

围棋魔术丛书(4)

死活的魔术

【日】山部俊郎九段



安徽科学技术出版社

围棋魔术丛书(4)

死 活 的 魔 术

[日] 山部俊郎九段 著

蒯振楣 石 勤 石 耕 译

安徽科学技术出版社

(皖)新登字02号

责任编辑：杨家骝

封面设计：王国亮

围棋魔术丛书(4)

死活的魔术

(日)山部俊郎九段 著

蒯振楣 石 勤 石 耕 译

安徽科学技术出版社出版

(合肥市九洲大厦大楼)

邮政编码：230063

安徽省新华书店发行 安徽新华印刷厂印刷

安徽省阜阳印刷总厂照相排字

•

开本：787×1092 1/32 印张：7 字数：164,000

1992年3月第1版 1992年3月第1次印刷

印数：4 000

ISBN 7-5337-0685-4/G·69 定价：3.50元

推荐者的话

从青年时代开始，我就十分敬佩山部俊郎先生的才华。尤其是他那善于捕捉战机的敏锐感觉和令人耳目一新的设想，往往使人瞠目结舌。本人每每为山部先生非凡的才气所折服，以至产生这样一种感觉：如果不善于从其他角度来观察了解围棋世界的话，恐怕一辈子都很难理解和掌握围棋这一博大精深的艺术了。

山部先生睿智的头脑，是充满技艺与智慧的海洋。而撷取其结晶撰成的著述和教材，对于诸位读者来说，无疑充满着魅力。

因此，每当山部先生一部力作问世，我也和众多读者一样，感到由衷的喜悦。因为我们又有了一部好书和一位无言的老师。

藤泽秀行九段

前 言

本书是这套丛书的第4卷，正如书名所示，内容是从研究死活问题入手，对魔术般的局部变化加以探讨，包括适合广大初、中级围棋爱好者学习的死活问题，直至每解一题都需要费相当脑筋的高难问题。因此，本书适合各类不同水平的围棋爱好者阅读。同时，本书也是本人多年创作的死活问题的汇集本。

在编排上，本书分为三部分：以“不入子”为主题的死活问题；要求掌握一定技巧的死活问题；可能被认为比较复杂难解，蕴藏着魔术般变化的死活问题。之所以作这样循序渐进的安排，旨在让读者逐步领会解答各类死活问题的要点和预防骗术的对策。

为了检查本书所有的死活问题是否存在错误，本人特地委托安倍吉辉八段作了一丝不苟、周密的校核。本书第199—206面对采取这种做法的缘由，作了详细的记载和说明。

在创作死活题的时候，往往难免夹杂着属于作者主观上的东西和理解上的失误。但由于得到了安倍八段的精心校核和修正，我相信，类似这样的缺陷在本书中已不复存在。

最后，让我以感激的心情，向对这套《围棋魔术丛书》给予特别厚爱的读者表示敬意。

山部俊郎九段

目 录

第一章 不入子的魔术	(1)		
边上的基本手段	(2)	一针见血	(4)
不让对手负隅顽抗	(6)	不易察觉的盲点	(8)
应从何处下手?	(10)	急所	(12)
巧妙的歼敌手段	(14)	中腹的死活问题	(16)
手筋的妙用	(18)	克服难点	(20)
起死回生	(22)	气太紧等于自杀	(24)
结果并不相同	(27)	紧身之术	(29)
一路上的妙手	(32)	略施小计	(35)
实战中的死活问题	(39)	以手筋对付手筋	(42)
寻找对方的缺陷	(44)	正确的次序	(48)
不畏难方可成	(50)	兼顾残子的手筋	(54)
休息时间 坂田荣男九段 (一)			(58)
第二章 魔术般的智慧与技巧	(59)		
左右同形	(60)	破边上眼位的手段	(62)
谁胜谁负?	(64)	起死回生之术	(66)
竭尽全力坚持	(68)	“硬腿”的威力	(70)
逞强的手段	(72)	抢占急所	(74)
打劫吗?	(76)	角部的变化	(78)
角部的攻杀技巧	(81)	急所的真伪	(84)
干净利索的杀法	(87)	小诀窍	(90)
一子两用的妙手	(92)	急所在哪儿?	(94)
两处兼顾的妙手	(96)	先下在哪儿?	(98)
让对方的抵抗失效	(100)	两种不同的打劫法	(103)
如何净杀白棋?	(106)	官子的下法 (一)	(109)

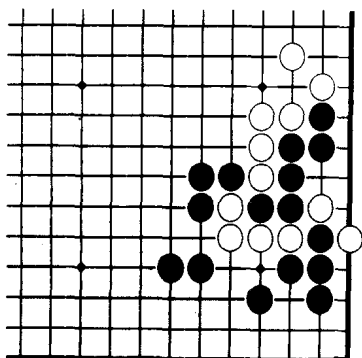
官子的下法 (二)	(111)	必须击中要害	(113)
第一手是关键	(115)	第三手的妙用	(118)
努力寻找急所	(121)	应该怎样收官?	(124)
在边上做眼的手筋	(127)	真正的急所	(129)
别出心裁的一手	(132)	次序的巧拙	(135)
“聚杀”的技巧	(138)	明快的手段	(140)
一举成功	(144)	角部死活的知识	(147)
第三手的智慧	(150)		
休息时间 坂田荣男九段 (二)	(154)		
第三章 恶魔般的死活难题	(155)		
阻止对手制造劫争	(156)	柔软性	(159)
一路上的魔术	(162)	从内部攻击的绝招	(166)
仔细揣摩始得益	(169)	对杀的技巧	(172)
从何处着手进攻?	(177)	一路上的变化	(182)
两军相逢勇者胜	(186)	倒脱靴	(190)
关联的手筋	(195)	创作失误谈	(199)
魔法	(207)	殊途同归	(212)
后记	(218)		

第一章

不入子的魔术

本章将围绕“不入子”这一中心内容，对死活问题展开研究和探讨。我们将会由此而意外地发现，在死活问题中，许许多多正是由于“不入子”的缘故而被杀的例子。

边上的基本手段



第 1 型

第 1 型 白先

这是白四子与黑六子进行对杀的问题。现在，白棋对边上的黑六子应该施展什么样的手段呢？

图 1（白棋失败） 白 1 若简简单单地紧气企图吃掉黑棋的话，被黑 2 顺手一打，白棋必将被吃。

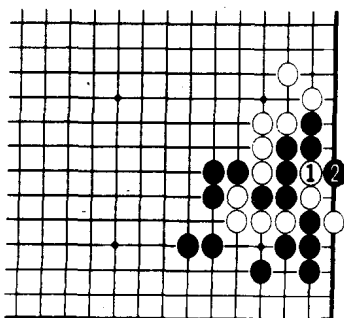


图 1

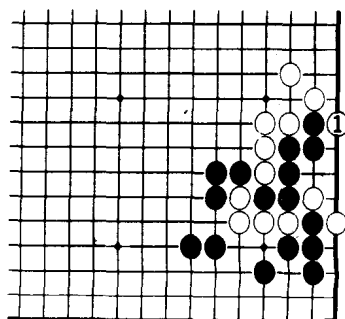


图 2

无论如何，白棋必须紧黑棋的气。现在白 1 在一路扳，是走向正解的第一步。

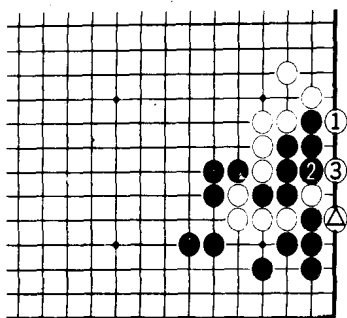


图 3

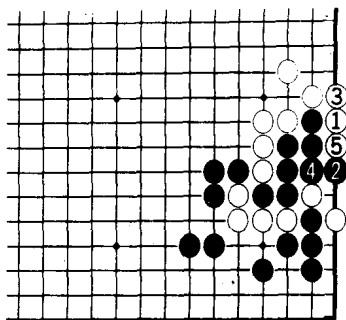


图 4

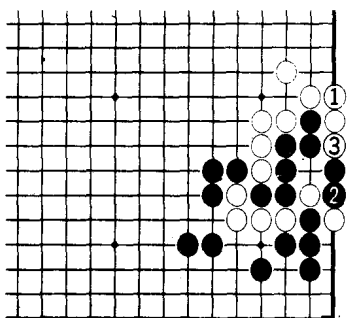


图 5

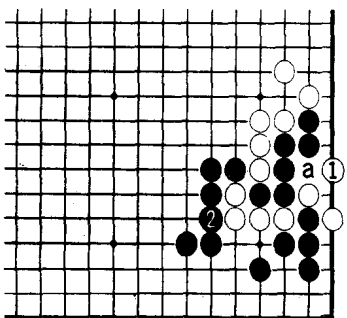


图 6

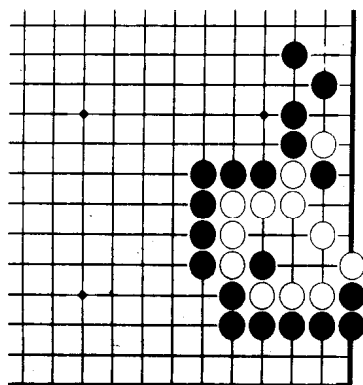
图 3【魔术·打劫】 白 1 扳后，黑 2 只有打。白 3 在一路反打是做劫的好手段；白棋虽有白△一子，但也无法净吃黑棋。采取寻常下法已来不及，只有打劫方为正解。

图 4（倒扑） 对于白 1 扳，黑 2 尖不行。因为白 3 粘、5 挤后，成为倒扑，黑棋被吃。

图 5（黑棋不行） 白 1 粘后，上图黑 4 若按本图黑 2 打吃，则白 3 挤吃后，仍是倒扑。因此图 3 中黑 2 打实属无奈。本型走成打劫，是双方最佳的应对。

图 6（白棋失败） 白 1 若尖，黑 2 将不在 a 位打而直接在外围紧气，结果白四子慢一气被吃。

一针见血



第 2 型

第 2 型 黑先

这里的白棋气已经撞得比较紧了。

读者也许只要看上一眼，就能立即找到正确的答案，即一针见血的手段。

图 1（黑棋失败） 黑 1 如果抱打二路上的白一子，白 2 便补一手、打吃黑一子，这样白棋就轻松地活了。

由此可见，黑棋不应该从外部着手，而是必须在白棋的内部施展手段。

图 2（仍然失败） 黑 1 先打，黑 3 再尖，虽然不失为好的设想，但经过白 4 打，黑 5 反打后，只不过形成打劫。这里希望能够无条件杀死白棋。

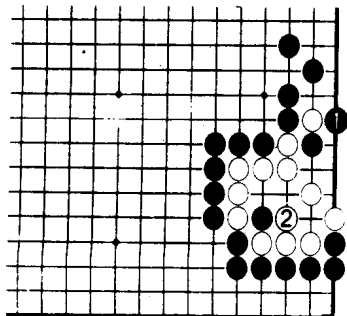


图 1

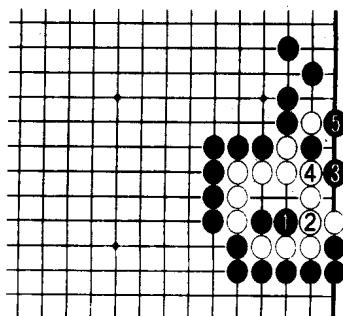


图 2

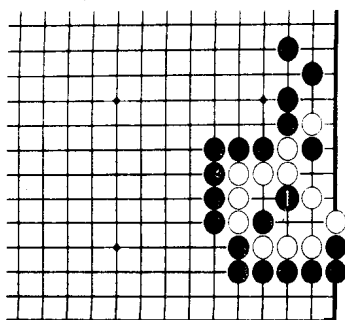


图 3

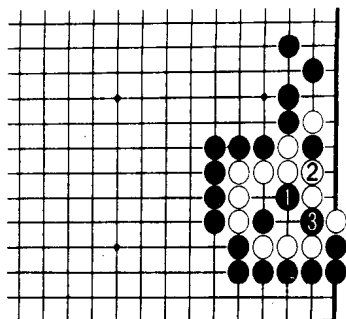


图 4

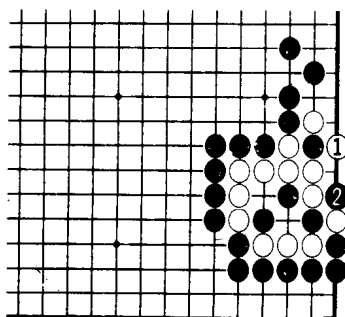


图 5

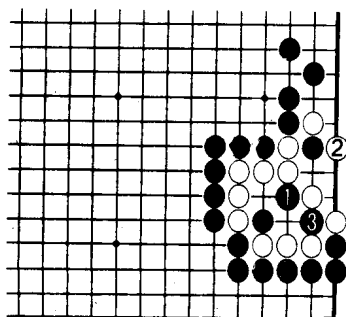


图 6

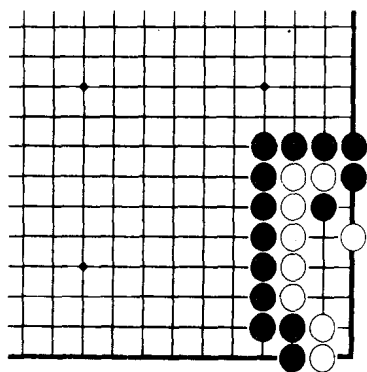
图 3【魔术·尖顶】 黑 1 尖顶虽说不上是什么魔术手段，但的确是击中了白形气紧要害的好手。这好象象棋中“将军抽车”那样，一针见血地置白棋于死地。

图 4【魔术·吃三子】 黑 1 尖顶后，白 2 若粘，黑 3 便扑，白三子被吃。……

图 5（白棋被杀） 白 1 即使提黑一子，眼位仍然不全；若改于 2 位粘，黑当然于 1 位立。1 位和 2 位两点见合，白棋被杀。

图 6（仍然被杀） 对于黑 1 尖顶，白 2 若抱打，黑 3 仍扑、吃白三子。白 2 虽然希望通过吃黑二路之子求活，但在边上却没有活路。

不让对手负隅顽抗



第 3 型

第 3 型 黑先

请设法无条件杀死角上的白棋。

如果走得不好，白棋就有负隅顽抗的机会，制造劫争。因而请仔细考虑，第一手就要解除白棋任何抵抗的可能。

图 1（黑棋失败） 黑 1 若简单地粘是不行的。白 2 粘后，黑 3 即使断，白 4 可以抱

打，黑棋在角上已失去任何手段。请仔细体会，白 2 粘后，角上成为“刀把六”，这已是净活之形。

图 2（打劫） 黑 1 冲、3 粘，这种下法虽然比上图前进一步，但白棋仍然存在白 4 做劫这一负隅顽抗手段。形成劫争应看作黑棋失败，必须考虑不给白棋顽强争劫的余地。

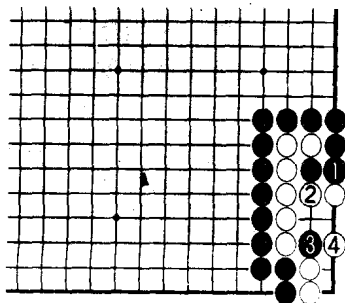


图 1

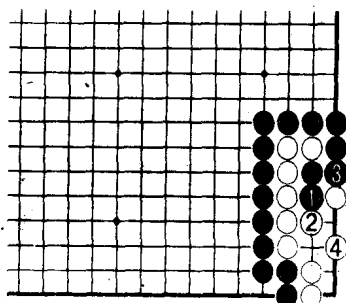


图 2

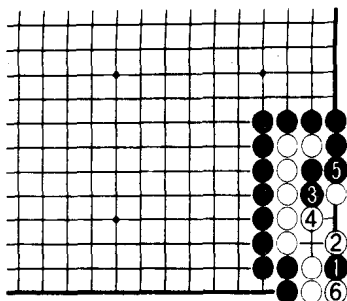


图3

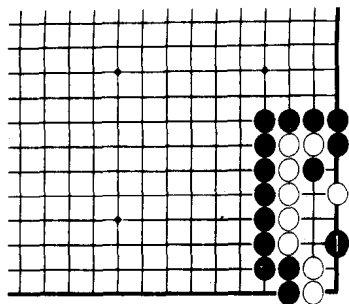


图4

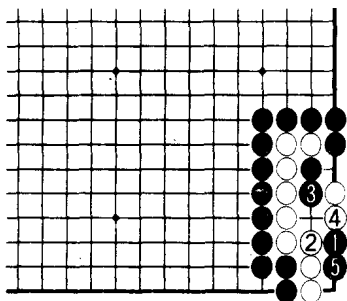


图5

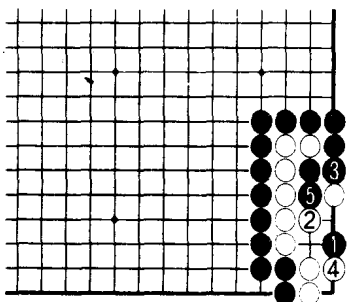


图6

图3（仍是打劫） 黑1若在角上夹，被白2打后，黑棋失败。黑3冲、5打时，白6提，结果仍是打劫。

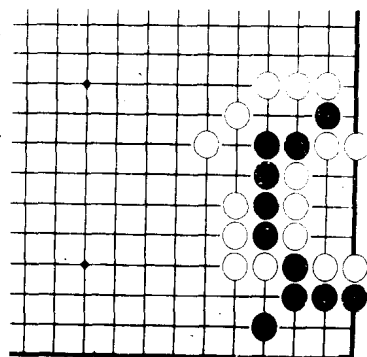
图4【魔术·点】 黑1点是急所，由此问题就迎刃而解了。发现这一要点的关键是从上两图看到白棋只要占据此点，就形成劫争。“敌之要点即我之要点”，捷足先登就可以制止白棋负隅顽抗。

图5【魔术·净死】 黑1点后，白2若粘，黑3便冲。白4打时，黑5长、破眼，白棋被杀。

图6【魔术·仍净死】

黑1点后，白2若尖，黑3便粘。白4做眼时，黑5打吃，白棋已不能粘。总之，黑棋只要抢先占据1位这个急所，白棋无论如何都难逃被歼灭的命运。

不易察觉的盲点



第 4 型

第 4 型 黑先

请设法救出被包围的黑五子。仅仅吃掉尾巴上的白二子无济于事,因此必须反复思索。也许,第三手是容易疏忽的盲点。

图 1 (黑棋失败) 黑 1 若简单地断, 被白 2 粘后即告失败。黑棋虽吃掉尾巴上的白二子, 但让重要的白子连接回

家后, 无法救出被困的黑子。由此可知, 被白 2 粘上不行。

图 2 (仍然失败) 黑 1 若挡, 被白 2 粘上仍不行。黑 3 若接, 白 4 补后就活净了, 这就是说中间黑子生还无望。

本图也是由于被白 2 粘上结果失败了。有鉴于此, 我们似乎可以觉察到: 2 位应该是急所。

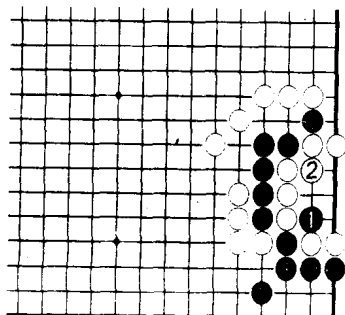


图 1

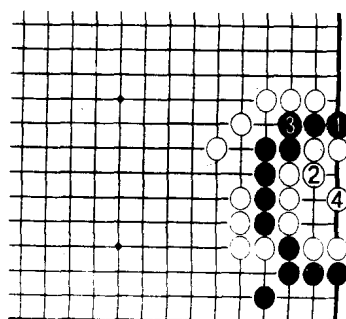


图 2

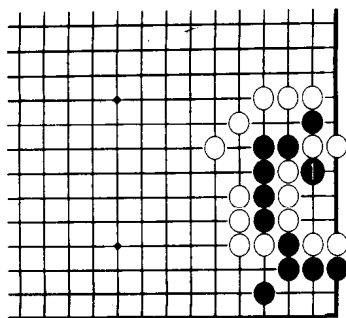


图 3

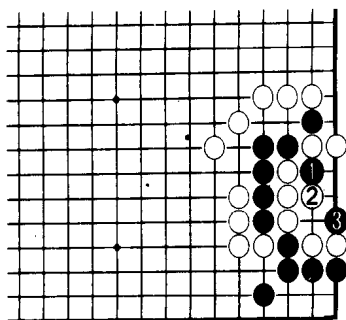


图 4

图 3【魔术·断】 由于上述原因,现在选择黑 1 断,这样,就打了解决问题的突破口。但这仅是走向正解的第一步。

图 4【魔术·奇袭】 黑 1 断后,白 2 打虽属必然,接着黑 3 打却是奇袭的妙手。能否发现这手棋,可以说是能否正确解答本型的关键。

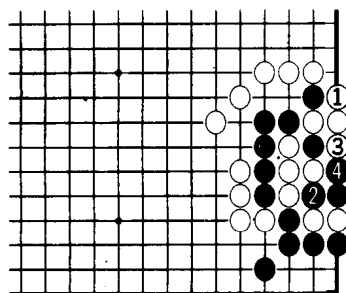


图 5

图 5【魔术·接不归】 接着,白 1 若渡,则黑 2 提、4 挤吃的追杀手段成立。黑棋漂亮地吃掉白二子和四子,并成功地救出中间的黑子。

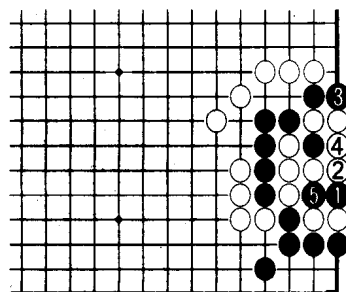
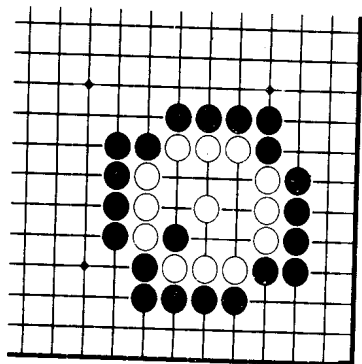


图 6

图 6【魔术·全被吃】 黑 1 打时,白 2 若挡,则黑 3、5 可全歼黑棋。

黑 1 靠是难以察觉的盲点,倘能发现,则成功无疑。

应从何处下手？



第 5 型

第 5 型 黑先

围棋谚语中虽然有“左右同形击其中”的说法，但是仍然希望您将各种变化都算透再下手。当然，随着白棋应手不同，黑棋也应有不同的对策。

图 1（黑棋失败） 黑 1 若如此断打，被白 2 粘上是不行的。黑 3 打、白 4 提后，黑于 a 位双打虽然可以吃掉白三

子，但是白棋于 b 位提后就活净了，所以说黑棋失败。

图 2【魔术·断】 上图黑棋因次序有误而失败，在不该断的地方断，则是致命的失误。本图黑 1 依据“左右同形击其中”的原理，直接在对角线上空断一手，深得要领，击中了白形的要害，是本型的正解。

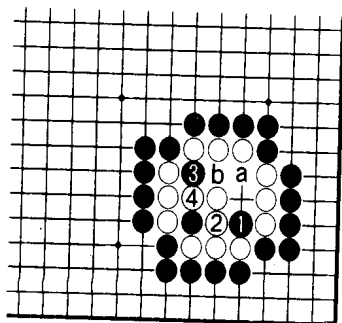


图 1

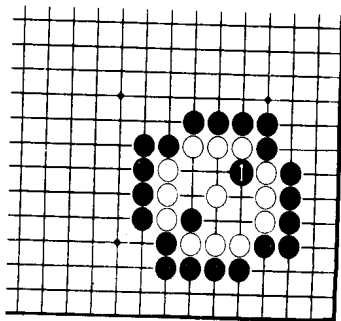


图 2