



全国唯一专业棋牌出版社

李昌镐九段授权独家出版

李昌镐实战心得

—— 死活把控

LICHANGHAO SHIZHAN XINDE
SIHUO BAKONG

李昌镐 著
陈启等译



成都时代出版社
CHENGDU TIMES PRESS

李昌镐九段授权独家出版

李昌镐实战心得

死活把控

LICHANGHAO SHIZHAN XINDE
SIHUO BAKONG

李昌镐 著 陈启等译

时代

成都时代出版社
CHENGDU TIMES PRESS

图书在版编目(CIP)数据

李昌镐实战心得. 死活把控/(韩)李昌镐著;陈启等译. —成都:成都时代出版社,2015. 12

ISBN 978-7-5464-1508-6

I. ①李… II. ①李… ②陈… III. ①死活棋(围棋)—基本知识 IV. ①G891. 3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 276233 号

四川省版权局 著作权合同登记章 图进字 21-2016-4 号

李昌镐实战心得 死活把控

LICHANGHAO SHIZHAN XINDE SIHUO BAKONG

李昌镐 著 陈 启 等译

出 品 人	石碧川
策划编辑	廖东航
责任编辑	李 林
责任校对	黄 晓
封面设计	何东琳
版式设计	华彩文化
责任印制	干燕飞
出版发行	成都时代出版社
电 话	(028)86618667(编辑部) (028)86615250(发行部)
网 址	www.chengdusd.com
印 刷	四川华龙印务有限公司
规 格	165 mm×230 mm
印 张	15
字 数	203 千字
版 次	2016 年 1 月第 1 版
印 次	2016 年 1 月第 1 次印刷
印 数	5000 册
书 号	ISBN 978-7-5464-1508-6
定 价	29.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)87774611

前

言

中盘作战被称为“围棋之花”，这句话的具体含义又是什么呢？

围棋虽是由围地多的一方取胜的运动，但最根本的就是围绕死棋和活棋展开的攻防战，其实质就是围棋的死活问题。进一步说就是与死活相关的手筋和急所的延伸，因此也应将死活称为“围棋之花”。

左右一盘棋的胜败，中盘的作用要比序盘更大，因此围绕做眼活棋和威胁对方死活的各種手段组成的技术是中盘最重要的因素。在棋局的进程中，虽不可能对某一棋形下到什么程度是死是活作出明确的结论——原因是周边棋子情况会发生变化，结论就会发生变化——但不论是处理自己处于危险中的棋子，还是攻击对方的棋子，都要选择正确的时机。

平常经常接触死活问题、有过训练基础的人不会轻易认输。布局下得不好，而导致目数不够的所谓“有短板”的人，他们可以得到弥补的机会是什么呢？回答只有“死活”。因为擅长于“死活”的人眼界开阔，作战能力强。

本书的第1章精选了与格言相关的死活题，并进行了解析；第2章则是将45个不同类型的死活题汇集在一起，进行比较分析；第3章由40个死活测试题及妙手解析组成，是在第1、2章基础上的进一步提升。

李昌镐

目 录

第1章 死活格言

格言 1	杀棋常用扳	3
格言 2	二一、二二有妙手	18
格言 3	左右同形适其中	30
格言 4	一着不慎,满盘皆输	37
格言 5	一路之上多妙着	46

第2章 应用死活

问题 1—问题 45	61
------------------	----

第3章 妙手解析

问题 1	让子棋定式 1	123
问题 2	让子棋定式 2	125
问题 3	迷你小屋	127
问题 4	巧妙弃子 1	129
问题 5	生命线	131
问题 6	愚形妙手	133
问题 7	巧妙弃子 2	135
问题 8	死活练习 1	137
问题 9	洞窟探险	139
问题 10	巧妙自填 1	141
问题 11	意外的急所	143
问题 12	死活练习 2	145
问题 13	角的特点 1	147
问题 14	巧妙自填 2	149



问题 15	巧妙自填 3	151
问题 16	例外情况	153
问题 17	七宫形 1	155
问题 18	七宫形 2	157
问题 19	妙手一发	159
问题 20	捉迷藏 1	161
问题 21	陷阱	163
问题 22	忍耐力测试	165
问题 23	节奏调整 1	167
问题 24	注意力	169
问题 25	援军	171
问题 26	熟面孔	173
问题 27	自填与弃子	177
问题 28	迷惑 1	181
问题 29	迷惑 2	185
问题 30	时机	189
问题 31	盲点	193
问题 32	一口外气	197
问题 33	两口外气	201
问题 34	角的特点 2	205
问题 35	捉迷藏 2	209
问题 36	瓮中捉鳖	213
问题 37	节奏调整 2	217
问题 38	探险练习 1	221
问题 39	探险练习 2	225
问题 40	格言练习	229

插页

各种盘角曲四	57
一路的魔术效应	204

第1章

死活格言

格言1 杀棋常用扳

格言2 二一、二二有妙手

格言3 左右同形适其中

格言4 一着不慎，满盘皆输

格言5 一路之上多妙着



围棋中有许多格言，这些格言犹如我们人类生活中的金科玉律，给我们很多启示，让人少走弯路。围棋格言在死活题中是大家了解和掌握手筋的有力“指引”。

基础计算能力不好的人如果格言利用不好，犯些愚蠢错误是难免的，但毋庸置疑的是格言在解决问题过程中能够给我们提供一些快速简洁的提示。

本章收集了以下五个基本格言：

格言1 杀棋常用扳

格言2 二一、二二有妙手

格言3 左右同形适其中

格言4 一着不慎，满盘皆输

格言5 一路之上多妙着

此外还有些格言，比如“敌之急所，我之急所”，“棋长一尺，无眼自活”等格言未收录其中，书中将结合问题进行阐述。

格言1 杀棋常用扳

围棋活棋必须要有活棋的空间，这即是我们所说的眼位，在吃对方棋子时，缩小眼位是最优先的考虑。请看下例：

图1 两侧扳

黑棋在二路有七子，白1、3在两侧扳后，白5点，黑棋不活。这就是格言“杀棋常用扳”。

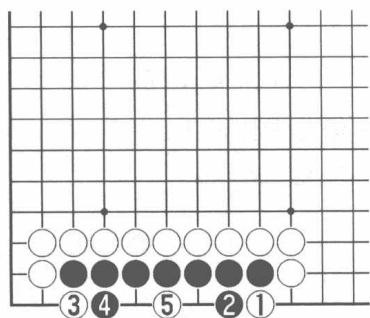


图1

图2 扳成刀五

白1、3扳后，黑棋形成了刀五的棋形，然后白5点，黑棋不活。在面对这类棋形时，从一开始就要知道5位靠的位置可以出棋。

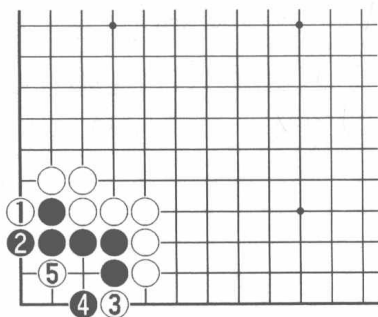


图2



问题 1 白先

问题属于角部的基本死活问题，请问白棋应如何攻击黑棋？

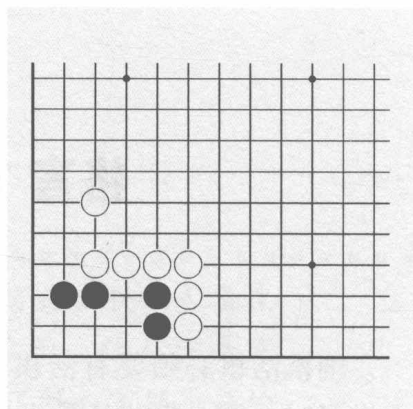


图 1 俗手

白 1 靠后，白 3 渡过，使用这一下法的人学围棋时间肯定不久，结果白棋是俗手，失败。

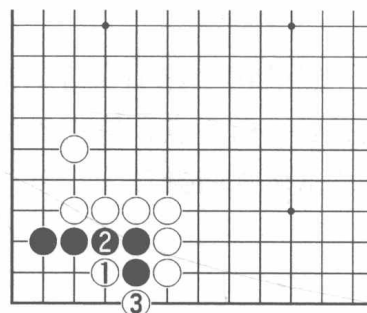


图 1

图 2 黑 8 是急所

其后黑 4、6 连续打吃，黑 8 是活棋的急所，以后 A 和 B 位见合，黑棋活棋。

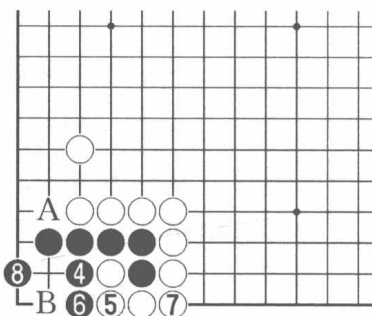


图 2

图3 打劫

白1点，看似高级手筋，实际上是在帮倒忙，黑2靠后，双方下成打劫，原因是黑2是急所。

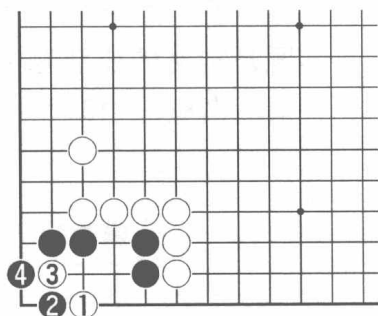


图3

图4 万年劫

白1挡过于简单，白棋虽可缩小黑棋的空间，但却给黑棋有黑2补棋的机会，白3时，黑4以下至黑8进行后，下成万年劫，黑棋并没有死。

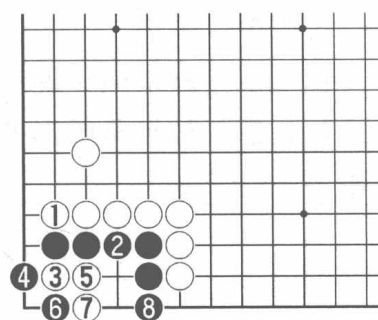


图4

图5 黑死

白1扳是按照格言进行实践的下法，黑2拐，白3挡，黑4时，白5破眼，白7扳后，黑棋下成曲三，不活。

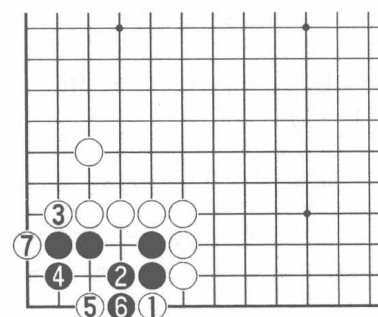


图5



问题2 白先

本题是常见的死活题型，次序十分重要，请问白棋应如何下？

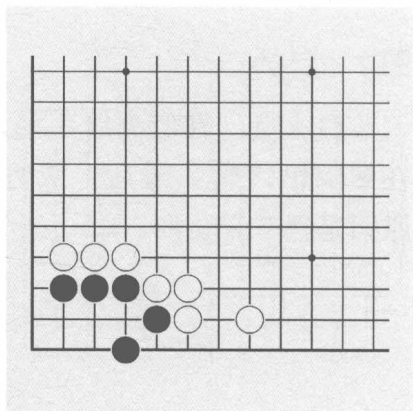


图 1 无条件活棋

白1下立是未能正确把握死活要领的下法，黑2补棋是眼形的急所，白棋失败。

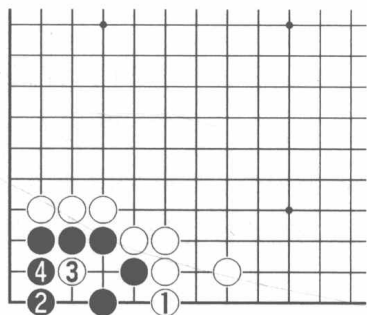


图 1

图2 黑2是要领

白 1 首先在一路线点，结果又会如何？

此时黑 2 顶是要领，其后白 3 下立，黑 4 爬，白 5 扑，黑 6 提子后，黑棋可以活棋。

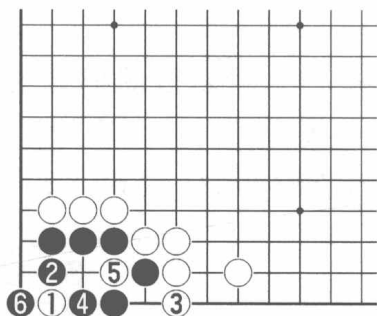


图 2

图3 扳后点

白1首先扳，黑2挡时，白3点，黑棋不活。类似棋形的解决次序大都如此。

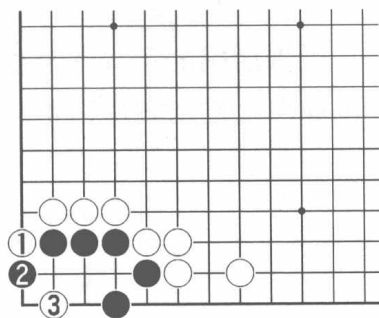


图3

图4 扳的效果

以后黑4时，白5下立，黑6连接，白7扑，这是黑棋不活的过程。由于白棋先扳了一手，白△一子已经巧妙地阻碍黑棋做眼。

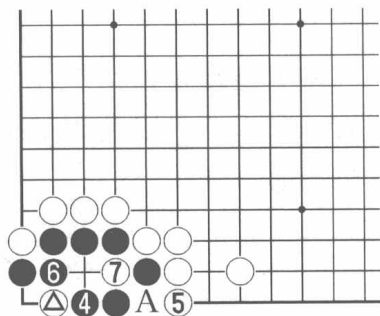


图4

图5 变化

图4中的黑6如果下在本图中的黑1，白2打吃破眼，白△扳和白◎点在吃黑棋的过程中发挥了重要作用。

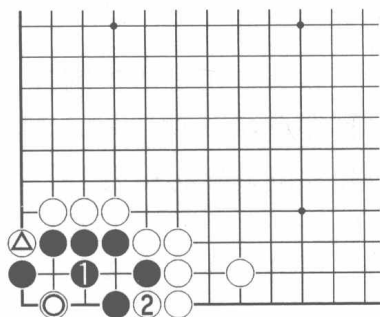


图5



问题3 黑先

黑棋活棋的手段是什么？重要的是黑棋如何反过来利用格言。

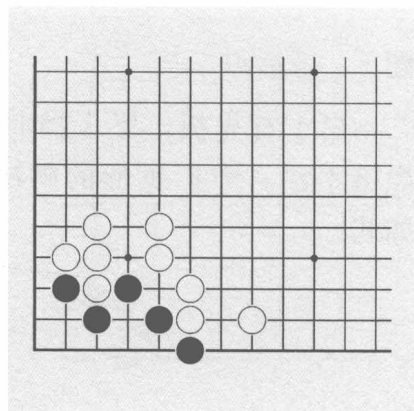


图1 失败

黑1连接，但活棋空间有限。白2扳后，白4卡，以后黑A时，白B点，黑棋不活。

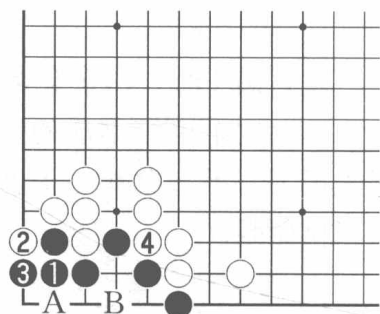


图1

图2 下立

黑1下立是活棋的急所，同时防备白棋在此扳，白2时，黑3连接后，4位和5位黑棋必得其一，黑棋可以确保活棋。

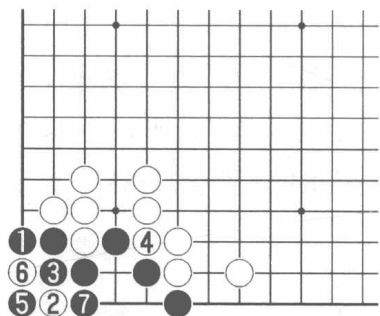


图2

问题4 黑先

黑棋应如何下才能活棋？第一手棋虽较易发现，第二手棋及后续进行是成败的关键。

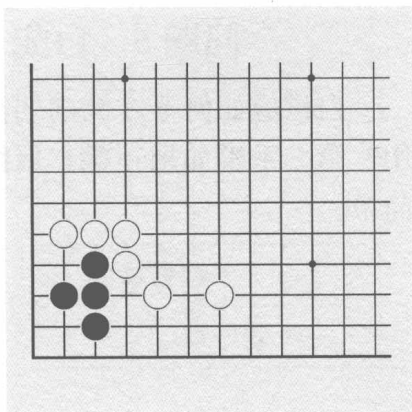


图1 打劫

黑1是唯一下法，但黑3缺少思考，白4点，黑5、7只能做劫。其中黑5如果下在7位，白棋下在5位后，白棋A和B两点见合。

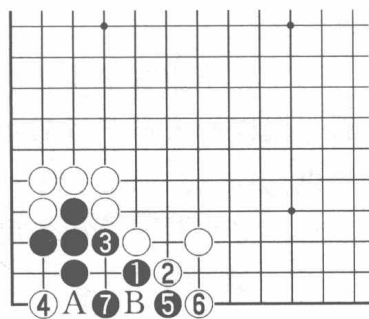


图1

图2 下立

黑1靠后，黑3下立，黑棋最大限度扩展空间是活棋的唯一方法。黑3若在A位连接，白3扳，黑B时，白C点，黑棋死棋。

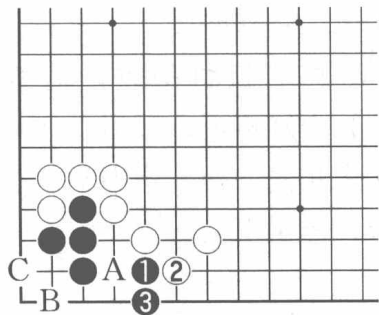


图2



问题5 白先

白棋应如何下才能削弱黑▲扳的作用？第一手棋如果正确，后续进展相对简单。

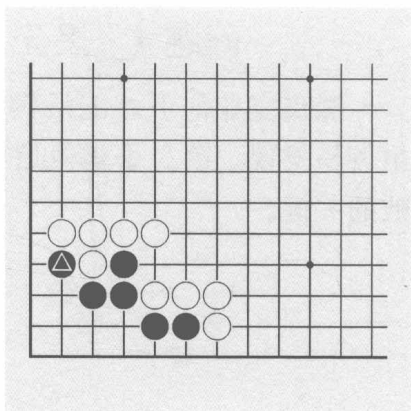


图1 点

白1点是最强的突击方法，黑2连接后，黑棋的棋形弹性较好，白棋吃不住黑棋。白3、5时，黑4、6应后，A和B黑棋必得其一，黑棋可活棋。

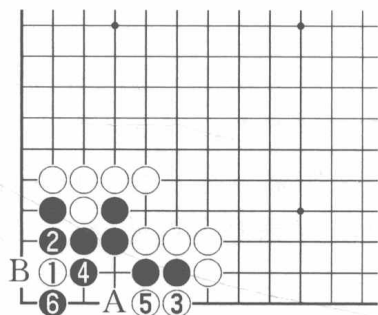


图1

图2 扳是急所

白1扳打是攻击的急所，黑2连接，白3再扳，以后的进行与问题2的次序相同，白9进行后，黑A时，白B应，黑棋不活。

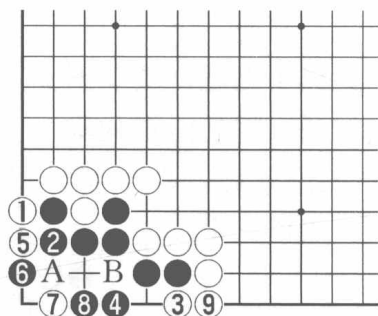


图2

问题6 黑先

本题以正常的次序应对即可，请问黑棋应如何攻击白棋？

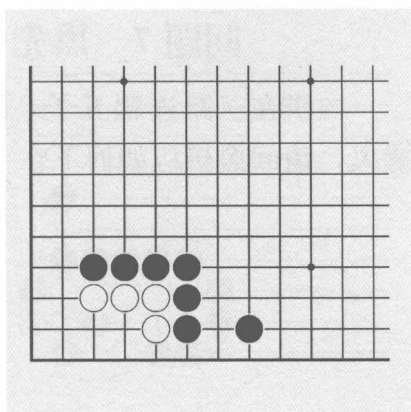


图1 扳接

黑1、3扳接后，黑棋可以吃住白棋，白4下立扩展空间，黑5点后，黑7断是最后的关键。

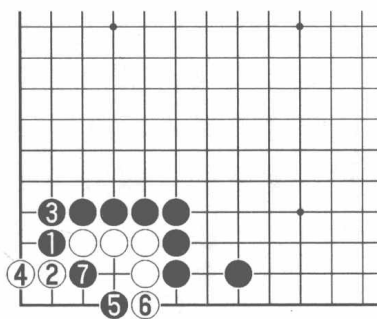


图1

图2 失败

黑棋如果未能发现前图黑5的手筋，于黑1扳是失败下法，以后黑A时，白B应即可。

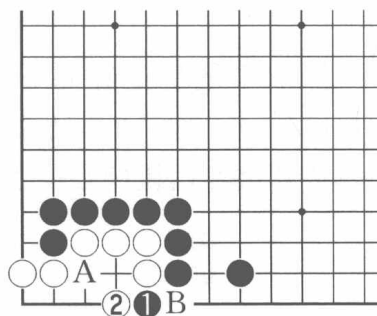


图2