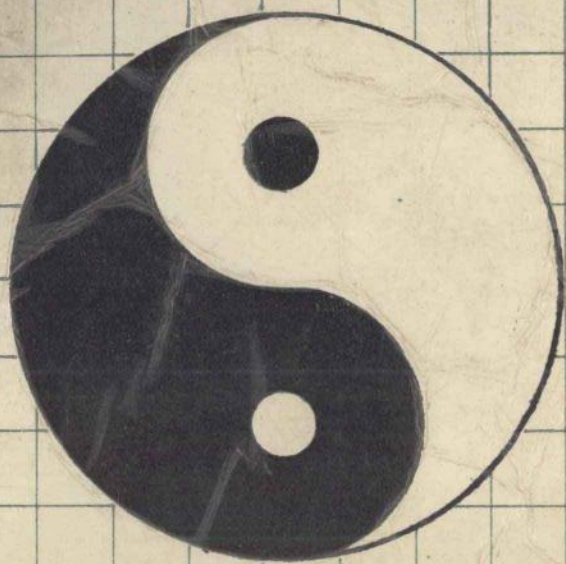




• 濂越围棋著作选 •

围棋死活辞典

[日] 濂越宪作 九段 著

安徽科学技术出版社

濂越围棋著作选

围棋死活辞典

[日] 濂越宪作九段 著

林益良 虞道钧 编译
邹盛 范强 刘刚

安徽科学技术出版社

责任编辑：杨家骧

瀨越围棋著作选

围棋死活辞典

〔日〕瀨越宪作九段 著

林益良等 编译

安徽科学技术出版社出版

（合肥市金寨路283号）

新华书店经销

上海市印刷十二厂排版 安徽新华印刷厂印刷

开本：787×1092 1/32 印张：14.125 字数：314,000

1988年12月第1版 1989年10月第2次印刷

印数：6,501—16,500

ISBN 7-5337-0315-5/G·15 定价：5.40元

前 言

古今围棋大师都十分重视研究死活问题。最负盛名的古谱之一《玄玄棋经》中死活问题所占的篇幅之多，就是一个明证。吴清源、聂卫平、加藤正夫等在自己的著作中，无一例外地强调学围棋首先要在死活问题上打下扎实的根基。一盘棋在整个过程中，始终与死活问题密切相关。例如在序盘战中，是“打入”还是“浅消”，就必然先要弄清其中的死活问题；在中盘战斗中，经常出现以死活为直接目的的攻防战；在官子阶段双方接触的棋子较多，更多地隐含着与死活问题有关的手段。棋手由于算不透其中的“死活”而不肯补棋，导致好局顿失，或无需补棋而走出缓手，导致形势骤然落后的情况，在对局中屡见不鲜。这足以说明研究死活问题的重要性。

本书可以说是集实用死活问题之大成的杰作。作者将古今棋谱中最典型的死活题集于一书，并补充了创作的部分死活题，按手筋加以分类，根据难易分为高、中、初三档，这无疑是一个创举，给初学者带来了方便。这也构成了本书的两个主要特点：一是实用性强，所收集的问题均为实战中易于出现的棋形；二是分类科学，初学者由此容易记住围棋中的“筋”与“形”。

瀨越宪作，日本广岛县人，生于明治22年(1889)，卒于昭和47年(1972)。5岁从祖父那里接受围棋启蒙教育；20岁赴东京与铃木为次郎(当时三段)下了6盘棋力测验棋，受到方圆社社长的赞赏而破格授予三段。大正10年(1921)晋升为六段。翌年，与雁金准一、铃木为次郎、高部道平共同发起“裨圣会”，给围棋界带来了新气象。

大正13年，作为主要创办人的作者参加了创建日本棋院的工作，对围棋界的团结和繁荣作出了贡献。大正15年与铃木为次郎一起被推选为七段。昭和17年(1942)，53岁的作者与铃木为次郎、加藤信同时晋升为八段。

第二次世界大战后，作者以日本棋院理事长的身份为重建日本棋院四处奔走，至昭和23年终于成功地建成了日本棋院会馆。

瀨越先生毕生致力于海外国棋的推广和普及教育。二次大战前曾多次来我国进行友好访问，战后又先后出访了欧美各国，为围棋走向世界作出了努力和贡献。特别值得一提的是作者以70高龄，不憚旅途劳顿，于1960年率日本围棋代表团第一次访问我国，并与顾水如、刘棣怀等宿将进行了友好比赛。1964年12月，年高德劭的作者与29位著名棋手联名发表呼吁书，号召日本数百万围棋爱好者参加要求恢复日中邦交的征集3000万人签名运动，为促进中日两国棋手的友好交往和中日外交关系正常化作出了贡献。

昭和30年，日本棋院授予瀨越先生名誉九段称号，昭和34年授予“紫绶赏”。瀨越先生弟子甚多，被称为昭和棋圣的吴清源九段和关西棋院创始人桥本宇太郎九段均出于其门下。另外，瀨越先生撰写和负责主编的围棋著作甚多，如《御城棋谱》、《历代名人对局大全》及《瀨越围棋教本》等，其中《瀨越

围棋教本》共50卷，是公认的名著，本书即其中的一卷。

原书(日文版)有《凡例》一篇，由于本书的体例已经改变，故未译出。另外，原书每道题都有提示，且提示对第几手采用何类手筋都作了说明。考虑到本书既然已经给出了解答，提示似嫌太详，故未译出。

林益良

序

近来，在业余围棋爱好者之间开始盛行研究围棋“死活题”，这种现象实在令人欣喜。总的来说，提高棋艺水平需要从两个方面去努力：一方面要广泛研究棋理，如定式和布局的应用；另一方面即对局部死活问题进行深入探讨。这两方面相辅相成，缺一不可，这也是在棋艺上取得进步的过程。拜师学棋的人，在棋理方面进步较快，但是，如果对死活题的判断能力逊色，水平就难以提高。这在学棋者中是通病。

本人从开始编写本书起，就着手研究死活题，整理了大量的书籍，在解答死活题手筋的分类上下了不少功夫。古往今来，围棋名著甚多，如《玄玄棋经》、《官子谱》、《发扬论》、《棋经众妙》、《同精妙》、《妙传》、《玄览》、《死活妙机》等等，但是无论哪本书，内容与其他书重复之处都超过一半。因此，这些古谱经过整理，篇幅就意外地减少了许多。此外，古谱中的死活题很杂乱，缺乏系统和条理，对于研究者来说难以理解，甚至厌烦。有些书虽然按“死”、“活”、“劫”进行了分类，但是对所采用的手筋的分类从未涉及。本书在编排方面一反过去的做法，试图对所有死活题只依据手筋来分类。这套教本（《瀨越围棋教本》）第一辑曾把解死活题的手筋分为20个类别，以后

经过反复推敲，觉得仍有不妥，故又将其分为30个类别。本人认为按照这个方法研究死活题，并在此基础上培养对于死活题的感觉，是较为合适的。本书共载1000道死活题，主要属于“死”、“活”、“劫”、“对杀”等类型。诸如《棋经众妙》中的“渡”、“追杀”等，因为限于篇幅，只好舍弃了。

本书对死活题是按手筋进行分类和排列的，这样做有利于培养读者快速辨别手筋的敏感。另外，在报纸、杂志刊登“死活题征解”的场合，可以直接起到索引的作用。正因为这样，我相信本书作为研究死活的工具书，必将给读者提供帮助。

瀬越宪作 识

目 录

关于死活题手筋的分类.....	1
死活题辞典1000图例(问题图).....	17
一 破眼(装倒扑)的手筋(图1~70))	18
二 扑与倒扑的手筋(图71~120)	31
三 一·二路的手筋(图121~190)	40
四 “敌之急所即我之急所”(图191~240)	52
五 导致气紧的手筋(图241~290)	61
六 “左右同形占其中”(图291~340)	71
七 对两边都是先手的手筋(图341~370)	82
八 通过虎做活(眼活)的手筋(图371~420)	89
九 扩地做活(地活)的手筋(图421~430)	98
十 从外侧攻杀的手筋(图431~460)	100
十一 通过正确的次序获利的手筋(图461~510)	106
十二 脱骨手筋(图511~580)	116
十三 于一路尖的手筋(图581~630)	129
十四 于一路跳的手筋(图631~670)	139
十五 于一路点的手筋(图671~710)	147
十六 于一路立的手筋(图711~724)	155
十七 于一路飞的手筋(图725~736)	158
十八 于一路并的手筋(图737~740)	161
十九 一·一路的手筋(图741~753)	162
二十 利用角端特殊性的手筋(图754~770)	165
二一 弃二路上两子的手筋(图771~780)	169

二二	通过弃子获利的手筋(图781~790)	171
二三	利用对方弱点的手筋(图791~808)	173
二四	夹、碰、跨、挖的手筋(图809~860)	177
二五	利用外围棋子的手筋(图861~870)	187
二六	利用扳子的手筋(图871~880)	190
二七	间接进攻的手筋(图881~895)	192
二八	不象手筋的手筋(图896~910)	195
二九	金柜角与类似形(图911~950)	198
三十	珍奇形与围棋规则中的规定(图951~1000)	205
死活题辞典1000图例(解答图)		215
一	破眼(装倒扑)的手筋(图1~70)	216
二	扑与倒扑的筋(图71~120)	230
三	一·二路的手筋(图121~190)	240
四	“敌之急所即我之急所”(图191~240)	255
五	导致气紧的手筋(图241~290)	265
六	“左右同形占其中”(图291~340)	276
七	对两边都是先手的手筋(图341~370)	288
八	通过虎做活(眼活)的手筋(图371~420)	295
九	扩地做活(地活)的手筋(图421~430)	305
十	从外侧攻杀的手筋(图431~460)	308
十	通过正确的次序获利的手筋(图461~510)	314
十二	脱骨手筋(图511~580)	327
十三	于一路尖的手筋(图581~630)	341
十四	于一路跳的手筋(图631~670)	352
十五	于一路点的手筋(图671~710)	363
十六	于一路立的手筋(图711~724)	371
十七	于一路飞的手筋(图725~736)	374
十八	于一路并的手筋(图737~740)	377
十九	一·一路的手筋(图741~753)	379

二十	利用角端特殊性的手筋(图754~770)	383
二一	弃二路上两子的手筋(图771~780)	387
二二	通过弃子获利的手筋(图781~790)	390
二三	利用对方弱点的手筋(图791~808)	392
二四	夹、碰、跨、挖的手筋(图809~860)	397
二五	利用外围棋子的手筋(图861~870)	409
二六	利用扳子的手筋(图871~880)	412
二七	间接进攻的手筋(图881~895)	415
二八	不象手筋的手筋(图896~910)	419
二九	金柜角与类似形(图911~950)	422
三十	珍奇形与围棋规则中的规定 (图951~1000)	432

关于死活题手筋的分类

自古以来,有关书籍对死活题多按“死”、“活”、“劫”、“对杀”等进行分类,但是我认为这种分类法,对于研究者掌握和记忆手筋都不甚有利。因此,本书采取对各种手筋进行分类的方法取代以往的做法,这对于培养棋手的敏捷思路无疑是有益的。

本书中1000道死活题是在搜集和整理大量有关棋书的基础上,加上本人创作的一部分,并对所采用的手筋进行归纳、分类而编写成的。

这套教本第一辑关于解答死活题的手筋,原打算分为20个类别,细究之尚觉不够完备。在进一步探讨之后,本书将死活题分为30个类别,大体上可以包括各类手筋。在一个问题中,需要用到手筋越多,难度就越大。第一步就用到手筋的死活题,属于比较容易的,而连续几步都要用到手筋就有一定难度了。可以说,难易不取决于着法的多少:一连串没有变化的着法,再多也比较容易;着法虽少,但每一着都富有变化,那就是有难度的问题。另外,一步棋以何处落子为好,手法常有几种,属于这种较难的问题也很多。

对于死活题除了通过训练来正确地判断如何行棋外,临场实战培养这方面的感觉也很重要。接触的死活题越多,感觉就越灵敏。比如,我们看到有些棋形,头脑里就会产生大体上要采用什么样手筋的第一感,其次还会考虑如何处置意外情况。一开始如果没有这样的直感,而只是一步一步地算下去,往往会徒劳无功。

总之,最重要的是对于手筋的第一感。只要对各种棋形进行研究,把同类手筋排列在一起,便能很快养成一旦考虑死活题就立即产生第一感。这也是编写本书的宗旨。

(一) 破眼(装倒扑)的手筋

在杀棋中,采取破眼而取胜的例子很多。因此,培养对破眼(装倒扑)手筋的敏感特别重要。

图 1 黑 1 即为破眼的手筋。
白若于 A 位补, 1 位正好是白棋成眼与否的要点。由于黑 1 的存在, 白棋两边都成了假眼。

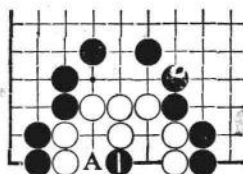


图 1 黑先白死

相反,只要白子占据 1 位,则白棋在此处就有了完整的眼形,即本眼。所以黑 1 是破眼的手筋。这里的黑 1 与倒扑手筋相同,所以也可以称为破眼兼倒扑手筋。

(二) 扑与倒扑的手筋

死活题用到扑与倒扑的地方很多,扑与倒扑虽类似,内容却不同。扑是使对方的“眼”成为假眼的一手。

图 2(a) 黑 3 即为扑的手筋。

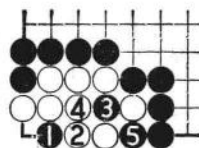


图 2(a) 黑先白死

所谓倒扑,是指送一子以至数子后,可提取对方更多的子。

图 2(b) 黑 1 是倒扑手筋。有黑 1 一子, 白棋无论下在哪里, 都会被全部吃掉。

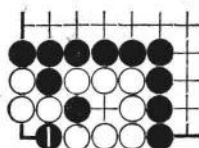


图 2(b) 黑先白死

(三) 一·二路的手筋

定式和死活问题大部分在角上展开,如果把角端称为一·一路,角端左右两邻即所谓一·二路。由于角上死活问题

有许多只要占据一·二路就可以成活或者吃掉对方，因此需要经常考虑应用这一手筋，并且牢牢记住。

一·二路手筋和“敌之急所即我之急所”在角上经常用到。对于角上出现的死活题如能从以上两个出发点去考虑，大体上就能找到其关键所在。

图3 白1即为一·二路手筋。由于白占据了1位，A位形成了一个完整的眼。

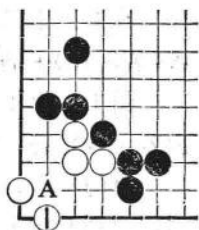


图3 白先活

(四) “敌之急所即我之急所”

面对死活题，首先想的是这样下可是手筋，其次应考虑对方会如何应，再想一想如果在对方应落子的地方自己先落子又会怎样？就是说自己直感里的第一手，如果落在对方接着该走的位置上会怎样呢？很多场合从正反两面去考虑，手筋必潜于其中。通常要从“敌之急所即我之急所”或彼此的应对来比较鉴别。

图4 黑1若改为2位曲，则白于1位立，白活。从抢先占据对方应落子之处来考虑，黑1这一手筋就能较容易找到。这是考虑死活题的要领。

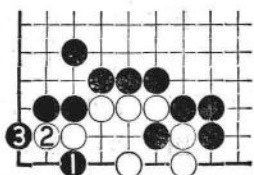


图4 黑先白死

(五) 导致气紧的手筋

由于对方气撞紧而成活或杀棋的死活题很多，气对于死、活是很重要的。对于熟练掌握死活题的人，一看这种棋形就会产生“导致气紧手筋”的直感。

图5 黑棋正在追杀白棋，白若急于A位补，接下去黑3，白B，黑C，白D，黑2，黑活。实战中即使具有相当水平的棋手，对这种棋形采取上述下法的也很多。而对于研究死活题的人来说，头脑里就可能清醒地产生使对方气撞紧的直感，采取白1，黑2，白3的下法。

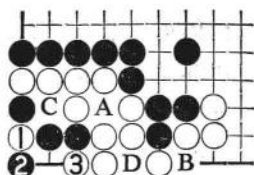


图5 黑先白死

（六）“左右同形占其中”

这种手筋与“对两边都是先手的手筋”有许多相同之处。由于实战中左右同形的情况不多见，所以应用面可能很狭，而作为死活题倒是非常有趣的。对于左右同形的死活题，落子于其中点而很快解决问题的例子很多。

图6 这是著名的死活题。由于左右同形，白1是手筋。白在1位顶，可以避免撞紧气，是两面兼顾的一手。试试看，白1若改走2或3位冲的话，将构成气撞紧的形，结果至第14手，黑可采用倒扑吃掉白棋。

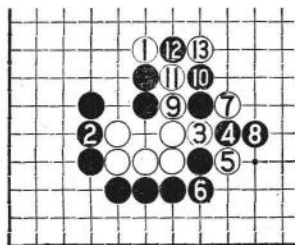


图6 白先活

（七）对两边都是先手的手筋

这种手筋与“左右同形占其中”有许多共同之处，唯一不同之处是左右不同形。实质上“左右同形占其中”也是“对两边都是先手”，从这一意义上看，两种手筋是相同的。

图7 白1跳就是对两边都是先手的手筋。黑2提，白3扑，黑4，白5吃接不归，白活。黑2若改于3位接，则白2立，

白仍可以活。总之，白1是对两边都是先手的手筋，若归之于第十四类“于一路跳的手筋”虽未尝不可，但仍以放在这一类别中较为合适。

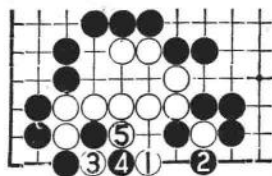


图7 白先活

(八) 通过虎做活(眼活)的手筋

活形可分为眼活和地活两大类。从死活题方面来看，眼活形比地活形多。也可以这样说，为了活棋，虎较容易形成眼。实战中虎一手往往很快形成活形。

图8 白1虎，白活，即所谓眼活。白1如于A位挡，希望扩大角部地域或形成地活，经黑B，白C，黑1，白死。因此白1虎是手筋。

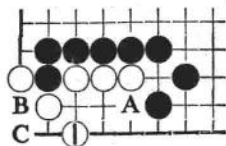


图8 白先活

(九) 扩地做活(地活)的手筋

死、活棋的实地界限为6目。扩地在这里是为了成活或形成6目空，不过6目以内的直四和曲四等都属于活形。要想扩地成活，就是要设法形成这几种活形。从实际情况来看，地活形要比眼活形少得多。

图9 这是实战中常见的棋形。白1立，形成地活，这种形称为板六。黑如2位点，则白3顶，即可成为活棋。

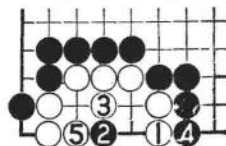


图9 白先活

(十) 从外侧攻杀的手筋

通常说“杀棋在于扳”。正确地说，应该是从外侧缩小对方