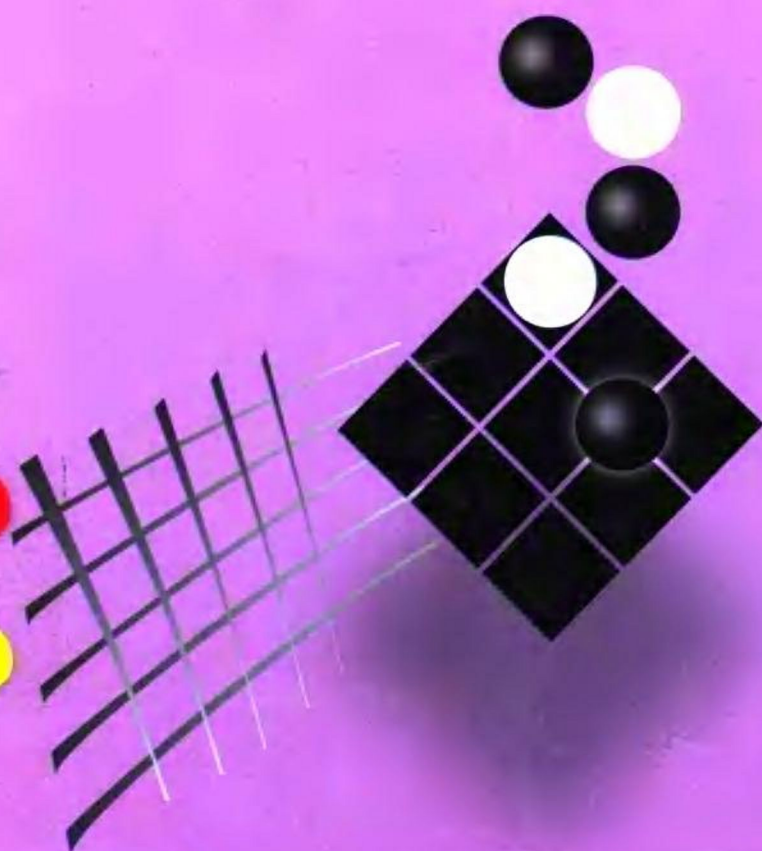


围棋制胜诀窍丛书

围棋死活 妙算诀窍

赵余宏 编著
刘 迎
黄武胜

北京体育大学出版社



· 围棋制胜诀窍丛书 ·

围棋死活妙算诀窍

赵余宏 刘 迎 黄武胜 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双 审稿编辑:鲁 牧 张清垣
责任编辑:董英双 责任校对:刘 祺
责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活妙算诀窍/赵余宏,刘迎等编著. - 北京:北京体育大学出版社,1999.1

(围棋制胜诀窍丛书)

ISBN 7-81051-332-x

I. 围… II. ①赵…②刘… III. 死活棋(围棋) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 22441 号

围棋死活妙算诀窍

赵余宏 刘 迎 黄武胜 编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168 毫米 1/32

印张:9.5

定价:16.50 元

1999 年 1 月第 1 版

1999 年 1 月第 1 次印刷

印数:6000 册

ISBN 7-81051-332-x / G·296

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

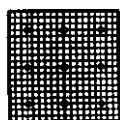
围棋的魅力就在于它的千变万化，古今无同局就是很好的证明。其中仅就围棋的死活型而言，其所出现的变化也是不可胜数的。相近的棋型，在变化上却有很大的差异。

有些棋友总在思考着同一个问题：如何提高自己的棋力？真正的答案只有一个——多做死活题练习。因为通过死活题的练习，不仅可以提高自己的计算能力，久而久之还可以加强自己对棋型的判断力和敏锐性，也就是形成良好的“棋感”。这些能力的提高，无疑会提高自己的棋力和对局胜率。

本书在参阅大量资料的基础上，精选了对实战有帮助的死活型 200 余图，并按顺序加以整理，对棋型的差别和行棋次序进行了研究和比较。

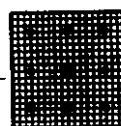
本书的死活型由易到难，用问答方式逐一系列题。希望广大读者阅完本书后，能对死活题有更深入的认识。

郭平、王玉红、汪梅、王少川参加了本书的编写工作，在此表示衷心的感谢。

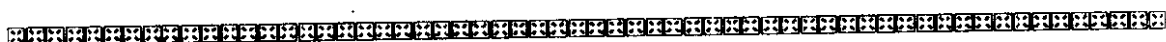


目 录

第一章 角部的死活	(1)
一、初级部分	(1)
二、中级部分	(55)
三、高级部分	(108)
第二章 边部的死活	(172)
一、初级部分	(172)
二、中级部分	(199)
三、高级部分	(228)
第三章 常见的死活题手筋及手段	(261)



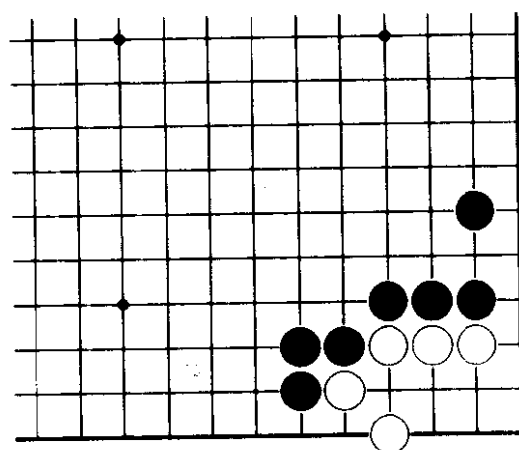
第一章 角部的死活



一、初级部分

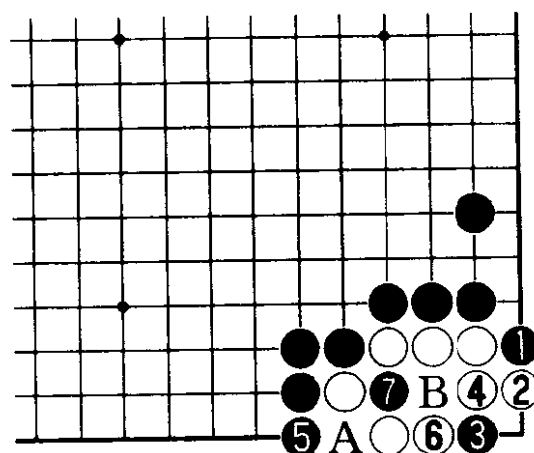
第1型 黑先白死

问题图：此形又称“大猪嘴”，是典型的死活题。

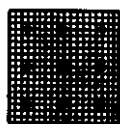


问题图

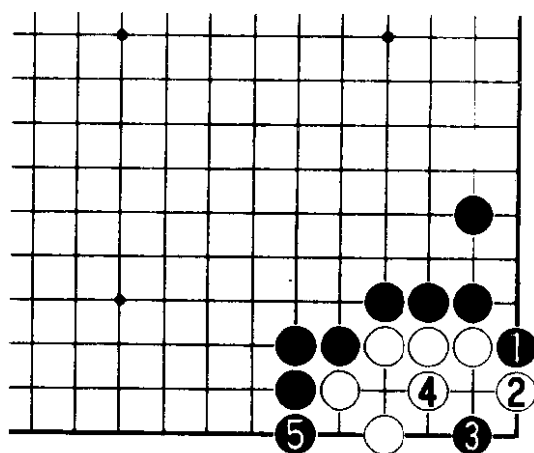
正解图：黑1扳缩小白眼位，白2挡后黑子点关键，至黑7，白在A位不入棋，若下在B位，则黑A，白死。



正解图

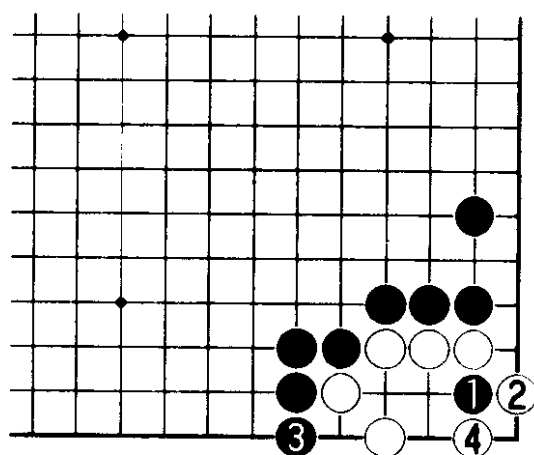


变化图：对于黑 3，若白 4 做眼，黑 5 简单一立就杀白。



变化图

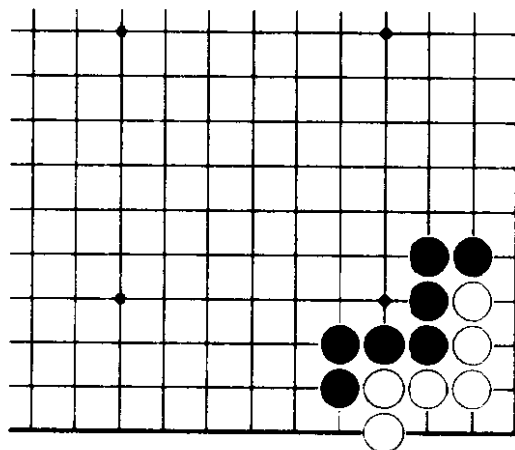
失败图：若黑 1 先行破眼是恶手，至白 4，白成活。



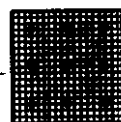
失败图

第 2 型 黑先白死

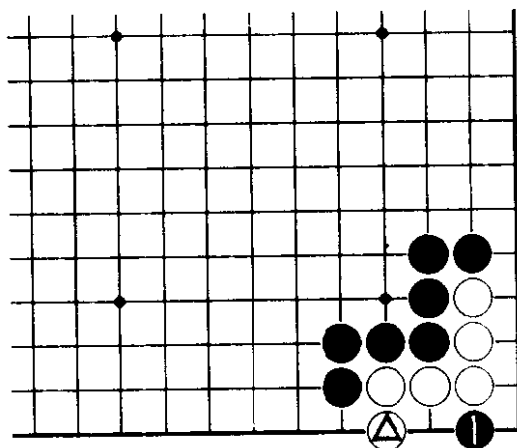
问题图：白角地看起来不小，有活棋的希望，但角部的特殊性使黑有非常的手段杀白。



问题图

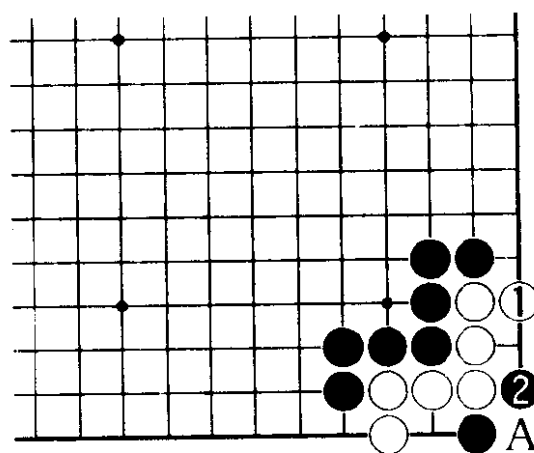


正解图一：黑 1 点正中白棋形的要害。



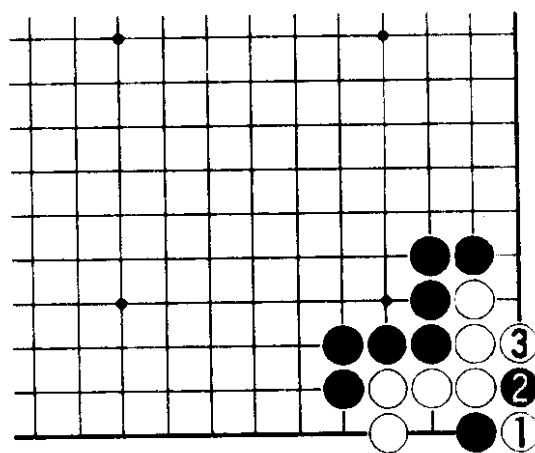
正解图

正解图二：若白 1 立扩大眼，则黑 2 扳。此后，黑在 A 位团可形成“盘角曲四”棋尽劫亡的杀着。

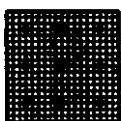


正解图二

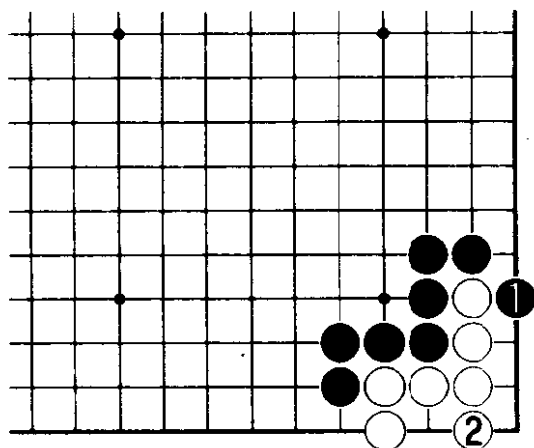
正解图三：白 1 扑后，黑 2 提，白 3 叫吃，黑 4 团后仍杀白。



正解图三



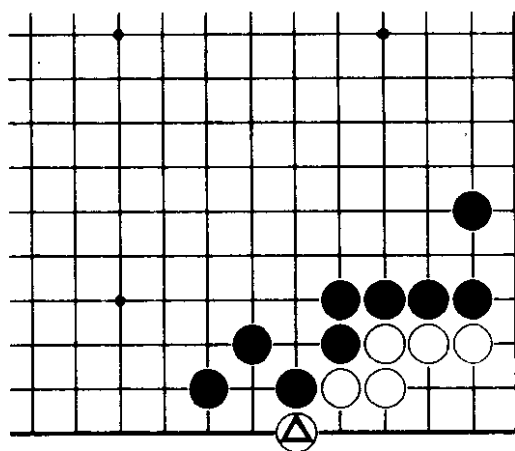
失败图：黑 1 扳，白 2 立则成活。



失败图

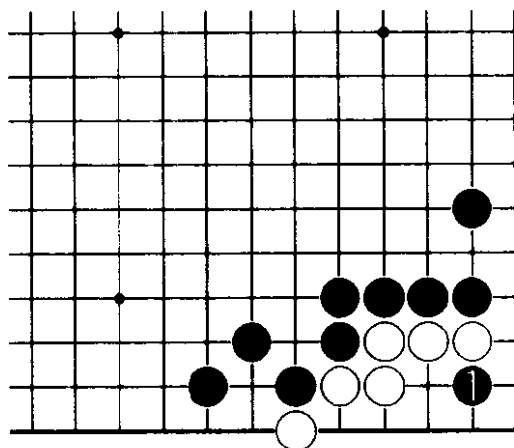
第 3 型 黑先白死

问题图：由于有白△一子存在，在攻击时就要考虑到，是从外部攻击还是从白棋内部下手。

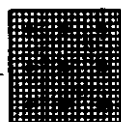


问题图

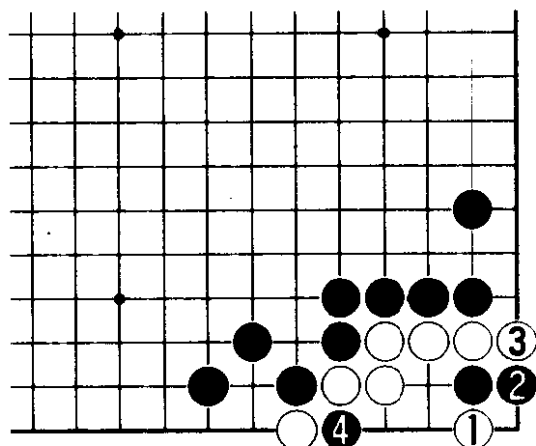
正解图：黑 1 夹是急所。



正解图

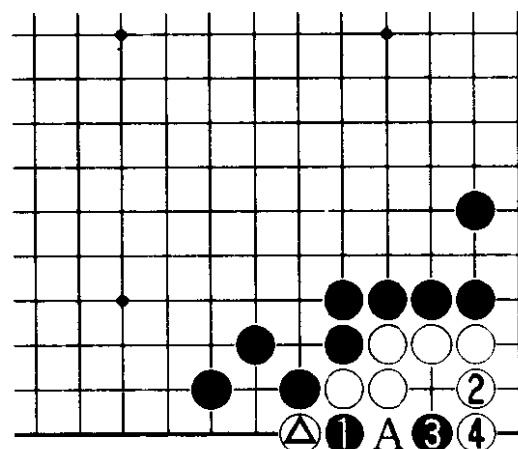


续正解图：白 1 反夹是强手，但黑 2 立、黑 4 缩小白眼位后，白死。



续正解图

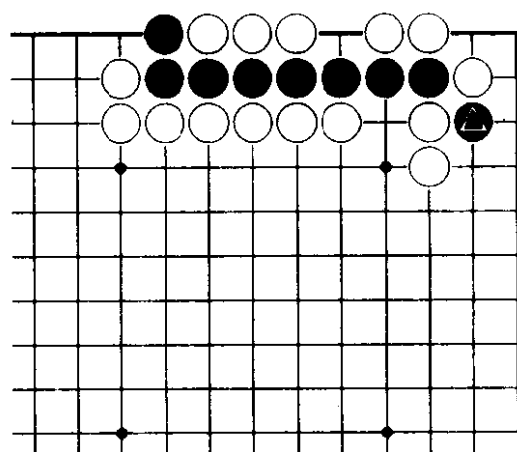
失败图：黑 1 先行缩小白棋眼位不行，至白 4 立，由于白△一子发挥作用，黑 A 位不能接，故白净活，黑失败。



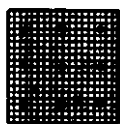
失败图

第 4 型 白先黑死

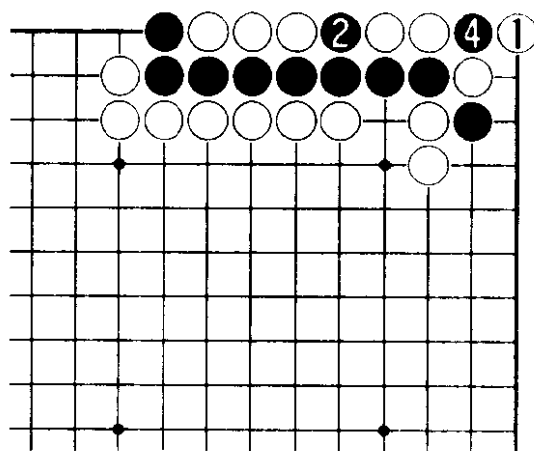
问题图：这是个很有趣的图形。由于有黑●一子的缘故，好像白没有什么手段，其它角部的特殊性却使好象没棋的地方有棋了。



问题图

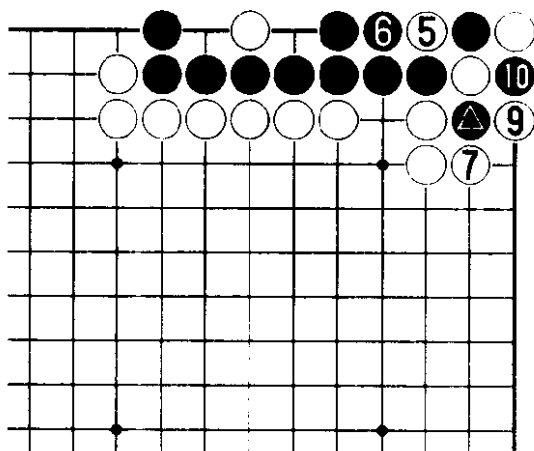


正解图一：白 1 是容易被忽略的好手。黑 2 扳，白③点眼，如黑 4 再提白二子后——



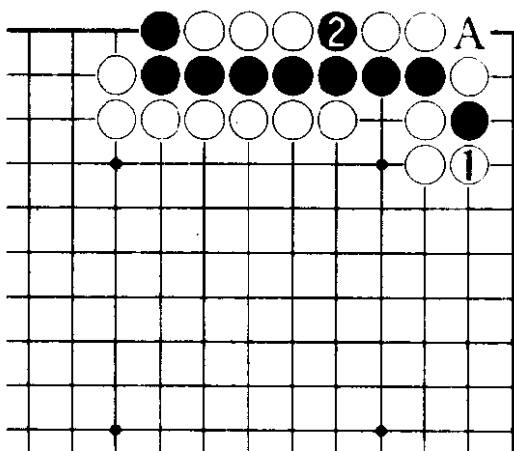
正解图一 ③点眼

续正解图：白 5 打二还一。黑 6 打吃时，白 7 吃黑●一子。结果至白 11 接，黑被杀。

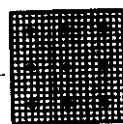


续正解图 黑⑧提劫 ⑪ = △

失败图：白 1 如打，黑 2 提后有 A 位提吃的手段，故白不能破眼，黑活。

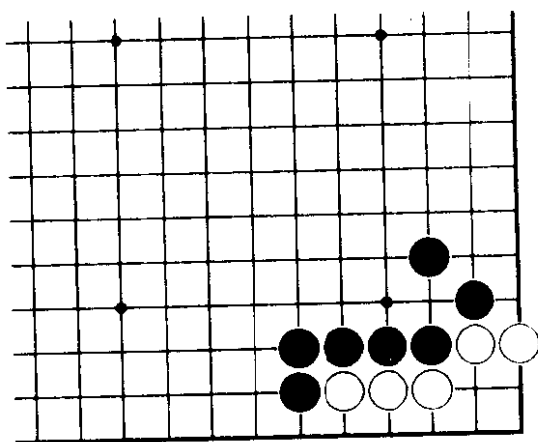


失败图



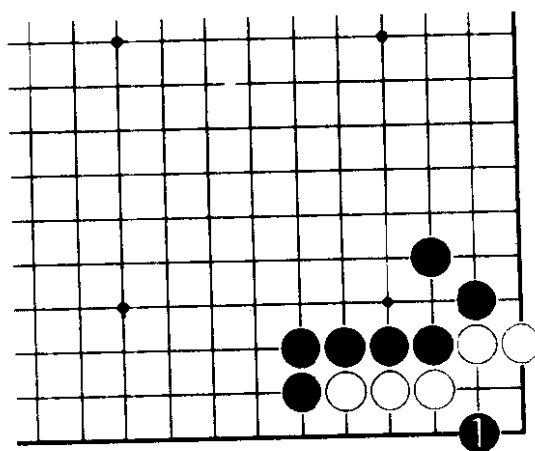
第5型 黑先白死

问题图：白形看起来眼形丰富，但黑有妙手一举击破白阵。



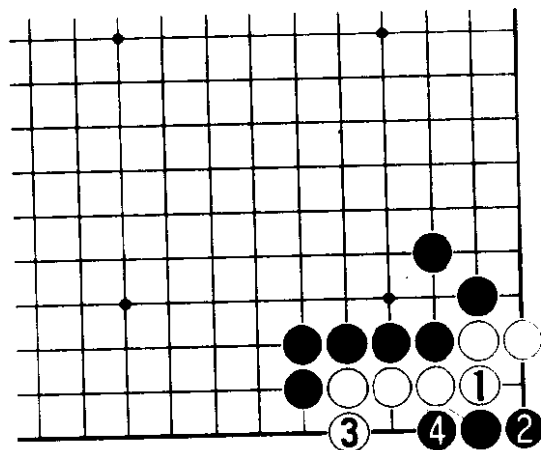
问题图

正解图：黑1点是妙手。只此一手能置白于死地。

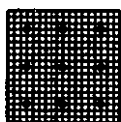


正解图

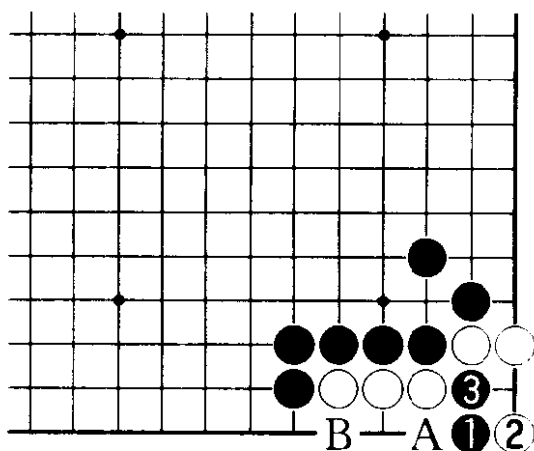
续正解图：白1后，黑2长，至黑4，仍成角部“盘角曲四”，白死。



续正解图



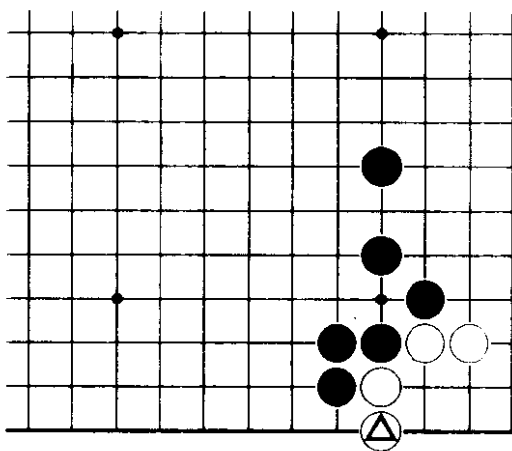
续正解图：若白 2 扑，则黑 3 长，若白 A 则黑 B，白 B 则黑 A，白仍不活。



续正解图

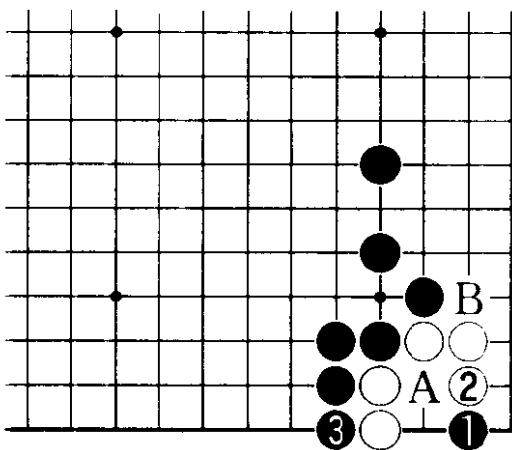
第 6 型 黑先白死

问题图：白有 ⊕ 一子的“硬腿”，黑若杀白，要下点功夫。

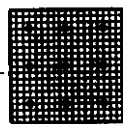


问题图

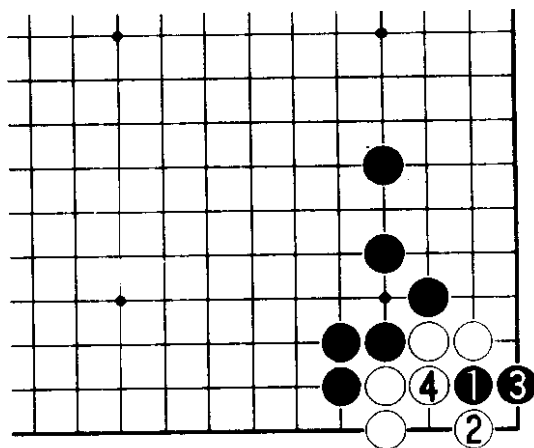
正解图：黑 1 点是要点，至黑 3 立后，白已不活。若白 A，则黑 B 挡，若白 B 爬，则黑 A 倒扑。



正解图



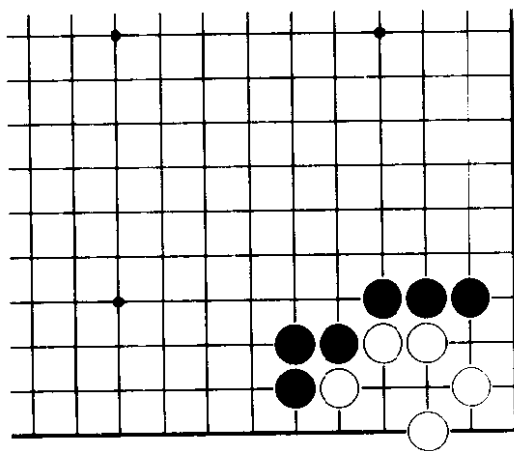
失败图：黑 1 点不得要领：
白 2 夹是好手，至白 4，白已
净活。



失败图

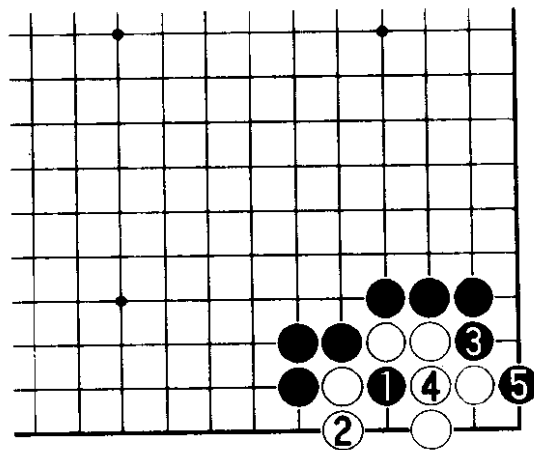
第 7 型 黑先白死

问题图：虽然杀白不太难，
但也要谨慎从事，否则会帮
“倒忙”的。

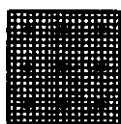


问题图

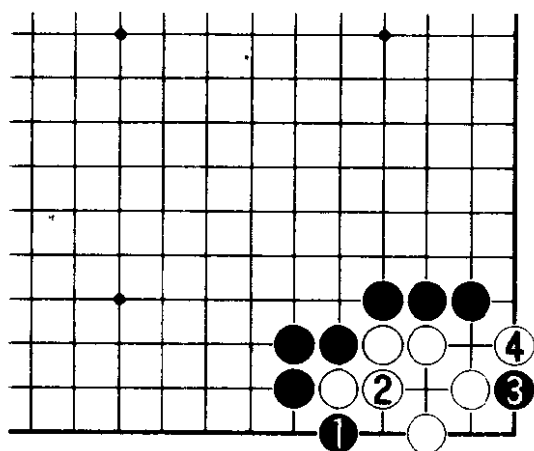
正解图：黑 1 打吃是要点。
白 2 立必然，黑 3 继续打吃白
2 子，白 4 接，黑 5 扳后杀白。



正解图

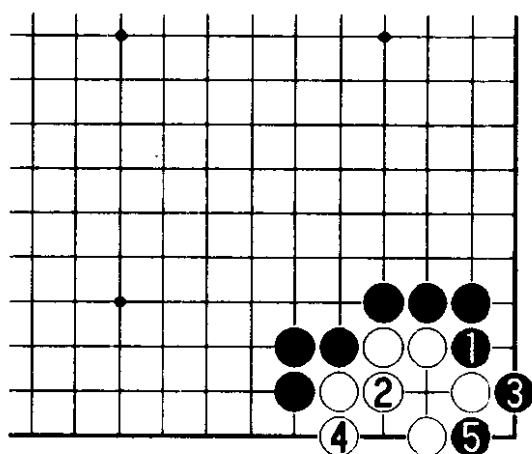


失败图一：黑 1 打是草率的，白 2 接后，黑已无后续手段，白净活。



失败图一

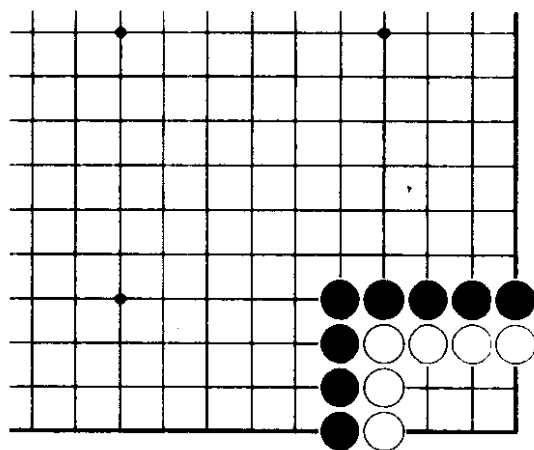
失败图二：黑 1 长也是不行的，至黑 5 成为劫活，黑失败。



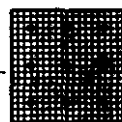
失败图二

第 8 型 黑先白死

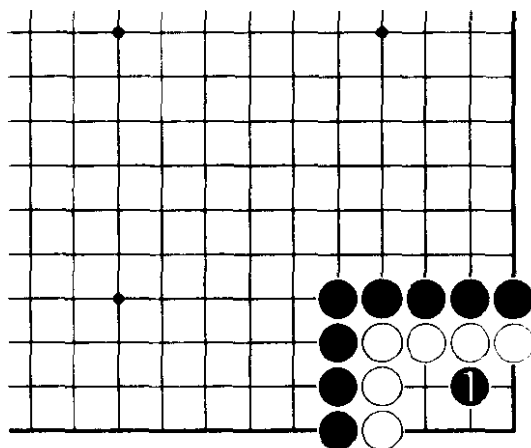
问题图：看起来白易被杀死，但草率着手，也许会有意外。



问题图

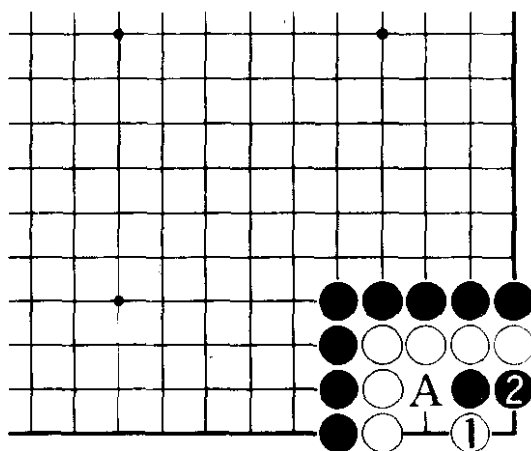


正解图：黑 1 点是好手。



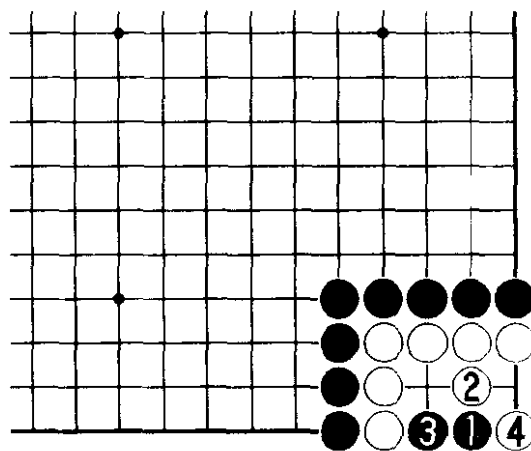
正解图

续正解图：白 1 托是强手，但黑 2 长后，白在 A 位不能入子，白死。

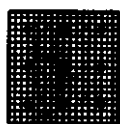


续正解图

失败图：黑 1 点不行，至白 4 成了劫活，黑失败。

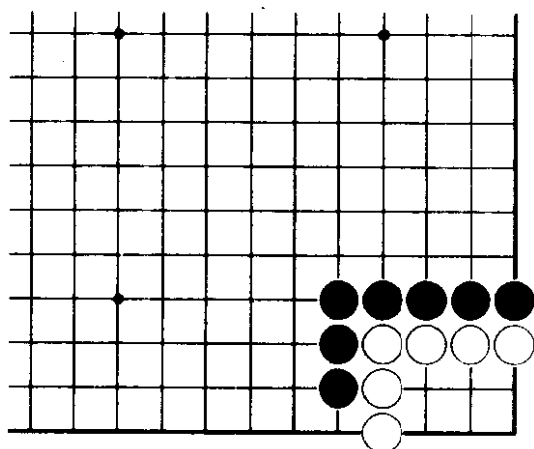


失败图



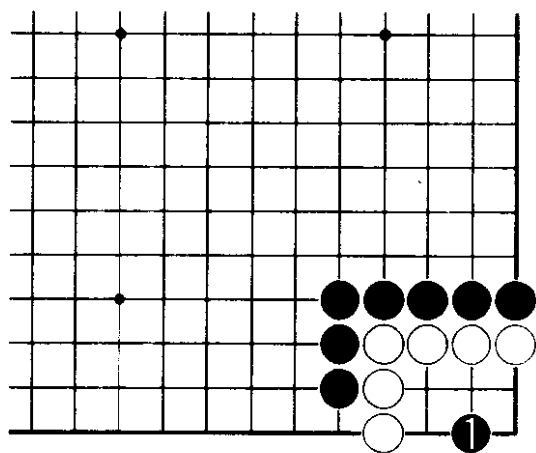
第9型 黑先劫

问题图：虽说此形与上一型相似，但由于白多一口外气，其结果就大不一样了。



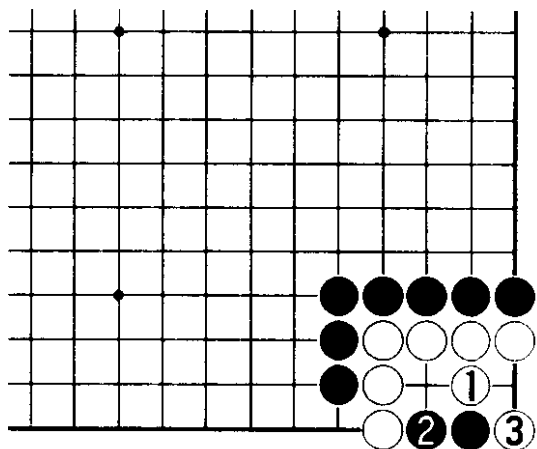
问题图

正解图：黑1点，正解。



正解图

续正解图：白1是当然的一着。至白3，成为黑棋的先手劫杀。



续正解图