

围棋入门必读丛书

围棋死活200例

李晓佳 编著



北京体育大学出版社

67889.632

391321

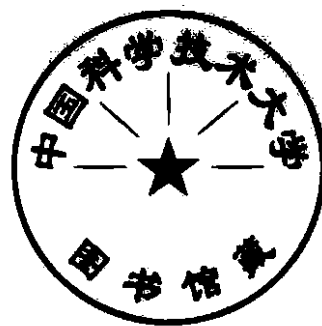
54

—围棋入门必读—

围棋死活 200 例

李晓佳 编著

Ty04/27



北京体育大学出版社

151106

责任编辑:李 飞

责任校对:静 明

责任印制:长 立

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活 200 例/李晓佳编著. —北京:北京体育大学出版社,1995

(围棋入门必读丛书)

ISBN 7—81003—988—1

I. 围… I. 李… III. 死活棋(围棋)—范例

IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 10631 号

围棋死活 200 例

李晓佳 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:787×1092 毫米 1/32 印张:6.875 定价:8.50 元
1995 年 9 月第 1 版 1996 年 4 月第 3 次印刷 · 印数:14001—22000 册

ISBN 7—81003—988—1/G · 760

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

学围棋,首先要在死活问题上打下扎实的根基,因为一盘棋的整个过程始终与死活问题密切相关。业余棋赛中常出现这样的情况:由于棋手算不透其中的“死活”而不肯补棋,导致大块棋被杀,痛失好局;或者由于在不需补棋的地方补了一手棋,从而失去先手,导致形势骤然落后。更有甚者,本来可以吃住对方的棋,但由于对死活问题研究不深,结果未能如愿。这些现象足以说明研究死活问题的必要性。

本书选编的目的,就是想使围棋爱好者能抓住各种死活类型的要点所在,并掌握化解对方最强应手的方法,提高实战中的对杀能力,更好地具备绝路逢生并致对方于死地的作战手段。

书中共有 200 例典型的死活题,为了便于读者系统学习,将它们分成“角部的死活”和“边部的死活”两大类。之所以如此划分,是因为围棋中的角部有其特殊性,同样一个形,放在角部或边部时的死活要点有所不同。每大类中又分“死”、“活”、“劫”三类,并逐一进行解答。

建议读者在研究本书死活问题时,先自己解答,然后再对照答案,这样您的棋艺才会提高得更快。

编著者

目 录

第一部分 角部的死活..... (1)

●死 • 40 例 (2)

●活 • 40 例 (46)

●劫 • 20 例 (87)

第二部分 边部的死活..... (109)

●死 • 40 例 (110)

●活 • 40 例 (152)

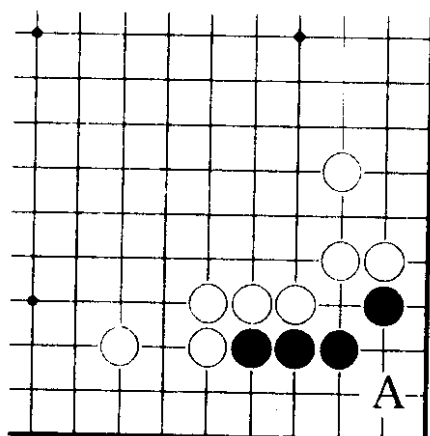
●劫 • 20 例 (194)

第 一 部 分

角 部 的 死 活

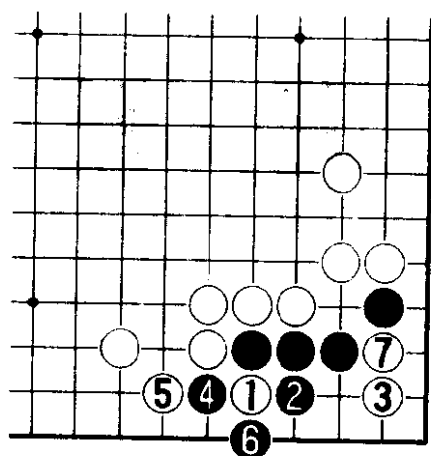
死——

第 1 例 白先黑死



基本图

A 位点是杀死黑棋的要点。但在点之前，必须先做一些准备，否则先后次序走错，就会失败。

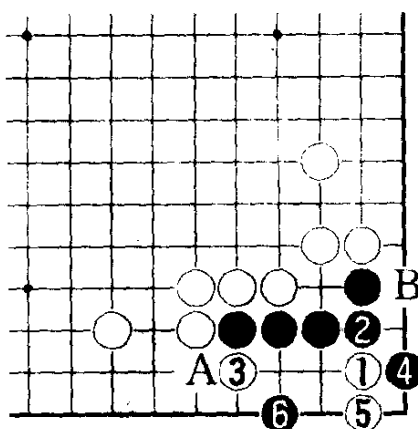


正解图

白 1 于二路扳，待黑 2 应后，再于 3 位点是正确的次序。黑 4 如打吃一子，则白 5 和黑 6 交换后，再于 7 位挤过，黑便净死。

失败图

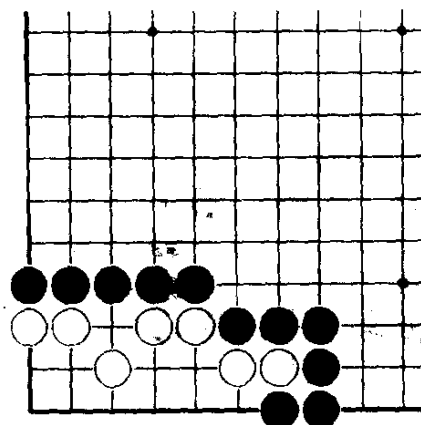
白 1 先点, 看似严厉, 其实次序有误, 黑 2 阻渡必然, 走至黑 6 后, 黑在 A、B 两点可取其一。白失败。



第 2 例 黑先白死

基本图

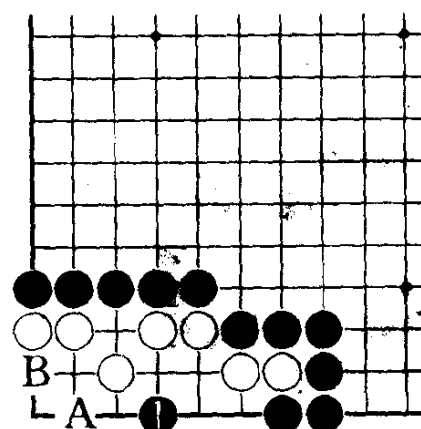
白外气很紧, 看似眼位丰富, 其实黑只要在要害处一击, 白就必死。

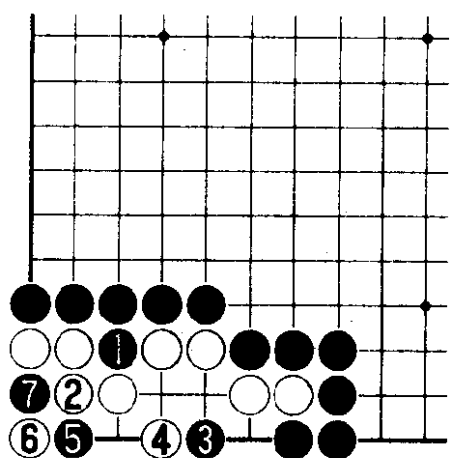


正解图

黑 1 点在此处是正着。

由于外气很紧, 白无好的应手。白如在 A 位应, 则黑 B; 白如走在 B 位, 则黑 A。白净死。



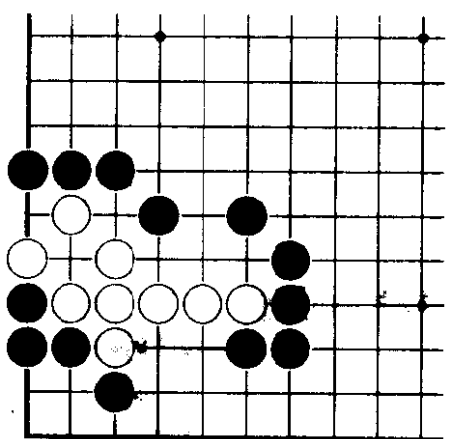


失败图

黑 1 从外面攻击似乎可以考虑,但走至黑 7 后成劫。把净杀的棋走成劫杀应该算失败。

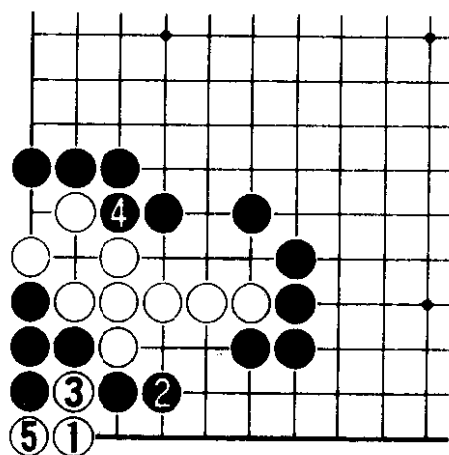
另外,黑 1 走 3 位或 5 位均不行。因此,正解图中的黑 1 是绝对要点。

第 3 例 黑先白死



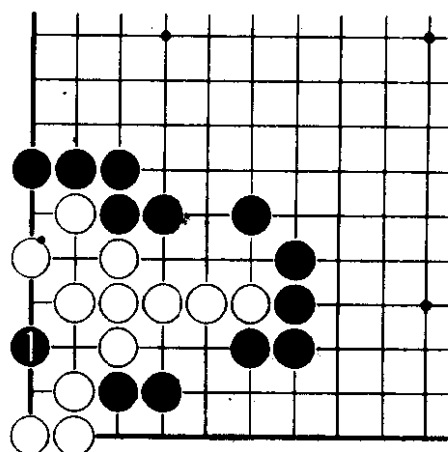
正解续图 1

白 1 只有点，黑 2 退后，白 3 断吃必然，黑 4 在右边紧气是冷静的好手。白只有在 5 位提掉黑四子。



正解续图 2

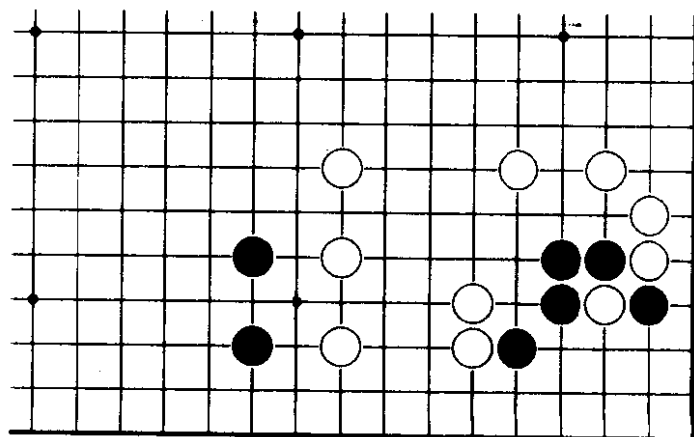
白提掉黑四子后，黑 1 点是最后的要点，白净死。

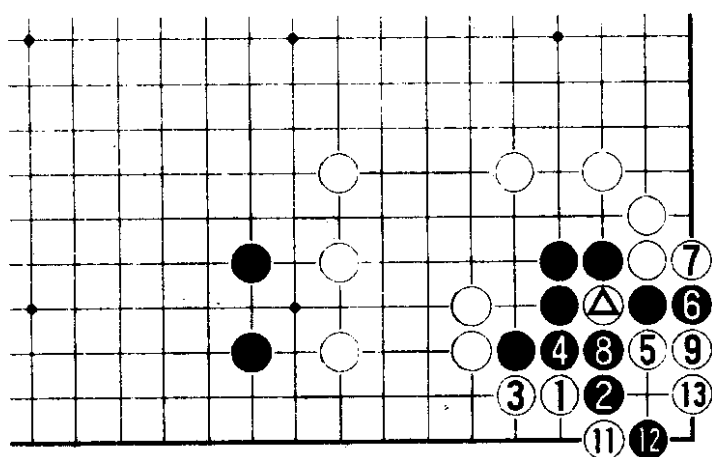


第 4 例 白先黑死

基本图

角上的黑棋打吃住白一子，似乎已安定。但是，只要找到要点，白还是可以杀死黑棋。

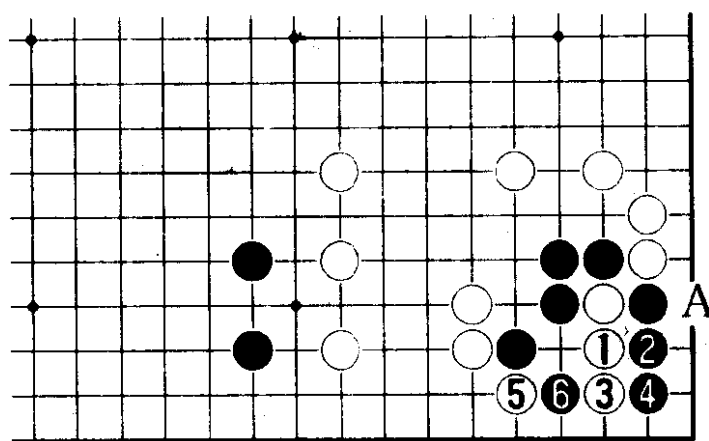




正解图

白1点, 击中黑形要害。黑2如挡, 白3便退, 走至白13时, 黑净死。(黑10在白△位粘)

黑2如在3位长, 则白在2位长, 黑仍不行。



失败图

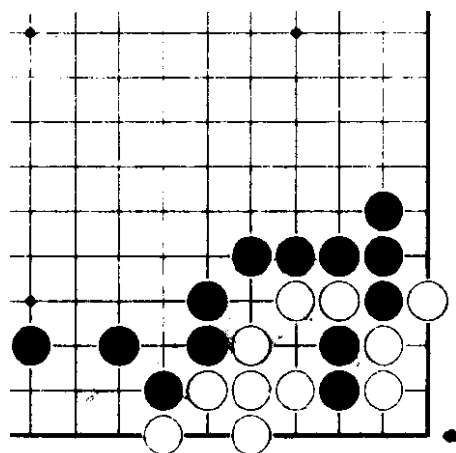
白1直接长不行。黑2、4连长, 待白5渡时, 黑6挖, 吃掉白三子, 可做成两眼。

第5例 黑先白死

基本图

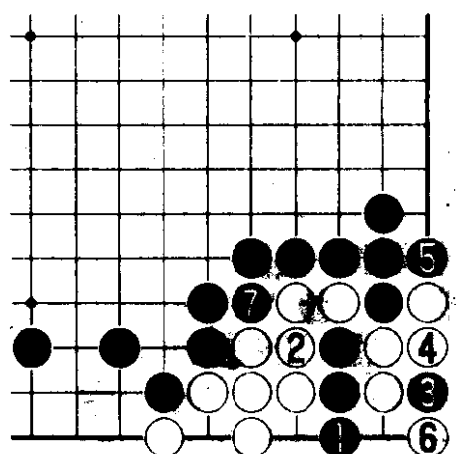
黑两子被白围住,黑如何利用两子来杀白呢?

第1着很好想到,以后的变化却不那么简单,需精确计算。



正解图

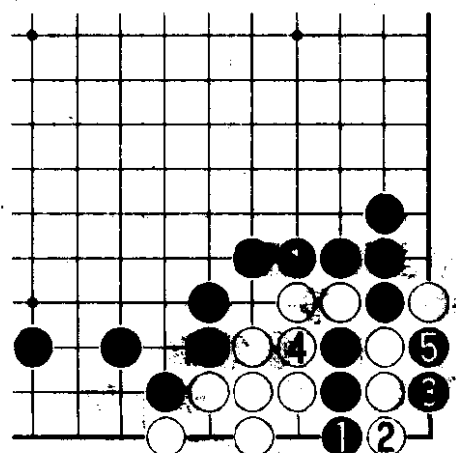
黑1是必然之着,白2紧气时,黑3夹是好手,使白不能打吃黑三子,因为黑可在4位破眼。走至黑7后,白两边不入气,只有等死。



变化图

黑1立时,白2如挡,黑3点是要点,走至黑5破眼后,白净死。

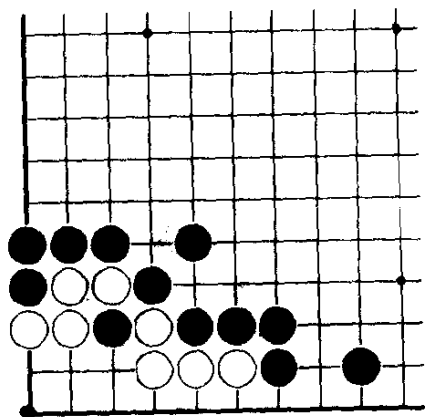
另,黑1立时,白如在3位拐,则黑在2位拐,白仍不行。



第6例 黑先白死

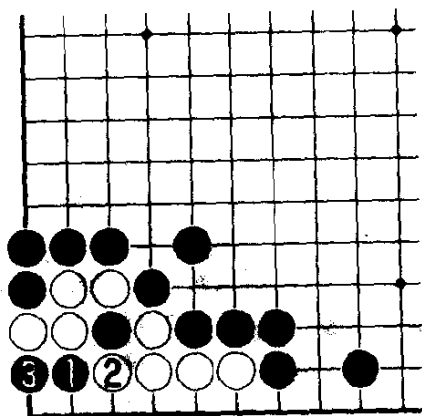
基本图

黑可利用白外气很紧的缺陷,对白进行攻击。不用想的太复杂,用常见攻击法即可。



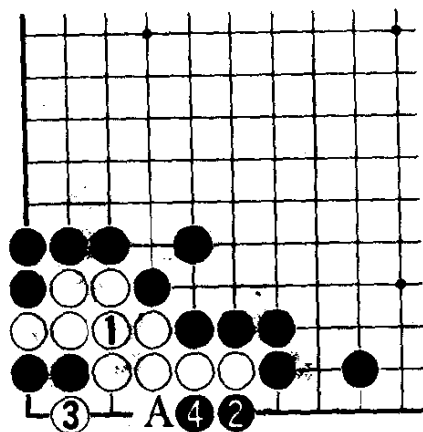
正解图

因为白外气已收紧,所以黑1、3连续打破眼是要点。



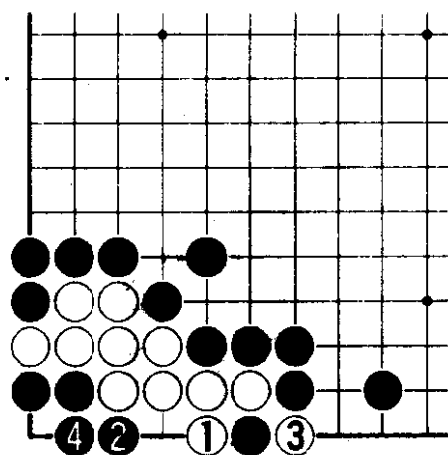
正解续图

白1只有接。于是黑2扳,缩小白棋眼位,白3时,黑走4位,白因气紧不能走A位,白死。



变化图

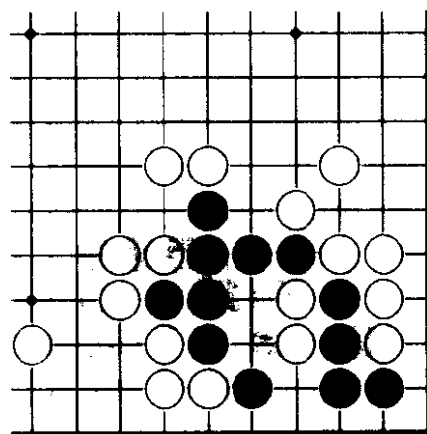
前图中的白 3 如走本图白 1 挡, 则黑 2、4 做眼, 形成有眼杀无眼, 白仍死。



第 7 例 白先黑死

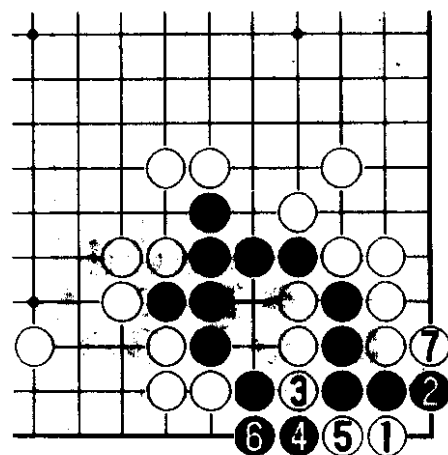
基本图

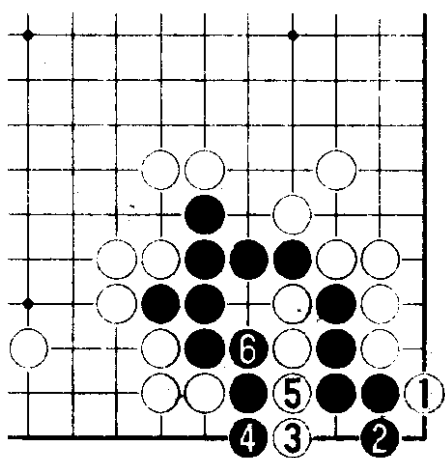
白两子被围, 如何利用这两子来杀死黑棋。第一着是关键。



正解图

白 1 夹是正解, 只此一着。黑 2 如立, 则白 3 冲, 待黑 4 应时, 白 5 扑、7 打, 黑棋被杀。黑 2 如在 5 位挡, 则白 3 在 2 位渡过, 黑仍死。

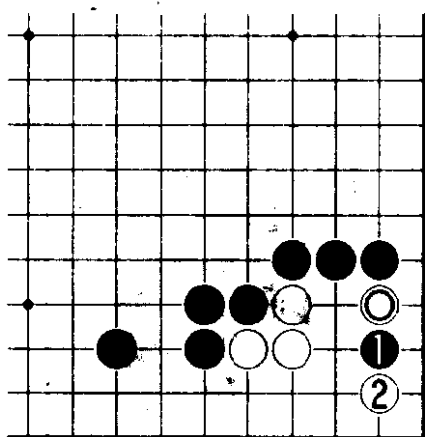




第 8 例 黑先白死

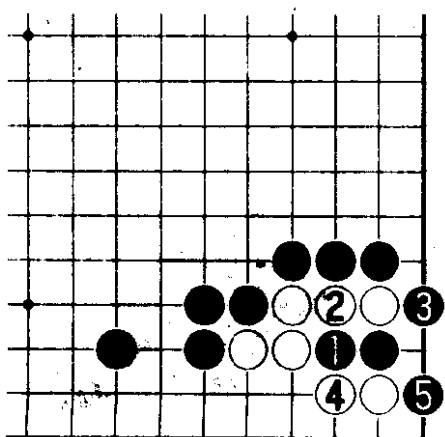
失败图

白 1 扳在此时不是要点，黑 2 立好，白 3 点时，黑 4 可挡，进行到黑 6 接后，白四子被杀，黑活。



基本图

平凡地吃白◎一子，将导致白成活形。应想办法全歼白棋。

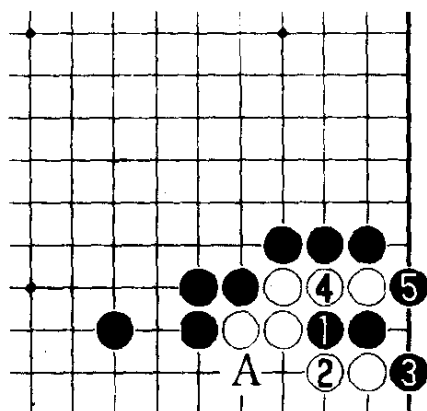


正解图

黑 1 长，正着。白如 2 位接，则黑 3 渡，待白 4 打时，黑 5 扳是好手，白无条件死。

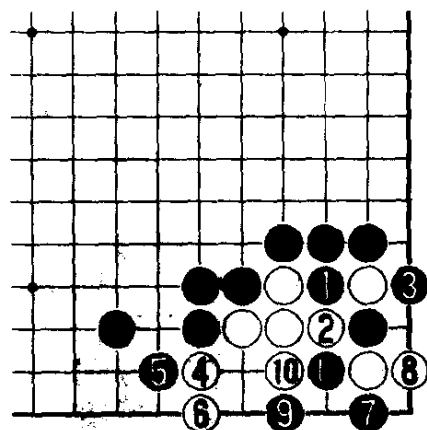
变化图

黑 1 长时, 白 2 如在下面挡, 则黑 3 扳是关键, 走成白 4 接, 黑 5 渡后, 还原成正解图。



失败图

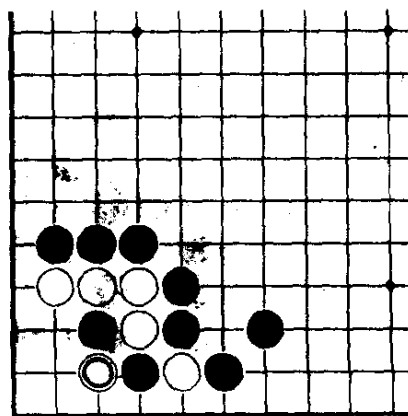
黑 1 打, 平凡。白 6 时, 黑 7 只有夹, 走至黑 11 扑时成劫。黑 7 如 8 位扳, 则白在 7 位立, 净活。

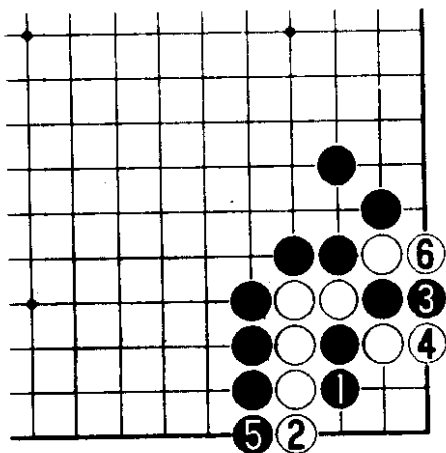


第 9 例 黑先白死

基本图

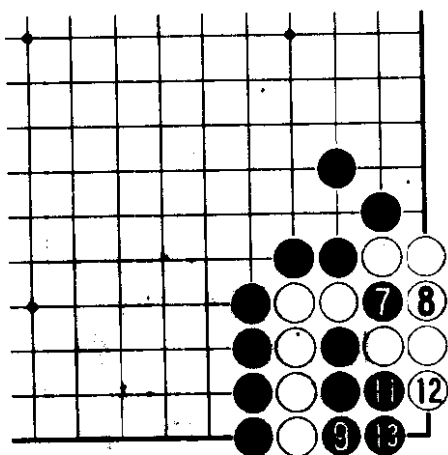
白在◎位双打, 好像已经活了。但黑仍有杀死白棋的手段。





正解图

黑 1 长, 正着。白 2 立阻渡是必然之着, 黑 3 长是好手, 走至白 6 时, 黑先送吃两子, 然后……

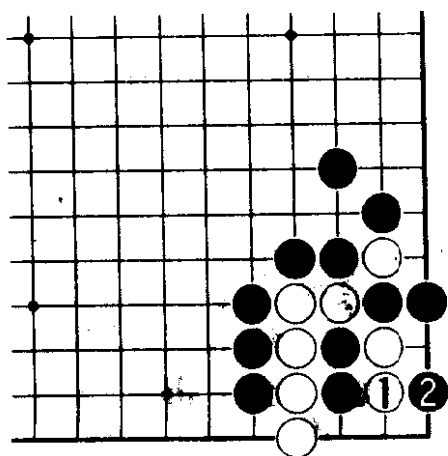


正解续图

接图 1。黑 7 扑, 走至黑 13 后形成“刀柄五”, 白净死。

(白 10 = 黑 7)

(白 10 粘)



变化图

正解图中的白 4 如改在本图中的 1 位打, 则黑可在 2 夹, 白仍净死。