

圍棋死活手筋



WEIQISHIHUOSHOUJIN

围棋死活手筋

[日]石田芳夫著
吴佩江编译

贵州人民出版社

围棋死活手筋

[日] 石田芳夫著

吴佩江编译

贵州人民出版社出版发行

(贵阳市延安中路9号)

贵州省新华书店经销 大南印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 5.375印张 100千字

印数 1—10,000

1988年11月第1版 1988年11月第1次印刷

ISBN7—221—00757—8

G·227 定价：2.10元

编 译 者 的 话

本书是搜集了日本围棋高手，人称“电子计算机”的石田芳夫九段的《围棋死活手筋》，经整理、编译加工而成，为我国广大业余围棋爱好者提供一些死活手筋练习题目。

围棋死活手筋历来为国内外围棋高手所推崇。一代围棋宗师吴清源先生曾经说过：“首先要在死活的问题上下工夫。”日本超一流棋士加藤正夫九段也曾说过：“（围棋死活）练习既可训练自己发现手筋和急所，又可养成默看、默算的习惯，确实是提高棋艺水平的最好方法。我的棋也是靠做死活题提高的。”

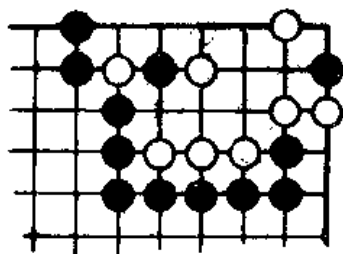
愿本书能对广大业余围棋爱好者提高棋艺水平有所帮助。

由于本人棋艺和日语水平均有限，本书编译过程中虽经再三思忖和修改，但错误和缺点一定难免，恳请围棋专家及广大读者批评指正，谢谢。

第1题

黑先

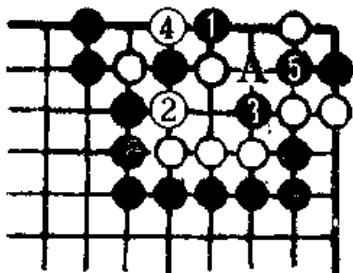
提示 请无条件地夺取白棋。第一着为导致白不入子的要点。



问题图1

解答

黑1这手如掌握的话，以后就简单了。如白2打吃这一手，则黑3断，黑5提二子后就可杀白。黑1是黑3能够成立的准备工作。



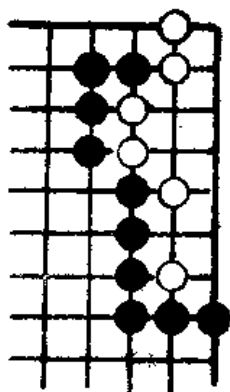
解答图1

黑1如走A位点入，也算是一个手筋，但经白3、黑1、白2后只好成劫争。

第2题

黑先

提示 黑立下的一子如何加以利用？



问题图2

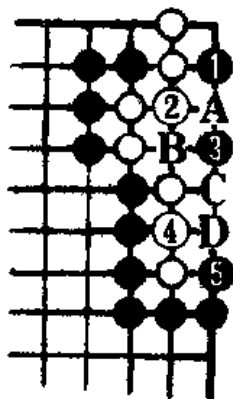
解答

黑1的点入是要点。

白2的话则黑3可破眼位。

白4扩大做眼的地盘，则黑5，成聚三杀白。

白2如走A位挡，则黑B断，经白2、黑C还是白不行；同样白2如走3位，则黑D点入也可杀白。总之都是黑立下的一子所起的作用。

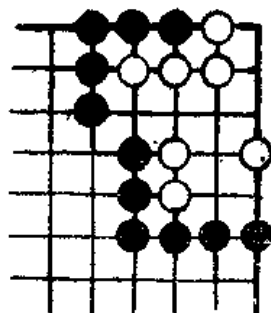


解答图2

第3题

黑先

提示 假如从外侧攻击不太好的话，就……



问题图3

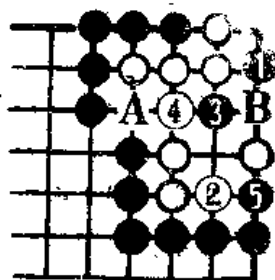
解答

从内侧攻击，那仅限“二·1”这一位。白2即使扩大做眼的地盘，则黑3、5后使白成聚三而不活。

白如走A位，则黑3后同样结果。

白2如走B位挡，则黑4挖入好。

五分钟能解出者有初段以上水平。

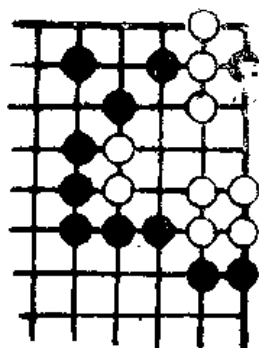


解答图3

第4题

白先

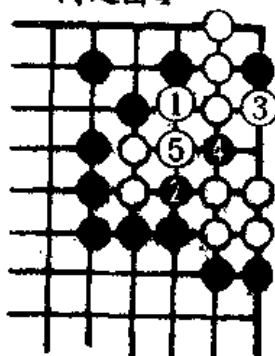
提示 请先手成活。一看四面被封死的白棋，能否立刻想出主意来？



问题图 4

解答

白1挡，对黑2一手，白3做一眼，这是诱导成“倒脱靴”的一种独特手筋，对黑4，白5反过来打吃，即使白四子被吃掉，白可回提二子而漂亮地成活。



解答图 4

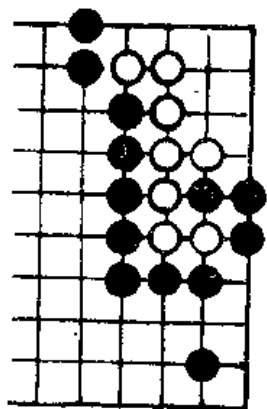
白1如先从3位开始行棋，似乎可得到同样结果，但此时黑4挖入，白就不行。

有段位者希望能在三分钟内解出。

第5題

黑先

提示 黑三子处可被打吃状态，看上去白活的样子……

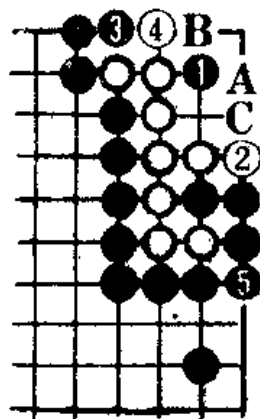


问题图 5

解答

类似于“二·1”位“二·2”的
黑1也是死活的要点。

置白2于不顾，黑3冲，黑5连。
尔后白A则黑B。白无暇提黑三子，
白4即使B位扳，则黑A位立下，还
是同一回事情。白2如于3位挡，则
黑2、白C、黑5。

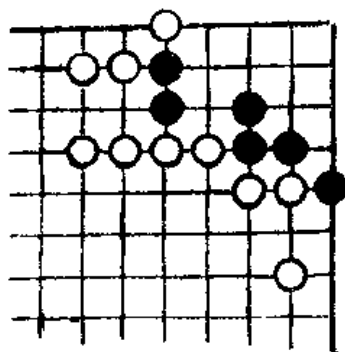


解答图5

第6题

黑先

提示 黑有无活出的手段？是一个只有级位的人也可望解出的基本问题。



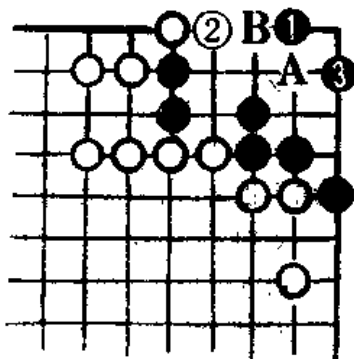
问题图6

解答

“一·二”位的黑1是要点，白2即使冲进，黑再走“二·一”就可活出，左侧的二黑子是奔子。

对黑1，白2如从3位在内侧攻击的话，黑2位挡就可。

好象是要点，黑1先走A位的话，则白B跳入，黑就不活。

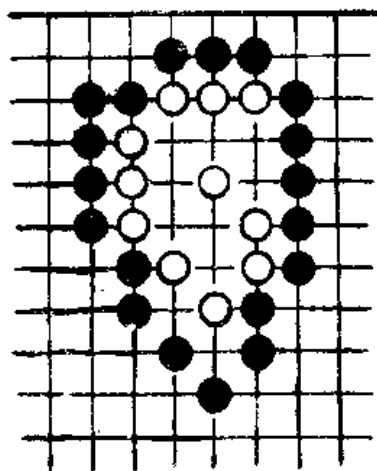


解答图6

第7题

黑先

提示 是一个珍奇的中心地盘的死活问题。如能发现第一着的话，就……



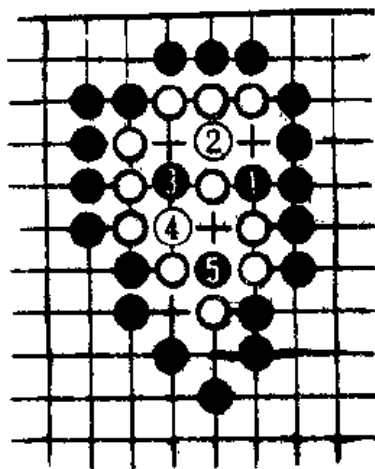
问题图7

解答

是一个易入迷路的颇费心思的题目。黑1是很难注意到的好手。因此白2的话，黑3的挖入是有所准备的手筋，对白4，黑5扑，至此可杀白。

对黑1，白2如于5位粘进行抵抗，则黑4的点入就绝了白的生路。

但如先俏皮地从内侧攻击，却是不高明的。

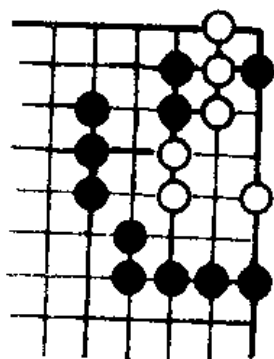


解答图7

第8题

黑先

提示 是从内侧攻击的，但在行棋过程中请小心。



问题图8

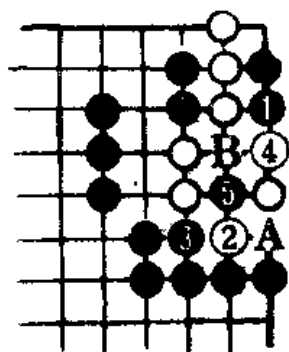
解答

在死活题中黑1是诸君所熟悉的手筋。白如走5位挡，则很简单，黑走5位。因此白只有走2位进行抵抗。

黑3从这边紧气是关键。白4则黑5扑，至此可杀白。

黑3如走A位，则白3、黑4、白B后成劫争黑失败。

黑1如走4位靠，则白2、黑A，白B后只好成劫。

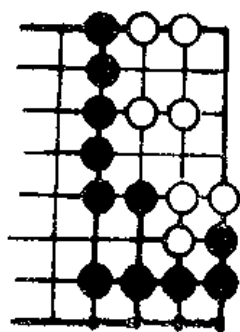


解答图8

第9题

黑先

提示 第一着可考虑的范围狭小，因此是一个中级棋力的人可望解决的问题。



问题图9

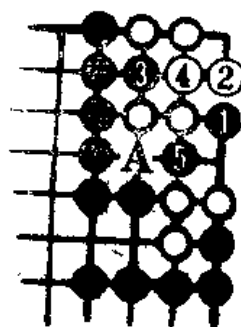
解答

黑1这一要点的发现是容易的吧！

白2的话，则黑3是定胜负的一手，至黑5挖入止，白死。

白2哪怕走A位，则黑2默默地长入，白就死。

如黑1先走3位冲，则白4、黑1、白A后白活。

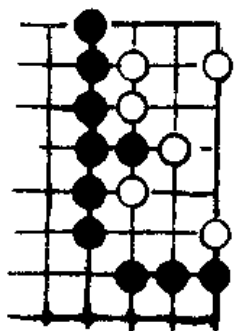


解答图9

第10题

黑先

提示 稍难。如觉得第一手的发现是简单的话，那问题是往后几步棋。



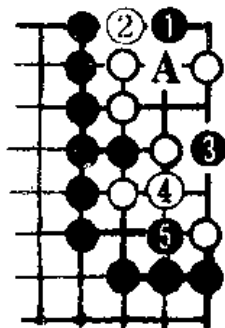
问题图10

解答

黑1为绝对的要点，其他黑无论走何处，白只要忍让地走1位就可活。

对白2，黑3、5也许稍稍有点难。黑5一子是使人难受的一子。

白2如走A位，则黑4断，白不行。

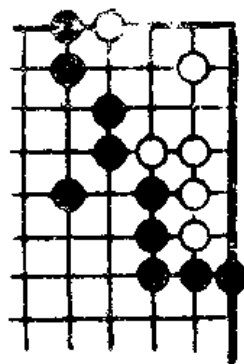


解答图10

第11题

黑先

提示 结果如何？虽属于简单类型的死活题，但容易误入歧途。



问题图11

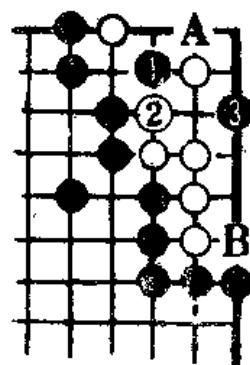
解答

第一着黑1是封住白棋顽抗的后路。

对白2，黑3再走要点，以确保白做不成二眼。

白2如于A位立下，则黑B位曲，至此白不行。

黑1如先走B位，则白2、黑1、白3，白顽抗成劫争。

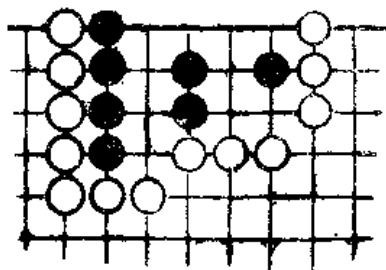


解答图11

第12题

黑先

提示 黑能否活出？看起来容易活，但要无条件成活则……

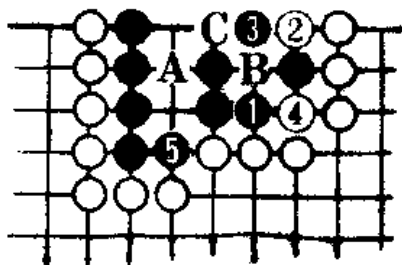


问题图12

解答

普普通通走黑1的挡是唯一的手筋。

对白2、4，黑5只好成劫求活。单单黑先走5位，看起来似可活，但白A一着，黑立刻失败。



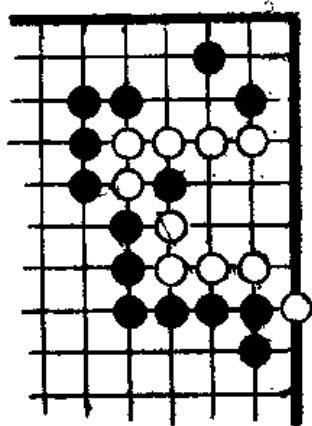
解答图12

同样，黑如先走2位挡，则白1、黑B、白C后黑也不行。

第13题

黑先

提示 怎样可使白的地盘变得无效？



问题图13

解答

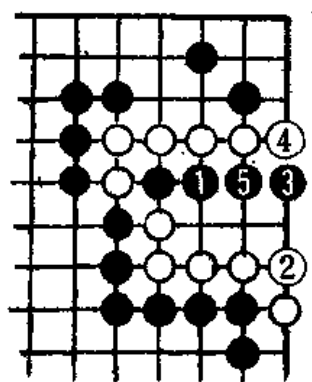
黑1是谁都知道的。以后就稍稍有些难解。

白2为最强的应手。

白2如走5位，则黑4位扳，白不行；白2如走4位，则黑2扑，白也不行。

对白2，黑3是手筋，白的地盘无效。4位或5位黑必得其一。

黑3如于4位扳，则白3挡，黑不能杀白。



解答图13