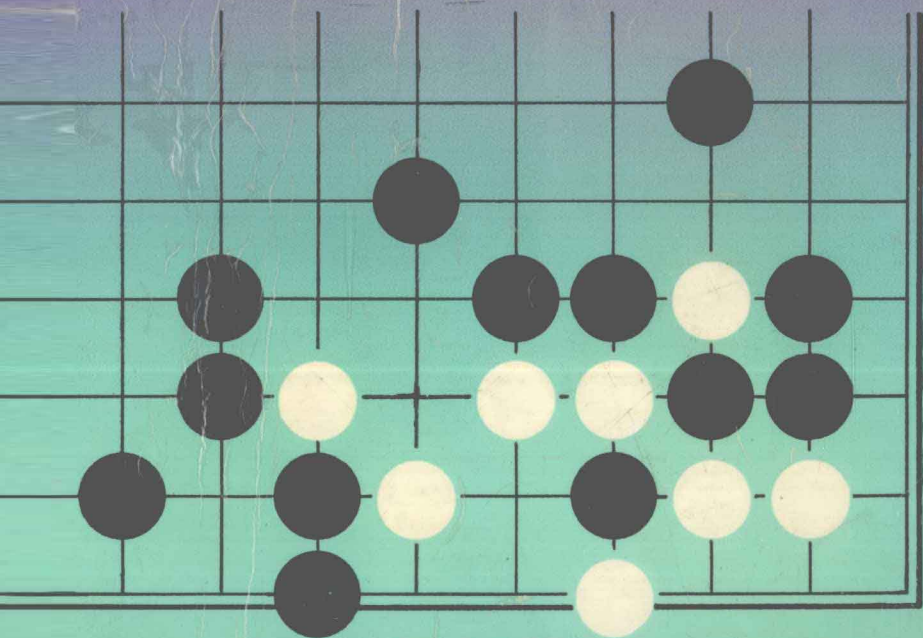


吕国梁

围棋

死活之谜

围棋实战知识丛书



上海文化出版社

围棋实战知识丛书

围棋死活之谜

吕国梁

上海文化出版社

(沪)新登字 104 号

责任编辑：陈士杰

校 订：谢裕国

封面设计：周志武

围棋死活之谜

吕国梁

上海文化出版社出版、发行

上海 绍兴路 74 号

经 营 店 经 销

吴县文艺印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 5.875 插页 2 字数 134,000

1996 年 5 月新 1 版 1996 年 5 月第 1 次印刷

印数：1—5,000 册（原文艺版印 52,300 册）

ISBN 7-80511-729-2/G·186

定价：6.00 元

前 言

在围棋的布局、中盘、收官三部曲中，业余爱好者最感兴趣的当然是中盘部分，而体现中盘力量的有死活、手筋、对杀等方面，其中最具魅力的则莫过于死活问题。

面对复杂多变而又趣味无穷的死活难题，无论你的棋力怎样自觉不如，总还是会跃跃欲试地应战的。经过反复拆算，最终求得圆满的答案；对于某一高难点的突破，或许可以与任何高手相媲美。这些正是死活问题魅力之所在。

完全可以这样说：即使围棋脱离了刺激的胜负世界，其局部的死活问题仍将不失为一门独特的艺术。几乎每盘棋都要涉及死活，实战的难度显然大大超过单纯的应征解答。在没有丝毫提示的情况下，敏锐的嗅觉——“第一感”就是至关重要的。具备如此独特的感觉，当然并非出自一日之功，必须依赖于平时的反复练习，逐步积累。

如何洞察深奥的实战死活？当然不能依靠临场的长考苦思。所谓正确的感觉，必定有其内在的客观规律。纵览古今中外的死活例题，无论难易，其基本规律皆不出“要点”与“次序”这两大要素。本书即以此为基点，将围棋死活的思路归纳为十个章节，这也许并不全面、合理，只是期望对读者有所启发而已。

本书中的例题，大部分是作者敝帚自珍的创作提炼，余者则出自围棋古典中的精彩之作和现代的高手名局。虽然力求精细，几经审校，书中仍难免会有错讹之处，特恳请各位专家与读者不吝指正！

在此，谨向为本书提供材料及给予大力帮助的棋界同行表示由衷的谢意！

作 者

1989年7月于上海

目 录

第一章 彼我相共的要点(一——七题)	1
第二章 重要的次序(八——十四题)	22
第三章 以退为进(十五——二十题)	37
第四章 保留先手(二十一——二十六题)	51
第五章 寻找弱点(二十七——三十二题)	70
第六章 提子之后(三十三——三十八题)	86
第七章 关于盲点(三十九——四十三题)	101
第八章 扑的妙用(四十四——四十九题)	111
第九章 一·二路的魔力(五十——五十五题)	126
第十章 底线冷着(五十六——六十题)	138
附：死活练习三十题	153
练习题参考答案	160

第一章 彼我相共的要点

“要点”，对围棋对弈双方来说具有同一性，也就是说，是双方共同的“要点”。除了布局、中盘外，这一点在局部的死活问题上表现得尤为集中和突出。这个共同点不能“和平共处”，其争夺结果只能是“你死我活”。

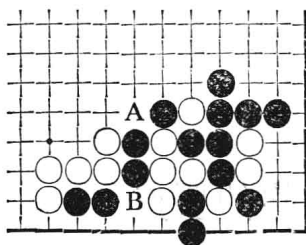
正因为如此，人们常说“对方的要点就是我的要点”。这句话实际上也为我们认识“要点”找到了一条捷径。当你面对一个习题苦苦思索时，可能先要经历几次失败，但从失败图中又可以很快悟出：其症结在于对方控制了某一个要点。于是你顺藤摸瓜，找准真正的要点，从而看透所有的变化。

死活题的第一手是关键。占领要点就有了百分之七十的把握。

第一题

引图 当盘上发现“妙着”或“冷着”时，常使人们觉得意外。然而在专家们看来，那只是简单的、常识性的走法，或者说是既定场合下只能如此。高手的高明之处即在于能够深远地洞察几步乃至十几步以后的要点，从而当机立断地作出正确的抉择。

如图是1984年全国迎春围棋邀请赛的一个实战场面。从局部来说，现在白棋无论在A位或B位打，都可以极其简单地定型——



引图

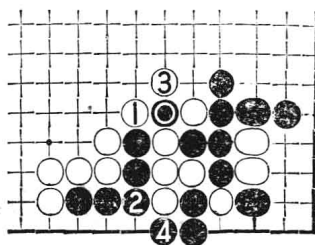


图 1

图 1 (不满) 白 1 双打, 黑 2 接, 白 3 提, 黑 4 从一路渡回。无论白棋是否在⊙位接, 都有收获不大之感。

图 2 (后手) 白 1 于二路断打, 结果也不过后手救出数子, 仍然有所不满。于是, 白方要往深处再发掘一下潜在的矿藏。

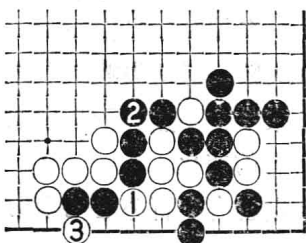


图 2

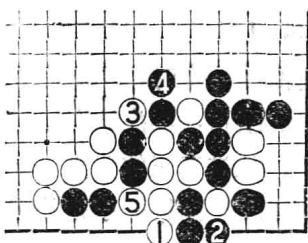


图 3

图 3 (目标) 白 1 先于一路打, 无疑是一步强手。倘若黑 2 被迫应一手的话, 那么白 3 打、5 提, 当然大大优于前两图的结局。

图 4 (实战)

问题在于白 1 打时, 黑 2、4 采取断其归路的措施, 白 3 提黑两子后, 能否确保在角上安全做活呢? 实战中确实往往如此应接, 从而就为我们提供了一个有关要点的习题。

问题图一(白先)

这是经过简化的问题图。现在来解已非难事, 但当初引图时要一眼看透确非易事, 否则就是铤而走险了。

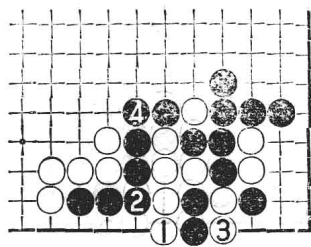
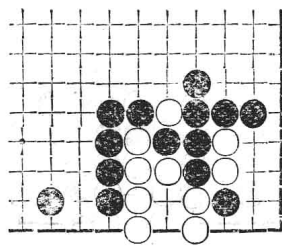


图 4



问题图一

图 5 (失败)

白 1 曲是不可思议之着。被黑 2 贴过去，万事皆休。摆这个变化也许是多余的，但至少可以证明：白 1 非走 2 位不可，此乃第一步要点。

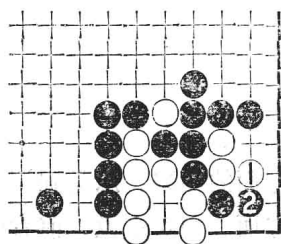


图 5

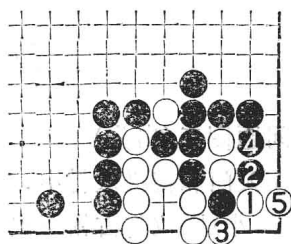


图 6

图 6 (如意)

白 1 打是必然之着，黑 2、4 滚打时，白 5 立下确保角部眼位，这似乎是无可争辩的变化。其实这过程中双方却各有错着。白方如果只算到这个地步，那只能说是打了如意算盘。

图 7 (劫争)

因为白 3 提时，黑 4 可强行扳入角部破眼，白 5 冲，黑 6 做劫，白棋并不能太平无事地净活。

切莫束手无策，冷静地想想：哪里是第二要点？——显然就是本图的 4 位！

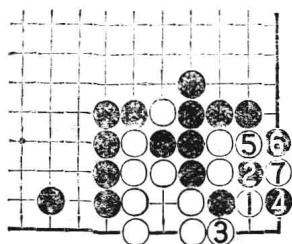


图 7

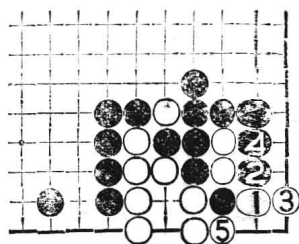


图 8

图 8 (正解)

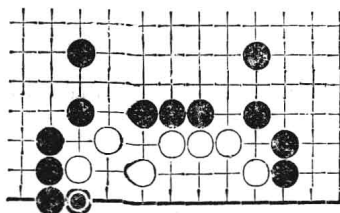
黑 2 打时, 白 3 不拘泥于提子, 抢先占领彼我相共的要点, 如此便可确保眼位无恙了。

白 3 这步棋虽属意外, 但以发现要点而论, 当在情理之中。

第 二 题

问题图二(白先)

在入门和初级教材中, 谈及死活方面的知识, 总是强调扩大(或缩小)眼位与占领要点这样两个方面。相对来说, 前者较后者要简便得多。因此, 在中级以上的死活问题中, 直接发现要点占相当大的比重。



问题图二

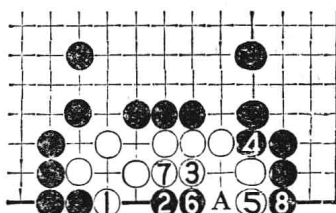


图 9

现在黑⑥子冲入, 白棋如何安全成活呢?

图 9 (扩眼)

白1挡显然是在为扩足眼位而努力。然而被黑2点后，白棋才真正遇到麻烦了。白3应时，黑4挤是冷静的杀手。白5立，黑6长，白棋始终无法在A位做出第二个眼。

图10(失败)

黑4挤时，白5若在一路扳，黑6点是避免白棋在此处做劫的好手。至黑10挤，白棋成“假双活”之死形。

顺便提一下，黑4若先在7位扳，则经白6位、黑5位、白4位、黑8位，就变成劫争了。

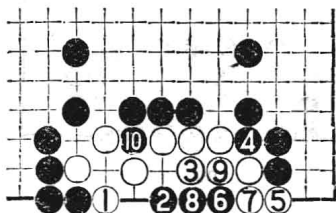


图 10

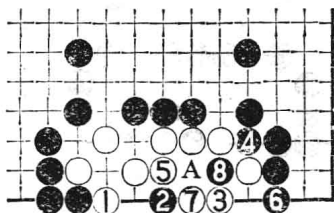


图 11

图11(失败)

白3若倒虎，黑4仍挤。黑6是常识性的破眼手法，白棋仍不能活。白5若改走6位，则黑于A位尖。

图12(失败)

白3若扩大眼位，则黑4点后，白棋终成“刀五”、“聚四”一类死形。

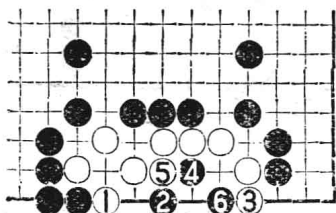


图 12

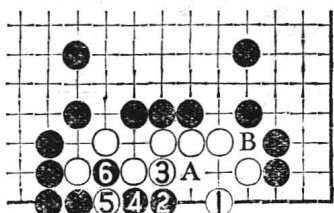


图 13

图13(劫)

白1倒虎似乎是很生动的眼形，倘若黑于5位长，则白走A位；倘若黑棋于A位点，则白5位挡。然而黑2点入仍是厉害的一手，白3顶，黑4从一路渡出，白5只得扑入成劫。

图中白3若在5位挡，则黑于B位挤，即还原成以上几图的变化。

图14(劫)

白1在右面扩足眼位，黑2仍可点入，结果仍不免成劫。

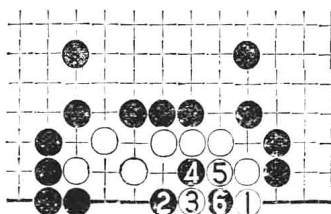


图 14

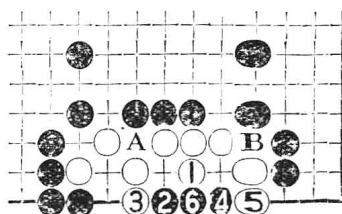


图 15

图15(失败)

白1虎，很像做成两眼之形。但黑2、4点，至黑6接，白棋A、B两处难以兼顾，无法做成双活。

图16(还原)

白3挡，黑4挤，仍还原成前述的变化。

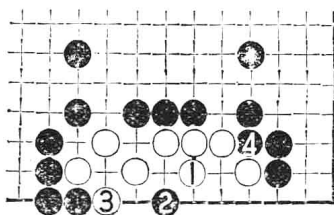


图 16

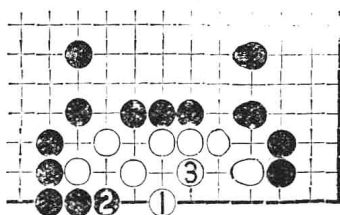


图 17

图17(正解)

列举了种种失败的变化，其实答案早已明确了。不耐烦的读者急于指出本图白1就是做活的唯一要点。确实如此，这里

如被黑方所占、就使白方浑身难受的地方，正是刻不容缓的要点。黑2如长进，白3做眼就稳当活出。

图18(变化)

黑2如点，则白3挡，黑4挤并不能渡出两子。

在经历了各种失败的尝试之后，白1应是这道死活题的要点。如此处仍不能成功，则可断定必是出题失误（在实战中，则是此棋确实无救了）。

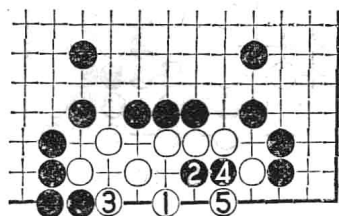
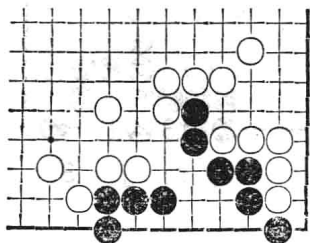


图 18

第三题

问题图三(白先)

此题取材于作者的实战对局，稍作改动后成为如图棋形。白先能否杀黑？其要点何在？先凭感觉来试试吧！



问题图三

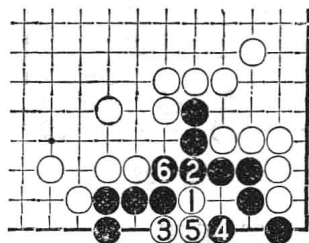


图 19

图19(双活) 白1靠，黑2接。白3只能扳，黑4尖是好手，黑6接后已成双活。白棋未获成功。

图20(净活)

那么，白3先在这里尖，倘若黑于5位接，则白于4位扳

便可杀黑。但黑4可沉着做眼，白5断也无济于事，因白1这个子无论如何也接不回去。

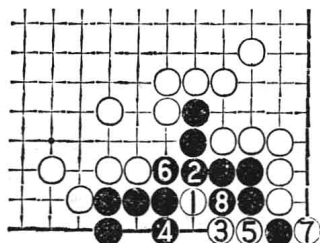


图 20

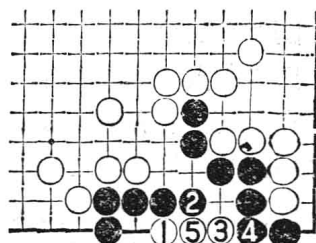


图 21

图21(双活)

白1向另一条道路探索，然而应接至白5，仅成双活而已。

图22(要点)

在这方寸之地，白1点此应当是唯一的要点了。让我们先算清各种变化吧！

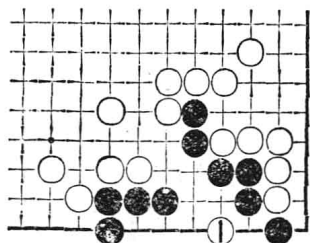


图 22

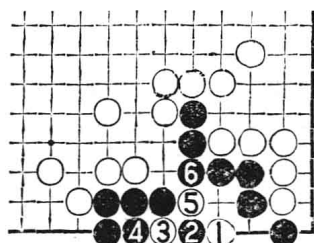


图 23 ⑦=③

图23(正解)

实践证明：黑2尖顶是最顽强的应手。白3扑入为关连的妙手，黑4不得不提，白5打后即成劫杀。以上变化为本题的正解。

图24(变化)

黑4如接，则白5扑，整块黑棋仅存一眼。

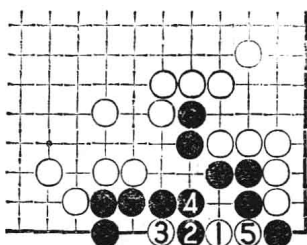


图 24

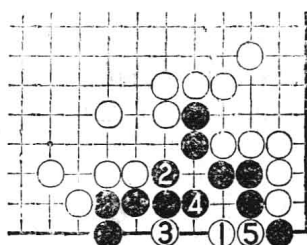


图 25

图25(变化)

白1点虽然无助于缩小对方的眼位，但其后续的攻击力却是致命的。黑2如扩大眼位，则白3托，以后4位或5位必占其一，黑棋被净杀。

图26(变化)

黑2如图应，则白3仍托，黑棋无法做活。

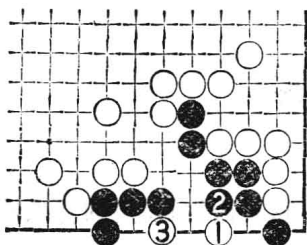


图 26

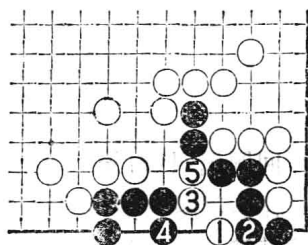


图 27

图27(变化)

黑2如接，那么白3尖，黑4只能做眼，白5一断，黑便万事皆休了。

图28(变化)

黑4如打，白5断、7接，黑棋更惨。

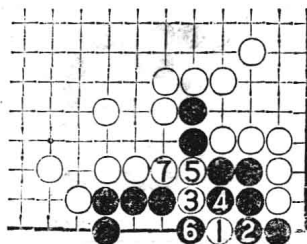


图 28

图29(变化)

最后再来看看如何应付黑棋的两手怪招，以防不测。黑 2 如接，则白 3 仍托，4 位与 5 位黑棋无法兼顾。

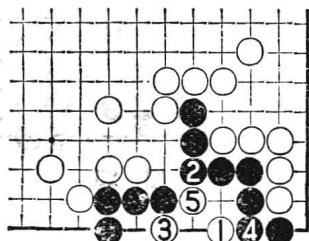


图 29

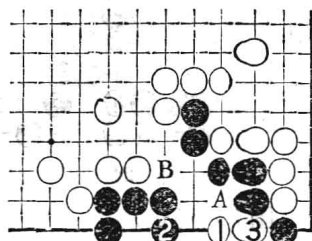


图 30

图30(变化)

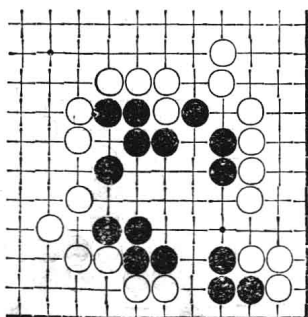
对于黑 2 径自做眼，白 3 只消断入就行了。以后黑 A 则白 B，黑 B 则白 A，黑棋无第二个眼。

至此，本题可以说已经有了圆满的答案。

第 四 题

问题图四(白先)

死活问题大多出自角部与边上(这是因为边、角的特殊性决定了其繁复的变化)，而在中腹则较少见。本题虽然谈不上是



问题图四

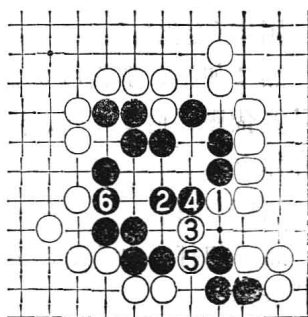


图 31

什么死活杰作，但在腹地中创作了这样一个并不算太简单的习题，多少有点得意吧！

图31(缩眼)

白1从缩小眼位着手，但黑2以下弃三子而活，白棋失败。

图32(失败)

白3如从左边冲入，黑4挡即确保上下两眼而活。白3若改走4位，则黑于A位挡，白亦无法杀黑。

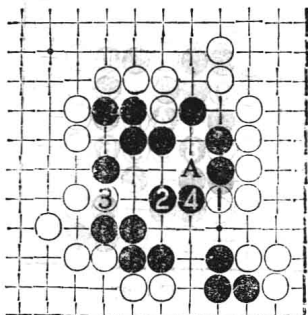


图 32

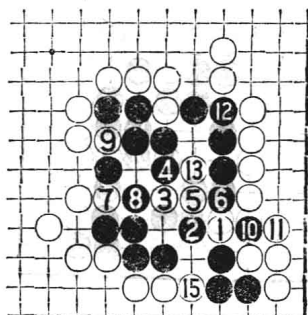


图 33 ⑭=①

图33(双活)

白1虎，黑2挡，白3点是只此一手，但黑4以下恰成双活。

图34(双活)

白1飞入如何呢？黑2冲后，至黑14仍成双活。

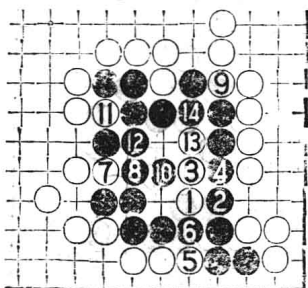


图 34

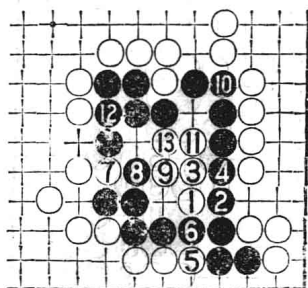


图 25