

李昌镐

# 精讲围棋死活

李昌镐 著

陈启  
等译

第二卷



北京体育大学出版社

# 李昌镐精讲围棋死活

## 第二卷

(韩) 李昌镐 著  
陈 启 译  
杨玉虹 校  
凡 逊 校

北京体育大学出版社

京图字 01 - 2000 - 0508 号

责任编辑:孙宇辉 策划编辑:孙宇辉 天宇

审稿编辑:鲁 牧 责任校对:毕 莹

责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

李昌镐精讲围棋死活·第二卷/(韩)李昌镐著;陈启等译.  
-北京:北京体育大学出版社,2001.1

ISBN 7 - 81051 - 522 - 5

I . 李… II . ①李…②陈… III . 死活棋(围棋) IV . G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 36424 号

李昌镐精讲围棋死活 第二卷

李昌镐 著  
陈 启 等译

北京体育大学出版社出版发行  
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168 毫米 1/32

印张:8

定价:13.00 元

2001 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

印数:5000 册

ISBN 7-81051-522-5/G·451

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# 前 言

职业棋手在下每一手棋时，对其以后的各种变化都会经过仔细的计算。他们将每一变化在脑海里像放电影似地反复演示，并判断出最佳下法，之后才会在棋盘上落子。

但业余棋手，尤其是初学围棋的人下棋时，虽紧紧盯着棋盘，眼中却没有这手棋以后的变化，只是一味地将棋子下在棋盘上。他们行棋的速度很快，所关心的也只是谁输谁赢。养成这种习惯，对提高棋力绝对有害无益。

因此在下每一手棋时，都要伴随着考虑对方会如何应付，而自己接下来又该怎样下，这样的思考方式非常重要。这种在脑海中分析以后各种变化的能力，就是人们经常提到的计算能力。

每当有人问我“如何才能提高围棋水平”时，我总是回答“培养计算能力是提高棋力的捷径”。而经常地接触死活问题，又是培养计算能力的最好方法。初学围棋者在解答那些普通死活题时，由于往往事先就知道了正确答案，因此成效不大。只有在不知道正确答案的前提下，通过对每一问题中各种变化的充分分析，才能起到事半功倍的作用。

本丛书共六卷，分为初、中、高三个层次。大体来说，一、

二卷属初级，三、四卷属中级，五、六卷属高级。每卷收录了各类死活问题 123 个，题目都在奇数页上，答案都在偶数页上。当您读到某题时，请先凭自己的计算去认真解答，而不要急着去翻答案。通过解题，您会发现，自己的棋力在不知不觉中提高了许多。

最后，对承担本书编辑、出版工作而不辞辛苦的围棋书院各位同仁和尹贞洙社长，一并致以诚挚的感谢。



(李昌镐)

1996 年 9 月

## ❖ 目 录 ❖

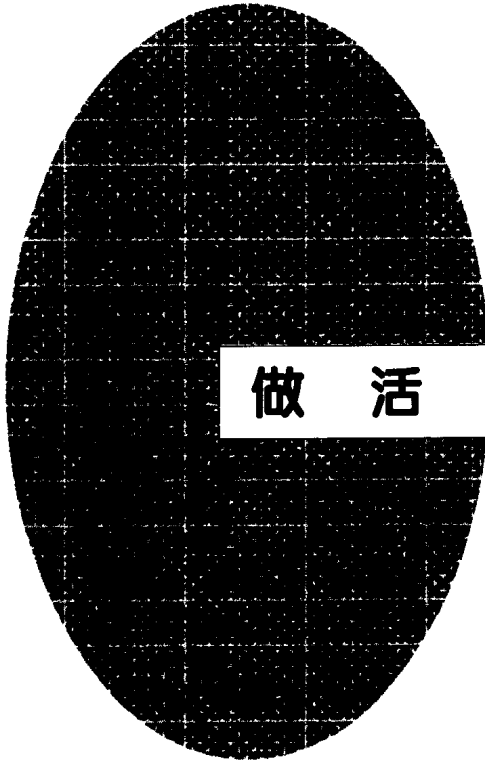
### 上篇 做 活

问题 1/3	问题 2/5	问题 3/7	问题 4/9
问题 5/11	问题 6/13	问题 7/15	问题 8/17
问题 9/19	问题 10/21	问题 11/23	问题 12/25
问题 13/27	问题 14/29	问题 15/31	问题 16/33
问题 17/35	问题 18/37	问题 19/39	问题 20/41
问题 21/43	问题 22/45	问题 23/47	问题 24/49
问题 25/51	问题 26/53	问题 27/55	问题 28/57
问题 29/59	问题 30/61	问题 31/63	问题 32/65
问题 33/67	问题 34/69	问题 35/71	问题 36/73
问题 37/75	问题 38/77	问题 39/79	问题 40/81
问题 41/83	问题 42/85	问题 43/87	问题 44/89
问题 45/91	问题 46/93	问题 47/95	问题 48/97
问题 49/99	问题 50/101	问题 51/103	问题 52/105
问题 53/107	问题 54/109	问题 55/111	问题 56/113
问题 57/115	问题 58/117	问题 59/119	问题 60/121

## 下篇 杀 棋

- |            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|
| 问题 61/125  | 问题 62/127  | 问题 63/129  | 问题 64/131  |
| 问题 65/133  | 问题 66/135  | 问题 67/137  | 问题 68/139  |
| 问题 69/141  | 问题 70/143  | 问题 71/145  | 问题 72/147  |
| 问题 73/149  | 问题 74/151  | 问题 75/153  | 问题 76/155  |
| 问题 77/157  | 问题 78/159  | 问题 79/161  | 问题 80/163  |
| 问题 81/165  | 问题 82/167  | 问题 83/169  | 问题 84/171  |
| 问题 85/173  | 问题 86/175  | 问题 87/177  | 问题 88/179  |
| 问题 89/181  | 问题 90/183  | 问题 91/185  | 问题 92/187  |
| 问题 93/189  | 问题 94/191  | 问题 95/193  | 问题 96/195  |
| 问题 97/197  | 问题 98/199  | 问题 99/201  | 问题 100/203 |
| 问题 101/205 | 问题 102/207 | 问题 103/209 | 问题 104/211 |
| 问题 105/213 | 问题 106/215 | 问题 107/217 | 问题 108/219 |
| 问题 109/221 | 问题 110/223 | 问题 111/225 | 问题 112/227 |
| 问题 113/229 | 问题 114/231 | 问题 115/233 | 问题 116/235 |
| 问题 117/237 | 问题 118/239 | 问题 119/241 | 问题 120/243 |
| 问题 121/245 | 问题 122/247 | 问题 123/249 |            |

上 篇



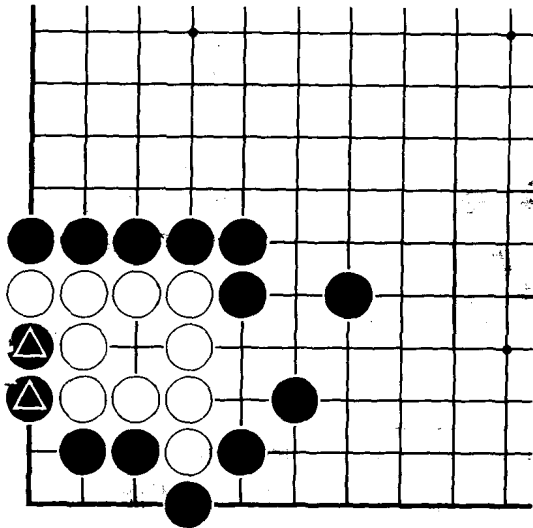
做 活





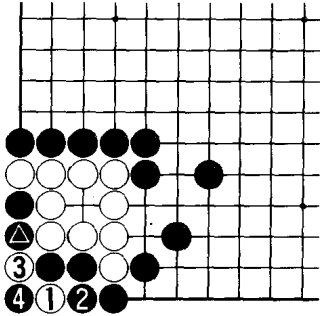
# 问题 1

## 问题图



白 先

黑△棋二子虽处于被打吃的状态，但白棋要做成另一只眼，仅靠普通手段也非易事。那么请问白棋的手段是什么？



正解图 白活

白1是巧妙的下法，黑2不得已只有连接，此时白3提，由于白棋是连续打吃，因而黑棋无暇顾及破眼，至白5，白棋活。

⑤...▲

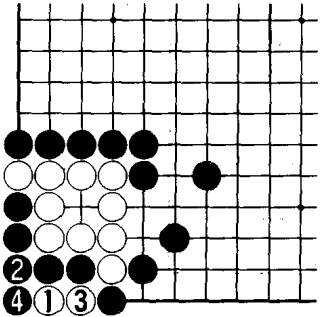


图1 变化

白1时，黑2如果连接，这种抵抗方法不能成立。原因是白3可以扑，其后黑4即便提子，白5再倒扑，结果黑数子被吃。

⑤...③

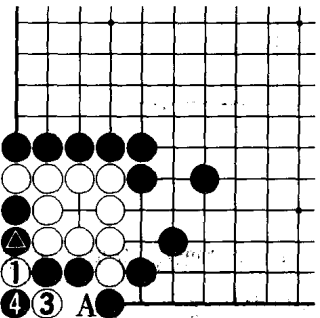


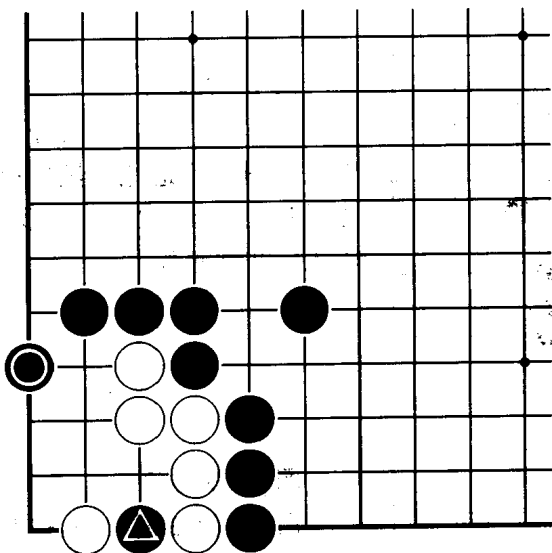
图2 失败

白1单提不能成立，而黑2扑是严厉的下法，其后白不论是捉黑2一子，还是下在A位，白棋都不能活。本图中的白3、黑4之后，白棋下成打劫活。

②...②

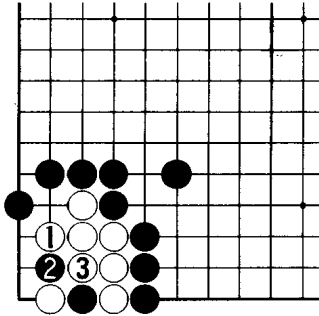
# 问题 2

## 问题图



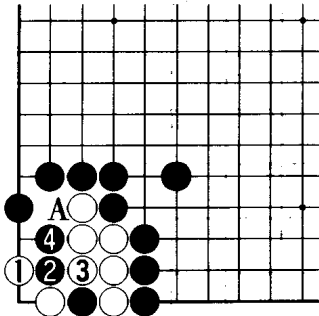
白 先

本题中白棋必须面对黑▲和黑●两子的存在，来决定自己的下法。请问白棋应如何选择？



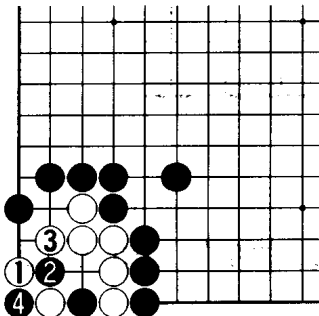
**正解图 白活**

白1是做活的急所，黑2时，白3即可。由此可见，白1这手棋的确非常漂亮。



**图1 失败1**

白1尖，通常情况下都是要点，但在本图中不适用。黑2打吃，白3提子时，黑4可以成立，而白棋A位不入气非常痛苦。

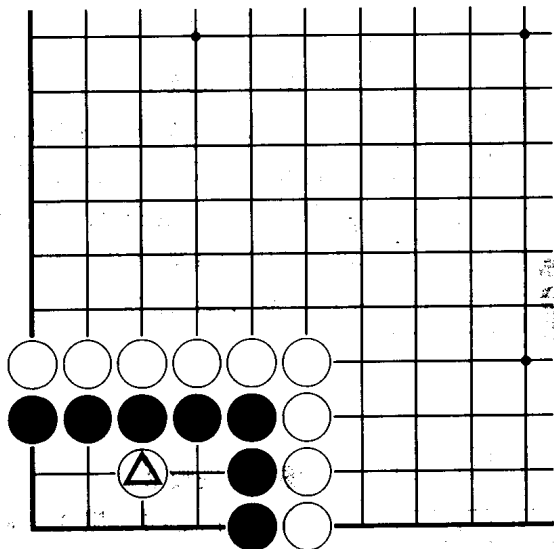


**图2 失败2**

白1、黑2时，白3打吃进行抵抗，至黑4，白棋下成打劫活。其效果远不及正解图好。

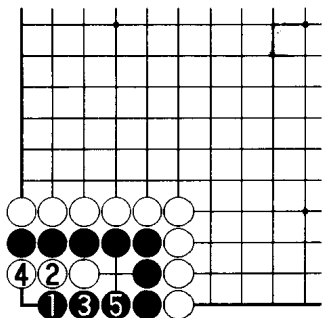
# 问题 3

## 问题图



黑 先

黑棋针对白△的进攻，如何才能摆脱危机，谋求做活？第一、第三手棋非常重要。



正解图 黑 活

黑1在一路单跳是做活的妙手，白2是当然的，此时黑3又是好棋，至黑5，双方下成共活。共活也是活棋的一种形式。

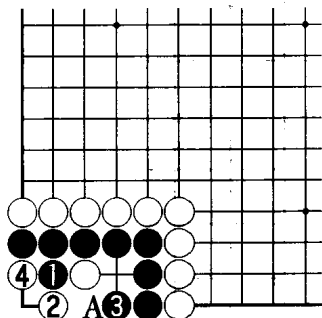


图1 失败1

实战中经常可以看到本图中黑1的下法，但实际上是错误的。白2扳是急所，以下至白4，成白棋缓一气劫。其中白4如下在A位，黑棋下在4位，双方是共活。

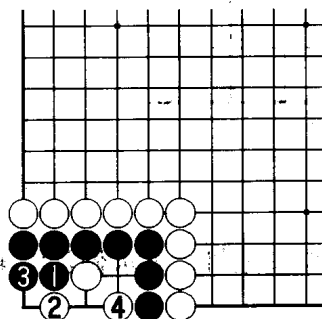
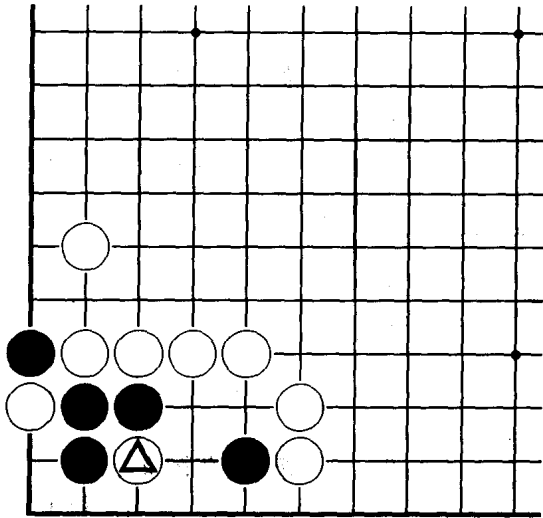


图2 失败2

黑1、白2时，黑3想避免打劫，但被白4攻击后，黑棋净死。从本题中我们可以发现，2位是双方必争的急所。

# 问题 4

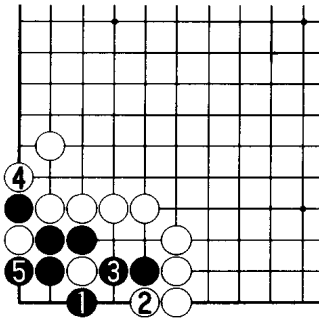
## 问题图



黑 先

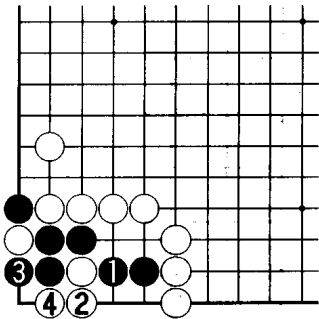
黑棋如何吃白⊙一子将决定黑棋能否确保两个眼。请问黑棋应如何选择？





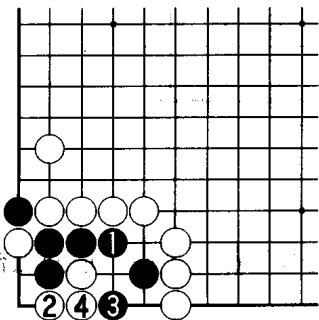
**正解图 黑 活**

黑 1 打吃，黑棋可以确保两个眼，1 位是本题惟一的做活急所。以下至黑 5，是双方以后的必然下法。



**图 1 失败 1**

黑 1 打吃，白 2 下立很好，黑 3 提子时，白 4 拐继续破眼，结果黑棋不能活。



**图 2 失败 2**

黑 1 挡，表明黑棋的计算能力不够。白 2、4 后，黑棋不能活。实战中一般都不会下出这样的棋，在此请大家引以为戒。