

围棋入门必读丛书

200例 围棋死活

北京体育大学出版社

— 围棋入门必读 —

围棋死活 200 例

李晓佳 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 李 飞
责任编辑 李 飞
审稿编辑 杨 木
责任校对 静 明
责任印制 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活 200 例/李晓佳编著. —北京:北京体育大学出版社, 1995
(围棋入门必读丛书)
ISBN 7-81003-988-1

I. 围… II. 李… III. 死活棋(围棋)—范例
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 10631 号

围棋死活 200 例

李晓佳 编著

出 版	北京体育大学出版社
地 址	北京海淀区中关村北大街
邮 编	100084
发 行	新华书店总店北京发行所经销
印 刷	北京雅艺彩印有限公司
开 本	850 × 1168 毫米 1/32
印 张	6.625

2006 年 6 月第 2 版第 6 次印刷 印数 5000 册

定 价 14.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

学围棋，首先要在死活问题上打下扎实的根基，因为一盘棋的整个过程始终与死活问题密切相关。业余棋赛中常出现这样的情况：由于棋手算不透其中的“死活”而不肯补棋，导致大块棋被杀，痛失好局；或者由于在不需补棋的地方补了一手棋，从而失去先手，导致形势骤然落后。更有甚者，本来可以吃住对方的棋，但由于对死活问题研究不深，结果未能如愿。这些现象足以说明研究死活问题的必要性。

本书选编的目的，就是想使围棋爱好者能抓住各种死活类型的要点所在，并掌握化解对方最强应手的方法，提高实战中的对杀能力，更好地具备绝路逢生并至对方于死地的作战手段。

书中共有 200 例典型的死活题，为了便于读者系统学习，将它们分成“角部的死活”和“边部的死活”两大类。之所以如此划分，是因为围棋中的角部有其特殊性，同样一个形，放在角部或边部时的死活要点有所不同。每大类中又分“死”、“活”、“劫”三类，并逐一进行解答。

建议读者在研究本书死活问题时，先自己解答，然后再对照答案，这样您的棋艺才会提高得更快。

编著者



第一部分 角部的死活..... (1)

● 死·40例..... (1)

● 活·40例..... (44)

● 劫·20例..... (84)

第二部分 边部的死活..... (105)

● 死·40例..... (105)

● 活·40例..... (145)

● 劫·20例..... (186)

第一部分

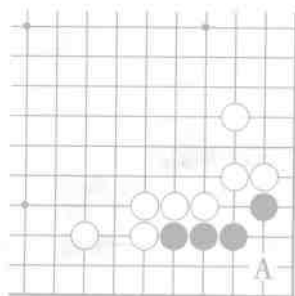
角部的死活

死——

第 1 例 白先黑死

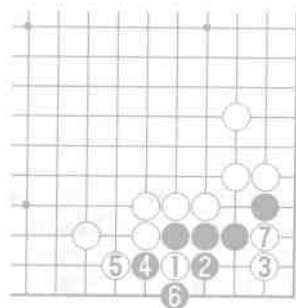
基本图

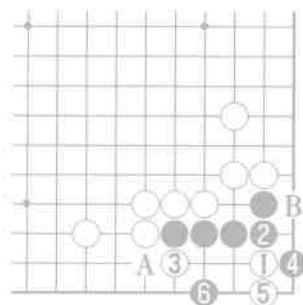
A 位点是杀死黑棋的要点。但在点之前，必须先做一些准备，否则先后次序走错，就会失败。



正解图

白 1 于二路扳，待黑 2 应后，再于 3 位点是正确的次序。黑 4 如打吃一子，则白 5 和黑 6 交换后，再于 7 位挤过，黑便净死。

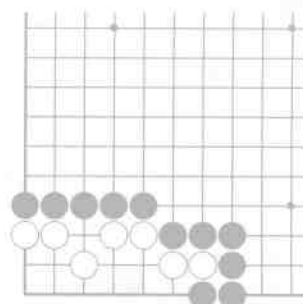




失败图

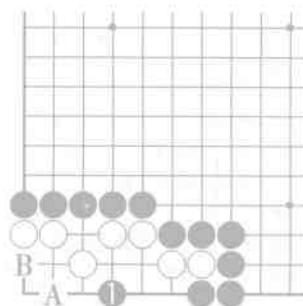
白1先点，看似严厉，其实次序有误，黑2阻渡必然，走至黑6后，黑在A、B两点可取其—。白失败。

第2例 黑先白死



基本图

白外气很紧，看似眼位丰富，其实黑只要在害处一击，白就必死。



正解图

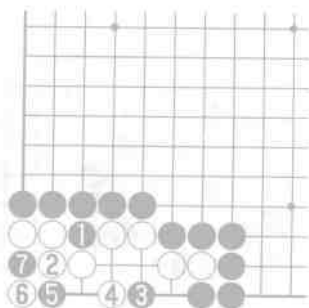
黑1点在此处正着。

由于外气很紧，白无好的应手。白如在A位应，则黑B；白如走在B位，则黑A。白净死。

失败图

黑1从外面攻击似乎可以考虑，但走至黑7后成劫。把净杀的棋走成劫杀应该算失败。

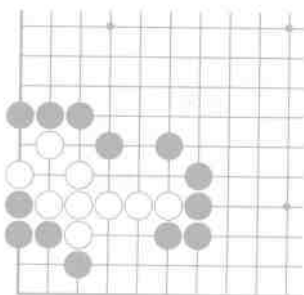
另外，黑1走3位或5位均不行。因此，正解图中的黑1是绝对要点。



第3例 黑先白死

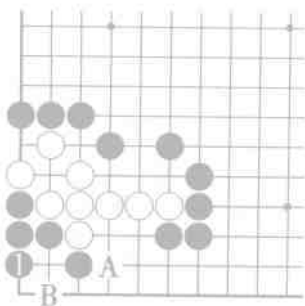
基本图

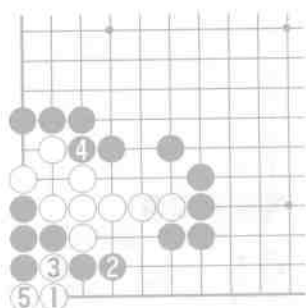
此形黑似乎不利，但不要忘了角部的特殊性，黑有妙手可意外地杀死白棋。



正解图

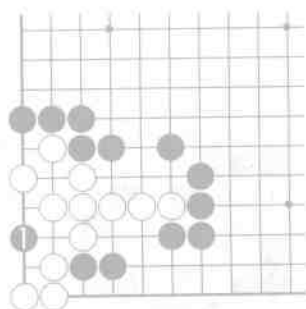
黑1是非常有意思的一手，会让白大吃一惊。白如A位扳，黑则B位做活；白如B位点，则黑A渡过。





正解续图 1

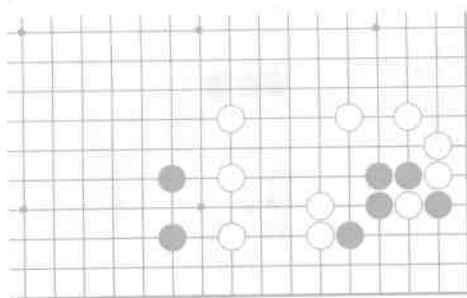
白1只有点，黑2退后，白3断吃必然，黑4在右边紧气是冷静的好手。白只有在5位提掉黑四子。



正解续图 2

白提掉黑四子后，黑1点是最后的要点，白净死。

第4例 白先黑死



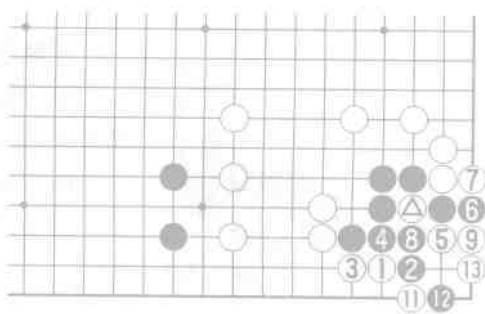
基本图

角上的黑棋打吃住白一子，似乎已安定。但是，只要找到要点，白还是可以杀死黑棋。

正解图

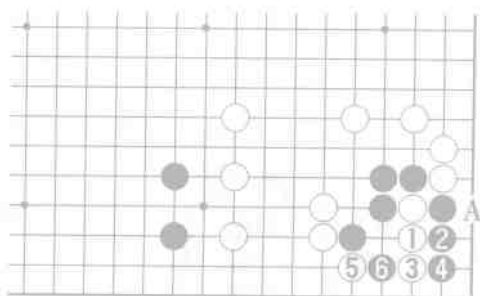
白1点，击中黑形要害。黑2如挡，白3便退，走至白13时，黑净死。（黑10在白△位粘）

黑2如在3位长，则白在2位长，黑仍不行。



失败图

白1直接长不行。黑2、4连长，待白5渡时，黑6挖，吃掉白三子，可做成两眼。

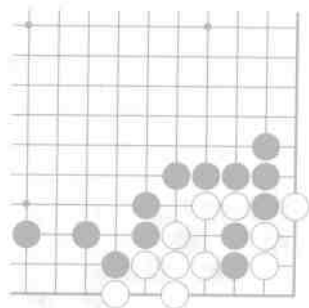


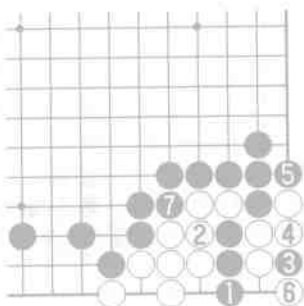
第5例 黑先白死

基本图

黑两子被白围住，黑如何利用两子来杀白呢？

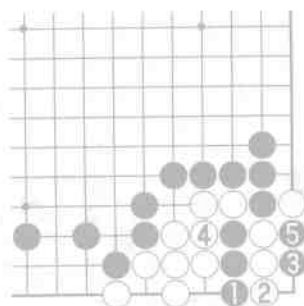
第1着很好想到，以后的变化却不那么简单，需精确计算。





正解图

黑1是必然之着，白2紧气时，黑3夹是好手，使白不能打吃黑三子，因为黑可在4位破眼。走至黑7后，白两边不入气，只有等死。

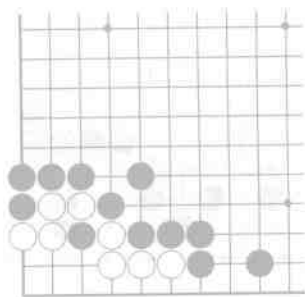


变化图

黑1立时，白2如挡，黑3点是要点，走至黑5破眼后，白净死。

另，黑1立时，白如在3位拐，则黑在2位拐，白仍不行。

第6例 黑先白死

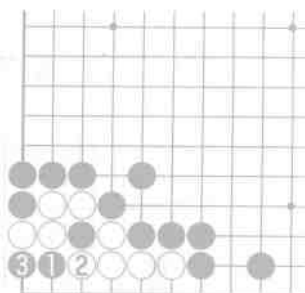


基本图

黑可利用白外气很紧的缺陷，对白进行攻击。不用想的太复杂，用常见攻击法即可。

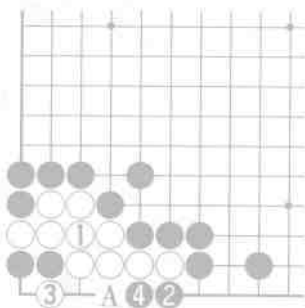
正解图

因为白外气已收紧，所以黑1、3连续打破眼是要点。



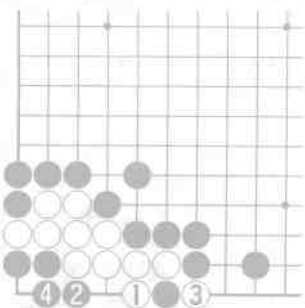
正解续图

白1只有接。于是黑2扳，缩小白棋眼位，白3时，黑走4位，白因气紧不能走A位，白死。

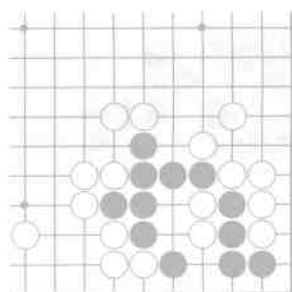


变化图

前图中的白3如走本图白1挡，则图2、4做眼，形成有眼杀无眼，白仍死。

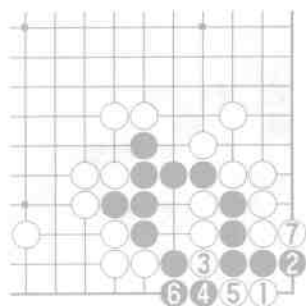


第7例 白先黑死



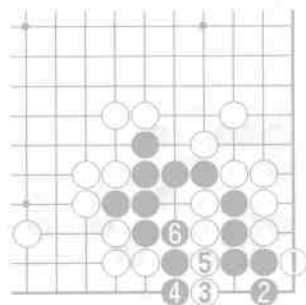
基本图

白两子被围，如何利用这两子来杀死黑棋。第一着是关键。



正解图

白1夹是正解，只此一着。黑2如立，则白3冲，待黑4应时，白5扑、7打，黑棋被杀。黑2如在5位挡，则白3在2位渡过，黑仍死。



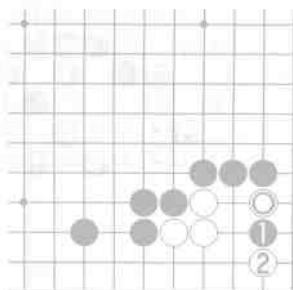
失败图

白1扳在此时不是要点。黑2立好，白3点时，黑4可挡，进行到黑6接后，白四子被杀，黑活。

第 8 例 黑先白死

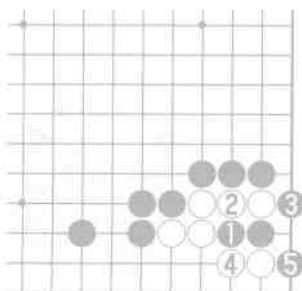
基本图

平凡地吃白◎一子，将导致白成活形。应想办法全歼白棋。



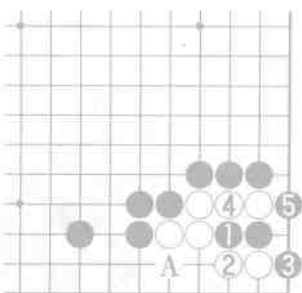
正解图

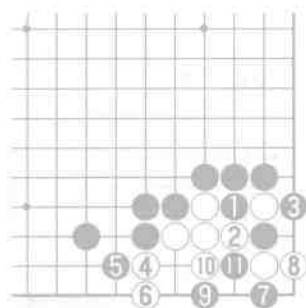
黑 1 长，正着。白如 2 位接，则黑 3 渡，待白 4 打时，黑 5 扳是好手，白无条件死。



变化图

黑 1 长时，白 2 如在下面挡，则黑 3 扳是关键，走成白 4 接，黑 5 渡后，还原成正解图。

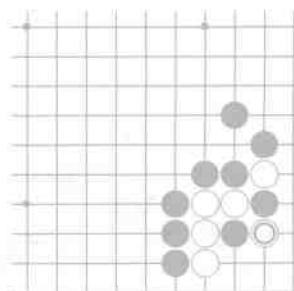




失败图

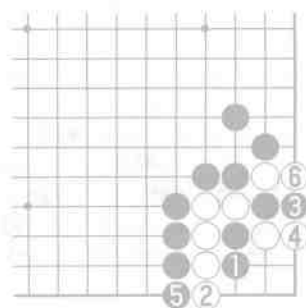
黑1打，平凡。白6时。黑7只有夹，走至黑11扑时成劫。黑7如8位扳，则白在7位立，净活。

第9例 黑先白死



基本图

白在◎位双打，好像已经活了。但黑仍有杀死白棋的手段。

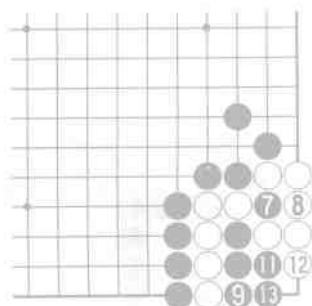


正解图

黑1长，正着。白2立阻渡是必然之着，黑3长是好手，走至白6时，黑先送吃两子，然后……

正解续图

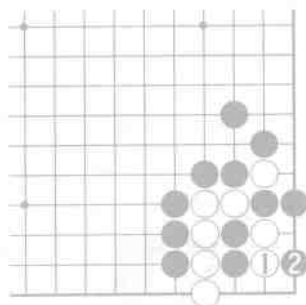
黑7扑，走至黑13后形成“刀柄五”，白净死。
(白10=黑7)



(白10粘)

变化图

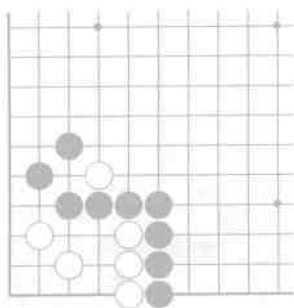
正解图中的白4如改在本图中的1位打，则黑可在2夹，白仍净死。

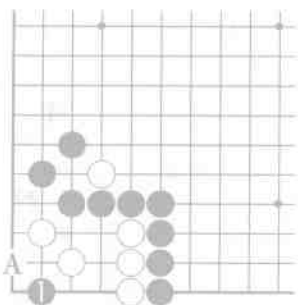


第10例 黑先白死

基本图

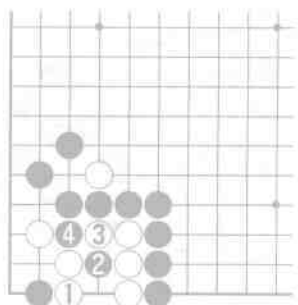
白右边三子的外气已撞紧，黑可利用白棋的这个缺陷进行攻击。





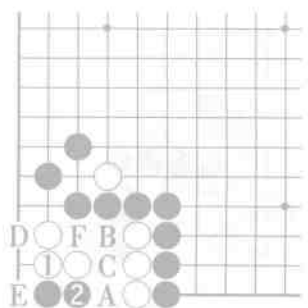
正解图

黑1点，正着。这是所谓“二、1路有妙手”的典型例子。但走A位不行。



正解续图

白如在1挡，则黑2挖是手筋。白3，则黑4，白只有等死。



变化图

白对于黑棋点的一子也可在此图1位应，黑走2位后，白仍不行。之后，白A则黑B、白C、黑D止。

又，对黑2，白如走E位，则黑B、白C、黑D止。