

# 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：布局和序盘的大场和急所；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。

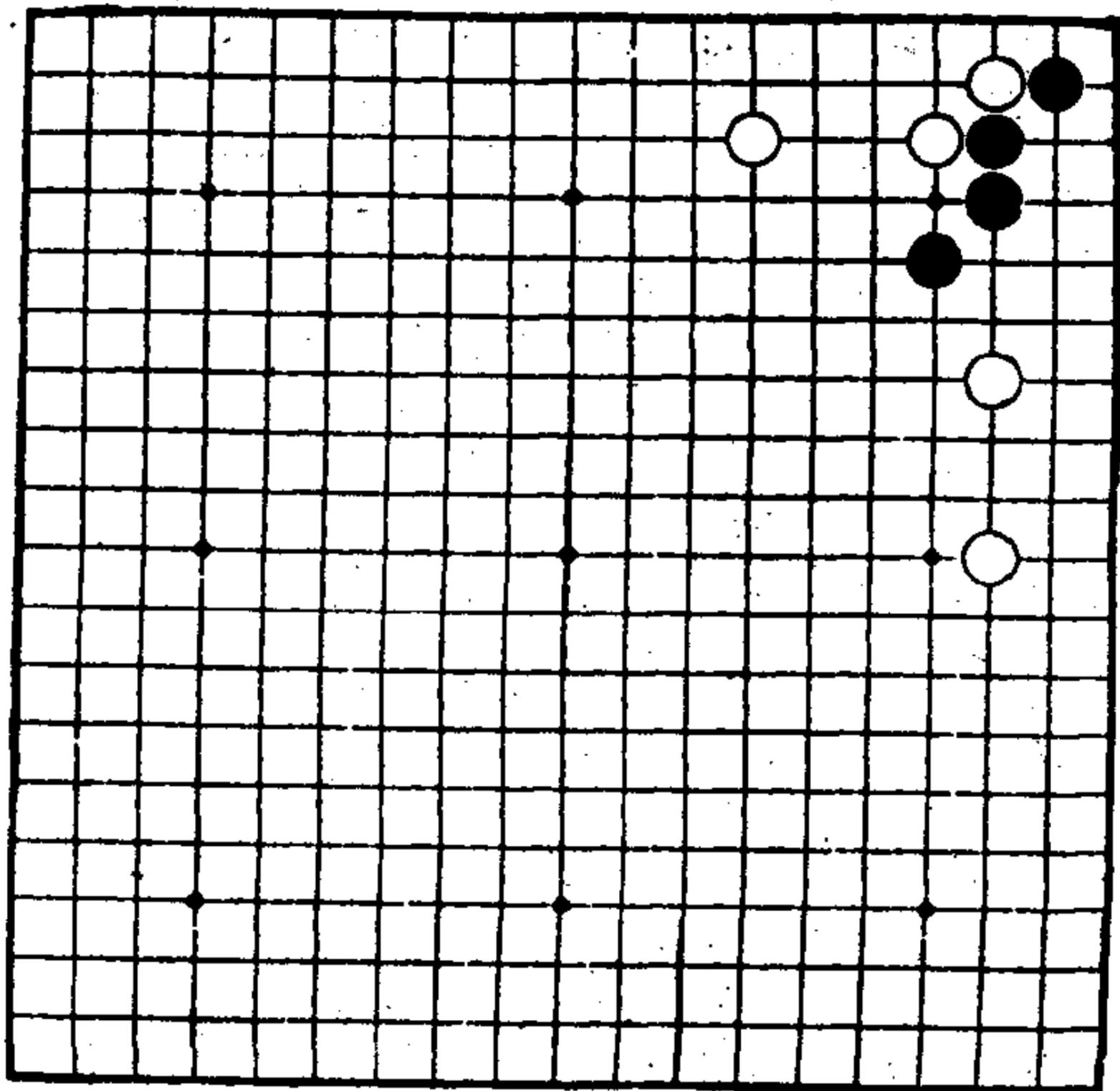
# 目 录

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？

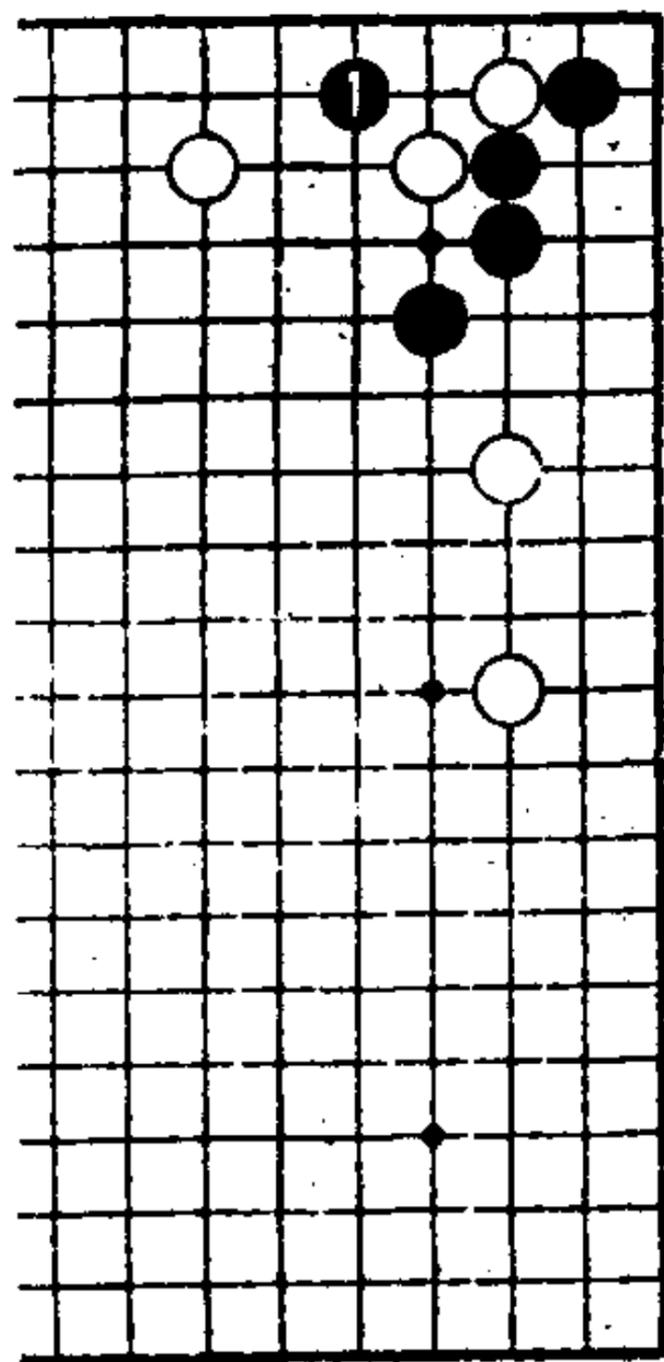


## 正解图 点的手筋

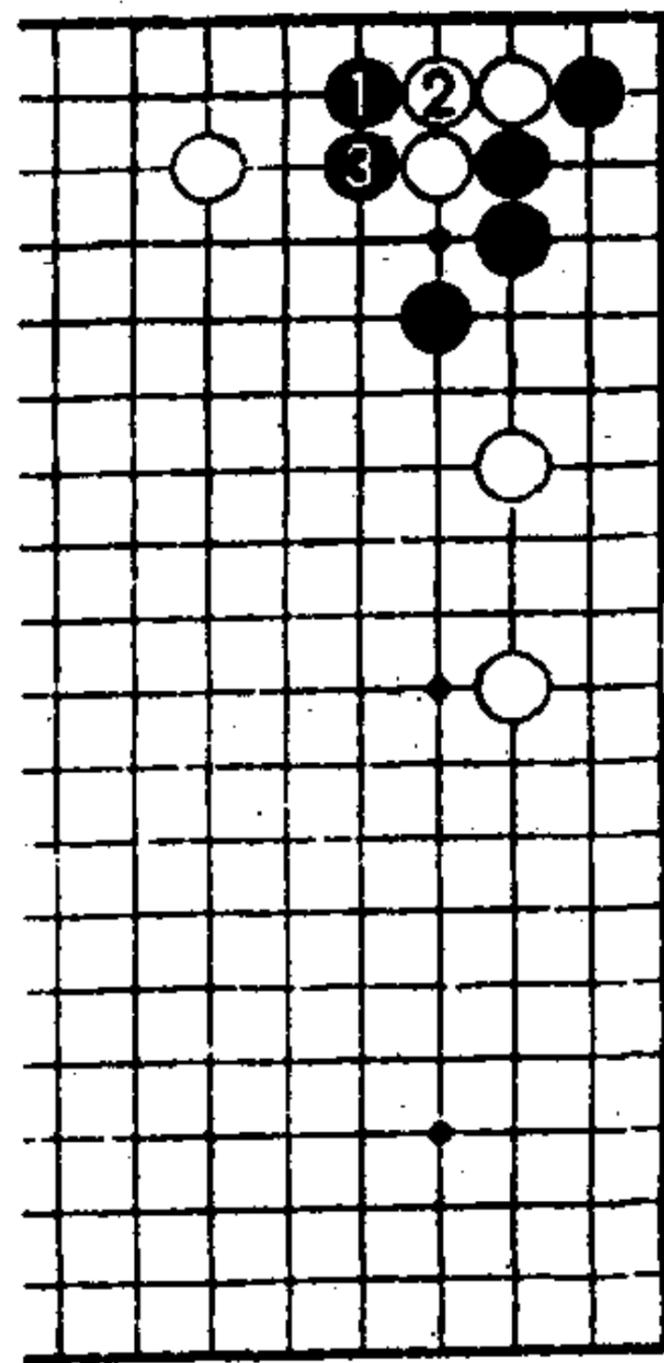
黑 1 点是正解。这是一手最初级的**手筋**。

### 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。



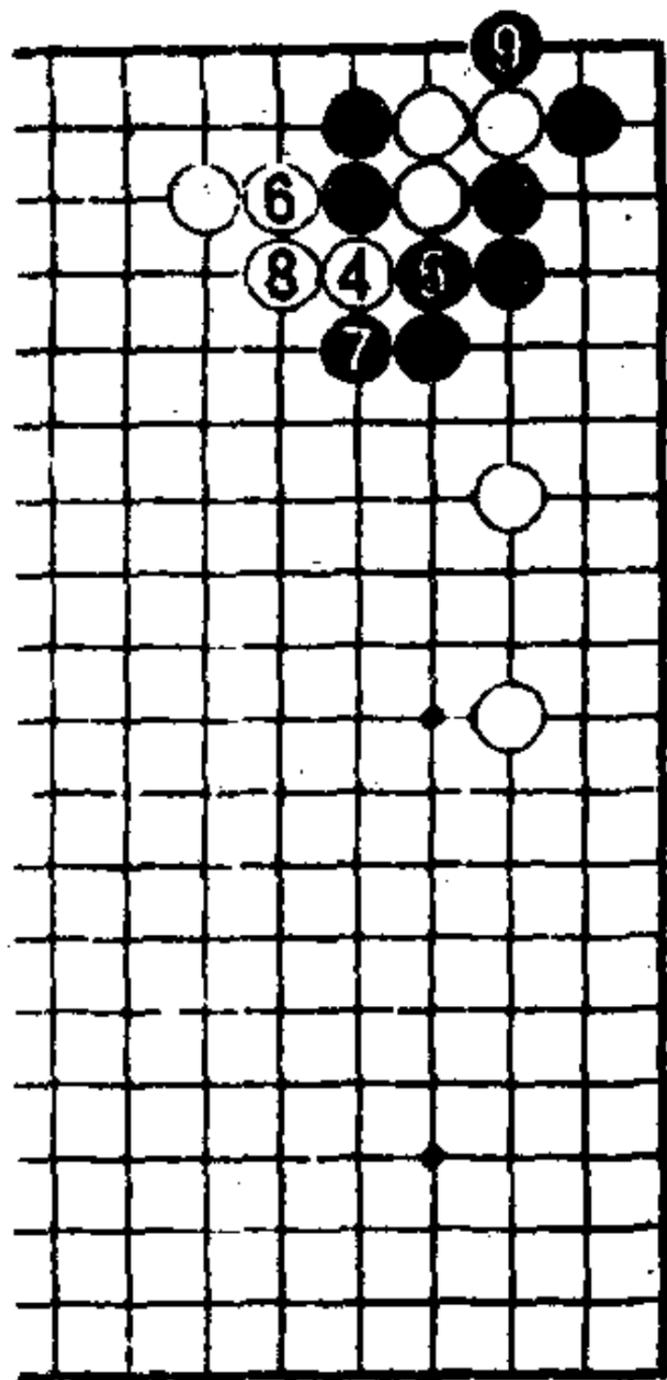
正解图



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

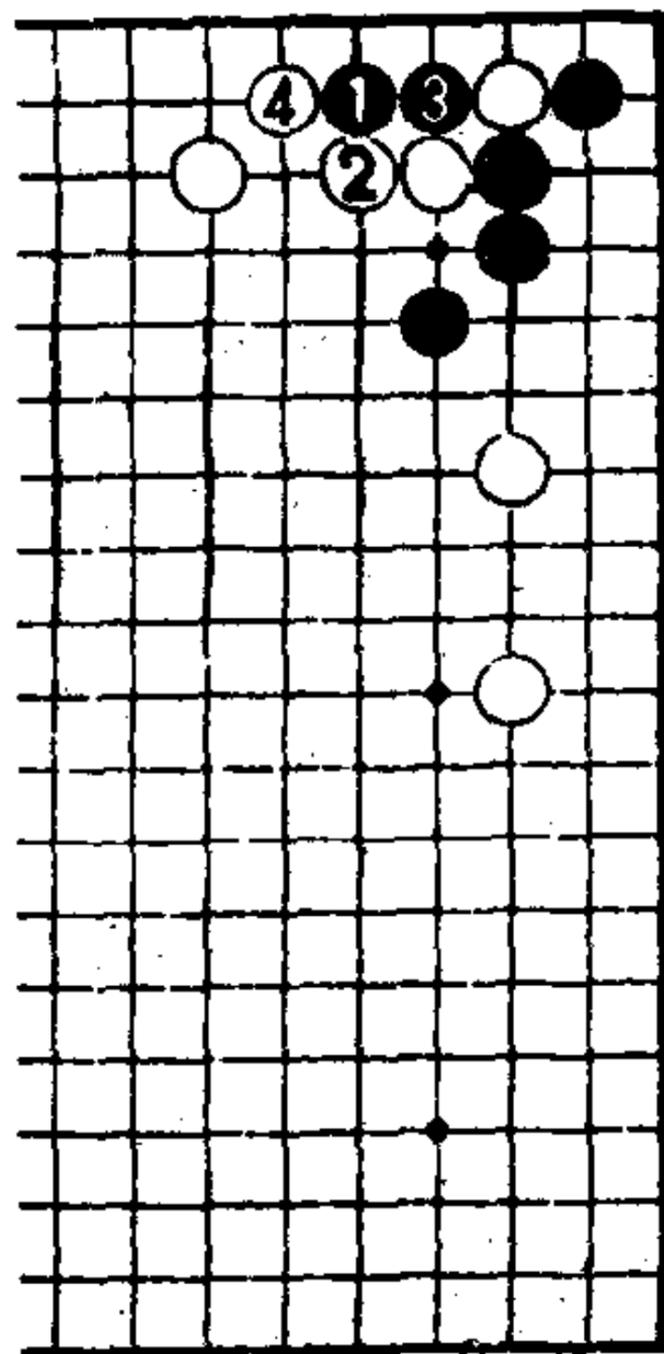


2图

## 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。



3图

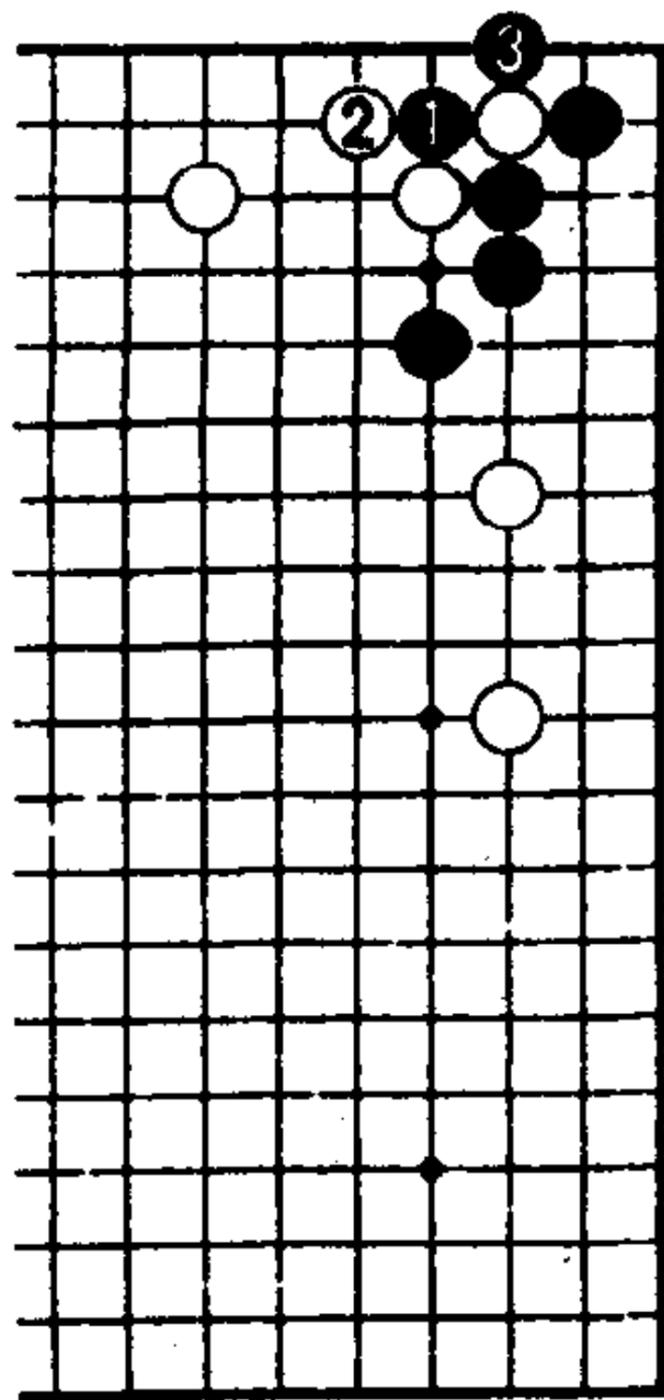
### 4图 (失败)

黑1如吃一子，白2必定即反打。然后脱先，白轻，黑不能容忍。

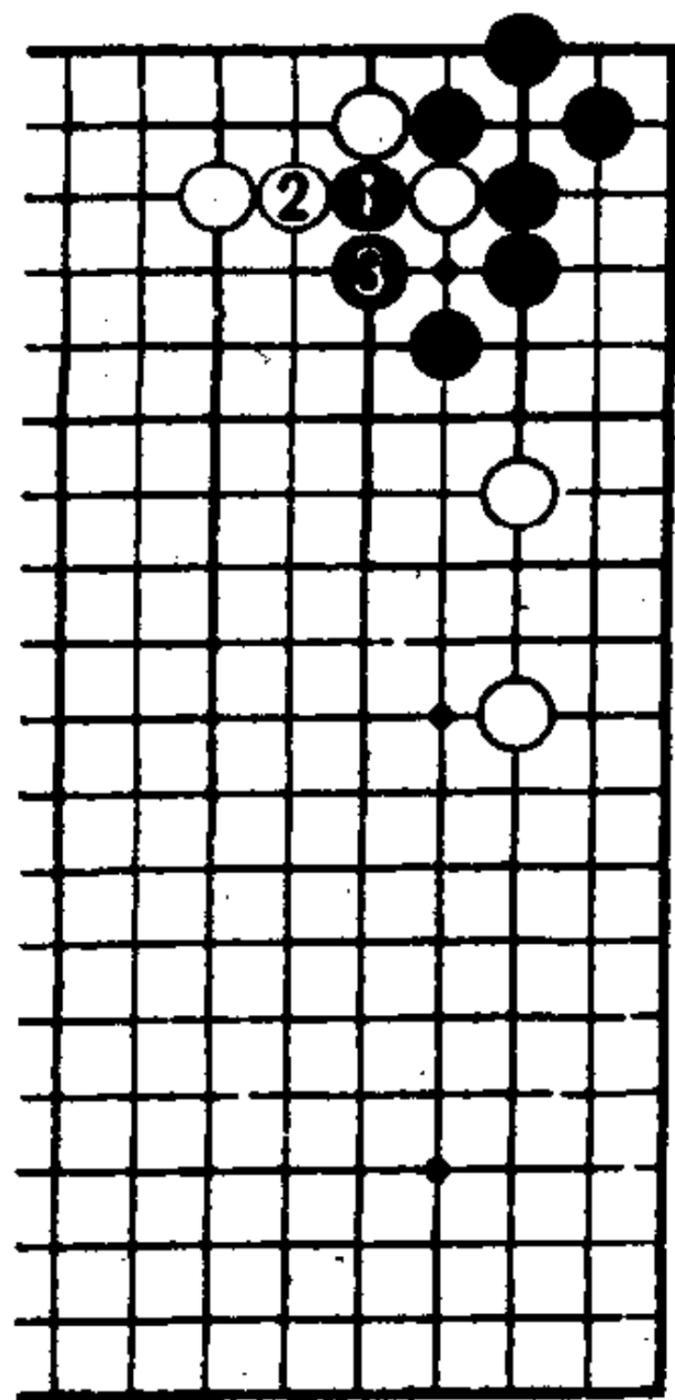
具有这样的感觉是非常重要的。

### 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



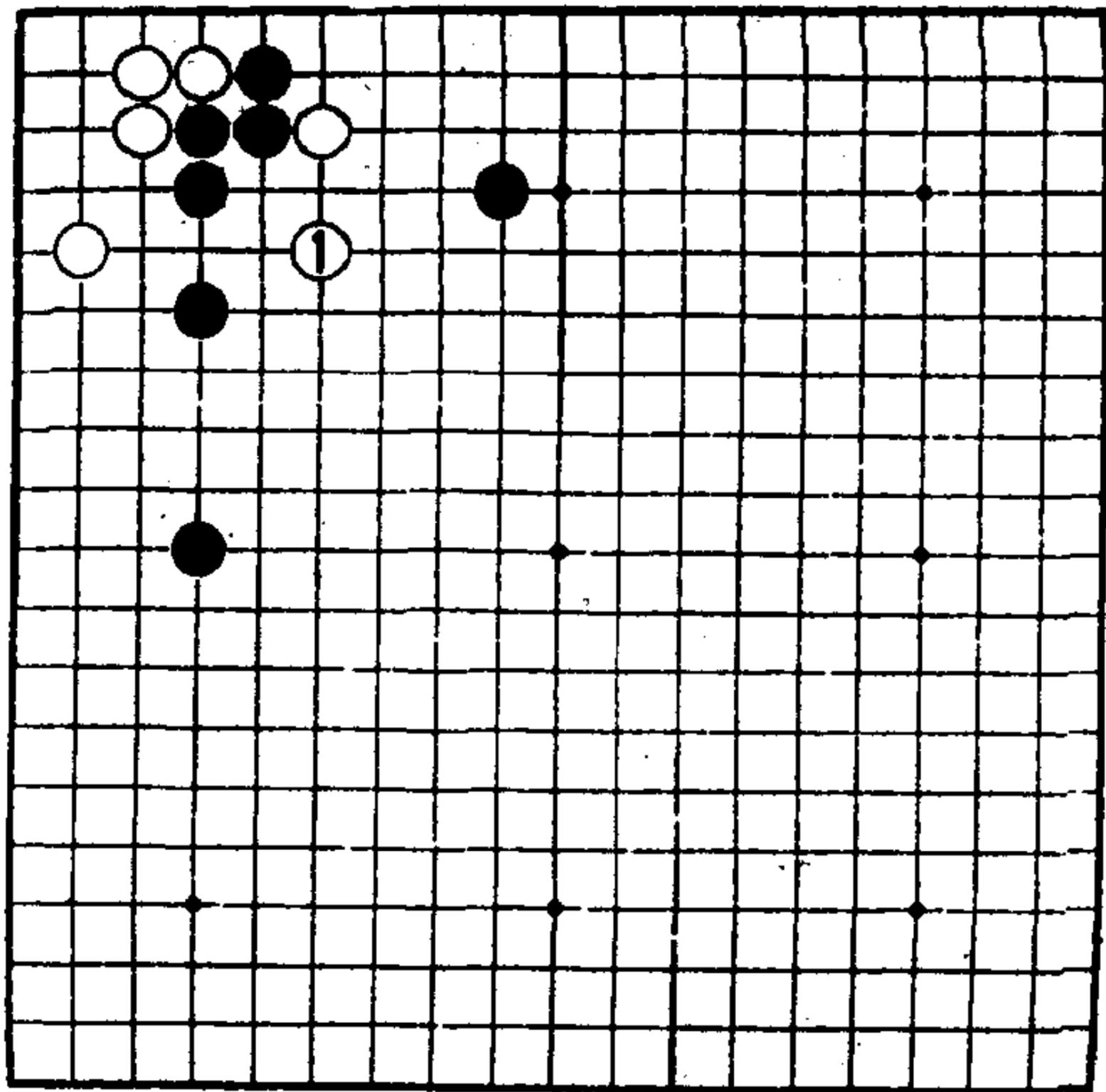
5图

## 第2题

定式后  
黑先 中级

黑二间高夹定式  
的一型。

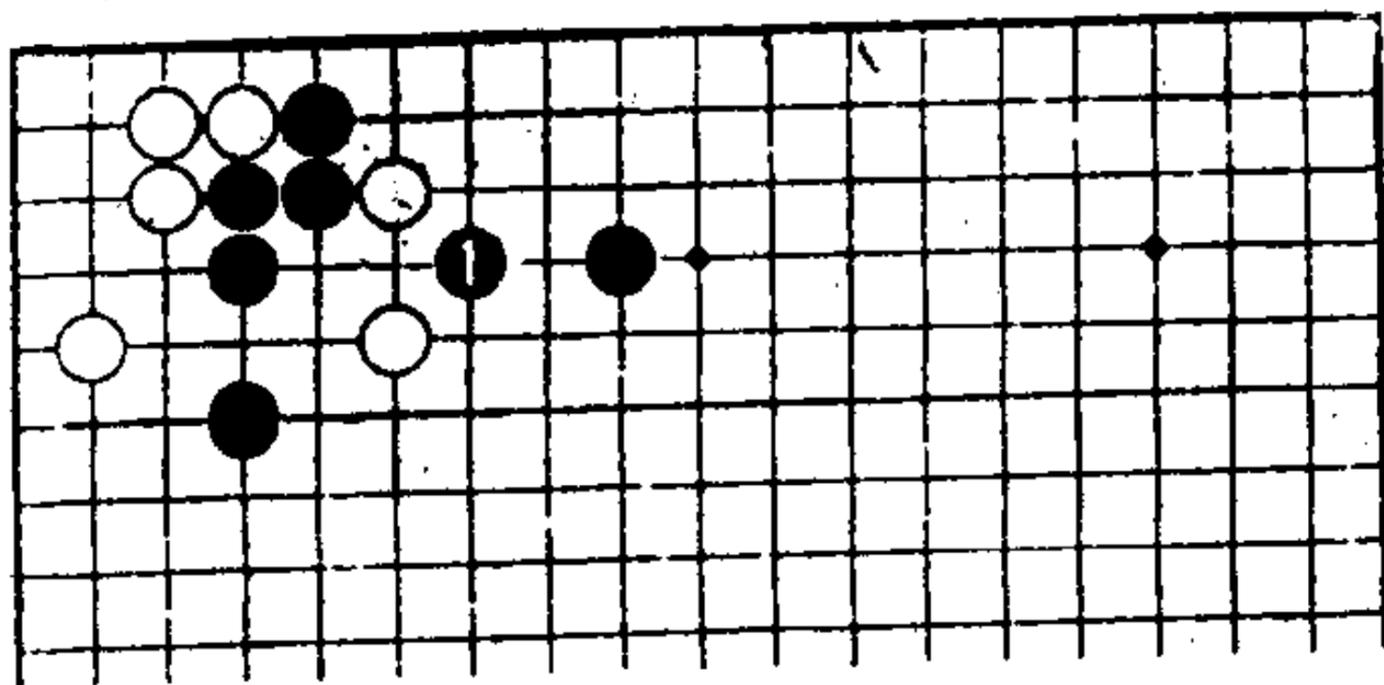
白1跳出试黑应  
手。黑怎样走呢？这  
是关于定式后怎样处  
理的问题，黑的应手  
并不难。



## 正解图 渡

黑 1 刺。

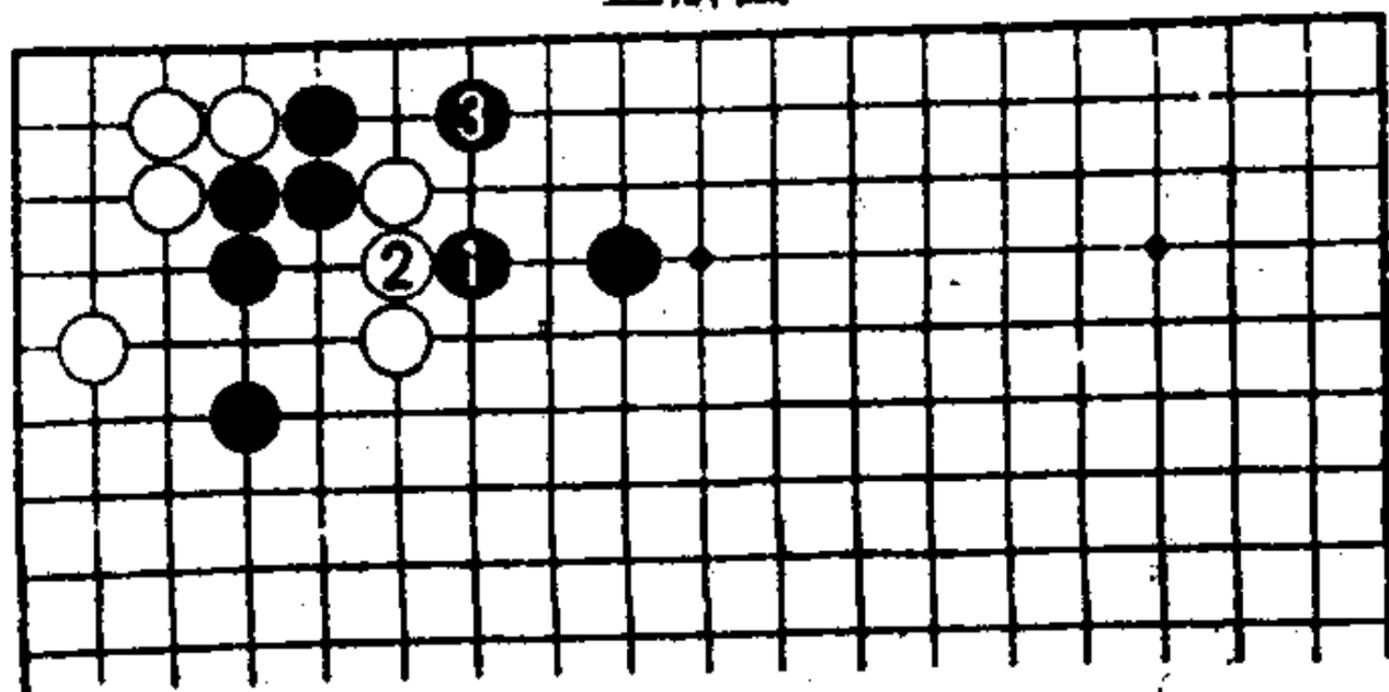
此着的目的不是攻白，  
而是先使白棋走重。



正解图

## 1 图 (希望)

黑 1 时，白如 2 接，  
黑 3 渡过。黑位虽低，但  
以后有攻击白三子，借以  
取得主导权的希望。

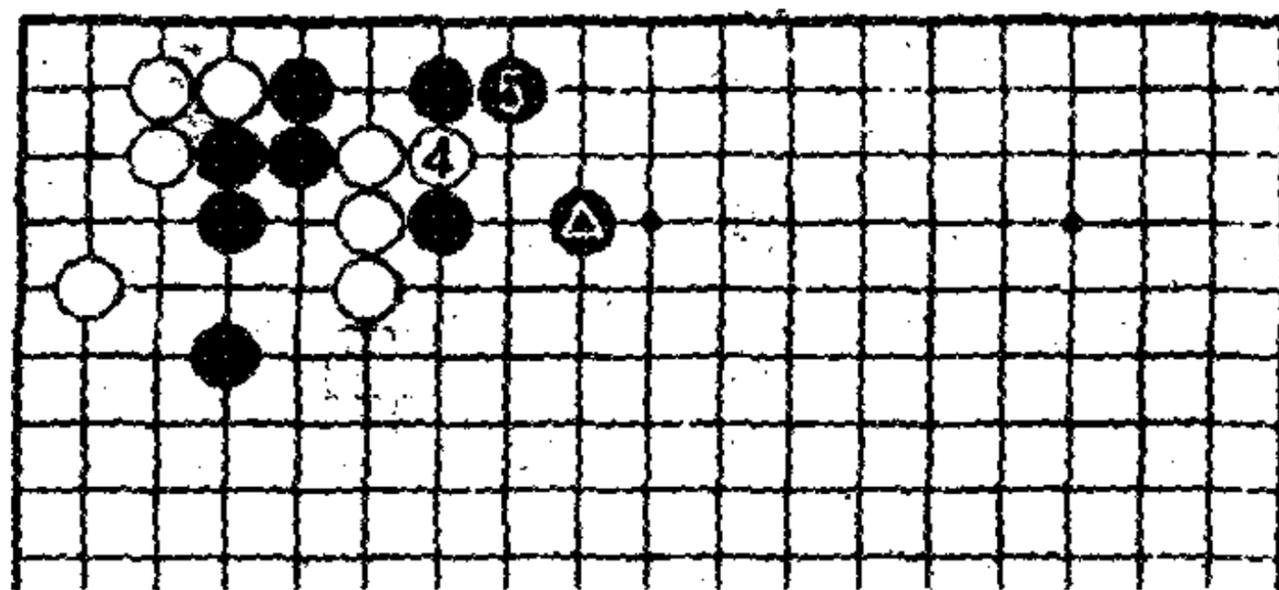


1 图

### 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。

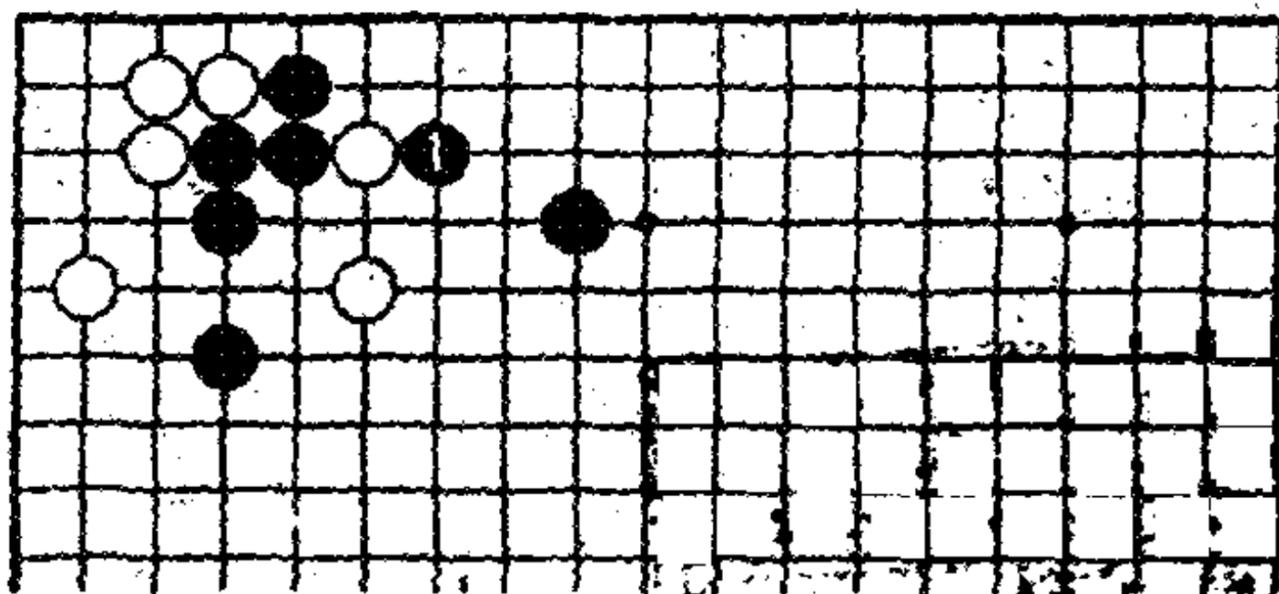


2图

### 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。

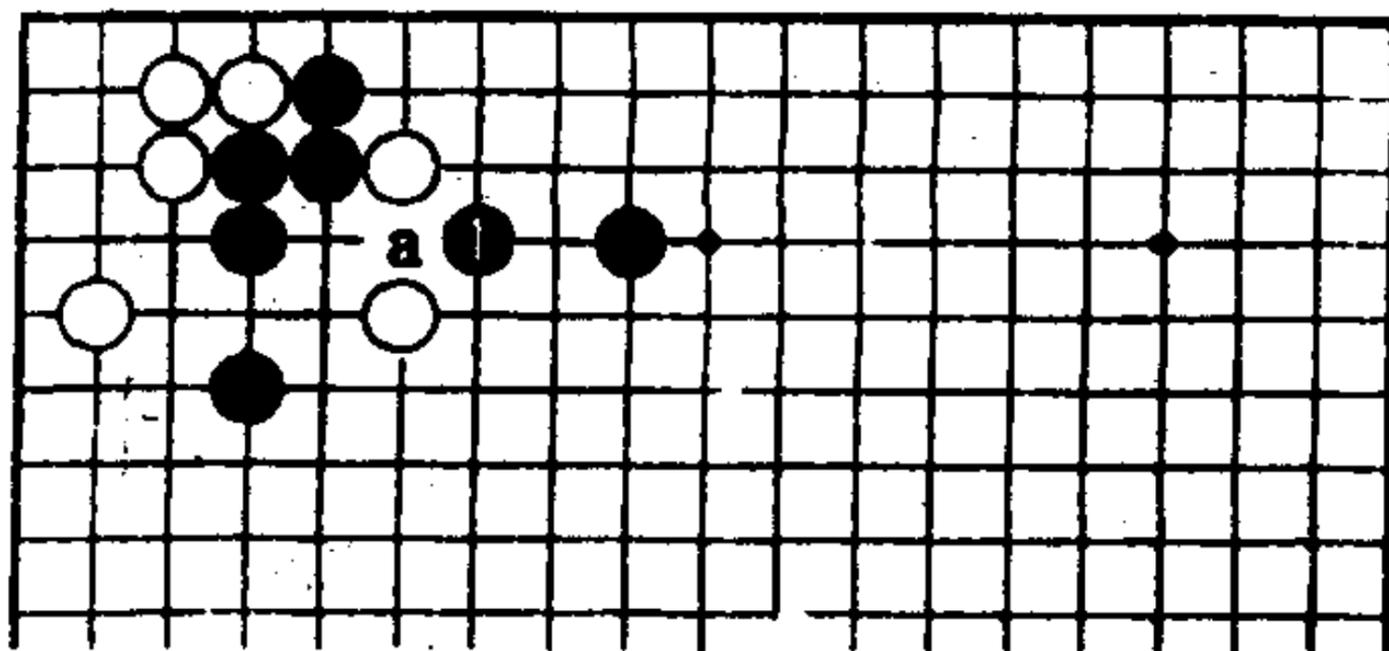


3图

#### 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。

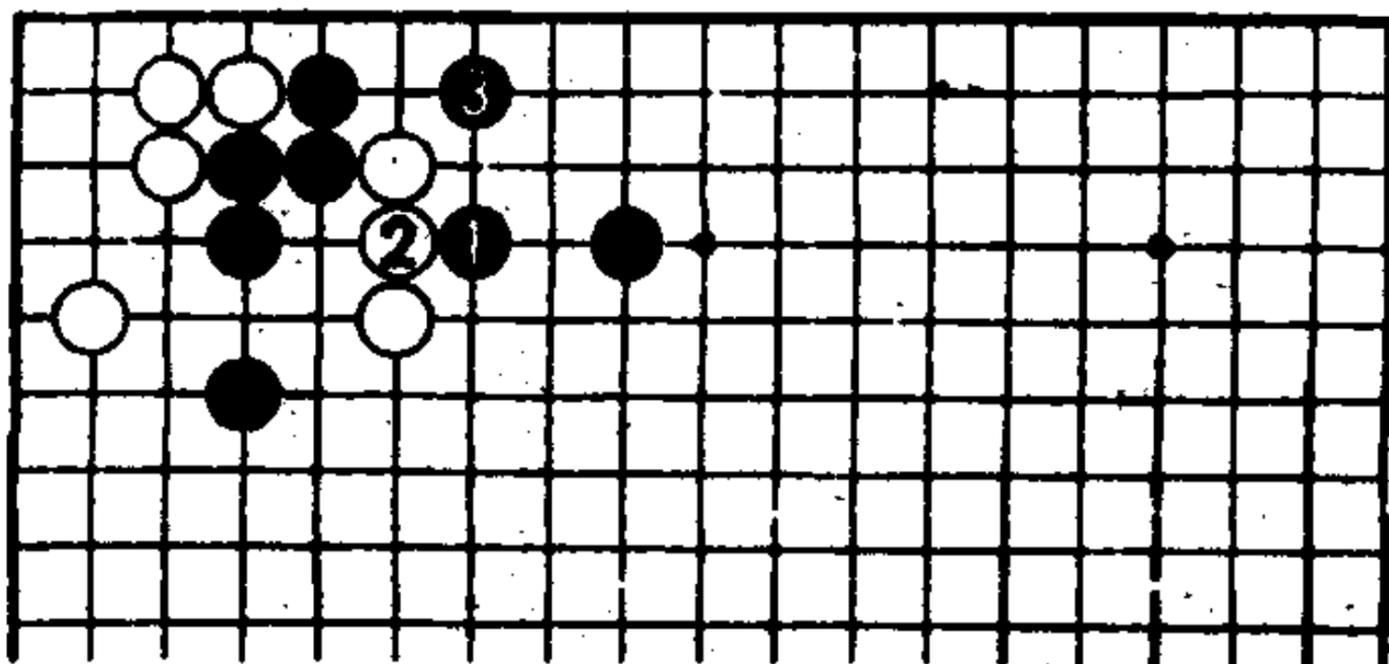
以后再伺机在a位接。



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。



5图

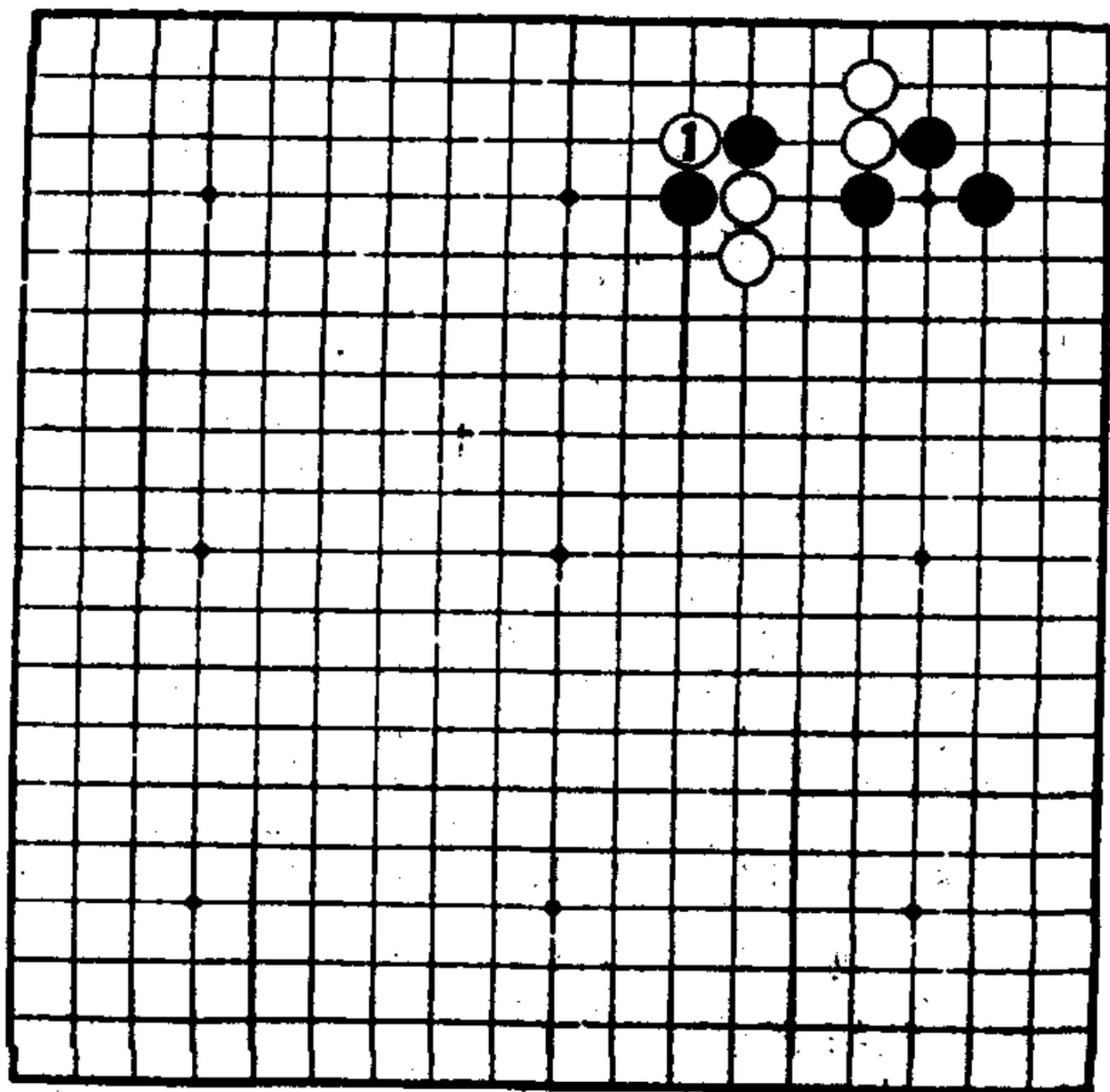
### 第3题

脱离定式  
黑先 上级

白1断。

此着好象是定式，  
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

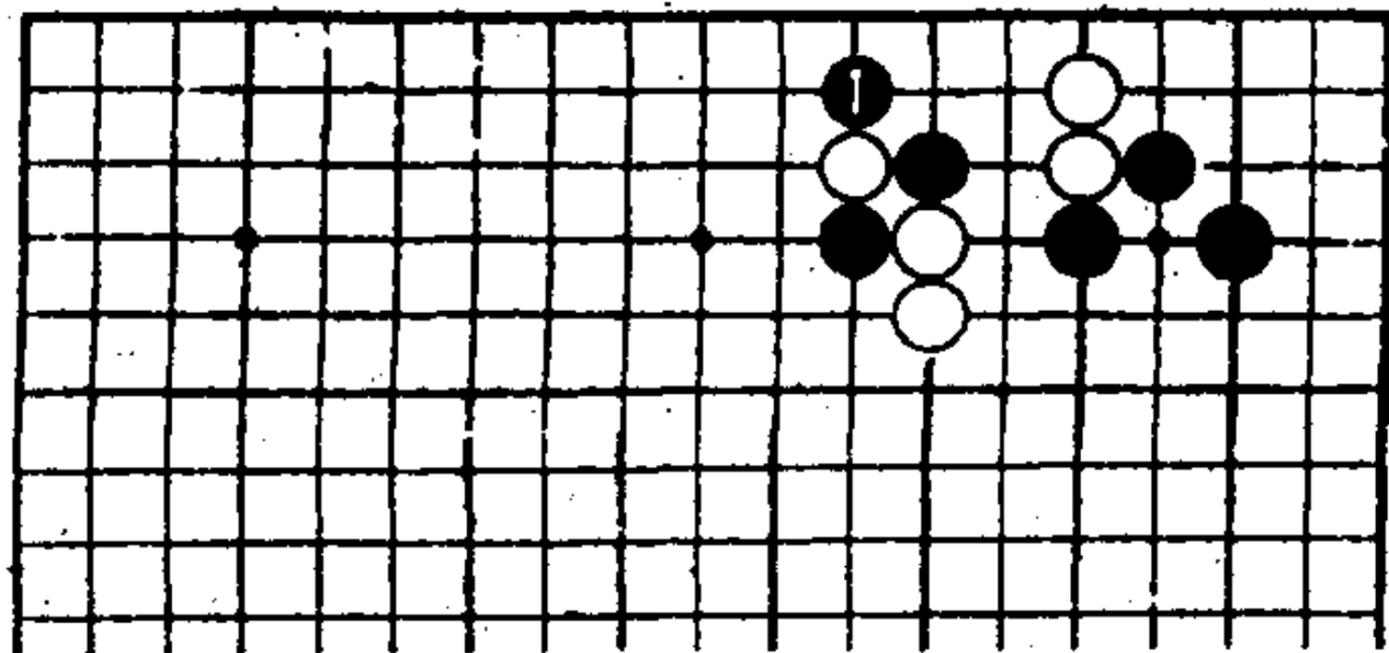
黑 1 下打是正解。

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。

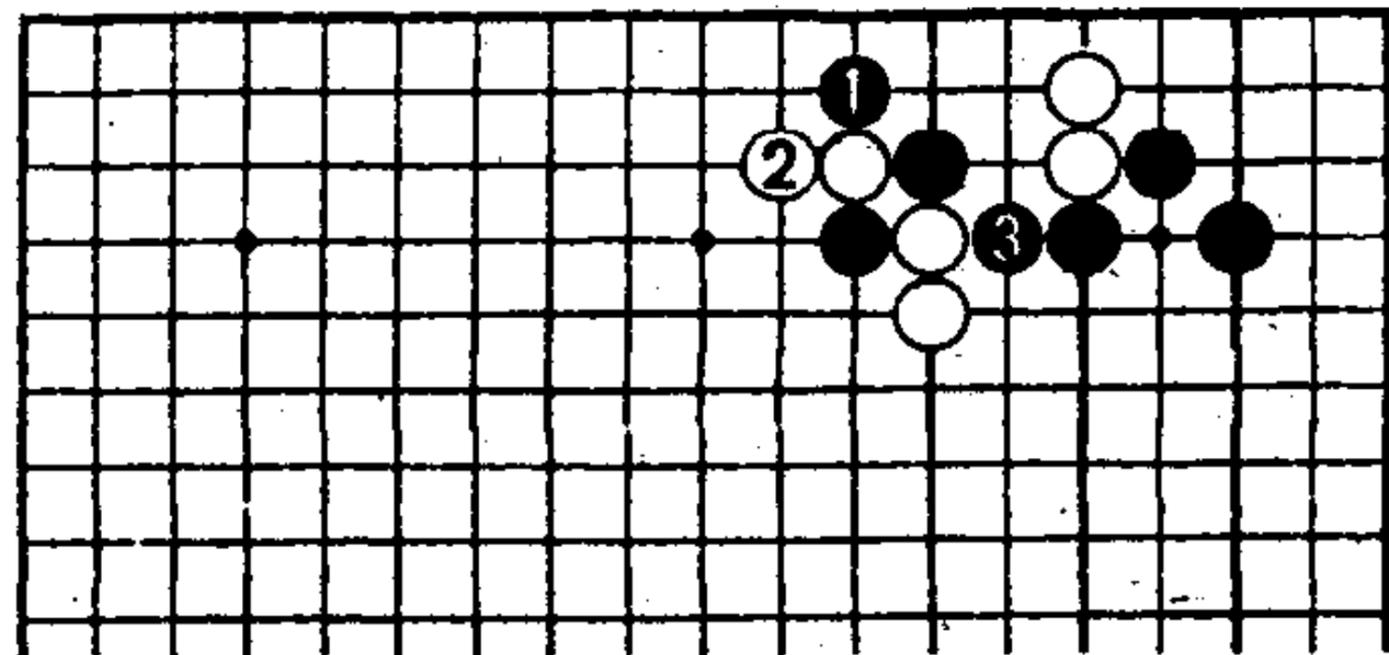
### 1 图 (顶)

黑 1 打，白 2 长绝对。

黑 3 顶正确。这样一来白无技可施了。



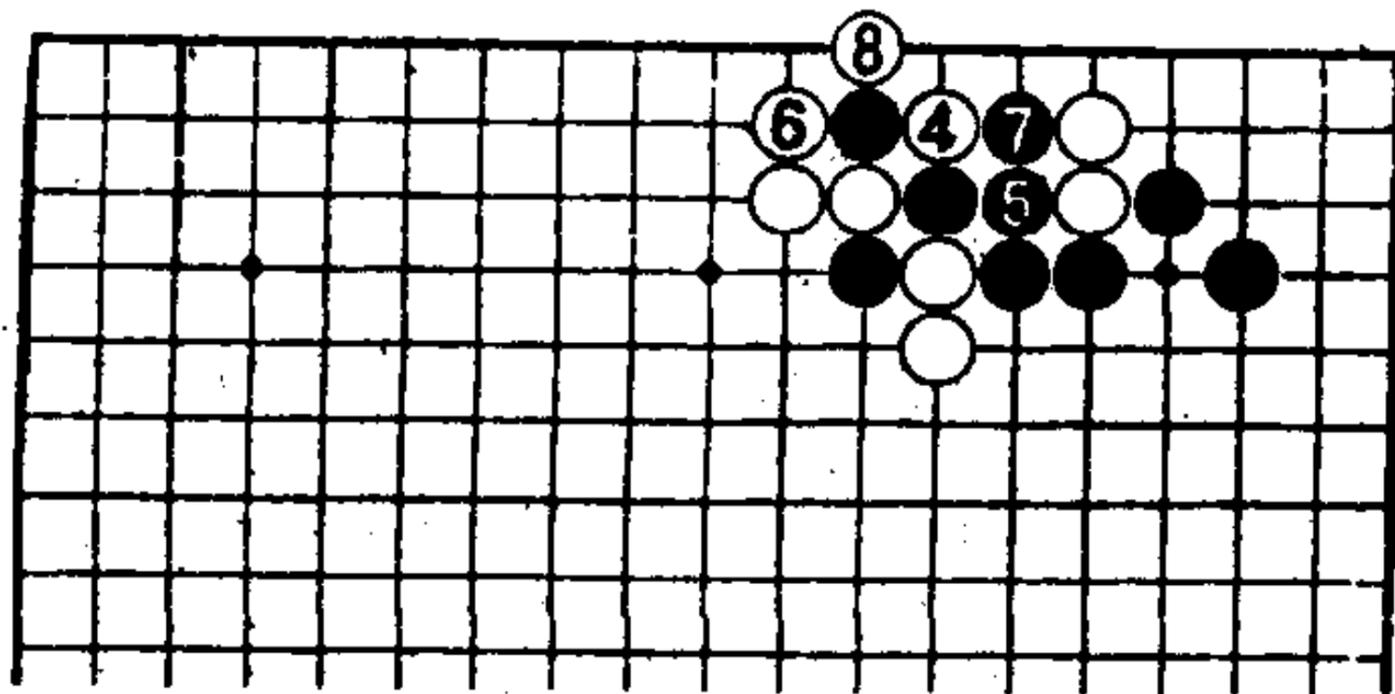
正解图



1 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。

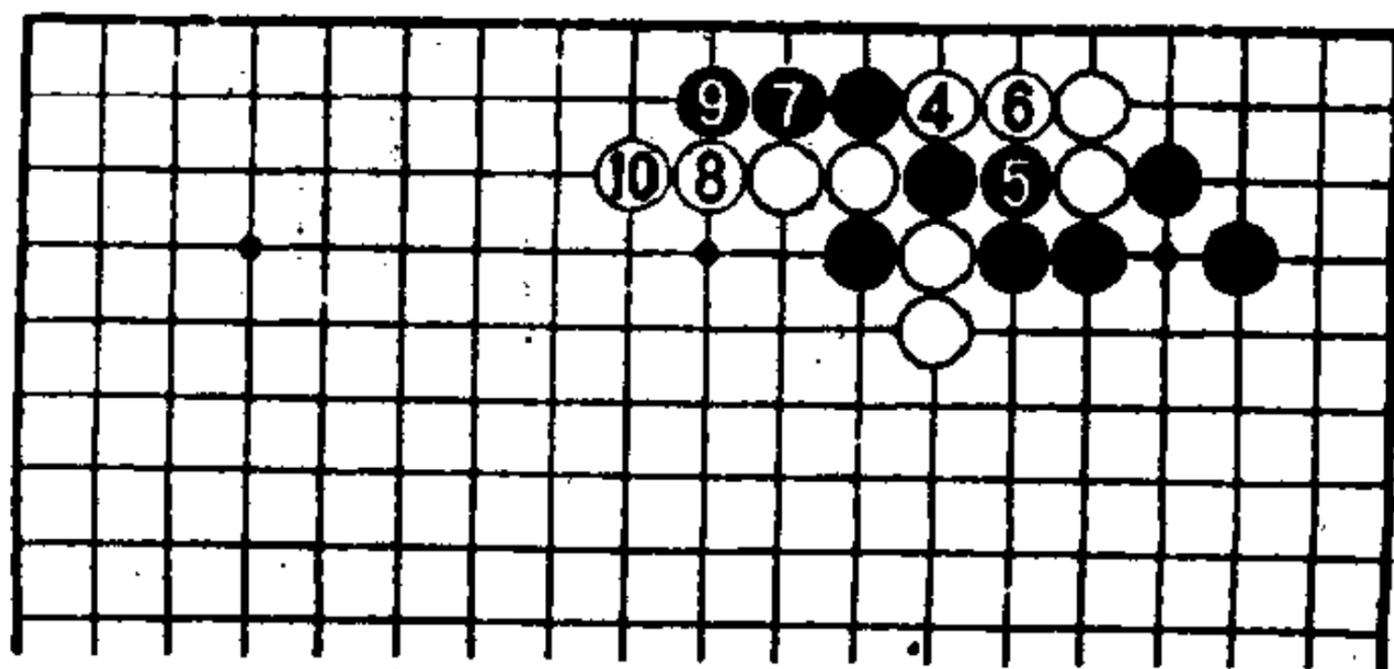


2图

### 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。

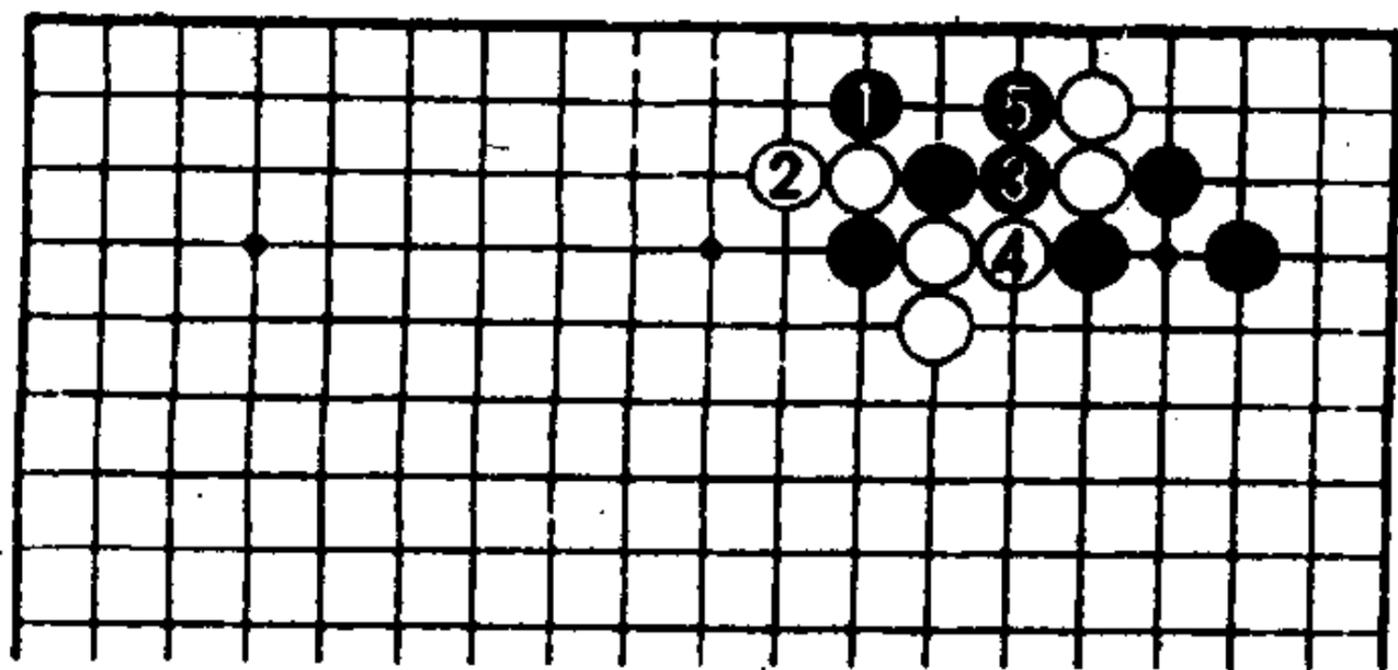


3图

### 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。

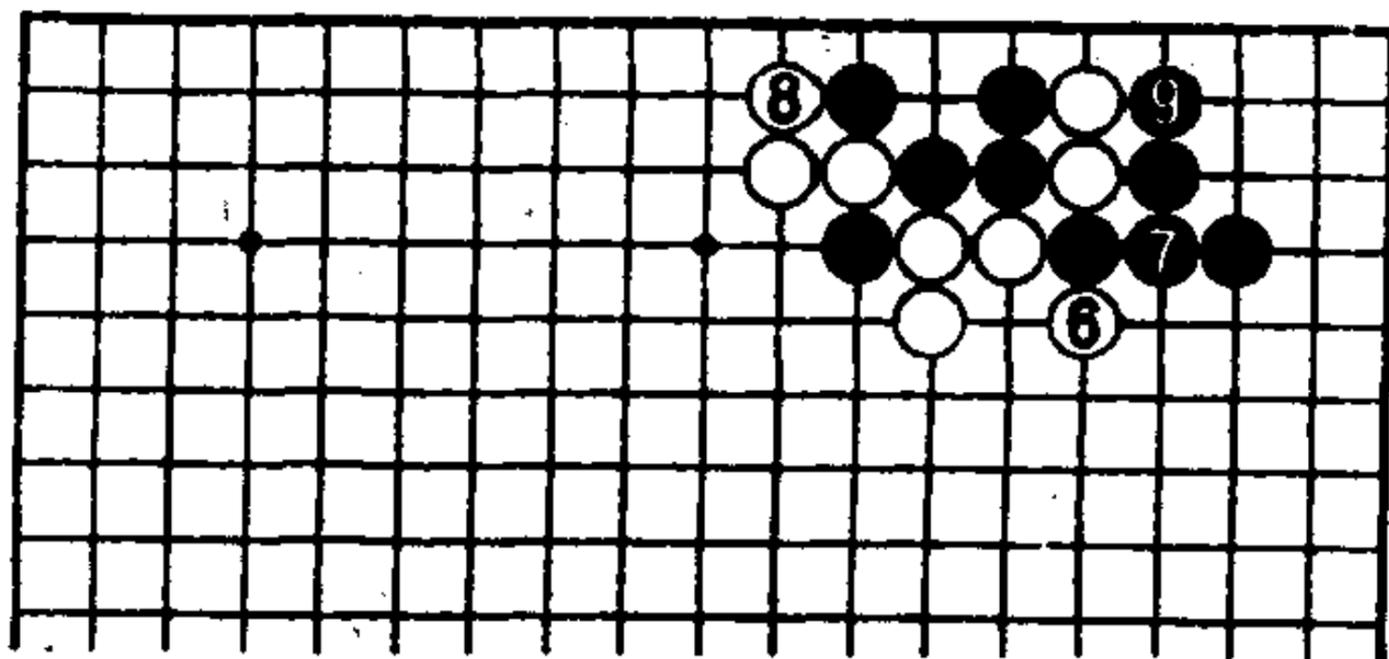


4图

### 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，  
但被白走厚，黑无味。

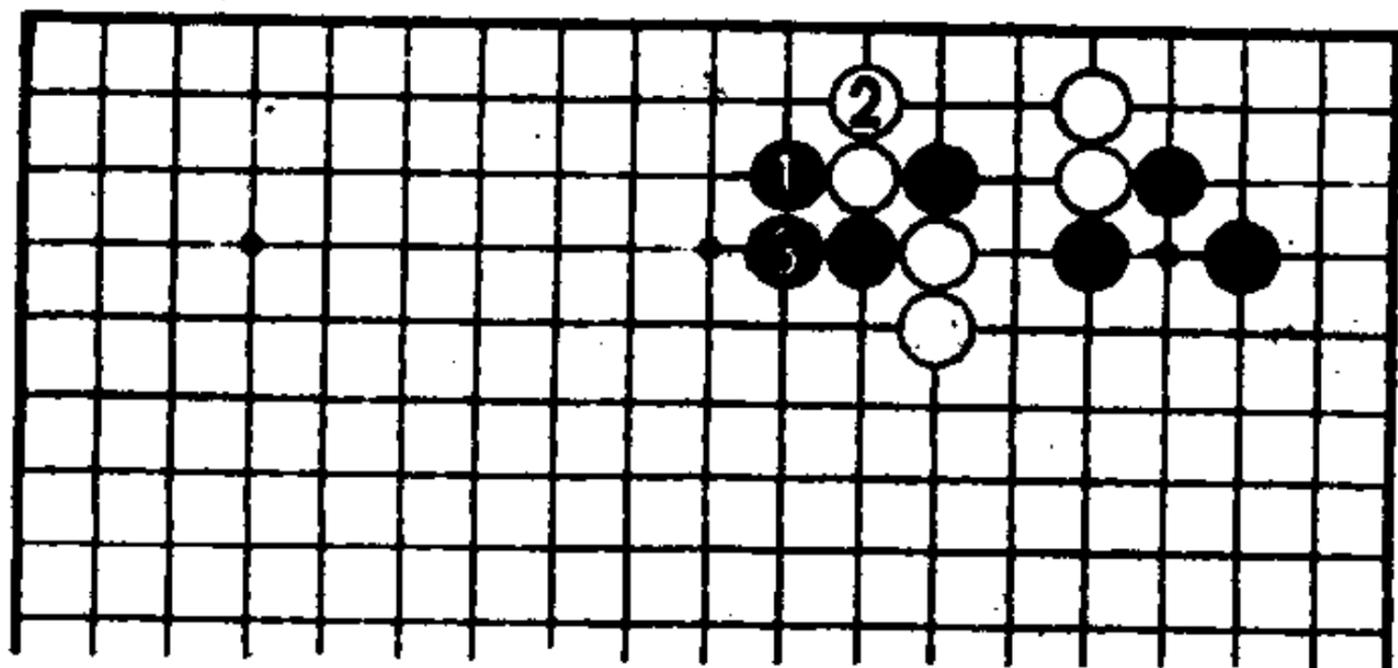


5图

### 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——

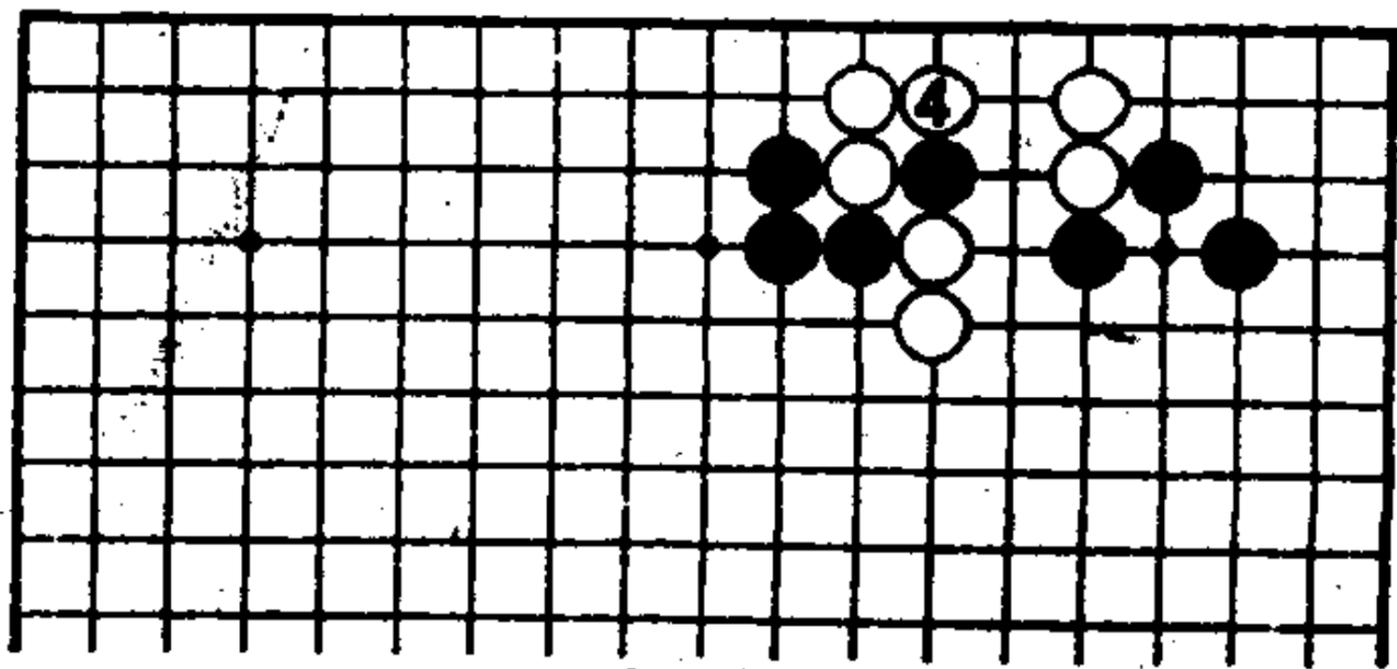


6图

### 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。

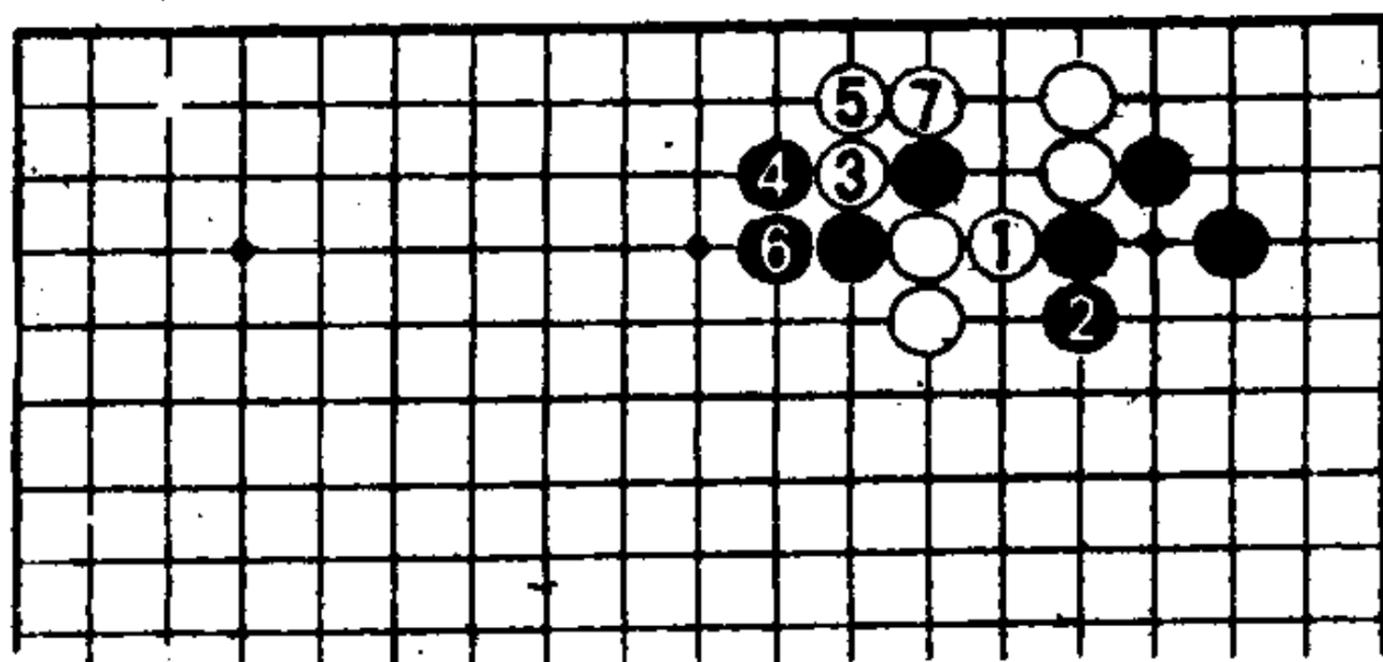


7图

## 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。

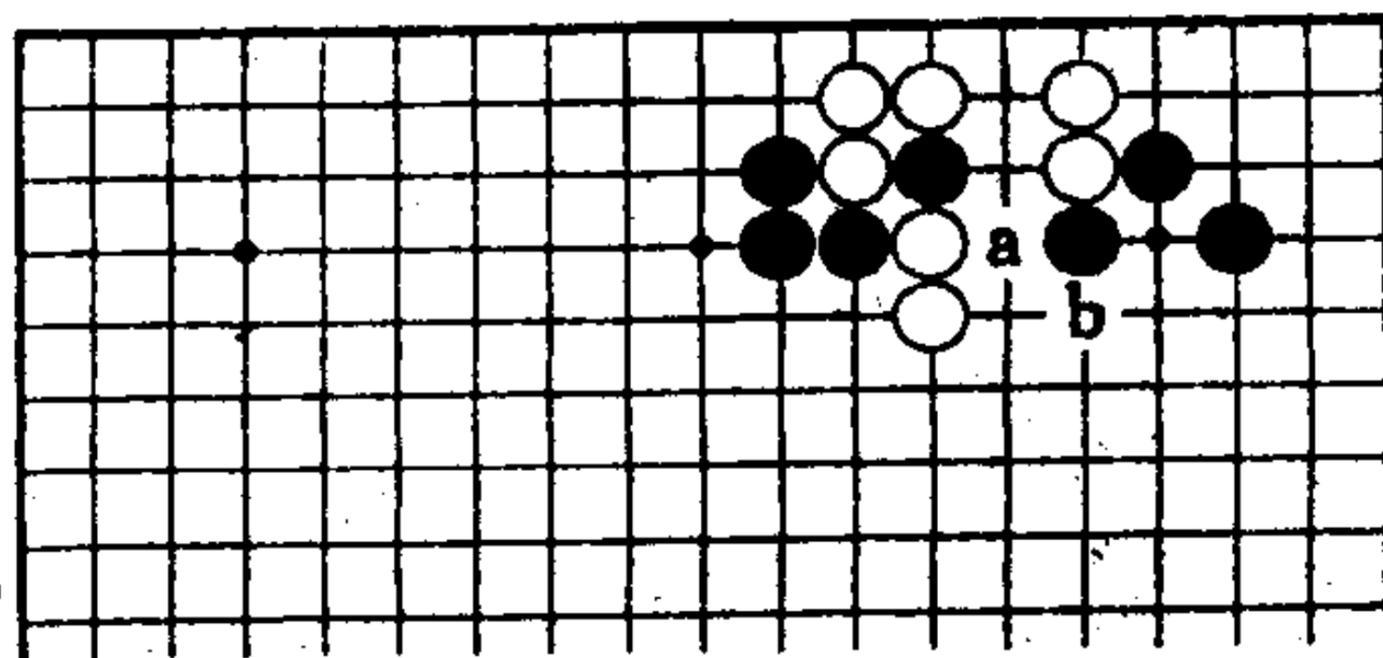
但是一般认为此型白稍损,因此白1立即在3位断了一手。



8图

## 9图 (满足的理由)

6、7两图黑的失误在于,被白省略白a、黑b的交换就完全安定下来。结果让白少用了一手棋。



9图

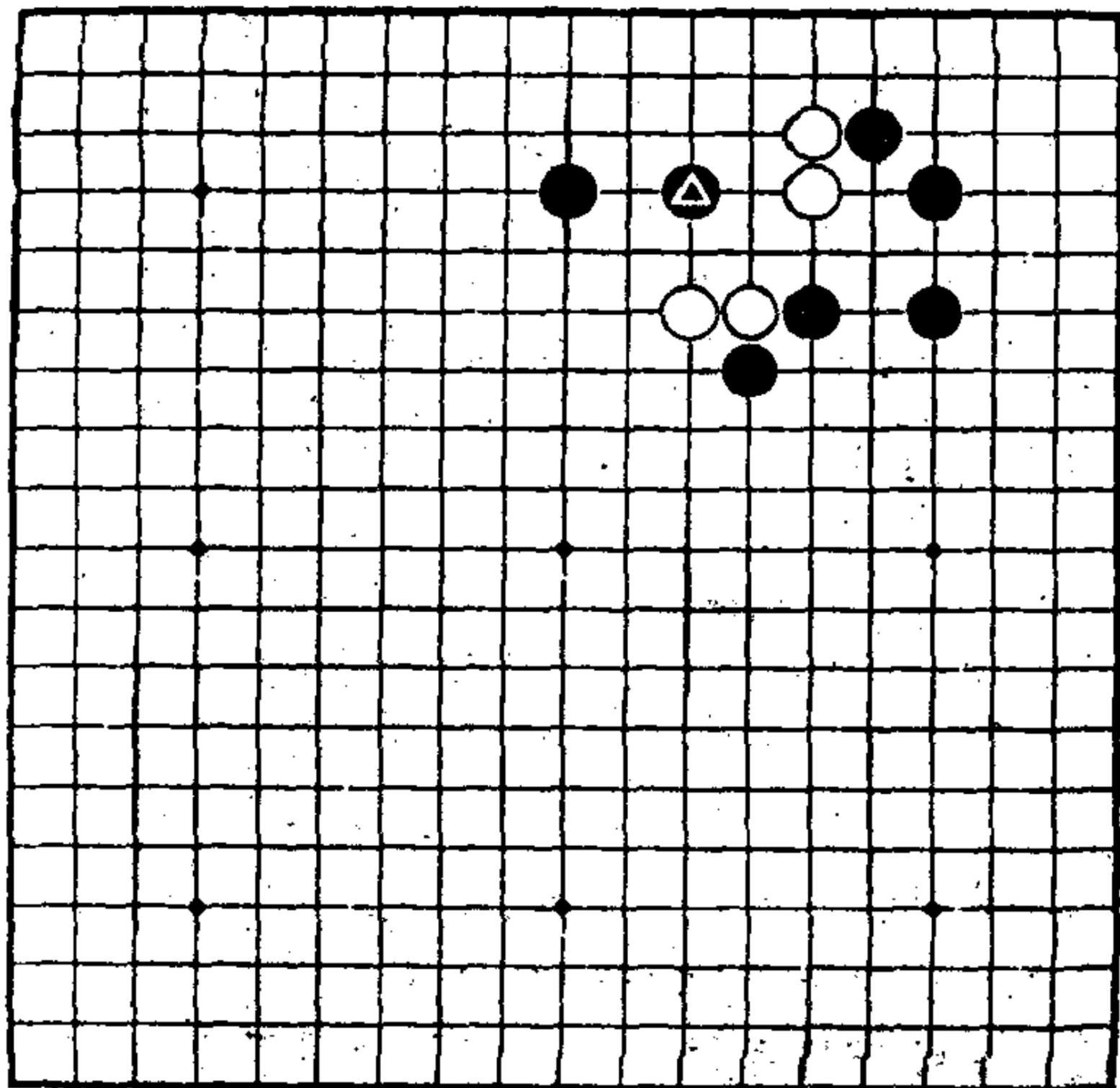
# 第4题

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。

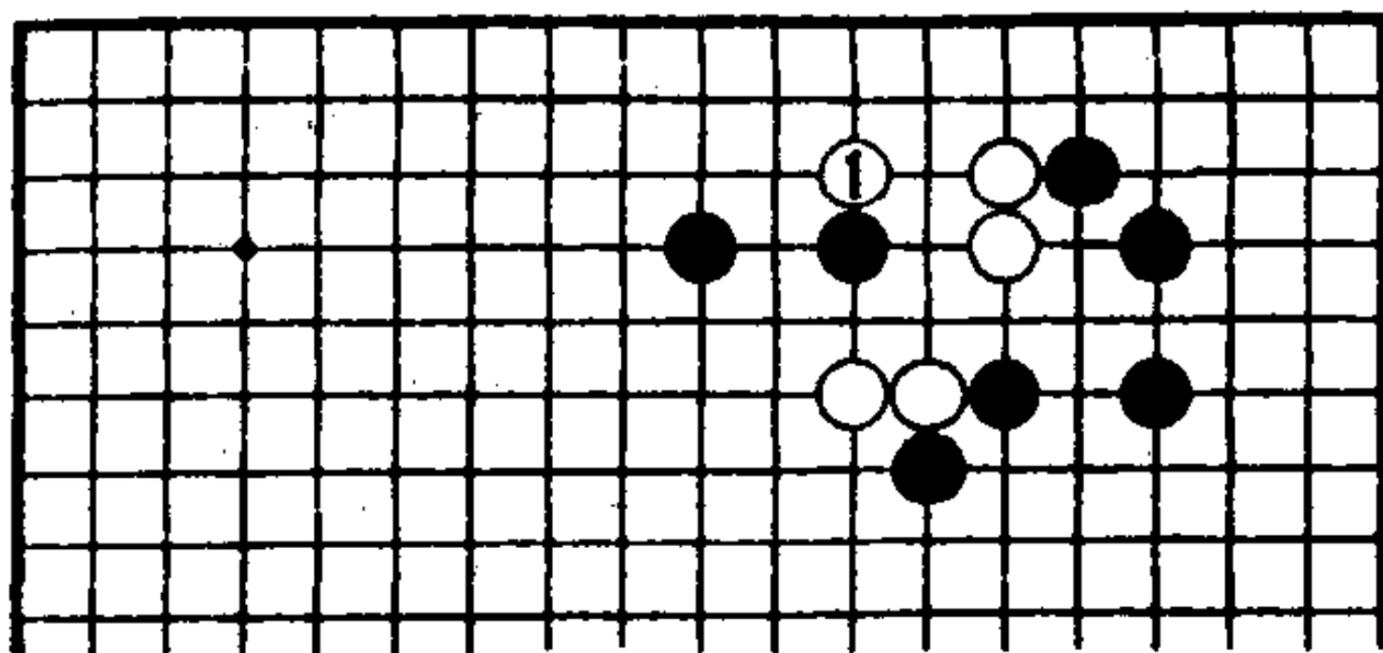
白有无反击的手  
筋?



## 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。

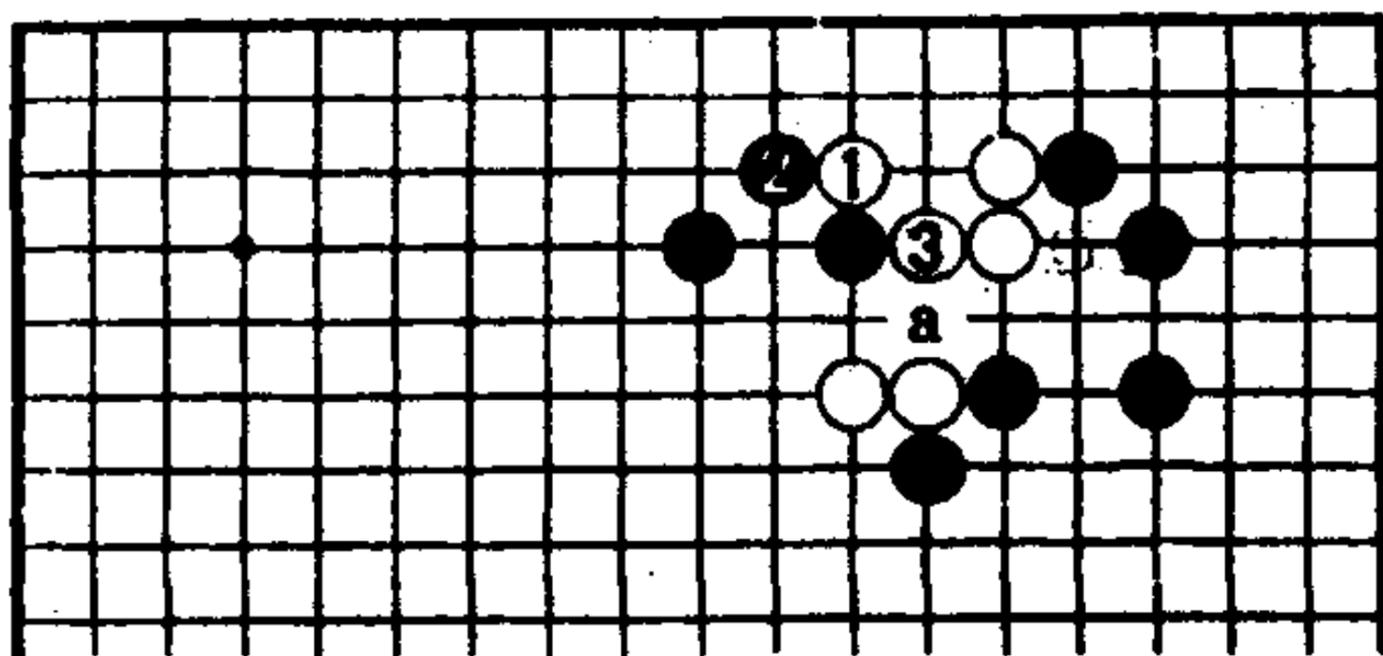


正解图

## 1图 (做劫)

白1时，黑2虎下必然。

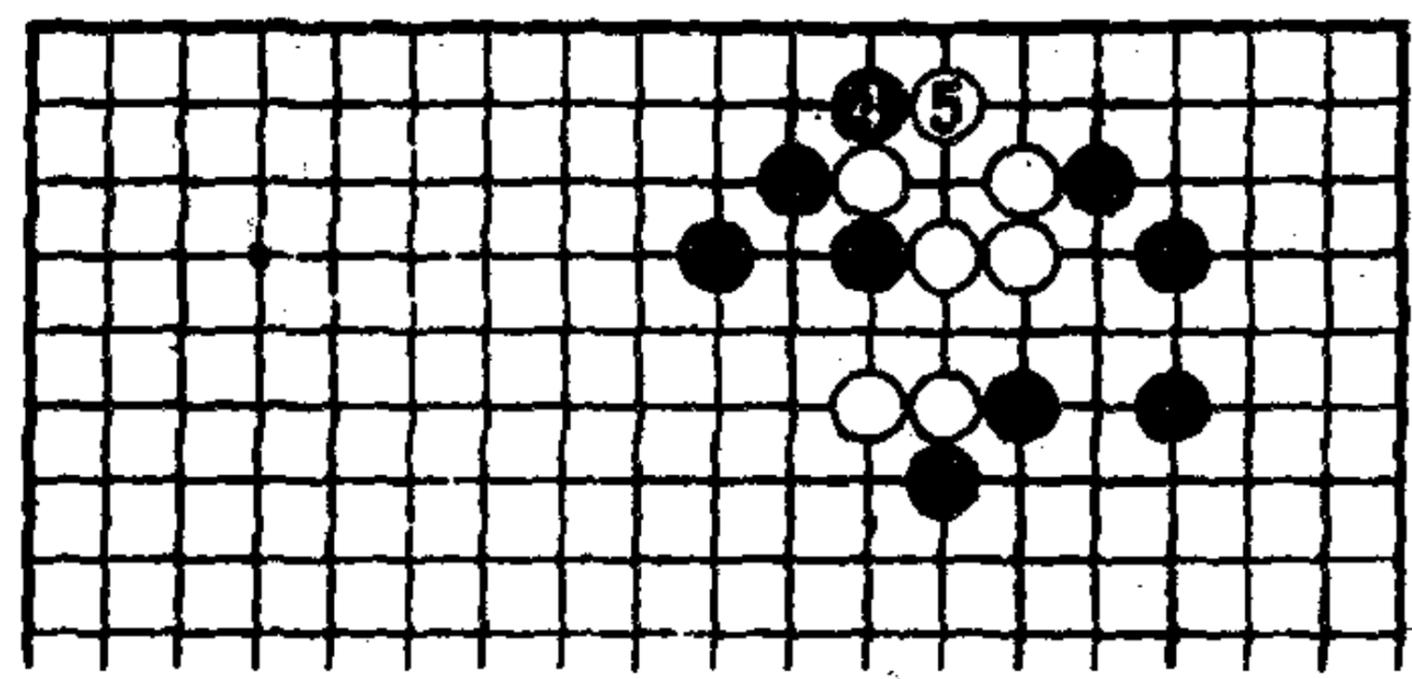
接着白3顶既防止了黑a断，又含有做劫的手段，是腾挪的手筋。



1图

### 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。

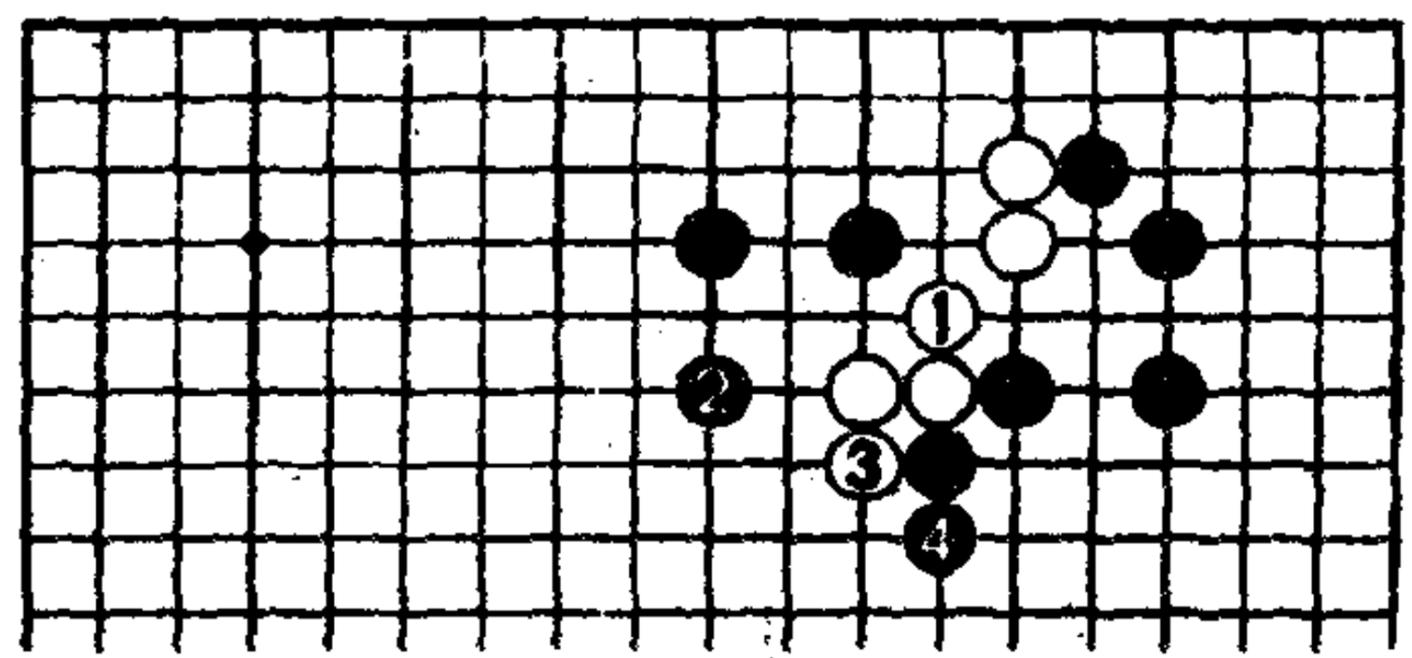


2图

### 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。

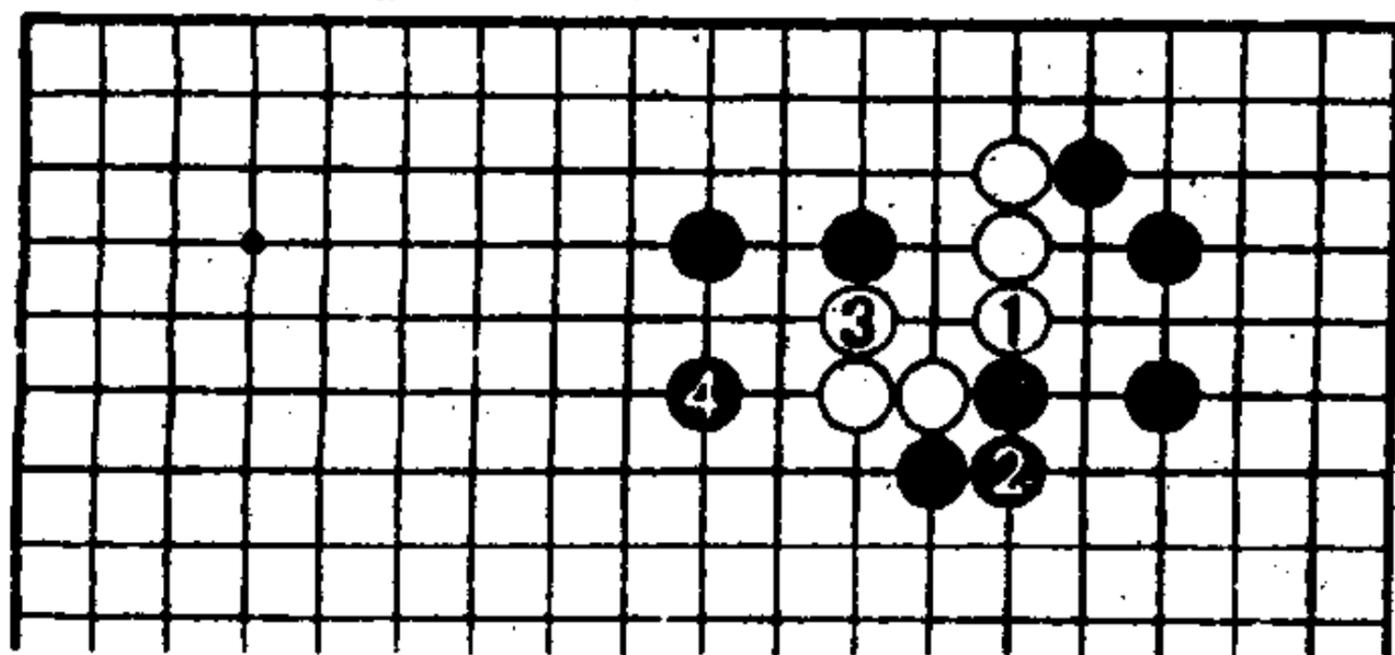


3图

### 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。

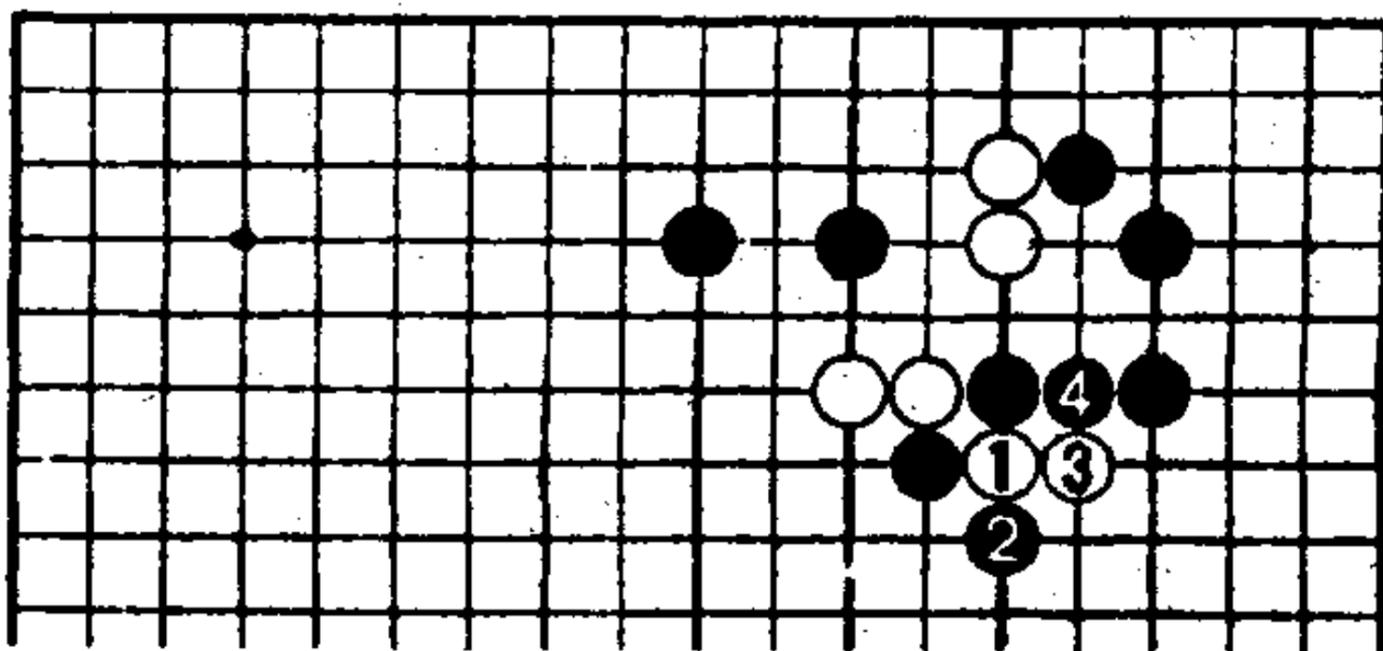


4图

### 5图 (无理)

白1断无理。

黑2、4打接后；白  
出现两块孤棋，很难处理。



5图

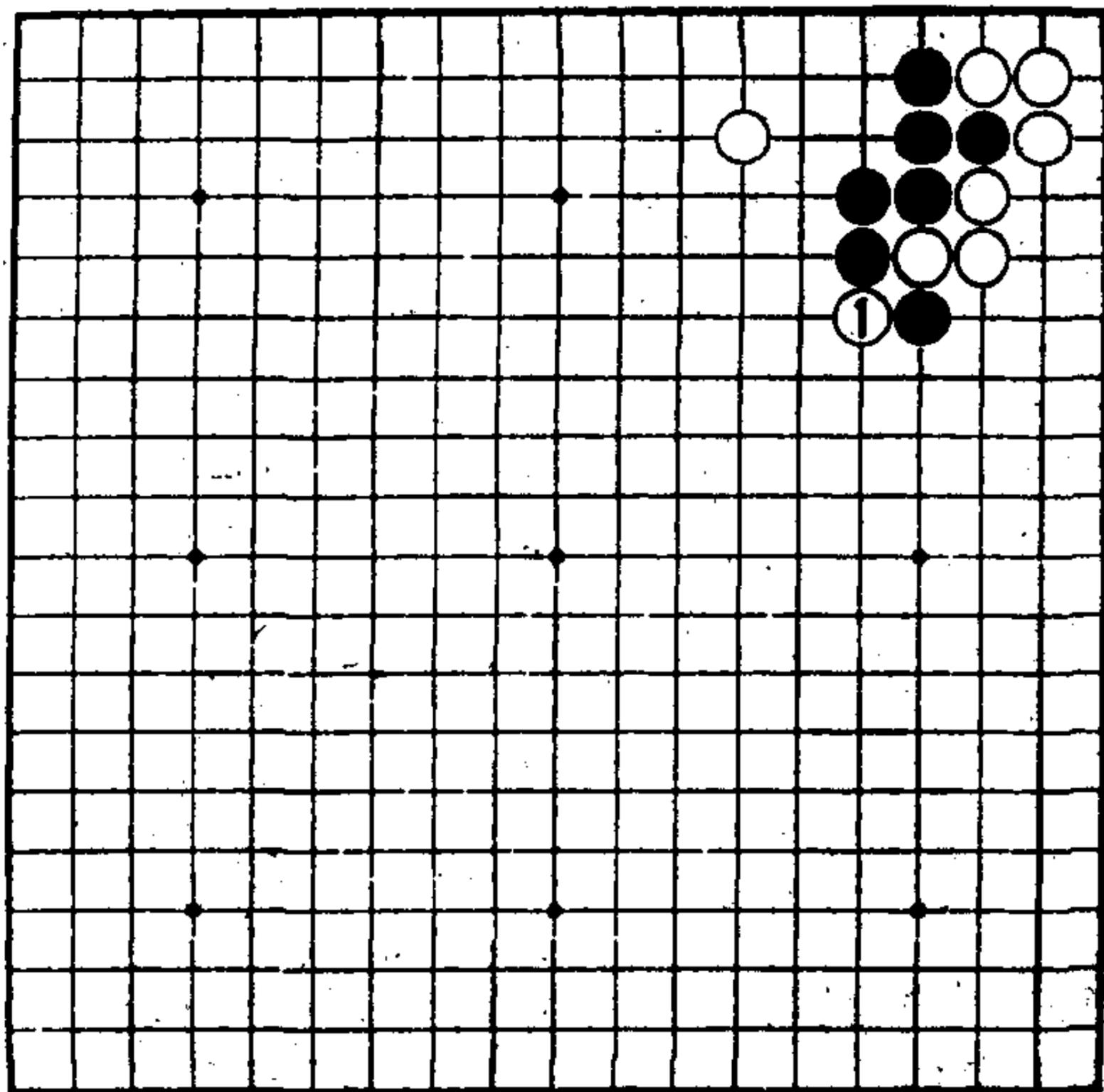
# 第 5 题

棋理

黑先 上级

白 1 断。黑怎样  
处理？

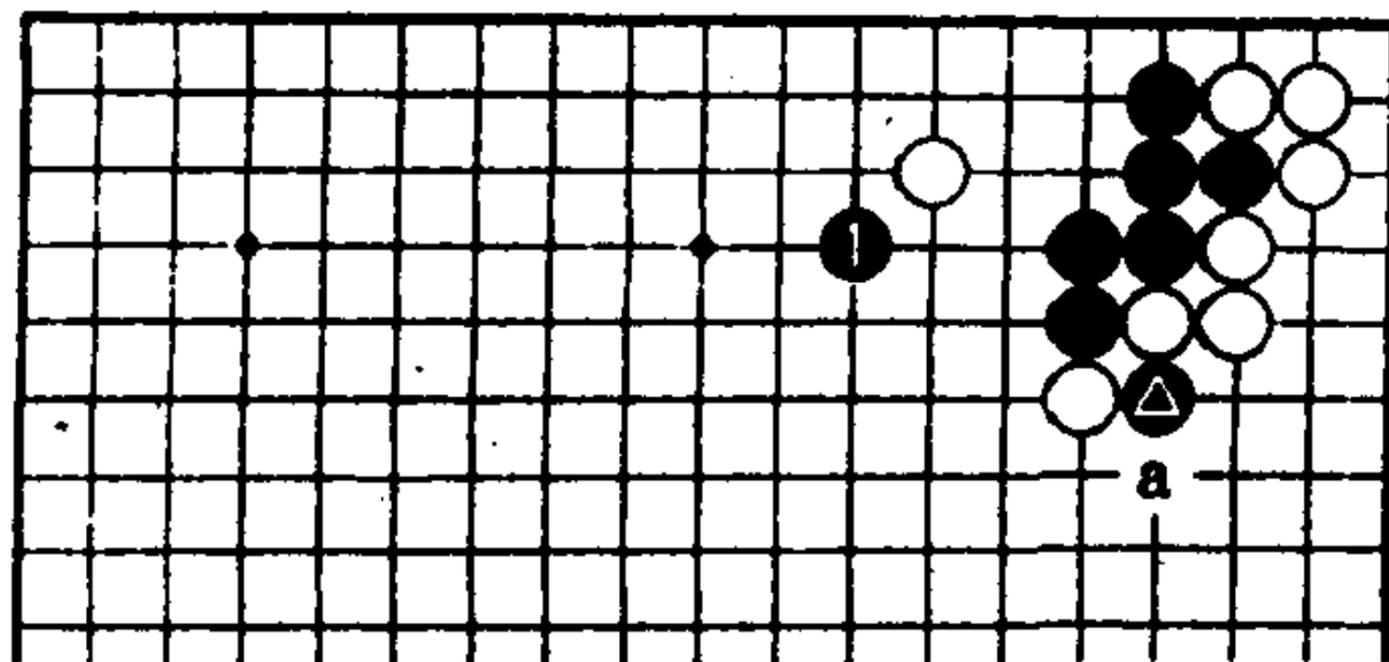
这正是把围棋的  
原理应用于实践的良  
好机会。



## 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。

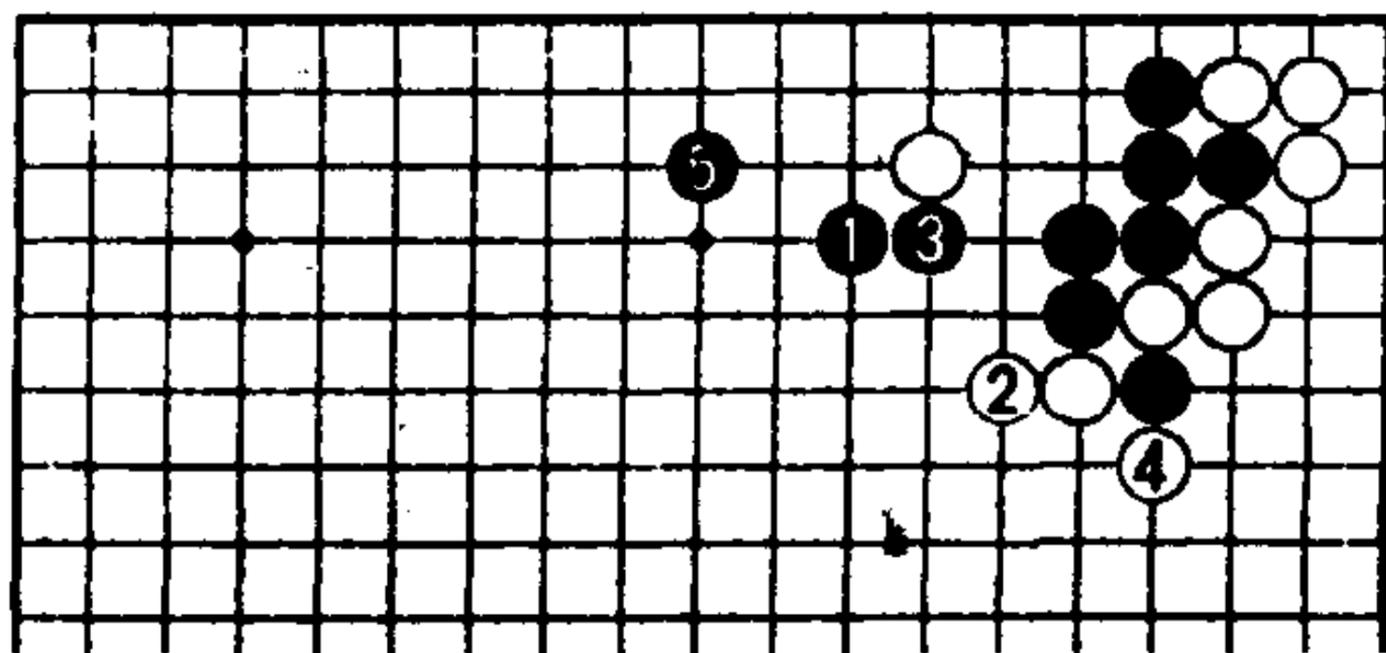


正解图

## 1 图 (正常的应接)

黑 1 罩时，白大致上只能 2 长。

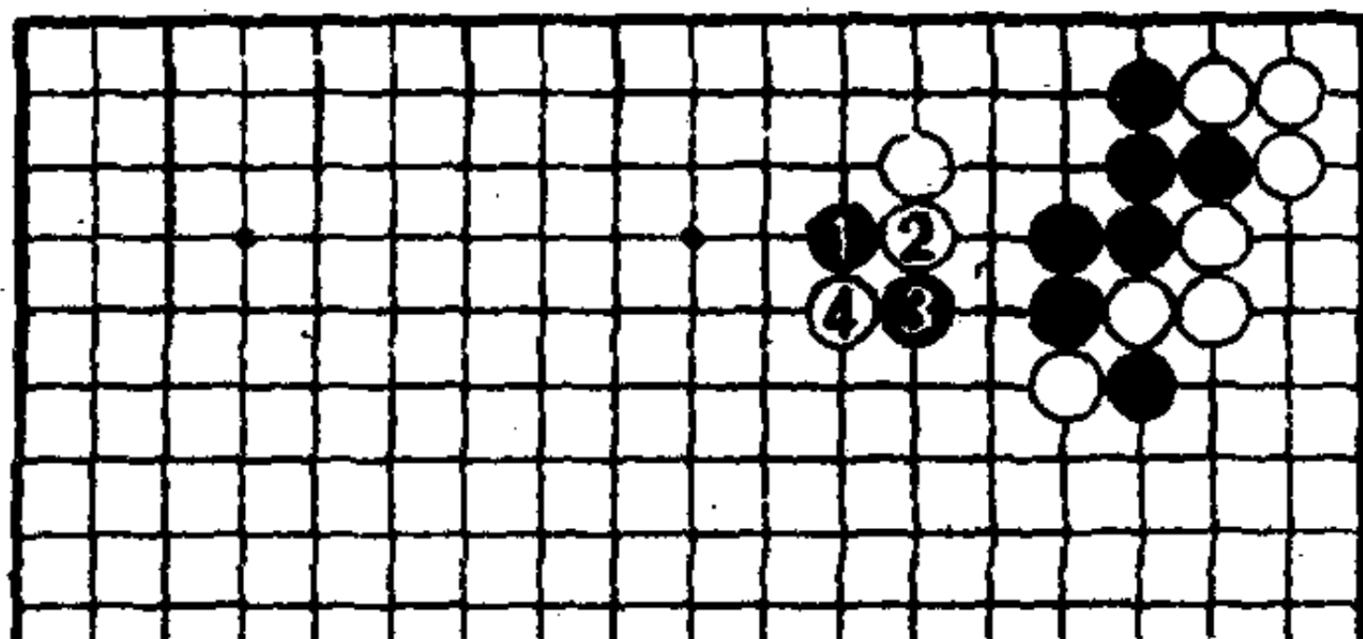
接着黑 3 压、白 4 补到黑 5 飞吃进一子，是正常的应接。



1 图

## 2图 (冲断)

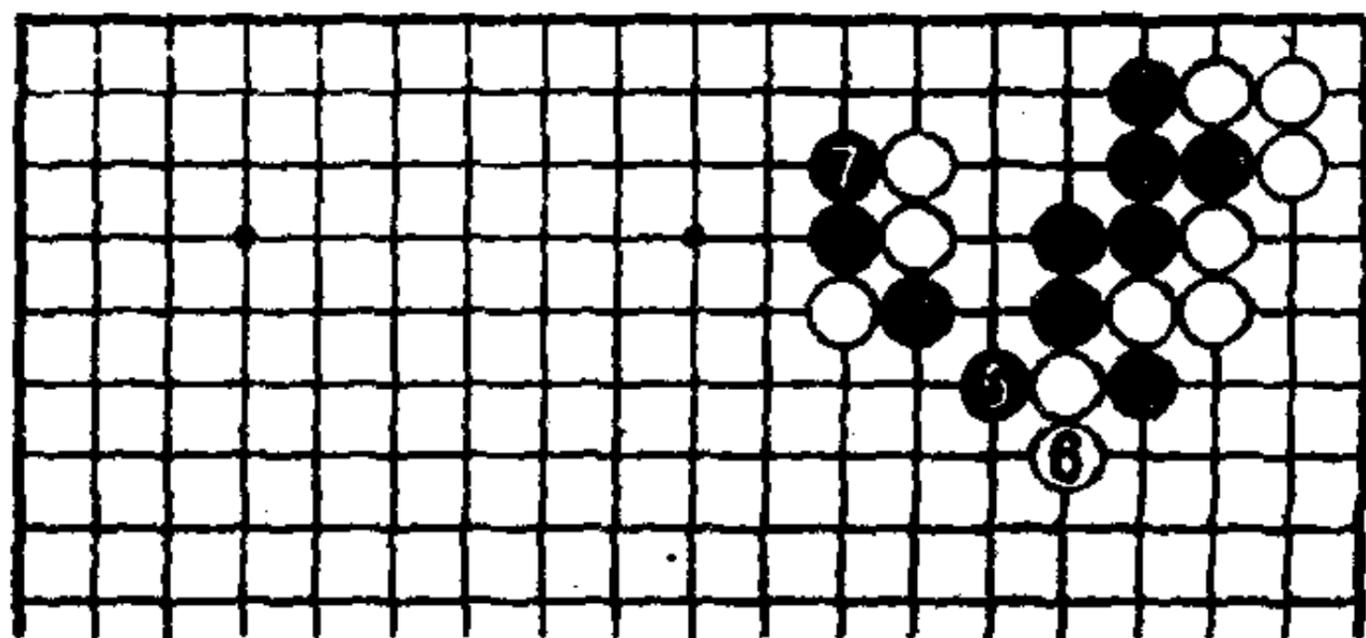
黑1单时可能担心白2、4冲断。其实白的这种手段是不成立的。



2图

## 3图 (黑好)

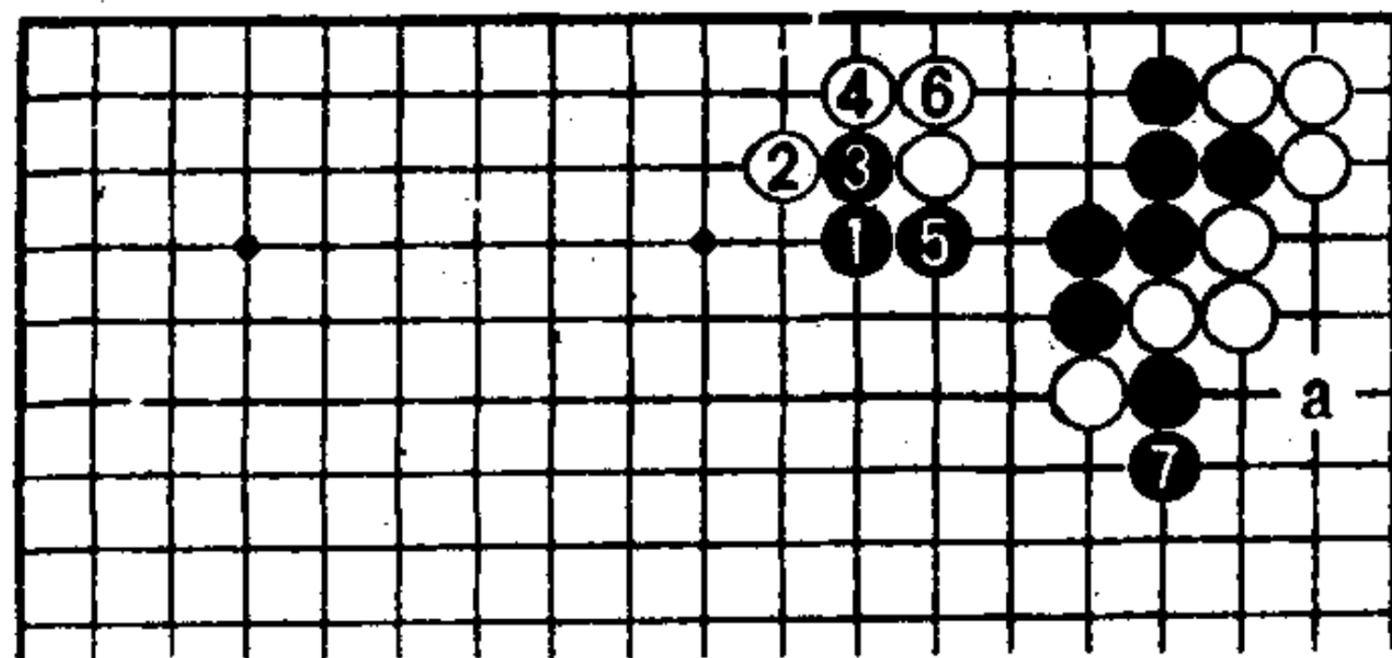
黑有5打的先手利用，白6长时，黑7吃进二子很充分。一般情况下，黑5打是损着，但本型中黑可以取得吃进二子的补偿，不能说黑不好。



3图

### 4图 (隐伏手段)

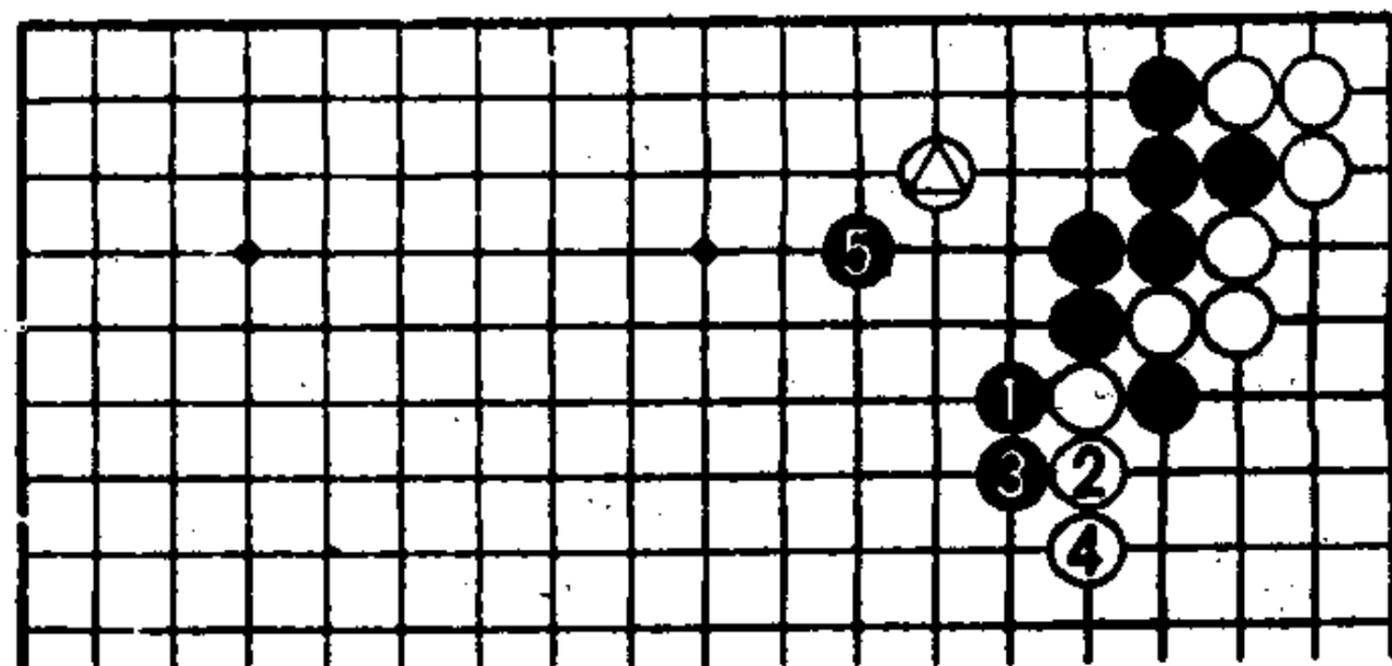
黑1时，白如重视上边而2跳，黑3冲后，5压非常厚实。白6接时，黑7退，最初引出一子的作战意图实现了。下一步黑隐伏着a跳下的严厉手段。



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。



5图

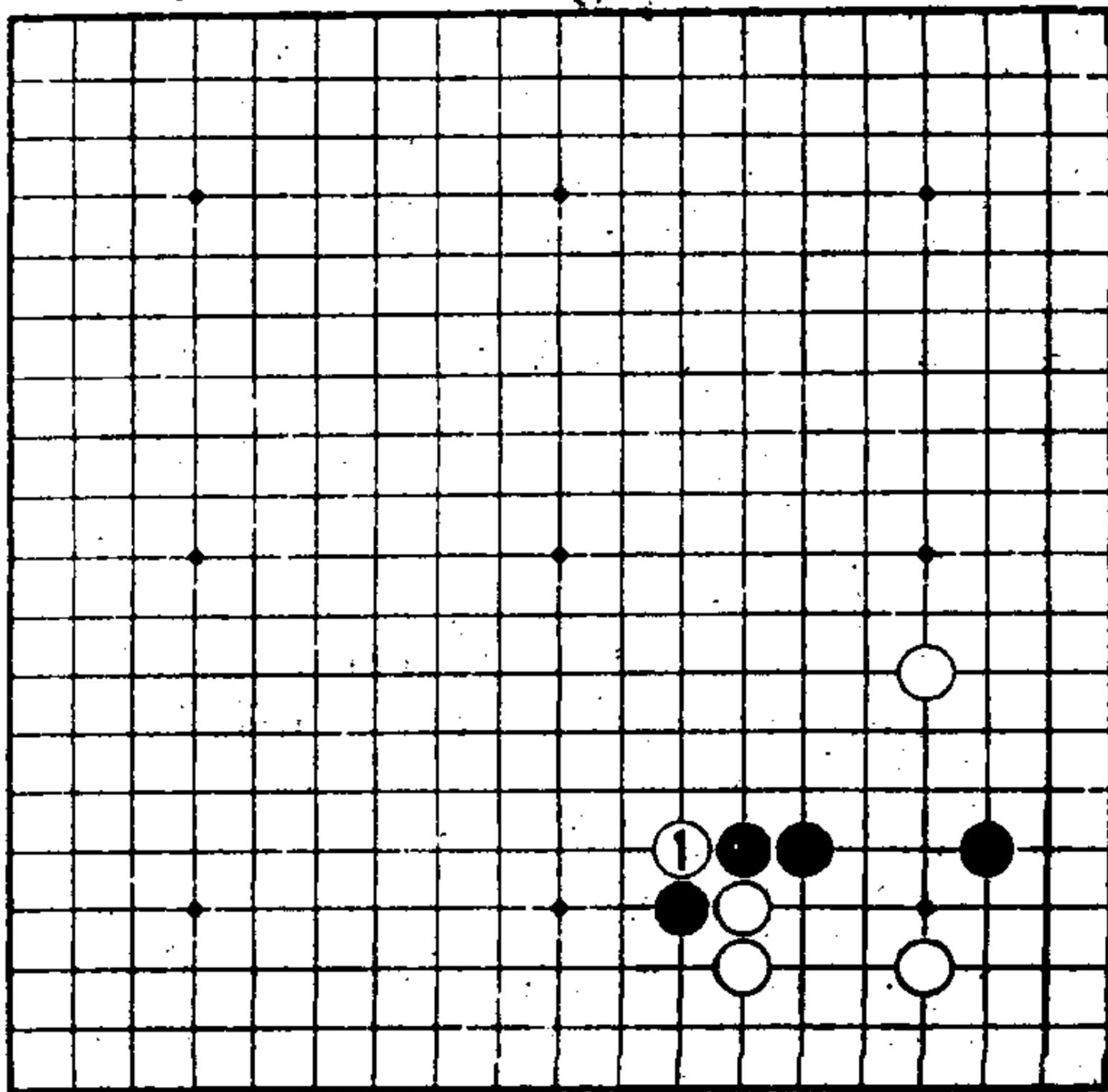
# 第6题

常识

黑先 中级

手筋并不一定是出人意料巧着妙手，其中许多只是常识性的着法而已。

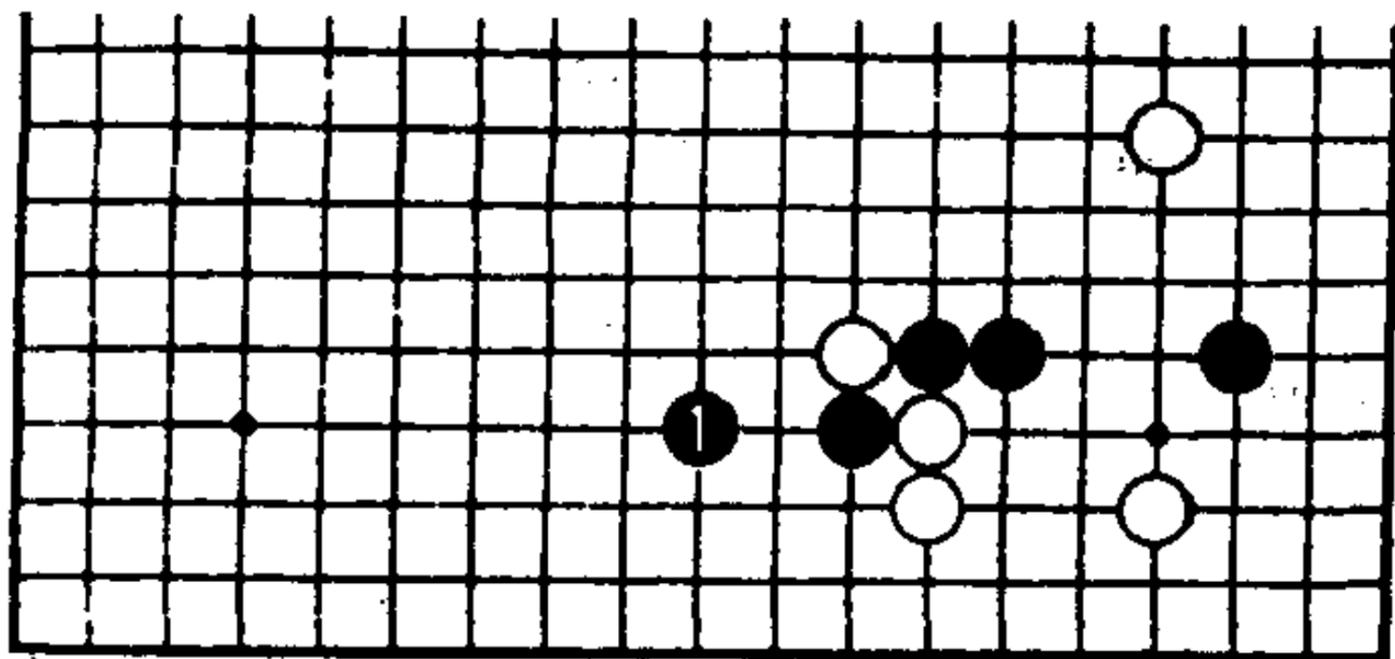
白1冲断。按照行棋的常识，黑应该选择什么手筋？



## 正解图 跳的手筋

黑 1 跳。

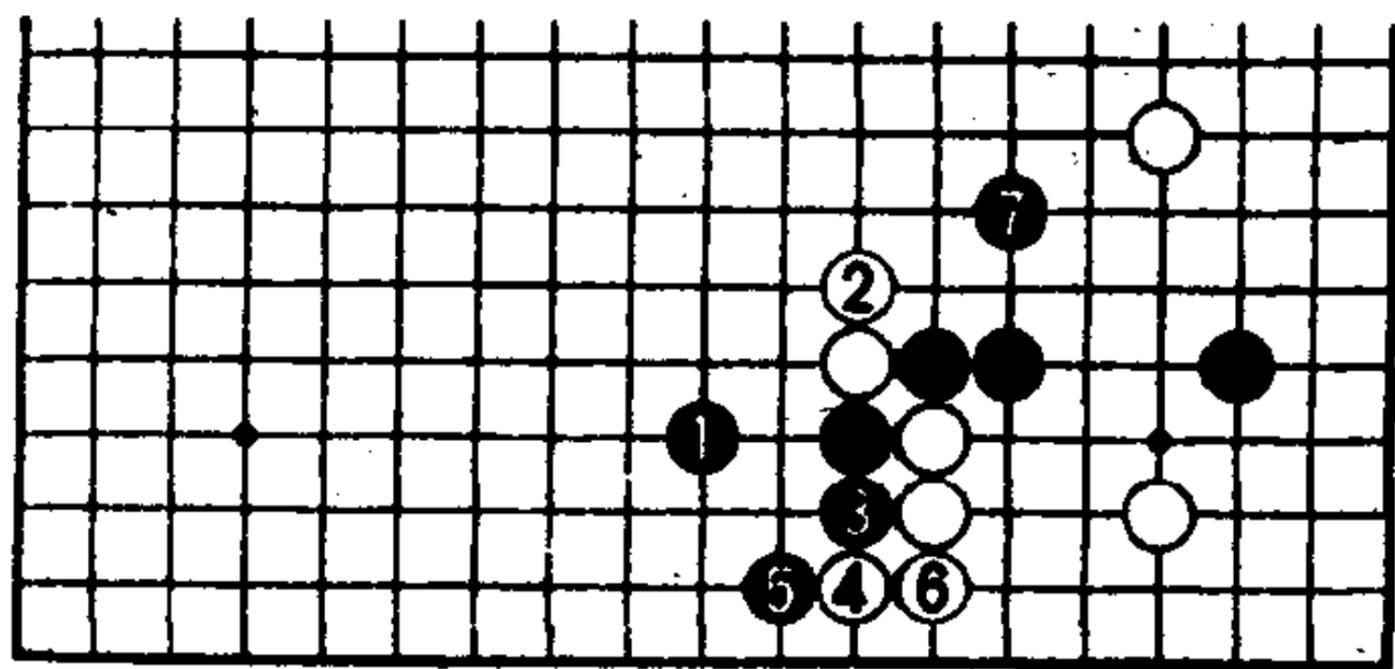
不熟悉此形的人可能感到有些奇异，其实这是常识性的手筋。



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。



1 图

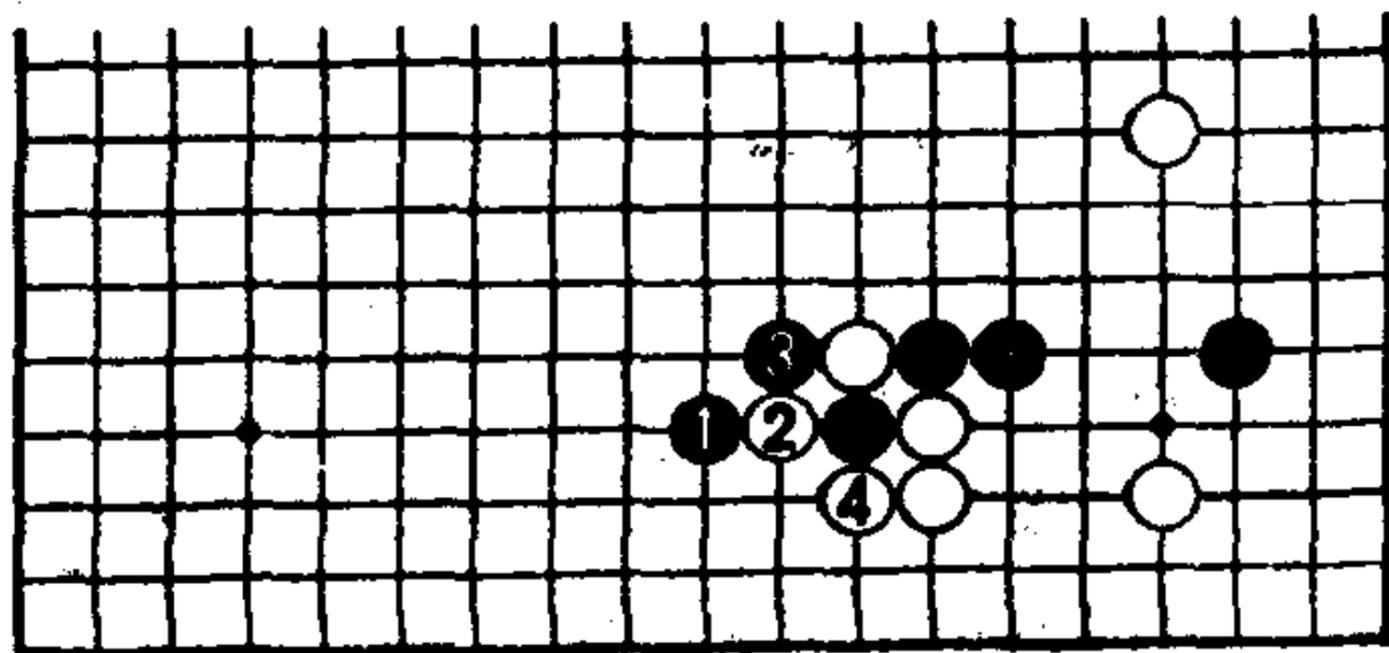
## 2图 (反打)

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。

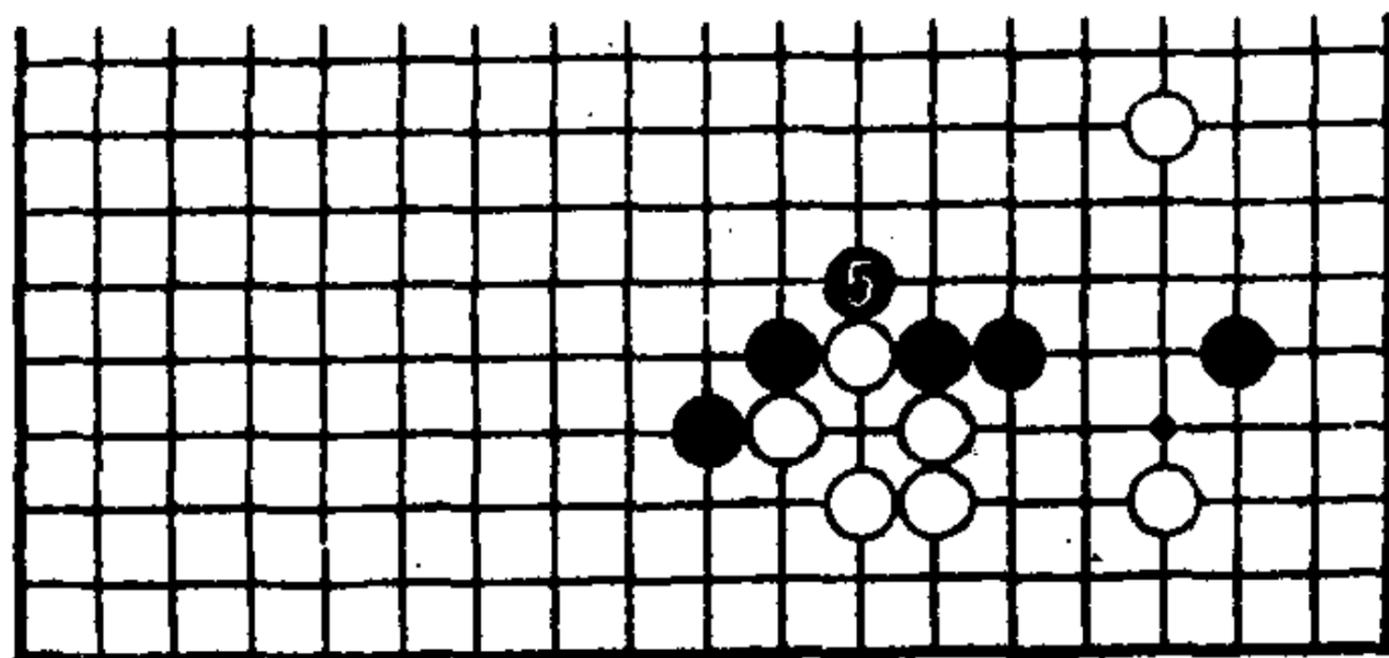
白4提必然——

## 3图 (外势)

接着黑5打进一步加强外势，黑不坏。



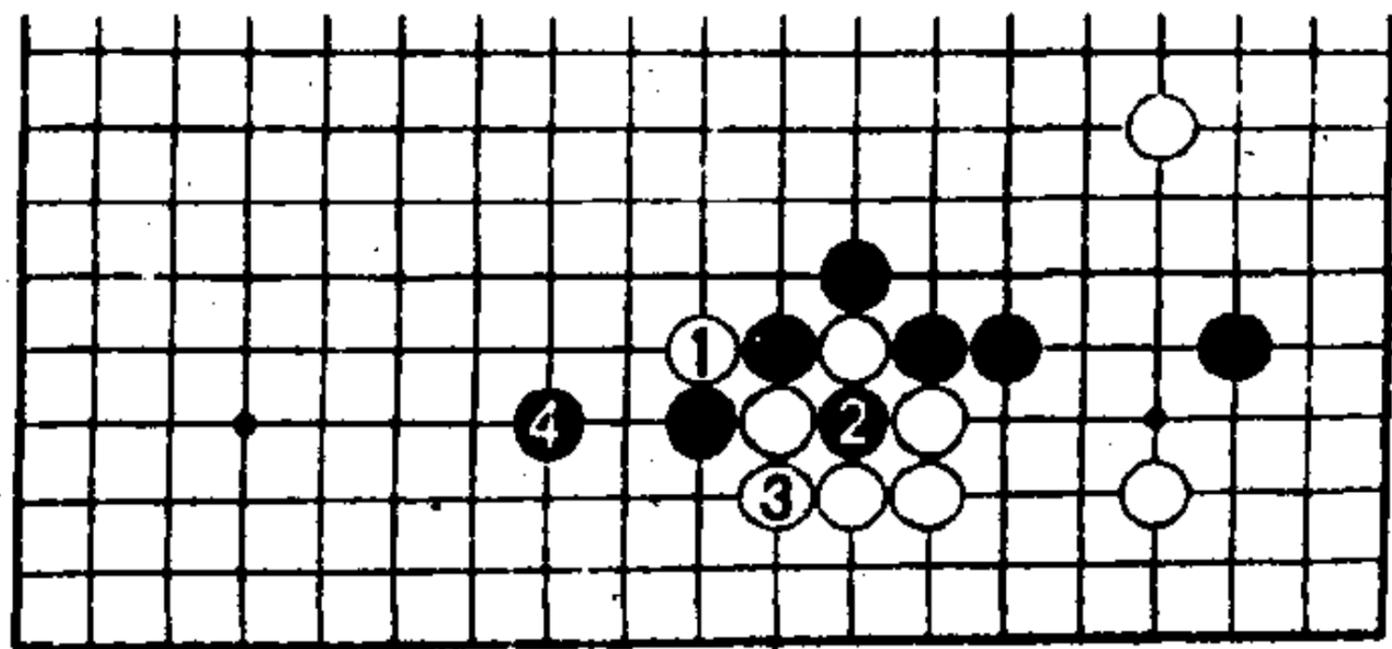
2图



3图

### 4图 (连续跳出)

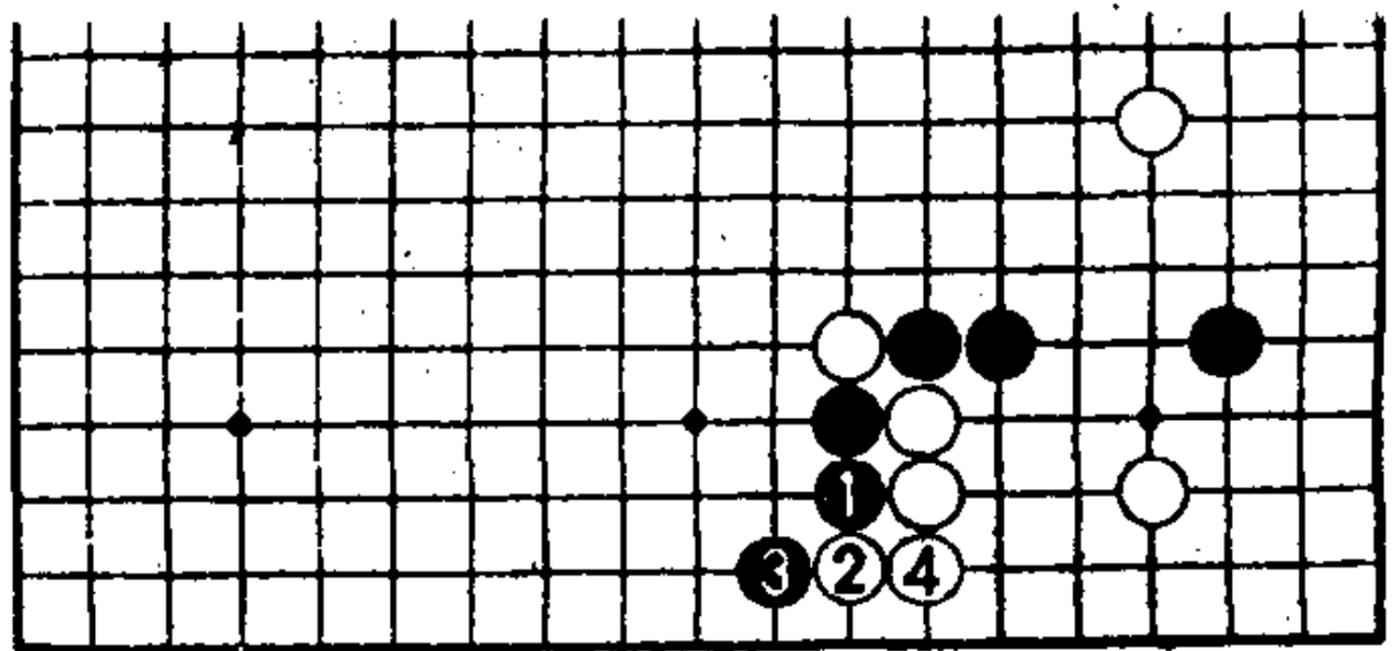
白如于1位断，黑2提，白3接时，黑4再跳。黑经过同一手筋的连续应用，外势愈加厚实了。



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。



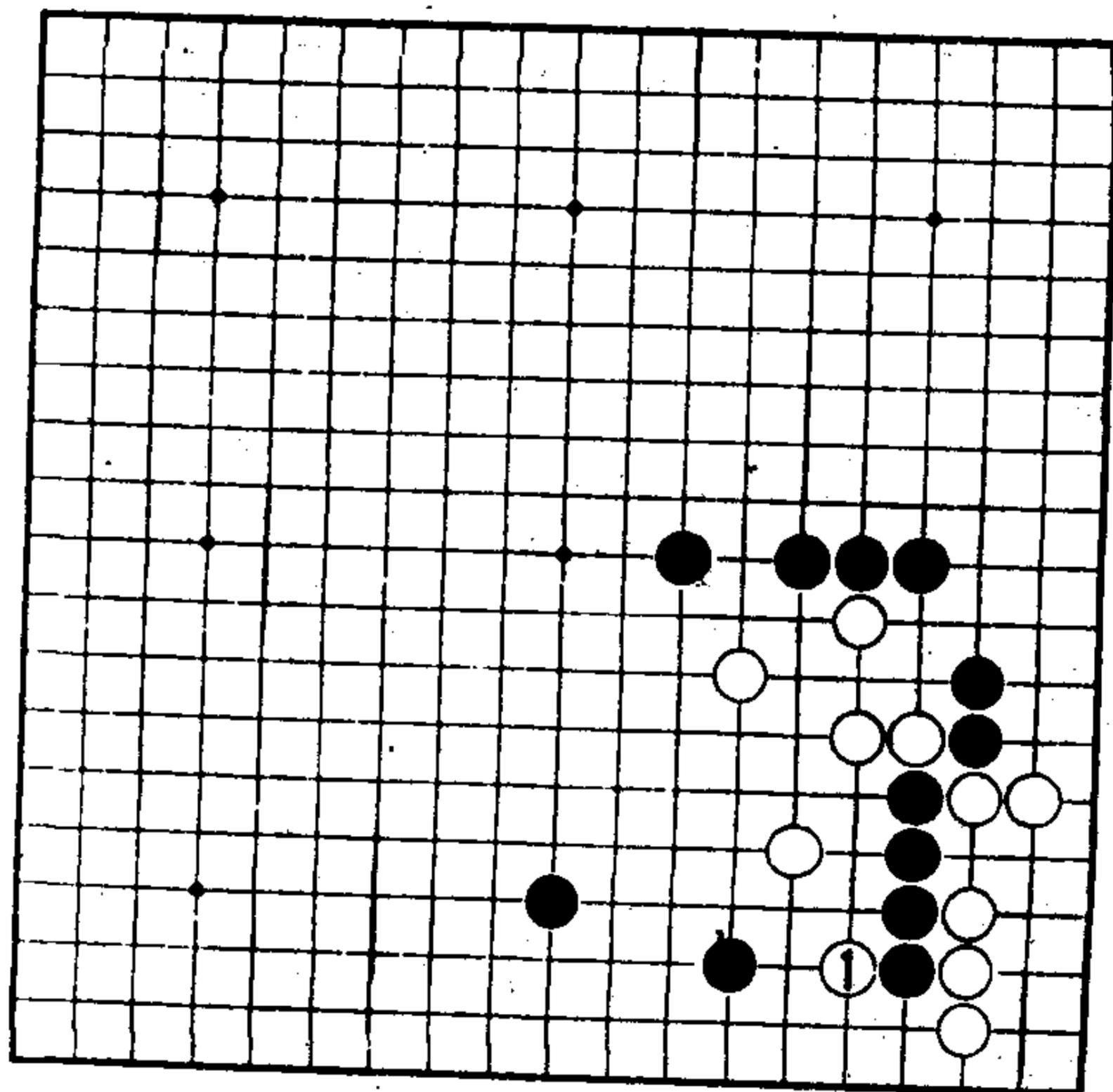
5图

# 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。

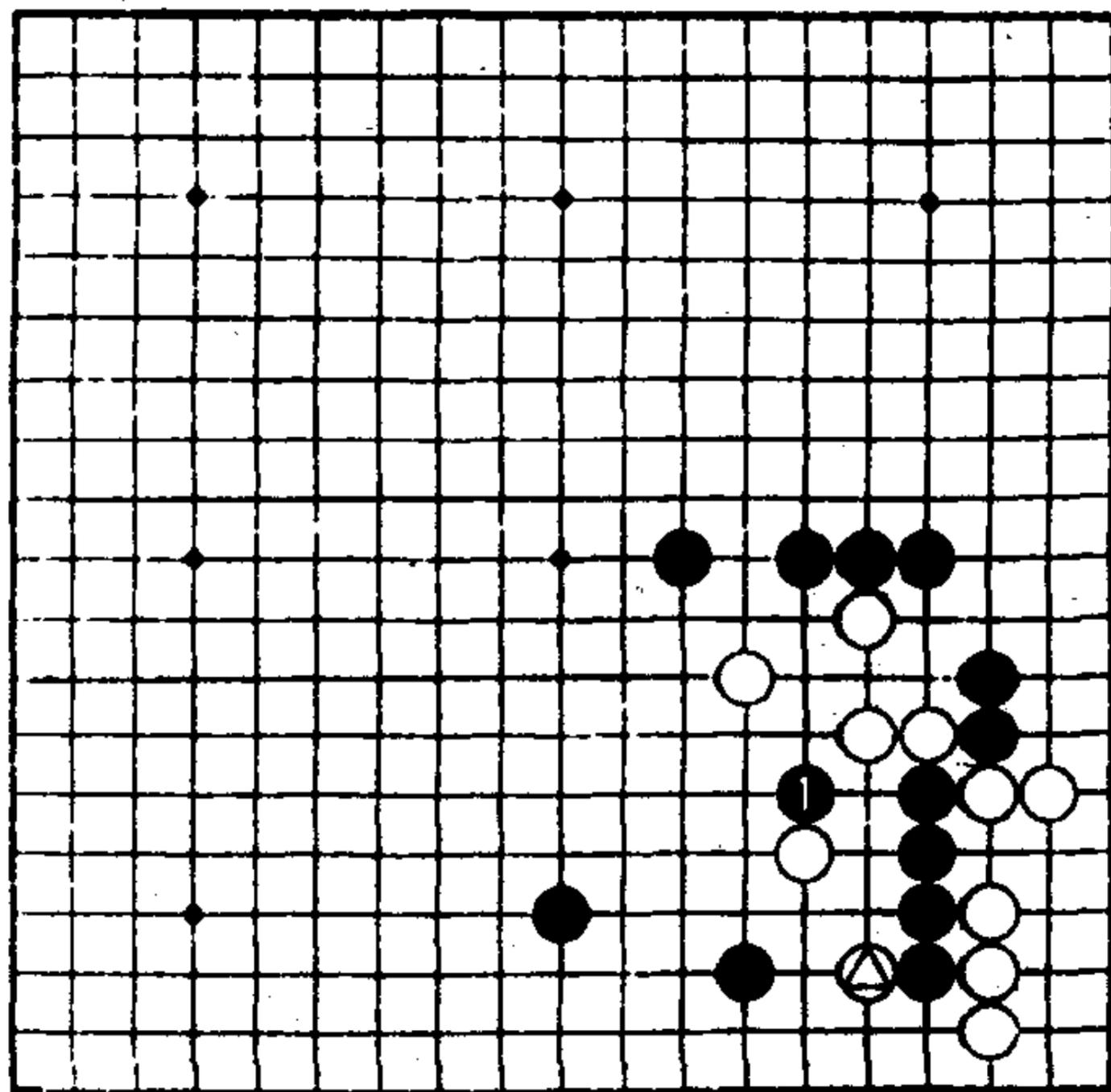


## 正解图 跨

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。

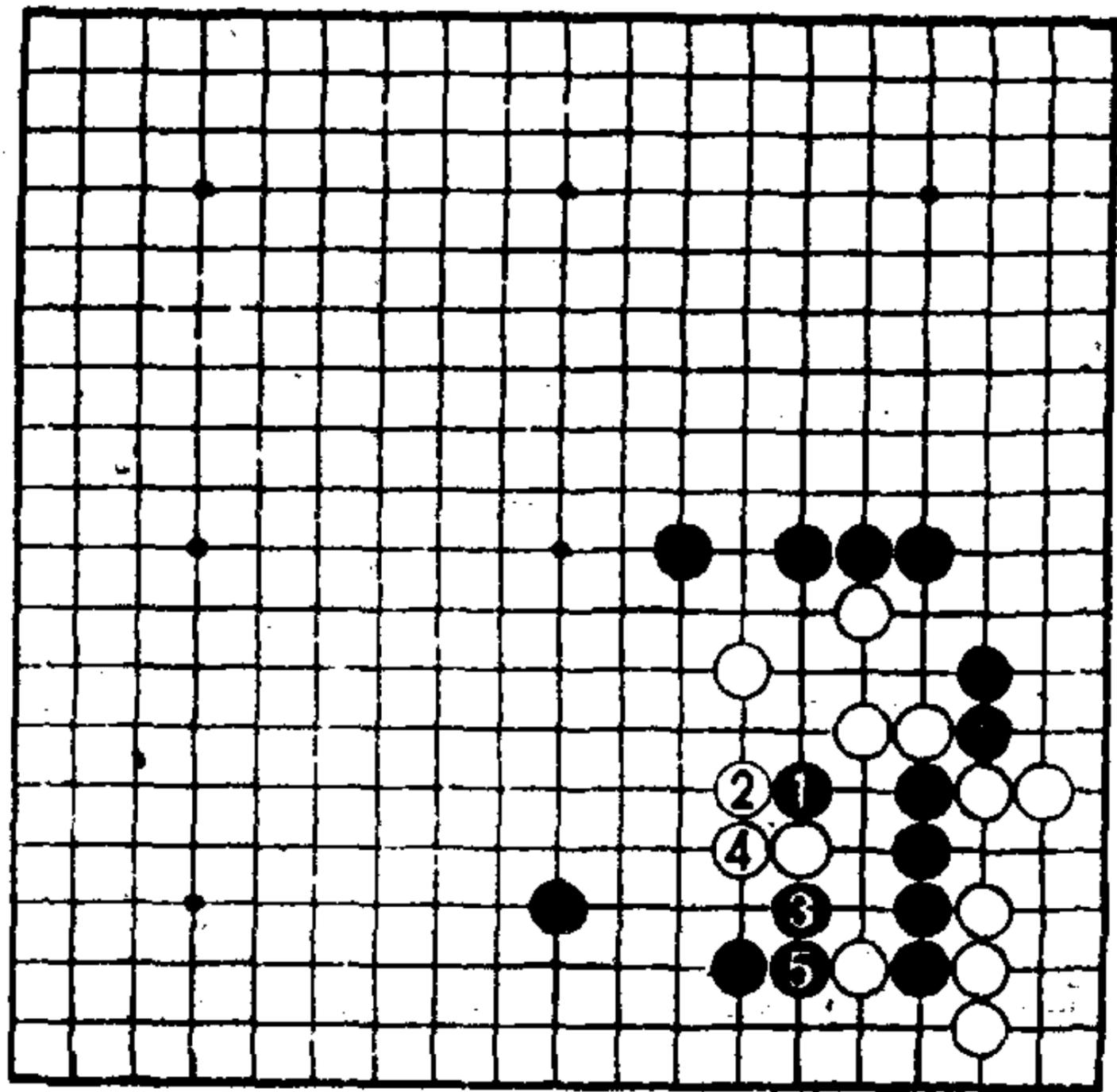


正解图

# 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。



1图

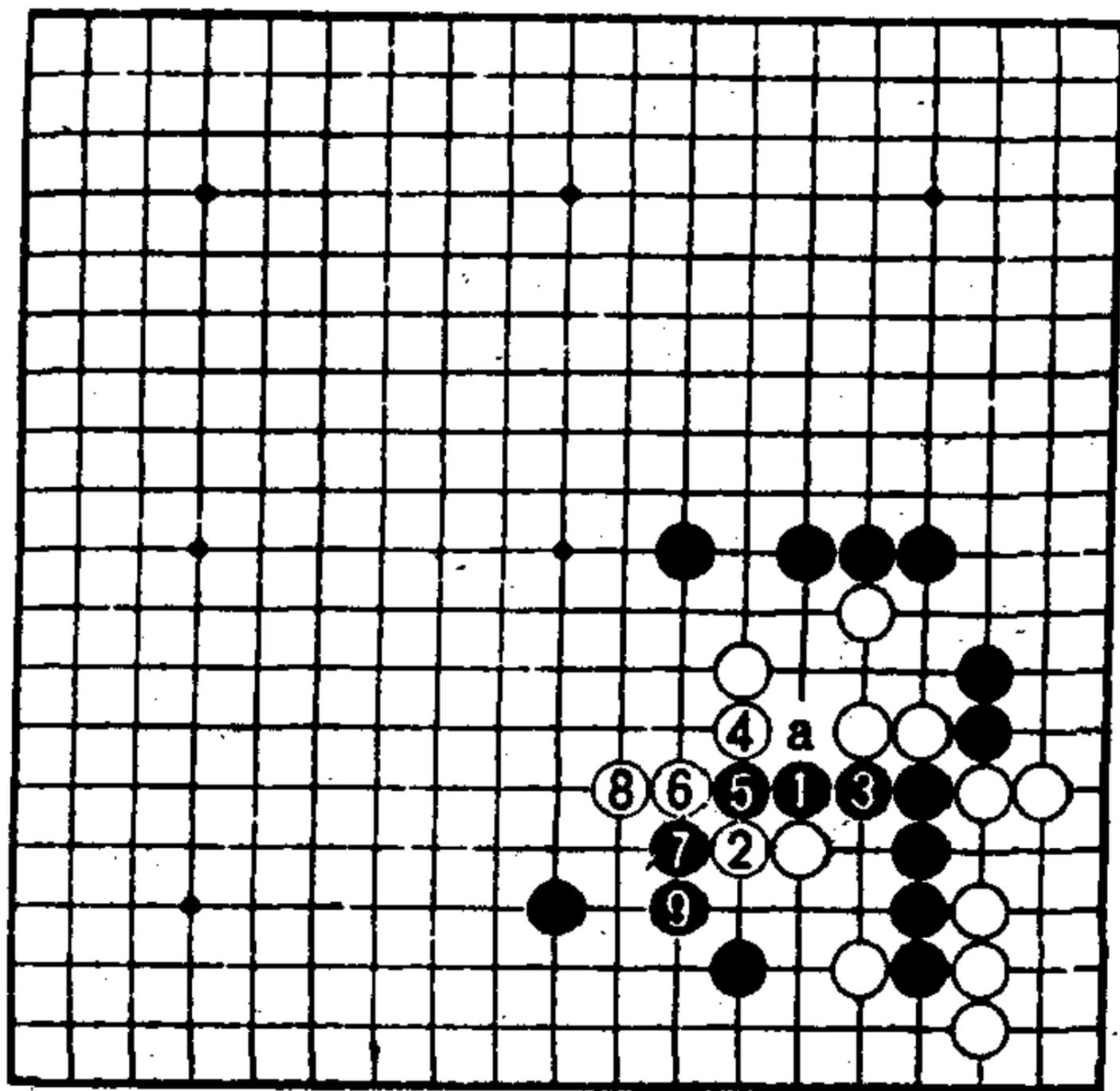


### 3图 (封不住)

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。



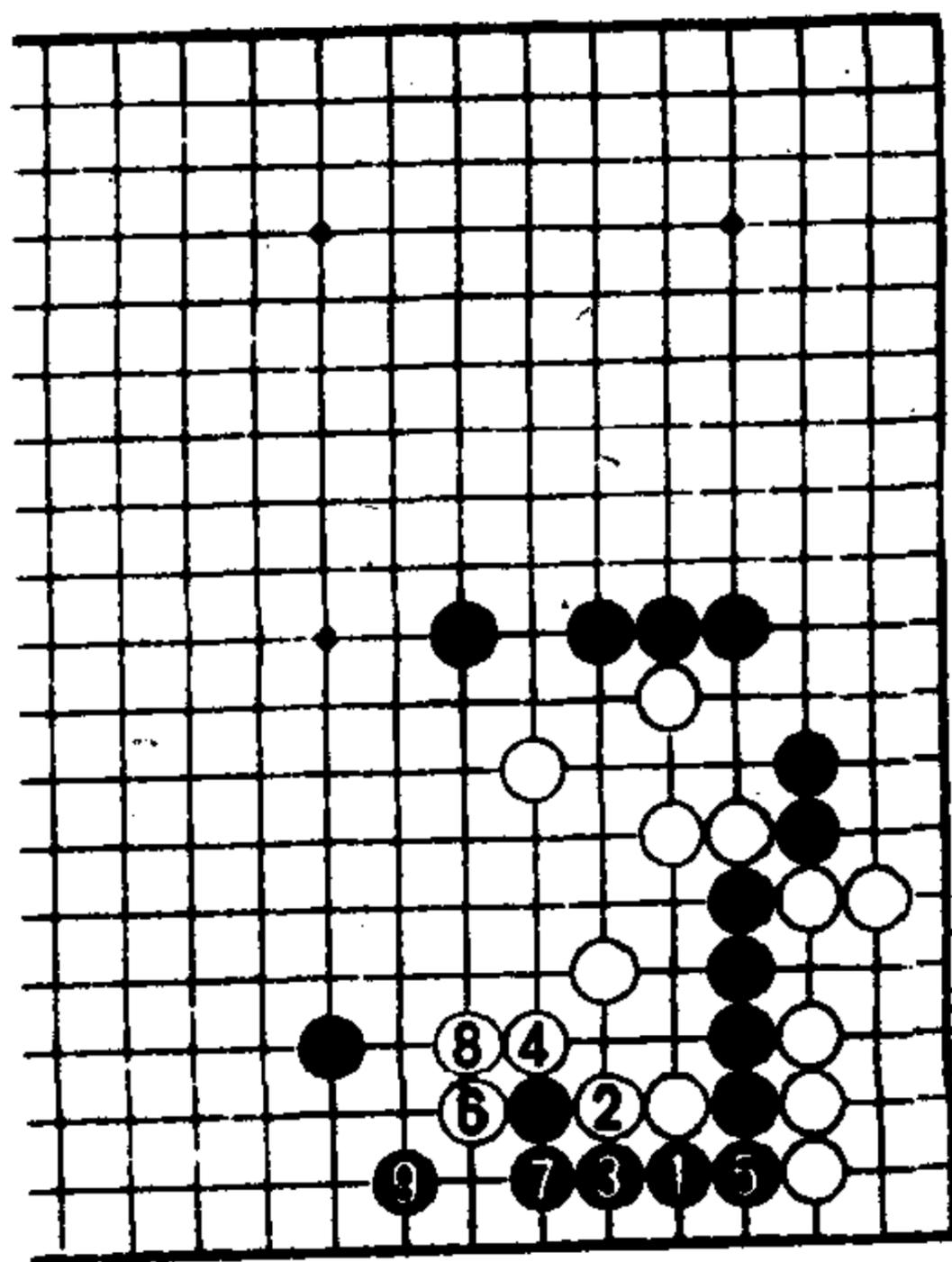
3图

#### 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。



4图

## 第8题

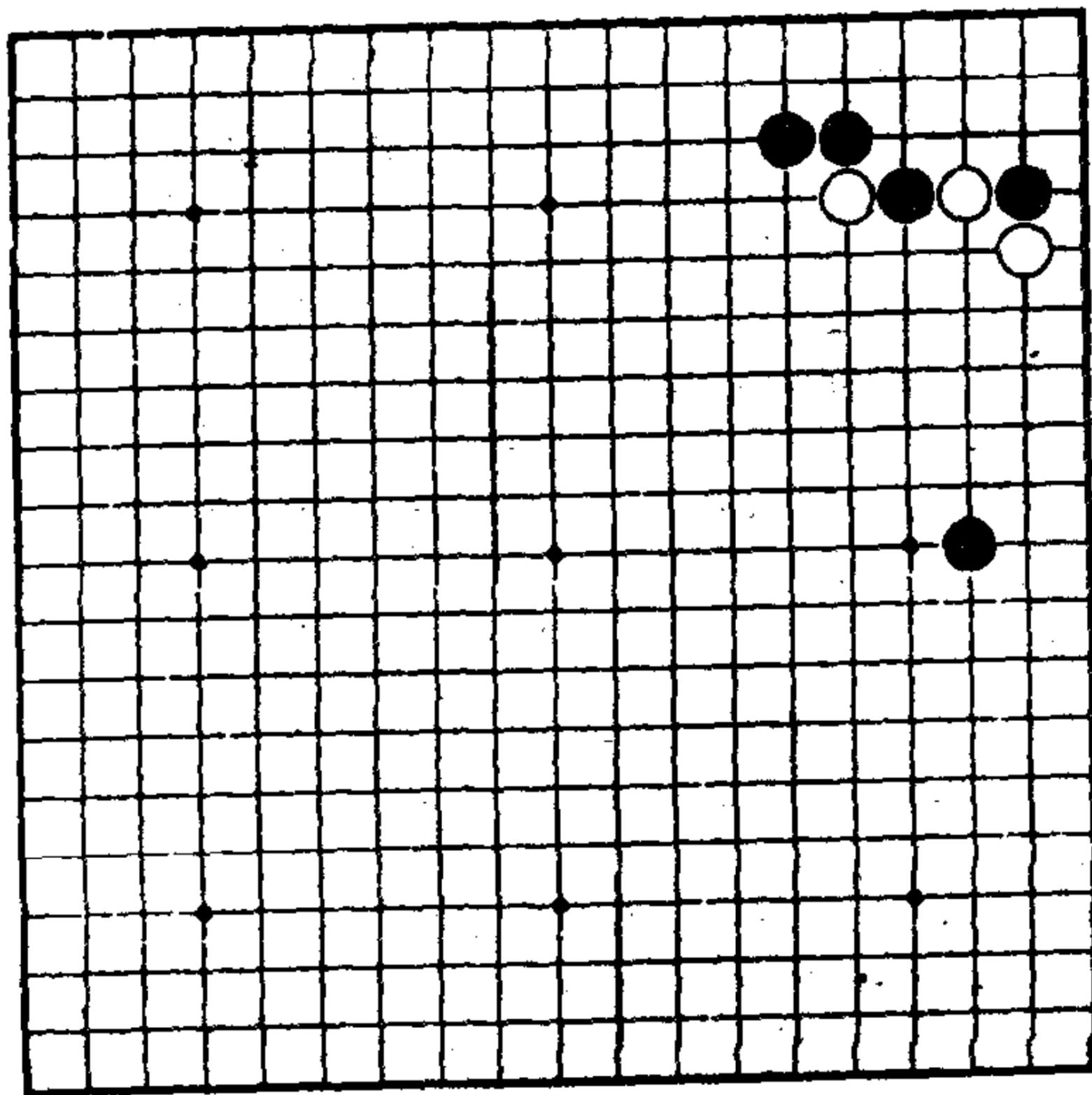
模样

黑先 初级

这是让子棋的局部变化，黑白棋交织错综，形成了有趣的棋形。

在这种情况下，黑采取强硬的下法呢，还是平稳地走下去？

请在二者中选择其一。

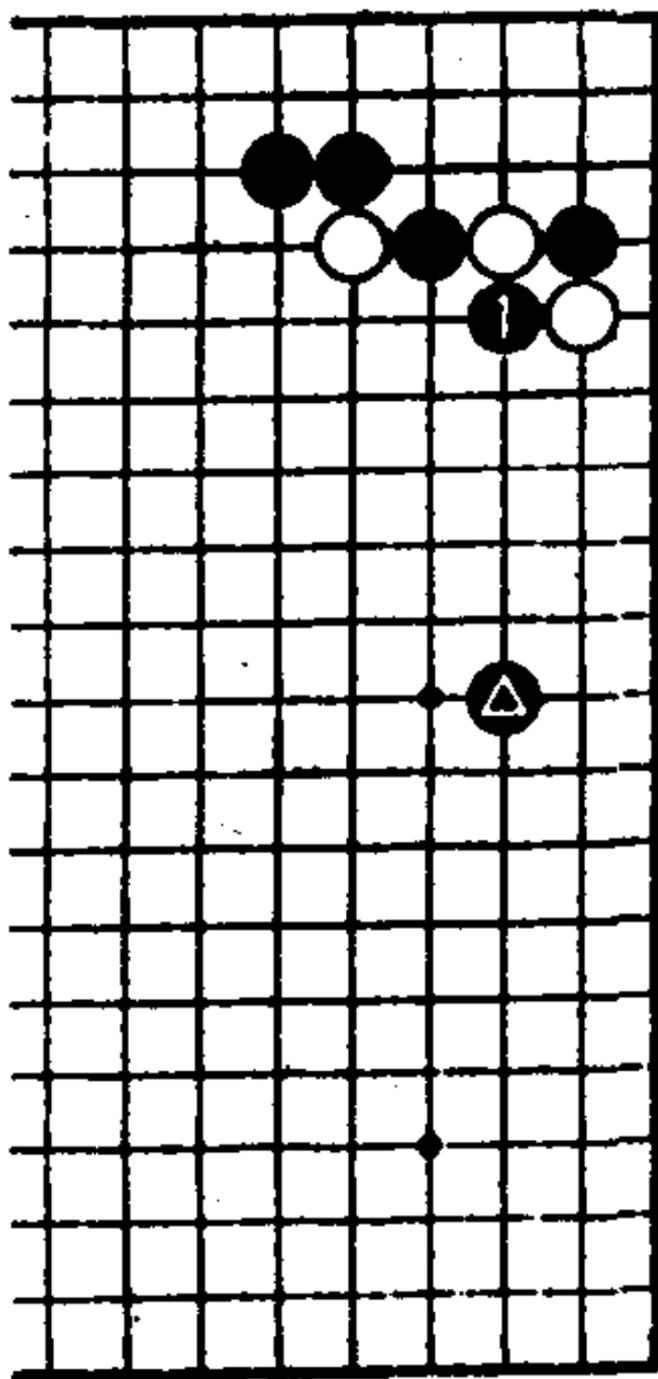


## 正解图 取势

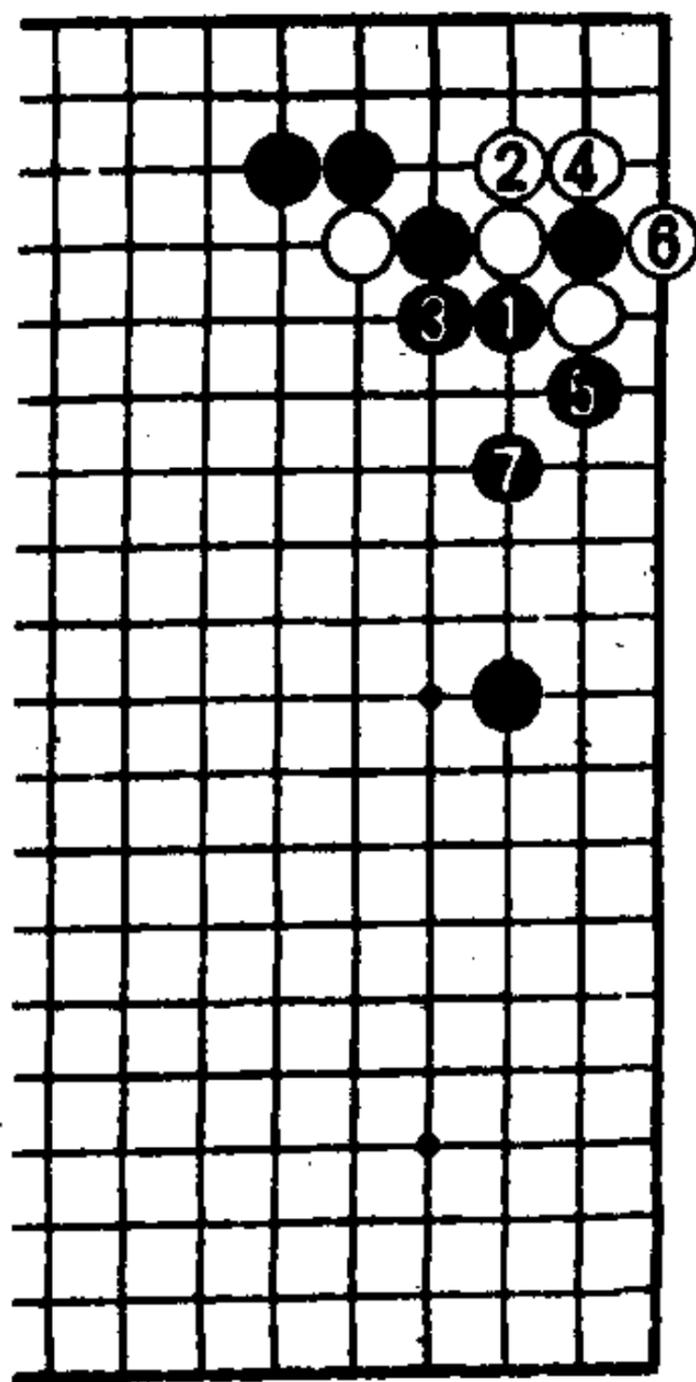
黑 1 在外侧打吃，好。  
右边已有黑“△”一子，当然以取势为主。

### 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。



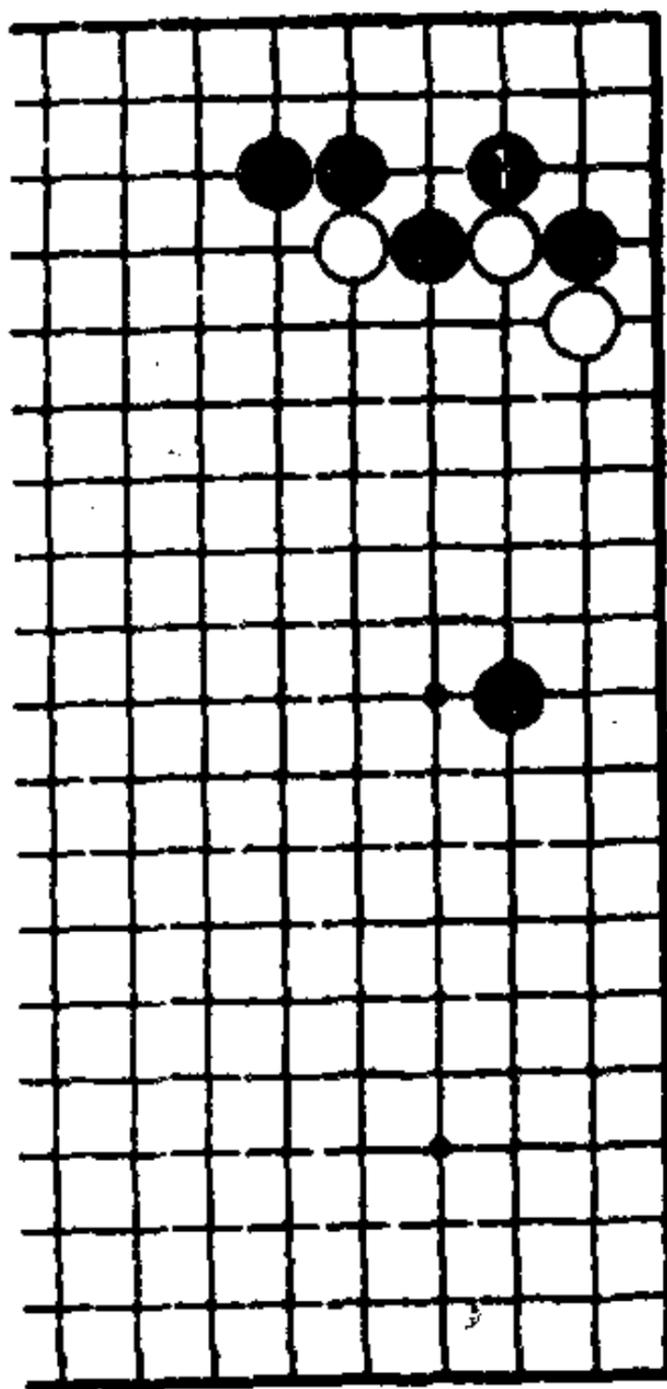
正解图



1 图

## 2图 (平稳)

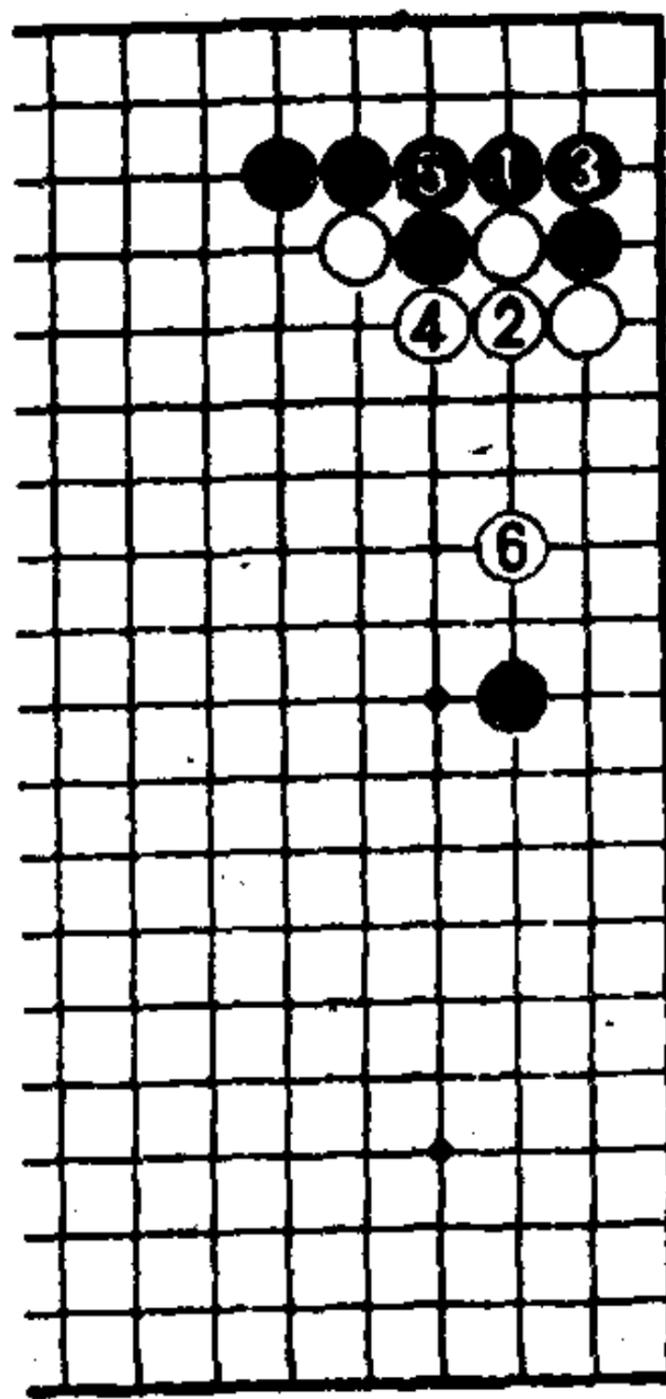
黑1内侧打吃也并非恶手。这是一种平稳的下法。



2图

## 3图 (黑稍损)

黑1打的意图是守角。以下至白6的结果来看，白4和黑5的交换，黑稍有被白先手利用之感。



3图

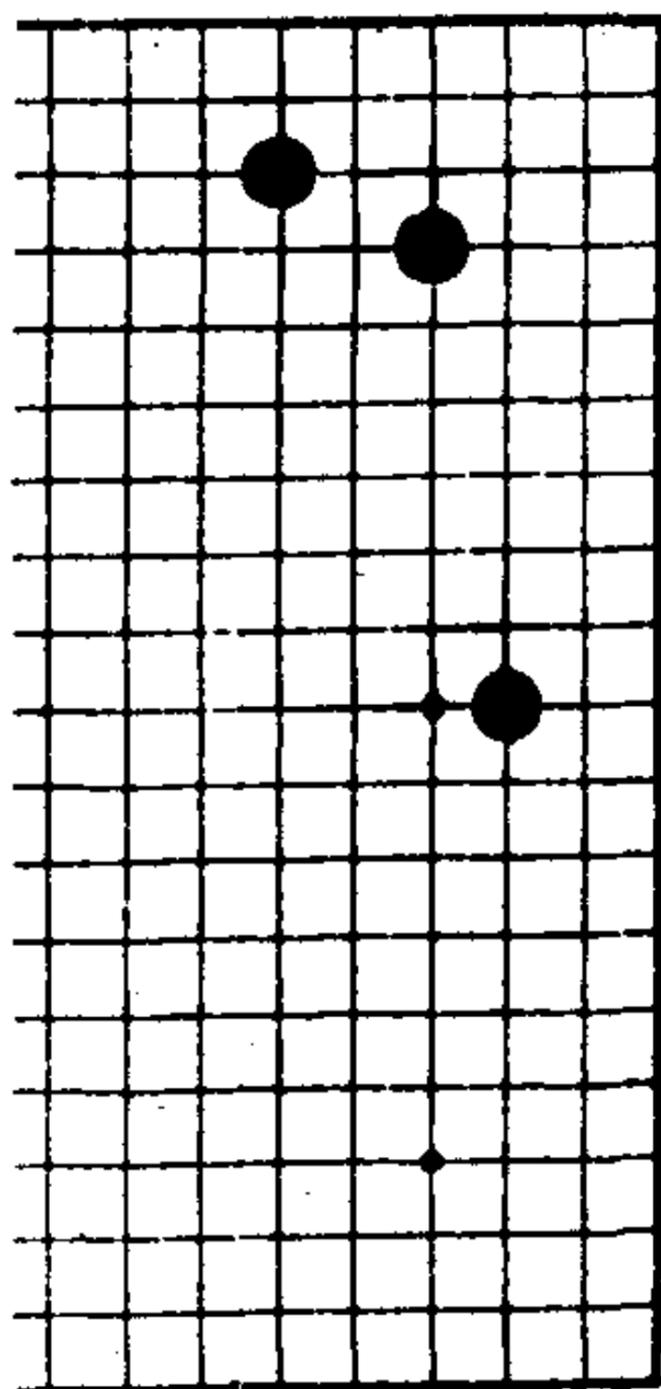
#### 4图 (起点)

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。

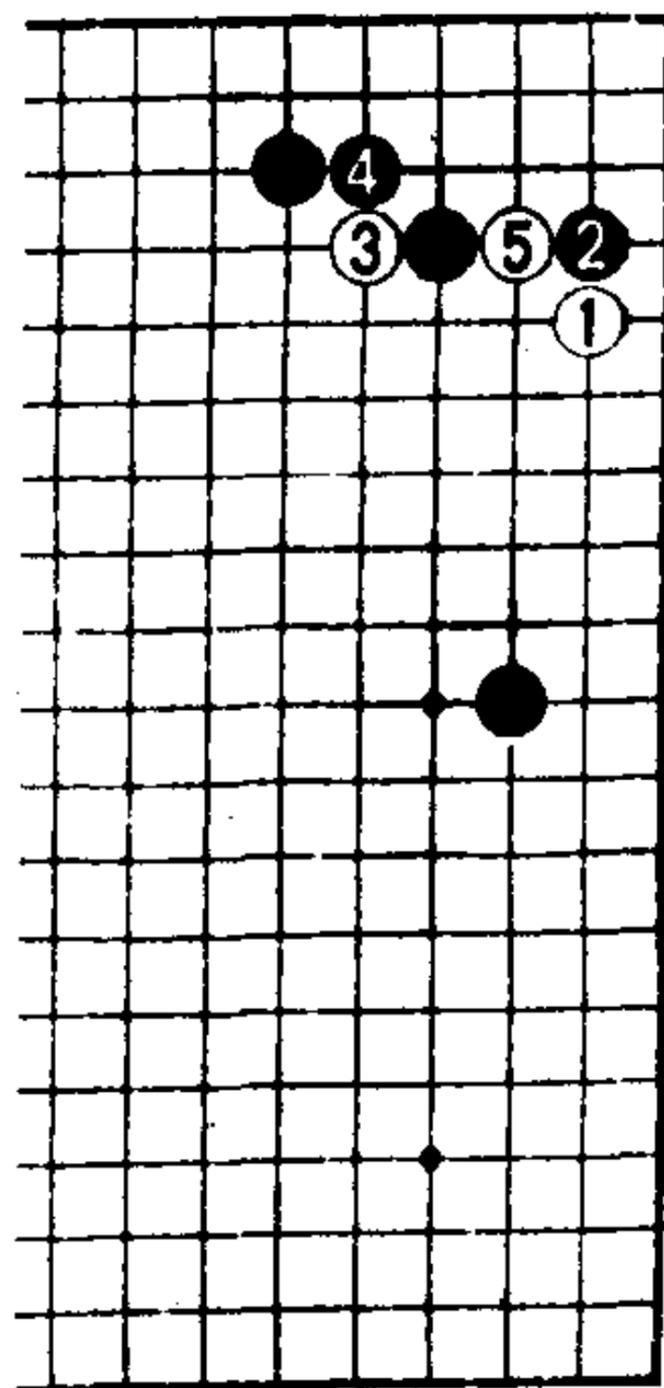
#### 5图 (原图)

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



5图

6图 (强硬)

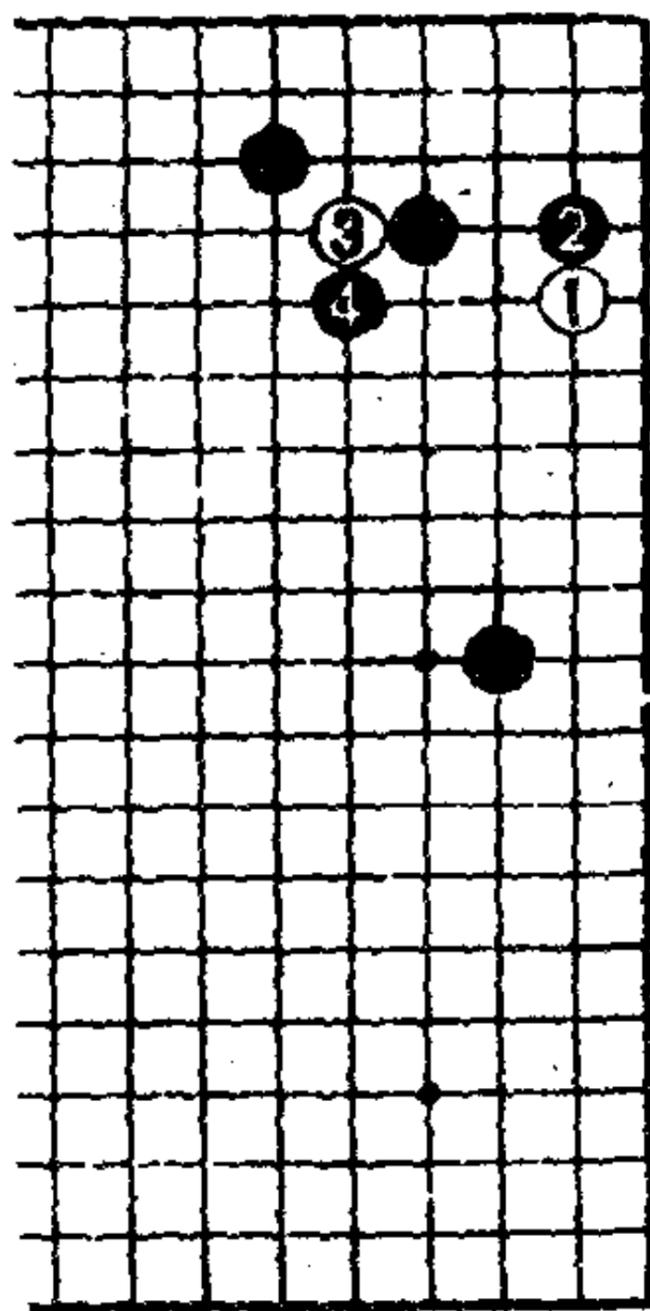
白1、黑2当然，白3时，黑4上扳是强硬的下法。

下面举出此型的变化供参考。

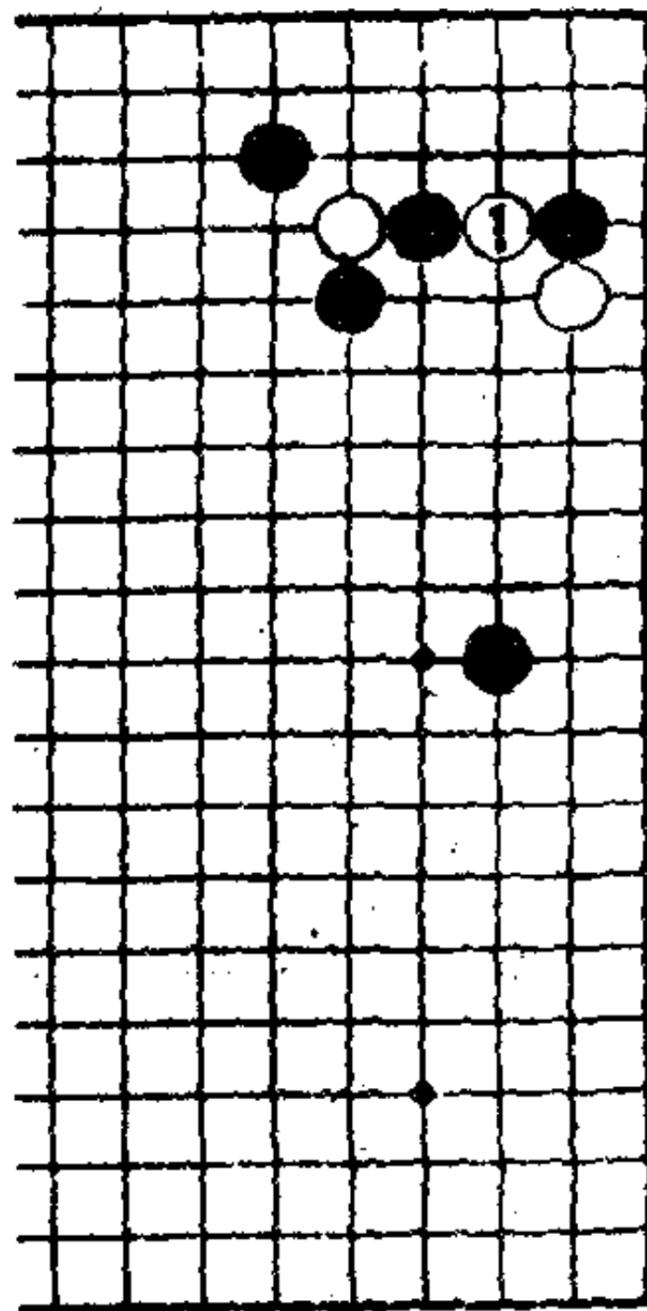
7图 (挖)

接下去白1挖当然。黑怎样应呢？

黑最强硬的走法如何？



6图

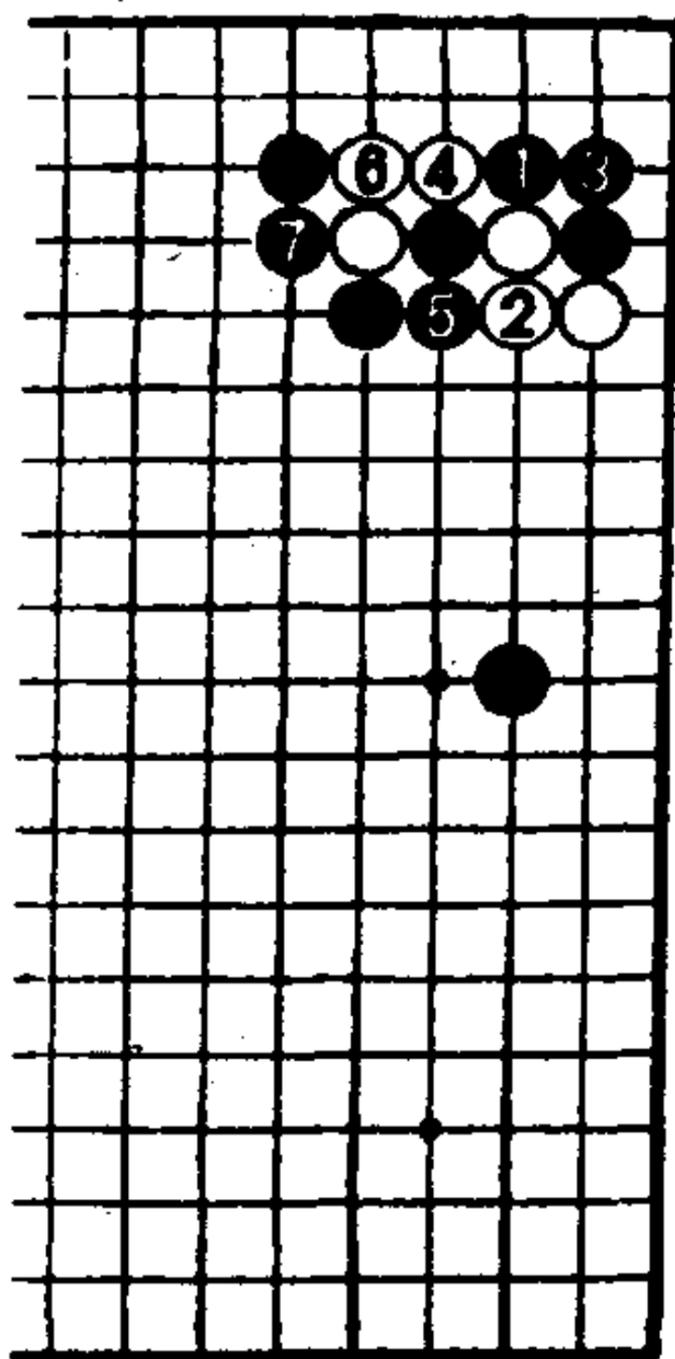


7图

### 8图 (复杂)

黑1打、白2时，黑3接是强有力的下法。

白4如打、6接，黑7挡。以下的战斗十分复杂。

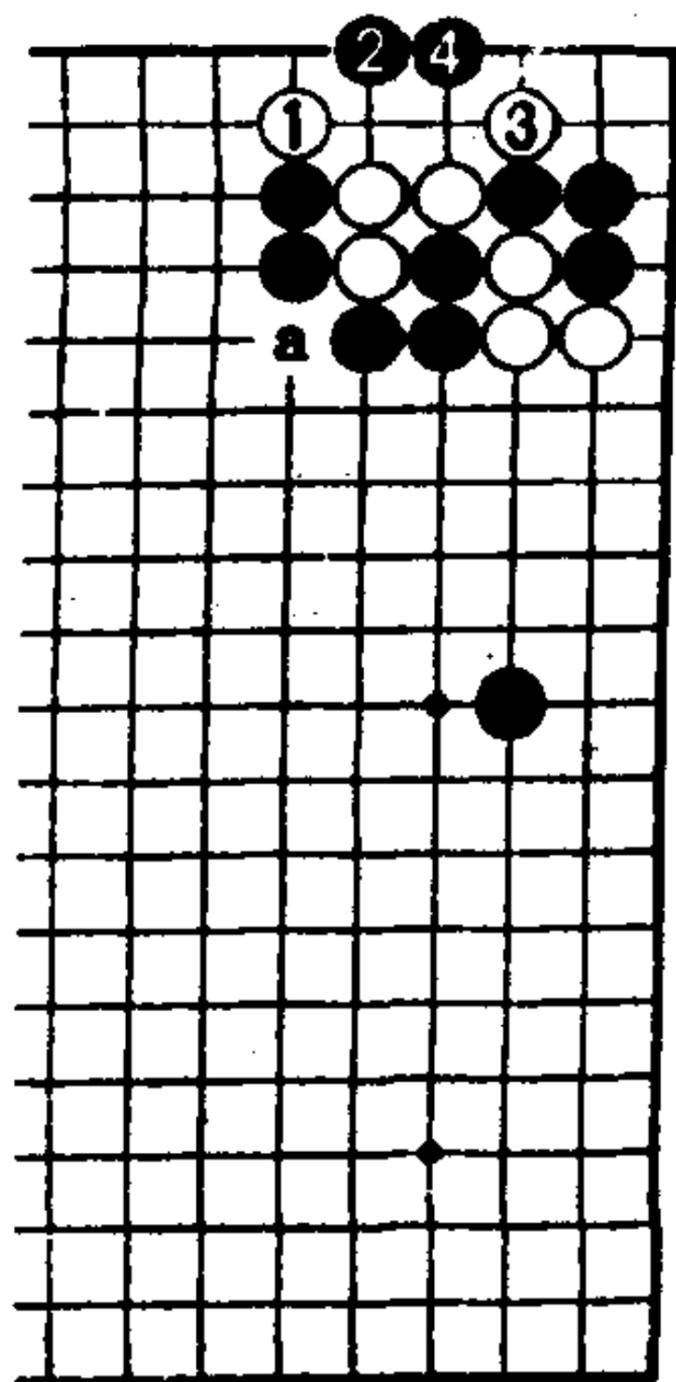


8图

### 9图 (黄莺扑蝶)

接下去白如1扳，黑2点；白3时，黑4并一手，白被吃。这是常用手筋，叫做“黄莺扑蝶”。

黑妙在始终不给白以a断的机会。



9图

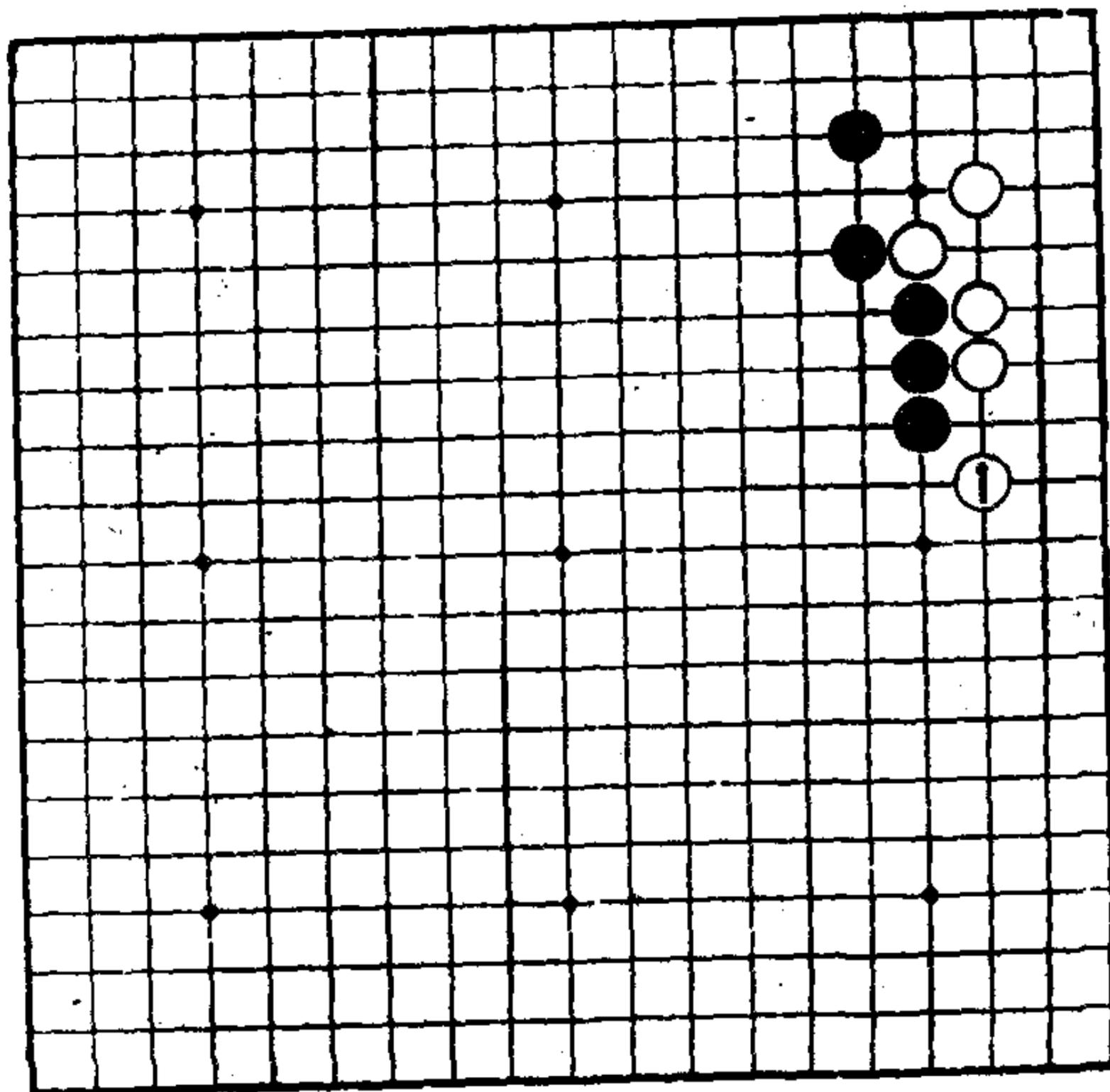
## 第 9 题

根据何在？

黑先 中级

白 1 跳是定式  
过程中的失误。正确  
的走法是白再长一手，  
然后跳出。

这样断定的根据  
是什么呢？这要由黑  
方来作出解答。



## 正解图 打吃

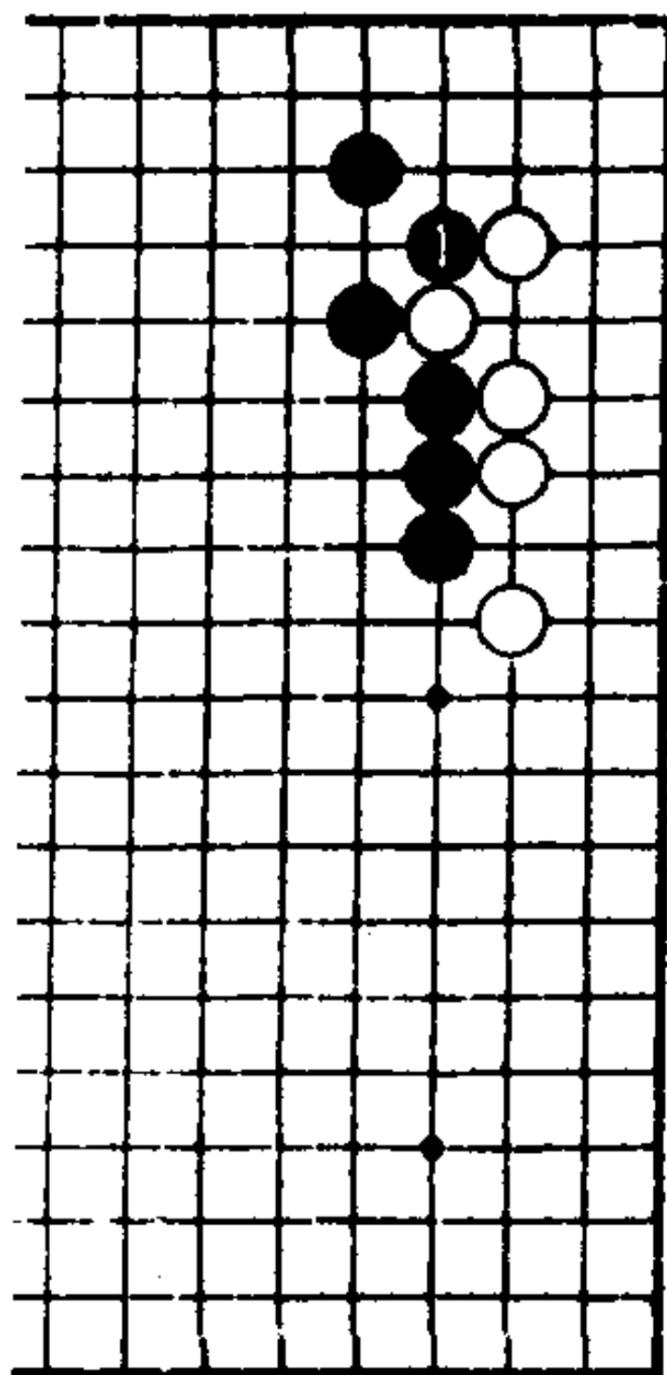
黑先从 1 打开始。

这并非俗手，其中隐藏着严厉的狙击手段。

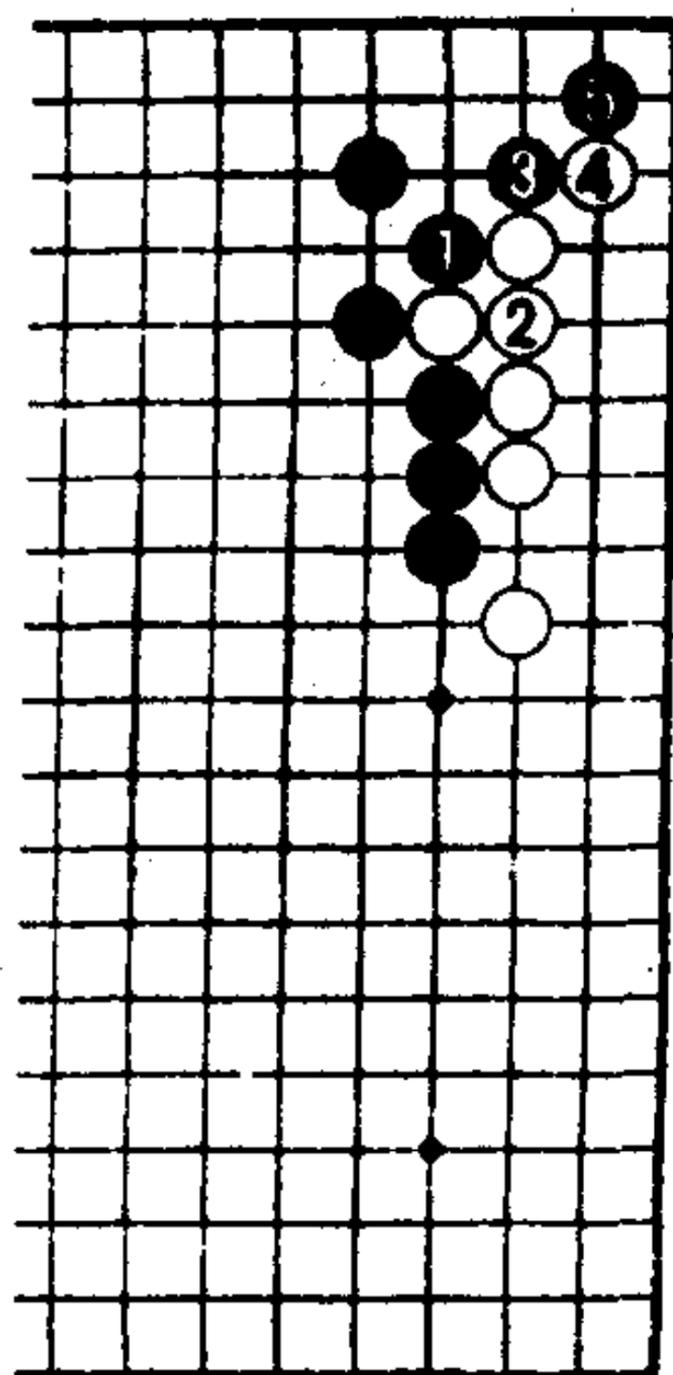
### 1 图 (连扳)

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。



正解图



1 图

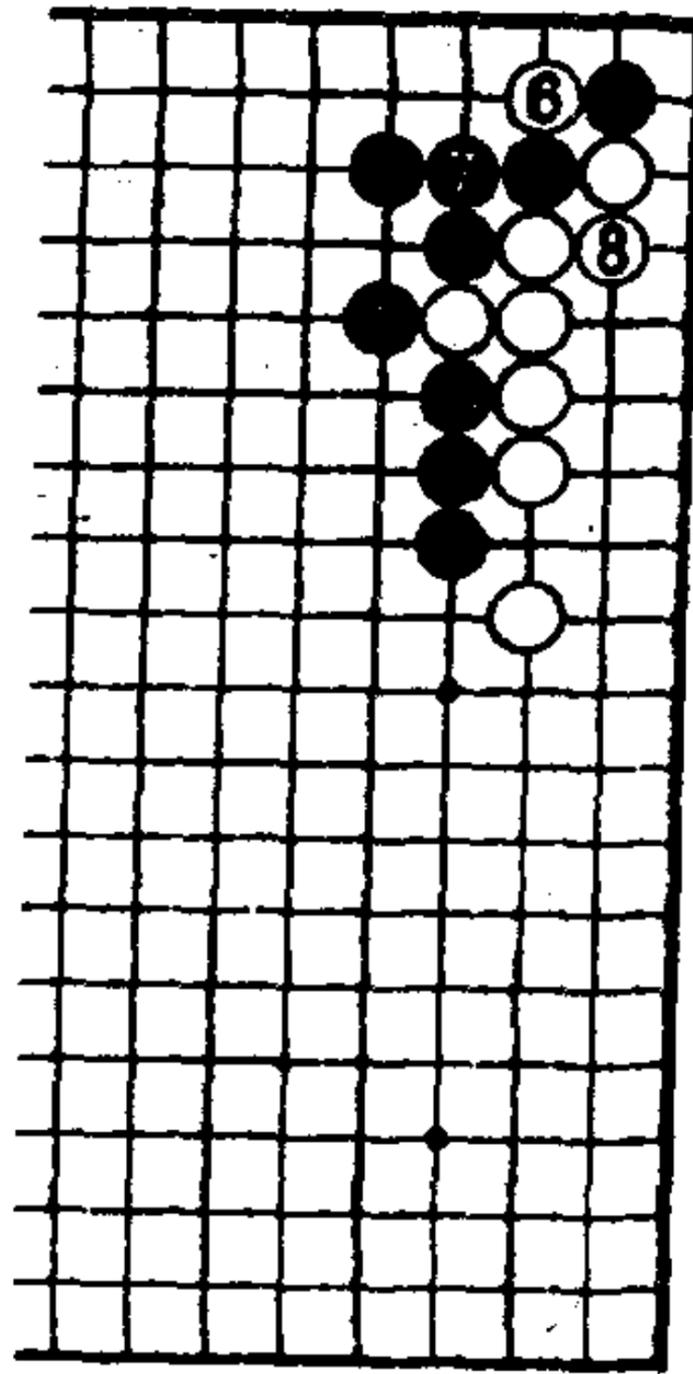
## 2图 (黑先手得利)

接下去白6断打、黑7接，白8不得不回接一手。黑先手得利，白痛苦。

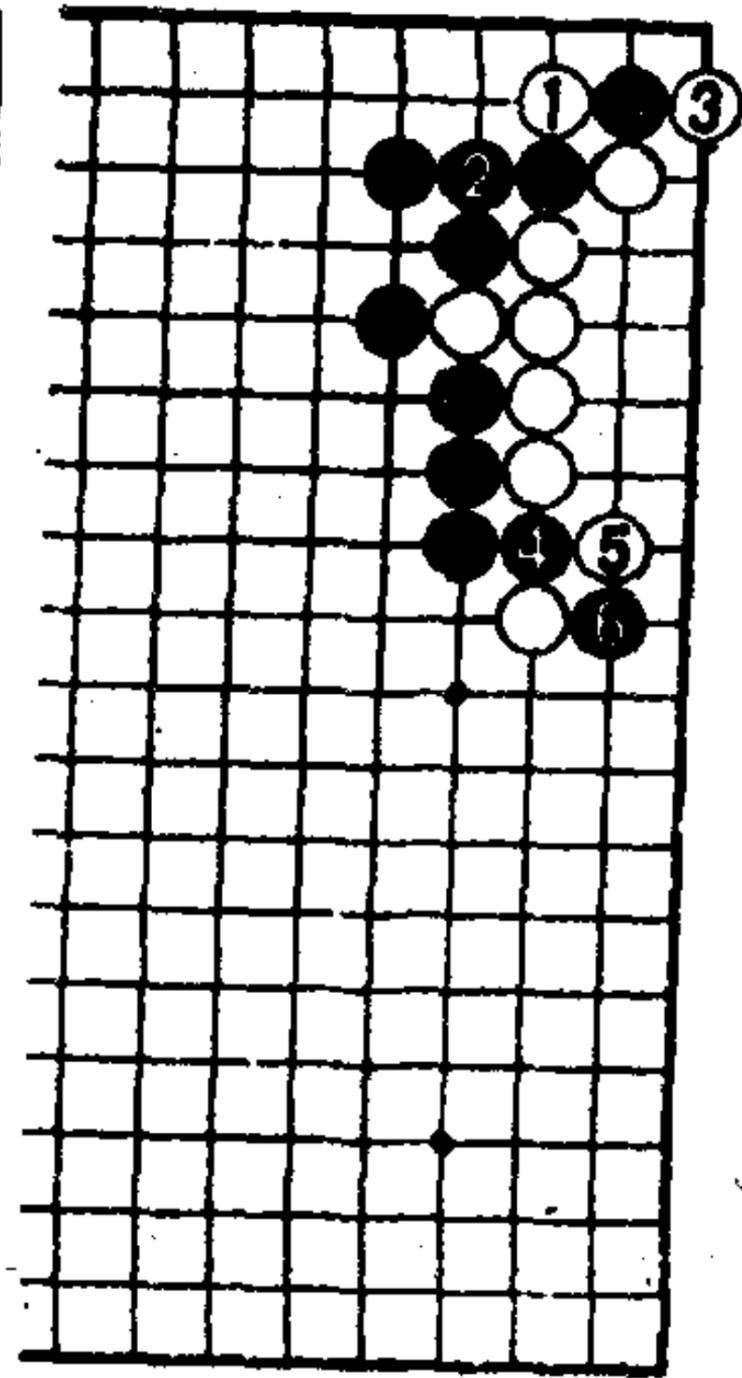
## 3图 (冲断)

在这样的棋形中，白按一般的走法1、3断吃一子是不成立的。

被黑4、6冲断，白彻底失败。



2图



3图

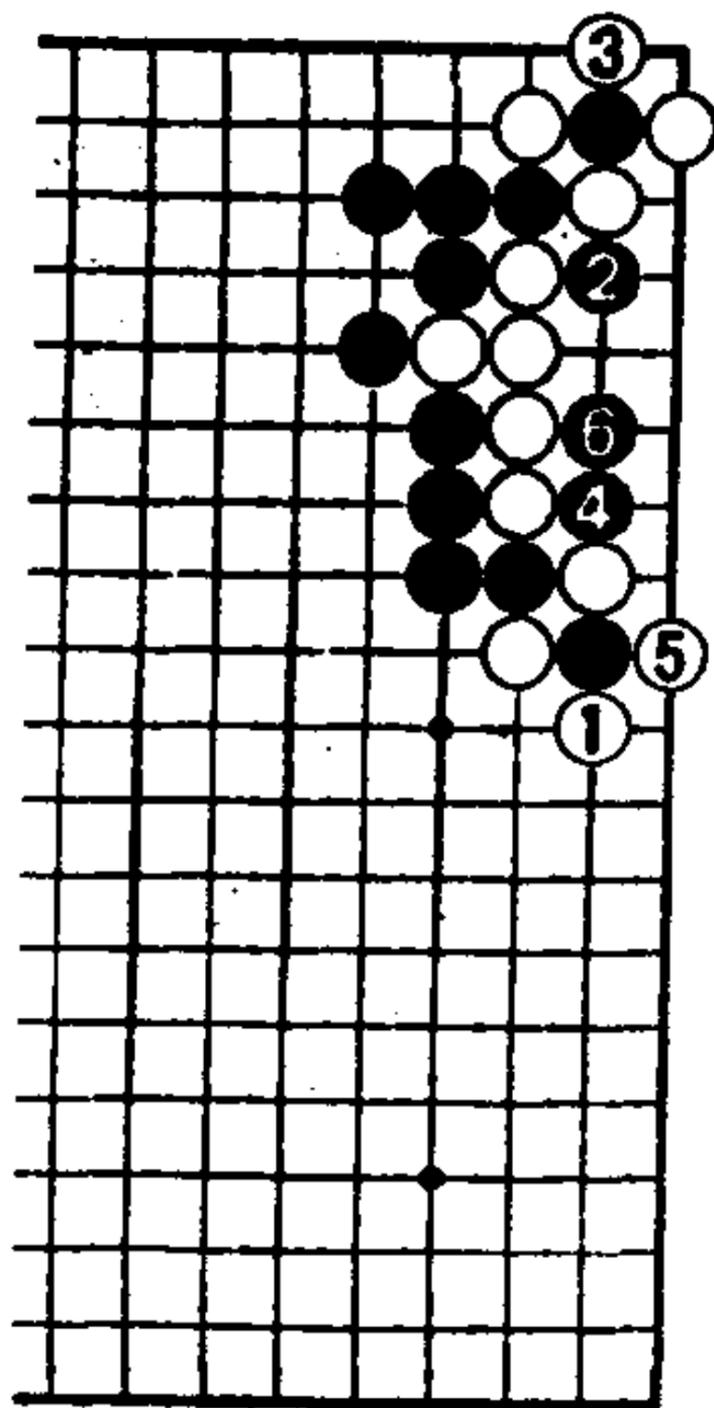
#### 4图 (腰斩)

接下去白1如打吃，黑2打、迫白3提之后到黑4、6，白被拦腰切断，棋形十分难堪。

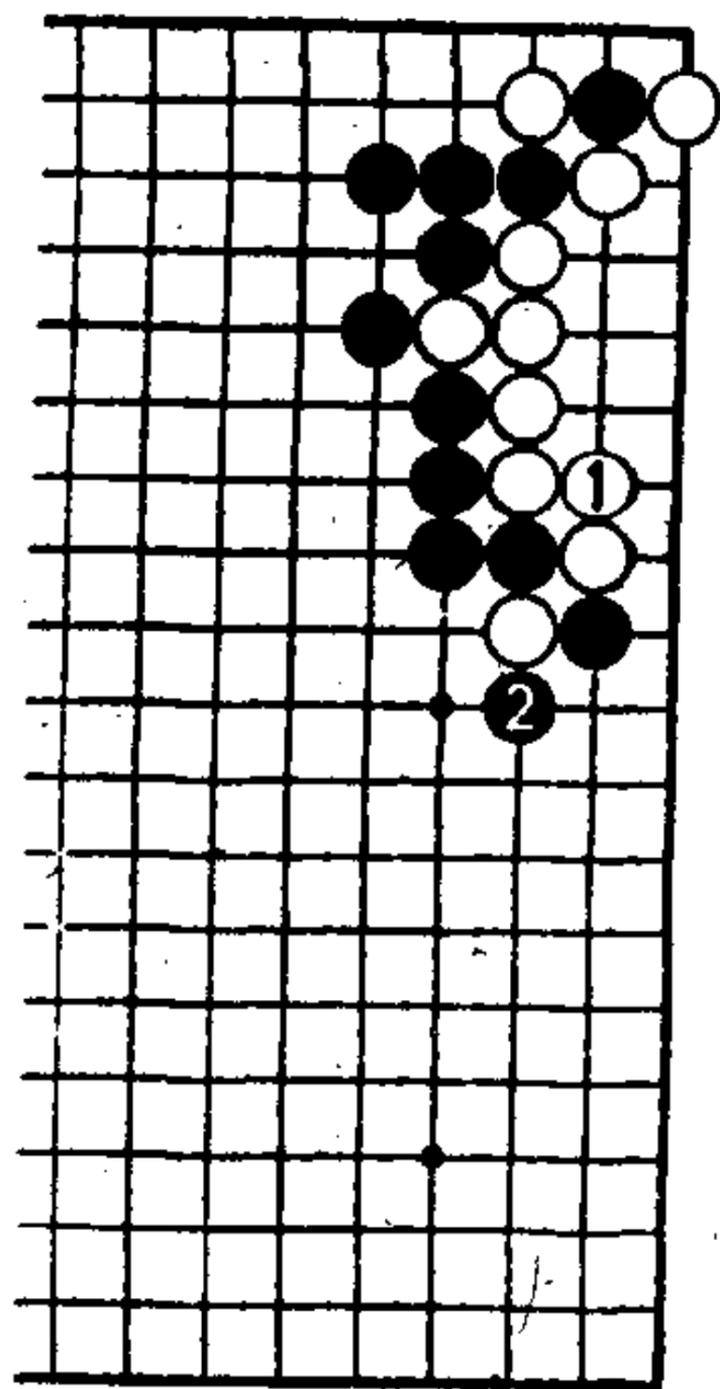
#### 5图 (征)

因此白只能1接，忍痛让黑2征吃一子，黑非常厚实。

从以上的分析中可知，最初白一跳失误之后，无论怎样走，结果都处于失败。



4图



5图

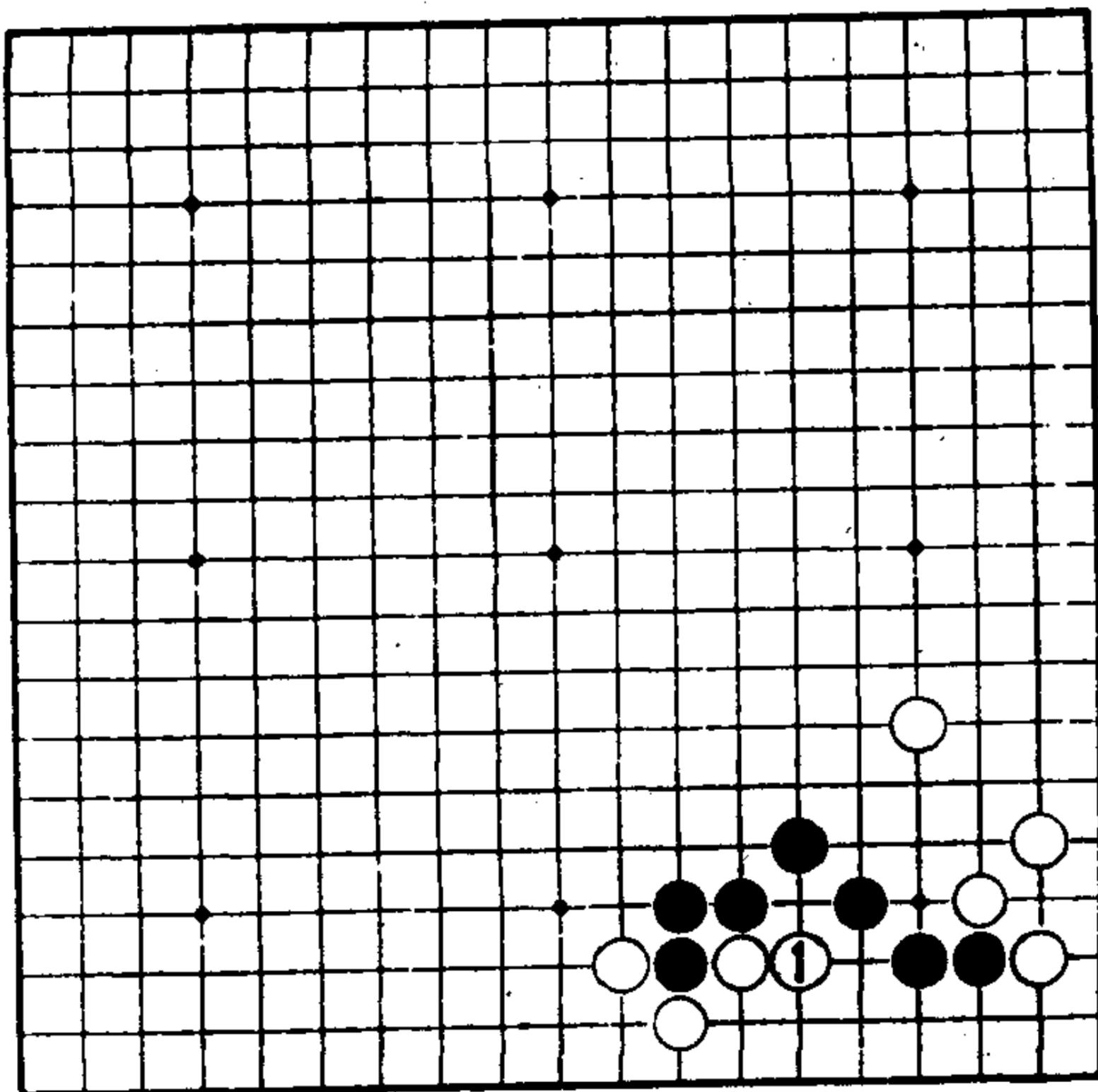
# 第10题

疑问

黑先 中级

白1长。这手棋有问题。

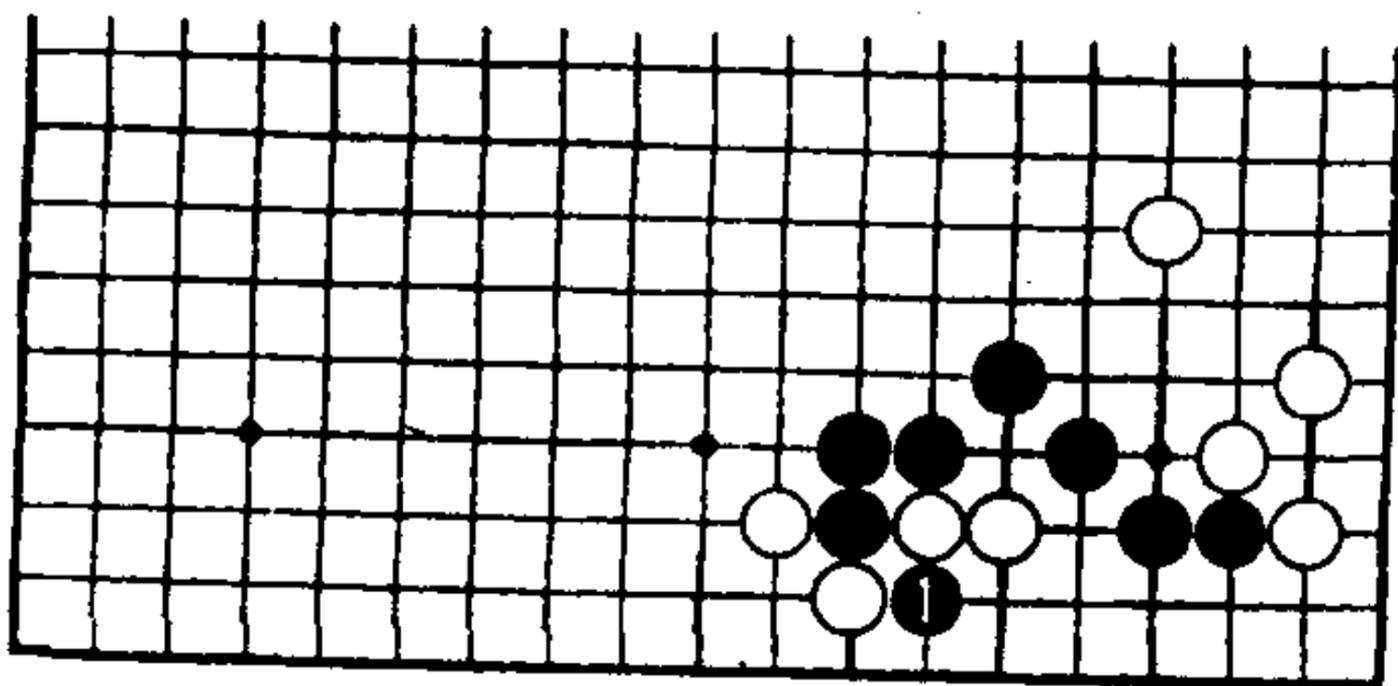
对此黑有反击的手筋，而且是此形中常用的手段。



## 正解图 断的手筋

黑立即在右侧 1 位断是好手。

黑如贸然在左侧断就错了。

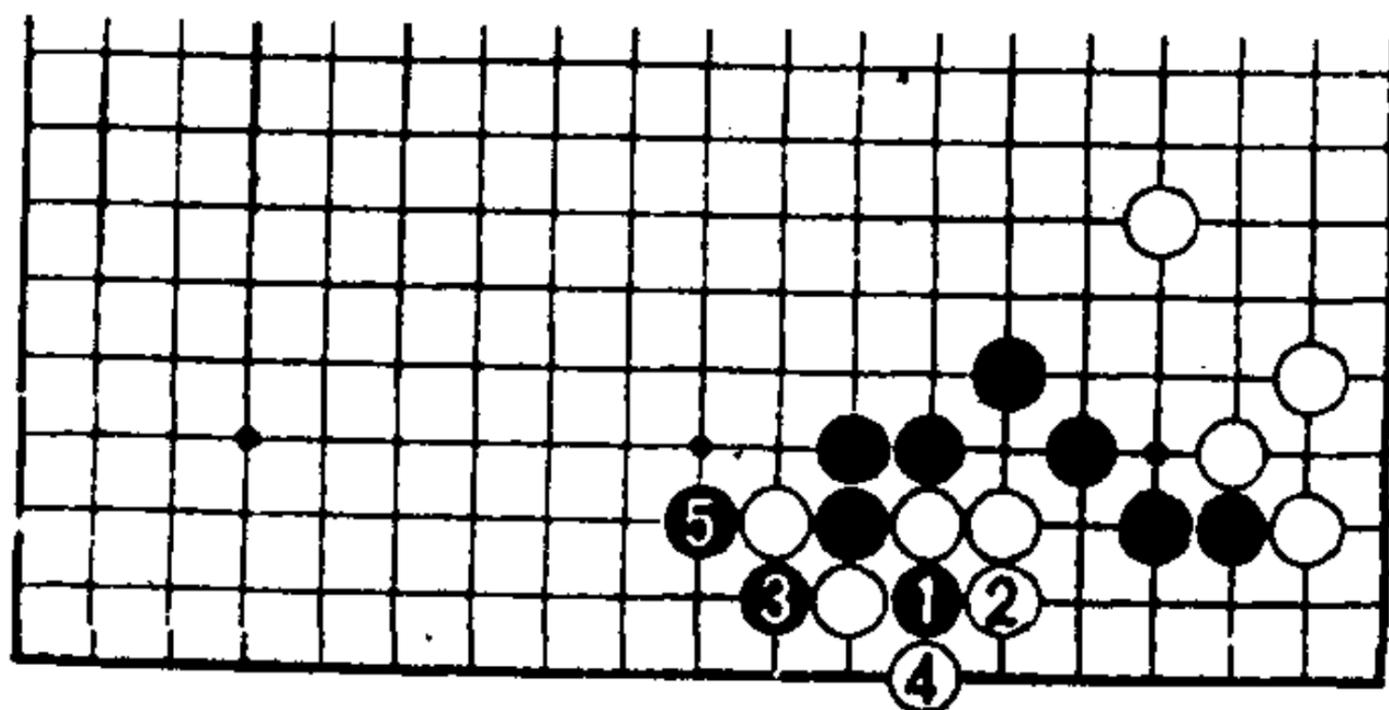


正解图

## 1 图 (征)

白按照“吃从断处来”的原则在 2 位打。黑 3 断反打，然后 5 征吃一子。

白棋还须后手做活。

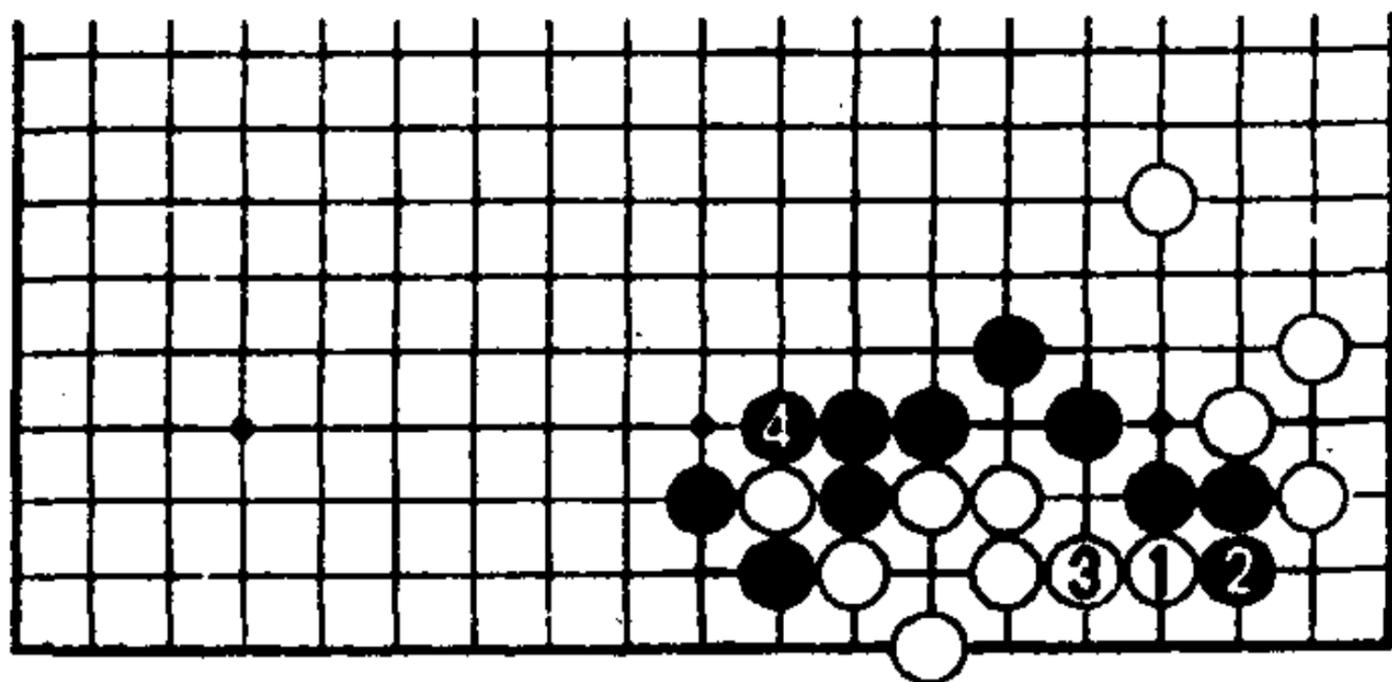


1 图

### 2图 (大势已定)

白1、3虽能做活，  
但被黑4拔掉一子后，这一局棋也就基本上结束了。

双方的得失不啻霄壤之别。

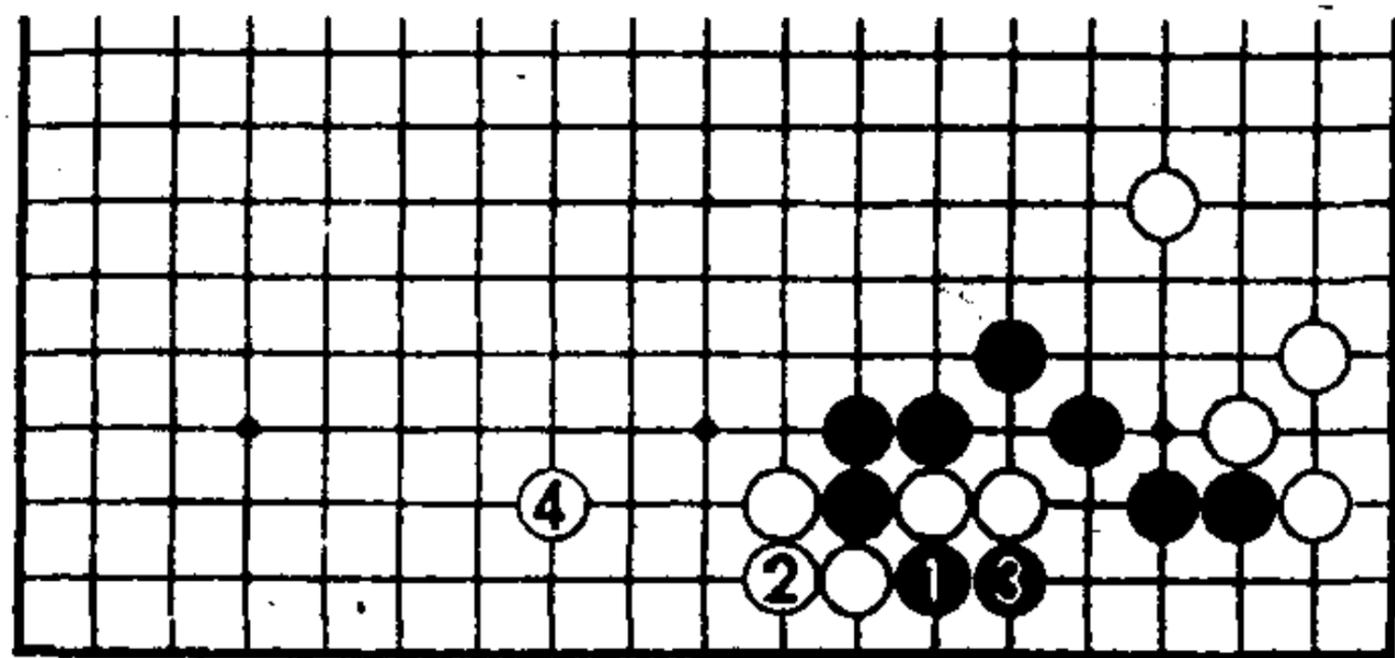


2图

### 3图 (安定)

黑1断时，白只能2接。

黑吃进二子后完全安定。由于白4开折不能省略，黑还得到先手。

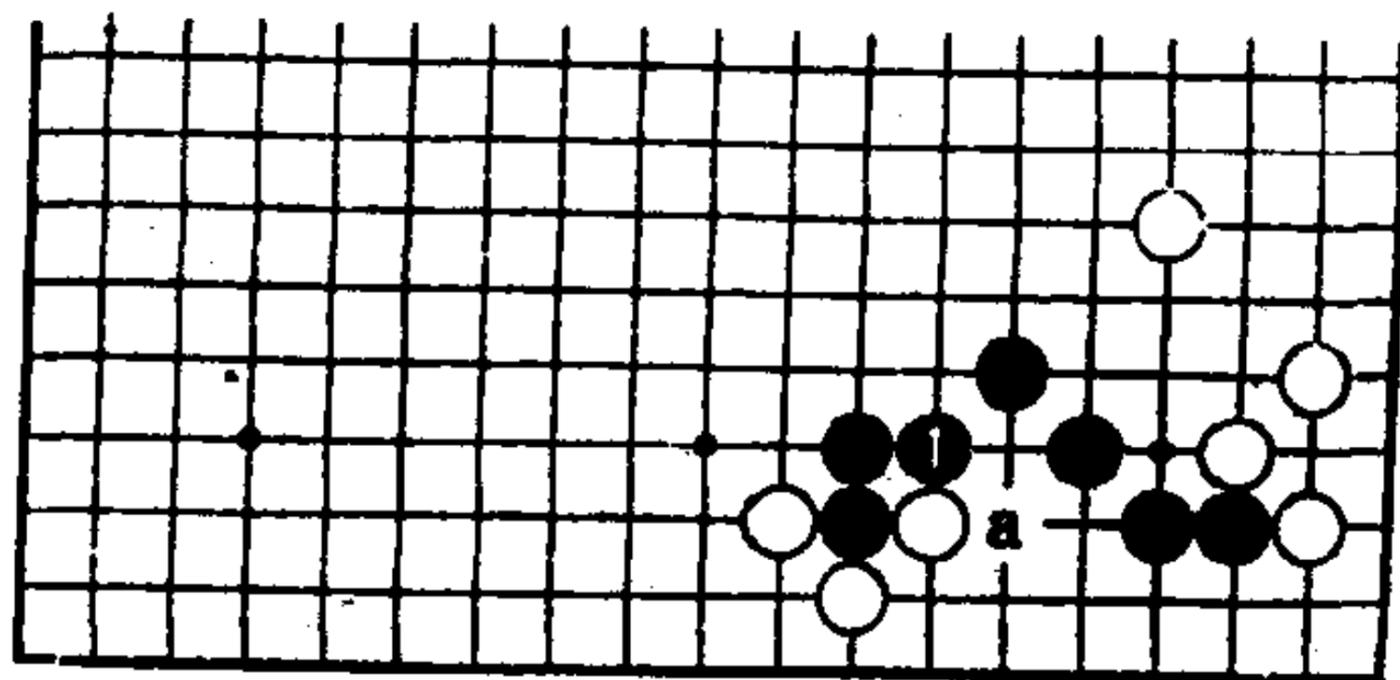


3图

#### 4图 (本手)

原型是黑1弯头时的局面。这是本手，而且非常厚实。

接下去白a长是有问题的一手。

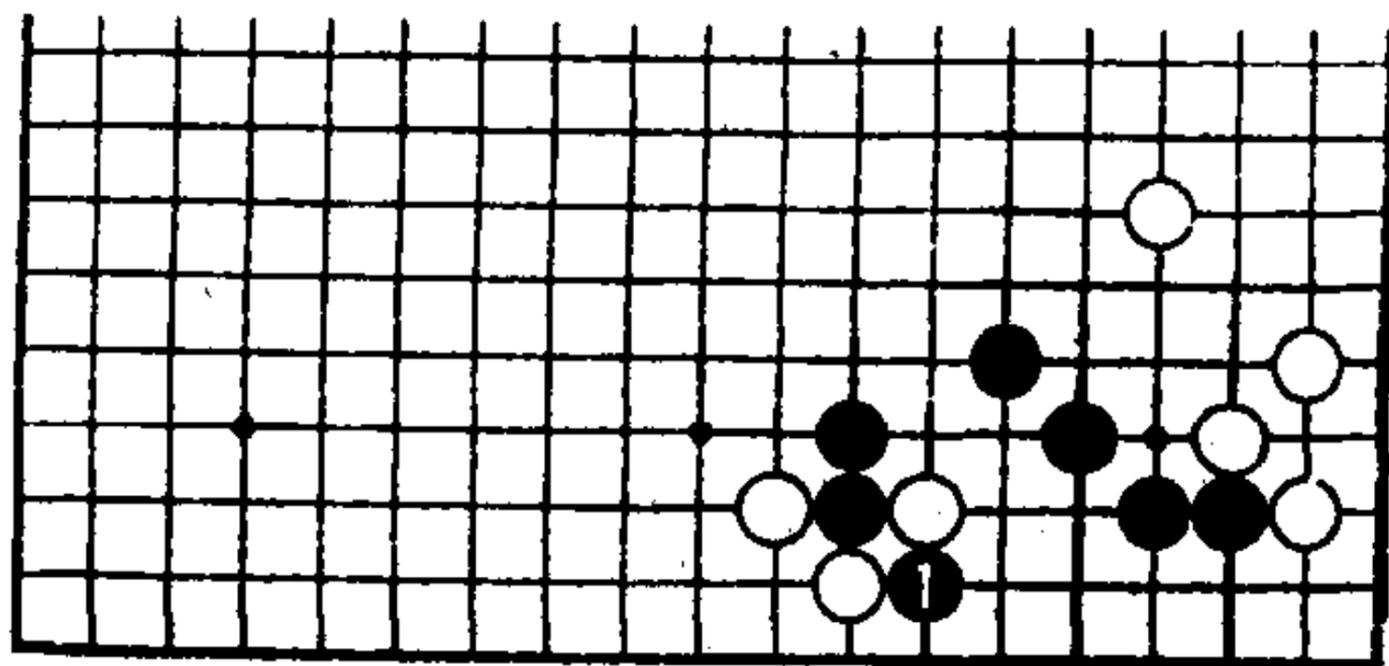


4图

#### 5图 (强硬)

黑也有立即1断的走法。这一手棋同征子有关，将导致复杂的变化。

未经充分研究是不可轻易采取这种走法的。



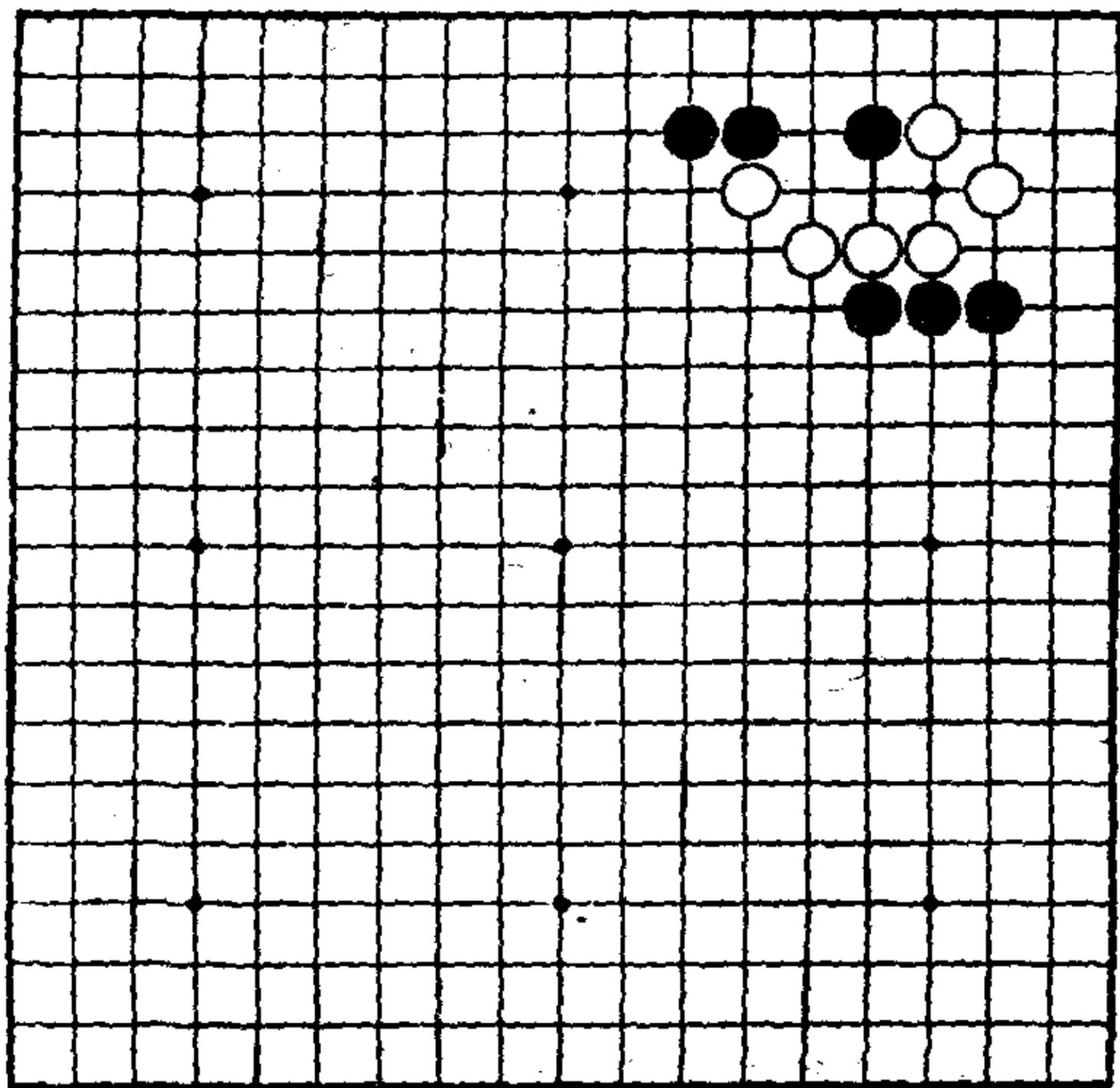
5图

## 第11题

不完整之形  
黑先 有段

黑形尚欠完整。  
应及时定形，速  
求安定。第一手非常  
重要。

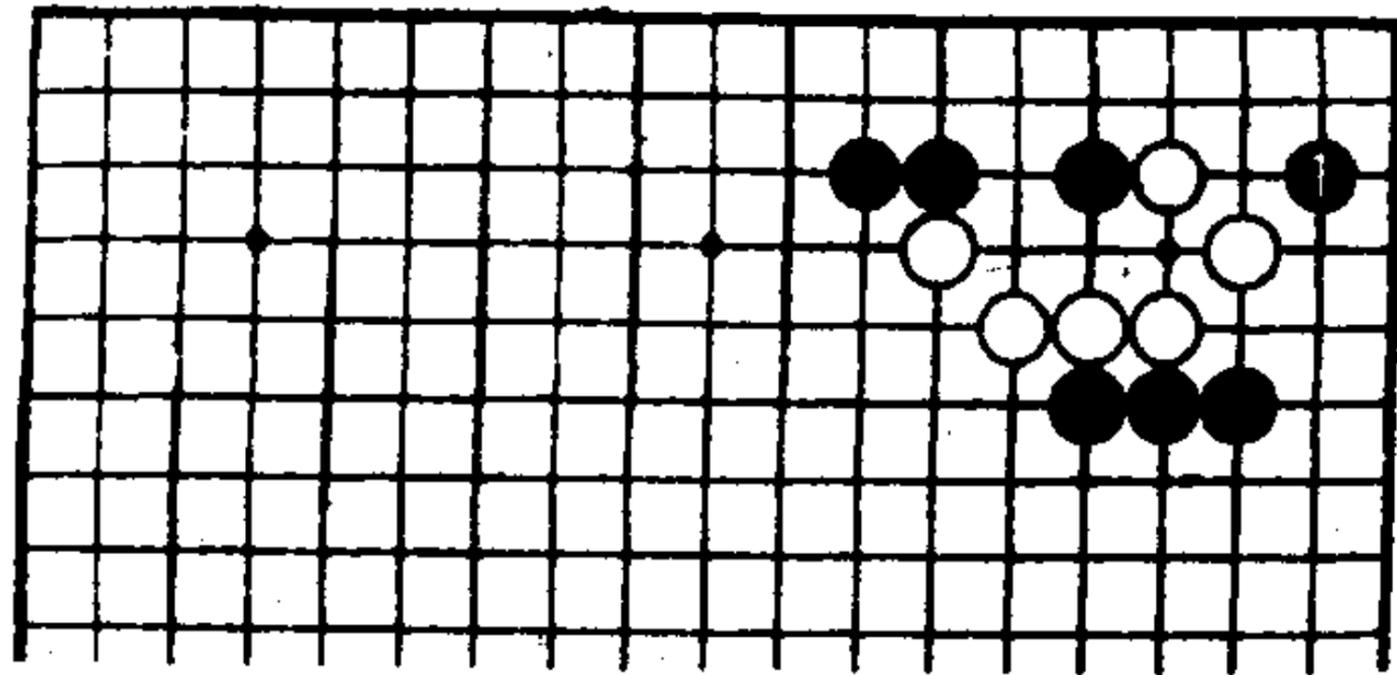
这里有一个常用  
的手筋。



### 正解图 点的手筋

黑先于 1 位点。

这是定式中的后续手段，这手点对不懂定式的人来说，是很难发现的。

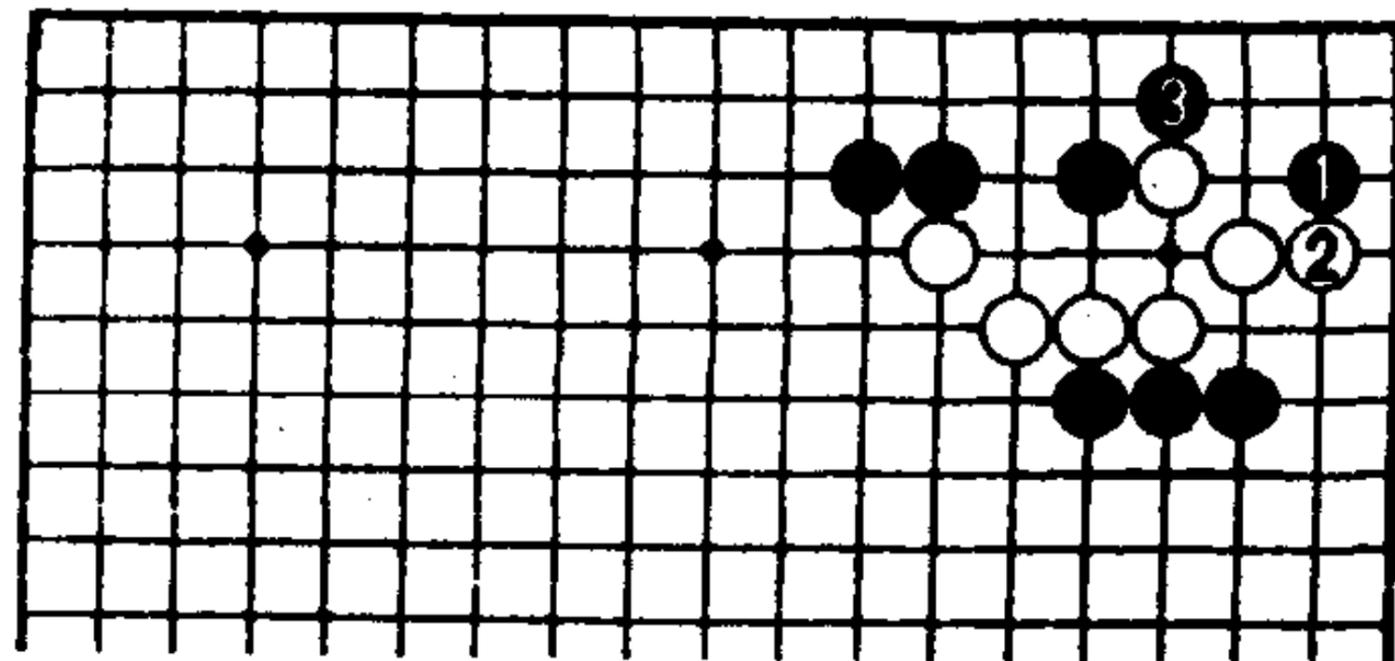


正解图

### 1 图 (扳)

黑 1 点时，白不能在 2 位挡。

因为黑有 3 扳的手段。

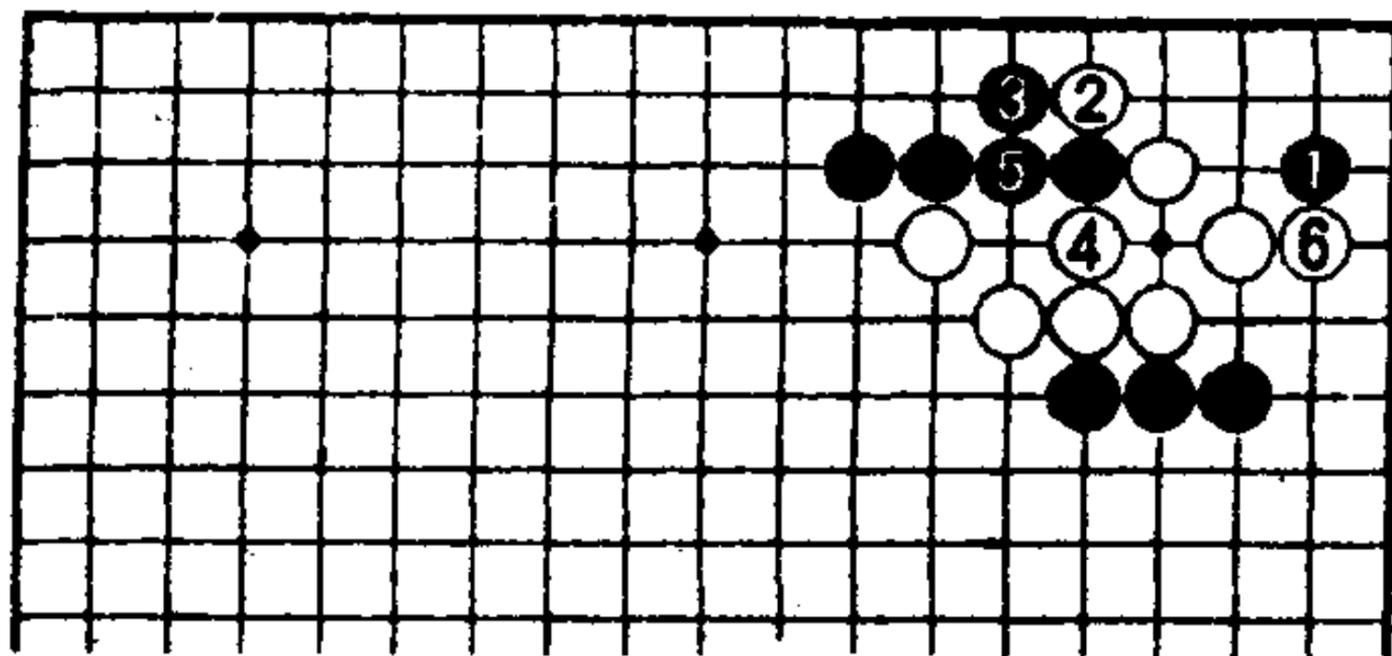


1 图

## 2图 (先手腾挪)

因此黑1点时，白应2扳止渡，黑3虎必然，白4打先手利用。

黑5接时，白6挡。

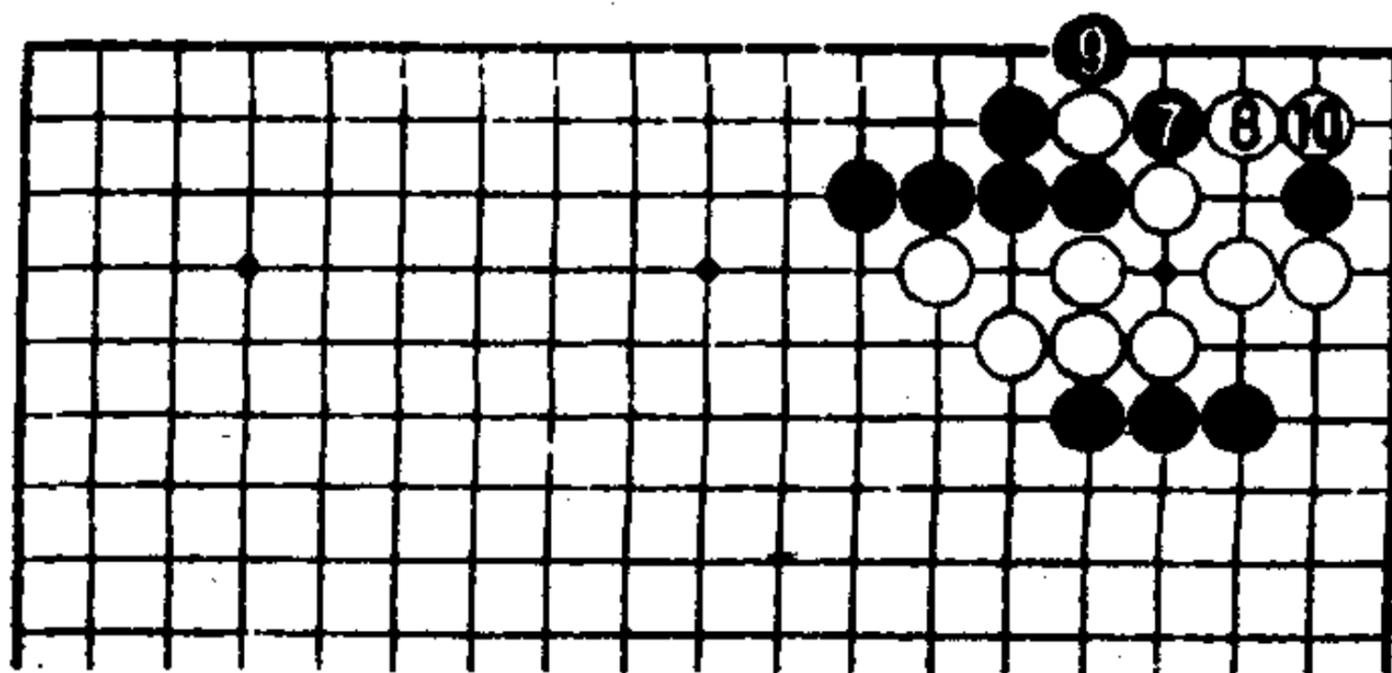


2图

## 3图 (定式)

黑7、9提一子是先手。

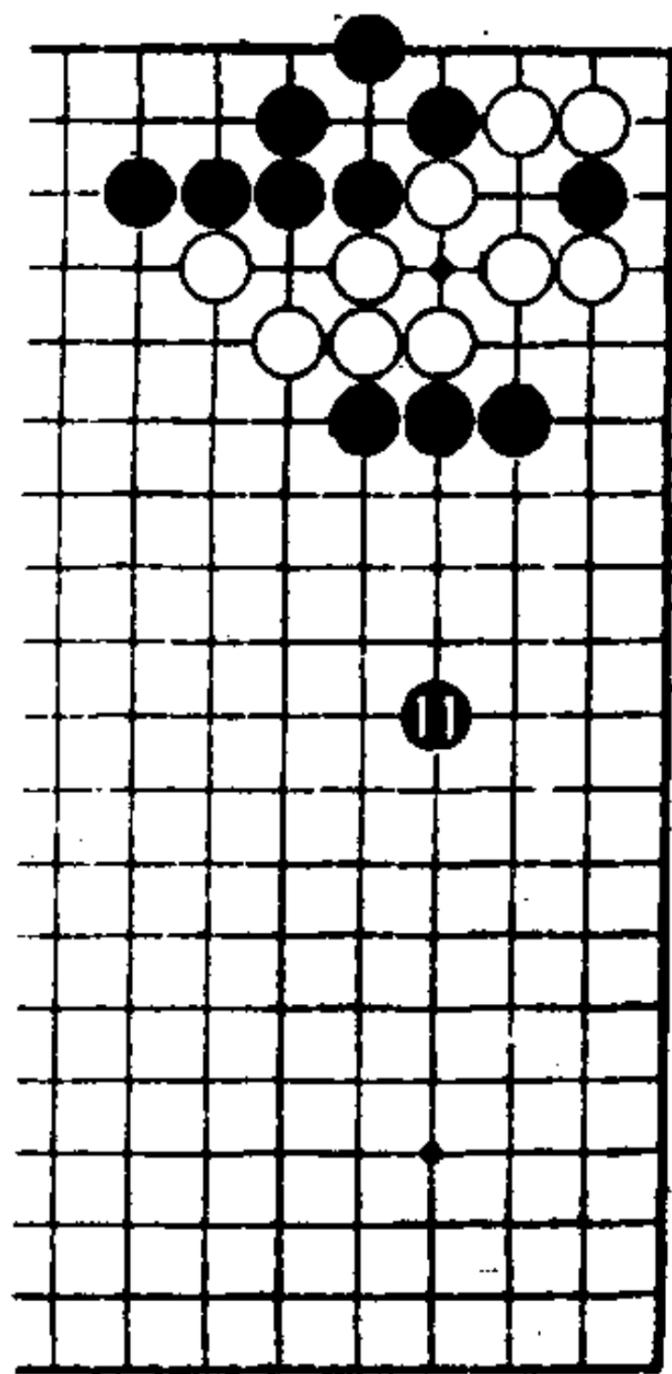
白8挡、黑9提之后，白10不能省略，以上是定式的走法。



3图

#### 4图 (拆)

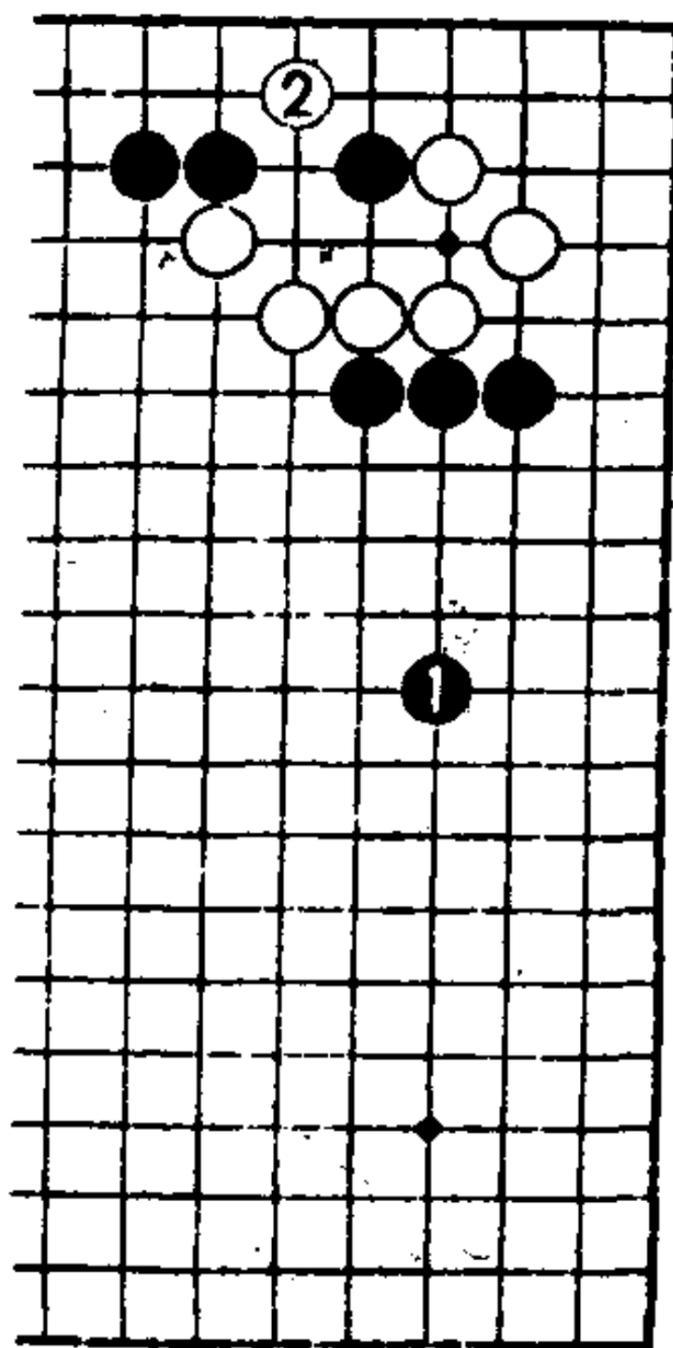
右上角的应接至此告一段落，到黑11拆是定式。黑11高一路拆是因为白二路有棋，黑处于漏风状态，白有侵入的余地，所以把作战重点放在中腹。



4图

#### 5图 (失败)

如果黑不预先在角上动手而单在1位拆。白2点正刺中要害，黑顿时成了浮棋。



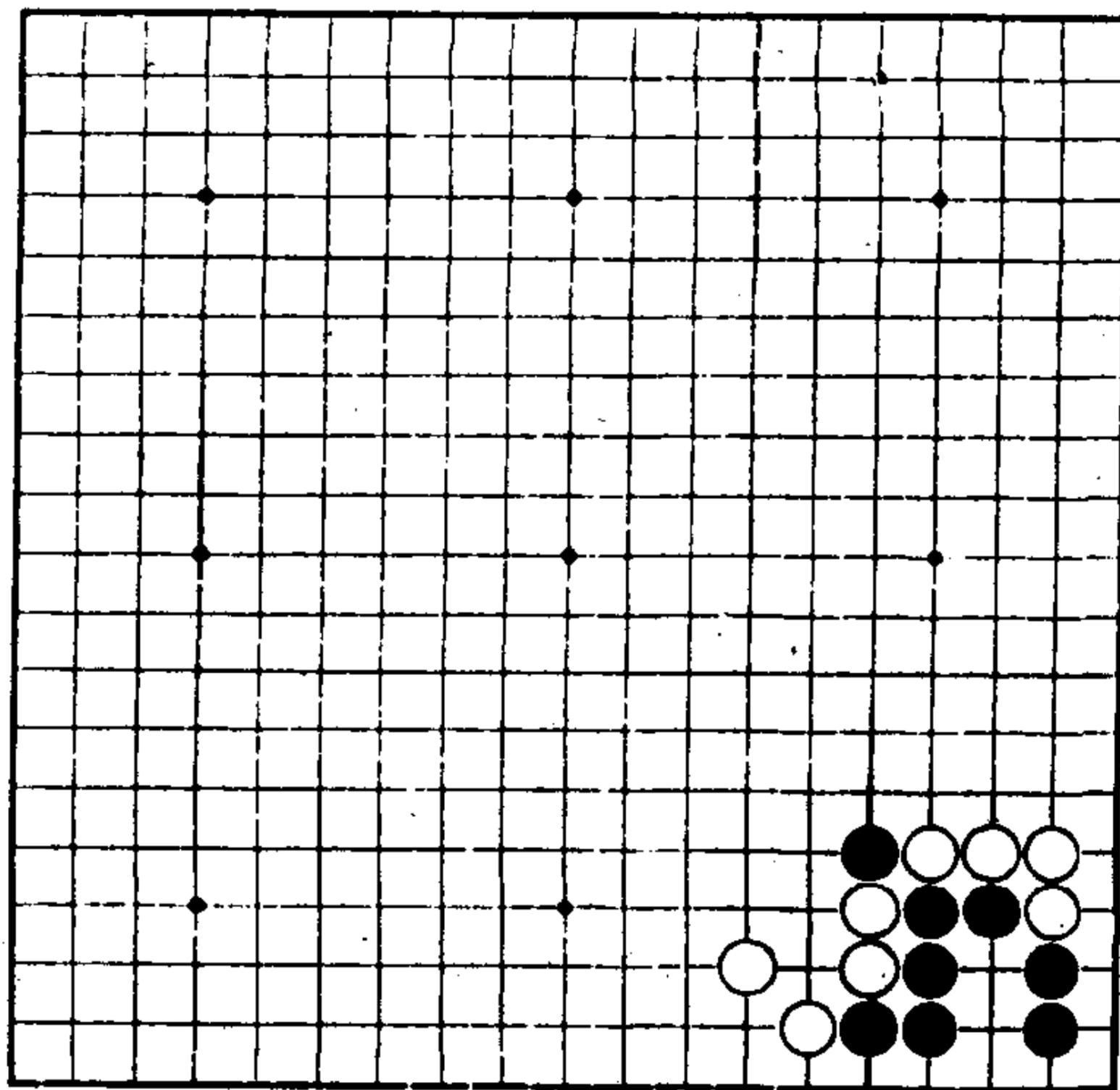
5图

## 第12题

直感  
黑先 上级

怎样活动黑断的一子？

凭直感就应该立即发现此形要点。只要第一手走对，以下就可以迎刃而解了。



### 正解图 形的急所

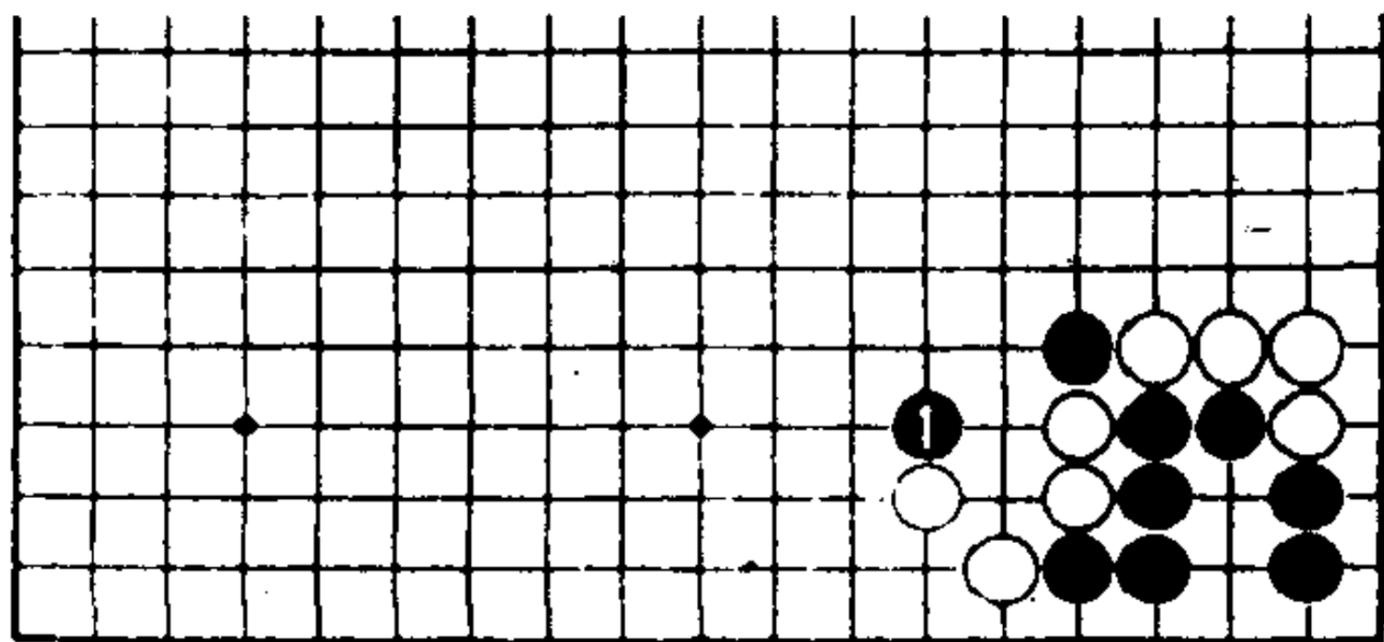
黑 1 靠，急所。面对这样的棋形，应该立即想到黑 1 的手筋。

有此一手，以下的进行就可以顺畅无阻了。

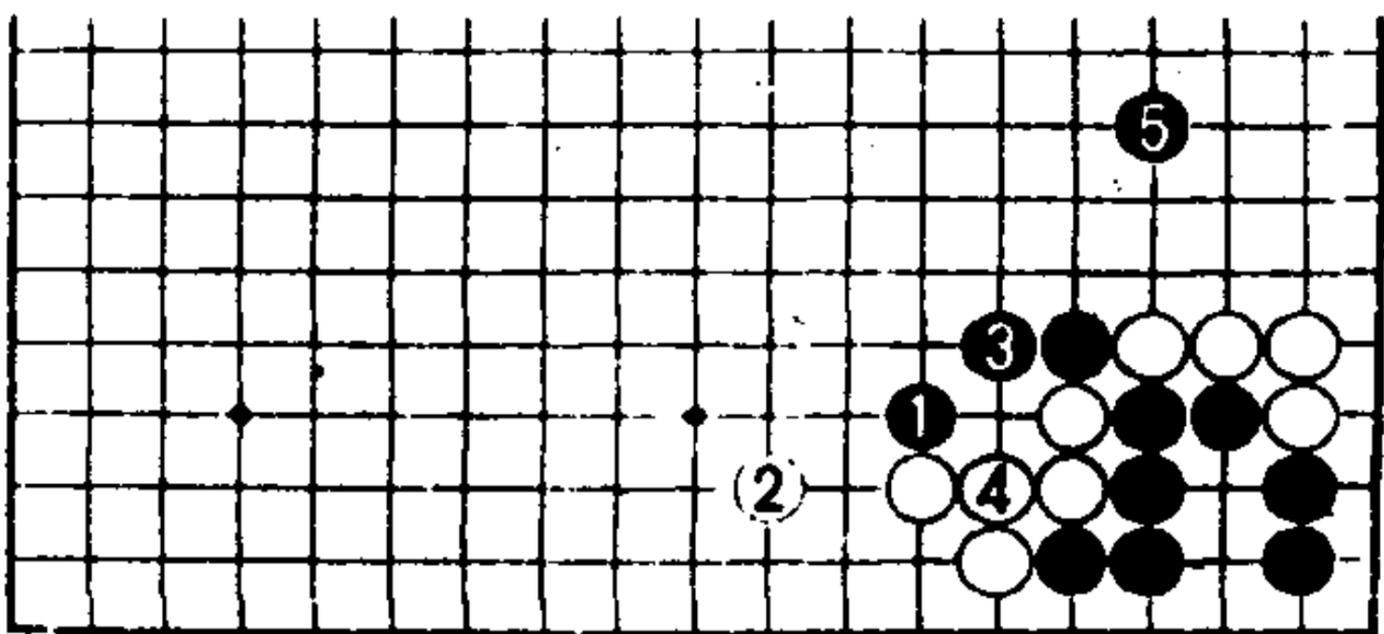
### 1 图 (攻势)

黑 1 时，白只能 2 跳。接着黑有 3 退的先手利用，迫白 4 接之后，5 飞罩。

黑形成了理想的攻击态势。



正解图



1 图

## 2图 (封锁)

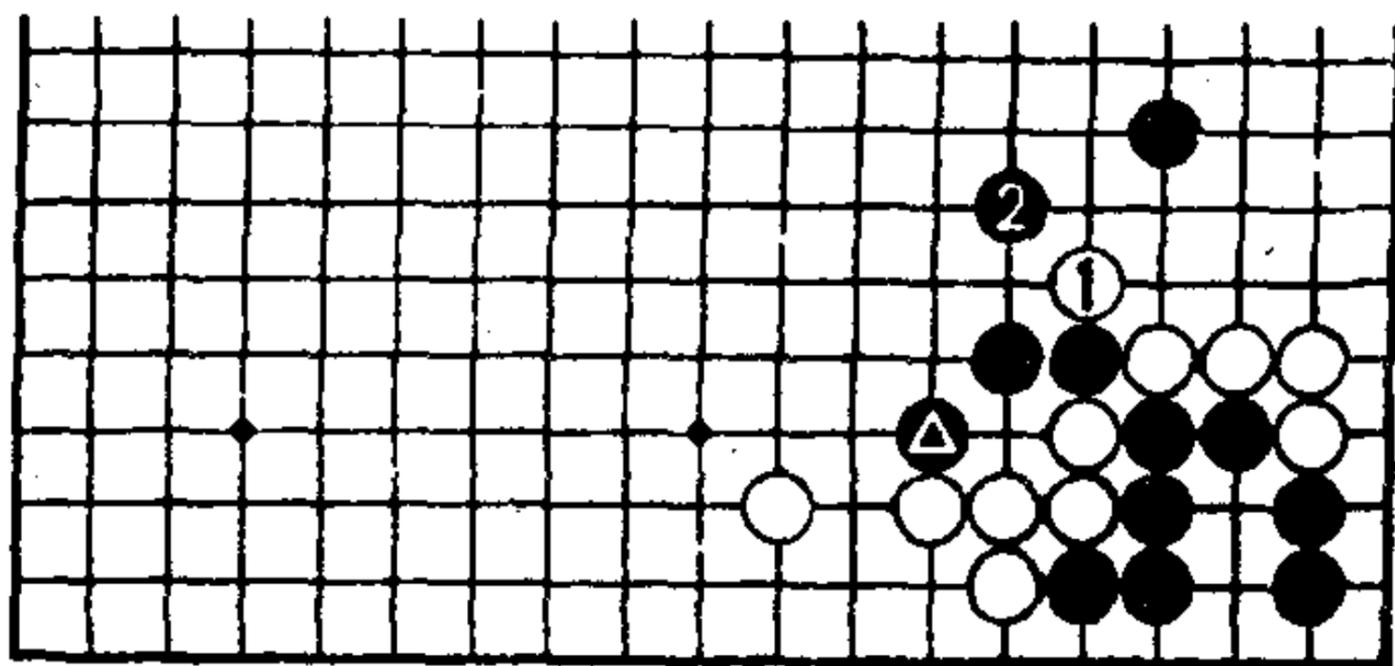
此形中白即使1扳，黑只要2枷，白的出路就被阻塞了，黑▲一子起着重要的作用。

好手的威力是不可低估的。

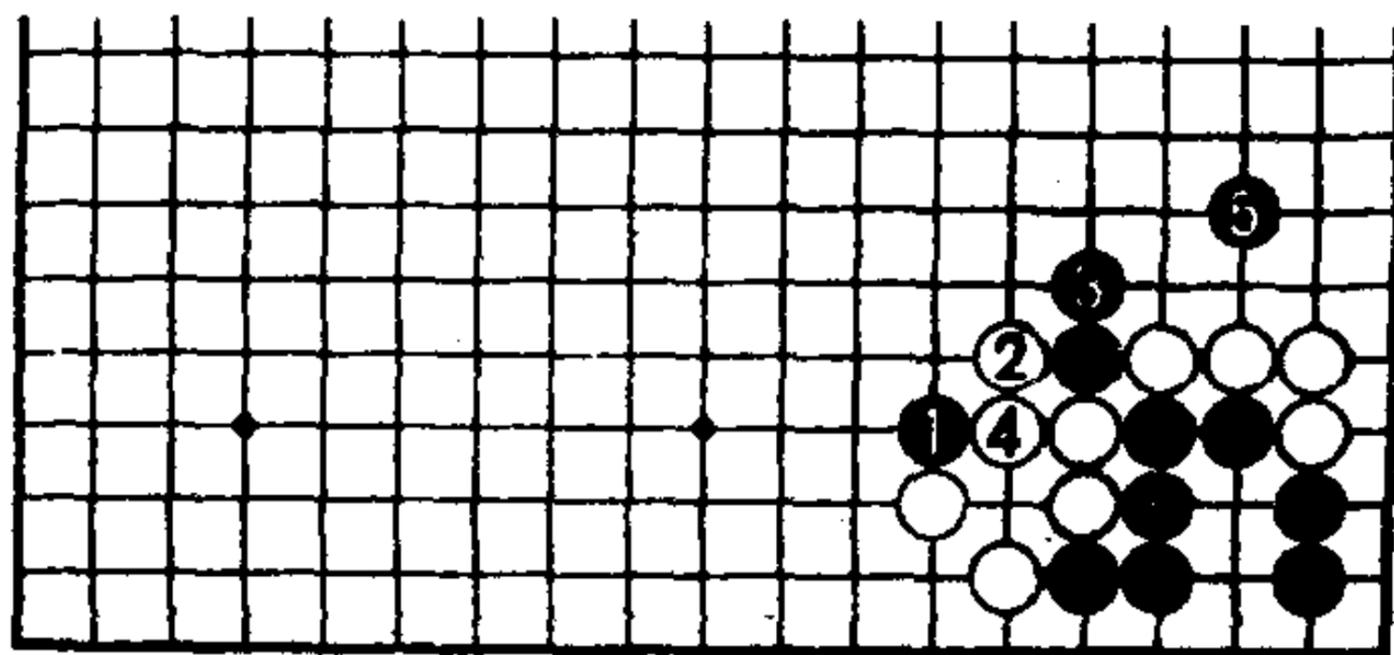
## 3图 (白苦)

黑1靠时，白2如打进行反击，黑3长必然，白4接不能省略。

接着被黑5飞攻，白立即陷入苦境。



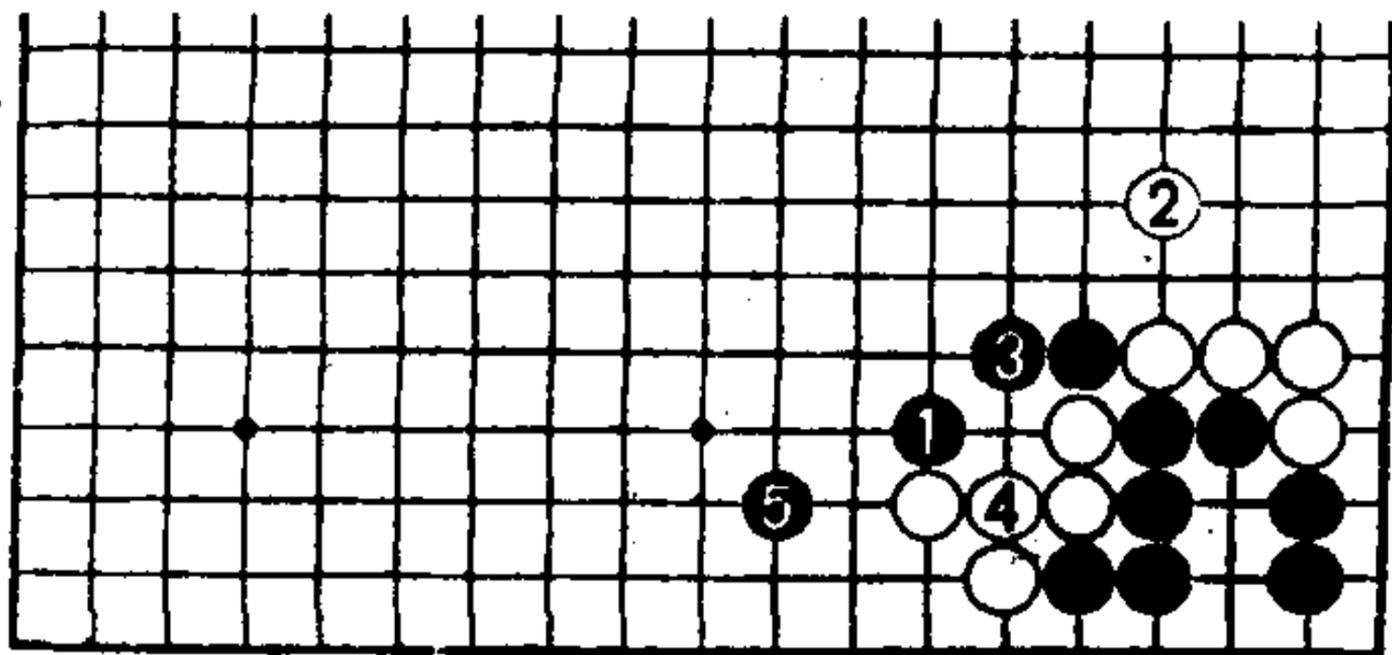
2图



3图

#### 4图 (转换方向)

黑1时，白2如跳守右边，黑3退之后5飞是手筋。这样，黑攻击的方向就转到了下边。黑5飞攻是好手。

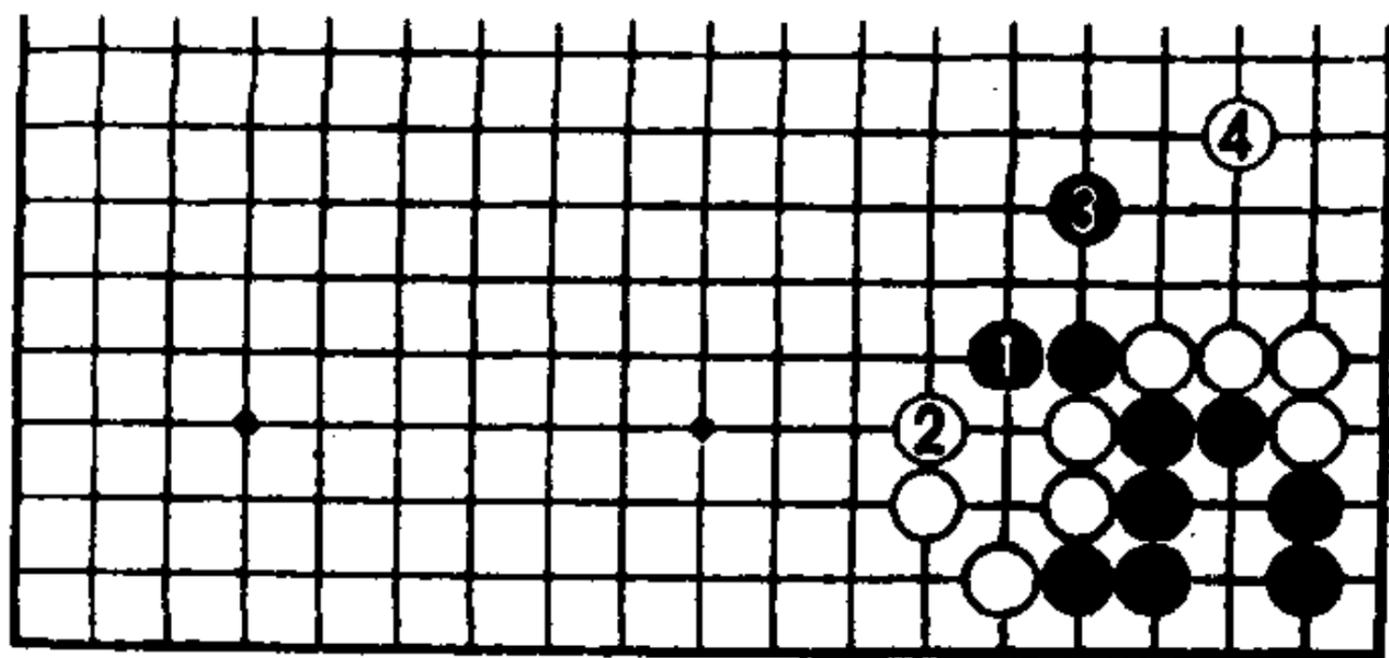


4图

#### 5图 (失败)

如果黑1长对白就毫无压力了。被白2双之后，黑只有3跳。

接着白4拆一手就安定了。走成这种结果黑失败。



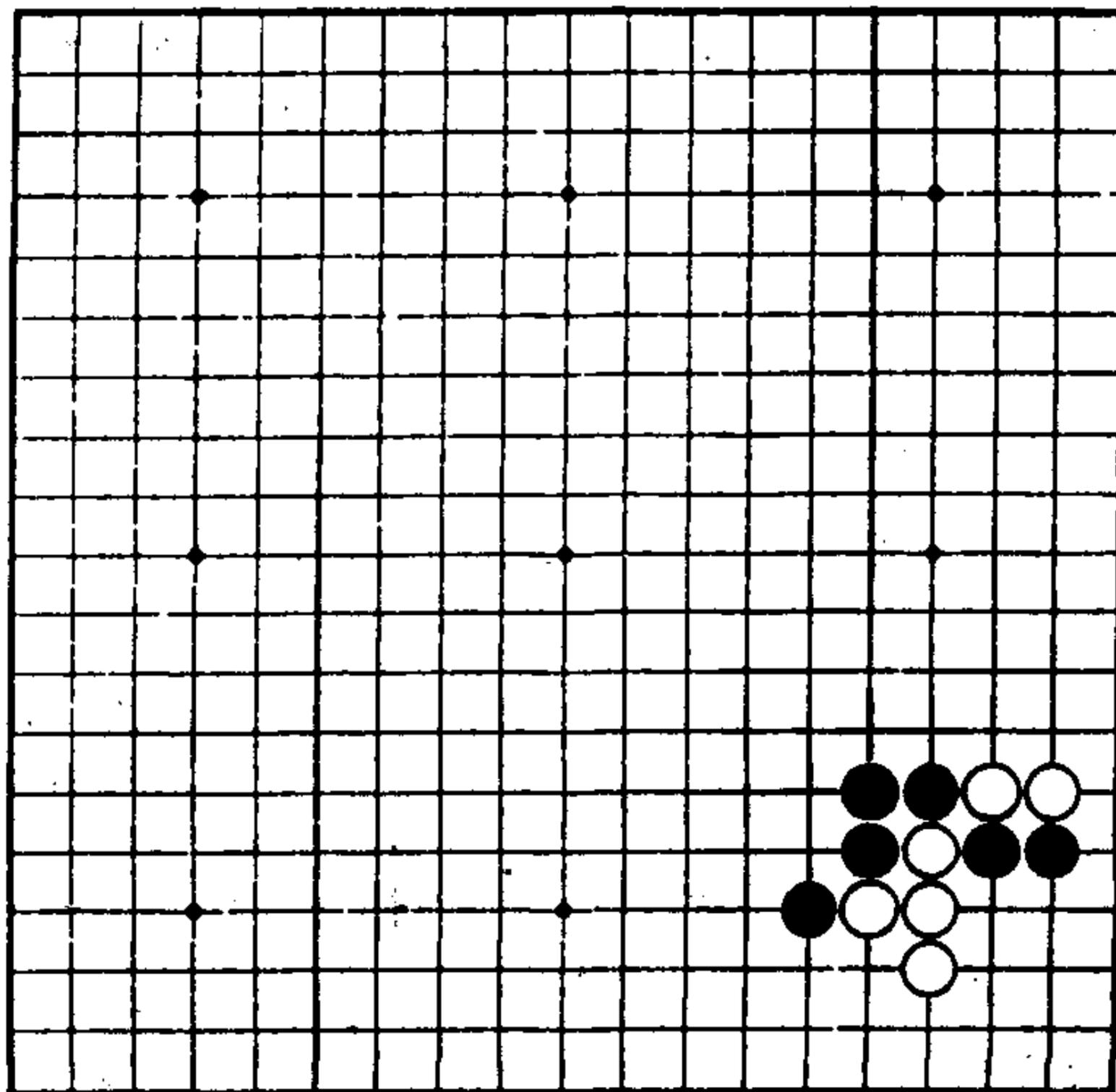
5图

# 第13题

大斜百变  
黑先 中级

这是大斜百变定式的一型。

黑下一步不难走，只要按定式行棋就行了。



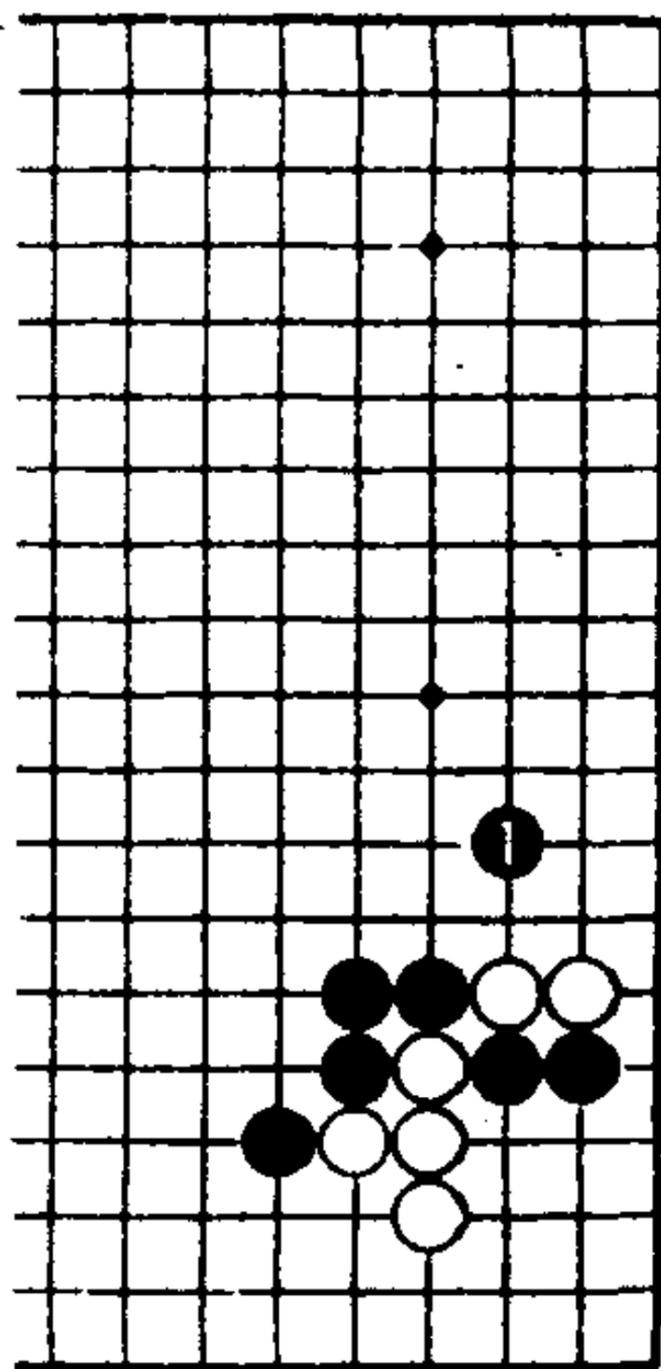
## 正解图 飞

黑1飞是形。乍看此着有些松弛，但这是唯一的正着。

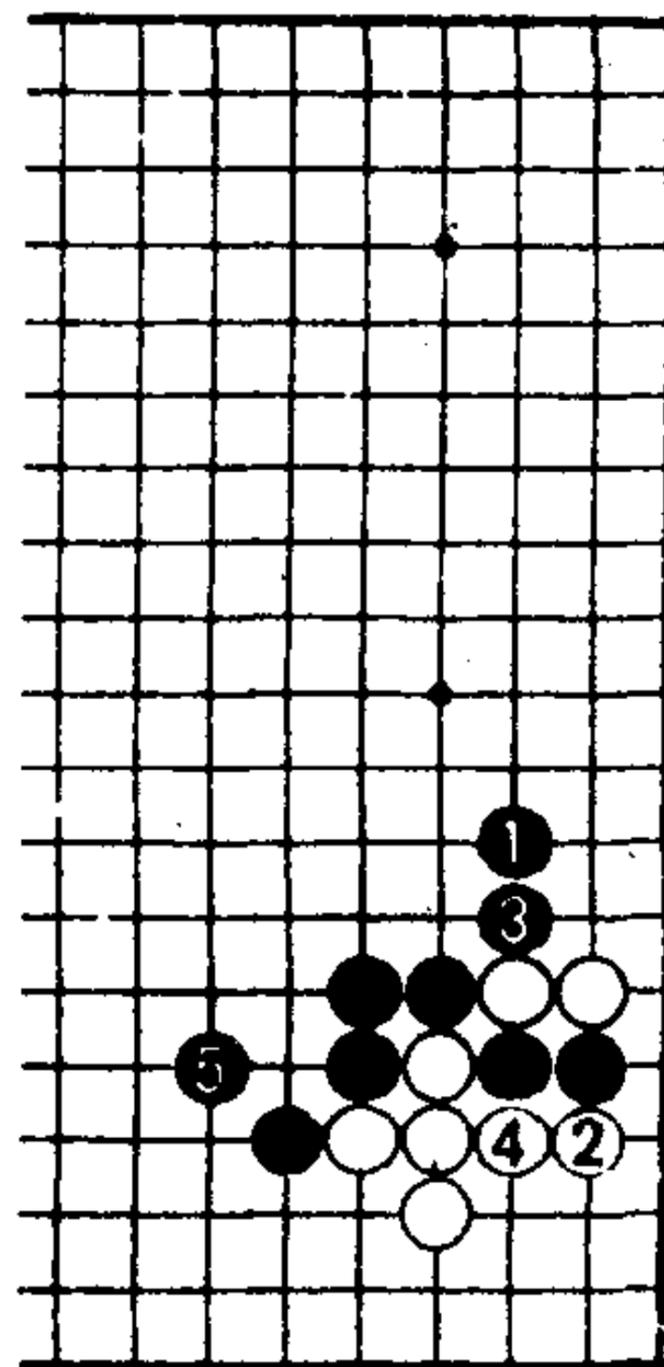
### 1图 (定式)

黑1时，白2只得收气。

接着黑3紧气，迫白4应之后，到黑5虎接是定式。黑能筑起这样的厚势，当归功于黑1飞的正着。



正解图



1图

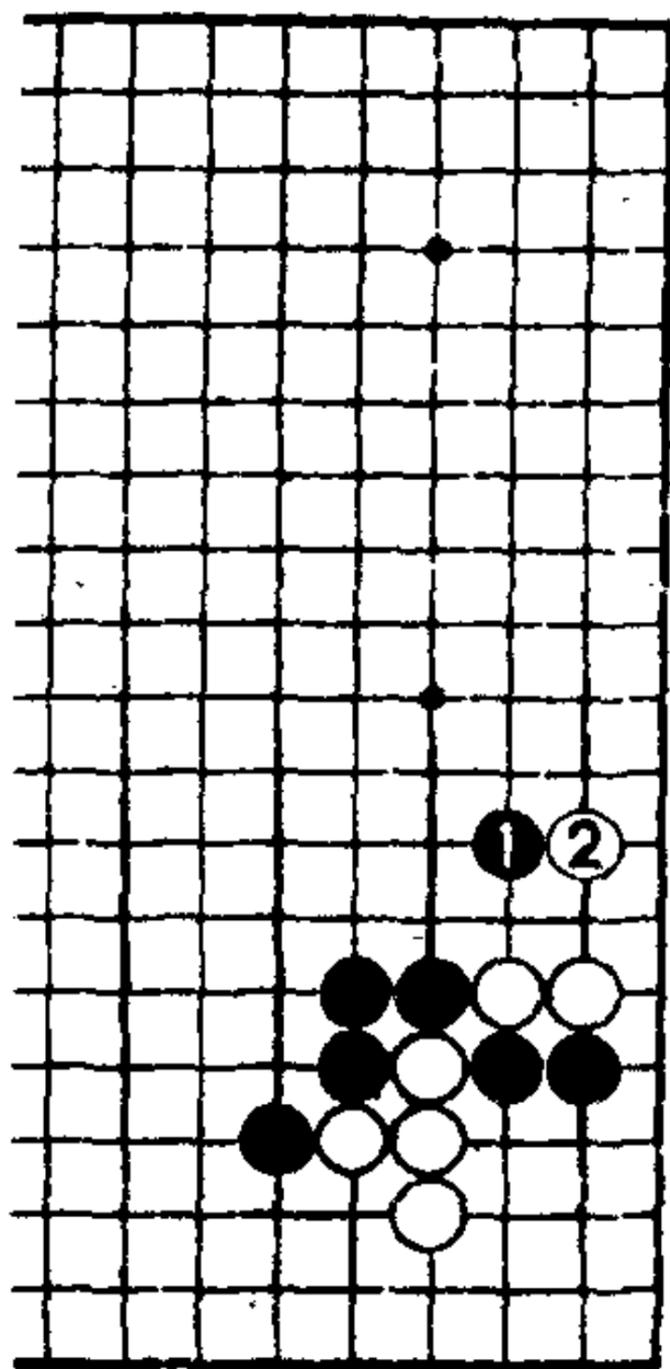
## 2图 (欢迎)

黑1时，白2如托，  
黑有无对策？

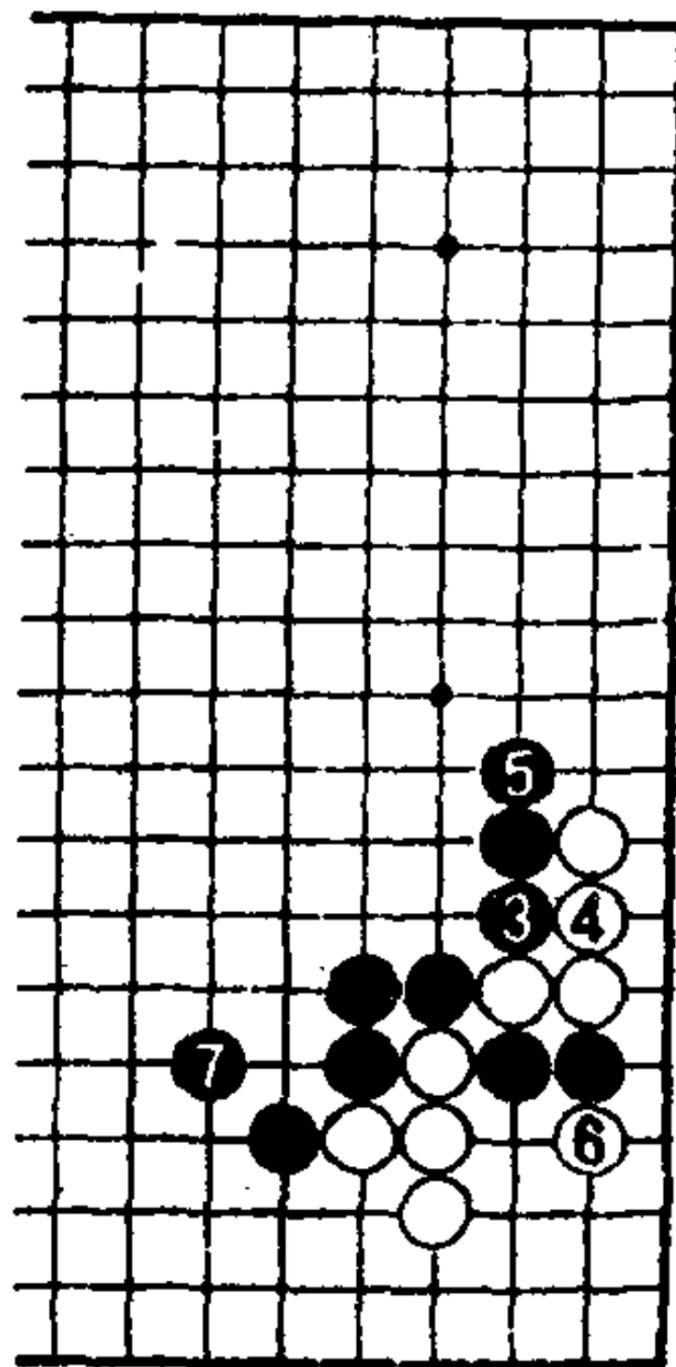
其实，白这样走正是  
黑所欢迎的。

## 3图 (外势愈加厚 壮)

黑3挤，白4接时，  
黑5长。白6仍须回补，  
接着黑7虎补断点，外势  
厚实。而白只是多爬了两  
手二路，显然不利。



2图



3图

#### 4图 (无理)

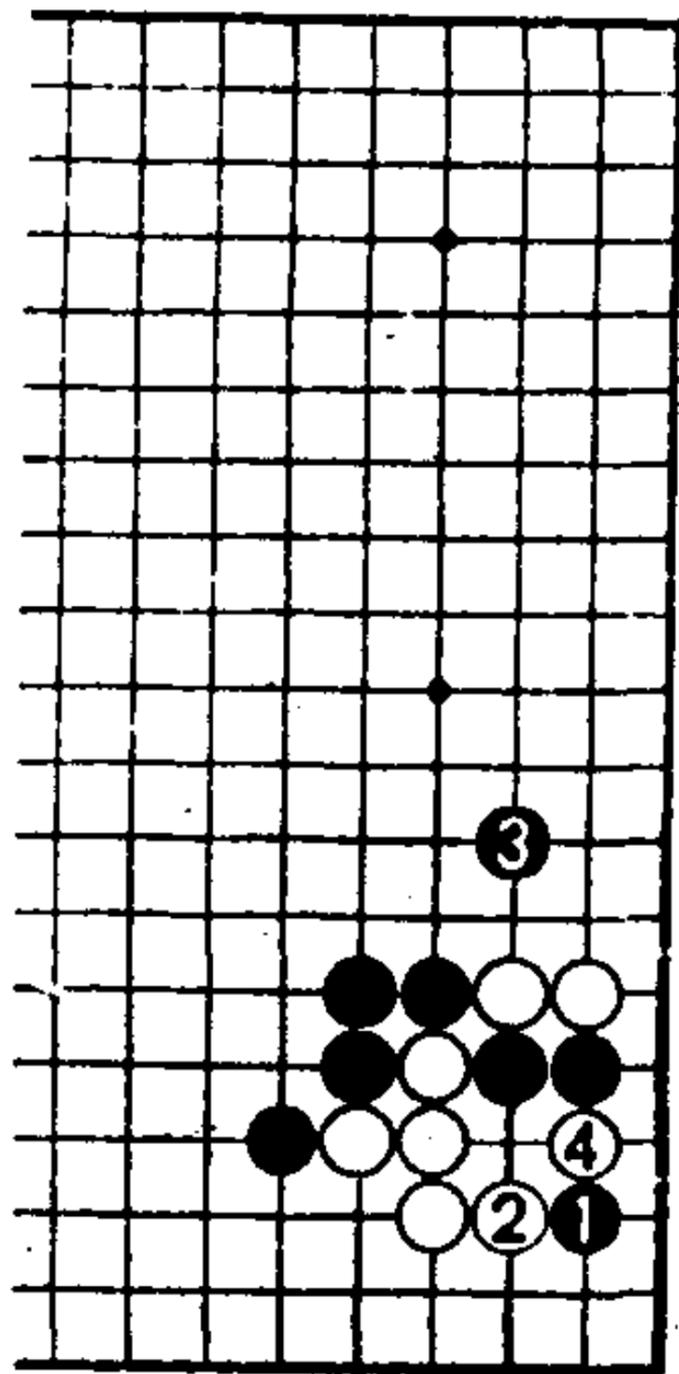
如果黑1在角上跳强硬与白进行对杀，无理。

白只需2顶，黑就陷入困境。到头来黑还得在3位飞，接着被白4挖，黑损。

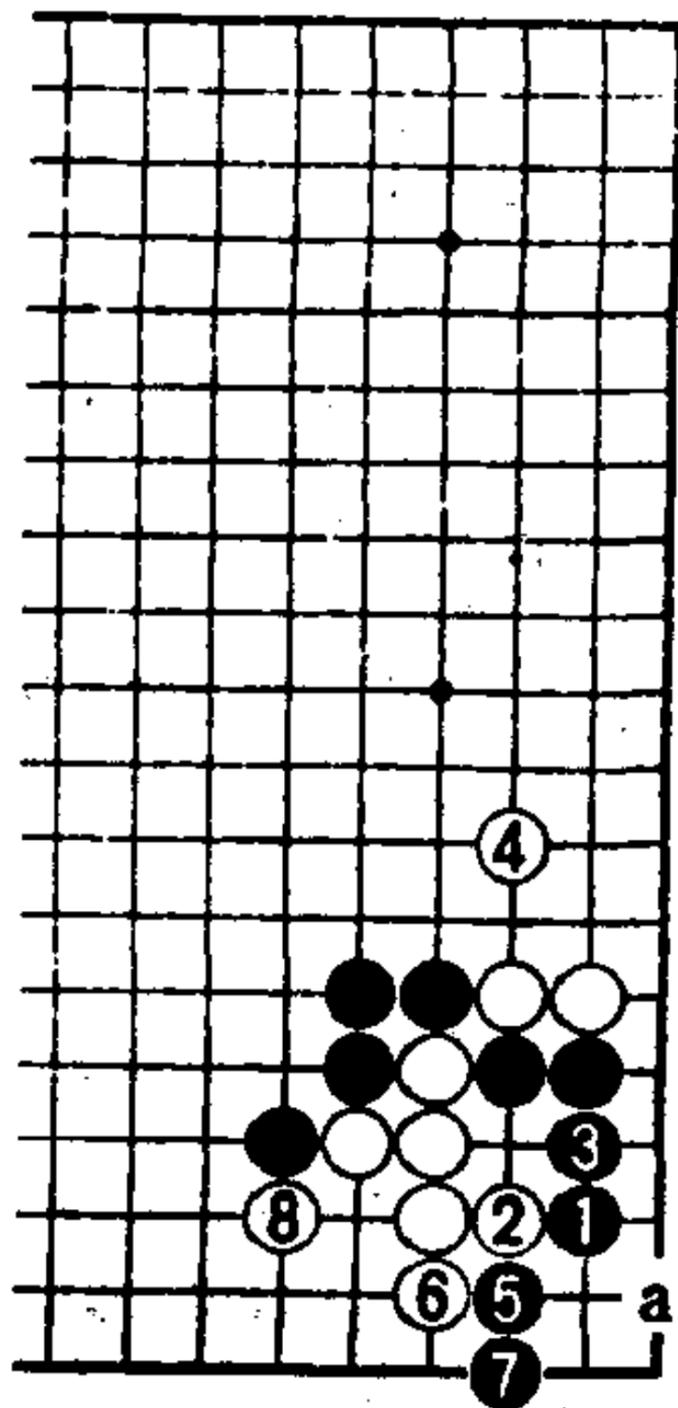
#### 5图 (失败)

白2顶时，黑3如接进行抵抗，白4跳。黑5、7求活，被白8扳。

角上留有a位点杀的手段。黑上下不能兼顾。



4图



5图

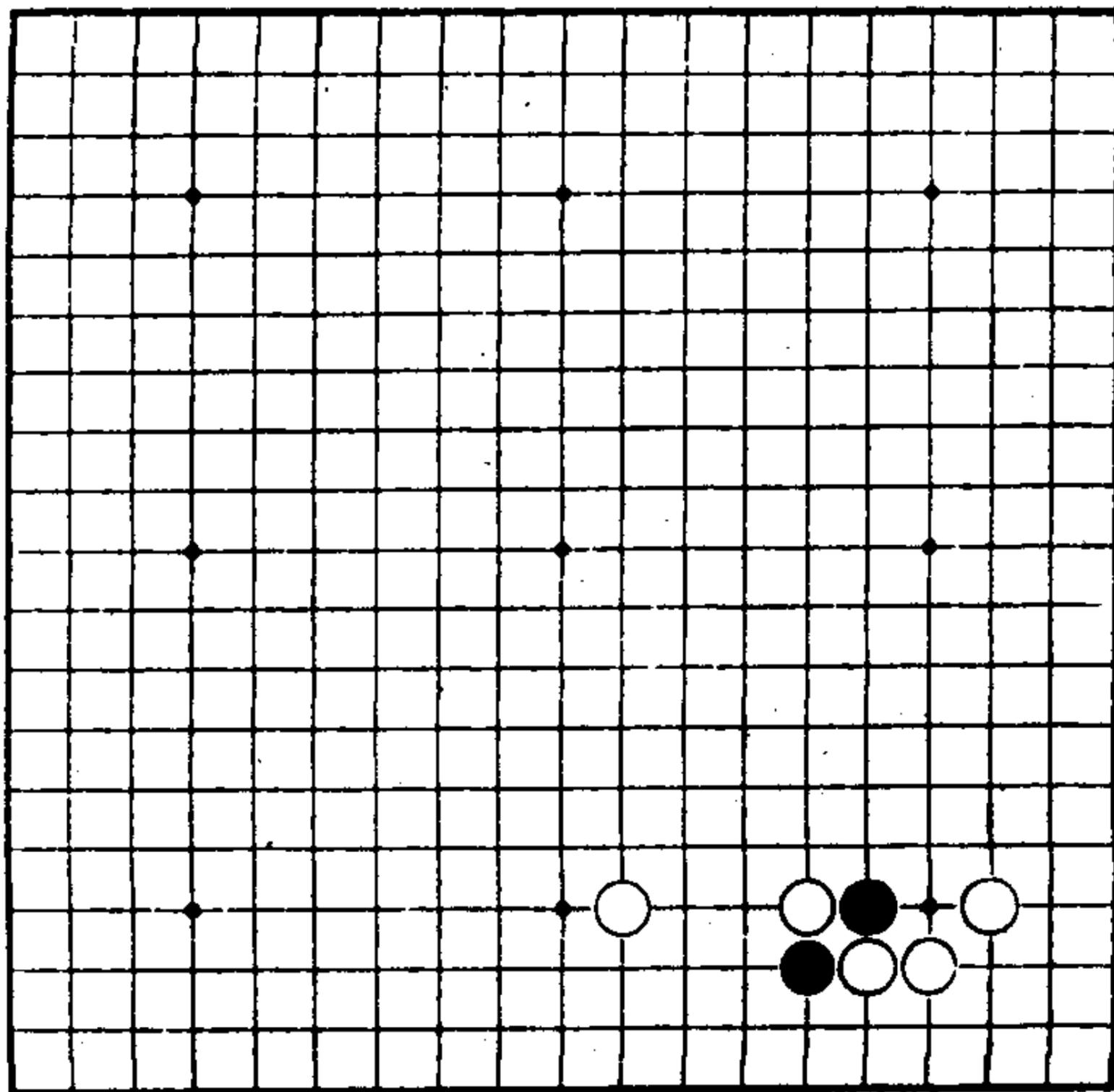
# 第14题

直感

黑先 上级

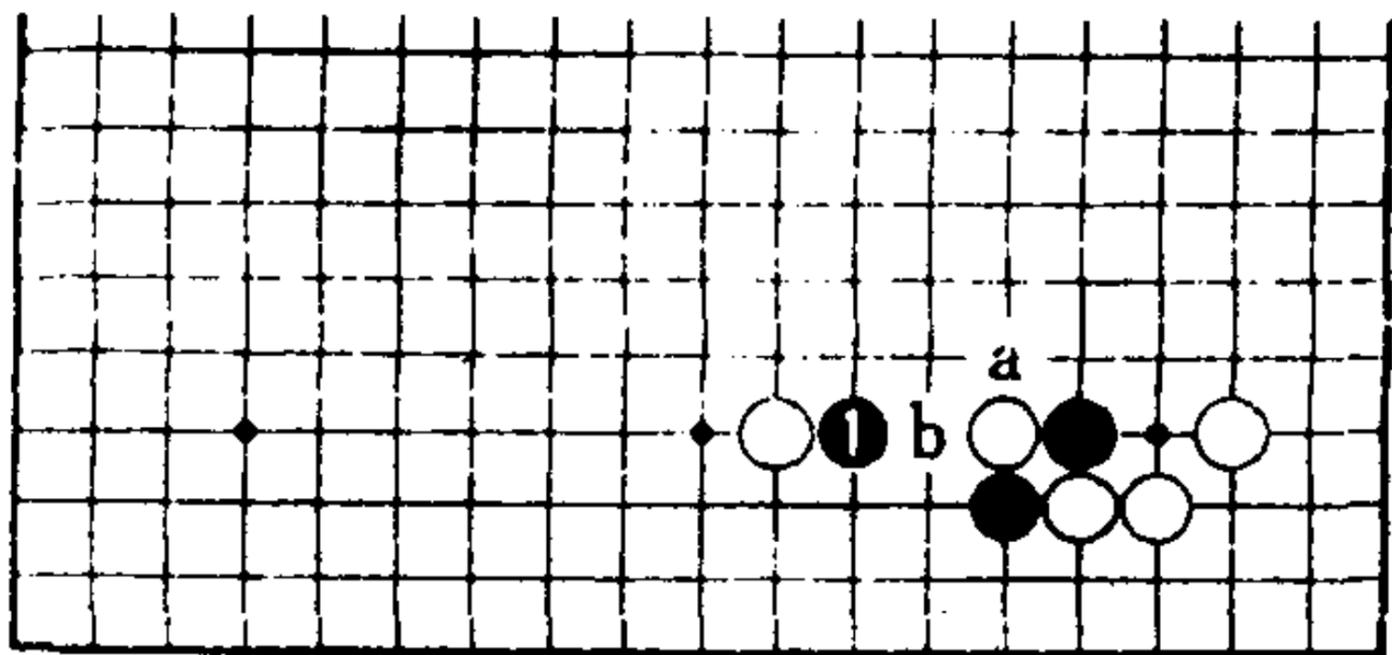
下边类似扭十字之形。黑被切断了。

下一步黑腾挪的手筋凭直感就可以发现，但是要把此后的变化全部算透并非易事。



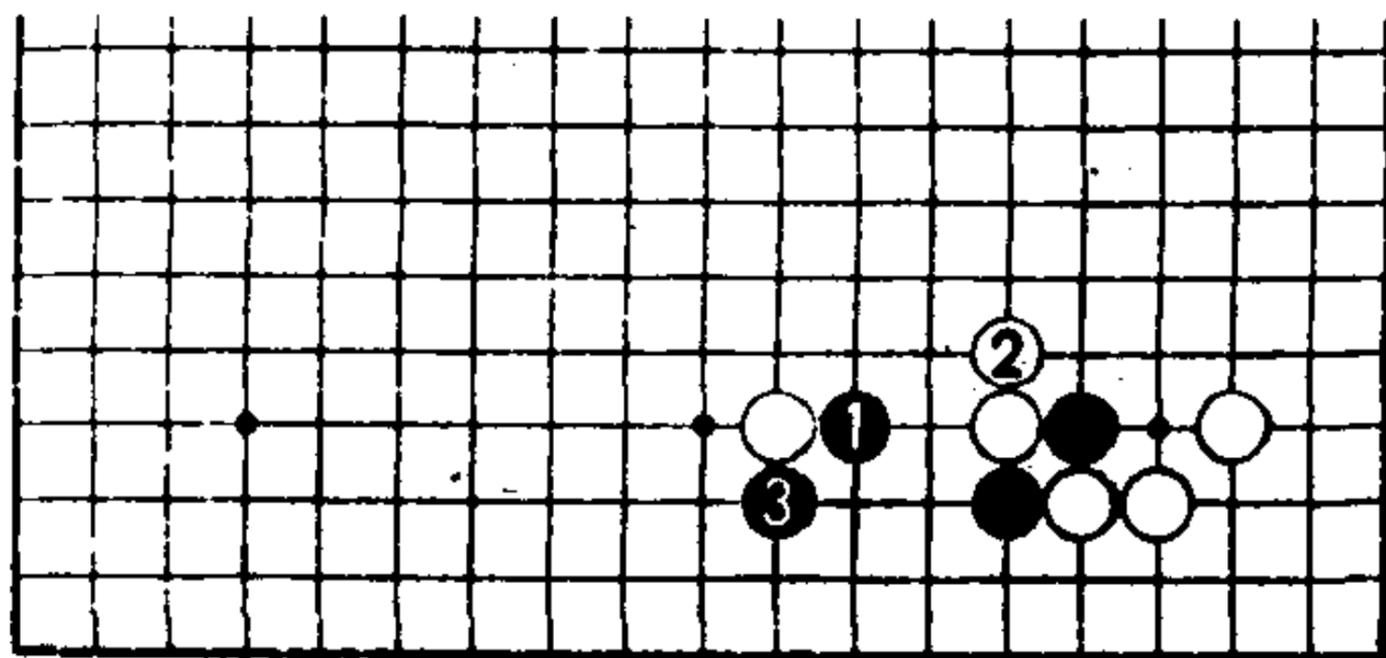
## 正解图 腾挪

黑 1 碰是腾挪的手筋。  
最好凭直感就能走出这一手棋。下一步 a 或 b 打必得其一，这是一子瞄两方的手筋。



正解图

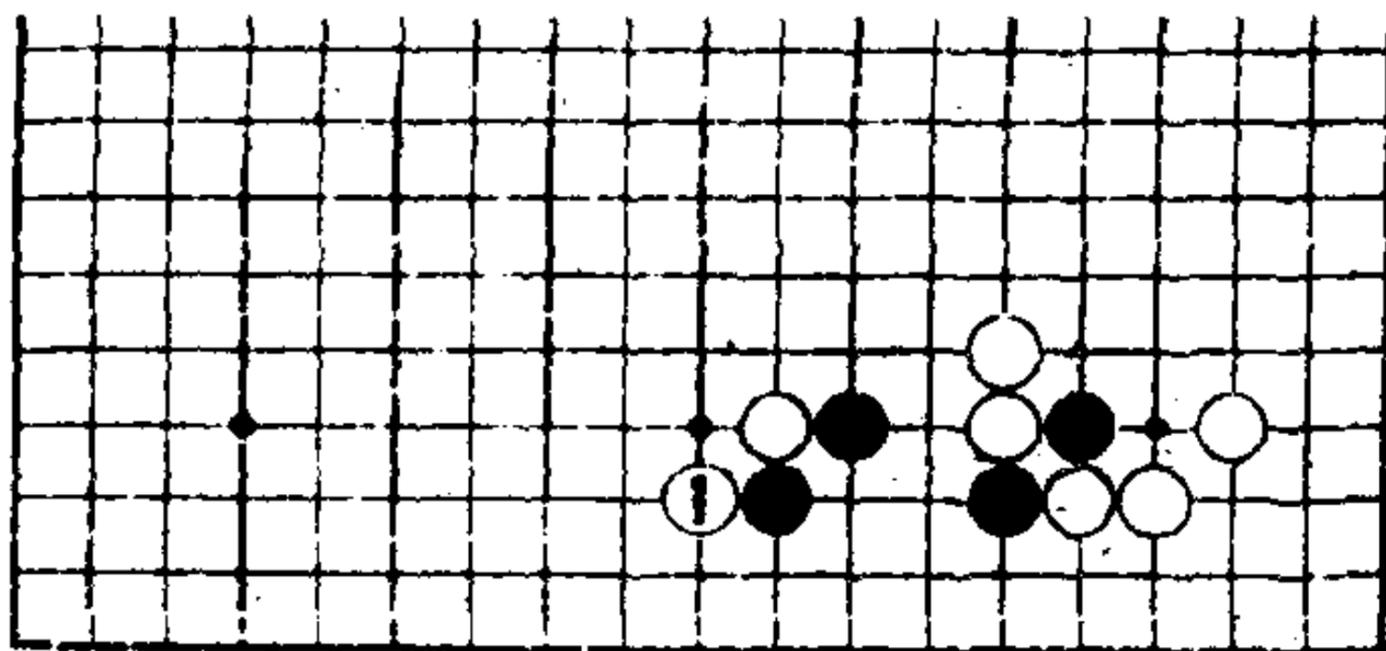
1 图 (腾挪开始)  
黑 1 时，白只能 2 挺。  
接着黑 3 扳，但是以下的变化还很复杂。



1 图

## 2图 (以后的处理)

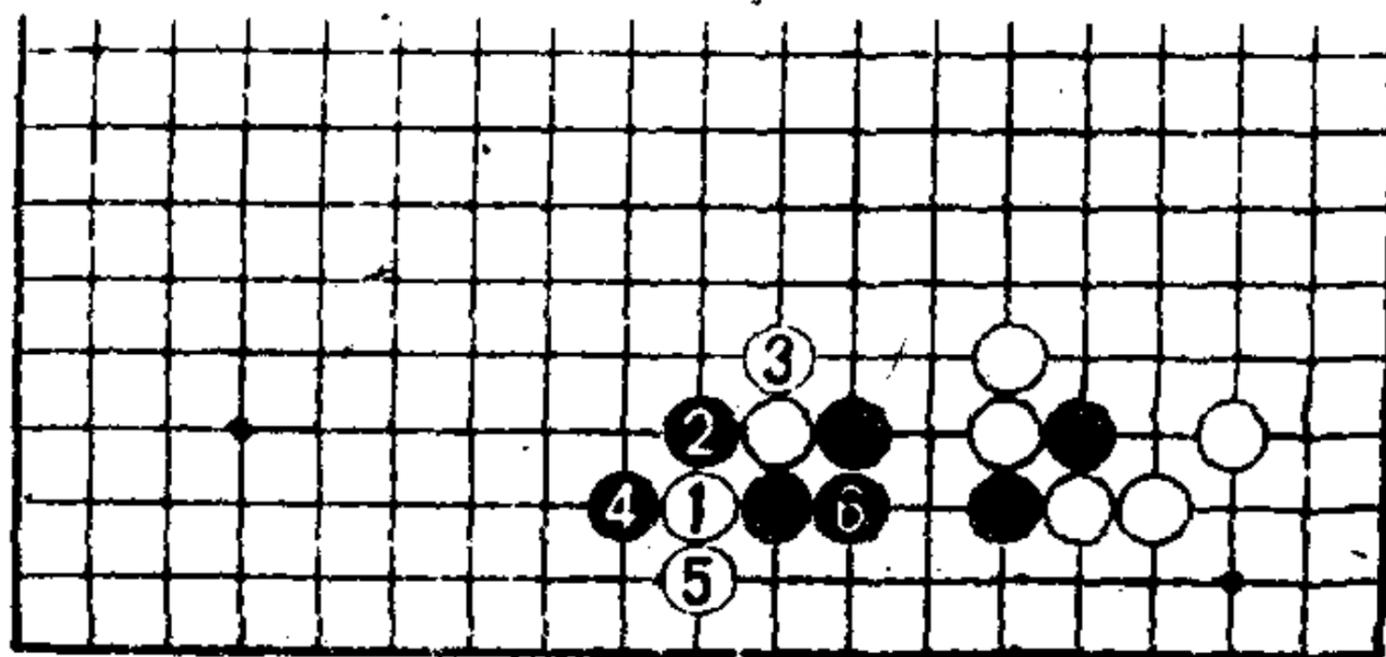
黑扳虽然可以取得腾挪，但被白1扳下后，变化相当复杂。对黑来说，以后的处理并不轻松。



2图

## 3图 (最强的抵抗)

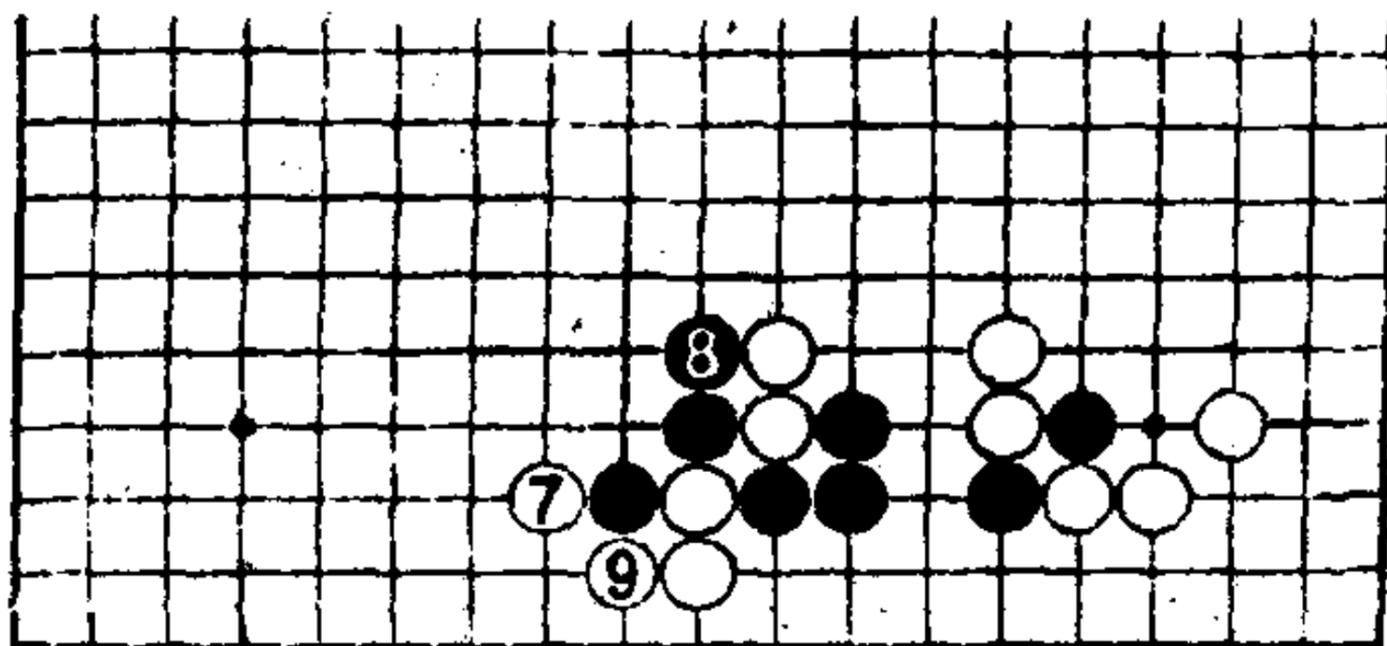
对付白1，黑有种种应法，如图黑2断，4打后6接是最强的抵抗。



3图

4图 (以下的进行)

白7夹是手筋。黑8长时,白9渡,接下去——



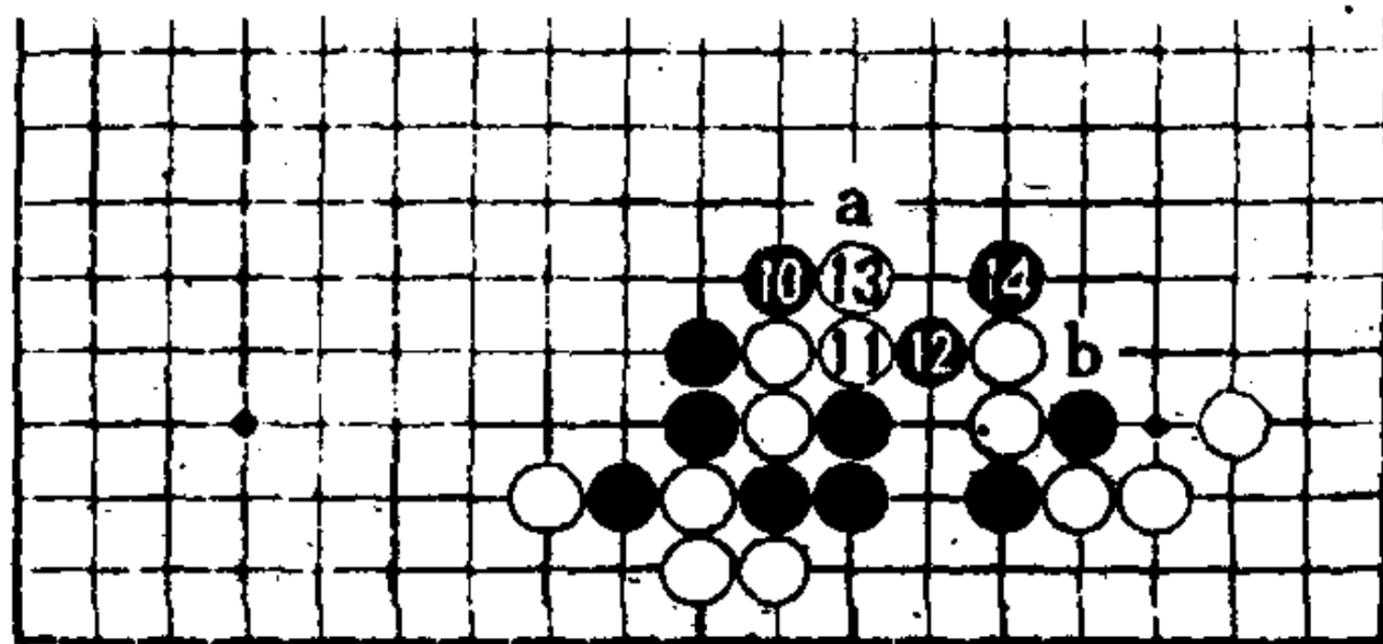
4图

5图 (腾挪成功)

黑10打,白11逃,黑12追击,14扳。

a、b两点黑必得其一。下一步白a则黑b吃进二子。

走成这种结果黑可满足。

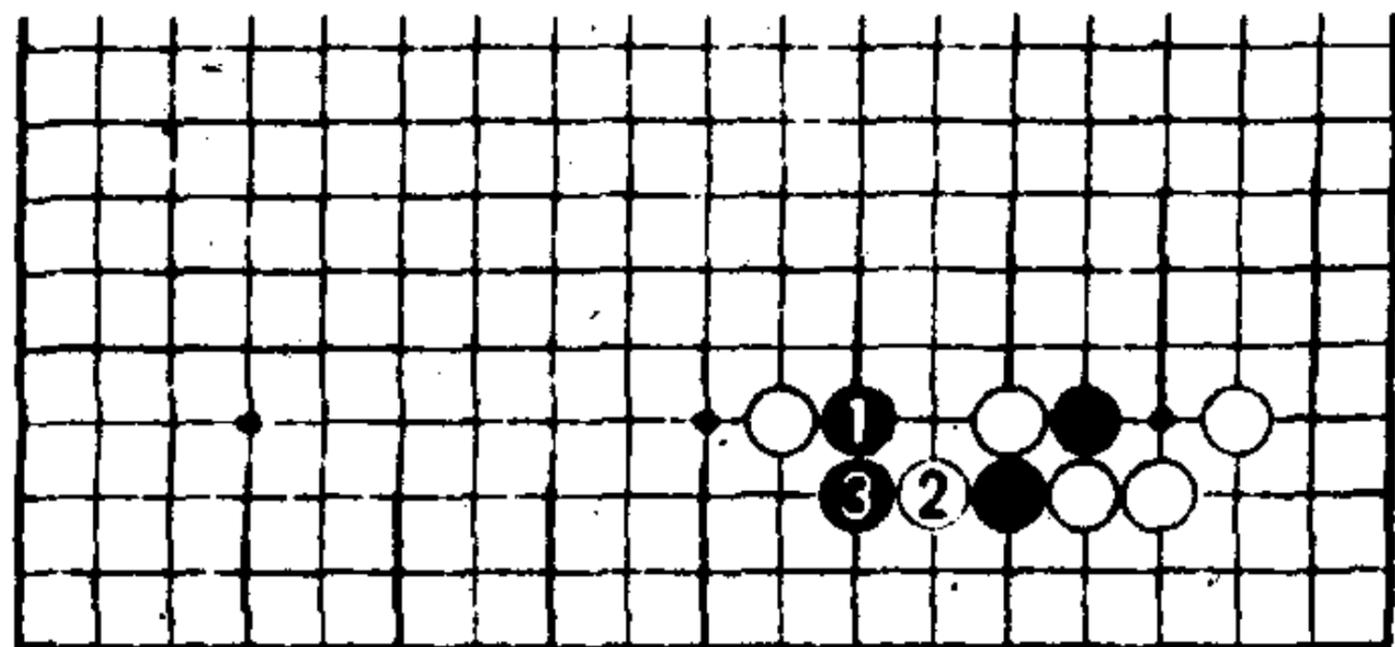


5图

### 6图 (拙劣)

黑1碰时，白2打吃一子是拙劣的下法。

被黑3挡下，白难走。

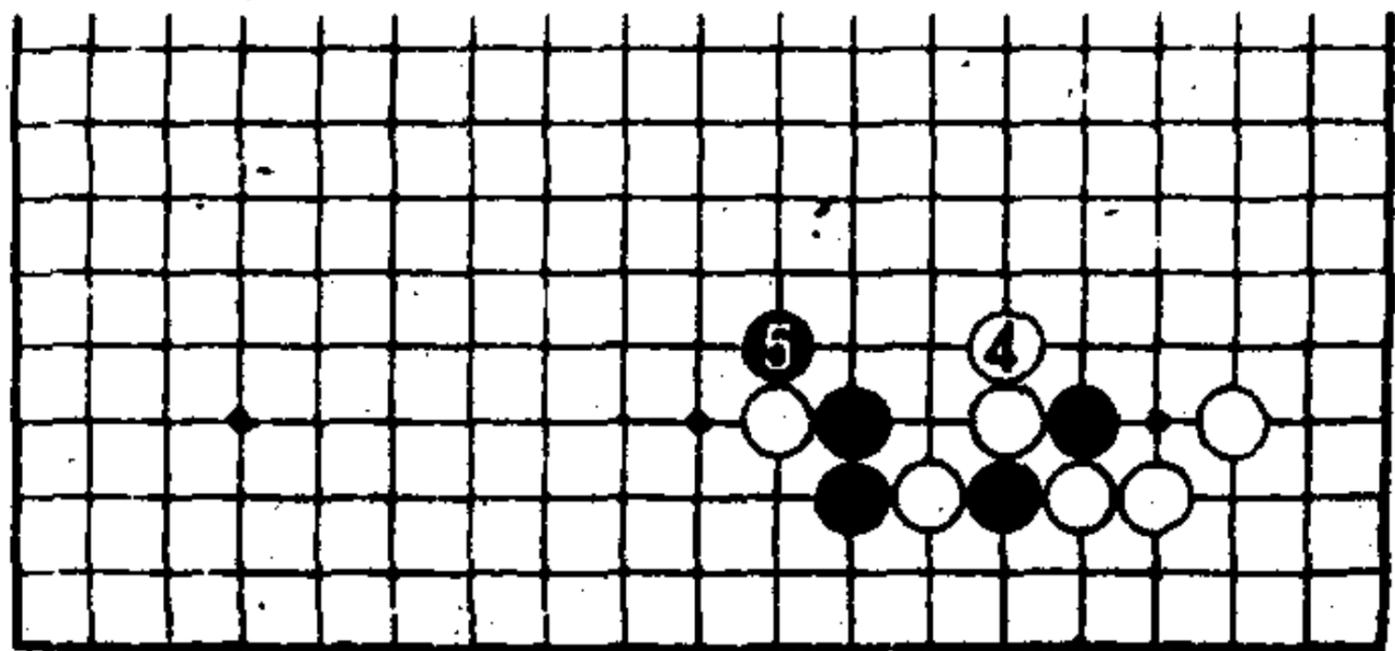


6图

### 7图 (轻松)

白4挺必然。白如果一开始就在4位挺，就不至于让黑如此腾挪了。

黑5扳出，轻松。

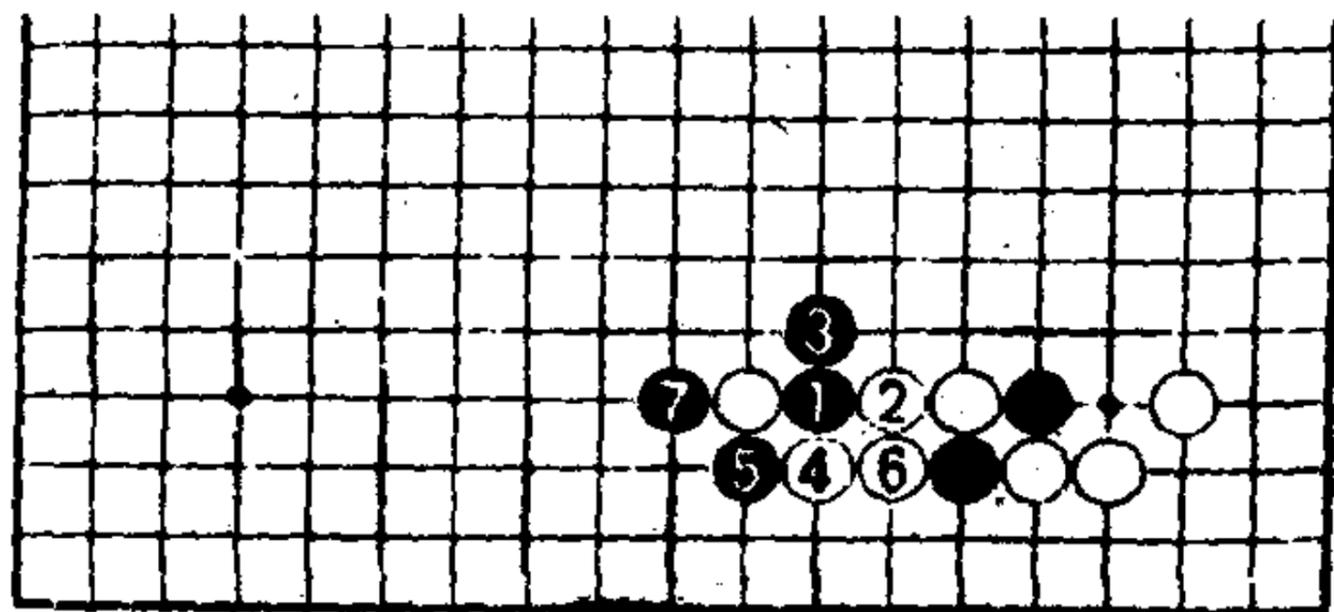


7图

### 8图 (征)

黑1时，白2顶也不好。

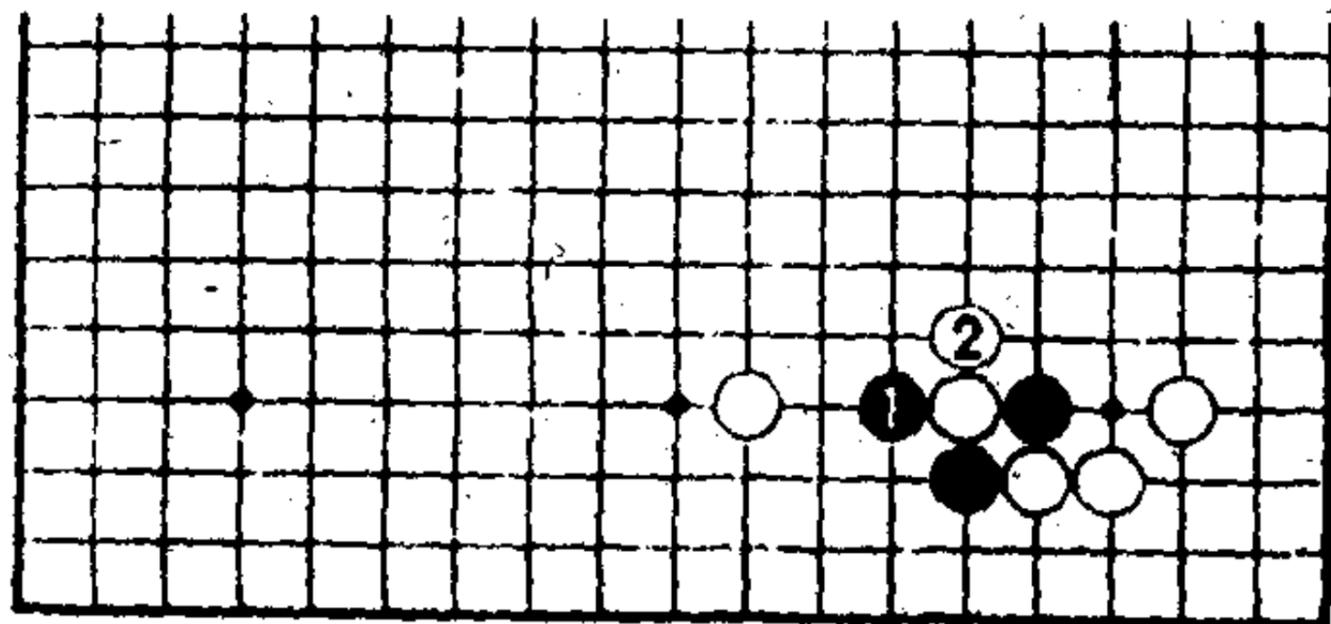
黑3挺起，白即使4渡也不能联络。黑5断时，白6不能省略，接着黑7征吃一子，黑腾挪成功。



8图

### 9图 (失败)

黑1打，大恶手。把孤棋走重，以后就没有恰当的后续手段了。



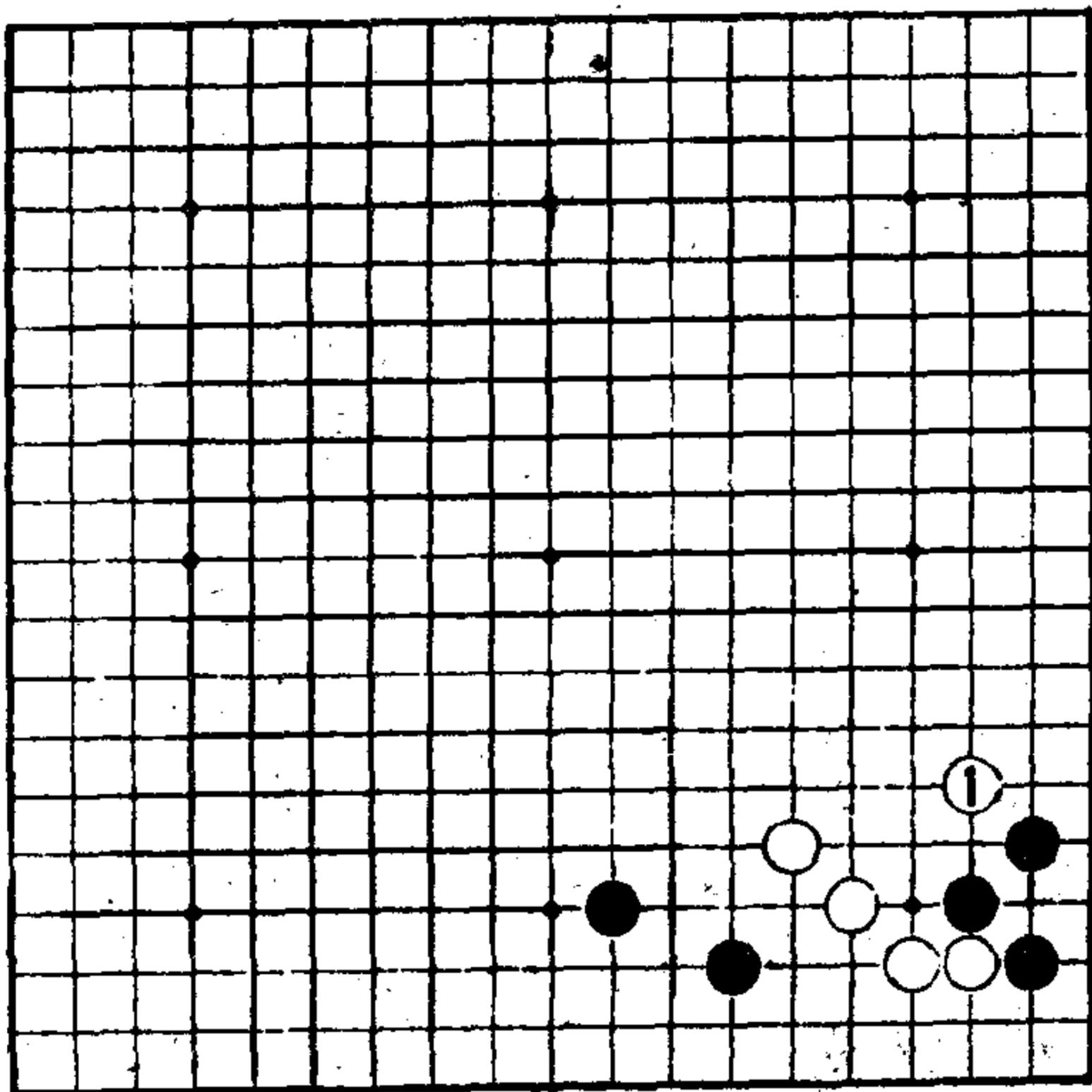
9图

## 第15题

当然  
黑先 初级

白1冲击急所。  
在这样的棋形中，是  
当然的一手。

黑的应法也必须  
是当然的一手，才不  
致蒙受损失。



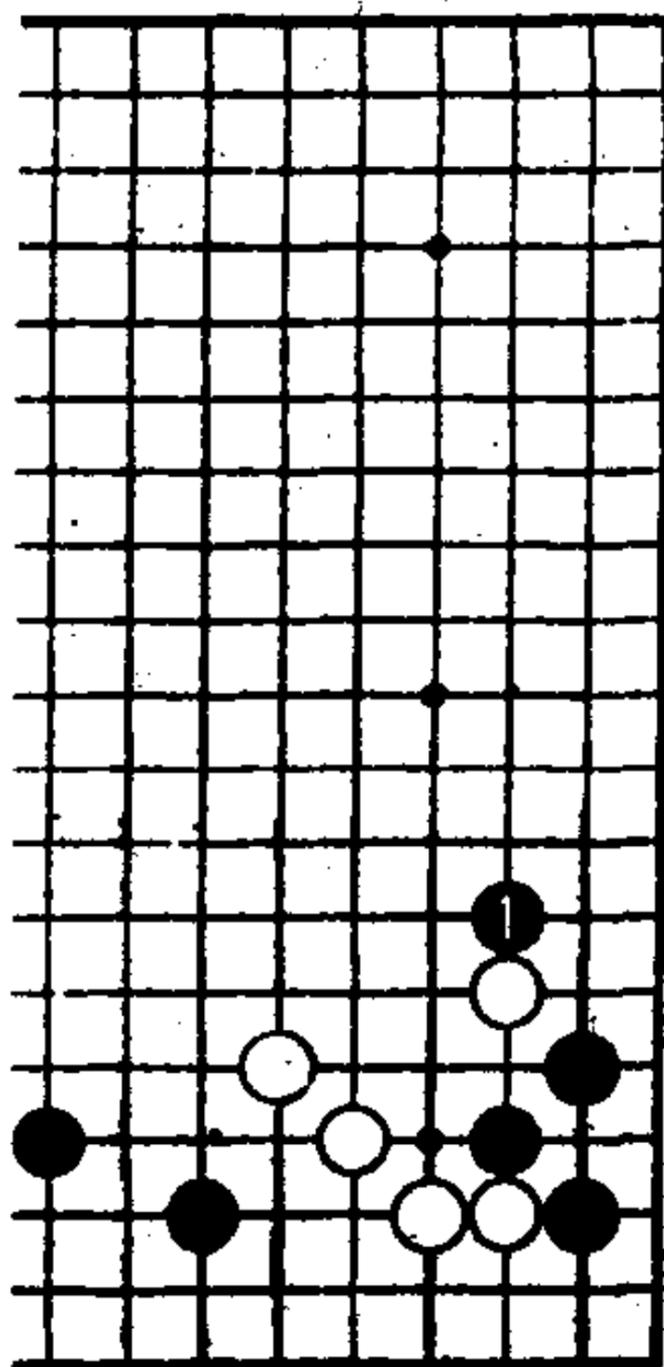
## 正解图 碰

黑 1 碰正着。

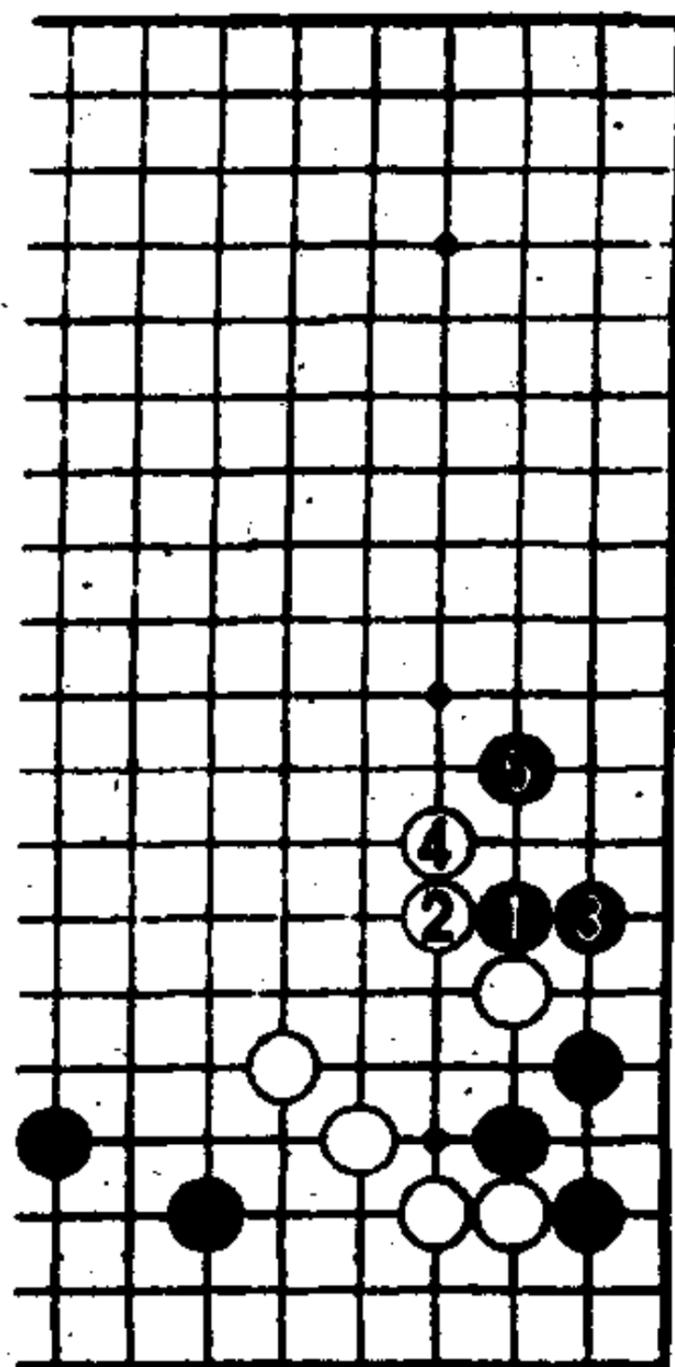
乍看此着脱离了主体部分，有些危险，其实这是常用的手筋，希望读者记住。

### 1 图 (两分)

黑 1 时，白 2 扳当然，以下黑 3 立到 5 跳，黑位虽低，但白外势的规模也不大。走成这种结果，可以说是两分。



正解图



1 图

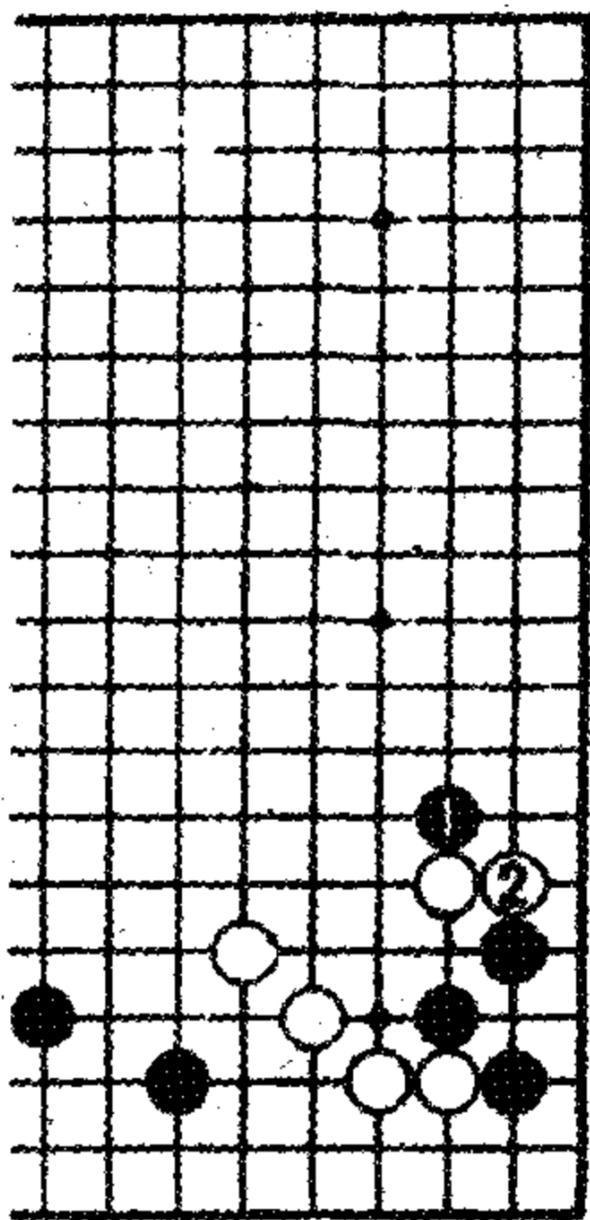
## 2图 (可怕的一手)

黑1碰与主体脱离，有被白2隔断的危险。这一手棋对初级者来说很难对付。

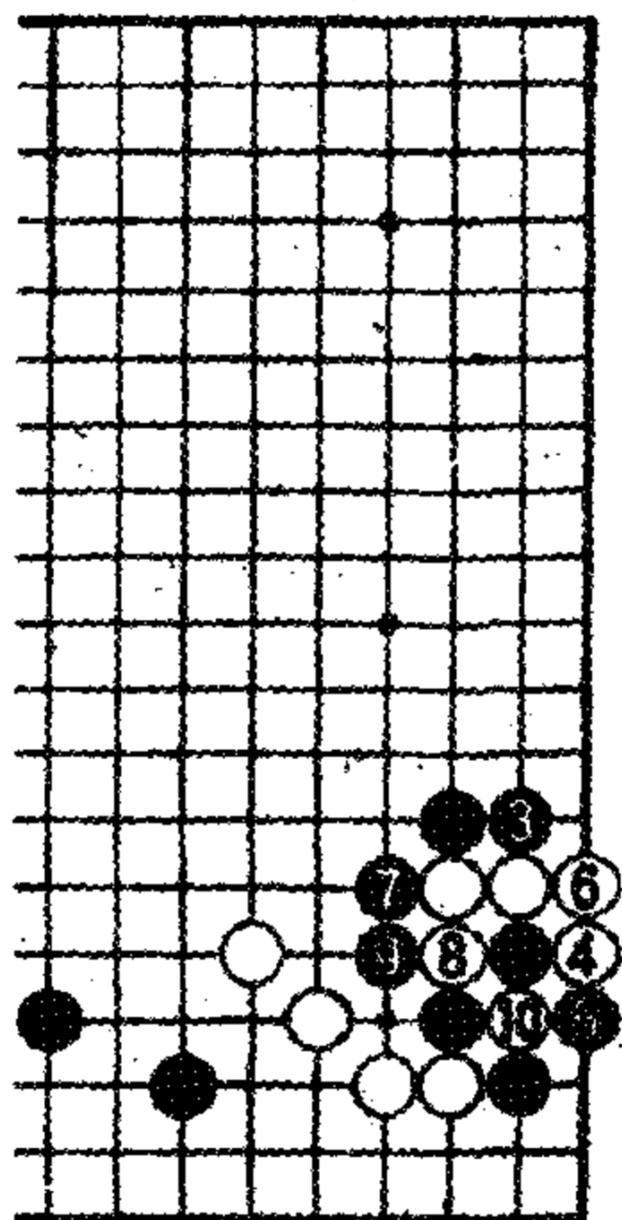
但是，白2果真是可怕的一手吗？

## 3图 (劫)

接下去黑3挡时，白如想强行隔断黑棋，只有4、6扳粘，以下黑9到白10提劫必然。但是此劫对白来说，负担过大，白是不敢轻易开劫的。



2图



3图

#### 4图 (失败)

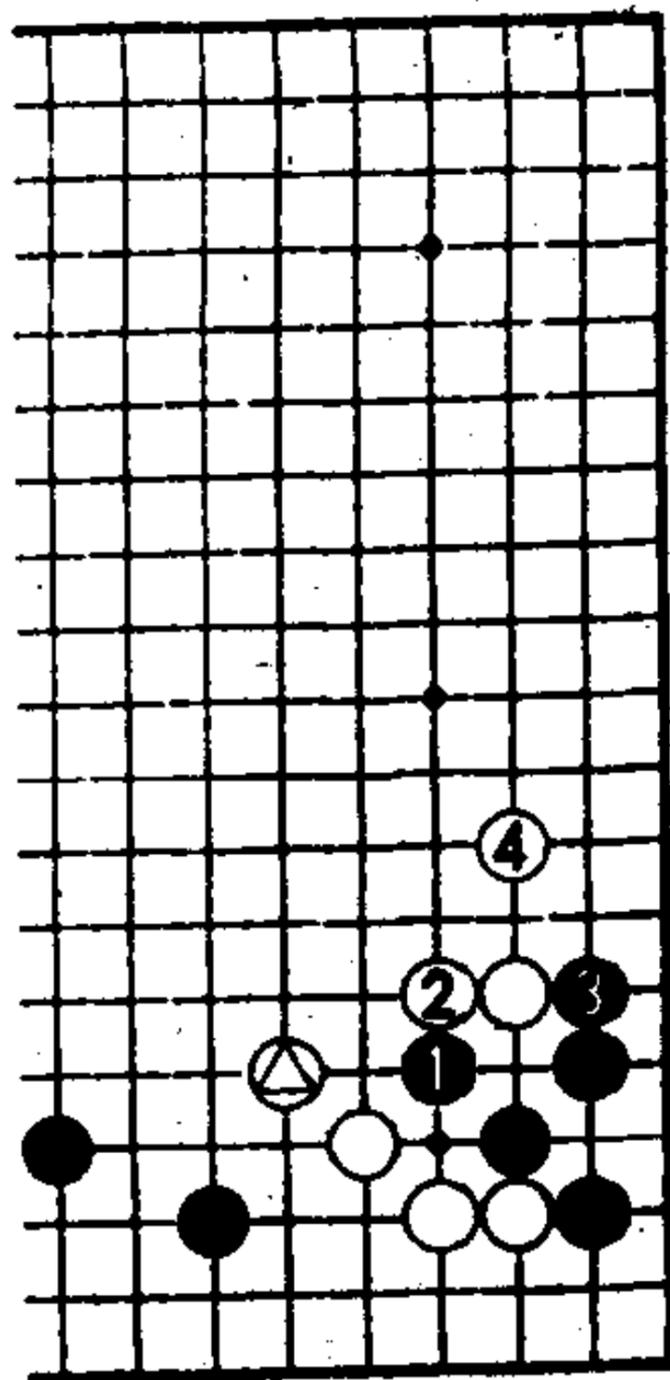
黑1尖的应法只有在没有白△的情况下才能成立。

在此被白2挡，黑立即陷于被攻的境地。黑如3，白4跳，黑被彻底封锁。

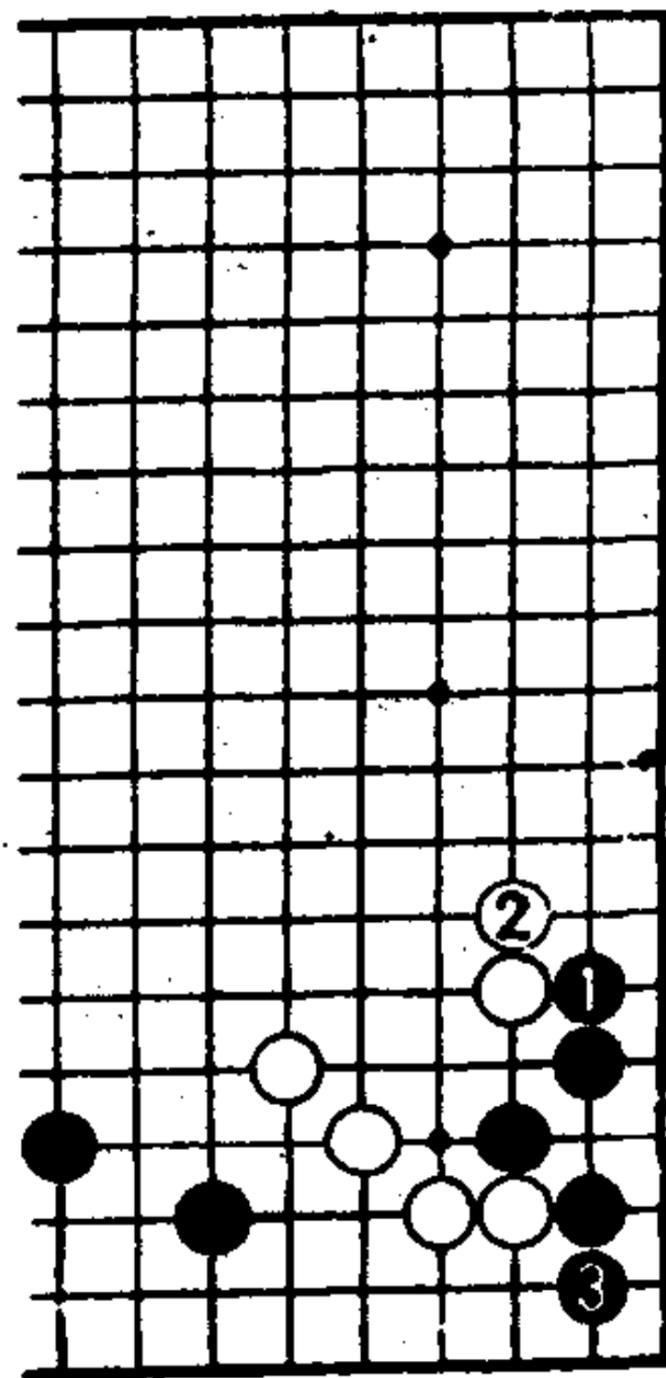
#### 5图 (失败)

黑1爬，白2退，黑3立虽能活角，但是这种走法过于消极了。

只有在特殊的场合才可以采取这种应急的手段。



4图



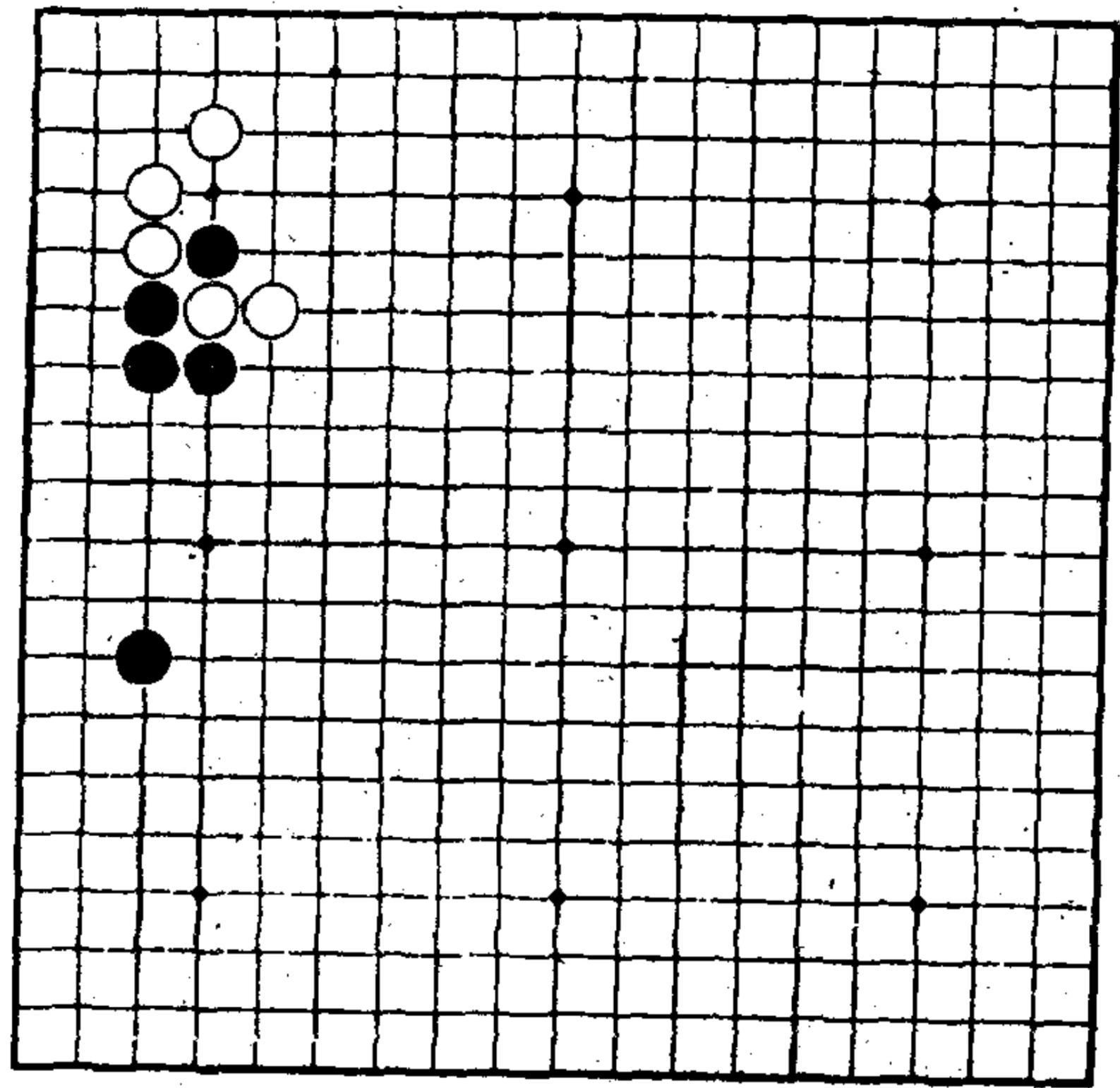
5图

# 第16题

先行  
黑先 中级

在行棋中常使自己的着子较对方先行一步是非常重要的。这是围棋的基本原则。

那么，怎样把这一原则具体应用到左上角的棋形中去呢？这也可以说是手筋的应用。



## 正解图 罩

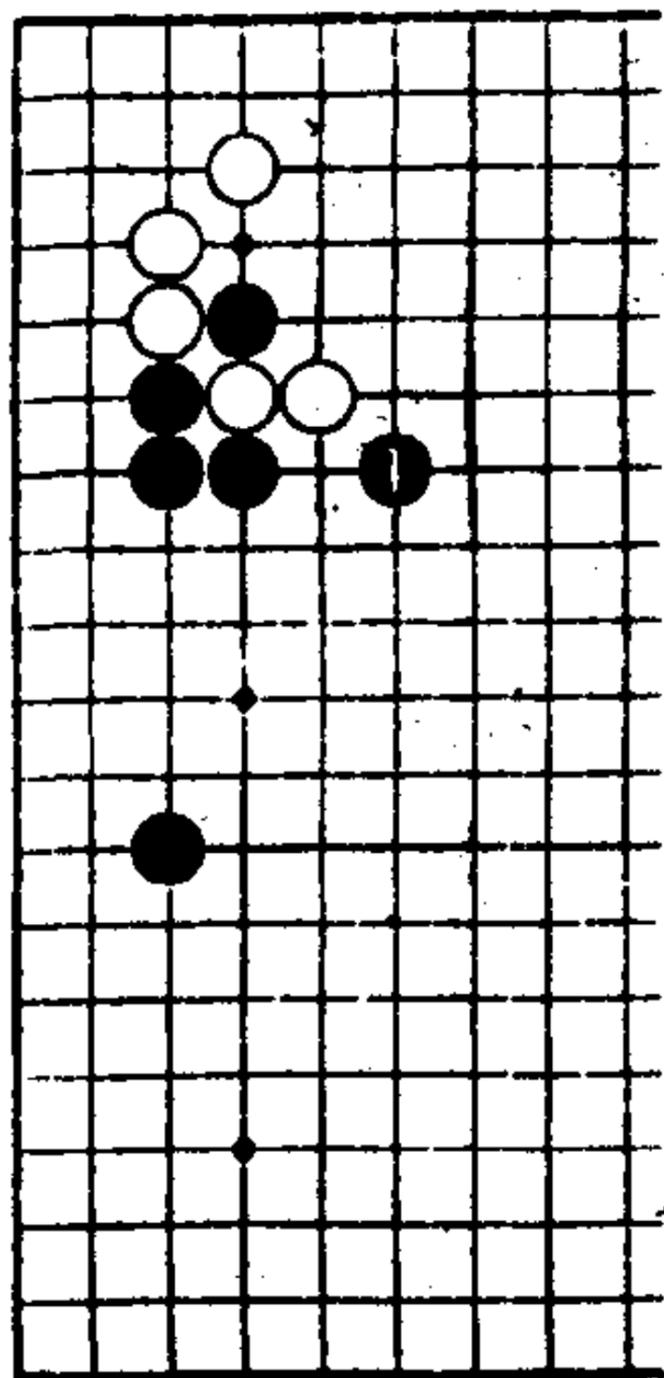
黑 1 罩正确。

在已有断一手棋形中，黑 1 是常用的手筋。

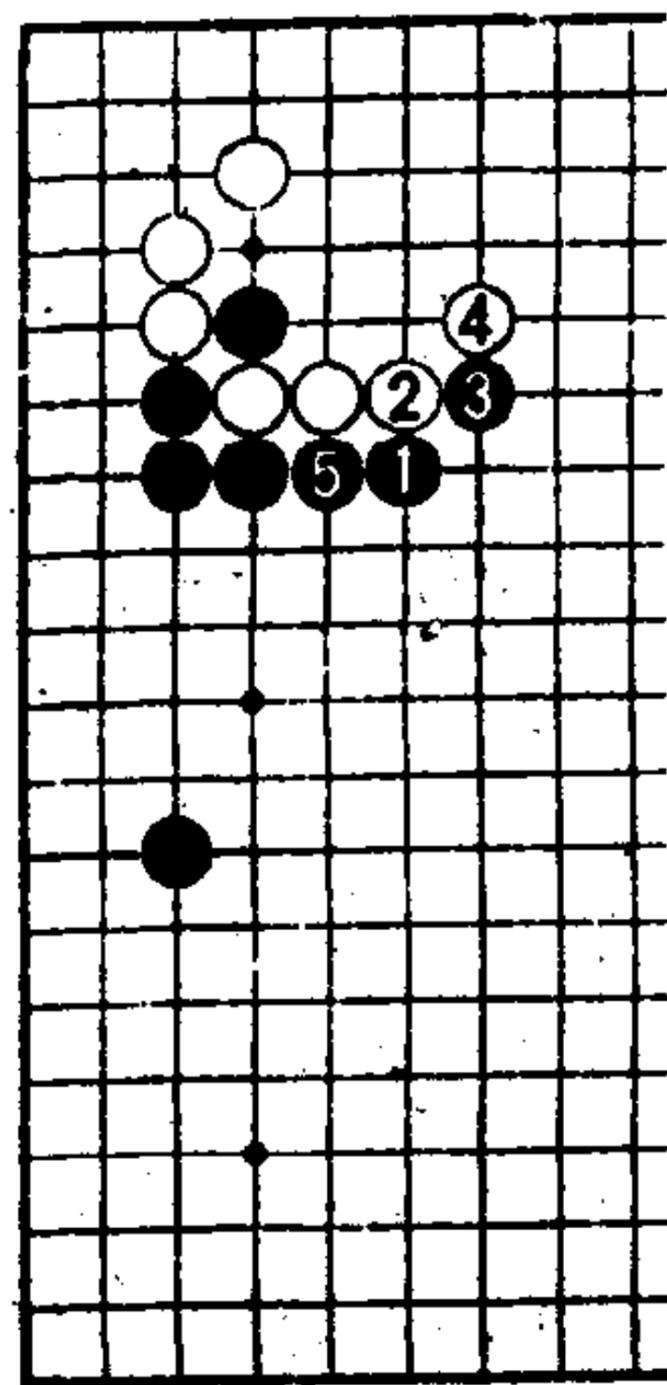
### 1 图 (扳与接)

黑 1 时；白如 2，黑 3 扳。

接下去白如 4，黑 5 坚实地接一手非常重要。



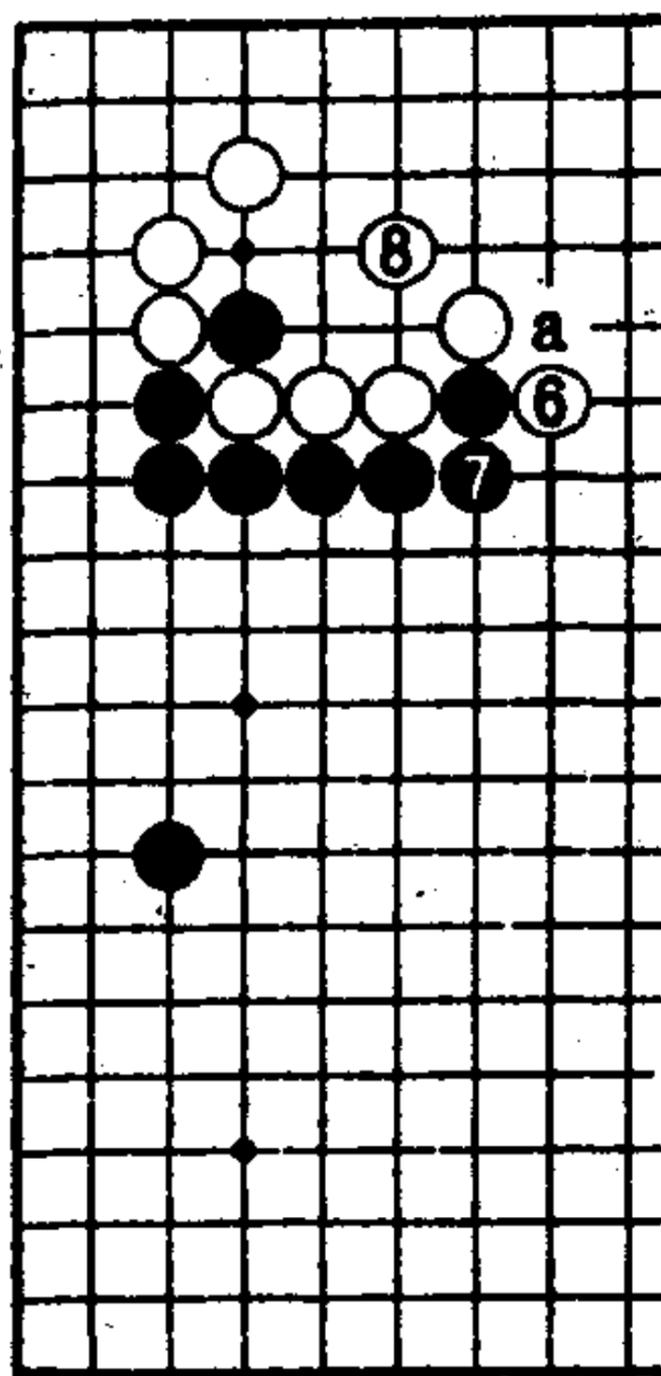
正解图



1 图

## 2图 (厚)

白6打、黑7接之后，白8补不能省略。黑筑起一堵铜墙铁壁，非常厚实，而且留有a断的手段。

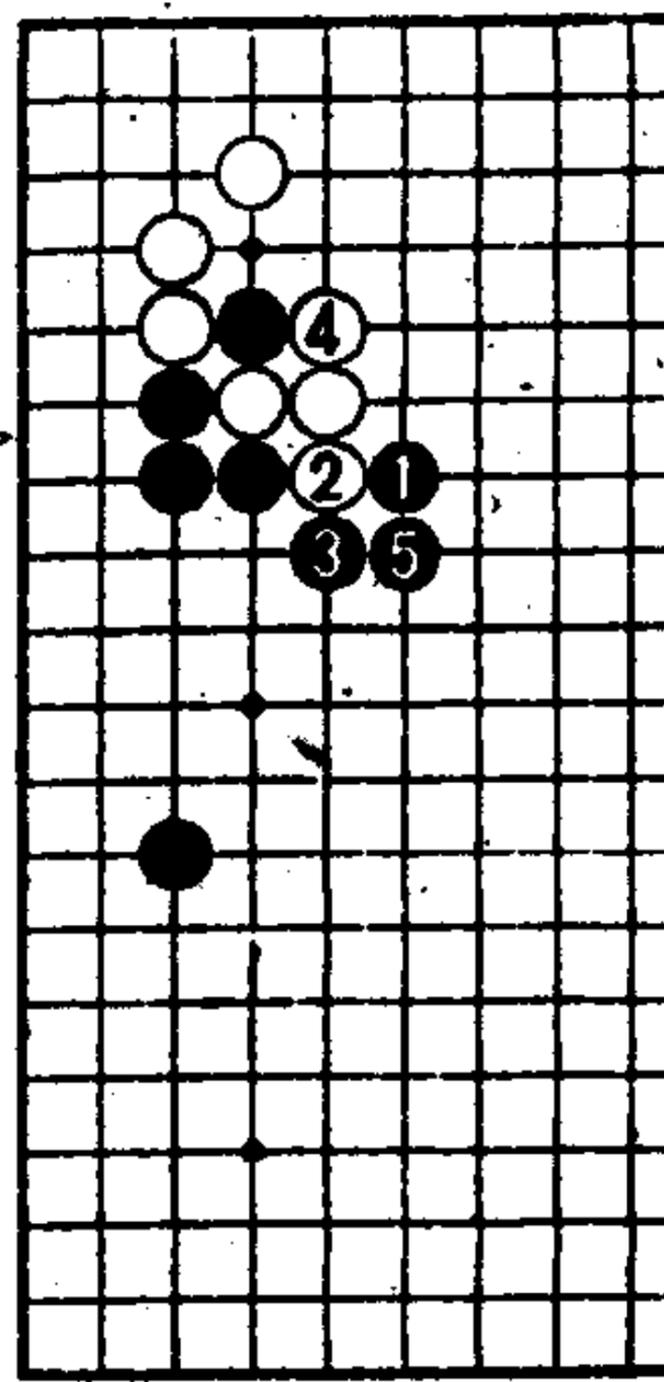


2图

## 3图 (退)

鉴于走成前图的结果白痛苦，因此白2冲，黑3挡时，白4退补。

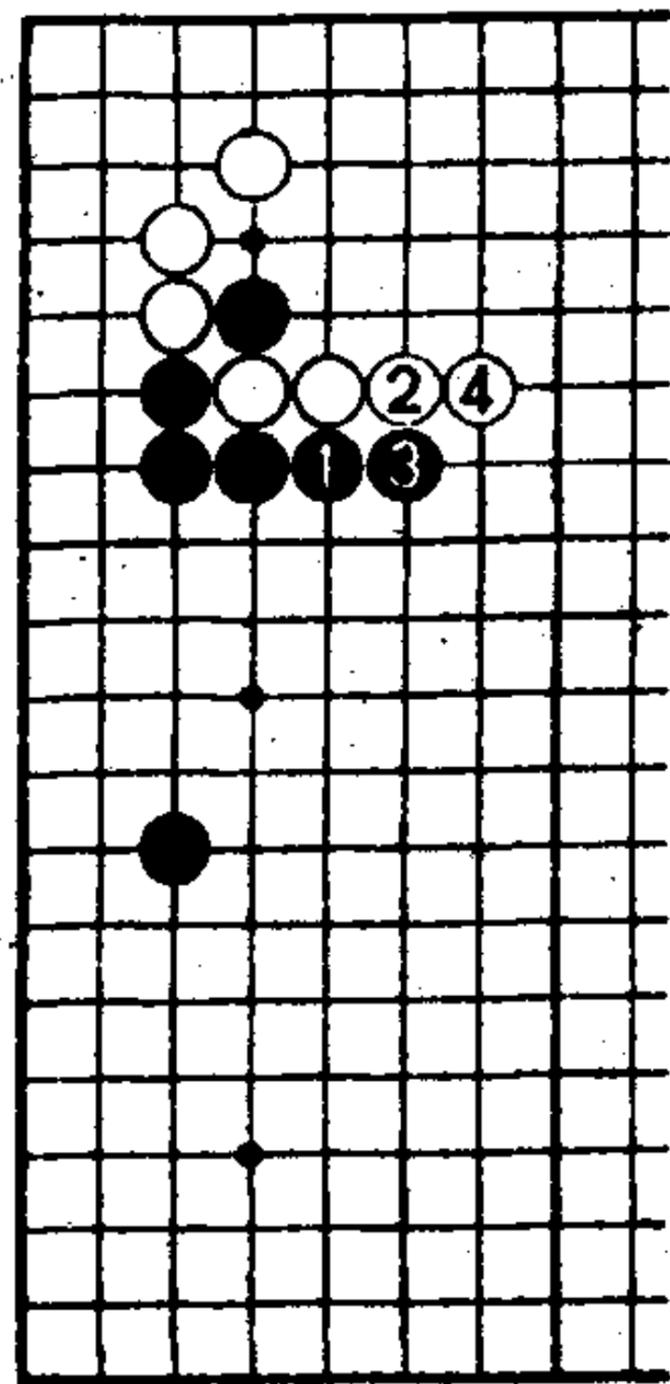
以下到黑5接，可以看作是双方正常的应接。



3图

### 4图 (失败)

黑1、3俗称“后面推车”。这样让白先一路，而且白拿到的实地过大，显然黑失败。

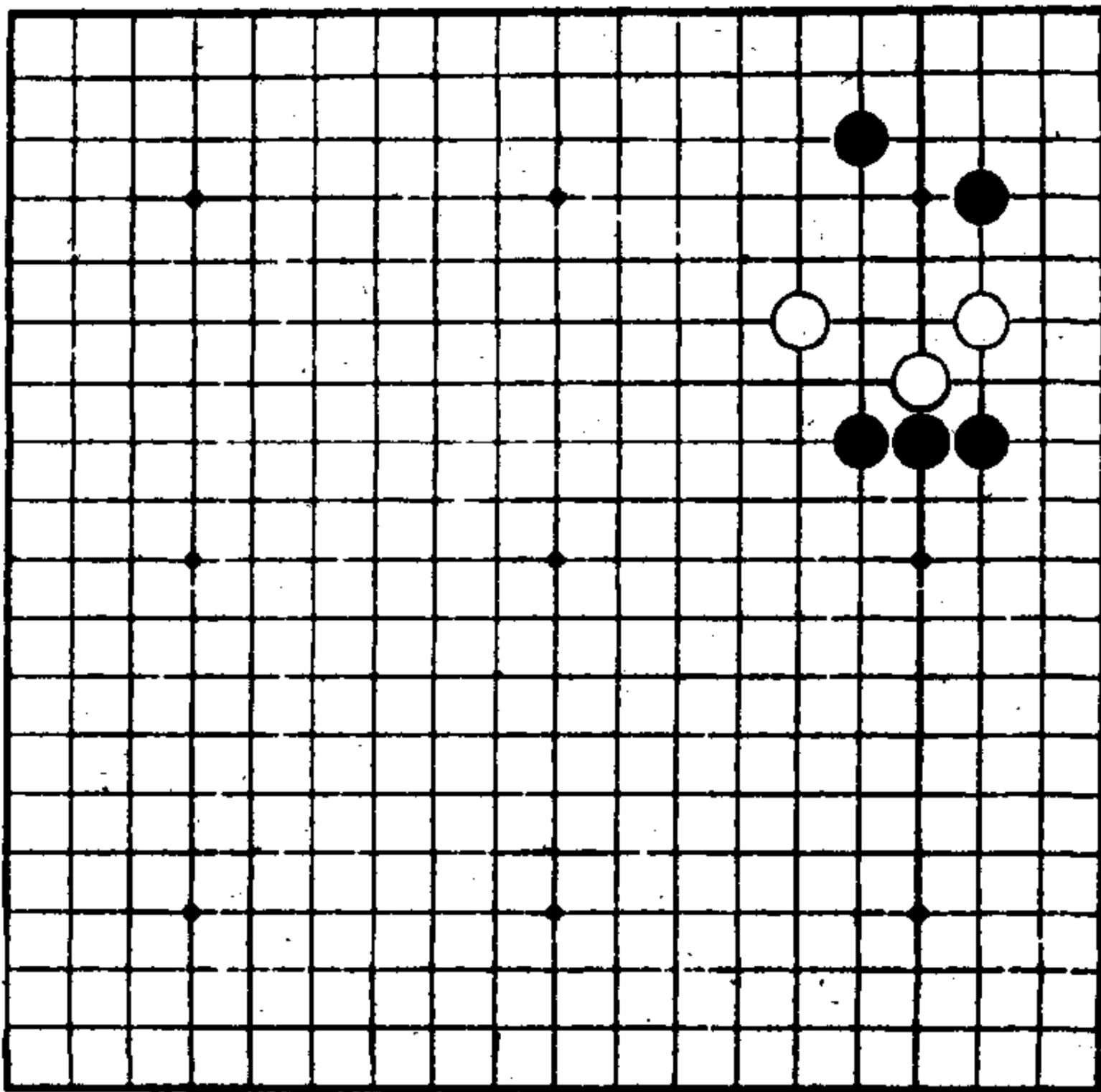


4图

# 第17题

攻击意识  
黑先 上级

白形不好。  
黑怎样攻击？  
在这种情况下，  
重要的是要有攻击意识。



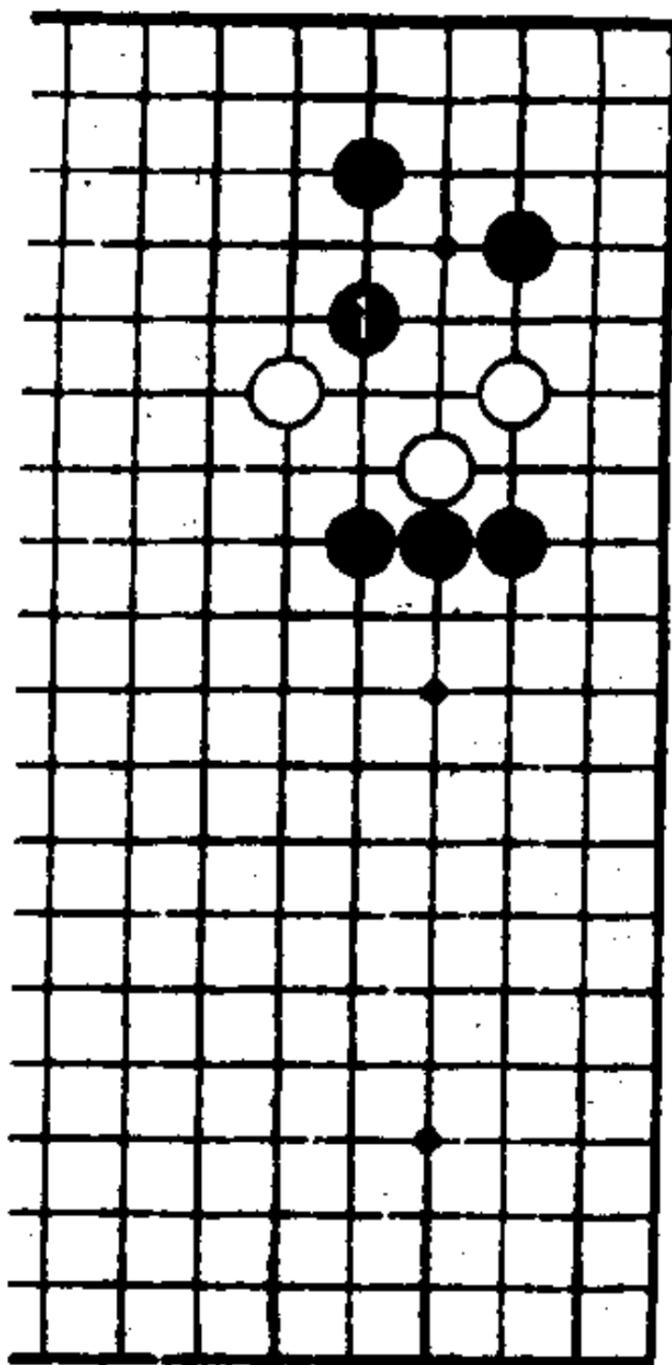
## 正解图 形的急所

黑 1 刺是形的急所。

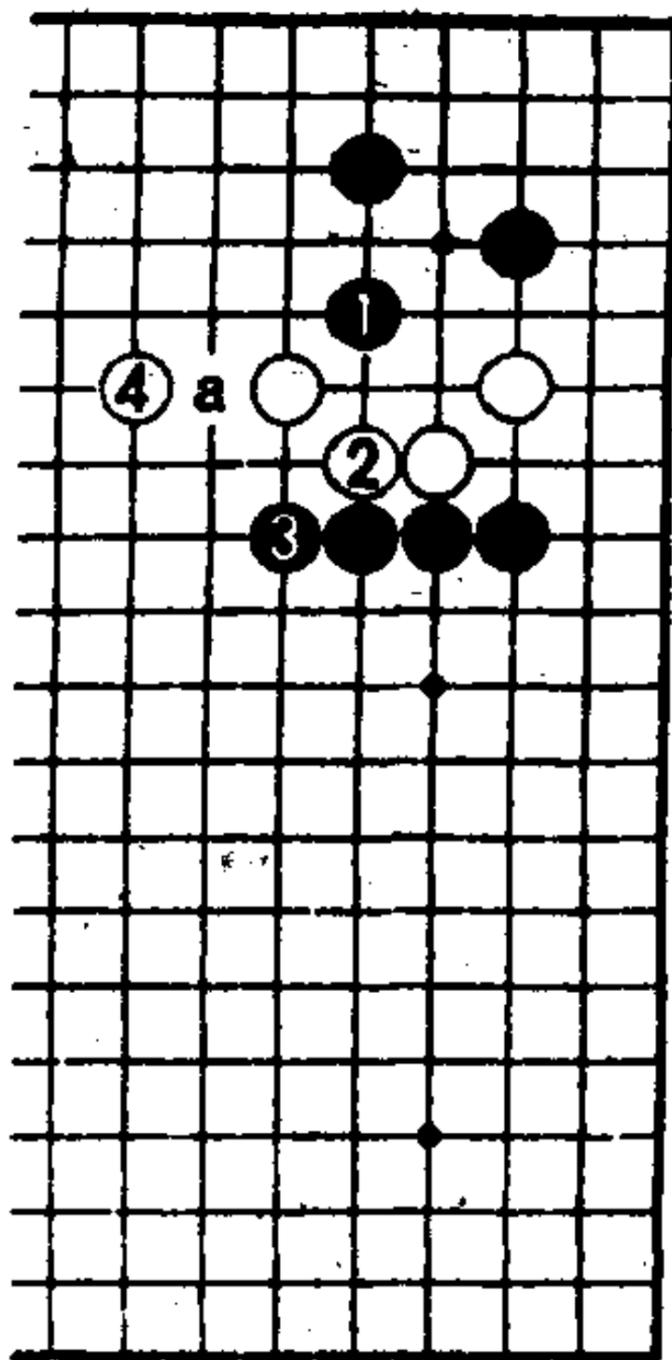
在这种场合，黑的主要目的是使白形陷于崩溃。

### 1 图 (缺陷)

黑 1 时，白除 2 接之外没有其他走法。黑 3 长是好形。白 4 跳出之后仍然留有 a 位的缺陷。



正解图

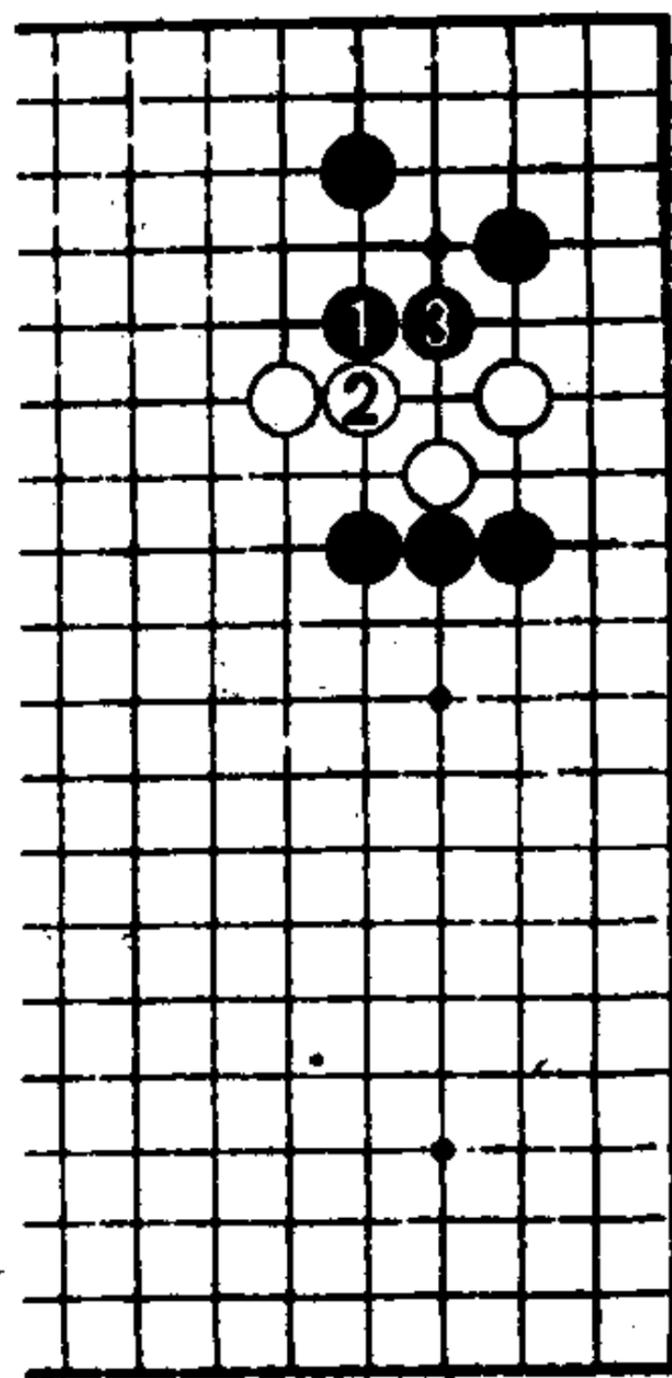


1 图

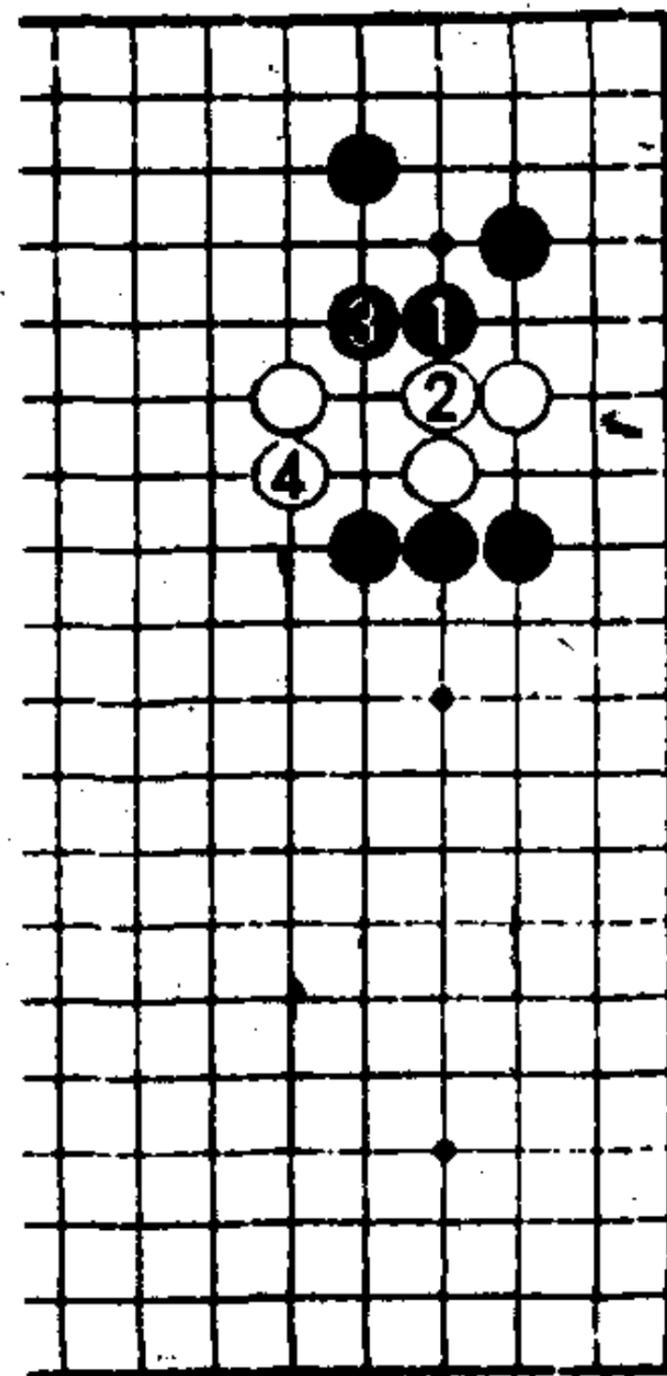
## 2图 (着点错误)

白在2位应着点错误。  
黑3退，白没有适当的应手。

总之，黑走上1刺之后，白无论怎样应，都将成为愚形。



2图



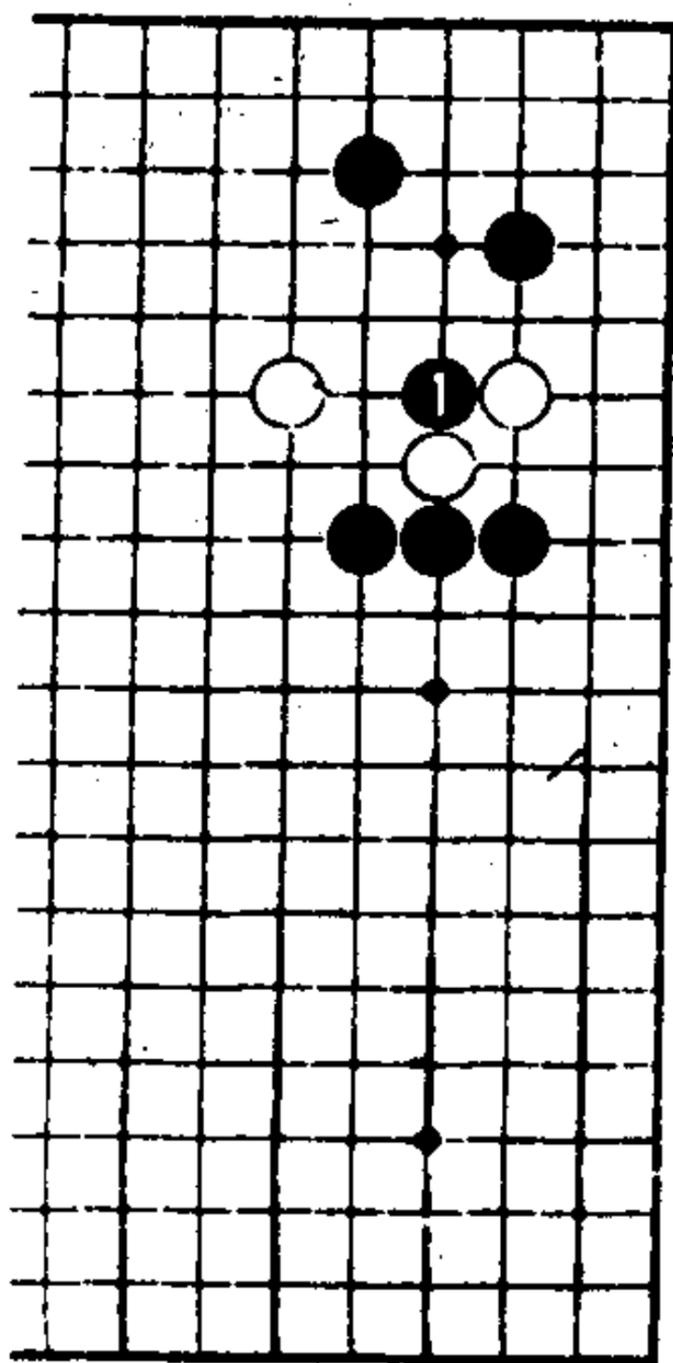
3图

## 3图 (失败)

黑1失败。白2、黑3之后，白4双就成了好形。试同前图比较，优劣一目了然。

#### 4图 (参考)

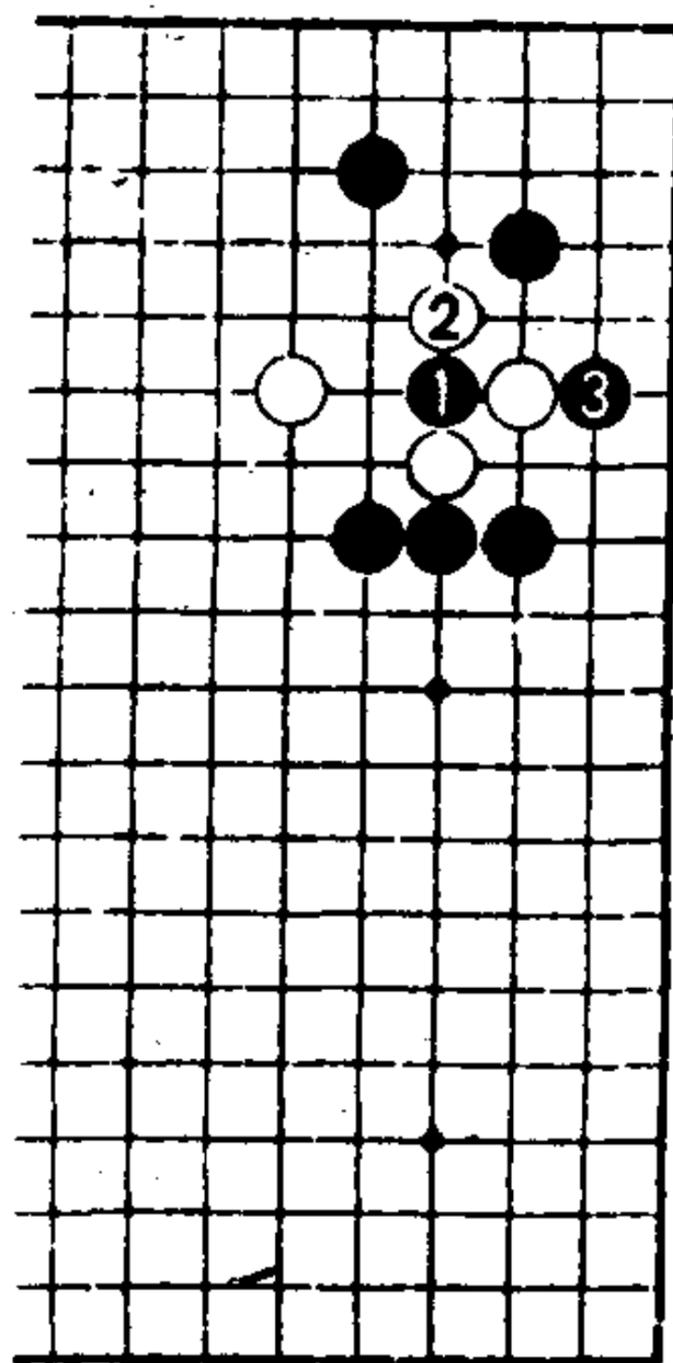
黑也有1卡的手筋。  
但这是腾挪的手筋，在攻击的场合不应采用。



4图

#### 5图 (渡)

黑1卡之后，白2，  
黑3固然可以渡过，但是  
在应该采取攻击的局面中，  
消极地进行腾挪是不行的。  
此图仅供参考。



5图

# 第18题

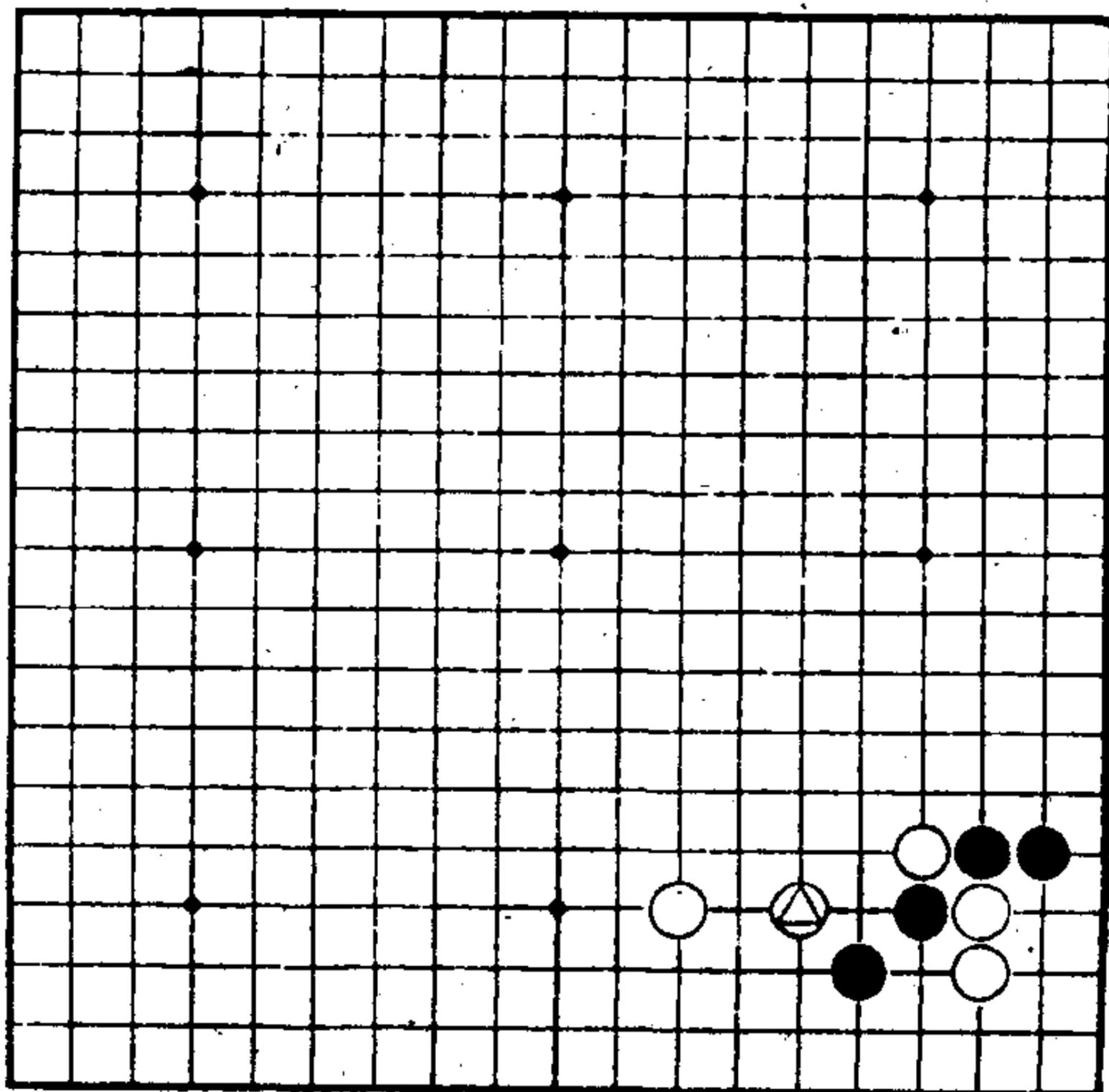
损害

黑先 有段

这是二间高夹定式的变型。

白⊙罩了一手。此型对双方来说都具有危险性。

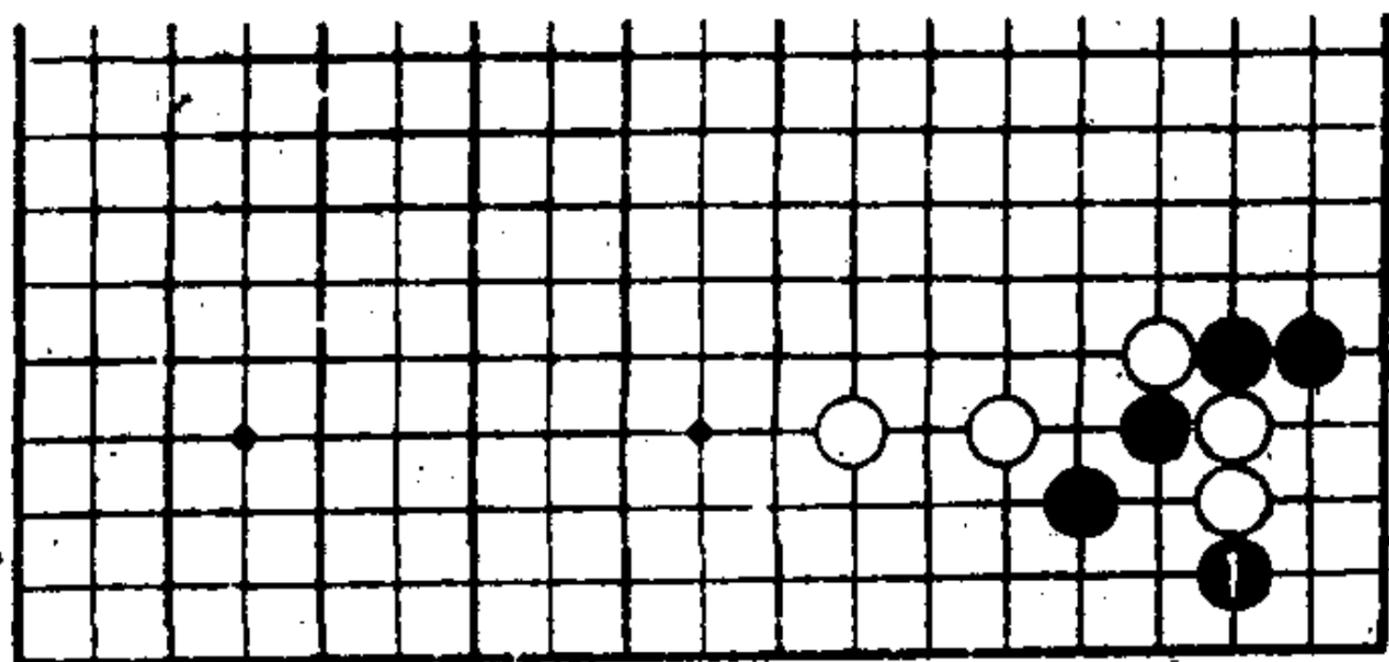
如果不知道此型中的手筋，就要蒙受损害。



## 正解图 托的手筋

这是一个比较复杂的定式。

黑1托是手筋，也可以说是此形中唯一的一手。

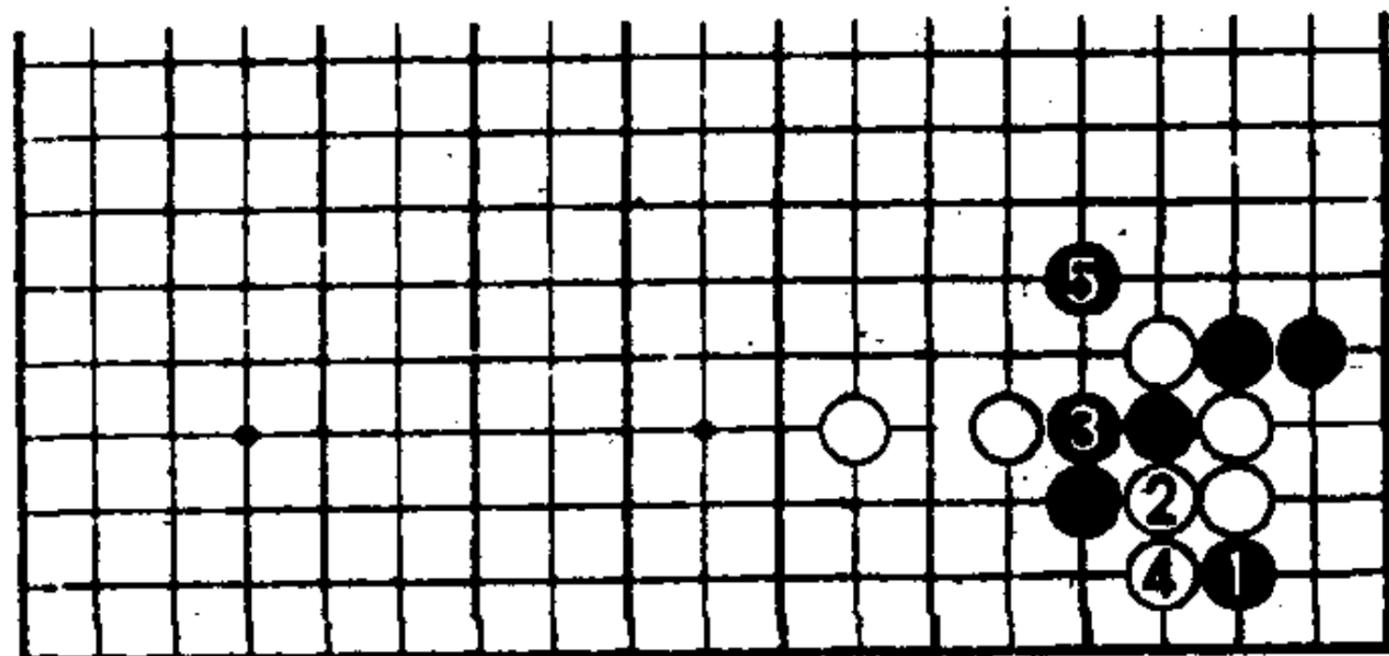


正解图

## 1图 (手筋)

白2当然,黑3接时,白除4曲之外没有其他走法。

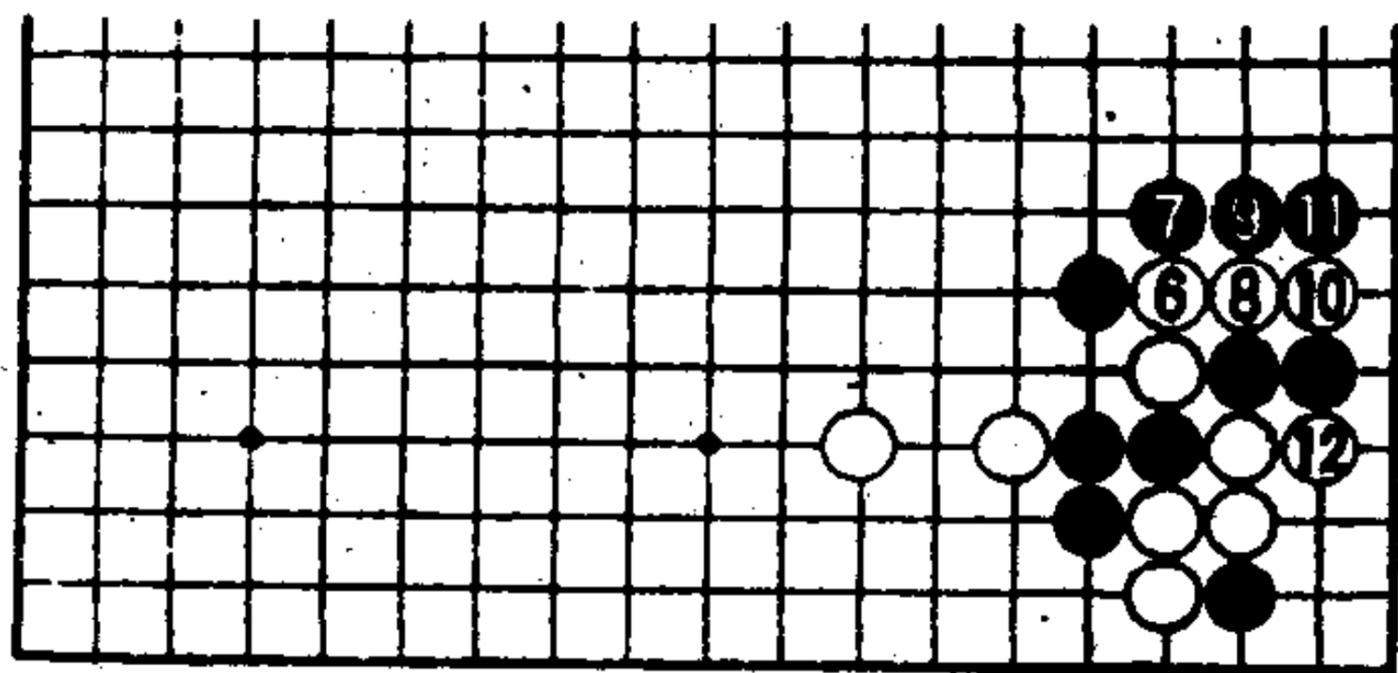
接着黑5枷是第二步手筋。



1图

## 2图 (弃子手筋)

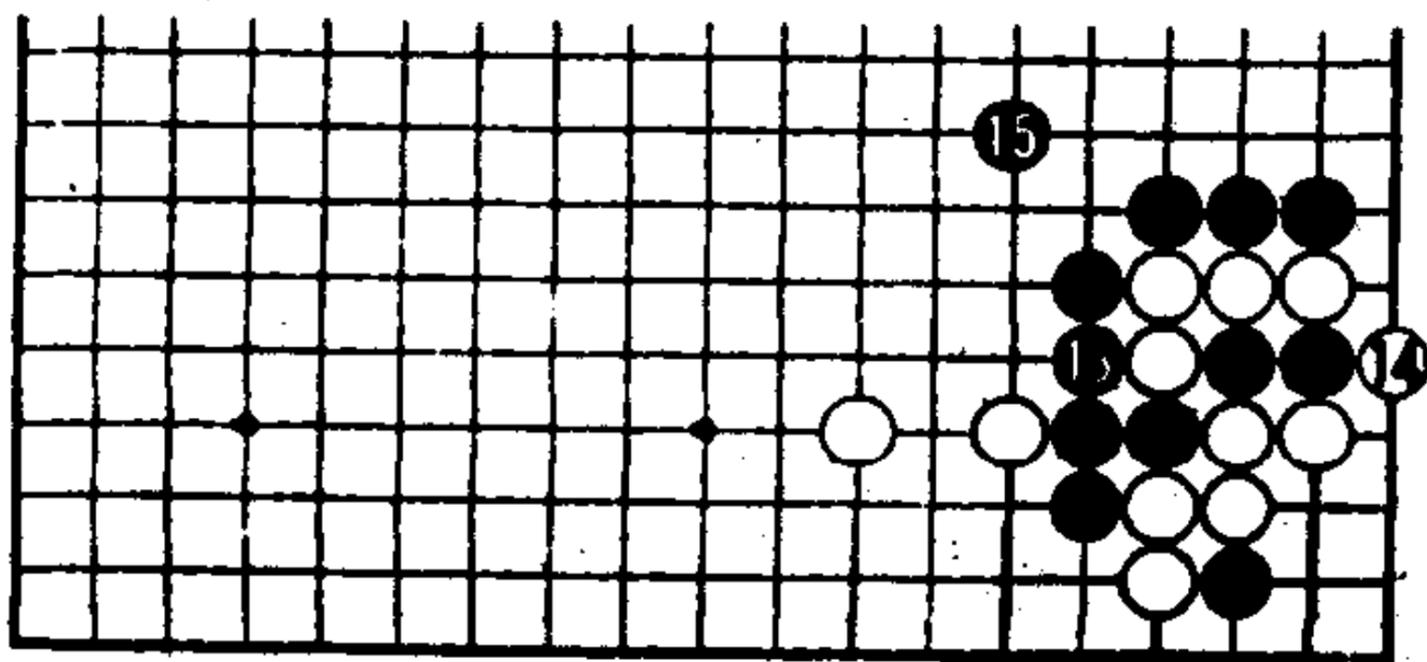
白如6长，黑7、9连挡是弃子的手筋。以下到白12是绝对的次序。



2图

## 3图 (实利与外势)

黑13紧，白14提时，黑15飞补，至此告一段落。结果是白得实利，黑占外势，两分。

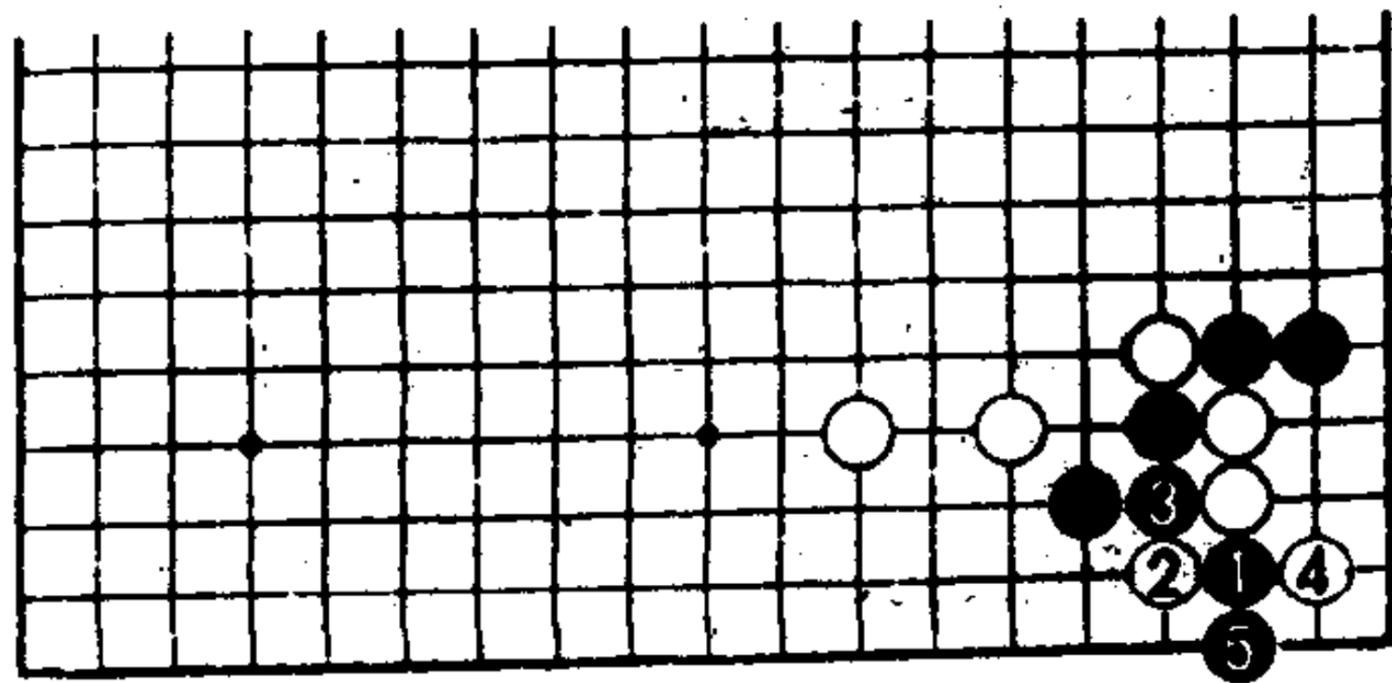


3图

#### 4图 (白困难)

黑1托时，白不能在2位扳。

白如扳，黑3断，白4时，黑有5立的手筋，白无后续手段。

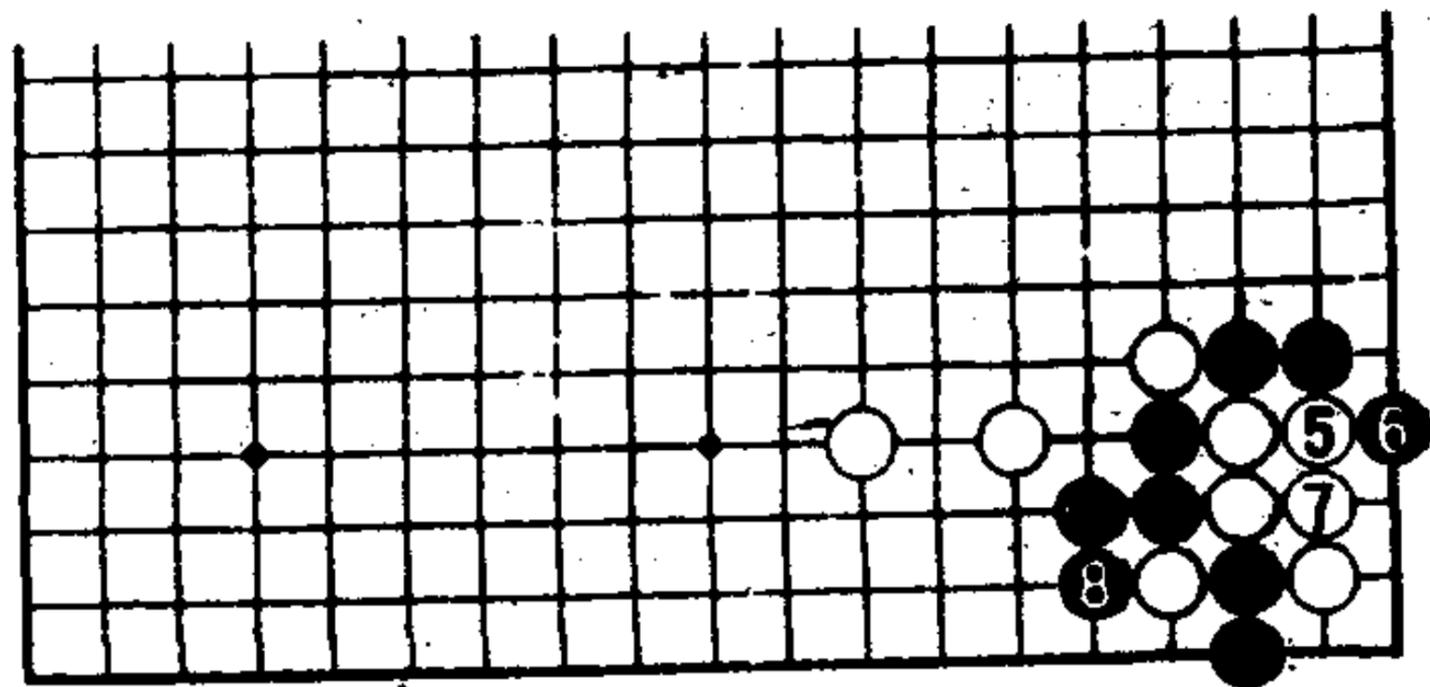


4图

#### 5图 (白被吃)

接下去白即使5挡也无济于事。黑6打迫白7接之后，8曲。

白角溃灭，损失惨重。

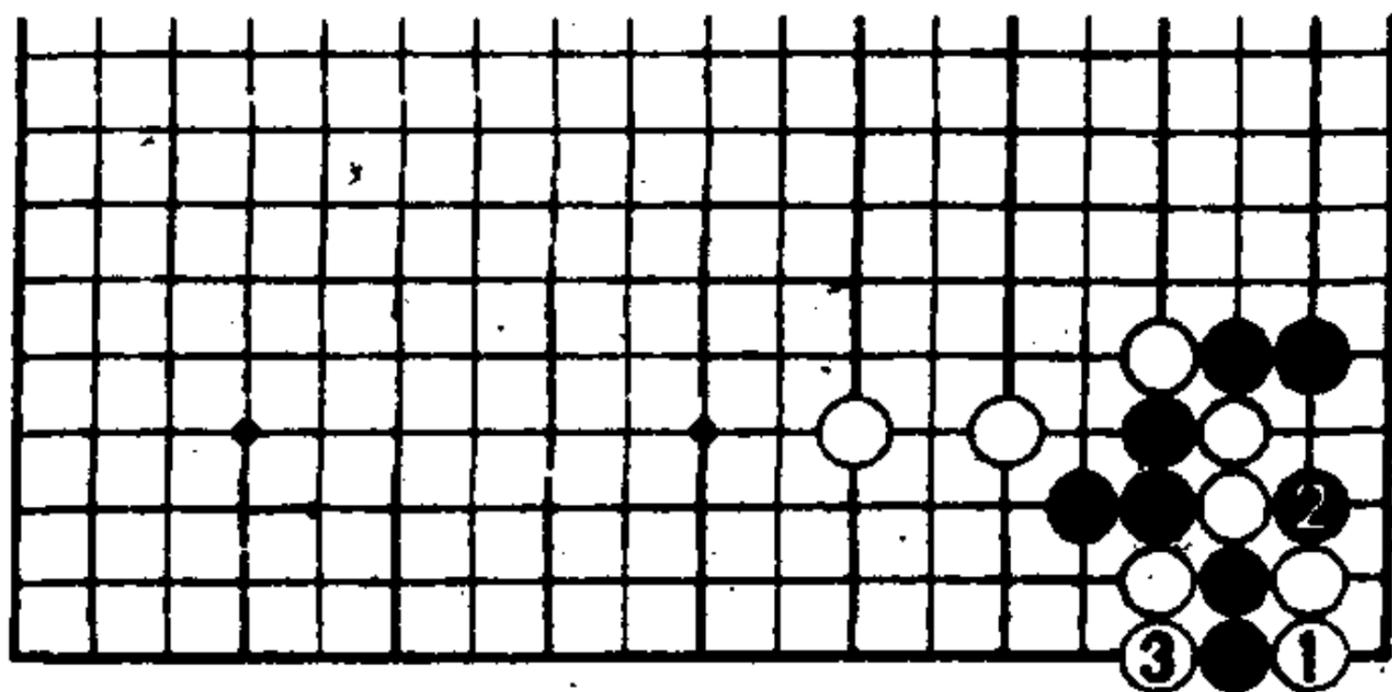


5图

6图 (做秤砣的手筋)

白1如打吃二子，黑2断是做秤砣时常用的手筋，白被滚打包收。

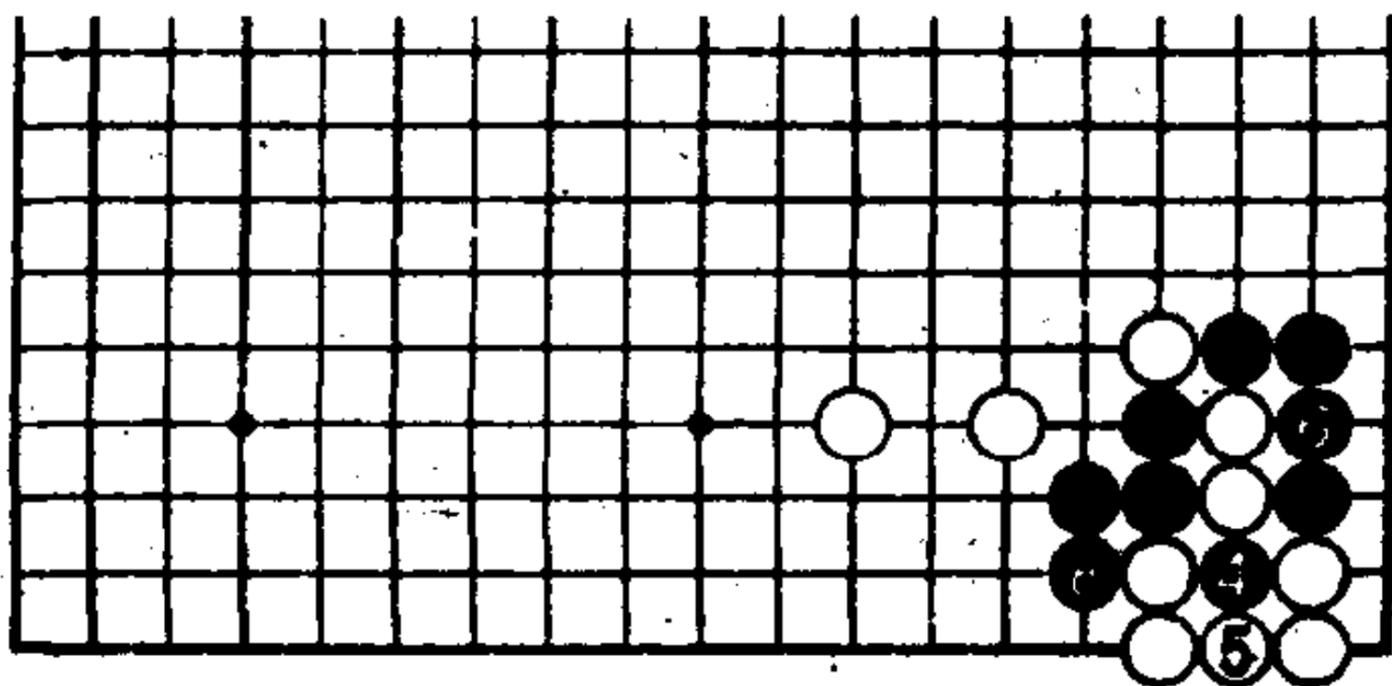
定式的变化中含有许多有趣的手筋，本图即其一例。



6图

7图 (黑胜)

黑4扑、6滚打到8紧气，对杀黑胜。

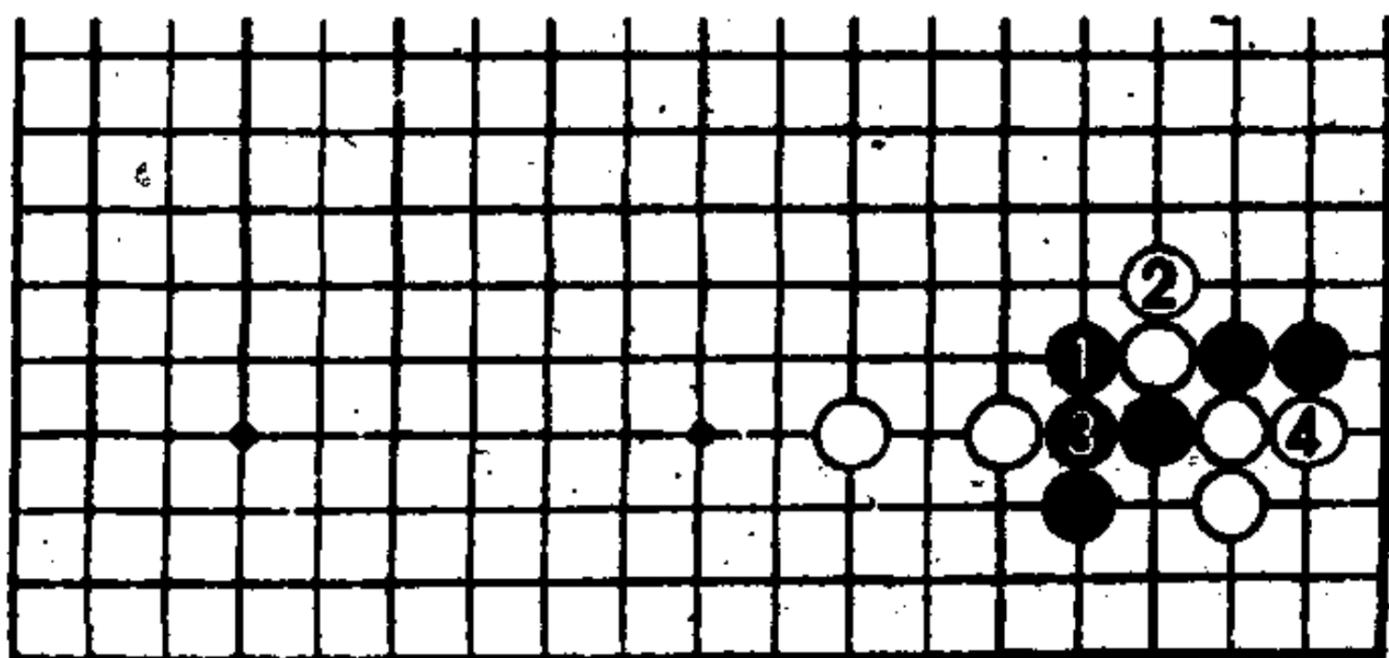


7图 ⑦粘(4)

### 8图 (失败)

黑1打、3接向外冲击是没有前途的。

被白4挡，黑立即陷于苦战。

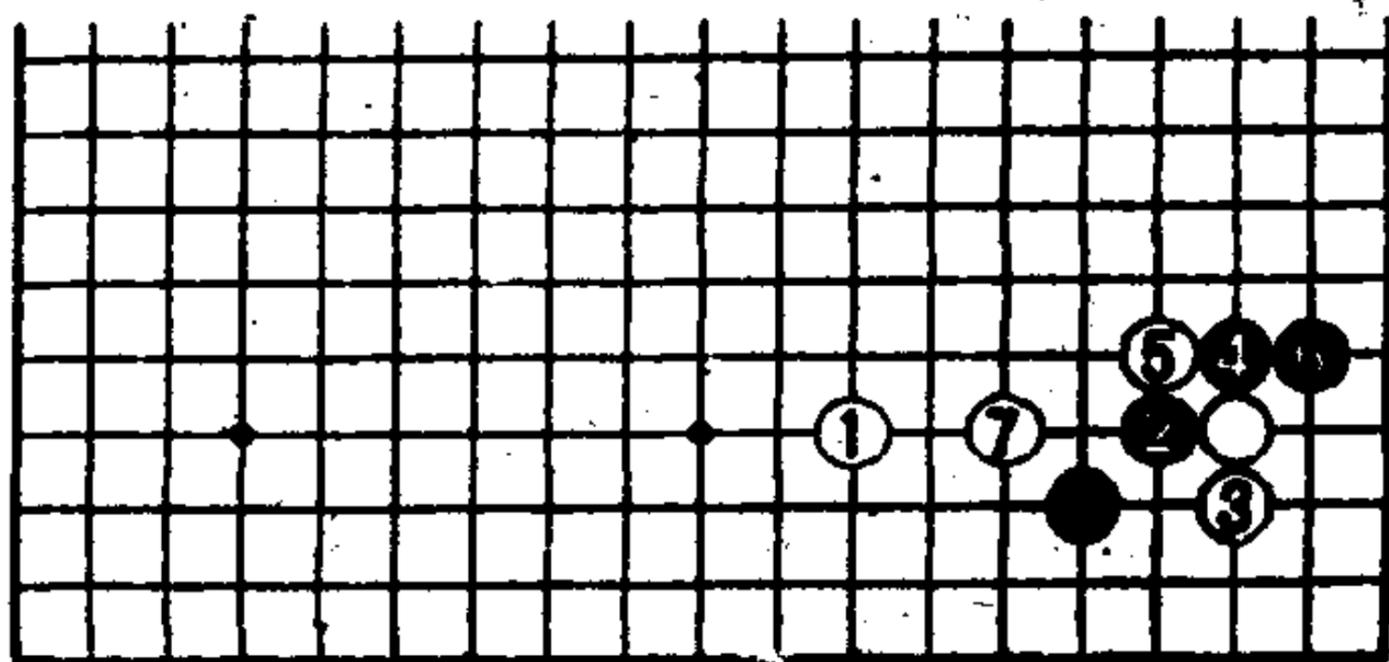


8图

### 9图 (原图)

白1二间高夹时，黑2尖顶。

以下白3立、黑4扳、白5断到7罩就是走成原型的次序。



9图

# 第19题

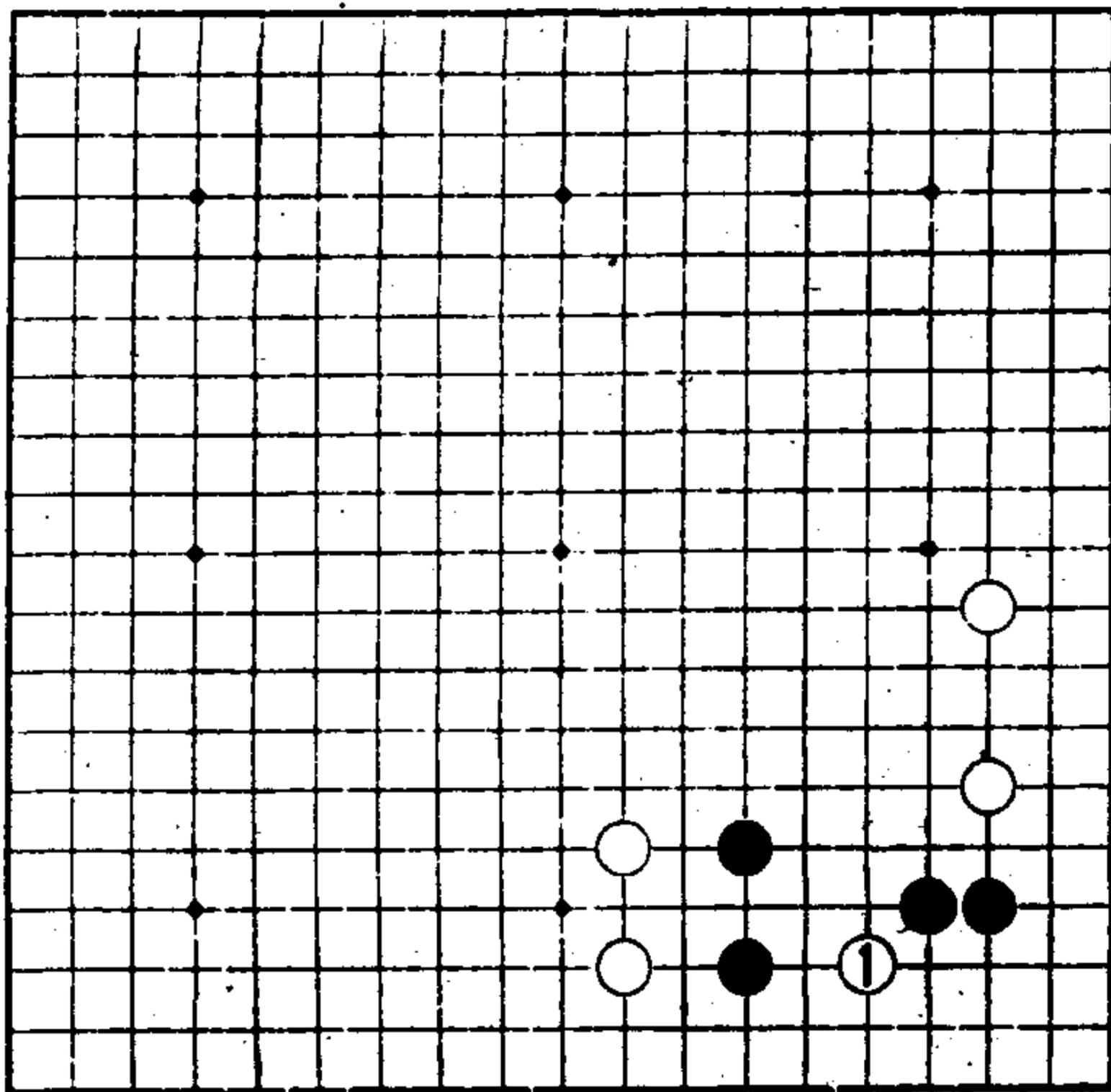
旧定式

黑先 中级

这是让子棋中的  
旧定式。

白1打入后，黑  
怎样走才能捉住这一  
白子？

青年读者们是否  
知道这一定式呢？



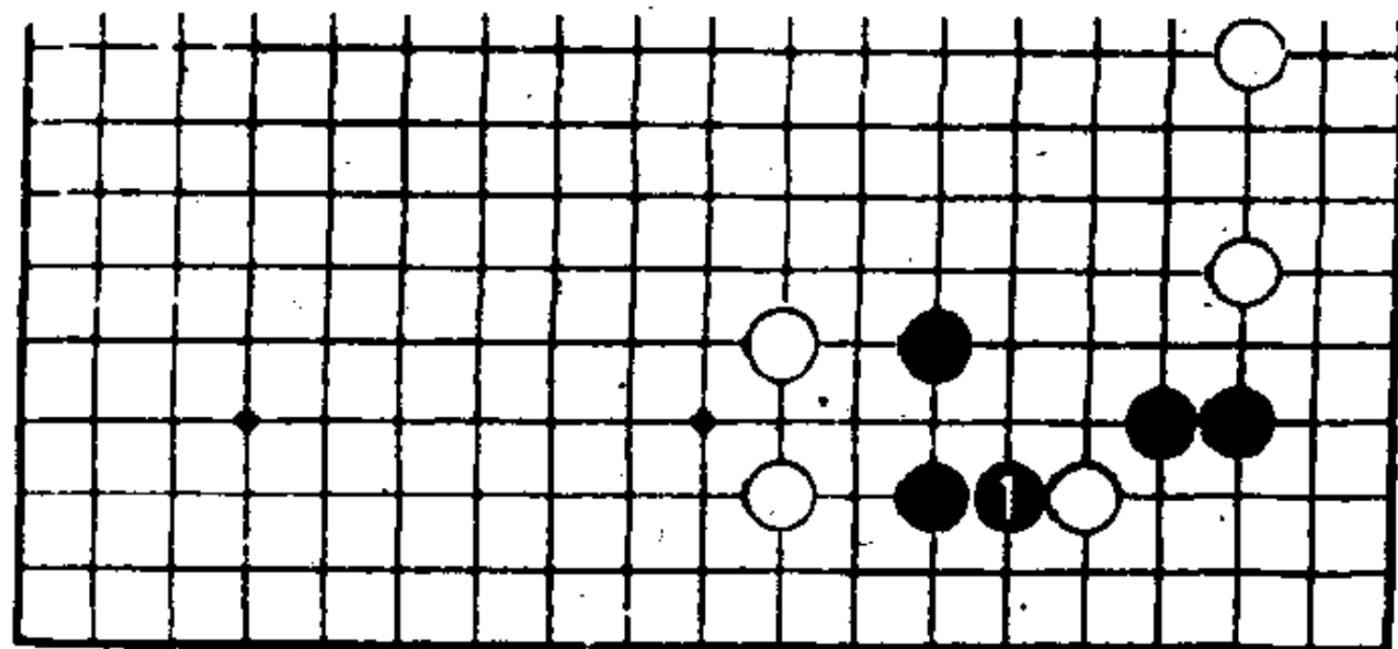
**正解图 笨拙而坚实的  
一手**

黑 1 顶坚实，但稍有笨拙之感，在一般情况下不值得赞许，但在此形中却是吃白的唯一走法。此着乍看容易出现破绽，其实不然。

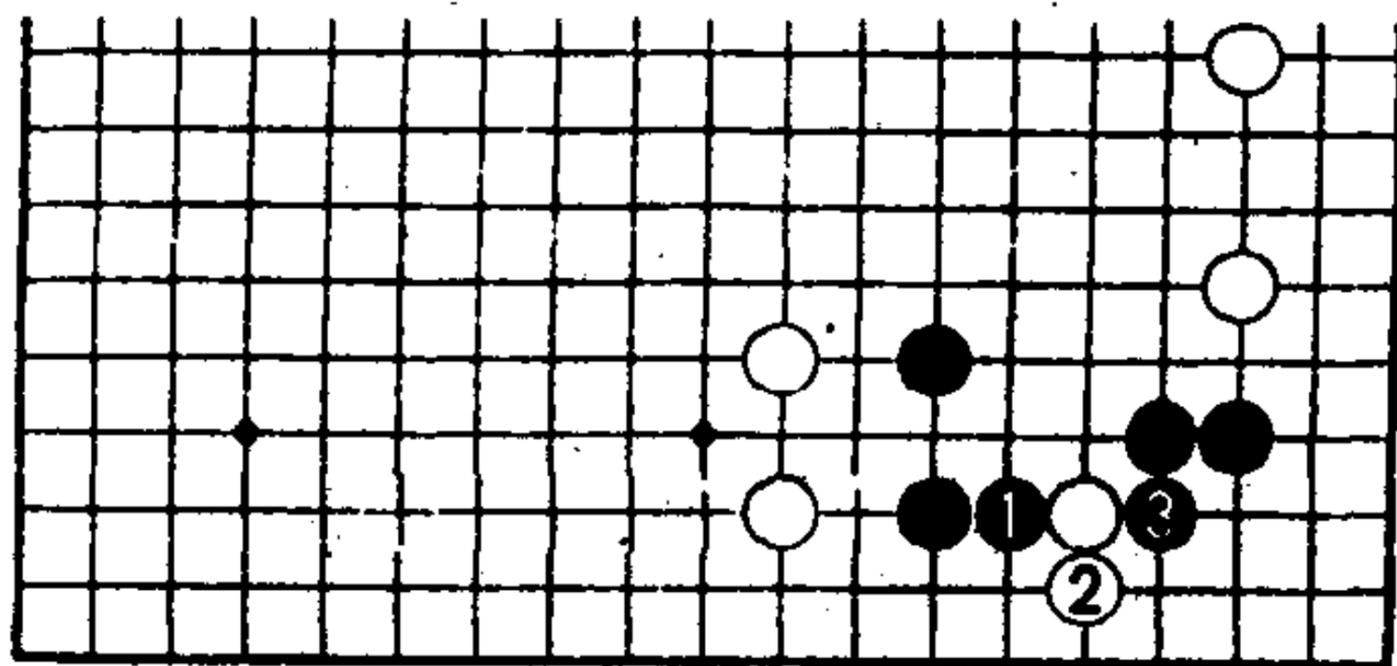
**1 图（吃住白子）**

黑 1 时，白如 2 立，黑 3 又是形似笨拙而实则坚实的一手。

有此一手白就逃不出去了。



正解图

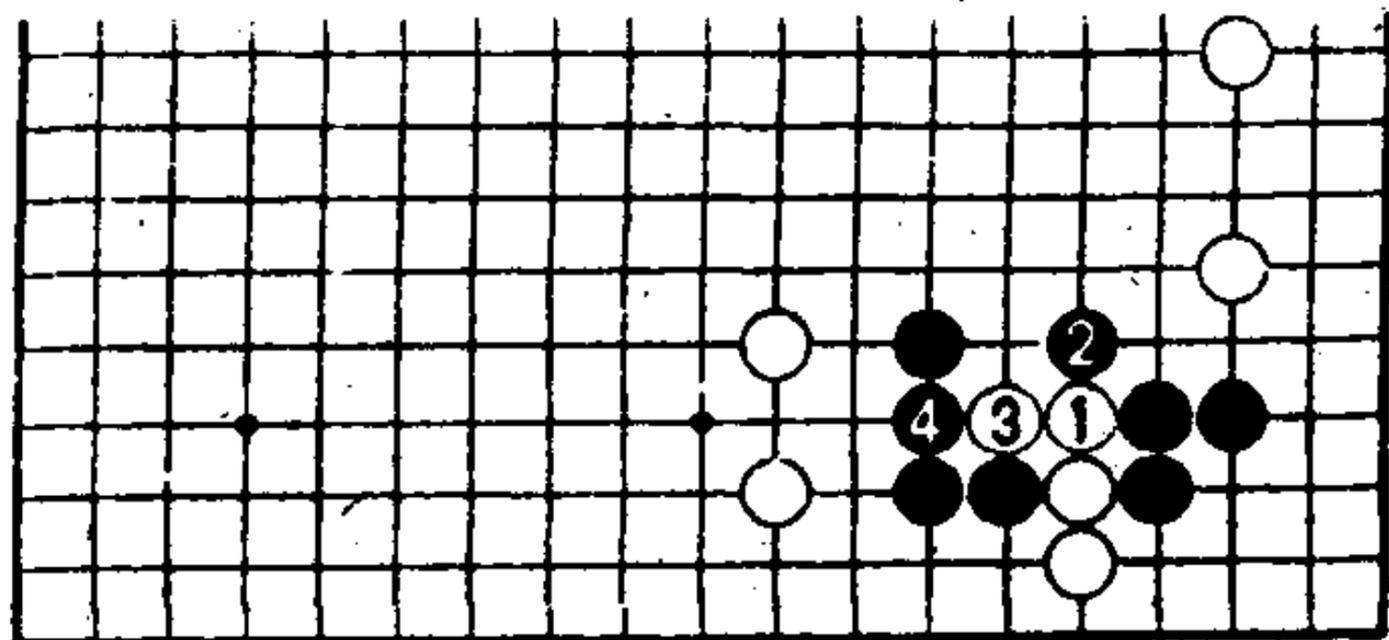


1 图

### 2图 (束手就擒)

白1、3继续挣扎，徒使自己撞气，无济于事。到黑4，白束手就擒。

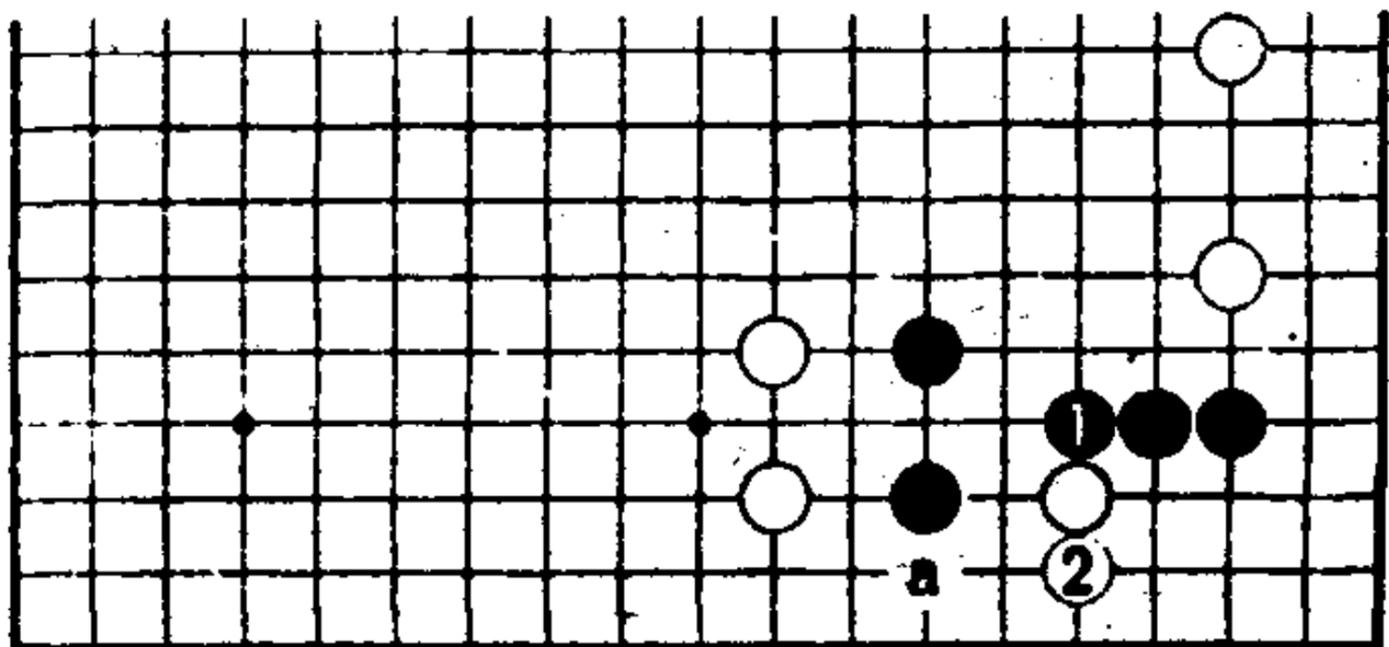
这是很早以前就有的走法。



2图

### 3图 (捉不住白子)

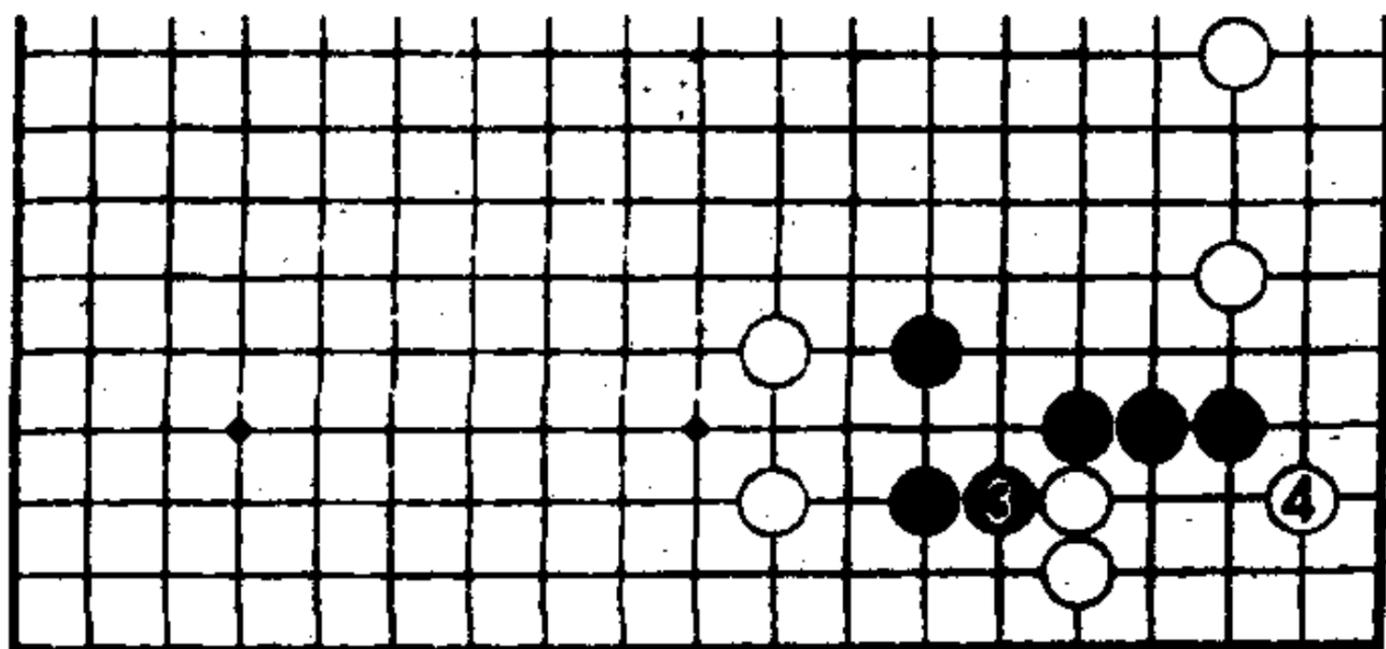
黑1如在上面压，被白2立一手，黑想简单地捉住白子是不可能的。白2之后马上就有了a位托渡的手段。



3图

### 4图 (麻烦)

黑3如阻渡，被白4在角上点一手就麻烦了。

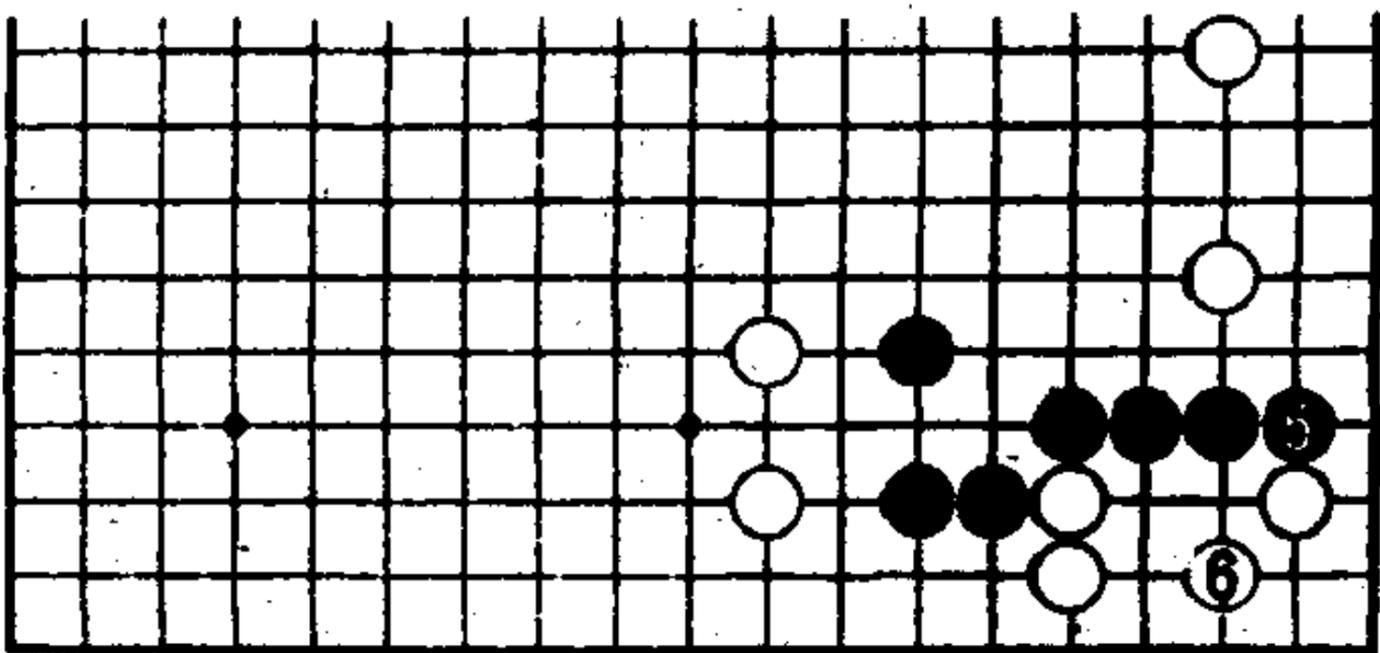


4图

### 5图 (活)

黑5只得挡，接着白6尖一手就活了。

不过，就黑方来说，虽然让白活角，自己也走厚了，如果是在序盘阶段，走成这种结果并不能说黑不好。



5图

# 第20题

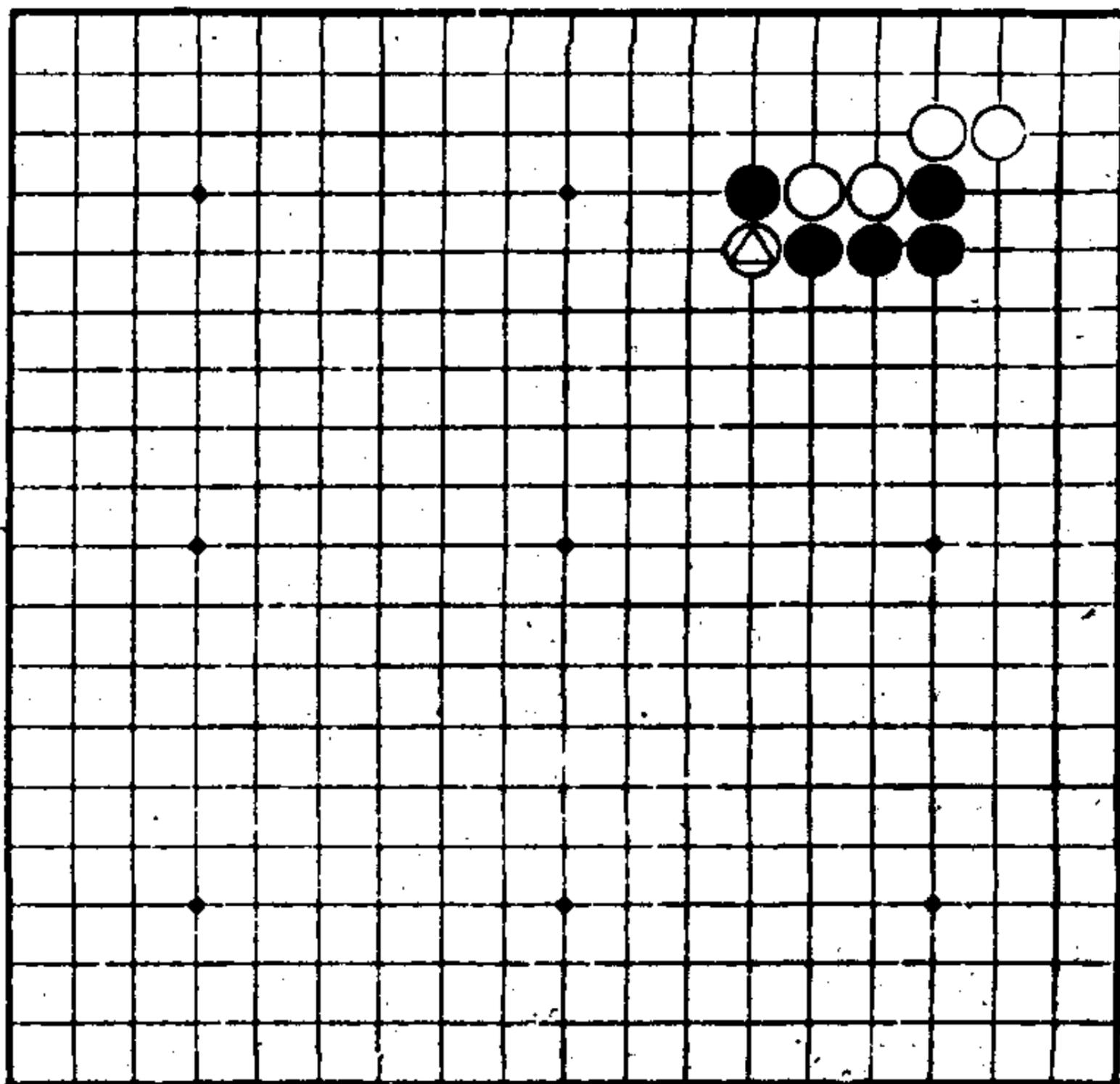
应战

黑先 上级

白⊙断挑衅。

黑当然需要应战。  
此形中黑正是施展手筋的绝好机会。

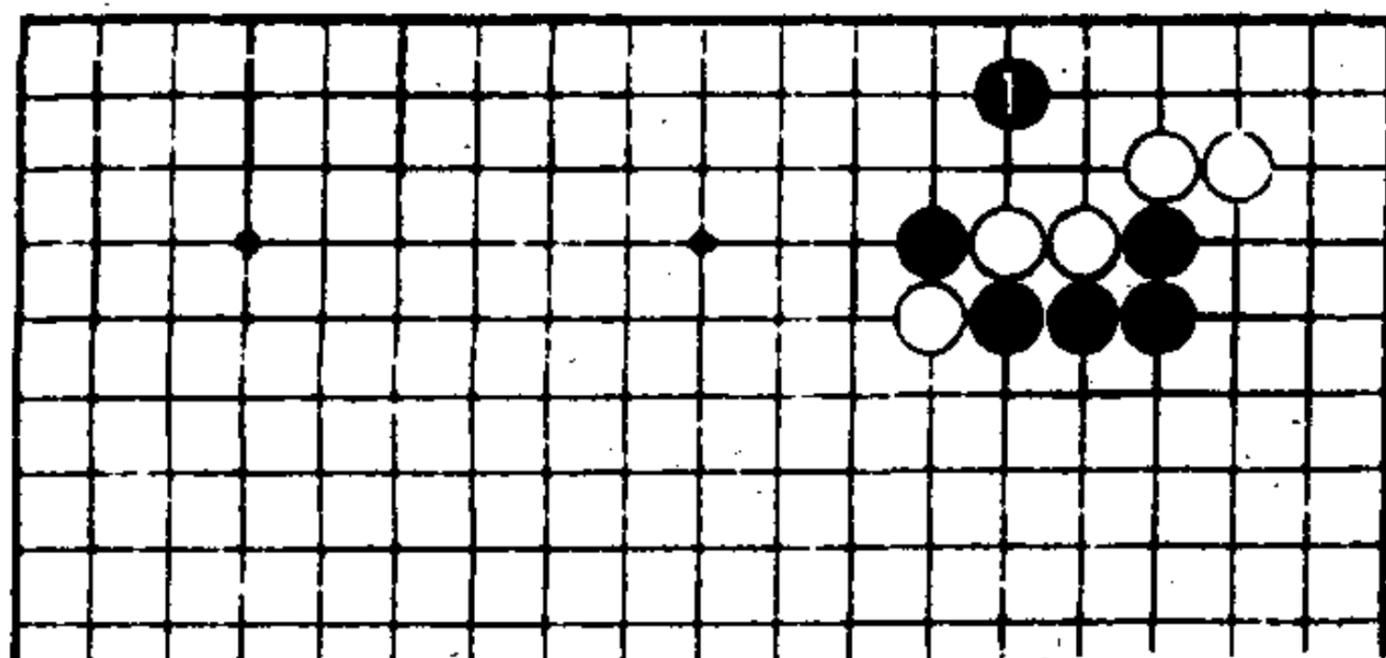
下一手棋凭直感  
就应该立即发现。



## 正解图 点的手筋

黑 1 点是手筋。

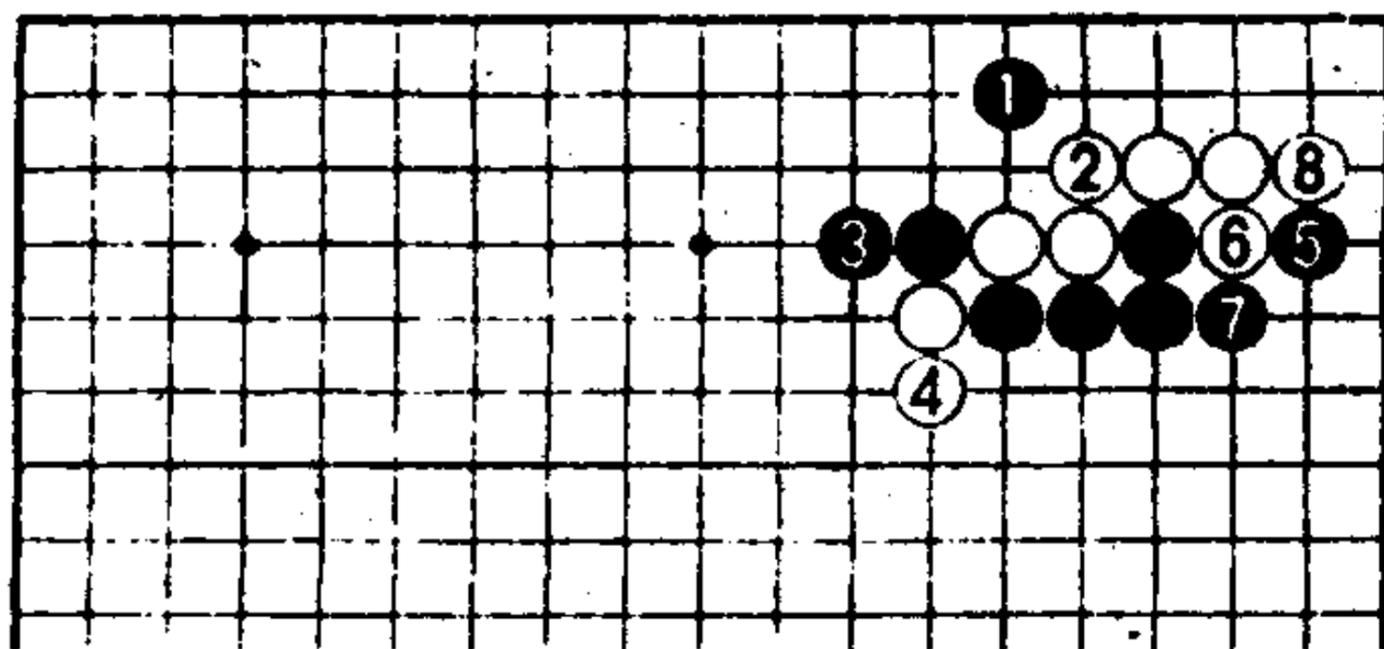
黑不必考虑任何其他手段，现在立即 1 位点正是时机。



正解图

## 1 图 (进展顺利)

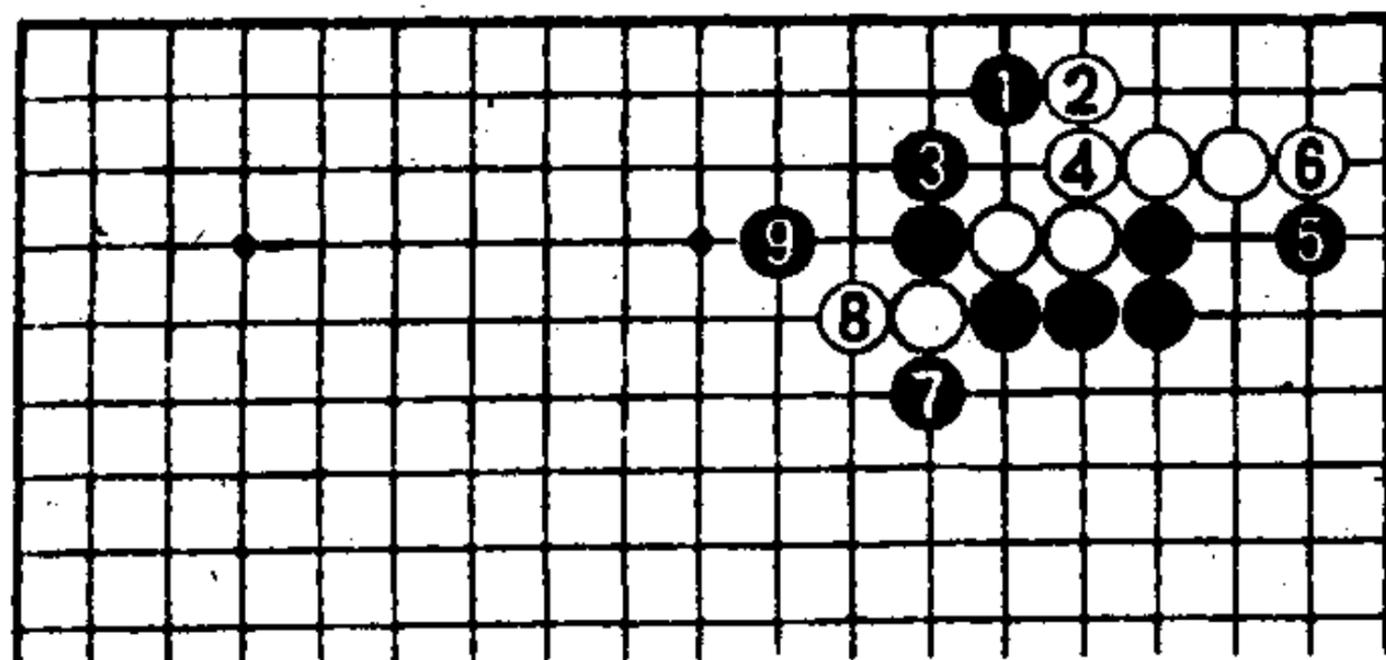
黑 1 时，白只能 2 接；黑 3 退时，白 4 挺也是绝对的一手。黑 5 的先手利用妙在迫白 6 冲、8 挡之后，黑可以立即脱先他投。



1 图

## 2图 (好调)

黑1时，白2虎是拙劣的走法。黑3先手得利，迫白4接之后，黑转于5位跳，再次先手得利，然后7打、9跳，黑好调。

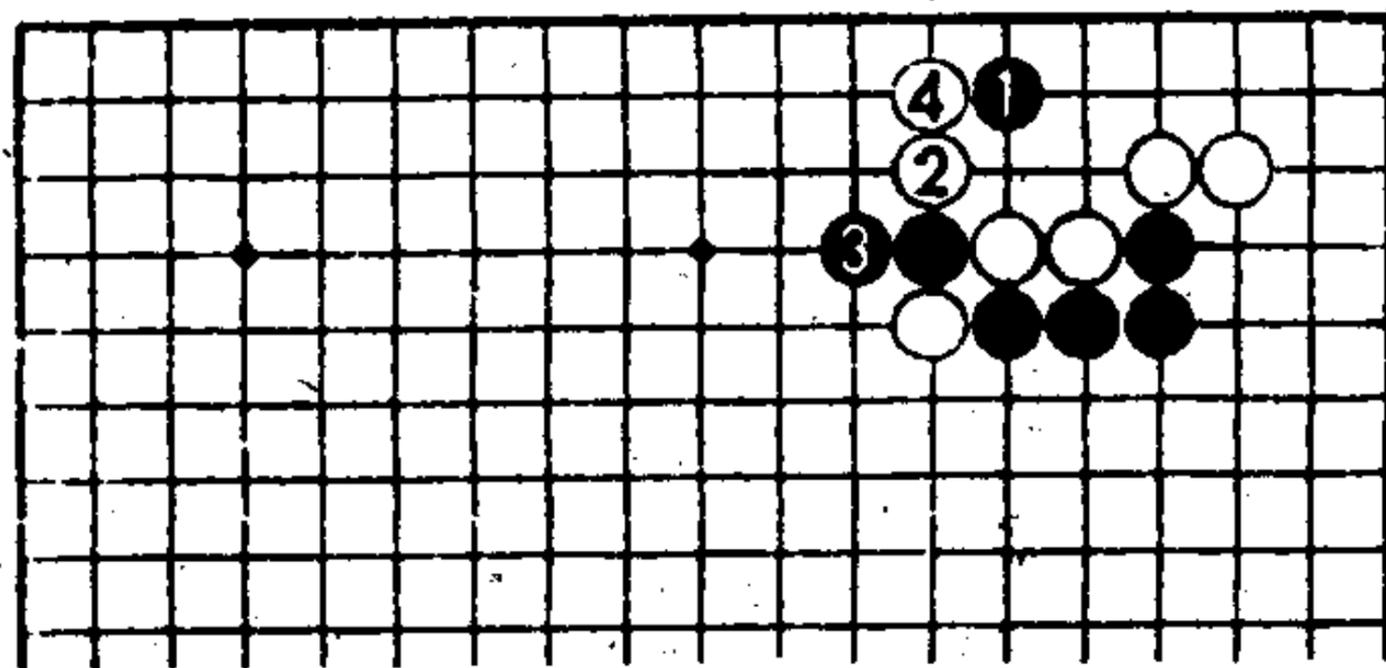


2图

## 3图 (抵抗)

对黑1，白不能2打进行抵抗。

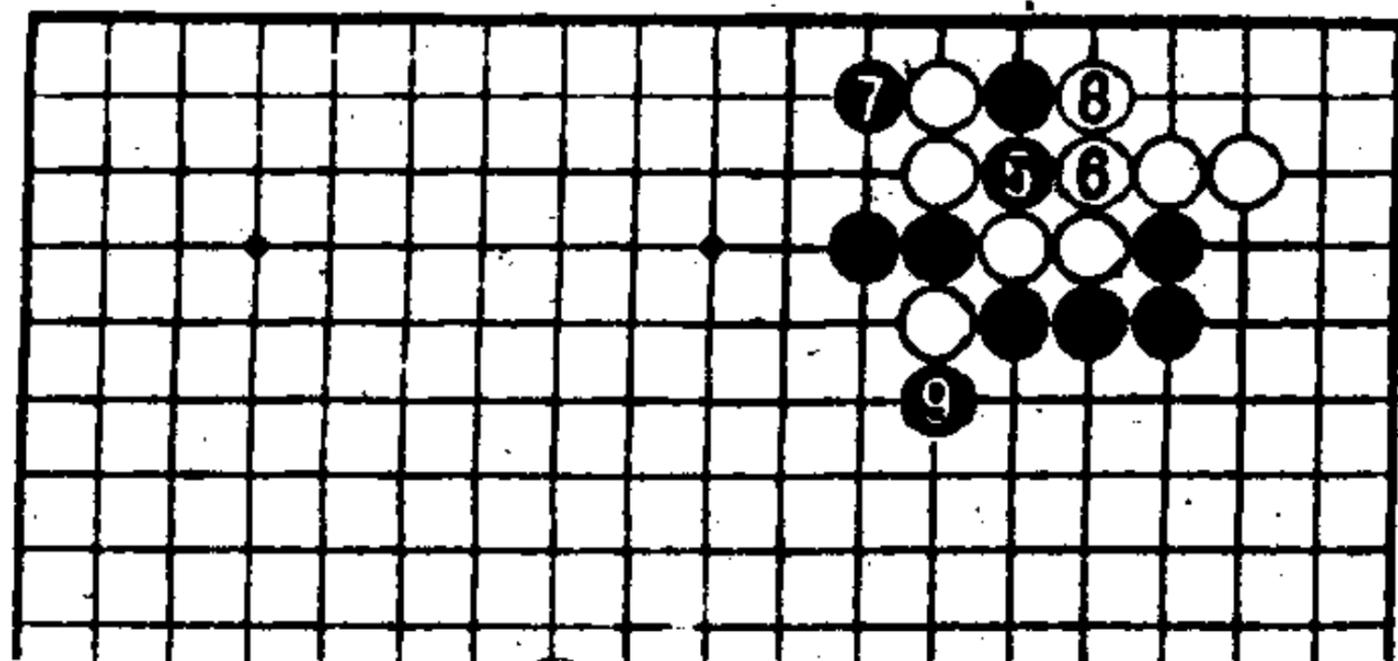
黑3时，白4不能省略。接下去——



3图

### 4图 (征)

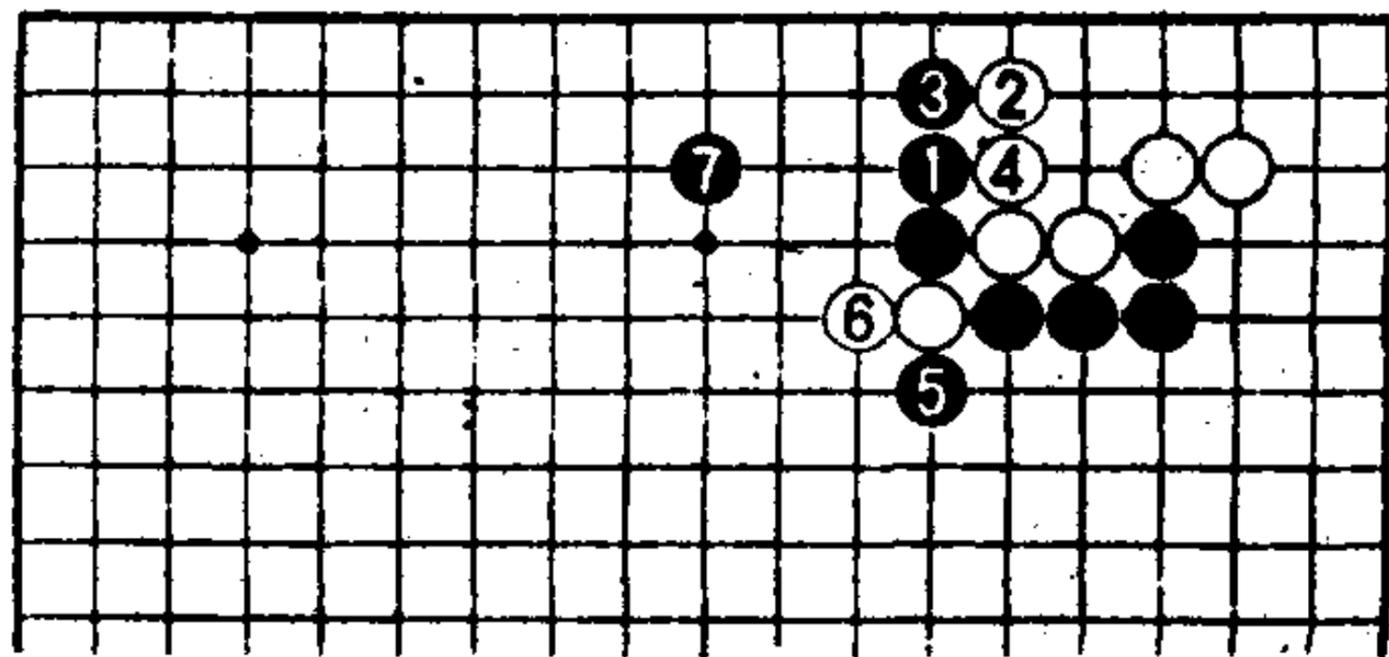
黑有5断、7夹的先手利用。白8必然，接着黑9征吃一子，黑成功。



4图

### 5图 (失败)

面对此形时，黑如1立，被白2应之后，黑虽有3立的先手利用，但就白4以下走到黑7的结果来看，不能说黑取得了满意的战果。



5图

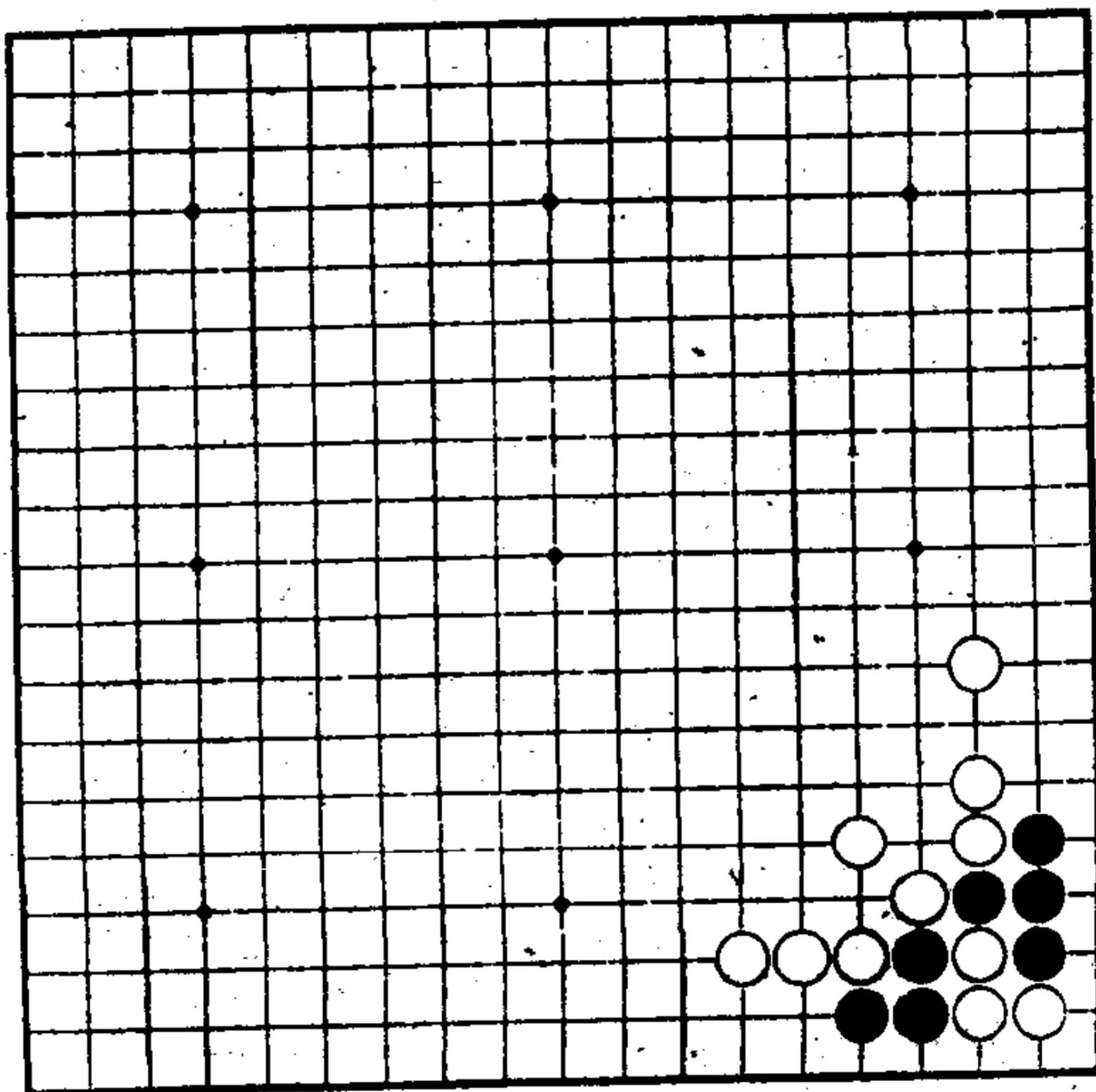
# 第21题

盲点  
黑先 有段

右下角对杀的结果如何？

现在轮黑走，问题似乎不难解决，其实不然。

这里的次序中有一点盲点。



只此一手(一)

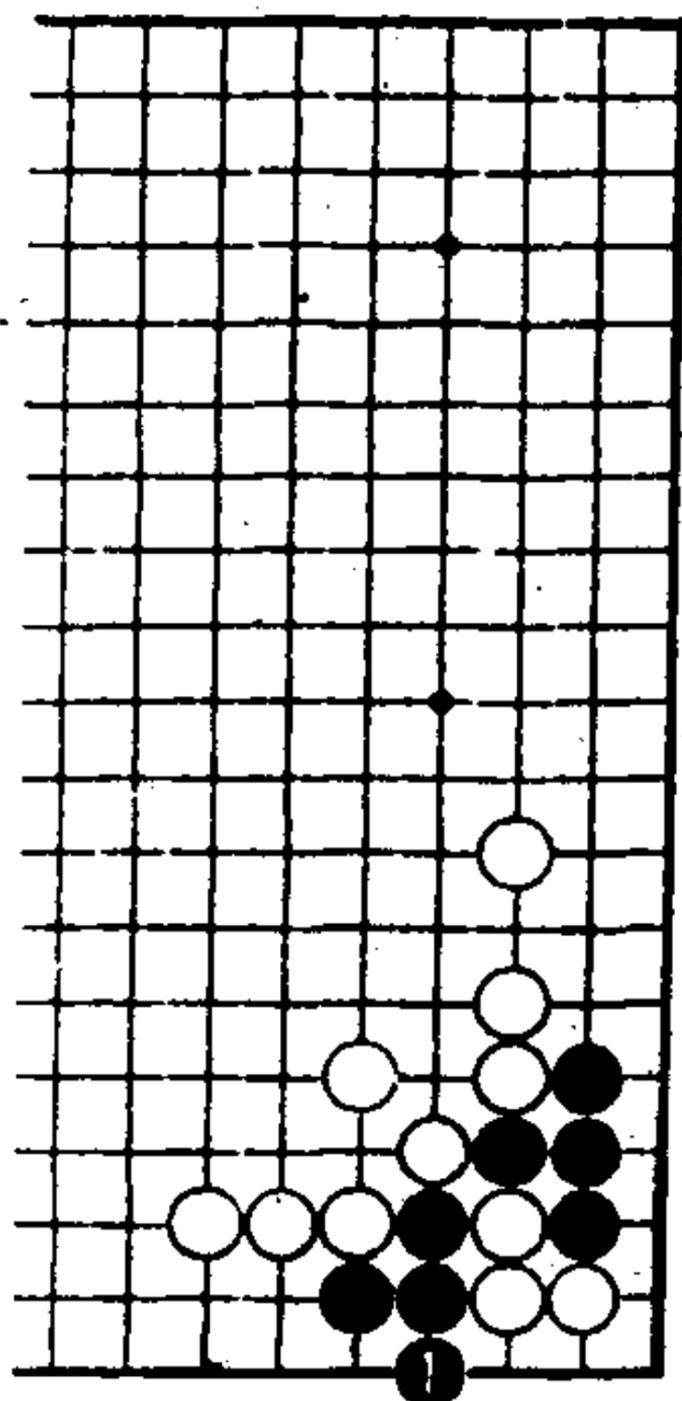
# 正解图 妙手、曲的手筋

黑 1 立这一手棋，勿宁说是曲更恰当一些。名称如何姑置不论，总之，这是巧妙的手筋。

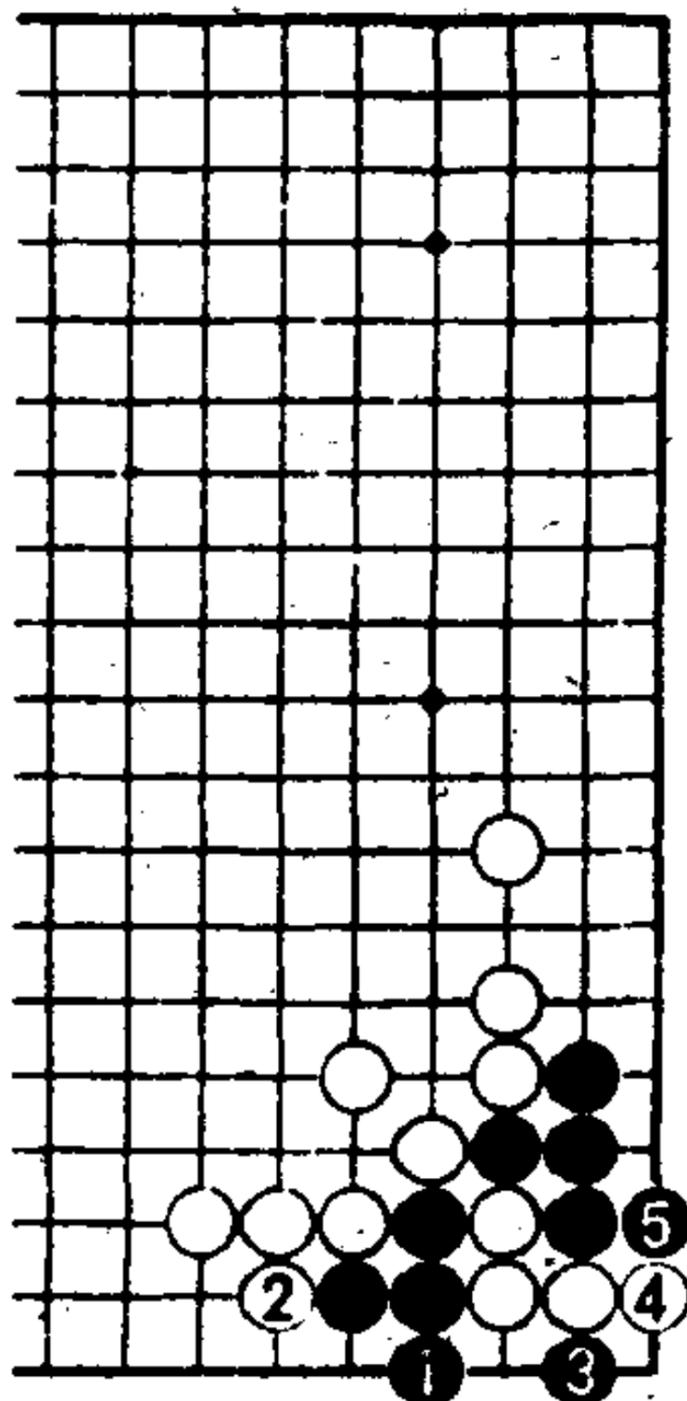
## 1 图 (跳靠)

黑 1 时，白如 2 紧气，黑 3 跳靠是同黑 1 相关联的手筋。以下到黑 5，对杀黑胜。

白 2 如在 4 位立，黑仍 3 跳靠，结果亦同。



正解图

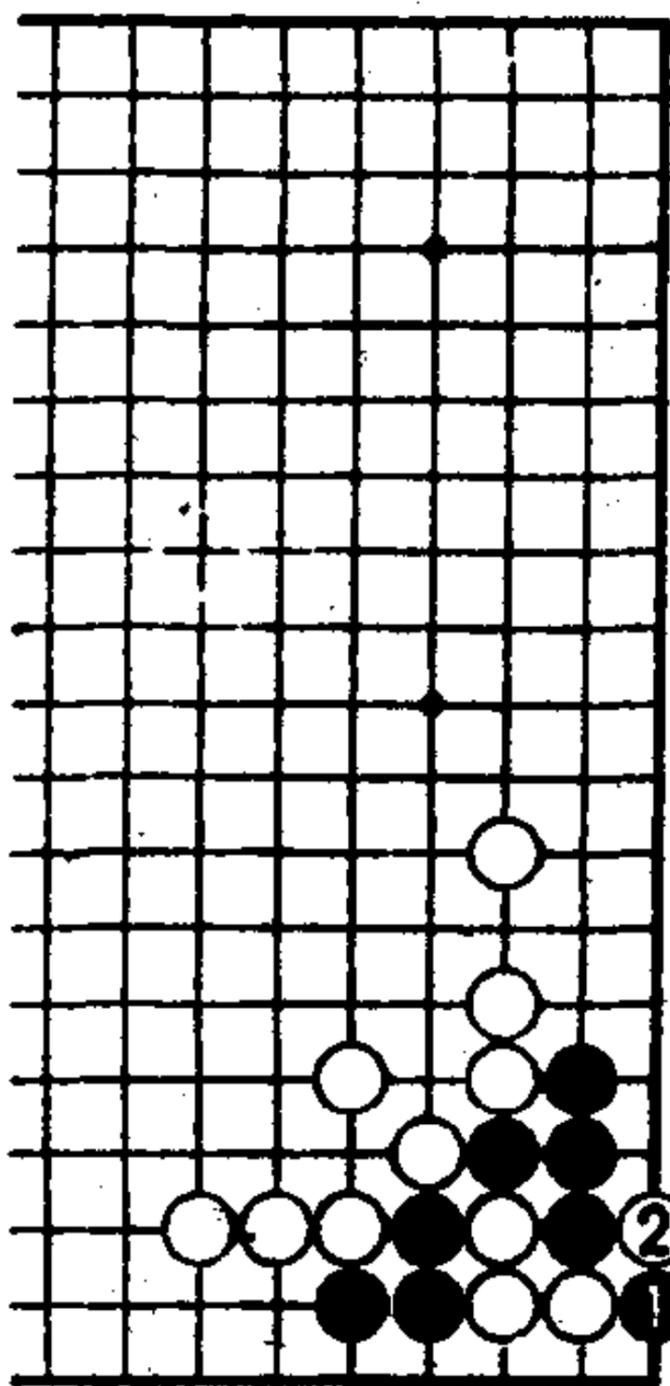


1 图

## 2图 (失败)

黑1扳如何?

如果贸然以为这样走也能成功是危险的。白有2扑的手段。

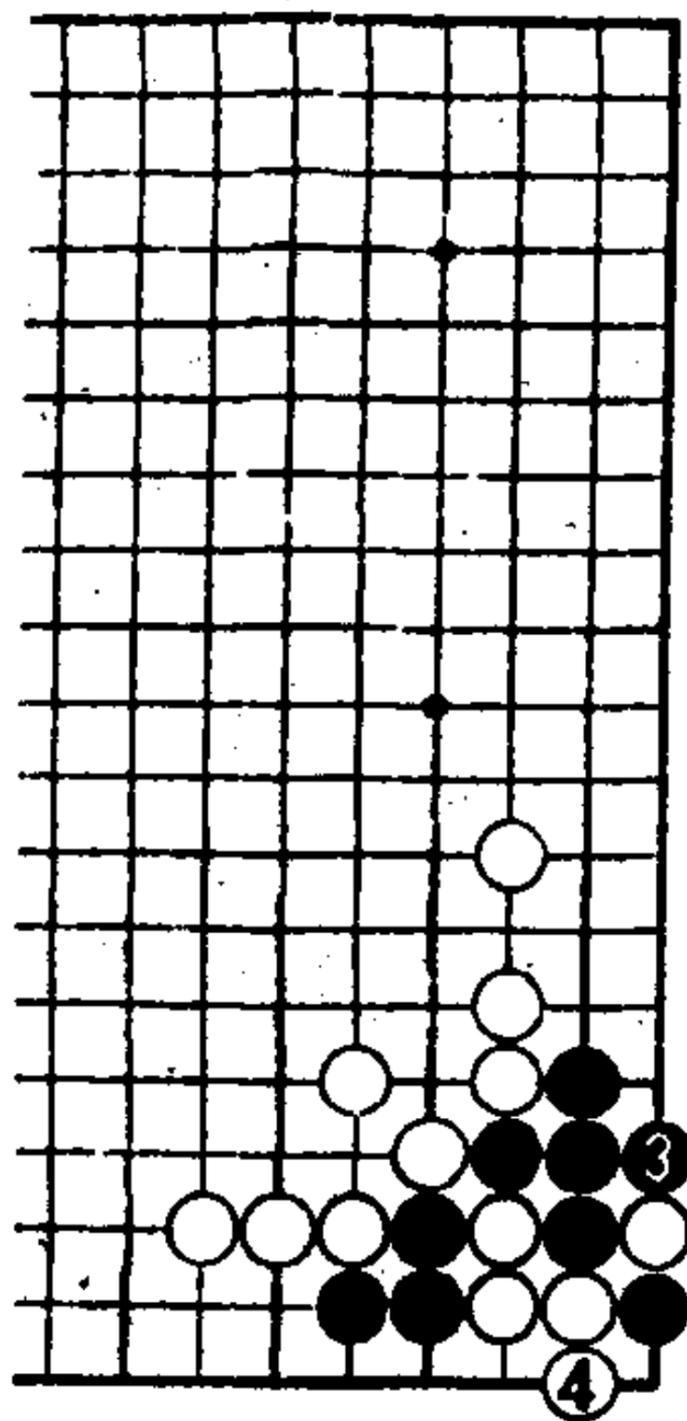


2图

## 3图 (落空)

黑3提必然，接着被白4曲一手，黑的如意算盘就落空了。

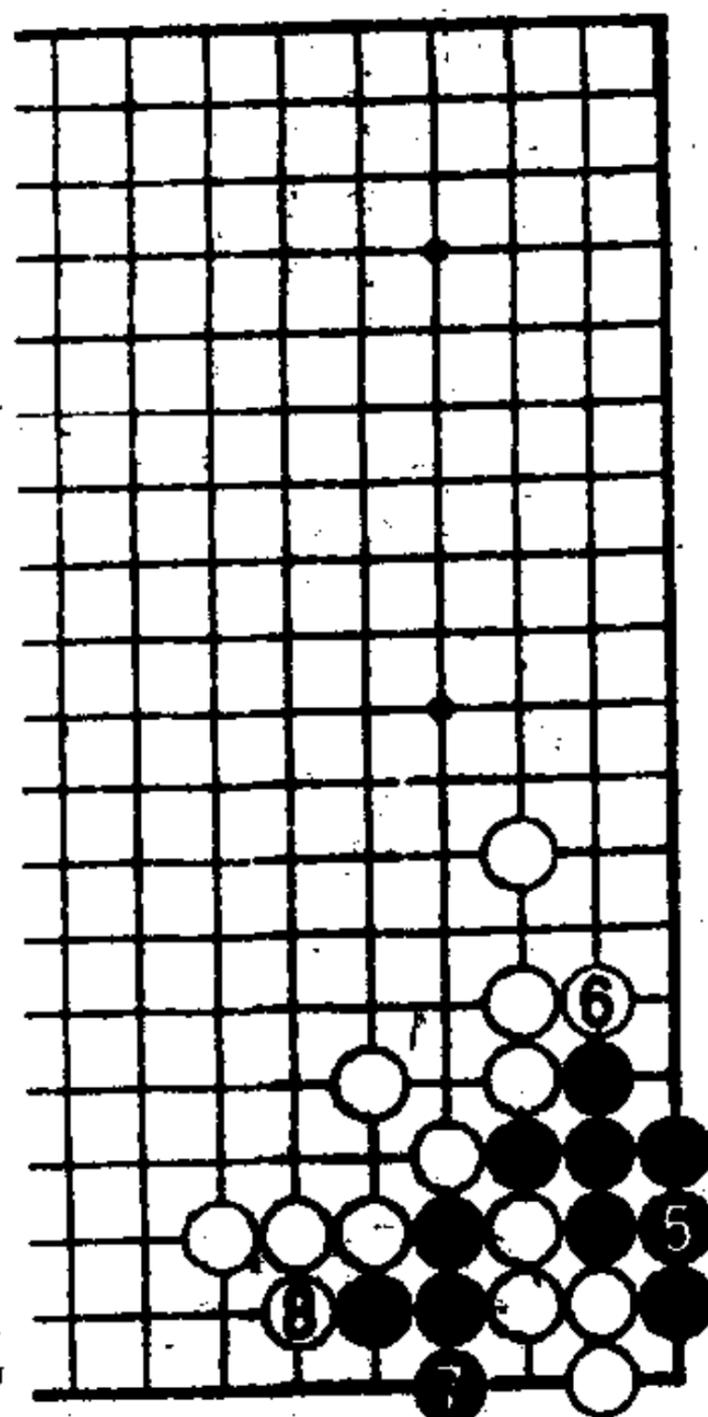
白走上这一手之后，黑想简单地吃住白棋是不可能的。



3图

### 4图 (不入)

接下去黑如5接，白6紧气。黑7时，白8又在这一面紧。结果黑两面不入，只有束手待毙了。

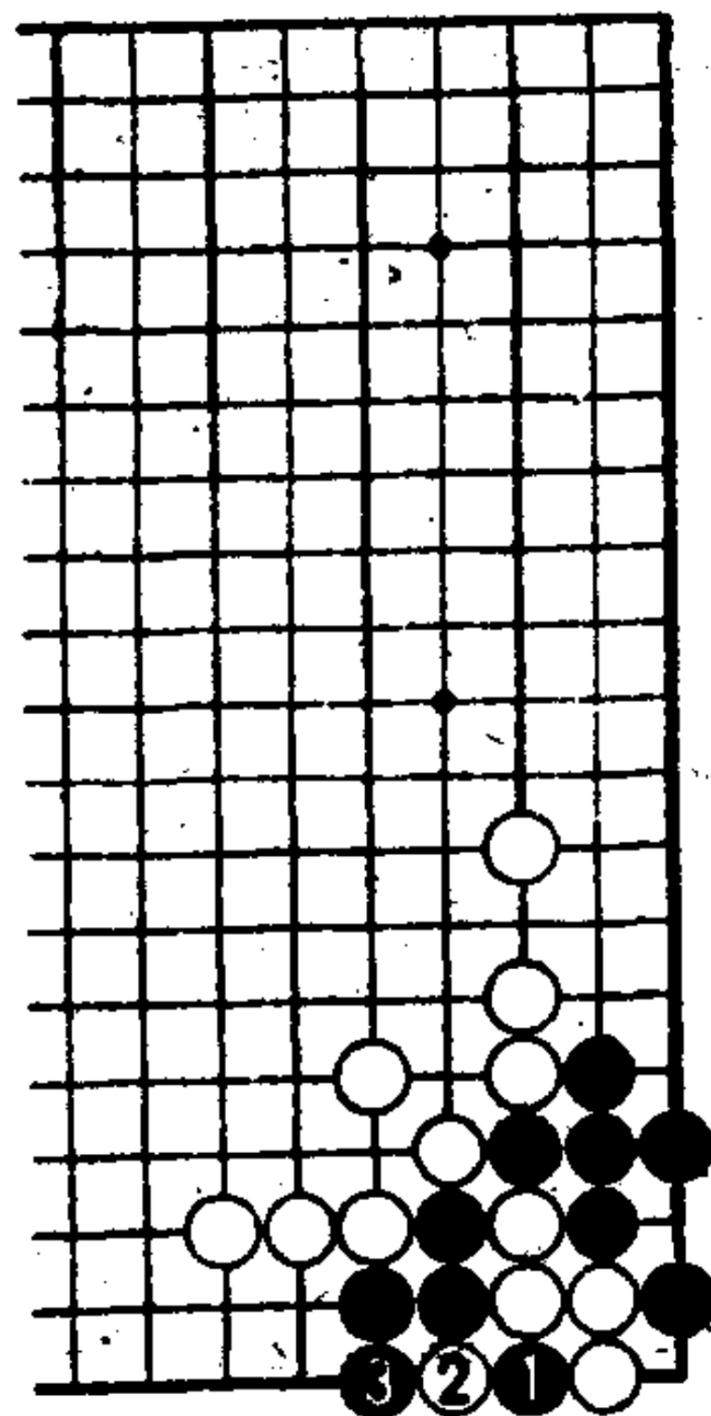


4图

### 5图 (劫)

因此黑1除抛劫之外别无他策。接着白2提，黑3挡成劫。

本可净杀白棋，走成劫争是不值得的。



5图

# 第22题

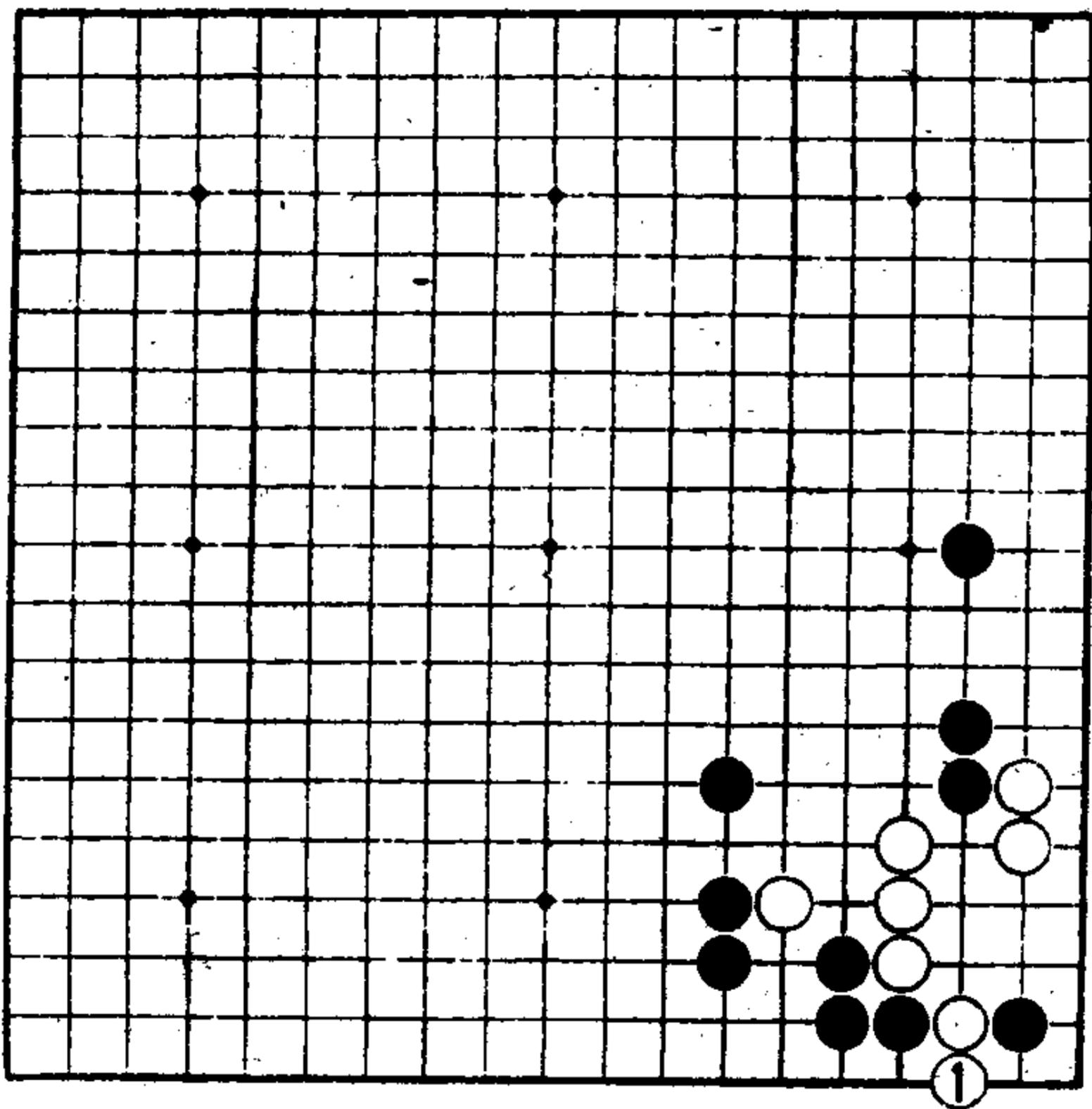
简明

黑先 初级

白1立是过于用强的一手。

遇到这一手棋时难免想的过于复杂，尤其面对强手时更是如此。

其实，你只要简明地走一手，正确的答案就出来了。



## 正解图 平凡地

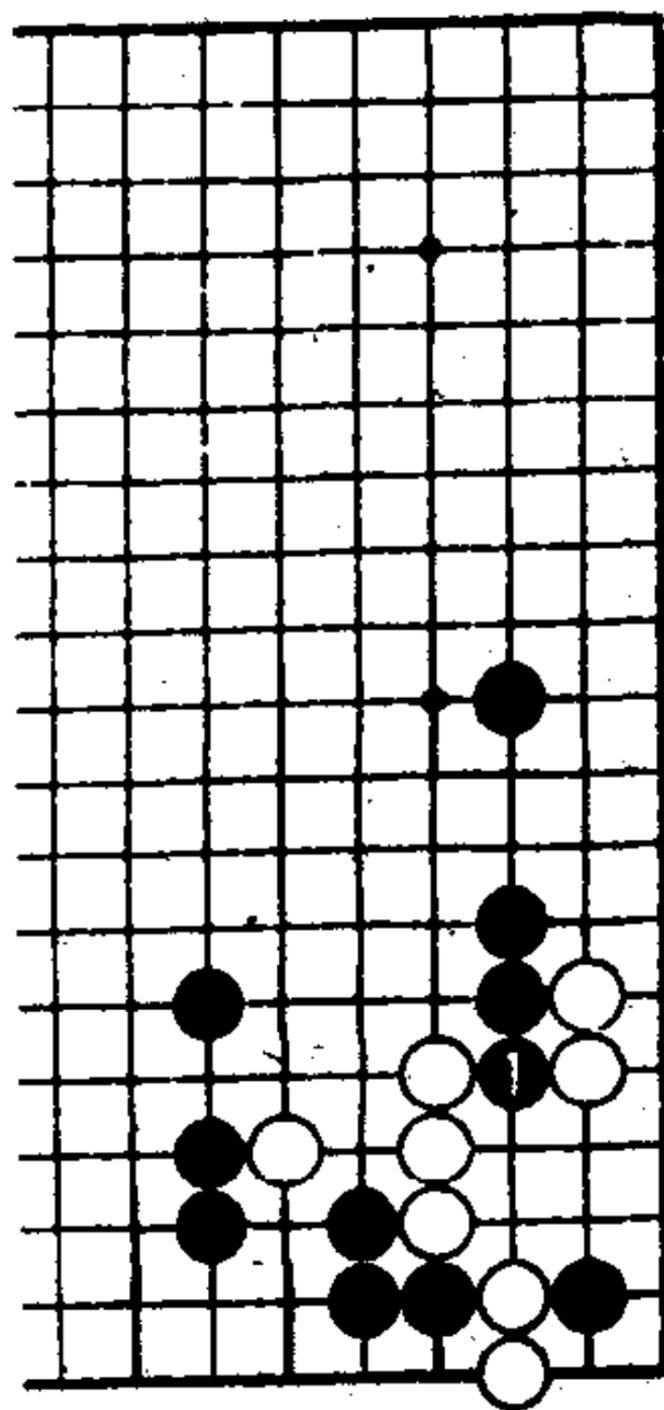
黑 1 平凡地冲一手就行了。

不要以为这未免过于简单了。殊不知，象这样平凡而有力的棋并不是谁都能走得出的。

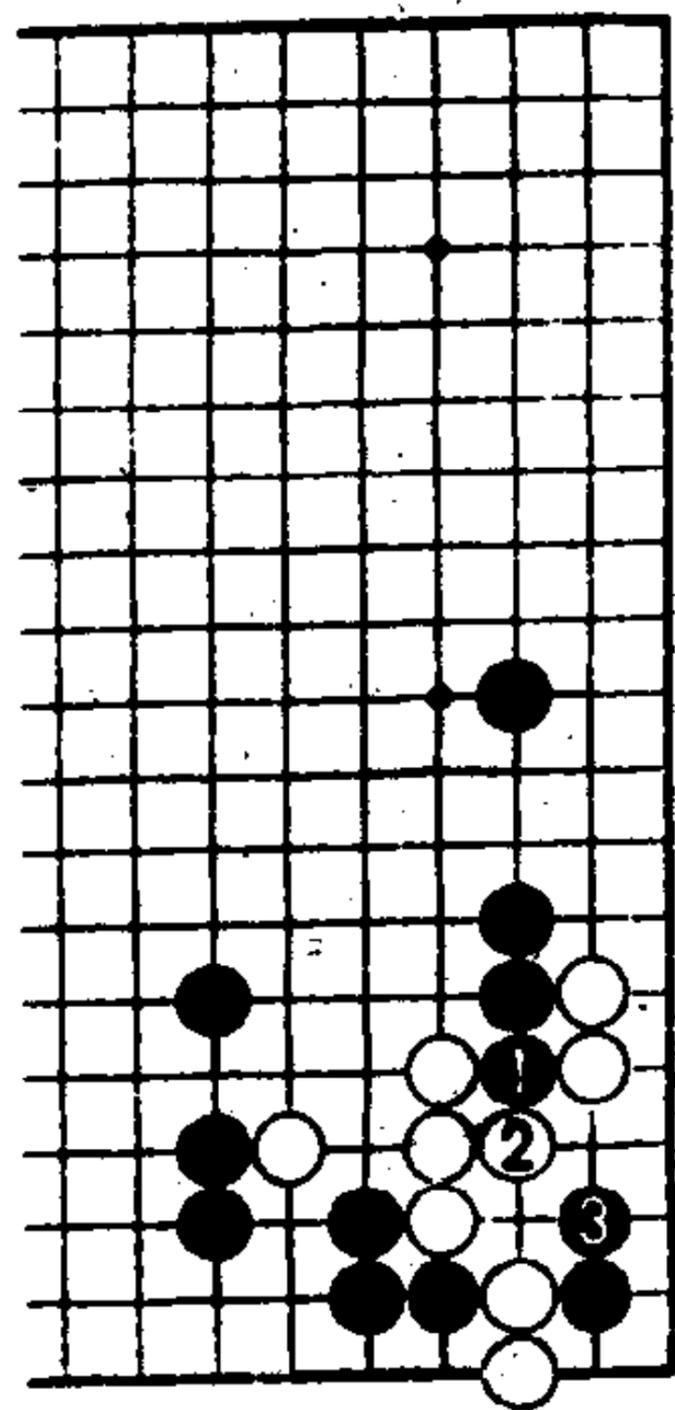
### 1 图 (刺)

黑 1 时，白如 2 挡，黑 3 长，白无后续手段。

黑 3 瞄着两个断点，白子总有一方被吃。



正解图



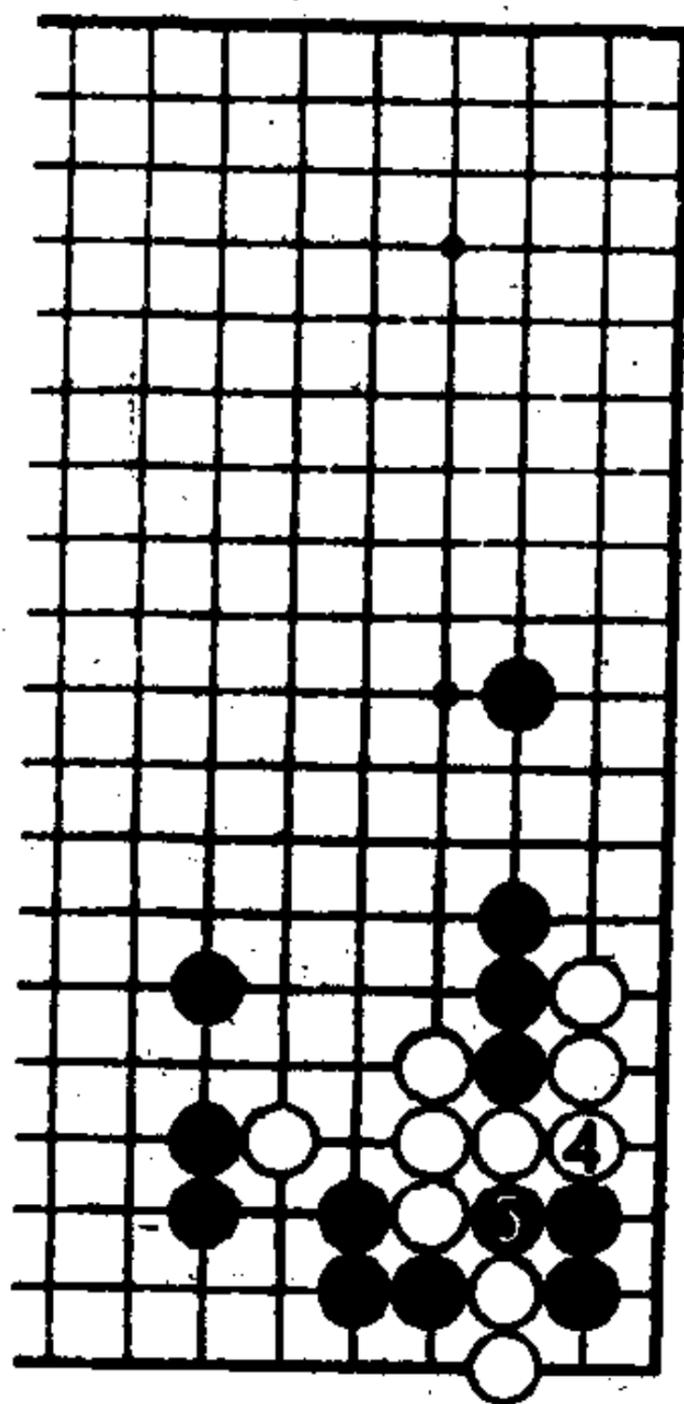
1 图

## 2图 (白苦)

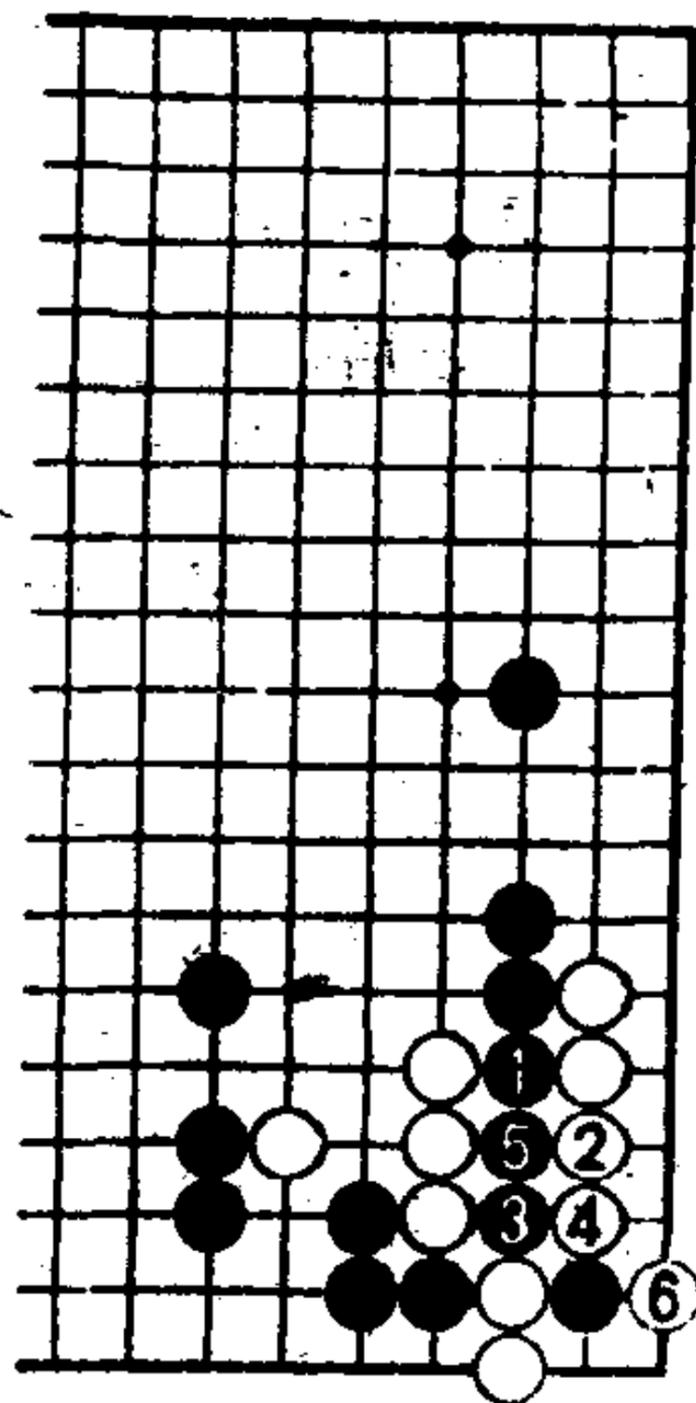
白如在4这一面接，黑5吃住二子后，白大龙几乎陷于绝境。

## 3图 (断)

黑1时，白如2退，黑就3断，白只好4、6在角上做活。总之，黑1冲之后，根据白的应法，黑有不同的手段，无论怎样变化，白都将归于失败。



2图



3图

### 4图 (次序颠倒)

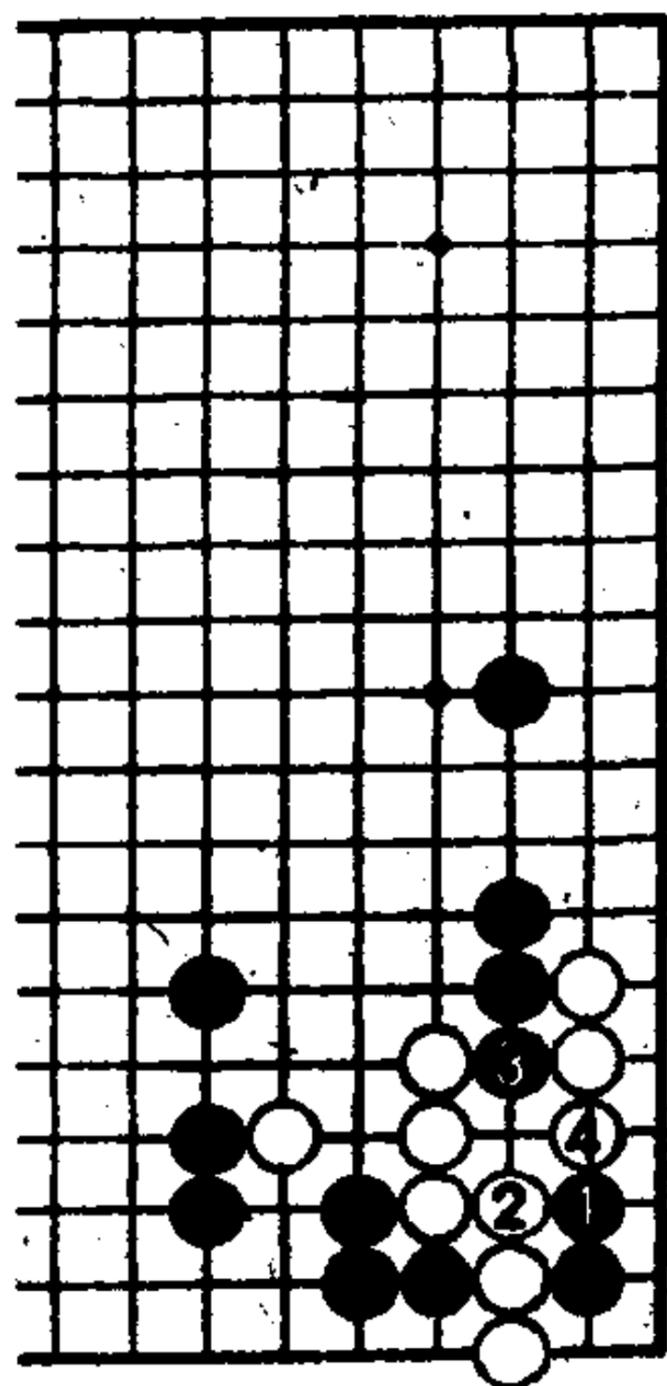
黑1先刺，败着。被白2接之后，黑再3冲，白4退，黑就无济于事了。

黑次序颠倒，失败。

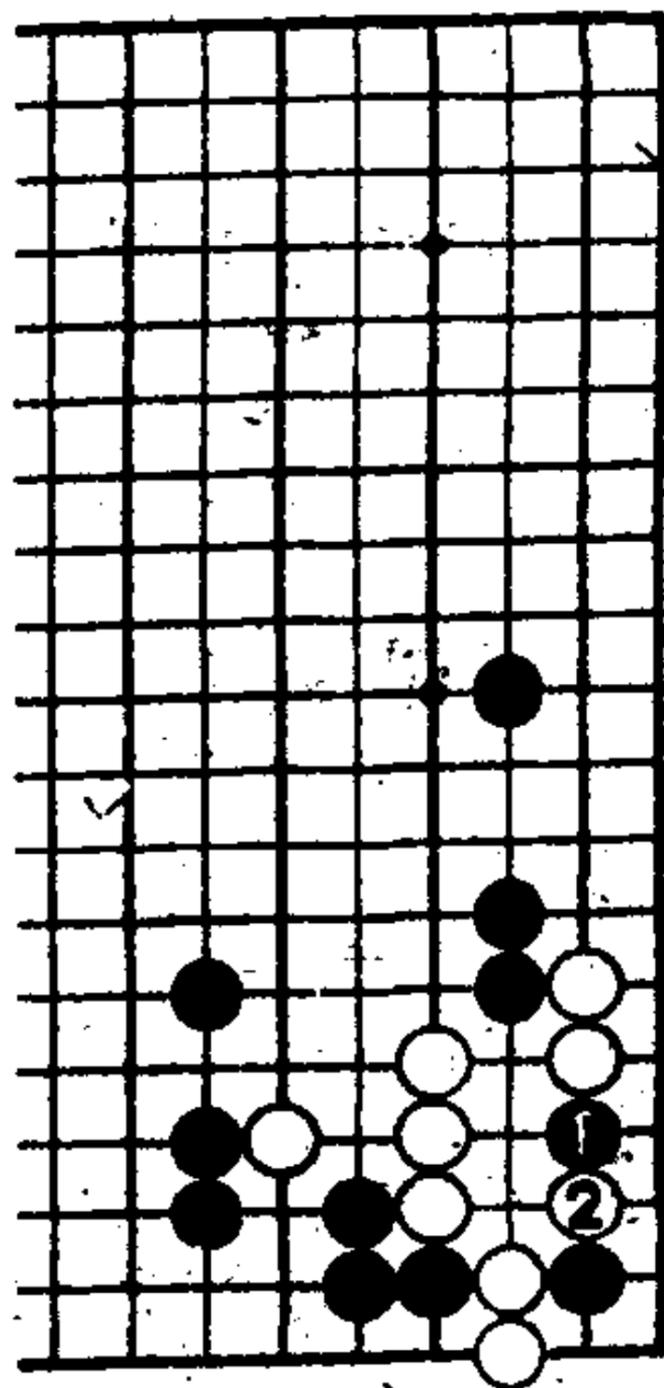
### 5图 (失败)

黑1跳靠似乎是巧妙的一手。在一般情况下这虽是手筋，但在此场合不适用。

被白2挖，黑不成功。



4图



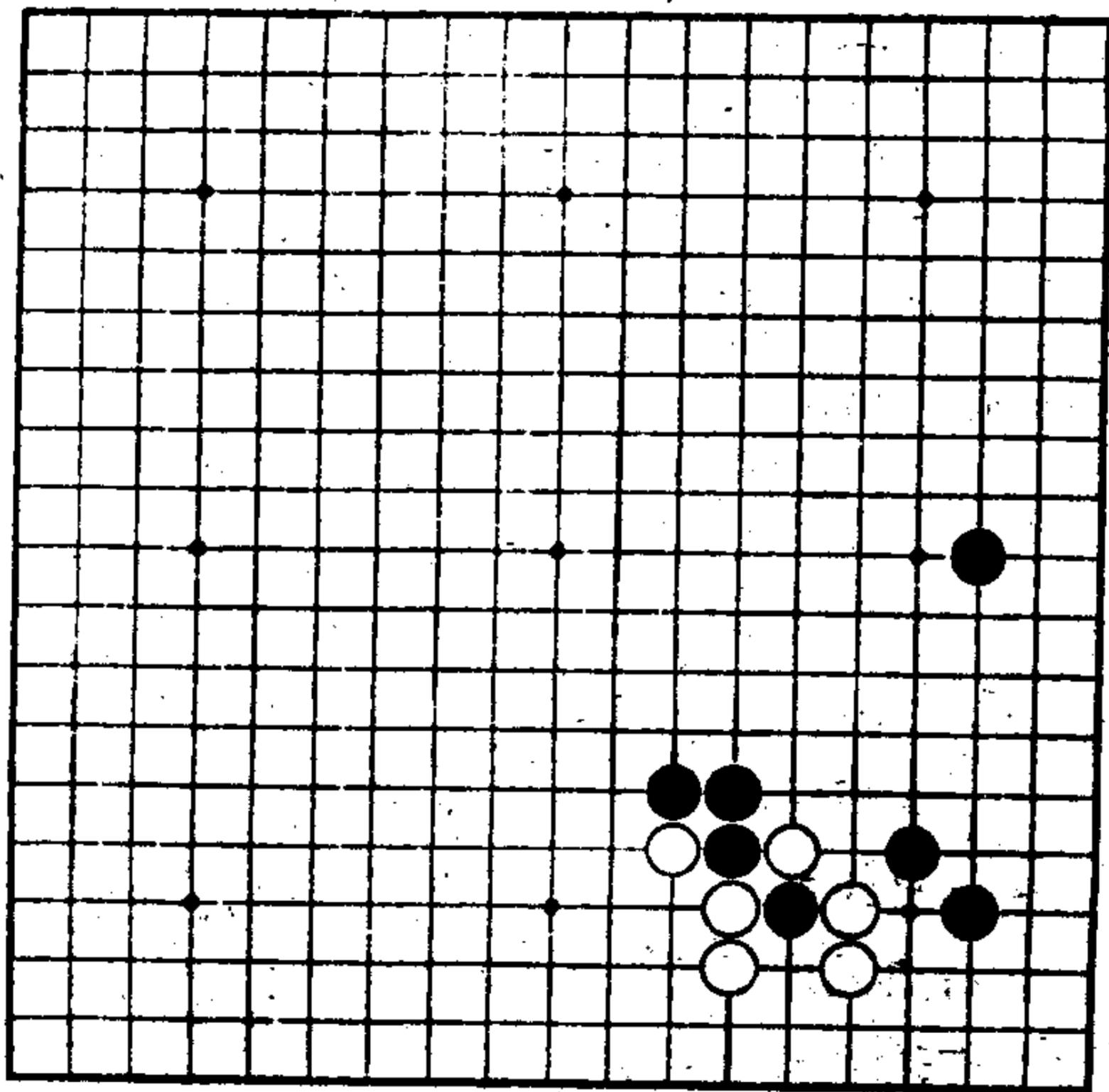
5图

# 第23题

形

黑先 中级

此型与死活无关，这是怎样运用手筋定形的问题。在这样的棋形中黑有固定的走法。



## 正解图 滚打的手筋

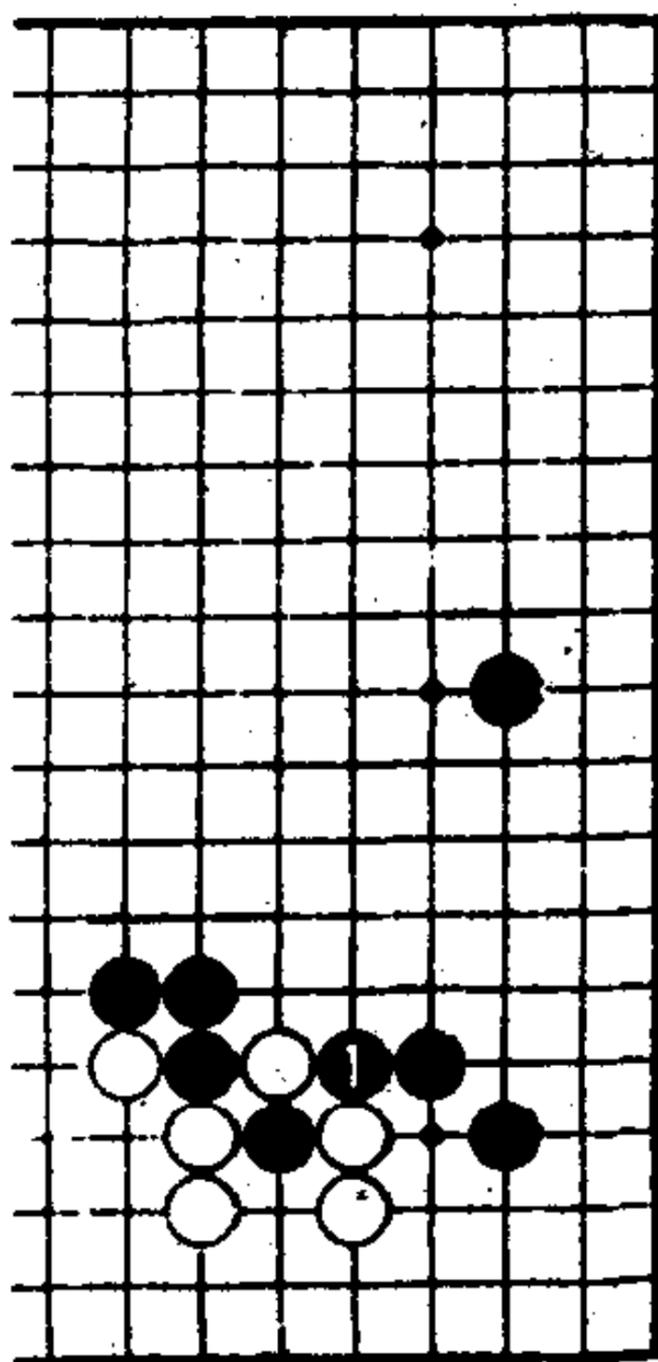
黑从 1 断入手。

黑当然吃不住白子，  
目的是利用滚打的手筋在  
这里定形。

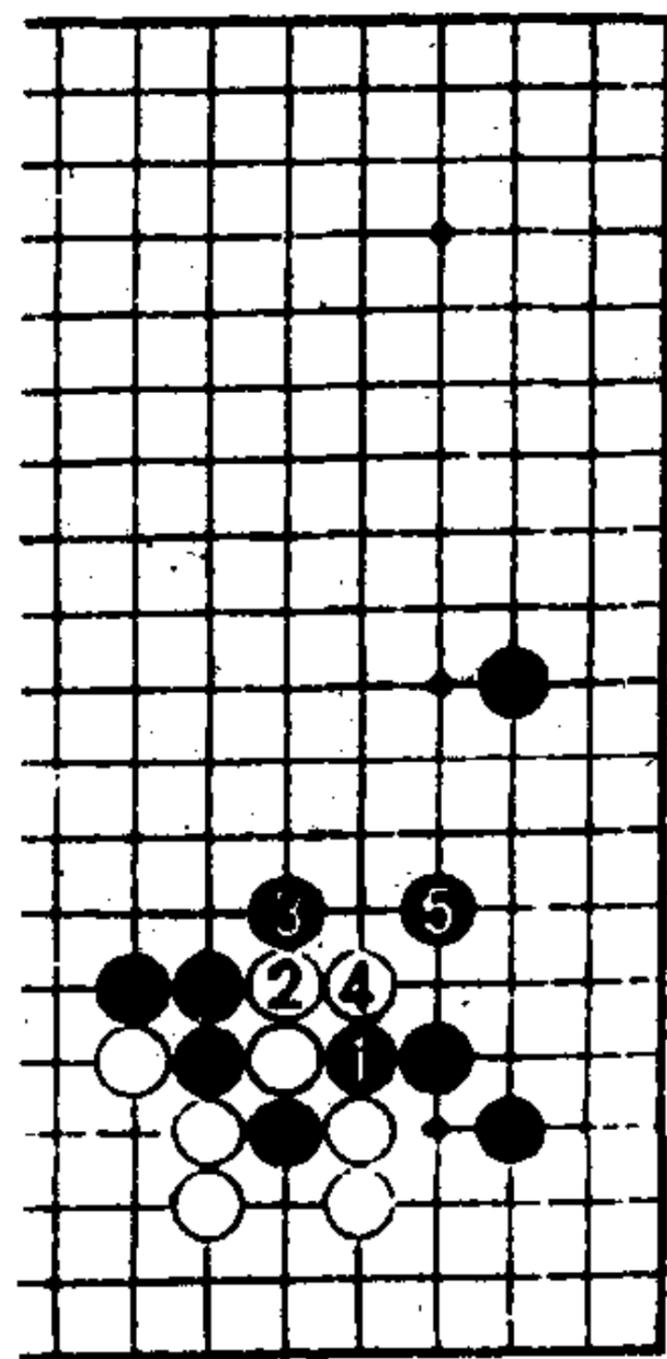
### 1 图 (严封)

黑 1 时，白 2 长出必然，接着黑 3 打、5 枷就  
严密地封住白棋。

右边黑形坚固，无懈  
可击，黑成功。



正解图

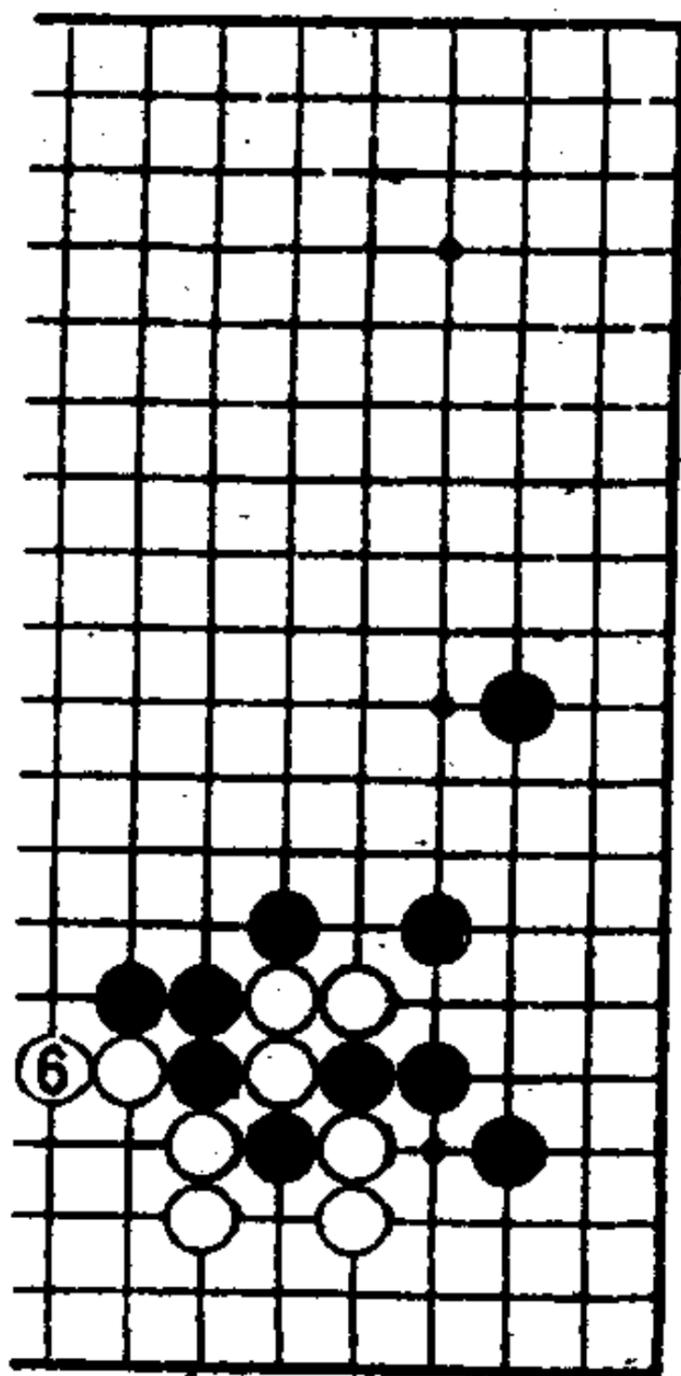


1 图

## 2图 (固定实地)

白6长必然。黑形非常厚实，右边几乎全部成为黑的实地。

这是黑滚打的成果。

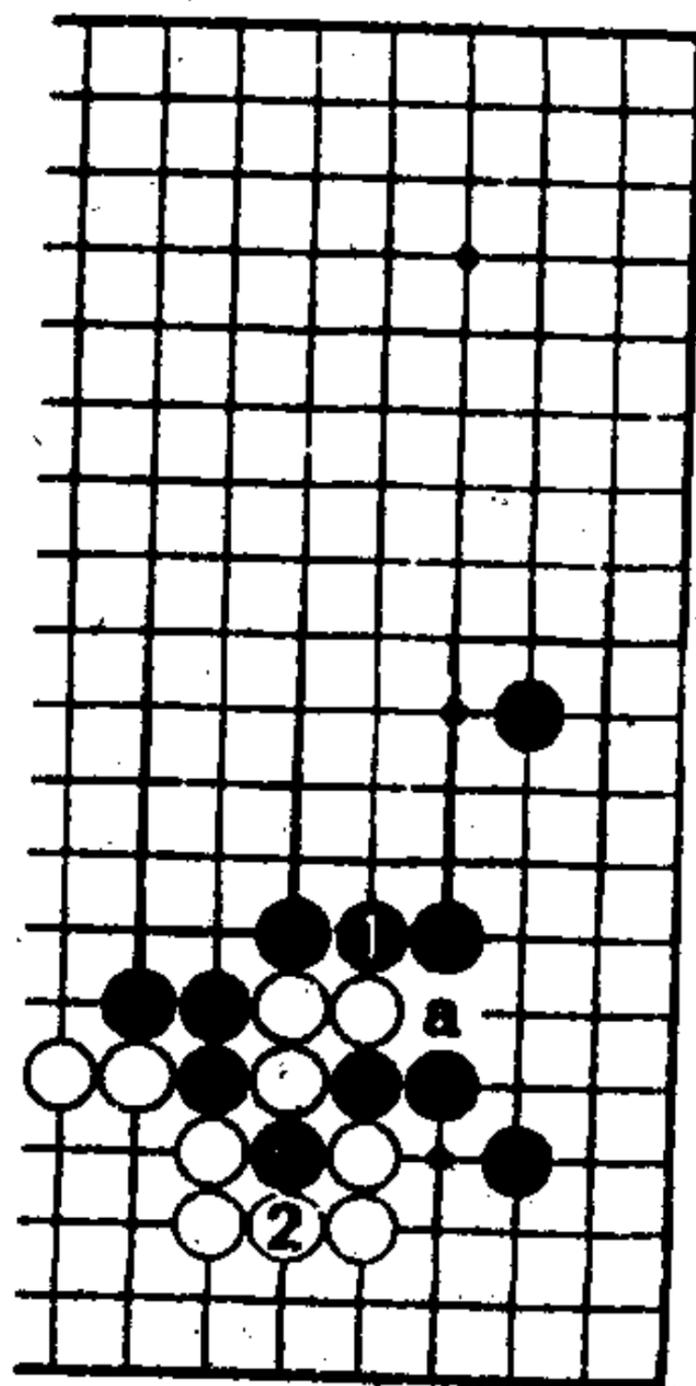


2图

## 3图 (先手与非先手)

此后黑1打吃是先手。

但是白2提掉一子后，黑a打就不一定是先手了，因为白很可能不应。



3图

### 4图 (失败)

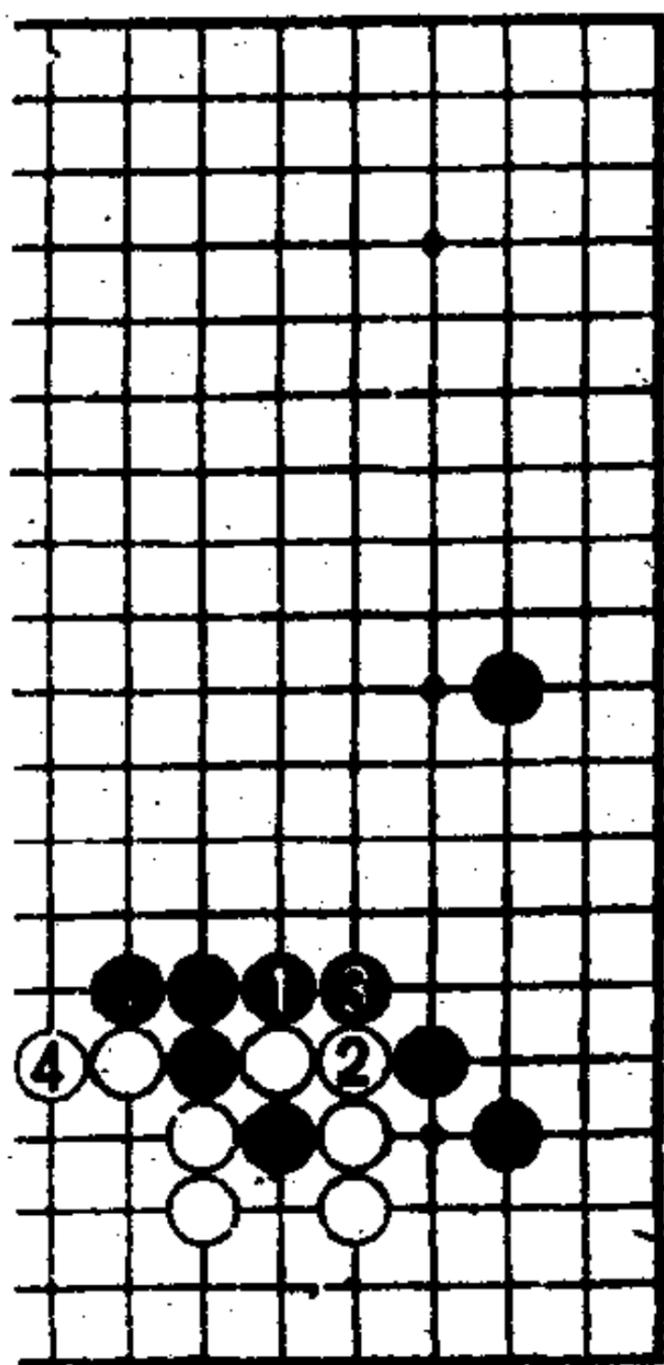
黑1打不好。

接下去白2、黑3紧紧封住白棋，好象比前图更宽广，其实不然。

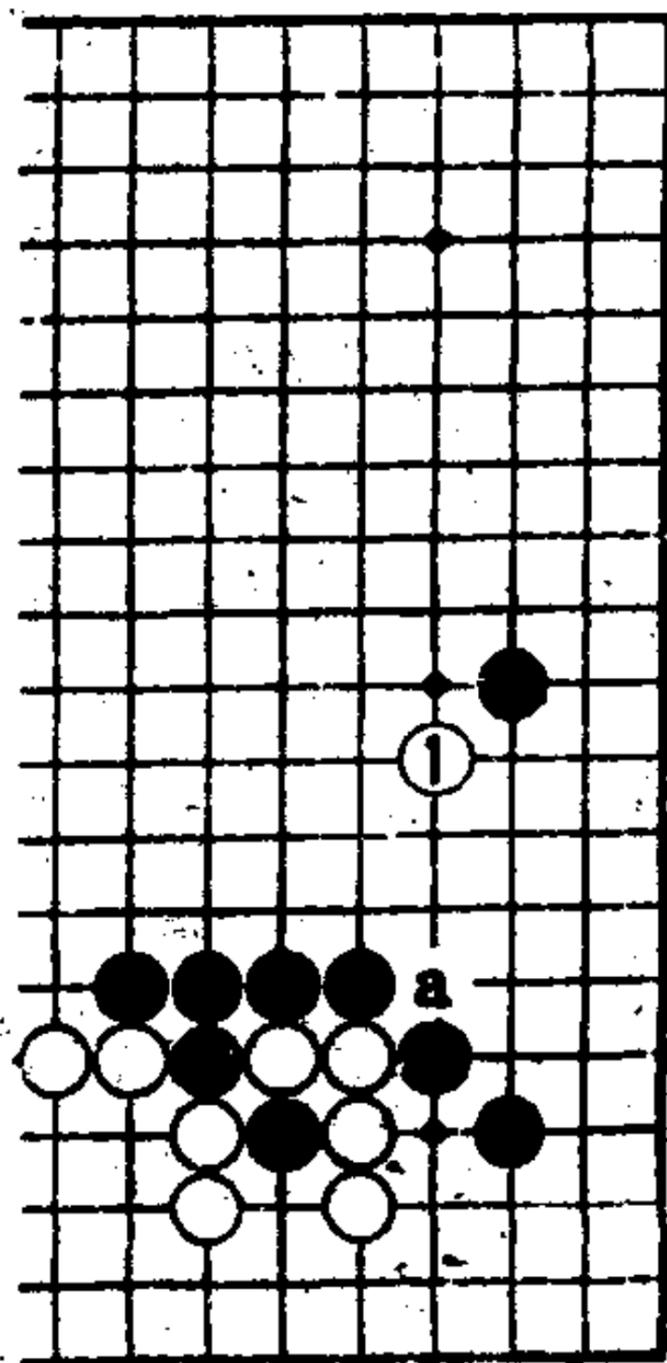
### 5图 (侵消)

由于黑留下a的断点，白只要在1位肩冲一手，就简单地侵消了黑势。

如果留下缺陷，即使围的再大也没有意义。



4图



5图

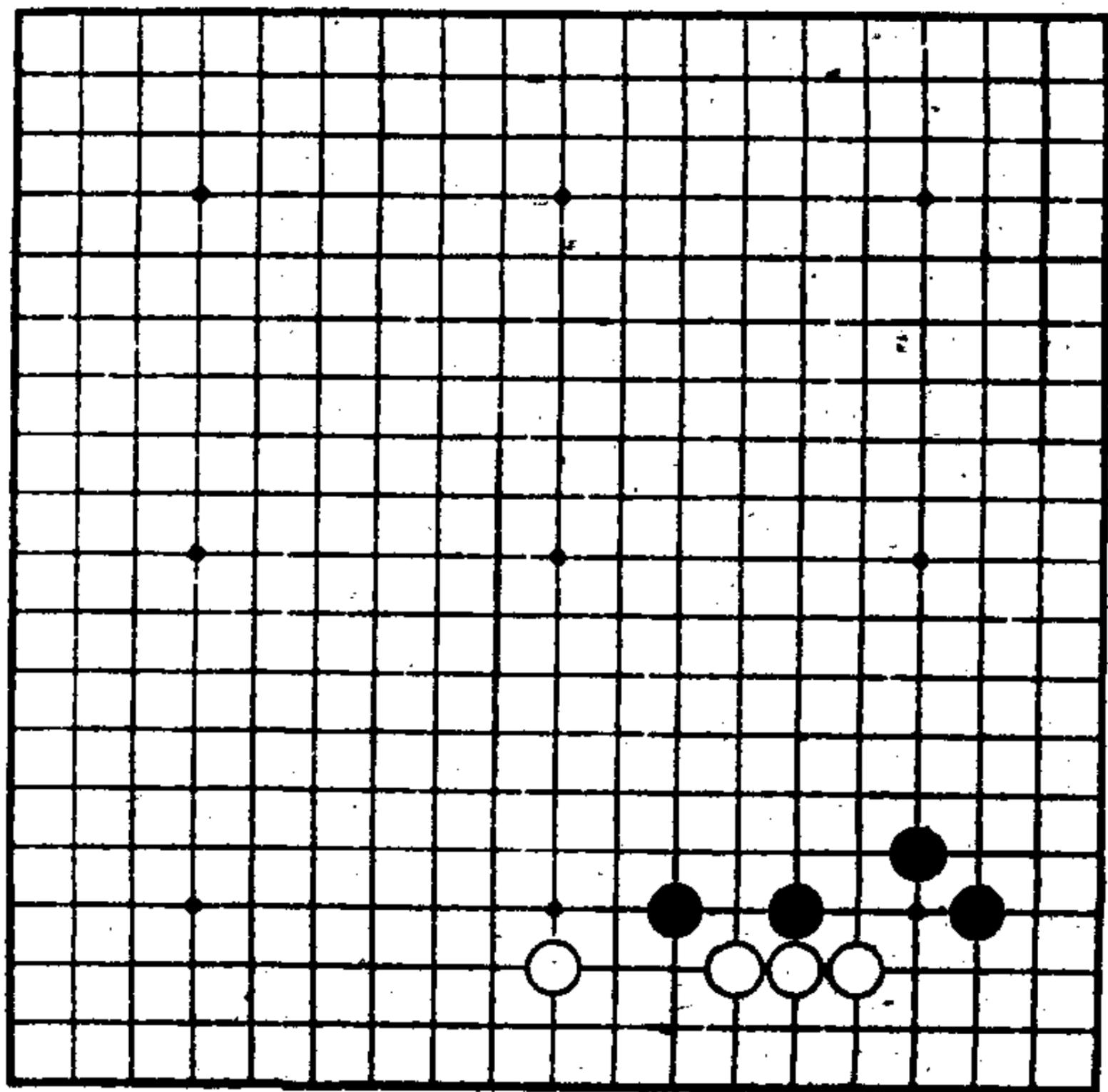
# 第24题

效率

黑先 上级

所谓力子，就是着子效率的问题。

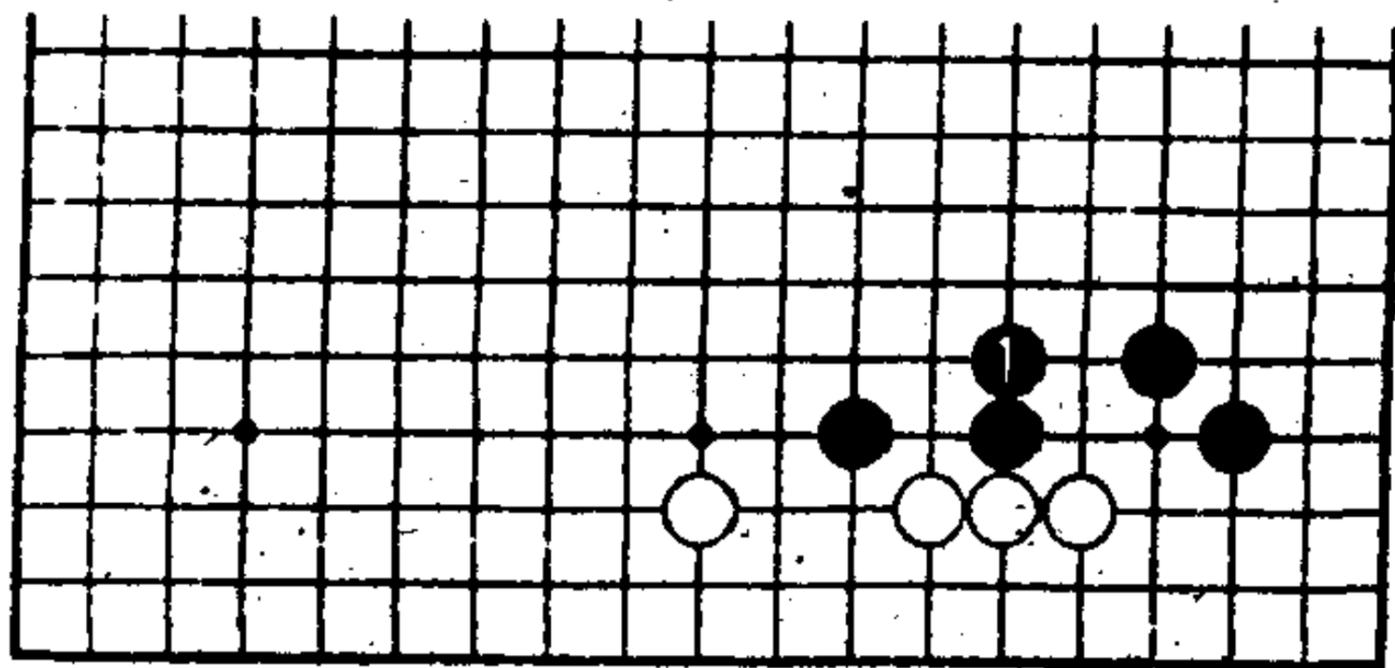
本图也是定式的一型。黑怎样走才是高效率的一手。



### 正解图 并

黑 1 并是颇有效率的  
一手。

此着可以给人以奇异  
之感，其实，作为定式的  
手筋，这是相当有名的着  
法。

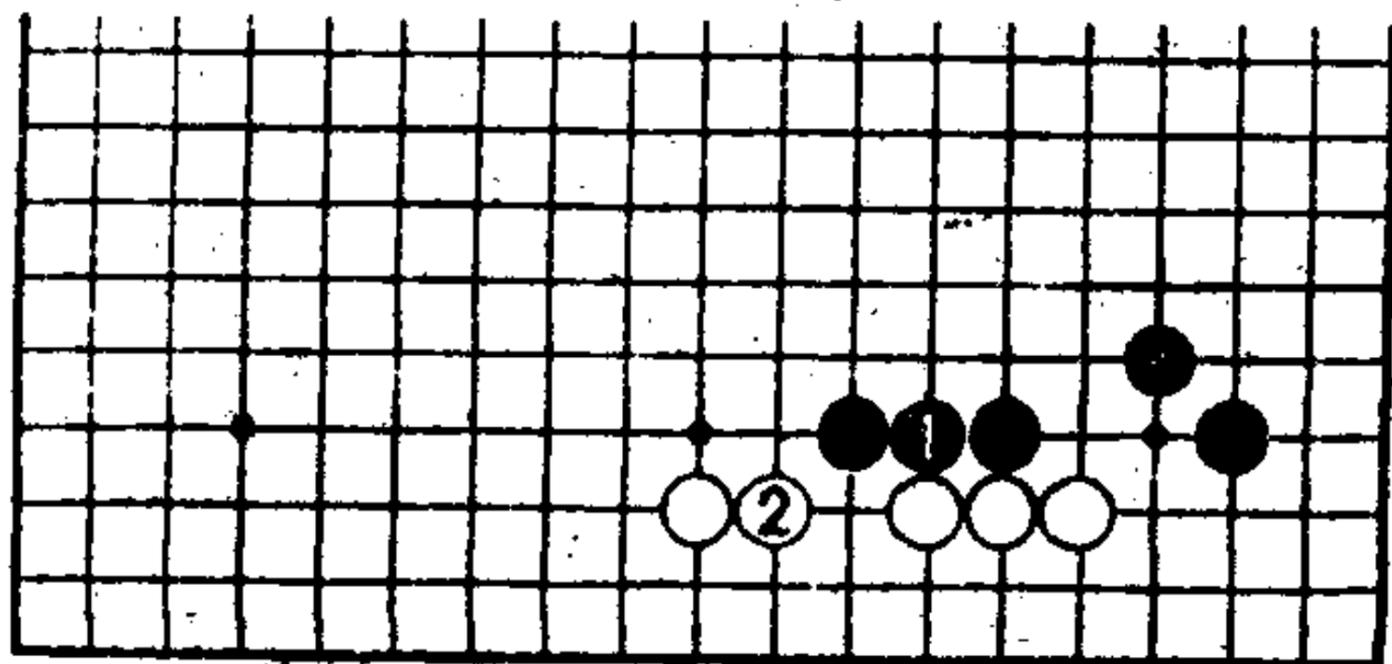


正解图

### 1图 (重)

黑 1 接虽然也是先手，  
但被白 2 并之后，黑形重，  
而且有缺陷。

给白留下了施展手段  
的余地。



1图

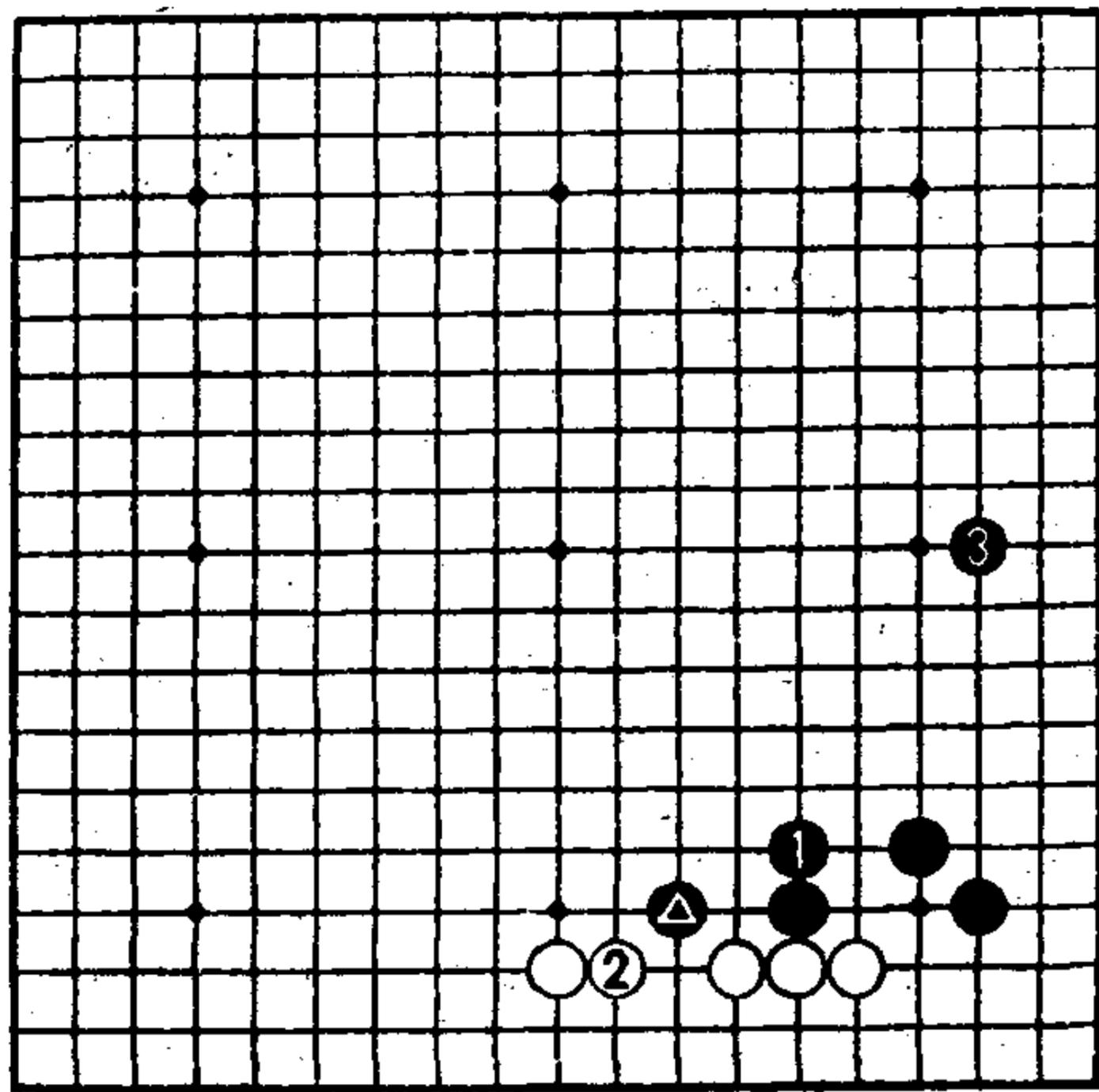
## 2图 (棋形严整)

黑1并是黑3拆的前提。

黑行棋的重点在右边，至于黑④一子则可弃可取，不应重视。

走成这种局面，黑姿态严整，不留缺陷，而且右边的阵形也有稳固之感。

这是定式的一型。

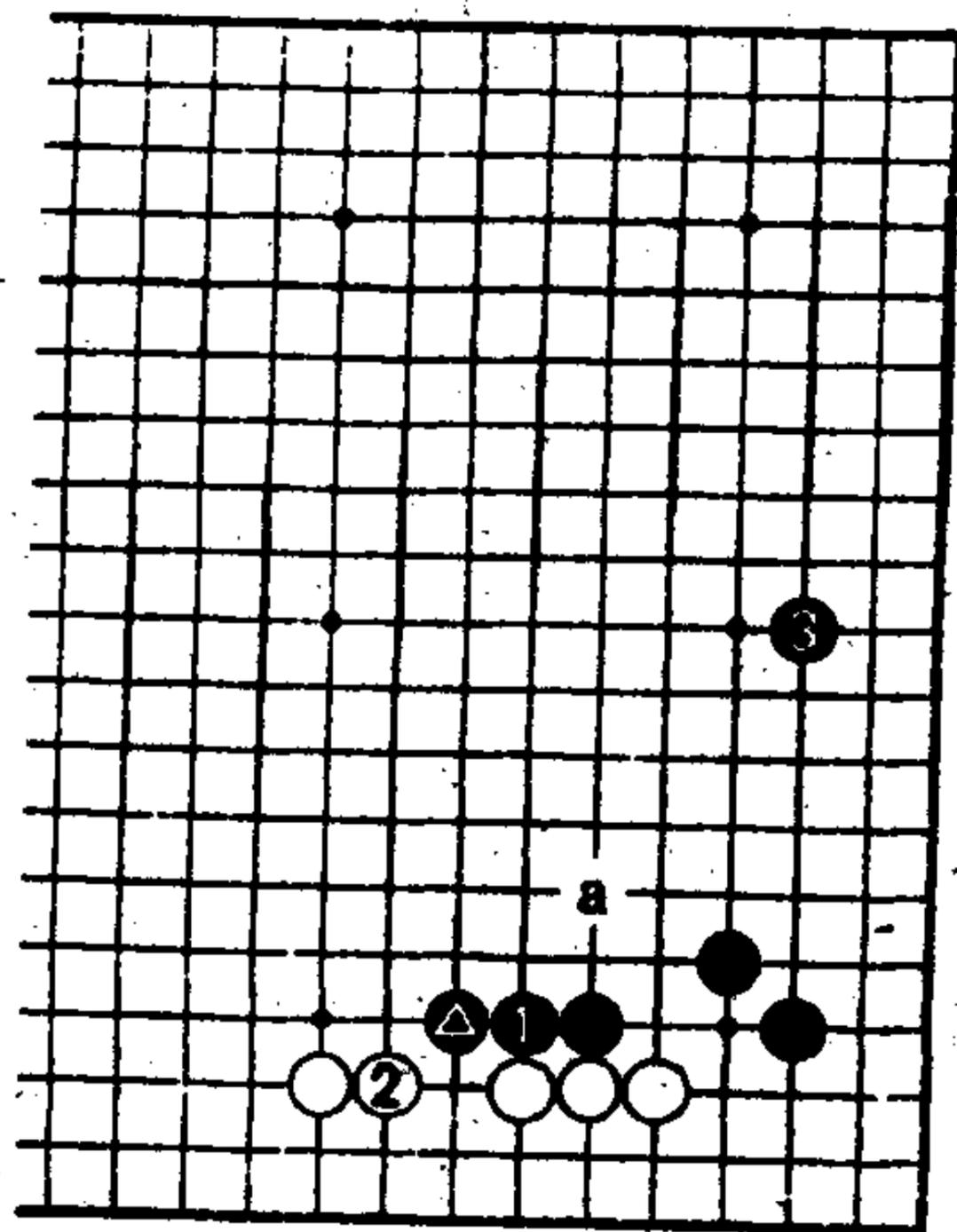


2图

### 3图 (味恶)

前面说黑1接不好，  
是因为黑3拆之后，给白  
留下a刺的先手利用，黑  
形味恶。

由于黑吝惜●一子，  
留下缺陷，右边即使拆了  
一手，也很难成为实地。



3图

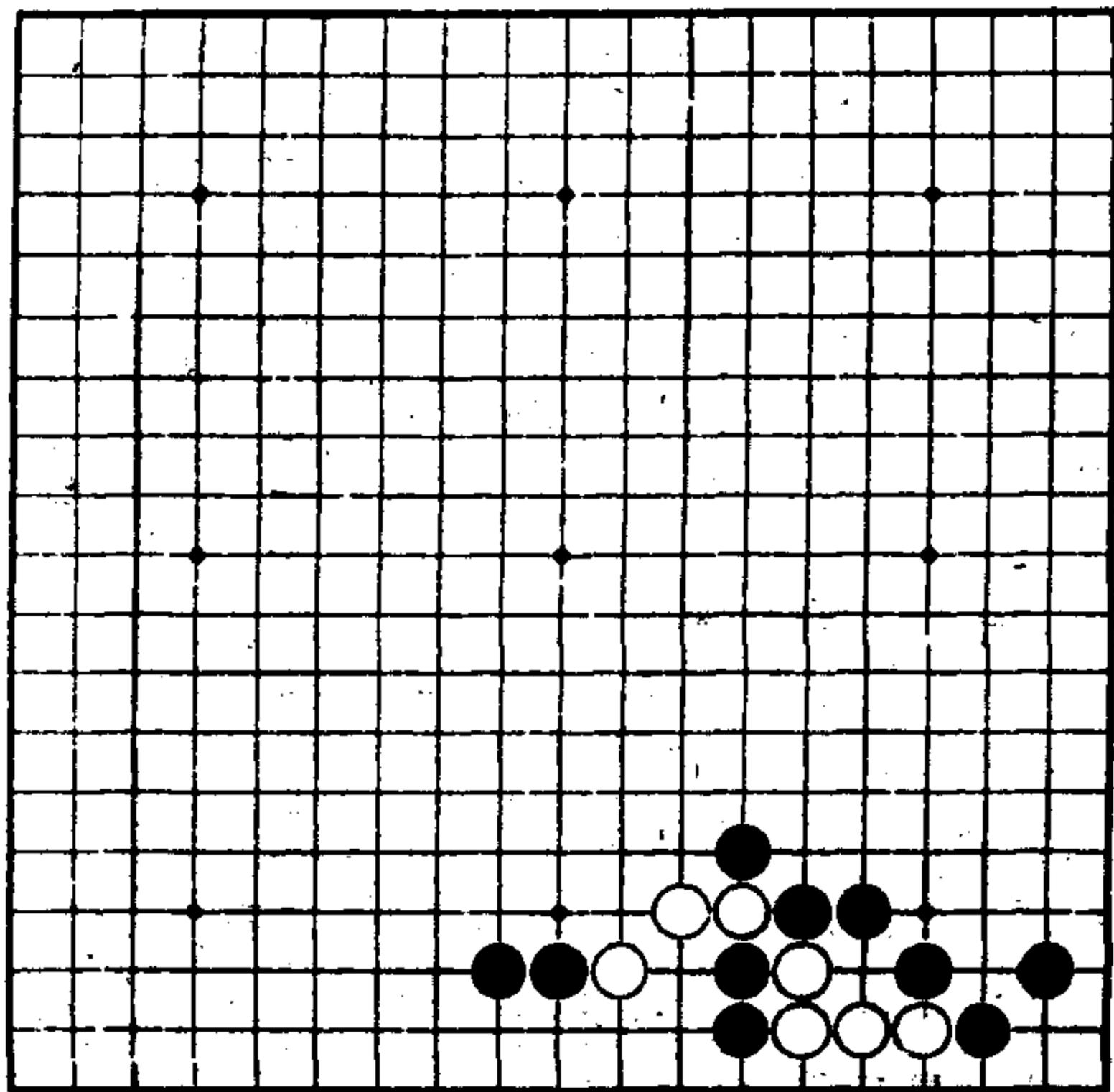
## 第25题

常用的手筋  
黑先 有段

乍看黑二子好象  
已经无法活动。

实际上并非如此。

此形中黑有常用  
的手筋，可以发挥巨  
大的威力。



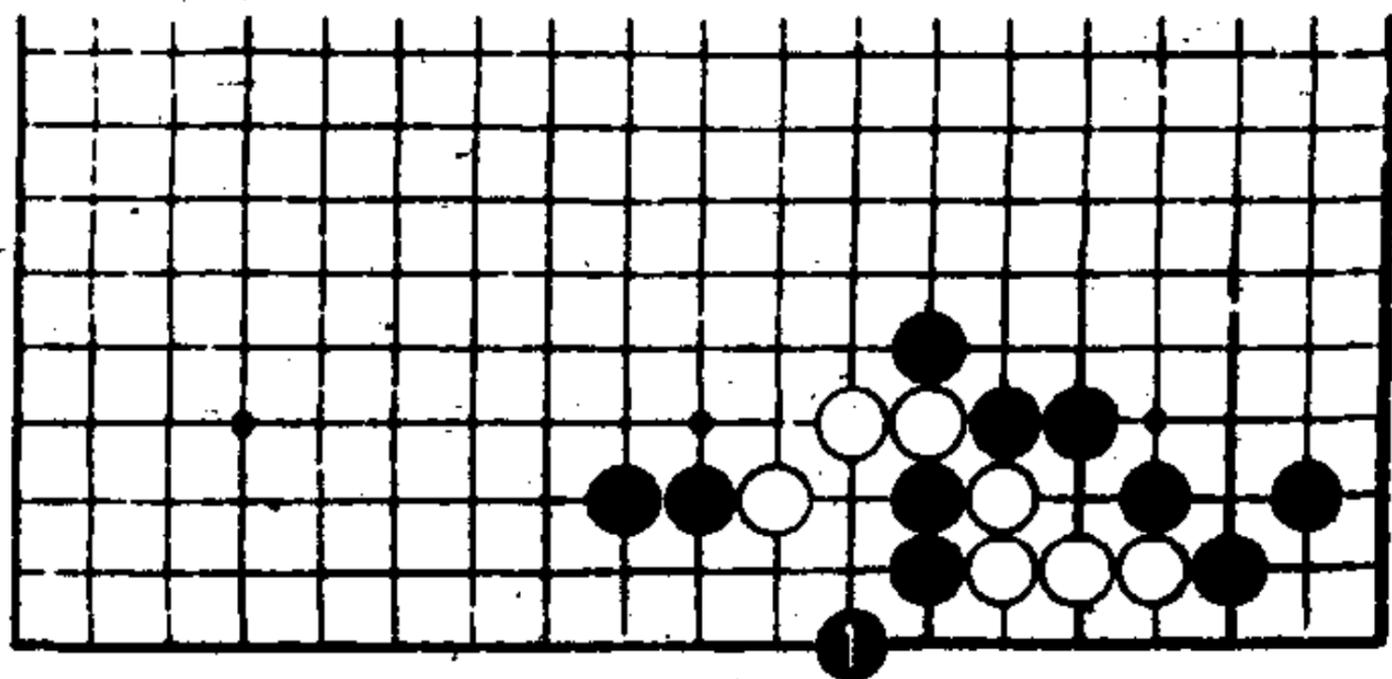
**正解图 尖的手筋**  
 从形上看，白四气、黑三气，对杀黑差一气，但黑有1尖的常用手筋。

在对杀中这是最常出现的着法。

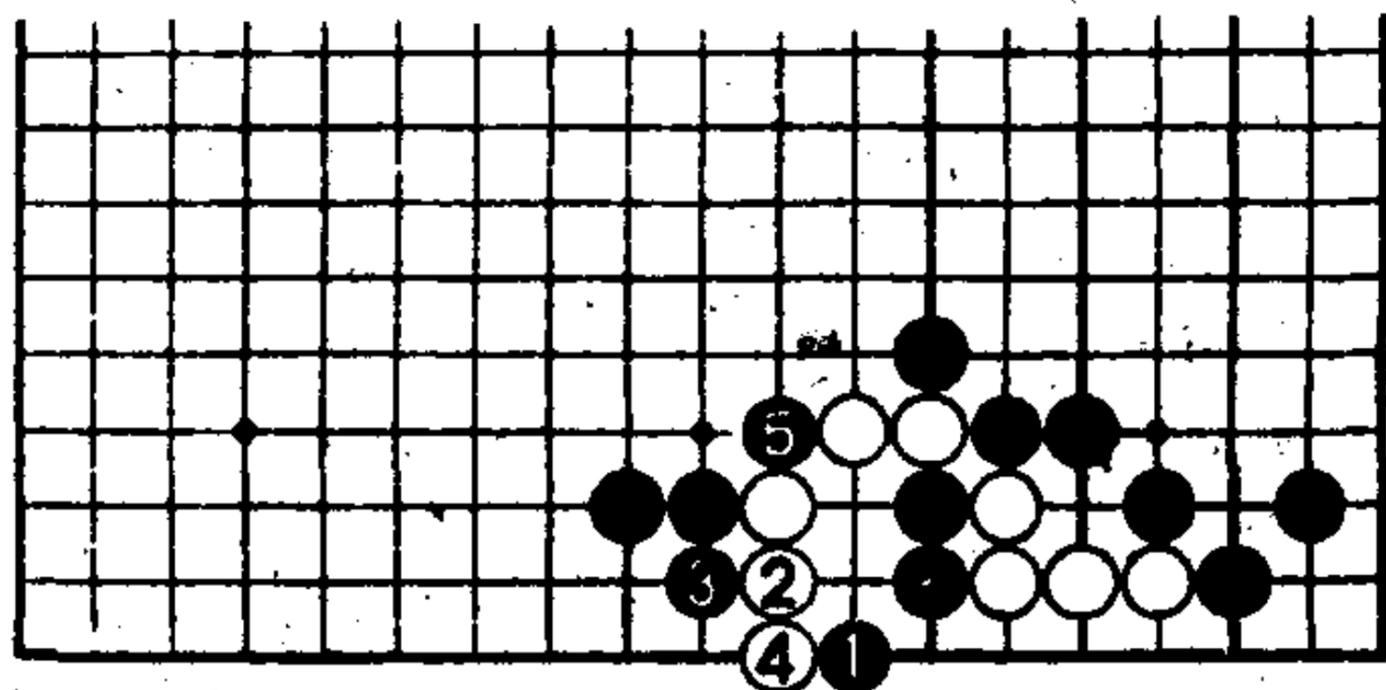
**1图（定局着）**

黑1时，白如2，以下黑3挡、白4立必然。

黑1、3好象切断了自己的退路，其实这是早已读透了的手筋。接着黑5挤是最后致命的一击。



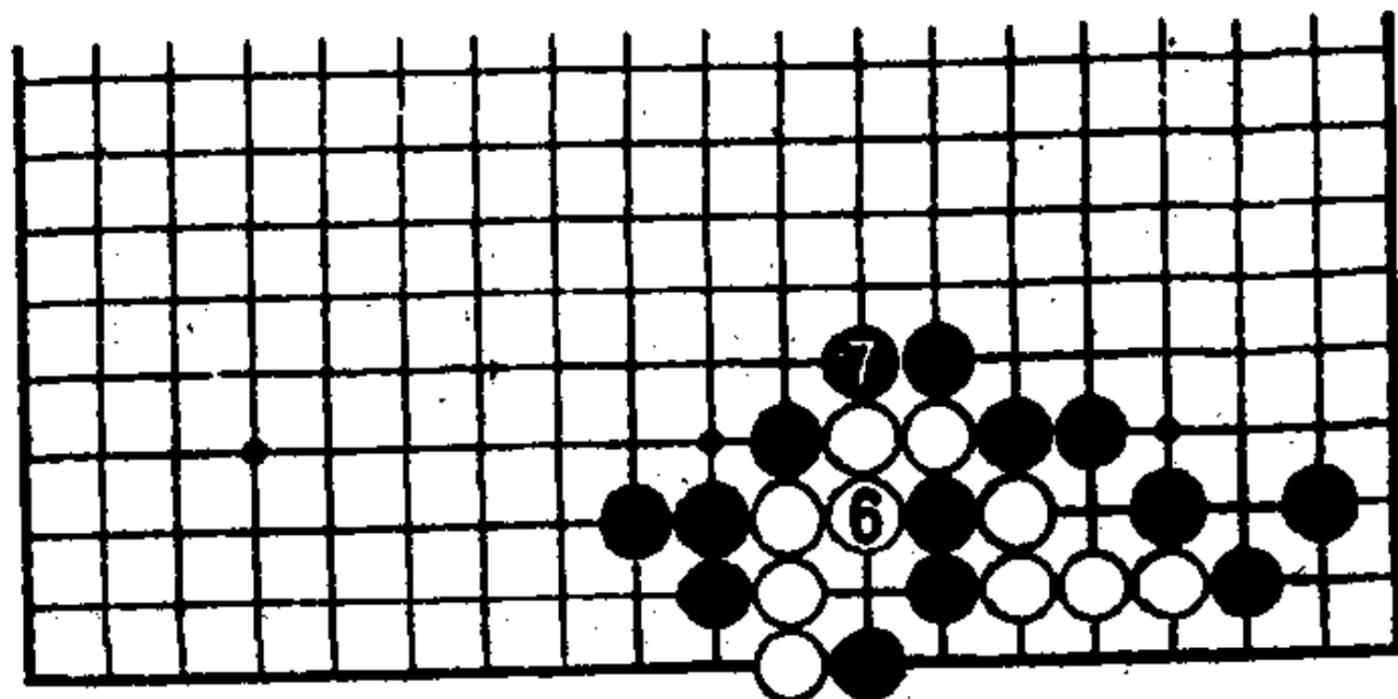
正解图



1图

### 2图 (不入)

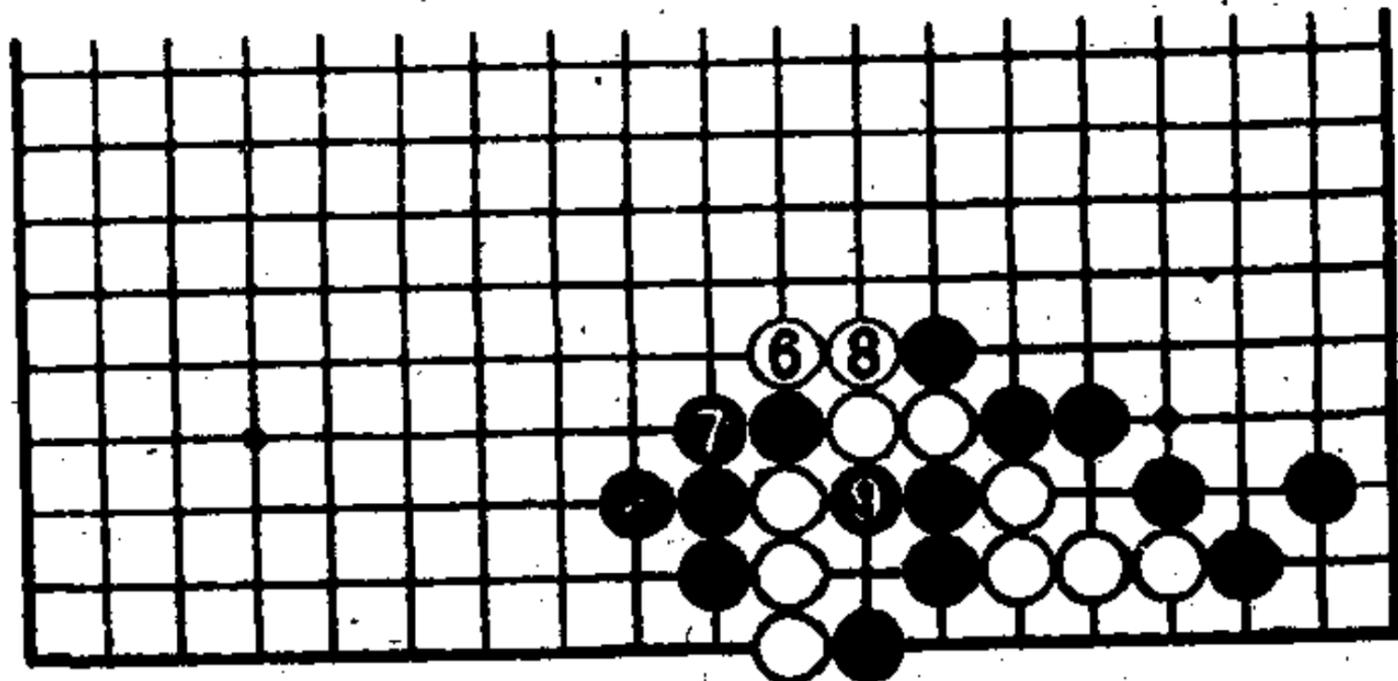
白如6接，黑7挡，  
白伸不进，全部溃灭。



2图

### 3图 (吃住一半)

白6打之后，如在上  
面8接，黑就9断，吃住  
下面棋筋的部分。白虽逃  
出一半，但在中腹成了无  
根的浮棋。

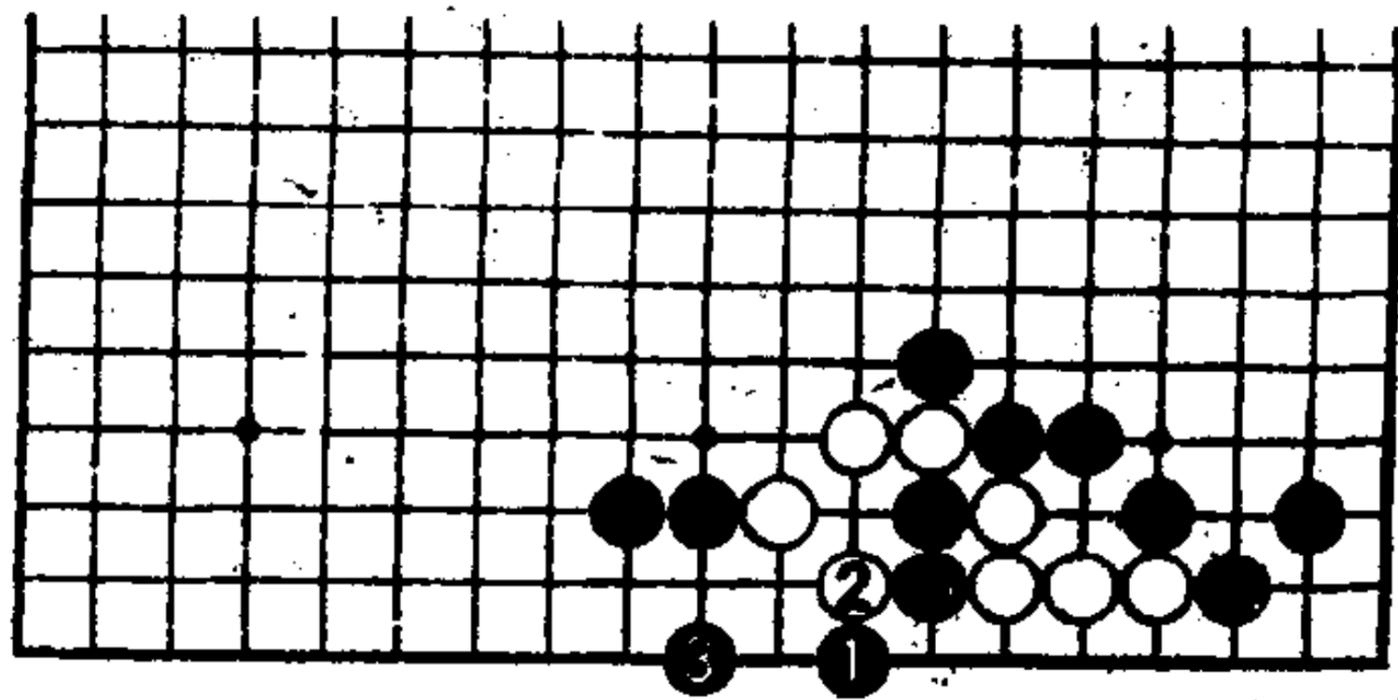


3图

### 4图 (好手)

黑1尖时，白如2，  
黑3跳是好手。有此一手，  
白就捉不住黑子了。

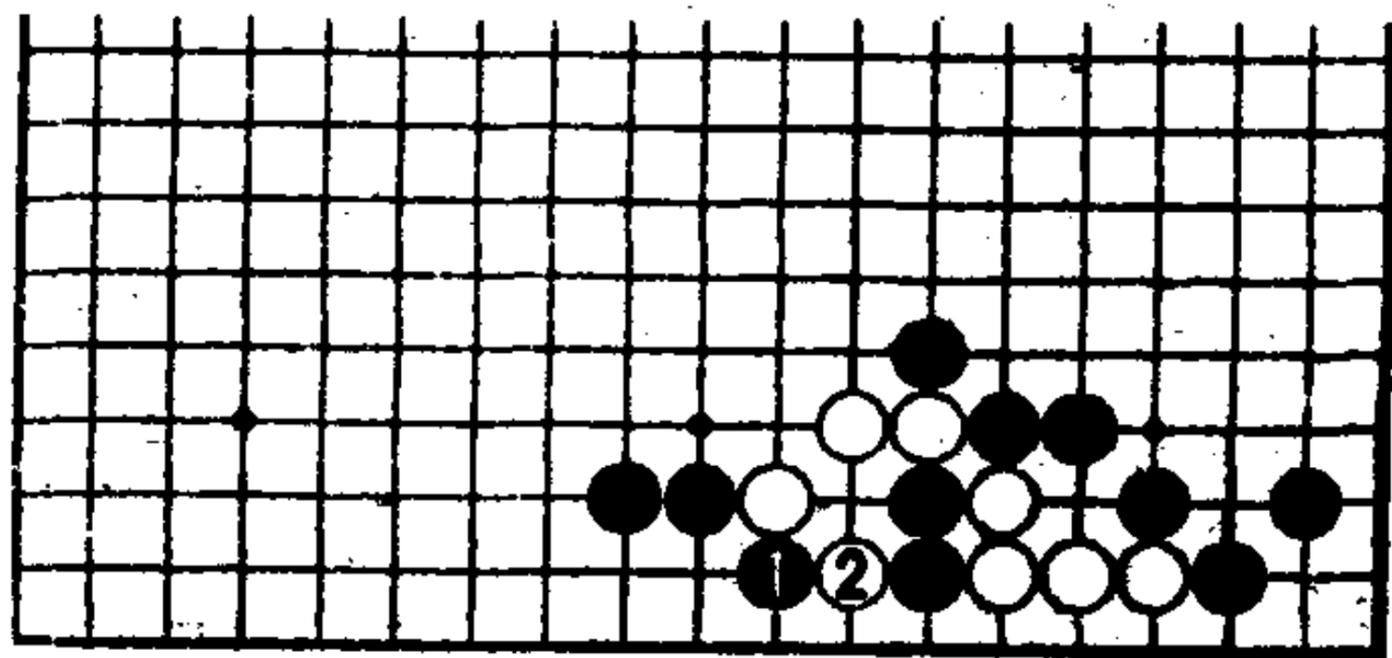
试同失败图比较一下，  
不难看出黑手法的巧妙。



4图

### 5图 (失败)

黑如1，白2，黑渡  
不过去。黑1之着绝对不  
可取。



5图

# 格言

**“弈棋并不贵在着着求先”**

**（补棋的理论）**

棋形千变万化，格言并非绝对的，这一点无须赘言。但是以之作为思考时的依据和参考，则是大有裨益的。

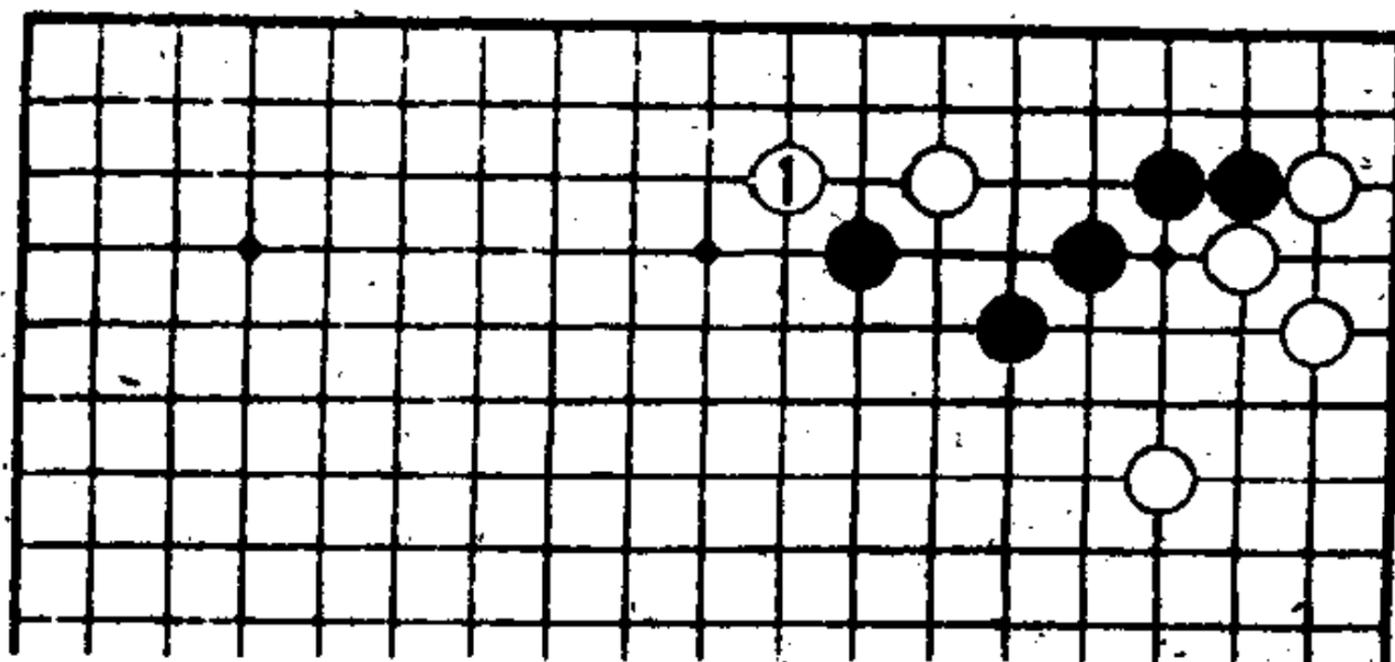
## 弈棋并不贵在着着求先

下棋着着抢先并非上策。在很多情况下，实实在在地补一着反而是本手。初学者往往感到回手补棋容易导致大势落后，因而不屑于这样走一手，殊不知，在对局中果能适切地应用补棋的着法，可以说他是一位具有相当水平的棋手了。

俗语说：“忍耐的树上开金花。”如果忍耐一下而不失为本手，决不会造成形势落后。具有这样的信心是十分重要的。本手的特点就在于落子时虽有迟缓之感，但最后必将表现出它的效果。如果认识到这一点，就会在必要时默默地补一手而心安理得了。本章讲的是补棋的理论，也就是怎样适当地应用补棋的着法。希望读者通过本章能体会到回补这一手段的妙味。

### 1图 (定式)

黑飞压时，白1轻灵地跳出是定式。本型是应用补棋手筋的典型例子。

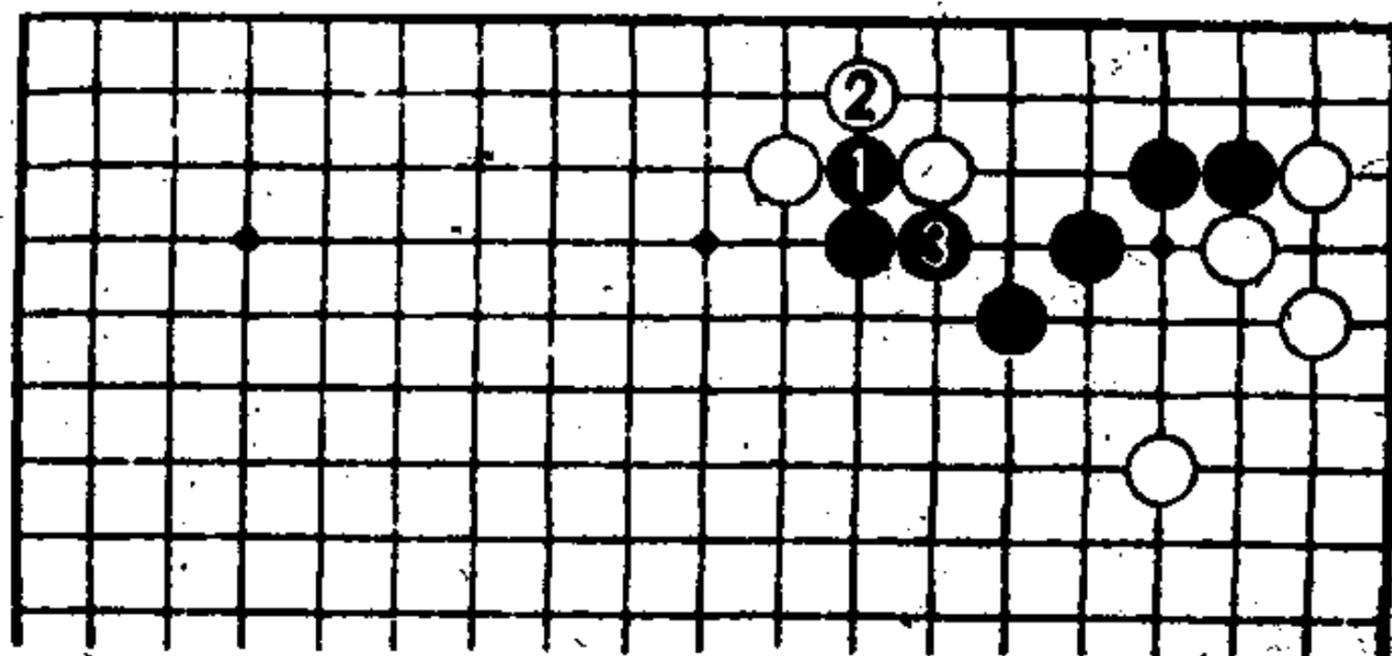


1图

### 2图 (冲后回补)

黑1冲，白2时，黑3回补是本手。

黑姿态厚实，白应手困难。

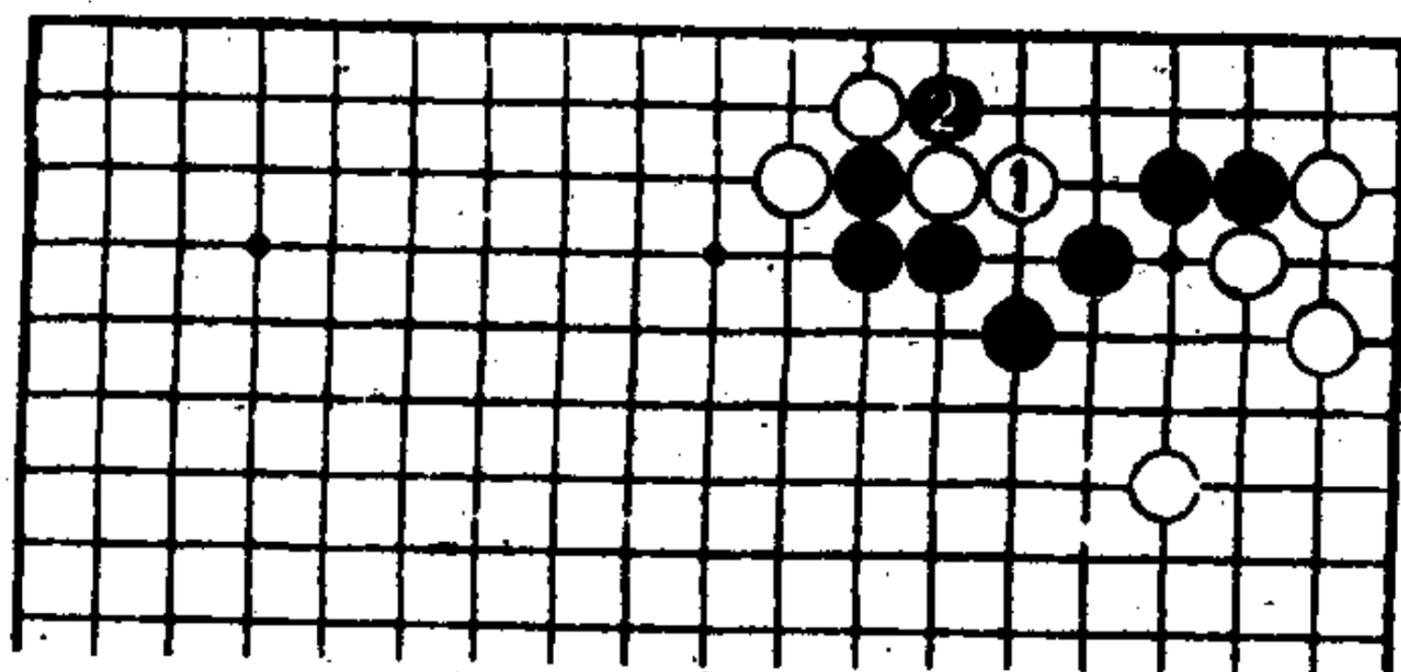


2图

### 3图 (断)

白1长有疑问。

被黑2断一手，白很难走。这一点已在47页第10题中讲过了。

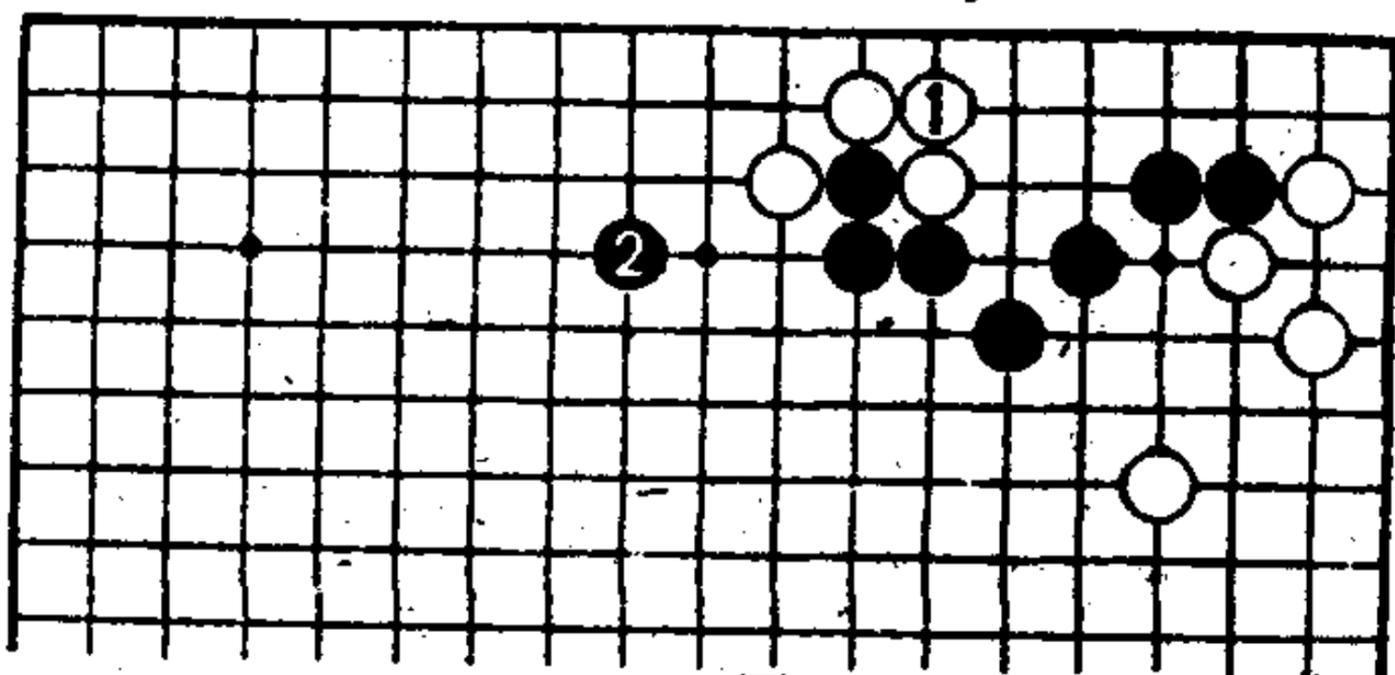


3图

### 4图 (高压手段)

白1接走重。黑可以在2位罩，采取高压战法。

又如，根据周围的配置情况——

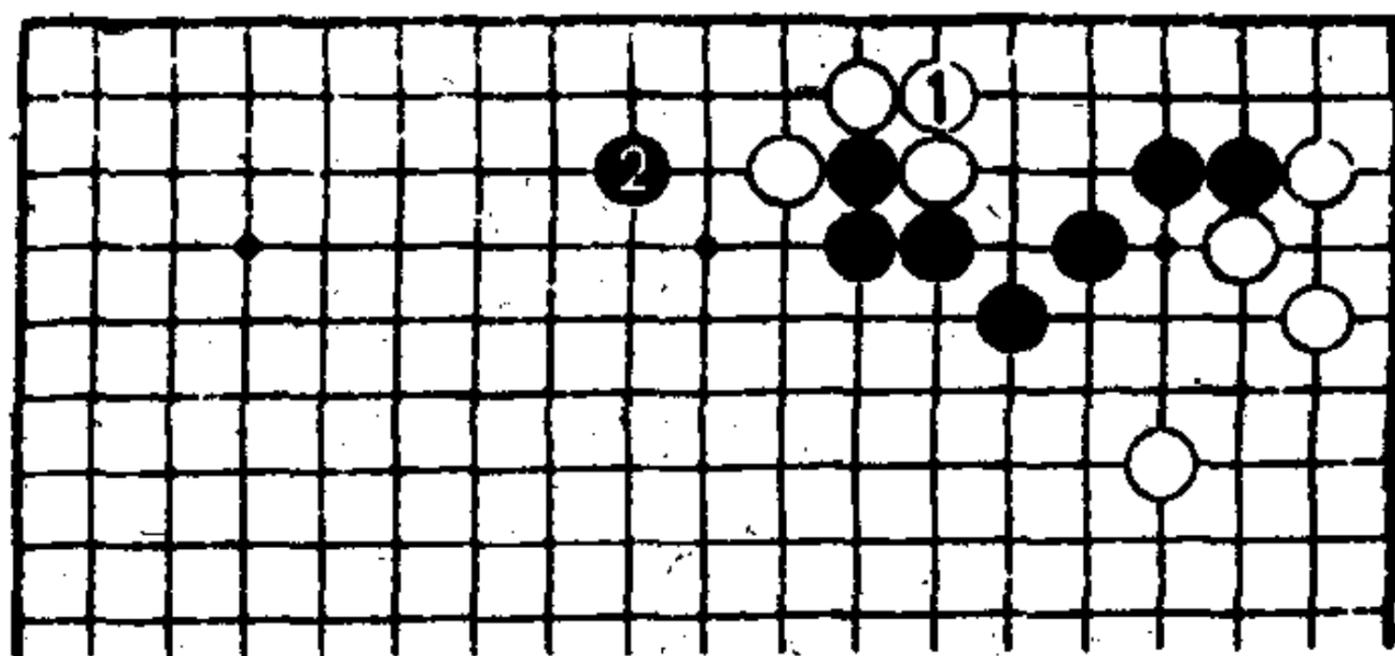


4图

### 5图 (攻击)

白1时，黑也可以在2位逼，从侧面进行攻击。

但是——

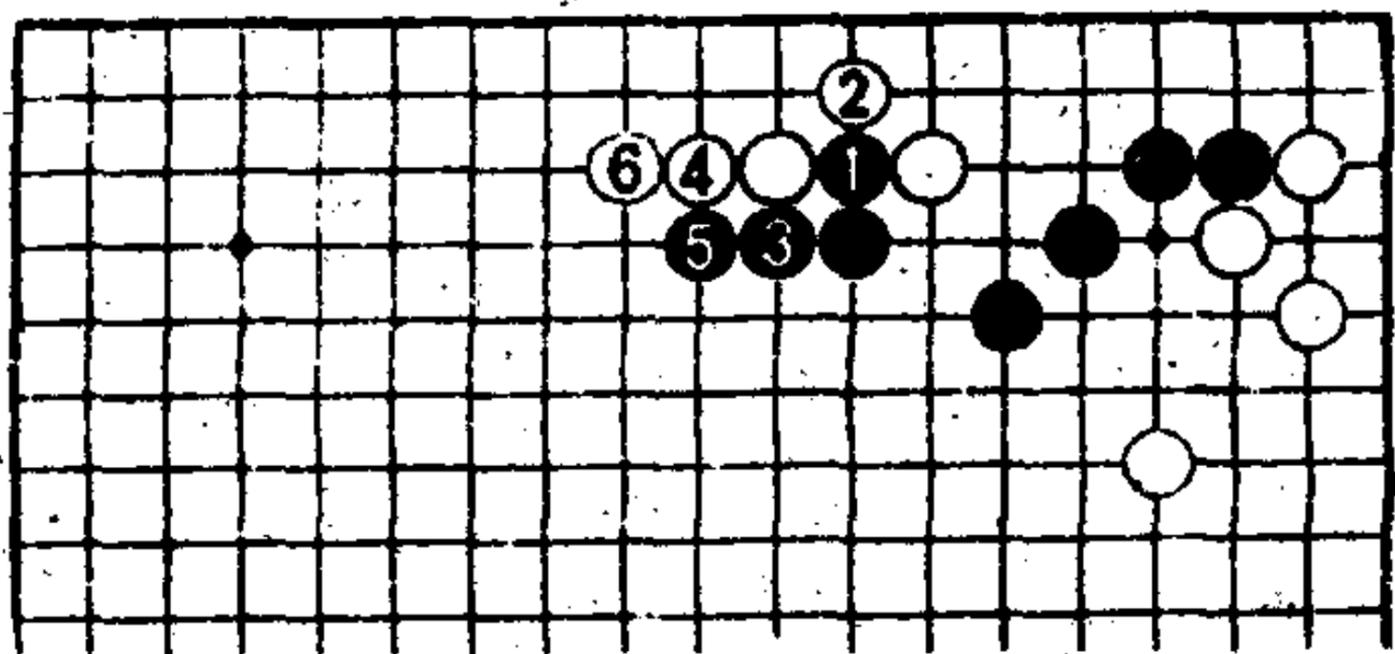


5图

### 6图 (错误)

黑3、5连续压下去就错了。让白这样着着拿到实利，黑损失过大。应该补棋时，就必须回补。

弈棋并不贵在着着求先。

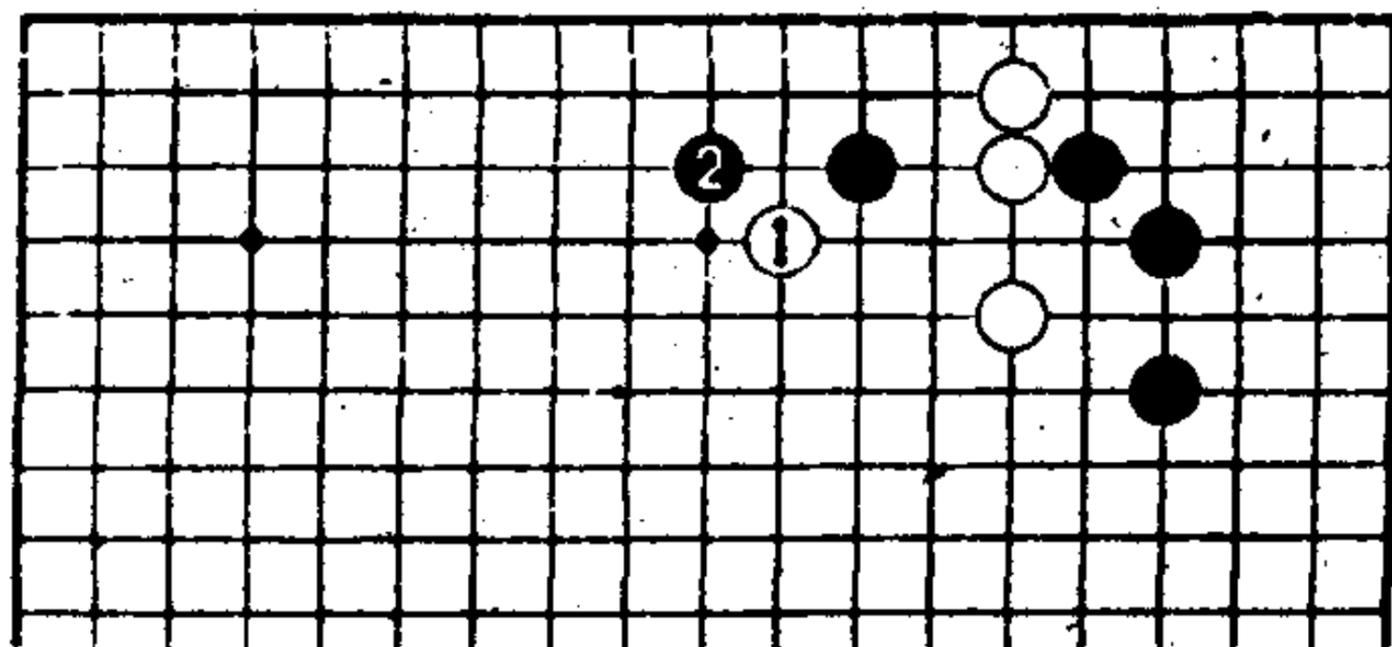


6图

### 7图 (星定式)

白1罩时，黑2跳采取闪脱战法。这是星定式所产生之形。

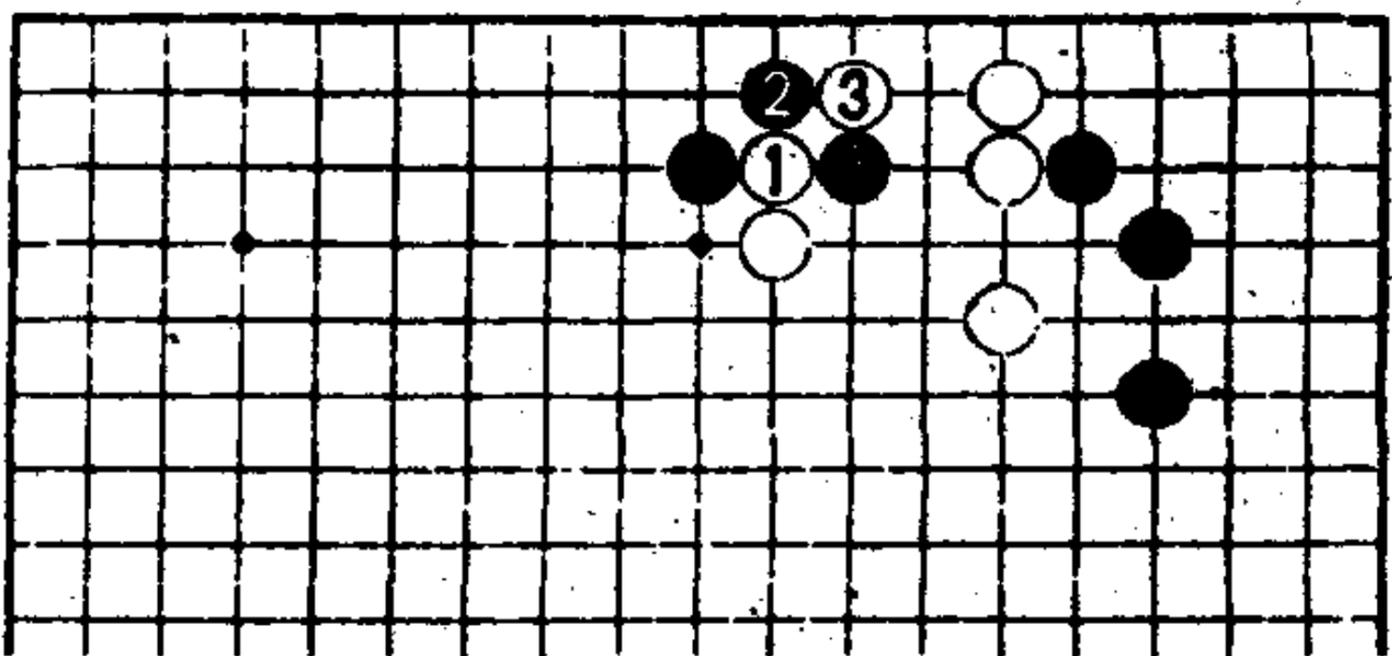
下一步白怎样走？



7图

### 8图 (手法)

此形白1先冲，黑2挡时，白3断一手是非常重要的手法。

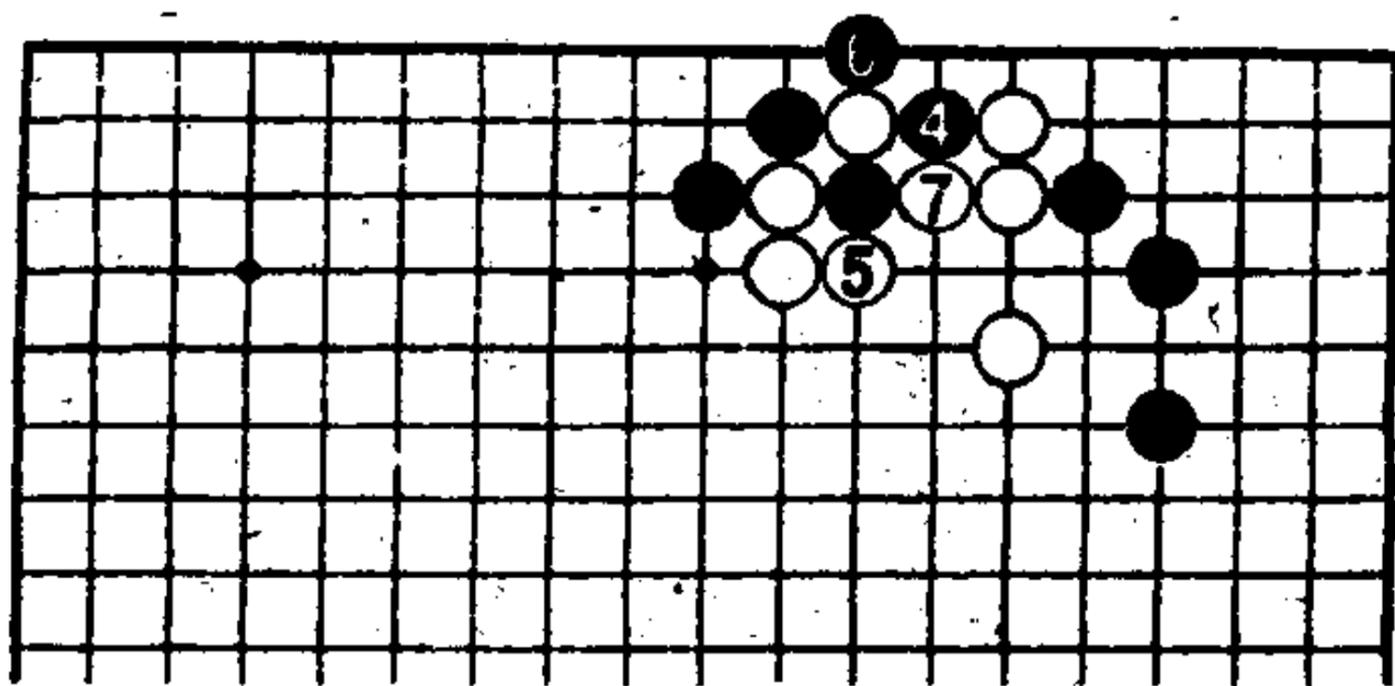


8图

### 9图 (定形)

黑4如打吃一子，白5反打，黑6提时，白7打是本手。

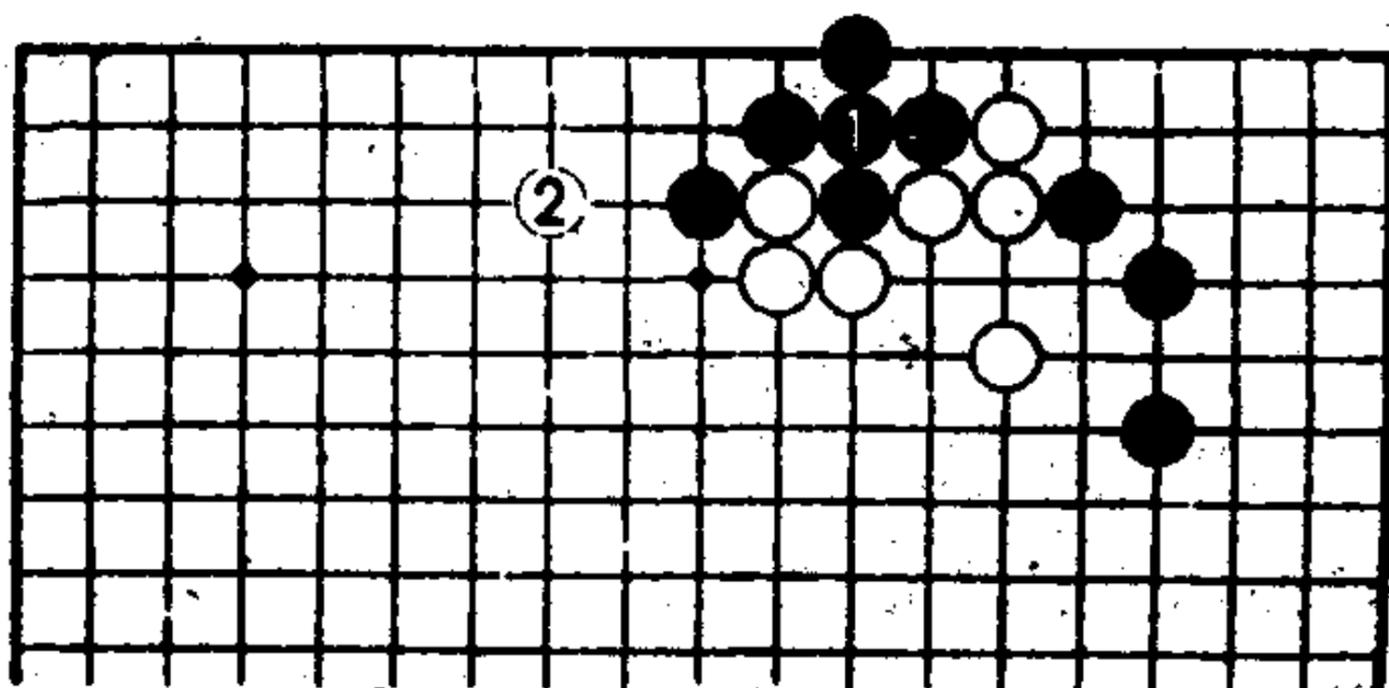
白形厚实，这是理想的定形手法。



9图

### 10图 (攻)

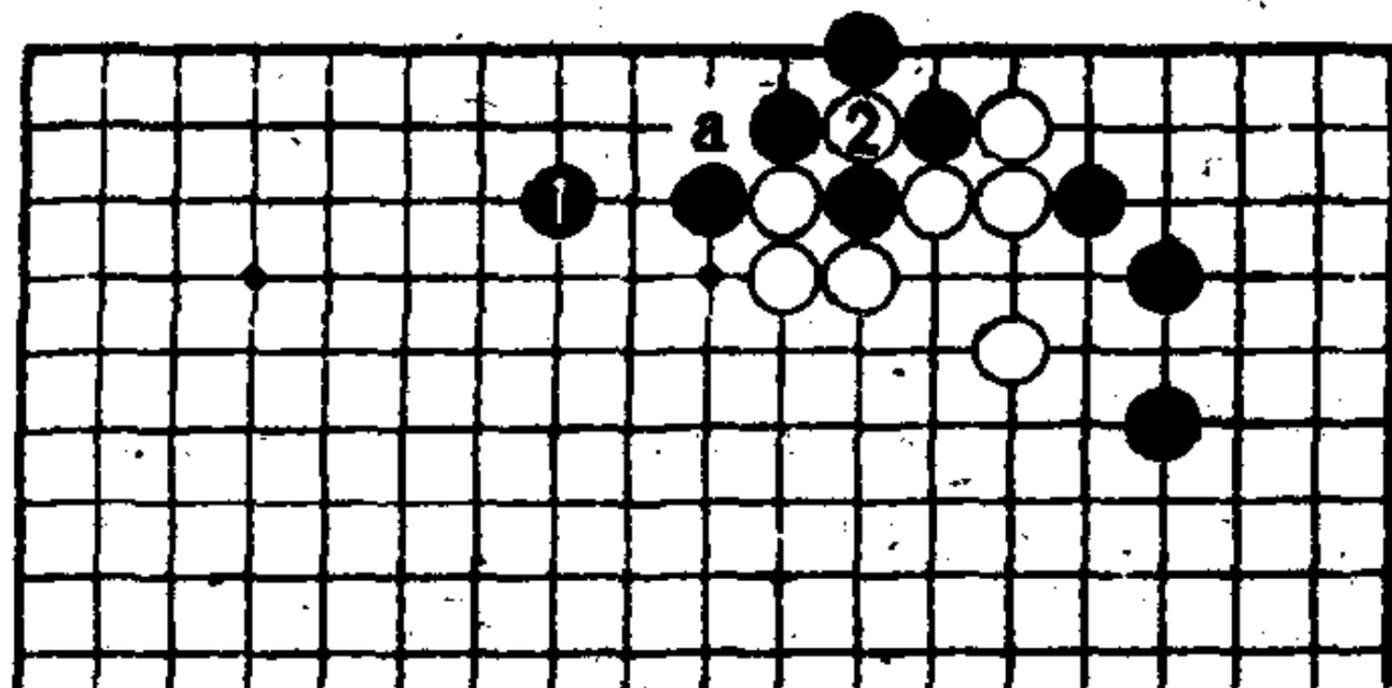
黑1如粘劫，白2从侧面攻击非常严厉，因为黑已走成滞重的姿态。



10图

### 11图 (眼位充足)

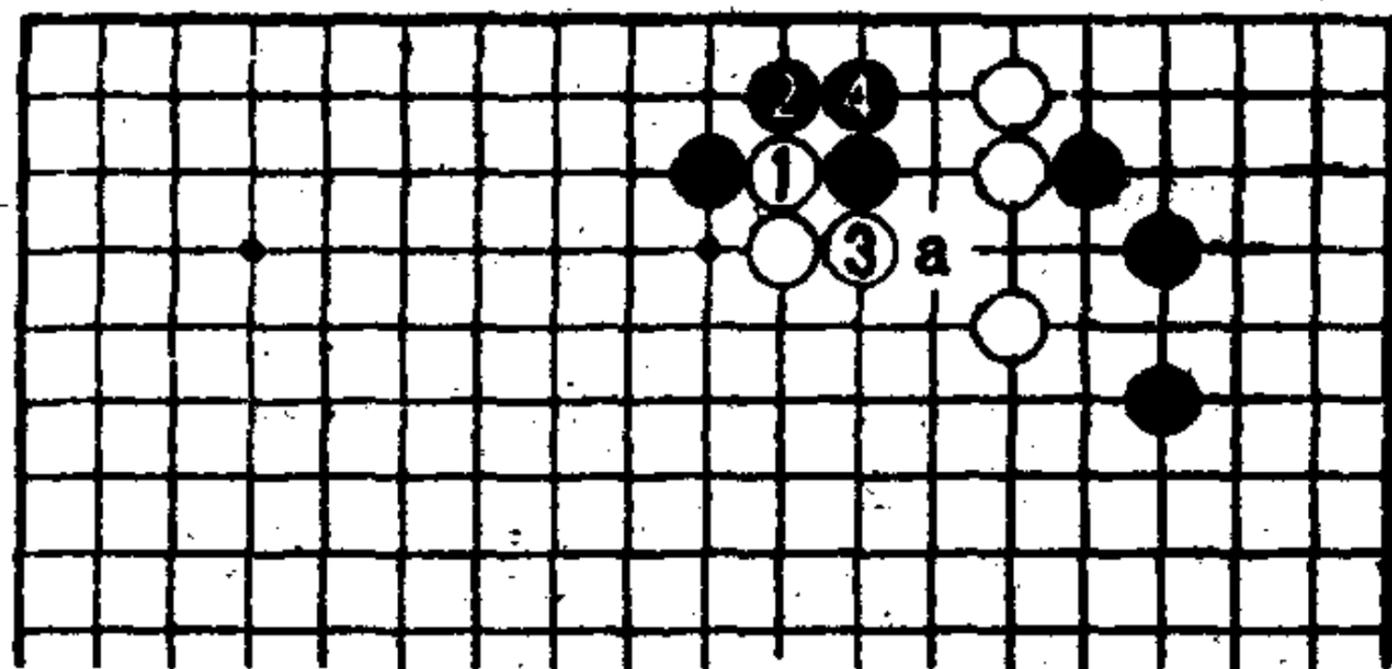
黑1如跳补，白在适当的时机2提劫是好手。白既可以确保眼位，下一步又瞄着a位打。这就是本手所产生的效果。



11 图

### 12图 (不满)

白1如冲后单在3位回补，被黑4接之后就有了a扳出的手段，白不利。这是白走法上缺乏技巧的结果。

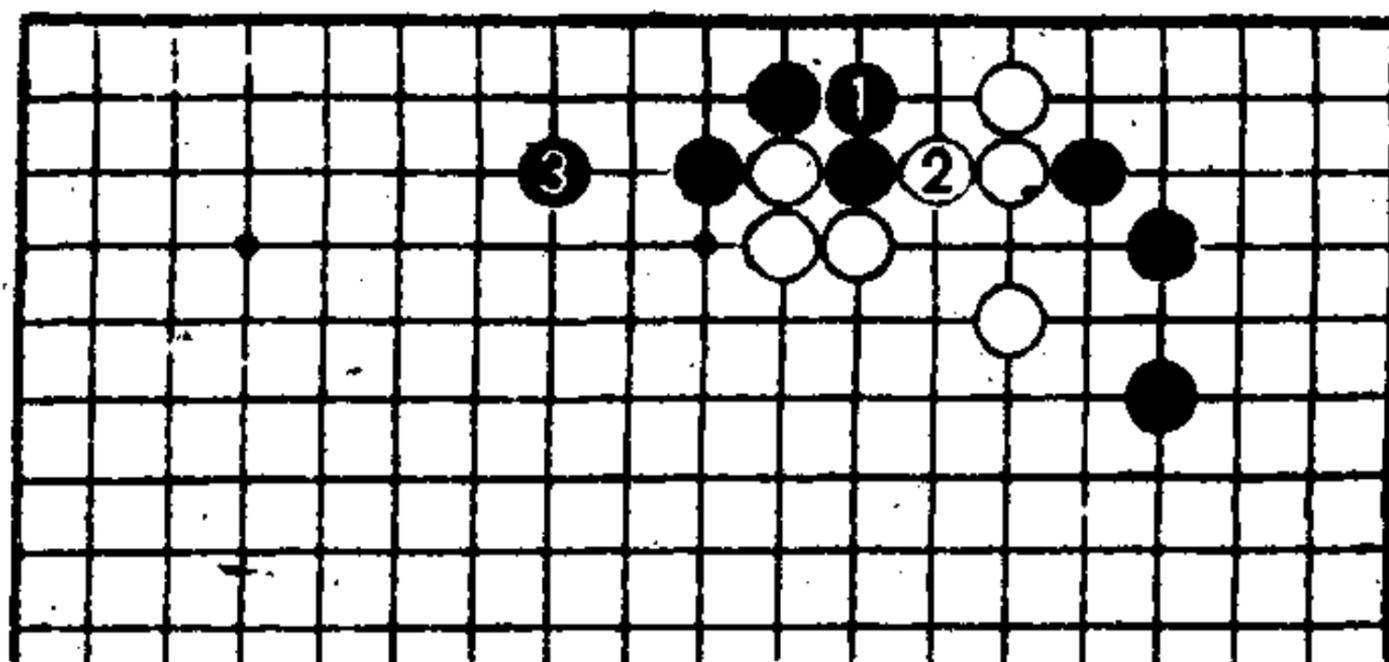


12 图

### 13图 (眼位不全)

黑1接时，白即使2补，由于眼位不全，仍是不安定之形。

这是白忘了断一手所造成的。此形与11图截然不同。

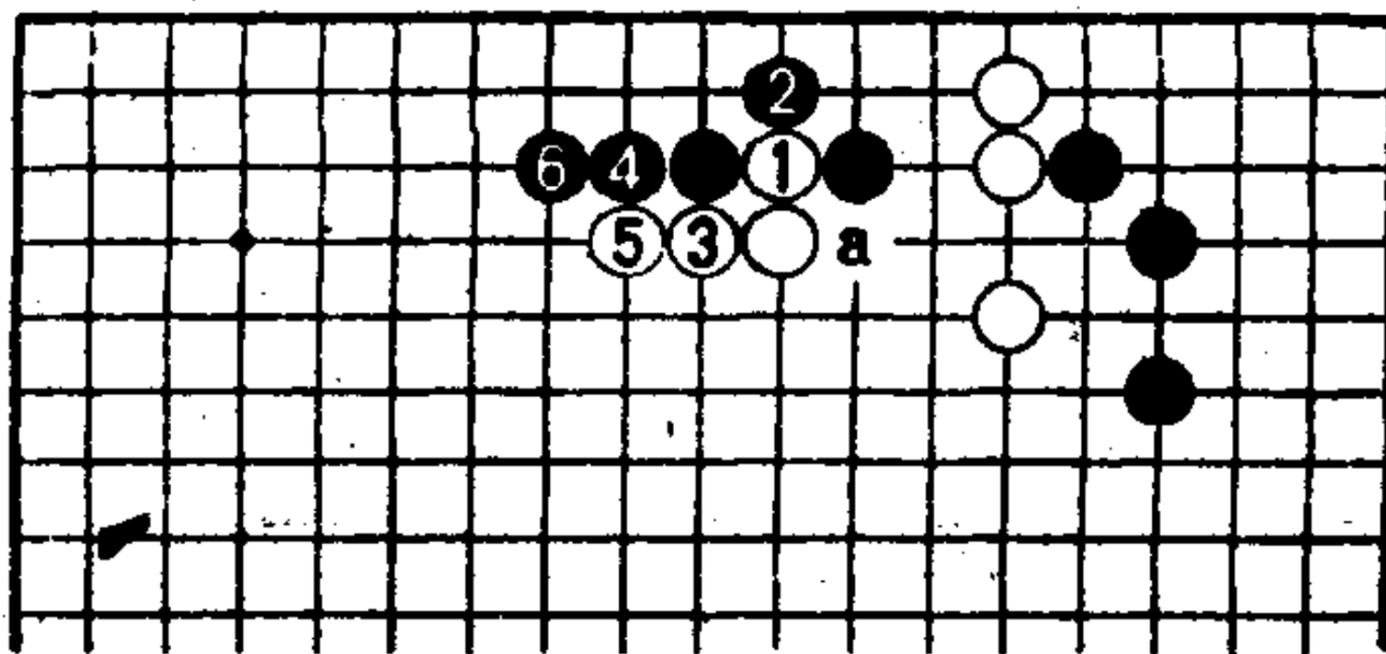


13 图

### 14图 (拙劣)

白1冲后，匆忙地3、5连压下去是拙劣的下法。

白先损在前面，到头来还得在a位补一手。这样一来就让黑完全安定了。



14 图

### 15图 (分先棋定式)

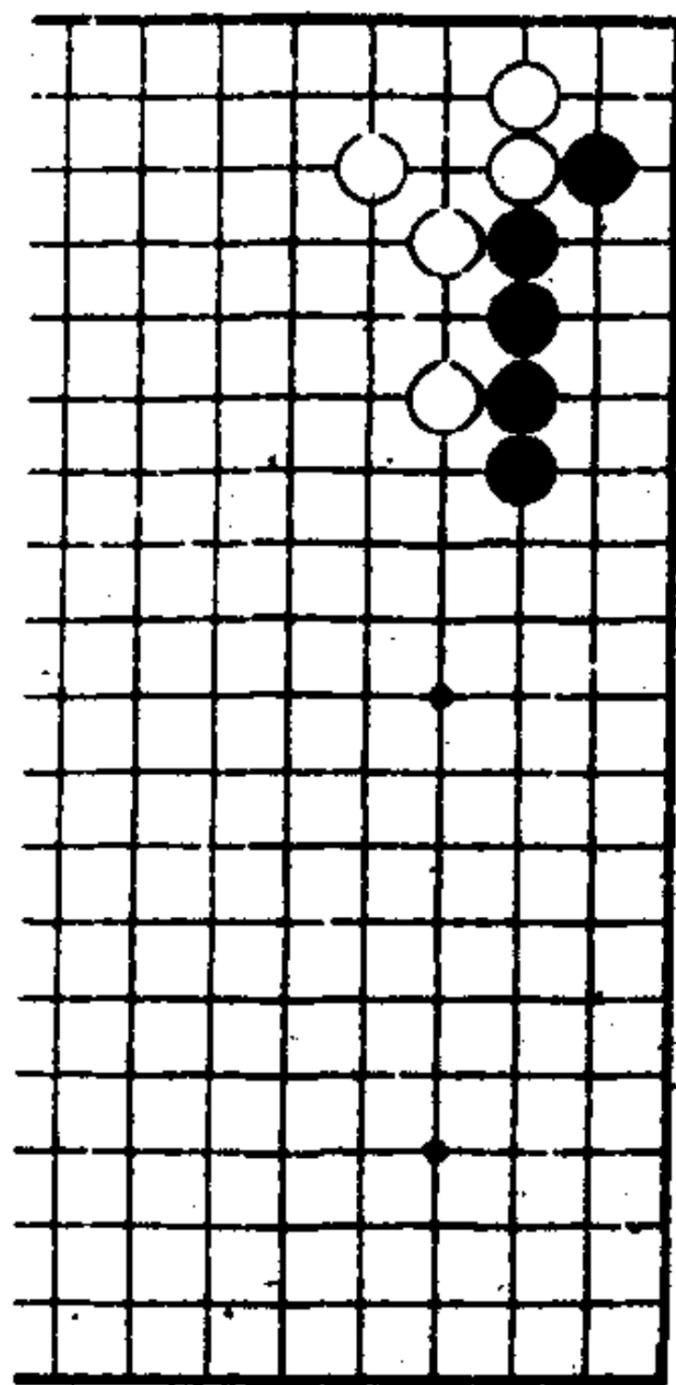
这是分先棋定式的一型。

### 16图 (大极)

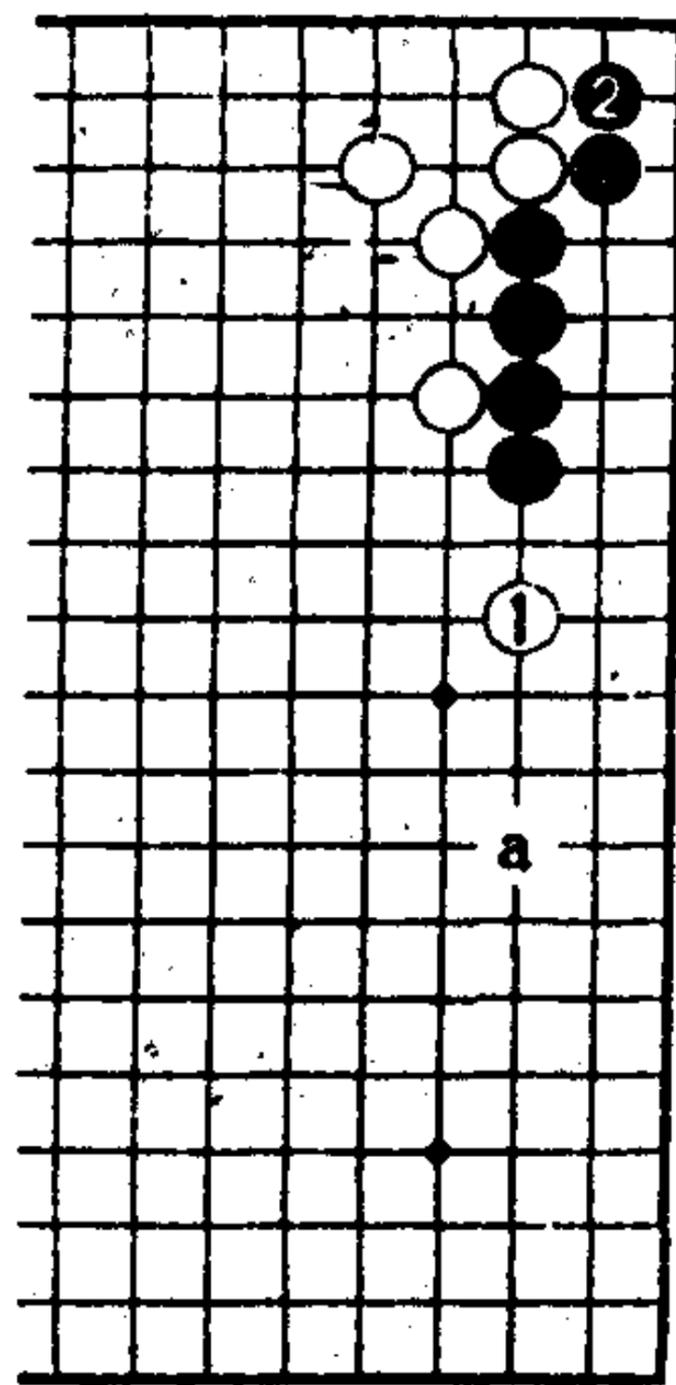
白1逼时，黑2挡是本手。

这仍然是基于回补意识而走出的一手。

实利既大，又使本身活净，而且还窥伺着a位的反击，因此是极大的一手。



15 图



16 图

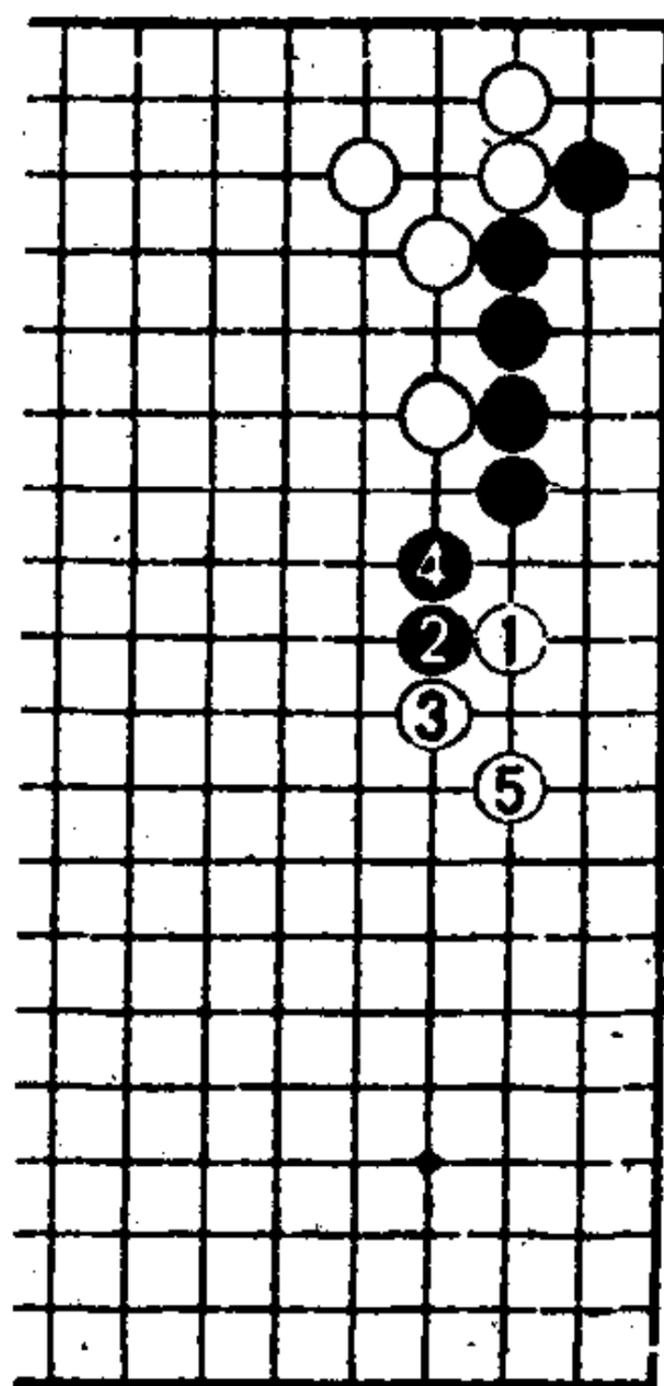
### 17图 (向中腹挺进)

但是，对局中保持冷静是不容易的。在这种情况下，很多人可能想2、4靠退，向中腹挺进。

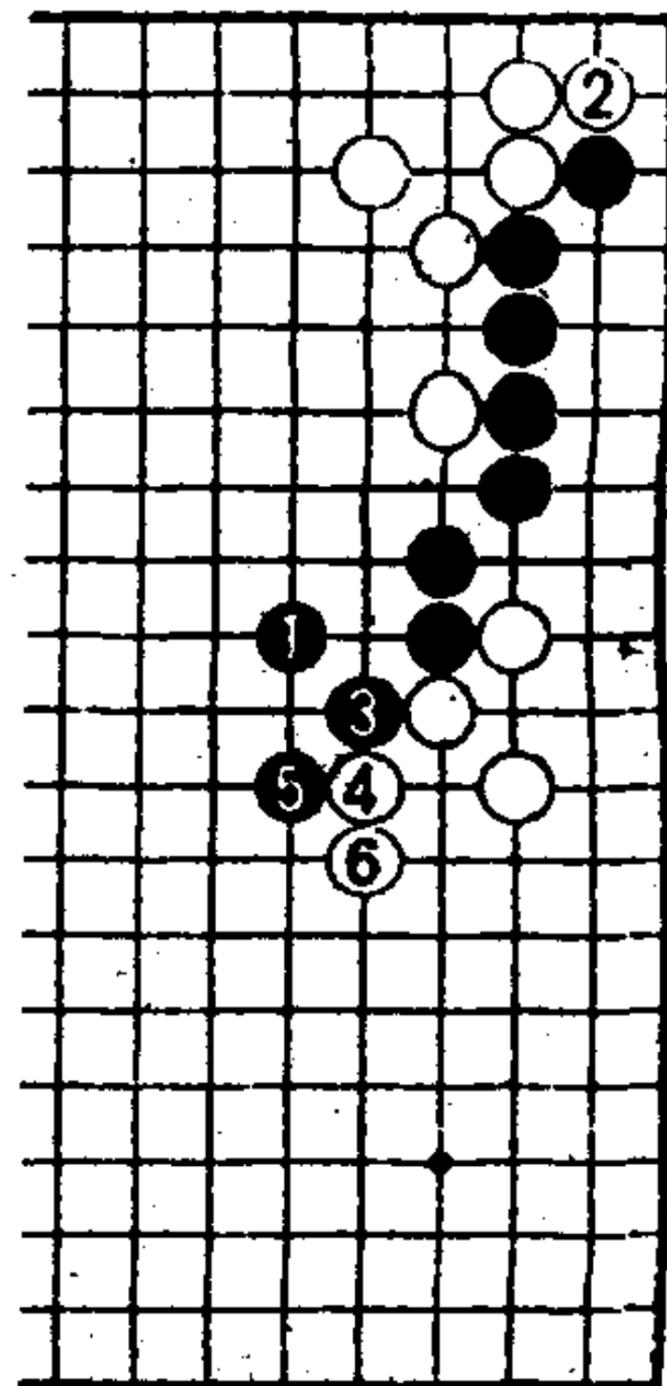
### 18图 (黑损)

接下去黑如进一步在1位跳，白必然立即2曲。黑3、5先手连扳可能感到十分痛快，而结果如何呢？白在上边、右边一齐拿到实地，而黑只是跑孤棋，并无实质上的收获。

这也是急于求先所造成的损失。



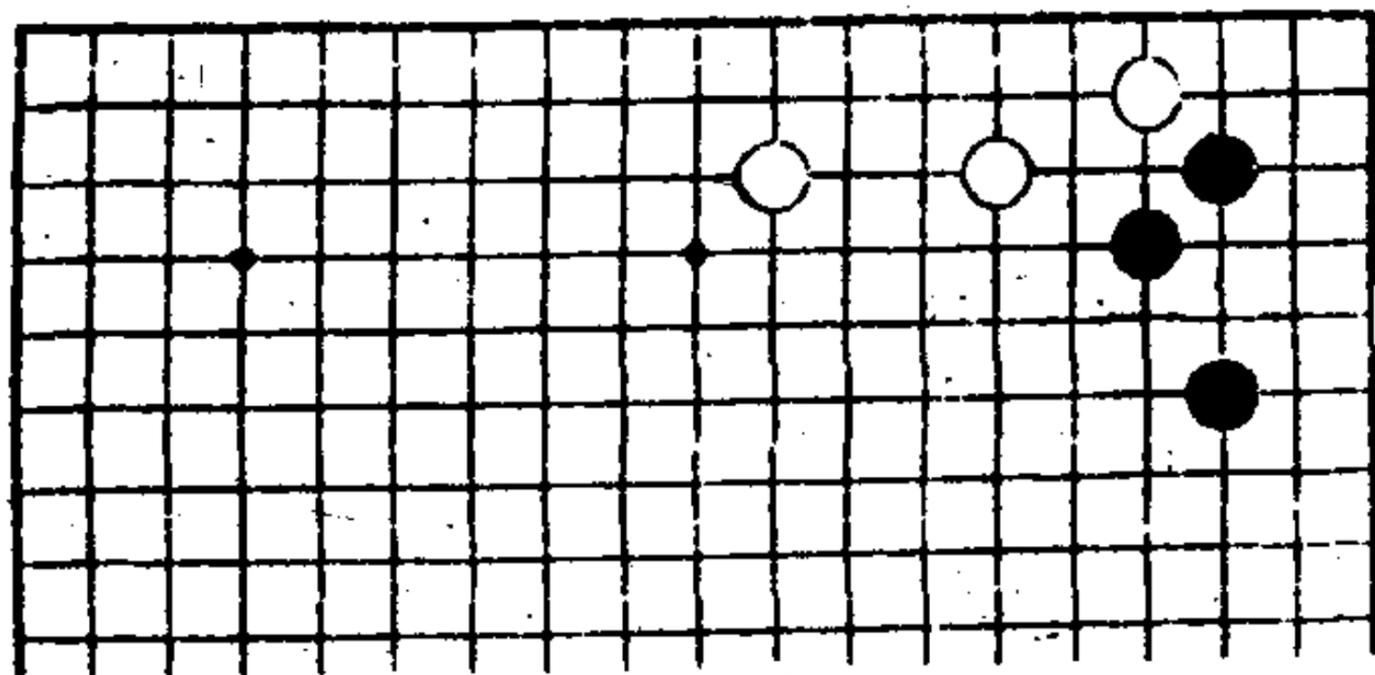
17 图



18 图

19图 (让子棋定式)

这是常见的让子棋定式。



19 图

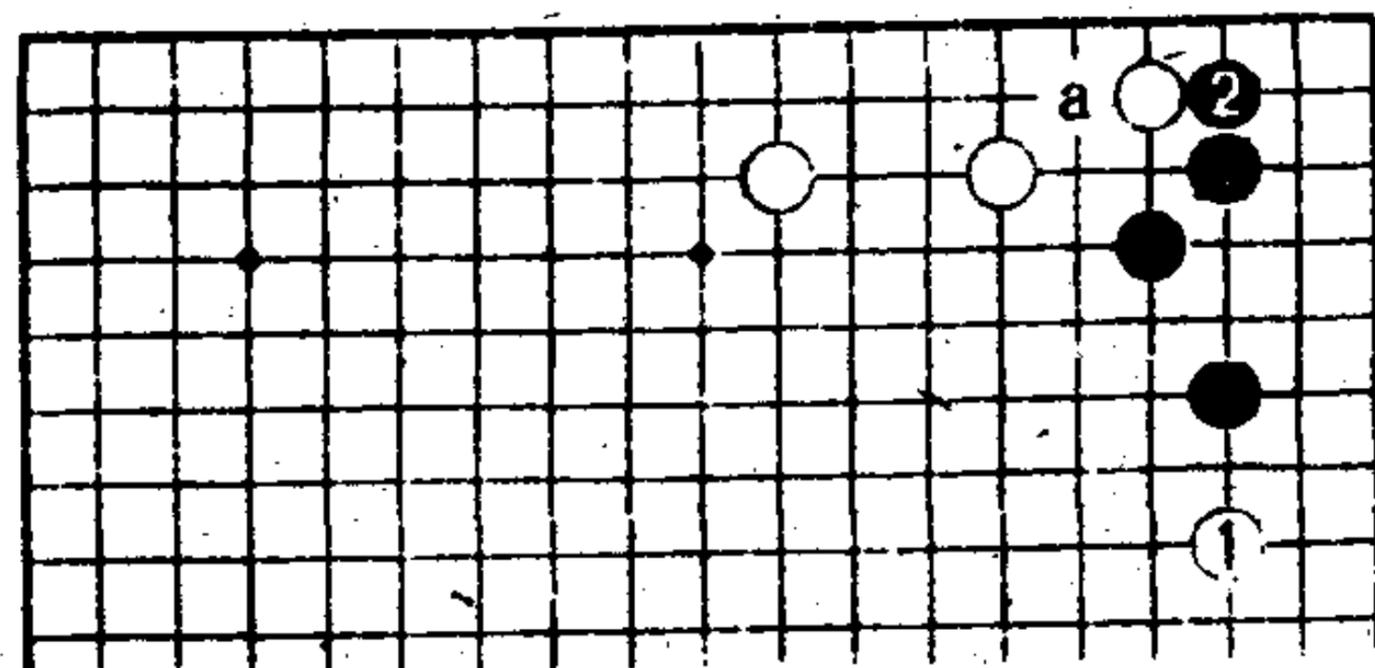
20图 (乐于回补一手)

手)

白1逼时，黑2挡。

这既是定式，又是回手补棋。

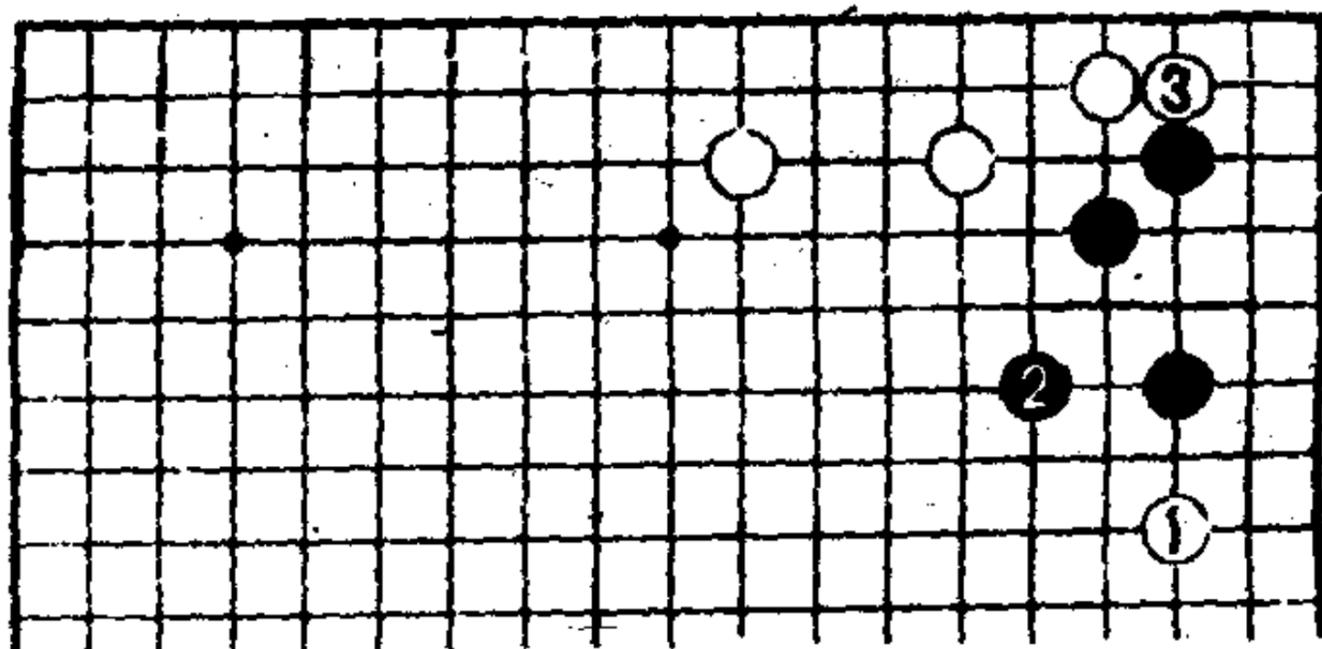
以后黑不但有 a 位的大官子，而且瞄着对白1的反击。这样的棋何乐而不走呢？



20 图

### 21图 (浮棋)

白1逼时，黑2跳出头可能以为是当然的一手，其实这是十分拙劣的下法。白3长进角大极，黑很有可能失去根据，成为浮棋。

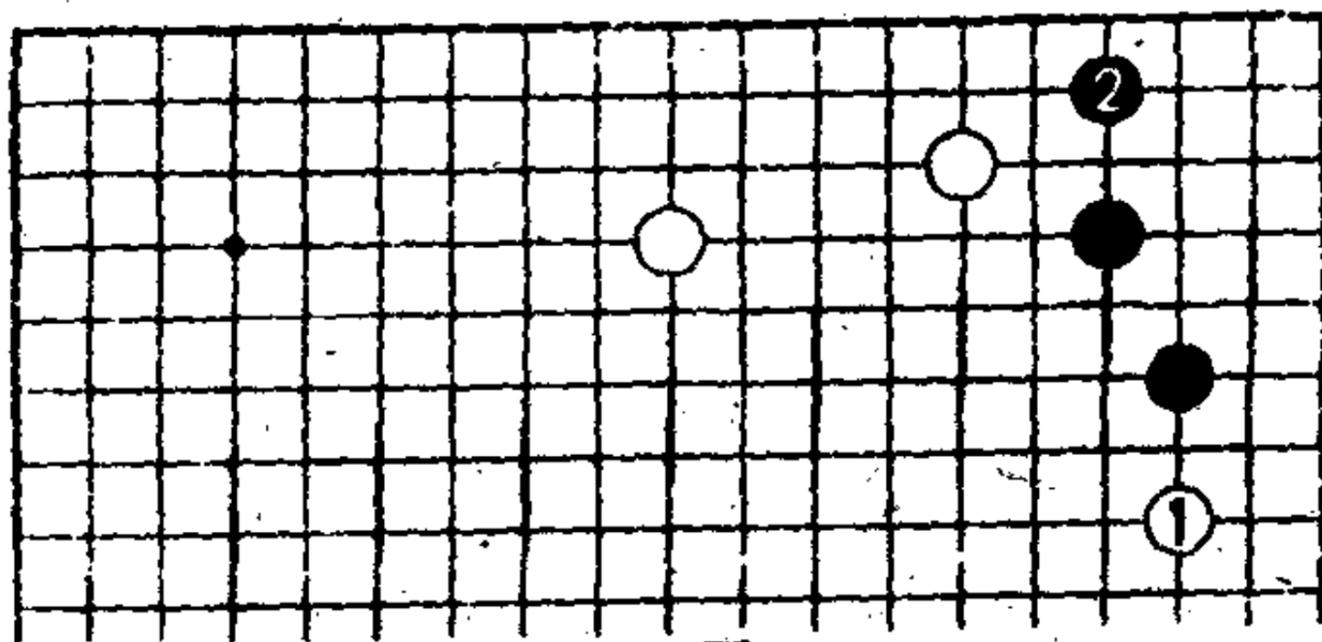


21 图

### 22图 (从定式中学习)

白1时，黑2跳下。

我们既然从定式中学到了回补的手法，就应该应用于实践，否则不能认为是真正学到手了。



22 图

[ G e n e r a l I n f o r m a t i o n ]

书名 = 只此一手 第一册 定式与手筋

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 8

S S号 = 0