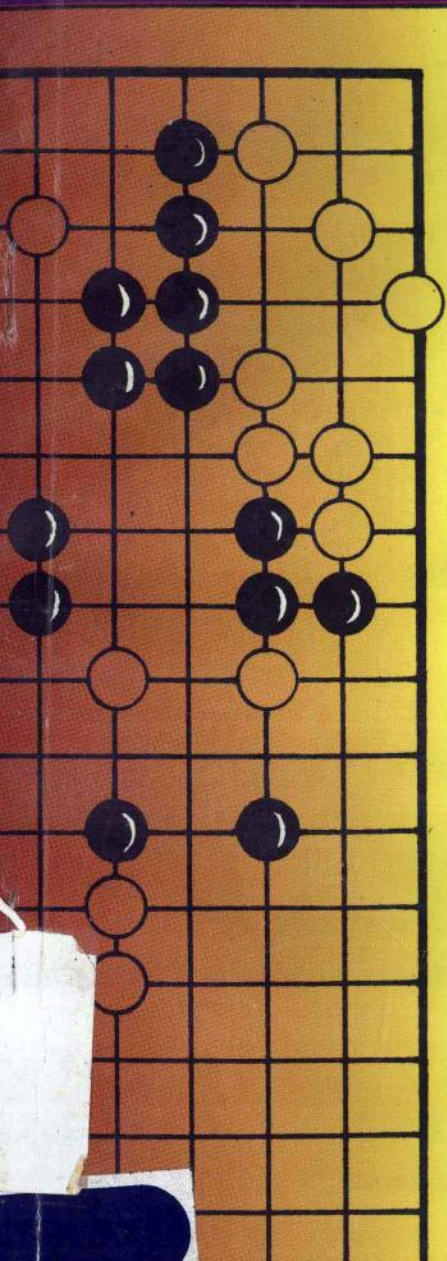


围棋基本战术技巧

死活

● 新疆青少年出版社



围棋基本战术技巧

死 活

晓麓 编著

新疆青少年出版社

责任编辑:
责任校对: 杨夫立

围棋基本战术技巧——死活

晓麓 编著

新疆青少年出版社出版

(新疆乌鲁木齐市胜利路 100 号 邮编:830001)

全国新华书店经销

长沙市鸿发印务实业公司印刷

开本 787×1092 1/32 印张 4.5 100 千字

1996 年 5 月第 1 版 1996 年 5 月第 1 次印刷

印数:1—5000 册

ISBN7-5371-2206-7/G·998

全套(1-4)总定价:19.20 元(本册 4.80 元)

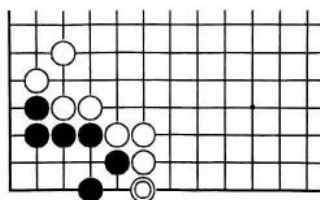
如有印装问题请直接同承印厂调换

目 录

第一章 角部的死活	(1)
第二章 边上的死活	(61)
第三章 做眼与破眼	(88)
第四章 劫死与劫活	(102)

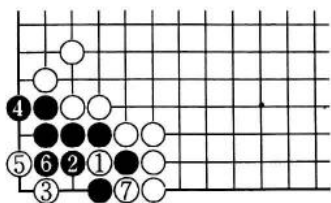
第一章 角部的死活

第一部分 死



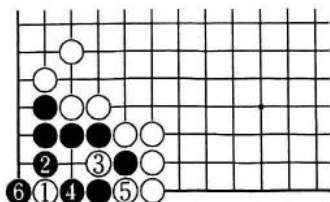
1图 白先黑死

这是实践中常见的形状，一般是活棋，但由于右下边有◎白子（俗称硬腿），白先即可杀黑。



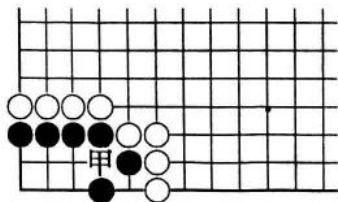
正解图

正解图 白1扑，是唯一的要点，否则不能杀黑。黑2只好提，白3点好。到7止，成为“盘角曲四”，黑死。

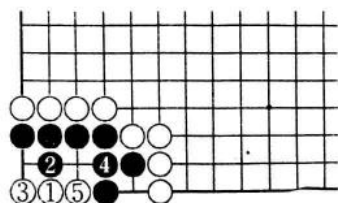


参考图

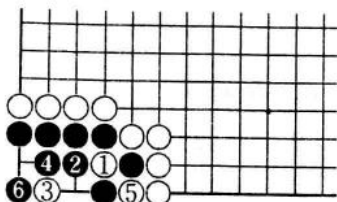
参考图 白1不扑先点是错着。黑2顶好。白3扑时，黑4退又好。到6止，黑活。



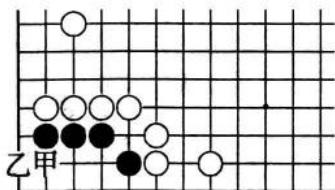
本图的形状和上图稍有差别，白先仍可杀黑。但如甲位扑，便不能成功。



正解图 白1先点是正着。黑2顶时，白3长好。到5止，成为“盘角曲四”，黑死。黑4如走5位，白4位扑，黑仍死。

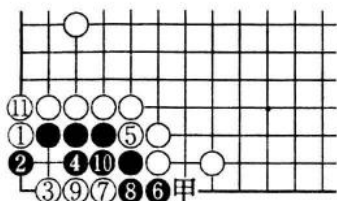


参考图 白1不点先扑是错着。黑2提时，白3点，黑4顶，白5只好挤眼。这时，黑6抛劫成为劫活。



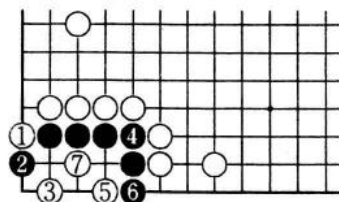
3图 白先黑死

白棋攻杀黑棋的方法比较简单,但不能在甲位夹,因黑乙位扳,即成劫活。



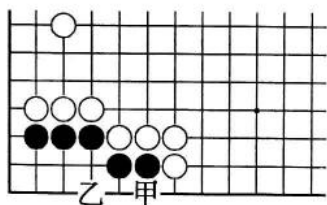
正解图

正解图 白1扳、3点好。黑4时,白5挤是要点。黑6外扳,诱白在甲位打吃,以便走7位做劫。今白以7点、9接,到11止,黑死。白9如误于甲位打,黑10接后,成为双活。



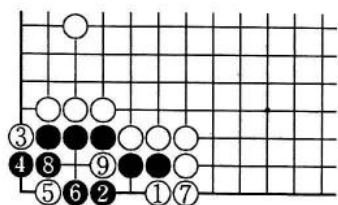
参考图

参考图 白1扳、3点后,黑4如先占据正解图的5位,白当然以5跳、7虎,使黑棋眼形成为“刀板五”死。



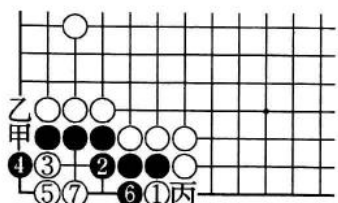
4图 白先黑死

本图仍可运用扳、点的手段杀黑。但在未扳、点以前,应先经过白甲、黑乙的交换,才能成功。



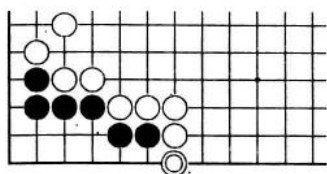
正解图

正解图 白1扳,黑2虎后,白3扳、5点是极好的次序。到9止,黑死。



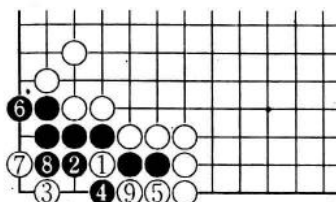
参考图

参考图 黑2如接,白3夹是要点。到7止,黑死。白3如在甲位扳,经黑4、白5、黑7、白3、黑6、白乙后,黑有丙位先手提一子的手段,就有可能从右边突围。



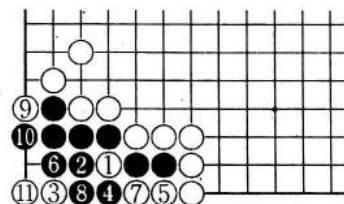
5图 白先黑死

黑棋形状完整，似乎没有什么问题，但因右下边有◎白子是硬腿，白先可以杀黑。



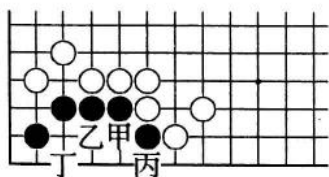
正解图

正解图 白1断好。黑2打，白3点紧要。到9止，黑成“盘角曲四”死，黑2如在4位打，白仍在3位点，同样黑死。



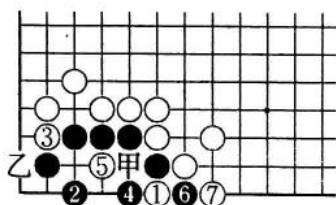
参考图

参考图 白5时，黑6如顶，到11止，黑仍死。不如正解图成“盘角曲四”为止。因“盘角曲四”遇到同一局中有一块双活棋，按照规定：“盘角曲四”可作双活处理。



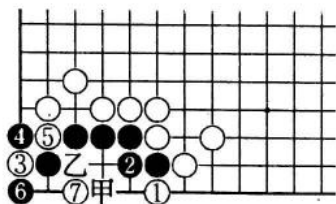
6图 白先黑死

白棋杀死这块黑棋，决不能在甲位打吃，因黑乙位反打后，白只好丙位提。这时，黑走丁位做眼，便成劫活。



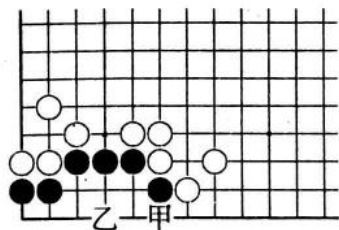
正解图

正解图 白1从下面打吃，是正确的走法。黑2虎，白3挤好。到7止，甲、乙两点，白必占其一，黑死。白1打时，黑2如在4位吃，经白甲，黑5、白2后，黑仍死。



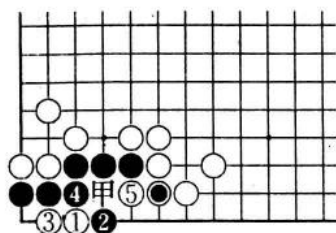
参考图

参考图 白1打时，黑2如接，白3托紧要。到7止，黑死。白1如不打，先在7位点，经黑2、白3、黑甲、白乙、黑5、白4、黑1，即活。



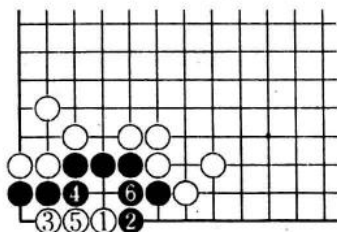
7图 白先黑死

本图和上图稍不同，如果运用上图走法在甲位打，黑走乙位便活。



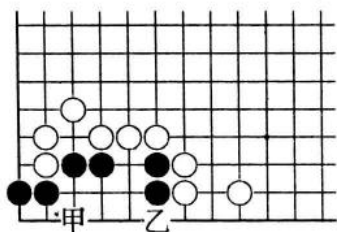
正解图

正解图 白1点、3长好。到5止，使黑●子不能逃出，黑死。白1点时，黑2如在甲位虎，白3长，黑仍死。



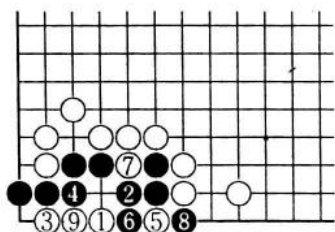
参考图

参考图 白1点的位置错误，到黑6接后，成为双活。如果黑6暂时不走也不要紧，以后白从6位扑来，黑还可以做劫活。



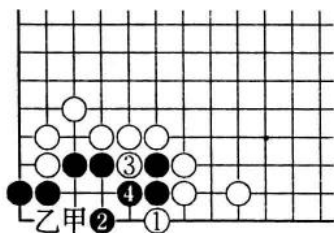
8图 白先黑死

白在甲位点或乙位扳，都不能成功。应考虑其它走法。



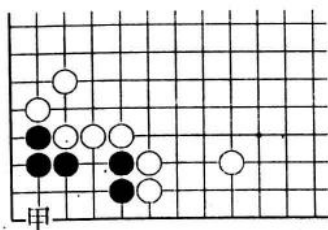
正解图

正解图 白1是要点。黑2只好曲。白3、黑4后，白5先扳然后7挤，是必然的次序。到9止，成“断头曲四”，黑死。



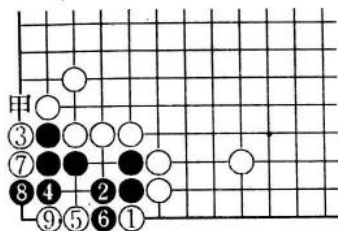
参考图

参考图 白1扳，是错着。黑2占据了要点。到4止，黑活。白1如在甲位点，也不行。因黑走乙位团眼便活。



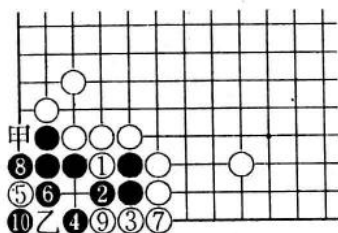
9图 白先黑死

这是黑棋点“三三”活角时，经常走出来的形状。黑棋应当在甲位补活，否则白先黑死。



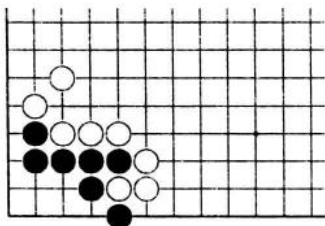
正解图

正解图 白1、3扳，先从外面缩小黑棋眼位，是常用的攻角手段。到9止，黑死。这时，黑如甲位提，白当然在3位扑眼。

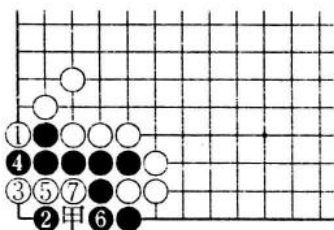


参考图

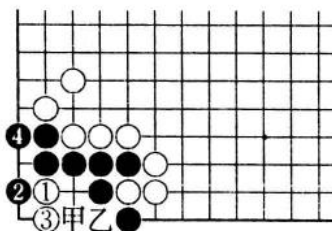
参考图 白1冲，是错着。到10止，黑有“打三还一”的手段，两个眼已经具备。黑2时，白3应在甲位扳，经黑6、白乙、黑4、白5，可成劫活。



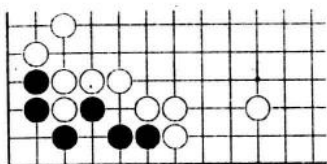
这是属于不完整的棋形，白先即可杀黑。如果白棋走法稍有错误，则不能成功。



正解图 白1先扳，缩小黑棋眼位，再于3位点，是正常的次序。到7止，黑成“直三”死。白1扳时，黑2如在5位应，经白甲，黑6、白4、黑3、白2，黑仍死。

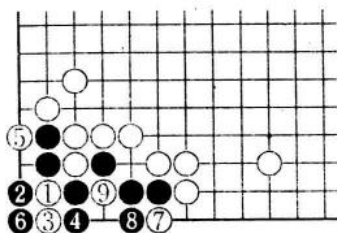


参考图 白1先从内部点是错着。到4止，黑活。白1如在2位点，也不行。因黑1位压，白必须在甲位点，这时，黑在乙位接上就活了。



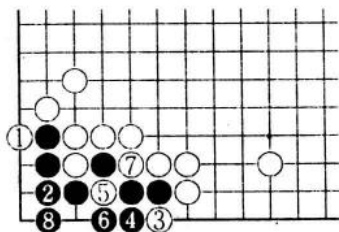
11 图 白先黑死

这个棋形，粗看起来，黑已具备两只眼，实际上里面有缺陷，白先可以杀黑。



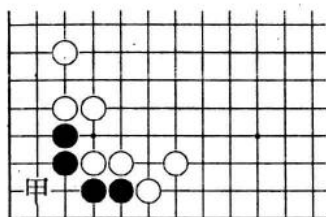
正解图

正解图 白1断，是攻杀的要点，它是缩小黑棋眼位的常用手段。黑2只好从这面打吃，白3多弃一子好。以下至黑6提，都是必然的走法。白7扳、9扑，黑死。



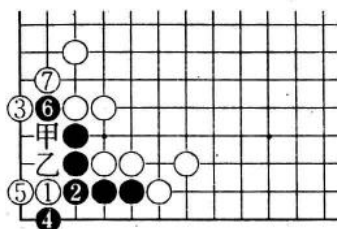
参考图

参考图 白1不断而扳，黑2硬接后，白3扳、5扑势所必然。白7挤眼时，黑有8位做劫的手段。



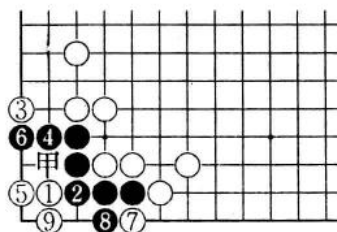
13图 白先黑死

白棋杀黑的要点，大概只有甲位的刺。其它走法似乎都不会成功。



正解图

正解图 白1刺，黑2接，白3与白1相呼应，是一步好棋。到7止，白渡黑死。白1如不刺改在甲位扳，经黑乙、白6、黑1，即活。



参考图

参考图 白3时，黑4如立，到9止，白有眼杀黑。黑4如如在5位夹，经白4、黑甲、白9，白仍死。