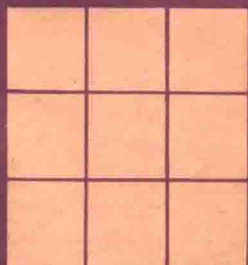


围棋中级丛书

黄良玉 陈凤 译

角部的死活

日本九段 高木祥一 著



围棋中级丛书

角部的死活

日本九段	高木祥一	著
黄良玉	陈凤	译
	陈慧芳	校

蜀蓉棋艺出版社

责任编辑：杜维新

封面设计：陈克刚

内文设计：陈 晴

校 对：张东林

围棋中级丛书
——角部的死活

日本九段高木祥一 著
黄良玉 陈凤 译 陈慧芳 校

蜀蓉棋艺出版社出版
成都青龙巷9号

四川省新华书店发行
四川省江油市印刷厂印刷

西南技术物理所 CTS 电脑照排系统排版 用60克书写纸胶印

787×1092毫米 32开本 6.75印张 119千字

1990年9月第1版 1990年11月第1次印刷 印数：1-20,000册

ISBN7-80548-282-9/G.283

定价：（复膜）2.80元

前 言

对以入段为目标的业余围棋爱好者来说，最欠缺的是对死活的正确认识，以及对角上或边上的基本型的死活知识掌握不够。在这种情况下，认真阅读本书将有助于读者解决这些问题。死活技巧较难掌握，因此本书主要选择死活的常见型和多次学过的类型中的死活手筋。另外，一块棋眼位的大小、外气的多少以及有无扳等等，对于死活有什么样的影响呢？对此的理解也是极其重要的。

尽可能的在棋盘上反复练习，直到没有什么疑点为止，这是提高死活技巧的重要途径。全书共四章。

高木祥一

目 录

- 第一章 角部的死活 (1)
- 第二章 边上的死活 (133)
- 第三章 做眼与破眼 (169)
- 第四章 简明死活题 (183)

第一章

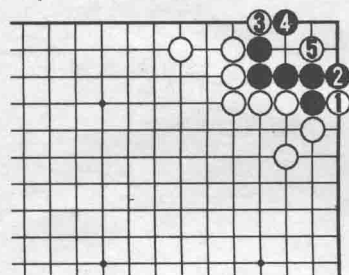
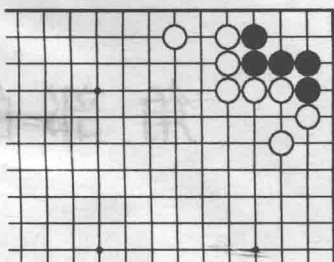
角部的死活



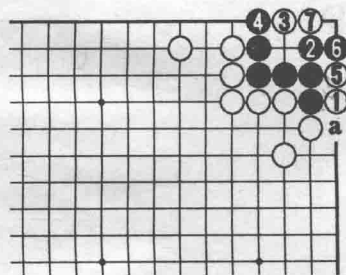
第 1 型 白先

这是角部死活的基本型之一。

对经常出现的死活，只要一见到棋形就能立即判断出是死？是活？对此，进行正确的攻杀或做活的训练是必要的。



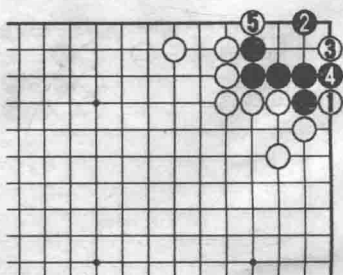
1 图



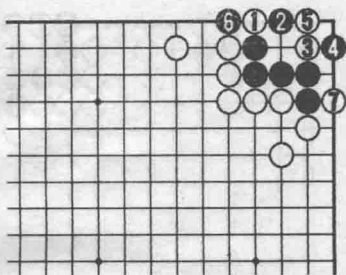
2 图

1 图（正确的次序） 此形有几种攻杀方法，而从外侧压缩眼位是大原则。白 1、3 次序最佳。至白 5 点，黑成刀把五死。

2 图（自然） 黑 2 时，白 3 点自然是急所。至白 7，黑死。以后黑 a 提，则白 1 位扑。



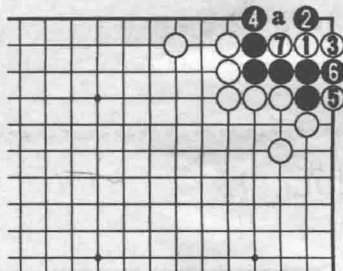
3图



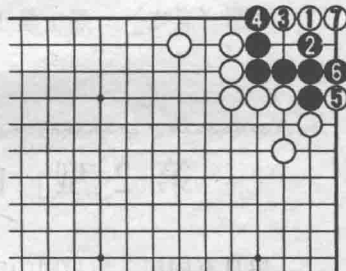
4图

3图 (1·二急所) 黑2跳时, 白3点是急所。因1·二是做眼的要点, 故白不让黑同时占据2、3两点。

4图 (白1扳) 此形白1扳, 黑也死。因为是第1型, 所以想一手一手地不厌其烦地介绍。还有其他攻杀手法。



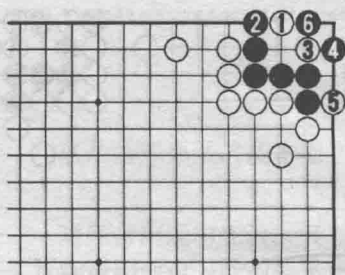
5图



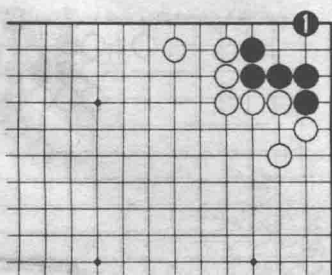
6图

5图 (从中间攻) 白1点, 黑也死。黑2是做劫的手段, 白3如下a位, 则黑3位成劫是黑的预想。白5如先下7位, 则黑5位即活。要注意。

6图 (盘角曲四) 白1以下至7, 黑成“盘角曲四”死。不论从哪方面说, 依据规则, 黑死。



7图



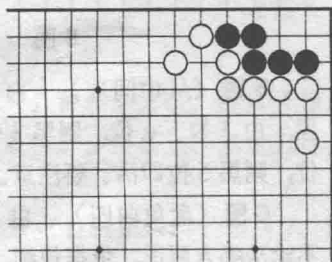
8图

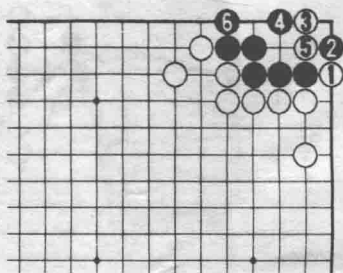
7图（恶例） 最后举黑活的例子。白1点恶手，到黑6成劫。白3如下5位，则黑6位净活。因为空间狭小，在所有的攻杀方法中，以1图白1扳为最佳。在对外侧没有影响的情况下，理应次序简单。

8图（黑先） 黑1是正确的活棋之着。

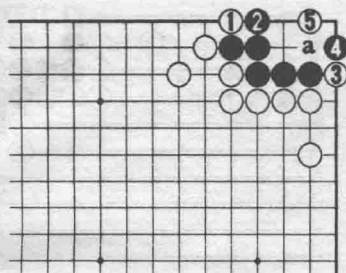
第 2 型 白先

黑具有同第1型相同的空间，也是简单的死形，只是棋形稍有不同，当然攻杀的方法也不同。请理解第1型、第2型空间的不足。





1 图



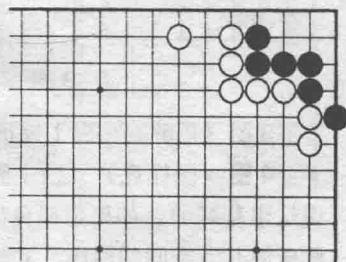
2 图

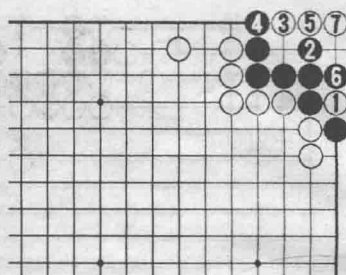
1 图（失败） 白1扳败着。对黑2挡，白3是绝对的一手。至黑6确保一眼，白3、5两子接不归，故白1恶手。

2 图（正确的次序） 白1扳正确，至白5，黑成刀把五死。白1在a位靠，黑也死。同第1型1图白一样，按照从对手围空最长的方向或最宽处入手，压缩对方空间的原则进行。

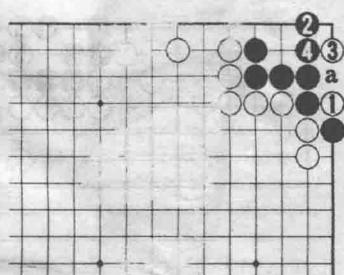
第 3 型 白先

在第1型的基础上增加了黑扳这一手棋。黑扳对双方的攻杀有什么样的影响呢？是否有气，是否有扳，对死活常常带来微妙的影响。





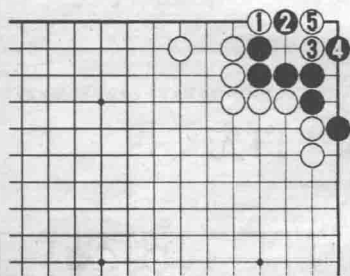
1图



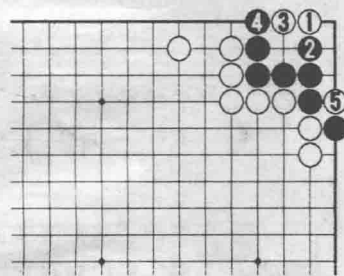
2图

1图（白1黑2皆恶手） 白1扑恶手，但黑2也非手筋。到白7，黑成“盘角曲四”死。与第1型相同。

2图（失败） 白1扑，黑2手筋。到黑4，黑活。以下白a位接的手段不成立，一路扳一手的效果是明显的。



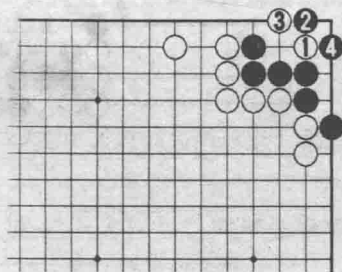
3图



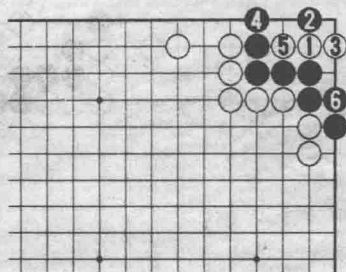
4图

3图（正解） 白1扳正解。至白5黑死，白味最好。

4图（同样死） 白1到5，黑仍死。与1图同形，不用说这也是好的。如果想避免出现“盘角曲四”的棋形，按照从外侧压缩对方空间的原则，3图是正确的次序。



5 图



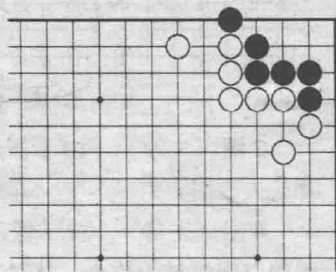
6 图

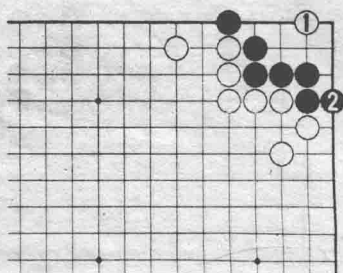
5 图（劫） 白 1 向上移一路的着法是可笑的。黑 2 好手。至黑 4 成劫。

6 图（活棋） 如果怕劫争而走白 3，黑 4 立、6 粘成双活。扳一手的效果是显然的。第 1 型与第 3 型有无扳这一手棋，其变化是绝不相同的。

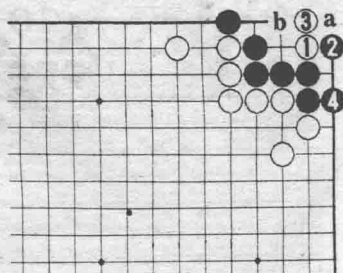
第 4 型 白先

这是在相反的方向上，黑扳的棋形。似乎很罗嗦，但最初的几手棋是最重要的。掌握死活的基础知识，避免走弯路，通过对细微地方正确的思考，养成对死活的良好感觉。





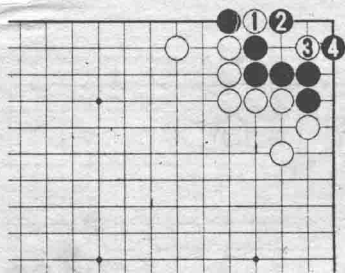
1 图



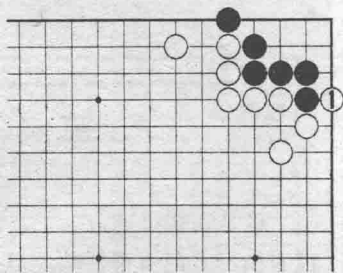
2 图

1 图（空间宽） 白 1 看起来象是急所，但黑 2 扩大眼形，黑活。请了解，如压缩对方的空间是杀棋的原则，那么扩大眼形则是活棋的要领。

2 图（活） 白 1 恶手，黑 2、4 即活。接下来，白 a、黑 b 成“胀牯牛”黑活。从中间进攻是不可取的。



3 图



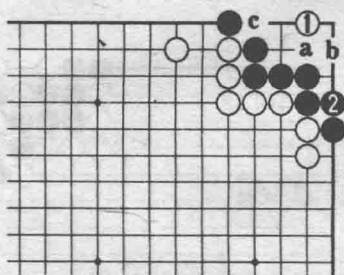
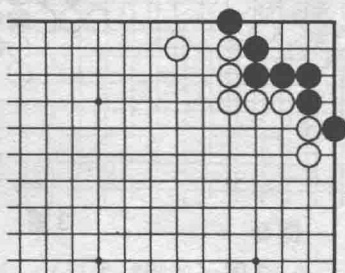
4 图

3 图（失败） 白 1 扑到黑 4 扳，黑简单成活。1 至 3 图都是失败图。

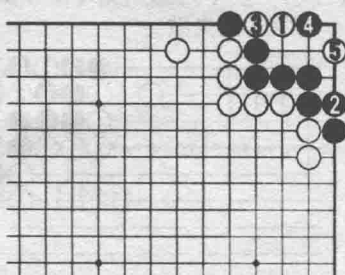
4 图（正解） 白 1 扳正解。接下来，黑无论怎么下，做眼的空间都过于狭小。从对方没有扳的方向入手，这才是压缩黑空间的要领。请充分地确认一下第 3 型 3 图与本图的关系。

第 5 型 白先

进入两面扳的棋形。实战中，这种棋形无论从哪边攻，黑都不会死。这就是扳的威力。不过请考虑各种变化。



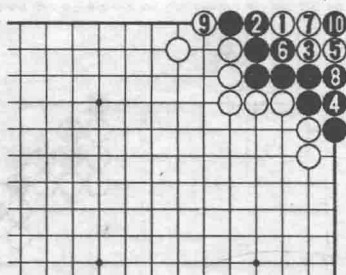
1 图



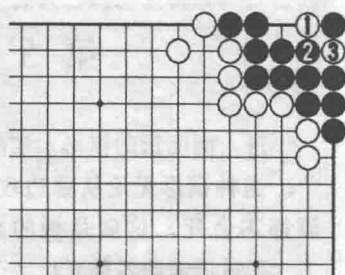
2 图

1 图（简单） 白 1 点，黑 2 简单成活。白 1 改在 a，则黑 b。又，白 2 位或 c 位扑，黑也是活棋。前面已经学过。

2 图（急所） 白 1 是最难的一手，是形的急所，是做劫的手段。黑 2 应，恶手。至白 5，黑死。



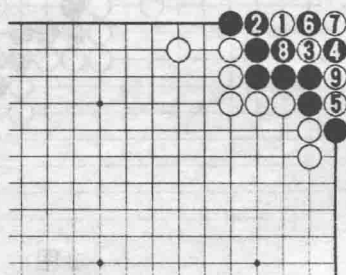
3图



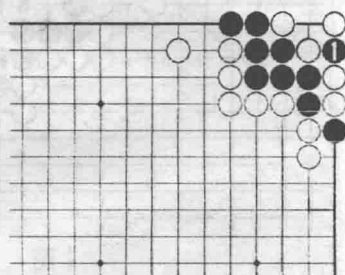
4图

3图（似胀牯牛形） 黑2只此一手，白3是最顽强的抵抗。白3如改在4位，则黑7位活。白5后，一眼可见黑6、8后，白呈“胀牯牛”，黑好象成活。但——

4图（劫） 黑提四子后，白1打，黑2不得已，结果成劫争。黑失败。



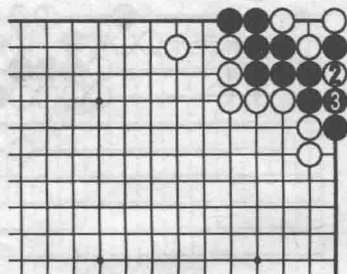
5图



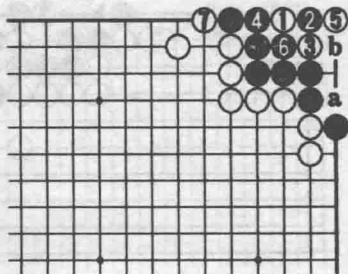
6图

5图（妙手） 黑4扳好，白5扑一手，黑6、白7成劫。黑8打吃妙手。

6图（接上图） 黑1提两子，即是5图的黑10。



7图



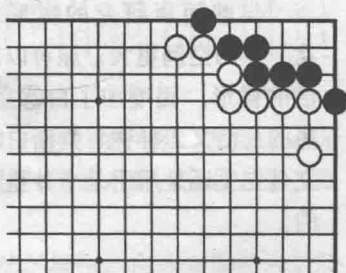
8图

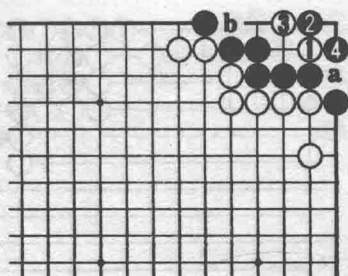
7图（连环劫） 接上图，白2只有提，黑3接成连环劫。因此，第5型白先是黑活的结果。

8图（劫） 黑2恶手。至白7，难免成缓一气劫。白7如走a位，黑b位，以下变化如5至7图，故白7是冷静的好手。

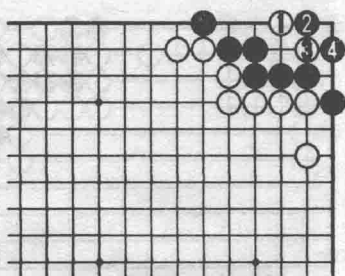
第 6 型 白先

同样是两扳，也会有不同。由第2型的棋形加两扳，黑一边也没有粘起。无论如何，黑不会净死。





1图



2图

1图（正解） 白1是手筋，黑2只有夹。至黑4成劫。白1改在a位或b位扑是无用的。

2图（同样） 白1点的结果与1图一样成劫。1图和2图仅仅是先后次序颠倒而已，完全掌握第1型至第6型的棋形，就可以增强半先的实力。

第7型 白先

与前面所研究的棋形相比，黑的空间更大。原可以净活的棋形，因增加了白△立，黑的死活又怎样呢？判断白△立是先手还是后手是十分重要的。

