

目 录

第 1 题	入门.....	5	第 15 题	钥匙.....	67
第 2 题	差一路.....	9	第 16 题	喜从天降.....	73
第 3 题	很大.....	15	第 17 题	一手要点.....	77
第 4 题	能否吃白.....	19	第 18 题	盲点.....	81
第 5 题	蜕变.....	25	第 19 题	通气口.....	85
第 6 题	棋形.....	29	第 20 题	走钢丝.....	89
第 7 题	意外.....	33	第 21 题	KO 一拳.....	95
第 8 题	众所周知.....	37	第 22 题	窒息.....	99
第 9 题	常识.....	41	第 23 题	对杀之要点.....	105
第 10 题	大逮捕.....	45	第 24 题	大变化.....	111
第 11 题	要点在何处.....	49	第 25 题	敏锐.....	115
第 12 题	激动万分.....	53	第 26 题	求活.....	119
第 13 题	初学者.....	59	第 27 题	最后示章.....	123
第 14 题	稍微一点.....	63			

只此一手

第三册

手筋ABC

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手

第三册

手筋ABC

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)

上海外国语学院印刷厂印刷

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—15,100册

ISBN 7—81009—426—2/G·112

定价: 0.70元

编译者的话

手筋是在敌我双方棋子短兵相接的情况下出现的形的急所。因此对双方来说，手筋的发现和谁争我夺，便成为互争的焦点。本书精选了攻击、腾挪、治孤、紧气等各种不同类别的手筋27型，进行了探讨和研究。尤其是书中的每一型手筋，都提供了如何发现它的思考程序并对比性地总结了手筋及一般常规俗手的优劣与差别。

希望广大的围棋爱好者，以此书为借鉴，认真地掌握好这些手筋及发现手筋的规律，以利于棋艺水平的提高。

目 录

第 1 题	入门.....	5
第 2 题	差一路.....	9
第 3 题	很大.....	15
第 4 题	能否吃白.....	19
第 5 题	蜕变.....	25
第 6 题	棋形.....	29
第 7 题	意外.....	33
第 8 题	众所周知.....	37
第 9 题	常识.....	41
第 10 题	大逮捕.....	45
第 11 题	要点在何处.....	49
第 12 题	激动万分.....	53
第 13 题	初学者.....	59
第 14 题	稍微一点.....	63

第 15 题	钥匙.....	67
第 16 题	喜从天降.....	73
第 17 题	一手要点.....	77
第 18 题	盲点.....	81
第 19 题	通气口.....	85
第 20 题	走钢丝.....	89
第 21 题	KO 一拳.....	95
第 22 题	窒息.....	99
第 23 题	对杀之要点.....	105
第 24 题	大变化.....	111
第 25 题	敏锐.....	115
第 26 题	求活.....	119
第 27 题	最后示章.....	123

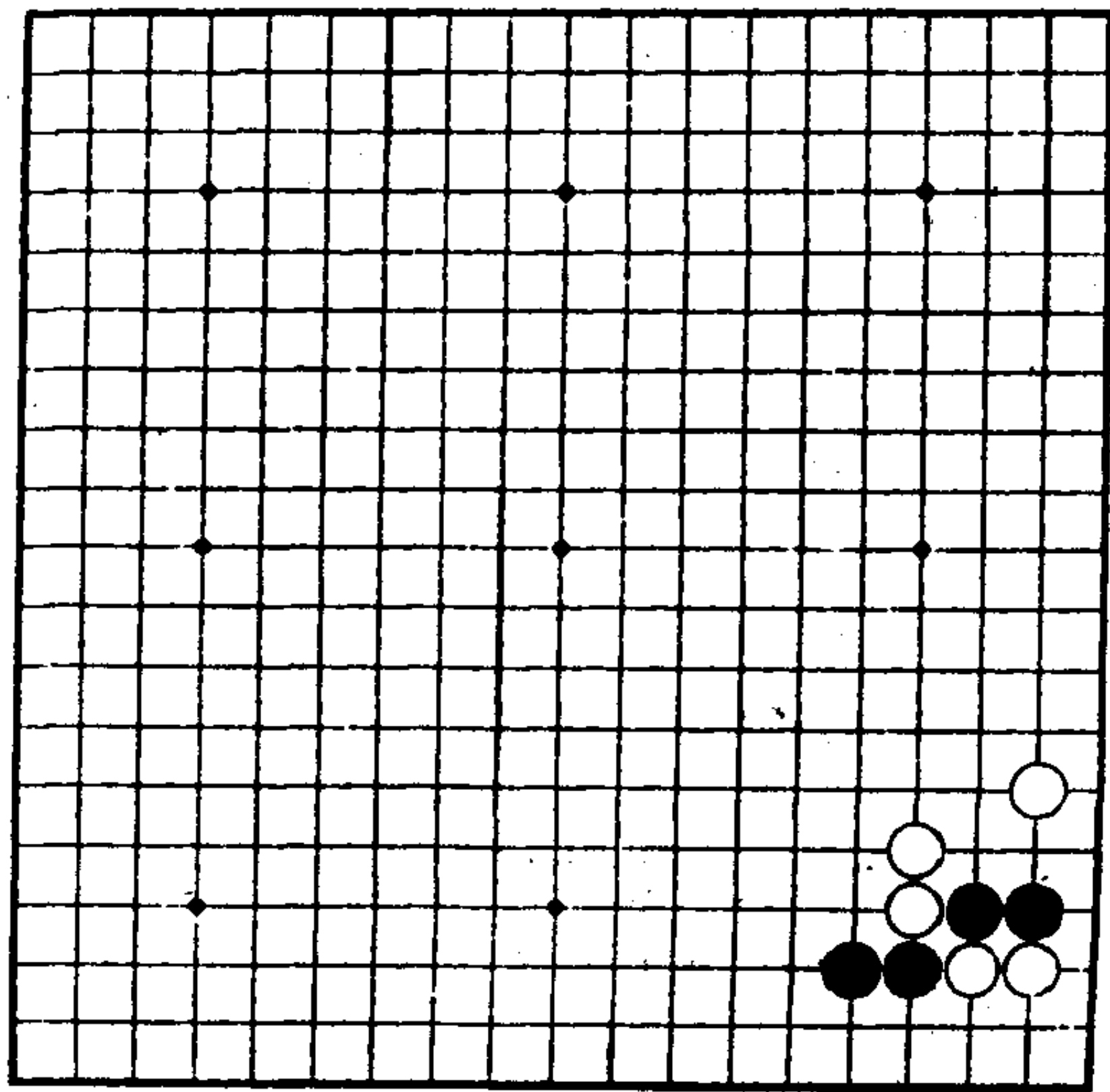
第1题

入门

黑先 初级

可以说手筋入门
一般都是从此型开始
的。

黑白二子对杀。
黑可以获胜。



正解图 鼬鼠的腹夹

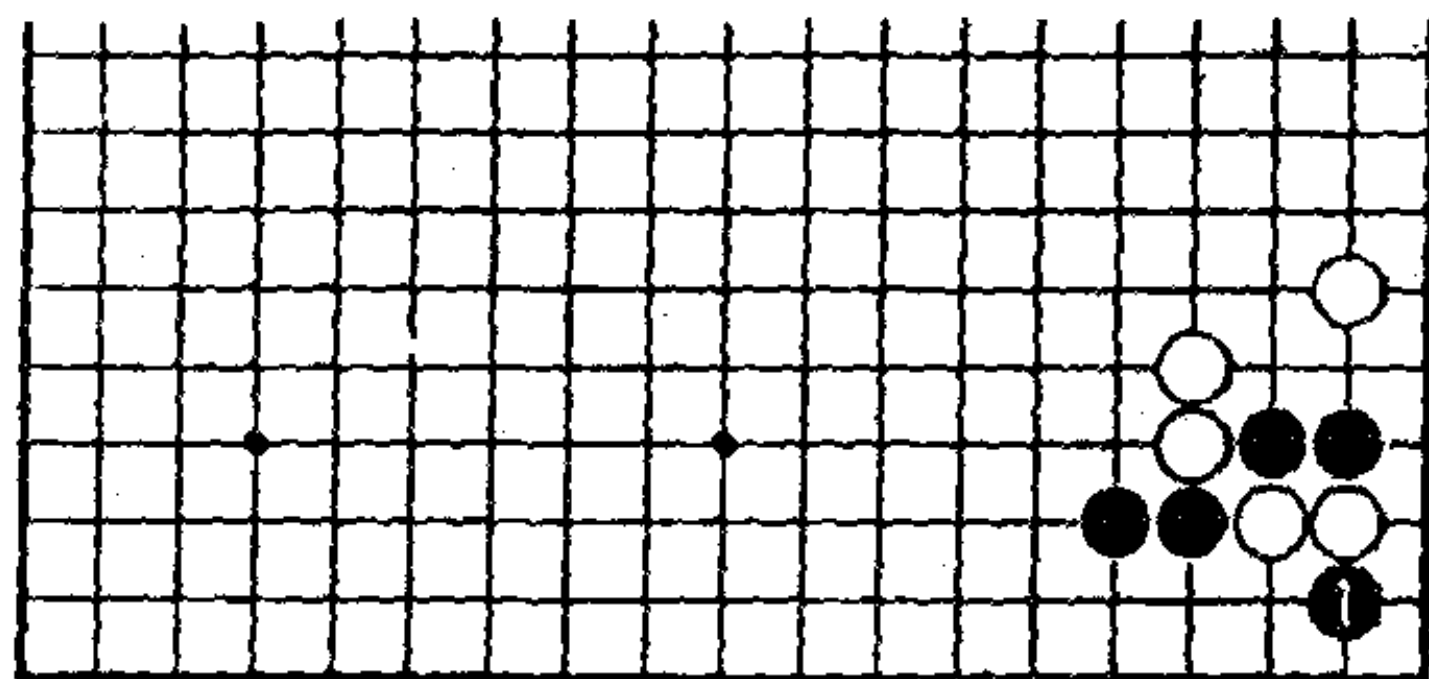
黑需在 1 位夹。

这就是有名的“鼬鼠的腹夹”。

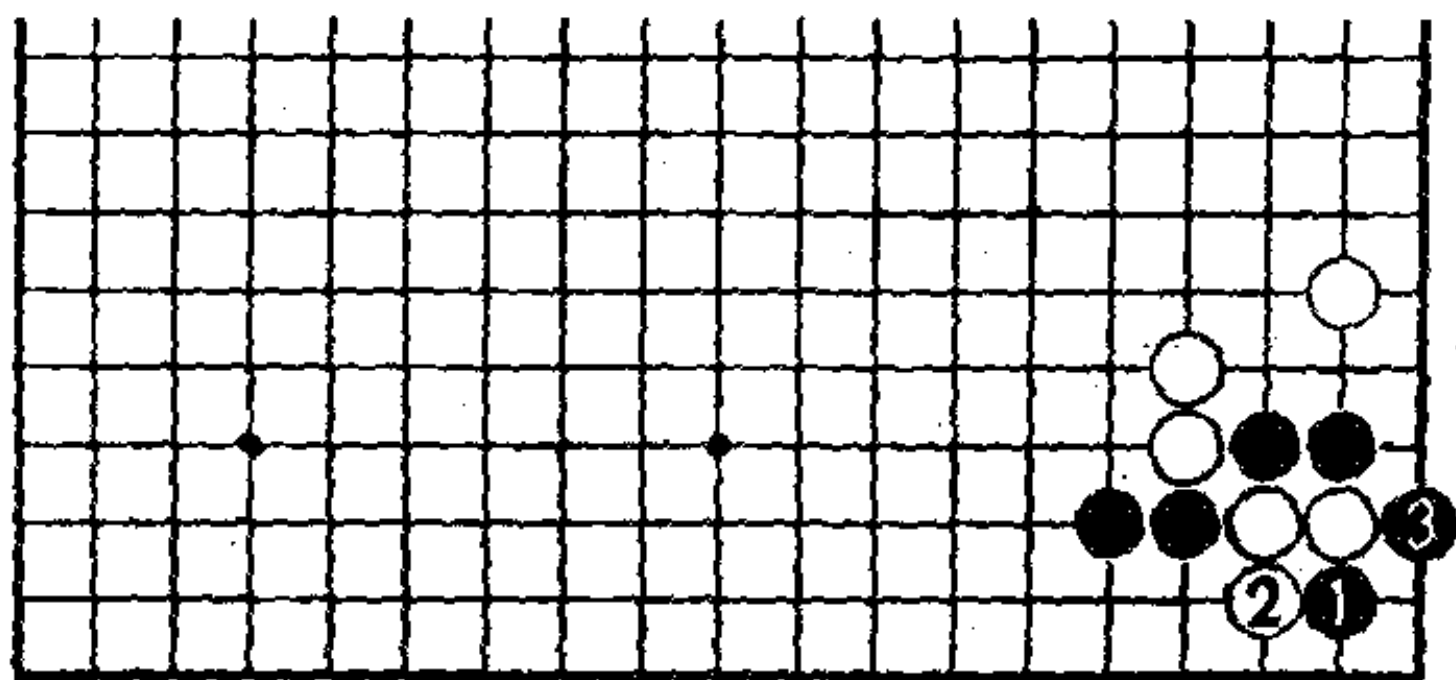
这手手筋一旦着出便可取胜。

1 图（无用）

黑 1 夹，白 2 弯下亦无用。黑 3 渡，双方杀气黑快。



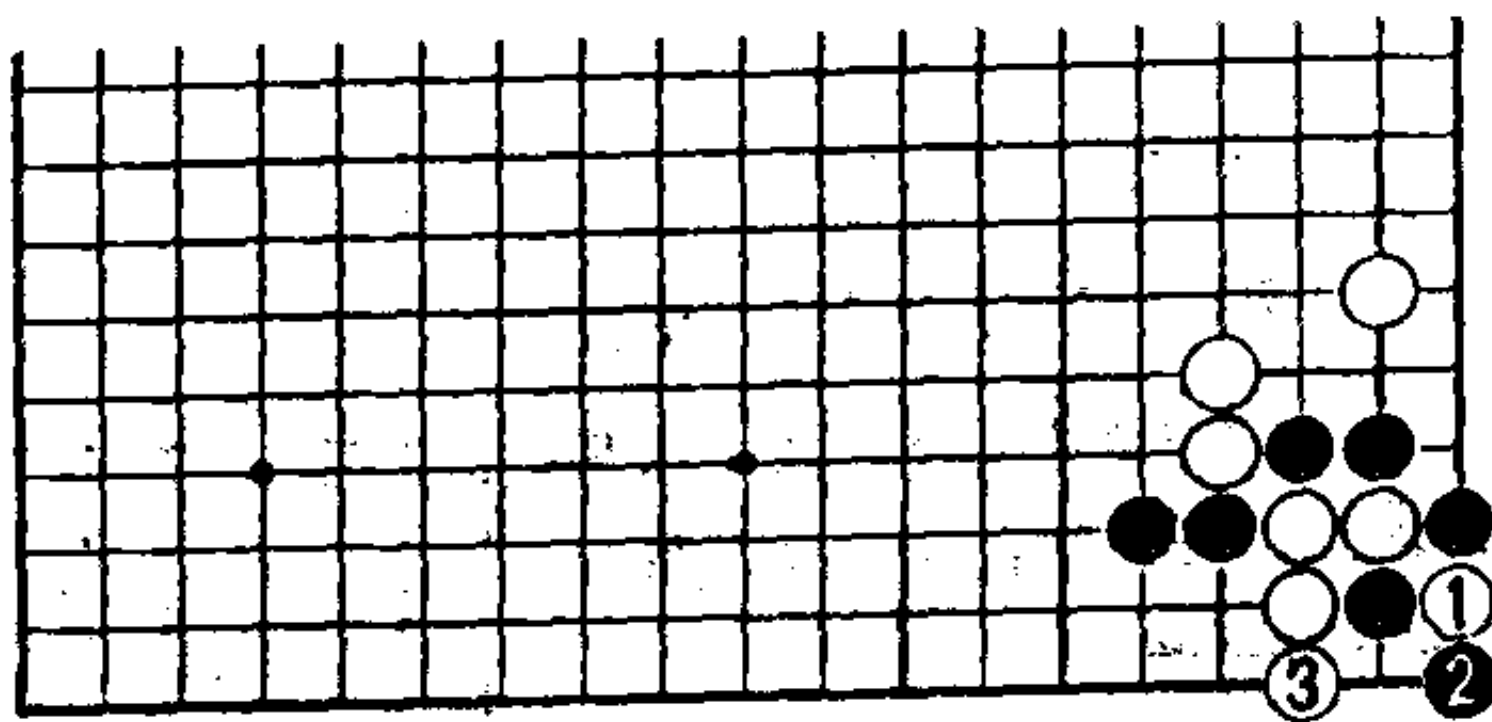
正解图



1 图

2图（虽为手筋）

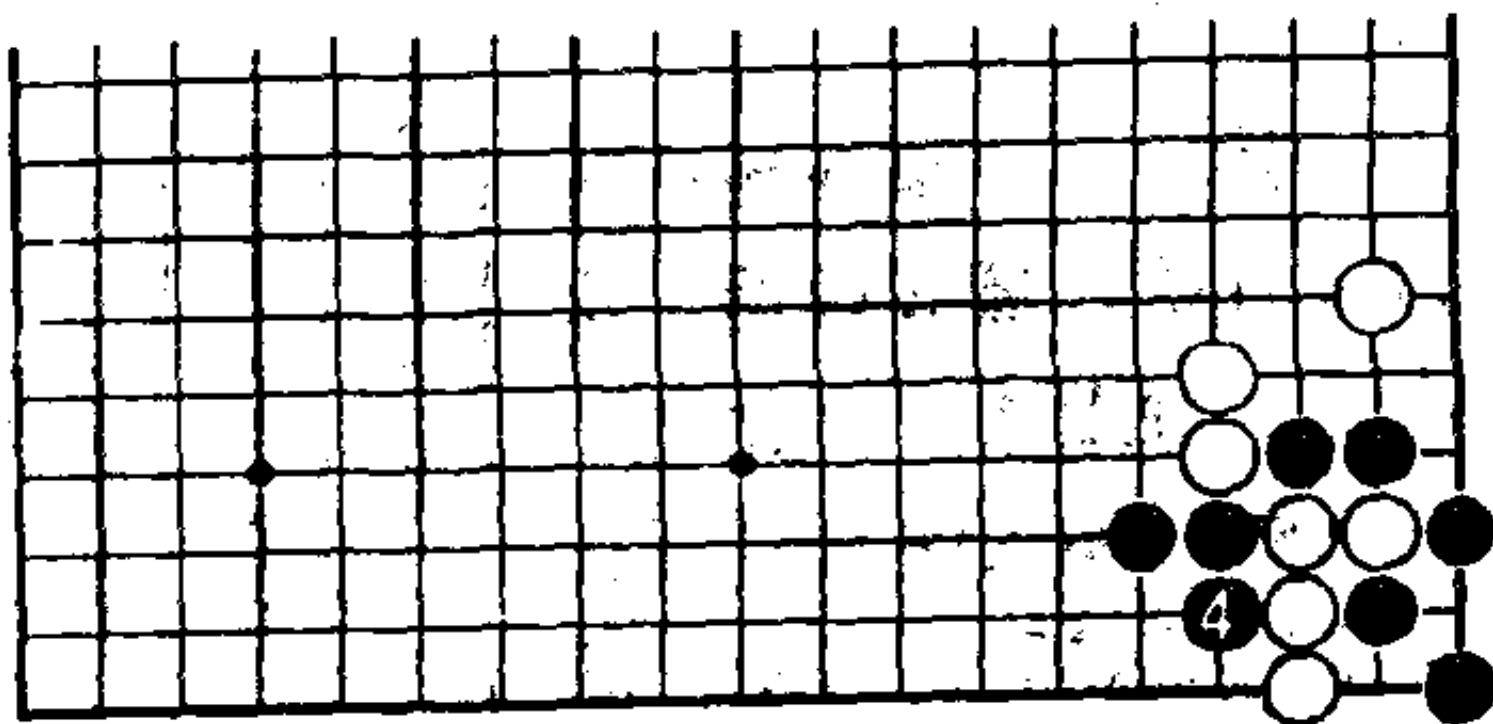
白不死心，还想努力一番，白1扑，黑2提吃后，白3是缩短黑气的手筋。但此时这一手段不成立。



2图

3图（不成立）

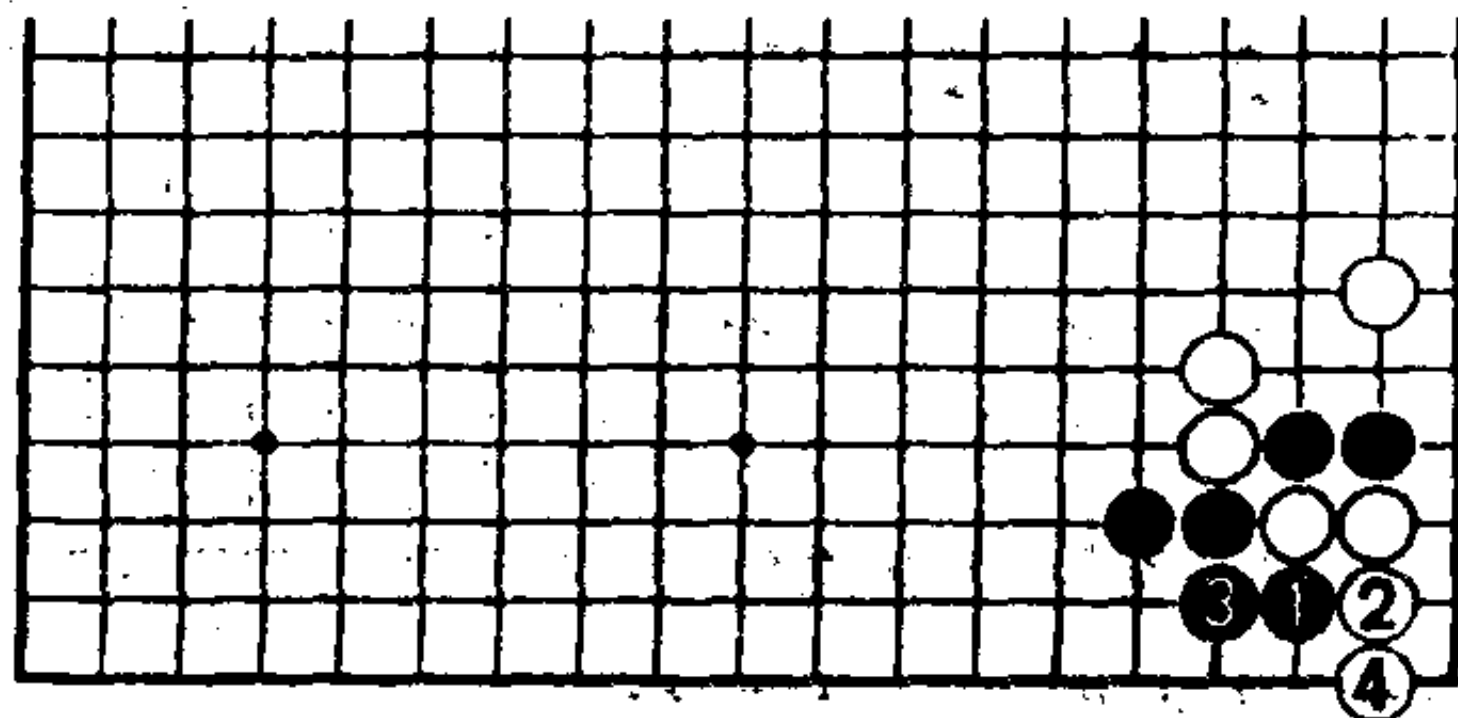
由于白本身气太短，被黑4挡下，白不入。



3图

4图（失败）

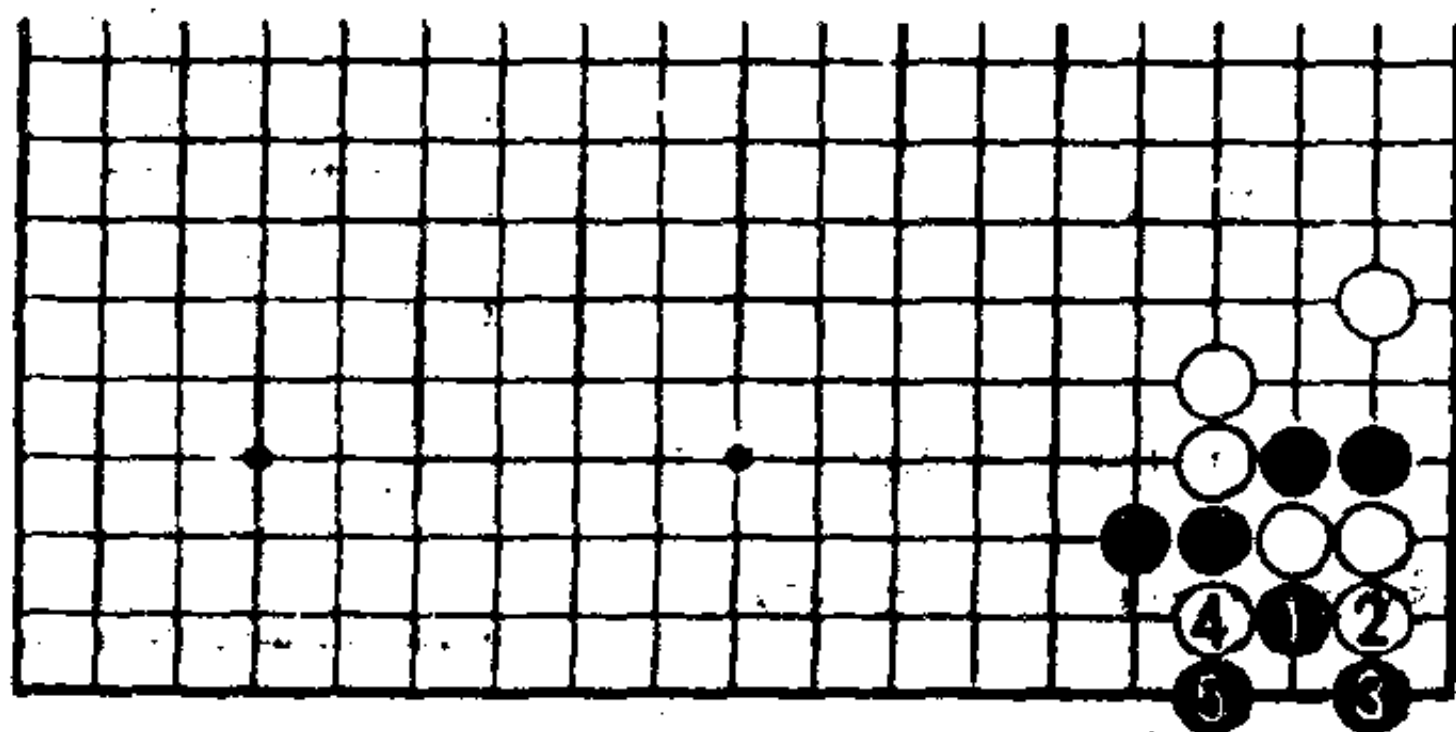
黑1扳解决不了问题。
白2挡，黑3接就更不行。白4立下，轻而易举地吃黑。



4图

5图（劫）

黑1、3顽强地连扳，
白4打吃，黑5做劫。这也是一种走法。不过黑一旦劫败，损失惨重。而且本来应是黑胜，因此，劫是失败的。



5图

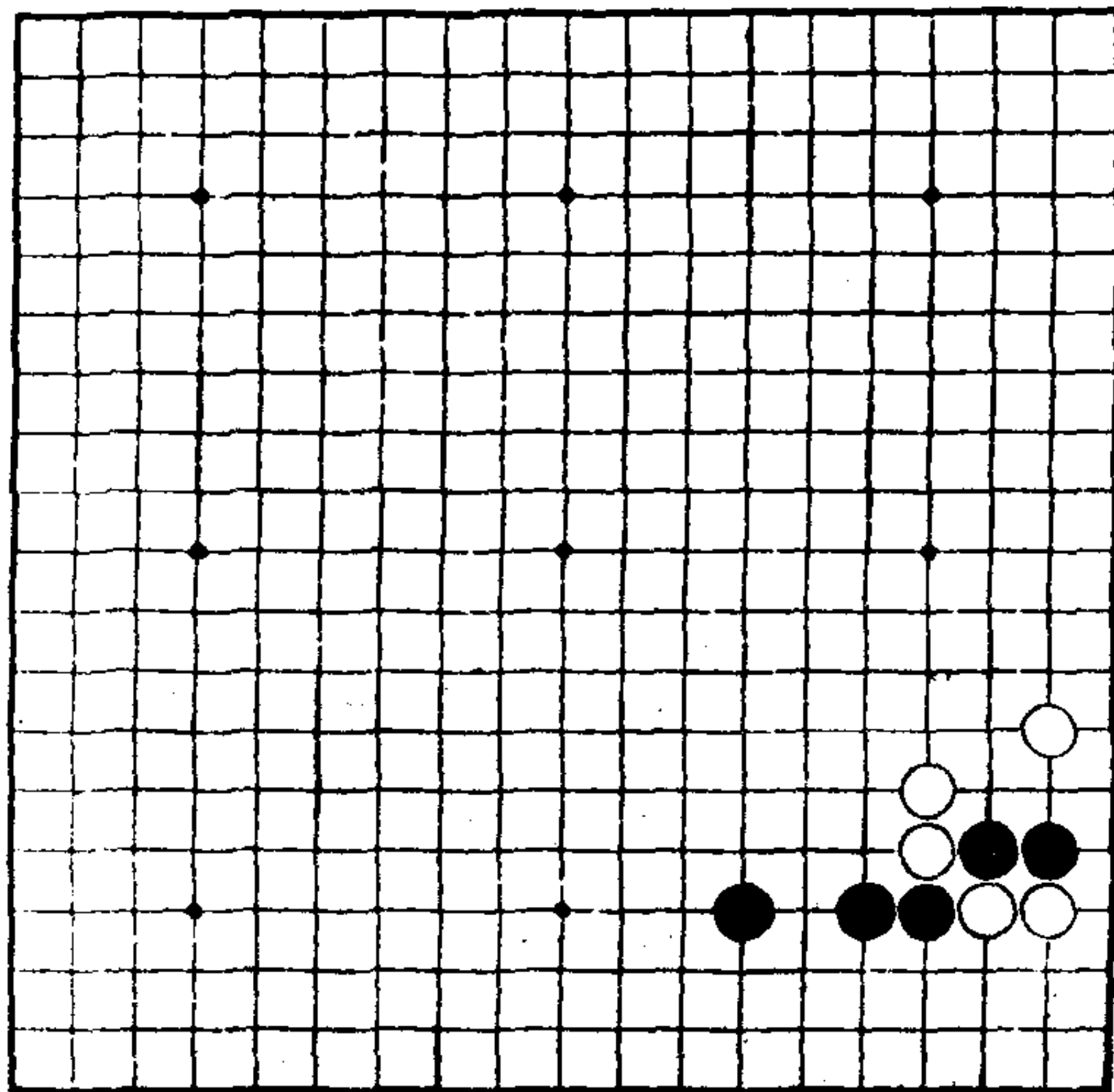
第2题

差一路

黑先 中级

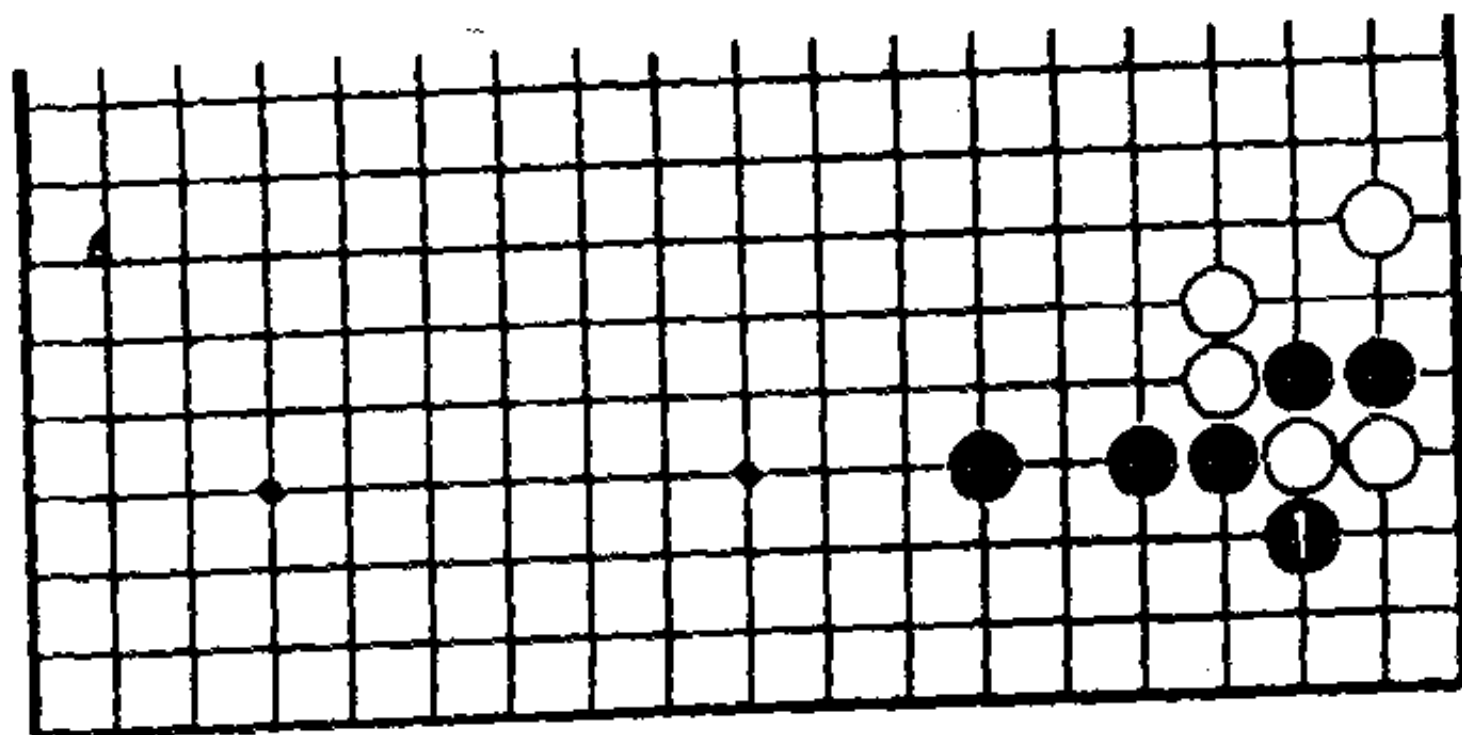
本型与前型大体一致，只不过相差一路。

一路之差，将产生完全不同的手筋。



正解图 石塔式包打
此型采用鼬鼠夹就不适用了。

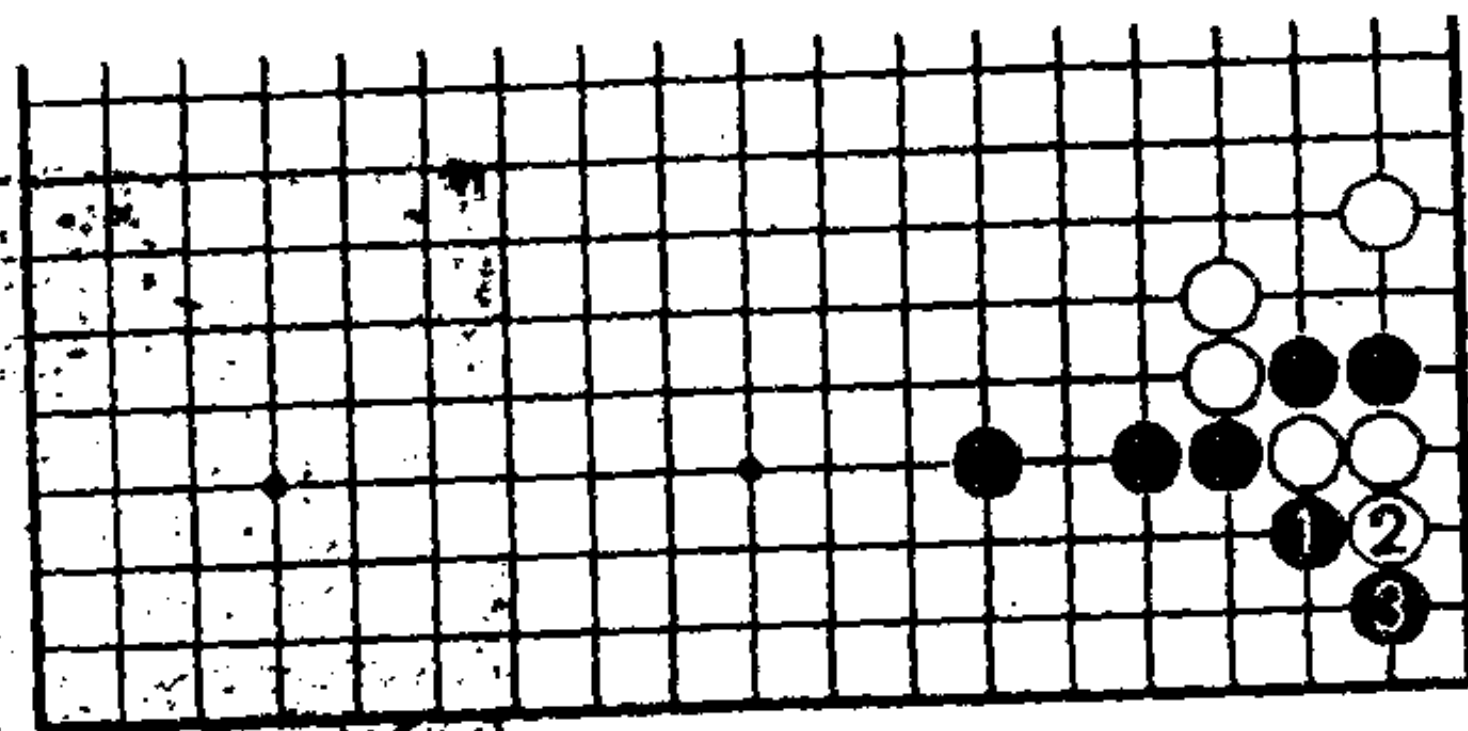
因为这是对杀拼气，一步都不允许松缓。黑要在1位扳。



正解图

1图 (要点1)

黑1扳，白自然要在2位曲。黑3强硬地板挡是要点1。



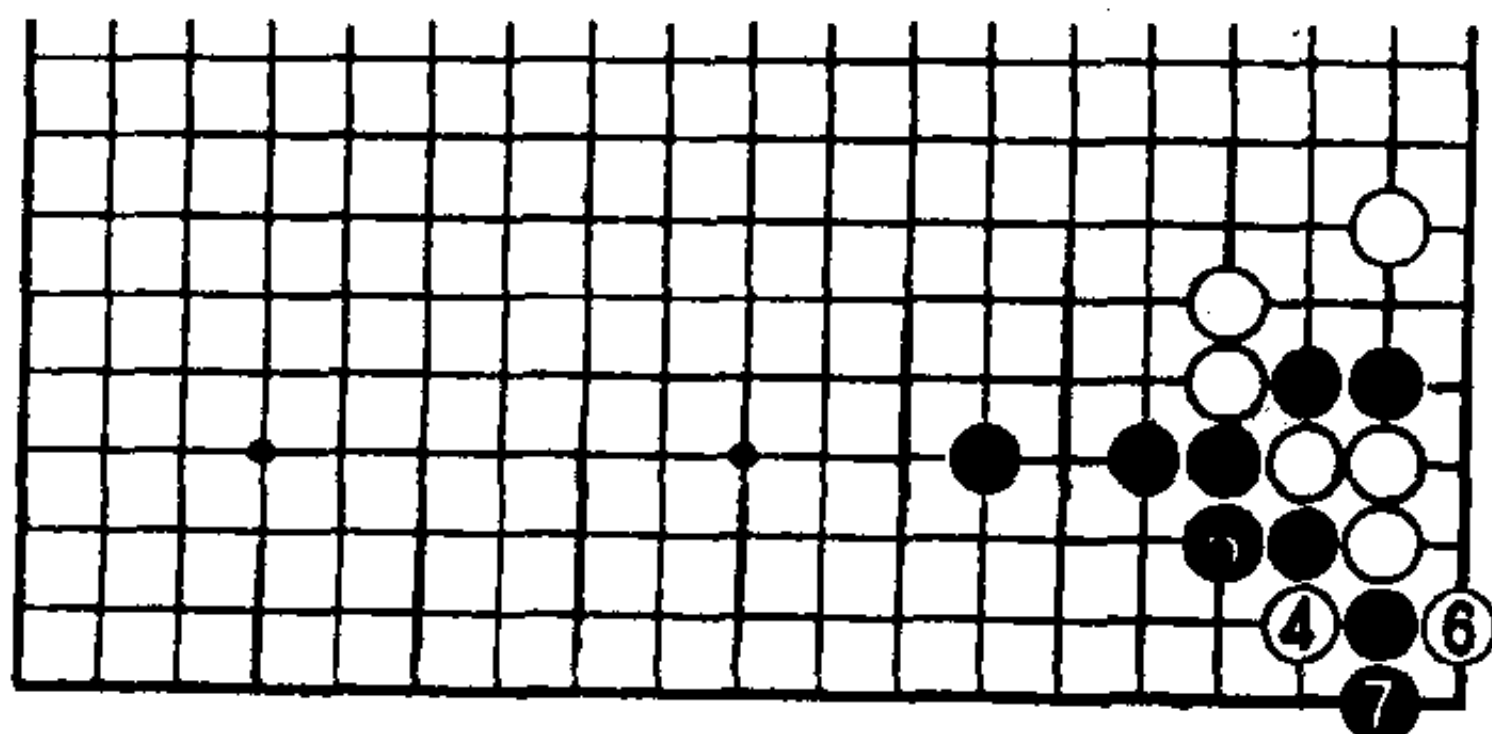
1图

也许你会担心断点

2图 (要点2)

接着，白4断吃，黑5接。

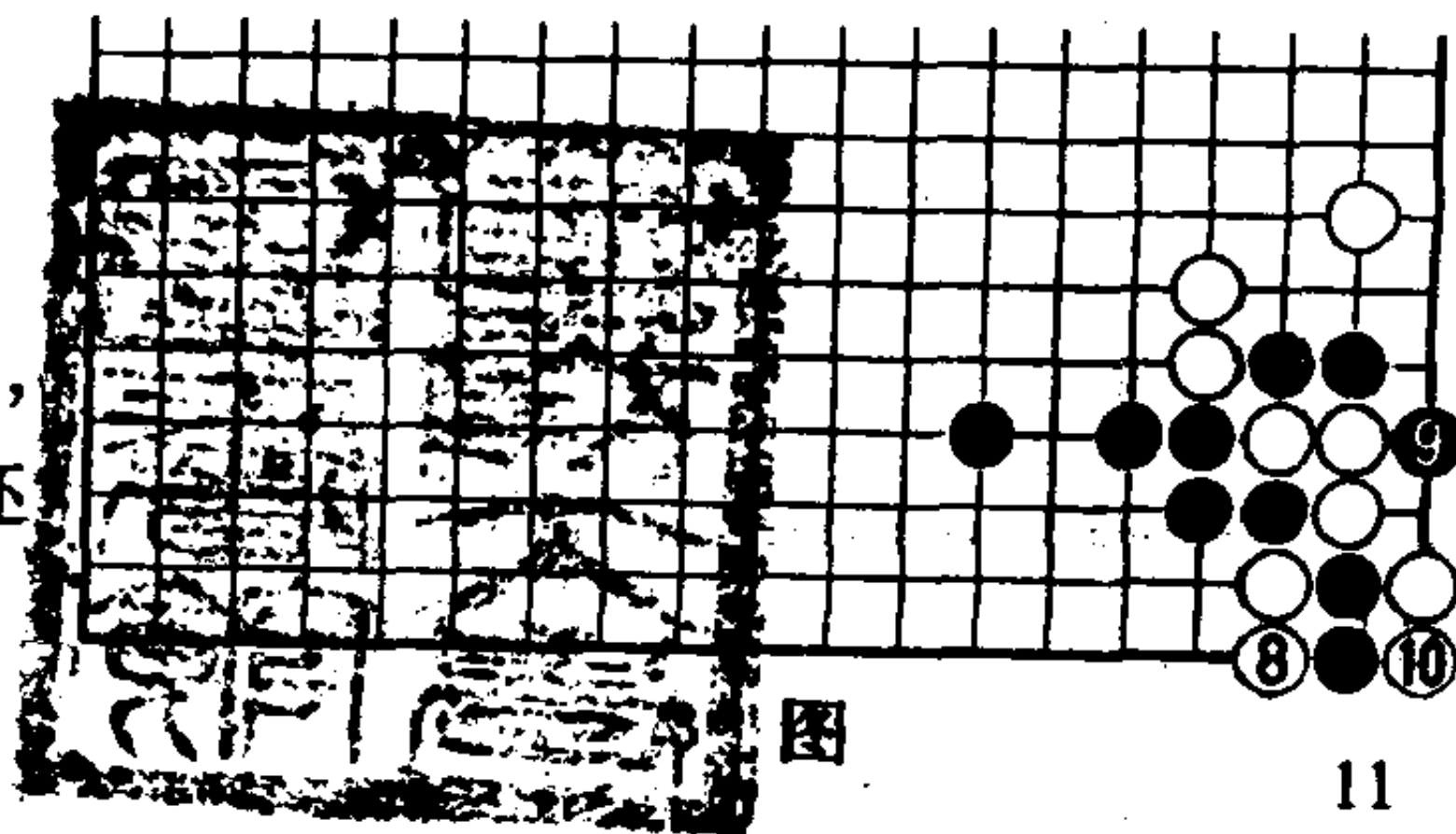
白6打吃，黑7立，
变成二子再弃是要点2
通常称之为“送吃二子手筋”。



2图

3图 (迫使白提)

白8吃必然，黑9打，
迫使白10提。这之后，还
有手筋出现。

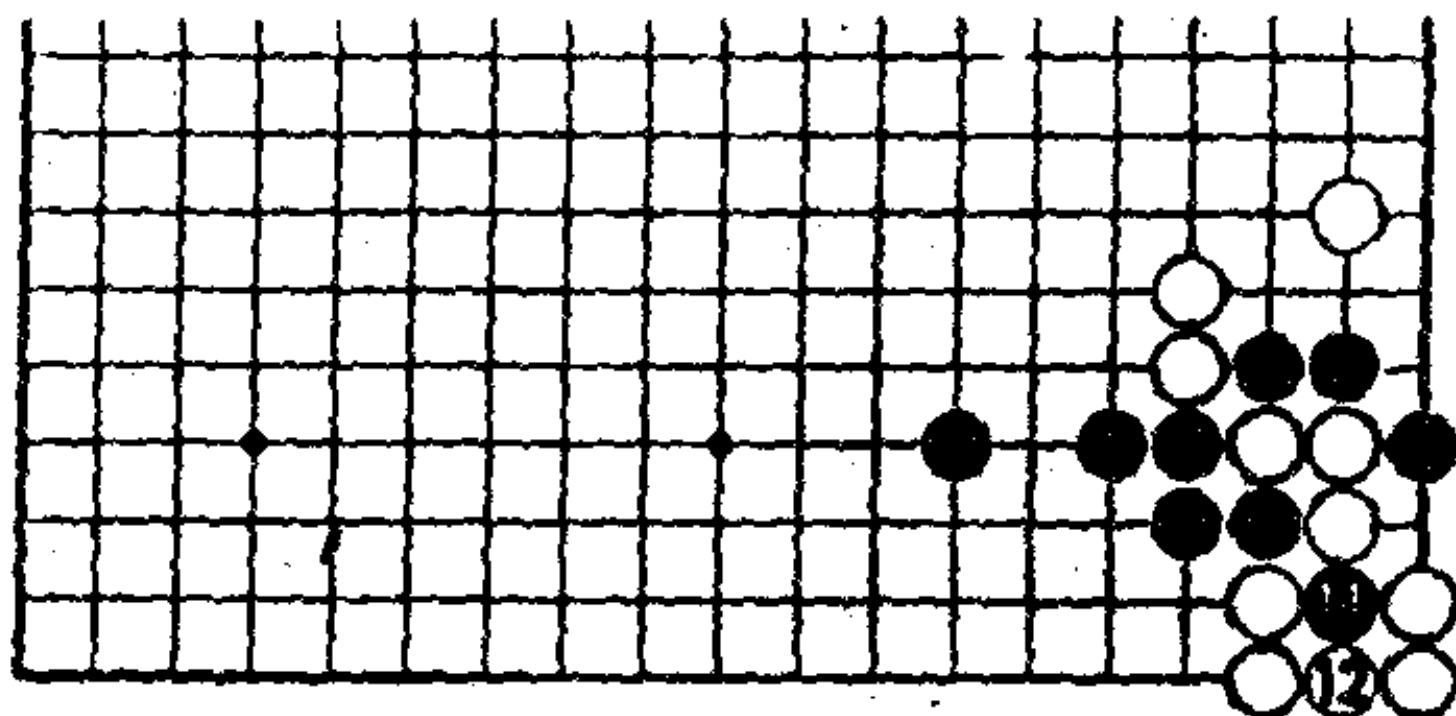


图

4图 (要点3)

黑11扑是要点3。

白12的提亦属必然之着，然后……

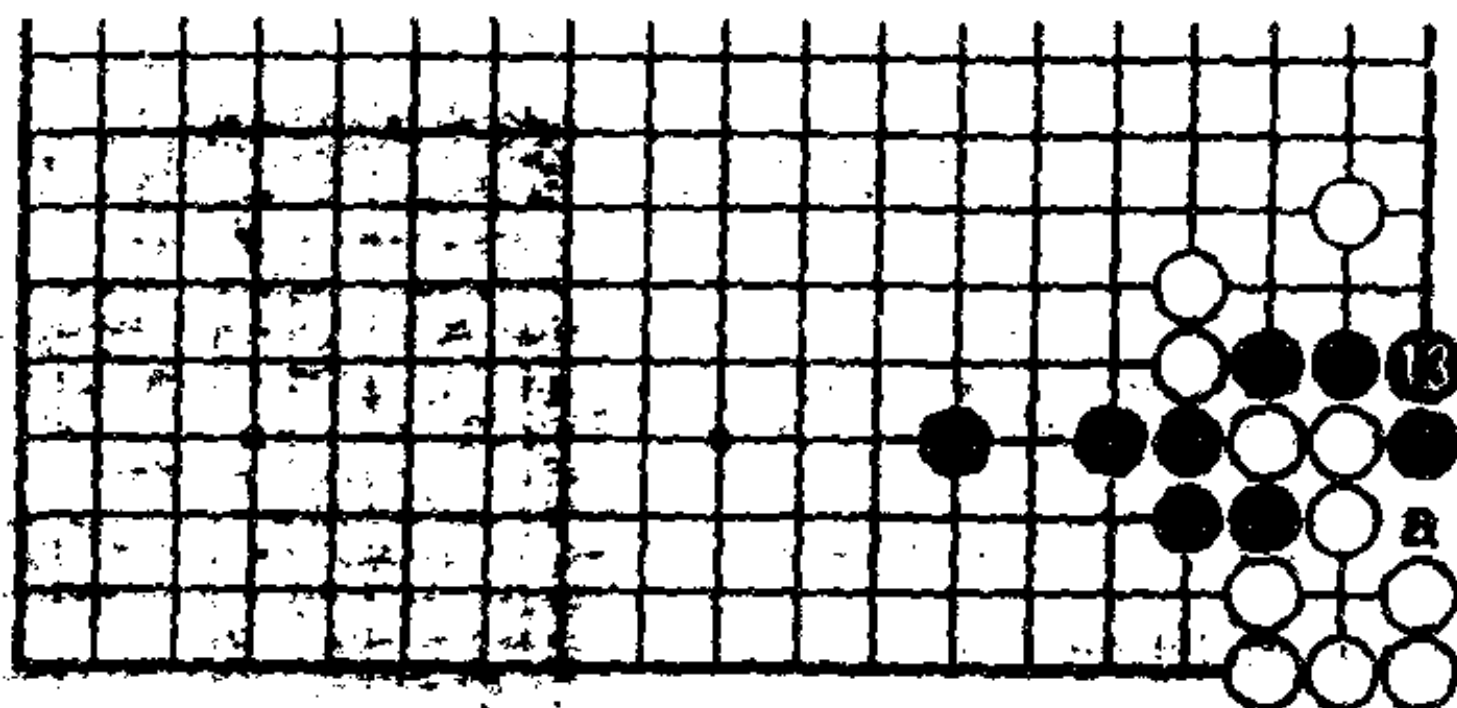


4图

5图 (决胜点)

黑13接是决胜点。

这样，黑快一气吃白。正如各位所见，白成“石塔形”，黑a挤入叫石塔式包打。

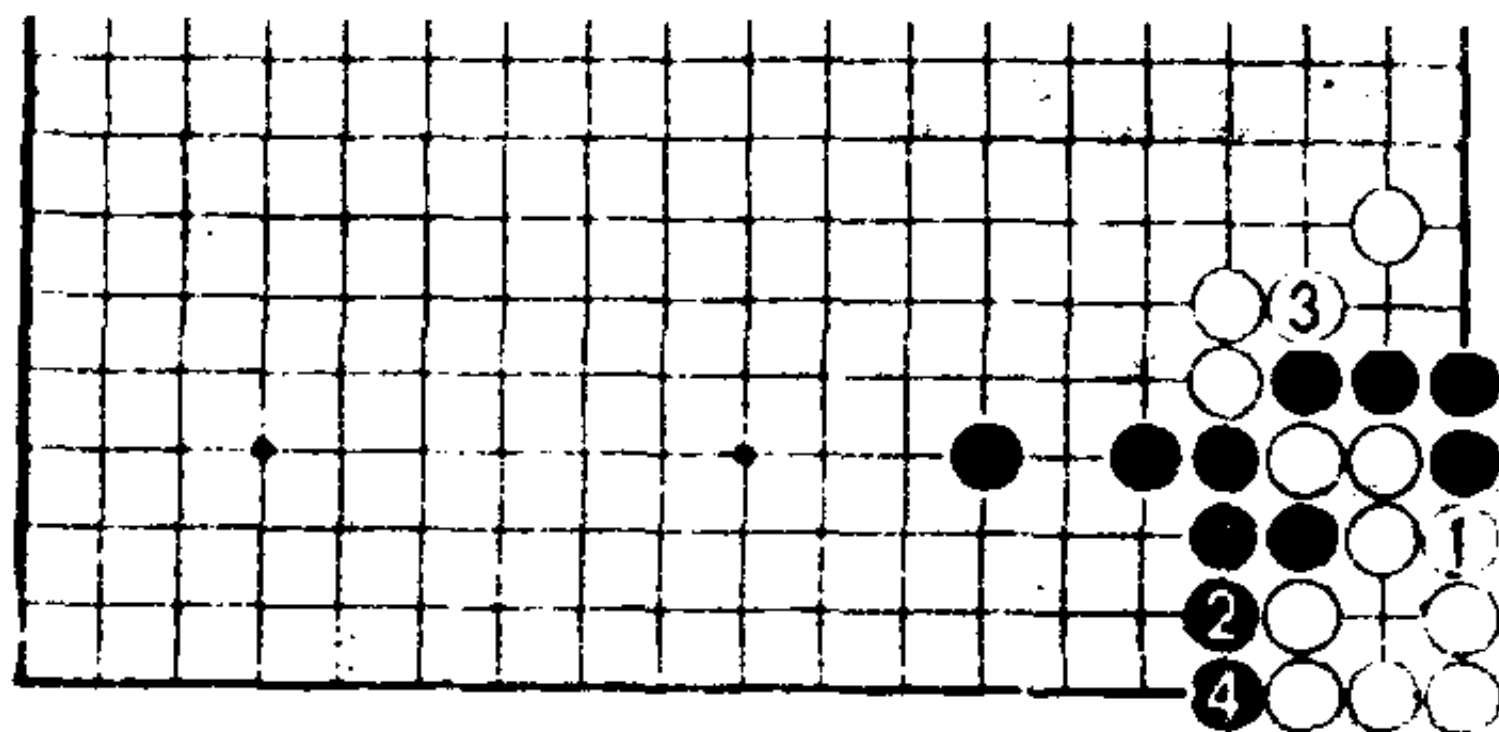


5图

6图 (黑胜)

此型，白已经无法取胜。

白1接，黑2、4紧气，快一气吃白。

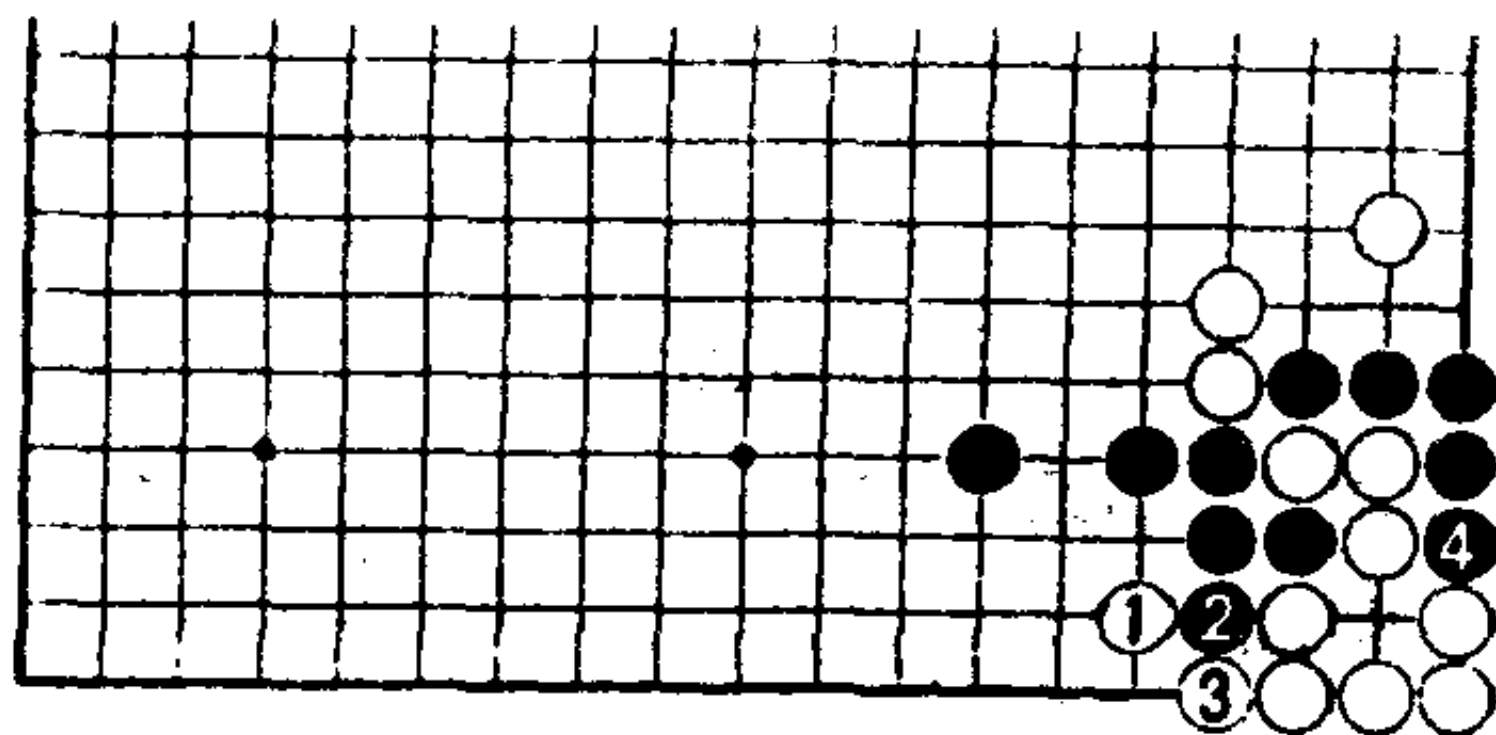


6图

7图 (吃通)

白1跳，黑2冲、4挤吃，将白的三个棋筋吃通。

白三子接不归。



7图

◆一点忠告◆

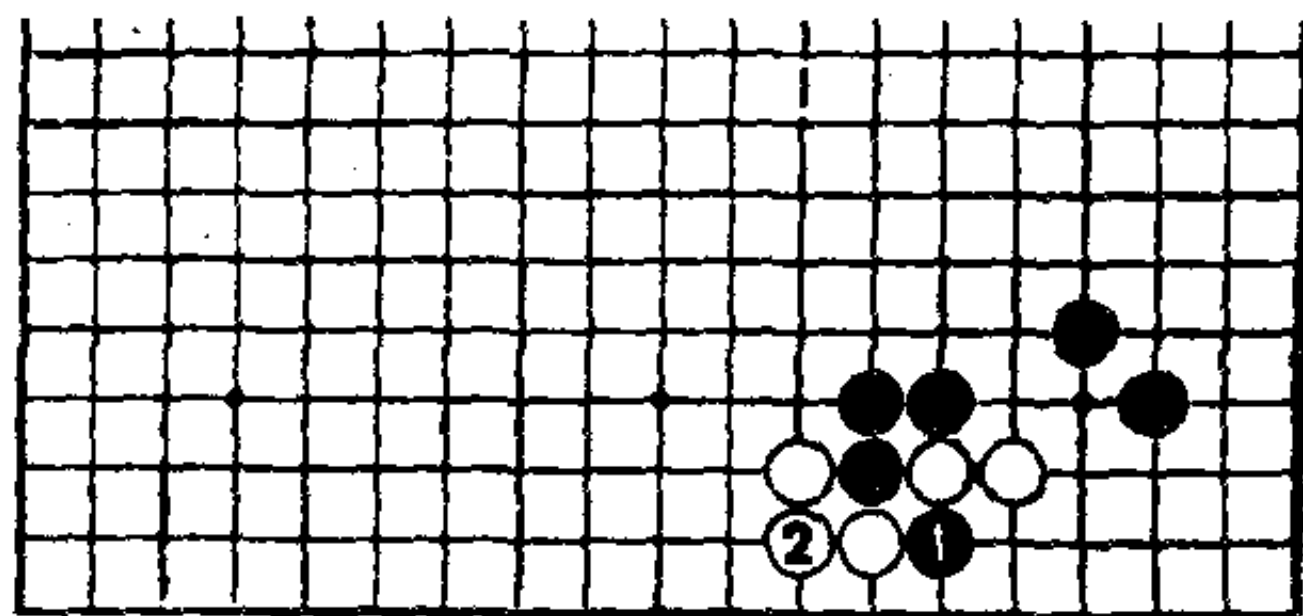
手筋的应用

1图 (定式的失误)

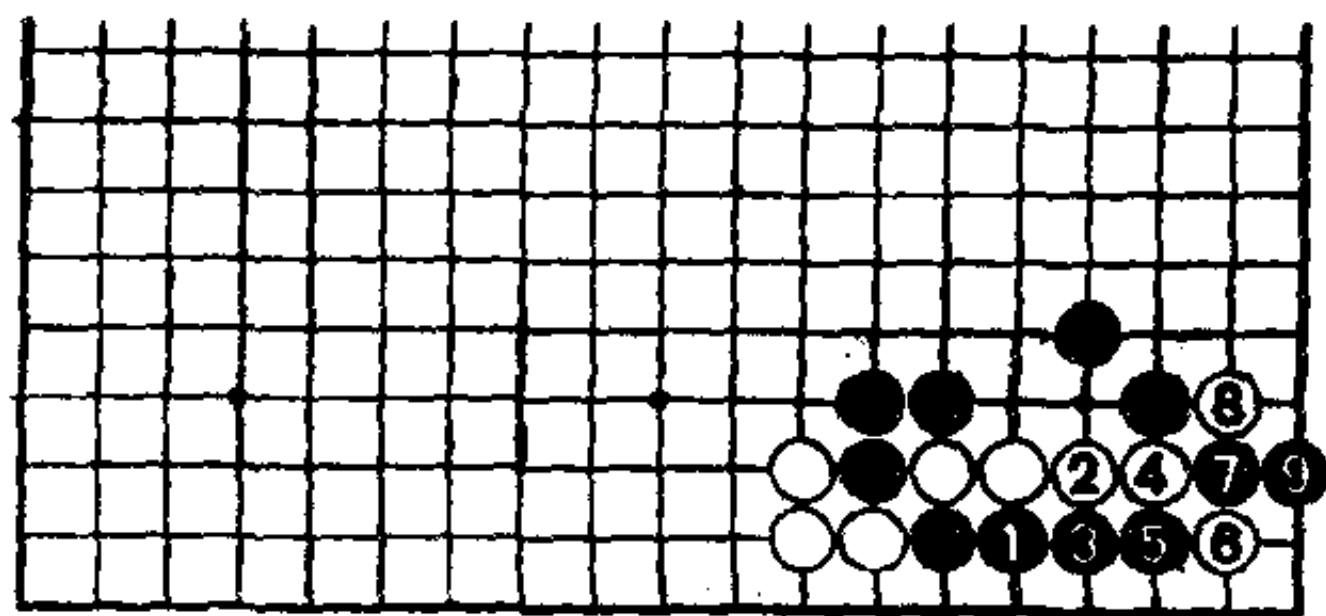
白失误走错了定式。
黑1内断是正确的，白2接……

2图 (应用)

黑1、3爬，黑7、9舍弃二子。下面就是应用“石塔式包打”而黑胜。



1图



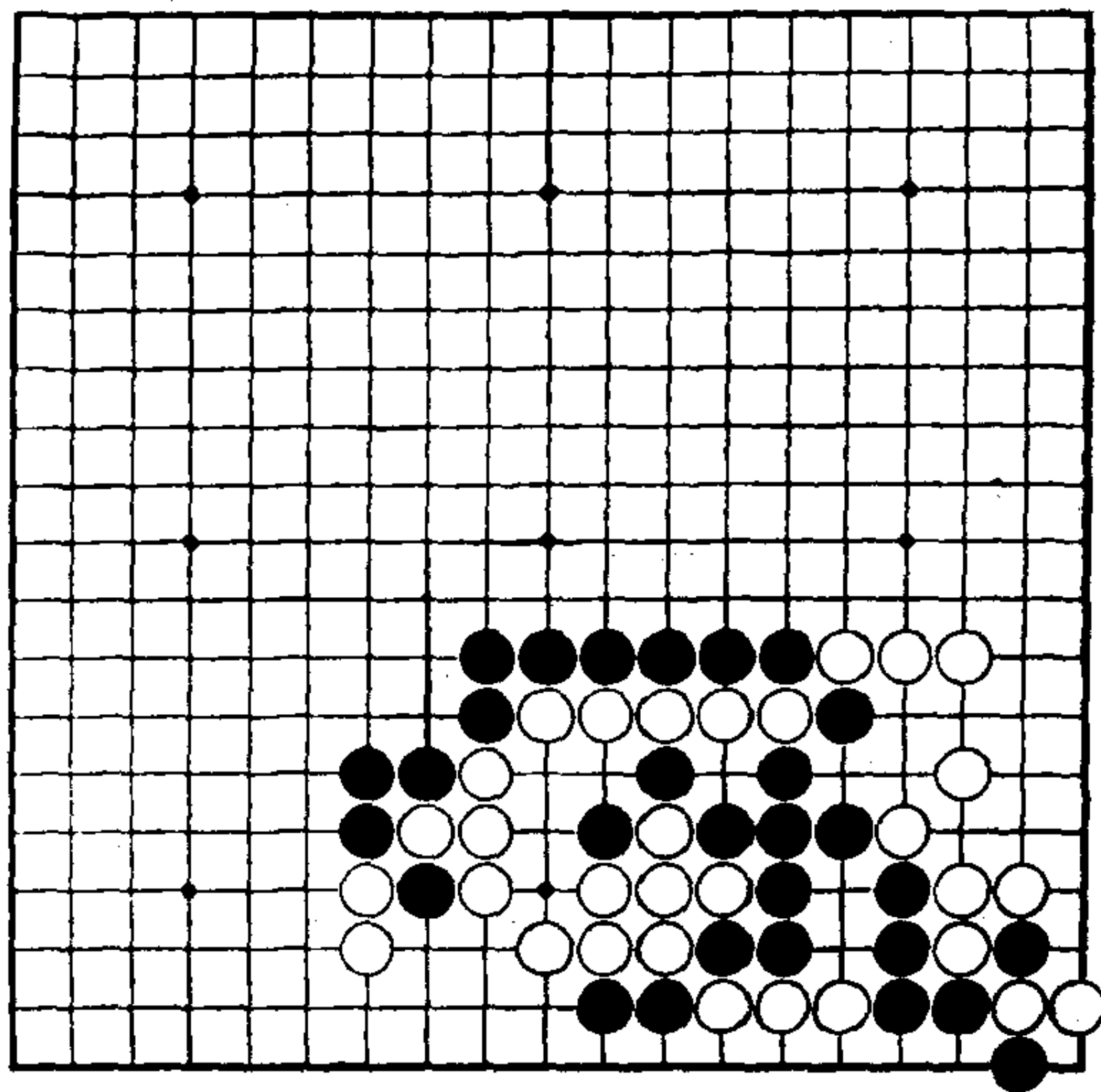
2图

第3题

很大
黑先 上级

请不要为此图很大而吃惊。

要想救黑，其要点在何处？将思维集中于一点上，手筋一定会浮现出来。



正解图 从对方弱点入手

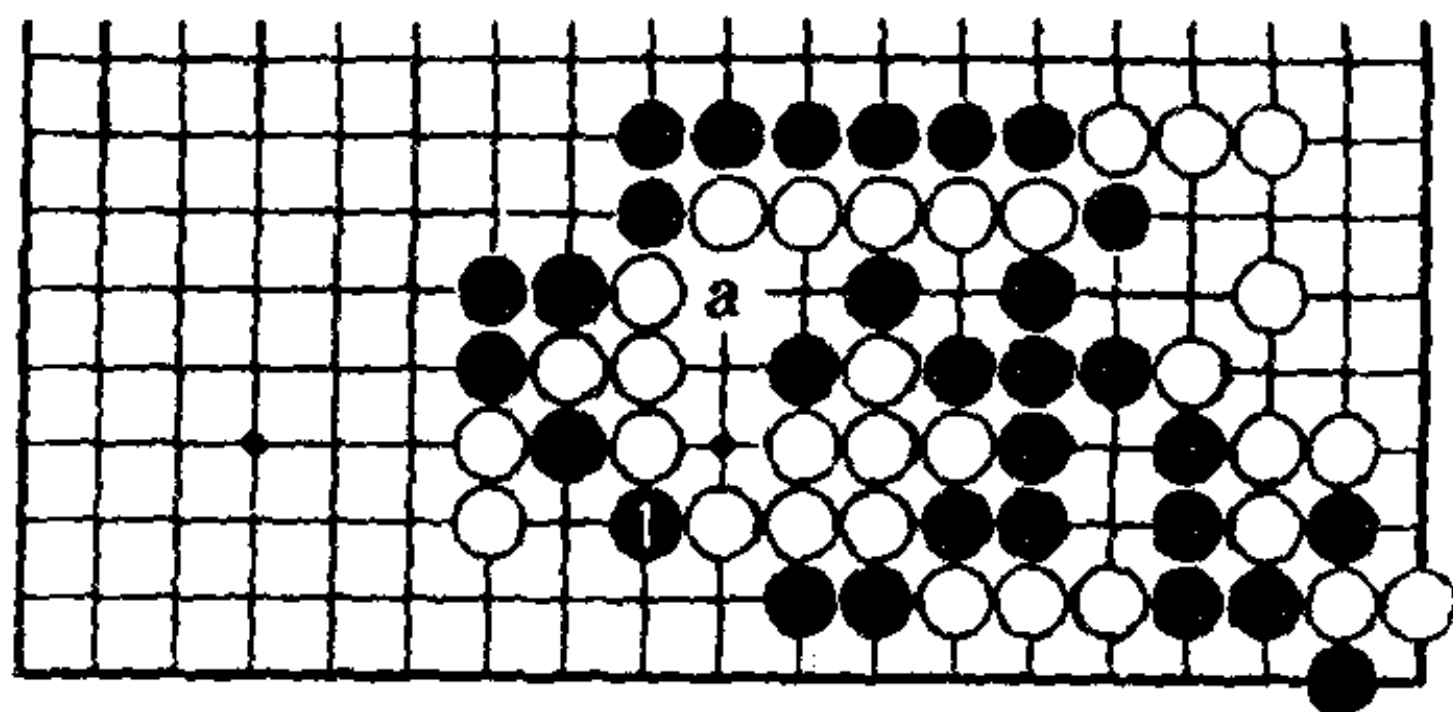
黑 1 卡，从白的弱点开始攻击。

不，还是说治孤更为准确吧。

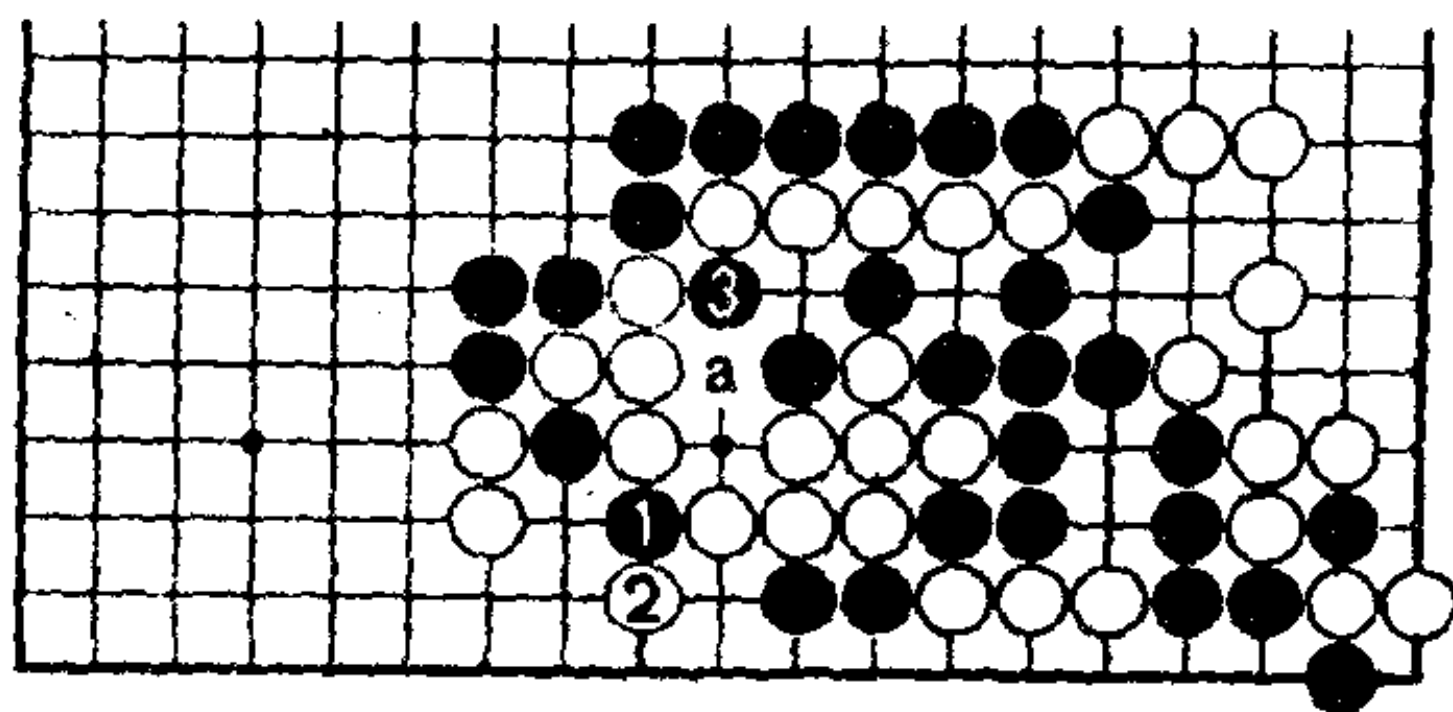
目的是瞄着a位的断。

1 图 （隔断）

对于黑 1 卡，白 2 扳吃的话，黑 3 断就能隔断白五子。这就防止了白a位打吃而接不归。



正解图

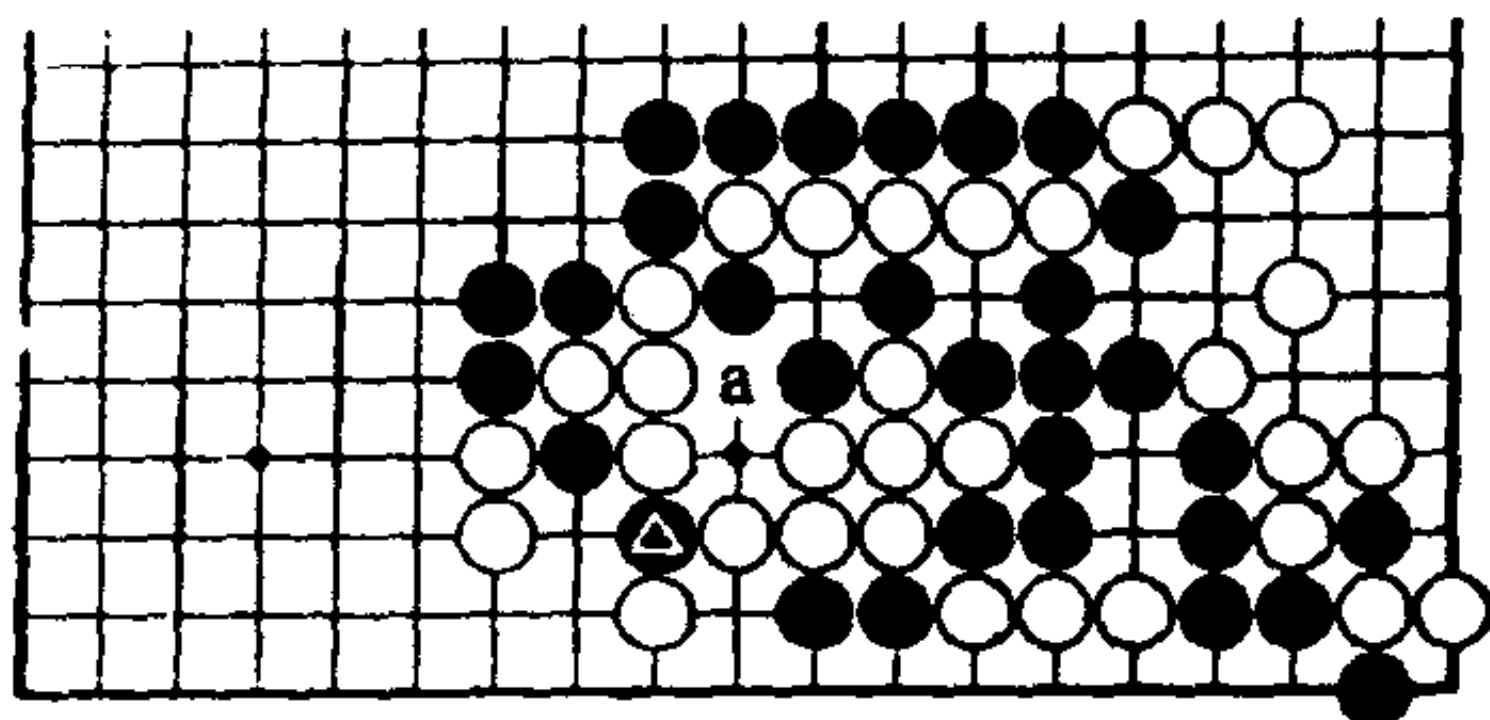


1 图

2图 (气紧)

白a位伸不进，这完全是●的作用。

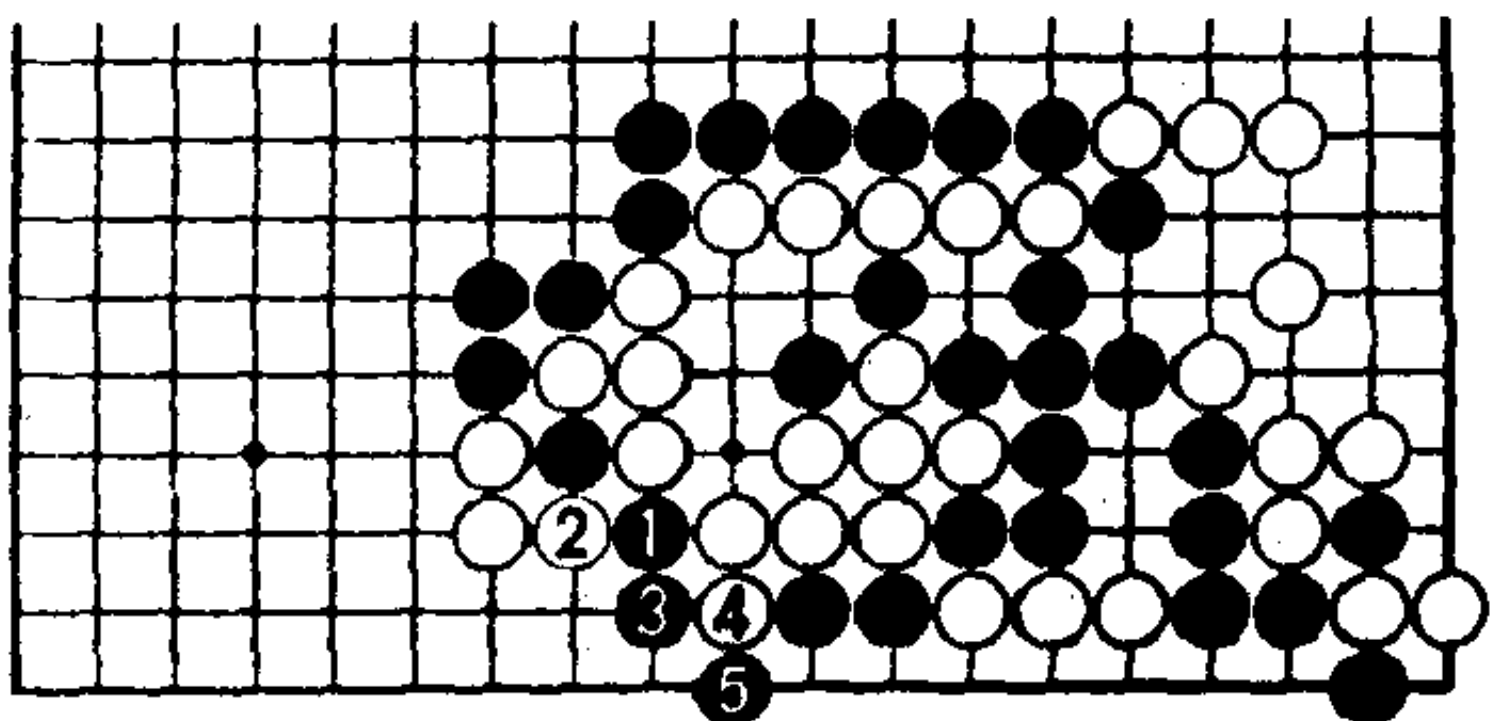
作为白，为了防止a点伸不进，就必须避开目前这种气紧的状况。



2图

3图 (抵抗)

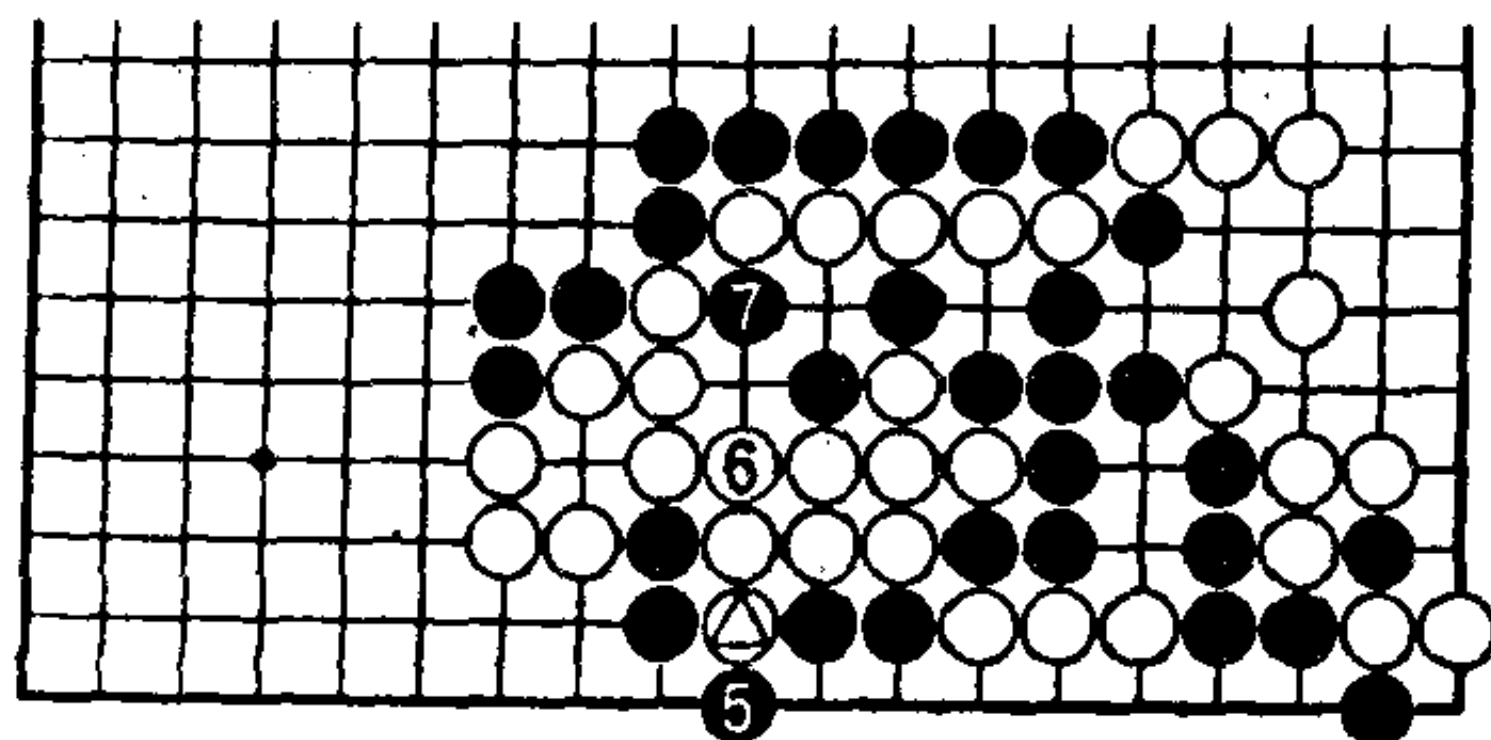
因此，对于黑1的卡，也许白会在2位提吃，顽强抵抗。黑在3位下立，白4只有冲，黑5打吃。



3图

4图 (成立)

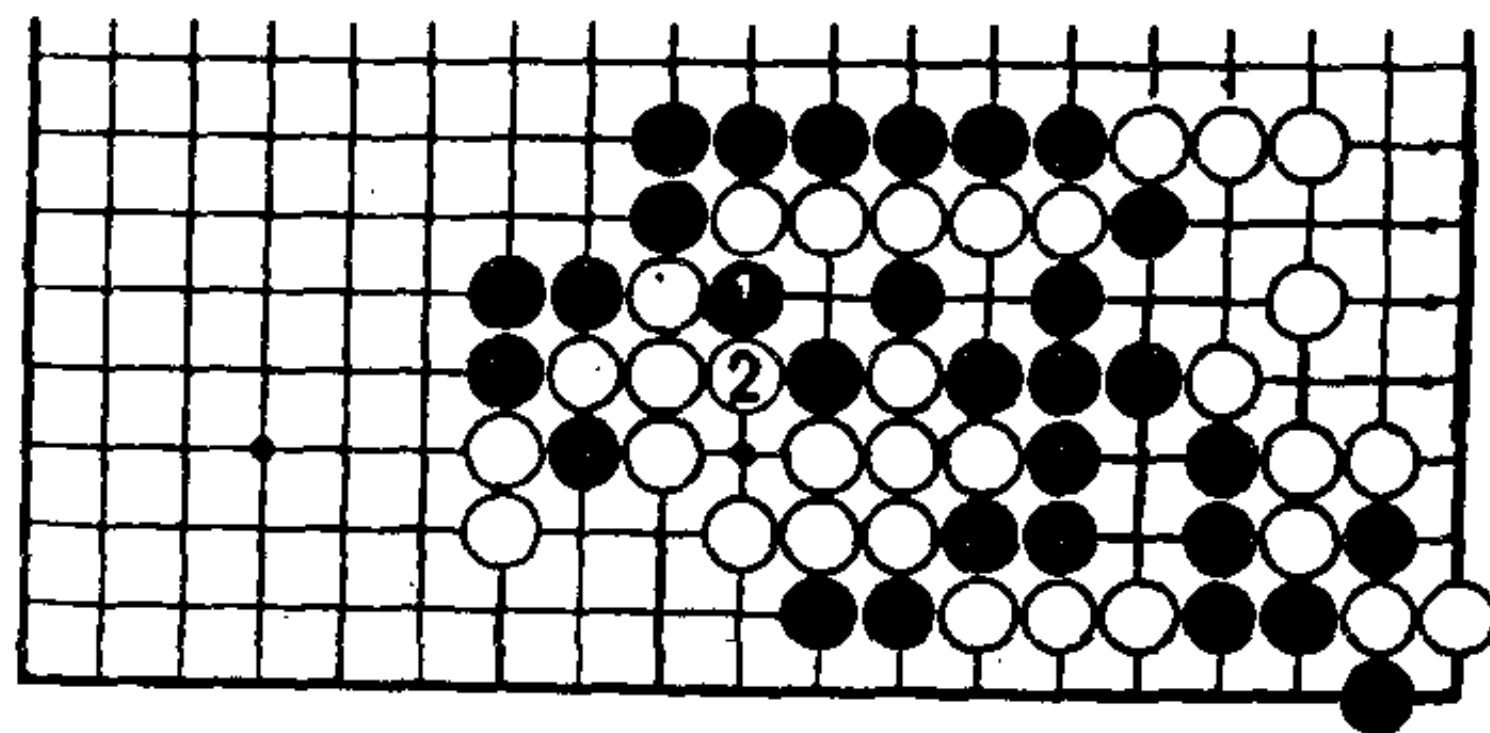
白只有6位接一手。
那么，黑7断仍成立。否则，⊙之点如果让黑接上，下边的对杀无疑是白失败。



4图

5图 (失败)

黑1急于求成，被白2一打吃接不归，失败。手筋的目的，皆围绕着这一点。



5图

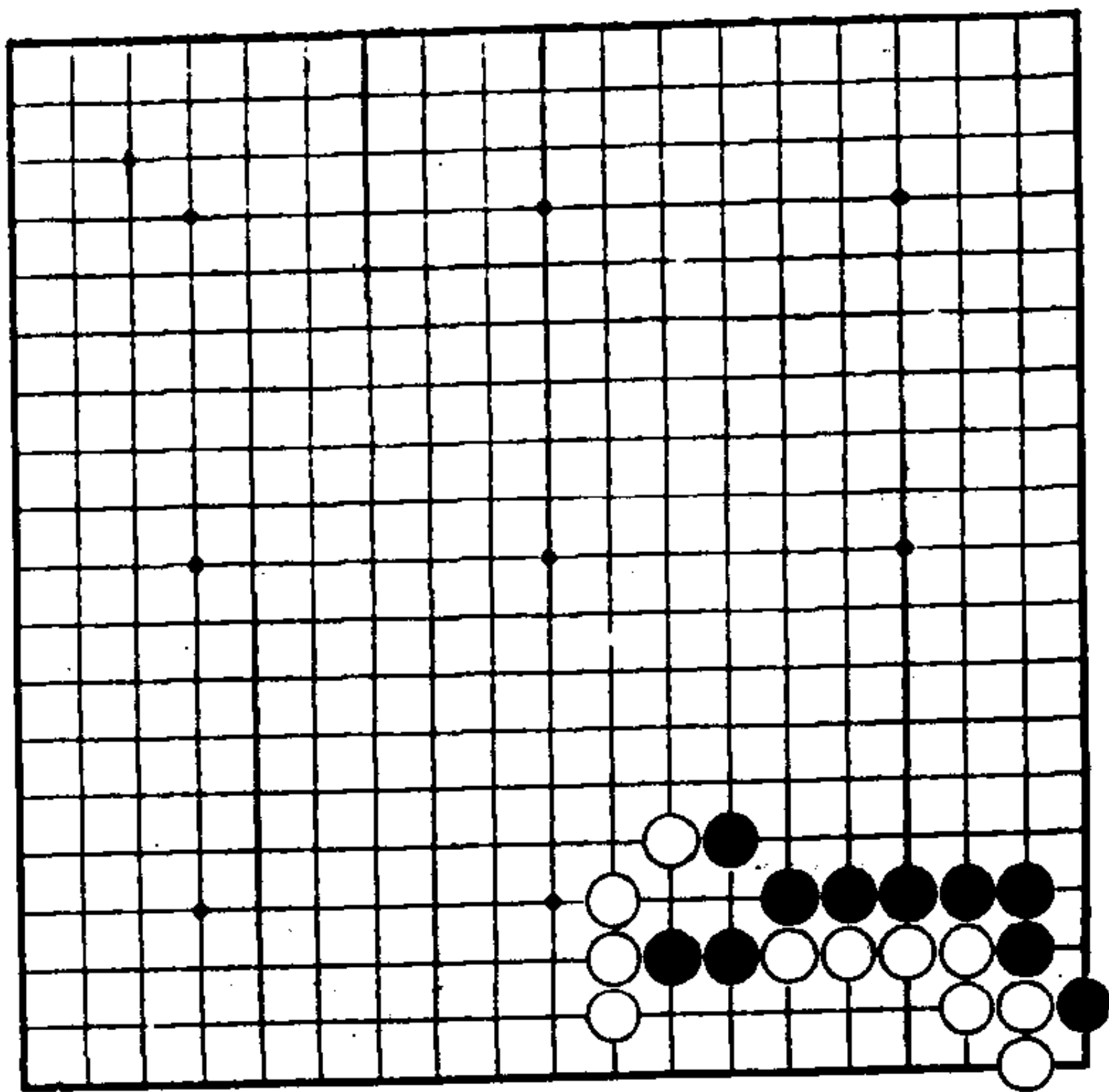
第4题

能否吃白
黑先 有段

能否将角上的白棋吃掉？

一旦被问该如何回答？

毋需语言，请拿出手筋的威力。



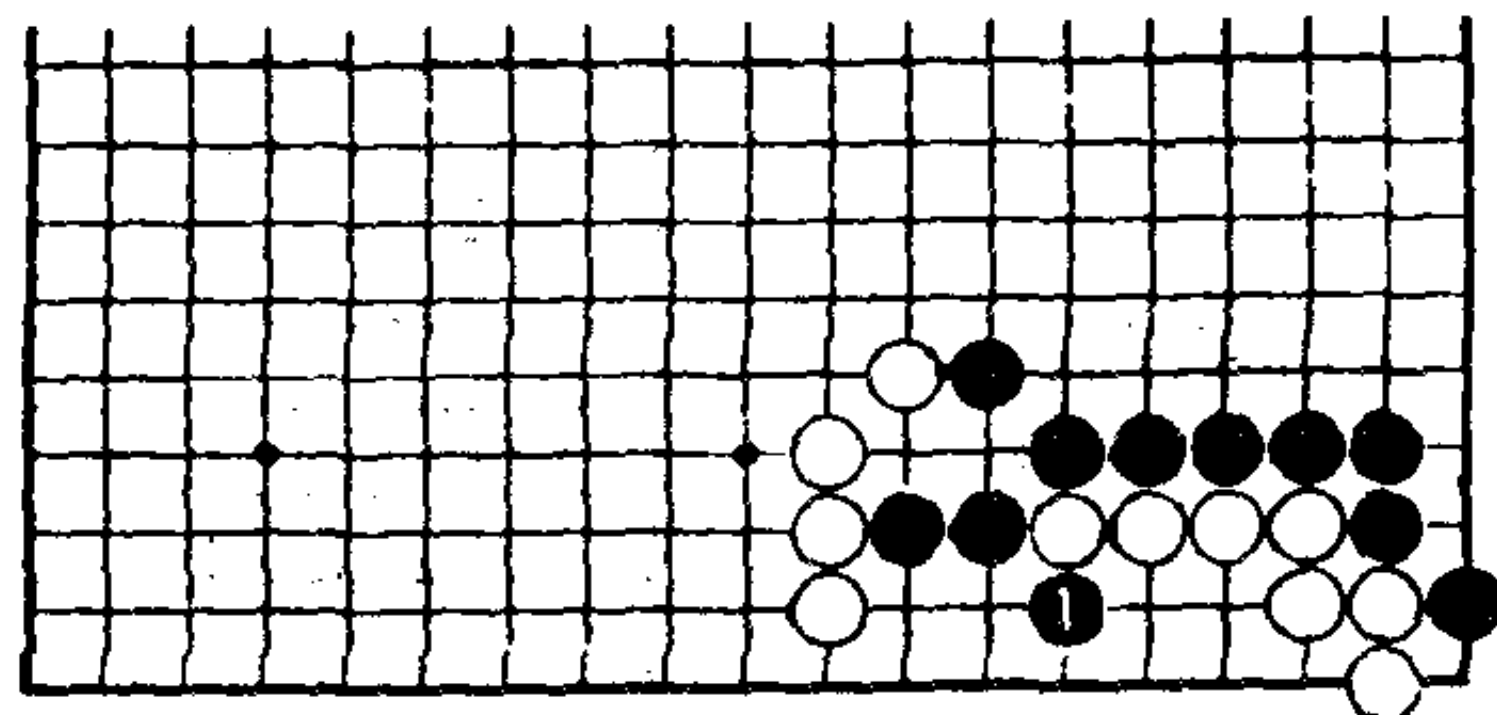
正解图 弃子之妙

黑1扳，谁都会走。
白绝不会在此脱先不
走。下面的应手较难。

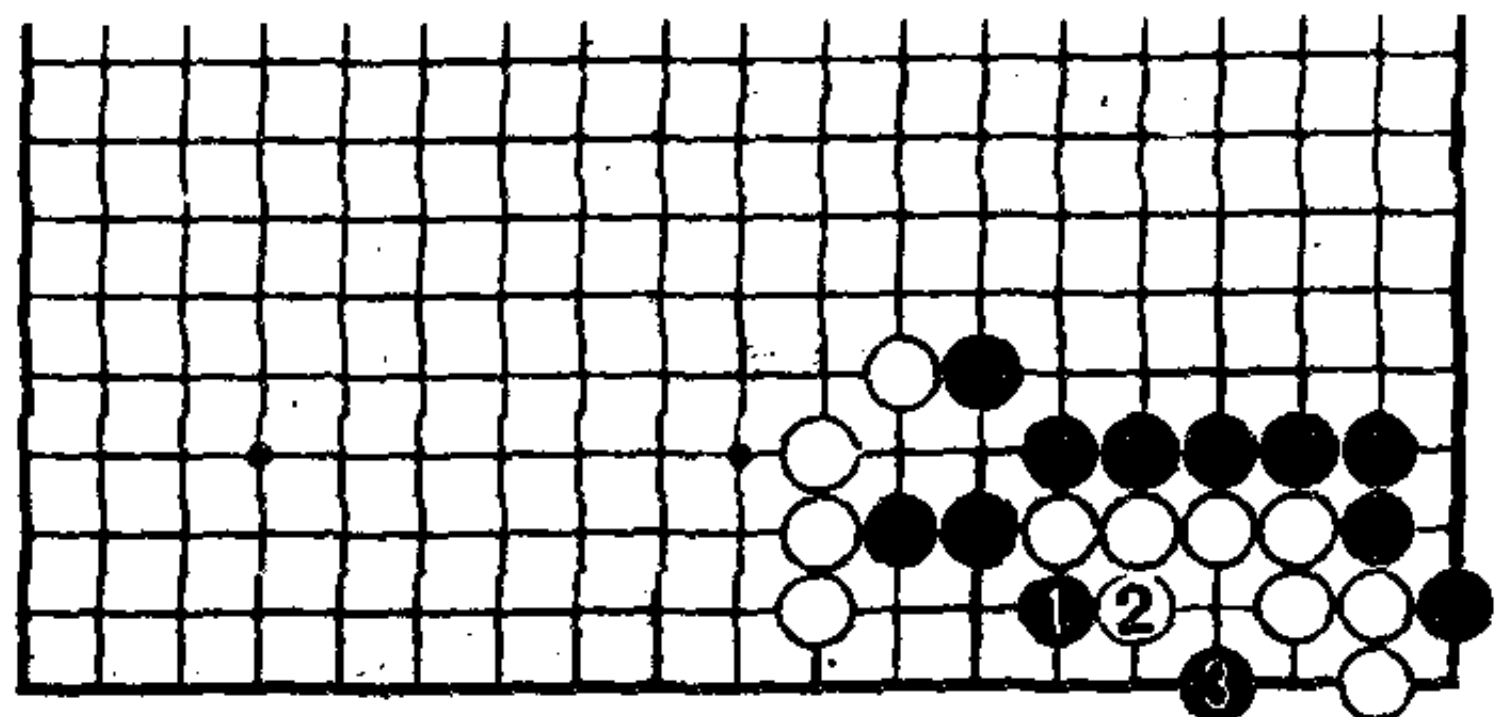
1图 (点)

黑1扳，白2挡是绝
对的。在此，黑3点是手
筋。

如果能察觉到这一点，
那么你的眼力已经相当不
错了。



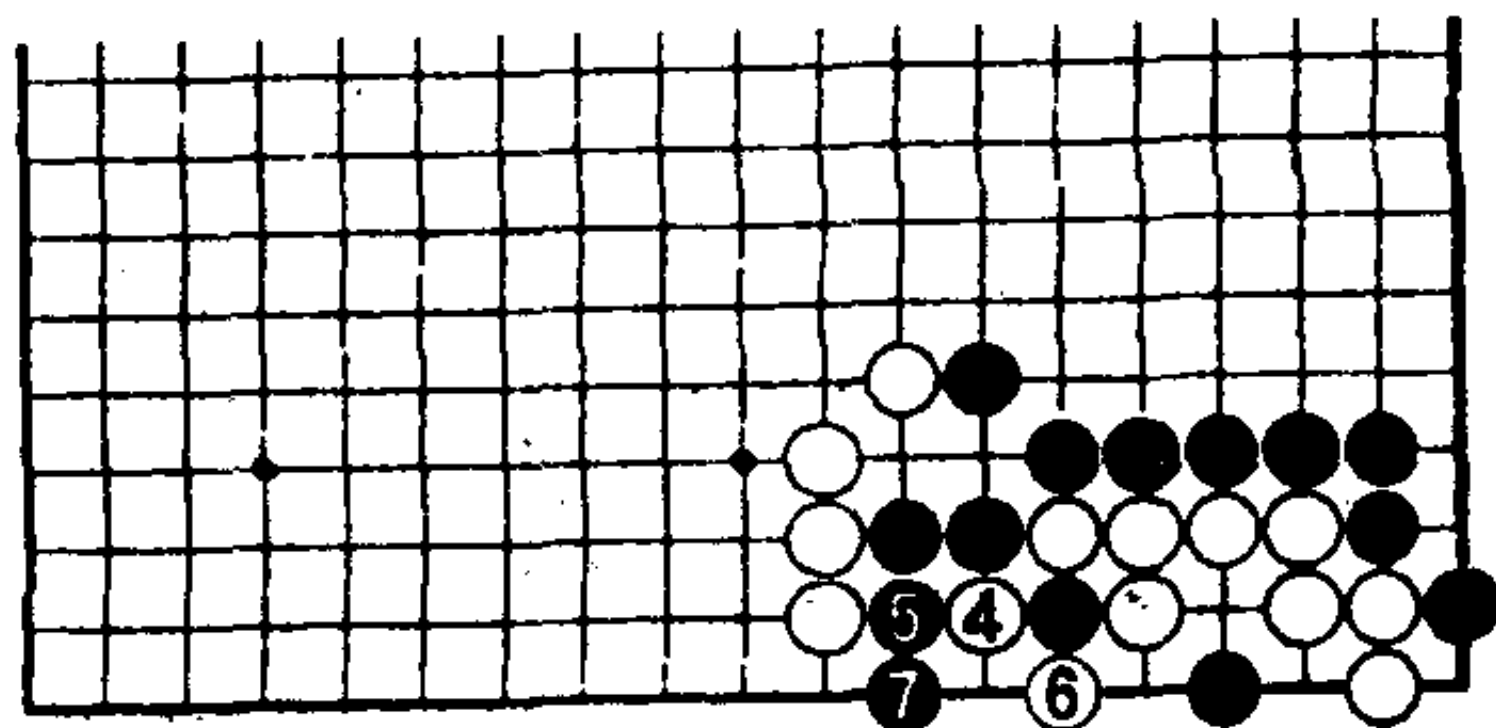
正解图



1图

2 图 (关键的一手)

接着，白 4 吃是必然的。黑 5 打吃，使白 6 提，黑 7 立是关键的一手。

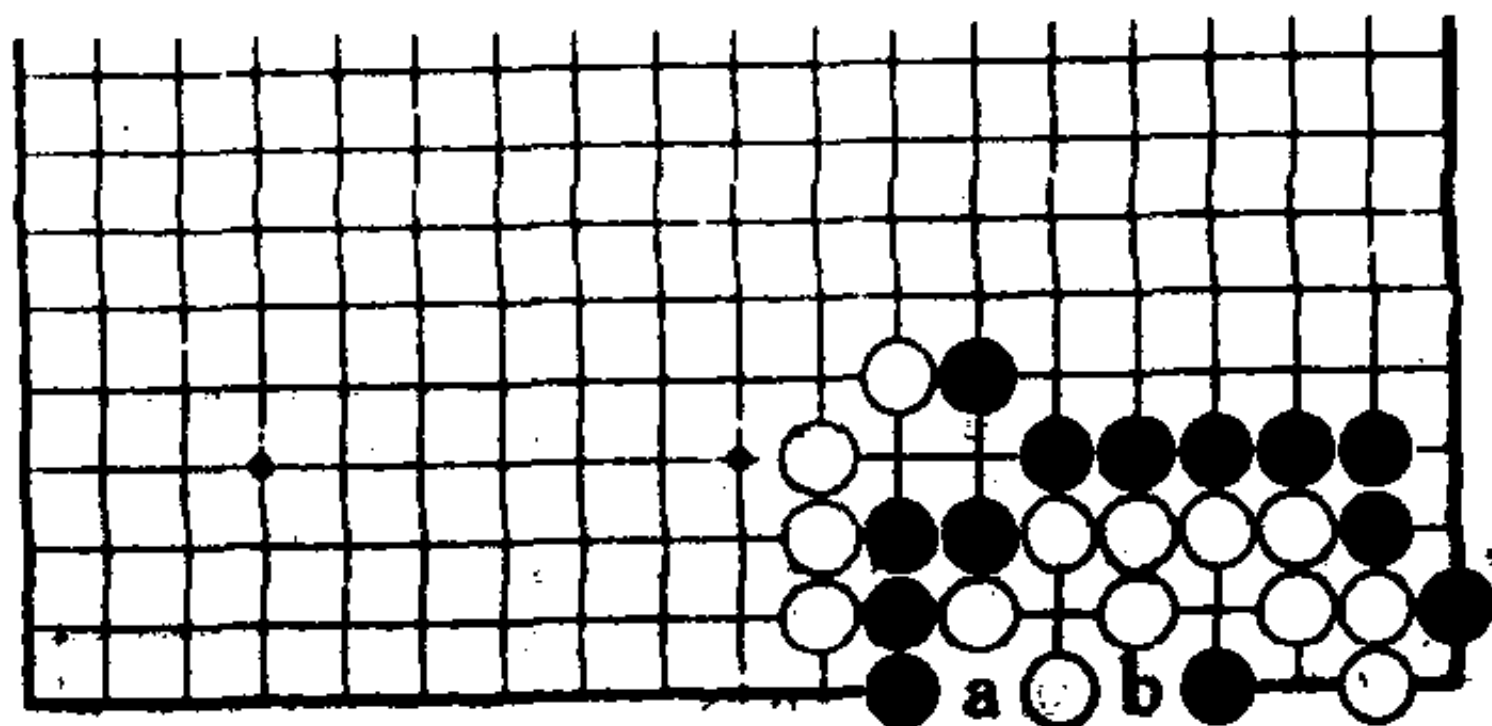


2 图

3 图 (两者必居其一)

这是结果图。a 和 b 两者必居其一，白无法做活。

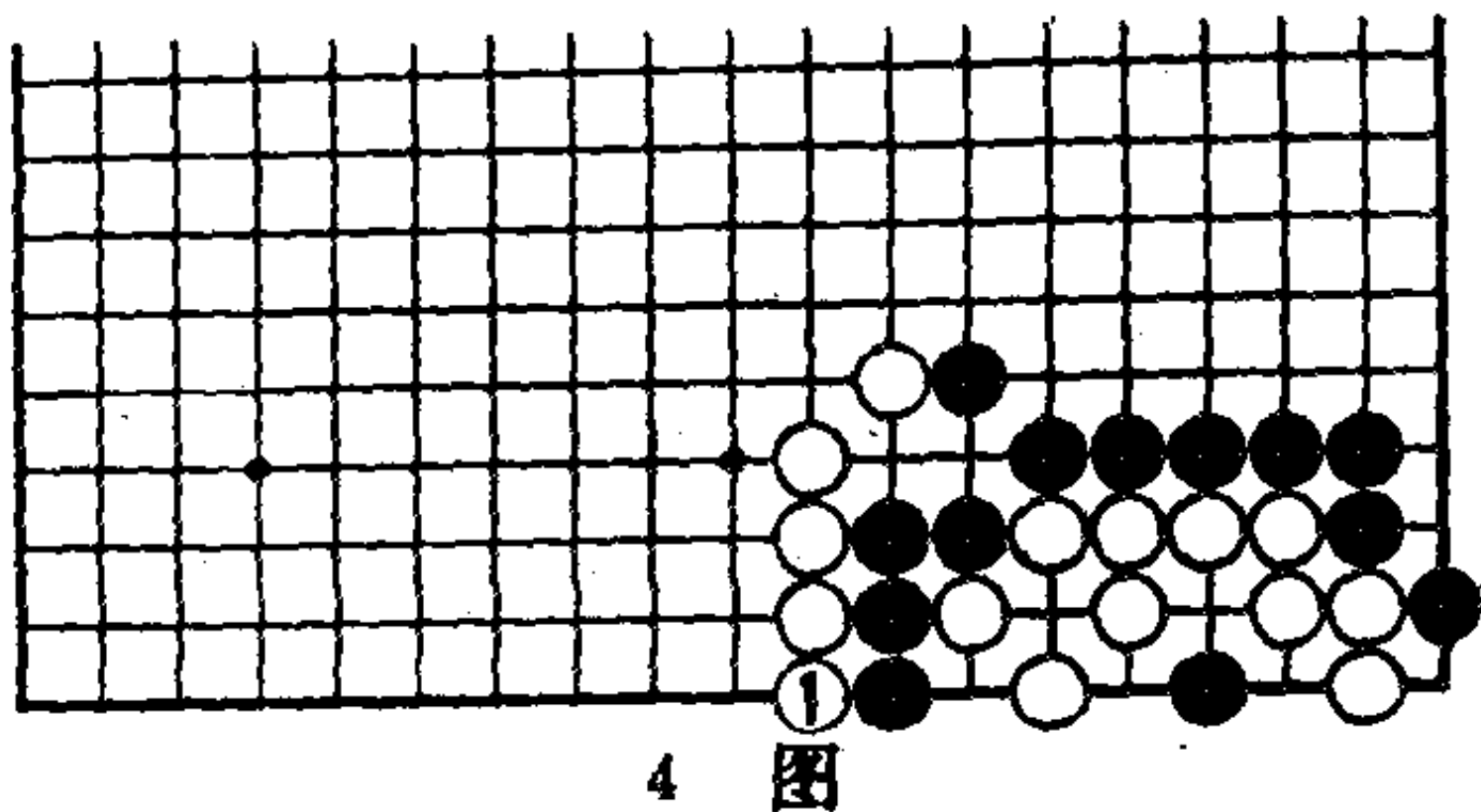
但至此尚不能疏忽大意。



3 图

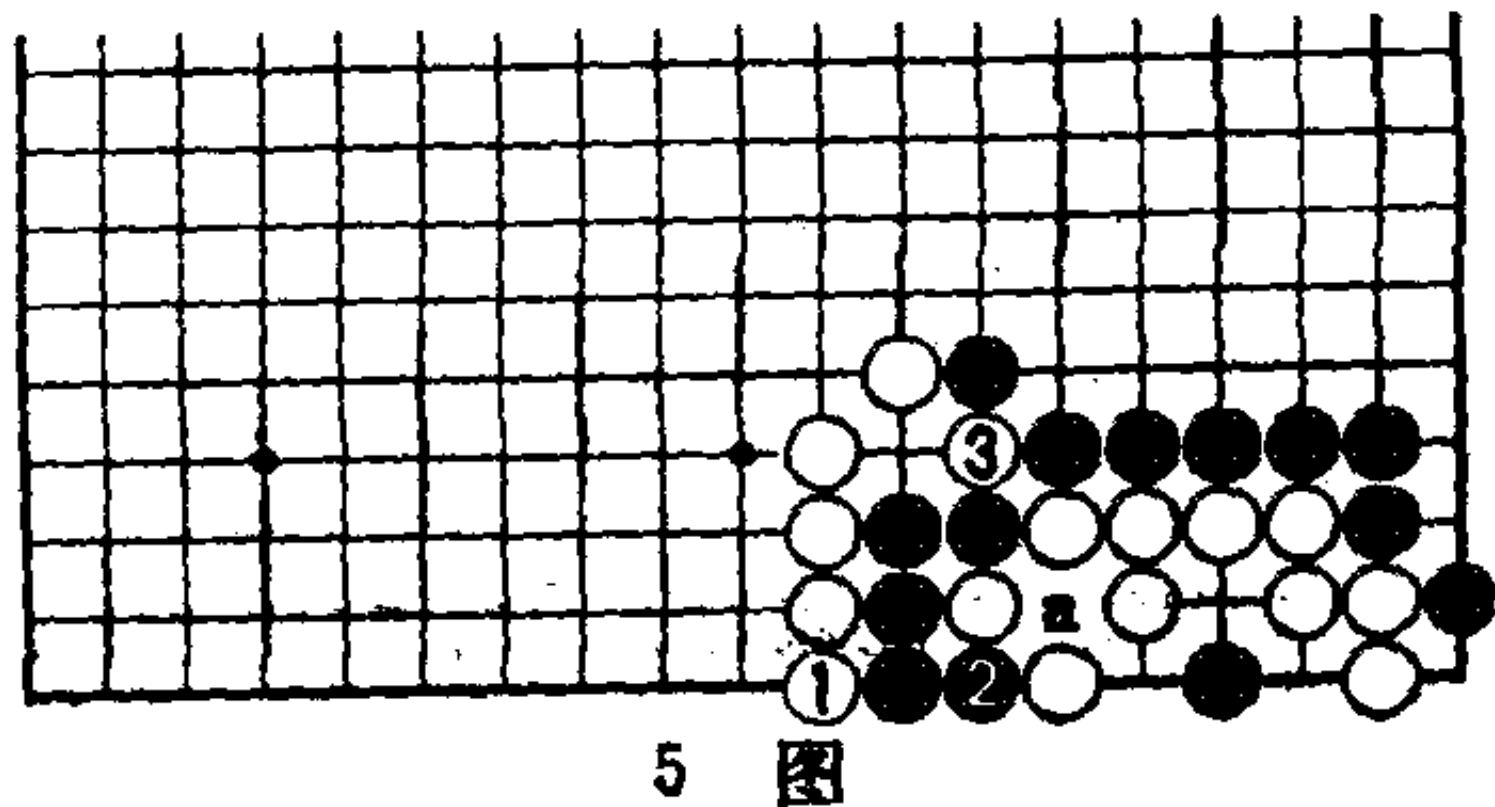
4 图 (抵抗)

白 1 如外挡怎么办？
这是最后的抵抗……
黑亦不可掉以轻心。



5 图 (劫)

白1挡，黑2急于求成，白3扑入成倒扑。黑只有a位提劫，成劫争。

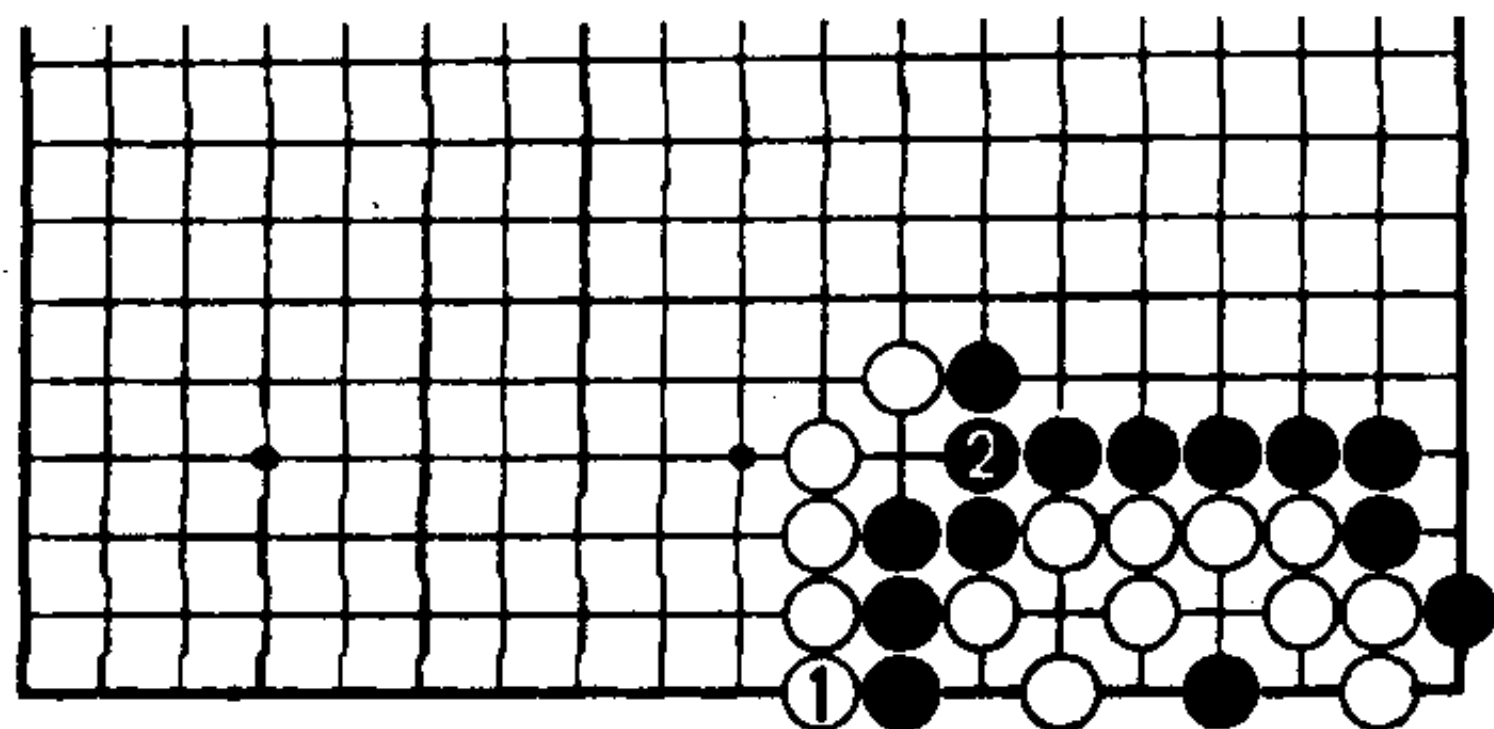


6图 (正着)

白1挡, 黑2接。

这样, 白就无计可施了。

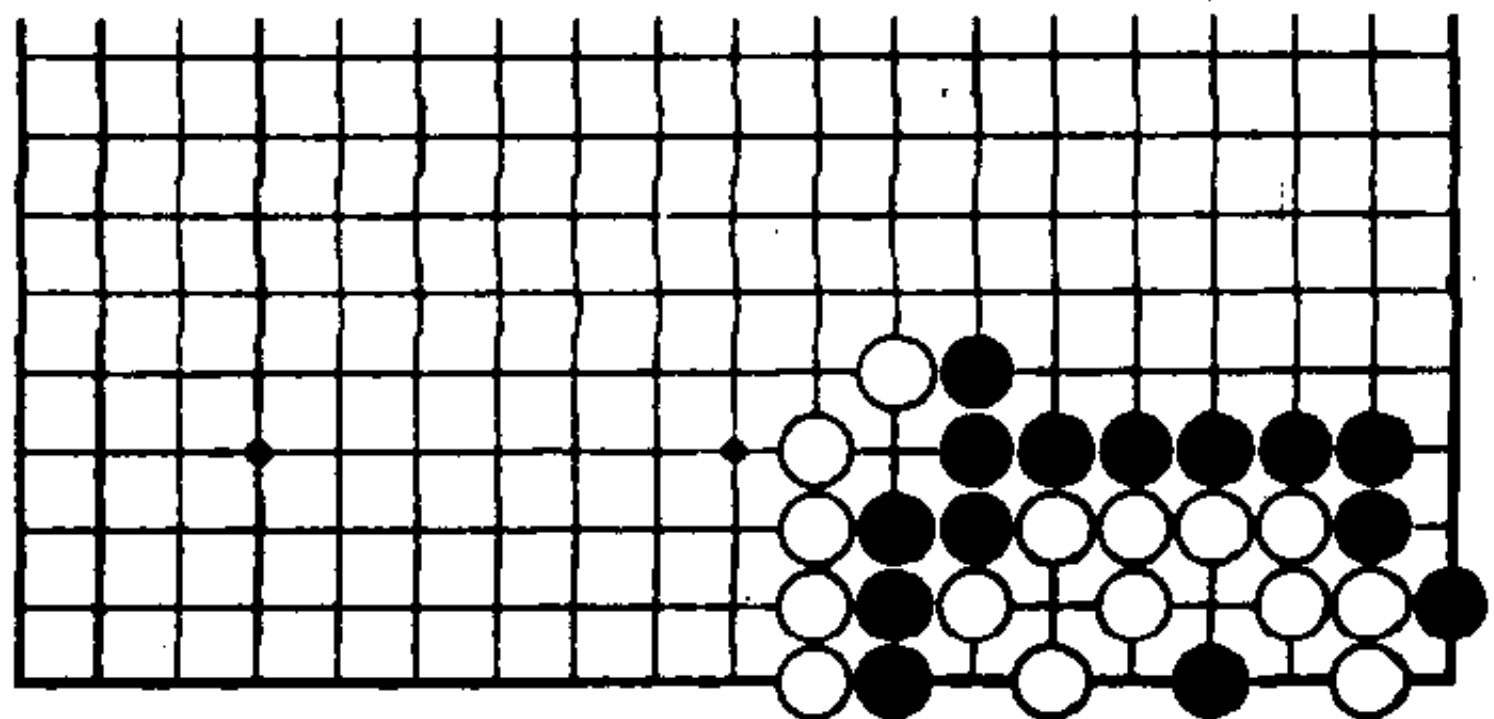
这种地方没有必要思考得太复杂。



6图

7图 (白死)

这是结果图。正如所见, 白没有任何手段可使。

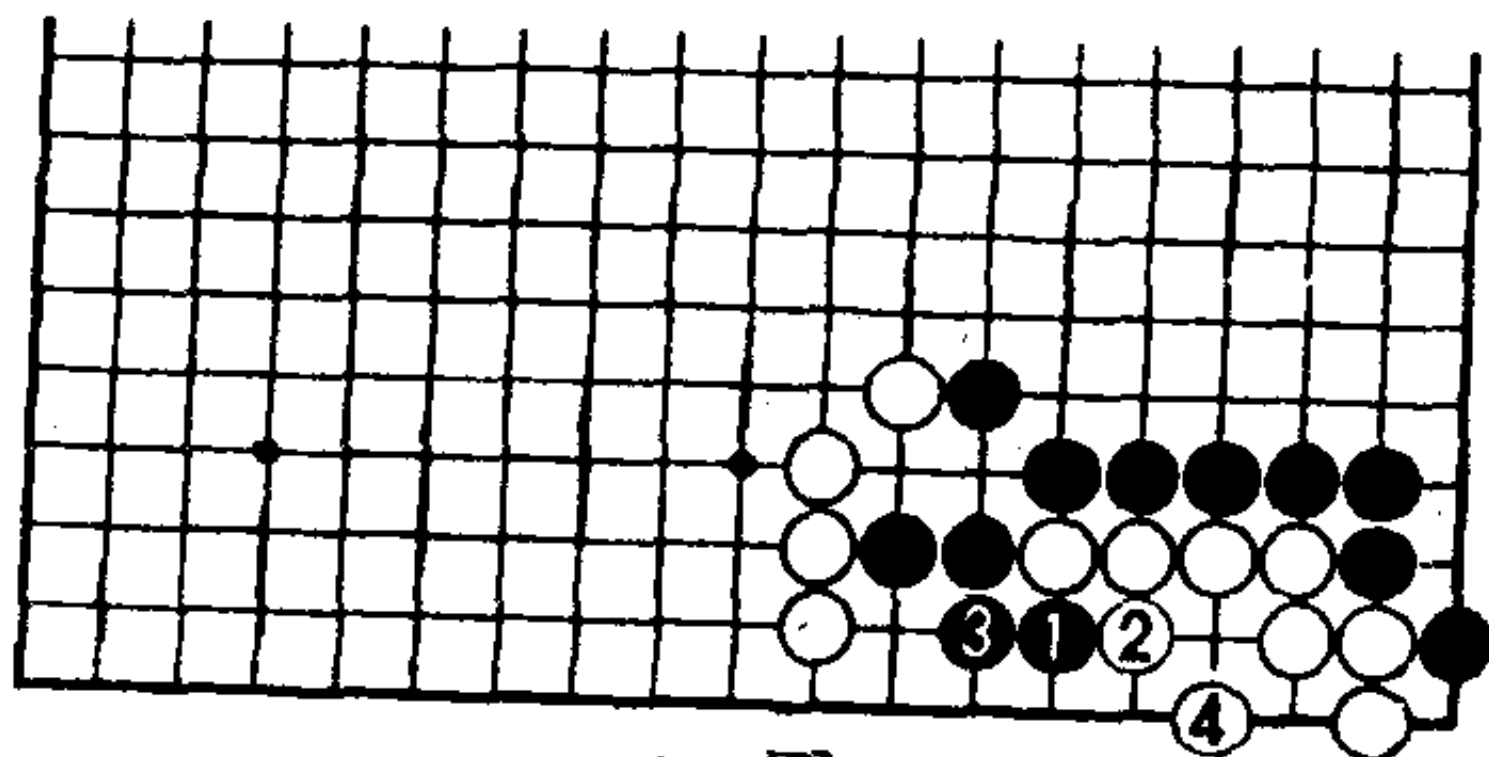


7图

8图 (失败)

如果不知道这种弃子手筋，黑1，白2，黑3只有接。

白4两眼做活。

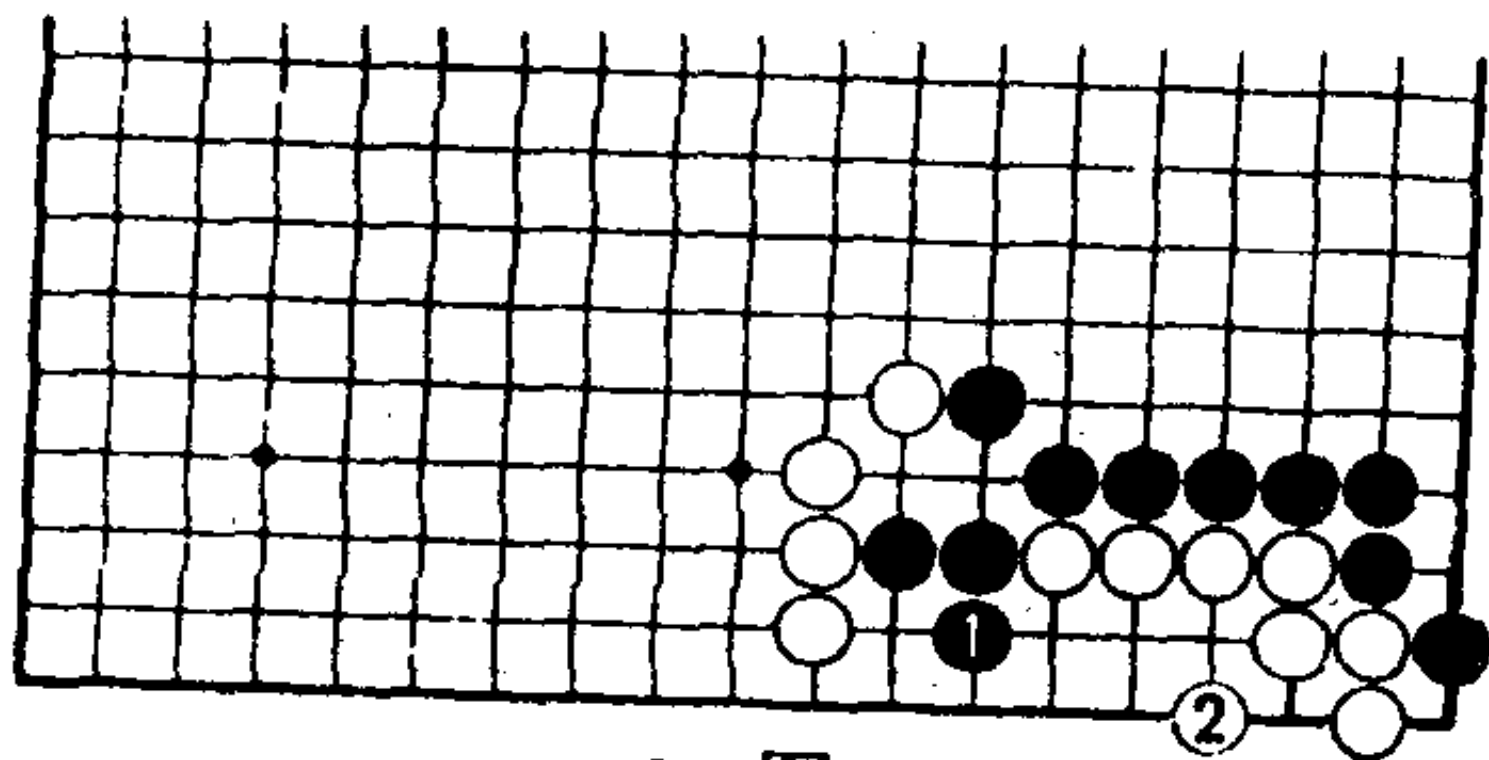


8图

9图 (要点)

黑1曲下，白不贪小便宜，于2位尖做活。

这里正是攻防的要点。



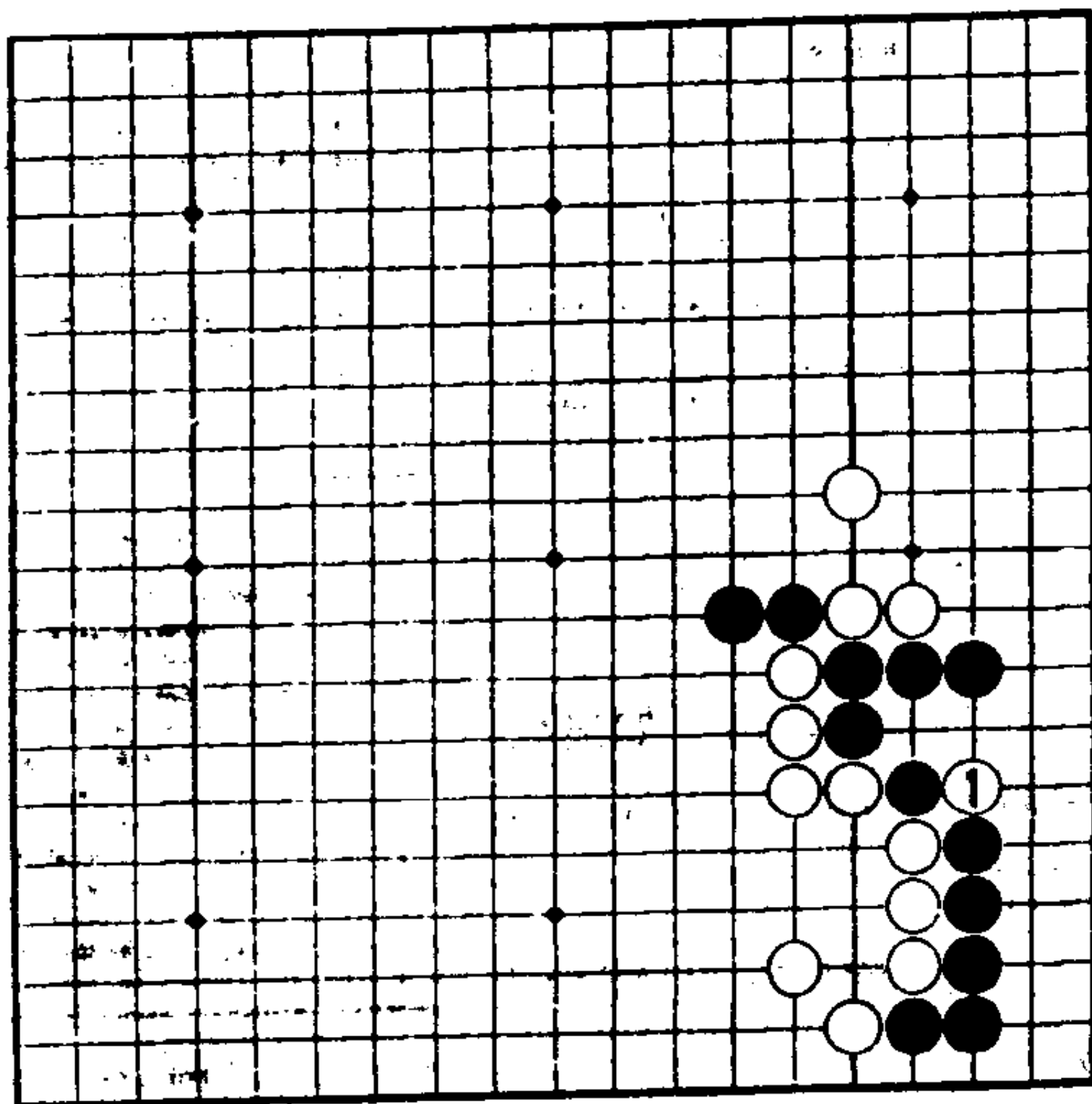
9图

第5题

蜕变
黑先 初级

白1断吃黑。

打吃接上这是规律。然而这里将从不接开始蜕变。特别是这个棋形……



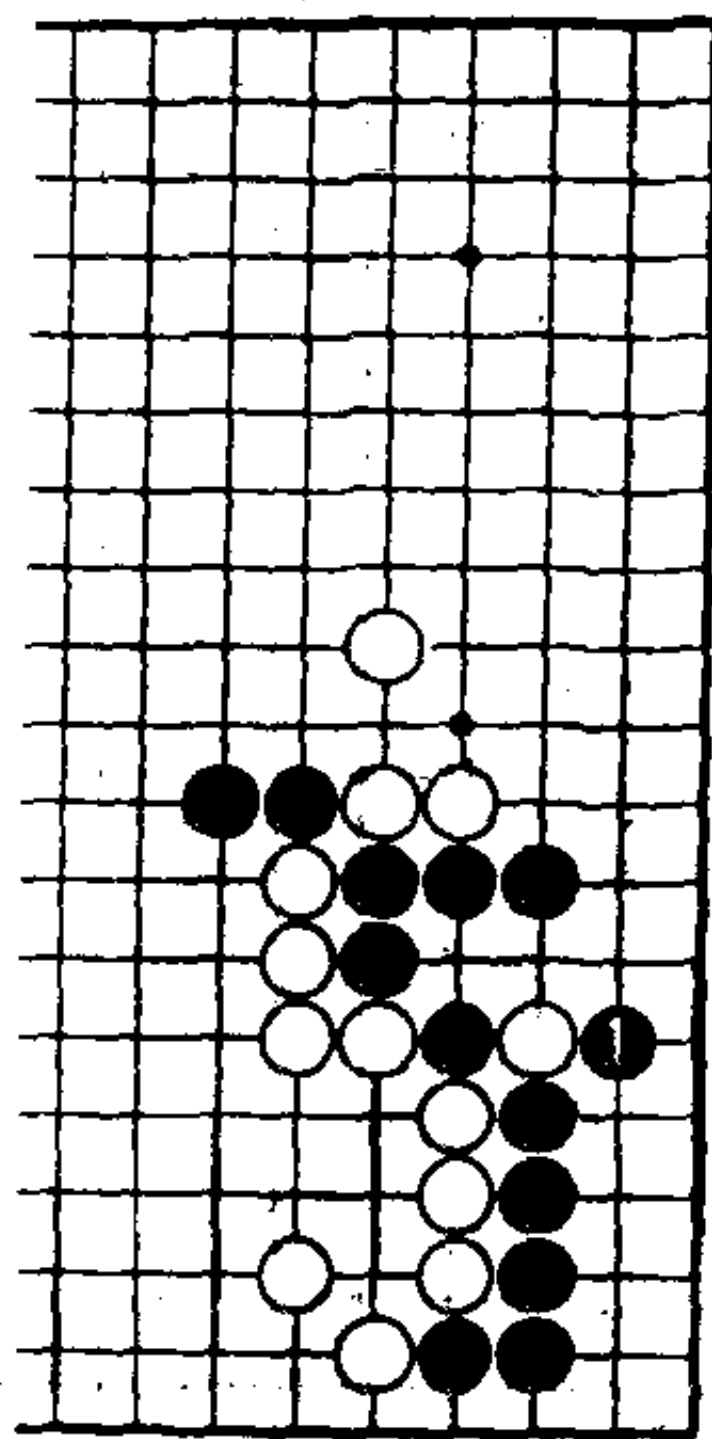
正解图 不接

黑 1 从下面反打。
即，对于白的打不接。
这个棋形只能这么走。

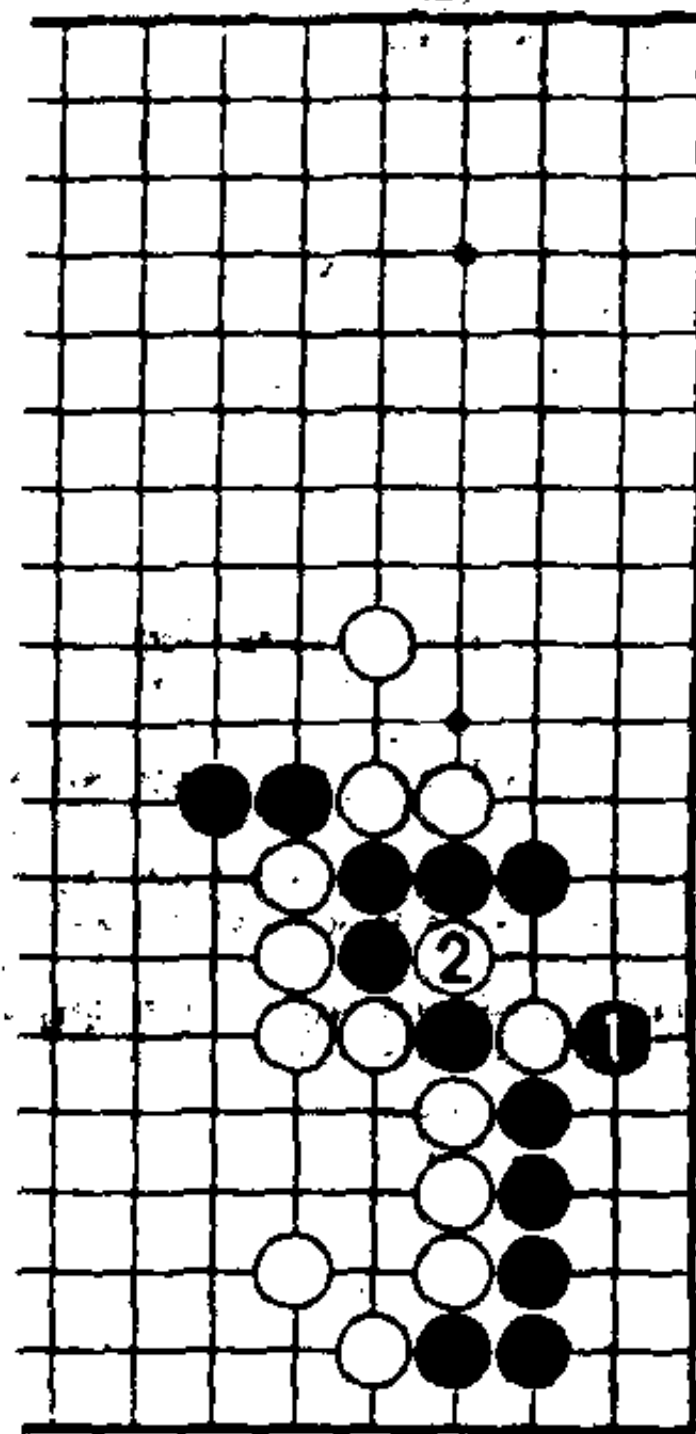
1 图 (脱先)

黑 1 打，白 2 如提吃，
黑就这么脱先，转向其他
好点。

得一先手，自然是黑
好。



正解图



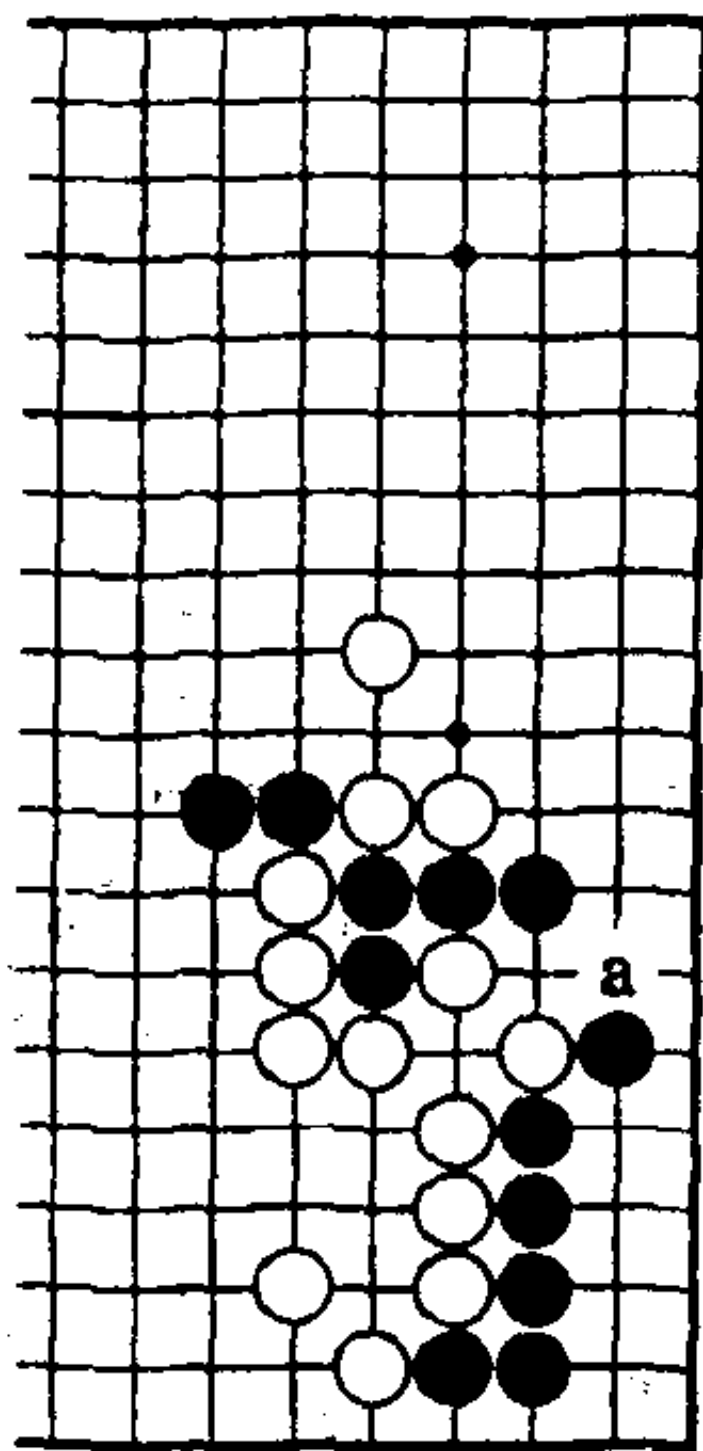
1 图

2 图 (不可怕)

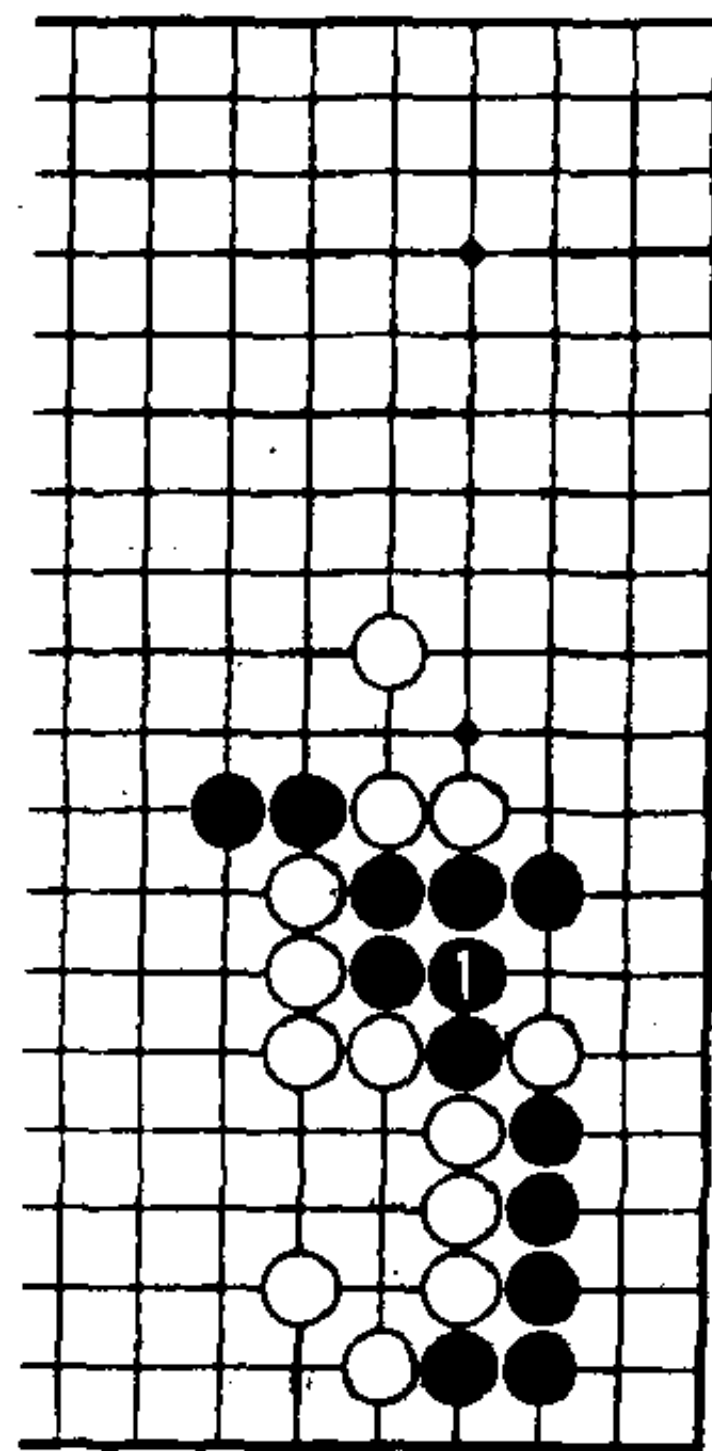
白 a 扳出并不可怕。
因为此形不成劫。黑可以
脱先。

3 图 (失败)

黑 1 接是失败的。
从形状上看显得笨重，
而且下面还将被白利用。



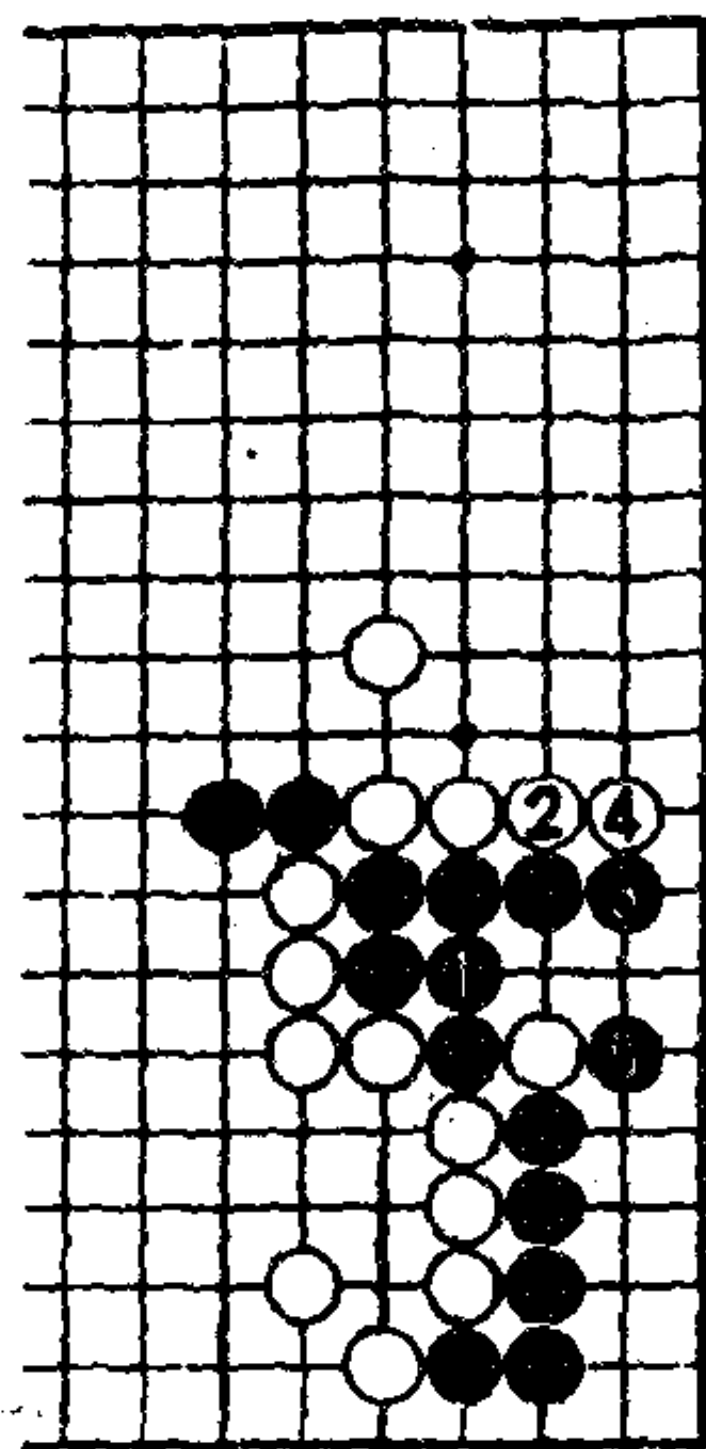
2 图



3 图

4图 (两步先手便宜)

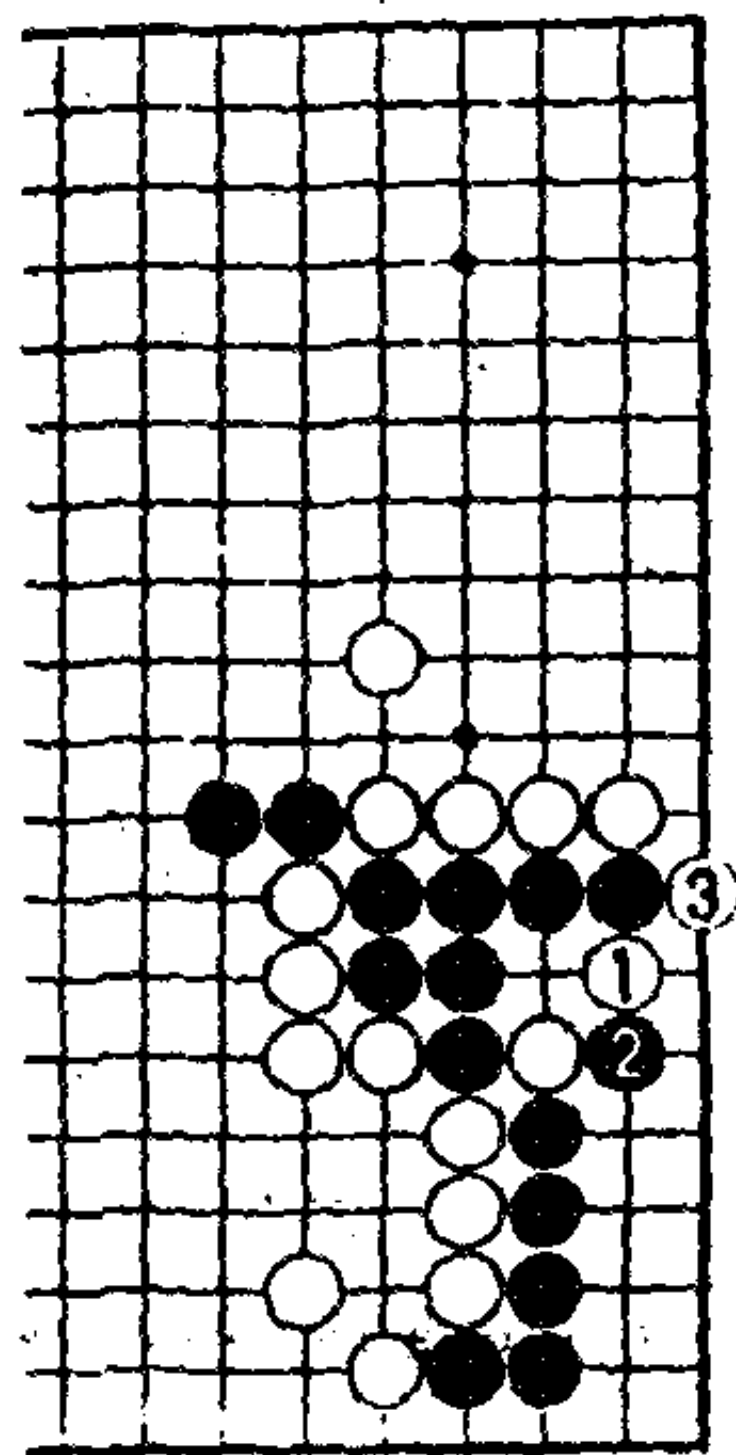
黑1接，白2、4挡下连占两步先手便宜，黑5不能脱先。白外势更加厚实。这完全是黑痛惜一子所造成的，而且还是白先手，黑损失惨重。黑5如果脱先……



4图

5图 (倒扑)

白立即于1位尖顶。黑2打吃，白3渡成倒扑。



5图

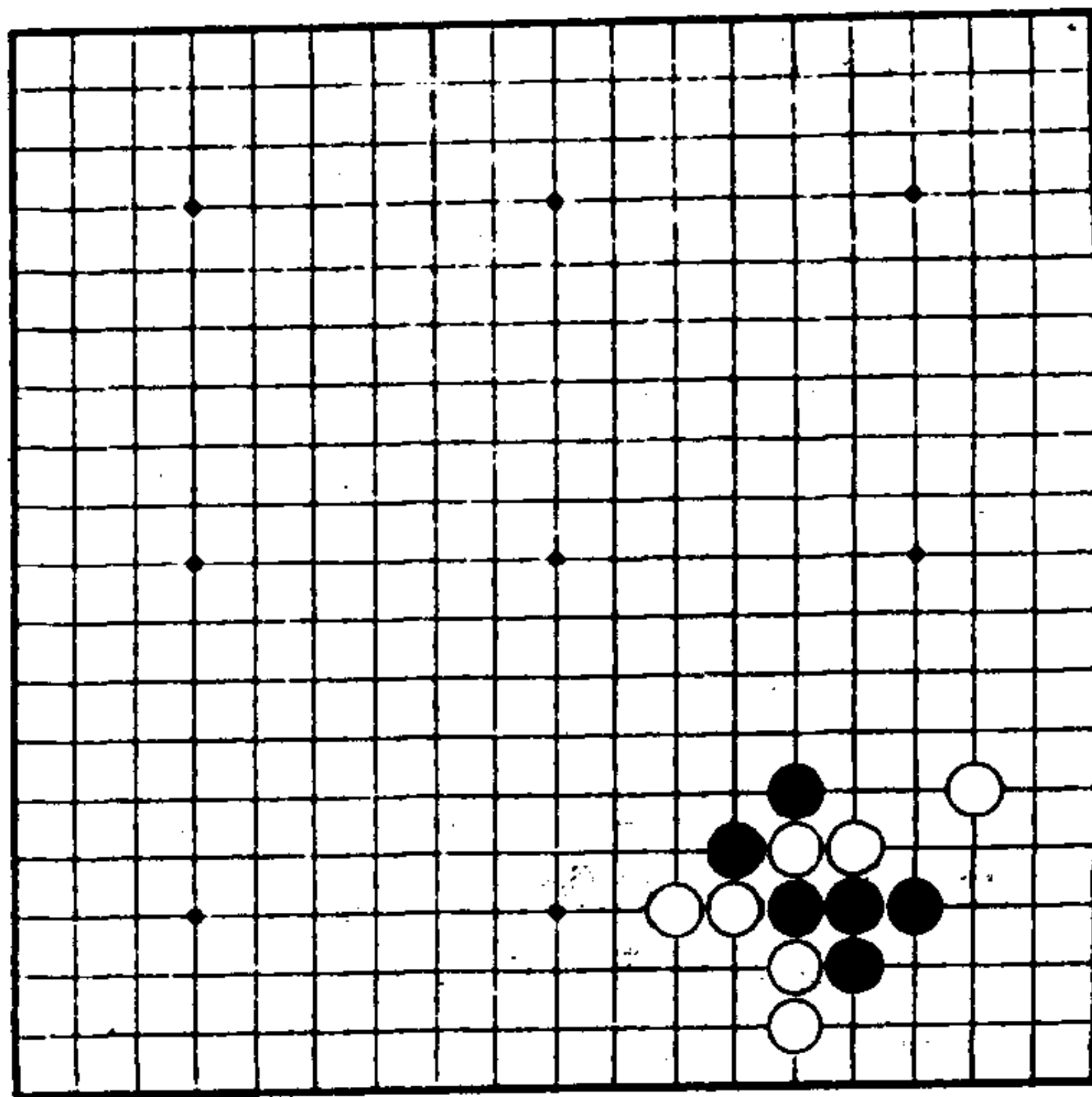
第 6 题

棋形
黑先 中级

黑棋想向中央挺进。

这是可能的，问题是要看采取什么方法。

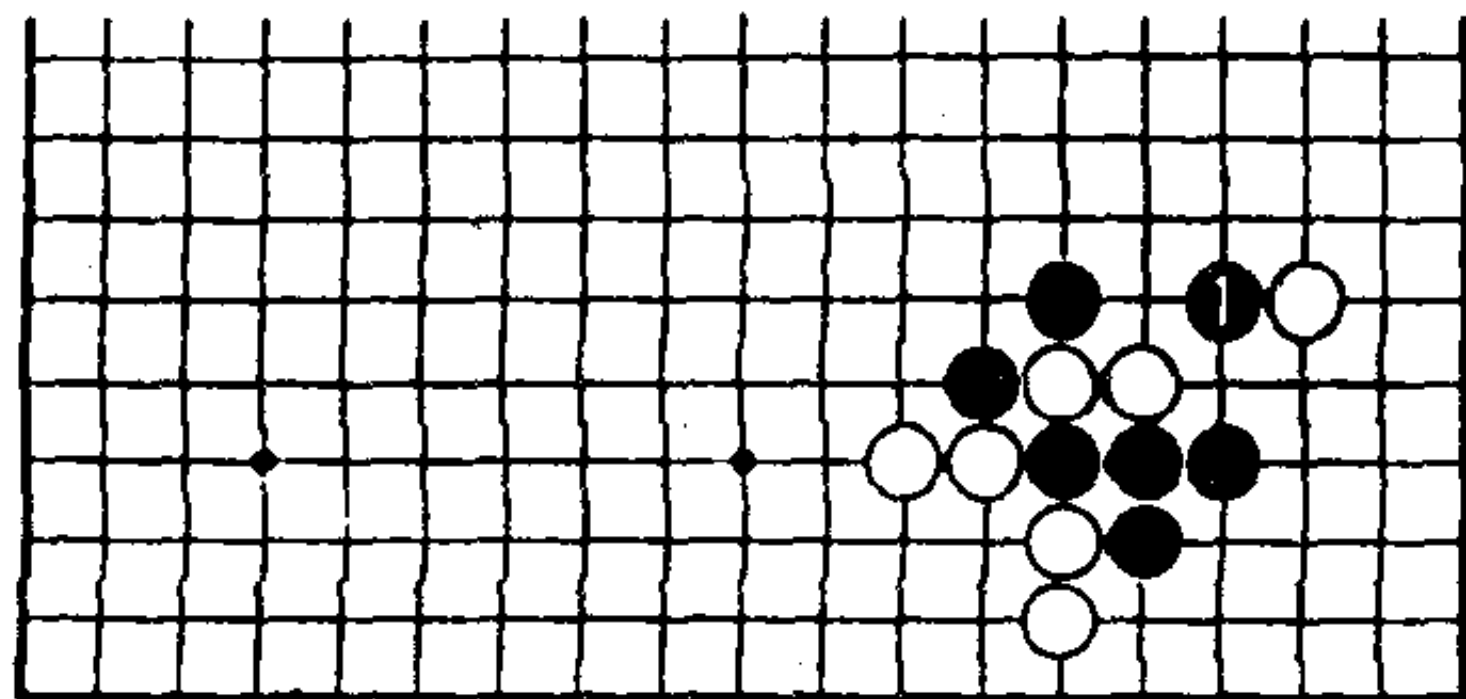
重要的是要注意棋形。



正解图 跨

这种形，黑 1 跨出是手筋。

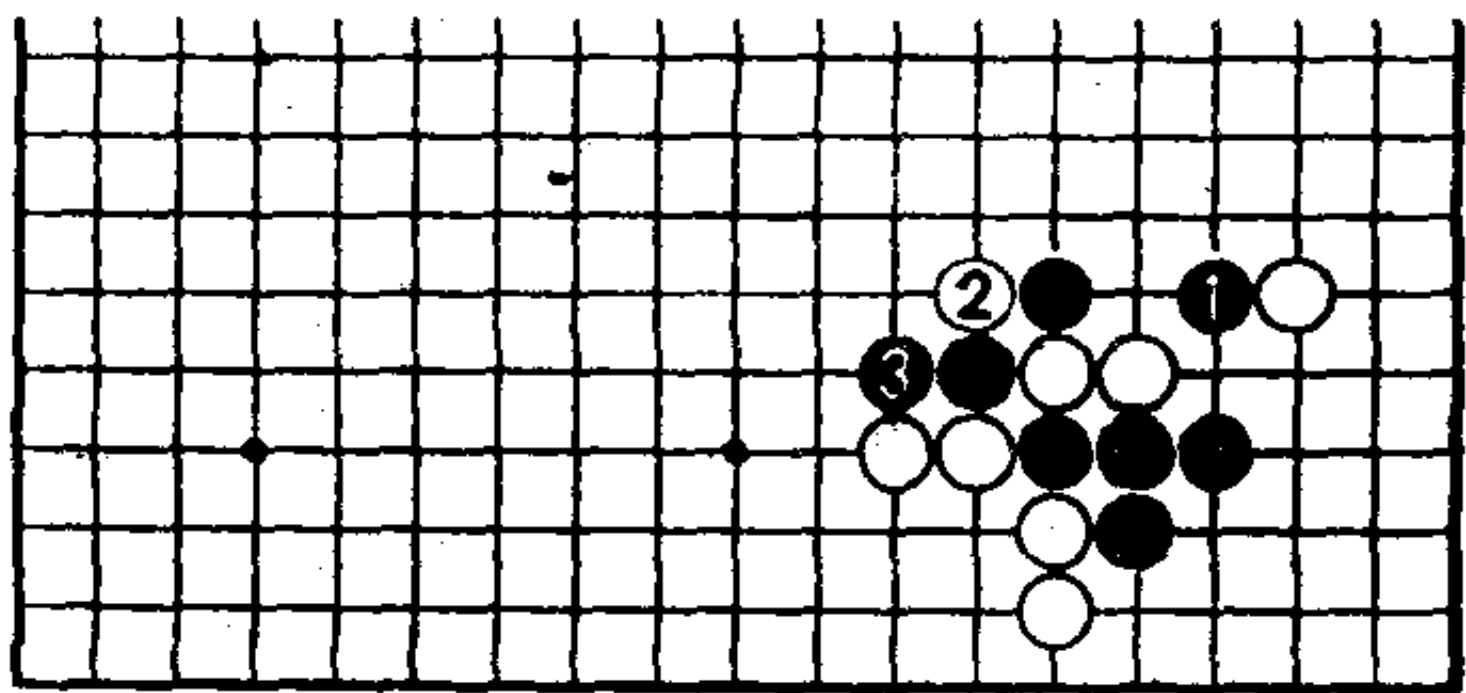
是跨飞的手筋。



正解图

1 图 (棋筋)

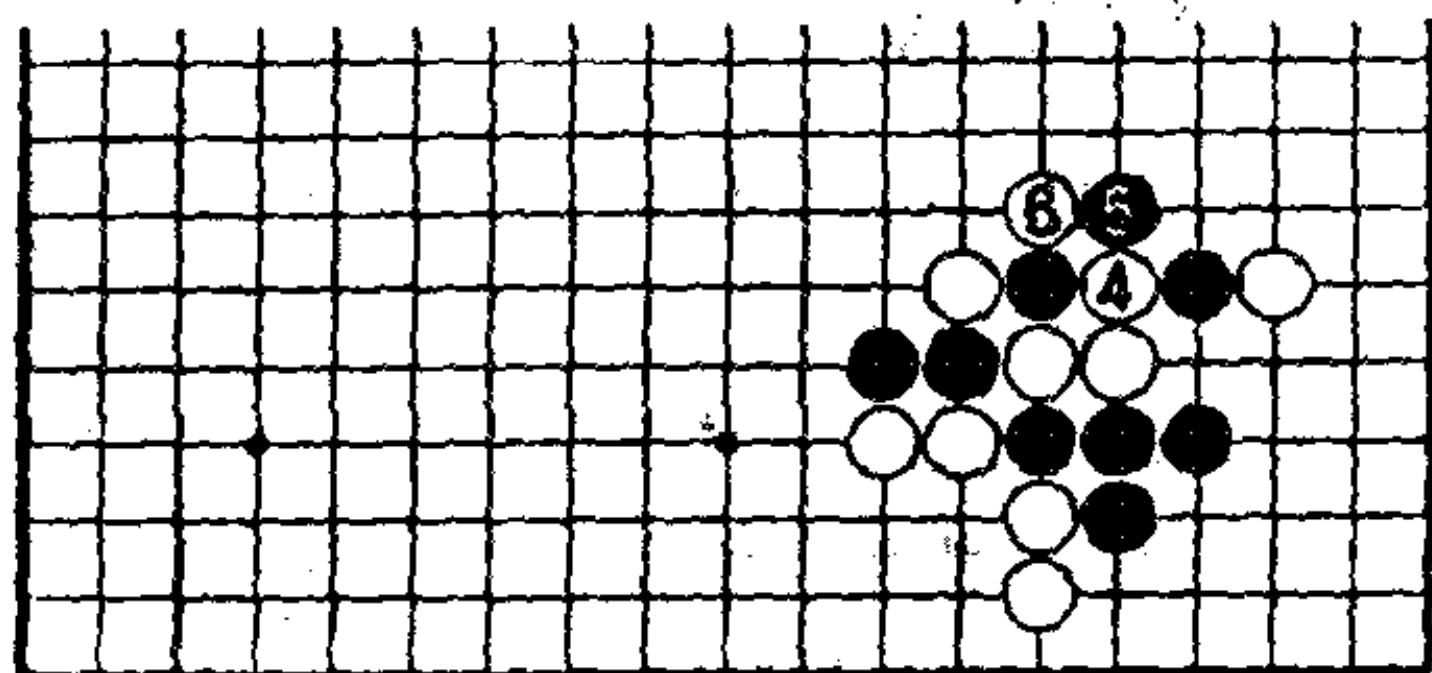
黑 1 跨，对此白 2 断必然。黑 3 长出也是绝对的。因为这是棋筋，绝不能舍弃。



1 图

2图 (滚打)

接着，白4冲当然。
黑5打，走成白6提的包吃形。

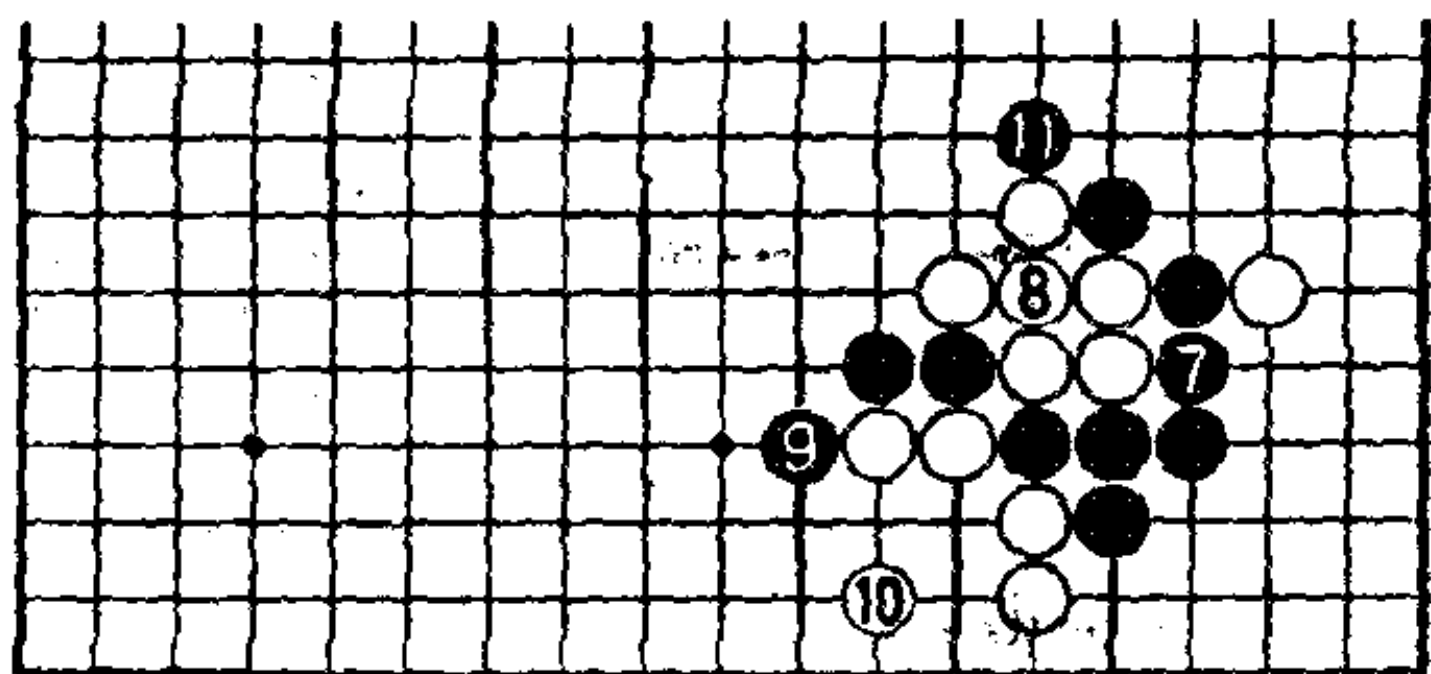


2图

3图 (可战)

黑7打，白8接，然后黑9扳。

估计白要在10位整形，那么黑11强硬地板，这是黑可战的棋形。



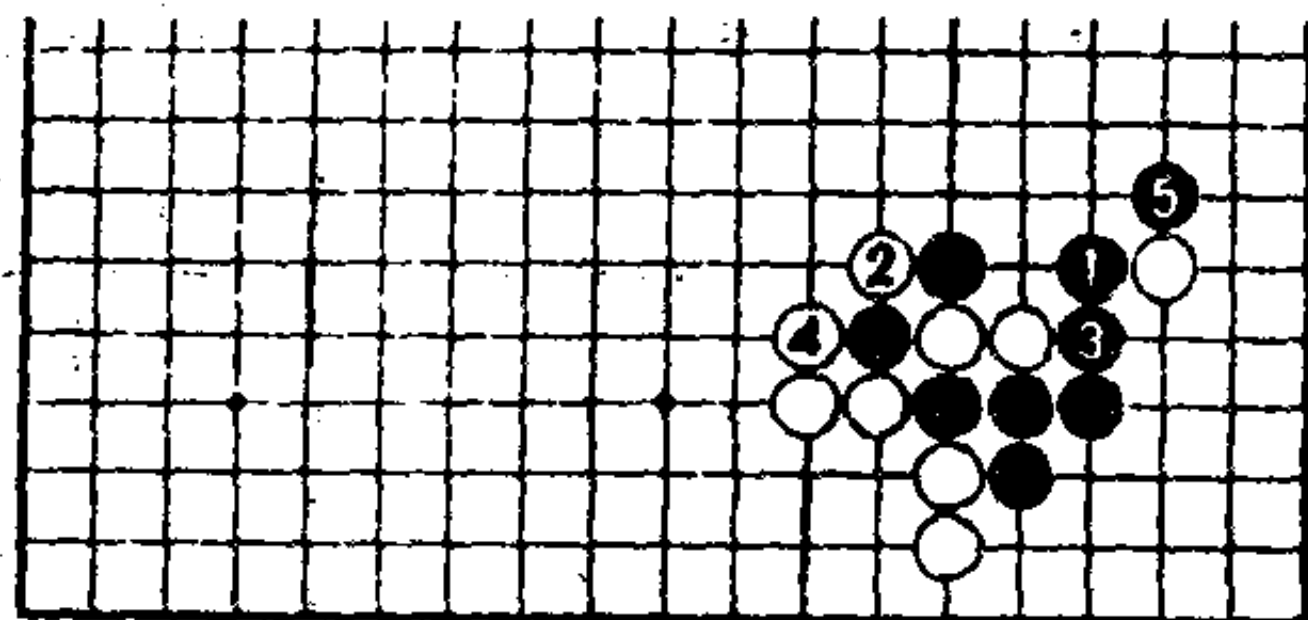
3图

◆一点忠告◆

保住棋筋

1图 (失败)

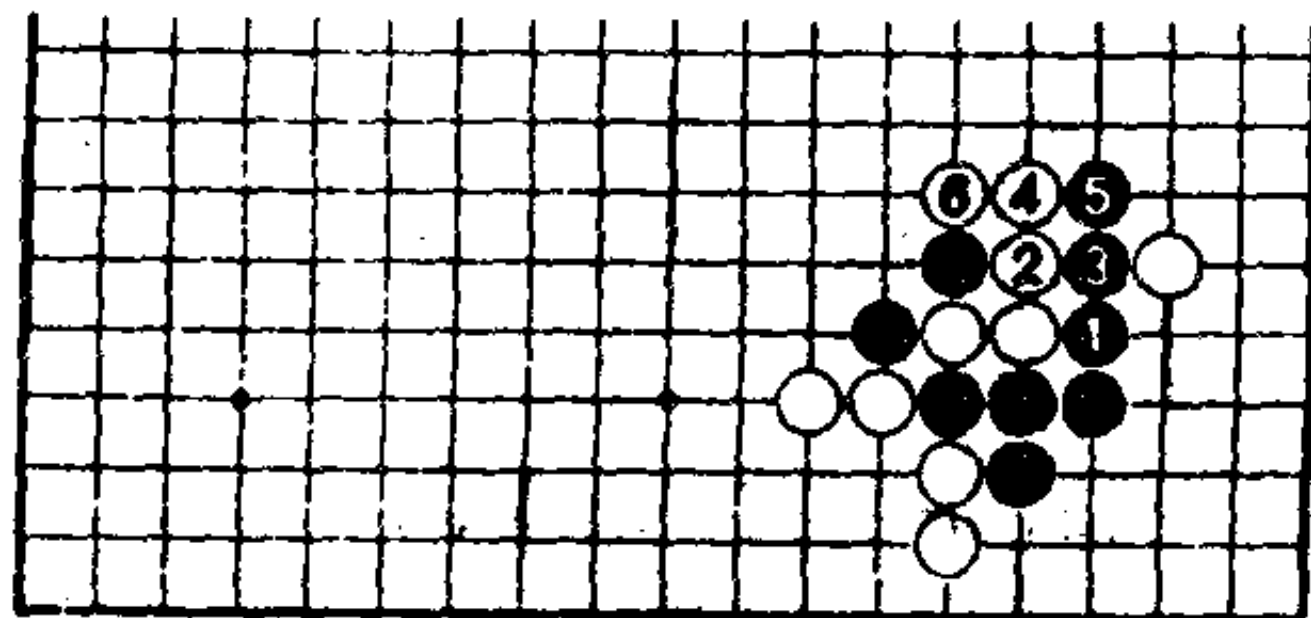
黑1好棋。对于白2断吃，黑走3位，让白4吃掉棋筋是失败的。黑5仅仅确保了右下角无趣。



1图

2图 (俗手)

黑1、3冲是俗手，黑大失败。



2图

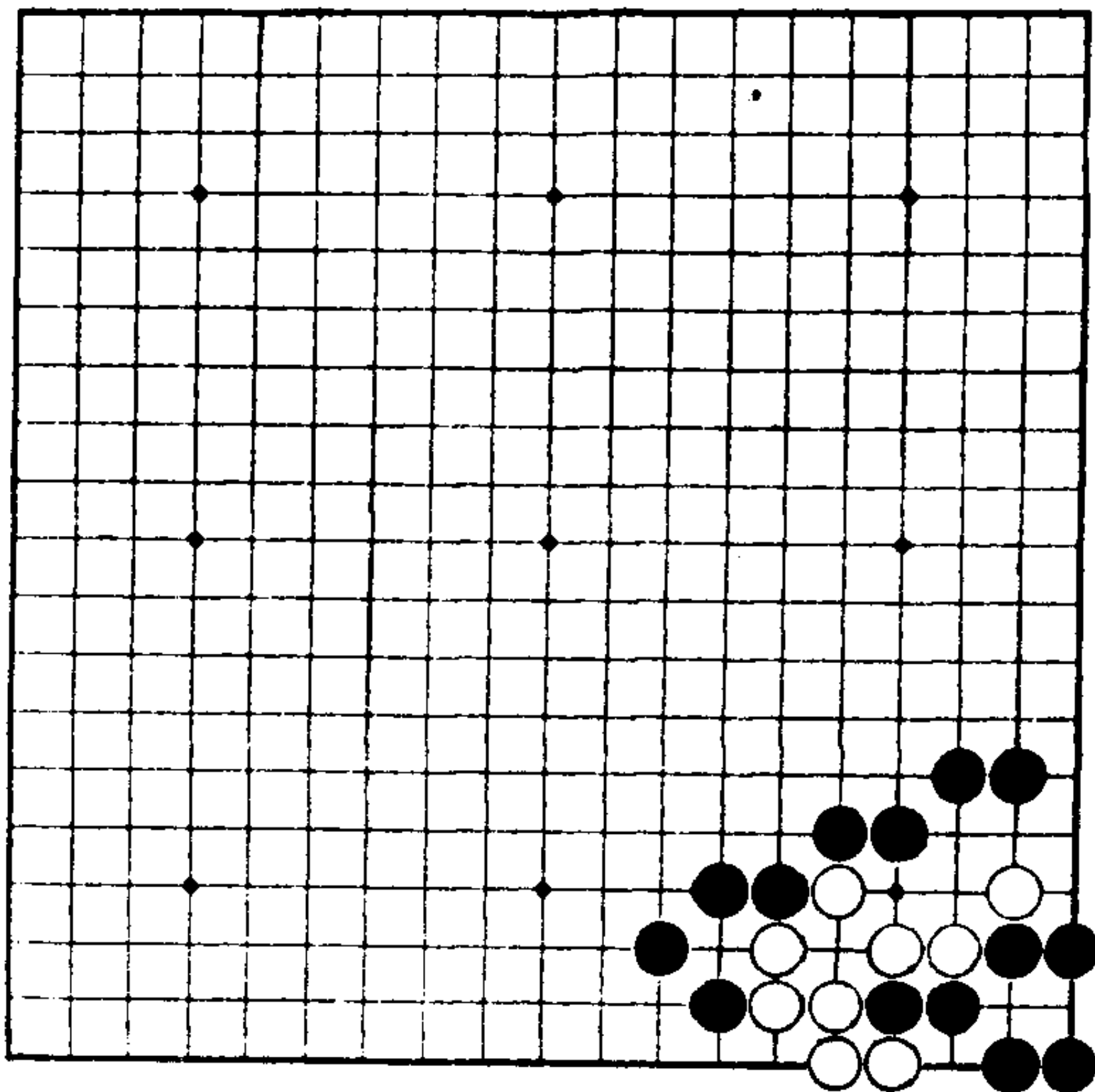
与对手三一律

第 7 题

意外
黑先 上级

黑想吃这块白棋，
但用一般手段是不行的。

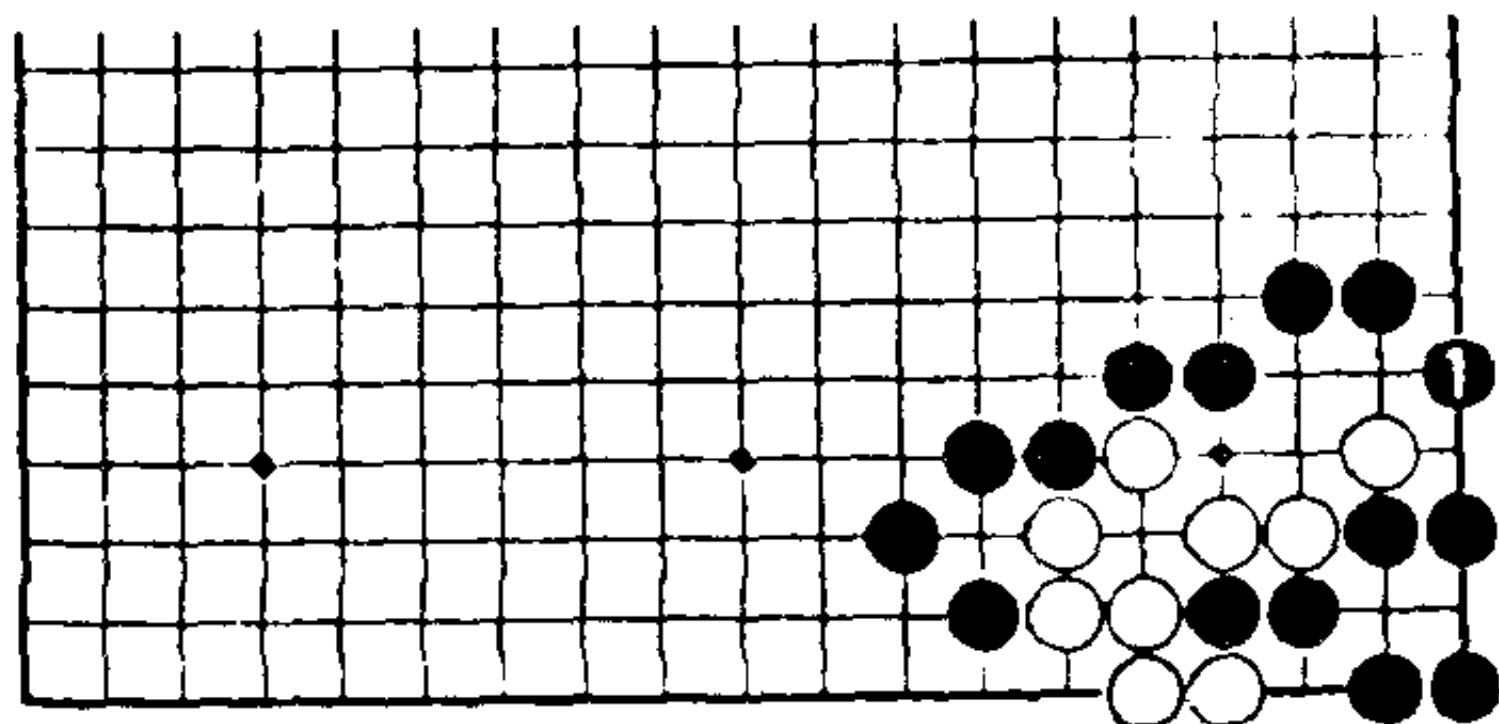
其中有令人深感意外的陷阱，必须避开陷阱才行



正解图 接应

黑 1 位尖。

黑不直接逃，而从外部派出接应部队是此形的要点。

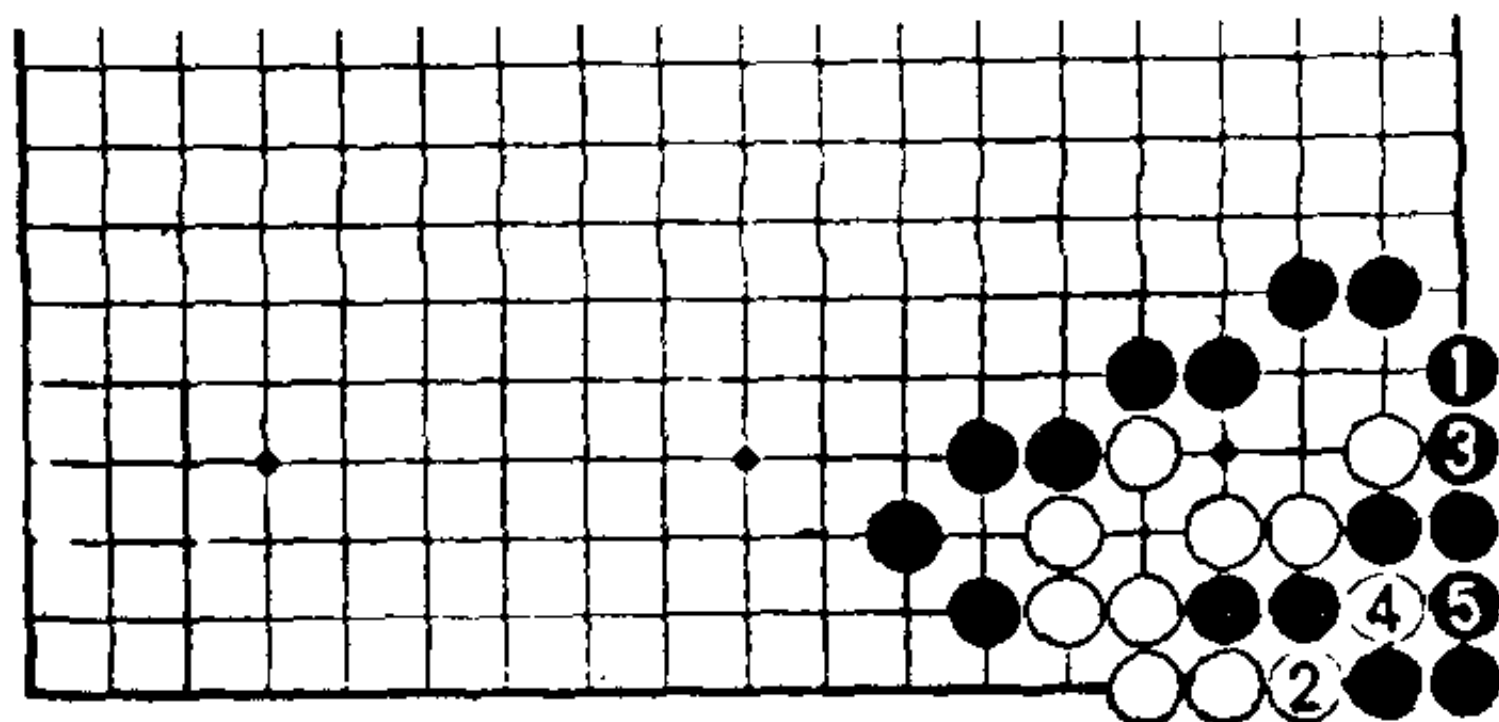


正解图

1 图 (能接上)

黑 1 尖，对此估计白只有在 2 位打吃

黑 3 连接上后，白 4 提吃，黑 5 就能接回去。一切顺利。

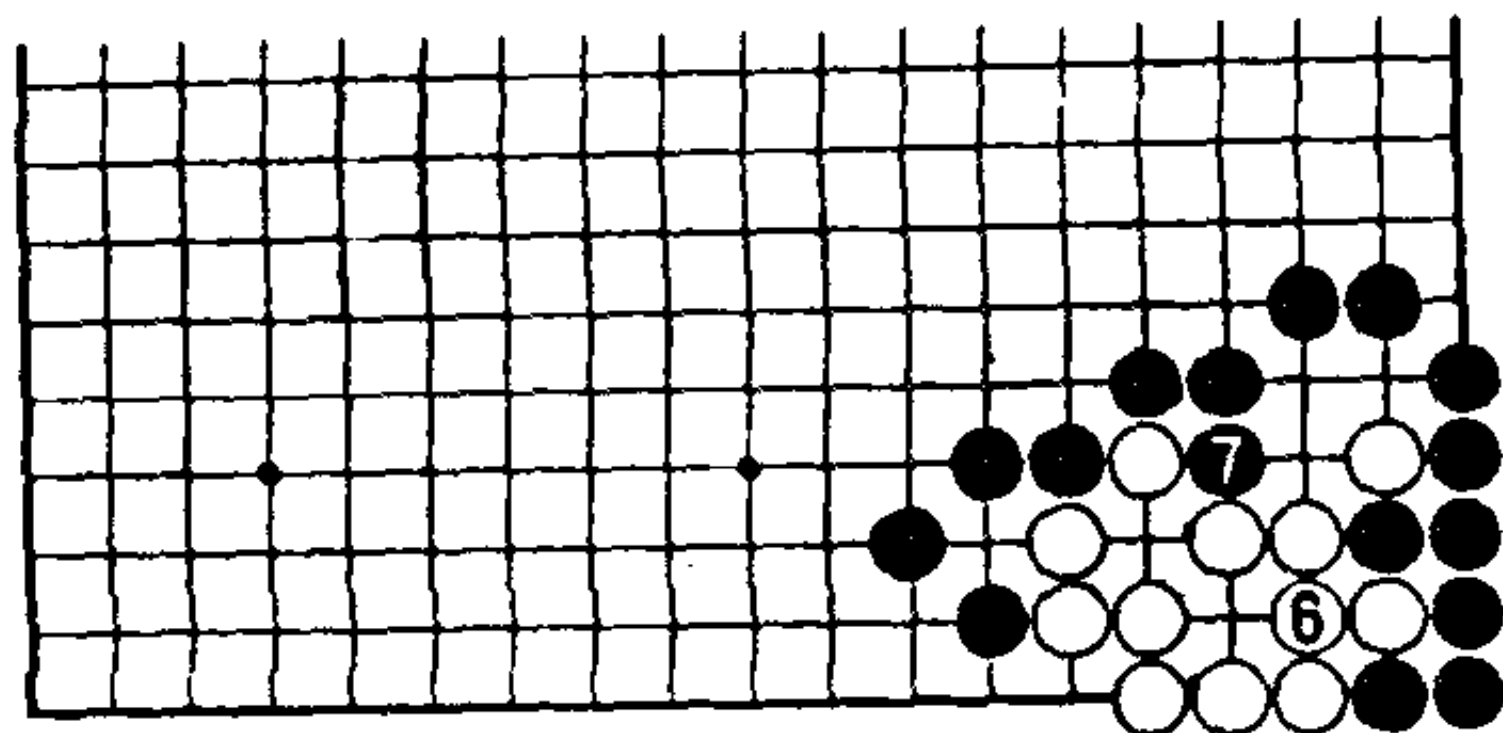


1 图

2 图 (一个眼)

这之后，白 6 接，黑 7 卡破白眼位。

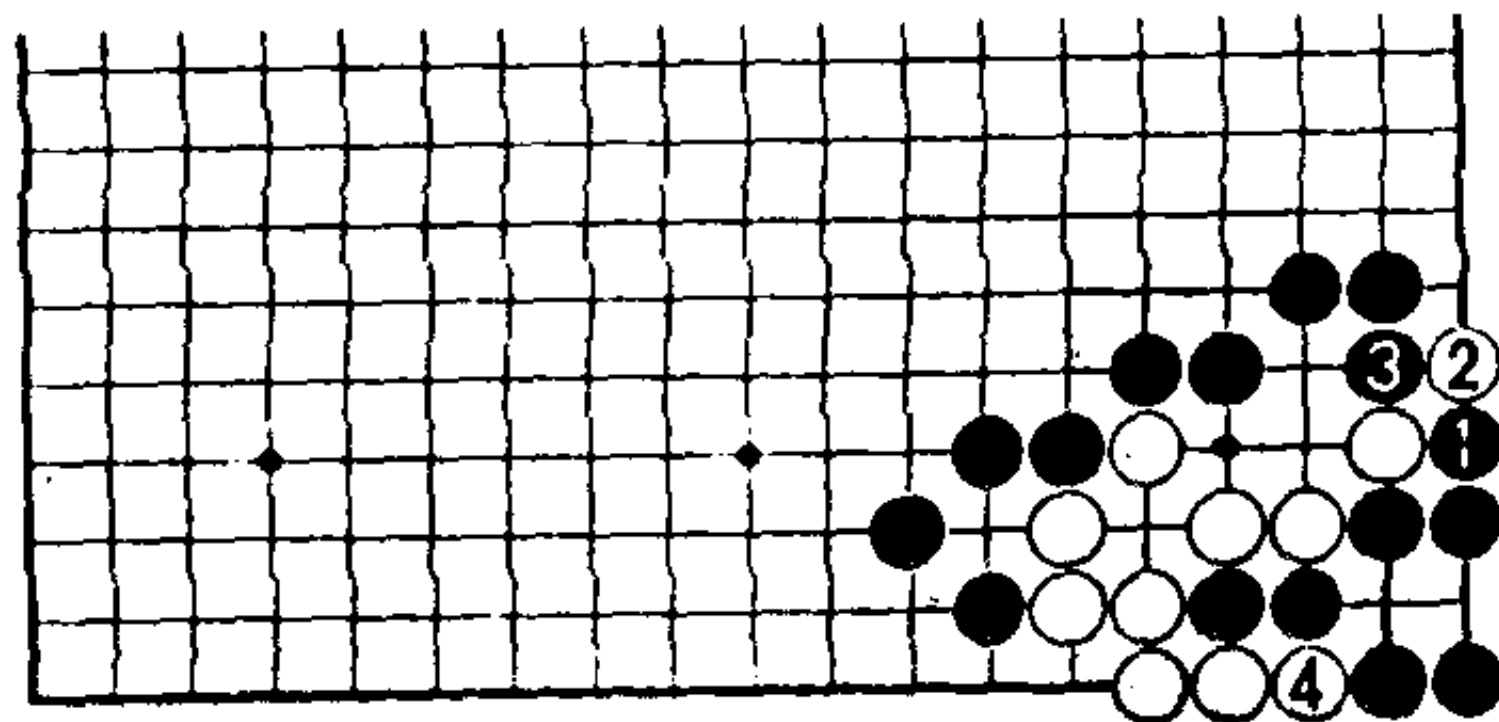
这两点是见合点，白无法成活。



2 图

3 图 (陷阱)

黑 1 直接渡是一般人的通常想法。这是个陷阱，被白 2 挡，黑 3 断吃，白 4 伸入打吃。

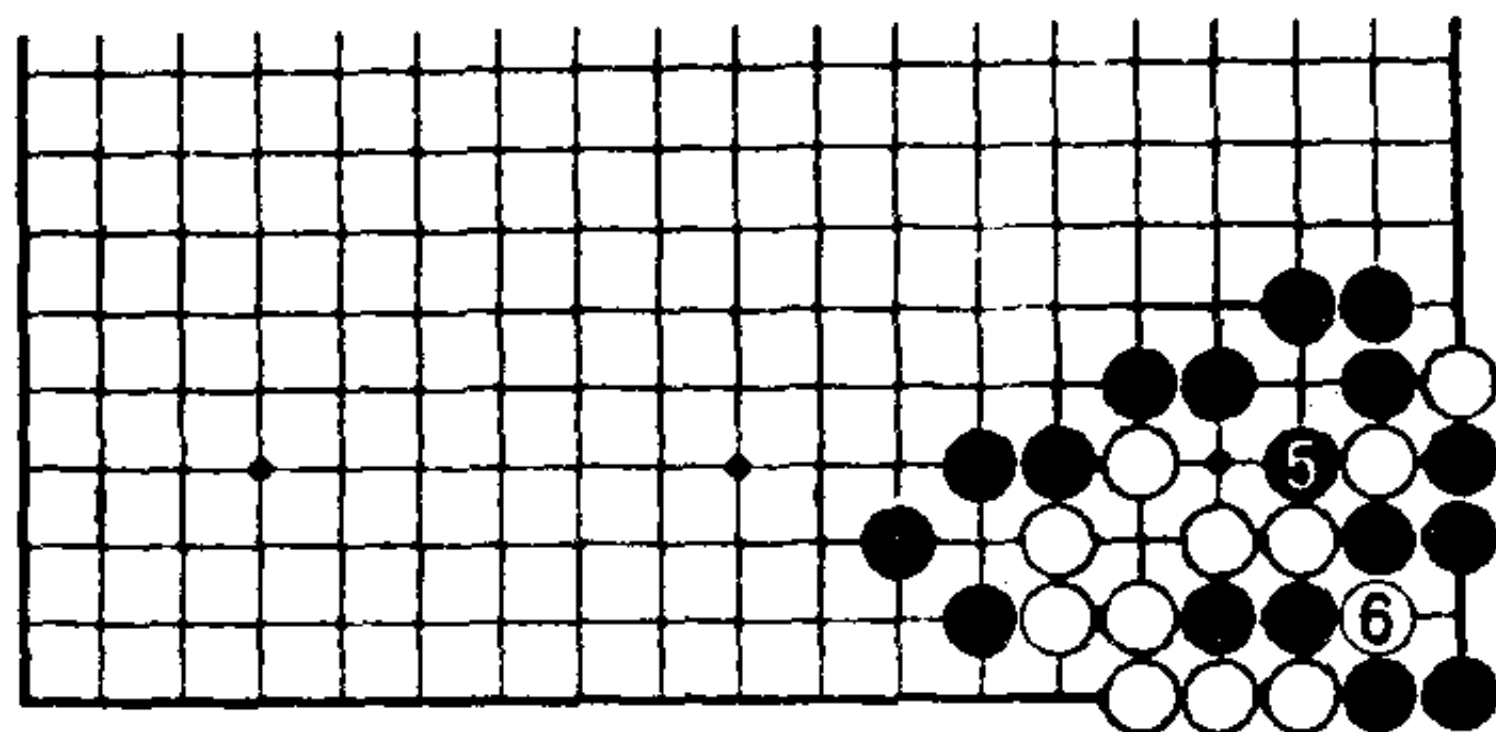


3 图

4图 (不妙)

接着，黑只有在5位提吃，白6也提，这下大事不妙。

角上的黑二子已无法脱逃。

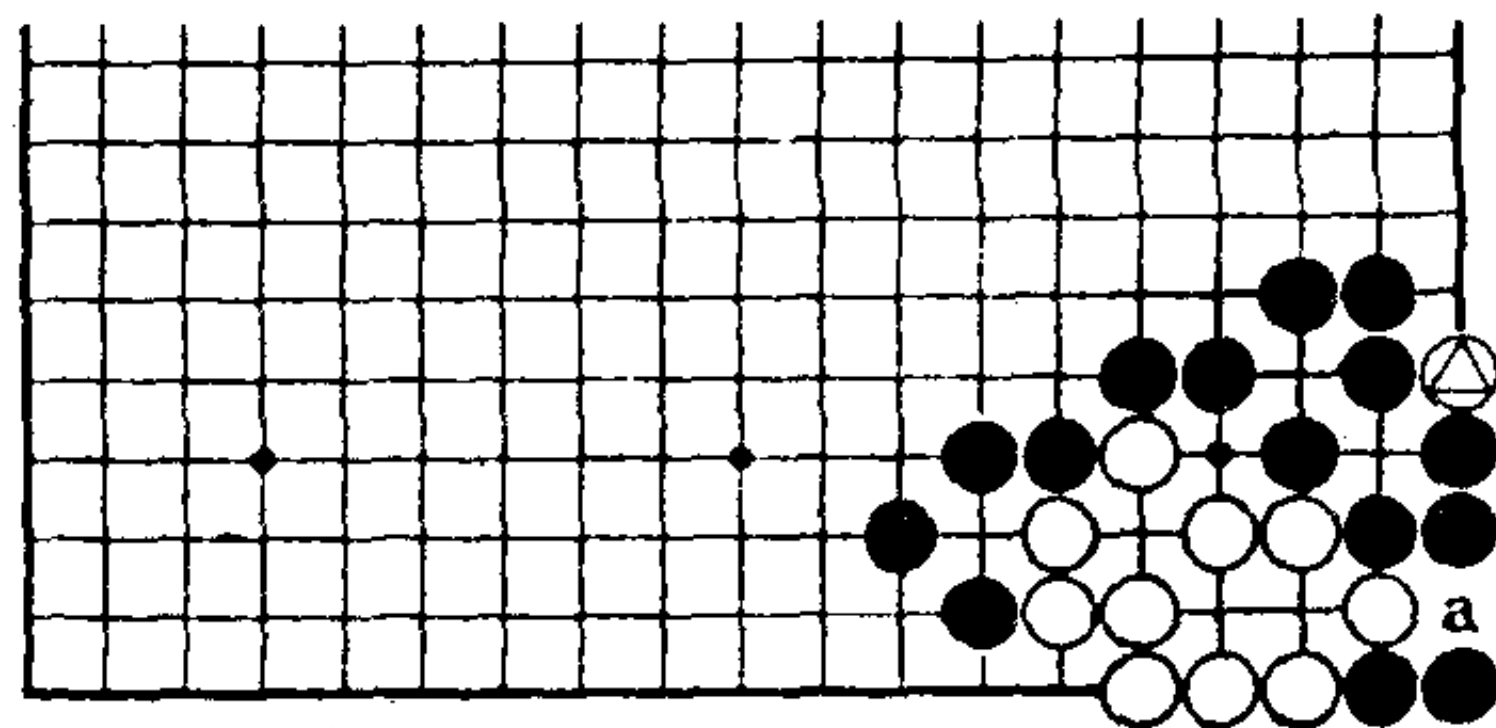


4图

5图 (失败)

这是结果图。由于⊙的作用，黑气紧形成接不归。

黑a无法接上。
提吃黑二子，白成活。



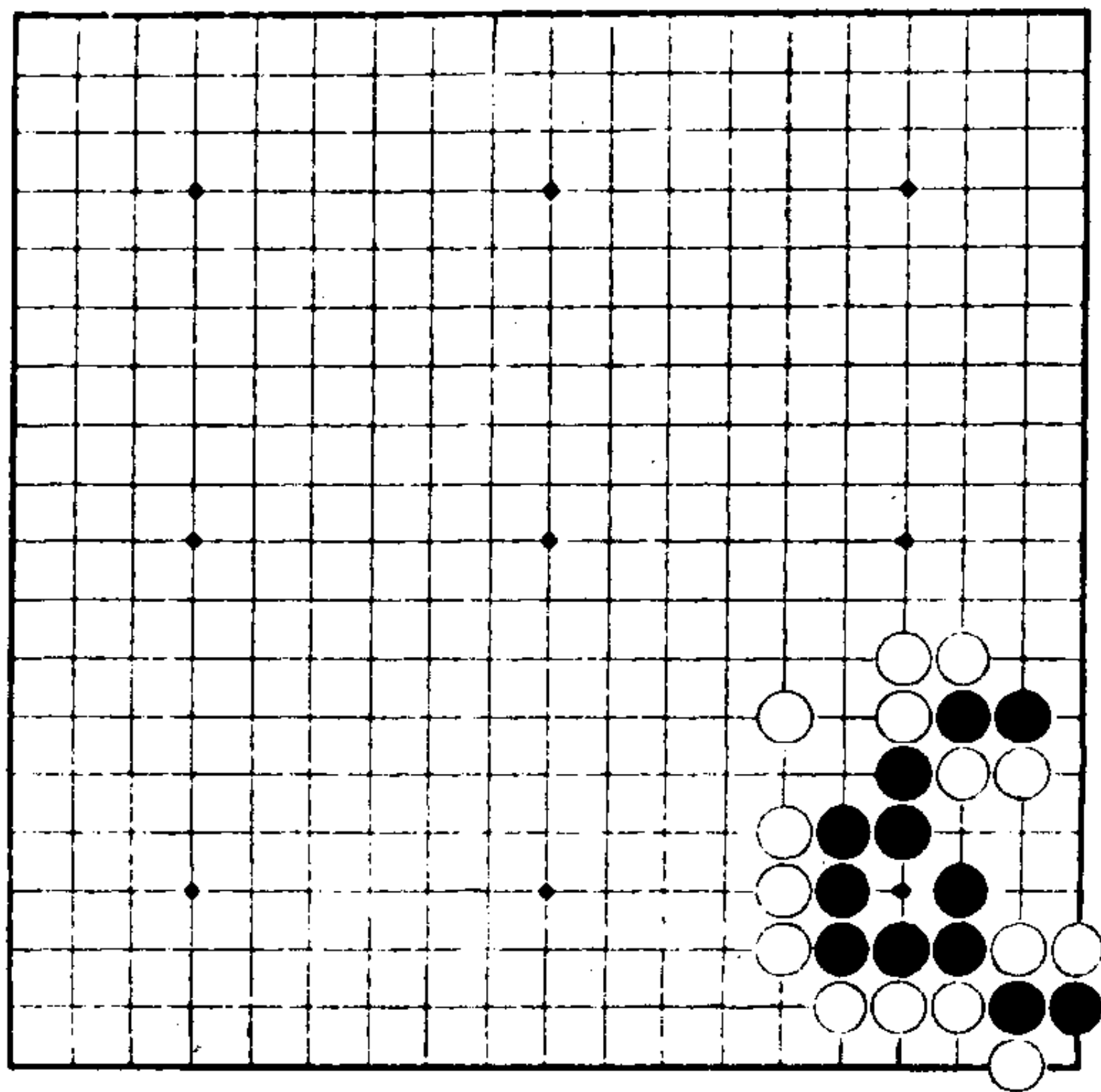
5图

第 8 题

众所周知
黑先 有段

黑仅有一眼。
似乎已无余地再
做一眼，但确是可能
的。

这是很早以前就
为众所周知的一例。



正解图 利用死棋

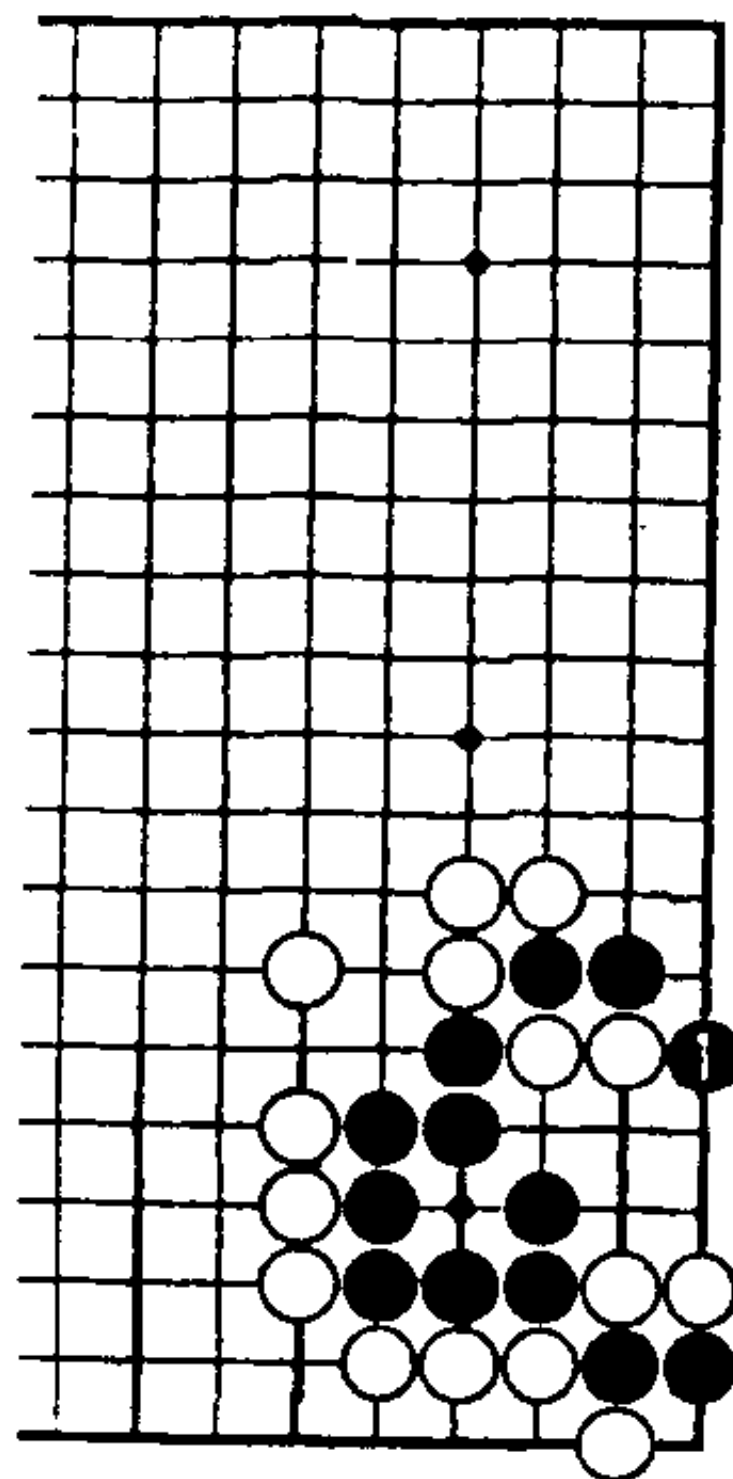
黑 1 扳是第一步。

也许有人认为不可信。
此处要利用死棋。

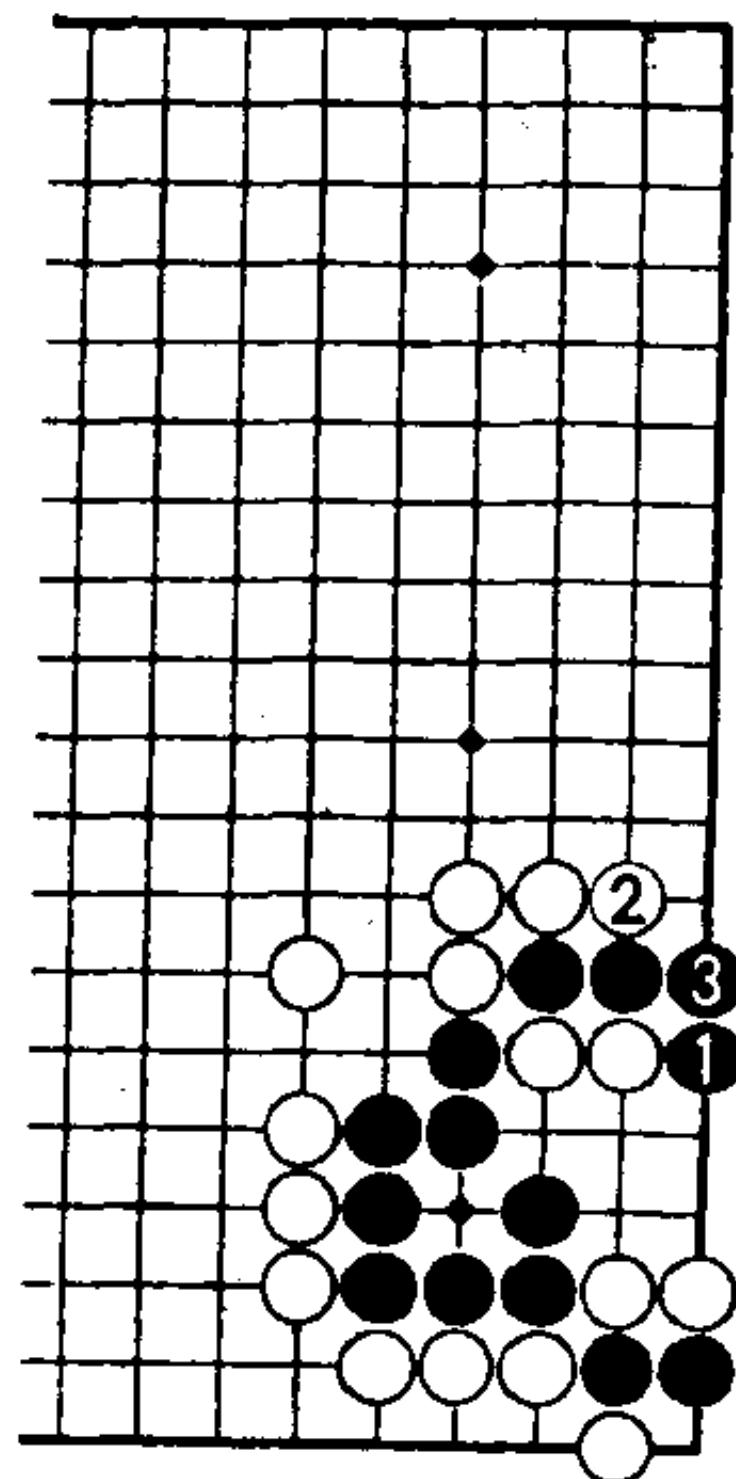
1 图 (有趣)

黑 1 扳，白会在 2 位打吃吧。

尽管知道将被提去，
黑 3 却仍然接上，很有趣



正解图



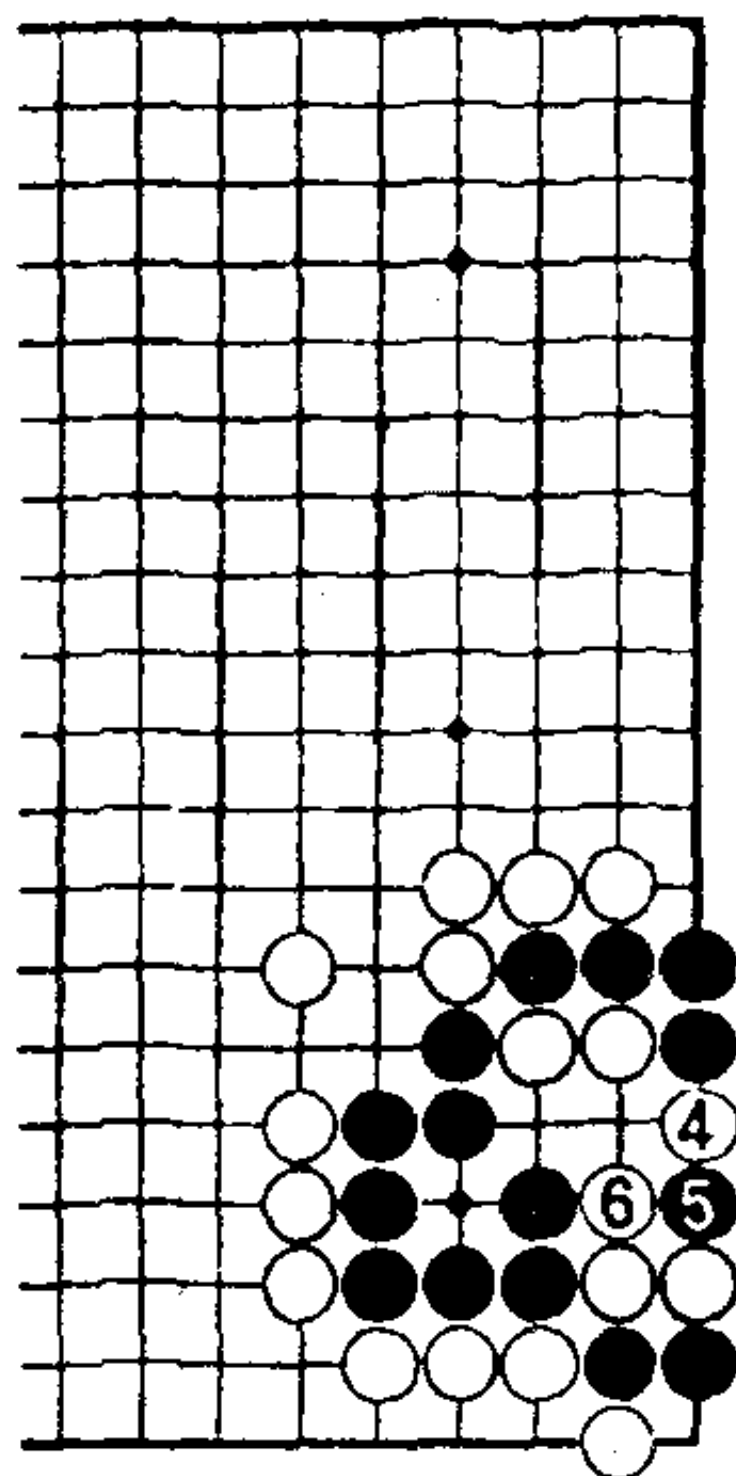
1 图

2图 (扑入)

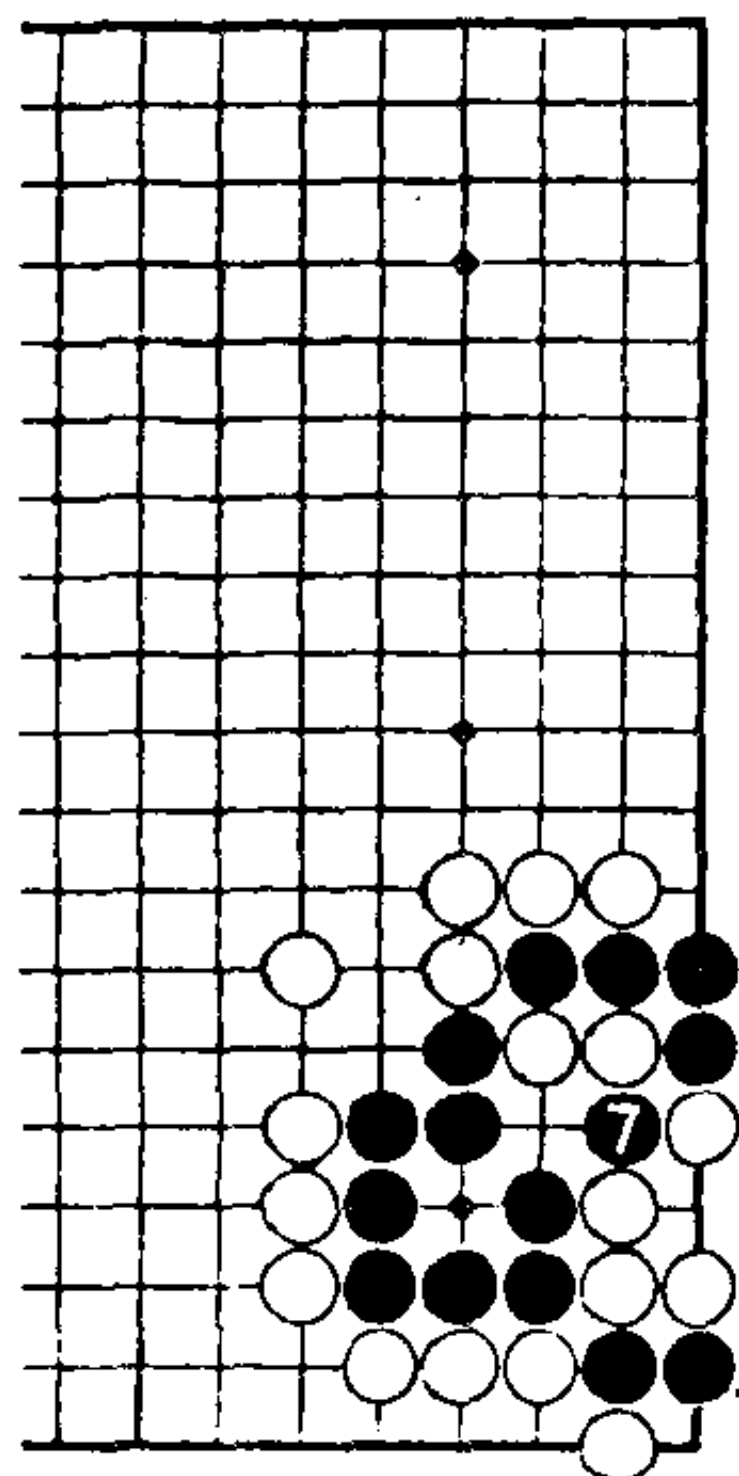
白4挡，只此一手。
那么黑5扑入。当然，白6提也是只此一手。

3图 (精湛)

黑7扑入，这个双打手筋太精湛了，两边总能吃到一边，这样黑成活。抓住白气紧的弱点，一举成活，简直可以称为艺术品。



2图



3图

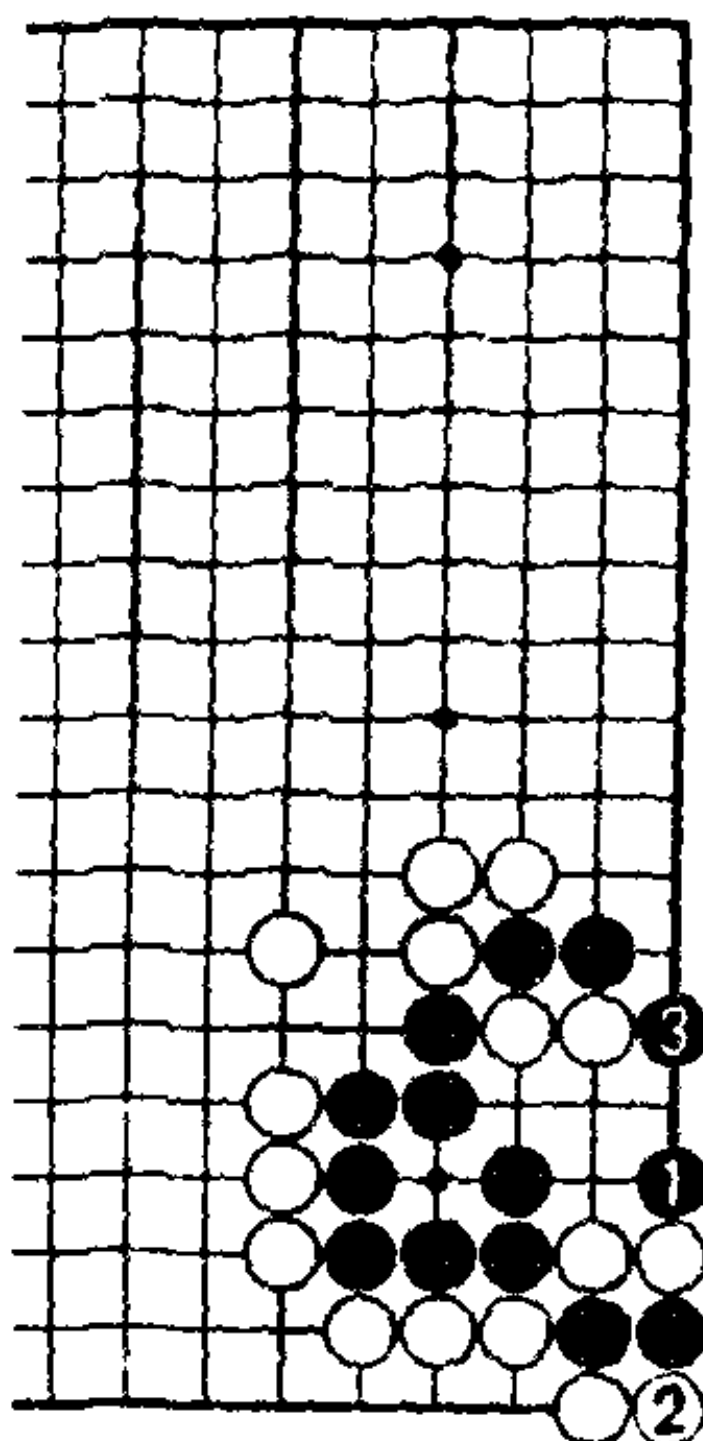
4图 (失败)

黑1先打，白2之后
黑3再渡，乍一看成功了。

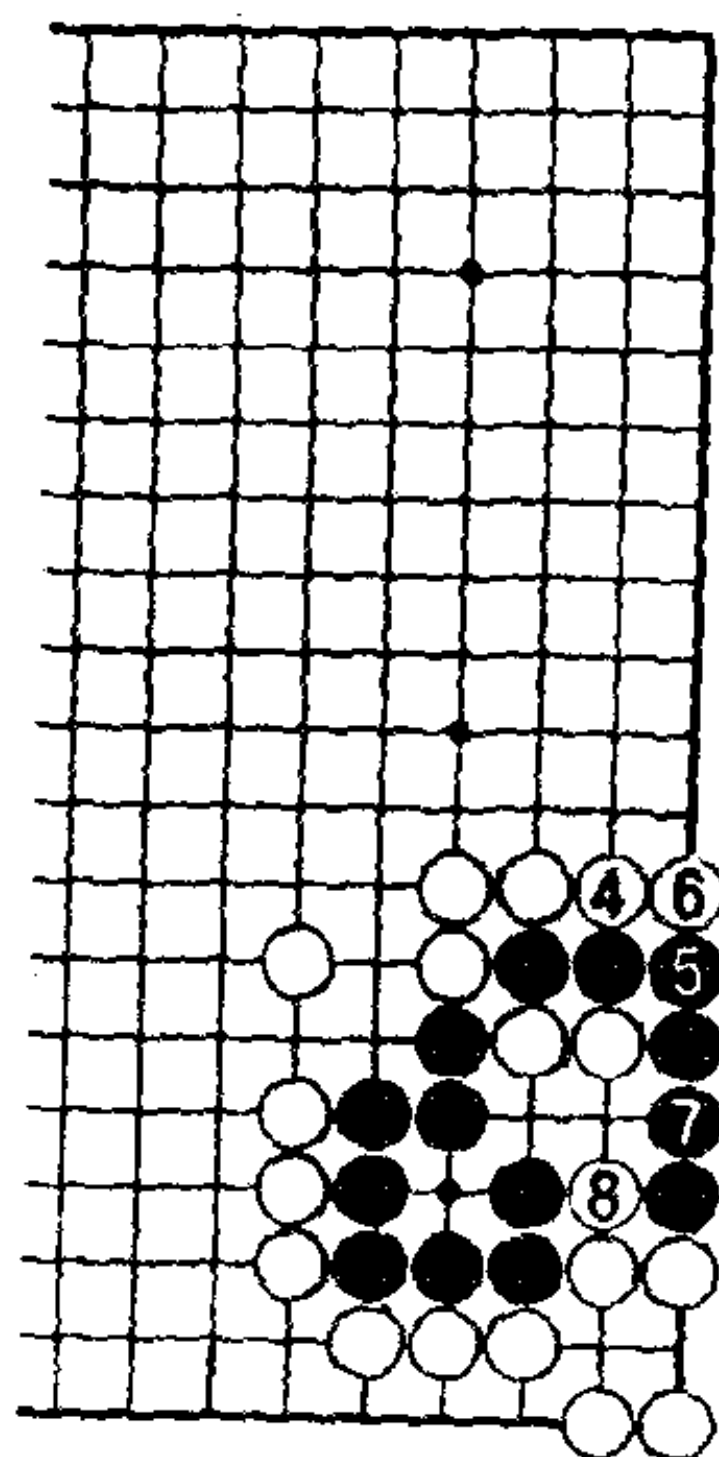
5图 (被吃)

但，白4、6打，待
黑7接上，白8冲，黑被
吃。

总之，有些利用决不
可随意走掉。



4图



5图

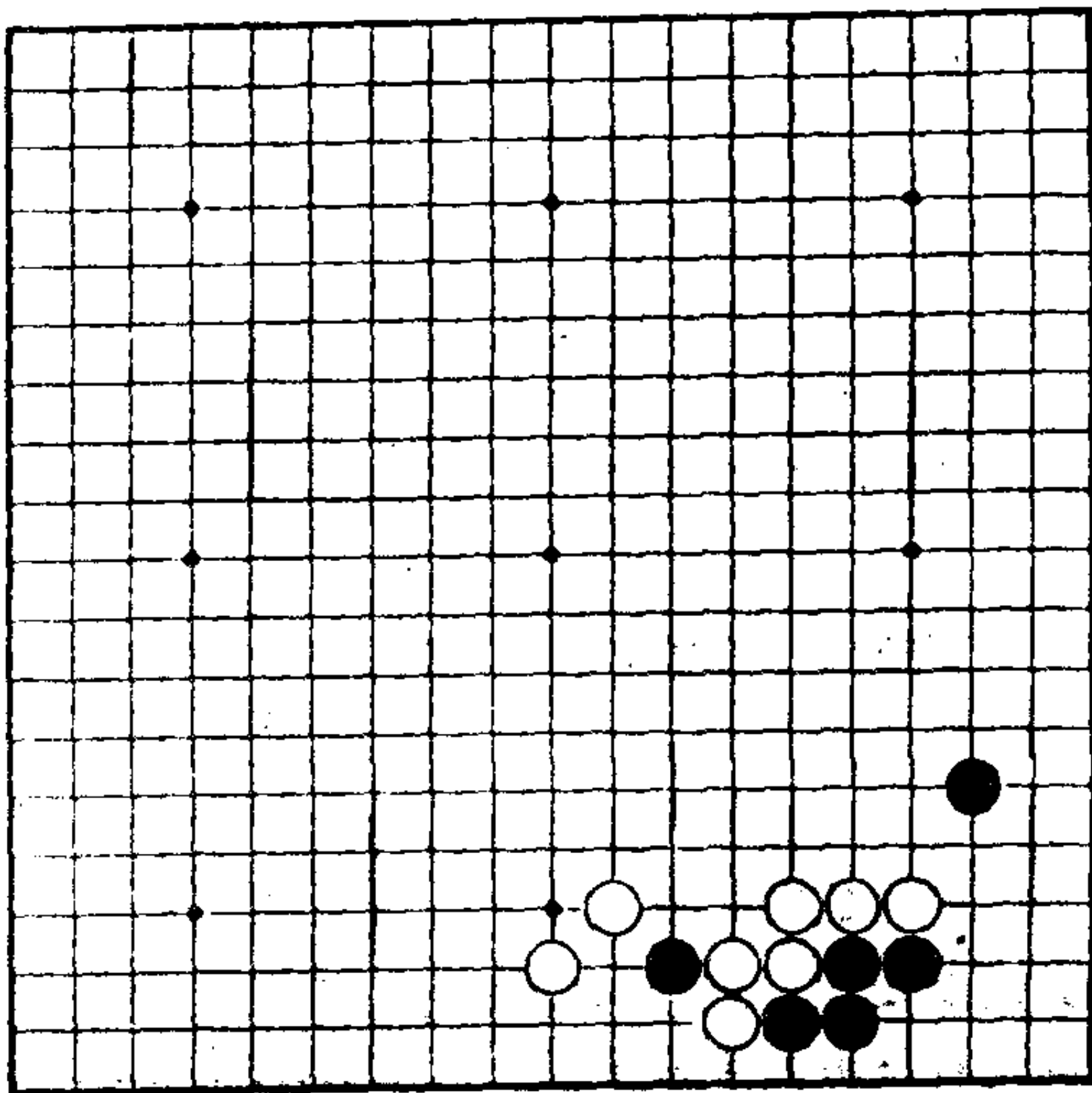
第9题

常识

黑先 初级

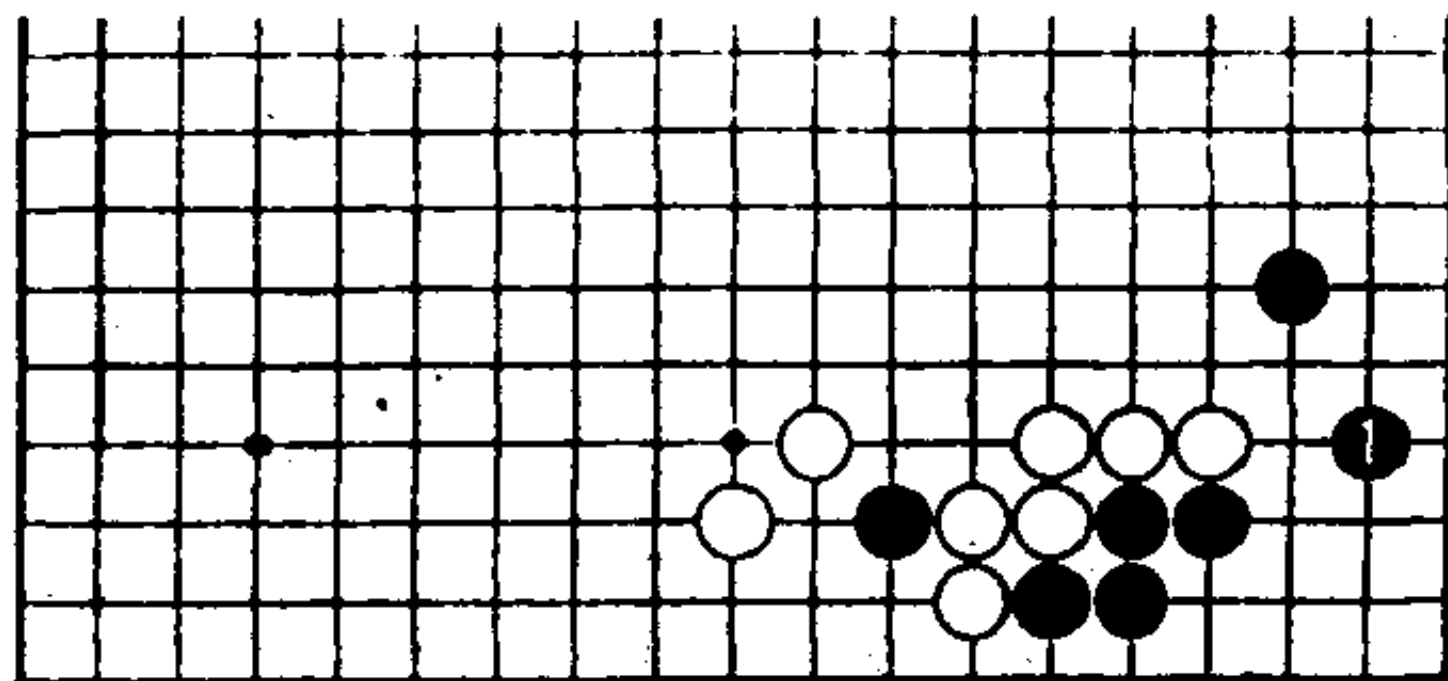
这是飞渡的图形。
提示已说得很明白，这是常识性的着法。

即使闭上眼睛好象也能走……



正解图 飞渡

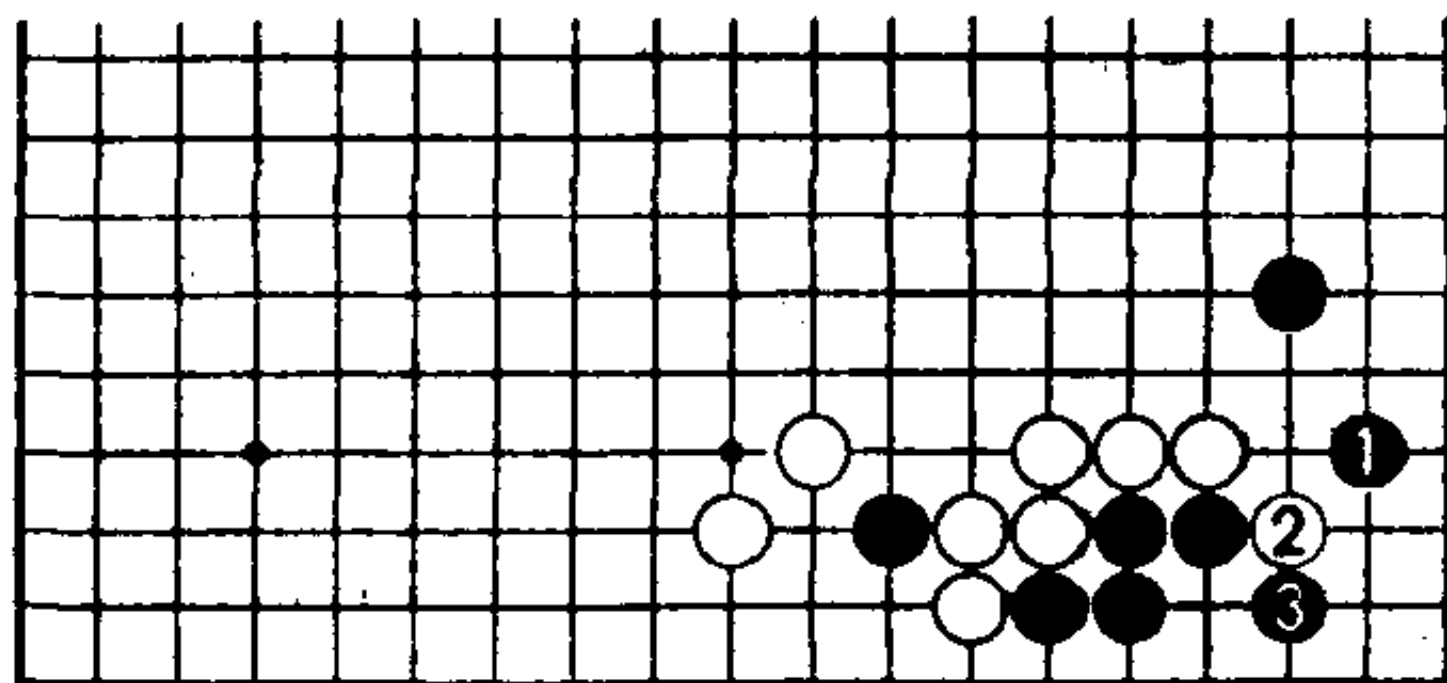
说闭上眼睛可能过份了点。但此形黑如不立即走1位就不妙了。这手飞渡是常用的联络手段。



正解图

1图 (注意)

黑1飞就可渡过，但需注意的是白2扳，黑3要慎重处理。这样，白就再没有严厉的手段了。

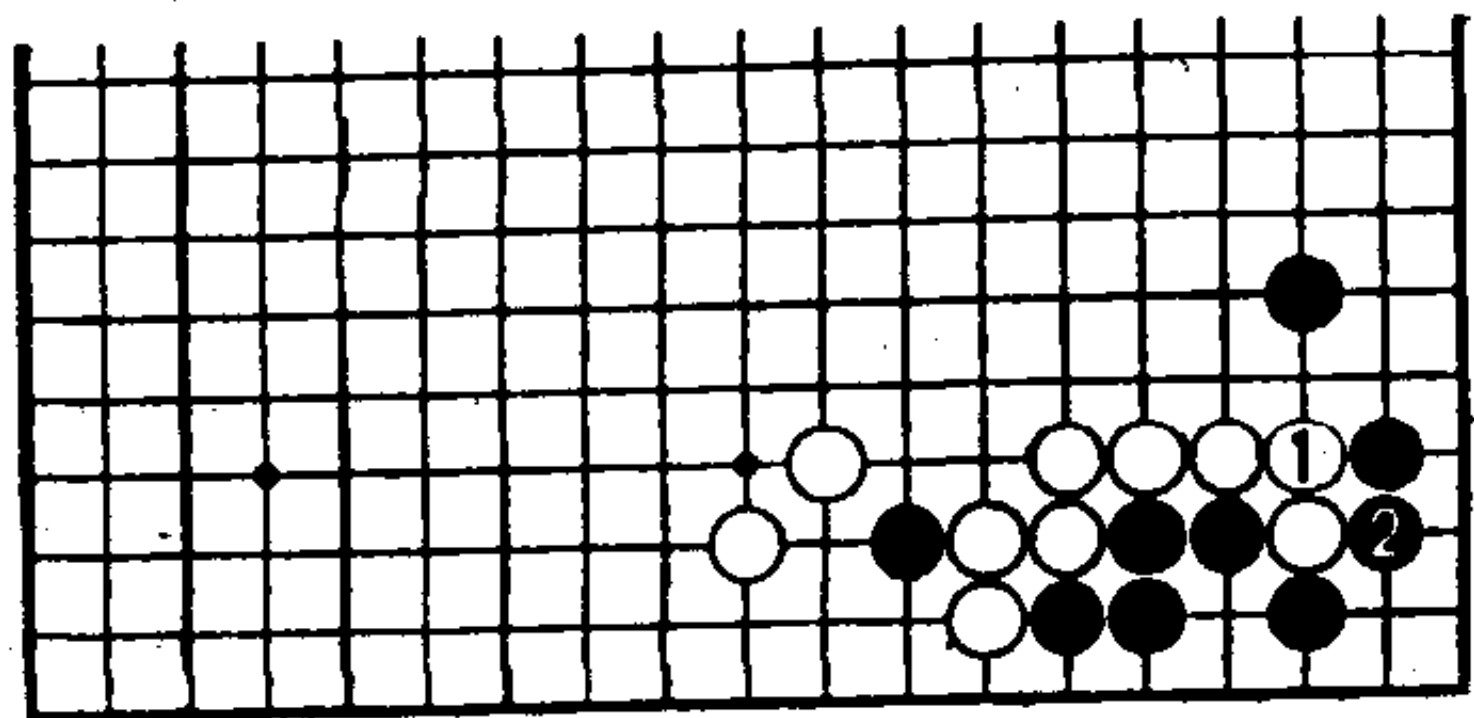


1图

2图 (安然无恙)

接着，白1接上的话
黑2就渡过，安然无恙。

也就是说，白如单于
1位顶，黑2退即可。

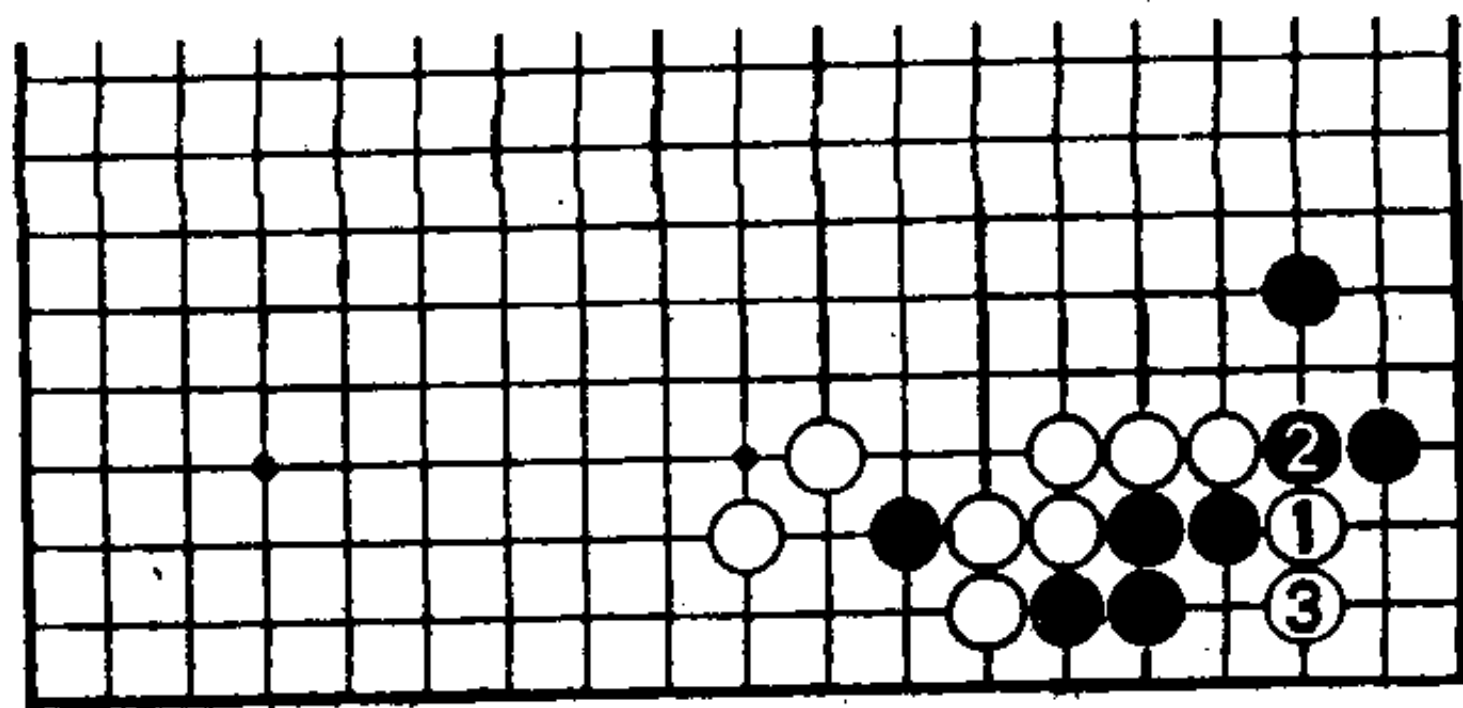


2图

3图 (贪)

白1扳，对此黑2断，
过贪。

白3立，好不容易求
得渡过的黑四子被吃。

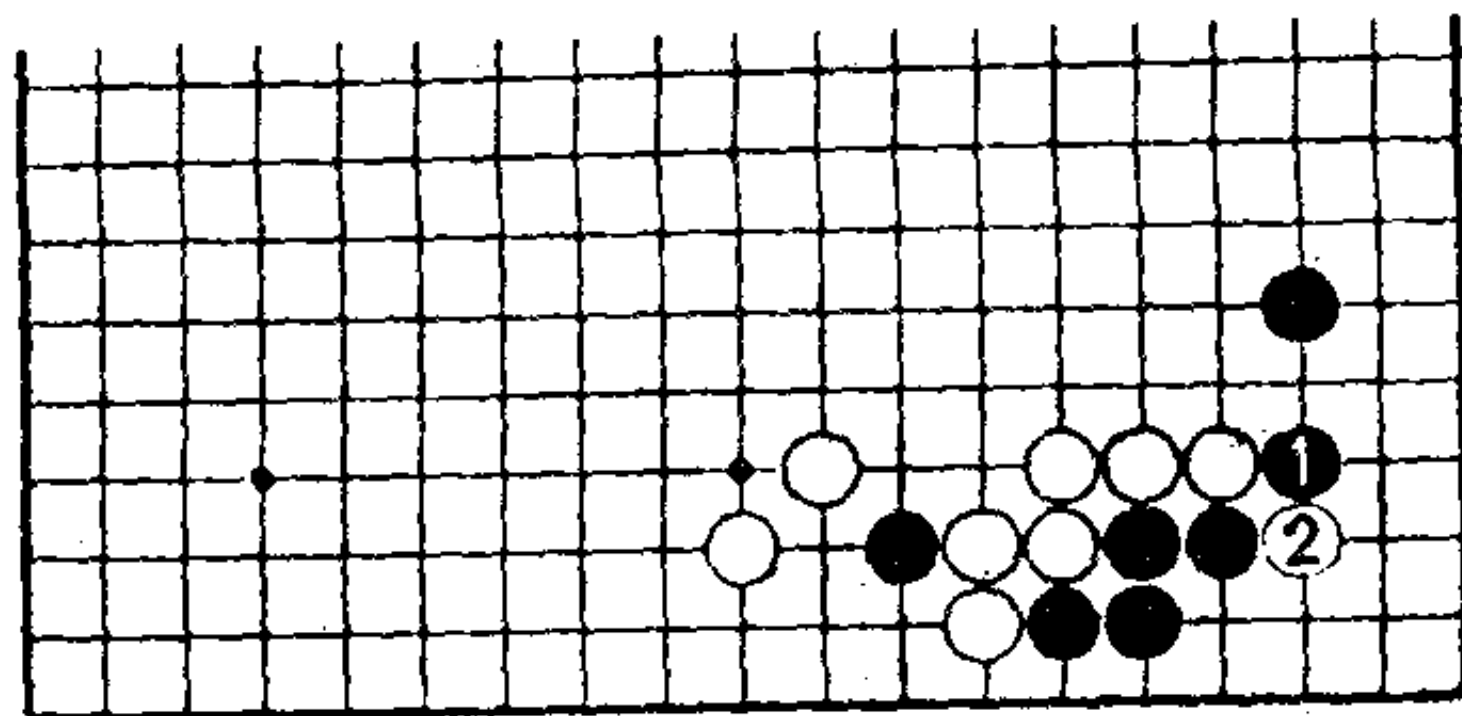


3图

4图 (失败)

黑1直接求渡是失败的。

被白2切断，黑不堪收拾。

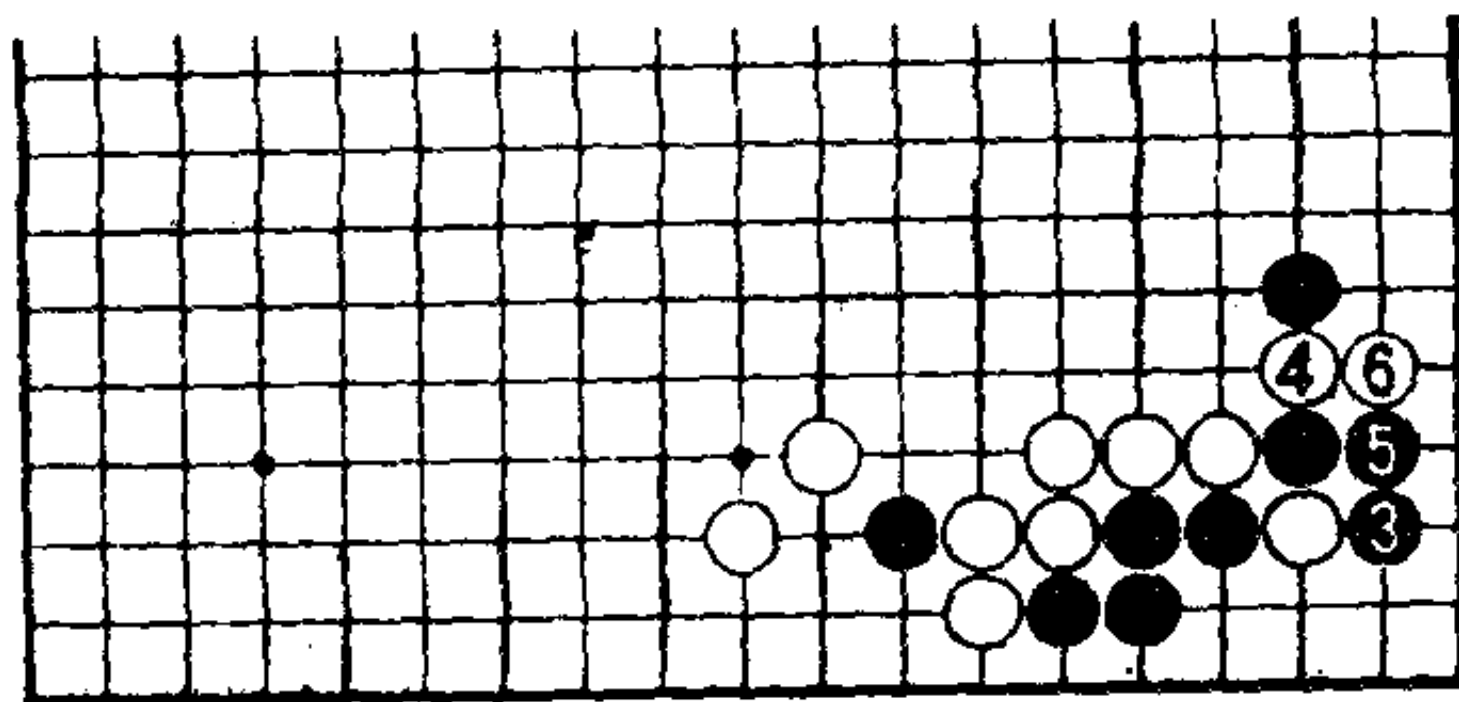


4图

5图 (隔断)

黑3只有打，白4打，黑5接，白6立下将黑隔断。

此形，除飞渡以外，都不可能顺利渡过。



5图

第10题

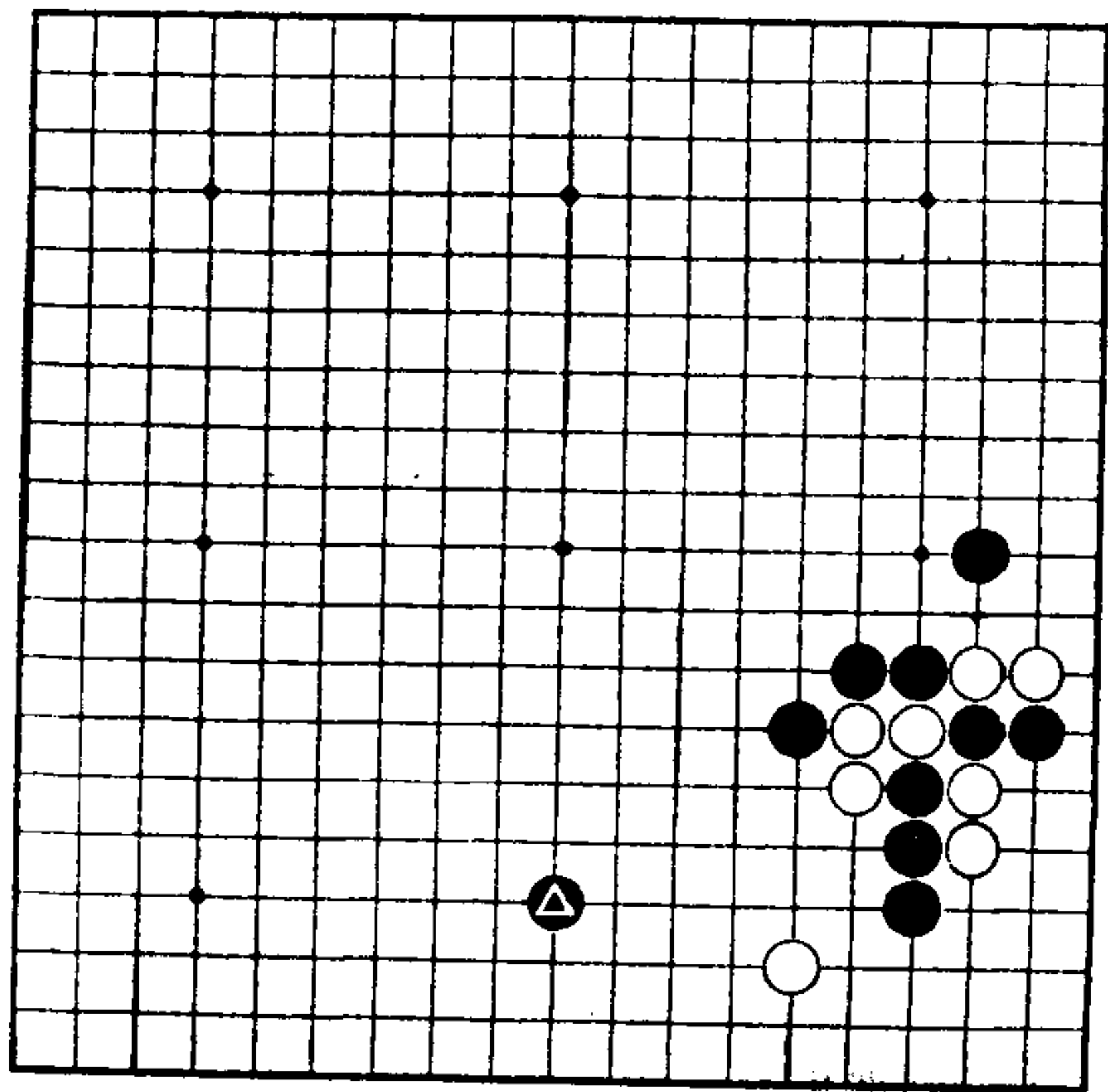
大逮捕

黑先 中级

这可以说是让子棋定式中的常识。

▲将在攻白三子中发挥作用。

这里是征子。



正解图 大征子

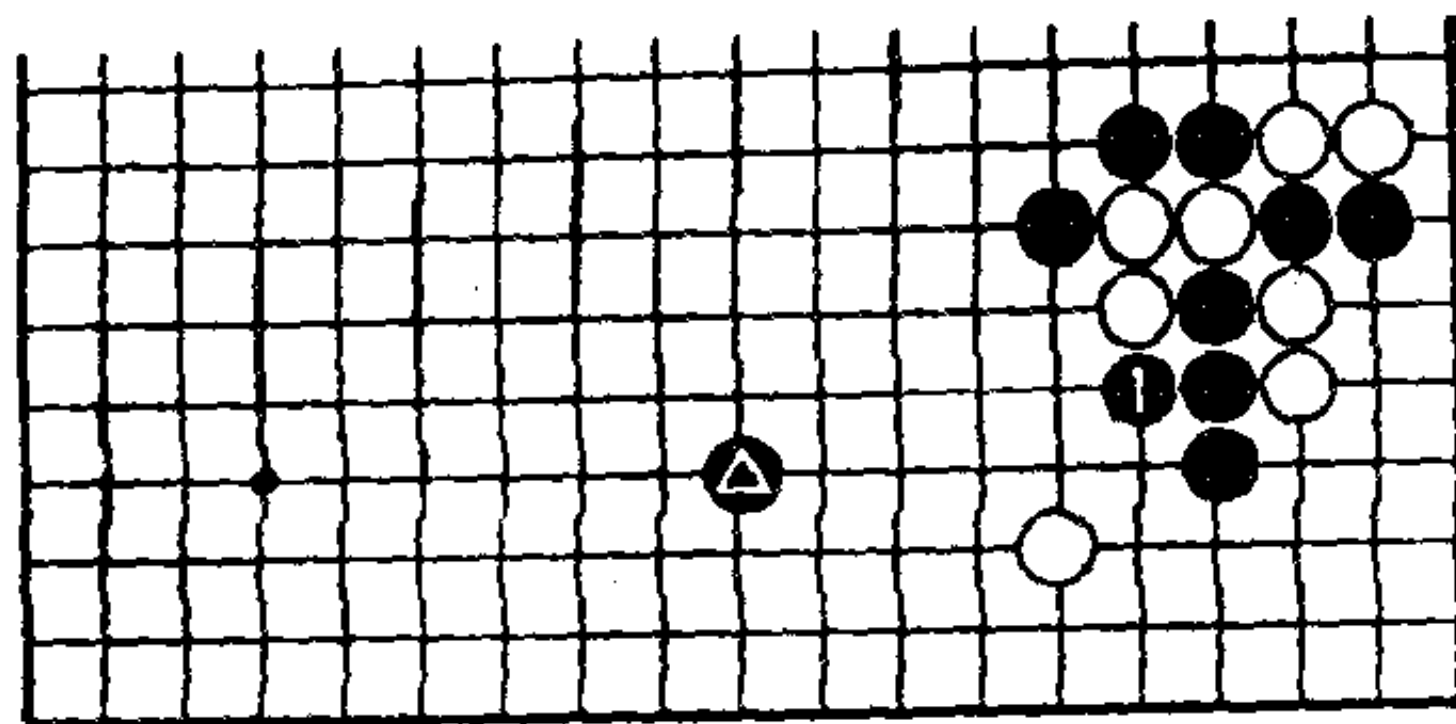
有了⊙子时，黑1的征吃是成立的。

是一例手数相当多的大征子。

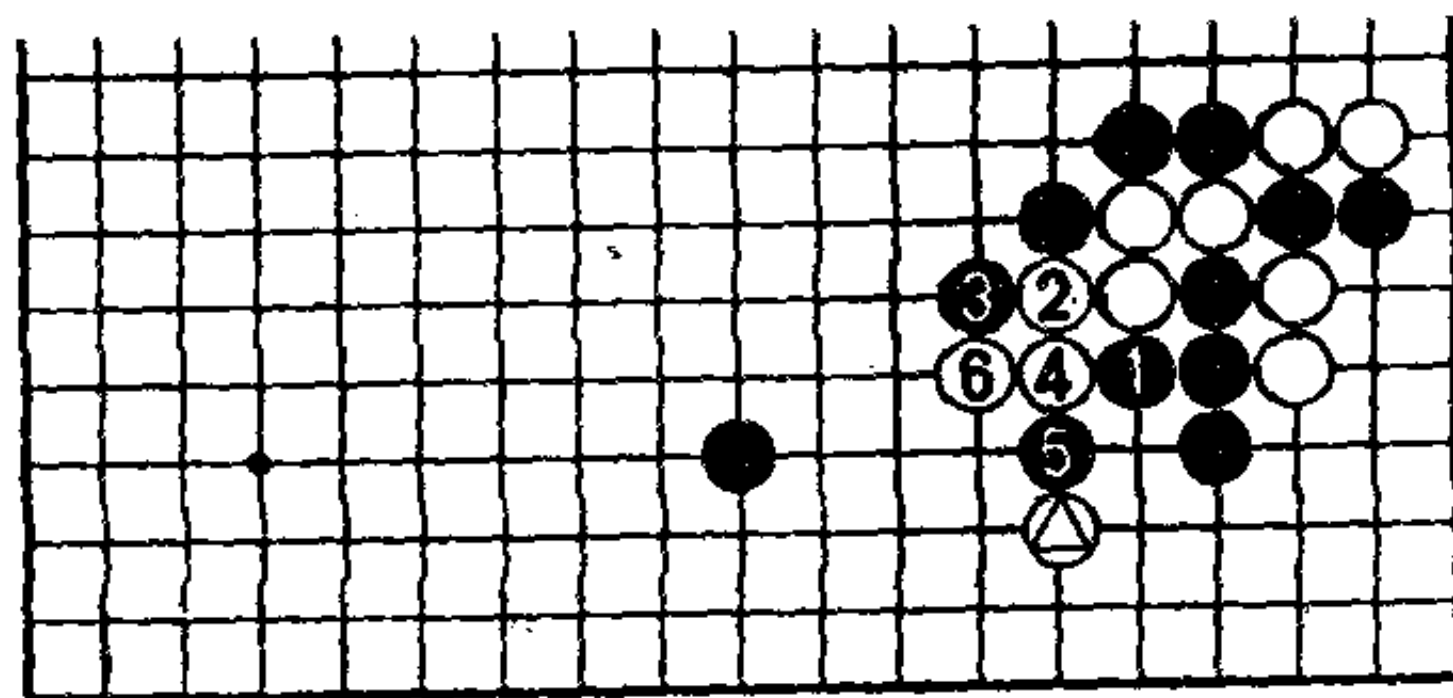
1图 (要点1)

黑1，白2之后，黑从3、5方面打冲出去是第一要点。

尽管⊙一子看上去很碍事，但正是这样才显出手筋的能量。



正解图

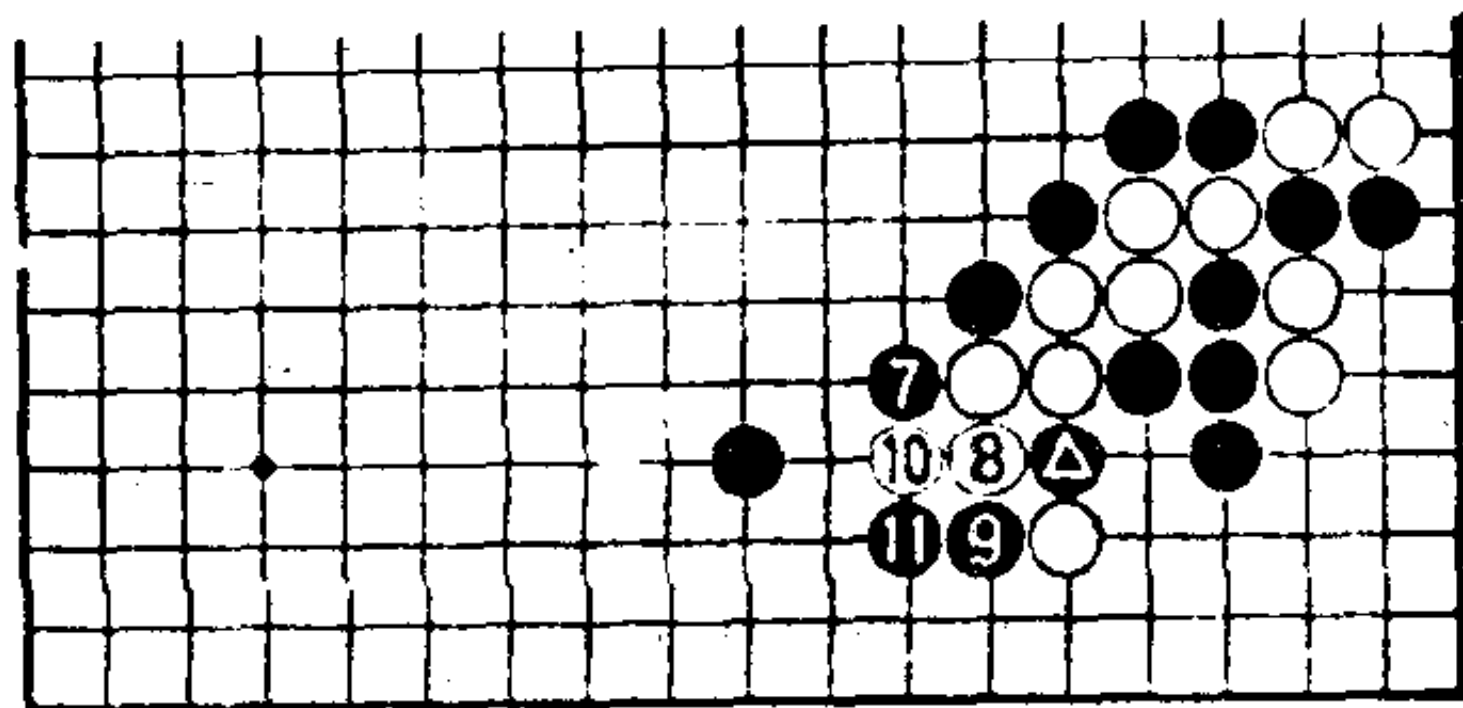


1图

2图 (要点2)

接着，黑7打，白8拐，黑9、11追吃下去。

●虽处于打吃状况，但不用担心。

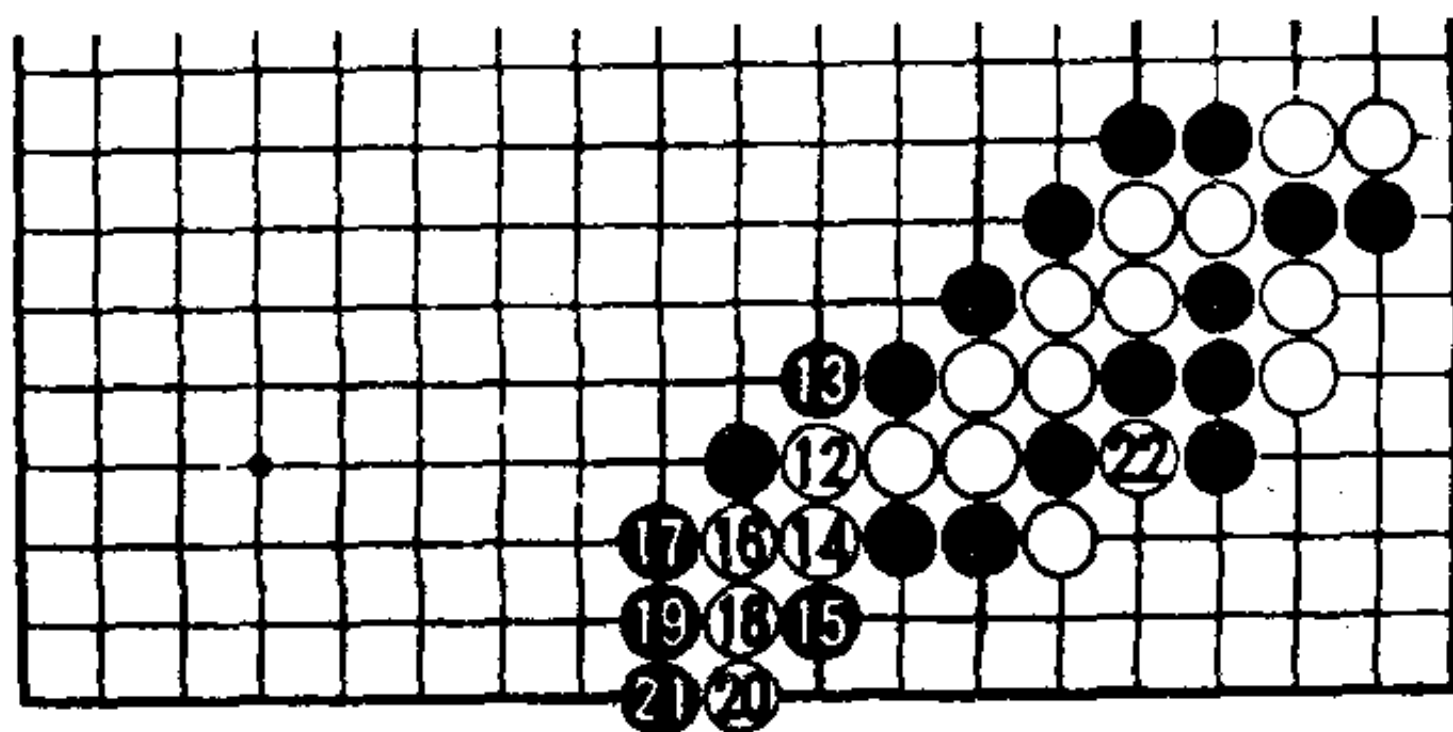


2图

3图 (走到尽头)

白12继续逃，黑13、15继续征吃，至黑21已走到尽头。

白22非提吃不可。



3图

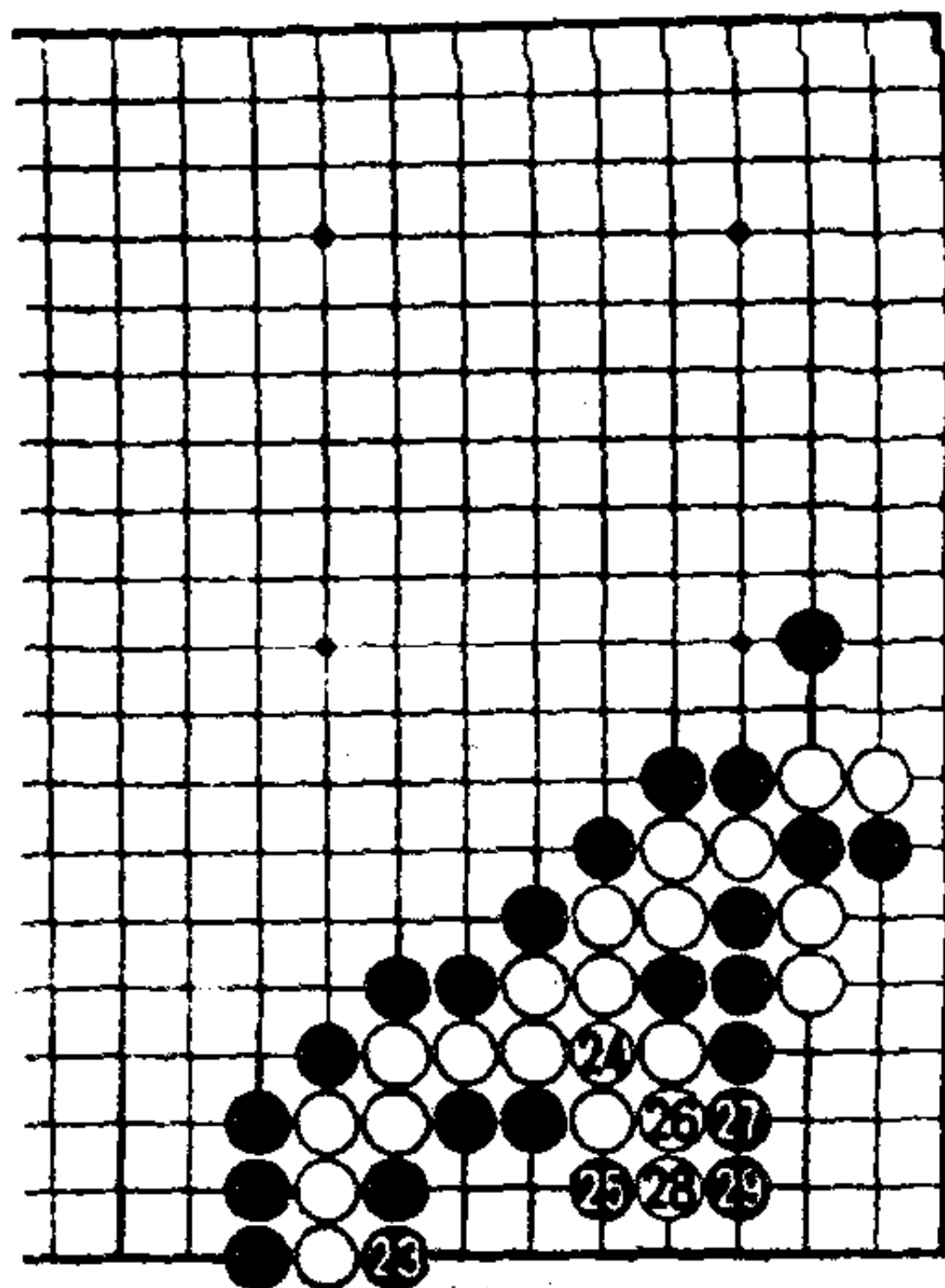
4图 (猎物)

黑23紧接着打吃，让白24接上后，黑25、27再继续征吃。

走到黑29，大逮捕胜利结束。

这在让子棋中经常出现，是回头反征的大征子。

走成这样，白不堪忍受。

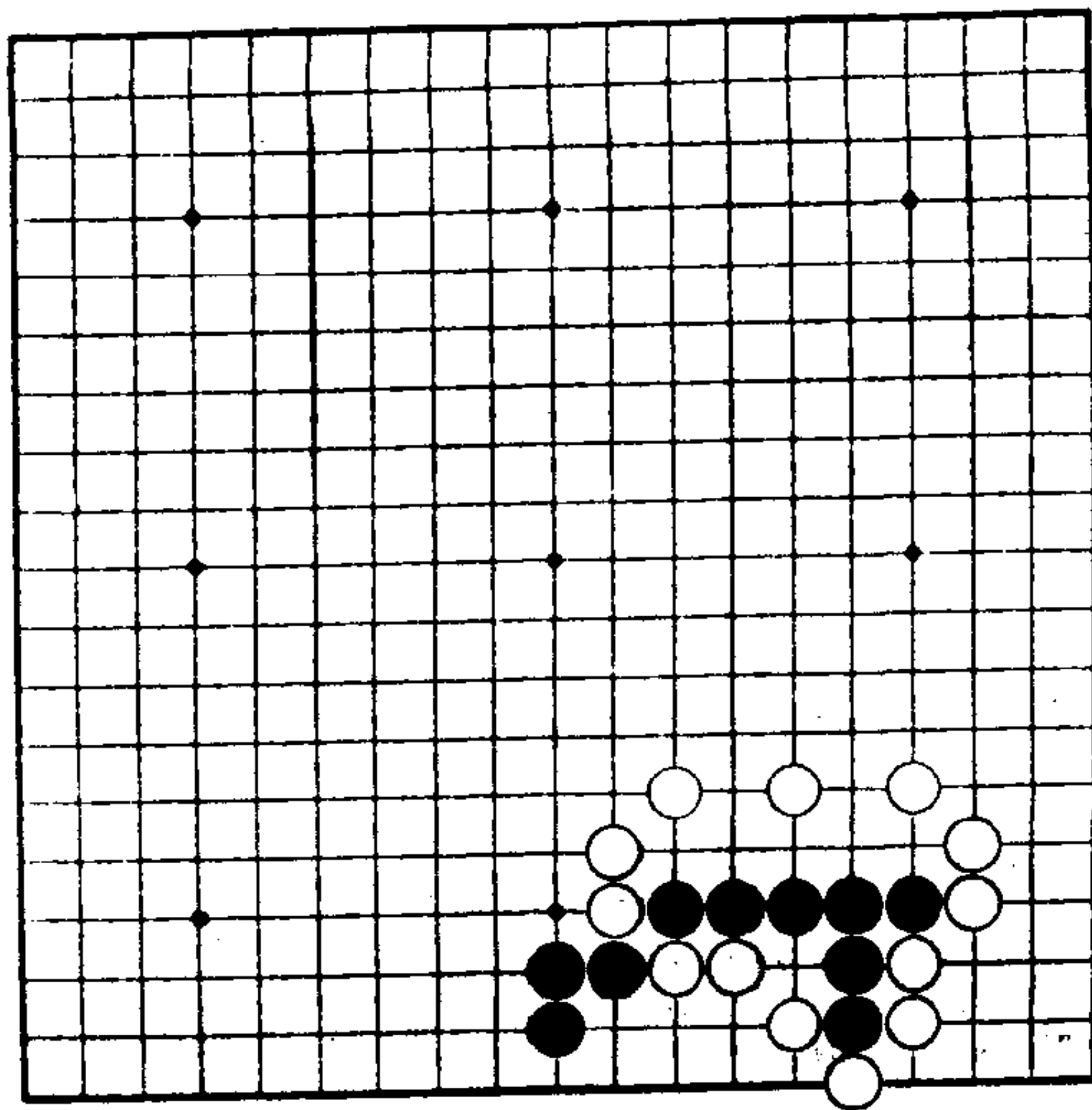


4图

第11题

要点在何处
黑先 上级

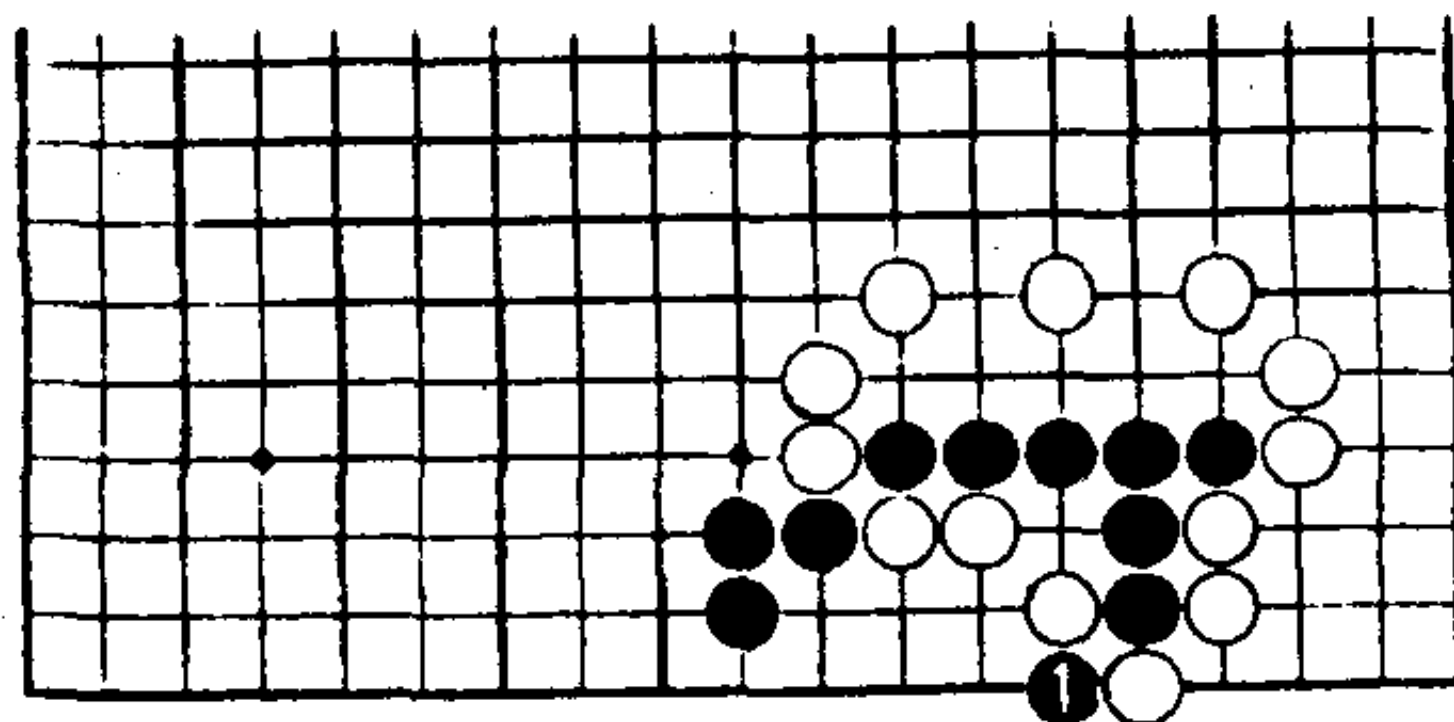
这个棋形的外观
给一种接不归的感觉。
但决不可随手。
要点位于何处？



正解图 扑

黑 1 扑是最关键的一手。

为什么说是最关键的一手？只要看到最后的结果便可知晓。

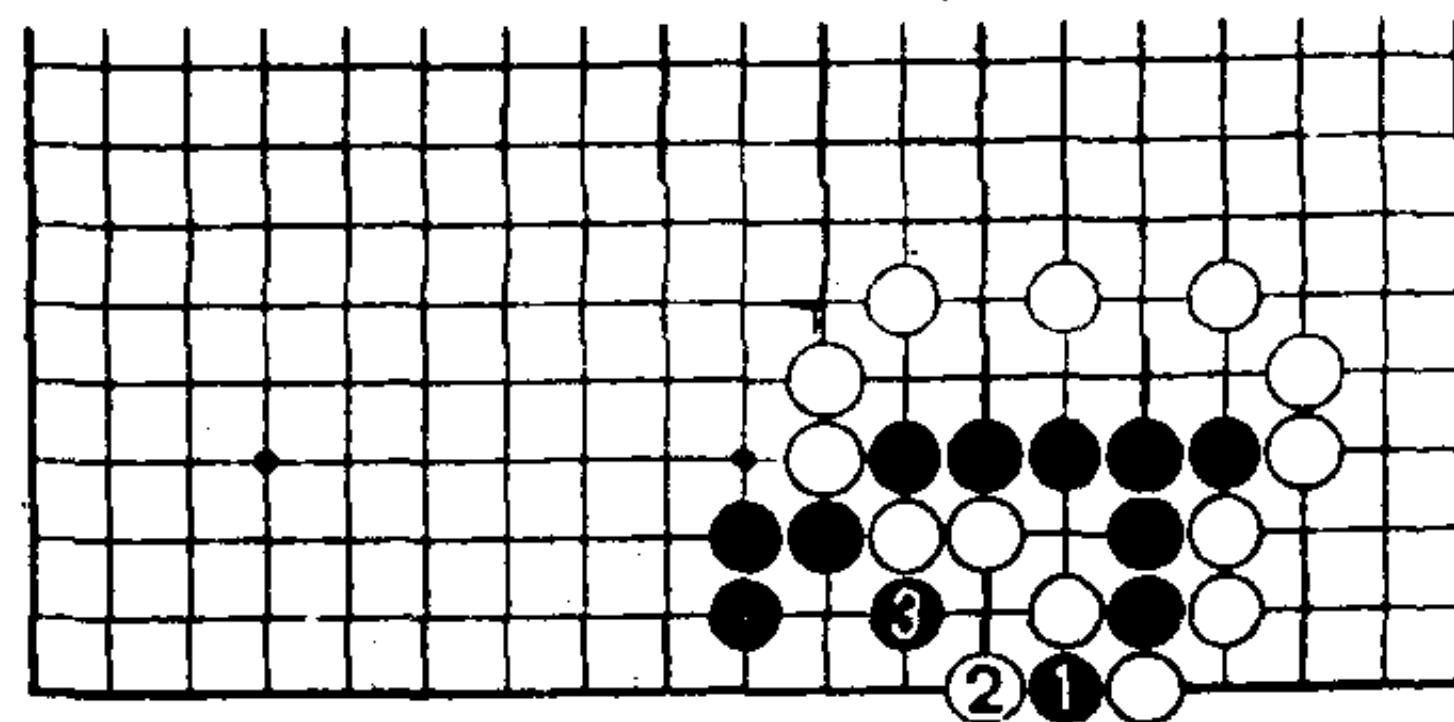


正解图

1图 (得意)

黑 1 扑，白只能 2 位提吃。

即，使白非提吃不可，这正是黑感到最得意的。然后黑 3 扳。



1 图

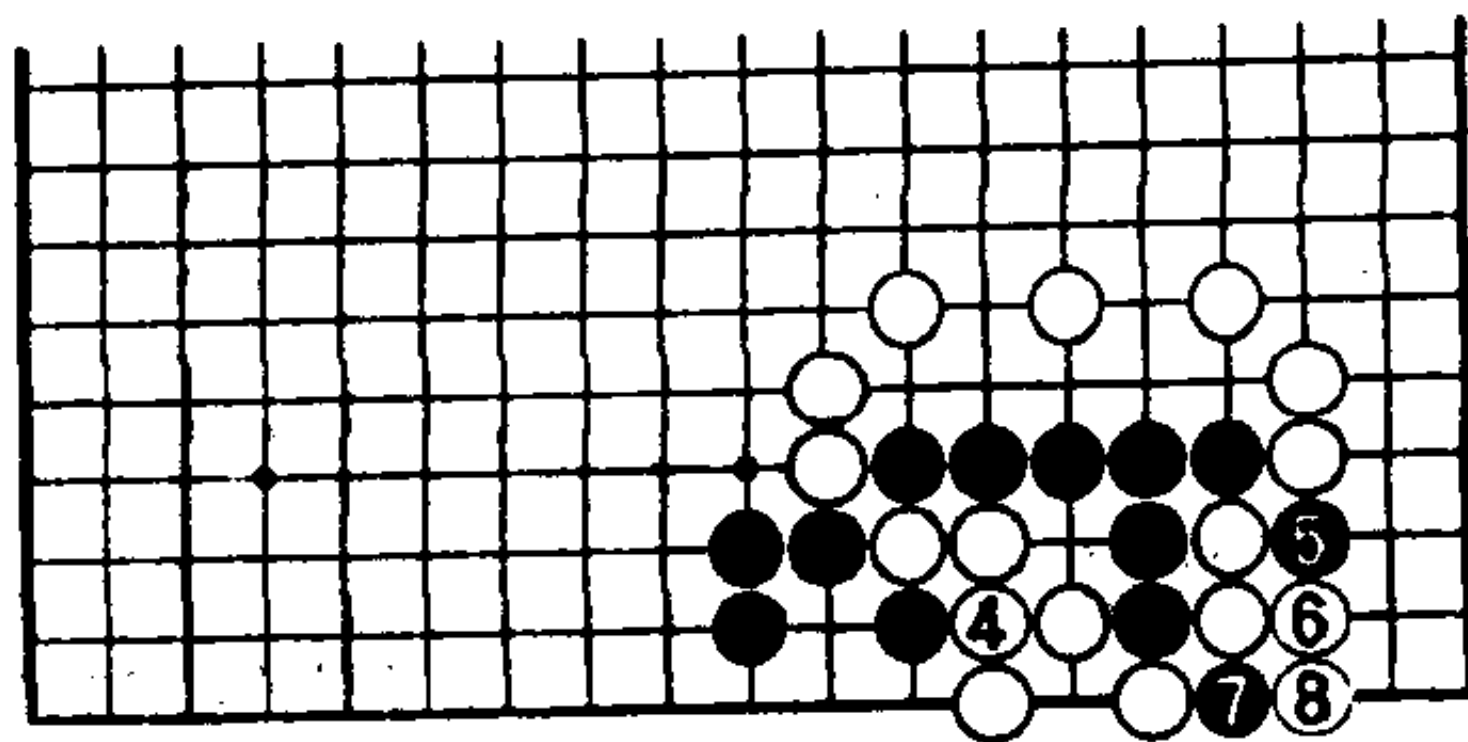
2图 (断)

接着，白4非接不可。此刻，黑需在5位断。白6打，黑7扑，形成了接不归之形。

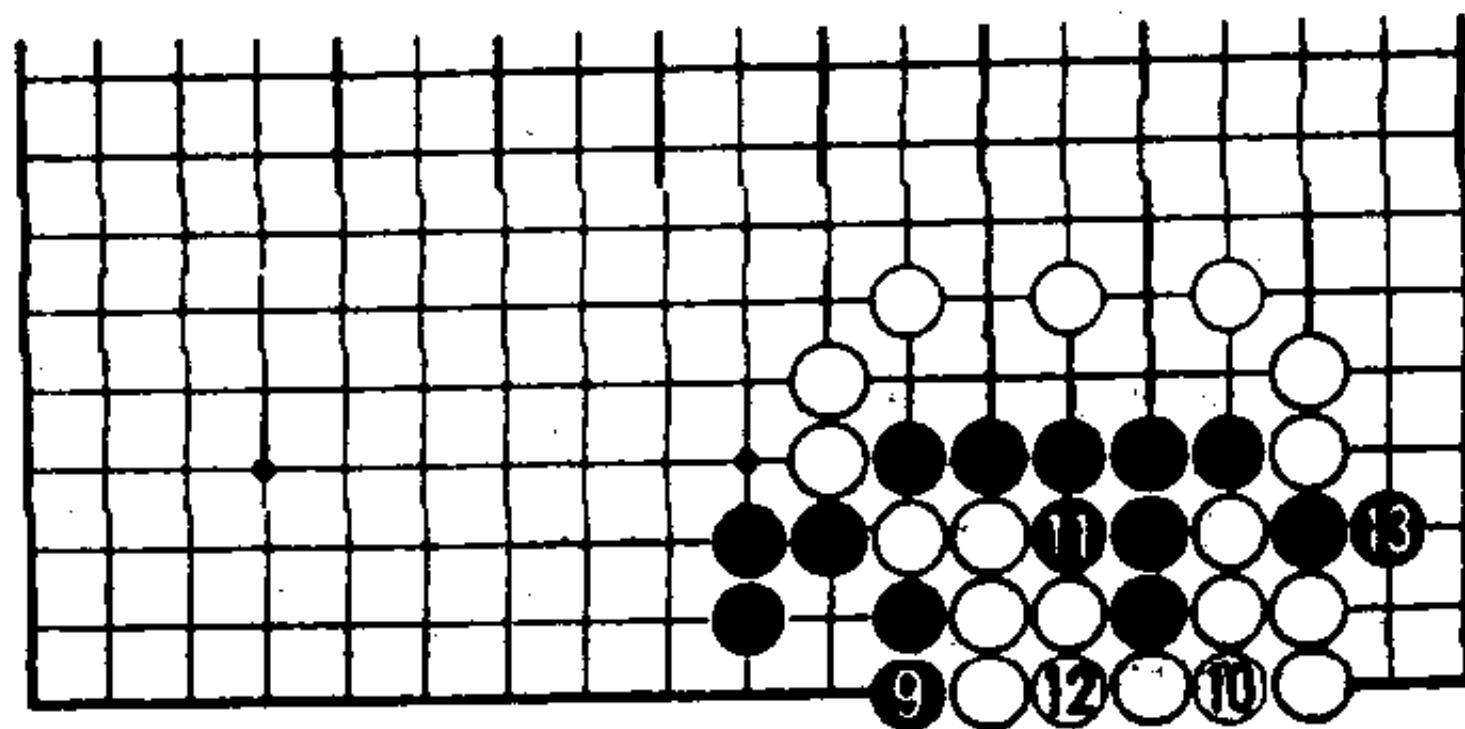
正是第一步的扑发挥了作用。

3图 (紧气)

下面只要紧气就可以了。结果黑13长将白全部吃掉。



2图



3图

4图 (失败)

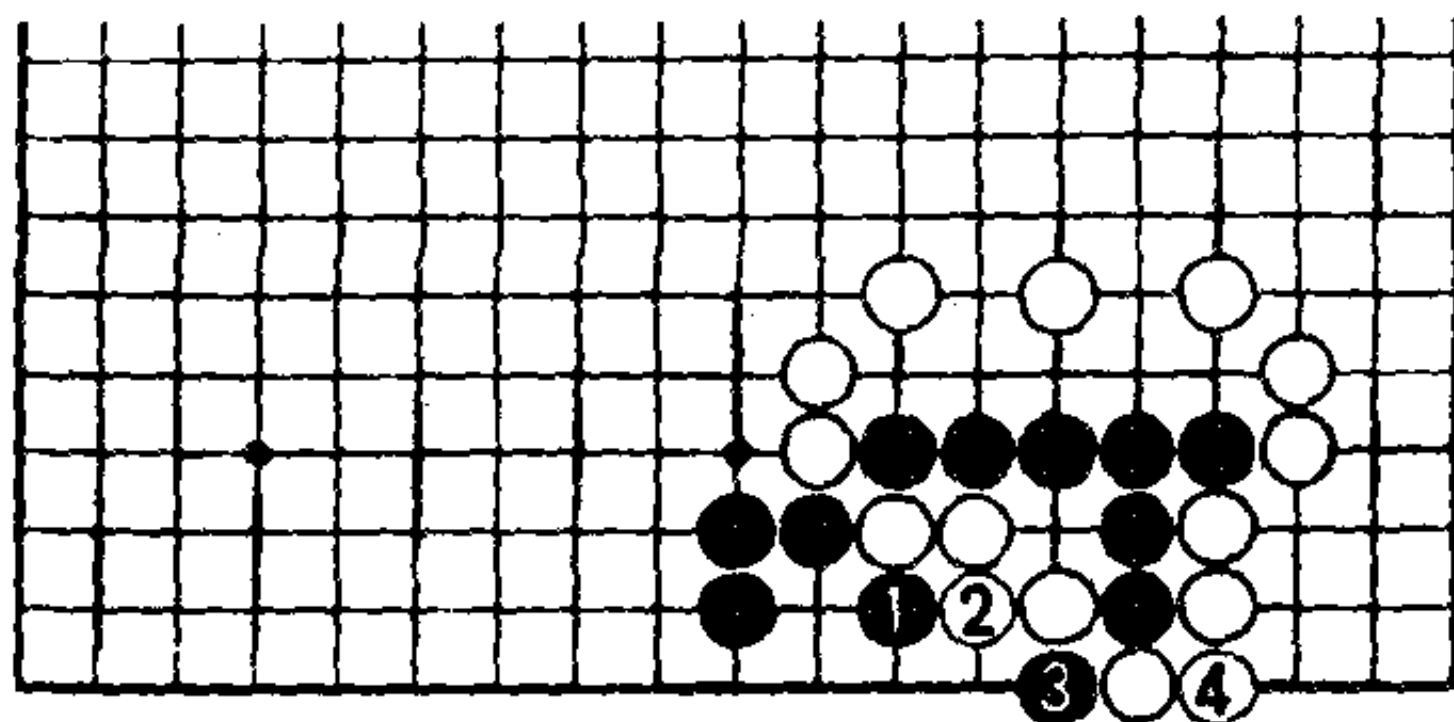
黑1如果先扳是失败的。

白2之后，黑3再扑，白不是提吃，而是在4位粘上。

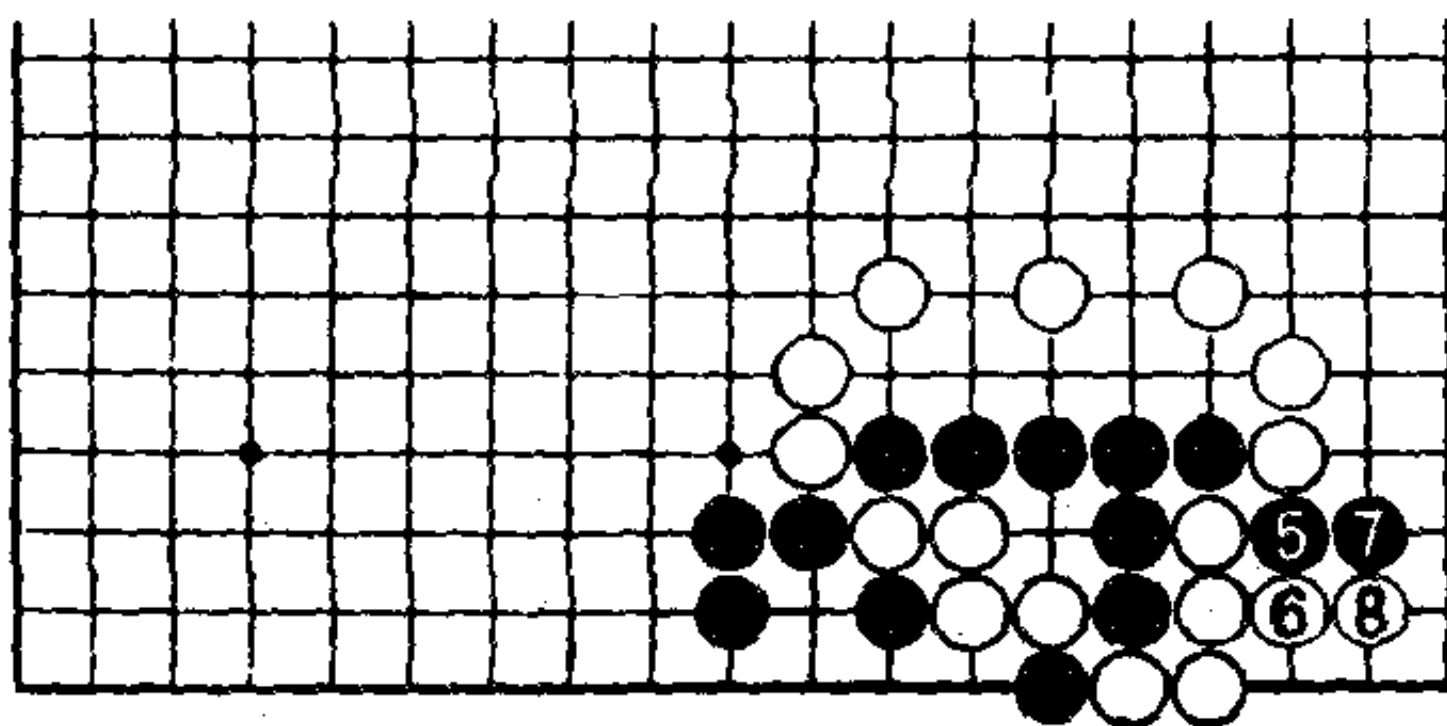
这样，黑就无计可施了。

5图 (徒劳)

黑5即使断，白6、8跟着立下去。黑的希望终成泡影。



4图



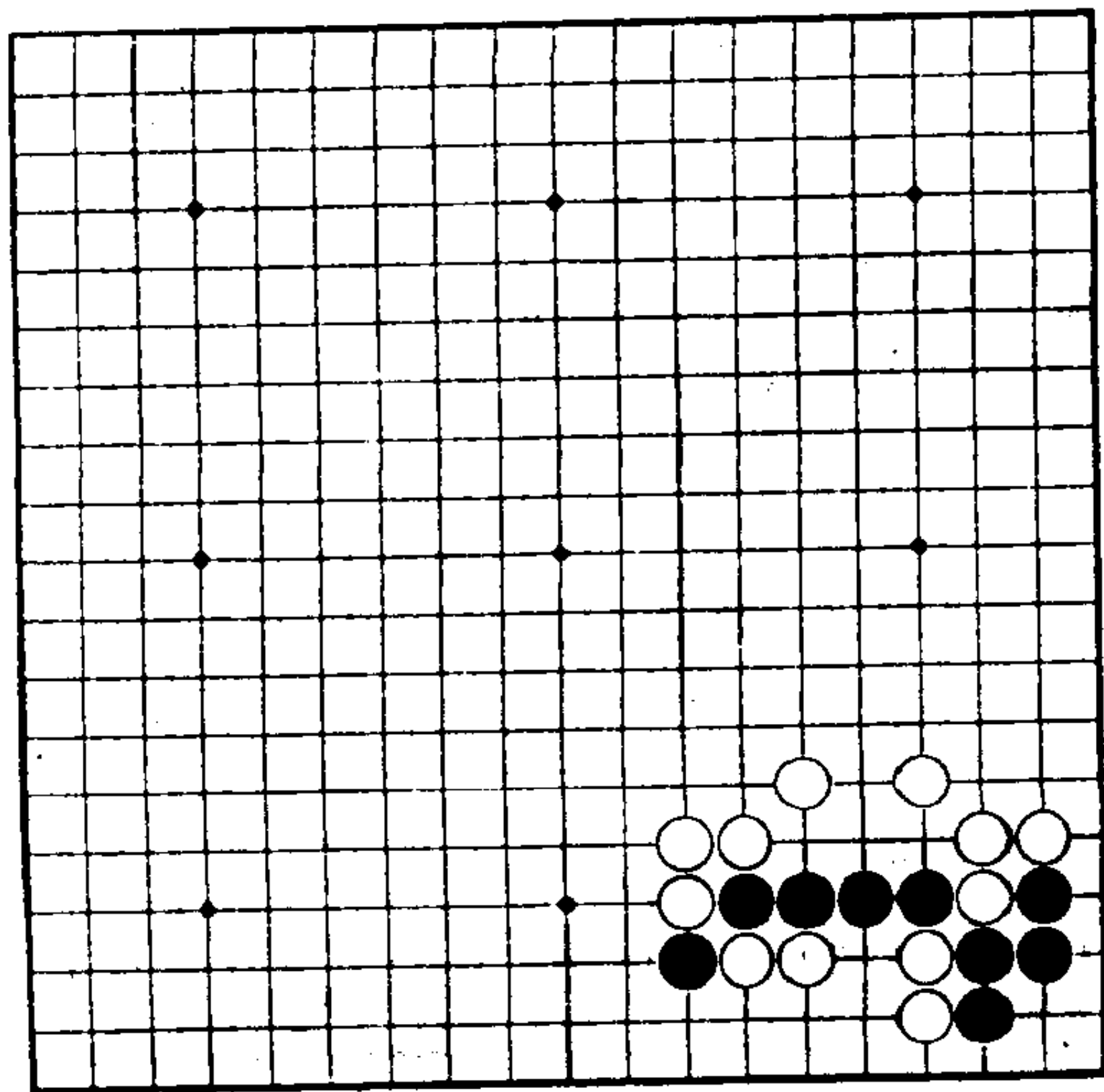
5图

第12题

激动万分
黑先 有段

黑四子如布袋内的老鼠。

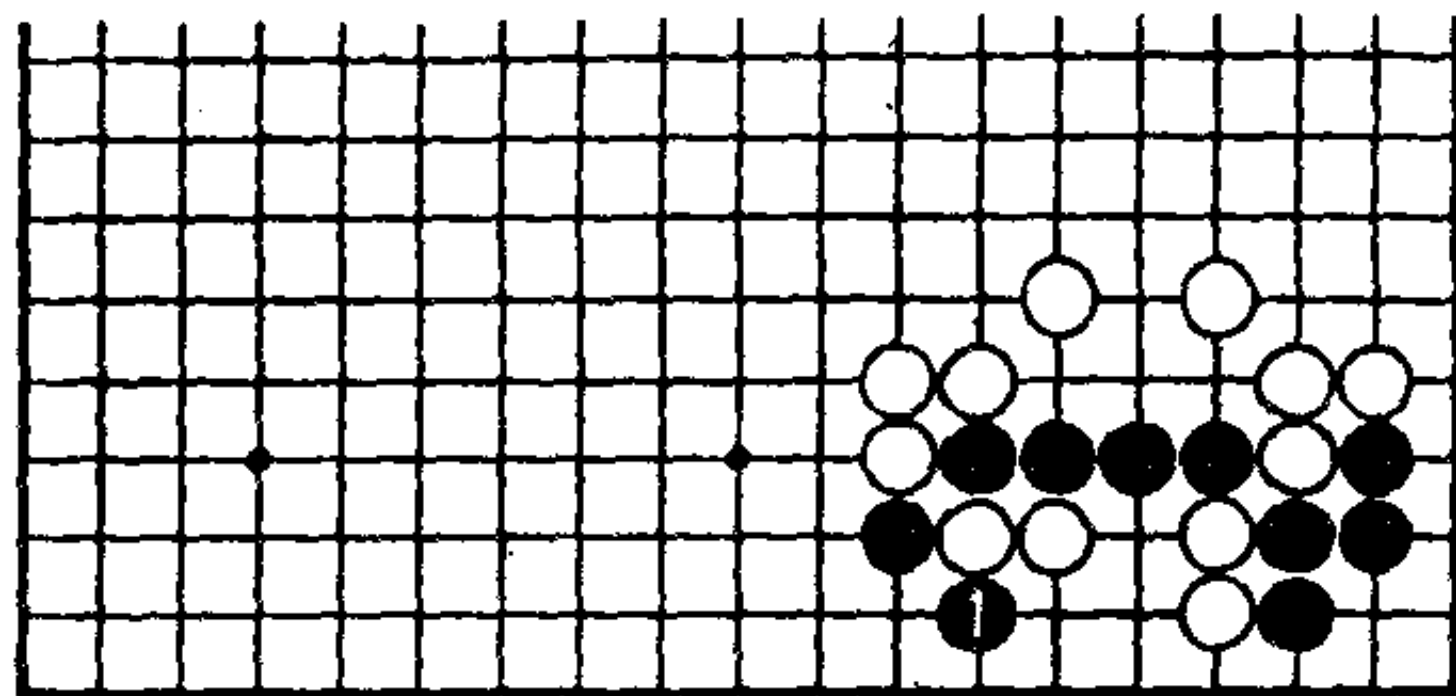
但断白的黑子是能起到很大作用的。如果是第一次走出这一步手筋，那你的心情一定激动万分。



正解图 连扳

仅仅这一扳，断白的黑子就可以发挥很大作用了。多么精湛的手筋。

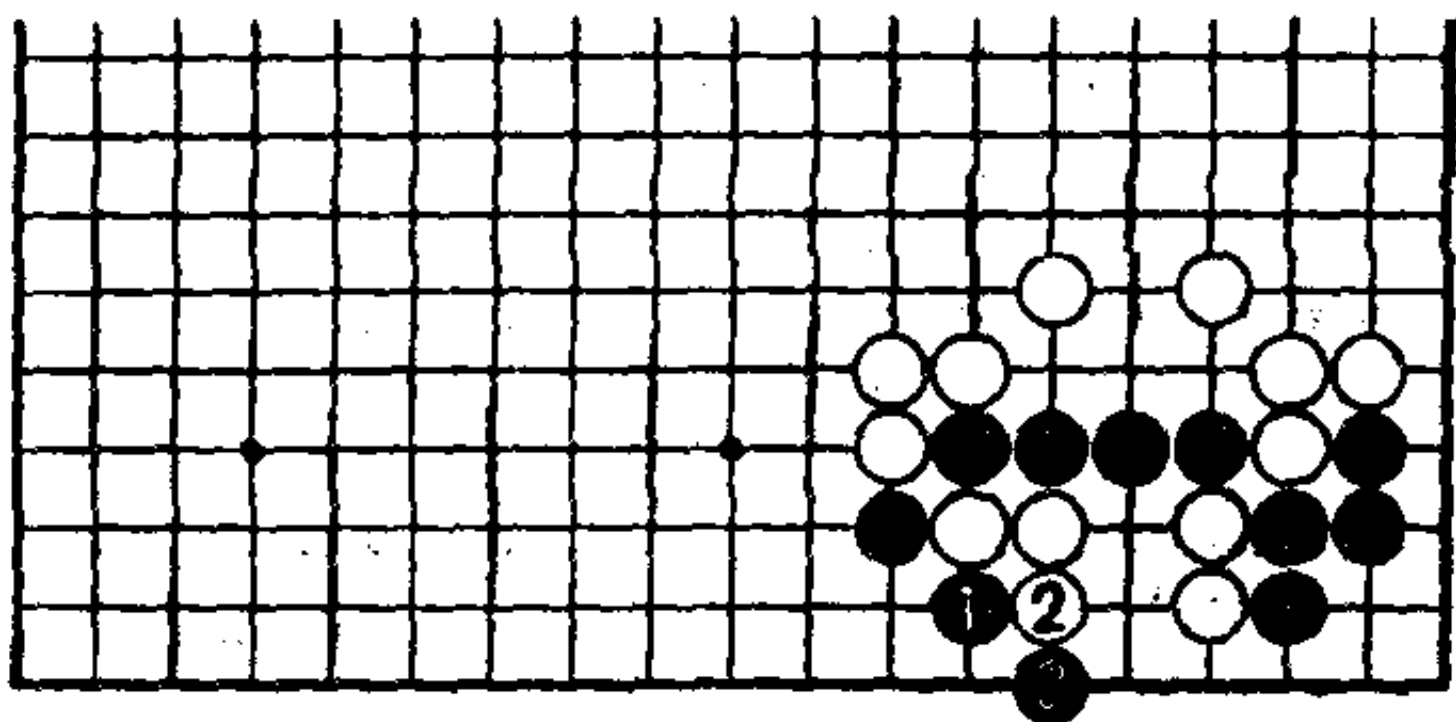
首先，要在黑1扳。



正解图

1图 (激动万分)

黑1扳，白2挡，黑3需要连扳。当你知道有这样的手筋时一定激动万分吧。

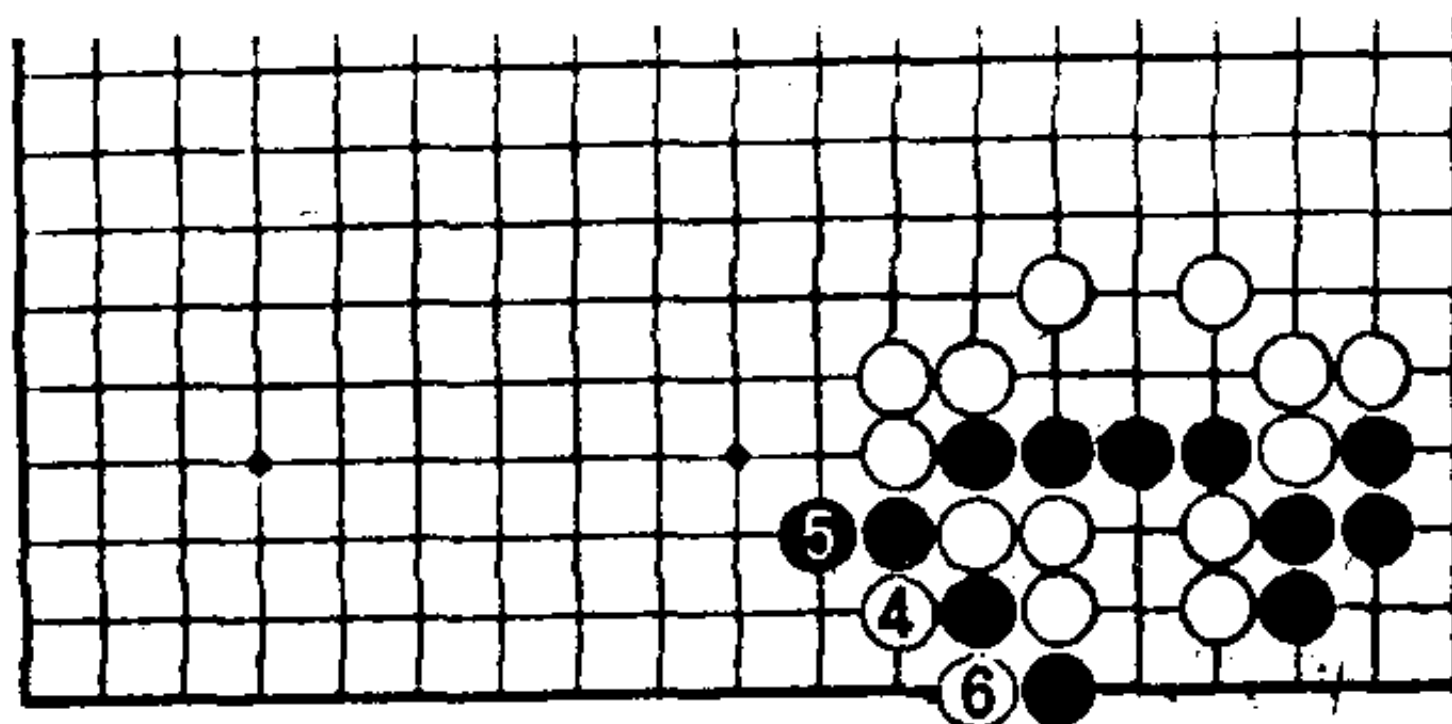


1图

2图 (失败)

可是，白4断吃。对此黑如5位长逃出，则不会有任何收获。

被白6提去一子，黑损失惨不忍睹。



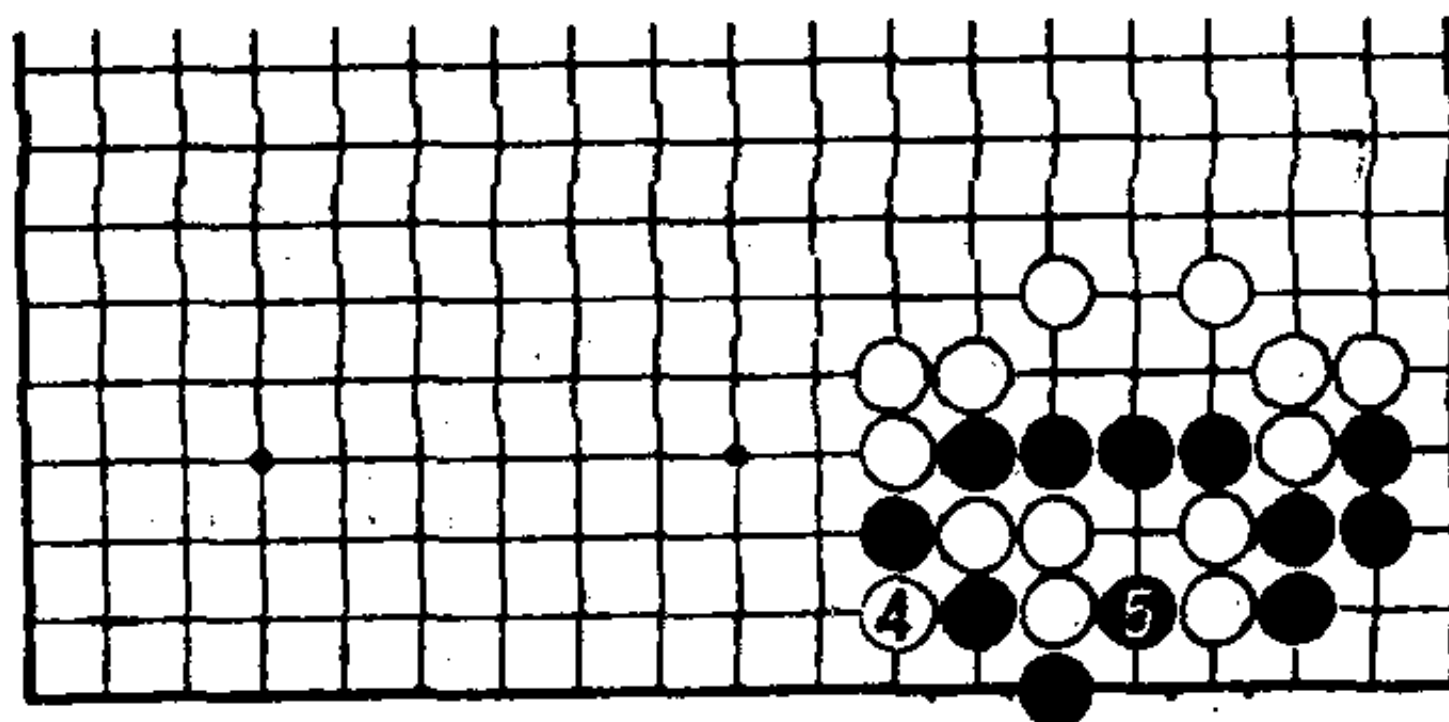
2图

3图 (打吃)

白4断吃时，黑要在5位打。

这是决胜点。

正如所见，白无法粘上。

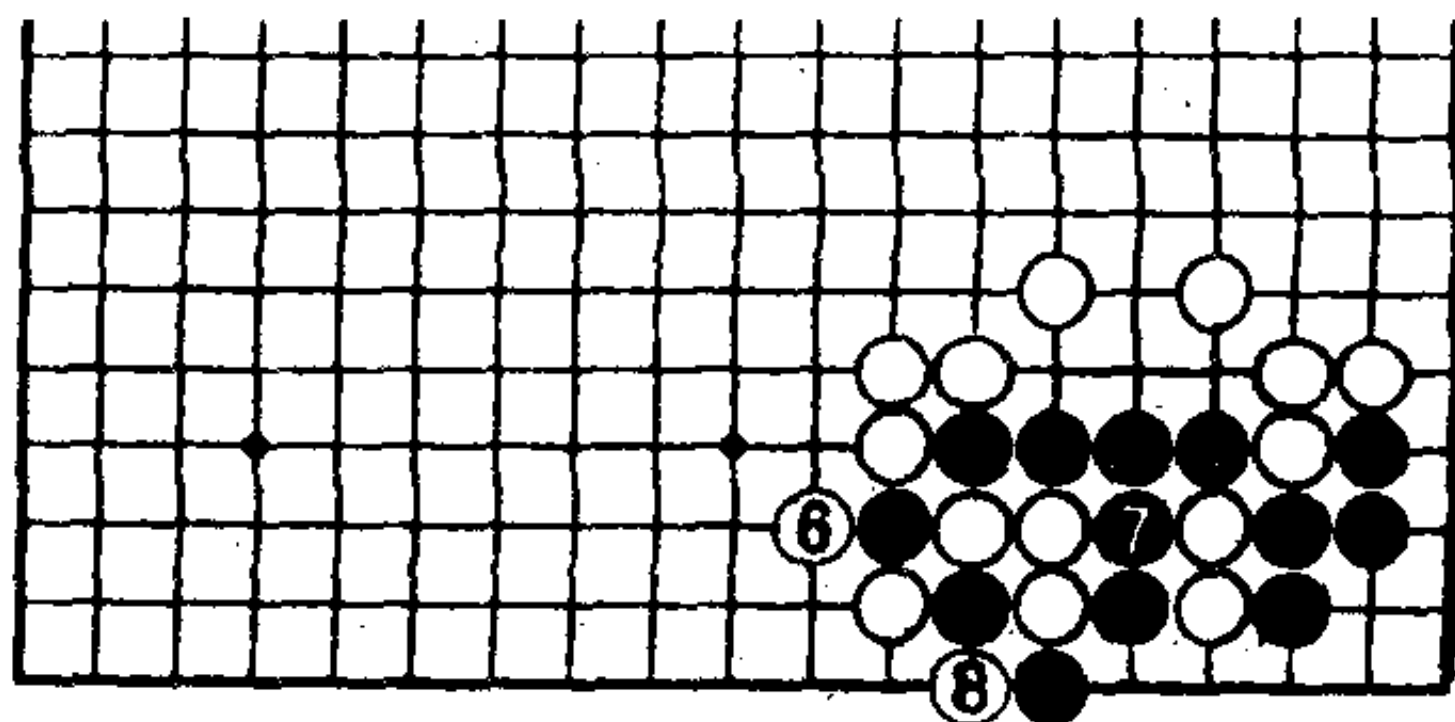


3图

4图 (断吃)

白6只得提吃。

黑7断掉白二子，而且叫吃着，白8提，黑就先手成活。

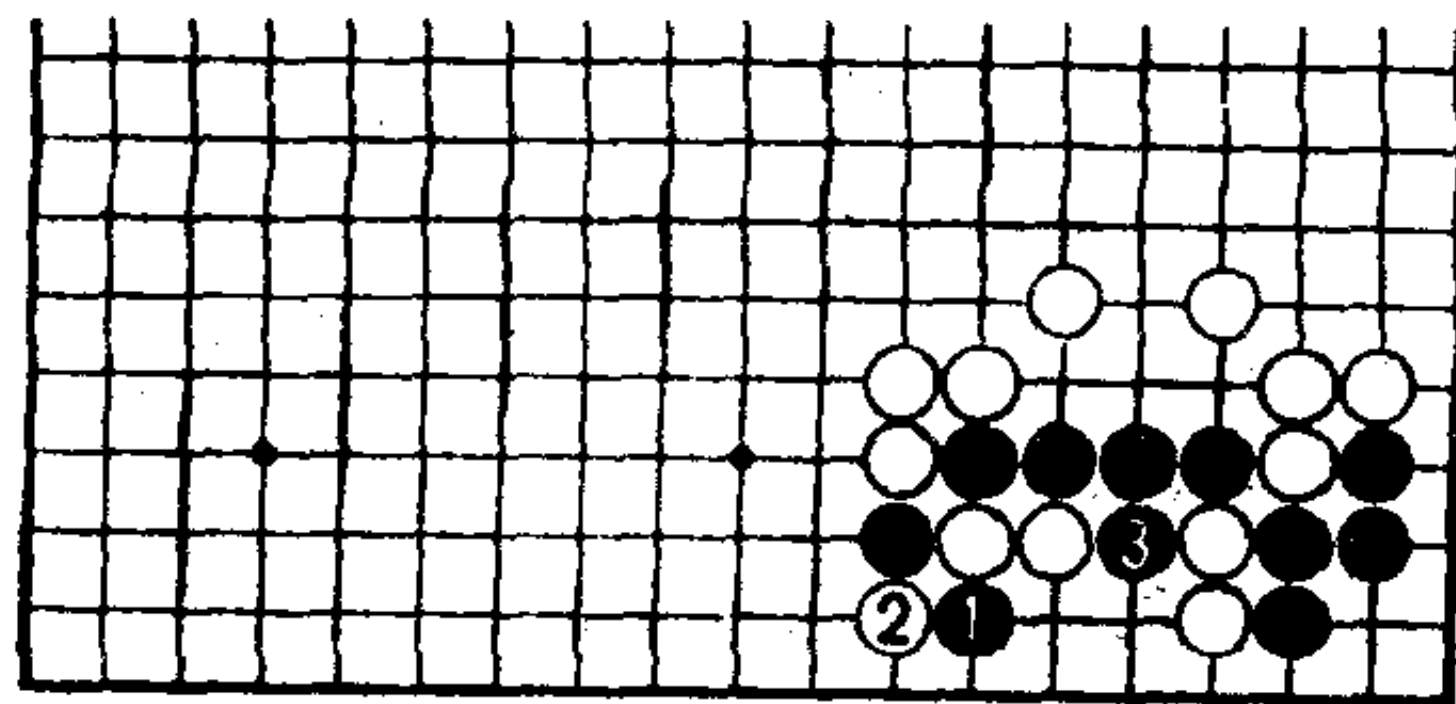


4图

5图 (至此为止)

黑1扳，白2断吃也无济于事，由此可见，黑1无愧为手筋。

黑3冲至此为止。断吃下白二子。

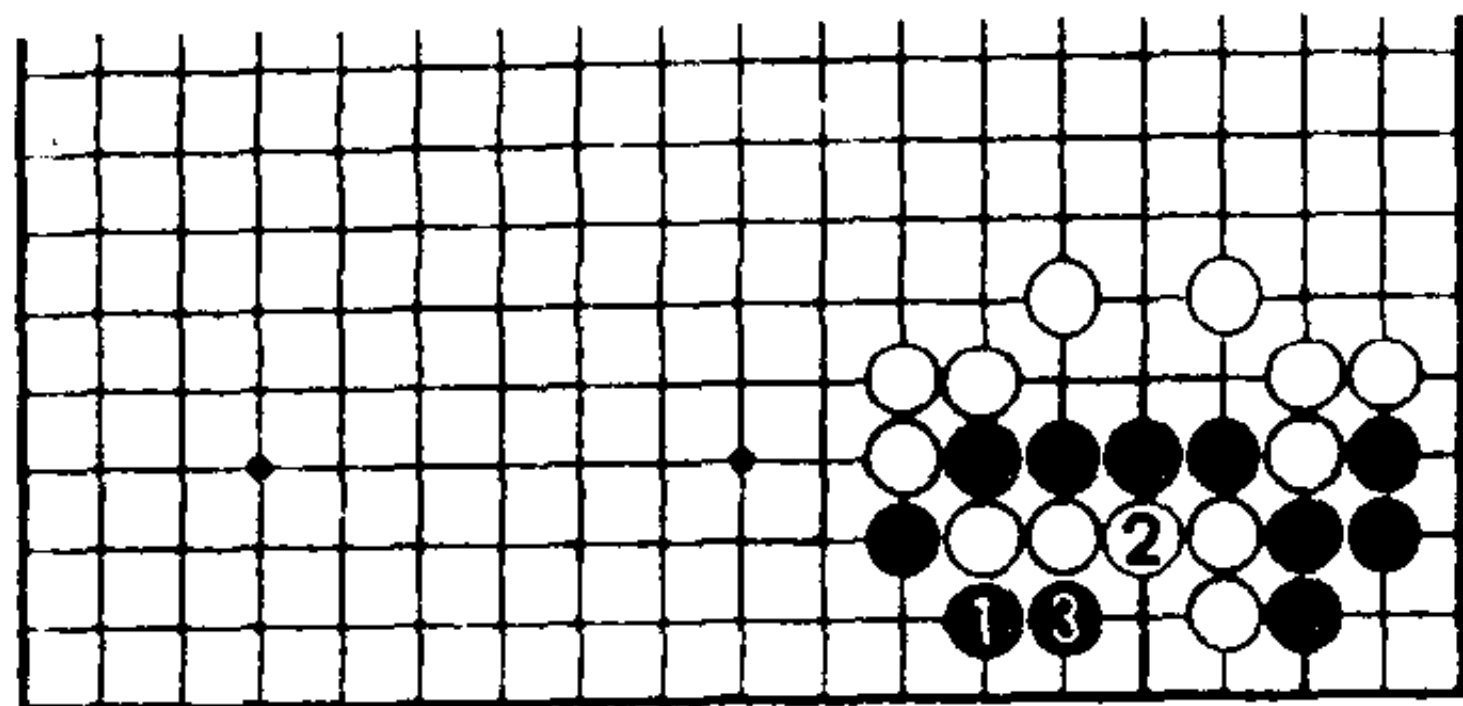


5图

6图 (黑胜)

黑1扳，白2接，黑就在3位爬。

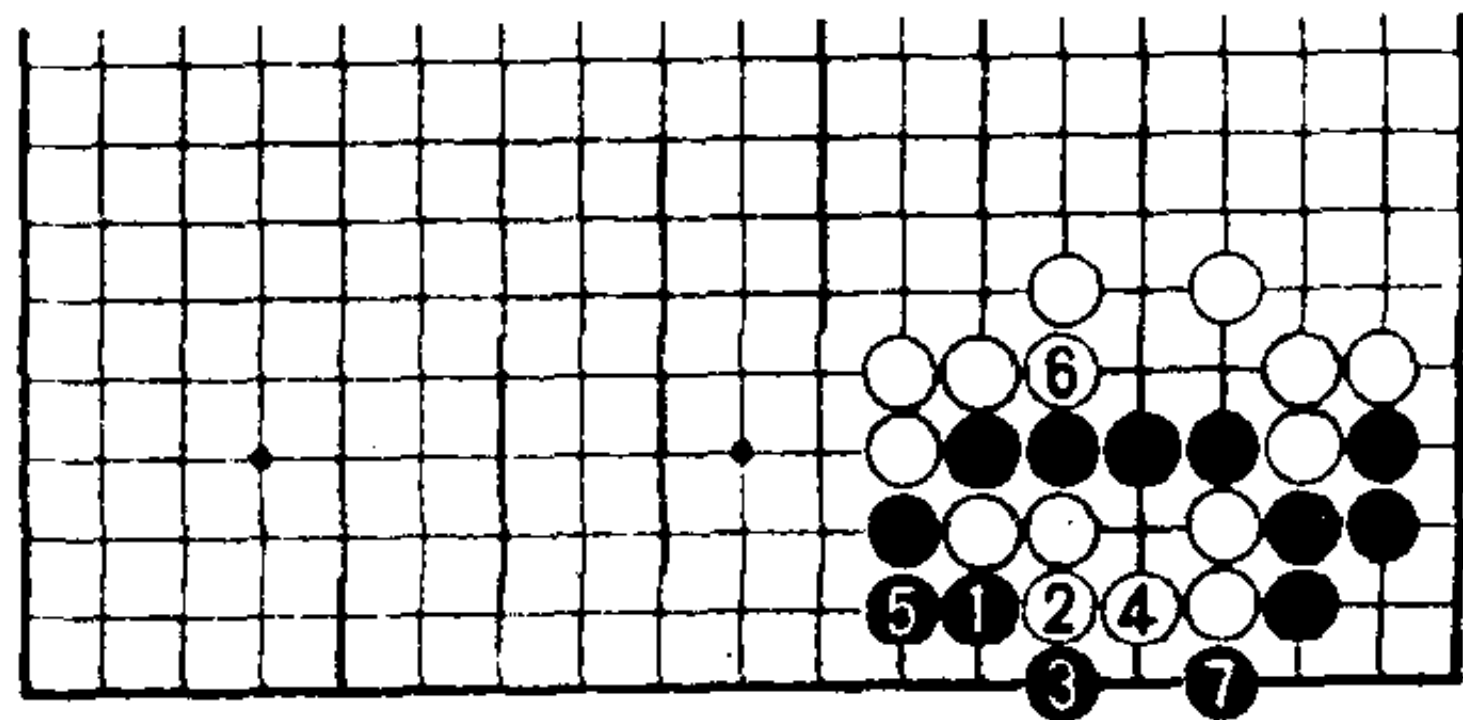
由于白2自身也紧了一气，因此，一目瞭然，一定是黑胜。



6图

7图 (黑胜)

黑1、3连扳时，白4接顽强抵抗，黑5接上就可以了。白6、黑7快一气胜，导致这一结果，是因为黑没有紧过自己一气。



7图

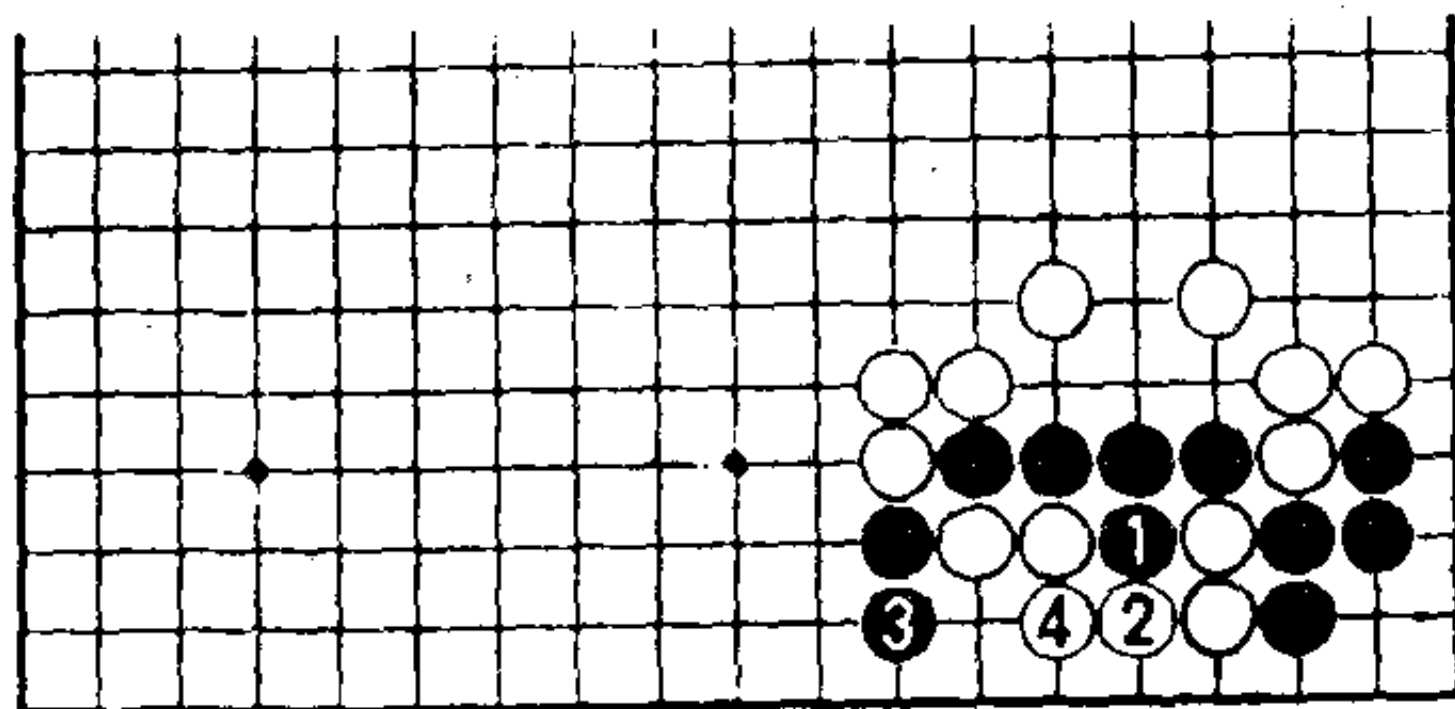
8图 (失败)

黑1冲，白2挡，黑3立。如果认为大概只能这么对杀拚气，就太草率了。

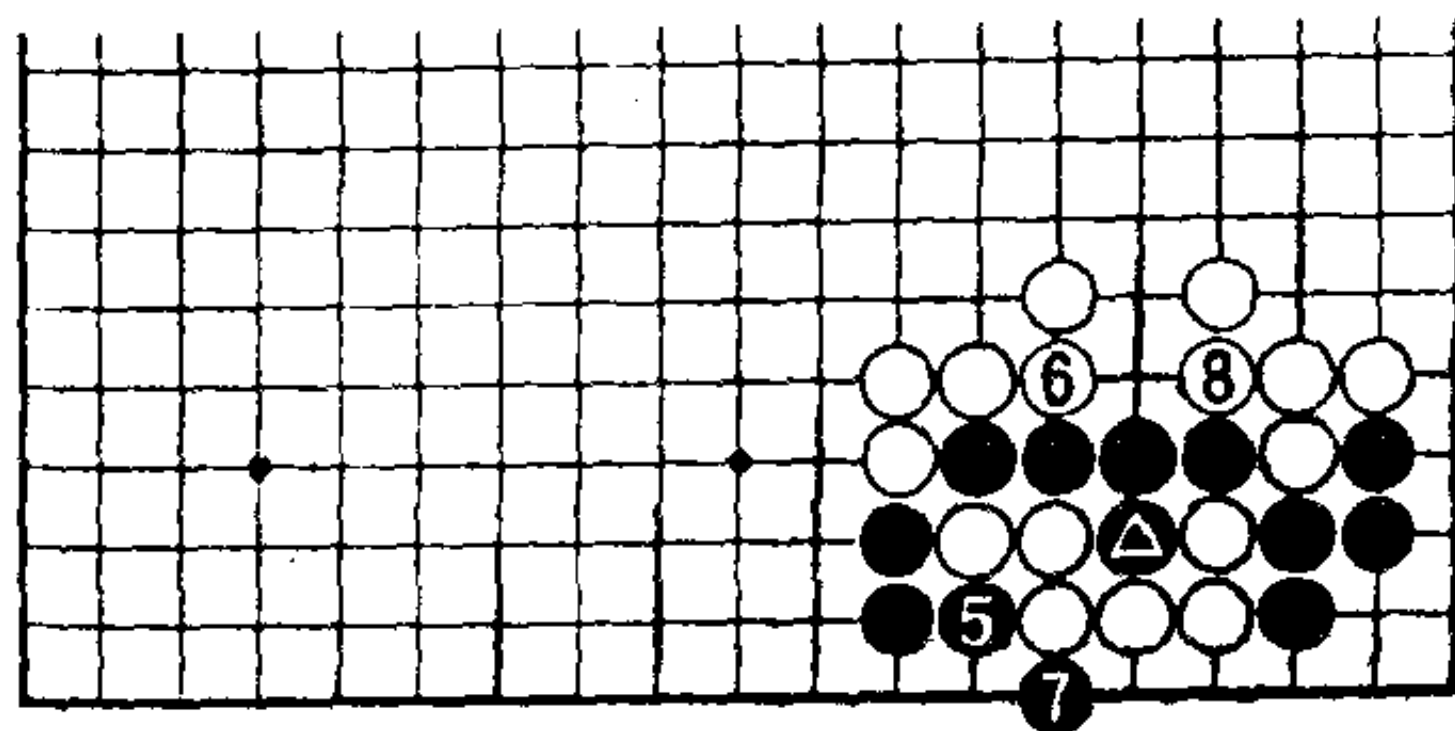
自身撞紧气以身殉职

9图 (气短)

接着，黑5、7再怎么紧气，白6、8后仍然是黑气不够。▲撞紧了一气这正是致命伤。请将此图与7图比较一下。



8图



9图

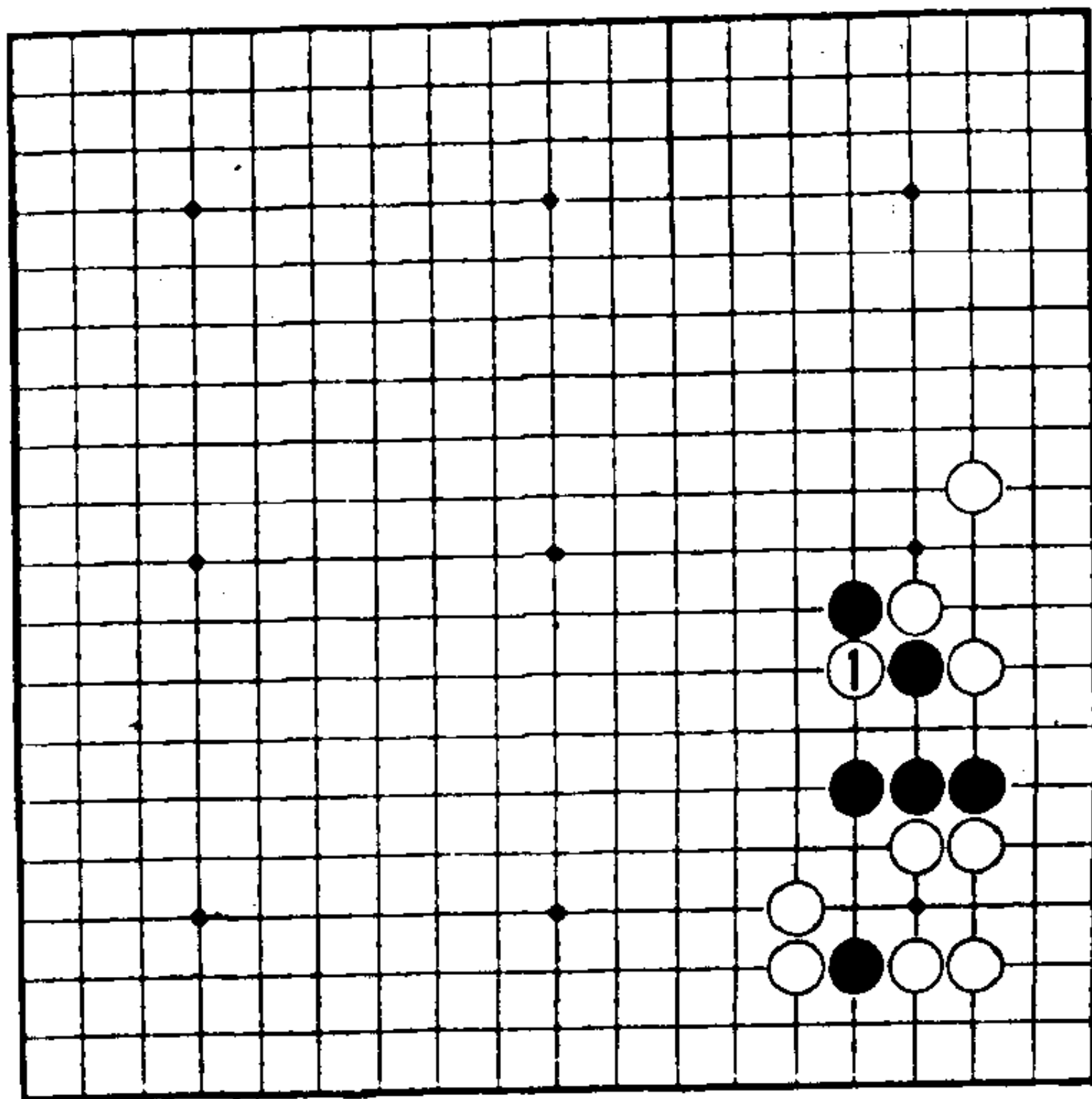
第13题

初学者

黑先 初级

现在黑被白1切断。

既被打吃，就该接上，初学者一定抱此想法。这是绝对不行的。要根据棋形进行处置。



正解图 反打

黑 1 反打是正着。

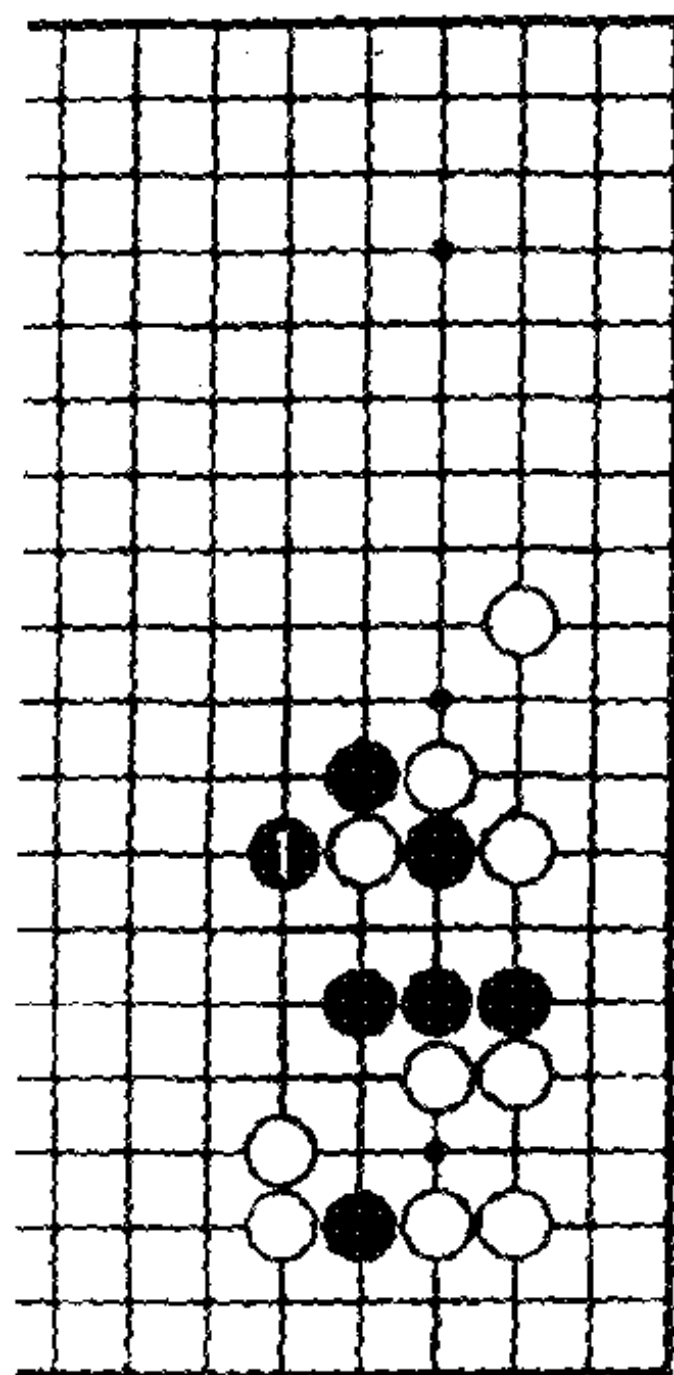
此型，问题并不在于棋子的取舍。而是须考虑该如何走，方成为易于战斗的棋形。

1 图 （让白拔吃）

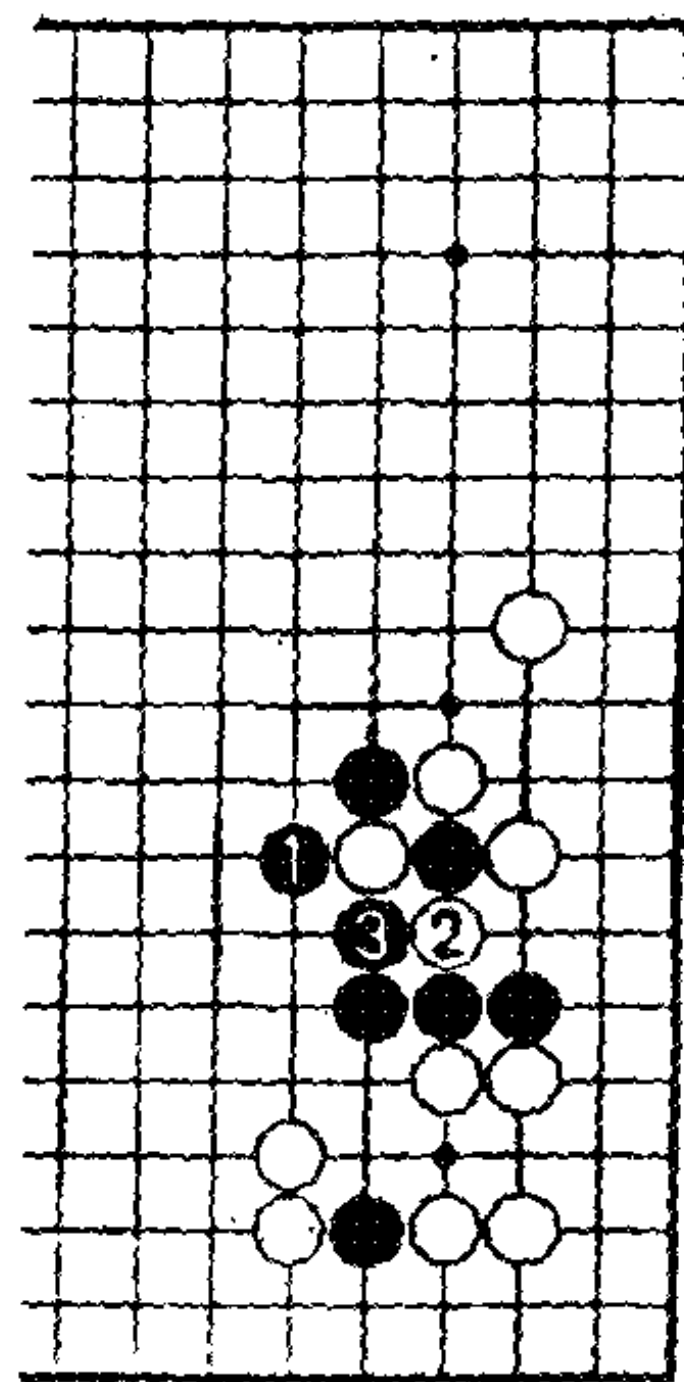
黑 1 反打，白只有 2 位拔吃。

黑在 3 位打。

虽是劫形，但这个劫白开不得。



正解图



1 图

2 图 （挺进）

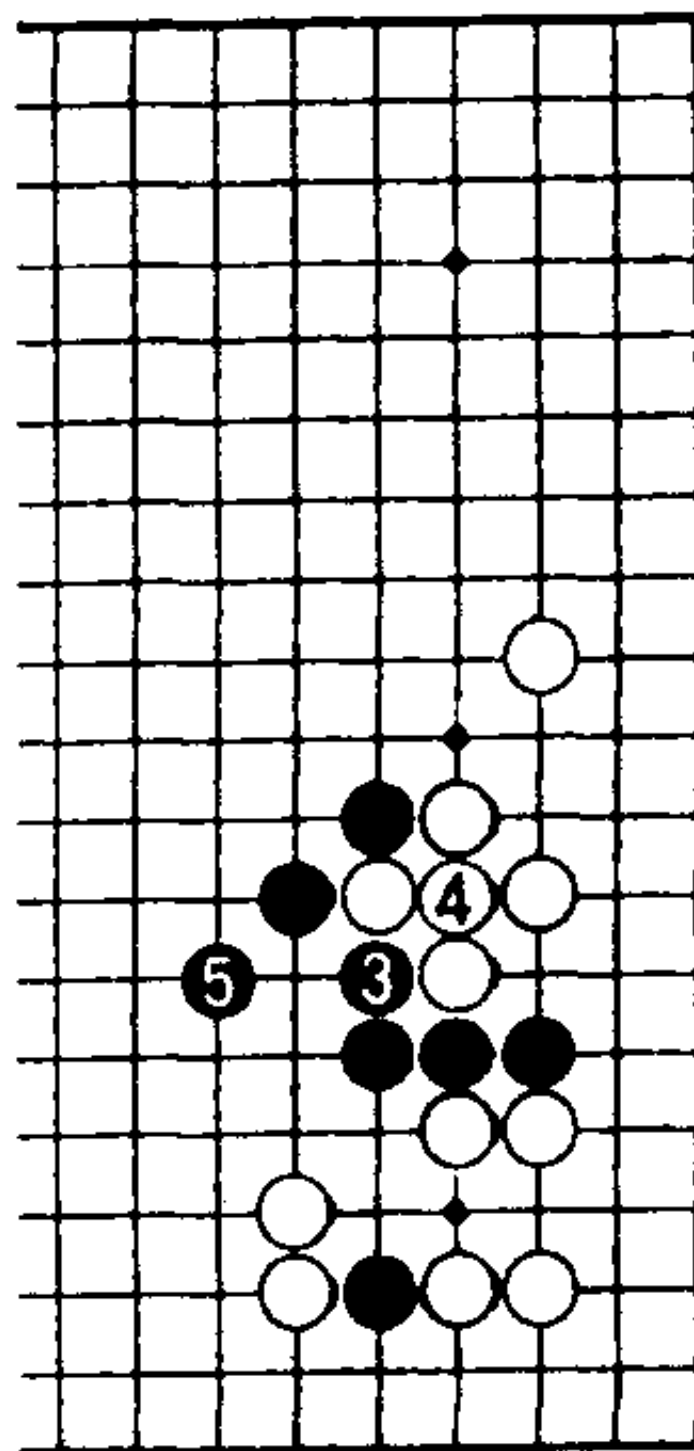
黑 3 打吃，白 4 非接不可。那么，黑 5 虎向中央挺进。

可以确信这块黑棋已消除了不安。

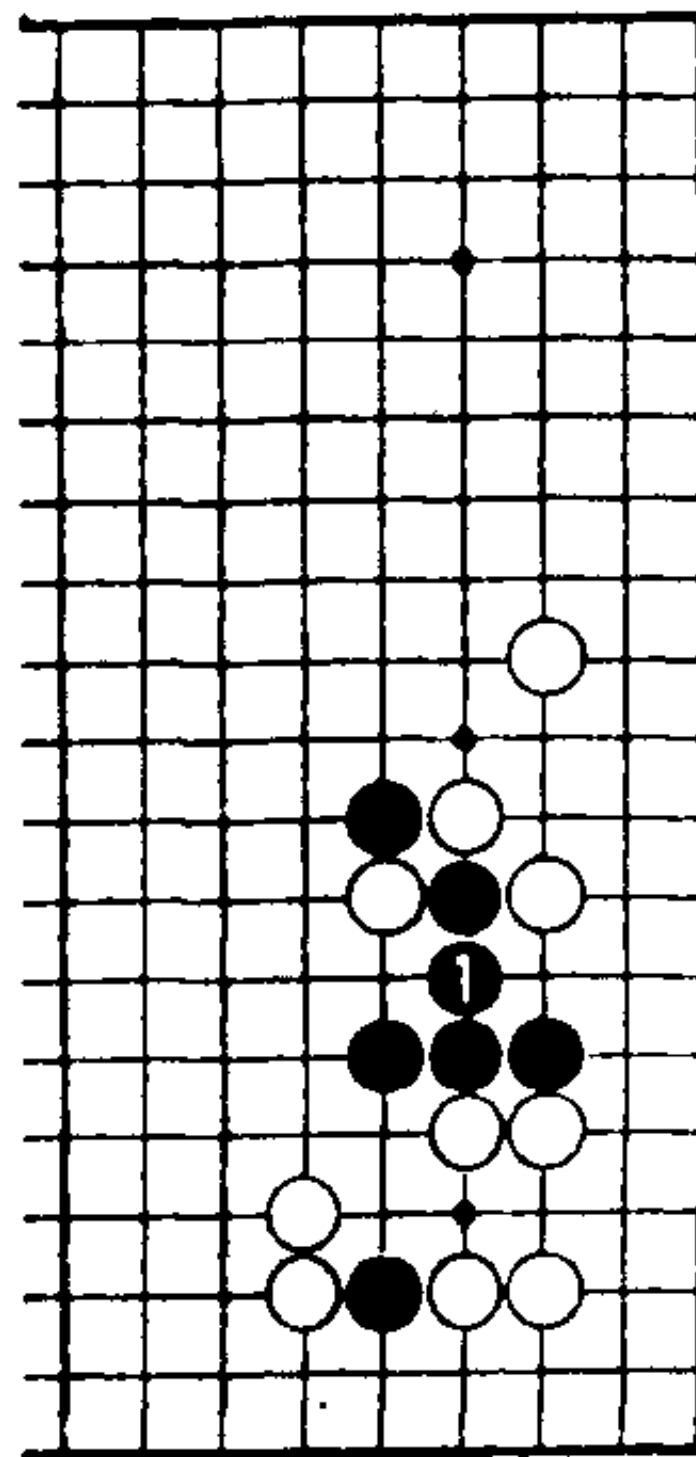
3 图 （失败）

由于白在打吃，黑 1 马上接上，这是绝对不行的。

走成如此棋形，黑将很难腾挪治孤。



2 图



3 图

4图 (复杂)

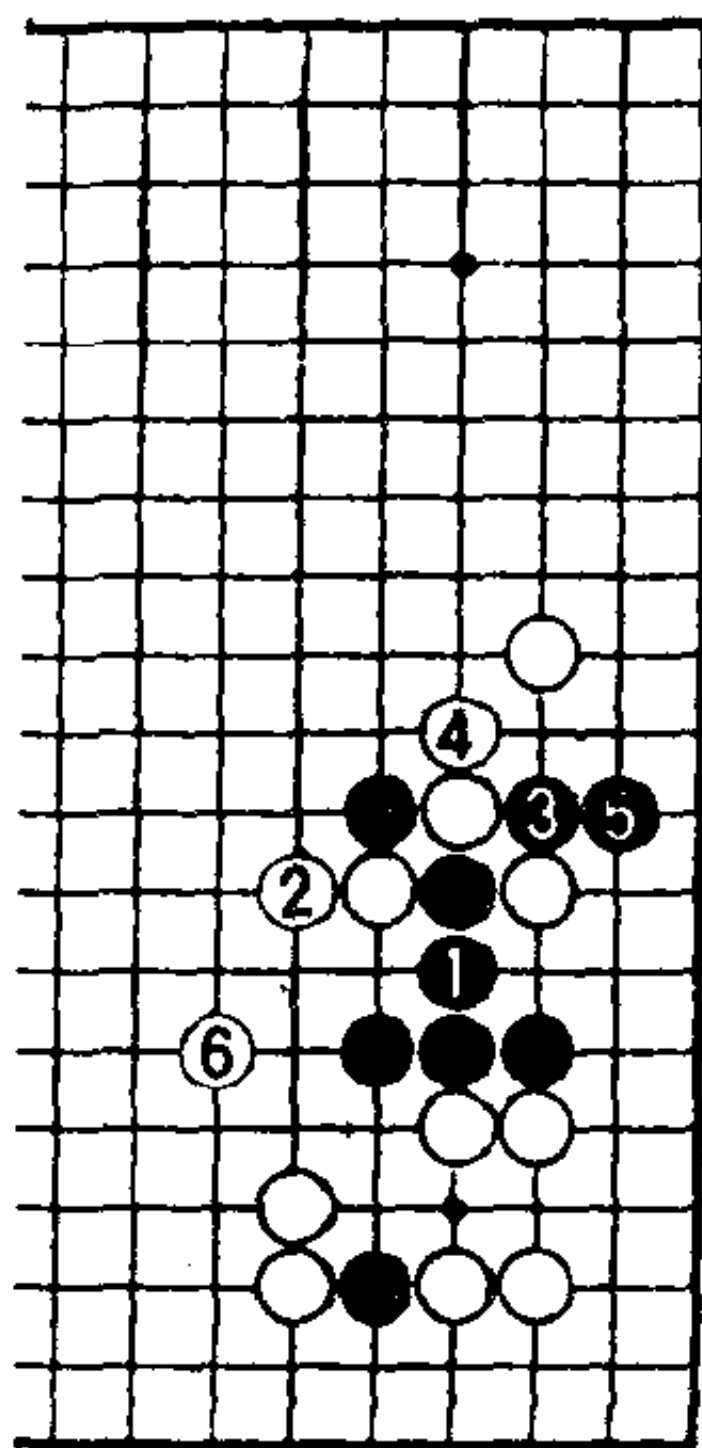
黑1接，被白2上长，棋就变得复杂难下了。

黑3、5吃白一子，被白6封头，黑苦。另外

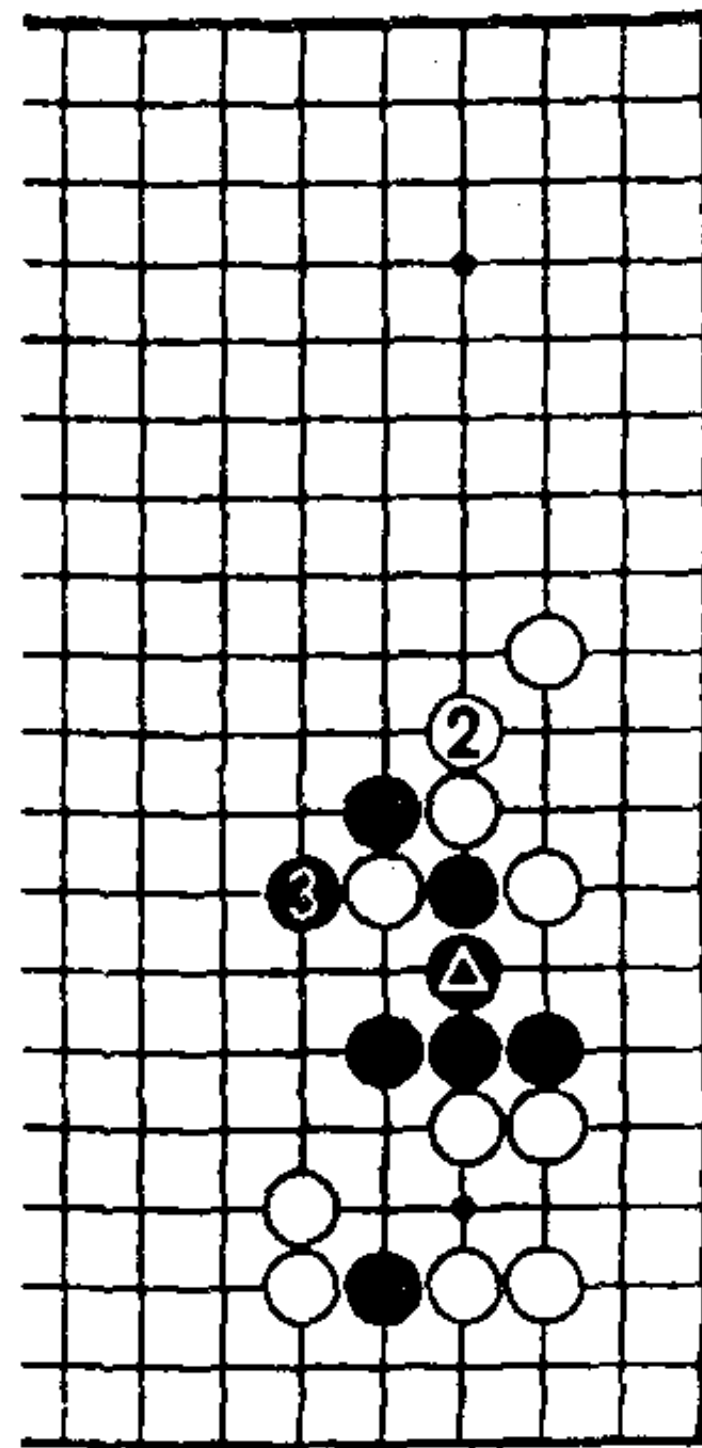
5图 (愚形)

白即使在2位退，黑也无趣。

黑3吃住白一子虽也出头，但▲的愚形令人不堪忍受。



4图



5图

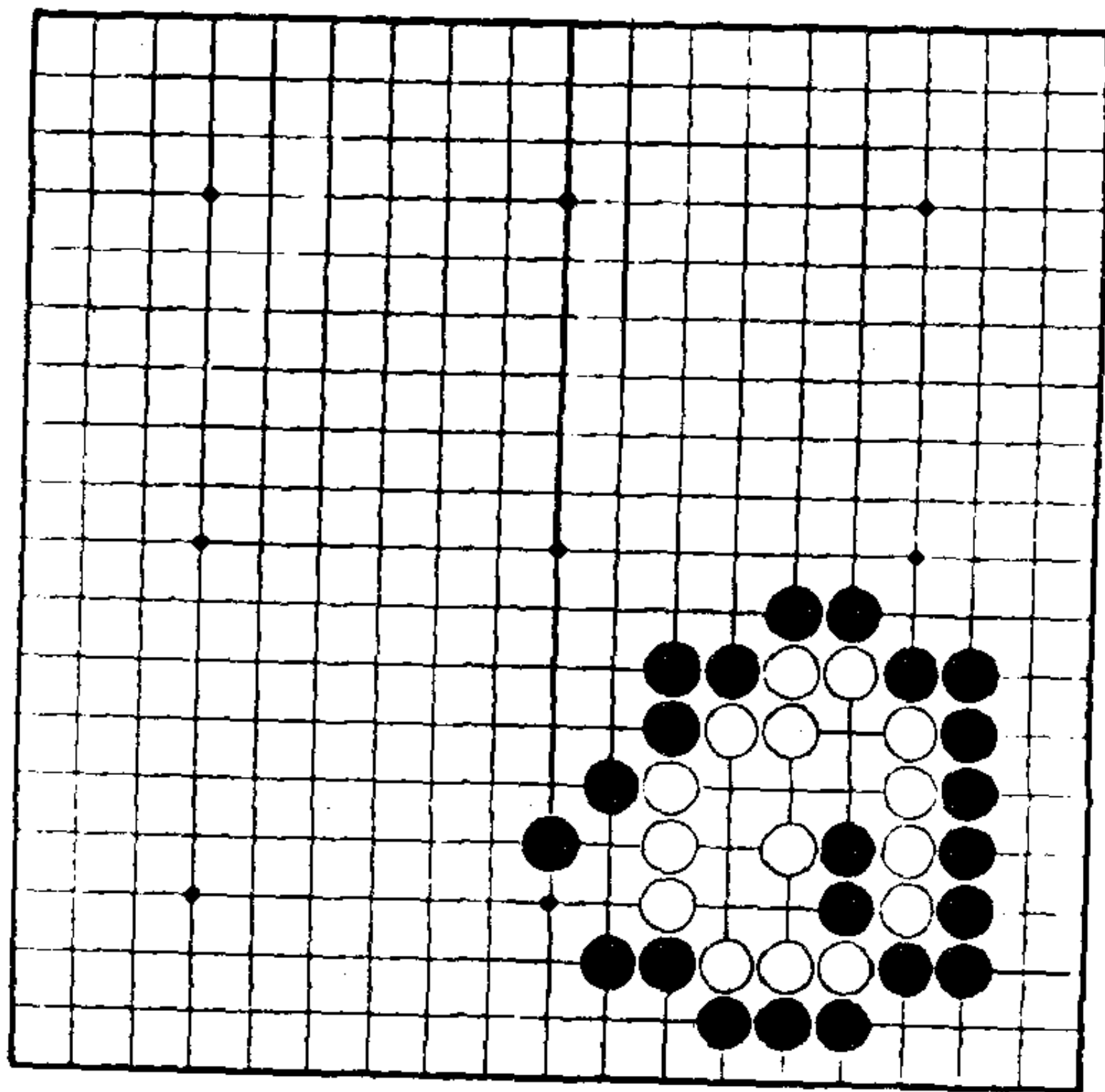
第14题

稍微一点
黑先 中级

“已经是终局了。”

“不，请等一会儿，还有手段可行。”

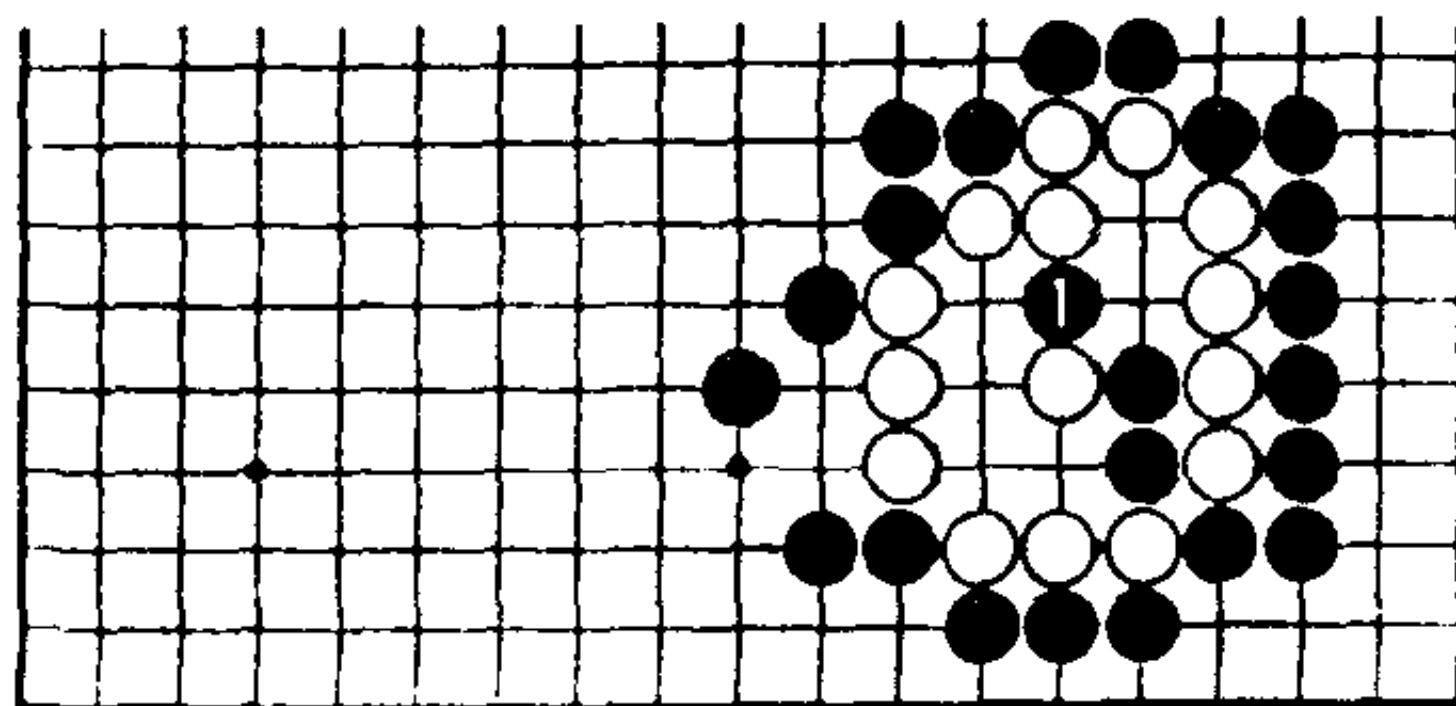
的确如此。有能稍微占到一点便宜的手段。



正解图 挖入

黑 1 挖入正是其手段。
这就所谓“棋中有棋”
之形。

正因为单挖，才显出其精湛的程度。

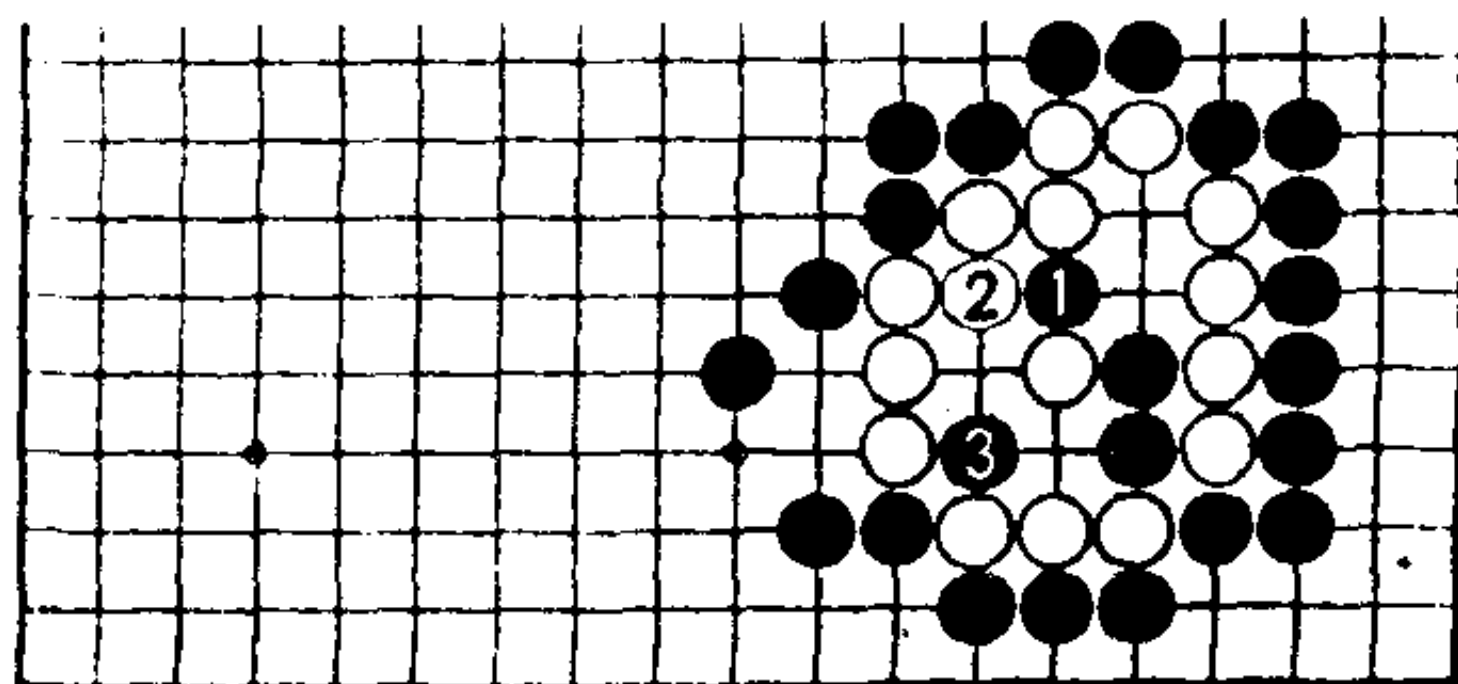


正解图

1 图 (打)

一旦被黑 1 挖入，白
只有 2 位应。

黑 3 从里侧打，吃白
三子。

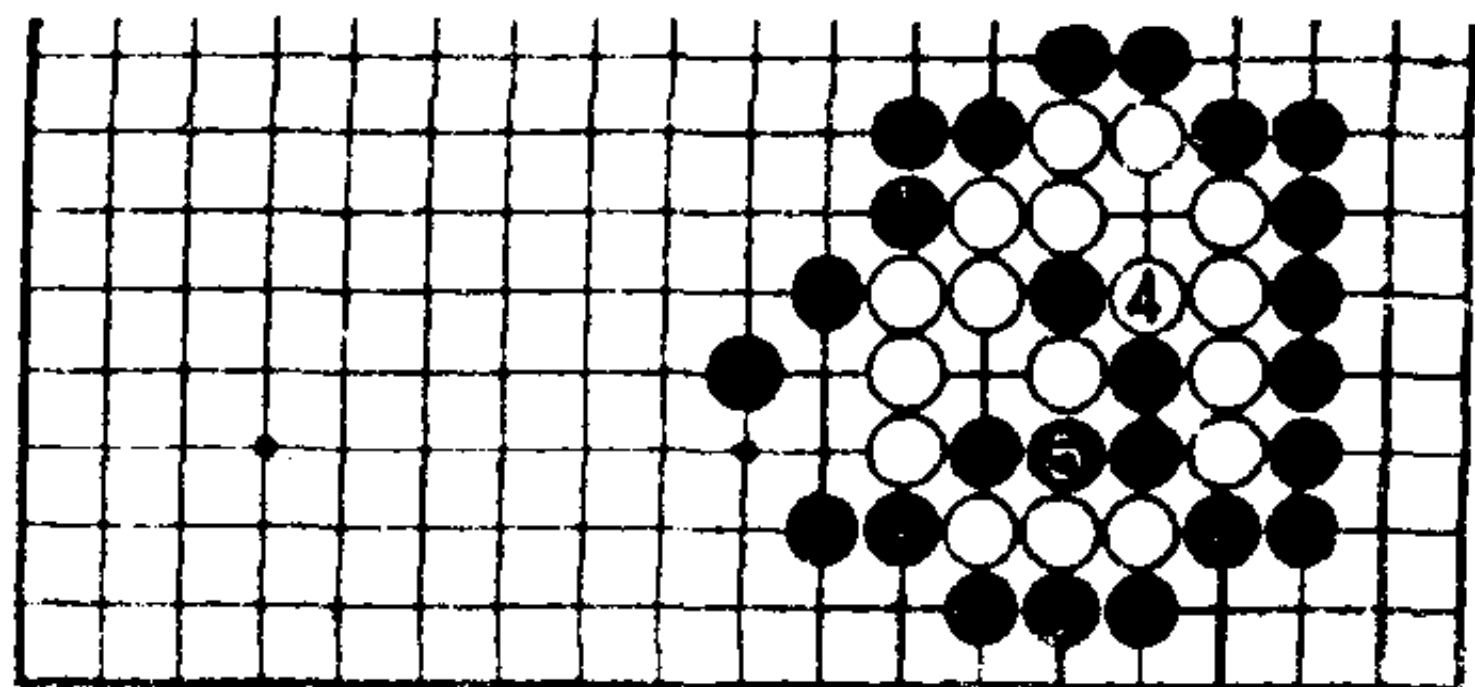


1 图

2图 (忍痛割爱)

这样，白4非提不可。
忍痛割爱。

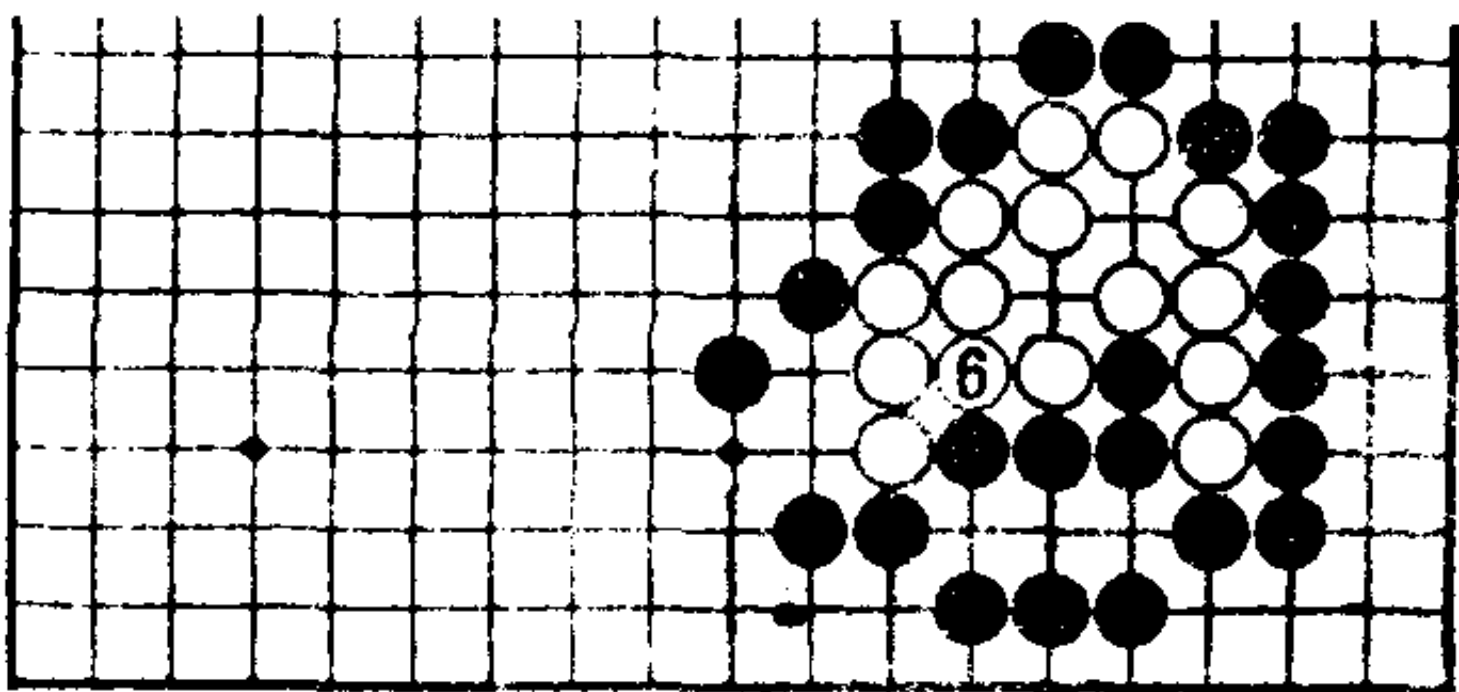
黑5提吃掉白三子。



2图

3图 (先手)

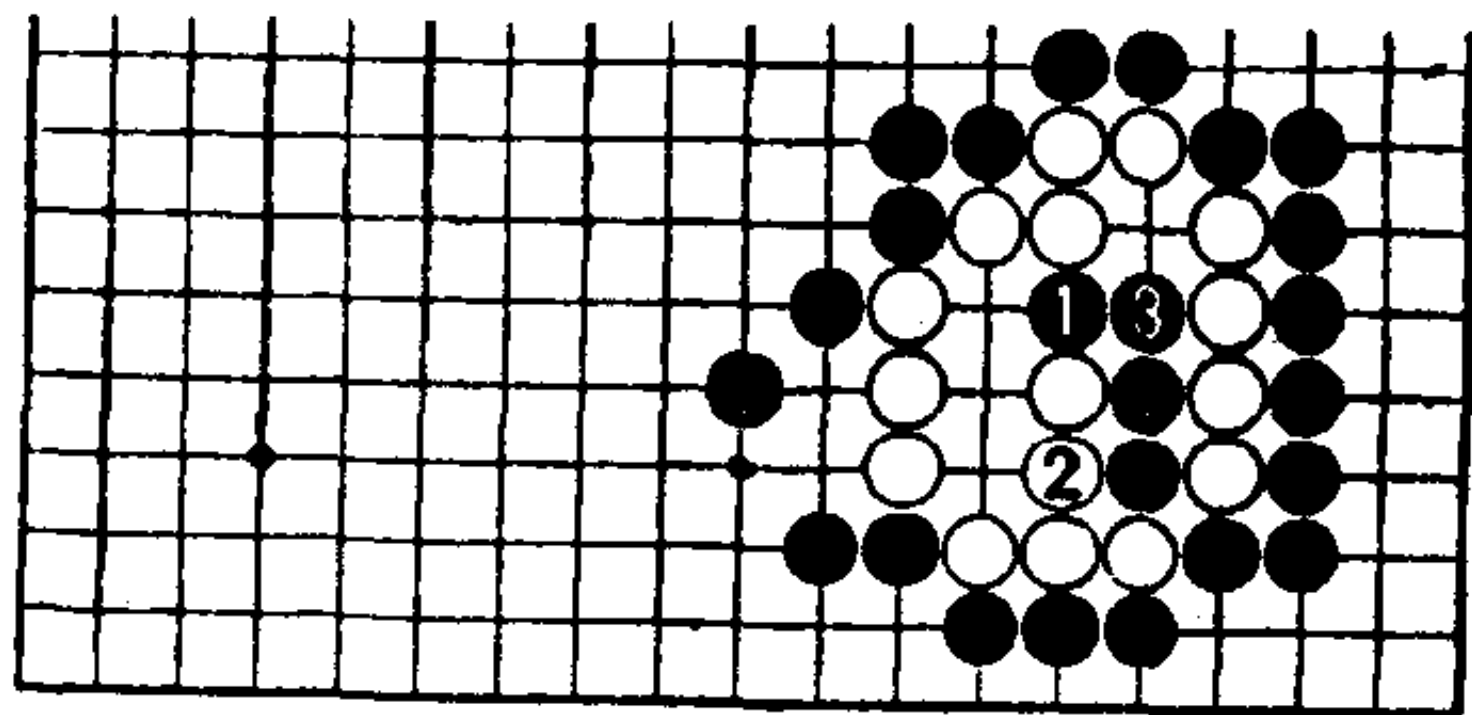
而且还是先手，白6
不可脱先还需做全眼位。
黑先手获取多少目便宜？
请试着计算一下。



3图

4 图 （自灭）

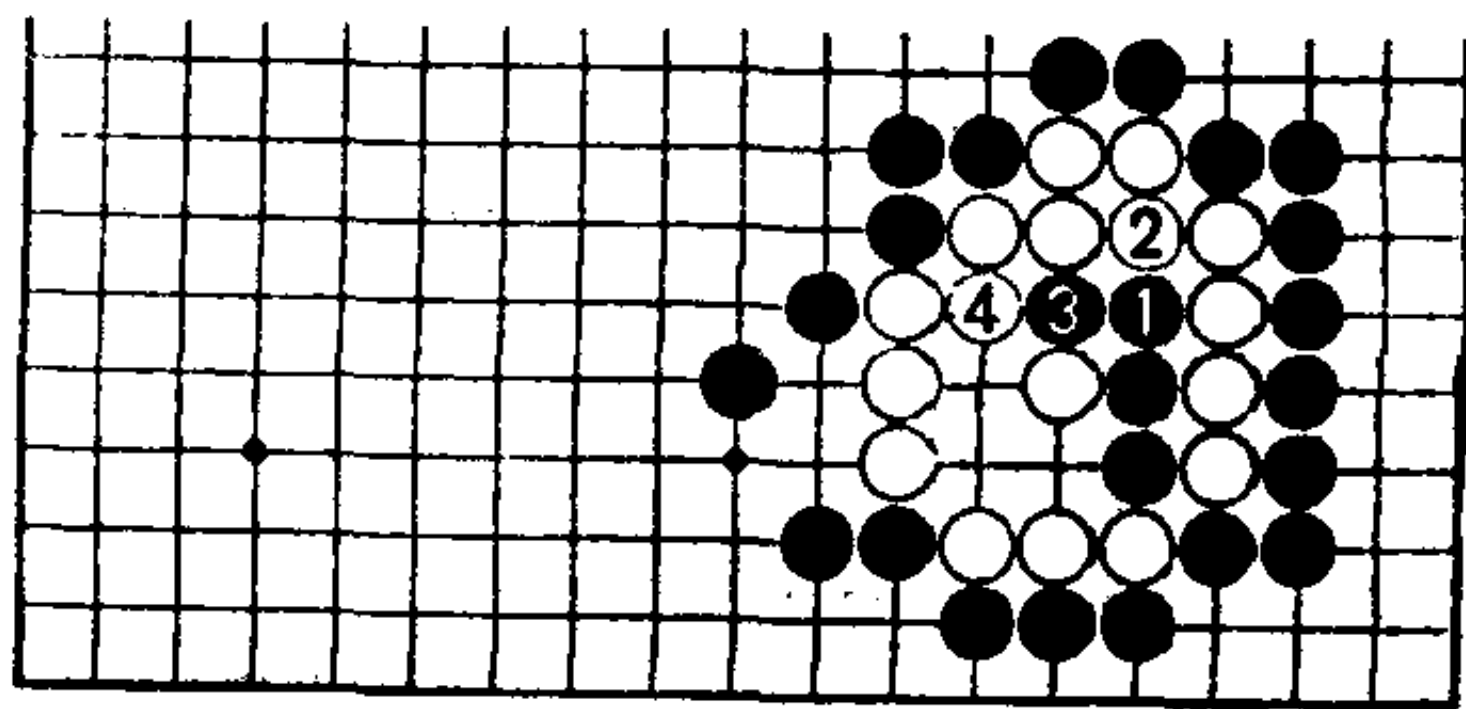
黑 1 挖，对此白 2 打吃，则自取灭亡。被黑 3 接上，接着还是打吃，白无应手。当然黑也不能指望着白走成此图。



4 图

5 图 （失败）

黑 1、3 一步步地冲，将手段全部走尽。最后是无偿被吃。



5 图

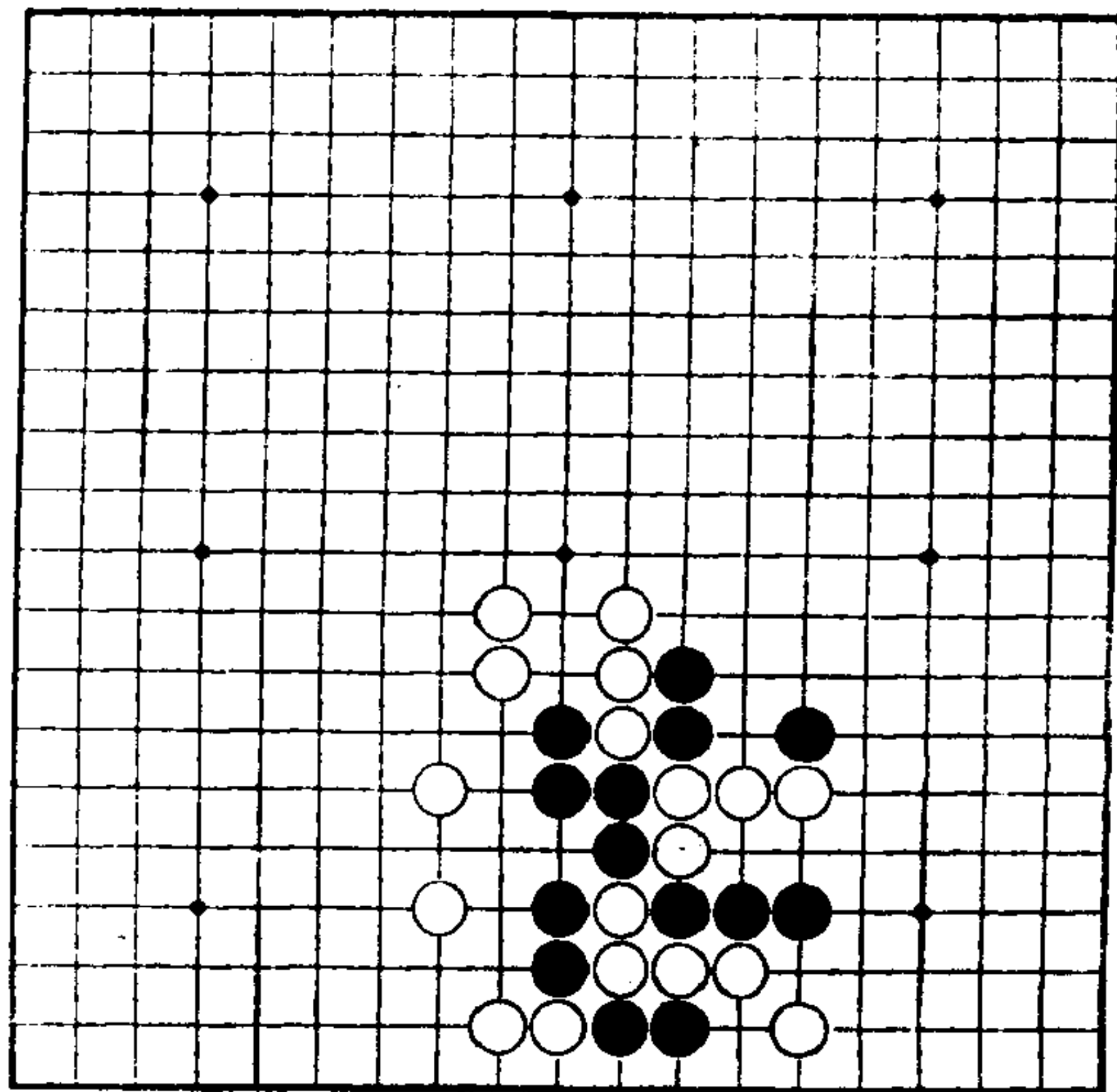
第15题

钥匙

黑先 上级

救助被围困在中央的黑六子，关键要点在何处？

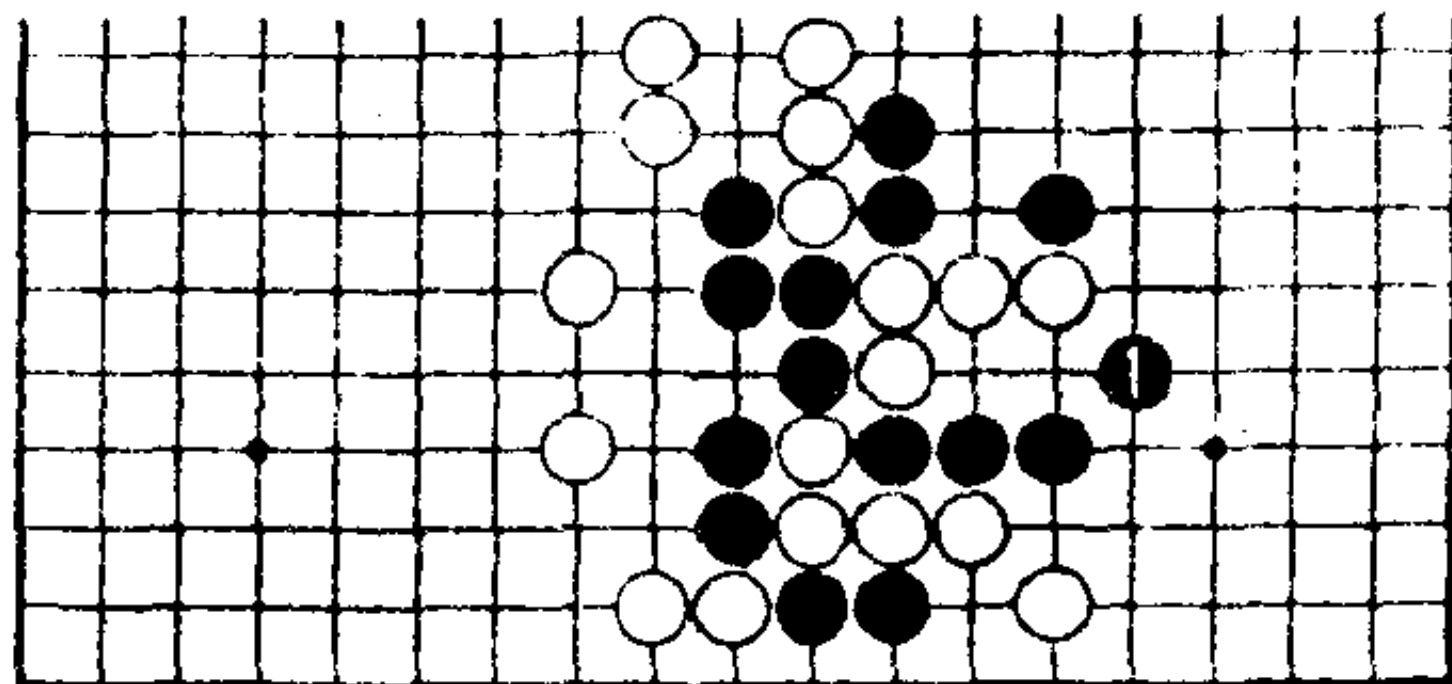
请注意下边的棋形，那里有打开大门的钥匙。



正解图 先手利用

黑要先走1位尖。

这的确的确是“先手”的利用。是对下边棋形“有助”的一手。

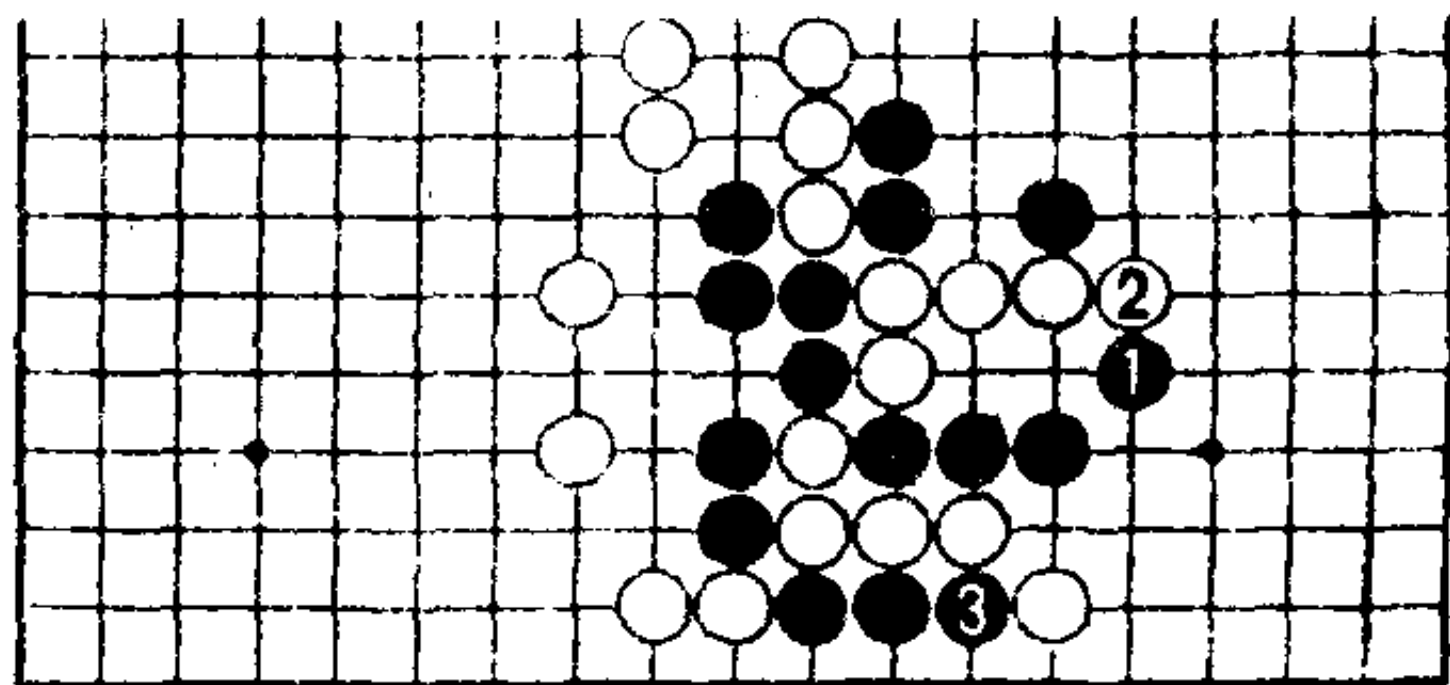


正解图

1图 (开始)

黑1尖。对此，白2应在上方，黑3就从下边开始行动。

黑1自然会发挥应有作用。

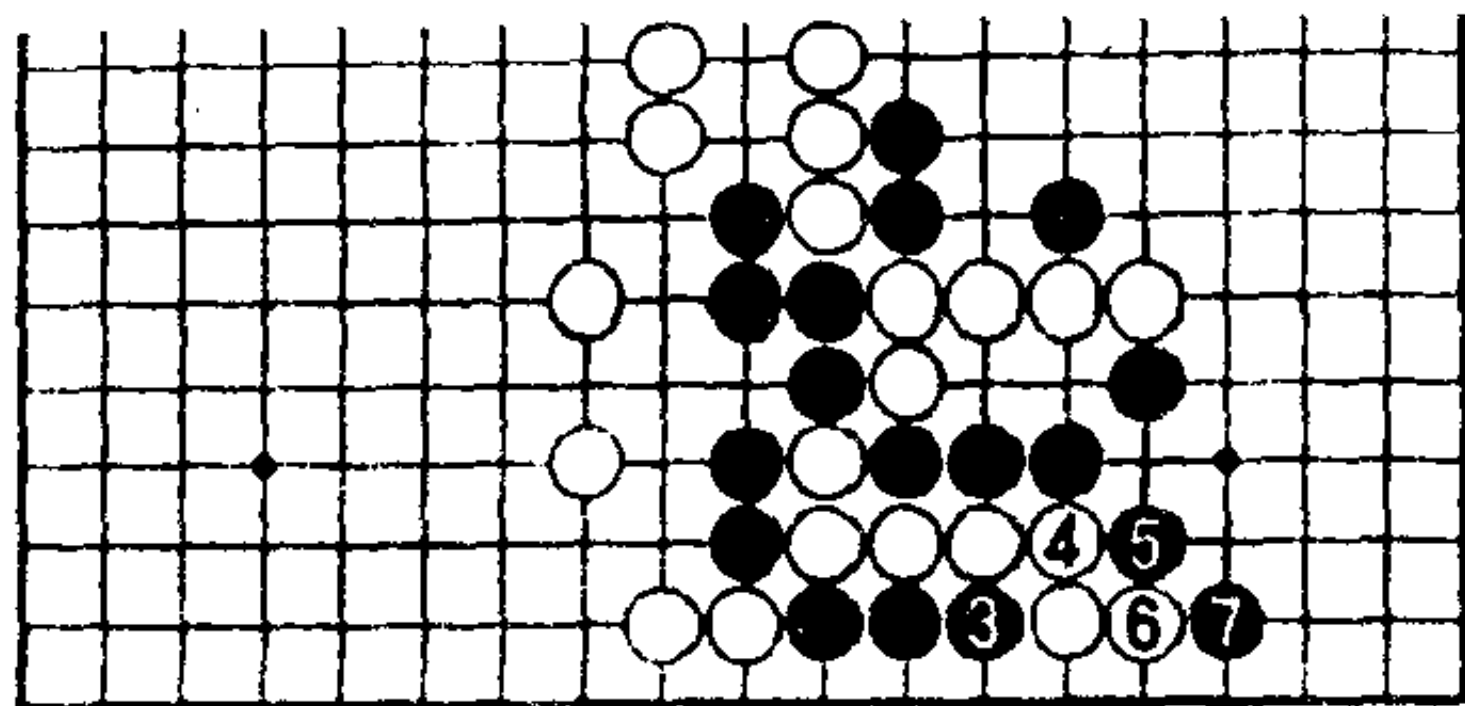


1图

2 图 （连扳）

黑 3 打吃，白 4 接绝对。

黑 5 扳，白 6 长，黑 7 连扳是手筋。实际这也不过是常用手筋而已。

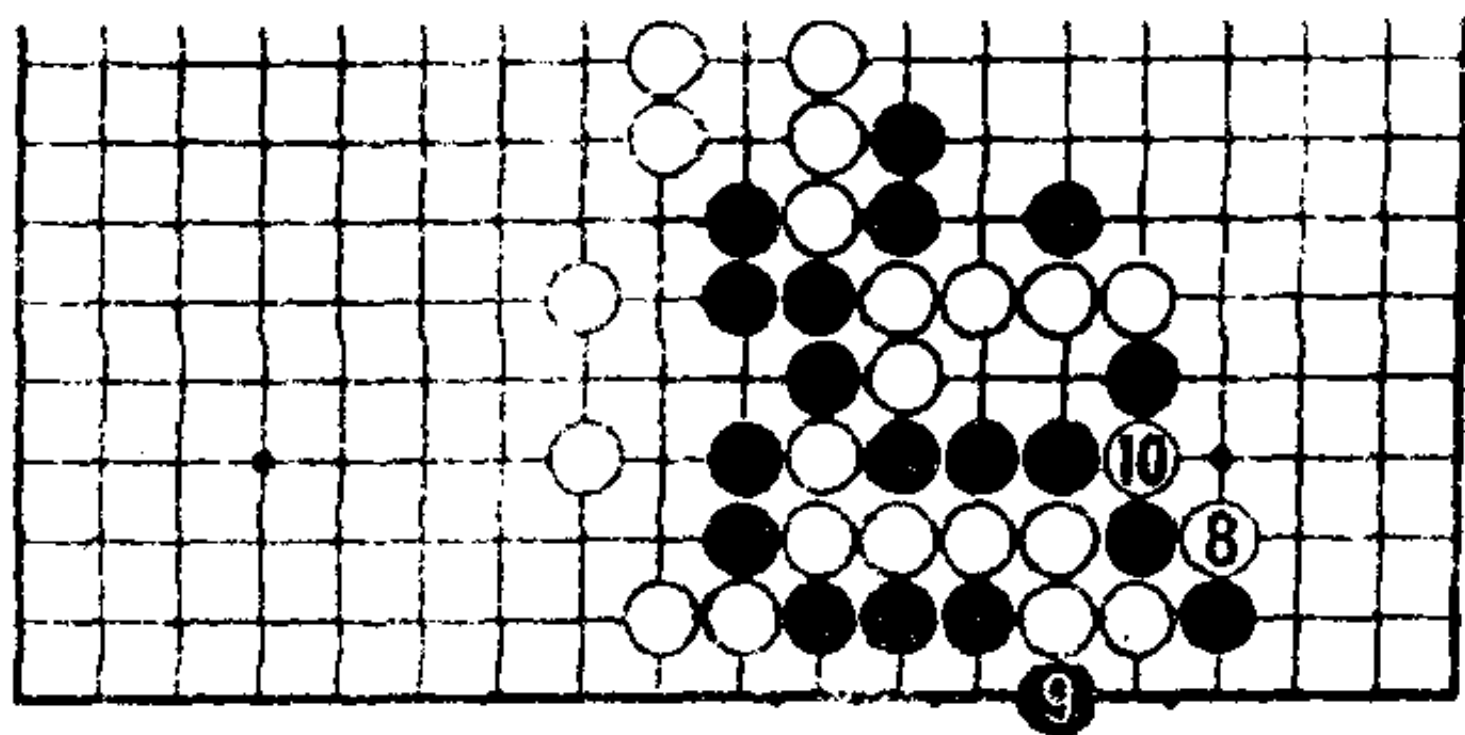


2 图

3 图 （回旋）

接着，白 8 断吃，仅此一手。黑 9 从下方打，让白 10 提吃。

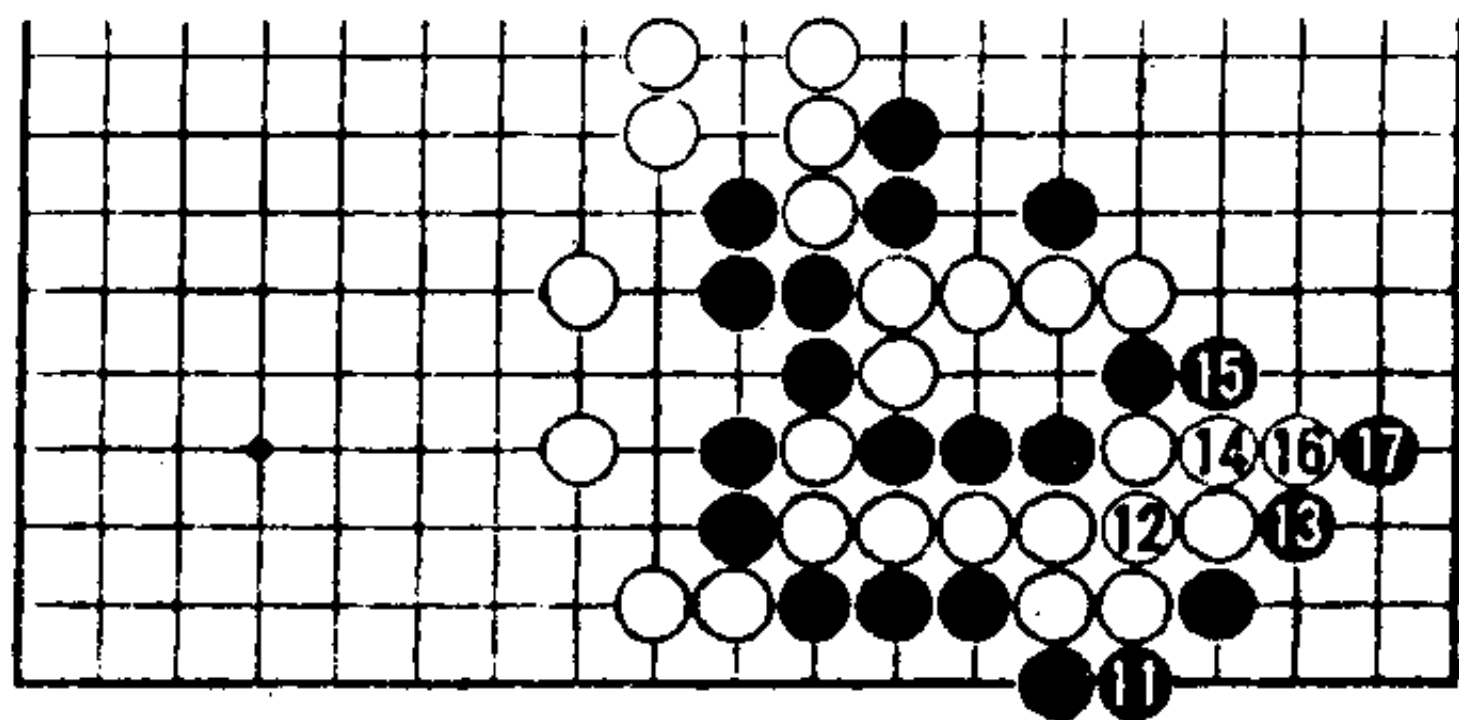
战斗转了个方向。



3 图

4 图 (征子)

黑11包吃，白12接上。
黑13、15依次征吃，白16逃，
黑17追吃，白无路可逃。

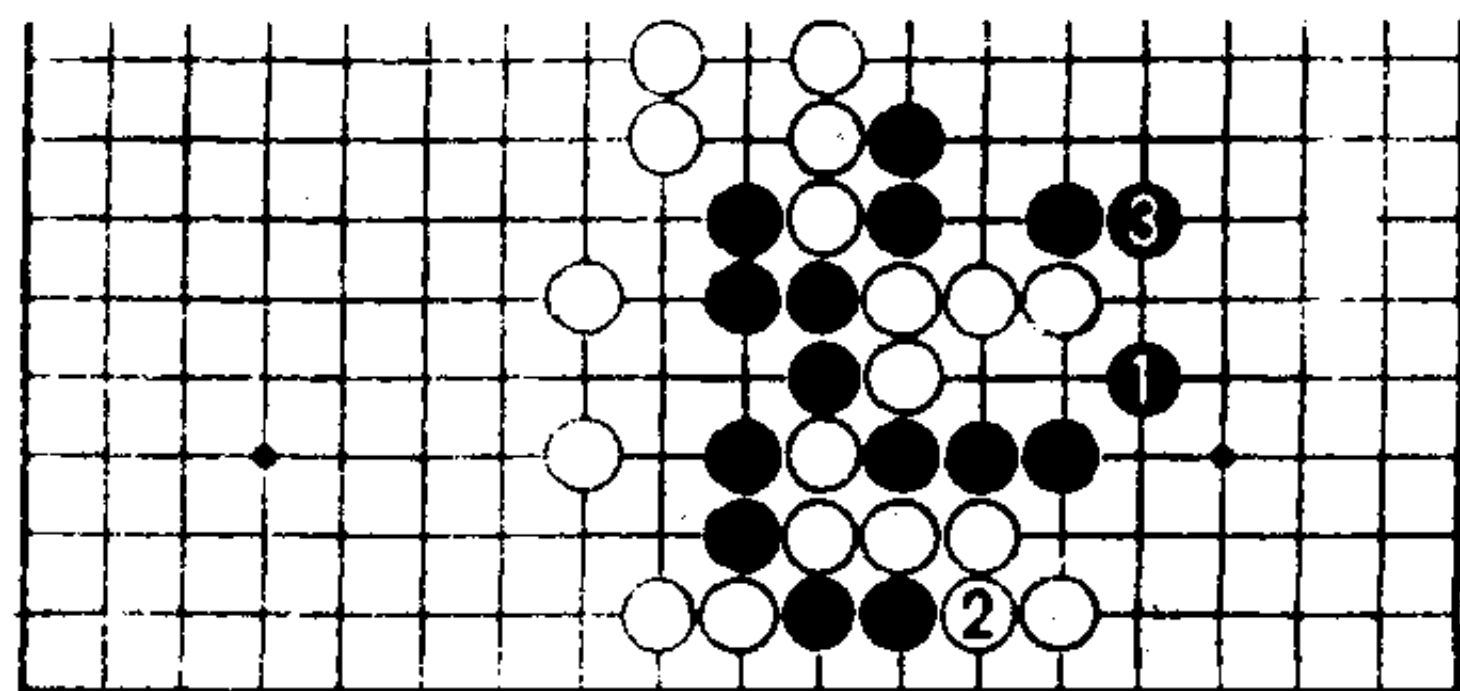


4 图

5 图 (长)

那么，黑1尖时，白
2小心谨慎地于2位补。
黑怎么样呢？

黑3长出是很重要的
一手……



5 图

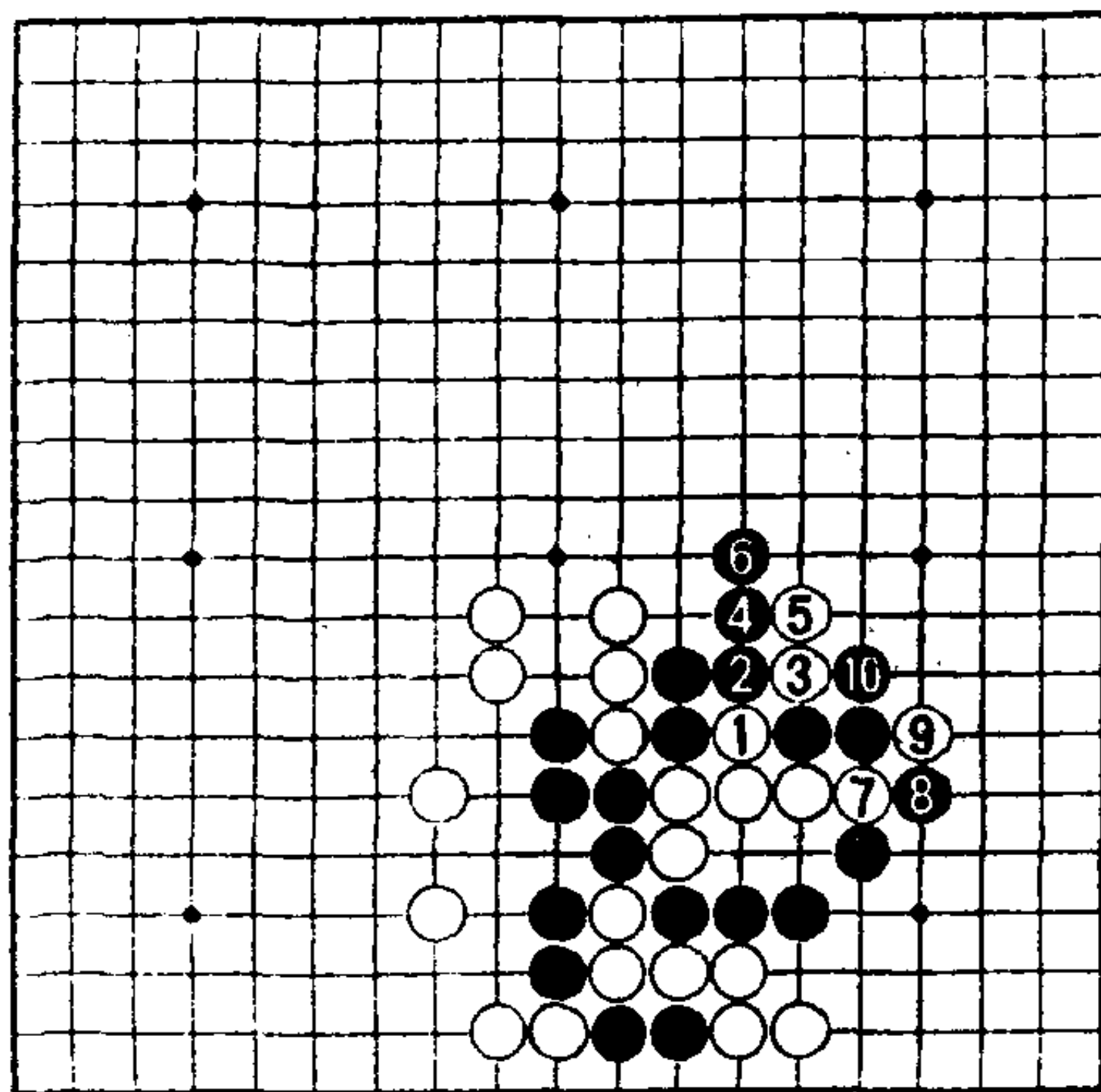
6图 (危急万分)

接前图，白1冲，黑2挡。

白3断，对此，黑4必须耐心地退。

现在短兵相接，决不可疏忽大意。

白5再压，黑6退。
白7、9冲断，黑10拐出，真是危急万分。但最终还是黑胜。



6图

◆一点忠告◆

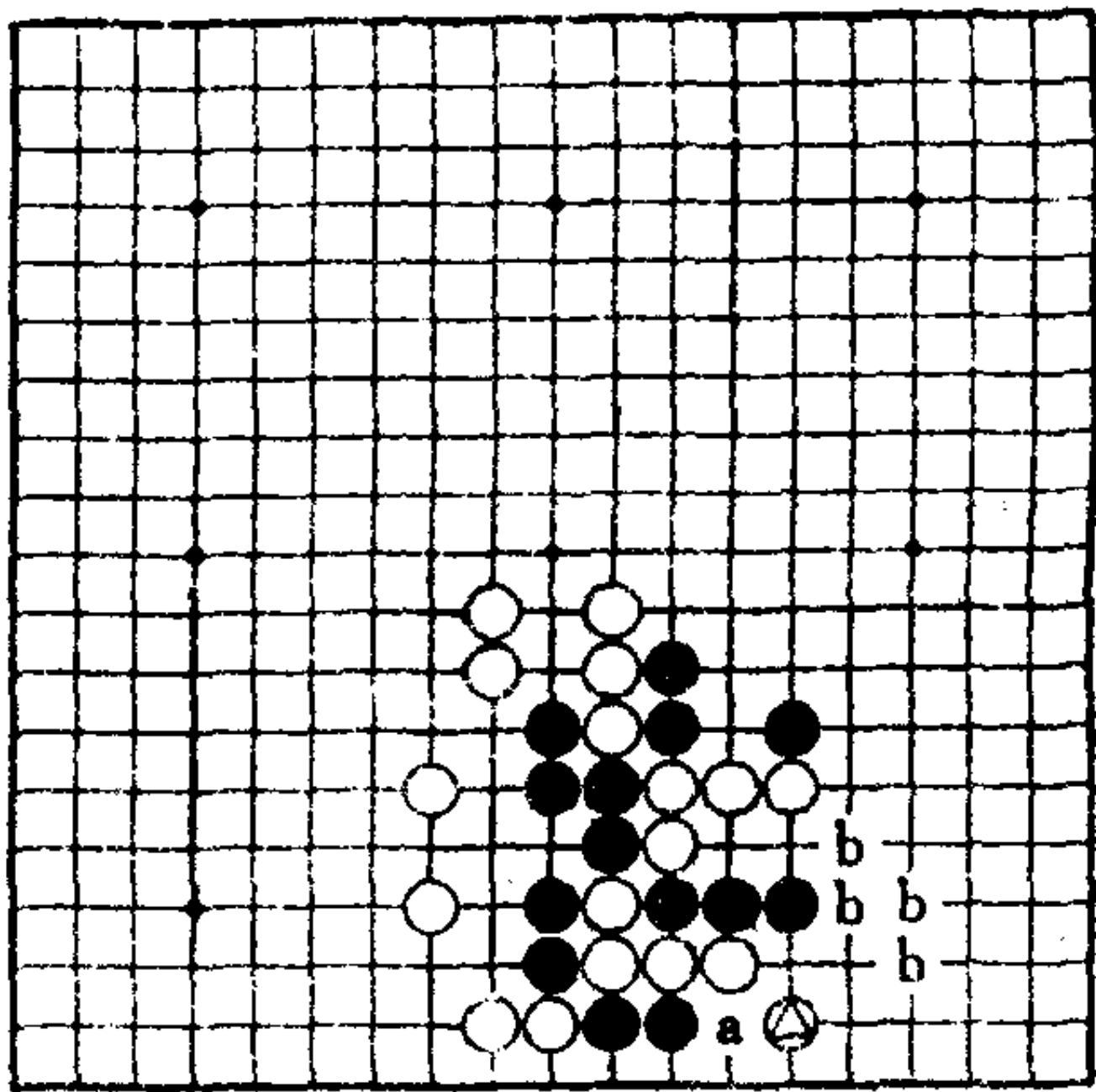
先手点

1 围 (虽是手筋)

●虽是吃黑的一手手筋。但此型黑a打吃后，b点均可成为先手。

此外，还有不少点也是先手，本题是充分地发挥其先手点作用的一例。

在实战中也是很实用的。



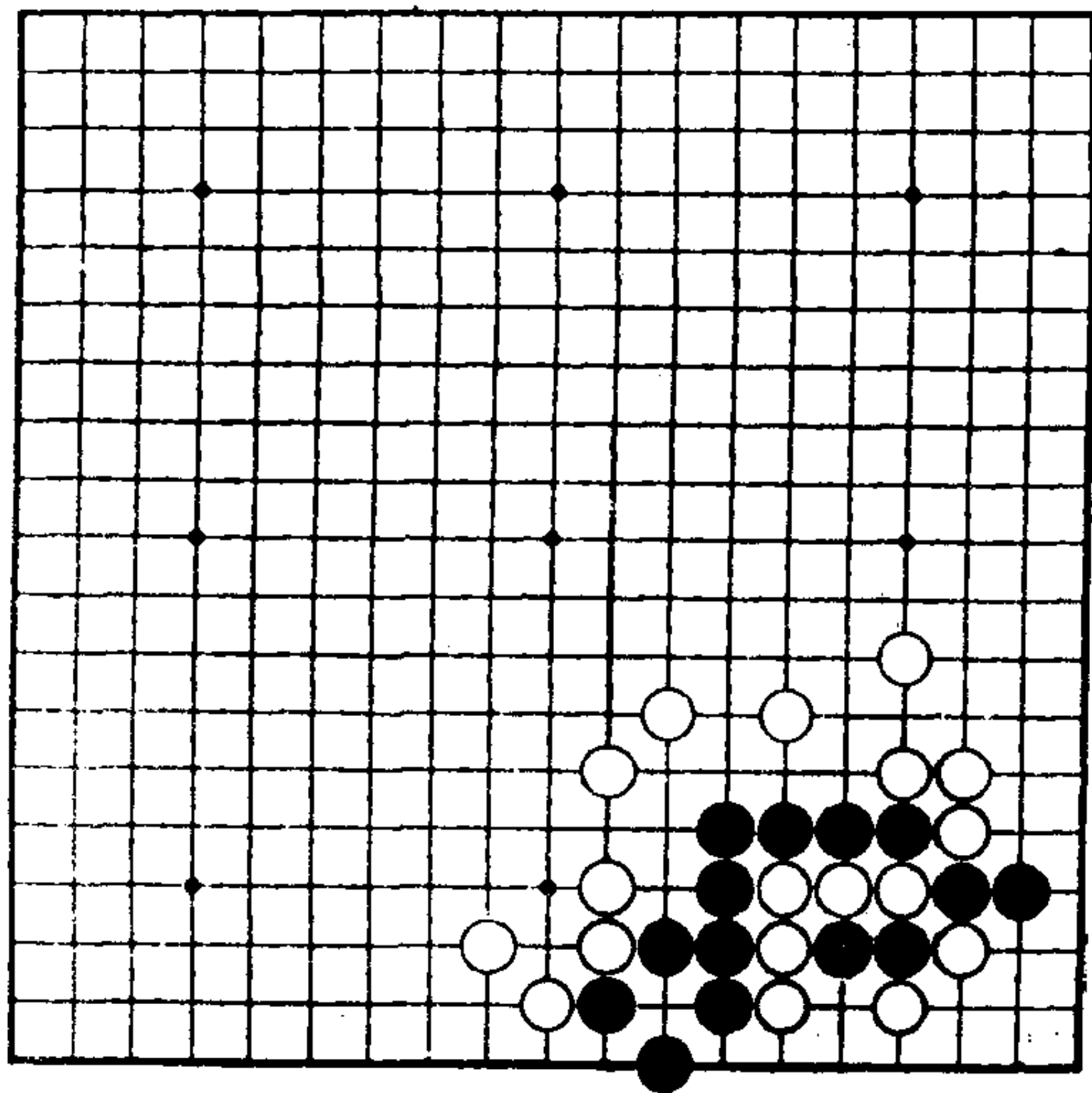
1 图

第16题

喜从天降
黑先 有段

黑只有一个眼，
但右侧显得凌乱。

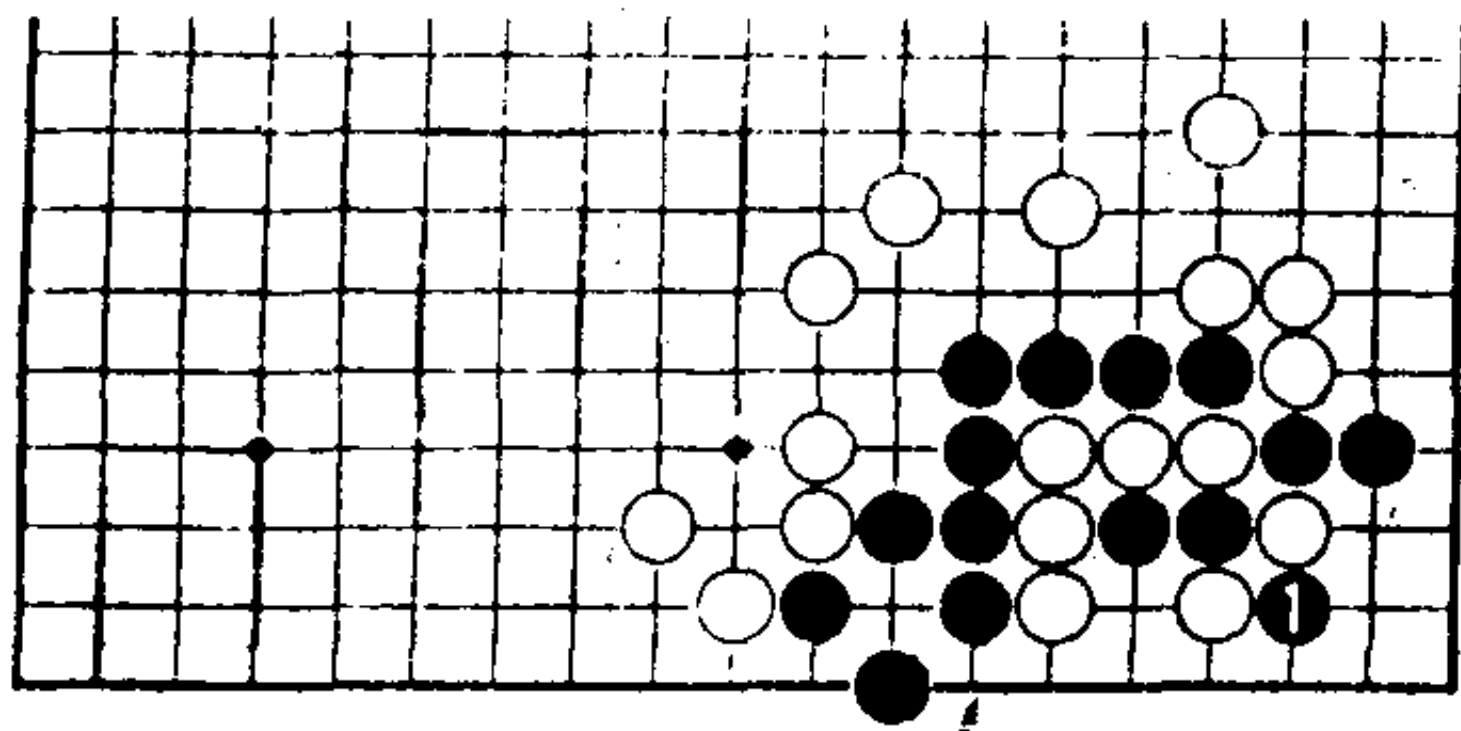
利用这乱的余味，
可以做活，真是喜从
天降。



正解图 断

黑要在 1 位断。

唯一的解救办法就在于此了。以下仅仅是计算问题。

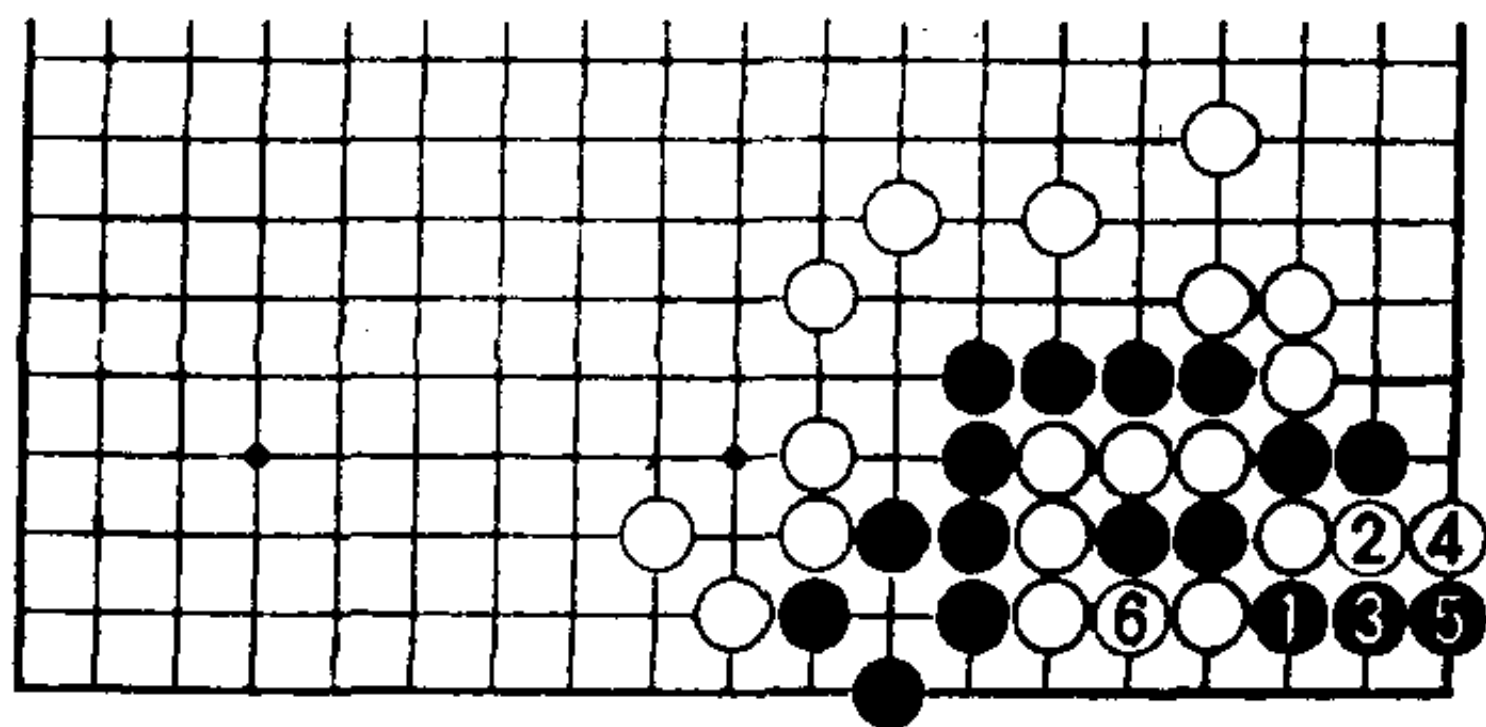


正解图

1 图 (尽力而为)

黑 1 断，白 2 长。

黑 3、5 继续叫吃，尽力而为。这样是否可行？让白 6 拔吃后……

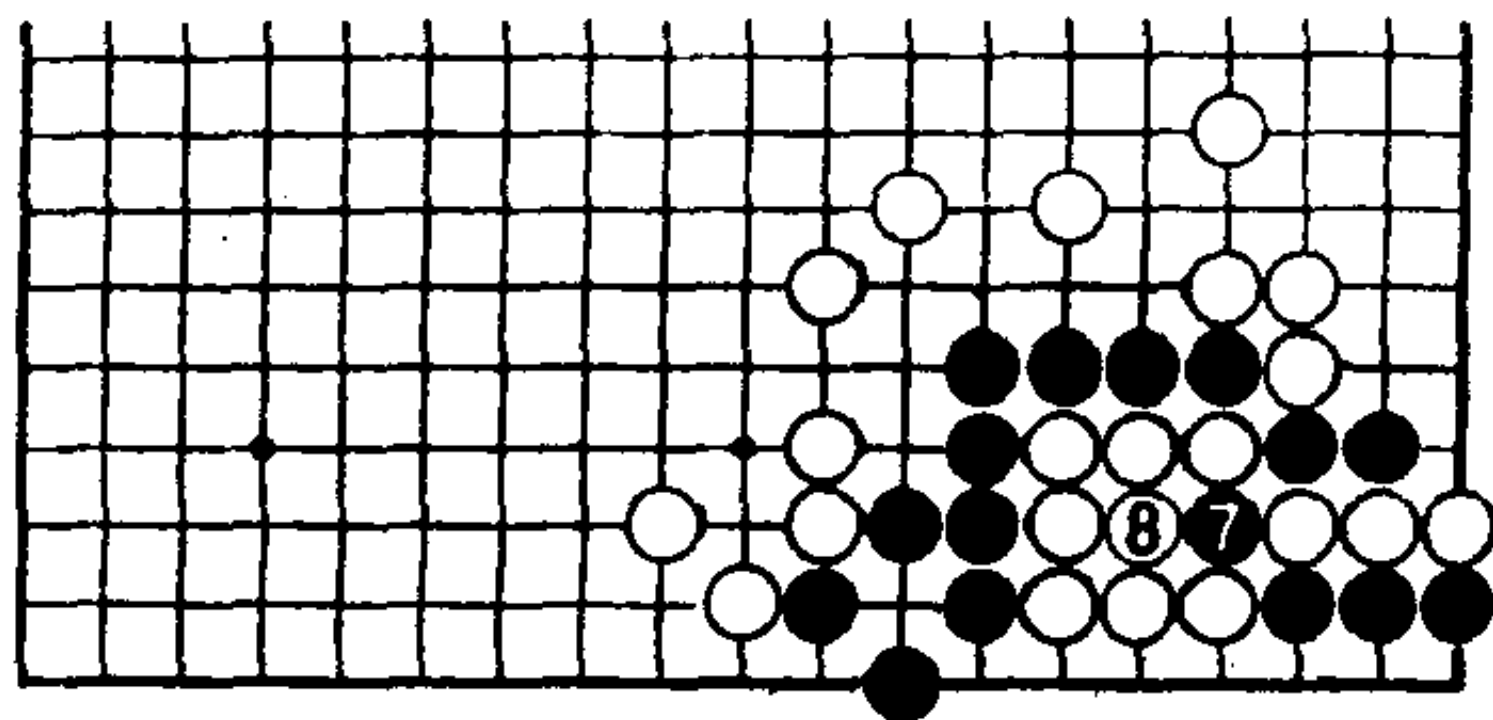


1 图

2图 (扑入)

黑7扑入。

白8提吃。其间的应对无点滴可以挑剔。

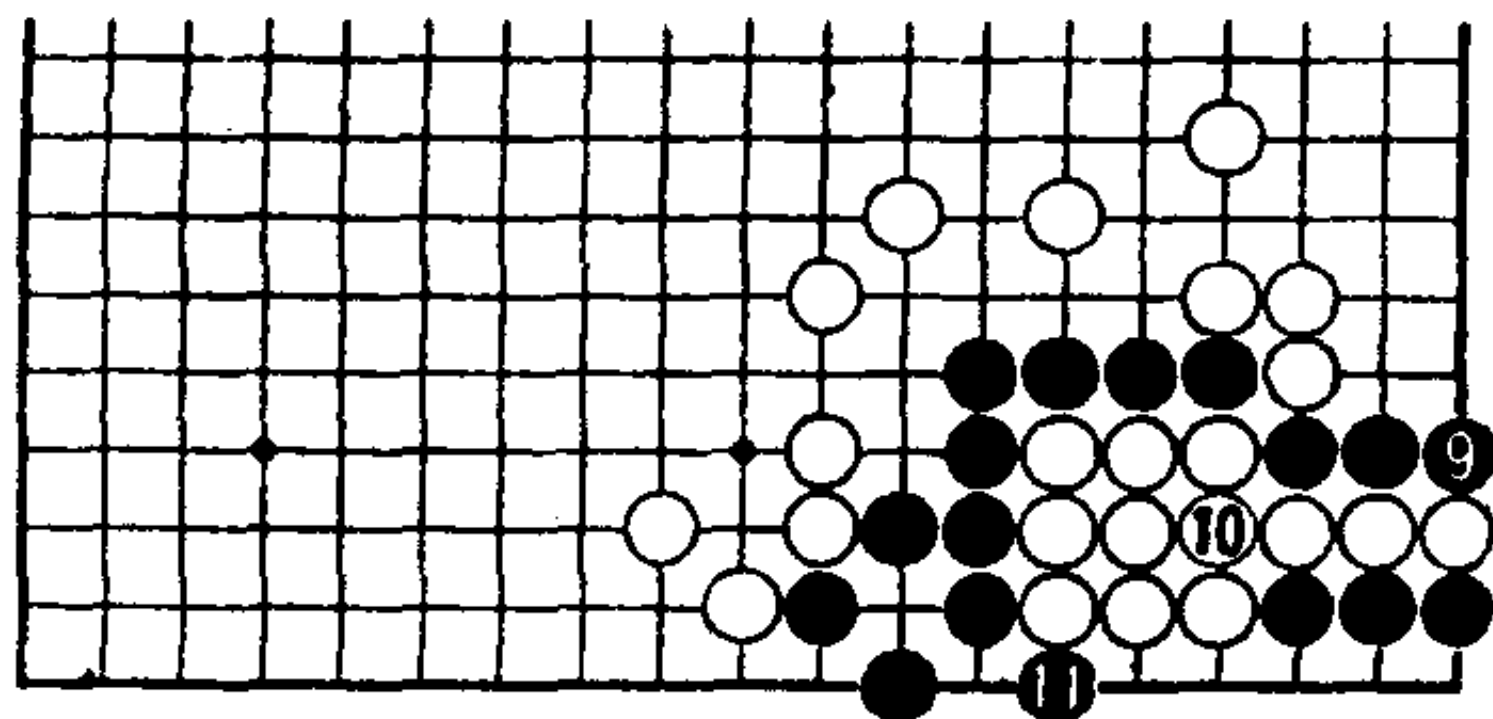


2图

3图 (对杀)

黑9包吃，白10接。对此，黑11扳与白对杀拚气。

自然，这对杀是无法取胜的。

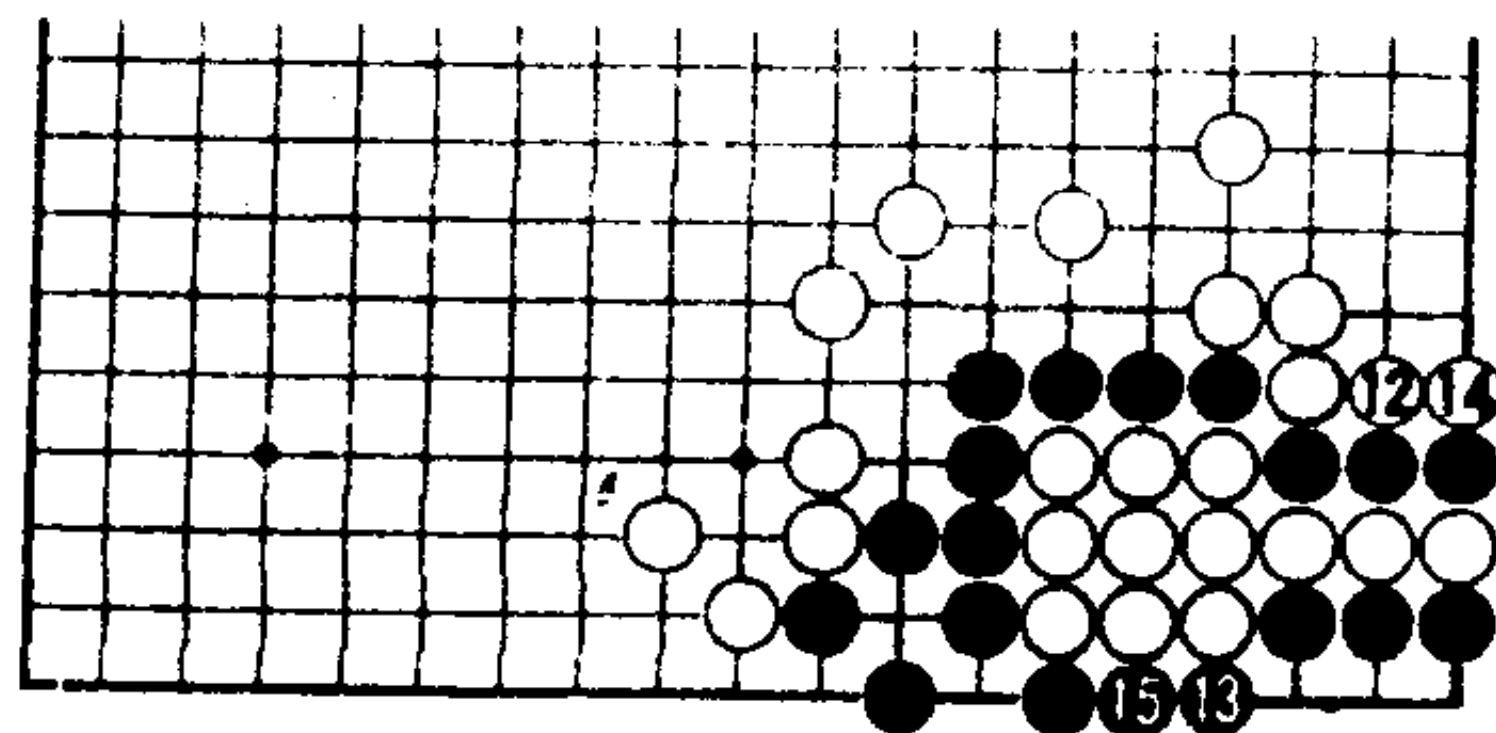


3图

4图 (渡过)

白12叫吃，黑13扳打差一气被吃。

可是，请看一下黑15渡过的棋形。



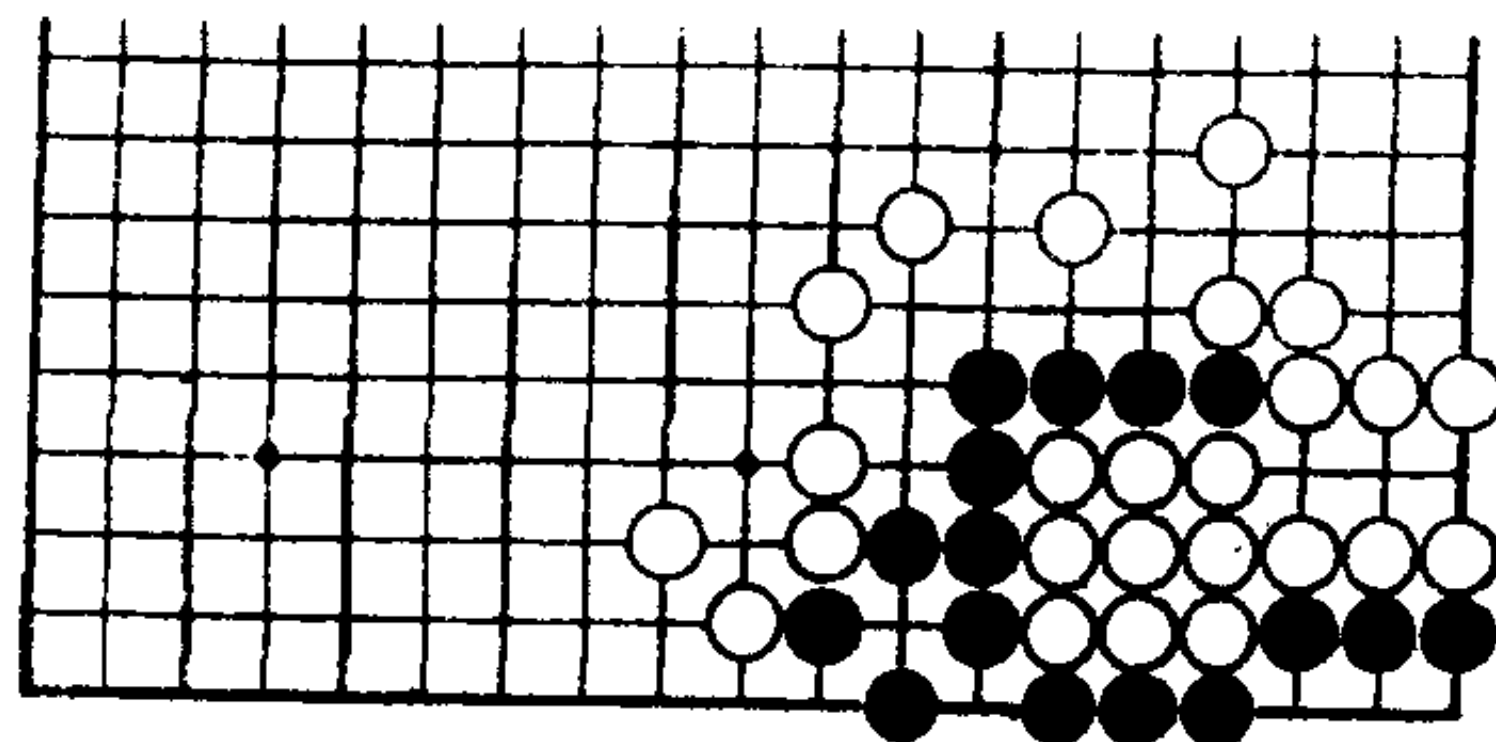
4图

5图 (不可思议)

的确不可思议。

角上竟然有一个眼，黑大棋起死回生。

围棋中，往往会有意想不到的事情发生。这就是棋的有趣之处。



5图

第17题

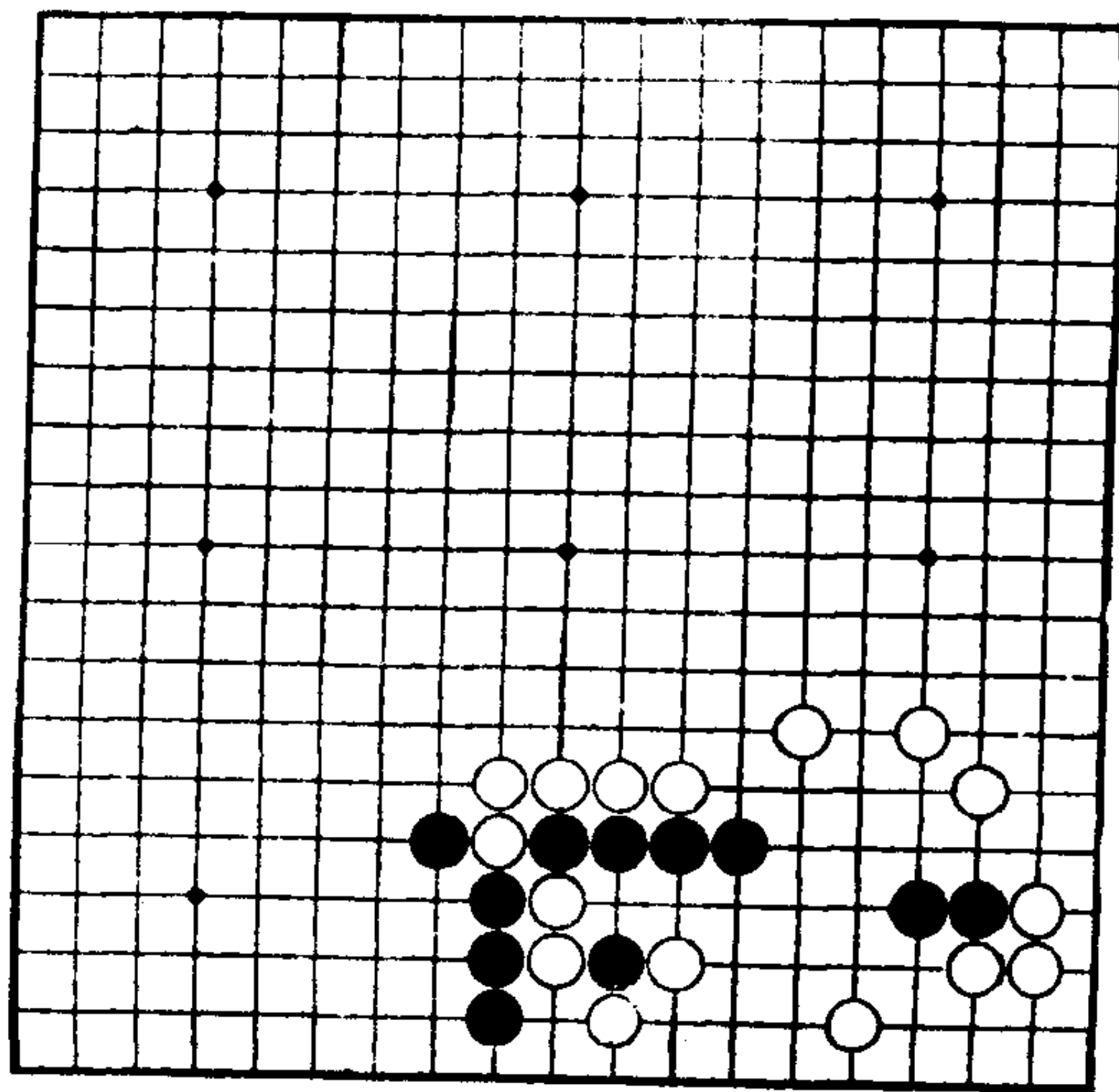
一手要点

黑先 初级

黑数子被孤立其中。

要想救助，只要看出一手要点就足够了。

对初学者也许难了点……

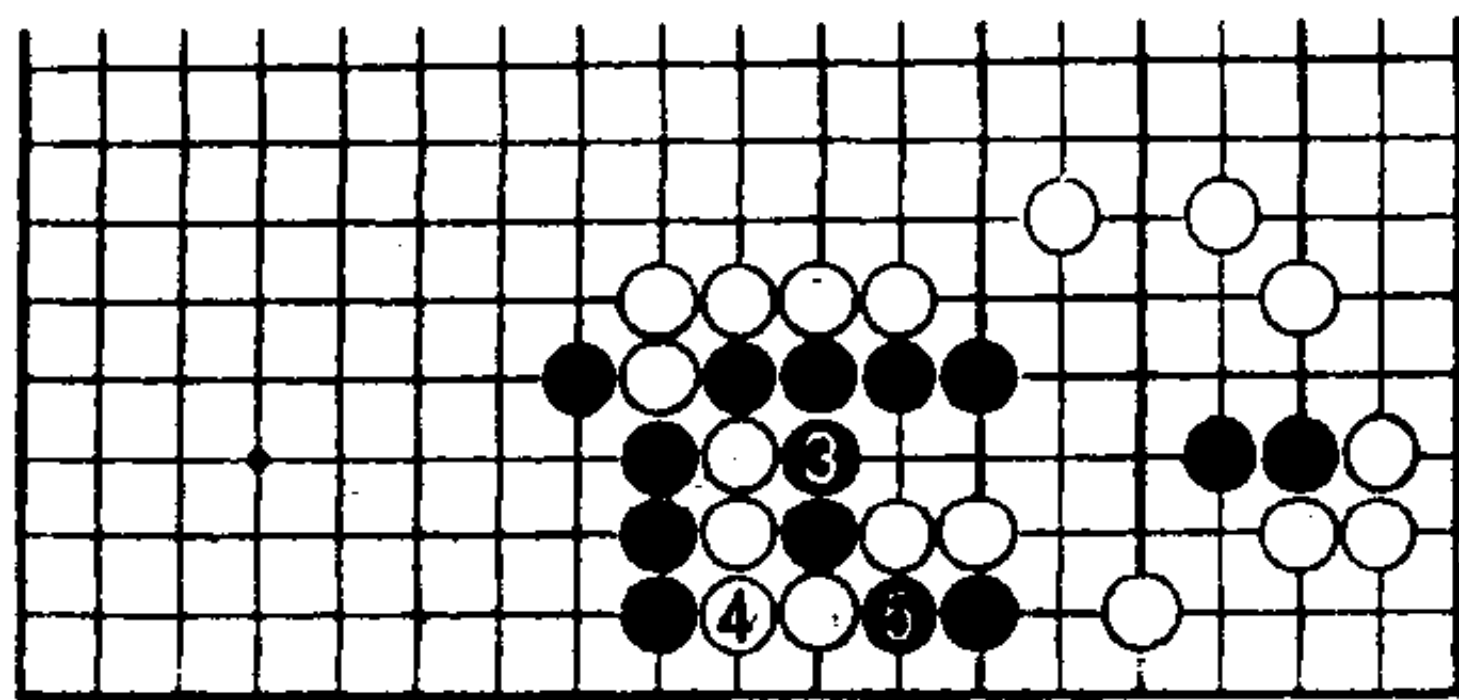


2 图 （断吃）

黑 3 打，白 4 接，黑 5 断。

断吃下四子，黑轻易地连接上。

见到答案就觉得比较简单。

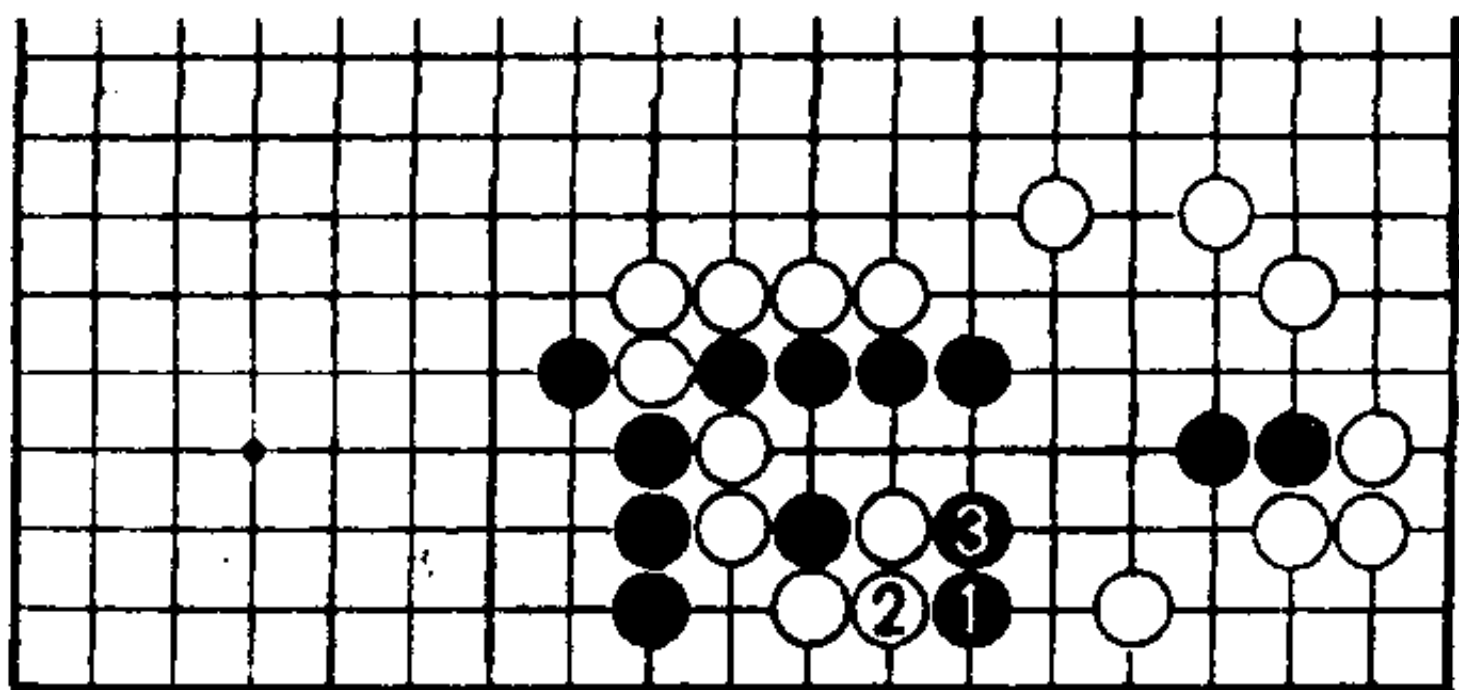


2 图

3 图 （抵抗）

黑 1 点。对此，白 2 接进行抵抗，黑 3 就贴上。

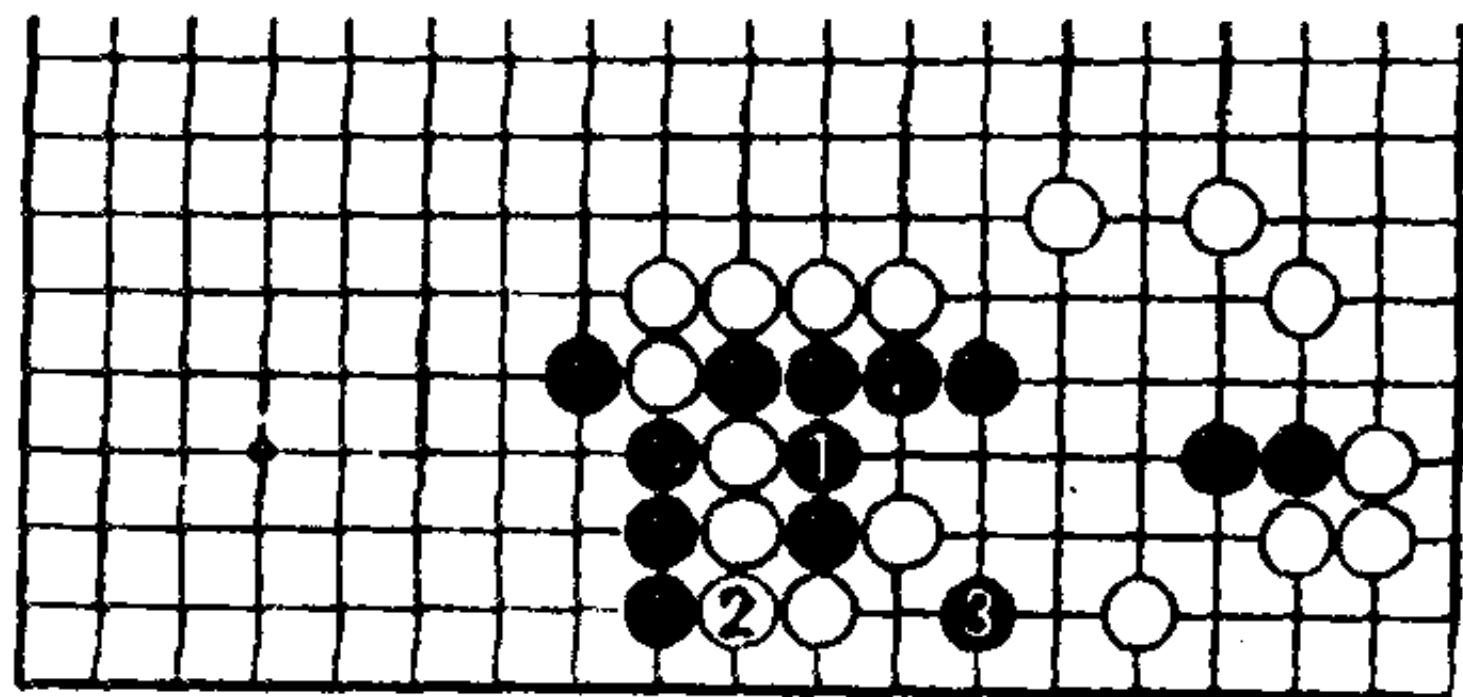
这样对杀，无疑白无法取胜。但是……



3 图

4图 (失败)

黑先在1位接与白2交换，黑3再点就失败了。
绝对要注意次序。

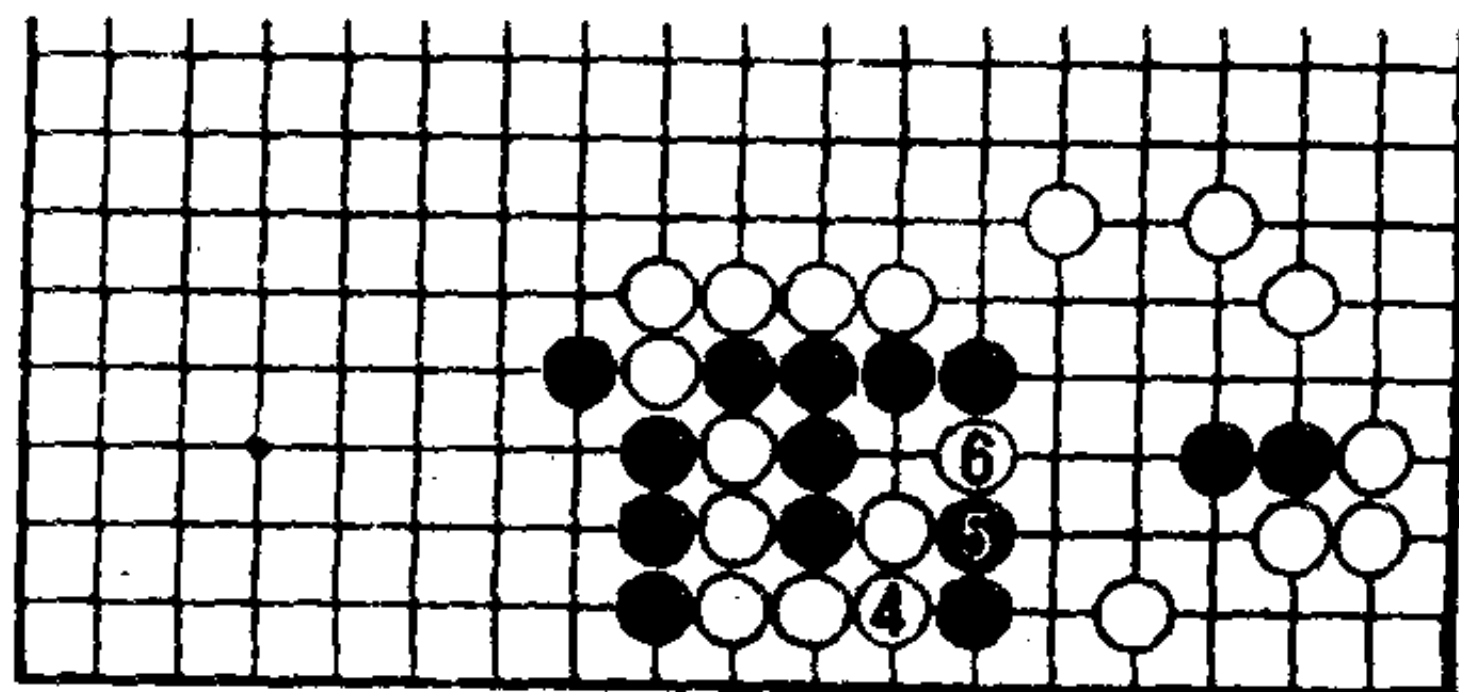


4图

5图 (挖入)

白4接，黑5上长，
白6就产生了挖的手段。

不管怎么应，黑都不可能取胜。



5图

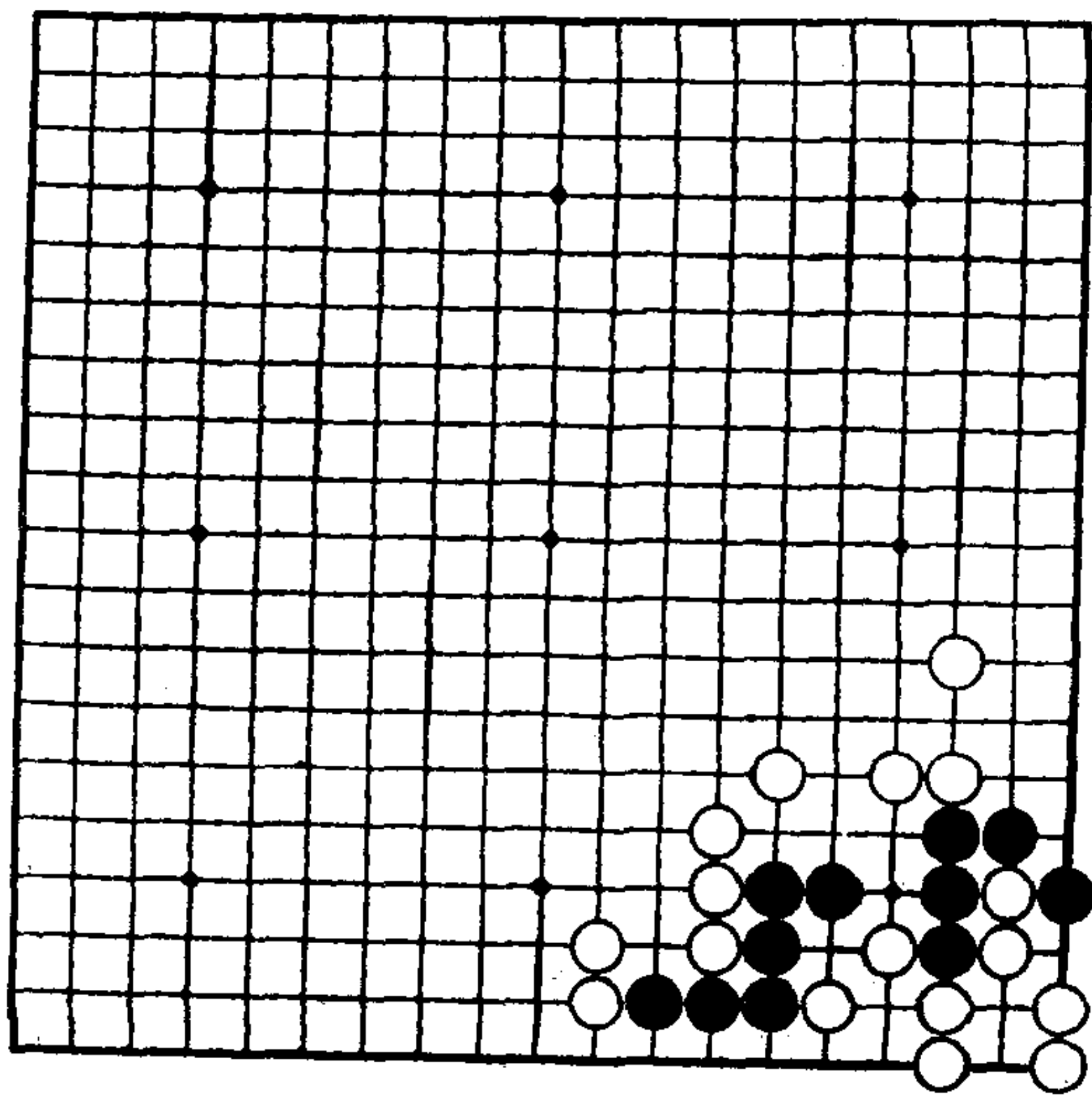
第18题

盲点

黑先 中级

“盲点”是围棋中常常使用的一个术语。此形的要点是既不让白成活，又要自己防断。

如果好好考虑，
一定会想到这个盲点。



正解图 扑的手筋

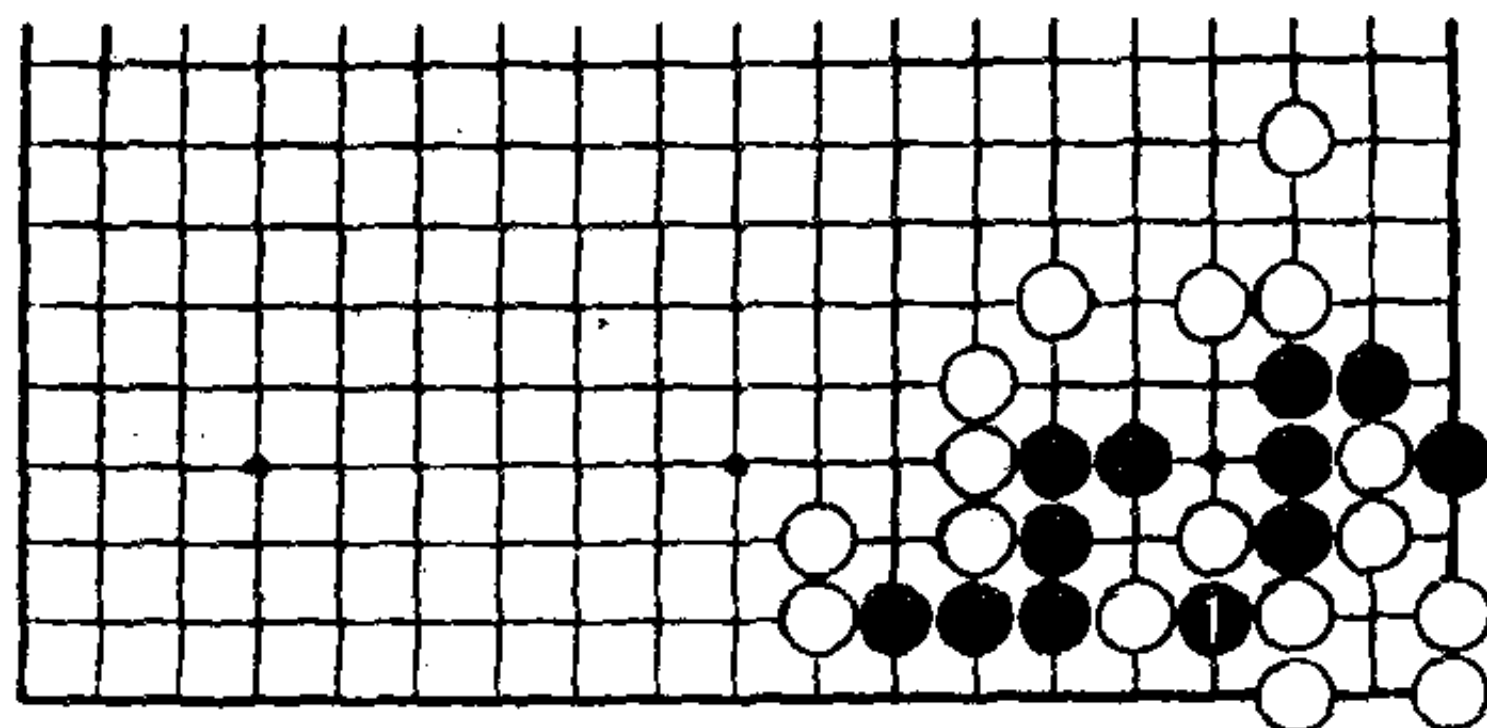
黑 1 扑仅此一击，便可解决问题。

别人走出来，觉得不怎么难，让自己去考虑，又很容易被疏忽。因此，将此称作盲点。

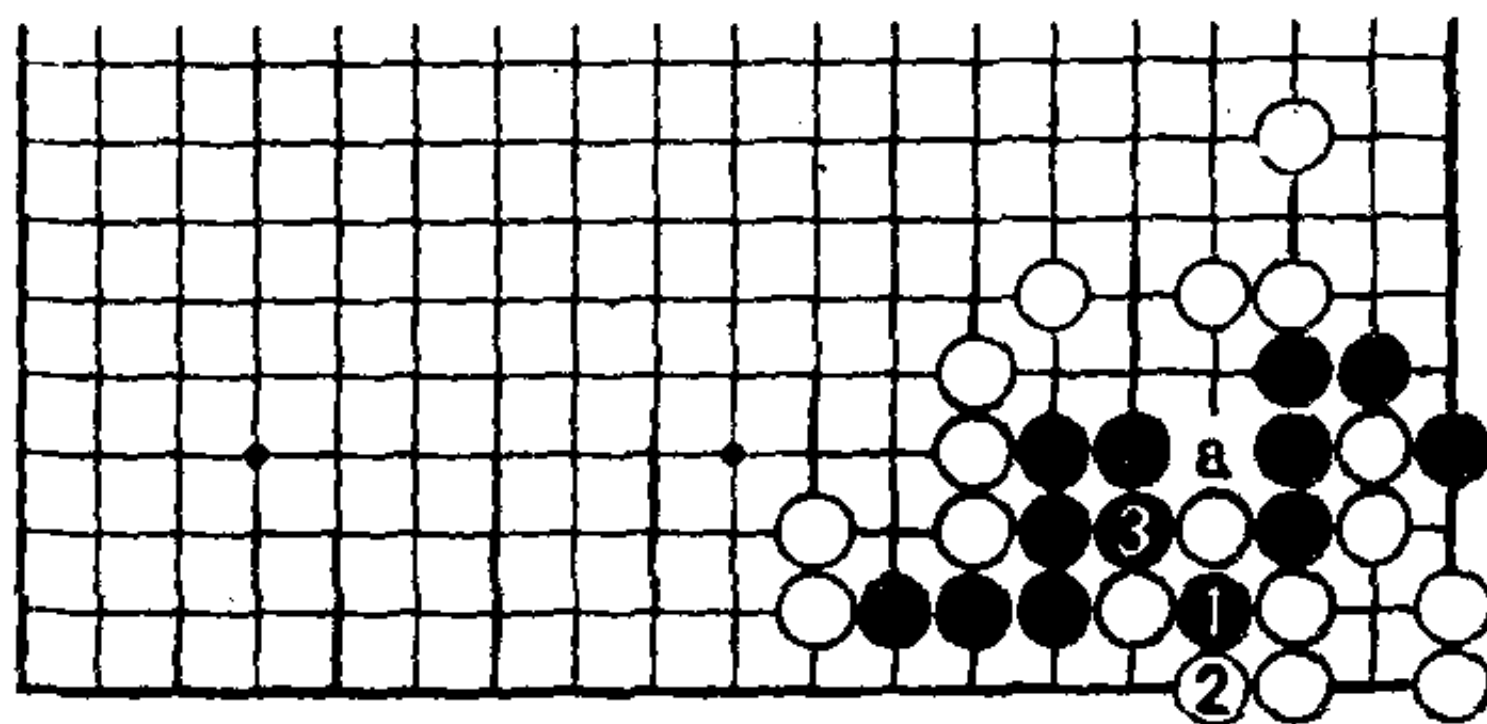
1 图 （冲断不了）

黑 1 扑，白 2 提，黑 3 卡就可以了。

这样，白 a 的冲断不成立。对杀自然也是白负。



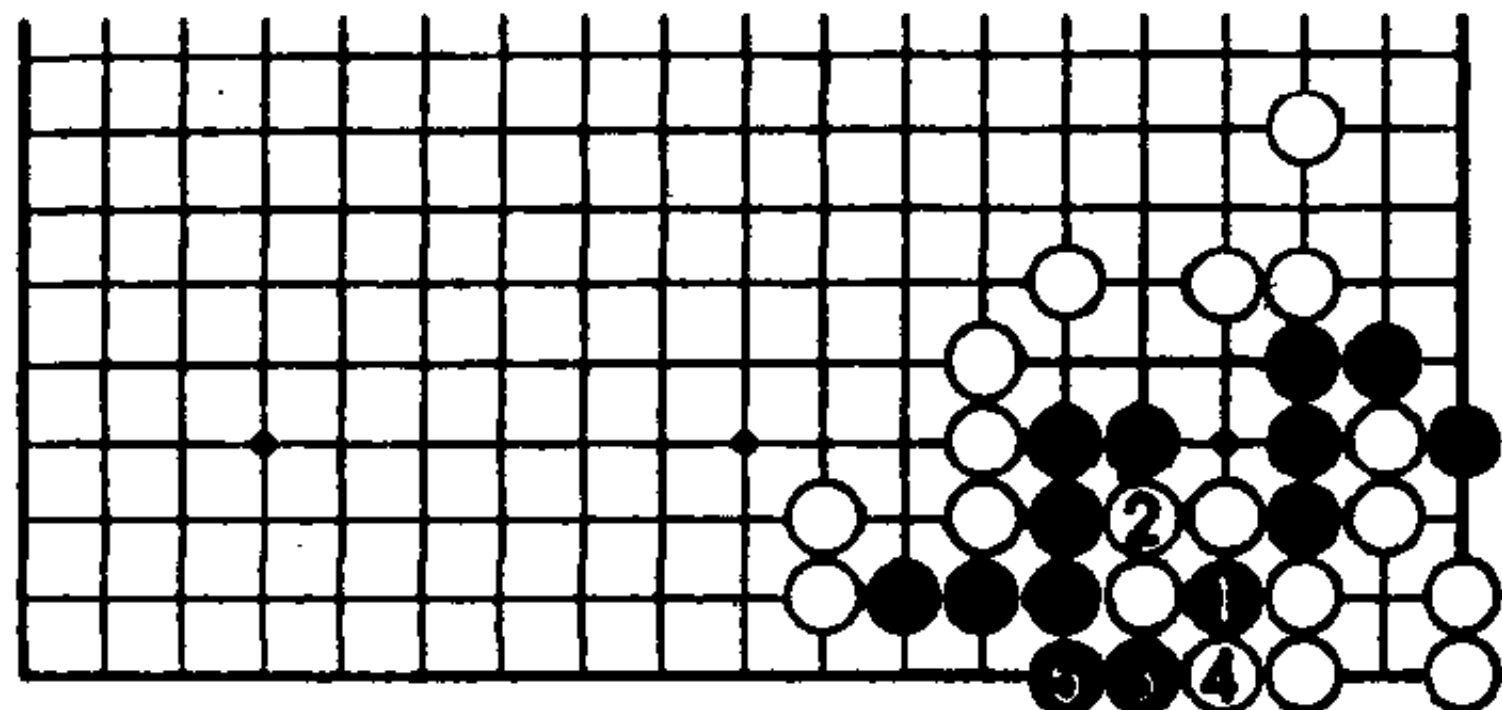
正解图



1 图

2图 (扳接)

黑1扑。对此，白2接，黑3、5扳接即可。
如果进行到结果图……

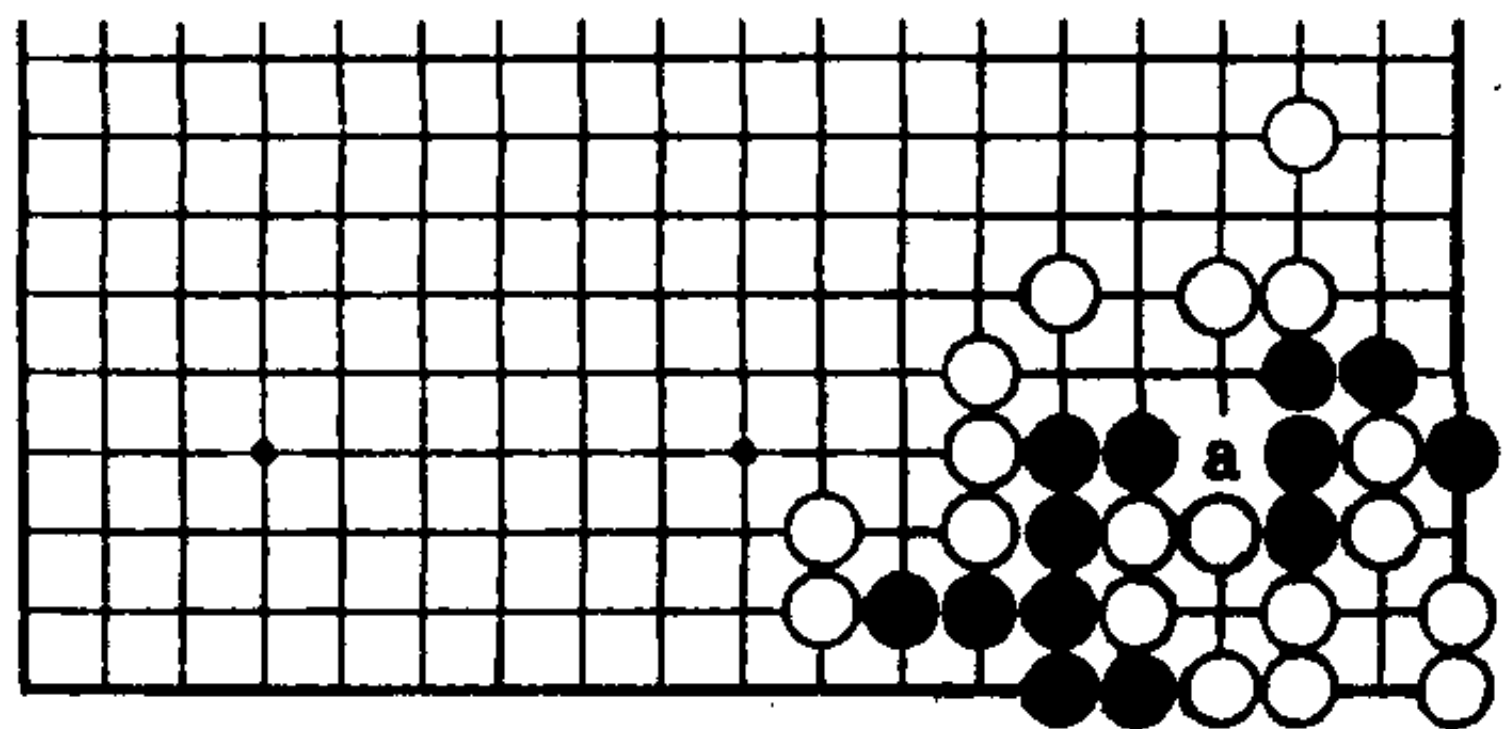


2图

3图 (总之)

本图就是结果图。总之，黑的成功之处在于既夺取白的眼位，又防止了白a的冲断。

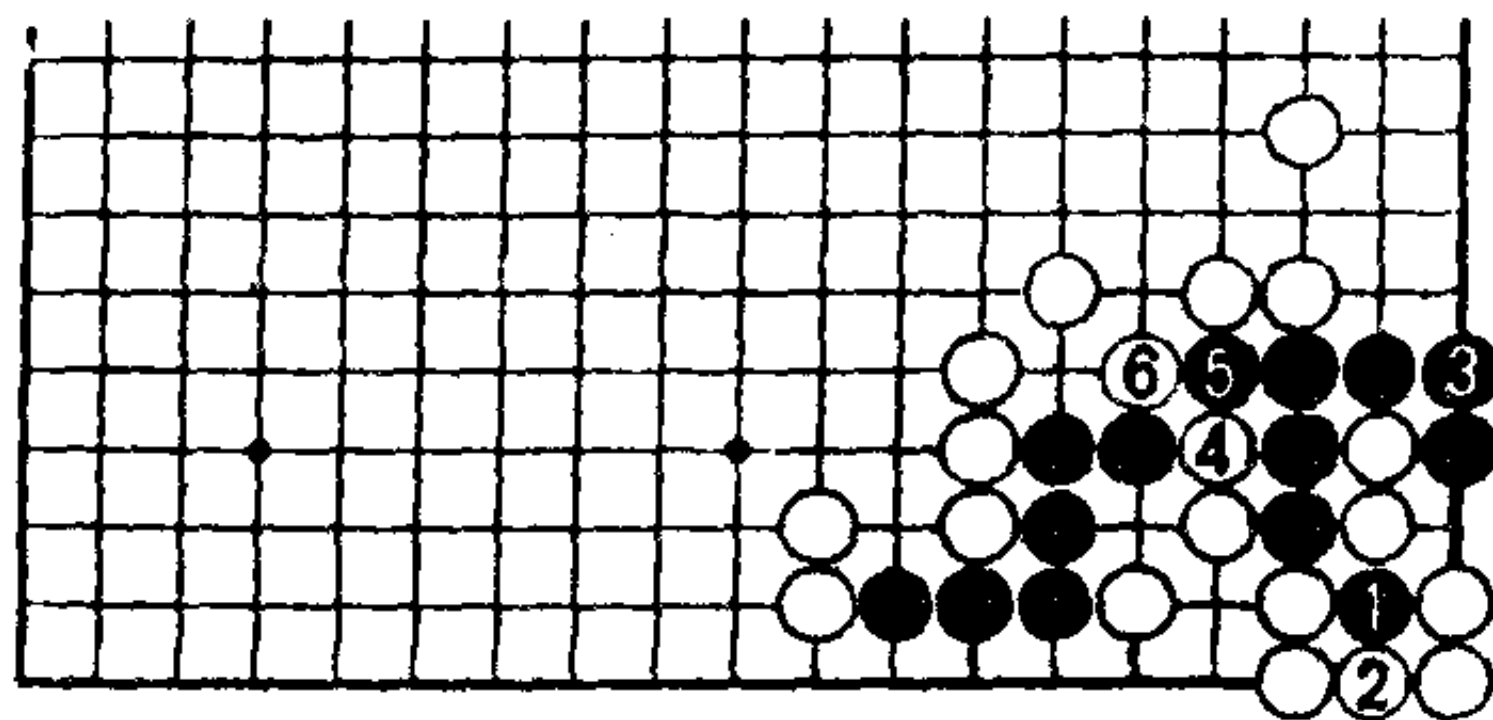
总之，提醒大家，要很好地注意到这种盲点。



3图

4图 (失败)

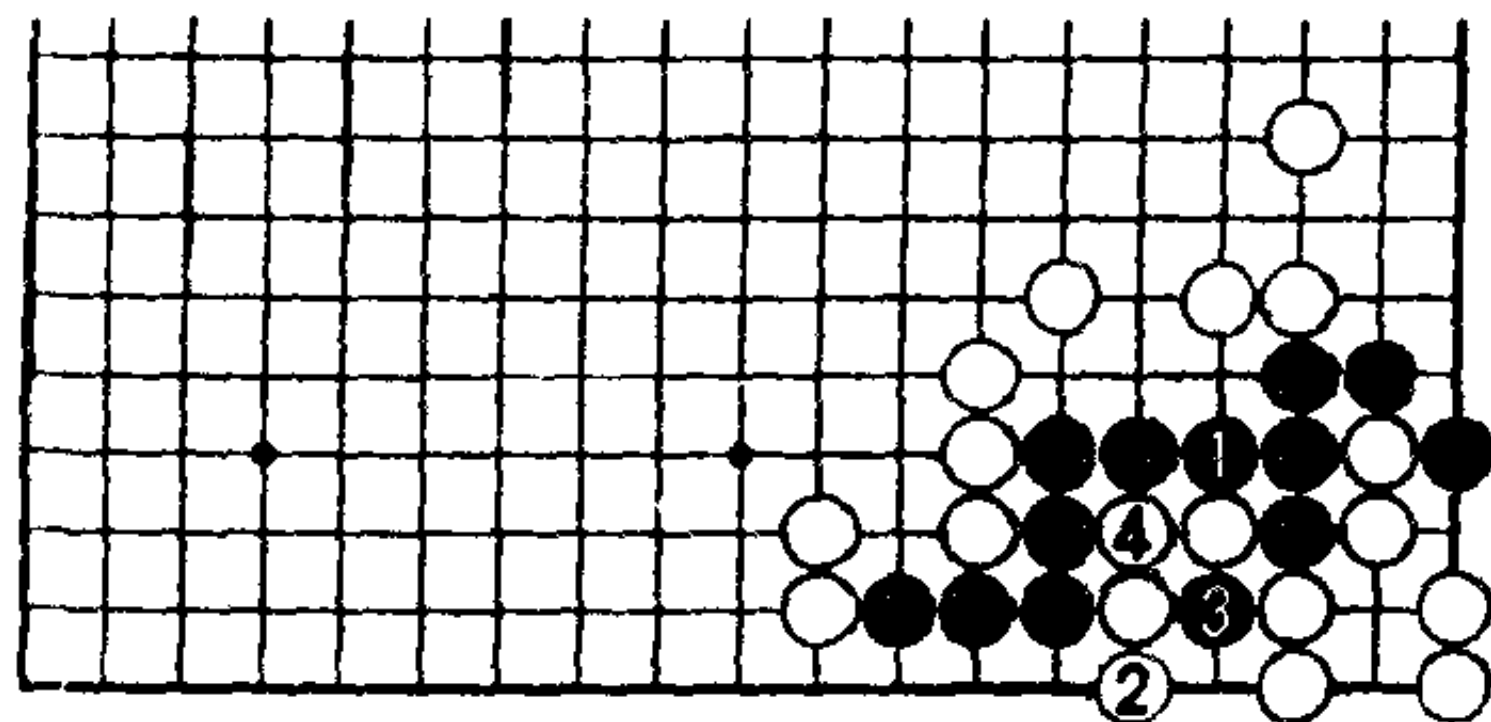
黑1扑，白2提吃，黑3接想与白拚气。白4、6冲断拚气，黑是不可能取胜的。



4图

5图 (活)

此外，怕白冲断，黑1补断，白2立做活了。黑3为时已晚，白4接，成活，一场战斗至此结束。



5图

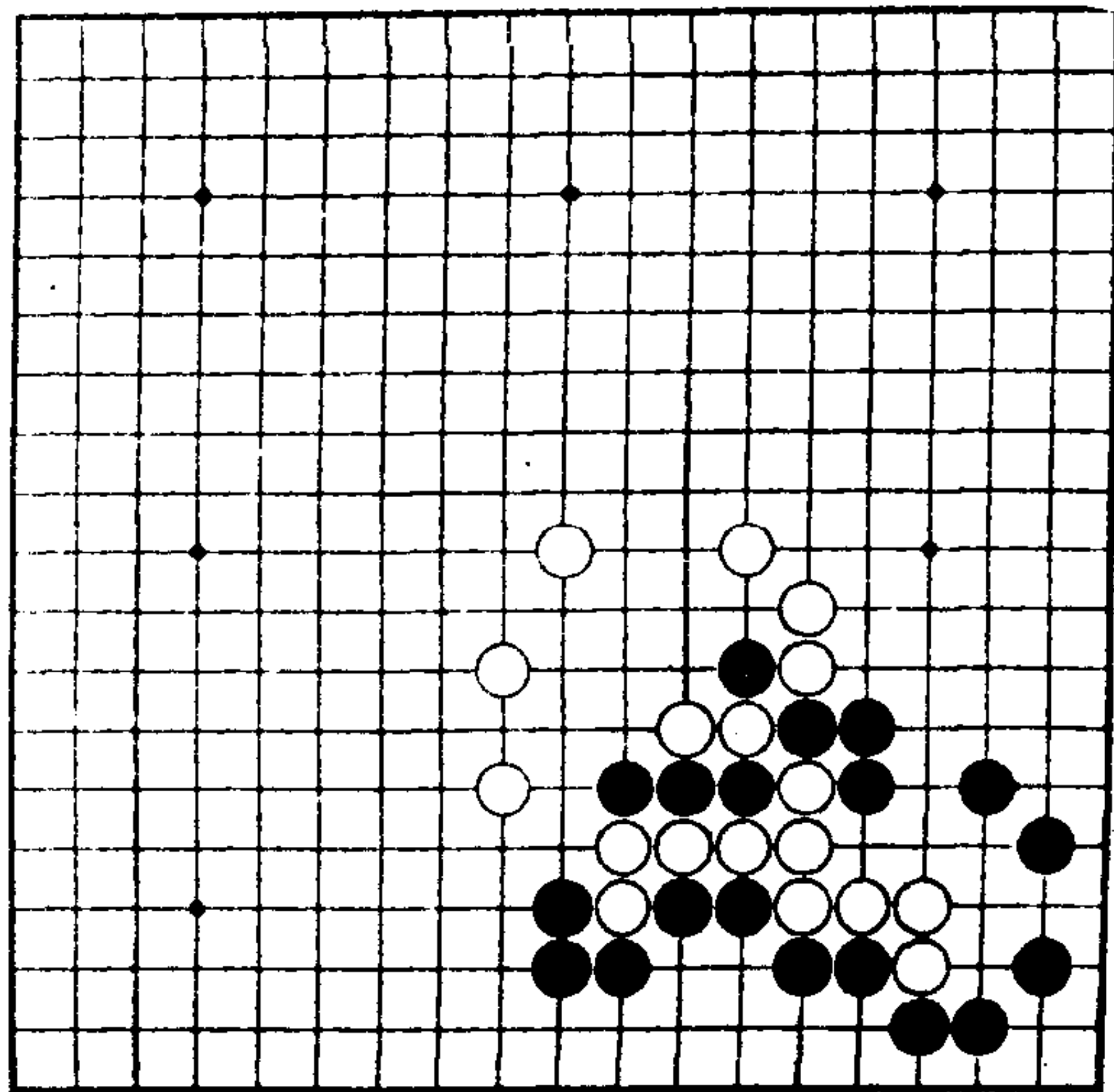
第19题

通气口

黑先 上级

这里无须考虑鲁莽的行动。

只要在白腹上钻个通风口就行了。



正解图 单枷

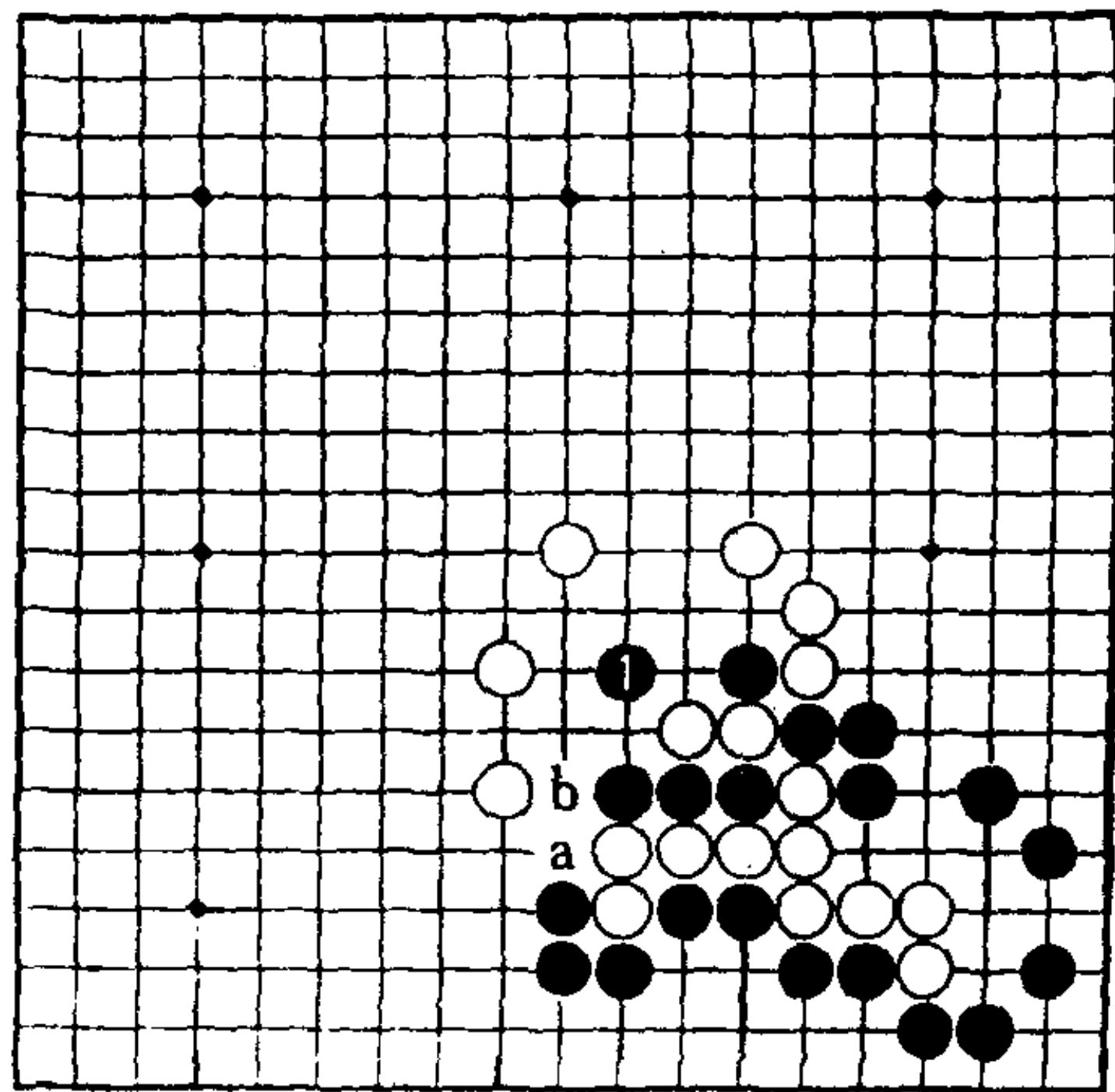
黑1单枷是精妙的手筋。

此形，黑a冲，白b断是吃不到白十子的。

想吃未免太贪了。

现在的目的是只要救出中央的黑子就可以了。

但，白如果无理反抗，也许会有意外收获。



正解图

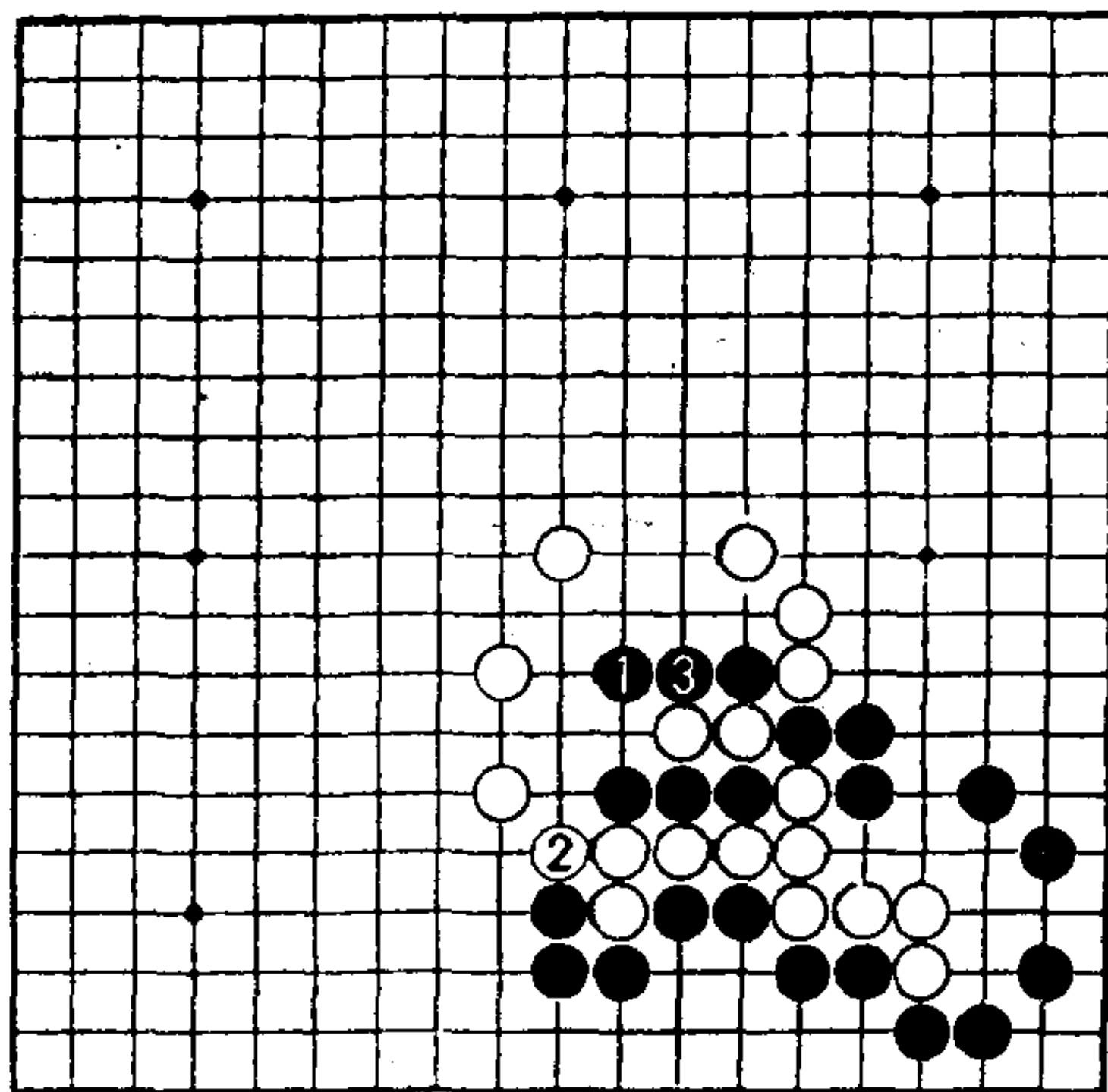
1 图 (救助)

黑 1 枷。对此，白虽不愿意却不得已，只好走 2 位连接回去。

黑 3 吃下白二子，中央得救是黑的成功。

感觉白很软弱，但作为白，完全是出于无奈。

如果无理反抗又怎么样呢？……



1 图

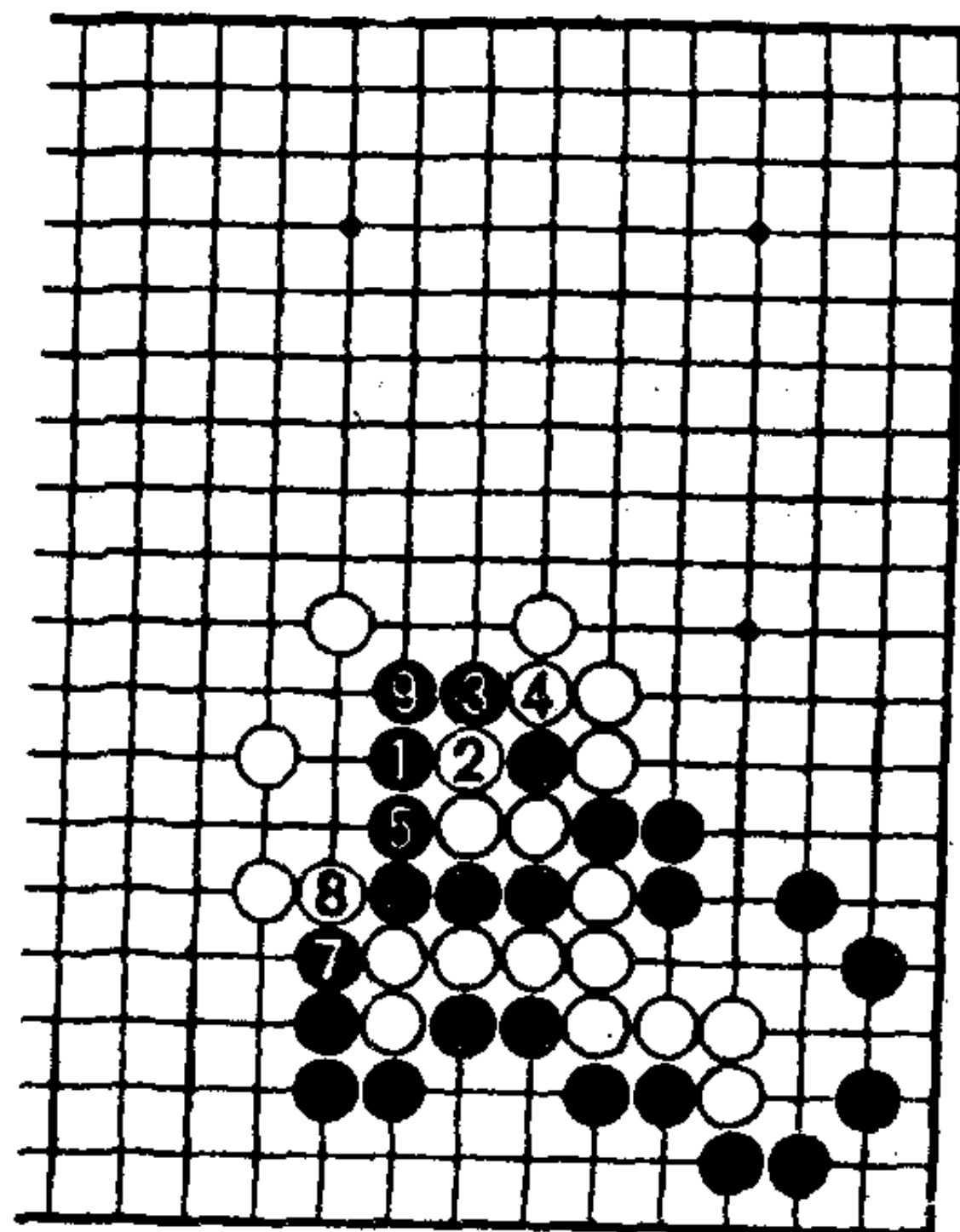
2 图 （地狱）

黑 1 枷。对此，白 2 无理反抗，被黑 3、5 包打。

白 6 接，继续抵抗。黑 7 冲，白 8 断，黑 9 接上，白正好差一气被吃。

无理抵抗就要落入地狱。

黑 1 不愧为手筋。



2 图 ⑥ 粘

第20题

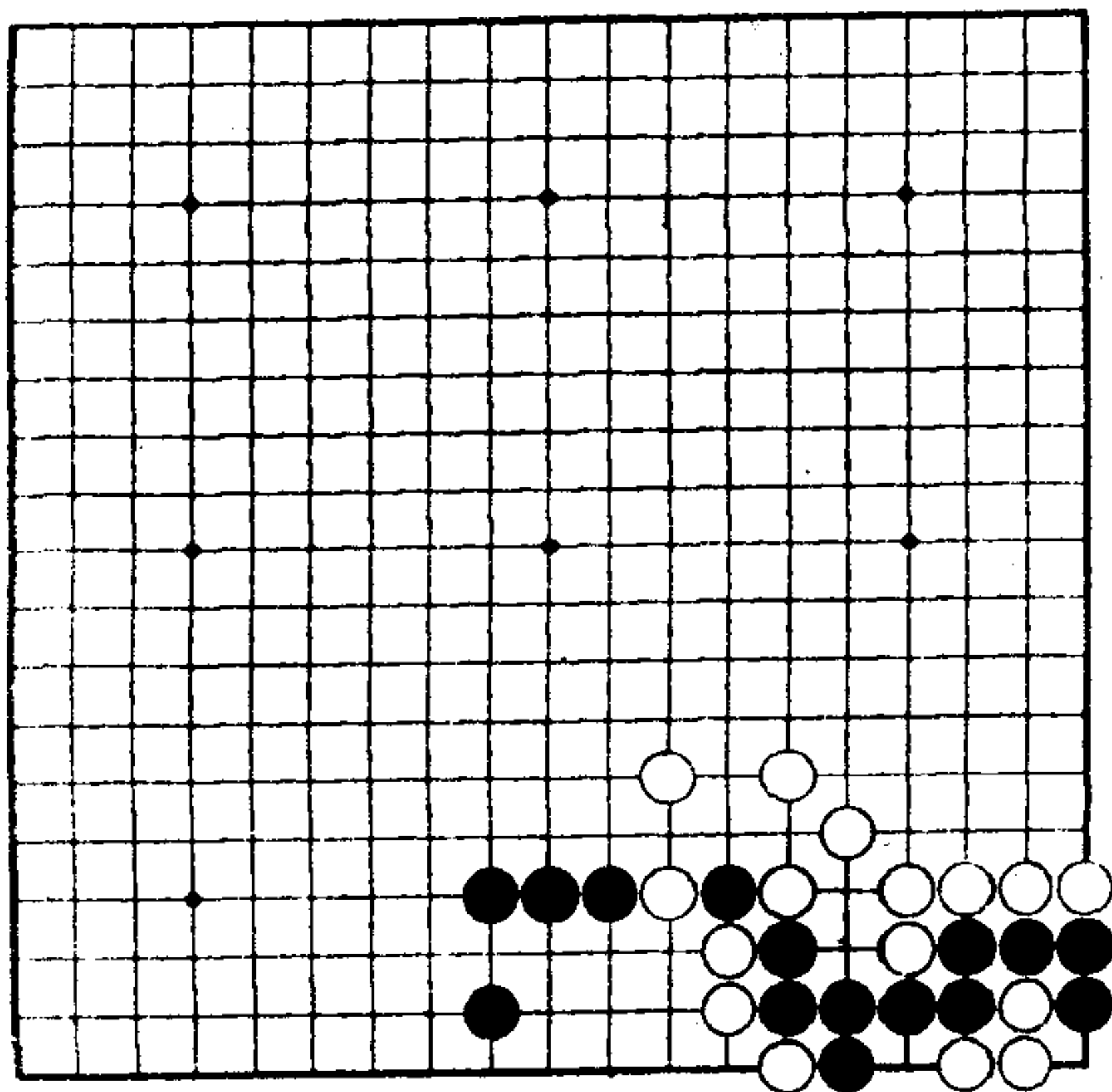
走钢丝

黑先 有段

角上的黑是聚三。

逃脱口唯在下方

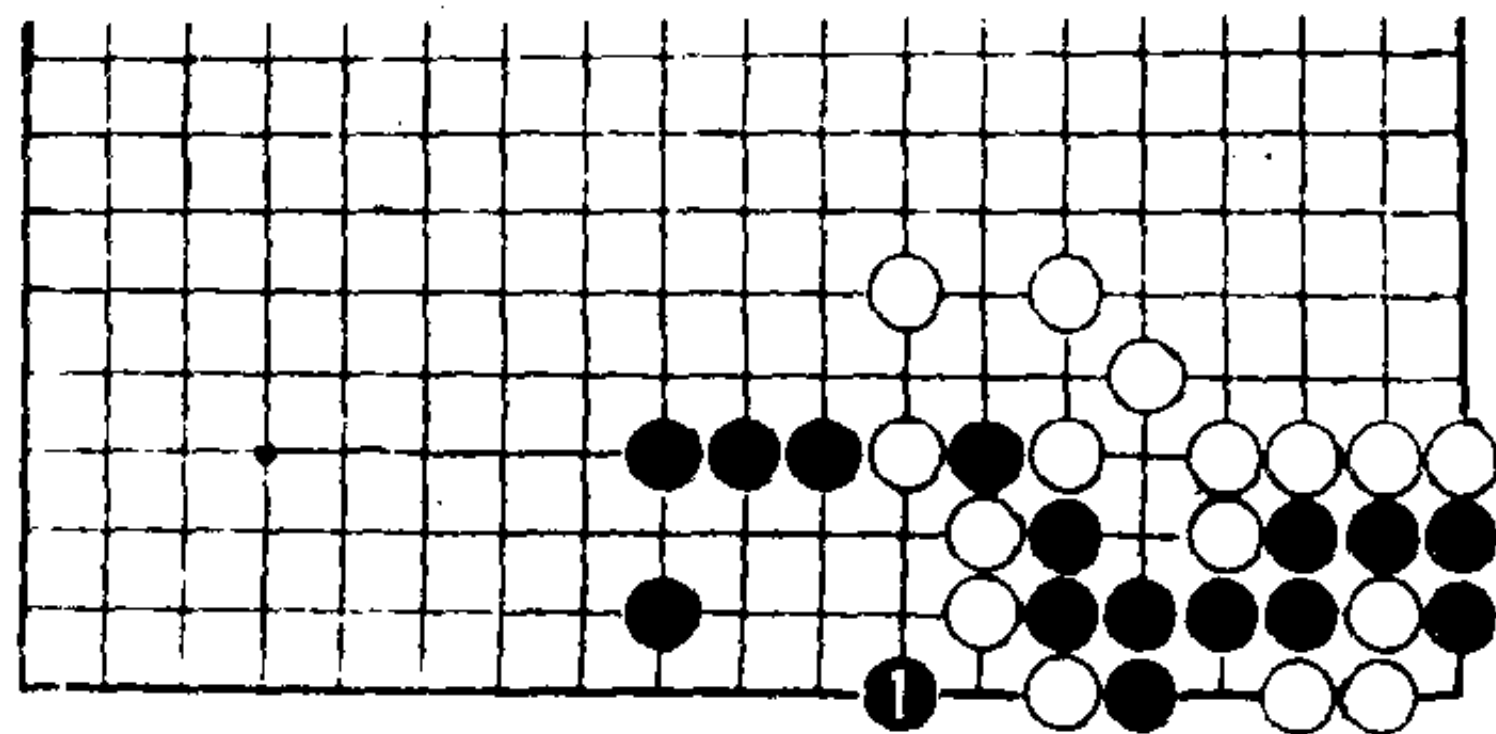
即，只有走钢丝求渡一法，但其技艺相当难



正解图 觑的手筋

黑 1 应该叫做觑呢，
还是称为点呢？

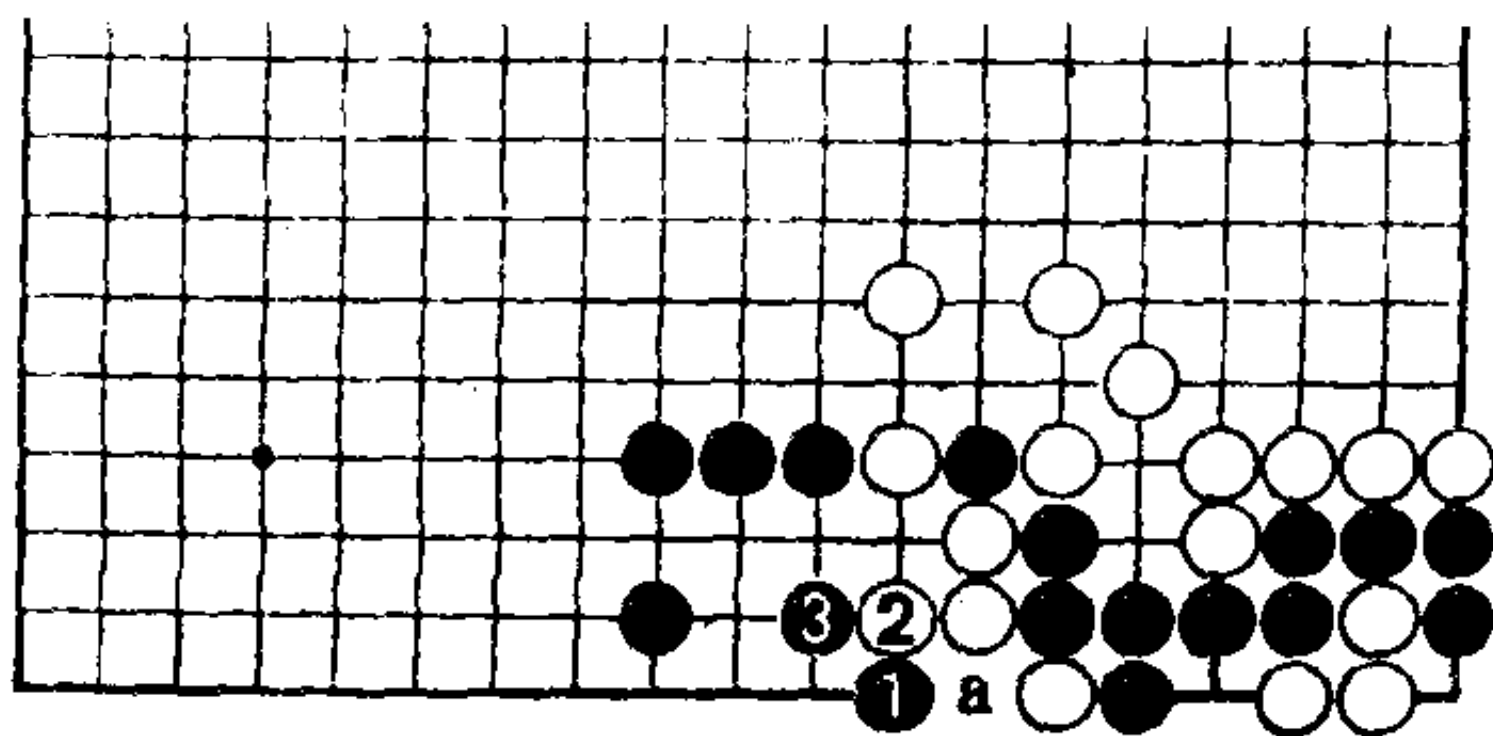
用词没有多大关系。
但棋仅此一手。



正解图

1 图 （轻易）

对付黑 1，白 2 上压
的话，黑 3 扳轻易即可渡过。
白 a 接不上，白失败。

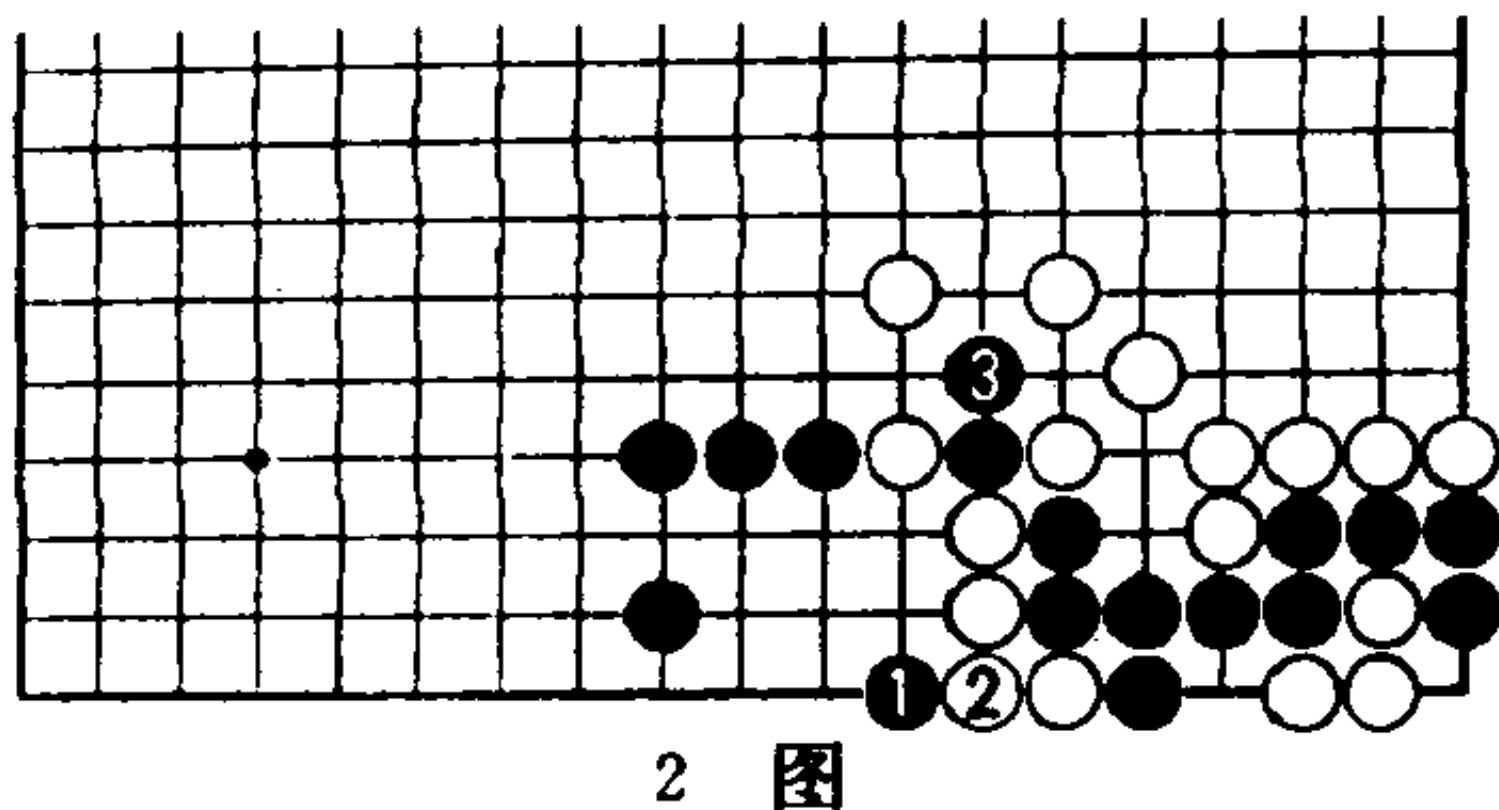


1 图

2 图 （接的话……）

那么，对付黑 1 时，
白 2 接又将如何呢？

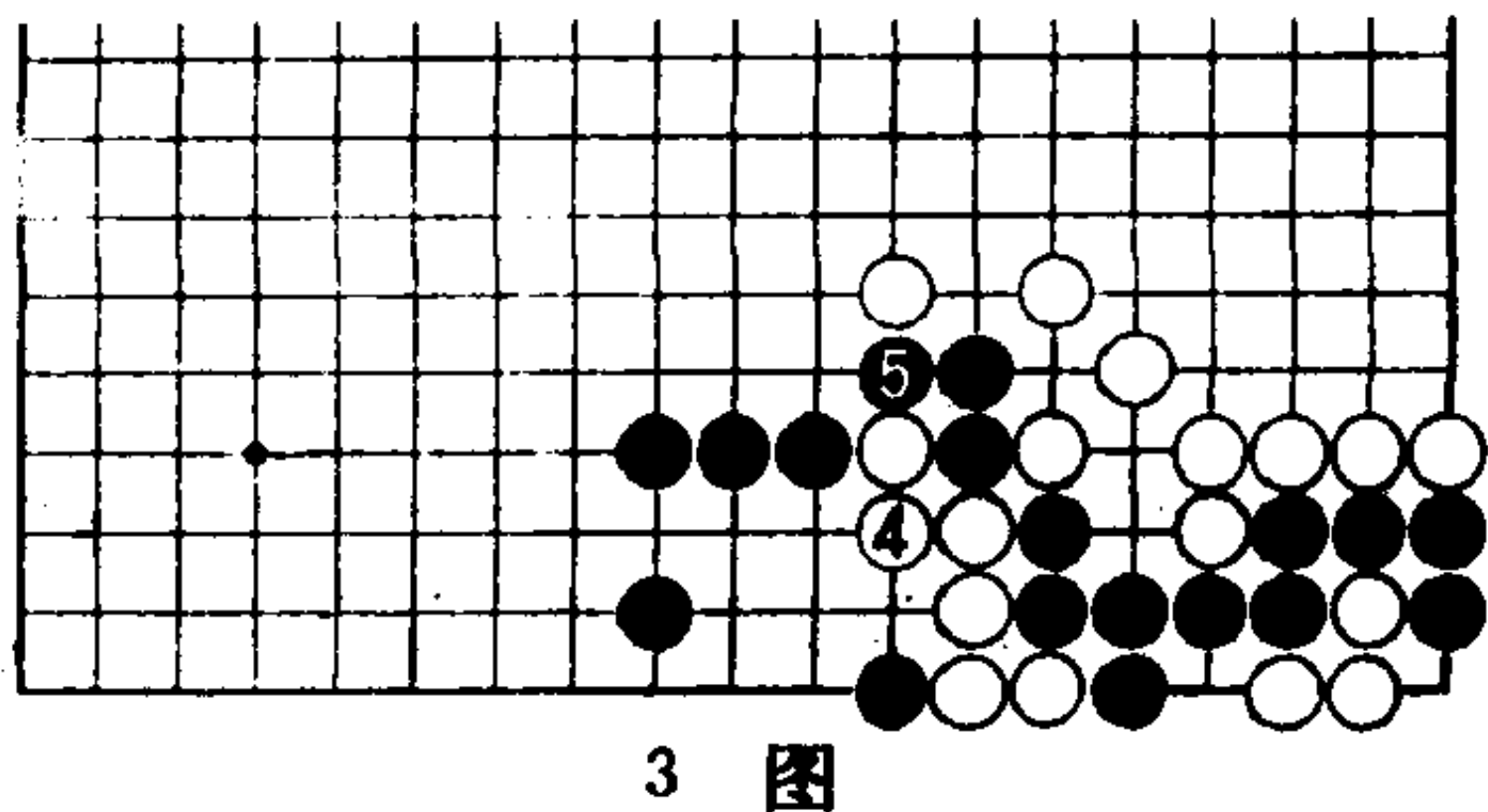
黑 3 只要长出就可以了。
黑 1 正好紧了白一气。



3 图 （胜）

接着，白 4 只有接，
黑 5 冲，对杀黑胜。

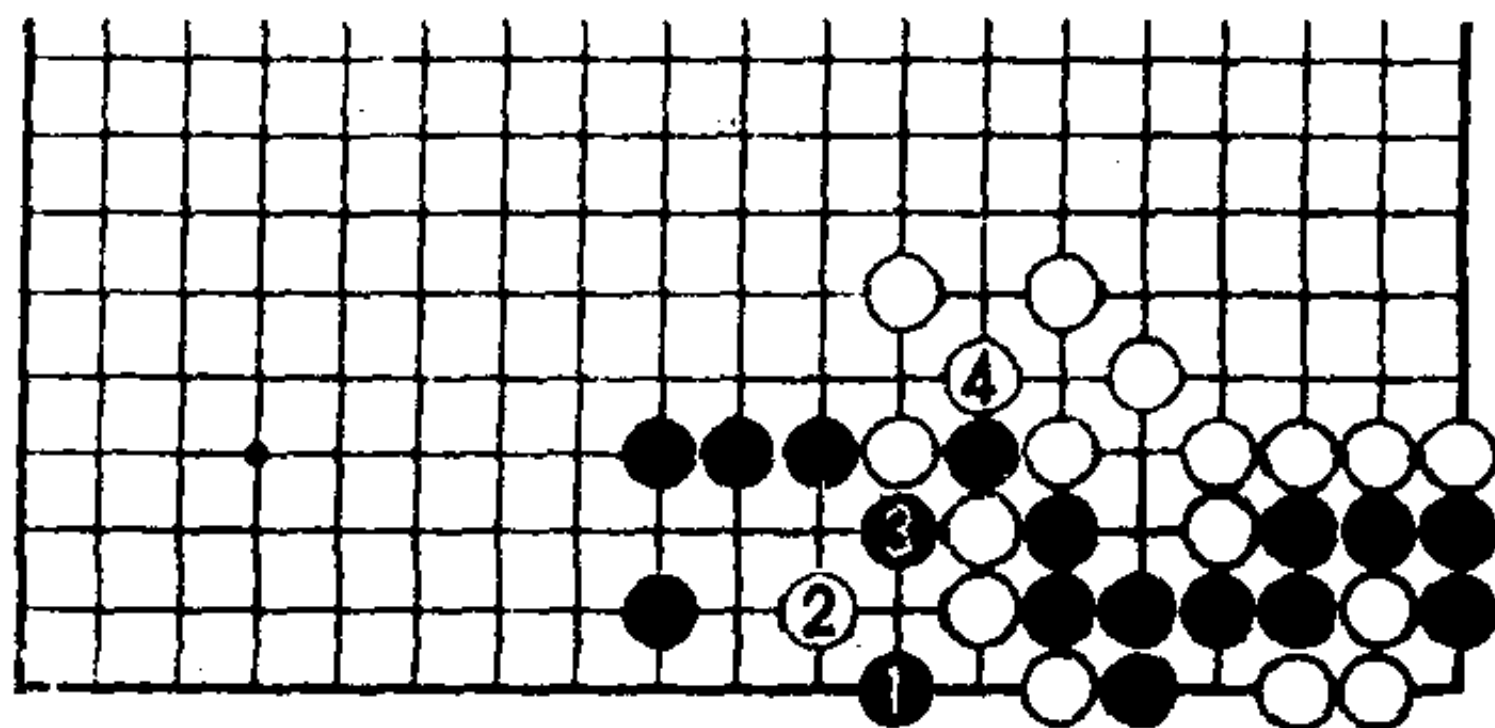
白同样不好。



4图 (最强)

黑1，对此，白2是最强的抵抗。这是最复杂的。

黑3断是手筋。让白4提吃。

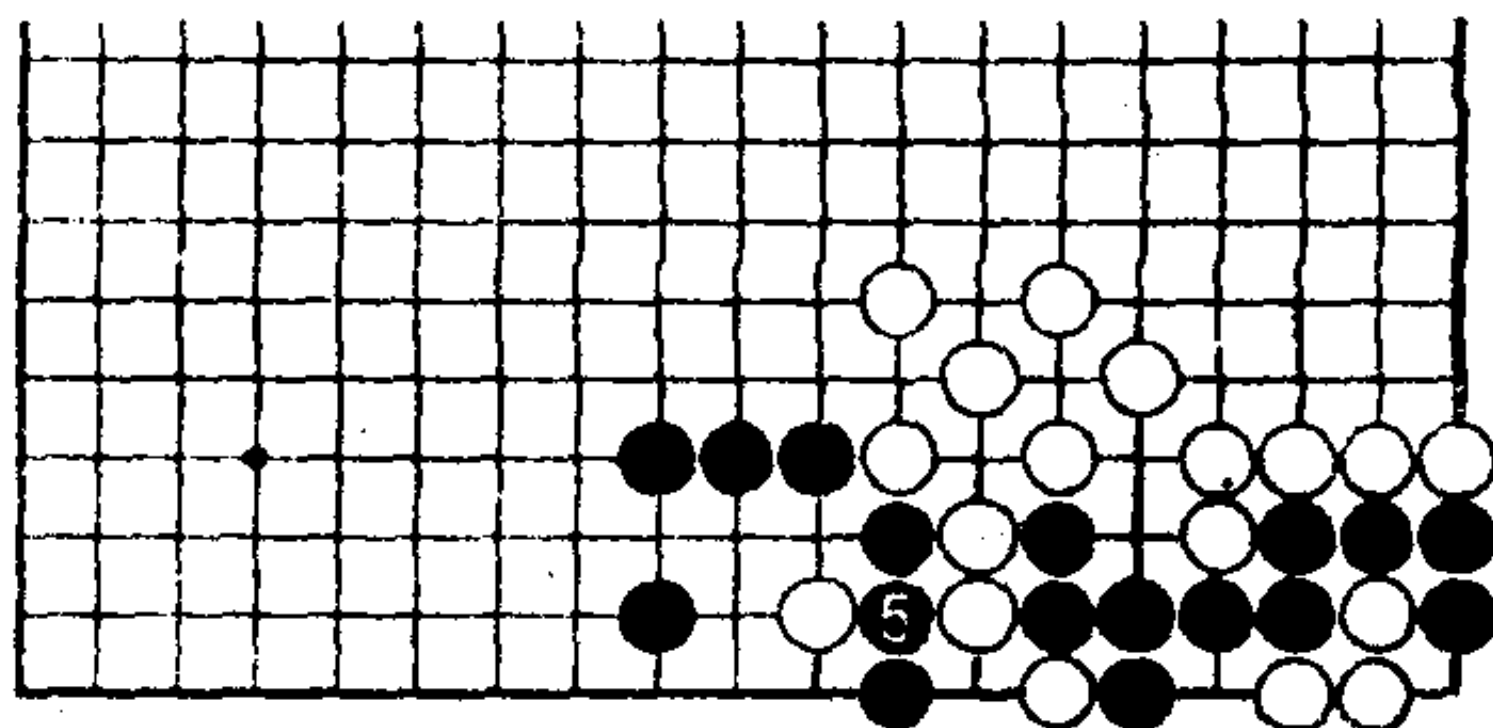


4图

5图 (渡过)

黑5接上，白一子接不归。黑巧妙地渡过了。

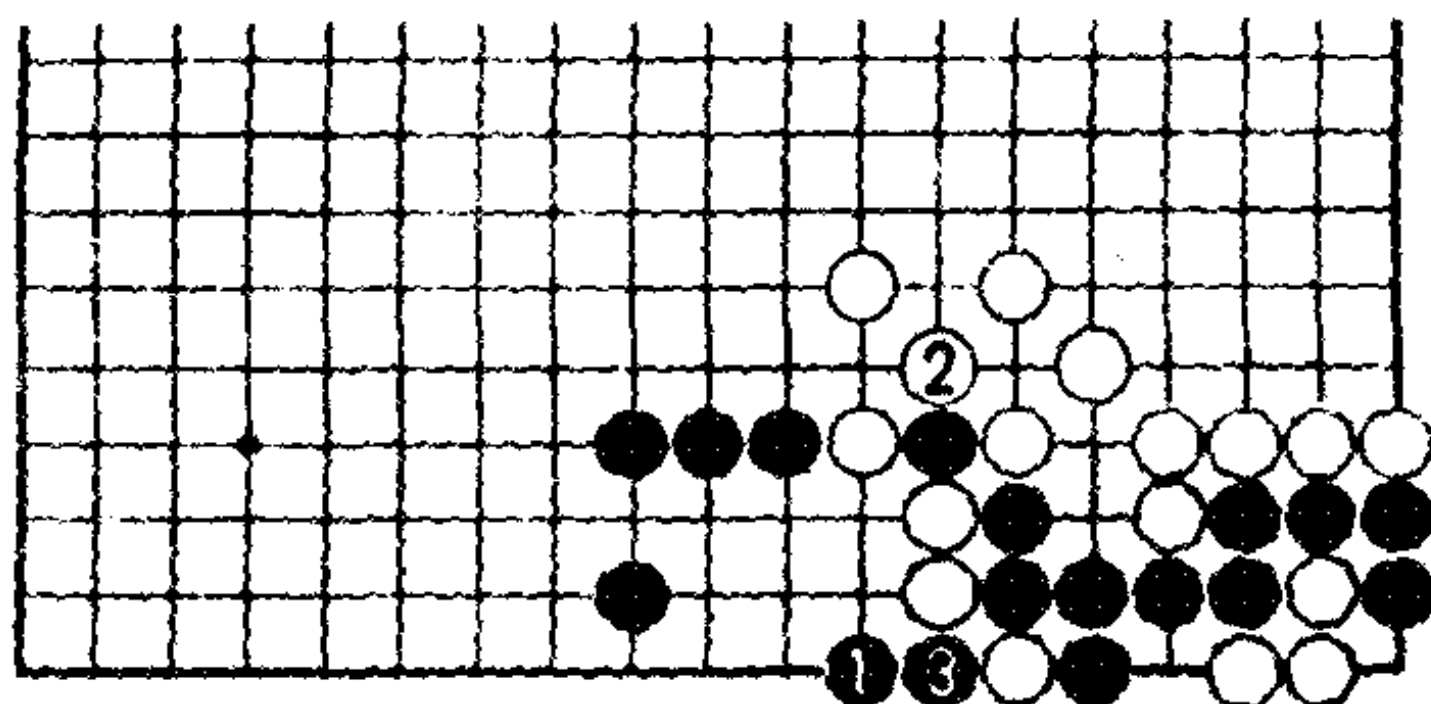
总之，白是没有抵抗手段的。



5图

6图 (幻想)

那么，对付黑1，白2提吃，被黑3渡过，幻想终成泡影。

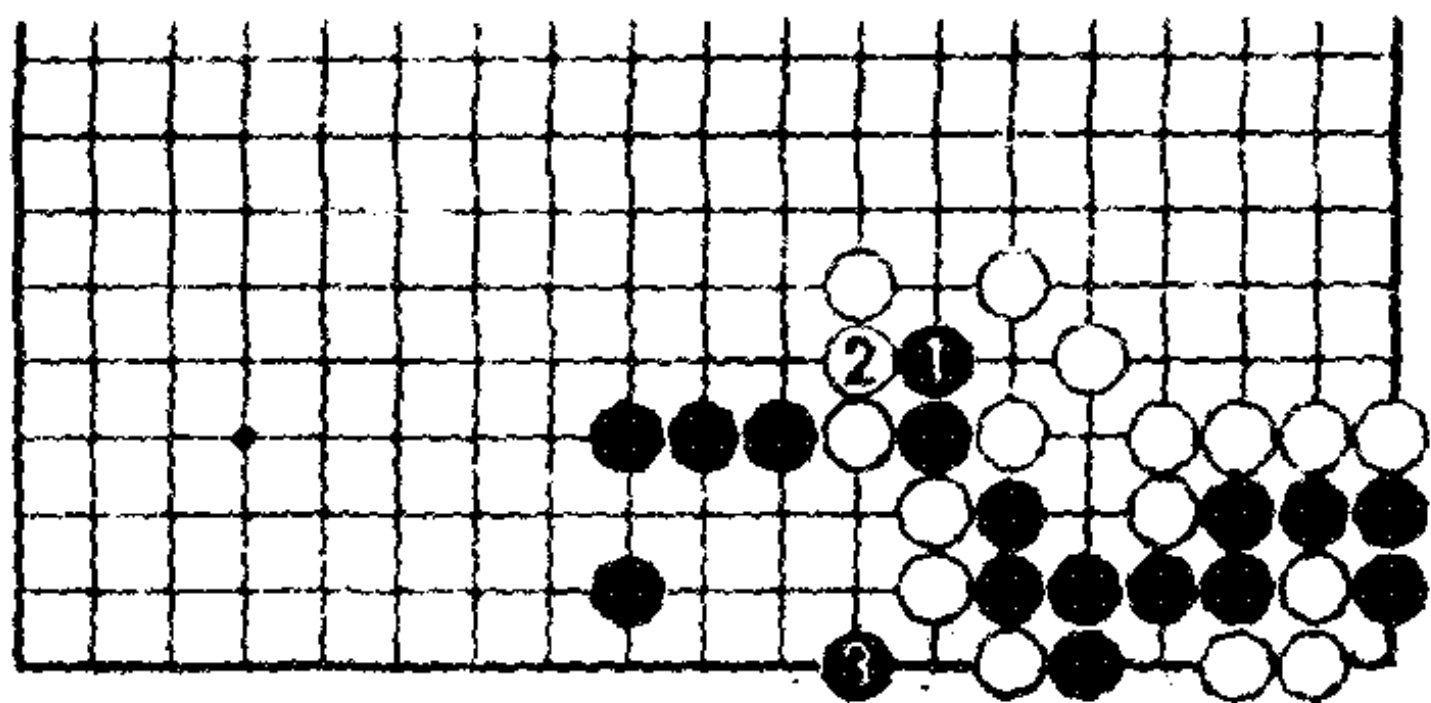


6图

7图 (失败)

黑1先长出一气，如果这么考虑就失败了。

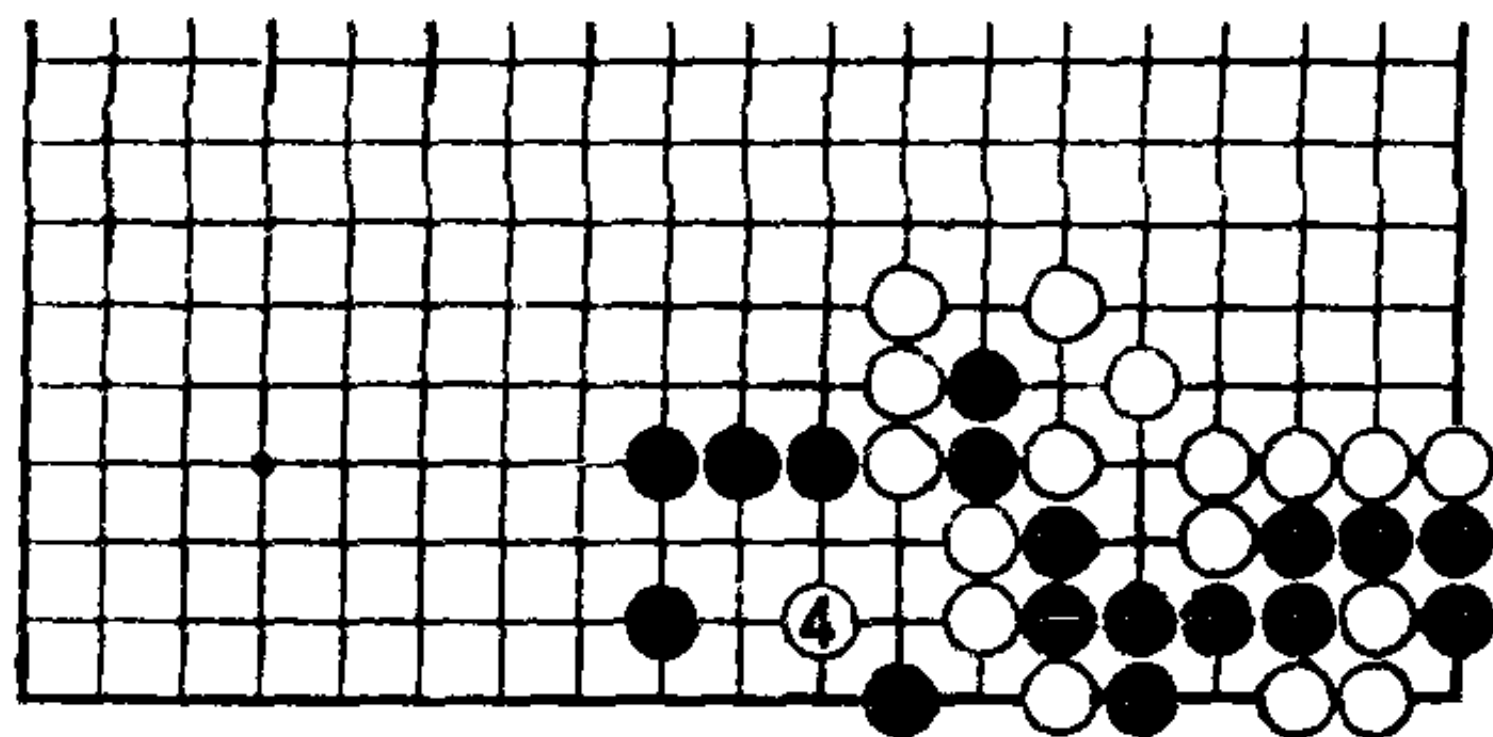
白2之后，黑3再觑，其结果已完全不同。



7图

8图 (跳)

这样，白4跳就成立了。黑渡不过。由于走了不必要走的棋，失去了手段。

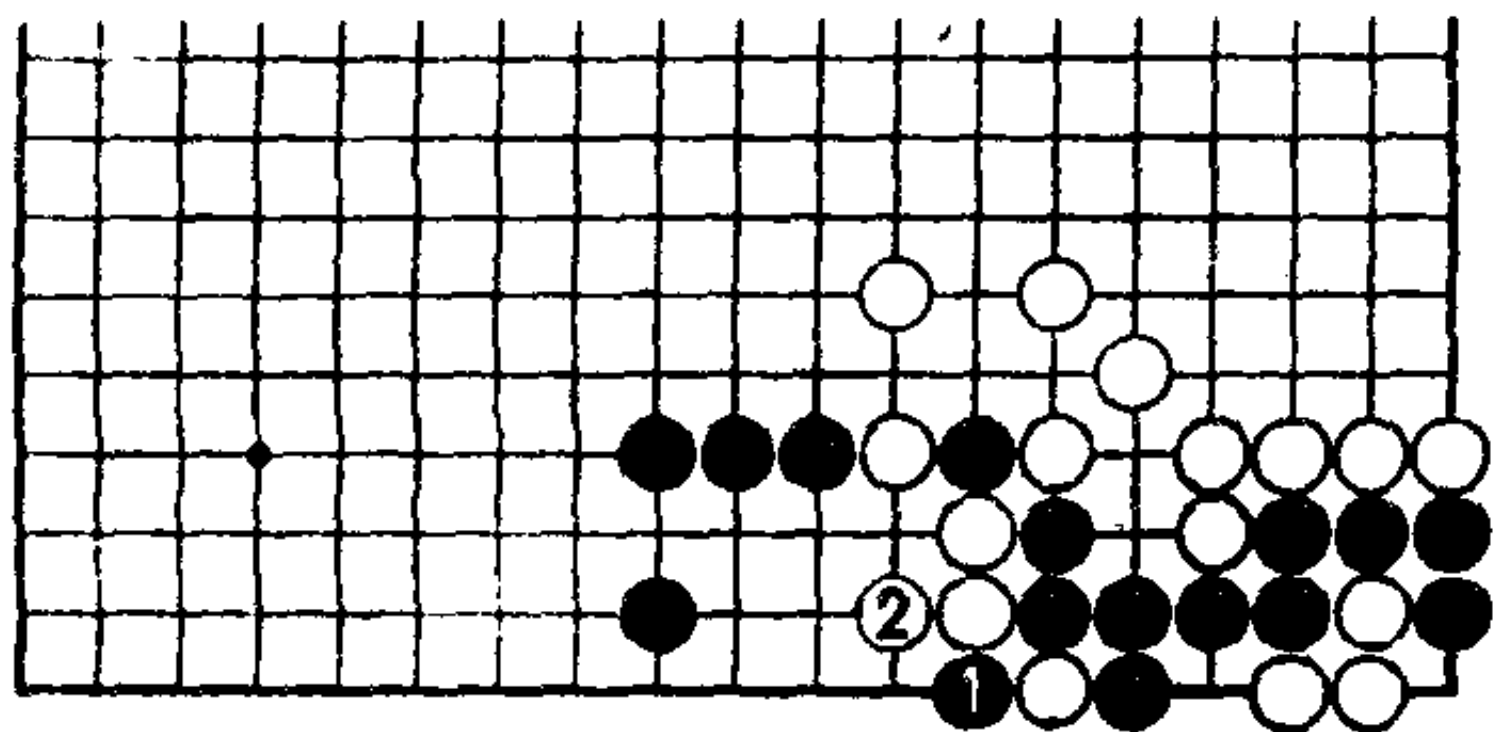


8图

9图 (不值一提)

黑1拔不值一提。
白2平静地退，黑无法求渡。

不使用手筋必遭失败。



9图

第21题

KO* 一拳

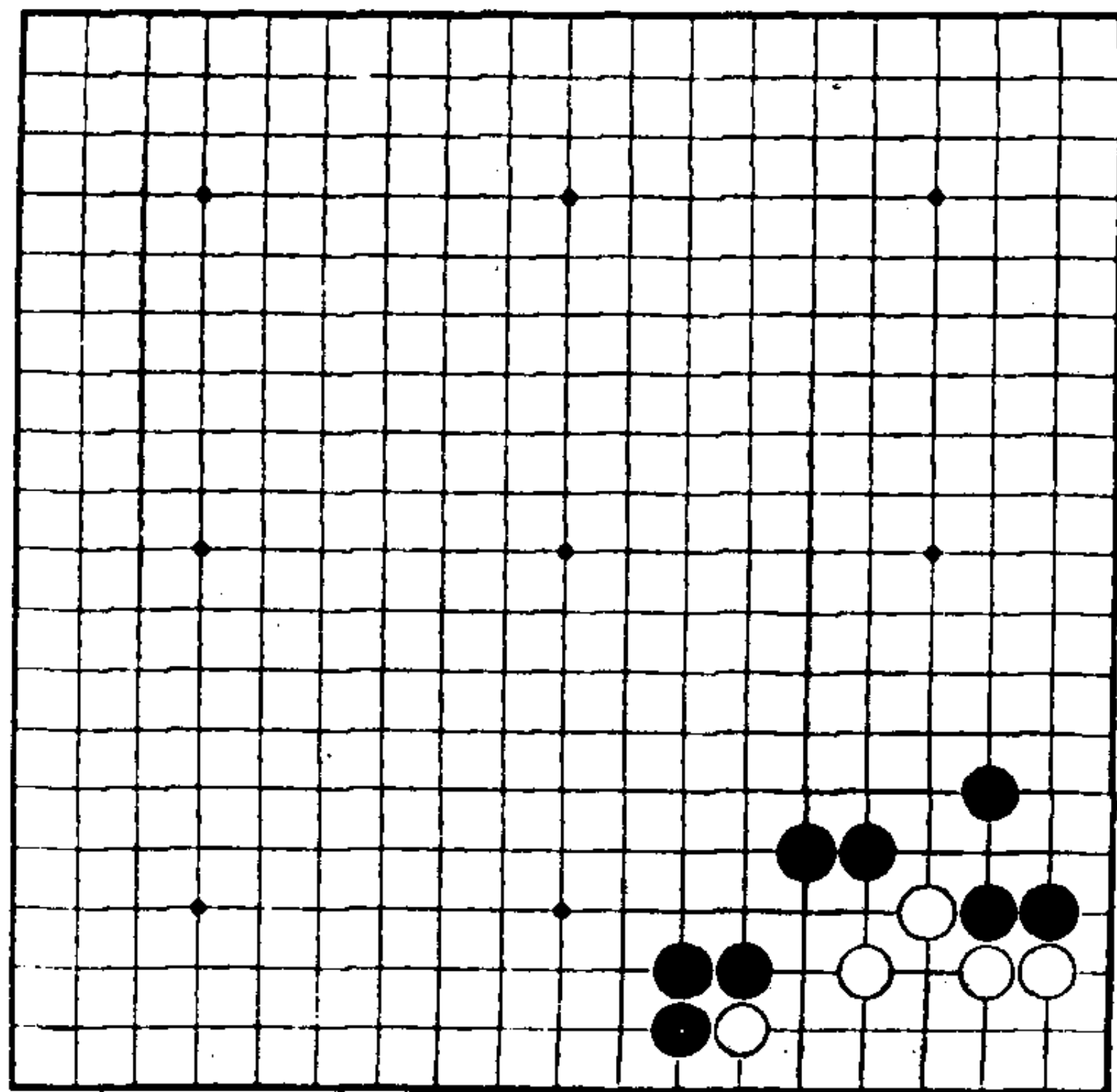
黑先 中级

KO 一拳，致命一击。

这形容也许过分。请用手筋将这块白棋吃掉。

仅仅是一手棋的问题。

*：“KO”是拳击中表示击倒对方。



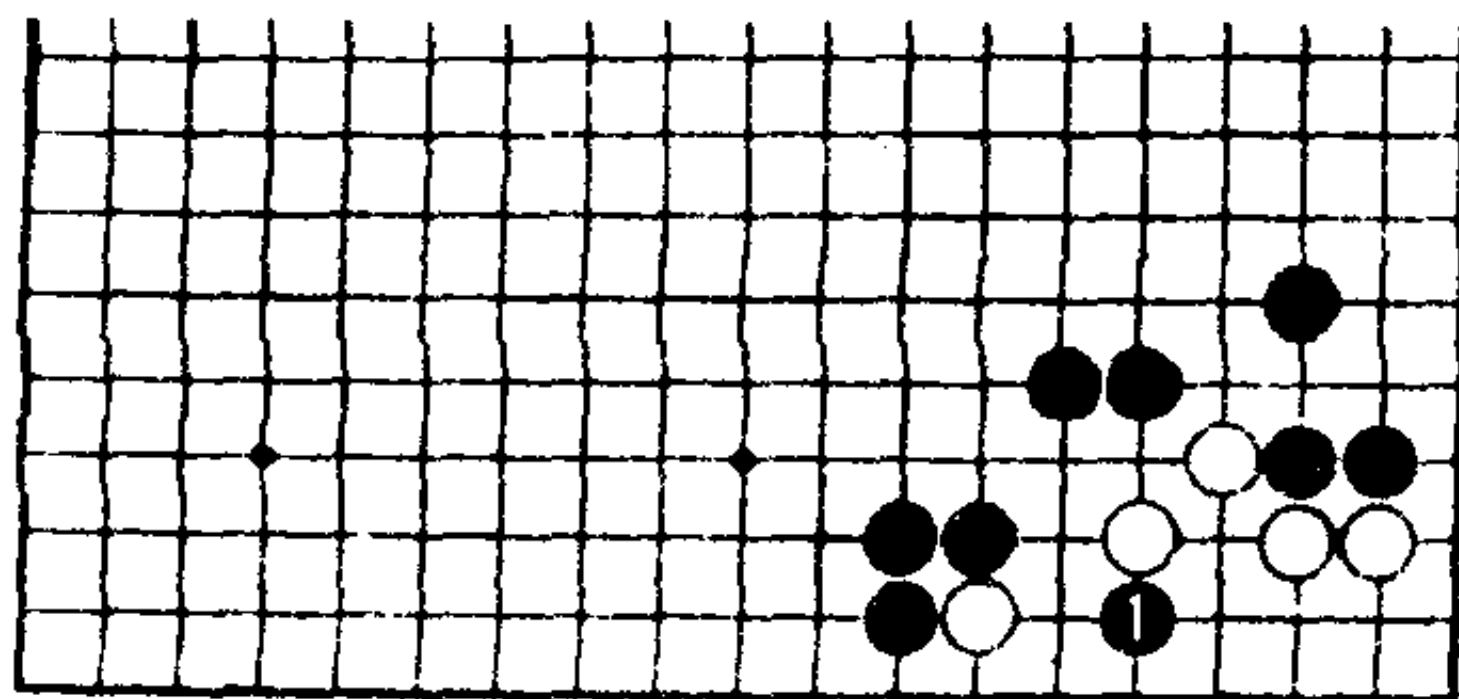
第1000例

正解图 托的一击

黑1托予以一击。

这手棋给人以命中要害之感。

白顿时动荡不安起来。



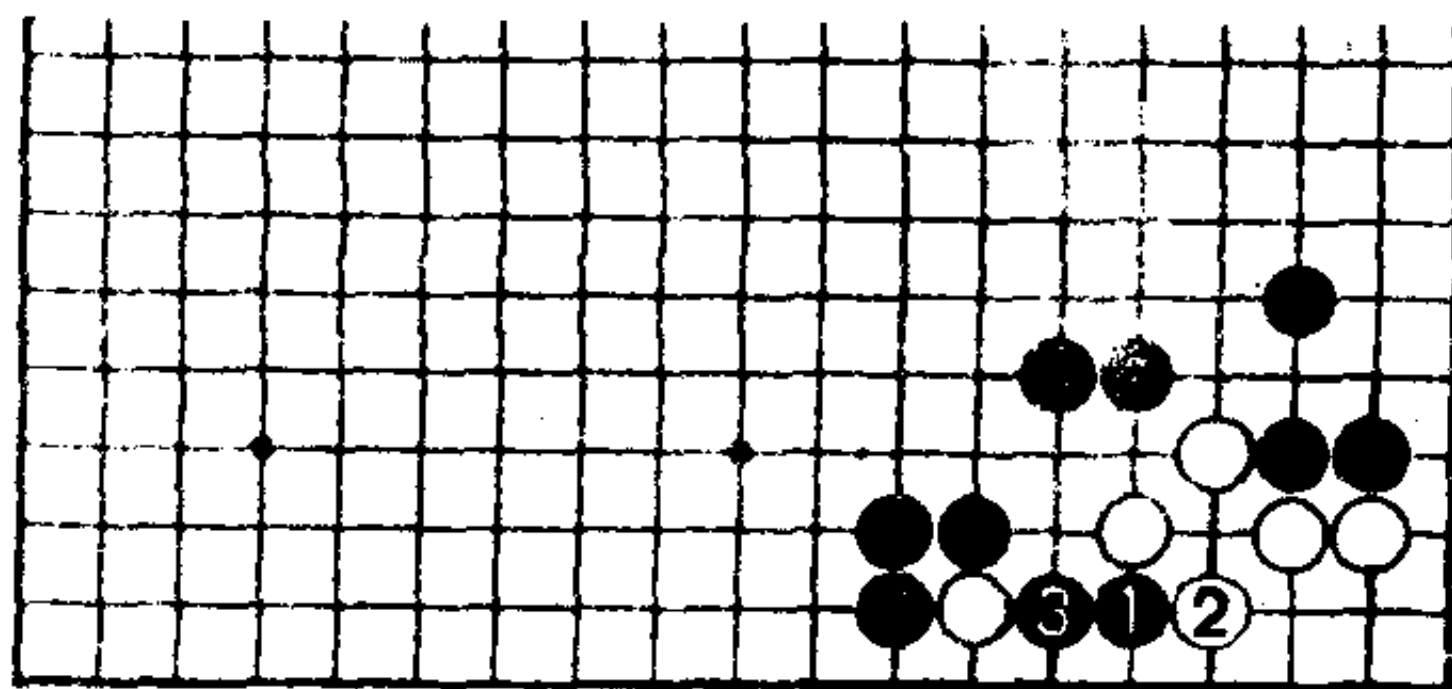
正解图

1图 (就这么)

黑1托，白2虎下，黑3退回。

至此，就这么放置不走，白已经没有谋活手段。

这是死形的基本型。

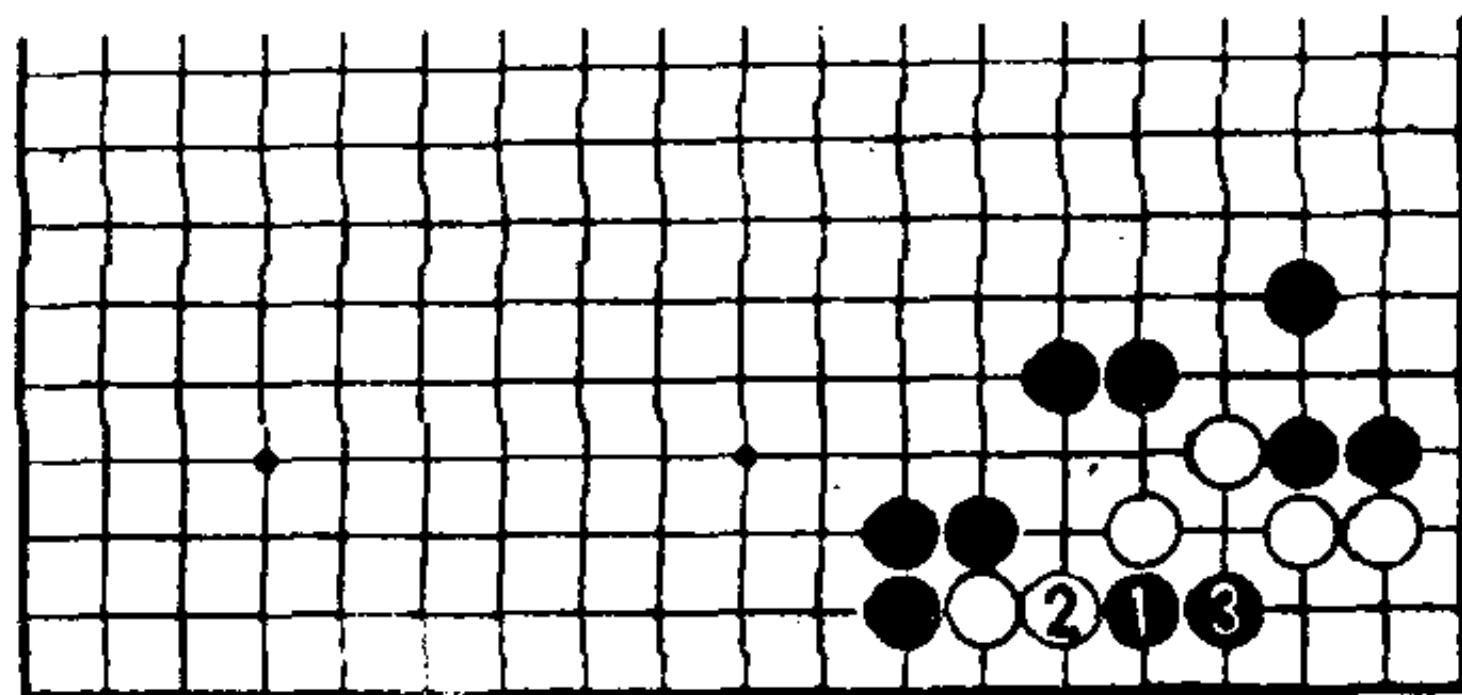


1图

2 图 （伸入）

那么，黑 1 托，对此，白 2 奋力抵抗的话，黑 3 就伸入。

这样，白仍失败。

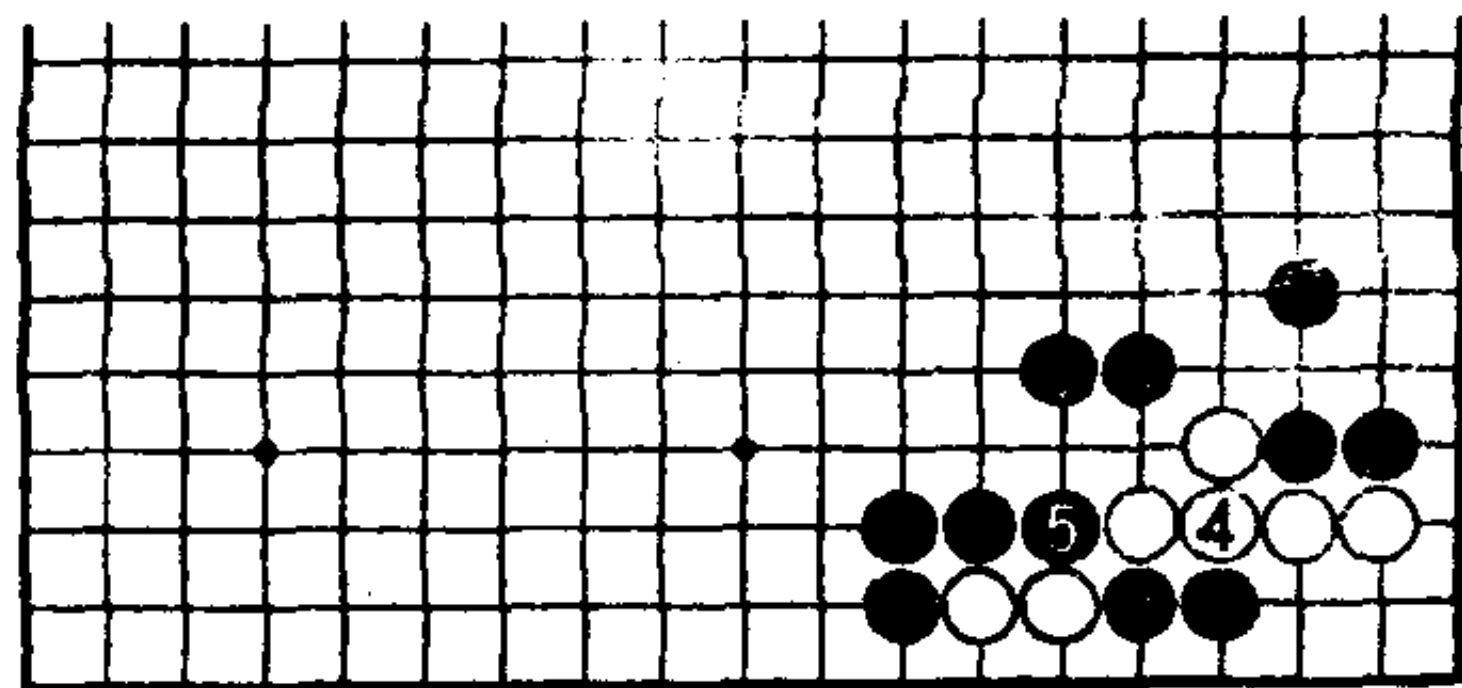


2 图

3 图 （死）

白 4 接，黑自然 5 位断，至此为止。

白岂止是二子被吃，全军顷刻覆灭。

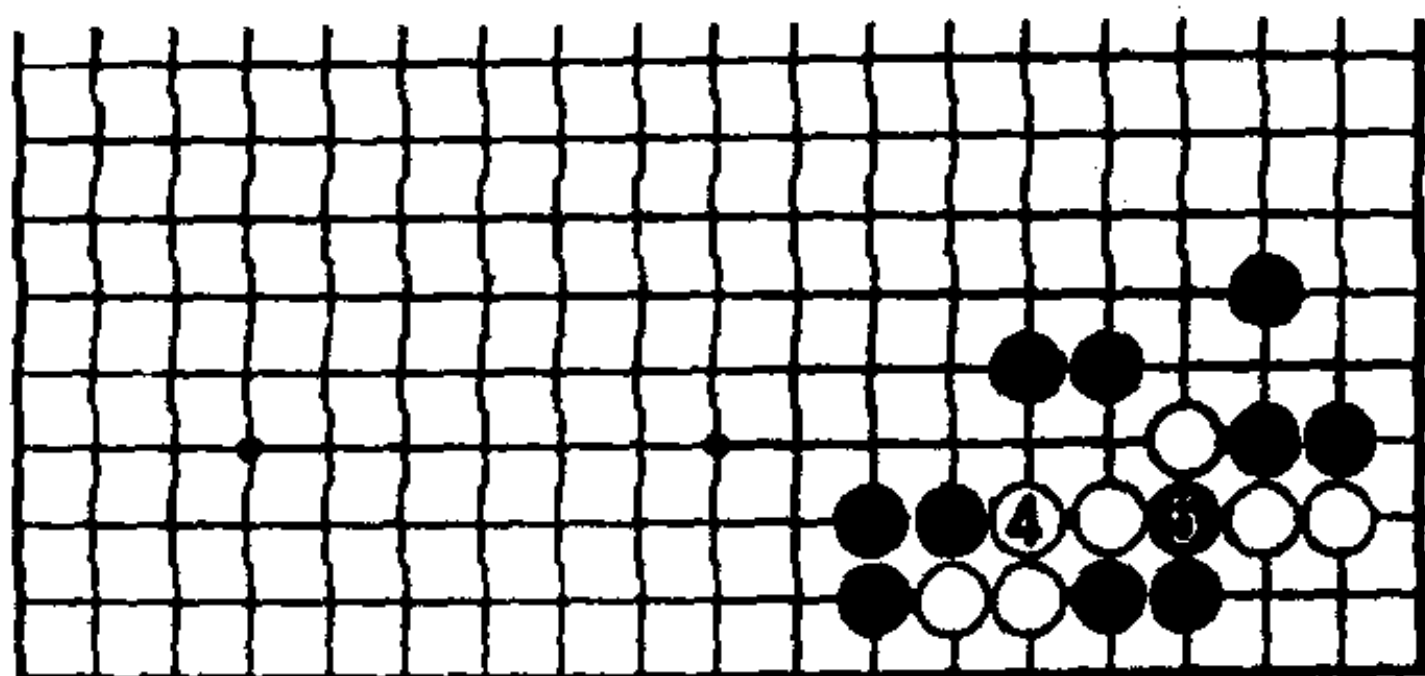


3 图

4图 (断)

白4接，黑5断，至此仍是白不行。

这完全是手筋显示出的效果。

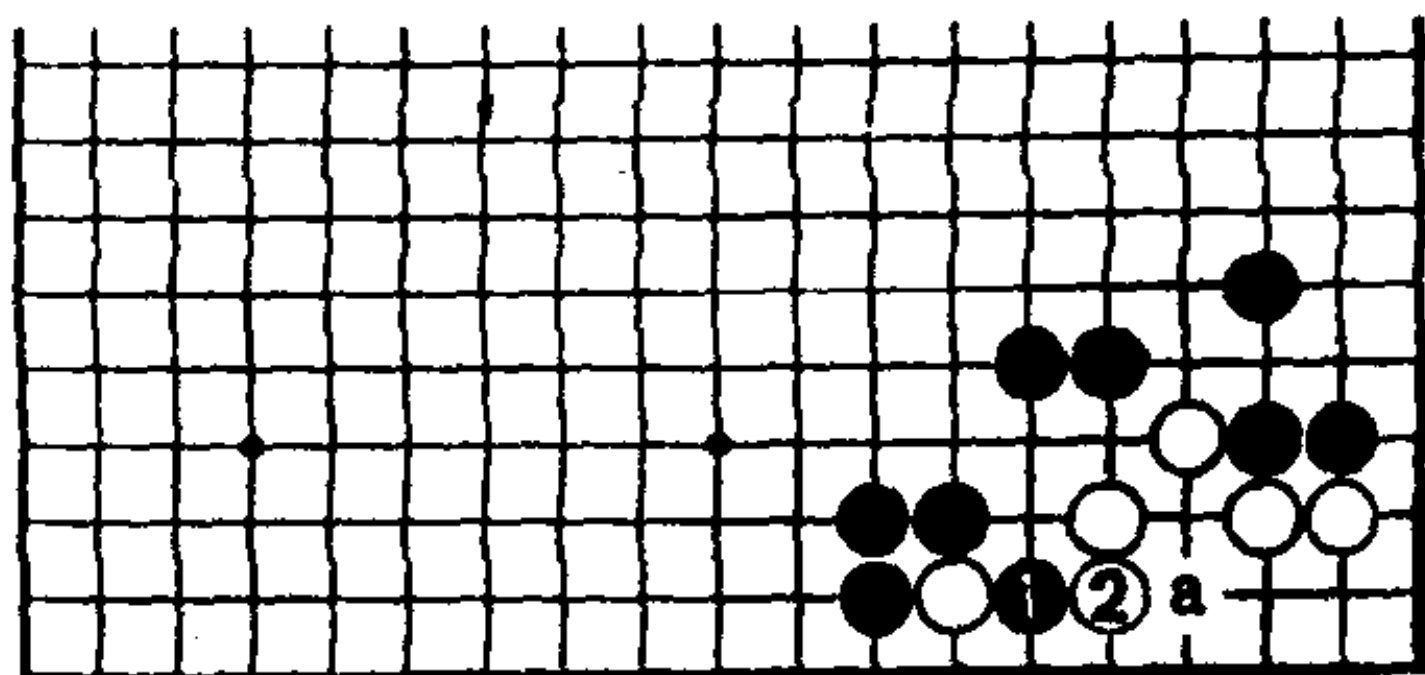


4图

5图 (失败)

黑1打吃一子，白2挡下。黑深入不足。

此外，黑走a位又显得过分。被白2挡下，同样让白活了。



5图

第22题

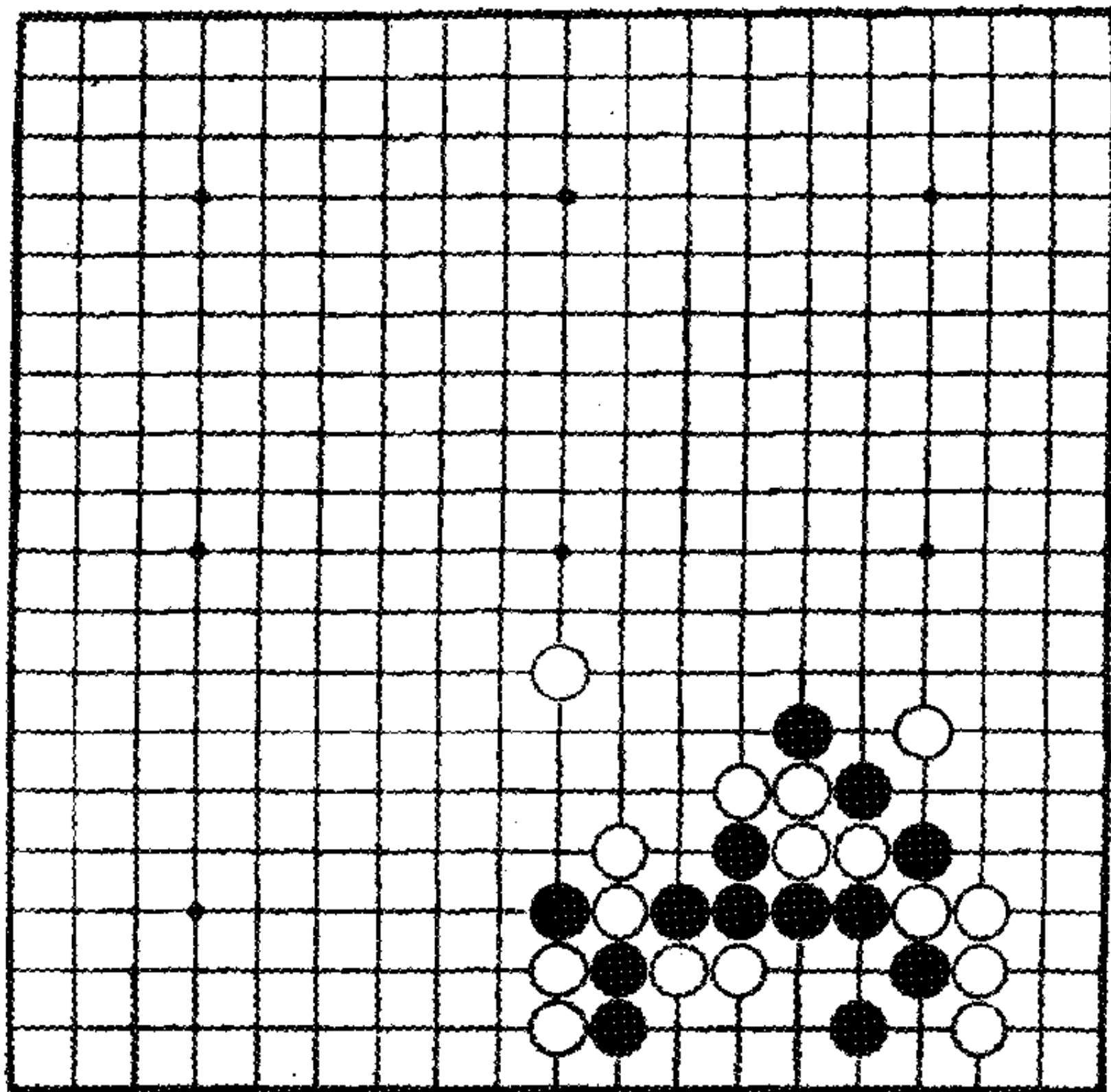
窒息

黑先 上级

好苦啊，黑现在正处于窒息前际。

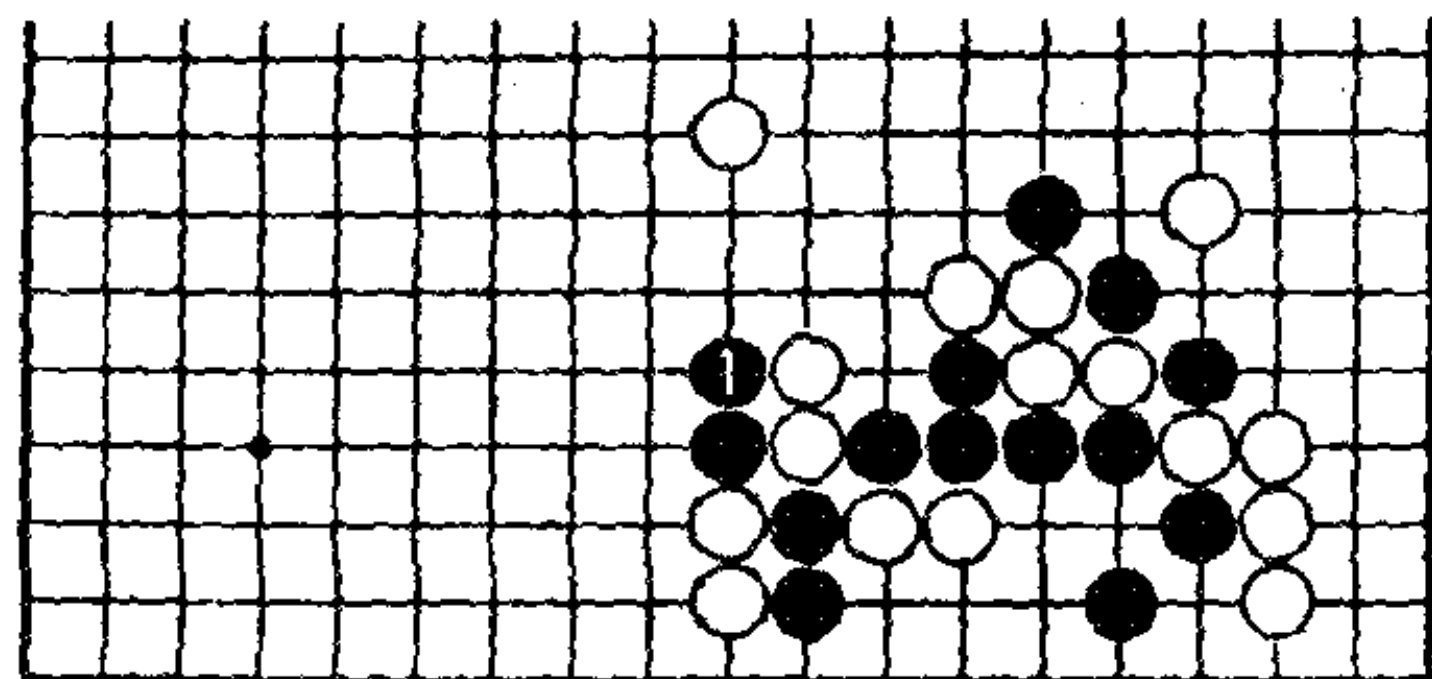
如果仅仅是逃的话，好像并不难。但黑还想吃白。

问题是第一手。



正解图 上压

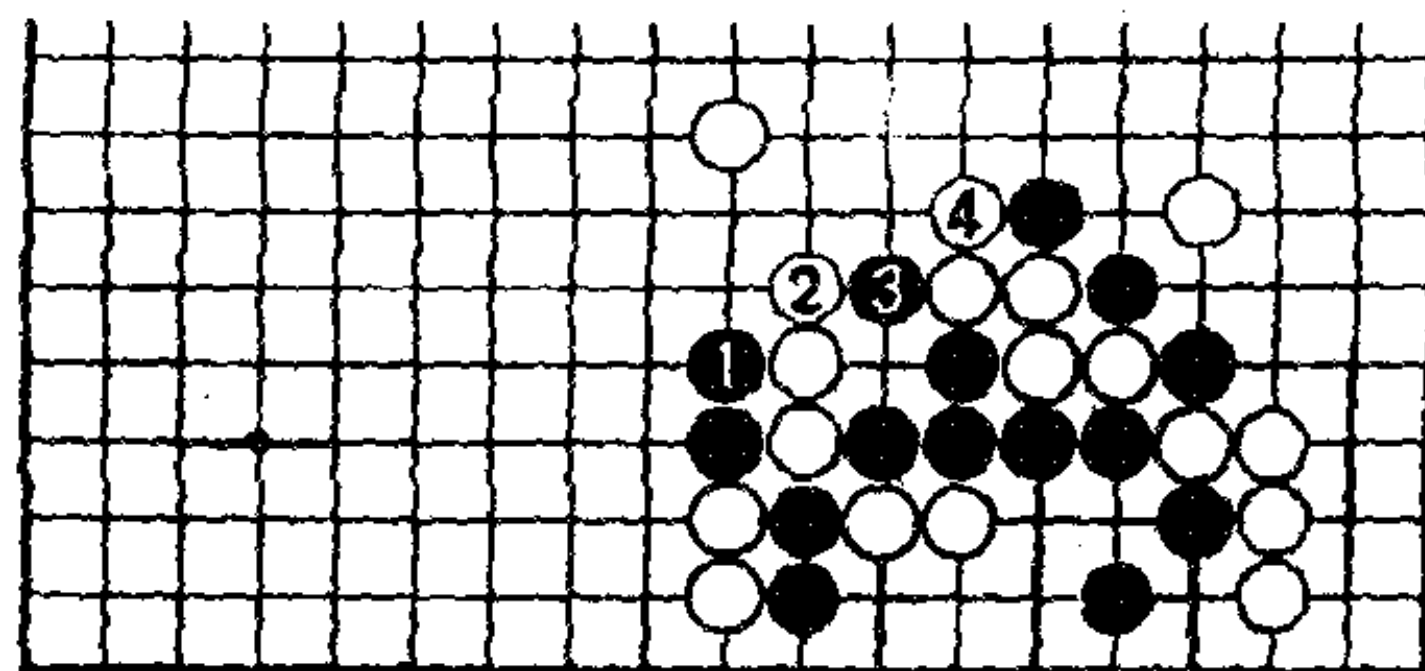
这也许不被人注意。
黑 1 的上压正是妙手。
即所谓“防御攻势”



正解图

1 图 (打吃)

黑 1 上压，白估计在
2 位长吧。
那么，黑 3 就打吃出去。



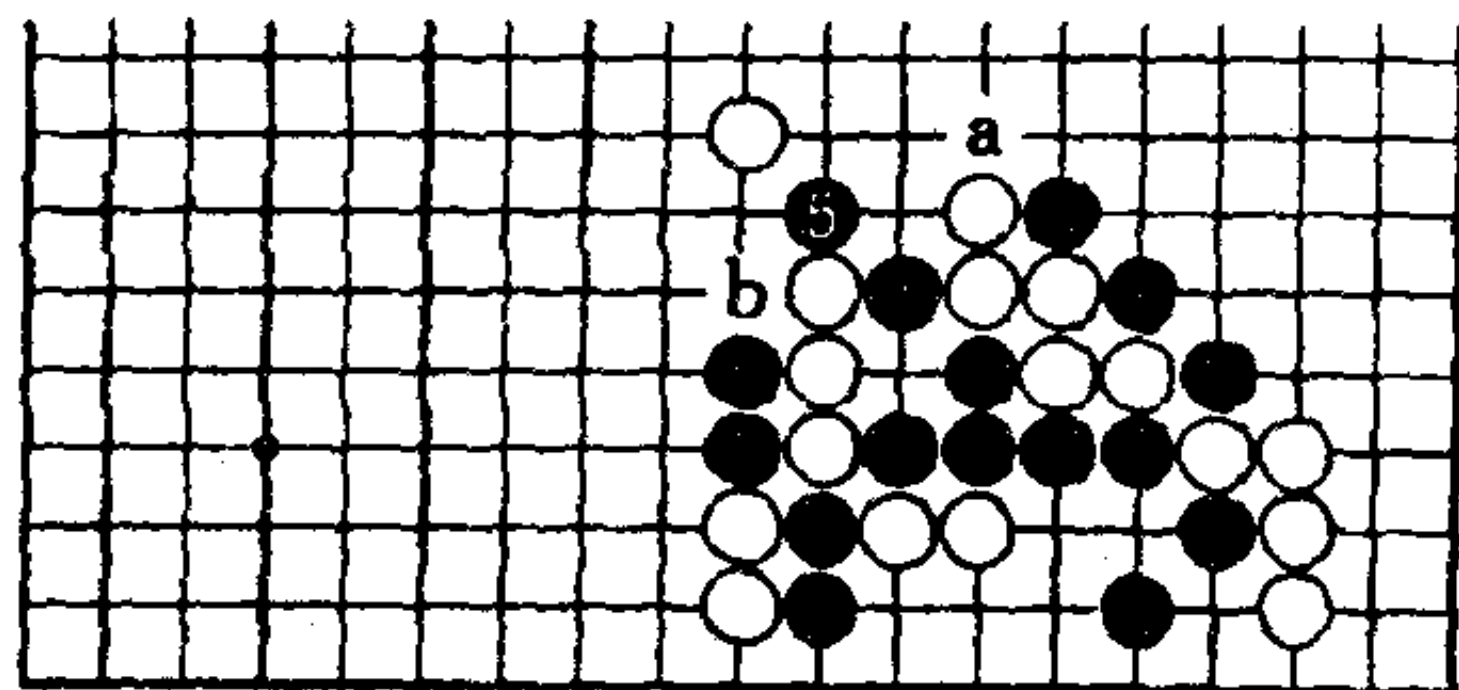
1 图

2 图 （决胜点）

接着，黑 5 扳是决胜点。

a 的征子和 b 的包吃两者必居其一。

双觑。



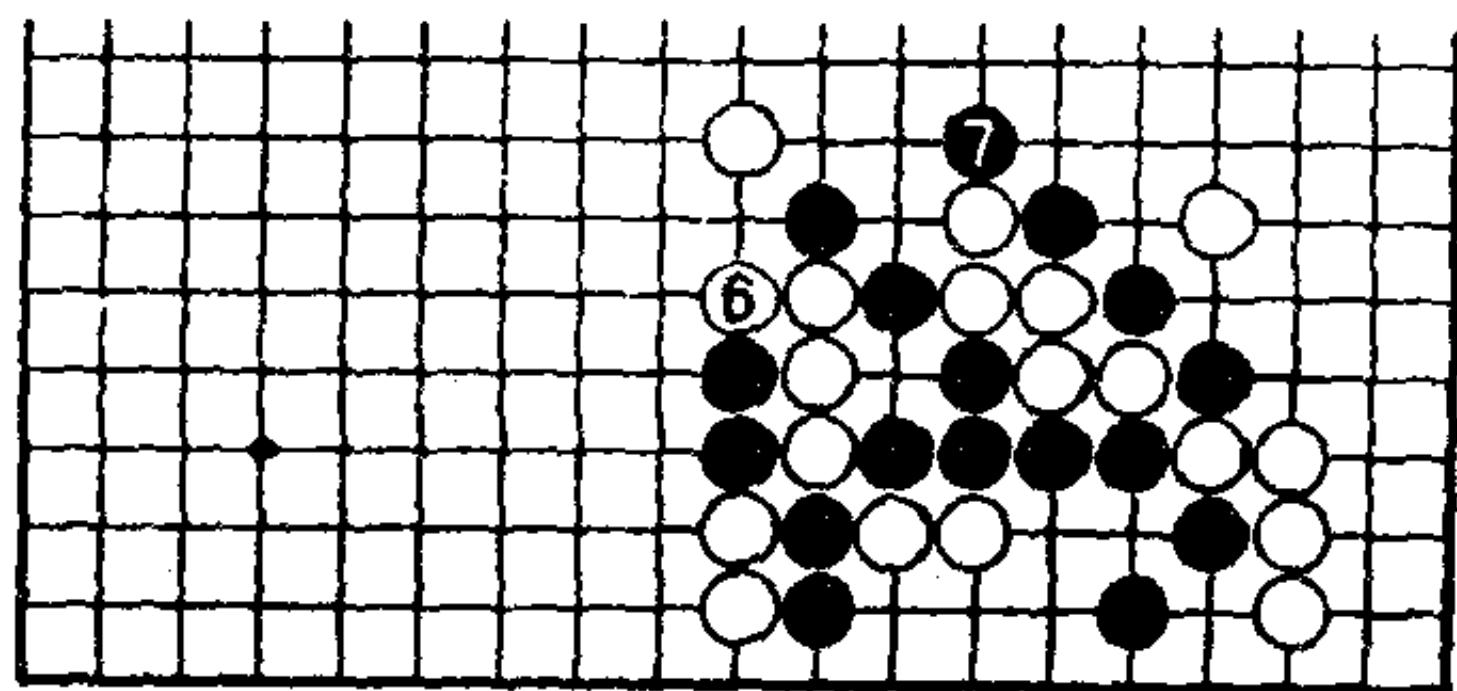
2 图

3 图 （征子）

白 6 方向逃，黑 7 就征吃。

这很大。

既吃了白，又解救了被围困的黑。

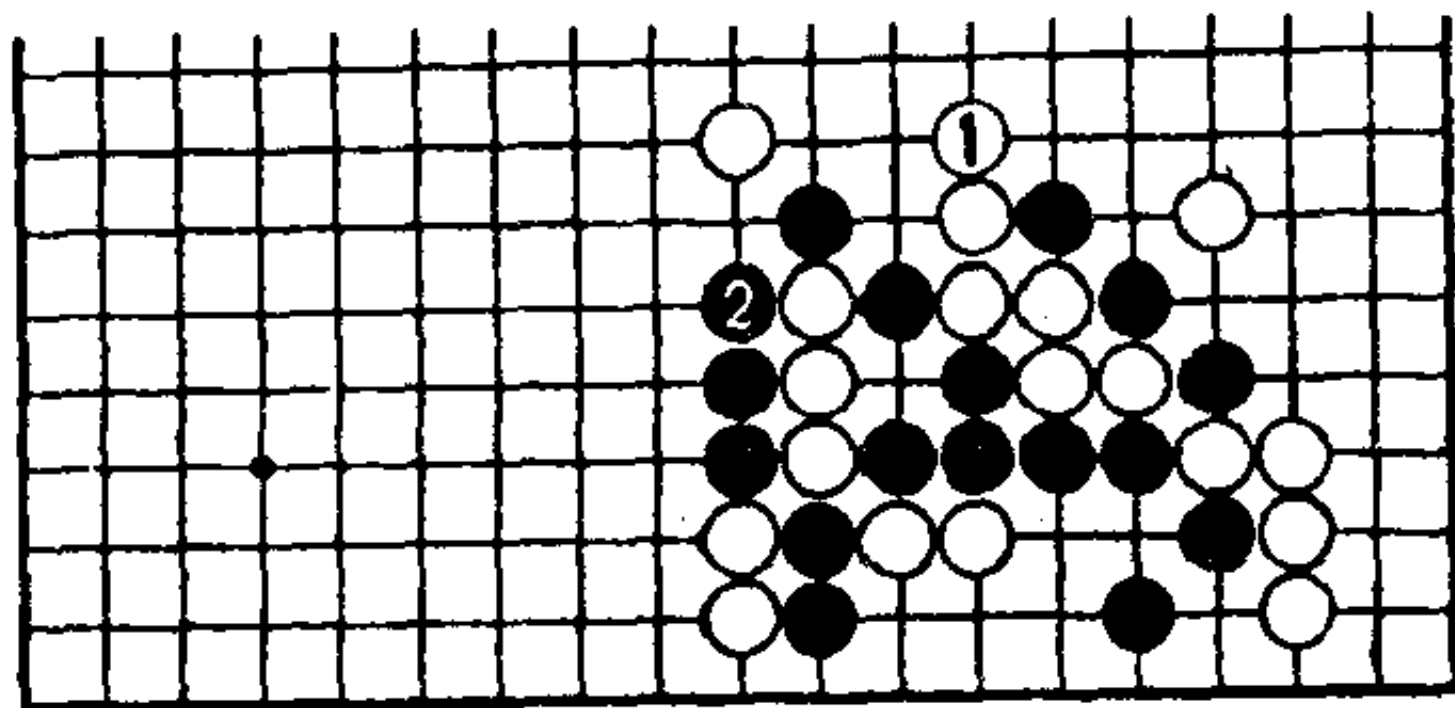


3 图

4 围 (吃三子)

前图，白不能忍受。

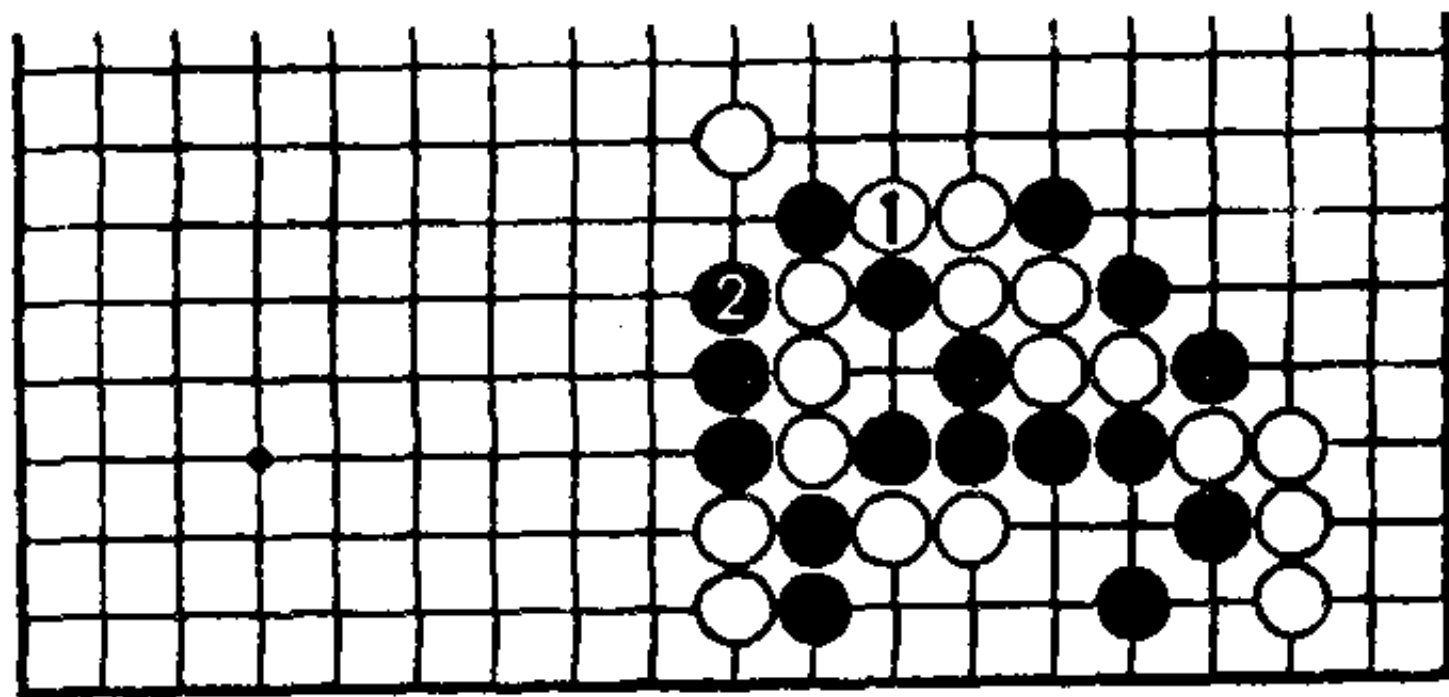
那么，白在 1 方面补，黑 2 吃白三子，也是大功。

4 

5 图 (倒扑)

难道就没有什么好手段？如果认为白1打吃是个手段，这就错了。

黑 2 封成倒扑。

5 

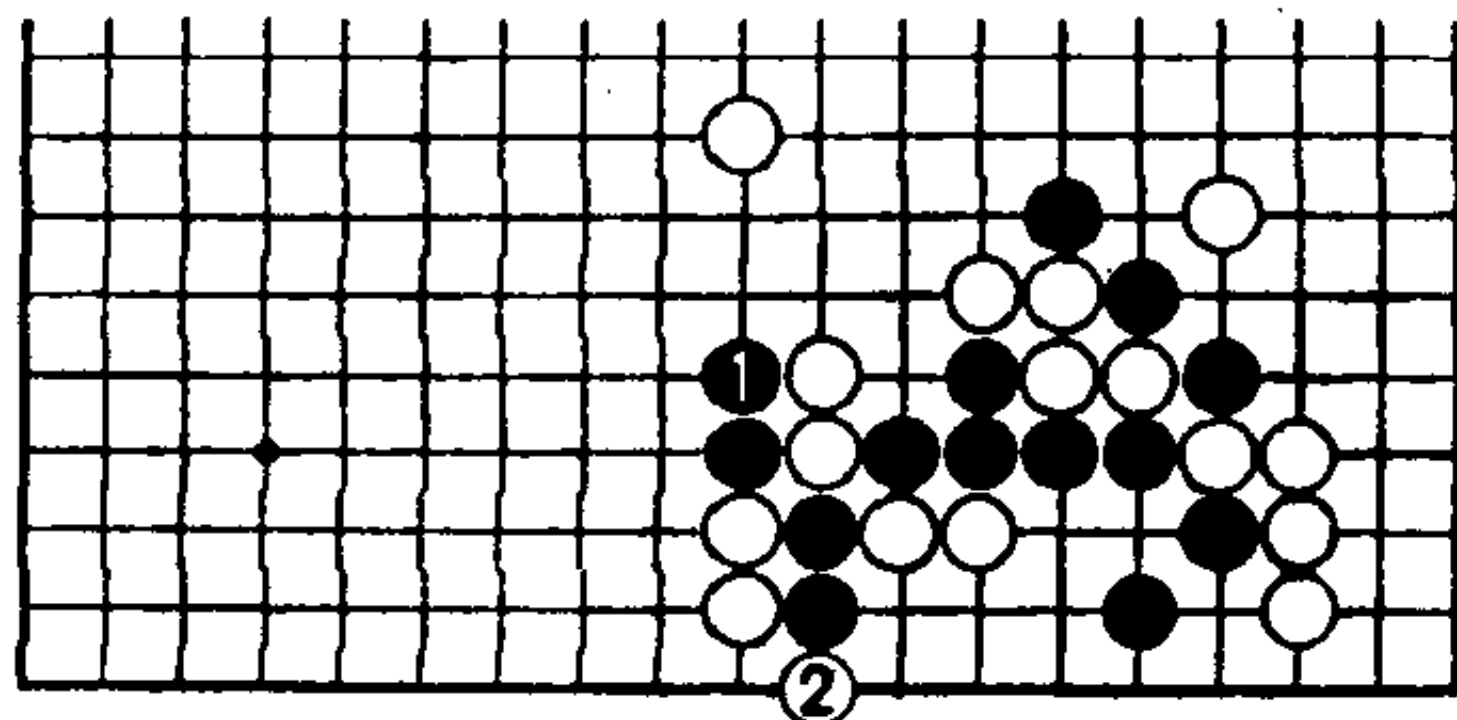
6图 (变化)

那么，黑1上压，白2下扳想求取变化。

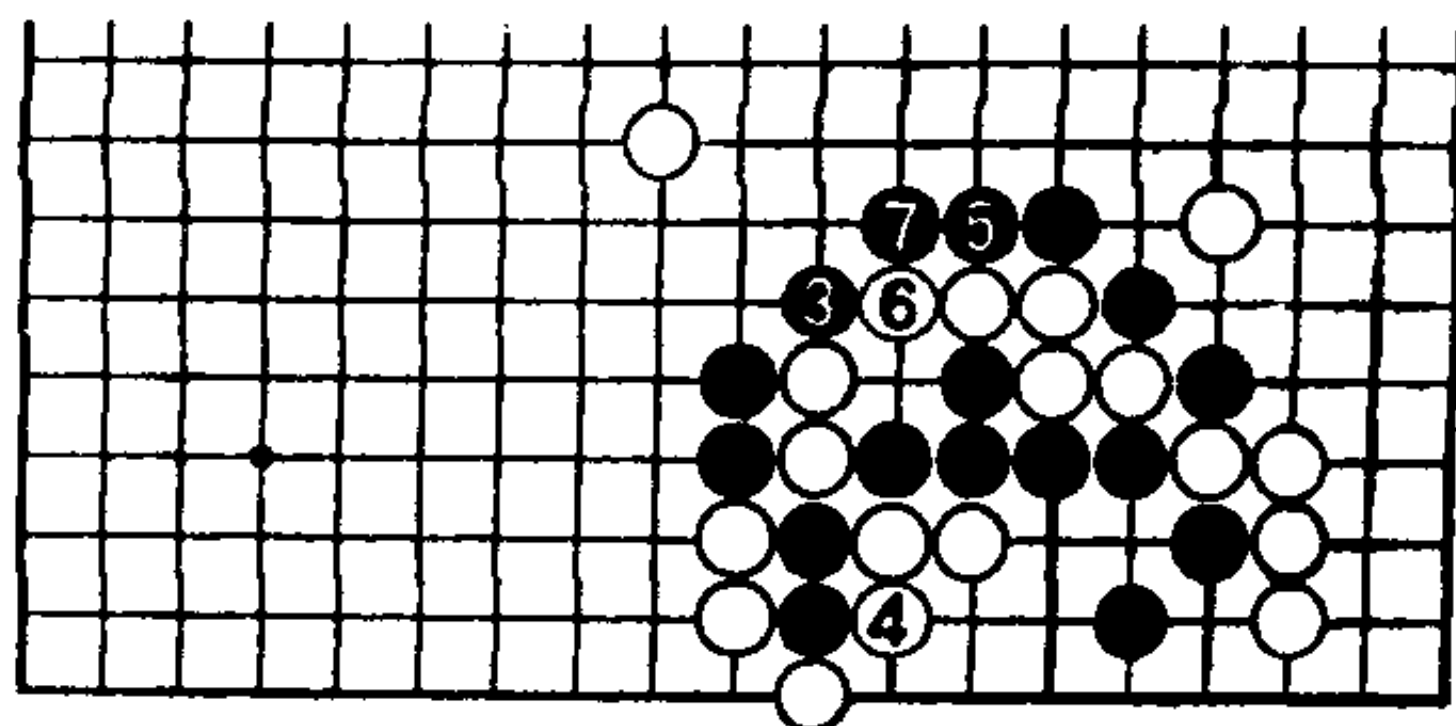
7图 (征子)

由于白还没有提吃掉黑二子，黑3打是先手。

白4拔，黑5、7追吃又成征子。



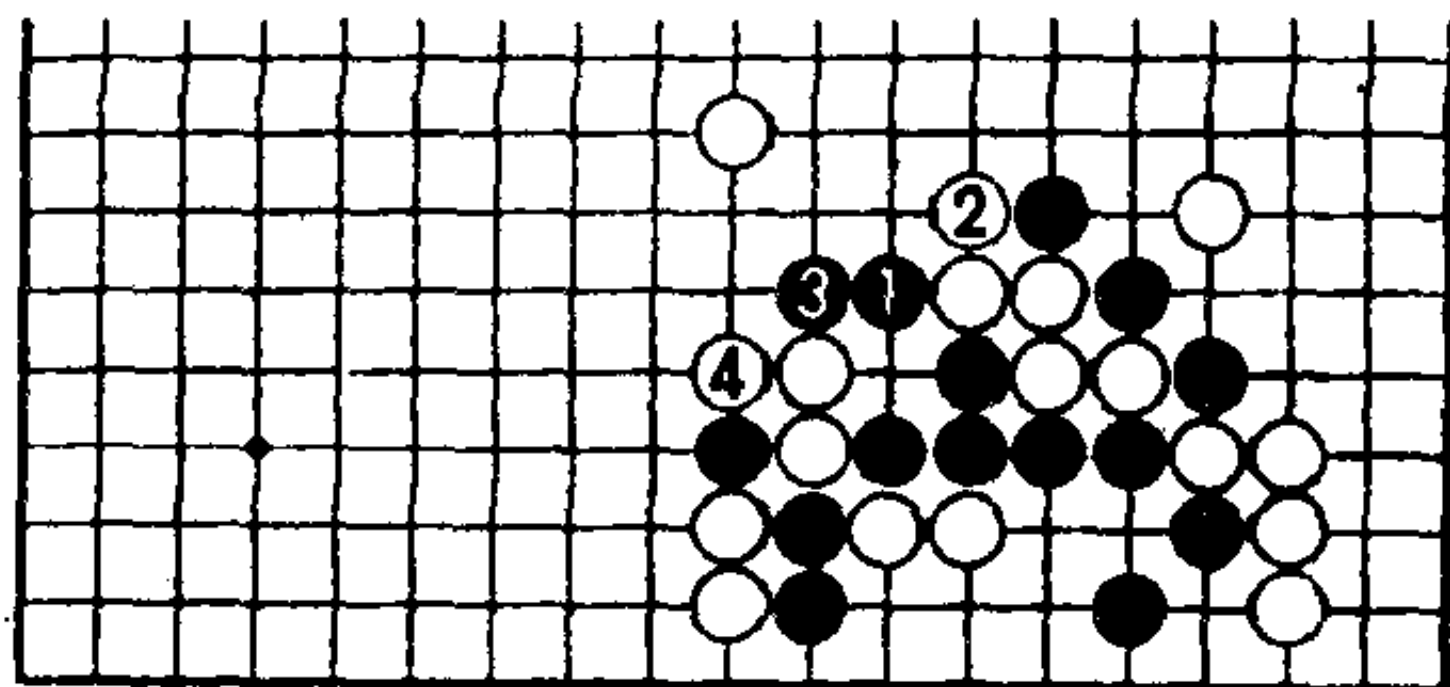
6图



7图

8图 (失败)

黑1、3的着法是不可取的。白2、4之后，虽可冲出包围圈，但黑只不过是走了几步单官而已。

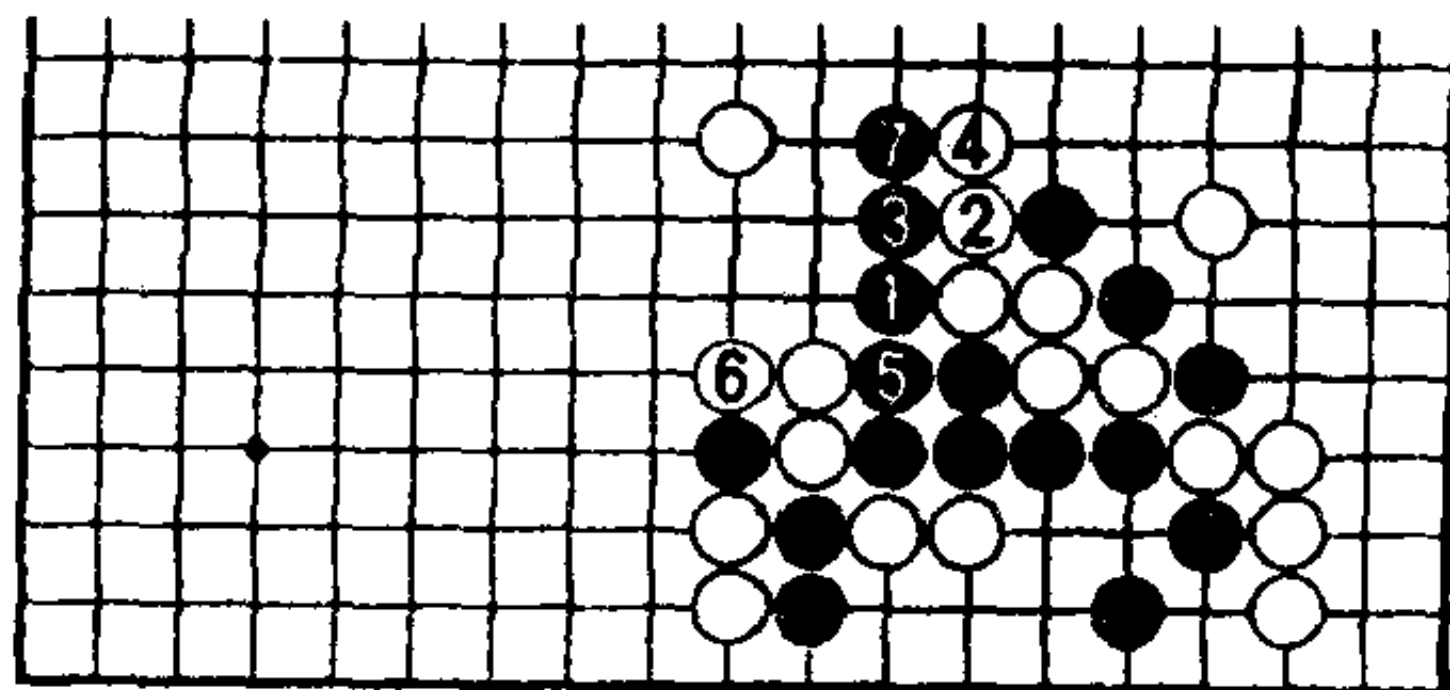


8图

9图 (失败)

黑1冲至5接是俗手。
白6拐吃，黑7冲出并不算能耐。

其结果仅仅是给白增添实空。



9图

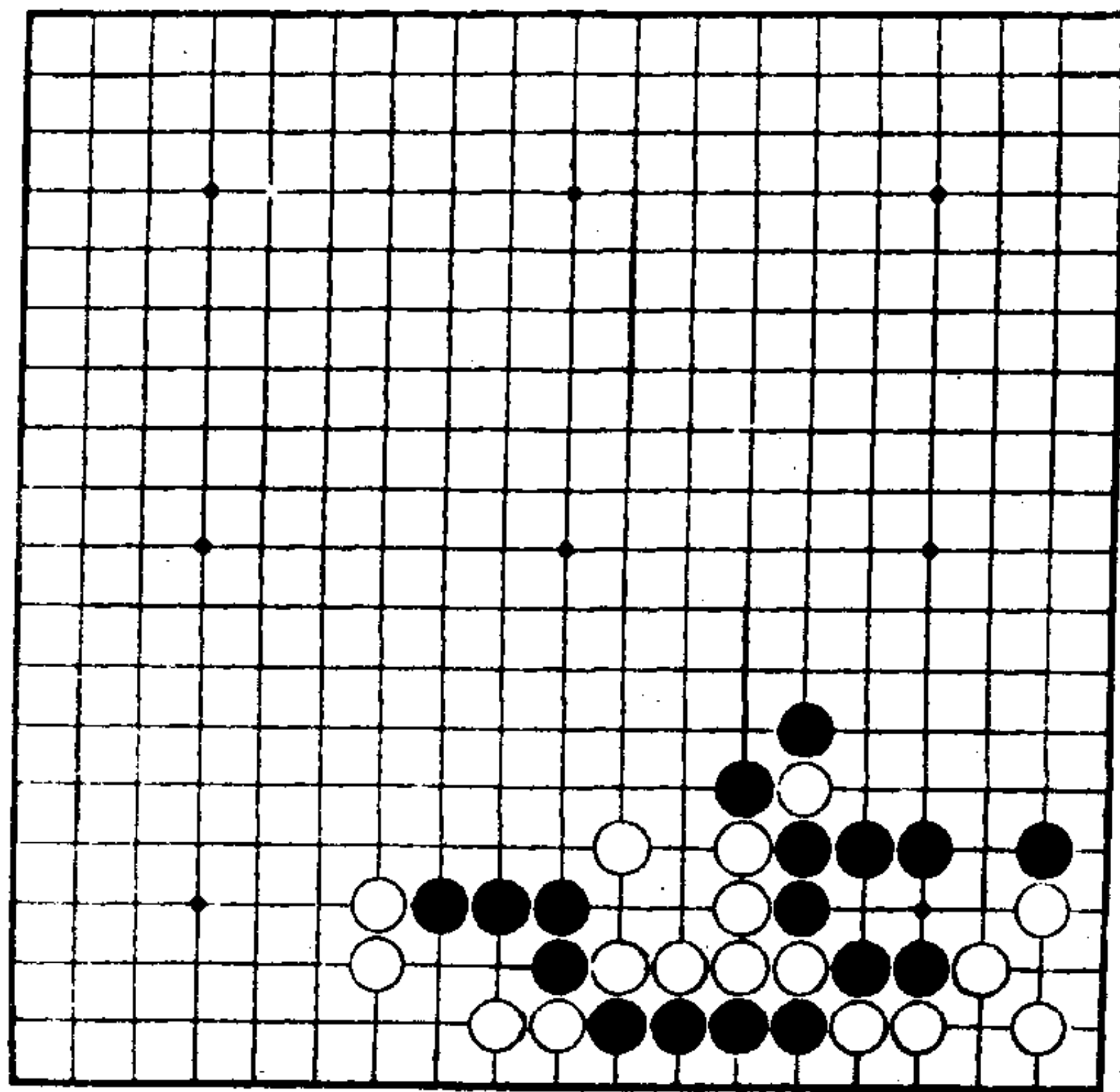
第23题

对杀之要点
黑先 有段

下边是黑白的对杀。黑只有四气。

缩短白气的要点
位于何处？

以及其后的计算。



正解图 挖入

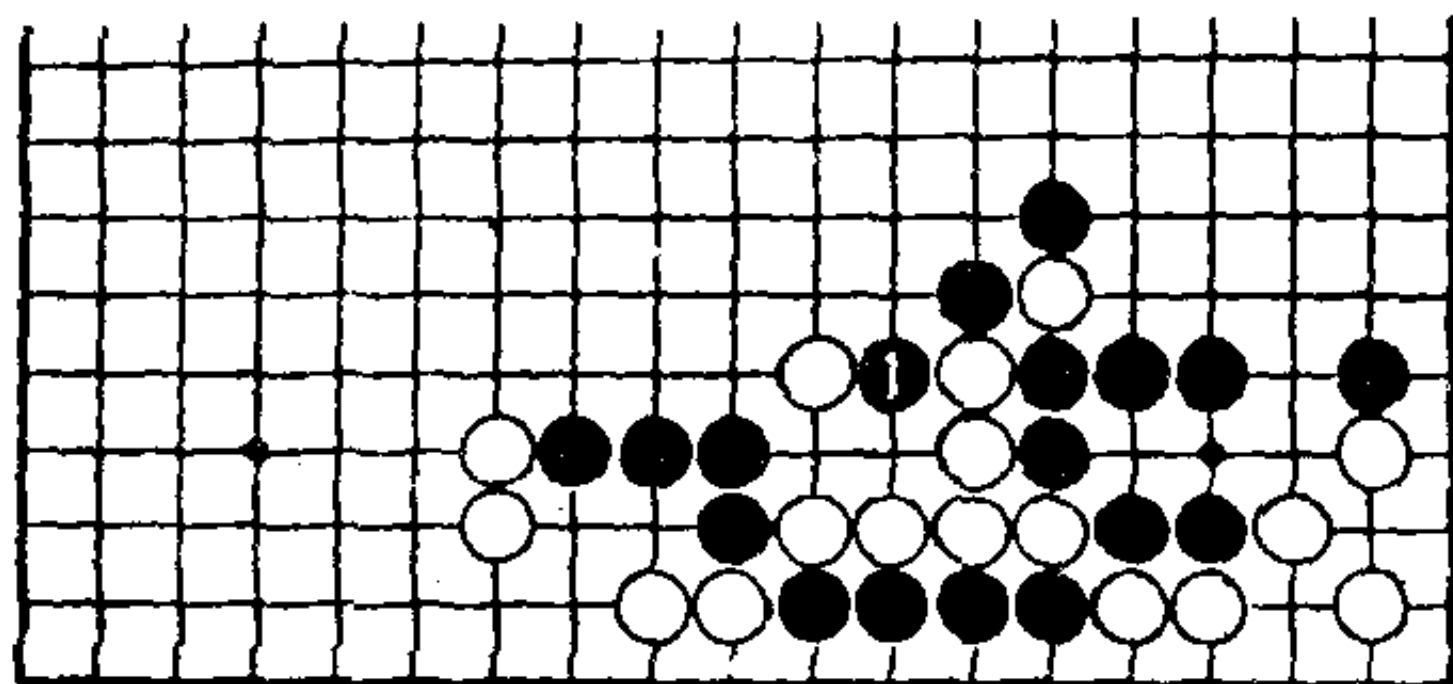
黑 1 挖入是对杀的要
点。

此点如被白接上，白
气会一下增长不少。只此
黑将负于白。

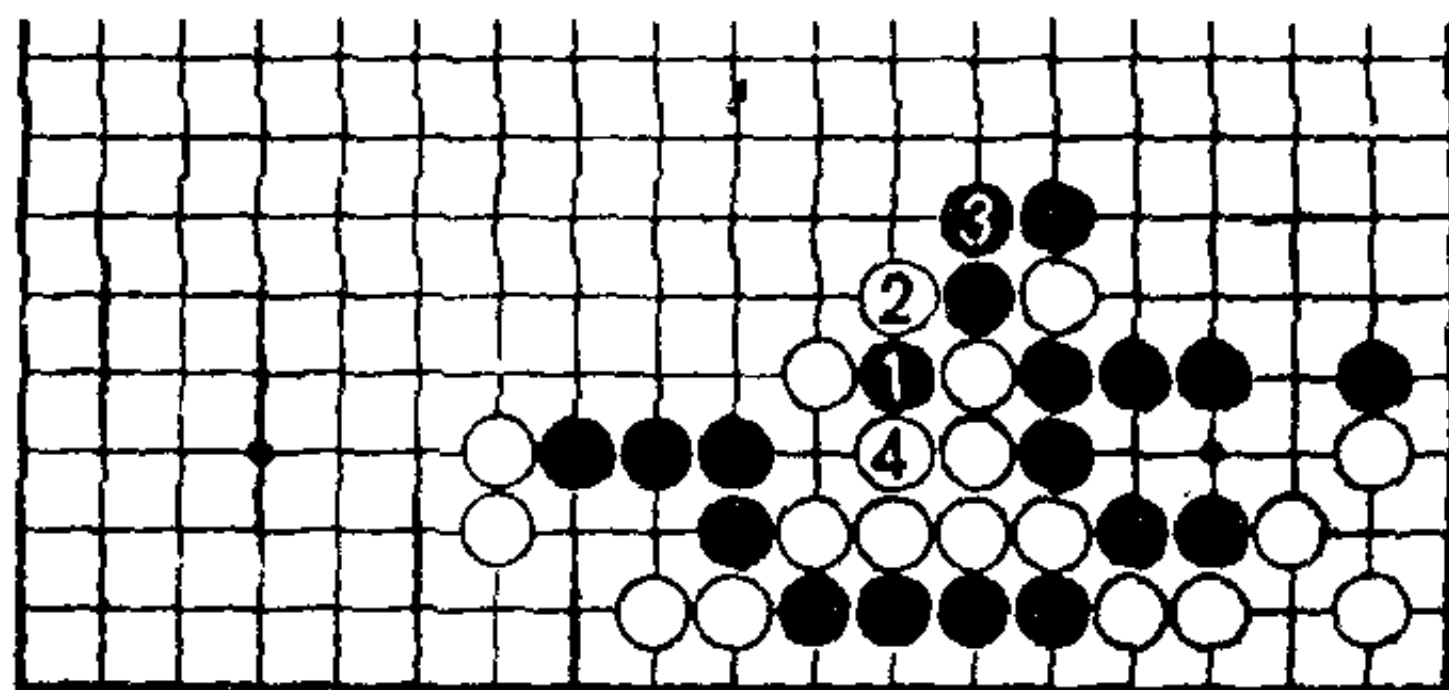
1 图 （由此开始）

黑 1 挖入，白 2 是必
然的。

黑 3 也是绝对的，被
白 4 提吃后，下面要颇费
一点脑筋。



正解图

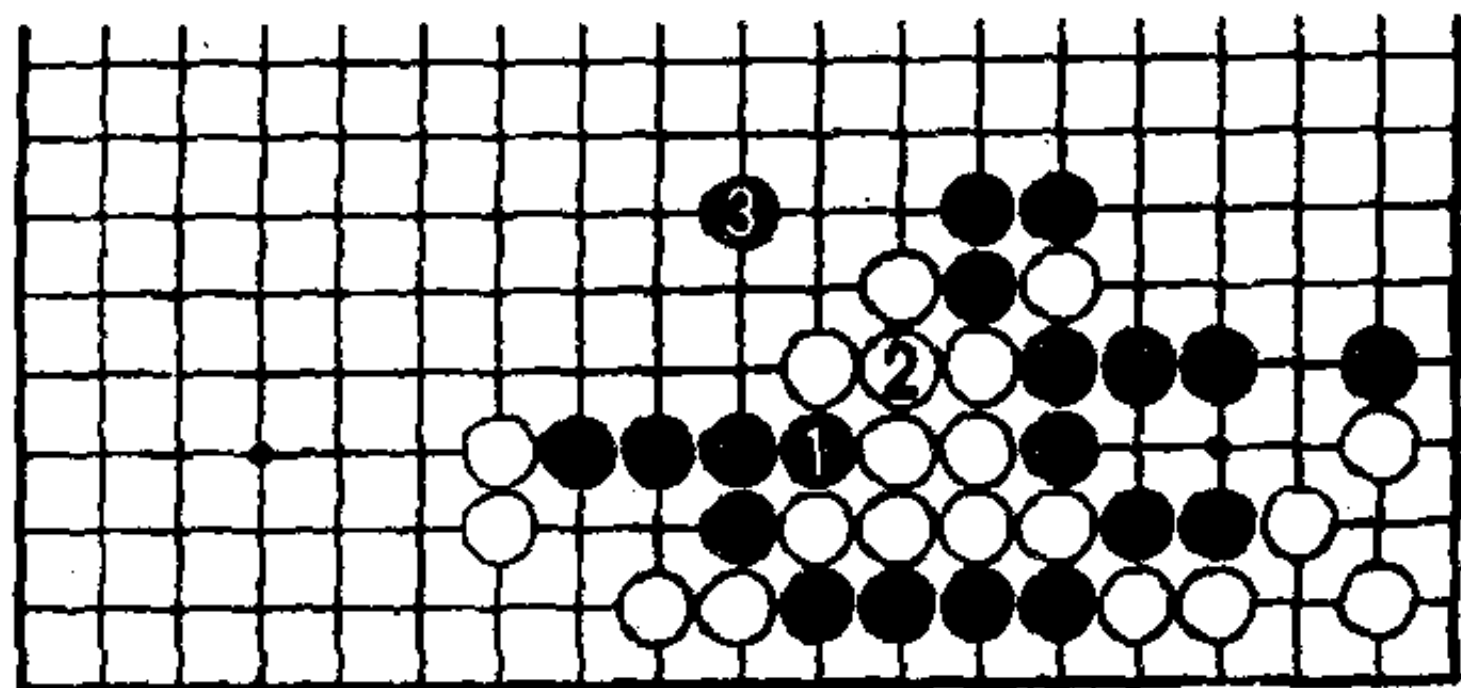


1 图

2图 (枷)

之后，黑1打，让白2接上。

黑3再大枷是手筋。



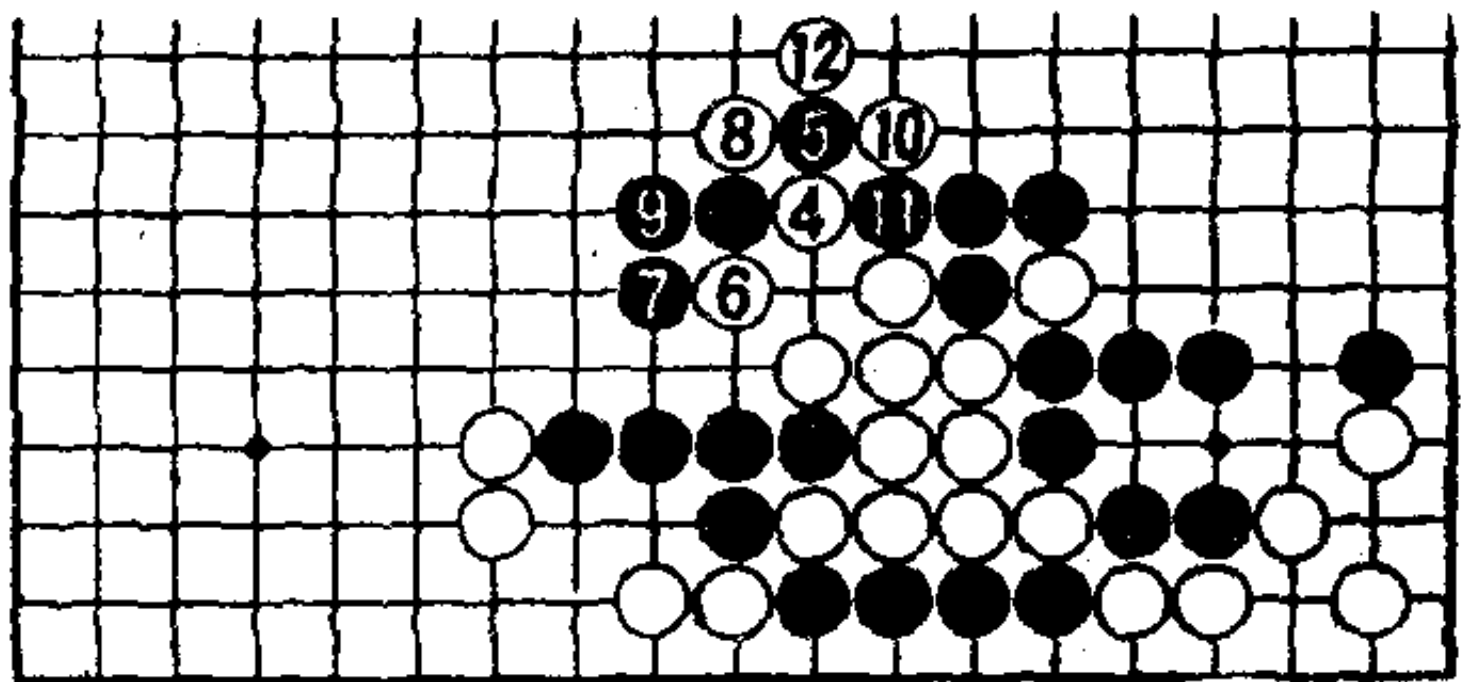
2图

3图 (让白拔吃)

对于黑的枷，白4、6进行殊死的拚搏。

黑5、7强硬地封住白。

白8打吃，黑9接，白10扳吃。对此，黑11卡吃，让白12拔去一子。



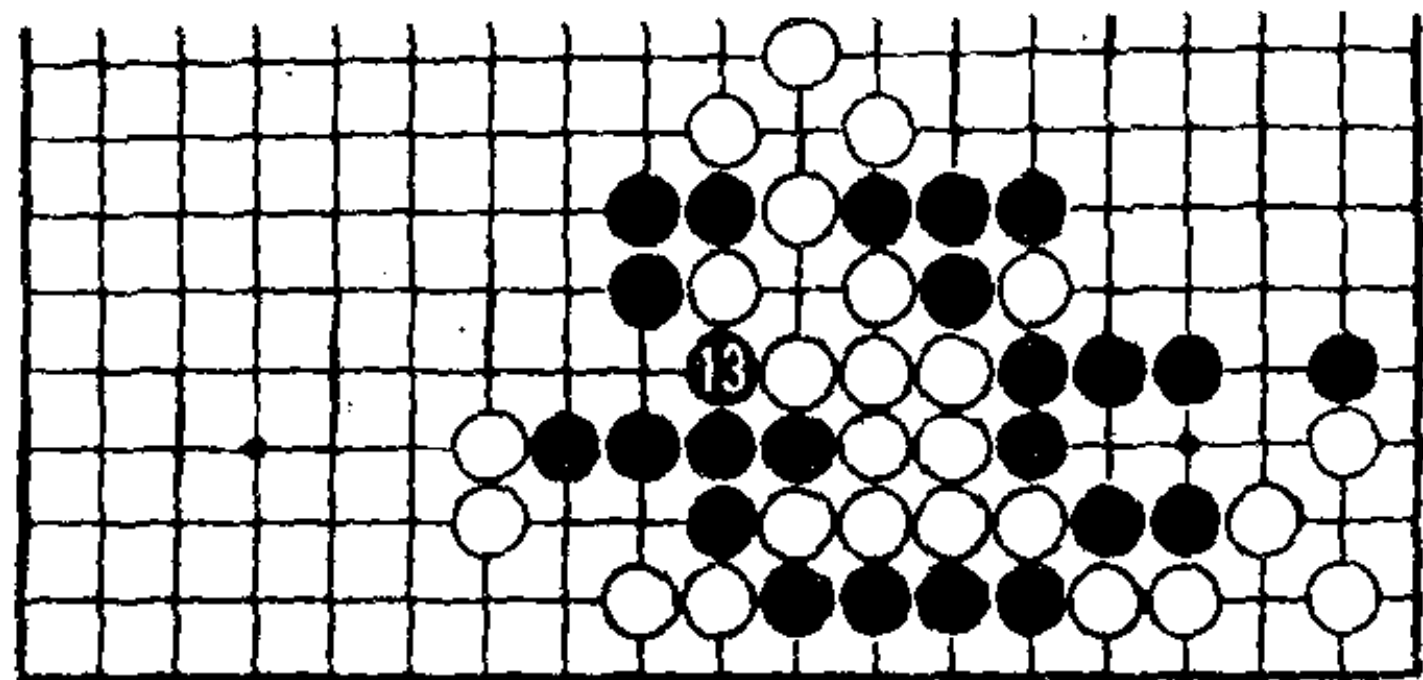
3图

4图 (最后致命一击)

然后，黑13打吃予以最后致命的一击。

如所见，白接不归。

黑出色、圆满地解决了问题。

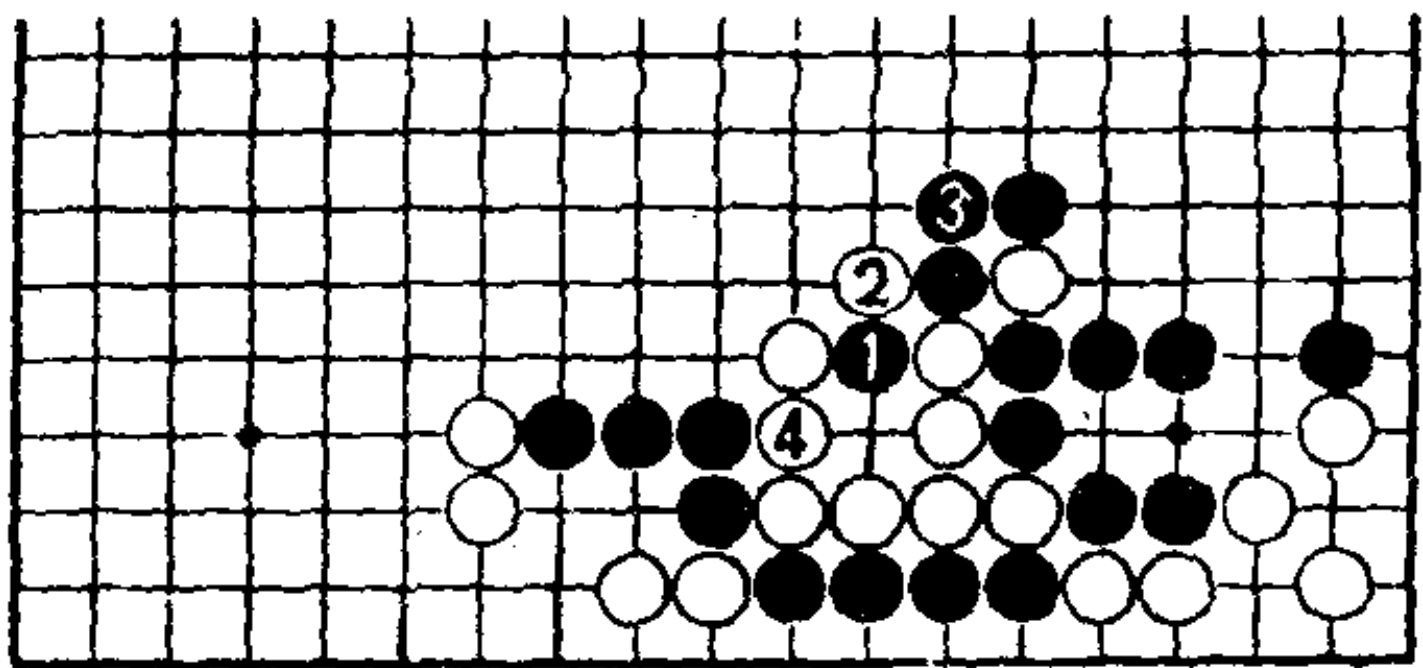


4图

5图 (接)

黑1是绝对的要点。
白2双吃，黑3接。
白4位接如何？

这手棋也必须事先算到。

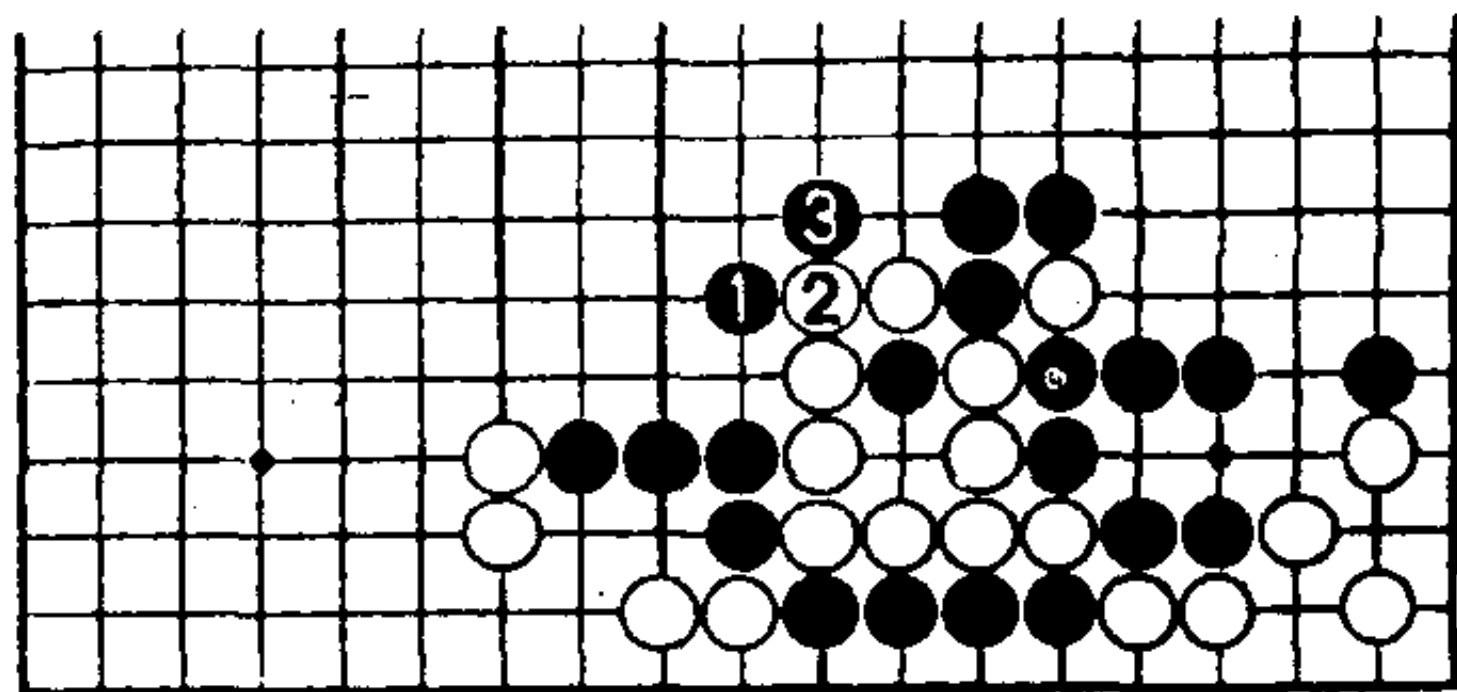


5图

6图 (枷)

黑1枷就可以了。黑1若在2位断是要失败的。因此须小心谨慎。

白2接，黑3扳挡。

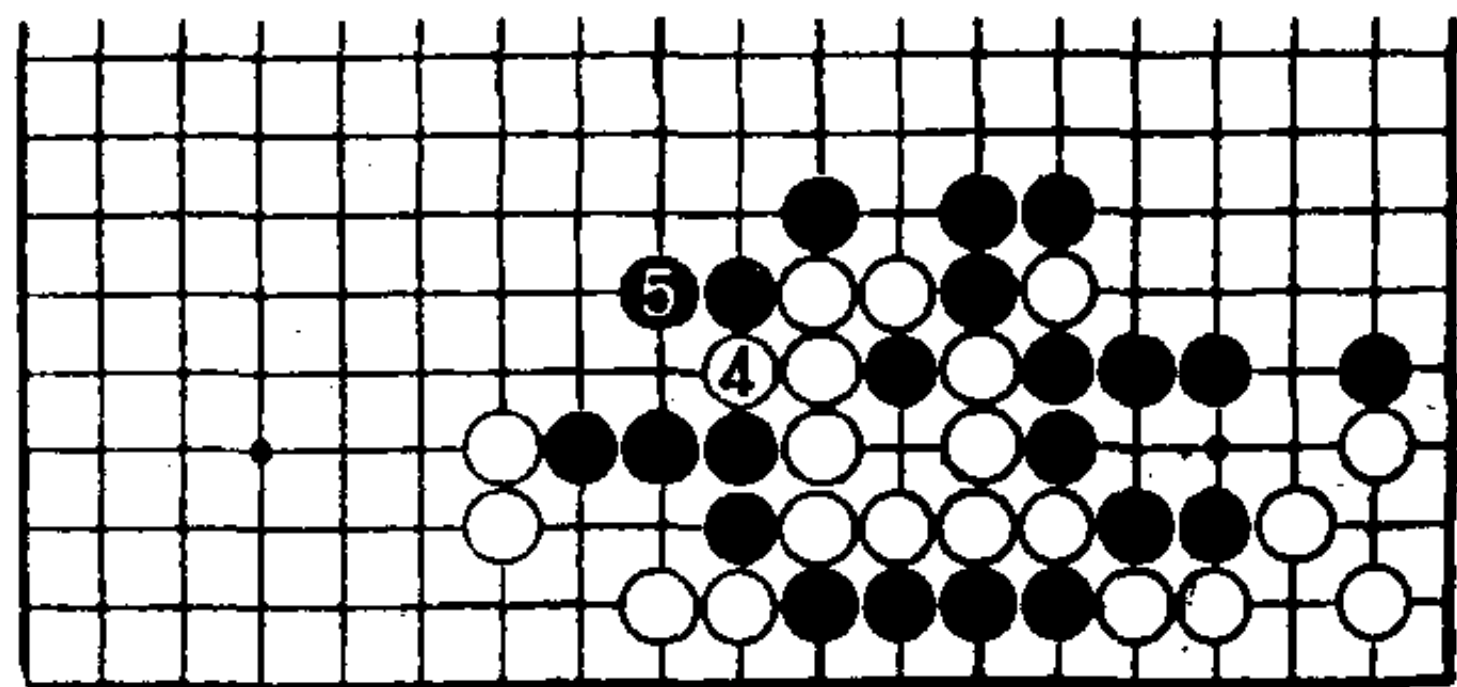


6图

7图 (平静地退)

接着，白4冲，黑5平静地退。

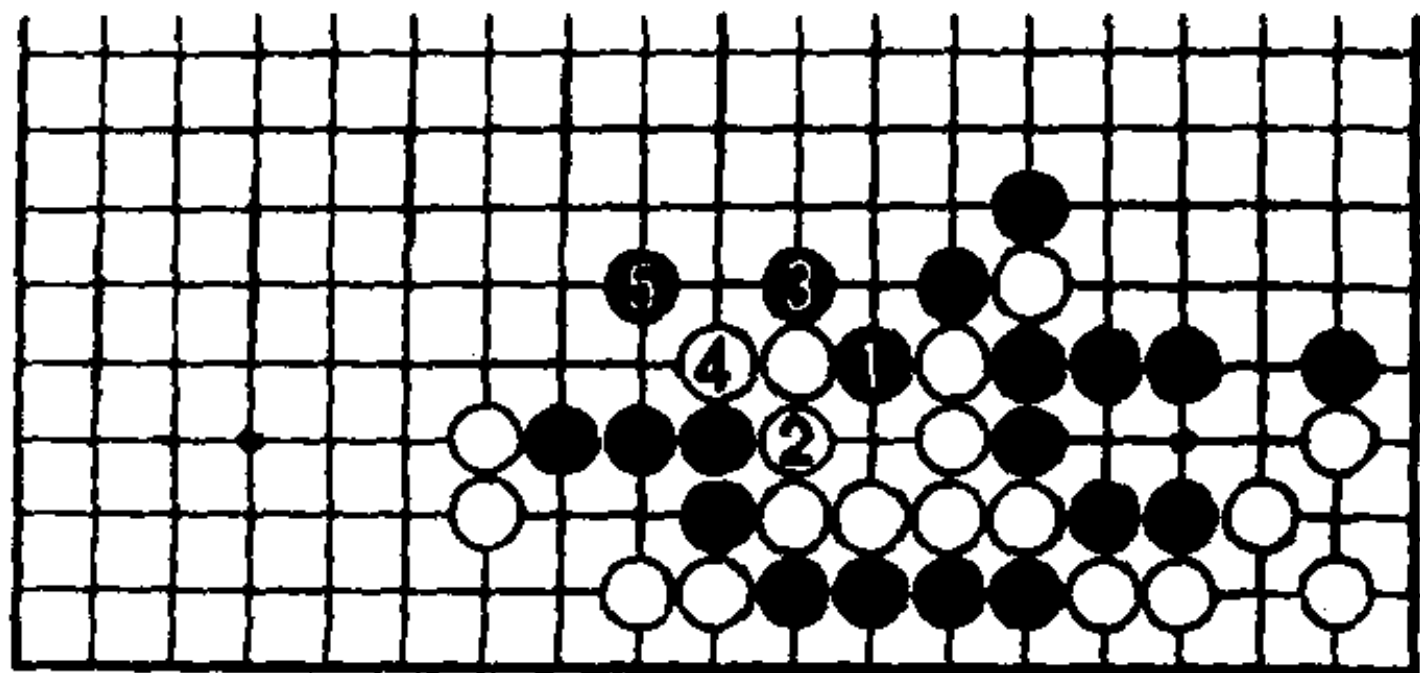
这样三气对四气，仍无变化，白负。



7图

8图 (枷)

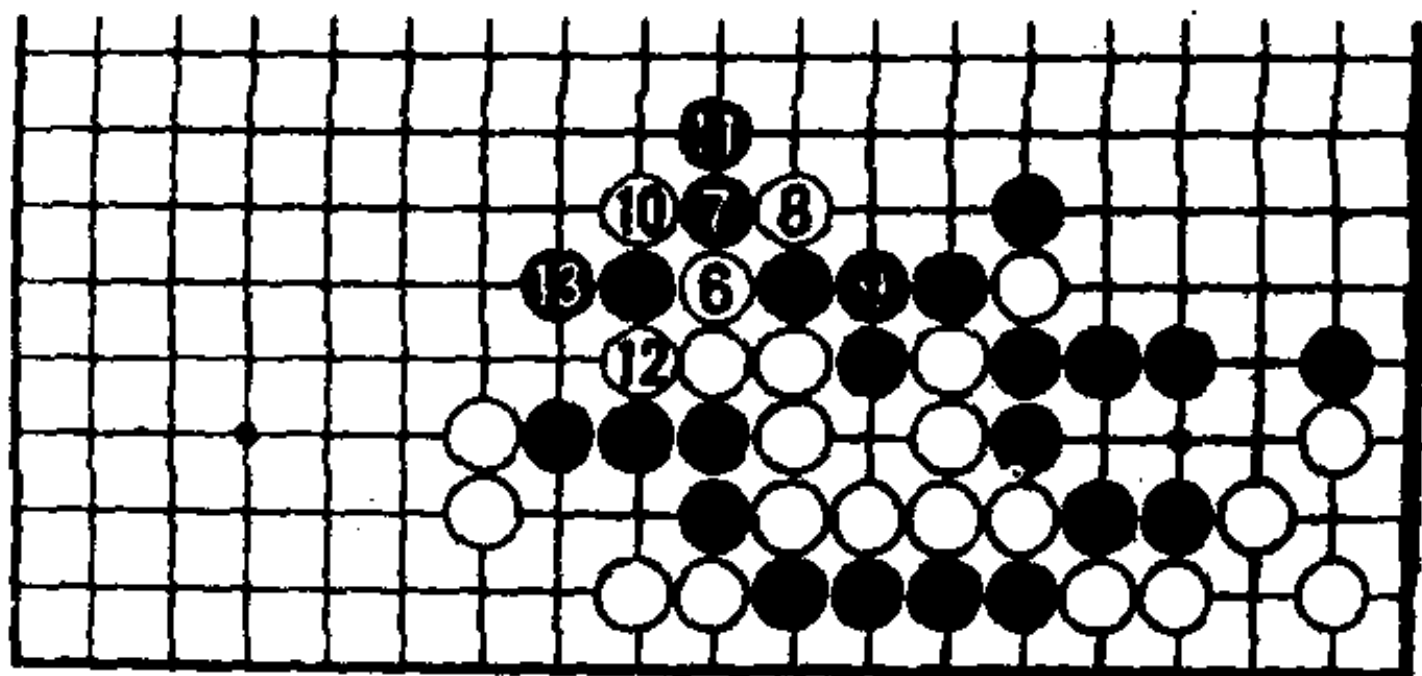
黑1是要点，白2接，黑3扳，白4拐。对此，黑5再枷。



8图

9图 (白负)

之后，白6冲，黑7挡。白8、10、12冲，黑13缓缓地退是极为重要的一手，白负。总之，一旦被击中要害，白就无望了。



9图

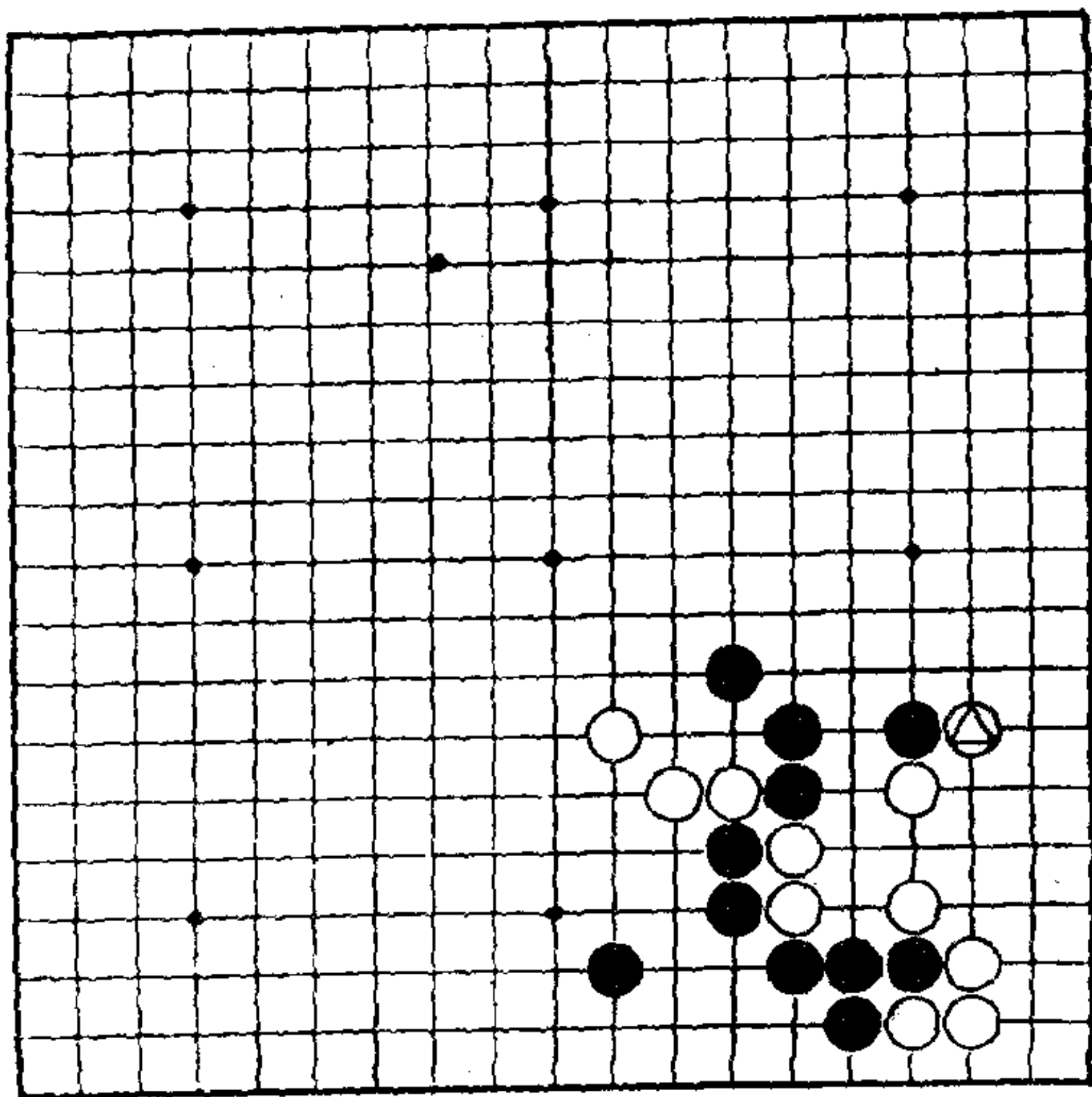
第24题

大变化

黑先 中级

对于黑的靠，白△扳。这确实是令人头痛的一手棋。

为此，黑须发出手筋予以一击。正如标题所示，将产生大变化。



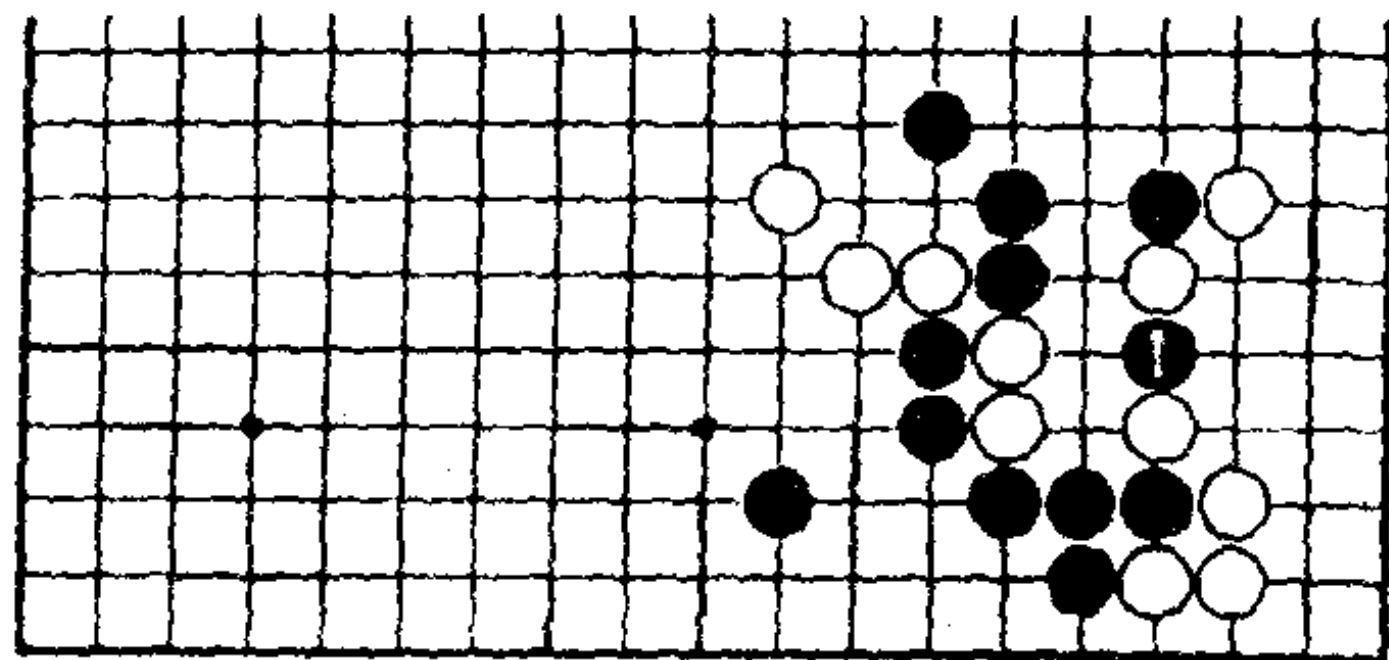
正解图 手筋的一击

黑 1 的挖是锐利的手筋。

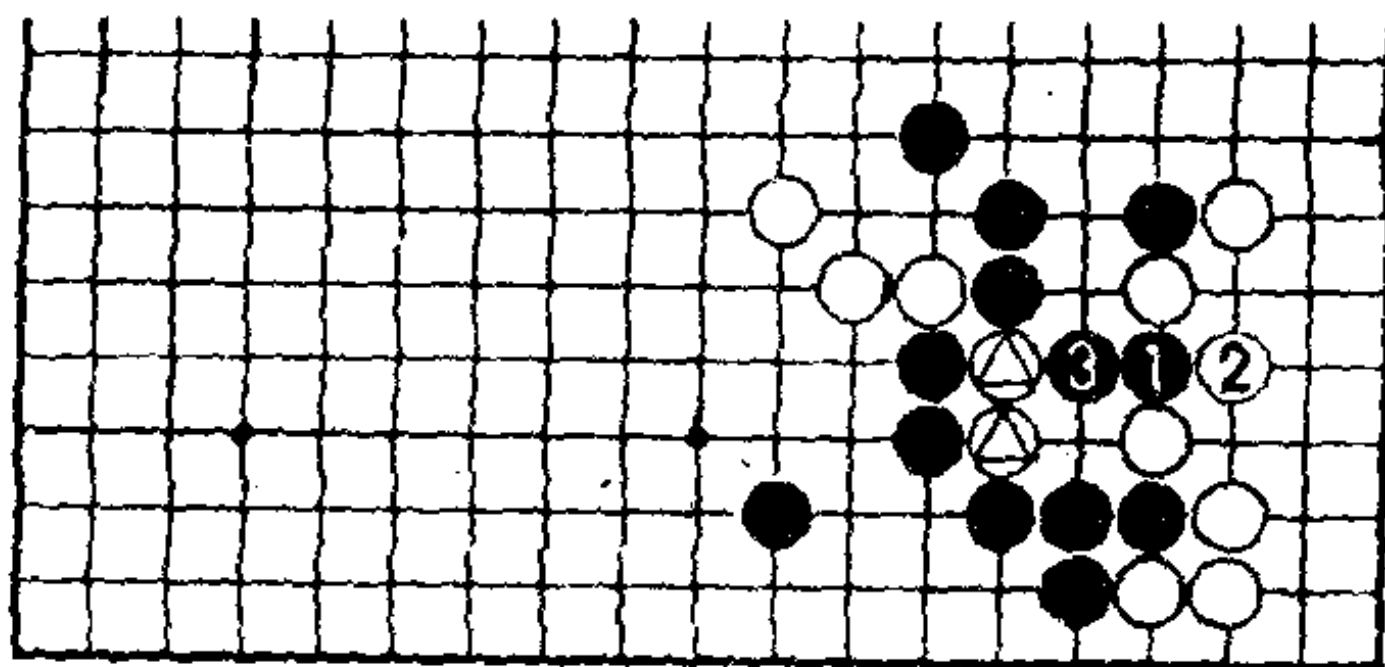
手筋的价值正是在于构思上的飞跃。

1 图 （自然地）

黑 1 挖入，白 2 下打，黑 3 退回。自然地吃住了⊙二子棋筋。当然是黑大成功。



正解图



1 图

2 图 （奋力反击）

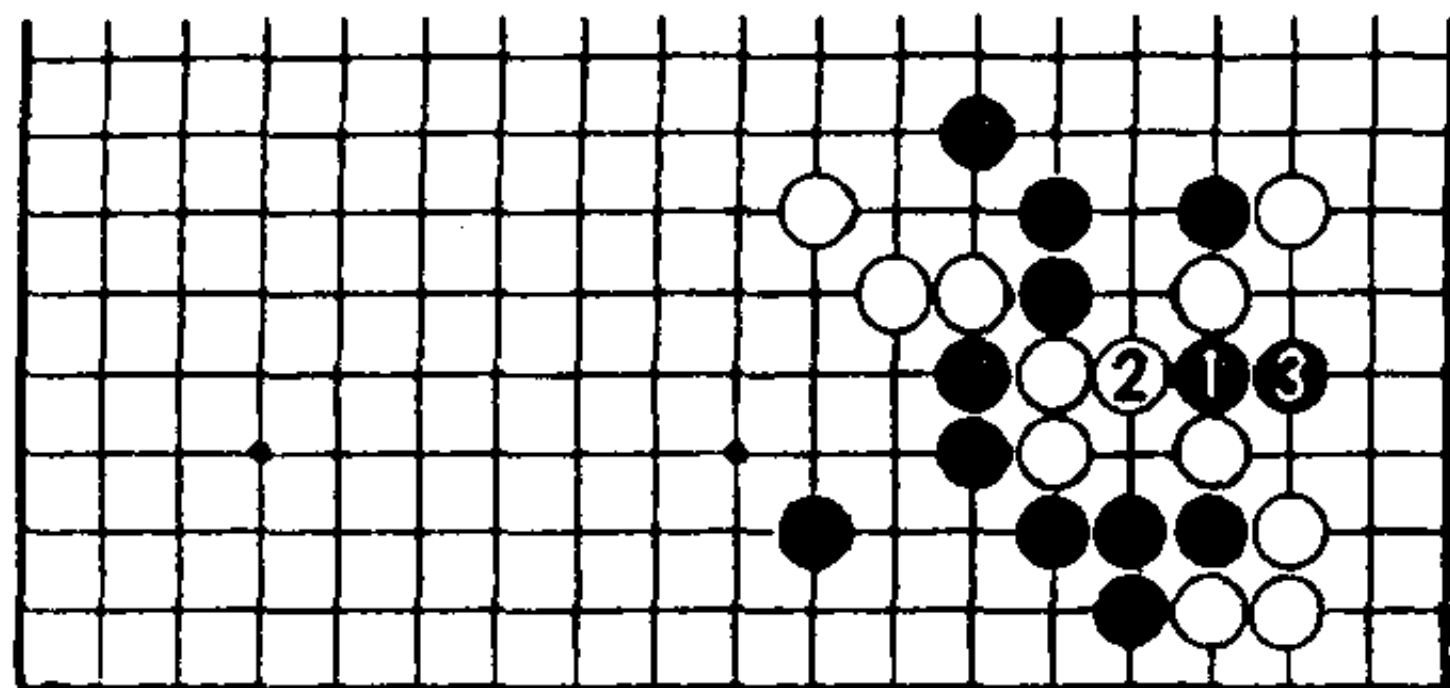
作为白，只有从 2 位上方打吃。不能让黑拔去二子棋筋。

黑 3 立奋力反击。

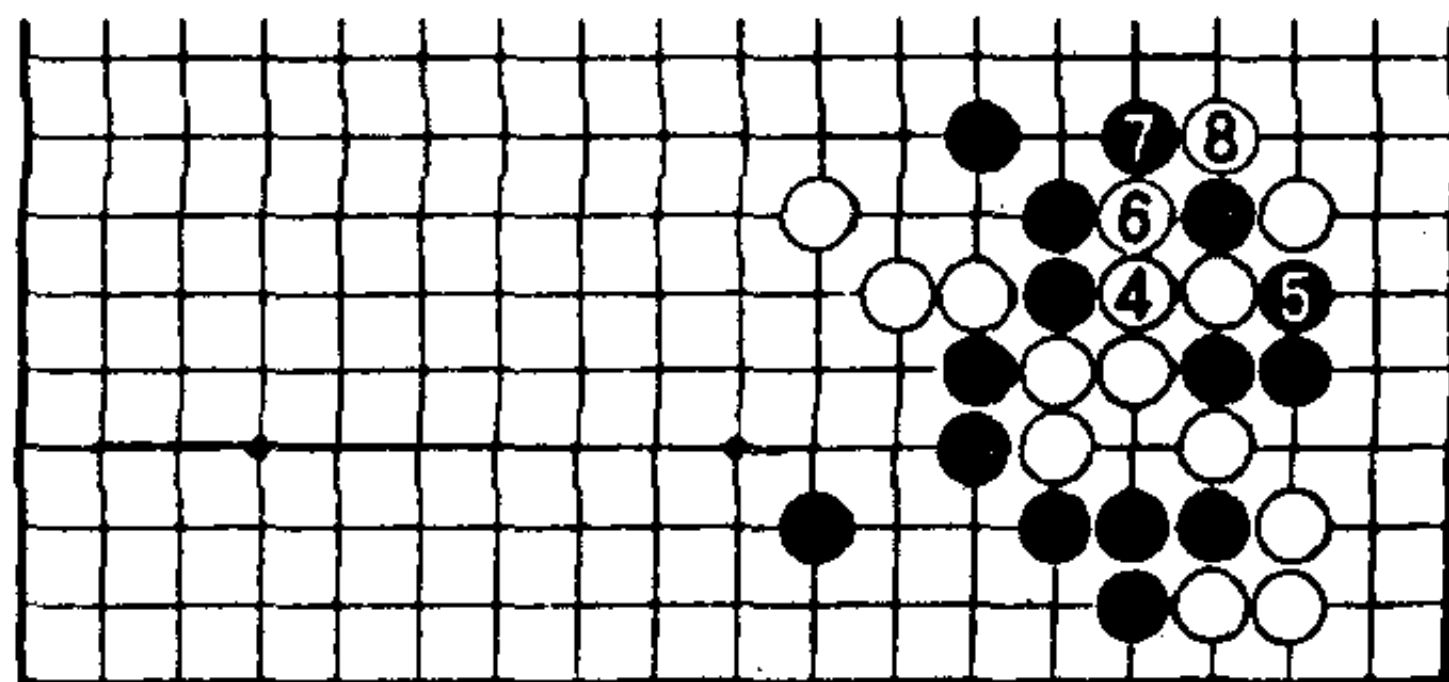
这样白显得弱。

3 图 （包吃）

白 4 只有接上，黑 5 断，白 6，黑 7 成包吃形……



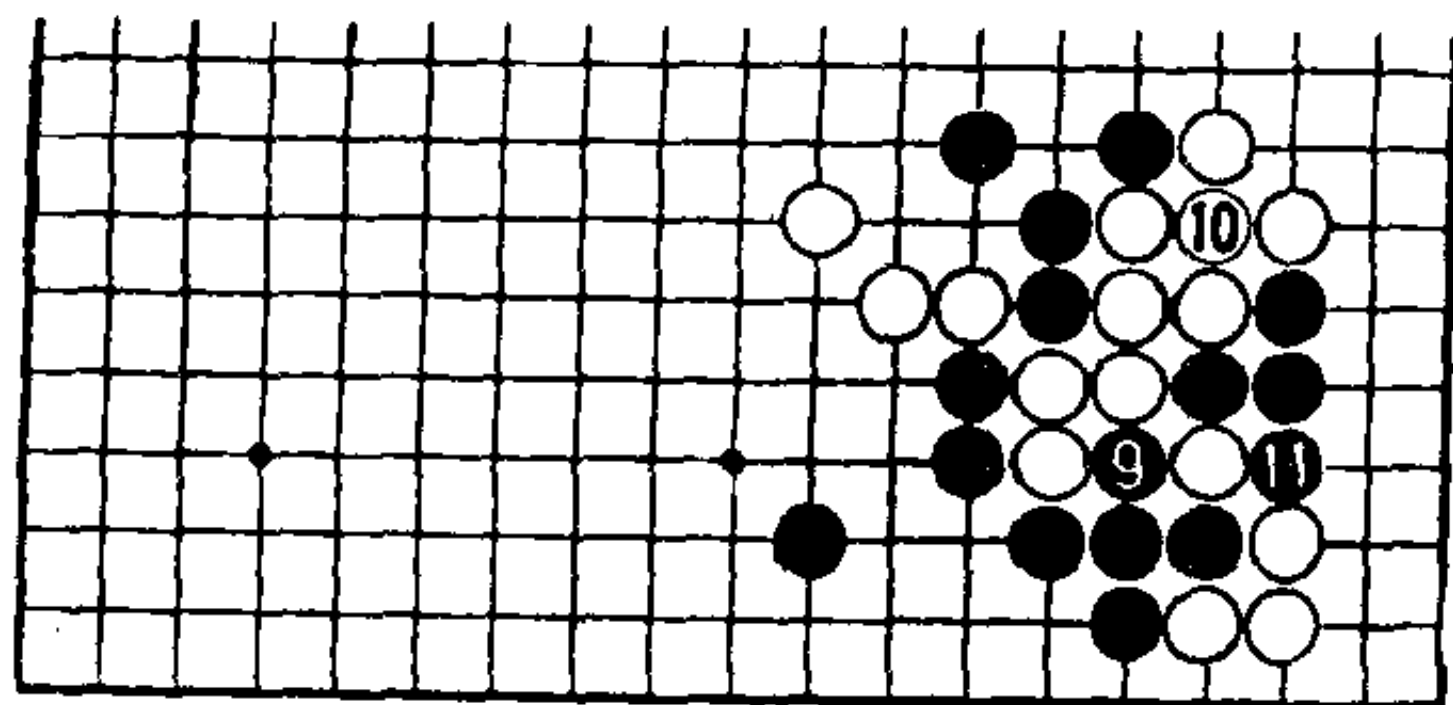
2 图



3 图

4 图 （充分）

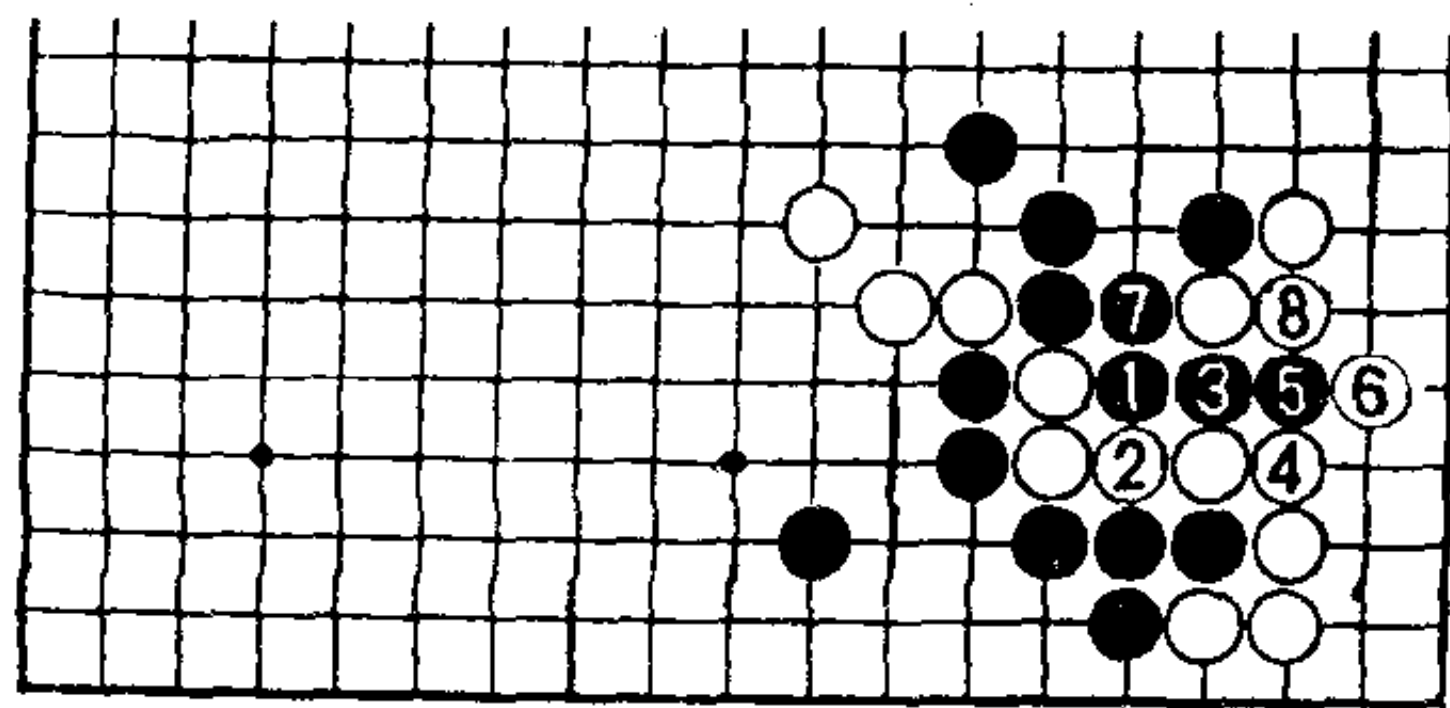
黑 9 包吃，白 10 以后，黑 11 拔取角也许显得很充分。白右边成了肉团子。而且中央还留有孤棋。显然是白陷入苦战。



4 图

5 图 （失败）

黑从 1 位打开始，构思上就不存在飞跃了。黑 3、5 冲，至白 8，黑任何收获都没有。



5 图

第25题

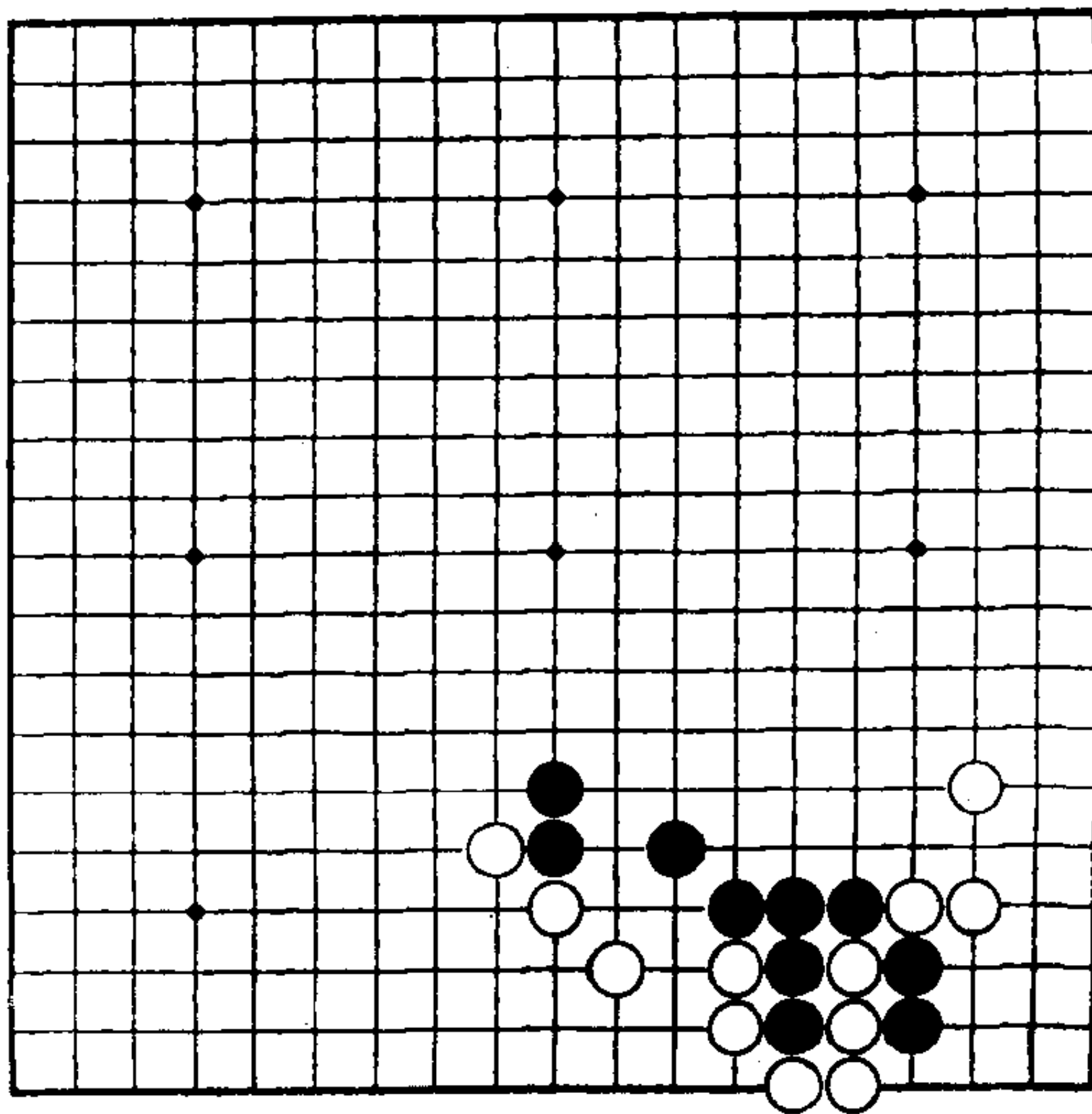
敏锐

黑先 上级

看到此型，您没有闻到什么味道吗？

很希望诸位能敏锐地感到什么。

一切将从此开始。
它关系着手筋。



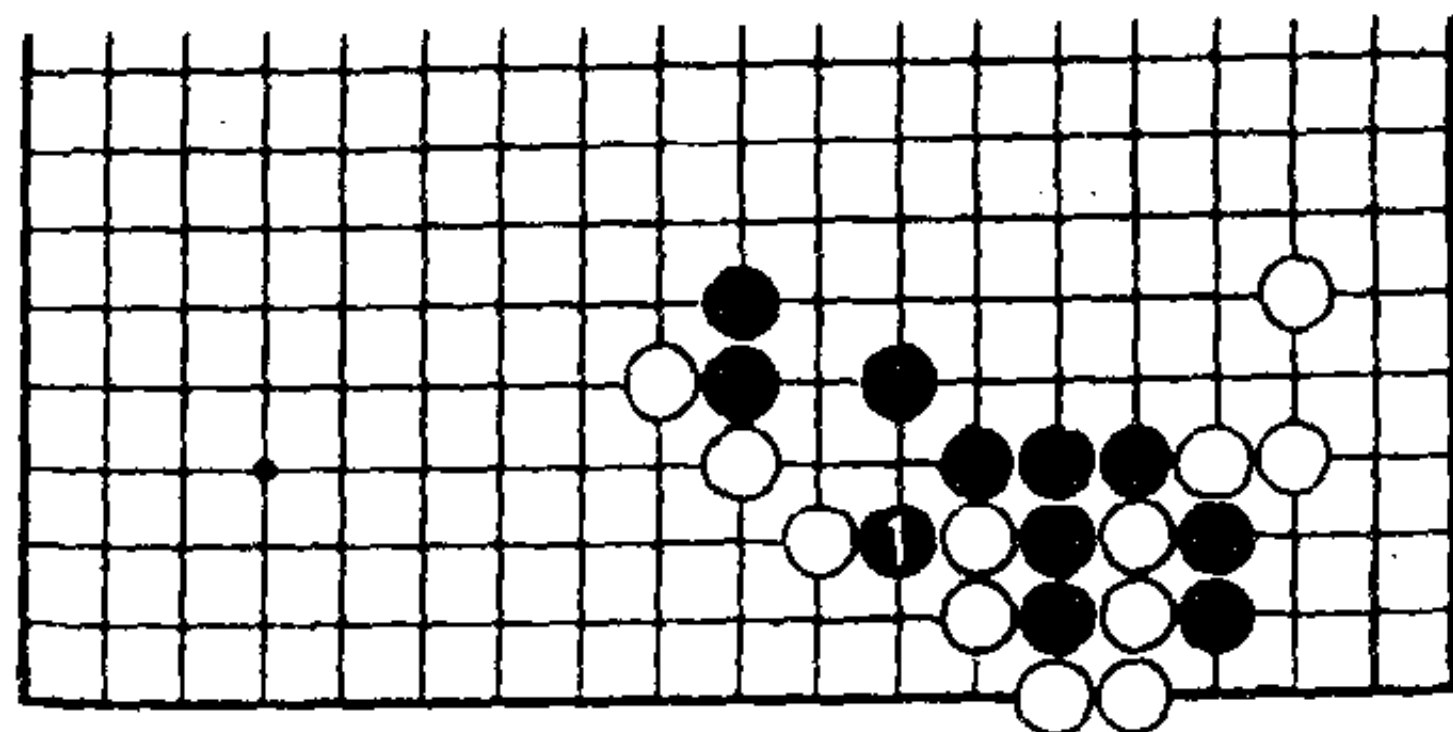
正解图 征子

此形将成为征子。

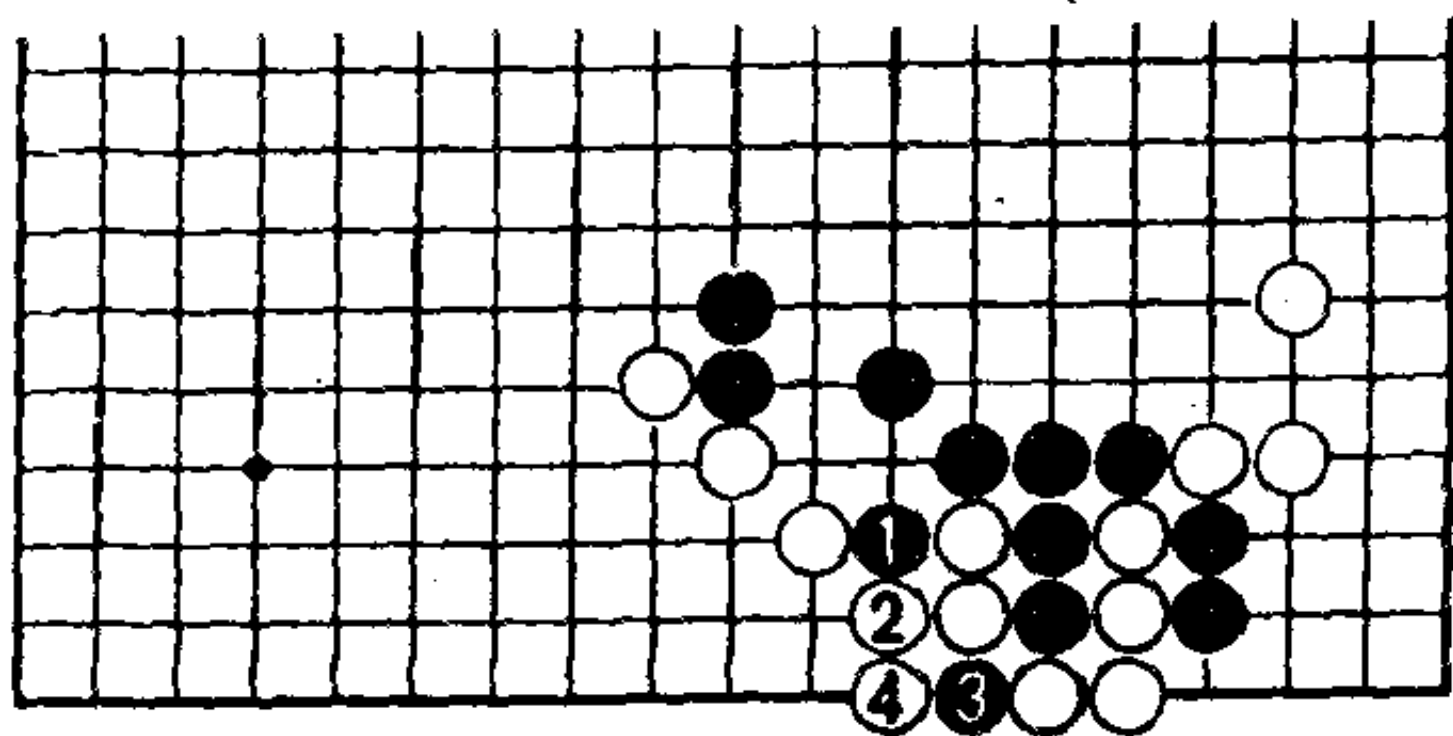
走成此型，希望您一眼就能敏锐地感到其中有手段。但是还有一个次序问题。首先，要从1位挖开始。

1图 (扑)

黑1挖，使白2位应。
黑3再扑是绝对的次序。



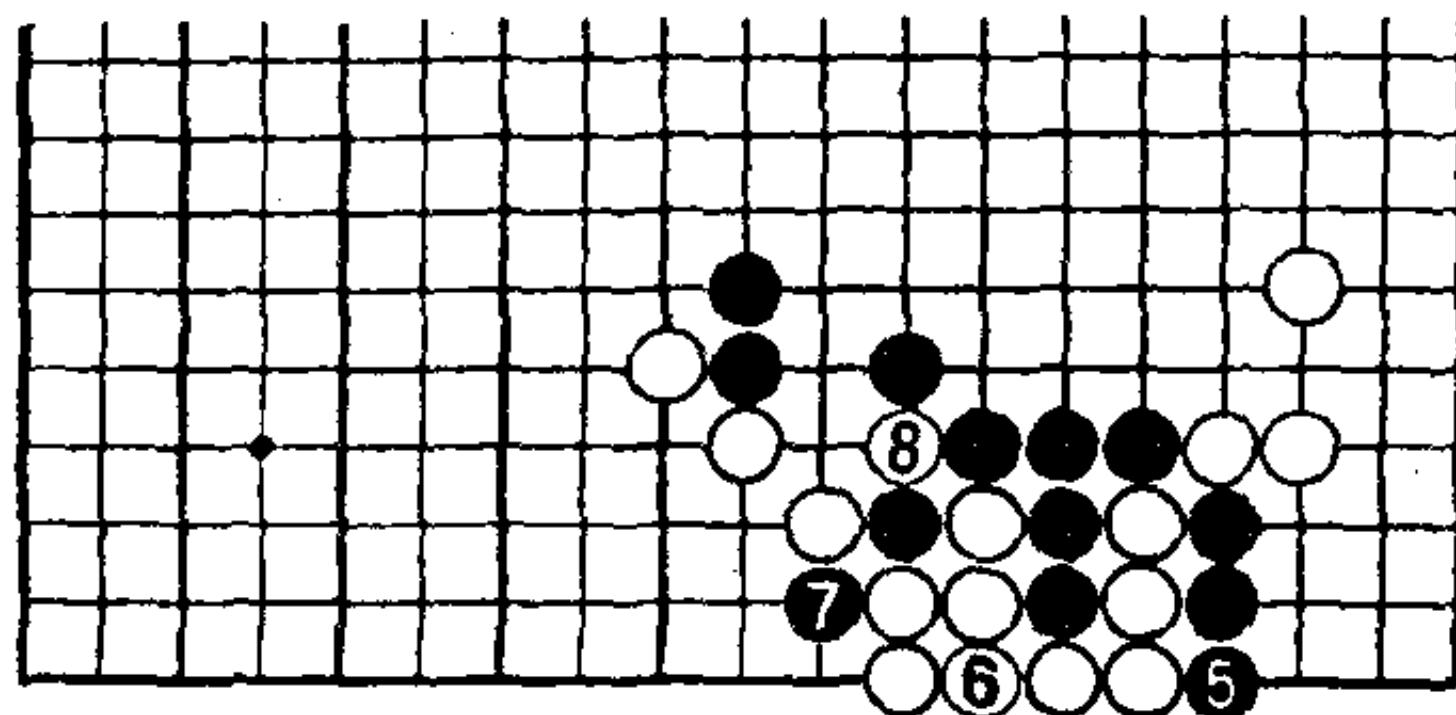
正解图



1图

2图 (制胜手)

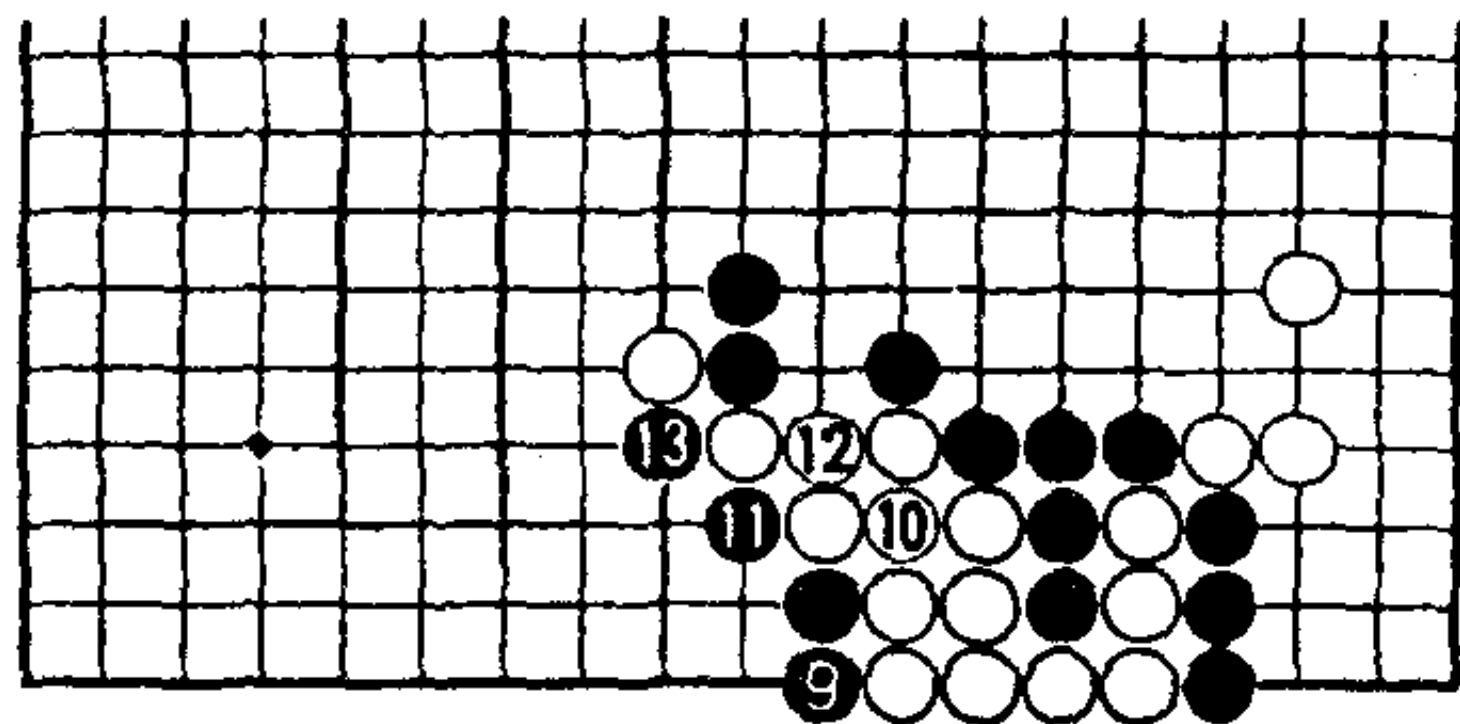
现已万事俱备。首先黑于5位打，走出了制胜手。让白6接，黑7断吃，让白8提一子……



2图

3图 (征子)

以下，黑9打，白10接，黑11追吃，黑13正好将白捉住。充分地利用了每一个棋子，将白征吃掉。



3图

◆一点忠告◆

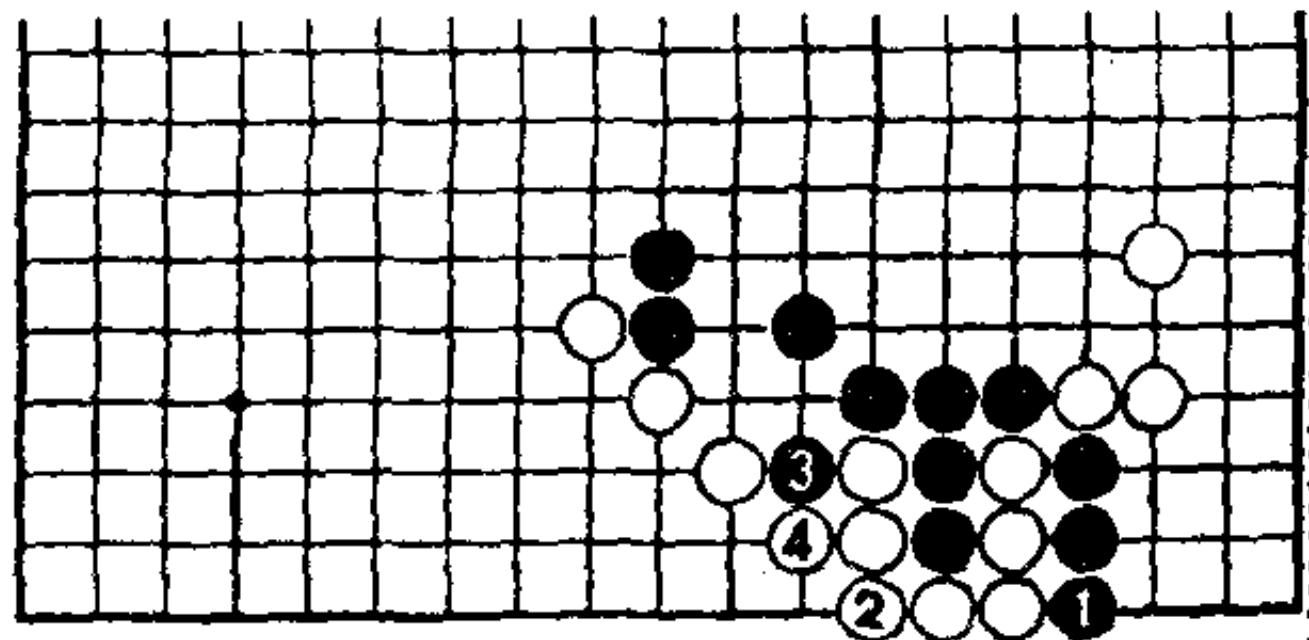
次序和感觉

1图 (失败)

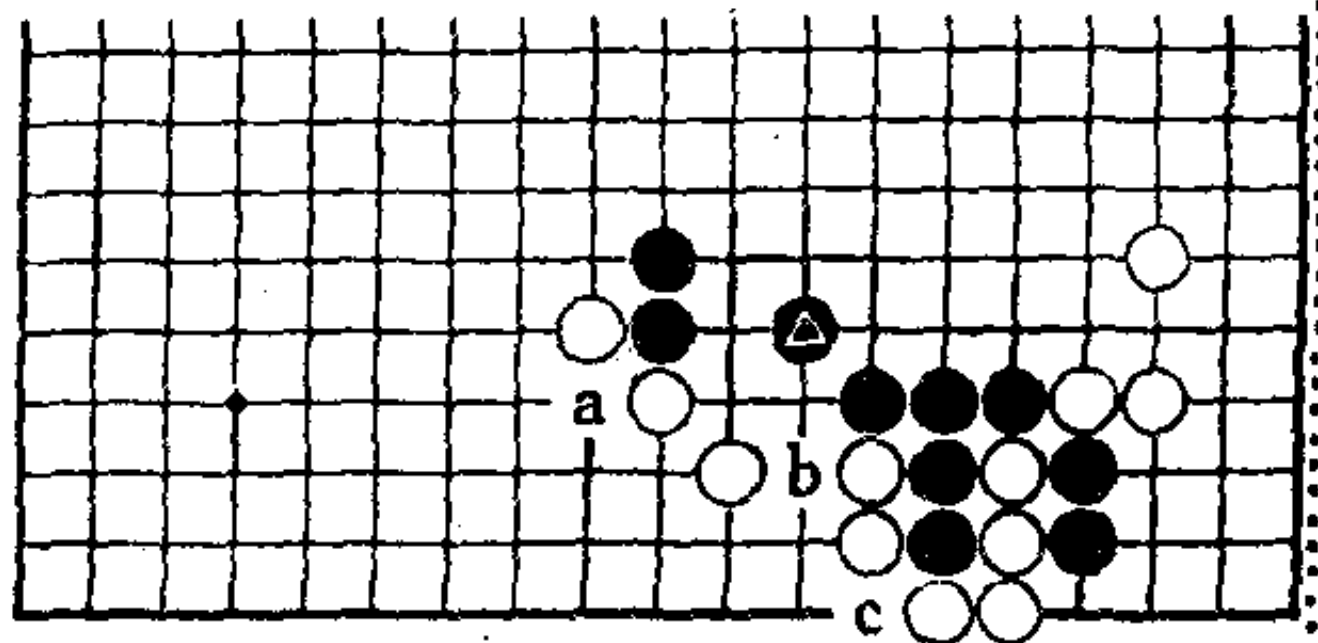
黑如先走1位制胜点是不行的。黑3再挖，白4挡，没有任何手段。

2图 (感觉)

此形，⊙位置有黑子，而白有a、b、c诸点的毛病。感觉上应该从有毛病的诸点上浮现。



1图



2图

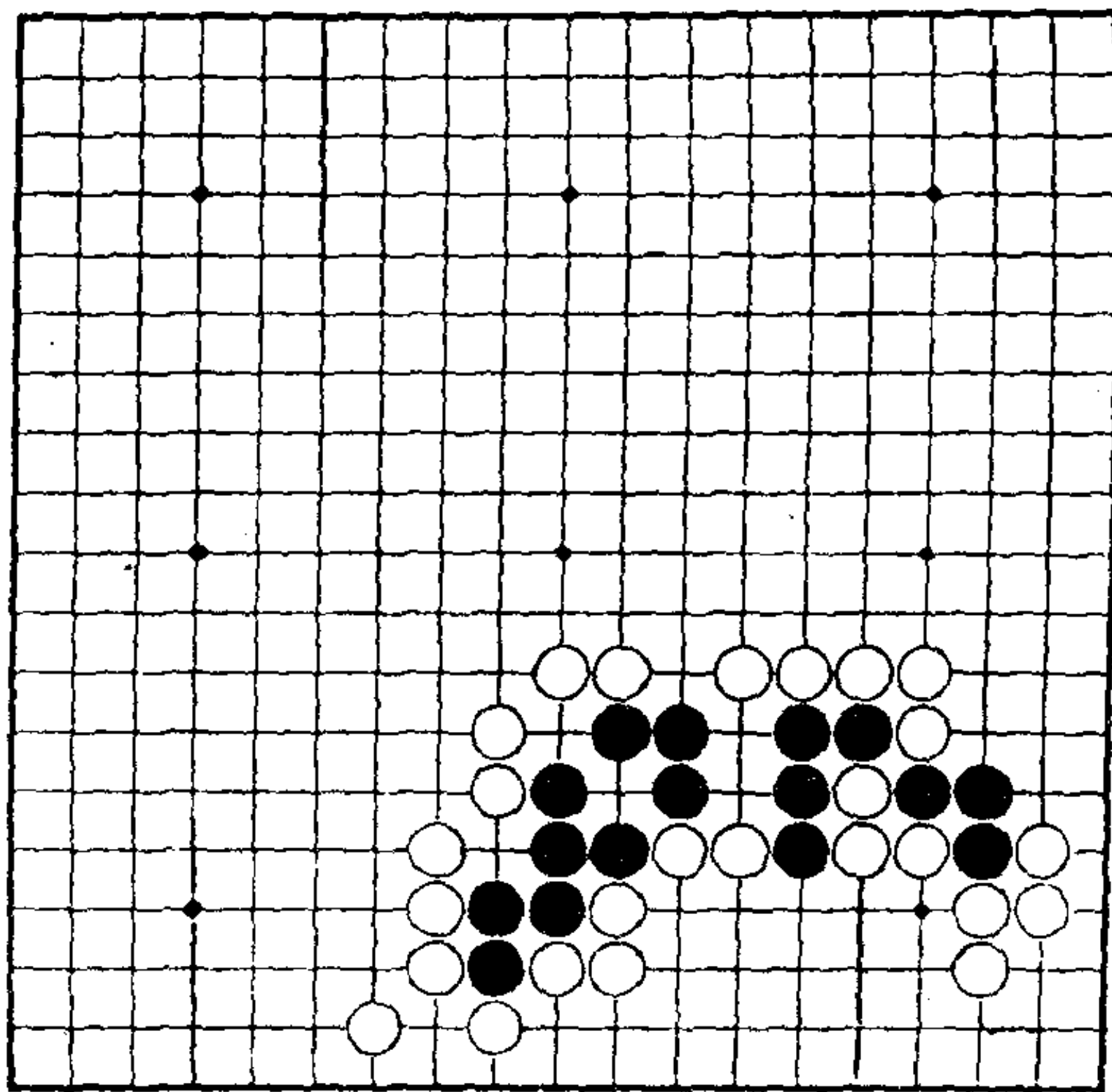
第26题

求活
黑先 上级

黑大块棋只有一个眼，而且还是一个有欠缺的眼。

要救活这块棋，
就只有依赖手筋。

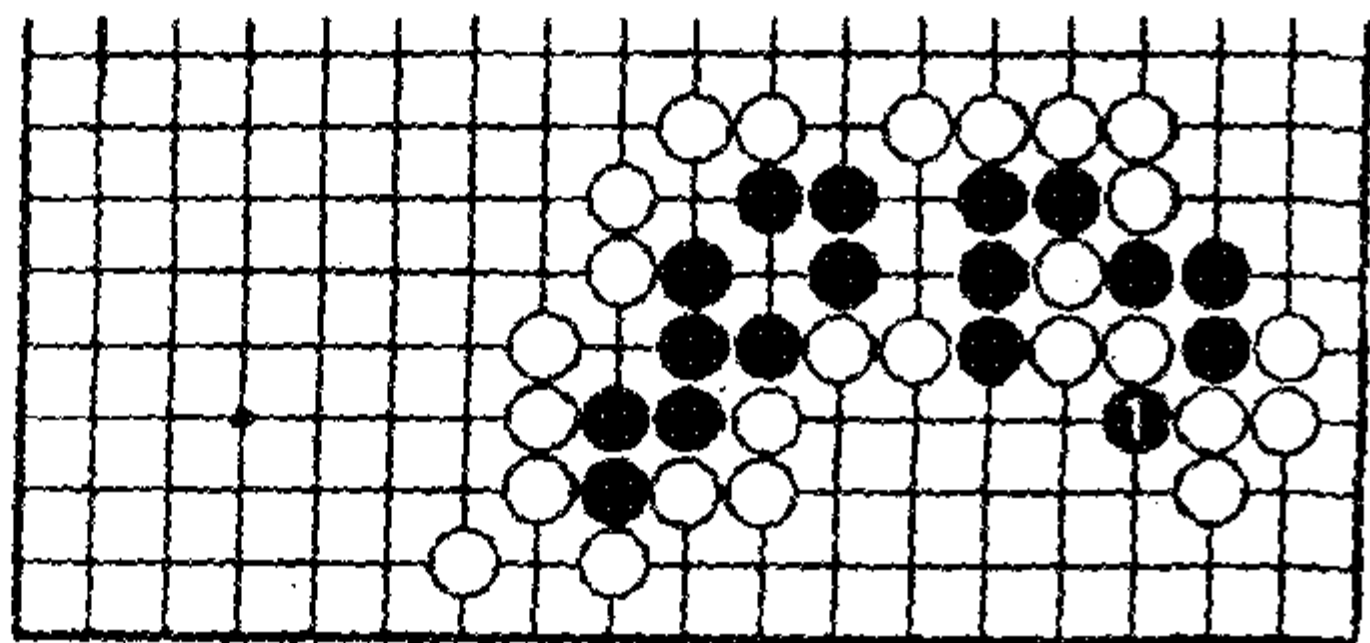
要紧住白棋气走。



正解图 包打的手筋

黑要在1位断白。

不管怎么说，这是唯一存有一线希望之处。

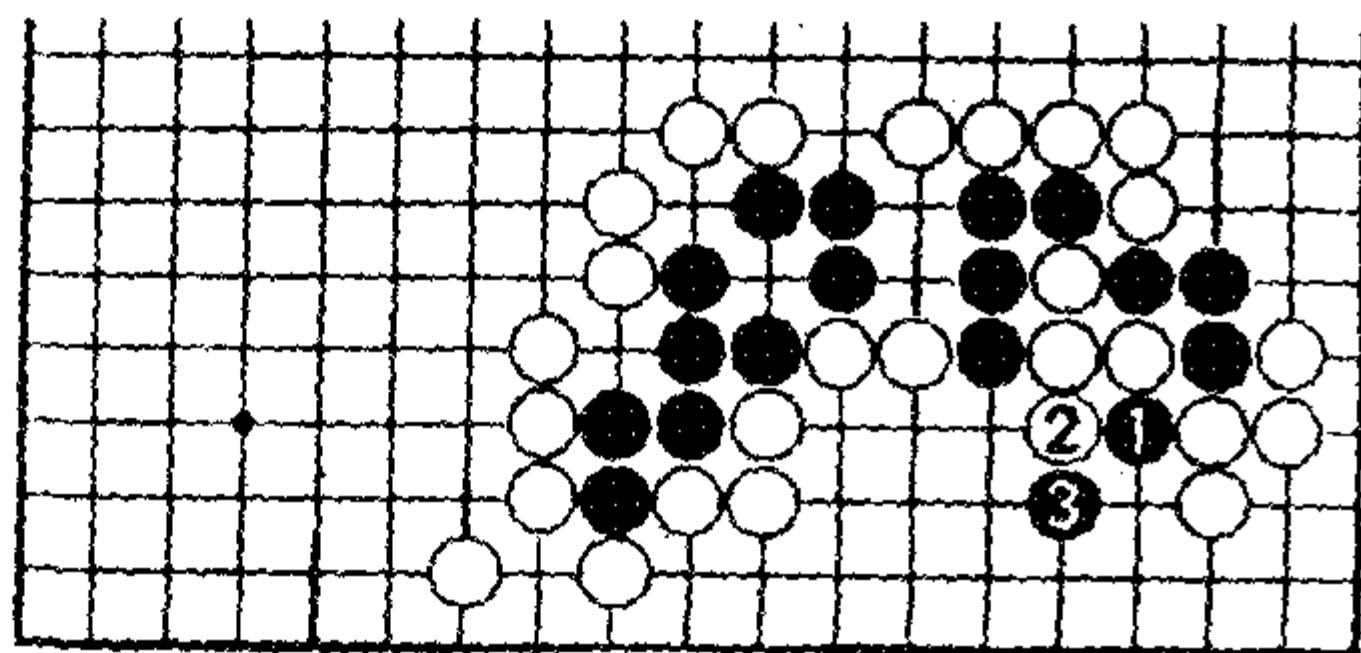


正解图

1图 (包打)

黑1打吃，白2是绝对的。黑3包吃是关键的手筋。

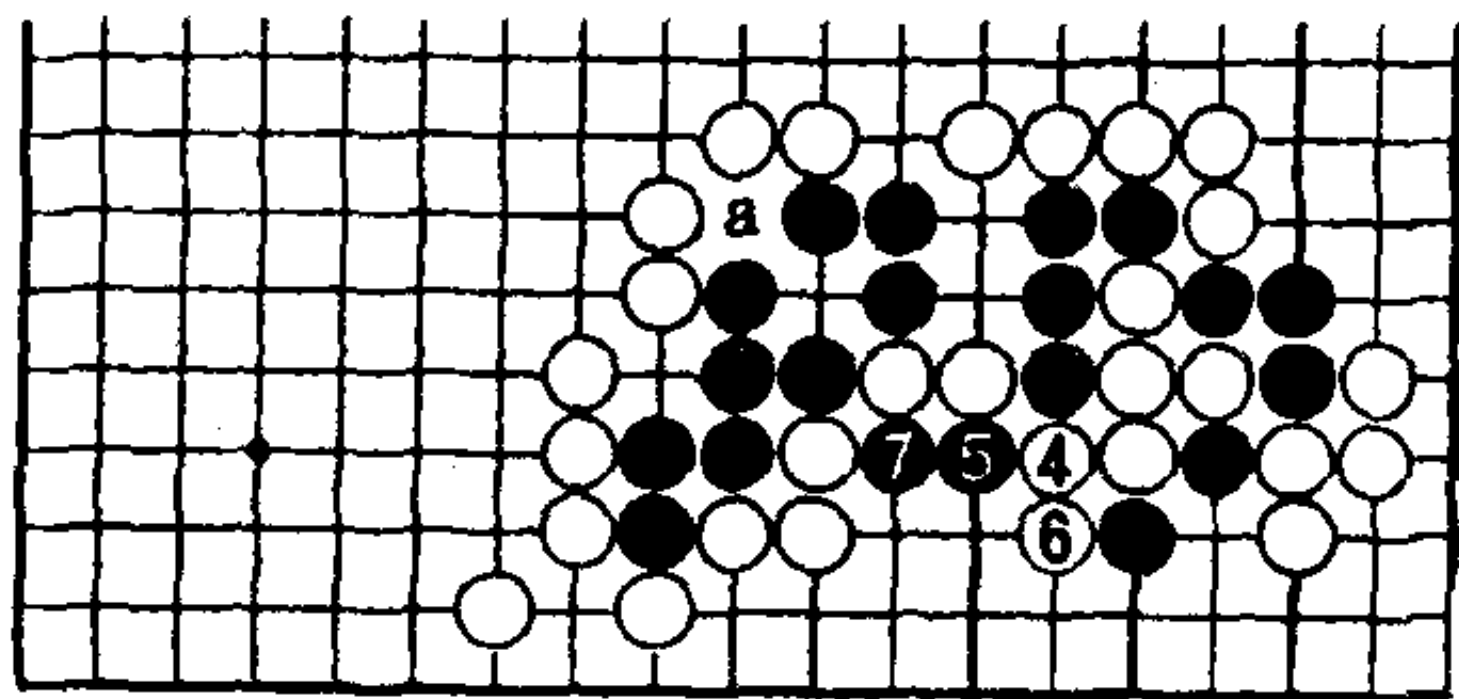
这手棋并不少见，但问题是能否注意到。



1图

2图 (吃二子)

接着，白4弯头的话，黑5、7当然吃白二子。自动地解消了a的假眼问题，成活。

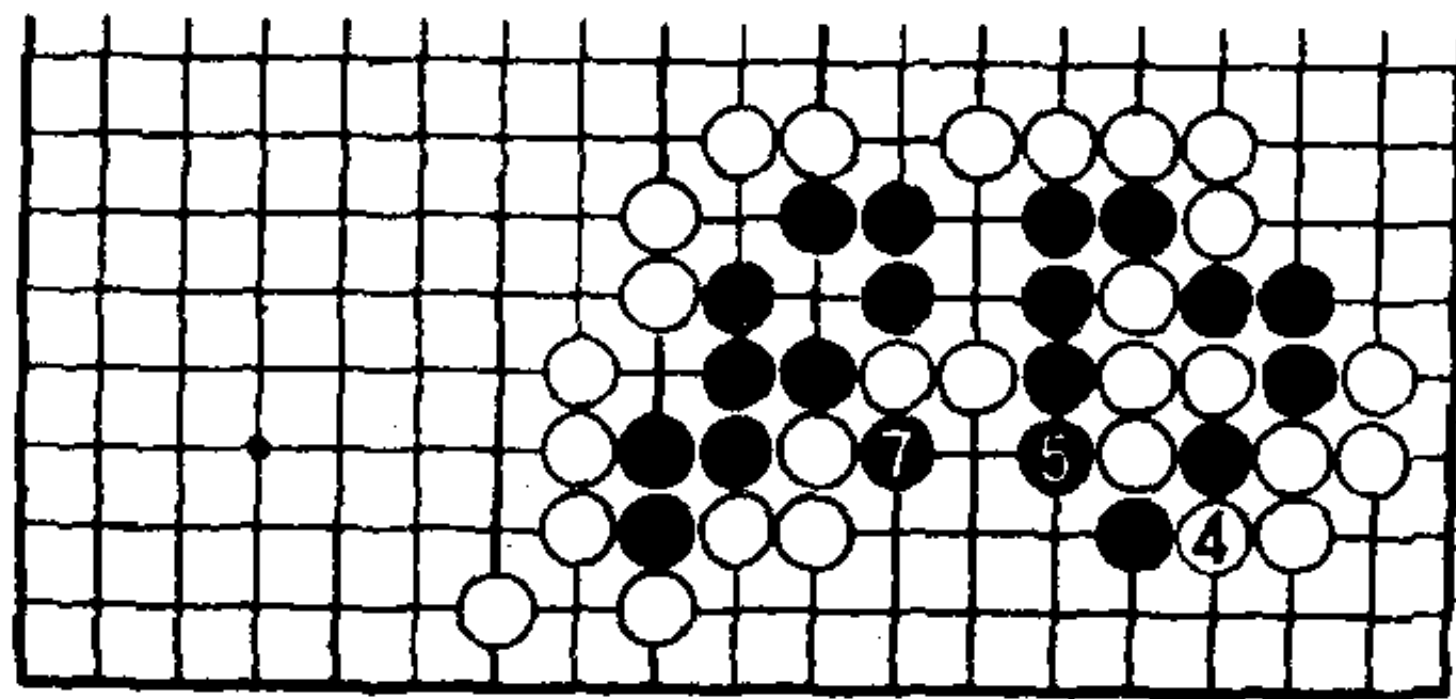


2图

3图 (抵抗)

因此，白4拔是唯一的抵抗。

黑5包吃住，白6接，黑7再断，这仍然可以成功地治孤。

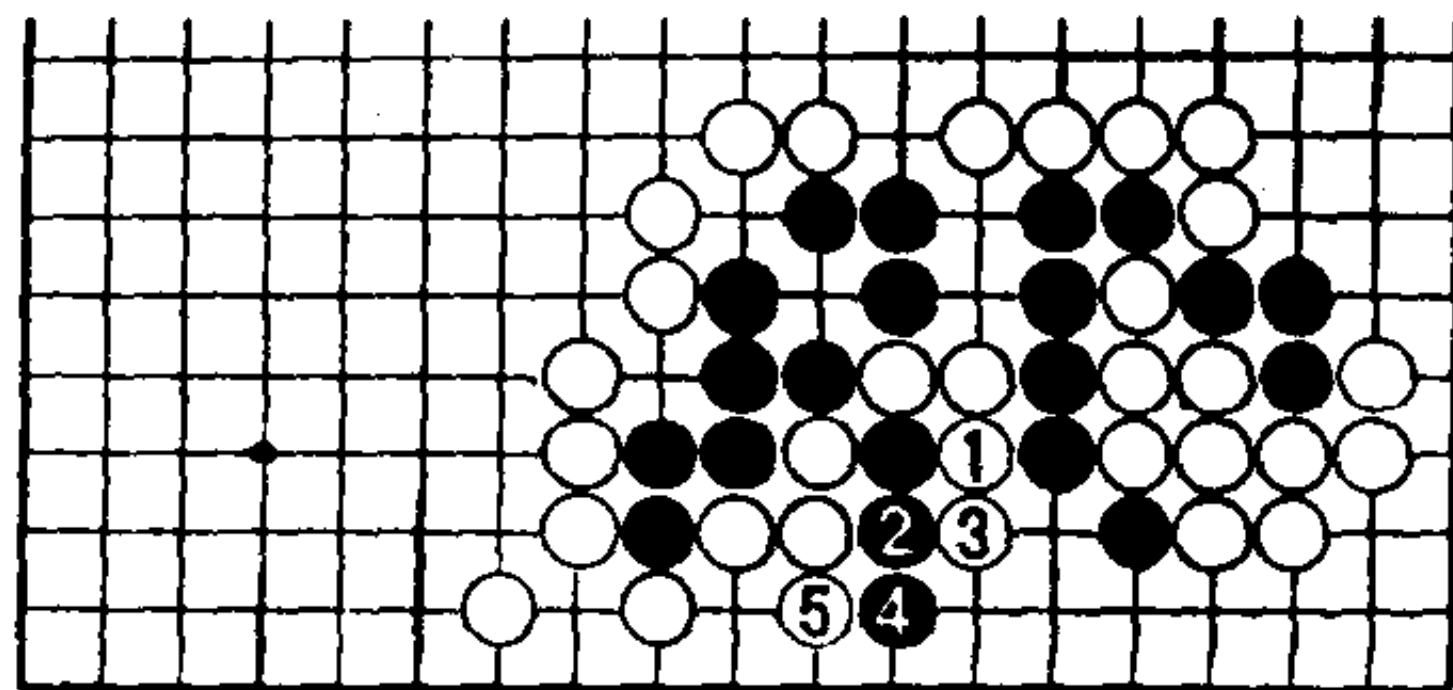


3图 ⑥ 粘

4图 (必然的应对)

以下都是必然的应对。

白1、3打，黑2、4长，白5紧着黑气走顽强抵抗。

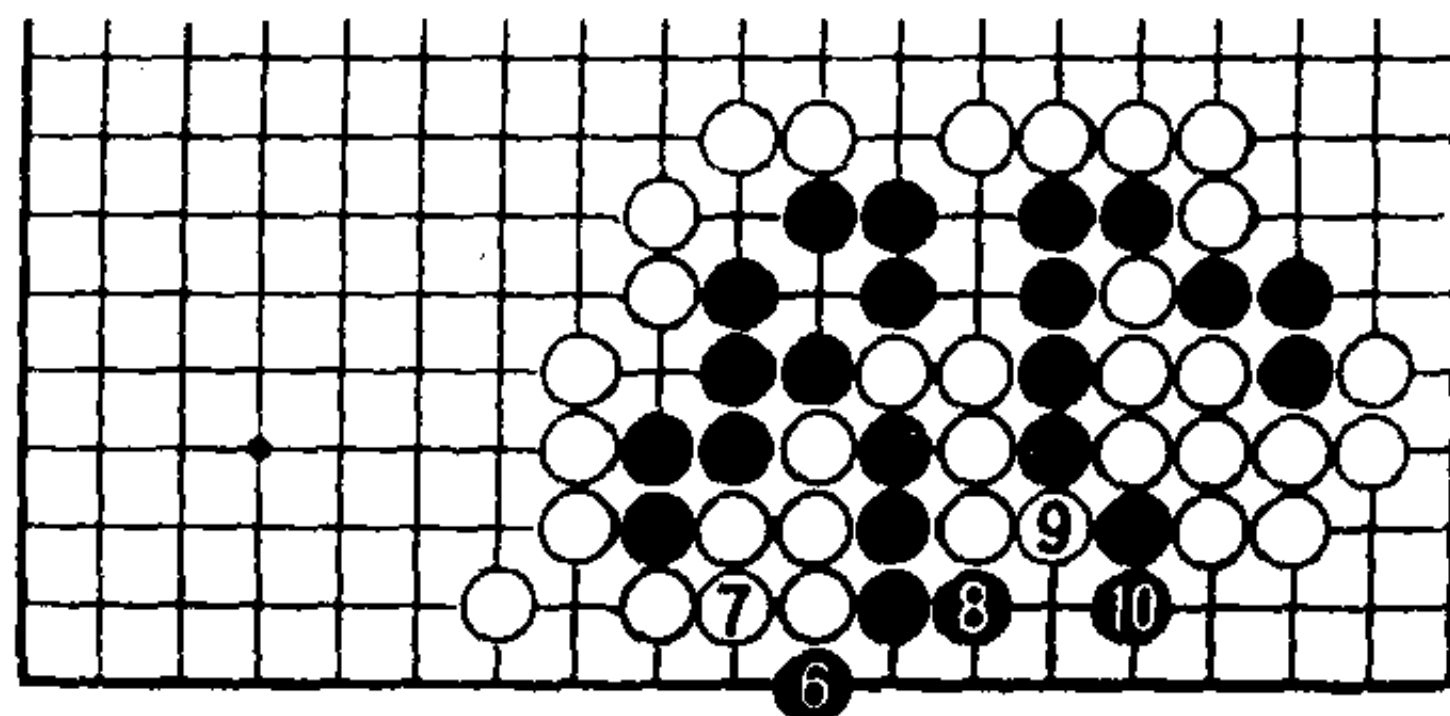


4图

5图 (黑胜)

黑6打、8曲。

白9断吃，黑10立，正好快一气吃白。而且活得很大。



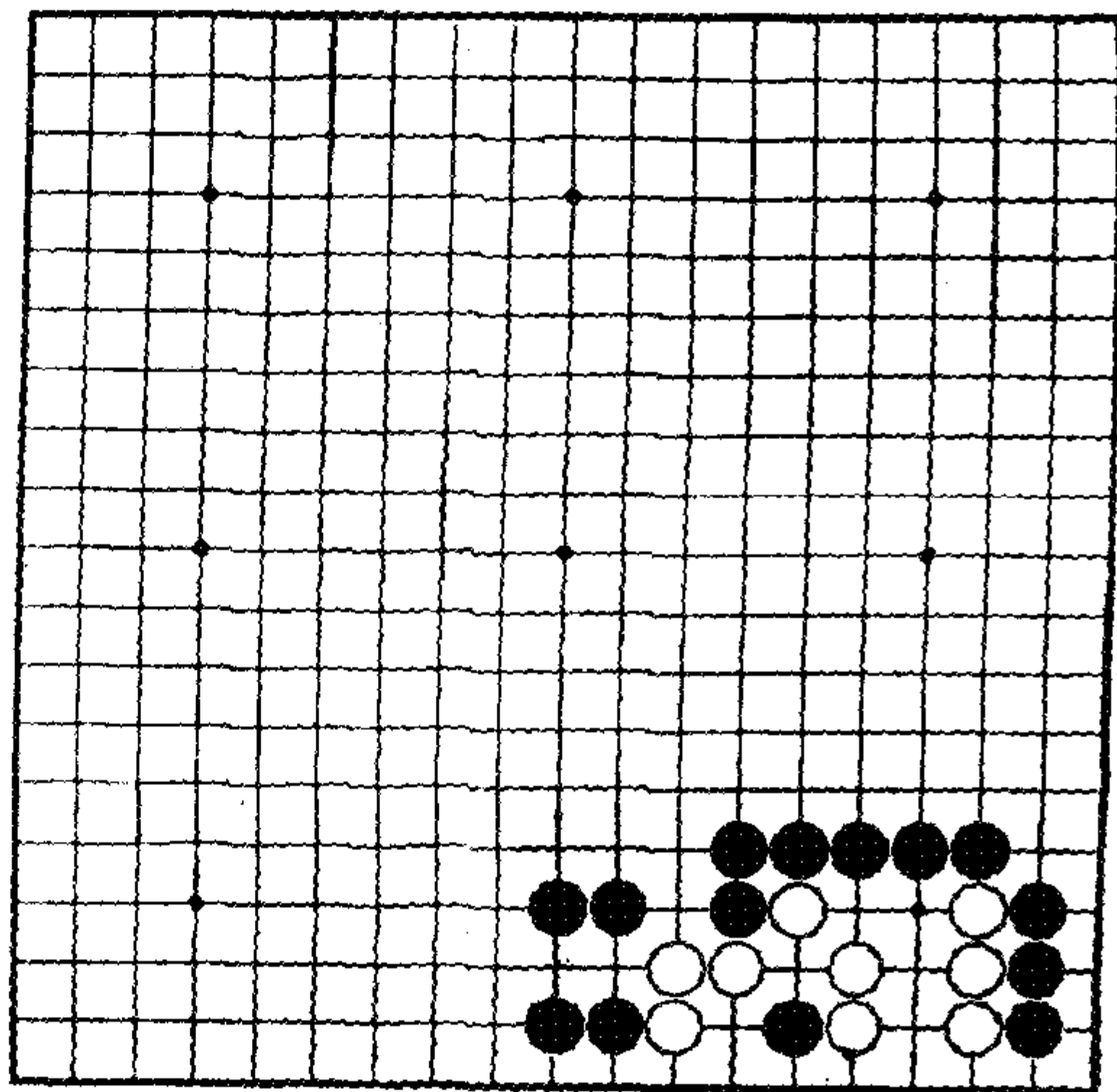
5图

第27题

最后示章
黑先 有段

本册的最后一题
就出一个较难的死活
问题作为结束吧。

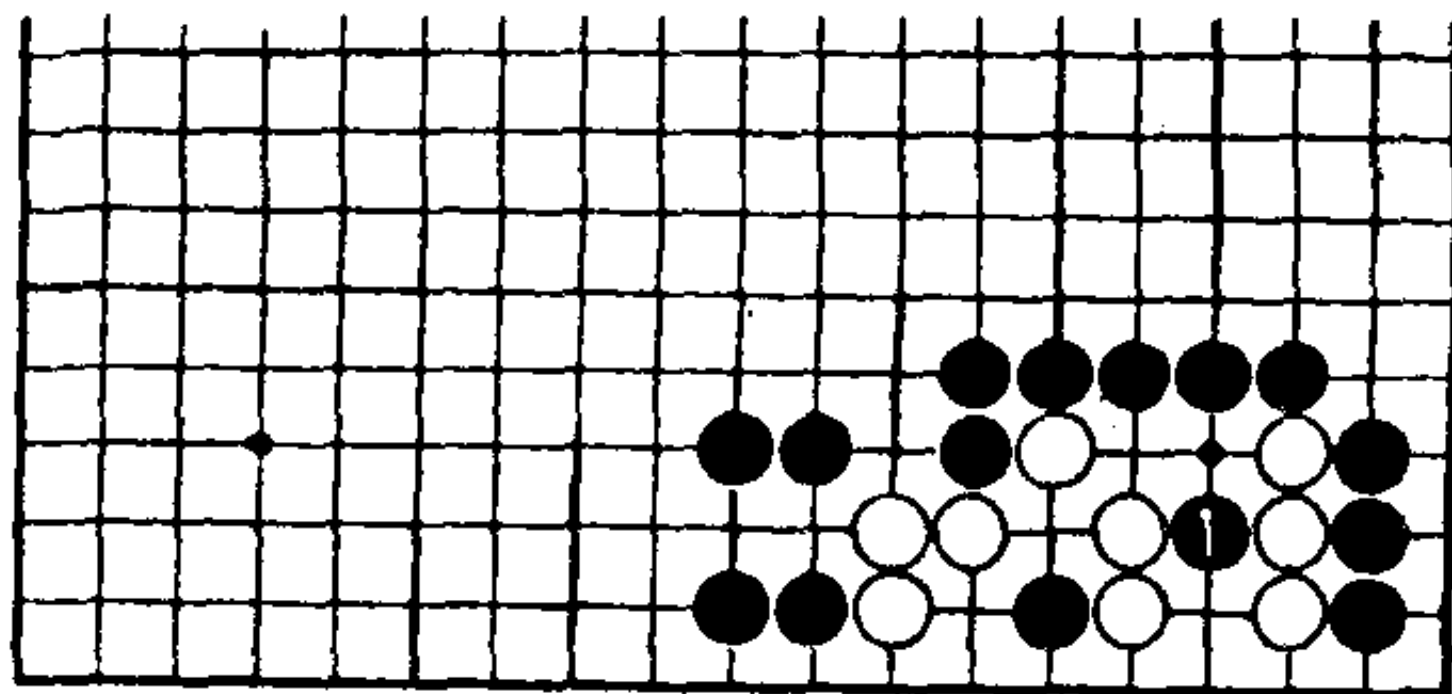
如何充分利用处
在白棋中的黑子。第
一手着于何处？这是
其关键。



正解图 挖

黑要在 1 位挖。

为什么？即，希望能
将白气收紧。

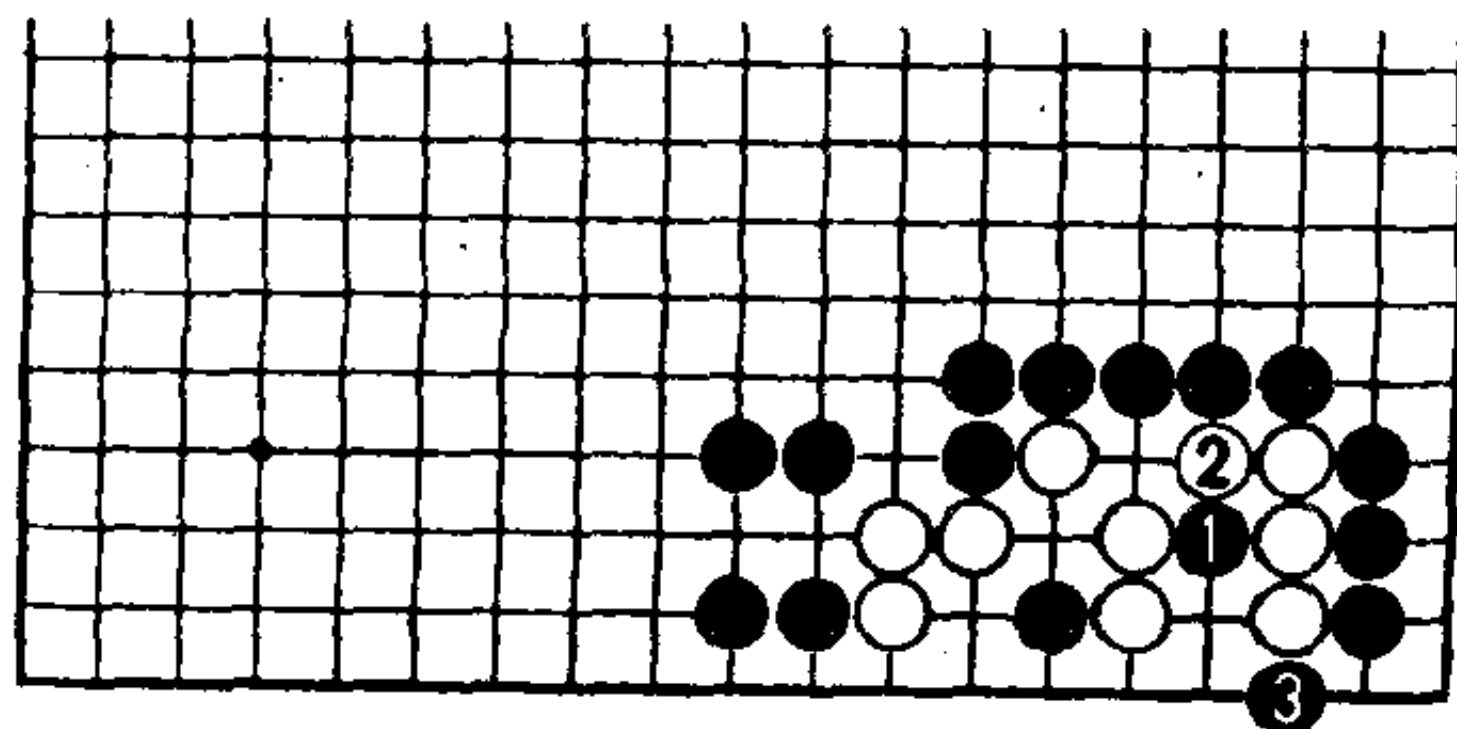


正解图

1 图 （扳是妙手）

黑 1 挖，白 2 在上边
吃的话；黑 3 扳是妙手。

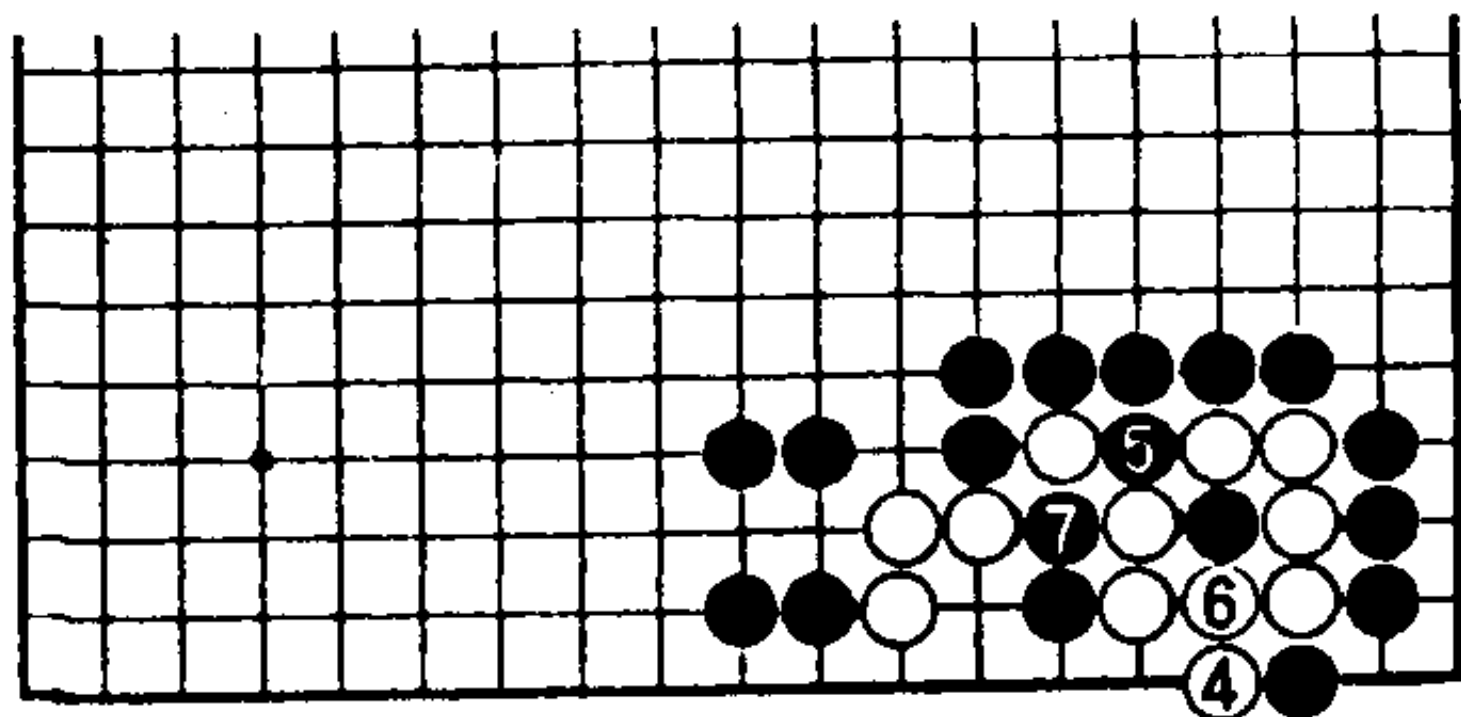
白马上就瘫软下来了。



1 图

2 图 （挡的话）

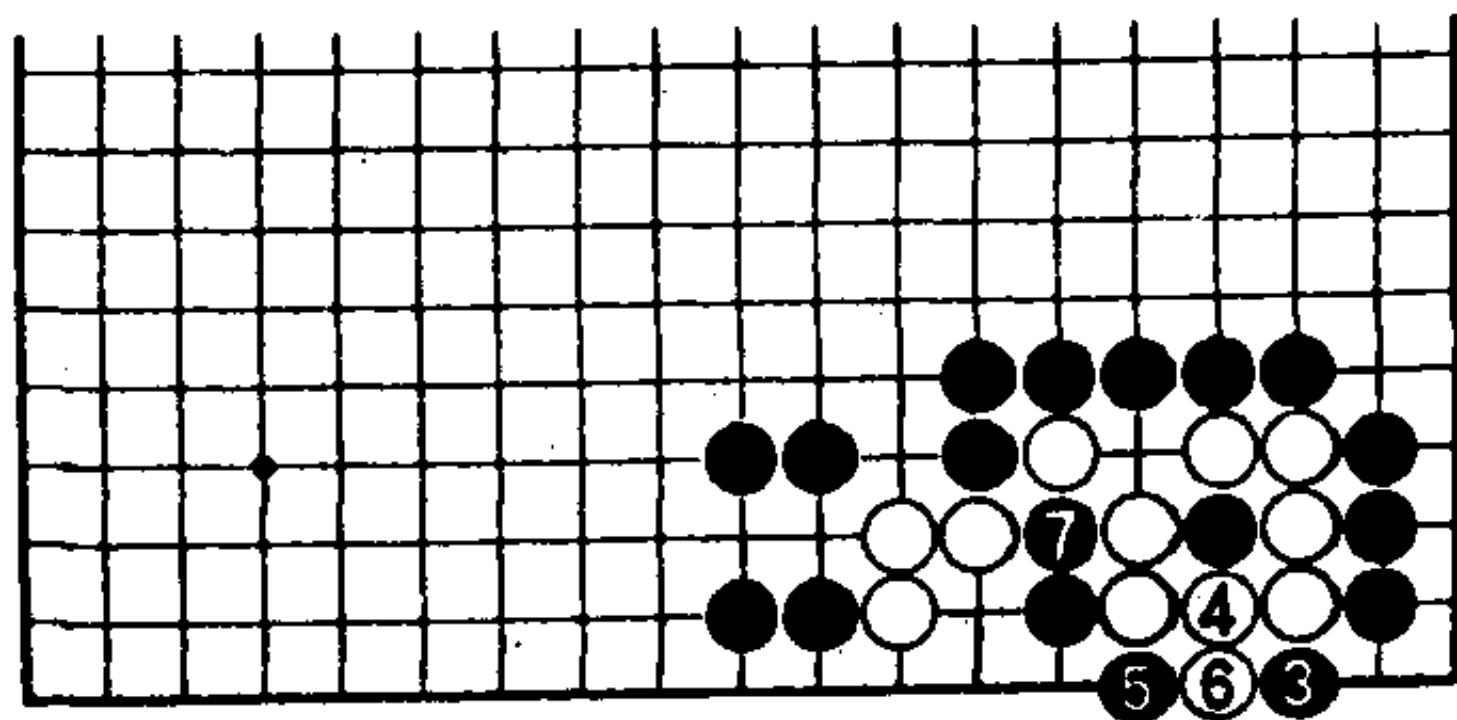
白 4 挡。由于白气变紧，黑 5 成双打吃。白 6 提，黑 7 提吃。



2 图

3 图 （气紧）

因此，对于黑 3 扳，白 4 只能提。黑 5 扳先要接应回去，白 6 隔断，黑 7 打吃。很巧妙地使白气紧住了。

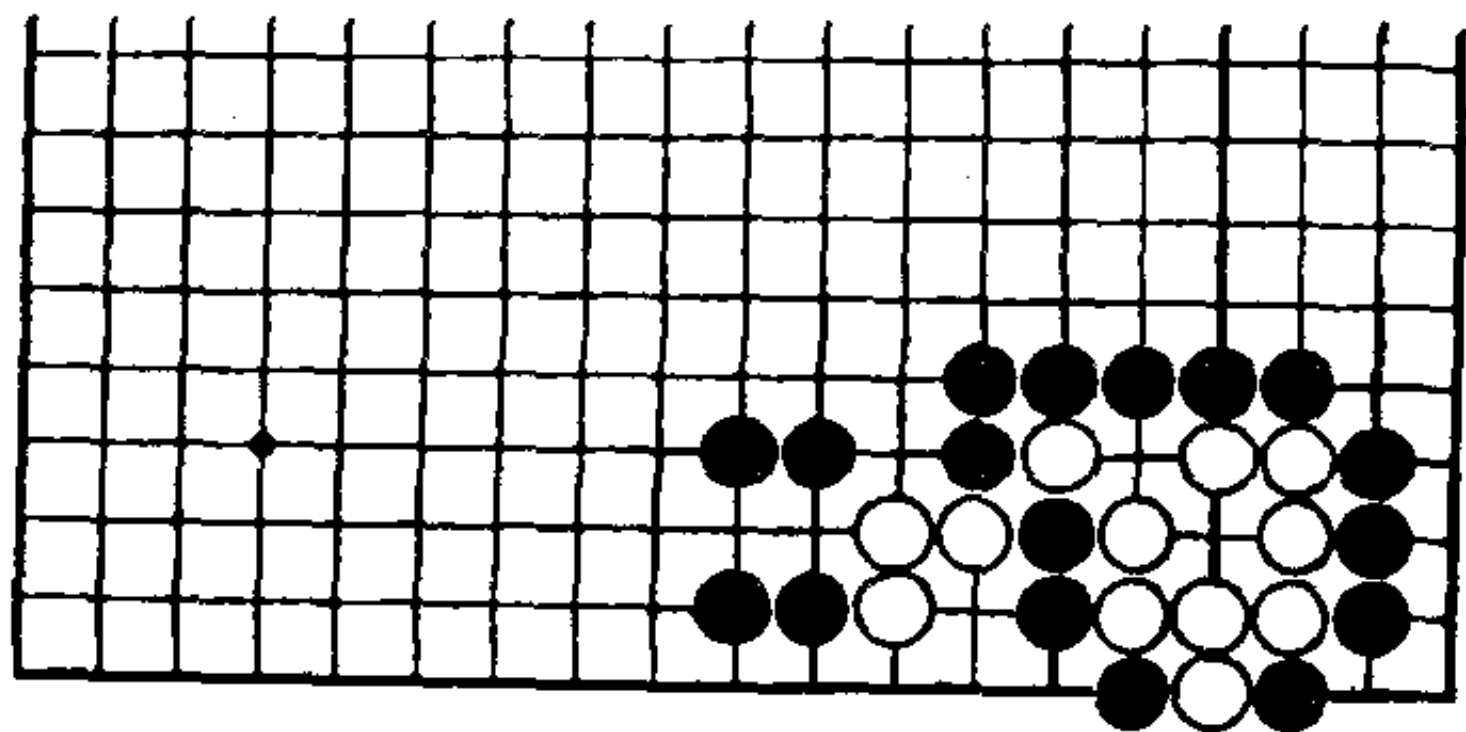


3 图

4 图 （结果图）

下面请看结果图。

黑打吃，白一子能接上吗？气紧住了。

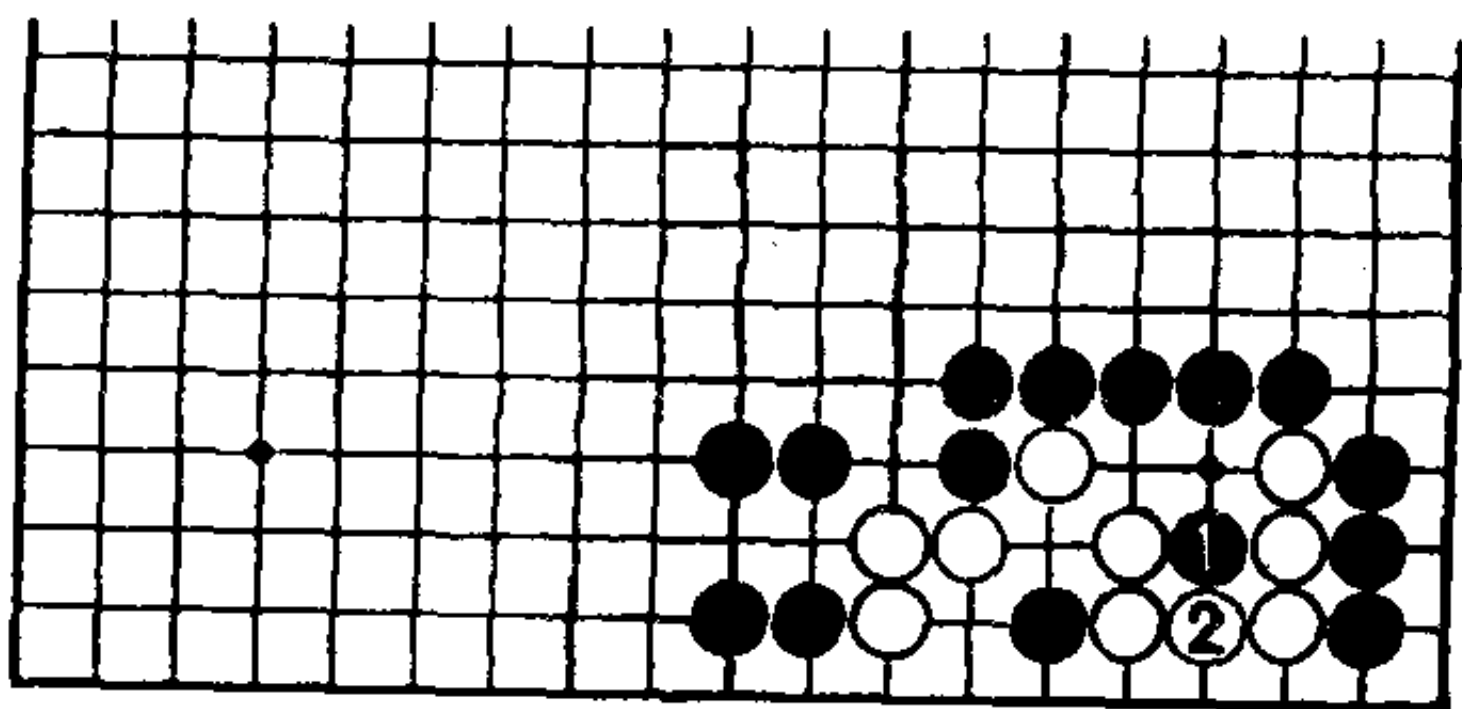


4 图

5 图 （怎么办）

黑 1 挖，白不一定吃这个黑子。也许会走白 2 忍一忍。

这样的话又会怎么办？

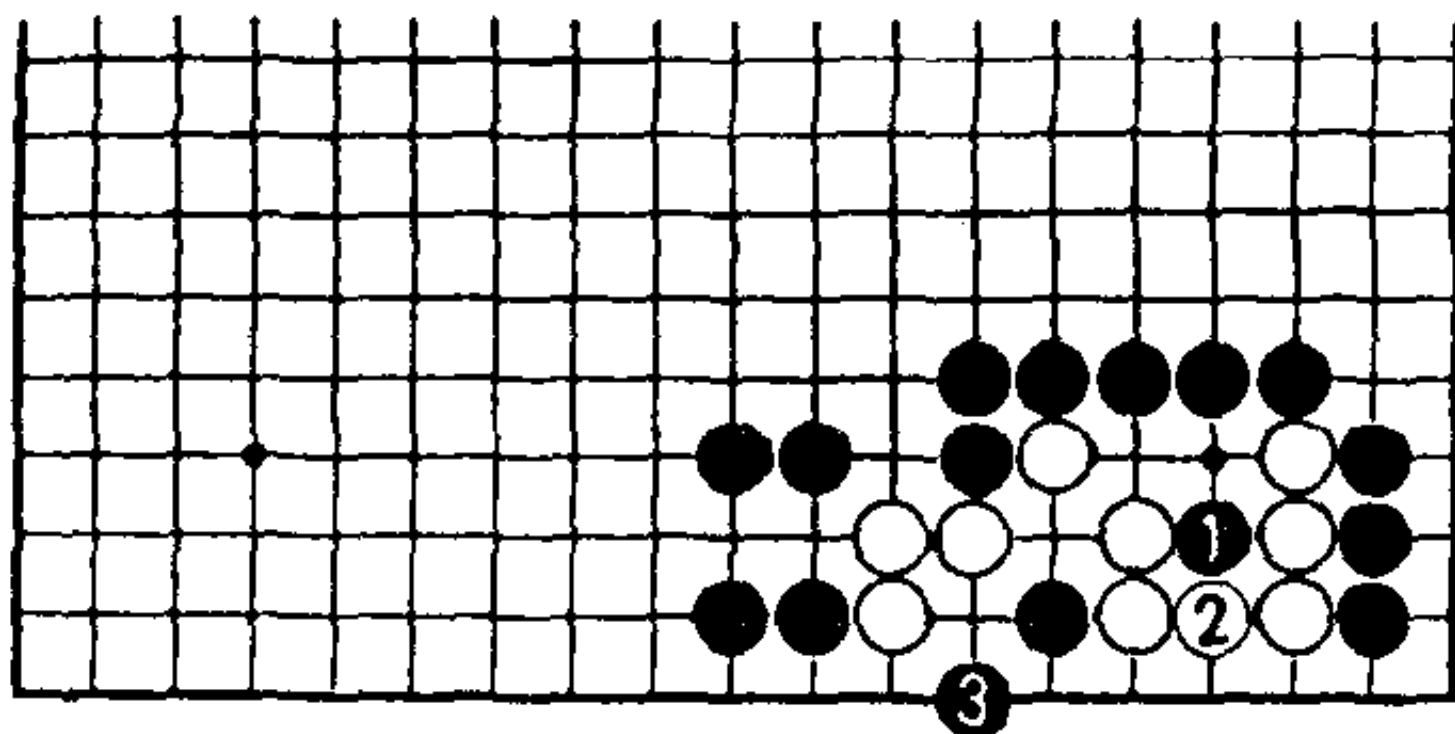


5 图

6图 (尖)

黑1挖。对此白2接。
黑3尖是妙手。

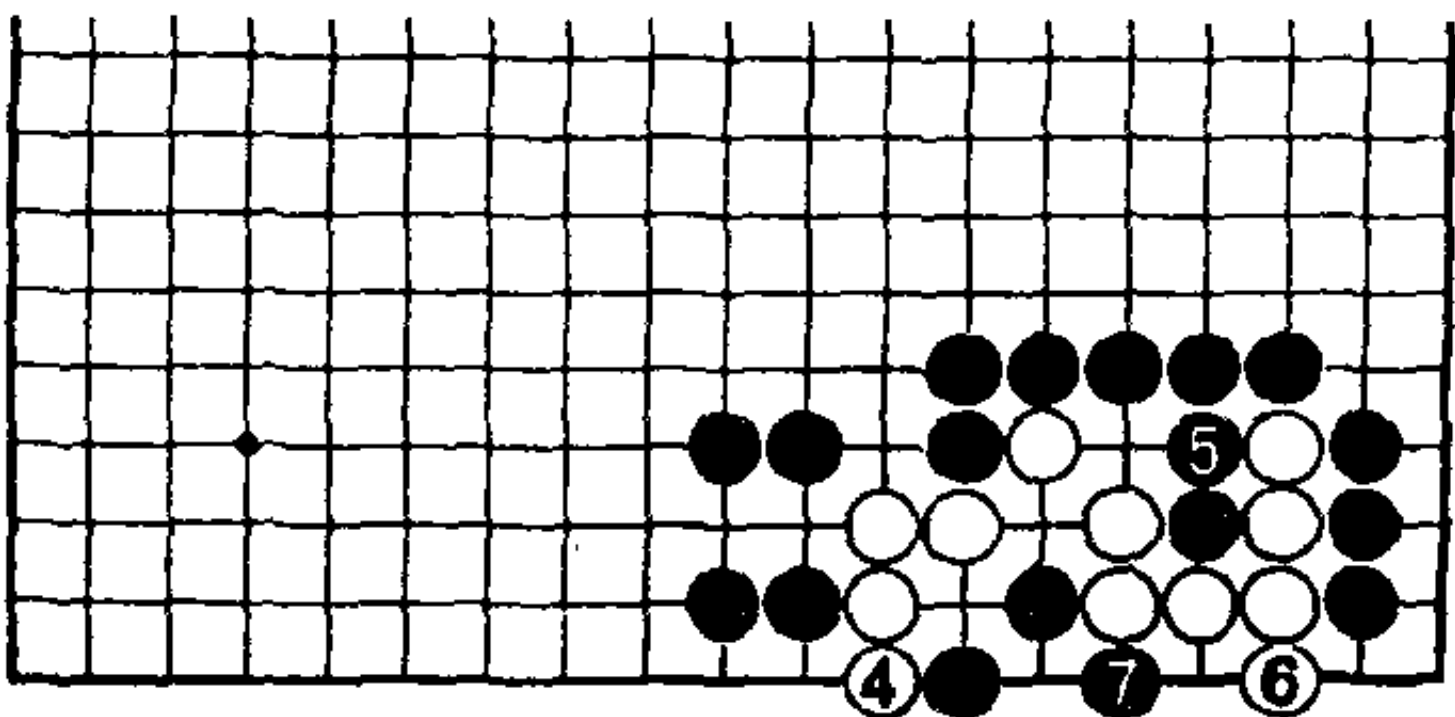
这样，根据白应手，
其着手也不一样。



6图

7图 (刀板五)

白4挡，只此一手，
黑5接回。白6想扩大眼位。
但黑7扳后成刀板五。



7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 第三册 手筋 A B C

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 7

S S 号 = 0