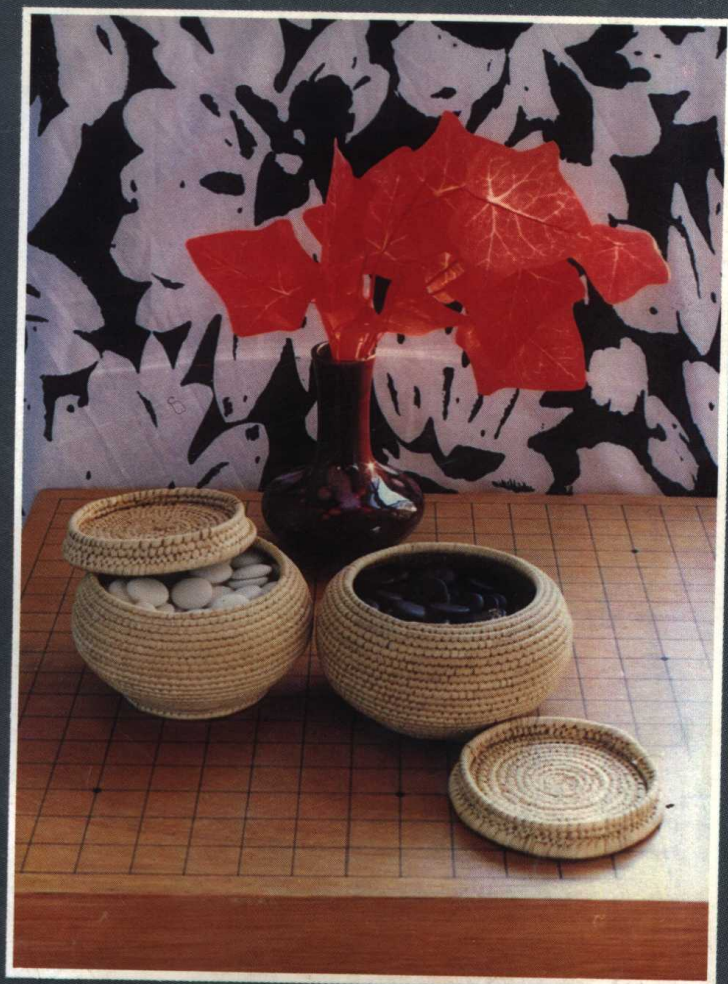


● (日) 大平修三 著
● 周 钧 等 编 译



围棋提高不求人

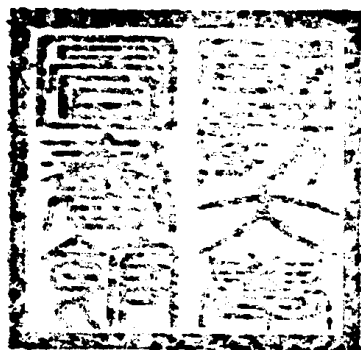
北京体育学院出版社



围棋提高不求人

(日) 大平修三 著

周 钧 韦 莲 编译



北京体育学院出版社



2 033 9204 2

责任编辑 柳 之
责任校对 静 明
封面设计 叶 莱

围棋提高不求人

〔日〕大平修三著

周钧 韦莲 编译

北京体育学院出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路)

新华书店总店北京发行所经销
北京顺义曙光印刷厂印刷

开本：787×1092毫米1/32 印张：9.875 定价：4.25元

1991年4月第1版 1991年4月第1次印刷 印数：21000册

ISBN7-81003-447-2/G·338

(凡购买本版图书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

写在前面的话

围棋这种游戏，其关键在于比较所抢夺的地盘的量和棋子之死活的质这两方面，并根据这两方面的情况来讨论输赢。只有在此两方面都能占有优势者，才算高手。而近来棋手们及围棋爱好者所面临的共同弱点换句话说也是影响棋力提高的主要问题，可以说都是残局的起死回生问题。

棋子的死活问题，最后都要被换算成量的多寡，因此死棋被从棋盘上拿掉，而拿掉后对胜负的影响力，远比所掠夺到地盘的多少还要大。正如大家所知道的，到终盘时可能只为了20或30目的略微差距而扭转胜负的局势。因此，如果能增加残局的起死回生能力，必定可以提高棋力，这句话并非言过其辞。

各位读者若想增加自己的棋力，除了多注意死活的处理方法外，对棋子周围的风吹草动也必须随时提高警觉。

围棋的死活问题分为“地盘”和“关键”两种，若再细分，可分为活之部和死之部来叙述，只要善用基本技巧，相信下法上是没有困难的。另外，把地盘和关键两范围一并在第三章的意外下法上解析一番，希望能使读者领会死活的奥妙下法。最后再配合互攻的局势来学习堵对手空眼的下法和破解自己麻烦的下法。

本书作者太平修三九段，根据围棋棋力提高过程中的规

律，将学习中有关问题分别列出，各问题以※来表示其难易程度，一个※代表基础问题，三个※代表高级问题。读者可根据自己的水平和棋力状况，阅读和研究有关问题，从书中提供的成功与失败的分析答案中，悟出棋理。这样，您可以有针对性地提高自己棋力上的弱点，而不必求助于他人。

目 录

写在前面的话

第一章 地盘的问题.....	(1)
活之部.....	(3)
问题 1 基本形.....	(3)
问题 2 最小限度.....	(4)
问题 3 五手.....	(6)
问题 4 角的魔力.....	(7)
问题 5 下一手.....	(9)
问题 6 六死八生.....	(11)
问题 7 技巧.....	(12)
问题 8 最后一眼.....	(13)
问题 9 扩充法.....	(15)
问题10 弱点.....	(16)
问题11 地盘.....	(18)
问题12 生死关头.....	(19)

问题13	挑战.....	(21)
问题14	陷阱.....	(22)
问题15	要点.....	(24)
问题16	扩张法.....	(26)
问题17	下一番功夫.....	(27)
问题18	无条件.....	(29)
问题19	技巧.....	(30)
问题20	技巧的精进.....	(32)
问题21	串型.....	(33)
问题22	活路.....	(35)
问题23	活力.....	(36)
问题24	角的特殊性.....	(38)
问题25	基本形和胜负.....	(39)
问题26	先手一眼.....	(41)
死之部.....		(42)
问题 1	致命部位.....	(42)
问题 2	威风不起来.....	(44)
问题 3	身分.....	(45)
问题 4	焦点.....	(46)
问题 5	最大限度.....	(48)
问题 6	堵住空眼.....	(50)
问题 7	死路.....	(51)
问题 8	关键.....	(52)
问题 9	扳杀.....	(54)
问题10	假眼.....	(56)

问题11	固若金汤.....	(57)
问题12	核心.....	(58)
问题13	技巧.....	(60)
问题14	下面 三手.....	(62)
问题15	吹灰之力.....	(63)
问题16	麻烦.....	(64)
问题17	技巧.....	(66)
问题18	大有助益.....	(67)
问题19	致命的弱点.....	(69)
问题20	莫测高深.....	(70)
问题21	角的弹性.....	(73)
问题22	困难之点.....	(74)
问题23	长手.....	(75)
问题24	限度.....	(76)
问题25	帮手.....	(78)
问题26	由何处下手.....	(79)

第二章 关键的问题..... (83)

活之部.....	(84)
问题 1 技巧和关键.....	(84)
问题 2 注意共活.....	(86)
问题 3 叫吃.....	(88)
问题 4 攻陷.....	(89)
问题 5 夹切.....	(91)
问题 6 普通下法.....	(92)

问题 7	容易分散掉.....	(94)
问题 8	闲散.....	(95)
问题 9	跳.....	(97)
问题10	能够作成一眼吗?	(98)
问题11	过程.....	(99)
问题12	角的关键.....	(101)
问题13	助手.....	(102)
问题14	读子.....	(104)
问题15	意外.....	(106)
问题16	拐四.....	(107)
问题17	确保.....	(109)
问题18	断点.....	(110)
问题19	初次体验.....	(112)
问题20	整形.....	(113)
问题21	周围的空眼.....	(115)
问题22	一个地方.....	(116)
问题23	预备工作.....	(118)
问题24	技巧.....	(119)
问题25	微妙.....	(121)
问题26	角的普遍形.....	(122)
死之部.....		(124)
问题 1	惯例.....	(124)
问题 2	格言.....	(125)
问题 3	难题.....	(127)
问题 4	条件.....	(128)

问题 5	必然的反击.....	(129)
问题 6	胜负.....	(131)
问题 7	桑原.....	(132)
问题 8	两方.....	(134)
问题 9	左右.....	(136)
问题 10	一种.....	(137)
问题 11	相抵.....	(138)
问题 12	唯一的招数.....	(140)
问题 13	堵空眼.....	(141)
问题 14	活力.....	(143)
问题 15	千差万别.....	(145)
问题 16	形不好.....	(146)
问题 17	立.....	(148)
问题 18	强袭.....	(149)
问题 19	死路.....	(151)
问题 20	先在关键处下手.....	(152)
问题 21	普通下法的死活.....	(154)
问题 22	第一手.....	(155)
问题 23	饮泣之处.....	(157)
问题 24	死命.....	(158)
问题 25	七个重点.....	(160)
问题 26	最强.....	(161)

第三章 意外的问题..... (163)

活之部..... (165)

问题 1	危机.....	(165)
问题 2	起死回生.....	(166)
问题 3	摆脱的高招.....	(168)
问题 4	相抵.....	(170)
问题 5	技巧的助力.....	(171)
问题 6	大材小用.....	(173)
问题 7	强而有力的伙伴.....	(174)
问题 8	最强的抵挡.....	(176)
问题 9	七子.....	(177)
问题 10	回天.....	(178)
问题 11	绝招.....	(180)
问题 12	高招的技巧.....	(182)
问题 13	有名的模式.....	(183)
问题 14	防止法.....	(185)
问题 15	魔力.....	(186)
问题 16	四面楚歌.....	(188)
问题 17	发迹的机会.....	(189)
问题 18	弃一子救全局的战法.....	(190)
问题 19	最佳.....	(192)
问题 20	困难.....	(193)
问题 21	瘤.....	(195)
问题 22	渡子.....	(196)
问题 23	妙招.....	(198)
问题 24	技巧.....	(200)
问题 25	怪物.....	(201)

问题26	漫不经心.....	(202)
死之部.....		(204)
问题 1	手段.....	(204)
问题 2	例外.....	(206)
问题 3	强手.....	(207)
问题 4	坚固.....	(208)
问题 5	迟迟不进.....	(210)
问题 6	第一手.....	(211)
问题 7	灵验.....	(213)
问题 8	重点.....	(214)
问题 9	经验.....	(216)
问题10	地盘.....	(217)
问题11	盲点.....	(219)
问题12	麻烦.....	(220)
问题13	自以为是.....	(222)
问题14	头痛.....	(223)
问题15	自杀行为.....	(225)
问题16	防渡.....	(227)
问题17	轻率.....	(228)
问题18	重点.....	(229)
问题19	漂亮.....	(231)
问题20	无条件死棋.....	(232)
问题21	暗示.....	(234)
问题22	向常识挑战.....	(236)
问题23	不凑巧.....	(237)

问题24	缺点.....	(239)
问题25	不完全.....	(240)
问题26	牺牲.....	(241)

第四章 互攻的问题..... (245)

堵空眼之部..... (247)

问题 1	朴素.....	(247)
问题 2	特殊性.....	(248)
问题 3	那一手.....	(250)
问题 4	关键.....	(251)
问题 5	活力.....	(253)
问题 6	有无作眼.....	(255)
问题 7	要注意.....	(256)
问题 8	技巧.....	(257)
问题 9	紧要关头.....	(259)
问题10	实际战斗.....	(260)
问题11	高招.....	(262)
问题12	勇往直前.....	(263)
问题13	抱怨.....	(265)
问题14	最佳.....	(267)
问题15	满分.....	(268)
问题16	有实力者.....	(270)
问题17	普通形.....	(271)
问题18	平凡.....	(273)

麻烦之部..... (274)

问题 1	二手.....	(274)
问题 2	平常.....	(276)
问题 3	似乎会输.....	(277)
问题 4	五手.....	(278)
问题 5	反击.....	(280)
问题 6	麻烦的关键.....	(282)
问题 7	多余.....	(283)
问题 8	命运.....	(284)
问题 9	最佳的还步.....	(286)
问题10	双方的关键.....	(287)
问题11	共气.....	(289)
问题12	正面.....	(290)
问题13	不自由.....	(292)
问题14	逆转.....	(293)
问题15	决斗.....	(295)
问题16	长目的九九.....	(296)
问题17	呼吸.....	(298)
问题18	变化.....	(299)

第一章

地盘的问题

使棋子起死回生技巧的第一步，可以说是地盘的增减问题。说到棋子的死活，人们多半认为把棋子下在关键处稳没错，其实此种想法有欠周密。应该是先考虑地盘的 大小问题，然后再去注意关键问题。

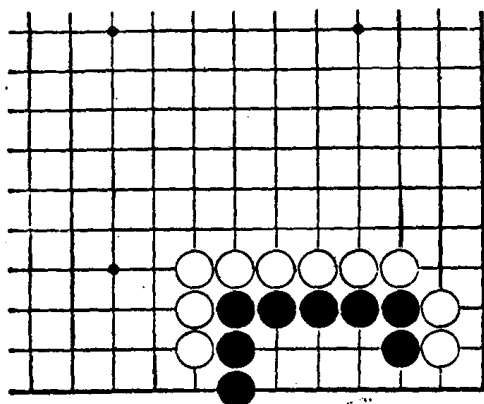
活之部——要使棋子成为活棋，先要考虑到扩张地盘的问题。只要能多占到地盘，对方自然无从下手，这样至少比斤斤计较1目、2目的死活问题更有利。

死之部——围攻对方时，先要缩小其地盘。对方的地盘被缩小后，就很难玩出什么把戏来了。

活 之 部

※问题1 基本形

什么样的活棋最好呢？这是有关棋子死活的基本形的问题，因此必须牢记在心才行。



问题1 黑先

问题1解答

正解图（退后）：活棋的方法有很多种，但是如图退后黑