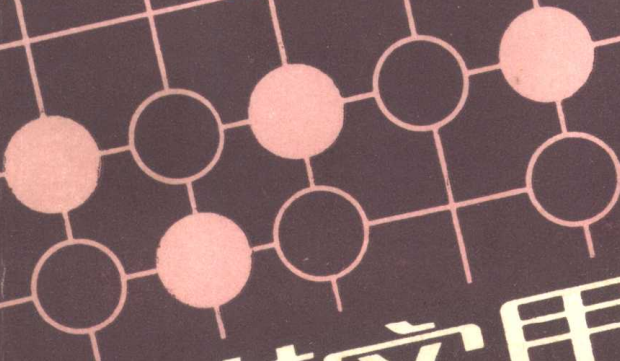


(初级读物)



围棋实用死活

蜀蓉棋艺出版社

G891.3

17

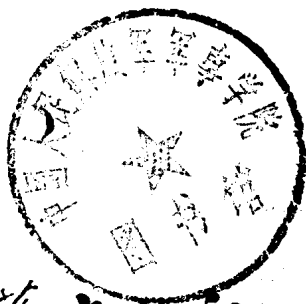


初 级 读 物 三

围 棋 实 用 死 活

成都业余棋校编写 杜君果执笔

62.86/23



蜀蓉棋藝出版社

责任编辑：陈克忠

封面设计：陈克刚

围棋实用死活 成都业余棋校编写 杜君果执笔

蜀蓉棋艺出版社 出版 成都提督街46号

四川省新华书店发行 金堂印刷厂印刷

787×1092 毫米 32开 本 2印张 44 千字

1986年4月第1版 1986年4月第1次印刷 印数：1—51,000册

统一书号：7457.0015

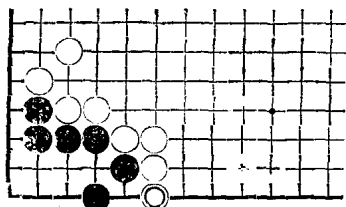
定 价：0.32元

目 录

第一部分	死(1—40图)	 1
第二部分	活(41—80图)	21
第三部分	劫(81—120图)	41

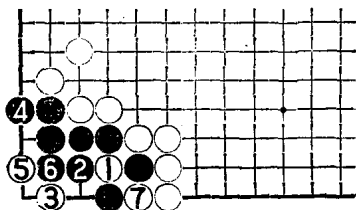
第一部分 死

(1—40图)

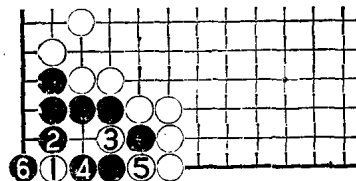


第1图 白先黑死

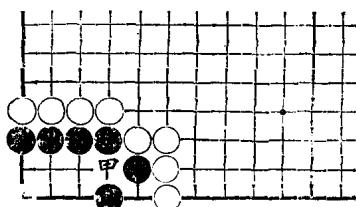
这是实践中常见的形状，一般是活棋，但由于右下边有●白子（俗称硬腿），白先即可杀黑。



正解图 白1扑，是唯一的要点，舍此不能杀黑。黑2只好提，白3点好。到7止，成为“盘角曲四”，黑死。

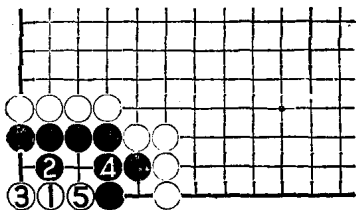


参考图 白1不扑先点是错着。黑2顶好。白3扑时，黑4退又好。到6止，黑活。

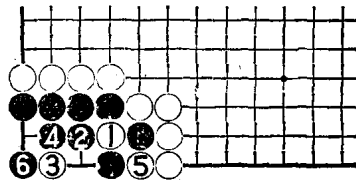


第2图 白先黑死

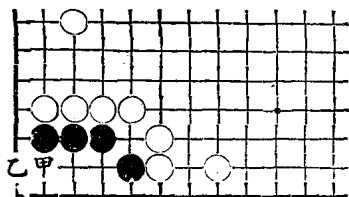
本图的形状和上图稍有差别，白先仍可杀黑。但如甲位扑，便不能成功。



正解图 白1先点是正着。黑2顶时，白3长好。到5止，成为“盘角曲四”，黑死。黑4如走5位，白4位扑，黑仍死。

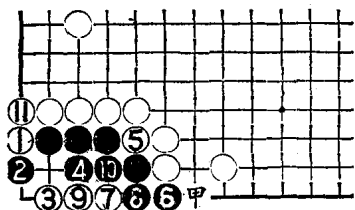


参考图 白1不点先扑是错着。黑2提时，白3点，黑4顶，白5只好挤眼。这时，黑6抛劫成为劫活。

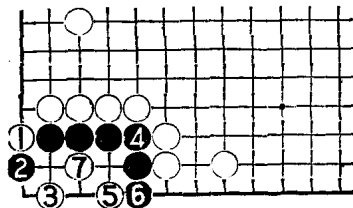


第3图 白先黑死

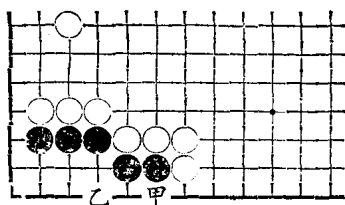
白棋攻杀黑棋的方法比较简单，但不能在甲位夹，因黑乙位扳，即成劫活。



正解图 白1扳、3点好。黑4时，白5挤是要点。黑6外扳，诱白在甲位打吃，以便走7位做劫。今白以7点、9接，到11止，黑死。白9如误于甲位打，黑10接后，成为双活。

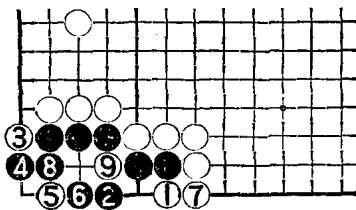


参考图 白1扳、3点后，黑4如先占据正解图的5位，白当然以5跳、7虎，使黑棋眼形成为“刀板五”死。

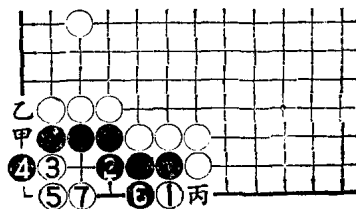


第4图 白先黑死

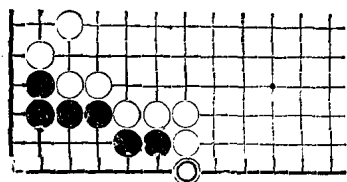
本图仍可运用上图扳、点的手段杀黑。但在未扳、点以前，应先经过白甲、黑乙的交换，才能成功。



正解图 白1扳，黑2虎后，白3扳、5点是极好的次序。到9止，黑死。

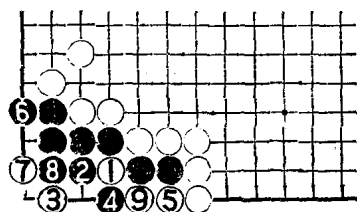


参考图 黑2如接，白3夹是要点。到7止，黑死。白3如在甲位扳，经黑4、白5、黑7、白3、黑6、白乙后，黑有丙位先手提一子的手段，就有可能从右边突围。

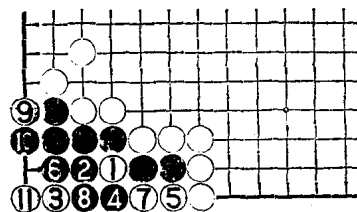


第5图 白先黑死

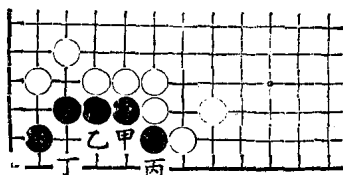
黑棋形状完整，似乎没有什么问题，但因右边有◎白子是硬腿，白先可以杀黑。



正解图 白1断好。黑2打，白3点紧要。到9止，黑成“盘角曲四”死。黑2如在4位打，白仍在3位点，同样黑死。

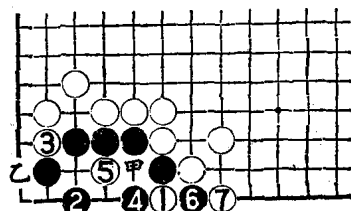


参考图 白5时，黑6如顶，到11止，黑仍死。不如正解图成“盘角曲四”为正。因“盘角曲四”遇到同一局中有一块双活棋，按照规定：“盘角曲四”可作双活处理。

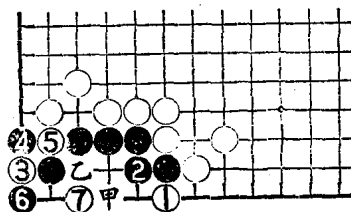


第6图 白先黑死

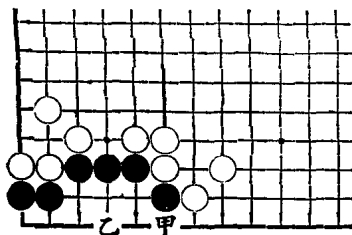
白棋要杀死这块黑棋，决不能在甲位打吃，因黑乙位反打后，白只好丙位提。这时，黑走了丁位做眼，便成劫活。



正解图 白1从下面打吃，是正确的走法。黑2虎，白3挤好。到7止，甲、乙两点，白必占其一，黑死。白1打时，黑2如在4位吃，经白甲、黑5、白2后，黑仍死。

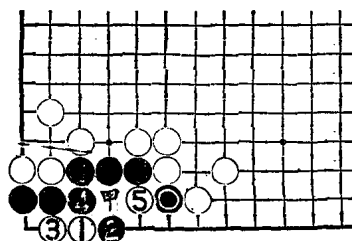


参考图 白1打时，黑2如接，白3托紧要。到7止，黑死。白1如不打，先在7位点。经黑2、白3、黑甲、白乙、黑5、白4、黑1，即活。

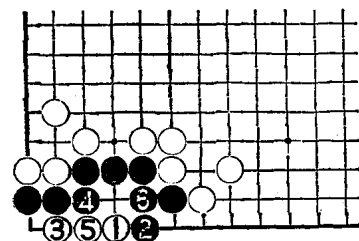


第7图 白先黑死

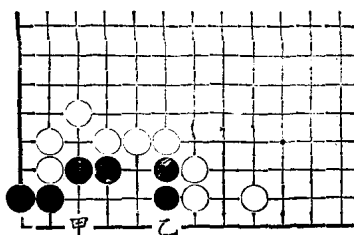
本图和上图稍有不同，如果运用上图走法在甲位打，黑走乙位便活。



正解图 白1点、3长好。到5止，使黑⊙子不能逃出，黑死。白1点时，黑2如在甲位虎，白3长，黑仍死。

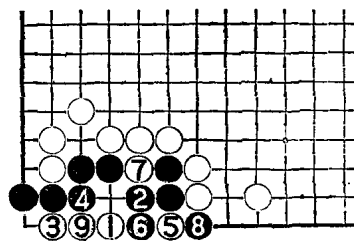


参考图 白1点的位置错误，到黑6接后，成为双活。如果黑6暂时不走也不要紧，以后白从6位扑来，黑还可以做劫活。

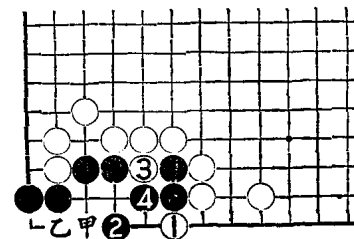


第8图 白先黑死

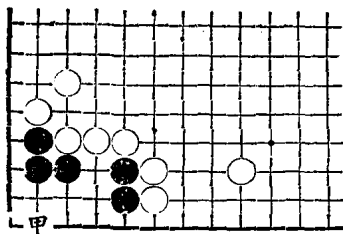
白在甲位点或乙位扳，都不能成功。应考虑其它走法。



正解图 白1是要点。黑2只好曲。白3、黑4后，白5先扳然后7挤，是必然的次序。到9止，成“断头曲四”，黑死。

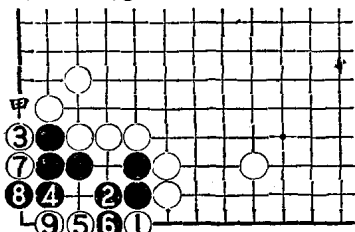


参考图 白1扳，是错着。黑2占据了要点。到4止，黑活。白1如在甲位点，也不行。因黑走乙位团眼便活。

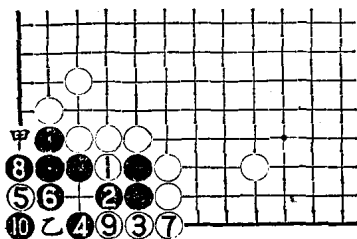


第9图 白先黑死

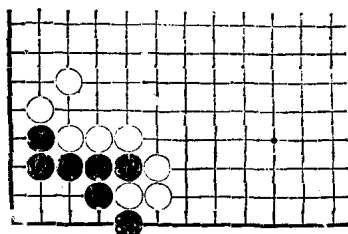
这是黑棋点“三三”活角时，经常走出来的形状。黑棋应当在甲位补活，否则白先黑死。



正解图 白1、3扳，先从外面缩小黑棋眼位，是常用的攻角手段。到9止，黑死。这时，黑如甲位提，白当然在3位扑眼。

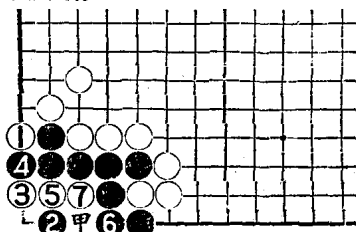


参考图 白1冲，是错着。到10止，黑有“打三还一”的手段，两个眼已经具备。黑2时，白3应在甲位扳，经黑6、白乙、黑4、白5，可成劫活。

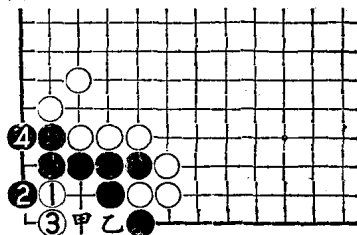


第10图 白先黑死

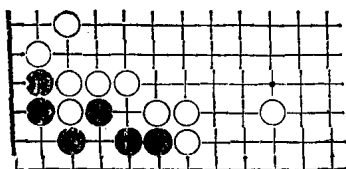
这是属于不完整的棋形，白先即可杀黑。如果白棋走法稍有错误，则不能成功。



正解图 白1扳，缩小黑棋眼位。再于3位点，是正常的次序。到7止，黑成“直三”死。白1扳时，黑2如在5位应，经白甲，黑6、白4、黑3、白2，黑仍死。

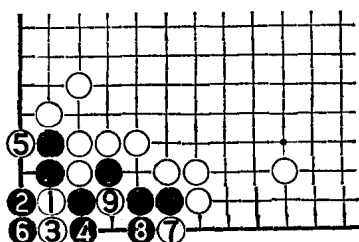


参考图 白1先从内部点是错着。到4止，黑活。白1如在2位点，也不行。因黑1位压，白必须在甲位点，这时，黑在乙位接上就活了。

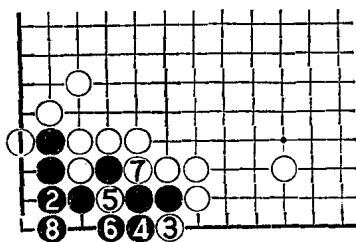


第11图 白先黑死

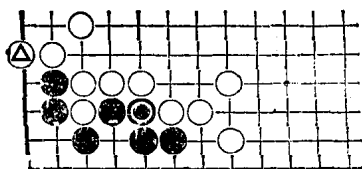
这个棋形，粗看起来，黑已具备两只眼，实际上里面有缺陷，白先可以杀黑。



正解图 白1断，是攻杀的要点，它是缩小黑棋眼位的常用手段。黑2只好从这面打吃，白3多弃一子好。以下至黑6提，都是必然的走法。白7扳、9扑，黑死。

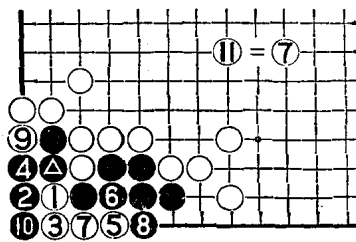


参考图 白1不断而扳，黑2硬接后，白3扳、5扑势所必然。白7挤眼时，黑有8位做劫的手段。

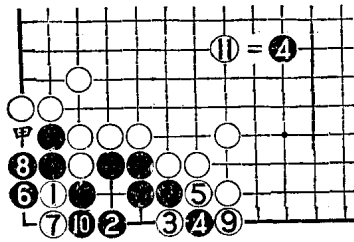


第12图 白先黑死

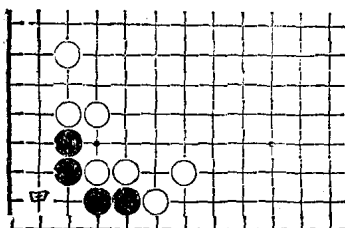
这和上图类似，虽然黑有②子，但白△子是硬腿，卡住了黑棋要害，白先仍可杀黑。



正解图 白1断、3长是当然的走法。黑4接，白5点好。到黑11止，黑死。其中白7先接然后9吃，是最重要的次序。白5如在9位吃，经黑7、白10、黑△位断吃白三子，黑便活。

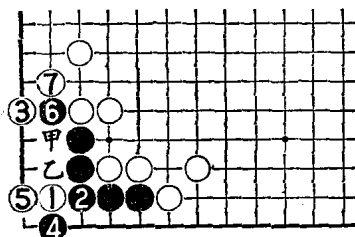


参考图 白1断时，黑2如做眼，到黑8接，都是必然的走法。白9妙在干于甲位打吃而先提一子，使黑不能团眼，黑仍死。如果白9改在甲位打，黑占10位便活。

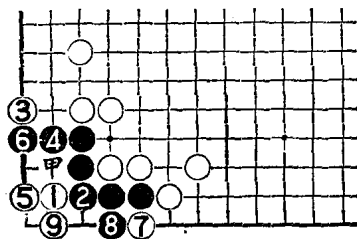


第13图 白先黑死

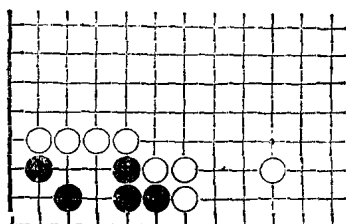
白棋杀黑的要点，大概只有甲位的刺。其它走法，似乎都不会成功。



正解图 白1刺，黑2接，白3与白1相呼应，是一步好棋。到7止，白渡黑死。白1如不刺改在甲位扳，经黑乙、白6、黑1，即活。

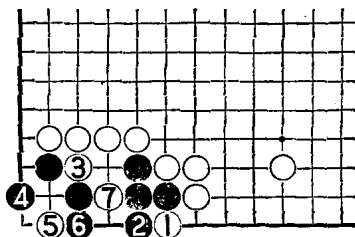


参考图 白3时，黑4如立，到9止，白有眼杀黑。黑4如在5位夹，经白4、黑甲、白9，白仍死。

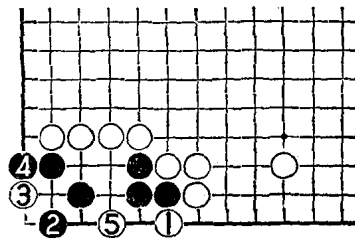


第14图 白先黑死

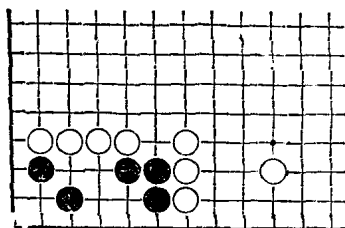
白如先从内部点眼，反而不能成功。只有先从外面缩小黑棋眼位，才能杀黑。



正解图 白1扳，有试探黑棋应手的作用，同时也是缩小黑棋眼位的常用手段。黑2如挡，白3挤妙。黑4虎，白5点当然。到7止，黑死。

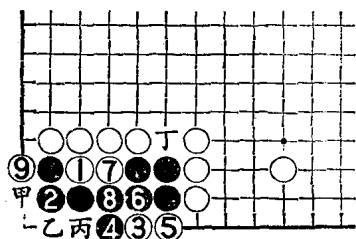


参考图 白1扳时，白2不挡而虎，粗看可以谋活，但被白3点、5跳，黑死。

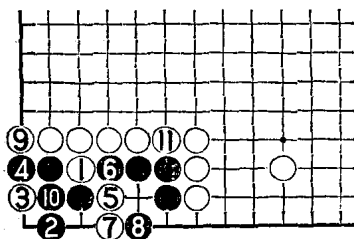


第15图 白先黑死

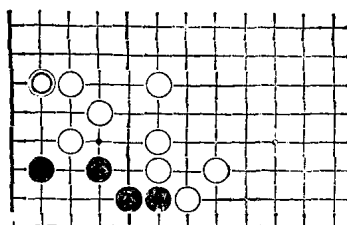
这种棋形，在实践中经常遇到，白先可以杀黑。



正解图 白1挤，是要点。白3点又好。到9止，黑死。白1挤时，黑2如在甲位虎，经白乙、黑丙、白3、黑5、白8、黑7、白丁，黑仍死。

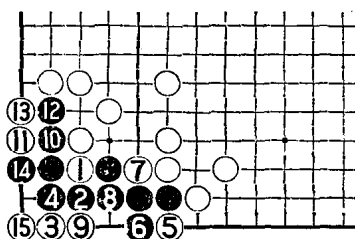


参考图 白1挤，黑2从这方面虎，白3切不可在4位打，否则黑3反打便成劫。白3点，到11止，成“金鸡独立”，黑棋不活。

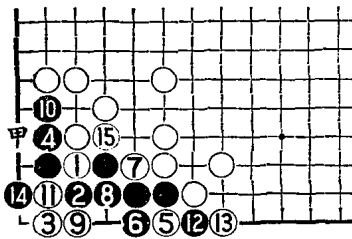


第16图 白先黑死

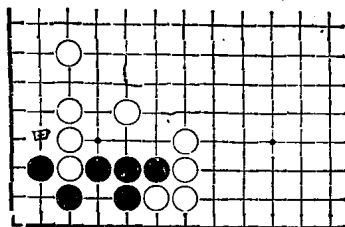
白棋能够杀黑，主要得力于⊙子，否则不能成功。



正解图 白1冲，黑2挡必然。白3点，先占据黑棋的眼位相当紧要。黑4接，白以5扳、7挤，次序甚好。到15止，成“盘角曲四”死。

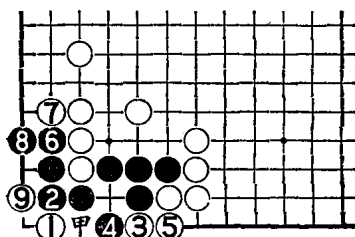


参考图 白3点，黑4如长，白即5扳。黑8时，白9长好。到15止，黑仍死。黑4如在9位挡，白5仍扳，经黑6、白8、黑11，白7、黑4、白甲，黑也是死棋。

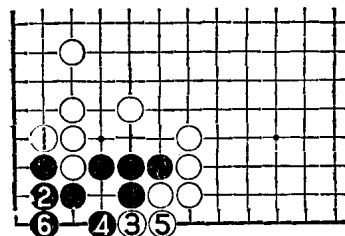


第17图 白先黑死

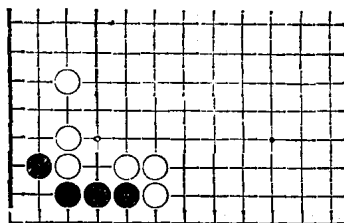
这易容是忽略的死活题，白如甲位挡，就失掉了杀黑的机会。



正解图 白1点，是唯一的攻杀要点。黑2接，白3扳必然。到9止，黑成“盘角曲四”死。黑2如在甲位挡，白走3或6位均可杀黑。

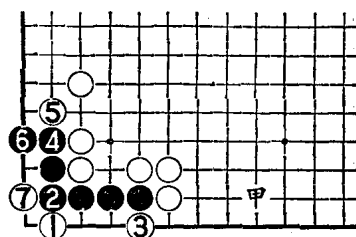


参考图 白1不点而挡，是明显的错误。黑2接后，3白再扳，黑4挡，白5接，黑6做眼便活。

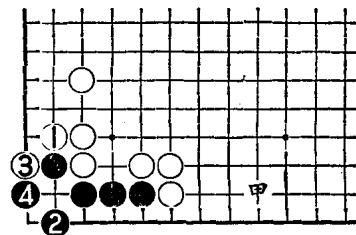


第18图 白先黑死

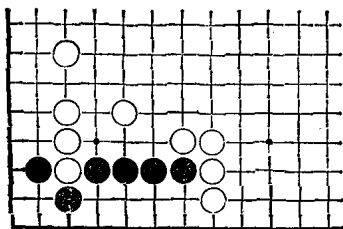
本图和上图形状不同，但存在的缺陷是一样的。



正解图 白1点，黑2接，白3扳好。到黑7止，死。白3扳如在4位挡，虽然也是黑死，但是遇到甲位等处有白子时，就产生了黑在3位的先手立，黑便活。

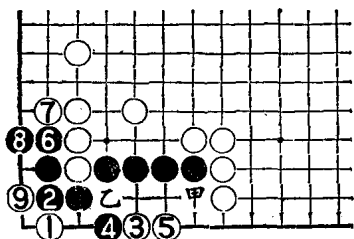


参考图 白1挡，是错着。黑2虎好。到4止，成劫。如果甲位等处有黑子，黑2的虎应在3位立，这样可净活。

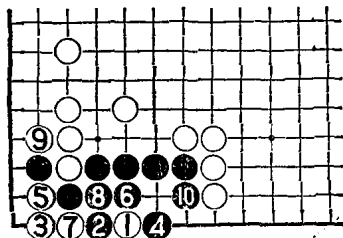


第19图 白先黑死

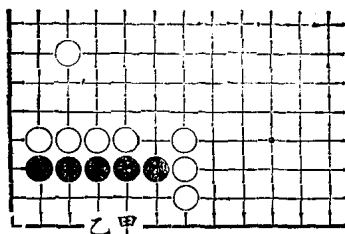
本图仍有上图那样的缺陷，白先可杀黑。



正解图 白1先点然后3飞，是重要的次序。到9止，黑成“盘角曲四”死。白1点时，黑2如在甲位挡，白当然在2位断，黑乙位接，白3位点眼，黑死。

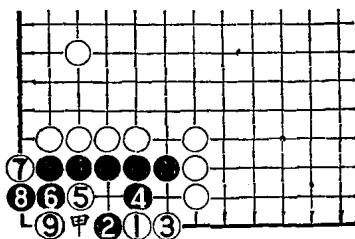


参考图 白1先飞，黑2挡后，白3再点，是次序错误。黑4靠吃好，到10止，黑活。

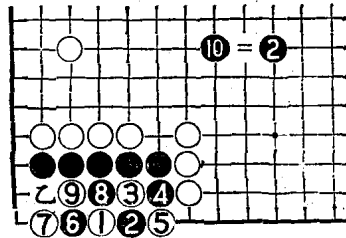


第20图 白先黑死

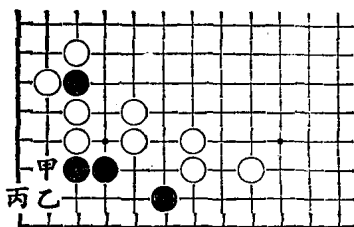
要杀死这块黑棋，是甲位小飞还是乙位大飞，很值得研究。



正解图 白1小飞好。到9止，黑死。白5点紧要，如在甲位打，黑9位反打，便活。白5如在9位点，黑占5位，成劫。白5点时，黑6如在9位跳，经白8、黑7、白6，黑仍死。

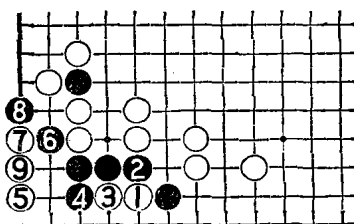


参考图 白1大飞，是错着。黑2靠好。到10止，成劫。黑10提后，白不能在甲位接，如接，黑走乙位，变成“连坏劫”，黑净活。

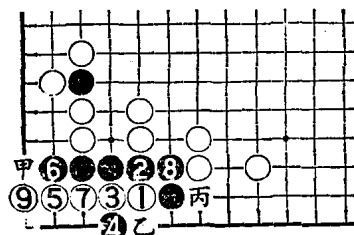


第21图 白先黑死

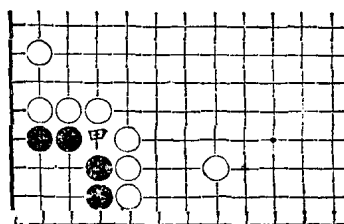
按照通常的走法，白在甲板，黑乙扳，白丙再扳。可成劫杀。但由于本图白棋左上方坚实，便可净杀。



正解图 白1跨好。黑2挡，白3多弃一子妙。黑4时，白5跳进又是要点。到9止，白5引出后，黑棋就不够眼位了。

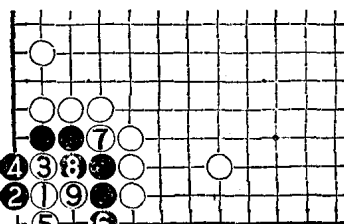


参考图 黑4如夹，白5点当然。到9止，甲、乙两点，白必占其一，成为白活黑死。黑4如在乙位扳，白丙位夹是先手，然后9位跳进，黑仍死。

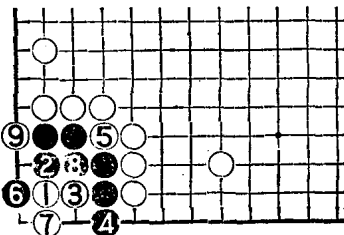


第22图 白先黑死

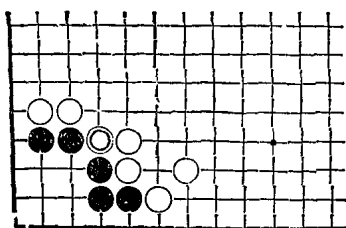
如果甲位处有黑子，通称“小曲尺”，白先可劫杀。（参看第87图）本图黑棋缺少这个子，白先便可净杀。



正解图 白1点，黑2托，到9止，黑成“刀板五”死。白7挤紧要，此点如被黑占，将成双活。黑8接时，白9不可省，否则黑占9位同样双活。

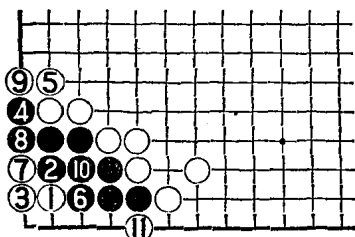


参考图 白1点，黑2如顶，到9止，黑仍死。黑2如在4位立，白2位夹，结局成为眼杀。

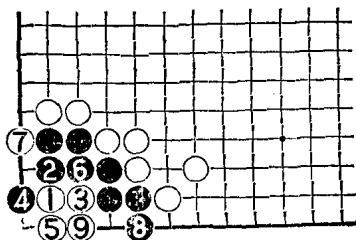


第23图 白先黑死

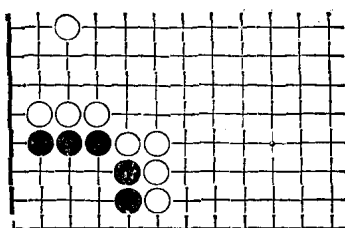
白棋⊙子卡住了黑棋要害，只要白先，即可杀黑。



正解图 白1点，黑2只好顶。白3立好。黑6时，白7曲也很紧要。到11止，黑死。白7不曲改在9位挡，黑占7位，便成劫活。

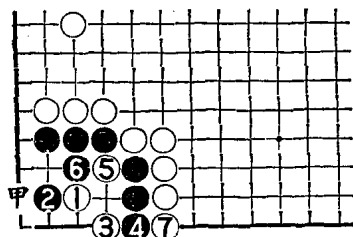


参考图 黑2顶时，白3长不好。到9止，虽然也是黑死。但如出现外围的白子被黑棋反包围，双方需要杀气时，黑有“刀板五”的大眼，气数较多，对白不利。

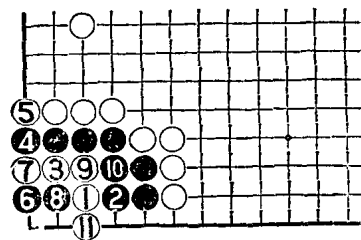


第24图 白先黑死

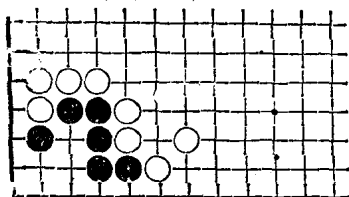
这也是不完整的棋形，白先同样杀黑。



正解图 白1点，是当然之着。黑2托，白3尖好。到7止，黑三子被吃，其余的黑子，也就无法做活了。黑2如在5位接，白即甲位跳，成为有眼杀黑。

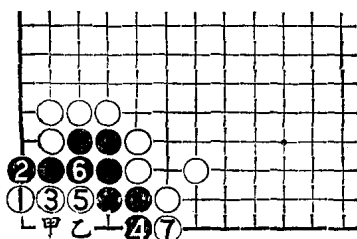


参考图 黑2如从这方面顶，白3夹，黑4只好阻渡。黑6点时，白7下立好。到11止，黑两面不能入子，成为“金鸡独立”，黑仍死。

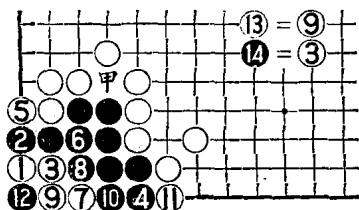


第25图 白先黑死

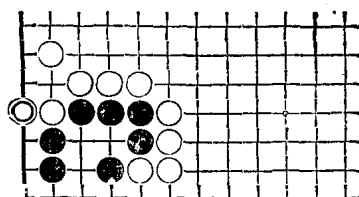
这块黑棋因外围被白子封紧，没有外气，白先可以杀黑。如果有一口外气，黑可劫活。



正解图 黑棋外围无气，白1成为唯一的要点。到7止，黑死。白1如误于3位夹，经黑1、白5、黑甲、白乙，成为劫活。

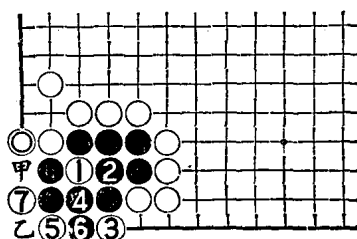


参考图 假若黑棋外围有甲位一口气，到14止，成劫。其中：黑4立好，白9接妙。

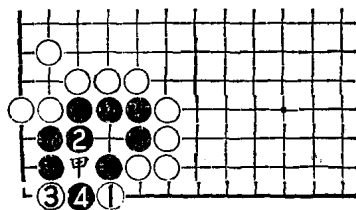


第26图 白先黑死

左边◎白子是硬腿，同时黑棋又无外气，白先便可杀黑。



正解图 白5跳好，黑6只好阻渡。白7与◎白子紧密配合，黑不入子，便死。白5如在7位跳，经黑甲、白5、黑乙，黑可劫活。



参考图 白1不在2位打而先扳，是次成错误。黑2好，白3只好跳，黑4即序劫。黑2如在甲位退，白2位扑后，再走3位跳，将成为正解图的结果，黑死。