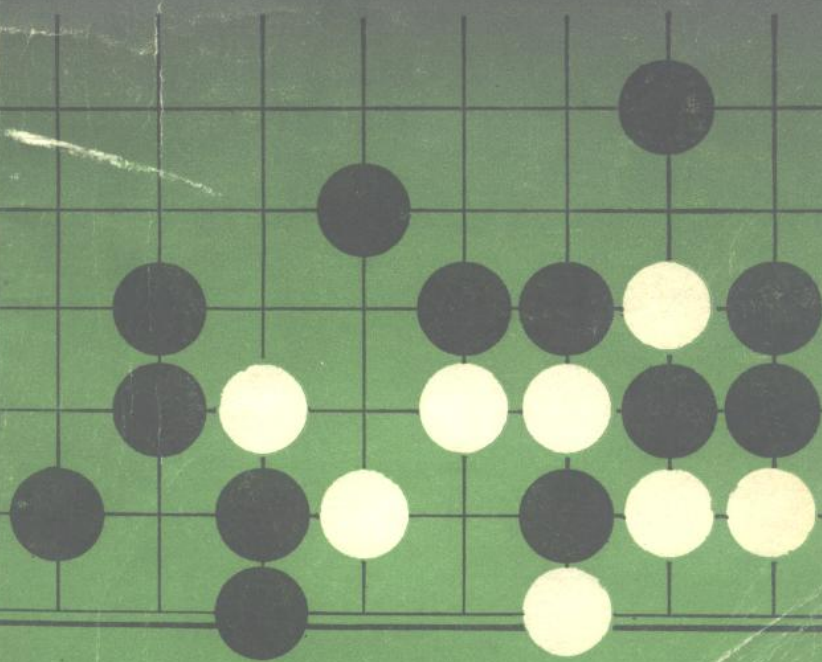


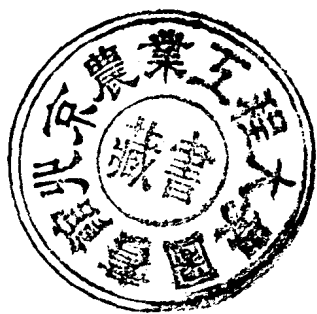
围棋 死活之谜

吕国梁



围棋死活之谜

吕 国 梁



上海文艺出版社

责任编辑：陈士杰
校 订：谢裕国
封面设计：陆震伟

围棋死活之谜

吕国梁

上海文艺出版社出版、发行

(上海绍兴路74号)

新华书店经销 上海市印刷十二厂印刷

开本 777×1092 1/32 印张 6 插页 1 字数 139,000

1989年11月第1版 1989年11月第1次印刷

印数：1—30,000册

ISBN 7-5321-0497-4/G·6 定价：2.15元

前 言

在围棋的布局、中盘、收官三部曲中，业余爱好者最感兴趣的当然是中盘部分，而体现中盘力量的有死活、手筋、对杀等方面，其中最具魅力的则莫过于死活问题。

面对复杂多变而又趣味无穷的死活难题，无论你的棋力怎样自觉不如，总还是会跃跃欲试地应战的。经过反复拆算，最终求得圆满的答案；对于某一高难点的突破，或许可以与任何高手相媲美。这些正是死活问题魅力之所在。

完全可以这样说：即使围棋脱离了刺激的胜负世界，其局部的死活问题仍将不失为一门独特的艺术。几乎每盘棋都要涉及死活，实战的难度显然大大超过单纯的应征解答。在没有丝毫提示的情况下，敏锐的嗅觉——“第一感”就是至关重要的。具备如此独特的感觉，当然并非出自一日之功，必须依赖于平时的反复练习，逐步积累。

如何洞察深奥的实战死活？当然不能依靠临场的长考苦思。所谓正确的感觉，必定有其内在的客观规律。纵览古今中外的死活例题，无论难易，其基本规律皆不出“要点”与“次序”这两大要素。本书即以此为基点，将围棋死活的思路归纳为十个章节，这也许并不全面、合理，只是期望对读者有所启发而已。

本书中的例题，大部分是作者敝帚自珍的创作提炼，余者则出自围棋古典中的精彩之作和现代的高手名局。虽然力求精细，几经审校，书中仍难免会有错讹之处，特恳请各位专家与读者不吝指正！

在此，谨向为本书提供材料及给予大力帮助的棋界同行表示由衷的谢意！

作者

1989年7月于上海

目 录

| | | |
|-----|------------------------|-----|
| 第一章 | 彼我相共的要点(一——七题)..... | 1 |
| 第二章 | 重要的次序(八——十四题)..... | 22 |
| 第三章 | 以退为进(十五——二十题)..... | 37 |
| 第四章 | 保留先手(二十一——二十六题)..... | 51 |
| 第五章 | 寻找弱点(二十七——三十二题)..... | 70 |
| 第六章 | 提子之后(三十三——三十八题)..... | 86 |
| 第七章 | 关于盲点(三十九——四十三题)..... | 101 |
| 第八章 | 扑的妙用(四十四——四十九题)..... | 111 |
| 第九章 | 一·二路的魔力(五十——五十五题)..... | 126 |
| 第十章 | 底线冷着(五十六——六十一题)..... | 138 |
| 附: | 死活练习三十题..... | 159 |
| | 练习题参考答案..... | 166 |

第一章 彼我相共的要点

“要点”，对围棋对弈双方来说具有同一性，也就是说，是双方共同的“要点”。除了布局、中盘外，这一点在局部的死活问题上表现得尤为集中和突出。这个共同点不能“和平共处”，其争夺结果只能是“你死我活”。

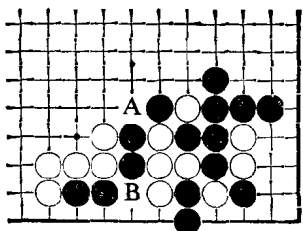
正因为如此，人们常说“对方的要点就是我的要点”。这句话实际上也为我们认识“要点”找到了一条捷径。当你面对一个习题苦苦思索时，可能先要经历几次失败，但从失败图中又可以很快悟出：其症结在于对方控制了某一个要点。于是你顺藤摸瓜，找准真正的要点，从而看透所有的变化。

死活题的第一手是关键。占领要点就有了百分之七十的把握。

第 一 题

引图 当盘上发现“妙着”或“冷着”时，常使人们觉得意外。然而在专家们看来，那只是简单的、常识性的走法，或者说是既定场合下只能如此。高手的高明之处即在于能够深远地洞察几步乃至十几步以后的要点，从而当机立断地作出正确的抉择。

如图是1984年全国迎春围棋邀请赛的一个实战场面。从局部来说，现在白棋无论在A位或B位打，都可以极其简单地定型——



引图

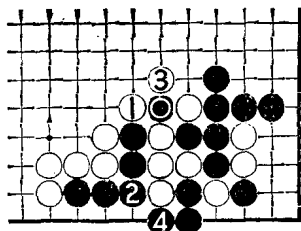


图 1

图1(不满) 白1双打, 黑2接, 白3提, 黑4从一路渡回。无论白棋是否在◎位接, 都有收获不大之感。

图2(后手) 白1于二路断打, 结果也不过后手救出数子, 仍然有所不满。于是, 白方要往深处再发掘一下潜在的矿藏。

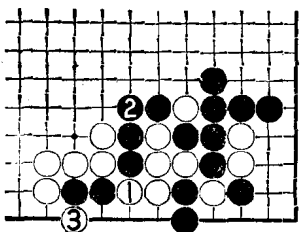


图 2

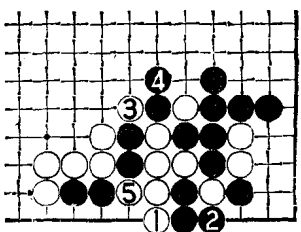


图 3

图3(目标) 白1先于一路打, 无疑是一步强手。倘若黑2被迫应一手的话, 那么白3打、5提, 当然大大优于前两图的结局。

图4(实战)

问题在于白1打时, 黑2、4采取断其归路的措施, 白3提黑两子后, 能否确保在角上安全做活呢? 实战中确实往往如此应接, 从而就为我们提供了一个有关要点的习题。

问题图一(白先)

这是经过简化的问题图。现在来解已非难事, 但当初引图时要一眼看透确非易事, 否则就是铤而走险了。

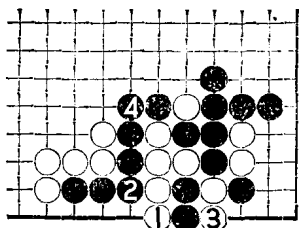
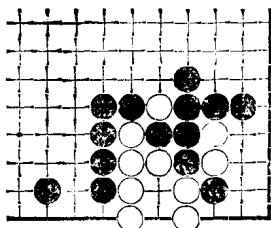


图 4



问题图一

图5(失败)

白1曲是不可思议之着。被黑2贴过去，万事皆休。摆这个变化也许是多余的，但至少可以证明：白1非走2位不可，此乃第一步要点。

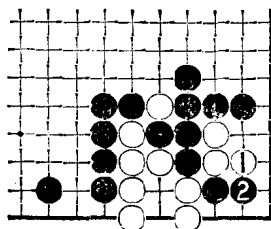


图 5

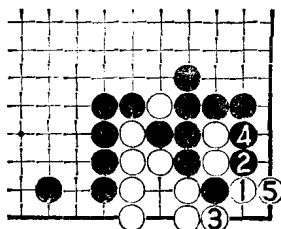


图 6

图6(如意)

白1打是必然之着，黑2、4滚打时，白5立下确保角部眼位，这似乎是无可争辩的变化。其实这过程中双方却各有错着。白方如果只算到这个地步，那只能说是打了如意算盘。

图7(劫争)

因为白3提时，黑4可强行扳入角部破眼，白5冲，黑6做劫，白棋并不能太平无事地净活。

切莫束手无策，冷静地想想：哪里是第二要点？——显然就是本图的4位！

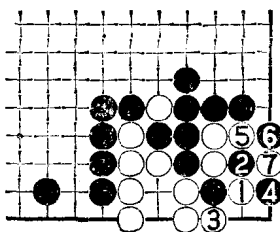


图 7

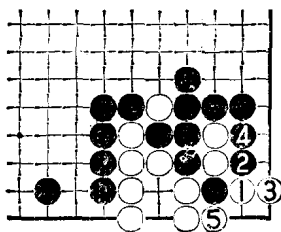


图 8

图8(正解)

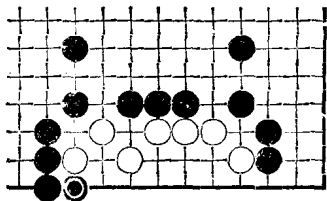
黑2打时,白3不拘泥于提子,抢先占领彼我相共的要点,如此便可确保眼位无恙了。

白3这步棋虽属意外,但以发现要点而论,当在情理之中。

第 二 题

问题图二(白先)

在入门和初级教材中,谈及死活方面的知识,总是强调扩大(或缩小)眼位与占领要点这样两个方面。相对来说,前者较后者要简便得多。因此,在中级以上的死活问题中,直接发现要点占相当大的比重。



问题图二

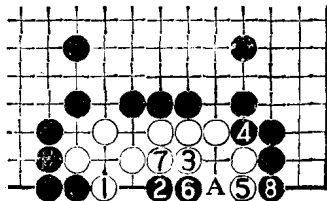


图 9

现在黑●子冲入,白棋如何安全成活呢?

图9(扩眼)

白1挡显然是在为扩足眼位而努力。然而被黑2点后，白棋才真正遇到麻烦了。白3应时，黑4挤是冷静的杀手。白5立，黑6长，白棋始终无法在A位做出第二个眼。

图10(失败)

黑4挤时，白5若在一路扳，黑6点是避免白棋在此处做劫的好手。至黑10挤，白棋成“假双活”之死形。

顺便提一下，黑4若先在7位扳，则经白6位、黑5位、白4位、黑8位，就变成劫争了。

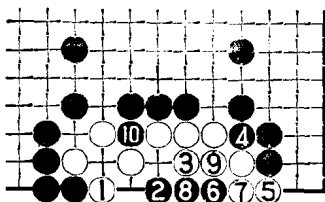


图 10

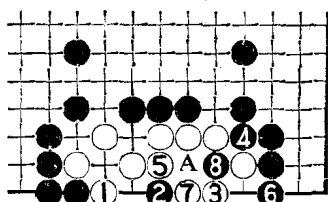


图 11

图11(失败)

白3若倒虎，黑4仍挤。黑6是常识性的破眼手法，白棋仍不能活。白5若改走6位，则黑于A位尖。

图12(失败)

白3若扩大眼位，则黑4点后，白棋终成“刀五”、“聚四”一类死形。

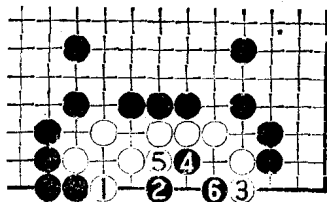


图 12

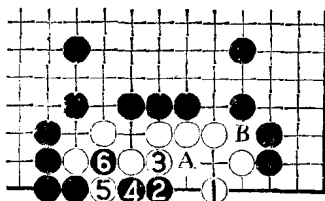


图 13

图13(劫)

白1倒虎似乎是很生动的眼形，倘若黑于5位长，则白走A位；倘若黑棋于A位点，则白5位挡。然而黑2点入仍是厉害的一手，白3顶，黑4从一路渡出，白5只得扑入成劫。

图中白3若在5位挡，则黑于B位挤，即还原成以上几图的变化。

图14(劫)

白1在右面扩足眼位，黑2仍可点入，结果仍不免成劫。

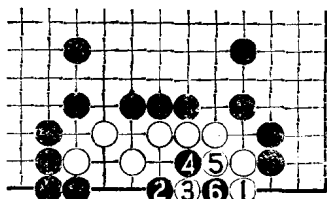


图 14

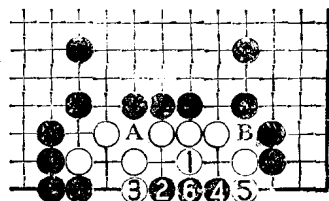


图 15

图15(失败)

白1虎，很象做成两眼之形。但黑2、4点，至黑6接，白棋A、B两处难以兼顾，无法做成双活。

图16(还原)

白3挡，黑4挤，仍还原成前述的变化。

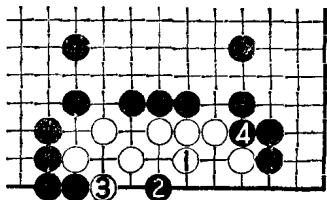


图 16

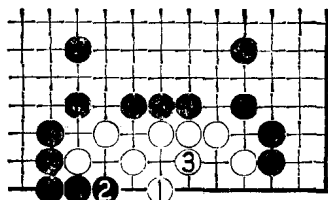


图 17

图17(正解)

列举了种种失败的变化，其实答案早已明确了。不耐烦的读者急于指出本图白1就是做活的唯一要点。确实如此，这里如

被黑方所占、就使白方浑身难受的地方，正是刻不容缓的要点。黑2如长进，白3做眼就稳当活出。

图18(变化)

黑2如点，则白3挡，黑4挤并不能渡出两子。

在经历了各种失败的尝试之后，白1应是这道死活题的要点。如此处仍不能成功，则可断定必是出题失误（在实战中，则是此棋确实无救了）。

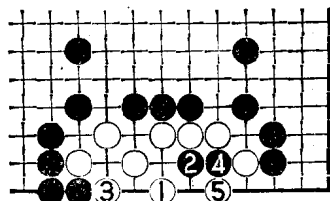
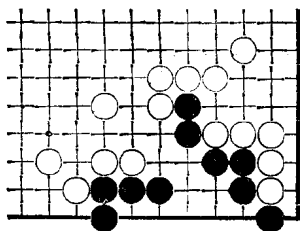


图 18

第三题

问题图三(白先)

此题取材于作者的实战对局，稍作改动后成为如图棋形。白先能否杀黑？其要点何在？先凭感觉来试试吧！



问题图三

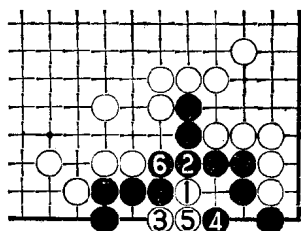


图 19

图19(双活) 白1靠，黑2接。白3只能扳，黑4尖是好手，黑6接后已成双活。白棋未获成功。

图20(净活)

那么，白3先在这里尖，倘若黑于5位接，则白于4位扳便可

杀黑。但黑4可沉着做眼，白5断也无济于事，因白1这个子无论怎样也接不回去。

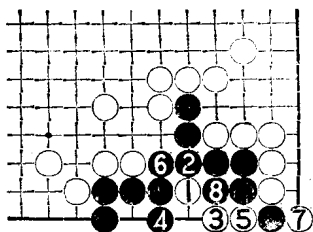


图 20

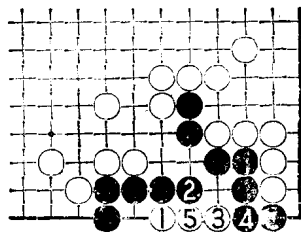


图 21

图21(双活)

白1向另一条道路探索，然而应接至白5，仅成双活而已。

图22(要点)

在这方寸之地，白1点此应当是唯一的要点了。让我们先算清各种变化吧！

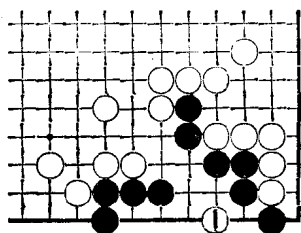


图 22

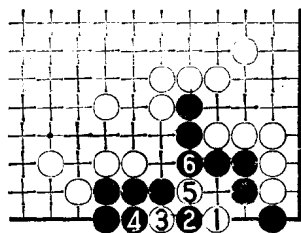


图 23 ⑦=③

图23(正解)

实践证明：黑2尖顶是最顽强的应手。白3扑入为关连的妙手，黑4不得不提，白5打后即成劫杀。以上变化为本题的正解。

图24(变化)

黑4如接，则白5扑，整块黑棋仅存一眼。

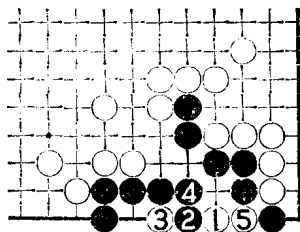


图 24

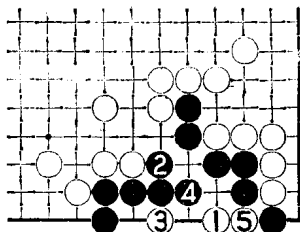


图 25

图25(变化)

白1点虽然无助于缩小对方的眼位,但其后续的攻击力却是致命的。黑2如扩大眼位,则白3托,以后4位或5位必占其一,黑棋被净杀。

图26(变化)

黑2如图应,则白3仍托,黑棋无法做活。

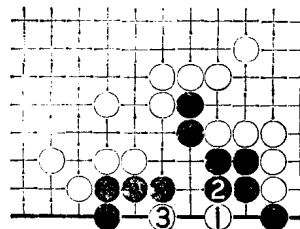


图 26

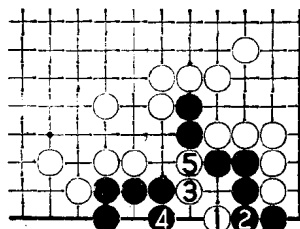


图 27

图27(变化)

黑2如接,那么白3尖,黑4只能做眼,白5一断,黑便万事皆休了。

图28(变化)

黑4如打,白5断、7接,黑棋更惨。

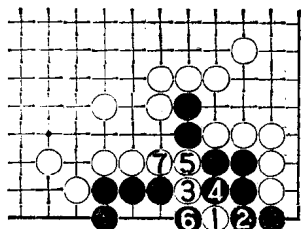


图 28

图29(变化)

最后再来看看如何应付黑棋的两手怪招，以防不测。黑2如接，则白3仍托，4位与5位黑棋无法兼顾。

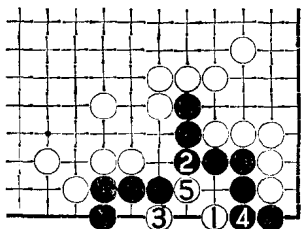


图 29

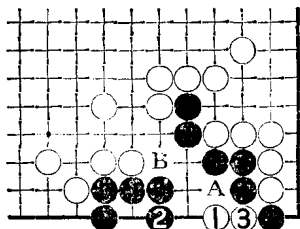


图 30

图30(变化)

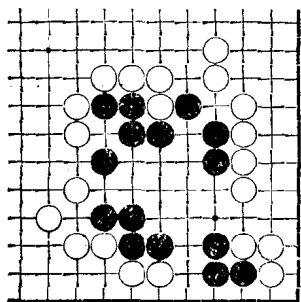
对于黑2径自做眼，白3只消断入就行了。以后黑A则白B，黑B则白A，黑棋无第二个眼。

至此，本题可以说已经有了圆满的答案。

第四题

问题图四(白先)

死活问题大多出自角部与边上(这是因为边、角的特殊性决定了其繁复的变化)，而在中腹则较少见。本题虽然谈不上是什



问题图四

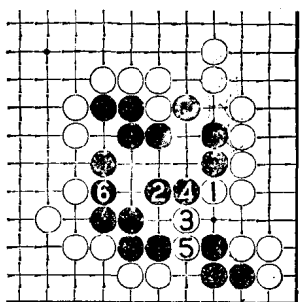


图 31

么死活杰作,但在腹地中创作了这样一个并不算太简单的习题,多少有点得意吧!

图31(缩眼)

白1从缩小眼位着手,但黑2以下弃三子而活,白棋失败。

图32(失败)

白3如从左边冲入,黑4挡即确保上下两眼而活。白3若改走4位,则黑于A位挡,白亦无法杀黑。

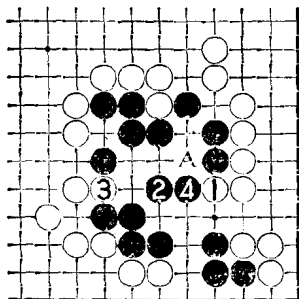


图 32

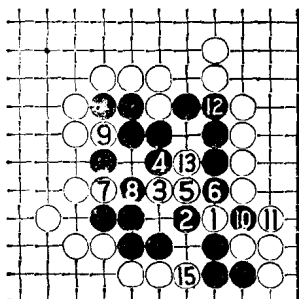


图 33 ⑭=①

图33(双活)

白1虎,黑2挡,白3点是只此一手,但黑4以下恰成双活。

图34(双活)

白1飞入如何呢?黑2冲后,至黑14仍成双活。

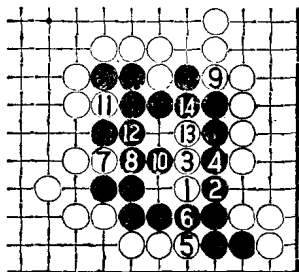


图 34

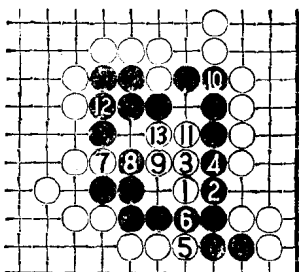


图 35