

围棋

赵余宏

编著

围棋入段自修丛书

死活妙手

北京体育大学出版社

Ty06/15

· 围棋入段自修丛书 ·

围棋死活妙手

赵余宏 王建民 郭 平 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双

责任编辑:李晓佳 董英双

审稿编辑:鲁 牧

责任校对:建 林

责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活妙手/赵余宏等编著. - 北京:北京体育大学出版社,2000.1

(围棋入段自修丛书)

ISBN 7-81051-471-7

I. 围… II. 赵… III. 死活棋(围棋) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 77399 号

围棋死活妙手

赵余宏 等编著

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
国防工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32

印张:9

定价:12.00 元

2000 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

印数:6000 册

ISBN 7-81051-471-7/G·404

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

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妙手问题。

围棋的死和活往往决定一局棋的胜和负，正如当代著名棋艺家吴清源先生所说：“不论布局如何高明，官子如何巧妙，如果在紧要关头大棋突然死掉，那么，这一局棋也就到此结束了。因此，要想掌握棋艺，首要的是钻研死活问题。”

怎样才能提高你的棋力呢？吴清源先生斩钉截铁地说：“首先要在死活的问题上狠下功夫。”由此可以看出，死活是围棋的基本功，也是衡量一个棋手棋艺水平高低的重要标志。

本书收集的都是实战中最常见的死活精典，各种妙手层出不穷，具有很强的实用性，对提高计算能力及启发思路大有益处。希望读者在实战中，借鉴本书解答问题的思考方法去认真对待每一手棋。相信通过学习本书后，你的棋艺水平将有一个飞跃的提高，这是作者最大的希望。

书中的死活题全部是黑先，不再注明。

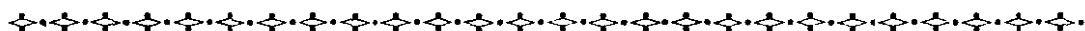
参加本书编写的还有董彦、李君凯、刘迎。

目 录

第一章 杀棋的妙手	(1)
第二章 活棋的妙手	(105)
第三章 打劫的妙手	(200)



第一章 杀棋的妙手



有人说死活的乐趣在于“出奇制胜的妙手”，这种说法并不过分。在实战中，往往会因“出奇制胜的妙手”击中对方的要害，而可以不失时机地抓住对方的破绽，犹如变戏法般地击溃对方。

不过这种“妙手”的下法难度较大，这首先需要对局者要有一股子韧劲儿。但从另一方面来说，这也是掌握一种高级作战技巧的绝好机会。

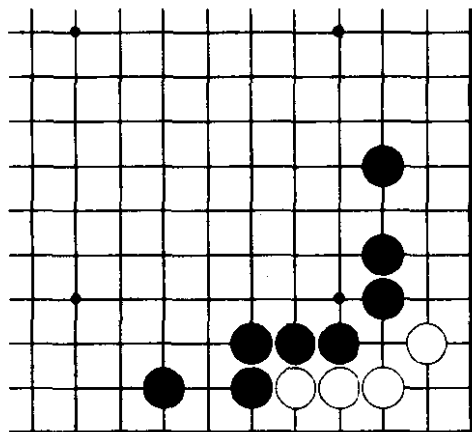


图 1-1

（图 1-1）白棋领域看似广阔，似乎有足够的做活空间，但该黑棋下，白仍不活，黑寻找到急所就可成功。

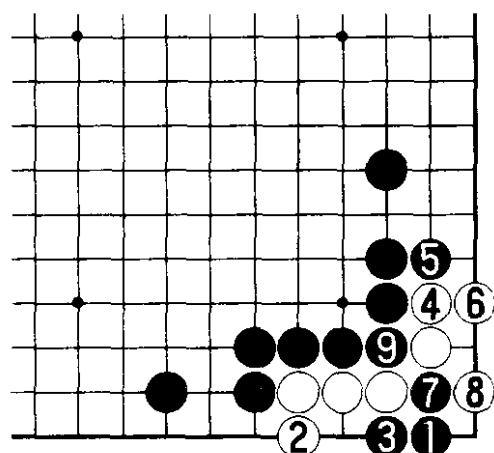


图 1-2

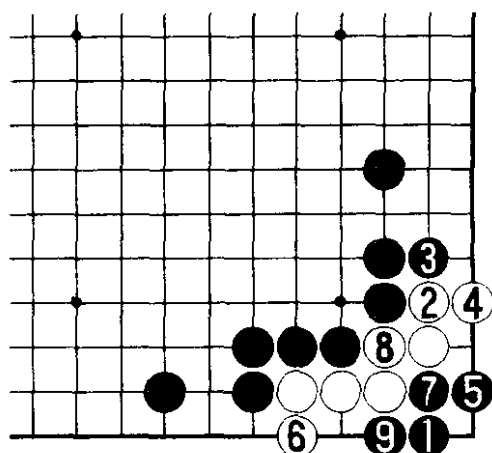


图 1-3

(图 1-2) 黑 1 点“二·1”路是妙手，白如 2 位扩大领域，则黑 3 以下至白 6 大致如此，黑 7 挤是好棋，白 8 黑 9 断，白棋两边不入气而被杀。

(图 1-3) 黑 1 点入时，白如 2、4 方面扩大领域，则黑 5 尖是紧要的一着。

白 6 立时，黑 7 挤关键，至黑 9 后，成为有眼杀瞎。白 6 如先于 7 位团，黑 6 位扳，这样成为“盘角曲四”。

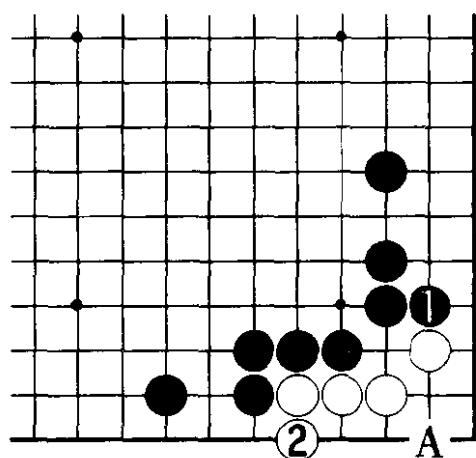


图 1-4



(图1-4) 黑1挡, 过于平凡, 白2位立下或A位虎都可以简单做活。

黑1如2位扳也不行, 白在A位虎仍可活。

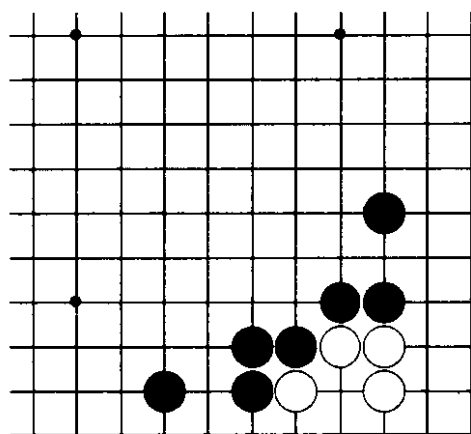


图1-5

(图1-5) 此形在实战中经常会出现, 白形极富有弹性。

普通地着手, 则是劫争。第一手是关键。

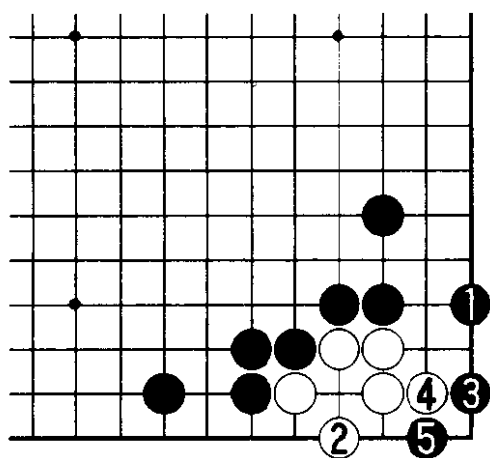


图1-6

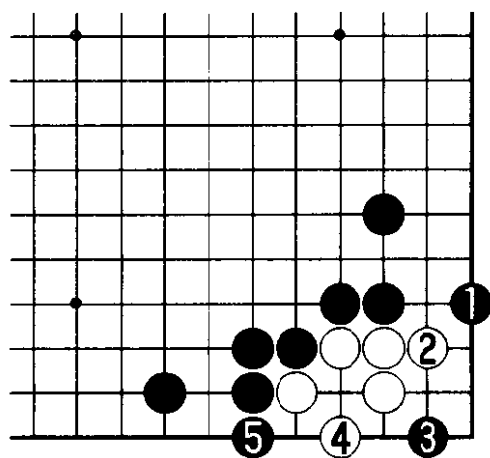


图1-7

(图1-6) 黑1跳下，是轻巧的妙手，在实战中具有很强的实用性，如不知道这一手是无法净吃白棋的。

白如2位做眼，则黑3跳，白4黑5，白棋连打劫都没有机会。

(图1-7) 白如改在2位立，黑3点入是急所。白4虎时，黑5立下，冷静，白无法做活。

白4如在5位扳是苦涩的一手，但黑棋有4位点的强手，白仍不活。

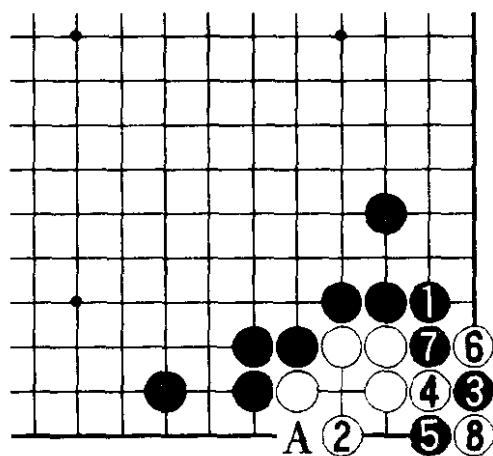


图1-8

(图1-8) 黑1立下是普通的着手，白2虎是最佳的着手。

黑3飞时，白4强硬抵抗，黑5以下至白8成为劫争。黑3如4位靠，白7位冲，再3位扑，仍是劫争。黑1如直接在A位打，白2位简单形成劫争。

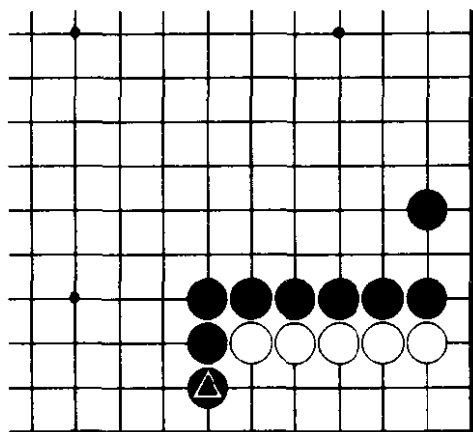


图 1-9

(图 1-9) 白在三线上并排五个子，看上去很容易获得根据地。但由于黑有●子的立下，结果是黑杀白。

在攻击时，需要高度的技巧。

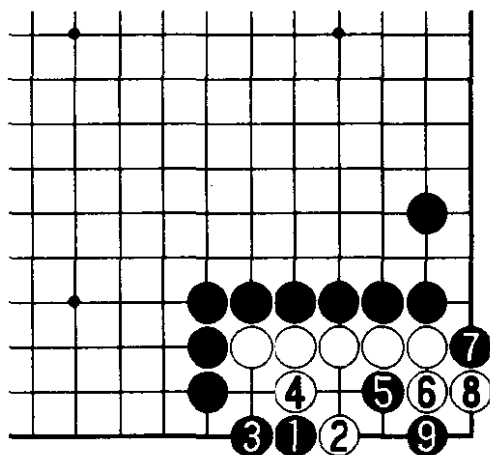


图 1-10

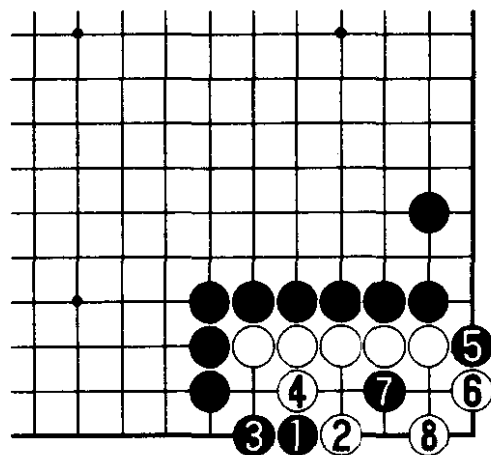


图 1-11

(图 1-10) 黑 1 小飞，着法坚实而巧妙。

白棋只好 2 位扩大领域，黑 3 退，沉着，白 4 时，黑 5 点是夺取白眼位的急所，以下至黑 9 扳，白被杀。白 6 如于 9 位跳，黑 8 位点，白仍不活。

(图 1-11) 白 4 时, 黑 5 先扳次序有误, 白 6 挡, 黑 7 点入时, 白 8 是好棋, 黑已无法杀白。

黑 5 如在 8 位点也是错着, 白可于 7 位做眼成劫争。

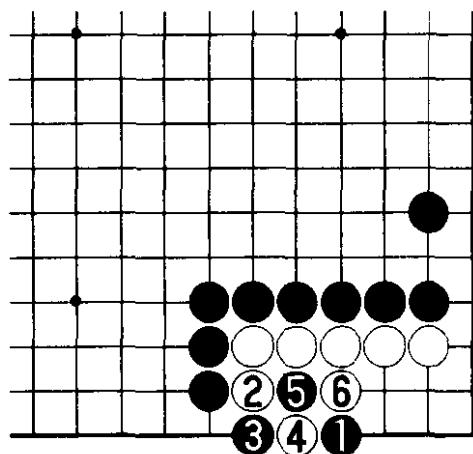


图 1-12

(图 1-12) 黑 1 位大飞, 是一般人的第一感。白 2、4 做成打劫是正确的应手, 至白 6 成为劫争。

走成劫争, 当然是黑棋失败。

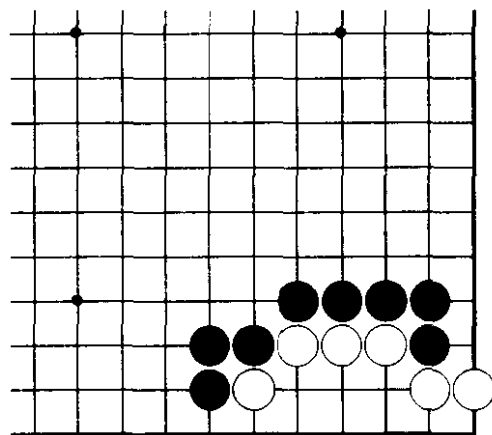


图 1-13

(图 1-13) 白棋形不好, 左边有瑕疵, 黑棋应怎样攻

杀？

特别要注意中间三个白子被紧气。

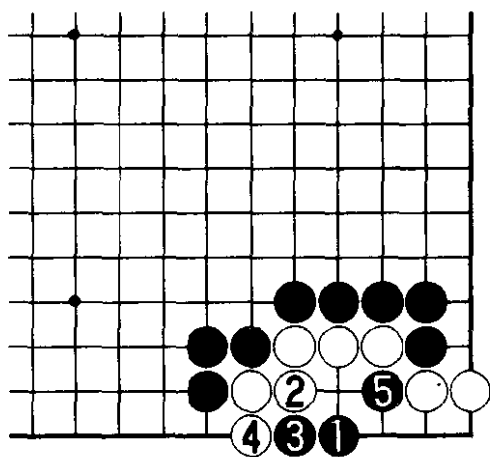


图 1-14

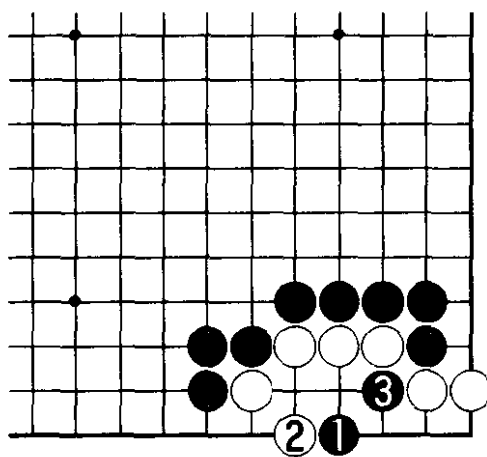


图 1-15

(图 1-14) 黑 1 点入是此际的杀棋妙手。白 2 粘时，黑 3 爬，是利用白气紧的巧手，白如 4 位阻渡，黑 5 断，白成不入气状态。

黑 1、3、5 的次序非常漂亮。

(图 1-15) 黑 1 点入时，白如 2 位虎，黑 3 断后，白仍不入气而被杀。

假如白棋外边松一气，黑 1 的点就不成立。

(图 1-16) 黑 1 一路打，是属于好棋的一类，但此时不能成立。因白 2 跳是绝好的妙手，黑已无法吃白。

黑 1 如 A 位断打是俗手，白 B 打后再 2 位立即可做活。

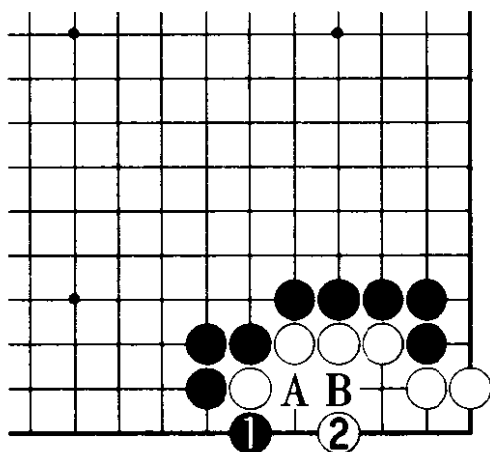


图 1 - 16

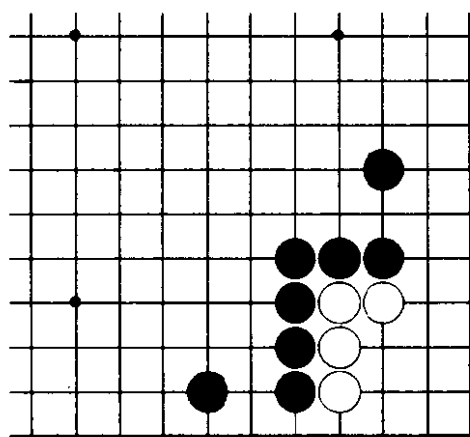


图 1 - 17

(图 1 - 17) 这是金柜型前一步的形态，此时黑棋有吃掉白棋的手段。

先要考虑的是怎样紧贴白棋。

(图 1 - 18) 黑 1 点入，白 2 阻渡只能如此，黑 3 跳是绝好的妙手。之后，白棋一定要阻黑 A 渡过，否则没有戏唱。

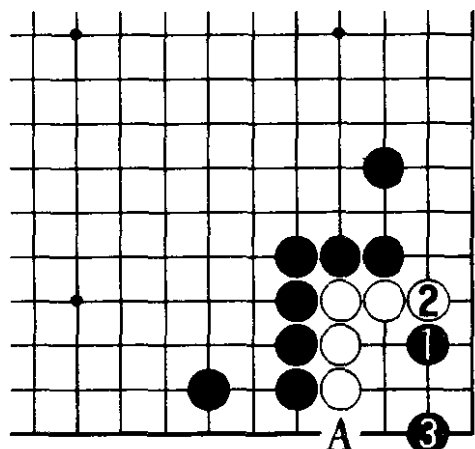


图 1-18

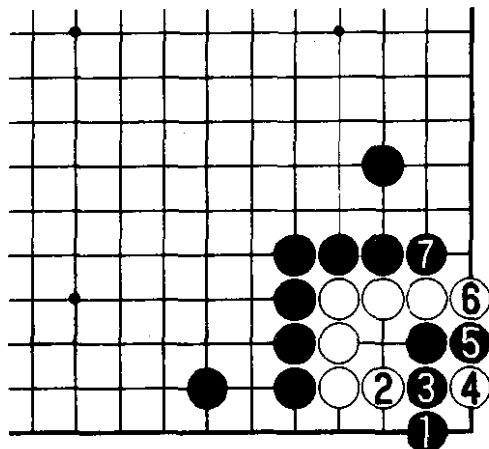


图 1-19

(图 1-19) 接前图。白如 2 位并刺，则黑 3 粘，白 4 企图走成双活时，黑 5 挡，白 6 黑 7 后，形成黑棋有眼杀白棋无眼。

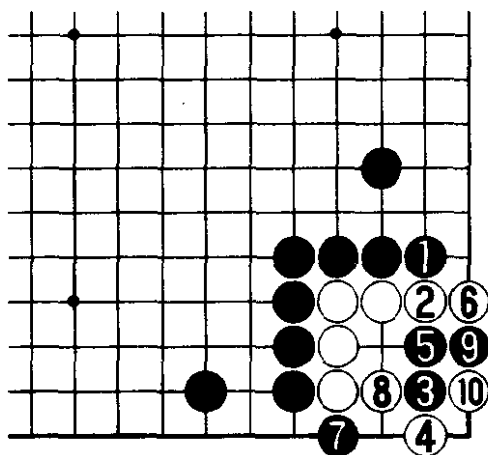


图 1-20

(图 1-20) 黑如 1 位立，工夫显然不够。

白 2 挡，成为金柜型。黑 3 点入，白 4 托好棋，以下至白 10，形成打劫，黑棋失败。

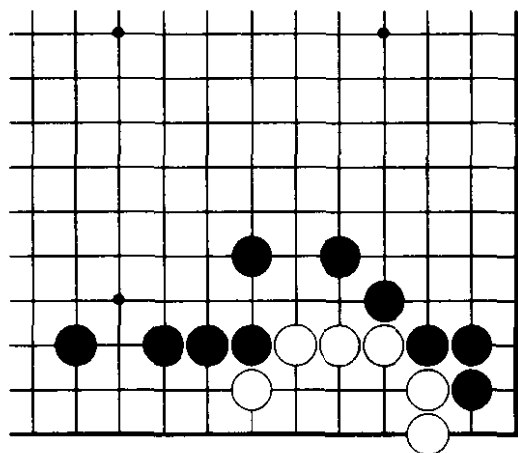


图 1-21

(图 1-21) 由于白三子上边松二口气，给人感觉好像已活净。

其实不然，左边黑的阵形相当坚固，发现妙手还是能杀掉白棋的。

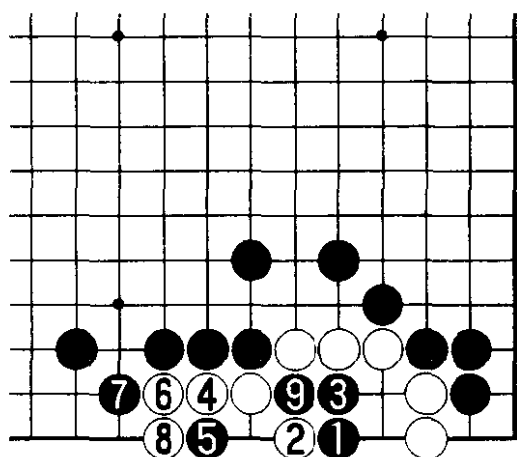


图 1-22

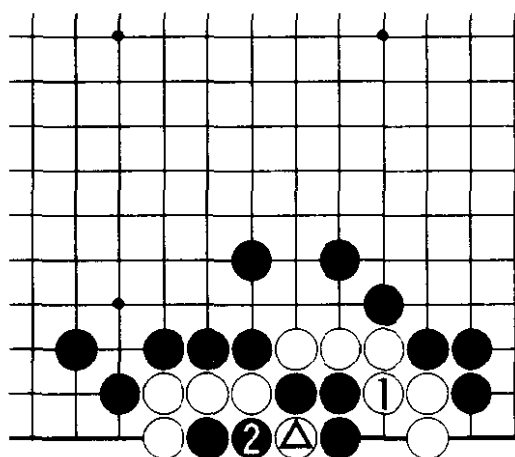


图 1-23 ③ = △ ① = ②

(图 1-22) 黑 1 点入，一般人都会想到。白 2、4 时，黑 5 托，是绝妙的一手，由此一手白棋已无奈。

以下进行至黑 9 断吃，双方大致如此。



(图 1-23) 接前图。白 1 如粘吃，黑 2 提一子时，白 3 只能回提二子，黑 4 再提回一子后，已形成“刀把五”形状，白棋被杀。

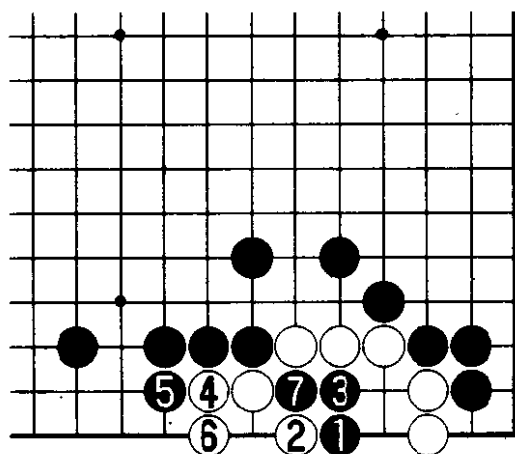


图 1-24

(图 1-24) 白 4 爬时，假如黑 5 随手拐，就过于平凡了。

白 6 立下，黑 7 断后成打劫。黑 5 如单在 7 位断吃，白 6 位立下，同样是打劫。

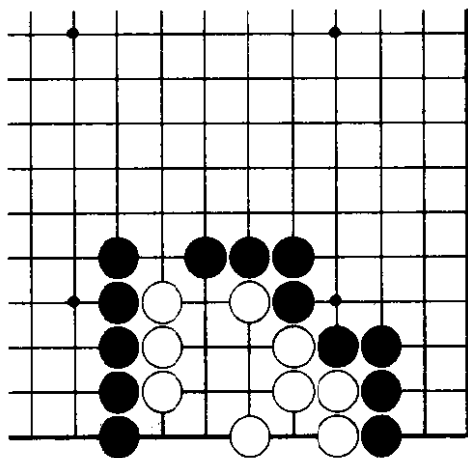


图 1-25

(图 1-25) 白棋虽已有一个眼位，但黑如果走出妙手，

还是可以杀掉白棋。

次序是关键。

(图 1-26) 黑 1 断打后再 3 位拐是绝好的次序。白 4 粘后，黑 5 挖，由于气紧白在 A 位不能入气，白被杀。

黑 3 如在 4 位提白一子，白 3 位挡就活了。

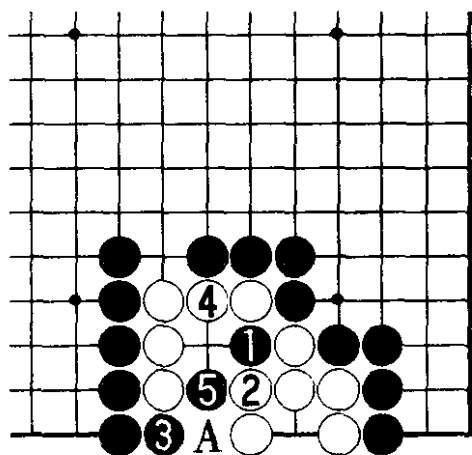


图 1-26

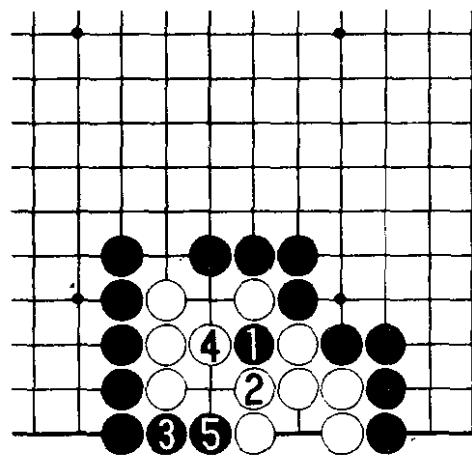


图 1-27

(图 1-27) 黑 3 拐时，白 4 如果提，黑 5 长进，白棋仍做不出两只眼。

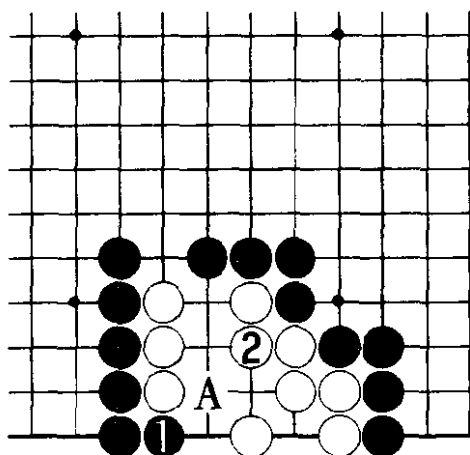


图 1-28