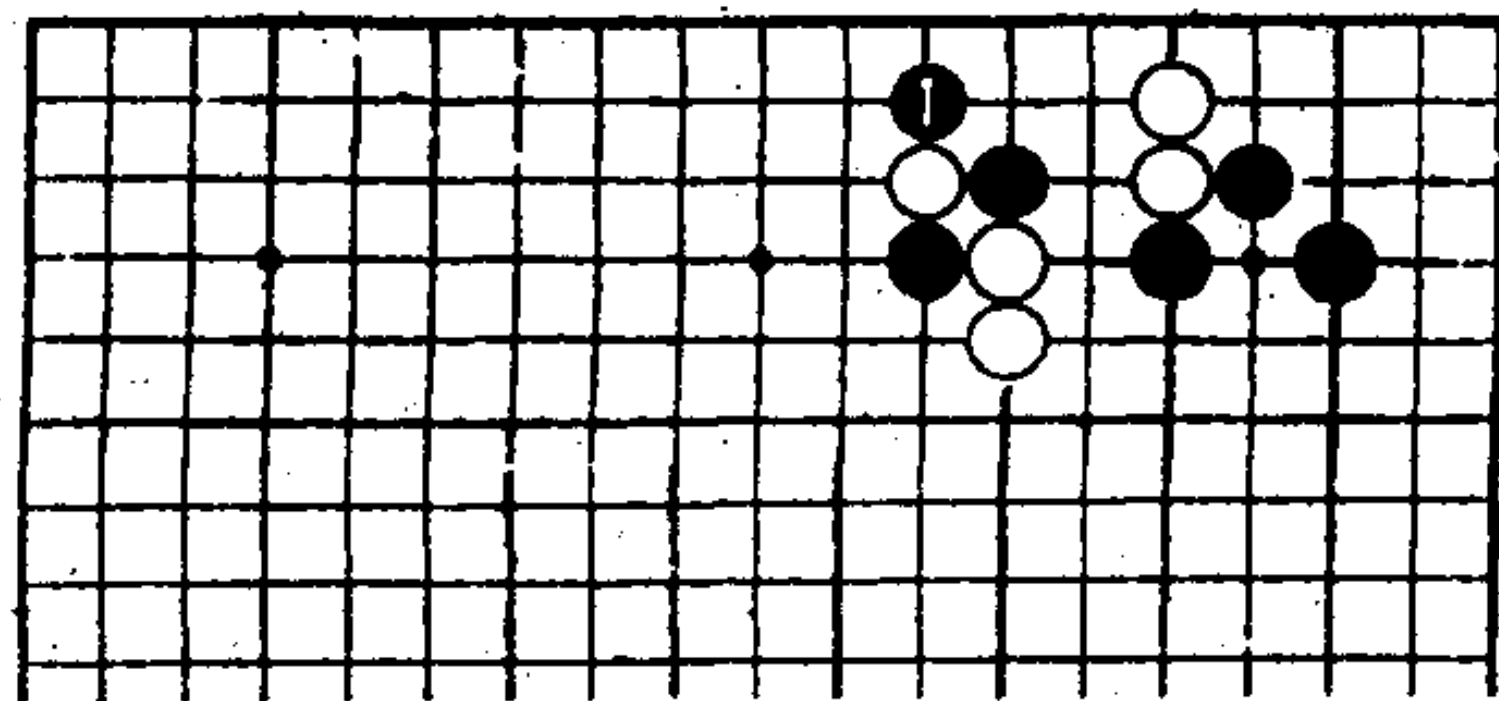
黑 1 下打是正解。

原来，白 1 断的目的是企图利用黑的失误，在腾挪的过程中省略一手棋。对此，黑决不手软。必须使其狡黠态度受到惩罚。

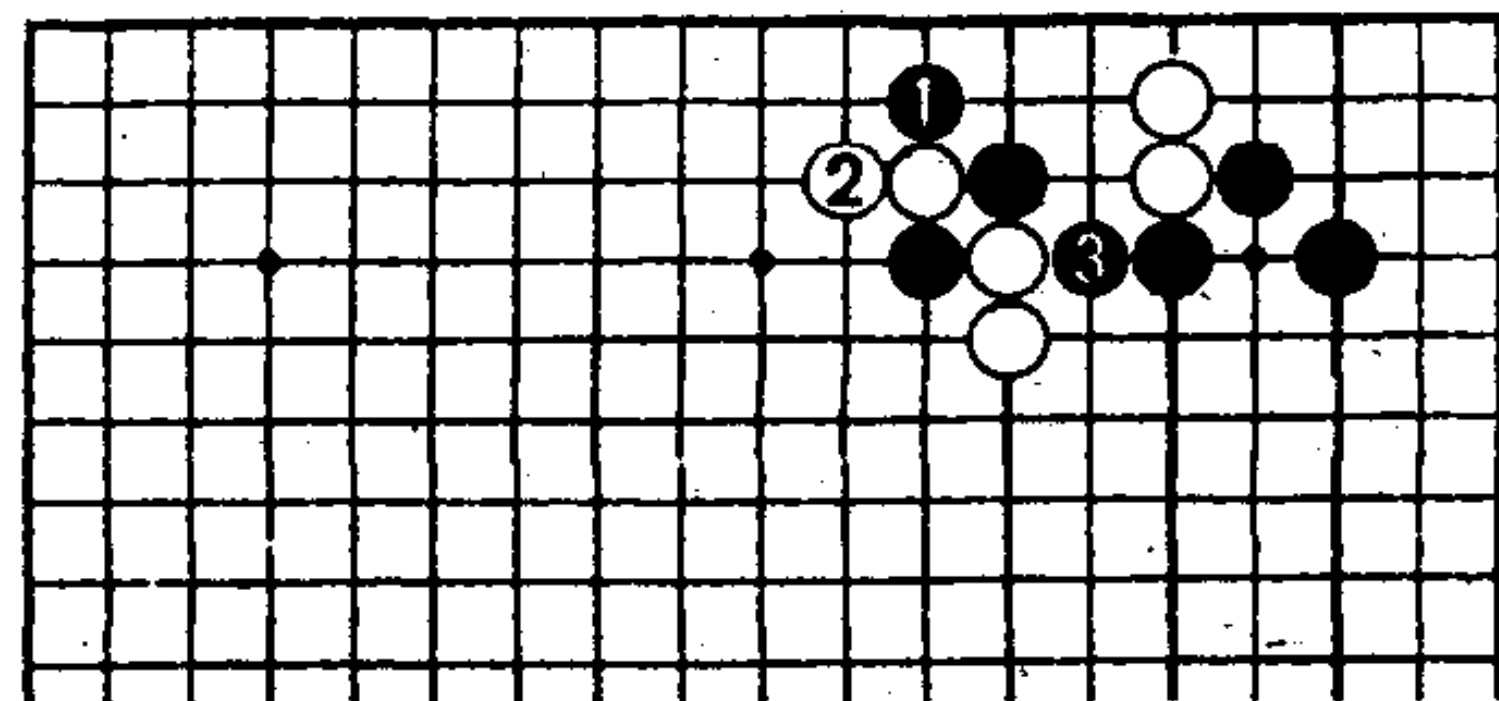
1 图 (顶)

黑 1 打，白 2 长绝对。

黑 3 顶正确。这样一来白无技可施了。

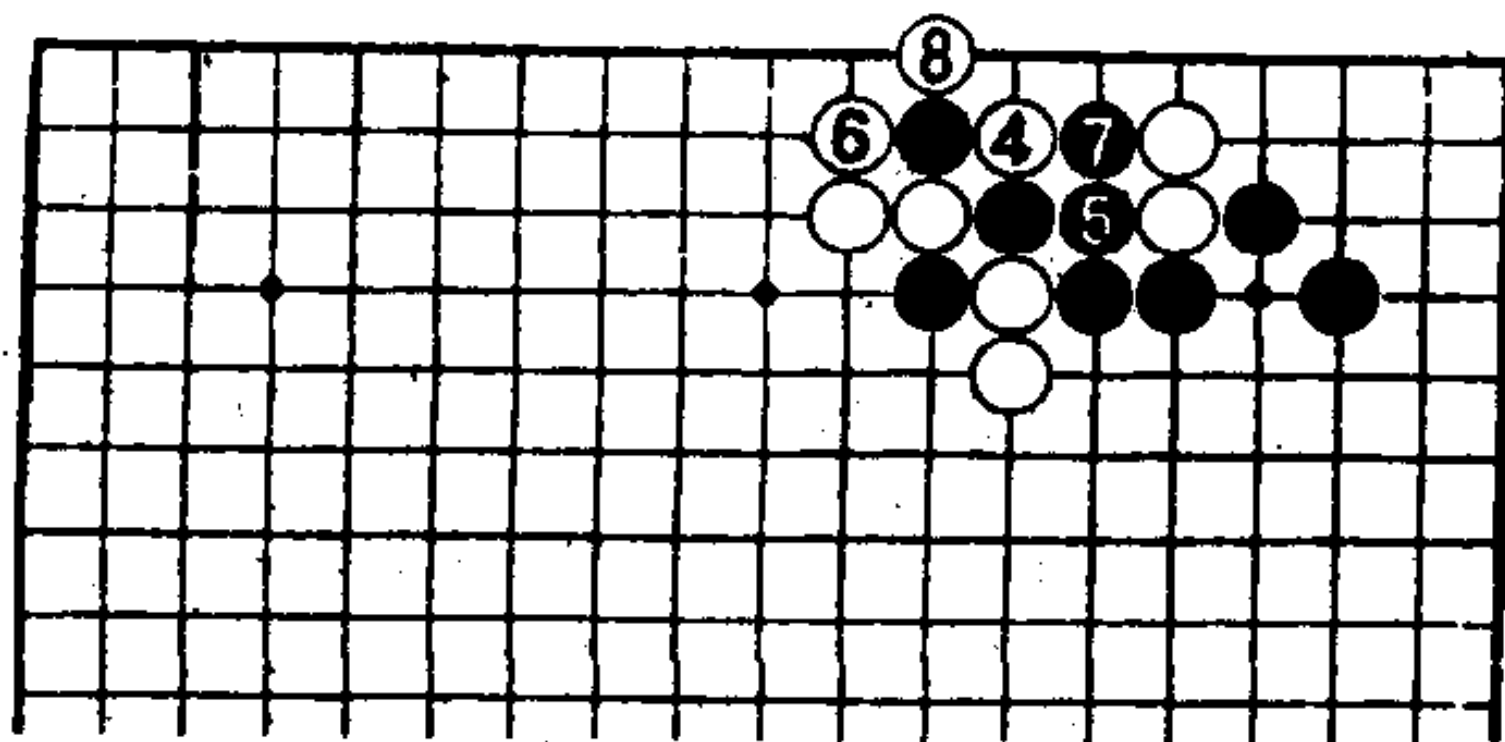


正解图



2图 (厚)

白除在4位断之外没有其他更好的走法。黑5接，白6吃，黑7冲厚实。下一步黑没有必要吃白两个废子，可脱先他投。

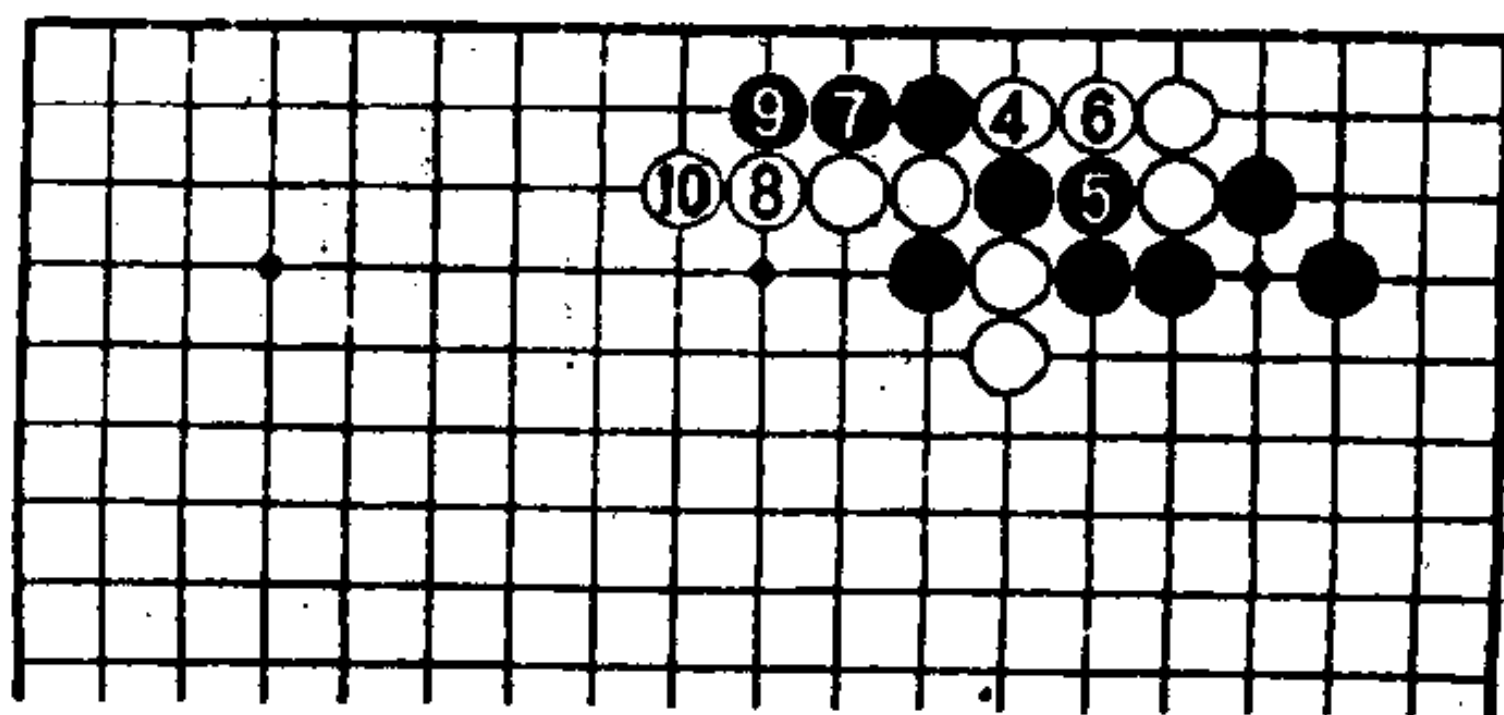


2图

3图 (无理)

白4断打后，6接无理。

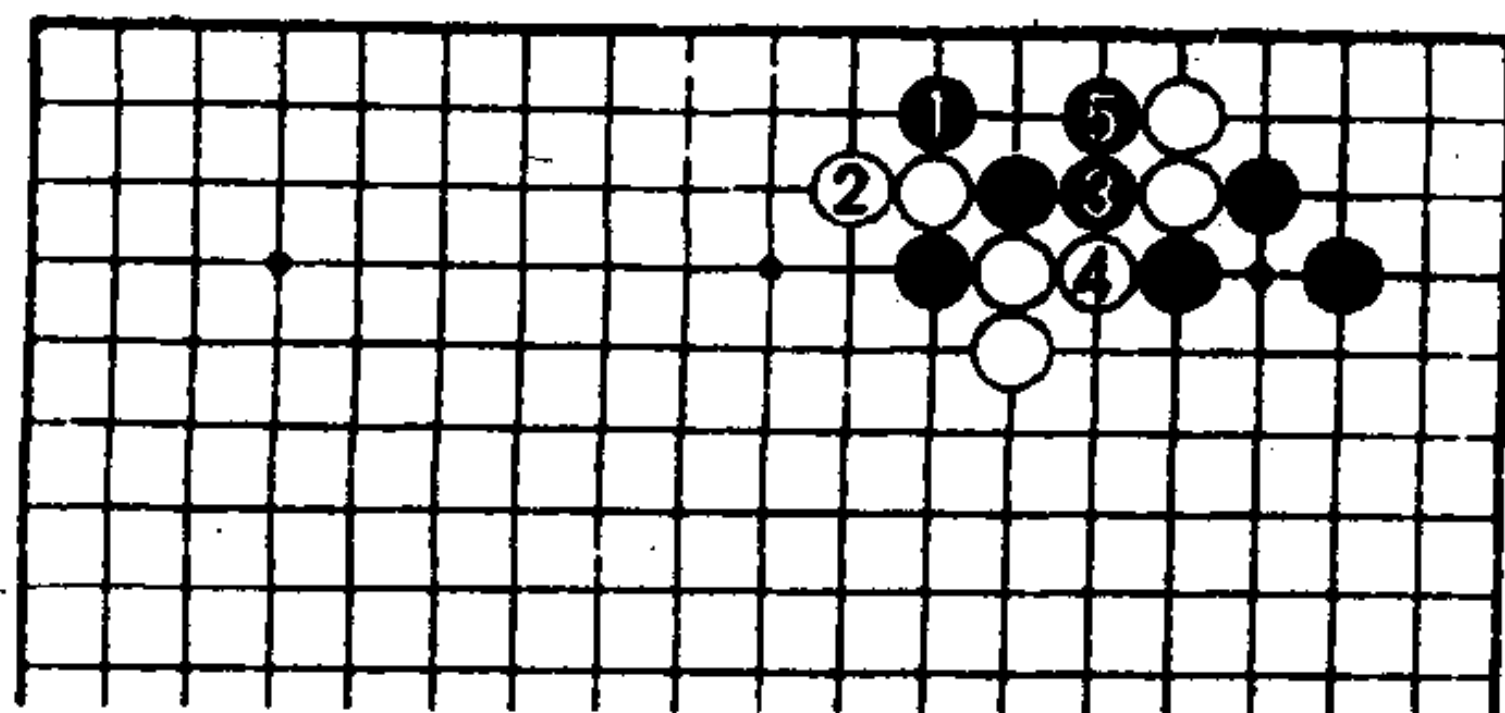
黑7、9连爬两手长气，白四子被吃。黑战果巨大。



4图 (吃二子)

黑1打，白2长。

黑3顶、5挡吃二子是拙劣的下法。



4图

5图 (痛苦)

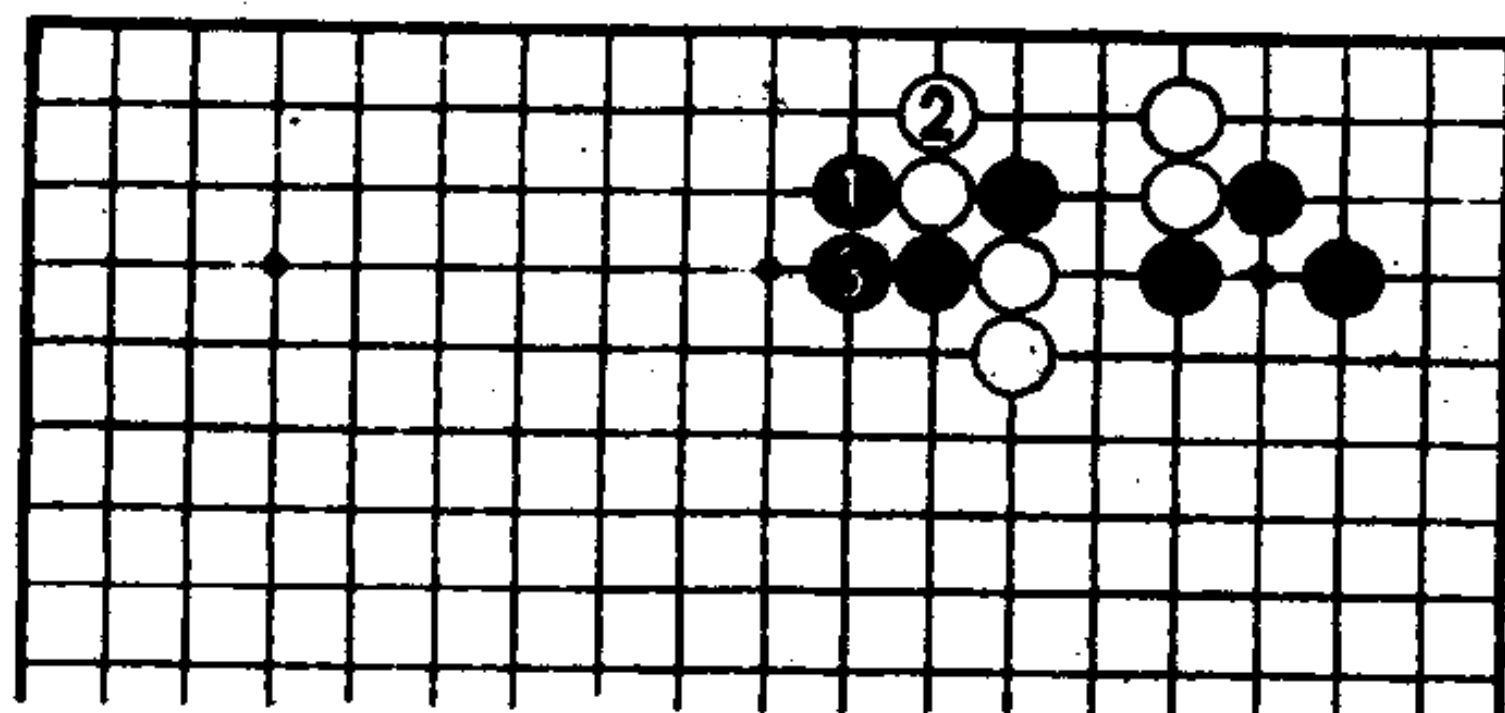
被白6打先手得利，
黑7被迫接一手痛苦。

白8到黑9，黑虽吃住二子，<

6图 (错觉)

黑1打、3接以为是定式，其实这是一种错觉。

白2、黑3之后——



6图

7图 (错在哪里?)

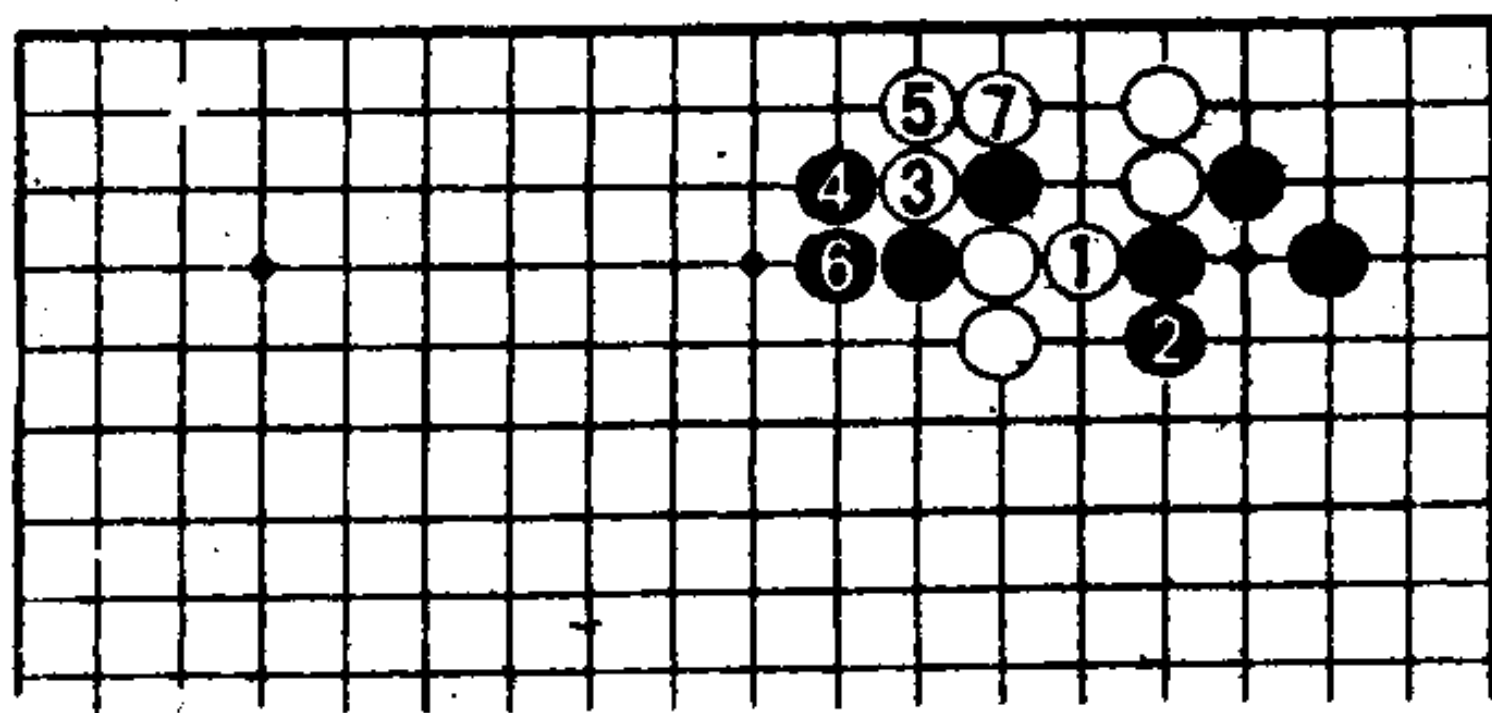
白4曲，白整块棋已安定，大可满足。

黑在定式的次序中究竟哪一手棋走错了呢？对棋形没有敏锐的感觉是不行的。

8 图 (定式)

按定式的走法,白 1、黑 2 交换之后,白再于 3 位断才是正确的次序。以下黑 4 到白 7 定型。

但是一般认为此型白稍损,因此白 1 立即在 3 位断了一手。



8 图

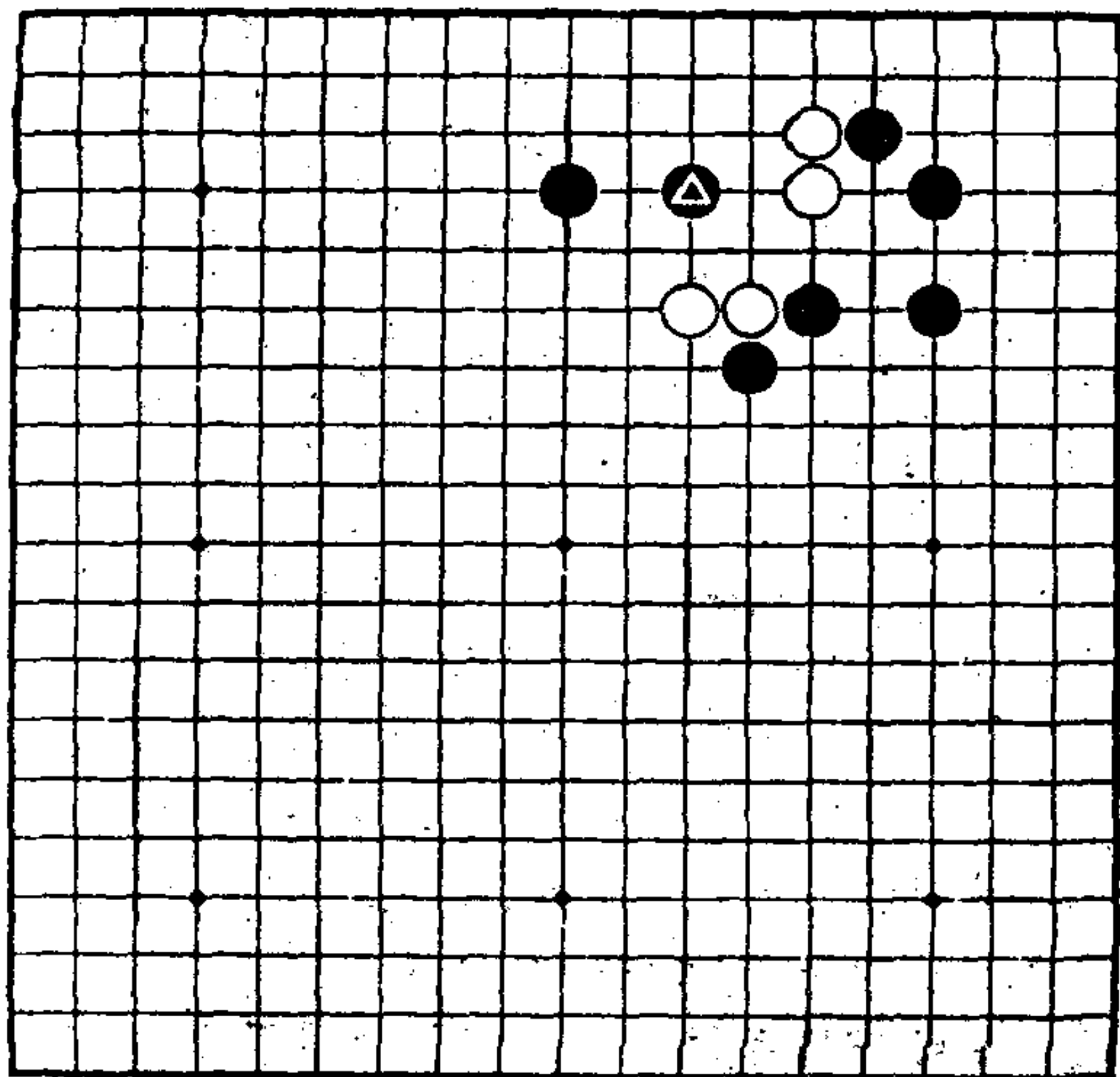
第4题

反击
白先 有段

黑▲刺急所。

白方如果听任黑
在此先手得利而无所
作为，就过于软弱了。

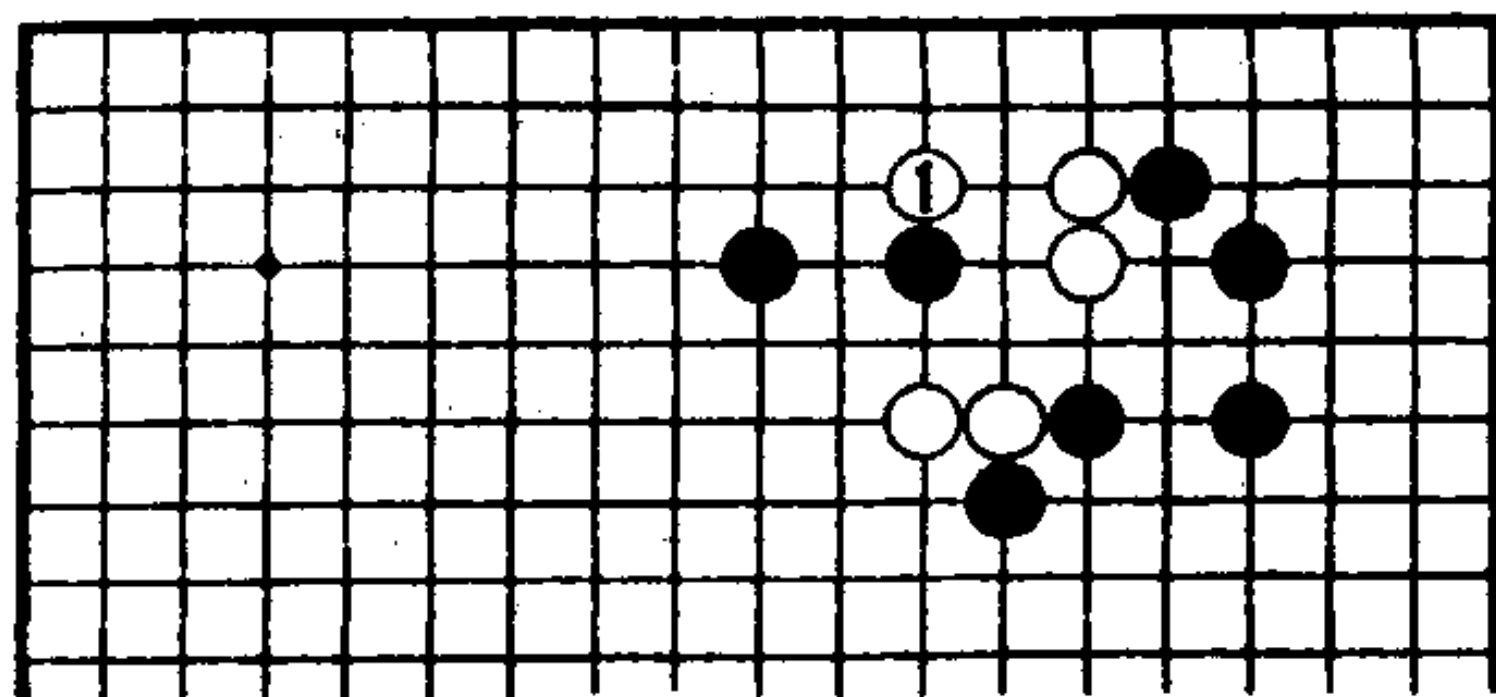
白有无反击的手
筋？



正解图 腾挪

白 1 托是正着。

黑刺时，白如立即仓惶地单官连接，白缓。



正解图

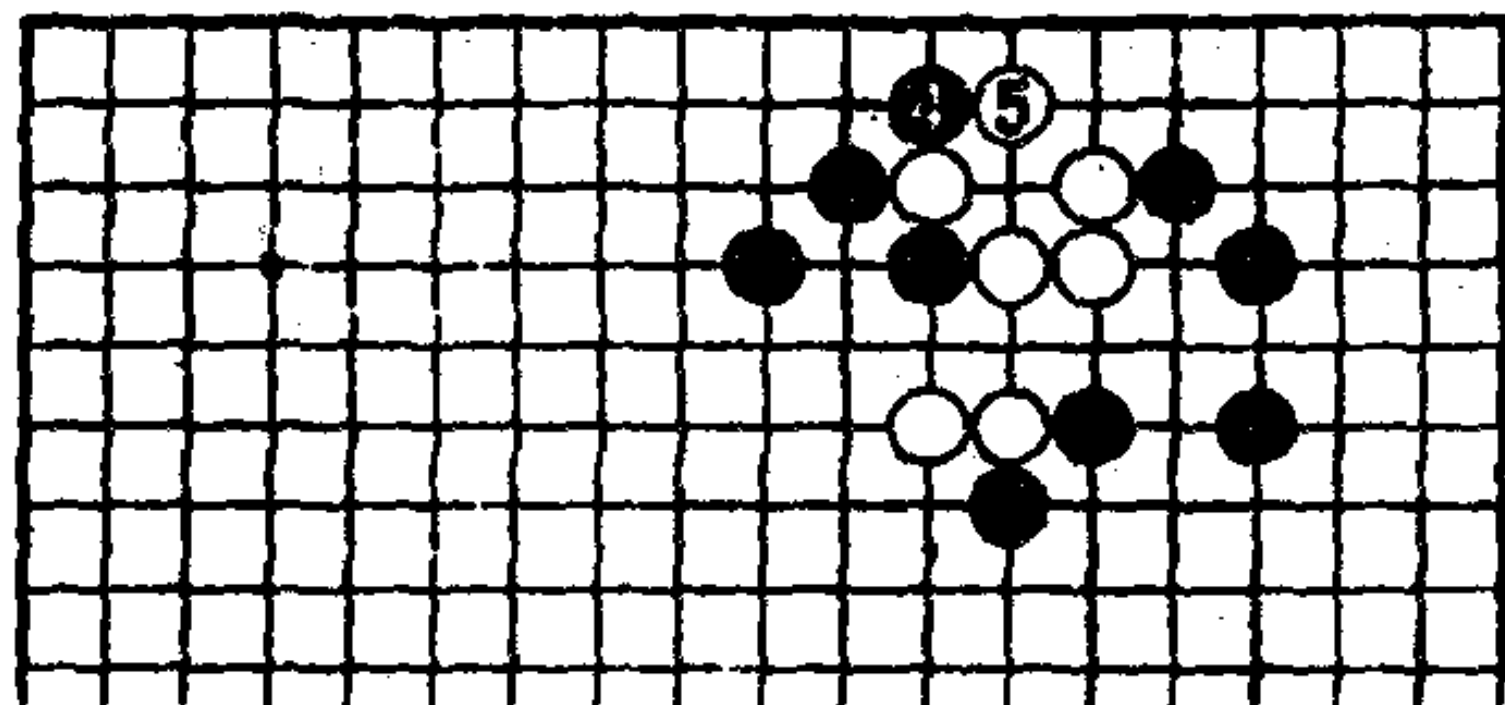
1 图 (做劫)

白 1 时，黑 2 虎下必然。

接着白 3 顶既防止了黑 a 断，又含有做劫的手段，是腾挪的手

2图 (劫)

接下去黑4如打，白5做劫。白形富有弹性，黑想一举攻陷白棋是不可能的。

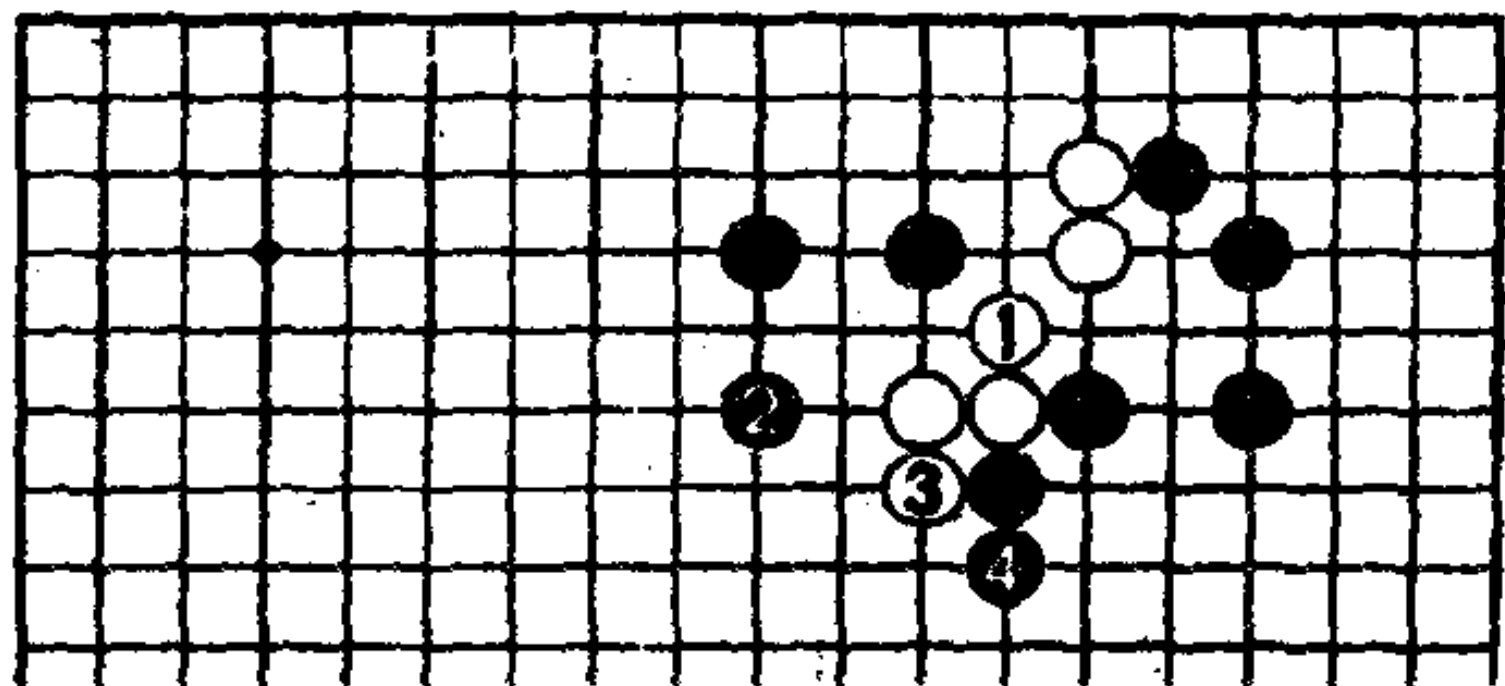


2图

3图 (失败)

白1单官接连是不堪忍受的愚形。

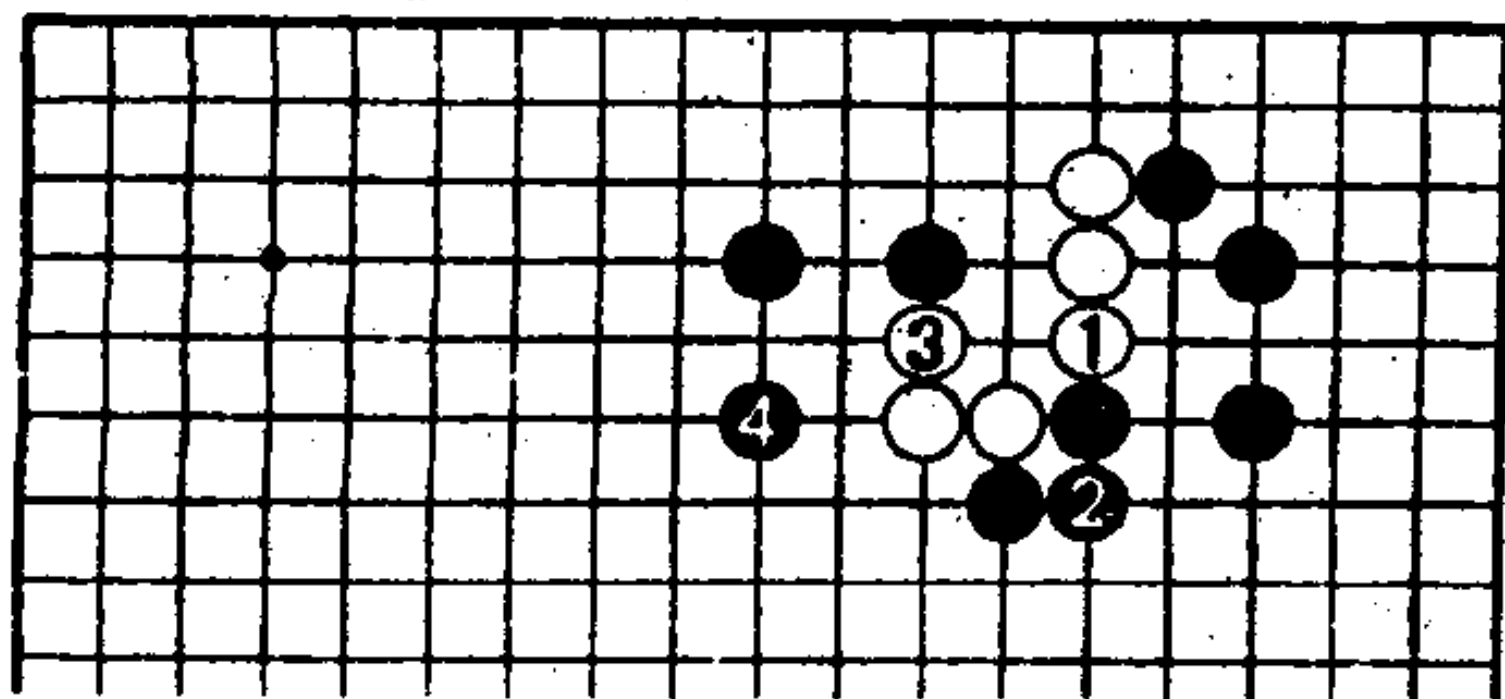
黑2跳追击，以下白3到黑4，黑形生动而白陷于苦战。



4 图 （失败）

白 1 顶也失败。

被黑 2 乘势接实后，
白 3 还是不可省略，接着
黑 4 跳出，白陷入被攻的
苦境。



4 图

5 图 （无理）

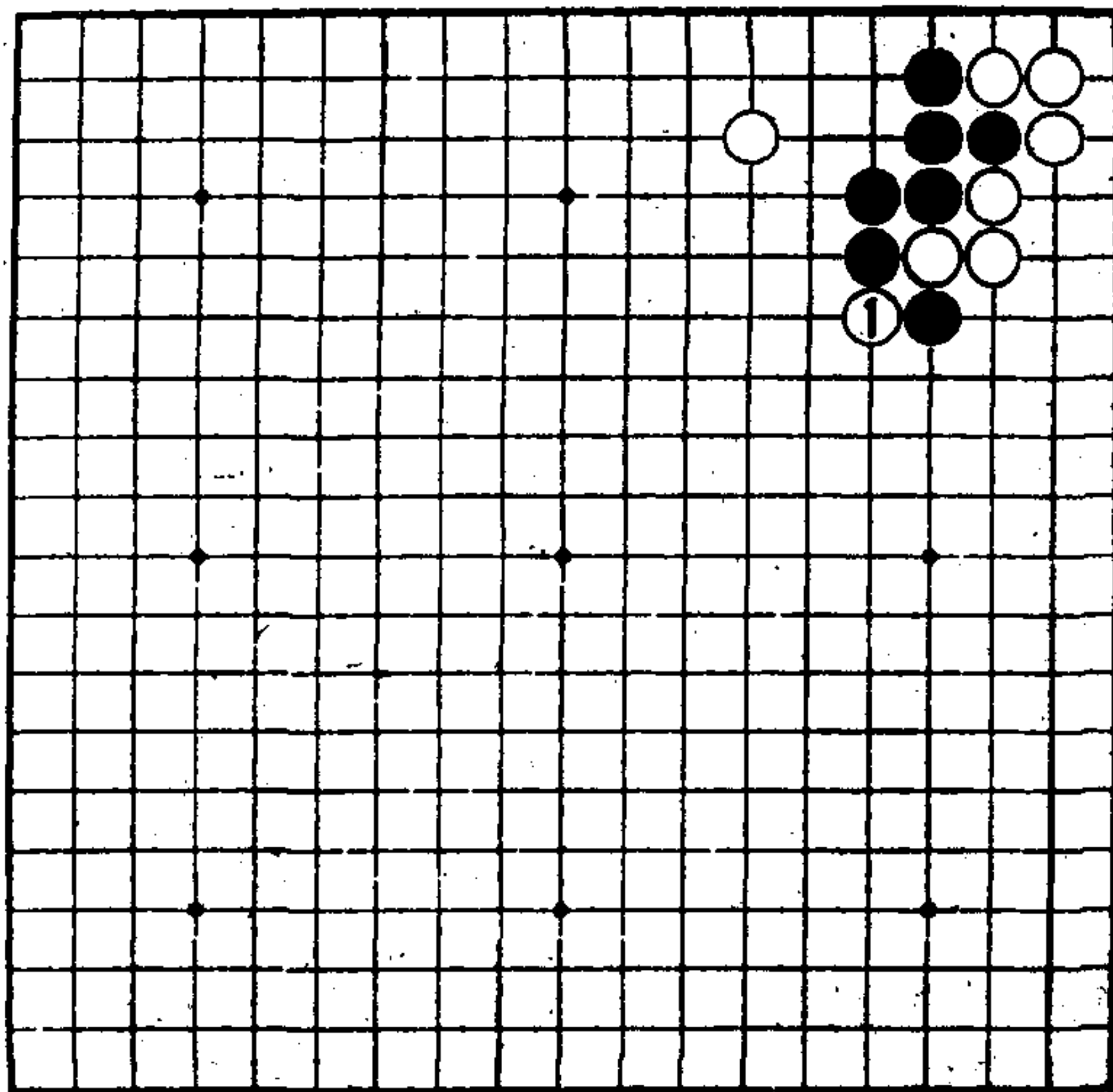
第 5 题

棋理

黑先 上级

白 1 断。黑怎样
处理？

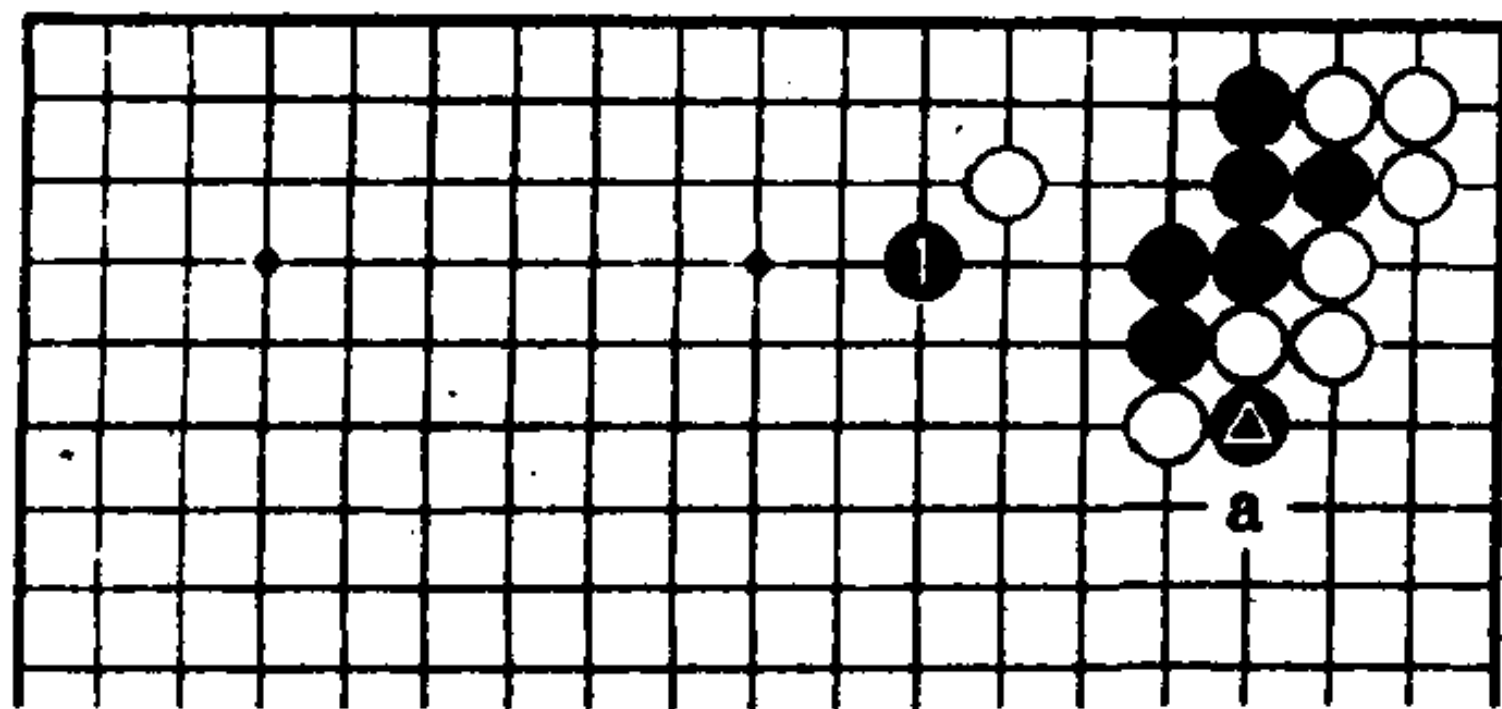
这正是把围棋的
原理应用于实践的良
好机会。



正解图 罩的机会

黑 1 罩时机绝好。

黑瞄着 a 退引出▲一子而先在 1 位罩，是符合作战要领的。

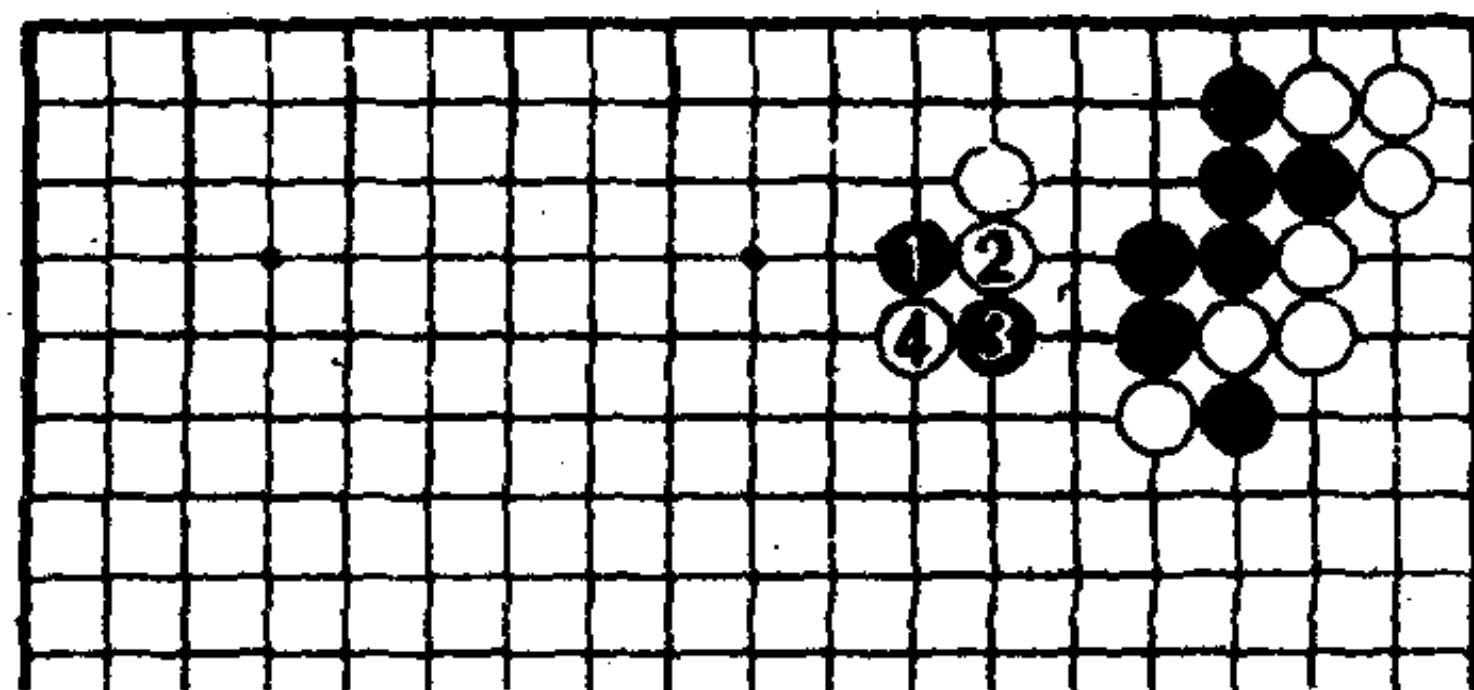


正解图

1 图 (正常的应接)

2图 (冲断)

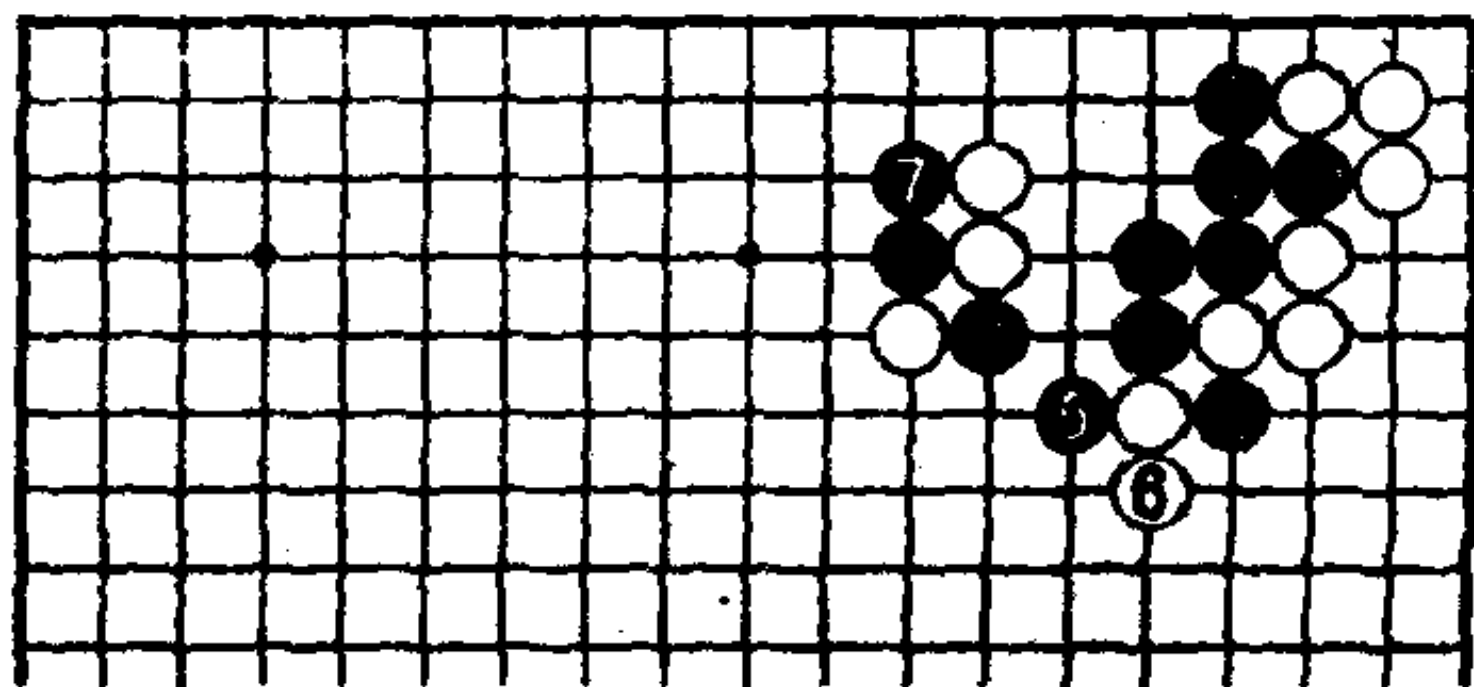
黑1单时可能担心白2、4冲断。其实白的这种手段是不成立的。



2图

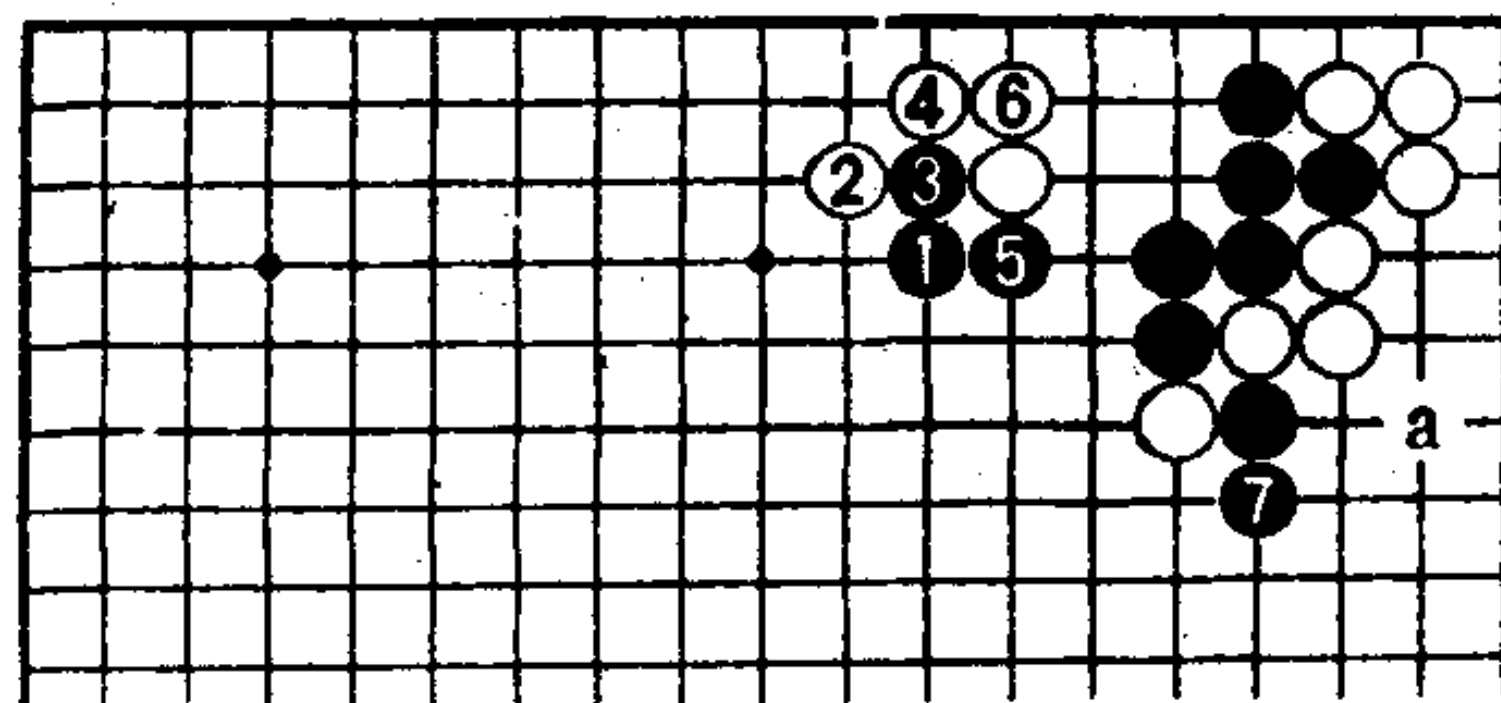
3图 (黑好)

黑有5打的先手利用，白6长时，黑7吃进二子很充分。一般情况下，黑5打是损着，但本型中黑可以取得吃进二子的补偿，不能说黑不好。



4图 (隐伏手段)

黑1时，白如重视上边而2跳，黑3冲后，5压非常厚实。白6接时，黑7退，最初引出一子的作战意图实现了。下一步黑隐伏着a跳下的严厉手段。



4图

5图 (俗手)

黑1、3打、压俗称“后面推车”。使自己先损。接下去黑即使再于5位罩，白△一子已经变得很轻，白就不一定在此应棋了。

</

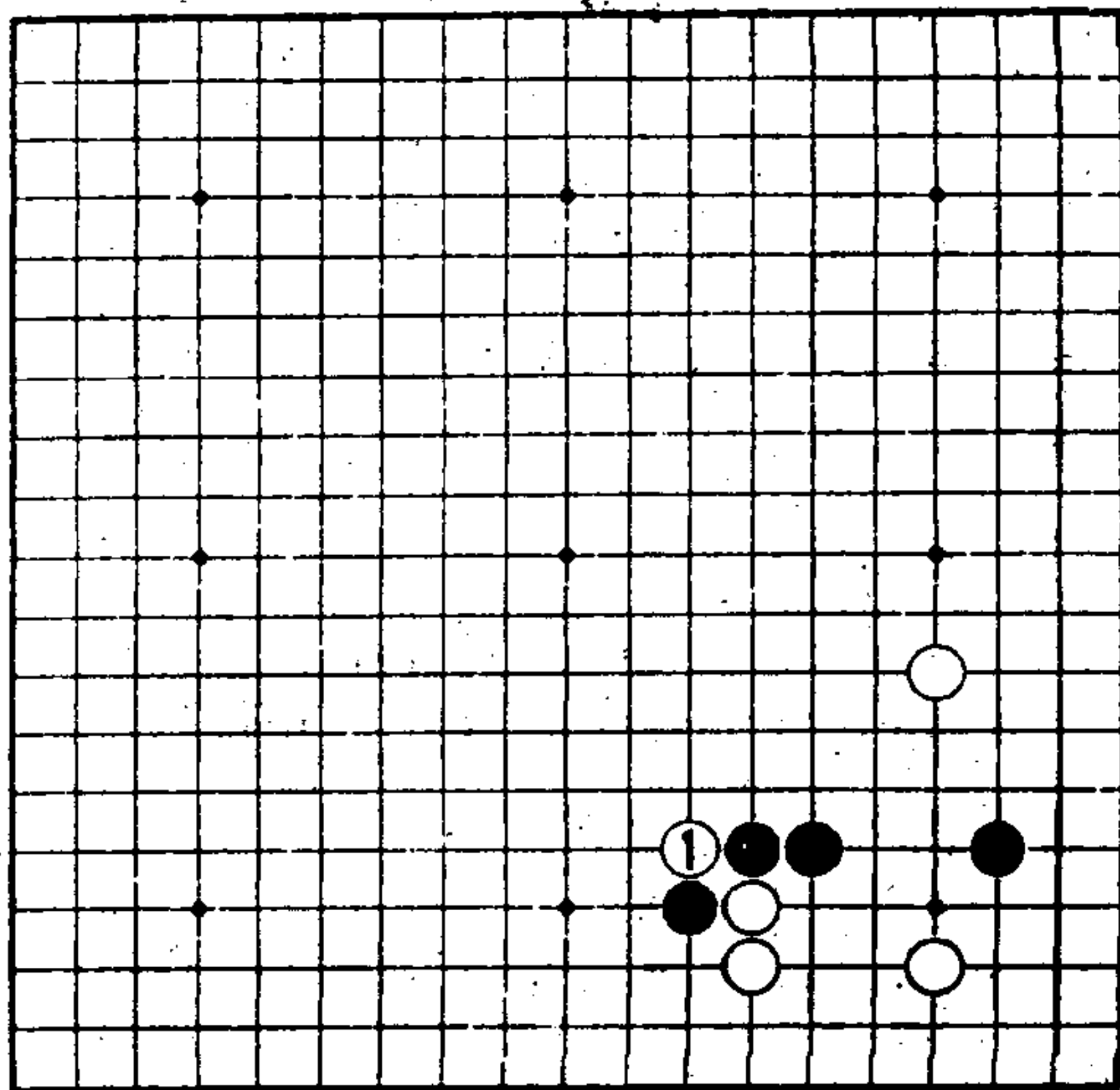
第 6 题

常识

黑先 中级

手筋并不一定是出人意的巧着妙手，其中许多只是常识性的着法而已。

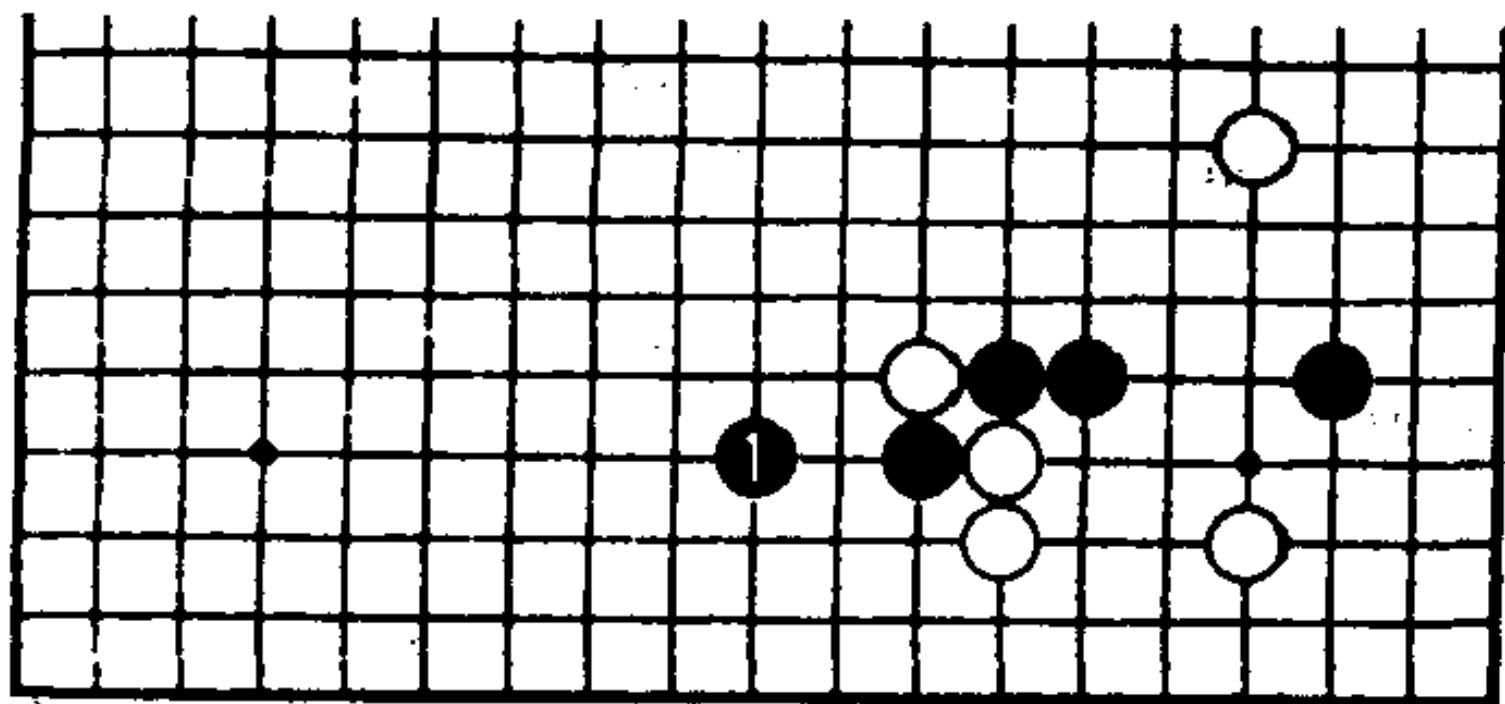
白 1 冲断。按照行棋的常识，黑应该选择什么手筋？



正解图 跳的手筋

黑 1 跳。

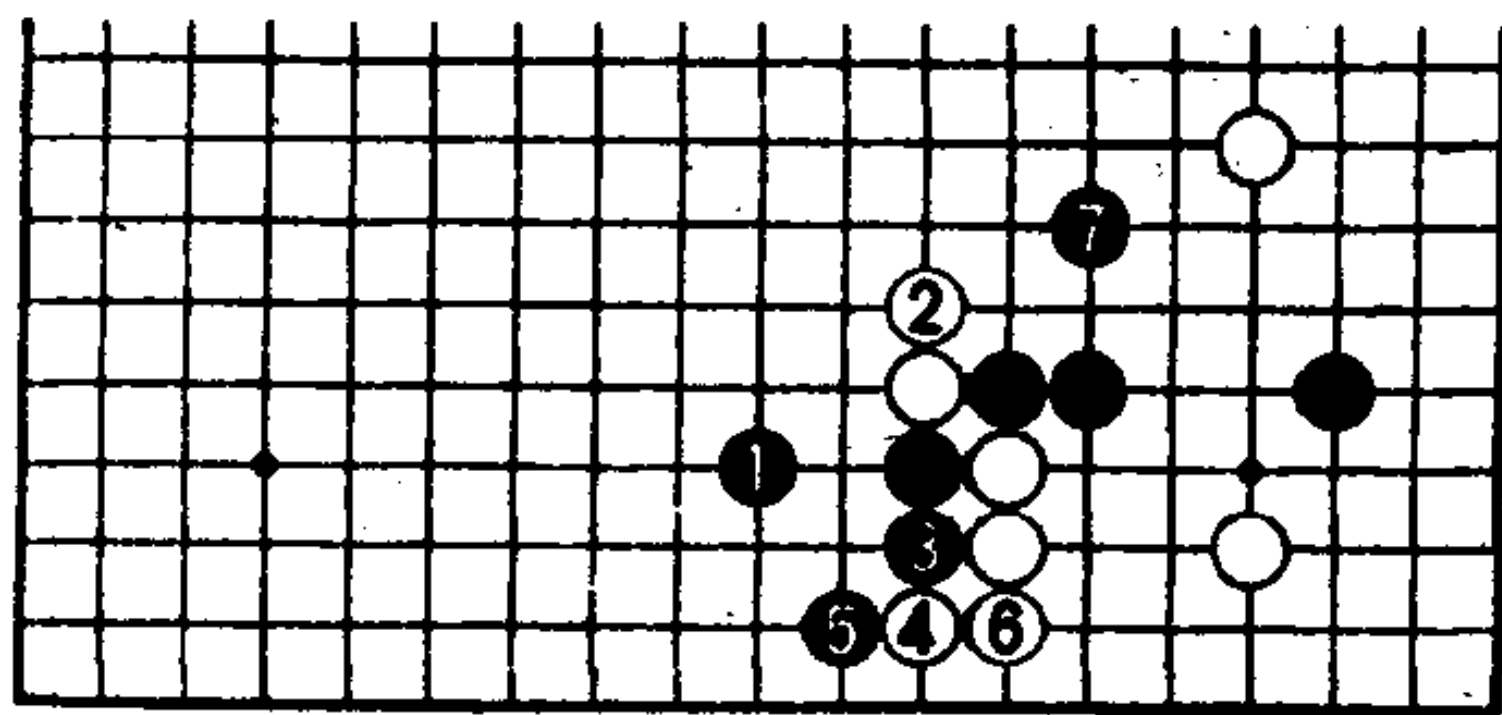
不熟悉此形的人可能感到有些奇异，其实这是常识性的手筋。



正解图

1 图（战斗）

黑 1 时，白 2 如长，黑 3 挡下是先手。白 4、6 扳粘绝对，接着黑 7 跳出之后，战斗将在中腹展开。



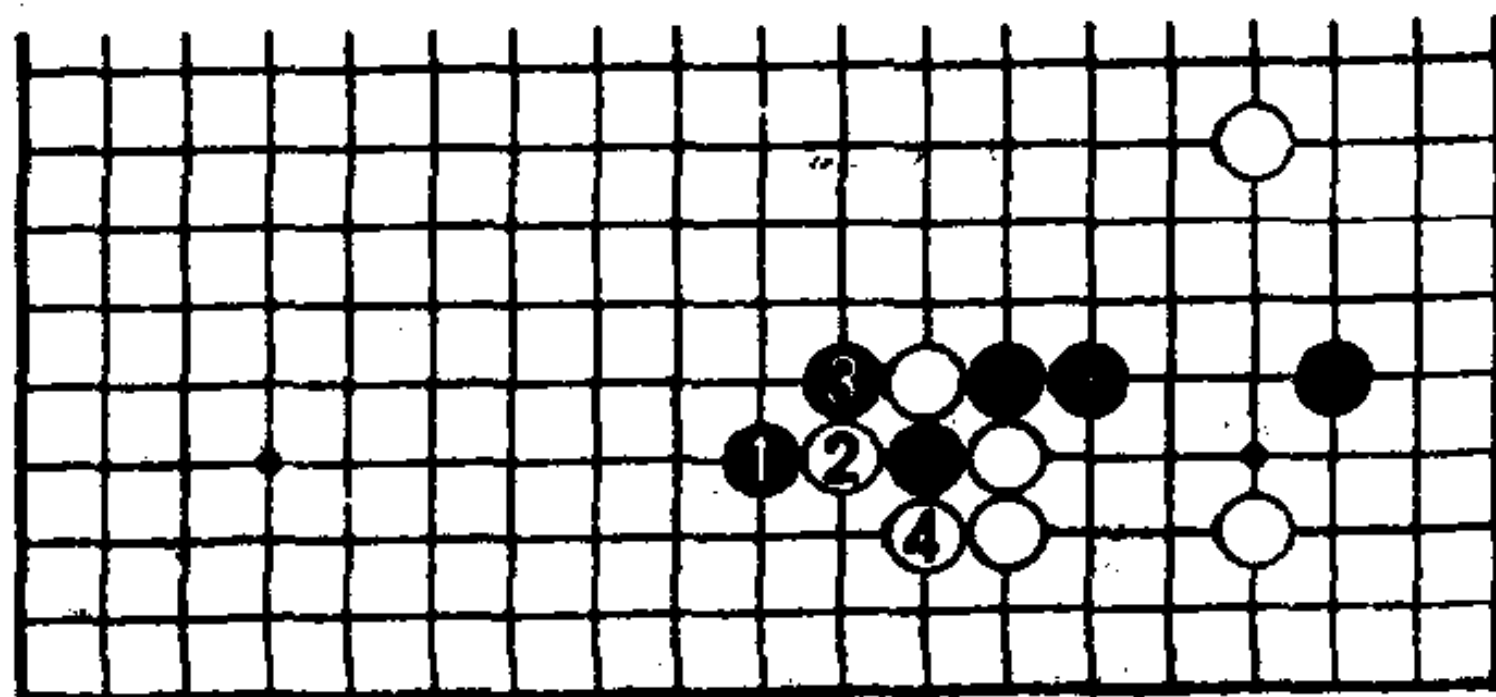
2图 (反打)

黑1跳时，是否担心白在2位断呢？其实这正是黑所求之不得的。黑早已准备下了反打的手筋。

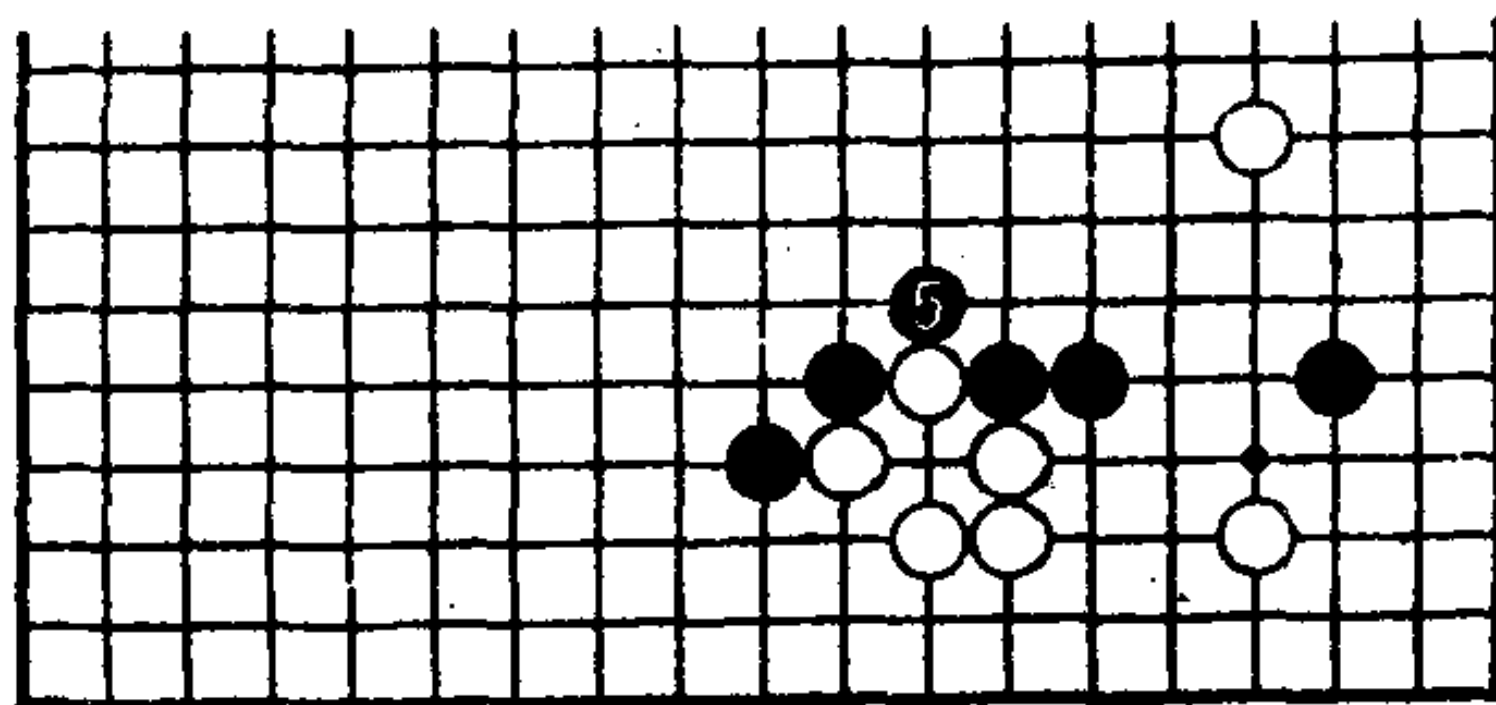
白4提必然——

3图 (外势)

接着黑5打进一步加强外势，黑不坏。

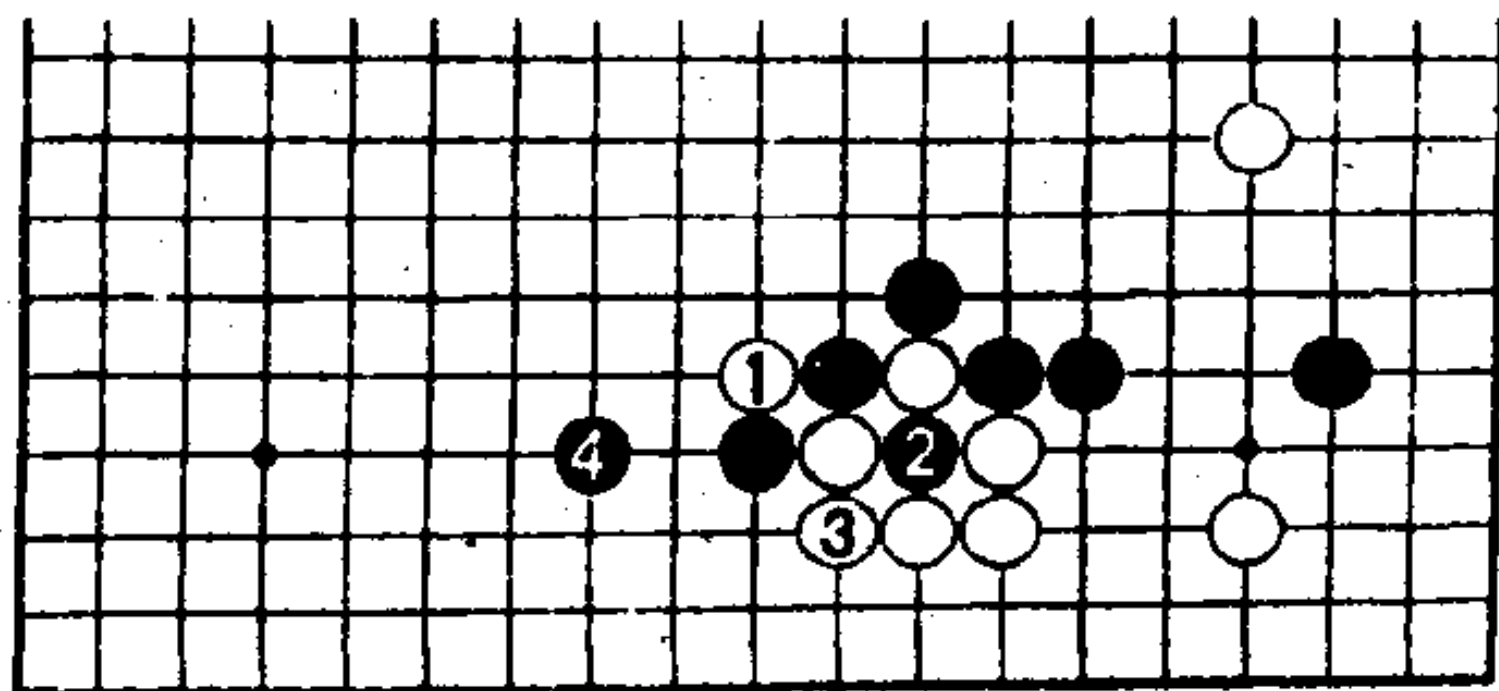


2图



4图 (连续跳出)

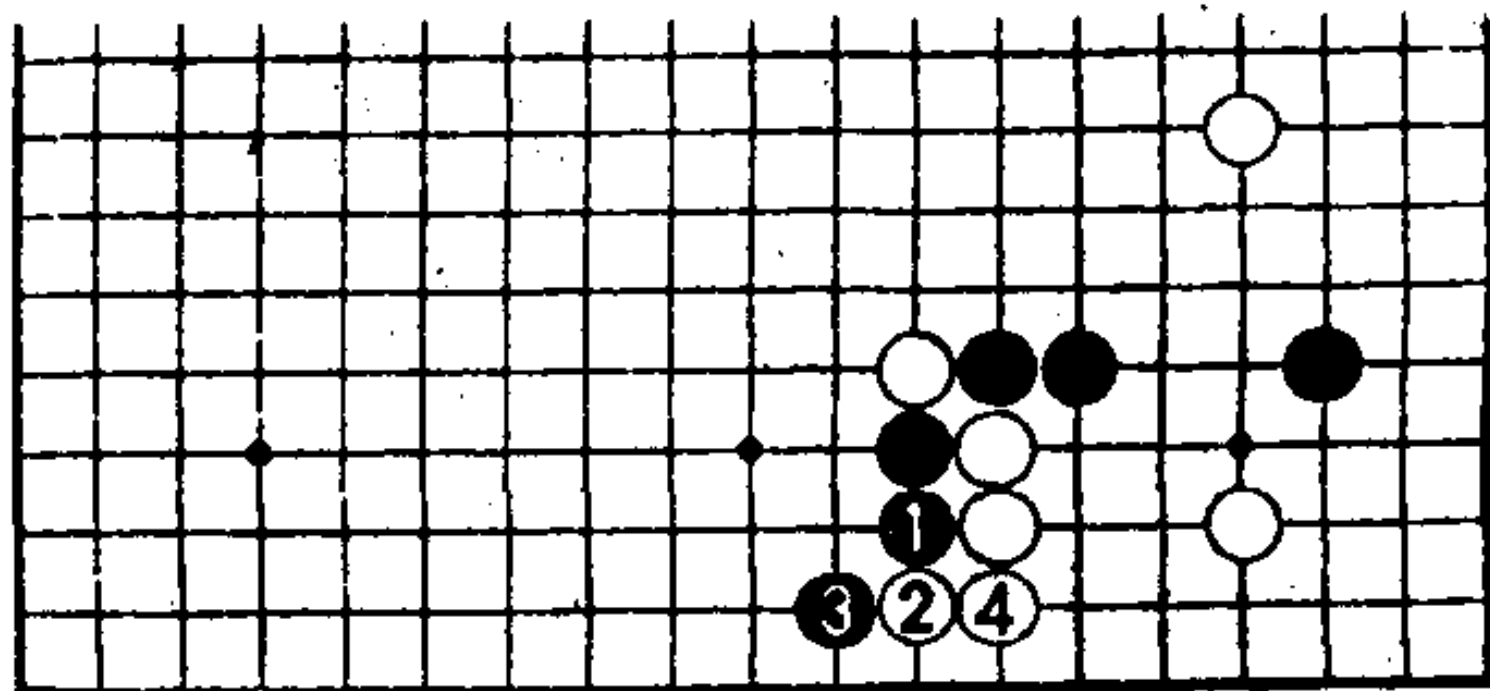
白如于1位断，黑2提，白3接时，黑4再跳。黑经过同一手筋的连续应用，外势愈加厚实了。



4图

5图 (失败)

黑1直接挡走重，被白2、4扳粘之后，黑以后很难走。

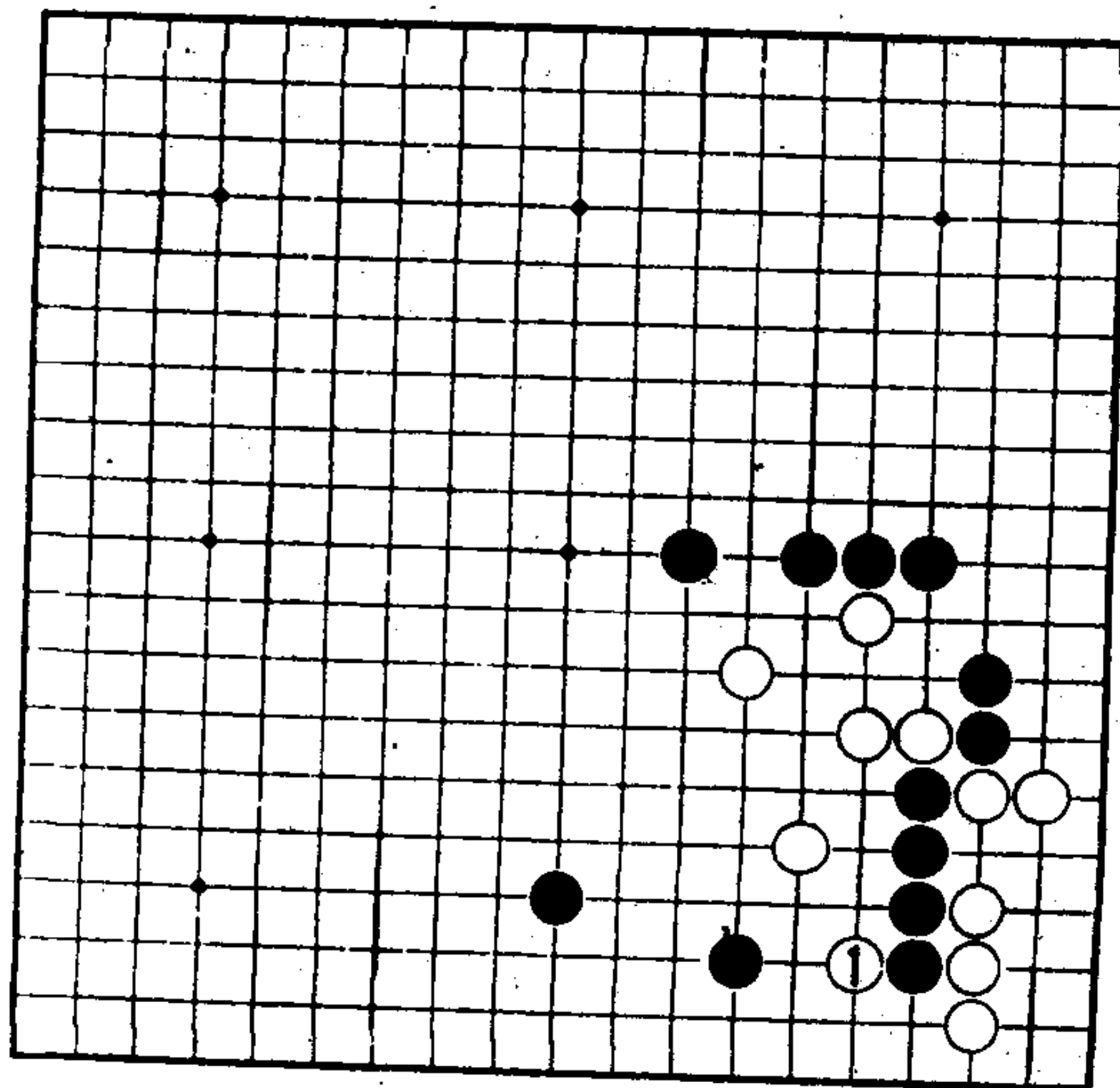


第7题

鬼手
黑先 上级

白1靠时，可能
自以为走出了“鬼手”
而自鸣得意。

这果真称得上鬼
手吗？其实这并不是
什么可怕的手段。

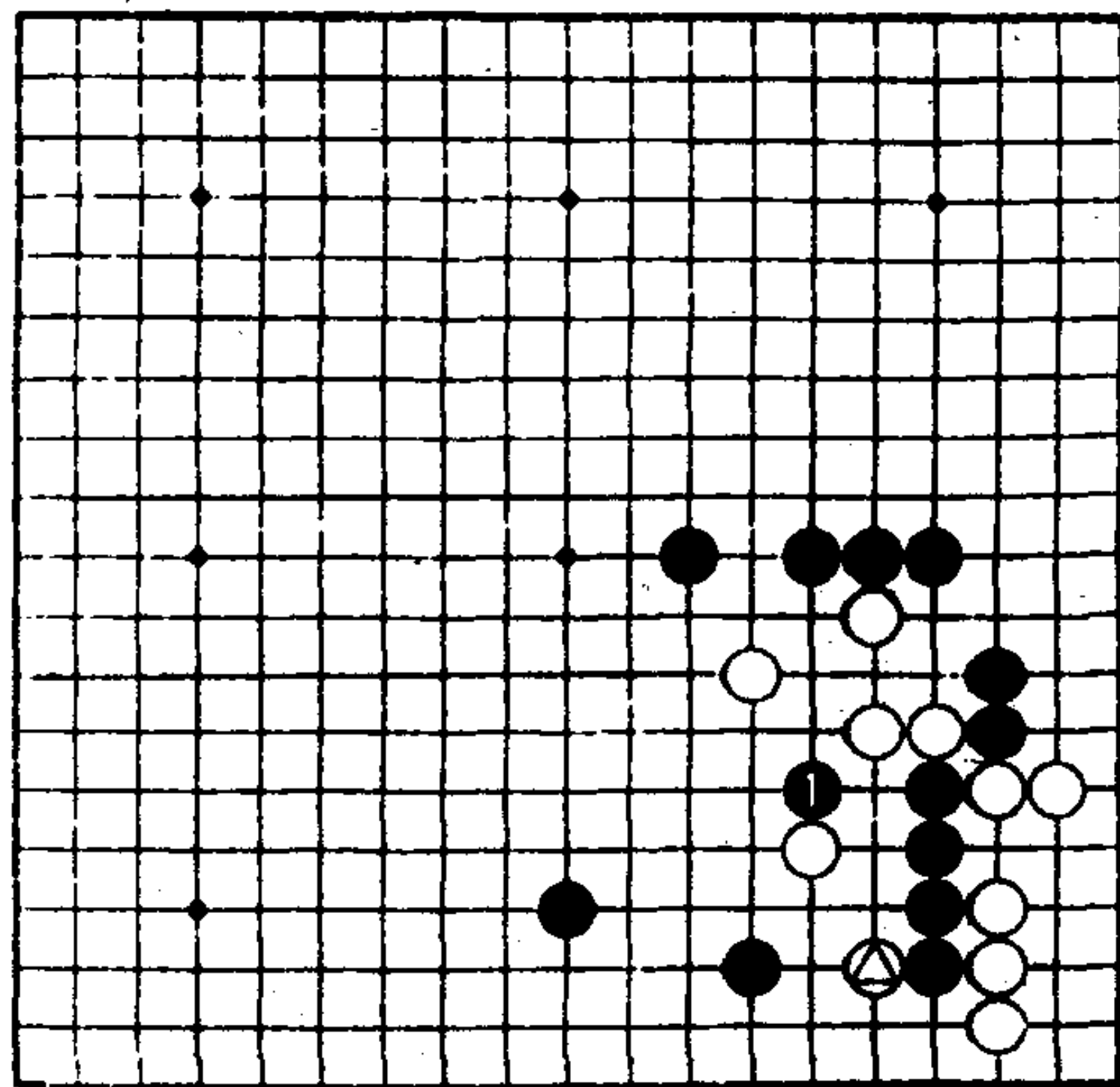


正解图 跨

此形如果被白△靠切断左右的连络，黑四子难逃。

黑1跨是脱险的手筋，这虽是常用的手段，但必须根据棋形恰当的应用，才能收到应有的效果。

对以后的变化要有精确的计算。

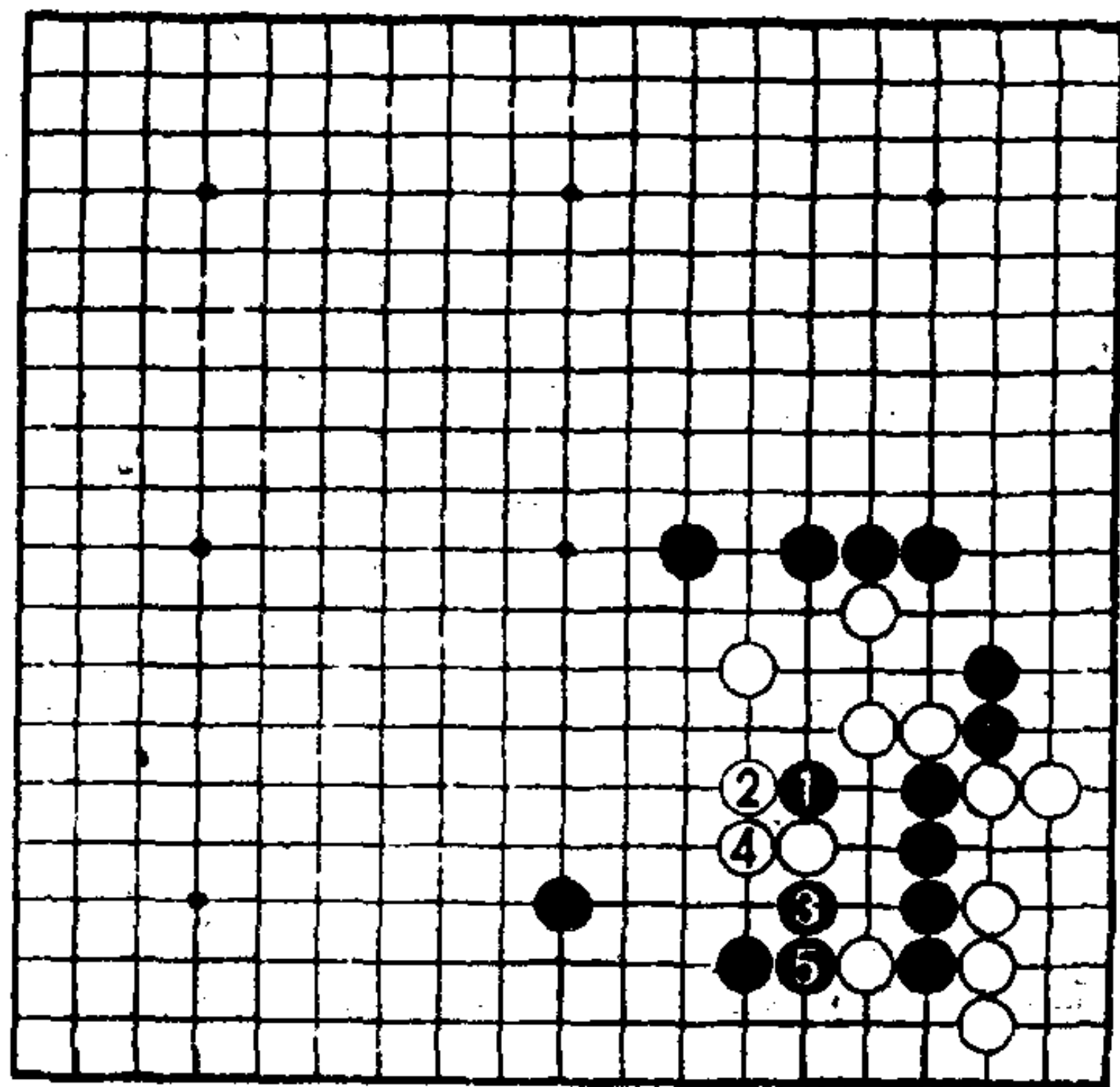


正解图

1图 (妙手)

黑1跨，白2扳只此一手。黑3再跨，白4时，就产生了黑5闭的妙手。

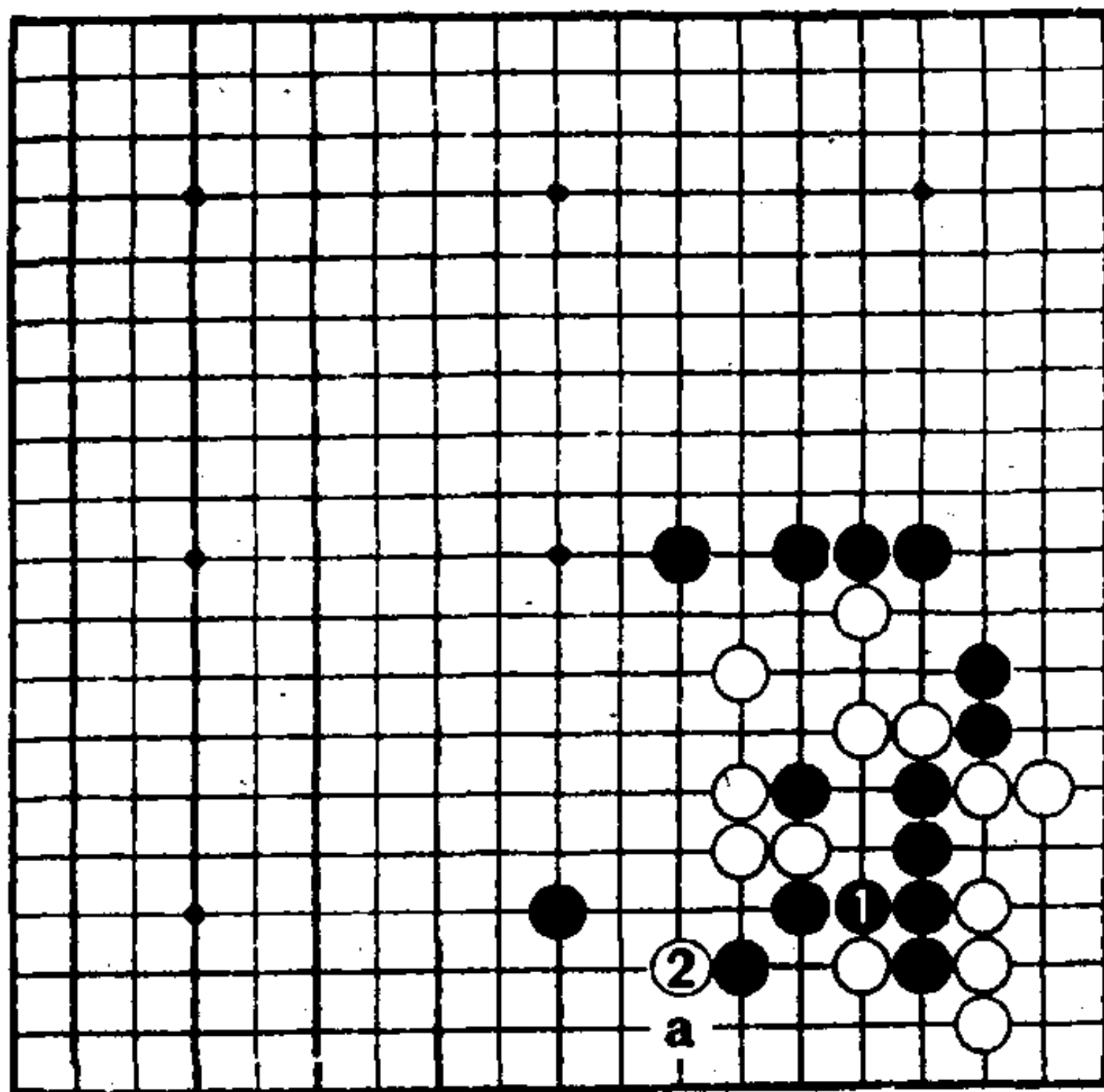
这是一个不易发现的盲点。有此一手，黑就安然脱险了。



2 图 （麻烦）

黑如果为了速求通连，似乎按通常的走法在 1 位接实才比较安全。但这里白有 2 靠下的一手，黑就麻烦了。

黑如被迫在 a 位爬二路，是难以忍受的。要是黑采取 1 图的走法，则白靠时，黑可以从上面强硬地扳出战斗。



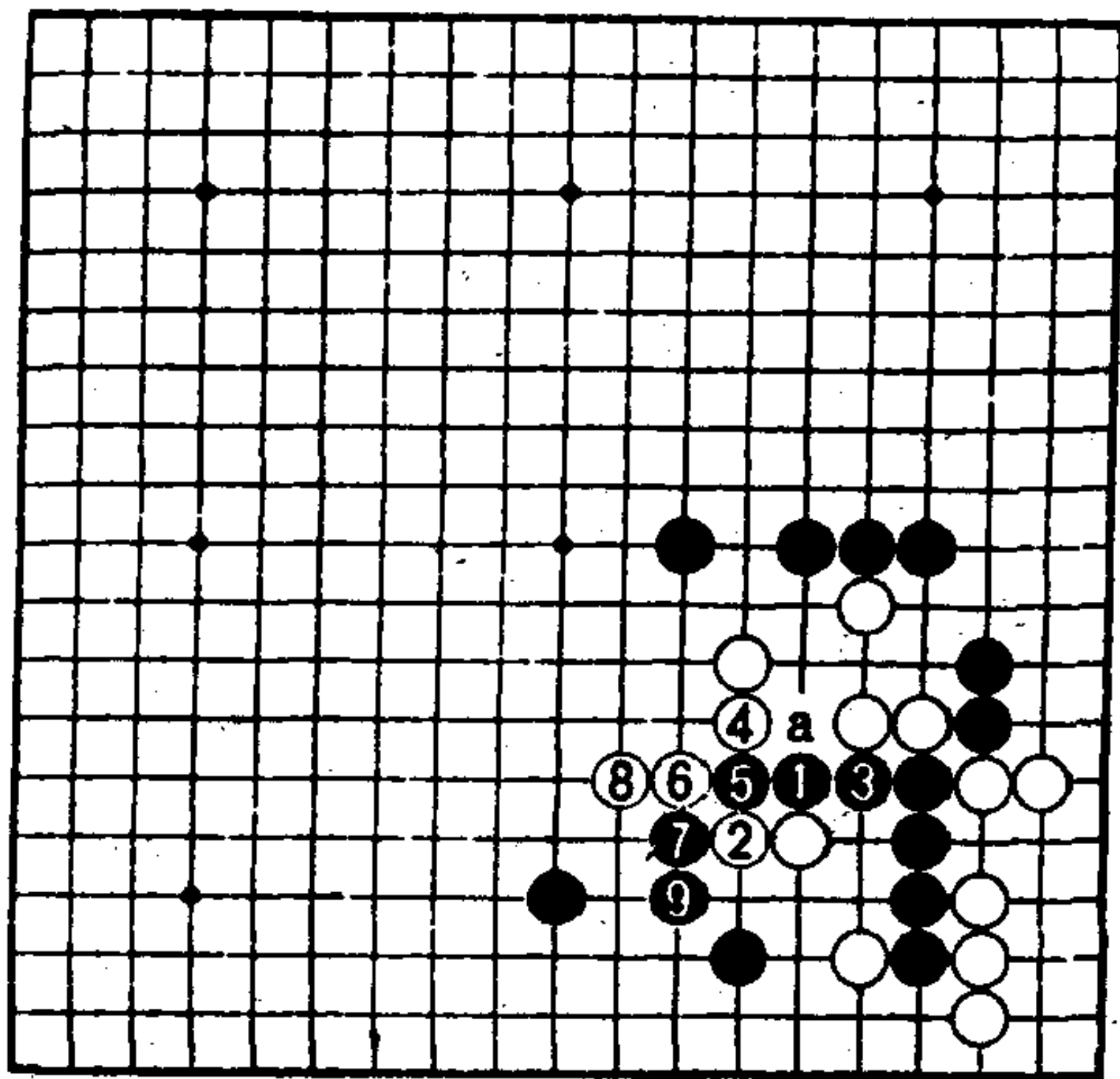
2 图

3图 (封不住)

黑1跨时,白2如退,
黑3接是好手,白无法封
住黑。

白如4,黑5、7冲
断,即可化险为夷。白4
如在5位挡,黑a冲,白
气紧不行,黑也可以安然
脱险。

白8如退,黑9立,
白二子被吃。



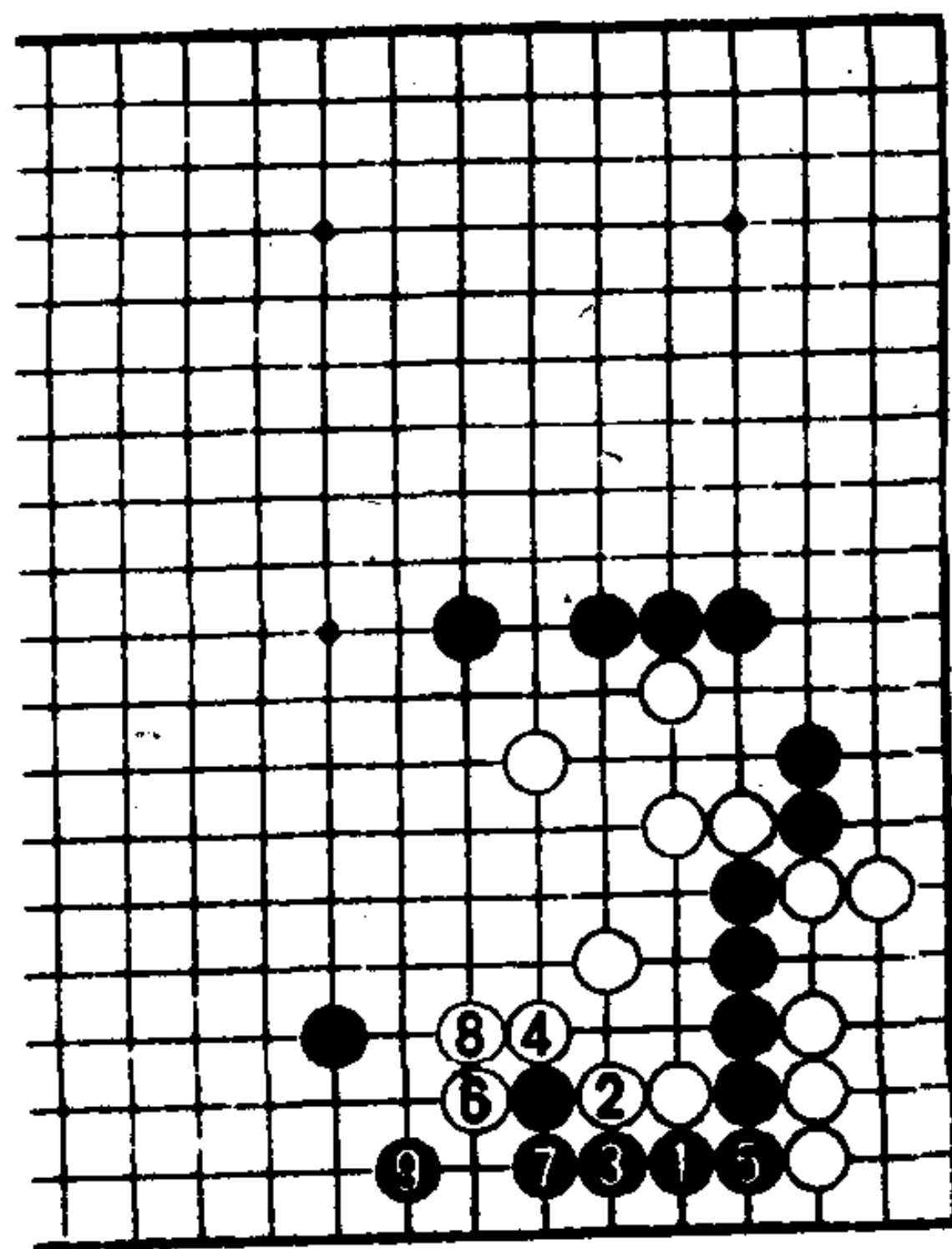
3图

4图 (痛苦)

黑1在二路扳，虽然也能脱险，但被压在低位是难以忍受的。

白2、4时，黑5接不得已，接着白6打、8接。

黑除委屈地9跳求渡之外别无他策。而且棋形不好，味恶。走成这种结果，黑痛苦不堪。

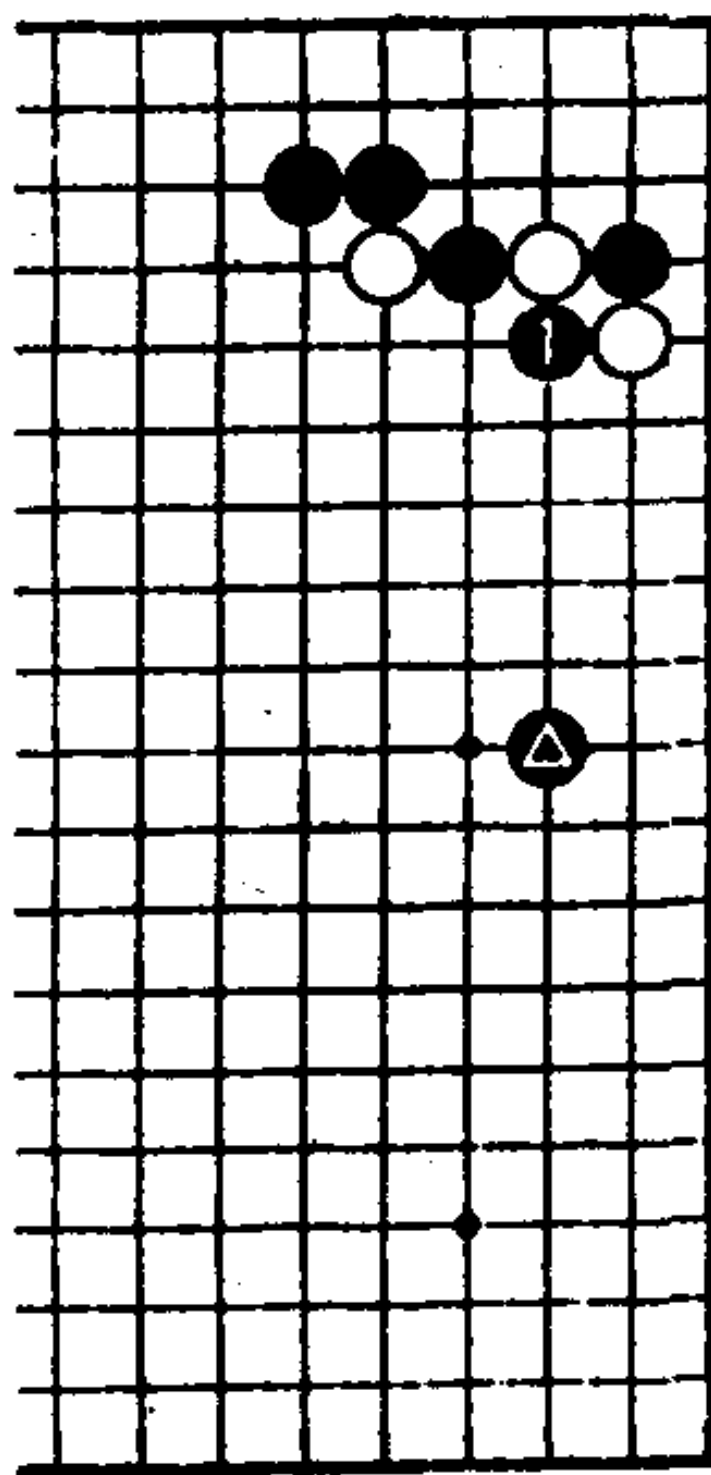


正解图 取势

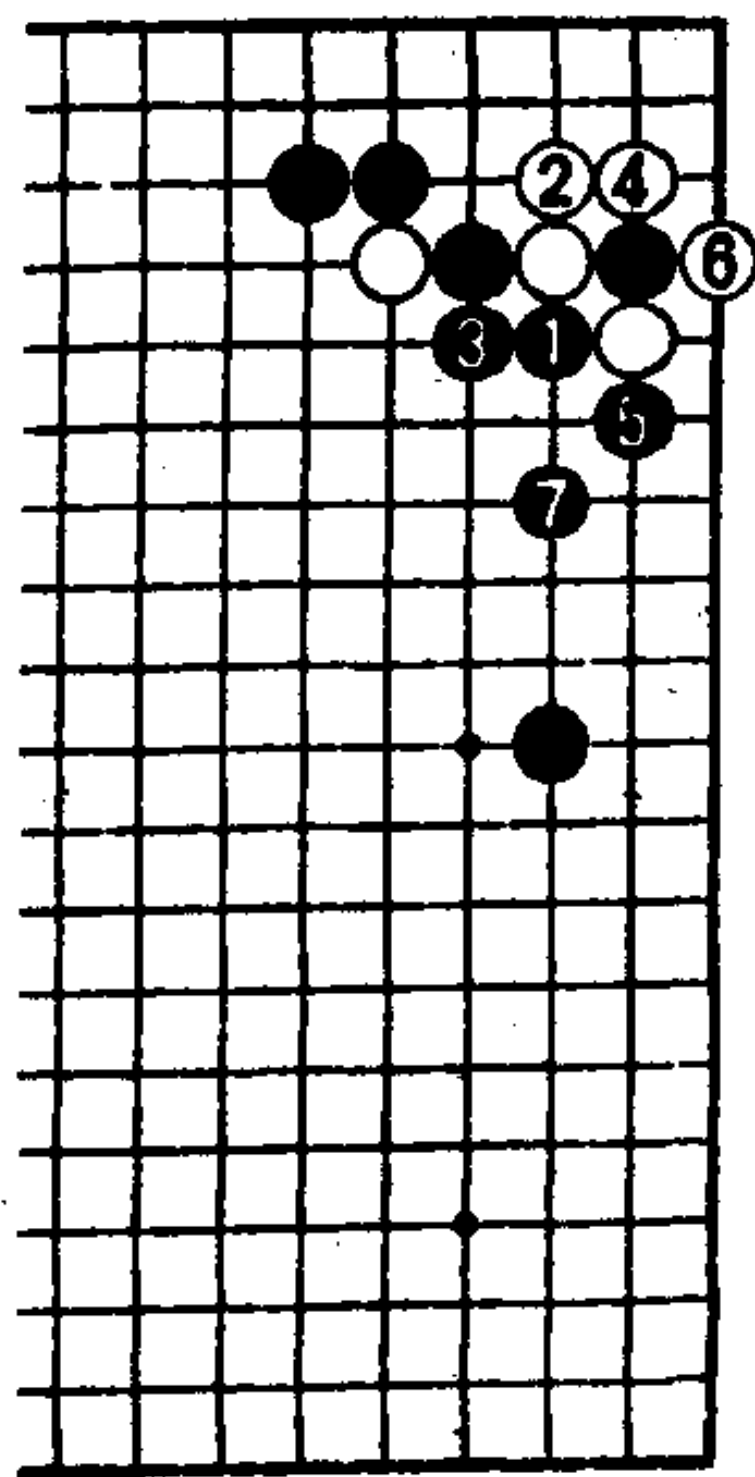
黑 1 在外侧打吃，好。
右边已有黑“△”一子，当然以取势为主。

1 图 （强大）

黑 1 外侧打吃必然。
以下至黑 7，虽然让白先手取角，但黑筑成了强大的外势，自可满足。



正解图



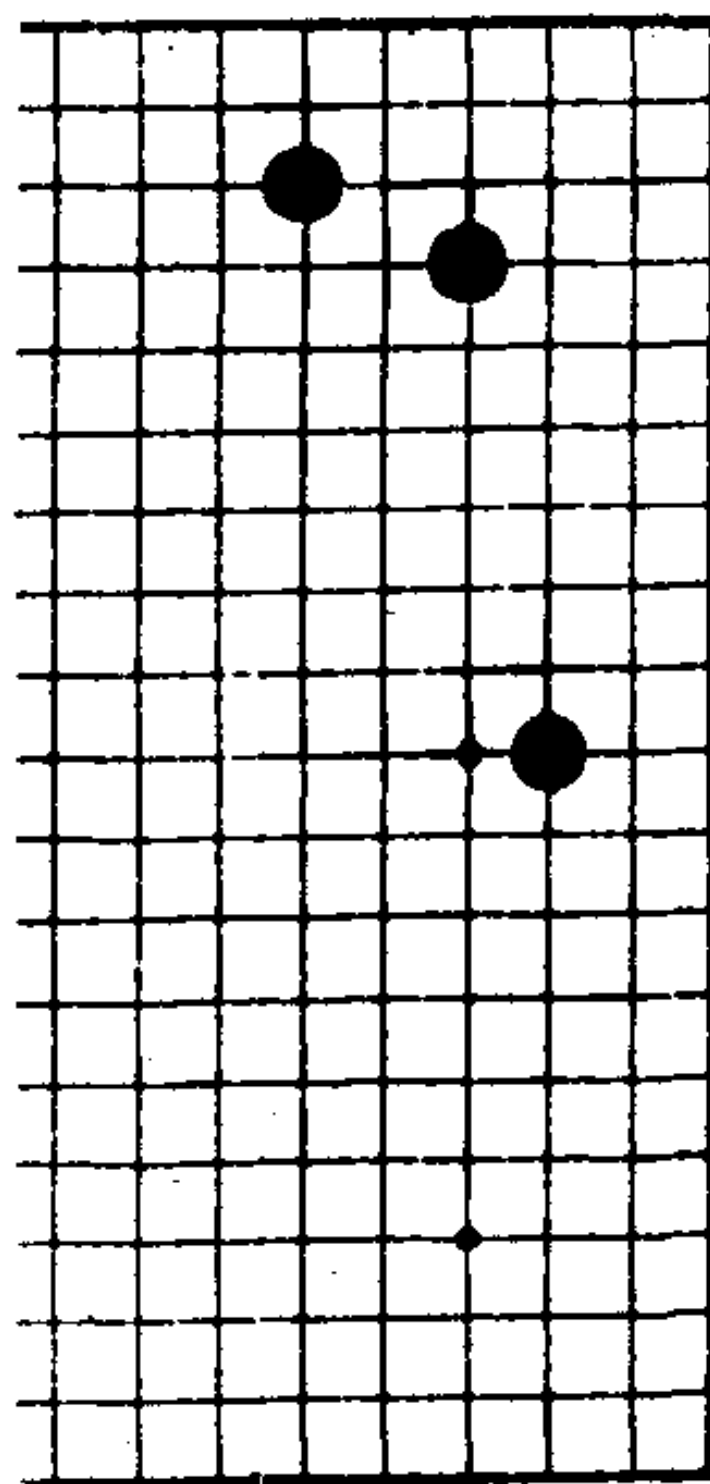
4 图 （起点）

星位小飞守角，再于星下开折，是让子棋中常见之形。这是走成问题图的起点。

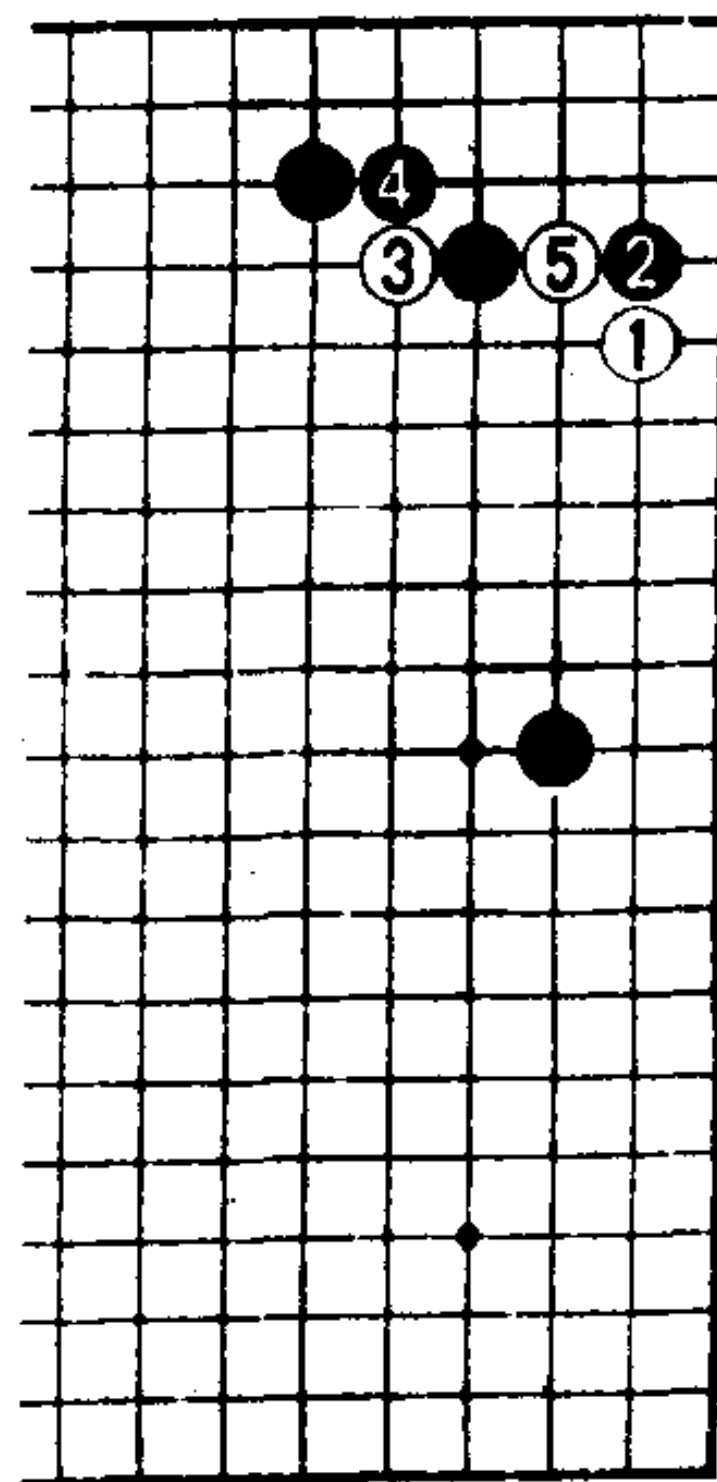
5 图 （原图）

白 1 在二路挂角，黑 2 靠时，白 3 碰、5 挖并非骗着，这是常用手段。

以上是走成原型的经过。



4 图



正解图 打吃

黑先从 1 打开始。

这并非俗手，其中隐藏着严厉的狙击手段。

1 图 （连扳）

黑 1 打时，白 2 接必然。

黑 3、5 连扳是抓住白的失误而予以反击的手筋。

