

# 围棋定式大全

〈日〉石田芳夫 著 李原 译

# 围棋布局大全

林海峰 著 江铸久 译

# 围棋死活大全

赵治勋 著 白小川 译

# 围棋手筋大全

〈日〉藤泽秀行 著 廖八鸣 译

# 围棋布局大全

林海峰 著 江铸久 译

定价：（平）9.40元  
（精）11.50元

《围棋布局大全》是旅日棋士林海峰九段的经典巨著，收录了各种类型的布局，并就其发展变化、得失优劣进行了讲解。

本书取材于高水平的实战对局，集实战性、理论性、通俗性于一体，是广大围棋爱好者案头必备的布局教科书。

大凡钻研一门艺术，都要先习规矩而知方圆，然后才能标新立异，独辟蹊径。布局，是围棋中最难掌握的阶段，同时，又最能体现棋手的个性。《围棋布局大全》资料丰富，讲解畅达，定能帮助广大围棋爱好者领悟布局的“个中三昧”，提高布局水平，从而创造出自己的“三才四象”、“九宫八卦”。

本书分为上、下两卷。上卷收录“星”的布局，下卷收录“小目”的布局。

# 围棋定式大全

〔日〕石田芳夫 著 李原 译

定价：（平）9.40元  
（精）11.50元

88年12月出版

《围棋定式大全》为日本著名九段棋手石田芳夫所著。作者对漫长棋史中所产生，而现在仍很流行的各种定式中，作了大量的整理，并选取其基本类型，每一种类型又选取了有代表性的定式，并用丰富的图解和文字加以说明，阅读本书，读者可对各种定式尽得详解。

这部大全分上、下两册。上册的内容为小目定式，下册的内容为目外、高目、星位及三三定式。共有各类定式变化四千多个。

本书是目前我国已出版的定式书籍中最全面、最系统、最实用的著作。因此，这本书既是一部工具书，又是一部学习、运用定式的好教材。这部书在我国的首次出版发行，必将受到广大围棋爱好者的欢迎。

# 围棋死活大全

赵治勋九段 著 白小川 译

定价：（平） 7.50元  
（精） 9.80元

《围棋死活大全》是日本超一流九段赵治勋编著的一部大型围棋死活工具书。本书分为上、下两卷。上卷为基本死活部分，第一章，角上的死活；第二章，边上的死活；第三章，实用死活，下卷为古典死活部分，第一章，玄玄棋经；第二章，官子谱；第三章，棋经众妙。

本书包罗围棋死活之万象，无所不及，无所不有。

# 围棋手筋大全

〔日〕藤泽秀行 著 廖八鸣 译

定价：（平）9.40元  
（精）11.50元

《围棋手筋大全》是日本著名九段棋手、第一届中日围棋擂台赛日方主将藤泽秀行的重要著作，原由日本棋院出版。

手筋，又称妙手，在围棋的全部技战术门类中占有特殊的地位。围棋经典作家认为，手筋是围棋艺术美的根源，是所有下棋人的共同财产。正因为如此，手筋历来倍受棋手们的珍视，他们把在对局中如何发现手筋、如何掌握和运用手筋，作为提高棋艺水平的主要台阶。

《围棋手筋大全》分上、下册，共6部分49节，收集了各种形态、各种功能的手筋1000多例，全书规模浩大，内容丰富，且编排科学，检索极为方便，实为所有围棋爱好者必备的、极有价值的工具书。



531674

# 围棋手筋大全

上册

(中盘部分)

日本九段 藤泽秀行 著

玄素 董华 译



蜀蓉书业出版社

# 序 言

所谓手筋，是指使棋子发挥出最大效率的着手。本书即以此为大前提，按手筋的目的分门别类，从布局到收官，集中了围棋的基本下法。

单纯说到“手筋”，人们总是把它理解为接触战时的战斗技术，认为它是攻击的急所——“筋”和防守的急所——“形”的总称。其实，此处尚有“死活的手筋”、“收官的手筋”等各种形式，所以“手筋”的定义事实上是很难一言以蔽之的，由于手筋涉及到十分繁多的领域，本书在分类时，只能仅据棋形举上两三个例子。

本书在将手筋的领域进一步扩大的同时，还尝试着依照着手的目的进行分类。我赞成恶手之外皆手筋的观点，而一着棋是否是恶手，始终要从全局的得失来加以判定。当然，本书在分类上还有许多疑点，重复之处也在所难免，但我的本意在于对为什么目的而下手筋这一根本问题多少做出一些回答。

手筋是全体下棋者的财产，是围棋美学的根源。不过，手筋也是一柄两面开刃的剑，弄不好也会误伤自己。所以，既不能对手筋抱以幻想，也不能对之视而不见。如果我们让手筋永远处于未发掘状态中，那样就会忽视了围棋的真，背离了围棋的善，玷污了围棋的美。

本书上卷收录了历来的“战斗的手筋”，下卷汇集了“布局、对杀、死活、官子”的手筋。上卷还进一步分为

---

“攻击的手筋”和“防守的手筋”两大部分，并按着手意图各自分类为十一个项目。本书是按照既能作为“手筋读本”，又能作为“实力养成问题集”的基本设想编成的，著者的真意在于希望读者能够通过本书，发现一条通往围棋深奥之处

的道路。

本书在确定例图时，参考了许多古来的手筋书，其中不少图例是定式变化而来的精华，是读者能经常遇见的棋形。承蒙担任记述的相場一宏先生、编辑的酒卷忠雄先生大力协助，在此一并致谢。

藤泽秀行  
1978年1月



## 中盘部分目录·索引

- 第一部 攻击的手筋 ..... 13
- 第二部 防守的手筋 ..... 267

# 围棋手筋大全

上册

(中盘部分)

日本九段 藤泽秀行 著

玄素 董华 译

蜀蓉书业出版社



# 序 言

所谓手筋，是指使棋子发挥出最大效率的着手。本书即以此为大前提，按手筋的目的分门别类，从布局到收官，集中了围棋的基本下法。

单纯说到“手筋”，人们总是把它理解为接触战时的战斗技术，认为它是攻击的急所——“筋”和防守的急所——“形”的总称。其实，此处尚有“死活的手筋”、“收官的手筋”等各种形式，所以“手筋”的定义事实上是很难一言以蔽之的。由于手筋涉及到十分繁多的领域，本书在分类时，只能仅据棋形举上两三个例子。

本书在将手筋的领域进一步扩大的同时，还尝试着依照着手的目的进行分类。我赞成恶手之外皆手筋的观点，而一着棋是否是恶手，始终要从全局的得失来加以判定。当然，本书在分类上还有许多疑点，重复之处也在所难免，但我的本意在于对为什么目的而下手筋这一根本问题多少做出一些回答。

手筋是全体下棋者的财产，是围棋美学的根源。不过，手筋也是一柄两面开刃的剑，弄不好也会误伤自己。所以，既不能对手筋抱以幻想，也不能对之视而不见。如果我们让手筋永远处于未发掘状态中，那样就会忽视了围棋的真，背离了围棋的善，玷污了围棋的美。

本书上卷收录了历来的“战斗的手筋”，下卷汇集了“布局、对杀、死活、官子”的手筋。上卷还进一步分为

---

“攻击的手筋”和“防守的手筋”两大部分，并按着手意图各自分类为十一个项目。本书是按照既能作为“手筋读本”、又能作为“实力养成问题集”的基本设想编成的，著者的真意在于希望读者能够通过本书，发现一条通往围棋深奥之处

的道路。

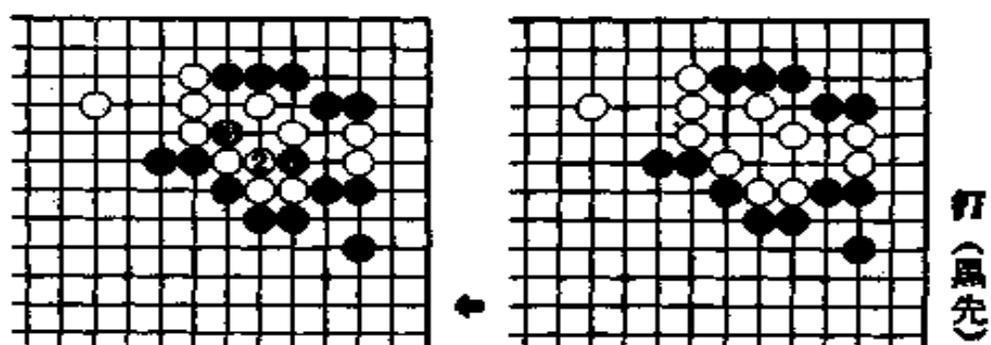
本书在确定例图时，参考了许多古来的手筋书，其中不少图例是定式变化而来的精华，是读者能经常遇见的棋形。承蒙担任记述的相場一宏先生、编辑的酒卷忠雄先生大力协助，在此一并致谢。

藤泽秀行  
1978年1月

## 中盘部分目录·索引

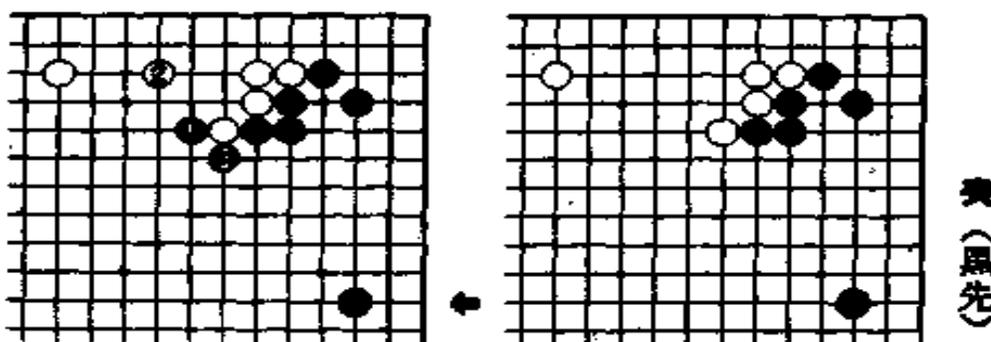
第一部	攻击的手筋 .....	13
第二部	防守的手筋 .....	267

## 〈第一部〉攻击的手筋



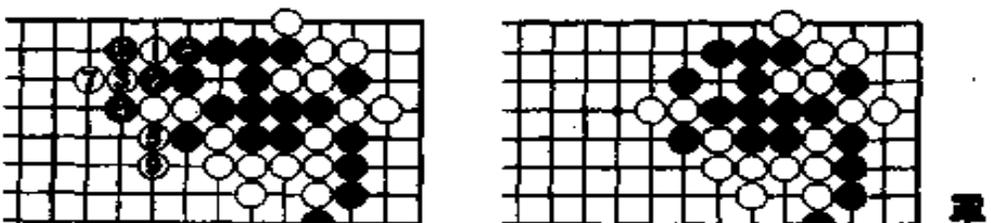
打 (黑先)

切断的手筋 (14)



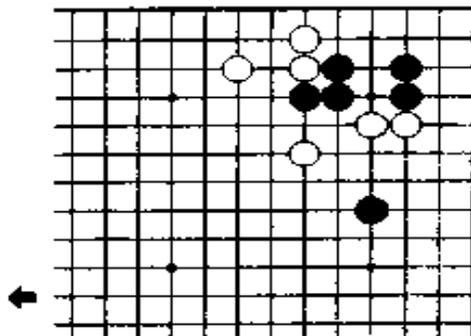
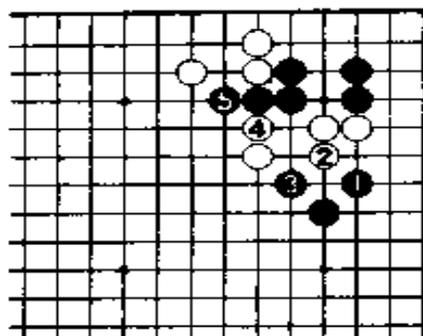
夹 (黑先)

压迫的手筋 (16)



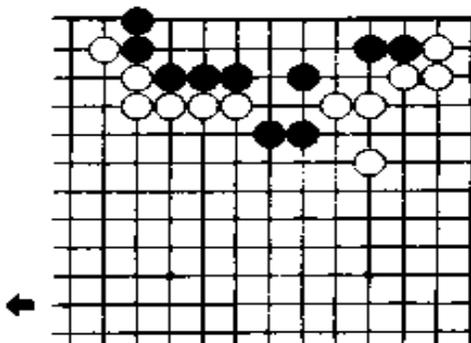
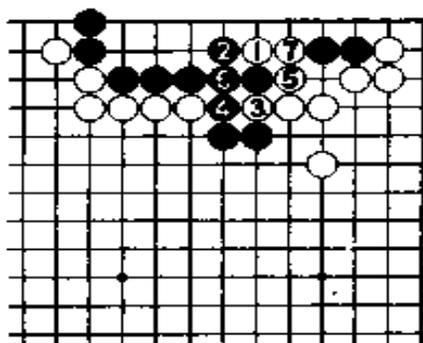
罩

封锁的手筋



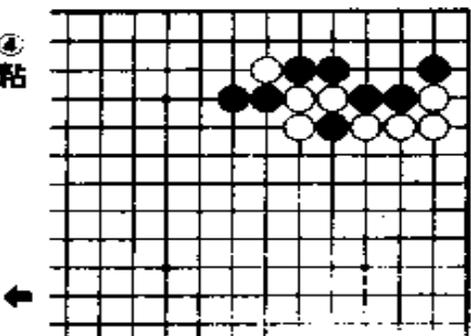
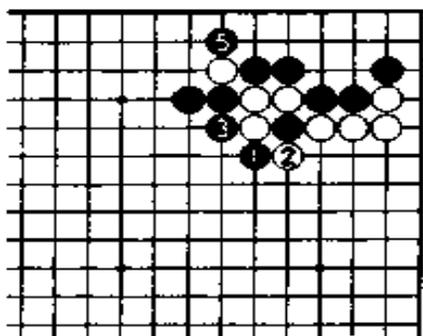
尖(黑先)

破坏棋形的手筋 (84)



靠(白先)

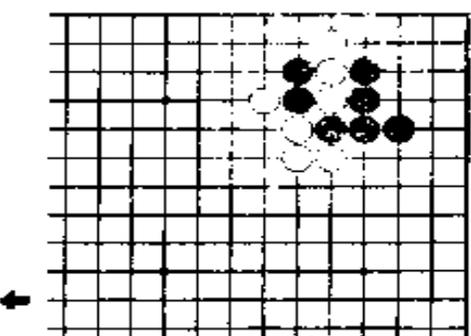
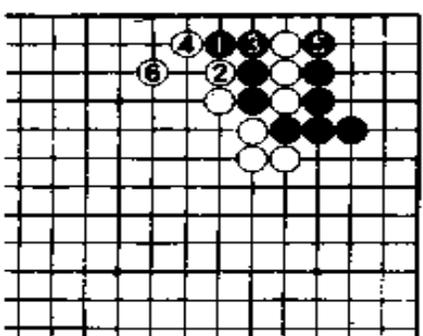
试应手的手筋 (111)



粘

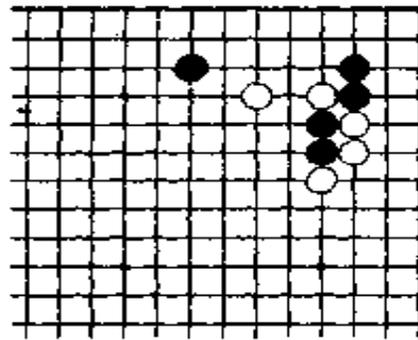
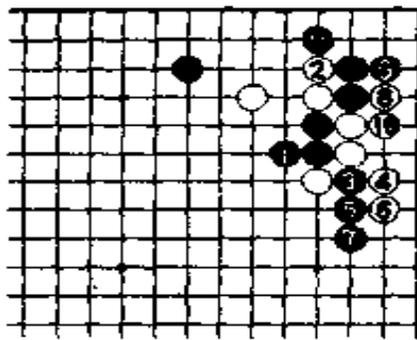
包打(黑先)

使对方棋子走重的手筋 (138)



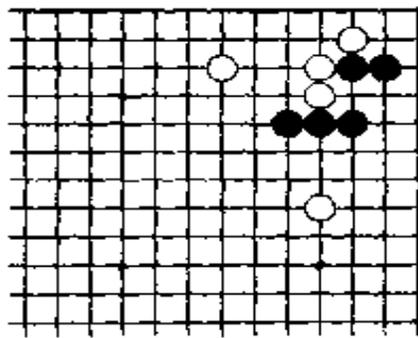
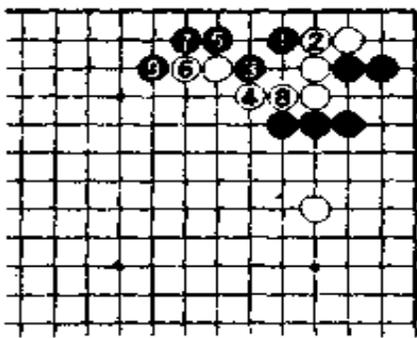
尖(黑先)

制造弱点的手筋 (151)



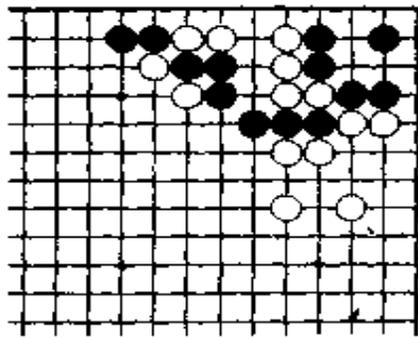
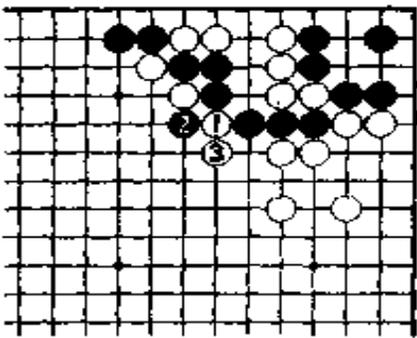
俗拐 (黑先)

瞄着两处的手筋 (170)



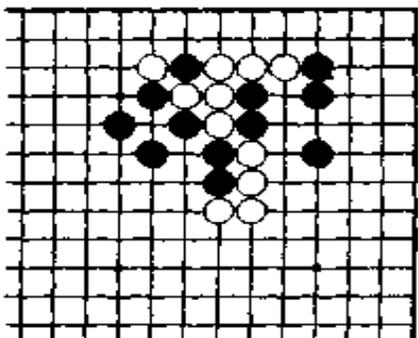
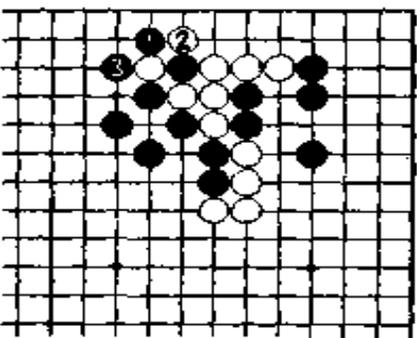
点 (黑先)

存取根据的手筋 (194)



碰 (白先)

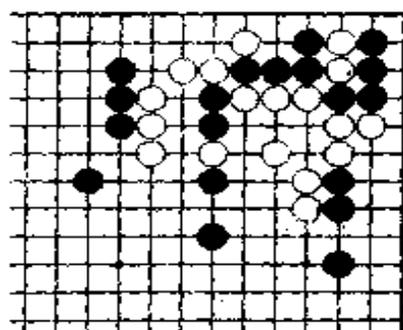
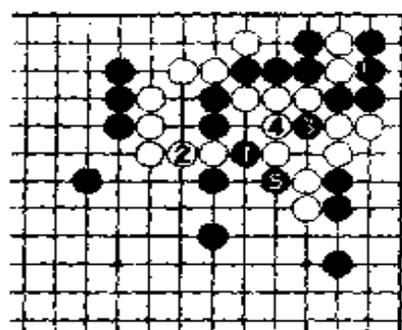
吃子的手筋 (220)



兜底打 (黑先)

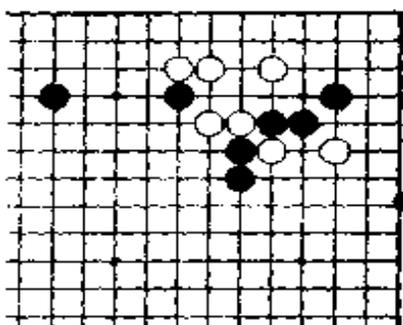
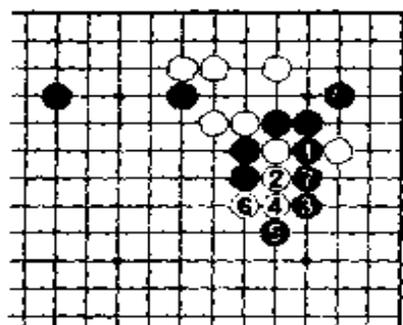
以劫威胁的手筋 (244)

## 〈第二部〉防守的手筋



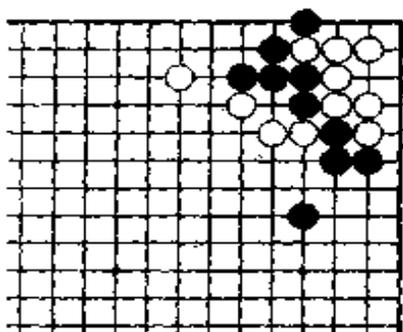
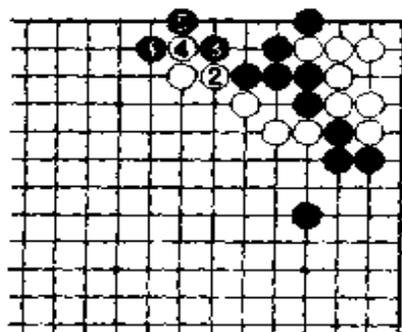
护  
(黑先)

护断的手筋  
(268)



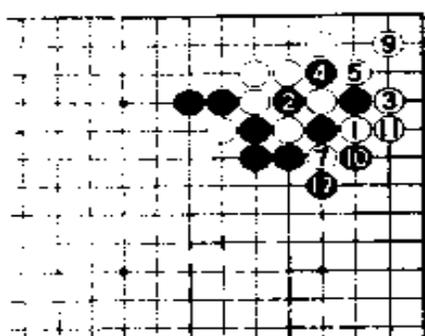
黑出  
(黑先)

出头的的手筋  
(285)

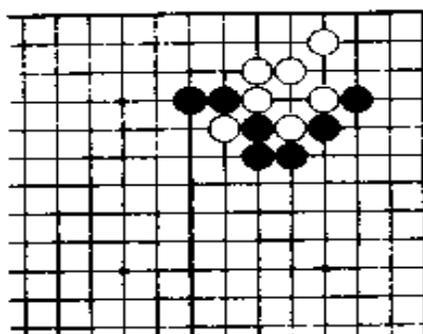


点  
(黑先)

逃出的手筋  
(308)

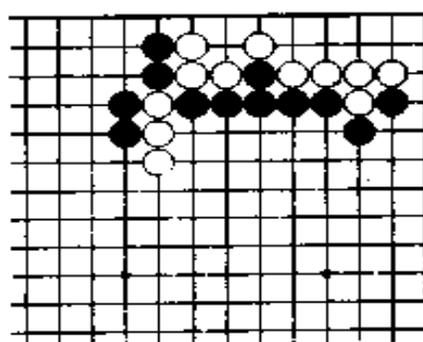
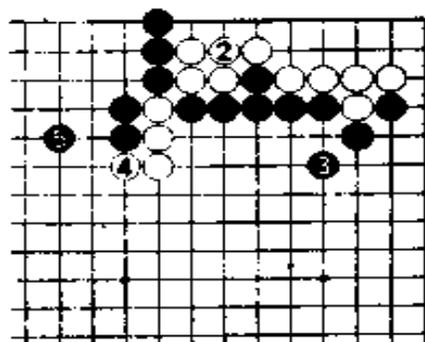


●粘  
○粘



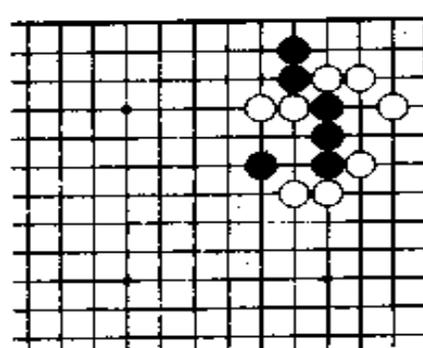
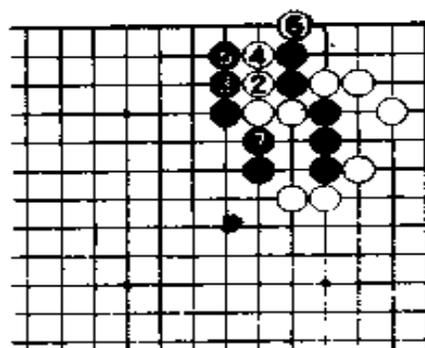
破打(白先)

整形的手筋  
(328)



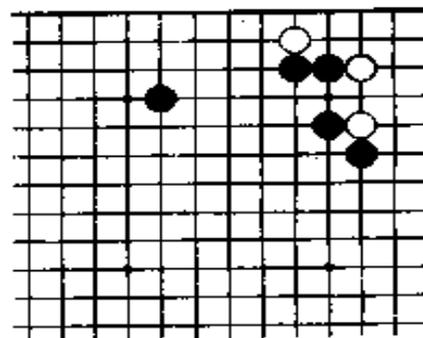
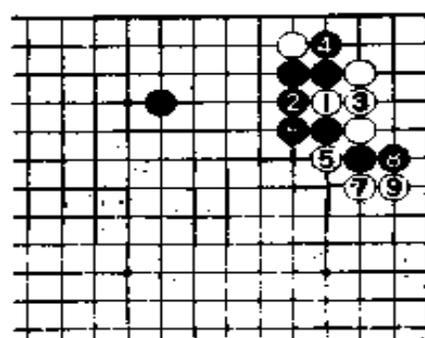
立脚座(黑先)

争取先手的手筋  
(356)



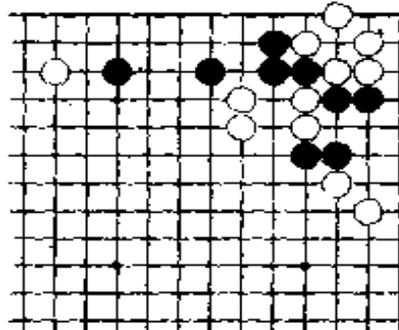
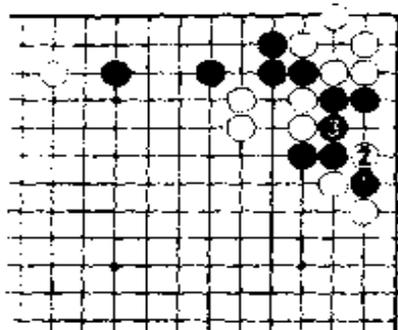
顶(黑先)

轻灵腾挪的手筋  
(377)



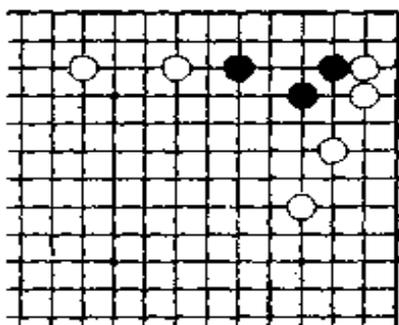
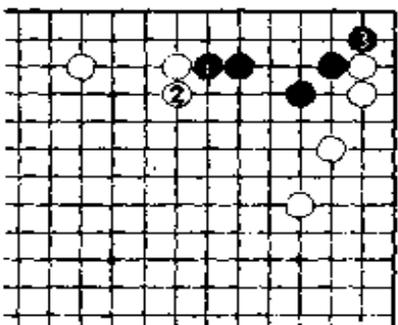
挖(白先)

反击的手筋  
(399)



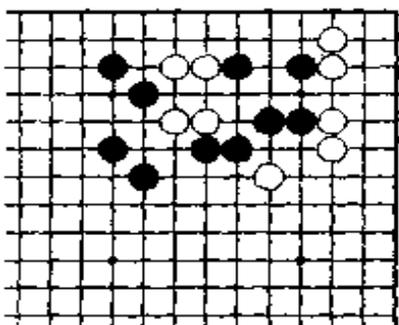
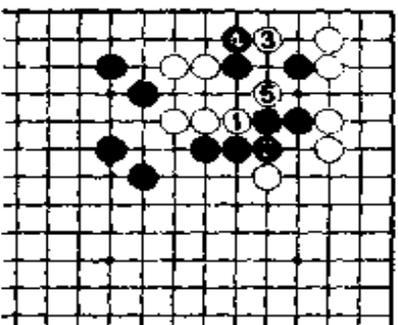
挤 (黑先)

兼顾两处的手筋 (419)



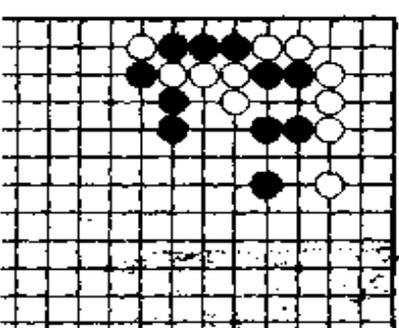
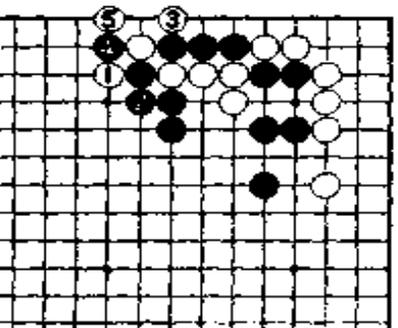
顶 (黑先)

巩固根据的手筋 (438)



点 (白先)

速的手筋 (456)



成劫或利 (白先)

以劫顽抗的手筋 (483)



## 凡 例

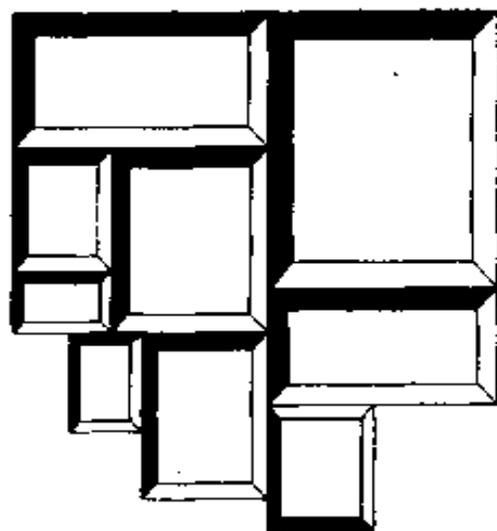
- 一、按目的将基本手筋分类，依照分类用语的五十音图顺序排列。
- 二、基本手筋与变化的解说并列一处。
- 三、手筋的应用、特异例等用参考谱解说。
- 四、引用其他重要著作的棋形，获明其出处。
- 五、一题一页，原图标有先后手，以便研究。
- 六、索引下的数字表示页数。

---

## 第一部

---

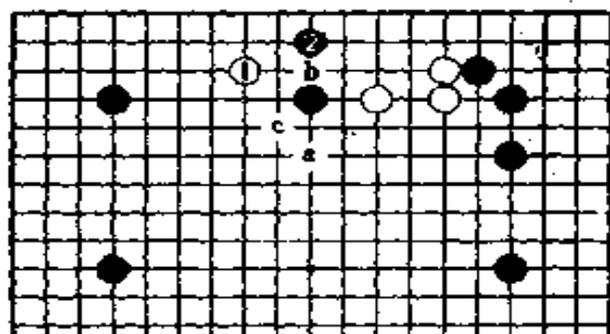
# 攻击的手筋



## 切断的手筋

切断的手筋，即切断棋子联络的手筋。将对方的棋分割为两块，叫分断，切断对方侵入的棋子的退路，叫遮断。名称不同，但要领都在于通过切断对方棋子之间的联络，设法获取种种利益。

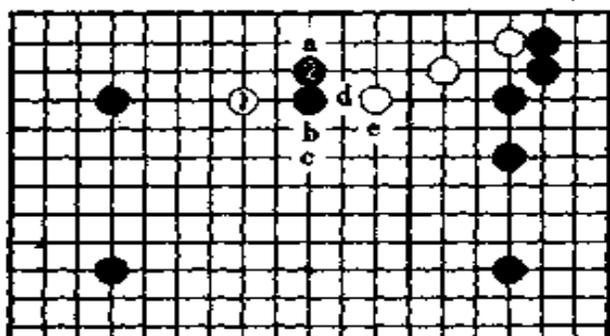
切断是极其基础的战术手段，在许多情况下，并不需要那种足以称作“手筋”的微妙次序和形等等。这里先举两三个无需局部手筋的切断例，以此作为切断的手筋的预备知识。



1图

### 1图（跳下）

黑2跳，即将白棋左右分断。这手如在a位上跳，白b。黑如c位尖，白在2位也取得联络。如图，黑可一面攻击白棋，一面巩固左右两边的黑地。

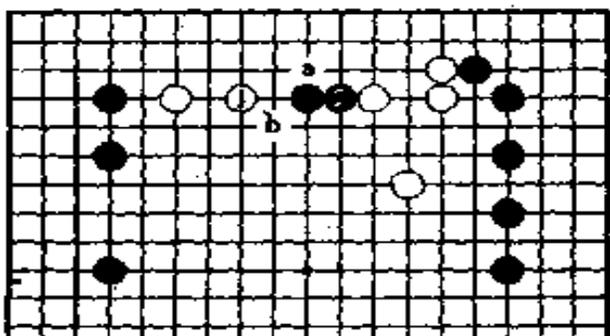


2图

### 2图（五柱）

由于白1的位置较高，黑2采取最强的分断手法。这手如在a位跳，即给了白b位搭腾挪的余地。

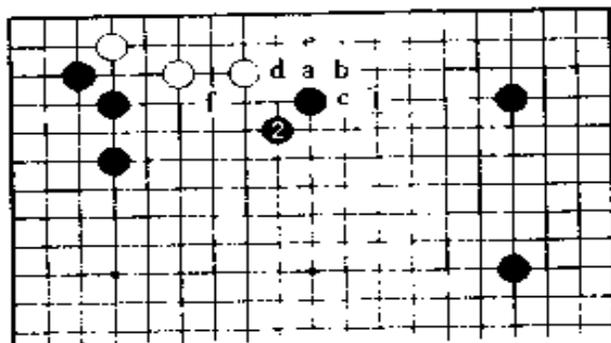
黑2如c，白2位托，黑2如d，白e挺，使白加强了弱子。



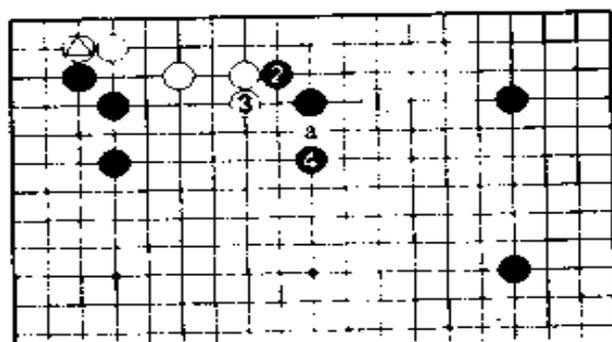
3图

### 3图（顶）

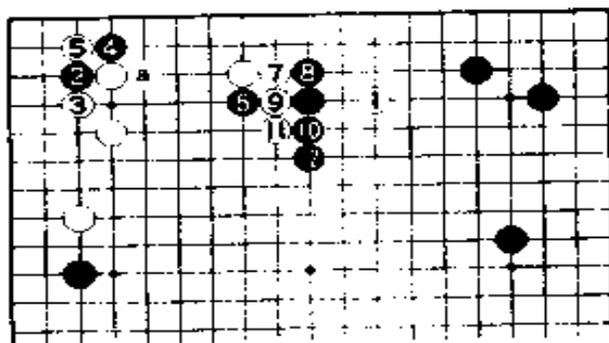
黑无论向哪个方向跳，白都在反方向托或搭。黑如a位下立，白b尖后，黑苦。此时，黑2的顶十分有效，注意，要领是朝不怕加强对方的方向顶。



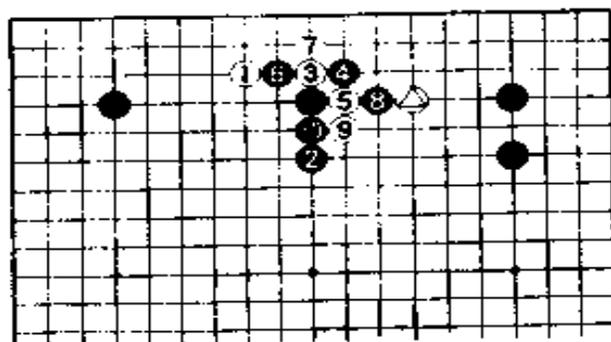
4图



5图



6图



7图

4图 (尖)

黑2的尖是左右分断时的常用之形。对白a位托，黑b、白c，之后黑d打，突破白阵。当然，白如c位飞，黑b位尖即充分。

白若加强右方，黑f位攻是形。

5图 (尖顶)

黑2尖顶，瞄着下一手的扳，先手分断左右白棋，这也是经常出现的棋形。这是在白已有了⊙一子，让白3走结实也无所谓的情况下采用的手段。

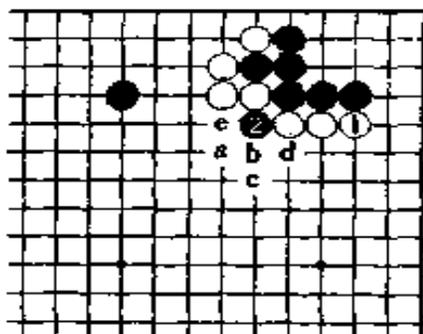
黑4是防备白a位靠。

6图 (靠压)

黑2、4做好准备后，黑6的靠压是与a位打相关联的形。白以7、9反抗，但黑8至12的长毫无周折，达到了左右分断的目的。在这种情况下，黑6走11位尖，对白影响不大。

7图 (跳)

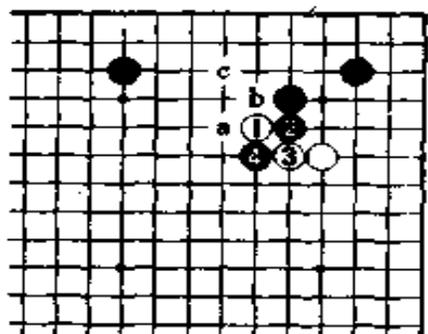
在白⊙一子距离较远时，即使黑2位跳，也能获取分断的果实。之后，对白3，黑以4以下至8、10打粘的手筋抵抗。



8图

### 8图 (断)

黑2简单明快，是切断的基本形。不过，这种形必须首先确保征子有利。因为这是十分明显的切断手段，白方也会有充分的准备。这在实施切断时也要考虑到。白a以下至c，即为被断后白的一策，若如此白仍不利，则白1过分。

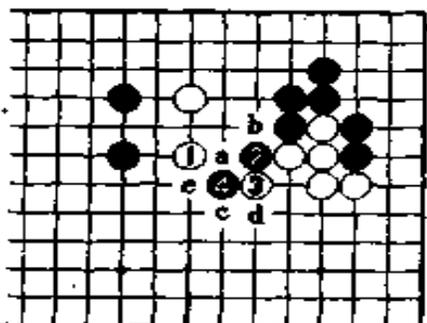


9图

### 9图 (冲断)

黑2冲、4断，即为冲断手段。这也是一种白方看得见的手段，所以一定要设想白方可能的某种对策。下一手无论白走a位还是b位，黑都是可战之形。

另外，黑2也可c位应，准备大攻白棋。



10图

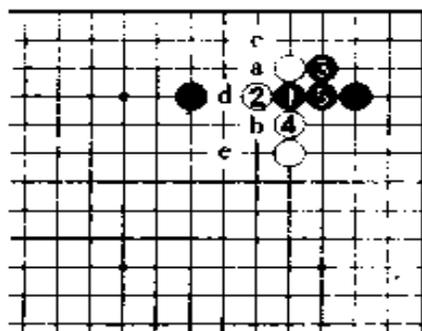
### 10图 (连扳)

黑2、4连扳在大多情况下必须以征子有利为前提。白a、黑b后，白c不成立，白若d位长，则黑c压作战。

黑4如下a位，白4、黑e，虽然也能切断白棋，但白有b位断后滚打包收的手筋，黑断点上的二子反而成为负担。

从狭义上讲，切断的手筋就是通过次序上下工夫，从而切断对方尖、飞、一间跳等一眼看上去是很坚牢的联络之形的方法。对更薄弱、间隔更广的联络形，由于切断的方法有好多种，问题就在于选择了。根据周围的情况，切断法的选择在技术上有巧妙之分，而切断后结果的善恶则必须根据全局的形势加以判断。

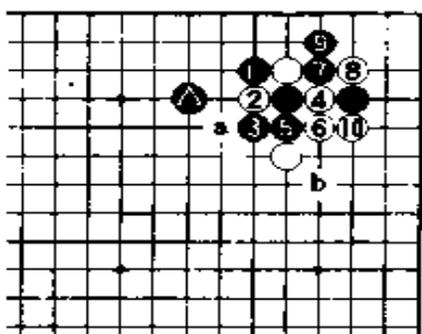
下面以二间跳作为联络薄弱形的一例，介绍各种切断法，同时也说明切断成立的条件。请原谅解说稍有点抽象。



12图

12图 (压挡)

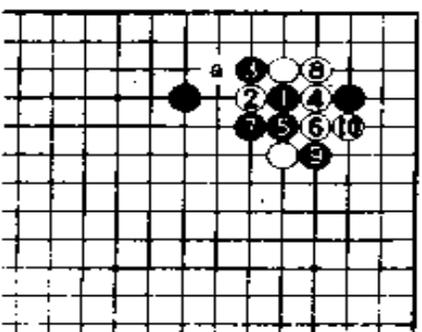
黑1、3压挡使白产生a、b两个断点，很明显，黑总能切断一边。不过，如果白在c位等处护断后，对黑b位断有征子手段，则黑1、3必须从头加以考虑。白如征子不利，大致下d、e等。



13图

13图 (压扳)

黑1、3压扳的目的是期待着白4在5位断，之后黑4、白a，虽被征一子，但黑11位打可切断白棋。在这种场合下，白4、6从里面联络好，如果黑7断，白有8、10的转换。白b位补后黑⑩成榫形。

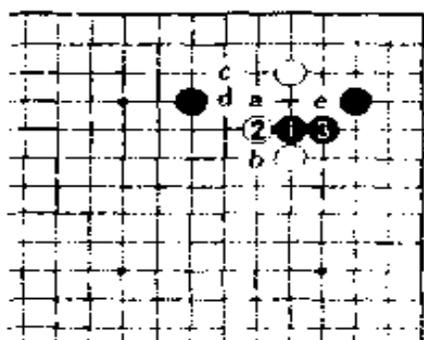


14图

14图 (压、断)

黑1、3虽说切断了白棋，但实际上徒有其名。白4、6从里面联络的手段，具有绝对的强制力，黑9断实效甚微。

白4还可在5位打，以下黑4、白a，白弃掉一子。这种形黑虽然在中央有所收获，但在大多数情况下只是一种切断的异筋。

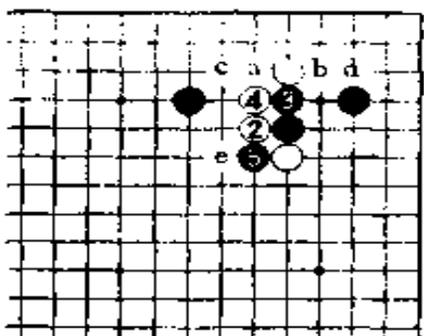


15图

### 15图 (靠退)

黑1、3靠退以a位扳出和b位的断为见合，是切断二间跳的基本手法。由于黑走a位围进一子甚大，所以黑3后白棋只能在a、c、d三点中选择一点，让黑b位断。

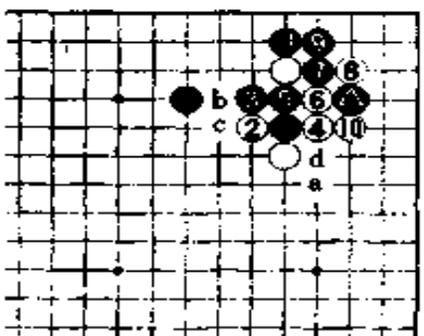
白2在3位扳，被黑e位应后，结果只能是使黑方加强。



16图

### 16图 (顶)

黑1、3或相反次序的黑3、1顶后，再于5位或a位断，一般认为是俗筋。在这种情况下，由于白有b位长的先手利，对黑的a位断，白有先b后再c抱吃之形。对黑的5位断，白也可b长，黑如d、白再e打吃出头，故黑无趣。

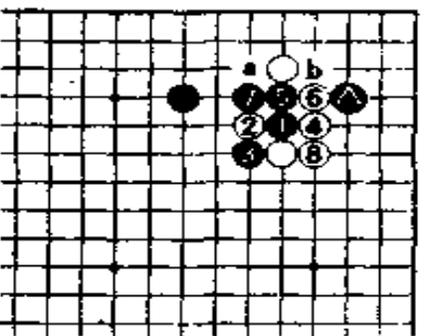


17图

### 17图 (靠、扳)

黑1、3是有力的切断手法。在这种场合，如果白4下在5位，以后黑4、白a时，黑b位套打的手筋将大放光彩。图中白4、6从里边着手是以转换为目的。黑11之后，白大致在c位虎，白也充分可下。

黑7如在d位断，与黑9的联系甚恶。

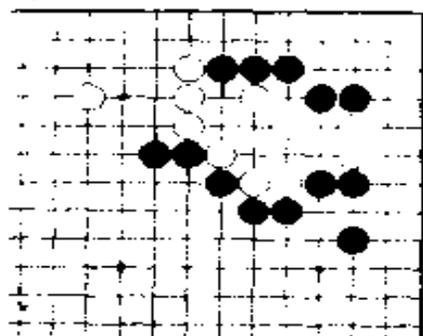


18图

### 18图 (靠、断)

黑1、3与14图一样，都把腾挪的主导权交给了白方，在多数情况下是不能成功的。白总是顺调从里边着手，特别是在本图中，白有a位的打，黑b位的断不成立。

本图黑9一子反而被分断了。



(黑先) 原图

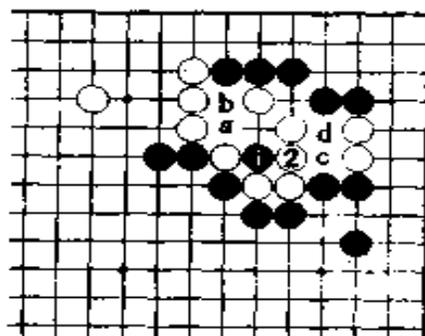
打

打，在多数场合是一种逼使对方撞紧气，从而达到下一个目的的前提手筋。原图载于《棋经众妙》。

1图 (错误的打)

虽然也是打，但黑1后，白2应，黑不成功。即使黑再于a位提一子，白b位应后，黑仍无后续手段。

在b、c、d位等处冲也只能为对方一下消除味道。必须在对方棋形尚不完备时，发现紧气的急所，加以袭击。

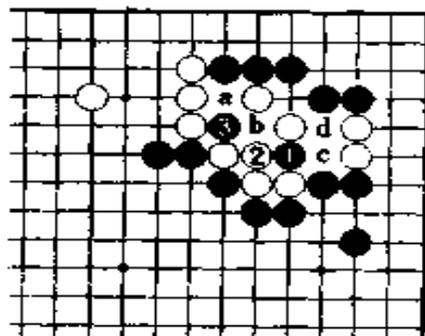


1图

2图 (黑1, 正着)

黑1打，一眼看去好象偏离了急所，其实正是看见了白2粘后黑3的打。白如a位接，黑下b位，白留有两个断点。

黑3之前，假如作了黑c、白d的交换，白a位接后，黑只能吃掉白中央四子。

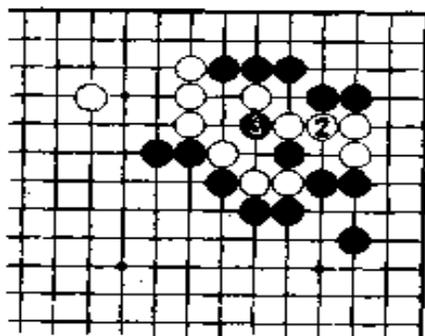


2图

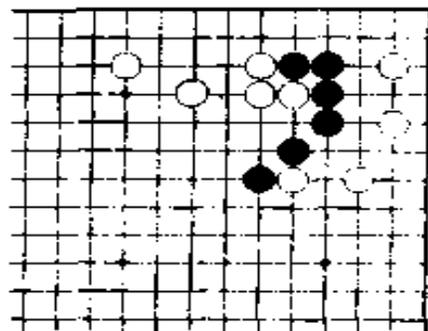
3图 (嵌)

白如2位粘，黑3的嵌是巧妙的后续手段。白因气紧，无法吃掉黑3之子，这样还是产生了两个断点。

白2还可考虑下在3位，但黑只要在2位冲断即可。由于黑1，白成为无法动弹之形。



3图



(白先)原因

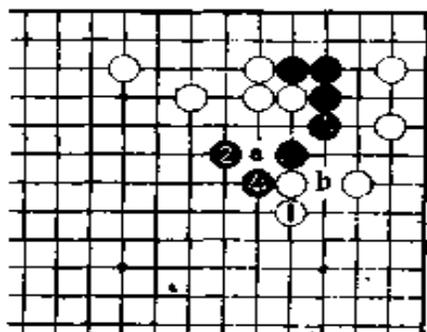
### 挤

挤断，是最基础的手筋，大多作为暗伏手段而存在。

#### 1图 (逃出)

白1如长，黑2虎即逃出，白除寄希望于以后的攻击外，别无他法。白如直接行动在a位断，黑b位打后顺势穿出。

白有既防护到b位弱点，又紧紧压迫黑④三子的手筋。

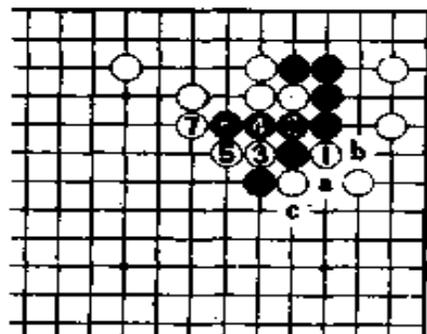


1图

#### 2图 (白1, 手筋)

白1挤，既防止了黑a位打，又堵着2位和3位两个断点。

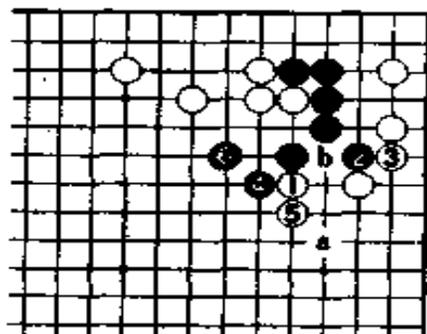
以下几点是这时手筋成立的条件：白棋周围坚实，对黑2的粘，白3断毫无纠纷；对黑b位打，白a位接后，黑无谋，让黑c位打也与大势无妨。



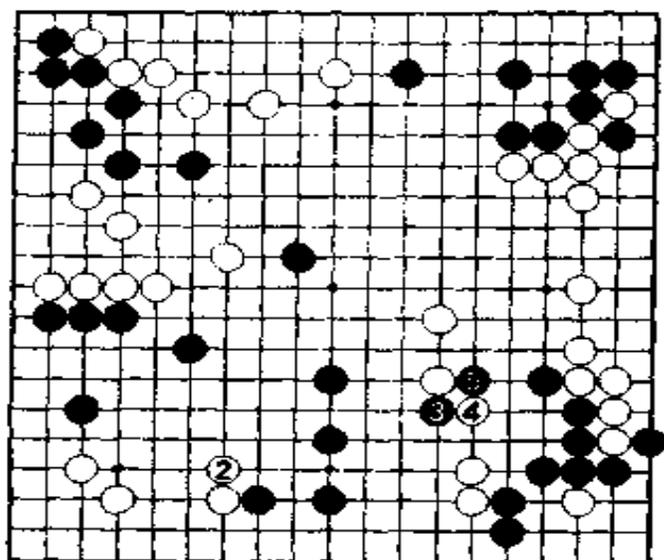
2图

#### 3图 (攻防)

当初白1靠时，黑在2位尖顶利一手是防备挤断手筋的要着。白如不愿让黑得到黑6为止的好形，白1可以在5位或a位缓攻，或者走b位定形。



3图



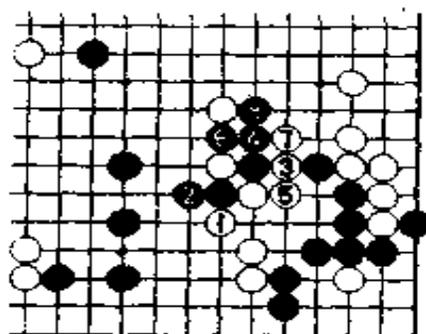
【参考谱1】

第一期首相杯 黑 藤泽秀行  
争夺战决赛 白 大平修三

**扭断**  
由于扭断会给予对方多种利用的机会，故作为切断手段，一般不大理想。与其说它是单一目的的切断手段，莫若说它是为总体战略服务的切断手段。

【参考谱1】

黑1先做准备，然后3、5扭断，在此局面下无纠纷。以后，白只有放弃数子。

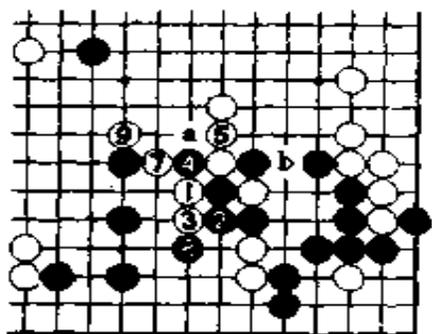


参考图1 (中央厚味)

白1打，接下来3打、5粘，轻易取得联络。

可是，对黑6，白7不可省，黑8在中央构成厚味，白毫无胜望。

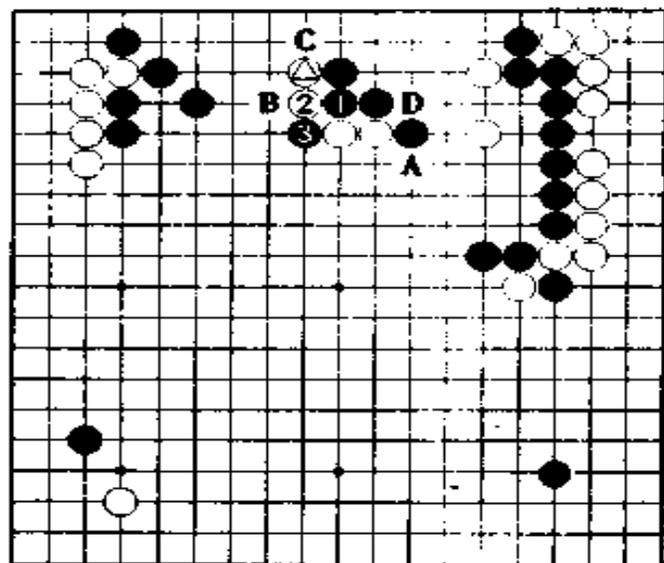
实战时，全局的形势判断比局部战斗更为重要。



参考图2 (转换)

实战中白棋采用1、3弃子的下法，让黑送进黑4一子后，转换得到中央的厚味。此后的胜负将是漫长的。

白3如在6位粘，将受到黑5、白4、黑a的压迫，以后白如下3位，黑下b位，白将全军覆没。

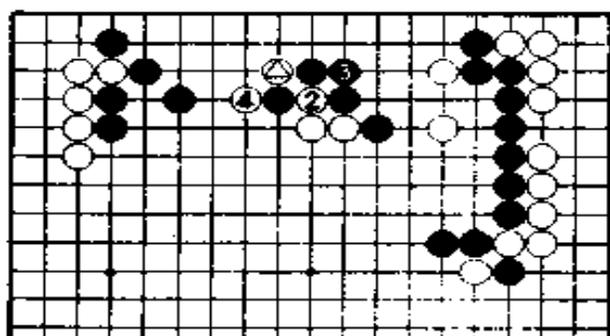


**【参考谱2】**

第12期本因坊战 白 高川秀格  
第4局 黑 藤泽朋南

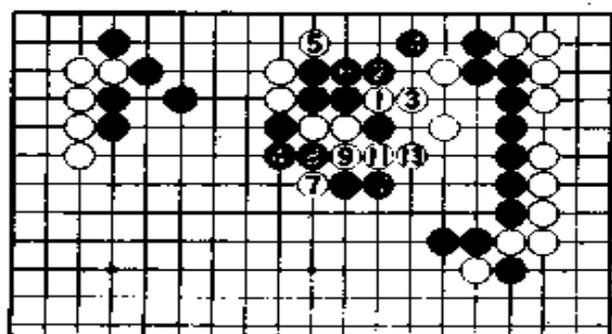
**团**  
**【参考谱2】**  
黑1、3用团切断。  
这是一种强力手段，但因自己撞紧了气，算清晰以后的变化至关重要。

如谱局面，黑左右厚势皆得以发挥，大成功。所以，在此之前的白△一手只能下a位扳或b位飞。黑1下c位，黑3下d位，都将落入白的圈套。



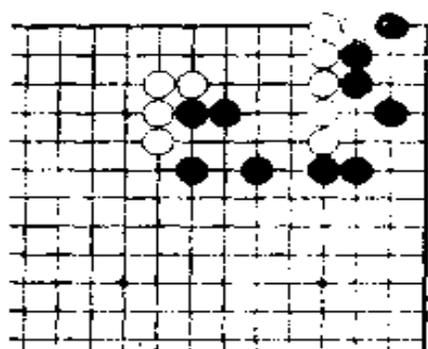
参考图1

**参考图1（扳出）**  
黑1扳出也是基本的切断手筋，但在这种场合由于有白2、4的征吃，终属徒劳。白若征子不利，当初△的靠就不成立。



参考图2

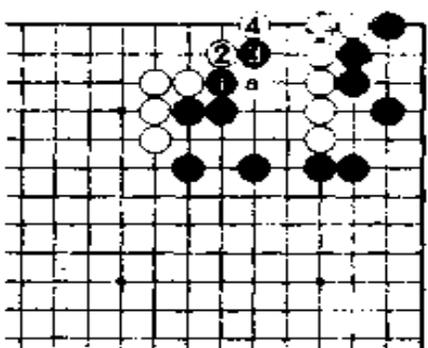
**参考图2（以后的进行）**  
按参考谱，白1断，白5利，使黑成愚形，但反击仅到此为止。黑14渡后，白被左右分断，几乎成崩溃之形。白7如下9位，黑单走14位。



(黑先)  
原图

飞

有时候，当按部就班而无法切断对方联络线时，依靠后援，毅然深入敌阵的手筋将十分有效。

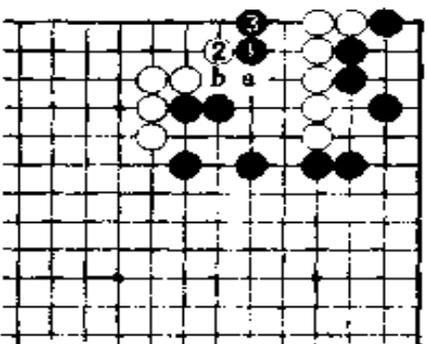


1  
图

1图（硬腿的作用）

黑1的挡是极普通的构想，白2、4连扳后，白△的硬腿将起作用。黑1若下a位，则白在2位或3位应，白△仍然发挥作用。

为使白△无法发挥作用，可另辟蹊径，寻求避开锋芒的手筋。

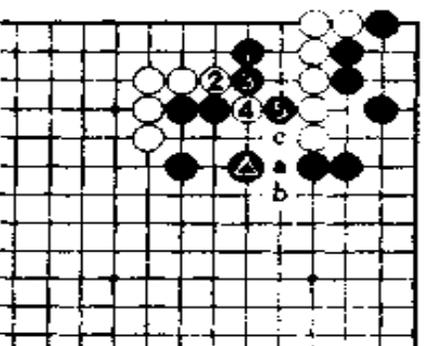


2  
图

2图（黑1，手筋）

这时有黑1飞踏入的手筋。白若2，则黑3立，可抢先一步切断白联络线。此后如白a位扳出，黑b位断，成为左右皆可吃一子的见合局面。

白2若下3位，黑当然下2位。

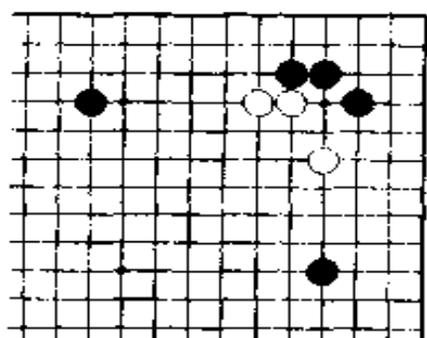


3  
图

3图（后有援军）

黑所顾虑的是白2、4齐根切断的手段，但在此形中黑△的援军大显神威，黑5可抢吃白4之子。

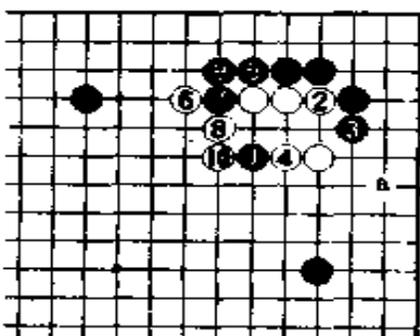
白2下a位，随着2位的冲断，虽然是一种相当有力的抵抗，之后黑b、白c、黑2补，尽管黑味道有点不好，白却暂时没有手段。



(黑先)  
原图

### 尖顶

平时的俗筋，在非常时刻也能成为手筋。黑征子有利时，如何攻击右上白棋？

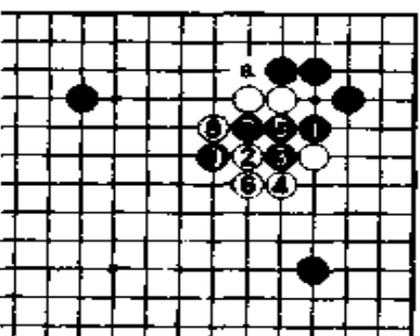


1图

### 1图（难以奏效）

要大攻白棋，黑通常下在1位急所，但此形白2挤后，黑无法断开白棋。黑如3、5，则白6。黑5若下a位，则白5位挡，白大致安定。

对于这块白棋，与其施行总攻，莫若分断后攻击更为有效。

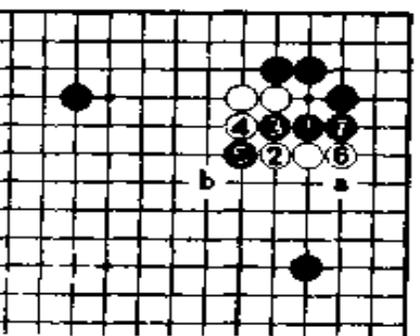


2图

### 2图（黑1，强手）

在一般情况下，黑1是必然招致嘲笑的俗筋，但此际却是严厉的切断手筋。白2避开锋芒，黑3、5穷追不舍，至黑9断后，白呈七零八碎的惨状。

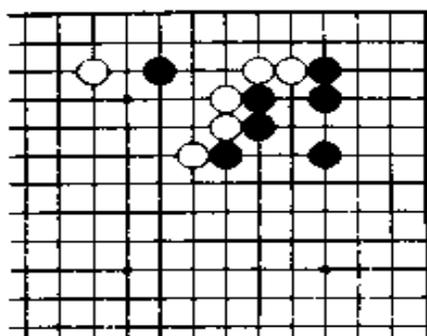
白2若下在5位，则黑下3位。白2若a位挡，则黑5位出头充分。



3图

### 3图（最强的抵抗）

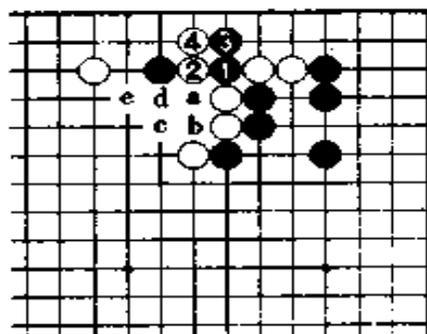
白最强的抵抗是先在2位退一步，再于4位挡，待黑5断后，白6立，随着角上的味道。黑7补后同样也充分可战。黑3也可考虑在6位扳，白若a位挡，黑再3、5位冲断。不过，黑6位扳时，白很可能会下在b位。



(黑先) 原图

### 尖顶

下子紧紧地挤在一起，历来被视为俗筋而遭到排斥，但有些形却非俗筋无法成功。如图，黑有切断的手筋也有分断的手筋，都是有力之手。

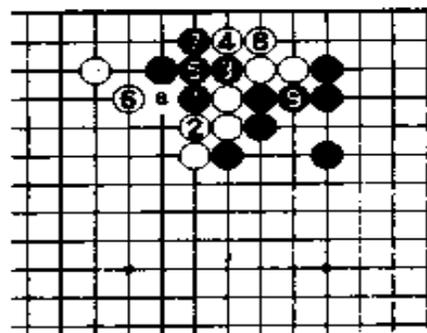


1图

### 1图(气不足)

黑1断、3立，白4挡后，黑气不足。黑3在a位断吃的手筋很容易看到，但此后白3位提，黑b位打，白粘，白形富有弹力。

黑1若在b位断，白a、黑c、白d、黑e后，白4位跳补，是平安的防守之形。

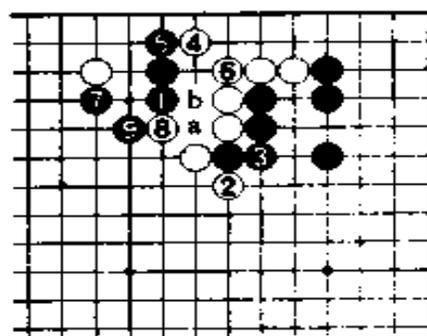


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1尖，2位和3位成为见合。黑3位断，则杀气胜；白2下5位，则黑2、白3、黑a，是黑充分可战的姿态。白4若单下6位，黑则冷静地下4位。

黑如觉此形不满，还有左右分断白棋进行战斗的手筋。

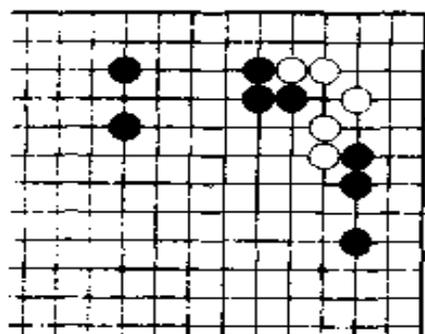


3图

### 3图(黑1, 强手)

黑1并，一方面瞄着白两个断点，一方面向中央挺进。白4、6是最强的抵抗，势必成为黑7以下的战斗。

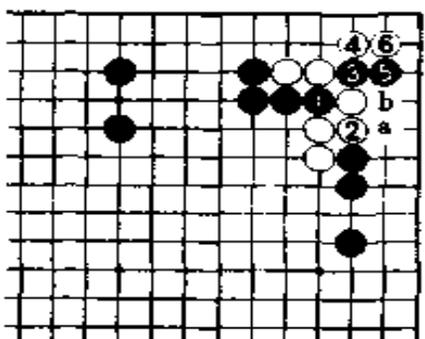
白4若下a位，棋形崩溃，绝对不行。黑7若在a位断，白8、黑b、白9后，成为复杂的对杀，黑无成算，不好。



(黑先)  
原图

### 挤

由于挤是最露骨的切断方法，所以其直接成立的局面几乎不存在。通常的情况都是靠着一连串的着手才能引出潜伏着的切断手筋。

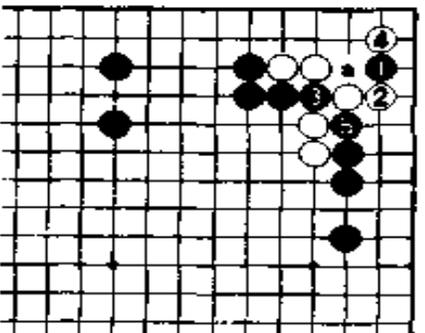


1图

### 1图 (如果直接行动)

黑1直接行动，一般都不会成功，如果成功了，那只能是由于对手的失误。这样看来，为使黑1挤取得效果而做的准备工作，才应该被视作真正的手筋。

黑1下在a、b等处都不足以威胁白棋。

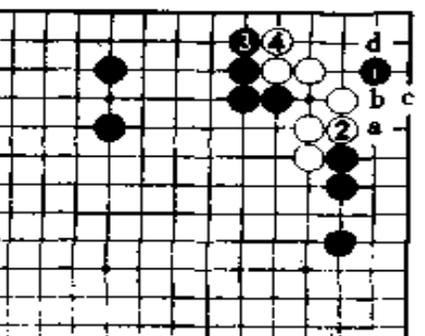


2图

### 2图 (黑1、3, 手筋)

黑1透点，深入白阵。白2如果挡，黑3的挤这才能起分断白两子的作用。白4若下在5位，则黑在a位断，角上成为黑地，白反成无根之草。

另外，白2无论改在a位也好，3位也好，黑皆从2位渡回，白整块危险。

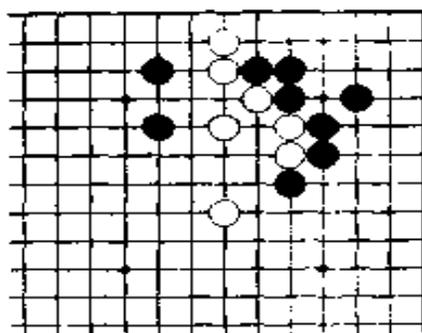


3图

### 3图 (白味恶)

鉴于前图，本图白2是对黑1的顽强抵抗。接下来，黑若认为黑a、白b、黑c、白d正如白意，则可于3位立，一面加强外圈，一面观察白动向，也很有趣。

白除4位挡外，别无应手，之后黑仍有a以下的手段，白味恶。



(黑先)  
原图

### 靠

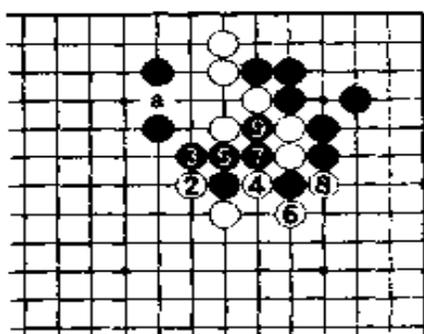
靠的手筋可以诱使对方棋子撞紧自己的气，在对方不可以弃掉被打吃的子时尤为有效。原图选自《官子谱》。

#### 1图（落空）

对黑1，白若2位应，黑3扳可切断白棋。白6时，黑7是达到目的的强手。

但是，黑1时，白从3位逃出，即使切断白，效果也不大。

黑的攻击如果不是指向白的主体，手筋就会落空。白4也可下在5位，黑4位接时，白a位挖是腾挪的手筋。

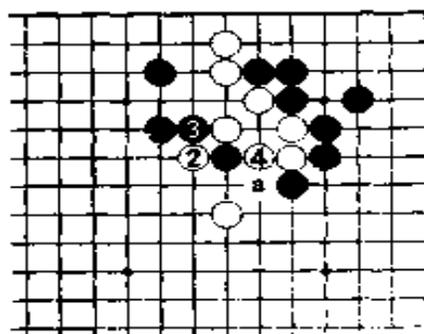


1图

#### 2图（下一手）

黑1在这里靠是手筋，之后有4位打或a位做补的手段。白2扳，黑如3断，白4打吃冲出，黑不成功。黑1若在4位打，白1位长弃掉二子，仍能取得联络。

关键在于手筋之后的下一手。

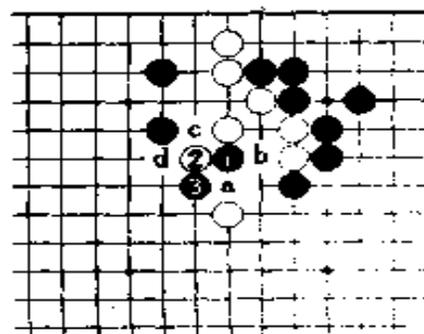


2图

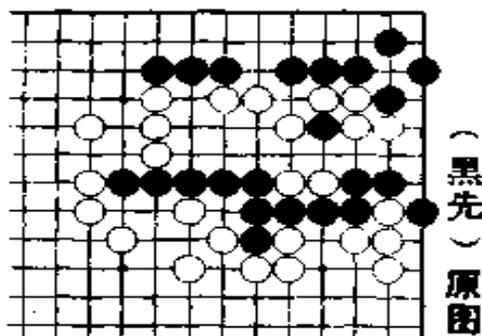
#### 3图（黑1、3，手筋）

对白2，黑3从外侧扳。此后，白若a位吃，黑b位反吃，逃出黑1之子，白无法兼顾c、d两个断点。

另外，白2如下在b位，黑a位退是最大限度利用白撞紧气的手筋。



3图



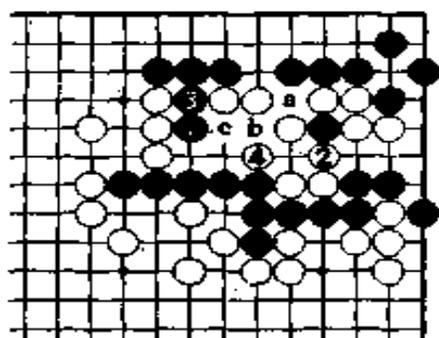
### 靠

此形左右都能靠断白棋。许多情况下，先从对方弱点下手定形，并不能达到目的。此图载于《棋经众妙》。

### 1图（偏离要点）

黑1靠是想白在3位应，黑再a位卡，以后2位和b位是见合。但是，白2位提子后能活，黑只达到一半目的，逃出一块棋。

另外，黑1在b位靠，白如c位应，则黑下a位，2位和4位切断成为见合。黑下b位时，白在4位应仍然可取得联络。

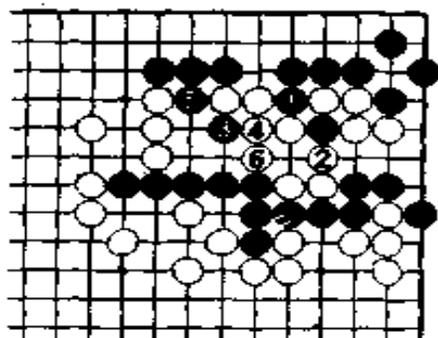


1图

### 2图（不要定形）

黑1卡先定形，则白6后被断棋子呈活形。黑3若下在4位，则白可6位打，舍弃两子。

那么，黑1下2位如何呢？白在1位粘后便无懈可击。黑1这手最好在左右两处都不要定形，要再前进一步，从根子上切断白棋才是手筋。

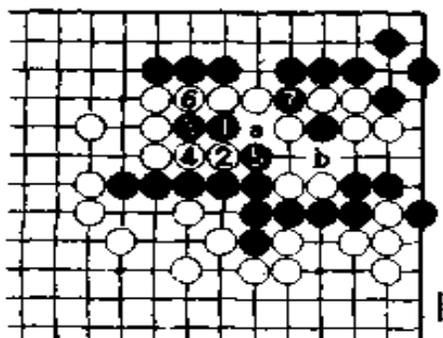


2图

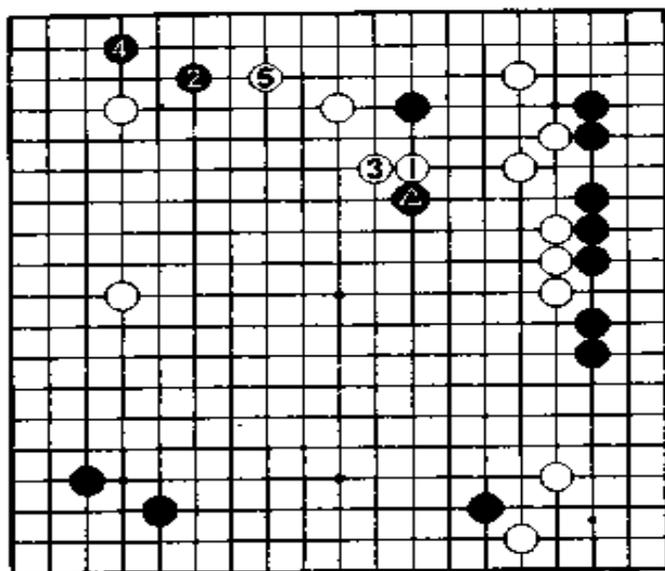
### 3图（黑1，急所）

单在黑1靠。白2是最强硬的抵抗，黑如在5位或4位打，白就a位粘，故黑此时直接下3、5，之后6位和7位是见合。

白2若下在a位，则此际黑b有效。白2又若下b位，则黑a。黑1靠，使白无应手，是好手筋。

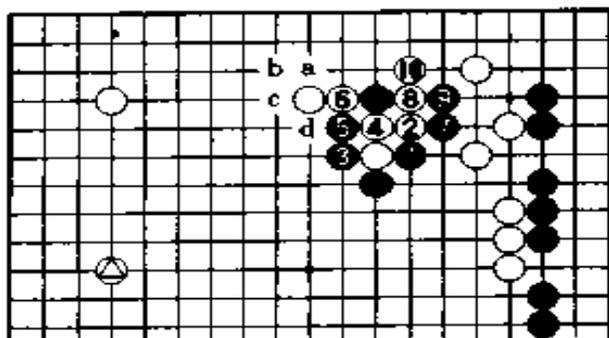


3图

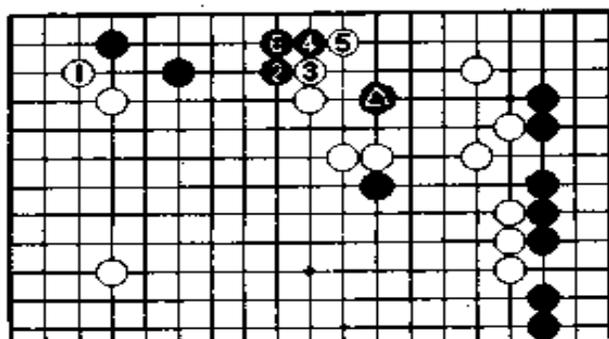


【参考谱3】

第一期天元战决赛 白 藤泽秀行  
第1局 黑 大平修三



参考图1



参考图2

### 靠扳

在棋没定形时，切断时要兼顾全局。周围的条件不具备时，单独的靠难以成功。

### 【参考谱3】

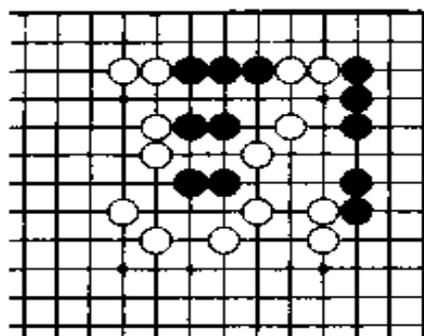
白1靠，对黑△的薄味攻击。黑2只好转战他投。白3、5用两手确定了大空，局面一开始就领先了。

### 参考图1（毫无生气）

对黑1，白2扳，黑1若从3位扳，则白也从5位扳，无论黑从哪边扳，都是毫无生气的棋形。黑1若寻求腾挪在a位靠，白b、黑c后，白可利用△的征子有利，在d位长强行作战。

### 参考图2（有始有终的一手）

参考谱中白3消除味道后，再白5逼巩固白空这一手，有始有终，十分必要。白若在本图1位应，黑2后，可再4、6扳粘，借势舍弃黑△，白实效甚微。



(黑先)  
原图

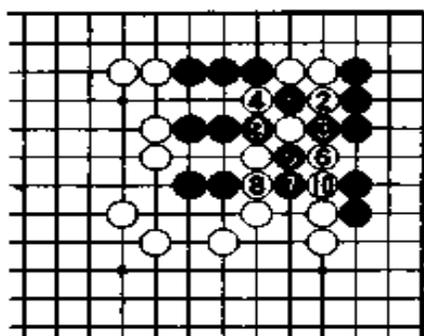
### 卡

此种手段常常单骑直闯敌人城门，只要背后有可靠的援军，就能开辟出一条道路。原图载于《棋经众妙》。

### 1图(劫)

黑1挖、3利、5挤，乍看象手筋。但是，被白4提于后，至白10，即成劫。此际的黑1、3反而让白有了回旋的余地。

若黑单走3位，则白1位应，黑仍不行。

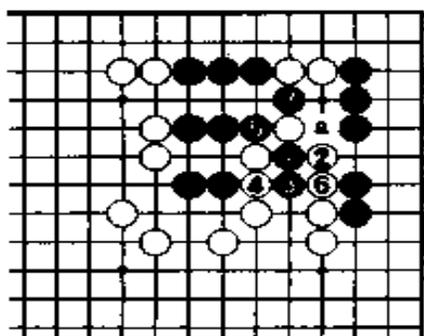


1图

### 2图(黑1, 成功)

黑1沉着地卡是手筋。白2、4是最强抵抗。黑5断，白若下在6位，则黑7。

白4若在6位粘，黑a位断，4位和7位仍是见合。黑先下1、3，看白是在4位粘，还是在6位粘，是行棋的次序。

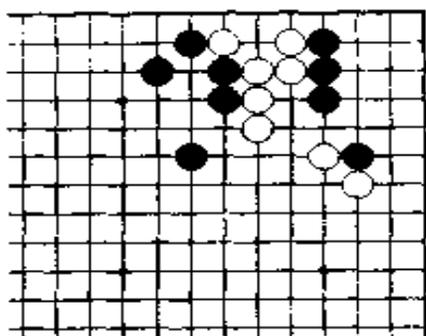


2图

### 3图(不能急于断)

黑若急于在3位断，则被白4、6接回。黑3若下4位，白a位打吃，与1图结果相同。

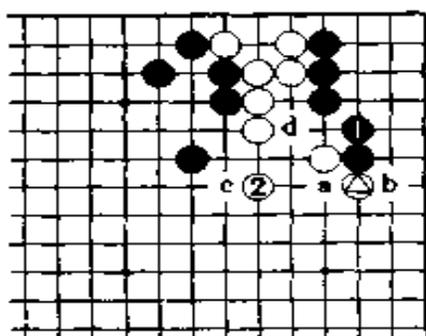




(黑先)  
原图

**夹**

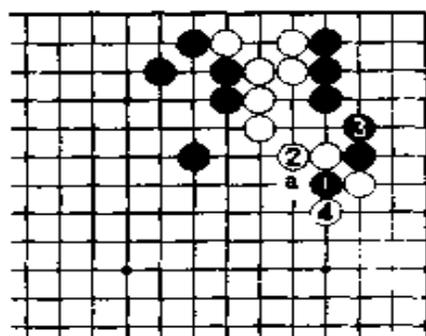
这个手筋，通过猛攻掉队的一子，达到左右分断对方的目的。原图载于《官子谱》。



1图

**1图(无力)**

此际的黑棋应视为被白△子挡住了头，黑1位退，老实过头，让白2得到整形的好调。白2如在a位粘，虽对黑b位的扳更具抵抗力，但黑以后或在c位从外侧利，或在d位尖从内侧强行分断白棋，都很讨厌。

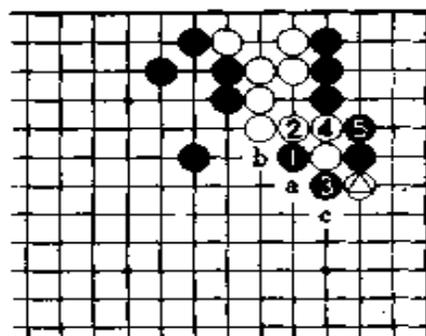


2图

**2图(扭十字)**

黑1有时也成手筋，但若白征子有利，则白在2位退，4位征吃与3位打，二者必得其一，很轻松地就应付过去了。

白2若在a位打，之后黑4、白3含有转换味道的腾挪也很有力。黑1这一手，多少有点先天不足。

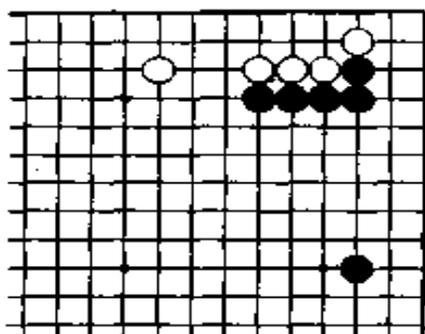


3图

**3图(黑1, 手筋)**

黑1夹，对白2，黑3、5深得求渡好调，同时分断了白△。只要黑3一子不被吃掉，就可狠狠惩罚白△这一过分之着。

白2若a位扳，黑b位退好，白2又若b位长，之后黑3、白a、黑c是最强的切断方法。



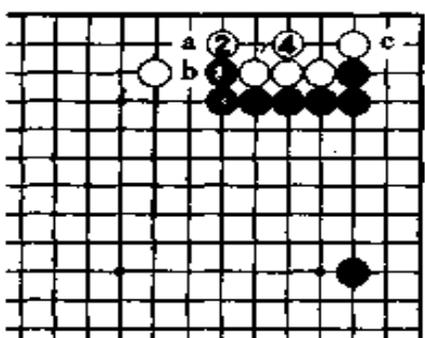
(黑先)  
原图

### 扳断

在切断第三线棋子之间的联络时，常用牺牲一子的扳断和靠断手筋。原图载于《活棋新评》。

### 1图(过早的定论)

也许你一看这个棋形马上就下了定论：黑1扳，白2反扳，接着黑a位连扳，白b位打吃，黑不行。于是，黑3只得回头来粘一手，但这样白4就成了左右兼顾的护断好手筋，黑明显损了，连c位的先手扳也消失了。

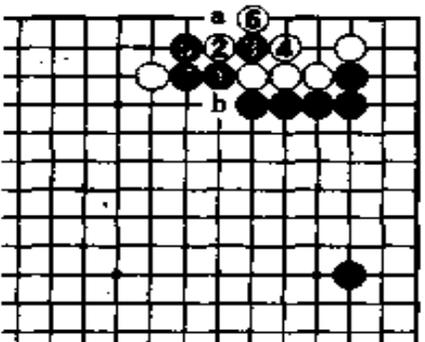


1图

### 2图(黑3, 手筋)

黑3断的后续手段，锐利。白4吃时，黑5的打成为先手。黑7粘，分断成功。

要警惕的是白6在7位反打，有黑a、白b打劫的强硬反攻手段，但此形黑在2位粘后，白气不足。

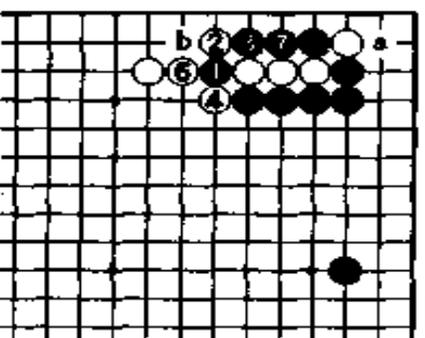


2图

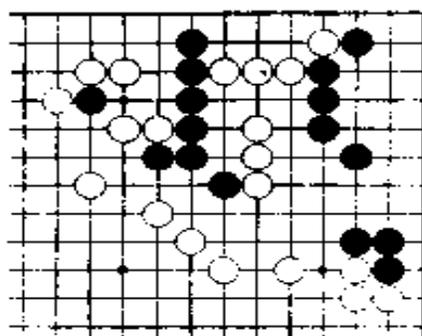
### 3图(包打)

白4反断，希望黑6、白a先手渡后，再回手在7位吃住黑3一子。白4时，黑可在5位断，包打后，白若粘回三子，黑b位吃，实利很大。

不过，由于白棋占到了4位之点，这时如对黑右边模样构成伤害，黑3就有疑问了。



3图



(黑先)  
原图

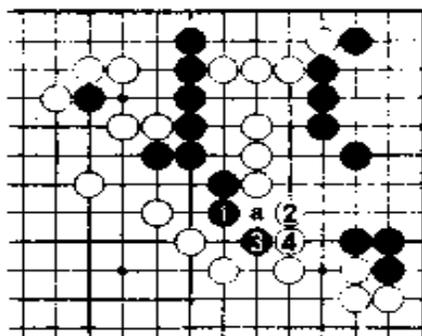
### 扳挖

这是挖入单关间隔切断对方的手筋在周围的条件不具备时，多以无理而终。原图载于《棋经众妙》。

### 1图（无策）

黑1长，白平凡地在2位或a位应，黑1无法切断白的联络。白一旦联络上，黑子自然死亡。

黑1如下3位，白a位顶后，黑1、白4白棋仍然可以联络。

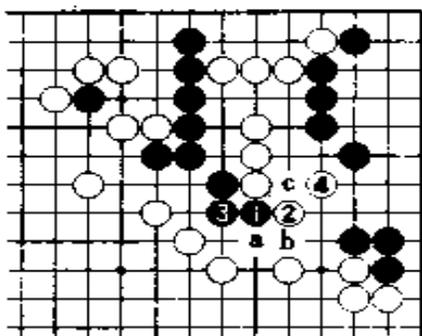


1图

### 2图（按头）

黑1扳，先按住白头。但白2反扳，点3粘后，白以4位好手取得联络。黑这种办法仍然不够深入。

黑3如下在a位，白b应，以后3位和位见合。黑3如若在c位断，白3位打吃，黑1之子被拔除。

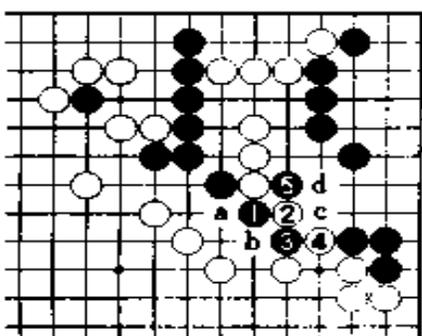


2图

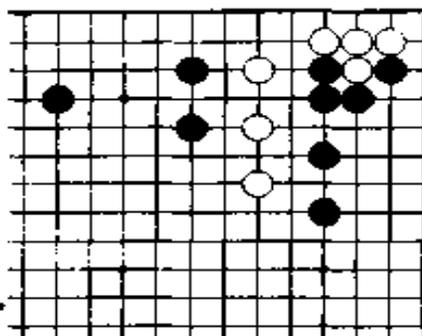
### 3图（黑3，强烈）

白2时，黑3连扳挖入白单关两子间是不易发觉的手筋。白若4位打，黑5断打，白来不及a位断。白4若下b位，黑a位粘，4位、5位是见合。

对攻结果将是黑胜。白大致只能在黑5后于c位粘，以后黑a、白d，以下形成转换。



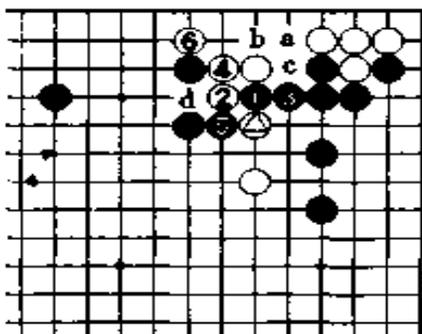
3图



(黑先)  
原图

### 扳

扳，在中央是基本的切断方法，但在边上时就要仔细考虑好次序和损得。

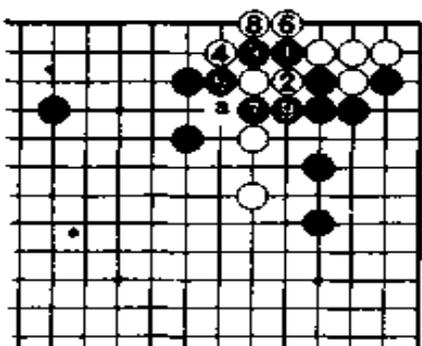


1图

### 1图(挖)

此形黑1虽能挖断白棋，但白2、4在边上抵抗，不光黑地大损，而且白△在黑断点上，尚有活力，黑难以接受。

图中黑3若下在a位，白则b位挡，以后黑c，则白d。

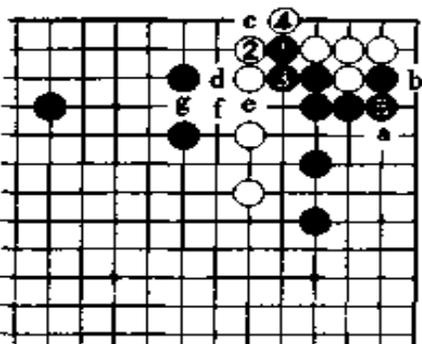


2图

### 2图(黑1, 好手)

黑首先在1位扳，白2时，黑3弃子是极佳次序。白4以下双方必然，黑7、9以坚实之形切断白棋。

黑3虽也能在7位挖断，但白3、黑9后，白留有a位的余味，所以非本手。

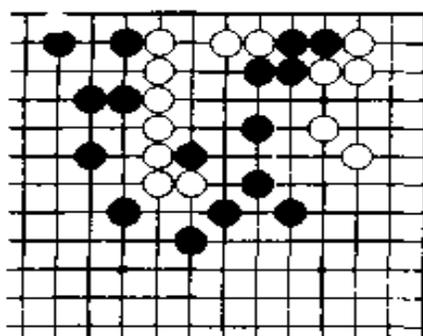


3图

### 3图(总攻)

白2若挡，黑即3位粘，总攻白全体。白4若在5位断，黑a、白b，黑再c扳阻渡。

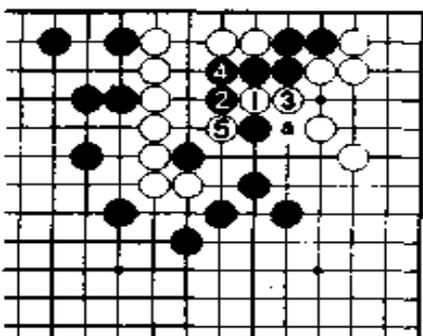
黑1这手若在3位顶，则白有白d、黑1、白5或白1、黑e、白f继而白g冲出的选择，黑的着法软弱。



(白先)  
原图

### 挖

挖是将孤子投进单关联络处的手筋。与扳挖相比，周围的条件更需具备才行。原因载于《棋经众妙》。

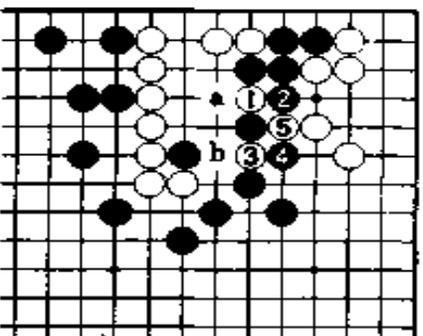


1图

### 1图(单独一步)

白1挖。黑若2位打，白3退，4、5位的断为见合。

但是，黑2从3位方向打吃，白若2位退，则黑a，白若a位断，则黑2位提，都能联络上。单独靠一步挖就能解决问题的例子算不上手筋，而且很少出现。

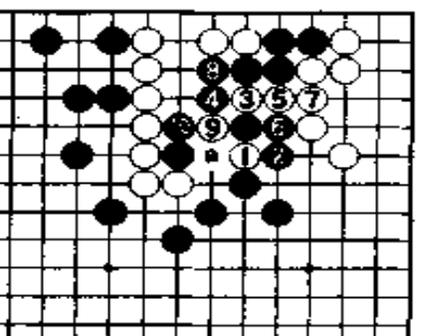


2图

### 2图(白1、3, 手筋)

黑2时，白在3位再挖一手，黑若4位应，白5断，a、b两点见合，白切断成功，大棋复活。连挖是此际的手筋。

黑4如在b位打吃，白4位退，仍然能以见合点切断上下黑棋。对杀无疑白胜。



3图

### 3图(前后次序)

连挖时，次序十分重要。白若先在1位挖与黑2交换后，再于3位挖，则被黑4、6首先利用，对白9，黑有10位好手。白1与黑2的交换成为撞紧气的恶手。

白1时，黑2若从a位打，则白2位退，白成功。

## 压迫的手筋

压迫比封锁稍缓，这种手法适用于对方棋子在一方有退路时。压迫固然会巩固对方实地，但更适用于形成己方势力的场合。它是极基本的手筋，在一般的定式和布局中经常使用。这种手段通常只对第三线的棋子行使，如对第四线的棋子进行压迫，常会因对方获实空过多而招损。

对手反击时往往形成乱战。由于时有征子问题产生，所以必须对周围的情况予以充分注意。

### 1图（尖）

白1尖，意在阻止黑向中央发展，并将黑往更低位压迫，同时把自己的势力从右边扩大向中央。此时，黑若a位应，白b扳头，继续压迫。

若要扰乱白的意图，黑在b位轻灵地跳有力，白当然也顺势再于c位跳。

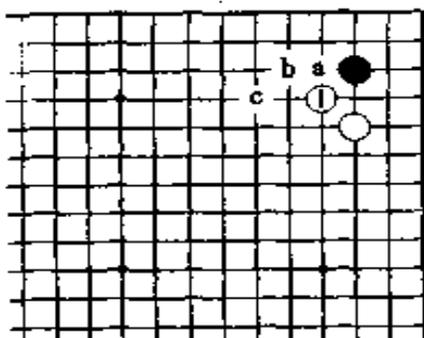
### 2图（靠长）

白1、3靠长，目的不仅在于压迫，还包含有封锁黑棋之意。白欲遇敌进，引诱黑的反击。

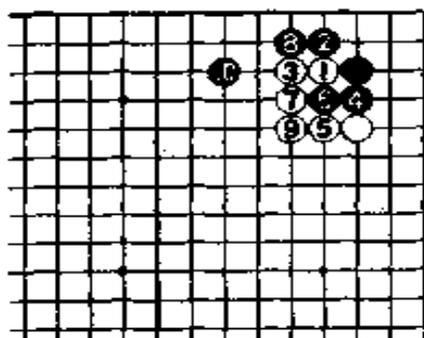
对白1、3，黑以6位冲后8位爬对抗。白9粘，黑10飞出，黑不坏。白9若10位跳，黑9位断进行作战。

### 3图（靠退）

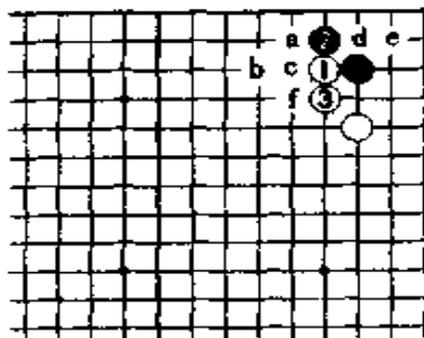
白靠退比靠长更为安全，但黑也相对轻松。白3后，黑若a位长，白b位跳，继续压迫。黑若c位扳，白d位断，黑e、白a以下形成转换。



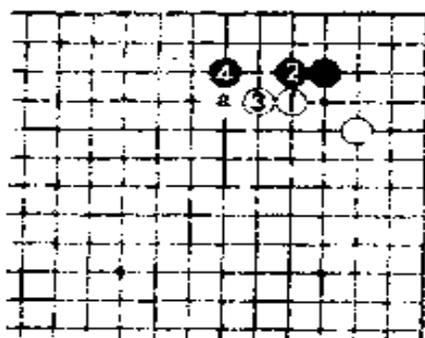
1图



2图



3图

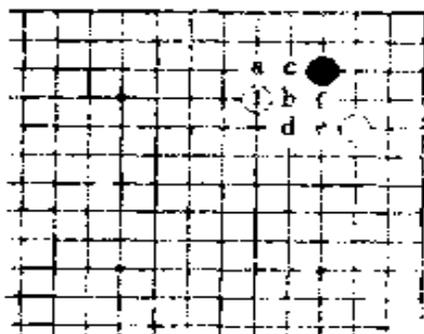


4图

#### 4图（飞压）

这可以说是压迫手法第一课中的手筋。此形如同骑在对方肩上，总比对方先行一步。

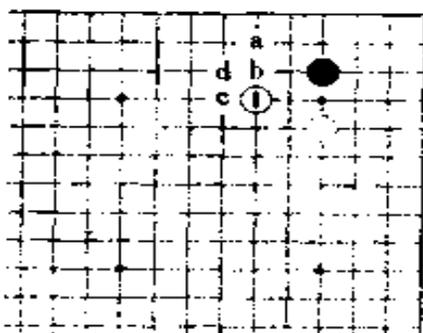
黑先在2位爬一手，对白3，黑利用边的特性于4位跳，反抢在前头，是最佳应法。到此为止，双方着法皆是定式，白瞄着以后再于a位压。



5图

#### 5图（大飞压）

这种着法不拘泥于压迫，还有期待对方反击，将局面导入混战之意。此时，黑若a，则白b；黑若c，则白d；对黑b，白d应以期压迫。黑若e位跨出，白f抢入，以下开始作战，白1是将棋引向“大斜百变”难解定式的开端。

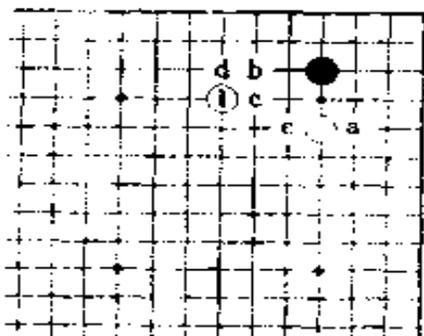


6图

#### 6图（飞压）

注意：虽然同是飞压，但白子位置与4图不同。由于本图白子更靠内侧，白1封锁之意更强。

黑如a位应，白大满足。黑若b位托，白面临c或d的选择；c点是平稳的压迫，d点将遭黑c位断，导致含征子意味的混战。

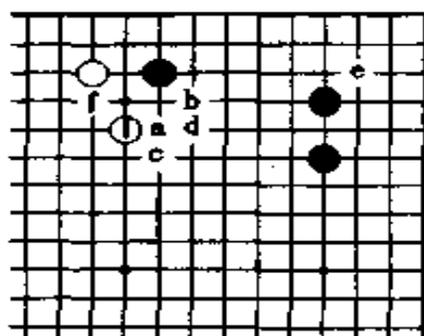


7图

#### 7图（大飞压）

由于本图白子比5图更靠内侧，故黑是不易出头之形。反过来，白1对黑子的影响也相对微弱，即使黑脱先，白也没有什么严厉手段。

这也是定式的一形，此后黑或a或b。黑b时，白c则局势平稳；若白d，则黑e靠出开始战斗。

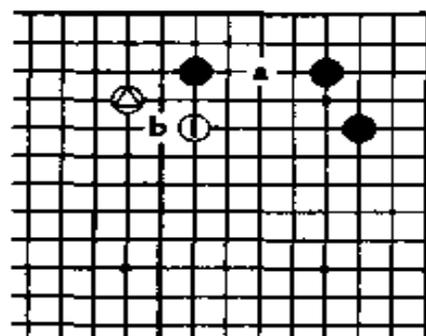


8图

### 8图(飞)

白1不愿让黑在a位关，并瞄着b位的飞压。黑若a位应，则白c位扳加强中腹的势力。黑若d位应，则白c点三三破坏黑空是好调。

不过，白这一手步子迈得较开，须防备黑f位反击。

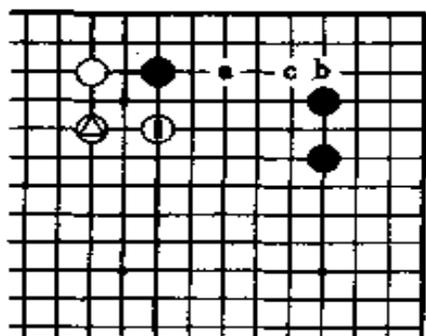


9图

### 9图(镇)

白1镇，若能迫使黑在a位应，则成为在中央获利的一手。但是，在此场合，黑仍有b位的反击手段，所以对局中走这类小飞之形时，常须算清征子关系。

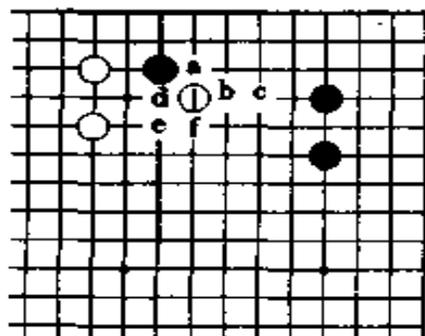
即使在有白△子时，白1镇也是压迫的有效手段。



10图

### 10图(曲镇)

在有白△的准备之时，白可在1位从容不迫地压迫黑棋。不过，在此形中，白a位打入和b位靠等都是有力手段，白1若在中腹起不了多大作用，被黑c位补后，白反而有损实空。

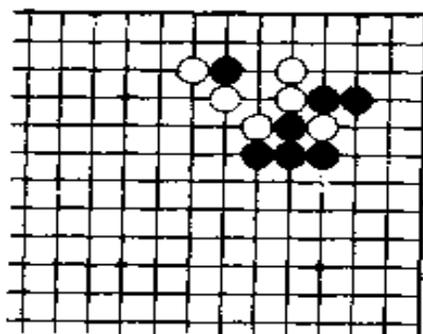


11图

### 11图(肩冲)

前图中，同属压迫手段的还有白1这样的手法。黑若a位长，则白b位长或c位跳，皆成好调。

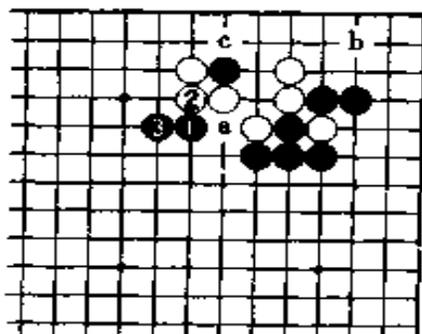
必须提防黑d、白e、黑f的反击。关键在于征子关系，对此将在后面用图说明。



**打**  
 从上面打而使对方从下面接的手段，具有尽量压迫对方的机能。如果能利用打吃迫使对方撞紧气，从而产生后续的压迫手段，那就更精彩了。

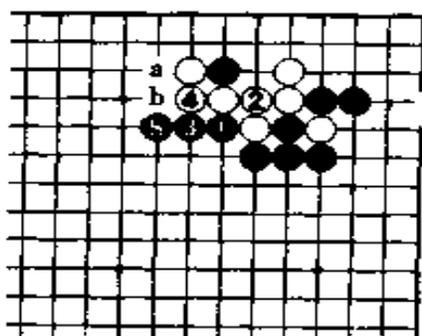
(黑先)

原图



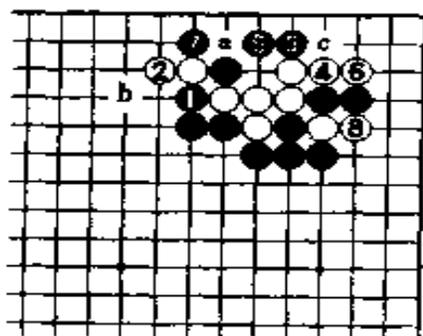
**1图(肩冲)**  
 黑1肩冲是意含2位断的急所。令白2粘后，黑3长，充分达到压迫的目的。  
 但现在黑a位打已不成其为先手了，反倒是被白a位利的概率更大。白2若下在b位，以后黑2位断，白c位抢吃时，黑也无法在a位利。

1图



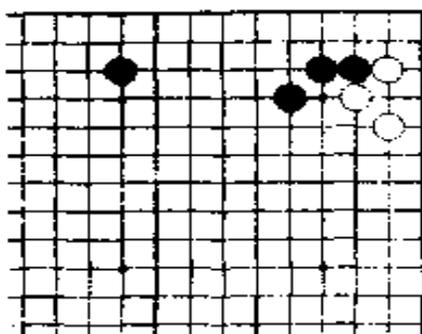
**2图(黑1, 次序)**  
 黑此时应1位打，定形后再于3位长。白2若在4位粘，黑于2位提，先手扩大了势力，黑可满足。  
 白4若脱先，黑不仅有黑a、白4、黑b的封锁手段，单在4位卡断也相当严厉。

2图



**3图(薄味的根源)**  
 黑1断，对白2，黑3是最强手段。若担心白6、白8的转换，黑3可走a位下立，以后3位和b位是见合，这是简明易着的手筋。  
 白2若下a位，黑在2位打好；白2若在7位立，黑则有c位利。

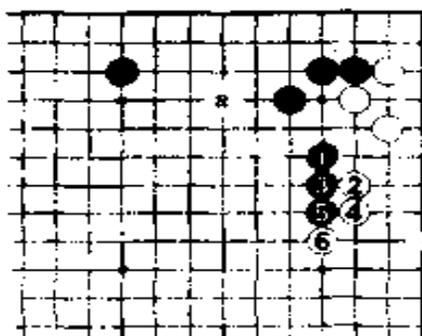
3图



(黑先)  
原图

### 大飞罩

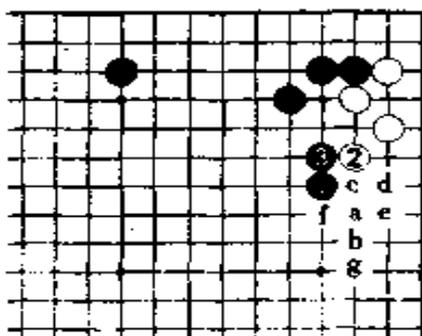
夹击，还是压迫？对局时常形成这种需要选择的局面。此形由于上边开拆很宽阔，故选择压迫较理想。



1图

### 1图（小飞罩）

黑1小飞罩也有力，令白2应后，起到防备白a位打入的作用。但被白抢先一步出头。黑很难受。黑若3、5位压，白4、6在右边所得甚大；黑若放置不顾，被白3位反压后，上边动摇。

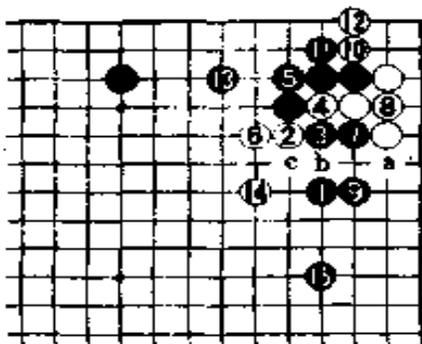


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1大飞罩。白2位补与黑3交换后脱先是普通的进行，此后，白或者a位或者b位跳出，或者等黑c、白d、黑e后，再度脱先。

白2也可在a位跳出，但这样白既处于低处，又形薄，且黑以后f、g位等的手段严厉。

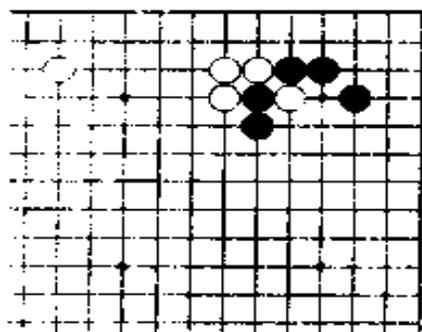


3图

### 3图（白的反击）

效率高的着手，总是伴随有遭到反击的危险。此形中的白2跨就是一种反击。黑3扳、5粘，诱白6长，以下至13止黑左右行棋，还有a位的先手利，黑形不坏。

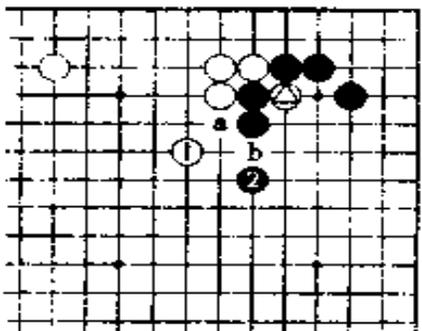
白6若下b位，黑c位封锁是手筋。



(白先)  
原图

**跳**

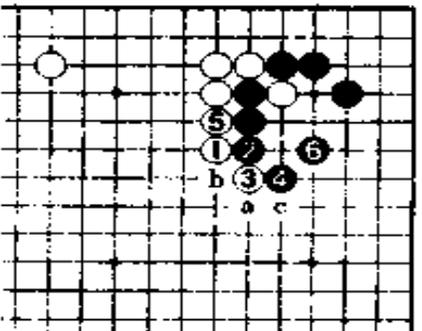
压迫的手筋、步伐若不能抢先于对方一步，威慑力就不大。首先压住对方的头，以后再补强自己的弱点，这是要领。



1图

**1图(小飞)**

白1的小飞是出头的手筋，远胜于白a、黑b被黑抢先一步的形。但由于黑2位应后，白△子没有发挥一点作用，故白1之着也有所不满。应该再推进一步，追求更有效的手筋。当然，出动白△是无理的。



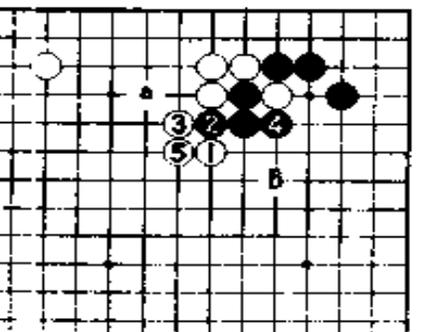
2图

**2图(白1, 手筋)**

白1跳。黑若2位长，白3扳头，利用黑气紧之点，白5先手补上弱点。

此后，白下a位是势力上的好点。黑6若在a位打，白b、黑6后，白c位断作战。

白1若下3位或b位，由于间隔过大，将遭受反攻。

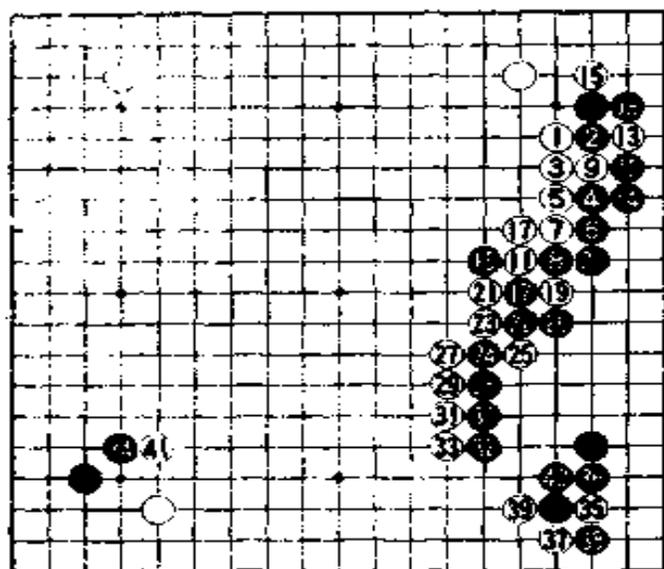


3图

**3图(通常)**

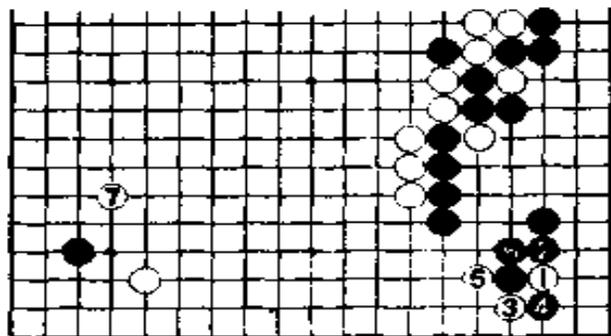
对白1跳，黑2先冲一手，使白棋出现断点，然后回头坚实地吃住白一子。这时黑留有后续手段：白若5位粘，则黑有a位的觑；白若a位虎，则黑有5位的断。因此，白在相对重要的5位粘，形成通常的两分局面。

此后，b点是双方势力上的要点。

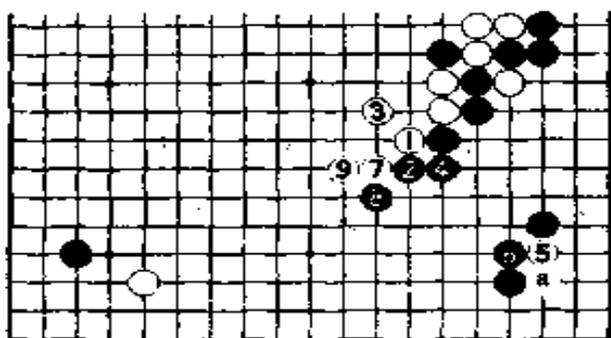


【参考谱4】

第22期本因坊战 白 坂田荣男  
第5局 黑 林海峰



参考图1



参考图2

飞压

压迫的手筋须以全局的构想为其背景。有的时候，由压迫而产生势力的构想甚至成为一盘棋的中心问题。

【参考谱4】

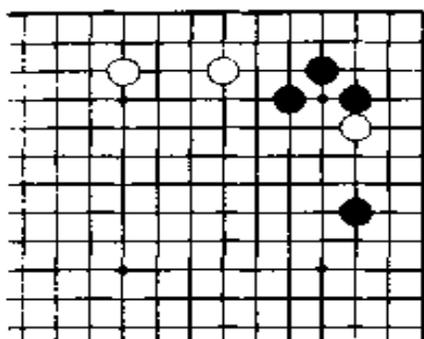
这是一局历史性的名谱，白1以下将赌注全部押在压迫上。在这次挑战比赛中，坂田曾两次成功地实现了这种构想。对白棋来说，这是一种需要勇气的下法。

参考图1（快速展开）

由于参考谱黑34是绝好点，故白33的压如改在1位靠试黑应手（黑若2位应，白3、5先手得利），再掉头于7位大斜飞压的构想，也是相当有力的。黑2若在3位应，角上留有余味。

参考图2（角上有余味）

第3局，参考谱中的白25改为单于1位扳，以下至白9后，黑转向上边打人。右下角以后白于a位挡甚有味道。角上如完全没有利用，白如谱下法就嫌稍损。



(白先)  
原图

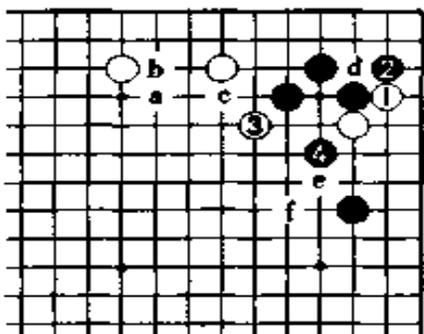
### 飞压

压迫的手筋很明显，但务必使这种手筋发挥效力。由于条件变化，有时能先手利的手筋作用并不大。这里，白棋欲在上边扩大模样……。

#### 1图（白1、3，次序）

白1扳，与黑2交换后，再于3位飞压是次序。黑4位应，以后瞄着黑a、白b、黑c的反击。黑2若在4位飞，白d位打简单成活。

根据周围情况，白3可以考虑走e位或f位。

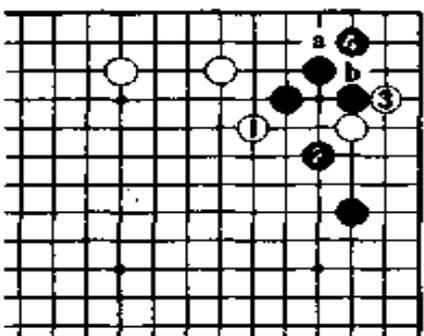


1图

#### 2图（次序前后）

若先做白1、黑2的交换，白3再扳时，黑4虎，白棋无法做活。白先在3位扳时，黑若4位应，则白不一定在1位压迫，而可能在2位出动作战。

白3若下在4位，以后黑a、白3、黑b，白没有棋。

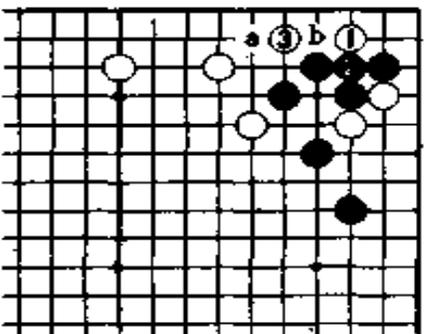


2图

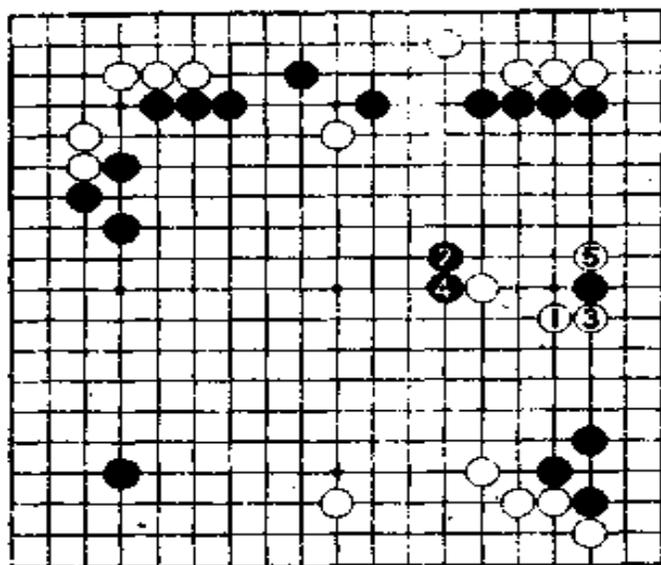
#### 3图（扳的效果）

1图后，白1、3的利用明显。白虽所得无几，但在细棋局面时仍关系到胜负。

白3也有在a位尖，瞄着b位拖回白1之子的手筋。白1的利本是弃子，但也可以象拾穗一样地拣回来，不可轻易浪费。

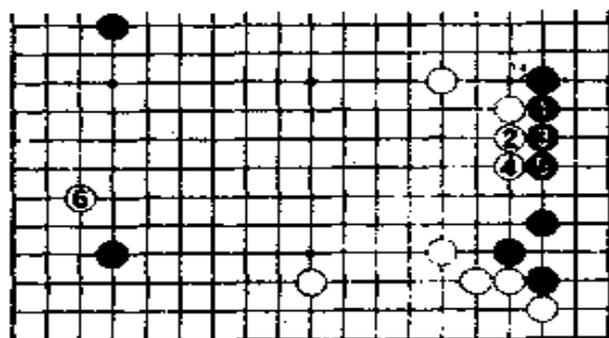


3图

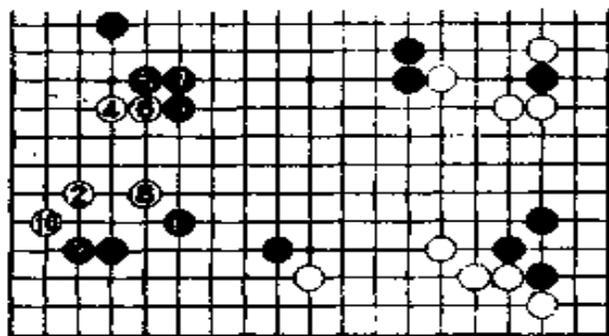


【参考谱5】

第6期本因坊战 白 藤泽库之助  
循环赛 黑 坂田荣男



参考图1



参考图2

肩冲

肩冲是最直接的压迫方法，在中腹模样成为中心的对局中，肩冲常常被采用，成为全局作战的轴心。

【参考谱5】

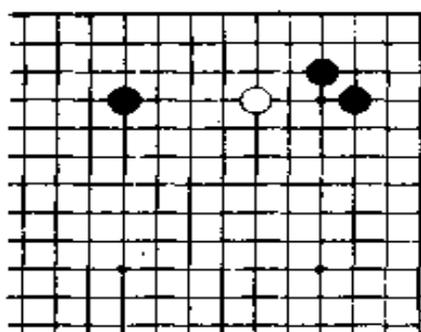
对白1的肩冲，黑2也还以肩冲反击。到白5的转换是双方大势所趋。白得实利，黑成中腹模样，这一对比越发明确了。

参考图1（白的希望）

参考谱中的黑2如在1位应，则是白的希望。白中腹形成的厚味制约了黑左上一带的模样。白6挂后，成为白实利胜于黑势力的局面。参考谱黑2的反击是强手。

参考图2（常用手筋）

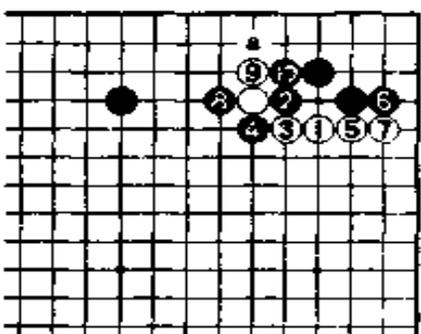
接参考谱，黑1再度肩冲，顺调巩固左边的模样。对白2挂、4拆，黑5仍以肩冲应对，中腹的模样大致完成。



(白先)  
原图

### 肩冲

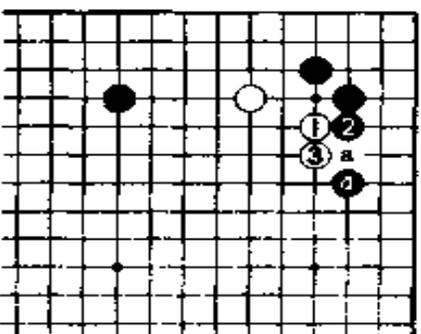
肩冲压迫的基本手筋，应用范围广泛，如浅消、腾挪等等。由于肩冲必然使对方得到巩固，故须对此想好对策。还要十分留意后续手段。



1图

### 1图(白1, 手筋)

当白一子受到夹击，想到1位肩冲，以造成黑的低位，理所当然。黑2、4是最强的反抗。白5、7一气挡下，瞄着黑的恶味，虽放弃上边，仍是白可下之形。黑10之后，白还有a位下立的手段。黑2若下3位，要看征子关系。

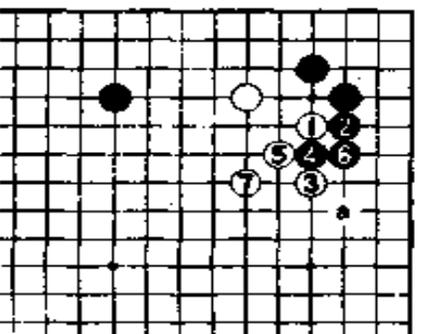


2图

### 2图(重)

黑2爬，平安无事。此时白3长，形重，被黑4抢先一跳，整块棋受攻。

由于角上的黑棋已相当坚实，故此时白3显得步调缓慢，起不到压迫之效。想从a位产生手段，几乎无望。

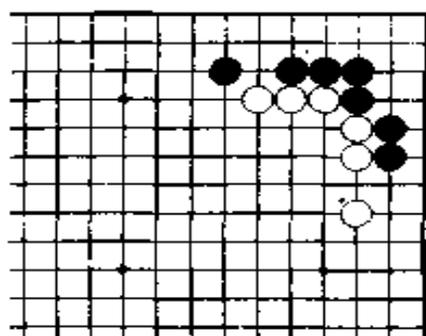


3图

### 3图(白3, 手筋)

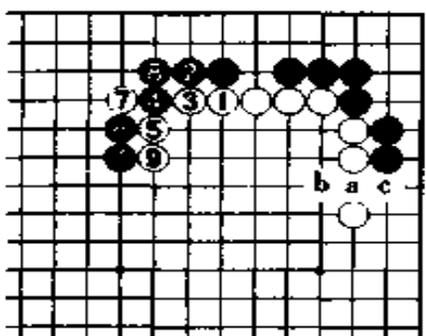
在对方势力强的地方，就应该考虑白3轻灵的跳，而且这一手还是抢先一步的压迫手筋。

黑若4、6反击，则白7补，由于白此时比前图眼位丰富，黑的a位跳也关系不大了。白1、3相关的两着为白棋带来了好结果。



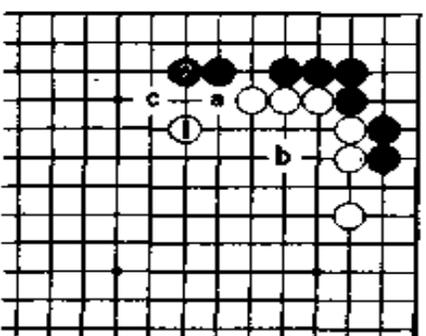
飞  
对局时各种情况都会有，既有甘落后手沉着地积蓄势力的情况，也有先手压迫后再说的局面。压迫的手筋和争取先手的手筋有时会混合在一起。

(白先)  
原图



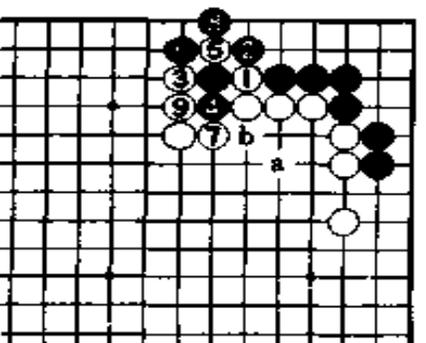
1图(重复的厚味)  
白1、3连压两手，白棋可谓厚矣。但黑4、6反抗后，白连势力带实利都送与黑棋，全局效果如何，尚属疑问。而且，就在白的势力圈上，黑尚有黑a、白b、黑c利用的手段，可以说白厚味重复了。

1图



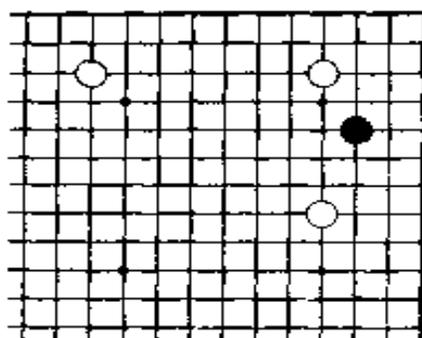
2图(白1, 手筋)  
白1飞，黑2不得不应，白可满足。白1既缓和了黑a位压头的严厉性，又向中腹扩张了势力。虽然b位附近还留有一点薄味，但“兵贵神速”，白转向其他要点。以后再在上边下子，白将下在c位。

2图



3图(后续手段)  
前图黑如疏于防备，不着黑2，白1冲后3位夹，黑被压缩到更低位。对黑4冲，白5以下包打。黑粘上二子后，即使再占据a位要点，白b位粘上，亦无大碍。白1若单下在3位，黑4、白7、黑1后，白不好。若形成白3、黑4、白1，则黑有5位下立。

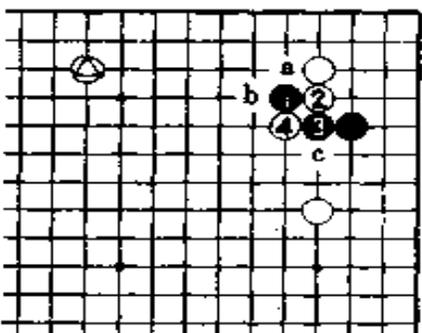
3图



(黑先)  
原图

### 尖顶

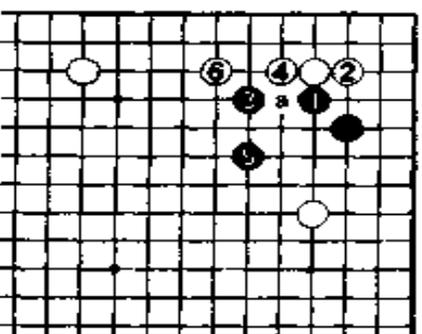
在纯粹压迫的手法外，还有一种根据对方的应手相机转化为压迫的手筋。假设右下角是白的势力，黑一子如何腾挪？



### 1图(反击)

黑1若飞压，将遇白2、4的反击。由于白有△的援军，黑将陷入苦战。白2若a位长，黑亦b位长，既补强自身，又压黑于低位，构成理想形。

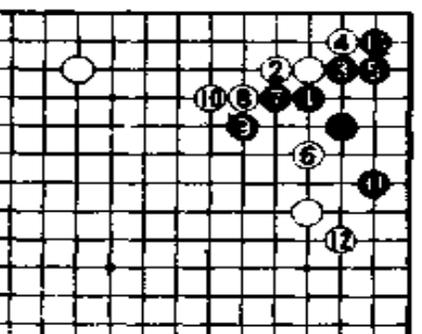
1 黑1若4位关，白b位飞起上边甚大。  
图 黑1又若在c位尖，白4飞好调。



### 2图(黑1, 手筋)

黑1尖顶，白若2位立夺黑根据，则黑3、5轻快跳出。黑3之手虽想在4位挡，但周围有白援军，被白a位断，则黑无理。黑3、5诱导白走4、6，既使上边白处于低位，又获得先手，黑大可满足。

2图

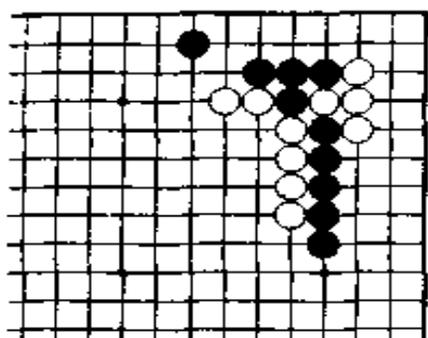


### 3图(治孤)

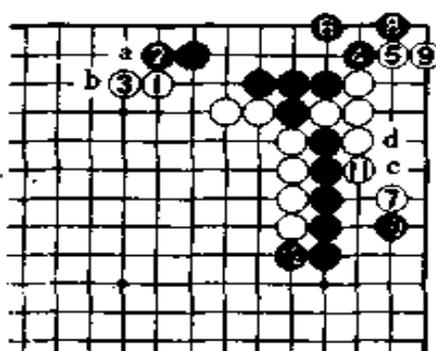
白2若向外侧长，黑3、5在角上治孤，不坏。黑1若先在3位托，白4、黑1后，白有在5位打的变化。

白6以下至黑13，黑一气定形。白6也有在10位沉着围空的下法。

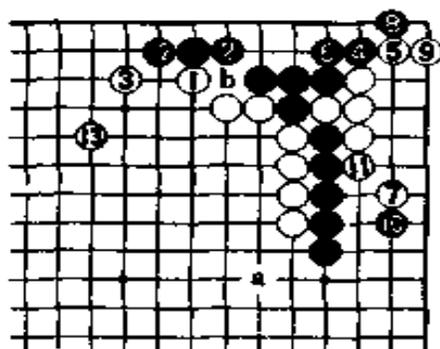
3图



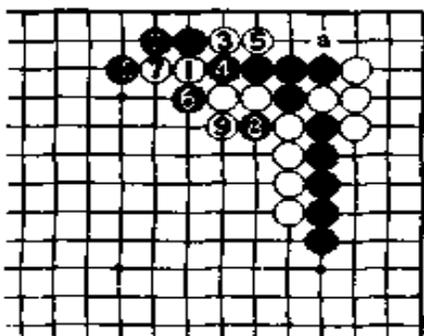
**尖顶**  
 这是强制对方退让的压迫手筋，对对方的二路小飞尤为有效。这一图中，白有征子有利的条件。  
 (白先)  
 原图



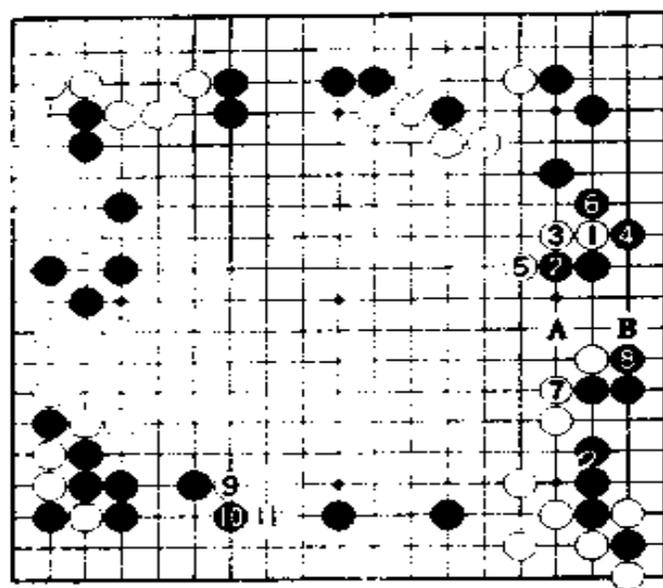
**1图(小飞压)**  
 白1虽是堂堂正正的压迫手筋，但不容否认，稍有一点让黑舒服了。黑2后，4、6求活，再转向12位拐，削弱了白的势力。  
 白7若在8位下立，黑a、白b、黑c、白d定形后，黑仍然得以下在12位。



**2图(白1, 手筋)**  
 白1的尖顶严厉。黑若2位退，白3跳，以下至白13，白形比前图更有效率。白13还有转向a位的余地。  
 黑2若在b位挤，被白12位连扳拦住，即使能摆脱复杂的战斗，结果也将不大有利。

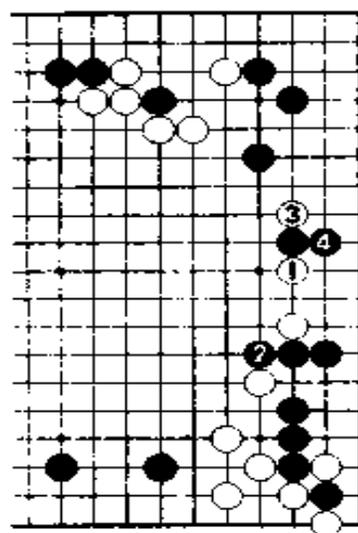


**3图(征子关系)**  
 黑2位的长是否成立决定着白1能否成功。白3、5后，黑6以下的征子成为关键。白7如在a位包打，得不偿失。  
 黑2还有在7位上扳的手筋，白的对策将是选择2位的断或3位的扳。

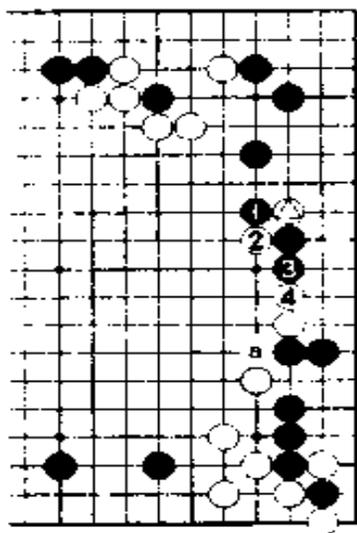


【参考谱6】

第14期名人战 白 大竹英雄  
第4局 黑 石田芳夫



参考图2



参考图1

靠

为达到压迫的目的，有时不光需要局部的手筋，而且还要考虑与全局的关联。后者在实战中更为重要。

【参考谱6】

白7挡，黑8只得爬，此前的白1时机绝好。白先手利用到白5，此后瞄着a位和b位的手筋。

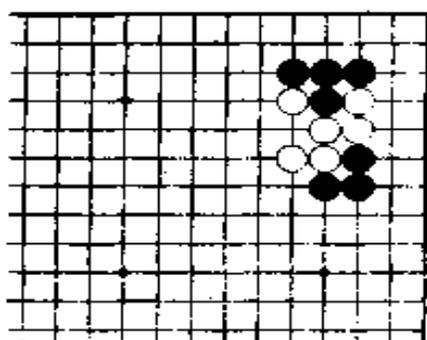
参考图1（手筋的含义）

白⊙的靠是瞄着黑1后白2、4位的手筋。在右下角，白早就看好了在a位和4位等处的利用。

参考图2（露骨的手筋）

白1露骨的靠，虽能先手阻渡，但效果甚微。黑2冲出后，白不光局部受损，而且在右边也没有什么了不起的

... 白色被点住了... 白1靠... 黑2... 白3... 黑4... 白5... 黑6... 白7... 黑8... 白9... 黑10... 白11... 黑12... 白13... 黑14... 白15... 黑16... 白17... 黑18... 白19... 黑20... 白21... 黑22... 白23... 黑24... 白25... 黑26... 白27... 黑28... 白29... 黑30... 白31... 黑32... 白33... 黑34... 白35... 黑36... 白37... 黑38... 白39... 黑40... 白41... 黑42... 白43... 黑44... 白45... 黑46... 白47... 黑48... 白49... 黑50... 白51... 黑52... 白53... 黑54... 白55... 黑56... 白57... 黑58... 白59... 黑60... 白61... 黑62... 白63... 黑64... 白65... 黑66... 白67... 黑68... 白69... 黑70... 白71... 黑72... 白73... 黑74... 白75... 黑76... 白77... 黑78... 白79... 黑80... 白81... 黑82... 白83... 黑84... 白85... 黑86... 白87... 黑88... 白89... 黑90... 白91... 黑92... 白93... 黑94... 白95... 黑96... 白97... 黑98... 白99... 黑100...



(白先)  
原图

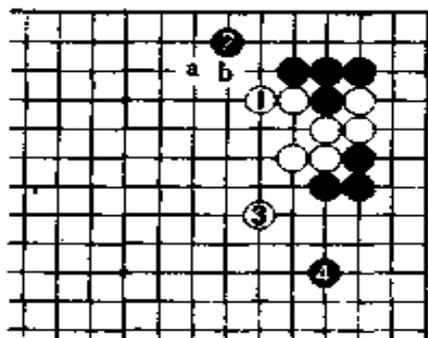
### 跋

压迫的全部要谛就在于跑在对方前头一步，并压抑住对方的头。但是，有时也会因操之过急而反给对方好调。

#### 1图（慢一步）

白1长，黑2飞出，白慢一步。白3很想在4位一带夹击，但这样下极需勇气，也要看周围的情况，因白自身眼形不足。黑4后，白虽有a位的飞压，但对黑影响不大。

黑2若在b位跳，是气紧的恶形。

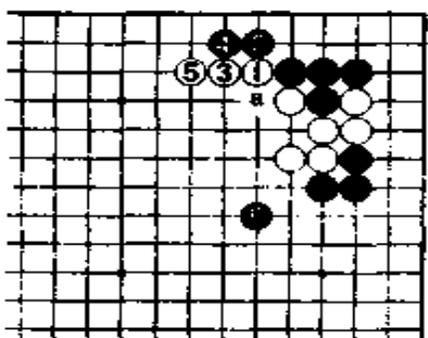


1图

#### 2图（操之过急）

白立即在1位挡，也难以期望成功。黑2、4爬后转向6位，相当充分。黑2还可于a位打，试白应手。

前图过缓，本图过急，都不算手筋。只有既照顾到自身弱点，又压迫对方的中庸之道才是手筋。

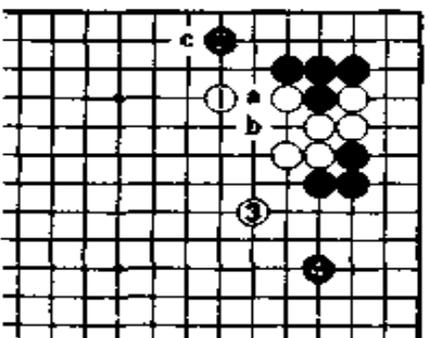


2图

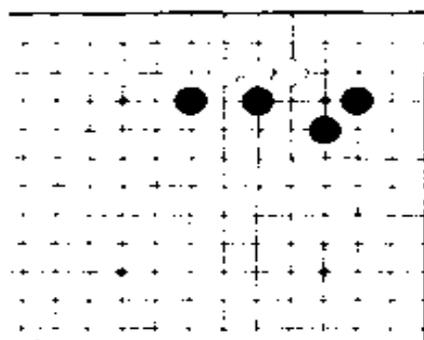
#### 3图（白1，手筋）

白1跳，手筋。不必担心黑a位的打，白由于有在b位开劫抑制黑之形，黑若打，白即2位跳下。白3既可如图舒展地飞出，又可视情况在4位方面夹击，这点与1图相同。

此后，白尚有在c位靠的封锁手筋，这正是白1步子多迈开一路的效果。



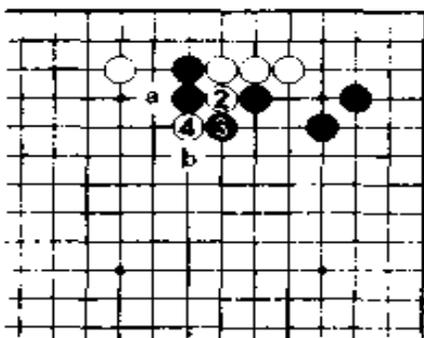
3图



(黑先)  
原图

**并**

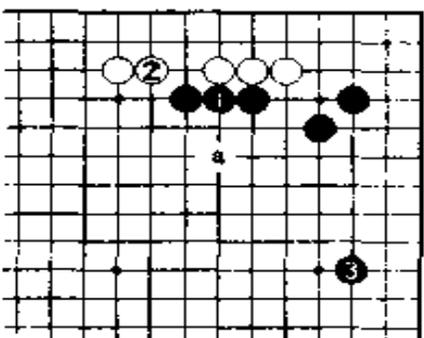
棋谚云：“利宜远”。以压迫为目的先手利，应尽可能在接近中腹的地方利。



1图

**1图(无理)**

黑1挡切断白棋，但在这种情况下无理。白2、4冲断后，黑若一意孤行继续下a位，白则b位长，踏着左右两边的黑棋。

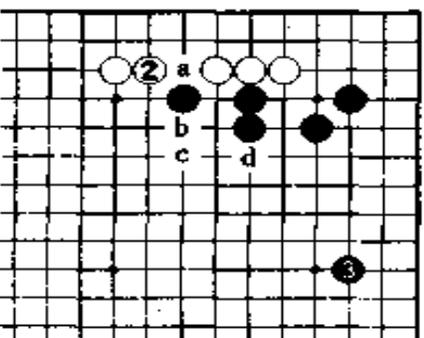


2图

**2图(薄弱的外势)**

黑1粘，白2渡理所当然。黑3拆，虽属正常进行，但黑这时的外势有被白在a位一带侵削的薄味，黑模样的规模实际上比看上去的小。

黑1这手由于紧贴于白坚实之处，故效率不高。

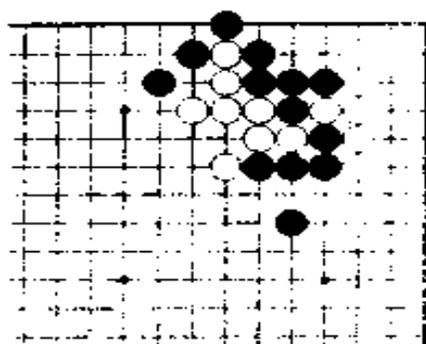


3图

**3图(黑1, 手筋)**

黑1以并先手利才是手筋。在此预备一着后，就产生了a位的手段，白大致在2位应，黑3拆后形成的黑模样比前图厚实。

黑1虽也可考虑b位和c位，但这样黑在d位一带仍有薄味，不能说是本手。



（白先）原图

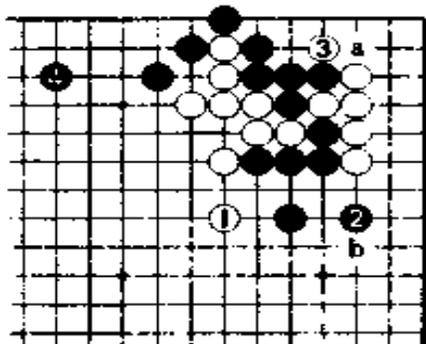
## 二间跳

二间跳是最大步的跳，虽严厉却薄弱，故应充分注意对方的反击手段。

### 1图（缓）

白1只考虑到中间一块棋的安全，让黑棋得到4位的拆，不及格。白3若从上边逼，由于黑有a位扳粘之利，其效果很成问题。

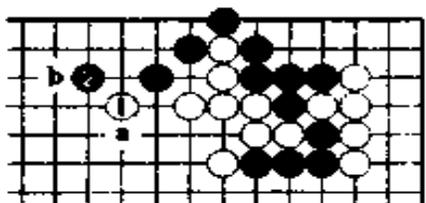
本来白很想在右边b位拆，如今也由于白1、黑2的交换而受损。



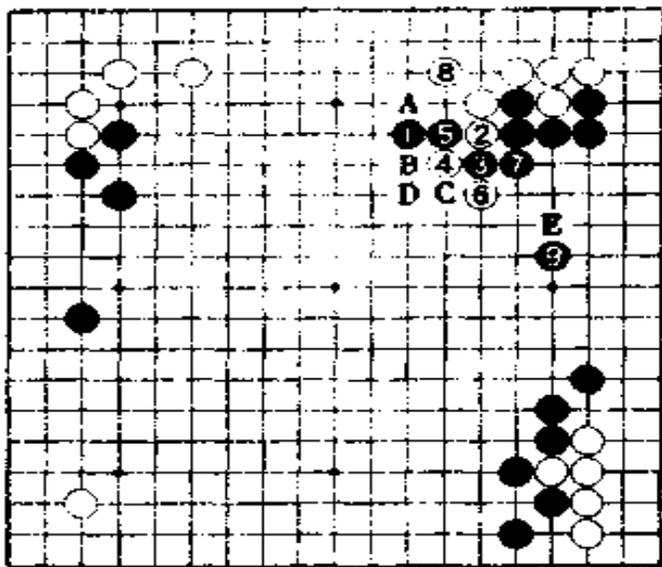
1图

### 2图（单跳）

白若1位跳，黑2跳出后，白意外地无趣。白1若下在a位，则黑舒畅地拆到b位。白即使不在c位跳，却总有先手利，所以白应该在上边更顽强地作战。

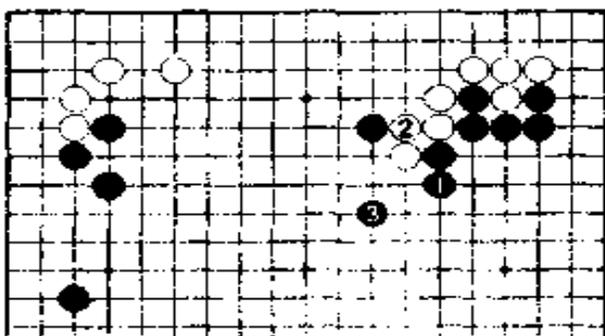


对白1位跳，黑2跳出后，白意外地无趣。

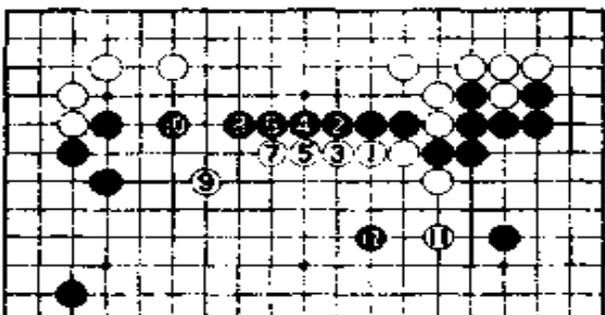


【参考谱7】

第3期名人战 白 木谷实  
循环赛 黑 桥本昌二



参考图1



参考图2

### 二问跳

有时，当初的目的是压迫，中途却转换为得实利，又有时，被压迫的一方通过反击，反转变为压迫的一方。

### 【参考谱7】

黑1的跳若改下在a位，白2、黑3、白5后，白以愚形出头，黑不好。另外，黑9时最强手是下在b位，以后是白c、黑d、白e位飞，黑无自信吧。

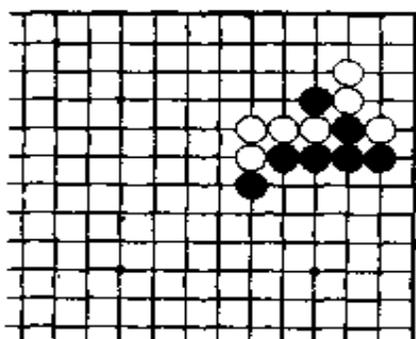
### 参考图1(强行压迫)

黑如欲强行压迫，参考谱的黑5可走本图1位长。令白2粘后，黑3位飞，大致达到目的。但是，白占有四个角的实地，黑也许觉得这样下会落空吧。

### 参考图2(以后的进行)

由于参考谱黑9转向了实利，于是白反过来以白1以下压迫黑棋。到黑8为止，黑不得已，无论何时黑板，白都将立即断。

图10所示 日本五枚棋谱



(黑先)  
原图

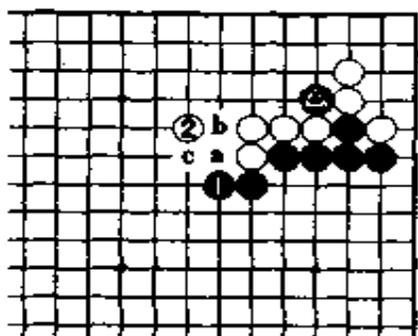
### 连扳

扳，是一种严厉的压制手筋，对对方弱点紧追不放时可使用。

#### 1图（缓手）

黑1长出虽是十分舒畅之形，但被白2应后，白实空相当大。又，黑1若在a位扳，经白b、黑c，被白2位挡住，仍是白实利优于黑外势。

幸亏黑还有●子存在。是否有法利用一下这颗废子呢？

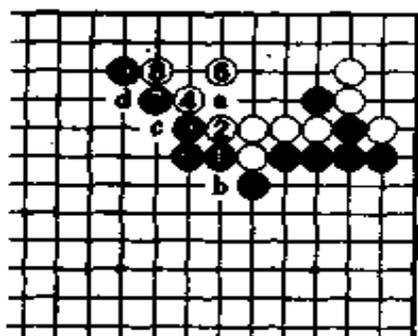


1图

#### 2图（黑1、3，手筋）

黑1、3连扳强行拦住白头。白4单扳是不给黑好调的手筋。但黑5粘，白6补a位弱点时，黑再7、9连扳。

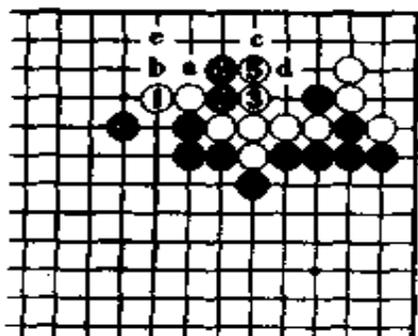
白4若在5位打，经黑b、白4、黑c、白7后，被黑在a位断后d位扳，白不行。



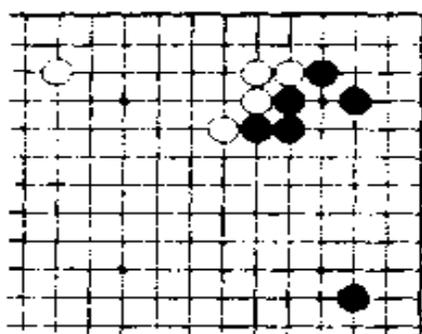
2图

#### 3图（断的味道）

前图白6若在本图1位长出，看似成立，且使黑连扳失效，但此时黑利用●子于2位断十分严厉。白5后，黑既可用于6位跳，又可a位拐，经白b、黑c、白d、黑e，黑活。



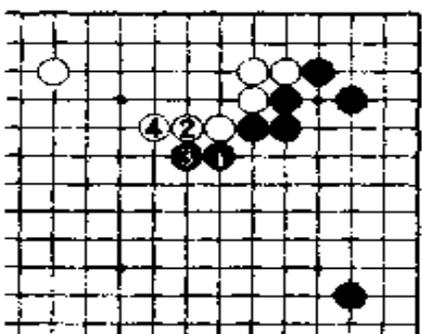
3图



(黑先)  
原图

### 夹

夹的原理与作为封锁手筋的尖顶相同。首先缩小出口，若对方强行突围，则以切断对抗。原图选自《活棋新评》。

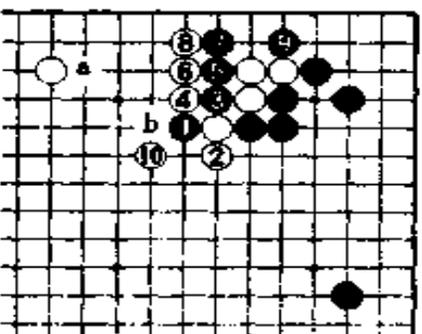


1图

### 1图(推车)

黑1扳，是压头的手筋。这种局面，由于白2、4总走在前面一步，黑犹如在后面推车。这样帮助白在第5线成空，不成体系。

黑1想在上边打入，但没有恰当的打入点，而且让白向中腹发展，右边的黑模样也将萎缩。

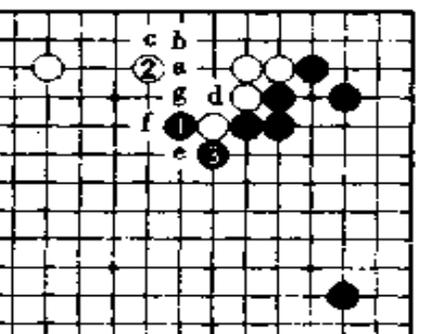


2图

### 2图(黑1, 强手)

黑1夹，白2若冲出反击，黑3断作战。白大致4、6弃子，黑先手吃住三子，是黑有利的两分。

白下10位后，黑留有a位靠的手筋，白10若下在b位，黑则有在对角引征的手段。此后，黑再围住右边，相当充分。

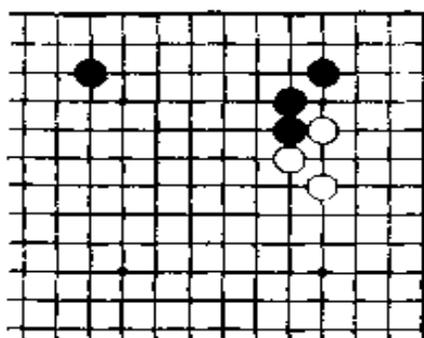


3图

### 3图(势力上的要点)

白2避开应是争先手的下法。但是，黑以1、3控制了双方模样的交接点，黑不坏。此形，还有黑a、白b、黑c的手筋。

白2若d位粘，黑3位挡，之后对白e，黑可下f位作战。白d、黑3时，白若g位图长，黑亦f位长，这与1图差别甚大。



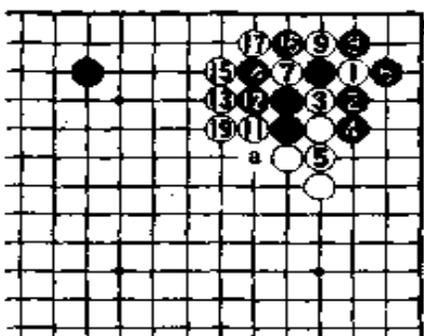
(白先)原图

### 扳

挡头的直接手法之一是扳，许多场合扳本身就是压迫的手筋。扳，虽有时会强化对方，但它却有不容脱先的压迫力量。

### 1图(后手)

定式中也有白1靠三三的下法，黑如2位反击，白即使征子不利，到19止，也能巩固外势。

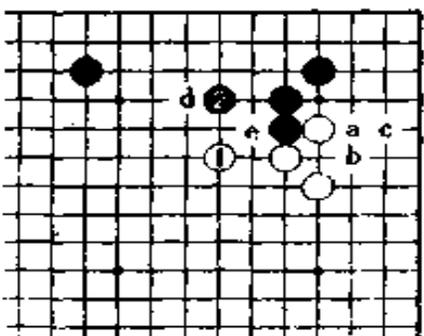


粘  
粘  
1图

只是白落了后手。由于角上先受到损失，一眼看去效果并不明显。黑2若在8位扳，白2位退，黑a位扳，也是黑的一策。

### 2图(关)

白1关之形重视中腹势力，是大家熟悉的。黑如果2位应，白得先手。这是平稳的两分。

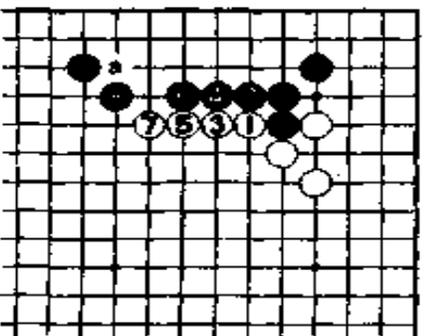


2图

不过，黑2若在a位夹，白b、黑c以争实地时，之后白再在上边下一手就显得缓。白棋下在d位对黑无影响，下在e位则重。

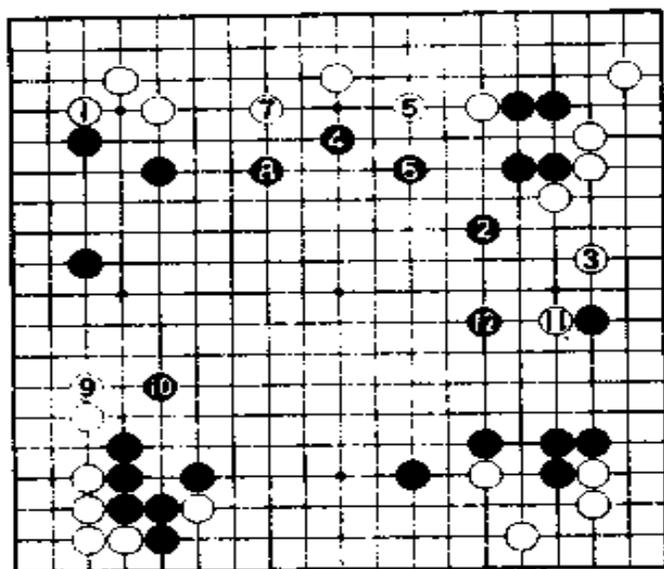
### 3图(白1, 强手)

上边如果没有打入的可能，白1扳定形也是有力着法。此形若被挡头很严厉，故黑2以下至6不得已。黑8也无法脱先，否则被白在a位靠，形薄。



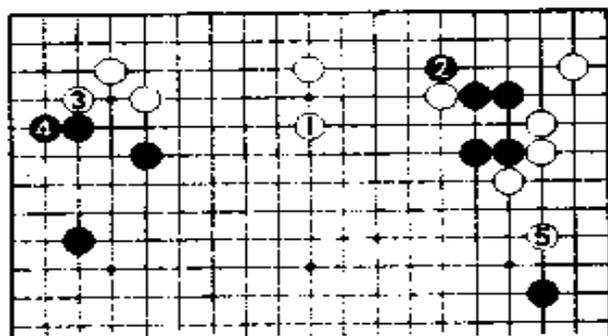
3图

黑地虽得巩固，但白中腹势力张大。根据全盘局面，有时这样下比前图更佳。

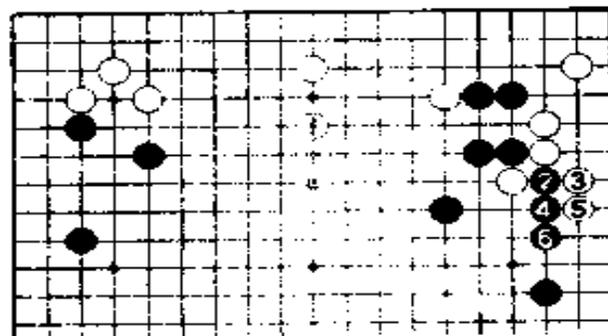


【参考谱8】

第29期本因坊战 白 石田秀芳  
第4局 黑 武宫正树



参考图1



参考图2

镇

镇，是最基础的压迫手法，虽比较宽松，但也有让对方无法反击的好处。值得担心的是镇会巩固对方的实地。

【参考谱8】

白1有点过于偏重实地，黑2以下至12，抓住这一机会，连镇数手，中腹模样大体告成。如此庞大的模样足以与四角的白地抗衡。

参考图1（沉着）

参考谱白1如在本图1位势力上的要点关是沉着的下法。黑2整形，白3、5拆步步为营地展开。白1、黑2的交换，是有关全局的利用。

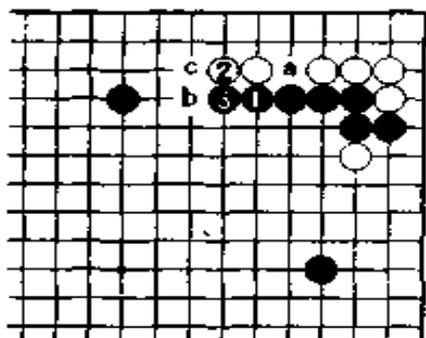
参考图2（慢一拍）

如参考谱白3时才在本图1位关，将慢一拍，黑2位断，右边成为模样。这一部分完成后，黑在a位镇仍是好点。反过来，白若在a位关，显得象废棋，不好意思下。

## 封锁的手筋

封锁和包围对方的棋是一种从全局观点出发的手法，它一方面限制对方的实地，一方面使己方棋子在外围充分发挥效力。当然，如果自己的棋形由于包围对方而暴露出弱点，或包围后的外势难以发挥作用，就必须重新考虑封锁的着想。

要包围对方，己方棋子数须多于所包围的对方棋子数，故应经常比较双方着数之差和外势效率。

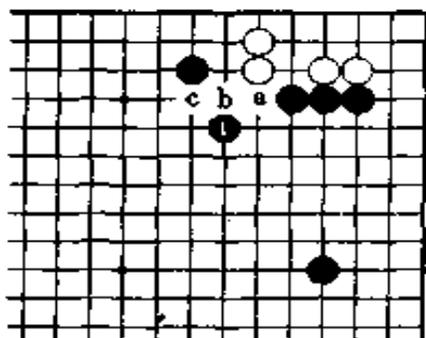


1图（压）

黑1、3虽称不上是手筋，但却是最基础的封锁手法。

白因有a位弱点，只得在2位长。即使在此后，白如b位扳，黑直接在c位断的手段也是成立的。白若c位长，黑亦b位长，黑外势更加坚固。

1图

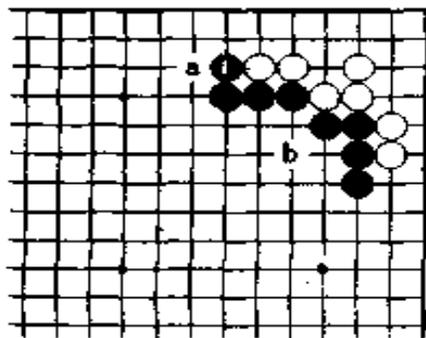


2图（两飞）

这是两飞的封锁手筋。黑1若a位压，有白b位扳的明显弱点。黑1若b位尖，白在a位冲，黑受重创。

黑1位封锁富于弹力，白不便立即在b位或c位挑起争端。白棋虽然是活棋，但被紧紧封住仍是很难受的。

2图

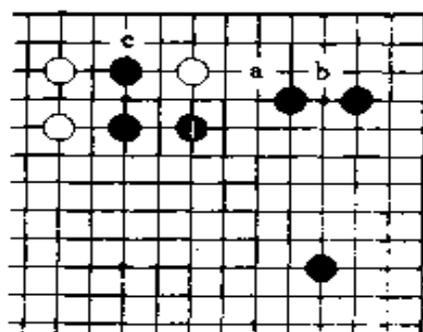


3图（挡）

此时的挡从完成封锁的意义上讲是相当有力的。黑不仅挡住了白向中腹的出路，还挡住了向边上的出路。

黑1的挡如果省略，白在a位跳出后，不光是在上边发展和增加实空，而且还产生了b位的攻击手段。

3图

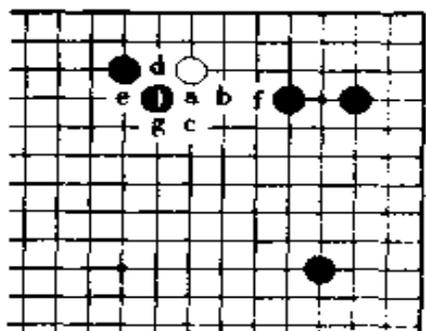


4图

4图（曲镇）

黑1曲镇，也是一种封锁手法。这与黑在a位守角白在1位跳出之形，形成一种对比。

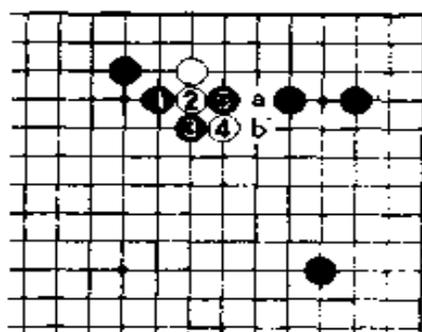
此后，白大致将以b位觑、c位托等谋求腾挪。黑即使角空被掏也没有关系，只要外势得到巩固，右边的模样就会越发变得壮大。



5图

5图（尖封）

黑1尖封看似步调迟缓，但一手就封住了白向中腹的出路。黑1若直接在a位压，经白b、黑c、白d、黑e、白f，白在上边大活，或是向中腹出头。又，黑1若c位镇，白1位尖；黑1若g位飞，则白c位靠，结果总能突围。

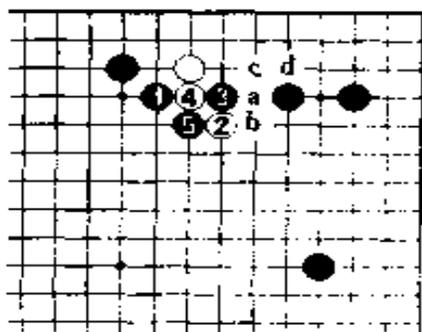


6图

6图（连续手筋）

由于黑1将出口开得很大，以后要阻止白出头就须下一番功夫。比如，白2压，黑就必须懂得3、5卡断之后的连续手筋。

此后，白若a位打，黑b位套打就是必不可少的第二手筋。

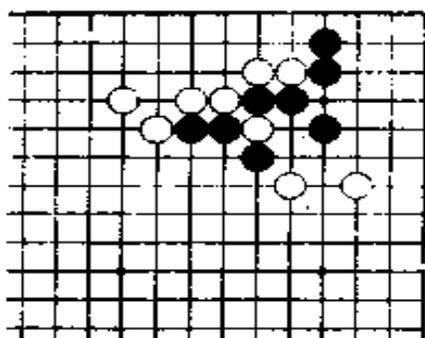


7图

7图（跨）

白2若飞，黑3跨形成与前图相同的封锁之形。白2若下在a位，经黑b、白2、黑3、白4、黑5，仍形成同样的封锁。又，白若3位尖，黑在2位当头一靠，白无后续手段。

白2若c位跳，是希望黑d位应后白2位跳出，黑如果不愿让白出头，可以不在d位应而在a位挡。



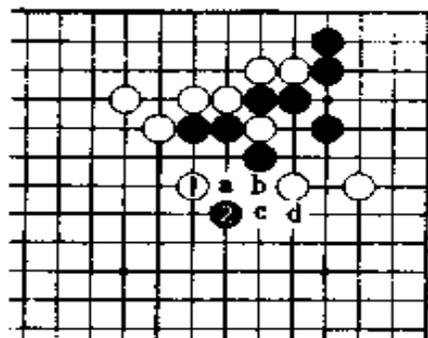
(白先)  
原图

### 打

若能以先手打封锁对方，那自然是理想形。但更为常见的手筋是先打一手破坏对方棋形，然后再封锁。原因载于《活棋新评》。

### 1图(不定形)

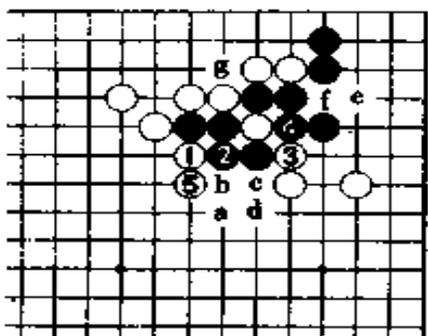
就这样立即封锁，效果不好。若白1，则黑2。以后白a、黑b、白c切断，但由于黑在d位断是先手，白这样下需要相当的勇气。



1图

### 2图(白1, 好次序)

白1打，先试黑应手。黑2若粘，白3定形，白5封锁。之后黑的跳出毫无威力，比如在a位跳，经白b、黑c、白d被完全封死。

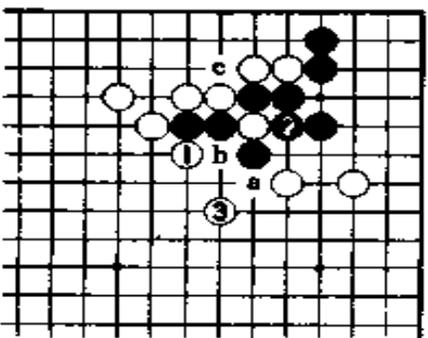


2图

白1之前，白c、黑f的利用似乎多少有点效果，但由于白有g位的断点，黑可能不在f位粘吧。

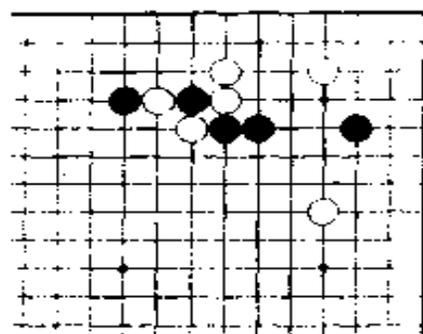
### 3图(轻柔的封锁)

黑2若提子，白3则以两飞之形轻柔地封锁。如果黑无论如何也不愿被封锁，黑2可改走a位冲出，但白在b位先手提子，同时消除了c位的断点，所以总的来看黑并不上算。



3图

根据周围情况，白3之手也有下在a位的。



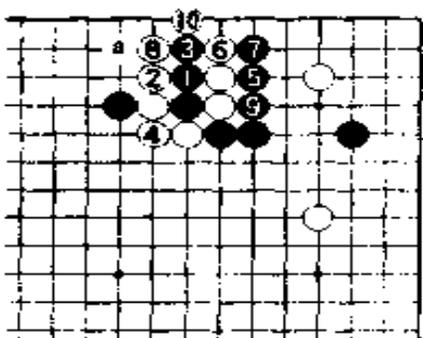
(黑先) 原图

**套打**

这应该是封锁手筋的第一课，一旦考虑到封锁，就很容易发现这种手筋。它经常作为跨或其它手筋的后续手段出现。

**1图 (逃则失败)**

这种棋让人很想在1位逃，但白2打、4粘后，黑无法逃脱。黑5以下形成包打，到白10止，黑⊙子完全失去活力已不言而喻。另外，黑5如在6位曲，经白5、黑8、白a，黑被杀。黑1是失败之着。

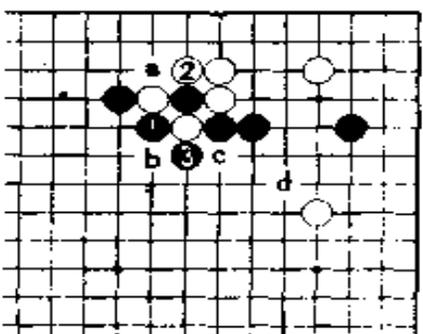


1图

**2图 (黑1, 手筋)**

黑1套打，白若2位提，黑3挡封锁。白2若3位长，黑a位提后大可战斗。

此后，白若粘劫，黑b位粘好，白若c位断，黑d位飞后可战。又，白若不粘劫，在b位断，但却无法胜劫。

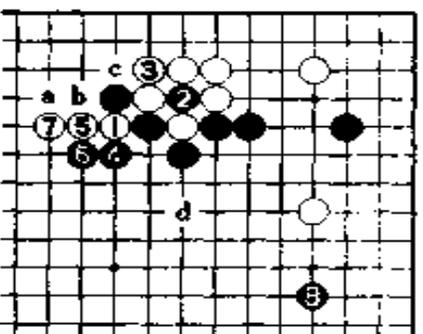


2图

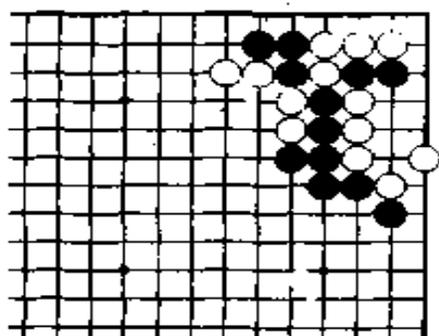
**3图 (此后)**

白知道无法胜劫，也只好于1位断。黑2提劫后再于4位打。黑8夹击黑一子，是充分利用外势的下法。

黑4若又在a位跳，期待白于b位打，则是一厢情愿。如此将遭白4、黑c、白d的反击，黑数子受到夹击，相当难过。



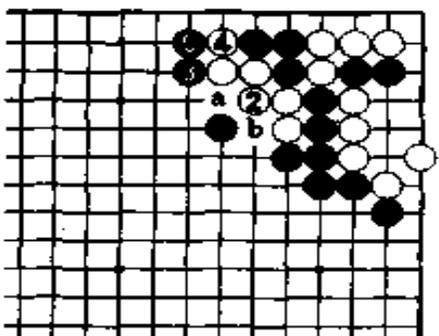
3图



(黑先) 原图

### 包打

封锁中效果最著者，莫过于先手包打。在多数情况下，它都是通过弃子紧气来达到目的。原图前提条件是黑征子有利。

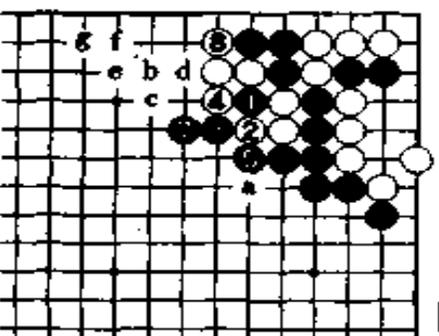


1图

### 1图(后手)

黑1觑令白2接，接着3、5挡下将白封住。此后，黑a、b虽有先手利，但已落后手，且断点甚多，给白留下了各种反击手段。

虽说要与全盘局面联系，但这种形总有点不够味。

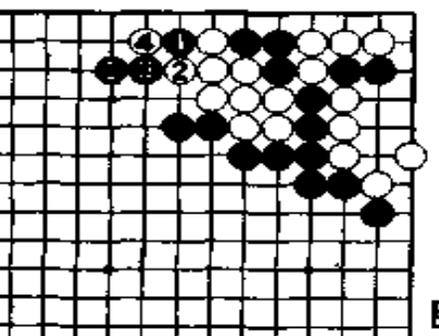


⑤粘 2图

### 2图(黑1、3, 手筋)

从黑1断下手，引出3、5的包打手筋。白4若从5位冲出，黑在4位粘，白8，黑a征子成立是这一手筋的前提条件。

白8若b位跳，黑在c位尖顶外势更厚，以后白d、黑e、白f、黑g，白被完全封死。

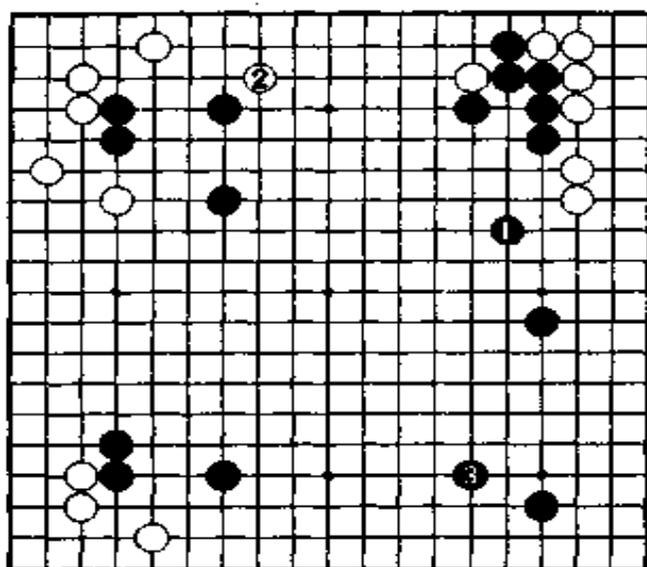


3图

### 3图(第二封锁)

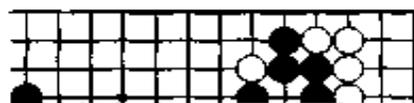
接前图，请注意黑还有1位靠的封锁手筋。到黑5止的形，黑虽比1图多损些实地，但断点少，尤其是曾脱先一手，使黑能在其它方面发挥先手作用，与1图差别甚大。

黑1若下在3位，稍嫌缓。



【参考谱8】

古豪精锐战 白 坂田荣男  
第12局 黑 小林光一



参考图1（薄形）

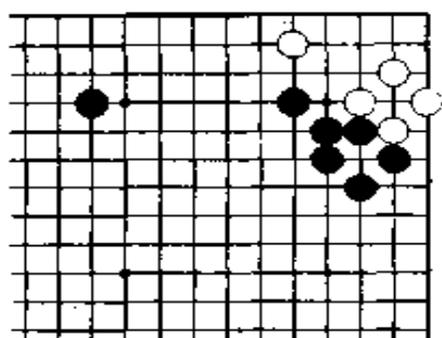
黑1这种使用蛮力的下法，是往对方

大飞

大飞是宽松的封锁手段，虽间隙较大，但可视对方动作而相应变化，富于柔软性。比起做外势，大飞更偏重于阻拦对方的出路。

【参考谱9】

黑1封锁，使黑棋全局厚实。上边和下边虽都可做模样，但黑的真意却在中腹的模样。



(黑先)  
原图

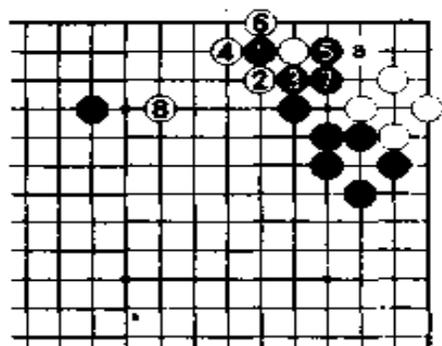
点

对局中常有这种情况：你在右边下子时，偏偏使左边有棋。同样，如图局面，你想到封锁时，应注意到在白棋内部的手筋。

### 1图（转换）

黑1靠，白若屈服，黑确能封锁白，但白在2位扳，必将形成转换。如此，不光黑上边模样消于无形，而且白还有a位活角的手段，黑损。

黑1若在2位尖，被白在1位爬，黑难受。

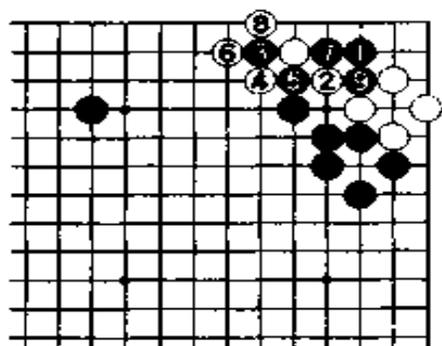


1图

### 2图（黑1，手筋）

黑1点。白如在2位应，此际黑3靠相当严厉，白若4、6求转换，黑以9止应对。与前图不同，角上白棋已死，两图有一手之差。

白4若在5位应与黑4位挡交换，角上仍留有味道。白4若7位团，黑走4位可满足。

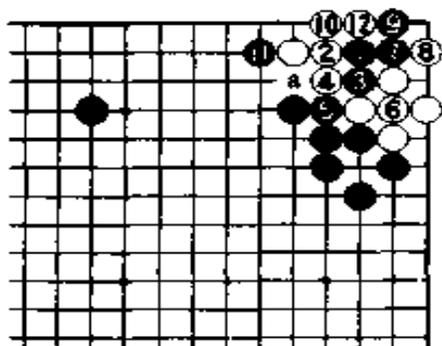


2图

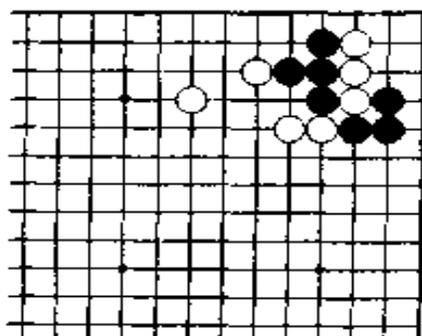
### 3图（始终有味道）

白2顶，好象是应对的好形，但黑3至5、7味道多，白相当难应付。结果至黑11，之后黑还有a位的利。

白2若在a位顶，经黑3、白4、黑5、白6、黑7，白被杀。白2在3位粘，黑11时，白在2位退让之形，大概是白最佳选择吧。



3图



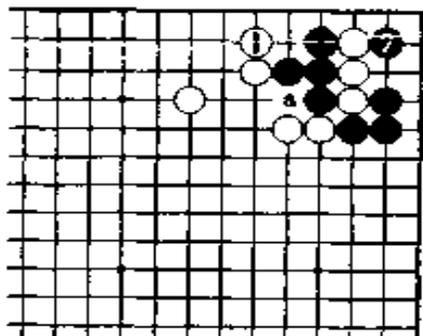
(白先) 原图

点

棋形越强固，封锁战术就越易成功。这是引诱对方挣扎，趁机巩固外势的手筋。白征子有利为前提条件。

1图(不够味)

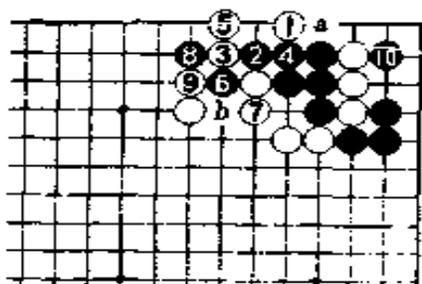
白在1位简明地立，与黑2交换，也不坏。白既有a位先手，外势与实利的两分也大致相当。但是，白还有取得更大利益的手段，如果将它看漏，白1就会成为事实上的恶手。请充分利用对杀手段。

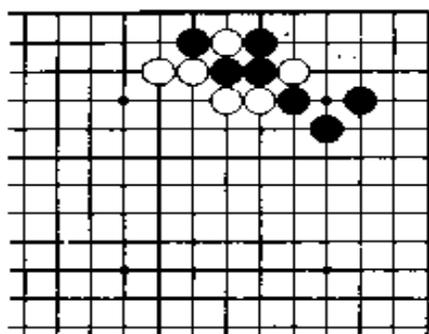


1图

2图(白1、5, 手筋)

白1点，瞄着a位渡。黑2、4时，白缠住不放，在5位立又瞄着a位。由于黑6、8的活动，白三子虽被拦截住了，但由于b位提是先手，白外势完整无缺。黑2若下在10位，则白a位，黑4下在10位，白仍下a位，黑6若7位打，白在6位接，白外势完整。

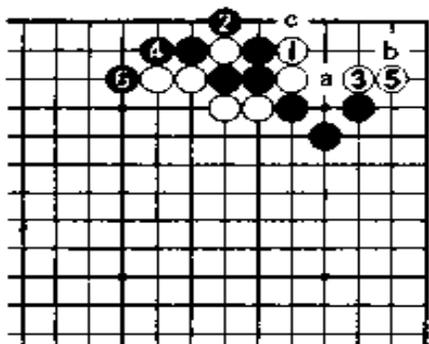




(白先) 原图

### 立

做活反而遭损的棋不如弃掉，如要弃子，就一定要考虑增大外势的弃子方法。在里面利用一下，在外面就能表现出巨大的差别。



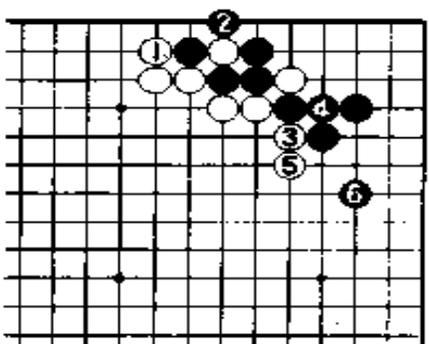
1图

### 1图(做活)

白1打、3靠，以后黑4、白5各自做活。黑4若在5位扳，白a位接，黑再于b位长，白c位立下对杀胜。黑若不在b位长，而走4位长，白b位扳轻松做活。

虽然双方都做活了，但黑6扳上来后，

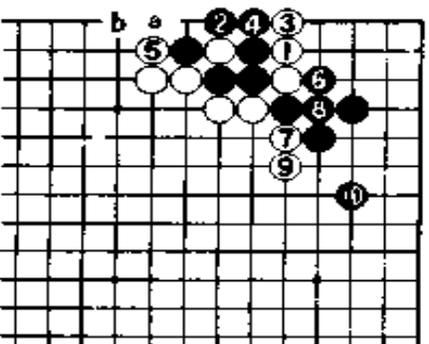
白形局促。白棋做活，反而受损。



2图

### 2图(实利大)

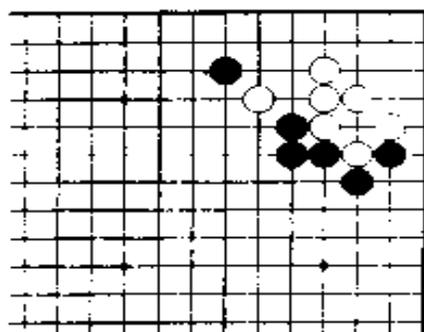
虽是弃子，白仅在1、3利则平常。黑2至6应后，确定空有25目左右。白外势薄弱，难以发挥较大作用。尽管此形黑要多下一手，但在这一两分局面中，白实难与黑抗衡，原因在于白弃子过于简单。



3图

### 3图(白3, 手筋)

白1打一下，并非为做活，而是为在3位立先手利使黑气紧。虽然白棋自己也撞紧了气，但准备弃子，故白不在乎。白5以下到黑10止，与前图比较差别甚大，黑空少五目，白外势方面还产生了白a、b的先手。



(黑先) 原图

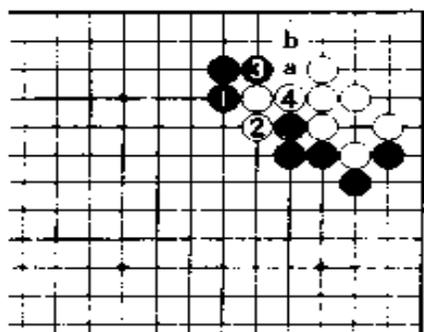
### 跳

飞跃到对方鼻子尖前抑制其出头的跳，是基本的封锁方法之一。这种方法由于自身断点较多，此后须有收拾的把握。原图载于《活棋新评》。

### 1图(慢一步)

黑1压，被白2抢先一步，封锁无望。黑3破坏白形，白4应后，黑右边反倒撞紧了气。

黑如果从4位向下冲，经白3、黑a、白b被阻止，不可能再有所得。

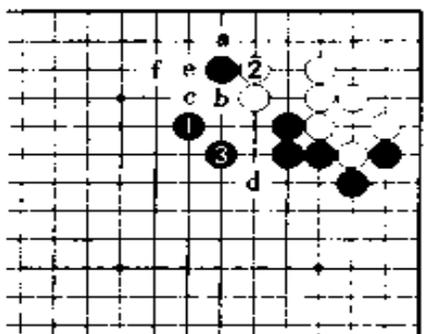


1图

### 2图(小飞)

黑1的小飞也是有力的手筋之一，但被白在2位双后，黑形稍嫌缓。黑3补，瞄着a位的下立，但由于有白b、黑c、白d觑的弱点，黑不满。

白2若在b位冲，经黑c、白e、黑f打，黑反获意外的成功。

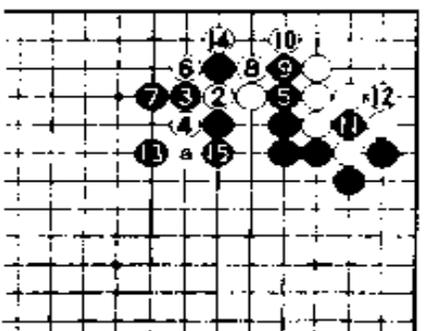


2图

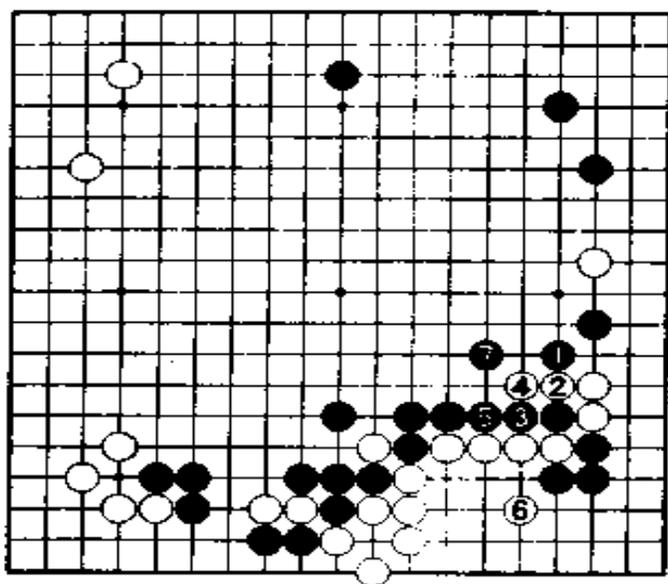
### 3图(黑1, 手筋)

黑1从正面跳是紧凑的强手。白2、4虽是最强抵抗，但黑5以下至11是好次序，13又是好手筋，成为白最恶的局面。

白4在8位双，令黑于4位或a位补后再考虑以后的对策，应是此时白的本手吧。



3图



【参考谱10】

十番棋 白 吴清源  
第2局 黑 桥本宇太郎

跳  
实战中，被对方突破包围网后，根据周围情况再度施行包围之例也不少。

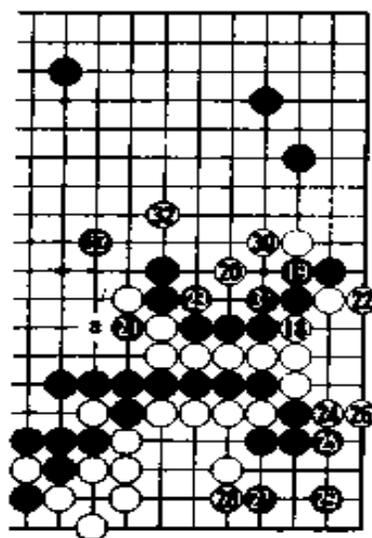
【参考谱10】

对黑1的尖封，白2、4出头，利用右边行棋的空挡在6位补一手。黑7跳，现在才进入了真正的封锁作战。

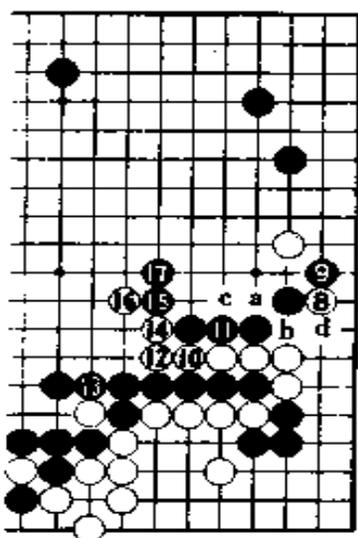
参考图1

(逃出)

接参考谱，白8托、10冲次序好。黑11若在14位退，经白a、黑b、白11、黑c、白d后，黑穷于应付。白暂时出头了。



参考图2

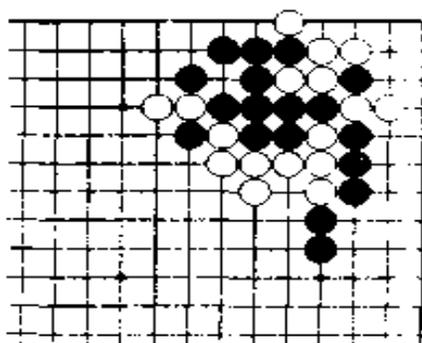


参考图1

参考图2

(再度封锁)

白18或20若下在a位，黑在角上做活后，白呈无眼被追击之形。白20破坏黑棋形，黑21断再度封锁。到黑29止，双方各自做活。白30、32开始出动，围绕封锁进行的战斗变化多端，令人眼花缭乱。



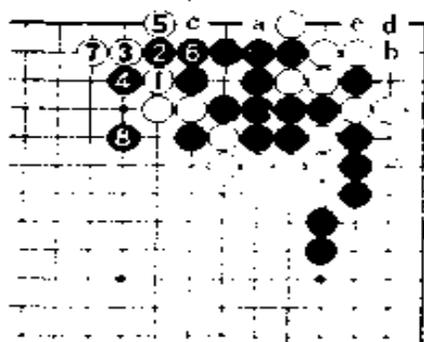
(白先)  
原图

### 罩

这是一种引诱对方挣扎的手筋，但利用过分常常会遭到对方的反击。必须事先弄清只能利用到多大限度。

#### 1图（俗筋）

白1、3紧紧挡住，由于自己撞紧了气，反遭到黑4反击，白呈半崩溃状态。黑在8位跳施行包打手筋后，再以黑a、白b、黑c在上边做活。对黑a，白若c位破眼，黑以黑b、白d、黑c渡过，反把角上白棋杀死。



1图

#### 2图（缓手）

白1尖，从利用程度来看不够味。黑2位应，白的a位挡不是先手。白若走b位，黑在c位先手与白d交换，然后在右边拆，形成势均力敌的两分局面。

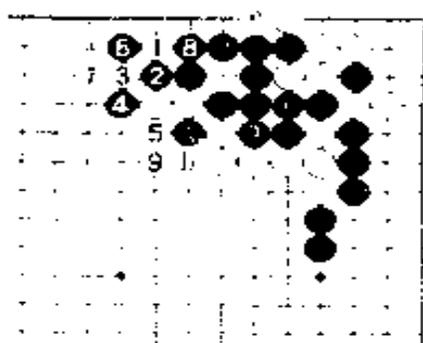
白1若在a位飞，黑在1位跨，还原到前图。



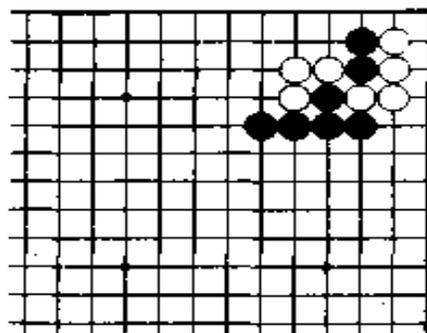
2图

#### 3图（白1，手筋）

白经直1位罩，使黑2至4、6以俗筋连连打吃，这正是手筋的妙用。但黑8时，白若利用过分在a位打，被黑b逃出，就出了问题。别忘了黑c是先手，黑上边眼位丰富。



3图



(黑先)  
原图

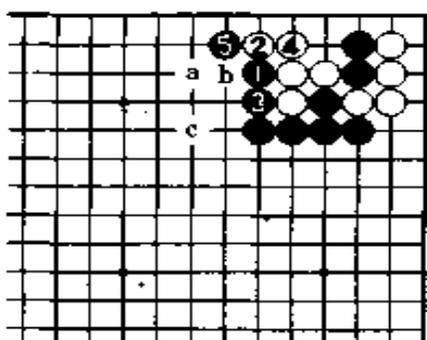
### 罩

在有多种封锁之形时，最佳的只有一种。那就是没有缺陷、不让对手利用、外势最厚的那一种。

#### 1图（靠）

黑1靠，白2、4应后，黑5挡不舒服。以后，白有白a、黑b、白c侵消的好调，而黑5如在a位退让一下，又是实地受损的难受之形。

黑1下b位不能考虑。如此，白不光可脱先，还有从3位冲断的手段。

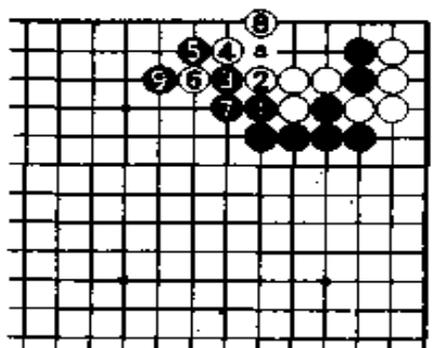


1图

#### 2图（征子）

黑1、3紧紧挡住是有魄力的下法，但对白4扳，黑在6位退让受损，在5位连扳又被白6断，即使黑9征子成立，也会由于白引征而遭损。

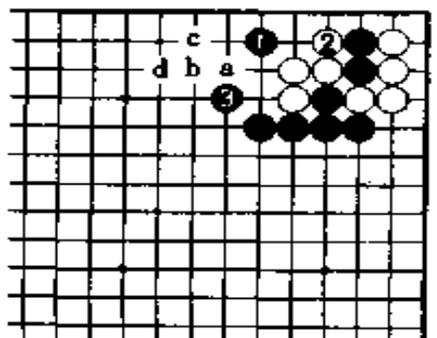
白2若a位尖，则与前图同形。



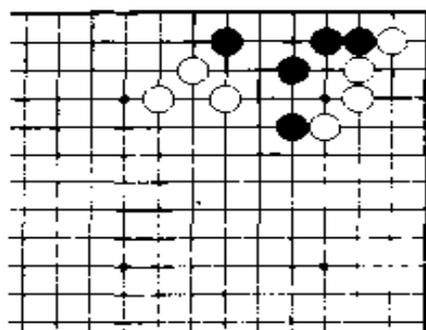
2图

#### 3图（黑1，手筋）

黑1位置好，白大致只有退守2位静观黑如何补强。黑在3位尖，中腹比前两图都厚实。此后，白若a位跨出，黑b位扳弃掉一子，外势更加厚实；对白c，黑d位飞不坏。白2若脱先，黑走2位以下包打。



3图



(白先)  
原图

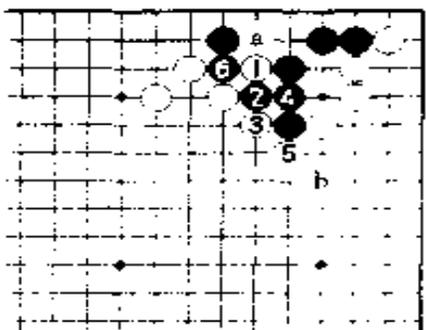
### 螃蟹夹子

手法太露骨则近于俗筋，但一旦成立则将给对手以沉重打击。原图载于《活棋新评》。

### 1图（攻击的构思）

白1，瞄着4位切断和a位下立的见合，但由于黑2的好防守而告吹。白3、5转向于封锁，又由于黑6先手做活而效果甚微。

白1在5位扳，黑3、白6的攻击有时也很有力。

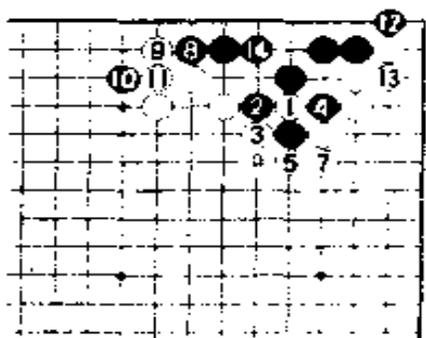


1图

### 2图（挖）

白1挖到3、5封锁的手筋乍看很洒脱，其实反而给了黑棋余地。

黑6粘是做活前的一个先手利，如劫材丰富，黑6还可在a位打，挑起决胜负的劫。

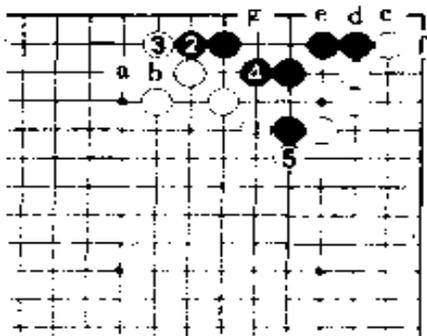


⑥粘  
2图

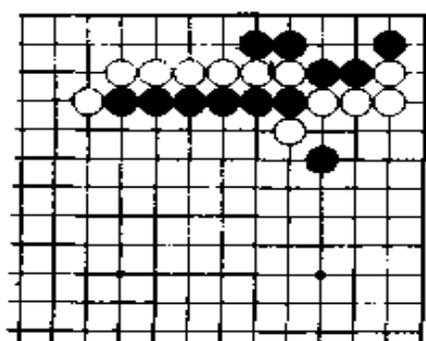
### 3图（白1，手筋）

白1尖顶，这时左右白棋的尖看上去象是螃蟹夹子。这一着令黑棋通道堵塞，黑只得2、4利后从a以下至g求活。

黑空的目数及白棋的外势都与前图明显不同。



3图



(黑先)  
原图

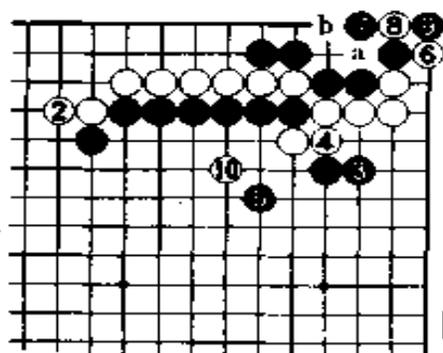
## 断

有时封锁似乎很容易，但如果准备手续不充分，封锁的效果就会减半。

### 1图（留有劫）

黑1扳利一手后，黑3、5的封锁成立。但此形被白6扳后，角上一块棋成劫。被白10寻劫后只能说是黑的苦战。即使包紧白棋，黑外势也味道不好。

黑7若下在a位，白b黑死。

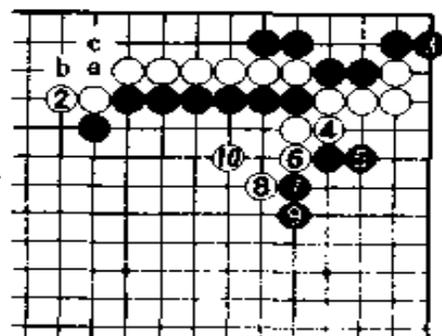


1图

### 2图（难战）

因此，黑只得在3位做活，被白4以下从中间分断后，由于有气紧的负担，黑将苦战。

又，白2若急于在3位扳，被黑a位断后，白2、黑b，白形不行。对黑a，白若c位打让黑提子更不足取。

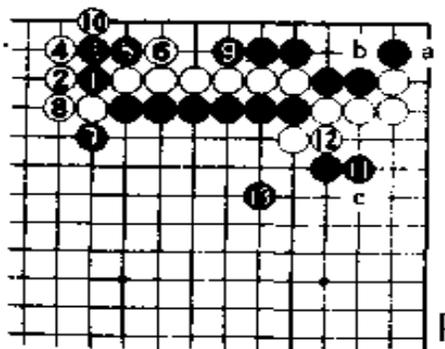


2图

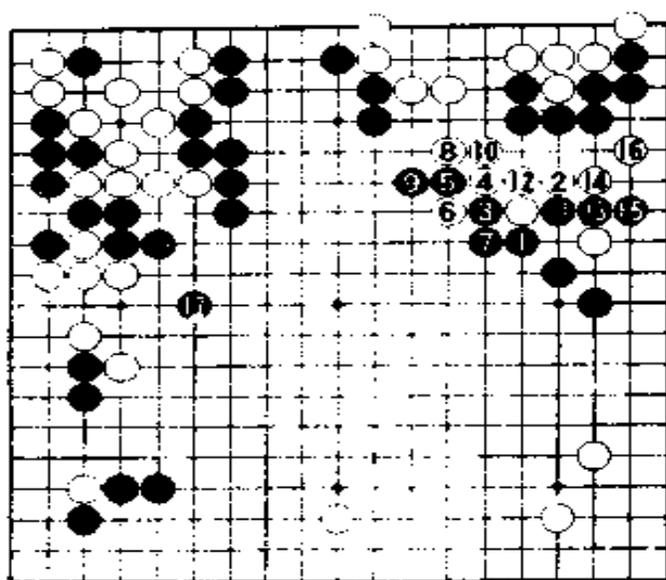
### 3图（黑1、11，手筋）

黑1断，牺牲三子换取黑7、9的利。有了黑9之子后，对白a，黑可在b位做活，故黑11、13封锁，白崩溃。

黑11若在12位断，经白a、黑b、白c，白逃脱。黑利用中腹厚味在11位立是此际的好手。



3图



【参考谱11】

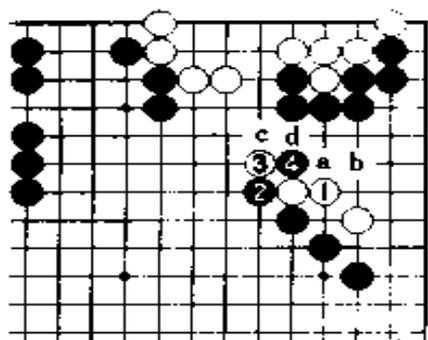
文化4年 长坂猪之助  
先 藤野丈和

### 尖顶

这种手段大多紧贴对方行棋，以挡头和扳出为见合。由于是强行封锁，须注意对方的反击。

### 【参考谱11】

黑1尖顶，白2是最佳抵抗，接着黑3、5连扳强行封锁。黑虽舍弃七子，但争到黑17绝好点，可说是成功。

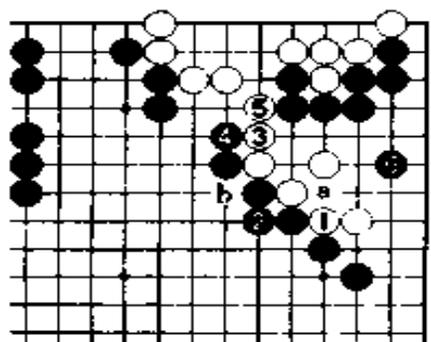


参考图1

### 参考图1（别的下法）

对白1的长，黑2、4封锁。白1若在2位长，黑1、白a、黑b即可。又，白若欲同时兼顾这两点在4位并，黑以黑b、白1破坏白形后，c位冲出作战。

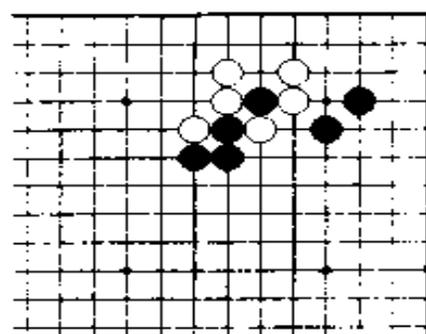
白1即使下在b位，经黑2、白4、黑3、白c、黑d断后，对杀也是黑胜。



参考图2

### 参考图2（两边得利）

参考谱中白6若在本图1位卡先手利，可预先防止黑a位的打。但现在白失去了b位的利用，只得3、5连接回家，黑得以走6位活角。黑既封锁了中腹，又在白内部做活，白只走了一些单官。



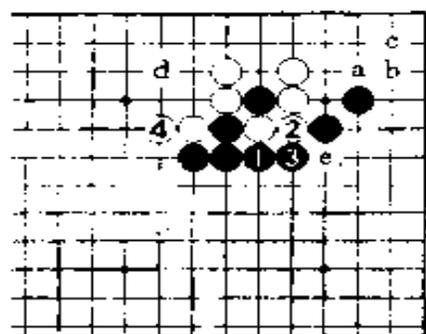
(黑先)  
原图

### 包打

封锁这一段的尽管相同，但从以后的战斗考虑，有追求效果的封锁，也有只是形式上的封锁。原图载于《活棋新评》。

### 1图(平凡)

黑1、3，要说封锁，确实是封锁。但是，由于白形完整，角上生出了白a、黑b、白c的手段，边上在白4之后黑d的手段也显得无力。根据右边的配置，甚至还可能出现白c的断。

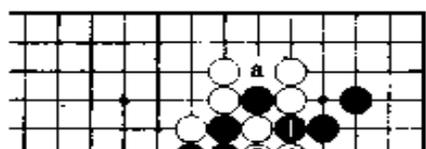


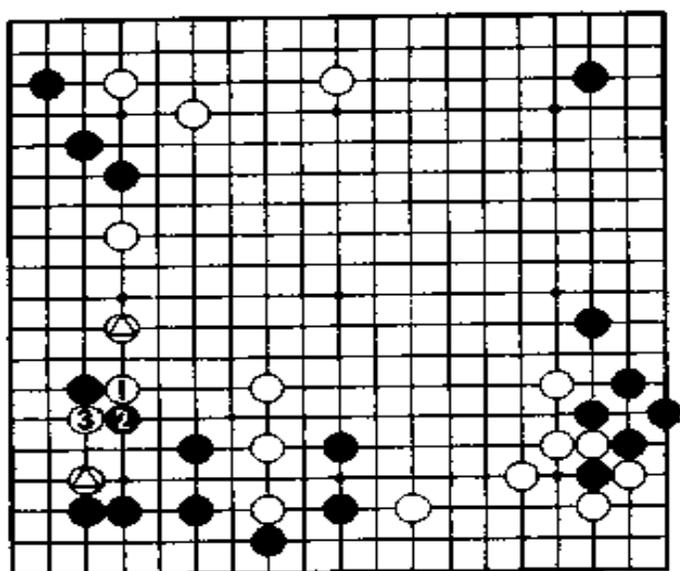
1图

黑1、3只是形式上的封锁，毫无实效。

### 2图(黑1, 巧手)

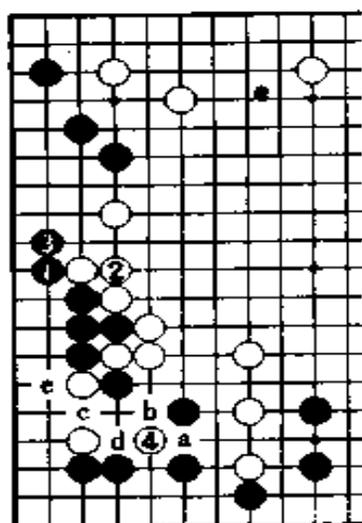
黑1挤断，白2若长，黑3、5呈包打之形，也是可以封锁之形。使白棋缺乏眼位，以后就产生了各种乐趣，黑形与前图



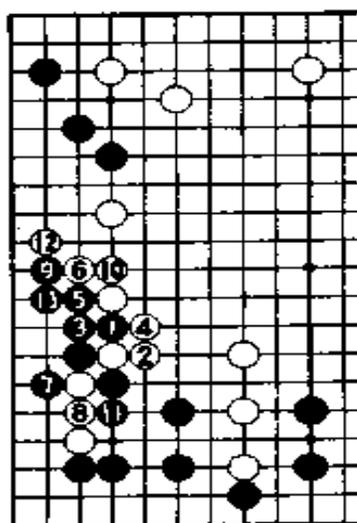


【参考谱12】

第16期NHK杯赛 白 藤泽秀行  
决赛 黑 藤泽朋斋



参考图2



参考图1

位长；黑若c位打，白则d位连。这里被破后，即使左边有所得，黑亦无趣。

黑3若e位打，白c位接后回到前图。这里的冲突，前图是必然的。

扭断

从第四线转向第三线的扭断，是常用的封锁手筋。起扭断作用的第三线的棋子是弃子。

【参考谱12】

白1、3是与白⊙二子配合极好的手筋。由于下边有弱点，黑不敢强行抵抗。黑2若3位长，白2位压，黑不好。

参考图1（实利与厚味）

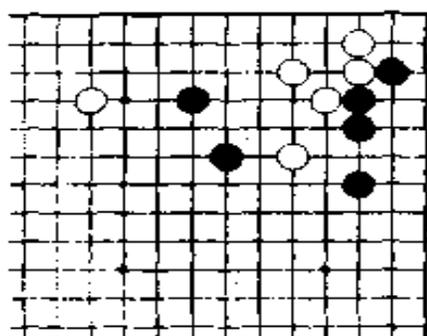
（实利与厚味）

黑1打、3粘巩固左边的实利，白封锁到12时将先手投向右边。左上黑稍有点薄，是白稍好的两分。

参考图2（过分）

（过分）

前图黑7若在本图1、3争实地，白4点后，黑受困。黑若a位接，白则b



(黑先) 原图

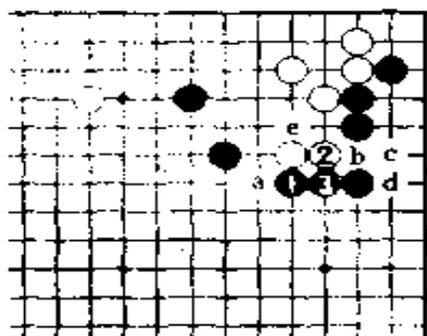
### 跨

“以跨制飞”，围棋象这样能用于多种目的的手筋是不多的。且看牺牲一子完成封锁。

#### 1图 (伤痕累累)

黑1靠，白2、黑3后，既有白a位扳的手段，又有白b、黑c、白d的手筋。黑形之薄，根本谈不上封锁。

白在2位加强自身好，这一手若在a位扳，被黑e位一夹，白难以动弹。

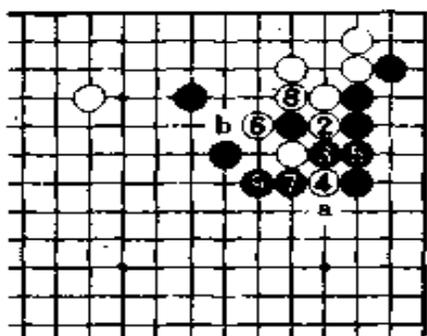


1图

#### 2图 (黑1, 手筋)

黑1跨，是诱白走2位，然后占据3位急所的好次序。白4打是在6位抢吃前的利用，被黑7、9封锁后，白留有a位出动，当白从b位冲断时，这一子就成为火种。

黑9可以考虑味道较好的a位提。

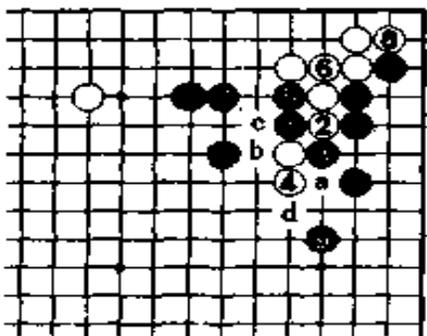


2图

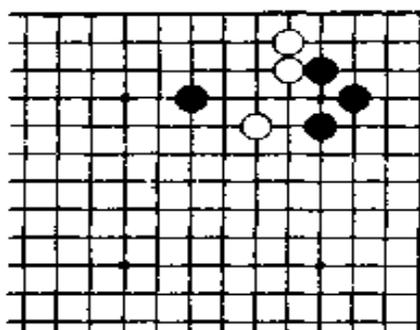
#### 3图 (无理的战斗)

白4准备作战，故保留了a位打，但由于黑5至7并是先手，白中央两子只能成为负担。

白4如在b位顶，黑c、白d时，黑在8位挡，白角被压缩。无论如何变化。黑1一击后，白再无好日子过了。



3图



(黑先)  
原图

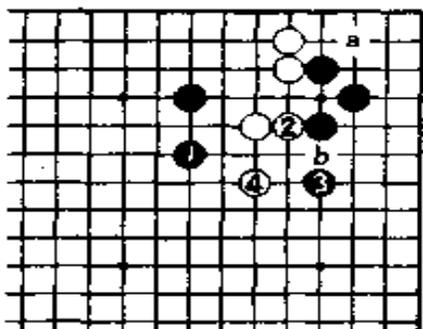
**跨**

如果具备条件，跨与套打手段相结合，将产生最佳效果的手筋。原图载于《活棋新评》。

**1图（迫击之形）**

黑1跳，白2利后在4位跳到更远一步。白形意外地富于弹力，兼有a位跳入角等手段，怎么也不是完全受攻之形。

白2顶，是既含有b位扳又补强自身薄形的急所，黑应设法不让白下出这手棋。

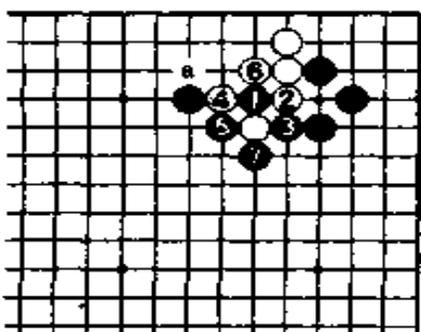


1图

**2图（黑1，手筋）**

黑1跨，白若2冲，黑3断。对白4，黑5套打是封锁的连续手段，逼白6位提，黑7再牢牢堵住出路。此后，白若粘，黑a位立。

此形中，白4或白6在7位长，都无法战斗。

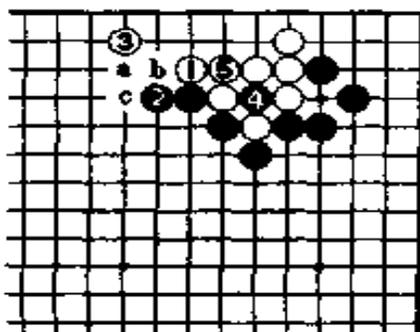


2图

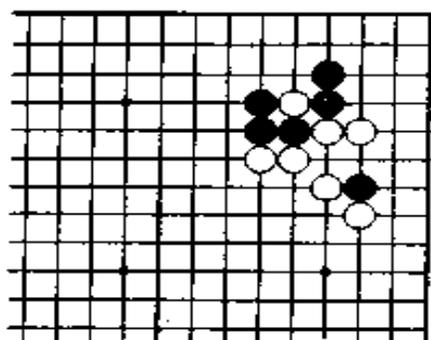
**3图（此后）**

白只得在1位扳，黑不马上在4位提，在2位长，好手。保留提这一权利的效果在白3上体现了出来，白3不敢在a位跳。白3既已屈服，黑4便提子定形，外势厚实。

白3若在b位长，黑亦c位长，黑外势越长越厚实。



3图



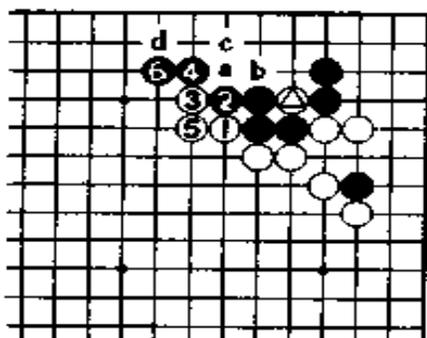
(白先)  
原图

### 逼

封锁常常以在对方前进路上当头一击开始。这一击若正当紧气的急所，效果就更为理想。

#### 1图(半途而废)

白1、3也是利用白△废子的严厉手段，但黑4单扳，白后劲不足，半途而废。白5补，黑6出头，自然是白不成功；白5若a位断，经黑b、白6，白虽抢在前头，但黑c位提子后，白只得5位补，黑即在d位扳，白仍很难受，黑c的提也可下在5位。

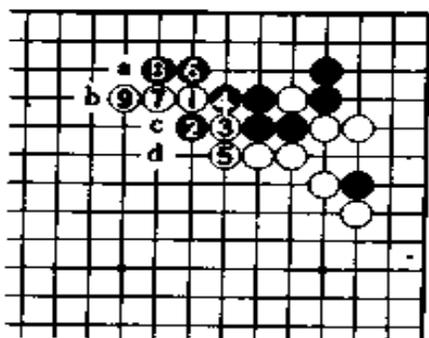


1图

#### 2图(白1, 手筋)

白1，在急所上一击。黑若在2位靠，白3位挖，以下至9，白形比前图好，a位挡还是先手。黑若a位长，白b位长愉快。

白3在外侧c位扳也不错，之后黑5、白d加强上边的力量。

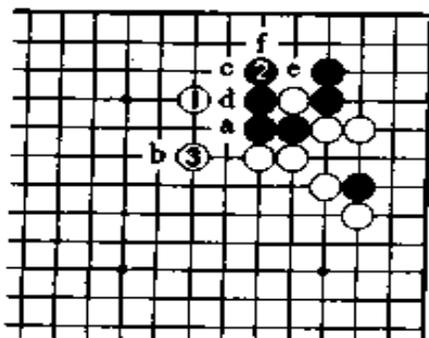


2图

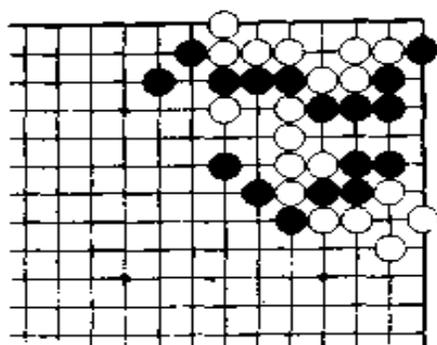
#### 3图(坚实的应)

黑2坚实地应，虽让白占到3位，但黑也以先手在握而满足。黑2若走a位，白b飞，无论怎样黑也无法顺利冲出。

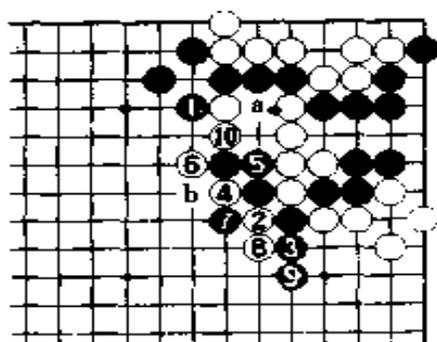
黑2若脱先，白下在2位严厉，之后黑c、白d、黑e、白f，白的包打十分紧凑。



3图

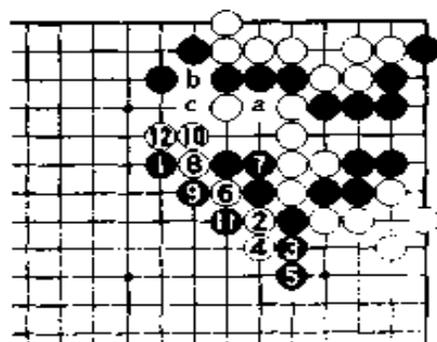


**并**  
这是含有对攻味道的封锁，也是通过抢先占领对方外逃路线的中心点，消除对方策动余地的手筋。



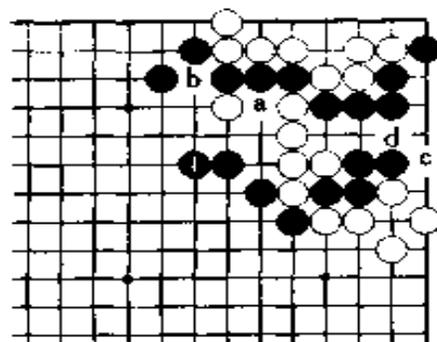
1图

**1图（溜掉）**  
黑1鼓，是引人注目的手段，但被白2至4、6施行连扳的外逃手筋，黑无趣。对黑7，白10以下包打，轻松地向中腹出头。黑7若在a位打，白10长后，黑接不归。黑7若b位打，仍成白10以下的包打。



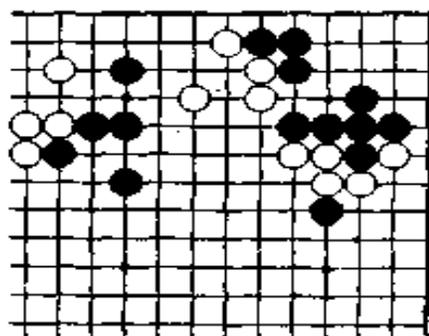
2图

**2图（挖）**  
黑1关似乎有力。白若a位打，则黑b位接，此时白是5气，黑是6气，对杀黑胜一气。但是，白有2至8挖的手筋，黑若9位打，白10、12逃出。黑9若在10位打，经白c、黑b、白9，黑封锁仍然失败。



3图

**3图（黑1，手筋）**  
黑棋不要跑得太快，只须在1位并，就堵塞了白棋的出路。黑1这一点是急所，只要想到1图白6、2图白8都在这一点，大家就明白了。  
白a、黑b、白c以下形成对杀，黑在d位接，黑快一气。无法外逃的白棋将全军覆灭。



(白先)  
原图

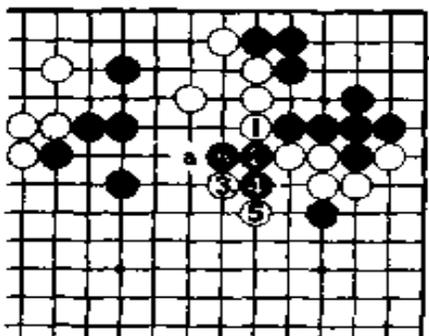
### 避开锋芒

在无法有效地直接阻止对方时，有时可以避开锋芒，直到最后的警戒线时再阻拦住对方。

#### 1图（直接法）

白1挡，被黑2左右分断后，不得不两头治孤。此时，无论白在3位飞罩也好，在4位或6位打吃也好，始终无法逃脱被缠绕攻击的命运。

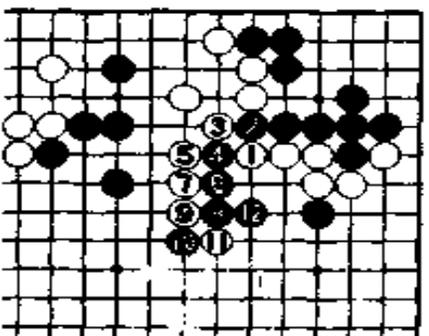
白1如果在a位关，黑以黑2、白4、黑3切断，白仍然很苦。



1图

#### 2图（缠绕攻击）

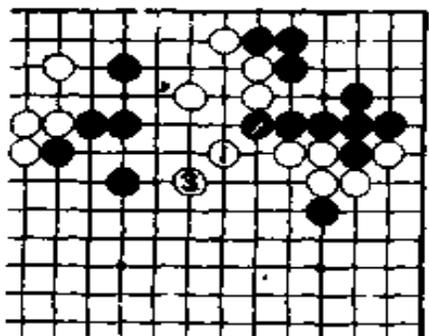
白若在1位退一步，虽产生了3、5的顺调打吃，但进行到黑12时，白左右两边总有一块棋要被吃掉。



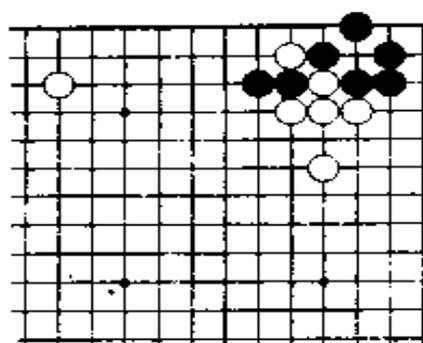
2图

#### 3图（白1、3，手筋）

若要避开锋芒，一开始就应该在1位退，这样一来，对黑2的冲，白3尖就能使两边完全联络了。这样，白既联络又封锁，再也没有受攻击之忧，反倒产生了对周围黑棋进行攻击的希望。



3图



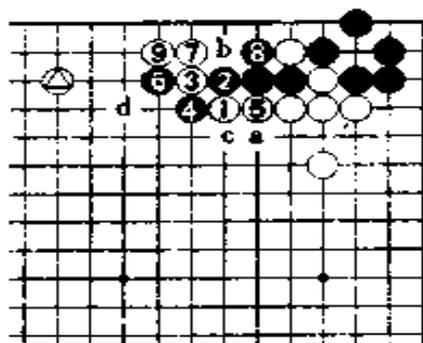
(白先) 原图

### 鼻顶

在有多种封锁方法时，当然要从中选择收获最大、味道最好的封锁手段。

### 1图(跳)

白1跳，平凡，却是基本的封锁手法。黑若以2、4反抗，以下至白9时，白△将大放光彩。

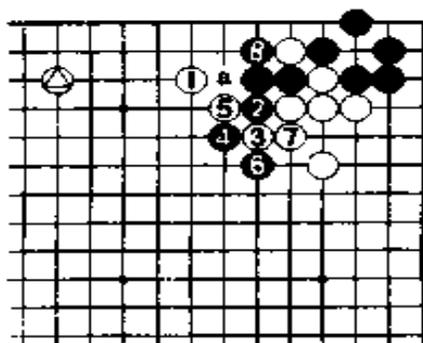


1图

但是，黑2在5位冲，白a位挡，黑b位补后，白△的位置就显得中途半端。以后，白若白c、黑6、白d强行封锁，将不堪实利损失。

### 2图(出现缺陷)

白1逼，侧重于白△的效率。黑2至4、6使白形出现缺陷，白以后的战斗将不自由。



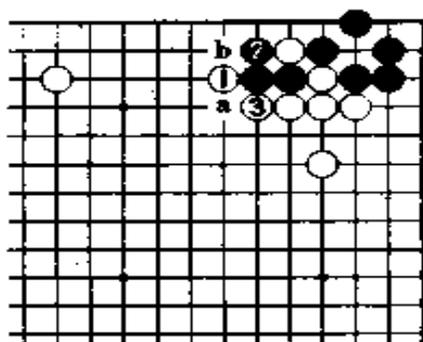
2图

如果一定要出头，黑4在5位笨拐即可。或战或和，黑大权在握，心情十分愉快。

白1若在8位长，不消说，黑只在a位长即可。

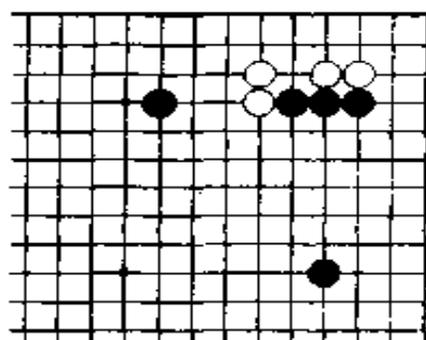
### 3图(白1, 手筋)

白1在牛鼻上一顶，静观黑是否出头，好。黑若2位抢吃，白3盖上盖子，白虽有a位断点，但因有b位先手利，于大勢无伤。



3图

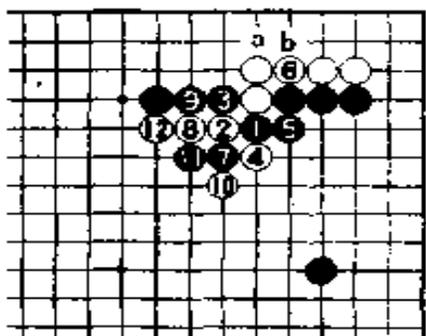
黑2若3位冲出，白在2位拖回一子战斗，对无根之草的黑棋来说，难以指望得到好结果。



(黑先)  
原图

### 扳断

有时单纯的一着手筋倒还简单，而为施行手筋的准备和整理过程就没有那么容易了，其中任何一方，稍有疏忽，则将招致不利。

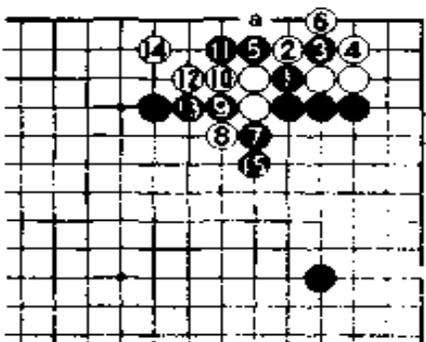


1图

### 1图（打一子）

黑1扳头，白如2位反扳，则黑3断，好歹能封锁白，但白4打一子后，白6回手补时，在中央黑没有适当的后续手段。黑如7打、9粘，则进入白8以下的战斗。

黑5如6位冲，则白a应，接下来b位的渡过和5位的拔一子，白必得其一。

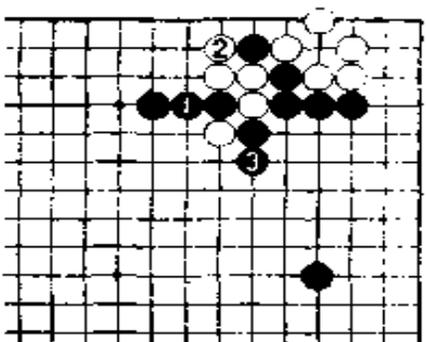


2图

### 2图（黑3、11，手筋）

黑1冲、3断，减轻白的反击力后，黑7扳头。黑3如5位断，则成白11、黑3、白a之转换，这一点希注意。

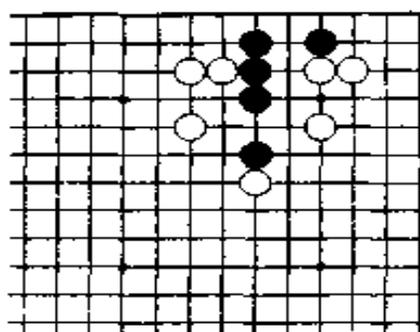
白8如11位打；则黑10、白9、黑8先手封锁；黑9、白10时，黑11打是手筋。白12如13位拔一子，则黑12位征吃白棋。



3图

### 3图（平淡无味）

2图黑11如单下本图1位粘，则白2抢打一子，是平淡无味的形。2图黑在外侧有种种先手利，正以此确认是黑厚实，而本图黑完全没有先手利，当然本图黑的厚味不及2图，故本图是白有利的两分。



(白先)

原图

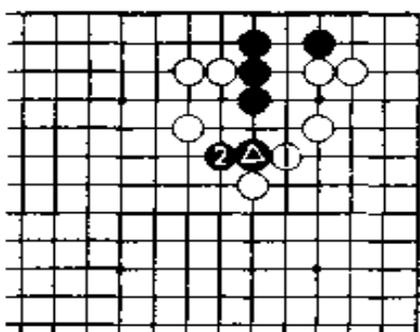
### 挖

这种手筋，以一子为牺牲，从而求得打吃的调子，完成封锁。原图载于《活棋新评》。

### 1图（左右见合）

白1右边挡，黑2左边长出头；白若在2位挡，黑又从右面出头。黑有此左右见合，似乎已确保了出头，但白此时却有切断见合中枢的好手筋。

欲对付见合之形，须用左右同形下中间的手筋。

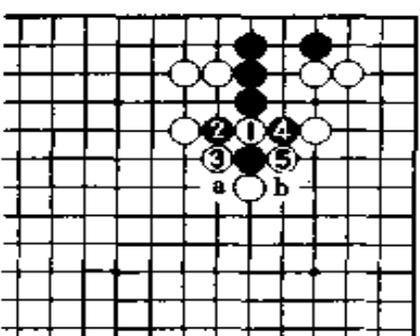


1图

### 2图（白1，手筋）

白1中央挖入。黑2位打，白3位反打，黑若在4位打，则白5位反打。此手筋要领在于在对方应手方向挡，一举阻止3出头。

此后，黑虽可在a位或b位打劫，但此劫黑无胜望。黑若粘劫，则白a位补，白大成功。

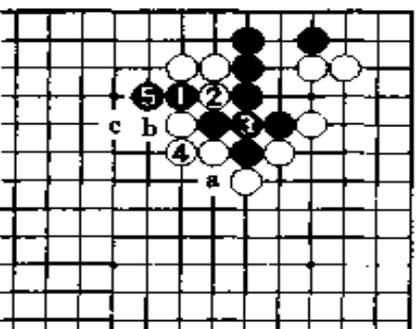


2图

### 3图（对抗的手筋）

黑唯一的腾挪手段是单在1位挖。若白2位断，黑3顺势粘后5长出，由于黑有a位的利用，上边的三子不能动。白2若下在5位，黑就在4位双打；又，白2若提劫，则黑于2位粘。

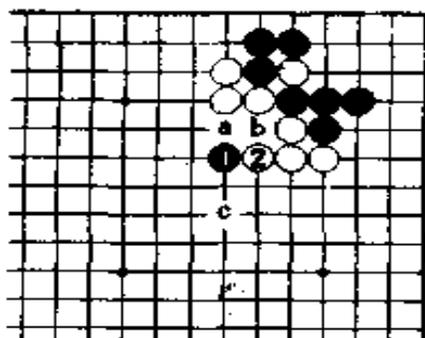
这种场合，白2这手一般是在b位退，以后黑5位再长，白c位再退。



3图

## 破坏棋形的手筋

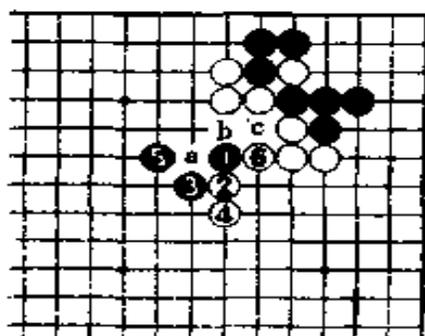
所谓破坏棋形的手筋，通常是指那些在对方棋形的急所上给予一击，使之形成效率极低的愚形的手法。愚形有“空三角”、“阵笠”、“聚四”、“聚六”等许多种，无论其中哪一种都是缺乏子力效率的重复形。但是，如果在破坏对方棋形的同时，自己的棋形也崩溃，或产生弱点，那就没有什么意义了。破坏对方棋形后，要注意做好善后处理。这里试举两三例说明。



1图

### 1图（点方）

黑1点方，可说是破坏棋形的手筋例题中必然出现的。让白在2位或a位（有时在b位）应。黑1占据了白整形的急所，使白缺乏眼形，效果令人满意。此后，黑既可转向他处，也可c位跳起，继续攻击白棋。

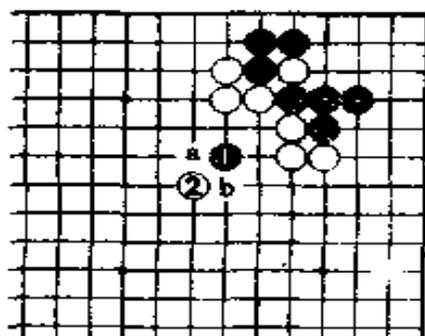


2图

### 2图（通常的应手）

如图之形，白通常是根据欲发展的方向，选择在2位或a位应。黑3、5下在外侧，逼白6位补，可满足。破坏棋形的效果，要从周围状况和全局形势判定。

黑若以黑b与白c交换，徒然撞紧自己气。

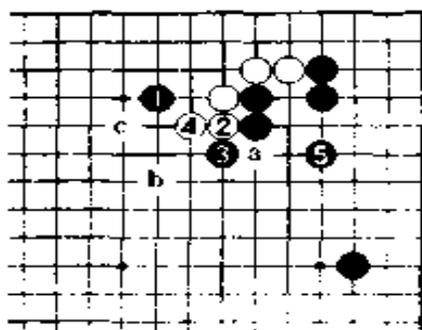


3图

### 3图（反击）

虽说是至关紧要的急所，但在周围条件不具备时，也不宜抢占。否则遭到反击，反而负担沉重。

在此形中，白2是有力的反击手段。黑如a位长，则白b；黑b位长，则白a。黑1破坏棋形之子反而成为白的攻击目标。

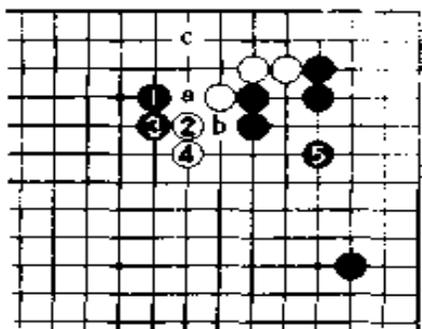


4图

#### 4图（扳头）

黑1夹击，不仅阻止了白的开拆，而且与黑3扳头相关连，使白成为愚形。白4虽是愚形，但在这种情况下，强调a位的断，是最强的应手。

对此，黑5位补弱点，随着b、c位的攻击，白无适当的防御手段。

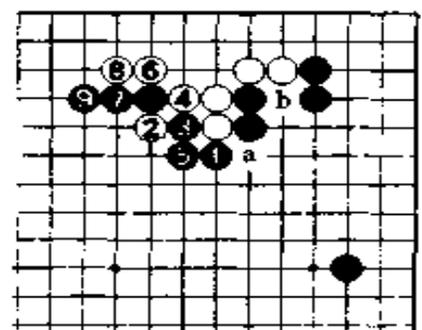


5图

#### 5图（稍愚形）

白2、4看来是为了避免走成愚形。但考虑到黑可先手下在a位与白b交换，不能不说白这种下法使自己单方面棋形受损，而未给黑制造出弱点。

当然，黑应保留a位先手，这样黑还有c位先手夺白根据的严厉手筋，形成无忧的单方面攻击。

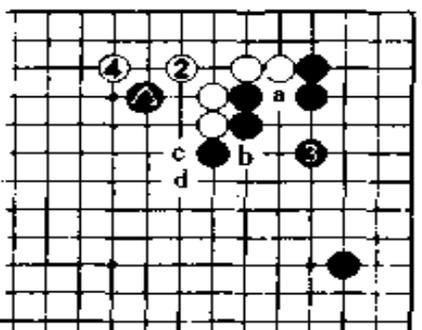


6图

#### 6图（巨大的外势）

对黑1的扳头，白2靠的抵抗如果成立，则可避免成为愚形。但这样一来，黑3的抢十分强烈。白6无法在7位抢吃，只得在下面爬，仍是败势。

白2在5位扳，被黑3断后，白在4位打、a位打、b位冲，都是无谓的反抗。

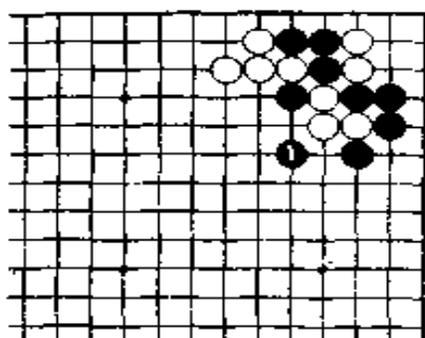


7图

#### 7图（低姿态）

白2虎，瞄着a位冲出，黑在3位或b位补。白4再于上边跳出，获得小康。

在这一形中，黑▲看上去似乎缺乏活力，其实以后黑或c位长，或当白c位扳时，黑d位连扳，这一子都正当急所。

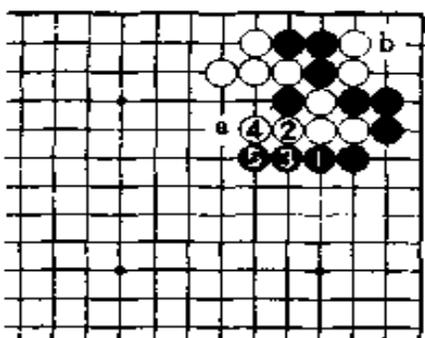


8图

### 8图（枷）

要使对方棋子形成愚形，最好的办法莫过于包打。但是，若把包打看成万能法宝，什么棋都先包打一番，就有可能出现所谓“西洋包打”，以后难以整形。

在征子不利时，黑1的虚枷是好调。

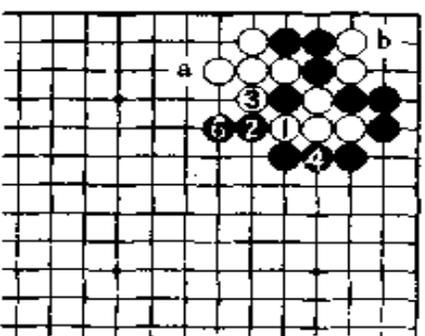


9图

### 9图（平凡）

黑1、3连压，毫无趣味。黑5虽是瞄着a位打和b位夹靠的厚实的一着，但被白在右边先行，这手就会成为毫无收获的一手。

黑5如果转向右边拆，那么白就5位拐，强调紧黑气，且白形成厚势。

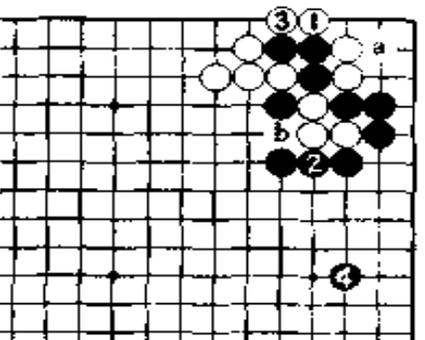


⑤粘  
10图

### 10图（理想形）

白1往外冲，等于脖子往黑的圈套里套。黑2、4包打后6长，不光中央走出厚势，而且还留有a位顶、b位靠等手段。

黑6还可以在右边拆，如此则可看出此图与前图有一手之差。

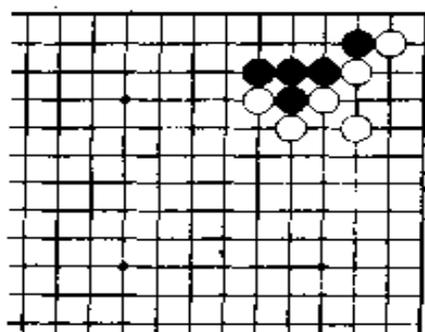


11图

### 11图（对策）

白在1位打，提尽黑三子祸根最好。被黑2打的利用虽然难免，但消除了黑a位的靠，总算多少挽回了一点损失。

黑4抢拆右边后，b位打吃已见小，白此时大致都是脱先他投。



(黑先)  
原图

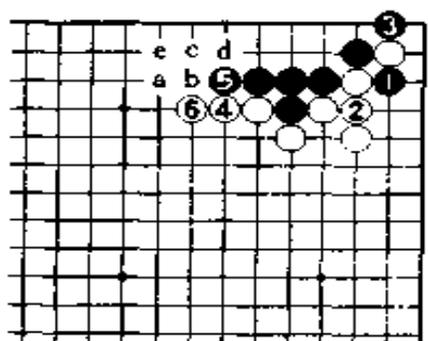
### 打吃

具有最大强制力的打吃这一手段，是迫使对方走成愚形的有力武器。不过，在有好几处都可打吃时，须注意次序。

### 1图（大外势）

黑1打，使白粘成愚形，再于3位吃住白一子，可以确保角空。但被白在4位长后，白外势远远胜过黑实地。

白6后，黑若a位跳，有白b、黑c、白d断的手段，黑无法应付。黑如果在c位飞，则已被利。

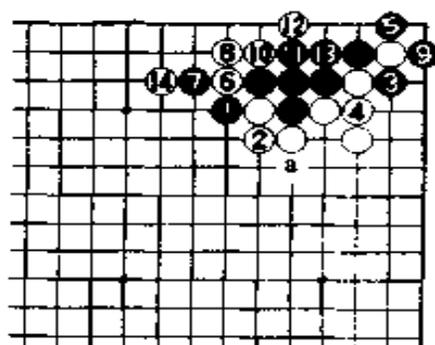


1图

### 2图（引向战斗）

黑1打，3、5吃住白一子，虽防止了前图白4的长，但仍有白6的断，以下至白14的战斗，未必是黑乐观之形。

白2若在13位吃住黑一子，以后黑2位提、白a位退的两分局面，仍是白充分。

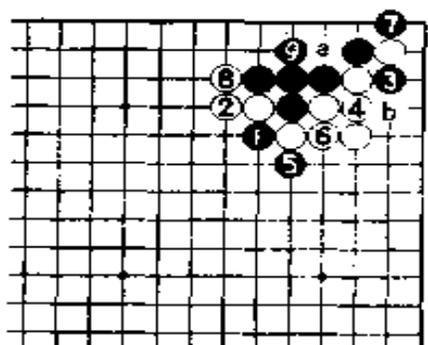


2图

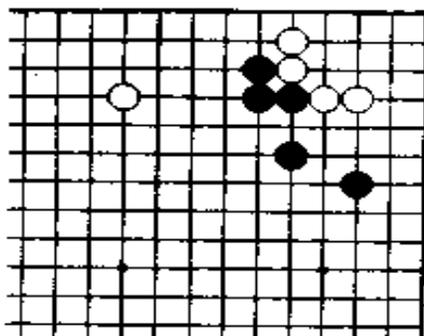
### 3图（次序和手筋）

黑从1位打。白2若在a位吃，黑在2位提子之前，先于5位利，黑好。白只得2位长出，黑3、5打是次序，让白棋形成聚六，如此则黑可战。

黑3如果先在5位打，恐怕会形成白6、黑3、白b，白以劫反抗。



3图

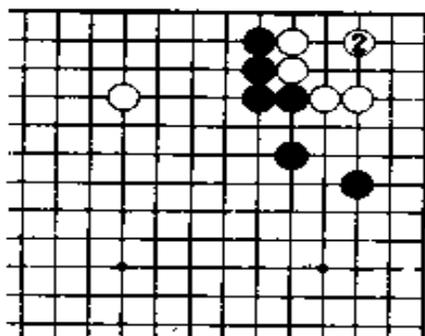


(黑先)  
原图

### 点

点，是突入对方腹中、扩大其弱点的手法。早早地点，目的是试应手来希望对方反击以寻求好调。

2 (2)

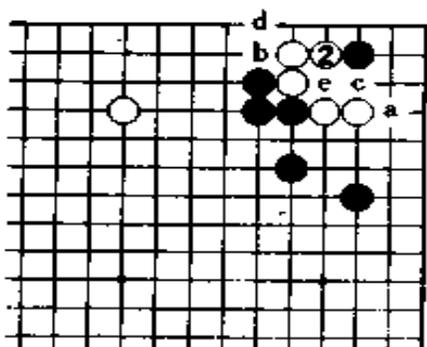


1图

### 1图(帮忙)

黑1挡虽是先手，但与白2在形上补交换后，毫无余味。同样，白2若脱先，被黑在2位一击，即生死不明。

无论对哪方来说，2位之点都是急所。如果不知道在此处一击的效果，那只能是帮忙。

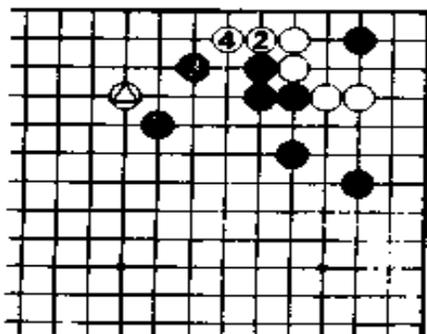


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1点，手筋，一发中的。白只能2位应，以后黑又有a位的靠，黑可利用到此而脱先他投。黑如果立即在b位挡，令白c位补，以后黑d位立仍是先手，由此可见此图与前图相差很大。

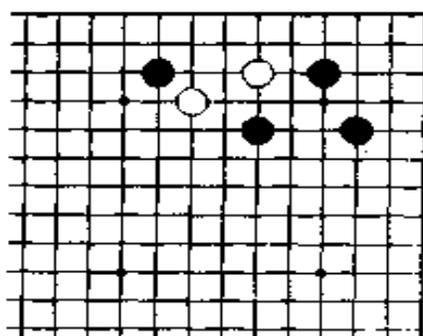
白2在c位粘，不成棋，不予考虑。



3图

### 3图(反击)

白如果在2位反抗，黑3、5只需顺其自然在外行棋即可。角上黑一子尚有活力，即使被白再补一手吃尽，与1图相比，仍是此图黑有利得多，因为黑3、5是富于效率之形，压迫着白△一子。



(黑先)  
原图

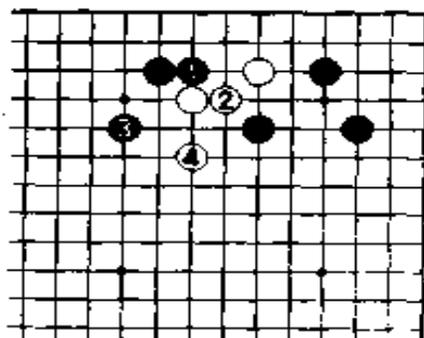
### 压拐

这是在强化自身、攻击对方的过程中，通过次序谨严的行棋，破坏对方棋形的常用手筋。原图载于《活棋新评》。

#### 1图（白悠然而出）

黑1往里爬先手，是夺白根据的急所。让白2位联络，黑3飞起大攻白棋，明显好调。黑1如果单走3位，白在1位挡厚实，一变而成眼位丰富之形。

不过，黑不应以此而满足。

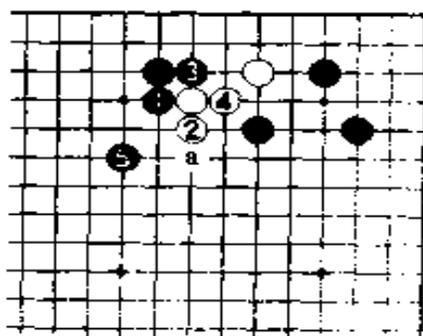


1图

#### 2图（黑1、3，手筋）

先于1位压，待白2位长后，再于3位拐。白4是典型的“空三角”，但只有这样才能联络，此时黑5飞起攻击，胜前图不知几筹。

白2如果在a位跳，黑于4位尖顶吃住白边上一子；又，白2若在3位挡，黑在2位封锁，黑不坏。

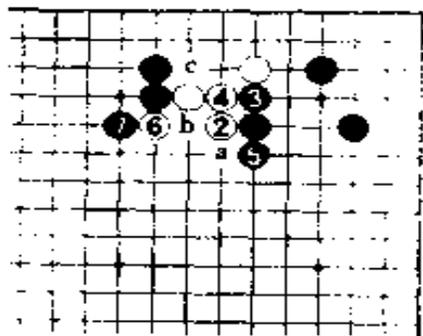


2图

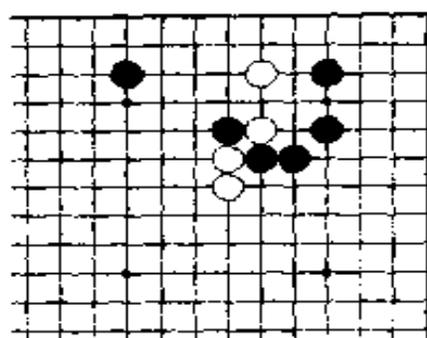
#### 3图（大举进攻）

白2尖顶是不甘示弱的抵抗，但是黑以3至7一面巩固左右两方，一面攻击，这样黑好。另外，黑3还可在a位扳，强迫白走成愚形。

白4如果在4位挡，黑不光有6位长紧紧攻击的手段，而且还有b位卡的封锁手筋。



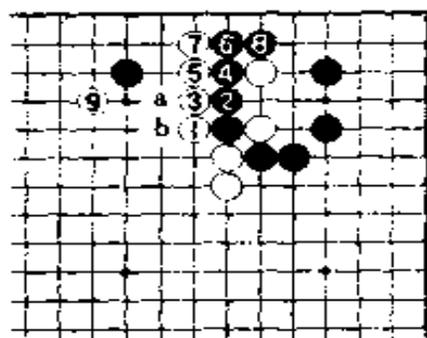
3图



(白先)  
原图

### 0

枷是包打的基本手法之一。虽然有时看来自身也有许多缺陷，但对方越挣扎，气就撞得越紧。原图载于《活棋新评》。

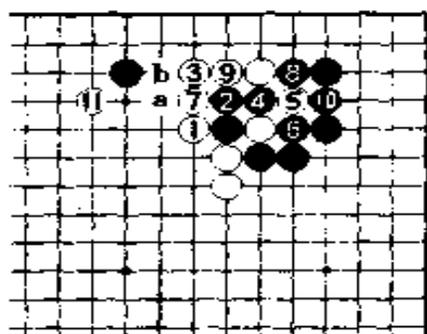


1图

### 1图 (美中不足)

白1、3一气挡下弃二子，在此筑起一道铜墙铁壁，足以对抗黑的实利。白1如果考虑在2位打，让黑1位逃出，再于a位跳，那就与手筋相去甚远，之后黑即使在b位压，白也无策。

到9之形，白有点美中不足。

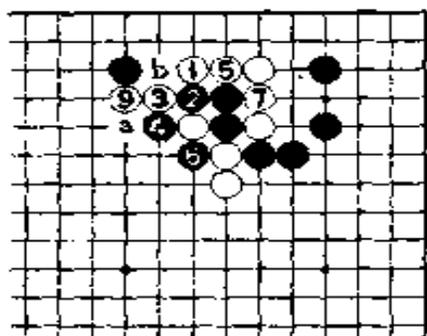


2图

### 2图 (白3、5, 手筋)

白3枷，黑已陷入罗网。黑如果在4位打吃回家，白下5位构成包打，到白11之形，黑实利、白厚势都与前图差别很大。

黑6若在7位冲，则白a位包打后，在b位粘，黑一子仍然成为废子。

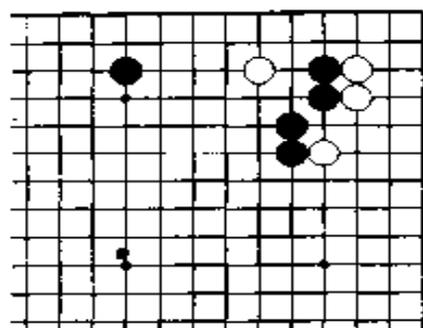


3图

### 3图 (聚成一团)

黑如果2、4冲断，则白5、7从里面包打，接着9位冲出。由于白a位曲是先手，黑b位断不成立。白中央二子虽孤立，但粘黑棋也要逃命，所以白达二子不难腾挪。

前图的黑是凝形，此图是聚六，都是恶形。



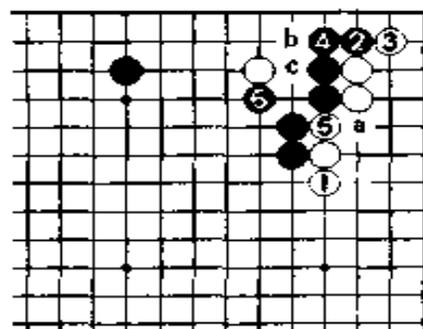
(白先)

原图

### 定形

一旦把棋走定形，往往会失去一些利用手段，但是如与破坏对方棋形相关，就应毫不迟疑地定形。

### 1图（单长）

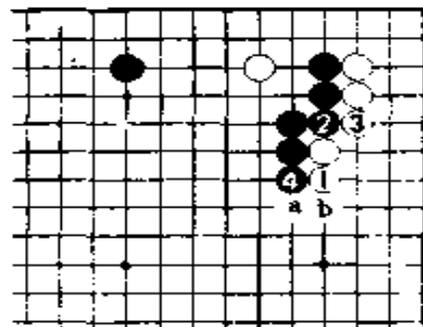


1图

白如果1位单长，黑2、4板粘得实利好。为防止黑a位扳下，白5定形。黑6虎是补棋的好形。

白1若反过来在4位扳，黑b、白2、黑c后，白虽实地上有所收获，但中央差了一手棋，优劣不明。

### 2图（逆定形）

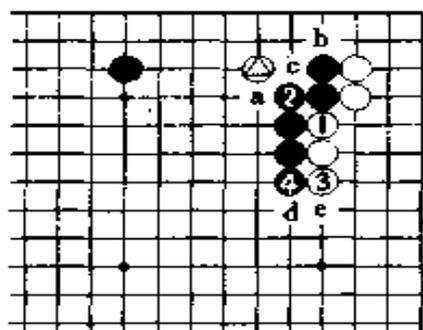


2图

黑如果欲取中腹，对白1的长，黑可在2位先手定形后再4位压。此后白若在a位扳，黑可立即在b位断。由于黑占据了2位点，使白气撞紧，就产生了b位的断。

2位之点，无论哪方下都是先手，而且实地上还可得到两目。

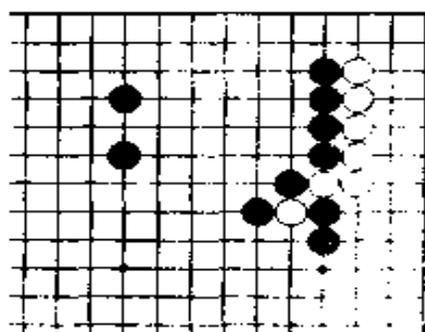
### 3图（白1，急所）



3图

白棋必须先下在1位，与黑2交换。黑2若在a位虎，白有b位的渡；若在c位虎，白又有a位的先手觑。

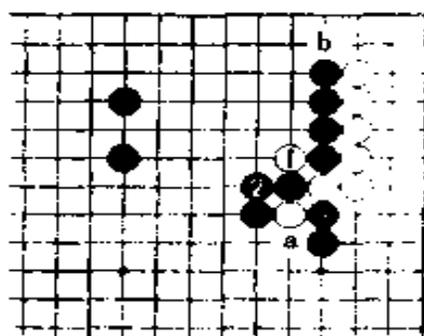
白3长，对黑4，白d位扳时，即使被黑e位断，与前图相比本图白棋也更利于作战。白△尚很有活力。



(白先)  
原图

### 断打

正面作战不利时，可以采用这种从侧面破坏对方的棋形兼试应手的手段。但必须注意到，在一方面获利的同时，在另一方面将要有所损失。

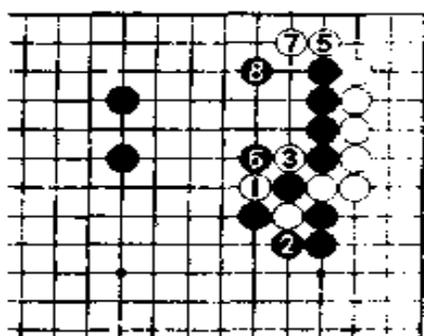


1图

### 1图（无用）

白在a位逃出将征子不利，但在1位打，被黑2接后毫无效果。此后，白虽可照次图于b位扳挑起战斗，但因黑棋占据了2位之点，白行动不自由。

白1还削弱了a位逃对黑的威胁，使以后的引征无力。

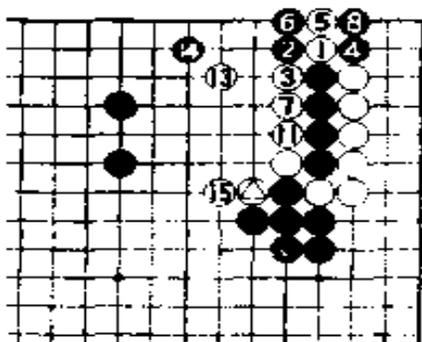


2图

### 2图（白1、3，手筋）

白1断，试应手。黑若2位应，白3再打，让黑粘成聚六愚形后，白5扳。黑6忍让，安全。黑实空虽受损，但总算消除了白被征之子的出逃，损失不是很大。

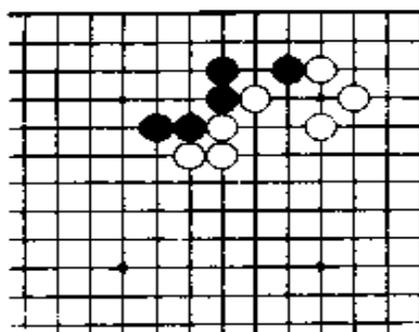
黑2若在3位接，将产生出白2位长的手段，这已无法征子。



3图

### 3图（包打）

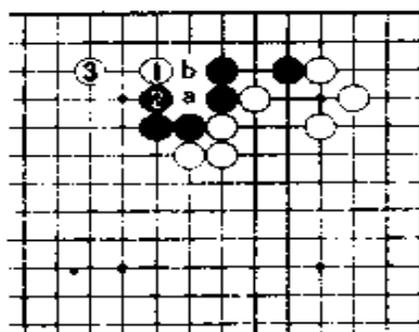
这是前图的变化型，前图黑6若在本图2位挡，白将3位断，以下至黑12，黑被包打成“石塔形”，形状难受。这一战斗中，白△之点若换成黑子，将是白无法乐观的战斗。由此可见，1图的打是何等的幼稚。



(白先)  
原图

### 点方

这是一种常用手筋，正好点在对方防御的急所上，一举夺去其活力。原图载于《活棋新评》。

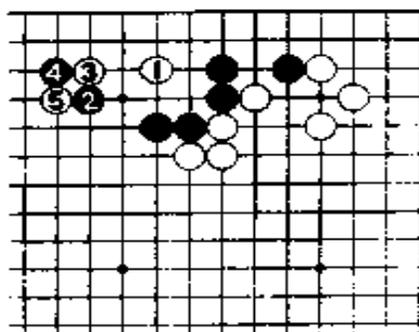


1图

### 1图(白1, 急所)

对白1, 黑若2位防断, 白走3位攻击。黑如果a位粘, 出现两个“空三角”, 是不可忍耐之形; 如果b位虎, 又缺乏发展, 且增加白攻击的严厉性。

白仅在1位一击即很充分。这比放置不管而被黑在1位补一手强得多。

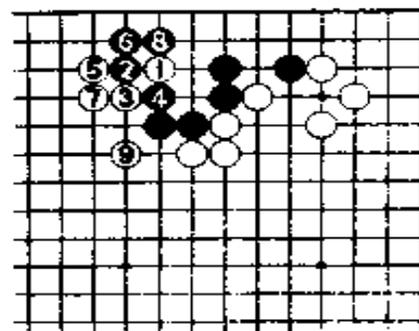


2图

### 2图(靠断)

对白1, 黑2小飞可说是最强的抵抗。但是, 在这个形中白3靠、5断后, 无论怎样变化都是白可腾挪之形。

如果黑2的反击成立, 那么白1点方之着就更慎重才行。

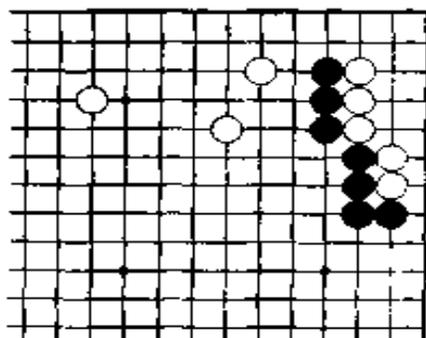


3图

### 3图(安定)

黑棋如果不愿走成1图被攻之形, 可以下2位靠, 着重求安定。白3扳出至9止, 大致完成封锁, 是充分之形。

白3如果在6位下打, 让黑5位长出, 白即便能活也是大损。



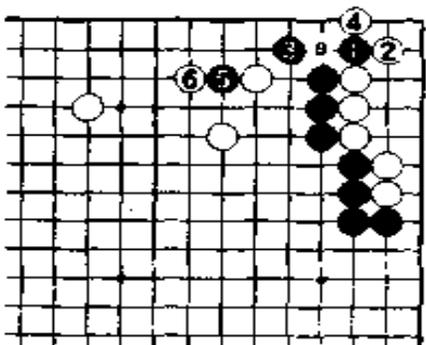
(黑先)  
原图

### 碰

碰是袭击小飞之形的弱点的手筋，单独下也有效，但若与别处的利用相呼应，则会威力倍增。原图载于《活棋新评》。

### 1图（先损）

对白角，黑有1、3的先手利，但这样先定形后，黑5碰时，白可下6位轻松腾挪。

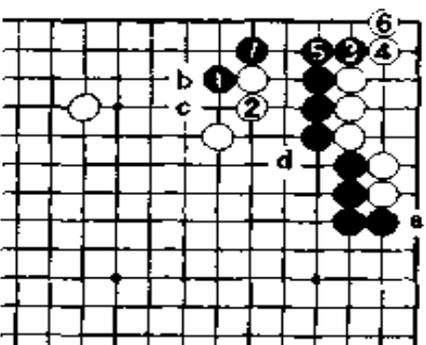


1图

在角上，除了黑1、3的下法外，黑1在a位下立或黑3在a位粘，也都是先手。所以黑1、3是最损的定形方法。

### 2图（黑1，手筋）

黑1从碰开始动手。白2退是缓形，黑已得一分，再3、5至7渡，黑充分。由于黑5硬粘，以后黑a位立成为先手。



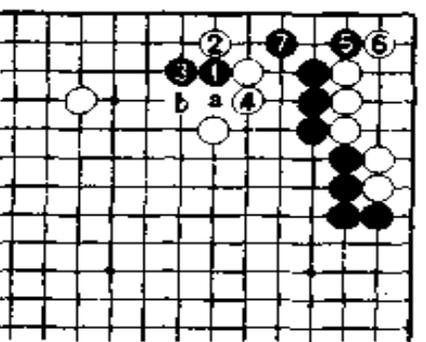
2图

黑1若下在b位，则形成白1、黑c、白d，形势不明。

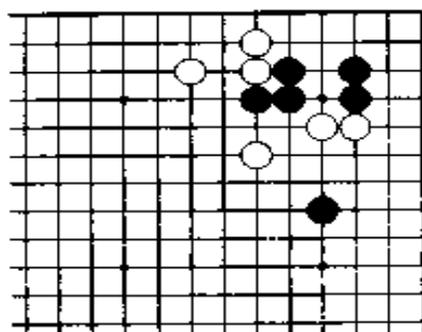
### 3图（抵抗无理）

从局部上讲，白2、4是最强手，但黑5、7后，白难以兼顾左右，白半崩溃。

白2若下在a位，黑仍以3应，白同样无应手。被黑1碰时，白大致只能在3位反夹，将损失减小到最小程度。以后将是黑a、白b、黑2的进行。



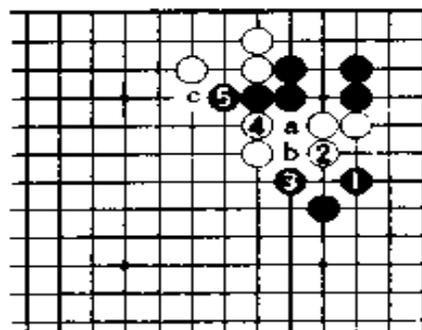
3图



(黑先)  
原图

### 尖

在不能攻击对方弱点时，可以设法将自己补强成好形，同时强迫对方补成恶形。在这种时候，用得最多的是尖。原图载于《活棋新评》。

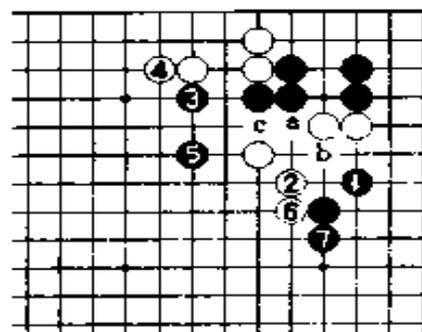


1图

### 1图(黑1, 手筋)

黑1尖，瞄着不能直接成立的a位断。白如果在2位补，黑3先手利后，5位顺势调出，形状理想。

白2如果在a位或b位联络，黑不在5位长，而将c位靠出头。

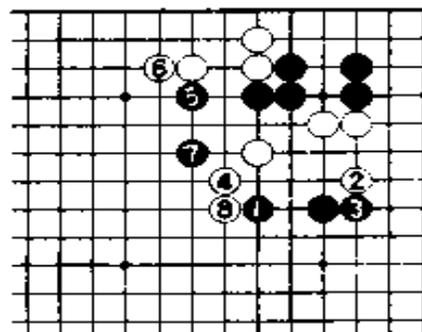


2图

### 2图(大致着法)

白2尖，意在尽量向中央出头。黑若下a位与白b交换，黑本身形状不好，毫无益处，倒不如保留c位先手，下3、5出头。

到白6压，形成战斗。前图白太不好。

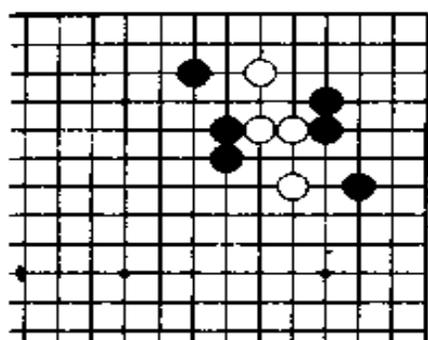


3图

### 3图(比较的问题)

黑1缓攻，多数情况下都让白过于轻松。白2跳，不失时机，由于黑5位靠是先手，故白4避开这里而尖是要领。

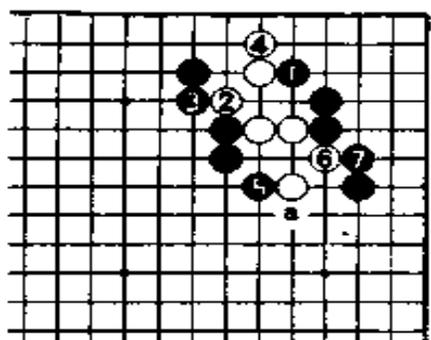
虽然这样黑也收到了攻击之效，但与前图相比，白的好形一目了然。



(黑先)  
原图

### 尖顶

这是剥夺对方联络形的弹力、使其无法发展的“不让双的手筋”，在旁边有自己的子时，就形成了尖顶。原图载于《活棋新评》。

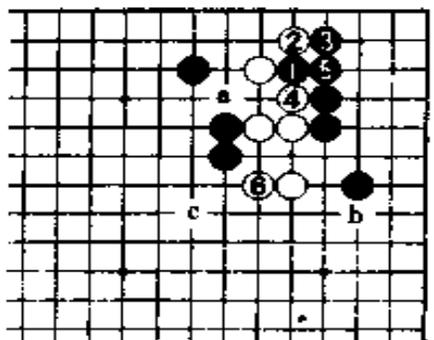


1图

### 1图(黑1、5, 手筋)

黑1尖顶占据了白联络形中双的位置。白2、4阻止黑联络；黑5再次尖顶，严厉。由于黑有倒扑手段，白只得忍痛以白6和黑7交换，使黑角地加强。

此后，白只有a位长出，黑的攻击还未结束。

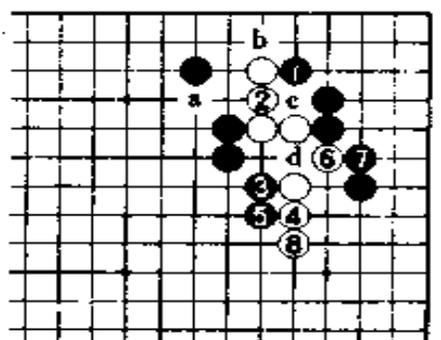


2图

### 2图(抵抗)

白2、4牺牲了点三三的手段虽损，但应看作为抢占6位急所而付出的代价。虽然被黑a位利白形难受，但是白却得了或b位或c位急攻黑棋的机会。

前图是黑的理想形。实战中，大致会形成本图的进行。

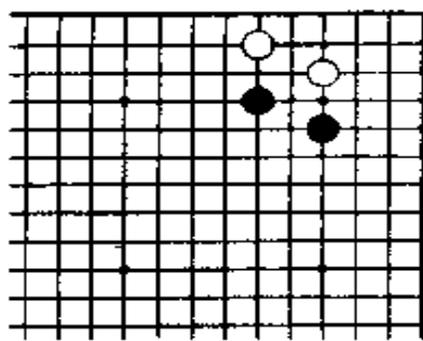


3图

### 3图(还是苦境)

白2粘，忍痛做成“空三角”，但其中暗含黑3、白4后伺机于a位跨的意图。被黑5压后，白6之手仍不可省。

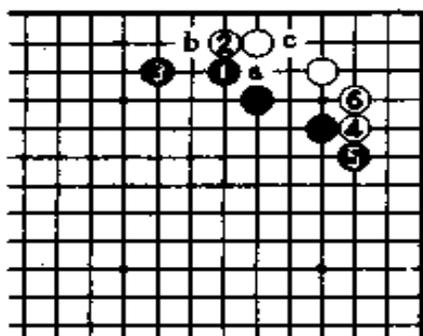
又，白2若单于b位立，经黑2、白c、黑d扑吃后，白成最恶之形。



(黑先)  
原图

### 托

有种手筋从对方棋子里侧定形，从而使对方既下着成为恶手。强迫对方应棋的托在大多场合都相当有效。

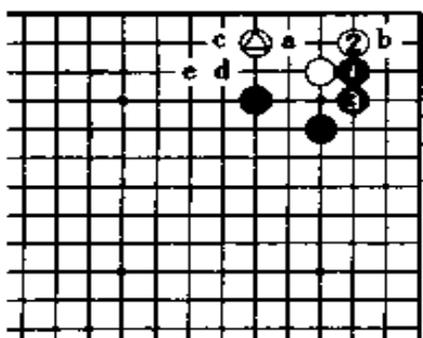


1图

### 1图(压迫)

黑1、3是压迫的手筋，但白4、6后角上实利太大。当然，象黑这样在局部上吃一些亏而囤筑外势的对局也是有的。

黑1如果在2位搭，白将1位扳出，形成黑a、白b、黑c的转换。角上白还留有味道。

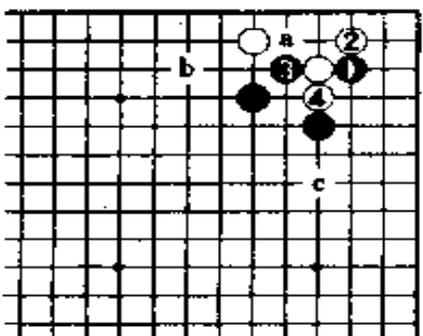


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1在白角内侧托，对白2，黑3简明地退。这个形，白⊙如在a位是好形，现在却显得疏松了一点，白无补棋好点。如果补在b位，黑c严厉；补在d位，又将受黑b大攻。

白只得脱先，以后大致是黑b、白c。

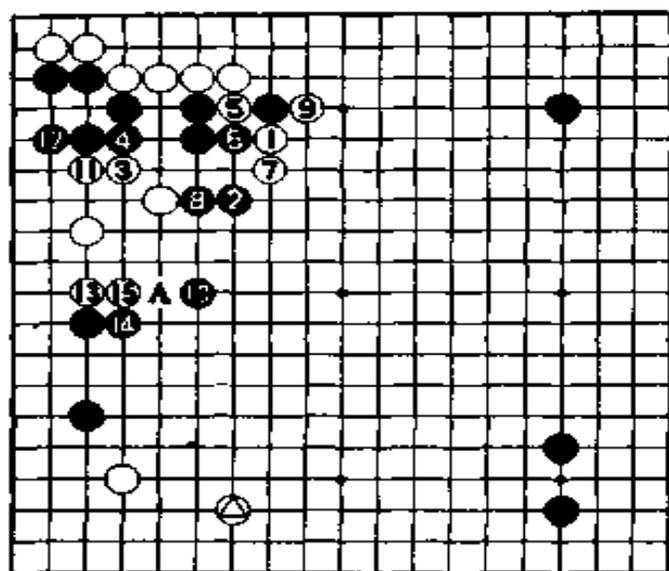


3图

### 3图(太贪)

黑3尖顶，白若a位应，黑4位打，则黑占尽便宜。但这种想法太贪，被白4位反击，黑自己反而棋形崩溃。

白2在3位退，黑2位立下，白b位跳出的下法也有，但是黑在c位补一手后，角上的实空相当大。



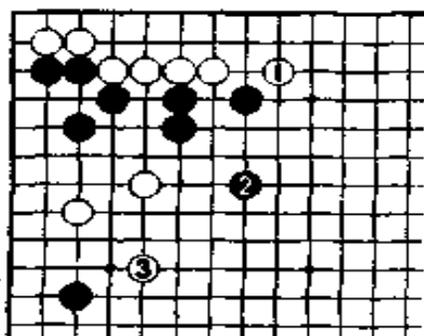
【参考谱13】

第一期日本棋院 黑 官下秀洋  
第1位战决赛第1局 白 藤泽秀行

**碰**  
这是单骑杀向对方薄弱之处的近身肉搏，是破坏对方棋形，延缓其行动速度的手法。虽然会遭到反击，却能收到令对方棋子走重的奇效。

【参考谱13】

白1靠，受到黑2的反击，故白5以下至9先将形走厚实。左边黑棋的外势，由于有黑④、白④的交换而难以发挥作用。白5下a位，黑9位长可战。

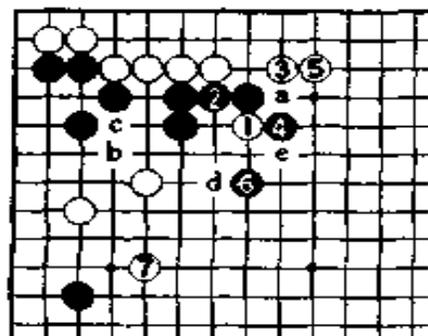


参考图1

参考图1（平凡）

一般情况下，白都是在1位跳。但黑2一方面整形，一方面瞄着对左边白棋的攻击是好调，对白棋来说，多少有些不满。白1单下3位，黑仍以黑2应。看来白必须设法防止黑的好形。

黑2还可以从3位方面进攻。

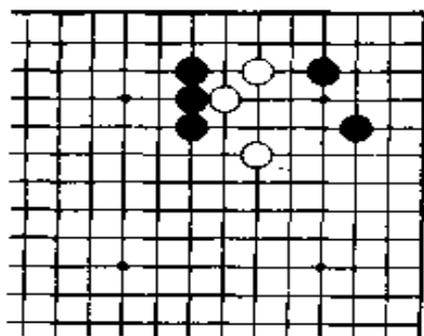


参考图2

参考图2（一击）

白1靠，希望黑在2位接。接下来白3位跳，以后a位挡是好点，黑只得在4位或a位补一手。虽然最后仍被黑争得6位好点，但白3、5下在上边之形远远胜于前图。

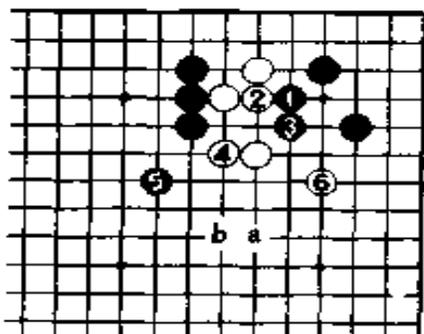
黑6如果在7位飞，则形成白b、黑c、白d，白瞄着e位的扳。



(黑先)  
原图

### 远觑

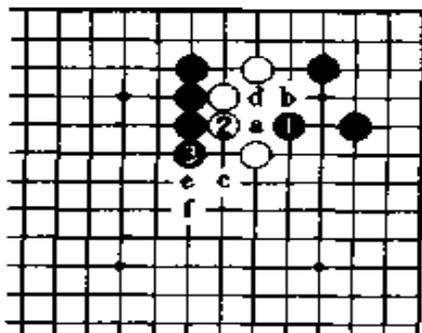
远觑的效果之一就在于自己下子于外侧，与对方在内侧的应手交换，造成双方子力效率上的差别。如果能从远处利用，则效果最佳。原图载于《活棋新评》。



1图

### 1图(露骨)

一说到觑，自然会想到黑1，但白2位应出人意料。黑3再觑，白4从容出头；黑3若在4位尖顶，虽是“不让双的筋”，但在这一场合被白3位鼓，反而有助白棋整形之嫌。白6还可考虑a、b两点跳出。

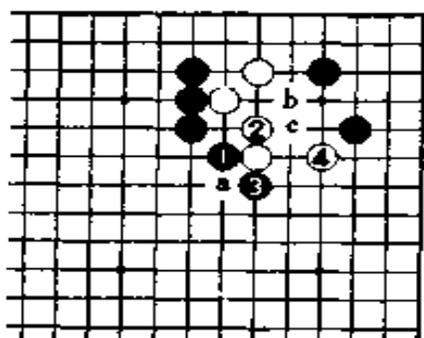


2图

### 2图(黑1, 手筋)

看似松缓，黑1实为手筋。白若2位应，黑3长，白仍然是萎缩形。白2若a位应，黑b先手利，无论白如何补，黑都优于前图。

又，白2如果c位尖，黑既可d位切断，又可经黑e、白f、黑3大举进攻。

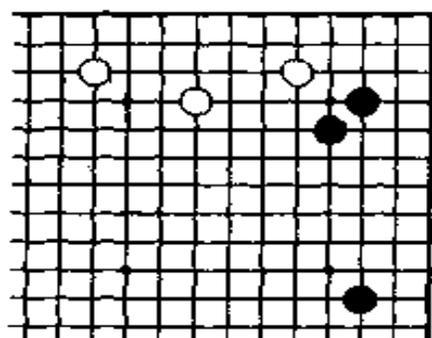


3图

### 3图(急攻)

黑1尖顶虽也是暗含2位扳的严厉攻击手段，但被白2、4整形，黑无法继续攻击。这种情况下，最好还是采取前图破坏白棋形的缓攻手法为佳。

黑1若在4位尖，白a位尖，以后黑再于b位或c位利时，子力就显得重复。



(黑先)  
原图

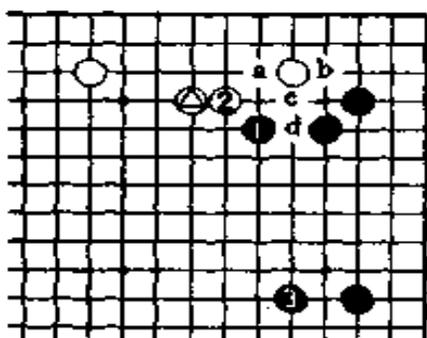
### 长

即使在布局阶段，也常常出现破坏棋形的手筋。破坏棋形，不一定非要妙手不可，有时一些平凡的手段就是最佳手段。

#### 1图（黑1，手筋）

黑1漫不经心地一跳。白棋若脱先，黑有a位的靠，若在2位补，⊙子又成为废着。在这个形中，白⊙当初就不好，这一着应当在2位围空。

黑1在b位尖顶，让白c长；黑d挡也是强有力的手段，但白可能看轻上边而转手投子于右边。

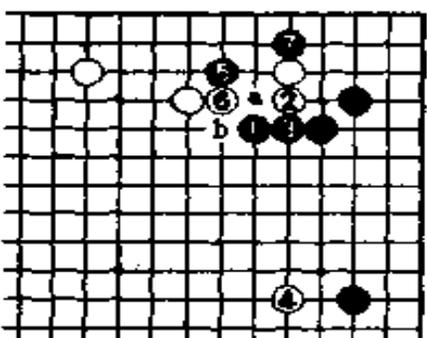


1图

#### 2图（无效的应付）

白2先手利在上边敷衍应付一下，就转向右边抢占要点，但以后被黑以5至7的托渡手筋将空掏得精光。在留有这种薄味的情况下，难说白2之手的应付有多少效果。

白2若在a位尖顶，黑b位长，白6位的粘不可省略。

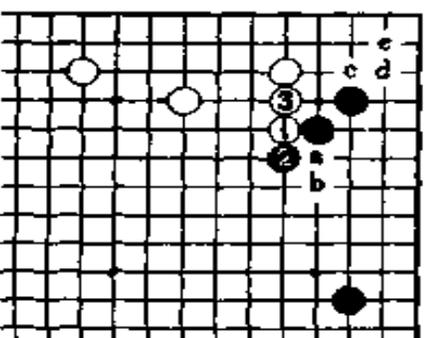


2图

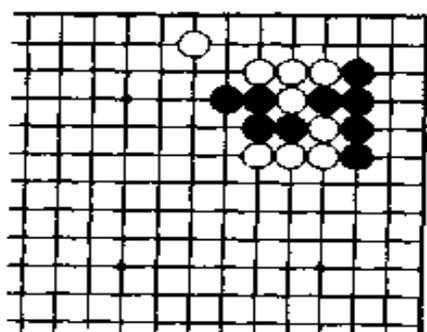
#### 3图（白的补强）

黑若不抢先跳定形，白1、3就成为整形的手筋。此后，黑a位粘，则等于被利，黑b位虎，则留有白c、黑d、白e的手段；黑若c位立，又有a位断点，白在右边有着各种利用。

一旦失去时机，手筋也会长眠不醒。



3图

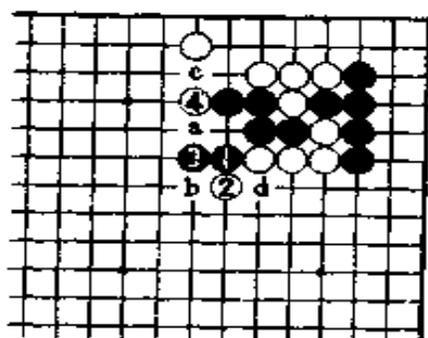


**并**  
有时是直接破坏对方的棋形，有时是先补强自身以静观对方动作，后者常常非常有效，其典型手法就是并。

**1图（反遭破坏）**

黑1扳、3长出头，被白4位靠，反而本身棋形遭到破坏。黑1既然扳了，黑3的长就应该下在a位，以后b、c两点是见合。

黑3如在d位断，被白在3位打一着后，棋形崩溃，如此滞重的棋难以进行战斗。

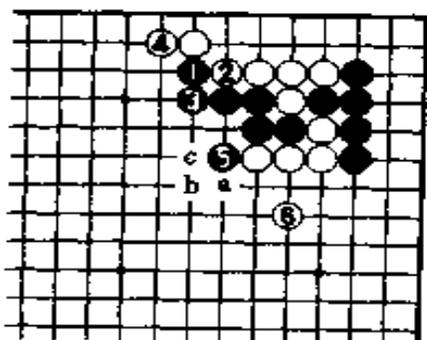


1图

**2图（先损）**

黑1尖顶，被白2挤后不仅气紧，而且让白4位长出进入上边。由于黑损棋在先，以后黑5和白6交换也毫无趣味。

白6还可在a位反扳，黑b连扳，白c断吃，利用黑气紧进行攻击。

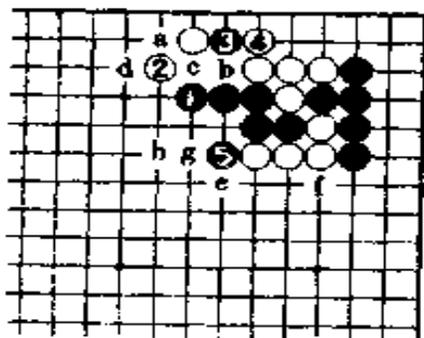


2图

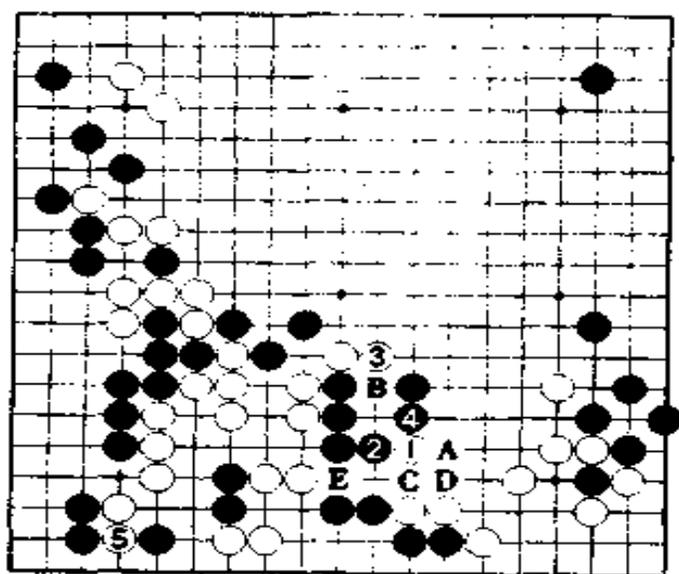
**3图（黑1，手筋）**

黑1并，瞄着a位的封锁。白若2位应，黑3跨利一手，再于5位扳，棋形潇洒。白4若b位断，黑c亦断，以后白4位吃，黑a位反吃后在d位征死白一子。

此后，白若c位扳，则形成黑f、白g、黑h，黑再次使用破坏棋形的手筋。

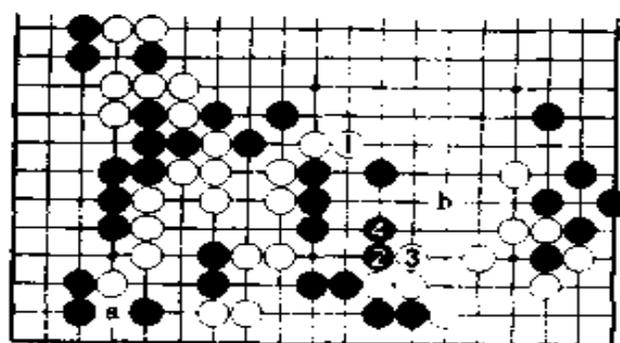


3图

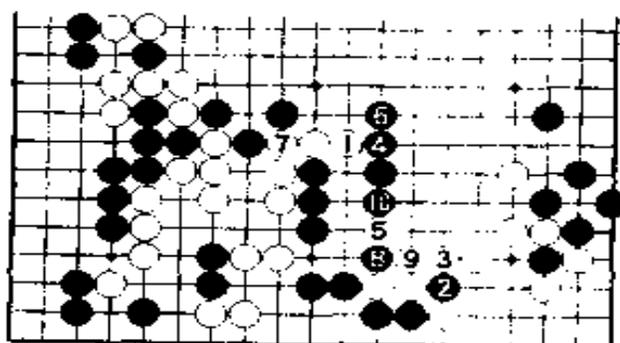


【参考谱14】

第一期快棋选手机战 白 藤泽秀行  
 决赛 黑 藤泽朋斋



参考图1



参考图2

连觑

觑是破坏棋形的有力手法，若能不止一次地觑，在左右都利一下，其效果将倍增。不过，这时次序十分重要。

【参考谱14】

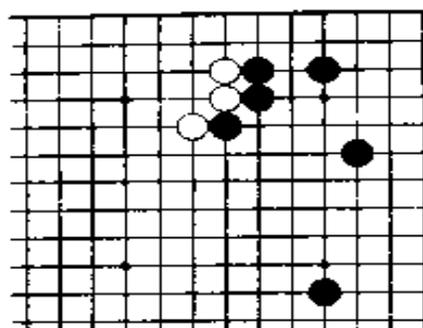
白在1位觑与黑2交换已经便宜，但能在3位再利一下，更是其乐无穷。由于威胁到黑的眼位，白a大致是先手。白b、黑c、白d、黑a、白e的手段也相当严厉。

参考图1（眼形落实）

白如果先在1位长，黑2、4后一只眼已经落实。边上的眼形虽然被白走到a位后将不明朗，但黑在b位觑后可保证在附近再造出一只眼来。一旦这里眼位明朗，将是黑实空优势的对局。

参考图2（也可出头）

黑还可以在2位利一手后于4位压出头。以后，白若5位觑，黑也许就6位长，将重点放在出头上。对白7、黑8、10是巧妙的联络手筋。



(黑先)  
原图

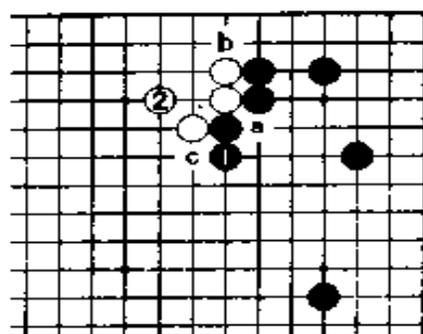
### 连扳

强行压迫对方，然后回手补棋，这是连扳的特点。它还含有不急于攻击对方弱点，而暂时先扩大它的意味。

#### 1图（无气魄）

黑1单长，缺乏气魄，让白2的好形补强了弱点。黑1若a位粘，实际上等于棋于后退，反成凝形。

黑1若在白棋尾巴上b位扳，虽然破坏了白形，但在这种形势下，恐怕会被白在1位打，然后c位粘，看轻白二子。

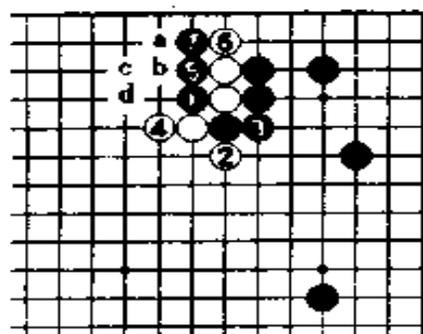


1图

#### 2图（激烈）

黑如在1位强行切断，白大致下2、4弃掉二子。这样至黑7后，白留有白a、黑b、白c封锁的乐趣。

黑7在c位跳似乎能有所得，但被白d位尖顶，黑进退不自由。在黑棋坚实的地方，增加这点空并没有什么了不起。

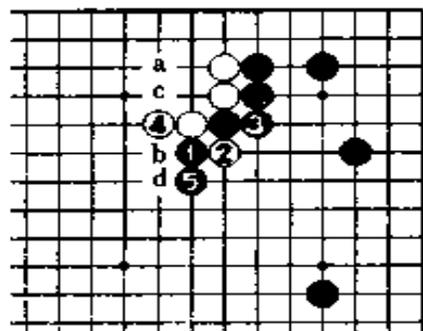


2图

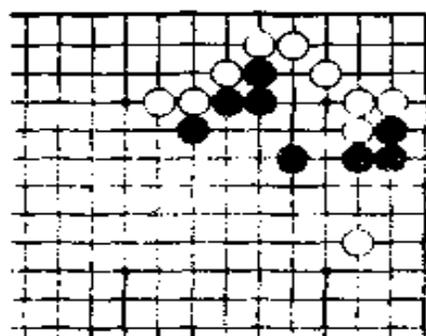
#### 3图（黑1，寸步不让）

黑1位连扳，一面扩张右边，一面破坏白形。白2、4是此际的对策，但黑5既消除征子，又巩固右边，还随着a位的急所，是好调。白2若单在4位退，黑2位粘。

又，白4如b位扳，黑5位长，白c位补，黑d位曲是势力上的急所。



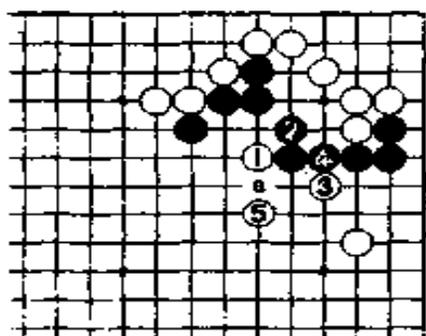
3图



(白先)  
原图

### 釀

在无法直接利用对方弱点时，从外侧釀使成重复形，是破坏棋形的常规手段，但在此之前一般都要做些准备工作。原图见于《活棋新评》。

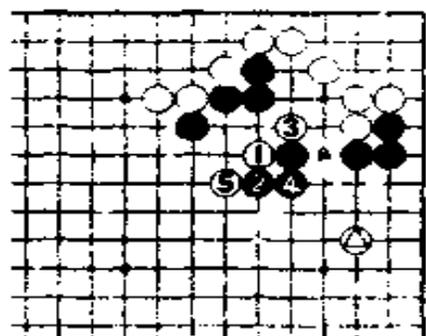


1图

### 1图 (白1、3, 手筋)

白1靠，让黑2位补，然后3位釀是次序。如果先交换白3、黑4，白1位靠时，黑必然会在a位反击。

破坏黑形，使之走重后，白5轻攻是要领，黑棋如果挣扎，白自然形成坚固的外势。

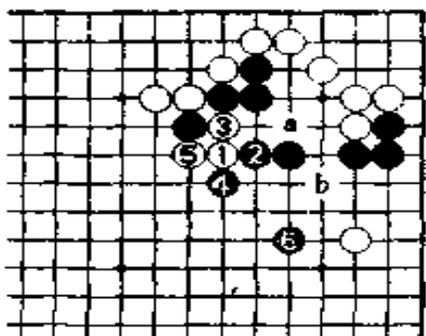


2图

### 2图 (切断)

对白1，黑如2位反抗，白3回扳瞄着a位的打，严厉。黑4位粘，白5挺胸向前扳，黑被左右分断，只能弃掉上边四子。

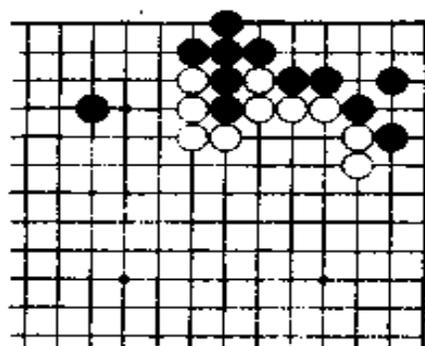
如果能攻击右边的白△，黑这样也应算是一策，不过实利损失相当大。



3图

### 3图 (异筋)

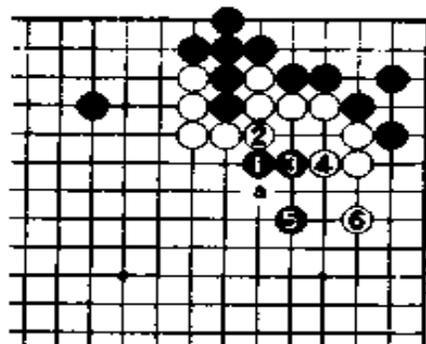
白1先在这里釀，以后如能形成黑3、白2、黑a、白b的应对，白白可满足。但被黑在2位反抗，让人感觉黑轻松地弃掉了上边数子。白3单下5位，黑仍下6位，只要能争取得到这个镇，黑就是腾挪之形。白3如果4位长，黑3粘，与其说黑是重形，不如说是厚实之形。



(黑先)  
原图

**覷**

这一着手本身并没有确切的名称，可以叫“覷”，也可以叫“点方”，不过一般人都习惯称之为“三子中间”，是形的急所。对方三子如果气紧，此手将倍加严厉。

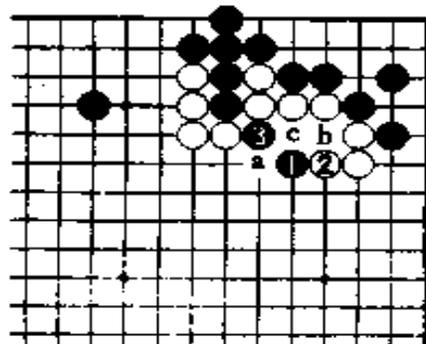


1图

**1图（直接覷）**

黑1如果直接覷，黑3再覷时，被白4位应，无法获得理想的效果。黑二子本来只想利一下，如今却成为负担，给以后的攻击造成了困难。

白如果注重右边，白2之手可以在3位靠，以后黑2，白有a位转换的手段。

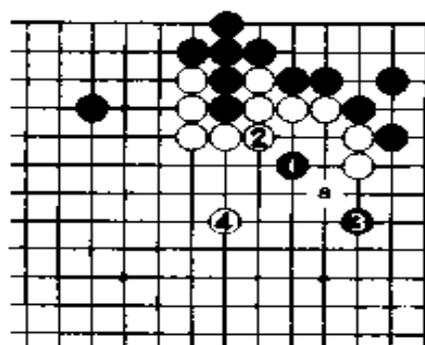


2图

**2图（黑1，急所）**

黑1在真正的急所上一击，白如2位应，黑3断成立。白2若在a位虎，则黑b位断。

白2如在c位虎，似乎护住了两个断点，但被黑a位覷后，白形成为惨不忍睹的愚形。白2在b位接，仍是恶形。

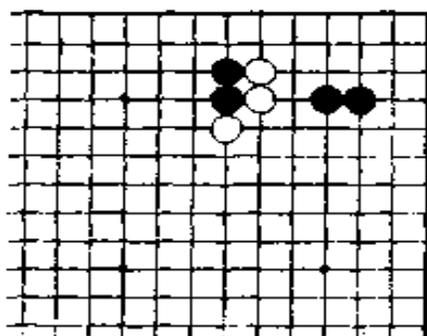


3图

**3图（紧要的一方）**

白在2位这紧要的一方粘接，准备视情况弃掉二子。即使被黑3或a位攻击，白主力部队逃出，将损失降到最低限度。

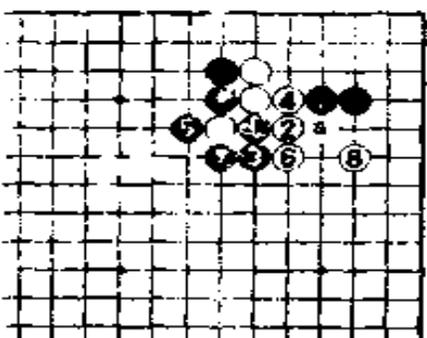
黑棋也因破坏了白形而满足，以后将黑1一子看得很轻。



(黑先)  
原图

### 扳粘

二线的扳粘虽是一种平凡手段，但在有子位于妨碍对方整形的急所上时，就能发挥出意想不到的威力。原图载于《活棋新评》。

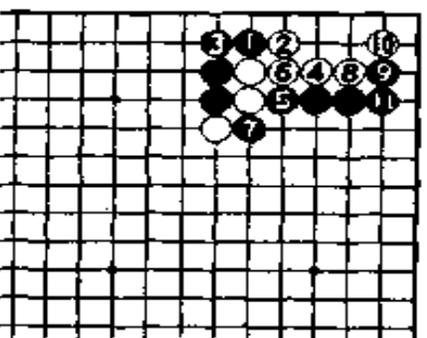


1图

### 1图(无理)

黑1断，被白2、4轻易逃出，黑角反损，这叫“顾手伤足”，黑无趣。不过须注意，白6如立即在8位飞下，则黑6、白a，白形遭到破坏。

黑1如果在5位扳，被白1位粘实，黑遭左右分断，成为负担沉重之形。

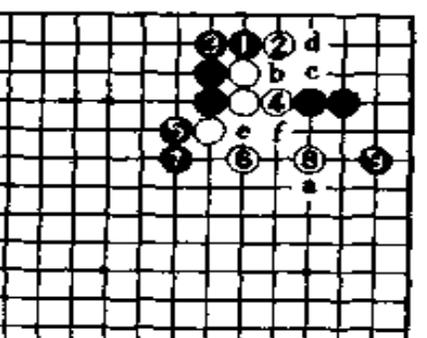


2图

### 2图(黑1、3, 手筋)

当黑在●点有子时，黑1、3的扳粘破坏了白形，相当严厉。此形中白4虎无理。黑5、7封锁，白由于气紧，全死。

白4若7位粘，则黑6位断确保实利，同时形成追击白棋之势，白棋单方面受攻。

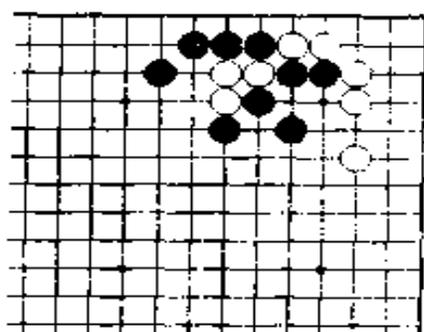


3图

### 3图(即便形成愚形)

即便形成愚形，白此际也只得以△位虎忍耐。黑5、7在上边得利，同时角上黑棋也并无不安。黑5还可以注重右边而在a位拆。

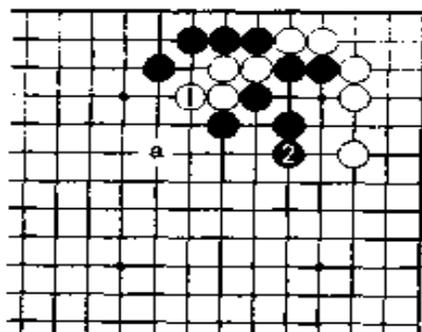
白4如果在b位粘，虽无黑c、d的被利，但被黑c位断，白f、黑6后，最终白还得在4位粘成愚形。



(白先)  
原图

**扑**

扑，是在紧对方气时或使对方成为愚形时的常用手筋，先牺牲一子，再以连续的后续手段达到目的。原图载于《活棋新评》。

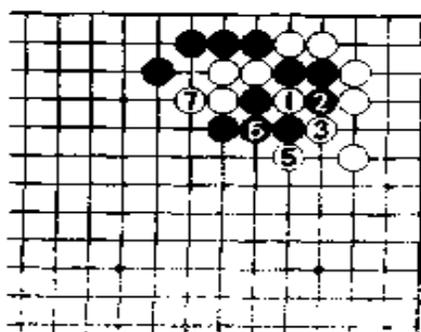


1图

**1图（负担）**

白1逃出，仅仅起到不至于马上被吃的作用，毫无益处。黑2沉着地整形，瞄着a位的攻击，白这一手反显得象故意使自己成为黑的攻击目标。

白在1位逃的考虑从根本就错了，应在成为攻击目标前就有效地弃掉这几子。

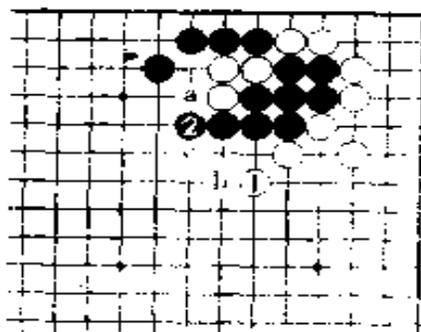


2图  
粘

**2图（白1，手筋）**

白1牺牲一子，换得3、5的先手。白1若在2位打吃，黑在1位粘后，白完全没有后续手段。

但是，原书上的白7逃出不好。此形还是见机从外面弃子为好。

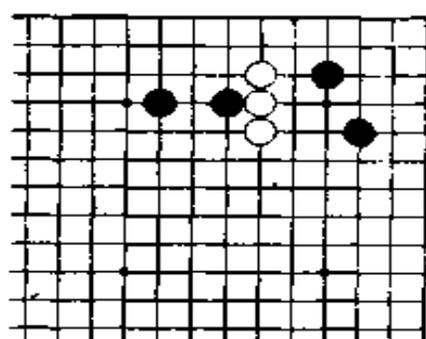


3图

**3图（此后）**

白先手向右边扩张势力，感到满足，而且以后还可瞄着a位长。白1也可伺机在b位等处利用。白马上在a位出动，被黑c位攻击，白很难腾挪。

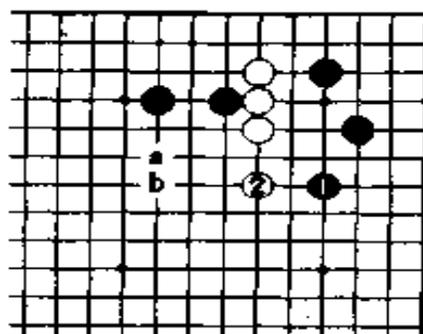
白1即使脱先，黑下一手也没有好点。黑2位吃干净大致是本手。



(黑先)  
原图

### 镇

作为改变对方棋子的前进方向，从而破坏其棋形的手法，常常采用镇。破坏了对方的棋形之后，镇的一子即便弃掉，也没关系。

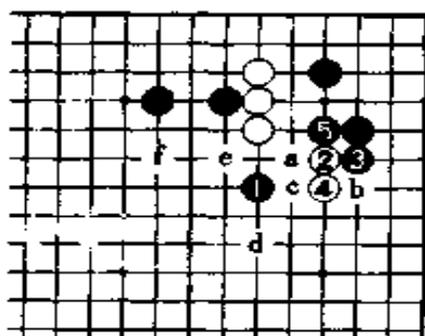


1图

### 1图（白悠然出头）

黑如果在右边1位扩大实地兼攻白棋，被白2跳后，黑无法继续攻击。黑1如在a位或b位跳，兼顾上边势力而攻击，白仍2位悠然出头，黑不好。

2位之点乃白之中枢，可考虑在此一击。

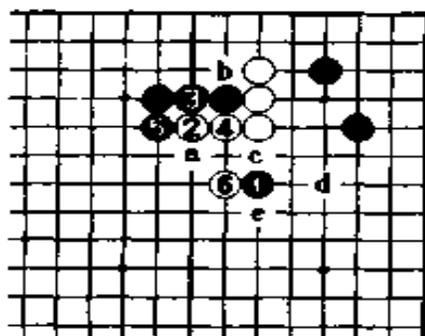


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1镇，且看白向哪边逃跑。白若2位向下边，黑3、5好调。白2若a位尖，则以后成黑b、白c、黑d，继续下去仍是黑攻击的好调。

白2如果向e位方向尖，黑f位就是要领。白腾挪起来十分艰难。

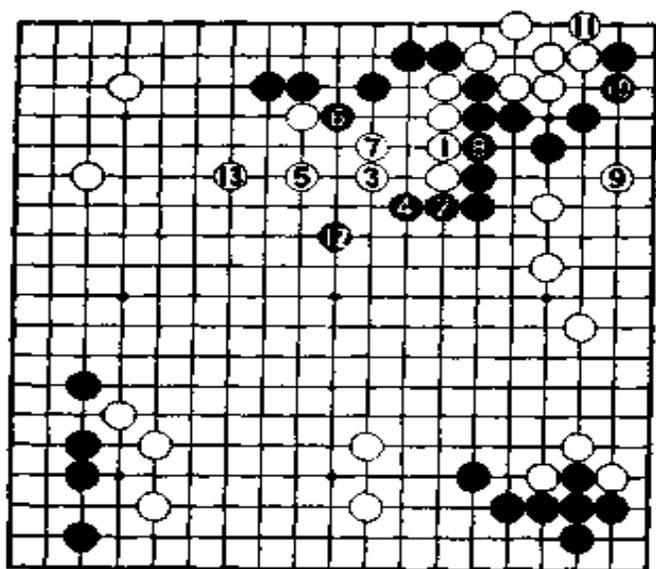


3图

### 3图（白的抵抗）

对此，白大致只能在2位抵抗。黑3位粘，白以4、6好形向中腹出头。黑3如在5位压，以后白a、黑b、白c，白仍是好形。

白2在c位顶虽也是有力的抵抗，但在此时将成黑d、白6、黑c的变化，白不大理想。



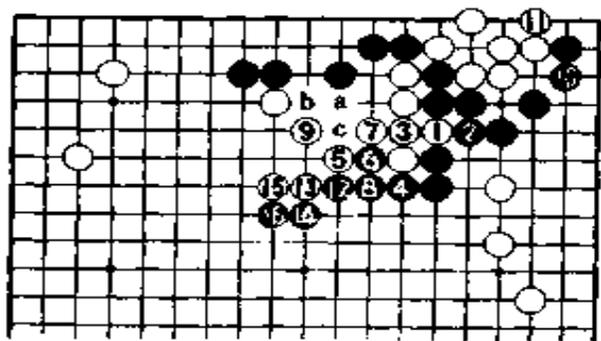
【参考谱15】

昭和26年春季 白 藤泽秀行  
升段赛 黑 梶原武雄

**挖**  
在多数情况下，挖的机会是双方共有的，先挖的一方能够破坏对方的棋形。如果急于争先，反使自己的棋留下缺陷，也没有好处。

【参考谱15】

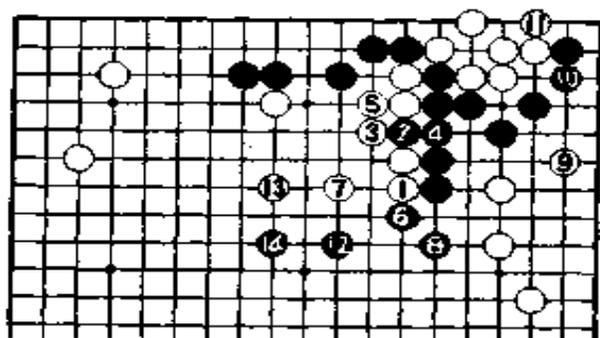
白1连成一条棍，本来是想在8位之点挖的，但顾忌到自身气紧，只好这样收敛一点了。由于能够迫使黑8位接，故也收到跟挖一样的效果。



参考图1

参考图1（撞紧气）

白1、3撞紧了自己的气，被黑4以下连续压迫，十分难受。白9下在a位本是形，但黑征子有利，这样黑可黑9、白b、黑c抓住白气紧的弱点，严厉反击。

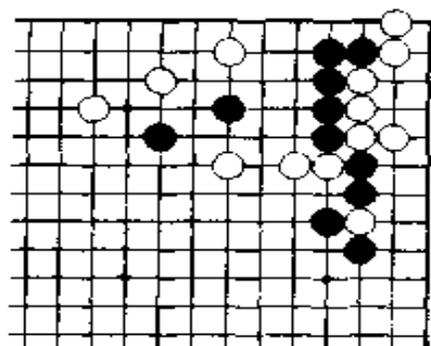


参考图2

参考图2（黑先挖）

白1急于出头，被黑2挖后，白形遭到破坏，如图黑12、14的攻击威力远远胜于实战。

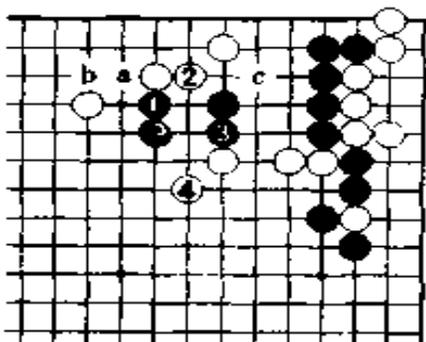
白9如果省略，黑在右边打入严厉。



(黑先)  
原图

### 挖

有时破坏对方棋形的手筋可以成为一种改变局面的手段，形成对对方的单方面攻击。挖，以制造两个断点为目的。原图载于《活棋新评》。

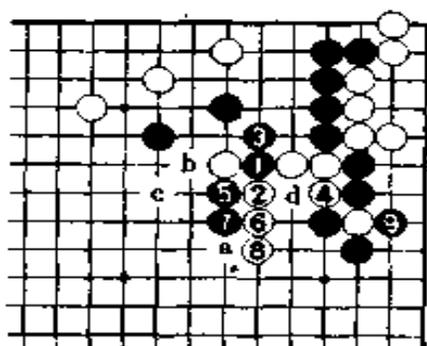


1图

### 1图（苦难的道路）

黑1、3虽然取得整体联络，但以后将受到什么样的攻击，尚前途未卜。这种下法将棋搞得很重，没有求得腾挪。

以后，黑a位扳，白b位应，黑无策。白c位尖夺取眼位是先手。黑光考虑到自身的形，结果走上一条苦难的道路。

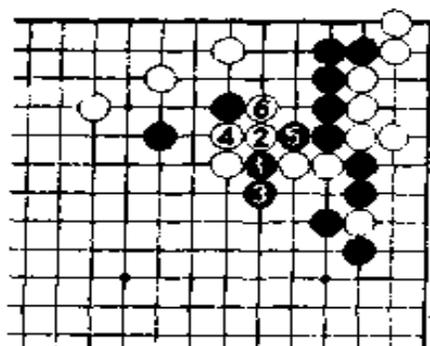


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1挖是最好的治孤手筋。白4断求趣味，被黑5、7利用后，白形越来越恶。而且，由于黑a位压是先手，对白b，黑可c位枷。

白4还是在d位粘为上策。但是，尽管这样黑仍在5位断，对黑来说，这是与前图无法比较的好形。



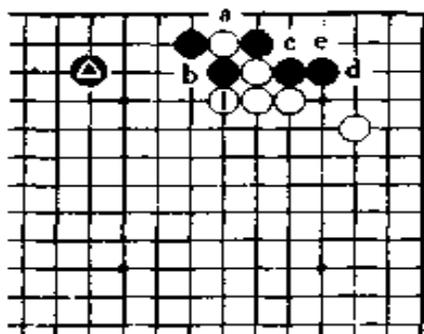
3图

### 3图（转换）

前图白也无法忍受。这时白换个方向在2位打，然后4位粘，将黑二子分隔开转换是自然的进行。黑也因先手救出了主力部队而无不满。破坏棋形就是要使对方以后的行动受到限制。与其背着沉重包袱前进，倒不如当机立断，及早轻装。

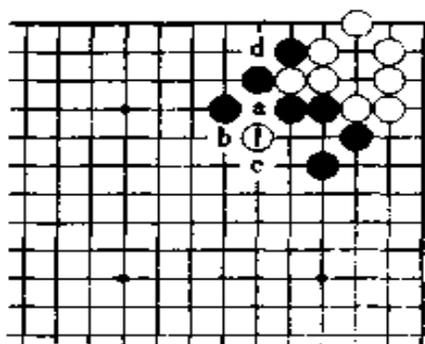
## 试应手的手筋

这是先看看对方是在左边应还是右边应后，再决定下一手的手筋。顾名思义，在棋没有定形时，这种手法只是试探而已，但一旦周围棋子多起来后，对方不同的应手会产生不同的得失，所以有时试应手也可能成为强迫对方在一方应的手段。不过，如果没有计算好相关的后续手段，结果只能强化对方，于己不利。必须注意把握行使这一手筋的时机和准备应付对方的反击。



1图(打)

白1打。黑若a位提，白b位打，再次先手利，使黑整块棋处于低位；对白1，黑若b位接，白c、黑a、白d、黑e利用后，白一方面角上获利，一方面使黑整块成为凝形。

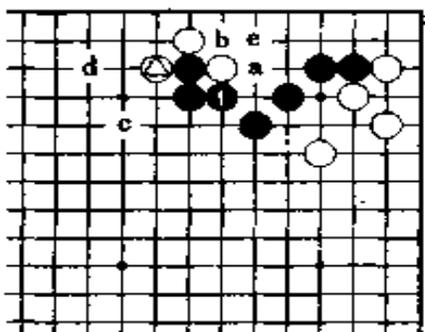


白这种手段乃是针对黑●的反利用。

2图(觑)

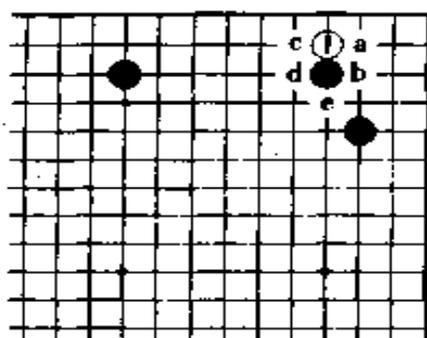
白先在1位觑一手。黑若a位应，白则视为已获利而脱先转向别处，由于这一交换，不光黑棋眼形失去弹力，白1一子还可能在对角征子时引征。

黑即使在b位反击，白也脱先，以后还留有c、d等手段。



3图(补)

对黑1，白a虽是眼形的急所，但那样黑b位断后，或吃掉白二子，或征吃白△。对黑1，白若b位粘，以后黑下c位或d位都能压迫白棋，故此时白往往脱先。黑1如果在b位断，白e位应后，黑不好下。

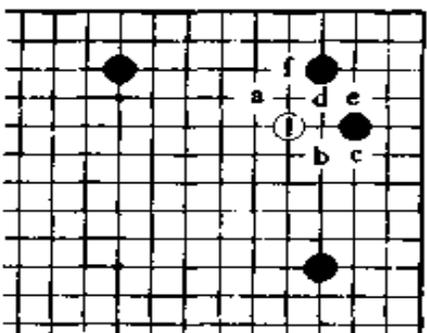


4图

#### 4图（下托）

这是布局阶段常用的手筋，在无忧角的二线托是其代表型。对此，黑有a至c位等应手，白将根据黑的应手设计以后的构想。

由于无忧角十分坚实，白1不损。

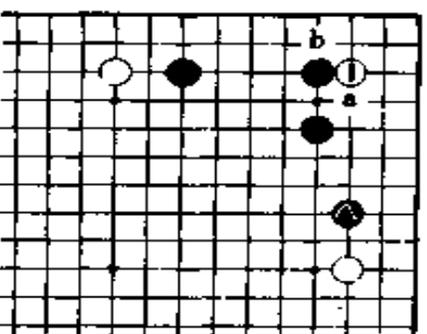


5图

#### 5图（镇）

除了从下面试应手外，还可以从上面试应手，镇则是其代表型。这时的黑棋，或在a位应，或在b位应。黑在a位守上边，则白c搭下破右边；黑在b位守右边，则白d、黑e、白f破上边。

试应手的手筋也是一种利用见合的手筋。

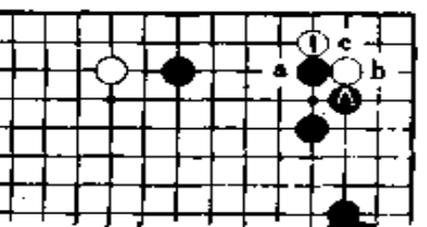


6图

#### 6图（在三三靠）

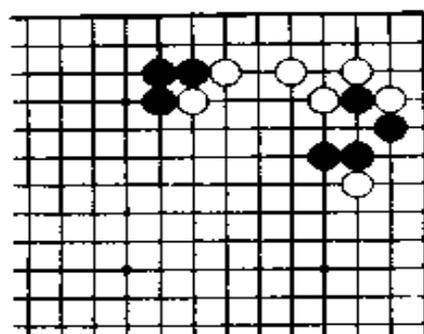
白1在三三靠，是从序盘到中盘都常用的试应手手法。黑或在a位守右边，或在b位守上边。

黑已有●子，黑a位应后，白即使失去了右边的打入也不损，这是此际靠三三的前提条件。对白1，黑b位应，白a位长后，黑味道不好。



#### 7图（扳）

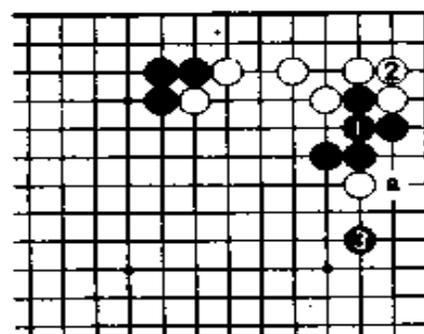
前图中，黑若●位应，白1扳是连续的试应手手筋。以后，黑如a位退，白留有b下立活棋的余地，黑如c位断打，白a位打是先手，以后白如果在上边活动时，这一打吃也可利用。



(黑先)  
原图

**打**

试应手的手筋，有时也被借用作为寻求整形好调的手筋。如何补右边的黑棋？

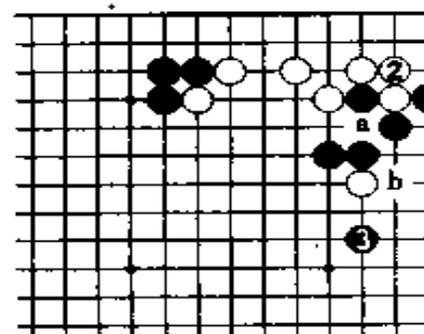


1图

**1图(重)**

黑若1位粘，以后则成白2、黑3。虽然这样黑棋看起来并不恶，但黑1一子毫无活力，仔细观察黑还是不满。

由于黑1形成重形，白2在a位立求变，也是一种手段。黑3补后，可以看出黑1并不是先手。

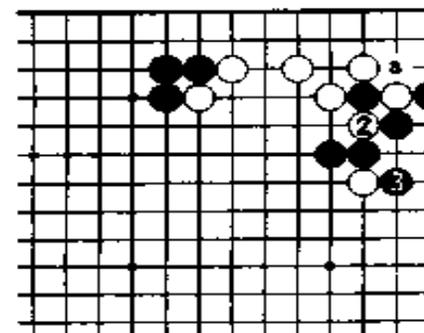


2图

**2图(黑1, 手筋)**

黑先在1位打，试应手。白若2位应，黑3补。此图与前图相比较，虽然仅有黑1一子在1位还是在a位的差别，但是从官子上看，1位要比a位有利得多，这一点不须再做说明。

此后，白a位提时，黑b位加强，黑十分欢迎。

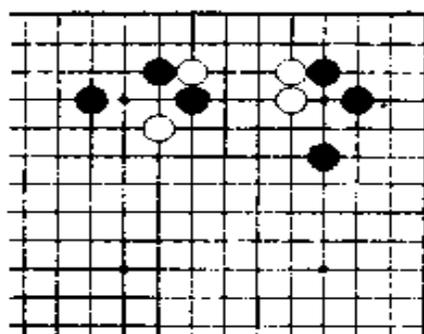


3图

**3图(效果一目了然)**

白2如果提子，黑3坚实地补上，由于留有黑a位打吃，黑棋效率很高。黑3补后再于1位打的话，白必然将在a位粘，两相比较，先打的效果一目了然。

白2之手，没有在三位求变的余地。

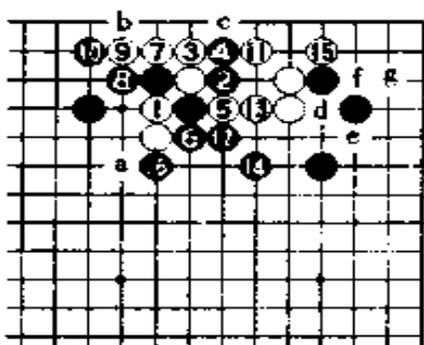


(白先)

原图

### 挤

这是三间夹脱先定式的一形。为将来的利用着想，白首先在这里试一试应手是十分必要的次序。

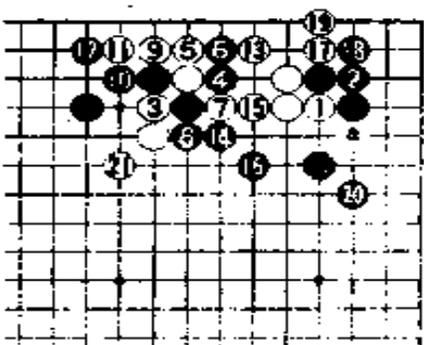


1图

### 1图 (必然应对)

白1断，是白棋极想下之处，但是马上断后，必然形成双方如图的应对，中途无变。白15活棋时，被黑占得16位扳头好点，白15如果a位尖，黑b、白c、黑15，白死。

白15如d位挤，则黑e、白f、黑g，之后白15位提时，黑仍转向16位扳。

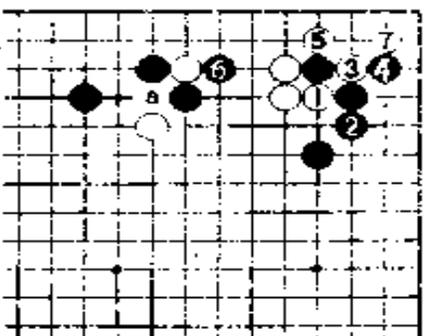


2图

### 2图 (白1, 次序)

白在1位挤，与黑2交换，以后差别很大。白3以下至黑16时，白17、15做活，由于瞄着a位扳头，故成为先手。

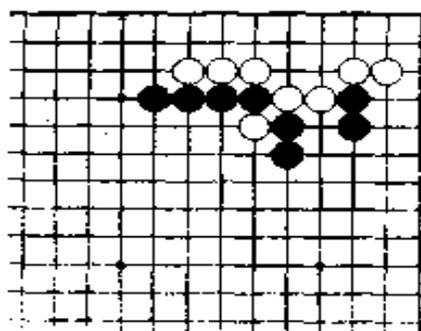
又，白7断定形后再于9位拐头的次序也十分重要。如果单在9位拐，黑14、白10、黑16，白损。



3图

### 3图 (转换)

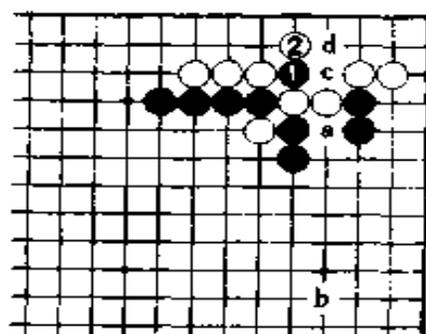
白1挤时，黑若2位退，白也很好处理，只需3、5断吃一子做活即可。虽然让黑6抢吃一子，但白得到7位挡，角空很大。黑6若下在7位，那么白这时再于a位断，就能够期待比前图更好的结果。



(黑先)  
原图

**嵌**

这种手筋，抓住时机先在对方棋中断一着，根据其应手，再决定下一着，如果失去时机以后再下这种棋，恐怕对方就会走出变着来。

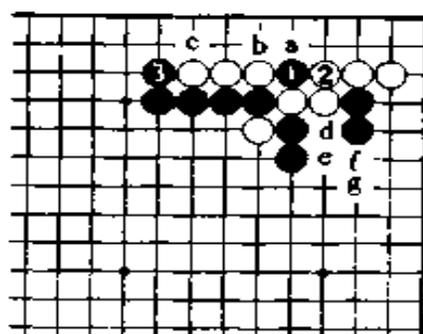


1图

**1图 (黑1, 手筋)**

黑1嵌，试应手。如果白在2位抢吃，由于有了a位的先手，白在b位方面拆就能威力大增。

同样是嵌，但黑下在c位就毫无意义。白如d位应，黑a仍然是先手，但白1位接后，味道就消失殆尽。

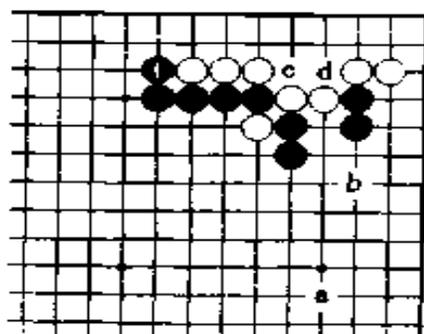


2图

**2图 (官子便宜)**

白如果2位粘，黑3位挡是强调向上边发展努力。此后，黑a、白b可以产生出黑c位扳的先手，黑可望得到很大的官子便宜。

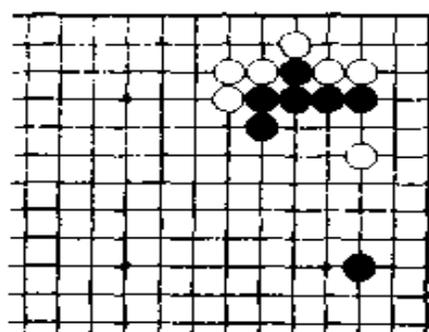
对于白d、黑e、白f的冲断，黑在g位打吃弃掉二子，任何时候都是要领。



3图

**3图 (如果以后再下)**

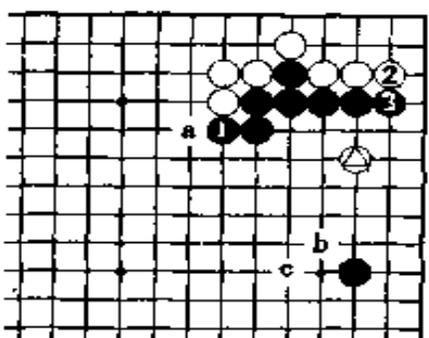
黑棋单在1位挡下也是好点。在a位方向拆虽然也是好点，但白在b位附近打入后，对黑c的嵌，白必然在d位应。黑的嵌如果下迟了，白可以选择对自己有利的应法，所以黑棋及早试应手才是手筋。



(白先)  
原图

### 断

这种手筋俗称“断了再说”。它在布局的早期就断，以免将来失去机会，断后再静观对方的应手，以便将来利用。

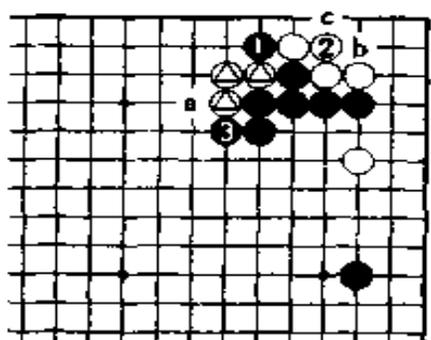


1图

### 1图（没有抓住利用机会）

黑1拐头是势力上的要点。如果反过来被白棋在这一点挡住，黑形窘迫，而白△的活力倍增。

但是，这样下次序不好。白立即2位立下与黑3交换，如此角上味道消除后，白可以在a、b、c等处自由选择一点。

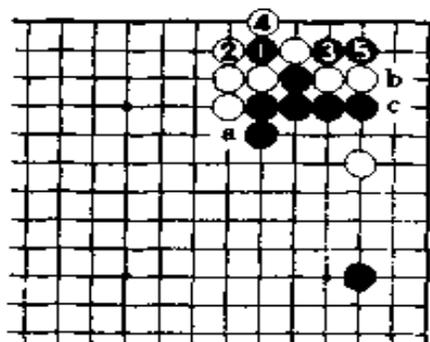


2图

### 2图（黑1，次序）

黑先在1位断，试应手。白如果在2位应，角上二子，则黑3拐头，由此产生a位扳等各种利用。

黑1如果在2位方向断，效果虽大致相同，但经白b、黑1、白c，白角活净后，白三子则可见机弃掉了。

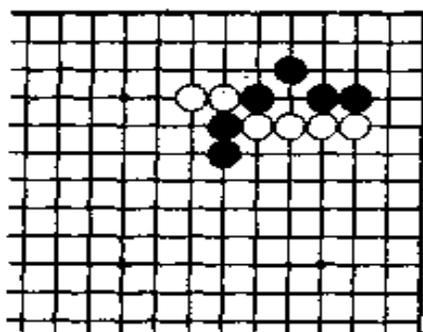


3图

### 3图（实利）

白如果2位吃，黑3、5吃住角上二子，实地出入甚大。a位之点便不如1图那样紧迫了。

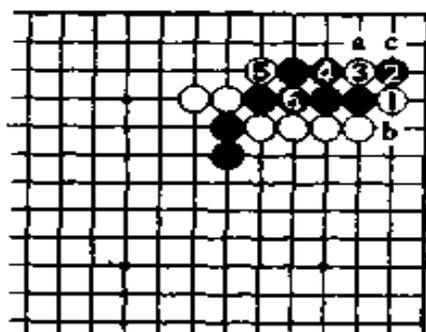
在有了白b、黑c之后，对黑1，白总是在2位应。不失时机地试应手十分重要。



(黑先)  
原图

断

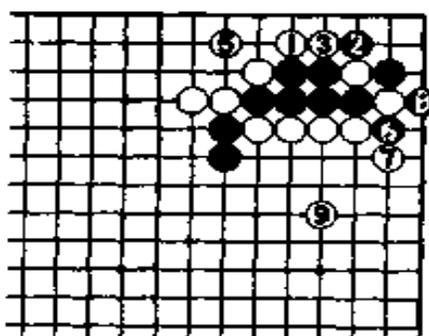
在左右两边都可以利用时，不要匆忙在一边定形，而要先下后面的棋，试试对方应手，这才算得上活用手筋。



1图

1图 (白3, 手筋)

对白1的扳，黑只得在2位挡，这时白3断是手筋。根据黑的应法，白准备在5位或6位打吃。黑若4位应，白在5位打，紧黑气；黑4若在a、b等处应，白6位双打。黑4若6位粘，白c位吃黑角上一子。

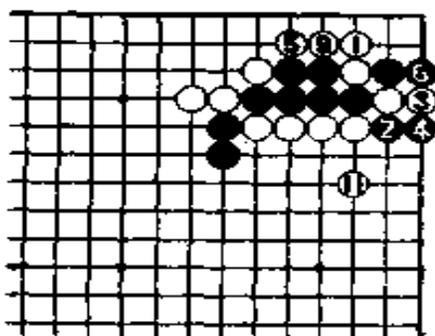


⑦粘  
2图

2图 (包打)

接前图，白1、3包打，5补棋，强迫黑棋做活。到白9后，黑二子成为负担。黑然费苦心断开了白棋，结果自己反而陷于苦境。

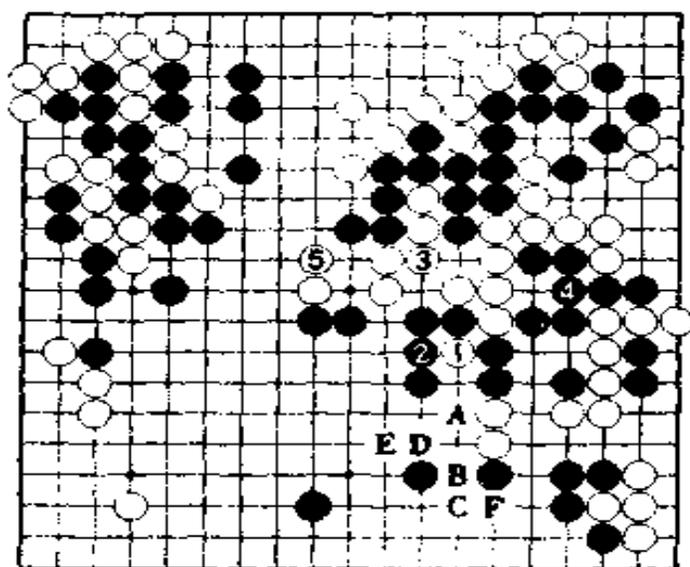
可是，若让白棋将黑●提掉，中央黑二子又完全成为废子，这是前图黑4难受之处。



⑦补  
⑧提  
⑩粘  
3图

3图 (石塔)

白棋还有比前图更严厉的包打手筋。接1图，白在1位长出，待黑2时，白3、5成为“石塔形”的包打。白11后，黑呈崩溃形。这样看来，1图黑4是无理的应手。



【参考谱16】

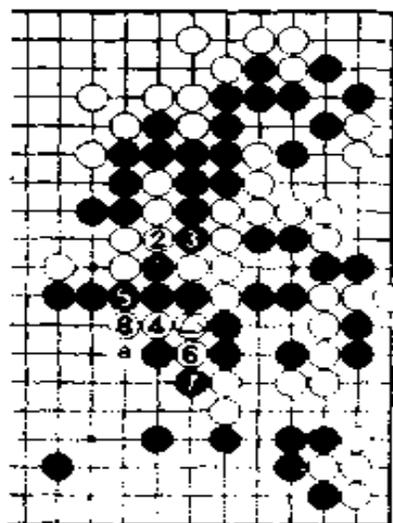
第7期本因坊战 白 桥本昭宇  
第1局 黑 高川格

断

在没有直接手段的地方，许多时候先断一下试试应手，以后可能会起很大作用。

【参考谱16】

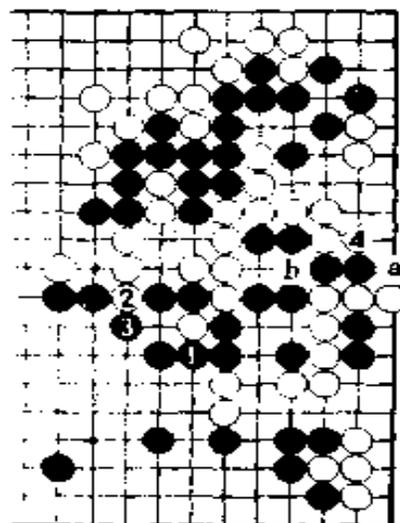
白1似乎没有意义，其实是3位粘之前的利用之着。黑如2位应，白瞄着a位先手，以后白b、黑c、白d、黑e产生了白f断的手筋。



参考图2

(最强)

黑的最强着法是1、3无视白⊗、



参考图1

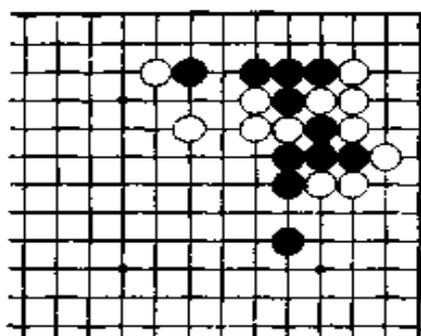
参考图1

(先手救出)

黑如果从1位方向吃，白2冲，先手救出中央数子，然后转向右边白4。黑如a位挡，白b扑后黑接不归。

但白4、6反击将吃掉右边整块黑棋。因为白8后，黑a的征子恰好不成立。

虽然形成了转换，但是毫无疑问是黑棋不好。参考谱的白1是妙手。



(黑先)  
原图

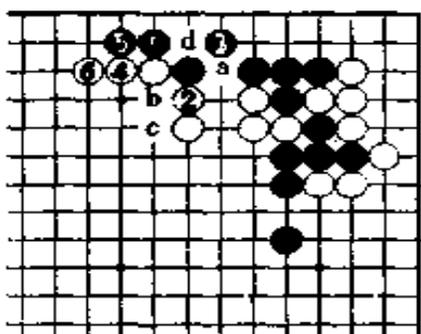
### 断

是战是和，试试对方应手后再做决定。这同时也是在为惩罚对手的无理手而做准备工作。

#### 1图（无力）

黑1、3单方面采取守势，使白棋更加厚实，这样在中腹的战斗中将要形势落后。黑3虽比下在a位眼形来得厚实，但是这不是关键所在，此际黑棋整体的流向更为重要。

黑1在2位顶，白b位挡时，黑c位断挑战，但被白4位一扳，黑气紧，如此难以一战。

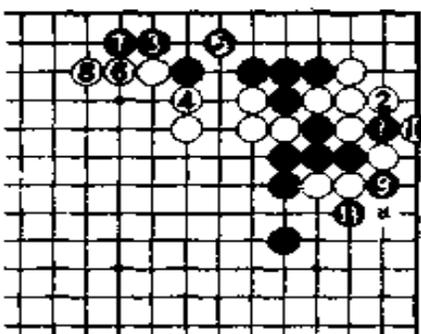


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑在1位断，白如2位应，则黑3、5先在上边应，到白8时白上边虽变厚，但黑转向9、11吃住白二子，黑也是厚形。

白8如在a位补，黑在8位扳起，充分。右边的黑六子不怕攻击。

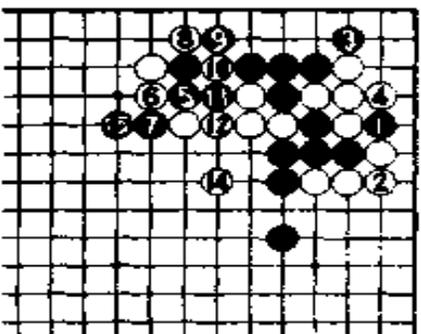


2图

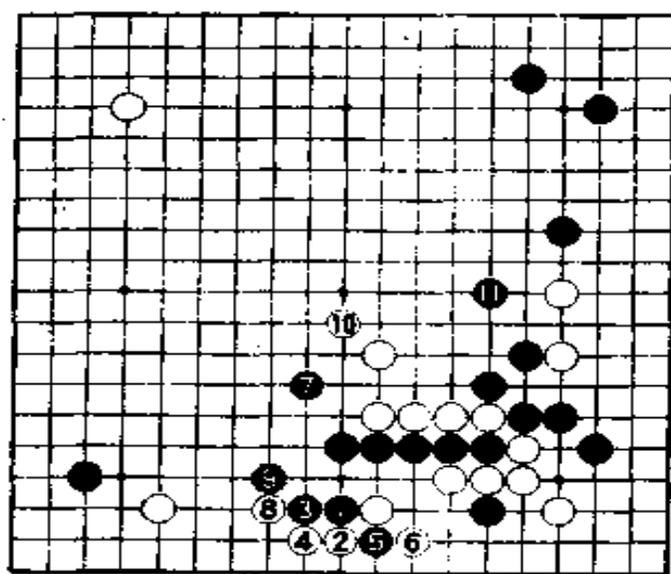
#### 3图（战斗）

白如果2位粘，黑3位先手扳解除了上边黑棋受到的压迫，如此则可5、7冲断进行战斗。观察一下白8以下的进行，即可明白黑3的扳起了多么大的作用。

黑15长，这一战斗黑有利。

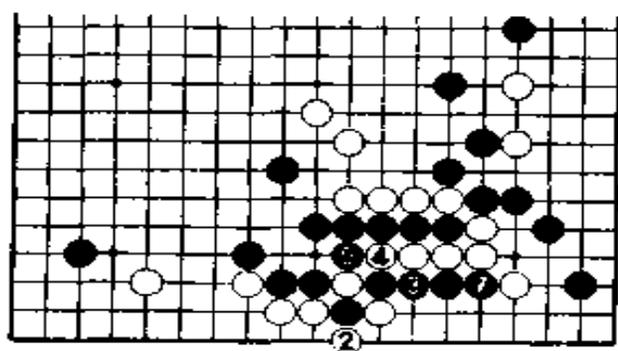


粘  
3图

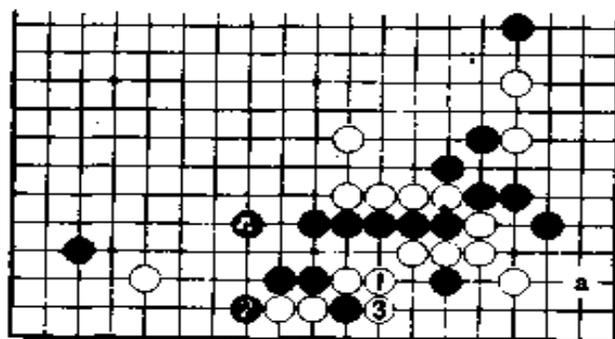


【参考谱17】

第10期名人战 白 林海峰  
第1局 黑 藤泽秀行



⑥粘 参考图1



参考图2

断

这是在整形前的试应手之着。根据对方的应法，利用的味道也将随之变化，而且整形的手法及战斗的方向都要由此而变化。

【参考谱17】

常见的手筋是黑3在5位断，但在此种情况下，黑先长一手后再于5位断才是手筋。白若6位吃，黑7飞寻求在中央作战，是黑易下的局面。

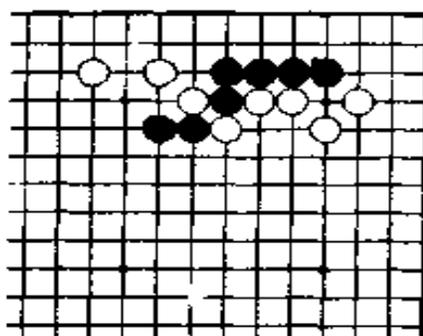
参考图1（余味）

如参考谱中棋形，黑●飞是先手。如果白棋在此脱先，黑1以下至7，对杀黑胜。黑●的先手是对右边战斗强有力的援军。

白方对黑●的飞只能在5位补。

参考图2（另一方向）

参考谱白6如果在1位退，则黑2挡后，4位整形。这次攻击目标不再是中央白棋，而是左下角的白子了。由于黑a不再是先手，在中央混战起来，黑棋也具有危险性。



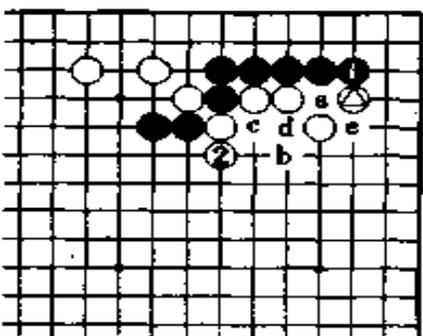
(黑先)  
原图

### 挤

挤，通常都强调对方断点，看看对方在何处粘接。如果不抓住时机，将来恐怕会产生变化，那时即使采用强硬手段，也将获利甚微。原因载于《活棋新评》。

### 1图（缓手）

黑1虽是三三的要点，但现在就下这一着，外面白包围网的负担就会减轻。白将2位长，注重中央。此后黑a位挤时，白b位虎，即便弃掉白△一子，也仅仅是关系到实地增减的问题。

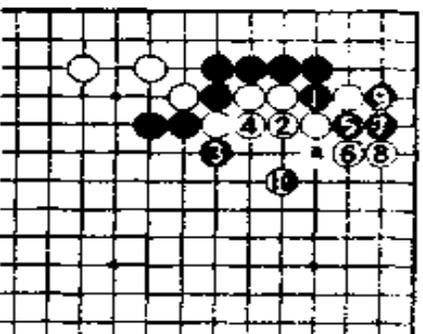


1图

黑1如果在c位断，白2、黑a、白d、黑c，黑的下法是俗筋。白2长出之形极好。

### 2图（黑1，手筋）

黑1位先挤，看白如何应。白若2位防双打，黑3位打吃破坏白棋形，然后5、7，黑角活得很大。

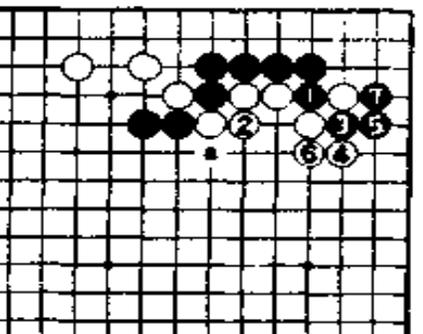


2图

白2如果在3位长，黑可在5位断，也可以黑2、白a、黑4提取白二子，再现白动势。

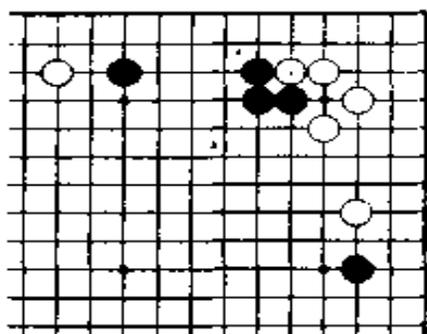
### 3图（两分）

白在2位粘，对黑3，白4、6争先手是通常着法。此际大概白棋只能这样，依靠中腹战斗的先行权，在以后的战斗中夺回实地上的损失。



3图

黑棋的角地也很大，最重要的是a点没有白子，黑中央二子轻松多了。



(黑先)  
原图

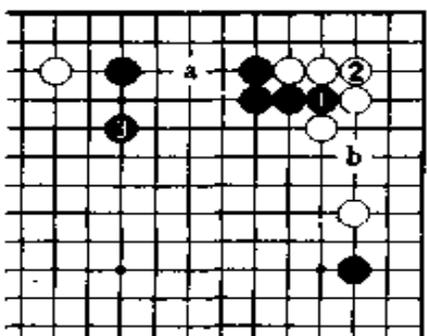
### 挤

这也是试应手的手筋，它将根据对方的应法决定自己这块棋是补一手还是脱先。如何防备白在上边的打入？

#### 1图（黑1，手筋）

黑1挤，试探白在哪一边补。白若2位补，则黑3关防止了白在a位的打入，将来还有黑b的严厉手段，故黑3补并不吃亏。

黑如果3位补后再1位挤，白必然在b位虎。

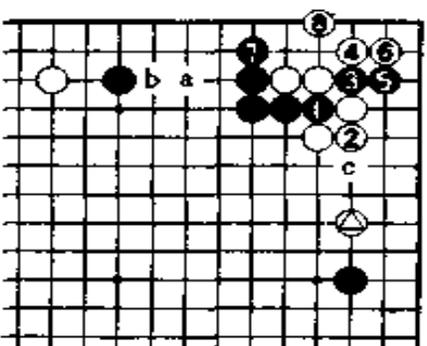


1图

#### 2图（脱先）

白如果在2位粘，黑3断。黑7先手下立后，对白a，黑有b位顶，这气是黑这时可在上边脱先的理由。

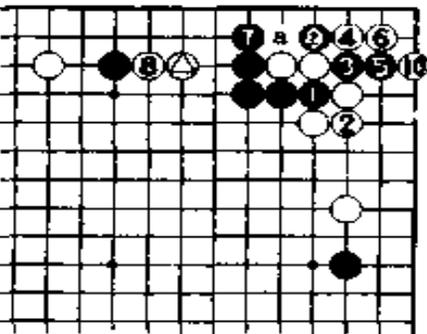
在没有白△的情况下，白2有在c位虎之形，这样黑1虽说是手筋，但强化了右边的白棋，所以不能轻易就下黑1。



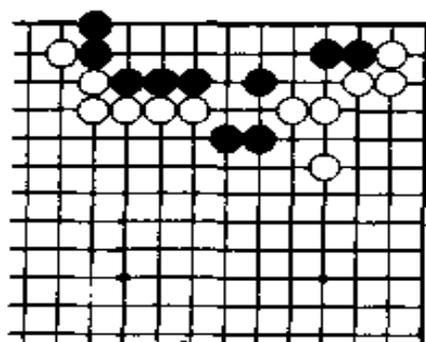
2图

#### 3图（错过时机）

在白△已经打入后，黑再于1位挤，黑7时，白恐怕会脱先。对黑9的断，白10渡过，黑a位提，白扑一子形成包打。白虽损失了一点实地，但黑也没有眼形，还是白可下。一旦错过时机，手筋也将失效。



3图

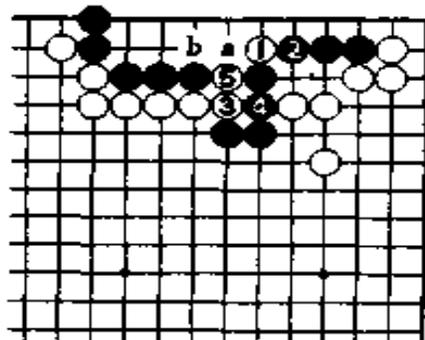


(白先)  
原图

**靠**

这是在对方一块棋中有两种手段可供选择，暂且保留手段，而先下在其交汇点上的手筋。它犹如一支轻骑径直冲向对方弱点的根源。

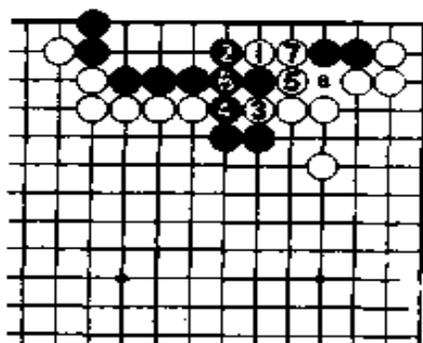
**1图 (白1, 急所)**



1图

白1靠，瞄着3位冲和4位冲，试看黑棋如何应付。黑如果在2位顶，救援二子，则白从3位冲，白5时，黑若a位挡，白1、黑2的交换正好发挥作用，白有b位断。假设白3、黑4先定了形，白1时，被黑a位挡，白这一手不成棋。

**2图 (反方向冲)**

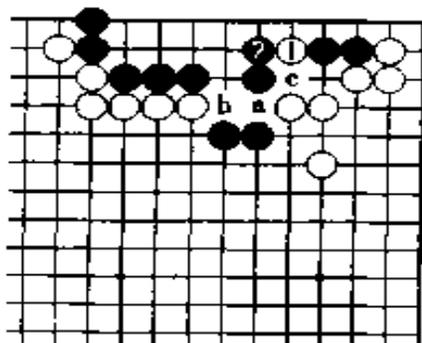


2图

黑如果在2位挡，这次白将从3位方向冲。对黑4，白5打、7位粘后，黑二子成为囊中之物。如果在白3、黑4定形后再下白1，黑7位应，白1不成棋。

黑2如下在6位，则成白7、黑5、白a、黑2。

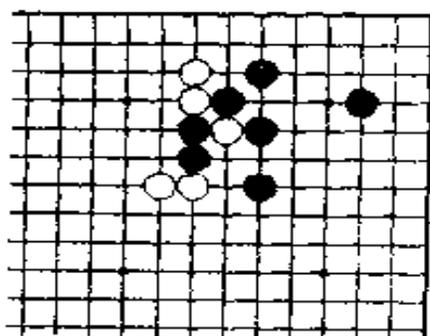
**3图 (落空)**



3图

白在a、b任何一方先冲都不能成功，在1位跨也因黑2挡而所得有限。以后即便白c接上，还留有黑二子渡过的余地，黑棋实空和眼形都与上面两图有很大差别。

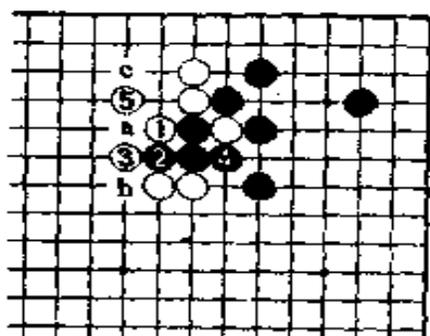
又，黑2若c位隔断，白2位爬，又还原成前面的手筋。



(白先)  
原图

### 托

有时一些棋现在不利用，将来就没有机会了，适时地利用这种棋，从广义上来说，也属于试应手。原图载于《活棋新评》。

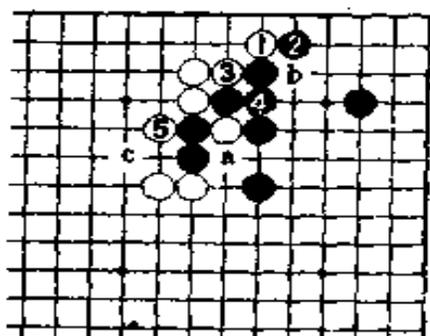


1图

### 1图(平凡)

白1扳，堵住黑的出口，是第一感。黑2冲一手后4位退回是制造弱点的手筋。这时白在5位补还是在a位补很难办；如果5位补，以后黑b严厉；如果a位补，又留有黑c攻击的急所。

白好歹算是封锁住了黑棋，但是能否让棋下得更有效率呢？

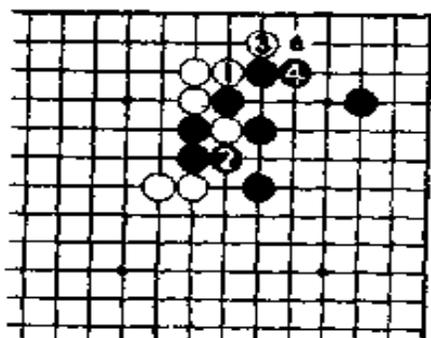


2图

### 2图(白1、3, 次序)

白1托，黑如2位应，白3、5封锁。与前图比较，多少侵入了一点黑角。

黑4如a位提，白有b位断，黑无理。此前，黑2在c位跳出，重视中央，允许白b位扳的转换，也是可以考虑的下法。

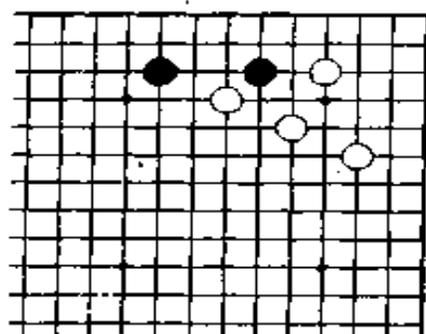


3图

### 3图(颠倒次序)

虽然同样是利用，但白1的打，次序不好。被黑2提子后，白失去封锁中央的好调，对白3的扳，黑4退好。

将次序颠倒一下，先以3位托试应手，让黑a位挡，是有效率的着法。



(黑先)  
原图

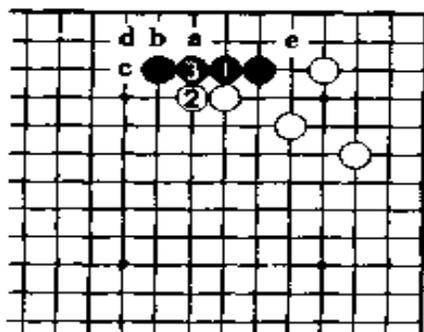
### 托

一瞬间的反击。这是对对方的先手利用进行反击时的试应手手筋，以后将根据对方应法而脱先。

### 1图(被利)

黑1爬，似乎是理所当然的应法，但被白2位利很难受。黑3如果脱先，则有白3、黑a、白b；黑3若在c、d应，松开了白二子的气，对白没有威胁。

黑1在c位尖可联络，效率也不错，但棋形显得薄。

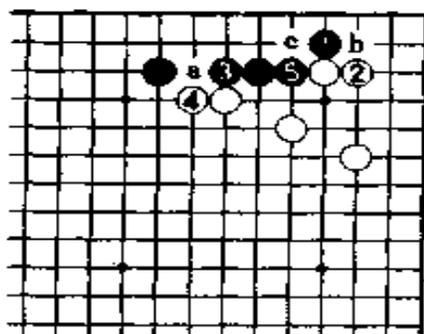


1图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1托，试白应手。白如2位退，黑3爬，对白4，黑下5位重视实地，还可下a位重视厚味。黑1、白2的交换，黑明显便宜。

白2如果b位扳，黑c位退回取得联络，2位之点尚留有断点，这正是黑的设想。

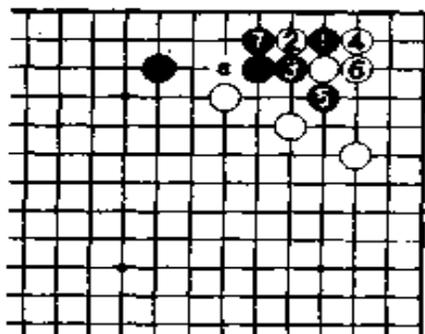


2图

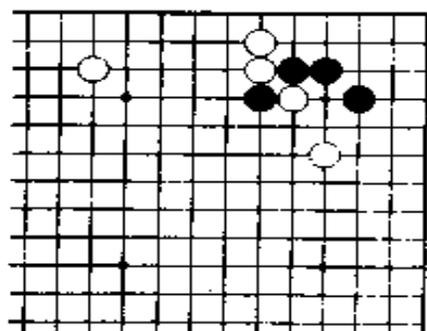
### 3图(自然补强)

白2之类的反击不能成功。黑以黑3以下至7平易地应付，自然成为渡回之形。

白2如下在3位，黑2、白a、黑6位扳在角上转换；白2若a位挡，不用说，黑6位扳。白角若被掏光，损失太大。



3图



(白先)

原图

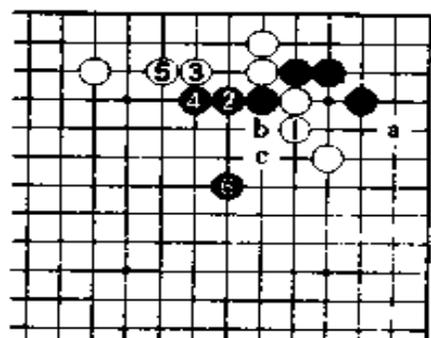
### 跳

这种试应手具有强制对方行棋的力量。如果先定形，对方的应法可能会改变。这是出自定式的变化。

### 1图(形重)

白无法吃住黑一子，白1退是极为普通的战法，但黑2以下至6跳出后，白三子形重，不是进攻黑棋的局面。白a尽管是先手，但对大势无影响。

白1在2位打，黑b、白1踏着征子，被黑c位长后，白不好。

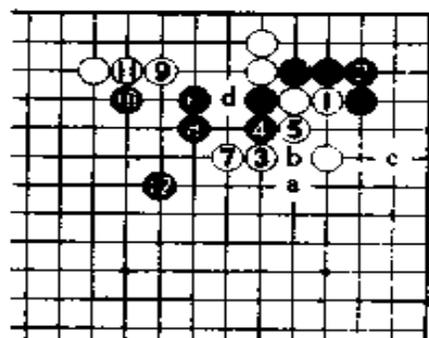


1图

### 2图(争先)

白1挤，与黑2交换后下白3，是争先后一步的手筋。黑棋也回报以4位顶定形，再6位跳瞄着上下两块白棋。黑12时要选择：是如图12下在中腹，还是以黑a、白b、黑c在边上行棋。

黑4如下在d位，变化成次图。

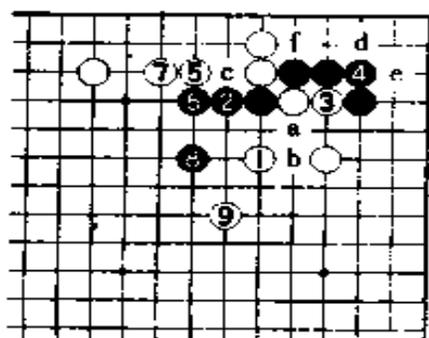


2图

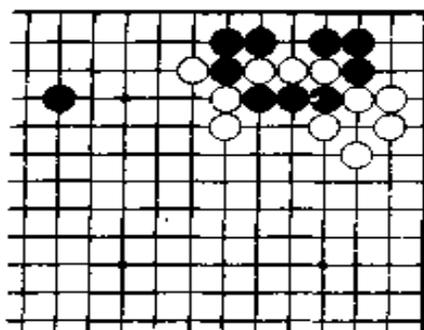
### 3图(白1, 手筋)

白1跳，看黑是下2位还是在a位应。黑如果下在a位，被白2打吃，黑3、白b，黑遭封锁，故黑2几乎是绝对的。此后，白3位挤，黑若4位应，白5以下至9，可以抢先在中腹行棋。

不过，黑4在c位拐，白4、黑d、白e、黑f，也是有力的应法。



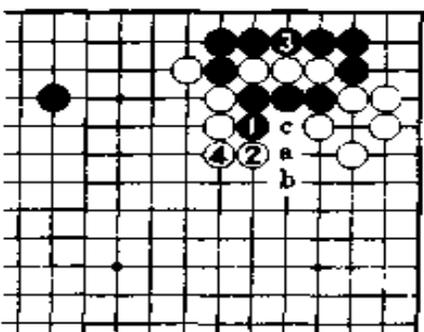
3图



(黑先)  
原图

### 提子

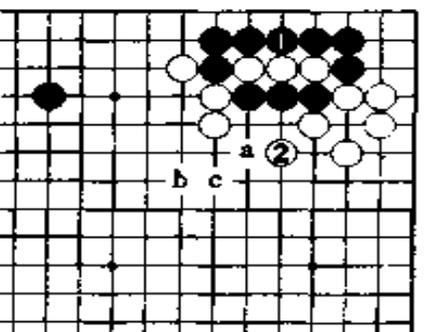
在对方的死子尚有各种利用的情况下，花费一手棋消除掉这些利用，静观对方如何防守，也可以成为有力的手筋。



1图

### 1图（帮忙）

黑1冲一手，想在白的包围圈上造出弱点，但被白2、4应，这一手几乎无效。虽然生出a点扳出的手段，但是对黑a白始终有b位的应手，所以并非什么了不起的手段。黑1强化了白的外势，但如果这里不走，1或a的选择又始终是白的权利。

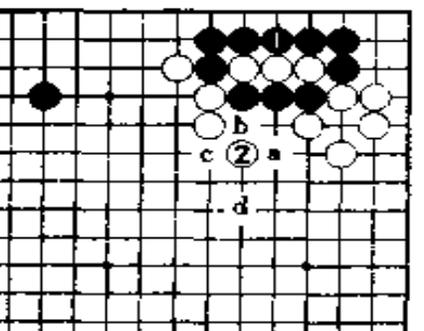


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1冷静地提子。白如果脱先，2位或a位跳出的选择权就在黑方，白如果2位补，黑有将来a位跨的手段。

当然，黑不光有a位分断的手段，还有在b、c位逼迫白联络的手段。

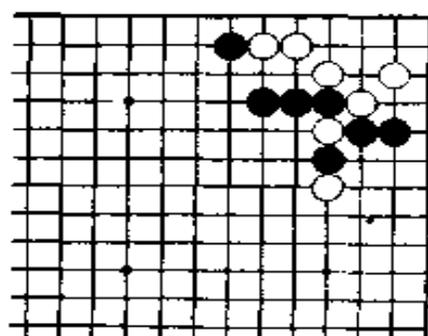


3图

### 3图（另一种应法）

白2如果在这边补强，黑又瞄着a位的跨。与1图不同，由于没有黑b、白c的交换，白的外势意外的薄弱。

这种局面，与其在a位直接跨，不如以a位跨为后续手段而从侧面接近更为有力，例如黑棋在d位试应手之类的下法。



(黑先)  
原图

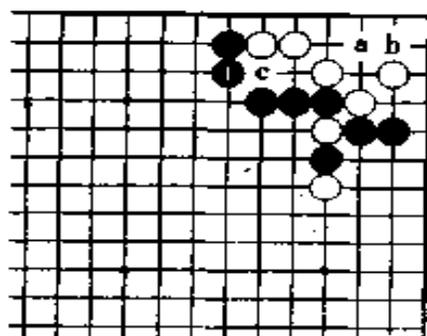
### 解

这是关系到对方死活的试应手手筋。根据对方应手，它可转化为瞄着角上味道的封锁方法。

#### 1图(错过时机)

黑1虽很实在，却是后手。此后，黑a觑时，白b位应，平安无事。黑1如下在c位，角上生出打劫的手段，但由于黑有1位的断点，无法在角上动手，仍然是后手。

黑只要试一着应手，就能成为先手。

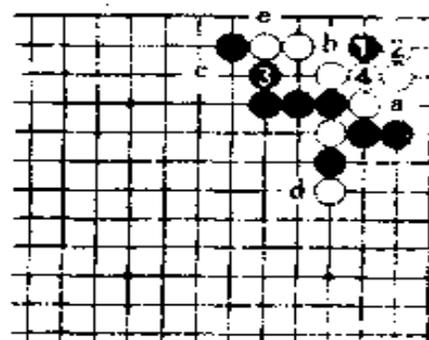


1图

#### 2图(黑1, 次序)

黑先在1位觑，白若2位应，由于瞄着黑4、白a、黑b，黑3成为先手，此形，黑d位扳整形的手段要比黑c位虎更好。

白4如果在a位补，不是地方，且棋形薄弱，即使仅被黑c位扳便宜一下，也不偿失。

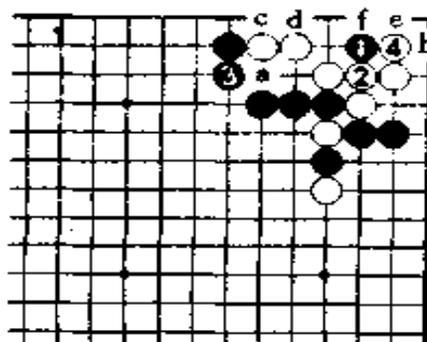


2图

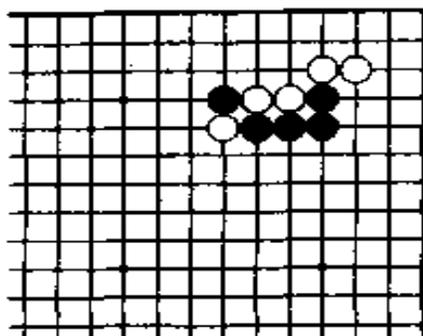
#### 3图(劫味)

白如果2位粘，黑3位退，瞄着角上味道。由于a点的气与角上的手段无关，自然是黑下3位要比a位好。

白4如果脱先，黑4、白b，接下来黑c扳，白如d应，黑e白即死，故黑c扳时白只得c位应，之后黑f成劫。



3图



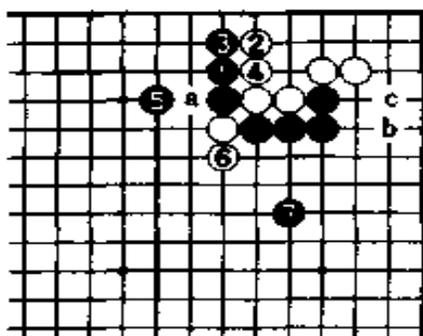
(黑先)  
原图

**题**  
如果不知道该下在哪里，可以先冲击一下对方的弱点，试探一下应手，如果对方反扑，则顺势整形是要领。原图载于《活棋新评》。

**1图（一策）**

黑1立、3挡先手利，5位跳出，不能说是不利的战斗。至少比黑1在a位长更容易向外部发展。如图结果黑棋在中央作战容易。

白6可以考虑在b位飞，黑7也可以考虑下c位。

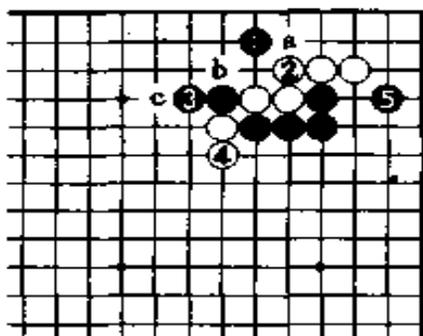


1图

**2图（黑1，手筋）**

黑棋先迈进到1位。白如2位粘，黑3长，这种局面黑5严厉，角上白棋稍薄。

白2如果a位虎，黑b先手利，之后如果成为白2、黑c的局面，黑明显优于前图。黑3先长后再下在1位时，白a、黑b、白2，黑3之子成为恶手。

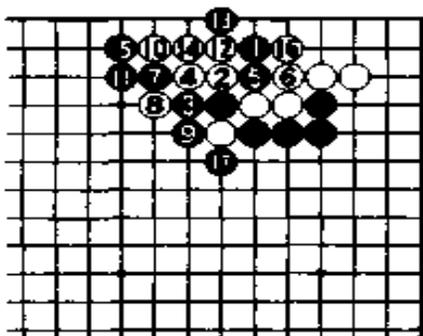


2图

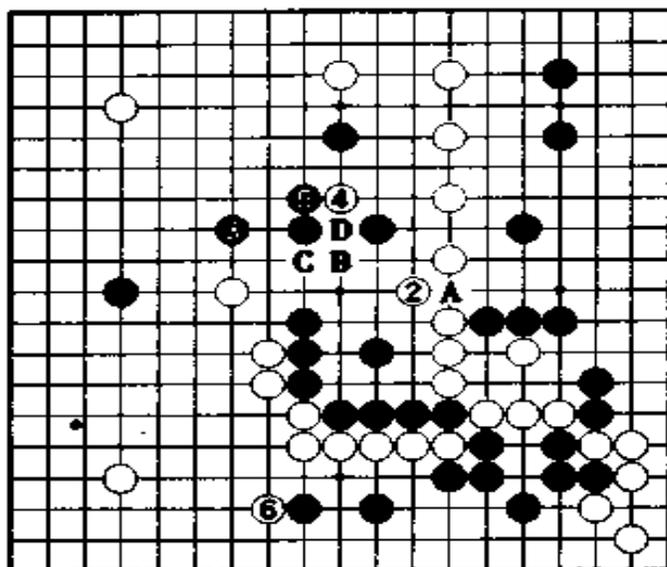
**3图（圈套）**

白2、4反抗，正中黑设下的圈套。黑5断、7扳，白只得8、10挣扎，以下黑一鼓作气定形后于17位提掉白一子。黑厚味远远胜过白实利。

白4如果12位立，黑5、白6、黑14，白被封紧。

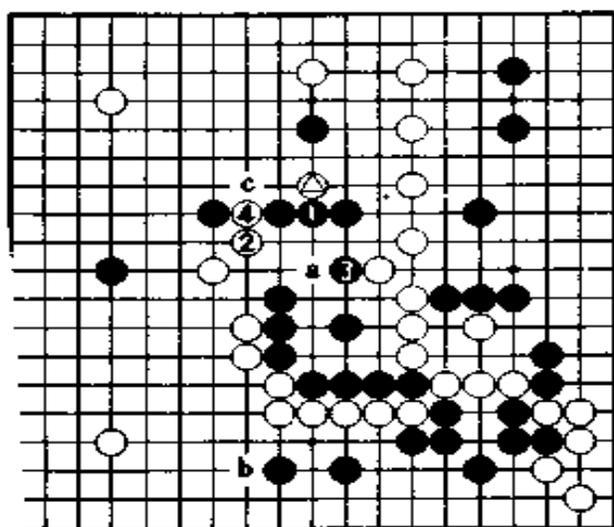


3图



【参考谱18】

第22期NHK杯战 白 大竹英雄  
 决赛 黑 武宫正树



参考图

■

试应手，不仅是局部手筋，有时根据目标的方向也能成为决定全局构想的手法。

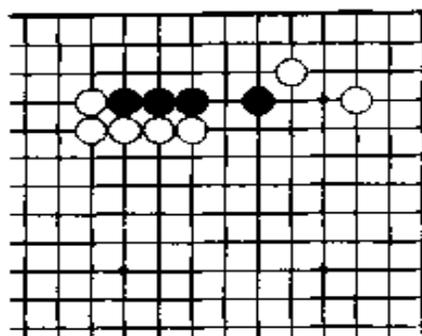
【参考谱18】

黑1跳时，白2必须防黑a位挖。对白4的试应手，黑5位应后，产生了白b、黑c、白d强化中腹白棋的味道，并由此引出了在黑右边打入的手段。

参考图（突破）

参考谱中黑5如果在1位接，白有2、4突破中腹的手段。黑3如4位连，白a位关吃住黑大块。当然，白不一定马上就下，很可能暂时回到b位防守，但由于有了这一手段，白在左边战斗将很轻松。另外，白除了2位外，还有在c位从上面觑的手段，白⊙在上边的作战中也将发挥极大的作用。

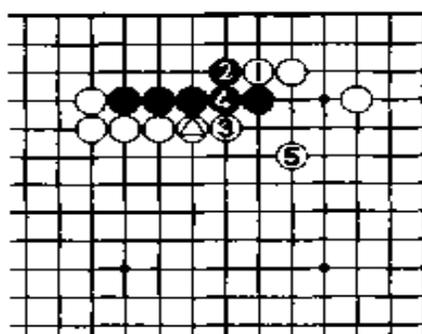
与参考谱不同，本图中腹白棋薄弱，大概只得放弃打入右边的手段，但反过来，白可从外侧压缩黑地，从而强化中央白棋。



(白先)  
原图

**爬**

这是强调对方的弱点，使其无论怎样应也无法避免棋形崩溃的常用手筋。

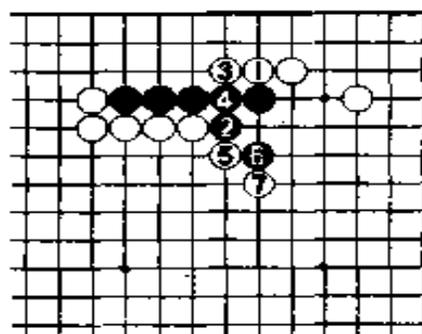


1图

**1图 (白1, 手筋)**

白1爬，试黑应手。黑2挡，眼形虽丰富，但给白以3位爬、5位封锁的好调。

白△如果在1位之点，白在△位压也是异曲同工的手筋。通过定形，确定了攻击的方向。

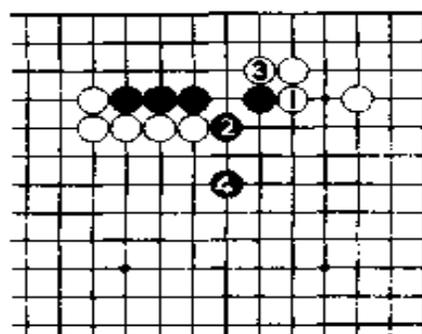


2图

**2图 (搜根追击)**

黑若着重中央在2位应，白3利夺其眼位，形成搜根追击的局面。白5、7穷追不舍，黑棋相当难过。

黑2若在4位粘成一根棒，白可6位飞攻击。白1若单下在6位，被黑在1位挡下，黑形安定下来。

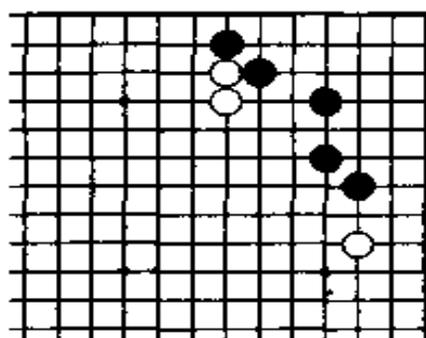


3图

**3图 (未定形)**

白如果不定形下在1位等处，黑2、4向中腹轻松跳出。当然，能这样下的情况也有，但在局部上这总是白棋未击中要害之形。

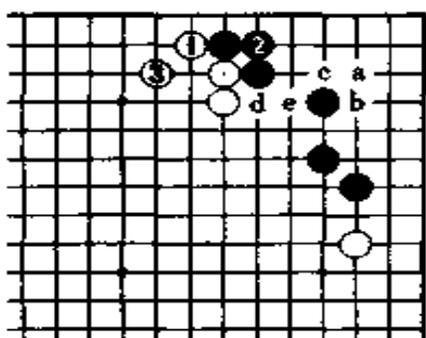
白3下晚了就没有什么威力，最先还是应在此试黑应手。



(白先)  
原图

### 曲

抓紧时机冲击一下对方的弱点，这是一种逆先手利用的手筋。对方如果反抗，则以变换防守方式相对抗。

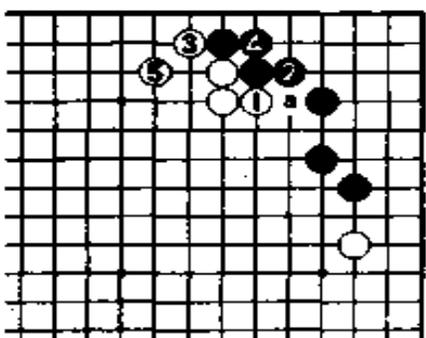


1图

### 1图(通常)

白1挡，似乎无可非议，但总感到有点缺乏效率。白3补不得已，此后对白的a位打入，黑b、白c、黑d，白无谋。白若c位托，黑c退后，白无适当后续手段。

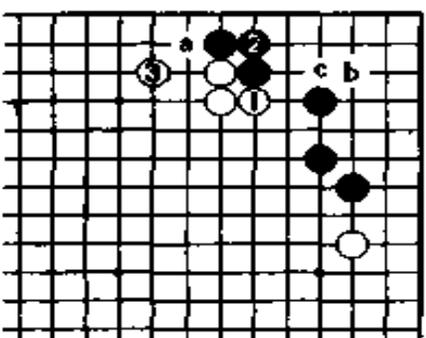
白d位拐，黑则于c位紧紧顶住。



2图

### 2图(白1, 手筋)

白1曲是试应手的手筋。黑若2位退，白再于3位挡，这样白1、黑2的交换白相当占便宜。黑2之子是否在a位，不光关系到黑角空大小，而更大的差别还在于关系到白而向中腹外势的厚薄。白1、3是连续的利。



3图

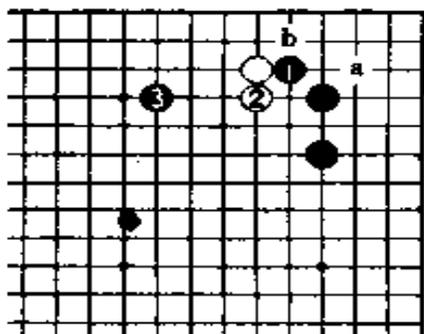
### 3图(黑的反抗)

黑如果不愿象前图那样被白连续利，可在2位粘预防白a位挡。但这样一来，白将在3位跳补，并不拘泥于a位挡，同时瞄着角上的余味。

由于白占据了1位要点，以后只须简单地于b位或c位就是手段。

## 使对方棋子走重的手筋

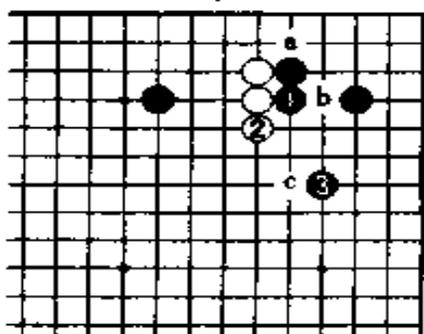
棋重、棋轻，是围棋中难以理解的术语之一，简单地说，“重”，就是棋子聚成大块，又难以舍弃之形。在攻击对方时，如果可能的话，要设法让对方将棋走重，无法转换，从而将其纳入攻击的轨道。一些看似平凡的手筋，随着棋手技术的提高，也会发挥出巨大威力。不过必须注意，在逼对方走重时，不要让对方棋子强化，形成厚实之形，否则攻击将难以收效。



1图

### 1图（尖顶）

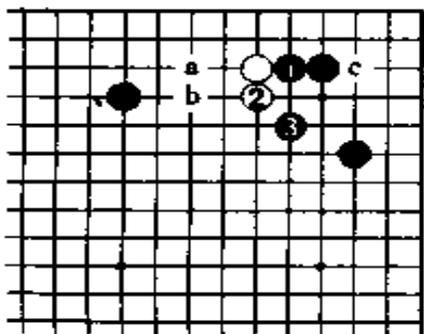
这是典型的让对方走重的手筋。黑1尖顶，令白2长，再3位进攻。黑如果单下3位，白可能点进三三，形成转换。有了黑1、白2的交换后，对白a位点三三，黑可b位立，不光角上的白棋十分困窘，黑还产生了大攻边上白二子的手段。



2图

### 2图（贴着长）

黑1贴着长，强迫白走2位，黑一面在右边获利，一面寻求攻击白的好调。在一般情况下，白连长三手之形可说很厚实，但在这一场合由于已有黑④夹击之手，与其说是厚实，不如说是滞重。黑1如在a位下立，之后白1、黑b、白c，黑毫无攻击趣味。

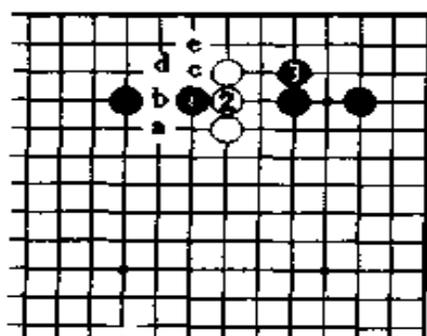


3图

### 3图（顶）

黑1顶，让白2立，再3位飞补，也是一种手筋。黑1若单于a位或b位夹，白c位靠在角上有转换的手筋。

让对方走重的手筋，在里侧下子时，通常都带有点补强自身的味道。

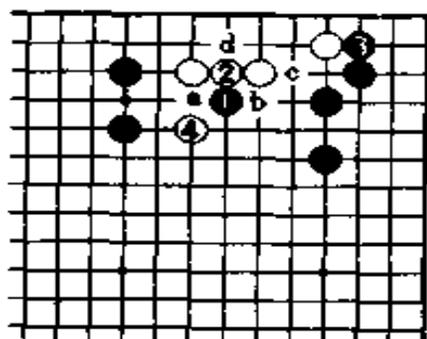


4图

#### 4图（横观）

从外侧施行让对方走重的手筋，许多时候是为了寻求防守的好调。

黑1觑，3守，好调。黑若单于3位立，以后1位觑时，将遭白a位反击。这时即使形成黑2、白b、黑c、白d、黑e的局面，由于黑已在3位补了一手，黑无趣。

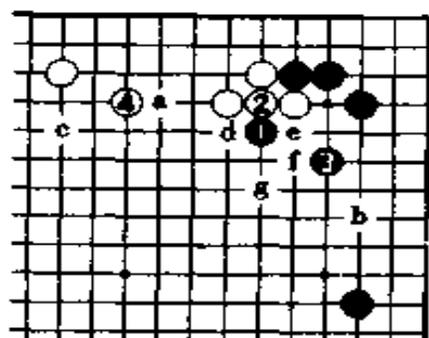


5图

#### 5图（纵观）

黑1从上面觑也是常用手筋。白若2位粘，黑3位挡攻击；白若a位挺，黑b位退，以后对白c，黑有d位点的手筋。

黑如果先于3位挡，白4位跳出，以后对黑的1位觑，白理所当然在a位粘。

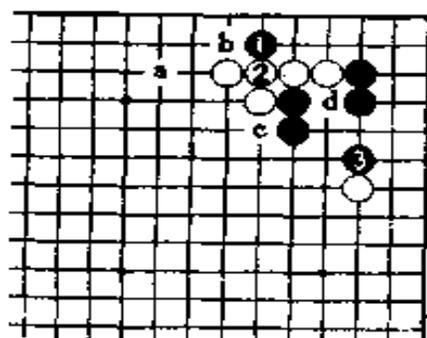


6图

#### 6图（上观）

黑1觑，3补，次序。由于白形变重，白大致只能在4位补，一方面防止黑a位手段，一方面随着b位打入。

黑如果单下3位，白将c位跳，以后黑1位觑时，就会出现白d位长的变化。黑1下在e位虽然也是形，但白1、黑f、白g后，黑难受。

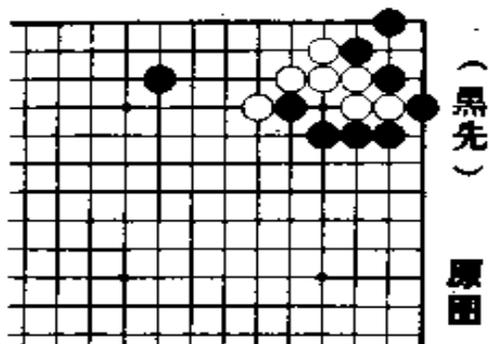


7图

#### 7图（下观）

黑1觑，正当其时。让白2粘后，黑3位补，以后黑a位夹击的威胁增大。白2若b位挡，黑c位曲争先出头，因有2位打，黑d位的缺陷自然消失。

这是一种让对方走重兼试应手的筋。

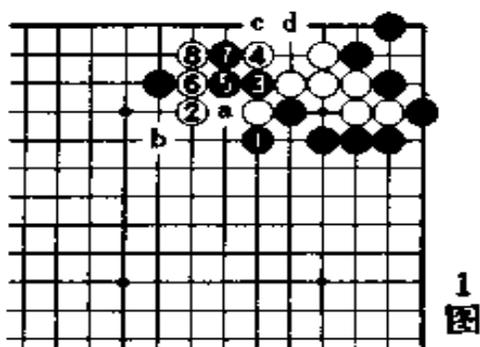


(黑先)

原图

### 反打

打吃,能强迫对方粘固然是先手利,但在对方不一定非粘不可时,常常会出现被对方反打,自己倒成了重形的情况。原图载于《活棋新评》。

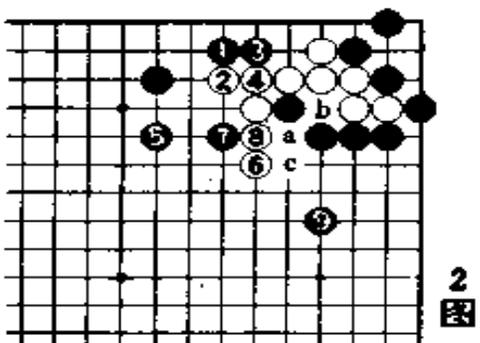


1图

### 1图(腾挪的跳)

黑1扳,原期待白a、黑7、白4、黑b,但白有2位跳轻妙腾挪的手筋。黑若3位打,白以4、6手段在外面甚有收获,以后黑c位打,白d位做劫。黑5若在a位提子,白6位应。

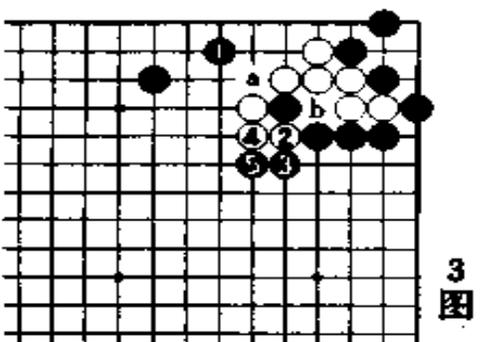
黑3大致只有在7位飞,逼白3位粘,再继续攻击。



2图

### 2图(首要的觑)

黑1觑攻击是手筋,它是转向下一手的渡桥。白若2、4粘接,黑5至9攻击,绝好调。白2若3位虎,黑2位利;白2若4位粘,黑6位镇攻击。白6如果在a位打,黑不在b位接一子,而将c位反击。

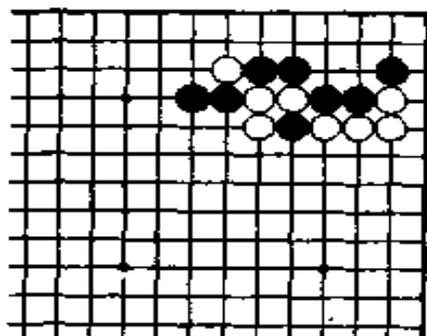


3图

### 3图(黑3,手筋)

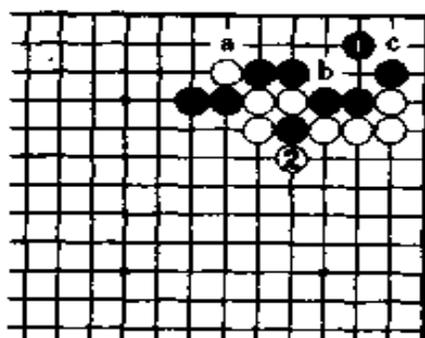
白考虑到在a位断点粘后将不能在2位利用,故先在2位打,但这时黑仍反击,在3位反打。

白4粘,黑5压,由于以后有黑a、白b的利用,黑攻击起来轻松自如。白4如果b位提,黑下在5位充分。



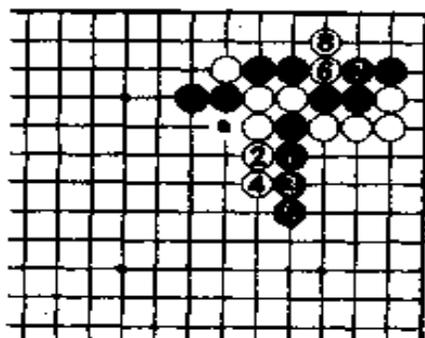
**包打**  
 这是在准备补棋前的先行工作。即使落了后手，使对方走重的效果也非常大。先黑征子有利是条件。

原图



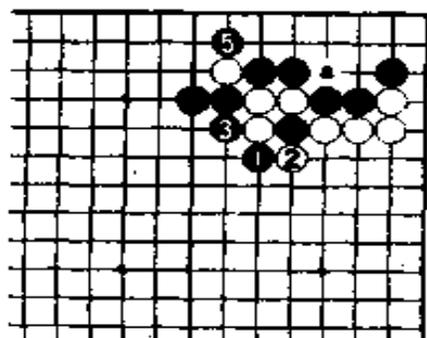
**1图 (提净厚实)**  
 黑1补，白2提净是先手。虽是黑实利，白外势的两分局面，但白提净后相当厚实。  
 黑补在1位时，以后白有a位下立随着b以下的包打手段；补在a位虽坚实，但以后白还有c位夹的先手大官子。

1图



**2图 (不能缓)**  
 黑若1、3逃出，被白6断、8立，黑崩溃。由于白有6、8不留余地的严厉手段，黑在此必须下出紧凑的好手才行。  
 黑1若a位打，白2位长，反而消除了味道。

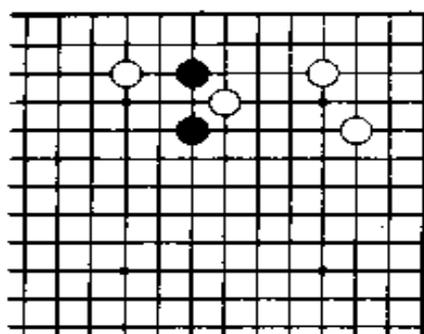
2图



**3图 (黑1, 手筋)**  
 黑1包打，白若2位提，黑再于3位将白打成一团。黑5位补是本手，这一局面白也并无太大的厚势。  
 白2如果在3位抵抗，黑2位粘，能否利用征子消除白a位的手段，就成为此际成败的关键。

④粘

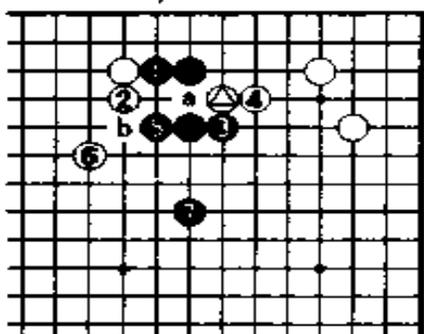
3图



(黑先)  
原图

### 压

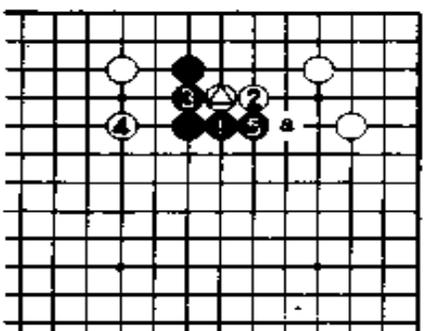
先将对手走重，此后的利用则明显可见，而且腾挪起来也十分有利。原图载于《活棋新评》。



1图

### 1图（有得有失）

白△觑，自然是期待黑a位接，白再b位跳。黑1顶，3压，5并，使白△一子成为觑双的恶手，当然也加强了白上边，可说有得有失。黑3也有单走5位的。

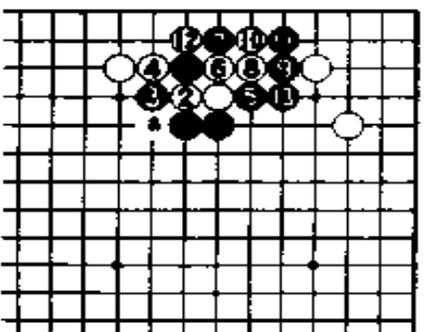


2图

### 2图（黑1，反击）

黑1压，白大致会2位退，黑前图过分谨慎了。黑3接，这种形因黑5压甚有威胁，白4关并不可怕。让白走重成二子的效果，在这块黑棋的安定上充分表现了出来。

白△下得太过分，通常应是白单于4位关，黑a位大跳的进行。

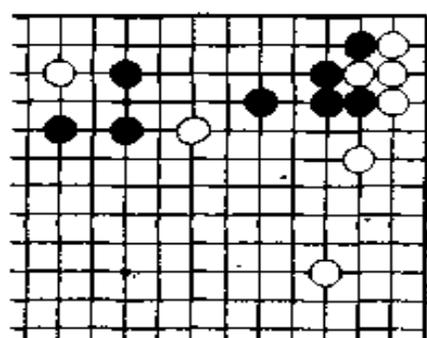


3图

### 3图（大包打）

白2、4极其无理，黑5以下至13形成大包打之形。白2冲后，白4只能在5位退，以后黑4位粘，白a位断作战。白8也只能在12位提，让黑包打。

黑7弃子包打是寻求好调的手筋。



(黑先)  
原图

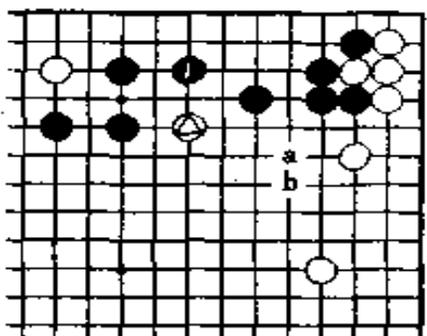
### 肩冲

这是在对方先手利时，反过来抢先利一手后再应的常用手筋。

#### 1图(被利)

黑1应，本无可非议，但现在白将△一子看得很轻，并不马上出动。白的构思将是在a位跳，一边扩张右边，一边见机弃掉白△子。

当然，黑1位应后，马上就有了b位的手段，但不可否认黑1仍有稍被利之感。

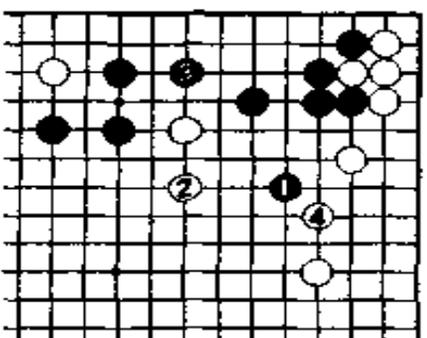


1图

#### 2图(加强右边)

黑1大攻之形也有力。但白2位跳大致是先手，以后4位补，黑只落得个帮忙加强白右边的结果。

黑既然下在1位，就应该准备白2时走4位转换，但白3位跳下极大，黑明显不利。

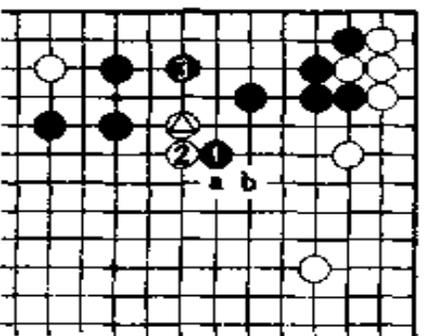


2图

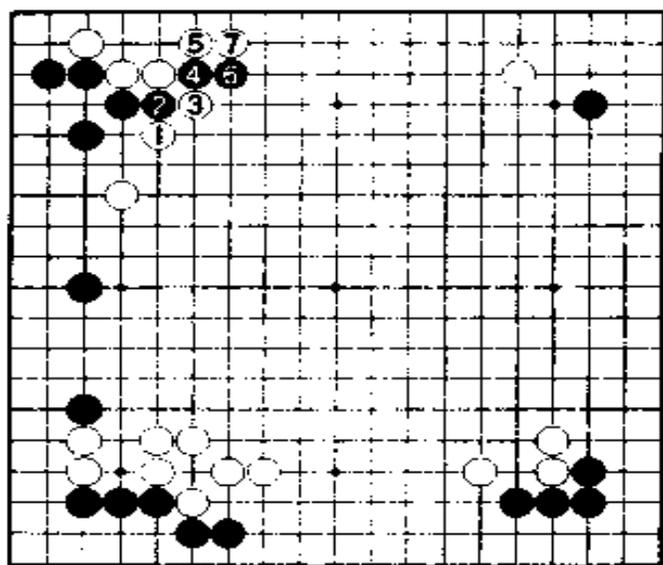
#### 3图(黑1, 手筋)

黑1直接肩冲与白2交换，然后回到3位应。接下来，白如果在a位扳，黑b位反扳，在攻击中央白棋的过程中，就可在右边找出恰当的打入点。

白2若3位跳下，黑2位封好。白△一子下得有点过分了。

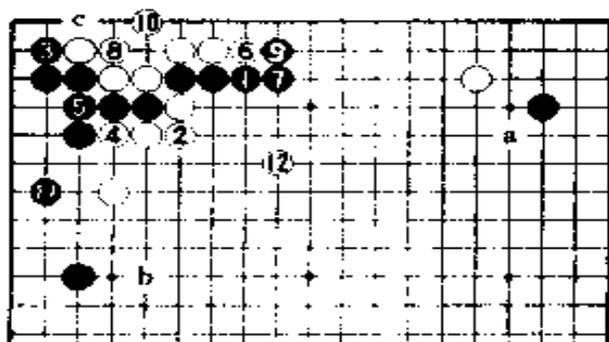


3图

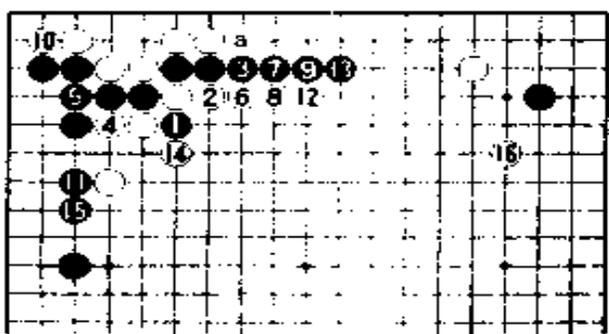


【参考谱19】

第18期本因坊战 白 梶原武雄  
循环赛 黑 木谷实



参考图1



参考图2

### 肩冲

在局部上无理，在全局中却成立的手法也不少。这是诱引对方反击，从而寻求战机，充分发挥既下着子力效率的手段。

### 【参考谱19】

被白1肩冲后，黑2、4冲断势在必行。白5、7连着在低位长，使黑棋在这里走重，与右上黑一子一起将成为白继续攻击的目标。

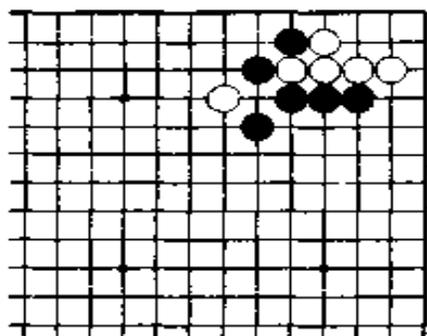
### 参考图1（走厚中央）

黑如果1位长，白2粘作战。白6先手爬后，上边已经可以做活。以下假如形成白12止的局面，白或在a位飞压，或在b位镇，是简明易下的形势。

黑7若c，则白7位扳。

### 参考图2（以后的进行）

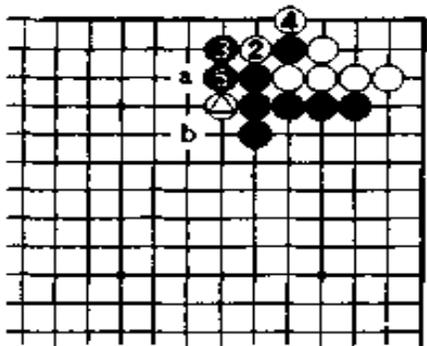
实战中，接参考谱之后黑选择了1位断，3位长出的下法。以下至白16止，黑左边坚实地渡过，a位挡也是先手，但白也争得16位大飞压，揭开了继续攻击的序幕。



(黑先)  
原图

**靠**

当对方来先手利用时，应随时设法寻找反击的手筋。如过分地屈从，对方的棋子就变得很轻。原图载于《活棋新评》。

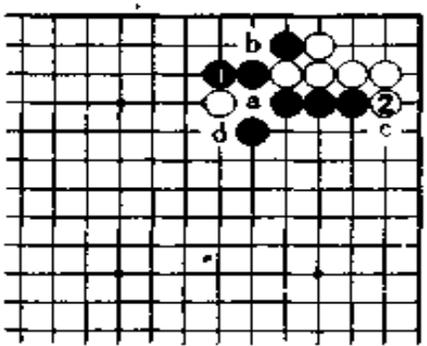


1图

**1图(被利)**

黑1粘，被白2、4提掉一子后，黑5还不能下在a位这样有效率的地方护断。如果没有白△黑1的交换，白2、4提吃后，对后来的白△，黑有b位的手筋。

另，白如果对这里置之不顾，黑在2位粘是先手。白△后，黑不应在1位粘。

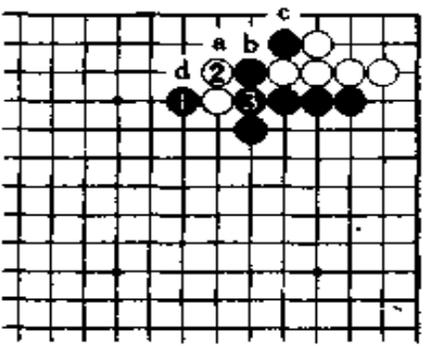


2图

**2图(留有余味)**

在征子有利时，黑在1位应，白a位断不成立，b位断吃也成了后手。但接着白先在2位曲一手，黑若c位应，白脱先，以后瞄着a位断点的引征是乐趣。

黑1若d位长，白立即在a位断。

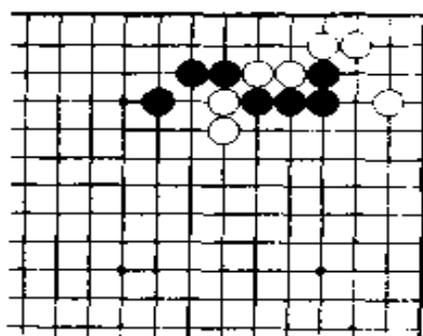


3图

**3图(黑1, 手筋)**

黑1靠，白若2位立，黑3粘，使白成重形。由于黑a对角上是先手，白须b位吃，经黑a、白c做活。黑d位征吃住白二子，大可满足。

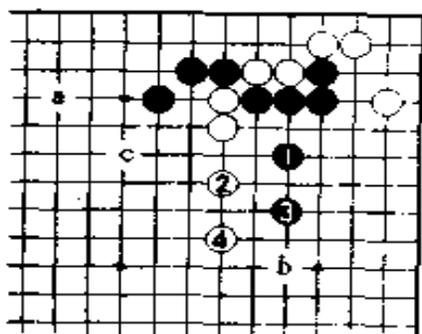
白若保留白2以下着手，黑就以a位先手消除一切味道。



(黑先)  
原图

**意**

被左右分断的黑棋若两边皆逃，将被白棋追击。故应设法让白二子走重，寻求左右腾挪的调子。原图载于《活棋新评》。

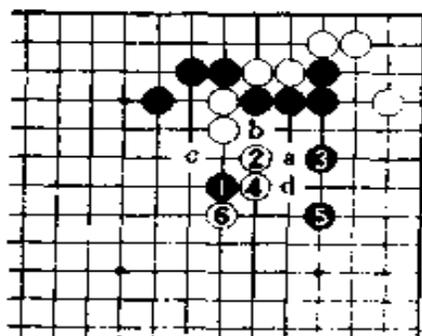


1图

**1图(无策)**

较危险的是右方四子，故黑1位逃似乎理所当然。但白2、4顺势跳出，以后或a位夹击，或b位拦，两者必得其一，黑形势极苦。

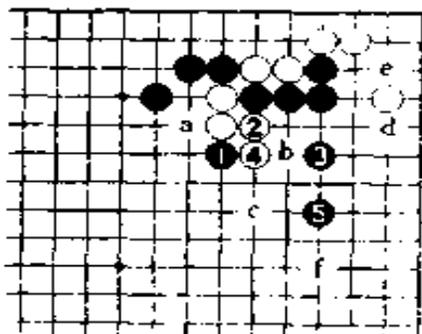
白4也有先于a位夹一着，黑c位应后，再回头于4位跳的次序。



2图

**2图(准手筋)**

黑1镇，观白应手。白若2位应，黑3、5跳出，逼白6位补，白速度比前图慢。白2若a位飞，黑b位冲好；白2若c位尖，黑d位构形，间接补强了上边。可是，黑还有更好的着法。



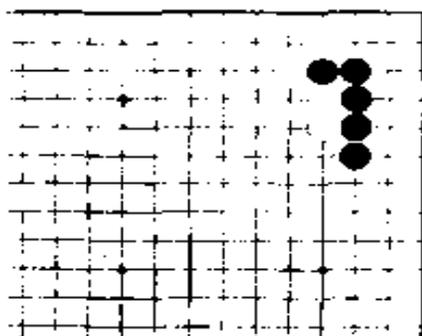
3图

**3图(黑1, 手筋)**

黑1顶，是此际最恰当的手筋。白若2位曲，黑3、5跳，白棋脚步比前图更要慢得多。

白2若4位扳，黑2位断；白2若a位俗拐，黑b位构形，白大愚形。

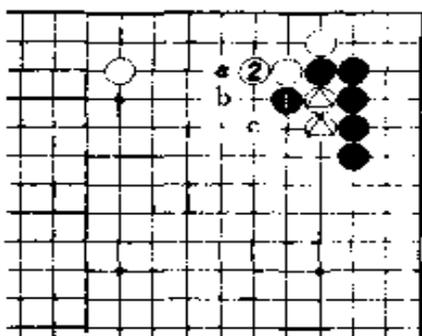
此后，白如果c位跳，黑d、白e、黑f可以预料。



(黑先)  
原图

### 靠

这是让对方走成重形，再大攻整块的常用手筋。由于其后续手段可以根据对方应法改变，所以它也与试应手的手筋有关联。

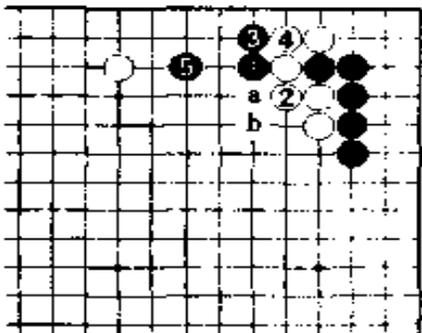


1图

#### 1图（小利大损）

尽管白有弱点，但象黑1这样简单行事毫无趣味。白2为加强根据地，干脆弃掉白△二子，黑虽吃住两子，但以后被白生出各种利用，这两子反而成为负担。

黑1下在a位，则形成白2、黑b、白c的局面，黑不理想。

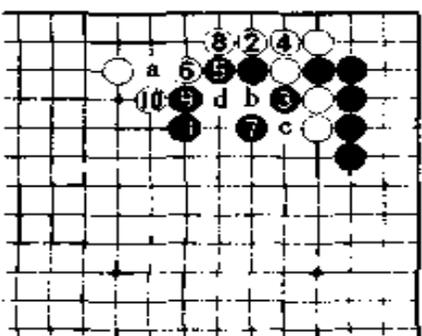


2图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1靠，白若2位粘，黑3下立，让白棋粘成一长溜。右边白棋虽被加强，但因为右边黑五子已是十分安定之形，黑5可以安然扎根，形成攻击局面。

白2若4位粘，则黑下a位或b位，迫令黑粘接。

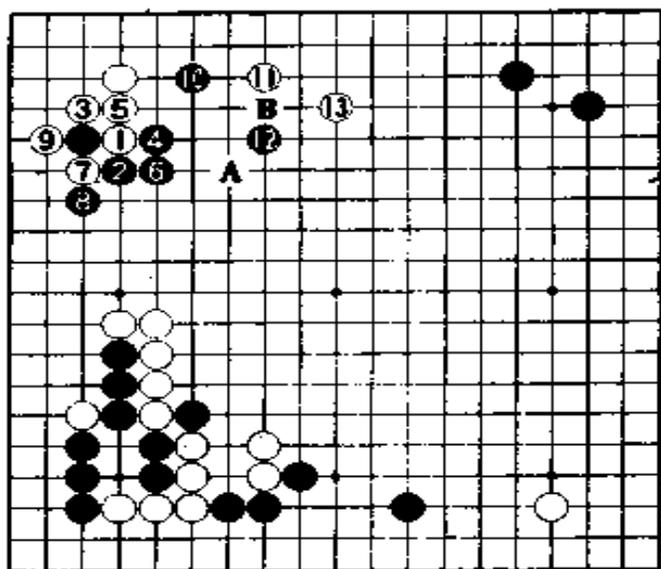


3图

#### 3图（白的腾挪）

白如果不愿将形走重，可考虑2位扳、6位靠的腾挪手法。但到黑11止，白一直被压于低位，仍旧是十分难受之形。

白6若8位长，黑仍然7位虎，瞄着a位的靠。白6若b位打，则黑c位长，以后若白6位顶，则黑d位曲。



【参考谱20】

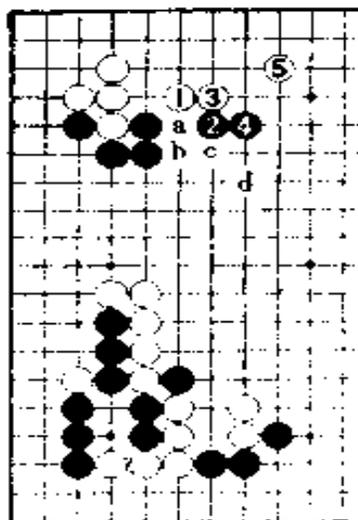
文化七年 白 本因坊丈和  
黑 櫻井知达

**压挡**

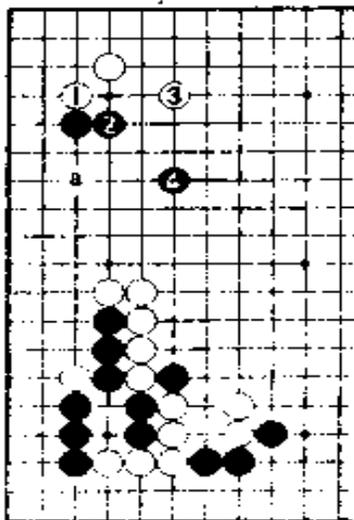
压挡，通常在局部上使敌我双方都得以加强，但根据周围的情况从全局着眼，也可以成为让对方走重的攻击手筋。

【参考谱20】

为使下方的白棋发挥作用，白1、3压挡攻击黑棋。黑6下在a位，黑10下在b位的腾挪似乎更好。白11、13，步调快。



参考图2



参考图1

**参考图1**

(黑轻)

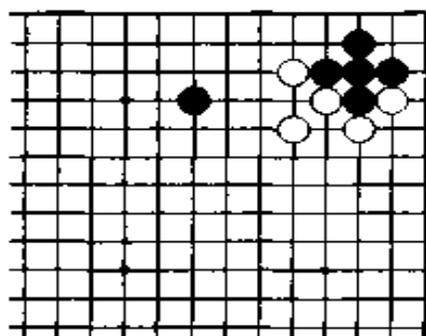
白1、3攻击是常识，但被黑4位附近跳出后，白下方厚形不能发挥作用。白1如果在a位夹击，则形成重复形，仍然不好。

**参考图2**

(大攻)

参考谱白7、9 断吃一子，过于偏重于实地。应在1位大攻，一面在上边成地，一面向中央发展。丈和后来成为历史上屈指可数的大名人，但在 此时他的棋尚力量不足。

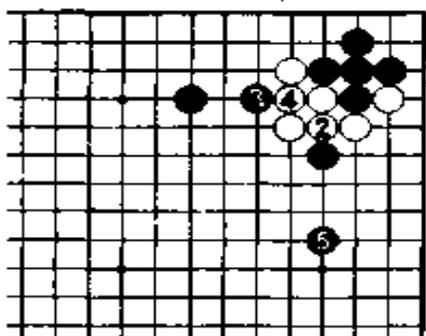
白5若在a位冲，黑b时白c断虽成立，但黑d位罩弃子。



(黑先)  
原图

### 觑

在有好几处皆可觑时，次序非常重要。应考虑选择对方难以反击的次序。

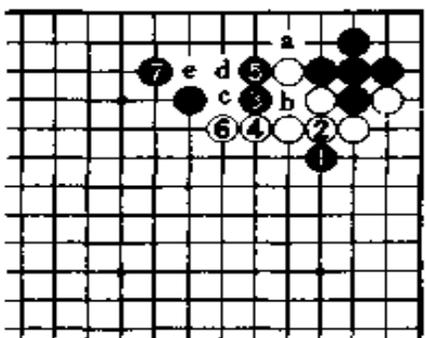


1图

### 1图(黑1、3, 次序)

黑1从自己薄弱、对方强大的地方开始觑是次序。白若不在2位粘，黑断后是打吃，故白只好粘，但白4位的粘就有必要考虑一番了。

因为白4粘后整块棋都很重，黑5的攻击成为好调。

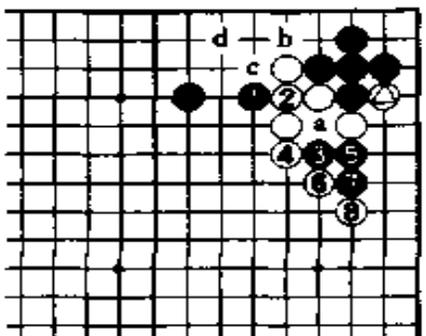


2图

### 2图(白的反击)

虽然这样走白棋实利损失较大，但白还是应该4位压、6位长利用。白棋原来受攻的棋子变成了大外势，破坏了黑棋的意图。

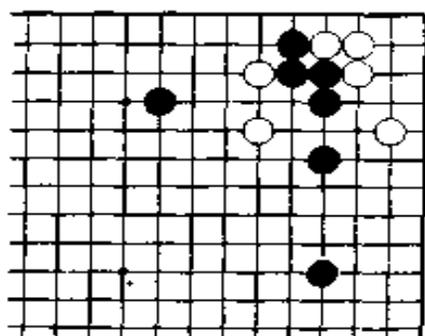
黑7如省略，白a位立，以后黑b、白c、黑d、白e，白棋冲断黑棋，进一步加强势力。



3图

### 3图(逆次序)

黑1如从上边方向觑，黑3再觑时，白必然4位反击。对黑5，白有6、8连扳手段，白△子起到很大作用。黑5如6位长，被白a位粘后，黑二子成为负担。另，黑1在b位扳，白c、黑d，也是一形。



(黑先)  
原图

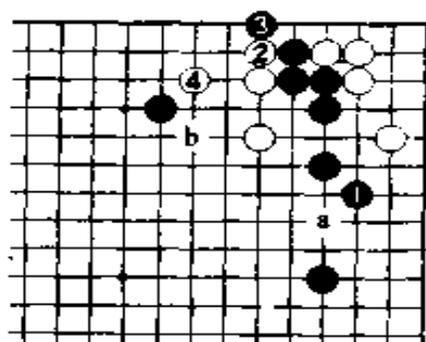
### 觑

先将对方逼成重形，然后再补，也是次序的一种，如果补棋后还含有攻击的味道在内，则更是好调。

### 1图（一层皮）

黑1尖，虽防止了白抢占这一好点，却让白在更紧急的上边先行2、4两着，黑的厚形也变得只剩一层皮。黑1下在a位也大同小异。

白如果欲向中腹发展，白2可在a位肩冲，既整形又轻灵。

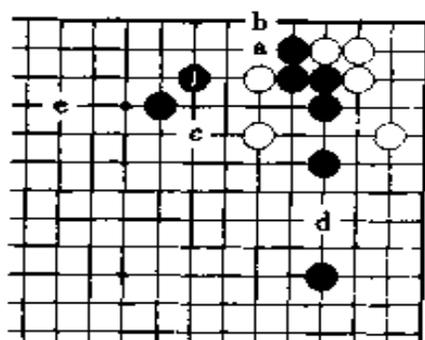


1图

### 2图（变轻）

黑在1位尖，对白a，黑可b位扳破坏白形。但这样一来，白二子变得很轻，白既有c位逃出之形，又有d位分断，将二子作为弃子利用的手法，行棋十分自在。

黑1虽还可考虑c位拆，但如置白二子于不顾，总是不完整之形。

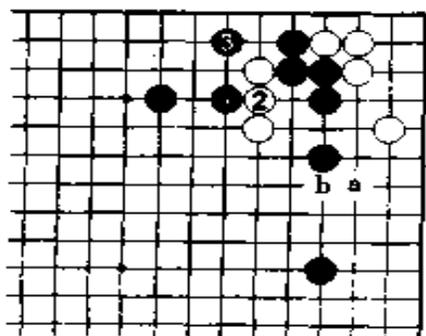


2图

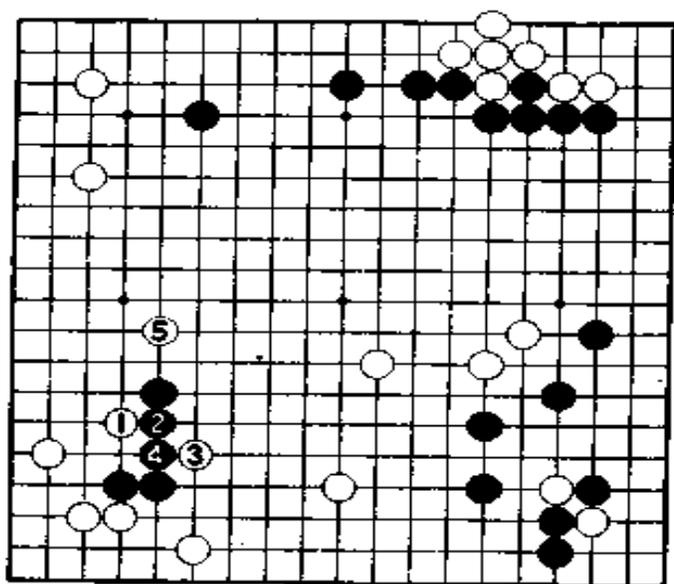
### 3图（黑1、3，次序）

黑1觑，使白二子变重，然后3位渡，是厚实的下法。虽然黑再下一手也不一定能擒住白三子，但它如果要逃跑的话，黑就可在追击左右得利。

白a位的飞出，由于顾虑到黑b位压会威胁到白三子，也无法下了。



3图



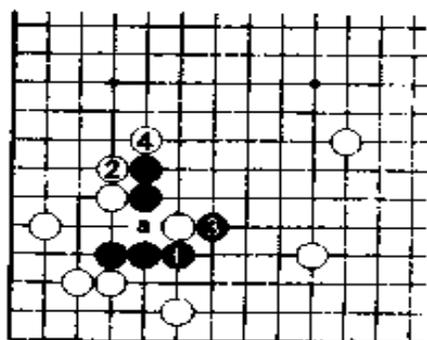
**【参考谱21】**

第13期十段战 白 藤泽秀行  
挑战者决定赛 黑 林海峰

**觑**  
要让对方走重，常用的手段是觑，但对没有可觑之形的棋，就可以左右“摇晃”它，同样可以达到目的。

**【参考谱21】**

对白1，黑2必然。于是，白3觑，黑4接成愚形，整块棋变重。白5正当要道，是攻击的好调。

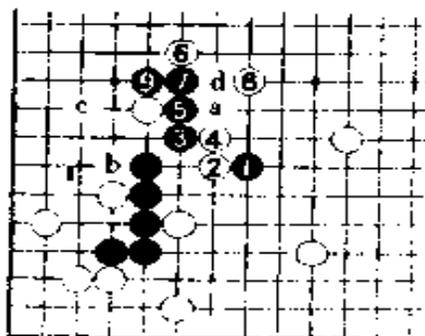


参考图1

**参考图1（太拘泥于形）**

参考谱中黑4在1位爬，白若3位应，黑a位反得利，黑可满足。可是，白若在2位贴一手，之后黑3不可省，被白4扳起，白左边模样庞大。

黑1、3虽是局部好形，但从全局着眼黑只能如参考谱负重顽抗。

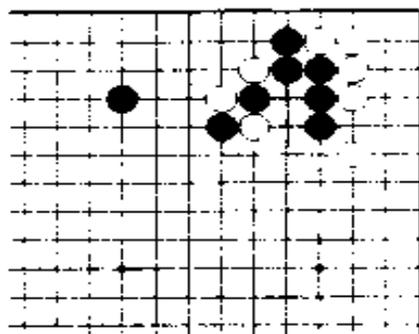


参考图2

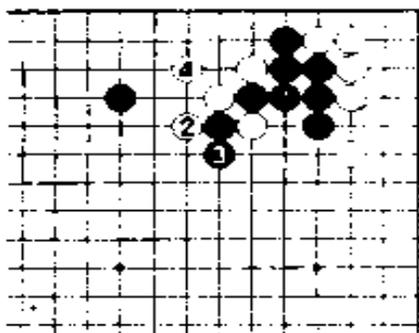
**参考图2（其后）**

接参考谱，黑1位跳，诱白下2位，寻求3、5出头的调子。黑1若2位跳，则白a位跳；若b位拐，则白c位跳下；若3位尖，则白d位攻。黑无论其中哪种下法都是名副其实的逃跑，正中白的圈套。

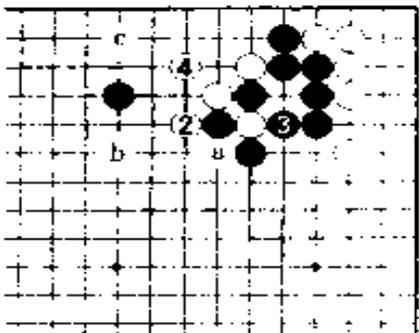
对黑5，白6、8迂回，也是攻击的要领。



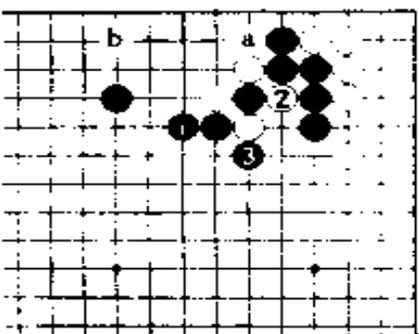
(黑先)  
原图



1图



2图



3图

### 长

对方的计谋若有不当之处，就应抓住机会予以回击。这一图，就是用逼迫走重的手筋回击对方破坏棋形的手筋。

#### 1图（大恶形）

由于被打吃，黑1粘，结果白2、4整形，黑陷于苦战。黑不光被左右分断，而且还缺乏眼形，如此惨状无法说是在黑棋势力圈里的一场战斗。

1位之点，即使被白提子占据，对黑也毫无影响，这种地方根本用不着粘。

#### 2图（稍好）

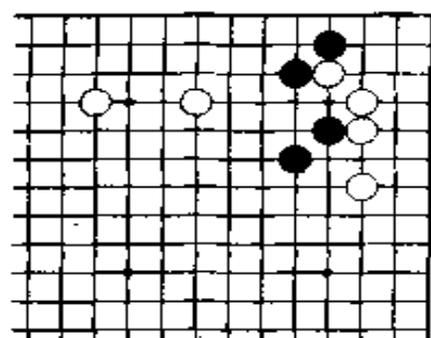
黑1是反打的手筋，比前图稍好。白若2位打，黑3提，这样不光眼位丰富，对右上角白棋的影响也较大。

但是，被白2、4分割开来，受到的打击仍然不小。黑3如在a位粘虽是封锁之形，但以后白4、黑b、白c，黑仍有所不满。

#### 3图（黑1，手筋）

黑1长，对白2的提，黑3挡平安无事。由于黑1封堵住了白手段的根源，从而形成黑棋单方面的攻击。

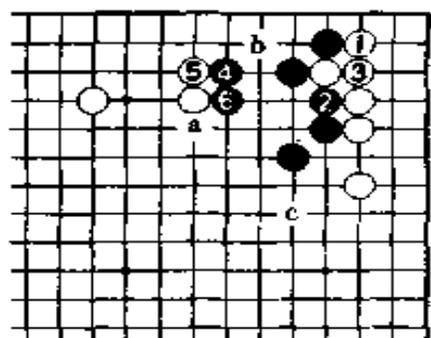
此后，白只能a位挡或b位伸腿求活，即使白棋能活，黑也很充分。



(白先)  
原图

### 夹

在补自己的弱点之前，先猛攻对方的弱点，尽量使其失去腾挪的余地。这里夹的手筋是与上下的腿相关连的手段。

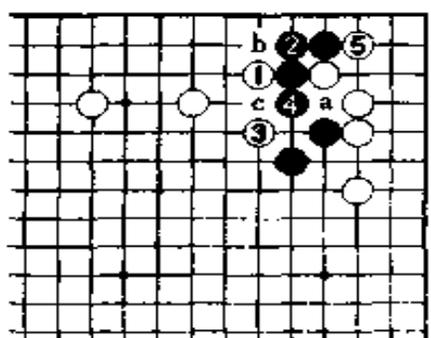


1图

### 1图（无力）

白1若单挡，被黑2打再4、6安定下来。此后白走a位时，黑走b位随时可以做活。黑4还可在c位跳出。

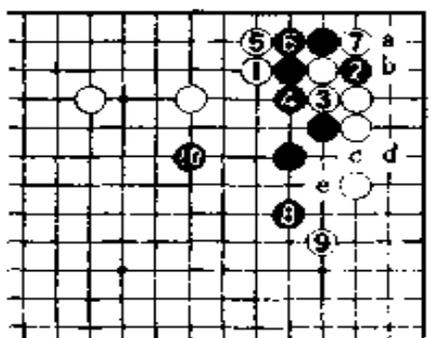
这样下是黑棋的愿望。白棋如欲反击，白1时是唯一的机会。



2图

### 2图（白1，手筋）

白1夹。黑若2位粘，白3觑、5挡，黑棋无法简单安定。黑2即使在a位打，也毫无意义。黑2若b位扳，白4位打；黑2若c位扳，白2位打吃即可分断黑棋。白3还可在c位长。

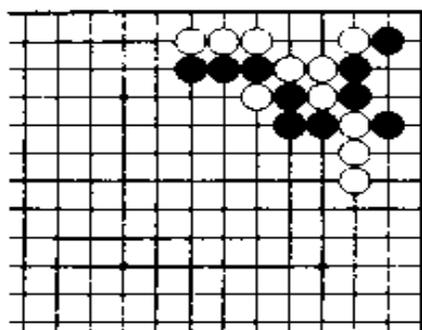


3图

### 3图（粘的调子）

黑2打、4挡是抵抗的一形。黑2一子虽被白7断进来，但将来白有a位的官子，而且还可从黑b、白a、黑c引出白d、黑c打劫的手段。

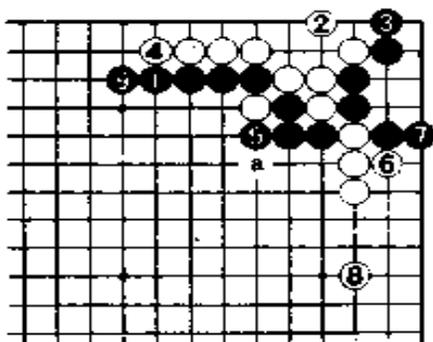
尽管从局部上来看，1图与3图差别不大，但是白破坏了黑方的全局构想，因此可以满足。



(黑先)  
原图

### 扳的包打

这种手筋在可断对方棋子之处让其粘上，继而攻击大块。如果眼睛光盯住蝇头小利，那就不可能想到这一层。

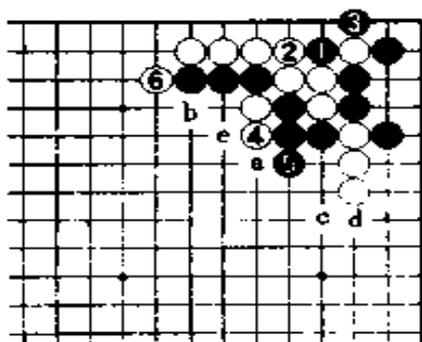


1图

### 1图(长)

首先想到的是黑1的长。这里确实是势力上的急所，只要下到这里，就不会形成不利的两分局面。

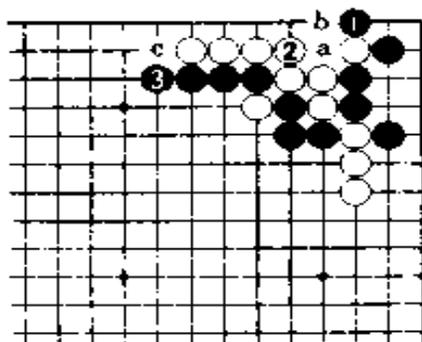
白2位利、4位做活，黑5吃住白一子，大致是相当的两分局面。白4下5位或a位，由于白上边还欠一手棋，白无理。



2图

### 2图(断吃)

黑1、3断吃一子虽大，但被白4后6位扳起，黑中央数子很苦。此后，若是黑a、白b、黑c，白d位长，白不坏。

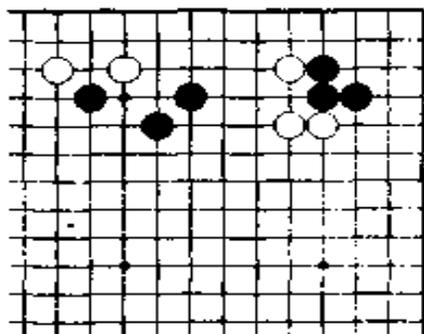


3图

### 3图(黑1, 手筋)

黑1从底下扳包打是手筋的精髓所在。白2若不粘，黑在2位即可吃住四子；白2若a位粘，被黑b位打，眼位不足。

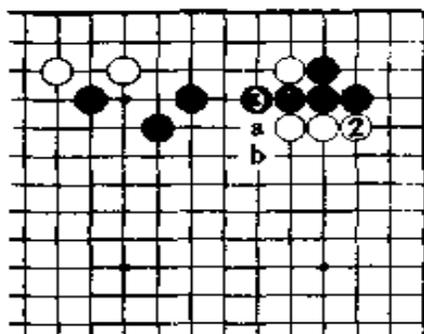
黑3长，黑角上和边上两边都下到了。白还必须在c位爬。



(黑先)  
原图

曲

如果自己战斗起来比较容易，有时在可断对方之处不断，让其联络而对其实施总攻击的构想相当有力。

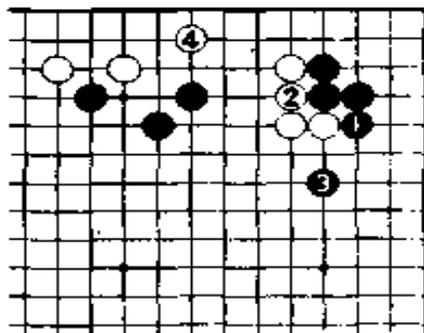


1图

1图（方向错误）

黑从1位冲很常见，但上边黑空尚漏风，而且被白2转身在右边筑上一道围墙，如此结果非黑理想。

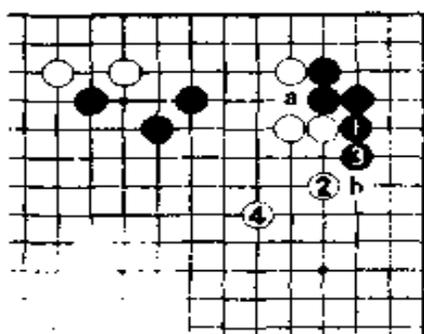
黑3如果省略，被白3位挡收紧角上黑棋的气，十分严厉。黑3若a位扳，白b位扳，3位断点的余味很讨厌。



2图

2图（黑1，手筋）

因为上边是价值不高的方向，所以黑1应考虑在右边曲，让白2位粘。黑3抢先进入处女地，白虽4位联络，但尚是薄形，黑还有各种利用手段。黑1是角上三子延气的急所，还是夺取白根据地的急所。



3图

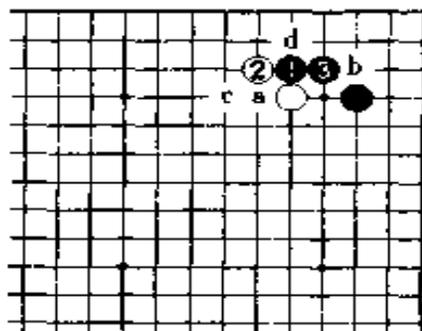
3图（不下在上边）

白也因a位粘正中黑意，而下2、4保留在右边的权利，同时轻灵地向中腹发展。如果要确保安全，还是a位实利最大。

白4后，白a点和b点总能得其一，以此躲避黑的猛攻。

## 制造弱点的手筋

攻击弱点的手筋很容易理解，而往往容易忽视的是它的前阶段——制造弱点的手筋。制造弱点的目的是强制对方防守以获利，如果对方的防守成为有可能将来获利的好形，那就失去了制造弱点的意义。必须在对方棋上制造出一个无法补净的弱点，或制造出两个以上的弱点，使其只能补上其中一个，如此才能保留要求支票兑现的权利。下面先列举一些最基础的制造弱点的手筋。



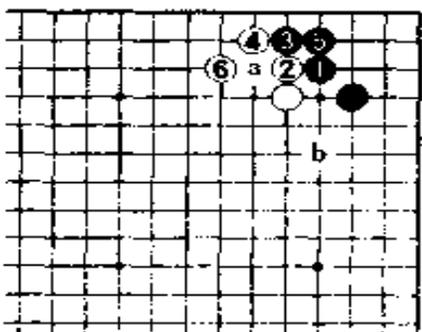
1图

### 1图（托退）

黑1、3托退，留下a位断点。与白反过来在b位托之形相比较，实利差别非常大。

此后白将在a位或c位护断，向上边发展势力。黑角上实利和白边上外势大致得失相当，这也是定式的过程。

黑3下在d位也意义相同。

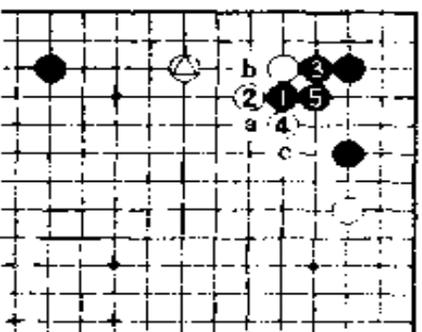


2图

### 2图（防守好形）

也许有人认为，黑1尖，3、5扳粘，留下a位弱点，确保角上实利，意义与1图相同。但白6位防守之形，非常富有弹性，黑难以指望以后能对这里进行攻击。

如果征子有利，白6甚至可以考虑下在b位。

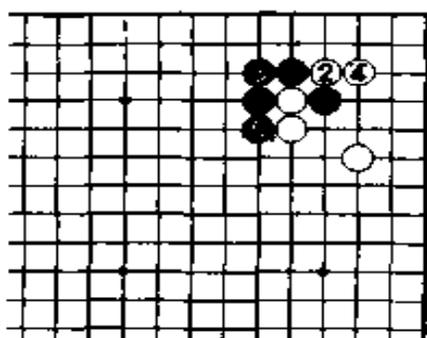


3图

### 3图（顶）

在补强角上时，黑1搭、3顶，是给对手制造弱点的手筋。被白4打，黑虽成愚形，但此后白若a位粘，黑有b位断；白若b位粘，成为凝形，而且黑还有c位靠出头的好调。

黑3如果下在4位或5位，白④就起到保护b位断点的作用。

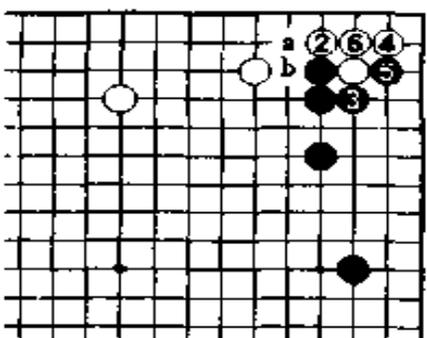


4图

#### 4图（挡）

黑1只能挡。虽然给予白选择左右断点的机会，但黑在被断后开始行动，也是能充分周旋之形。

黑1若单走3位或2位，白1位穿过，形成白毫无负担之形。

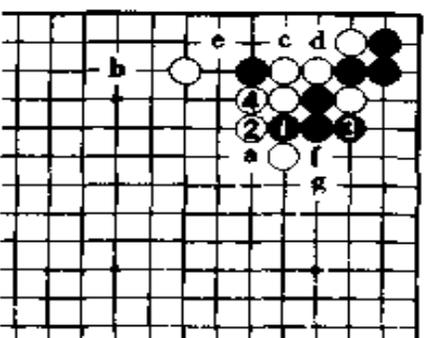


5图

#### 5图（挡下）

黑1挡下。黑若单在3位挡，白在1位渡过，完好无伤。

白2扳，也是准备在黑a挡、白6粘的情况下给黑留下b位断点的手筋。黑若欲保右边实地，接下来在3位挡是次序。

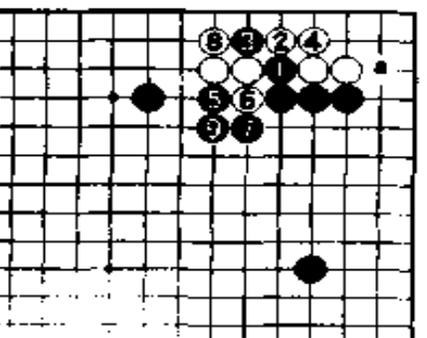


6图

#### 6图（冲）

黑1冲，是在这种地方势在必行的一着。对白2，黑3回防，随着将来在a位断。白4若在a位粘，黑b位拦后，黑c、白d、黑e严厉。

黑1若3位补，则白在1位接牢实，黑1若f位长，凑白g位扳好调。

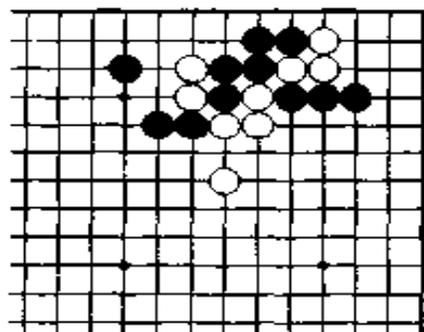


7图

#### 7图（冲断）

黑1、3冲断弃一子，产生了黑5、7利用白气紧而围外势的手段。白4若8位抢吃，黑4位断吃住角上白二子。

黑如果不冲断而单下在5位，白6与黑7交换后，白a位立下，以后黑再1、3冲断时，白就将于8位吃了。



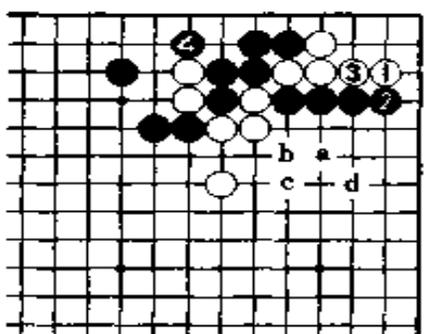
(白先)  
原图

立

有时只需确保自己棋子的安全，就能起到给对方棋子造出弱点的效果。原因载于《活棋新评》。

1图（全军覆灭）

左右两方的棋子应拯救哪一方呢？白1如下在4位，黑3后，白毫无趣味。要活动，当然是动角上，但白1却缺乏弹力，被黑2挡后，若白4位立，黑3冲，白慢一气。于是，白只好3位粘，但角上仍然不活。此后，若白a位飞，则将成黑b、白c、黑d的应对。

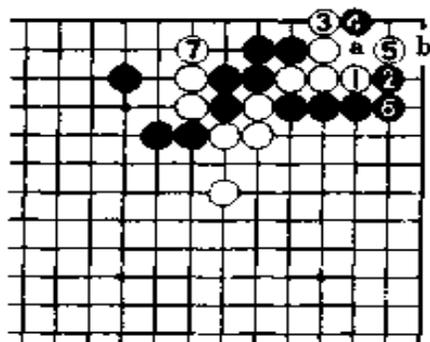


1图

2图（白1、3，手筋）

尽管形状不好，但白1挡的手筋却甚有威胁。黑2扳，白3立下是利用角部弹力的好手。白7立后，对杀白胜一气。

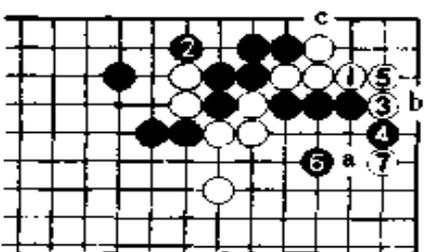
黑2若6位立，白仍然7位立。白3若立即在5位挡，将形成黑3、白a、黑6、白7、黑b，白负一气。黑4下在7位，可保平安无事。

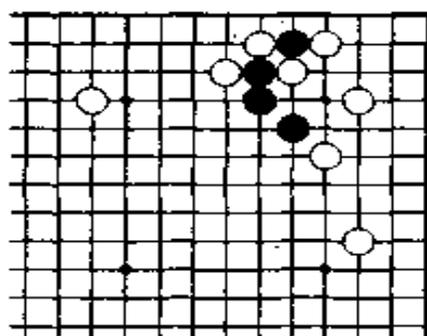


2图

3图（平安无事）

白1挡后，黑只得让白活角，但如果急忙在2位补，被白3扳后，黑棋气紧是讨厌的形状。黑6时，白7一口咬住。黑6若在a位虎，白b做活后产生了6位的靠。黑棋还

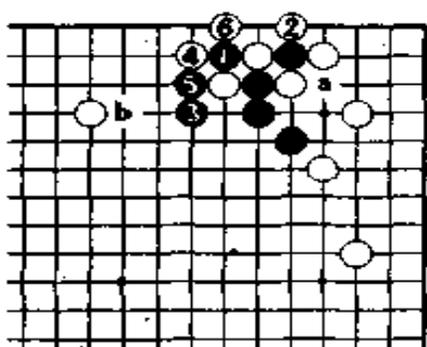




(黑先)  
原图

### 肩冲

冲击两个弱点中的一个，另一个的弱点也会随之消失。在这种情况下有种有力的手筋，它在一个弱点上只一定程度上利用一下，从而保留另一个弱点。此图黑征子不利。

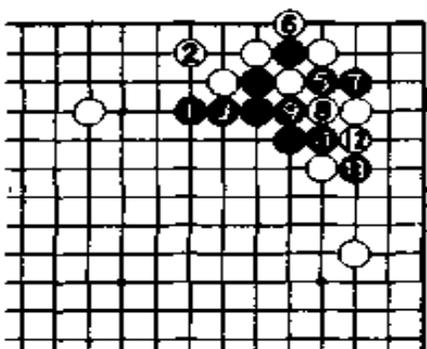


1图

### 1图（接不上气）

黑如果在1位断，白a位方向的弱点就消失了。如果征子不成立，黑3至多只能肩冲一下，被白4、6提子后，黑无后续手段。

这里的变化要视左上角的情况而定，也许黑3在b位靠倒更接近于手筋。



④脱先  
⑩粘  
2图

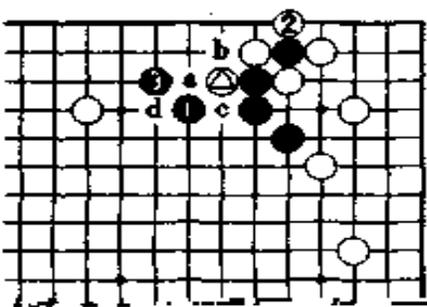
### 2图（黑1，手筋）

黑在哪边都不打定形，而先单于1位肩冲是手筋。白2若在这里护断，黑3位粘。黑不光收到了与前图大致相同的效果，而且在白脱先时，还有黑5以下至13对右边的手段。白2是被利时的应手。

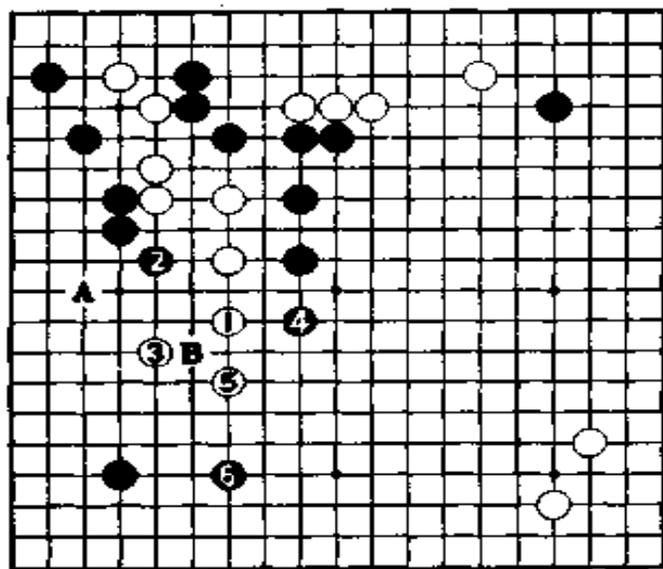
### 3图（不顺从）

白看轻④一子在2位提抵抗，同时消除了两个弱点，从行棋不要过分顺从对方的角度讲，白应这样下。

在这里，黑3的选点意外地难，黑若a，则白b，黑无趣；黑若c位连，则白a位贴强行抵抗。此际黑下3位尖有力，白若a



3图



【参考谱22】

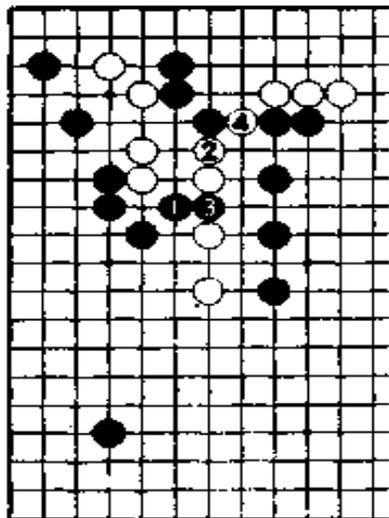
第9期名人战 白 林海峰  
第2局 黑 藤泽秀行

尖

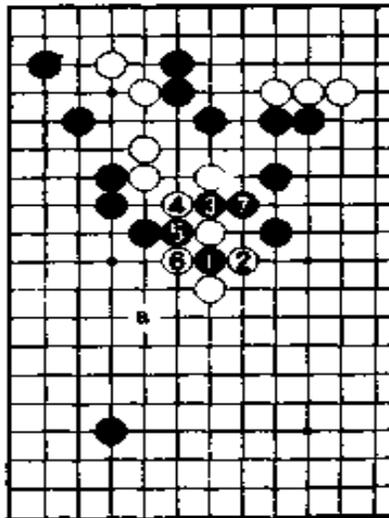
对局中有时瞄着对方的弱点却暂不加以攻击，这样可以使今后的棋向有利于自己的方面展开。在右边给对方制造出弱点，就等于在左边为自己补了棋。

【参考谱22】

白1在2位肩冲，以后黑a、白b，是本手。如谱被黑2位抬头，白中央一下变薄。黑4、6大规模追击，好调。



参考图2



参考图1

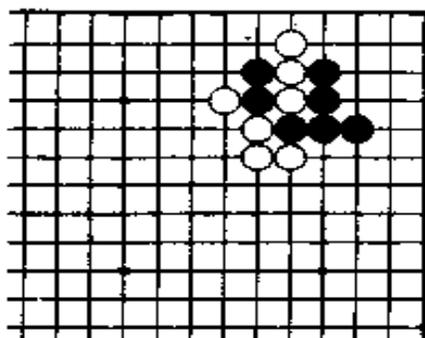
参考图1（挖）

白中央如果脱先，黑1、3连挖切断白棋。故白在a位飞，准备黑1时白2下5位，黑6退，白2位扳出头。

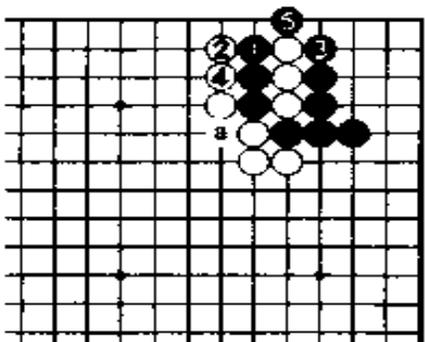
参考图2（尖）

谱中黑2的另一个目的是在

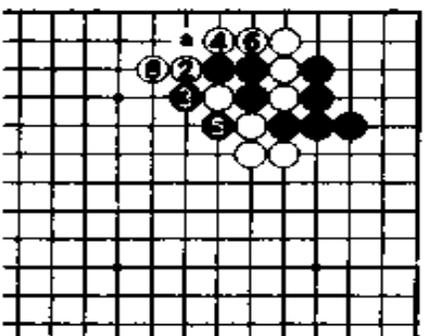
本图1位尖，虽然现在立即动手白有2、4的手段，黑在上边的对杀中无法取胜，但由于有了这种潜在手段，黑补强中腹随时都成为先手，中腹的厚味将不断加强。



**尖**  
有些局面，稍微施用一点小技巧就能给对方造出弱点，而且还可以不失先手，如何提取白三子？

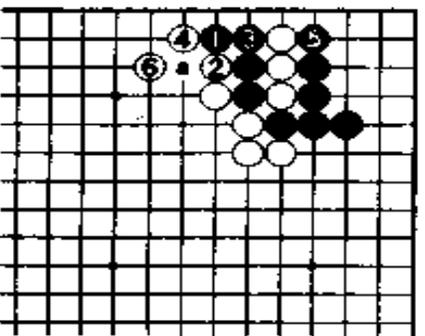


**1图 (后手)**  
黑1若挡，白2、黑3后成杀气，黑胜一气。但不要因为角上实利大就掉以轻心，白2靠后先手封锁，其厚势也不容轻视。

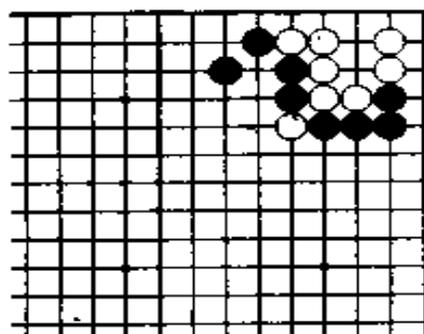


虽然还留有a位断点，但要在这里施展手段为时尚早。

**2图 (包打)**  
黑1拐，被白2至4、6包打，黑棋反生出负担。由于黑本身形重，根本无法攻击白中央几子。



**3图 (黑1, 手筋)**  
黑1尖，看起来似乎与1图挡差不多，但白2、4封挡后产生了a位断点，黑明显成功。白6位补后外势虽比1图厚实得多，但黑在中盘争得一个先手将远远大于想象。



(白先)  
原图

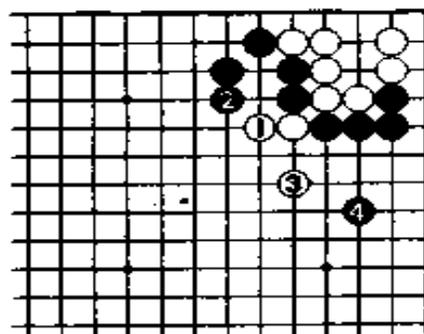
意

这是冲击对方气紧、扩大其弱点的手筋。原因载于《活棋新评》。中央一子如何腾挪？

1图(不满)

白1长，黑2补，白3跳，若仅仅下到这种程度，很难说白已充分地利用了黑的弱点。被黑两边都下到，中央的白数子多少有点让人担心。

黑2的防守似乎缺乏效率，但却有效地防止了白2位靠做倒扑的手筋。

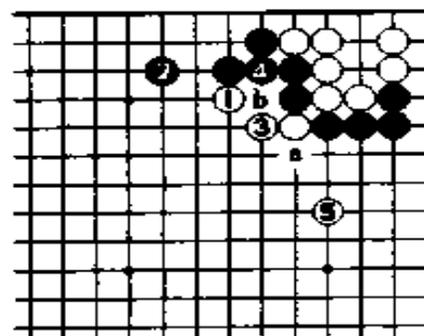


1图

2图(白1, 手筋)

白毅然1位靠。黑2如在3位打反击，白a位长后，黑b位粘不可省，这样看来反象黑故意削弱自己右边。

黑2防守，预备白3、黑4的被利，但被白5大围攻，仍难免一场苦战。

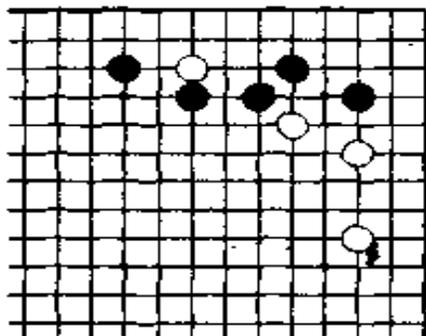


2图

3图(上边受攻)

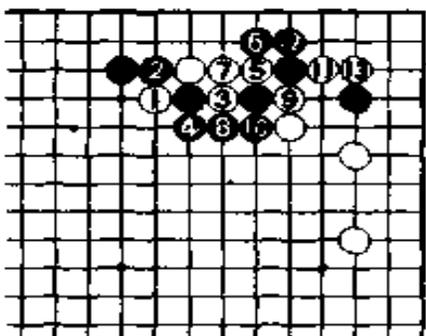
黑2若防守右边，白有3、5攻击上边的

... (text is partially cut off)



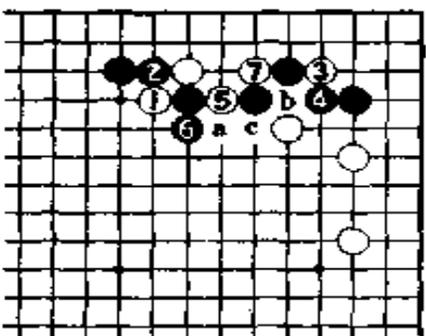
**跨**  
跨，是可以用于各种目的的手筋，如白果和别的手筋配合使用，将发挥出超过人们想象的效力。原图载于《活棋新评》。

原图



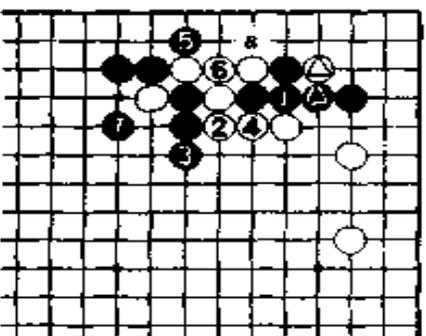
**1图 (卡)**  
白唯有从1位扳着手，白3也似乎理当这样打。在此白5卡是有力的筋，若黑6、8应，白到13止可以破角。虽然边上牺牲过大，得不偿失，但总比被黑无代价吃掉白一子为好。黑6若10位退，白8位冲。

1图



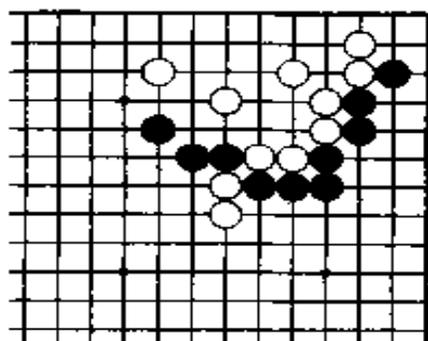
**2图 (白3, 手筋)**  
白冷不妨在3位跨，其效果在白7卡时表现出来，黑若a位挡，白即b位双打。接白7，黑如c位退，白b打后a位冲出来。与前图不同，本图黑无转换的选择权。

2图



**3图 (其后)**  
接前图，黑1位粘，让白△与黑●的交换成为恶手。白2、4逃脱，黑5打令白粘成“斗笠”愚形，也算是一种补偿。黑1若在a位打，被白6位接后，黑仍然还得回到1位粘，等于下了一个废子。

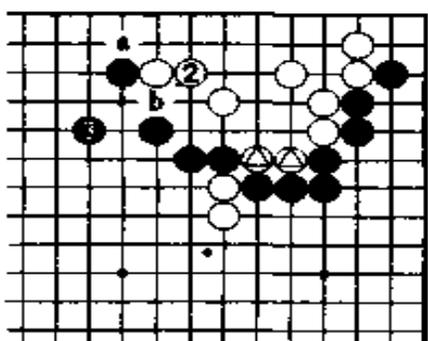
3图



(黑先)  
原图

**跨**

在自己欲整形时，诱使对方走出弱点的手筋也能收到效果。这是一种目的和手段相配合的手筋。原图载于《活棋新评》。

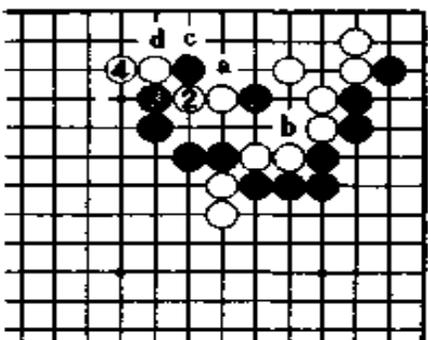


1图

**1图（深入不足）**

黑1外侧靠，被白2退，黑3还得补，这种下法收获不大。白△二子气紧，正是好时机，应该设法在这附近利用一下。

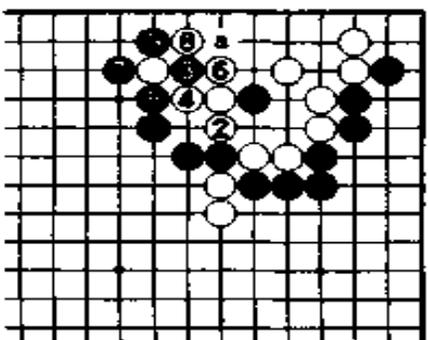
白2下在a位或b位无理，这一点请参考后面的图证实。



2图

**2图（黑1，手筋）**

黑1跨，白若2、4竭力抵抗，黑5的顶将一举奏效。这一手瞄着a、b两点，白束手无策。因此，白4只能在a位打，以后形成黑4、白c、黑d的进行。白2若a位立，黑4位靠。

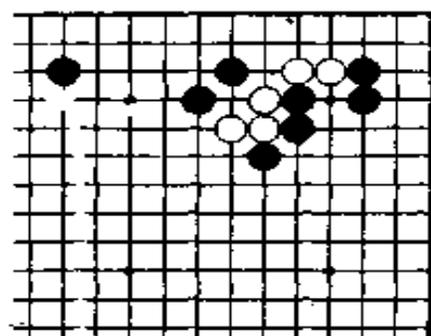


3图

**3图（次序前后）**

黑先在1位靠，待白2应后，黑3跨也很好。但到黑9止的形，黑1、白2的交换成为黑送子，黑损失4目。王牌还是留到最后打，效果最佳。

白4若下在6位，黑有黑4、白8、黑a的手段。



(白先)  
原图

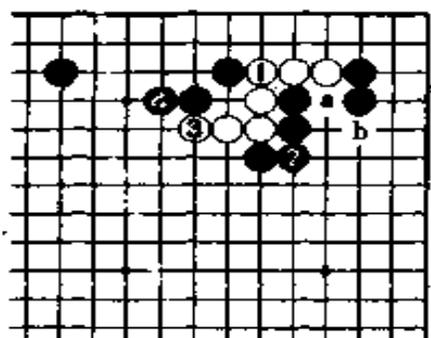
### 冲

即便是平凡的手段，若使用得当，也能成为手筋。冲之法宝，可以定形，也可以使对方暴露出弱点。

### 1图(重)

白1的粘是极普通的着手。看来似乎除此以外无可考虑，但被黑2粘后白棋相当重，今后步履维艰，不知将受到何等攻击。

黑2位粘后，白如a位冲，黑在b位退缓冲一下，白生不出任何手段。

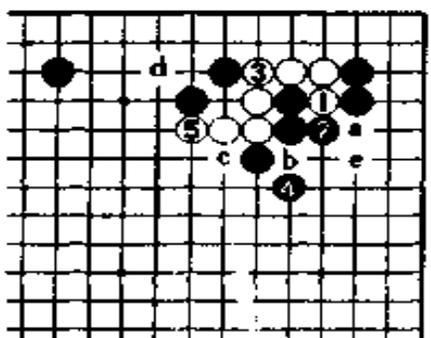


1图

### 2图(白1, 次序)

白1先冲，此时黑2只得挡，白3再回头粘，如此则可瞄着黑a、b两个弱点。

黑若4位补，白5以下补强后，瞄着a位的断点，白5还可c位补强，瞄着d位攻击手段。黑4如果e位补，中央薄形。

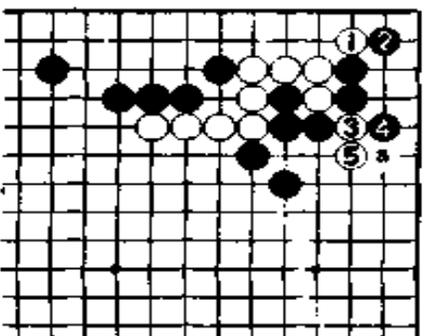


2图

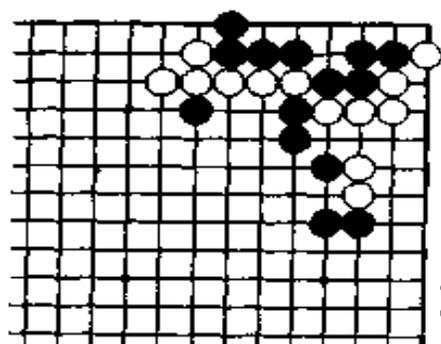
### 3图(扩大弱点法)

这是攻击弱点的一例。白1扳，3断，分断了黑中央几子。黑4若在5位打，白4位立，角上对杀白胜。

白1是扩大弱点的手筋，黑2之手在3位粘则平安无事。白1若单下在3位，黑5、白4、黑a后白被吃住。

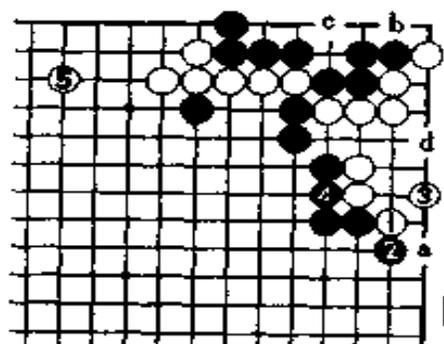


3图



(白先)  
原图

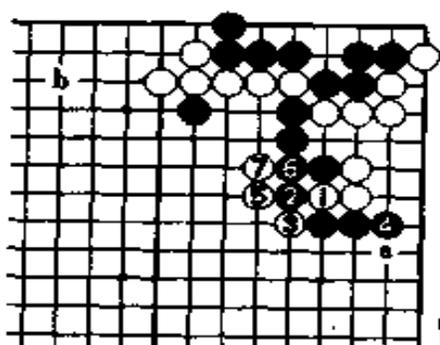
**冲断**  
在做活前设法先利。如果不先刺对方一抢，常常会帮助对方补强弱点。此图与征子无关。



1图

**1图（铁壁）**  
白1、3若急于成活，则黑4粘硬成为无懈可击的铜墙铁壁。由于白5的拆不可省，这里成为黑先手的两分。

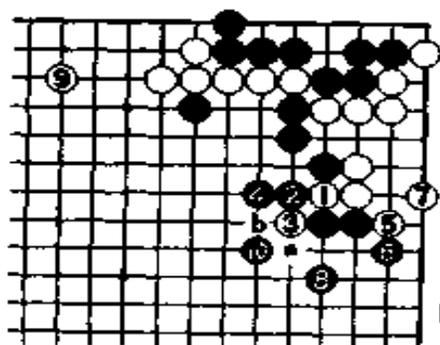
对右边白棋，黑a位立是先手，以后白大致白b、黑c、白d做活，黑外势更加厚实。



2图

**2图（白3，手筋）**  
白1、3冲断。此形中，黑4若反击，白5至7杀气胜。因此，黑4大致要在5位退。

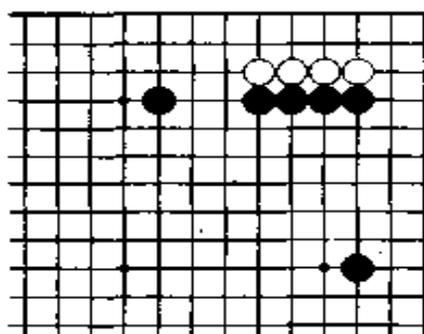
白3若先在4位扳，与黑a交换固然好，但白4位扳时，黑立即在3位粘避开，以后白a、黑b。



3图

**3图（白先手）**  
对黑4，白5、7做活，若黑征子不利，黑只好8、10应。白9位拆，与1图不同，这里形成白先手的两分。

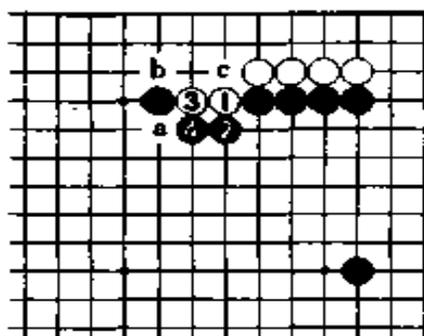
但是，黑若征子有利，黑8将在a位抢吃，白9时黑b位提净，结果毫不逊色于1图。



(白先)  
原图

### 连扳

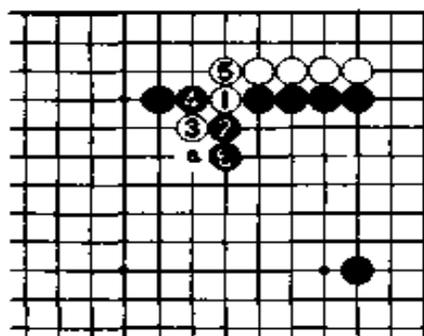
连扳后虽然自身出现两个断点，但若  
能平安无事地走过来，则可在对方棋形的  
断点上留下着子。



1图

### 1图(俗筋)

白1扳是当然之着，但3位顶却是俗  
筋。虽然造出a位断点，但自身先成为二  
子头被扳的恶形。接下来，白a位断时，  
黑b位下立，白还不得不补，无法避免不  
利于自己的战斗。白3若c位粘，则被黑下  
4位牢牢补上。

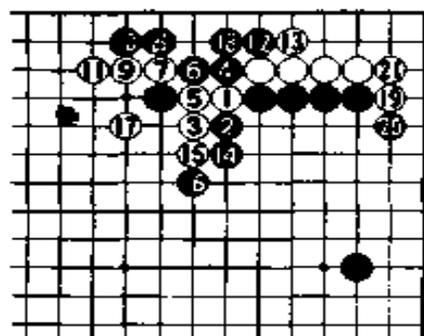


2图

### 2图(白1、3, 手筋)

白1、3连扳，黑4断打，白5接，这是  
白的预想图。黑6若退，白瞄着以后在a位  
出动，黑6若a位征吃，白又瞄着6位嵌吃  
的手筋。

白无论如何都应该这样定形。

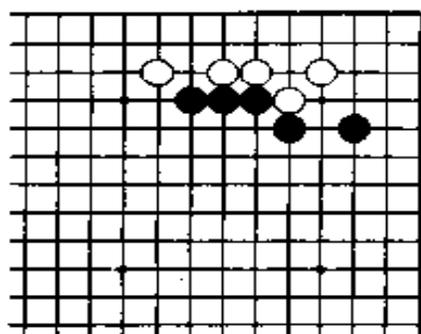


3图

### 3图(底下断)

对连扳最根本的反击是黑4、6这样从  
底下断的着法，但这个形被白7断后，黑  
无法期待好结果。

此后，如果非要说出结果不可，则如  
图黑6以下至白21双方各自做活。但是，  
由于两边黑棋都有弱点，黑不利不言而  
喻。



(黑先)  
原图

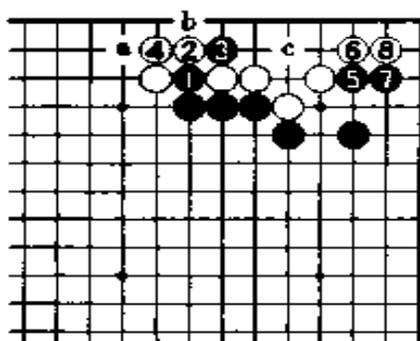
### 连扳

对敌人的弱点直接行动不一定都有效果，有时只需远远地瞄住，从别的地方获利就很充分了。

### 1图（送子）

黑1、3直接冲断，毫无收获。被白4位粘后，再无什么特别手段，黑等于在送子。如仅在5、7利用一下，根本无法弥补在上边加强白棋的损失。

白4若a位虎，黑b、白4后，黑再下c即成劫。

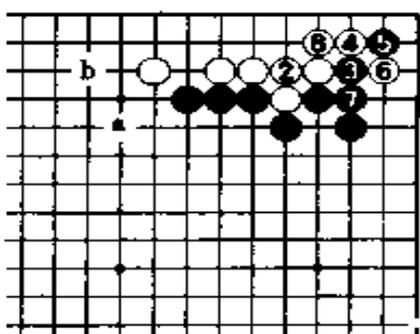


1图

### 2图（黑5，手筋）

黑1打，好象消除了余味，但3、5连扳又造出了新的味道。即便白6断，白8也不得不后退，黑角上留下了收官之利。

由于这几乎一点也没有加强白上边，黑的a位压迫和b位拦逼仍然有力。

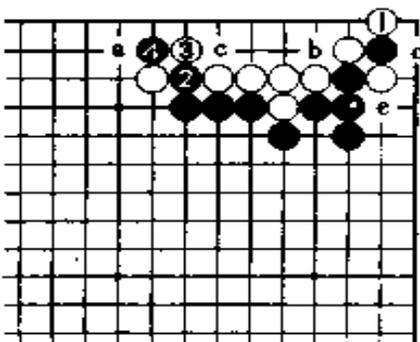


2图

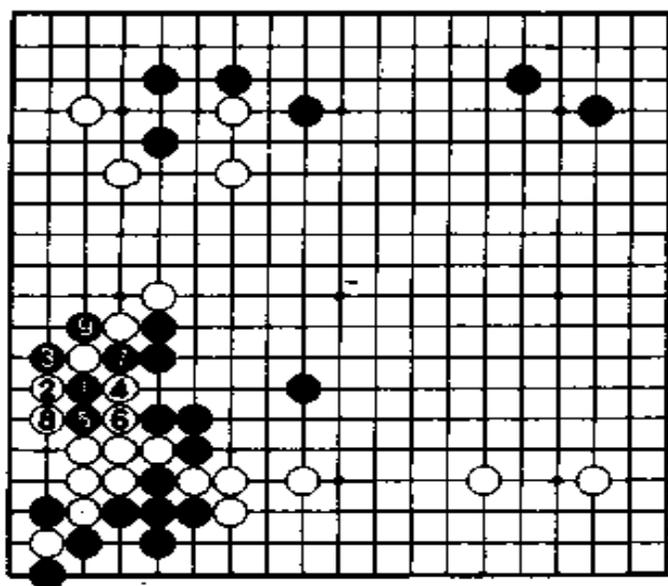
### 3图（复活）

前图白8如果贪恋角上实利，这时黑再以2、4冲断。白若a位吃，黑b位打夺角；白若c位粘，黑征吃一子。

黑2、4之前，黑如在b位先打吃，白将在d位提，以后变化相同，但黑c位的利用消失。



3图



【参考谱28】

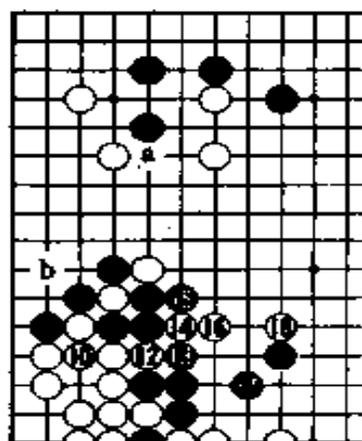
第2期最强战 白 吴清源  
黑 坂田荣男

长

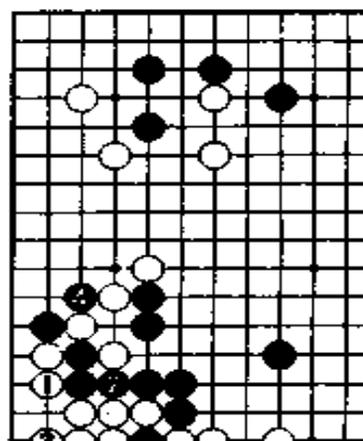
发现对方的伤口后，尽量扩大其创伤，是第二个任务。有时稍稍利用一下也是重要的。

【参考谱28】

黑1、3是常用手筋。这已经在白空中制造出创伤，黑5则是扩大其创伤的后续手筋。若单下黑7，则白9，黑5、白8，黑收获不大。



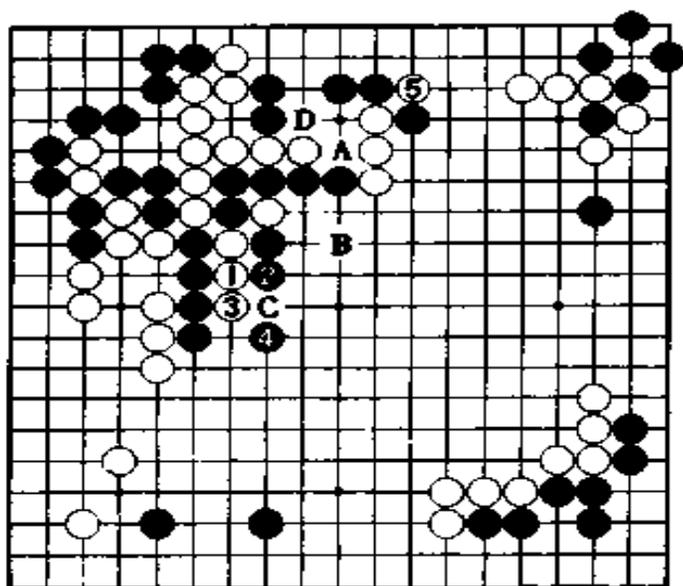
参考图



参考

参考图1 (长的意义)

参考谱白6若在本图1位打吃，黑2粘。对白3黑脱先，即使白5吃掉一子，黑6、8也能做活。这也是参考谱黑5之着成立的根据。



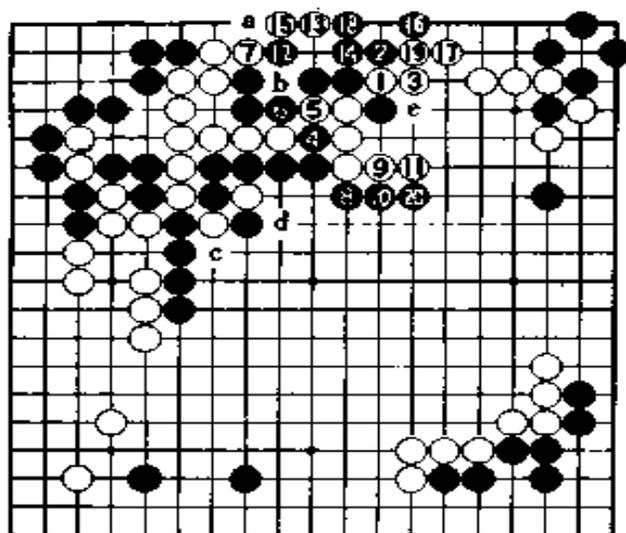
【参考谱24】

第12期名人战 白 石田芳夫  
循环赛 黑 岛村俊广

**长出**  
将被吃住的子长出，多送对方几子吃，从而制造对方棋形上的弱点。这种手法由于要先走损棋，所以必须有正确的计算。

【参考谱24】

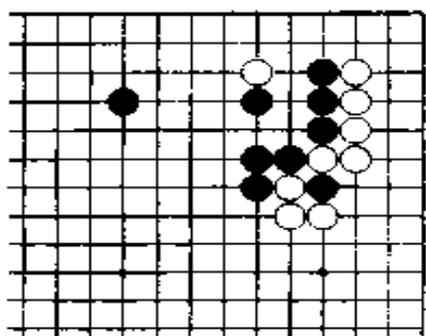
白1、3逃，送给黑4吃，从而产生了a位的利用。白5吃进了黑上边。黑4若下b，白保留c位曲，在d位补。



参考图

**参考图（白不利的劫）**  
白1立即断，无理，被黑2打后，4、6断形成杀气。白7若拐，被黑8、10利后，成劫。黑即使不马上打劫，而在20位压，也很充分。白7若12位跳，经黑7、白a、黑b、白13、黑14，黑上边至少可以双活。以后白再于c位逃时，黑将在d位守。

另，黑2若在3位打，白2、黑19时，白c位成征子。又，黑19爬虽是先手，但黑一旦爬这一手，反而负一气。黑16是瞄着渡过的富于弹力的手筋。



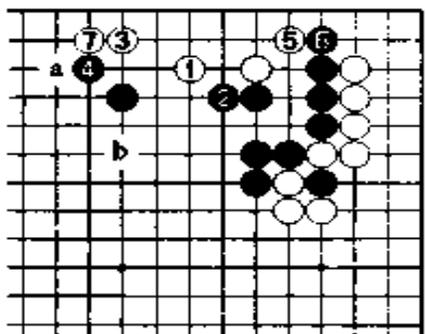
(白先)  
原图

### 扳

黑棋看上去象无缺陷，但只要用力一摇晃，就可能生出弱点。但是，要生出什么样的弱点必须事先想好。

#### 1图（即使做活）

如果仅仅想破坏黑上边模样；白1以下瞎搅一气就能达到目的。可是，这样一来加强了黑的外势，是否恰当呢？倒不如在a位或b位从外面侵消，接下来白6位扳粘，还显得有利得多。

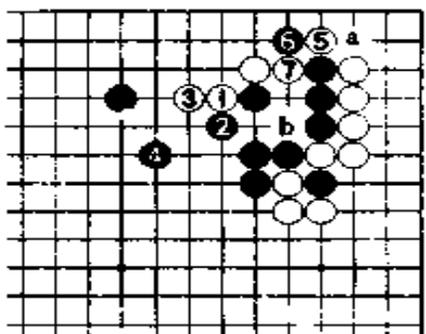


1图

#### 2图（白1，手筋）

白1扳是利用黑气紧而紧紧咬住黑的手筋。黑若2位应，白立即3位长，黑4封锁时，白5、7恰好渡过。接下来，黑若a位断，则白b位打。

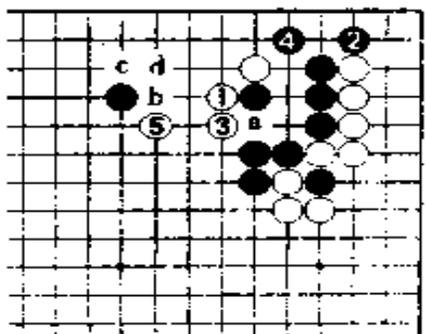
本图与其说是白成功，不如说是黑中了圈套。



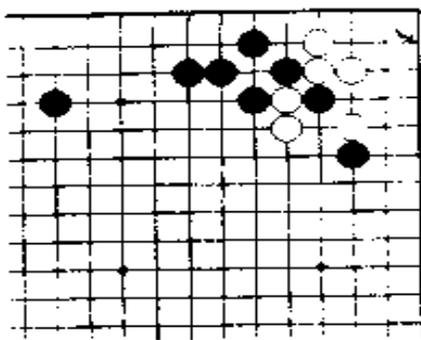
2图

#### 3图（黑的抵抗）

对白1扳，黑2、4的抵抗是一策。或者黑2在a位粘，看起来这一手好象被利，但却消除了白在此腾挪的好调，竟意外地有力。这时的白棋，或在b位或在c位靠腾挪，或在d位做活，或下白5出头，选择起来颇费踌躇。



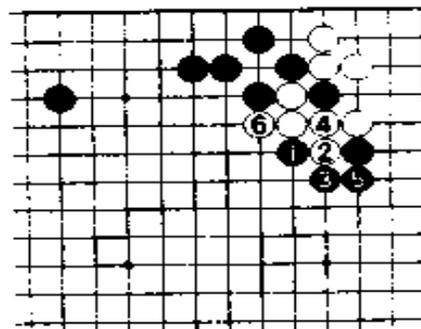
3图



(黑先)  
原图

**扳**

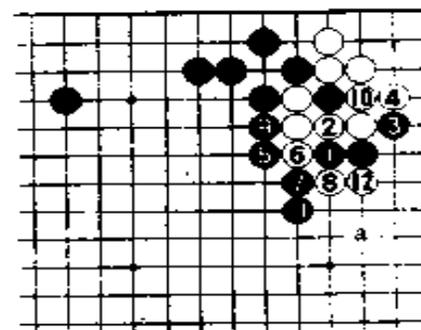
虽说是弱点，但也有各种不同的弱点。到底要制造出什么性质的弱点，以后打算如何利用，在动手造弱点之前，必须心中有数。



1图

**1图 (中途半端)**

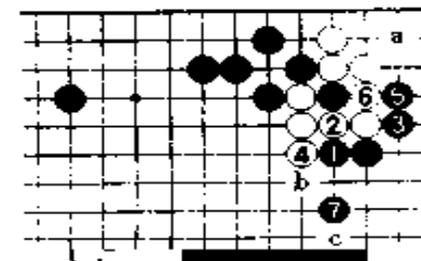
黑若1位靠，白2位挖。黑3、5应，则白6冲出，黑上边变薄。黑3若6位打，以后无适当的补法。又，黑1若3位尖，被白在1位并，黑棋无趣。这几手黑棋利用的重点都放在右边，但有效果不大，因此有中途半端之嫌。



2图

**2图 (黑3, 手筋)**

黑在1位露骨地利，接下来黑3的扳是着眼于不让白松气的手筋。白若4位挡，黑5枷。白如6、8反击，黑牺牲三子紧紧封住白棋，把利用的着眼点放在与上边取得配合。黑11是争取先手的手筋，以后可以见机在a位封锁，所以并不损。

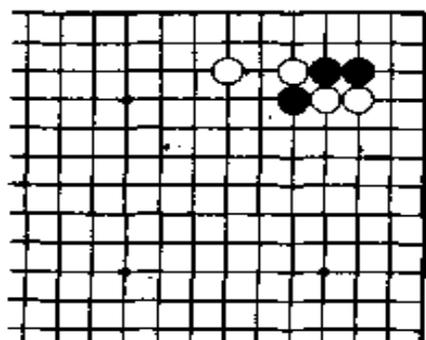


3图

**3图 (右边好形)**

黑3时，白若走4位以避免被封锁在内，黑5长入是心情愉快的一手。逼白6位应后，黑7位跳在右边构成好形。以后黑只需在角上a位一跳，白就只剩一只眼，

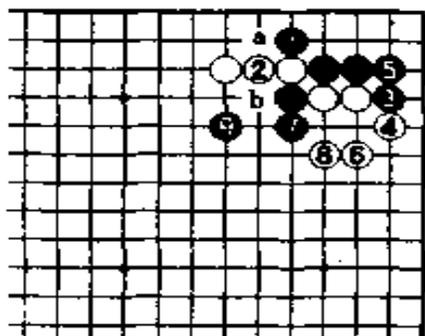
这种局面黑与白均皆呈被缩小，但于不



(黑先)  
原图

### 扳

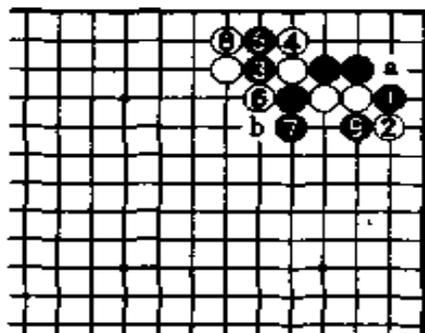
有些手筋要付出一定的代价，这就需要实施前算清今后的变化，使对方无法避免产生弱点。这种手筋必须是即使达不到目的也不至于吃亏的着手。



1图(简单)

黑1打,3、5做活后,7位出动,这种简单定形的下法,难以指望产生飞跃。黑1时很想不在1位打,而在2位打抢吃住白一子。

但是,黑现在立即在2位打,将形成1图白1、黑a、白b的结果,黑不好。



2图

2图(黑1,手筋)

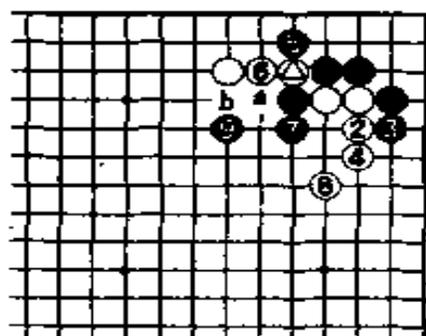
黑在1位扳,与白2交换,生出7位的利用。但现在黑若立即在7位长,白将a位断,故黑从3、5方面开始行动,白6、8吃住黑二子的同时,黑也在9位吃住利益更大的白二子。

黑9若在b位打,白可下a位求变。

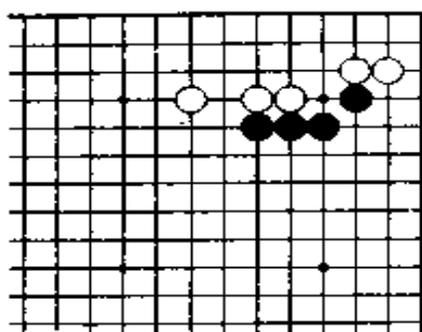
3图(白的抵抗)

白2若曲,白⊙一子虽然不会被吃掉,但这样一来黑3、5在角上活得很大,而且还可7、9出动,是与1图差别甚大的好形。

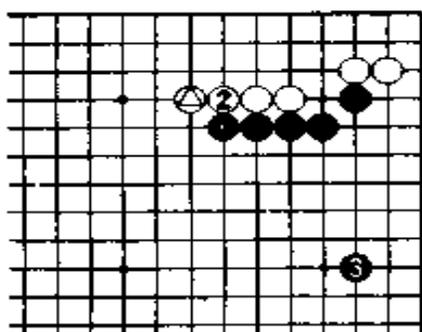
白如果征子有利,白2可以下在7位,成为黑a、白6、黑3、白b的局面,但这样仍是黑形洒脱的两分。



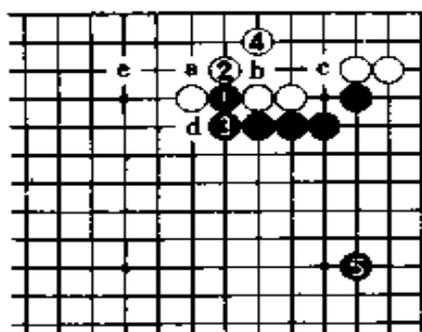
3图



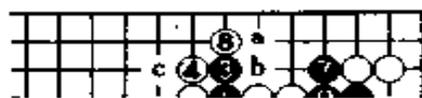
(黑先)  
原图



1图



2图



### 挖

挖是造出两个断点的手筋。对方若不切断挖之子的根，以后即使补上一个断点，仍会留下另一个断点。

#### 1图（毛病消失）

黑1长，让白2粘上，黑3拆，如果光看右边的话，黑这样走法并无不妥。但黑这样等于放弃了本可以在上边得到的利益，而且还使原来白④的恶手成为了好手。

当初白④如在2位长，黑肯定不会在1位压，而会直接在3位拆。多余地压第四线之子要招损。

#### 2图（黑1、3，手筋）

黑1挖、3粘，造成a、b两个断点。白4守防备黑c的手段不得已。这样，黑5开拆，与前图差别很大。

以后，黑d位压时，白棋a位的弱点暴露出来；黑c位拦逼，随着a位的断，也成为先手。

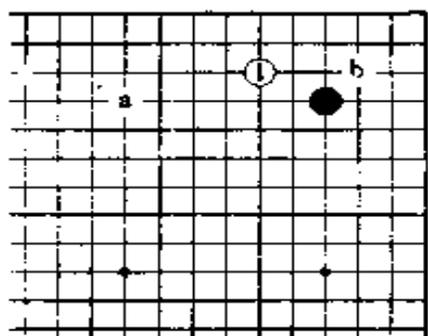
#### 3图（齐根切断）

挖之所以必须事先算清以后的变化，是因为白有2位齐根切断黑挖这子的反击手段。如本图黑2长，白4可挖，白棋4位

## 瞄着两处的手筋

围棋对局时的每一手，从广泛的意义上来说，也许都可以说是同时瞄着两处。其中既有“左右同形走中间”这种普通的手筋，也有“缠绕战术”、“靠压战术”这类本来属于作战构思的内容，后者仍然可以看作是这种手筋的一种变形。

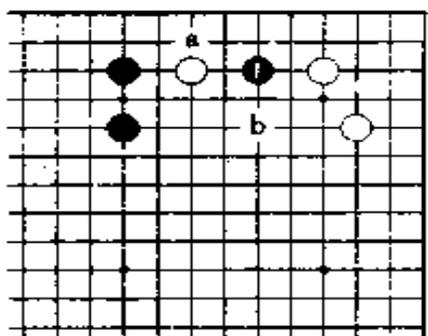
瞄着两处的手筋，是指在单独攻击对方某一弱点难以奏效时，以一手棋同时瞄着对方两个以上的弱点，以求在其中一点达到目的的手法。不过，下棋时要慎重，有时对方也暗藏有同时治理两处的手筋。



1图

1图（见合点）

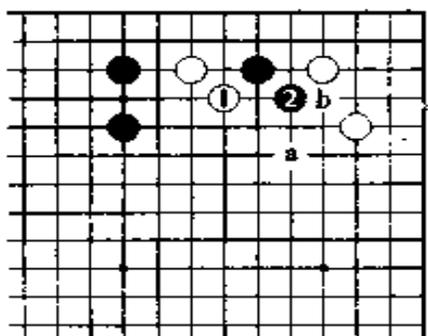
严格地讲，就连白1挂这样的着法都可以说是瞄着两处的手筋，它既瞄着a位方向的拆，又瞄着b位的点三三。当然，这是属于序盘的内容，一般都称之为“见合点”，可以说“见合点”实际上就是瞄着两处或治理两处的手筋，在更高层次上的表现形式。



2图

2图（打入）

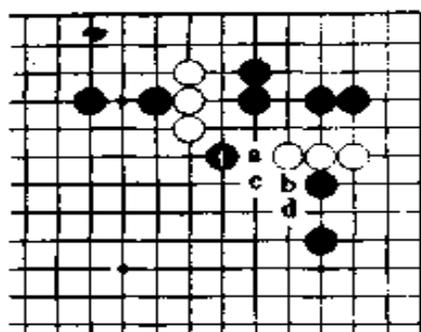
黑1的打入，同时瞄着a位托渡和b位的关，是能确保自身安全的打入手法。其目的虽然在于破坏对方实空，但它作为中盘战斗的手筋还是应当归类到瞄着两处的项下。



3图

3图（下一手）

白1尖，同时防备了前图中黑的两种手段，这即所谓治理两处的手筋。如果黑棋因此而不能动弹，当初打入就是恶手。不过，黑准备有2位尖，又同时瞄着a位关出和b位冲断在角上寻求味道的手筋。

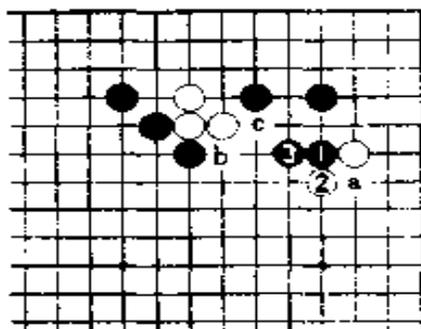


4图

#### 4图（缠绕战术）

黑1跳出，瞄着对左右两块白棋的进攻。这是典型的缠绕战术，两边的白棋要平安做活，必须经受长时期的苦劳。

黑1如果在a位靠，白b、黑c、白d，这样单纯在一边追逐白棋，由于自己在这边先付出了代价，之后攻击起另一边来也没有威力。

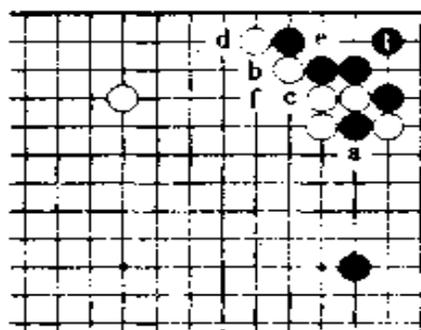


5图

#### 5图（靠压战术）

黑1、3开始靠压作战，同时瞄着a位断和b位挡两处的手段。黑1如果在b位或c位露骨地追杀，白出头后黑棋无法追击。

原理虽与缠绕战术一样，但靠压战术主要是要在追击给对方造出弱点来。

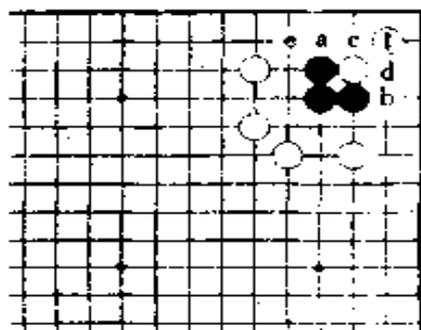


6图

#### 6图（虎）

黑1是一种十分明显的瞄着两处的手筋。这一手分别瞄着a位逃出一子和黑b、白c、黑d抢吃一子。

黑1若先在b位吃，白c、黑d后，被白在c位吃住角上黑三子；黑1若c位粘，白f位应，黑无暇在a位长出一子。

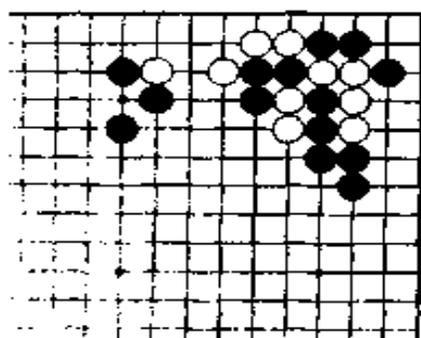


7图

#### 7图（左右同形）

白1是“左右同形走中间”的典型。这一手瞄着a和b两处的扳。接下来，黑大致只能考虑c位打，白d、黑e向外逃跑。

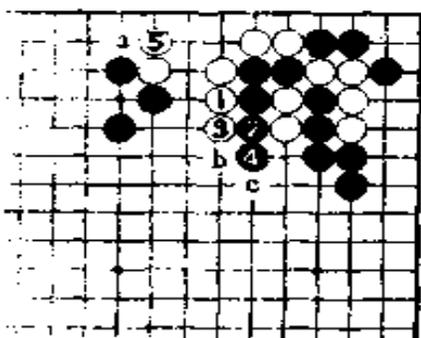
这一图是收集在中国古典棋书《官子谱》中的著名手筋。



(白先)  
原图

### 打

上边的一块白棋看起来令人担心，其实可依靠先手利用大摇大摆地逃出。可是，白棋不能仅满足于小小的成功。

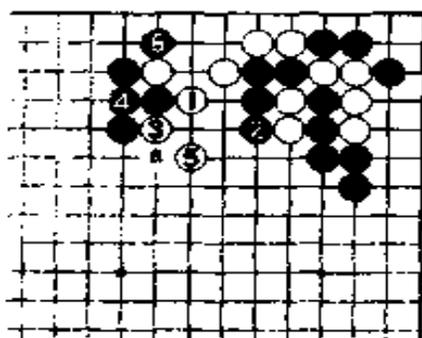


1图

### 1图（逃出）

白即便直接1、3连打定形，这块白棋也不会被捕获。白5下立后，在a位拐可做活，在b位压又生出c位利用。白5如改在b位压，黑下5位是实利和眼形的好点。

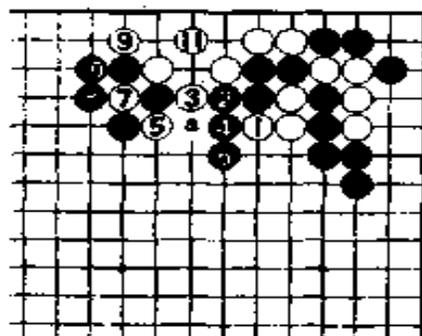
白棋虽逃跑出来，却不能以此为满足。



2图

### 2图（并非手筋）

白1鼓、瞄着2位吃三子，似乎很有趣，但被黑2补，白3打的效果不大。故白1其实无趣，只能算似是而非的手筋。白5补，黑6打；白6位补，黑a位打。本图与前图没有两样，白棋需要再下点功夫。

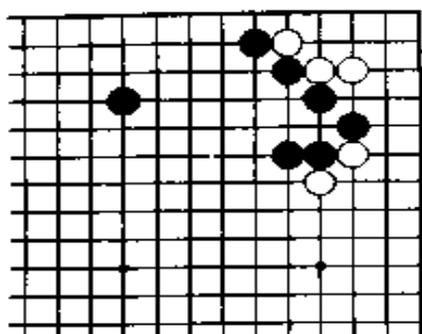


3图

### 3图（白5，手筋）

白1打后3再打，接下来5位打吃是精彩的瞄着两处的手筋。白在右边虽然送掉几子，但7位提取一子足以挽回损失。如果没有发现5位手筋，白在a位打，黑6位长出，就是白最不好的一种逃出方法。

不经过危险的渡桥，也就无法产生真正的手筋。



(白先)  
原图

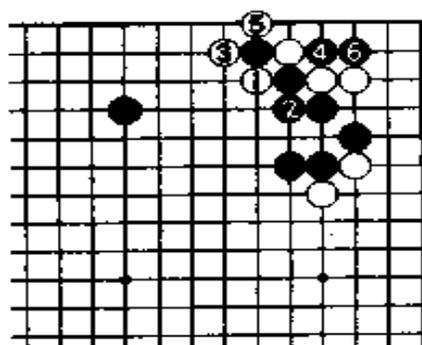
**挤**

如果预备应付对方反击的应手同时又瞄着对方的另一个弱点，那么这一手也可以称为瞄着两处的手筋。

**1图（转换）**

白若1、3抢吃一子，黑4、6在角上形成转换。当然，从全局看有时这样就充分了，但就局部而言白稍稍吃亏。

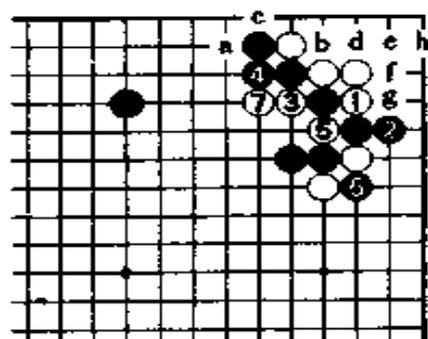
白1因此而改在4位粘活角，被黑巩固了外势，白更加无趣。



1图

**2图（白1，手筋）**

白1挤，瞄着2位渡和4位断。黑若2位应，白3双打出头，不坏。虽2若在5位粘，白4、黑3、白a抢吃，由于有了白1，对以后黑b、白c、黑d的手段，白可下c位挡，黑f、白g、黑b以下的劫并不可怕。

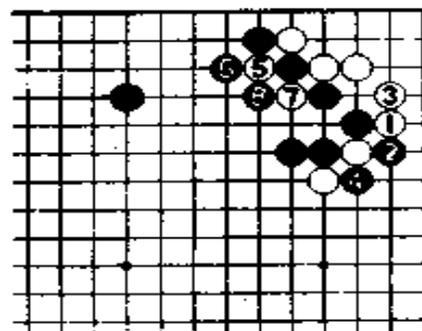


2图

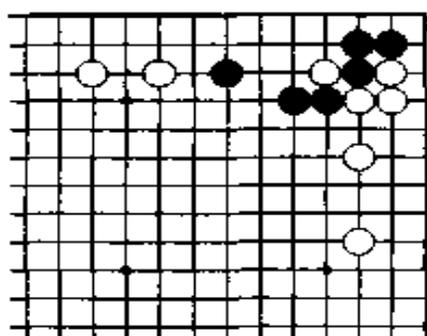
**3图（别法）**

白也可以从本图1位扳。黑若2位断，白3先手退后5位打，黑只得6、8弃子。这一结果的优劣虽要视周围的状况而定，但黑能4位提取一子，似应无不满。

白3如在5位打，黑仍旧4位提是不肯气势输于人的着法。



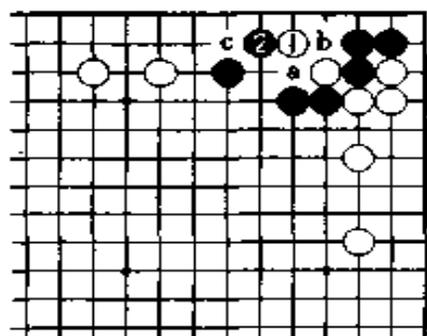
3图



(白先)  
原图

### 点

瞄着两处的手筋多用在侵入敌阵时。在对方的棋基本定形时多用点。

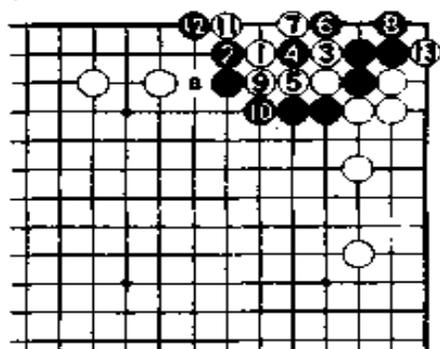


1图

### 1图 (杀气)

白1是有预谋的一手,黑2如在a位应,白2位长,下一手瞄着b位粘或c位渡。但是,如果被黑一开始就在2位的急所应,白不成功。

白1如在a位或b位直接与角上黑三子杀气,不消说白气不足。

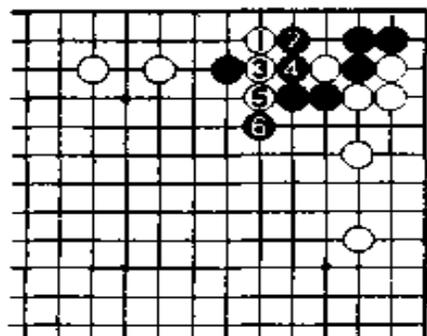


2图

### 2图 (白1, 手筋)

白1点。黑如2位遮断,白3以下杀气胜。这时黑虽有4、6至8顽强抵抗的手段,但白可以11位扳造成循环劫杀黑。

黑要防范白1的手筋,在a位顶效率最高。

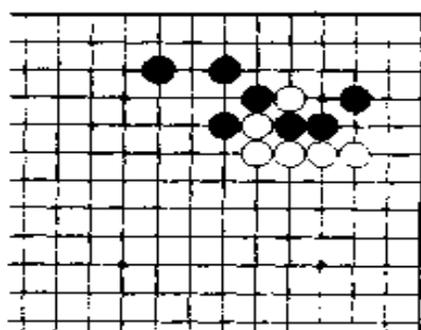


3图

### 3图 (掏空)

黑最好在2位应,确保眼位。虽然这样实空被掏掉一些,但总算将损失减少到了最小限度,也没有被攻的危险。

黑2若4位曲,白2位长,黑2若3位应,白仍然2位长。无论如何,2位之点总是有关双方杀气和眼位的急所。



(白先)  
原图

点

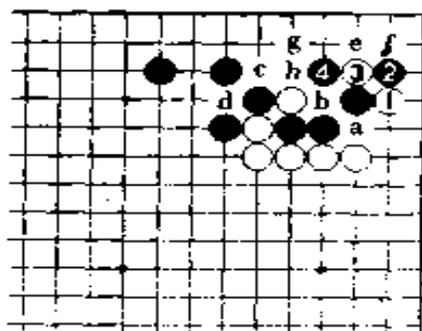
在有两个向同一方向的先手利时，最好下在其交汇点上，随着这两处的利用。

1图（步子太小）

白1的托是瞄着a位先手利用的常用手段。被黑2挡后，白3位断时，黑4打使白失去了b位的利用。

与其成为这种局面，白1还不如在c位打，随着黑d、白4、黑3、白e、黑f、白g做劫的手段为好。

又，白1如h位立，黑3位应，白气差得太远。

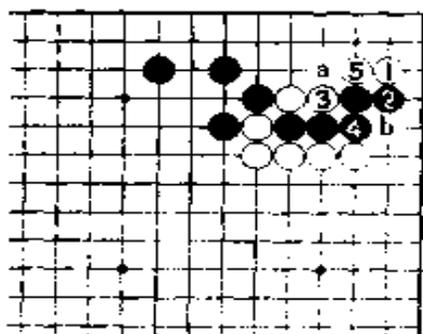


1图

2图（白1，手筋）

要说3位打和4位打的交汇点，那就是白1了，这一手正是手筋。黑如果2位阻挡，白3、5。

黑2如在4位顽抗，白5、黑a、白b后白渡过。对方既然下出了手筋，黑棋就应该巧妙地抵抗，不要让伤口扩大，要专心收拾残局。

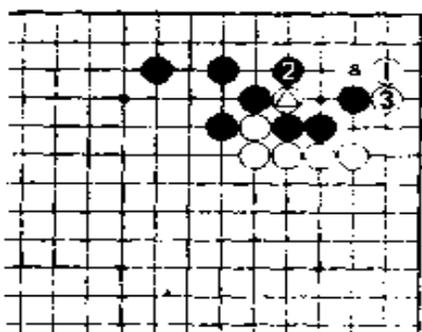


2图

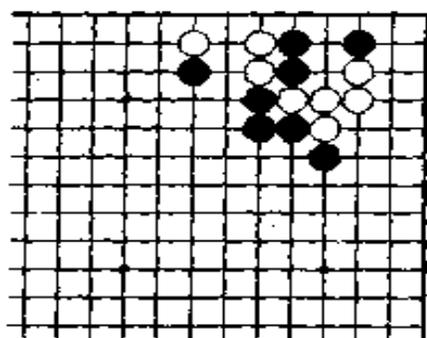
3图（黑的收拾方法）

黑2应该将罪恶的元凶白⊙及早除掉。被白3渡过固然是损失，但这是无可奈何之事，好在得到了先手，可以向别处寻求补偿。

黑2如果a位应，白仍然3位渡过，这样黑最终还得在2位补。该补的地方还是一开始就补上为好。



3图



(黑先)  
原图

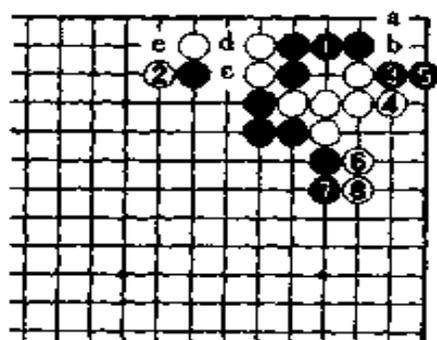
### 硬腿

在双方杀气生死搏斗时，立在一线的硬腿常常成为十分有力的 随着 两处的手筋。

### 1图(钝重)

黑1接，防止了白棋在这里挖，似乎理所当然，但从眼形上看，这一手缺乏效率，黑3、5之后不得不再补一手，否则白a位一点，黑死。正因为如此，黑棋才不敢在右边大胆作战。

又，白2如b，黑c、白d、黑e，白不够气。

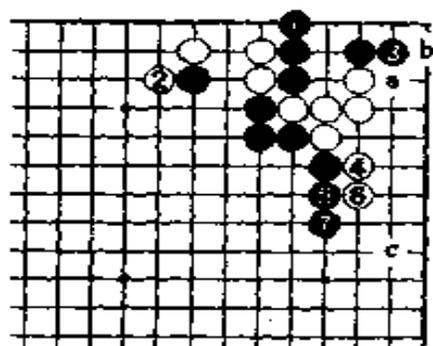


1图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1立成硬腿，白如与前图一样在左边2位扳，黑3好。这回白a挡时，黑就在b位轻松做活，在右边就可放心大胆地作战了。黑通过硬腿的手筋在这一紧急时刻节约了一手棋。

此后，大致是白a、黑b、白c，如此局面黑好。

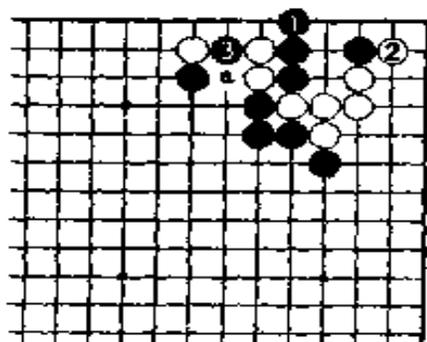


2图

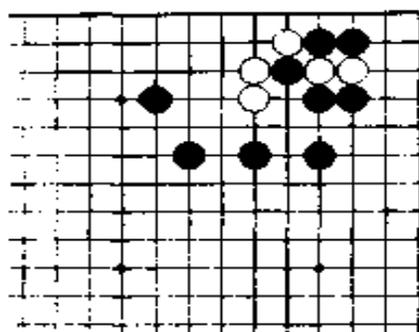
### 3图(接不归)

白2如果在角上挡，黑3挖做接不归，毫无疑问，白不好。由于存在这种手段，所以黑1不要随手在a位与白3交换定形。

黑1既是随着左右的手筋，又是活角的手筋，也许它更倾向于后者。



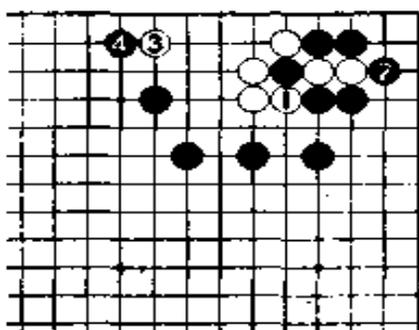
3图



(白先)  
原图

### 虎

如果一个方向的手段先手味道较浓，常常可以保留在这里的先手，而从另一个方向的手段着手。这是以活角和突围为见合的手筋。

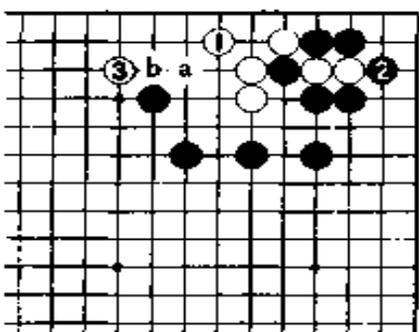


1图

### 1图（一方利）

白1提定形，毫无趣味。白3大飞虽能做活，但必须意识到这等于在帮助黑棋巩固外势。

白1被眼前的利益迷惑住了，而没有很好地审时度势。白1如2位长出，黑1位应必然，白损。

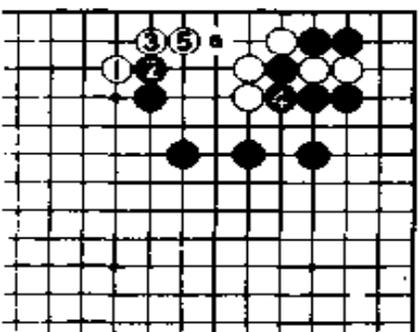


2图

### 2图（白1，手筋）

白1虎，是瞄着左右两边的有趣的手筋。黑2应，白3跳到外面，黑若a位应，白在2位长出，黑二子无救，白在角上活得很大。

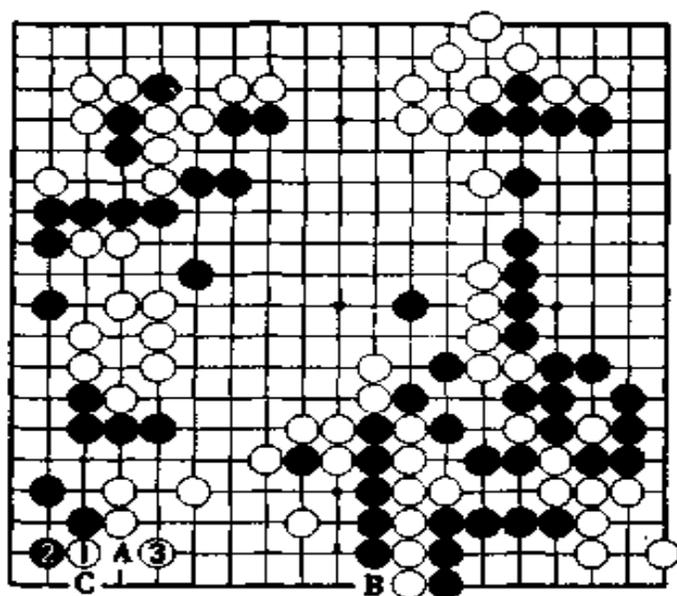
如图白棋以1、3舒畅跳出的姿态，要比白a、黑b、白1那样委屈求活的下法好得多。



3图

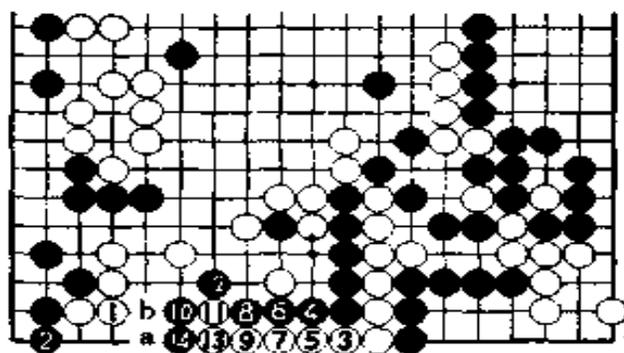
### 3图（别出心裁）

白棋算定黑不会放弃角上二子，只能在里面应以解消味道，故白单下在1位，这也许更有趣。由于白a随时都是先手，黑总要在4位补的，补之前如不下黑2与白3交换，则白下2位，如黑2、白3交换后再补，白5位渡，白棋比前图厚实。

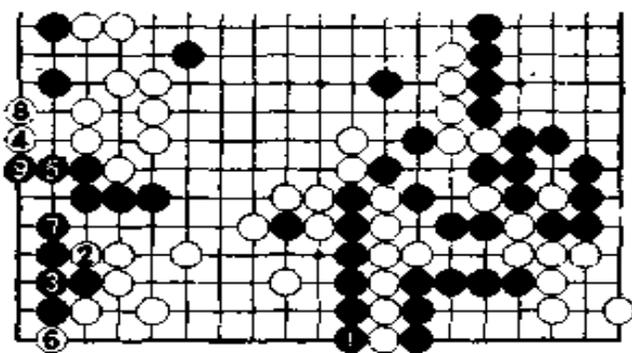


【参考谱25】

第22期日本棋院 白 林海峰  
选手权战 黑 小林光一



参考图1



参考图2

虎

虽说同样都叫“瞄着两处的手筋”，但细分起来也有多种多样的类型。这里要讲的是同时瞄着攻击和杀气的手筋。

【参考谱25】

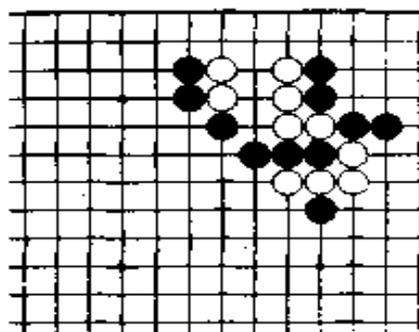
白3如在a位粘，平凡。白3之所以虎，是想在右方起作用，与白b位出动相关连。黑不愿在角上受委屈而在c位扳打，让白b出动后，黑终于“玉碎”。

参考图1（硬粘）

白如果在1位硬粘，被黑2做活后，白3不成立。退让到黑8后，黑棋在10位跳，恰好快一气胜。白13在14位抵抗，黑a位挡，结果相同。白1不在b位，就起不到作用。

参考图2（角上的攻击）

对白的虎，黑如果在1位制止白出头，白2以下至黑9，白严厉攻击黑角后，转手向中腹，可以认为全盘形势白好。白8的并，威胁着左边黑棋眼形。



(白先)

原图

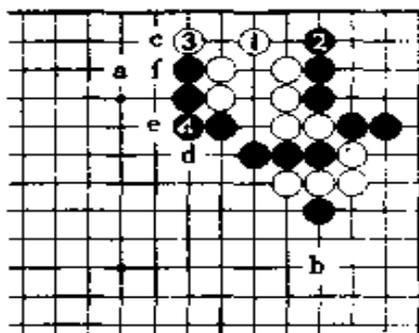
兼补

防守的手筋，在周围的敌子薄弱时，也能成为进攻的手筋。重要的是先要给对方造出弱点来。

1图（防守的手筋）

白1是周围的黑子十分强大时才用的手筋。在现在这种局面下，黑2立，白3扳，被黑4护住了要害。接下来，白a，则黑b严厉，白b，则黑c又是先手。

过程中，白3如4位断，则黑d、白e、黑3，白不好。黑4如在c位挡，将被白f位断掉。

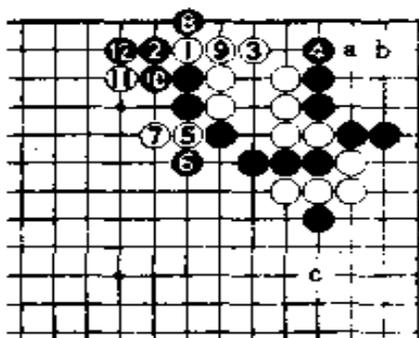


1图

2图（差别不大）

白也可以在1位扳，黑2时，白3分别瞄着左右。黑4如果省略，则白4、黑a、白b，黑形崩溃。

白5的断有点无理，白5如在10位断，大致形成黑5、白11、黑c的进行。与前图差别不大。

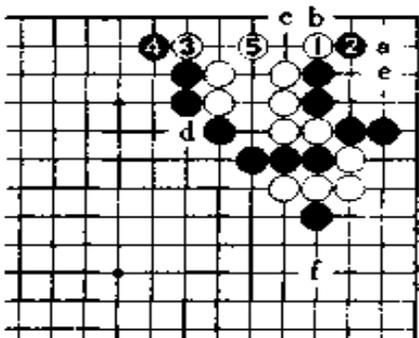


2图

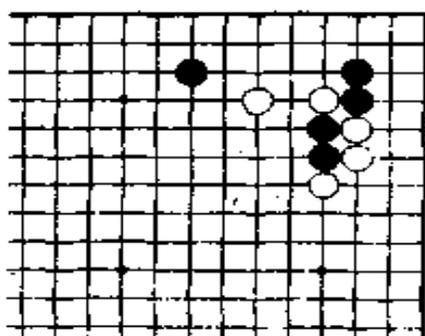
3图（白5，手筋）

白1、3两边扳，给黑棋透出明显的弱点后再于5位补好。黑角上只得补棋防止白a的手段，如果在b位打，白保留c位做劫的手段而将在d位断。

黑4若在d位粘，白5、黑c定形后，白将转向f位。



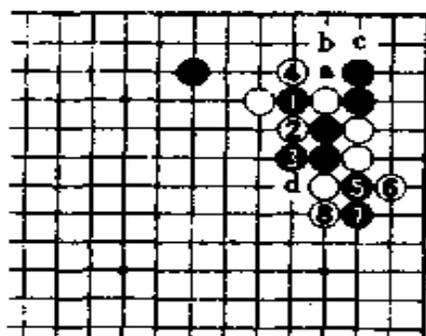
3图



(黑先)  
原图

### 俗拐

对局时一般来说手筋优先于棋形，计算又优先于手筋。在双方棋子短兵相接时，不应拘泥于棋形。

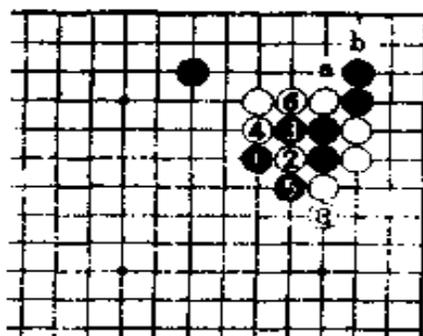


1图

### 1图(抢吃)

黑1抢吃,本来出于安全第一的考虑,但白2反断后,反而纠缠不清。黑3至5断时,白如征子有利以6、8应,黑崩溃。

过程中,白2若a位逃,则黑4、白b、黑c,白不行;反之,黑3若改在a位提,白3、黑粘、白d,黑非常难受。

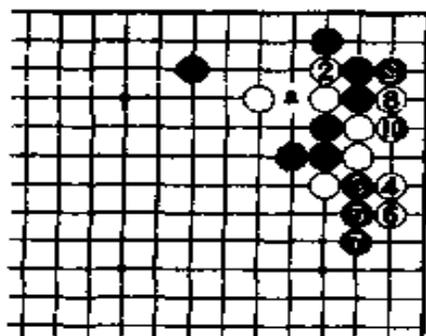


粘  
2图

### 2图(跳)

黑1跳,白立即2、4包打,等于黑给白提供了一个顺调整形的机会。不仅如此,中央黑子聚成一团,将来作战难以指望好结果。

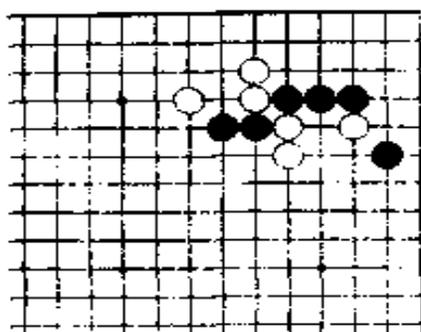
黑1在4位靠跳,白a位挡是好手,以后有b位扳或1位夹的见合,仍是黑苦。



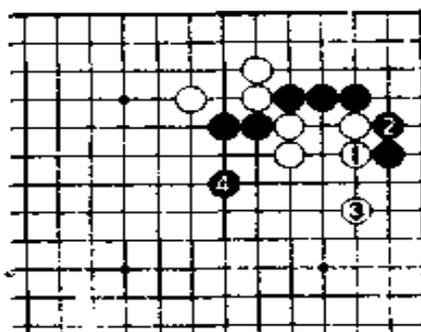
3图

### 3图(黑1,手筋)

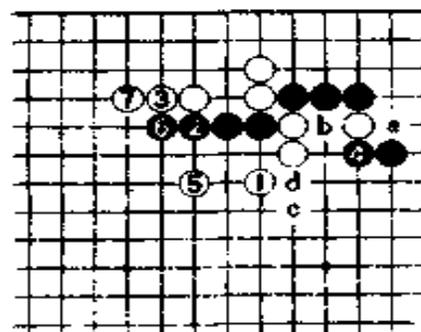
黑1俗拐,尽管是所谓“空三角”的愚形,却是此际最佳着子。白若2位挡,黑3位断好,白若5位虎,黑a位抢吃也好。这一手以a位或3位为见合,是更为简明易下的着法。



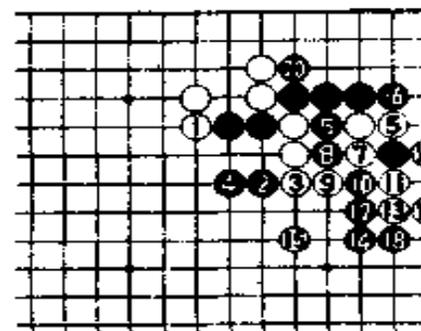
(白先) 原图



1图



2图



3图

### 尖

有时过于耍花枪，反而会错过瞄着两处的手筋。其实在这种情况下，发现一个恰当的妥协点也就等于找到了一个好手筋。

#### 1图（无策）

白1、黑2交换定形，毫无妙味。白3位守不可省，被黑4腾出手来轻松地转向了中腹。白对角上黑棋不光无法施展手段，而且自己左右两边的棋也很薄弱，十分不利。

白棋应以2位冲下作为威胁手段，设法在中腹得到好处。要得到好处，就要利用中腹的黑二子。

#### 2图（白1，手筋）

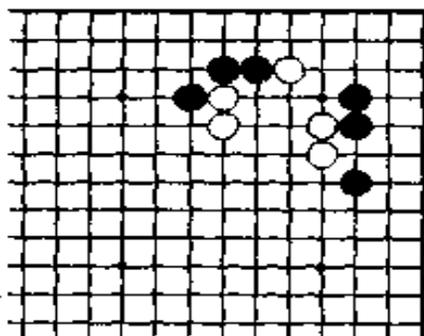
白1尖，简明。黑2若马上4位补，白2位压头。白棋一面攻击中腹滞重的黑子，一面以3、7在上边自然发展，可以满足。黑4如果脱先，白a位冲下，黑b冲，白4位退，可以封锁黑棋。

白1如c位关，黑1、白d、黑4后，局势不明。

#### 3图（贪心）

白1压，黑2应，白3压后转向5位冲下，由于白全面作战不计后果，遭到黑6以下至10的反击，十分麻烦。白只得以11以下至15分头求生，如此反而陷入不利的战斗。

白得到前图的结果就很充分了。



(白先)  
原图

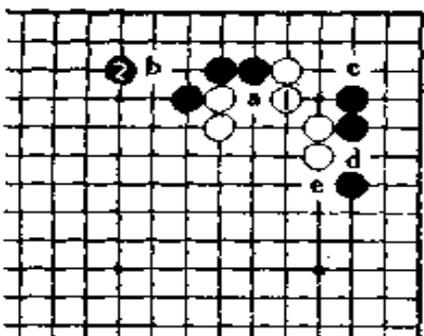
### 立

黑棋的头颅已经伸入白的圈套之中。白棋下一手将确定黑不利的局面。可是，应在何处寻找瞄着左右的急所呢？

#### 1图（一方利）

白如果转向1位守，黑2拆后，白成为钝重形。白1下在a位，黑b位应，结果也大致相同。又，白1如偏重右边下在c位，被黑d或e守后，对黑并无打击。

白不应单纯攻击一方的黑棋，而应同时兼攻两方。

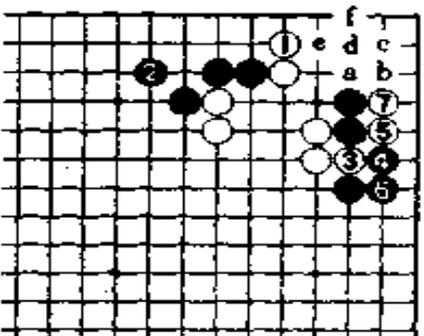


1图

#### 2图（白1，手筋）

白1立。黑若在2位补，白3、5断，黑6位防征子，则白7吃住二子。此后，黑如果a位长，白b以下至f时，白1的立帮助紧住了黑气。

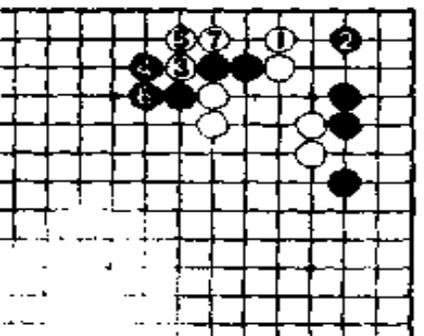
白5时，黑若7位打，白则6位断。



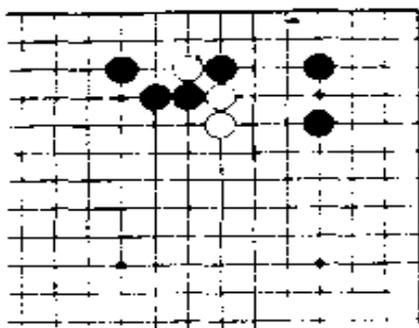
2图

#### 3图（黑忍耐）

黑若2位守角，白当然3位断，吃住黑二子。黑似乎左右都下到了，但白十分厚实地安定了下来，实利也不小。虽然这一两分局面是白稍有利，但一旦白1立后，黑也只好如此忍耐了。

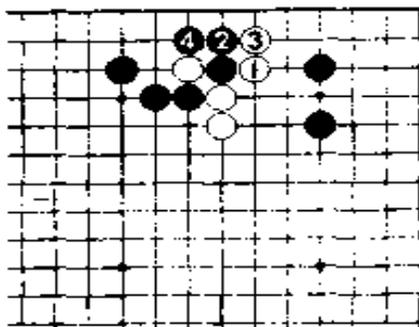


3图



**靠**

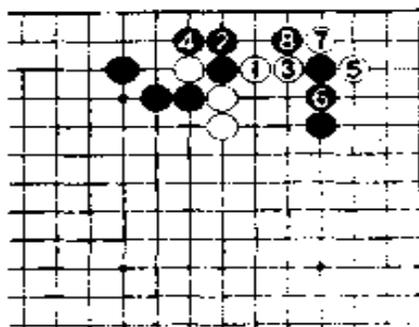
如果对方的棋有很大的弱点，在能对这一弱点产生威胁的范围内尽可能地远离该弱点，紧紧地靠在附近对方的棋子上，这种手法也是一种手筋。原图载于《活棋新评》。



1图

**1图（浪费）**

白1打、3挡确实是先手，但这只能说是对先手味道的浪费。白1本来有可能在2位打，白3也有可能在4位挡。这样简单地就定了形，自己反而成为重形。

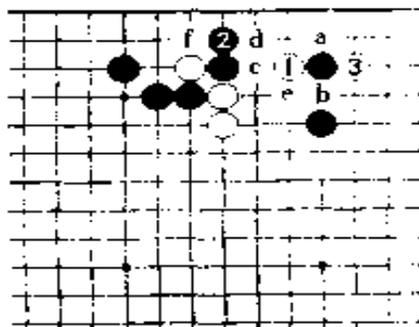


2图

**2图（一策）**

白1打、3顶，可以将5位靠或4位挡吃二子变成见合。但是，被黑6、8断后，白虽突破黑角，却意外地无趣。黑4在7位应，则白4位挡。

又，白5是手筋，黑若7位应，白就6位挖。

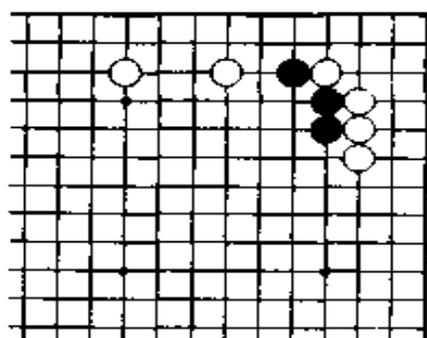


3图

**3图（白1，手筋）**

白1单靠。黑若a位应，白就在2位从下面吃；黑若2位应，白3位靠，黑b、白a后，白将不在c位利而会在d位利。

又，黑2如在c位应，则白e、黑b、白d、黑2、白a扳，白好。黑2如f位应，白3位腾挪后，瞄着2位断打。



(黑先)  
原图

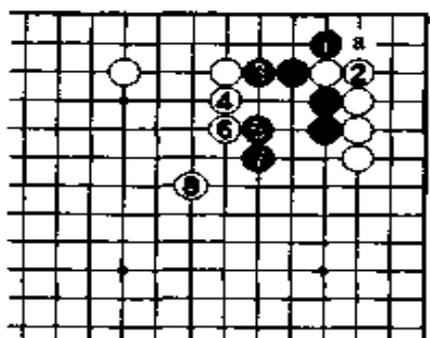
靠

过于单纯的瞄着两处，有时反而招损。如何利用角上的断味来整形？

### 1图（安定形）

黑难以舍弃1位打，3、5整形的手筋。因为黑以后很可能下到a位先手爬，这一手不光实利很大，也是有关双方根据的要点。

让白4长起来虽有点难受，但黑5补后黑棋并非受攻之形。不过，白6的压成为了好调。

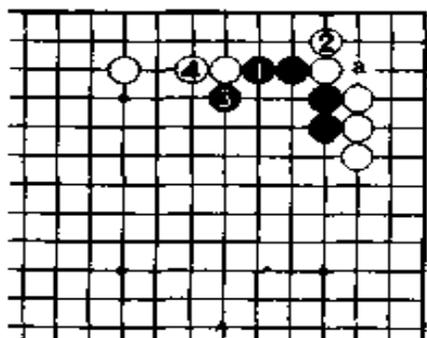


1图

### 2图（瞄着两处）

黑1碰，虽然瞄着a位断和3位压，但白2立下极大，由于这一手夺去了黑在边上的眼位，黑十分难受。

接下来，黑即便在3位先手利一下，也无法找到适当的整形手段，黑棋可能成为攻击对象。

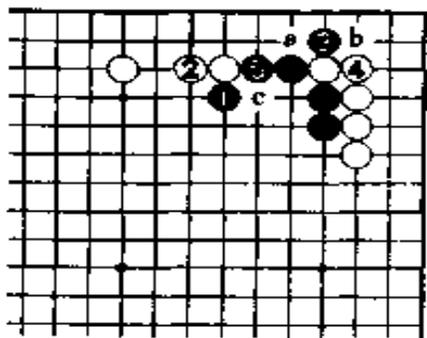


2图

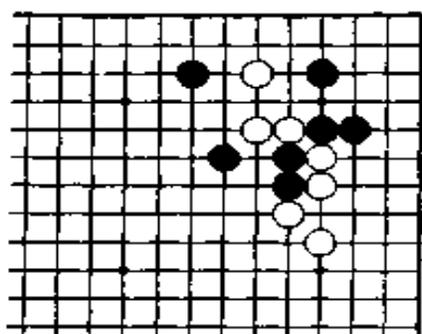
### 3图（黑1，次序）

黑先在1位靠。白若2位应，黑3打、5顶，不消说，这要比1图好得多。

白2如在3位立，黑2位扳成转换，白2如在5位顶，黑则黑4、白3、黑a、白b先手利后，再c位挡。



3图



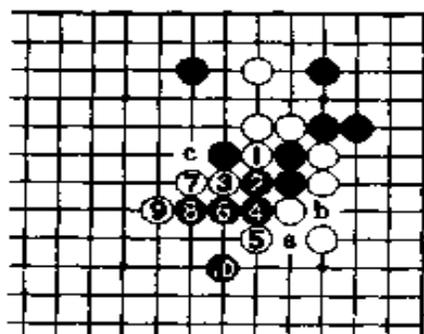
(白先)  
原图

靠

正确判断清楚对方弱点的性质，然后从其根源上攻击。如果第一着选点错误，将仅以小利告终。原图载于《活棋新评》。

1图(冲击断点)

如果认为黑的弱点就是断点，那么白就会考虑以1、3冲断。以下是势所必然，但到黑10时却难以收拾了，白5若改下7位，则可能成为黑a、白b、黑c的局面，黑摆出决战到底的架势。

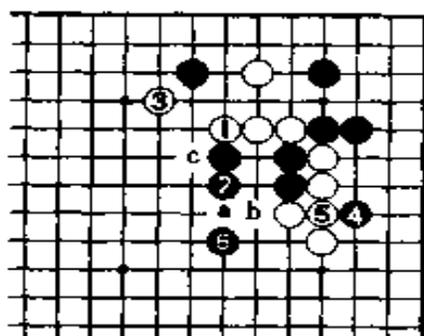


1图

由于对黑弱点性质的判断错误，白棋自己踏上了苦战的道路。

2图(以气紧为弱点)

白1压出，判断黑棋气紧是主要弱点，这一手暗藏着在2位靠吃掉黑两颗棋精的手段。黑2补，白3飞出，上边和右边的白棋都不会受到急攻。

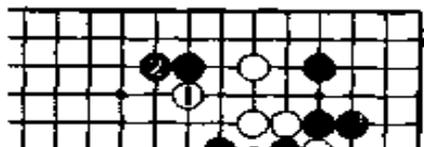


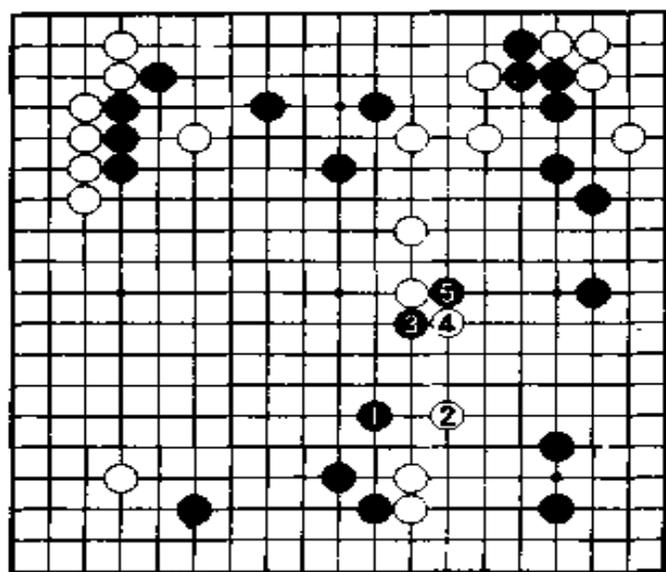
2图

黑2若下在a位，白同样在3位飞，由于白有b位和c位的利用，仍然是黑不好。

3图(白1, 手筋)

白1靠，黑若2位应，白3要害上一击。





**【参考谱26】**

第15期 NHK杯战 白 桥本昌二  
 决赛 黑 大竹英雄

**扭断**

如果将随着两处的手筋推而广之，就会成为缠绕作战和靠压作战的战术。可以说这些战术实际上就是手筋在全局上的运用。

**【参考谱26】**

黑1飞攻，逼白2逃后，3、5扭断缠绕进攻上下两块白棋。黑全盘棋子配合甚佳，由此获得局面的主导权。

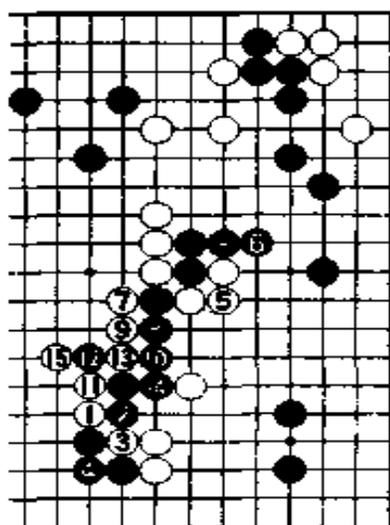
**参考图1**

(实战)

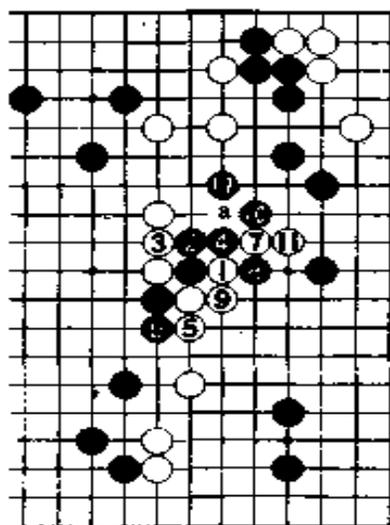
接参考谱，白1打、3接是常用手法，黑形虽恶，却可切断上下白棋进行攻击，黑最终将在某处获利。白9即便在a位包打也没有意义。

**参考图2**

(腾挪的手段)

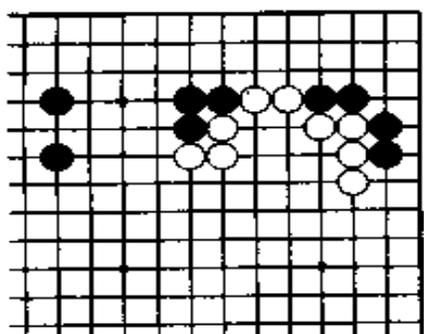


参考图2



参考图1

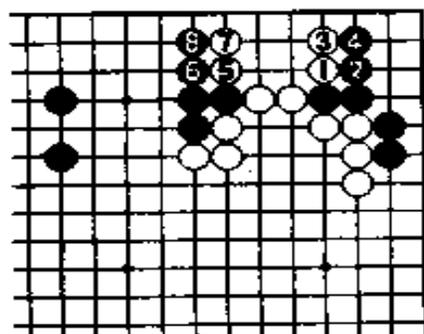
前图白5时，白有先完成本图 白1以下的交换，再由5位粘过渡到11位挡的手段。不过，黑2时，黑也可以在7位长出先攻击上边，这样则白无法得到预期结果，仍将是苦战。



(白先)  
原图

### 跳下

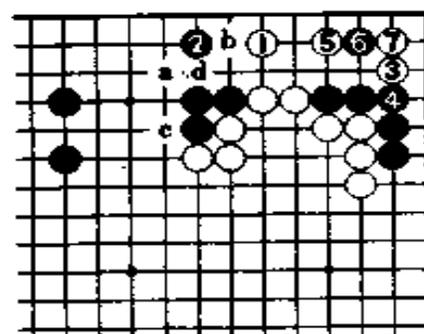
一手瞄着角和边两处。首先要看准对方两边的弱点，然后下在两条线的交汇点上。



1图

### 1图(官子)

白1、3对角上是先手，白5、7对边上又是先手。而且无论哪边都有一线的先手扳粘，可说白1至7是先手大官子。但官子终归是官子，如果白在中盘时就这样定形，黑将十分放心，万分高兴。

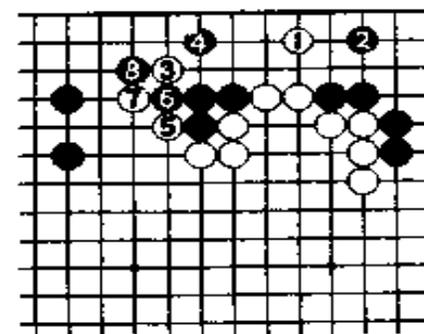


2图

### 2图(白1, 手筋)

白1是瞄着两处的正确着点。黑2若守边，白长驱直入在角上3位觑，白5撤回后黑角濒于死亡。

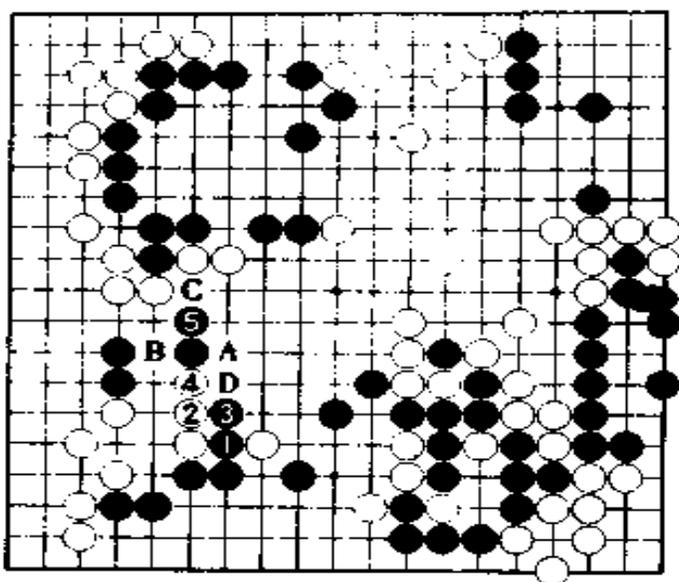
黑2若5位守角，白a是抓住黑三子气紧的急所。黑b应，白c好；黑2位应，白可d位冲。无论是哪种结果，白都远远优于前图。



3图

### 3图(异筋)

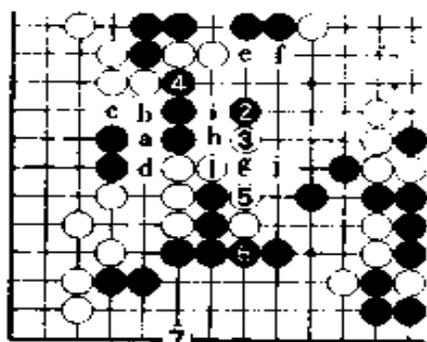
跳下的点有两个可供白选择，如果天真地认为哪一点都行，那就会失败。白1换一点跳，被黑2在角上应，白3的手段就对黑没有打击了。白1太偏向于角了，这证明了“手筋旁边是恶手”。



**【参考谱27】**  
第22期王座战 白 林海峰  
第3局 黑 石田芳夫

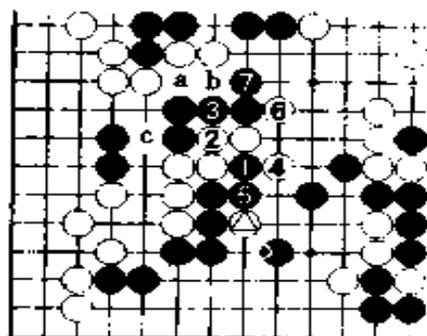
并  
这是逃棋时瞄着两处的手筋，它间接地利用对方的弱点。不过，也要注意一手两治的反击手段。

**【参考谱27】**  
黑1、3获利后，5位并治孤。黑5若a位长，被白b位挖，将丢掉左边两子。白如c位接，黑d位挡，似乎很简单……



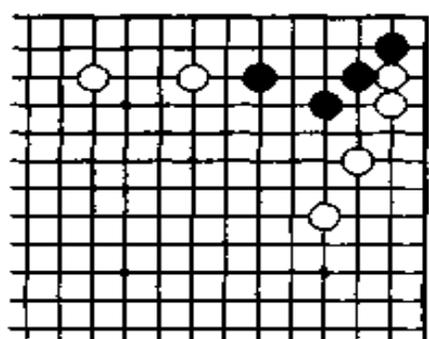
参考图1

**参考图1 (实战)**  
白1冲，对黑2，白3瞄着4、5两点。黑2若急于在4位断，则形成白a、黑b、白c、黑d、白e、黑2、白f的局面。白3若4位接，则经黑g、白h、黑i、白3、黑j被黑大吞进一子。可是，黑4是恶手，白5的先手极大。



参考图2

**参考图2 (一手两治)**  
对前图白3的一手两瞄，本图黑1可一手两治。对白2，黑3接，吃住白⊙一子比吃住中央两子更大。对a位断点的利用不一定非要断掉不可。又，黑3若a位断，白3、黑b、白7后，白b的手段复活。



(白先)  
原图

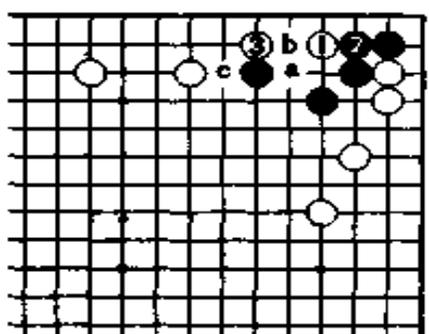
### 覷

在对方棋的外侧覷,常常能占得便宜,而在其内侧覷若无后续手段,常常等于是送子给对方吃。

### 1图(白1,手筋)

白1,是瞄着2位断和3位渡的掏空手筋。在一瞬间就剥夺了黑棋的根据和实利,并使之成为攻击对象,今后可望得到充分的利益。

此后,黑a、白b、黑c可以使白棋处子低位,是黑棋的唯一补偿。

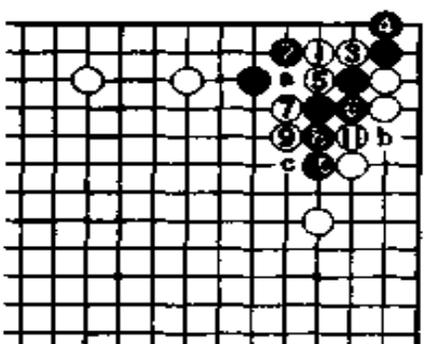


1图

### 2图(没有一手两治)

黑2尖顶,见起来好象能一手兼防白棋的断和渡。白3如断,黑4立,白7若a位曲,黑7位挡,白接不归。

但是,白有7、9极其严厉的手段,甚至不给黑以b位转换的余地。白11瞄着两处,或征子或占a位。

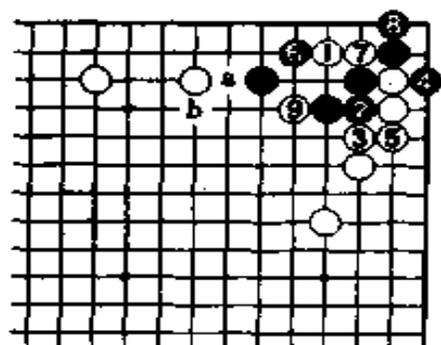


2图

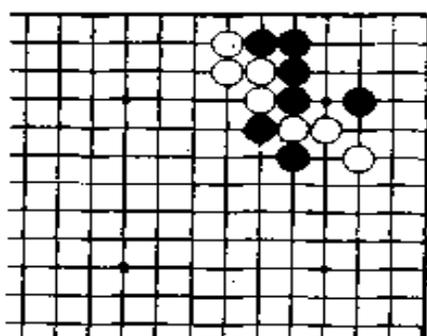
### 3图(挣扎)

白一旦放出手筋,黑挣扎已为时过晚。黑2利后6位尖顶时,白7断、9顶。

所以,黑大致只能如1图救回角上一子后向外逃跑。黑2如a位顶,则白7位断,黑b扳虽是好点,但在这一场合效果甚微。



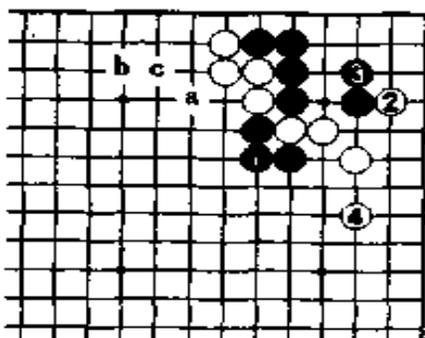
3图



(黑先)  
原图

### 长

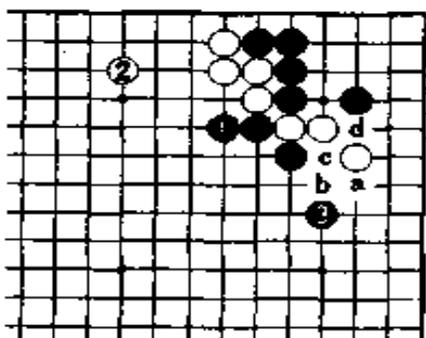
即便同是一手瞄着两处的着手，如果选点时没有正确地把握住对两侧敌子的后续手段，仍然不能收到应有的效果。原因载于《活棋新评》。



1图

### 1图（没有攻击力）

黑1如果粘，没有将力量左右等分，所以白棋就在自己比较薄弱的右方以2、4防守。由于黑1位置不当，以后黑对上边的白棋没有有力的攻击手段；黑a，则白b；黑c，则白a。这样局面不能断言是黑优势。

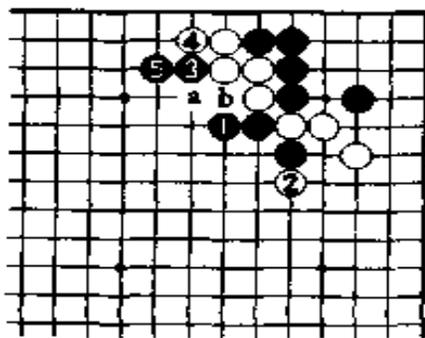


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1是使白形失去弹力的急所，也是分瞄左右的手筋。白2如补强上边，黑3极大地威胁着右边白棋，以后形成单方面攻击白棋的局面。

黑3下在a位，也是引人注目的手筋，但白b、黑c、白d后，白的生命力竟意外地顽强。

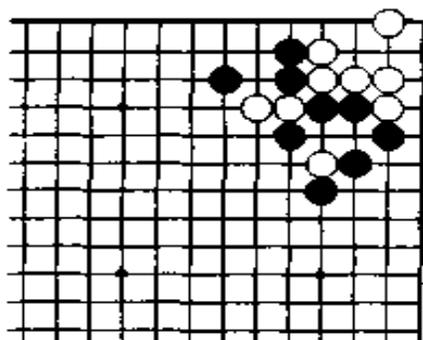


3图

### 3图（压迫的筋）

白2若补强右边，黑3靠是抓住白棋气紧的压迫手筋。白若4位曲，黑5位退，无论白爬多少手，黑都奉陪到底。白若a位扳出，黑b位断，白仍然只好在4位爬。

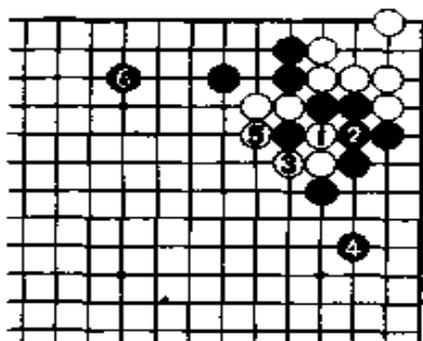
本图效果要视周围状况而定，白棋按前图还多少好几分。



(白先)  
原图

长出

在一局部有时可以一连下出两三着相关联的见合手筋。这时准确无误的算度和次序极为重要。原图载于《活棋新评》。

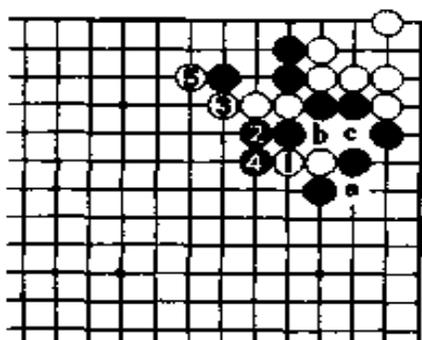


1图

1图(露骨)

如果白仅满足于1、3征吃掉一子,那就不存在问题了。可是,让黑既在右边4位补,又在上边6位拆,白中心开花的威力已大为削弱。白5时,如果不提一子而转向上边行棋,但只要黑有从5位逃出一子的手段,白就无法有效地攻击上边。

本图白的着法过于直接了。

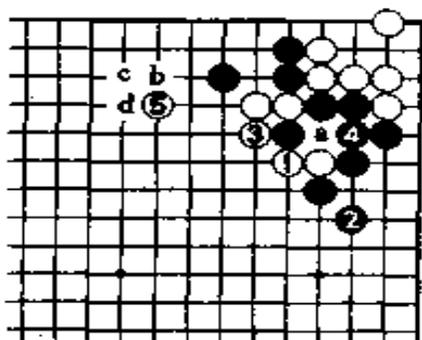


2图

2图(白1、3,手筋)

白1长出,瞄着2位的挡和a位的断。白2若反抗,黑3顺调一长,5位的挡和b位的打又是见合。黑若5位长,白b、黑c、白4征吃住中央黑二子后,又瞄着a位的断。

此图白形远比前图厚实。

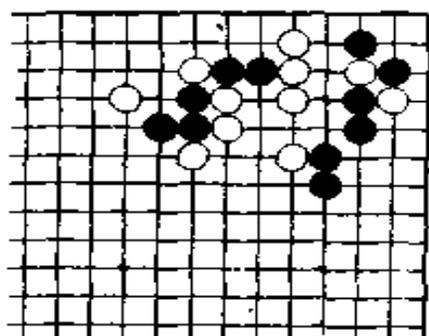


3图

3图(白充分的构图)

黑2若补右边的断点,白3做倒扑强化中央,得到先手后5位跳,形成白充分的构图。与1图比较,等于白省略了白a一手棋。

此后,大致黑b位靠,白c,黑d扭断寻求腾挪。



(黑先)  
原图

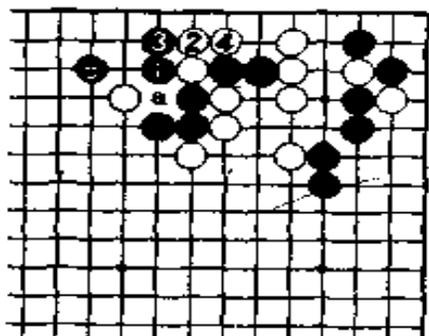
### 爬

具有后续手段的先手利用从原理上来说就是瞄着两处的手筋。从远处先手利更有效，其作为瞄着两处手筋的色彩更浓。

### 1图(直接法)

黑无法营救●二子，这里的问题在于如何更有效率地弃掉这二子。黑1打是当然的一手，下一手才是成巧或拙的分歧点。

对黑3的挡，白4是必然的应法。接下来，黑5跳出，赢得在上边发展的机会。不过a位断点还是个薄弱之处。

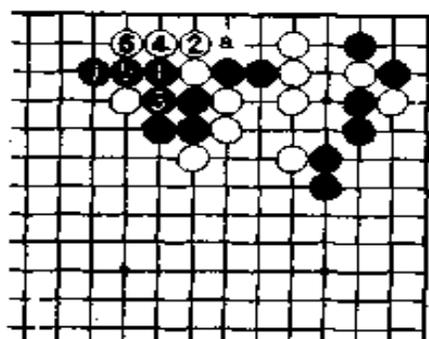


1图

### 2图(愚形)

黑3粘，是比前图更间接的利用，瞄着下一手在a位贴，但总让人感觉是愚形。

而且，被白4、6便宜先手吃住二子，黑难受。黑外壁与其说是厚味，莫若说更接近于愚形，以后白在附近拦逼很严厉。

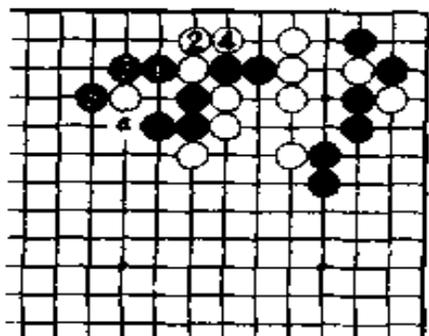


2图

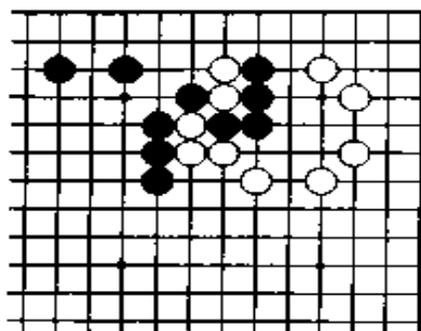
### 3图(黑3,手筋)

黑3爬，静观白如何吃住二子。白只得在4位吃子，黑5扳，棋形远比前两图洒脱。白如果在a位透出一子，黑再弃三子，在上边拆。

不过，在白征子有利时，黑应注意白4有在a位抵抗的手段。



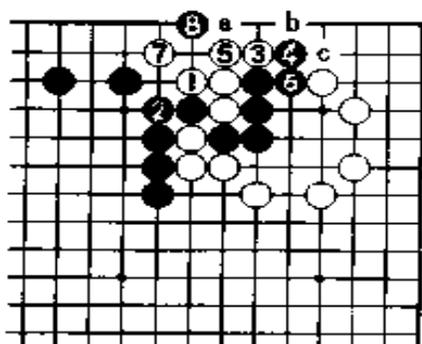
3图



(白先)  
原图

**扳**

如果某处的利用是绝对先手，那么不到最后关头最好不定形，要考虑最大限度的利用方法。

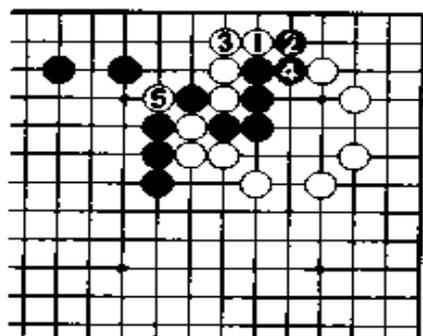


1图

**1图 (对杀)**

白1打定形后，白棋失去了顽抗的弹力。白3、5扳粘的对杀最终将不够气。

白5在a位虎，经黑6、白b、黑c退让后，白至多只能做成一个不利的缓一气劫。

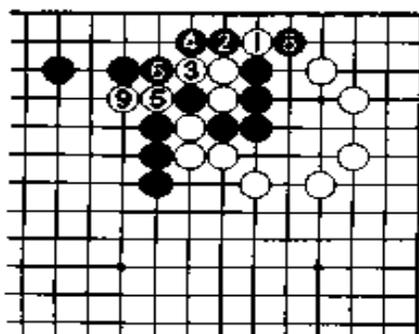


2图

**2图 (白1, 手筋)**

白在1位沉着地板，黑如2位挡，白3接，瞄着4、5两个断点，黑崩溃。

白1单在3位立，似乎也是瞄着1位渡和5位断的见合，但被黑1挡后。白自身气紧而失败。白1实际上就是为了延气。



3图

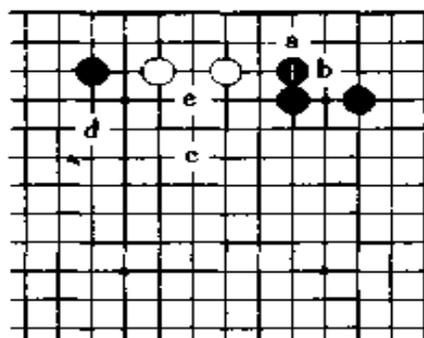
**3图 (黑的收拾)**

对白1，黑大致将以2、4打，再8抢吃联络忍耐。白9长出来后，黑中央三子漂浮起来，那只能将来再设法处理了。黑棋占得8位之点后，对白角也产生出一点官子味道，算是将损失减小到最小限度。如此可说是大致两分的局面吧。

## 夺取根据的手筋

如果说从上方的攻击是封锁的话，那么从下方的攻击就是夺取根据了。夺取根据，本身就常常起到使敌方实空减少、己方实空增加的效果。而且在追击对方的过程中，还能巩固自己周围的实地，如果对方应手错误或脱先时，甚至还有可能吃住对方的逃子。不过，原则上一般要避免将对方棋子追赶进自己的模样。如果开始受到损失，以后再靠攻击挽回损失，那是相当艰难的。

下面列举一些基本手筋。

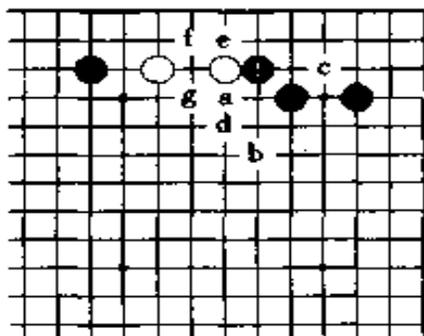


1图

### 1图（井）

黑1井，一面坚守角地，一面又夺去白的根据。黑1如不着，被白a位飞后，黑即便b位应，白棋也是充裕之形。

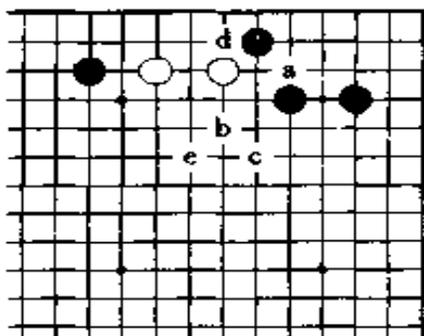
黑1后，白若c位跳出，黑没有急迫的后续进攻手段，但白如果脱先，黑d或e是攻击的形。



2图

### 2图（尖顶）

黑1尖顶，随着下一手在a位扳，强迫白在这里应。白如a位应，黑b飞攻是积极的手法，意在通过攻势顺便解消白c的手段。白如果觉得a位长形重，大致会在d位关，暗含黑e、白f、黑a、白g做劫腾挪之意味。

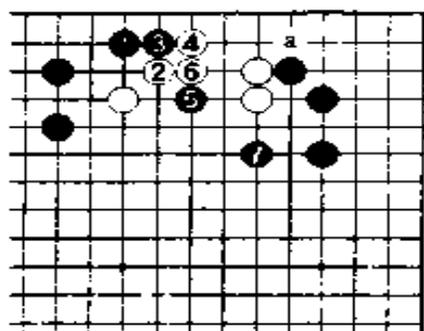


3图

### 3图（飞）

最有利于占实地的攻击方法是黑1。但是，由于白有a位跨的手段，黑角显得有点薄弱，而且对白边上二子也没有严厉的后续攻击手段，这也是弱点。

此时，白最好脱先，如果b位关，反而会凑黑c的好调。黑d后，白再c即可。

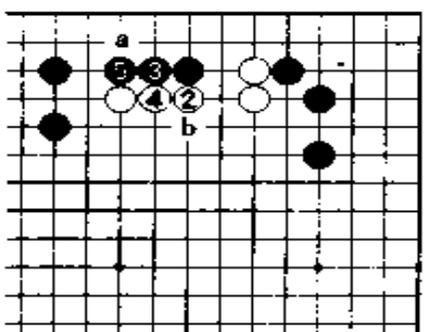


4图

#### 4图（小飞）

黑1小飞，与白在同一点守相比，实地出入甚大，这样白棋已不能轻易获得根据，白如2位应，黑3爬后5位觑，有总攻白棋之效。

白2若3位搭，黑2位扳出，白2若下6位，黑a位立。

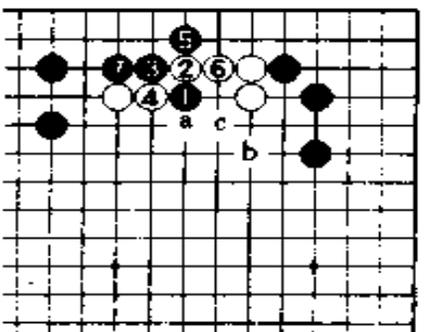


5图

#### 5图（低位打入）

黑也有1位打入挖墙角这样的严厉手法。白2靠，黑3、5渡回，黑所得实空大于前图。不过，白棋也是容易向中央发展之形。

白2若a位跳下，则黑3、白5、黑b分断白棋，强硬战斗。

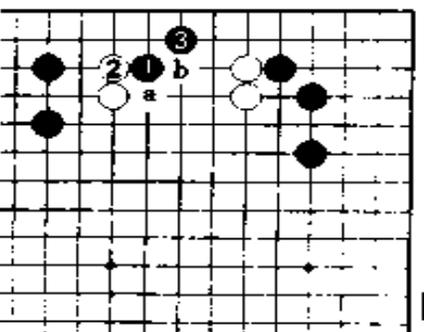


6图

#### 6图（高位打入）

黑1在四线打入，诱使白成愚形，也是可考虑的一种轻灵手法。黑5打一手很有价值，黑7渡既获得实利，还强迫白非下难受的a位抢吃不可。

白2稍有落入圈套之嫌，如果下在b、c等点大概要好一些吧。

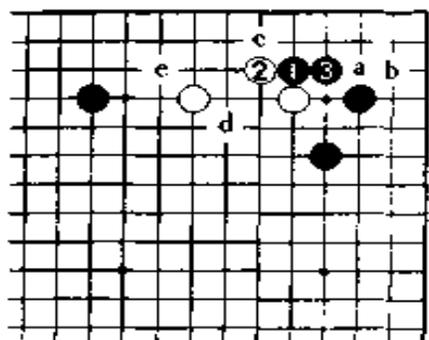


7图

#### 7图（点）

黑在1位点也是有力的打入手段。白若2位应，黑3是瞄着左右两面渡的手筋。白2若在a位应，黑b长可以期待成5图结果。

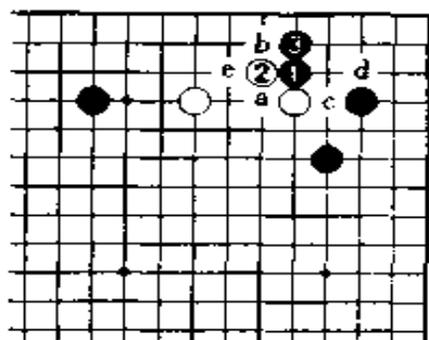
黑1还有在3位打入的下法，上述的每一个选择都必须视全局状况而定，可以说这种局面一般选择范围都很广泛。



8图

### 8图（托退）

黑1、3托退，与反过来白a、黑b、白c托退相比较，实空出入很大。此后，c位是有关实地和根据的要点，白大致在c位立。这时黑或在d位从上面攻，或在e位从下面攻，无论哪一种攻击方法，黑1、3的托退都是有效的。

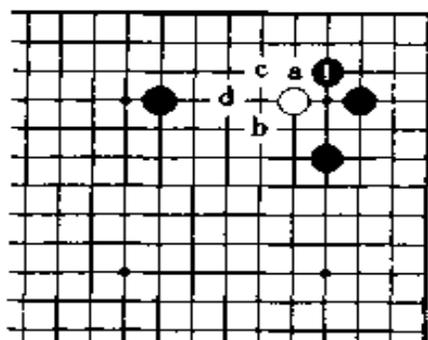


9图

### 9图（托立）

黑1、3托立与托退一样，也是占实地兼攻击的着手。黑形虽显得有点零散，却可根据白的动作强化自身，白如a位粘，则黑b位曲。另外白b则黑c，白c则黑d。

黑1如深入到2位或e位，由于白有d位靠角的手段，黑不成功。

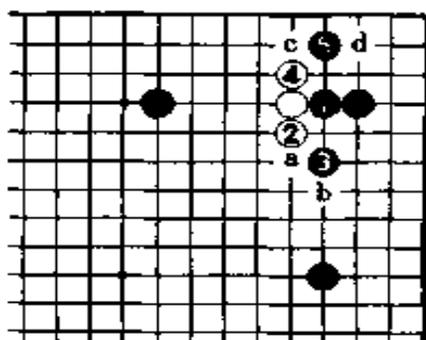


10图

### 10图（尖）

黑1尖，目的在于诱白a位应，则黑b位攻。黑这时如果采用黑a托、白c、黑1的常套手段，就会成为故意强化白棋的恶手。

此后，白若出动一子，大致将在d位跳，之后或向中央发展，或在a位挡。

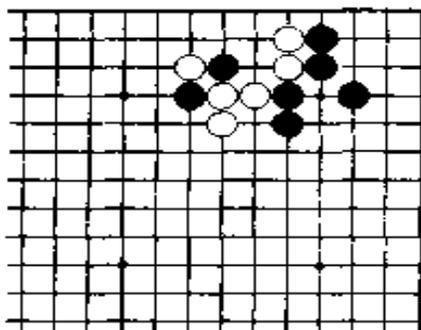


11图

### 11图（顶）

黑1顶，含有使白走重并夺其根据之意。不过，白2、4之后，白棋成为十分坚固之形，如果黑⊙方面的棋子的状况不利于进攻，那么黑1的顶就不成立。

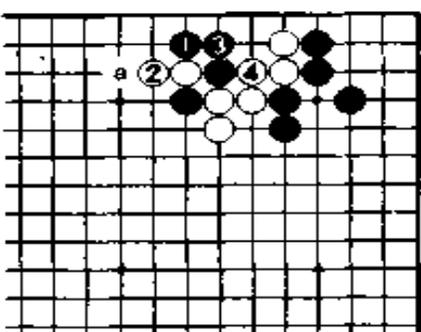
此后，应看作可能形成白a、黑b、白c、黑d。



(黑先)  
原图

### 打

在对方一块棋腹中寻求手段以逼迫这块棋逃跑，形式上是夺取根据的手筋，但从结果上看，这种手筋又常常是作为分断的手筋而出现。这一系列着手必须以打为起点。

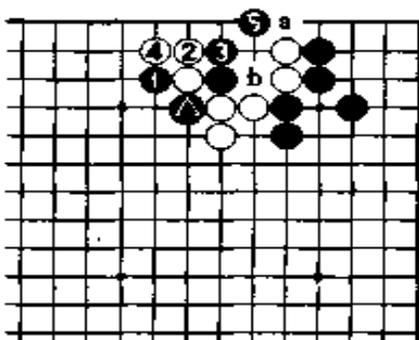


1图

### 1图（挣扎）

黑1如从内侧下方打，以后再下的棋都只能说是挣扎而已。白4粘后，黑虽有a位顶的手筋，但这只不过是减少损失的善后处理罢了。

黑1从内侧打，以后得不到多少利益，大恶。

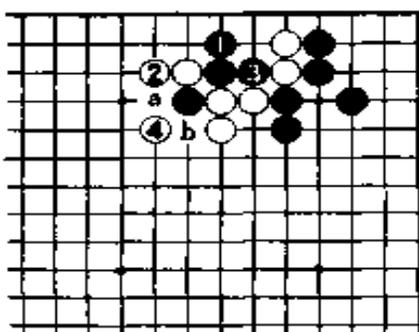


2图

### 2图（黑1、5，手筋）

黑1从外侧打，强迫白下2、4，黑5尖又是手筋，至此大功告成。以后白a位立，黑有b位断的手段，对杀黑气胜。

如果白b粘，让黑a渡过，由于黑5子无法吃住，白难以腾挪。黑夺去了白的实利和根据，确立了攻势，大成功。

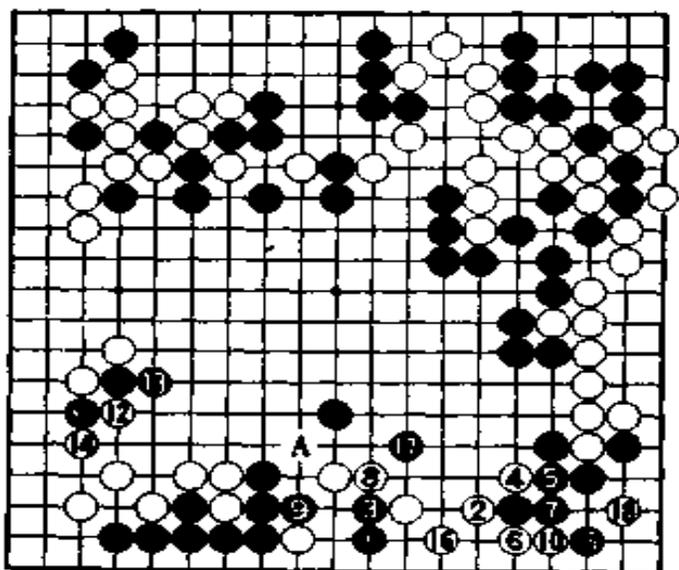


3图

### 3图（紧要的打）

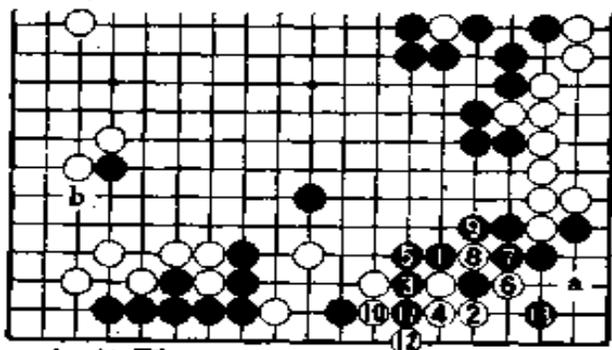
黑如果单在1位立，即使白征子不利，白也可以下2、4将损失减少到最小，避免形成被攻局面。

此外，白2还有在3位接，黑2位打时，白b位反打逃出主力部队的下法。这都是黑棋当初不在2位打的罪过。

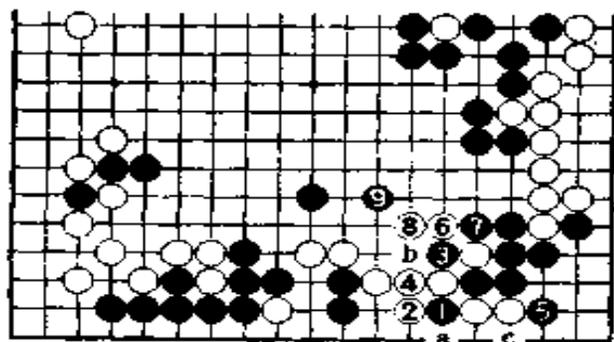


【参考谱28】

第10期名人战 白 林海峰  
第5局 黑 藤泽秀行



参考图1



参考图2

点

局面渐近明朗的战斗，需要各种手筋结合在一起，才能维持进攻。如果结合失败，攻击亦告终止。

【参考谱28】

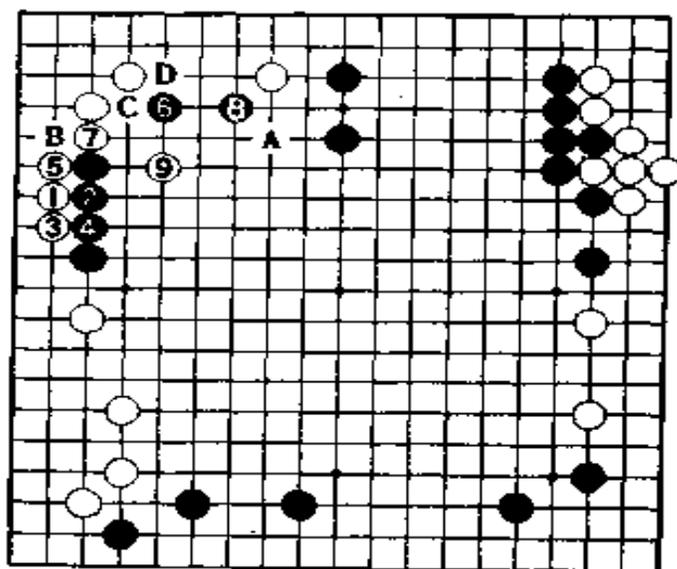
黑1点是急所，但黑3却误。另外，黑11、13是作为防备白a的补强手段，但黑15又误。白在18位点入反攻，治孤成功。

参考图1（中腹成空）

参考谱黑3应在本图1位扳，以后或攻杀白棋，或中腹成空，白较难受。白10如在角上a位跳，虽能做活，但黑可随着11位立而以b位以下手段做成中腹大空，白负。

参考图2（断）

参考谱黑15在本图1位断、3位打是次序。白4若在a位提，黑b位长，围起了中腹；白若4位粘，黑5挡后，c位打是先手，角上的攻防与参考谱差别甚大。



【参考谱29】

第16期本因坊战 白 高川秀格  
第5局 黑 坂田荣男

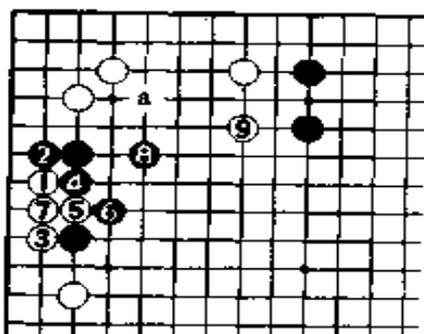
点

对拆二的点，是实战中常用的手段，具有夺取实利和根据之效。

【参考谱29】

白1如果在a位关，被黑b位尖，白地损。白1乃是先发制人，以下至白5，双方必然。

黑6如先在7位顶，白b、黑6时，白将c位团。白7若d位应，黑7位先手利。

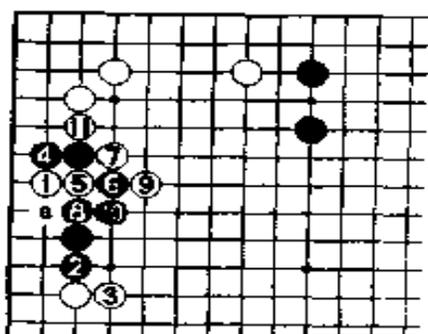


参考图 1

参考图1（跳的好调）

黑如在2位挡，白3位渡，以后有9位关的好调，黑8瞄着a位肩冲，乃易于安定之形，但被左上白棋出头，上边黑模样亦变薄。

参考谱在黑棋的构想是将黑模样放在第一位，而将左边黑棋留待将来治孤。

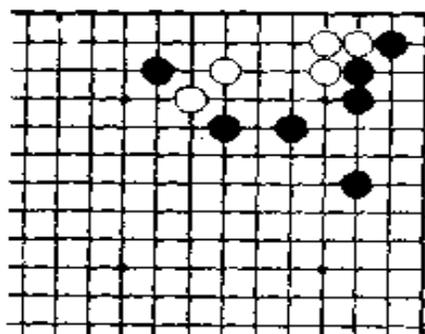


参考图 2

参考图2（反击如何？）

黑2顶的反击，下一手或在3位扳，或在4位挡。可是，本图白不仅在3位获得实利，而且黑4挡时，白还有5、7弃子压缩黑棋的手段。

白1如果在a位点，则黑8、白1、黑2后，情况又将不同。



(黑先)  
原图

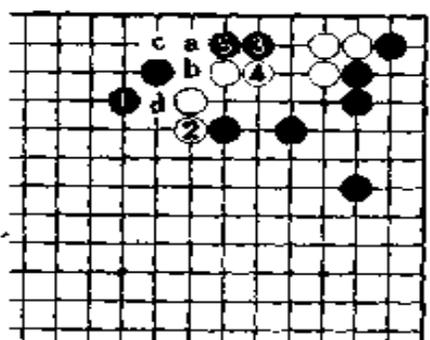
### 点

夺取根据的手筋中有许多是在二线上的点，有时这种手段也被叫做“搜刮”。原图载于《活棋新评》，准备工作十分必要。

### 1图(黑3, 手筋)

黑1尖佯作封锁姿态，与白2交换后，黑3点是急所。如果黑未先做黑1，白2交换的准备工作，黑5后，白a扳，黑b，白c爬，黑3、5两子反被吃。

黑1如果在d位压，是棋形破裂的恶手，黑3的效果亦将削弱。

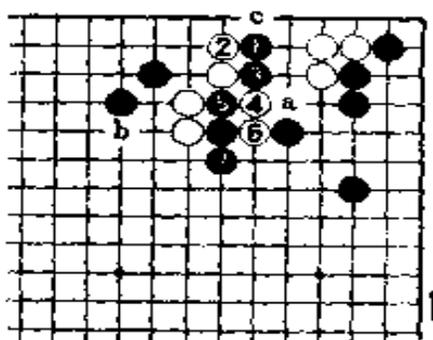


1图

### 2图(被吃)

对黑1的手筋，白2挡无谋。被黑3、5分断后，白形破碎。黑5还可下在a位。

白既然在2位挡，白4就应在b位靠向外发展，以后还有c位扳的手段。白4不着，白7位扳是先手。

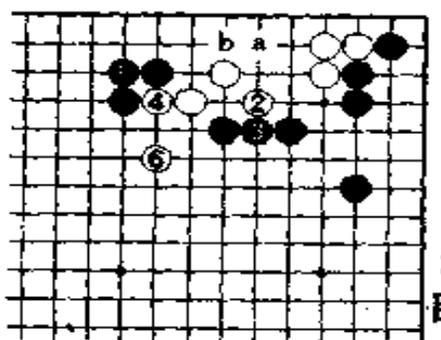


2图

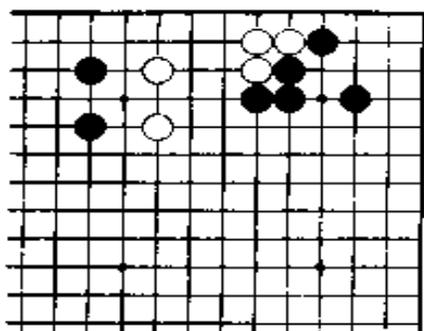
### 3图(白的抵抗)

黑1尖后，白只能在2位尖，先手利用一着，这样对黑a即可应以白b了。接下来，白4卡，黑5粘，白6抢占要点逃出。

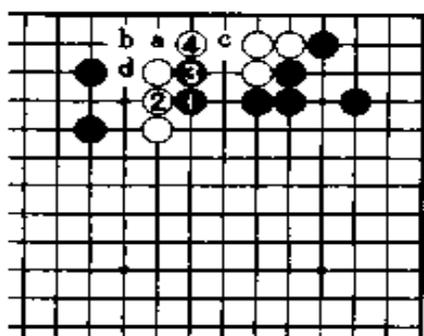
白棋在上边虽然仅有一只眼，但与1图相比实空差别很大，而且毕竟向中腹发展，不至于受到严厉的攻击了。



3图

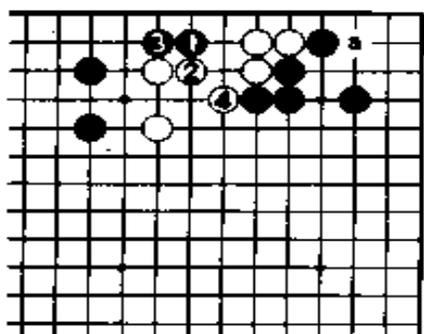


点  
黑的手筋正是搜刮白地、夺取根据的二线上的点。白的应法也要根据周围的情况动一番脑筋。



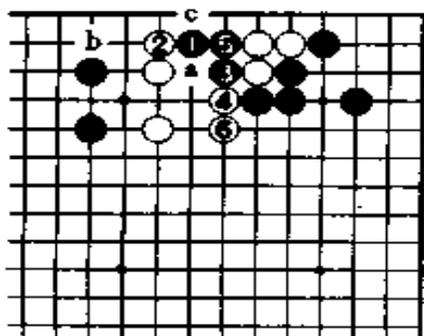
**1图（巩固）**  
黑1觑，白2接后，黑的后续手段没有威慑力。黑3冲，白4挡，此后黑a、白b、黑c虽能吃住白三子，但黑棋一点也不便宜。

白2还有在d位顶的下法，无论怎样下，白都易于胸襟。



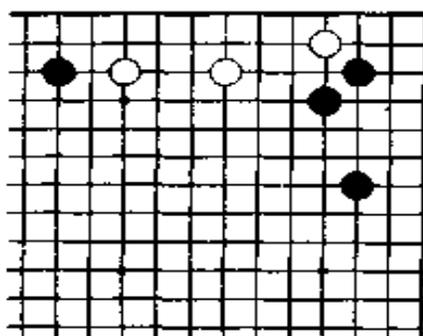
**2图（黑1，手筋）**  
黑1点到白棋腹中，或者渡回，或者吃白三子，两者必得其一。白若2位应，黑3渡，夺去白的实利和根据，达到了目的。

白聊以自慰的是4位鼓起后眼位意外地有了弹力，同时还生出了a位夹的手段。



**3图（整形为主）**  
白如2位挡，则黑3。白4若5位挤，经黑a、白b虽能救出三子，但被黑6位补后，白根据地荡然无存，很苦。

白4顺势断，形成黑5、白6的局面。由于白a和白c都是先手，白基本安定下来。白4若a位挤，黑5位粘，白4位断后，黑可6位打。



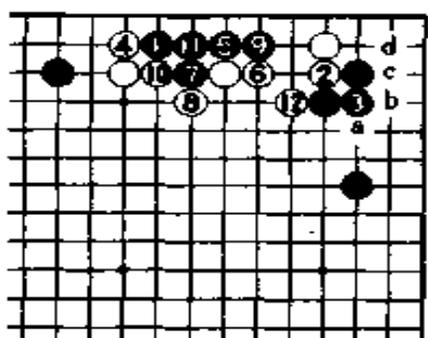
(黑先)  
原图

点  
搜刮上边应从何处着眼？应该一边获利，一边破敌空。

### 1图（正面的点）

黑1位点，由于白有2位先手补强的手段，黑不成功。黑3位接，白4立一举吃住边上黑子。黑3若12位长，白先在3位断，以下黑a、白b、黑c、白d弃子后，白再4位挡好。

黑1在11位点，白7、黑1、白4。

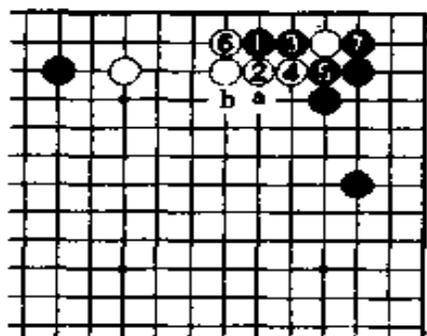


1图

### 2图（黑1，手筋）

黑1点，从侧面搜刮。白2以下至黑7，黑收获甚大，而且使白的根据地成为十分委屈之形。

白2如果5位顶反抗，黑可以不予理采，而在2位上长。

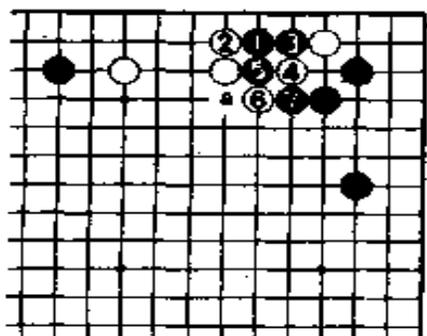


2图

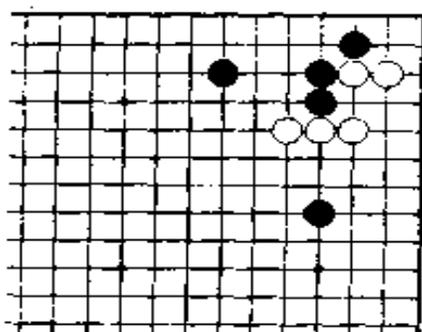
### 3图（白不利）

对黑1的点，白2挡不好，黑3顶，以后大致形成白4以下至黑7的局面，与2图比较，白不利十分明显。

另外，黑3还有5位贴的下法，这样以后大致是白6、黑4。无论如何，留有a位断点，白就是后手。



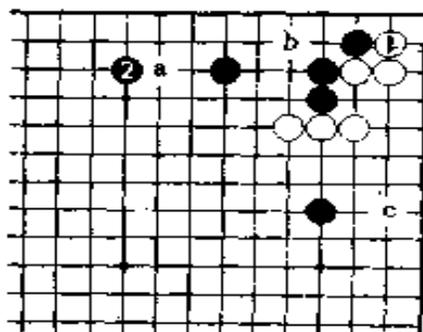
3图



(白先)  
原图

点

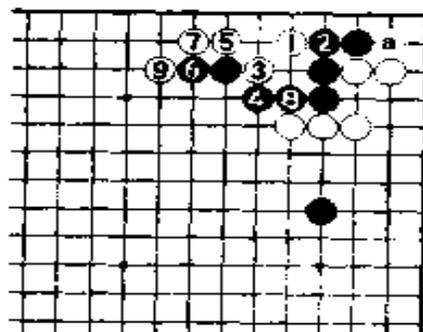
如何最有效地冲击上边黑棋的薄味？如果先确保自己棋子的安全，然后再出击，那么对方就可能会弃子腾挪了。



1图

1图（要点）

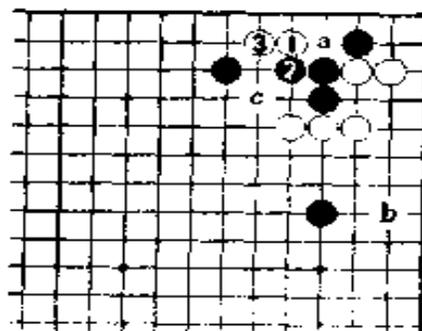
白1，是双方实地和根据的要点。可是现在还没有到必须立即占领这一点的时机，所以黑也许会看轻角上而在2位拆。根据情况，白可以考虑a位拦，逼黑b位守。如果只求安定，白在c位大飞也很大。



2图

2图（白1，手筋）

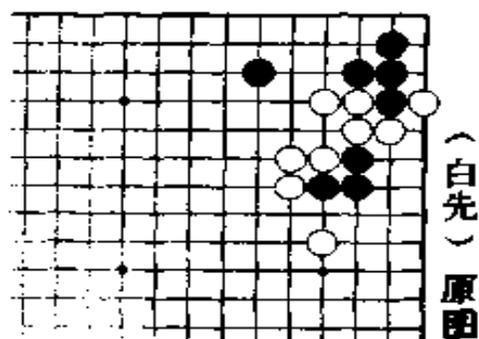
要正确把握白1的时机比较困难，不过这一手倒的确可以在一瞬间夺取黑的根据。白下1位的道理在于从这里到2位断比从白a到2位断更好，黑如因此而2位粘，白3以下至9。黑8若9位长，白8位冲后，对杀白胜一气。



3图

3图（不好弃子）

黑如2位应，白在a位断之前先在3位长利用一下，黑2如3位尖顶，白a位断之前先于2位冲定形。黑在这里没有很好的弃子手法，但是如果b位一带已有白子，角上一子的取舍仅关系到白角空的增减时，黑2就可以考虑在c位弃子。



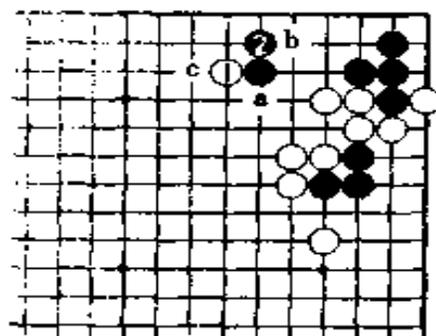
（白先）原图

### 点

夺取对方的根据，常常采用点的手段，可是如果不事先准备好后续手段，也有可能只落个给对方送子的结果。原图载于《活棋新评》。

### 1图（一厢情愿）

白1靠，也多少有点手筋的味道，黑2如在a位应，白b点的配合天衣无缝。可是，黑棋当然不会如此遂白心愿。黑在2位忍耐充分，白对此没有恰当的后续手段，结果只能是巩固了黑棋。

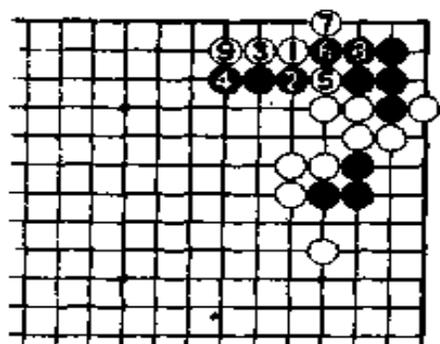


1图

白1在c位逼，黑仍在2位守。另，白1如在2位托，黑b扳则平安无事。

### 2图（白1，手筋）

白从1位点着手。黑2应，白3爬，黑4若再长，白5至9延气后，杀气胜。白1如改在5位冲，黑6、白1、黑2、白3时，黑可9位扳挡住头。手筋的妙味正在于改变了这一次序。

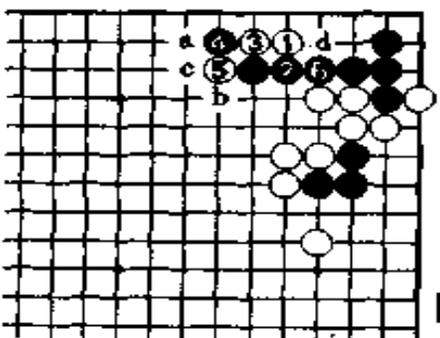


2图

黑2在6位做活，最恶。

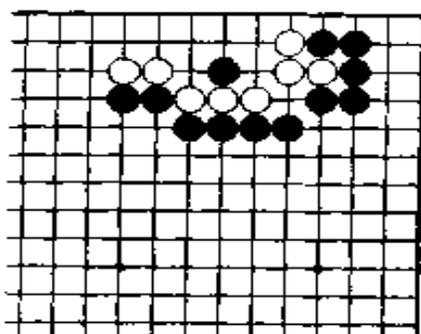
### 3图（白5，连续手筋）

前图白3时，黑也许会在4位挡，为此白早准备好了5位断的连续手筋。黑6若逃4位一子，由于白有6位冲的手段，黑无理。



3图

黑还是以6位粘为佳，以后白a位打，则黑b位利，白c位长，则黑d位利。



断

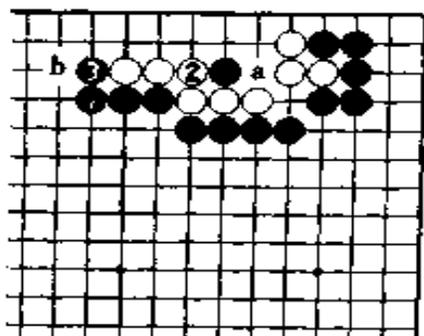
暗伏对杀的手段而弃子，对方的抵抗如果无理，则将其全军捕杀。对方若放弃抵抗，则夺其根据。原图载于《棋经精妙》。

(黑先)  
原图

1图(缓)

黑1长，确实是势力上的要点，但被白2补上了弱点，黑失去一次机会。黑即使3位挡，白脱先也是活棋。

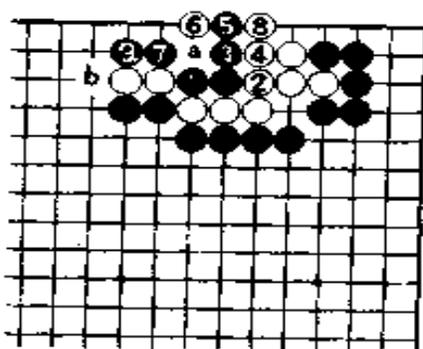
黑1在3位扳，白2位粘后，黑的断点仍是负担。对黑1，白2若3位爬，黑2、白a后，被黑b位挡住，白还得补。



1图

2图(黑1、3, 巧妙)

黑1断，是直接冲击白弱点的手法。被白2紧气后，黑如放弃希望，则前功尽弃。黑3至5立到底，做出杀气的姿态，白以6、8的常用手筋刚宣告白杀气胜，却立刻又遭到黑9反攻，被制于死命。此后，即便白图a提取四子，黑b打吃，白仍全军覆灭。

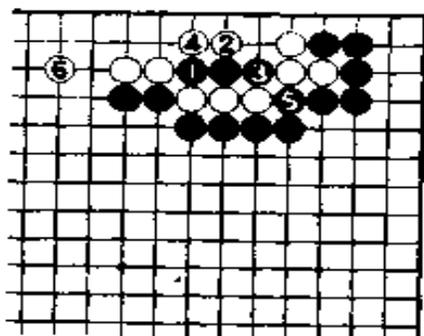


2图

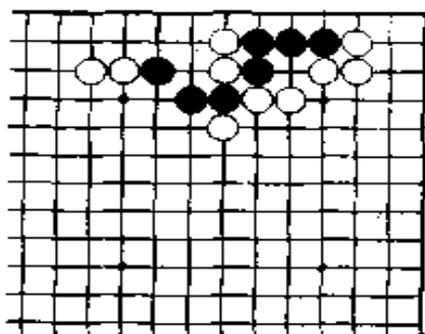
3图(弃子的手段)

因此，对黑1的断，白只好在2位靠，弃掉一半棋子。黑如果3、5吃子，白6拆，将损失减到最小，总算得以小康。

黑3如4位挡，白3位接，紧了黑一气，则白杀气胜，黑棋没有前图那样夺去眼位的手段。



3图



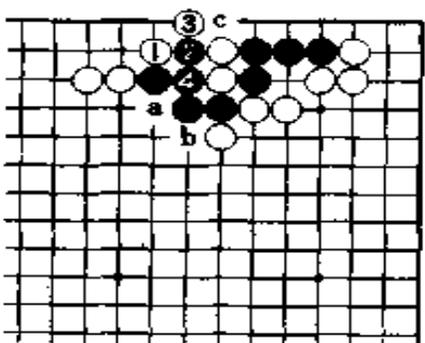
(白先)  
原图

### 尖

这种尖是以渡为外援的内部造反手段。对方如果抵抗，则以暗伏的对杀手段阻断其向中腹的出路。原图载于《玄玄棋经》，名曰“方朔偷桃”。

#### 1图（接不归）

白急于在1、3渡，被黑2、4平凡地应后，白接不归。与其成为如此结果，白3还不如在a位打，经黑4、白b、黑c，先手封锁住黑棋要好得多。不过，在有手段的地方让黑这样轻易做活，白不能不说失败了。

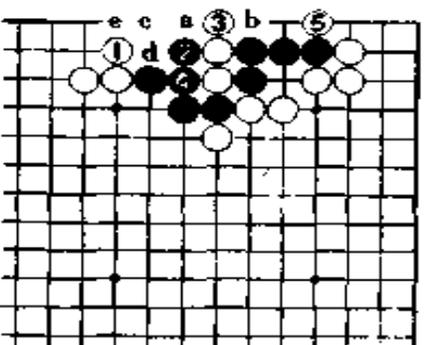


1图

#### 2图（赶出来）

白1立，对黑2，白3弃三子限定黑只能做成一只眼，白5将黑追赶出来，这是相对于封锁的逆构想。

黑2如在3位应，白a位打，经黑2、白b、黑c、白d、黑4，黑先手做成一只眼，比本图次序好。白1在c位跳，黑a应，大同小异，白仍然没有下出决胜手。

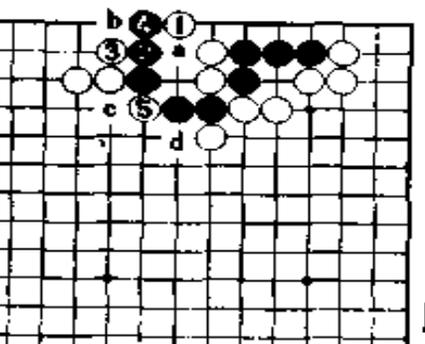


2图

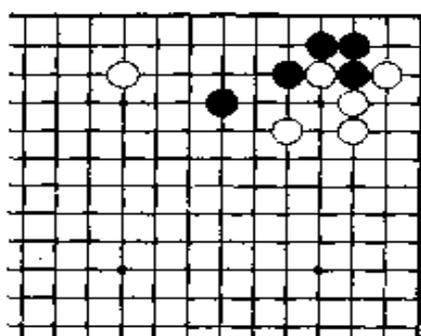
#### 3图（白1，手筋）

白1尖，黑若2、4阻渡，白5嵌后，黑全军阵亡。黑2若a位应，白正好b位渡过。

因此，黑4之手只得下在c位或d位向中腹出头，如此则被从根本上剥夺了实利，开始踏上流浪的旅途。



3图



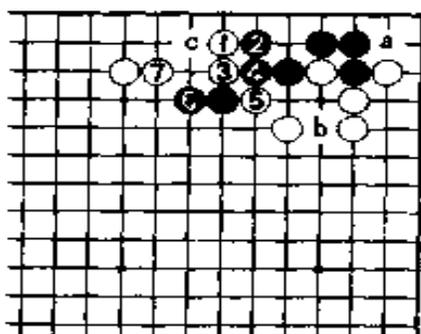
(白先)  
原图

尖

这种强迫对方弃子的向二线的尖，也可以看作是“伸腿”。它是将对方眼形造成假眼的手筋。原图载于《活棋新评》。定形的准备工作十分必要。

1图(缓)

白单在1位伸腿是最容易想到的手段，但被黑2尖顶，黑轻松做活。白7后，黑可以脱先，如在a位挡，实利也很大，此外还有b位挖的手段。

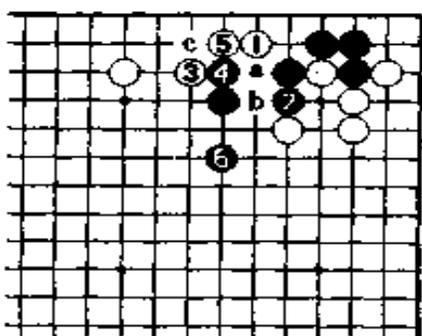


1图

2图(深入)

白深入到1位是有力手段，黑还一时难以找到应手。但是，被黑2顶后，4、6出头，白1还是有点深入过头了吧。

黑2若5位靠，被白a、黑b、白4冲，黑无理。黑2在3位尖，白c托，黑仍不好。

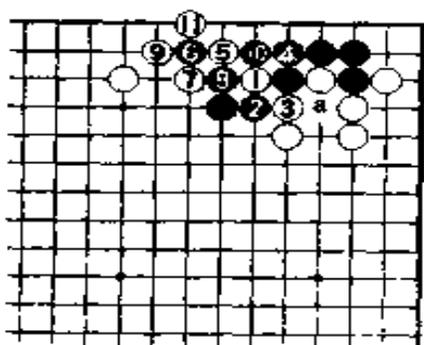


2图

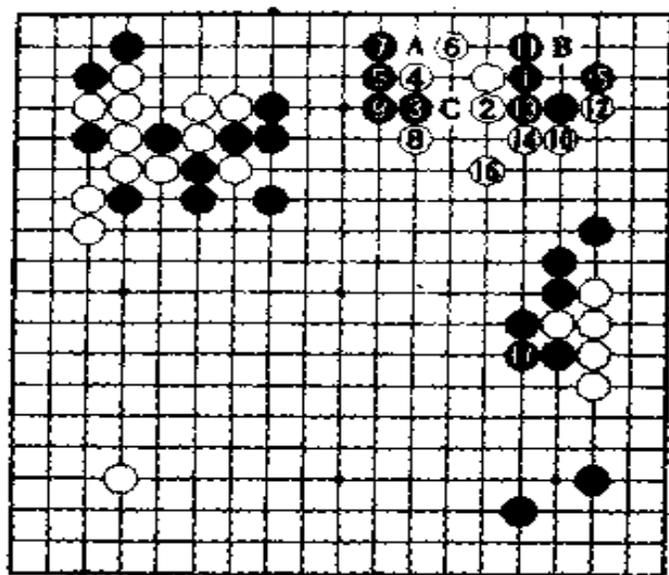
3图(白1、5, 手筋)

白1跨，是定形的手筋。黑2应，白3打、5尖，诱黑下6位挡。以下至白11止，白明显优于前图。

黑2若10位扳，白3、黑a、白8即可，黑4若a位提，白8位长好。白5若7位跳，黑8、白5、黑10、白6，白不满。黑6如在8位打，白6位退后，黑落后手。



3图



【参考谱30】

第10期名人战 白 林海峰  
第5局 黑 藤泽秀行

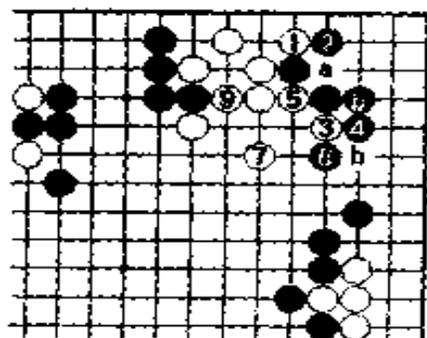
立

扳可以产生出眼形的弹力，而立却可以夺去对方的这种弹力。这时最重要的是不让对方获得腾挪的好调。

【参考谱30】

黑1、3摆出攻击的态势。黑7立是此时的急所，应当注意到，这一手如在a位打，则白11、黑b、白c做劫，白因此有了弹力。

黑11也是立的手筋。

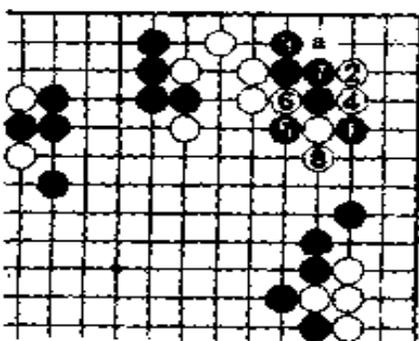


参考图1

参考图1（腾挪的筋）

参考谱中的白10先在本图1位扳先手利好。黑2应后，白3靠，黑4扳，白6打，然后轻易在9位构成活形。

黑6若a位粘，则白b位连扳，由于黑棋气紧，行动极不自由。

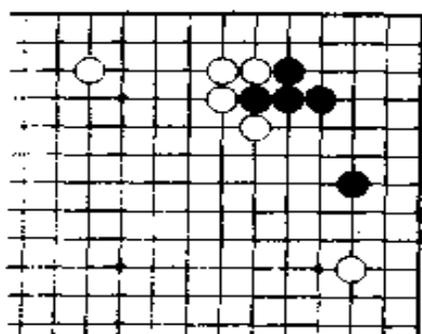


参考图2

参考图2（不能扳）

参考谱黑11如在本图1位扳，被白2点入三三，给了白腾挪的好调。以后，即便黑3立，被白4卡断，以下至白8，反而黑苦。

黑3若4位粘，则对白3位的扳黑失去了a位挡的手段，结果白大摇大摆地进角做活。



(白先)  
原图

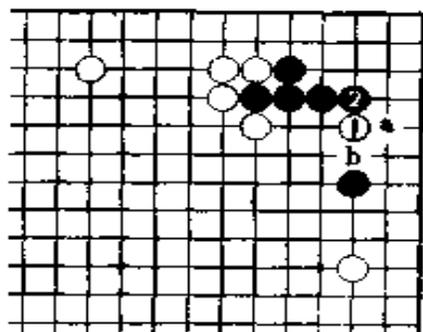
### 顶

这是利用对方气紧的弱点搜刮其实空的手筋。只要在其急所上一击，以后就会产生一个又一个的好手。黑棋也要尽量将损失减少到最小。

#### 1图(损失小)

白1是对大飞开拆形打入的急所，但在这种情况下，被黑2挡后，白无后续手段。边上的黑一子很轻，反倒是白棋越挣扎越重。

白1在a位打入也算是一种手筋，但在黑角坚实的这一局面，黑b位并，白这子即成为送子。

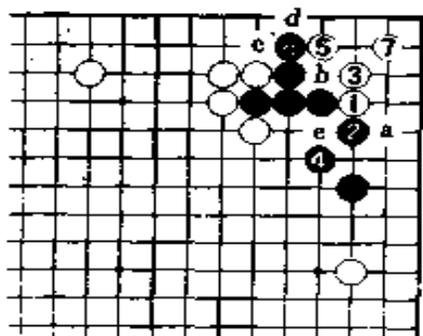


1图

#### 2图(白1, 手筋)

白1鼻顶，乃是急所。黑2若外扳，白3长。黑4若5位尖，白a位扳；若a位立，则白6、黑5、白b断后渡回家。以后黑如c位打抵抗，白d立瞄着e位断后的“石塔形”包打，白杀气胜。

黑4做出退让，白能下到5位不坏。

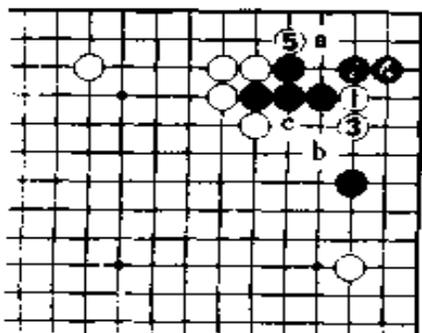


2图

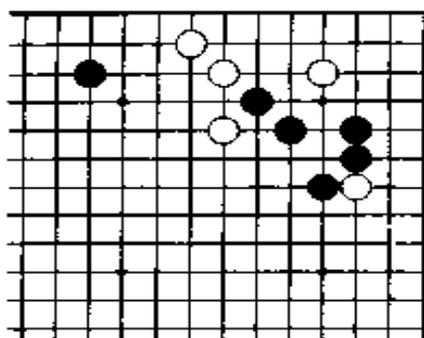
#### 3图(白5, 手筋)

黑2若在角上挡，白3暂且后退一步，这时黑要在4位、a位、b位中选择一点。黑如果在4位立，白5扳，对黑a的挡，白恰好可以从c位封锁。

黑4若b位尖，白4位扳是活形；黑4若a位做眼，白b位尖出进行战斗。



3图



(黑先)  
原图

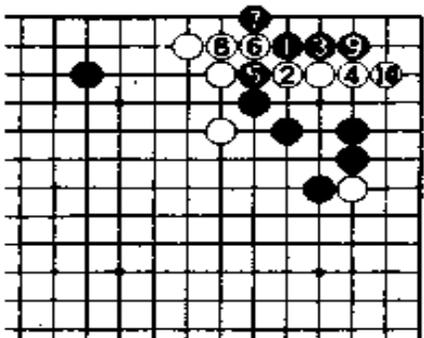
### 靠

这是以靠为起点的复合手筋的一个典型例。根据对方的应手，它也可以转变为分断的手筋。原图载于《活棋新评》。

#### 1图（直接行动）

黑在1位直接行动，被白2遮断后，黑气不足。黑1在5位冲，被白6位扳，当然不行。

与其得到上述结果，黑1还不如在4位托，白9、黑10交换后，随着1位点的手段。此外，黑1深入到9位也要好些，白若4位挡，黑有黑3、白2、黑10的手段。

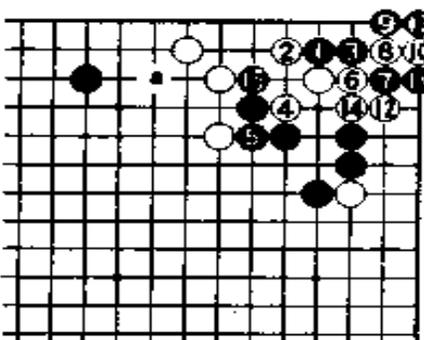


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1靠，白若2位扳，黑3退，夺取角地和白的根据。白4是以5位断和6位挡为见合，但在这一场合无理，以下至黑15，白崩溃。

白4若15位补，黑6位拐回家，由于黑a是先手，这块白棋的眼位还未确定。

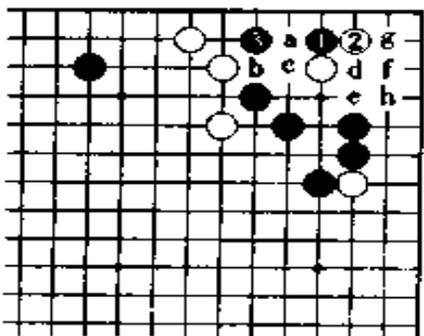


2图

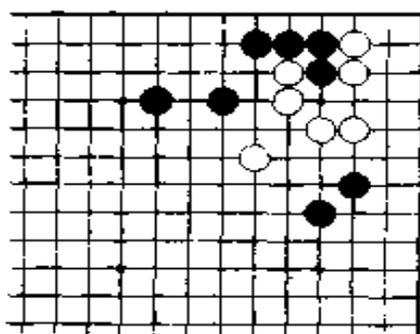
#### 3图（分断）

白在2位顽抗，被黑3位跳引出相关联的分断手筋，实属自讨无趣。白a、黑b后，白还得在角上补一手，白大恶。

黑3虽然也有在a位退的手段，但是白c、黑d、白e、黑f、白g后，黑b时，白h占角，黑1手筋的威力亦半减。



3图



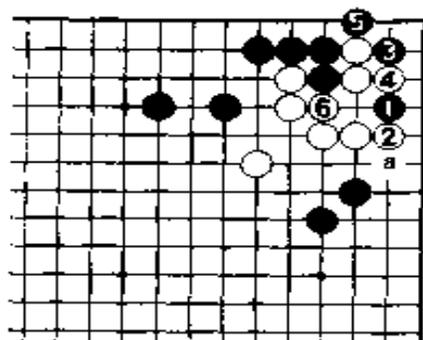
### 托

当对方阵地防守坚固,无法点进去时,可下在其内外的分界线上,瞄着突入防线的手段。

#### 1图(白顽强抵抗)

1位点是黑很想下的手段,但白2挡后,黑苦。黑3位夹是手筋,到黑5虽渡过,但白眼形丰富。

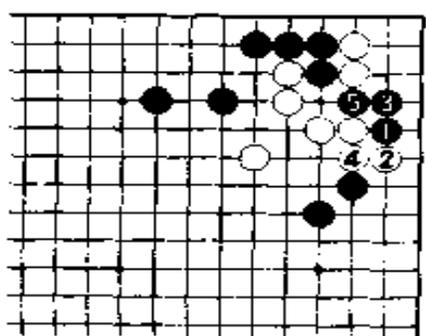
黑1在a位尖,白2应后,白基本上已经是活形。



#### 2图(黑1,手筋)

黑1托,白2若外扳,黑3长入。对白4,黑5断,对杀气胜。白4若5位接,黑4位断,不用说,黑充分。

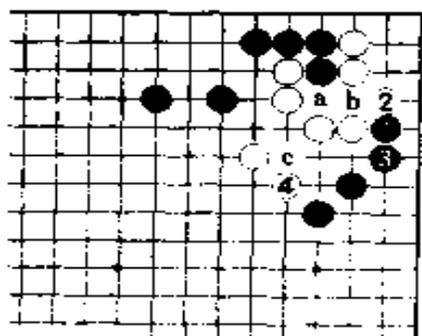
黑单在3位点时,被白1位挡住,黑力量不足,故黑先在1位托积蓄力量,然后再3位长,这样的次序才是手筋。

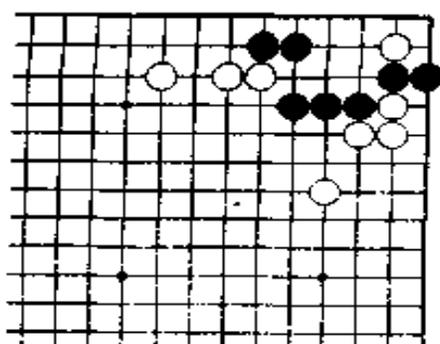


#### 3图(注意切断)

白2从里面挡,争取到先手后在4位补。白4这一手既是向中腹发展,又是防备黑a、白b、黑c的切断,白大致应该如此。

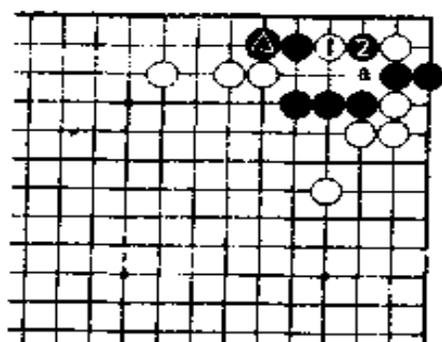
白即便在2位挡,角上六目之形也只是一只眼,这一团白棋尚处于前途不明的状态。黑1、3托退带来的实利也很大。





### 冲

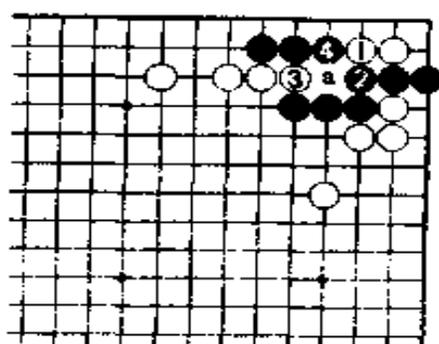
对方棋未定形时，即使以手筋攻击，也劳而无功。应该首先定形，然后再慢慢选择手筋。



### 1图（从里面攻）

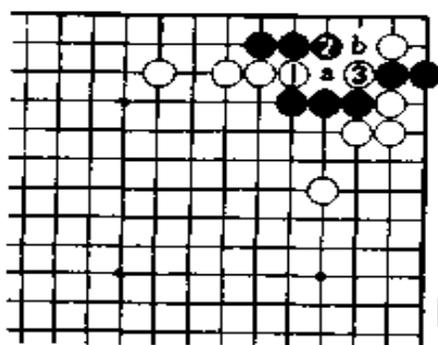
白1的靠是常见手筋，但这是黑●之点为白子时的下法，这里将两种情况混淆了。黑当然在2位挖，白无后续手段。

另，白如a位断，黑2打吃，白仍不行。从里面直接行动怎么也不成功。看来，2位之点似乎是急所……



### 2图（泄劲）

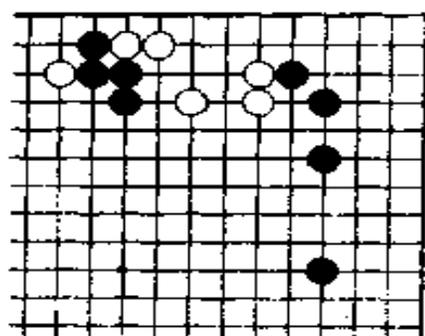
白1长，让黑2粘，紧接着白3冲，但被黑4一退缓冲，白拼足气力只落得损兵折将的结果。黑4如果在a位挡，白在4位断当然一气胜，可是对方断无如此轻易上当之理。



### 3图（白1，手筋）

白1先冲是次序。黑2若退，这时白3断则有了作用，它先手分断了中央的黑三子。

另，黑2若a位挡，白简单b位长，分别随着2位和3位两个断点。从外面攻击是好手段。



(黑先)  
原图

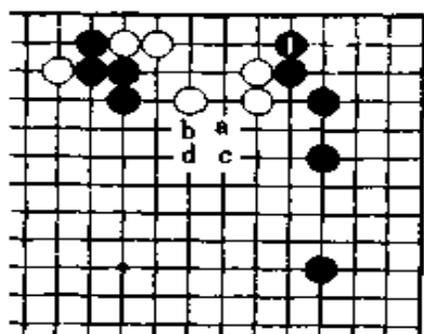
### 冲

即便急所一望可知，但如果不事先定形，也可能被对方下出变化，从而使自己的目的落空。

### 1图（缓手）

黑1立巩固角地，同时强调对白棋的进攻，有时这样黑即可满足。但是，在大多数情况下，这一手都是缓手，它将今后行棋的选择权让给了白方。

另，黑1若a位觑，被白b、黑c、白d冲出来，又操之过急。

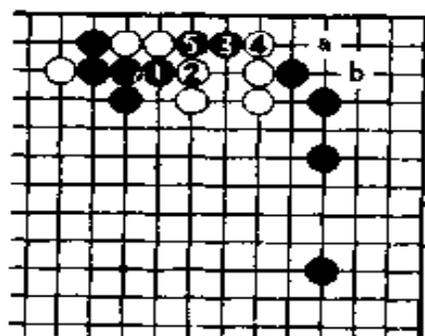


1图

### 2图（黑1，次序）

黑1冲，试白应手，倒是不易注意到的攻击手段。白2若挡，黑3点水到渠成。以后白如利用白4a位跳进，黑b尖角地自然巩固。白不能直接跨进到b位。

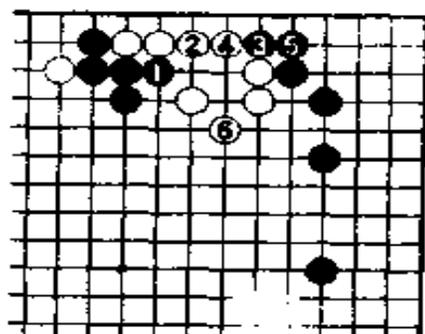
黑1如3位点，白4、黑1时，白可5位退。



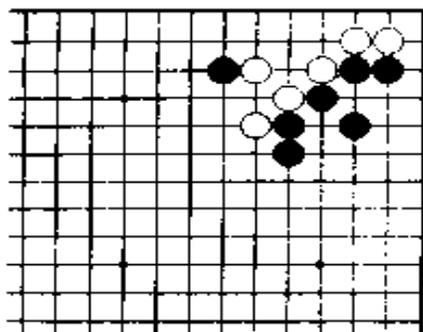
2图

### 3图（白形重）

白若2位退避免前图黑3的点，这次黑就3、5扳粘。白6补后虽不至遭受猛攻，但白形比1图重却一目了然。白6如换个地方外逃，黑随时都可在6位之点觑。

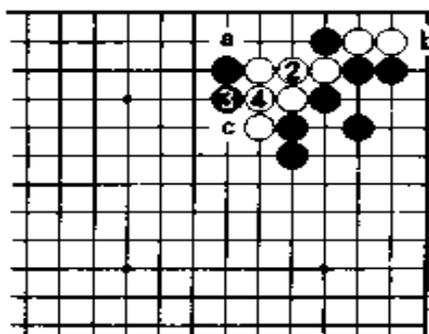


3图



(黑先)  
原图

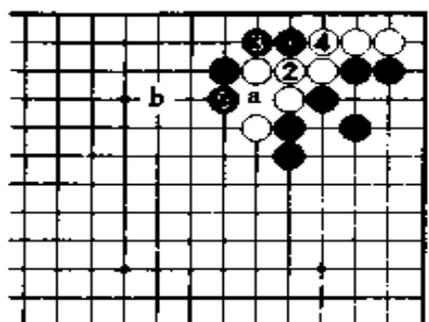
覷，并不局限于从外面覷。也有从里面覷与搜刮相结合的情况。原图载于《活棋新评》。



1图

1图(露骨)  
黑1打，再3位覷，可以使白棋成为愚形，但是这样下黑1气太短，白的眼形也丰富，黑很难再攻击白棋。

此后，黑如a位立，白b位立活，黑若b位扳，白c位拐头，挺进中原。

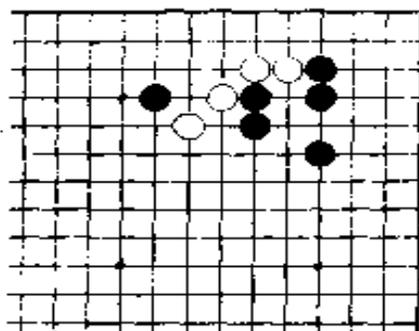


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1从里面覷，白若2位应，黑3撞回黑1之子是先手。黑5覷后，与前图差别甚大。白a位粘后，黑b位构形即形成从容进攻白棋之势。

黑1如果先在5位覷，白a位接后，黑再下1位时，白在3位应。

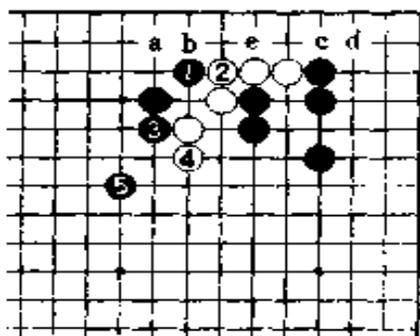


(黑先)  
原图

**覷**

覷，常常是夺去对方根据、并予以痛击的一种手段，不同的覷的形会产生出不同的效果。

**1图（直接覷）**

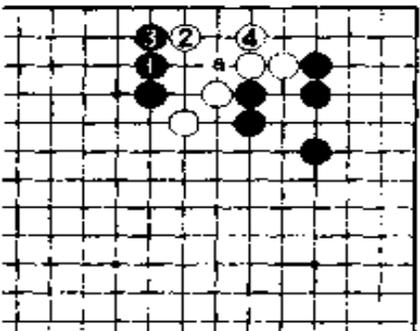


1图

黑即便在1位覷，让白2位接，再黑3、5，也是很有压迫力的攻击。如黑1不定形先在3位长，白可能a位伸腿反攻黑棋。

不过，这一局面以后白有白b、黑a、白c、黑d、白e以劫顽抗的手段。

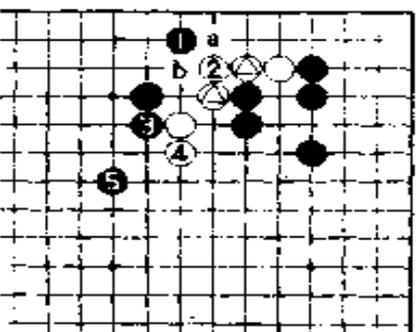
**2图（远处利）**



2图

围棋格言中有“利宜远”之说，黑1在远处瞄着a位，但被白2位补，黑3挡，白4又是富有弹力之形，如此护住了断点。黑远处利，虽在外围很有效率，但却偏离了急所，从而使白有了整形的余地。

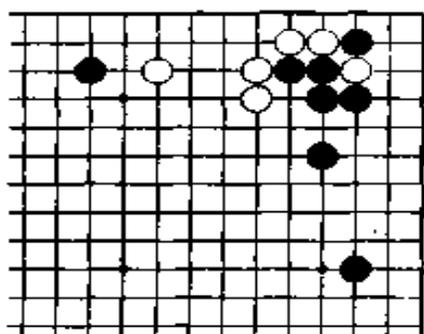
**3图（黑1，手筋）**



3图

黑1，相对白△子来说，是“两飞形的覷”。白2若a位虎，黑b利；白若b位虎，黑a利。白2只好实粘，黑得到3、5攻击的好调。

似乎与1图没有差别，但本图阻止了白以劫顽抗的手段，还是要好一些。



(黑先)  
原图

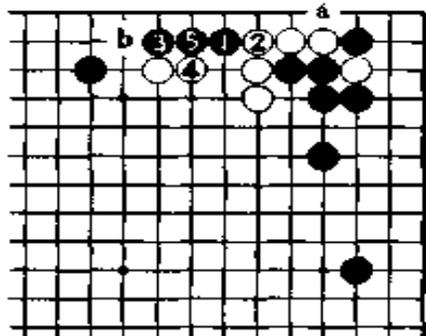
### 觑

对于直接断不能成功的断点，从外侧觑，让对方接上，即以这一子为火种寻求手段，这是一种常用手法。由于断点的形不同，故有各种变化。

### 1图（黑1、3关联手段）

黑1位觑，白2粘，黑失去了a位利，在右边受损，但在左边却有黑3托渡的关联手段，可以一气夺去白的根据。

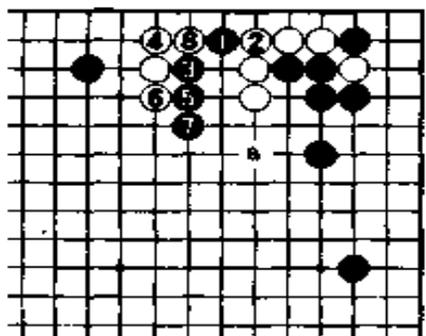
白2若在5位尖顶，被黑2位断，损失太大；白4若b位扳挡，黑4位鼓起，白被左右分断。



1图

### 2图（过分）

黑3尖顶，期待着白5、黑4，如此可以比前图更有效地破坏白形。但是，白有4位立顽强抵抗的手段，白6压先手利后于8位渡过，白形反而显得十分潇洒，以后还留有白a关出的好点。

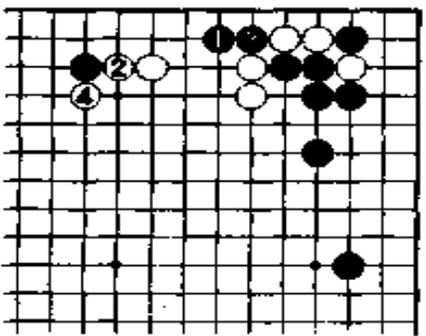


2图

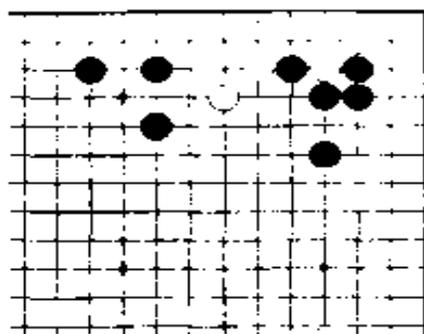
### 3图（转换）

白棋如果认为粘会将棋走重，整块受攻十分难受，可以在2位顶，预先阻止黑棋渡过，并邀请黑3、白4转换。

这种转换对白是否可行，取决于白4的扳在全局中具有多大价值。



3图



(黑先)  
原图

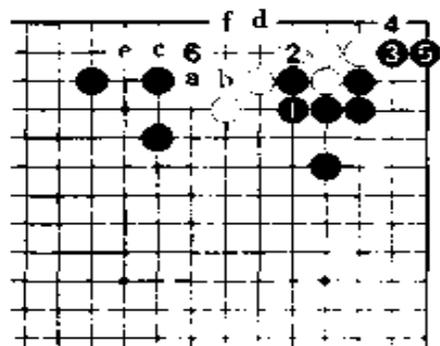
长

先长要弃之子，然后从周围包封，使对方这块棋缺乏眼形后再大举进攻，这也是常用的手筋。

1图(平凡)

黑1粘救回一子后，3扳、5立夺取角上的实利和根据，是不受损失的进攻。但是，以后白棋可在6位构成眼形，而且通向中腹的出口也大门敞开。

此后，如黑a、白b、黑c，则白d活。黑c若d位点，则白c、黑e、白f。

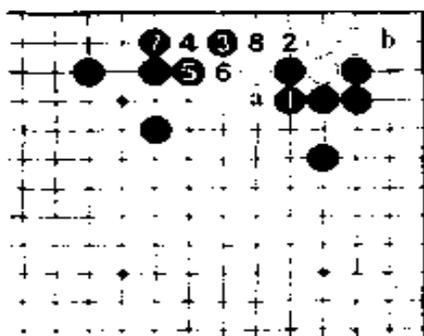


1图

2图(反断)

黑3位觑，期待白8、黑6、白a、黑b，过于天真。被白4跨下反断，以后白8接时，提黑一子和在角上扳是见合。

黑1若b位扳，白1位吃住黑子，黑1若3位飞，白8位挡，无论是哪种情况，1位之点都是黑的弱点，白总能轻松做活。

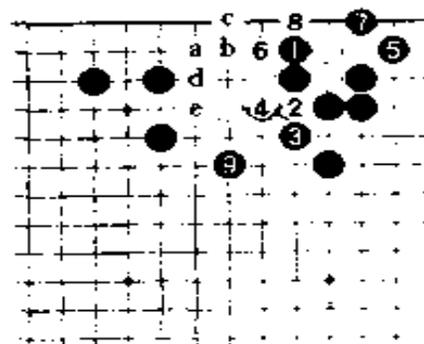


2图

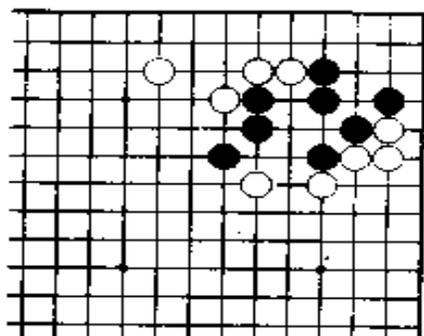
3图(黑1, 弃子)

黑1长，多送一子，是将自己的弱点转化为有利之点的弃子手筋。白只好2位断，黑3打，5、7先手利，再于9位封锁，白苦。

黑9后，黑棋产生了黑a、白b、黑c、白d、黑e打劫的强烈手段。



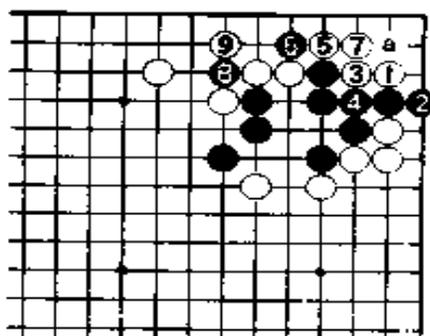
3图



(白先)  
原图

### 夹

当对方的防线仅是一层皮时，应立即予以攻击，这是以左右侵人为见合的手段，在收官和死活中，也是经常使用的手筋。

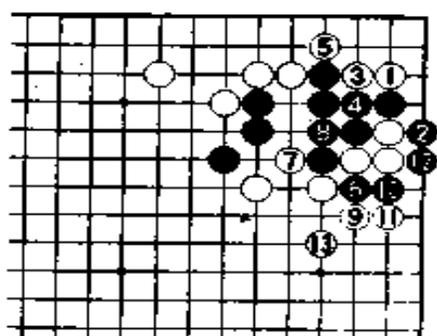


1图

### 1图(白1, 手筋)

白1夹，黑2如阻渡，白3利后5位渡过。黑6、8两处断没有效果，实利和根据统统丧失干净。

比起此图，黑2在5位立，让白2位渡，实地损失也要小得多，并且a位靠还有一只眼。

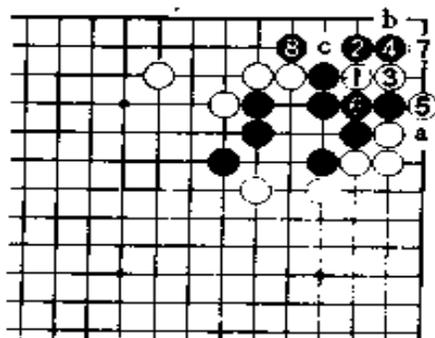


2图

### 2图(吃子损)

黑如2位扳，白3、5渡后，留有黑6的断。可是，黑如果立即动手，被白7利后成愚形，而且白9、11弃子又筑成新的外势，黑吃子反损。这叫劳而无功吧。

提掉三子后，白还留有点眼的手段。

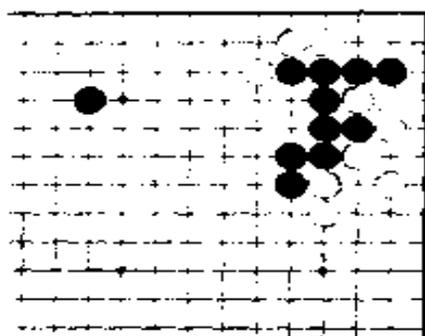


3图

### 3图(利少)

白1位靠虽也是一种手段，但黑只需2、4平凡地应，白捞不到什么好处。另外，对白7夺眼的手段，就局部而言，以后黑也有a位扑、b位立使白接不归这样的手筋。

白1如4位点，黑c。



(黑先)

原图

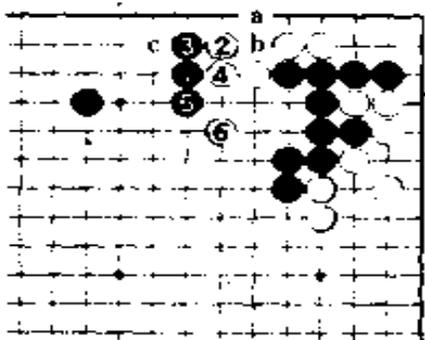
### 夹

这种从侧面攻击的夹可以在一瞬间就制止住对方的活动。如果成功，威力无穷，可是稍不慎重，常常会落空。

### 1图（夹击）

黑1的夹击是夺取对方根据的基础手筋。但在这种情况下，白也有2位尖迅速做成活形的手筋，作为在黑强大势力范围内的战斗，这难以令人满足。白6是在a位做活前的手续。

白2如4位应，则黑2、白b、黑c，白危险。

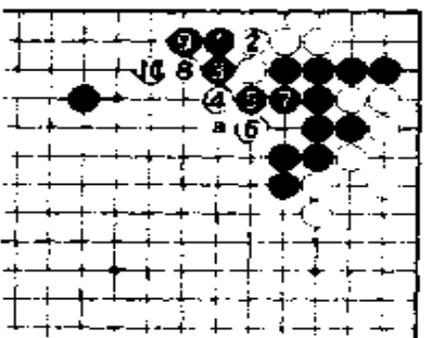


1图

### 2图（觑）

黑1的觑，在这种局面下，也是不够严厉的。白2接后，黑大致在3位贴，可是白干脆以4至10弃子，白大满足。

黑3如欲总攻白棋而于8位尖，经白3、黑9、白a后，黑无恰当的封锁手段。

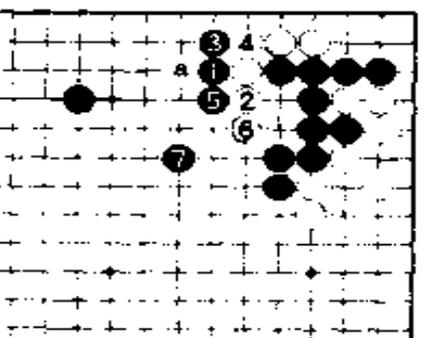


2图

### 3图（黑1，强手）

这种局面，由于厚味的作用，黑1夹的强手成立。通常被白2长出，这一手会成为恶手，但现在黑3利至7正好可以封吃住白棋。

白棋也只有将白2改于3位扳，黑2位打时，白a反打弃子。

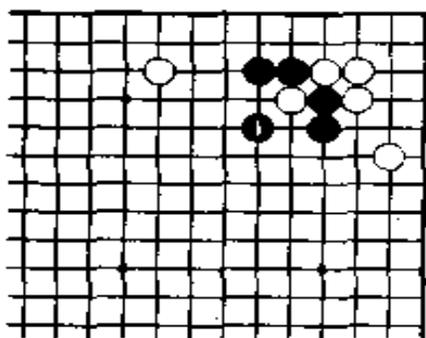


3图

## 吃子的手筋

吃掉对方的棋子有好处，这当然不用多说，吃掉那些逃跑后将给自己带来麻烦的关键棋子，好处更大。这样的要子，即使不大，也要设法吃住它，以确保自己的安全，以后才能没有顾虑地战斗。这就是吃掉要子所具有的眼前看不见的利益。

吃对方子，除有一般的提吃和夺眼做杀外，还有一些使对方棋子无法动弹的吃子技术。先举例简单说明几种基本的吃子技术。

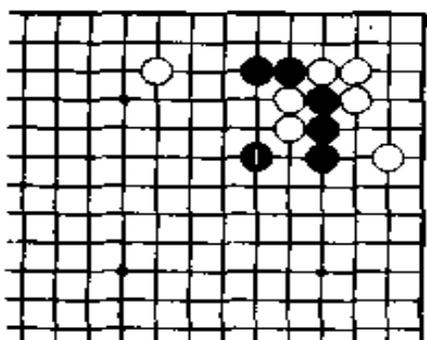


1图

### 1图（枷）

这是罩吃的一种，由其形状产生联想一般称之为“枷”。中国过去的术语称之为“门”，乃是说将对方子禁锢于牢门之中之意。

白一子无论向哪一个方向冲都将立刻被打吃，只能从外面以觑利用。

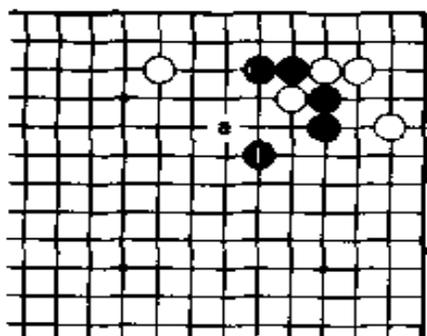


2图

### 2图（大枷）

也是罩吃的一种，在“枷”的一子跳得距离稍大时，叫它“大枷”。

白棋只要一动弹，立刻就撞紧气，其原理与枷相同。在对方被枷子的气较多时，一定要在枷之前仔仔细细地观察一下周围的状况。

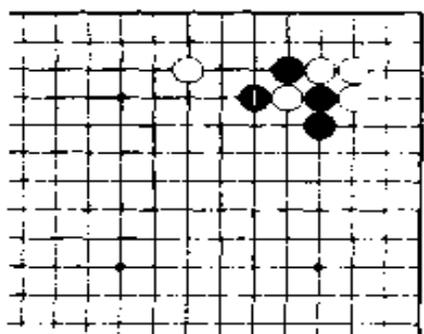


3图

### 3图（飞枷）

原理同枷和大枷一样，一般往自己希望发展的方向飞，因为对方如因此而不能动弹，则会在附近落子以寻求利用。

此形，黑欲向右边发展则下黑1，欲向上边发展则下a。不过，白也生出种种利用。

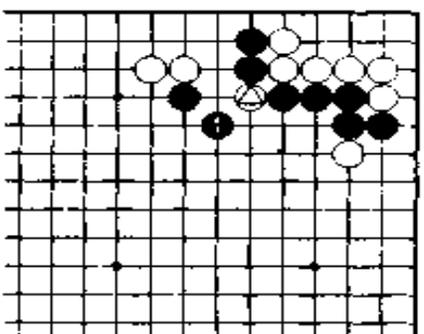


4图

#### 4图（征）

与枷相比，有省一手棋的好处。征是极有效率的手段，这在紧急的情况下无疑是有效的。

但是，在对角有对方棋子时，征的手段不成立，而且即便成立，也还有引征的问题。征吃住的子应尽可能在早期提净。

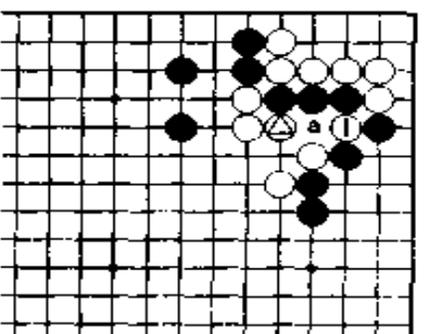


5图

#### 5图（封吃）

征也好，枷也好，都无法吃住白△一子，这里黑却有利用黑⊙的援军在1位罩吃的手筋。这叫“封吃”，白稍一动弹，即被紧气，原理与枷相同。

这种手筋吃子速度较迟缓，如不知道它，凭感觉很难下出来。

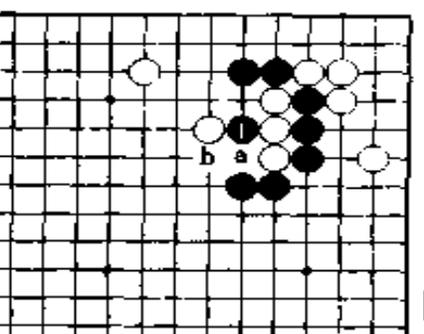


6图

#### 6图（倒扑）

送对方提一子，然后反提对方的手段，就是倒扑。破坏对方棋形的手筋中有好些就是要以倒扑为“终点站”，它是构成作战基础的手筋之一。

有先有白△后白1吃三子的，也有先有白1后白△吃三子的。在先有白1时，白△吃比在a位吃更好。

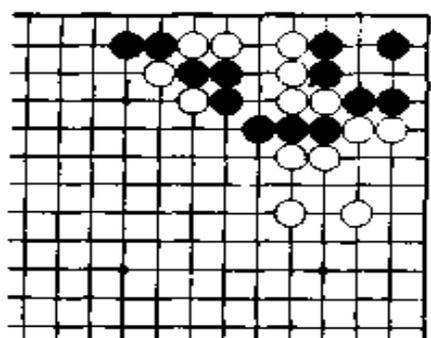


7图

#### 7图（接不归）

这种手筋多出现在边角上，在死活和收官中作用甚大。黑1是在中腹使对方接不归的手筋，这种形有一个专称，叫“乌龟不出头”。

夺去对方棋子的弹力，挖是十分有效的手段。这时，对黑1，白若a位冲，则黑b位挡，以一子作牺牲而形成接不归。



(白先)  
原图

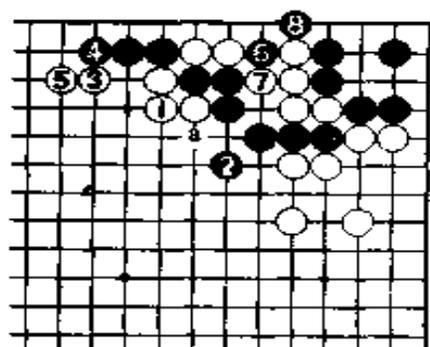
### 嵌

这是在对方以尖形联络的棋气紧时使用的手筋。原图选自《官子谱》。白如何救援上边？

#### 1图（气不足）

白1粘是瞄着左右两处的手筋，但在此时白上边自身气不足。黑2逃向中腹，白3跳，黑6、8后，白只有两气。

白1如改在6位连，虽能延气，但黑a、白1、黑3后，白不行。

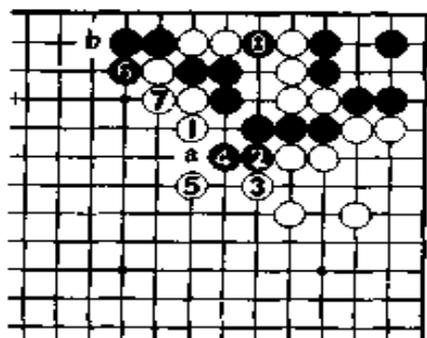


1图

#### 2图（包封）

由于上边黑二子尚有周旋余地，故白1改向攻击中央黑棋。可是，黑2、4长出一口气，8位挖后，白仍负一气。白虽将黑棋包封在内，但损失毕竟过大。

黑6如果改在7位打吃，试图向中腹突破，白6、黑a、白b后，黑不行。

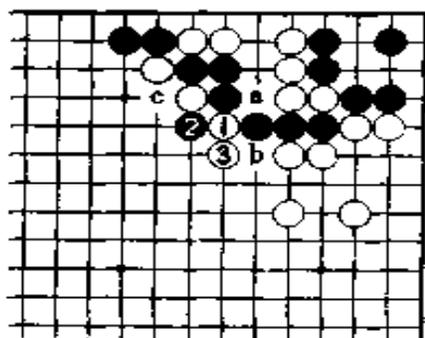


2图

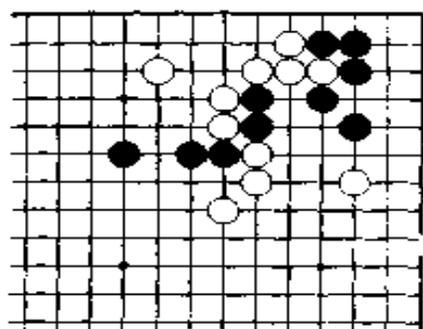
#### 3图（白1，手筋）

白1嵌，以后黑a则白b，黑b则白a。

白断点虽多，但并不影响到逃出。对黑2的断，白3长，以后黑c则白a，黑如a则白c粘，以三气比二气对杀胜。

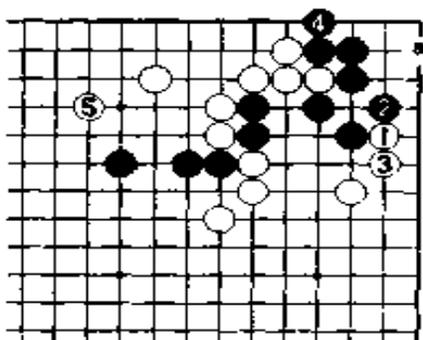


3图



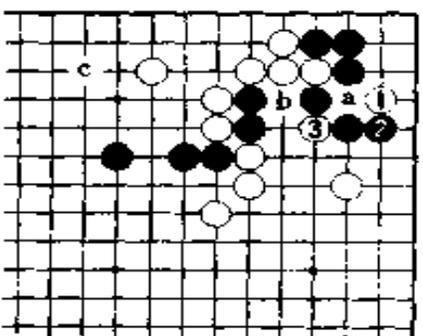
(白先)  
原图

**挤**  
这是前面的嵌的同类手筋。与嵌一样，它一下扑向紧气的急所。此形要预做准备工作。原图选自《官子谱》。



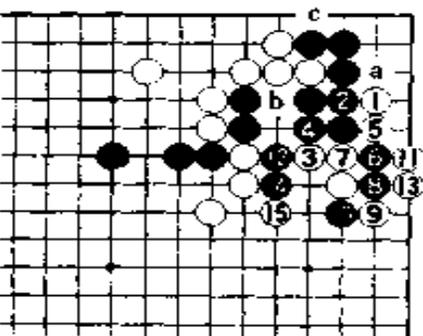
1图

**1图(无味)**  
白1托，也是有力的手筋，它强制黑2、4做活，有助于补强右边。过程中，黑2如在3位外扳，被白2位长入，黑不行。黑4考虑到以后在外面的利用，比在a位做活好。不过，重新考虑一番，似乎白1、3并无马上下的必要，这样所得也并不大。



2图

**2图(白1、3，次序)**  
白1点、3挤是两个手筋的结合，如此吃住了黑的两颗棋精。a、b两点是见合，黑无法两全。这样一来中央黑三子浮起，白不再畏惧黑c的逼了。

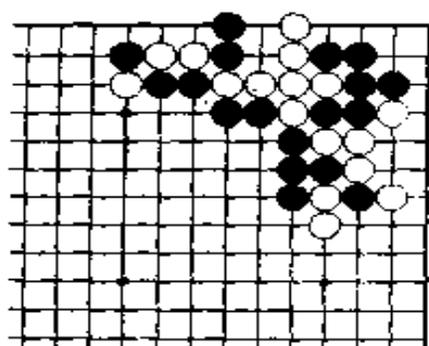


3图

如果先下白3，之后黑b、白1、黑a，白不成功。

**3图(全军覆灭)**  
黑2若粘，白3利后白5拖回一子。白在a位挡虽是先手，角上仍然无法做出两眼，即便黑使出6、10之类的小花招，也无法逃脱。

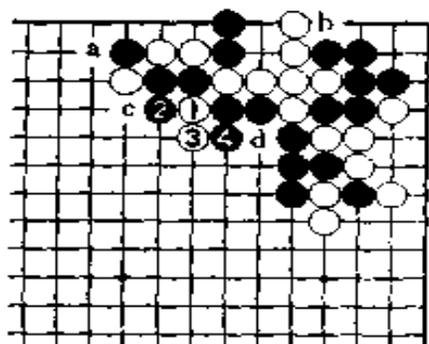
黑4只好在b位接，这样对白5，黑在a、c等处先手利后可与上边白棋对杀，但这样黑棋的气也差得太远。



(白先)  
原图

### 接不归

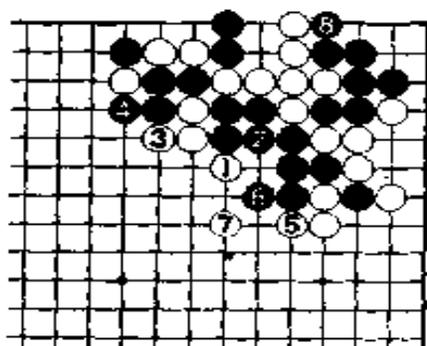
单靠一个手筋很少能做成接不归，通常要好几个手筋结合在一起。原图载于《官子谱》。这是含征于味道的接不归。



1图

### 1图(逃征)

由于上边白棋只有三气，白如a位吃，黑b则白气负。白必须找到快于三气杀黑的手段。白1、3分别瞄着c、d两点，若以为已解决问题了，尚为时过早。因为黑棋还有4位贴紧住气走的逃征好手。白棋还需要花费一番才行。

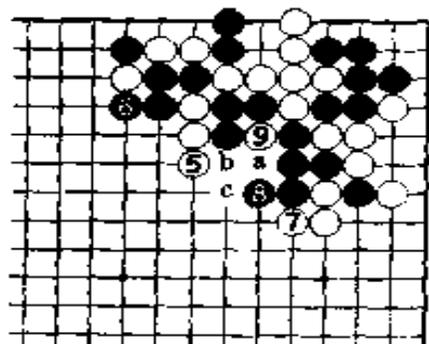


2图

### 2图(气负)

接前图，白1、3定形，再5、7跳枷，这是容易产生错觉之处。由于黑中间的棋已延长到三气，黑冷静地在8位紧气，毫无周折地胜白一气。

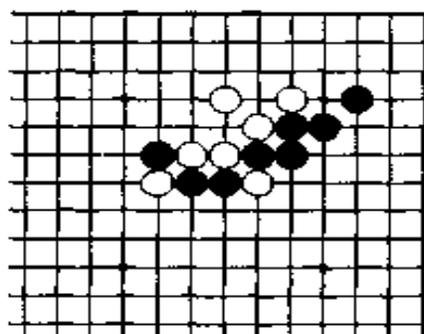
白1、3这样直接行动一般都是俗筋。



3图

### 3图(白5、9, 手筋)

白5再长，沉着地瞄着左右两边。黑6如防征，白7利后9位扑是常用的做接不归的手筋。黑a提则白b打，黑b长则白c打。黑8如改在b位长，白c即可。



(白先)

原图

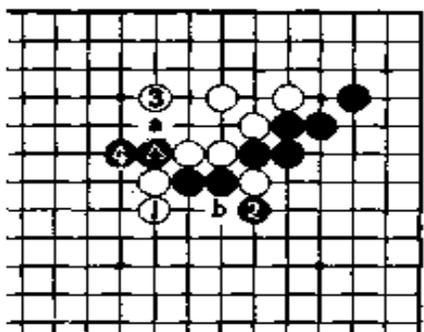
感

当有几种吃子的方法时，当然要采用其中最有效率或味道最好的吃法。本图条件是白征子有利。

1图(战斗)

白1先手长后，对黑④的影响已相应减弱。这时已无法吃住黑④，白3如改在4位打，黑a顺调逃跑，白无趣。

由白3、黑4，以下形成战斗。白可在b位包打是有利之处，但上边的薄味又是不利之处。

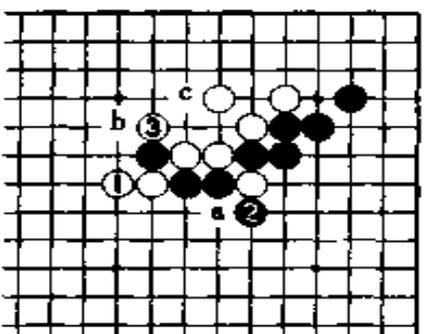


1图

2图(立即利)

白1长，摆出欲在a位征子的架势，让黑2吃住白一子，然后白3抢吃，即捉住一子。

但白3后黑可以引征，白所得有限，白3如改在b位跳，因有黑c靠的手筋，是味道很坏的形。

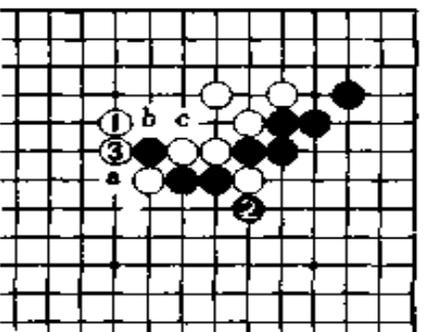


2图

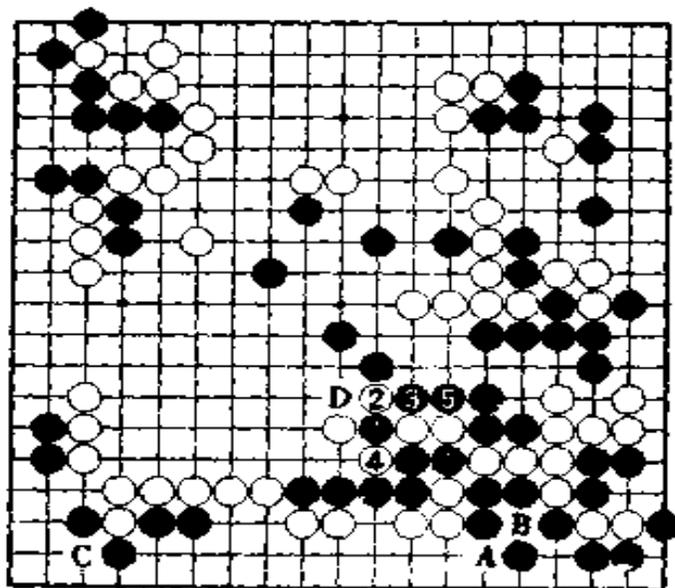
3图(白1, 手筋)

白保留a位先手利，单下1位好。黑大致会在2位抢吃，白3吃的味道远远优于前图。

白1如改在b位打，瞄着黑3、白a后的两处征子，但黑有c位打的逃征手段。

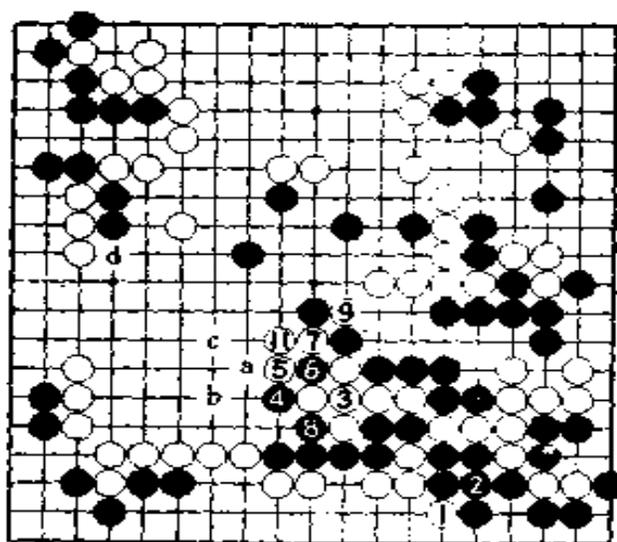


3图



【参考谱31】

第24期本因坊战 白 加藤正夫  
第6局 黑 林海峰



⑩提六子  
参考图

局胜负的焦点。

在施行手筋吃子时，总是差一步就吃不住对方，所以对方也常常会有某种反击手段。白3以下的手段对局中双方都看漏了，是局后才发现的绝妙手筋。

滚打包收

即使自己的棋子已经被吃住，只要对方没有将它提掉，就能产生各种利用。在多数情况下，将死子弄大再弃子的手筋十分有力。

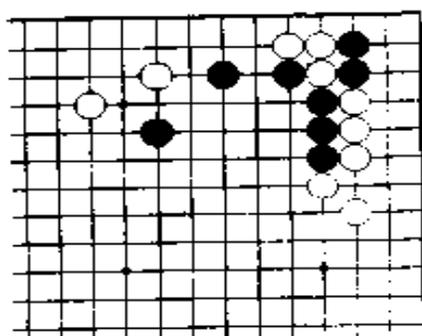
【参考谱31】

黑1挖到3、5包打，白棋要子被吃。此后实战按白a、黑b、白c以下进行，被黑见机在d位补强，结果白负。

参考图（大弃子）

白3粘，诱黑4、6来滚打包收。黑8打时，白如在6位粘，即形成黑a征子，但白此时全然不顾被打的六子，有在9位反打的妙手。

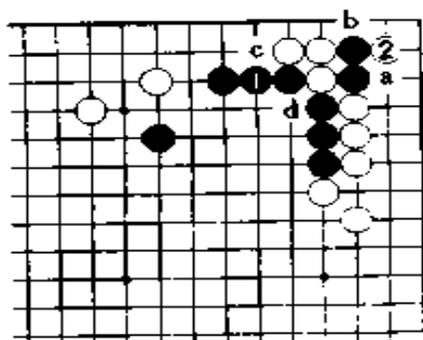
黑只好提掉六子，白11粘将中腹黑子分隔开。在这种形势下，仅靠黑b、白c削减白空已明显不足，黑棋只好在d位压，如此中腹黑棋的死活就成为了全局胜负的焦点。



(黑先)  
原图

### 滚打包收

虽然最终形成了征子，但起初始于包打，所以在这种场合也可以称为滚打包收。

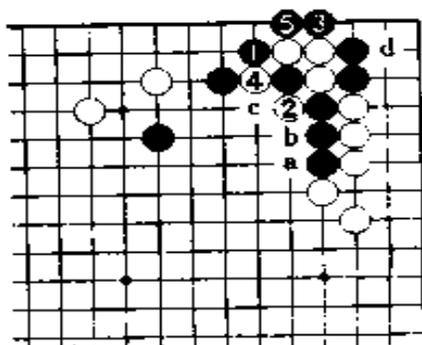


1图

### 1图(黄鼠狼)

黑如怕留下断点而在1位接，白2是对杀的手筋，人们称之为“黄鼠狼的靠”，对此黑a应，则白b渡，黑不行。

因此，欲在角上对杀取胜，黑非在c位挡不可，但是如何处理白d的打吃呢？

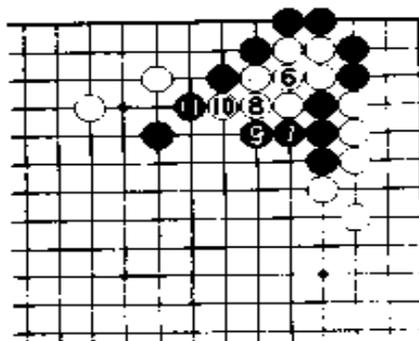


2图

### 2图(黑3, 手筋)

对白2、黑3包打。黑5打，取得联络。此后的看法也十分重要。

黑3如改在4位粘，白a位吃住三子，黑3如在b位打，则白4、黑c、白d，黑所得甚少。黑3在c位做劫，一望可知黑无谋。

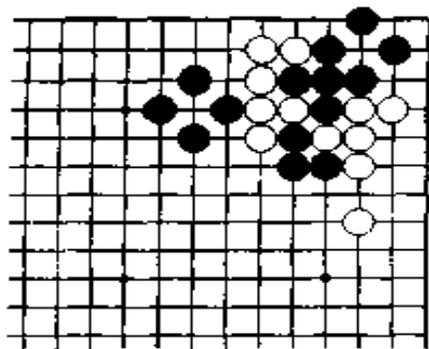


3图

### 3图(征子)

白6如粘，黑7、9恰好形成征子。在这时要注意，黑9如随手下在10位，白9位逃成反打。

滚打包收名字通俗，看看这一结果，就会知道它是非常有效的。



(白先)  
原图

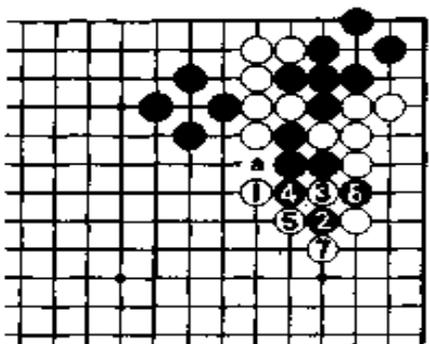
### 尖顶

不吃住黑三子，白形很苦。第一着棋是很明显的，但要无条件地吃住这几子，尚需要寻求各种技术。

#### 1图(劫)

白1跳封，仅此一手。若a位压，则黑5位跳出头。

黑2靠抵抗，此际白有3挖、5反打的筋。对黑6的提，白不在a位打定形而下白7是手筋，黑不能粘，成劫。这虽是白的先手劫，但如能无条件吃住黑三子，则更佳。

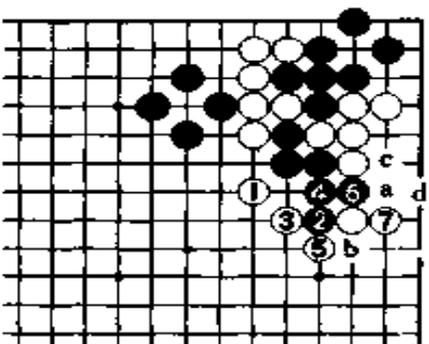


1图

#### 2图(白3, 手筋)

白3尖顶，对黑6的冲，白7退让。尽管这种着手味道很坏，但只要对方没有好手，它就与味道好的着手一样。

白7如在a位挡，黑7、白b、黑c、白d以下的“石塔形”将构成劫争。白7退让的目的在于最终无条件杀黑。

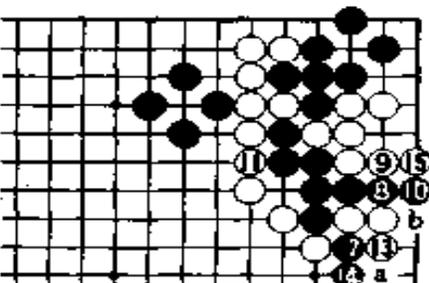


2图

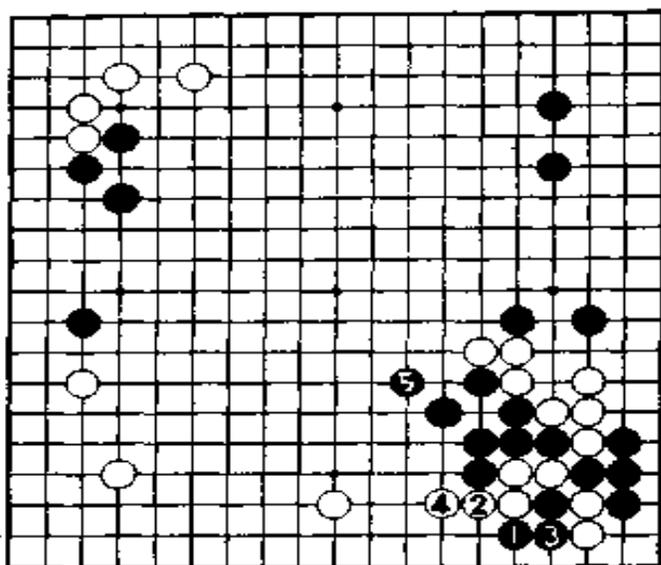
#### 3图(白气胜)

接前图，对黑8的冲、白9挡。黑10如下在13位，白于10位渡即可，黑10如图下立，白11紧外气，黑成无法动弹之形。

黑12断。到白15白胜一气。黑12如在



3



【参考谱82】

第10期名人战 白 林海峰  
循环赛 黑 梶原武雄

立

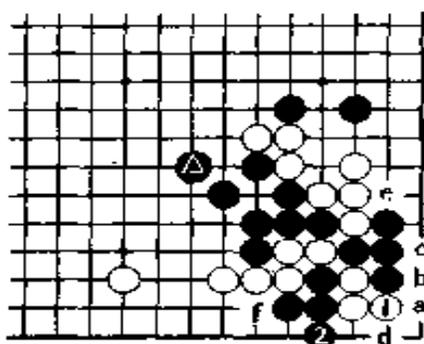
对于那些即便脱先也能吃住的棋子，有时还是花一手棋将其吃净为好，这样可消除对方在外面的利用，不过判别是否需要吃净比较难。

【参考谱82】

黑1是对杀的手筋。诱白2逃子，然后于3位先手吃住角上白二子。白2如在3位提，被黑在2位打，白崩溃。黑5是中腹的急所。

参考图1（黑2，手筋）

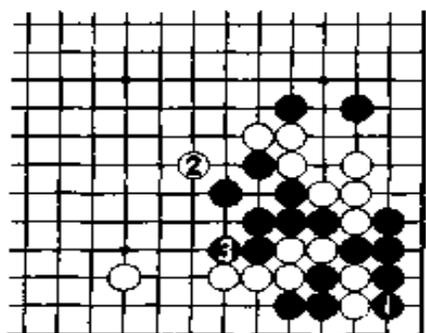
按参考谱，对白1的曲，黑2应是唯一的要点，这一手如在a位扳，则白b、黑c、白d成劫。现在黑2位立，对白a，黑有d位靠的手段。这种形，白在c、f两点挡都是先手，两边的白棋都得到一定加强，黑⊙先行的效力也因此而大打折扣。



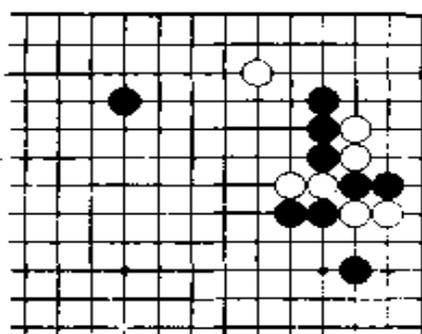
参考图1

参考图2（补一手）

据林先生说他的感想，认为参考谱中黑5如在1位补一手，心里总觉得不舒服。不过如果这样，无论白棋在哪边挡皆不成先手，白2的飞虽是急所，可黑3仍可简单成眼。不能说以上两图孰优孰劣，但从本图的着法也相当有力这一点来看，即可说明围棋是多么的博大了。



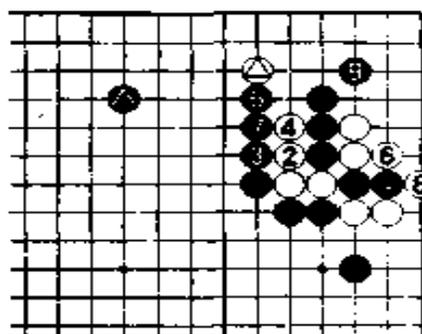
参考图2



(黑先)  
原图

### 征子

征子的方向有时会因为征子路线附近的敌我双方棋子的配置而改变，所以即便自己已有了引征之子，也不可大意从事。

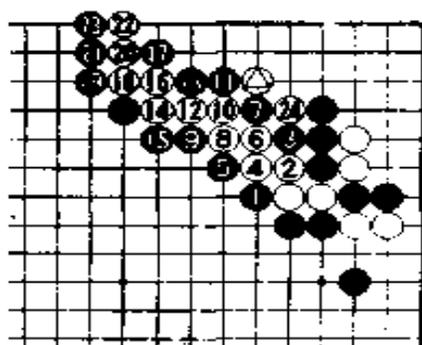


1图

### 1图（包打）

黑1、3打加强外势，5位跳做成包打以增强对白△的影响，这种着法是定式之一。对白8的提，黑此际重视角上实利，在9位尖是防守的形。

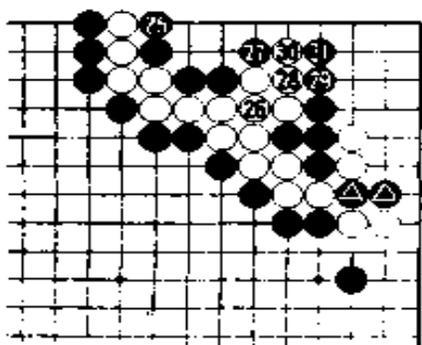
这种下法并不坏，不过黑还有利用●子一举击溃白棋的强烈手段。



2图

### 2图（黑13，手筋）

黑1、3以征子追击。白△似乎可以引征，因为到白10时形成了反打的局面，但是黑棋这时也在11位反打紧追不放，并利用边上一子下黑13使征子路线转向。对白24的提……

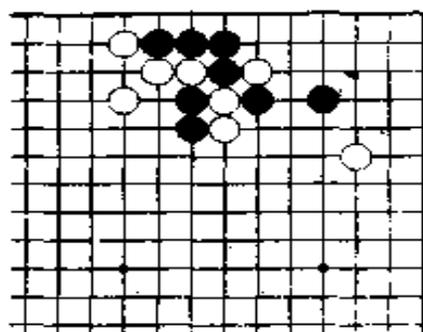


3图

### 3图（穷追到底）

黑25打，再一次使征子转向，至黑31时大功告成。当然，白不会这样不顾一切地逃子，但只要黑●二子能获救，白就变得七零八落，可以说是崩溃之形。

黑29从这边打吃，只此一手。征子，需要相当的技术才行。



(黑先)  
原图

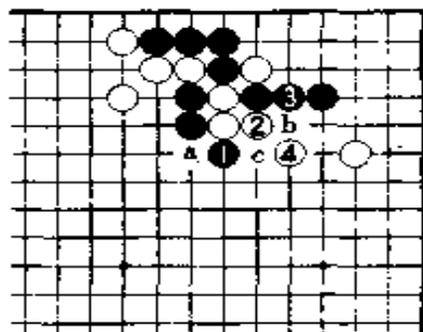
### 包打

这是一种将对方棋子打成一团，使其成为无法动弹之形的手筋。有些时候这种手段带有对杀味道，必须事先算清许多手后的变化。

#### 1图（软弱）

黑1打，再顺调于3位接，是手筋，但这样被白4位或a位上下分断，不得不进行战斗。

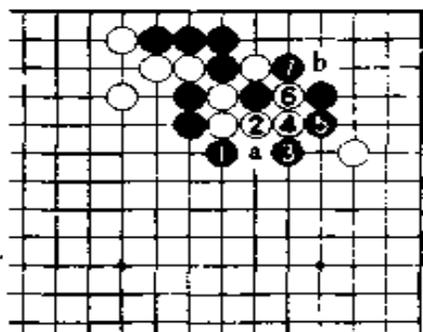
那么，黑1在a位长如何？这样白可经白3、黑2、白b打在角上转换。黑3如改在b位打吃，白c位粘，黑不好。



1图

#### 2图（黑3、7，手筋）

黑1打一手后，再于3位跳封，手筋。被白4、6提一子，a位和b位成见合，似乎黑已无计可施。这时黑7的嵌是最终的手筋，这一手紧住了白气，从而护住了a位的弱点，同时也保证了在上边对杀的胜利。这一手筋的效果十分明显。

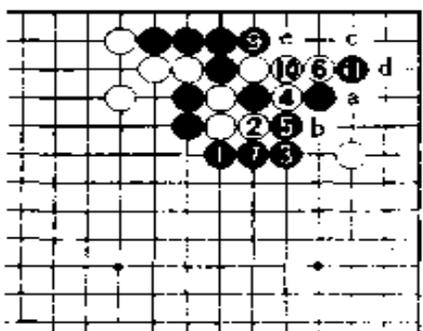


2图

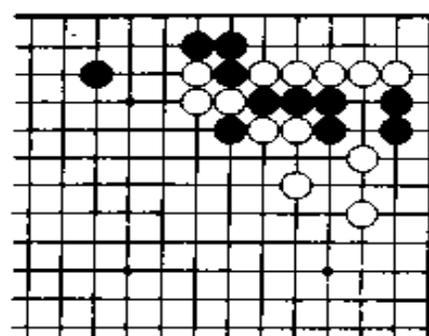
#### 3图（中腹连成一体）

白4如提子，黑5卡后仍是黑杀气胜。对白6，黑7、9打，11扳后，经白a、黑b、白c，黑d，黑简单取胜。

白6如在9位挡，则形成黑7、白粘、黑e。不管怎样变化，白始终无法摆脱黑3的“魔手”。黑棋中腹连成一体，极厚。



④粘  
3图



(黑先)  
原图

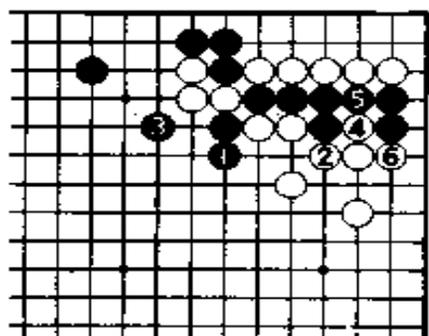
### 单靠

这是一种依靠先手利用而枷住对方棋子的手段，但在此之前需要以相应的手筋做准备工作。原图选自《发阳论》。

#### 1图（准备过剩）

黑1长、3跳，白三子确实已无法动弹，但是白2紧气后，黑参加对杀的主力部队被吃了。

黑1的准备过剩了，下一些不必要的着手也是俗筋的一种表现。不过，如没有黑1的先手利，黑3确实不成立。

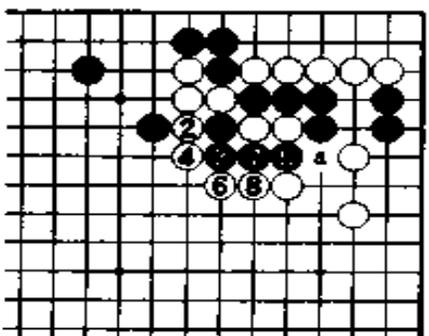


1图

#### 2图（准备不足）

黑单在1位跳，又让人感觉准备不足。白2、4不顾一切冲出来，黑5吃二子时，白6、8封锁，黑只有一只眼。黑5若改于6位长，被白在a位挡住，黑欲求对杀已不可能。

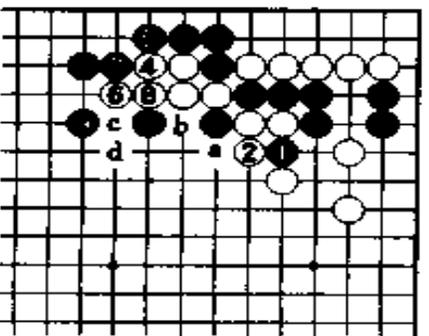
黑棋还是要做一点必要的准备工作。



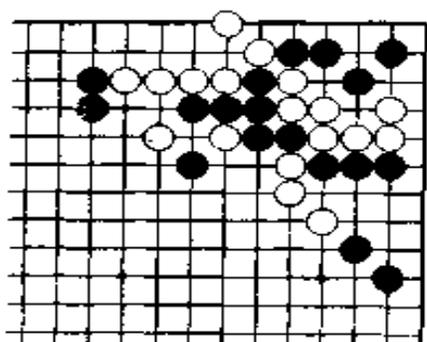
2图

#### 3图（黑1、9，手筋）

黑从1位打着手，确保以后在a位的先手，然后在3位跳。此形中，白若b位冲，则黑a位打吃后能吃住白三子，与前图相差甚大。所以白大致只能以4、6挣扎，但黑9再跳时，白终于寿终正寝。白如c位冲，黑d挡，只要黑a的先手存在，白棋就不可能逃脱。



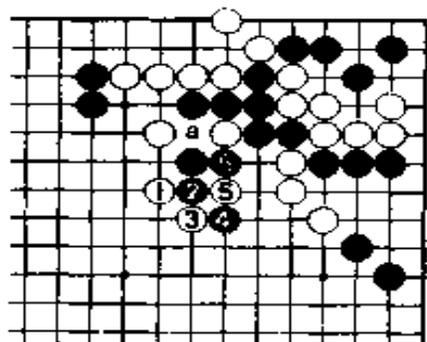
3图



(白先)  
原图

**靠**

当对方一块棋有两条逃跑路线时，在其交汇点上一击，可以同时防阻两条路线。原图选自《官子谱》。问题虽然难解，其中却蕴舍着手筋的精髓。

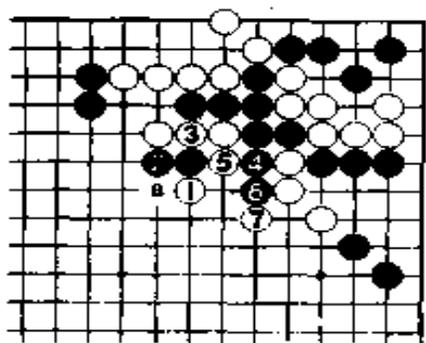


1图

**1图（逃脱）**

由于角上的白棋共有五气，只要能防止黑棋逃脱，白就能杀气胜。白1的跳，是引人注目的手段，黑如a位连，白2位挡即可杀气胜。

但是，这时黑棋有2冲、4扳的顽抗手段，白5时，黑6应刚好能逃脱。

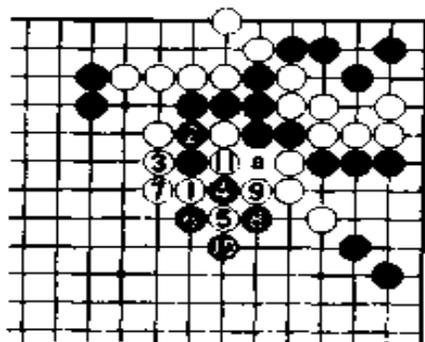


2图

**2图（白1，手筋）**

白1迎头一靠，巧妙。黑若2位应，白3、5定形后于7位挡，这时可以看见白1恰好防守在黑棋逃跑的路线上。

黑2如改在4位应，期待白6、黑2，但对此白将在a位冷静地长，黑既不能延气，又不能逃脱。

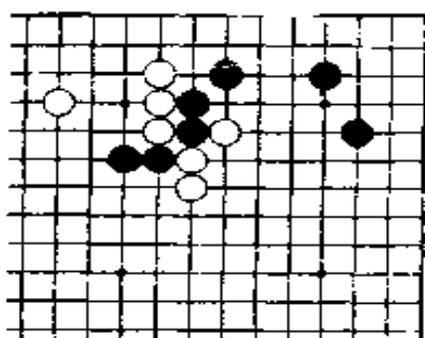


3图

**3图（接不归）**

黑如果在2位粘，白也转向3位紧气，堵住黑向左方的出路。黑4一扳，一眼看去似乎黑棋可以逃出，但白5连扳紧追不舍，将此形引向11的做扑。

此后，黑若于a位提取二子，白再次于11位扑，做成接不归。



(白先)

原图

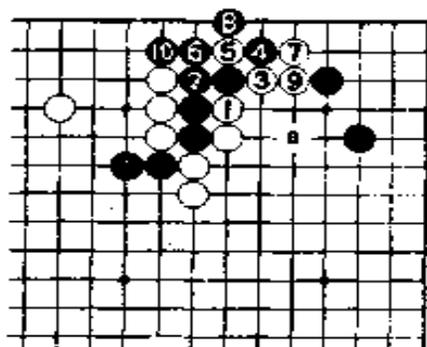
### 靠断

这是一种利用接不归的原理，攻击敌子弱点的手筋，不过要注意黑棋的最强抵抗。原图选自《活棋新评》。

#### 1图（俗筋）

白1、3下得小心翼翼，如果能吃住黑棋，固然是再好不过的简明着法了。但是，黑4扳时，白不得不在5位投入一子，否则7位的扳不成立。白9尽管成功地遮断了黑棋，但被黑10做活，白一无所得。

黑10还可以先在a位觑一手。

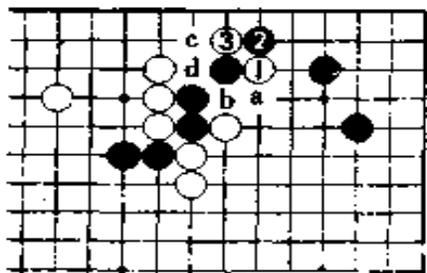


1图

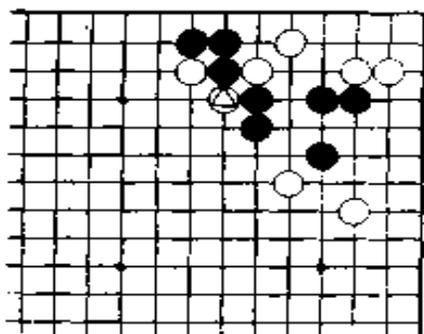
#### 2图（白1、3，手筋）

白1靠，黑若2位扳应，白3断是漂亮的手筋。黑若a位打，白b，黑若c位打，白d，黑根据对方的应手而选择不同的接不归吃法。

白1如下在3位，不消说，黑1位长后白不行。黑2如3位立，白2位挡。另，白3如



2



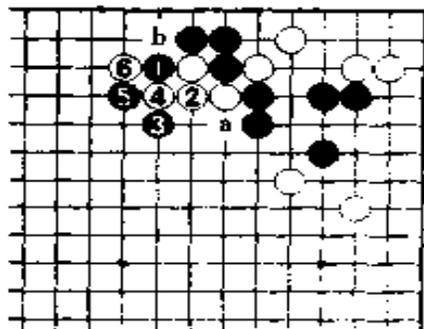
(黑先)  
原图

### 远张网

黑被左右分断的苦战历然在眼前。白①是要子，但靠直接攻击无法吃住。这时需要的是手筋，可说是一种连环结构的枷。

### 1图（直接行动）

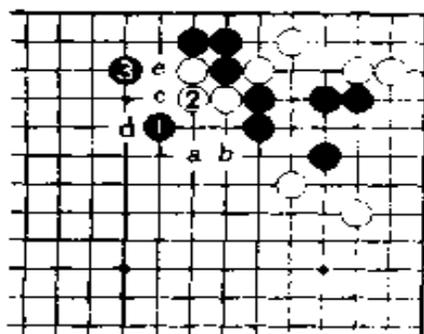
黑1打，白2接时，黑3枷封，但白4、6轻而易举突破。同样，黑1在a位打，白2接，黑3封时，白选择5、6、b中任何一点都可逃出。



1图

### 2图（黑1、3，手筋）

黑1从远处张网，强制白2位粘，绝妙。然后再以黑3缓缓地飞封，白棋竟因此而意外地不能动弹。对白a或b的跳出，黑只管冲断，对白c，黑可在d位再度退让。



2图

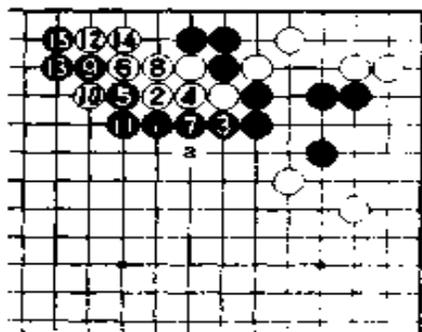
希望诸位比较一下黑3位于c位的前图。

### 3图（尽管挣扎）

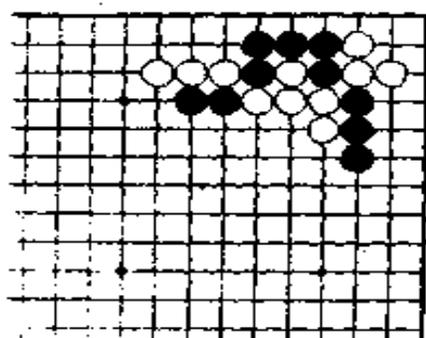
白如果在2位虎抵抗，黑3打吃后，以5、9强行封挡，黑杀气胜。

另，白2若在7位方向虎，黑a挡，以后经白8、黑3、白4、黑6靠，仍是黑胜。

白棋经黑1一击后已经无法动弹了。



3图



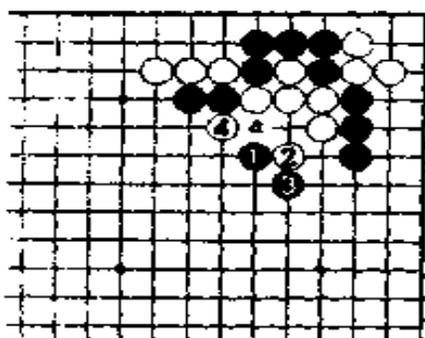
### 关

以间接手段最为严厉的例子有很多，这里又是一例。如何攻击中央白五子？原图载于《发阳论》。

### 1图（逃出的妙手）

眼下黑与白正处于四气对三气的对杀状态中，黑棋只要能防止白棋逃出，就可以杀气胜。看上去最有希望封住白的一手棋是黑1。可是，这样会遭遇到白2后4位扳的妙手，黑崩溃。设白征子有利。

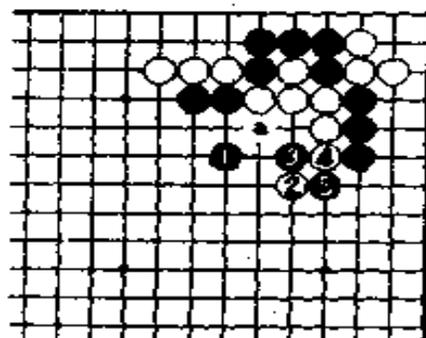
黑1若在2位封锁，白a位曲延出一气。



### 2图（黑1，妙手）

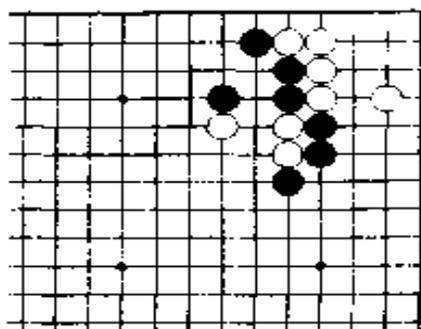
黑1如a位扳，白4，如4位挡，白a，采用直接法怎么也不能成功。

黑在1位冷静地一跳，白立即无法动弹。白若2位应，黑3跨，是做倒扑的手筋。白2在4位长，经黑5、白2、黑8，结果与前面相同。白2若3位尖，黑2位靠，以下将成接不归。



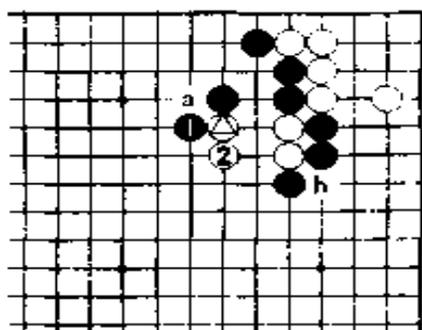
### 3图（征子）





(黑先)  
原图

夹  
这是间接地利用对方气紧弱点的手段。虽是极其单纯的手筋，可不知道的人仍然下不出来。原图载于《活棋新评》。

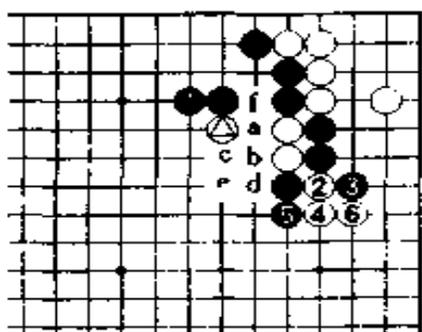


1图

### 1图（碎裂）

白棋刚下了白△靠一着，黑棋如果根据棋谚“以扳制靠”而下黑1，那么将被白2双，留下a、b两个断点的见合，黑呈半崩溃形。

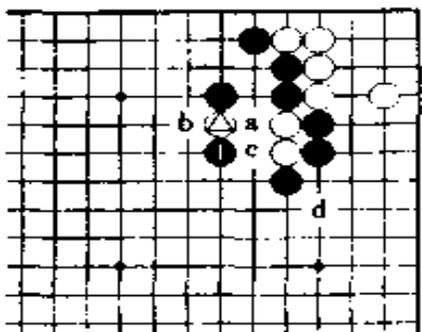
白2位双后，黑已失去攻击白棋的手段，只好坐待白棋反过来攻击自己了。



2图

### 2图（断）

不给白补强的好调，黑在1位长要比前图好。可是，白△靠了一着后，白形产生了弹力，因此可在2位断吃边上二子。黑3、5欲征子，白以6位应。之后黑a以下至e时，白f的提是先手。黑5如d位长，白c位补，仅此而已。

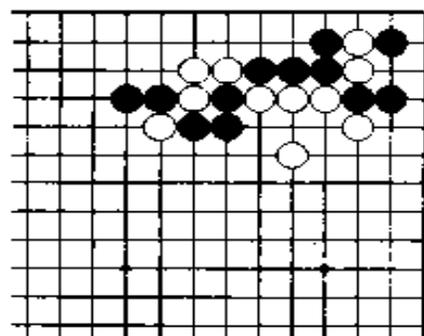


3图

### 3图（黑1，手筋）

黑棋只需在1位一夹即万事大吉。白a接，则黑b挡，以后无论白如何动弹，马上就会遭到打吃，白已一筹莫展。

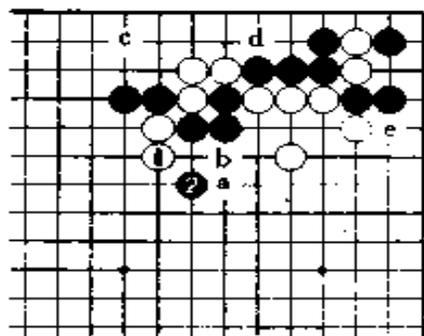
当初白△的靠只能改在c位曲或1位跳，如此则黑在d位守，以后双方开始交战。



(白先)  
原图

### 罩

在双方棋子纠缠在一起对杀时，要枷住对方需要采用一种不伤自己气的技巧。此形白征子有利为前提条件。

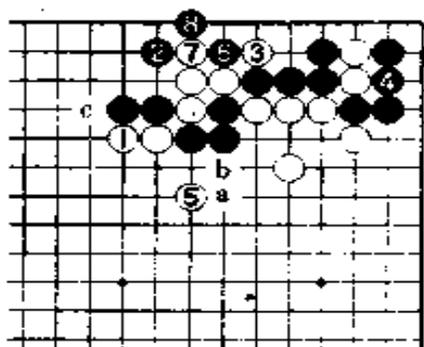


1图

#### 1图（吃不住）

白在1位长，被黑2位跳出，白鞭长莫及。黑2如改在a位跳，白b位挖，正好形成征子。

如果吃不住中央的黑三子，白1就应在边上c位飞，黑2位补。白4或c虽是先手，仍是白稍苦之形。

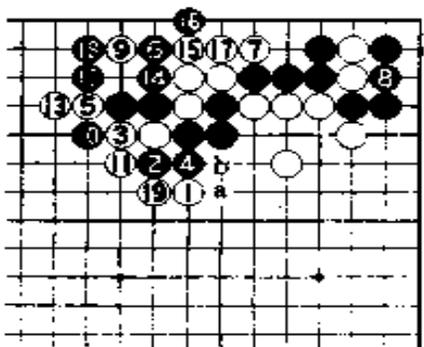


2图

#### 2图（气不足）

白1压，黑2位跳，白边上三子对杀气不够。白3先手利后，于5位封锁，也因黑6以下而负一气。

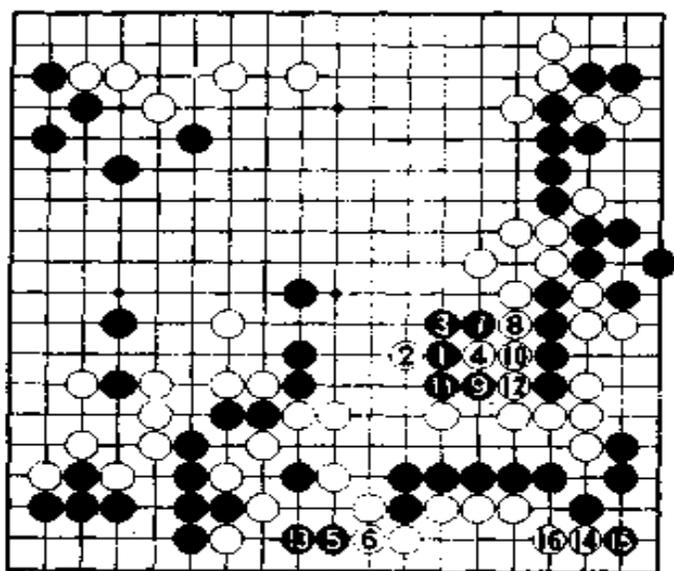
白5是好手，黑如a位逃，白b挖。能阻止黑逃出，黑棋就只有三气。黑2若c位长，则白5，这正是白的愿望。



3图

#### 3图（白1，手筋）

白在1位罩是手筋。这回黑如还在6位跳，白4位紧气胜，由于征子不利，黑只好2、4出头，已经占据3位之点的白棋，又以5位扳来换取占据11位的机会。以后白19再挡时，白杀气胜，黑如动弹则成征子。



【参考谱38】

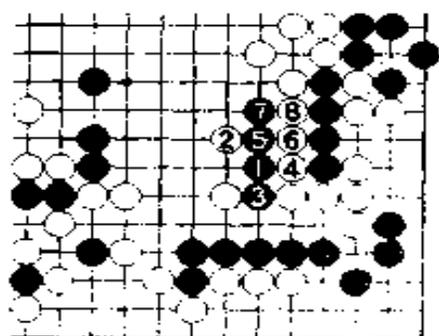
第20期本因坊战 白 山部俊郎  
第4局 黑 坂田荣寿

靠

在实战中，并非只要能吃住对方棋子就行，如何吃子、如何让对方吃子的技术是一个重大的课题。

【参考谱38】

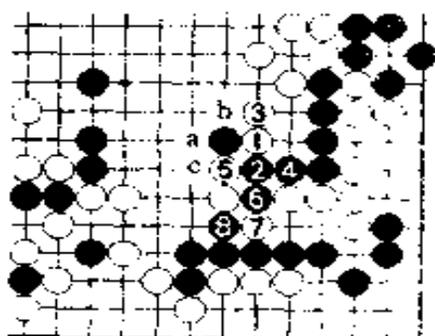
黑1是疑问手，它招来了白2、4夹的妙着。黑尽管弃掉了四子，可中央五子仍是重形，成为负担。过程中，黑5是为在13位吃白下边一子做准备的先手利。



参考图1

参考图1（弃子法）

参考谱中的黑1应在本图1位靠，弃掉四子。白2虽是好手，黑3位穿透，到白8止，黑在3位有子，与参考谱相比将近差了一手棋。黑得到先手，再转向别处，这盘棋还相当漫长。

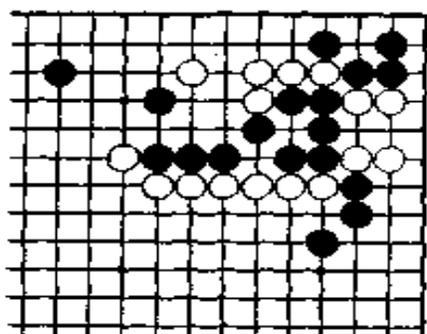


参考图2

参考图2（白崩溃）

参考谱中白2如急于在本图1位靠，黑2以下至8，白崩溃。在本图开始时加上白a、黑b是参考谱的着法，这一交换防止了黑c征子的手段。

过程中，白3无论改下4位还是5位，黑都在3位打而逃出。



(白先)  
原图

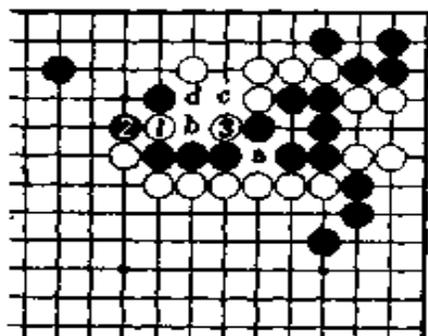
### 挖

在追杀对方要花许多手棋的情况下，一般都不能颠倒行棋的先后次序。原因选自《发阳论》。

### 1图（白1，次序）

白1必须先挖进去，看黑如何应。黑若2位应，白3嵌是妙着。黑若a位应，白b长；黑若c位应，白a做接不归。黑2在d位长，白还是在3位嵌，以后a、b是见合。

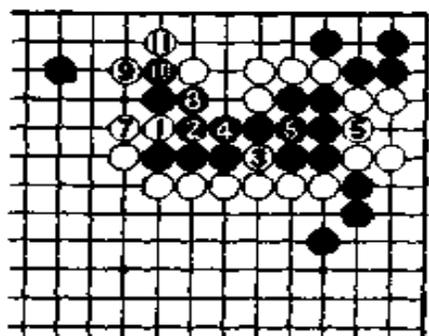
白a、黑3定形后，白再下1位，黑2吃，白不成功。



1图

### 2图（征子）

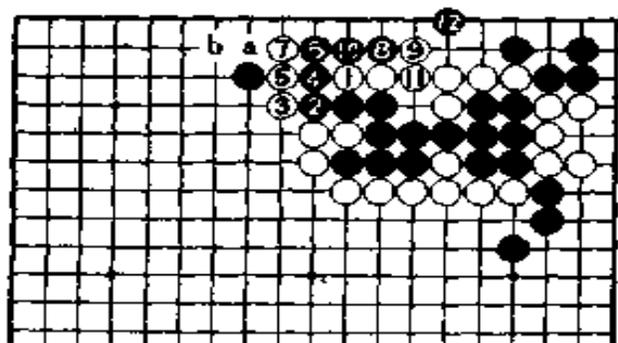
黑如2位应，白3、5定形。由于黑2、4粘成窘迫之形，白7接、9跳，以后形成滚打的征子。



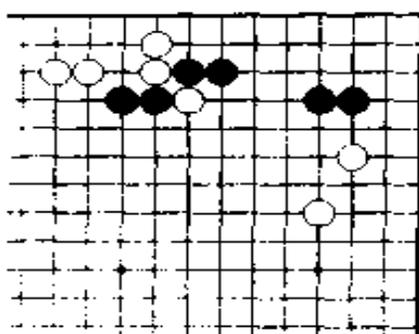
2图

### 3图（对杀）

前图白9在本图1位挡，虽有3、5冲断的攻击手段，可是被黑8靠后，对杀负一气。如果是没有黑8之形，白7在10位挡，以下黑7、白a、黑b，尚难解。



3图



(黑先)  
原图

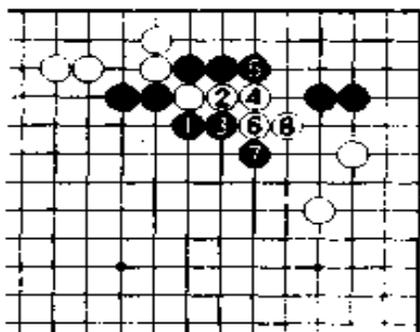
### 缓征

这是一种虽然没有打吃，却以与征子类似的着法捕杀对方棋子的手筋。

#### 1图（后劲不济）

此形既无法征子，也无法枷吃。黑1、3这种露骨的追杀方法必然后劲不济。白8曲，虽是愚形，可是黑棋也到处是断点，黑中腹一块棋被隔开，是相当痛苦的形。

黑5如在6位挡，白当然5位拐，黑不行。

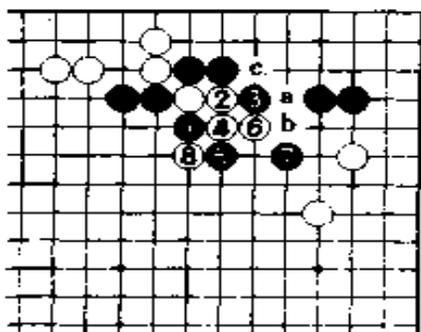


1图

#### 2图（西洋包打）

黑3、5暂且以征子追击，然后于7位飞封的手段也引人注目。白8若a位打，黑b以下包打，成为向下边的征子，但这是黑的如意算盘，白8向中腹逃出，黑计划落空。

黑b以下包打，之后因有c位断点，黑是后手。

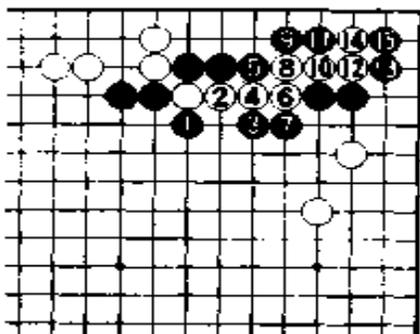


2图

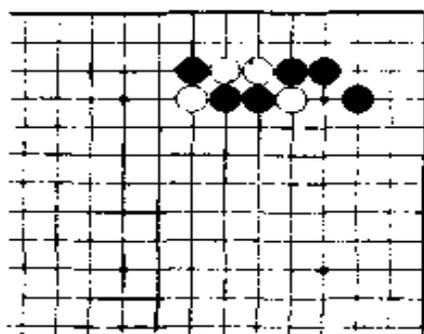
#### 3图（黑5、7，手筋）

黑1先打，再于3位跳是漂亮的手段。对白4，黑5从下边贴，步步紧住白气，直到黑15挡下为止。

黑5、7以及11、13这种强硬着法，就是缓征的手筋。



3图



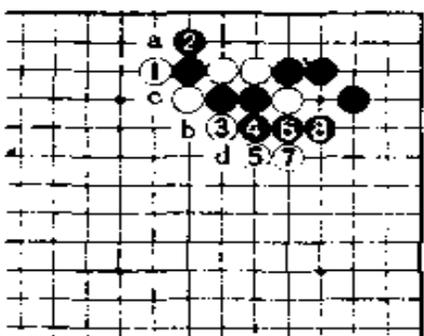
(白先)  
原图

## 两征

这是一种以两处征子为见合的手筋。因为这种手筋一般都较勉强，所以必须注意对方防两征的手段。白征子有利为条件。

### 1图(可弃子?)

如果白二子不可救，也许白应考虑在1位打，然后3、5再打弃子。白如此在黑周围紧紧包打一层也是有力的手段，不过在此形中，黑8后，白若a位立，黑b、白c、黑d提掉白一子，白若c位粘补，黑a拐。

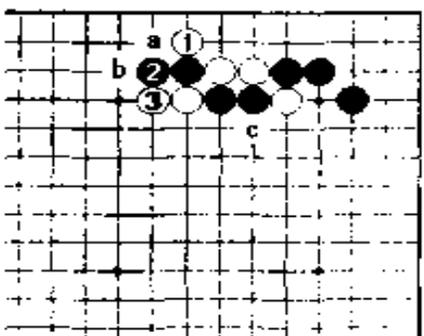


1图

### 2图(白3, 手筋)

白1打，着手救援边上二子。黑2后，白如在a位爬，被黑b位长，将永不见天日，可是白有掉头转向c位压的绝妙手筋，瞄着白b和白c的两处征子。

白1的打吃一着，延长了边上白棋两口气。

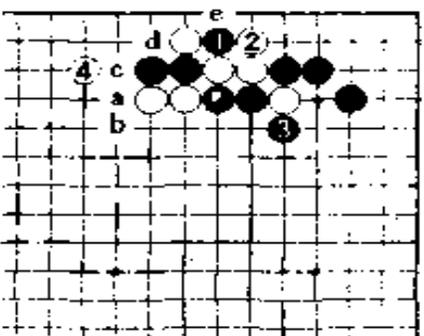


2图

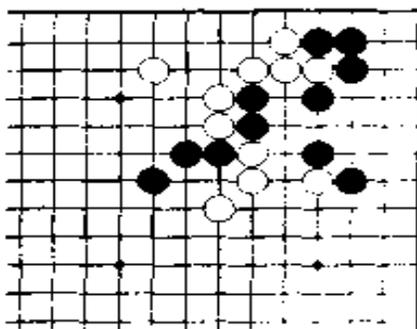
### 3图(解两征不成立)

黑1先断一着定形，可以解消两处的征子，但是，白4避开应后，黑二子又立即不能动弹，黑的解两征没收到效果。黑a，则白b。

白4在c位打，黑d时白e提也是好调。



3图



(白先)  
原图

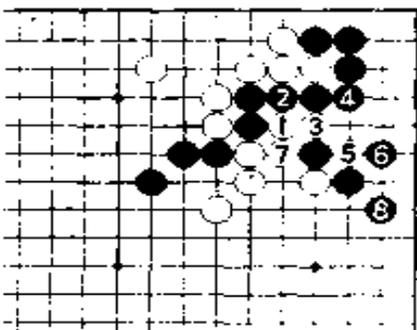
### 挖

这是利用对方气紧弱点进行攻击的手筋。只要条件具备，就有可能深入敌军重围中吃取要子。

#### 1图（小战果）

白1、3打，5挖吃，给黑阵地开了一个口子。黑以6、8收拾，白在实地上所得有限，但由于白有了眼形，黑中央三子的存在价值也就要大打折扣了。

可是，白还有更简明的下法。

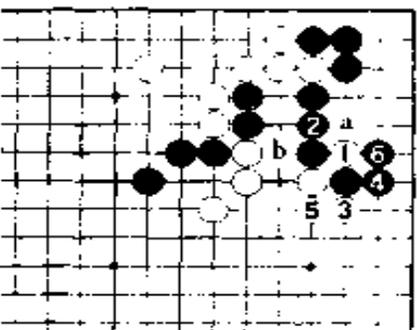


1图

#### 2图（小战果）

白1扭断，是整形的手筋。黑若2位应，白3打、5粘，防止了黑向右边发展，并以先手扎下根，以后可以攻击中央的黑三子。白如单下在3位，黑将在1位粘，故白1的手筋是非常有效力的。

黑2若在a位打吃，则被白b、黑2、白3双重利用。

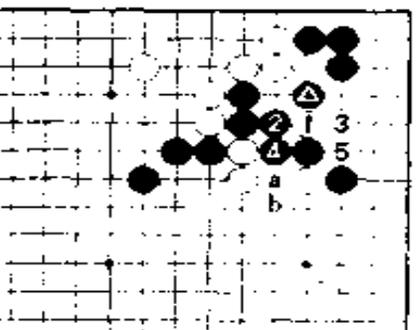


2图

#### 3图（白1，手筋）

白1挖，一手定天下。黑2、4是最强的抵抗，但是白5后，白以黑a、白b的包打可以吃掉黑△子，黑处于半崩溃的惨状。

另，黑2若在3位应，白2长，黑两个棋精被吃。中腹的黑三子成为负担。



3图

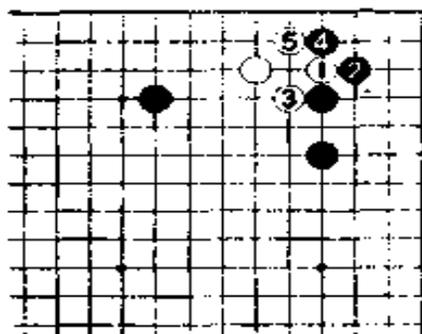
## 以劫威胁的手筋

与官子劫、死活劫不同，中盘的劫大多是用来打开局面的。不过，中盘的劫有各种类型，其中有以劫为手段追杀死对方的类型，还有以劫为手段转换进攻目标的类型。在此我将研究那些作为攻击手筋的劫。打劫必须同时考虑到寻劫的问题，所以几乎不可能仅将它当作局部问题来解决。在这一前提下，我们先揭示几种基础性的手筋。

### 1图（靠鼓）

如对劫材有信心，白1靠、3鼓不失为一种有力的打开局面的办法。通过打劫，在局部战斗中不可能获得的利益，可以依靠全局的劫材优势而获得。

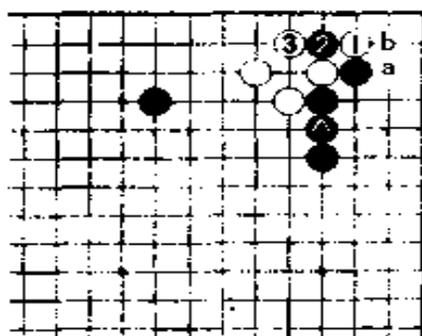
黑4若打吃，白5当然做劫，黑不好处理自身的断点。



1图

### 2图（连扳）

对前面白1、3的靠鼓手段，黑为避免正面冲突而在●位退让。可是，这样也留有白1连扳强逼开劫的手筋。黑2若断，当然白3做劫。黑2若a位立委屈求全，则白下在b位或3位，或者脱先。

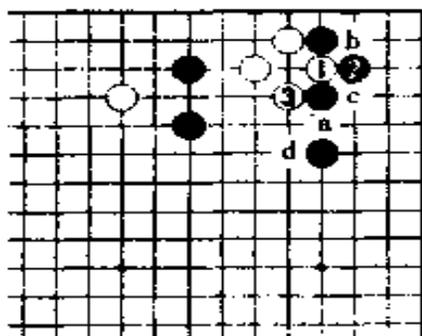


2图

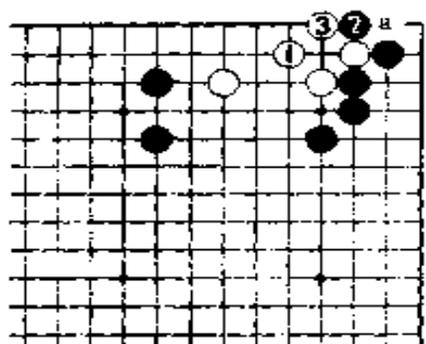
### 3图（挖）

白1挖进去，再于3位鼓。出现的棋形与1图一样，如果白有足够的劫材。黑a位粘，白b断，黑b位粘，白a打，之后黑c、白d轻松出头。

白1如在b位夹，在这种局面，黑1位连后，白有全军覆灭的危险。



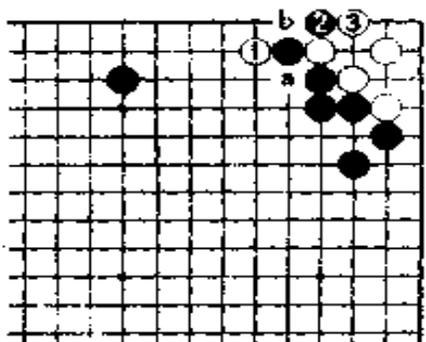
3图



4图

#### 4图（虎）

不仅限于此形，在第二线的虎通常都含有当黑2扳时，白3做劫的手筋。此后，黑如在a位退让，则白1就成为先手，白从此可以轻松腾挪。黑2如脱先，白a位扳，成好调。这是白十分轻松的劫。

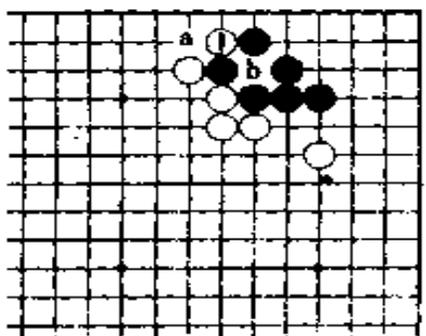


5图

#### 5图（靠）

如果对方不主动开劫，也有己方强行开劫的手段。白在第二线已经准备好了虎的形，再下白1乃是邀请打劫，黑2若扳，白3高兴地以劫对应。

黑2若a位粘，白b渡过，轻松做活。黑2如在b位立，白a断进行战斗。

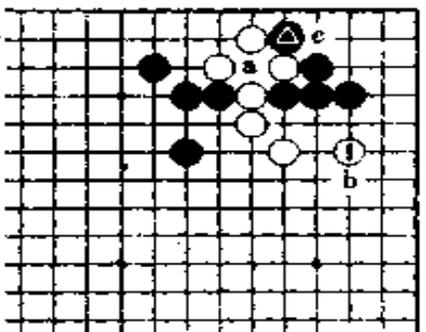


6图

#### 6图（打吃）

白1打，挺胸高呼：“要打劫，来吧！”黑如a位断，白提劫，如白劫胜粘后，黑a一手就完全是废着。

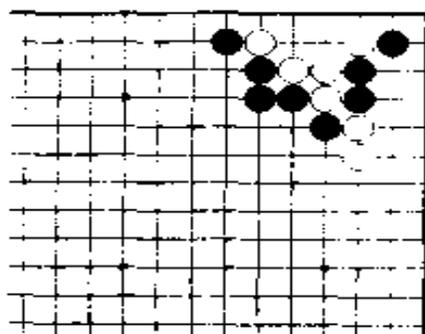
不过，黑也不能以b位粘的愚形忍耐。如黑在此脱先，白b位提劫就成为瞄着角上薄味的先手。



7图

#### 7图（脱先）

黑刚下了●位打，白如劫材充裕，脱先下到1位十分有力。白在a位粘，黑b的拆是好调。如果黑●、白a交换，白就失去了c位的先手扳，被利。白1封锁后，白c开劫的手段更加严厉了。



(白先)

原图

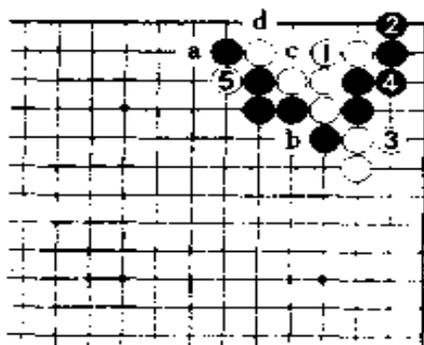
### 避免打劫

当对方以劫威胁时，己方若无劫胜的希望，则应避免打劫。白征子有利是条件。

### 1图（突围）

白1的粘，是分脑左右的强手。仅就角上而言，黑2立下后，白气已经不足，但是白在5位断黑外围被突破。黑a位长，白b后成征子。

白1在c位粘，似乎也是一样，可是被黑d一扳，白立时窒息。

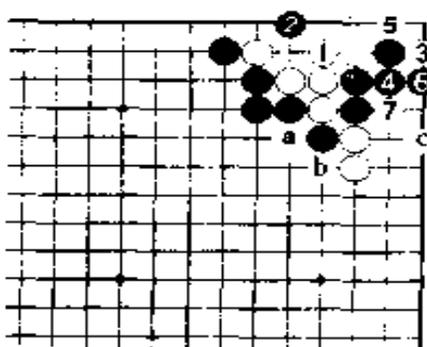


1图

### 2图（劫）

黑2如点，则黑杀气可胜，对白a的断，黑b即可。不过，白棋这时有3位夹做劫的手段，此劫由于白有a位劫材，白有利。

白3下在5位，黑3、白7、黑4、白c后虽也是劫，但这样下一旦劫负，白损失很大。

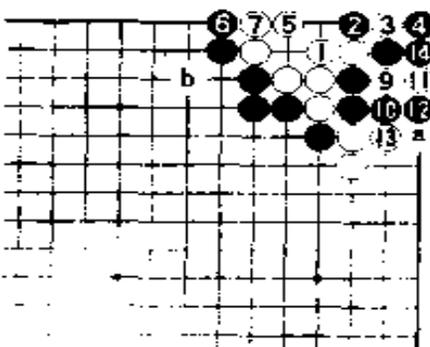


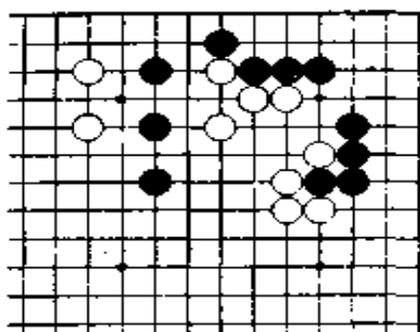
2图

### 3图（黑2，手筋）

尽管白3扑的手段十分明显，可黑2还得扳以紧住白气。白5做眼时，黑6、8穷追不舍，形成白9、11以下的双活。白a位挡成双活时，黑b位守，至少本图黑优于前图。

③粘  
3图





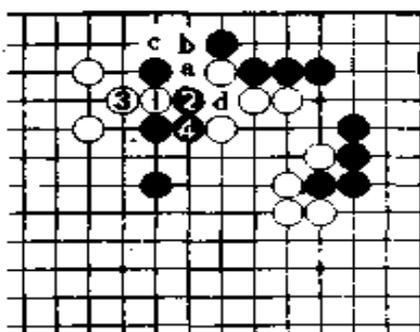
(白先)  
原图

### 以劫切断

利用劫，可以产生出一些通常无法想到的手段。在这一图中，是左右切断黑棋。

### 1图（常识）

白1挖，似乎也是一种上下切断黑棋的手段，可被黑2、4平易地应后，毫无效果。

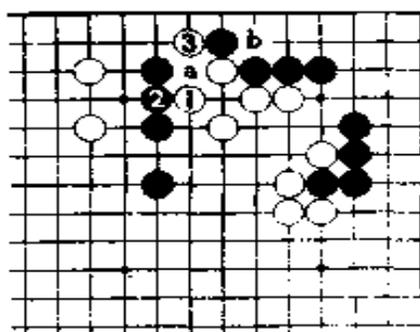


1图

白1改在a位顶，经黑b、白c后，由于黑2位打是先手，白反而送子。另，白1下在b位，黑a、白d，被黑c抢吃，也不行，这些是普通常识。

### 2图（白1，强手）

白1的觑，强行打破了以常识判断不可分隔的联络。与黑2交换，在局部上有一点损，但接下来白3扳下，黑a时，白b断可以产生打大劫的手段。

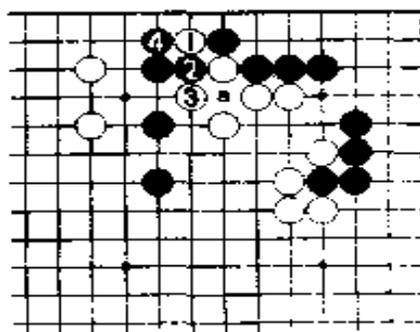


2图

黑2若a位应，白当然在2位冲出，达到分断黑棋的目的。

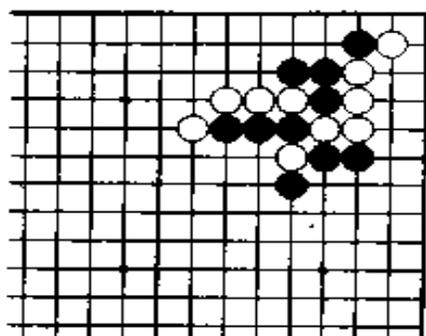
### 3图（送子）

白1立即扳下，黑2时，白虽有3位鼓的切断之形，但被黑4抢吃，明显是送子，黑4还可能在a位提试白应手。



3图

白的正确着法，仅限于前图中白1非常性的一手。



(黑先)  
原图

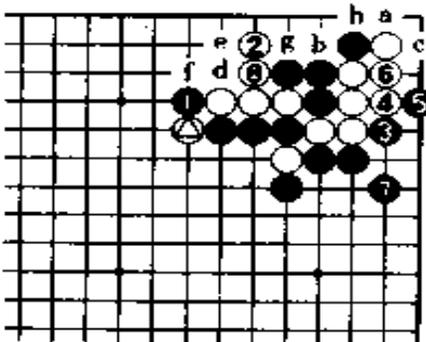
### 以劫材获利

不用说，本身就成立的手段作为劫材来下，其严厉程度将会增加。

#### 1图（断得过急）

黑1的断，是有力手段，但现在立即下，白2跳后，黑上边四子将十分危险。黑3以下弃子，随着黑a、白b、黑c的劫，但被白8补后，中央白⊕的断将大放光彩。

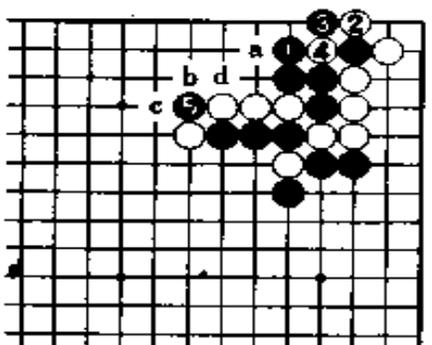
黑3若8位吃，白d、黑e、白f、黑g时白h打，黑不可战。



1图

#### 2图（黑1、5，次序）

黑先于1位构形，白2、黑3做好打劫之势后，再将5位断作为劫材使用。白a的跳，由于黑提劫基本上是先手，已经没时间下了。结果变成黑在引诱白走白b、黑c、白d的变化，黑通过自然的次序设法强化黑外势。

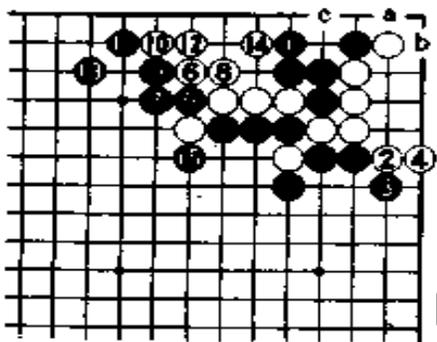


2图

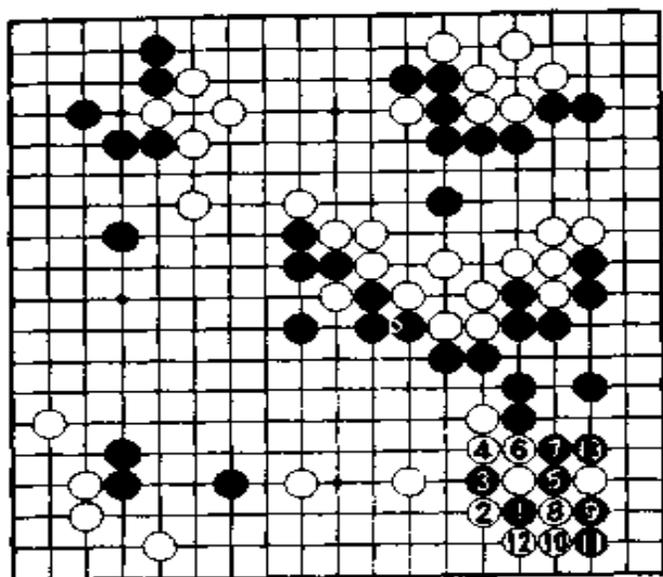
#### 3图（取外势）

白如以2、4先补强角上，黑5断的严厉程度将倍增。黑15既可舍弃角上几子取外势，也可有力地于a位扳，白b、黑c以劫抗争。

总之，一旦黑棋在1位做好以打劫威胁白棋的准备，就早晚要下黑5的断。

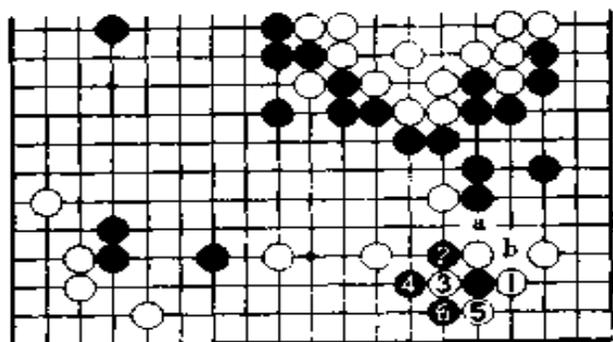


3图

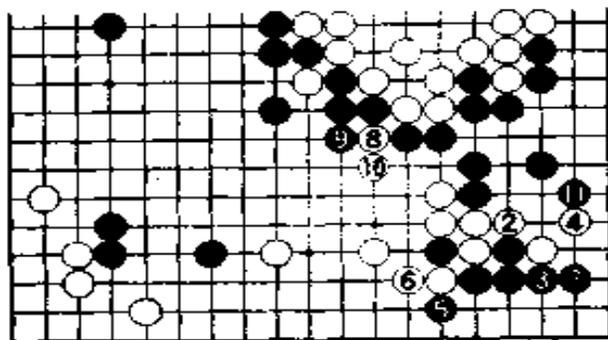


【参考谱34】

第18期王座战 白 坂田荣男  
第2局 黑 藤泽秀行



参考图1



参考图2

劫材有利

厚实的着法意味着劫材有利，劫材有利就能确保劫胜或以劫威胁对手后退。

【参考谱34】

黑1的靠是急所，白若2位应，黑3扭断是手筋。白2若在3位应，黑8位长轻易做活。中央黑棋的厚味发挥了作用。

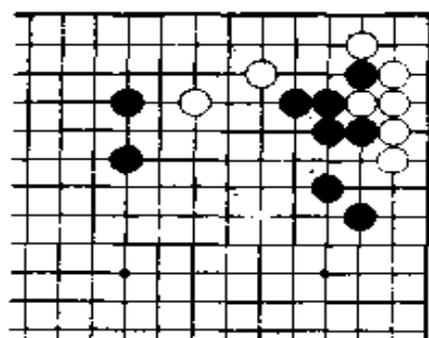
参考图1（做劫形）

白若1位挡，黑2上扳后，4、6寸步不让。白3若a位长，由于劫材有利，黑下4位，始终做劫形威胁逼白棋。

白1下在b位，黑仍在2位扳。

参考图2（厚味优先于实地）

参考谱黑7如在本图1位粘，角上大活。但是，白8一断，攻守之势逆转。目前在左下尚有未安定的黑棋，黑对于厚味应比实地优先考虑。



(黑先)  
原图

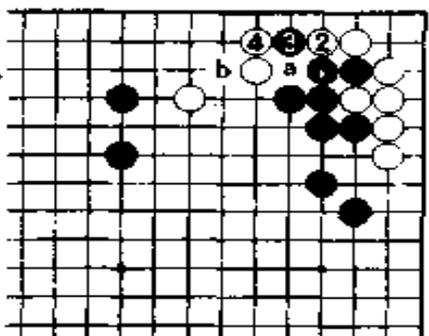
### 打赢实现大目标

有些时候，一个普通的劫反倒能比一个妙手获得更多的利益。

#### 1图（联络）

黑在1位粘，白2、4取得联络。白在4位立，是因为讨厌在a位断后将来黑有b顶的味道。白2在3位渡是一形。

黑1在3位跳，可形成白a、黑1、白2、黑b，但现在立即下，被白4位抢吃，黑毫无益处。

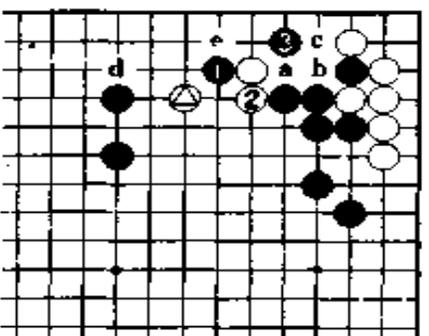


1图

#### 2图（虽是手筋）

黑先1位靠定形，白2应，黑3跳下可切断白棋。但是，在此形中，白有d位托的手段，暗含白a、黑b、白c的反击。黑1时，白还可a位渡，黑2、白c弃掉一子，黑也不好。

如果白⊙是块很大的棋，黑1倒是很有力的手筋。

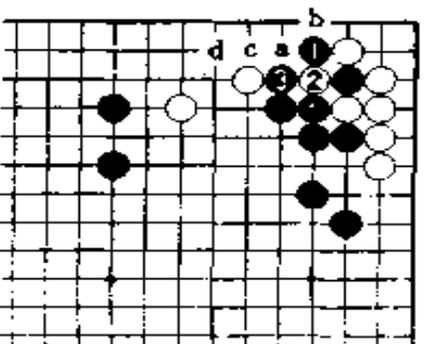


2图

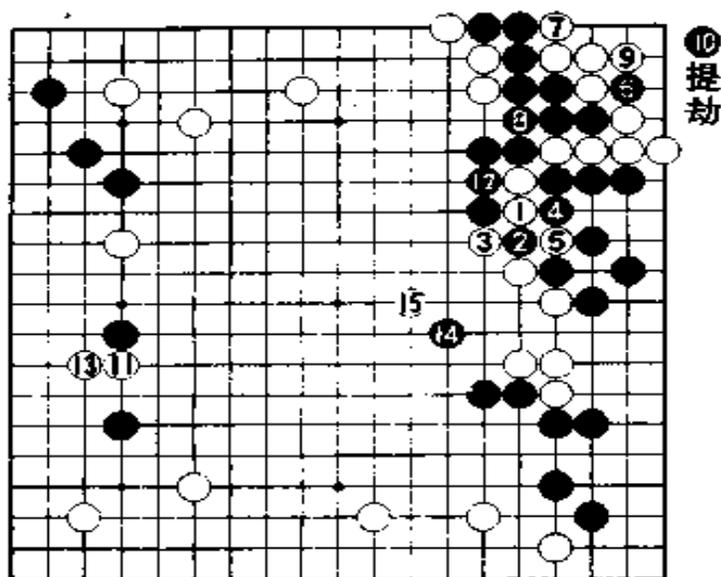
#### 3图（黑1，手筋）

黑1挡，诱白2提，然后于3位做劫好。对白a的断，黑b先立一着相当重要，如果急于提劫，有被黑b位渡过的可能。

黑1下在3位，以后白a、黑c虽也是一种手段，但给了白棋选择1位或d位的机会，黑的下法有疑问。



3图



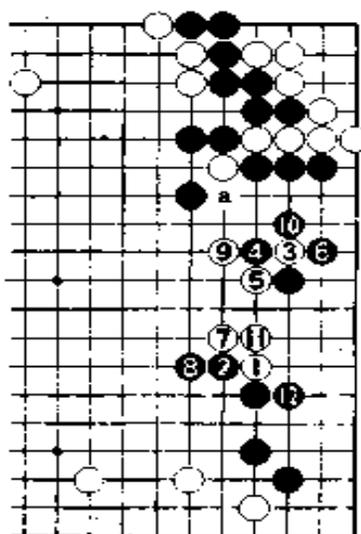
【参考谱85】

第19期本因坊战 白 坂田荣寿  
第1局 黑 高川格

**劫的解消方法**  
解消劫时，诸位也曾为粘好还是提好犯过难吧。其实，除了这两种方法外，还存在一种更富于效率的解消法。

【参考谱85】

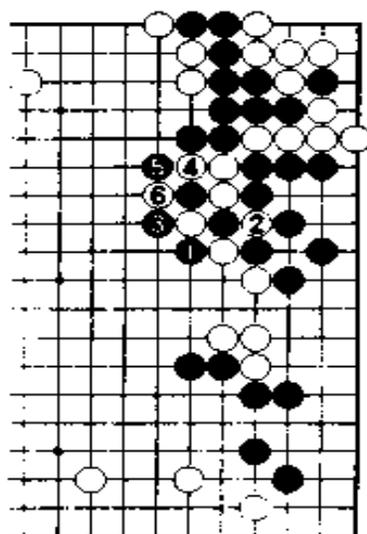
白1长出，黑2、4成劫。对白11的寻劫，黑12提比在5位粘更优。不过，黑14时留有白15纠缠不休的手段，黑也不大舒服。



参考图2

参考图2（形成劫的过程）

这是参考谱中形成打劫的过程。白从1位着手，实际上是以白3靠为最大目的。可以说，这一手既能作为轻灵腾挪的典范，又能作为扩大对方弱点和行棋次序的典范。黑4若5位立，白a的长出直接就成立。



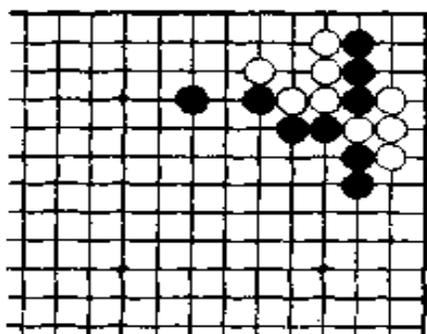
提劫

参考图1

参考图1

（天下劫）

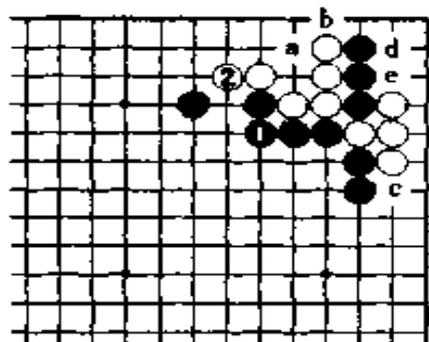
参考谱黑12应在本图1位断，- 瞄着下一手在3位提，如果白2将劫提回来，黑3以下到7位提劫，从此万劫不应。



(黑先)  
原图

### 劫的先手利

先在以后没有机会利用的地方利，给对手留下做劫的味道，这是下棋的常识。由于这不是直接手段，常容易被忽视。利用做劫的味道在外面的先手利有不可小看的好处。

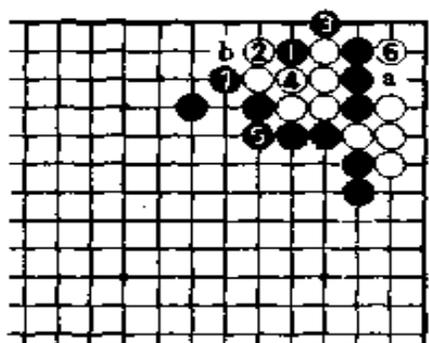


1图

### 1图(无策)

黑1粘，白2长后，黑失去了在白棋内部动作的机会。黑a夹，白b立，毫无味道。

但此形黑c的挡是先手。当白棋觉得右边更比上边重要时，白2就会在d位夹。这时对黑a，白c位吃是要领。

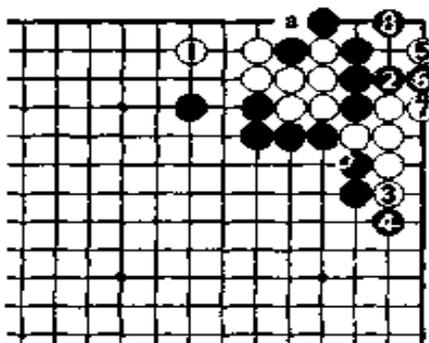


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑应先在1位夹，试白的应手。白若2位应，黑3打、5粘，对白6，黑7挡是暗含做劫味道的先手。

白2如在3位立，黑2位爬，白6、黑4、白a、黑5粘，对白7，黑有b位手段。

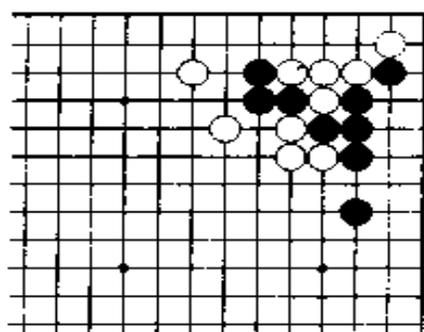


3图

### 3图(直接成为手段)

前图白6在本图1位顽抗，无理。黑2挡直接成为杀白手段。白5、7是对杀中常用手筋，但黑8虎后，劫不可免。

另，白1若在a位提，黑3挡是先手，黑的先手利绝不会一无所获。



(黑先)  
原图

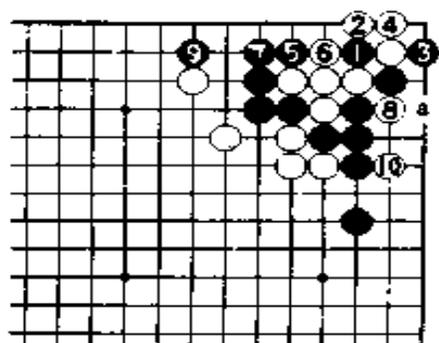
### 保留做劫手段

即使可以做劫，也不一定非要马上开劫不可。有时，如果对方解消劫的着手仅是对外部毫无影响的缓手，从侧面瞄着劫行棋反而更具有效果。

### 1图（解消的好手）

黑1断虽是常用手筋，但白2、4可确保平安反使黑失去行棋步调。白2若6位打，黑有4位做劫手段。白4若6位提，黑下4位还是劫。

黑5、7利后，9位靠，期待在a位做劫，可白10一靠，劫味全消。

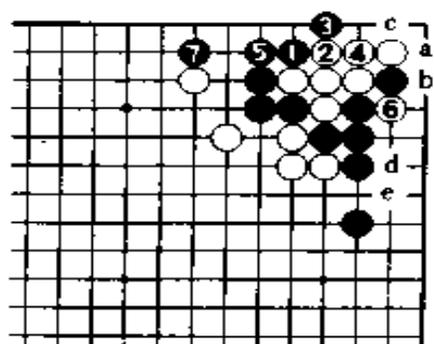


1图

### 2图（黑7，沉着）

黑平凡地1、3打，然后于5位粘，强制白6吃。此后，还留有黑a、白b、黑c打劫的味道，故白要在b位花一手棋补净，白在d位靠，黑c挡，仍然留有黑a的手段。

与前图相比，黑明显有一手棋之差。

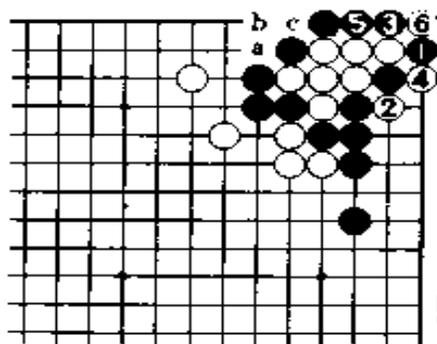


2图

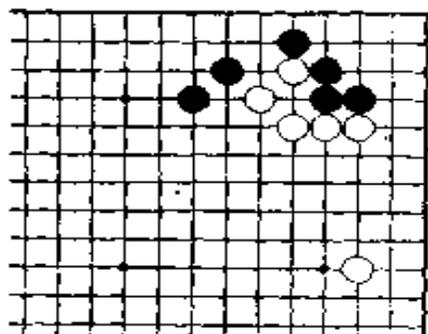
### 3图（过于着急）

前图黑5可以在1位扳，白2位应时，黑3、5立即开劫。不过，白大概会万劫不应而在a位消劫，故黑棋不必这样拼命。

白2在a位断，准备黑b、白c打劫也可行。黑1过于着急了。



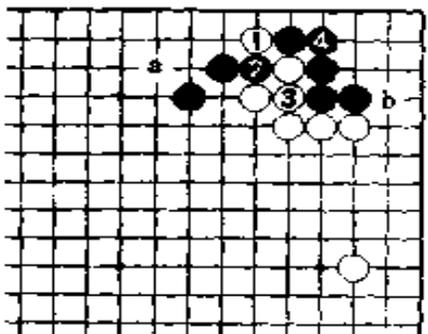
3图



(白先)  
原图

### 含蓄味道的先手利

一着小小的先手利，却可能对胜负产生极大影响。在下子时必须准备应付对方的反扑。



1图

### 1图（巩固）

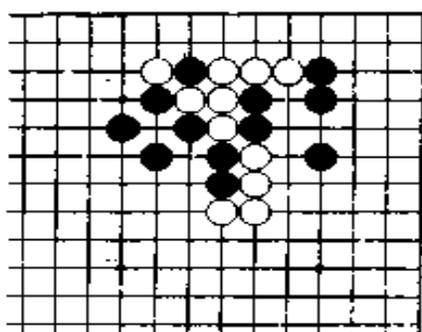
白1扳，黑即便以2、4平易地应，白也不成其为先手利，结果只是巩固了黑棋，使之安心。白a的手段，本来就是可以先手下的。

白1如脱先，黑伺机在b位立，解消余味。



### 2图（白1，手筋）

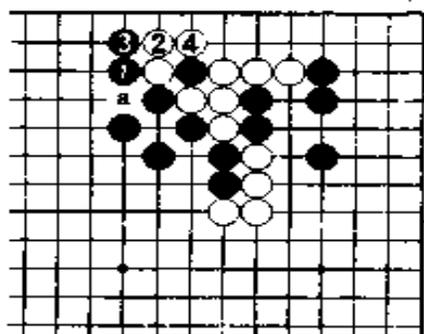
白有1位断试应手的手筋。黑2若退，



(黑先)  
原图

### 兜底打

欲将局面引向打劫，有一个要领就是寻找此时的弹力点。中盘阶段，在一些不起眼的地方常常有隐秘的造劫手段。原图选自《官子谱》。

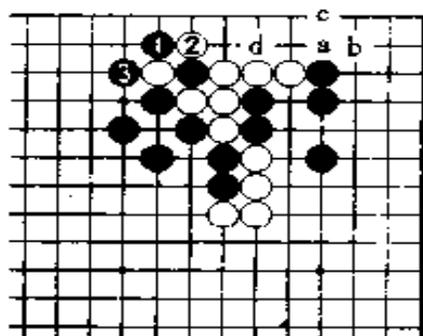


1图

### 1图(活)

黑在1位打，与白在a位做劫比较，相差甚大，似乎是当然之着，但这样被白2、4切实做活，战果不大。

白2如在4位提，黑就可在2位打，将局面引向打劫，因此黑棋这时应考虑一下，是否有先下在这一弹力点的手段。

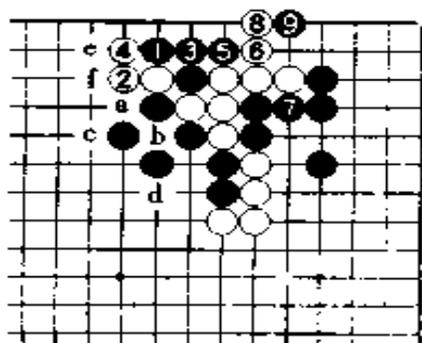


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1兜底打。白若2位应，黑3挡住打，这样不管怎样总算成了劫。

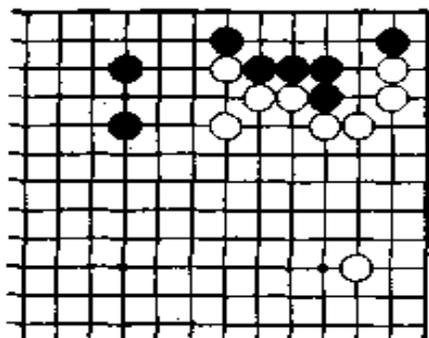
现在有一个问题，就是白求活的本身劫太多，例如以后白a扳，黑b，白c立，黑也不一定有勇气在d位点进。但是，能否发现这一手筋，本身就有很大差异。



3图

### 3图(对杀)

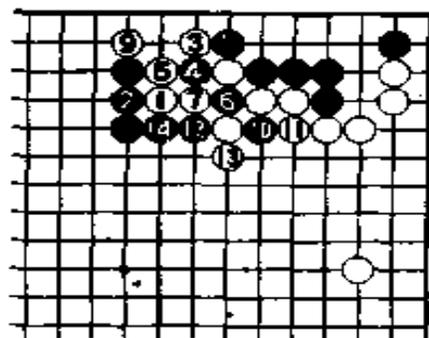
白若以2位长应，黑3粘，对白4、黑5以下一举对杀胜。白4若在5位挡，黑4位爬，即便白a、黑b、白c、黑d，白利后于e位挡，黑也可在f位断，周围双方棋子配置如是现在这种状态，则白崩溃。虽然后来的变化与征子有关，但黑1的价值总是不变。



(白先)  
原图

### 慢人的着手点

同样，在冲击对方的薄味时，如果没有无条件成立的手段，就要考虑打劫的手段。这一形，要设法找到分断左右黑棋、侵入上边的着手点。

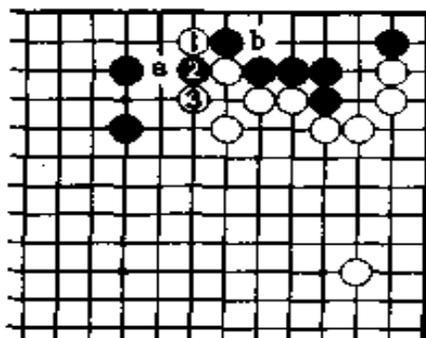


1图  
粘

### 1图 (无效)

白1是普通手段，与黑2交换后，白3靠与白1相关联。对黑4，白5、7是封打的筋，但在此形中周围白棋很弱，结果白不行。

黑2若从安全起见，可以在5位爬。白1并不是什么了不起的手段。

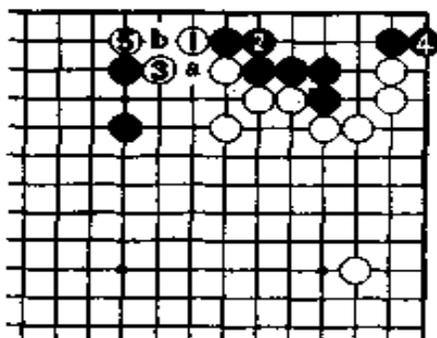


2图

### 2图 (白1、3, 手筋)

白直接于1位扳出，对黑2，白3以做劫威胁。黑提劫和白寻劫后，黑在a位粘时，白就可在b位断。

黑如打不赢此劫，白3后，只能在b位粘，如果这样，黑当初就不该下黑2。

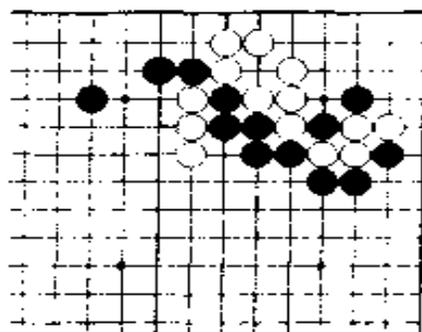


3图

### 3图 (虽做活)

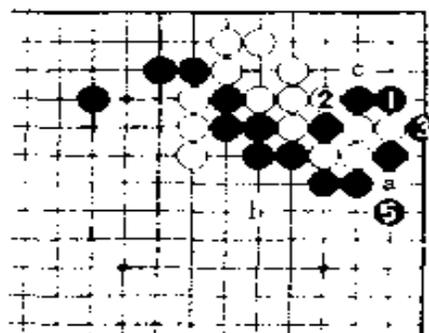
黑2如粘，白3虎恰到好处，让黑4做活，白可转于5位扳。白1若在a位退，与黑1位爬交换，简单地定形，则等于自行放弃了一个获利的机会。

白1在3位靠，黑b渡过，白不好。



### 立即消劫

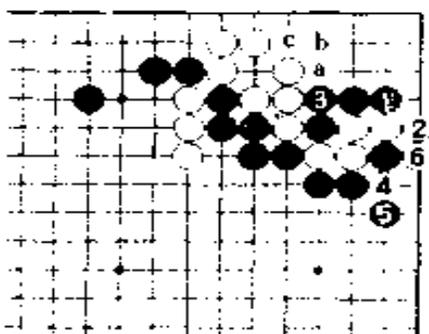
打劫的手筋不是靠劫的形式，而是靠攻防的技巧、巧妙的次序来发生效力。因此，常常有一些手筋，表面上没有打劫，实际上却与劫有关。



### 1图（挡）

黑1位挡的强手十分有力。这一手如在a位粘，白1位补，如在b位护断，白a位断，白实利太大。

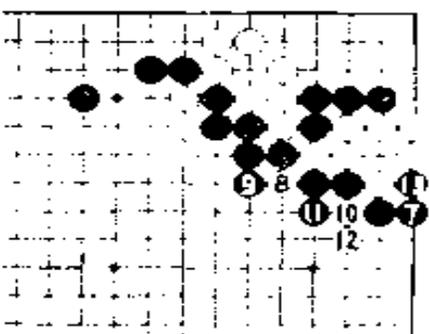
白如2位提子，黑3包打，5虎渡过，以后还有黑c的先手利，是黑充分的两分。白2虽想在3位立，但无理。



### 2图（对杀）

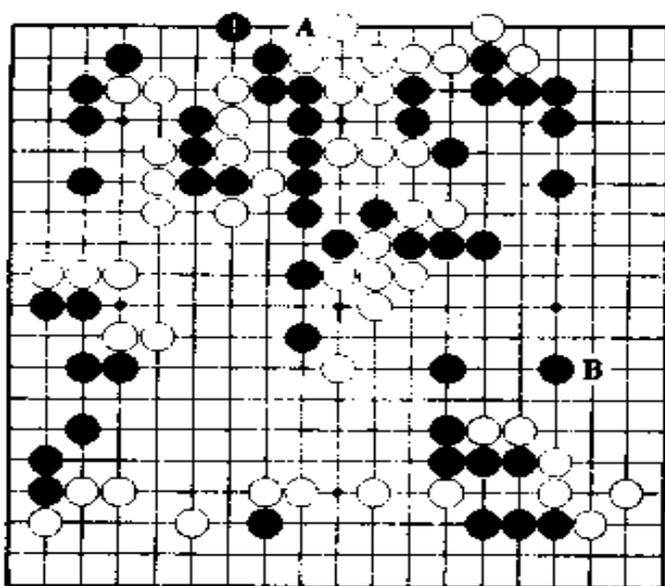
白2如阻渡，黑3粘，则成对杀。白4、6断吃必然。

此后，黑的应手将决定一切。黑棋到处是断点，可是如果补一手，白a紧气则黑气不足。黑b跳，白c应，也毫无作用。



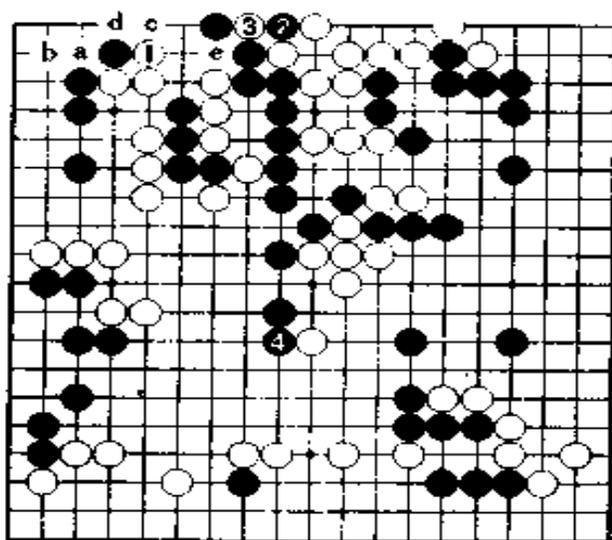
### 3图（黑7，手筋）

置断点于不顾，黑7直接动手杀白。白如8位逃，则黑9、11后于13位打劫，无论以后白下在哪里、如何寻劫，黑棋都准备提劫后消劫。这一来，白棋就很危险了。故当初白只能如1图那样委屈求全。



【参考谱36】

第2期天元战 白 杉内雅男  
第2局 黑 小林光一



参考图

立即行动

当以打劫手段威胁对方而对方置之不顾，反而在别处行棋以图改变这个劫的价值时，自己要有立即开劫的气魄。

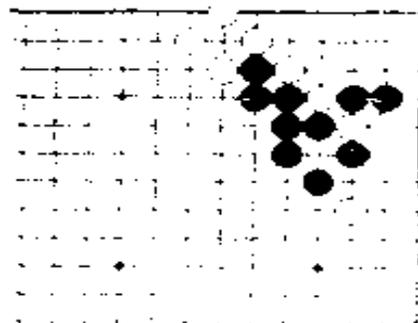
【参考谱36】

黑1尖，一面确保渡过，一面瞄着a位的扑。白如在a位守，黑则b位补巩固右边，如此实空对比黑占压倒优势。白到此只好投了。

参考图（强行抵抗）

白的最强抵抗手段是1位的冲，但是黑2立即做劫，以后只需在中腹4位一带寻找劫材，即可一举取胜。左上角白a利时，黑b位打，活角不成问题。

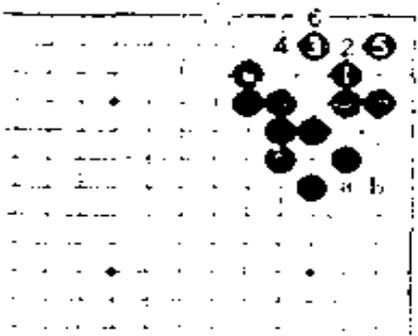
对白1的冲，黑c应则多少有旁生枝节之嫌，被白a、黑d先手利后，此劫价值变大。白如此交换后，转向右边打人，由于此形黑如劫负损失很大，故此劫十分难打。白劫胜后于e位断，是瞄着杀死黑角的先手，如此中腹的情况就大为改变了。



(黑先)  
原图

### 勿打损劫

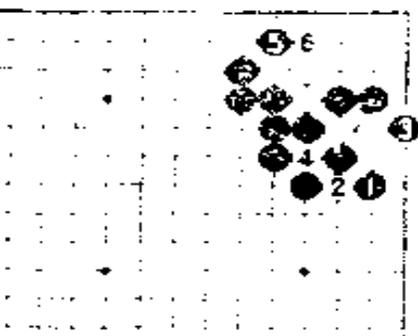
开劫时，当然要准备好劫材，但如果准备的劫材是损劫，那么通过打劫而获得的好处的价值就会减小。



1图

### 1图（全军覆灭）

被白⑤提子后，黑外侧的厚味也多少显得不如白棋。黑即使在角上做活，被白a位补后，黑恶，而且此时黑角上还是无法做活之形，所以黑怎么也得在b位扳出。黑在此之前，先下黑1以下虽先手利，可又消掉了劫材，很苦。

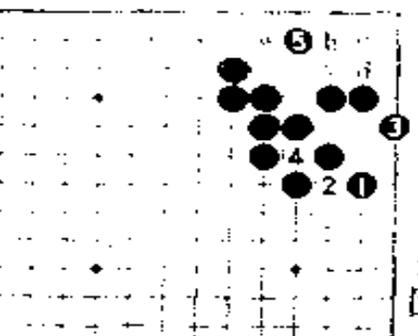


2图  
提劫

### 2图（损劫）

黑1扳出，立即开劫。对白4的提劫，黑有5位一个劫，在局部上黑可打赢此劫。白6如粘劫，黑6位吃住白子，充分。

但是，黑5、白6的交换，明显黑损。看来在寻劫材方面还要下点功夫。

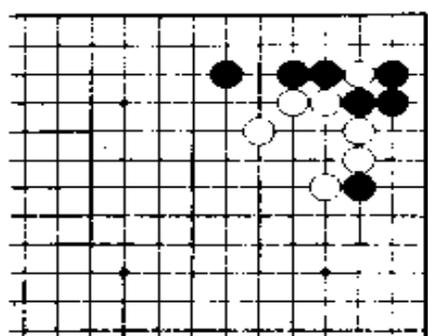


3图

### 3图（黑5，手筋）

黑只能在5位靠寻劫材。白若a位粘，留有黑劫胜后b位退的很大官子，与前图相差甚大。

对黑5，白如c位冲，黑d拐又是一个劫材，接着白若b位曲，黑e挡又是一个劫材，这样的劫争黑十分轻松。



(白先)  
原图

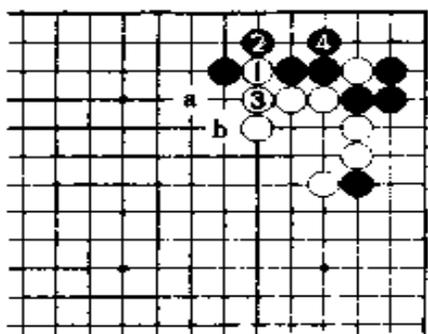
### 敲打

利用劫的弹力，有时能在意想不到的地方产生出先手利。

### 1图（定形过头）

白1、3定形，损。这等于自行削弱了白a的威力。

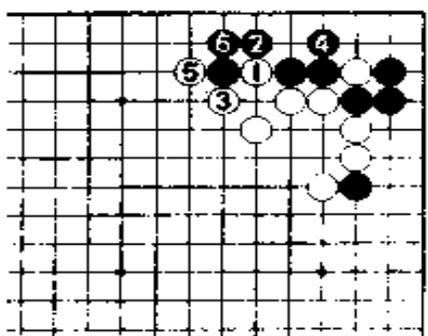
白如果在此脱先，黑虽有3位挤或b位靠的手段，但总要为此费一手棋，白到时作战即可。白1、3解消了自己可能施行的手段，实属疑问手。



1图

### 2图（白1、3，手筋）

白棋如果要在下棋，那就是准备好充分劫材后的1、3做劫。黑既打不赢劫，那只好4位补了，接着黑5敲打，让黑6委屈接回，可说战果辉煌。当然，黑4、6都可以提一手劫。

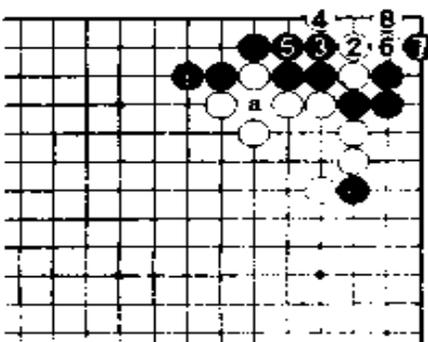


2图

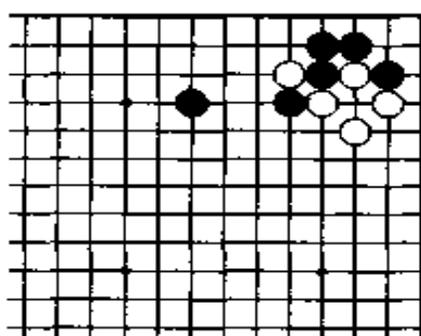
### 3图（黑的负担）

前图黑4如在本图1位长，危险。白2立下后4、6挑起对杀，白8位曲又成了与a位劫无关的角上打劫的局面。

白的这个消遣劫却是黑的大负担。黑3、5已经顾不上在a位提劫了。



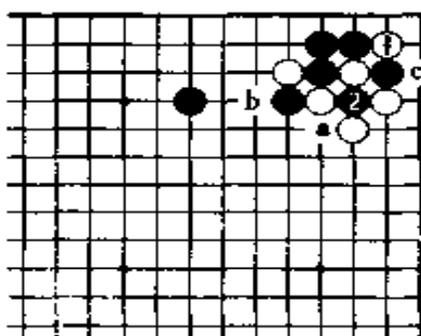
3图



(白先)  
原图

### 积蓄力量

尽管已经形成打劫之形，但也不一定非要打劫。这时还有保护自身弱点，积蓄力量，将打劫看着下一个手段的手筋。

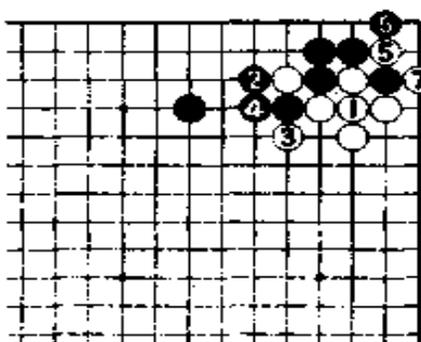


1图

### 1图（匆忙打劫）

白1断，立即开始了打劫，但黑2提劫，又打吃白一子。如果白这子再被提掉，将元气大伤，可一般的劫黑又不肯，白如因此在a位粘，黑亦粘劫，白1之手就简直象闹着玩。

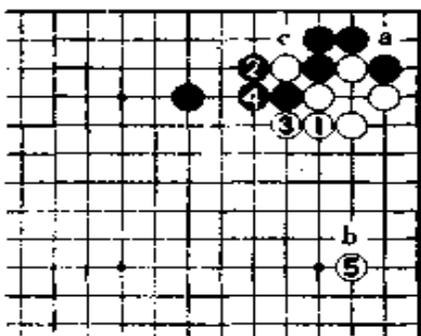
而且白a粘时，黑还有b位长，白提劫，黑c立的抵抗手段。



2图

### 2图（无趣味）

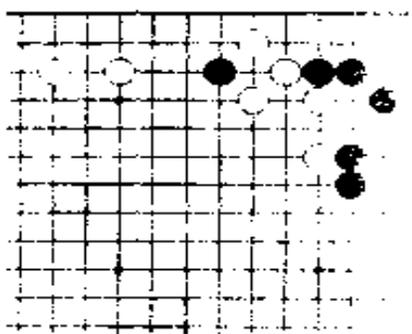
可是白在1位粘劫也是不能满足之形。黑2以下至白7的两分，黑不坏。如果觉得被白3打一下不如意，黑2还可3位长，以后白5、黑6、白7，黑2位仍可抱吃白一子。对黑3位长，白如2位长，黑5位粘可战。



3图

### 3图（白1，手筋）

以打劫为下一手的目标，白先在1位保护自身弱点。黑2如防征子，白3打后于5位拆，将白a作为以后的乐趣。如果不愿被白3打，黑2在4位长，白b位拆。以后白a位断打劫，瞄着白c，这样白实利更大。



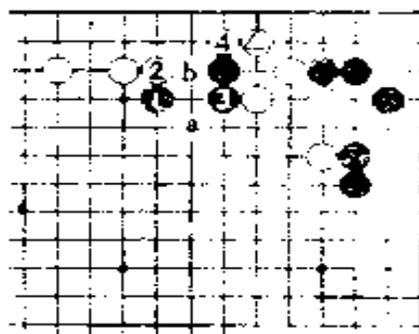
黑先  
原图

### 靠鼓

可以说，做劫是一种在没有纠纷的地方制造出纠纷的手筋。如果劫材有利，就能在一些棋形中闹出事来。

#### 1图（负担）

这是黑④打入、白⑤阻渡后形成的形。接下来黑1、3或黑a位飞向中腹逃出的着法，很少会形成黑充分的局面。如黑1、3逃，白4位渡，如黑a位逃，白b位渡，黑一旦成为攻击对象，大多数场合都结果不利。

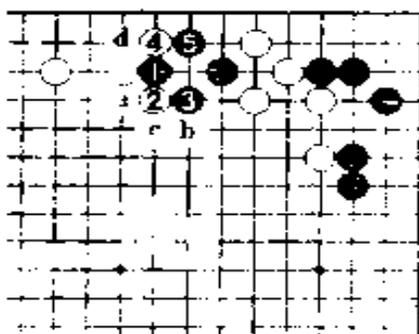


1图

#### 2图（黑1、3，手筋）

黑1靠，白如2位扳，黑3鼓，准备做劫战斗。白2若a位长，黑b位跳出，由于这种形白无恰当的渡过手段，黑不必担心单方面被攻。

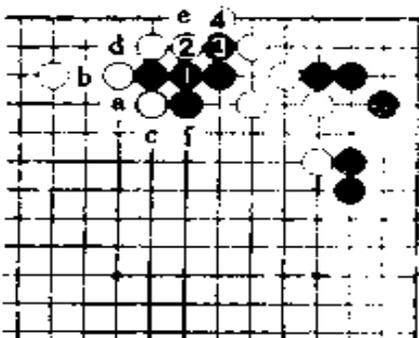
白4如在c位长，黑d位扳，结果仍要打劫。



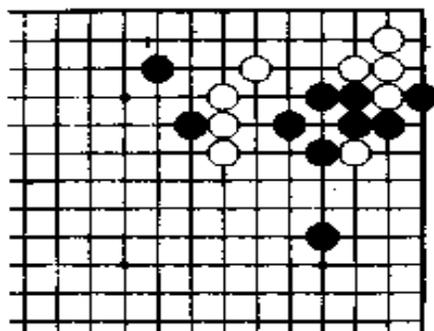
2图

#### 3图（一团）

前图黑5在1位粘，让白低位渡过，看上去黑似无不满。此后能成为黑a、白b、黑c，黑固然充分，可是对黑a，白有c位长的手段，即便黑d、白b、黑c吃住白二子，仍可能被白f拐全歼。黑在f位逃跑，仍是苦战。



3图



(黑先)  
原图

### 手筋的选择

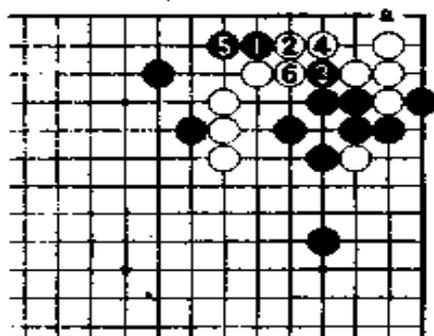
当可用的手段不止一种时，就应仔细盘算一番，到底哪种手筋给对手的打击最大。一旦使用了其中一个，其余的也就随之消失了。

#### 1图（托）

黑1下托，是很显眼的手筋。但是此形白棋已在中央出头，白即便以白2以下至6忍耐，也无法认为黑这一手有多么大的效果。黑a靠做劫的手段，尚希望渺茫。

白2若5位应，黑4位跳就能一举奏效

.....

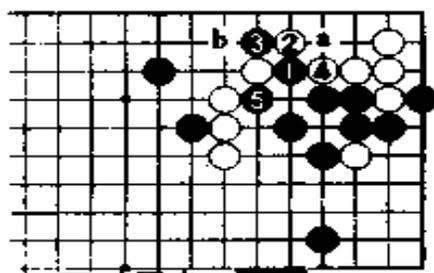


1图

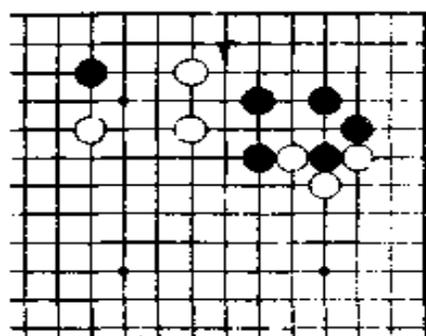
#### 2图（黑3、5，手筋）

只要黑有足够的劫材，1、3就是最强硬的手段。对白2的渡，黑3扭断。白4打，黑5强行做劫。

白4如a位退，黑亦b位退，中央白棋成为无根草。白4的抵抗手段全凭劫材决



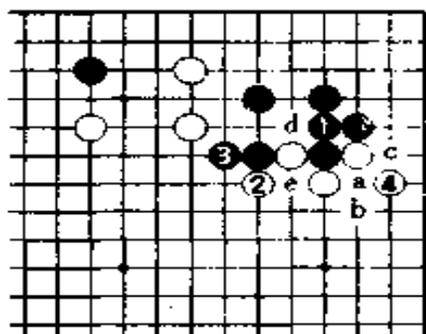
2图



(黑先)  
原图

### 瞄着下手提劫

当提劫对方影响不大，或者无法马上提劫时，有一种手筋可以增强下一手提劫的威力。下这种手筋又常常是兼顾寻劫。

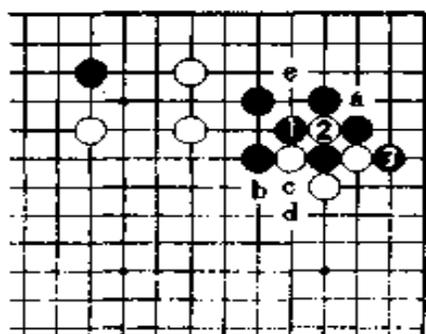


1图

### 1图（舒畅）

对白棋的打，黑若在1位粘，则是按白的意图行棋。白2扳后4位虎，成为舒畅的棋形。

黑3若a位断，以后白b、黑c提后，被白4位一打，黑反而成凝形。另，黑3若在d位打，白e接，等于在帮助白强化外势。

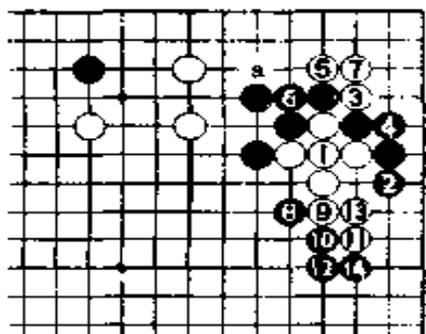


2图

### 2图（黑3，手筋）

黑1暂且做劫应，白2提时，黑3扳。如果怕打劫，黑3在a位粘，则白b扳。又黑如c位打，白粘，黑再于a位粘，但白d补强后，白c的断十分严厉，黑恶。

黑3之手还兼寻劫，下一手无论白下在哪里，黑都可以连提消劫。

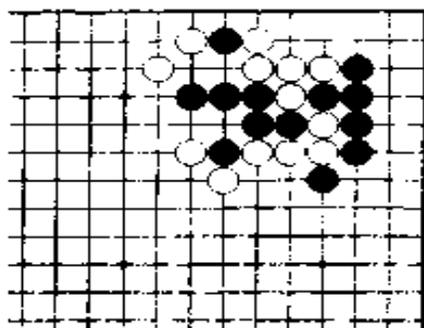


3图

### 3图（一团）

接前图，白欲避免被提劫，只好1位粘，但这样聚成一团并非好形。黑2位长，以后守角或8位飞是见合，充分。

黑2在4位补，白2、黑a也不错。只要白不在2位挡，黑9位鼻顶的强手就成立。



(黑先)  
原图

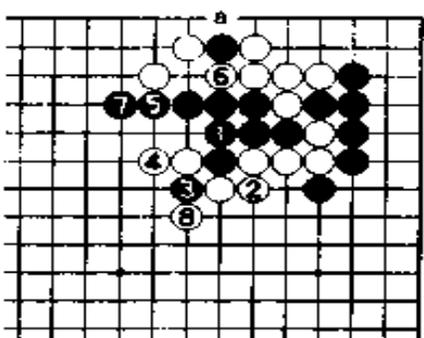
### 无忧劫

有些劫，可以以消遣的心情随便打一打，这叫无忧劫。打这种劫时，只要能破坏对方的棋形，即使不胜劫也能取得不下于胜劫的战果。

#### 1图（大愚形）

黑1粘，毫无道理。面对这种愚形，接下来白无论怎样下都行。即便白2粘，黑3断时，白4长，也是白可战的局面。

黑5如在6位接，白a、黑5后，白7位扳，黑棋全部被吃。

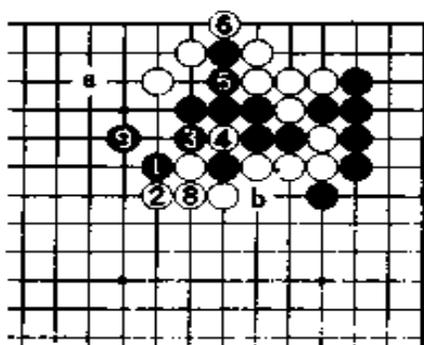


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1靠，试应手。白若2位应，黑3做劫，由于黑有5位的劫材，白8只好粘。

黑9出头后，瞄着a位的攻击手段，同时还留有b位断后打无忧劫的手段，故黑战斗起来十分轻松。黑在上边可找到足够的劫材。

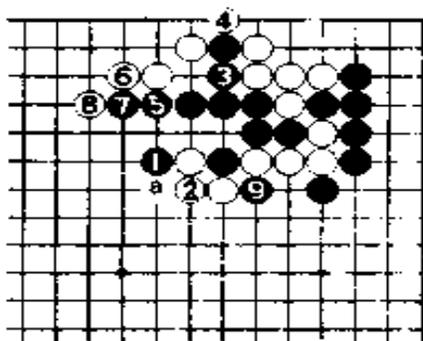


提劫  
2图

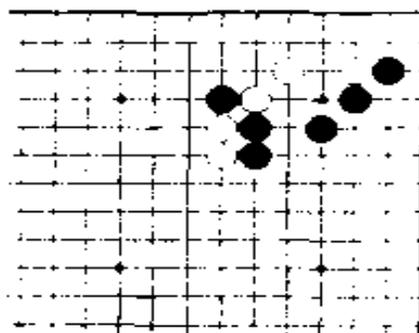
#### 3图（包打）

白若2位粘，黑3先手定形后，首先以5、7确保自身安全。接下来，黑9的包打，说不出该有多么愉快。

如果黑先包打，那么黑1靠时，白必然会在a位扳。试探对方愿意打劫还是被包打，黑1单靠是好手。



3图



(白先)  
原图

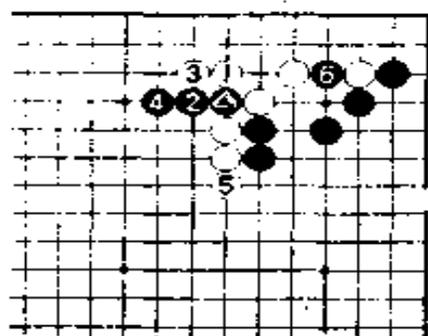
### 弃掉一半

对手要提净劫，需要花费两手棋。如果能够利用这一短暂的时机，巩固自己的外势，那么弃子的效果将会达到十二分。这是一个老定式的变化。

#### 1图（分断）

当初黑⊙的断无理，这一手只能在6位吃一子。但是，白1从下边打，又使这一恶手转变成为好手，到黑6抱吃，黑实利充分，战斗也是旗鼓相当的局面。

白1从下边打，正合黑的意图。这一手应该采取弃角的下法。

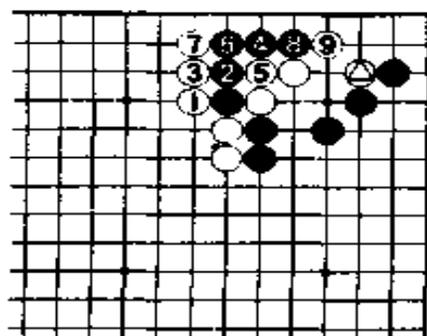


1图

#### 2图（对杀）

对白的1打、3挡，黑4是手筋，白5如在8位挡，黑7位扳，浑身断点的白棋以后难以收拾。

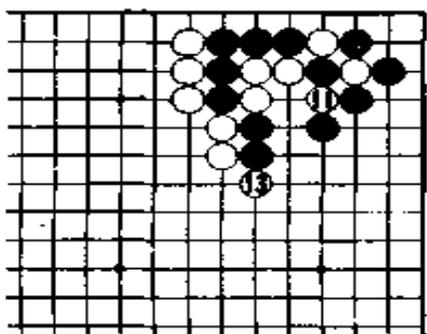
因此，白以5、7定形，然后于0位挡，造成对杀局面。白⊙一子正好可以发挥作用，但此后黑棋也有好手……



2图

#### 3图（白13、手筋）

黑10扑，让白11提后，黑下12，拼死打劫。局部上，白已是穷屈之形，但白棋不理此劫，在外边13位落子，巧妙！黑花费两手棋消劫的期间，白棋可以趁机巩固外势，如果有了劫材，还可以打劫。



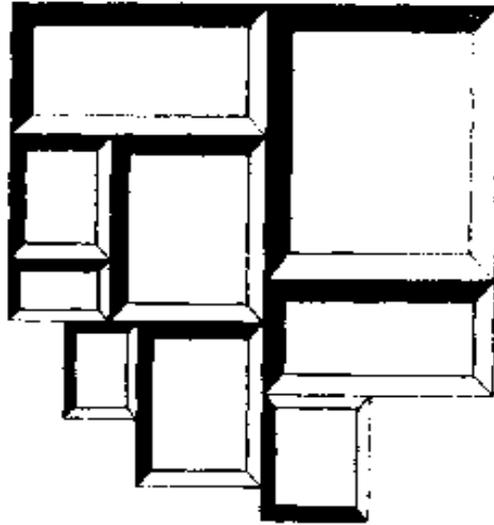
3图

---

第二部

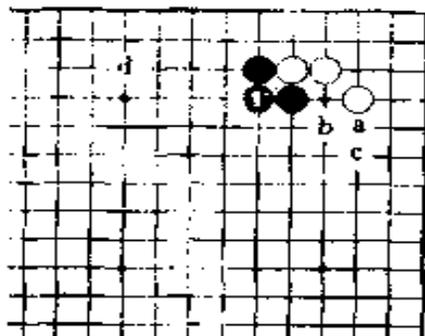
---

防守的手筋



## 护断的手筋

将分离开的棋子联络起来的手段，叫护断。在大多数情况下，联络可以使棋子效率倍增，便于更好地向周围发挥威力。现行的“护断”这个术语有点含义不明确，所以有人将防切断的着手叫“护断，而将防分断的着手叫“联络”。我在这里将两者作为同种手段对待。



1图

另外，边上的联络，自古称为“渡”，它常常需要有复杂的手筋和次序配合。关于渡的手筋，本书将另设一项专题研究。

### 1图（实粘）

黑1牢实地粘上，由于此形没有弱点，不怕对方反击，下一手在d靠封锁的手段十分有力。白如果不愿被封锁，在b位或c位应时，黑在上边d位拆，确立根据。

黑1位的实粘，是基本的护断手法。

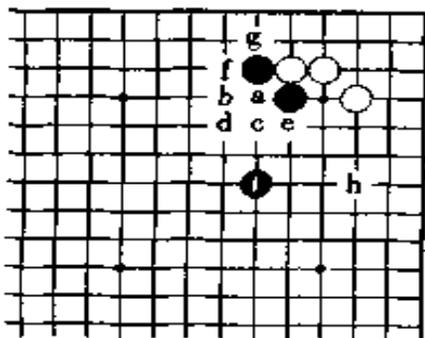
### 2图（虎）

黑1位的虎，是一种多少可以使其在上边更有效率的手段。下一手瞄着a位的封锁、b位的压迫，白如在这里补，黑可以在c位比前图多拆一路。

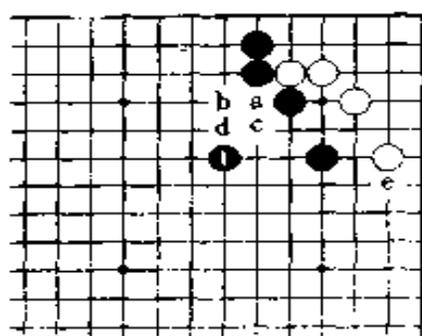
但是，此形白有d觑的先手利，还有e打入瞄着f渡的手段。有一长，必有一短。

### 3图（大飞护断）

上述两图及本图的大飞护断，一般都认为是此形的定式。对白a的断，黑暗伏有黑b以下至f构筑外势的手段。对白g的扳，黑f位退即可。白如在此脱先，之后选择黑h、白g、黑f加强右边，或黑g、白h加强上边，则是黑棋的权利。



3图

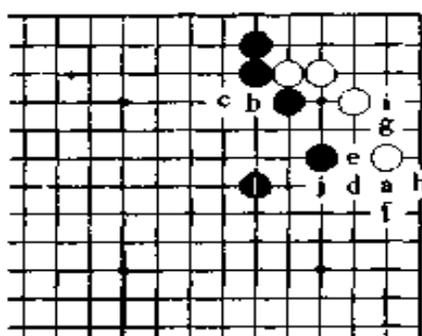


4图

#### 4图（诱断）

下子，一般总希望能尽量向中腹或向外侧发挥效力。黑在1位护断，比在a位断点补更强调外势。白若a位断，黑b、白c、黑d接黑外势更加巩固。

黑在1位之点有了子后，e位靠封锁的手段变得严厉起来。

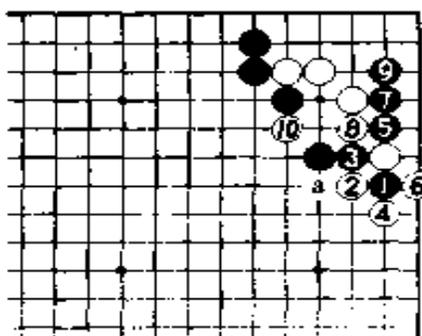


5图

#### 5图（强调靠）

本图黑1护断是比前图更强调a位靠的手法。对白b的断，仍然是黑c打，弃一子。

对黑a，白在d位扳，黑e、白f、黑g、白h、黑i大吃角。对黑a，白大致是白e、黑d后脱先。这时，黑1又位于护j位断的好点上。

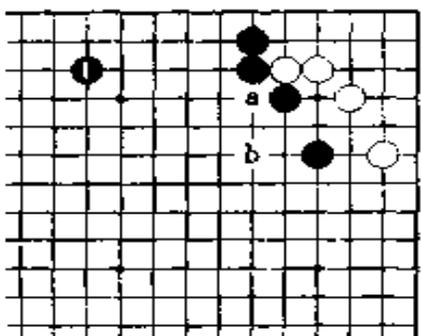


6图

#### 6图（下过分）

黑立即在1位靠，则准备不足。白如征子有利，则2位扳出，先在右边捞点实惠，角上则依靠白10治孤。黑7如在8位接，白7位挡做活，黑不好。

白如征子不利，白2就在3位顶，黑2、白a后，白是充分可战之形。

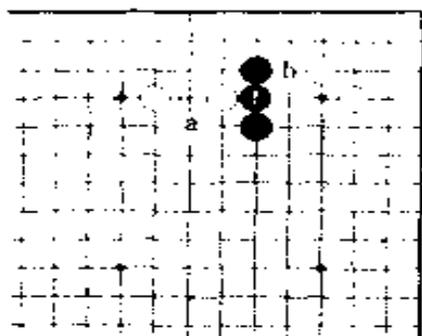


7图

#### 7图（诱入战局）

也有些时候，黑象4图、5图那样筑外势，被白在上边先行，黑空将落后。这时，黑在1位拆，白a断时，黑b做出作战姿态，也十分有趣。

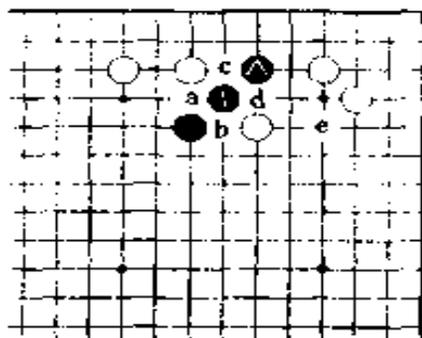
有些场合可以不直接护断点。



8图

### 8图（接成一根棒）

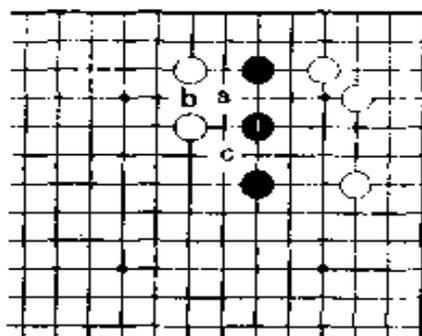
黑1应划归于“联络”。此形是毫无缺陷的联络，瞄着以后的反击。如果认为这种联络整体形重，容易受到攻击，则有必要想想办法。黑1可以在a位反觑，也可以在b位顶，使边上有点做眼的余地。



9图

### 9图（尖连）

黑1的连接薄弱，除非黑▲子有很大用处，否则不宜这样下。因为白棋在a、b、c、d中任何一点都能自由自在地先手利用，白可以因此而越来越厚，黑棋则越来越薄，今后将遭到大规模的攻击。这个形，黑e倒是种手段。

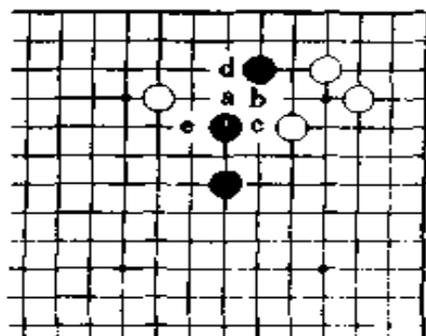


10图

### 10图（跳连）

黑1这种以一间跳联络的手法，是在中腹行棋的基本常识。这一手也有在a位觑，以后白b、黑c这样的联络法，但如此则加强了白棋，自身仍然是薄形。

一间跳，只需防备对方挖，其联络紧密程度仅次于尖。

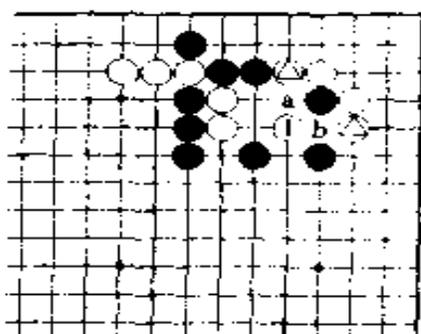


11图

### 11图（小飞）

中央的小飞，作为联络手段弱点较多，当对方棋子在周围接近时，就会出现各种切断方法。

例如黑1，白可以白a、黑b、白c切断。根据情况还有白b、黑a、白d的切断手段。这一形，黑1在e位肩冲更优。

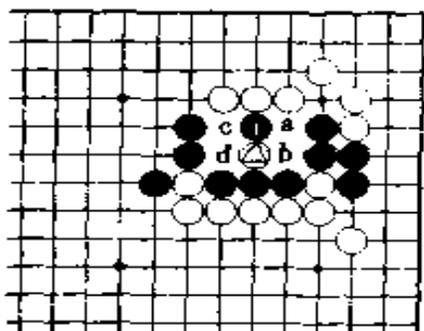


12图

12图（跳连）

以下四题，选自收录在《棋经众妙》中的《续》篇。

白1，一手定乾坤。这手联络了白二子，上边黑三子立时死亡。白不在a位或b位一步步地往前行，而是以与白△的联络为见合，直接飞跃到1位，这就是手筋。

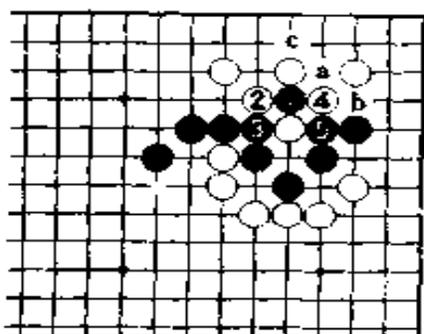


13图

13图（挖）

这也是“左右同形下中间”的手筋。白若a位应，黑b，白若c位应，黑d联络，因此白只能希望在b位打，经黑a、白d、黑c后，先手提黑三子。

对白△分瞄左右切断的手段，黑以1位挖一子两治的手筋针锋相对。

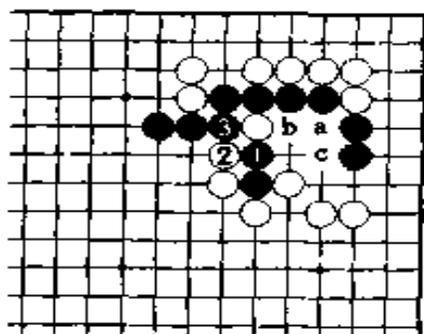


14图

14图（挖）

这也是和前面一样的手筋。黑1挖，白2应，黑3接，白2若4位应，黑5接即可。

此形黑3在4位退，白3断，似乎黑有a位冲的抵抗手段，但接下来白b、黑5、白c黑无法在角上做活，对杀也不能胜。

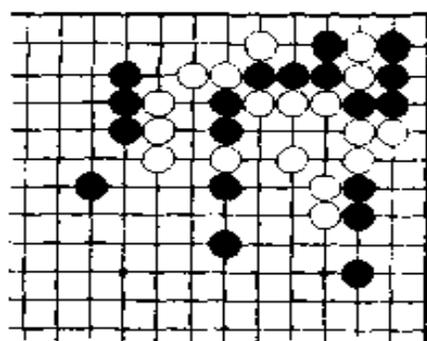


15图

15图（弃子）

和13、14图是同一类型。黑除了在1位长出被打吃的子以外，没有其他手段联络左右。黑1在3位接，白a断，黑1在b位虎，白3位断。

黑以弃子为牺牲，白2时，黑3，之后白a则黑c、白2若b位应，黑3位接即可。



(黑先)  
原图

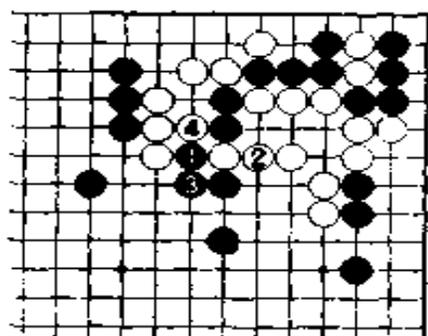
### 嵌

如果靠自身力量无法联络，可以考虑利用对方的弱点。在这个形中，白的弱点就是气紧。

#### 1图（最恶）

挖是一种常见的切断手法，所以在对局中一般总会遇上需要对付挖的时候。

但是，黑1、3这种下法最恶，与其这样下，倒不如在此脱先留作劫材还要好得多。没有成算的手段只能消除余味使对方安下心来。

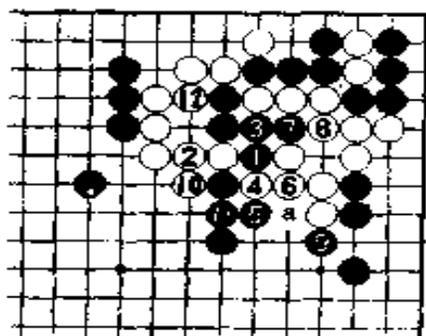


1图

#### 2图（包）

黑1、3做大弃子，然后以5至9包封白棋，这也是黑的一种手段。黑在7位冲一手后，确保了a位的先手利。白在补棋之前，先于10位利一手是次序。

此形黑虽无不满，但如能救出二子则更好。

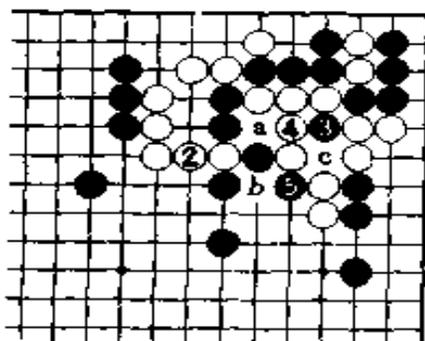


2图

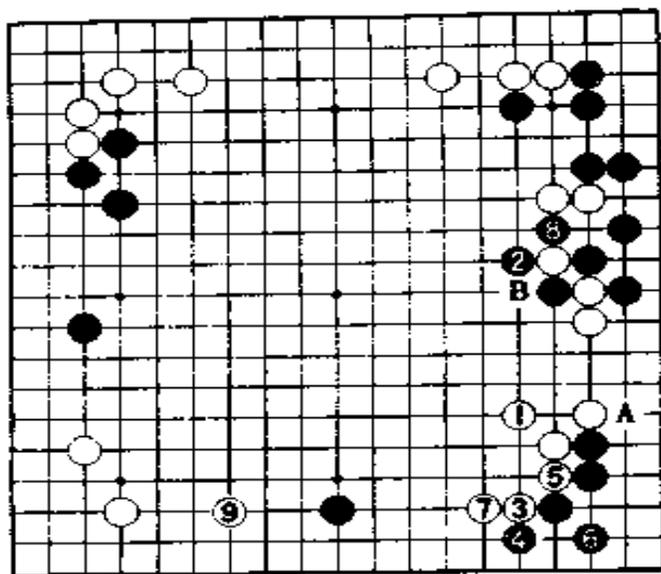
#### 3图（黑3、5，手筋）

黑1后在3位断，是不易发现的手筋。白若4位接，黑5嵌，取得联络。黑如不先交换黑3、白4，直接下黑5，白可在a位打。

白4时，有白b、黑4、白a弃三子联络的手段，但黑1位提后，又产生了c位的断，如此黑充分。



3图



【参考谱1】

第2期专业十杰战 白 高川秀格  
第1局 黑 藤泽秀行

虎

根据周围的情况，护断的方法也可随之而变化。有不少时候，在局部是恶形，可在全局却是最好的形。

【参考谱1】

白1的虎，由于留有黑a的扳，通常是恶手。但在此形中，由于以后b位抱吃和3位靠为见合，因此是此时最佳手。白9转过来开始进攻黑棋。

参考图1

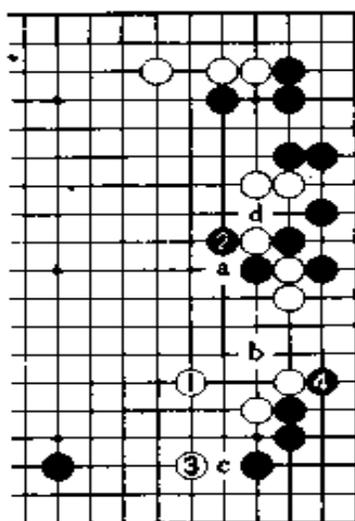
(枷)

黑2如果防守下边，白3打吃起追至17，恰好枷吃住黑棋。白1若在a位粘，就没有这一手段。

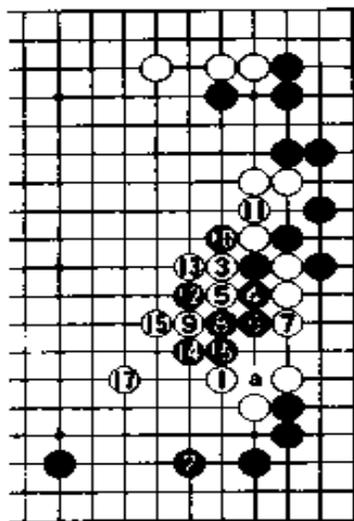
参考图2

(薄)

白如1位护



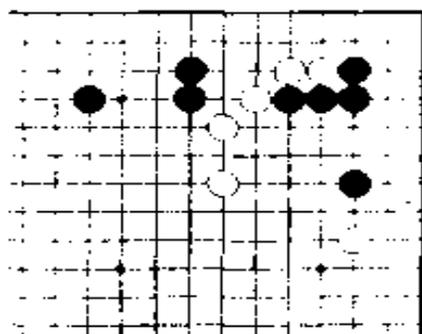
参考图2



参考图1

断，下一手在a位征子很明显。可是黑2位补后，白3跳下味薄，白容易整块受攻。

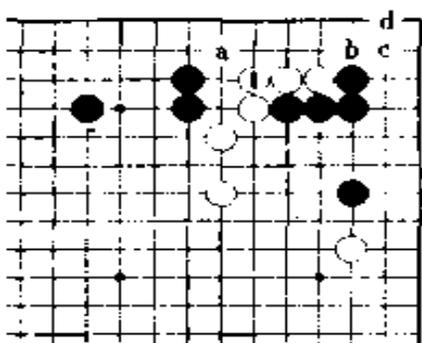
白1若在a位粘，就没有这一手段。



(白先)  
原图

### 0

护断，虽是防御之手，但如果可能，最好能随着反击手段。此形，在左右两边皆能发挥效力的护断之手是什么？

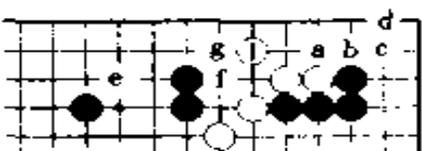


1图

### 1图（愚直）

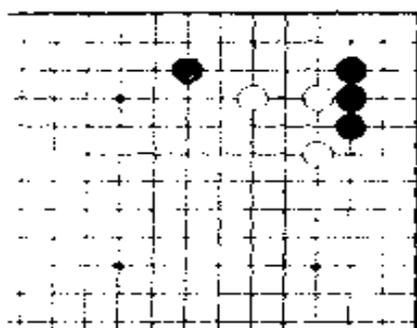
白1确实能兼顾左右。此后白在a位尖，大致是先手做成一眼，另外还有白b黑c、白d连扳做劫的手段，这样白不至立即受攻。

但是，白1对黑棋几乎没有影响，也缺乏反击的手段。这是一种过于平凡的护断法。



### 2图（瞄着漏洞）

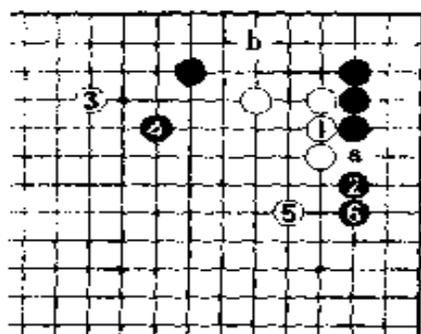
白1的虎，乍看似乎十分潇洒，可是却比前图缺乏眼形，黑a位扳则白边上无一只眼。不过，黑如脱先，白有白b、黑c、



(白先)原图

飞

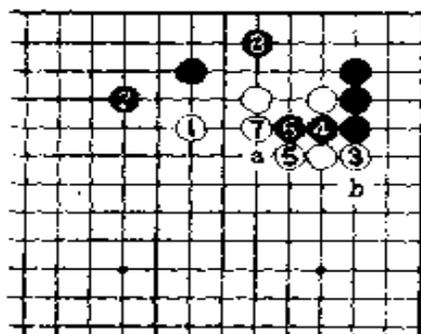
防守，只有在瞄着以后的反击时，才有价值。防守时尽可能将棋子下在最其效率之点，进一步说，能设定两个反击点则最好。



1图

1图（接成棒）

白1紧住黑气粘，坚实，也使以后a位挡的威力增大。不过，此后黑2位守，由于白这一手效力偏重于一边，对上边无后续手。白在3位夹击，黑4位应后，白不能继续攻击。由于还留有黑b的联络，白的攻击无威力。

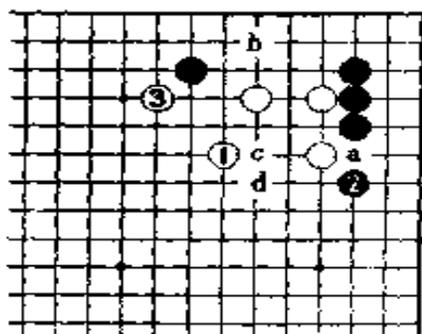


2图

2图（强行挡）

白1镇如是先手，3位挡似乎可下。但是，黑4、6定形后，于8位渡过，白仍留有a位断点，以上边损失为代价，白3的挡到底有多少价值，尚是疑问。

黑2在b位跳，白在上边也无特别好手。

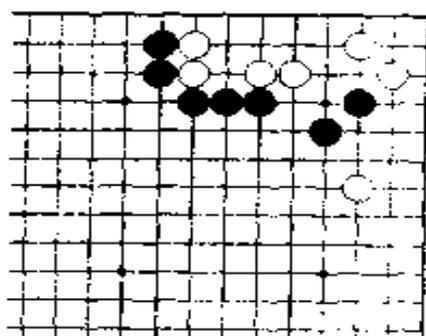


3图

3图（白1，形）

白1以舒畅的形护断，3位肩冲和a位挡为见合，这是既安全又有效的下法。白既然从上方的3位攻击，就不在乎黑b的渡了。

白1在c位或d位补，似乎差不多，但以后3位肩冲的威力就相对弱小了。



(黑先)  
原图

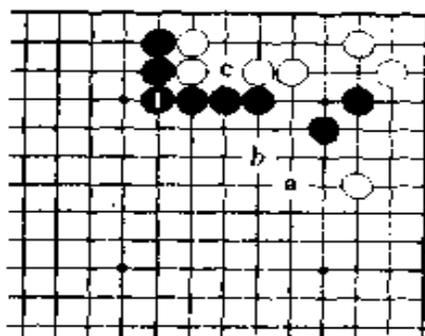
### 飞补

如何护断？在各种护断方法中，这一形的护断乃只此一手。其理由就在于……

### 1图（实粘）

黑1坚实地粘，确实没有后顾之忧。但是，这样有点缺乏效率，如果想象一下白a跳后b位觑之形，则黑棋多少有点凝形之嫌。

白c点还开着口，黑不需要在1位坚定地补。

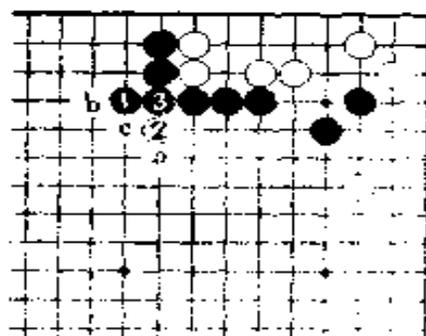


1图

### 2图（虎）

黑1虎，白2位觑。黑2位虎，又要被白1位觑。无论其中哪一种虎，都有白先手利，黑都无法避免形重。

黑1在a、b等处护断，不光形薄，而且还有被白c觑利的痛苦。

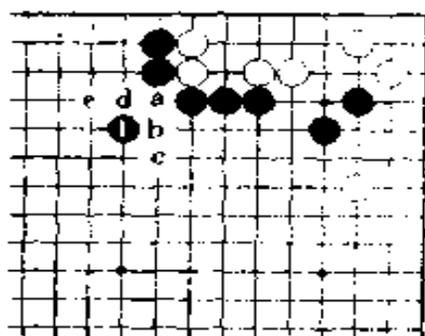


2图

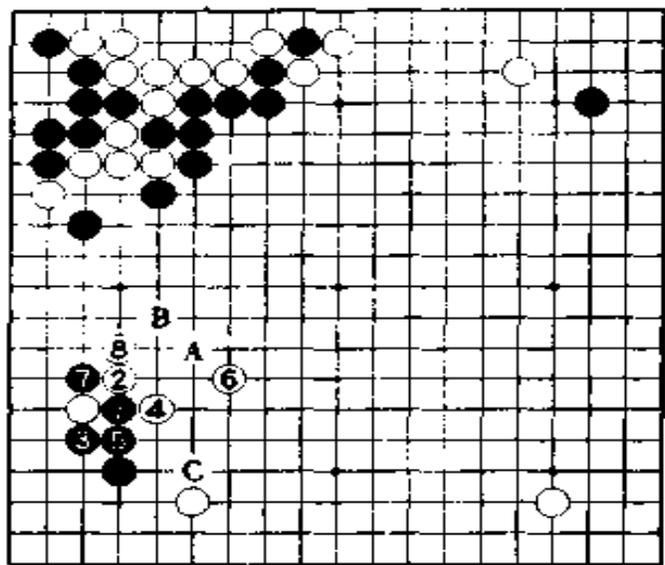
### 3图（黑1，手筋）

黑1的飞，通常被当作定式。对白a，黑准备b位征子，对白b，黑则准备c位扳反击，对这种护断，白棋没有适当的手段。白d，自然是黑e。

这一护断法，其坚实程度与在a位实粘相当，但在中腹的效率却更大。

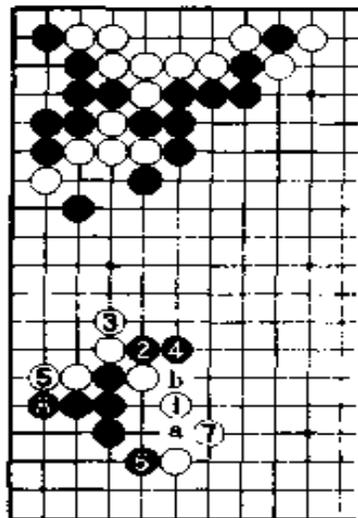


3图

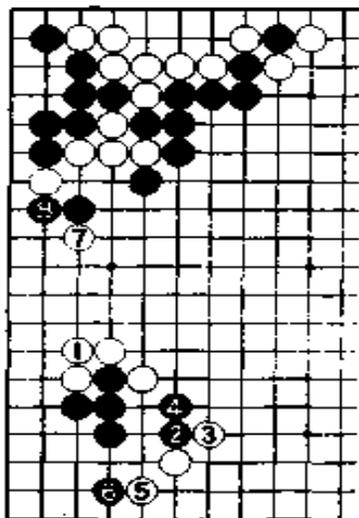


【参考谱2】

第11期十段战 白 藤泽秀行  
手选 黑 加藤正夫



参考图2



参考图1

飞补

在对方势力强大之处，需要进行轻灵的腾挪。应避免危险的战斗，要及早做活或轻快的出头。

【参考谱2】

黑1、3是有目的的着手。白6避开补，是此际轻灵的着法。在a位或b位补，虽也是形，但将被黑c靠冲出。

参考图1

(重的粘)

白1粘，黑2、4出头，白左右两边都可能遭到严厉的攻击。白7靠，黑8应，白没有更有效的先手利。

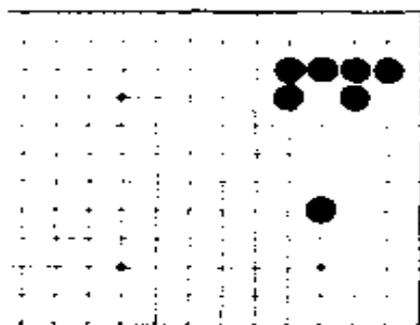
参考图2

(拦腰截断)

白1如做起封锁形，被黑2拦腰

截断，局面进入战斗。如果开战，黑上方厚味的威力很明显将发挥作用。

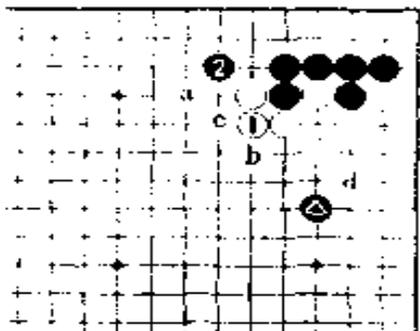
对黑6，白7不得已。如脱先，黑a、白7、黑b打，黑埋伏着突破的手段。



(白先)  
原图

### 飞补

白形是所谓“轻形”。要顺应先前行棋的自然流向，在这里轻灵地先手处理后转向别处，比在此构筑厚形更符合棋理。

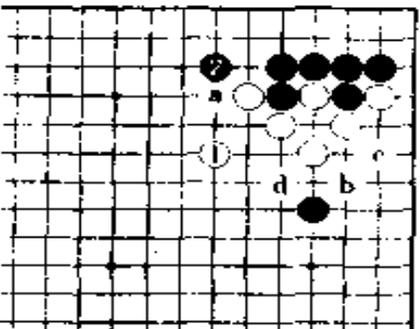


1图

### 1图(实战)

白1粘，是通常的着手，对黑2，将来自在a位肩冲很厚。白若b位虎，感觉子力重复，若c位虎，留有黑b的觑，不舒服。若要坚实地护断，舍白1外无其他着手。

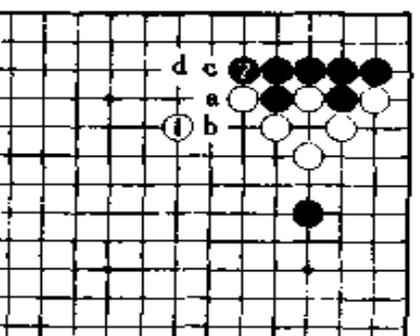
但是，白的这一外势，被黑d尖后，形崩。黑⊙不怕受攻。



2图

### 2图(均衡)

白1的飞，轻灵。但被黑2位跳出，显得这一手过于偏重右边，有失去外势均衡之嫌。以后，不光黑a变得严厉，就是在白侧重的右边，黑b的尖仍然存在。黑b尖后，白c应，黑d再先手利，白十分难受。

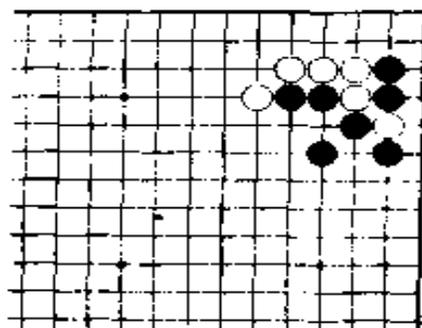


3图

### 3图(白1, 形)

白1是兼顾着上边和右边的飞，较为理想。黑若2位爬，则白脱先，对黑a、白b挡，黑不坏。黑2若c位跳，白即便立即d位靠也成立。

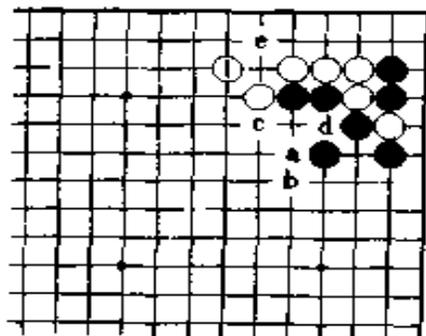
由于白1是兼顾到全局势力的护断方法，并不拘泥于角上数子，故而整块棋形较轻。



(白先)  
原图

**靠**

对于断点，不一定在任何情况下都要护断。有时可以让对方切断，从而谋求更大好处的转换，有时又可以在护断前先手利，通常利用越多好处越大。

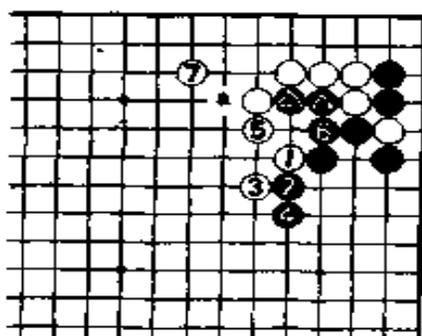


1图

**1图(平凡)**

当然，有时白在1位虎就很充分了。但是这样下的缺点是失去了白a靠的威力，白a、黑b、白c时，黑棋不会在d位粘救回已经变轻的二子。

白1时，黑还有立即在e位觑的手段。

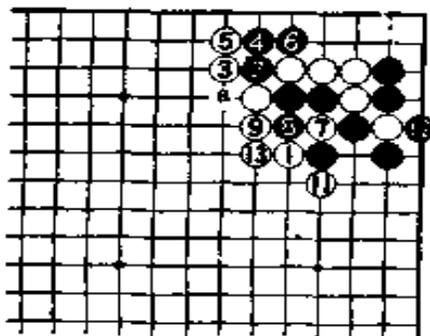


2图

**2图(白1, 手筋)**

白在护断之前，先于1位靠，先手利用到黑6时再以白7补，黑大满足。黑棋因为有断白的手段，不能弃掉二子，只好在2位应，这样到白7止成为必然进行。

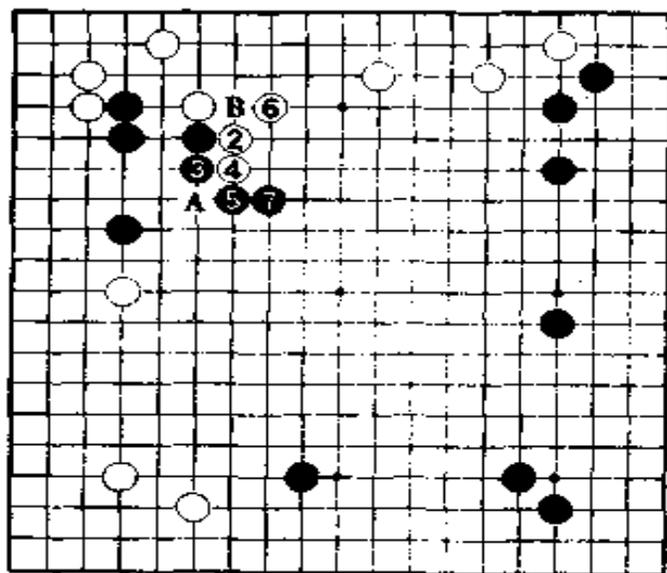
黑2若5位扳出，白a长，断点自然解消。



粘  
3图

**3图(转换)**

黑若不甘心，也有可能2位断。如此白3、5先手利后于7位扑，至13止，形成实利与外势的转换。双方互不相让，结果大致相当。黑6若在9位先手打一下，经白a、黑6、白8，结果仍然差不多。



**【参考谱3】**

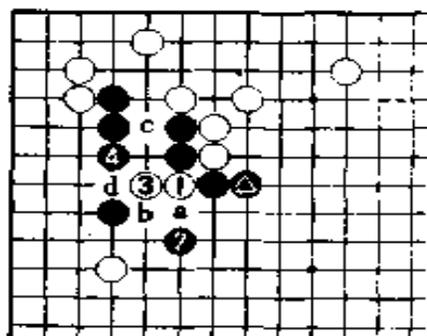
第2期名人战 白 林海峰  
循环赛 黑 加藤正夫

**抛出**

只要不让对方切断的手段成立，护断就收到了实效，不过如果情况发生变化，有时也可以变化对切断的对策。

**【参考谱3】**

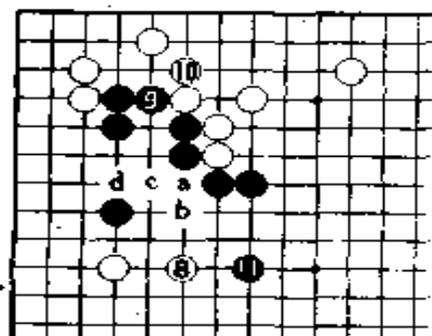
对白4的压，黑5扳起，由于白本身也有b位的断点，现在黑有a位断点并不可怕。白6补时，黑7是一种兼顾发展右边模样的护断法。



参考图1

**参考图1 (枷)**

黑有了△子，对白1的断，黑恰好可以2、4治理。黑2即便在a位打，白3、黑b、白c、黑d弃二子，也平安无事，黑比白毫无味道的吃子要优越得多。当然，白也不会马上在1位断，将作为手段而保留。

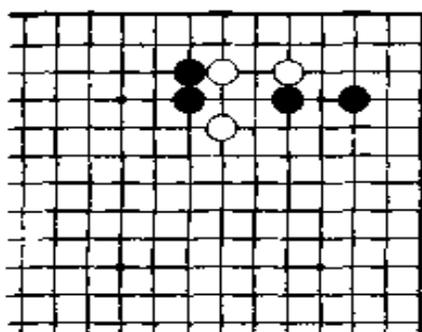


参考图2

**参考图2 (以后的进行)**

接参考谱，白8跳，目的在于妨碍前图黑的治理手段，同时大攻黑棋。黑在11位守之前，先在9位定形，这样对白a就有了黑b、白c、黑d的治理手段。

根据周围情况，攻击手段和治理手段皆会发生变化，这就是实战。



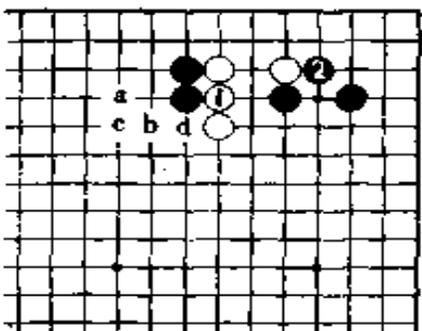
(白先)  
原图

**挖**

对方一觑，自己马上就粘，下棋这样软弱，不可能赢棋。应时时考虑脱先或在粘之前先做点手脚。

**1图（简单的粘）**

白1如粘，被黑2挡下，白这一条棒与其说是厚味，不如说更近乎攻击对象。以后白在a位夹击，黑有b位尖，难以期待好结果，白只好于c位或d位从上方攻击，如此被黑在边角两头得利，白劳而无功。白1太软。

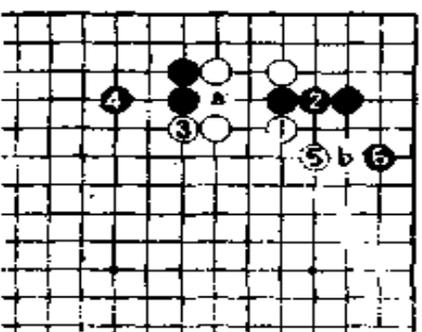


1图

**2图（薄）**

白1靠，也能防范黑的冲，但被黑2接后，白薄味仍然如故。白如回到a位补，令人窝火，故大致将下3、5，这虽比前图效率高些，但相对来说也更薄些，而且显得上下皆不成形。

白5如b位飞，黑5位跨。

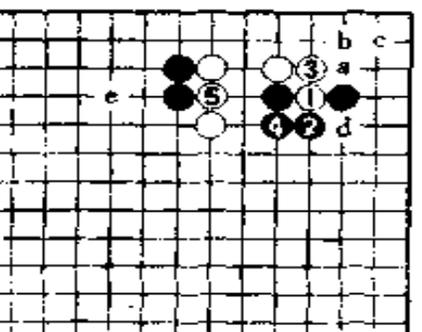


2图

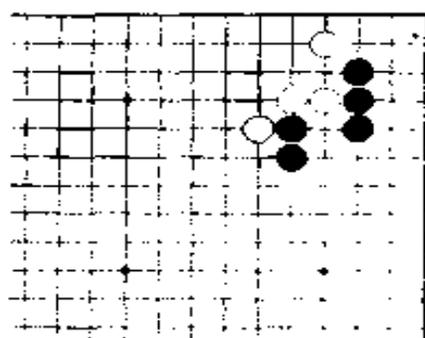
**3图（白1，手筋）**

白1挖，正当时。黑若2、4应，白5粘，如此还保留着进角的权利，是相当之形。此后，黑若a位挡，白瞄着白b、黑c白d的手段在e位攻击，比1图严厉。

黑2若3位打，白2位长，以后无论如何变化白皆可下。



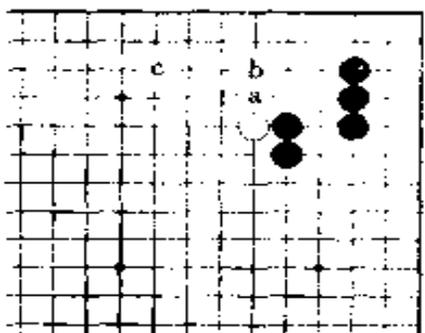
3图



(白先)  
原图

### 避开应

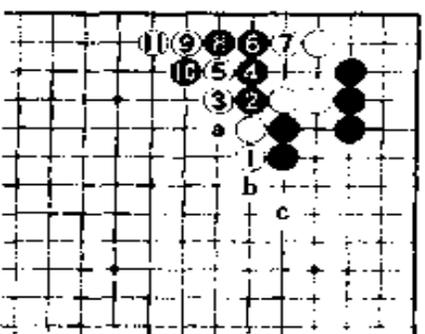
护断方法也因征子关系而改变。请思考白征子有利和征子不利时的护断方法。



1图

### 1图(凡手)

白1的虎虽比在a位或b位补效率高,但仍是单纯的防断,没有动脑子留下余味。这一手固然位于向中腹发展的好位置上,但如被黑c位逼,白根据立即动摇,如果不补,接着黑b位觑,白棋将拥挤成一团。

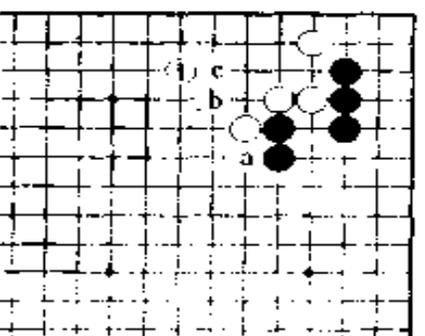


2图

### 2图(征子)

白如征子有利,有1位压的强手。对黑2的断,白3以下至9挡,黑10后a位征子是问题的关键。

如这一征子不成立,黑2只好应扳,以后白3、黑c。白先手防止了断,有效率。

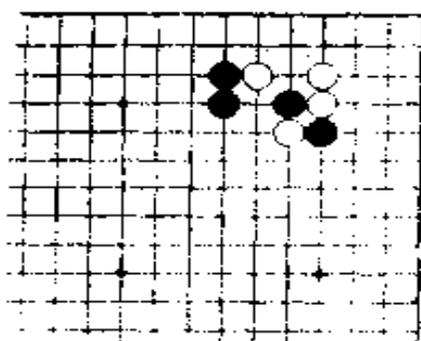


3图

### 3图(白1,形)

如果白征子不利,白1拆在护断的同时巩固根据是形。由于白一开始就在低位构形,以后黑a拐时,白即可脱先。不予黑以扩大外势的好调,乃是白避开应手筋的价值所在。

对黑b,白c应。



(黑先)  
原图

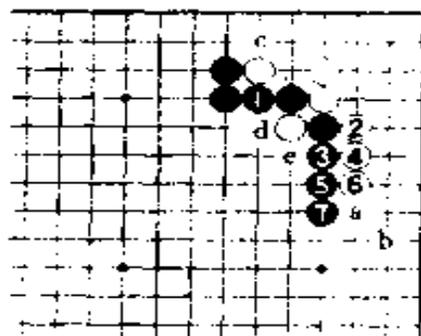
### 包攻护断

当护断之手必须走时，先设法寻求调子，使对方棋子变重后再走，这也是常用手筋。对方如果不按我方意愿行棋，则开花形厚。

#### 1图（接成棒）

黑1接成棒，防止白在这一点点吃子，乃朴素的着手。白2大致打吃占实地，黑则形成中腹势力。黑7后，白将选择a、b、c中一点。

黑1若d位打，白e长，由于留有白1位的断，大恶。白2在3位打，黑2位应，自无理。

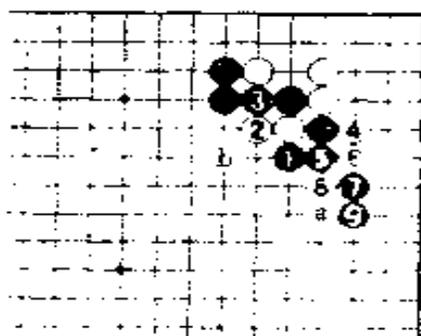


1图

#### 2图（黑1、3、手筋）

黑1从外面打，白2位长，黑3缓调连接。这次白再于4位打时，黑5粘，此形如黑征子有利，黑7挡可战。

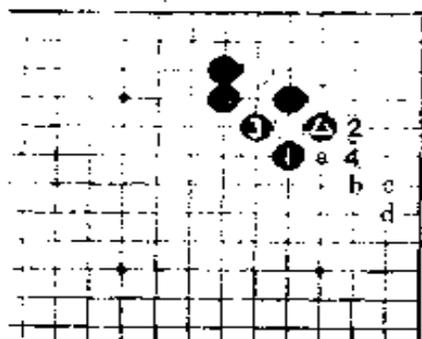
如黑7挡无理，则选择a位跳或b位吃子，不管哪种情况都是比前图厚实的图。



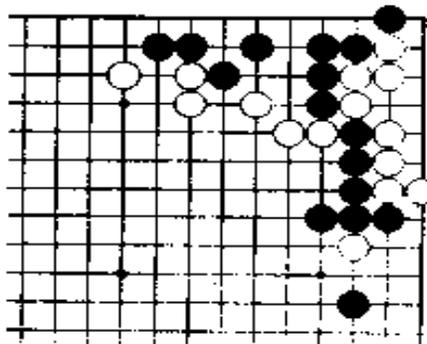
2图

#### 3图（定式）

对黑1的打，白干脆于2位打寻求转换的着法一般认为较好，到白4止，是定式的两分。不过，此形若征子有利，黑3有在a位粘，以后白4、黑b、白c、黑d连扳强行挡下的手段。这是黑1打强化④一子后得到的额外好处。



3图



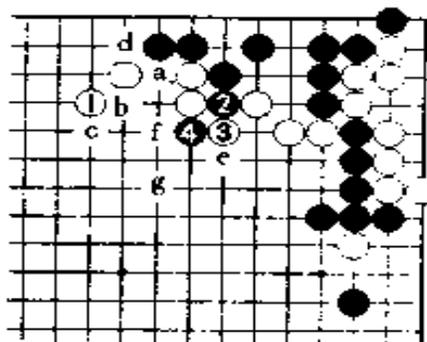
(白先)  
原图

### 护两断

白棋有两个断点，要一手守住两处，急所在何处？这种一手治理两处的手筋，后面还要再讲一次。

### 1图（零碎）

白在1、a、b、c等点防护那边的断点，则黑2、4这边冲断，白仍不免苦战。白1后，上边的黑棋，一旦a位气被紧，白d的挡就成为先手，但是白中央的棋也严重薄弱，白代价过大而所得过小。此后，白e、黑f、白a、黑g的进行可以预想。

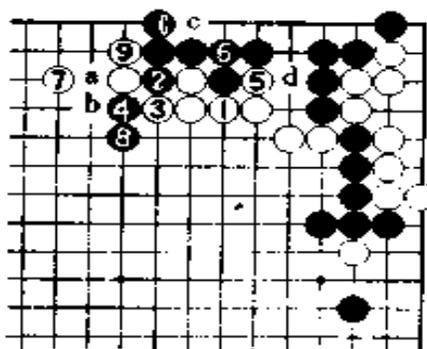


1图

### 2图（大处）

白1从大处补，这样更有抵抗力。黑若2、4冲断，白以7位跳的手筋对抗，由于白9的挡是先手，此图远比前图战斗轻松。

黑8若a位打，白b反击。续卷，黑10如果脱先，白10、黑c、白d则黑死。

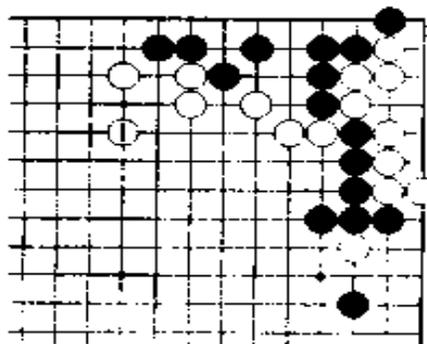


2图

### 3图（白1、形）

白在1位补，一手就防护住了两个断点。这一手尽管看起来很平常，但如看漏，就将被卷入不利的战斗，故它有和妙手相当的价值。

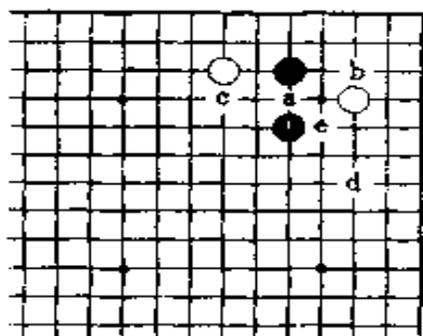
白1位守后，黑棋在附近没有恰当的冲击手段。双方都将在此脱先。



3图

## 出头的手筋

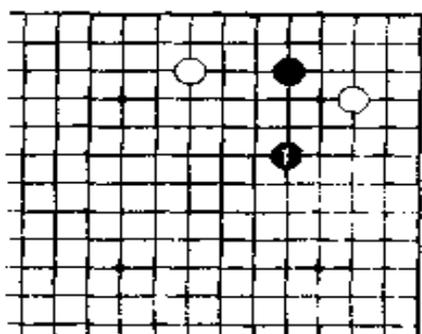
向中央出头的着手，本身并无实利，但它能预防对方的攻击，同时又是夹击、压迫、封锁对方的基础。这种手段一般都十分重要，可常常被忽视，适时恰当的出头之形对以后的战斗极为有利。不过，是出头还是建立根据，或者让对方封锁，自己转向别处，这些仅靠局部判断是不可能正确决策的。尤其要注意有这种情况尽管出了头，但下的却是一些完全无空的棋。



1图

### 1图（一间跳）

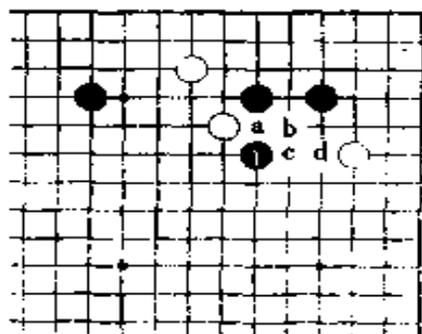
出头的基本手法，首先是一间跳。这种形一方面防止了白a的封锁，一方面还含有左右攻击白棋的手段。当然，作为定式，白1这手还有b至e等多种变化的着法，但当自己被夹击、被夺取根据时，向中央出头一般是上策。



2图

### 2图（二间跳）

与一间跳意义相同，但由于联络间隙更宽一路，故当周围有对方棋子时，须十分慎重。在自己想大步迈出时，或一间跳对对方的影响较小时，可以采用二间跳。三间跳则过于薄弱。

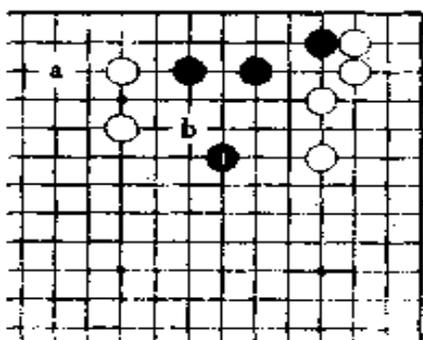


3图

### 3图（肩冲）

在希望阻止对方出头并需抢在对方前面一步时，可以采用黑1这种以肩冲还击肩冲的手法。看上去虽有间隙，但白a冲时，黑b、白c、黑d冲出，黑不用担心。

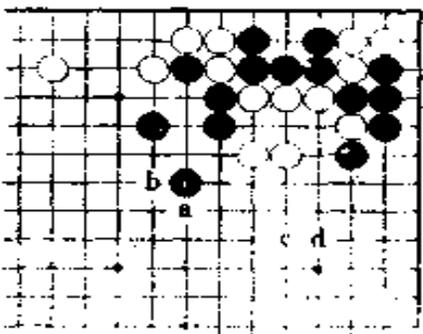
除黑1外，黑d的靠也是有力的手筋。黑c一般不是理想形。



4图

#### 4图（大猴脸）

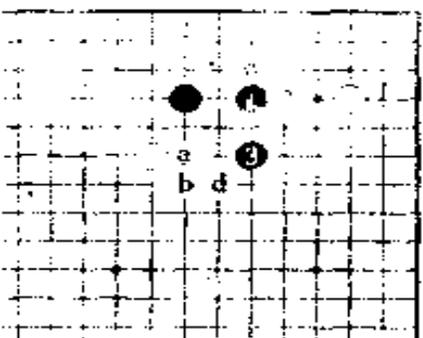
单独的大飞是稍薄之形，但从黑②的拆一飞出的大飞，却是被称做“大猴脸”的好形。所以，即使是单独的大飞，如果是随时可以一间跳补强，那么就不是十分薄弱之形。此形中a点如有黑子，则黑1下在b位是正着。



5图

#### 5图（小猴脸）

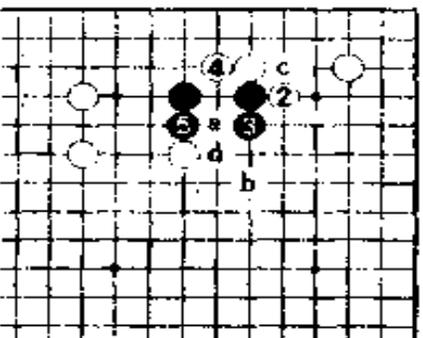
黑1是类似一间跳的小飞出头之形，称做“小猴脸”，有些情况下可看作是凝形的一种，但是这也要根据时间和场合而定论。此形中黑如下a位，白1靠，黑薄。黑如b位跳，对右方白棋压力不大。对黑1，白c、d是出头的筋。



6图

#### 6图（肩冲）

若欲向中央出头，黑1可先下在边上，诱白2应，以寻求3位跳的好调。黑1如急于出头，在a位靠，则只能诱白b位扳挡封头的好调。白2若c位爬，则产生了黑a、白b、黑d连扳的抵抗。

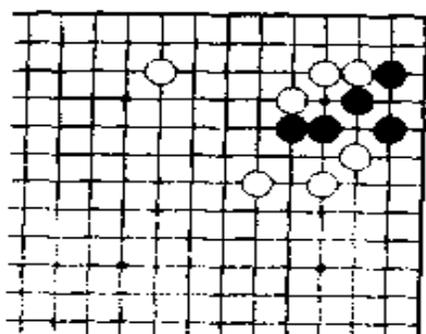


7图

#### 7图（压长）

这是3图中曾提到过的压长的出头手段。黑1若在a位尖，被白b位飞罩，有生死亡之危。

对黑1，白2如c位应，黑借1位之子的支援在d位靠是手筋。另，白2如4位单长，则黑5位顶。



(黑先)  
原图

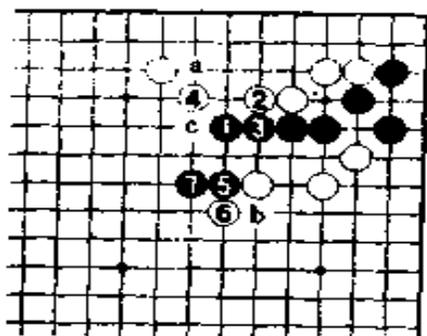
### 靠头

如果自己有种种先手利，可以全部保留而直接先行到最终目的地。手筋的基本原理对于出头的场合也是适用的。

### 1图（只顾出头）

由于黑1的跳是先手，让白4应后，黑可毫不费力地以5、7出头。白4若脱先，黑a位靠。

但是，此形白上边十分坚固，以后白即便b位粘也留有白c破坏黑棋形的手段，黑稍不满。

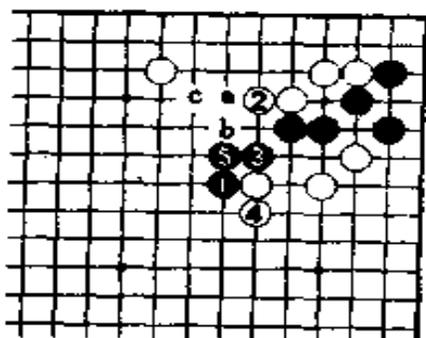


1图

### 2图（黑1，手筋）

黑保留先手利在1位靠，好。白2位长解消一切先手也是最佳应手。黑3回防，黑5粘，此处告一段落。如图黑棋明显优于前图。

白2如在a位跳，黑b位靠，白下4位，则黑c扳下，白难受。

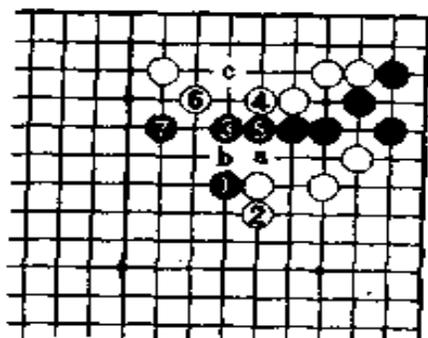


2图

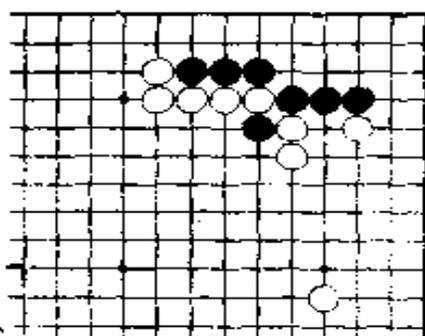
### 3图（潇洒的出头）

白2若退，黑以3位跳先手利，再于7位跳出是潇洒的出头之形。与1图比较，这又是一种明显优越的出头手法。

白2下在a位，肯定无理，因为黑5位冲出后，b位挡和c位飞是见合。



3图



(黑先)  
原图

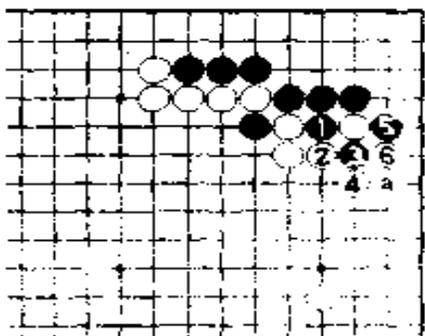
点

要事先想好当自己出头被对方阻止住时，以后的棋会如何变化。如果对方阻挡味道甚佳，则出头失败。此形应如何利用白右边的漏洞？

### 1图（打劫阻挡）

黑即便以1、3吃掉一子，但被白6做劫，仍显得十分难受。由于白提劫后瞄着角上的味道严厉，黑始终不敢在a位断。

黑1如在5位扳，白6位挡，之后黑3、白4仍可还原成本图。

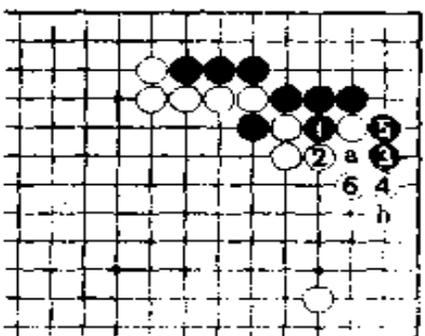


1图

### 2图（阻挡的调子）

黑如1位冲、3位点，此时白下5位则有黑a，故白大致以4位靠阻挡。黑5在6位扳出，因白a、黑b、白5会影响角，不行。

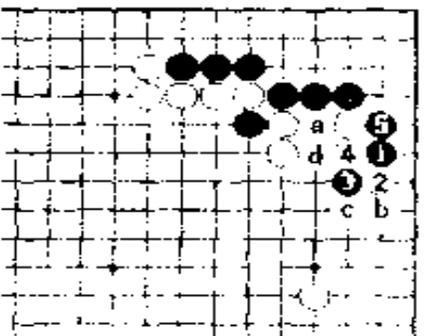
另，黑5在6位扳，白a时黑如5位退回，白b长后会不在乎黑断的一子。



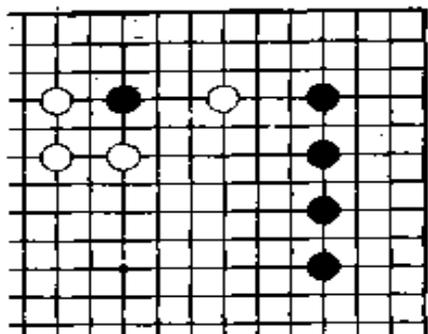
2图

### 3图（黑1，手筋）

黑单在1位点，好。白2若5位应，黑这时再a冲正是时机。白2位阻挡，黑5后，白若b位长，黑可c位出动，由于没有黑a、白d的交换，黑腾挪起来很容易，这就是黑1点的效果。白2大致在3位应。



3图



(黑先)  
原图

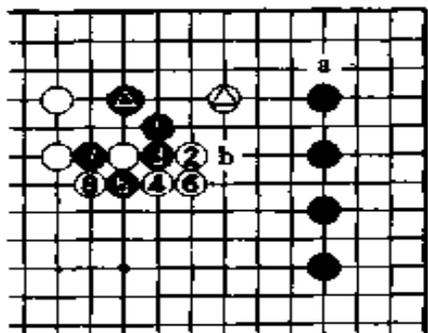
**团**

出头之际，如有可能，应尽量以能给对方打击的棋形出头。冲击对方薄弱之处的突围法十分有效。

**1图（无影响的出头）**

黑1的尖出，步调太慢。白不光有2位飞封的手段，而且由于黑1这手对白影响甚微，白还有选择a位靠、b位跳、3位压和6位飞等各种应手的余地。

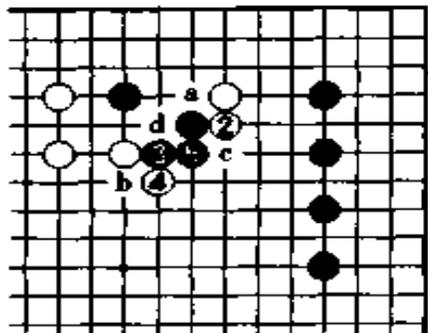
黑②的出头就是对白△的进攻。



1图

**2图（黑3、5，手筋）**

黑1的肩冲，瞄着2位压和a位挡，强制白在这边应棋。白2应，黑3是好手。对于白4，黑5团留下了b位的断，这一手棋形不好却作用极大。黑3若在5位长，被白a曲，形崩。黑5若在c位扳，白d打遮断。

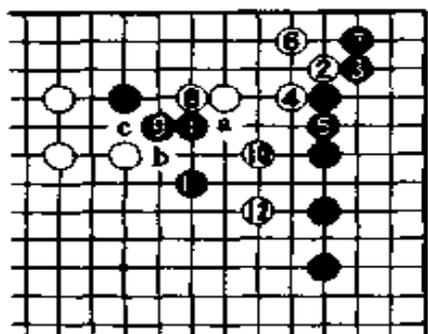


2图

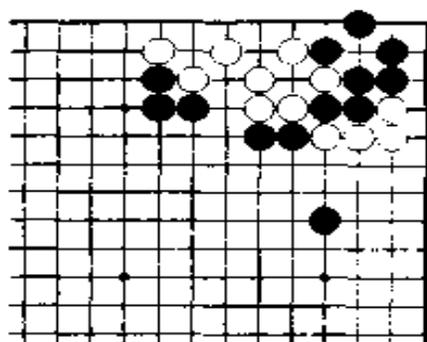
**3图（白的抵抗）**

白这时应考虑用2位靠之类的手段向角上转换。如黑3以下至7拒绝转换，则白多少得以加强，可以下8、10战斗。

又，白2在a位长，黑b时，白如c位顶，则黑以9位紧气应。



3图



(白先)  
原图

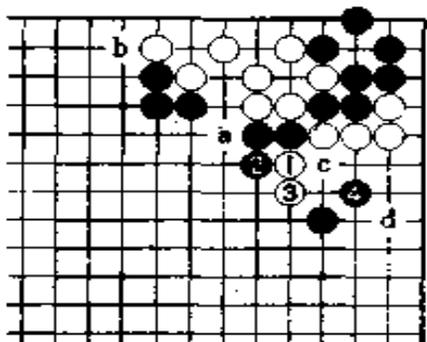
飞

要善于把握时机，利用尚未定形时的瞬间机会，从而获得有利的出头之形。白征子有利为前提条件。

### 1图(平凡)

白1扳，出头容易。但是，被黑2、4攻击，或者被黑a位退，随着b位先手挡和c位断的手段，白仍然前景不明。

白1改在a位扳，黑3位跳，白不行。白1下在二线d位，根本不能考虑。

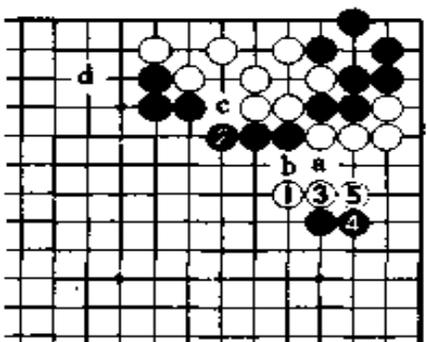


1图

### 2图(白1, 轻妙)

白1稍稍避开而肩冲，黑若2位应，白3、5挡下形状坚实。黑2若a位应，则白b，黑2如在3位应，则白2，白皆可确保联络。

不过，黑下c位如白d位应使黑成为先手，之后黑a扳，白已不能征子。

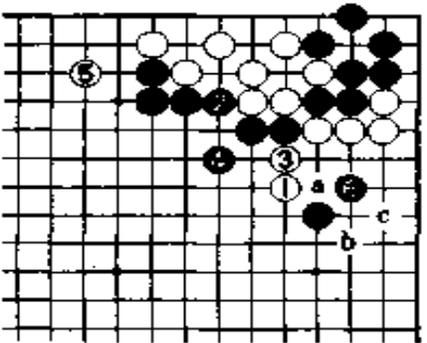


2图

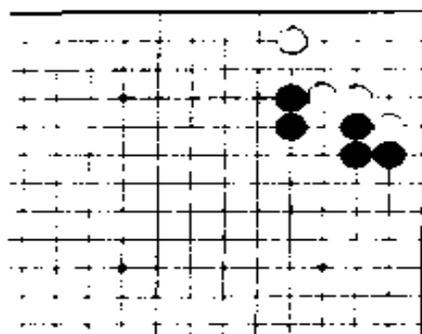
### 3图(时机)

黑2时，白立即回报以3位顶的先手利。与黑4交换后，白5再在上边补。白在上边已经先得到实利，右边受到黑6以下的攻击则可以忍受。

黑6后，白a位补即平安无事，不过根据局面也可以在b、c等处点试应手。



3图



(白先)

原图

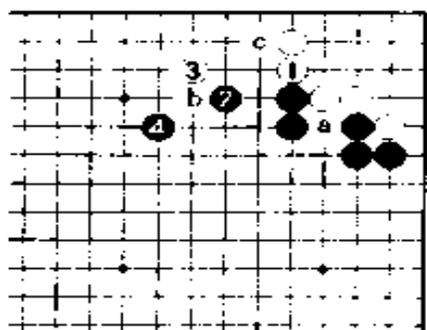
飞

出头，并不局限于向中腹出头，也有从边上向边上的出头。要寻求充分发挥子力之形。

1图（钝重）

白1顶，虽然坚实却步调太慢。被黑2、4压迫，白从a位冲断的机会不大。黑2如跳到b位，固然白无3位跳出，但被白在a位冲，黑抵挡不住。

白1如省略不着，黑c靠则完全封锁。

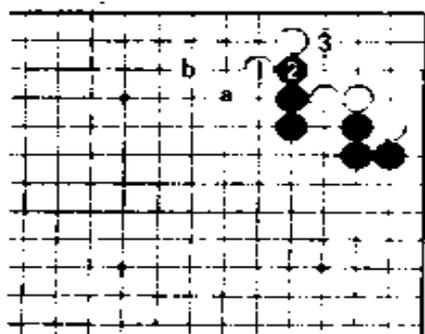


1图

2图（尖）

白1尖，即便有黑2、白3的光手利，白在上边的出头也是确定无疑的。不过，白1之子紧贴在黑壁上，总有点不对劲。如此黑将根据局面选择a位的压迫或b位的拦逼等着法。

当然，黑一般都要保留黑2、白3的先手利。

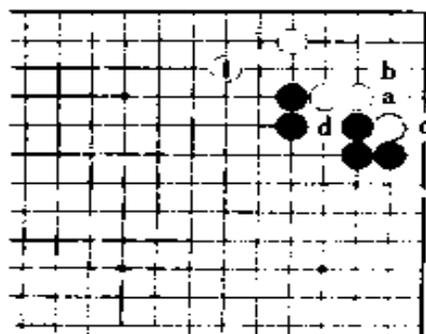


2图

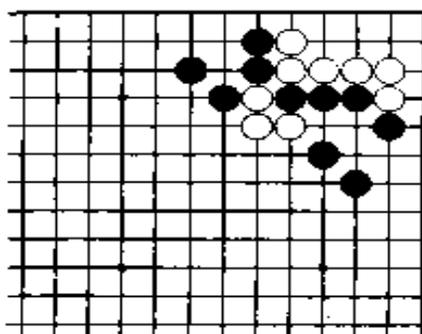
3图（白1，形）

白1以小飞跳出，此形最潇洒。在确保安全的前提下，哪怕只是一路也要向前，这是出头的基本思路。

即便黑a、白b、黑c断吃，白脱先仍能确保上边的联络。白d的手段还仍然严厉。



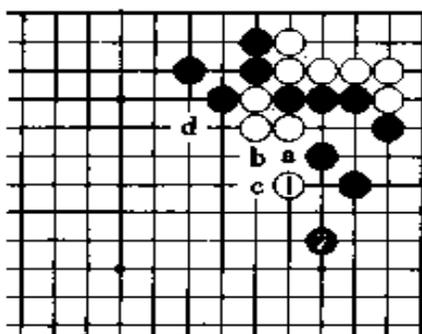
3图



(白先)  
原图

飞

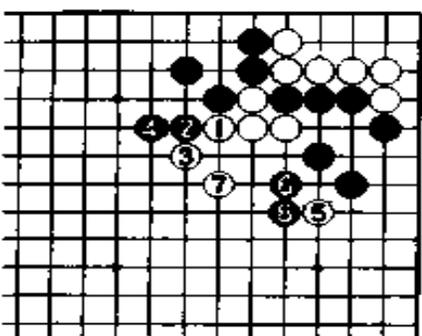
一旦走定形，自己虽能获得安定，但也使对方安定了。若是寄希望于对黑进行攻击的局面，尽管必须出头，也不应过早定形。



1图

1图（右边损）

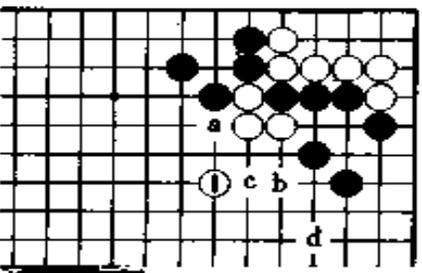
白1占据右边黑形的急所同时兼出头，但被黑2守，白己先损。如此，在上边既不能获得攻击的好调，右边则白白损了。黑2如改在a位冲，经白b、黑c断后，则产生了白d跳左右见合的调子。



2图

2图（上边损）

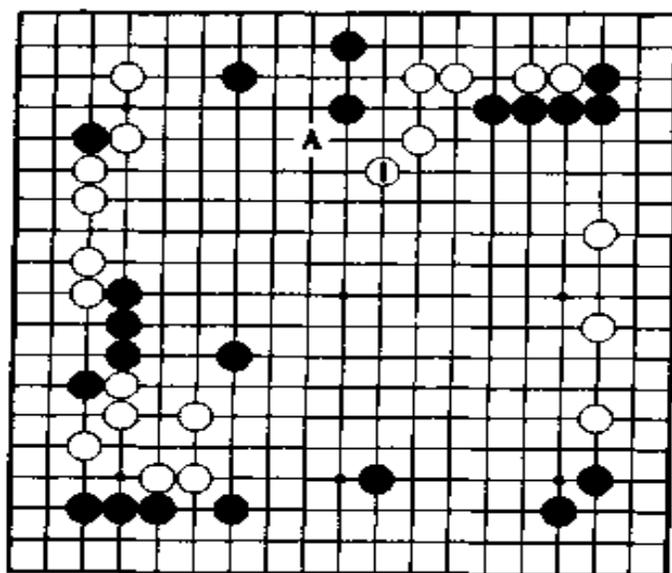
白1、3定形后，以白5在右边紧逼黑棋。可是，即使遭到黑6简单的反击，在以后的作战中，也不能认为白有利。白要想取回1、3两着给予黑2、4在上边构成绝好之形的损失，在右边没有比白5更严厉的攻击手段是不行的。



3

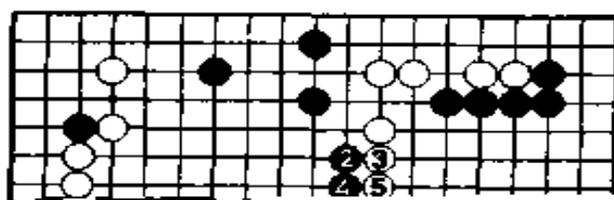
3图（白1，形）

白1信手飞出，显得摇摇晃晃。之后黑如a、则白b；黑如b，则白a，白象是很薄，但容易整形。白虽不能指望对左右的黑棋进行急攻，但只要中央白棋治理得当，还是有机会攻黑的。白1如走c位，黑



【参考谱4】

第2期名人战 白 坂田荣男  
第6局 黑 藤泽秀行



尖

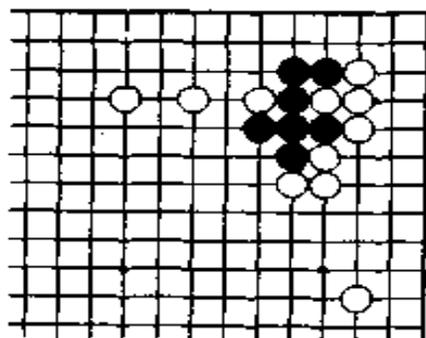
白1尖出，不仅防备了黑将来的攻击，反过来也是很厚实的一手，其力量会波及全局。在多数情况下，这是雄视四方的好点。

【参考谱4】

由于白1的尖，局面顿时开阔。下一手白在a位飞罩，就产生了或攻击左边黑棋，或打入下边黑阵的可能性。

参考图(黑飞罩猛烈)

白如寻求其他手段，本图白1尖也是好点。此手实利好大，并在求得安定这块白棋的同时，强调了对下边黑阵的打入。



(黑先)  
原图

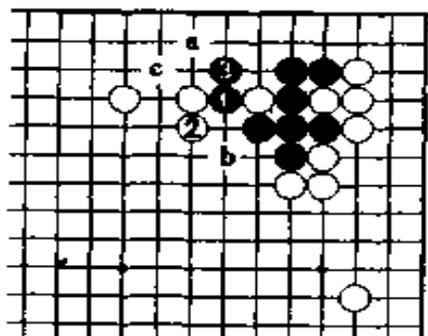
### 尖

尖是步调最慢的出头之形，但本图却只此一手，它是随着下一手虎的手筋。

### 1图（留有封锁）

黑1抱吃白一子，即成活形，但白a的威胁手段严厉，且黑还留有被白封锁的味道，黑难受。也有白2在b位飞封的下法。总之，黑1是单纯防守的缓着。

此外，黑1如a位大飞伸腿，则给了白自由选择b位封锁与c位攻击的权利，黑难忍受。

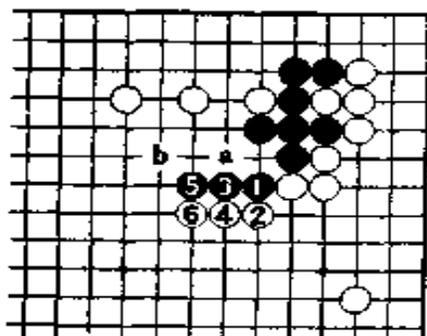


1图

### 2图（单官）

黑一扳，虽能向外面出头，但被白2、4、6连挡，除徒然让白在右边走厚外，黑只不过走了几着单官，黑损了。

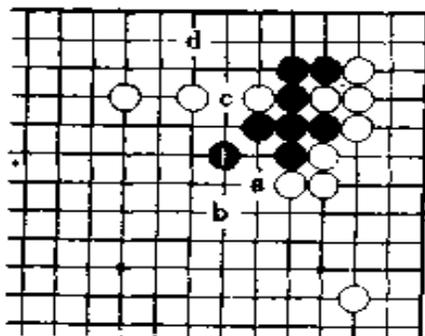
黑3如5位跳，经白3、黑a、白4至黑b虎，黑虽比图中结果稍好，但仍然是走单官。



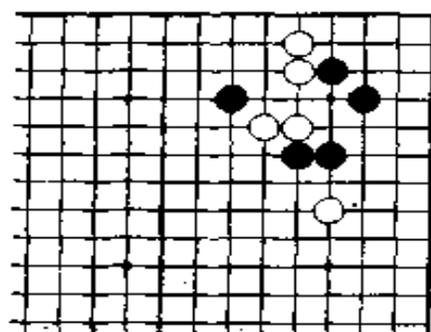
2图

### 3图（黑1尖，好手）

黑1尖，占据白封锁的急所，接下来黑a的虎是绝好点，故白只有在a位长或b位飞补一手。如此出头后，白没有适当的封锁手段，黑则有c位或d位从容安定的余地，黑不坏。



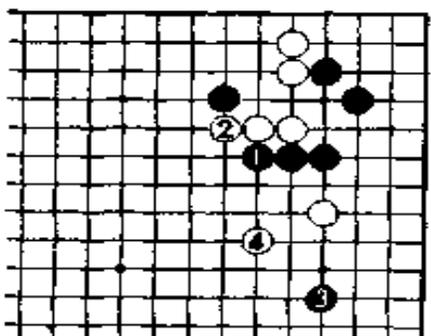
3图



(黑先)  
原图

### 尖出

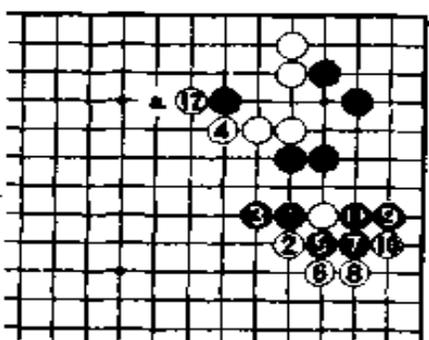
如果为了出头而损失过大，则出头的价值也相应减低。即使必须达到出头之目的，也当尽量避免局部的不利。



1图

### 1图（破碎形）

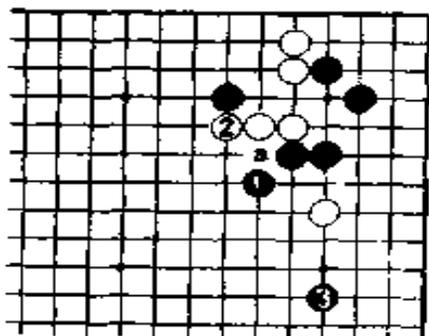
黑1压即可先手出头，然后，再以黑3夹击白一子。虽说如此，但被白2冲出，黑●子受伤，由于上边黑形遭到破坏，黑3夹击之利大半消失。黑1如单走3位夹击，则白1位拐头是厚实之着。出头才是此形的急所。



2图

### 2图（空转）

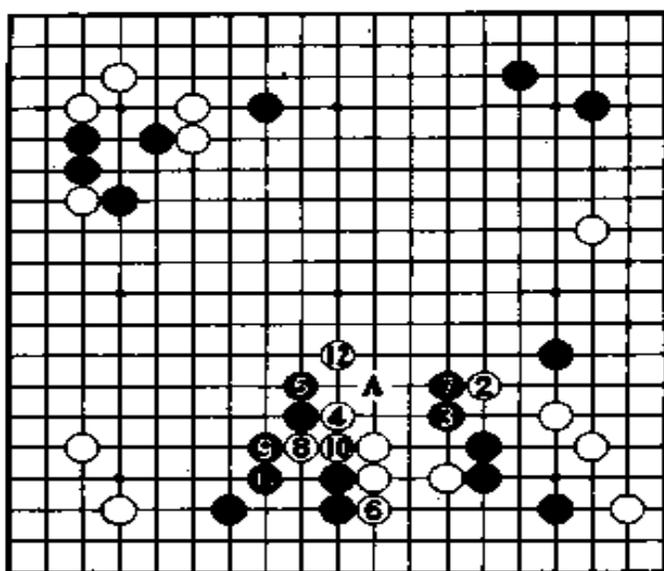
黑1、3靠长，5位的断与上边a位跳攻击白棋二者必居其一。白4在大的一方补，让黑5断，然后以白6、8弃掉一子，至白12止，虽是照黑的目标进行，但其结果黑并不见好，其理由是黑的出发点不好。



3图

### 3图（黑1，形）

黑1尖出，接下来在2位挡和3位夹是见合。白2如拆右边，则黑于2位挡上，黑1对上边白虽没有下在a位那样大的威力，但仍具相当迫力。如果判定白棋一定会于2位应，则以黑1尖离开白壁为好。



【参考谱5】

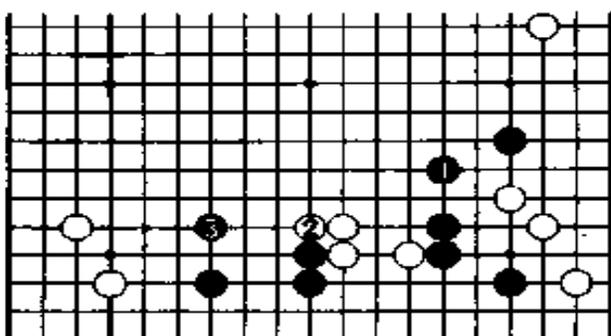
1963年大赛 白 藤泽秀行  
黑 加田克司

尖顶

有时大家出头，相安无事，但有时却宁可牺牲自己的出头好形，也要破坏敌方的好形。对此应该作出选择。

【参考谱5】

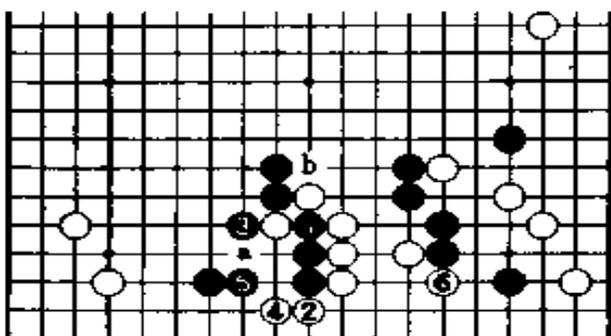
黑1飞，希望成白a，黑2的进行，如此大家出头。为破坏黑的意图，白2阻挡黑出头，黑3尖时，白4尖顶，紧靠黑棋出头，接下来，顺势以白6先手挡下。



参考图1

参考图1（简明）

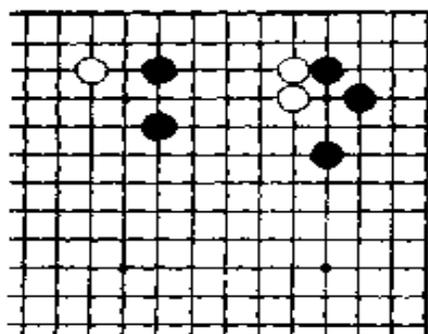
参考谱黑1于本图1位跳出，兼封锁右下角白棋，简明。白2拐，贴紧黑气好。黑3轻灵跳出，黑充分。



参考图2

参考图2（改变态度）

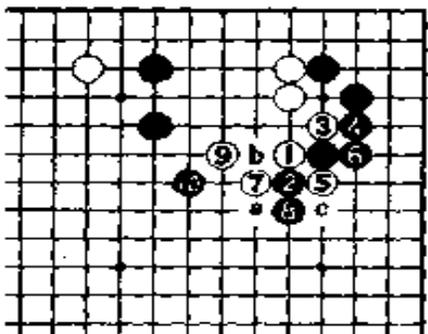
参考谱中白8、10是白12出头前的先手利，白8时，黑如在本图1位断，则白2位扳，在下边做活。以后经黑3至白6活定后，是白漂亮之形。黑3如a位应，则白b压出。



(白先)  
原图

### 象步飞

出头之时，不能仅局限于出头本身，还应预先考虑到以后整形的手筋，否则即便出了头，也还可能遭到对方大的攻击。

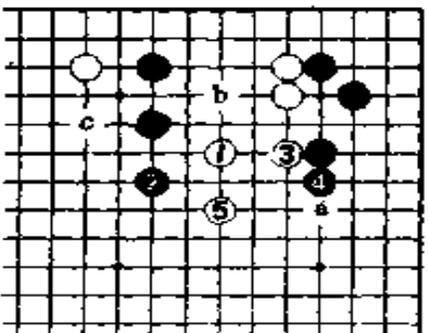


1图

### 1图（先损）

白如1靠，让黑加固，则可简单出头，但白9之后，黑10飞，逼白于a位压出，则右边损失太大。

白1于b位飞则是缓着，被黑c应后，白没有狙击目标。白3如b位退，则黑3位回补，白形薄弱。

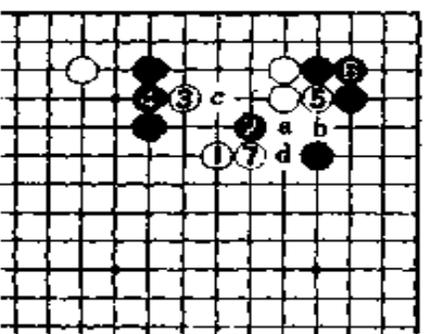


2图

### 2图（白1，手筋）

白1象步飞是轻妙的出头手筋。黑如2跳，则白3、5出头，已大致成安定之形。黑2如于a位跳，白3位靠，仍不坏。

因此，对白1黑反过来也可考虑在s位并，求得白b、黑c的攻击步调。

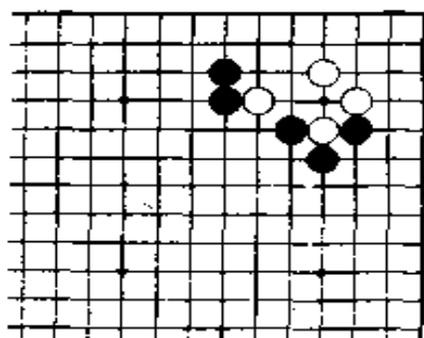


3图

### 3图（穿象眼无理）

对黑2穿象眼，不可掉以轻心。白3、5取得先手利后，再白7压，黑2之子不能动弹。接下来黑如a位引出，则白b应。

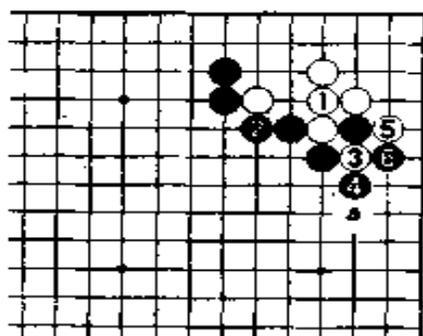
黑2穿象眼并不可怕。白1后因c、d两点白棋必得其一，故白不难处理。



(白先)  
原图

### 冲出

不怕小损，先抢占要点的气势不错。  
原图源于《活棋新评》。

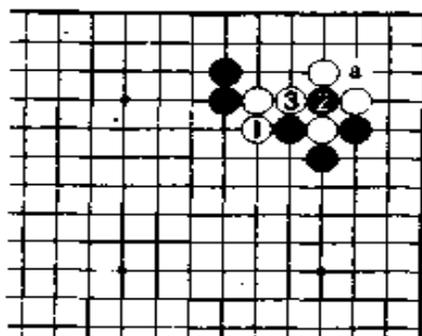


1图

### 1图（封锁）

黑叫吃后白1粘，被黑2封锁，白完全不行。即使白3、5断吃一子，但被黑6打吃，接下来黑棋提劫是先手，黑棋成味道很好的厚形。

至少白3也应下6位，经黑3、白5、黑a，白角上成味好的实地。

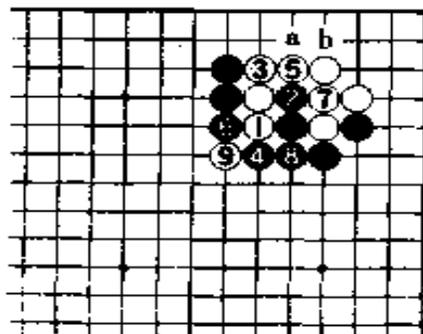


2图

### 2图（白1、3，手筋）

无论如何，白也当在1位要点冲出。如黑2提吃，则白3打，因此劫黑若负，将损失惨重，故黑也不敢轻易挑起劫争。

黑如粘劫，则白a粘，对气促的黑五子进行攻击，这是白所乐意的。

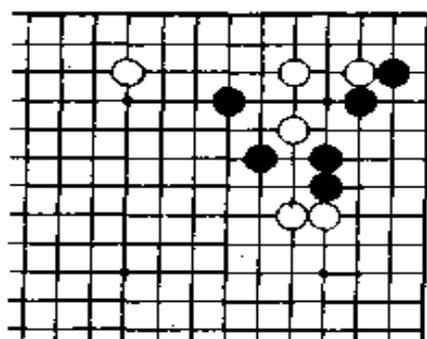


3图

### 3图（薄弱的封锁）

对白1，黑如2、4应，使白5守后，黑6可封锁白棋，但被白9断，黑反成紧贴白壁的恶形，在以后的作战中，白棋有利。

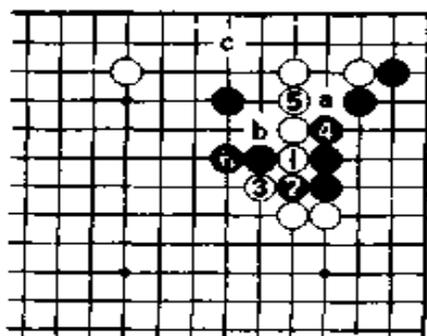
白5如于6位冲出，经黑5、白a、至黑b断，白棋穷于应付。



(白先)  
原图

冲出

只要准备工作充分，即使是平凡的手筋，也能产生相当的效力。  
所谓手筋，也是正确的行棋次序。

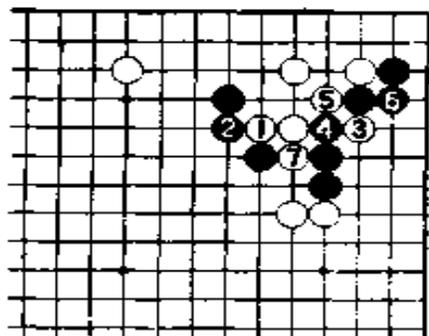


1图

1图（冲断）

对白1、3冲断，黑4贴是好手，如此白棋行动受制。白5如走a位，则黑b打是先手。白5如走b位，则黑6位退，白因气紧，不能再冲了。

白1如c位飞，虽可保平安，但位置太低，白不能满意。白棋能冲破黑的包围网，是最好不过的。

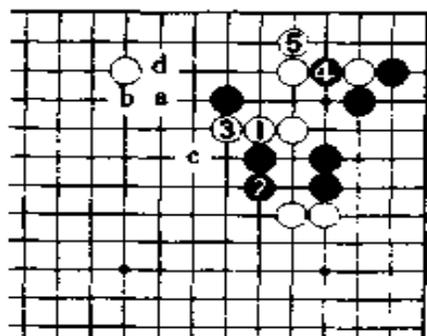


2图

2图（白1、3，手筋）

白1冲，如黑2挡，则白3跨，次序正确。黑4时，白5先手打后，再以白7冲，黑已无法阻挡。

这样被白从根本上分断的话，黑大恶。之所以如此，就在于黑2挡的无理。

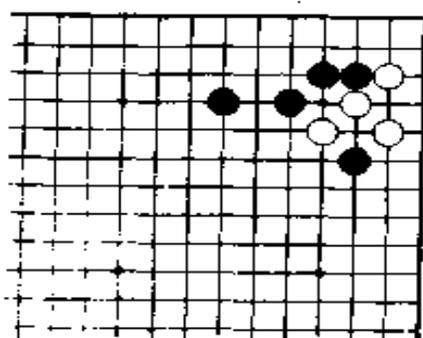


3图

3图（黑收拾的方法）

黑2只能双，让白棋冲出。因有黑4的先手打，故即使黑④之子被分断，也是两分之形。

况且黑④之子并非死净，还有黑a、白b、黑c、白d之类的利用。



(白先)  
原图

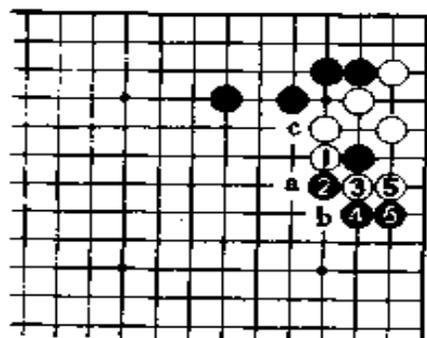
### 靠

避免在对方有子之处出头是基本原则。若可能的话，一边扎根，一边出头是最好的。

#### 1图(压)

白1压，黑2扳即可堵住白右边的出路。白3断时，黑4、6阻挡。白3如走a位扳，黑则b位退，白损。

白1如走c位压，则其出头方向错误，黑2位尖后，白只好再向黑坚固的方面强压出头。

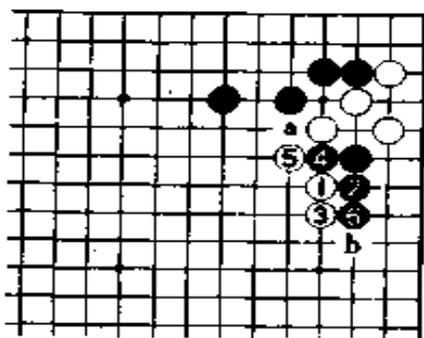


1图

#### 2图(留有毛病)

白1向前一步跳封，黑2、4整形后，白形留有毛病。因黑a断是先手，故白必须即刻在此补一手。

进行中，黑2如急于在4位冲，则白2位挡下是漂亮的右边出头之形。白3如回手于4位粘，则黑3位扳，白6位断时，黑于b位打。

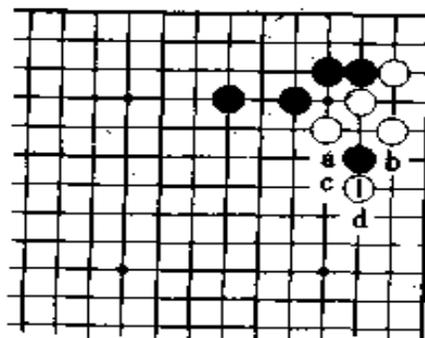


2图

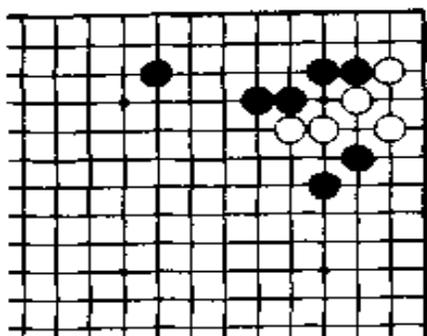
#### 3图(白1, 手筋)

白1靠，接下来a、b两点必得其一。如此，黑一子想跑，则只会走重。

黑如走c位，则白d应，a、b两点的见合仍不变。对黑来说，今后可在d位夹利。



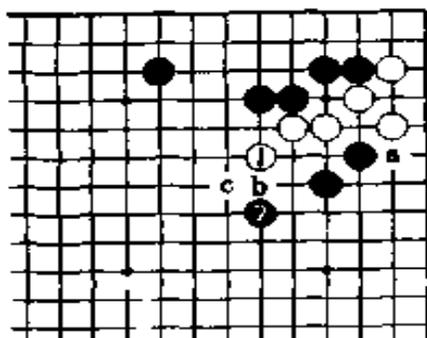
3图



(白先)  
原图

### 靠退

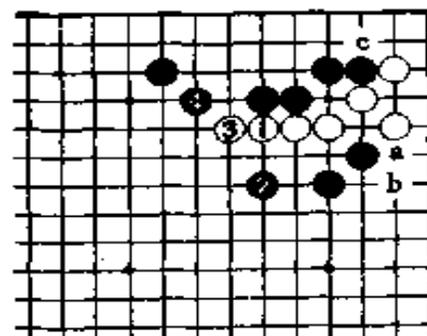
出头当然重要，但若只顾出头，也有不知不觉中对方夺取了根据成为一块浮棋的时候。首先是出头，随后还当整形。



1图

### 1图（笨尖）

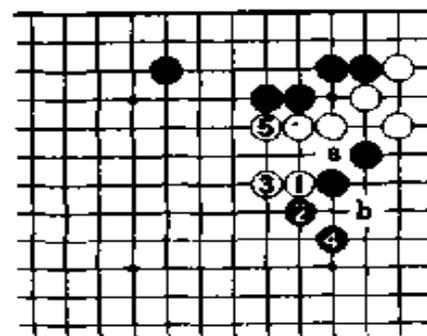
白1是笨拙的尖，仅仅是向中央出头，而对黑棋毫无影响。黑可2位飞继续攻逼，也可在a位挡直截了当地夺取白的眼形。黑2如于b位靠，则给了白c位扳的好调，因此是恶手。



2图

### 2图（方向错）

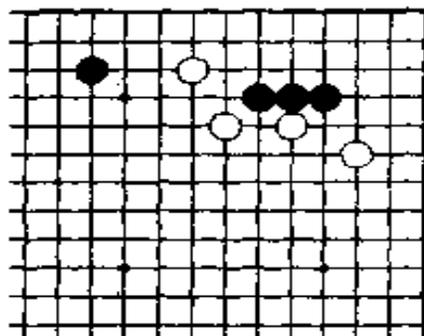
白1压虽硬，但却是以单官行棋，黑2跳后，对白3，黑4补，黑仍留有封锁白棋向中央出头的手段，现在，白若白a、黑d、白c求活，还不如当初直接如此活棋为好。



3图

### 3图（白5，正着）

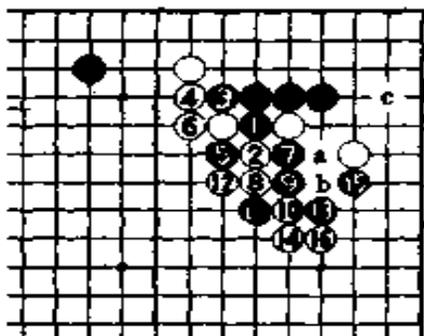
白1、3靠退，是众目睽睽之处。一边向广阔的方面出头，一边制造黑的断点。黑4补断不能省，于是白5压告一段落。白5即使省略，黑于5位拐也非先手，因白有a位挤先手接出的手段，但白5补后，产生了在b位觑的狙击手段。



(黑先)  
原图

### 靠扳

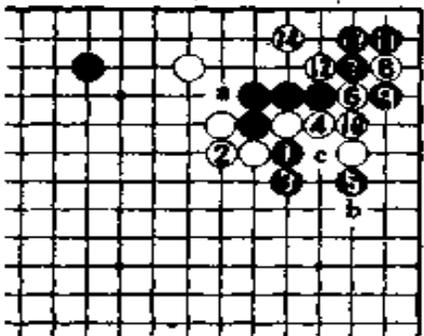
虽说活棋不成问题，但被对方封锁，到底还是不舒服。对方的形不怎么完整，但若不采取适当的出头方法，反而会走损。在作准备工作阶段，应尽量避免走损。



1图

### 1图（大俗筋）

黑1以下至7是俗筋之最，是黑最恶的着法。黑9如走a位，则白b扳，黑仍被封锁。黑11、13只好如此，白16挡后，形成很大的外势，而且黑角味恶，还须补棋。形成如此局面，还不如当初黑3直接在c位守角为好。

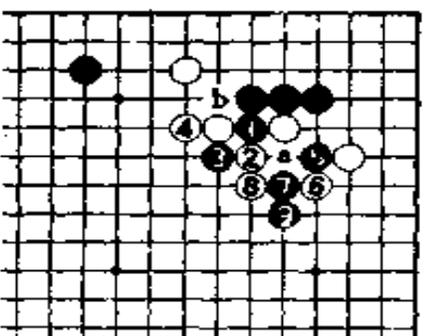


2图

### 2图（效果不大）

本图黑既不在a位冲，也不在2位断，而直接以黑1打，也算手筋。但被白2粘后，黑没有厉害的后续手段。黑3长，白4引出后，黑5如6位立下防白在角上利，则白b跳出作战。

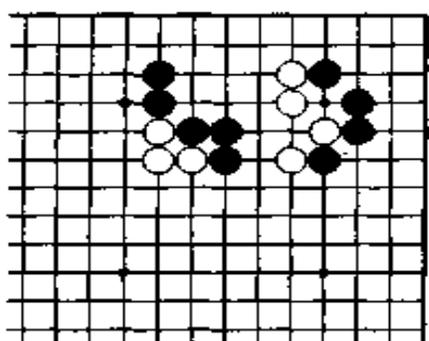
黑9如走c位顶，则成白10、黑4、白b的进行。



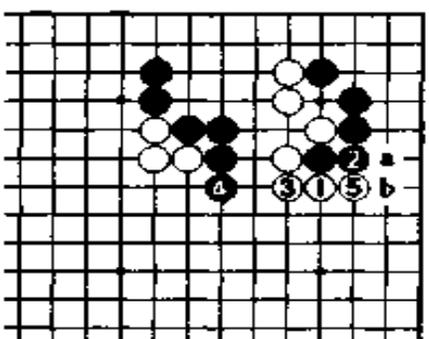
3图

### 3图（黑5、7，手筋）

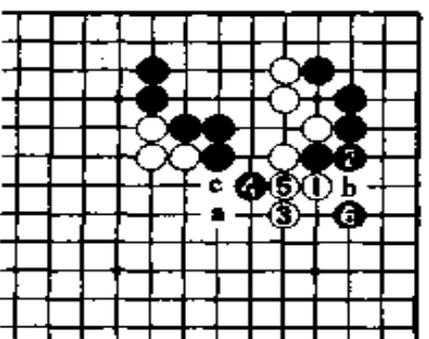
黑1冲、3断与白4交换后，黑5靠是手筋。但，对白6若以黑a应，被白8位长出后，黑仍被封锁。黑7扳出，这又是重要的手筋，以下不管白怎样抵抗，都是黑有利的作战。白4如走7位应，则黑b冲，黑充分。



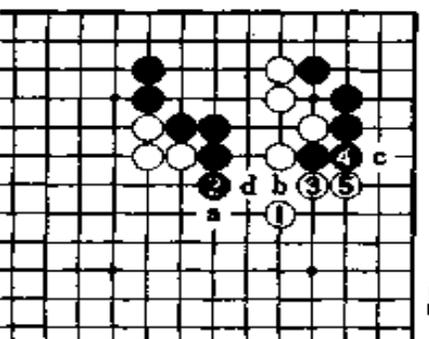
(白先)  
原图



1图



2图



3图

睛

出头时，即使是宽一路也当争取，这是当然之理，但有时因行棋顺序的不同，也可能产生优劣之差异。对于围棋来说，一路之差影响甚大。

1图（常识）

白1打、3粘，以后4位扳和5位挡下是见合，这是常识性的出头手法。如此虽不坏，但还应找到最能发挥棋的效能的手筋。

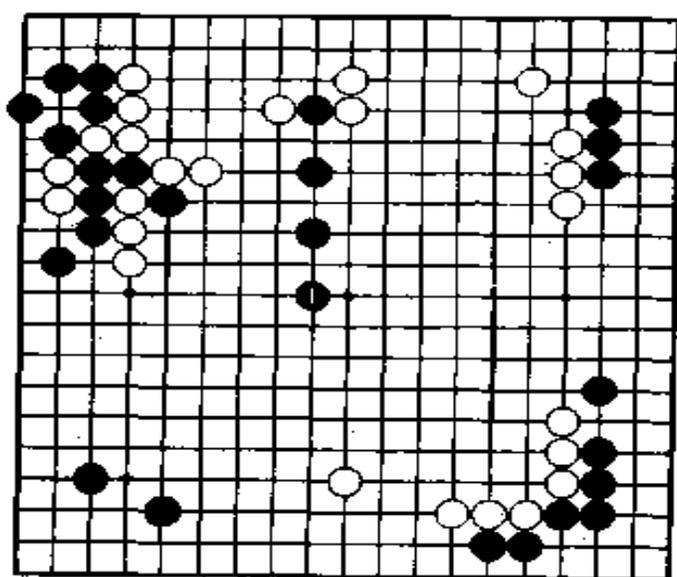
白1如3位长，则成黑4、白2、黑a、白1、黑b的进行。

2图（虎）

白1打、3虎比1图远一路出头，但黑有4位先手觑的便宜。（这或许是黑抢先向中央出头的权宜之策）另外，黑4也可改于a位跳，即使形成白b挡下之形，但因黑4位觑任何时候都是先手，故白c位的挖断不成立，如此也给了黑出头的好调。

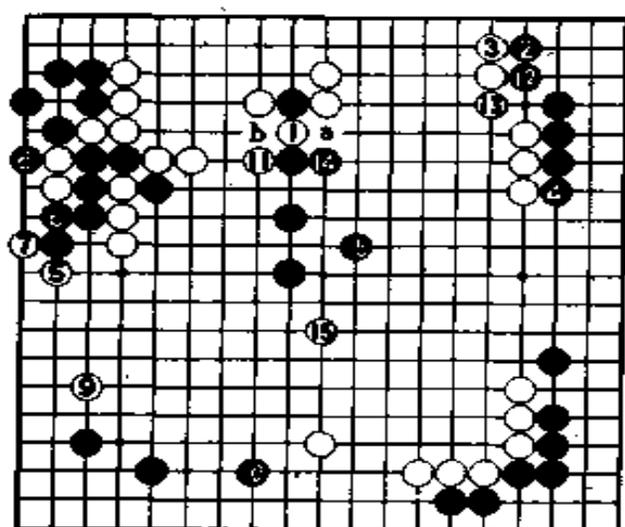
3图（白1，手筋）

白1跳，黑2时，白3、5挡下，这样出头明显优于1图。黑2如a位跳，则白4位断打，经黑3、白b后，白正好瞄着2位的挖断，对白4位断打，黑如在c位反打，则白3位提一手，如此白1的位置比在b位好。黑2如d位觑，则白b粘也可以。



【参考谱0】

第3期最高位战 白 岛村利博  
第1局 黑 木谷实



参考图

感

出头不仅是为了自己的安全，而且还可削减对方的模样，出头之点往往会成为影响全局势力的要点。

【参考谱0】

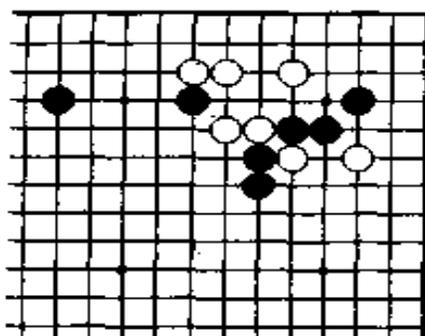
是黑的实利与白的外势极端对抗的局面。黑1跳可谓是雄视四方的要点，既防止了白棋对这块黑的攻击，又粉碎了白想构筑大模样的美梦。

参考图（以后的进行）

白1断打实利大，同时还消解了黑a、b的先手利，并随着将来对这几个黑子的攻击。对此黑不理睬，以黑2、4继续获取实利。黑之所以能在中央脱先，这就是在中央抢先以黑4守的效果。

白9、黑10为见合。白11前应先于12位冲。白15攻时，黑16应，中央黑棋大体安定。至此，已迎来了此局的决定阶段。

黑●如走其他处，则将被白棋在此处镇头。



(黑先)

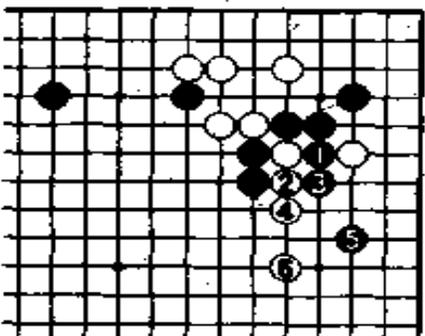
原图

### 出头

要达到出头的目的，也会让对方获得若干利益。而可以让对方获取更大的利益，则须从全局来作判断。

#### 1图（白舒展）

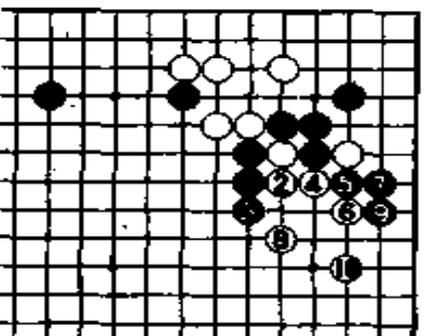
黑1，3打出后，黑5飞，先手于右边出头，且获得了一些实地，但作为其代价，则是中央黑二子被割取，且让白筑成厚势。优劣当然要从全局的判断来定，但就局部而言，是白舒展的形。



1图

#### 2图（在中央出动）

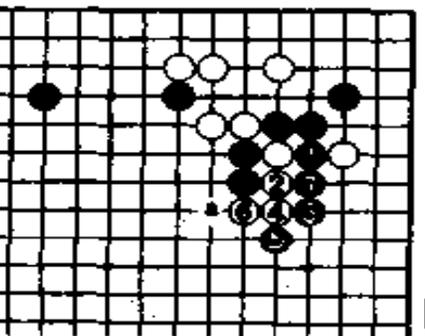
黑1冲后，再以黑3挺出作战，也可考虑。白4挡以下成至白10的进行。这样的话，因上边白棋相当安定，而中央黑三子弄不好可能成为包袱，故黑不值得在中央与白一拼。



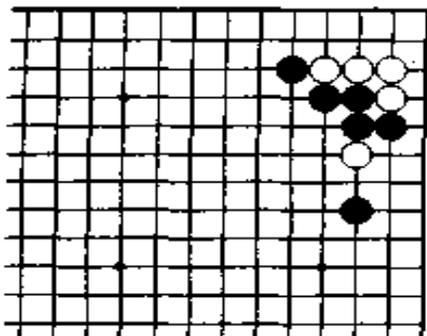
2图

#### 3图（黑3，手筋）

黑1冲，白2时，黑有在3位跳出的手筋。白4时，黑可在5位扳头，这就是黑3之子的效用，挡住白棋向右发展，则黑独占了向右边发展的权利。黑7回手粘后，还留有a位征子的手段。本图黑棋的形势比1图要好得多。此后，白于a位补一手虽厚实，但黑④正好消解了这个厚势，值得自豪。



3图



(白先)  
原图

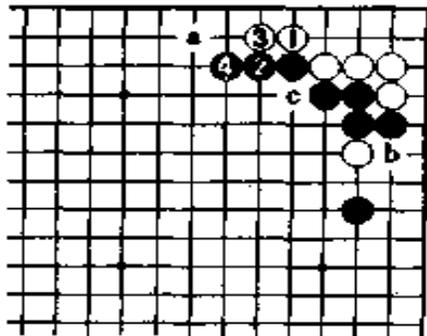
夹

这是二点见合而先占急所的手筋。白暗藏着使黑棋气更紧的狙击手段。

1图(无力)

白1、3爬二路，既安全又是先手，但如此正是黑所希望的进行。白虽还留有a位的跳出，但处于二线低位，不能说是出头之形吧。黑4后，白b挡下冲击黑气紧的手段，此时也无关宏旨了。

白1如于c位断则无谋，被黑2位长，白苦。

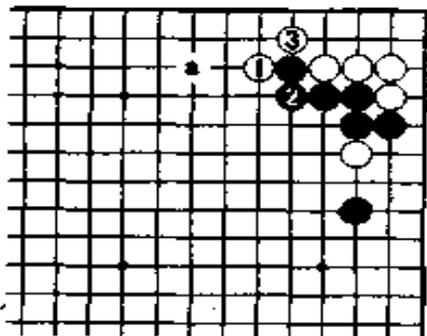


1图

2图(白1, 手筋)

白1夹，接下来2位断和3位渡二者必居其一。如黑2粘，则白3渡，如此当初黑4成自行撞紧气的恶手，并失去了将来黑a拦逼后在3位点入的手段。

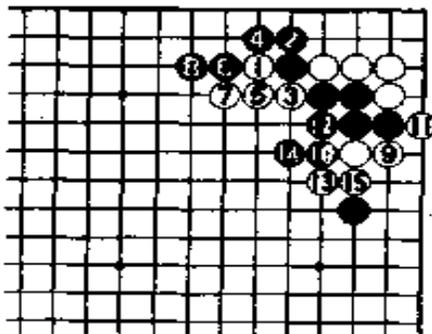
本图白成好形，不可与1图同日而语。



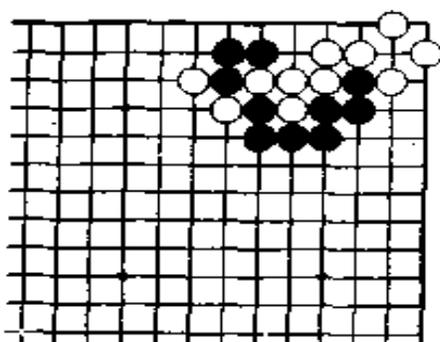
2图

3图(无理的抵抗)

黑若2位立下抵抗，白3断后5粘是先手，之后白9挡下冲击黑气紧的弱点是严厉之着。白1如直接在3位断，被黑1位长后，由于没有白5、7的先手利，则白9位的挡下失去威力，白如这样下显然无理。



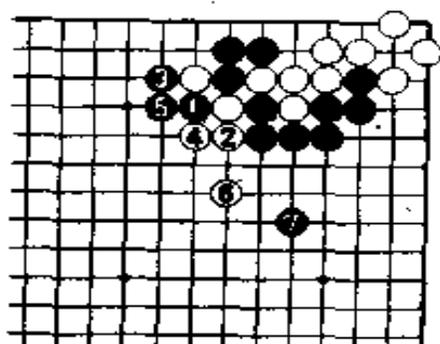
3图



(黑先)  
原图

夹

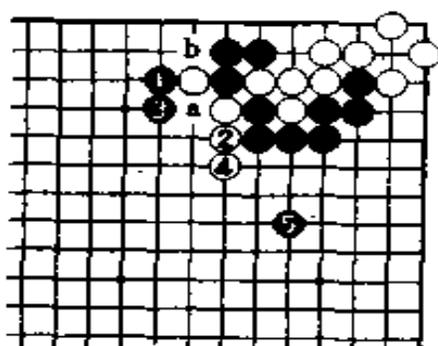
有多种出头手法时，应当选择其中最有利，在以后的作战中最可能获得便宜的出头方法。上边黑三子怎样出头？



1图

1图（平凡）

黑1断打，黑3抱吃，即可简单出头，这样下虽不能说不好，但白4先手打，白6跳也成好形。因右边黑七子只是一堵空壁，无可否认黑形稍为侷促。黑棋有不让白4先手打的方法。

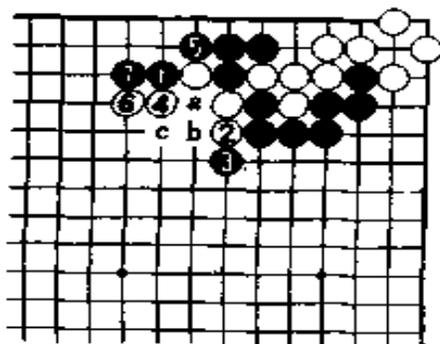


2图

2图（黑1，手筋）

黑1夹，如白2应，则黑3长，白4后，白棋的出头速度比1图慢了一步，黑5拆可以满足。

白2如a位粘，则黑b渡过，此时因2位无子，右边的黑轻松不少。另外，白2如b位挡下，则经黑a、白2、黑3，黑棋多吃白一子，比1图便宜。



3图

3图（重视右边）

白2长时，黑若以右边为重，则可以黑3扳。白4扳后，黑可以5、7从容确保上边活棋。

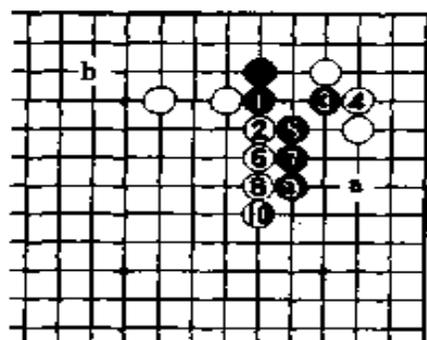
白6如随手于7位打，经黑a、白b至黑c反打，白棋半崩溃。

## 逃出的手筋

逃出的手筋与出头的手筋很相似，但这里被对方包围的棋子，处于更危险的状态，非有更高超的技艺，则无法向中央逃出。这可作为区别此两类手筋的标准。

在有若干逃出手法时，必须选择能给予对方最严厉打击的一种。有时由于周围的情况，即使逃出，也并不一定有利这就产生了是逃还是弃的问题，此时只有从全局形势来判断才能决定。

下面通过例图，介绍基本的逃出方法。

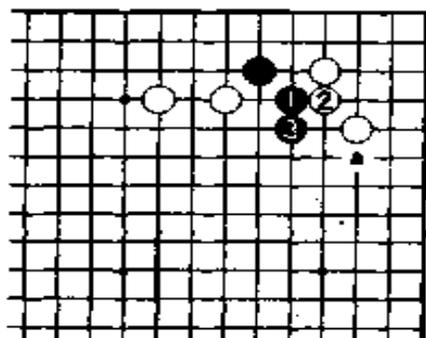


1图

### 1图（拙劣）

黑1以下是拙劣的逃出方法之一例。这种下法，只是徒然使周围白棋走厚，虽然逃出，但将再次遭到白的猛攻。

黑1如a、b位拦逼，则是弃子作战手法，又当别论。这里黑有逃出的好手。

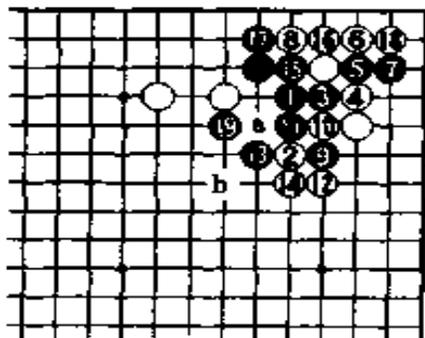


2图

### 2图（尖出）

黑1尖，盯着白棋的弱点，有趣。如白2挡，则黑3长出，左方的白尚未巩固，右边黑又有a位靠的手段，黑形远较1图为优。

此后的进行，则需根据周围的配置来探讨。

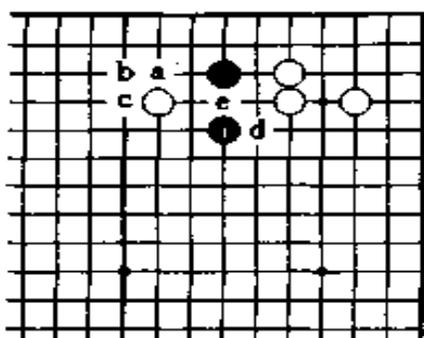


3图

### 3图（角上的味道）

对黑1，白2飞封时，黑如何应？黑如子a位尖是愚形，因有15位的先手利黑联络倒不成问题，但被白b位再度飞封后，黑苦。

黑3、5在角上断入，先手利用后，再以黑13、19堂堂正正地突围。

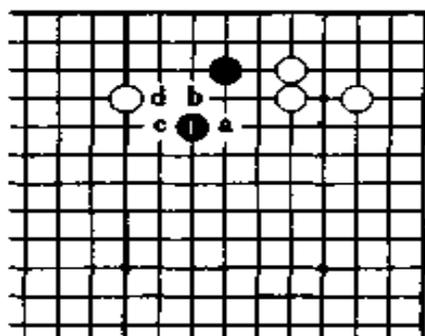


4图

4图（一间跳）

一间跳是出头的基本手法，逃出时同样也是基本的手筋。

不用说，就此形而言，有黑a位托，白b扳下后，黑c扭断，或黑d飞，让白c来跨从而取得腾挪等手段，但首先应考虑的还是黑1的跳吧。

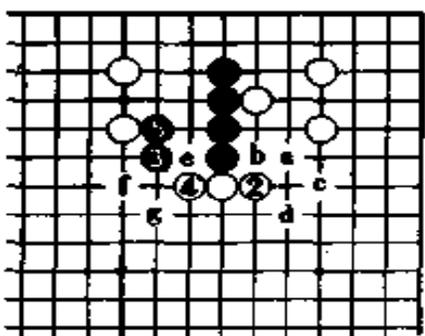


5图

5图（飞）

此时黑1飞是形。黑如于a位一间跳，则白b刺，黑重。离开已坚固的角上白阵，黑1虽只有一路之差，却是此际正确之形。

黑1如c位象步飞，经白d、黑b，白1位冲断，黑苦。

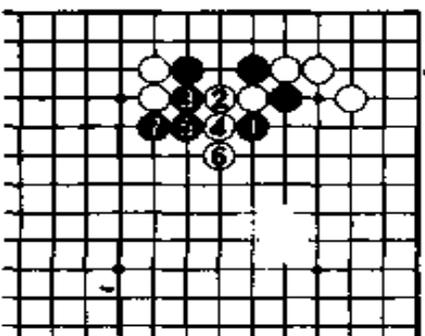


6图

6图（顶）

黑1顶，以后3位和a位的跳出必得其一，是有力的逃出手法。白2如走4位，则黑a跳出。

黑1如b位尖，则白棋有在c位或d位攻击的选择权。黑1如c位尖，则白棋有在f位或g位攻击的选择权，如此黑形愚缓，很难摆脱被攻。

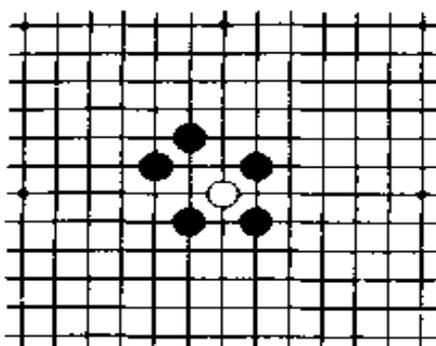


7图

7图（打吃）

黑1打，诱白2长出，然后黑3冲出是手筋。此手不仅是逃出的手筋，也是广泛应用于其他场合的手筋。黑1如2如位打，经白1、黑4虽也可跳出，但对白棋影响不大，而且形状崩溃，此种逃出方法不算合格。

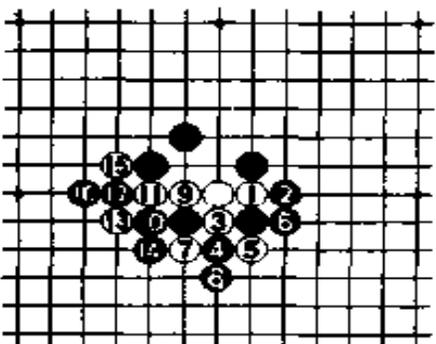
另外，也有黑1单走5位跳，以后白1，黑3，也是一形。



(白先)  
原图

### 打

想要逃出的棋子，如其形态偏促，最要紧的是注意不要再撞紧自己的气。原图是《玄玄棋经》中题为“明珠出海”的例题。怎样逃出白一子来？

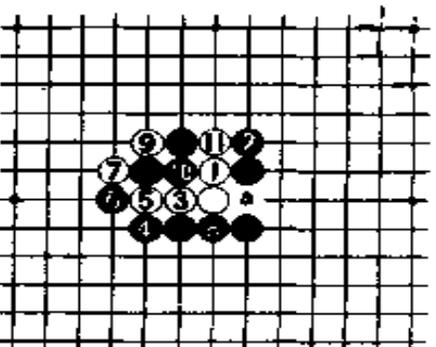


1图

### 1图（气紧）

白1冲以后，企图使用连打的方法来冲破到处是断点的包围网，但至黑16，白棋却无法动弹了。

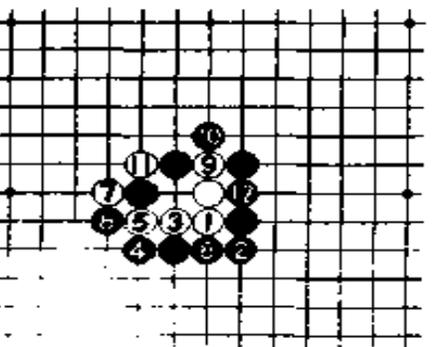
白棋的连打是俗手。打吃一般是绝对先手，除非有必要，最好先不打。



2图

### 2图（白7，手筋）

白棋避免自己撞气而于1位冲，黑2如于11位挡，则白3冲，黑棋四分五裂，故黑2退避其锋芒。白5再冲，黑4同样不能在5位挡，不然白于8位冲，黑无法阻挡。黑4退，之后白7单断，白9从外打吃，继之以白11打，白逃出。

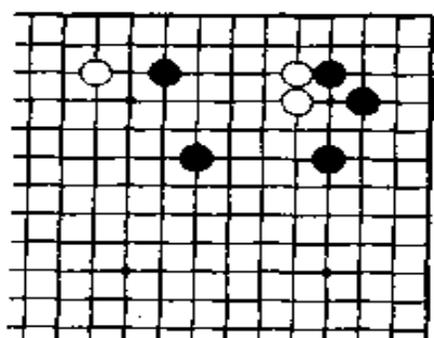


3图

### 3图（倒扑）

也有以此形作为题目的，虽与原图有不同，但其原理相同，白1、3避免自己撞气，同时扩大对方的弱点。

直至最后也当避免自己撞紧气，白9如随手一冲，则黑10挡，12叫吃，成倒扑之形。



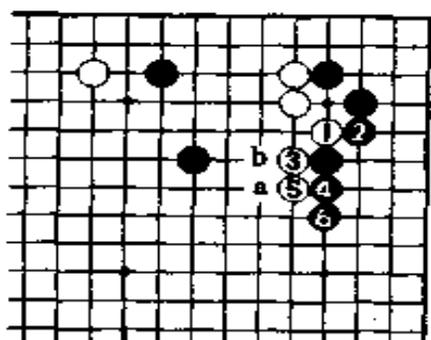
(白先)  
原图

### 大飞

是按部就班逃出呢，还是快步走出后再回手补呢？这当然要以计算为根据。

#### 1图（笨重）

白1尖顶，继之以3、5便可逃出，但这样帮右边黑阵加固，白棋自身也成一溜长条，缺乏眼位。白1如单于3位靠，则黑4位退是正形；黑4如5位扳，则产生了白a连扳的调子。白1如b位飞，被a强封后，白棋只有挣扎之分。

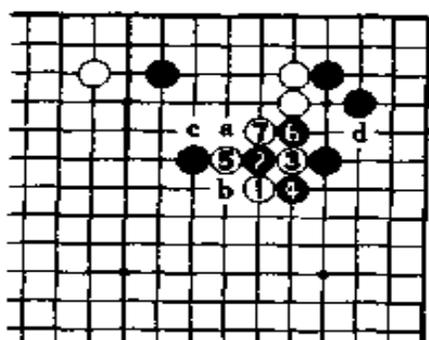


1图

#### 2图（白1，手筋）

白1立即大飞出，黑2如遮断；白棋有牺牲白3之子，以5、7取得联络的手段。之后黑如粘劫，则白a、黑b、白c，白棋不坏。

黑4如6位打，经白7、黑4、白5还原；黑6如7位长出，白6位粘，以后a、d两点为见合。

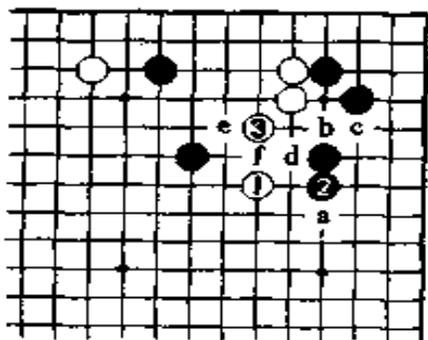


2图

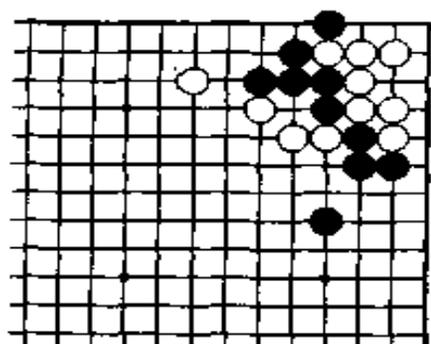
#### 3图（黑的巧防）

黑冷静地在2位守，好；白也于3位回补，战斗从这里开始。黑2如a位跳，则白b、黑c、白d，白先手利，如此白形较1图为优。

黑2如下3位，经白e、黑f、白b、黑c，白d挖，白棋可以处理。白1是变化多端的逃出手法。

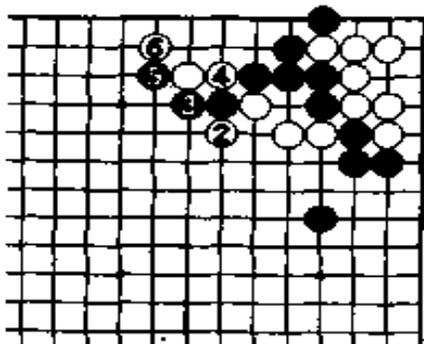


3图



点  
保留先手利，先抢占要点，再根据对方的应法来选择先手利的次序。对水平不高的人，这是令其意想不到的手筋。

原图

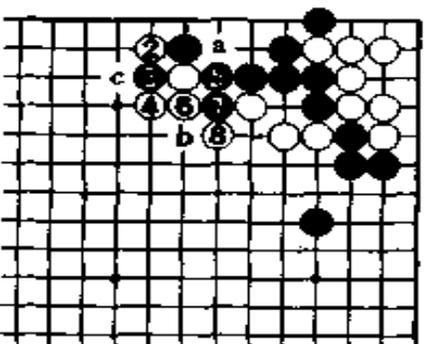


1图

1图（到此为止）

黑1扳出，被白2反扳至白6扳，到此为止，黑不行。黑3如改于4位粘，则白3位挡，黑既不活，又没有出路。

黑1如4位顶，则白下3位。总之，黑棋若采取直接行动怎么也不行。

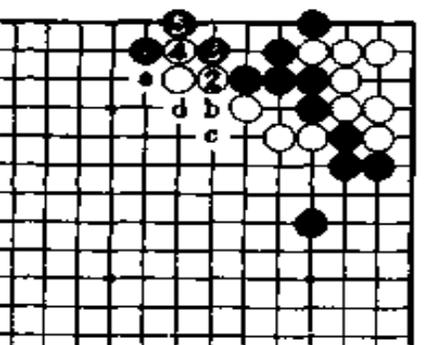


2图

2图（扭断）

黑1、3扭断，但白4的防守好，黑不能成功。即使黑5打，经白6、黑7至白8挡，至此为止。

白4如随手于a位抱吃一子，经黑5、白6、黑7、白8至黑b断，这里黑棋有弃几子而封紧中间白棋的手筋，白棋不行。黑5如c位长出，则白a打即可。

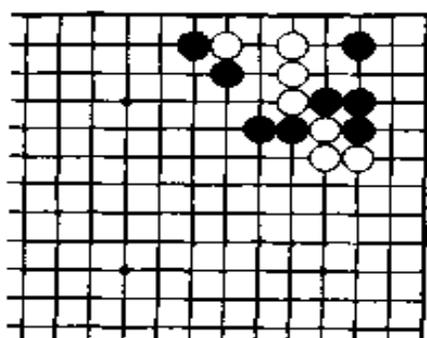


3图

3图（黑1，手筋）

黑1以出人意外的手筋逃出，白2时，黑3、5渡过，如此黑形虽侷促，但白棋也因紧贴黑棋，不是什么好形。

白2如a位压，经黑2、白b、黑4，黑可以做活；白2如4位挡下，经黑b、白c、黑d，黑出头，白棋不能于2位断，这应归功于黑1的遗点。



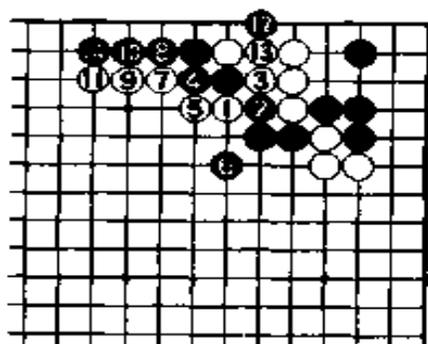
(白先)  
原图

### 扭断

使用弃子手法，给对方包围圈制造出弱点。比起攻击，扭断的手筋多用于防守之时。

### 1图（跨）

白1跨虽也是制造弱点的手筋，但此时被黑2简单冲断，白棋不成功。白3断打，黑4粘后，白5压虽是先手，但至黑14止，上边的对杀白棋失败。白3如4位打，则黑3位粘，以后8位和13位为见合，白不行。

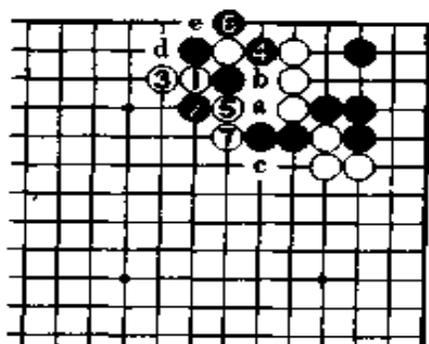


1图

### 2图（白1，手筋）

白1扭断，试黑应手。黑如2、4应，则白5、7出头，以后经黑a、白b、黑c成劫，这个劫对白棋有利。

黑2如d位退，则白5位抱吃一子；黑2如5位退，则白d抱吃一子，对黑4位打吃，白c拔掉一子，黑无法断白。

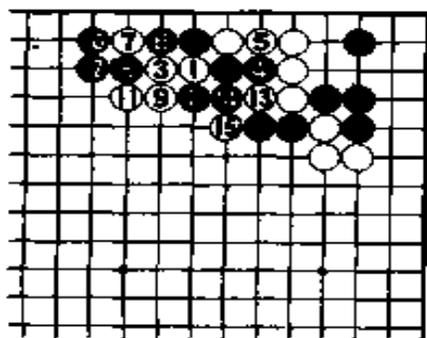


2图

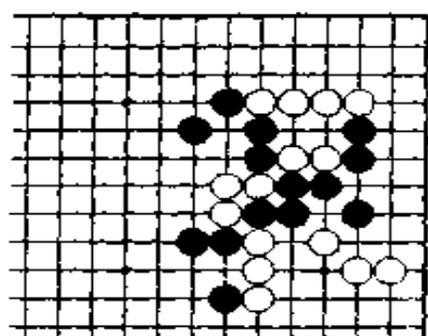
### 3图（黑若用强则崩溃）

黑2打、4顶、6引出是最强的抵抗，但仍不能使局面改观，终归无理。白7扳挡后，产生了白9、11的先手利，至白15断打，白棋生还，黑棋反而崩溃。

对白1扭断，黑棋大概于14位退为妥。



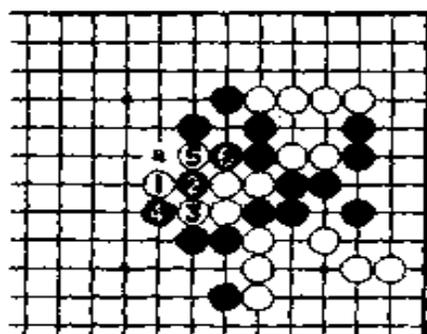
3图



(白先)  
原图

### 掌长

双方棋子搅在一起时，计算往往比筋和形更为重要。原图选自《官子谱》。要逃出中间白三子，自己气的急所在哪里？

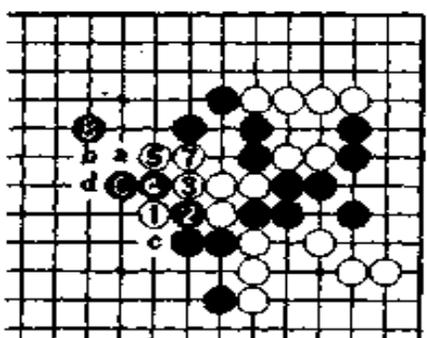


1图

### 1图（征吃）

白1跳，则黑2挖，白棋顿时呼吸困难，结果被黑棋滚打包收后征吃。

白1如走5位尖顶，则黑2位卡，白棋不能动弹；白1如走a位，不用说黑仍于2位靠。由此可知2位是急所。

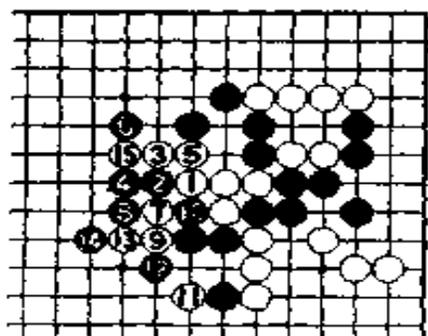


2图

### 2图（飞枷）

同样是跳，但本图白1跳，较有弹性，但黑2、4冲断后，对白5、7，黑8飞枷成立。白棋仍不能逃脱灭顶之灾。

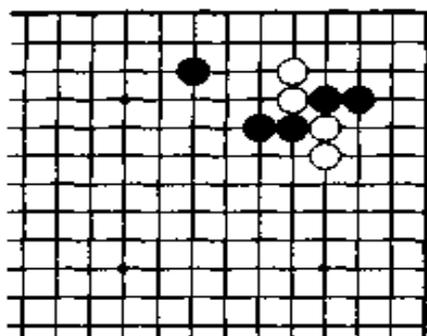
但若没有黑●子，此后经白a、黑b、白c压，接下来有白d的征子手段。



3图

### 3图（白1、手筋）

通过1图知道了气的急所，故白1先抢占此点。虽说是愚形，但此时气比形更要紧，对黑2、4、6的封锁，白7以下至15，刚好逃出。只要白棋逃出成功，右边黑棋则不活，故稍微损失一点也无所谓。

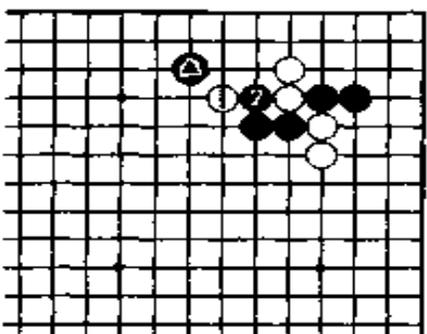


(白先)

原图

### 尖

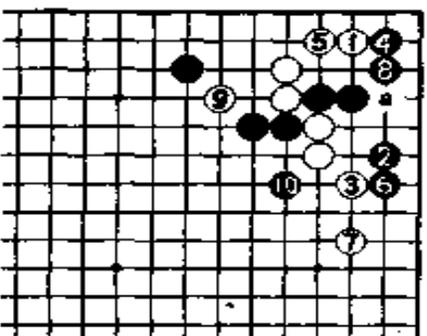
若无法直接逃出时，则先要做准备工作，为逃出创造条件。但不能投入太大的资本，否则逃出的效果减半。



1图

### 1图（直接法）

白1穿象眼，分断黑●之子，按理是白有利之形，但若此时立即动手，被黑2冲，白棋不行。在此之前，有必要在角上作点准备工作，但要预先考虑好下在那一点最好。

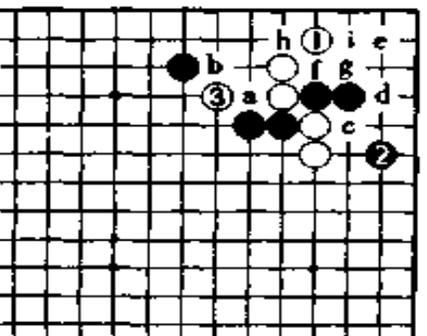


2图

### 2图（坚固无比）

白1小飞伸腿是攻击黑角的手筋，若无关逃出，更是有力的一手。此时黑2以下至8做活后，白9只好转过身来逃，黑棋已相当坚固，白棋有所不满。白3如8位尖，则黑a挡，以后留有黑5位的跨。

由此可知，5位是急所。

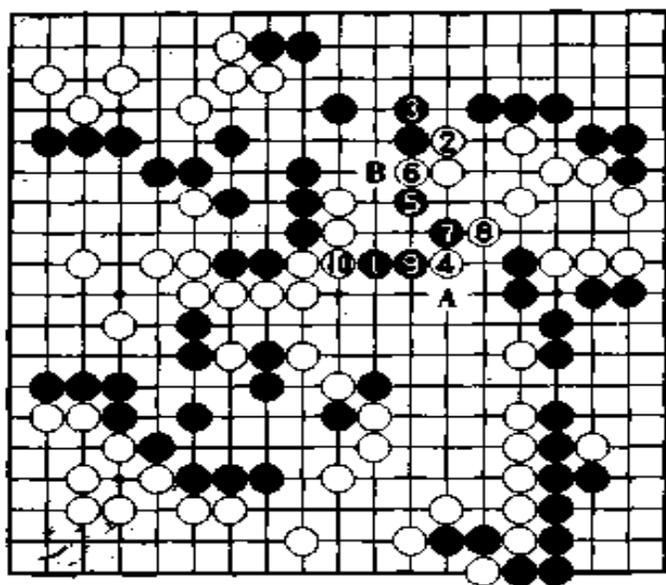


3图

### 3图（白1，手筋）

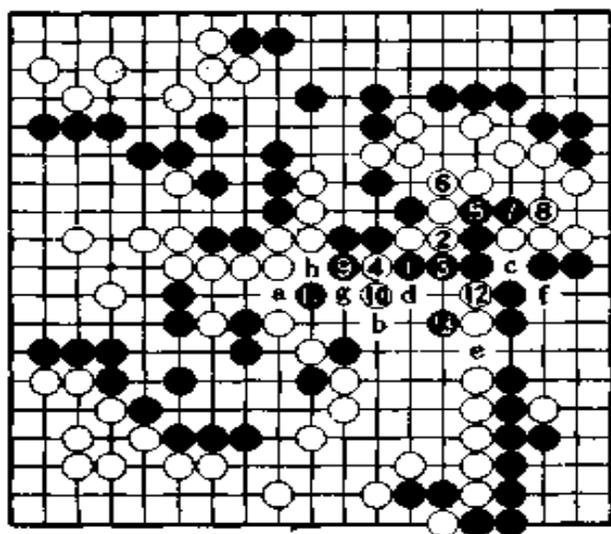
白1尖，是攻击角上黑棋和逃出为见合的手筋，黑2如飞，则白3逃，以后黑如a冲，则白b退，白1将发挥作用。黑2如a位拐，经白c、黑d、白e，角上白棋可战。

白1如f位拐，被黑g挡后，白无后续手段。白1如h位并，则黑i守角，经白3、黑2，黑角空大。



【参考谱1】

第1期棋圣战 白 桥本宇太郎  
第5局 黑 藤泽秀行



参考图

顶

虽是一子，但能否逃出，有时会关系到全局的胜负。现在是细棋局面，要仔细观察周围的配置，以免招损。

【参考谱1】

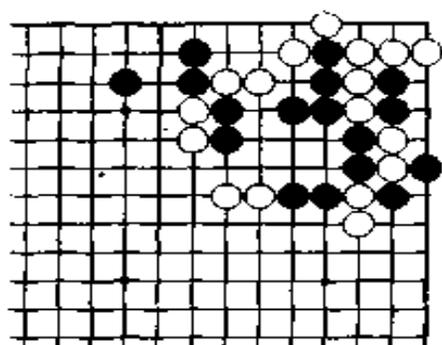
黑1觑，白2、4想吃住此子，但黑5、7后，黑9顶达到逃出的目的。白10如a长，则黑b连回。

参考图（后来的进行）

续参考谱，黑1打、3粘，对白4断，黑5、7顺势先手利一下，缩减白空后，再以黑9打，11觑，白如a粘，则黑6尖顶吃住白4、10二子。

白12含有偷袭手段，黑如c位粘，经白a、黑b至白d，白逃出，局势大逆转。因此黑13防，白棋虽留有经白c、黑e、白f吃掉右边黑二子的手段，但白中央腹空被破，黑得利甚大，至此胜负已定。

过程中，黑11是手筋。此手如g位压，则白b长，黑崩溃。白12如g挤，则黑h粘，情况不变。



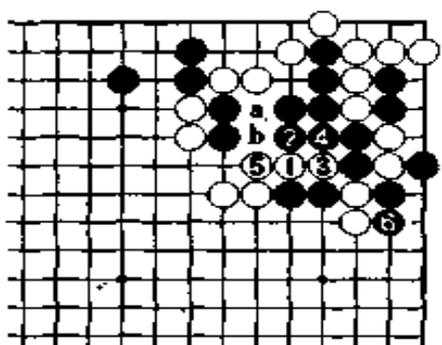
(白先)  
原图

**靠**

若不能吃掉对方的棋子，则无法逃出。本来这是应在下卷讨论的问题，但这里先举一例。原图选自《官子谱》。

**1图 (异筋)**

白1在3位断、4位断或a位冲等直接手段都不能成功，这是显而易见的。白1的扳入，看似有力，黑如3位粘，则白a冲，经黑b，白2位断可吃住黑三子，但黑有2、4弃掉二子的反击手段，至黑6止，白失败。

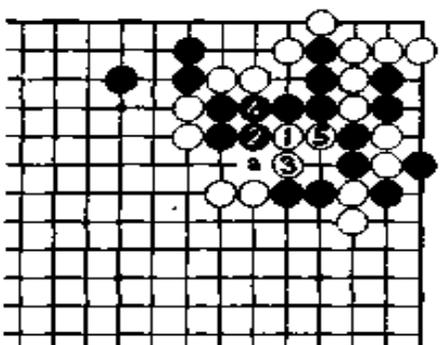


1图

**2图 (白1, 手筋)**

白1靠简直是手筋中的手筋，以此便可漂亮地突围。如黑2应，则白3顶，瞄着4位的断，如黑4粘，白5打断先手。

黑2如5位粘，白4当然冲，经黑2、白3，黑a位不能入子。只要以白1一靠，则白棋无恙。

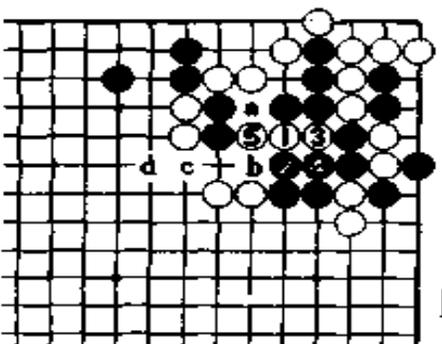


2图

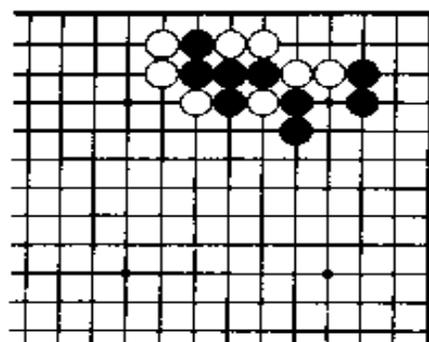
**3图 (活棋)**

黑2如顶，则白3先手断后于5位长出，吃掉上边黑四子而活。

黑2如a位粘，经白3、黑4、白b时，黑c扳出，好象成立，但被白d反扳后，黑仍不行。



3图



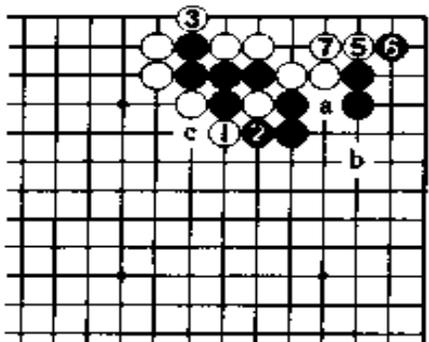
(白先)  
原图

### 靠

用强的话，自己也会担风险。若没有治孤的准备，则不可能对对方施以彻底的攻击。白棋要想冲破黑形，其结果如何呢？

#### 1图（白满意）

白1打，黑2如拔，则白3又打，黑被包打成愚形。继而白5、7扳粘，瞄着从a位冲断黑棋，是黑漂亮的腾挪。接下来黑如b防白冲断，则白c粘，白形厚实。



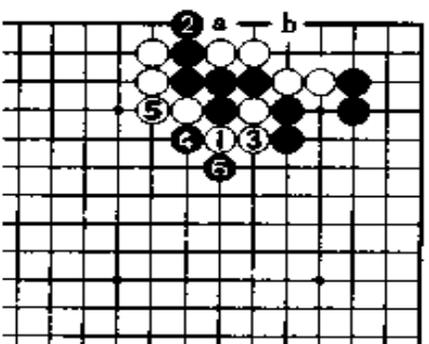
粘  
1图

白1如3位打，则黑1位长吃住白一子，如此中央的厚薄则大不同了。

#### 2图（反击）

黑2立下是白棋恐惧的一手，白3粘，则黑4、6征吃白三子。

故，白棋当对黑2的立下准备好对策，不然白棋则不能下白1的强手。白3如a位打，经黑3、白6做活，如此不值一提。

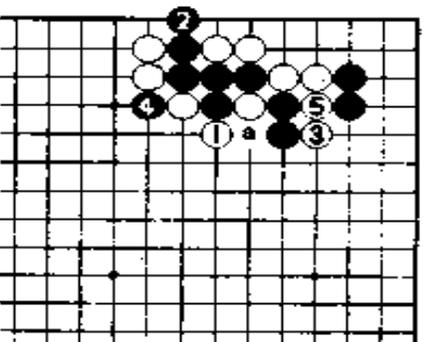


2图

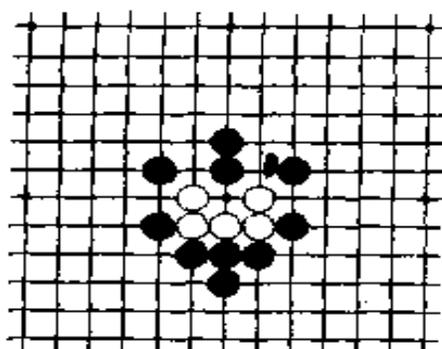
#### 3图（白3，手筋）

黑2时，白3靠是奇妙的腾挪手法。黑4如5位粘，则白a亦粘，白3之子恰好防备了2图黑的征吃。

不得已黑4只好断打，白5连出成为转换，明显白棋有利，如此白1可以成立。



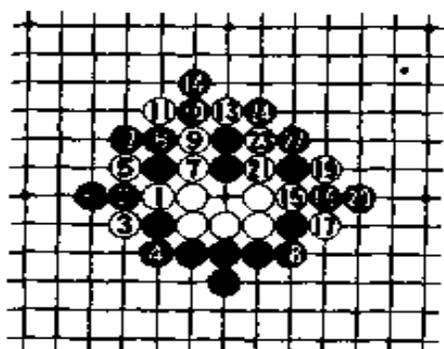
3图



(白先)  
原图

### 鼻顶

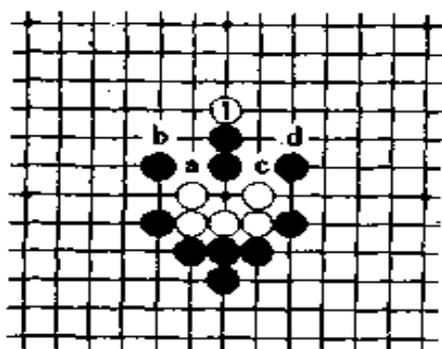
有两个狙击点时，只要能发现此两点的交汇点，则大致可以解决问题。原图是《玄玄棋经》题为“龟势”的例题。中央白五子能否逃出？



1图

### 1图（俗筋）

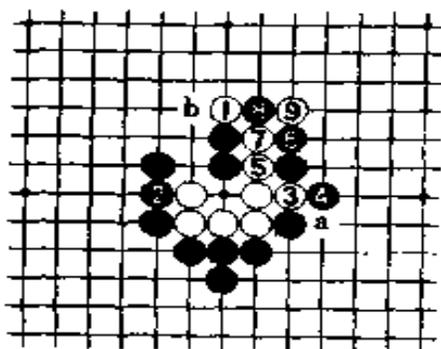
白1以下，一步步冲打，其结果会怎样？即使认为无理，也有必要证实一下。以后连续冲打至白13断打，白15以下又从右连续冲打，至白23时，眼见得逃出有望，不料黑24抓住白气紧的弱点漂亮地反打，结局是白棋遭倒扑。



2图

### 2图（白1，手筋）

白1鼻顶，正处于左右出口的交汇点上，是所谓“左右同形下中央”的手筋。白1之前，白棋也可以先白a、黑b、白c、黑d进行，关键是不能自己撞紧气。此后且看黑是右边应还是左边应，白棋则根据黑的应手，相机行事。

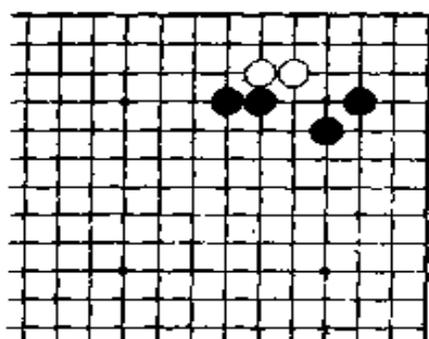


3图

### 3图（背道而驰）

黑2如左边守，白3则右边冲，白没有必要立即在a位打，至白9打后，无论如何，白棋都有双打逃出。

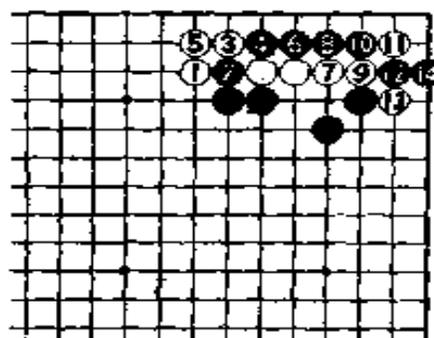
黑2如3位守，则白2从左边同样突围。黑2如6位扳，则白3以下冲至白9打吃，结果一样。



(白先)  
原图

### 跳

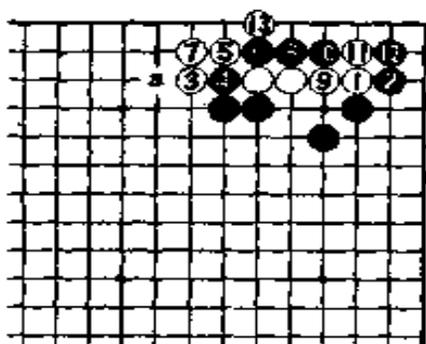
向边上逃出，在三线上跳是基本手筋。虽说如此，却不能忽略了自己的弱点，否则被对手在弱点上一击，则不能成功。



1图

### 1图(石塔)

在三线上一步步爬，则黑总是在前一步，于是白1跳，但黑2、4的冲断严厉，白不行。白如5粘，则黑6以下对杀白棋失败。白5若6位抱打，则黑5位打后征吃白一子。

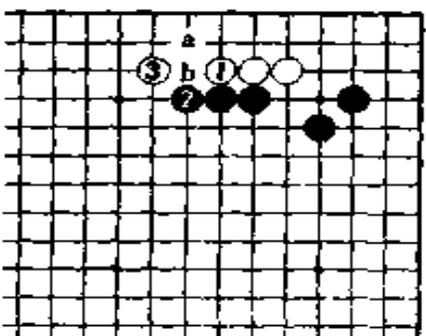


2图

### 2图(准备工作)

白1先手靠后，再白3跳，这样可防止黑4、6的手段。白9如10位挡，则黑9位扑，白棋接不归，这一点望注意。

可是，黑2如4位拐挡，则白只好下2位在角上求活；黑4也可在9位抱吃白一子，与白a交换，如此黑棋可以满足。

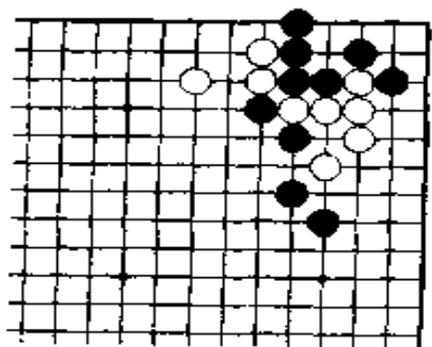


3图

### 3图(白1, 慎重)

虽说有点委屈，但必须爬一手，白1爬，3跳，则没有1图那样的毛病。白1如a位飞虽也坚实，但会遭到黑3位的压迫。

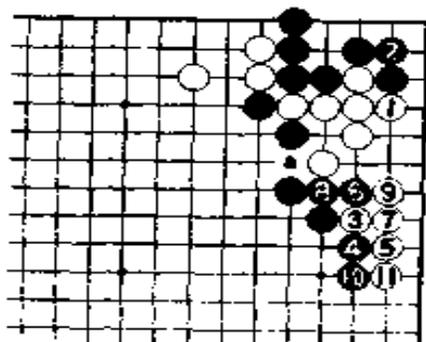
黑2如b位板挡，则白3夹，可与黑一战。



(白先)  
原图

### 跳出

冲出对方的封锁线，将其一分为二，比就地做活好。如果逃出却要受损，则必须重新考虑逃出的手法。

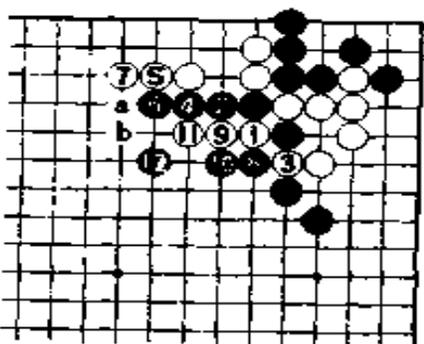


1图

### 1图（就地做活）

若想活棋，则白1先手挡后，再以3靠、5扳即可。黑因有a位的漏洞，只好以6、8整顿后再10退让白活。不过这个结果明显黑外势优。

白3如6位尖或7位象步飞，则黑a粘，黑形更厚。

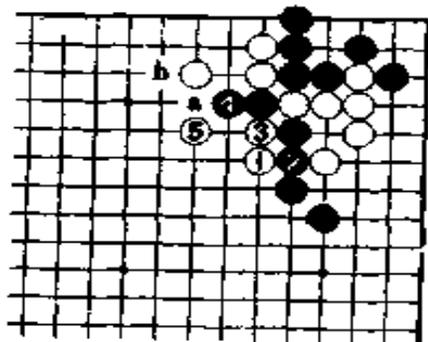


2图

### 2图（再次封锁）

白1打后，白3抱吃黑一子，但黑4、6压是绝对先手，以后黑8打至黑12枷，白棋再次被封锁。白7如a位扳，则黑b反扳，白棋仍是难受之形。

白3如8位长，3位粘和11位枷虽是见合，但黑可4位先手压，白仍不行。

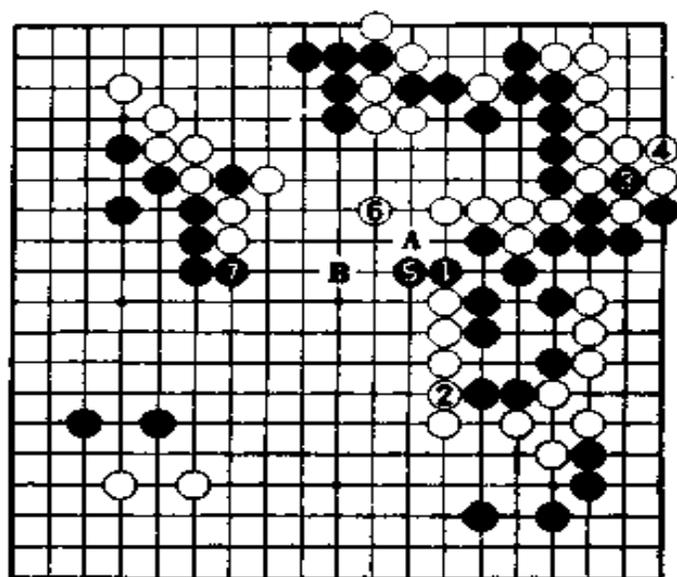


3图

### 3图（白1，手筋）

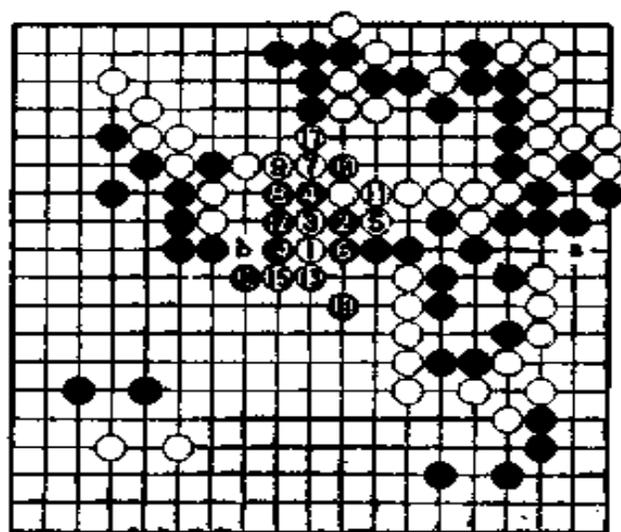
白1跳出，黑2如粘，则白3、5枷住黑二子。黑2如4位长，则白2位粘，此时对黑a压，白b退即可。不能先进行白3和黑4的交换，这样白棋损，白1直接跳出，才是手筋。

黑2如a位搭，白棋可不予理睬而径于2位粘。



**【参考谱8】**

第11期名人战 白 星野纪  
最终预选赛 黑 石田芳夫



参考图

则黑6应好。黑棋通过救出8、4二子，将中央白棋孤立，是免遭白单方面攻击的有效的治孤手法。白13、15在中央成形后，若不在17位补一手，对黑白棋必败。此时黑18跳出，已不是单纯逃跑，同时还是攻击中央白四子的一手。

**双重逃出**

逃出和形势虽是不同的问题，但若只顾逃出，则会给对方追击的机会，从而导致局面混沌的可怕情形。

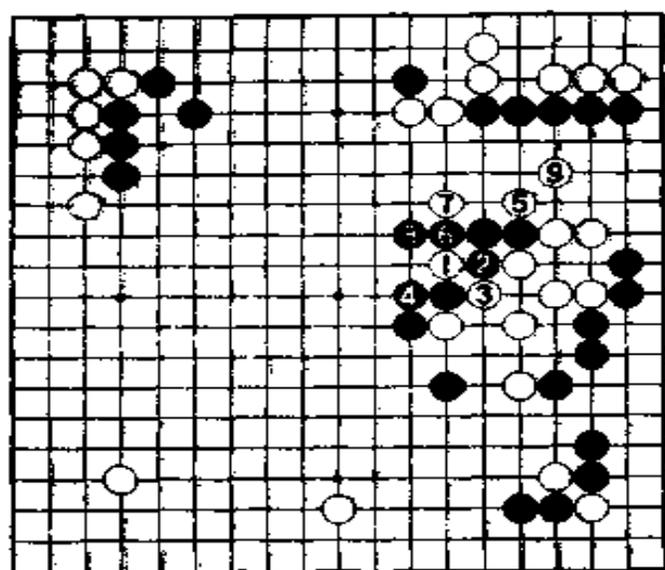
**【参考谱8】**

白2如5位扳，则黑a扳出，白的包围网被冲破。黑5长出，白6作出追击的姿态时，黑7拐是最强的抵抗，黑如于6位跳，则白7位压严厉。

参考图（以后的进行）

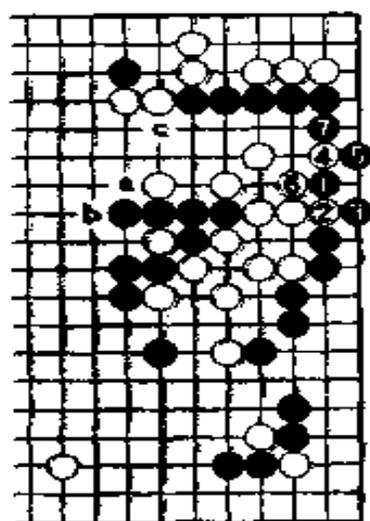
白1分断右左两块黑棋的联络，但黑有2、4冲击白棋薄味的反击手段。由于右边的黑棋一旦告急，可以黑a作成劫活，故黑没有在中央一味夺路出逃，而是凭借黑a与白棋顽强抗争。

白5、7、9是唯一的处理手法，但这里黑12逃出是有趣的手筋。如白14拐，

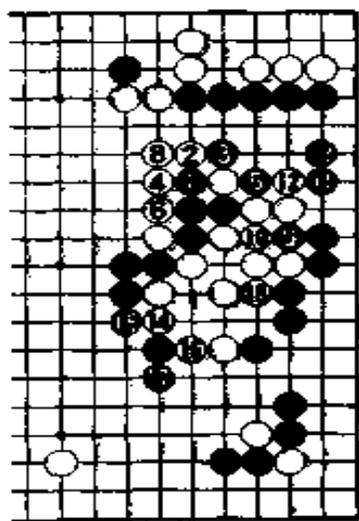


【参考谱9】

第24期王座战 白 大竹英雄  
第3局 黑 赵治勋



参考图2



粘  
参考图1

扳

逃出时，将对方棋子分断，还含有攻击对方的味道，这远比单纯做活为好。

【参考谱9】

白1跨再白3先手打后，白棋已随时可以做活，可是白棋不忙于做活，而是以白5以下至白9逃出，瞄着对右上黑棋进行攻击，这是积极的下法。

参考图1

(做活的条件)

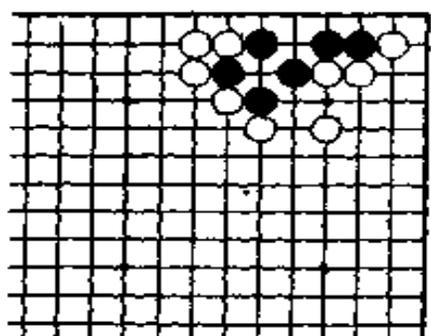
参考谱中黑6如于本图1位压，则白2以下滚打，白棋在中央形成厚势，随后白以14、16做活。白虽然活得不大，但也无不满。

参考图2

(以后的进行)

续参考谱，黑

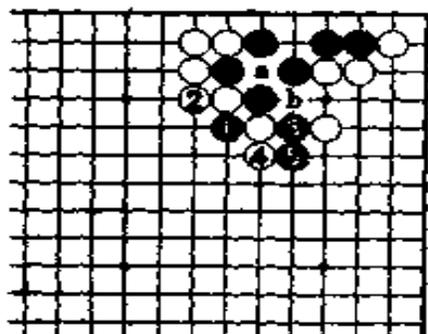
1跳，以下的劫争，黑难受。作为劫材，白以a、b连下两手让劫，白逃出成功。黑1有改在6位靠的手段，这手虽然难解，但比黑1跳稍好，因黑有c位扳的手段，白也不能过于用强。



(黑先)  
原图

### 挖

所谓“打吃在最后”，可以说是手筋的基本原则。本题的挖是为了使下一手更严厉的前提手筋。原因载于《活棋新评》劫材黑不利为其条件。

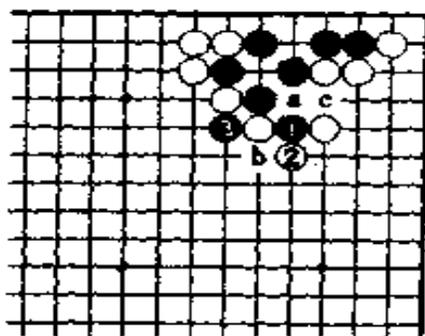


1图

### 1图（劫争）

黑棋若劫材丰富，则可1断再3、5冲出。但由于劫材不利，白2可a位提，黑1无疑自找麻烦。

对白a提劫，黑如b位粘，则白3位粘，黑被全开。

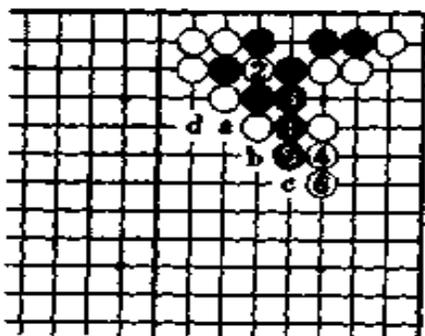


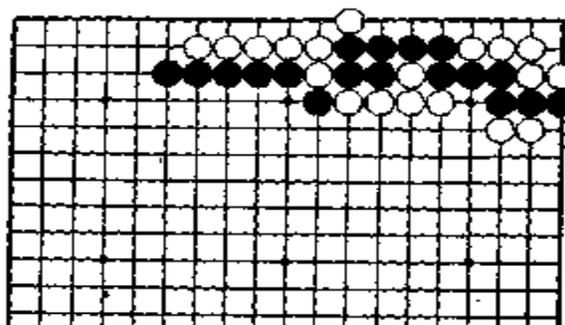
2图

### 2图（黑1，手筋）

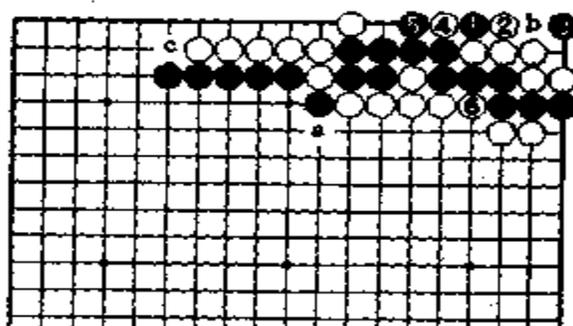
黑1挖，白如2打，则黑3双打。象一柄精巧的短刀，抓住瞬间机会向对方刺去。

不仅如此，黑3也可于a位粘，白b时，黑c冲，强吃角上白棋。白2是无理手，正中黑的圈套。

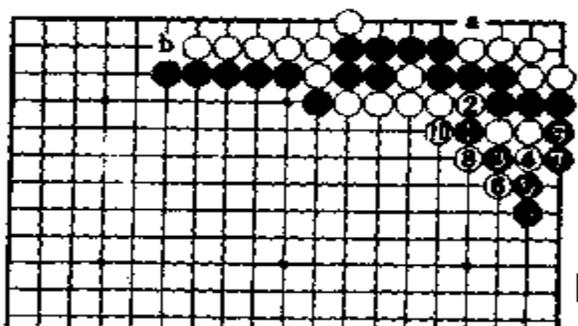




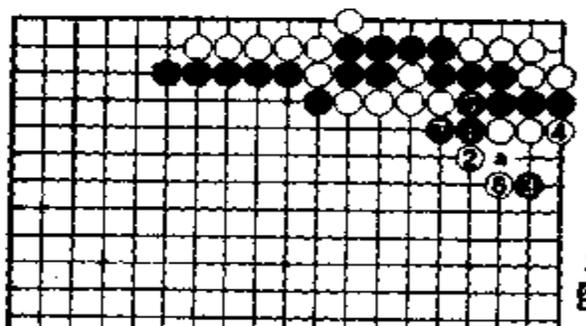
(黑先)  
原图



1图



2图



3图

**扳出**

虽有种种狙击点，但燃眉之急是首先确保自身安全。

**1图(劫)**

黑1扳攻击角上白棋，形成劫争，但这是轮白先提的劫，且白a打的劫材相当厉害。黑1也可考虑下在b位，则成白3位抛劫，黑这样下要好一些。

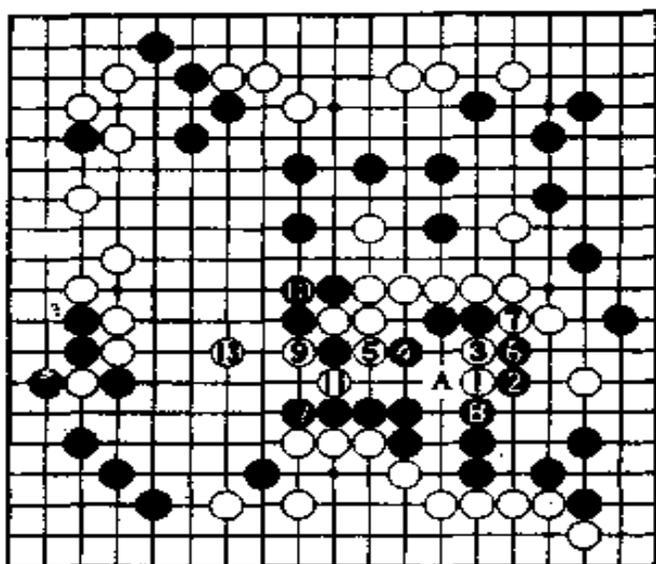
黑1如c位拐下，则白6位紧黑气，对杀黑失败。

**2图(黑5, 手筋)**

黑1扳出是唯一的腾挪手法。白如2断，则黑3、5连扳后从边上逃出，黑虽处于低位，但一旦逃出则a位扳和b位挡必得其一，黑成功。白2如6位跳，则黑2位粘，黑长一气。

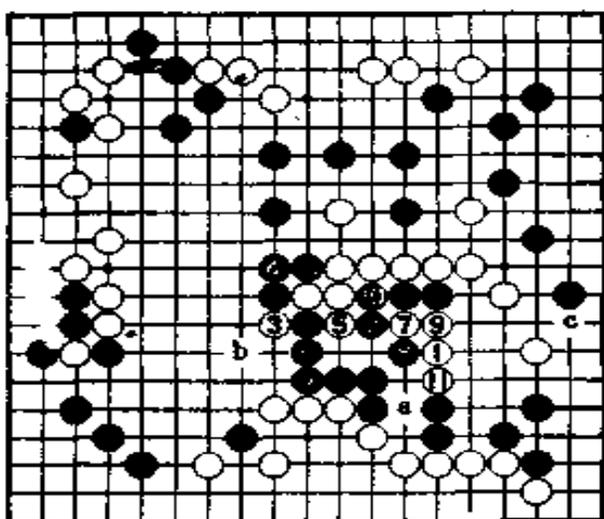
**3图(黑3, 手筋)**

白如2扳挡，则黑3是妙手。白4只好挡。除此之外，白无法黑从4位突围而出。黑7出头，虽然以后的形势还难解难分，但白棋却无法将这个头封住。若黑棋征子有利，黑5则可以在a位断。



【参考谱10】

第1期棋圣战 黑 加藤正夫  
第1局 白 大竹英雄



参考图

综合作战

为了救出棋子，但不能拘泥于一味逃出。在实战中，逃出只不过是做活、对杀等各种治孤手法中的一个。

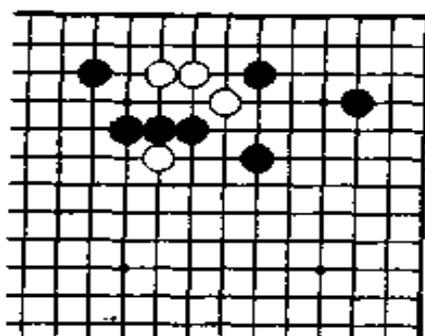
【参考谱10】

白1攻逼，如能吃到中间黑二子，则大块可以活，黑4、6救出黑中间二子，白顺势走到5位，并利用此点，以白9、11打开出路。

参考图（互攻）

白1时，黑2如尖应，白3、5先手利后，白7尖顶巧妙。黑如想继续攻击白，则只得以8、10救出二子，但被白11顶，黑穷于应付。以后，如黑a粘，则白瞄着b位的尖封，使右边白c的尖顶成为先手，成活与对杀为见合之形，仍是白棋简明的治孤。

黑2如8位尖顶，则白3位断，经黑4、白6、黑5，白2位打可以吃到中间黑2子。无论如何，由于白1击中要害，白棋处理成功已成定论。



(白先)  
原图

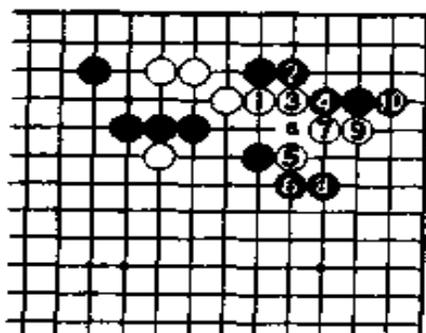
碰

同样是利用弃子战术逃出，但由于使用弃子的位置不同，效果就会生优劣之分。原图载于《活棋新评》。

1图（濒临死亡）

象白1、3这样笨重地逃，即使逃出也会招致大损。至黑10止，实际上白已濒临死亡。白3或5如走a位，则黑8位应，白依然是苦形。

白应考虑能加快逃出步调的手法。

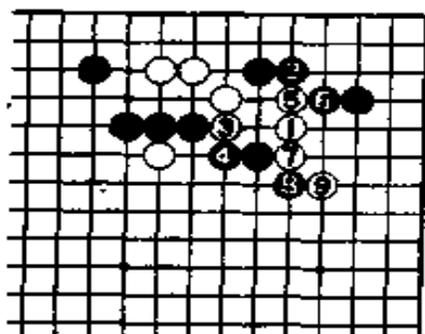


1图

2图（道路开阔）

白1飞、步调快，黑2补自身毛病时，白3、5至9逃出，这是比1图舒展的逃出之形，至少不会被吃掉了。

白1如走5位，则黑2应；白1如先在3位冲后，再下1或5位，黑仍于2位应。这一带白棋即使变换次序，其结果还是还原成本图。

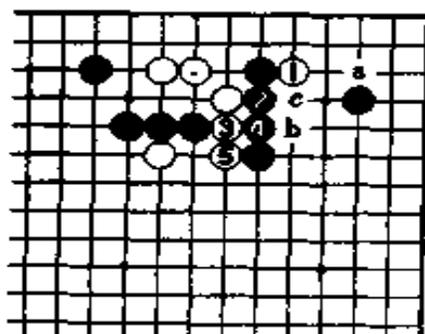


2图

3图（白1，手筋）

白1碰，如黑2、4反击，则白5出头，此后，在角上白还有利用白1之子在a位托靠的手段。白1如b位，则黑仍有可能以2、4应，那时，白b的位置就远不如在1位好。

黑2如c位扳，则白2位断，如此白棋比2图更为舒展。



3图

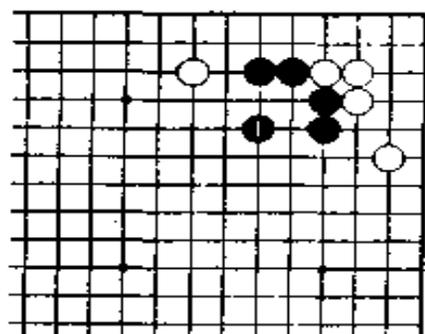
## 整形的手筋

整形，是指花一手棋来补强自己，构成对方不易攻击之形，并在加强自己的同时，准备着迎接未来的战斗。整形的手筋与破坏形的手筋正相反，是用于防守的手筋，多数时候被称作“形”。我们这里所指的整形的手筋不仅仅是单纯防守之“形”，还包括各种通过冲击对手的弱点，从而达到防守自己弱点的手筋。

整形的手筋也是整形的急所，它要在综合考虑了棋子的效率、弹力以及以后有无先手利等的基础上才能发现。

### 1图（补方）

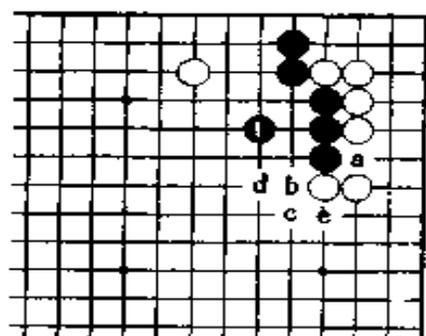
若让白棋走到1位觑，则黑形顿时崩溃，成为白棋的攻击目标。故黑1抢先防守，以后即使白棋在其周围再走几手，黑也用不着担心。这个形的名称，我们称之为补方。黑1是补方的急所。



1 图

### 2图（三子正中）

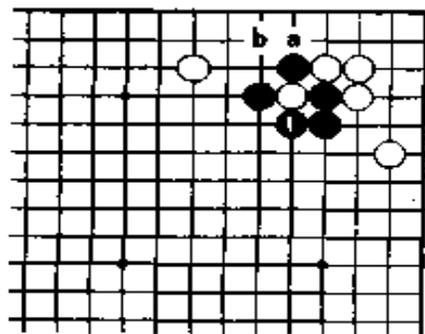
在贴紧气的黑三子正中一间跳，作为防守的黑方，这是其眼形的急所，与此相反，若被白棋占到此点，则成含有倒扑的破坏黑弹力的急所。黑1整形，缓和了白a位紧气的严厉，接下来可于b位扳，经白c、黑d后，黑还留有断在e位的狙击点。



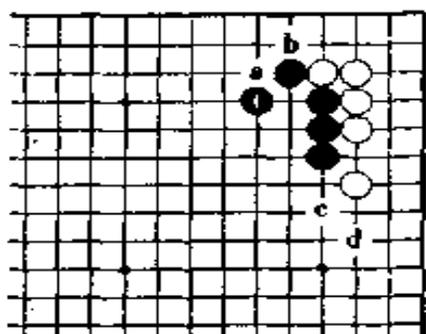
2 图

### 3图（空拔）

黑1空拔，意在防白棋的引征，也是漂亮的整形手段。如果不拔，因不知白棋将在何时以什么样的方式引征，总觉不安，而且黑1拔后也防止了白a、黑1、白b的渡过，黑形厚实。



3 图

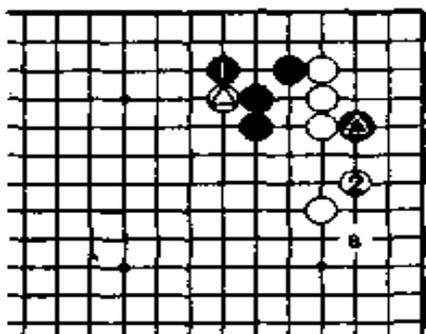


4图

4图（虎）

黑1在白棋还不能断的地方虎补，属于先补强自己，再准备与白强硬战斗的本手”。黑1如不虎，则白a夹，黑难于应付；而且白b的扳也是一手大棋。

一旦黑1虎，接下来黑除可在上边开拆之外，还有c位的跳封和d位的拦逼等种种狙击手段任黑自由选择。

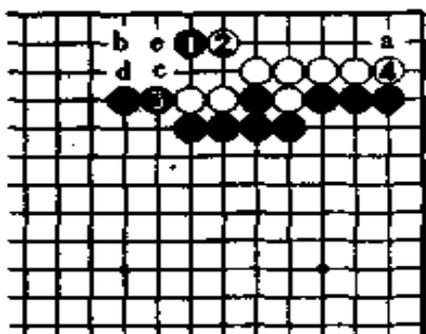


5图

5图（扳）

虽说黑●之子还有活力，但此时无论如何应先于1位扳，使白△变成恶手，此着看似不大，但实际上是重要的一手。黑棋先把上边走厚，在右边即使白2补一手，黑仍有a的先手利。

象黑1这样使白△变成废子，大都是好手。

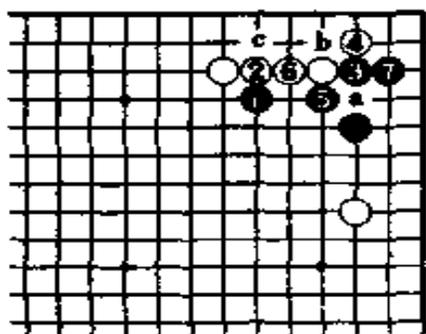


6图

6图（靛）

黑1靛，与白2交换后，再以黑3顶，为防黑a位跳入，白4不得不挡。黑1如直接于3位顶，则白1位补，接下来还随着b位的跳出。

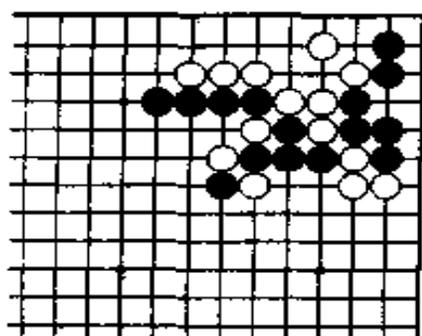
白2如c位尖，经黑d、白e，黑b挡先手把上边走得更厚，这是黑所希望的。



7图

7图（先手利）

黑3、5靠虎是整形的手筋，在此之前，黑1与白2交换，是防白反击的巧妙手筋。白6如7位打，则黑6位反打，此后若假设成白a、黑b、白粘、黑c扳的进行，那么，黑1与白2的交换，到底有什么作用，则无须多言了。



(白先)

原图

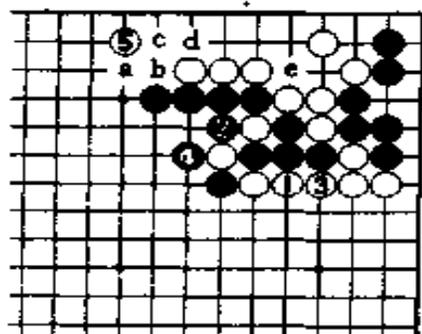
打

能否构成好形，往往决定于有没有正确的行棋次序。大技巧虽然必要，但小技巧也重要。

1图（包打）

白1、3包打后白5小飞，白两边都走成好形，虽说如此，但黑中央也相当厚，若综合判断一下，仍是黑有利吧。

白5如a位跳，经黑b、白c，黑d断，下一手黑瞄着c位以下的包打；白不能于5位粘。

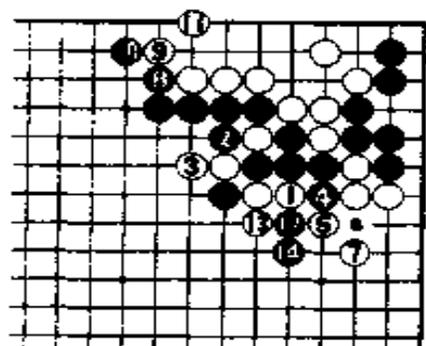


1图

2图（大战）

白3长出，不让黑拔掉，黑4冲，白难以找到适当的补断方法，白如7虎补，黑8、10先手利后，以黑12、14挑起大战，成为难解之形，好坏则需根据周围的情况而定。

白7如14位虎补，则留有黑a位的断，白不行。

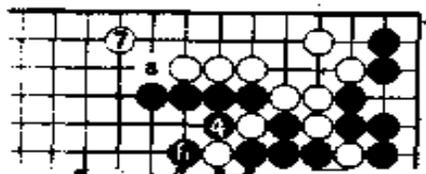


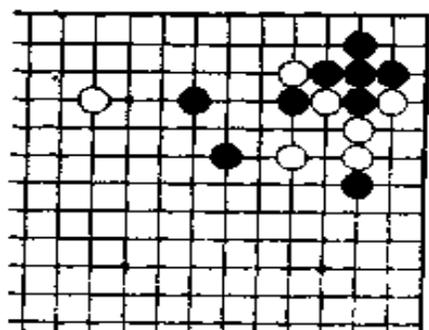
⑥粘  
2图

3图（白1，次序）

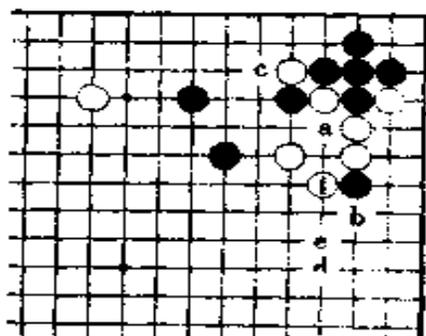
包打之前，白1先手打好。白3以下至7，白形较1图充分。

白7之前，黑没有机会争得a位的先手

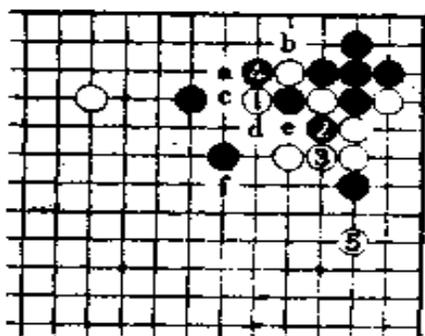




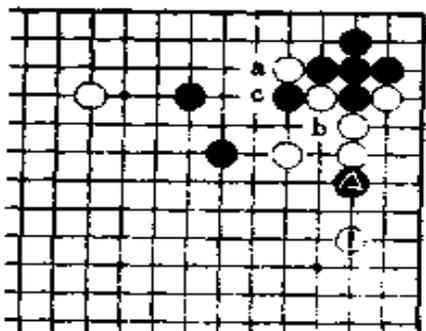
(白先)  
原图



1图



2图



3图

### 打

这是寻求调子达到整形的手筋，要领是要留有反击的火种。

### 1图（虎）

白1虎也是有力的手筋，黑如a拔，则白b抱打不错；又如黑c打，则白d大圈，白调子好。可是，白1后黑伺机在b位出动仍很严厉，白如e位再补，虽然没有遭受黑攻击的危险了，但实利上所得不多，这是白难子整理之形。

### 2图（白1、3，调子）

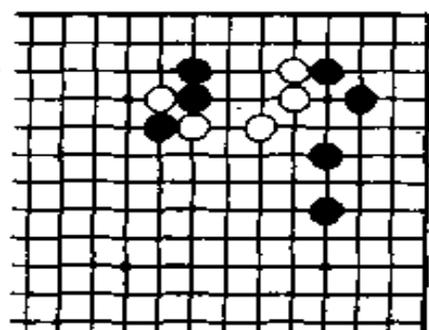
白1打，诱黑2拔，白3顺势接上。黑如4断打，则白5拆，以后留有白a、黑b至白c的狙击手段。黑4如d扳，则白仍于5位补，以后白棋e位打，黑粘时，白f靠是好调。

白右边也较1图坚实。

### 3图（保留）

白棋保留一切味道，先以白1拆，虽说连这样的感觉虽不错，但被黑a补后，白棋必须花一手防止黑b的出动，这是考虑过头的结果吧。

白棋最坏的下法是白1在b位粘，如此被黑c补后，黑棋干净，只余有白棋的毛病。



(白先)  
原图

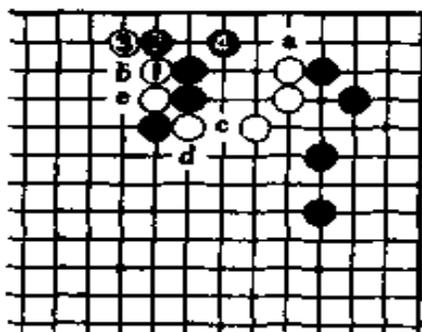
### 打撞

彻底利用既着子，可提高棋子的效率。这个场合，征子有利是白唯一的希望。

### 1图（白不行）

即使白1挡下，也吃不到黑二子，黑2、4扳虎，a位的渡和b位的断成见合，并且还留有c位的打，白呈四分五裂的惨状。

白1如d位长，则黑c抱吃一子，如此黑左右得利。

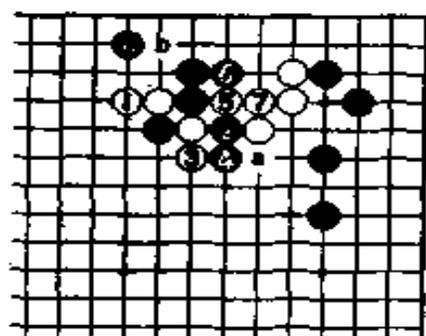


1图

### 2图（长）

白1长出，虽是有力的抵抗，但被黑2、4打出后，白棋无理。白5如断，则黑6打，白形崩，黑8飞长气后，白右边五子进退维谷，而且中间白棋薄弱，故对黑2、4二子也没有什么手段可言。

黑8如a位拐，则白b跳下，对杀黑失败。

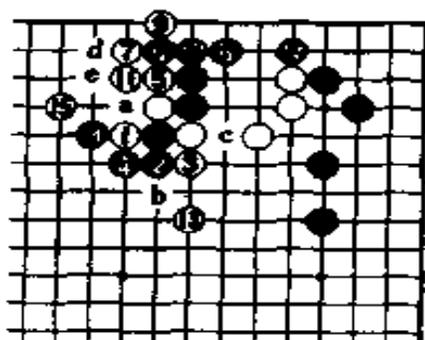


2图

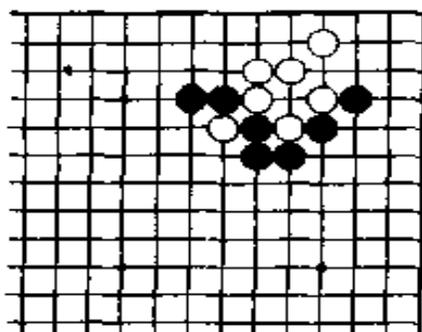
### 3图（白1、3，手筋）

白1打、3挡，既防止了黑a的征吃，又消解了黑c位的打吃，同时还瞄着b位征黑二子。黑4拐时，白5挡下至白13跳出，成白大体能战之形。

黑4如a位断打，经白5、黑11、白6，黑10时，白7位拐，又经黑d、白c，中央征子恢复。



3图



(白先)  
原图

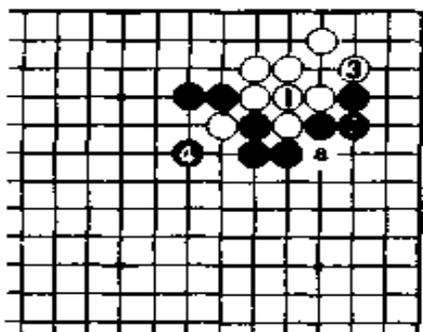
**撞打**

是先屈后伸的反击手筋。无谓的抵抗，只会给对方以调子。

**1图（黑厚实）**

白1粘，笨重。黑2粘逼白3挡，然后黑4枷，黑形十分厚实。如此，白1粘几乎无用，故还不如直接于3位挡，黑2位粘时，白还可捞个先手。

白1如a位断打挑起劫争，则完全无理。

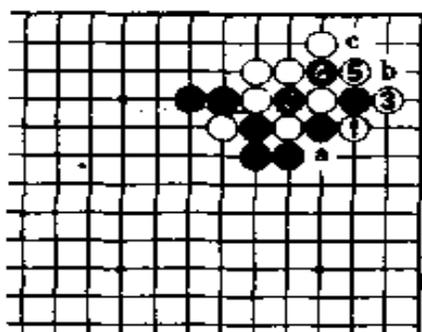


1图

**2图（白3，手筋）**

白1断打，诱黑2拔，白3再打，之后至黑4拔、白5打的结果，可知白3是手筋。

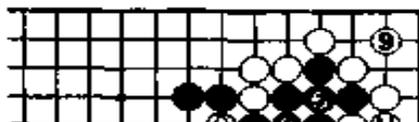
黑2如a位粘，经白3、黑5、白b，白不错；黑4如b位长，则白b紧贴，黑不能再于c位长出。

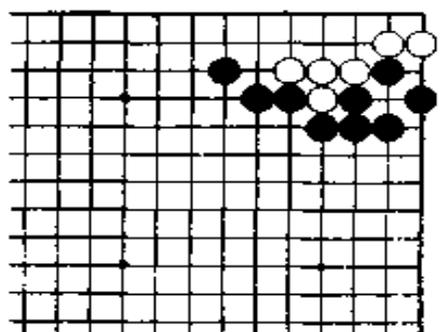


2图

**3图（一手之差）**

续2图，黑6粘时，白7又打，黑被撞打成凝形，白9虎补虽不能省，但黑10、11也只够粘住白2了。





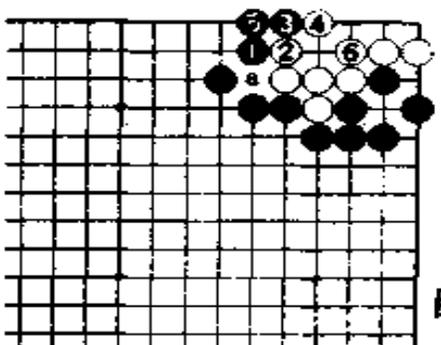
(黑先)  
原图

### 点

把点入之子作为弃子，借此整顿外势。这一手法与其说是防守的手筋，不如说是攻击的手筋更确切，它是著名的补强手筋。有两种补强的方法。

#### 1图（味恶）

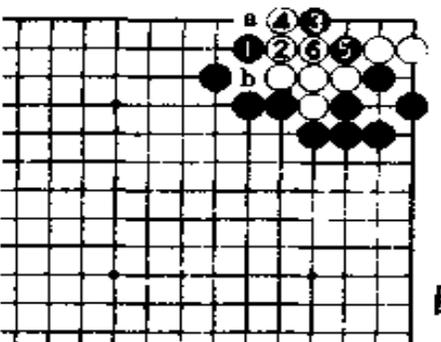
黑1尖是先手，再以3、5扳粘也是先手，但这是收官时的手法，过早下出，反而给自己带来薄味。以后白a挤，随着黑的断点，结果黑1、3、5对整形和补强皆无用。白1尖虽是大棋，但中盘阶段棋子的效率比实利更为重要。



1图

#### 2图（黑3、5，手筋）

黑1仍尖，若准备在上边进行战斗，则黑3、5点入是有力的手筋。逼白6应后，黑便可不理他投，任何时候黑在a或b走，都是绝对先手权利。

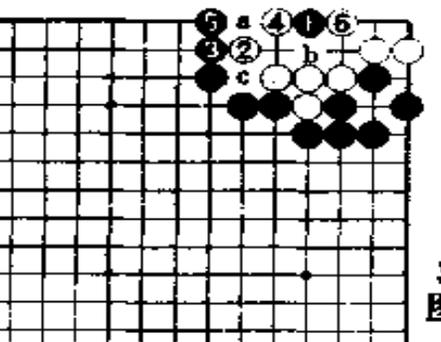


2图

与1图比较黑损二目，但黑所形成的厚味是不能以如此目数来计算的。

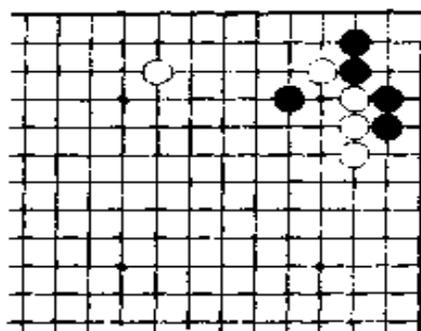
#### 3图（黑1，手筋）

黑1立即点入，也是手筋，如白2、4应，则黑3、5先手立到底。另外，必须注意白6即使脱先，黑a时，白可于b位作劫顽抗。

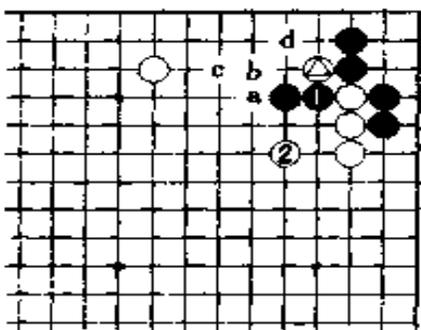


3图

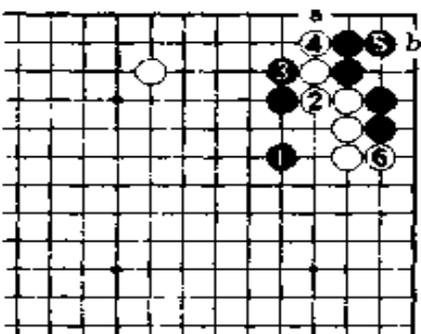
白4如a位立下，虽成7目地，但以后黑c、白b、黑5、白6，黑得一连串先手。



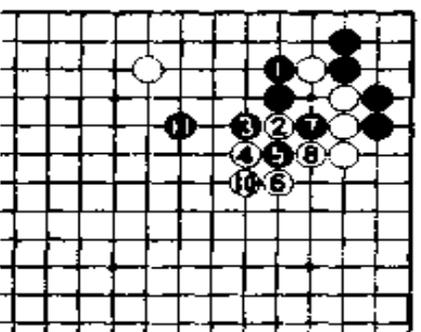
(黑先)  
原图



1图



2图



粘  
3图

结

预先细算对方以后一系列的应手，是整形的要领。能保留的先手权利，尽可能保留。

1图（断）

黑1断，看似没有问题，但白2跳后，产生了白a、黑b、白c的连扳和白d尖等，白利用白⊙之子可获得种种先手便宜，黑无趣。黑如c位守，空虽不少，但是后手，且黑棋还不一定有此闲暇。

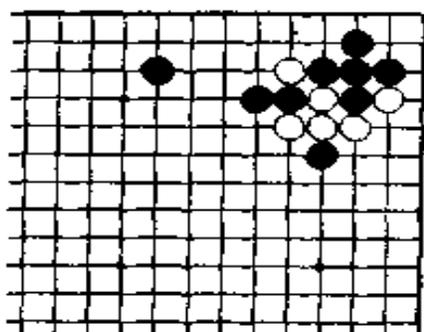
2图（过分）

黑1跳是以攻为守的着法，但被白2粘后，黑成难子处理之形。黑3如不挡下，则黑无法取得行棋调子，如挡下，被白4顺势冲下，角空受损，黑5补时，白6拐，以后白a位立下是先手。黑棋明显走过分了。白a时，黑如脱先，则白b靠入，角上成劫杀。

3图（黑1，沉着）

黑1挡，消解了白棋在1图的种种先手利，白2、4虽是一策，但黑5以下至11沉着应付，如此，黑棋远较1图为优。白2如5位跳，不用说白棋可脱先。

若黑不愿强化白棋，则白2时，黑3也可脱先不理。



(白先)  
原图

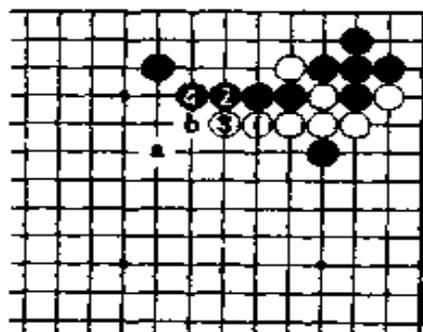
### 肩冲

这是诱使对手反击，自己顺势防守的手筋。对手若不反击，自己则可得意想不到的好形。

### 1图（一条直线）

白1、3直线压，其所构成的势力虽能发挥作用，但这样的局面实战不多见，让黑在四线上围空已经先损，而白的势力究竟能利用到什么程度还是未知数，故白棋不大好。

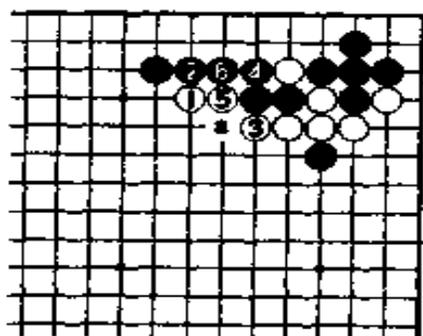
此后，白如在右边开拆，则黑a飞是好点，因此，白棋势必继续在b位压或a位飞吧。



1图

### 2图（白1，手筋）

使用1图那样的直线手法，几乎不要指望有什么好结果。此时白1肩冲，至白5先手压缩黑空才是手筋。过程中，黑4如5位顶，则白a压又是先手利，这是白棋更好的结果。

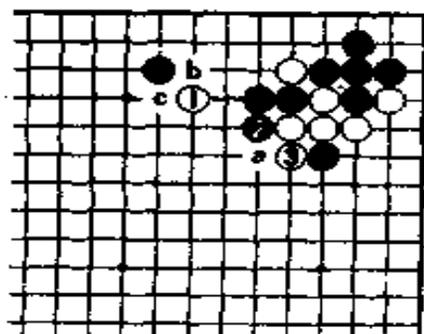


2图

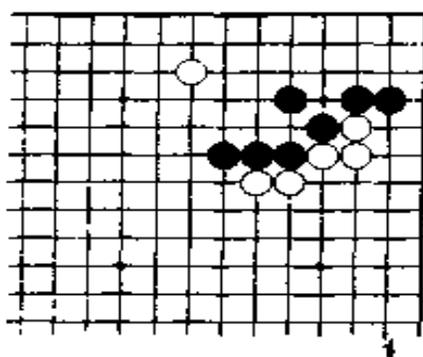
### 3图（诱黑反击）

黑2拐头，避免遭2图的封锁。白3应后，接下来黑可于a、b、c三点之中选择一点。

但白棋也顺势制住黑●子，白无不清。白1如单于3位曲，则黑1位补，黑●子还未完全失去活力。



3图



(黑先)  
原图

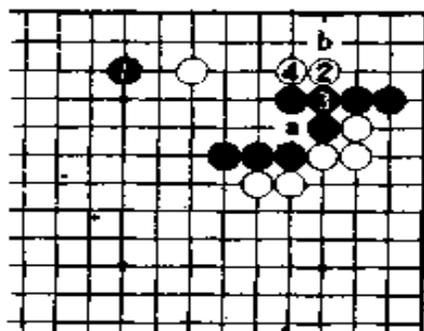
**象步**

在防守中，必须含有反击的手法。如能先手防守，则再好不过了。

**1图（掏空）**

黑1夹击，被白2、4掏角空，实利大损。黑3如4位挡，经白3、黑a至白b，角上黑二子面临危险。

因为黑棋已于●位立下，故这里应注意守空，之后再瞄着白的弱点加以反击，这作为棋的自然发展趋势，才是正确的。

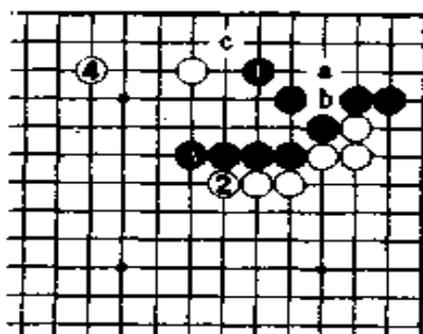


1图

**2图（稍缓）**

黑1尖，角成黑的确定空。白4开拆之前，于2位先压手，次序正确。此后，白a、黑b至白c尖，大致是白的先手便宜。本图白比黑还少一手，但白棋左右都走到了，是白棋格外漂亮之形。

黑1多半是缓手。

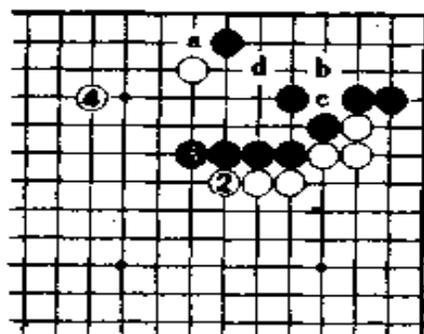


2图

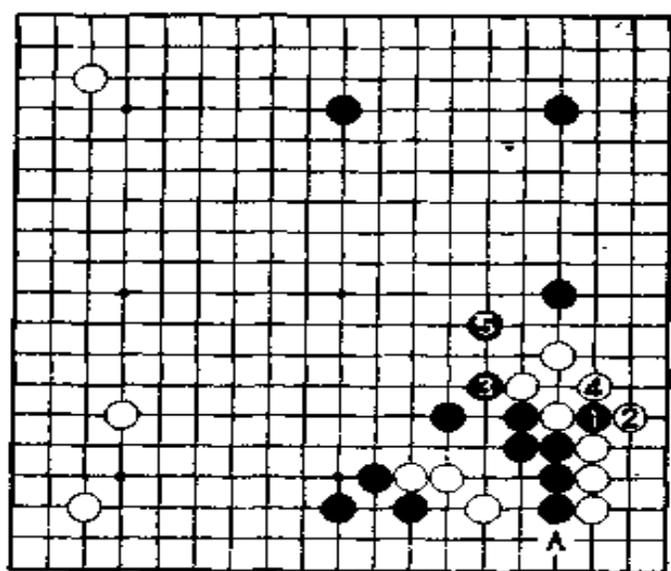
**3图（黑1，手筋）**

黑1走象步，白如立即于a位挡，则滯重。如此a位之点将来或是白挡下，或是黑伺机爬，双方各有一半权利。

假如白棋得到机会在a位挡，接下来经白b、黑c、白d，作为狙击手段其价值图不小。



3图



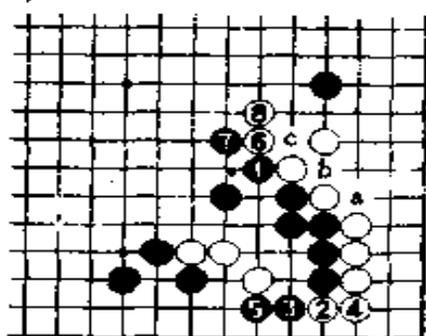
【参考谱11】

第2期名人战 白 大竹英雄  
第2局 黑 林海峰

**断入**  
从试应手出发，结果成弃子整形的断入。

【参考谱11】

黑1断入，与白2交换后，黑3虎，若按常识，被白4拔一子黑大恶，但此时黑5跳封锁白棋，并与上边处于高位展开的黑阵相呼应，一点也不坏。此外，a位的扳粘，则是白棋的先手权利。

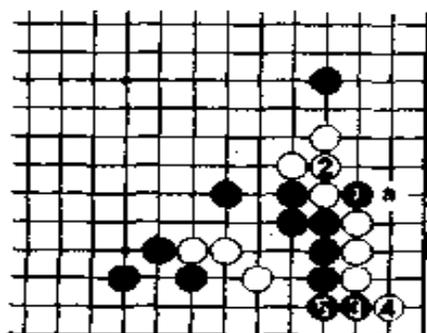


参考图1

参考图1（单虎）

黑1虎是不能忽视的要点，但如立即走，白2、4先手扳粘后，再从容地以白6扳，此后，即使黑a断打，白b粘后并没有什么棋。

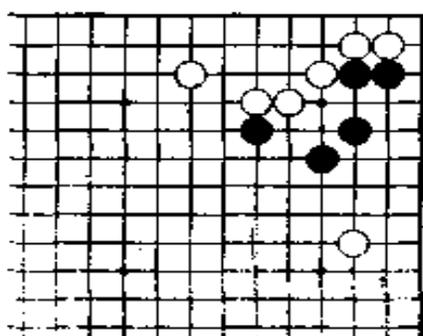
黑3或5如于c位打，则白b粘，黑无适当的后续手段。



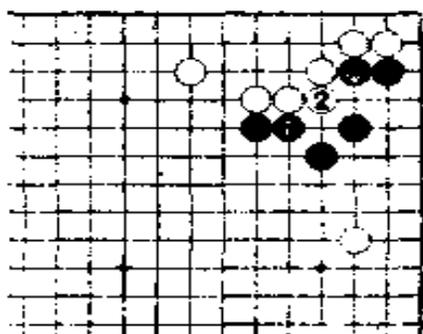
参考图2

参考图2（在角上获大利）

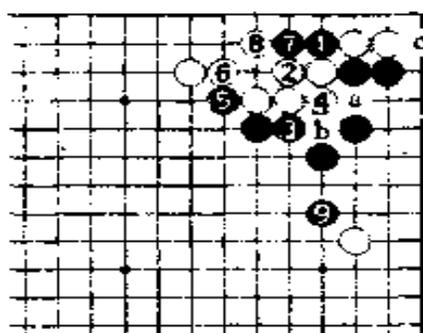
白2若粘，则黑3、5立刻扳粘，接下来因有黑a的立下，故是先手。反过来，白棋扳粘也是先手，所以这是双先十一目的大官子。当然，也可说它不是官子，总之，黑获得这样的大利，则可容忍白棋向中央出头。



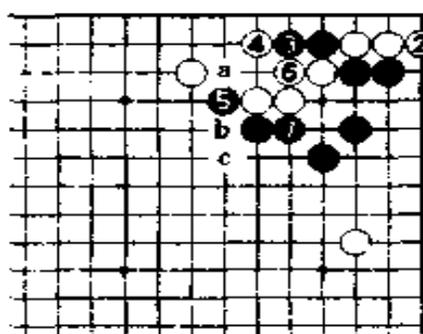
(黑先)  
原图



1图



2图



3图

### 断入

按棋理，在整形时，应考虑尽量得利的办法形。用试应手的筋，改变整形次序。原图选自《活棋新评》。

### 1图（无谋）

黑1挡，白2占据黑眼形的急所；黑如2位挤，则白1位冲。无论如何黑形都不好了，必须意识到，如图结果黑将遭到白的攻击。

对黑来说，如可能的话，当然希望1位和2位两方面都能走到。

### 2图（黑1，手筋）

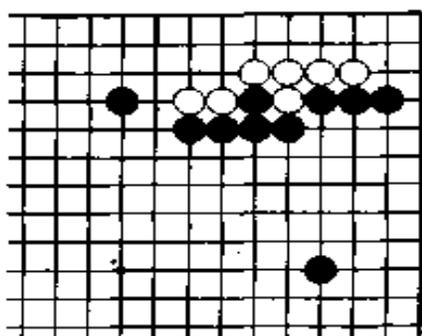
黑1断入，观白动静。如白2应，则黑3挡，即使白4团，但进行至黑9，黑形舒展。a位和b位，白棋只能占据其一，而且黑c扳可先手得实利。如白4不走，则黑下4位是先手。

白2如7位打，则黑4位打后于3位挡，黑满意。

### 3图（顽抗）

反正都会被白先手利用，白2干脆顽强地扩大地域。对此，黑3、5后，黑7回手挡，白棋为防黑a冲，大概会在b位断，于是黑c先手打，至此，黑完全不用担心遭到白的攻击了。

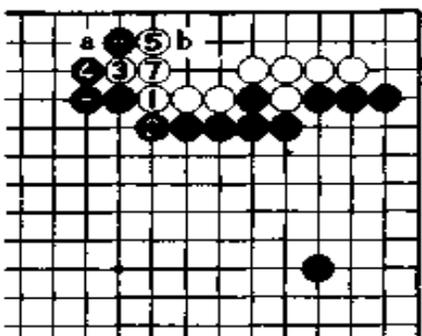
白2如7位冲，则黑3位长出，对杀黑胜。



(白先)  
原图

### 补方

白若对上边置诸不顾，则黑有封紧的手筋，这在前面已说明过。那么，作为白棋又该怎样整形好呢？

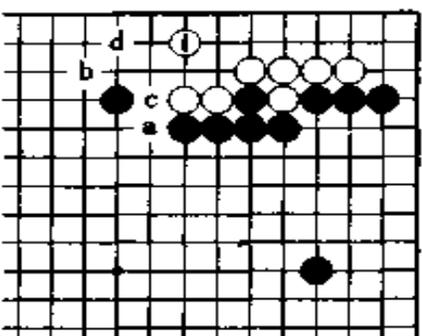


1图

### 1图（俗筋）

白1顶，自己去碰头不好，白3时，被黑4连扳，虽然白空增加了一点，但帮黑强化了外势，其损失不小。

白5如6位立下，黑a挡，瞄着b位的点入，则白还需补一手。

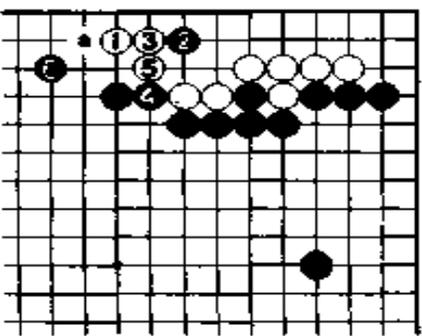


2图

### 2图（白1，手筋）

白1抢先占据黑的攻击点，对白来说这是防守的急所。下一手，白瞄着在a位扳出或b位飞出，即使黑c补，仍还留有白d跳的好点。

对白1，黑如d跳，则白已达到补强的目的，可脱先他投，并且白a位的扳出仍然存在。

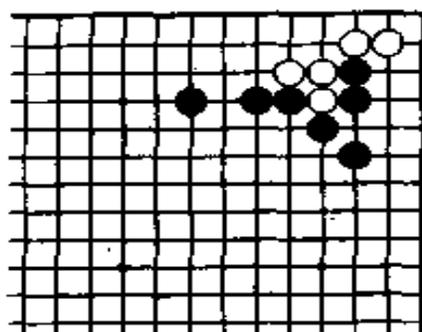


3图

### 3图（过分）

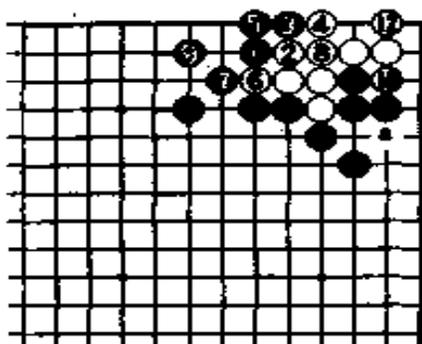
白1象步，虽也是手筋，但遭黑2的反击，白格外难受。白3如5位封，则黑a靠下，对白进行全面封锁。

黑2如4位顶，让白2位补，如此，等于是2图之后白立即走了并非当务之急的白1之手，白也不好。另外，黑2如5位尖，经白2、黑3、至白4顶，黑中白圈套。

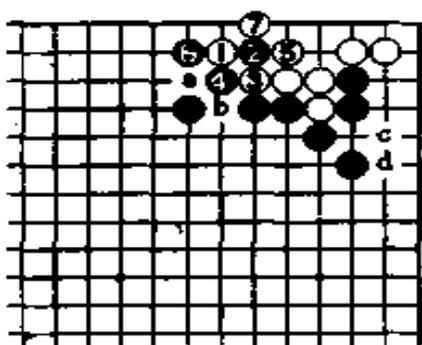


(白先)

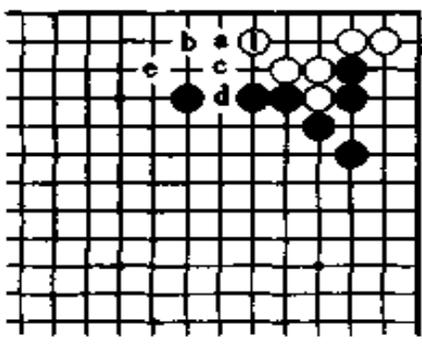
原图



1图



2图



3图

### 尖

即便是效率不高的一手，但若不走，会遭极大的损失时，那么也只好耐心地补一手，别无他法。

#### 1图（脱先）

白如脱先，黑1、3以下的压迫，非常厉害。白4以下至12，虽然活了，但只有3目空，而黑的外势既大且坚。更有甚者，黑还争得先手。比这样的地方还大的棋，恐怕是不容易找到的吧。另外，黑11如12位点入，则白a跳脱是好手，白棋反而活得大些。

#### 2图（调子）

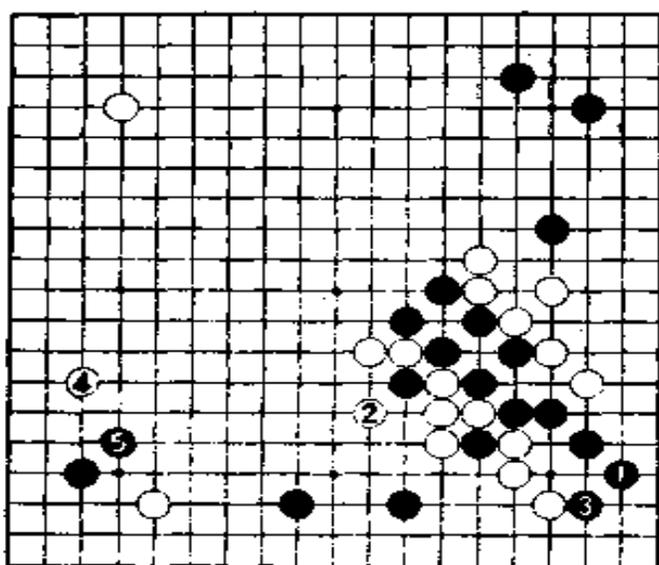
白1小飞，可说是第一感的补强手法，但被黑2跨以下至黑6打严密封锁，白难受。白5如a位打与黑b粘交换，虽可得先手，但黑外势也更加坚固，因此与不打难分优劣。

白c脱，与黑d交换，白也没有什么便宜。

#### 3图（白1，形）

白1尖，虽像是中途半端的一手，但却是只此一手。对黑a的靠下，白即使脱先，也不会受1图那样的委屈。如果黑也脱先，则白将来有b位的跳，或根据情况于c位尖，经黑d、白e跳出等着点。

如果自身不强，则当耐心补强，再图发展，这才是正确态度。



【参考谱12】

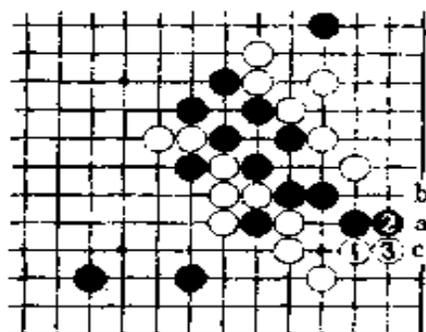
第9期名人战 白 林海峰  
第6局 黑 藤泽秀行

尖

不管怎样，即使步调慢些，应当防守的地方则也一定要防守，否则以后被对方攻击就难以应付了。以本手防守，在大势上不会落后。

【参考谱12】

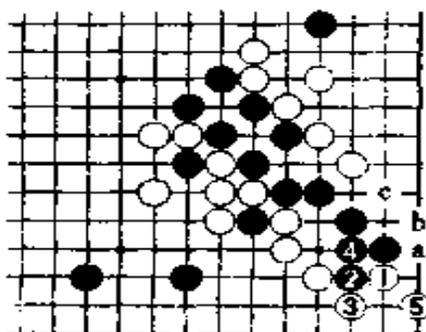
黑1尖是防被白做成接不归的一手，同样，黑3也是缓和自身气紧并巩固根据的一手。



参考图1

参考图1（接不归）

参考谱中黑1如不走，则白1尖顶不仅实利大，且同时瞄着黑的接不归。白3之后，白棋可经白a、黑b、白c将角上走实，黑棋即使不被吃，也成十足的凝形。对右边白棋，黑没有任何攻击手段。

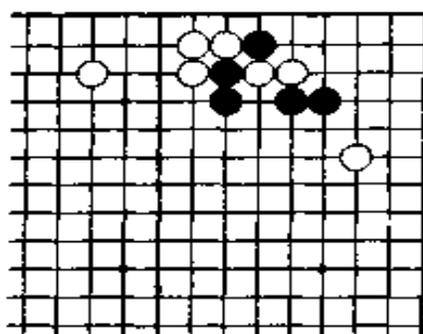


参考图2

参考图2（还有劫）

参考谱中的黑3如省略，黑仍是薄形。白1靠，不仅夺取了黑的根据，而且对黑2、4的整形，白5虎后，产生了白a、黑b。白c以劫强封的手段。

自身得到巩固后，再用强才是本手。



(黑先) 原图

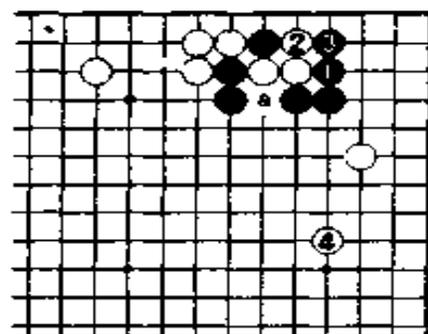
### 封紧

整形的手筋，也包含弃子封紧的手法。原图选自《活棋新评》。

#### 1图(没有影响)

黑1、3挡下，a位的打又是先手，黑形非常厚。但被白4抢先在右边开拆，则黑的厚味不能发挥作用，如此恐怕不如说黑成笨重之形更确切。

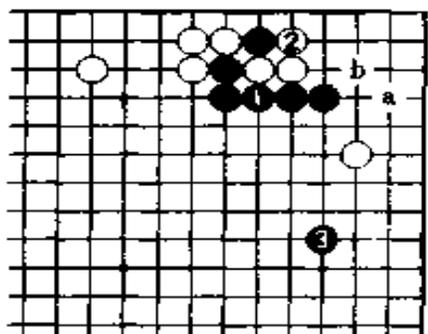
黑3如改于右边夹击白棋，但角上薄弱，不会有好的攻击手段。



1图

#### 2图(松缓)

黑1粘，以后2位的吃，与3位的夹成见合。白于2位吃住黑一子，对黑3，白于a位小飞，仍可做活。又，白2于3位拆，对黑2，白b应，也可掏掉角空。因黑1是松缓之着，故白怎样下都行。

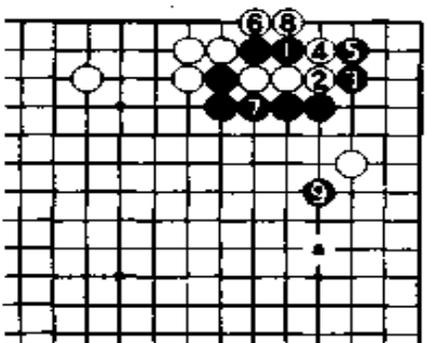


2图

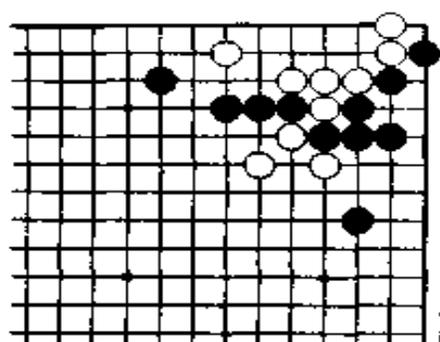
#### 3图(黑1, 手筋)

黑1爬，多送一子后，再以黑3扳、好。白2以下至8提黑二子时，黑9封，这样黑角和边两方都走到了，非常满意。

白2也许会走a位在右边开拆，但黑2位吃住白二子，是比2图坚实之形。



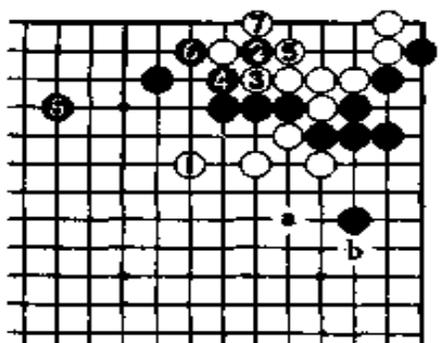
3图



(白先)  
原图

### 顶

妨碍对方整形的手段。往往也是为自己整形求得调子的手段。对方的弱点，对自己的防守有帮助。

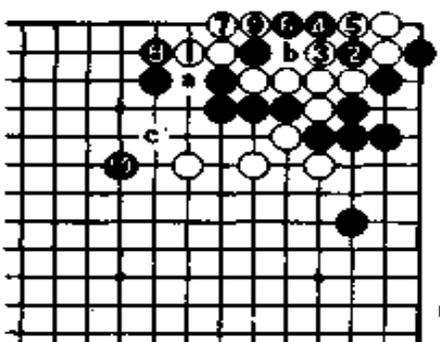


1图

### 1图(黑的希望)

白如在中央着手，大概是1位跳或a位飞，但黑2跨后，再以4、6先手加固，白再也无指望攻击上边黑棋，中间白棋成单方面受攻的被动局面。白1如下在a位，则成黑8于b位并之形。

防止黑2的跨，是白棋首先应解决的问题。

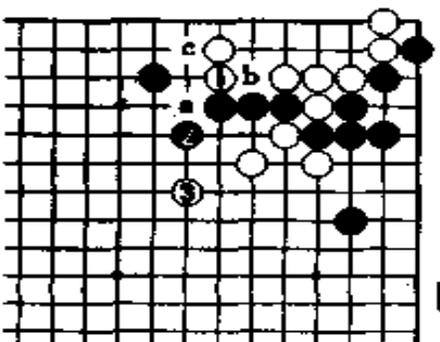


2图

### 2图(更厚)

1图白5如1位长出，则黑2断，然后4打、6退是巧妙的手筋，黑筑起更为坚固的外势。因黑a是先手，故黑10大踏步地镇住白头。

白3如b位打，则黑不必急于吃角上白二子，应先于c位防断。

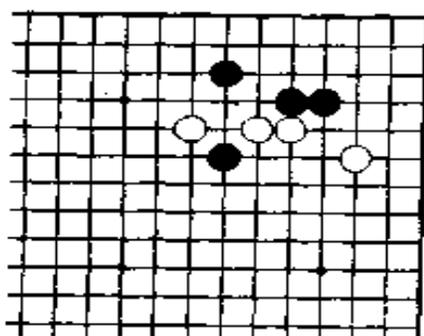


3图

### 3图(白1, 调子)

白1顶，强调a位的扳出，如黑2应，则白3飞补强中间，并随着对上边黑棋的攻击。白1如走b位或c位，对黑影响不大。同样，黑2如走a位，对白棋也没有压力。

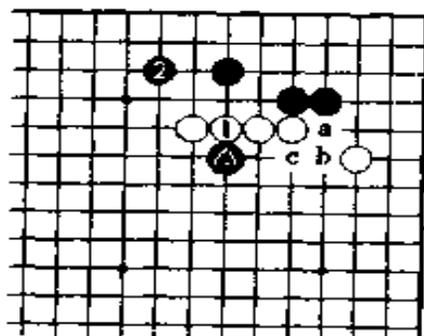
以后的进行，则应根据周围的情况而定。



(白先)  
原图

靠

对黑的觑，白应怎样整形才好？原图载于《活棋新评》。

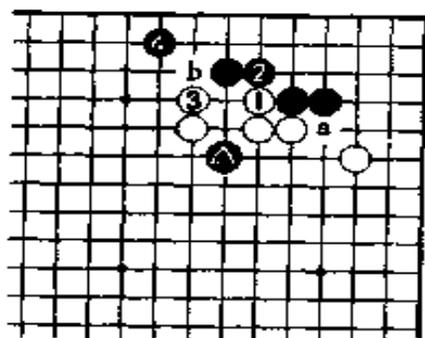


1图

1图（粘）

白1粘虽是最普通的一手，但被黑2跌，则黑既获实利又可攻击白棋。白当怎么办？黑④还是先手防备了以后黑a、白b、黑c冲断时白的征子手段，因此即使白1粘，也不能认为黑④已成废子。

白应考虑怎样使黑④之子变成恶手。

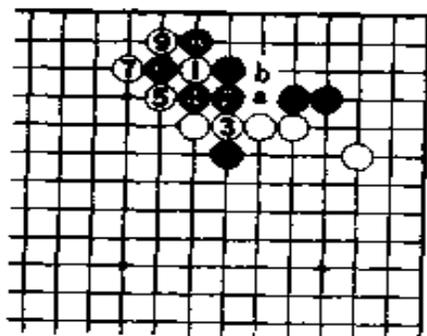


2图

2图（靛双）

白1、3使黑④成“靛双”的恶手，但黑2挡，黑角上味道转好，黑也可满意，另外，黑④仍瞒着从a位的冲断，并没有完全成为废子。

白3如b位靠，则黑3位挖。严厉。

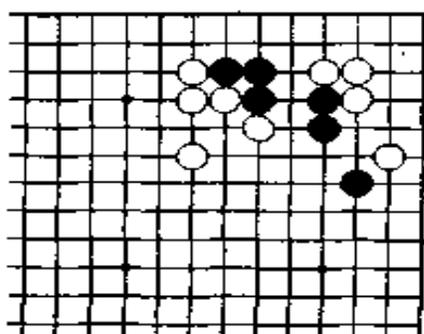


3图

3图（白1，手筋）

白棋白a、黑b的交换，直接在1位靠，如黑3位冲，则白可顺势于a位冲。黑2对白3顺势粘，白5以下至9打，白得理想之形。

黑2如b位退，则白3位粘；黑2如8位扳，则白a、黑b交换后，白再于6位退，白也不错。



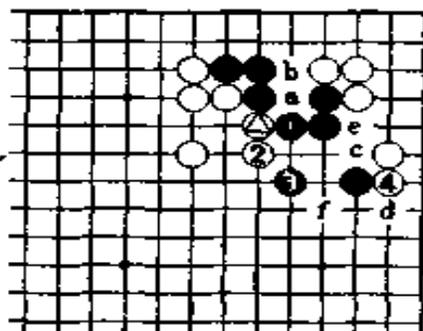
(黑先)  
原图

### 夹

如果形被对方破坏，也反过来破坏对方之形，投桃报李即可。本图结果黑形仍得以整顿。原图选自《活棋新评》。

### 1图 (白的希望)

白△扳，想使黑1顶补断后白2长，这是白的希望。此后，如黑3跳出，则白4长占据实利和根据的要点，如此成白棋一边攻击，一边取利的理想的进行。

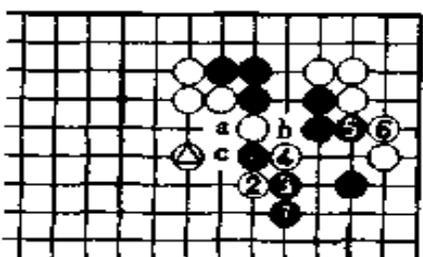


1图

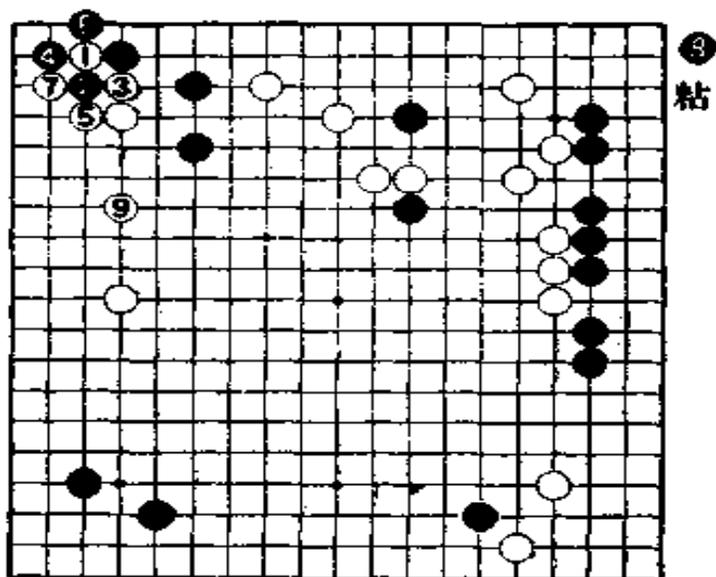
黑1如走a位和b位，简直不值一提。黑3如c位压，经白4、黑d、白e，黑难于找到适当的补断方法；黑如于f位补，则白3位觑。

### 2图 (黑1, 手筋)

黑1夹，希望成白a、黑b的进行。对此，白因有△子，故于2位反夹，希望成黑a、白c的进行。但黑不吝惜一子，以黑3扳，待白4抱吃一子时，黑5、7出头，于



2图



【参考谱18】

第1期天元战 白 藤泽秀行  
第1局 黑 大平修三

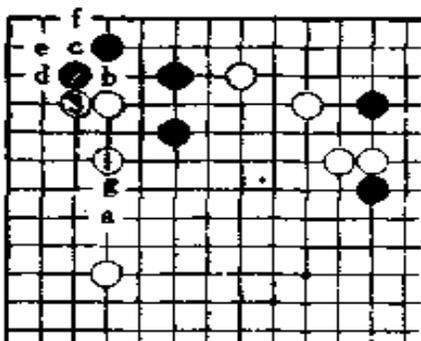
**靠**  
如果先守会被对方先手便宜，则反过来，可考虑先取得先手利后再守的次序。根据对方的应法，防守的位置也会相应变更。

【参考谱18】

白1靠，多数时候是根着，但这个场合，因可白5反打，故也是有力的一手。白7先手打后再9围，如此白有利。

参考图1（先守）

如要在左边守，则当以白1一间跳吧，但被黑2先手尖后，黑已安定，白还留有被黑在a位一带打入的薄味。本图加上白b、黑c、白d、黑e后，可见参考谱只不过多了白一子与黑f的交换，角上的形几乎没变，但左边的防守参考谱白9比本图白1的位置好。白1如g，则被黑3位托。

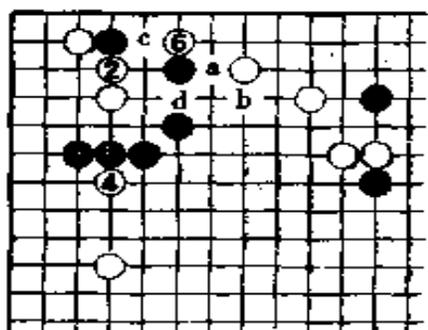


参考图1

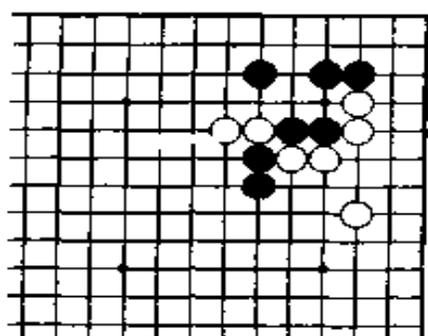
参考图2（反击）

黑如要反击，则当以参考谱黑2在本图1位尖，但被白2在角上补强后，黑可能全体受攻。黑3如a位顶，经白b、黑3、白4、黑5后，则白c抱吃一子，白充分。

另外，白6后，对黑c顶，白有d位挖的常用的联络手筋。



参考图2



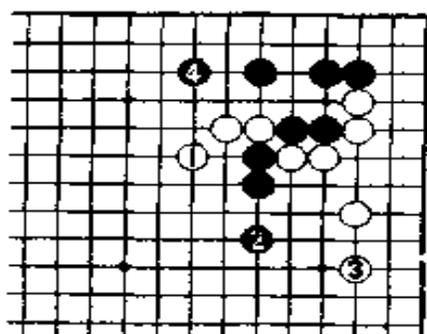
(白先)  
原图

### 扭断

扭断是腾挪的基本手法。紧紧抓住对方的弱点，尽量先手利后整形。

#### 1图(互相逃)

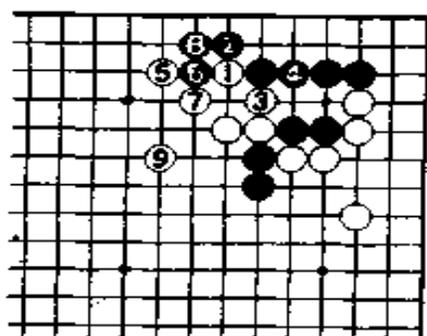
对于被分断后的中央黑白各二子之间的攻防，白1尖是防黑于此点压迫的急所。可是，黑2跳后，白一时无法攻黑，然后黑4从容跳出，并利用互相逃出之形，来处理中间黑棋，如此白棋得不到好处。



1图

#### 2图(紧凑的补强)

白1靠，一边紧逼角上黑棋，一边补强白二子，方向正确。对黑2扳，白3顶是先手，之后白5跳是好手筋，至白9止，白棋得好形。与1图比较，本图白形厚实，相对而言中间黑二子则成弱子，这是白充分的形。

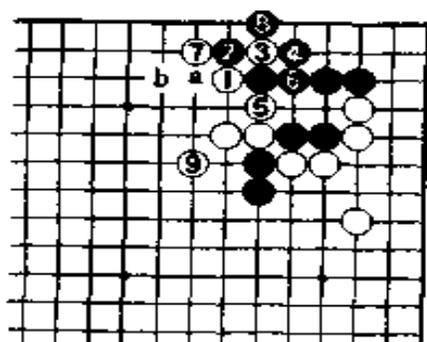


2图

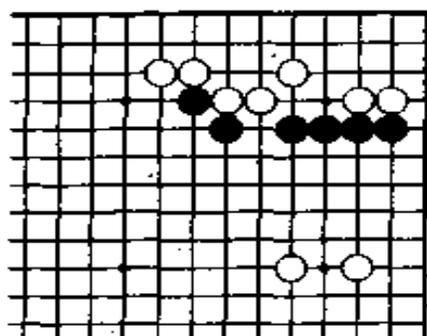
#### 3图(白1、3, 手筋)

白1后，白3扭断的手筋更为严厉。对黑4，则白5打，使黑6重复地粘，这正是手筋的效用。白7打后再9尖，挡住了黑在上边的出路，这比2图更佳。

对黑a，白有b位以下滚打的手段。



3图



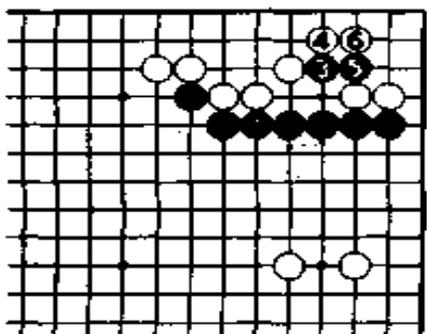
(黑先)  
原图

跨

用跨作整形手段的场合，大多以封紧对方为目的。原图选自《活棋新评》。

1图(后手)

黑1后手粘，效率不高。以后黑3跨，白4、6的弃子手法干净利落，故黑1的价值减半。若要去吃白角上二子，则黑1粘不必要。

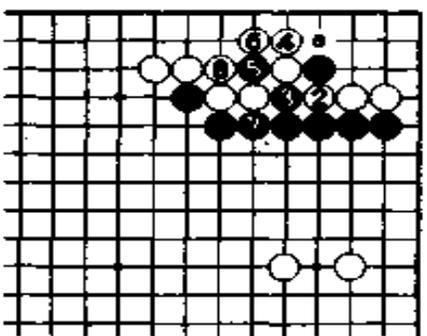


②手拔  
1图

当然白2也可能于5位防备，这样既守住了角地，同时还瞄着对黑进行攻击。

2图(黑1, 手筋)

黑1先跨，白2时，黑3挤。白4如a位打，则黑5位打，可吃掉白二子。黑5断入，试白应手，白6如8位粘，则黑a挡下，可吃掉角上白三子。

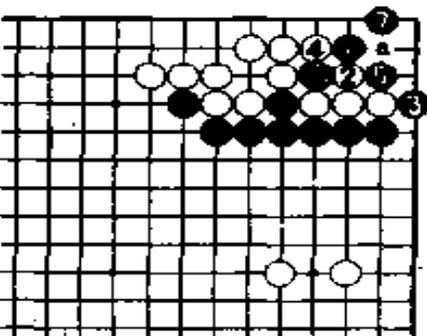


2图

如成本图之形，则黑7粘是先手。白2还是应于a位扳。弃掉角上二子损失少些。

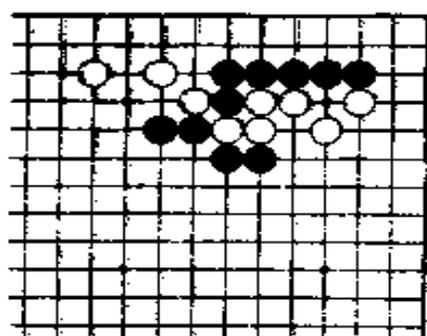
3图(以后的手段)

续2图，黑有1位尖的手筋，彻底利用黑●之子。白2、4救回三子之际，黑3、5、7破掉角空，并作成眼形。白4如走5粘位，则黑a打，白落后手，这一点希注意。



⑥粘  
3图

如此，黑获得的利益已在整形以上。



(白先)  
原图

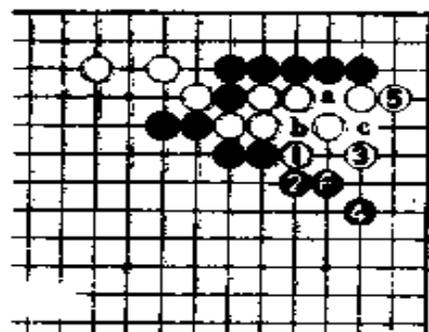
感

哪块棋重要呢？若不能判明重要之子和非重要之子，也就无法整形。另外，作为整形前的问题，应注意避免被封锁也是重要的。

### 1图（最恶）

白1虎，若能想到黑a、白b是黑随时可取的先手利，便知此手是毫无疑问的恶手。虽保留先手利，于2位扳是好手，白3如6位扳，则黑a、白b、黑c可封锁白棋。

白好歹虽能活，但被关闭在狭小的空间中，白大恶。

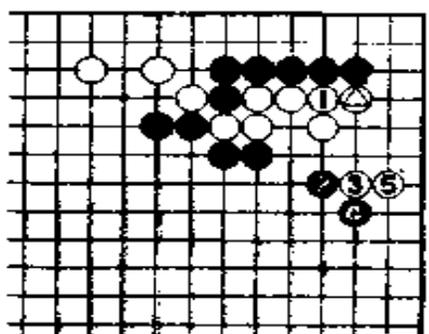


1图

### 2图（意外的好手）

白1补是意外的好手，因为此处正是白气紧的元凶。被黑2封锁，白棋虽仍然不好，但远比1图容易做活。

另外，角上黑棋如此之坚固，而白为救④子，使全体遭到大规模攻击，这样走法，无论如何不能叫人满意。

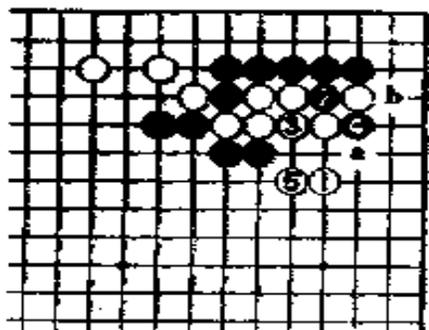


2图

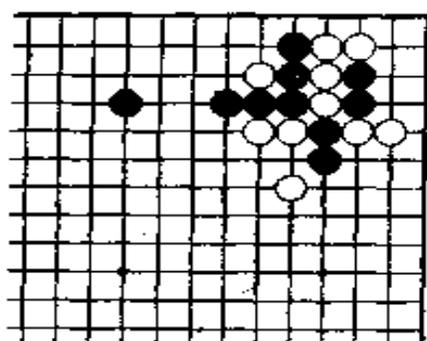
### 3图（白1，手筋）

白1跳，以出头为当务之急。如黑2、4断吃一子，则白5双整形，并瞄着对中央黑棋的攻击。黑3如a位透点，白仍冷静地于5位并。

黑2如补强中央弱子，则白b立下，白形渐趋完整。

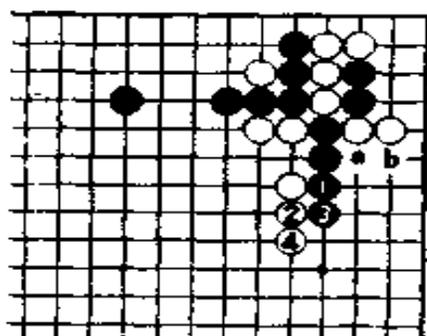


3图



(黑先)  
原图

**靠**  
为了棋精的安全，而利用非重要之子。抢占先手利的急所，诱使对方反击也是常用的手筋。

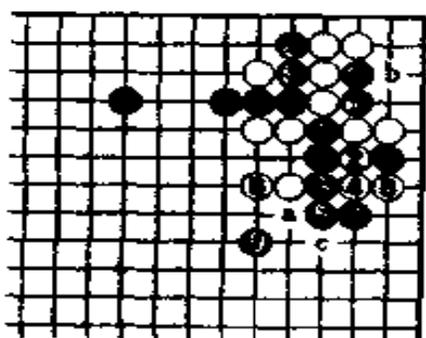


1图

**1图(愚钝)**

如采用1、3的直接手法去救出黑二子棋精，被白2、4先行一步，无论何时都是黑苦。角上黑2子完全起不了作用，现在使用手筋法去比较双方棋子的效率，就能肯定是黑不利的两分局面。

黑1如a位挡，则白b拐，黑仍偏促。

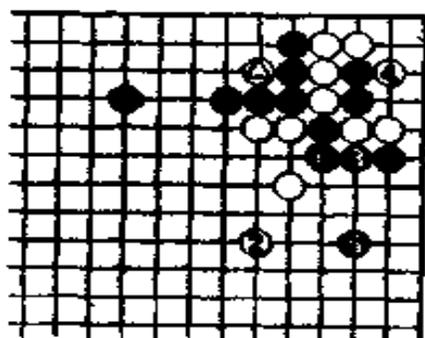


2图

**2图(黑1, 手筋)**

黑1靠，诱白2冲，黑3、5顺调长出，经7至9飞，黑夺回中央作战的主动权。

过程中，白4如a位长，则黑4、白b、黑c，白6如7位长，则黑c长出充分，白8如9位跳，则黑8连回一子是先手。

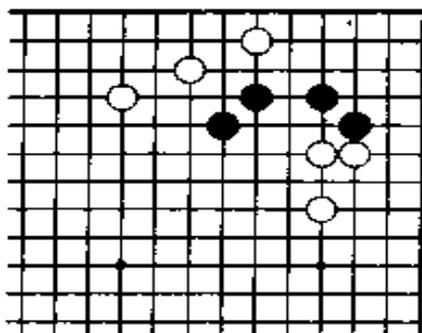


3图

**3图(相安无事)**

白2立即补强中央，让黑3得先手便宜，则相安无事。黑5靠，但对中央白数子威胁不大，且白棋多少还有攻击右边黑棋的嫌疑。

如此，黑●二子和白◎成互相透吃，算是两不亏吧。



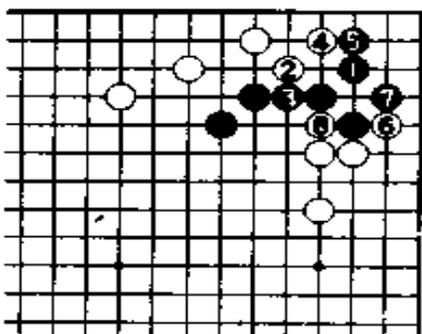
(黑先)  
原图

**并**  
尽可能不要使对方加固，直接整形做活的手法最好。

### 1图(三三)

黑子处于四线高位，不易守备。即使是安全第一的黑1三三守角，白棋也有2以下至8强行夺取眼位的手段，如此，将来在中央作战，黑受到很大的限制。

黑1如2位尖，则更恶，接下来白1点三三，左右的渡过成见合，黑难以收拾。

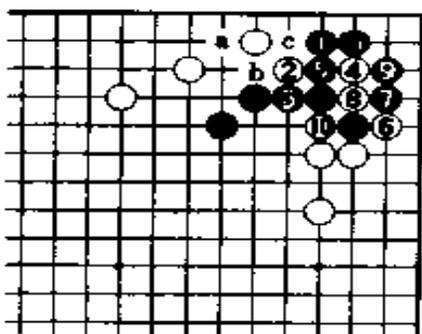


1图

### 2图(跳)

黑1跳，虽然形态完整，但白2觑后，有诸多先手便宜。黑如不走a位跨(这步棋是损着)，则会被白压迫成刚好二眼做活。如黑3粘，则白4、6掏角。

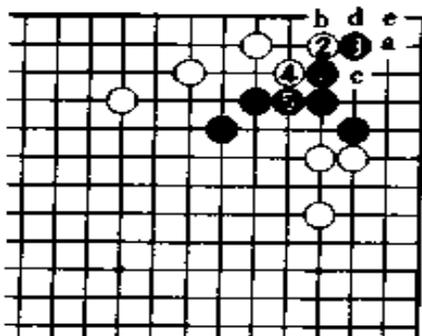
黑3如b位挤，经白5、黑c、白4、黑a至白6形成转换。



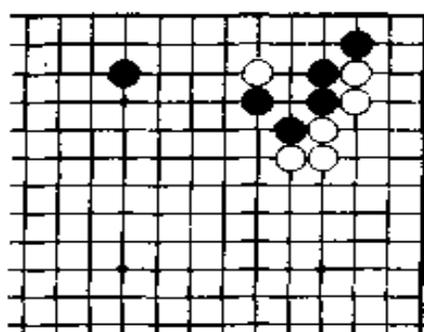
2图

### 3图(黑1,形)

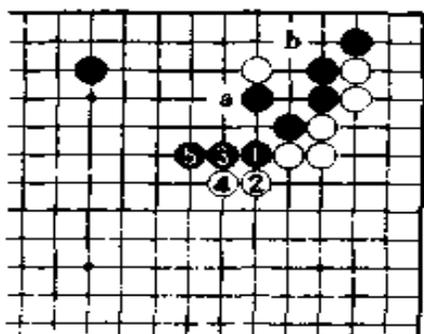
黑1的并像是效率不高的一手，但却是正形。对白2、4、黑5应，如白a立即夹人，则黑b打以打劫抵抗，即使遇到连劫也不敢挑起的最坏情况，黑也有经黑c、白d、黑e以下利用接不归的活棋手段。若将白4、黑5之交换看作是既着子的话，黑1则是当然的一手。



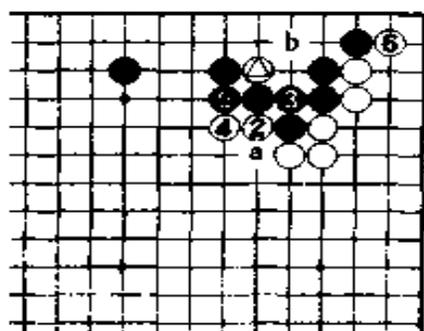
3图



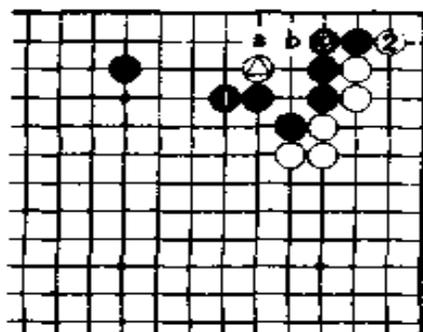
(黑先)  
原图



1图



2图



3图

### 挺出

暗藏有撞紧气危险的场合，谁能占据其要点，则能分出优劣。

#### 1图（自然的一手）

黑1扳，是极其自然的一手，对白2反扳，黑3、5退长，上边黑阵得以巩固，但白以2、4两手，也增加了右边的厚味。可以说是有得有失。

黑5扳时，白如a位扳，则是有点令人头痛的一手，如此，黑b虎与白一战。

#### 2图（被压扁）

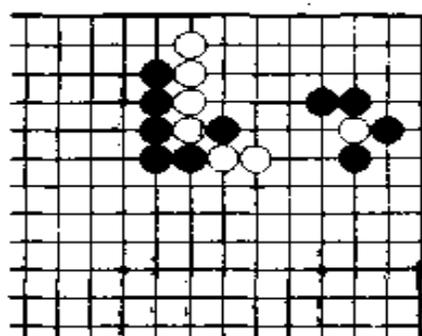
黑1扳挡，过余害怕白△一子的出动，此时则太委屈了。被白2、4先手便宜，黑不好受吧。白2如冷静地于a位长，则瞄着5位的断，迫黑b补，也是先手。

黑被如此压扁的话，则成效率极低的防守之形。

#### 3图（黑1，形）

黑1挺出是防备撞紧气的急所，如此，白再也没有什么厉害的手段了。对白2的扳挡，黑3粘，白△之子完全丧失活力，故是黑不坏的结果。

白2如不走，则白还留有a、b的狙击手段，但这未免过余遥远，不成其为问题。

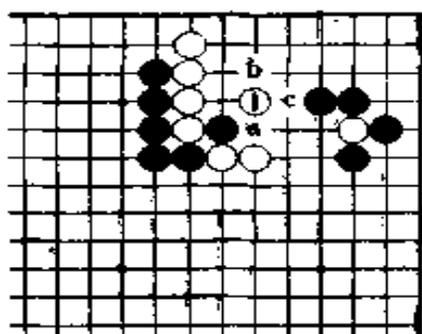


(白先)

原形

### 大枷

吃子时，也必须注意整形，从而把棋子的效率充分发挥出来。

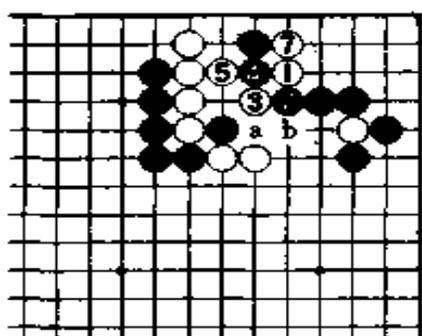


1图

### 1图(枷)

白1枷吃一子，大致是形，如此着不走，被黑1位分断的话，白不堪忍受。同样是吃，譬如以白a打，经黑1、白b、黑c，白成假眼。

另外，白1也有在b和c位的吃法，但味道皆恶，仅就这个局部而言，白尚未成安定形。

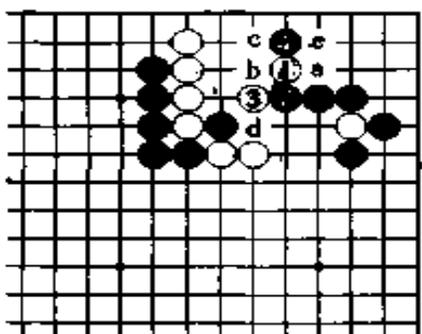


2图

### 2图(白1, 手筋)

白1是被称为“大枷”的手筋。对黑2、4的断，白5打是要领，对黑a反打，白预备有b位的倒扑。

对黑6，白7吃住二子，得以安定。

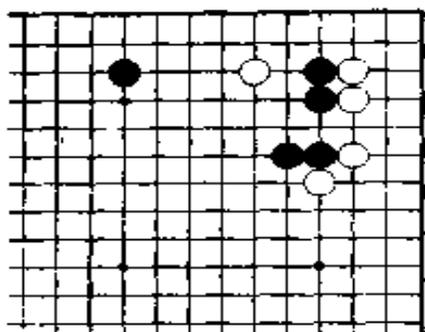


3图

### 3图(黑的抵抗)

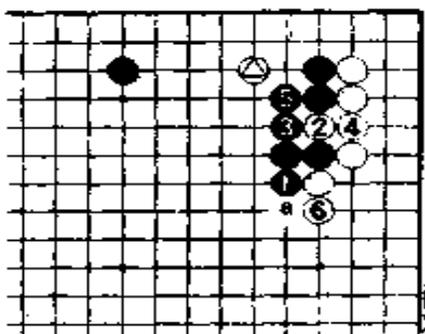
黑有2冲，4夹把白向角上的侵入限制在最小范围的手筋。白如a位冲，则黑b断，经白c、黑d，黑可分断中央白二子。

对黑4，如白b粘，则黑e退，白棋还没有明确的眼位。



(黑先)  
原图

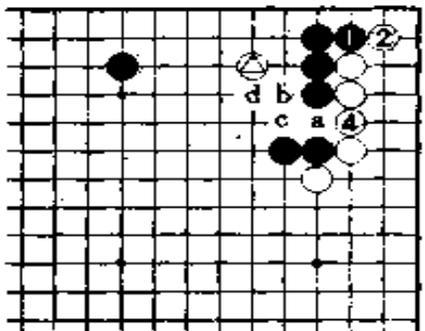
谁由谁先着手，对双方的厚薄关系甚大。在自己整形的同时，也制造出对方的弱点。



1图

### 1图（形崩）

怎样吃掉上边白⊙子？如以黑1压，则偏离急所，被白2挖、4粘后，黑成空三角的愚形。此后，黑a压让白在四线上长，黑损，但如白a拐头，则使黑棋气紧，白⊙子有可能死灰复燃。

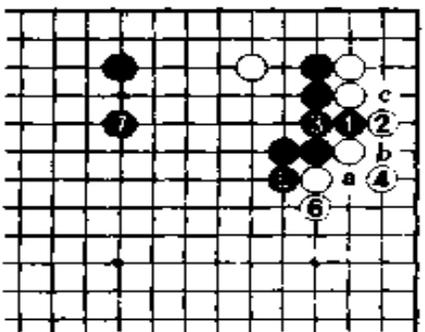


2图

### 2图（浅显）

对黑1、3，白4冷静的粘，是显而易见的好手。为防白a冲断，黑必须在a或b位补一手，如此，成黑缺乏效率的形。白4如a位挖，经黑c、白4、至黑d虎补，黑成好形。

这个变化，白⊙仍有充分的活力，黑不能满意。



3图

### 3图（黑1、3，手筋）

黑1、3是常识性手法，与没有走到此二着的形比较一下，其效果是明显的。白4补后，黑5先手压，再黑7跳，是黑堂堂正正的姿态。

白4如a位粘，经黑b、白c、黑5曲后，如白不理，则有黑6位的先手扳。

## 争取先手的手筋

忍受局部的一点损失，而腾出手来占据全局好点的情况，在对局中是屡见不鲜的。花一手棋在该守的地方防守是本手，但如果判断失误，本手就会变成缓手了。

不用说，在任何地点，如果放置不走，则可得先手但却难免受到对方的攻击。在脱先前，有必要针对对方可能的攻击而采取某些临时措施，以缓和脱先后遭受打击的程度。

这些临时措施，就是所谓争取先手的手筋。但必须注意的是：为了争取先手而损失过大的话，则先手的价值减低。

### 1图（脱先）

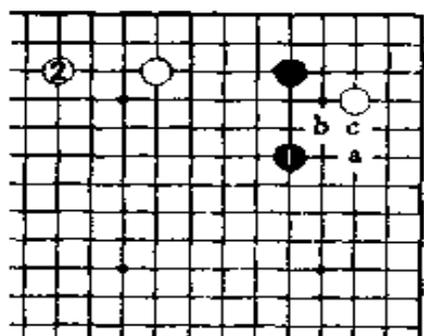
如果对手以后的狙击并不严厉，则可考虑脱先他投。例如：若黑1二间跳，接下来即使于a位封锁白棋，白棋也还可以在角上做活，故白可考虑于2位拆。黑1如b位飞压，接下来于c位挡下是严厉之着，则白不能脱先。

### 2图（扳挡）

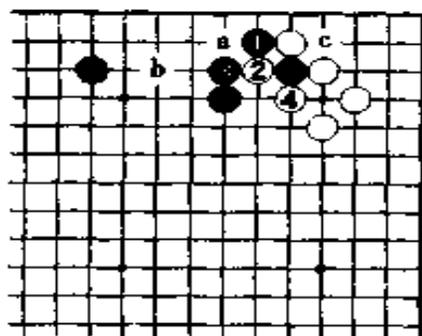
黑1如2位退，则白1、黑a，黑落后手。黑如完全不理而脱先，则白a跳进或b位打入是大棋。于是黑1扳挡，并随着c位的断打，白如2、4应，则黑脱先他投另外，白4的拔，也可省略。

### 3图（觑）

黑1觑，白2退，黑3退，白4退，黑5退，白6退，黑7退，白8退，黑9退，白10退，黑11退，白12退，黑13退，白14退，黑15退，白16退，黑17退，白18退，黑19退，白20退，黑21退，白22退，黑23退，白24退，黑25退，白26退，黑27退，白28退，黑29退，白30退，黑31退，白32退，黑33退，白34退，黑35退，白36退，黑37退，白38退，黑39退，白40退，黑41退，白42退，黑43退，白44退，黑45退，白46退，黑47退，白48退，黑49退，白50退，黑51退，白52退，黑53退，白54退，黑55退，白56退，黑57退，白58退，黑59退，白60退，黑61退，白62退，黑63退，白64退，黑65退，白66退，黑67退，白68退，黑69退，白70退，黑71退，白72退，黑73退，白74退，黑75退，白76退，黑77退，白78退，黑79退，白80退，黑81退，白82退，黑83退，白84退，黑85退，白86退，黑87退，白88退，黑89退，白90退，黑91退，白92退，黑93退，白94退，黑95退，白96退，黑97退，白98退，黑99退，白100退。

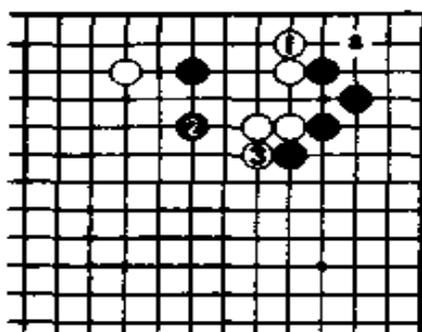


1图



2图



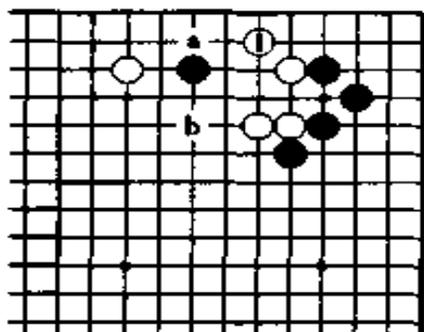


4图

4图（攻击手法）

对黑●尖顶，白有三种应法。

第一方案是：白1立下，含有以后于a位跳入，诱黑2逃出后，白3顺调拐出，这是大攻黑棋的手法。是否恰当，得根据具体情况而定，但不管怎样这也是白充分能战之形。

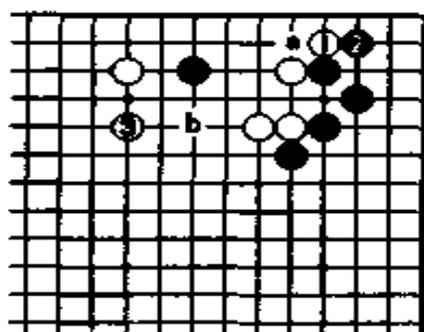


5图

5图（防守手法）

第二方案是，白1尖，对黑角大致没有影响，但却留有白a托取得联络的手段，故丝毫不怕黑b的出动。

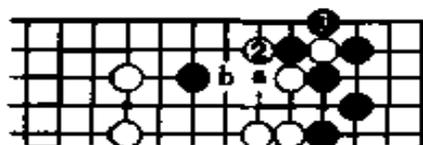
作为黑棋来说，因白1的退让，故即使黑●被吃，也没有什么可痛惜的。



6图

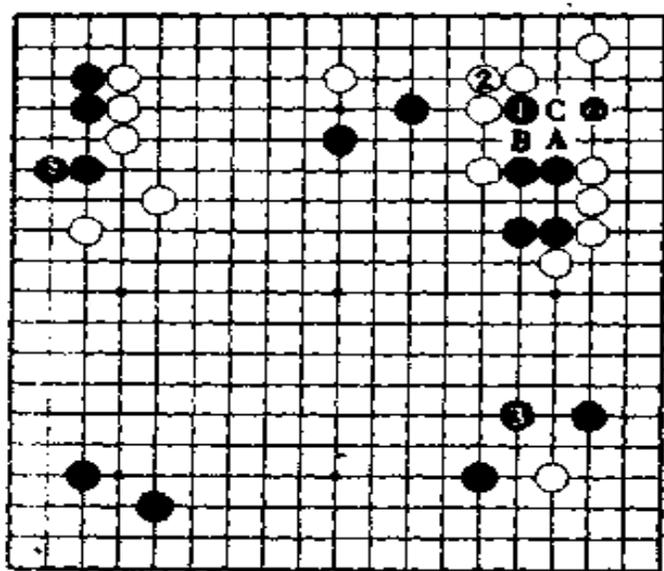
6图（轻灵的手法）

第三方案是：白1扳与黑2交换后，白3跳，这是争取先手抢占其他好点的手法。白1如不走，则黑a扳仍很大，即使白将来吃掉黑●，空也不大了。与前二图相比，在边上的攻防中差一手棋，但黑也不便在b位逃出。



7图（再次脱先）

续前图，黑如1位断打，则白2反打后，黑●即生。一旦黑●的逃去，白●即



【参考谱14】

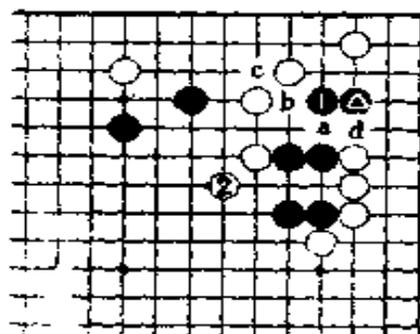
第24期王座战 白 大竹英雄  
第1局 黑 赵治勋

挤

以先手缓冲的手作成尽量免遭对筋，方激烈攻击之形。

【参考谱14】

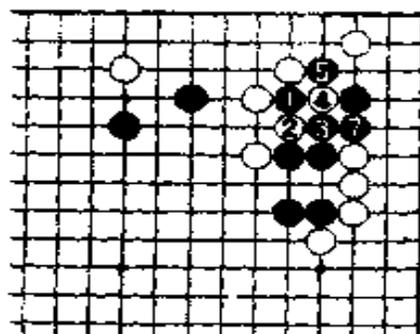
黑1挤，与白2交换后脱先，于3位封锁白。白要想吃掉黑●子，只有于a位扳入，以后是黑b、白c，一旦黑走到b点，则黑在中央就容易处理了。若没有黑1、白2的交换，则白c尖断吃住黑●。



参考图1

参考图1（笨重）

黑1并，虽比走a位的愚形好，但仍感笨重，白2尖，之后同时攻击黑左右两块棋的可能性极大。如果一定要救出黑●子，则当以黑b、白c交换后，再黑d顶，这样对右边白棋会产生影响。黑1如直接在d位顶，则白a断，黑不行。

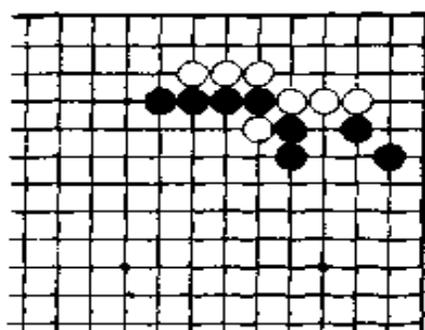


⑥粘 参考图2

参考图2（含有劫争）

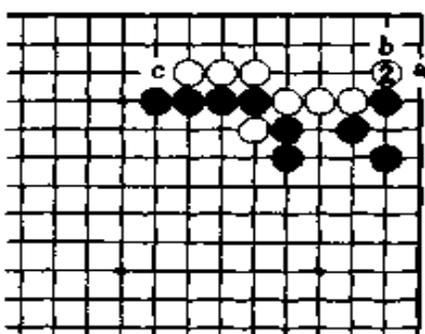
对黑1挤，白如以2、4反击，则黑5打，对此白只有粘上，黑7粘，右边白棋变薄，是白什么也没有得到的形。

对方走出手筋时，若作无谓的反抗，反而会遭受更大的创伤。



(白先)  
原图

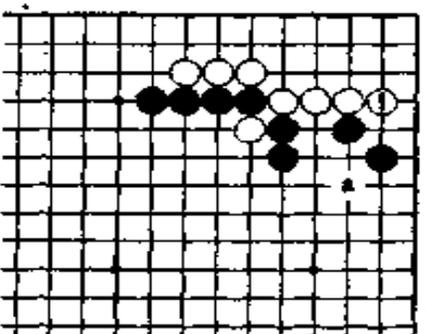
**挤**  
在争取先手时，应保留单方面的绝对先手。争取先手，作为一种救急的手段，往往会帮对方走厚。



1图

**1图（扳一子）**  
白如脱先，则被黑1先手扳，白难受。以后不仅有黑a扳的官子便宜，而且还有6位夹后再c位拐挡的严厉手段，白到处都呈现出薄味。

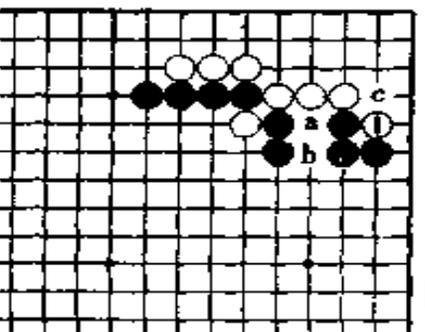
黑棋用不着黑1白2后，立即于a位扳。



2图

**2图（忍耐）**  
白1立下忍耐，虽有a位觑的狙击味道，但太缓，与其说是本手，真若说是后手，尤其是在序盘和中盘强调快步调的时期，白1近似于少走一手棋。

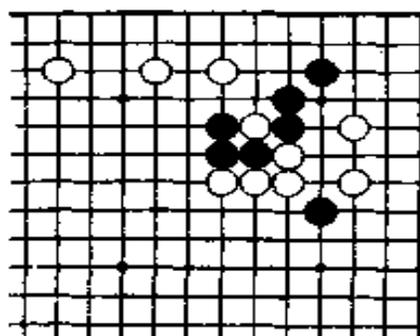
白如置之不顾，又会被黑先手扳到，因此希望能先手防止黑的先手扳。



3图

**3图（白1，手筋）**  
白1挤是手筋。白1之前，白先于a位冲，黑b挡后，再于1位打，虽是简明之形，但若考虑到黑b挡之子在右边多少能发挥一点作用，则绝对不能这样下。

对白1，黑2如c位断吃，则白a冲打。如图白1与黑2交换后，白取得先手。



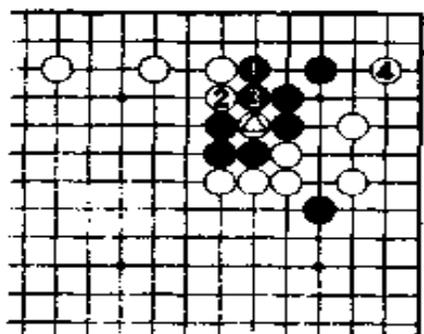
(黑先)  
原图

点

为夺回先手，多少要付出一点牺牲。使对方阵地强化也无所谓时，有可行的手筋。

### 1图（直接法）

直接防此引出白⊗一子的方法，就有三种。首先是黑1尖顶，但白2先手利后，转而以白4在角上小飞；黑1还可2位顶，经白1、黑3后，白仍于4位小飞；最后是黑1在3位提，白还是于4位飞。黑棋要活当然不难，但被白先手取得大利，黑难受。

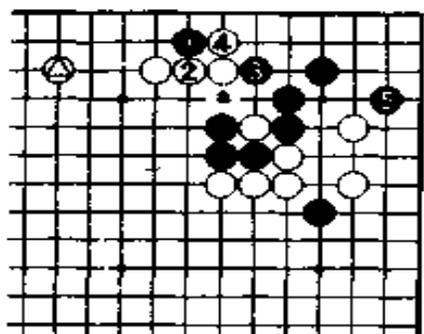


1图

### 2图（黑1，手筋）

黑1点试白应手是手筋。白如2位粘，则黑3尖顶，瞄着4位的连回；白2如4位挡，则黑a顶，强迫白2位补。

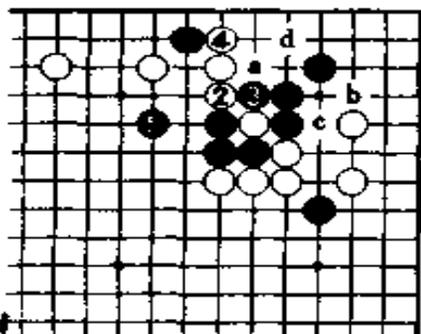
手筋的作用虽能夺回先手权，但同时把白棋强化，其损失也不小。在没有白⊗时，黑则需慎重考虑了。



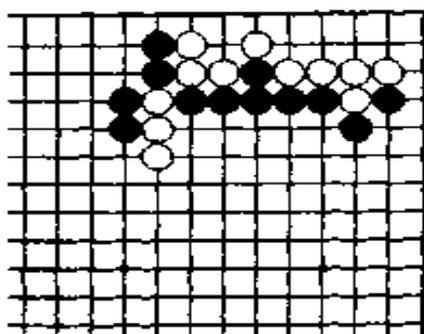
2图

### 3图（最强）

白2顶是最强的抵抗。黑3如4位长用强，则白a应，黑不行，故还是以黑3简单拔掉一子，争取先手为好。黑5跳后，黑1之子多少还有点利用价值，并且还有经黑b、白c、黑d活角的余地。白2如a位并，则黑3位拔一子。



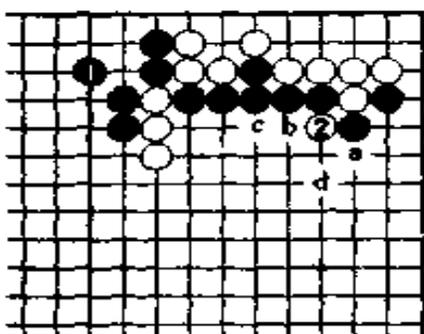
3图



(黑先)  
原图

### 立到底

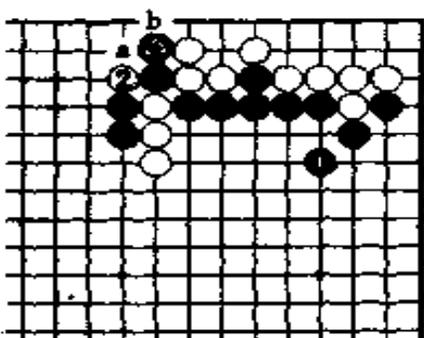
争取先手的手筋，往往是作为一种权宜之策而使用，有时若被对方抓住弱点，会招致损失。虽说如此，但也有无论如何也必须争得先手的情况。征子白有利。



1图

### 1图（上边的本手）

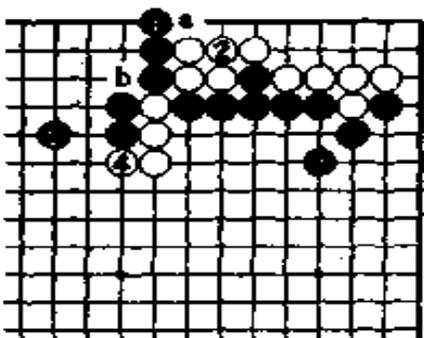
黑1虎补是本手。可是，本手成为缓手的情况也不少，此形即是一例，白2断，黑棋形势顿时恶化。黑不能征吃白2一子，对黑a、白b、黑c、白d以下的战斗也毫无把握。白2于a位夹，是缓手。



2图

### 2图（右边的本手）

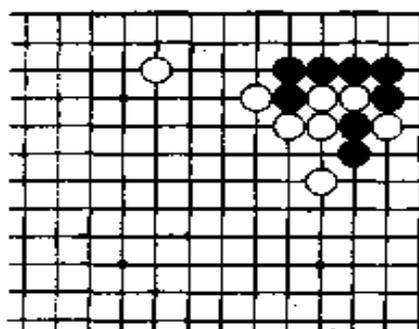
黑1虎补，右边成堂堂正正的好形。但此时被白2在上边断，黑无法收拾。若黑●二子被吃掉，则白中央三子通连。黑如a位打，逃出上边二子，则中央黑二子将被吃掉。黑如b位立下，则白a紧气。



3图

### 3图（黑1，手筋）

黑1立到底，待白2粘，转过身来黑3虎补。白2如脱先，则黑2位扑，白接不归；a点黑增加一气，此时白b断不成立。摆脱了眼前的危机，争得黑3补断，当然是黑满意的战斗。



(黑先)  
原图

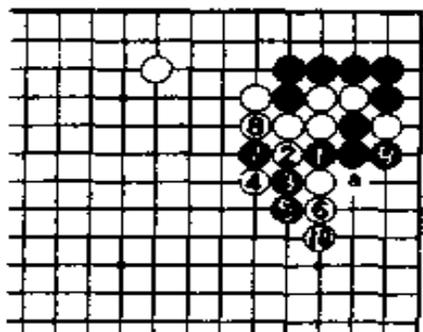
### 抱打

过余用强反而会给对方以调子，不如先巩固自己争取先手为好。

### 1图（乱战）

黑1、3冲断并非不能战斗，但白以4、6做成两面征子的手段来抵抗，则黑只好走出黑7的损着防征，如此，黑难受。白10长，对这一战斗，黑没有成算。

白4可冷静地于6位长，或于a位打，也可与黑一战。

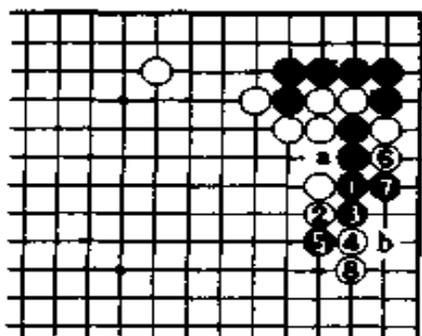


1图

### 2图（爬）

黑1爬，白2压、4扳，进入战斗。对黑5断，白6长是兼顾两处的绝妙手筋，此着与黑7交换，确保了白在a位的先手权利，然后白8长出作战。

黑5若在b位扳，则白8位退，黑处于低位。

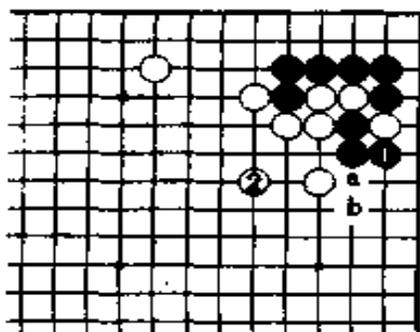


2图

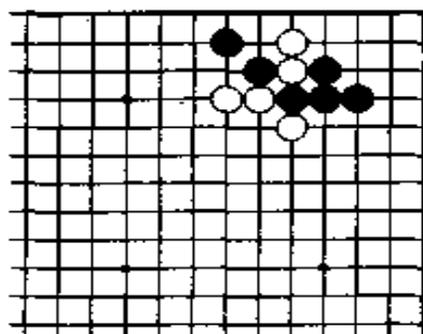
### 3图（黑1，手筋）

用不着耍花招，黑1冷静地抱吃一子是出入意外的好手，与白2交换后，黑脱先他投。白因缺陷多，故补一手也不坏。

黑1如不走，经白1、黑a、白b以下，白封紧黑棋，作成雄壮之外势。



3图



(白先)  
原图

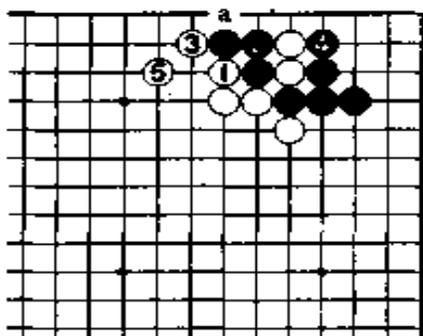
### 飞射

要想争取先手，宜从远处着手。使用直接法留有缺陷时，可用间接法以消除缺陷，并尽可能减少损失。

### 1图（后手）

白1、3直接先手利，白5补不能省，白形虽厚，但落了后手。

白1如单于3位靠，则成黑2、白a、黑4、白5的进行，这虽是经常见到的形，但仍是白的后手。无论如何使用直接法总会落后手。

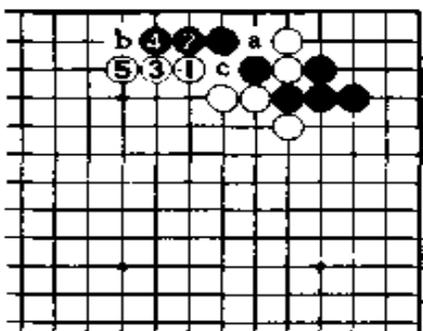


1图

### 2图（实地损）

白1尖瞄着从a位打，强迫黑补一手，但被黑2、4长后，与1图相比，不仅仍是后手，而且实地也损。白3于4位扳挡，或白5于b位扳挡，黑吃住上边白二子后，白形仍留有缺陷。

此后，白b拐时，则黑c应。

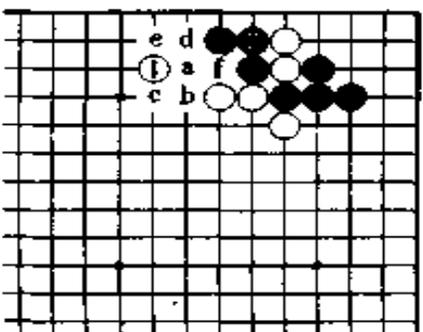


2图

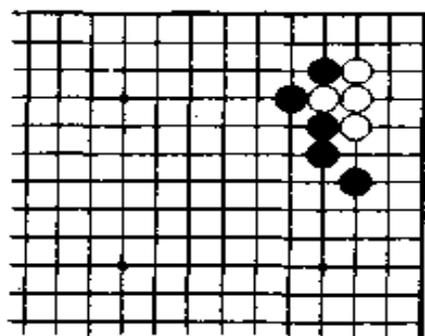
### 3图（白1，手筋）

同样是瞄着从2位的打，但白1飞才是手筋，逼黑2补，白争得先手。对以后黑a、白b、黑c的断，白预备有d位的打吃，值得自豪。

黑2如e位托，则白f、黑2、白d挖，黑形崩溃。



3图



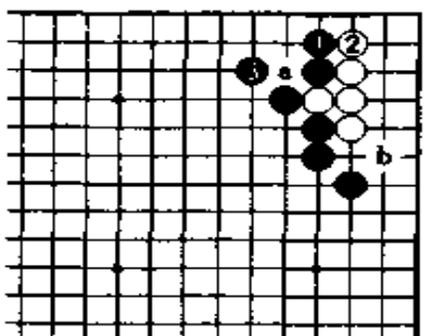
(黑先)  
原图

### 虎补

是强调下一手的弹性，从而夺取先手的手筋。即使遭对方反击而落了后手，但能形成相当厚实的形也可满足。假定征子黑有利。

### 1图（还需补一手）

黑1立下虽是先手，但被白2挡后，因留有a位的断点，故黑3只得再补一手。这个形说得好听一点，是还需补一手的形，说得难听一点，则是黑损失一手棋的形。

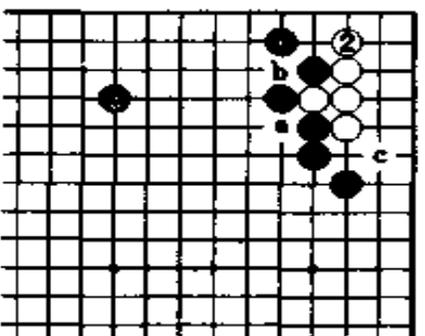


1图

与其如此，还不如黑1简单于a位粘，和白b交换后，再在上边开拆。

### 2图（黑1，手筋）

黑1倒虎，随着2位的扳，白如2位补，则黑3开拆，黑满意。但若白征子有利，今后可伺机于a位断，如此白也不坏。

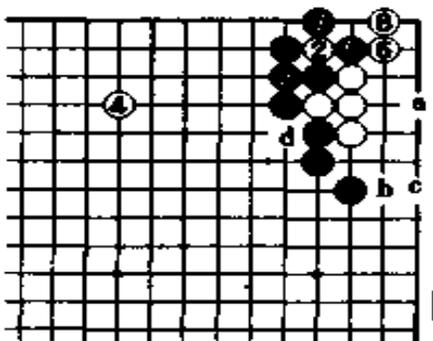


2图

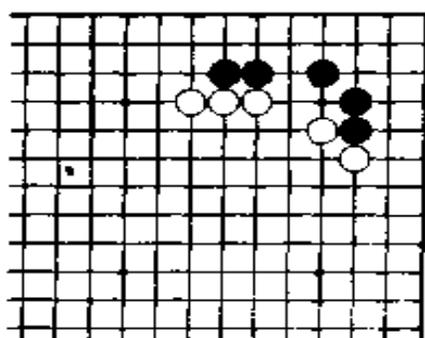
黑1如b位粘，则白c补；如图黑1虎，白2立后，还留有黑c的先手利，两者相差很大。

### 3图（厚实）

白如2位打，则可争得先手，但必招致黑严厉的反击，因此必须要作全局的判断来决定其是否可行。黑5、7断吃一子后，还有黑a点入的手筋，且黑b、c的立下，也都是先手，而白d的断则已消解。大多时候，即使象这样争得先手，白也不便宜。



3图



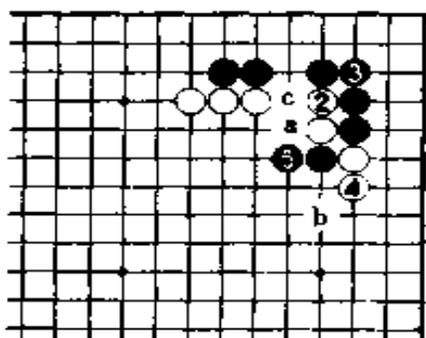
(白先)  
原图

**先手利**

明知会帮对方加固阵地，是损着，但有时也需采取临时的应急措施处理一下，才能脱先他投。

**1图（置之不顾）**

白如脱先他投，则黑1断，白2是免遭黑a抱吃的权宜之计，白4长后，进入战斗，但黑5先手长，盯着于b位跳封白棋，白形四分五裂。

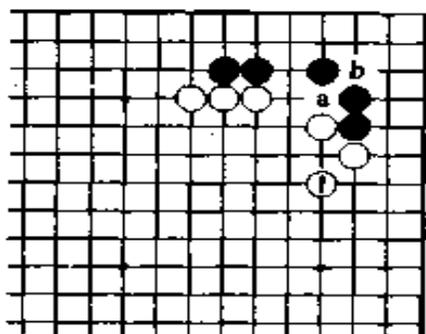


1图

白2如c位连，则黑可置上边不顾而于4位抱打。白不作应急处理，则不能脱先。

**2图（本手）**

白1虎，厚实，这是本手，也是定式，没有什么不好。但不管怎样，也是黑既在角上获得实利，又得先手之形。如果这正是黑所希望的，那么根据局面的具体情况，白也可考虑将计就计的作战方法。

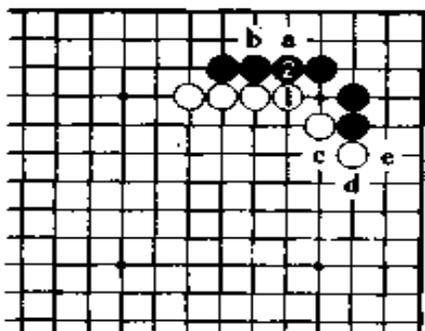


2图

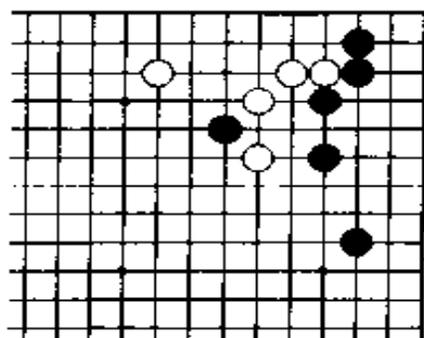
白1如a位挤，则黑b粘，与1图相同。

**3图（白1，先手利）**

白1退，为防白2、黑a、白b之冲断，黑2粘实。仅此一手处理后，白可脱先，以后，黑c断，则白d退，大可与黑一战。黑2如e位扳，则白d退，仍留有白2位以下冲断的余味。



3图



(白先)原图

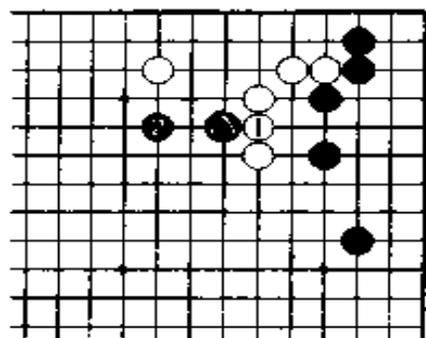
### 断

争取先手的手筋，在手法上，往往与试应手的手筋相重复。有时对方明知要损，而还要反击的话，则己方甘落后手，也可满足。

#### 1图（黑的希望）

白1粘，则黑2跳是消减上边白模样的调子。黑如先于2位镇，则以后黑▲觑时，白很可能不会于1位应。

白1粘虽坚实，但因右边黑阵也是坚实之形，故白1不会对右边黑阵产生任何影响。白1有被黑占了便宜之嫌。

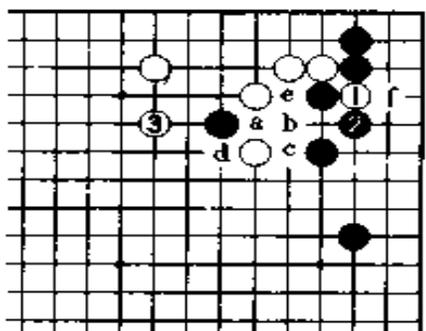


1图

#### 2图（白1，顺序）

白1断，试黑应手，黑如2位打，则白3跳，以后黑a、白b、黑c断时，则白d吃住黑二子。白1、黑2的交换，正好消除了黑e挤的手段。

黑2如f位打，不仅损了，且白棋仍可于3位跳。

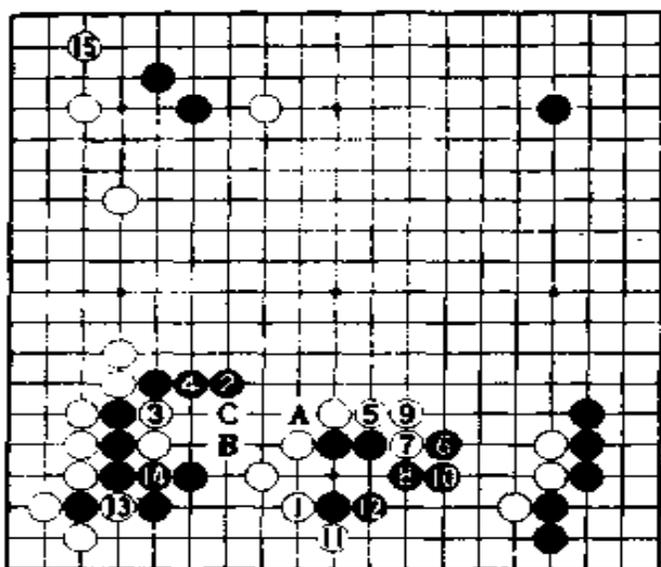


2图

#### 3图（留有官子手段）

黑2若粘硬，当然白也只得3位粘，但





【参考谱15】

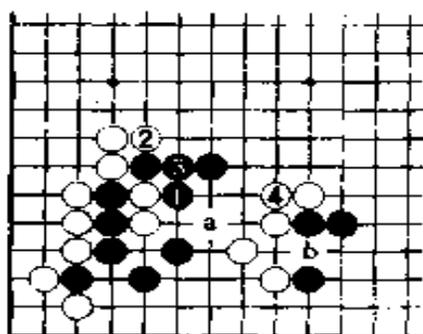
第2次十番棋 白 吴清源  
第4局 黑 藤泽库之助

断入

利用先手来防守，可以说是最充分地发挥了棋子效率的状态。确保这样的先手权利，也可算是争取先手的手筋。

【参考谱15】

黑2跳，是瞄着在a位断的一手，但被白3断，黑形势恶化。因白b、c是先手，故黑a的断，自然消失

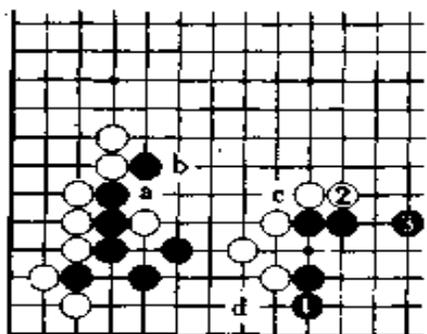


参考图1

参考图1（愚形）

参考谱中黑4如子本图1位虎，则白4必须粘，但在此之前，白2的打是有关左边同样的特大先手利。黑●等成“草帽四”的愚形，黑明显不好。

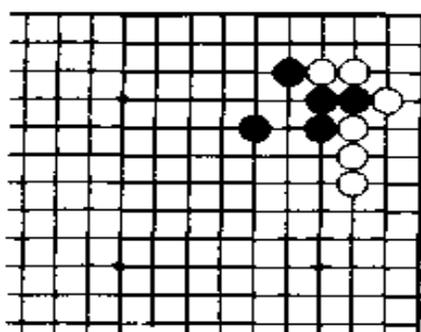
此外，白尚留有a位的先手利，此手对以后黑b粘想挤断白的手段，有先手防御之效。



参考图2

参考图2（忍耐）

参考谱中黑2大概只能在本图1位立下忍耐。若黑未在中央着子，则对白a断，黑可b应，白反而损。与其盯着c位之断不放，莫若让白棋粘上，再对整块白棋施以大规模攻击。黑1立下，左边黑棋一旦危急，还有d位的联络手段。



(黑先)  
原图

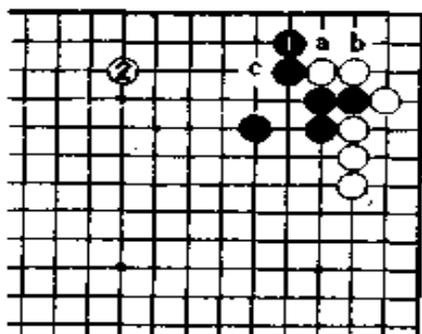
### 断入

在看似没有手段之处，要制造出手段，以争取先手时，断人的手筋每每最为有效。这是争取一连串先手补强自身的手筋。原图载于《活棋新评》。

### 1图（后手）

黑1如不立下，则白1位扳，黑失去根据，但黑1立下，也影响不到右边白棋，因此白2脱先占据大场，黑大势落后。

黑1如a位扳，与白b交换，虽可先手缓和白1的扳，但此时白有c位的夹，黑形薄弱。

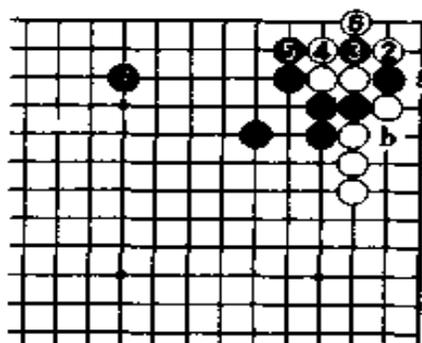


1图

### 2图（黑1、3，手筋）

首先以黑1断入，与白2交换后，再以黑3断入，是抓住了要点的手筋。白4、黑5、白6后，就局部而论，黑多少有点损，但能争到黑7的拆，黑无不满。

白6也可选择在a位拔一子，这样可消除黑b打的负担。

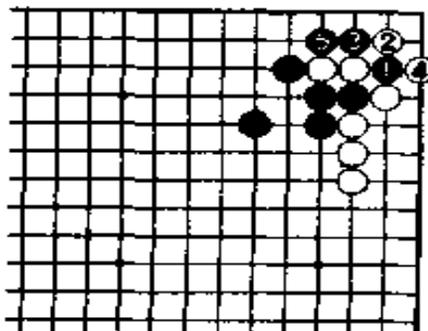


2图

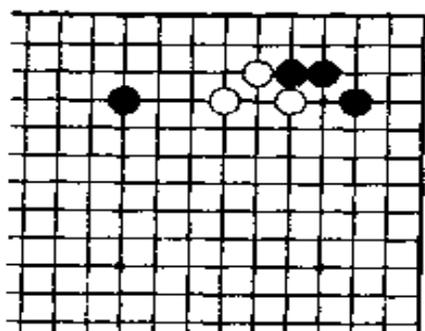
### 3图（侵入）

黑3断入时，白4如拔，则黑5打，黑虽是后手，但厚实，故不坏。白如粘回二子，则黑得先手。黑1断入与5位扳的形相比，有10目左右的出入。

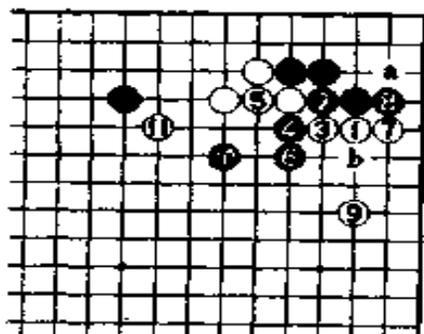
根据情况，黑5也可不打而脱先他投。



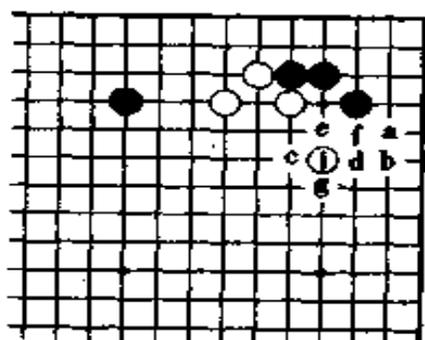
3图



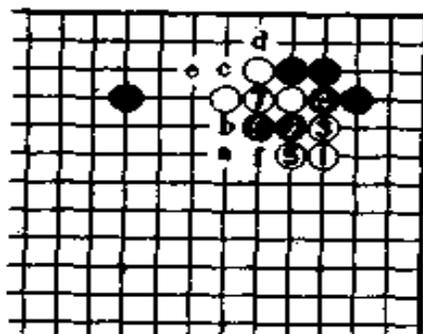
(白先)  
原图



1图



2图



3图

飞

在过分用强将遭对方反击的场合，则以稍微缓和的手法行棋，意在后发制人，如果对方应了，则己方得到先手。这种手法即是所谓“软攻”的手法。

1图(作战)

白1是严厉的一手，对此黑以2、4反击，以下进入难分难解的战斗。白这样下，不能就说不好，但也有根据四周的具体情况，而采取避免引起急战的下法。

黑2如7位扳，则白2挤，之后黑a、白b，正中白意。

2图(白1, 软攻)

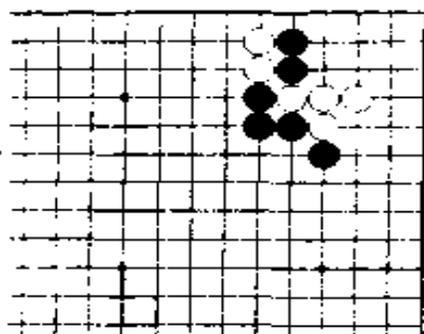
白1飞加强一下自身，并瞄着a飞的先手利或b位跳下。黑如b位应一手，由于对这块白棋没有什么急烈攻击的手段，故白可脱先他投。

白1如c位跳，不管怎样被黑d应，白损失不小；白1如e位尖，则黑f、白g、黑d，白也不好。

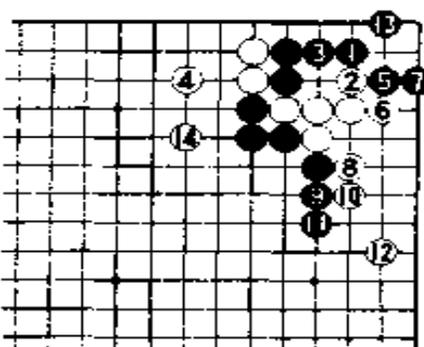
3图(反击)

对白1，黑如2位跨出反击，白3、5是正确的次序。对黑6长，白7是强硬作战的一手；白7也可于a位封，则黑7、白b、黑c、白d、黑e、白f。

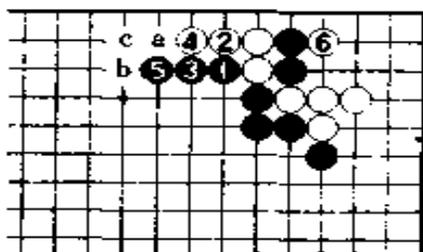
黑6如7位拔一子，则白6位打，之后黑粘，白b也粘，白充分。



(黑先)  
原图



1图



### 飞

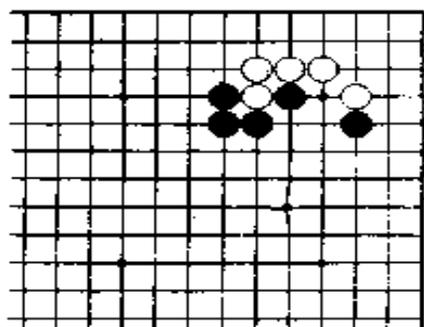
虽希望争得先手，但局部之形不能尽如人意的话，其先手之利也会减低。

### 1图（战斗）

黑1在角上跳顽抗，虽并非不能与白一战，但结果是：白2以下至12时，黑13只得回手补活，多数时候这是黑不能满意的结局。根据局面的具体情况，考虑弃掉角上二子而筑成厚势，是符合棋的自然发展趋势的。但重要的是，采取什么样的弃子方法，这需要有先手封紧的手筋。

### 2图（平凡）

黑1扳，3、5连退走厚中央。白如a位再爬，则黑b再退，这当然是黑所欢迎的进行，但白6回手紧气，则将来黑a的挡不是先手，这样即使黑取得先手，但因留有白c的跳入，可作为白在上边攻防的援军随时利用，黑不能称心如意。



(黑先)  
原图

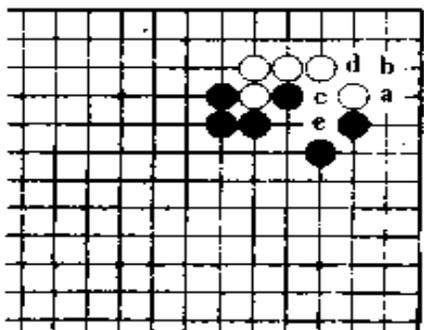
### 立下

通过强调下一手的好点，而夺取先手权。形虽变薄，但在中盘阶段一手之差很大。

### 1图(适当)

黑1尖是局部的本手，随着以后黑a、白b、黑c、白d先手定形的手段，黑1于e位退则不好。黑1如a位扳，急于定形，则白c反击可突破黑阵。

但是，对黑1，白可脱先吧。

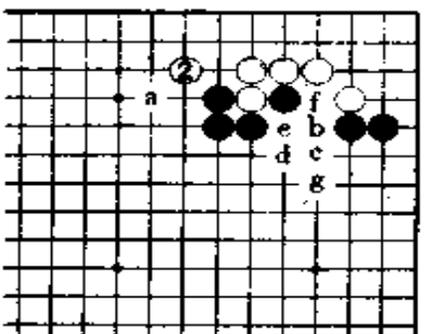


1图

### 2图(黑1, 准先手)

黑1立下，对角上威胁大，故白要在2位跳补一子。黑如有必要在右边开拆便开拆，如要继续压迫白棋，则于a位跳封。

白b、黑c、白d扳出。这一带虽薄，但黑e、白f、黑g退，此时黑充分能战。

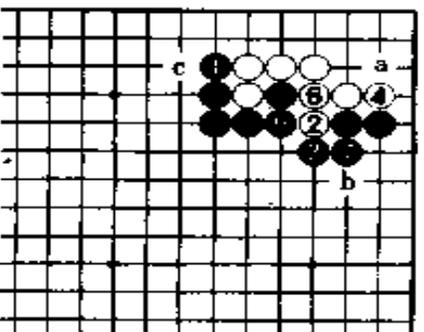


2图

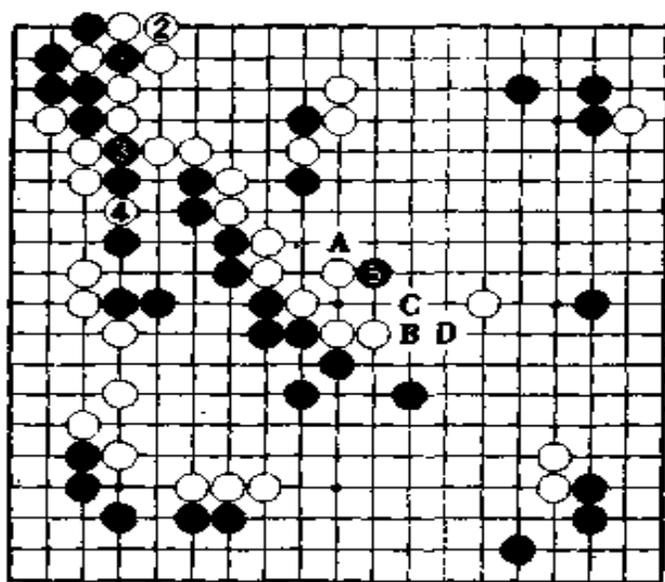
### 3图(白脱先)

白如脱先，则黑1挡下厚实。白2、4不得不防黑a的跳入，白6时黑既可用于7位粘，也可考虑脱先，如白7断，则黑b打弃掉二子即可。

无论如何黑1挡是严厉的一手，因此白c不能省。



3图



【参考谱16】

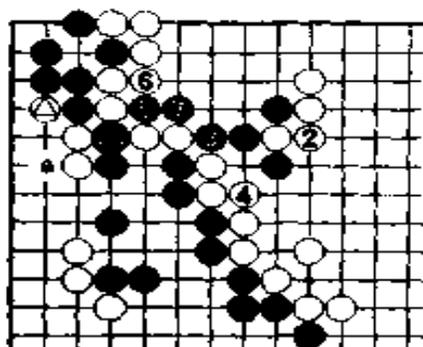
第4期名人战 白 林海峰  
第3局 黑 坂田荣男

挤断

为夺回先手权，多少要付出一点牺牲。若能以最小的牺牲达到目的，这就是所谓手筋的作用。

【参考谱16】

黑1提劫后，再以黑3挤断是好手，至黑5靠，黑取得中央作战的主导权。以后，经白a、黑b、白c、黑d，黑远远瞄着吞吃右下白二子，是黑最佳的战略构想。

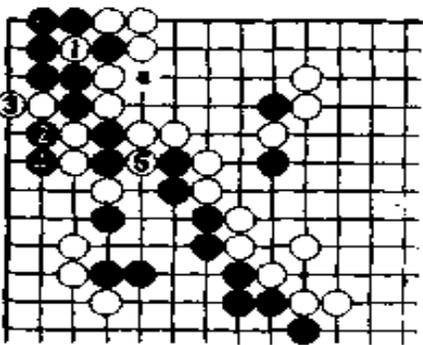


参考图1

参考图1(开花)

参考谱中白4如脱先，则黑1以下至7直截了当地在上边白空中开花。黑如不走②的挤断，则白a位空拐，一边救出白④子，一边与下方白棋取得联络，将无条件吃掉左上角黑棋。

因而，参考谱中黑3、白4皆是必然之着，如此角上黑则不会无条件死了。

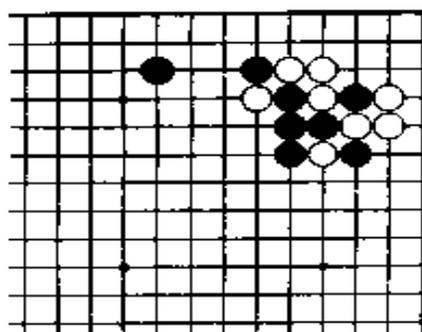


参考图2

参考图2(死不了)

在参考谱中，若白1提劫杀左上角黑棋，则黑2断打可简单做活。白3若强行夺眼，则黑4、6活得更大。

白1如2位粘，则黑a断成劫争，但白若劫负，会招致大损，故不宜挑起劫争。



(黑先)  
原图

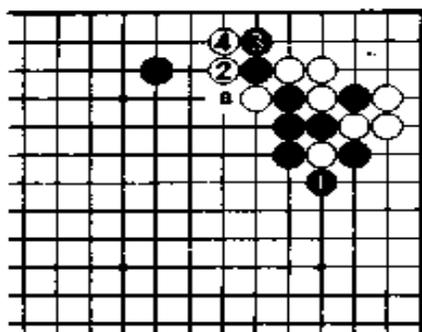
**靠**

有两个弱点成见合时，如能以先手补掉一方弱点，则可两全其美。征子黑不利。

**1图（见合）**

黑1拔当然必要，但被白2、4吃住上边黑二子，实利不小。当然要以黑a征子不利为其条件。

虽说如此，但黑1也不能2位或3位在上边补，被白1位长出，情况更严重。

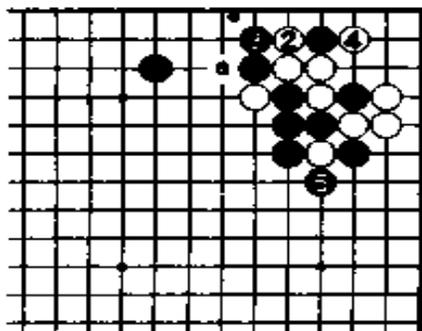


1图

**2图（黑1，妙筋）**

黑1靠是妙筋，如白2应，则黑3挡是先手，然后再以黑5回手在右边拔一子。黑1子3位立下，不是先手，而黑1靠以微小的损失，获得先手权利。

黑1如2位扳，则白1应，白a的抱打仍然成立。

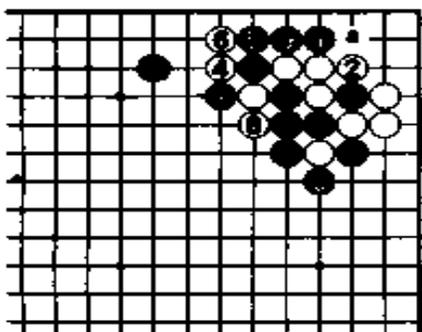


2图

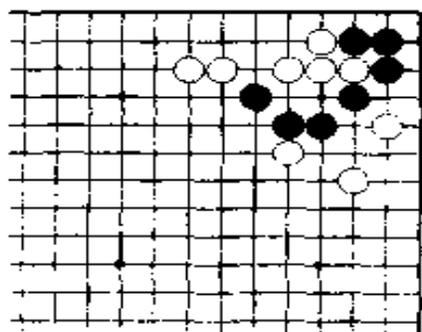
**3图（黑1的效用）**

白2冷静地拔一子，再以白4抱打，但黑5长出后，黑1之子将发挥作用。以下黑7先手断打至9粘，黑有4气，对杀白负。

白2如a位扳挡，则黑9、白2后，黑3位拔是一回事。



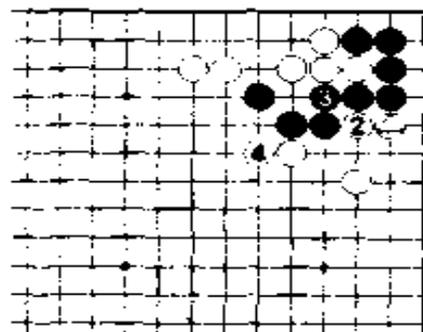
3图



(黑先)  
原图

### 跨

弃一子而夺回先手是常用的手筋。遭到手筋袭击的一方，也要考虑如何破坏对方的意图。

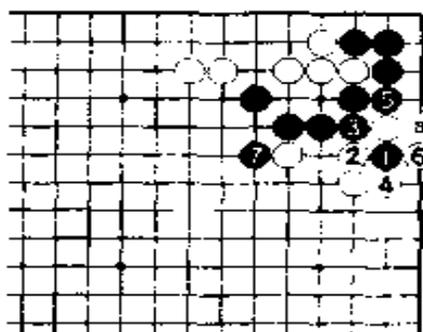


1图

### 1图(正中白意)

白②觑时，黑1老实地粘上，则白2挤、4占据急所，即使白不能吃掉黑棋，也可在攻击中得利。

黑必须打破白的希望，夺回先手权。

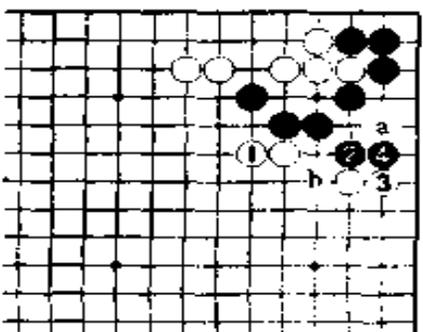


2图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1跨，让白2、4去吃，黑5先手打后，角上虽只有一眼，但黑夺得先手占据7位的绝好点，再也不会被白攻击了。

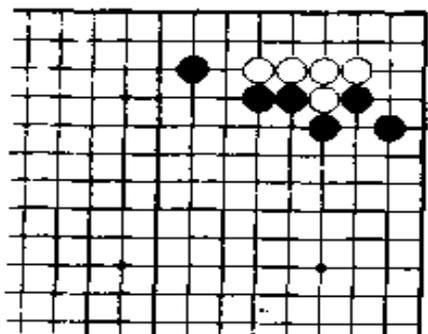
因而白6拔也当改于7位长出，则黑a拔一子活定告一段落。白2、4再7位先手筑成厚势，也无不满。



3图

### 3图(白觑的理由)

白如不于a位觑，而直接于1位长出，则黑2尖顶即可安定，白如3位立下，则黑4挡，白留有被黑于b位扳出的弱点。白1之前，先于a位觑，虽然遭到黑手筋的抵抗，但白外势自然趋厚，觑与不觑之间差别颇大。



(黑先)  
原图

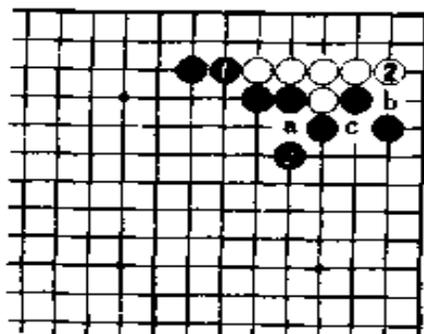
**连扳**

黑急于要在右边开拆，但希望以先手在角上处理一下。

**1图（后手）**

黑1顶，则白2立下活净，接下来白于a位断严厉，黑3必须补。黑的这一厚势，不仅会影响右边，而且可以波及全局，但作为当前最要紧的问题，是在右边开拆，但却让白捷足先登了。

白2如b位打，则黑c粘，是黑所欢迎的交换。

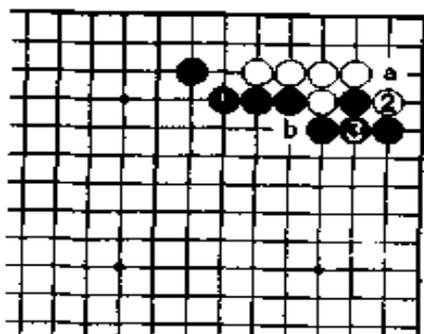


1图

**2图（也是后手）**

黑1退，白如a位立，则黑脱先，与1图比较，对白b断，黑已有抵抗力了。但是，此形白会于2位打，争取先手，本图让黑3加固，情况和1图不一样。

1图黑上边厚，本图黑右边厚，结果是半斤八两。

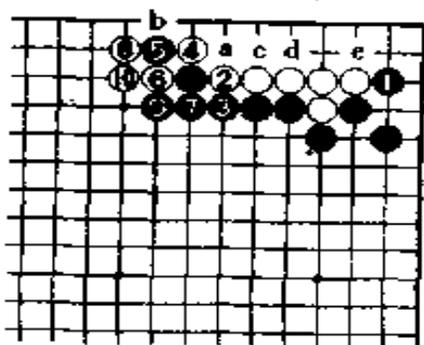


2图

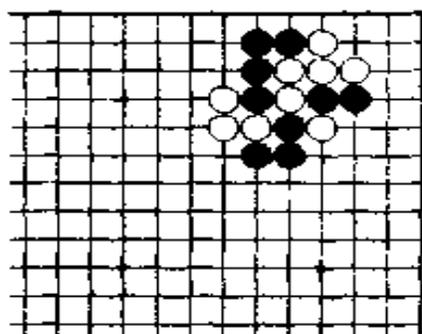
**3图（黑5、手筋）**

黑1扳角，逼使白在上边行动，对白2、4，黑5连扳是正解，以下至白10止，黑争得先手，并且还留有黑a以下至黑c扳的先手官子。黑5连扳是不怕白8、10在上边加固时的非常手段。

白2如3位扳出，则黑2位断充分能图战。



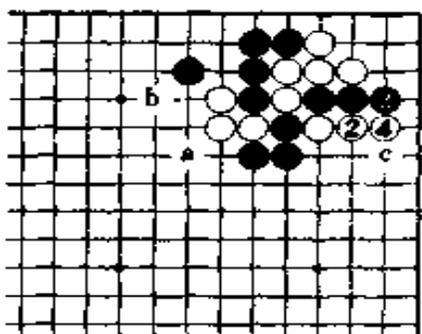
3图



(黑先)  
原图

### 扳

上边四子和右边二子无论哪一方都可能被吃掉，如果被吃掉一方的活，则是黑不利的结果。这里也有牺牲一子夺取先手的手筋。

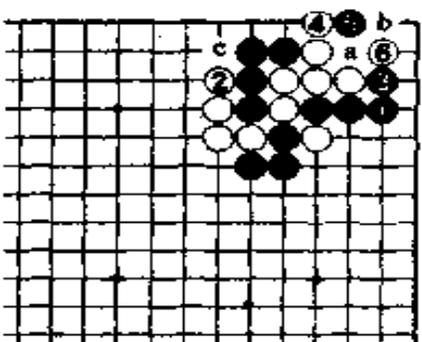


1图

### 1图(补上边)

黑1跳出，则白2、4吃住右边黑子，简单把角空确立，这是白好的结果。对中央白三子，黑没有厉害的攻击手段，黑如a位封，则白b跳，简单脱出。

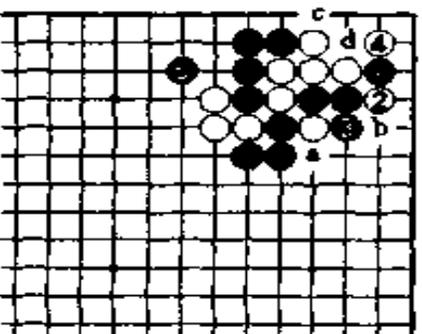
此后，虽有黑c靠的封锁手筋，但当务之急是中央，黑腾不出手来在此行棋。



2图

### 2图(补右边)

黑1在右边立下，自己无法吃住这几子黑棋，但白不管右边而径于2位紧上边黑四子之气，对杀黑无法取胜。黑3拐时，白有4位立下的手筋，对黑5，白6扳角，利用角的特殊性延气。黑5如a位紧气，则白6、黑b时，白c沉着挡下，黑仍不行。



3图

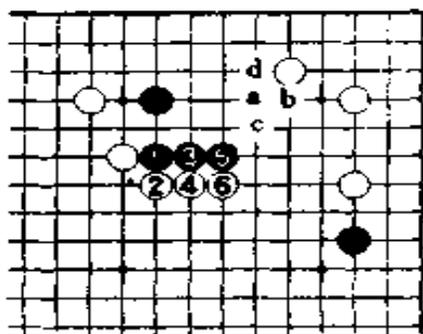
### 3图(黑1, 手筋)

黑1扳角，诱白2、4打，然后黑5跳出。之后白如a位逃出，因黑b拐打是先手，黑用不着担心。

白2改走他处好象也不行，例如：白2如c位立下，则黑4位长入，对杀白负；白2如4位扳挡，则黑c、白d、黑2，对杀白负。

## 轻灵腾挪的手筋

与使对方棋变重的手筋正相反，为了避免对方严厉的攻击，在使对方的攻击焦点分散的同时，也使自己得以整顿。具体的说，这种手筋就是不拘泥于局部几个子的得失，作出随时都可以进行转换的姿态，从而使对方攻击力不能集中。当然，这种手筋总是在对方的势力范围内发挥作用。但过分使用轻灵腾挪的手筋，让对方顺势补强了弱点，则不行。关键是要注意进退的时机。

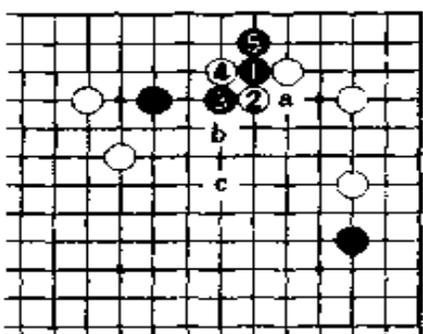


1图

### 1图（重）

上边黑一子怎样进行腾挪呢？黑1靠之类是彻头彻尾的笨重之着，被白2以下连压，即使能活，也大不好。黑1如a位肩冲，则白b挡上，黑仍重。

黑1在c位飞出，接下来1位和d位的靠，黑必得其一，也不失为一策。

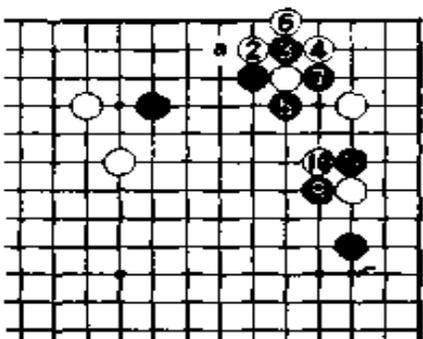


2图

### 2图（碰）

角上白棋是坚实的小飞墙，再使其加固也不为损，因此黑1碰，是此时的腾挪手筋，白如2位扳，则黑3反扳，虽然黑留有断点，但可在角上争取转换，愚愉快。

白2如a位长上，则黑b飞，接下来5位的立下和c位的跳出，黑必得其一。

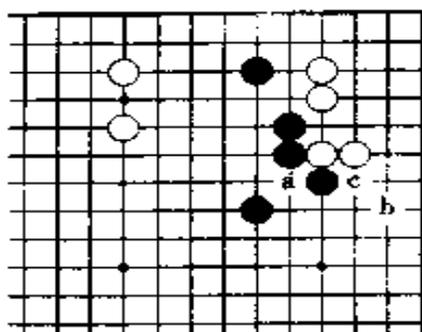


3图  
粘

### 3图（扭断）

白如坚持不给黑以根据，则于2位扳，对此，黑3扭断是此形的常用手筋，白如4、6拔一子，则黑5、7取得先手利。白4如a位长出，则黑7位打在角上与白转换；白6如7位粘，则黑a打又是先手利。

黑9、11也是手筋。

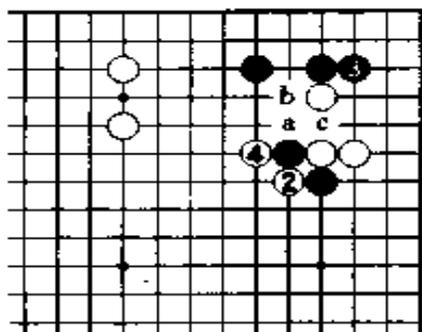


4图

#### 4图（护断的轻重）

黑见似厚形，但周围白棋也坚固，弄不好这块黑棋很有可能成为白的攻击目标。因此，应采用黑1这样眼位丰富的护断手法，此着如于a位粘实，则白b小飞，黑形滞重。

不用说，黑1如c位挡下，则无理，被白a断后，黑难于收拾。

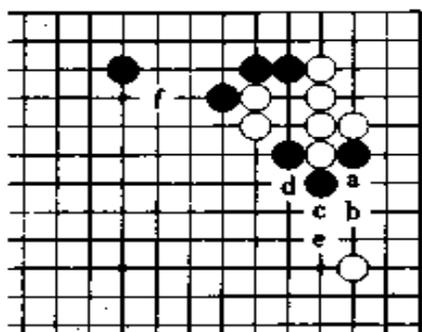


5图

#### 5图（转换）

黑1如a位退，则白1位并守角，还原成4图之形。若即使在中央出头也没什么好处时，也可黑1托靠在角上寻求转换。

白2如3位扳挡，则黑b虎，经白c、黑a，黑成具有弹力之形。与黑1直接在a位退相比，本图情况大不相同。

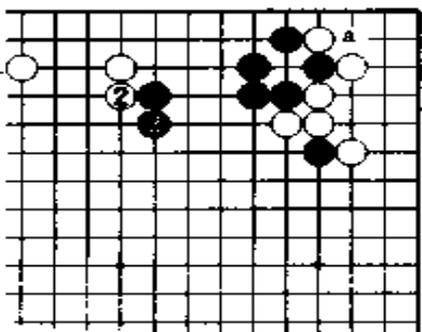


6图

#### 6图（置诸不顾）

黑置右边散乱之子不顾，而以黑1守住更重要的上边，是轻灵的手法。白如a位打，则黑b反打后，可再次脱先。另外，白如c位夹，则黑b、白d、黑e反打与白转换是要领。

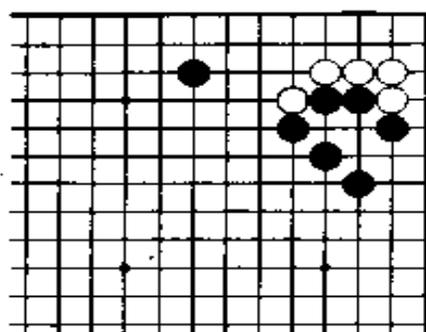
黑1如a位粘，则白f逼，黑两块棋将遭到白的缠绕攻击。



7图

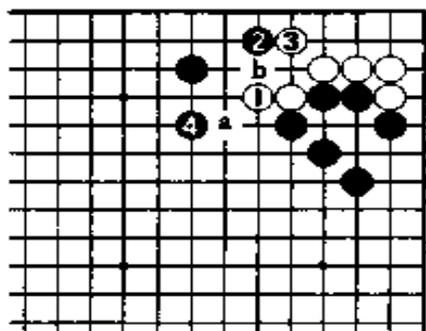
#### 7图（保留）

右上角黑如a位断打，即成劫争，但若白应劫后，黑没有足够劫材，则须保留这一劫争，而以黑1, 3出头，才是轻灵的腾挪手法。确保大部头出头后，这个劫就好打了，即使黑劫负，其损失也不大了。



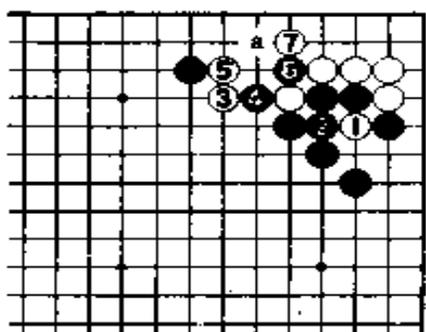
(白先)  
原图

**打**  
弃子之前要争得先手便宜，是轻灵腾挪的铁则。当然，争取先手便宜与弃子的着法，必须要统一行动。原图载于《活棋新评》。



1图

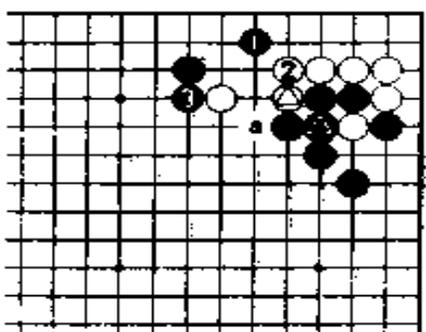
**1图（封锁）**  
白1长是极普通的着想，但被黑2、4封锁，多数时候白无趣。黑4也有a位封。瞄着白的气紧，黑2的先手利十分有效。黑不b位立即定形，是对以后的整形留有余地的一手。



2图

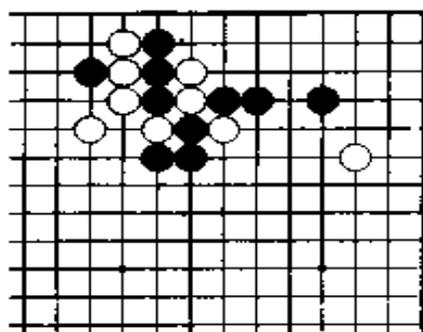
**2图（1、3，手筋）**  
白1打、3跳是轻快的手法。白1打是预计到以后有黑4、6拔的正确次序，不用说黑4、6拔后，白再1位断则不是先手利了。

白7扳时，黑虽有a位反扳挑起劫争的手段，但此时立即打劫黑也不好受，以后白可伺机补强一手。



3图

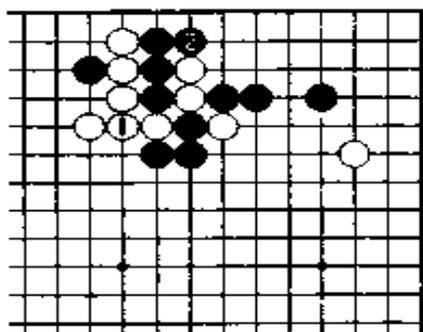
**3图（黑的反击）**  
黑不去提吃白准备弃掉的白⊙子而以黑1飞，迫白2粘上，黑3挺是有力的反击。白利用手筋虽达到了出头的效果，但黑增加⊙于对白⊙虎之压力减弱，从取得反击的角度来看，黑无不满。



(白先)  
原图

### 撞打

被对方打吃时，不问周围情况如何一概粘上是不行的。当此时，首先要考虑能否脱先，其次要考虑有无反击手段。

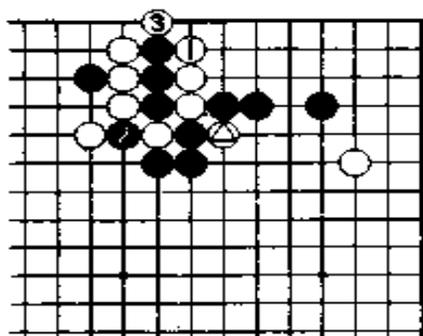


1图

### 1图（消极）

本来黑●应在2位吃住白二子。当然，对黑●打，若白1粘，则黑2再吃住白二子，对黑来说是再好还过的了。因为这样一来，白成“草帽”的愚形，且缺乏眼位，整块白棋显得滞重。

白必须考虑使黑●成为恶手的着法。

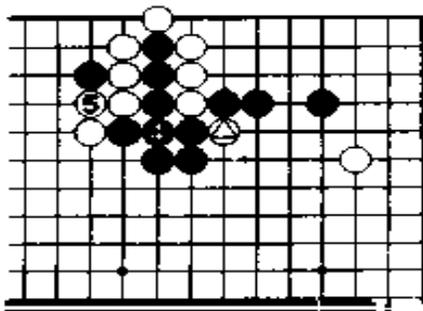


2图

### 2图（白1、手筋）

白1反打，逼黑2拔，白3渡打，成白异常舒适之形。

黑2如3位立下，白当然于2位粘，对杀，白胜。白1、3渡过后，则白⊙子恢复活力，如此黑明显走过分了。

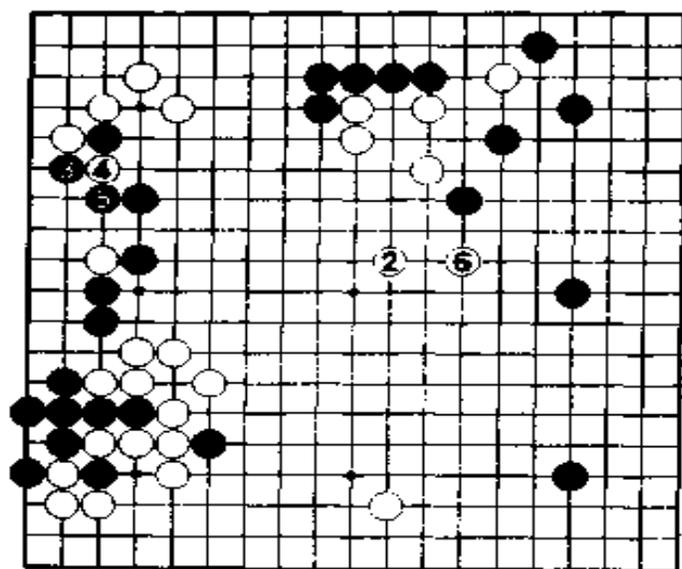


3图

### 3图（愚形）

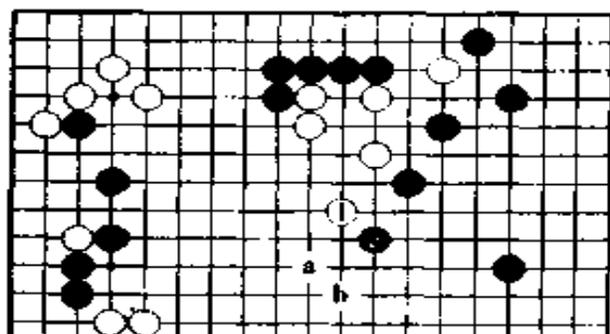
续2图，黑如4粘，则白5也粘，至此告一段落。黑是滚成一团的愚形，且白还有出动⊙一子的可能，黑无趣。

黑若想避免上述结果，以黑4于5位断，对此白4位拔是先手，黑仍难受。白中间一子即使被分断，仍有充分的活力。

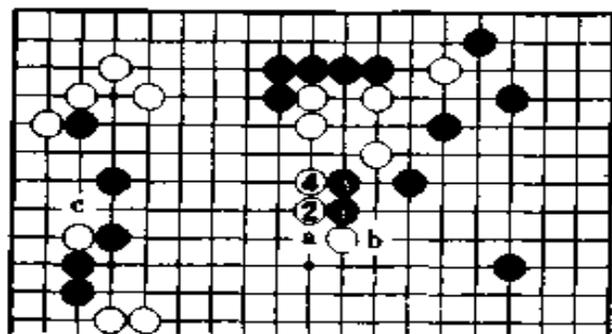


【参考谱17】

第17期王座战 白 藤泽秀行  
第2局 黑 大竹英雄



参考图1



参考图2

大飞

轻灵腾挪的手筋，  
从照应全局之处产生。  
这在破坏对方的作战构  
想和夺回主动权的场合  
也有效。

【参考谱17】

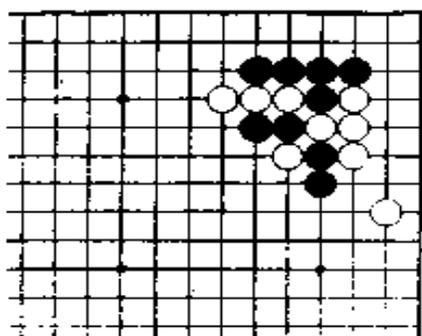
对黑1飞封，白2大  
飞出头，看轻上边数子，  
这是注视着右边黑模样  
和下边白模样照应全局  
的挪腾手法。

参考图1（常形）

白1小飞虽是常形，  
但黑2飞起，右边黑阵壮  
大。进一步白如a位飞，  
则黑b一边追，一边还含  
有侵入下边白模样的味  
道。如果白棋置上边几  
子不顾，则黑1位飞严  
厉。

参考图2（弃一半）

若黑1靠，则白2、  
4应可与黑一战。白4如  
a或b应，准备弃掉上边  
数子的构想也有力。此  
外，在左边还留有白  
c的出动，这是实利很  
大的一手，黑在中央不  
能无所顾忌。



(黑先)  
原图

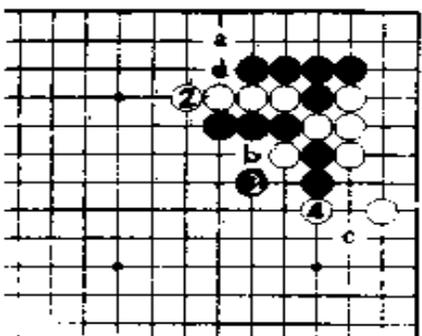
### 虚枷

保留绝对先手利，是轻灵腾挪的基本原则。中间黑棋怎样腾挪，即使征子有利，但征吃白一子也不见得便宜。

### 1图（枷）

黑1压、3枷是简明之形，但被白4先手靠一子，黑不好受，且白a跳下对角上黑棋也是先手利，对这两块白棋，黑都没有攻击手段。

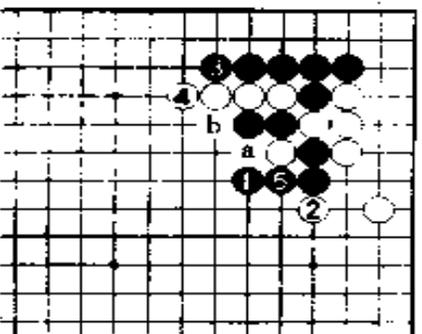
黑1如b位征吃，则以后黑c的飞封失去威力，因此，会被白d从容拐挡。



1图

### 2图（黑1、3，手筋）

黑1直接虚枷一手是手筋。白如a位打，则黑b长出，形成转换黑不错。如图白2靠，则黑3爬是正确的次序，以后白4长，黑5吃住白一子，此时白于b位先手打，已毫无意义了。白4如b打，则黑a粘，可省掉黑5。另外，白4如a位打，则黑b应即可。

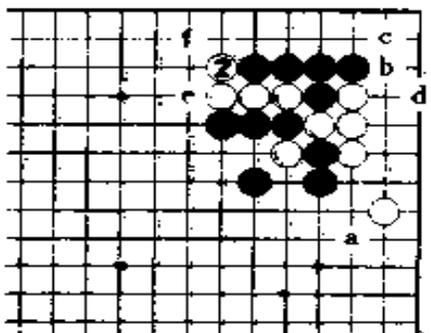


2图

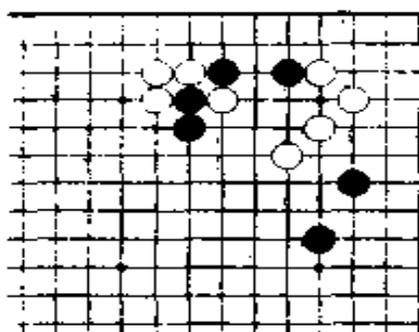
### 3图（压的好形）

黑1时，若白2拐挡，则黑3压是有力的一手。一边吃定白一子，一边紧贴白四子，因角上黑棋是活形，故攻击上边白棋和a位飞封，黑二者必得其一。

白2如b位扳，则黑c、白d后，经黑3、白e、至黑f小飞，黑充分。



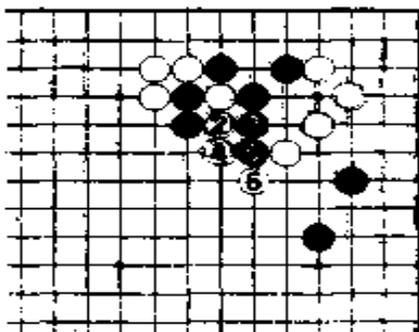
3图



(黑先)  
原图

### 虚枷

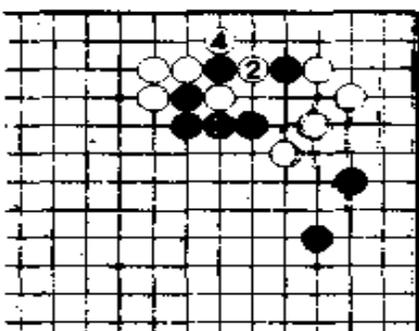
取得轻灵腾挪，需视野广阔。若拘泥于局部几子之得失，则可能全体崩溃，原图载于《活棋新评》。



1图

### 1图（被吃）

黑1、3连打，不仅走重，且被白6挡后，完全成死形。黑1如从2位打，则白1位长出，上边黑二子仍不能得救。黑虽不在乎被吃掉二子，但如此被白夺去根据成为一块浮棋，则实在难受。

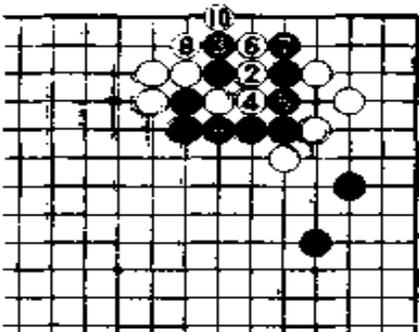


2图

### 2图（无后劲）

黑保留叫吃，以黑1虚枷是常用手筋。对白2打，即使以黑3应，也比黑1先于3位打要好些。

但是，黑仍然漂浮无根。黑3是缺乏后劲的一手。

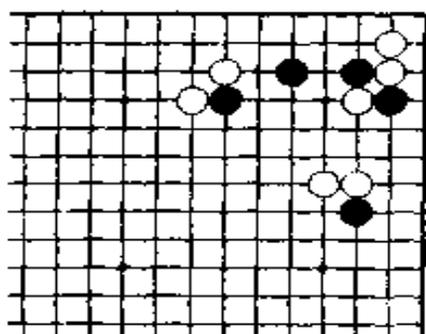


3图

### 3图（黑1、3，手筋）

对白2的打，必须看到有黑3立下多送一子得手筋。白4以下若调头去吃黑二子，则黑5、7、9均取得先手利，并使角上白翼受到重创。

因此，黑1时，白脱先他投是正解。如果白一定要应，则当于3位打。



(黑先)  
原图

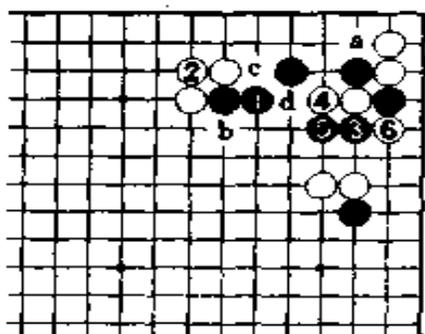
### 扭断

扭断是腾挪的基本手法。但是又该怎样利用由此而产生的先手在其他地方发挥作用呢？这就必须对以后的变化作到心中有数。原图载于《活棋新评》。

#### 1图（不紧凑的先手利）

黑1退虽是先手利，但要和黑在右方的先手取得配合则距离过远。黑3、5时，白6断打，黑陷入困境。黑3如4位打，则白3、黑a，如此黑可得安定。

黑1如b位长，经白c、黑d、白3，黑只能成为白攻击的目标。

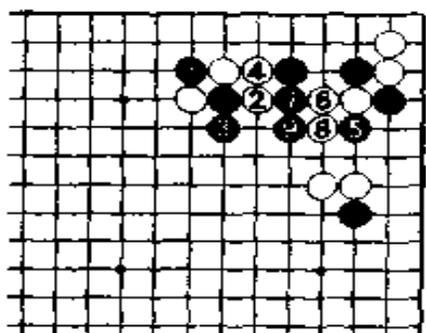


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1扭断观白动静，白2、4虽是最强的抵抗，但正中黑意，因为黑5打求调子，接下来黑7、9漂亮地冲出。

黑5以下至9大致是绝对先手，因此应保留绝对先手，而以黑1扭断才是手筋。

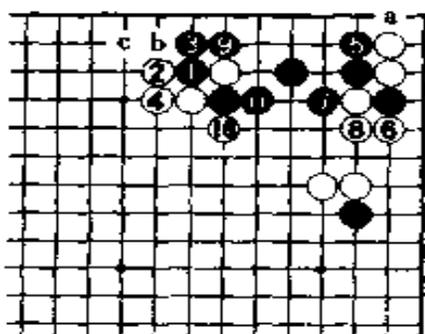


2图

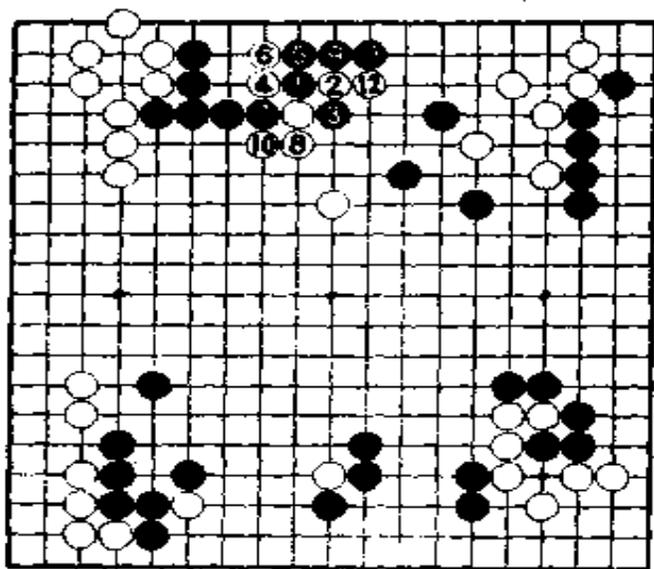
#### 3图（白的收拾）

2图黑的技巧异乎寻常的漂亮，白无法反抗，大概只能以本图白2、4收拾一下。

对此，黑5、7至9抱吃白一子做活，也无不满。白6如8位长，则黑a扳是先手利，故与图中白6抱打，互有优劣。此外，黑9也可于b位拐，与白c扳挡交换。

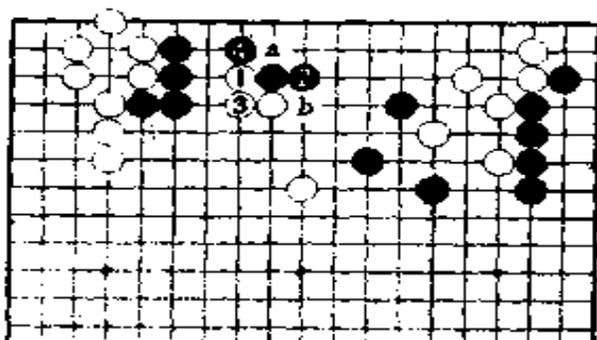


3图

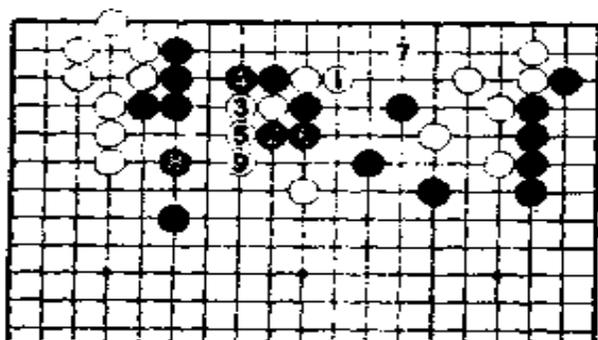


【参考谱18】

第9期职业十杰战 白 岩田达明  
第4局 黑 石田芳夫



参考图1



参考图2

### 扭断

这是完全符合“腾挪要扭断”这一格言的实战例。扭断作战往往需要作多方面的周密计算，故要特别注意。

### 【参考谱18】

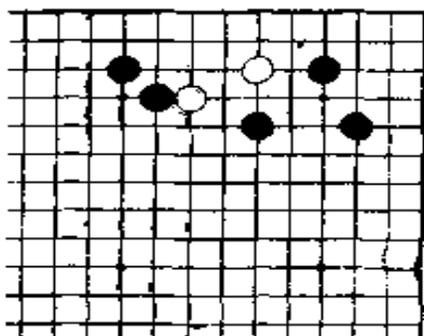
要使上边左右两块棋取得联系，则黑1托腾挪只此一手。黑若仅仅是求活，则黑3于4位退即可，但因白形也薄弱，故黑3扭断不错，以下至黑13止，黑腾挪成功。

### 参考图1（长）

参考谱中白2如于本图1位扳，则黑2长一子再4渡过。黑2如凭感觉在3位扭断，则白2、黑a、白b粘，黑不好。白3如4位立下，则黑3位断，白无理。

### 参考图2（最强的抵抗）

白1长恐怕是最强的抵抗，但黑2、4至6粘，待白7飞回，黑8、10出头完全能与白一战。虽说黑还未安定，但其出头的位置颇佳，中央白棋也薄弱，黑不用担心。



（白先）  
原图

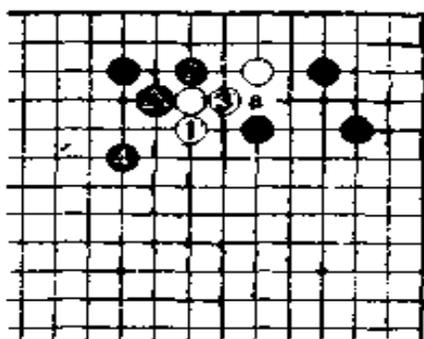
飞

对方设下圈套时，为避免上当，首先要考虑的就是轻灵腾挪的手法。原图载于《活棋新评》。

1图（尽如黑意）

黑●尖顶，迫使白1长出，则黑2扳，正是黑所希望的进行，因白3曲是“空三角”的愚形，实在难受，故应考虑在●位顶的腾挪手法。

白1如2位立下，则黑1位封住，黑生死难卜。

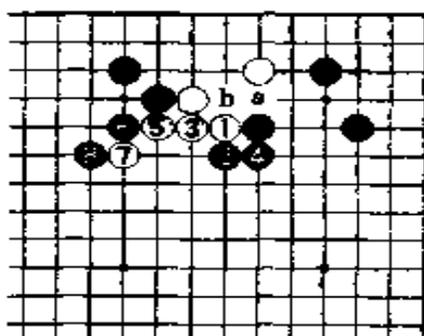


1图

2图（接近手筋）

白1尖顶，较1图更有效率，对黑2，白3出头虽是愚形，但有4位断的袭击点，也还不错，黑4如粘，则白5压，但黑也可6、8强硬地连扳，完全能与白一战。

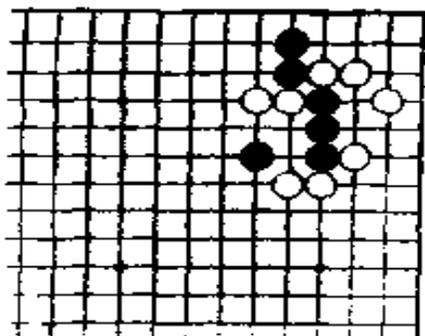
黑2如a位顶，则白b应紧贴黑气，粘下来白5位扳和4位扳成见合。



2图

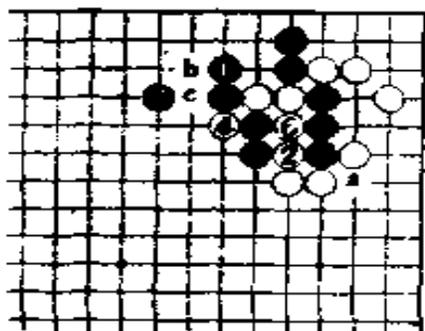
3图（白1，手筋）





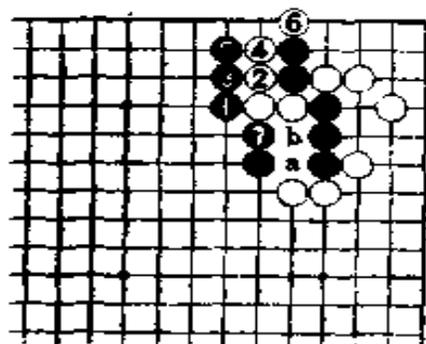
(黑先)  
原图

**顶**  
处理被上下分断的棋子，不能草率从事。希望能找到上下两块棋子相关连的急所。原图载于《活棋新评》。



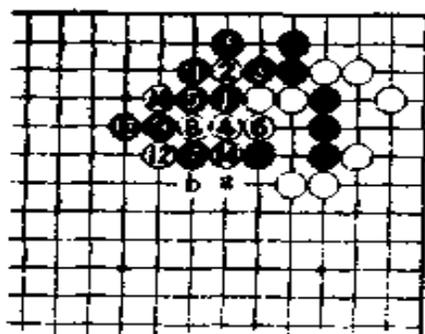
1图

**1图(上边大)**  
若说上下两块黑棋。哪一块重要，则是量少、却是棋的上边二颗黑子重要。因此，黑1跳是立即能注意到的一手，但被白2冲吃三子，并消解了a位的断点，黑仍稍感不快。此外，白2可于3位压，黑b退，则黑c连压，大攻中间黑棋，也是白有力的构想。



2图

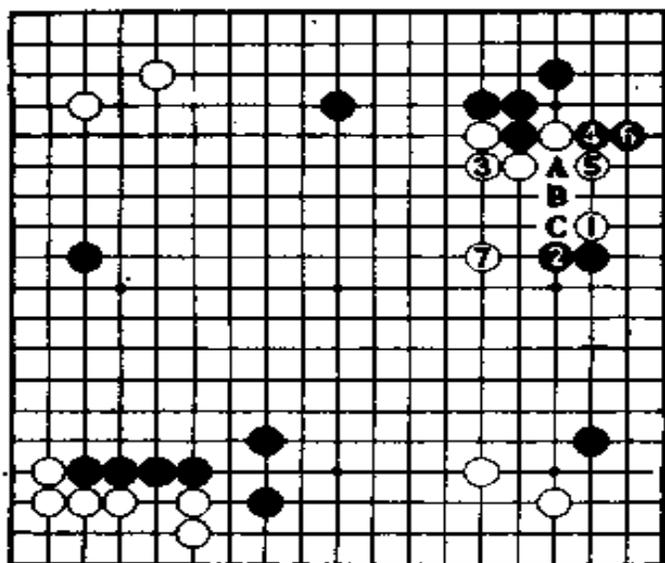
**2图(黑1, 手筋)**  
黑1顶，是根据白的应法，再决定舍弃哪几子的手筋。白如2位拐，则黑3、5连挡，至黑7回手救出三子，黑腾挪成功。白2如a位冲，被黑b应后，白只有再于2位拐出，如此，反而让黑得到先手封紧的便宜。



3图

**3图(弃掉中间)**  
若白以2、4、6抵抗，则黑7是味道最佳的后续手段。白8如14位冲，则被黑a挡成滚打包收之形，故白8以下先取先手利后，再于14位冲，对此，黑保留b位的逃出一子，于15位拔白一子，本图与前图一样是黑满意的两分。

黑3如5位退，则白3位粘，黑不行。



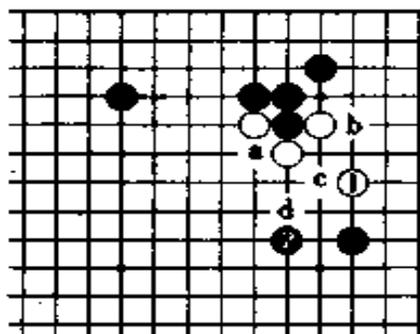
【参考谱10】

第15期十段战 白 藤泽秀行  
本战 黑 曲励起

**碰**  
碰是无中生有的手段。若对方不肯转换，则不仅能赚得便宜，且对己方之腾挪也有帮助。但不能搞错碰的方向。

【参考谱10】

白1碰，与黑2交换一手后，白3粘，黑如a位断，则白有5位打、黑b、白c冲的好调。黑4、6虽是准备大攻的设想，但白7大跳后，白已成大体安定之形。

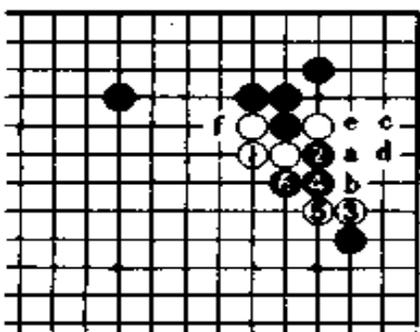


参考图1

参考图1（笨重）

白1是急于想获取根据求得安定的着法，但却导致棋形笨重。黑2还有走a、b两点的选择权。

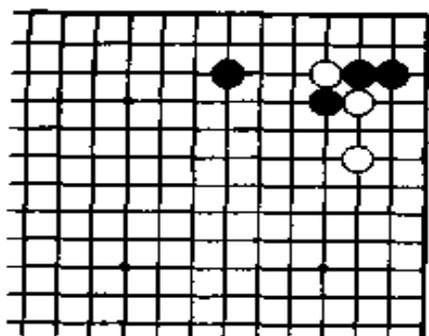
此外，白1如c虎，则黑d飞逼，强迫白于a粘，如此，白形仍笨重，在以后的战斗中，黑左下边的厚势定会发挥作用。



参考图2

参考图2（来不及）

白1如在上面粘，则黑2断，白不易腾挪。此时白再碰，但为时已晚，被黑4、6冲出，白遭大损。白3如4位打，经黑a、白b、黑c、白d、黑e后，白成难以找到适当整形手段的笨重之形。白1如f位长，则黑棋仍于2位断，白形薄弱。



(白先)  
原图

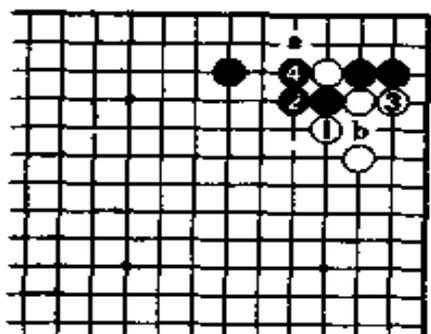
碰

不能过于吝惜自己的每一个棋子，若能着眼于整块棋的腾挪，则视野顿时开阔。白形虽七零八落，但黑形也薄弱。

1图（拘泥）

白1、3大致成形，但被黑4抱吃一子，白损。白过于拘泥右边的得失。

白1如2位打，经黑1、白a，虽也是局部的形，但被黑b冲吃一子，白仍不好，这里白又过于拘泥于上边的得失。

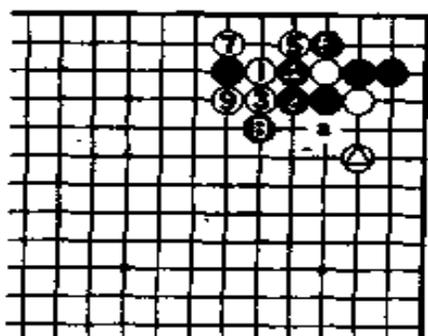


1图

2图（白1，手筋）

白1碰是瞄着2位和a位两方打吃的手筋，黑如2位长，则白3冲出，首先在上边取利，且白④一子尚有活力，如此白充分。

黑2如9位立，则正中白意，以后产生出白a、黑2、白3的突围手筋。

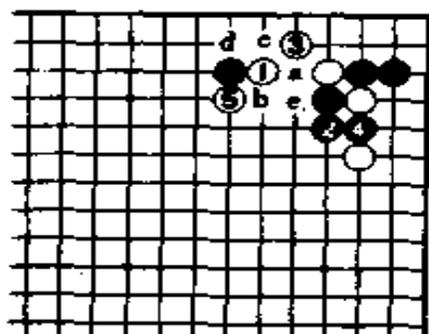


2图

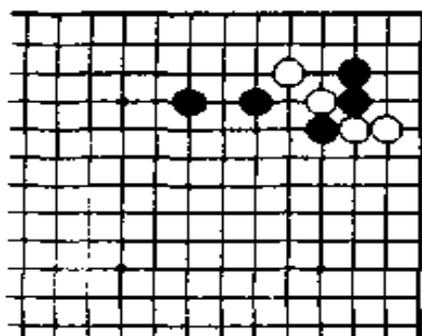
3图（两分）

黑2长较好，对此白3、5在上边求得转换，这个结果，可看作是大致的两分局面。

黑2如a位打，则白b长，黑c时，白d断一手，是腾挪之形。此外，对黑a打，白也有于e位套打的手段，无论如何白棋都充分可下。



3图



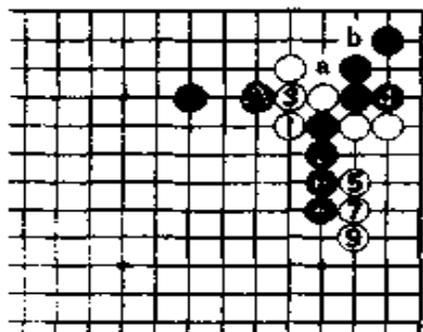
(白先)  
原图

### 顶

这是以顶靠求得调子的手法。通过极其强烈的紧逼，促使对方出动，从而取得腾挪的调子。

#### 1图(愚形)

白如1、3冲出，则黑●子恰好随着白的断点，白形崩溃。黑4从角上挡，白5跳出，则黑6、8顺势连压，然后黑10活角，在中央作战将是黑好下的局面。

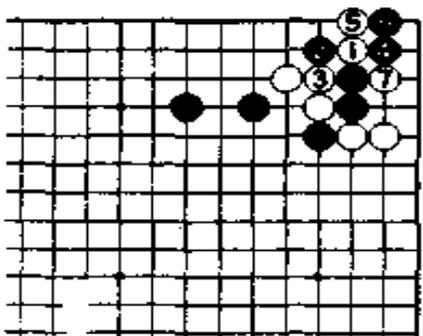


1图

白1如a位团，则黑b立下，白形味恶，接下来白如4位拐，则黑3位紧，对杀白负。

#### 2图(预谋)

白1顶，黑如2位扳，则白3断，黑4打时，白5立下，可把黑滚打成石塔形，黑6、白7时，黑如提吃二子，则白再于1位扑，结局是经滚打包收后，白快一气吃黑。

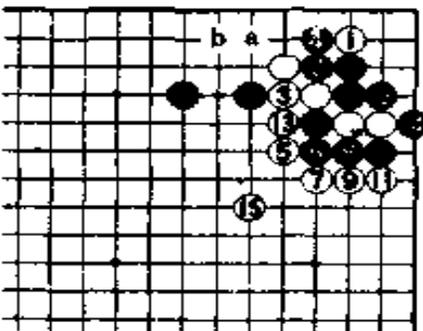


2图

黑2如4位扳，则白2位退，对杀仍是白胜，因此，黑为避免上述灾难，只得于3位打。

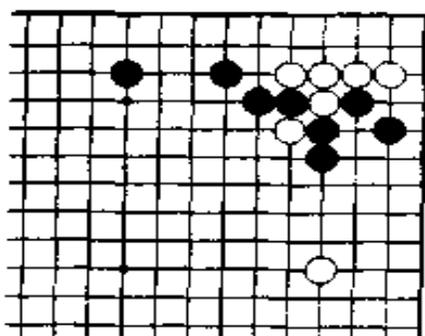
#### 3图(白1、5, 手筋)

黑2、4冲出时，白5虚枷是腾挪的后续手段，让黑6、8冲，借势以白7至13包打。白15飞补是形。结果黑留有a位的渡过，白实利损，但白相当厚实。走到中心，并非是白不利的两分。



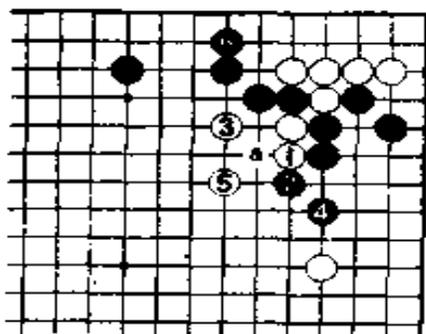
3图

另外，白1也有于4位尖、成黑1、白3、黑13、白b的进行。



(白先)  
原图

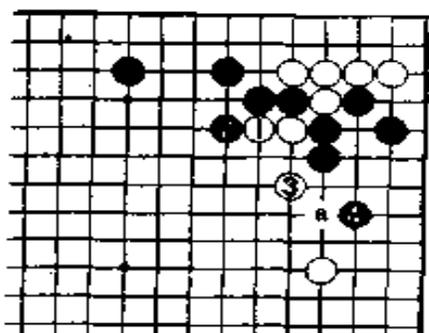
**跳**  
作为准备工作的着手，如果损失过大，即使达到处理的目的，也毫无意义。原图载于《活棋新评》。



1图

**1图(最恶)**  
白1压，方向错误。诱发黑2的扳，反而帮黑强化了右边弱棋，白子跳虽也是急所，但黑4补后，白对上边黑棋并没有什么手段可施。

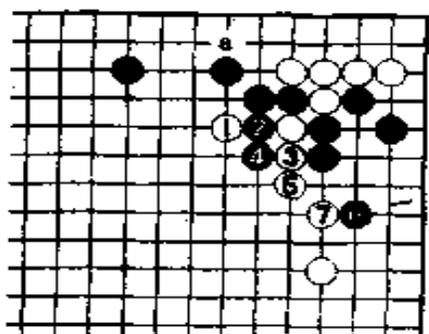
白1如a位尖，也是呆笨之形，被黑4位跳补后，白完全无后续手段。



2图

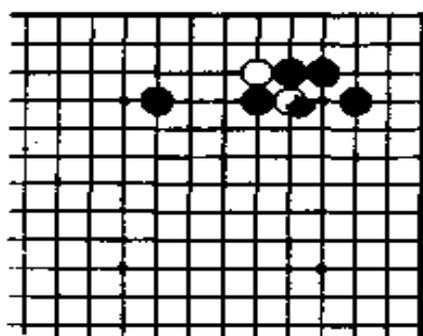
**2图(先损)**  
因右边黑棋较弱，故白一般应当以白1压再3跳封整形，但是，黑2虎先得便宜，白因自身气紧，无法彻底攻击右边黑棋。

黑2如匆忙于a位跳，则白2位长，白是坚实之形。



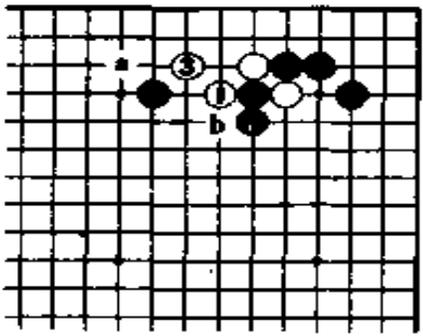
3图

**3图(白1, 手筋)**  
白不作准备工作而直接以白1跳，虽被黑2、4冲出招损，但由于白对上边黑棋本来就没有厉害的攻击手段，所以也无所谓，黑若能有效地攻击右边黑棋，则白立即能捞回白1的损失。白1如5位跳，则黑3、白2、黑4、白1，之后黑a立补，白无趣。



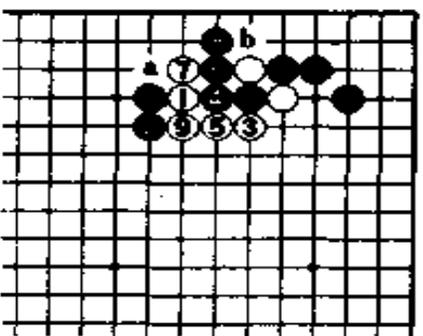
(白先)  
原图

**碰**  
这是通常作为轻灵腾挪第一课的手筋，也是应用广泛的著名手筋。除可用于腾挪之外，也可用于逃出之时。原图载于《活棋新评》。



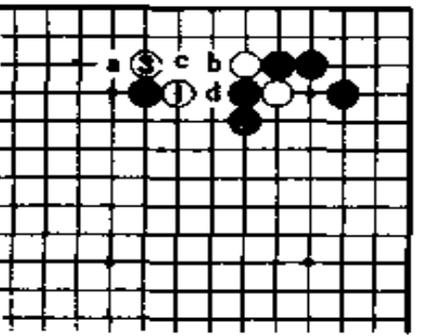
1图

**1图(呆重)**  
白1打，使黑2长出后，白难以找到后续手段，大不过以白3虎，以后a位跳和b位压出为见合，但黑任随在那一方着手都行，白注定要被攻。



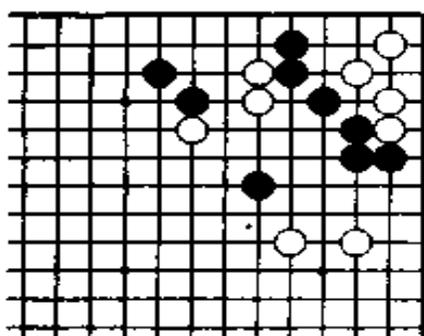
2图

**2图(白1, 手筋)**  
白1碰是常用的手筋，黑2长，正合白意，白3立即打至白9，黑被分断。黑2如a位立下，则白仍3位打，大同小异。  
黑4至少应于b位反打，经白4、黑8，还算差强人意。



3图

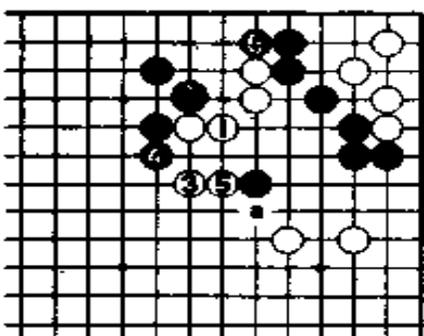
**3图(黑的最佳应手)**  
对白1碰，黑2防被白先手利最好，虽被白3扳，但黑留有于a位反扳咬住不放的抵抗手段。  
黑2如b位打，则白c顺调冲绝好，黑2如c位扳，则成白d、黑2、白b的进行。总之，本图黑2是最佳应手。



(白先)  
原图

碰

腾挪必须视野广阔，当采取直接手段不能成功时，应考虑改变不利条件。原图见于《活棋新评》。

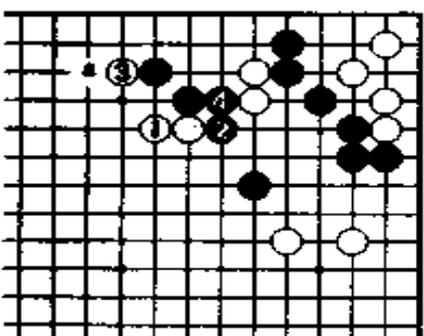


1图

1图(被利)

黑●尖顶意在使白1退，黑2、4尽量取得先手利后，再于6位取得联络。

黑6后手渡过前先得2、4的先手便宜，黑十分满意。黑不但在上边走厚，且还瞄着随时在a位出动。

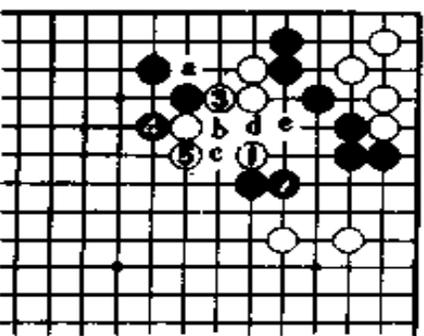


2图

2图(省略渡过)

白如1位退，则黑2扳，吞吃上边白二子，黑省掉了1图的渡过，这也是黑十分满意之形。

白3如4断，则黑a跳，白没有吃掉黑2一子的手段。1图和本图，白的应手皆缺乏广阔的视野。

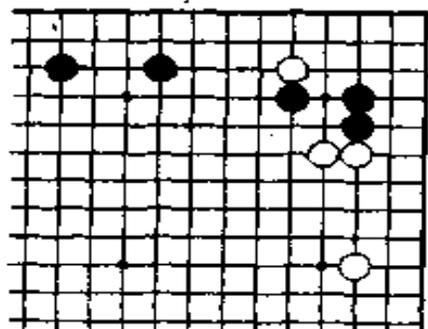


3图

3图(白1, 手筋)

白1碰，黑如2退，则白3顶，瞄着a位的先手打，可消除黑的渡过，如此既防止了1图被黑先手利，又防止了2图被吃掉二子的不利局面，白充分能战。

黑2如b位扳，则白c、黑d、白e应，即使舍弃二子，白形也比2图为优。



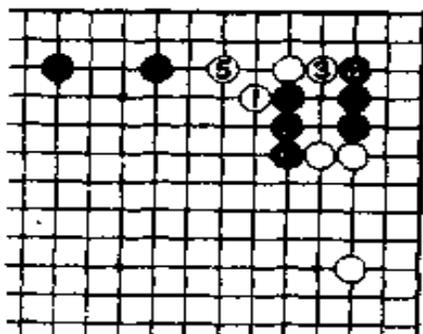
(白先)  
原图

长

取得先手利的棋子宜从轻处理，必要时可舍弃以求得转换，这是腾挪的秘诀。白怎样处理上边一子？切不可殃及右边。

### 1图（影响右边）

白1扳、3长、5虎，上边白棋大致成安定之形，但是给了黑2双、6压的好调，右边白棋顿时趋薄。白如在右边补棋，则黑可继续攻击上边白棋，这可谓是典型的“滞重腾挪”。

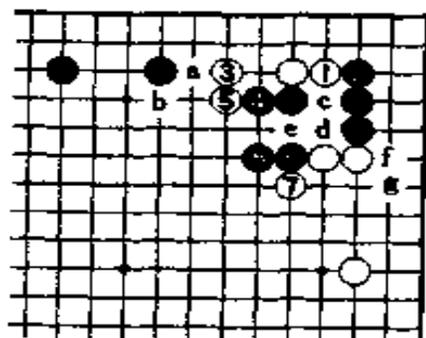


1图

### 2图（靠压战术）

白直接于1位长，对右边影响较小，但白3跳时，黑4占据形之急所，对白5，黑6、8的靠压战术是好调。

白5如a位顶，则黑b应，经白c、黑d、白e后，黑有f位扳再白g、黑6以下的征吃手段，如此白仍重。

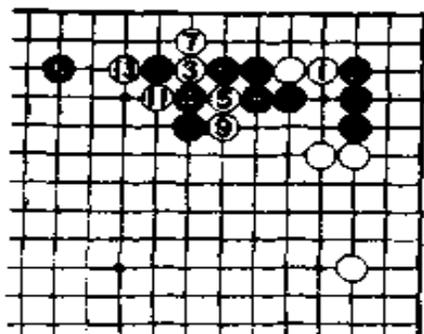


2图

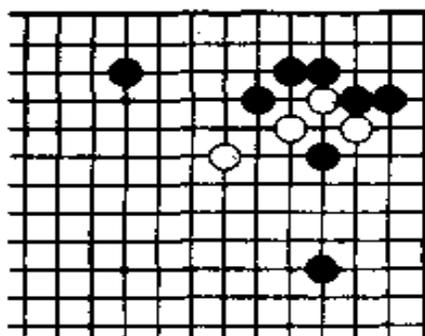
### 3图（白3、5，手筋）

白1与黑2的交换可视之为先手利，而后白不再拘泥于此二子之得失，以白3、5取得腾挪。黑4如11位应，则白4挡上，如此白比1图好，黑成重复形。

白5时，黑如6、8反击，则白11、13取得转换，打破了黑坚实的拆二，白相当满意。

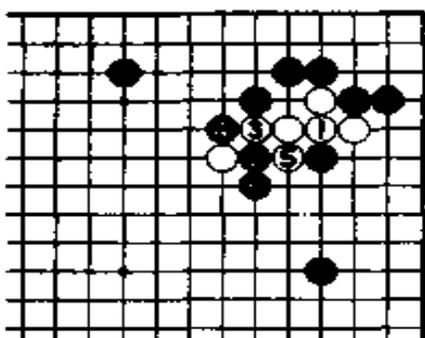


3图



(白先)  
原图

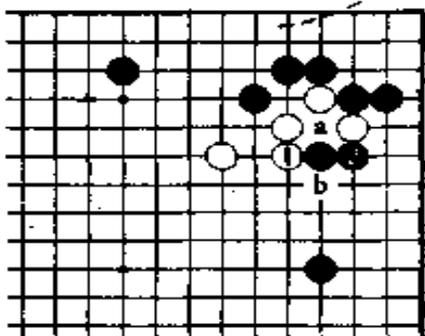
**靠**  
即时识破对方的意图而给予击破，可以取得轻灵腾挪。原图选自《活棋新评》。



1图

**1图（笨重的粘）**

白1粘明显笨重，是正中黑意的恶手。黑2跨紧奏，不仅分断左边白一子，且右边一团白棋不经过一番挣扎，则无法逃生。白1正好陷入黑的圈套。

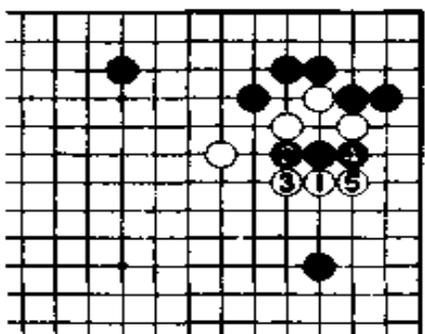


2图

**2图（渡过）**

白1压含有黑如a位断，则白b打可占先手便宜的味道；又，黑如b退，则白a再粘，如此可防止1图黑2的跨。

但是，黑有于2位挡下简单渡过的轻妙手筋，如此白成为无根之草，势必陷入苦战。

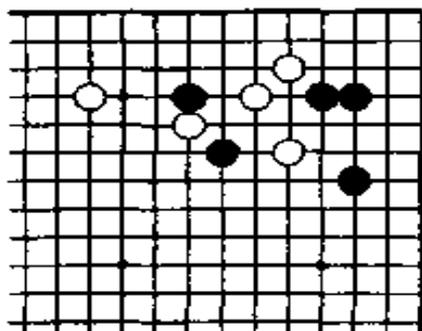


3图

**3图（白1，手筋）**

白看轻已取得先手利的上边白数子，而于1位靠，是有趣的一手，黑如2、4冲，则白3、5挡，白筑成新的外势，黑棋的觑着明显失败。

黑2如4位冲，则白2位挡；黑2如5位扳，则白4位断，不管怎样也是白腾挪成功的姿态。



(黑先)  
原图

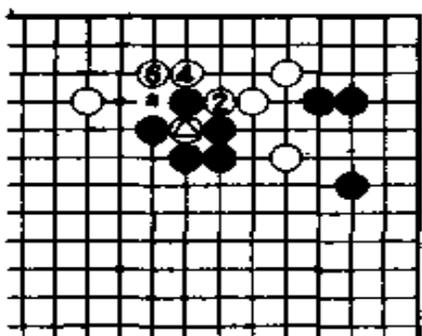
### 扳

识破对方的意图必要性，当然不仅限于腾挪之时。这里黑有无既不损，又能挫败对方意图的手段？征子黑有利。

### 1图（白的预谋）

白△跨，其意是让黑1、3征吃1子，这样白4、6渡过，使黑落空。黑5扳厚是厚，但也笨重，且黑要与右边黑阵取得联络还需再花一手棋，当然不及白所获之实利。

黑3如a位长，则白5位出动，黑无法与白抗争。

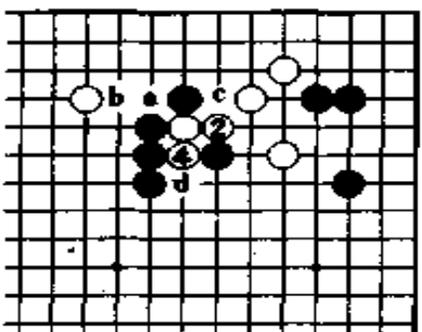


1图

### 2图（黑1，手筋）

跨来不能断，黑1扳是简明的腾挪手法。白2只有退，黑3、5挺出，充分。对白a断，黑b打弃掉一子即可。

白2如4位长，则黑2位速断，白c、黑d征吃白二子。

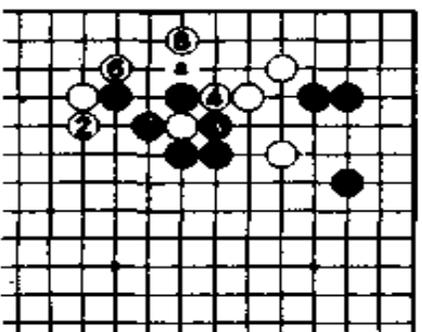


2图

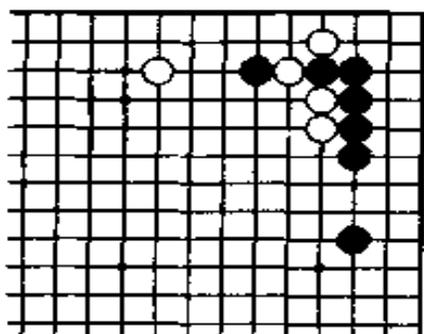
### 3图（先损）

黑虽也可考虑于1位碰，但被白2长，有黑先损的倾向。对黑3、5的后续手段，白6、8应，白虽然形厚，但若取得联络，则黑1与白2的交换，明显是白便宜。

黑3如7位虎，经白4、黑a、白5，进入战斗。



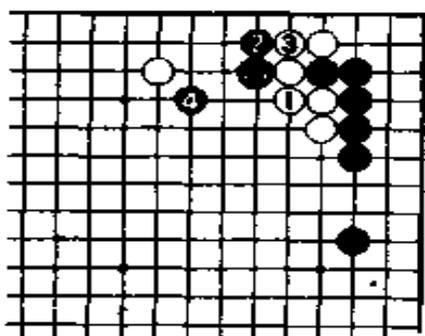
3图



(白先)  
原形

### 虎扳

若对方的目的在于使己方走重，即使会付出一点牺牲，也当考虑采用轻灵腾挪的手法，不能拘泥于个别毫无效能之子。

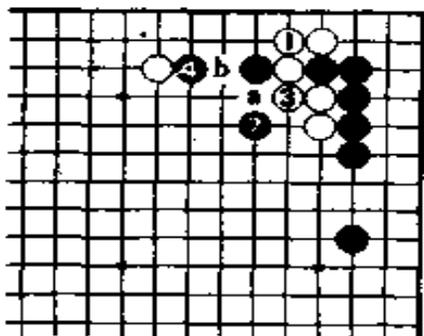


1图

### 1图（黑的希望）

黑●夹，是希望使白1粘，然后黑2、4一边攻击，一边把白根据连根消除。

白1拘泥于紧贴黑壁几乎近于废子的数子，如此在对方势力强大的地方作战，不会有好结果。

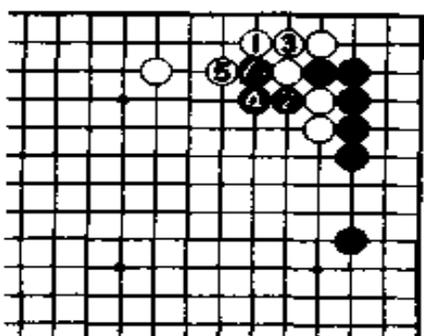


2图

### 2图（大同小异）

白1粘打算黑如3位断，则白a打弃掉二子。可是，反过来黑2跳，强迫白3粘，而后黑4碰阻白渡过，如此作战仍是白苦。

黑2跳，如怕白b夹，也可于a位先手长。

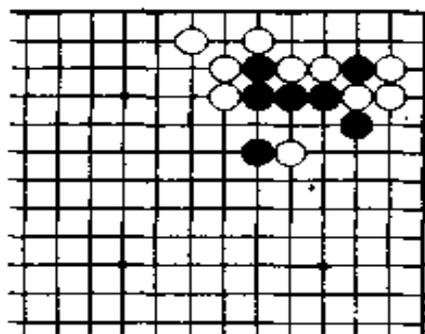


3图

### 3图（白1，轻灵）

白1虎扳，彻底弃掉中间白二子，好。黑2断打后，若置诸不顾则味道不佳，若再花一手吃住白两个废子，却实非所欲。

不用说，黑于5位打人，要比黑●好些。

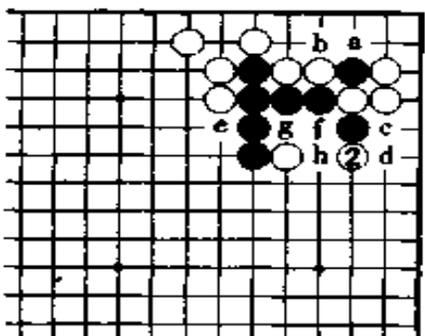


(黑先)  
原图

扳

是被白一发击中要害，已透不过气来的形状。因为白势力强，故只要能避免白的严厉攻击，则是黑成功。原图选自《活棋新评》。

### 1图（笨重）

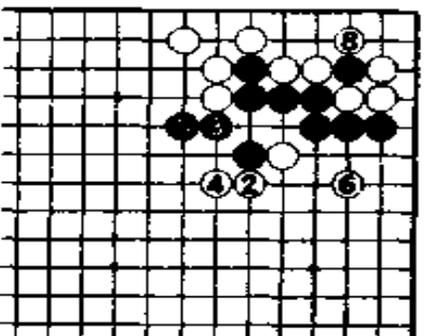


1图

黑1粘，笨重。白2夹，之后对黑a、白b、黑c的狙击手段，可以白d防范，如此白已构成大规模攻击整块黑棋的阵势。

黑1如c位虎，则白f断，又，黑1如g位虎，则白b先手利，黑成大愚形。在这种地方，黑应首先考虑使用弃子手法。

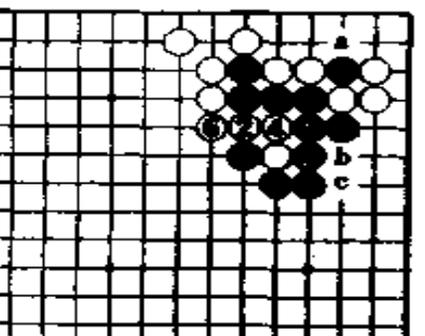
### 2图（从内侧着手）



2图

黑1粘硬虽是一法，但仍是黑子处于白势力范围内的滞重之形。对此，白有2以下至6从右边攻击和白2于3位长借以上边定形的选择权，都能获得相当的战果。黑7的先手，不能获得任何利益。

### 3图（黑1，手筋）



3图

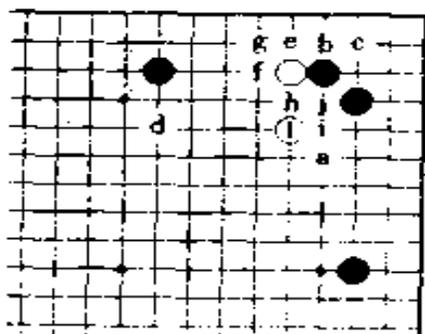
黑1扳从外侧着手，若没有这样的第一感是不行的。白如2位挖，则黑3以下至7粘，黑充分。此后，黑于a位长出，成缓一气的劫争，白也不能置诸不顾吧。

白2于3位长稍好，但黑7、白b、黑c挡后，黑仍可以下。

## 反击的手筋

如果对方的挑衅是缓手，则可以脱先或用争取先手的手筋给予反击。如果对方的着法过分或是恶手，则可直接进行反击，这就是所谓从防守转入进攻，这一手筋，即是反击的手筋。

反击的手筋各自出现的场所或形没有共同性，其中不少的形应包含在攻击的手筋之中，但也可将其归纳入不失时机的反击手筋。先举几例加以说明。

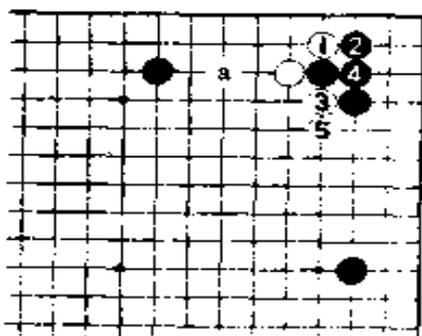


1图

### 1图（轻灵腾挪）

白1跳，是轻灵腾挪的手法。黑如a位应，则成白b、黑c、白d的进行。黑如c位应，则成白f、黑g、白a的进行。无论怎样，白都可轻灵地避开黑的攻击。

白1如h位长，则呆重，被黑a应后，白前途多难。白1如i位飞，则黑j团，白相当不易处理。



2图

### 2图（白的希望）

白1扳，黑如2位应，则白3、5顺调整形，这也许是白的希望，不但压低了右边黑棋，且以后以白a跳，即可一手构成安定之形。

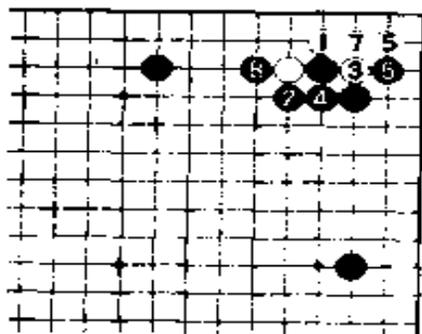
可是，实际上白1下得过于勉强，一旦遭黑反击，则白不行。

黑

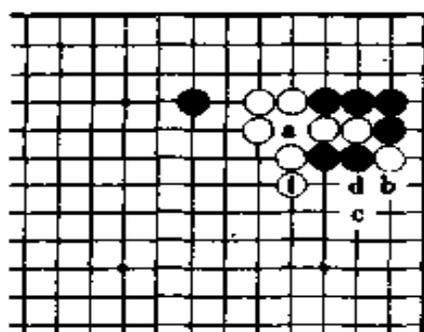
### 3图（黑2，手筋）

黑2扳是反击的手筋，白3打，黑4粘，很明显白没有后续手段，白如5位做活，则黑6、8封锁，黑充分。

白5如8位长，黑当然7位断打。与2图相比，双方势力和实利之间的关系倒转，毫无疑问，本图黑好。



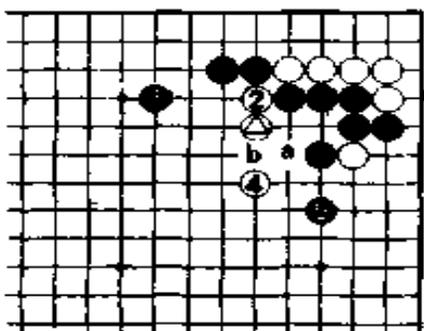
3图



4图

#### 4图（挺出）

黑●叫吃，希望白a粘，黑再b抱吃一子，如此可使白成滞重之形，但白1挺出予以反击，黑无适当的应手。黑如b位抱吃，则白c飞；又，黑如c位跳，则白d挖打严厉。黑●直接于d位长是正着。

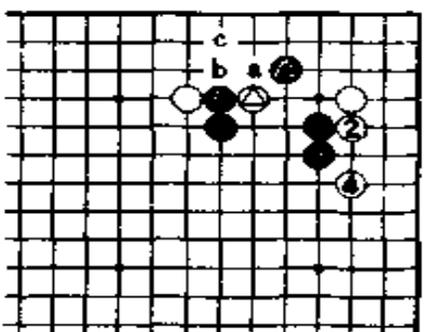


5图

#### 5图（扳）

白△觑，想使黑2位粘，再以白a回手联络，这样比直接以白a跳，被黑b搭的效率。此时，黑当然要于1位扳予以反击，以下至黑5，作战黑有利。

白△是过分之着，应于a位跳忍耐。

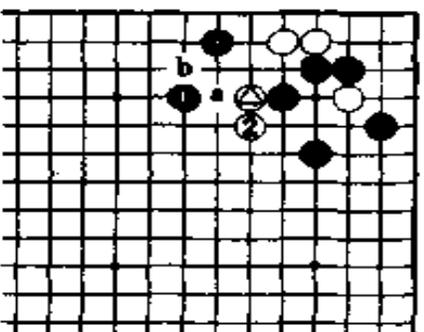


6图

#### 6图（飞压）

白△穿象眼，其意是让黑5位冲，经白a，黑b、白c使角上实地化。

但黑5冲之前，先以黑1、3飞压取得先手利，并与黑●相呼应，此时白再走a位，就占不到便宜了。

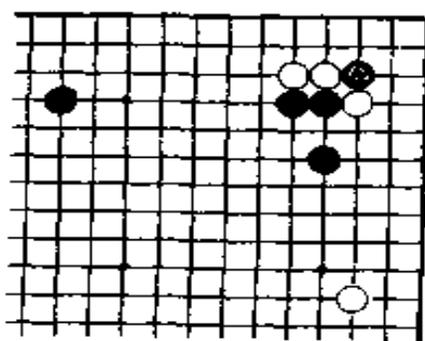


7图

#### 7图（夹击）

白△拿意在形成黑2、白a的调子。因此，根据局面的具体情况，黑也可考虑以黑1夹，一边追击白棋，一边在上边筑成势力，这也是反攻的一法。

白△如b位拆，则平安无事。白△靠稍微过分。

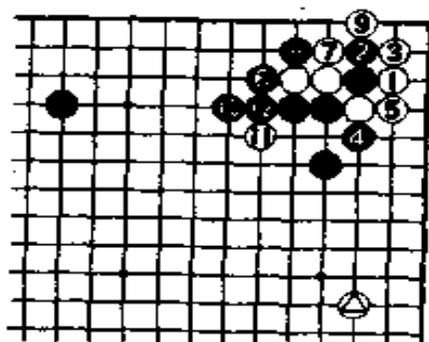


(白先)

原图

打

黑●断，根据右边与上边的配置，若能知道黑希望之所在，白自然明白该怎样应付了吧。

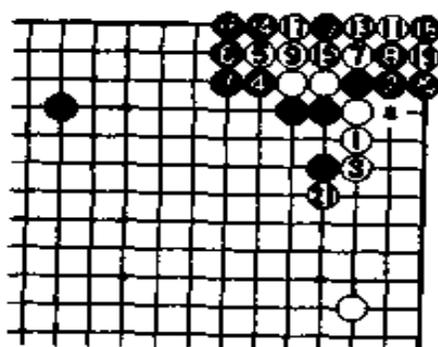


1图

1图(黑的希望)

白1打，以下至黑12的进行是定式。但上边黑●处于绝好的位置，而右边白△则价值不高，因为即使没有白△子，黑也不大可能在漏风的右边开拆。

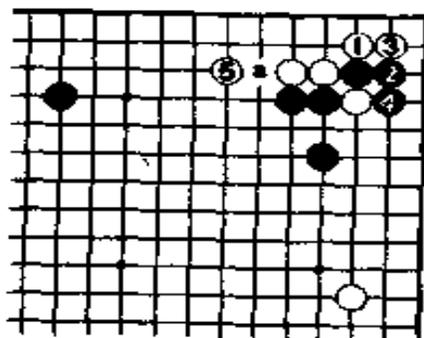
若把黑●和白△的位置颠倒，则黑大恶。使用定式，也要根据具体情况进行选择。



2图

2图(含有劫争)

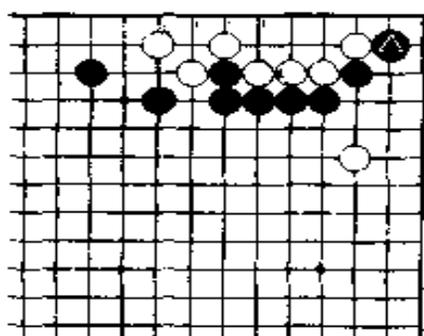
白1长是变着，当然也有这样下的，但此时仍然行不通。黑2以下演变成至20的劫争。此时白如马上在a位打，被黑提劫后，白无后续好手，故白21补一手待经过气来，再伺机于a打开劫。如此黑上边厚实，角上白也损。



3图

3图(白1, 气势)

白1打也非定式，但在这个局面却是有力的手。以下成至白5的进行，把黑模样消解于未形成之前，白大致满意。黑2如a位扳，则白2位扳一子即可，黑4如a位扳，则白4位抱吃二子，白都较1图为优。如果白更重视势力，则白3也可于a位长。



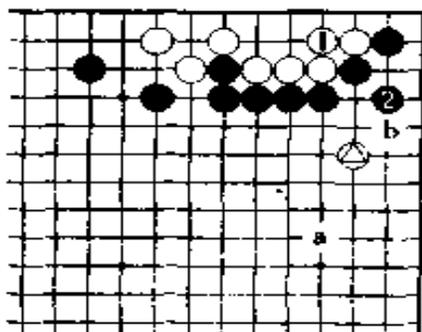
(白先)  
原图

### 断打

黑⑩连扳，通常是应得到赞许的手筋，但此际却过大，定会遭到白棋的强烈反击。使用手筋也要根据一定的场合才能发生作用。

### 1图（忍让）

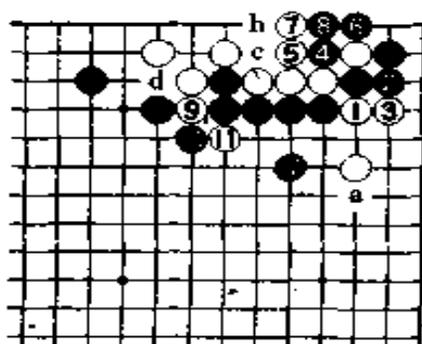
若白1粘忍让，则黑的过分之着变成先手便宜。本来黑⑩于2位虎是正形，白于④位长，黑便于a位一带夹击，这样的进行是通常的应对。如此虽相差一手棋，但④处有白子时，则白b位尖顶是先手，白⑤子生出弹力。



1图

### 2图（断根）

连扳时，必须注意被对方断根。白1、3反击，对黑4、6，白7先手立后，以9、11冲断，见似白顺利，但黑12跳补，并盯着a位的靠封，且中央黑棋一旦安定，则产生了黑b、白c、黑d吃掉上边白棋的手段，白前途艰险。

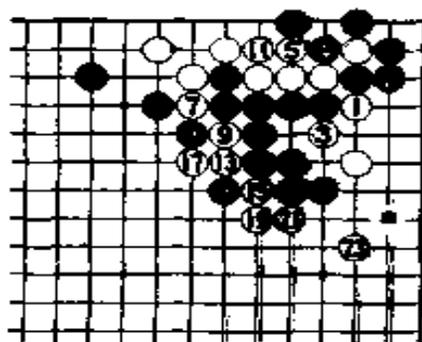


2图

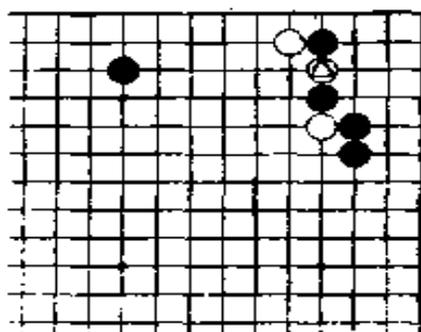
### 3图（白1、3，手筋）

白1断打后3虎，相当于是“瞄着两处的手筋”。如此多紧黑一气，则白7、9冲断越发厉害，以下至白23止，即便舍弃三子，白也充分。若征子白有利，则白23也有下在a位的。

黑8只有于14位跳，之后白8、黑20，黑被迫与白一战。



3图



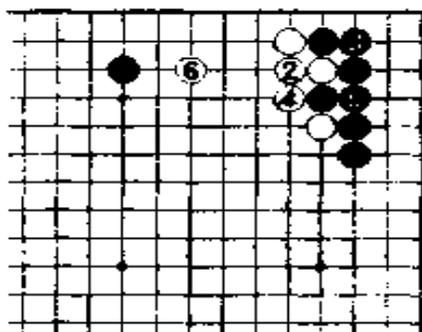
(黑先)  
原图

### 断打

白△挖，若能察觉白的目标何在，则自然明白黑棋应如何反击。黑的着手只有两个。

### 1图（从里面打）

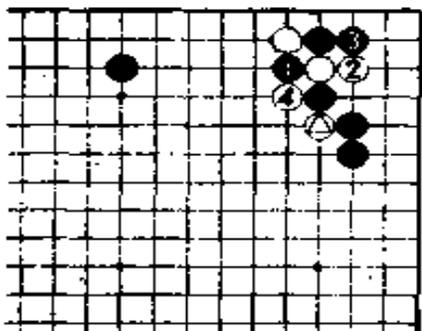
黑若要守住角地，则黑1从里面打，白2粘上，正合白意。黑3粘，则白4先手打；黑3如4位冲出，则白3位断吃一子具有先手味道。黑1一旦从里面打，以后不管黑怎样绞尽脑汁，皆不能指望有什么好结果。



1图

### 2图（骗着）

白在挖之前，先作白△与黑●的交换，是别有用意的，这是引诱黑应错的骗着。若没有这一交换，则黑可考虑以黑1从外面打，黑3爬的最强抵抗手段，但此际却因有了这一交换，白4成双叫吃，黑3爬也成了恶手。

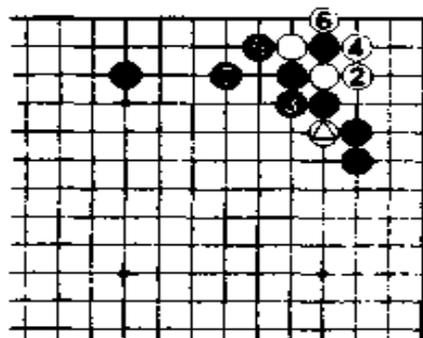


2图

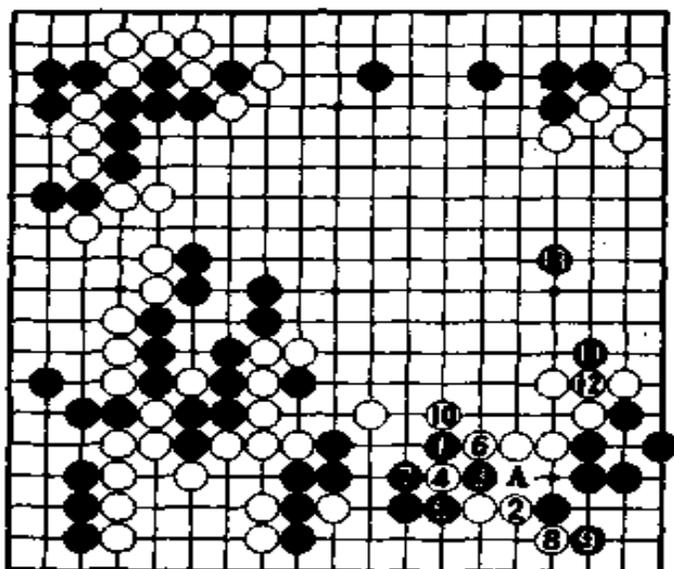
### 3图（黑1、3，沉着）

黑1从外面打，黑3粘简明且也最好，白4只有抱吃一子，然后黑5、7封锁，结果黑充分。望注意此形白△与黑●交换成为大恶手。

白虽夺得实利，但黑的外势优于白实利数倍。



3图



【参考谱20】

第13期十段战 白 高木祥一  
本战 黑 林海峰

挤

“飞来要跨”和“尖来要挤”是常用的格言。这里是反击对方的先手、牺牲一子而夺回先手权的手筋。

【参考谱20】

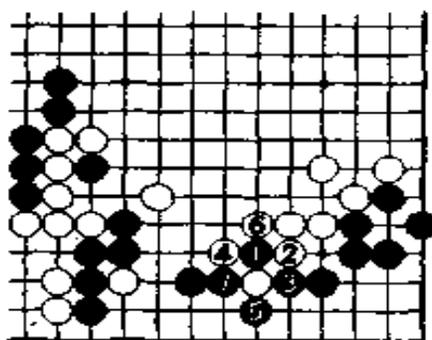
黑1、3想建立挺进中原的立足点，但白4挤予以反击，黑的作战构想被粉碎。如此，黑a位之遮断自然消失。白10如13位拆，则是白有望的局面。

参考图1（争夺实地）

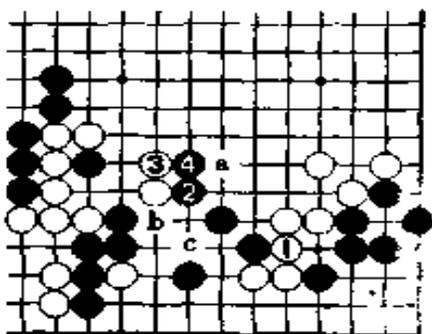
参考谱中黑1也可于本图1位搭，然后以5、7渡过，白外势虽增强，但黑全局地域目数在七十目以上，以实地与白外势抗争，是黑不容易输的局势。以后白只有尽量扩张右边大势，而黑则当想法消减其大模样，这成了胜负的焦点，对黑来说这是比较靠得住的获胜法。

参考图2（黑的希望）

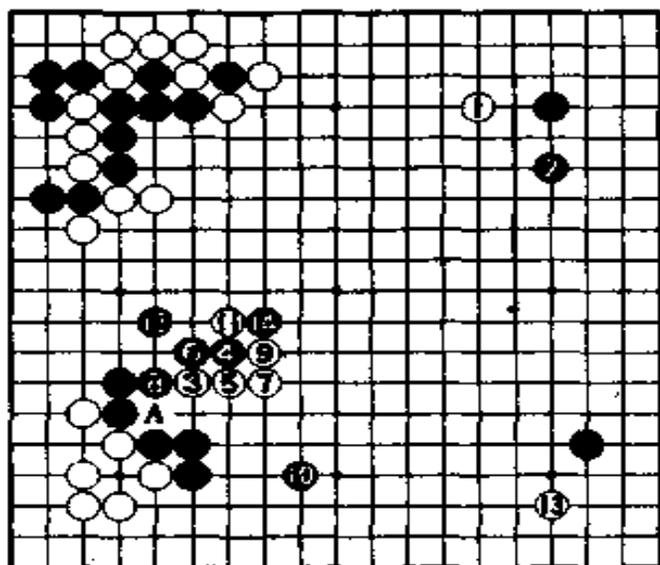
黑●时，白如1位应，则黑2尖顶向外压出。白3如4位扳，则黑a反扳保持与下边的联络，黑4之后，白如b位冲，黑c应仍可保持联络，正是黑●子发挥了作用。如此若能顺利地向中央出头是最为坚实的步骤，但却遭到参考谱中白4挤的好手一击，黑顿遭挫败。



参考图1



参考图2



【参考谱21】

第13期十段战 白 林海峰  
第1局 黑 桥本昌二

黑

对方前来破坏己方之形时，作为反抗手段，可考虑舍弃一部分的策略。对方如果不吃，则己方已可自然成形。

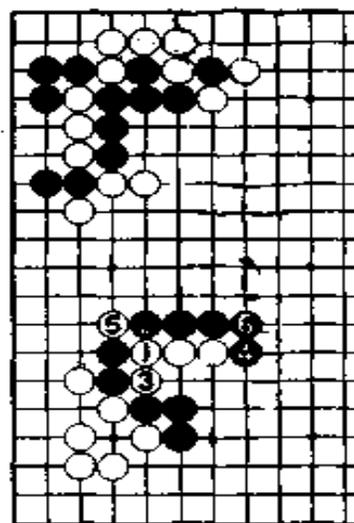
【参考谱21】

白3击中形之急所，想一边破坏黑形，一边借此扩大上边之势力。黑4罩予以反击，一边出头，一边整形，双方针锋相对地展开。

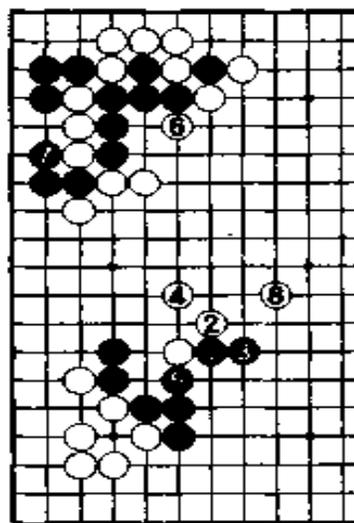
参考图1

(白的希望)

据林海峰的局后感想，他希望参考谱中黑4应在本图1位，白2时，待黑3应，则白4虎至白8飞，白在上边构成大势。



参考图2



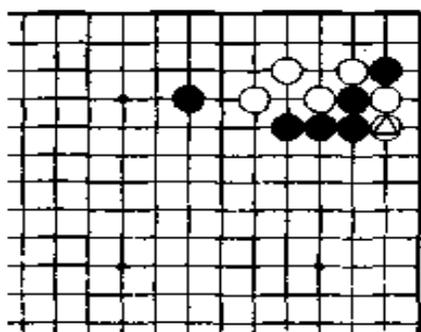
参考图1

参考图2

(舍弃二子)

参考谱中白7如于本图1、3切断，则黑4、6舍弃二子也无所谓。如此，不仅消除了左上边白模样，而且右下边一带一变而成为黑的势力范围。

此外，参考谱中白5如走6位或a位，则黑总要在5位挡，舍弃二子构筑外势，故。参考谱中白5、7也是不得已的应法。



(黑先)

原图

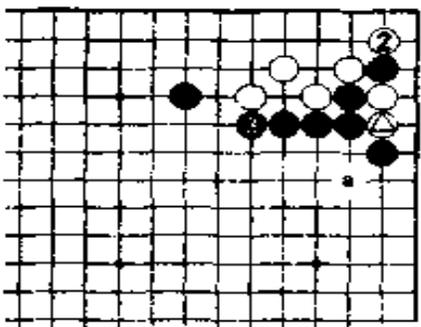
### 虎

对白△爬，希望给予痛快的反击，要事先进行周密的计算和发现手筋。

#### 1图（平安无事）

黑如1位扳挡，虽然无事，但留有白a位的觑，黑外势的价值，大幅度减低。

本来白△于2位抱打，黑于△位打是正常的进行。如此虽是天下太平，但以退让求来的太平，从心情上讲总有点不舒服。黑显得缺乏气势，希望黑1在角上进行反击。

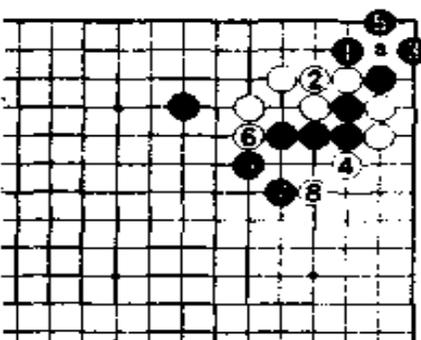


1图

#### 2图（黑3，手筋）

黑1打，是立即能发现的一手，接下来若不以黑3虎，则黑1毫无价值。白如4位扳，则黑5活角，以后战斗转入中央，黑无不利。

黑3如a位粘，白4扳后，黑即使再花一手棋也不能活角。

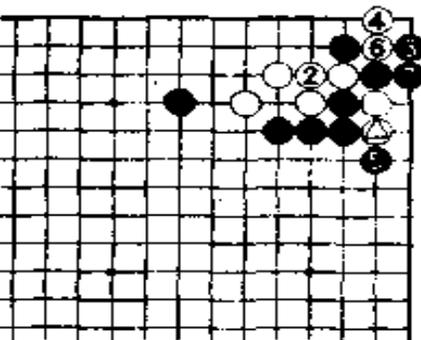


2图

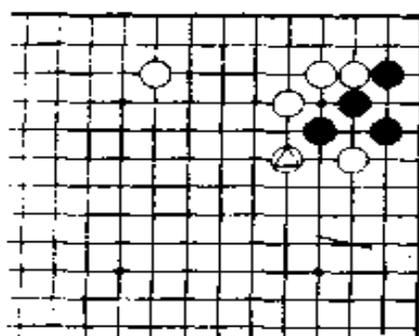
#### 3图（吃二子）

白如4位点眼，黑5扳挡即可，这可谓手筋中的手筋。对白6断打，黑7沉着地粘，白两边不入子，二子被吃。

以黑1、3反击，白无论是2图或本图皆遭打击。主要就是白△走过分了。



3图



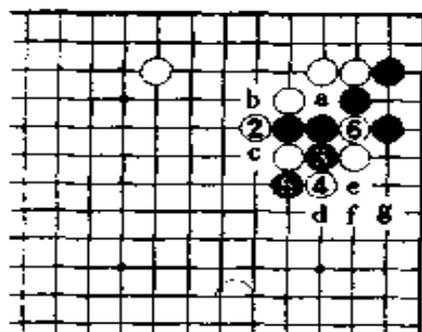
(黑先)  
原图

### 冲断

白△虚枷，是非常有名的骗着，黑反击的手筋虽不难发现，但若搞错了次序，则会落入白的圈套。

### 1图(中计)

黑1、3连冲，以后在黑5断打的瞬间，白6反打吃，黑上大当。黑5要断打，也应先作黑a与白b的交换，再于5位断，但白c、黑d、白e、黑f至白g扳，又生出征子问题，则局面复杂难解。这里黑有更简明的手法。

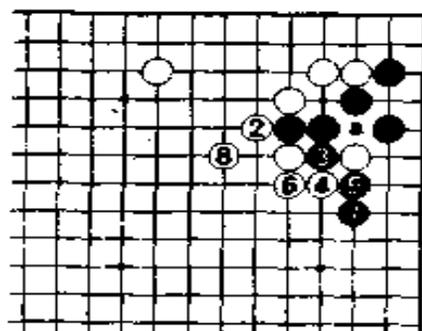


1图

### 2图(黑5, 手筋)

黑1、3两冲后，以黑5在下面断，则黑能简单确立优势。使白6粘后，黑7长在右边取利，且是先手。

白6如7位打，则黑6位双打。黑5断一子，防止了白a的挤，这是手筋的效用。

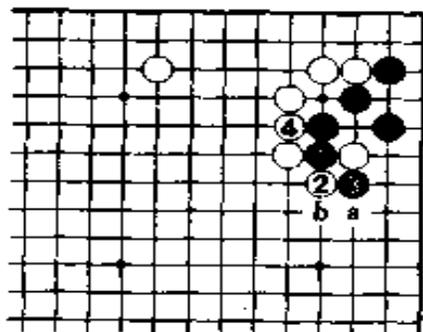


2图

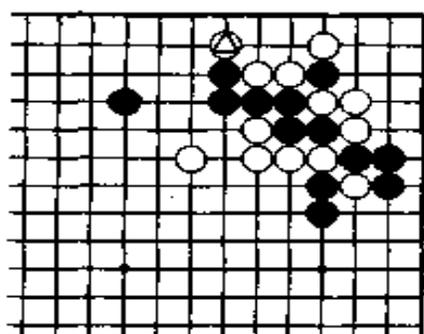
### 3图(操之过急)

黑1、3冲断，操之过急，被白4补断后，结果黑意外不利。此时，黑a长是后手，但黑如不长出，则白b长是厚实的一手。如此，黑破白骗着的效果减半。

2图黑1、3先冲的手法，就是给白制造出弱点的手筋。



3图



(黑先)  
原图

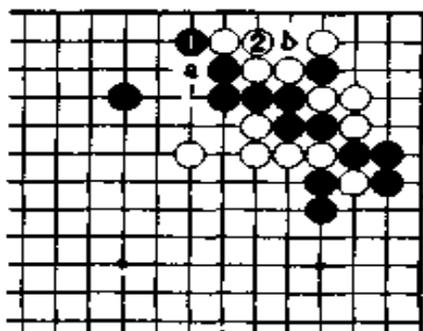
### 断入

白△扳，意在消解角上的薄味，但黑有冲击白瞬间空隙的强手，使△成为无价值之着。

### 1图(无力)

若以黑1扳挡，则软弱至极。白2粘，角上味道尽消，且生出a位的断点，如此黑对中间白棋也不能指望有什么攻击手段。

黑应利用黑●对白施以手段。黑1于2位断打，白b应后，黑仍毫无味道。

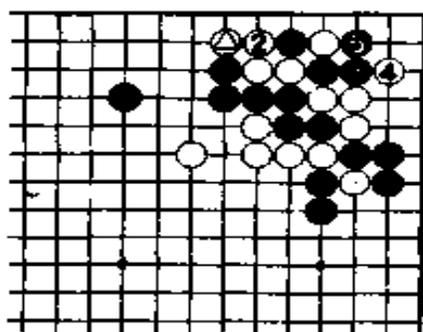


1图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1断入，击中白的要害，严厉。白如2位粘，则黑3长出，黑5叫吃，正好体现了黑1断入的效用。白△对黑的这一反击手筋，毫无还手之力。

黑吃掉白三子棋筋，当然是再好不过的。

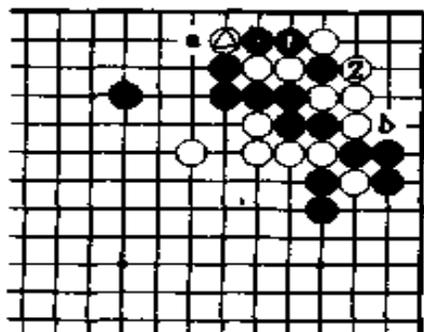


2图

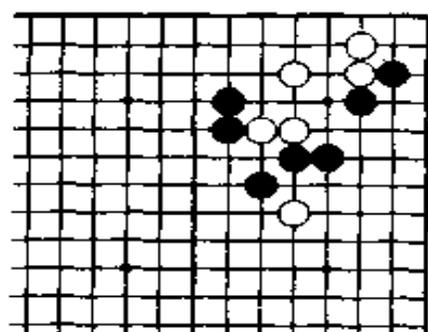
### 3图(先手)

白只得于2位拔一子，黑3打吞吃白△子。此后，白粘回二子，则黑a吃住白△子，但白如就此脱先，则黑b长一子，角上白棋不活。真是倒霉鬼遇见雷击木的惨状。

白△子2位拔一子才是本手。



3图



(白先)  
原图

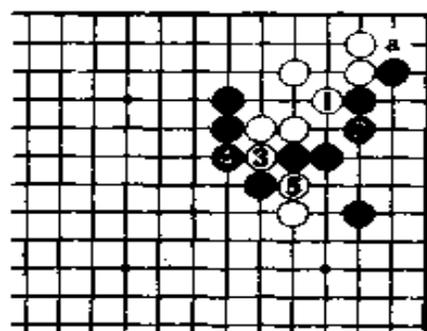
### 断入

黑●封锁，白若就这样被锁封。太难受。白有通过冲击黑的弱点，或获取大利，或向中央出头的二种可能。

### 1图（挑战）

白1虎是先手，确保角上活棋，然后白3、5切断，并非不能一战。但是，从正面作战，不能否认是黑处于优势地位，且黑a在角上挡，是很大的先手利，这也是白的一大不利。

白3如4位扳出，则黑3位断，白仍不好。

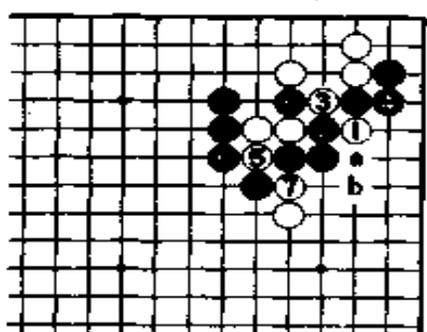


1图

### 2图（撞紧气）

白1跨整形，见似手筋，实则是将自己的头往黑的绞索里伸。其目的大概是白5、7的切断，但黑8以下包打后，黑a补一手，白几乎是崩溃之形。

白1如2位冲，则黑1、白5、黑6、白7时，黑b补断，白一无所得。

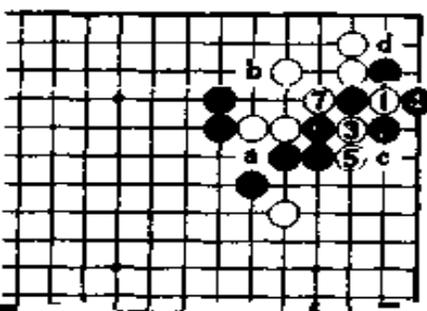


2图

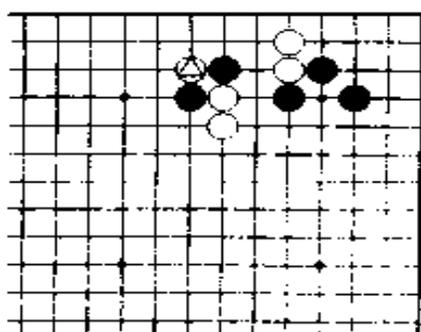
### 3图（白1，手筋）

白1断入是轻灵的手筋。黑如2位抱打，则白3反打再5冲，此时，对白7打，黑如粘上，则白a挤严厉。

黑2如7位长出，则白2位长或b位双都可以。结局大约应是，黑2于3位退，经白2、黑c、白d，黑会寒一子。



3图



(黑先)  
原图

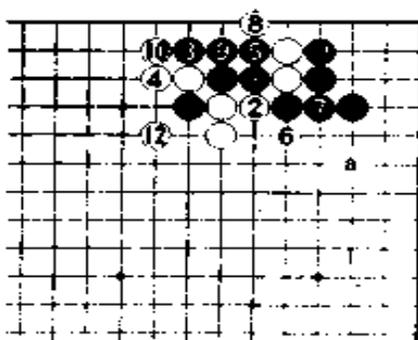
顶

此时白⊙的断是骗着，黑如应得正确，则保证能成黑有利的两分局面。

1图(中计)

黑1顶再3、5吃住白二子，见似不错，实正中白计，白6打、黑7粘，这一交换对将来白构筑外势有帮助，以下至白12止，明显黑不利。

角上黑空不足二十目，而且留有白a的封锁，白外势优于黑实利。

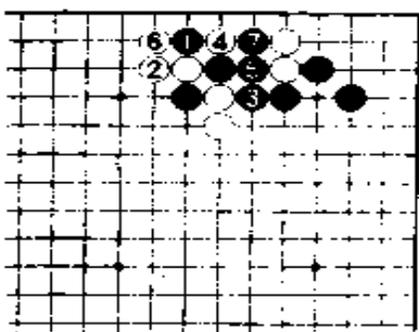


1图

2图(黑1、3, 手筋)

黑1打、3顶，白的奢望破灭。黑1如单于3位顶，经白5、黑4、白1，黑不行；又，黑3如5位顶，则白3位断，还原成1图的结果。

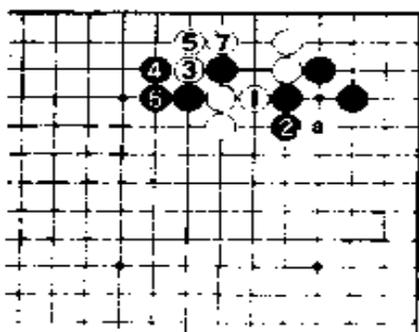
此时，白只好以4、6收拾残局，黑7冲打，即使白拔一子，黑也可脱先他投。本图黑右边的外势与1图比已有大的不同。



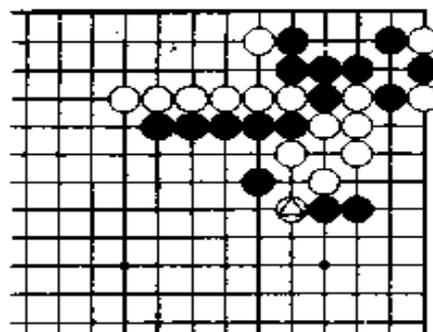
2图

3图(骗着的意图)

原图白⊙的断，应于本图1位顶，与黑2交换后，再以白3断，才是正确的次序。可是，白1与黑2的交换，总是白不大舒畅，因此白直接于3位断，期望成黑4、白5、黑6至白7的进行。如此，白留有2位夹和a位觑等手段。

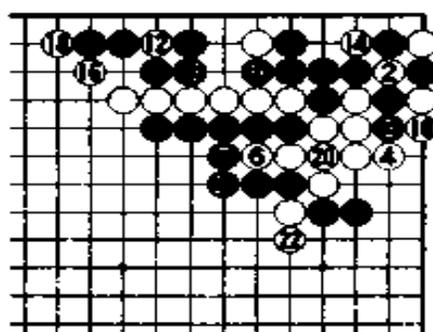


3图



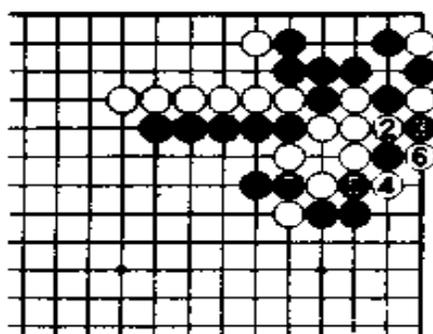
(黑先)  
原图

托  
这是含有劫争的反击。现在是黑提劫，白以⊙位扳出为劫材，对此，黑有使这一劫材无效的手筋。



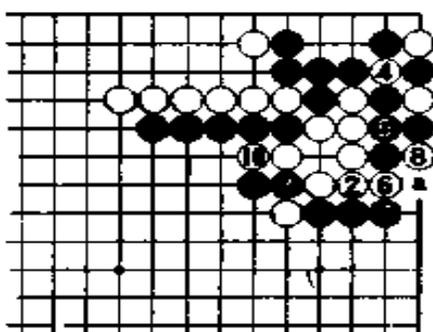
● 提劫  
⑧ 提劫  
1图

1图(劫争)  
黑1应劫，则无法取得劫胜。对白2提劫，黑3虽还有一个劫材，但白也还有6位冲的最后一个劫材，此后黑难以找到适当的劫材。黑9冲时，白不理而于10位消劫，从白14至22，右边战火重开，未必黑有利。



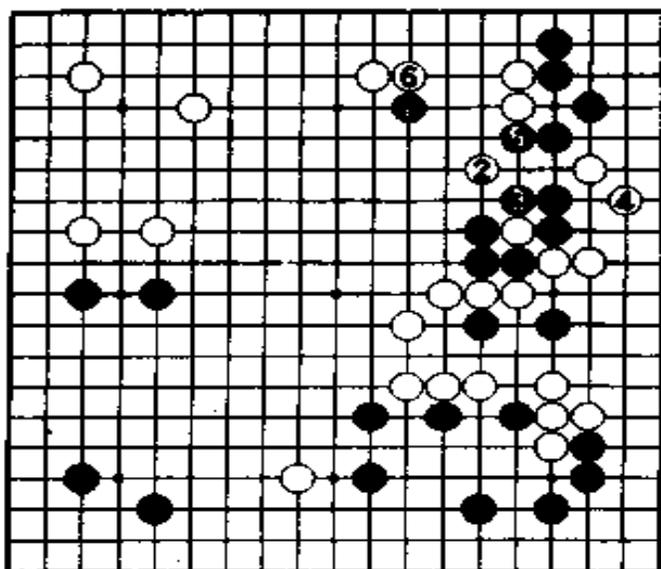
2图

2图(黑1, 手筋)  
黑1托是巧妙消解劫争的手筋，白如2位冲，则黑3顺调拨一子，对白4打，黑5、7断，白半崩溃。黑1如单于3位拔，则白7位粘，黑无趣。黑1时，白如7位粘，则黑5位挤，既瞄着对白施以滚打，又取得上下联络的。



● 提劫  
⑧ 提劫  
3图

3图(崩溃)  
白2是避免被滚打包收的急所，但被黑3断，白无后续手段。对白4提劫，黑5、7从背后顽抗，至白8又打劫，黑9提劫时，白只好以10位冲为劫材，但黑不理而于11位消劫。此后，黑a位的拔是先手利，白前途黑暗。



**【参考谱22】**

第5期职业十杰战 白 坂田荣男  
第2局 黑 藤泽秀行

**解**  
这是围绕征子而展开的反击手法。为使对方的引征无效，在更接近原点的地方觑一手，能否成立？

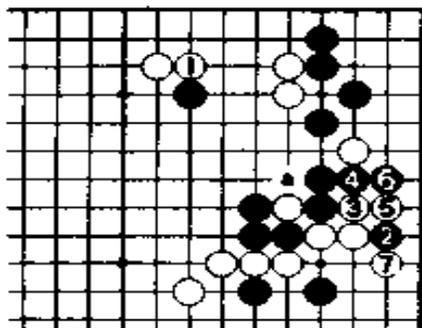
**【参考谱22】**

黑1肩冲，意在先手防白的引征，对此白觑2进行反击，白4、6顺势守住上边和右边。黑5不能省。

**参考图1（黑的希望）**

黑▲肩冲，希望白1在上边应一手，然后黑2靠。白3如5位扳，则黑7位退，能与白一战。白3时，黑4、6先手割取白一子，黑成功。

若没有黑▲的引征，则黑2时，白●引出，黑中间三子浮起。

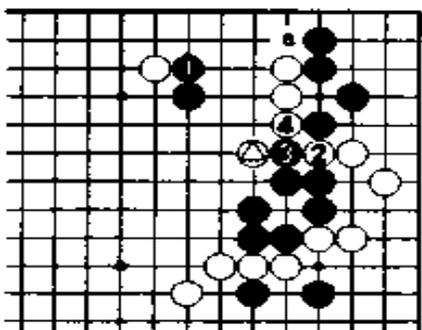


参考图1

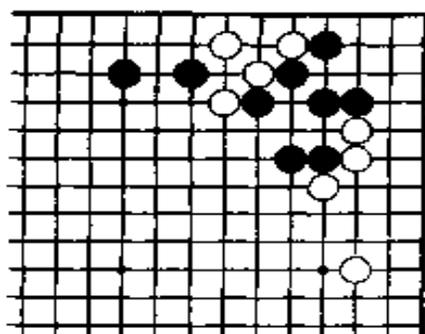
**参考图2（觑的作用）**

参考谱中黑5如于本图1位挡下，则白2、4冲断，黑苦。以后，白▲挡下是先手，且黑也没有适当的封锁中央的手段。

白△觑既瞄着逃出被征之子，同时又强调了本图的冲断，可以说是瞄着两处的手筋。



参考图2



(白先)  
原图

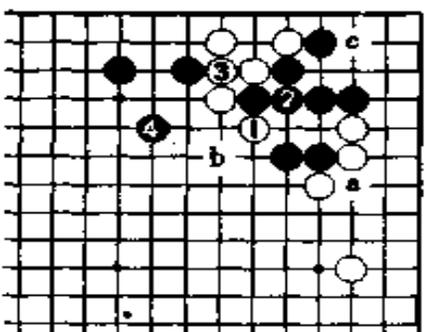
**反断**

黑●断，意在使白走重后再予以攻击，因此，希望白以轻灵腾挪的手法与之对抗。

**1图（有必要先手打吗？）**

白3粘之前，以白1先手打，看起来次序不错，但遭黑4攻击后，因留有a位的断点，是白不易处理之形。

若要救出上边白数子，不必先于白1位打，应直接于3位粘，经黑4、白b跳后，白还留有于c位夹的狙击手段。

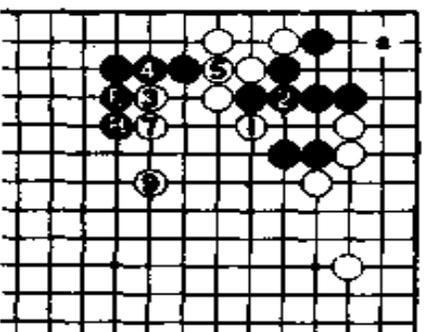


1图

**2图（白3，手筋）**

白如1位打，黑2粘时，白3反断是手筋。黑如4位粘，则白5也粘，如此可防止1图黑4的攻击。黑如6拐，则白7、9向中央走出，再也不会遭到黑的猛烈攻击。

一旦周围白势强化，则有白a位点入黑角空的狙击手段。

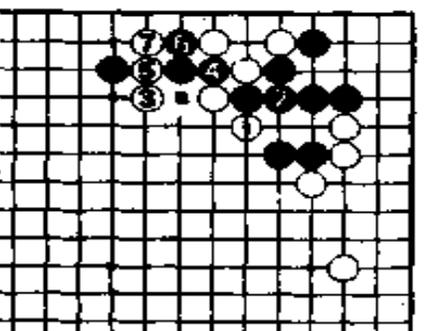


2图

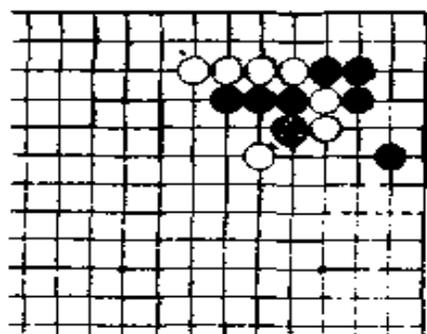
**3图（白的希望）**

对白3反断，黑4如断打，则白5、7冲入，白如愿以偿。毫无疑问，白外势远比黑实利为优。黑6如a位冲，则白6位打。

白抓住瞬间的机会进行反击，即含有上述的手段。黑只有按2图进行为宜。



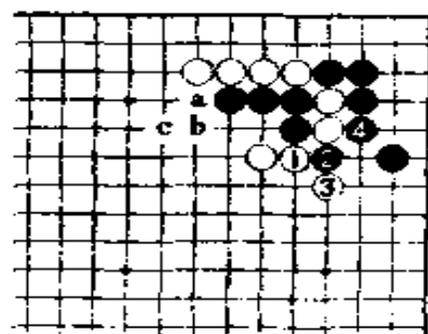
3图



(白先)  
原图

长

虽然让对方如愿，但有时由于具体情况不同，从全局来判断，反而不会吃亏。现在黑⊙冲，白怎样对付？

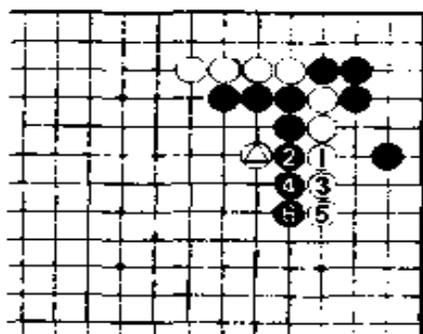


1图

1图(吃二子)

黑的意图是，让白1挡，然后黑2、4吃白二子。白3打仅仅是先手而已，并没有起到补强的作用，而已经与中央黑四子取得联络的黑棋已变得相当厚实，今后黑的这一厚势定能发挥威力。

此后，大致成白a、黑b、白c的进行，白着重在上边整形。

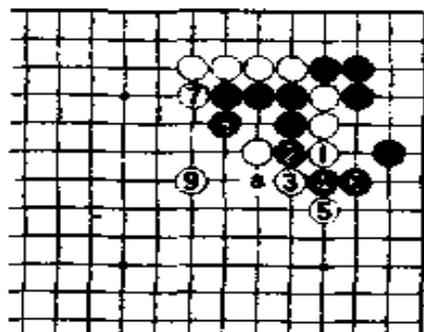


2图

2图(损失一手棋)

白若顾惜二子，以1、3退出，则黑4、6连压，如此，是白不乐观的局面。白△成为一着废棋，而黑⊙正好占据白的根据。

中央黑棋充分强化后，则可转过身来夹击上边白棋。

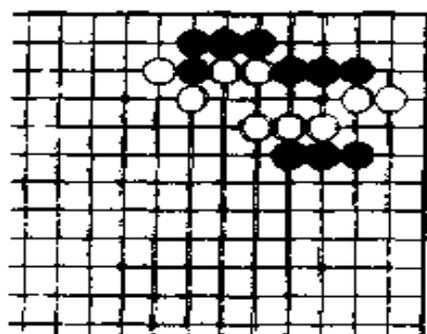


3图

3图(白1、3，手筋)

白1暂且退一子，然后白3挡多送一子，黑4断时，白利用弃子有二气的余裕，而生出了白5打，7拐头的先手利，至白9飞封，黑已无法突破白的包围网。

黑4如a位断，则白4位粘，可与黑一战。

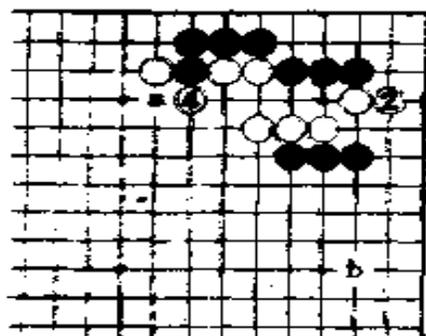


(白先)  
原图

**夹击**  
这是定式的一种变化，但此时黑下出了恶手，白若能抓住黑的不是，则可形成白有利的两分局面。

**1图（前后次序）**

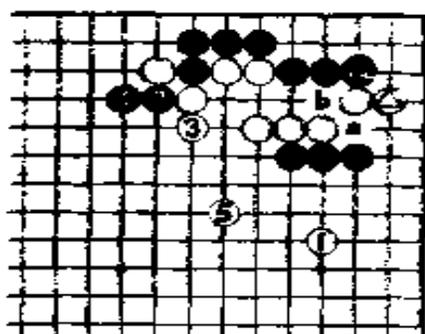
原图的次序是黑1先挡后，再黑3挖、5粘。正确的次序是黑先3、5挖粘，待白a粘后，再黑1、白2、黑b开拆，完成定式。白当追答黑的次序错误，如对a位的断点放心不下，而于此处粘，则黑b开拆，还原成定式。



1图

**2图（白1，先发制人）**

白应抢先于1位夹击，阻止黑的开拆，黑2、4在上边取利，但白也得3位的补强，使白5的封锁更加有力。若没有黑②与白④的交换，即便被白5封锁，由于黑a、白b后，黑于④位扳是先手，黑拾孤不难。如图形成这种局面，总是黑苦。

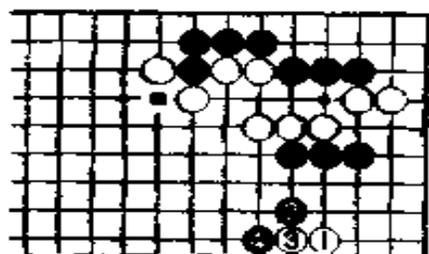


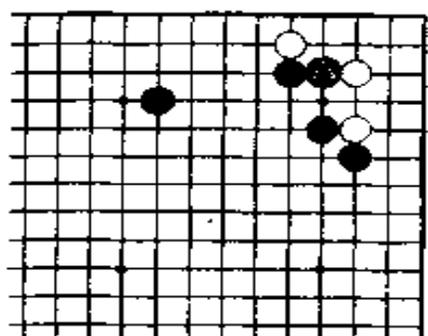
2图

**3图（夹击的效用）**

黑如2位出动，则白3、5一边追击，一边伺机在a位粘上。白3也可直接于a位粘，黑3位压时，白顺势于b位跳，总之破坏了黑开拆的好形，白可满意。

此外，黑2也有在c位反夹的下法；又，白1也有于d位宽一路夹击的下法，同





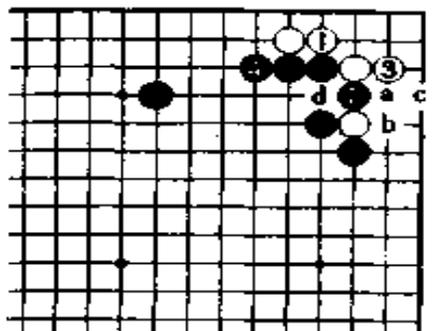
(白先)  
原图

### 挖

此时黑⊙顶。希望在考虑避免局部不利的同时，也要考虑使上边黑的开拆成为恶手的反击手段。

### 1图(局部不利)

白1渡过，无谋。无论如何不能让黑2先手抱打，此后，白只得于3位立下，则黑4长充分。黑a挡也是先手，白如在黑a挡之前于b位立下，则黑a、白c、黑d，白越发不行，以后，只有在角上求活而已。

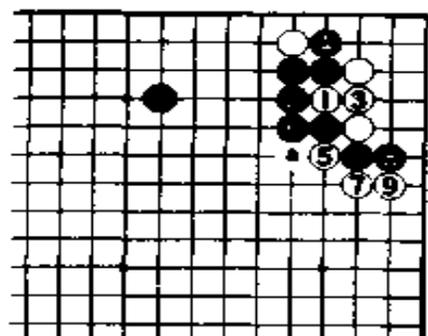


1图

### 2图(白1, 手筋)

反过来白1先挖，弃掉上边一子。黑4冲断时，白5、7也抱吃黑一子，如此白完全可下。正因为黑a打是先手，故黑⊙拆明显过于狭窄。

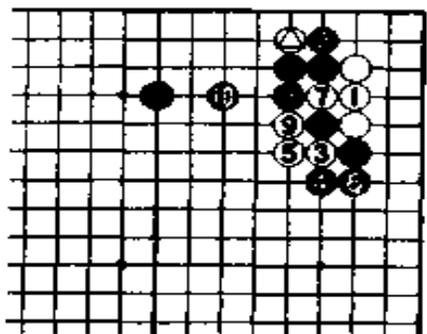
黑4如5位或6位粘，则白4位渡过，并瞄着外面黑的断点。



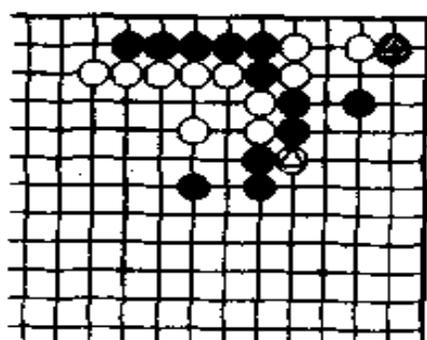
2图

### 3图(恐怕生变)

白1如直接粘，不太简明。对白3断，黑如7位粘，则白6位抱打，白反较2图为优。但是白3断时，恐有黑4、6的变化，此形白⊙子成为大恶手。还是2图白1的挖简明有利。



3图



(白先)

原图

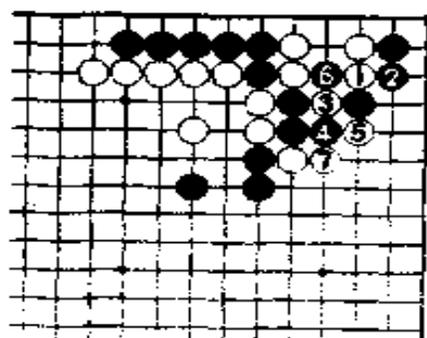
扳

黑④靠，想一举攻占角地。但强硬之着，往往留有遭对方反击的缝隙。希望白利用白④之子，对黑施以大反击。

1图(过于舒服)

白1顶，黑如2位挡，则预伏有白3、5使黑接不归的手筋，黑棋精被吃，大崩溃。

一旦角上白棋简单活定，则上边黑六子的生死，顿时成为严重问题。

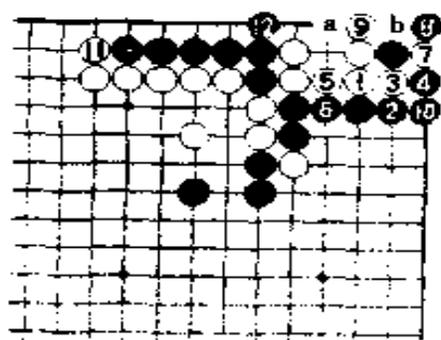


1图

2图(黑的顽抗)

对白1顶，黑只有于2位立下顽抗。若白3、5直接与黑对杀，则至黑12立下，对杀黑快一气胜。

因此，白9于a位做眼，接下来11位拐挡与黑对杀和b位扑劫为见合。对黑来说，白a位做眼时，应于11位爬，如此，仍可与白一战。

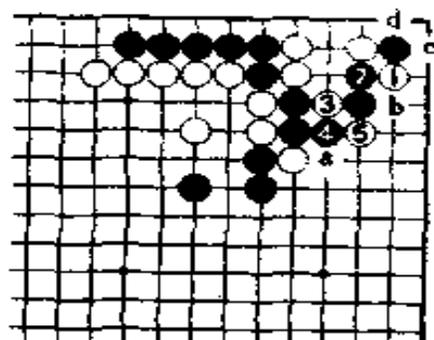


2图

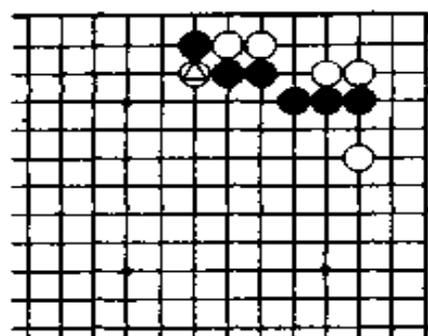
3图(1、3, 手筋)

白1扳，简明。黑如2位断，则白3挖、5断使黑撞紧气，接下来黑a时，白b以下滚打包收，最大限度地活角。

黑2如b位挡，则白c打，黑d时，白2位粘，接下来与黑对杀和无条件活棋，二者必居其一。



3图



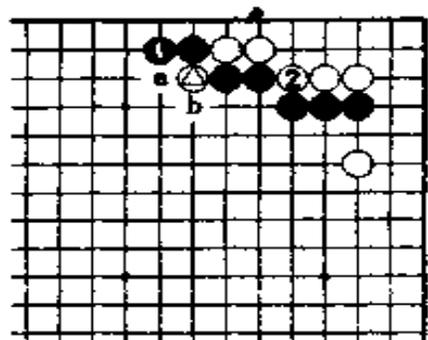
(黑先)  
原图

### 扳

白⊗断,对此黑必然要反击,但若不使用准备手筋和整理手筋,其结果将意外不利。

### 1图(被大利)

黑1退,一子也不肯舍弃,被白2补,黑形大恶。本来,白⊗断应直接于2位补,则黑⊗位粘是好形。白⊗断就是不愿让黑粘成好形,因此黑1退正好使白如愿以偿。

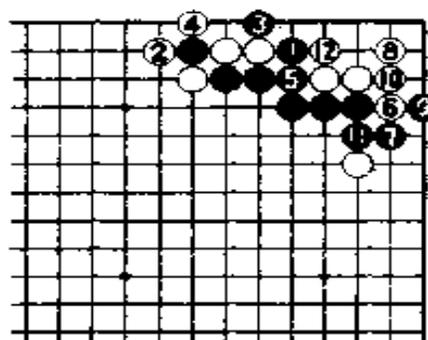


1图

黑1如a位打,白b长出,黑更不好。救出黑●的着想是使棋走重的错误根源。

### 2图(转换)

黑1扳人,至黑5打破白空,黑可以满足了吗?上边白棋因拔掉黑一子相当厚实,在角上白还留有6以下至12无条件活的手段。

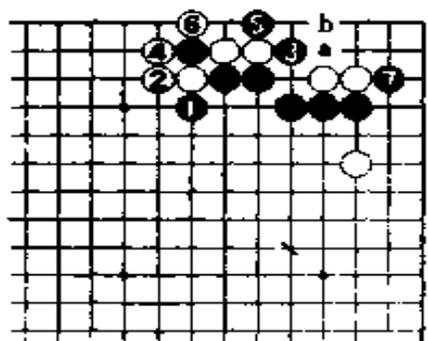


2图

黑1当然是重要的手筋,但在此之前还应做些准备工作。又,吃角上白二子,黑5不行,但黑有更好的着手可以吃到。

### 3图(黑1、7,引人注目)

首先黑1打,随后黑3扳人,与2图相比,上边的情况大不一样了。另外,要吃角上白二子,应以黑7扳为好,此后,白如a位挡则黑b扳巧妙。

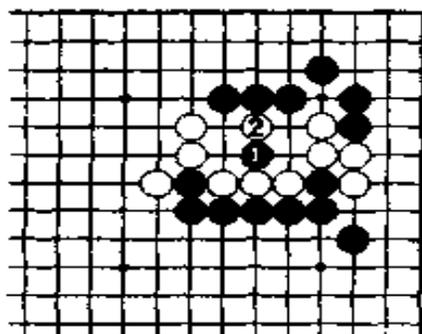


3图

如此,明显是黑好的两分。黑反击白的无理手成功。不过2图的结果是白好。

## 兼顾两处的手筋

兼顾两处的手筋是对抗“瞄着两处”的手筋，即是同时防守对方两个狙击点的手筋。作为其方法，有时是针对瞄着两处手筋的攻击要点，从而占据兼顾两处的防守要点，有时是权衡利弊后着重防守较大的一方。另外，也有将对方瞄着两处的手筋防止于未然的情况。本节手筋的原理与瞄着两处的手筋相同，但由于攻守立场不同，其中也会产生微妙的差异。

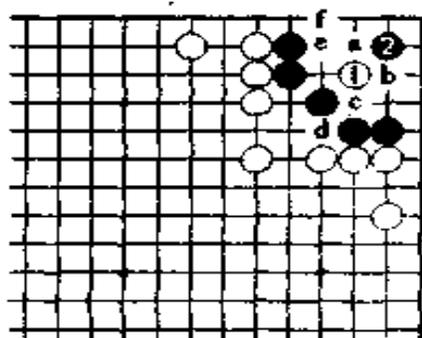


1图

### 1图（挖）

本节联络的手筋，此形前面已出现过。对黑1瞄着左右两处切断的手筋，白2挖是兼顾两断的手筋。如此，白弃一子或三子，可确保左右的联络。

这也符合“左右同形下中间”的要领。

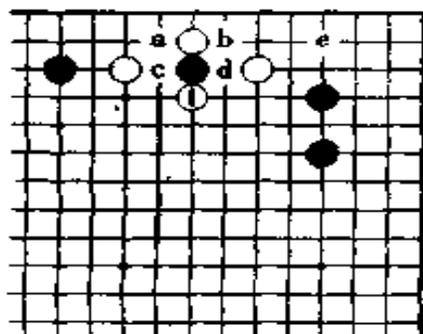


2图

### 2图（点）

白1虽是三三的急所，但被黑2占二二，白立刻无手段可施。白如e位挡，则黑b应，经白c、黑d，对杀黑气长胜。对黑2，白如e位尖顶，黑f扳即可。

黑2如a位或b位托靠，则白2位扳挡，黑味恶，大致成缓气劫。

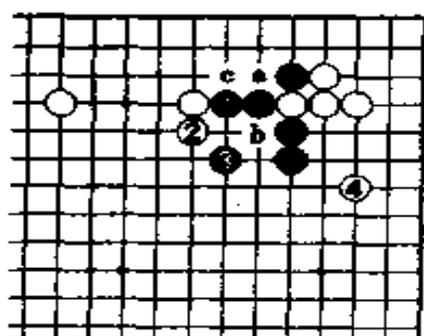


3图

### 3图（夹）

白1夹同时防黑a位或b位的扳。白1如c位顶，则留有黑b扳的余味，对此白如d位断，经黑1、白a时，黑e位跳下成先手。白1夹消除了上述的薄味。

白1夹钳住黑一子，不但实利大，且中央也厚。

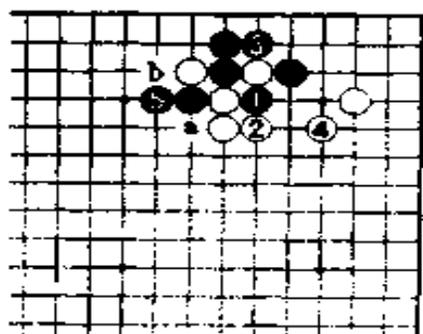


4图

#### 4图(顶)

黑如征子不利，要同时防a、b两个断点，则黑1顶最好。黑1如单于3位跳，则白a、黑c时，弄不好白会使用1位断的强硬手段来分断上下黑棋。

白2时，黑3守，黑形整齐。

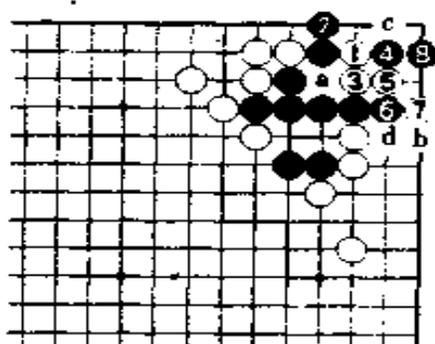


5图

#### 5图(抱打)

白的狙击点，有5位征吃黑一子和3位的冲入。黑1从上抱打兼顾两处，白如5位征吃，则黑2位长。

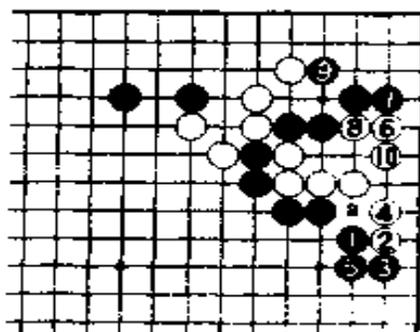
白2势必打吃后再4封锁，如此，则黑5长救出一子。黑5也可考虑a位长或b位抱吃。



6图

#### 6图(黄鼠狼的夹)

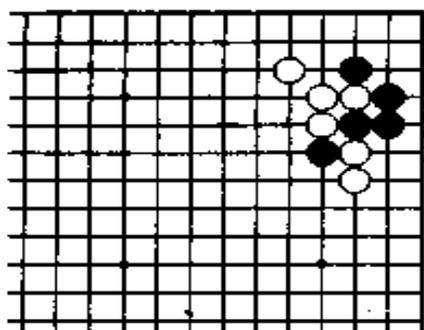
白1、3是瞄着6位渡过和a位断打的手筋。此时黑4夹是唯一能摆脱困境的被称之为“黄鼠狼的夹”的巧妙手筋。白5、7时，黑8沉着地立下。黑8如随手于b位挡，则白8、黑c白先手利后，白d断，成劫。



7图

#### 7图(尖)

黑1如a位挡下，则白4、黑2、白10虎，接下来白1位断与7位托成见合。黑1尖就是防白这个瞄着两处手筋于未然的手法。如此，白2、4虽是先手利，但以后白至多只能于6位飞求得小活。黑掌握了战斗的主动权。



(黑先)  
原图

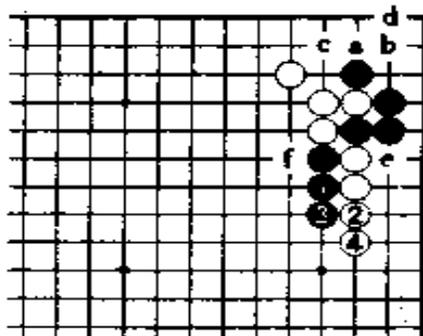
**挤**

作为一种权宜之计，先手补强弱点的着手难免形薄，因此很容易遭对方反击。有机敏的补强手法，预伏着相关联的后续手段。

**1图(尚未活定)**

中间黑一子迟早要出动，但角上不补，则不得活。黑1、3连压虽是先手，但如不回手在角上补棋，则白a以下至白c，角上黑棋不活。

另外，黑1压，不如直接于f位长，构成左右见合之形。

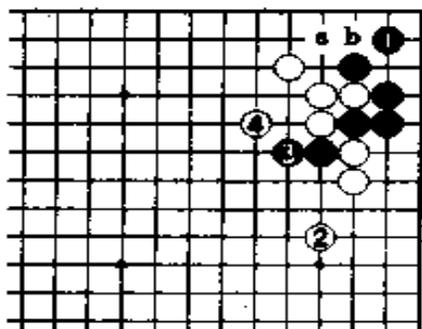


1图

**2图(慢一步)**

黑1在角上补活，在中央却慢了一步，就算黑征子有利，但被白2、4抢先占据中央攻防之要点，黑陷入苦战。在上边还有白a尖的先手便宜。

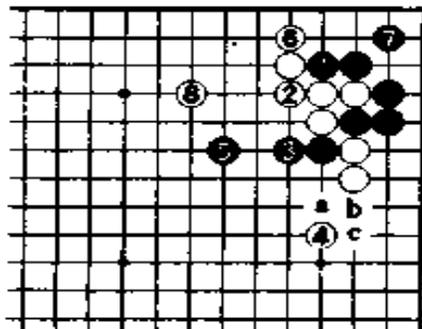
黑1如a位或b位补活，白棋同样不予理睬，而抢先在中央着手。



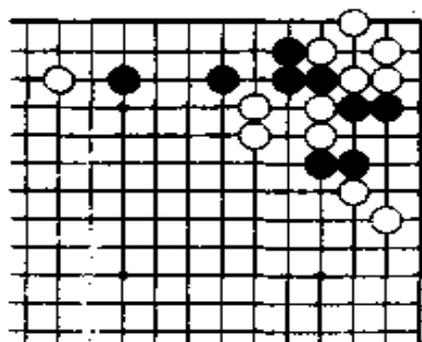
2图

**3图(黑1, 机敏)**

黑1挤，使白2粘，既先手活角，又抢先黑3长占楔形之急所。以后的进行是白4以下至白8，如此黑充分能战。白2如6位立下，则黑a跳封，随着3位长的先手利，之后白b时，黑有c位扳挡的强硬手段。

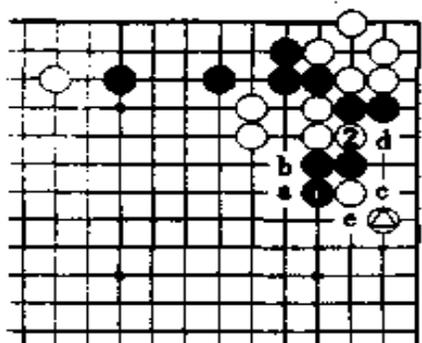


3图



(黑先)  
原图

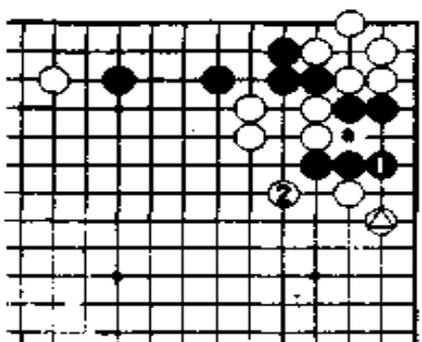
**挤**  
既消解对方的狙击，又确保先手味道，这是近似于试应手的兼顾两处的手筋。原图载于《活棋新评》。



1图

**1图（被吃二子）**  
白⊙尖，黑如1位曲，则白2冲吃黑二子，以后的战斗白可尽情享受。黑1无论走a位尖或b位长，仅是先手出头而已，却不能阻止白2冲吃黑二子。

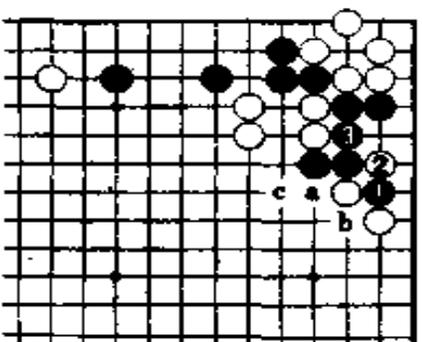
此后，如黑c、白d、黑e进行，则白可转而攻击上边黑棋。



2图

**2图（全体被吃）**  
如果以黑1或黑a，来救黑二子，则白2跳封，黑全体被吃。白⊙尖也是封锁的手筋。

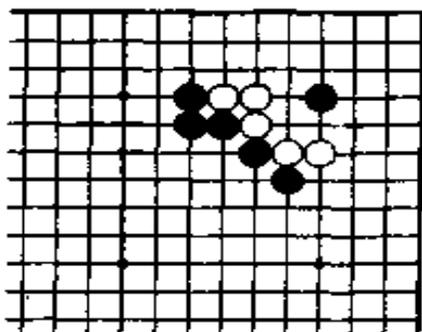
因此，黑对此局部的治孤，只有去找到既能救出黑二子，又能防止被封锁的兼顾两处的手筋才行。



3图

**3图（黑1，手筋）**  
黑1挤，白如2位打，则黑3粘，因确保了a位的先手打，故黑不用担心会被封锁。白以后只有伺机在a位长上，先在上边玩弄花招。

此外，白2如b位粘，则黑c尖出，黑1之先手利，恰好防止了白3位冲吃二子的手段。



(白先)  
原图

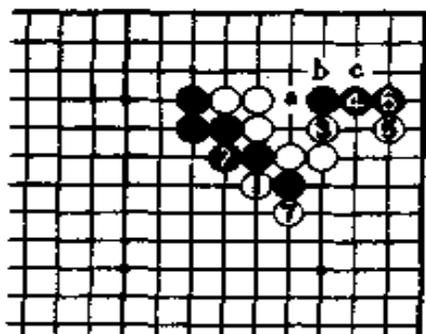
### 点三三

如果对方的两个狙击点不太明确，则先防守更大的一方。原图载于《活棋新评》。

#### 1图（白不满）

白1断打破坏黑形，是白3防守前的次序。可是，被黑4、6在角上大活，白即便得到7位的抱吃一子，也不能满意。

白3如a位补，则黑b立下活角；又，白3如4或b位靠，则黑c扳，黑仍可在角上大活。

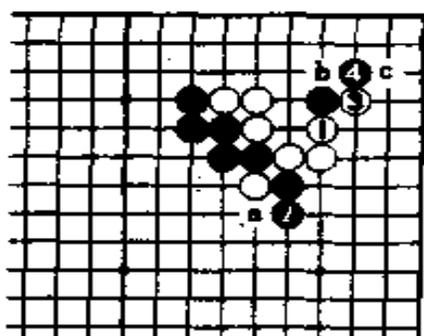


1图

#### 2图（重视中央）

白1时，黑如重视中央势力的发展，则可黑2或黑a制住中间白一子。此时令白不满的是，即使白3再花一手，也无法把角地全部收归己有。白3如4位点，则黑3、白b、黑c，角上白棋味道不好。

看来问题在白1的护断上。

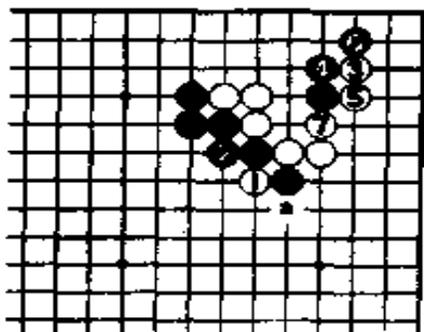


2图

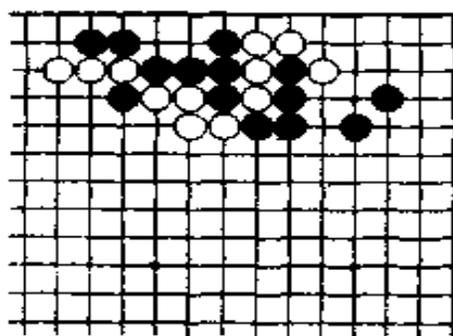
#### 3图（白3，手筋）

白3点三三，是间接的护断手法。黑4、6如立即出动，白已限制了黑在角上大活，然后回手争得白a的抱打。另外，黑4如a位长，则白5位连，味道很好地将角转变为实地。

黑4如5位挡，则白4位连，结果大同小异。



3图



(白先)  
原图

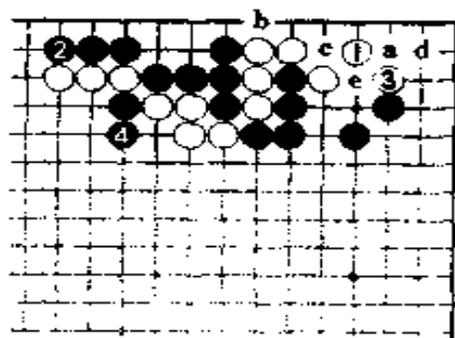
### 点入

中央与角上的白形都需要强化，要同时补强两方的弱点，白只有主动攻击上边黑棋。

#### 1图（仅仅补强角上）

白1是先活角再说的一手，但黑2爬时，白3不能省、黑4长，白陷入苦战。

白1如a位飞，则黑b、白c、黑2，接下来4位长和d位靠角为见合。白1如2位拐挡，则黑b、白c、黑e，对杀白负。白如单纯防守将被黑吃掉。

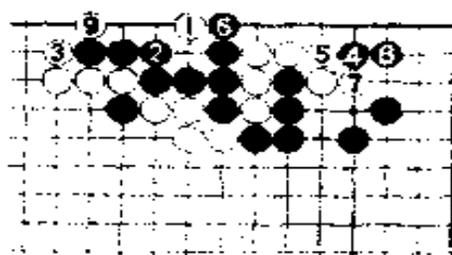


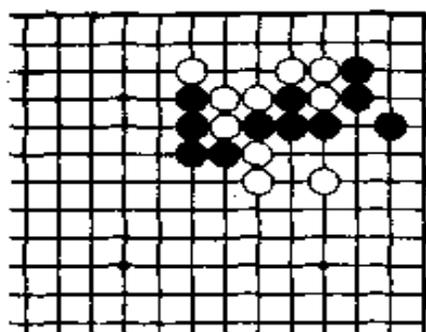
1图

#### 2图（白1，手筋）

白1点入是含蓄的手筋，黑如2位粘，则白3拐挡，正合白意。黑眼形被破坏，只得以4、6与白对杀，但白7冲延一气，结果对杀白快一气胜。

黑2如3位爬，白当然于2位断，黑4如





(白先)

原图

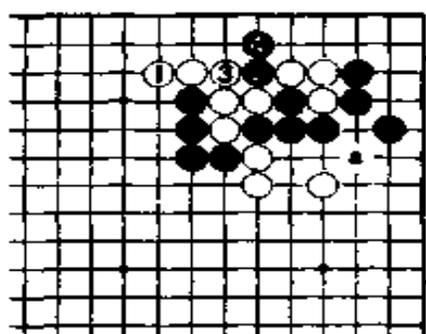
虎

若能正确地发现自己的弱点何在，则自然会明白该怎样补强。在同时有几个弱点的情况下，也同样适用。

1图(挺出)

白1挺出确实是好点，但会被黑2、4抓住白气紧的弱点而割取右边三子。白一时对中央黑四子没有适当的攻击手段，且白三子被吃，白a位的虎自然消失，白难受。

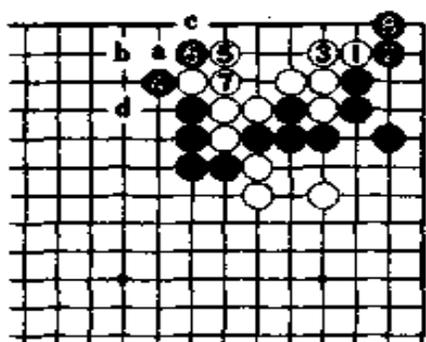
黑当然也不一定立即动手吃白三子，但不管怎样，白1总是过分之着。



1图

2图(扳粘)

白1、3扳粘，仅着眼于救出三子，被黑4挡取得先手便宜，白5、7时，黑8立下活定，此后，因黑a粘是先手，故大致会成白a、黑b、白c、黑d的进行。黑在上边筑成大势，当然满意。

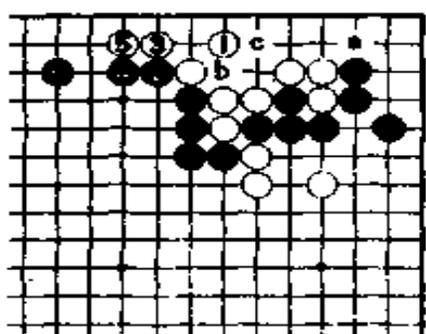


2图

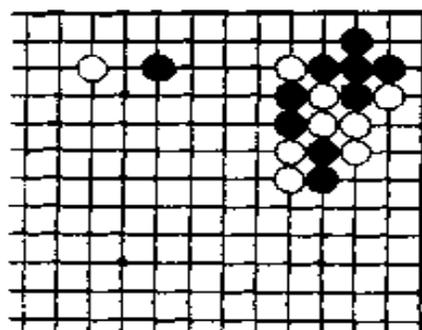
3图(白1, 形)

白1虎是同时防备右边三子被吃和左边被黑先手扳的一手。黑如不予2位扳挡，则中间黑形不整。白3、5活后，a位扳粘成白的权利。黑2如a位立下，则白4位跳出。

白1如b位粘，这样似是而非，今后被黑c虎，白难受。



3图



(黑先)  
原图

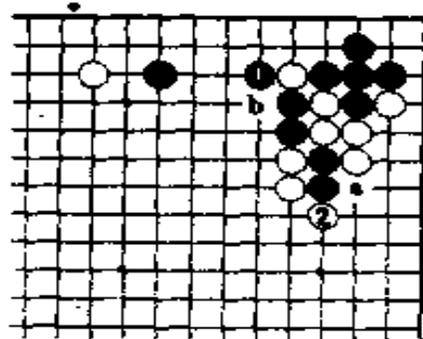
### 反尖

是兼顾二个征子的治孤手法，但注意有走得损的处理方法和走得便宜的处理方法之分。征子白有利。

#### 1图（即使平安无事）

黑1抱吃，但求平安，则白2吃住右边黑二子完全满足。黑1如a位拐挡，则白b征吃，黑形崩溃。

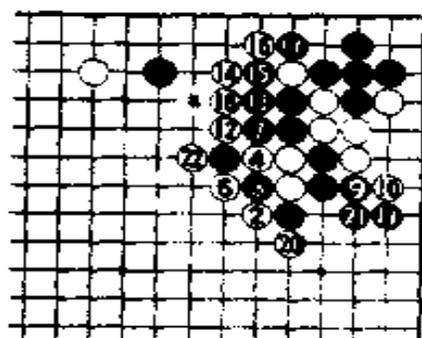
黑要同时防白这二个征子，只有紧紧抓住中央白二子不松手。



1图

#### 2图（铜墙铁壁）

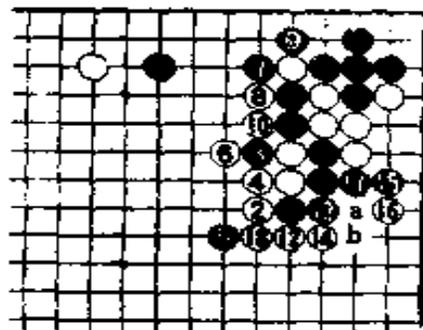
黑1扳，然后黑3、5滚打的手法是相当有名的手筋。至黑9挡虽出色地防止了白的二个征吃，但白10扳延气后，有白12、14的滚打手段。黑15如18位冲，则白a包打又成征吃。结局是至白22止，白筑成铜墙铁壁，虽然黑角空也不小，但还是不划算。



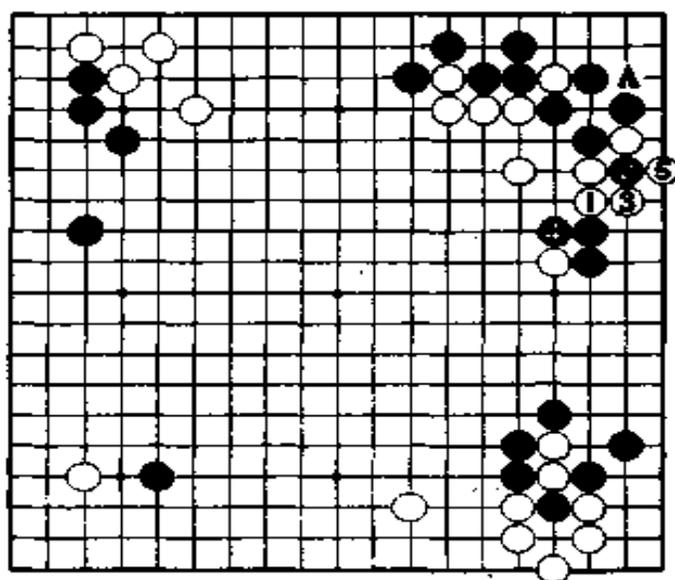
⑧粘  
⑨粘  
2图

#### 3图（黑5、巧妙的手筋）

黑1扳、3打，白4时，黑有5位反尖的妙手，此一手同时防止了白8位与白13、黑17、白15、黑a、白b的二个征子。此后大致白6打以下在上边先手包打，接下来白12以下在右边取得先手利，再白18在中央回手粘上。如此，与2图比较，黑上边的情况大不一样了。



①粘，  
3图



【参考谱29】

八强争霸战 白 赵治勋  
黑 藤泽秀行

**断打**

如遇对方严厉的两方狙击，面临灭顶之灾时，必须舍弃货物而救船。只牺牲一子即可。

【参考谱28】

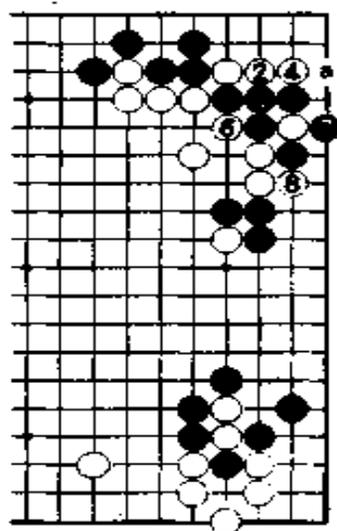
白1顶，是踏着4位挡和6位出动的一手，白无论走到那一处，都将给黑以沉重打击，但黑2断打一子，即可摆脱困境。白5如6位出动，则黑a长。

参考图1（守角）

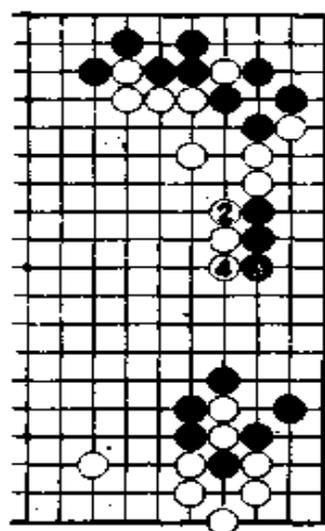
黑如1位守角，则白2挡是绝好点，对黑3，白4连压，黑右下角的厚实形态变成重复之形。

参考图2（守边）

黑1如急于以守边，则白2、4硬挡，对黑无法取胜。白8时，黑a扳



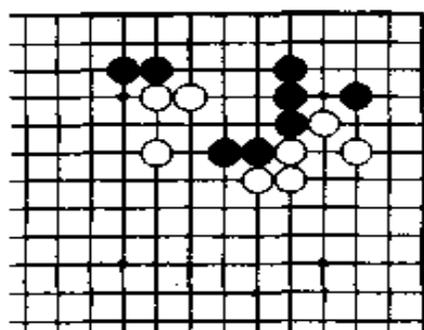
参考图2



参考图1

虽成劫争，但白只要吃掉这一块棋，则黑立即告负。

因而谱中黑2的弃子手法也是不得已的，如此，被白3、6先手拔一子，黑实利虽相当损，但争得黑4的冲击，更为重要。



(黑先)  
原图

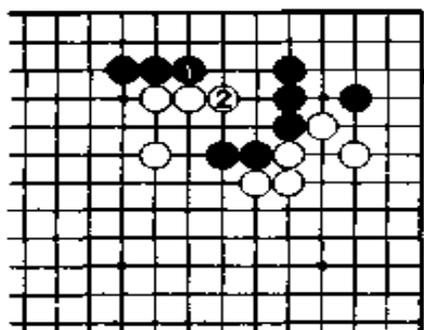
### 飞

由于上边黑棋选择了错误的渡法，产生了白棋分断中间黑二子的手段。原图载于《活棋新评》。

### 1图（片面的先手利）

黑1联络，则白2长，黑没有同时防守上下两方的着手。黑1如2位靠，则白1位冲入，到此为止。黑1这样的片面先手，无法救急。

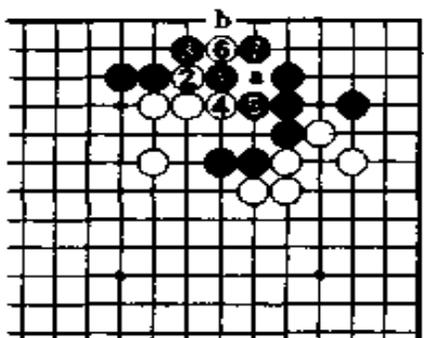
此时，用不着考虑被分断后，是否还能一战。



1图

### 2图（劫争）

黑1跳，效率稍高，白2、4时，黑5顶，白6时，黑7做劫顽抗。但白必须注意，如立即在a位提劫，则黑b打从底位渡过，好歹总算摆脱了困境。黑7如b位打，则白7位长出，黑不行。

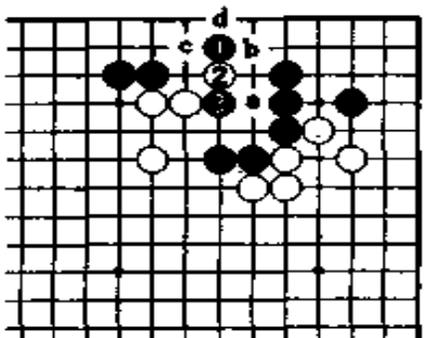


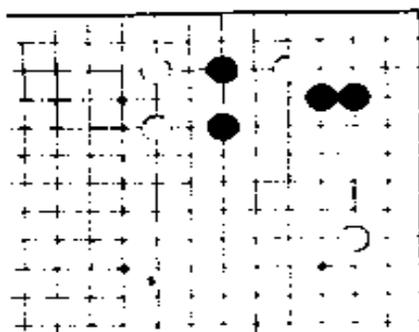
2图

### 3图（黑1、3，手筋）

黑1飞渡，对白2，以黑3挤的巧手达到兼顾两处的目的。白2如走3位，则黑a顶。

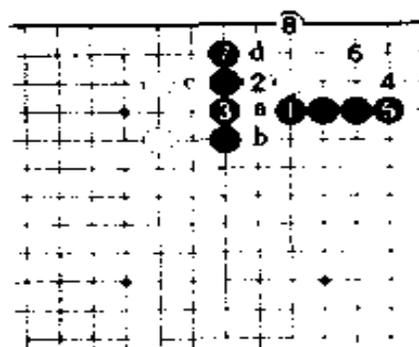
黑1如b位尖，见似手筋，但白3、黑a、白1、黑c、白d时，结果成劫，这一点希明确之。黑1如c位尖，则白3位应，结局仍是劫争。



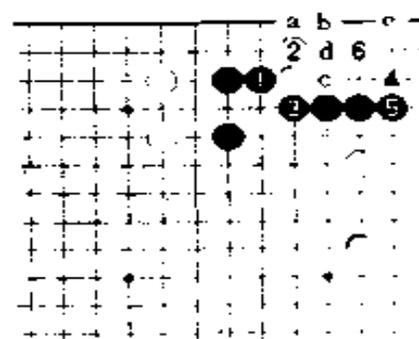


(黑先)

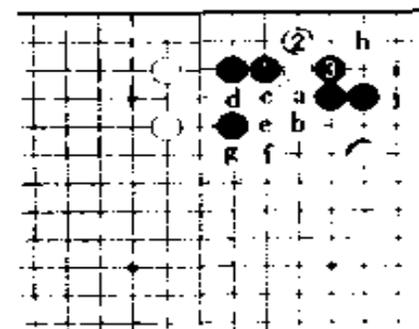
原图



1图



2图



3图

顶

白为在角上求得手段而打入，接下来上边的渡与活角成为见合，但黑有巧妙的防守手法，白终归自寻死路。

1图（活角）

黑1压，则白2顶，黑3阻渡时，白4点，接下来白向右边渡过和活角为见合。

黑3如7位立下，则白a、黑b、白3，白冲破黑阵；黑3如c位顶，则白4、6简单活角。此外，黑1如a位封锁，则白4、黑5、白d，接下来，与上边白棋取得联络和活角，白必得其一。

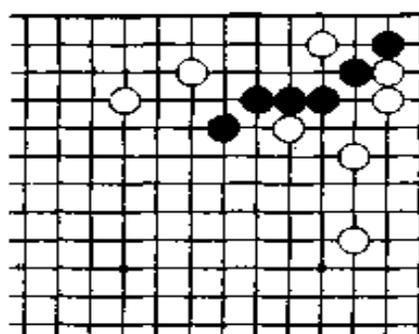
2图（同样活角）

黑1顶虽是最强的一手，但白2立下时，黑3挡是缓手。如此，白4点仍然成立，经黑5、白6，白刚好活定。

此后，黑a顶靠，白如b位打，则黑c、白d、黑e，之后黑虽有左右先手立到底的手段，但仍不能动摇白的生存。

图3（黑1、3，强手）

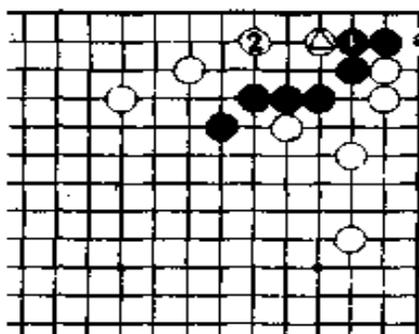
白2时，黑有于3位一边紧气，一边防止白棋活角的强手。如作为防备白a、黑b以下至白g断的对杀，黑3即便于b位跳，对杀也是黑胜，但由于松了一气，则外面封紧的情况会出现差异，故黑3才是正着。此形，对白i点入，黑可于j位强挡。



(黑先)  
原图

### 靠

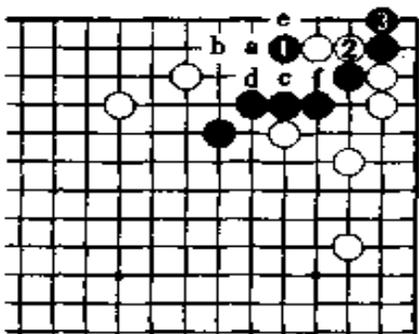
以两个以上的手筋联合行动，可消解对方的双狙击。必须知道有局部消解与全局消解的二种手法。



1图

### 1图(白的计谋)

白△岬，随着切断。对此，黑如1位粘，则白2取得联络，夺取了黑实利和根据。黑1如2位阻白联络，则白1位断吃角上一子。黑上述着法，都正中白意，白△岬比于a位扳或2位小飞的作用大。

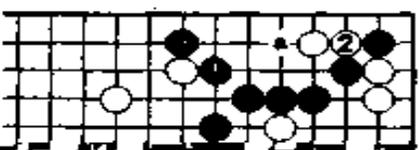


2图

### 2图(黑1、3, 手筋)

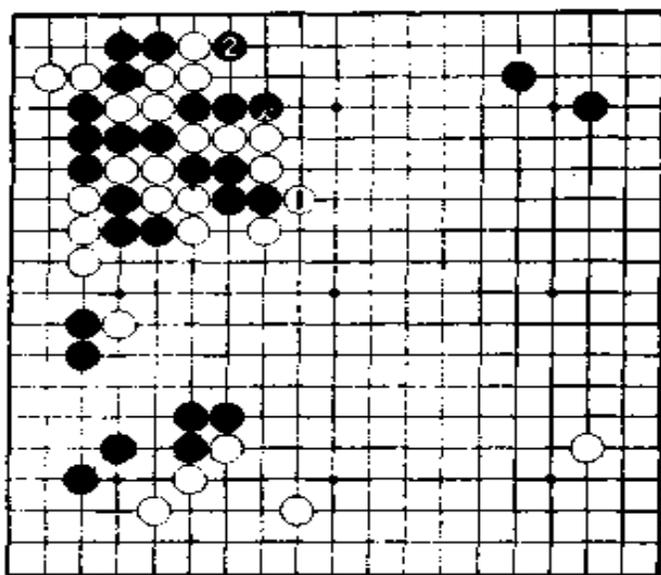
黑1靠，白2断时，黑3立下防止了角上一子被吃，黑抓住白的过分子以反击，从而确保了实利和眼形。

此后，对白a夹，黑b反夹，经白c、黑d、白e、黑f成劫，黑可与白一战。白a时，黑如c位接，则被白先手便宜了。



### 3图(大反击)

黑1尖顶，从根本上阻白联络，白如2位断，则黑3扳，这种求转换的作战构想，也值得考虑。白如认为黑3扳厉害，而以白2改于3位应，则黑a靠，但黑1尖顶无



【参考谱24】

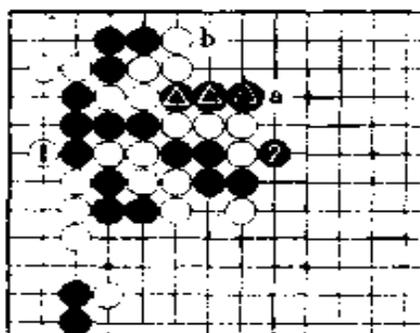
天明7年 本因坊烈元  
先 安井仙知（仙角）

### 靠压

如果仔细分析对方双狙击的构造，发现其急所何在也并不难。谱中由于双方过于拘泥于棋形，而看漏了兼顾两处的手筋。这是有名的一局古谱。

### 【参考谱24】

实践中，白1过于拘泥于形，如此与黑2交换后，白的厚势没有发挥作用的余地，这样明显是黑优势。

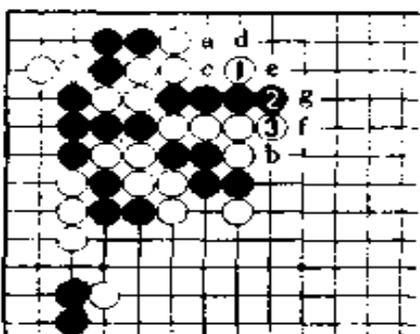


参考图1

### 参考图1（双狙击）

白如1位扳与黑对杀，则黑2简单征吃白四子。白1如a位防征，则黑b吃住上边白五子。为防黑的双狙击，白应把右下角白一子作为引征的援军，施展非常手段。

无论如何，白棋必须紧贴双狙击的精黑③三子，才有出路。

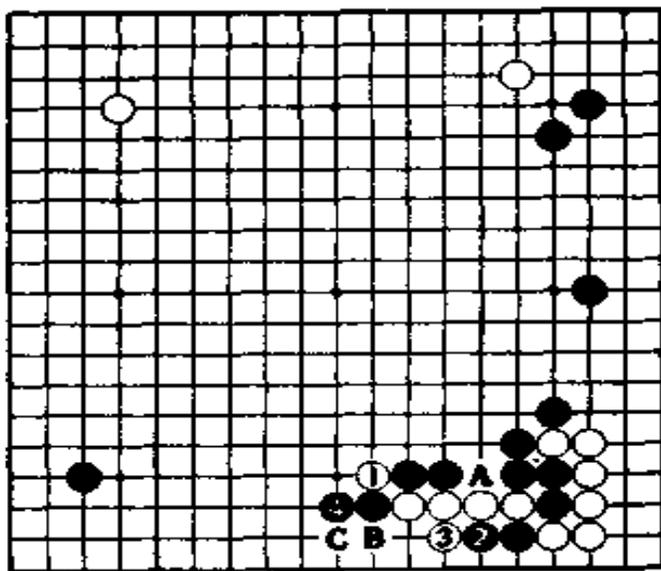


参考图2

### 参考图2（白1、3，手筋）

白1夹，同时防止黑a、b两处的狙击，这是比较容易发现的，但黑2时，白3压却是不易发现的一手。以后黑如c位冲，白a、黑d断打时，白e长出是叫吃，白治孤成功。且黑f以下的征吃不成立。

对中间白五子，黑g的长不是先手。



【参考谱25】

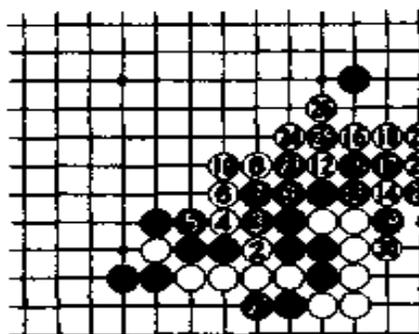
第19期本因坊战 白 山部俊郎  
最终预赛 黑 梶原武雄

## 二线爬一子

在自己是气紧的恶形时，往往有使对方同样成为气紧的恶形，从而获得治理的情况。抓住一瞬间的先手，使其发挥作用。

### 【参考谱25】

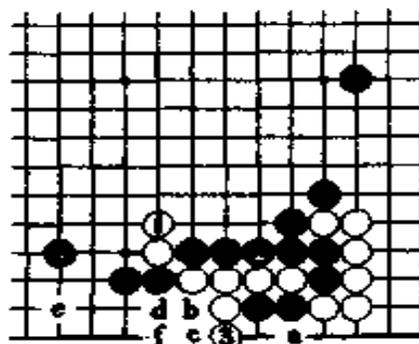
白1断时，黑2爬一子，是唯一的腾挪手法，与白3交换后，黑4挡成为先手。2黑如单于a位挡，则白4、黑b、白c，黑不行。



提劫  
粘  
参考图1

### 参考图1（黑崩溃）

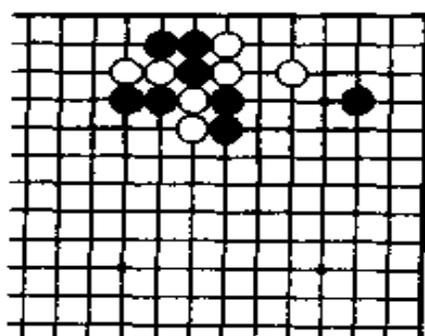
黑如不于参考谱中黑2位爬，而单于本图1位长，则白在下边多出一气，白2、4冲断的强袭可以成立，黑11防征时，白有12以下一连串的紧封手段，结果成劫。由于黑没有劫材，而白有a位的劫材，黑崩溃。



参考图2

### 参考图2（以后的进行）

续参考谱，白1立上，黑2时，白3立到底也是手筋。白如于a位打吃，则被黑b先手便宜。而白3立，对黑c，白d扳一子后，可以脱先。而且白3立时，如黑不理，则白d扳再扳粘成为先手利，且将来白e打人又瞄着f位的联络，也是白的先手便宜。



(白先)

原图

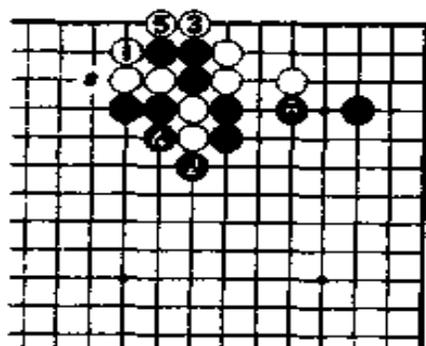
拆

对方有两个狙击点时，先防止其中之一，如果对方强行占据另一狙击点，则予以彻底转换。若转换的结果有利，也可以算是挫败了对方的双狙击。

1图(最恶)

这里黑瞄着2位征吃与a位抱吃的两个狙点，若没有发现兼顾两处的手筋，则只有以白1曲，但黑2、4拔取二子，至白5渡过，毫无疑问是白棋不好。黑6封锁，等于是宣告胜负終了，白大损。

当然黑征子有利是必要条件

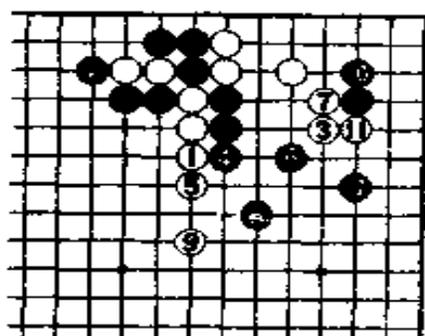


1图

2图(中央之战)

白1挺出防征，让黑2抱吃二子，然后白3飞出，具有不战而退的气势。虽说如此，但黑4、6先在一方出头后，白很难吃净角上黑一子，故仍是白苦。

让黑2先得利后再作战，白当然不能满意。

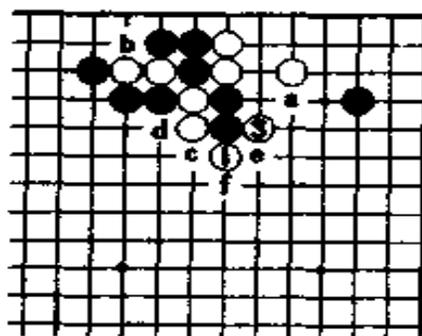


2图

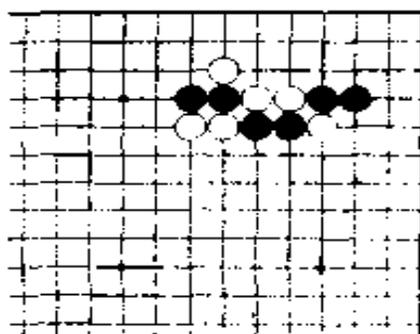
3图(白1, 手筋)

白1扳同样能防止被征吃，黑如2位抱吃二子，则白3也吃掉黑二子，白无不好之理。

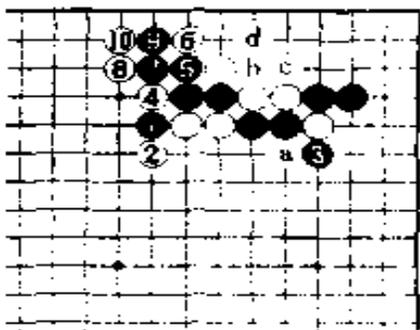
黑2如a位靠，则白b拐吃上边黑三子即可；又，黑2如c位打吃，当白d、黑e、白f长出时，白b位拐与3位翻打，依然必得其一。



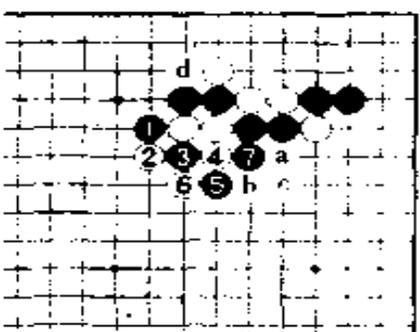
3图



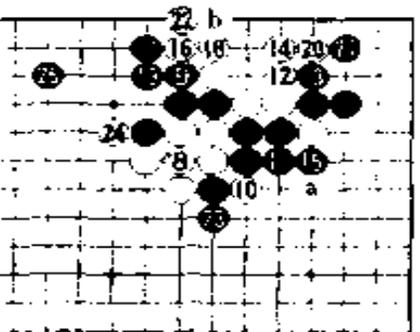
(黑先)  
原图



1图



2图



3图

### 扳断

兼顾两处的手筋中，最漂亮的手法是同时防止对方的两处征子。但若只顾防征而使实利大损的话，则不行。

#### 1图（征子复活）

黑如置诸不顾，则白有a和4位的两处征子。黑1先手扳一子意在防征，但仅此一手还不行，因为白棋有4以下至10的巧妙手段，改变方向使征子复活。

黑1如b位断打，则白c、黑3、白d拔一子，白充分。

#### 2图（黑3、5，手筋）

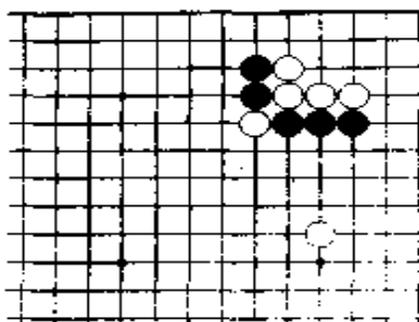
黑1扳后，继之以黑3断打，白4时，黑又5、7滚打才是唯一兼顾两处的手法。白6如7位冲打，则黑a、白b、黑c打后，黑d回手在上边枋挡即可。

黑7打虽是撞紧气的恶形，但可利用黑5之子防止白的征吃。这是危急时刻万不得已的措施。

#### 3图（黑充分）

续前图，白8粘时，黑9拐挡，白10打时，黑11暂且忍耐，之后13、15不给白a枷封包打的机会。黑攻击上边白棋，至黑23顺调长出，是黑充分的两分局面。

黑17如随手于18位打吃，则白b反打，白征子复活。



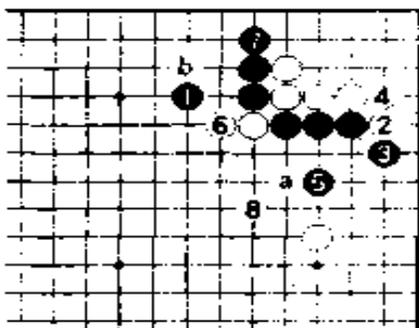
(黑先)  
原图

### 扳粘

被分断的棋子，补强一方时，若使另一方相应强化，也会得到兼顾两处的实效，但补强的方向不能错。

#### 1图（直接跳）

黑1跳补强较弱的一方，但遭白2、4扳粘，因气被撞紧，黑难以取得腾挪。黑5跳虽是形，但白6长是先手，至白8封锁，黑前途暗淡。黑1如a位跳，则白6位长，接下来b位飞和5位靠为见合，黑也不好。

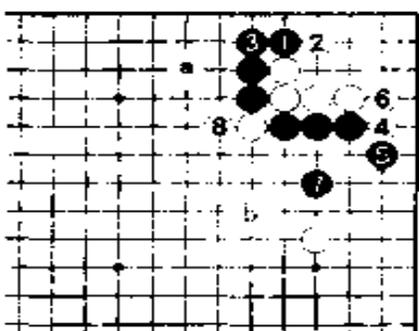


1图

#### 2图（扳粘）

若黑1、3扳粘，则白4、6无论如何也要扳粘，白如省略这个扳粘，则黑6位扳严厉。

至此，黑无适当的后续手段。黑7守、缓和气紧是不能省的一手，但白8长后，a、b两处的封锁，白必得其一。与1图相同，黑仍苦。

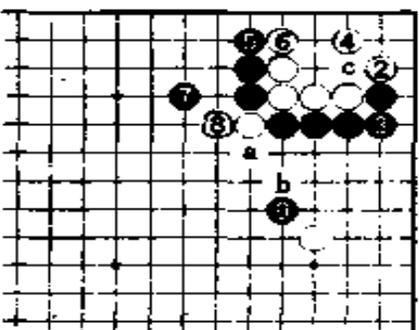


2图

#### 3图（黑1、3有效能）

黑1、3从较强的一方扳粘，出乎意外，但却是强调角上白棋气紧的最佳手法。白4时，黑5先手立下，再以黑7跳。白8如a位长，则黑b应。

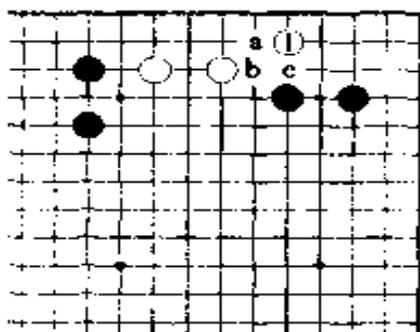
白4如5位扳，则黑7位跳，接下来黑有于c位断人的狙击手段。



3图

## 巩固根据的手筋

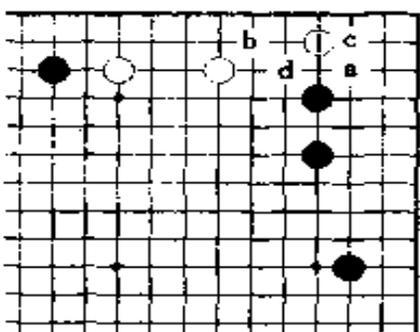
从序盘进入中盘阶段时，夺取根据或巩固根据，往往成为重要的争夺点。这一手筋实际上大多是非常基本的手法，而真正算得上手筋的东西不多见，但作为防止对方的追击于未然的防守之形，是有必要掌握的。巩固根据时，首先要尽可能作到地大味好，如果能同时给对方棋形制造出弱点，则更为理想。巩固根据的手筋，其中有一部分有时也与“整形的手筋”、“争取先手的手筋”重复。这里举出若干基本形。



1图

### 1图（小飞伸腿）

白1小飞伸腿，虽平淡无奇，但此时却不仅利用黑空的漏洞消减了黑空，而且还巩固了白二子的根据。此处白若置诸不顾，则黑于a、b、c三处中任选一处，白即刻被赶出，只有向中央单纯逃窜。

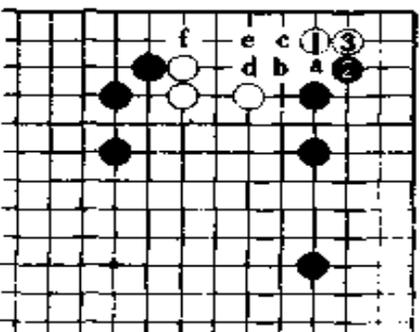


2图

### 2图（大飞伸腿）

白1大飞伸腿，与小飞伸腿具有同样的意义，其效率更高，但形稍薄。譬如，黑a应后，就有了黑b位的点入，若白c再爬一子，虽可消解黑的点入，但却落了后手。

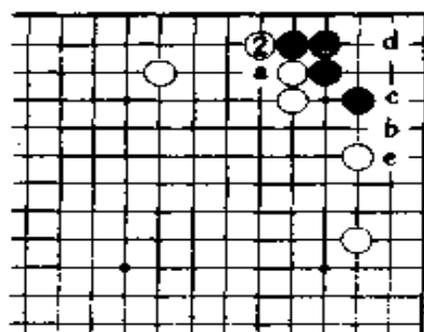
白1未走之前，黑d尖是大棋，且还随着对白的攻击。



3图

### 3图（象步飞）

当判断白a、黑2、白b、黑3会强化右边黑棋，于己不利时，也有白1象步飞的走法。黑2如b位穿象眼，则白c应即可；又，黑2时，白3也可考虑脱先，但白脱先时，黑有黑b、白c、黑d、白e、黑f严厉的攻击手段。

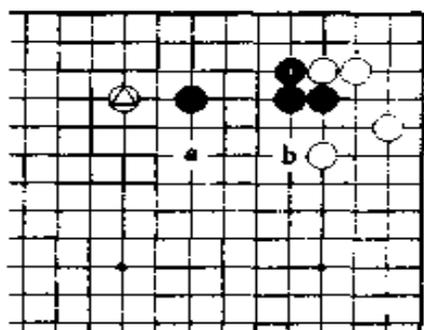


4图

#### 4图（扳粘）

黑1、3扳粘，角上获得安定，且留有a位的断点。黑1如3位立下，则白1位挡，此后，经白b、黑c、白d点入，黑在角上无法做活。

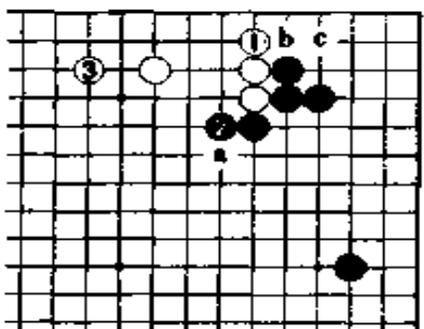
黑1如e位托，则白b扳入，黑虽获安定，但实利损。



5图

#### 5图（拐挡）

黑1拐挡，用不着担心遭到攻击了。若是可以攻击白⊗子的局面，则黑1可于a位或b位向中央出头。是保持根据，还是出头，这与是将对方赶出后进行攻击和封锁对方的选择同样，要根据全局的情况来作判断。

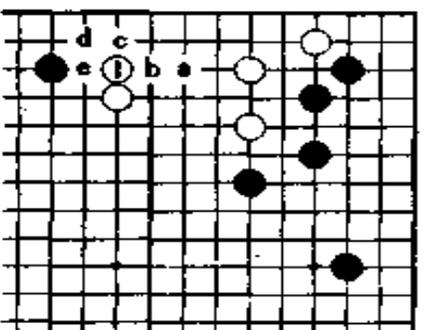


6图

#### 6图（立下）

白1立下是防守之形。白1如2位扳，则黑a连扳顺势扩大右边模样。另外，白1如b位扳，则黑c扳挡，白1位粘，也有这种走法，但这个局面中，如此走法将减少侵入右边黑阵的手段，白无趣。

如图白3跳巩固根据地之后，对右边黑模样，白有多种狙击手段。

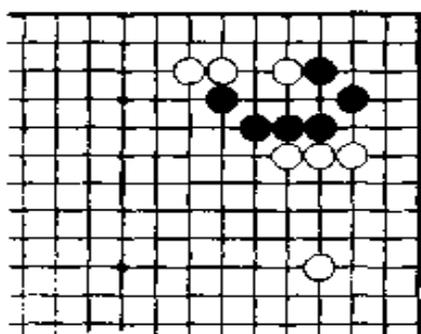


7图

#### 7图（扎钉）

白1扎钉是防黑于a、b位打入的一手。此形，白1扎钉虽不失为最佳着手，但在补漏固根の場合，除白1外，还可选择c、d、e等处，希望明白这些着点都互有优劣。

本图攻守的立场，与1图正好相反。



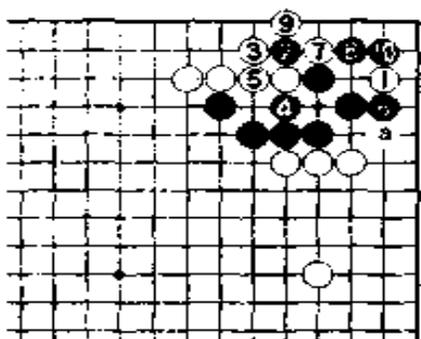
(黑先)  
原图

### 透点

地大味好是巩固根据地的目标，但若没有发现手筋，有时反成地小味恶。先取得根据，再伺机攻击对方最好。

#### 1图（置诸不顾）

即使黑对角上置诸不顾，角上黑棋也不会死，但白1点入以下至白9，先手安定上边一块白棋，黑难受。白1也有于7位扳的下法，经黑8、白2、黑1、白a，白先手抢占实地。如果有机会，当然希望采用这种占尽便宜的下法。

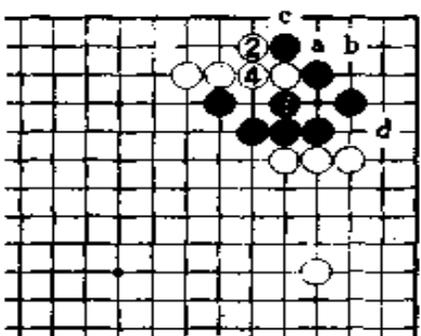


1图

#### 2图（白上边不坏）

如黑先取1、3先手利，然后脱先，则白a、黑b、白c断吃黑一子，此时黑虽可于d位反抗，但上边白棋已获安定，黑仍不能满意。

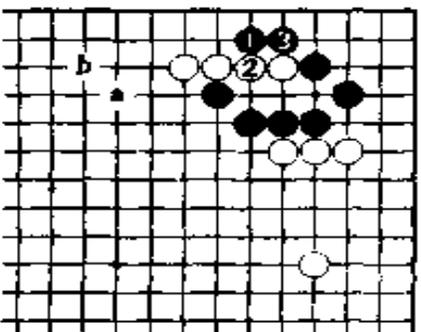
另外，黑d补一手是后手。同样是后手，黑另有更便宜的着手。



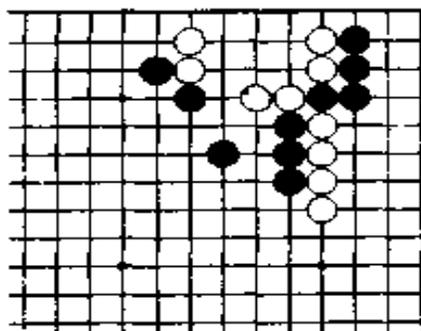
2图

#### 3图（黑1，手筋）

黑1透点，黑3连回，角上完全安定，且空也大。上边白棋也被黑搜根，接下来黑于a位或b位攻击白棋相当严厉。黑1、3一手补净且瞄着攻击白棋，与其说是后手，莫如说是先手。一步踏入白阵的黑1是手筋。



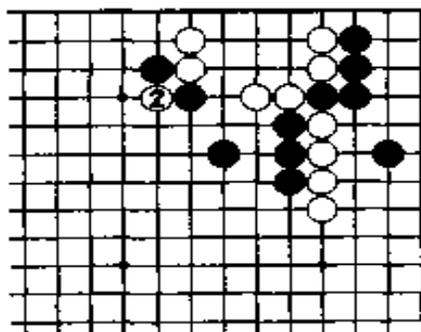
3图



(黑先)  
原图

### 点入

在巩固根据之前，不要忘了先冲击一下对方的弱点。根据对方的应法，有时还可能节省一手棋。

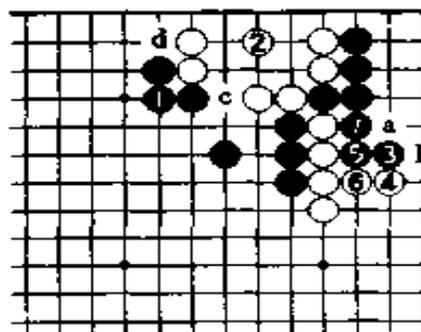


1图

### 1图(过于胆小)

黑1飞过于害怕白的攻击，如此白2断严厉。黑苦心经营的外势顿出破绽，黑不好下了。

希望黑在防守之前，首先考虑对上边尚未完整的白形予以冲击。

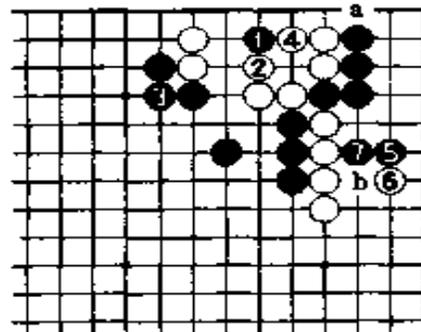


2图

### 2图(必须补)

黑1粘虽然厚实，但白2补活后，黑3以下至7也只有后手补活。黑7如脱先，则白7、黑a、白b，这是有名的扳杀之形。

黑1如c位顶或d位挡，白都于2位守。白2如a位跳下，则黑2位点入，白不行。

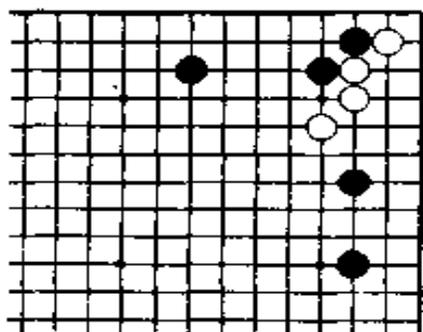


3图

### 3图(黑1, 手筋)

黑1一发击中要害，与白2交换后，黑3粘上，白4补活后，看似与2图不变，但因黑a位立下成为先手，故黑5、7时，即使白b挡，黑也可脱先。

以同样的目的进行，但相差了一手棋，这就是手筋的威力。



(白先)  
原图

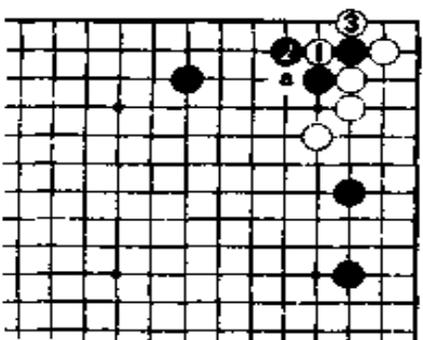
点

“地大味好”是安定形的标志。如再加上使对方走重的副产品，则是锦上添花。

### 1图(平凡)

白1、3断吃一子，虽是厚形，但黑2打后可以脱先他投，黑本属薄形，如此处理也可满足。当然，将来黑a粘也是既大且味好的一手。

白1如a位夹，则黑2位虎扳，黑虽处于低位，但白全体浮起。

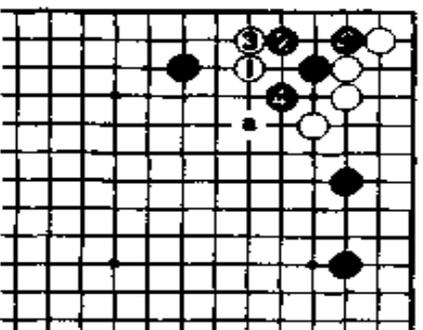


1图

### 2图(贪婪)

白1打入，想吞吃黑二子；到底是白一厢情愿的如意算盘。黑2、4反抗后，白根本谈不上安定，甚至还将被黑左右缠绕攻击。

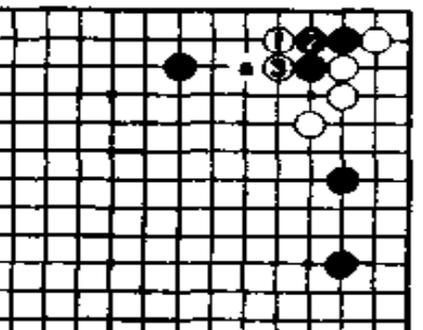
白3如a跳，则黑顺调引出黑●三子，白得不偿失。



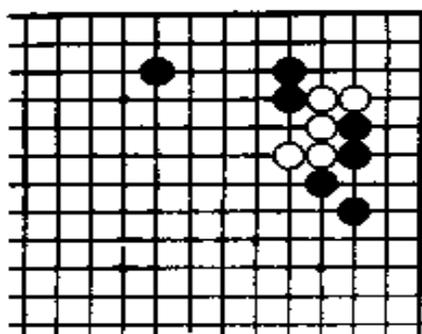
2图

### 3图(白1, 手筋)

白1点，黑如2位粘，则白3全部解决。黑2如3位压，则白2位断吃一子，不仅活得大，且以后还有a位扳出的严厉手段，对此，黑如a位退补一手，则落后手，黑整块棋凝重，恐有被白大攻的危险。对白1，黑只有脱先。



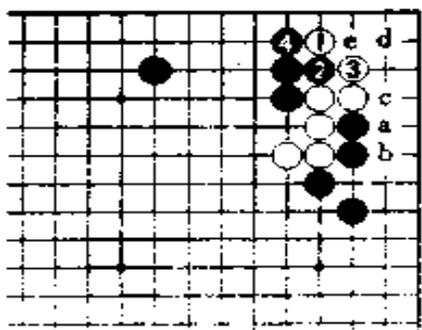
3图



(白先)  
原图

精

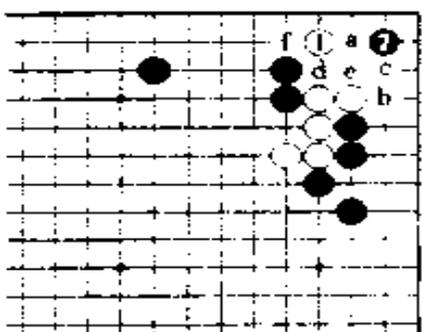
手筋和俗筋只差一路，见似手筋，实则是俗筋的着手常常能见到。与其说是形，莫如说是棋子的机能。



1图

1图（俗筋）

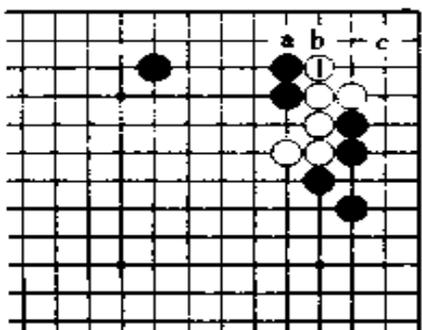
白1跳，见似有效率的一手，但要注意，接下来若被黑2冲，4挡，则白不能一手安定。以后经白a、黑b、白c时，黑有d位点入的杀手，当然黑也可保留这一狙击，转而在中央抢占大场。白1如e位退让，则黑2位冲，白仍不活。



2图

2图（点入的手筋）

若是周围的黑更为强固时，对白1跳，则黑2点入也能成立，白如a位并，则黑b渡过；白如c位尖顶，则黑d冲。黑2时，白如下e位，大致可保无事，但被黑f挡下，白比1图更缺乏眼形。

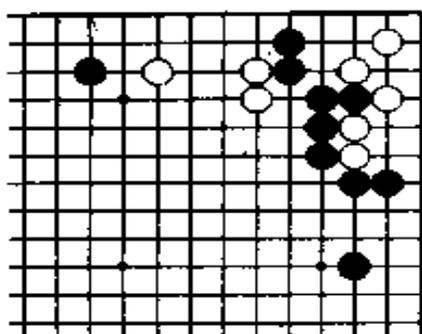


3图

3图（白1，形）

白1挡，见似愚形，其实不愚。这一手贴紧黑棋既可伺机反击，又巩固了自己的根据。黑如a位立下，则白b挡，与1图比较，本图白地域大，实利、眼形也都丰富。

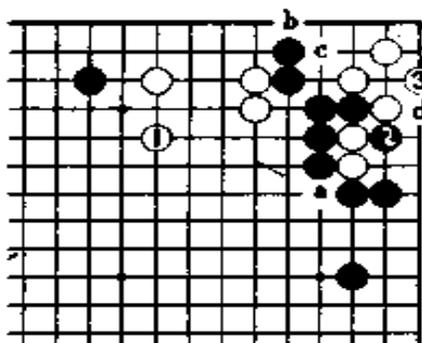
但黑c点入的手段，仍然存在，故一旦周围黑势增强，白仍有危险。



(白先)  
原图

### 倒虎

做活时，以既能活得大一点，又能给对方制造出弱点为好。另外，如果同样是活棋，则当以不给周围己方之子带来恶劣影响的做活方法为宜。

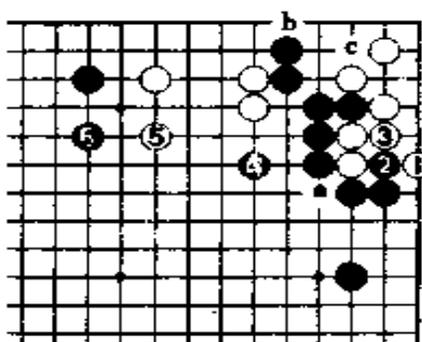


1图

### 1图(脱先)

在角上白既使脱先也是活棋，故白可于1位补强上边，但黑2吃白二子是先手，a位的断点随之消失，且白实地过损，白无趣。

以后，白如3位补活，则黑b立下是先手利；白3如c位补，则黑d打吃，留有劫争。

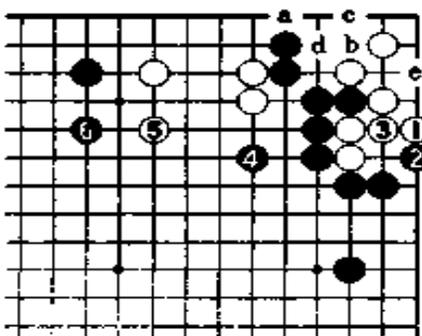


2图

### 2图(损的活法)

白1护断是先手。黑4既补a位断点，又攻击上边白棋，希图通过攻击上边白棋取得角上所损实利的补偿。此形黑有b位立下等着c位挤的先手，这对上边的攻防有很大的影响。

白1于3位粘或2位挡，情况相同。

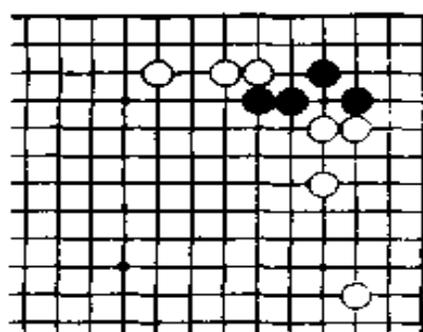


3图

### 3图(白1, 手筋)

白1倒虎接回二于是正形。以后的进行虽与2图相同，但此形黑a立下再于b位挤时，经白c、黑d、白e，白可做活。

仅在活棋方法上动一点脑筋，就使黑a位的立到底不再是先手。



(黑先)  
原图

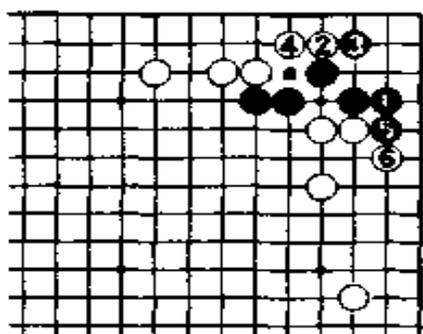
### 团

如果轮到该防守时,就当彻底防守,在此之前最好不要考虑急于去抢占实地。

#### 1图(眼位贫乏)

若黑对角上置之不顾,则白3位点入,黑顿失根据,黑1立下是发现了上述白的手段防守,但此手又是过于看重右边白空的疑问手。如此。被白2、4托退后,在角上黑无适当的补活方法。

黑3如4位扳,则白a挤,可割取中间黑二子。

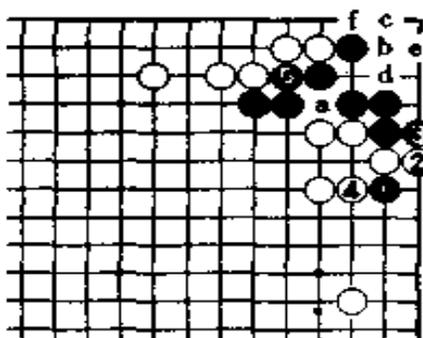


1图

#### 2图(损的活法)

续1图,黑取1、3先手虽可补活,但代价不小,是损的做活方法。

黑1如a位粘,则白b、黑c、白d、黑e成劫;黑1如c位跳补,则白c、黑f、白a,黑仍只有一眼。黑若不能在角上做活,则定遭白严厉攻击。

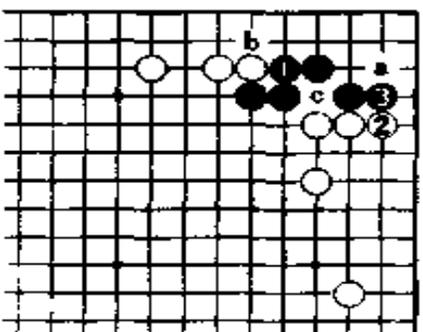


2图

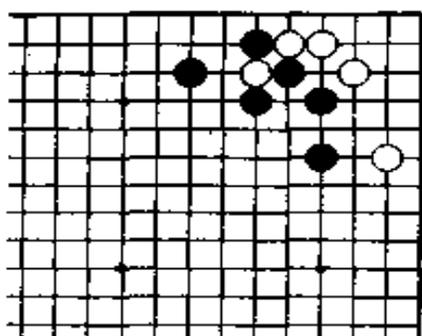
#### 3图(黑1,形)

黑1团,简单活定。白如2位立下,则黑3挡即可;白2如3位扳,经黑a、白2时,黑b位扳粘,即可活定。

黑1团对白棋没有什么影响,故一般场合是坏棋,但在此巩固根据已成当务之急时,却是好棋。黑1如走c位,更影响不到白棋。



3图



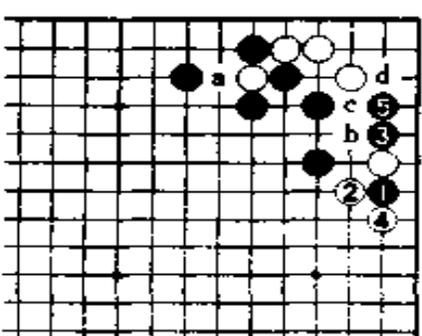
(白先)  
原图

### 尖

即使落后手，该防守之处，也必须防守，这是有效地攻击对方的前提条件。

### 1图（置诸不顾）

白如角上不补棋，则黑有1位靠下的狙击手段。白如2位扳出，则黑3、5应，角上白棋不活。白2如3位并退，虽可保平安，但黑2位退，将白完全封锁，白a位的出动已成遥远的未来。

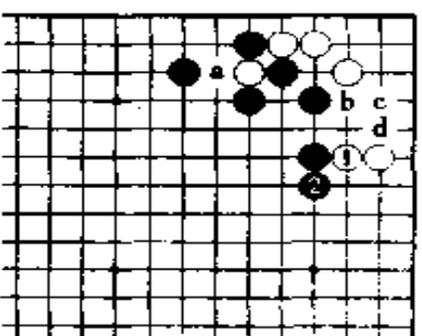


1图

黑1也可能于3位靠下，如此，经白b、黑c、白5、黑d，黑可吃角上白三子。

### 2图（权宜之计）

白1顶防止了1图黑的靠下，但如此与黑2交换，白毫无所得，白a位出动的威力也减低了，并且在角上还留有黑b、白c、黑d以下压迫白棋的手段。

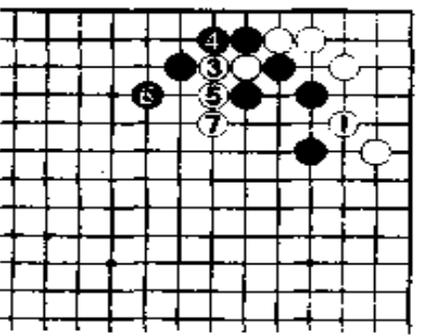


2图

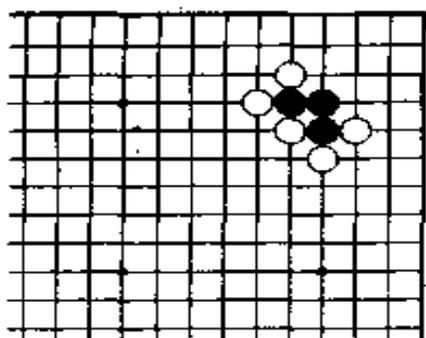
白1仅是权宜之计，反而招损。

### 3图（白1，形）

白1尖，棋形完整，是坚实的防守。一旦征子有利，白3出动也是相当厉害的狙击，此形，黑4从下打与白作战是无理手。黑4如5位打，则白4位抱吃一子，可以说是先手增加实利。黑2也不肯于3位后手拔一子。



3图



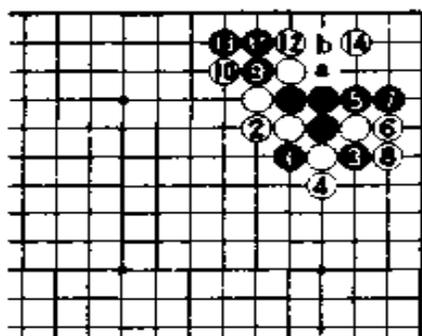
(黑先)  
原图

**尖**

气紧、左右同形、角等种种条件，似乎在暗示下一手该走那里。在发现绝对的一手之后，对其他手法会形成怎样的结果，也希望一一确认。

**1图(俗筋)**

黑1、3连打是俗筋，但若单于3位断，则立即被白征吃三子，故也是没有办法的办法。接下来，黑5、7也只有挡下，黑整形至此，但黑9断无理，以下至白14黑实在不好。

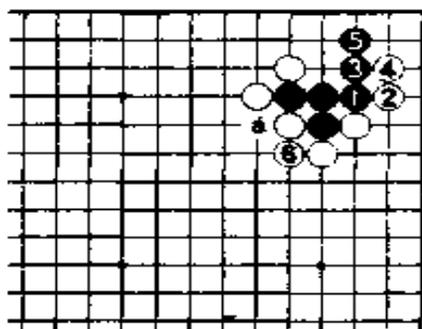


1图

黑9如a位挡或b位跳，虽可做活，但仍然不好。

**2图(气紧)**

黑1挡，虽盯着白多处的断点，但此时白2紧贴黑气的强手可以成立。黑3在任何一处断，则白3位包打，黑不行。黑3、5防被滚打包围，之后白6或a位粘，黑前途多难。

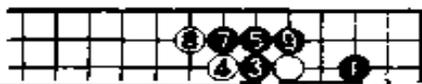


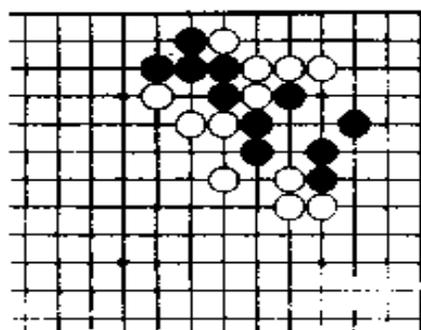
2图

黑一挡，没有消解气紧的弱点。

**3图(黑1, 手筋)**

黑1尖，既是左右同形下中间，又是三三的金点。白如2位粘，则黑3断，白4





(黑先)  
原图

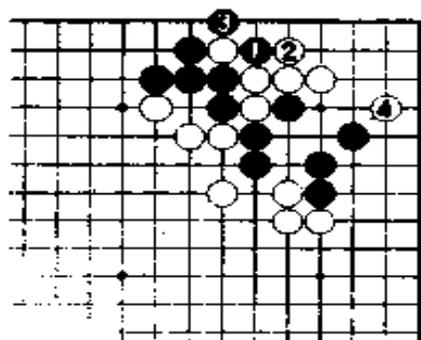
### 小飞伸腿

巩固根据地的着手，有时也会成为威胁对方根据的一手。虽说如此，但若没有充分的准备，遭对方反击时，也可能陷入困境。

#### 1图（角上是急所）

黑认为上边一块尚不安定，以黑1、3断吃一子，则白4飞补。如此，正好是黑将既能巩固自己的根据，又能夺取对方根据的着手给予了白棋，当然黑不利。

在上边，黑因有1、3位断吃，完全可以安心。为取得在中央被白封锁的补偿，希望黑首先考虑攻击角上白棋。

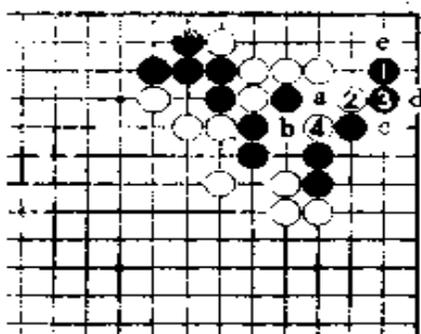


1图

#### 2图（准备不充分）

黑1虽是立即能发现的好点，但遭白2、4的反击，则黑顿时崩溃。黑3如a位挤，则白b打；黑3如c位立下，则白3、黑d、白e夹，黑仍不行。

因此，即使黑1是最重要的手筋，在使用之前，也必须对白的反击作好预防工作。

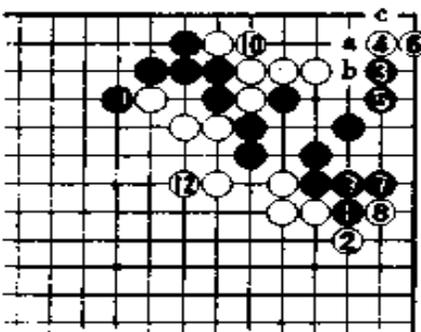


2图

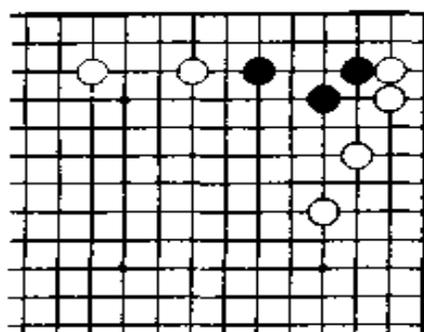
#### 3图（黑1、3，次序）

黑1先扳，与白2交换一手，则可防止2图白的反击。然后黑3小飞伸腿，白只好4、6守角，黑5、7取得坚实的根据。

白10粘，是为防黑a、白b、黑c，此手不能省。



3图



(黑先)

原图

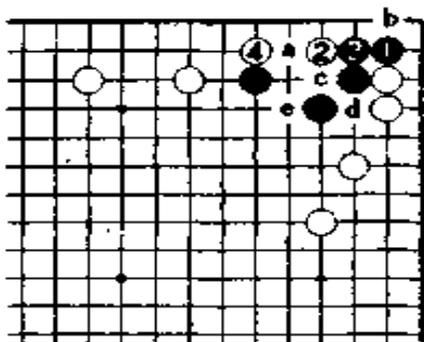
顶

如果过于扩大根据地，则易生弱点，反过来，若过于小心谨慎，则会因地域缩小而不满，应保持两者的均衡。

1图（过于扩大根据地）

黑1扳，则白2点成成立，黑顿时陷入苦战。黑3如a位尖顶，则白3、黑b、白c、黑d、至白e扳出，黑崩溃。这是众所周知的手筋。

虽说如此，但黑1扳挡实是要点，它有10目以上实利，并对右边白的根据有影响。

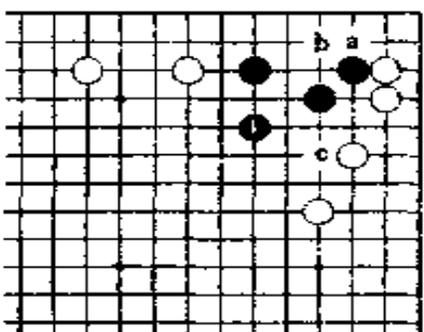


1图

2图（不实惠）

黑1不扳角而直接跳出，以后在a位立下或b位倒虎，即可安定，但这样实地太小，黑不能满意。若一旦退让，就往往必须继续让步，这是实战中常有的事。

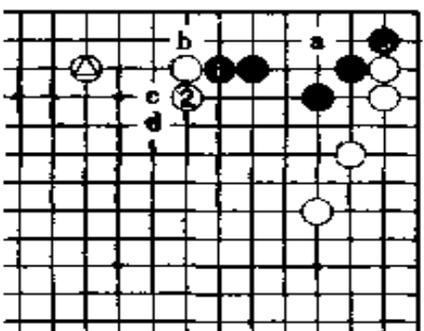
黑1如c位靠，则只是帮白强化阵地而已。



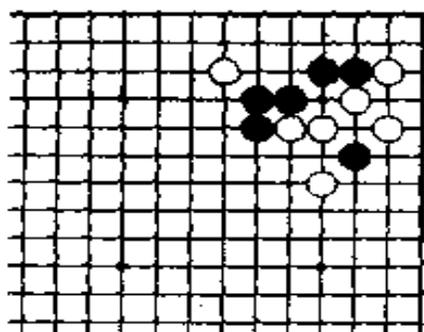
2图

3图（黑1，手筋）

黑1顶，与白2交换后，再于3位扳。这样，就消除了白a位的点入。白2如b位立下，则黑2位扳头，经白c、黑d连扳，白成囊形。黑1顶，是针对白⊙拆二的利用手法。



3图



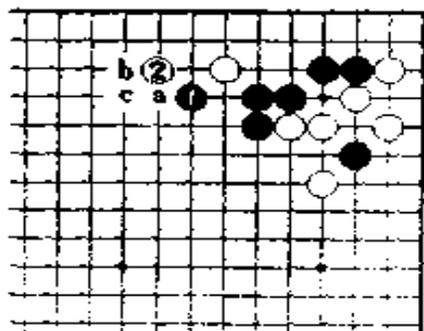
(黑先)  
原图

### 碰

要最大限度地发挥先手之效，如果稍有迟缓，就会遭对方的反击。将上边白一子制于死命的急所在哪里？

#### 1图（压迫）

黑1跳封，是压迫的手筋，但被白2跳出，黑不能满意。黑1如a位宽封，则白2、黑b、白c扭断，变化复杂；又，黑如再宽一路于c位大攻，则白一子有充分的活力。根据局面的不同，虽有各种有力的手法，但保持根据这一点总是最重要的。

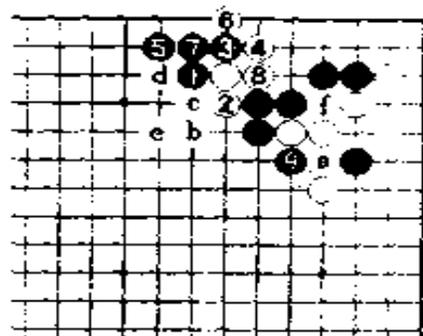


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1碰，是制住白一子的最佳手法。对白2，则黑3、5扳虎，以下至黑9扳，a位粘回一子和b位枷封，黑必得其一。

白4如c位拐头，则黑8位挡。黑1时，白如7位扳，则黑d、白4、黑e紧凑地封锁。白4如8位拐入，则黑5位虎即可。因黑f挤是先手，故不管白怎样下均是不利。

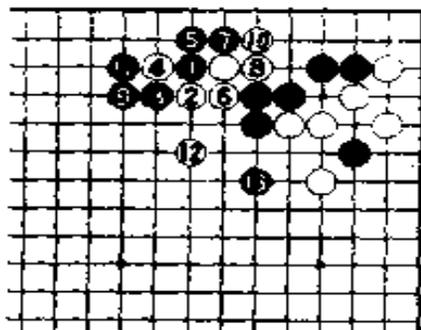


2图

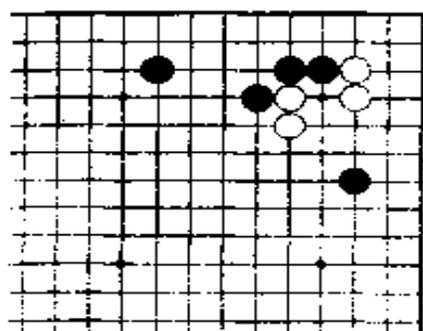
#### 3图（最强手）

白2从上面扳是最强的应手，但黑3反扳也充分能战。对这一战斗，如没有自信，则黑3也可于6位断及早获得安定。

不管怎样，黑1时，白立即出动一子是徒劳无益的。对黑来说，白如脱失，则将来再花一手吃净白一子是本手。



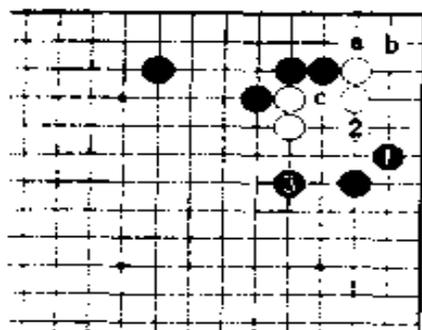
3图



(白先)  
原图

**题**

右上角白棋，目前虽没有什么大不了的事，但若不补一手，总显得不安定，在以后的战斗中，可能会受制于人。

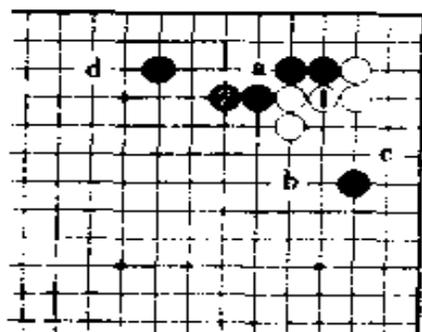


1图

**1图 (偏促)**

白即使脱先，右上角白棋也不会死掉，但若遭黑1尖之类的攻击，白形相当偏促。白若要彻底安定的话，则周围黑棋也趁机得以强化。

除黑1外，黑还有于a位扳的狙击手段，白如b位挡，则黑c位以下冲断。

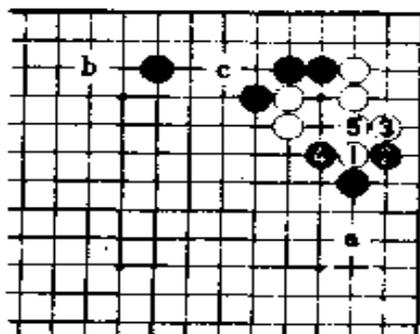


2图

**2图 (虽是先手)**

白1紧粘，瞄着a位的断，大致是先手，但黑2应后，留有黑于b位跳或c位尖多少含有攻击味道的大棋。

白在此即使落后手，也当冷静地补一手才是本手，瞄着以后于d位拦逼或在右边夹击黑一子。

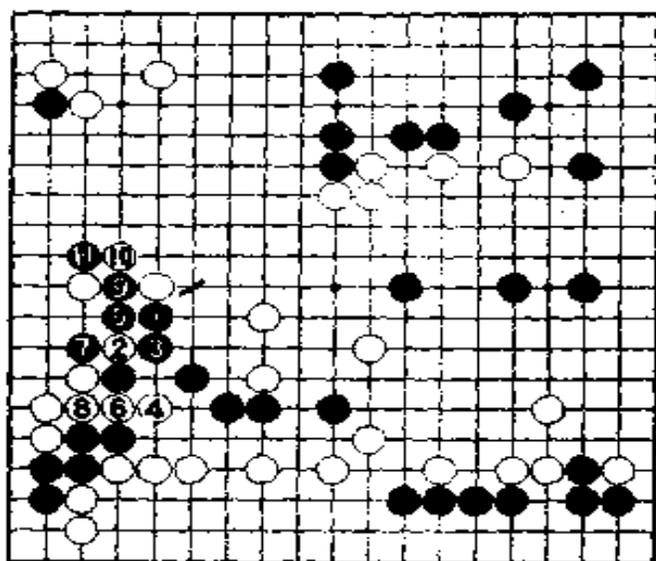


3图

**3图 (白1, 形)**

白1碰彻底巩固根据地，黑2、4虽取得先手便宜，但以后再没有什么先手利了，倒是给白留下了可供冲击的薄味。

今后，白于a位夹击或白b拦逼瞄着c位的打入，都是严厉的狙击。



【参考谱26】

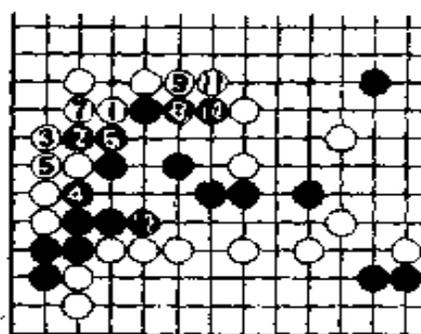
第3期名人战 白 藤泽朋斋  
联赛 黑 木谷实

**碰**  
有句格言“攻击不可靠近，治孤要碰”，其碰着若有左右二个狙击目标，则成“一锤定音”的手筋。

【参考谱26】

黑一碰，是治孤的形。白2、4虽是最强的抵抗，但黑可置角上数子不顾，径直以黑5以下至11在左边求得转换，轻而易举地打破白的大模样。

参考图1（做活）

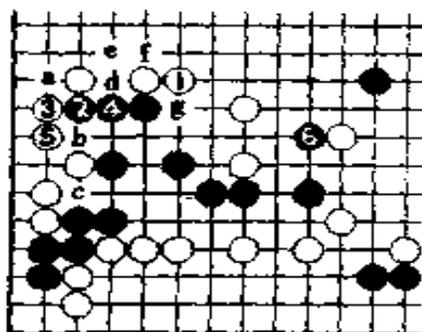


参考图1

参考谱中白2如于本图1位虎，则黑2、4、6先手利后，再经黑8、10整形，至黑12止，黑简单活棋。白9、11封锁虽厚实，但由于中央白棋薄弱，白也难以使左边模样完全变成实地。

白3如6位断，则黑5、白4、黑3，到此为止。

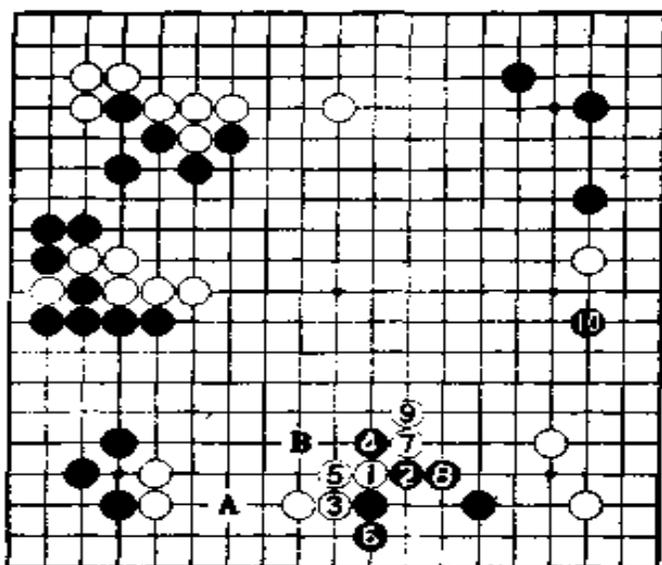
参考图2（突围）



参考图2

白如1位退，则黑2、4先手利，白5如a位粘，则黑得b位顶和c位打的先手，故白5退进行顽抗，但如此则有黑d、白e、黑f的先手断，黑6靠正是瞄着这一先手断而发。此后，或是突围，或是就地做活，总之黑已无不安。

白1如g位扳，则黑4位退即可。



【参考谱27】

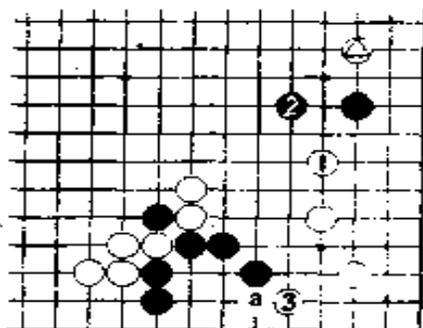
第1期棋圣战 白 藤泽 秀行  
第2局 黑 桥本字太郎

**靠顶**

巩固根据的着手，若能成为威胁对方根据的着手，则再好不过，若还含有出头或压迫等味道，则更是妙不可言。

【参考谱27】

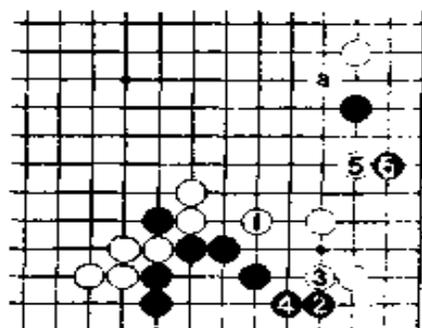
白如置下边不顾，则黑a打入严厉。若白b跳补，则缺乏效能。白1、靠顶是最佳手法，一边靠压黑棋巩固根据，一边借势以白7、9强化中央，白成功。



参考图1

参考图1（夺根）

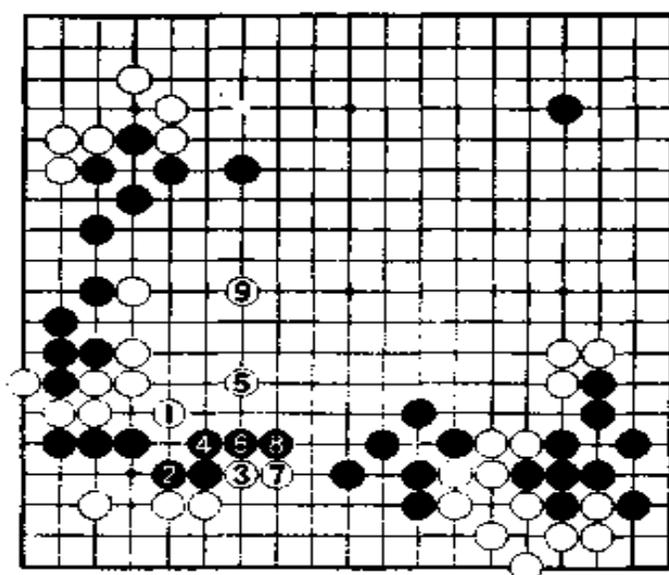
参考谱中黑10打入时，白1跳，诱使黑2出动，在防止了下边黑棋向中央出头后，白3从下边迫的次序有趣。黑如a位应，则白取得先手便宜，转而着手处理白⊙子。下边白还留有攻击黑的味道，双方厚薄的差别颇大。



参考图2

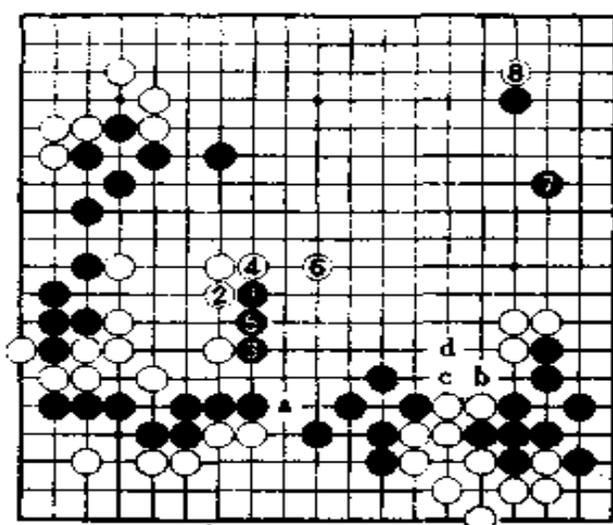
参考图2（被黑巩固根据）

白1如直接封锁，则黑2以下就地做活，双方实空出入颇大。而且因这块黑棋完全安定，白外势反而显得薄弱。白5如a位尖，被黑5位拆一兼逼，白难以找到适当的防守办法。故只好白5拦逼，，但黑6托即夺回战斗的主动权，局势回复到当初。



【参考谱28】

第1期棋圣战 白 藤泽秀行  
第4局 黑 桥本宇太郎



参考图

以后，黑的狙击点，是b位扳出，经白c、黑d分断，对左、右两边白棋进行缠绕攻击，但这实在比较渺茫，而为了达到这一目的，恐怕黑在其他地方必须付出代价。总之，这是白好下的局面。

### 靠退

所谓取得根据，并不局限于角和边。有人把在中央建立根据地，也作为一种新的尝试在实战中表现出来。

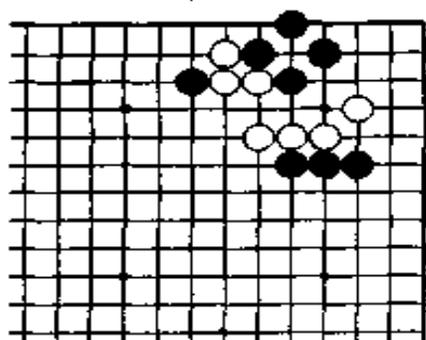
### 【参考谱28】

白1、3，是破坏性的手筋，但其目的并非真要攻击这块黑棋，而是想求得白5、7的调子，然后以白9建立中央根据地，这样白再也不会遭到黑的攻击了。

### 参考图（以后的进行）

黑1、3与其说是攻击中央白棋，莫如说是为防备白a位扳出之类的狙击手段。象这样在中央建立一块根据地，有时也可做为厚势而发挥作用。

白6跳雄视全局，黑7转而争夺实地，白8托，因中央白棋已经安定，故白可大胆行事。



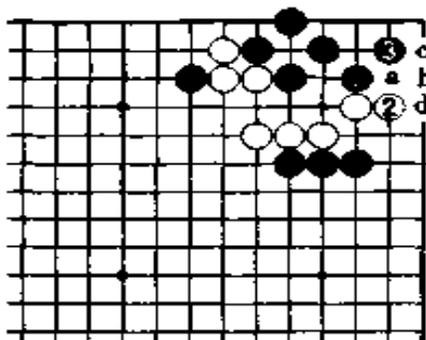
(黑先)  
原图

跳

空虽不大，但如对周围己方之子有帮助，则是有力的安定形。

1图（缘分尽）

黑1尖顶是极平常的补强手法，但被白2立下，上下黑棋已无缘再见，不仅如此，还必须以黑3委屈求活，黑难受。黑3如a位硬挡，白b扳时，黑如随手c位挡，则白d先手粘，如此对右边将有很大的影响。

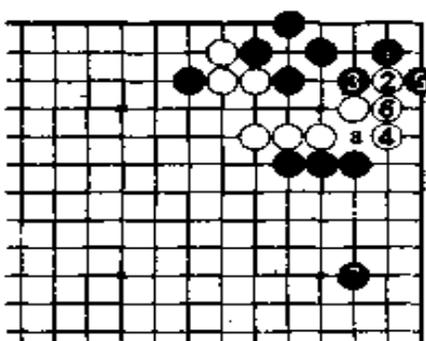


1图

2图（黑1，手筋）

黑1跳，瞄着与右边黑三子的联络。白2尖顶，阻止黑的联络，但黑3以下至白6时，黑7转向右边开拆，这样白虽阻止了黑的联络却没有价值。对白来说，形成4位虎的形，比单于6位立下，效率高些。

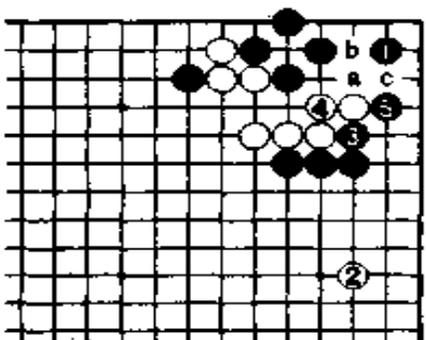
2图 白4如果脱先，则留有黑a的渡过。



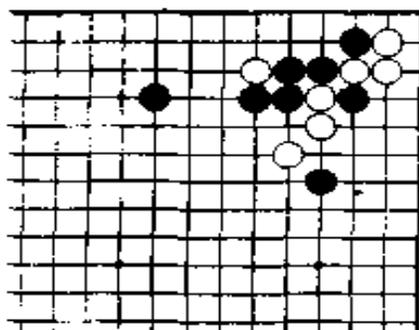
2图

3图（联络）

黑1、3、5取得联络，是漂亮之形。白没有先手阻黑联络的手段，比如，白如a位阻渡，则黑b粘后仍然留有黑3挤的渡过；又，白a、黑b后，白c挡也不是先手，因角上黑已活定，黑可转而在右边开拆。

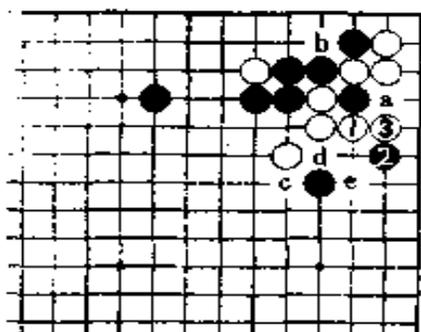


3图



夹  
地大味好当然是理想之形，但实战中有时不能二者兼得，这就必须权衡二者的轻重，决定舍弃其中之一才行。

原图

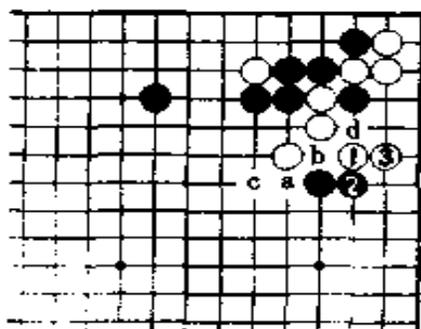


1图

### 1图（抱吃）

白1抱吃一子虽坚实，但被黑2先手飞，白稍不满。白3如不应，则黑3、白a、黑b，白顿时被夺去眼形。黑也许还会在2位飞之前，先于c位压一手。

白1如3位枷吃一子，则黑c立下，瞄着d位的挤断是先手。

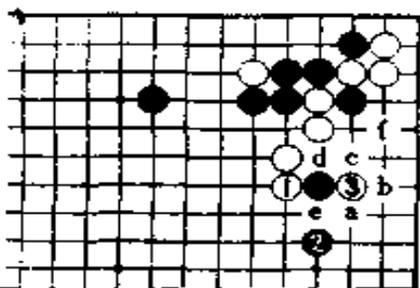


2图

### 2图（尖）

白1、3，地域虽大，但以后黑不仅有a位压，而且还有c位跳封瞄着b位挤入等狙击手段，如此使右边黑棋得以强化。白1是不好的一手。

白1如脱先，不用说黑d引出可以成立。

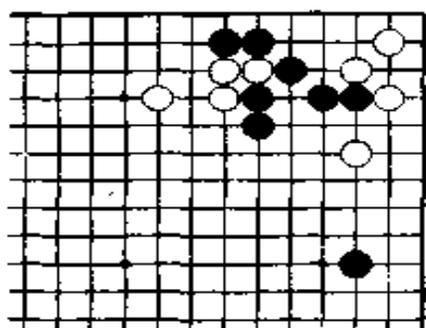


3图

### 3图（白3，手筋）

白1压一手，观黑动静，好。黑如2位跳，则白3夹获得安定。黑此时不必立即作黑a白b的交换，这样可伺机使用黑c、d、黑b的手段。

黑2如e位退则白c尖紧凑；黑如b位跳，则白f枷吃一子即可。



(黑先)

原图

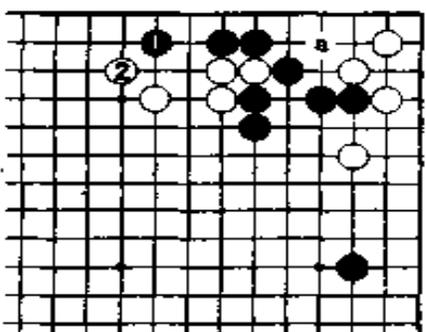
扳

只要自己完全安定了，即使是撞紧自己气的着手，也能成为使对方撞紧气的好手。若被似是而非的手筋所迷惑，则不行。

1图（缓手）

黑1跳，有稍缓之嫌，白2应后，黑无适当的后续手段。黑是否具有大规模攻击白的可能性呢，从局部的形来看，黑的攻击将很难奏效。

白a尖是绝对先手利，这也是黑的一大不利。

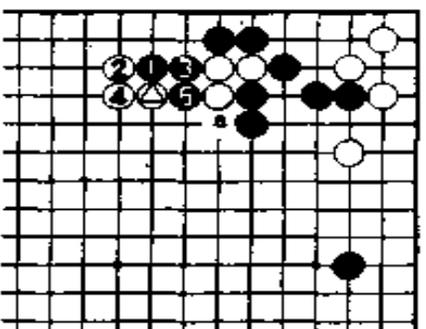


1图

2图（出乎黑的意外）

白△子如在1位，则黑●位靠是值得表扬的手筋。如根据同样的原理考虑走黑1靠，则白2、4毫不犹豫地弃掉三子，黑1靠出乎意料的无用。黑虽也可考虑保留5位的冲，但黑总免不了有慢一步的感觉。

黑1如a位拐，则白1位双成好形。

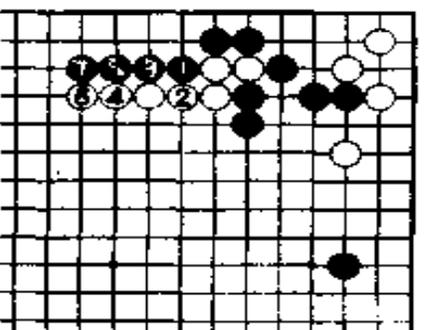


2图

3图（黑1、3，手筋）

黑1扳出，白如2位粘，则黑3长，不给白以喘息的机会；同时巩固自己的根据。以下至白6，白得外势，但白的这一外势，因黑●的存在而大为减色。白4或白6若扳，则黑当然要切断与白作战。

白2如3位挡，则黑2位冲吃，这样黑比2图的结果要好得多。

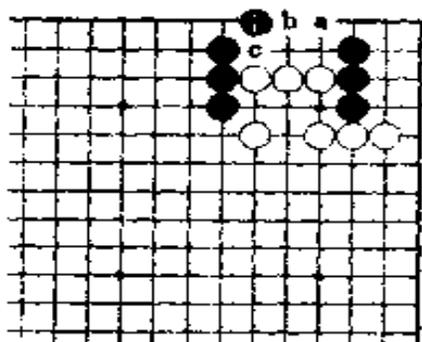


3图

## 渡的手筋

同样是取得联络，但利用边的特殊性而产生的“渡”，却包含有多种多样的手筋。昔时称“渡”为“盘”，是相当贴切的。

渡过的手筋大多出现于终盘阶段和交织着死活问题的场合，研究这一手筋的专门死活问题，古来也不少。这里省略了其中变化比较复杂的手筋，着重收集了在实战中常出现的基本的中盘手筋，而将直接关系死活的手筋放在下卷说明。



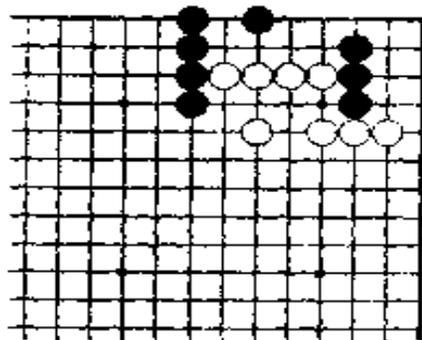
1图

下面的实例，列出了基本的渡过手筋。

### 1图（尖渡）

黑1尖，取得左右联络。黑于a位尖同样能渡过，但万一发生劫争，在这里白以寻劫阻渡时，黑如迫不得已考虑弃掉角上三子，则黑1之子也得搭进去，所以黑1从强固的一方和紧要的一方尖才是正形。

以为黑b也能渡过是错觉，对此白1、黑c、白a两边靠下，黑失败。



2图

### 2图（利用硬腿）

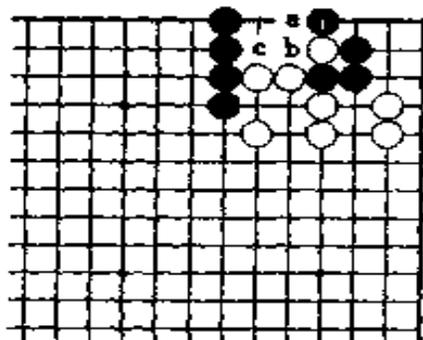
利用左方的硬腿，即使间隔四路也能渡过。希确认黑1是只此一手。

渡过的效用，是获得实利和安定。含有渡过的打入，是利用率高的手筋。

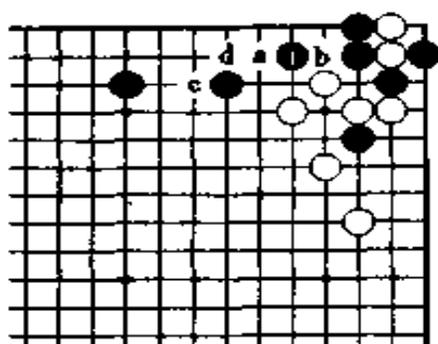
### 3图（扳打）

在一线立下是最易发挥盘端特殊性的形。除渡过之外，在对杀或死活中也能发挥威力。本图也是利用硬腿的渡过，黑1或a都能取得左右联络。

黑1如b位断打，则白c冲打，黑无法联络，如此，角上黑棋自然死亡。



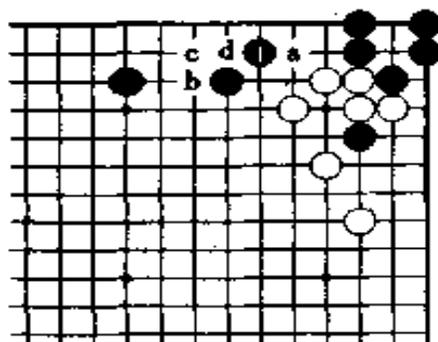
3图



4图

4图（跳渡）

黑1跳渡，是在中盘阶段经常使用的手筋。此时，黑1若改于a位尖，想利用角上的立到底，则白b挡抓住黑气紧的弱点，阻渡成功。本图黑是薄形，白c位靠时，黑只得d位立退让。

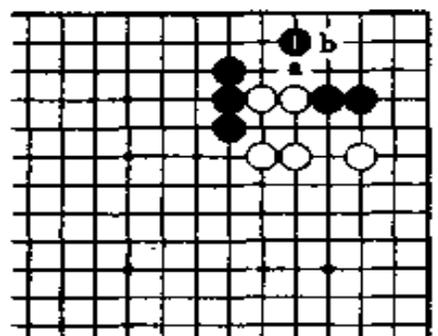


5图

5图（味道好）

有几种渡过方法时，当然要选择其中味道最好且最能得利的一种。此时，黑1尖是正形，其性质与1图黑1尖渡相同。

黑1于a位跳，则与4图相同，但白留有白b、黑c、白d的狙击手段。

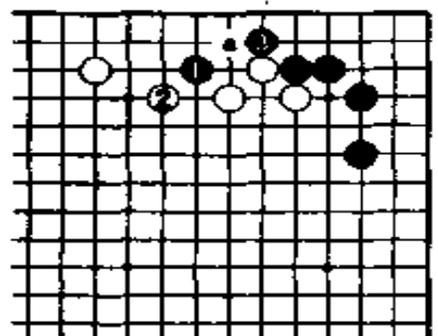


6图

6图（飞渡）

两边都是飞形的渡过，是不太容易发现的形。对此，白如a位顶，则黑b退；白如b位靠，则黑a顶。此形见似薄弱，实则毫无不安。

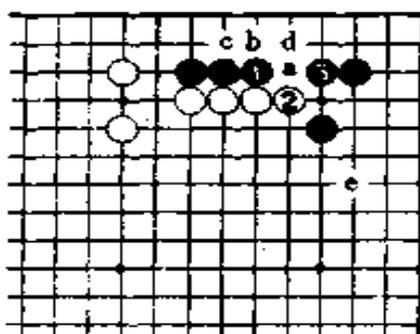
这是在二线上将三线和四线上的棋子联络起来的轻妙手筋，是在实战中应用广泛的手筋。



7图

7图（冲击弱点）

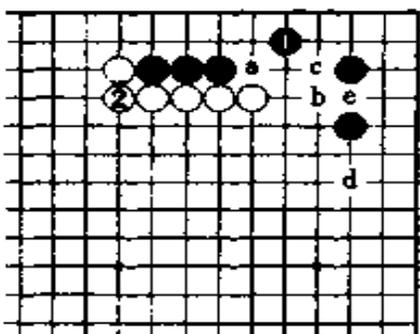
黑3扳，抓住了白不能于a位扳挡的弱点。渡过并非只有依靠自己的有利之形才行，多数时候是要利用对方的弱点来达到渡过的目的。黑1当然是瞄着3位渡过的侵入，白2若要阻渡则当于a位尖，反过来又瞄着与左侧白一子联络。



8图

### 8图（三线上爬）

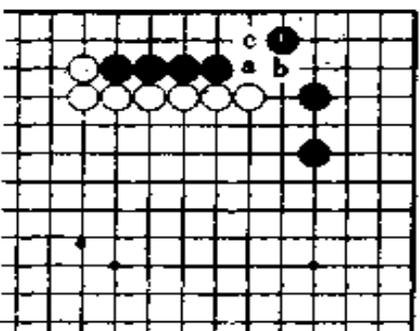
黑怎样下都可以渡过，但此形黑1、3是最佳的渡过方法。例如，黑1如a位跳，则白1、黑b、白c断入，黑味道不好；又，黑1如d位飞，则白有3位碰等狙击手段。此外，黑3如a位再爬一手，则将来白c位逼时，情况就大不同了。在这些地方，没有敏锐的感觉是不行的。



9图

### 9图（意在争先）

黑1飞渡，形状较薄，但当白2粘时却可脱先他投。黑1如a位爬，则白2粘后于b位碰，黑不得不c补，然后白d逼时，黑有种种薄味。黑1虽处低位，但白b碰时，黑可c坚实地粘，此乃黑1之价值。

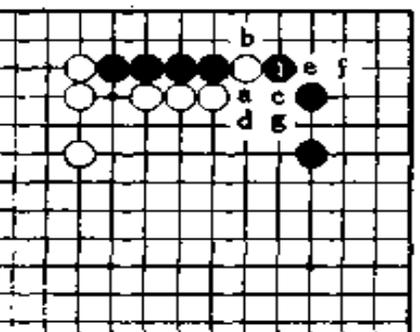


10图

### 10图（消除薄味）

黑1与6图黑1飞渡相同。此着如于a位爬，则白有b位扳入，在角上制造出种种手段的余味；又，黑1如b位尖，则白a、黑c、白1直接冲断，黑穷于应付。

黑1飞渡，见似委屈，但却是薄味最少的渡过手法。

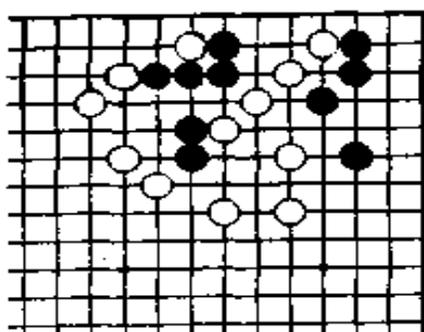


11图

### 11图（尖顶）

味道虽不好，但只有黑1尖顶才能渡过。如此，白如a位粘，则黑b渡；又，白如b位阻渡，则黑a断，对杀黑胜。黑1如a位断，则白c、黑d、白e，黑不行；黑1如b位扳，则白1位退。

此后，白于f位点三三或g位碰，可伺机于b位立下，对此黑只有忍让。



(黑先)

原图

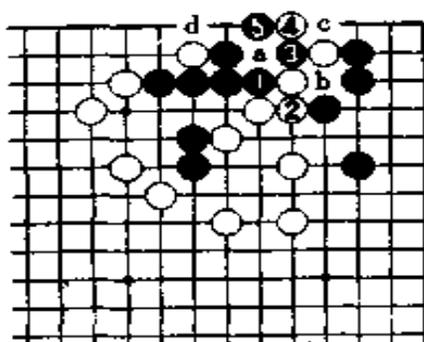
挤

希望冲击以连续的尖相联结的白之薄味，救出左侧黑六子。对付尖当然要用挤。原图载于《棋经众妙》。

1图（劫争）

黑1时，白2是绝对的一手。黑3再挤，b位的断和c位渡为见合，但白4打后，黑b只有与白争劫。

黑若不愿打劫，则黑5可于a位粘，经白b、黑5、白c、黑d做活，但角上黑却因此受重创，黑即使活也不好。

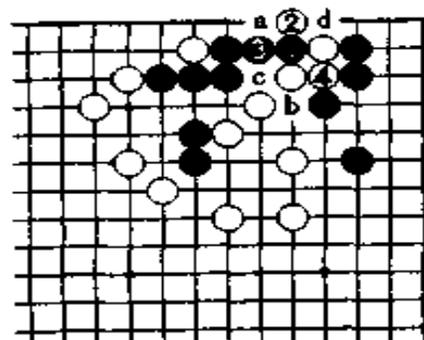


1图

2图（黑1，手筋）

从1图的次序中，应该想到单以黑1挤的手筋吧。白2打、4粘，如此，则黑a以下做活时，因b位没有白子，故角上黑棋所受之伤害减轻。

白2、4虽是最强手，但实则无理。白2于4位粘，则成黑c、白b、黑d的进行。

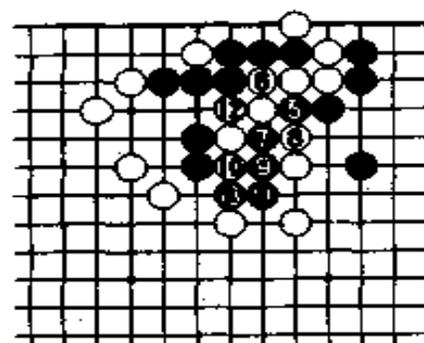


2图

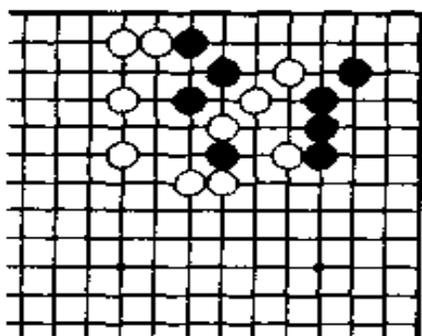
3图（黑7，手筋）

续2图，黑5、白6时，黑7再挤是相当漂亮的手筋，白8以下拼命挣扎也难逃厄运。

因黑暗含有如此严厉的狙击，故可以否定1、2图所揭示的黑在边上的做活方法。



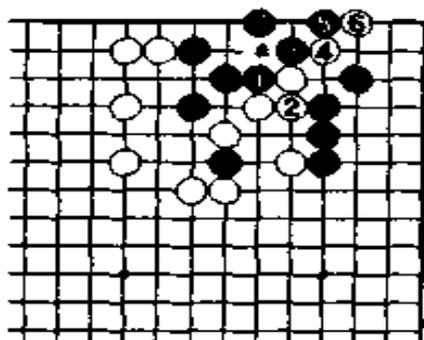
3图



(黑先)  
原图

### 挤

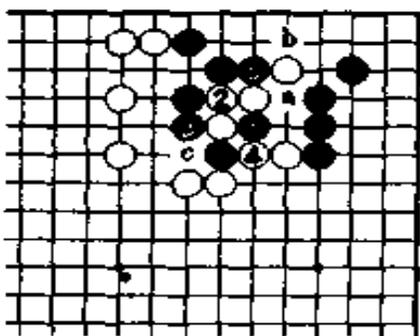
虽说是“以挤制尖”，但当有数个可挤之点时，则有必要作充分的计算。原图载于《棋经众妙》



1图

### 1图（劫争）

黑1挤、3扳，进而以黑5连扳是顽强劫争的手法。黑5如7位虎，虽可先手确保一眼，但另一只眼则无着落，而黑又没有发现无条件取得联络的手筋，当然就只有以劫顽抗了。白6如a位打吃，则黑7位做劫。

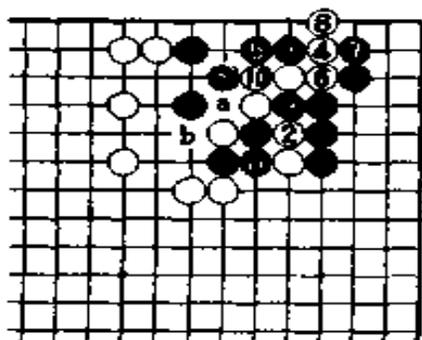


2图

### 2图（黑1，手筋）

黑1从外侧挤，白如2位粘，则黑3、5收紧。此后白如a位粘，则黑b扳漂亮渡过。

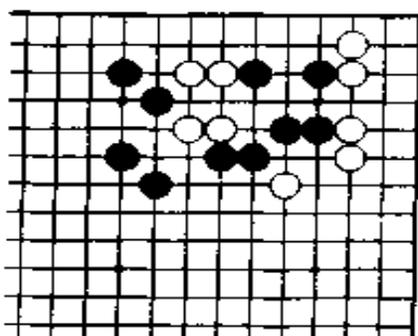
黑1如单于3位挡，则白4位打，黑无后续手段。另外，白4如5位粘，则黑c位粘，毫无疑问对杀黑胜。



3图

### 3图（黑3，次序）

白如2位打，则黑3托。白如4位扳坚持阻渡，则黑5、7取得先手利后，以黑9挤入，此时白只有弃掉尾巴。对白10，则黑11粘，留有a、b两个断点，白被吃。



(白先)

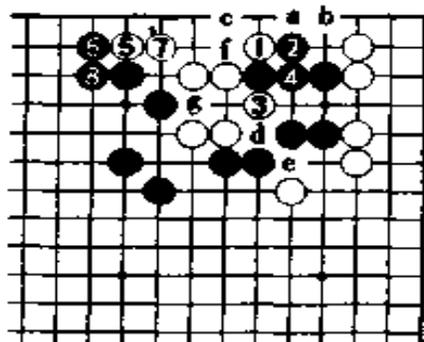
原图

点

若看清了先手何在，则自然能发现手筋，问题是以后的行棋次序。原图载于《棋经众妙》。

1图（挣扎）

白1、3后再白5托靠之类，大多场合即使做活也不便宜，何况此时白还不能无条件活棋，以后经白a、黑b、白c做成劫活，就是顶破天的事了。白1之前，若先作白d与黑c的交换，则以下白7、黑8时，白可f粘求活，但黑g冲割取白四子，也是充分之形。

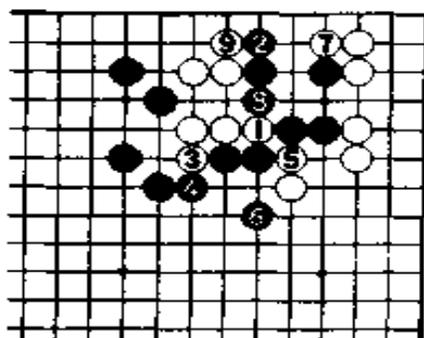


1图

2图（看清先手）

必须确认白1是否是先手。黑如2位立下与白对杀，则白3冲一子相当关键，这样白5成先手断，然后白7、9紧黑气，正好快一气吃黑。

白3如直接于5位断，则黑3位补，白棋损一气。

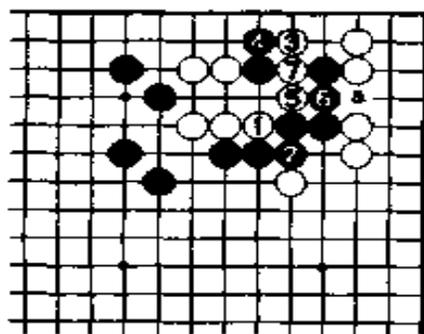


2图

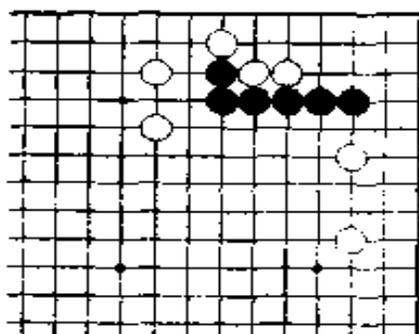
3图（白3，手筋）

白1先手与黑2交换后，以白3透点并瞄着白5位的扳。黑如4位挡，则白5、7；黑4如7位粘，则白4位渡过。

白如在白3、黑4前，先于5位扳，则失去了如图使黑4一子送死的机会，因为此时黑当然于6位粘，以后黑于a位冲断严厉。



3图



(白先)  
原图

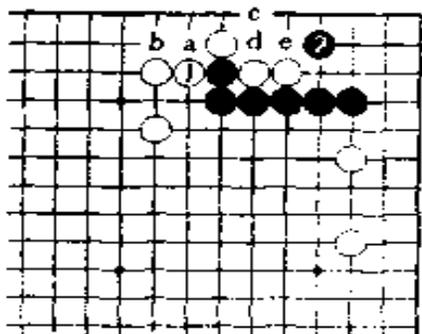
### 护断

渡过是使自身安全的手段，若同时还能威胁对方的根据，则更好。

#### 1图（过于退让）

白1或a过于坚实，不能满足。黑2跳下紧凑，以此一手确保了角上的实利和根据。黑2也可不立即走。白留给黑这样的手段，总是不满。

白除上述两种联络方法外，还有b、c、d、e四点可以考虑。此形，哪一种渡过手法最佳？

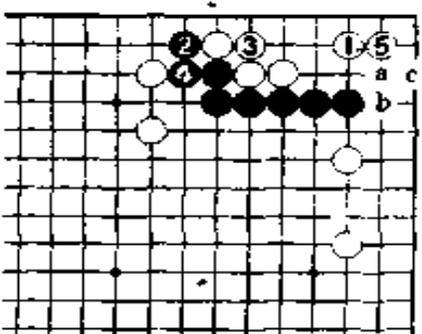


1图

#### 2图（过于冒进）

如果要夺取黑的根据，则可白1二线小飞伸腿活角。虽说如此，被黑2、4突破上边白阵，白形顿时薄弱，且角上白棋是后手活，如此，作战的主动权归黑。

白5如a位尖与黑b交换一手，虽可先手做活，但以后黑有c扳的手段，到时白还得缩回去补棋，白不便宜。

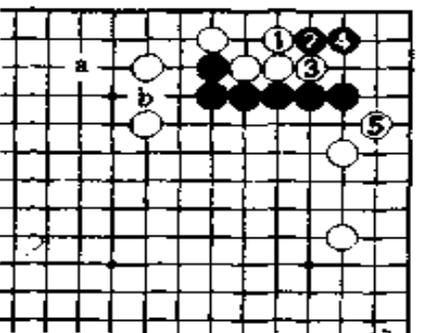


2图

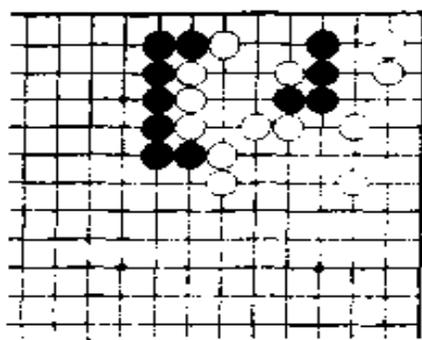
#### 3图（白1，手筋）

白1护断，是对黑影响最大的渡过手法。黑2靠时，白3冲、5尖，黑角上眼位不够。

但是，一旦角上黑安定，则产生了黑a拦逼，瞄着b位挖的狙击手段。这是有得有失吧。



3图



(黑先)

原图

### 断人

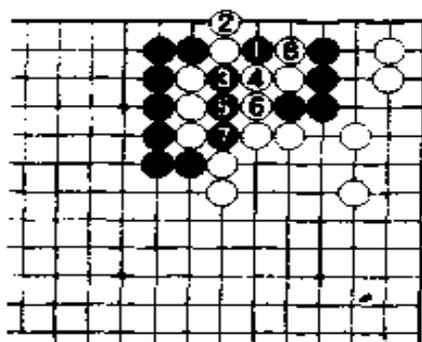
断人有切断对方棋子的机能，也有牺牲一子，从而导致对方撞紧气的作用。原图选自《棋经众妙》。

棋

### 1图(夹)

黑1夹虽是渡过的常用手筋，但此际被白2立下，则不能成立。黑3以下至7吃白三子，但不能抵偿右侧黑四子被白吃的损失。

黑3如4位打，则白3位粘，即使黑先手抱吃1子，也不能活。

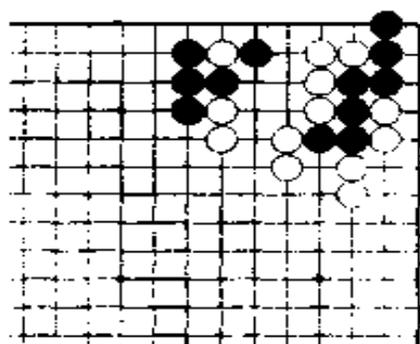


1图

### 2图(黑1, 手筋)

黑1断人扩大白形的弱点。白2必然打，则黑3反打，以下至黑8粘，白成接不





(黑先)  
原图

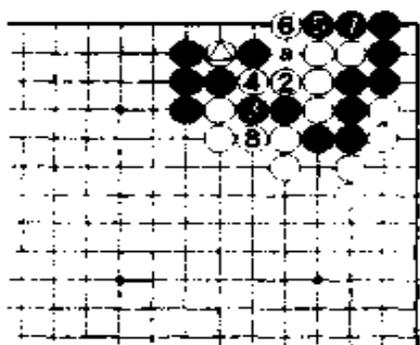
### 断人

利用硬腿，使白撞紧气，重要的是正确的行棋次序。原图载于《棋经众妙》

#### 1图（碍手碍脚的白⊙）

为使白撞紧气，首先要将其分断。黑1断是众目睽睽的一点，但黑如3、5、7进行，则白8时，黑来不及接回了。此形，白⊙子正好发挥了作用，使黑不能a位入子。

黑必须想办法防止白⊙发挥作用。

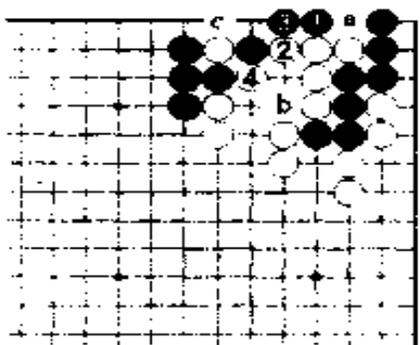


1图

#### 2图（直接靠）

黑保留b位之断，直接于1位靠，白如a位断打，则黑b断，这是黑所欢迎的，但白有2、4的手段，黑遭挫折。以后，黑如c位拔，则白a打吃，黑b杀白接不归不成立。

黑3如4位粘，则白b也粘，此时a位断与3位断为见合，黑仍不成功。

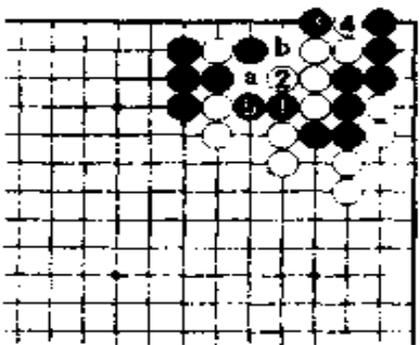


2图

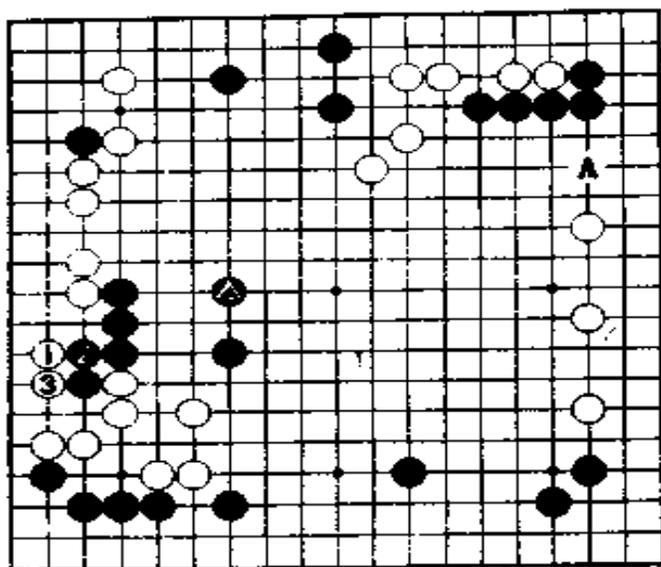
#### 3图（黑1、3，手筋）

黑1先断人，然后黑3就是动摇白形的手筋。白如4位断打，则黑5引出一子，白不能于a位入子。白4如a位挤，则黑b位挤或4位粘，均可渡过。

白2如a位挤，则黑2位打。黑1、3也是试应手的手筋。

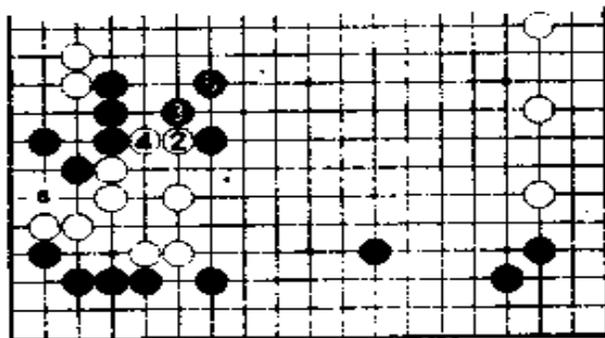


3图

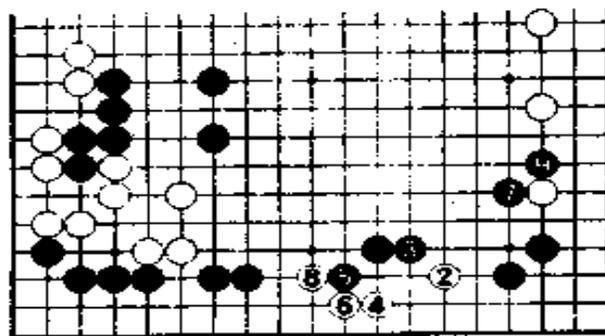


【参考谱29】

第2期名人战 白 坂田荣男  
第6局 黑 藤泽秀行



参考图1



参考图2

飞

渡过不仅能获得实利，而且也是有关自身安定、夺取对方根据等等能够影响全局的厚实手段。

【参考谱29】

黑②是缓手，白1、3不失时机地取得联络，白不但获得不少实利，更重要的是左边白得到强化后，立即可以打入下边黑阵。

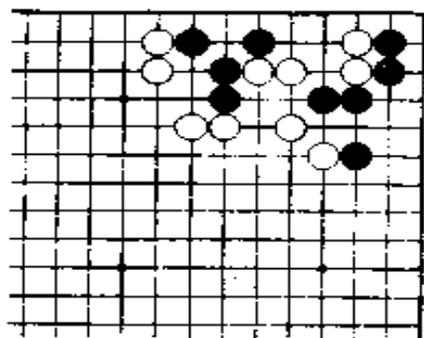
参考图1

（留有攻击味道）

黑1阻渡，反过来还瞄着a位的眼形，是厚实的下法。白虽有2、4的整形手法，但黑对这块白棋仍留有攻击的余味，故白若要打入下边黑阵，无论如何都是无理。

参考图2（白有望）

续参考谱，即使黑1补一手，白仍有2位的打入。黑7、9虽求得转换，但得不偿失。以后，白于参考谱中a位拦逼，是白有望的形势。这就是渡过的威力。



(黑先)  
原图

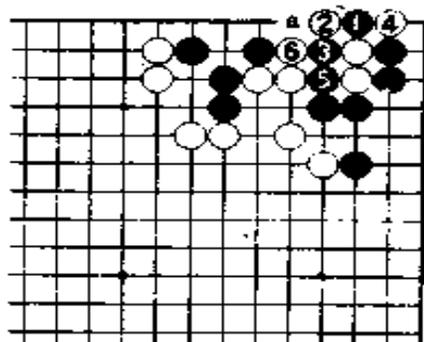
### 尖

怎样扩大白的弱点？这是定形的手筋。原图载于《棋经众妙》。

#### 1图（死）

对黑1扳，白有2位挡的强手，黑3时，白4拔一子是唯一的办法。

白2如6位拐，则黑a扳渡；白2如3位退，则黑6位挤。又，黑3如6位长，则白5位粘；黑3如5位冲吃，则白6位拐。白2挡打，左侧黑四子无法逃出。

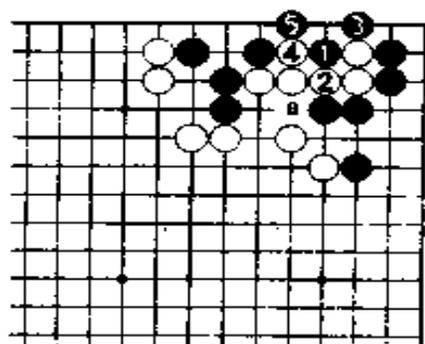


1图

#### 2图（劫争）

黑1夹，见似俗筋，但却是意外顽强的一手，可以做成劫争。即使白2先于4位冲，经黑5、白2、黑3，也是打劫。白若负劫，则黑还有a位门吃的手段，故此劫对白也有相当的威胁。

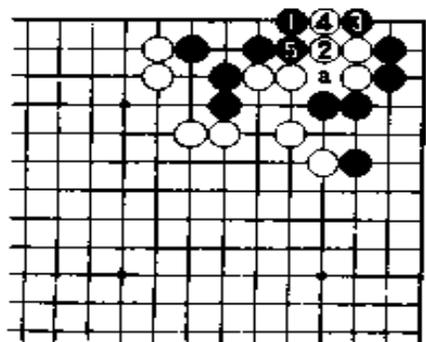
黑1如4位长，则白2位粘，黑无法逃生。



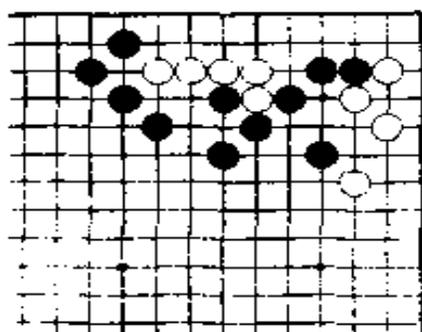
2图

#### 3图（黑1，手筋）

一见与1图相似，但若成黑1、白2、黑3的形，则白4的遮断不成立。黑1尖是手筋，白2如5位挤，则黑3位扳渡；白2如3位阻渡，则黑a冲。另外，白2如4尖顶，则黑2位打即可。黑1尖一手，则左侧黑四子获得生机。



3图



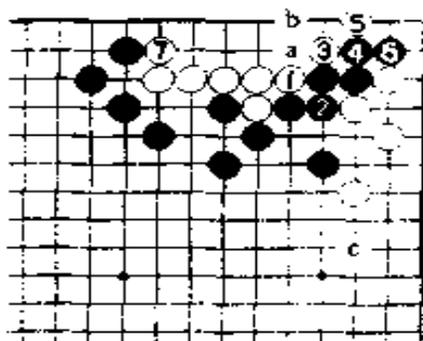
(白先)  
原图

### 滚打包收

利用紧气，以巧妙的次序导致滚打包收之形。原图载于《棋经众妙》。

#### 1图（劫争）

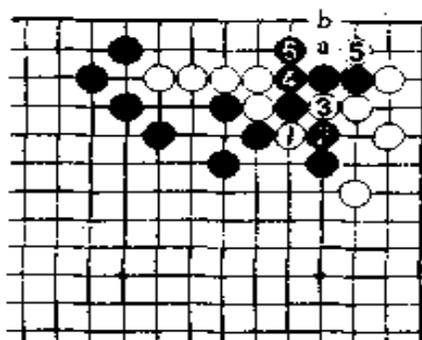
从白1着手，然后白3、5连扳，黑如a位打，则白b做劫。但这样即使白无条件活，由于角上白棋变弱，白也不行。以后黑于c位拦逼，角上白要活棋不容易。



1图

#### 2图（断入）

白1断入是利用对方气紧的第一步，但白3匆忙一打，味道尽消。以后白5扳，则黑6立下；白5如6位扳，则黑5位立下，白均无法取得联络。

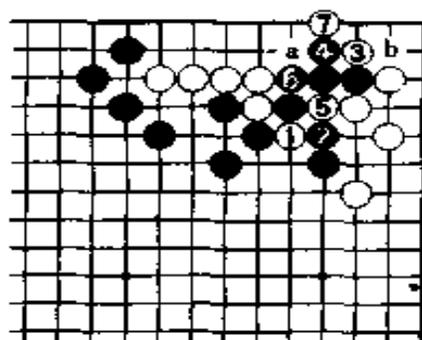


2图

但要注意，此形黑6如a位挡，则白b打能够渡过。

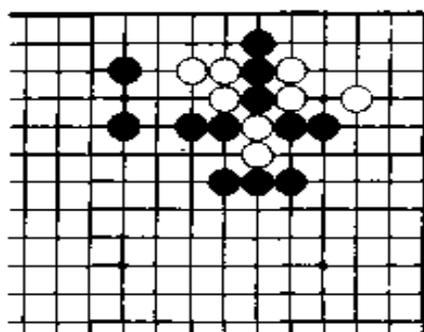
#### 3图（白1、3，顺序）

白1断后，应先以本图白3扳，与黑4交换一手，然后白5打，这才是正确的次序。黑4如6位应，则白a扳，经黑4、白7，白渡过。



3图

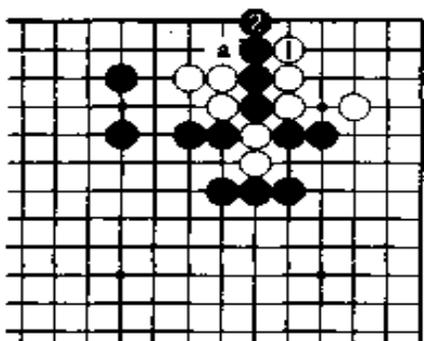
白1如单于3位扳，则黑6位团，经白a、黑4、白7时，黑b断打，白1再断已经晚了。



(白先)  
原图

### 顶

若要利用滚打包收对方之子争取联络，关键是要抢先占据紧气的急所。本图如是在实战中出现，黑也必须有相应的对策。原图载于《棋经众妙》。

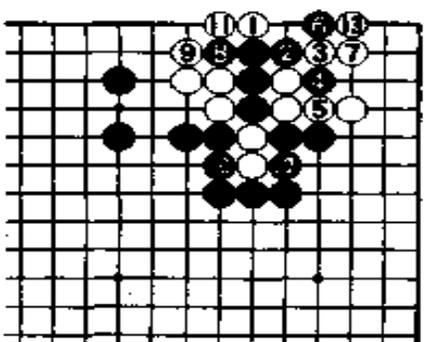


1图

### 1图（到此为止）

中间白二子与上边黑三子之对杀，是二气对三气，白无法取胜。但白若善于利用这个对杀，则可顺利地收拾上边残破的局面。

白如走1位，则黑2立到底，仍是白差一气。白1如走a位，情况不变。

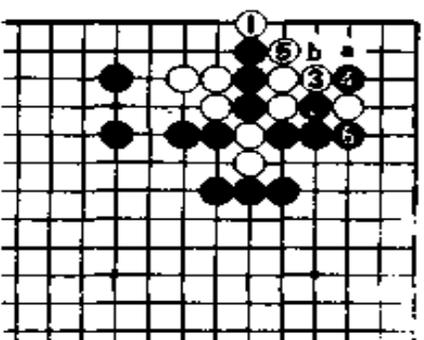


2图

### 2图（白1，手筋）

白1先抢占敌之急所，黑2以下至8作顽强抵抗，但白9时，黑10只得吃住二子，结局是白11、13正好渡过。

黑2如11位打，则白8位反打，对杀黑负。

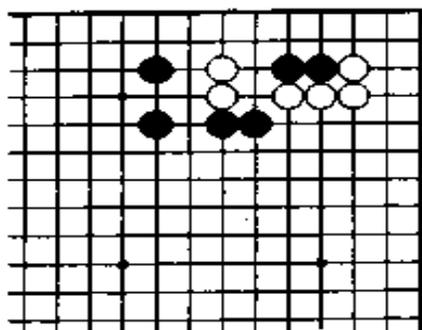


3图

### 3图（黑的对策）

事实证明，黑若象2图那样进行抵抗，是无法阻止白联络的，因此，作为实战，白1时，则黑2、4冲断打破角上白阵，以求得转换。

白5如a位打，则黑b以下包打白棋，此时就真正阻止了白的渡过。



(黑先)

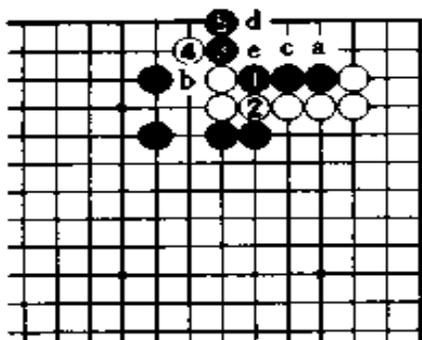
原图

**单靠**

有二个先手时，都保留在最后下，这种思考方法也适用于渡过的手筋。原图载于《活棋新评》。

**1图（即使活）**

黑从1、3着手，仅能逃出一部分。白4扳，黑5立下，此后，白有在a位扳吃黑三子和b位粘让黑小活的选择权，总是白有利，黑即使活也损。黑5如c位虎，则白d、黑c、白5。

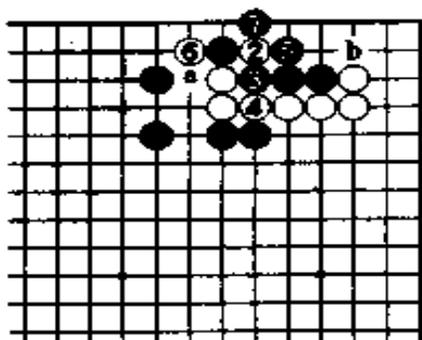


1图

**2图（黑1，手筋）**

黑1单靠，白如2位扳入，则黑3先手断，然后黑5抱打一子，这样与1图情况大不同。黑7以后，白如a位粘，则黑b虎扳最大限度地活棋，即使黑外势受到一点损伤，也可以认为是黑充分。

白6如b位立下，黑7位拔和a位顶都行。

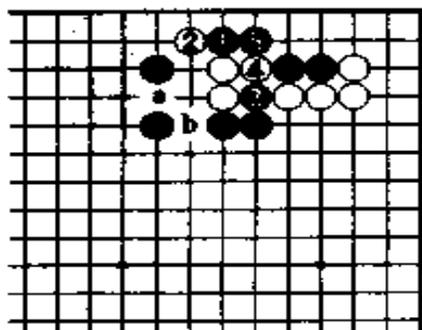


2图

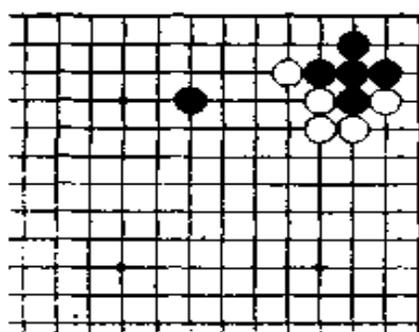
**3图（对杀）**

白如2位扳挡，则黑3冲，白如4位应，则黑5挡，对杀黑胜。

因而白2扳挡是自寻死路，白无趣，应冷静地于3位粘，让黑5位渡过。如此，白还留有伺机于a位或b位狙击的余味，白棋也有所满足。



3图

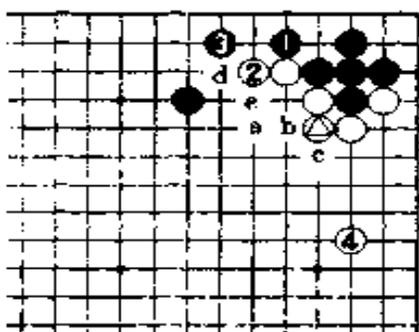


(黑先)

原图

### 夹

给对方以好形，即使取得联络，也无趣。应当考虑最便宜的渡过方法，同时必须对对方的抵抗有所准备。

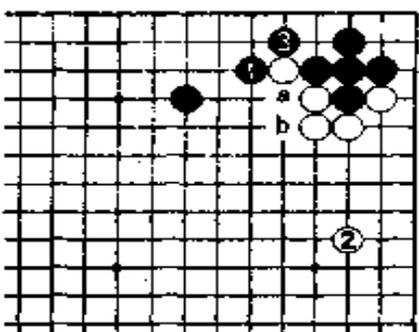


1图

### 1图 (萎缩之形)

黑1、3当然可以渡过，但白4拆后，再于a位补，是白领先一步的形。白⊙如在b位，因有黑c的觑，故可考虑黑1、3的渡过方法，但此形以黑1、3低位渡过，则吃亏不小。白2于d位跳，也有力。

黑如脱先，则白c虎形态厚实，黑不能忍受。

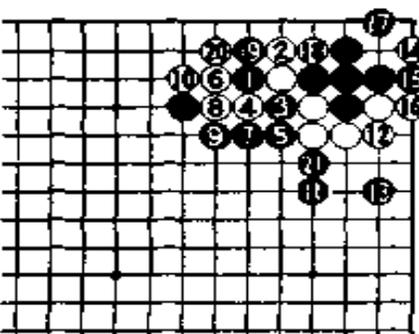


2图

### 2图 (黑1, 手筋)

黑1夹，希望成白a、黑3的进行，白保留3位的立径直于2位开拆，黑3补强告一段落。必须注意的是，本图与1图相差一手棋。

黑3如a位打，实利虽大，但白b打是先手利，黑不便宜。

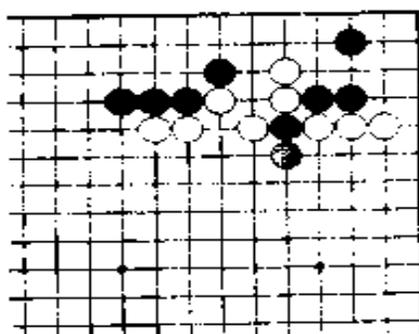


3图

### 3图 (白无理)

黑1时，白如2位立，则黑3断，进入战斗。以后，白4、6时，黑7打，9挡，接下来11位和20位的狙击，黑必得其一。黑11时，白如12位粘，则黑13封锁，对杀黑胜。白12如13位飞，则黑12位断吃一子活棋，充分。

黑11如12位断吃一子，则白也可与黑一战。



(黑先)

原图

靠

黑应以怎样的次序在上边渡过？见似简单，但含有意外复杂的变化，如下错一着，则会引起大乱。

1图（不能渡过）

黑如1位顶，则白2尖顶，黑不能取得联络。白2如a位立下，则黑3位断，对杀白负。

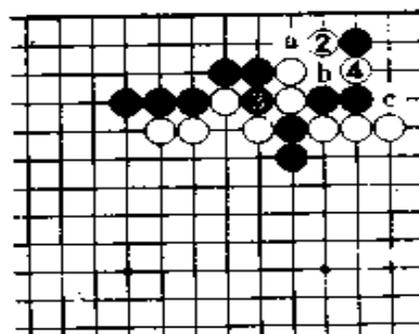
黑3如b位挤，则白c、黑4、白a粘，角上黑棋被吃；又，黑3如a位挤，则白4挖是正确的吃子手法。

白2如3位粘，则黑a扳渡。

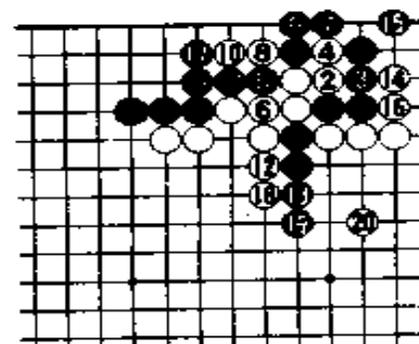
2图（黑1、5，手筋）

黑1靠，白2、4冲时，黑5先手顶是正确的次序。黑5如7位挡，则白8位打，黑5位断时，则白9位拔一子，黑无暇于6位断。白6如7位立下，则黑6位断，对杀黑胜。

结果成黑5以下至白20的进行。过程中，白14、黑15都是好手筋。



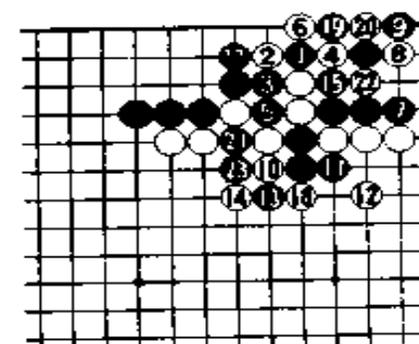
1图

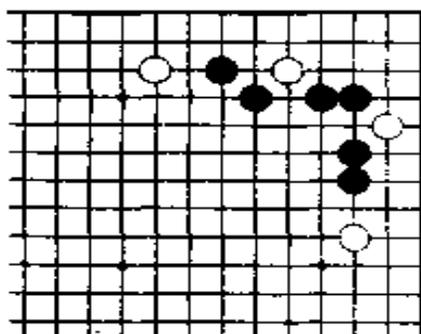


2图

3图（势力优于实利）

对黑1靠，白2扳入变化复杂。对此，黑3、5切断，成为角上的对杀，白6、黑7后，对白8，黑9是含有劫争的防御好手。粘围绕这一劫争，双方在中央攻防，白10以下至黑23形成转换，是双方最佳的应对。图黑外势优于白实利。





(白先)

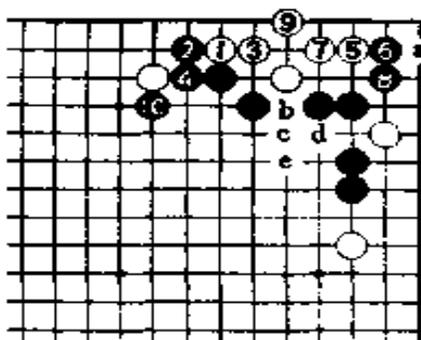
原图

托

是打入时常见的手筋。就地做活与渡过为见合。原图载于《官子谱》。

1图（仅仅活棋）

白1, 3托退, 不难做活, 可是从至白9止的结果来看, 白除仅仅两眼活棋外, 还让黑筑成厚实的外势。黑6如8位尖, 经白6、黑a, 角上白虽无眼, 但白b、黑c、白d冲断, 黑味道不好。白9如b以下至d冲断, 此时黑e长。

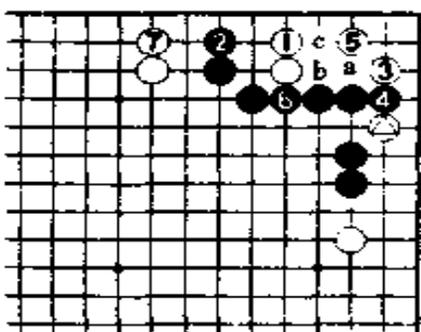


1图

2图（活得较大）

白1立下, 成左右见合之形。黑如2位阻渡, 则白3、5做活, 并随着6位的冲断, 黑6防冲断时, 则白7立, 这是从外侧补强角上的手法, 值得自豪。

黑4如5位跳, 则白a、黑b、白c断, 此时, 白⊙将发挥作用。

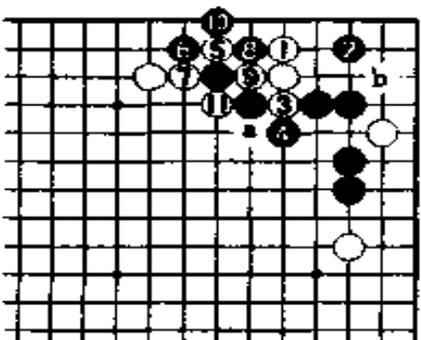


2图

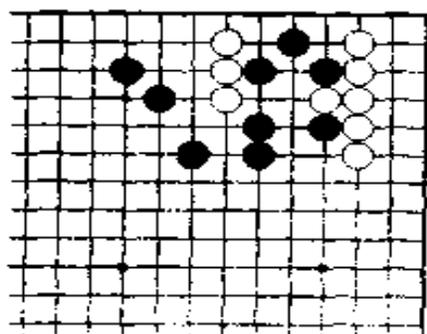
3图（白5, 手筋）

黑如2位守角, 则白有3冲后白5托的渡 hands 筋。黑6扳入时, 白7以下11切断, 若黑a粘, 除非黑劫材有利, 否则只有帮白棋强化阵地。

白1如先于3位冲, 黑4、白1时, 黑9位紧贴白棋, 经白b、黑2, 白不行。



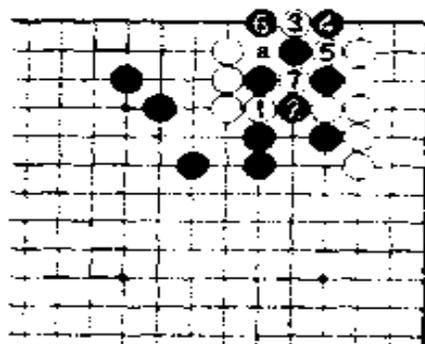
3图



(白先)  
原图

**一线托**

保留左右的先手，而下在中央往往  
是手筋。但左右同形下中央的着法，也不  
一定在任何时候都是好手。原图载于《棋  
经众妙》。

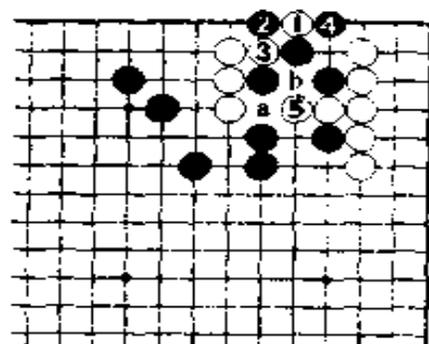


1  
图

**1图 (左右同形)**

白1冲与黑2交换一手成左右同形，于  
是白3走中央，黑如4位打，则白5挤打，  
黑4如6位打，则白a挤打均成劫。白7如a  
位打，则黑7位粘，黑没有接不归。

白若没有其他手段，则形成劫争也算  
不错了。但是……

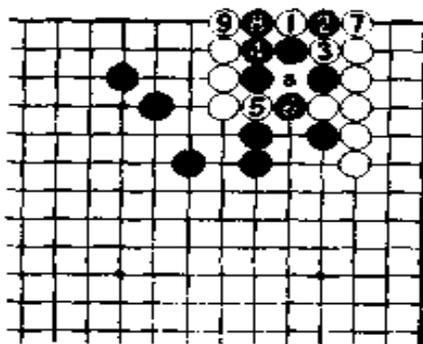


2  
图

**2图 (白1, 手筋)**

单以白1托，则可无条件获得左右联  
络。黑如2位扳打，白3断，黑4拔一子时，  
白5冲出，a、b两个断，白必得其一。

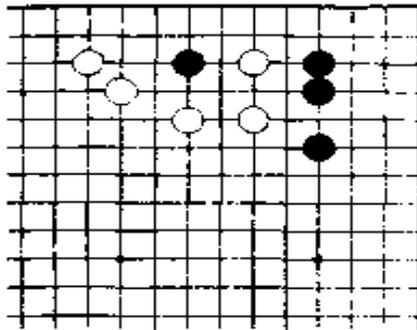
白5如a位冲，则只能成与1图相同的  
劫争。



3  
图

**3图 (循环劫)**

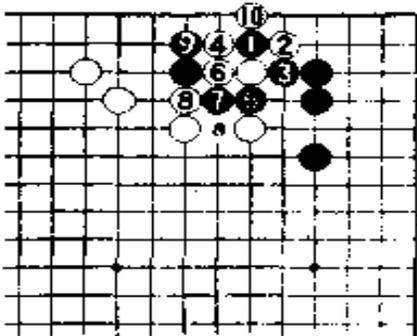
黑2扳打，白3时，黑4进行顽抗。白  
5冲，黑6做劫见似黑成功，但白7拔一子，  
待黑8挡下，白9打，黑因接不归不能于a  
位粘，只有于2位提劫，于是白a拔劫，成  
为循环劫，白取得左右联络。



(黑先)  
原图

### 托渡

这是中盘阶段渡过的最基本的手筋。可以说正是有这样的渡过硬筋，打入才能成立。黑有挫败白抵抗的好手。



1图

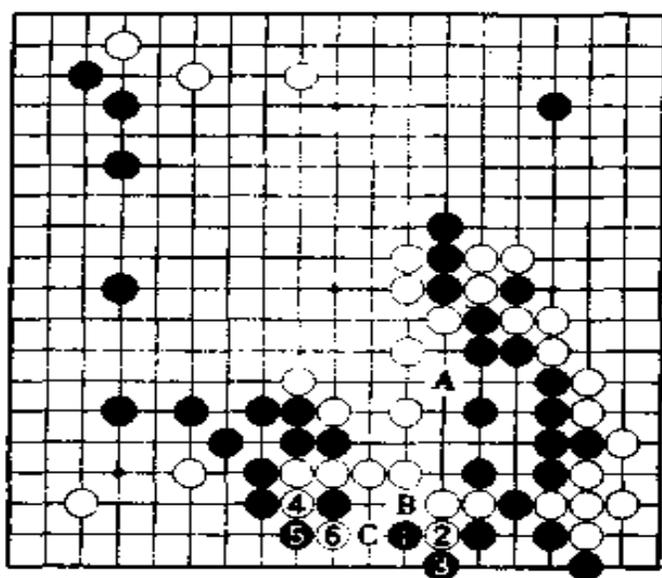
### 1图（无后续手段）

黑1托是众目睽睽的一点，但白2扳入时，黑3若断，则白4打，黑无后续手段。对黑5、7冲入，白8断，对杀黑不能胜，且白a打又是先手，结果是黑什么也没有得到。黑3断是俗筋。



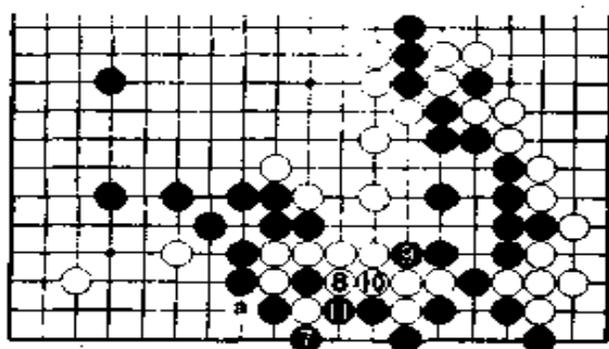
### 2图（黑3，手筋）

黑3挖是好手。白如4位顶，则黑5冲，白6时，黑有7打，9粘的调子。白10以下

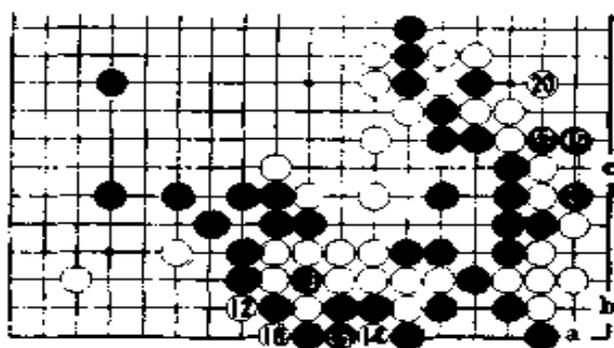


【参考谱30】

第16期本因坊战 白 坂田荣男  
第4局 黑 高川秀格



参考图1



⑩劫  
参考图2

跳

常说“大块棋不易死”，正因为是大块棋，形成劫争时，即使没有眼形，也定有无数劫材，所以不容易被吃。这是间不容发的打劫渡过。

【参考谱30】

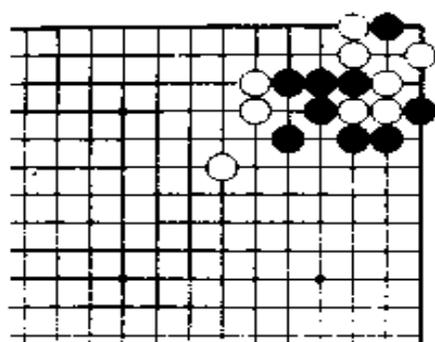
因为黑a不是先手，故无法就地做活，黑1、3非突围不可。如此，黑b成先手打，故白4如6位夹，则黑4位粘顺利渡过。白6如c位夹，则黑6位粘成劫。

参考图1（以后的进行）

续参考谱，黑7只能反打。白8拔一子时，黑9打，白10粘时，黑11打缓解了白a位断的严重性，同时使白气紧。如此，最终形成劫争。

参考图2（续参考图1）

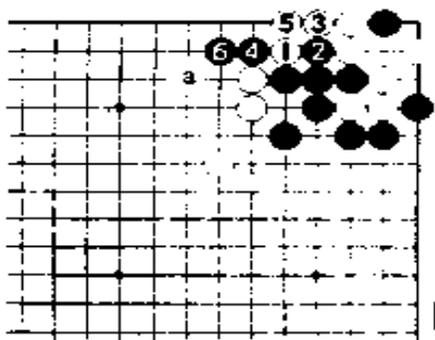
白12开劫，黑在右边有无数劫材，虽没有渡过，但黑21吃掉右边白二子而活棋。以后，在角上经白a、黑b、白c点，成为一手劫。



(白先)  
原图

### 跳下

怎样救出角上白六子？这里仅介绍一例在专门的死活问题中出现的渡 hands 筋。原图载于《官子谱》。

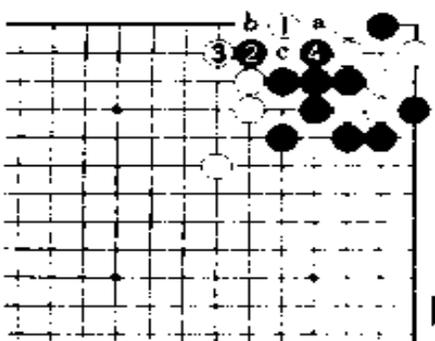


1图

### 1图（露骨）

白1过于平凡，黑2以下至6，对杀白负。但白若在a位有子时，则白1也可以成立。这是根据周围具体情况的不同，手筋也相应变更的佳例。

白1如4位立下，则黑5位跳下，白失败，黑下2位虽也可阻渡，但黑5位跳下稍便宜。

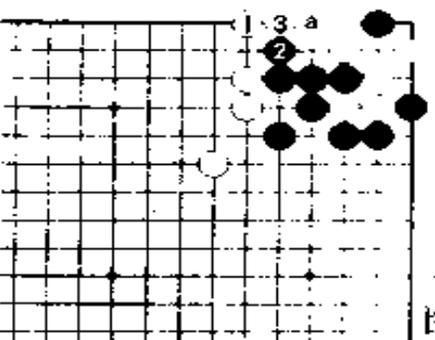


2图

### 2图（跳）

白1跳虽有手筋的味道，但黑2、4应，白仍无过渡。此后，白a粘，则黑b挡，白不能于c位入子。

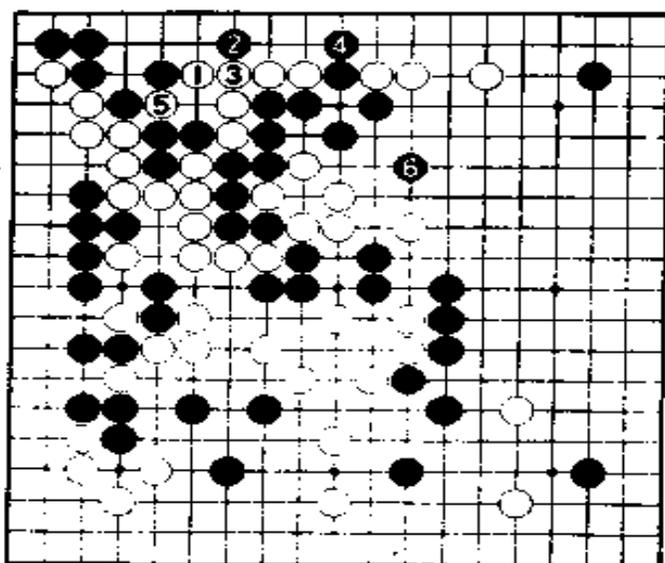
在实战中，黑2、4是正确的顺序。黑2如先走4位，则被白2位立下先手便宜。黑如2、4进行，白b、黑a后，c位粘是黑的权利。



3图

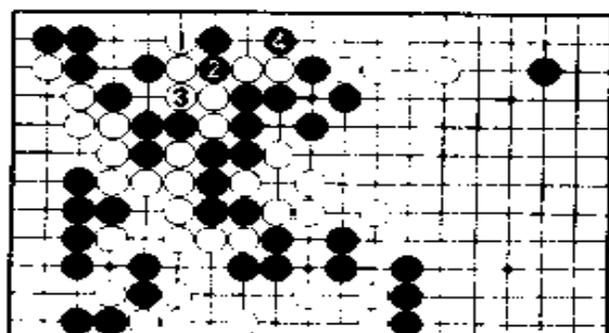
### 3图（白1，手筋）

跳于一线与立子一线一样，都是强调边的特殊性的手法，此际，白1跳下，使黑2不能于3位或a位阻渡。

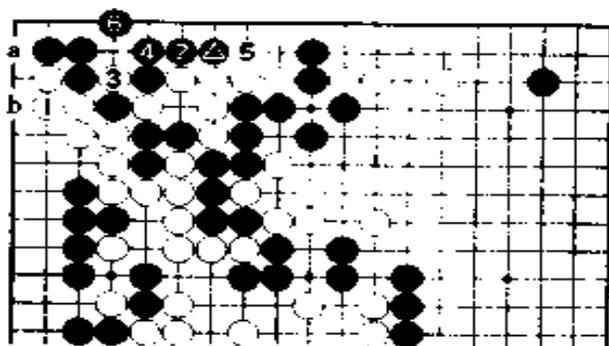


【参考谱81】

第19期本因坊战 白 高川格  
第2局 黑 坂田荣寿



参考图1



参考图2

趣

这是以机敏的先手确保将来渡过的例子。当务之急是去找出手筋，但也不一定事事如意。

【参考谱81】

白1救出二子，接下来4位的渡和5位吃黑三子为见合，但黑2觑一子确保了角上的安全，白3粘时，黑4冲断，是边退却边攻击的好调。

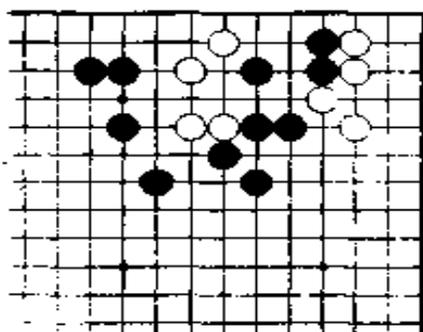
参考图1（黑活）

参考谱中白3如于本图1位冲出，则黑2、4割取白二子，上边黑活定。角上黑尚未活定，但上边一带白的薄味也无法掩盖，此时，白如上下联络，则黑可施之以总攻击。

参考图2（劫争）

在左上角，白如1位粘，则黑2连回，白3时，黑4、6使角上活定，这正是黑⊙一子发挥了作用。

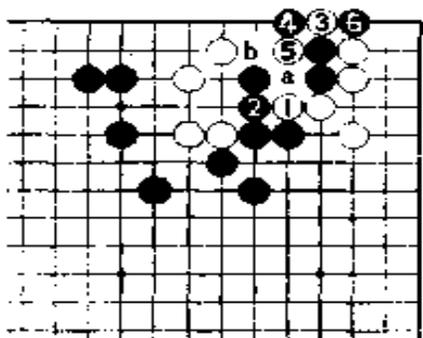
实战是，白a扳，黑1、白b挑起劫争。



(白先)  
原图

扳

左侧白四子难以做活，转换也不行，如果能取得联络，则不仅白四子得救，而且白右上角也得到安定。原图载于《棋经精妙》。

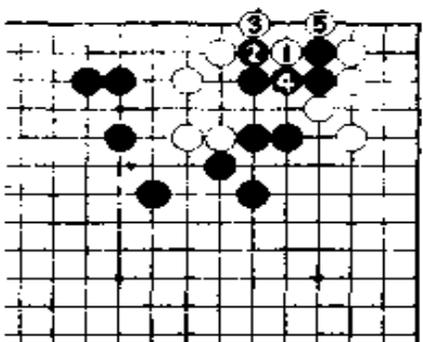


1图

1图（见合）

白1冲、3扳，则黑4、6拔一子，白无法联络。白3如a位冲，虽成先手吃二子的转换，但白实利损失更大。

白1如a位挖，则黑b应；又，白1如b位长，则黑a应。a、b两点为见合，白必须破坏这个见合。

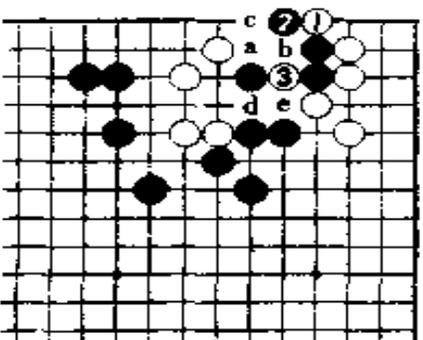


2图

2图（直接行动不行）

白1夹，以下至白5是常见的劫争。但此形完全是黑的无忧劫，白不能乐观。

这里，所谓同时有二个先手利，当保留到最后才使用的手筋原则正好适用。

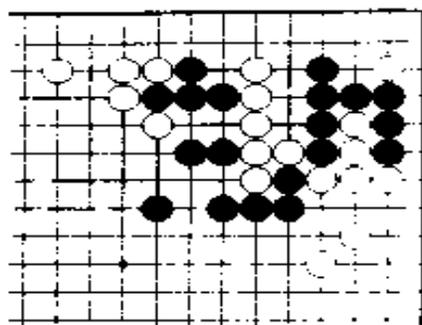


3图

3图（白1、3，手筋）

白1扳，黑如2位挡，则白3打。此后，黑如走a位，则白b拔二子，接下来c位和d位，白必得其一。

黑2如b位退，则白a挤，接下来2位渡通过与c位冲断又为见合，白渡过成功。本图下法类似1图，但本图不先取白e位之先手，则留有产生手筋的余地。



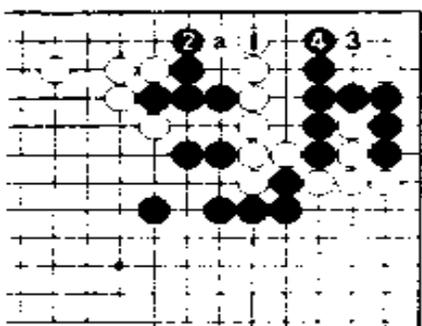
(白先)  
原图

**扳挡**

是对杀与渡过为见合的死活问题，其中次序相当重要。是《玄玄棋经》中称为“刘仲甫势”的形。

**1图（不成功）**

白1立下，若能解决问题当然简单，但被黑2阻渡，白3尖，则黑4挡下，白无法联络。白1如4位托，之后黑3、白a，白要想就地做活可地域过于狭小，也无法与角上黑对杀。白1立下无谋。

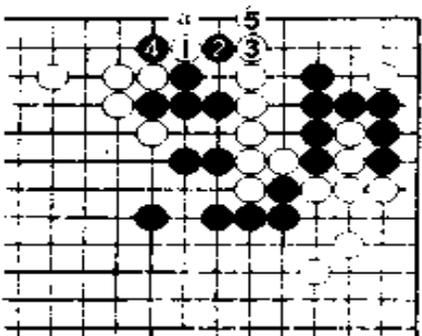


1图

**2图（白1、3手筋）**

白1扳与黑2交换一手后，白3挡下，无论黑4打或黑a打，白5立下都是先手，至此，则容易发现角上的手段了。

通过弃掉白1一子，从而获得白3、5两个先手利。

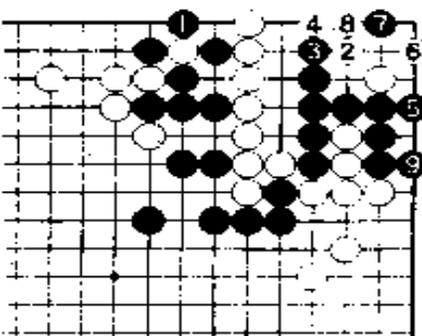


2图

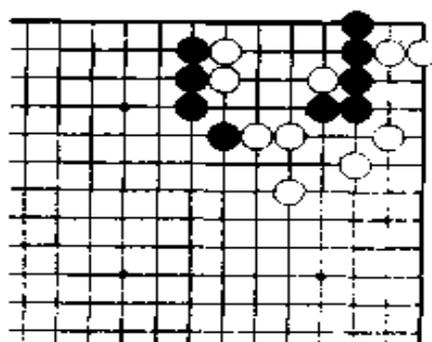
**3图（全体双活）**

续2图，黑如1位拔一子，则白2尖，右侧白八子与角上白一子连为一体。黑3以下至9也做一眼，以防有眼杀瞎，如此黑白双方大棋全体双活。

当然，这是作为专门死活问题的答案。在实战中黑1也可能下在2位，两者孰优孰劣难以比较。



3图



(黑先)  
原图

### 扳

大活比小活好，取得联络而活比单独做活好。实战中，就需要有这样更进一步发挥棋子效率的技术。原图载于《棋经众妙》。

#### 1图（活）

黑1抱吃一子，足以做活。白如2位顶，则黑3、5即可。白2如3位扳，则黑2位顶。此外，白2如4位连，则黑a尖顶，总之黑是活棋。

1图 作为死活问题，上述结果已勉强及格，但若追求最佳手筋，则这个结果黑远远不能满足。

#### 2图（渡过）

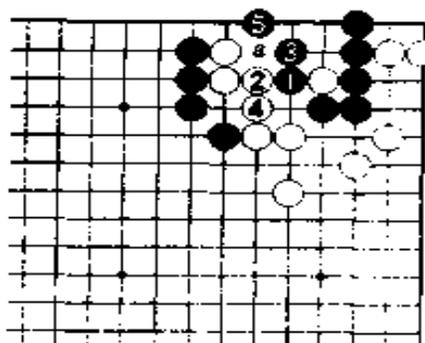
黑1夹，也可救出角上黑五子。白如2位尖顶，则黑3冲、5扳，这样渡过虽被称为是“乞丐式的渡过”，但如此也算成功。

2图 白2如4位应，则黑2、白3、黑7渡过；白2如3位应，则黑2位退，接下来黑4位吃一子和7位渡为见合。可是，本图黑的着法仍非最佳着法。

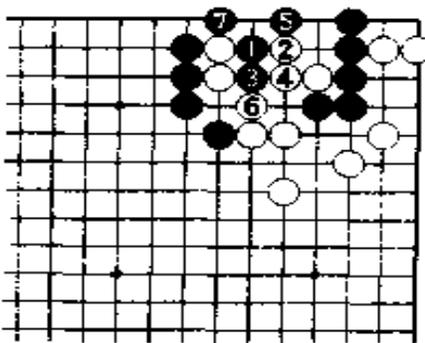
#### 3图（黑1、5，手筋）

黑1扳以下至黑5，轻而易举地一边吃住白二子，一边渡过。无论是实利或厚味，本图都远比1、2图为优。

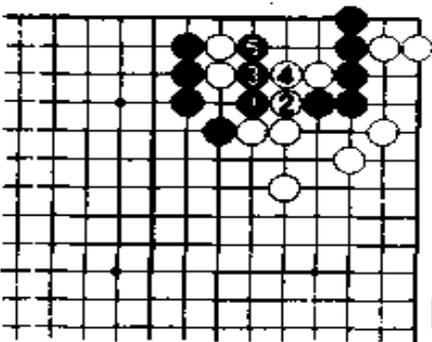
这是利用硬腿的一种渡过硬手筋。



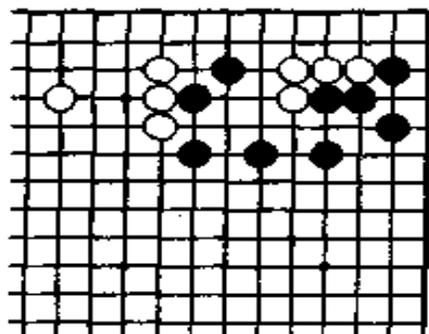
1图



2图



3图



(白先)

原图

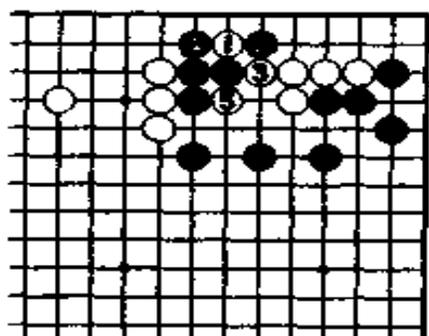
挤

这是著名的中盘阶段的渡用手筋。其准备手筋非常有趣，此形，“俗手的挤托”是唯一的手法。

1图（单托）

白如单于1位托，则黑2扳，白不能达到渡的目的。白3以下至黑6，到此为止。

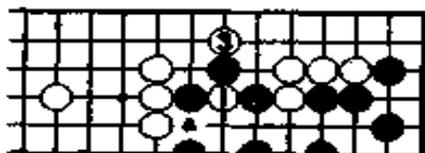
白1如3位顶，则黑6团是巧妙的兼顾两处的手筋。白无法单独做活，非想法渡过不可。



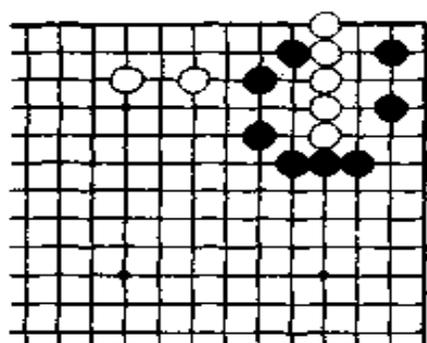
1图

2图（白1，手筋）

白1挤，顿时限制了黑的行动。让黑2抱打后，白3托，是漂亮的渡过之形。此

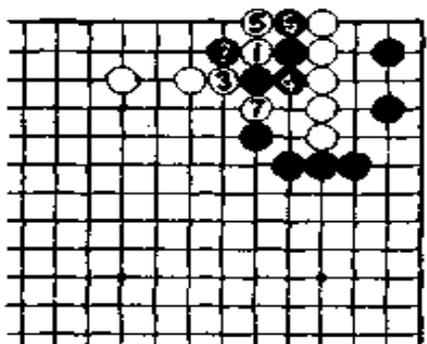


2图



(白先)  
原图

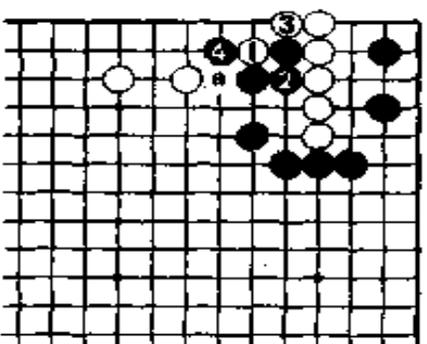
**挖**  
硬腿的威力，在此之前已介绍过多次。这也是利用硬腿的渡过手法，但最初的工作，需下一番功夫。原因载于《官子谱》。



1图

**1图（嵌）**  
白1嵌是利用硬腿的手法，但这样能行吗？黑如2位打，则白3断，黑4、白5时，黑不能于6位入子。黑4如5位拔一子，则白7位挖，反而切断上下黑之联络。

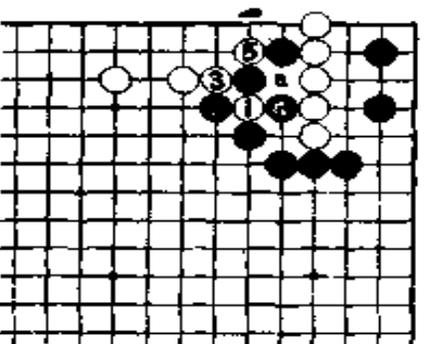
但白之所以能取得联络，是因为黑2是恶手。



2图

**2图（黑的抵抗）**  
黑2冷静粘上，好。白如3位拐，则黑4打。白3如a位顶，则黑3位阻渡。

白1如a位顶，则黑2位团，只此一手。白1如2位挤，则黑a顶，到此为止。白有无同时防黑2位团和a顶的手法？



3图

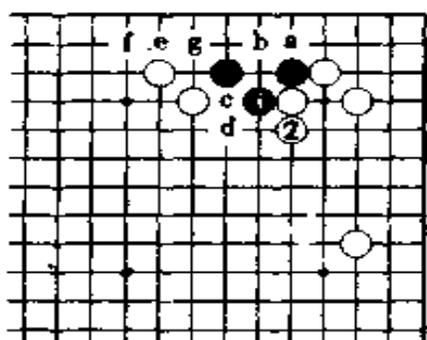
**3图（白1、5，手筋）**  
白1挖，看黑是2位打，还是a位团。黑如2位打，则白3断是先手，此时白5渡过成功。

另外，黑2如a位团，则白4位粘即可；黑2如3位顶，则白2位挡。白1是奔出白5渡过手筋前的准备手筋。

## 以劫顽抗的手筋

以劫顽抗的手筋与以劫威胁的手筋，二者立场正相反，但由于劫材或周围情况的各异，常常难以判别到底是“攻击的劫”还是“防守的劫”。这里根据局部的攻守，简单加以分类。

劫，就是在本来必须粘的地方不粘，从而节省一手棋，以便高度发挥棋子效率的手段。打劫的空点，在劫胜时则成为眼形，故劫争作为一种治



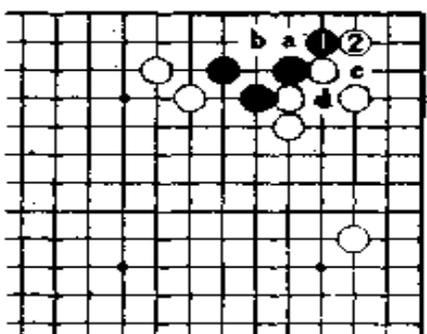
1图

孤或腾挪的手段，具有相当大的伸缩性。比照所谓“轻灵的腾挪”，劫争则可以说是具有“伸缩性的腾挪”。

### 1图（虎）

黑1虎时，白2如a位打，则黑b做劫令人恐怖。白如劫负，被黑2位打，白难受。因此，白2退是但求无事的应手。

黑1如c位挡上，经白d、黑e、白f、黑g托退，黑虽可做活，但也强化了白棋，黑无趣。

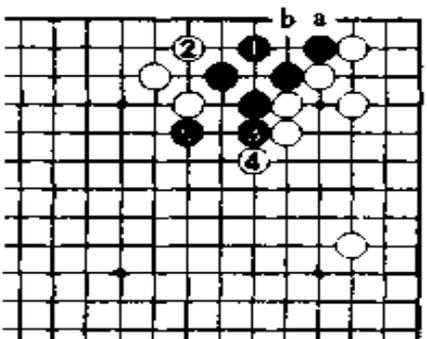


2图

### 2图（扳）

续1图，黑1扳是挑起劫争的手段。白2如a位打，黑当然b位打劫，白如劫负，则左右白棋顿时成薄形。若这是黑负担轻的劫争，则白也只有单于2位扳挡。

白2如b点，则黑c、白d、黑a，白不行。

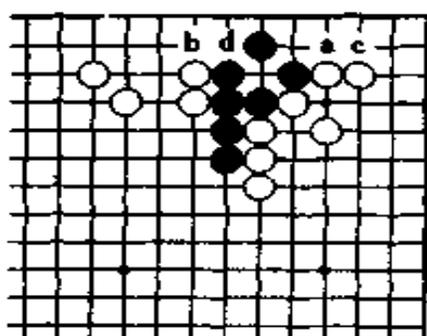


3图

### 3图（做眼）

续2图，黑1做眼，一边随着打劫，一边不知不觉地构成安定之形。此形，白a打时，则黑b做劫。

白为避免劫争，以2位尖继续攻黑，但黑3、5后，黑既可出头，又可做活。

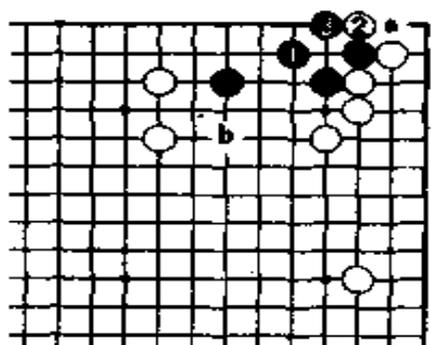


4图

#### 4图（弹性）

黑1先做眼，接下来a、b两个扳为见合，是富有弹力的好形。黑1如先于a或b位扳，则白1位点入，黑顿时陷入苦战。

此后，白如b位立下，则黑a、白c、黑d，黑在上边作成劫活之形。

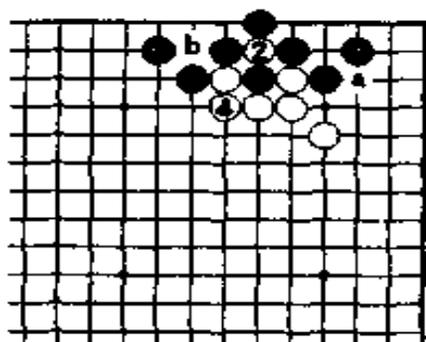


5图

#### 5图（虎）

黑1在二线上虎，是含有劫争的常用腾挪手段。接下来黑a扳是先手，如白2打，则黑3做劫，期望成白a、黑b的进行。

黑1如单于b位跳，则白1位点入夺取黑根侧面攻之。

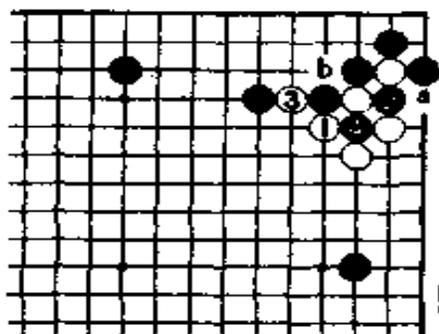


6图

#### 6图（打）

黑1如2位粘，则白下1位，黑必须a位后手活角。若黑不摘角上之实利，则只有从1位反打。

白2时，黑3虎补，接下来白如6位断打，则黑提劫后万劫不应。白4如粘，则黑5出头。

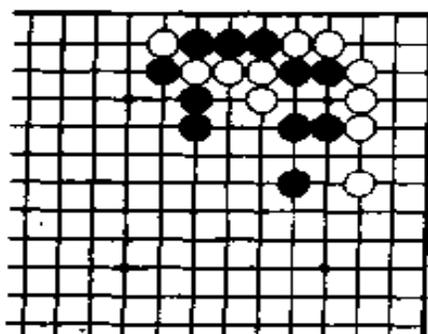


7图

#### 7图（移动劫争）

白1如a位挡，则黑提劫，白有劫材不够之虞。白1虎，黑2时，白3挑起新的劫争，黑如b位粘忍让，则白向中央发展，白3成为有利于全局的先手利。

黑4提劫，但黑仍不能一手消解劫争。



(白先)  
原图

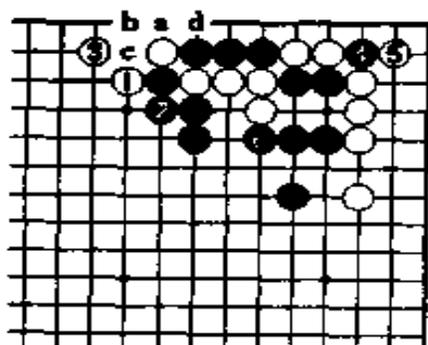
### 或劫或利

即使发现了劫争手段，也不一定要马上挑起。通过对全局劫材和周围具体条件的观察，有时必须作出放弃打劫的决断。

### 1图（先手补强）

白1、3是先手利，若白有黑a打时b位做劫的成算，则白3虎比白c粘更有效率。

黑4断是黑6吃白四子前的应办手续，黑4如单于6位紧气，则留有白d的渡过；黑先于6位紧气后，再4位断，则白有可能脱先。

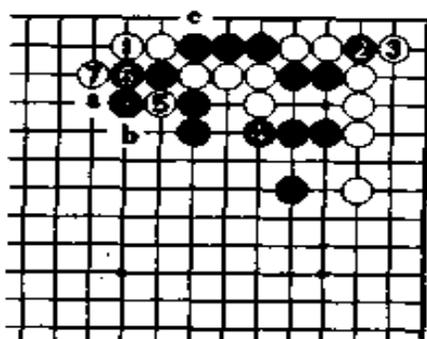


1图

### 2图（先手利的手筋）

如一定要在外侧先手便宜，则以白1直接退，然后再白5、7进行为宜。黑8时，白或于a位打，或于b位滚打，总之有各种各样的取先手的办法。根据情况的不同，白5也可直接于6位打。

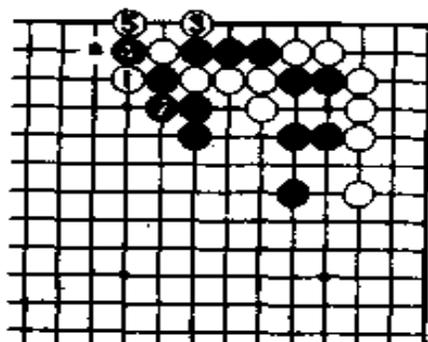
黑4如6位压，则白c紧气，对杀黑负。



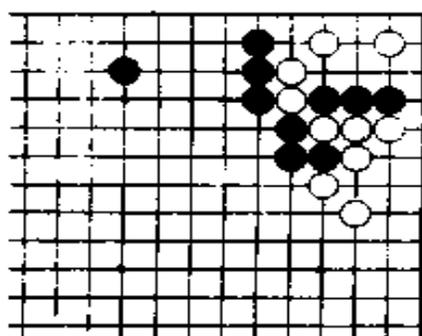
2图

### 3图（白1、3，手筋）

如果白劫材丰富，则白1打后，有白3扳的强硬手段。黑4断打时，白5做劫，黑提劫，白寻劫后提还时，黑还可a长出继续打劫。白如劫负，则上边的味道尽消，故白在挑起劫争前，要慎重考虑。



3图



(白先)

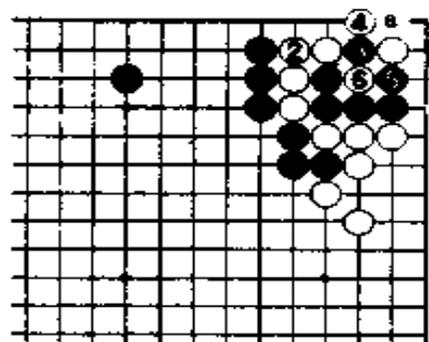
原图

### 制造劫材

想要打劫，但劫材不够时，则应在挑起劫争前去制造劫材，这也是有力的顽抗手法。

#### 1图（轮白提劫）

黑1打、3挖，白4时，黑不能6位粘，只有以黑5打劫。但轮白6先提劫，黑劫材不足，则只有等死。白还有a位粘的劫材，且这个劫白可一手消解，黑则不行，故是白有利的劫。

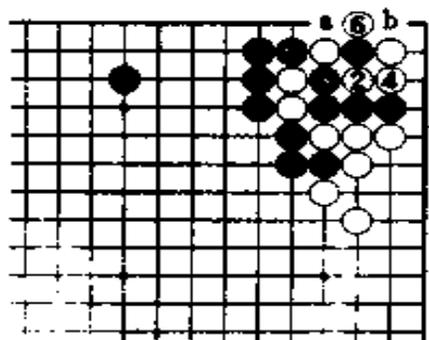


1图

#### 2图（黑1，手筋）

若要打劫，则当以黑1挖，白2时，黑3打，白4、6虽活角，但黑5拔二子得以生还，黑大满足。

白2如6位打，则产生了黑5、白3、黑2的调子，之后白a、黑b，对杀黑快一气吃白。

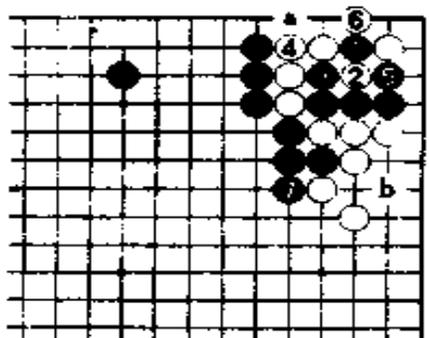


2图

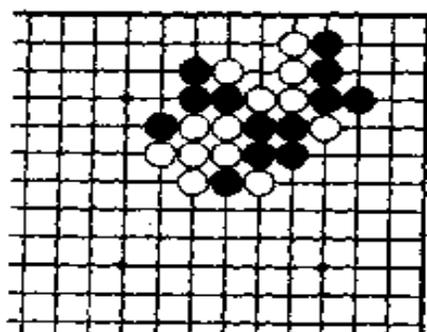
#### 3图（黑7，巧妙）

白4粘，黑5时，白6打与黑争劫。此时，黑如a位立即挑起劫争，被白提劫后，黑无劫材。

于是黑7压，一边扩大中央势力，一边制造b位的劫材。在角上，对白来说已成不能一手消解劫争的形。



3图



(白先)

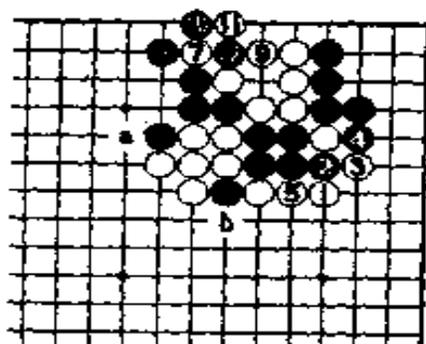
原图

### 保留劫材

即使是非常渴望得到的先手利，但当看到一场劫争难免时，也必须作为劫材而保留。实战中一劫定天下的事是常有的。

### 1图（急于定形）

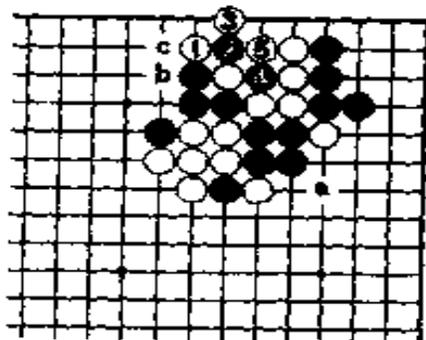
白1以下是舒服的包打，但立即动手走掉的话，则不利于白在上边的腾挪。以后，上边白只有以7、9打劫求活，但因在右边已把劫材走尽，对黑12提劫，白无法抵抗。



●粘

1图

白既然走了1以下的包打，则白7就应于a位打，之后黑12位打，则白b拔一子，一心加强中央厚势。

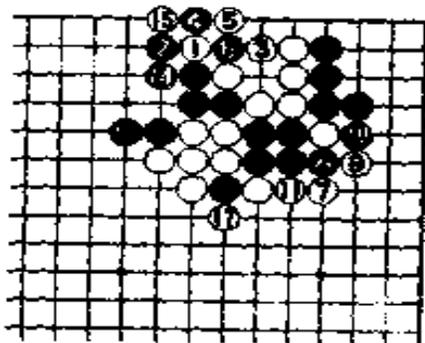


2图

### 2图（留神征子）

白1先扳，做成打劫的姿态，保留a以下的包打，作为劫材候用，是正确的下法，黑2打，急于挑起劫争，被白3、5滚打，黑如粘，则有白b的征吃。

黑2如c位扳，则白不能2位粘，否则黑b粘，白仍不活。结局必然是1图的劫争。



●粘

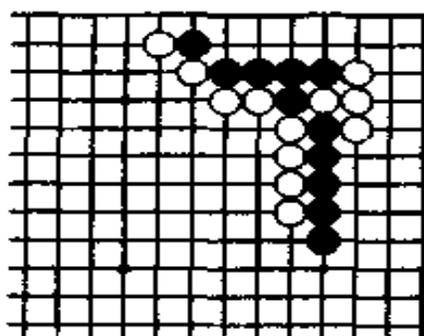
⑬劫材

3图

### 3图（白1、7，手顺）

白1以下至黑6提劫时，白7以下的包打作为劫材利用。白11定形，此时，黑没有劫材，故白11如不走，让黑11冲颇大。

黑无法胜劫，只好14、16忍让，白17拔一子，是白充分之形。



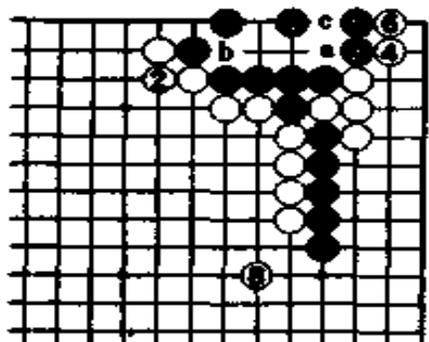
(黑先)  
原图

### 以轴打开局面

被对方逼入困境时，利用劫争来打开局面，不失为良策，但必须充分注意劫材有利与否。

### 1图（互相活定）

从黑1护断着手，黑虽能在上边做活，但角上白棋也能活定，白争得先手抢占8位要点，白外势好。黑1即使于2位断打，黑1位的护断仍不能省。又，黑1如3位扳，则白4、黑a、白b，对杀黑气不够。黑5如c位虎，则白6位立下仍是先手。

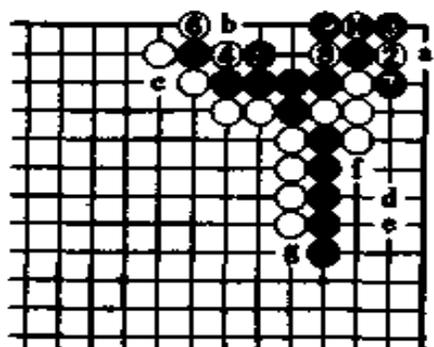


1图

### 2图（劫争）

黑1、3挑起劫争，但没有做好充分的准备工作，白4、6断吃一子后，对黑7，白8反打再10提劫，黑没有劫材。

白4如a立下，则黑b、白c、黑9做活，而白也得于d位飞，经黑e、白f做活。如此，黑争得先手于g位拐头，白不利。

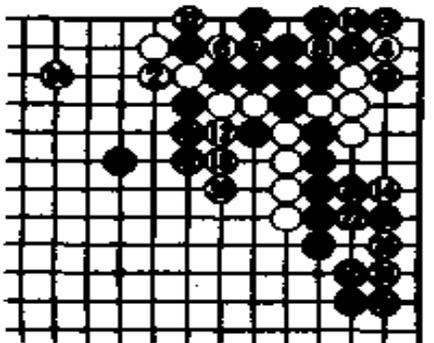


2图

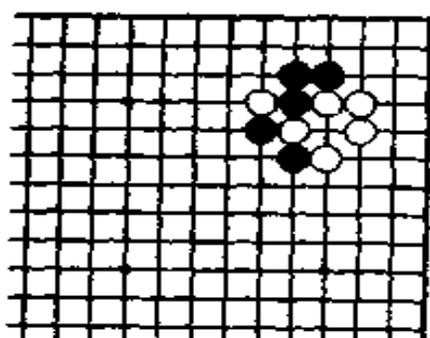
### 3图（黑1，次序）

黑1断打是制造劫材的好次序。白2时，黑3、5挑起劫争，白6断打是先手便宜。因黑有11和17两个劫材，故完全能与白在角上争劫，以下至白34止，大致成两分局面。

白8如32位拔一子，则黑28、白8、黑9进行，白崩溃。



3图



(白先)  
原图

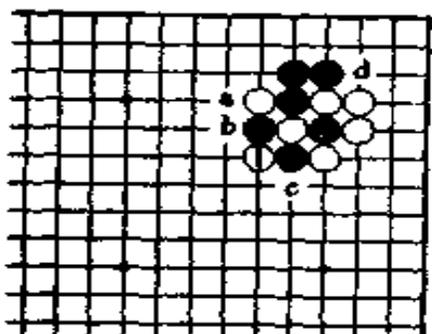
### 劫的价值

即使在同一场所劫争，由于具体着法的不同，劫的价值也会产生大小差异。

#### 1图（极大）

白1断打，是天下劫，但这是黑先提劫，如果白在其他地方没有相当大的劫材，挑起这一劫争就是白无理。

白1如2位粘，则黑a抱打一子，再经白1、黑b后，黑●之子白必须提掉，结果成白c、黑d的两分，白不好。

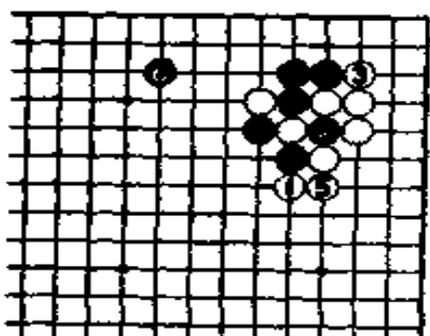


1图

#### 2图（中间）

白1打，让黑2提劫，然后以白3挡为劫材，是漂亮的腾挪手法。如此，若让白●再提还此劫黑难受，故黑4只得粘劫，让白5补一手，黑转而在上边6位拆。

这是一边打劫，一边腾挪的下法。劫的价值适中。

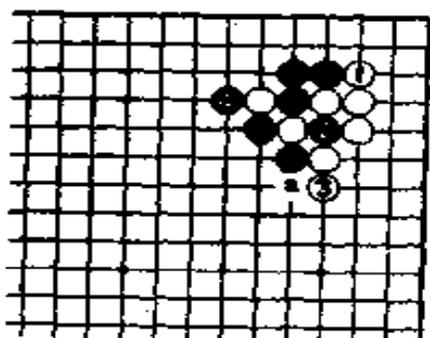


2图

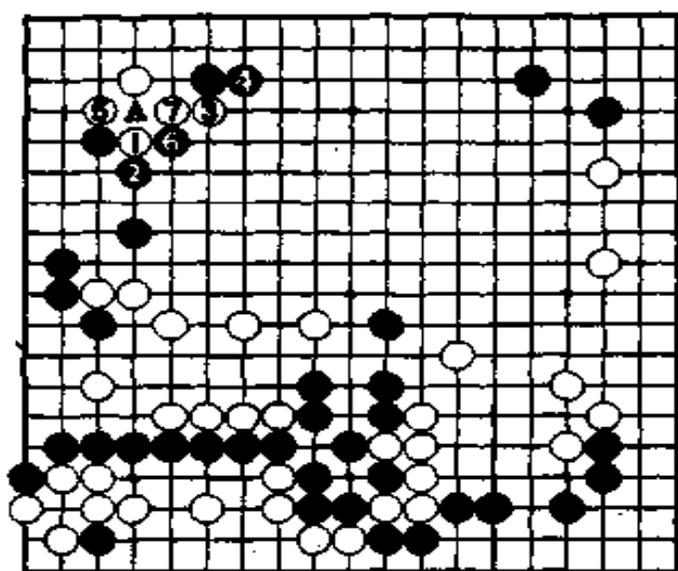
#### 3图（极小）

白1直接占据实利的要点，黑2提劫时，白3退，不把劫争当一回事。黑如粘劫，则白不予a位拐，而直接在上边抢占要点，故黑4抱打而不粘劫是正形。

此形，劫争已无价值，双方都可暂时不理。



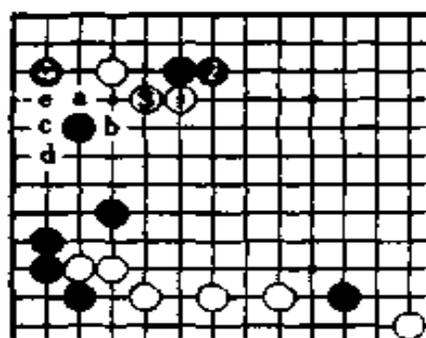
3图



【参考谱32】

第5期职业十杰战 白 藤泽秀行  
决赛第1局 黑 坂田荣男

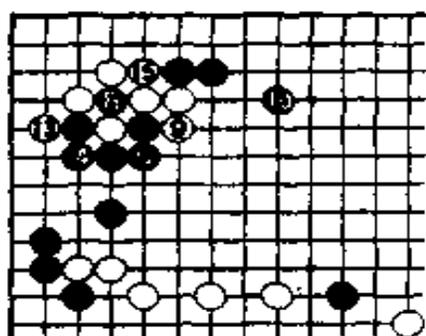
参考图1 (效率不高)



参考图1

若拘泥于白1、3的出头，则被黑4夺取根据，形成被黑缠绕攻击上边和中央两块白棋的不利局面。此外，白1如a位尖顶，则黑b、白c、黑d、白e进行，角上白虽安定，但白向中央的出口被封，以后黑对中央一块白的攻击将更加严厉。这一场合，使用单一的手法是不行的。

参考图2 (白9，手筋)



⑪劫

参考图2

续参考谱，黑8提劫，则白9拐头，此时黑不敢在15位断。黑10是为防白在此点封锁。

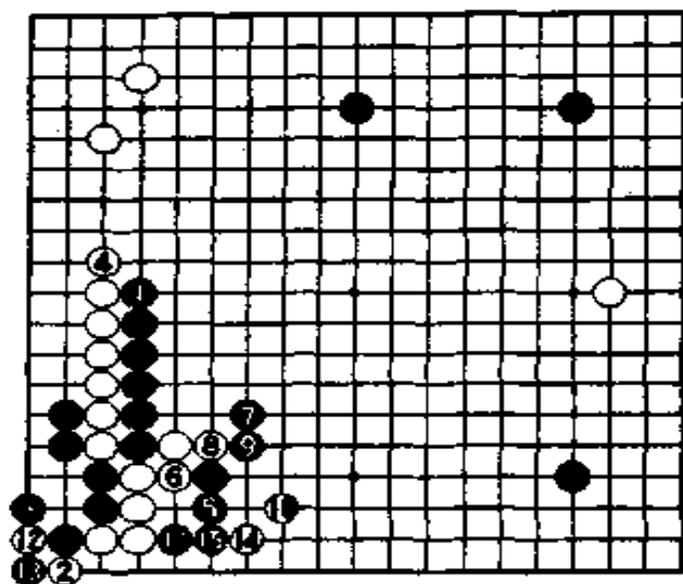
以下至白13取得先手利后，白15补一手，白腾挪成功。若省略白15，则黑16位断，这个劫变得严厉。这是利用劫争腾挪的例子。

### 利用劫的腾挪

轻灵腾挪时，劫是有力的武器。节省一手粘，提高棋子的效率，做成有弹性的形。

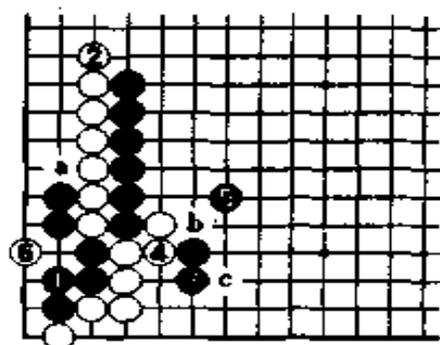
【参考谱32】

白1、3在左右两边靠，是一边出头，一边安定的作战构想。黑6打时，白如a位粘，则重，白7做劫是这一腾挪的要领。



【参考谱33】

第7期本因坊战 白 桥本昭宇  
第3局 黑 高川 格

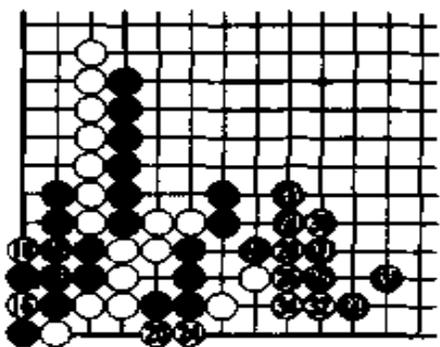


参考图1

参考图1(无味)

黑如1位粘, 则白2长, 黑3、5封锁时, 白6点人不留余味地净吃角上黑棋, 白实利优于黑弃子所得的外势。黑5如a位做活, 则白b拐头, 外面黑棋被一分为二, 顿时陷入苦战。

此外, 黑3如4位断, 则白c跳出。



参考图2

参考图2(大规模封紧)

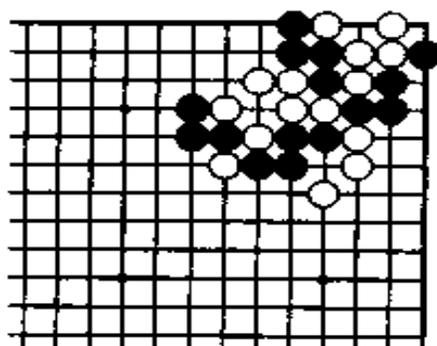
续参考谱, 白18破眼, 白20、24渡过, 但黑25以下完成大规模封紧。若考虑到黑有这个大规模的封紧手段, 参考谱中白10也许立即挑起劫争吃掉角上黑棋要好些。实战中这个劫还未消解, 白形势不妙了。

留有劫的弃子

不惜弃子抢筑外势之时, 要考虑是否留有劫争, 这对以后的紧封有很大的关系。

【参考谱33】

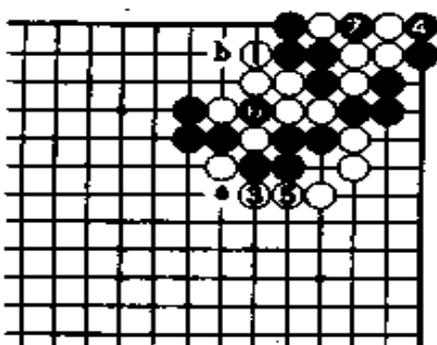
黑1如2位立下, 则白6、黑1, 相安无事。反过来以黑1压, 则白2扳, 黑只好采取弃子战术。黑3虎补是富有弹力的形。



(白先)  
原图

### 劫的先后手

当对方没有劫材时，若能作到轮自己先提劫，则意味着劫胜。如图，怎样使两个劫争相关连，从而取得优势呢？

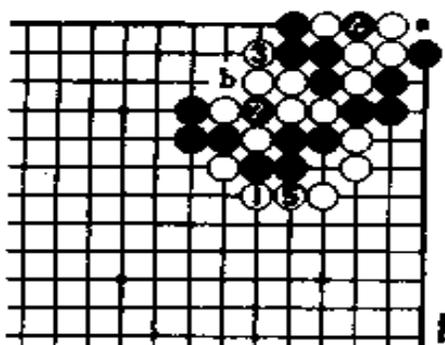


1图

### 1图（轮黑提劫）

白1挑起角上的劫争，作为劫材白3、5连下两手，然而仍是劫争。黑6提劫后，局部白没有劫材。

白3如a位长，待黑4位拔后，白6位粘，则黑b紧气，对杀白负。

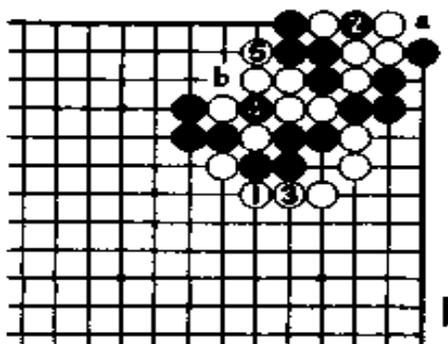


2图

### 2图（白1、5，手筋）

虽是含糊的一手，但白1从中央着手是此时唯一的方法。黑如2位提劫，则白3挑起角上的劫争，白5作为劫材用。

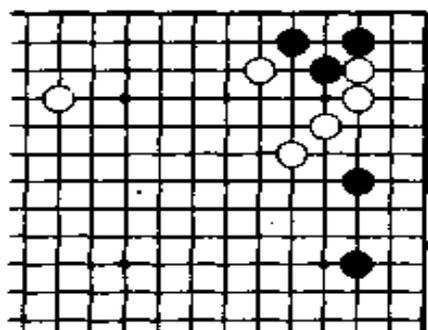
黑如a位拔，则白提中央的劫，此后万劫不应。又，白5时，黑如b位拔一子，则白提回角上的劫。



3图

### 3图（间接的劫材）

白1时，黑如于2位提角上的劫，则白3在中央挑起劫争。黑4提劫时，白5挡下沉着。黑如a位拔，则白提回中央的劫；又，黑如b位拔一子，则白提回角上的劫，这与2图完全一样。要想获得先提劫，必须注意行棋的次序。



(黑先)  
原图

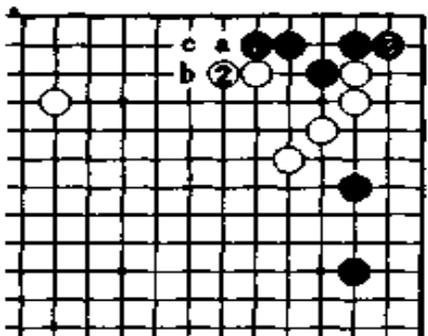
### 接受打劫

效率高的棋总会留有薄味，也往往会遭到对方利用劫争的反击。但也有根据场合的不同，明知会遭反击，也要下出高效的着手。

### 1图（活棋）

黑1、3做活虽可保平安，但让白在上边构成大模样，这种消极下法也许会遭非难。黑3即使再a位爬与白b交换一手，也还得于3位长。

黑1于a位跳，或是黑3于c位跳都是留有薄味的一手，不值一提。

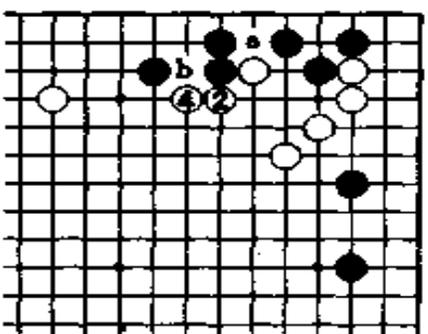


1图

### 2图（黑1，手筋）

黑1靠是出头的手筋，白如2位扳，则黑3、5应，形态佳妙。黑3也可a位渡过，经白b、黑3、白4时，黑脱先他投，这是机动作战法。

让黑成这样的出头之形，白难受。希望白2时考虑对黑进行反击。

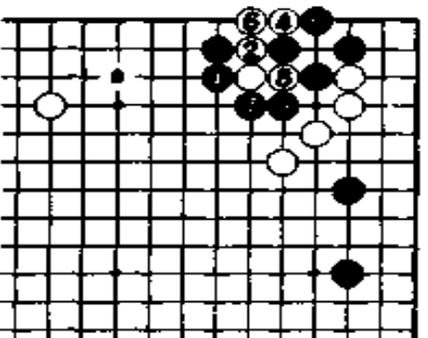


2图

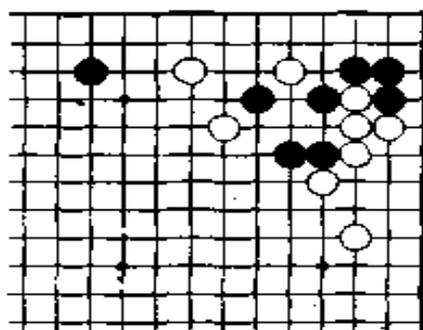
### 3图（含有劫争）

白2冲、4扳是有力的分断手筋。黑5时，白6粘，黑7时，白8打劫。

黑如没有把握胜劫，则当初黑1靠是无理手，只有照1图做活，别无他法。



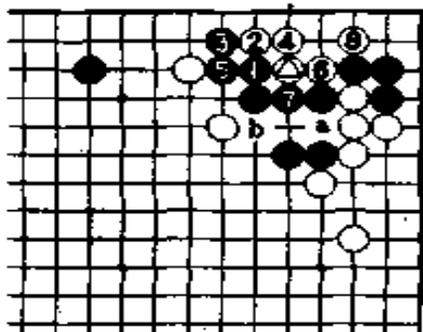
3图



(黑先)  
原图

### 利用劫争整形

做成留有劫争的形，使对方走重，且对自己的整形和腾挪都有很大的帮助。

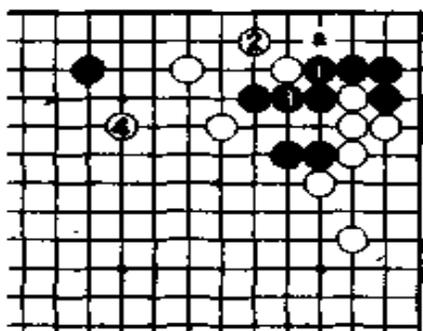


1图

### 1图（被吃掉）

白△觑，黑1、3强行挡下。黑于a位粘不是先手，只好5位粘，而白6是先手断，黑7时，白8扳，角上黑被吃。黑7如8位立下，则白7、黑a、白b进行。

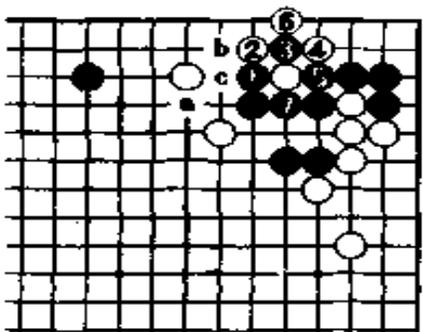
黑外势虽厚，但不足以抵偿白20目强的实空。



2图

### 2图（白轻灵）

黑1粘实虽不会被吃了，但白2尖是轻灵的手筋，随着a位的扳和3位的冲。黑3补形，则白可伺机于a位扳，使黑在角上只能后手做一眼，然后对整块黑棋进行攻击。黑3如a位立下，则白3位冲是先手，白形厚实。

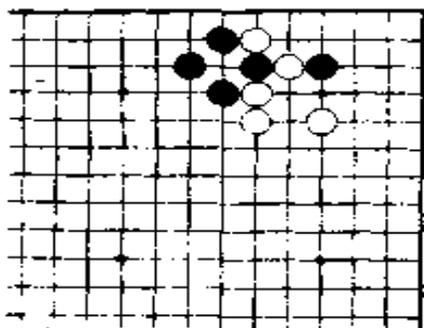


3图

### 3图（黑3、5，手筋）

黑1挡，白2时，黑3断，好。对白4、6，黑5、7打。黑3断丝毫不损。

白如粘劫，则黑a跨严厉；白如脱先，黑b、白c后，黑3提劫相当大。先走黑1挡，是与2图不同之处。

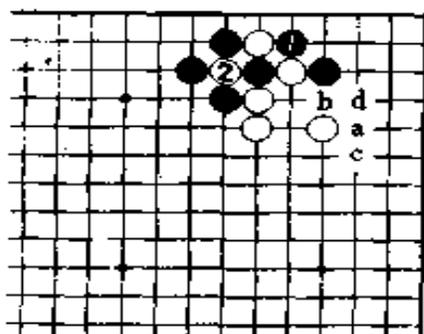


(黑先)

原图

**轻灵处理劫争**

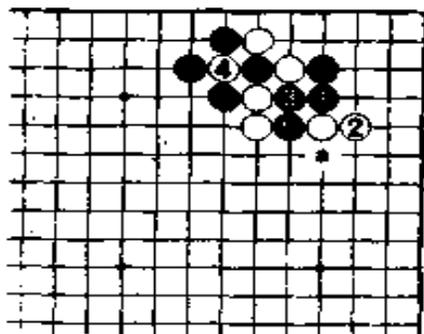
若不能胜劫，则当以周围的战斗作为劫材，尽量减低劫争的价值，这也是一种方法。若是关系全局的劫争，则又当别论。



1图

**1图（直接打劫）**

黑1断直接挑起劫争，但这是白先提的劫，黑很难找到与此相当的劫材，若就近寻劫材，则是黑a托，但白不理而粘劫，接下来黑b顶，则白c扳挡；又，黑如c位长出，则白d扳入，总之黑不能满意。

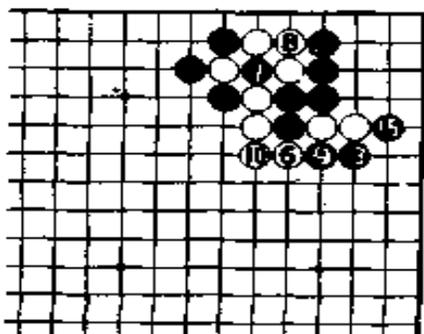


2图

**2图（黑1，富有弹力）**

黑1顶试白应手，是有力的顽抗手法。白如2位应，则黑3挑起劫争，白4提劫时，黑5冲是劫材。

白2如4位提劫，则黑2位扳，白粘劫，则黑a扳打，黑较1图为优。又，白2如3位挡，则黑2位扳，以后白粘劫是愚形。



⑬劫

⑭粘时

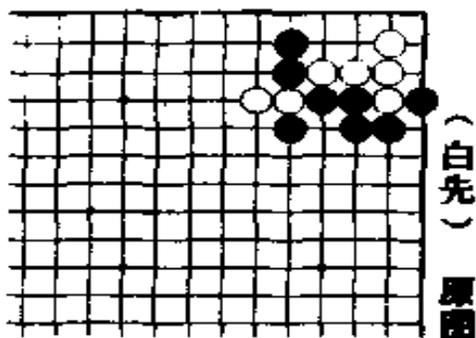
⑮粘粘

3图

**3图（黑9，制造劫材）**

续2图，白如6位挡，则黑7提劫，白8粘时，黑9断是制造劫材的手筋，白如10位粘，则黑11、13、15求得转换。

白10如提劫，则黑13位挡，白15位立下时，则成黑7、白10、黑11进行。



(白先)

原图

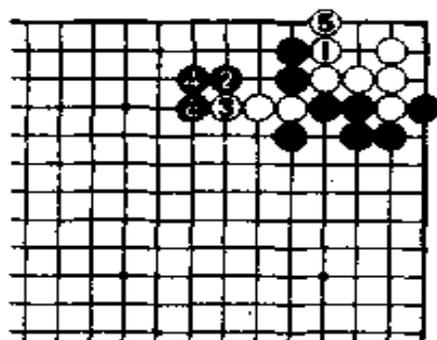
### 留有劫争

做成打劫之形后再弃掉，使对方还得花一手棋消解劫争，这是争取全局均衡的思考方法。

#### 1图（尚需回手补棋）

白1挡，则黑2跳出，角上白要活，尚需补一手。如此，中央作战的主动权归黑，白不能指望有好结果。

中央白三子若强，则可攻击左右两块黑棋，中央白三子若弱，则黑可借攻击白三子而扩大左右实地。

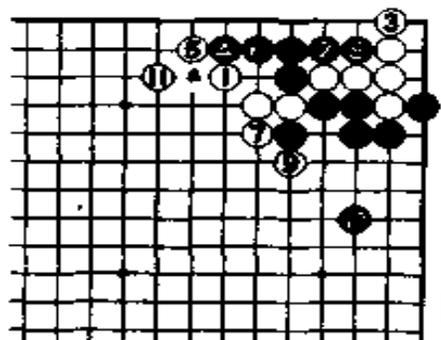


1图

#### 2图（全弃）

白1尖阻黑出路，黑2拐，成为对杀。白3长气，黑4、6后，白7、9筑成外势，这虽也是一种转换手法，但要使厚势发挥的作用足以抵偿黑所获得的实利，则必须具备某种特定的条件。

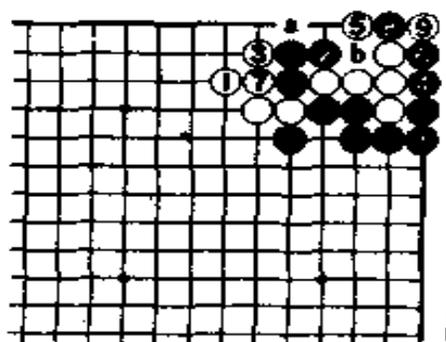
黑8于a位断也可以，但吃掉角上白棋就足够了。



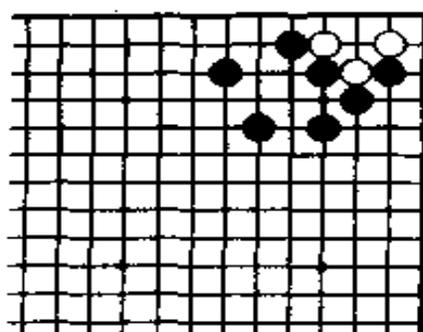
2图

#### 3图（白5，手筋）

白3从外面紧气，黑4时，白5尖是有弹力的抵抗手段。以下至黑8扑成劫。黑10时，白不立即于a位挑起劫争，此时脱先他投是要领。黑b吃角后，外面白五子一时也不会受攻。当然，若劫材丰富，则白可于a位与黑争劫。



3图

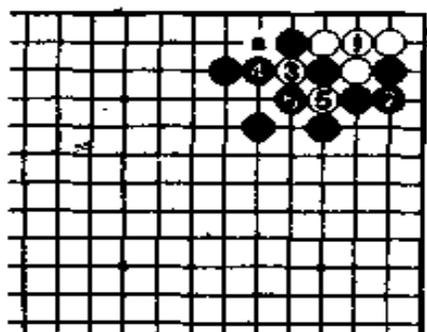


(白先)

原图

### 扩大劫争

劫材丰富时，即使是有点无理的劫，也有威力。对方如忍让，不必慌忙消解劫争，应继续扩大劫争与对方一战。

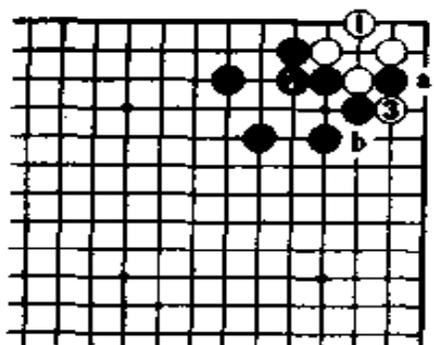


1图

### 1图（无条件死）

白1粘缺乏弹力，黑2粘，白3断时，黑4、6连打，到此为止。黑4于a位退，白也是死形。

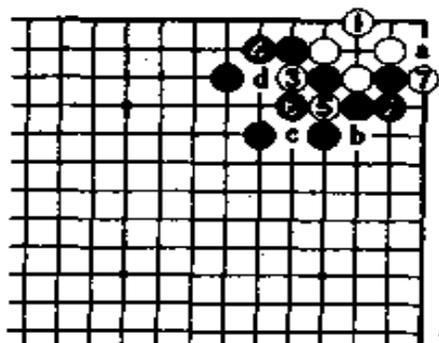
这里黑比白多四子，被黑吃掉也是理所当然的。但这里若白还有顽抗的手段，则再好不过了。



2图

### 2图（白1，手筋）

白1做劫顽抗，黑当然应先提劫，之后因发现不能胜劫，故黑2粘，然后白3断打，这才是正式的劫争。白如有相当丰富的劫材，也可能不急于在a位消劫，而更进一步于b位打进行争夺。

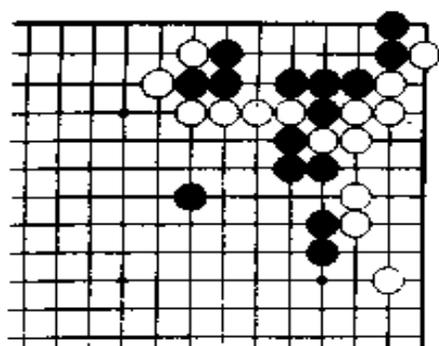


3图

### 3图（难免劫争）

黑如2位粘，则白3断打，黑4时，白5、7应，仍是劫争。黑6如a扳，则白b断，随着从c位逃出。

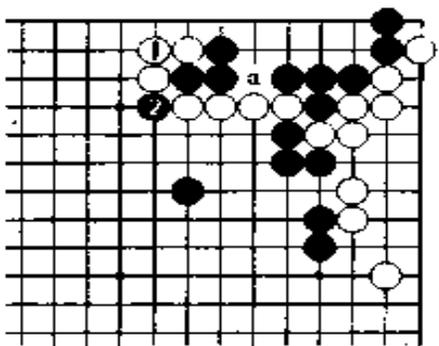
此外，黑4如d位打，白5，黑6打吃时，白粘，仍是劫争。



(白先)  
原图

### 将来的劫

目前没有直接的关系，但将来可以利用保留的劫争取利时，则应不失时机地取得先手利。

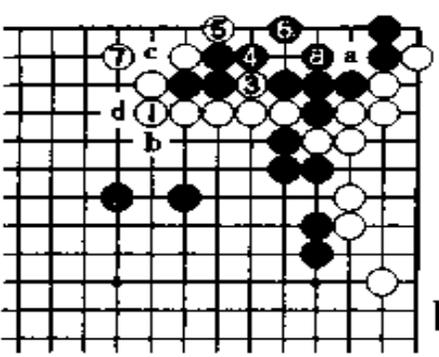


1图

### 1图(无理)

黑●挤，看白哪一方粘，虽是所谓试应手的手法，但实则过分。此着应单于a位补活为宜。

虽说如此，但白1粘正合黑意，更为无理；如此，黑可省略a位的补活，直接于2位断，与白一战。

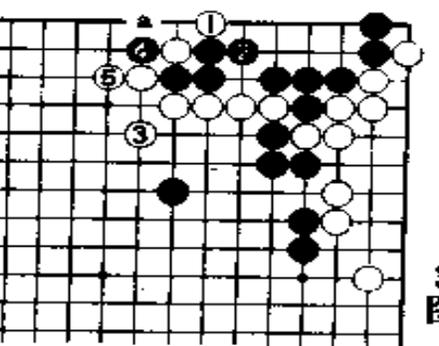


2图

### 2图(黑的希望)

黑的希望是使白1粘，则黑2抢先在中央着手，并甘愿忍受白3、5、7的先手利。白7如8位点入，则黑a应，也可以活。

白1如b位虎，则黑c断吃白一子。又，白1如d位虎，则黑b先手觑。

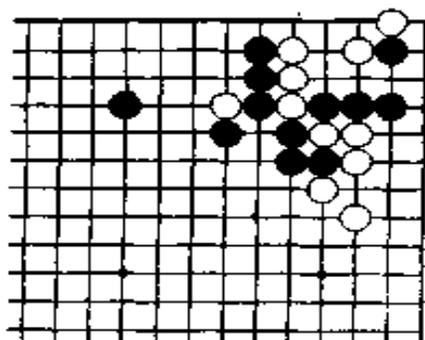


3图

### 3图(白1、5, 手筋)

白1先手扳，正是时机，使黑2应后，再白3补断，次序正确。黑4时，白5长，随着将来以白a挑起劫争。此劫黑如输掉，则立即需在角上补活。

白1如单于3位补断，则黑4位断吃一子，白不行。



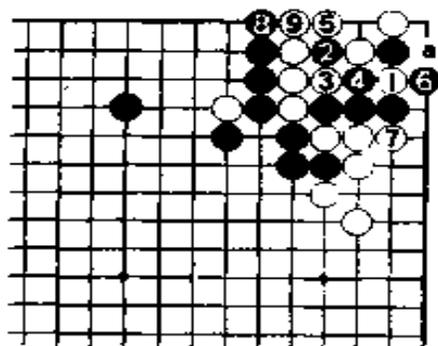
(白先)  
原图

**先手劫**  
双活时，先手双活和后手双活相差很大。做成劫形时，先手劫与后手劫相差也很大。

**1图（后手双活）**

白1抱打，黑2挖进行反击是有名的手筋，白3打以下至9，是白的后手双活。角上无论那一方扑入，都成两手劫，就是说谁先扑入就谁损失一棋，故这里首先应视为双活。

白3如5位打，则黑3、白9、黑a立下，对杀白慢一气被吃。

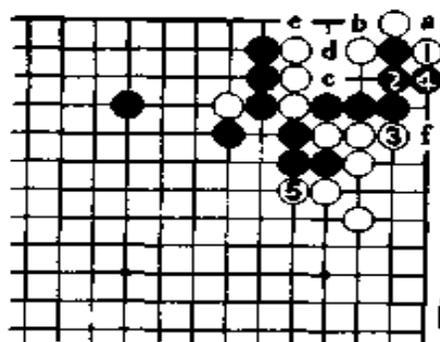


1图

**2图（白1，顽强）**

白形虽苦，但白1打，意外富有弹力。使黑2粘后，白3挡，黑4时，白脱先他投，角上也是劫争之形。如能争得脱先他投，则白不错。

黑a提劫时，白b粘，经黑c、白d、黑c、白f成一手劫。

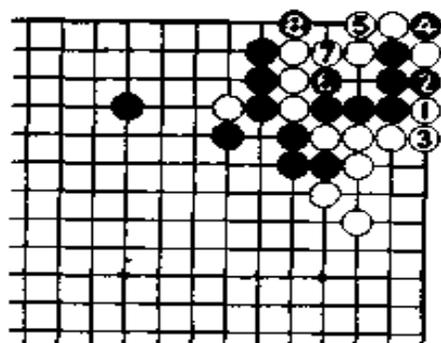


2图

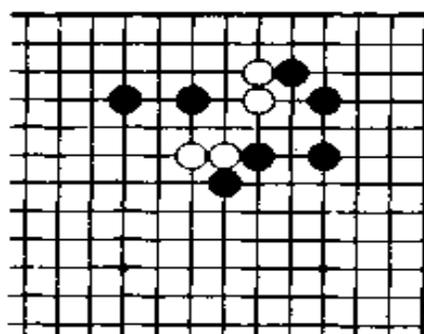
**3图（缓气劫）**

2图黑4如脱先，则白1、3扳粘，黑4以下顺次紧气，结果成白有利的缓两气的劫。

白1、3时，黑如不理，则白6位紧气，黑无条件被吃。即使黑补棋，也是白有利的缓两气的劫。黑如不能忍受，则也可暂时不应。



3图

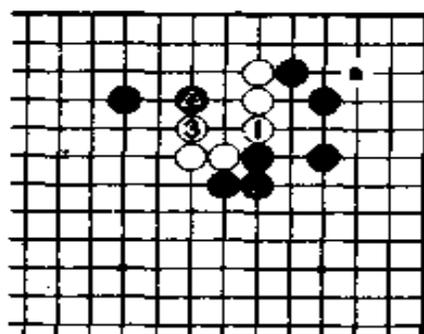


(白先)  
原图

### 做成富于弹力之形

棋形被对方破坏时，做成含有劫争的富于弹力之形，则多少可以缓和对方严厉的攻击。

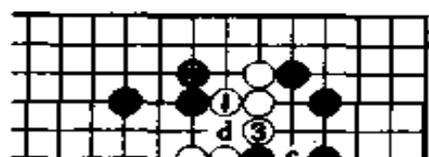
那怕是一点点，也希望尽量留有反击的可能性。



1图

### 1图（希望）

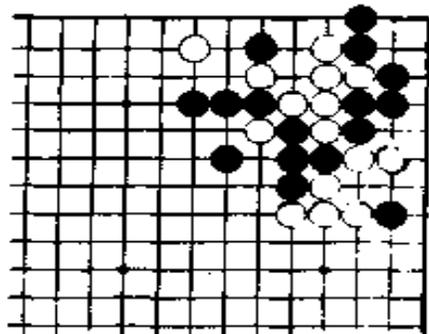
黑●击中白形的急所，白形崩。对此，白1顶后3补断是最平常的应手，但白只不过是向中央出了头，今后一定还会遭黑的攻击。此时，白已不能于a位三三打人。



### 2图（最恶）

白1顶更不好，黑2立下是急所，白3虽得先手联络，但白形比1图更恶。

白3如4位断，则黑a、白b、黑c先打



(白先)  
原图

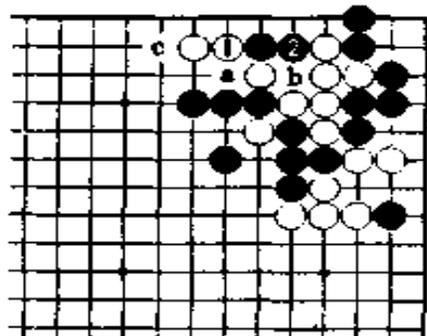
**序论**

有时会出现比较复杂的劫形，遇到这种情况，在劫争之前需要办一点手续。若是双方棋子紧密纠缠的状态，则劫争的花样更为复杂。

**1图（死了吗？）**

白1顶，期望成黑a、白2的劫争，但黑2应，白至关重要的六子棋精被吃。白1如2位顶，则黑1位应，白崩溃。又，白1如a位连出，则黑2、白b、黑c靠下，上边一块白棋不得活。

看来白应把着眼点放在右上角。

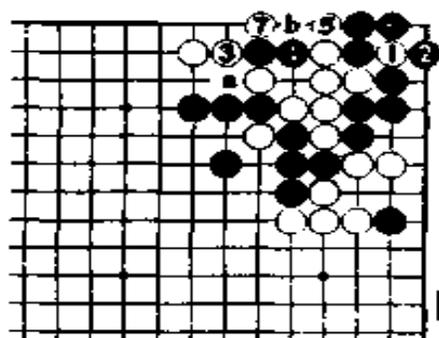


1图

**2图（白1、3，次序）**

白1先断一子，然后白3顶是正确的次序。此时，对黑4，白预备有5、7的活棋手段。黑4只有于a位打劫。

此外，白1如单于5位挡，黑角虽没有活，但黑1位粘，白3位顶时，黑b尖顶，白无后续手段。

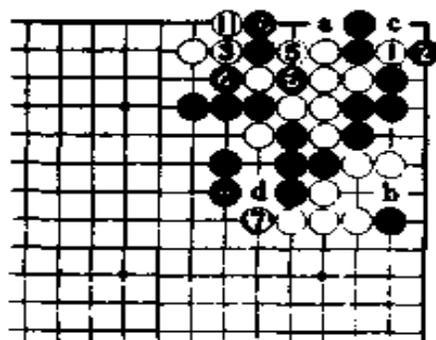


2图

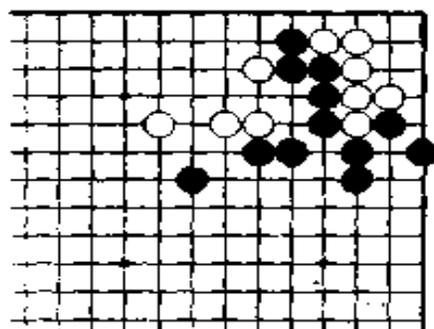
**3图（归结）**

白1以下至白5成劫，因a位的气没有紧，白7也是劫材，这一点希望注意。白劫1断一子的价值在于确保了先手权利。

黑除有10位的劫材外，还有b位的劫材，但白也还有c、d两个劫材，从局部来看，是白能取胜的劫。



3图



(白先)

原图

### 选择最便宜的劫争

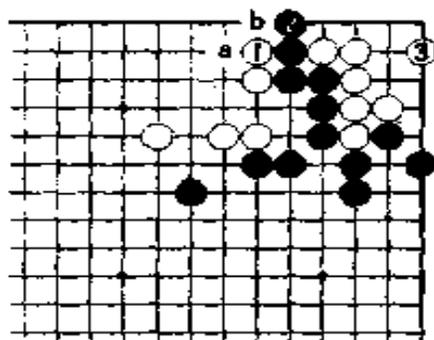
若有多种劫争手法，则应选择劫胜时对方损失最大的一种。白角上补强的正确次序是……

#### 1图(活)

白1挡下试黑应手，是必然的一手。

黑如2位立下，则白3补活。

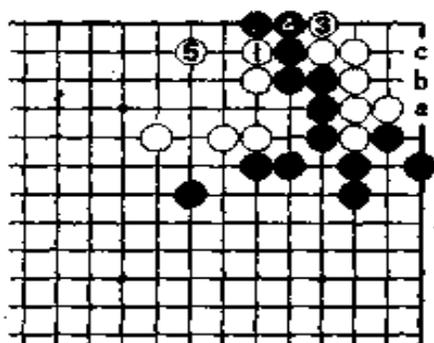
白1如单于3位补活，则留有黑a的腾人。此外，黑2立下对上边白棋没有狙击手段，故此着于b位扳较好。



1图

#### 2图(白3, 顺序)

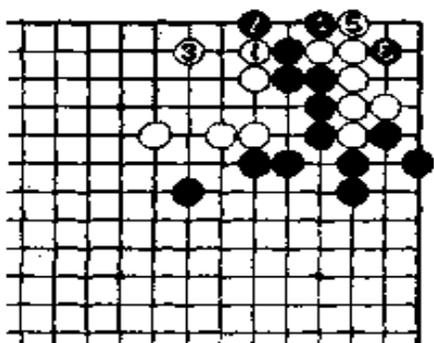
黑2扳时，白3先手立下后如再于5位守边，则黑留有a位扳之后白b、黑c的劫争，仅此一点本图黑棋就比1图 为优。白1、5先加强上边，是认识到黑a以下的劫争，黑如劫负其损失也大，故也是一种策略。这里黑也不敢贸然挑起劫争。



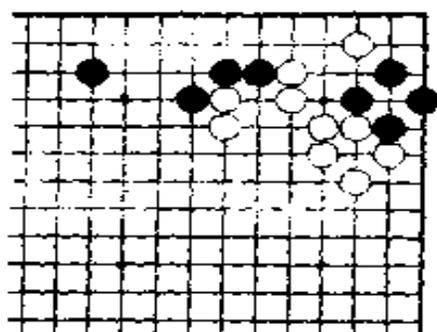
2图

#### 3图(不损的劫)

黑2时，白不取2图白3立下的先手，而于本图3位应，则黑4、6挑起劫争。此劫黑即使输掉，也无关痛痒，可以说是黑的无忧劫。以后不管是白5应，还是有什么其他应手，总之上边只有打劫。本图与2图比较，双方实地的得与损，有很大的差别。



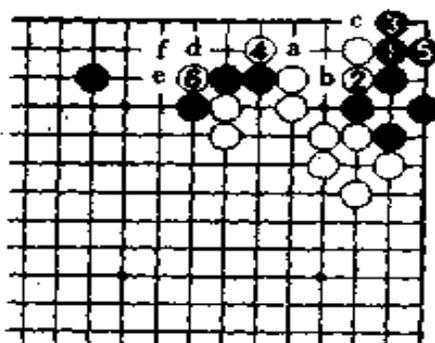
3图



**劫味**

与其在外面受损去无条件活，莫如先在外面取利而做成劫活。当然，若外面不先会招致大损，则无条件活也不错。

原图



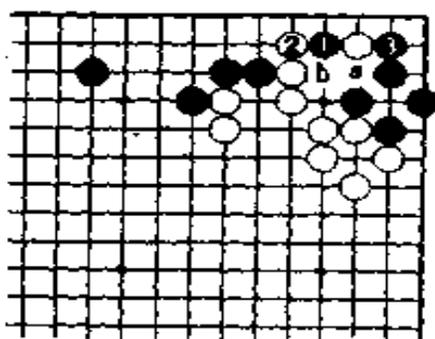
**1图(无条件活)**

黑1挡便可活角，因黑3立下即可瞄着从a位扳，经白b、黑c渡过，但如此白在外面有许多先手利，结果黑得不偿失。

白4也可先于6位断，成黑d、白e、

黑f、白4的进行。

1图

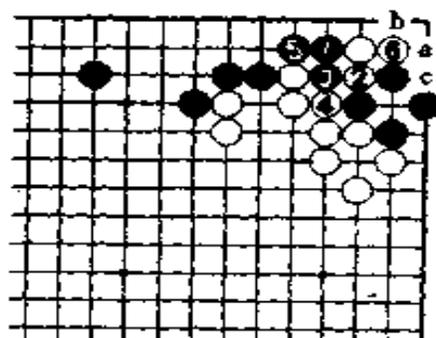


**2图(黑1,手筋)**

黑1跨，是防止白a顶的常用手筋。对白2，黑3挡，白6时，则黑a打，白拔一子是后手。白2挡下，上边黑阵稍微变薄，但黑总可以应付。

过程中，白2如b位挡，则黑a断，接下来2位渡过和3位打，黑必得其一；又，黑3如走a位，则白3位爬，黑死。

2图

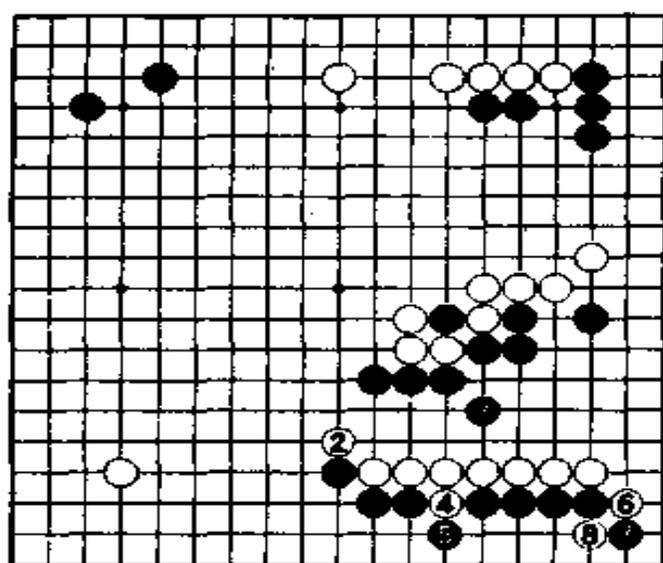


**3图(留有劫味)**

白2如强行顶断，则黑3、5渡过先得便宜，白6拐大致成转换，但此后角上尚留有黑a、白b、黑c的劫争，黑形出乎意外地富有弹力。

白棋还是按2图进行为宜。

3图



【参考谱34】

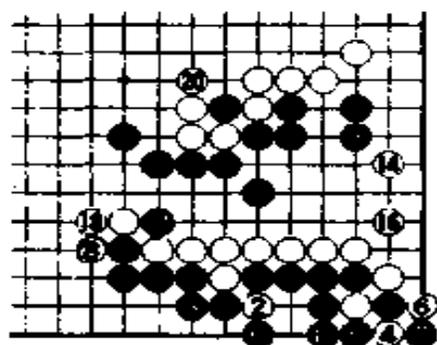
第23期王座战 白 大竹英雄  
第2局 黑 石田芳夫

虽是两手劫

实战中常会出现这样的情况，粗看是于己不利的劫争，但若把劫材和给予对方的打击考虑进去，实则是大有可为的劫争。

【参考谱34】

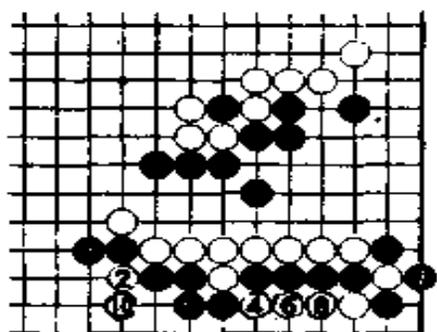
黑1、3一边补自己的断点，一边强调白的断点。因黑的断点实在不少，白仍可反击，白6、8在角上扳断试黑应手，是最佳次序。



劫  
劫  
参考图  
1

参考图1（实战的进行）

黑1抱打，白2断入，黑3粘，进行至此，白4、6正式挑起劫争，虽是白不利的两手劫，但白有8位的劫材，白10提回劫时，黑没有劫材，此劫黑若输掉，则右下五子被吃，故黑11、13只好退让。白14、16活棋，省略了角上的粘。

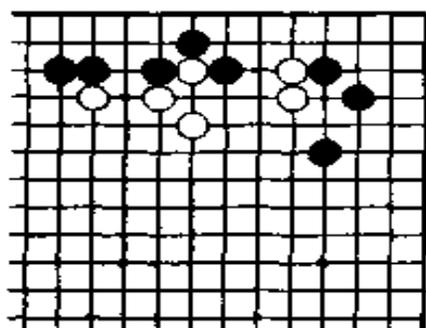


粘  
参考图  
2

参考图2（对杀白胜）

参考图1中黑1如于本图1位抱打，则白2打，使白4断成为严厉之着，强迫黑5粘后，白6、8包打，黑9粘时，白10立下，对杀白胜。

白2如单于4位断，则黑6位打，此后，白2位断打时，黑也许会于5位粘忍耐。

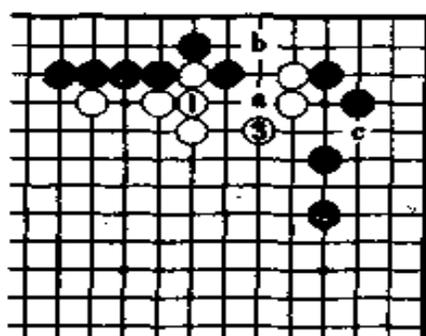


(白先)

**不能转换**

被对方取先手利，难受，若求转换必大损。这种时候，以劫顽抗，意外有力。

原图

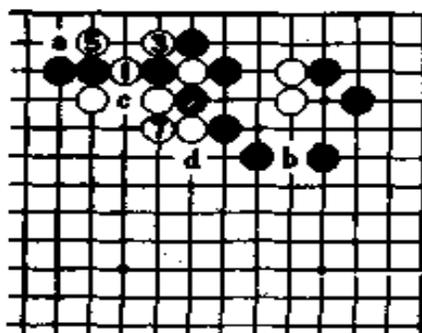


1图

**1图（被利）**

白1粘，无论如何是被黑占了便宜，白成笨重的愚形。黑2补掉弱点后，白3如省略，则黑有3位飞封，白a时，黑b虎再次破坏白形，并瞄着上边的渡过。

黑4是防备白c跨的一手。白一无所得。

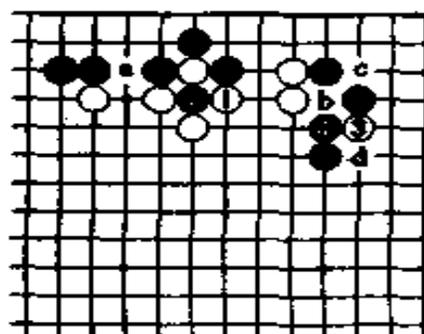


2图

**2图（转换）**

白1打气势不错，但黑2以下至8形成转换，白实利大损。被分断的左侧黑二子，将来于a位拐挡是先手，仍富有弹性。

白7如于b位靠逃出，则黑7、白8、黑9扳一子极大，无论如何不能说是两分局面。

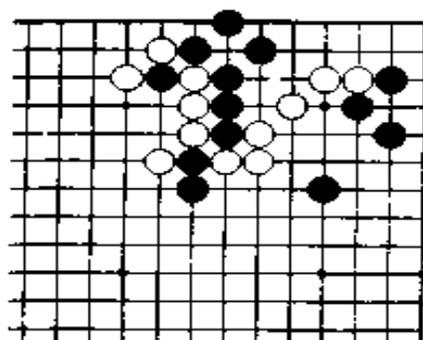


3图

**3图（白1，顽强）**

白1以劫顽抗，对黑2提劫，白3跨是劫劫材。白3即使不是劫材，也是好着。对白5提劫，黑如a位补，则白b、黑c、白d出动进行战斗。

白1做劫，使白a位打的威力倍增。



(黑先)  
原图

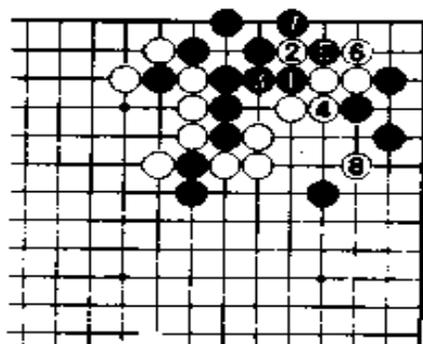
### 放弃无条件活

虽有无条件活的手段，但若会给周围己方之子带来极大的不利影响，则宁可放弃。有时劫活比无条件活更好。

#### 1图（无条件活）

若仅就上边黑棋而言，要无条件活是容易的事。譬如：黑1挤以下至黑7就可无条件做活，但被白8在右边突破，黑损失更大。纵使黑还有其他什么活法，但都将殃及右边。

若因为做活上边遭受严重损失，还不如弃掉为好，但此形黑并不是非弃子不可。

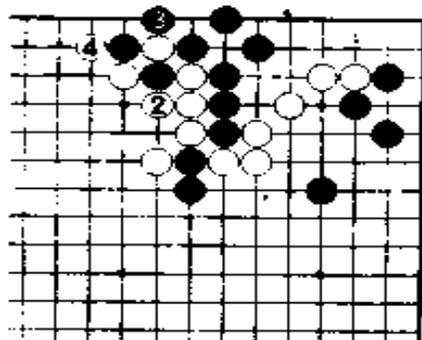


1图

#### 2图（黑1，手筋）

黑1断打，咬住上边白棋不放。使白2拔后，黑3再打，白如4位扳打，则黑5提劫后万劫不应。

白2如3位立，则黑2位长，白无法征子，因黑1正含有防白征吃的用意。白4如粘劫，则黑4位长出，黑形不错。

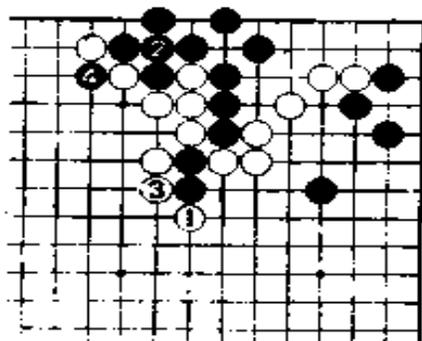


劫  
2图

#### 3图

续2图，白1是绝好的劫材，黑无论从哪一方曲，白以后都还有劫材，故黑2粘劫，经白3、黑4，黑向左边逃出，白也在中央走厚，这是双方都可以下的两分局面。

所谓劫活胜过无条件活的说法虽有悖棋理，但在实战中有时却的确如此，这是和专门死活题所不同的。



3图