

韩凤仑 张竹译
日本棋院 编

死活小百科

围棋小百科丛书

华夏出版社

死活小百科

作者 日本棋院

译者 韩凤仑 张竹

审校 徐学新

华夏出版社

1989年·北京

死 活 小 百 科

作者 日本棋院

译者 韩凤仑 张竹

审校 徐学新

*

华夏出版社出版发行

(北京东直门外香河园柳芳南区)

新 华 书 店 经 销

中国科学院印刷厂印刷

*

787×1092 毫米 32 开本 6.25 印张 129 千字

1989 年10月北京第1版 1989年10月北京第1次印刷

印数 1—18000 册

ISBN 7-80053-598-3/G·085

定价: 2.40 元

前 言

死活问题是围棋的基本技术。我们开始学习死活问题时，首先要懂得只有构成两眼，才是活棋，否则是无法继续学下去。而且，这也是提高死活技巧的基本需要。不过，这并不能算是一个阶段。人们常把棋力的高低，和掌握死活的技巧划等号，由此可见死活问题的重要性了。

那么，如果要提高这一基本技术，还是有一定办法的，而且也并不特别难。在实战中，死活常以各种形式出现，当然，本书并不能解决全部死活问题，而是要求大家牢记若干死活基本形，并且要求大家，每当在实战中遇到从基本形派生出来的形，就要灵活运用所学到的对策，去解决战斗。

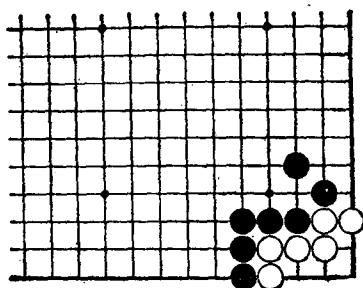
本书共汇集了141种角和边的基本形，并把类似的编辑在一起，以利于记忆和在实战中应用。同时，通过对每个题的思考，来掌握一般手段和手筋的威力。

本书是有志于向中级水平迈进，而着眼于死活基本问题学习的人的良师益友。如能很好的解决这一基本技术，也会为未来向高级水平前进，打下有力的基础。

目 录

第一章 角的死活(102型).....	(1)
第二章 边的死活(39型)	(138)

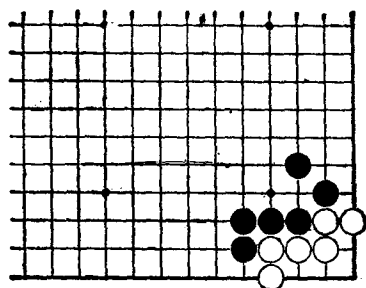
第一章 角的死活



第 1 型

第 1 型 黑先

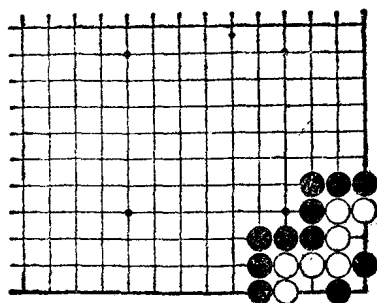
白在角构成四目实地，
但未必能活。
黑如何应对？



第 2 型

第 2 型 黑先

此形比前型多一口外
气。黑如先走，有何手段，
请思考。



第3型

第3型

在角上,白构成此形。这是双活吗? 还是死棋?

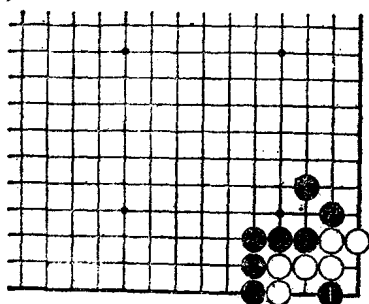


图 1

第1型 黑先,打劫。

图1 正解。

白角是“盘角曲四”之形。

当然,白若执先,可构成二眼。如果黑先,则黑1是急所。

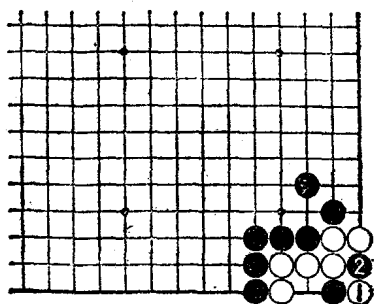


图 2

图2 劫。

继之,白1扑,黑2提,是劫,这是双方最妥善的次序。

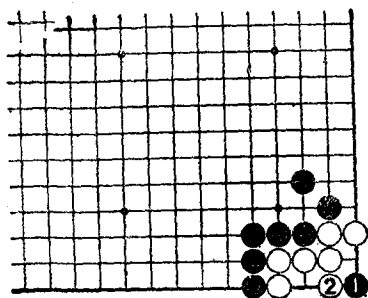


图 3

图3 失败。

黑进攻的位置，不能搞错。

如黑走1位，正好帮助了白棋，白2，构成两眼，活。

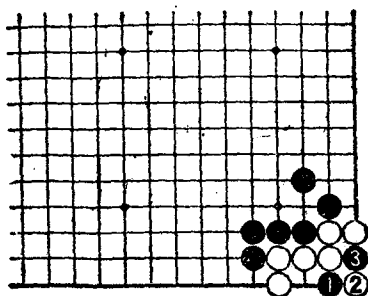


图 1

第2型 黑先，白活。

图1 不是劫。

此局面，白活。

和前型一样，黑1、3打劫，草率。

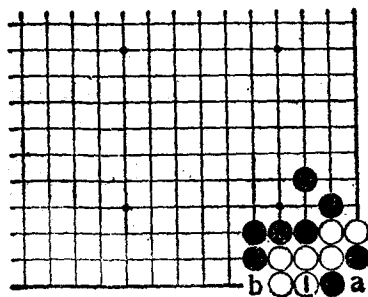


图 2

图2 胀牯牛，活。

继前图。白1打，黑a放不进，白活。

此型和b位有黑子，很不相同。

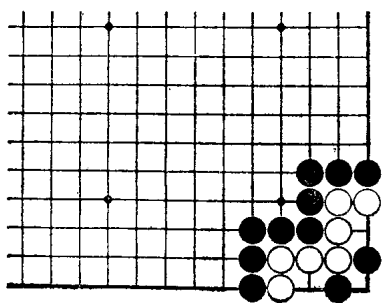


图 1

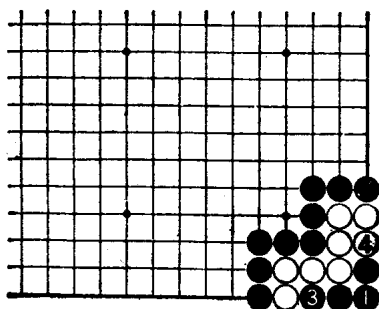


图 2

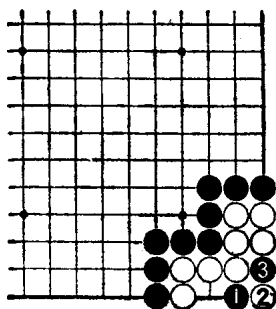


图 3

第3型 白死。

图1 盘角曲四。

此形是“盘角曲四”，白死。

在此局面下，白无任何手段，而黑却有主动权。

图2 黑手段。

黑如想杀死白，在全局没有劫材之后，黑1、3成立。白4位提。

图3 打劫。

继前图,白提之后,黑点1位,这和第1型的正解次序相同。

以上只是说明图2、图3的
死活道理。在实战中黑
很少有这样走的。

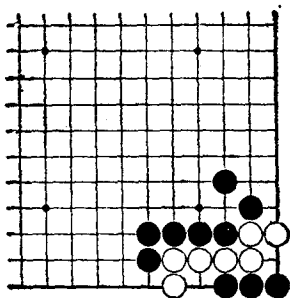
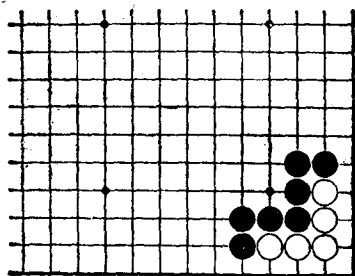


图 4

图4 曲四。

还有一种在角上的“曲四”形。

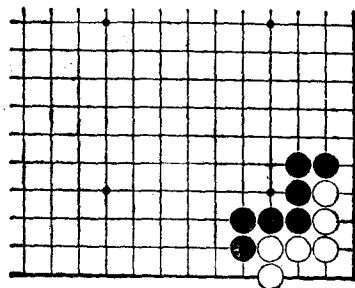
本局面,白死。当然,白的死是以黑外势必须活为条件的。



第4型

第4型 白先

白想做活，必须占急所。
请问此急所在哪里？

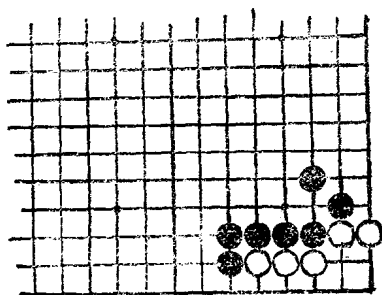


第5型

第5型 黑先

这是在前型基础上，白走错着的形。

黑有何手段杀白呢？



第6型

第6型 黑先
白形的急所，何在？
最后构成“曲四”形，是最简单的对策。

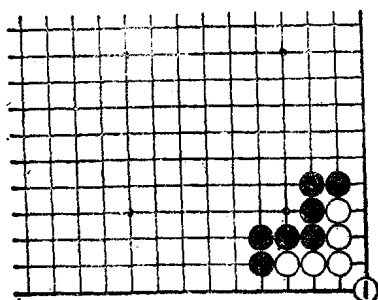


图 1

第4型 白先，活。

图1 正解。

白1，只此一手。白形是：以角为中心，左右同形。

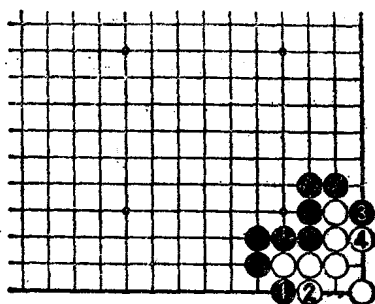


图 2

图2 完善。

继之，黑1，3两边扳，至白4也可构成二眼，白活。

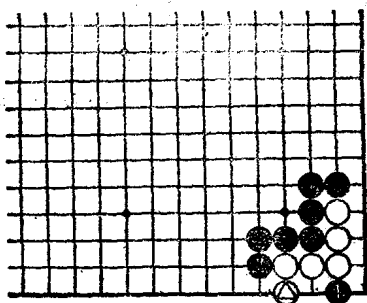


图 1

第5型 黑先,白死。

图 1 正解。

在前型的局面下,白占
①位,失着。

黑 1 托是急所。可彻底
杀白。

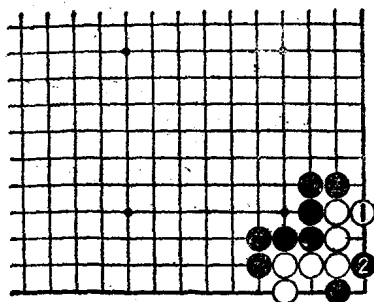


图 2

图 2 盘角曲四。

继前图。白如 1 位立,
则黑 2 扳。此形和第 3 型
相同。即构成“盘角曲四”,
白死。白虽有外气,也无
济于事。

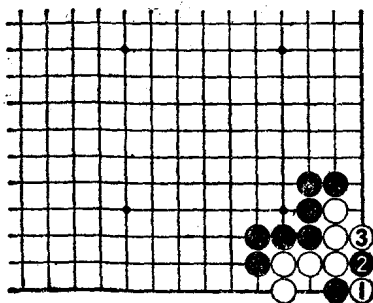


图 3 (黑 4 粘)

图 3 聚三。

图 1 之后,白 1 位扑,并
不能形成劫。

黑 2 提后,于 4 位粘,构
成“聚三”,白死。

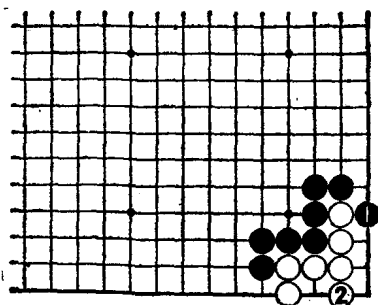


图 4

图 4 失败。

黑 1 扳, 失着。

白于 2 位守, 是急所。白可形成二眼。

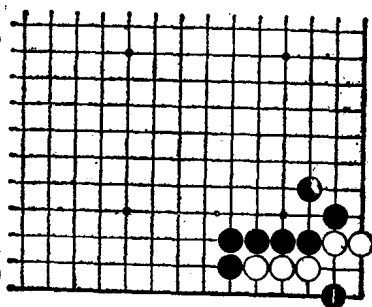


图 1

第 6 型 黑先, 白死。

图 1 正解。

此形也可利用“曲四”, 无条件杀白。

黑 1 位点眼, 是急所。

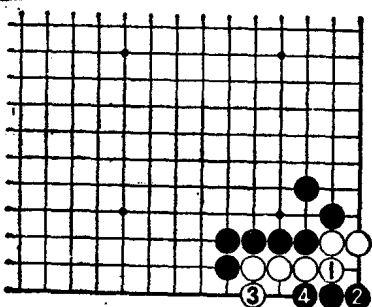


图 2

图 2 白死。

白 1 粘。黑 2 长后, 再走 4 位, 完成“曲四”。白死。

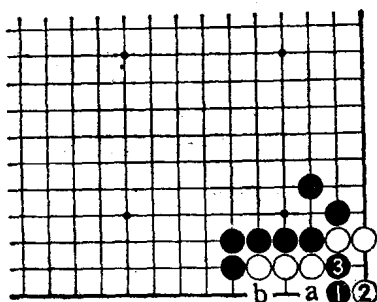
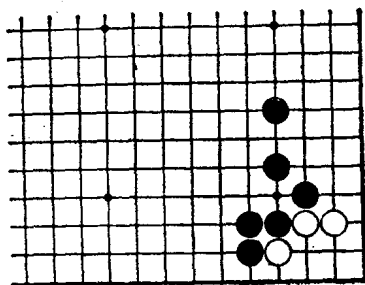


图 3

图 3 变化。

白如走 2 位, 则黑 3 断。
以下 a、b 见合, 白死。

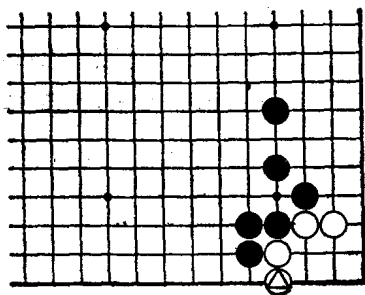
“曲四”, 对角的死活来说, 不单是本形, 都有重要意义, 所以要很好的进行研究。



第 7 型

第 7 型 白先

白肯定可以无条件活, 急所在何处? 这是活形。



第 8 型

第 8 型 黑先

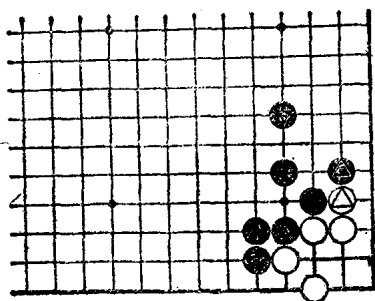
此局面, 黑可无条件杀白。

黑 1、3 的次序, 十分重要。

第9型 黑先

白△和黑△交换，是紧气的恶手。

黑如使用好次序攻击，
可形成劫杀。



第9型

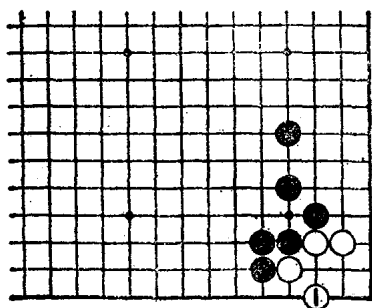


图 1

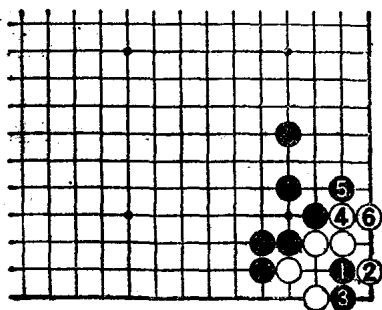


图 2

第7型 白先，活。

图1 正解。

白1虎是正着。

对此,黑无论如何进攻,
白都可活。

图2 自活。

继前图。对黑1点眼，白2扳后，走4、6位，完成二眼。活。

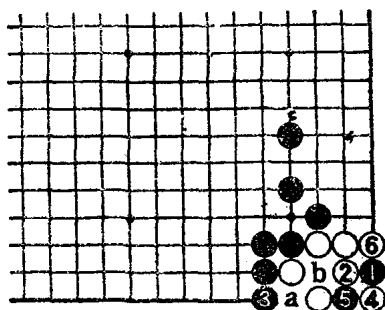


图 3

图3 变化。

对黑1点入，要引起注意。

当黑3立时，白4扑杀，要紧。至白6成“胀牯牛”，白活。

对黑a，白b粘，无不安之处。

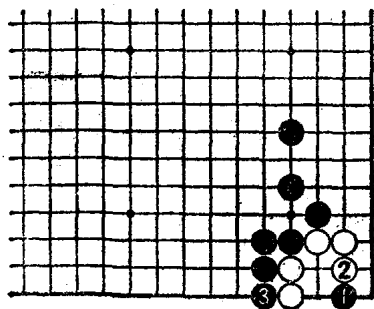


图 1

第8型 黑先，白死。

图1 正解。

黑1点入是形的急所。

白如2位应，则黑3紧气，白不行。

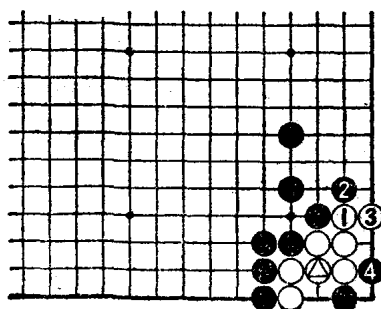


图 2

图2 曲四。

继前图，白④粘，这时黑即使脱先，也无问题。

白1、3扩大眼位，黑4扳形成“曲四”，白死。

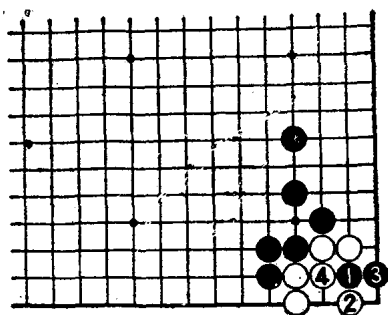


图 3

图3 失败。

黑1靠,不是手筋。

白2是急所,至白4,白活。

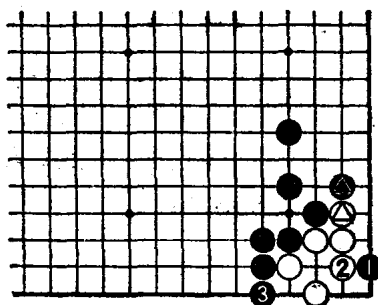


图 1

第9型 黑先,成劫。

图1 正解。

当白⊙和黑⊙交换时,黑于1位点入,是急所。

白2似乎可活,但黑于3位立,紧气。

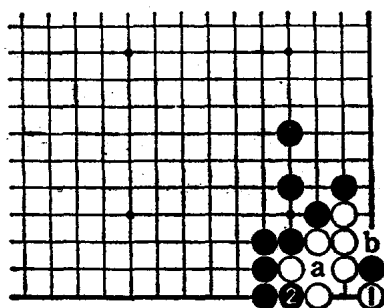


图 2

图2 劫。

对白1,黑2。以下白a或b,都不可避免被黑打劫。