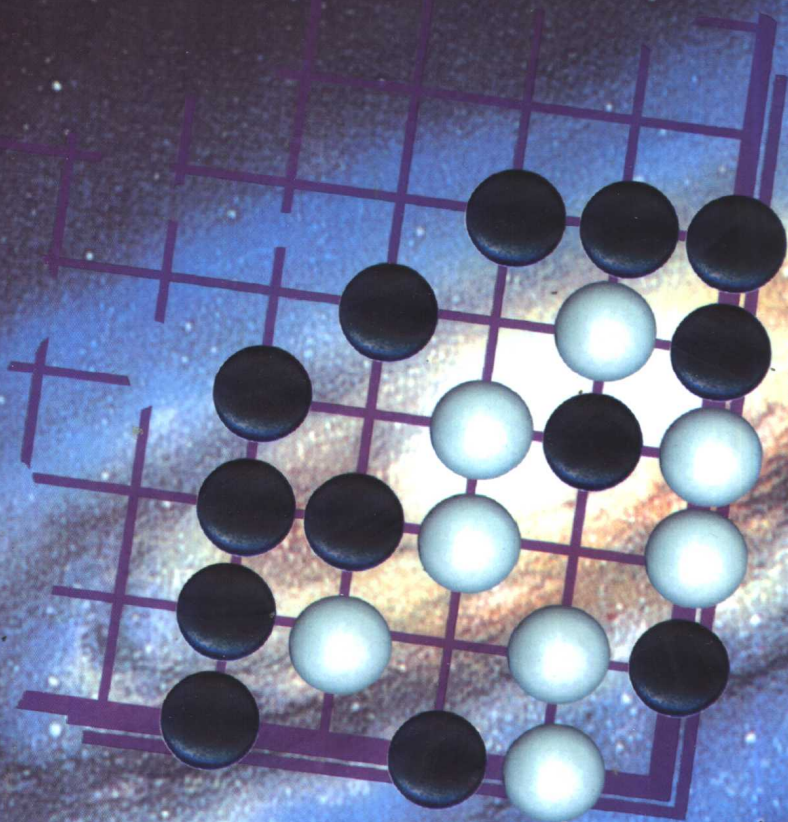


角部攻防与死活

彭汶 国拙 编著



人民体育出版社

角部攻防与死活

彭汶 国拙 编著

人民体育出版社

(京)新登字 040 号

图书在版编目(CIP)数据

角部攻防与死活/彭汶, 国拙编著. —北京: 人民体育出版社, 2000

ISBN 7-5009-1932-8

I. 角… II. ①彭… ②国… III. ①围棋-对局(棋类运动) ②死活棋(围棋) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 57690 号

角部攻防与死活

作者: 彭汶、国拙

出版发行: 人民体育出版社

地址: 北京市崇文区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: (010) 67143708 (发行处)

传真: (010) 67116129

电挂: 9474

邮编: 100061

经销: 新华书店

印刷: 化学工业出版社印刷厂

开本: 787×1092

字数: 60 千字

印张: 4.625

印数: 001-5,150 册

版次: 2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7-5009-1932-8/G·1831

定价: 8.00 元

购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行处联系

目

录

第一部分

星位角部的攻防(1)

第二部分

小目角部的攻防(49)

第三部分

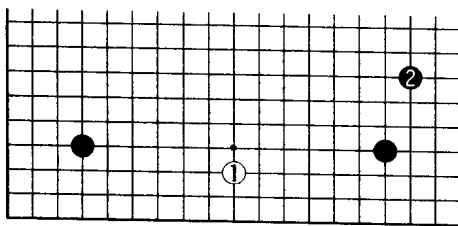
常见角部死活问题(85)

第一部分

星位角部的攻防

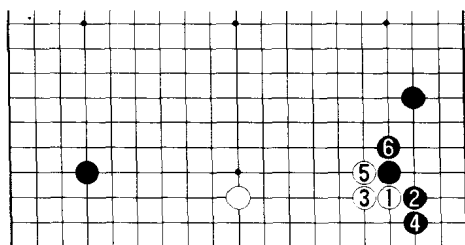
星位角部比较空虚，随时有可能遭到对方的入侵，因此对入侵后的各种变化，一定要有基本的了解，这样才能提高棋力。

第一型



白 1 分投后，黑 2 角上大飞，在一般情况下是问题手，给白侵角的好机会。如何侵角才是正确的呢？

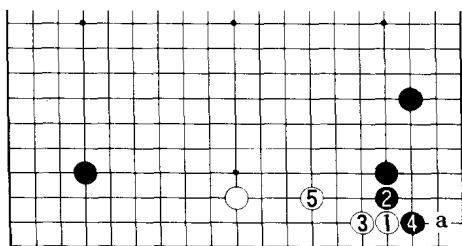
图 1



白 1 托星下，黑 2 内扳正应，至黑 6，粗看起来似乎白先手压缩了黑角部，

使自己占到下边。其实不然，本来右下角并不是黑的实地，而现在却已变成了黑的实地，而且实地有 15 目左右，其次白 1、3、5 三子与分投一子搭配不理想，底下透风、上面又间隔太宽。这是白失败图。

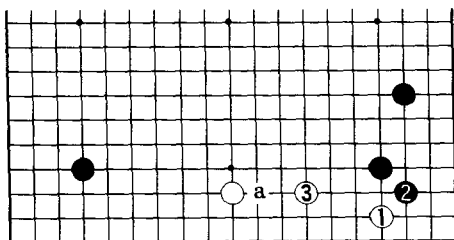
图 2



白 1 也是常用的侵角手法，经黑 2 顶，白 3 退，黑 4 扳住，白 5 飞起，告一

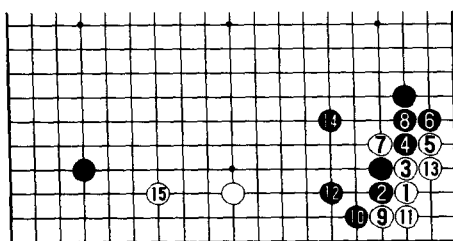
段落。以后，白有 a 位夹的手段。

图3



黑 2 尖
“三 3”后，
白 3 拆也是一
种正变。

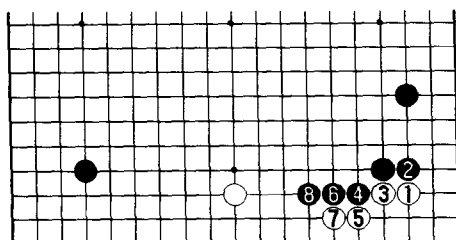
图1



白 1 点
“三 3”，双
方应对至黑 14
告一段落。结
果是白先手在
右下角活出，

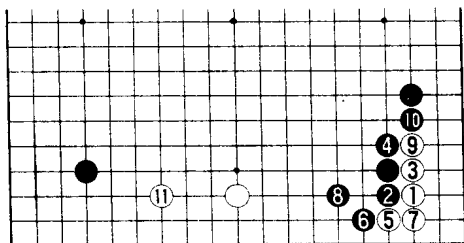
然后从容地在 15 位拆二，补强分投的一子。白棋可下。

图2



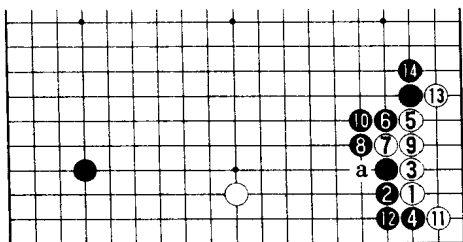
黑 2 从这
面挡立到黑 8
长，白己先手
活角。

图 6



白 1 至 11
与图 4 大同小
异。

图 7



黑 4 用
强，但演变至白
13 白已先手活
角，而黑外势还
留有 a 位断点可
被白利用。

图 8

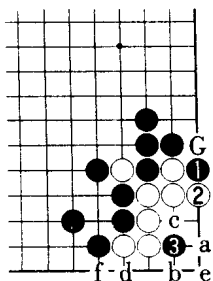
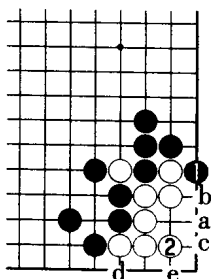


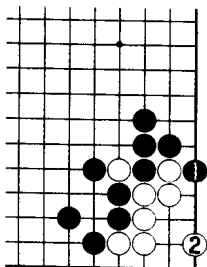
图 4 白棋活角以后黑 1 一路
扳，白 2 随手挡，这是容易犯的错
误。以下黑 3 点，白不好应了，白
a 则黑 b，白角死；白 b 则黑 a，以
下白 d 黑 e 成万年劫，白不利。即
便白 d 后，黑 f 挡，白 c 后角上双
活，白也损。

图9



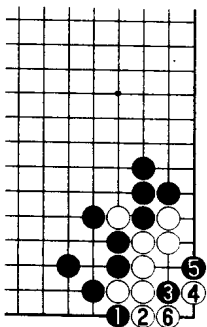
黑1扳后，白2也错误。因为以下黑a、白b、黑c、白d，黑e，黑在角部已走成双活，白损失很大。

图10(正解)



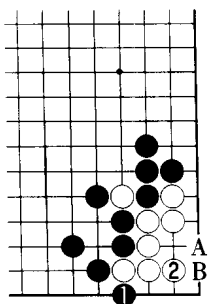
黑1扳后，白2跳，以后a、b两点白必得一，角部净活。

图11



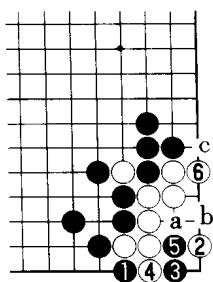
黑1扳，白2挡后，黑3点后，白已无好应手。唯一求活的方法是白4、6做成劫活。净活棋随手变成劫活，白棋明显吃亏。

图 12(正解 2)



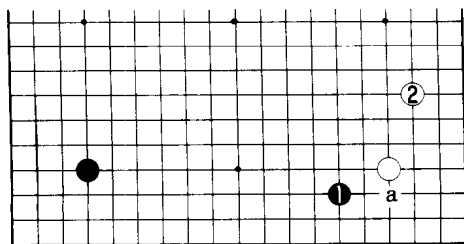
黑 1 扳，白 2 位立下是正解。以后不管黑如何进攻，a、b 两点白必占其一，白角安全无恙。

图 13(正解 3)



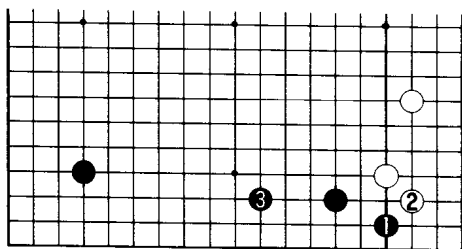
黑 1 扳，白 2 跳，也是正应。以后如黑 3 点入，白 4 挡，黑 5 长企图杀白，但白不能在 a 位挡(挡后黑在 6 位扳即死)。白 6 立下，角部已净活。黑 a 则白 b；黑 c 或 b，白均走 a 位。

第二型



黑 1 小飞挂时，白 2 大飞应。以后白在 a 位玉柱，白角大。黑应立即侵角。

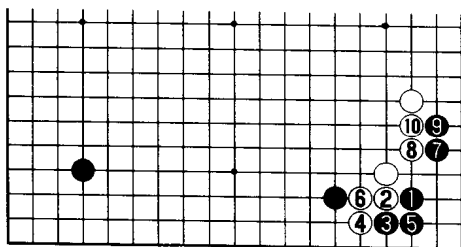
图1：实地战



右下角成为实空黑不理想。

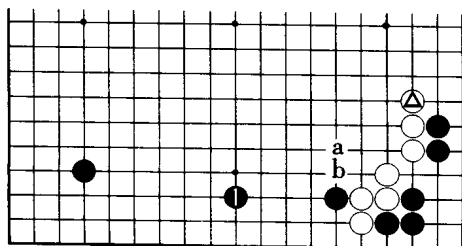
业余棋手
常会这样走。
以前认为这样
走黑可以，大
致两分。而现
在认为让白的

图2：正解



黑马上点
“三三”至白
10，黑先手在
右下角做活，
是黑满意图。

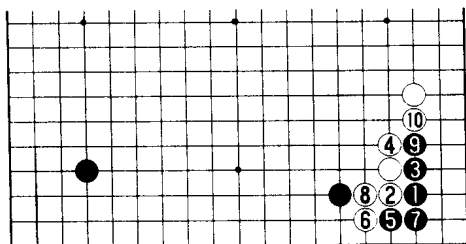
图3：正解续



黑得先手
后走1位，白
的外势便受影
响。黑如果脱
先，白下一步

可在 a 位跳起，使白外势化为乌有。一般地说，白在黑 1 以后还要在 b 位补一手；本图更可以说明白△大飞不当。

图 4



黑 1 点入，白 2 挡下后，黑 3 也可不马上扳粘，而走 3 位长，待白 4 退后再 5、7

扳粘，至白 10，黑同样是先手活角。

图 5

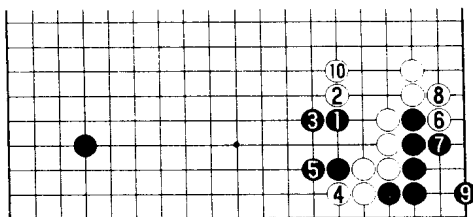


图 4 后，黑要消白的劣势，可按本图进行。双方应对至白 10，双方可下。

图 6

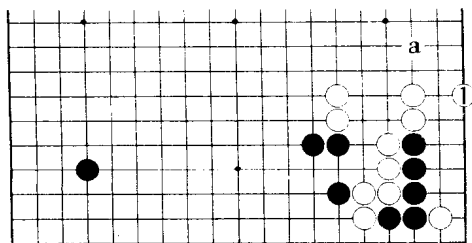
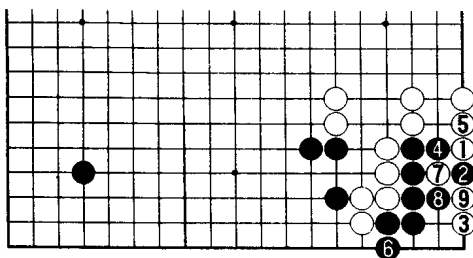


图 5 以后，如果棋局发展在右边作战，白攻击 a 位一带黑子而于 1 位跳下

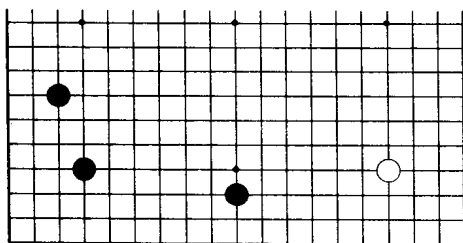
时，黑必须在右下角补棋，否则就会形成图7那样角部不能净活。

图7



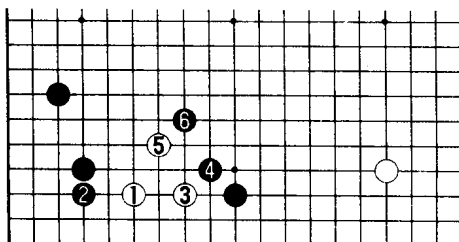
接上图白的手段是，白1跳后白3点入，黑6立是正应，至白9，角部成劫。

第3型



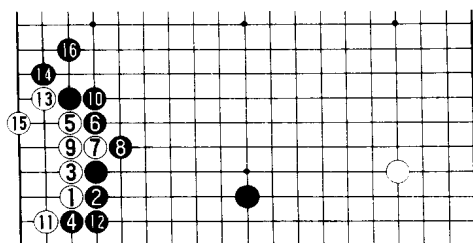
黑左下角已两翼展开，成了模样。白当然要侵入，不能让黑都成为实空。怎么打入？

图1 打入



白1打入点错误，经黑2玉柱守角后，至黑6，白陷入苦战。

图 2(正解 1)



白 1 点
“三 3”是
对付两翼展
开模样非常
有力的一
手。双方应

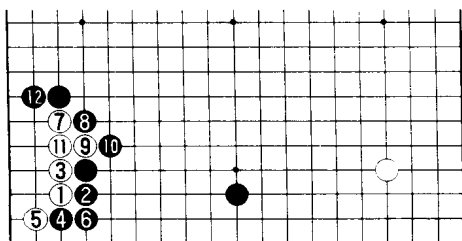
对至黑 16，白已先手成活。

白在走成图 2 的过程中，要注意两个要点，否则就要吃亏——

第一个要点是“次序”：

图 2 白 1 点“三 3”，进行到黑 4 下扳时，白必须先走 5、7、9 后，待黑 10 在外围接后 11 再扳住黑 4。如果黑 4 后白 5 立即扳，则会形成图 3，白死。

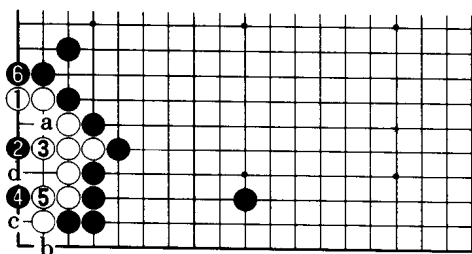
图 3(白不活)



黑虽然
外围断点
多，但白
仍然难逃
覆灭的
命运！

第二个要点是：图2白15必须反虎而不能为了扩大眼位而下立，否则官子会有问题。请看图4

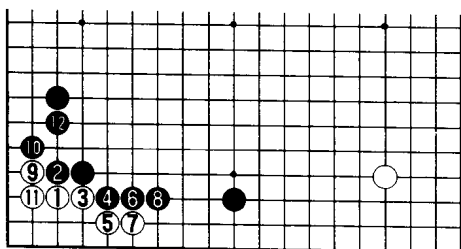
图4 角部官子



白1立后，黑2、4两点，白3、5应，黑6立后，白已不能在a

位接，如接则黑b、白c、黑d，白死；黑b后，白只好在d位扑做劫活。

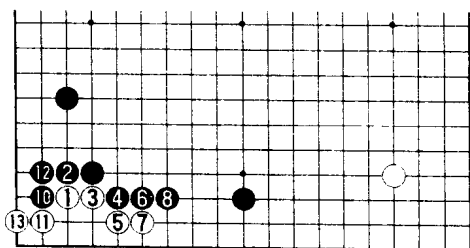
图5 正解



白1点“三3”后，黑2从这边挡，双方应对至黑12，同样白

先手活角。这是白1点“三3”正解的一个变化。这里要强调的是，白要把9扳11粘和黑10、12交换掉。这不仅因为官子利益大，而且防止了将来角部可能发生的变化。

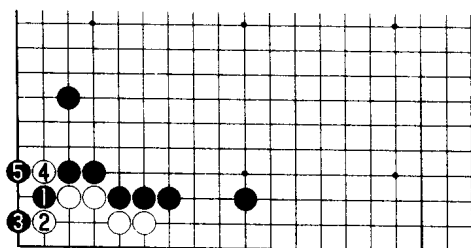
图 6(官子损)



从白 1 点至黑 8，侵角的白棋已活，白 9 若脱先，黑 10 就扳，白 11 不得不

应黑 12 粘后，白 13 必须补。此图与图 5 比较，黑便宜有 4 目，白 9 脱先吃了亏。

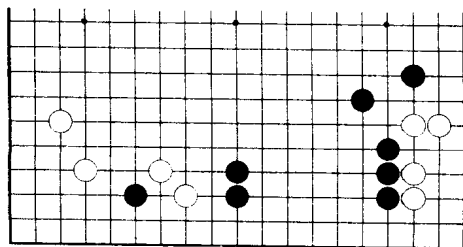
图 7(劫的手段)



白 9 如脱先，黑不马上如图 6 那样扳粘，保留变化。一旦劫材有利，还可与

白开展劫争，白就非常为难了。

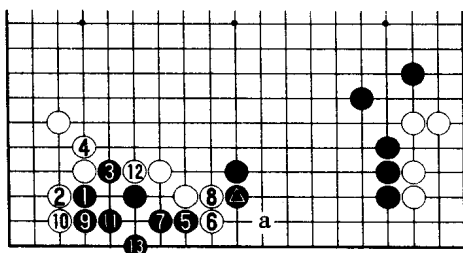
第 4 型



这是序盘阶段业余棋手常会走成的形。现在轮黑走，怎样在左

下施展手段？

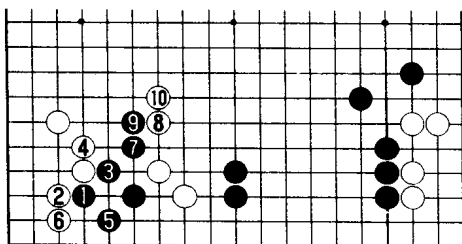
图 20 失败 10



黑 1 以下双方应对至黑 13，黑虽然做活，但损太大：

①使白左上角成了不小的空；②使下边黑空露了缝，留给白 a 位跳入的缺陷；③后手活棋，白得先手。这显然黑失败。

图 21 失败 21



黑 1 托 3 扳之后，黑 5 虎，白 6 立下，否则黑于 6 位扳就活了。

黑 7 尖出后，白 8 枷，黑 9 花，白 10 长黑只好单官外逃，必然成孤棋，对黑也不利。