死活小百科

作者　日本棋院

译者　韩凤仑　张　竹

审校　徐学新

华夏出版社

1989年·北京

需要全本请访问 www.ertongbook.com

死 活 小 百 科

作者　日本棋院

译者　韩凤仑　张竹

审校　徐学新

华夏出版社出版发行
（北京东直门外香河园柳芳南里）

新　华　书　店　经　销

中国科学院印刷厂　印 刷

787×1092毫米　32开本　6.25印张　129千字

1989年10月北京第1版　1989年10月北京第1次印刷

印数 1—18000量

1SBN 7-80053-598-3/G·085

定价：2.40元

前　　言

死活问题是围棋的基本技术。我们开始学习死活问题时，首先要懂得只有构成两眼，才是活棋，否则是无法继续学下去。而且，这也是提高死活技巧的基本需要。不过，这并不能算是一个阶段。人们常把棋力的高低，和掌握死活的技巧划等号，由此可见死活问题的重要性了。

那么，如果要提高这一基本技术，还是有一定办法的，而且也并不特别难。在实战中，死活常以各种形式出现，当然，本书并不能解决全部死活问题，而是要求大家牢记若干死活基本形，并且要求大家，每当在实战中遇到从基本形派生出来的形，就要灵活运用所学到的对策，去解决战斗。

本书共汇集了141种角和边的基本形，并把类似的编辑在一起，以利于记忆和在实战中应用。同时，通过对每个题的思考，来掌握一般手段和手筋的威力。

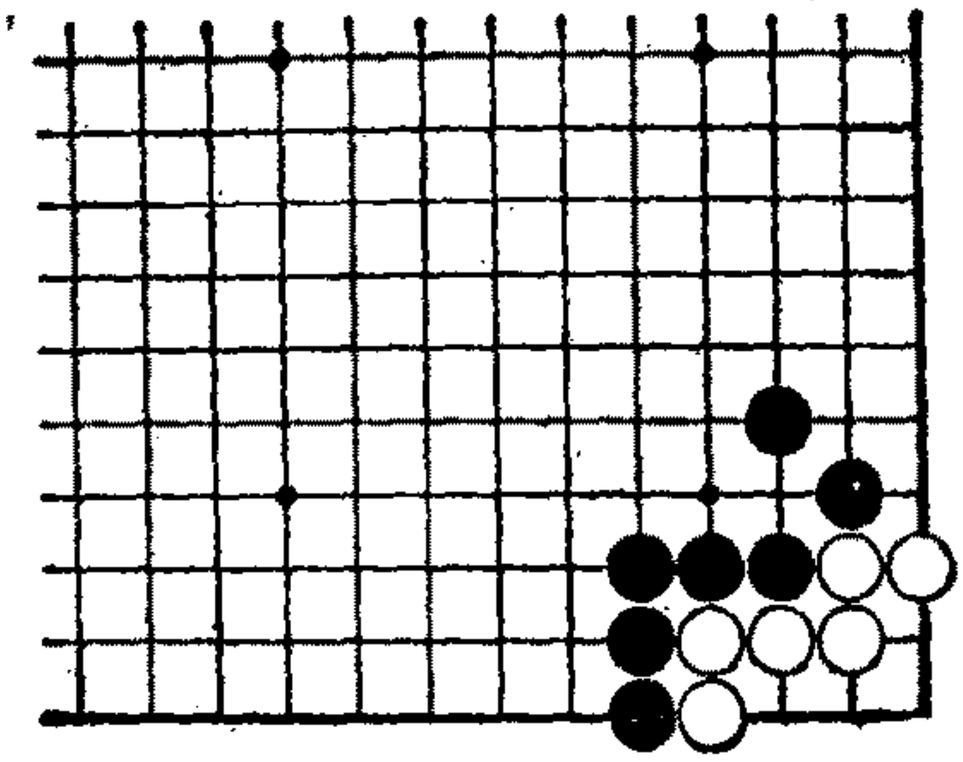
本书是有志于向中级水平迈进，而着眼于死活基本问题学习的人的良师益友。如能很好的解决这一基本技术，也会为未来向高级水平前进，打下有力的基础。

目　　录

第一章　角的死活（102型）……（1）

第二章　边的死活（39型）……（138）

第一章　角的死活

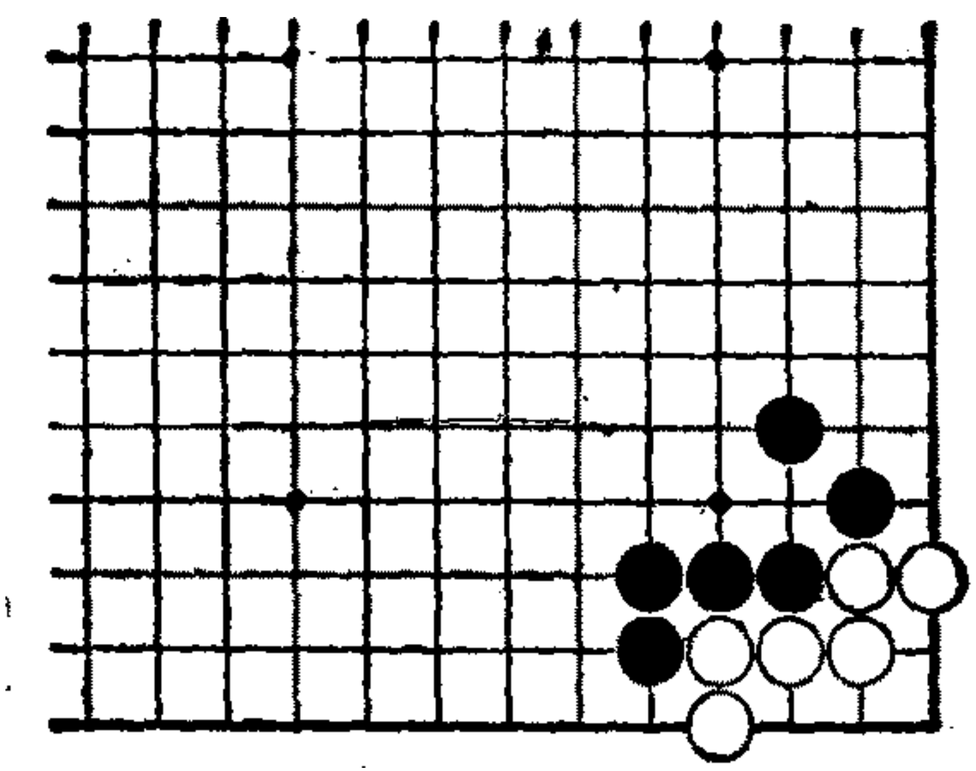


第1型

第1型　黑先

白在角构成四目实地，但未必能活。

黑如何应对？

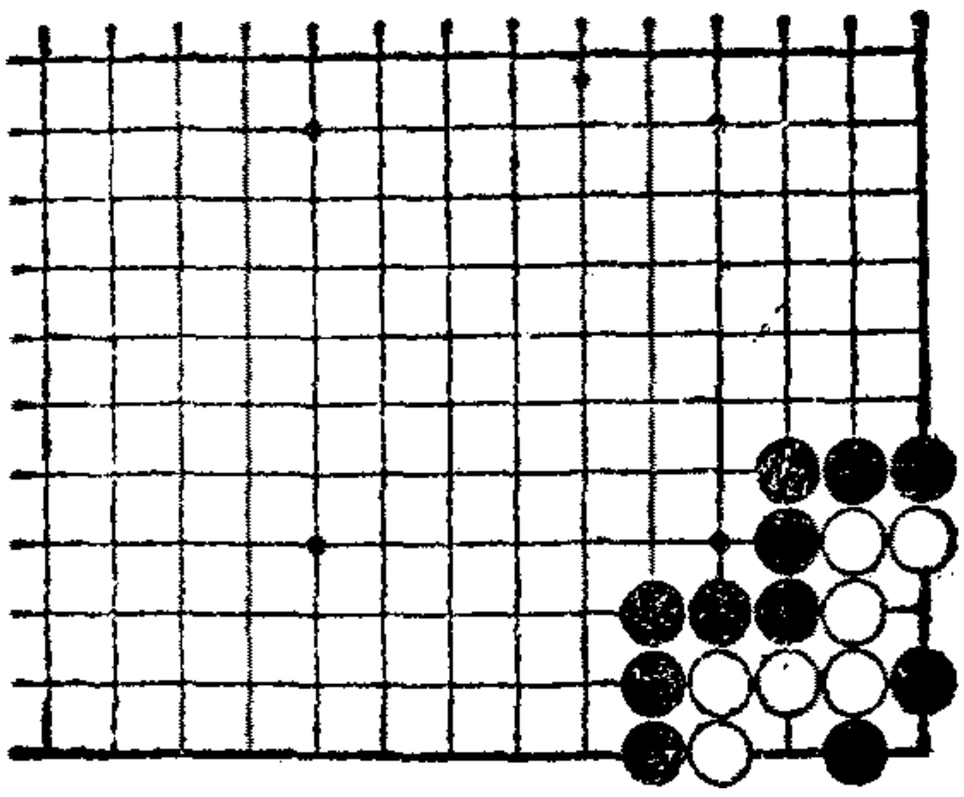


第 2型

第2型　黑先

此形比前型多一口外气。黑如先走，有何手段，请思考。

需要全本请访问 www.ertongbook.com



第3型

在角上，白构成此形。这是双活吗？还是死棋？

第 3型

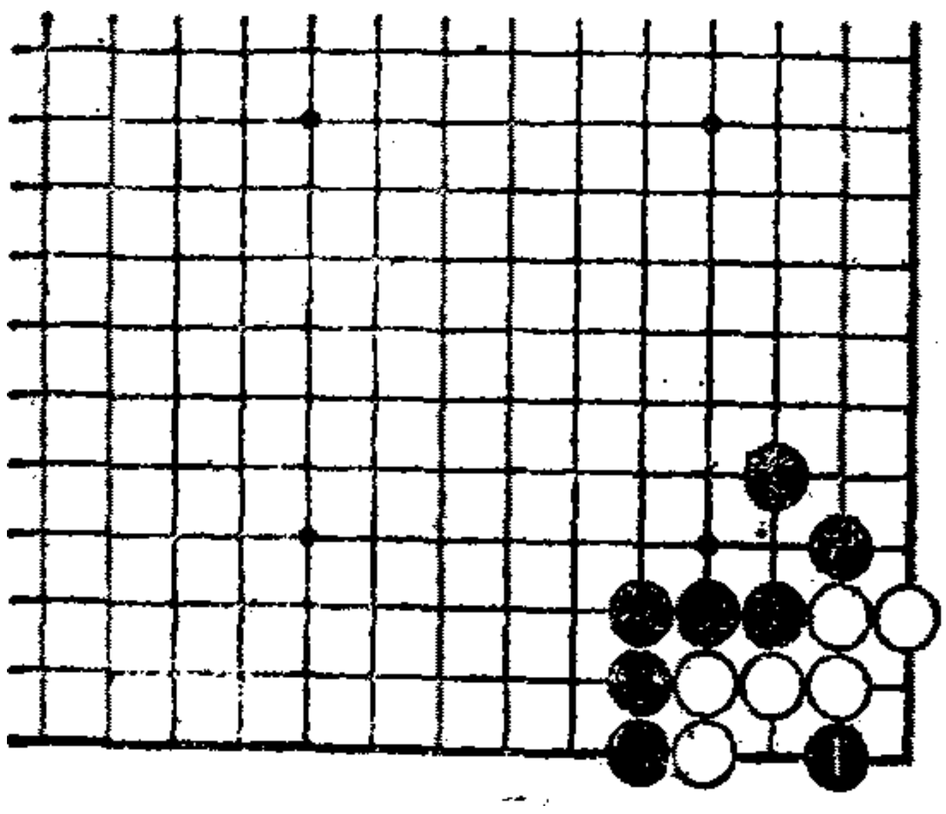


图　1

第1型黑先，打劫。

图1　正解。

白角是“盘角曲四”之形。

当然，白若执先，可构成二眼。如果黑先，则黑1是急所。

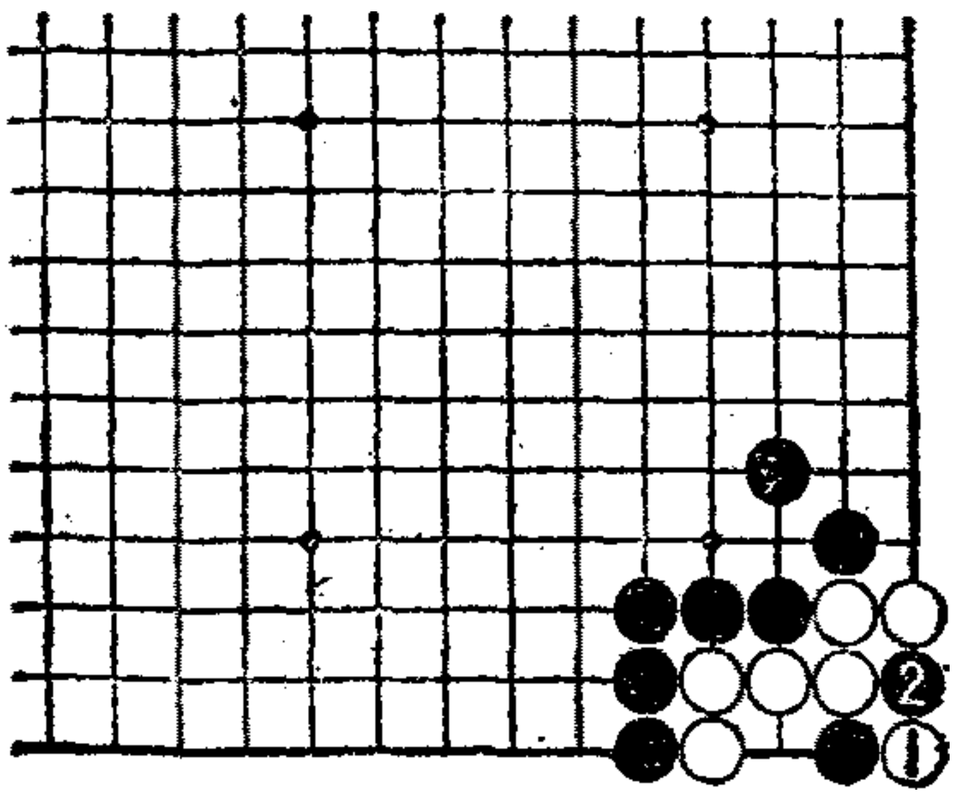


图　2

图2　劫。

继之，白1扑，黑2提，是劫，这是双方最妥善的次序。

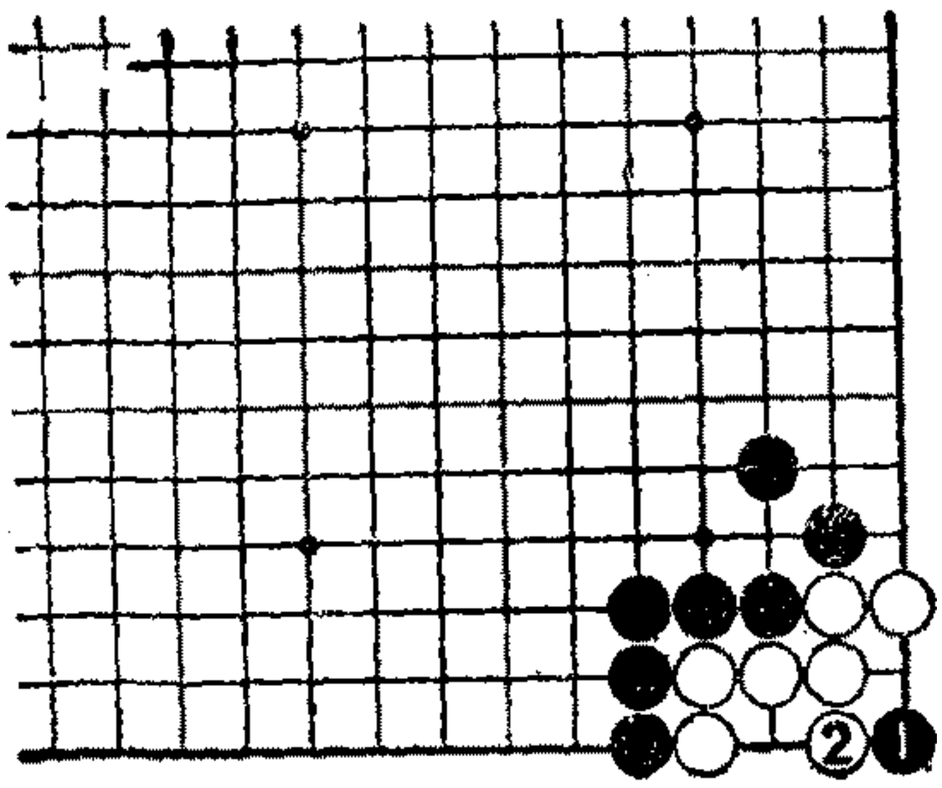


图　3

图3　失败。

黑进攻的位置，不能搞错。

如黑走1位，正好帮助了白棋，白2，构成两眼，活。

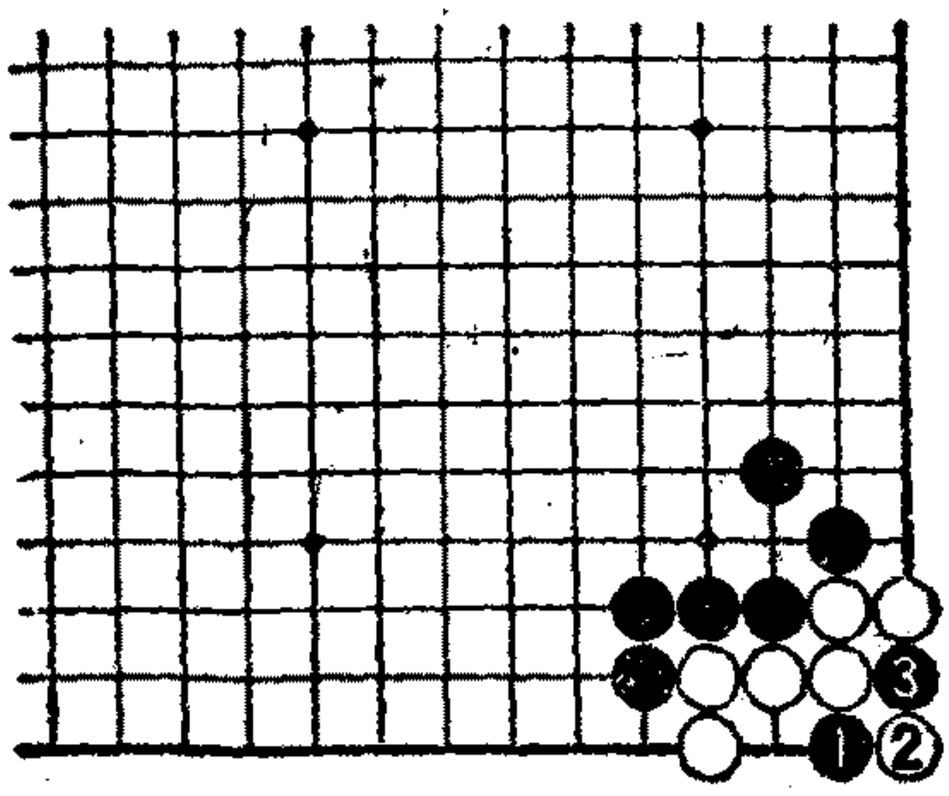


图　1

第2型黑先，白活。

图1　不是劫。

此局面，白活。

和前型一样，黑1、3打劫，草率。

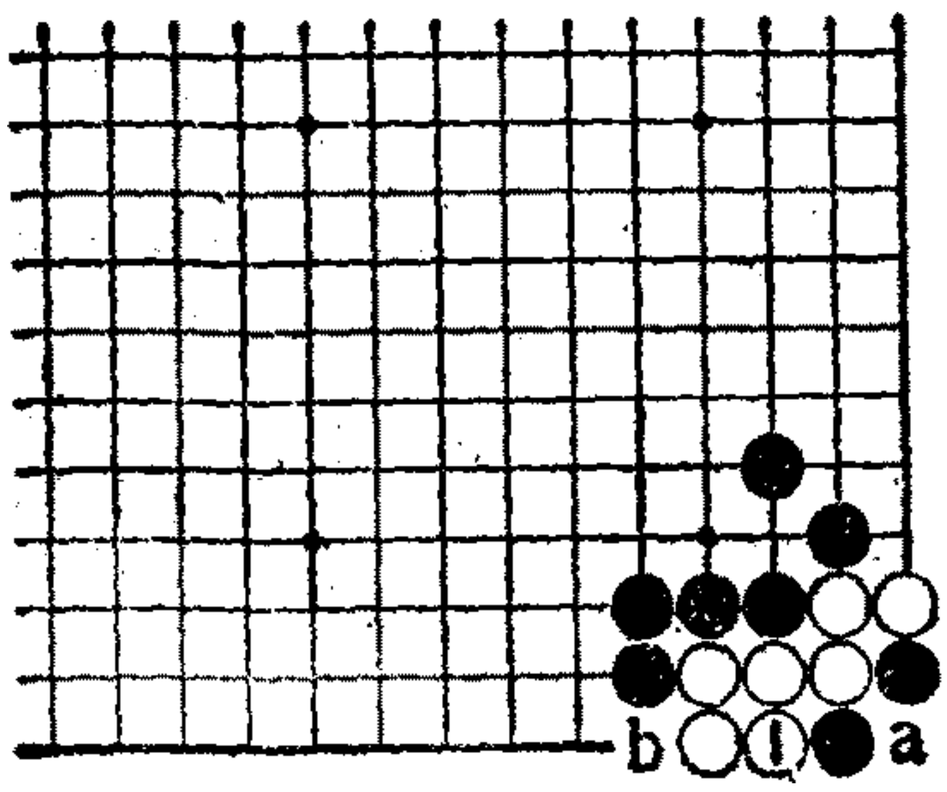


图　2

图2　胀牯牛，活。

继前图。白1打，黑a放不进，白活。

此型和b位有黑子，很不相同。

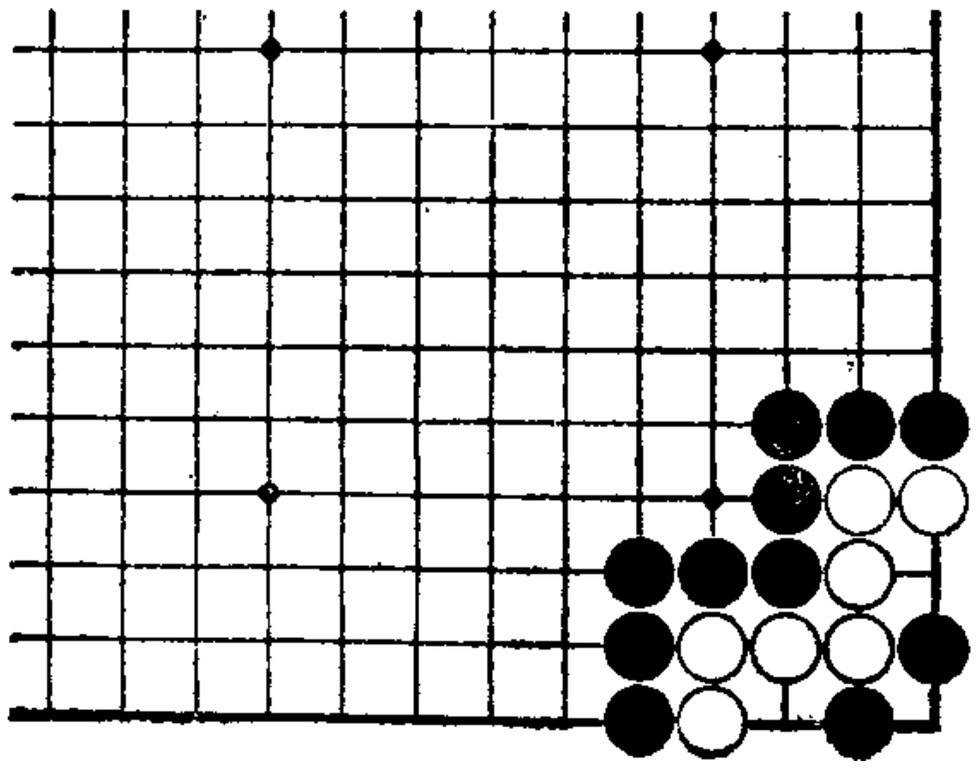


图　1

第3型　白死。

图 1　　盘 角 曲 四 。

此形是“盘角曲四”，白死。

在此局面下，白无任何手段，而黑却有主动权。

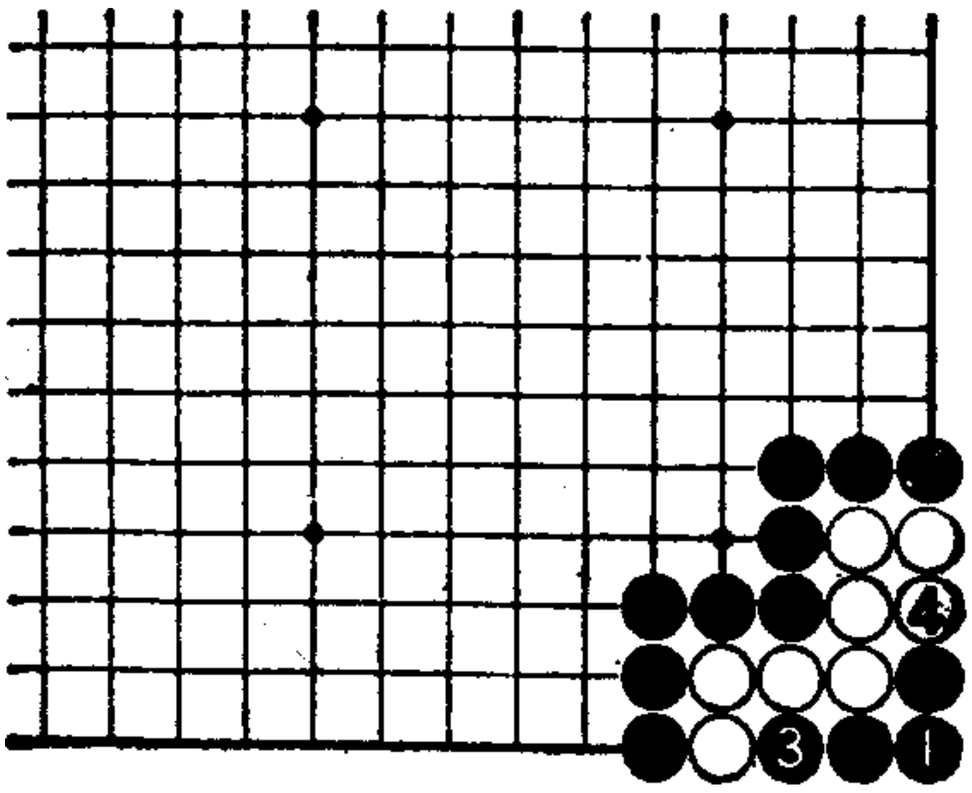


图　　2

图2　黑手段。

黑如想杀死白，在全局没有劫材之后，黑1、3成立。白4位提。

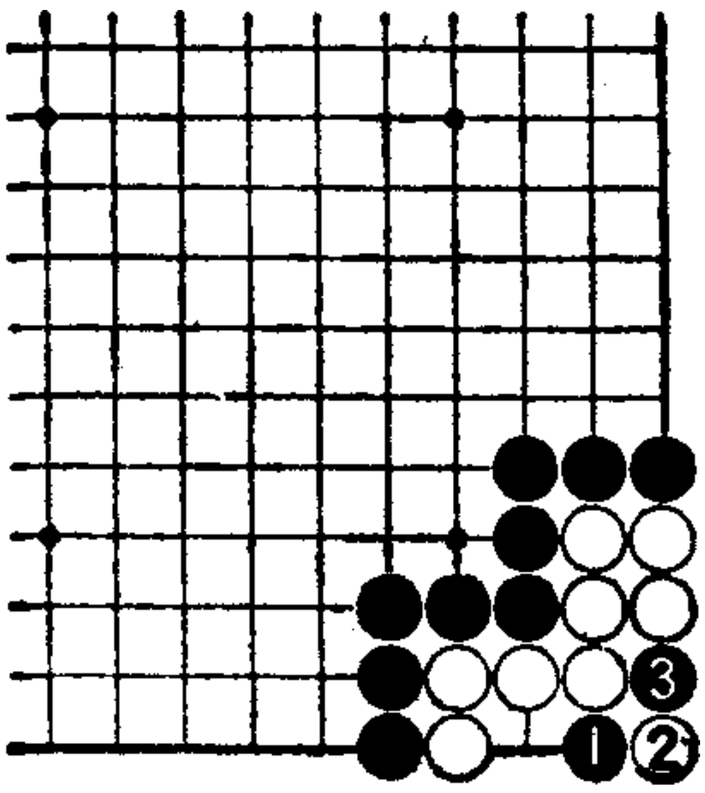


图　　3

图3　打劫。

继前图，白提之后，黑点1位，这和第1型的正解次序相同。

以上只是说明图2、图3的死活道理。在实战中黑很少有这样走的。

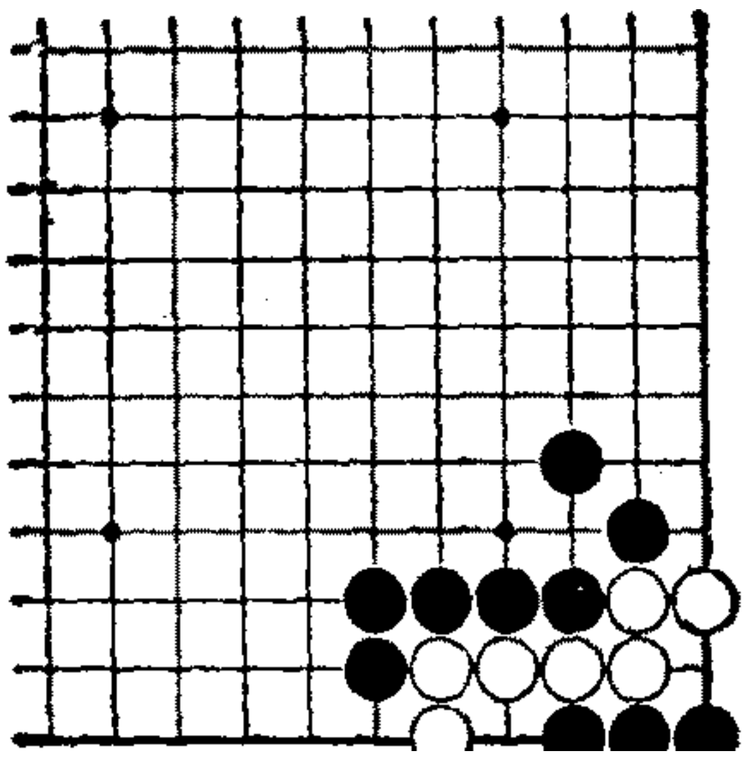
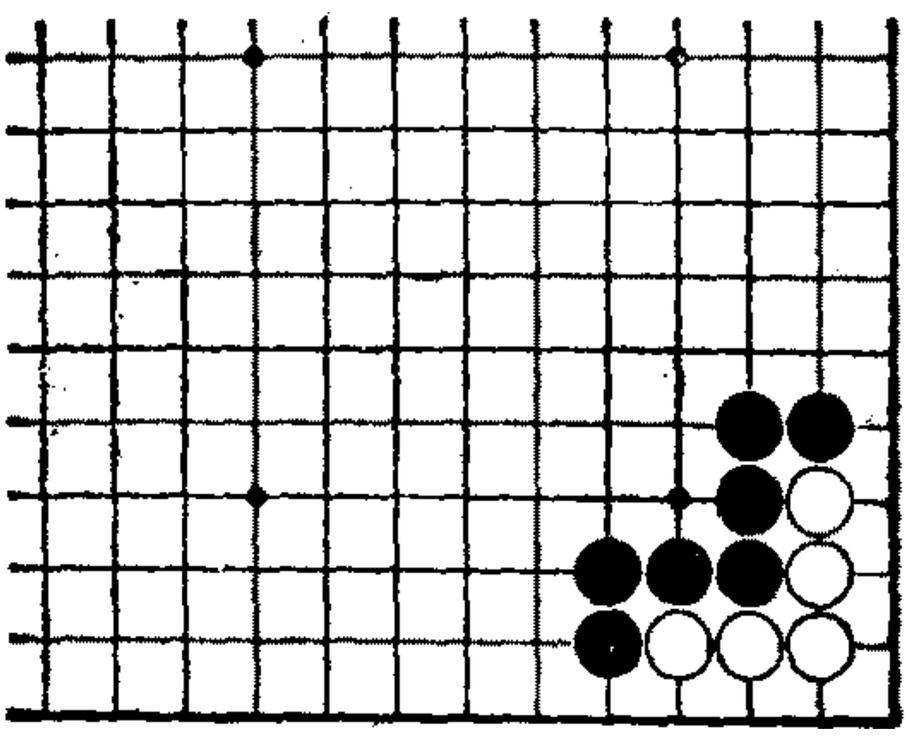


图4　曲四。

还有一种在角上的“曲四”形。

本局面，白死。当然，白的死是以黑外势必须活为条件的。

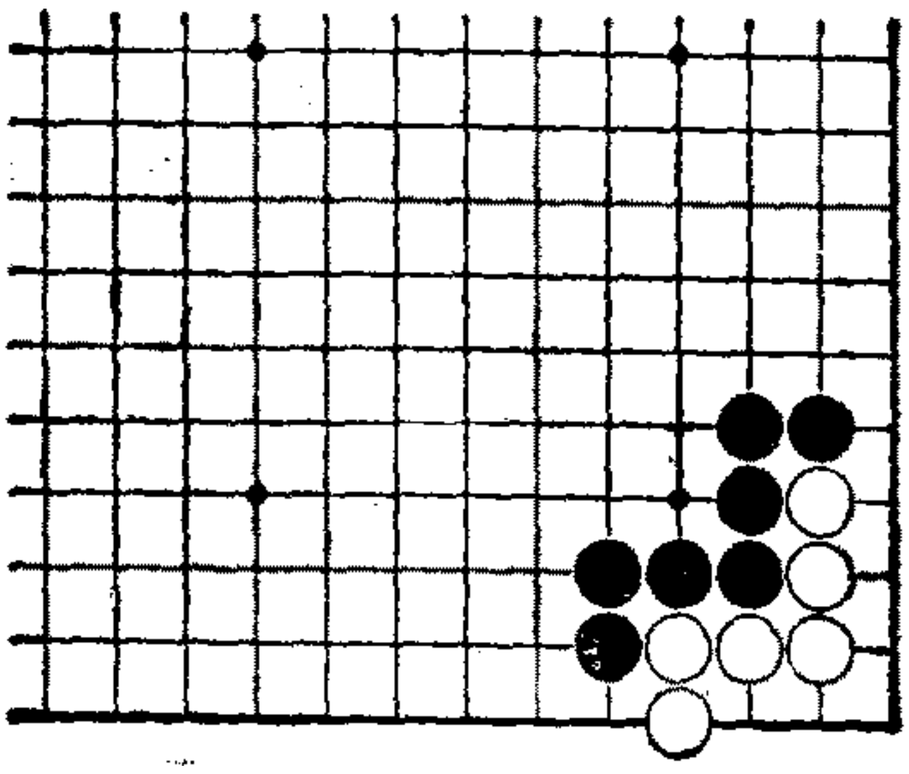
图　4



第4型　白先

白想做活，必须占急所。请问此急所在哪里？

第 4型



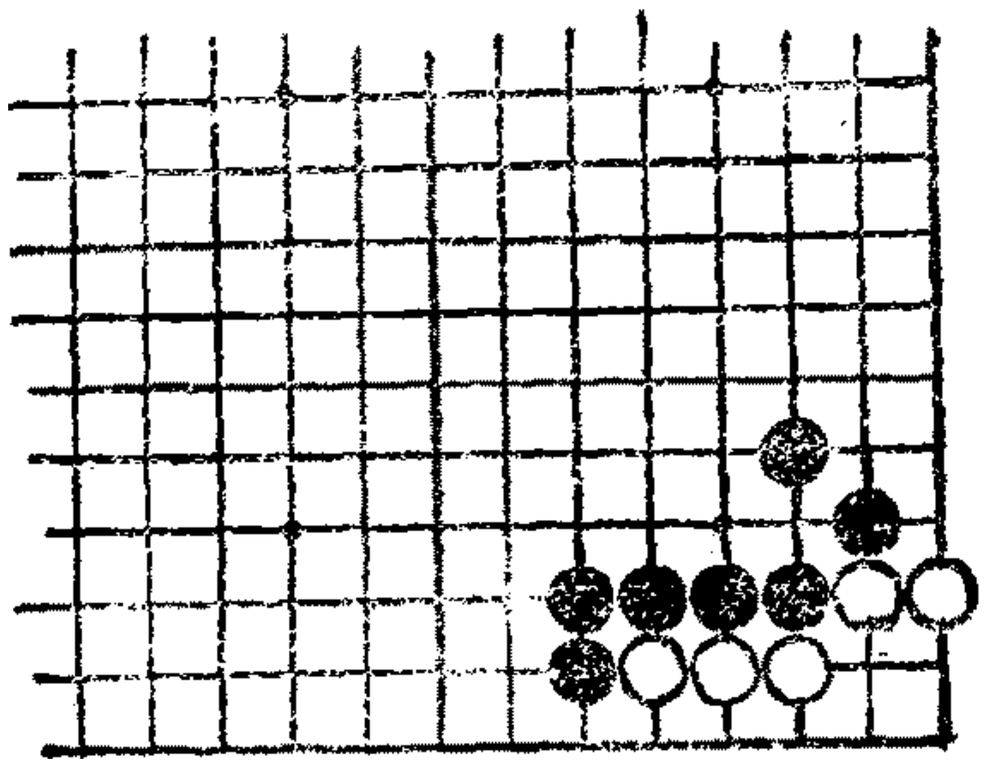
第5型　黑先

这是在前型基础上，白走错着的形。

黑有何手段杀白呢？

第 5型

需要全本请访问 www.ertongbook.com



第 6 型

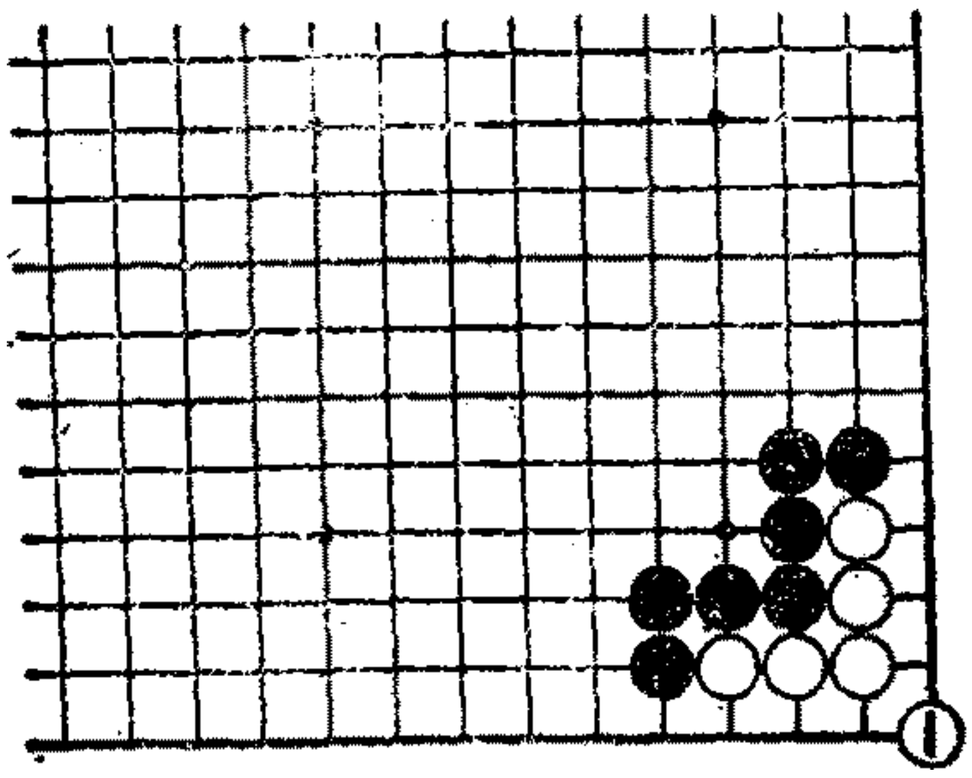


图　1

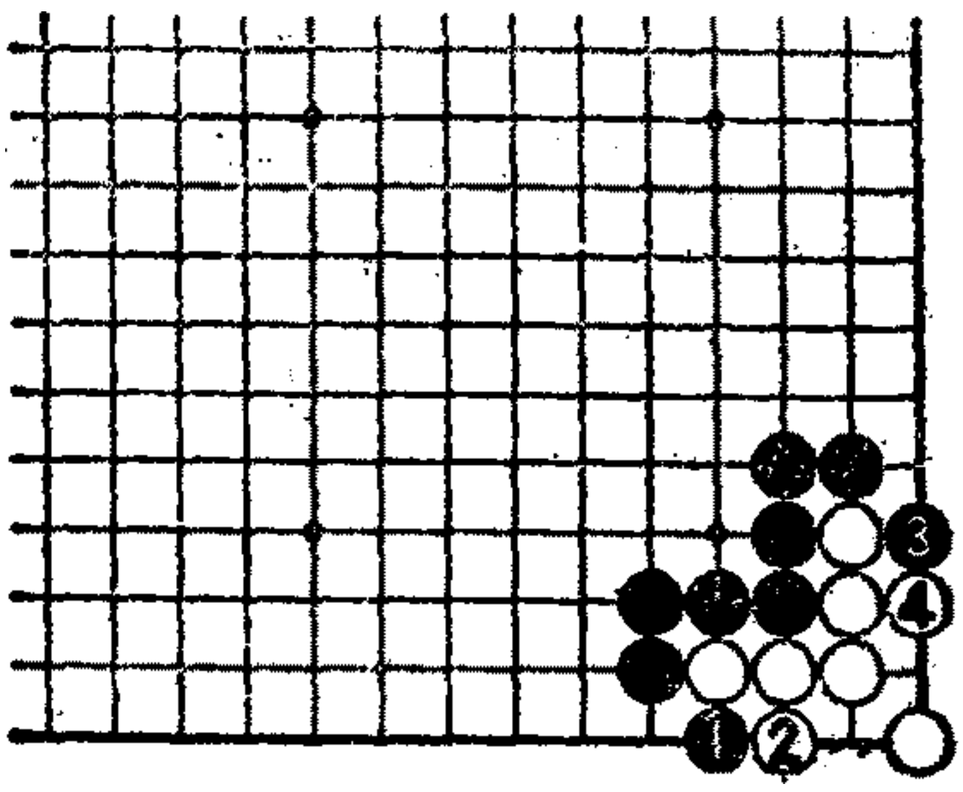


图　2

第6型　黑先

白形的急所，何在？

最后构成“曲四”形，是最简单的对策。

第4型　白先，活。

图1　正解。

白1，只此一手。白形是：以角为中心，左右同形。

图2　完善。

继之，黑1,3两边扳，至白4也可构成二眼，白活。

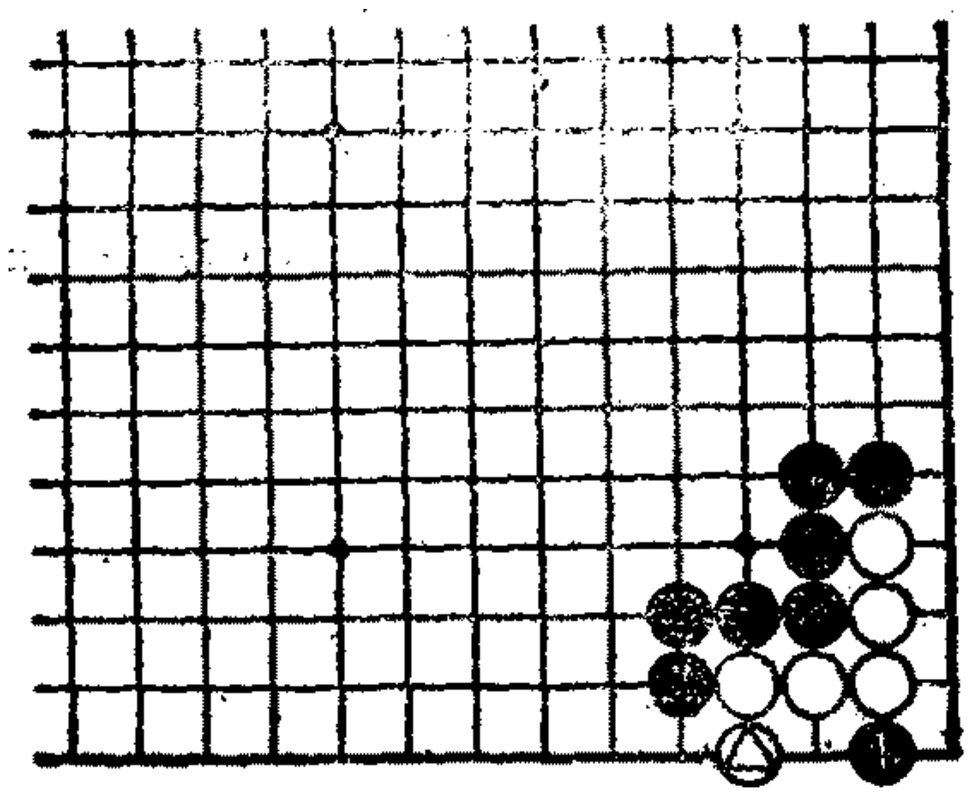


图　1

第5型　黑先，白死。

图1　正解。

在前型的局面下，白占■位，失着。

黑1托是急所。可彻底杀白。

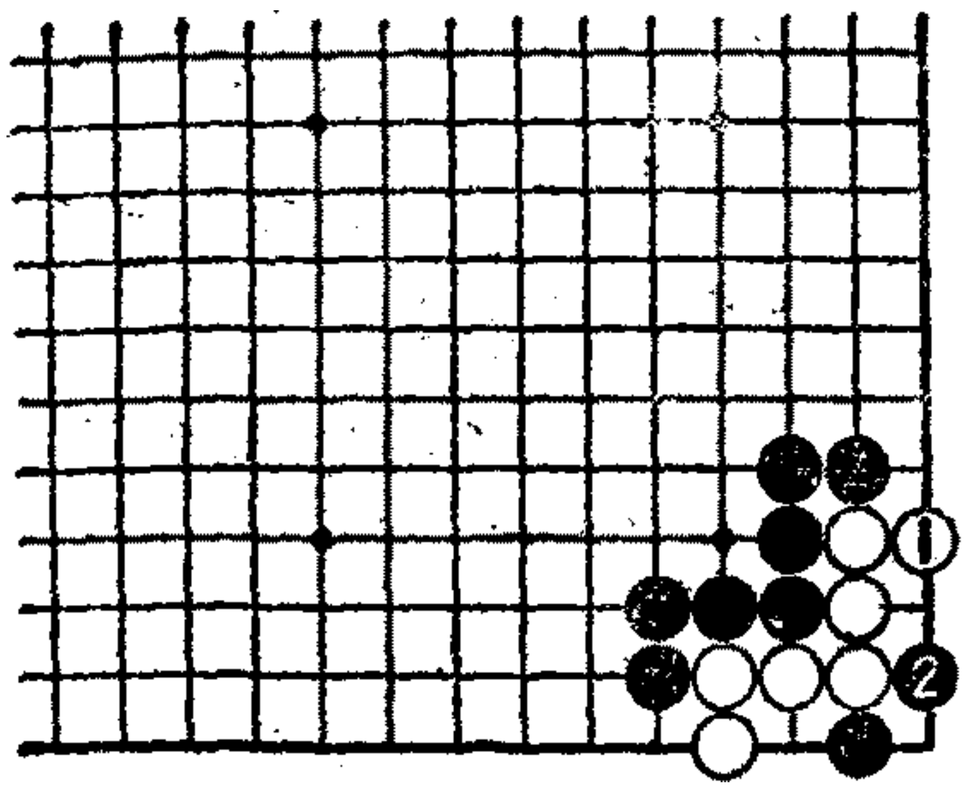


图　2

图2　盘角曲四。

继前图。白如1位立，则黑2扳。此形和第3型相同。即构成“盘角曲四”，白死。白虽有外气，也无济于事。

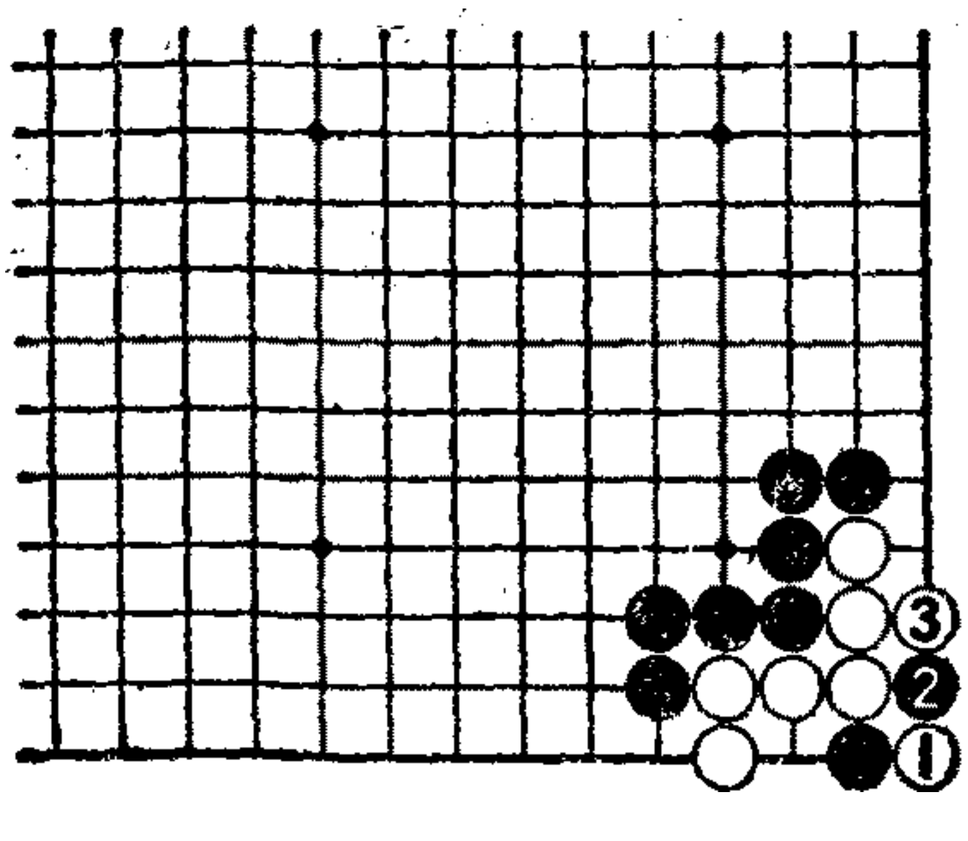


图　3（黑4粘）

图3　聚三。

图1之后，白1位扑，并不能形成劫。

黑2提后，于4位粘，构成“聚三”，白死。

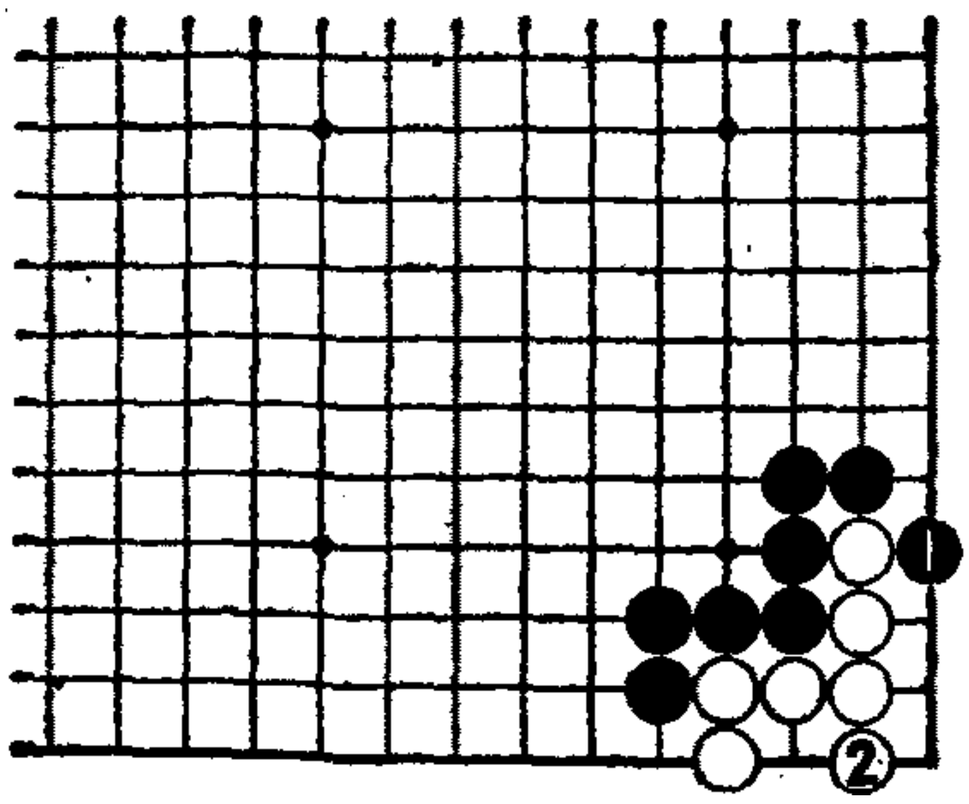


图　4

图4　失败。

黑1扳，失着。

白子2位守，是急所。白可形成二眼。

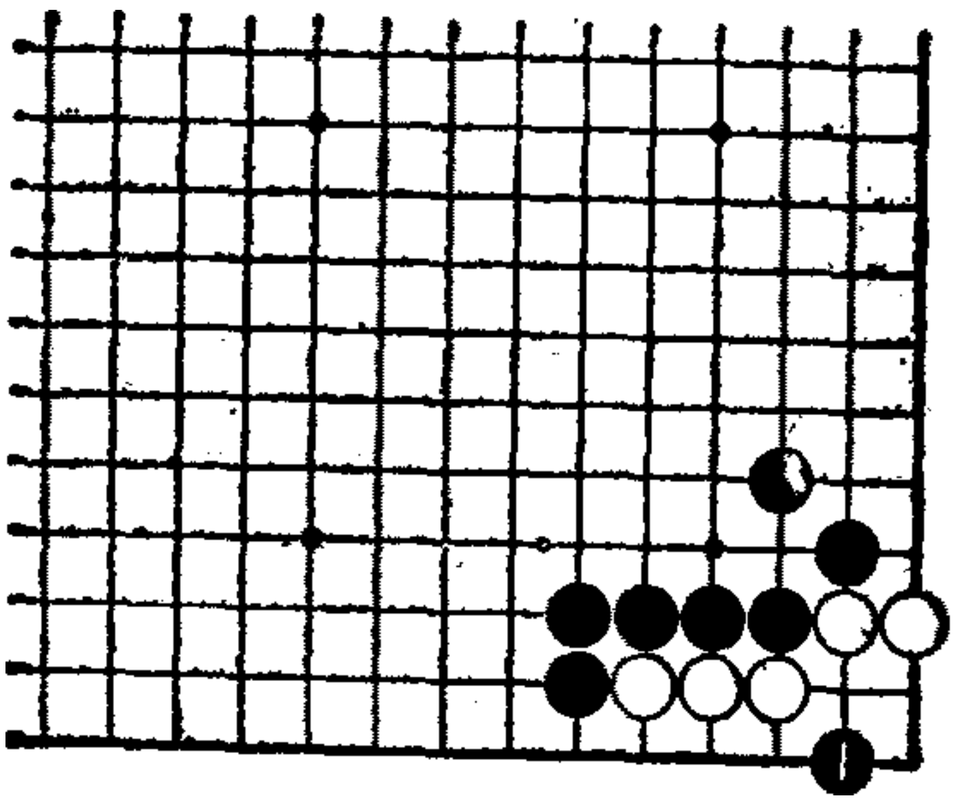


图　1

第6型　黑先，白死。

图1　正解。

此形也可利用“曲四”，无条件杀白。

黑1位点眼，是急所。

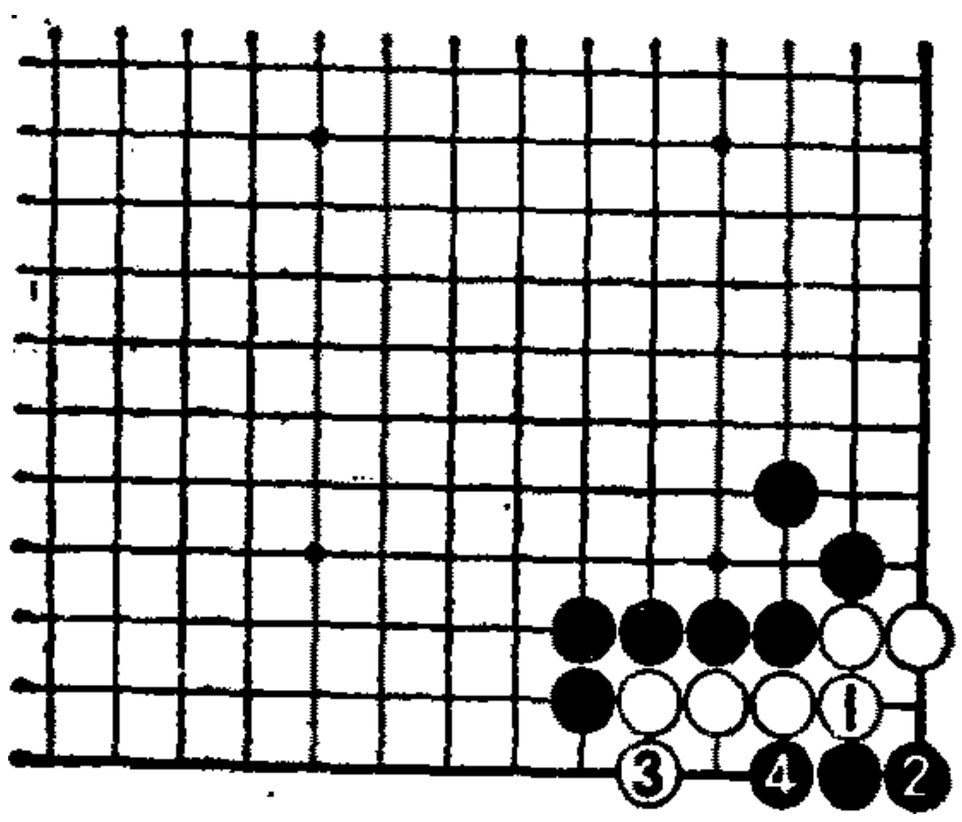


图　2

图2　白死。

白1粘。黑2长后，再走4位，完成“曲四”。白死。

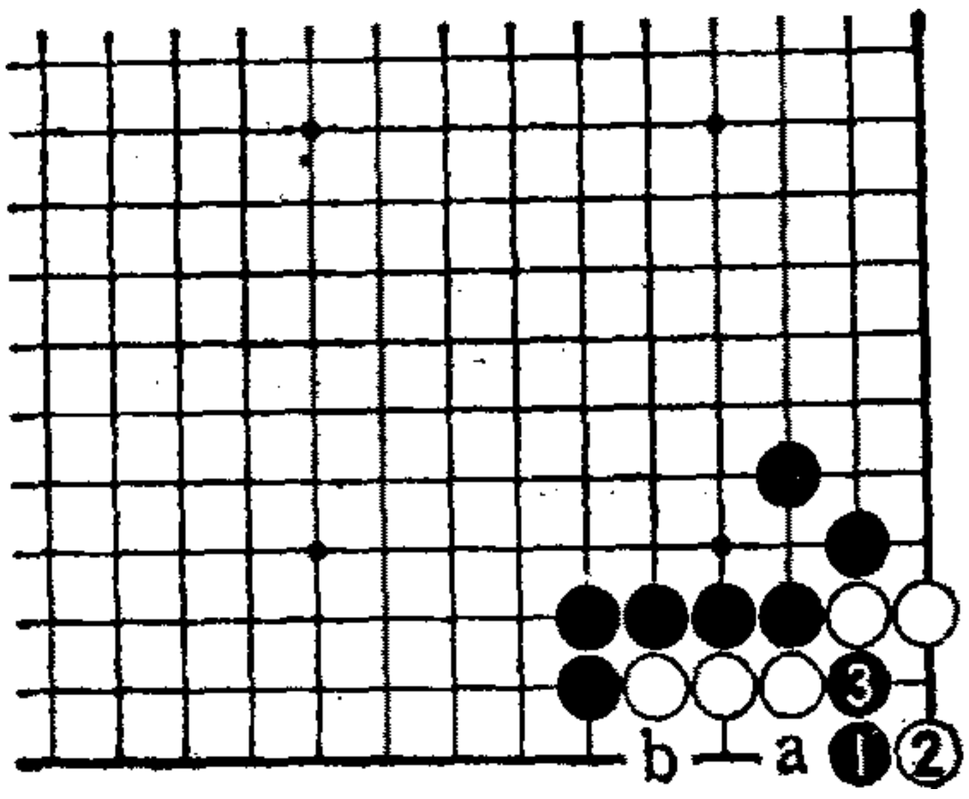
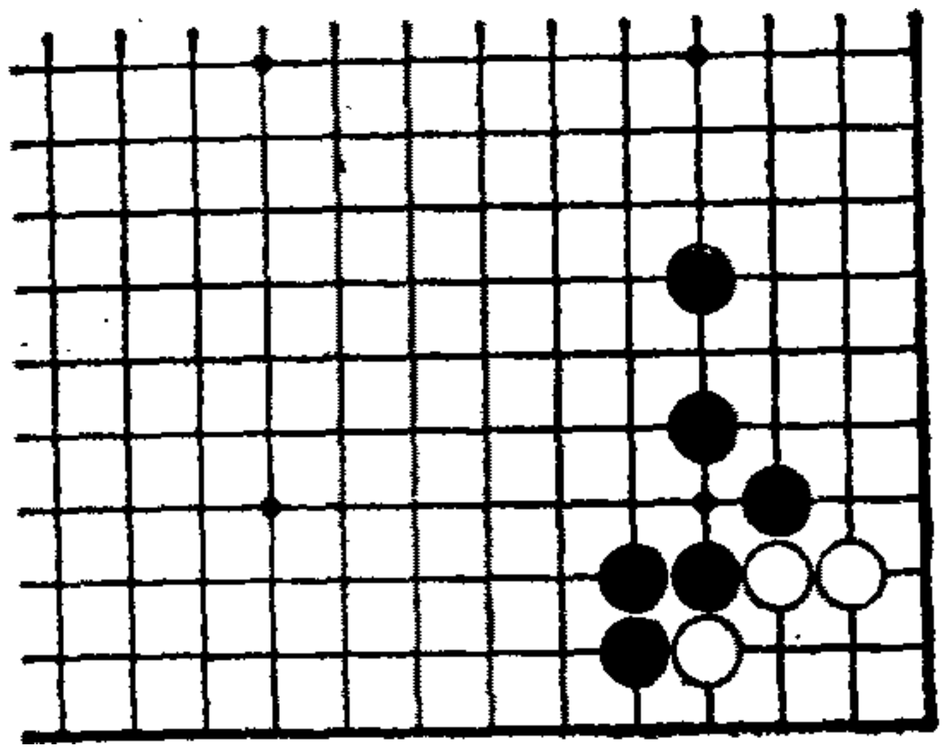


图3　变化。

白如走2位，则黑3断。以下a、b见合，白死。

“曲四”，对角的死活来说，不单是本形，都有重要意义，所以要很好的进行研究。

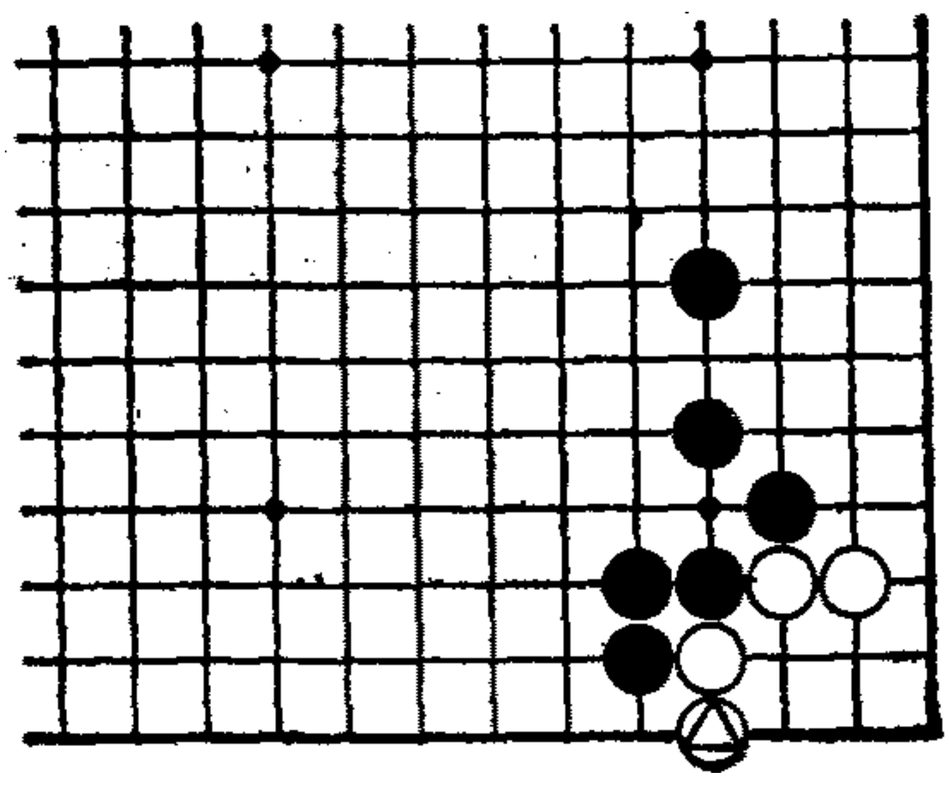
图　3



第7型　白先

白肯定可以无条件活，急所在何处？这是活形。

第 7型

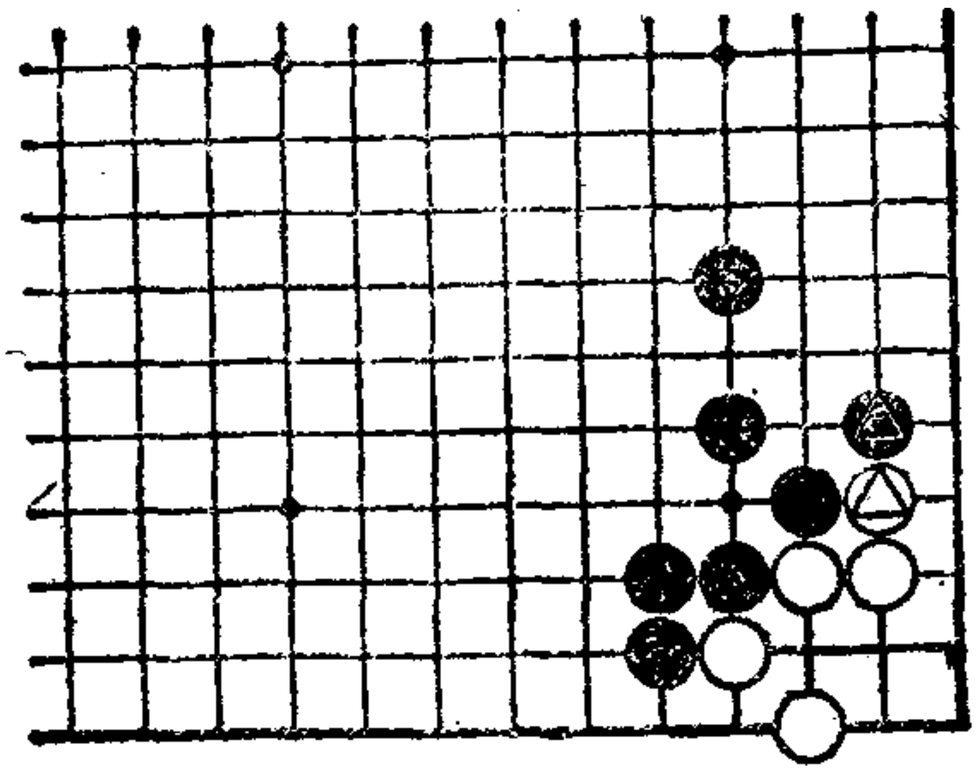


第8型　黑先

此局面，黑可无条件杀白。

黑1、3的次序，十分重要。

第 8型

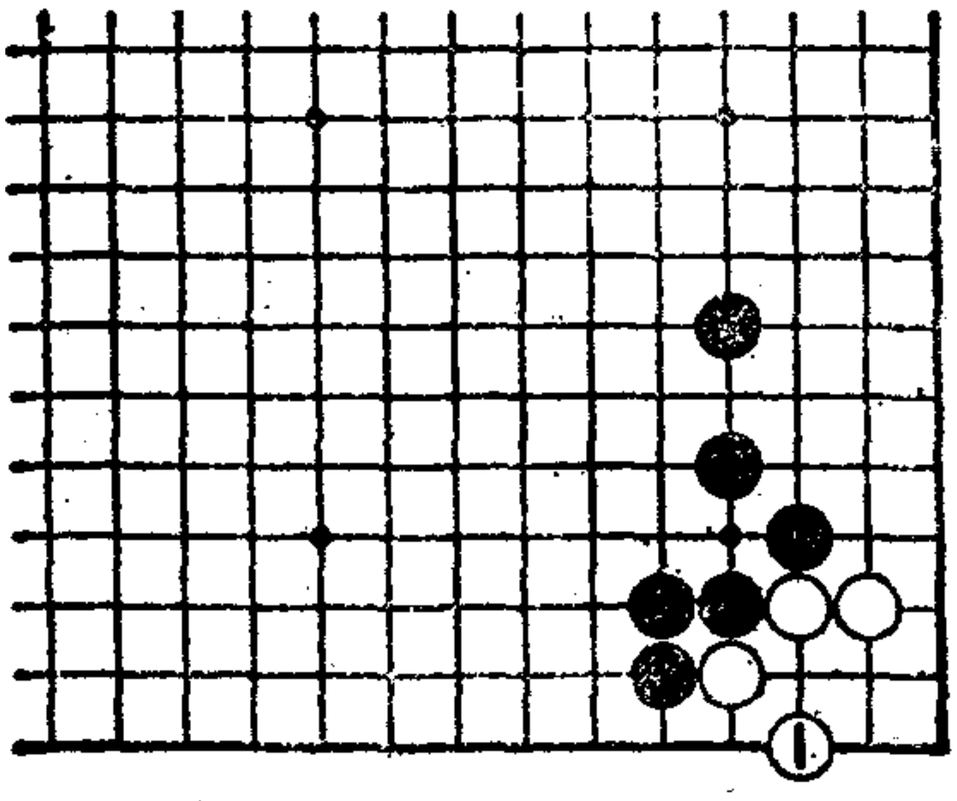


第9型　黑先

白■和黑■交换，是紧气的恶手。

黑如使用好次序攻击，可形成劫杀。

第 9型



第 7型　白先，活。

图1　正解。

白1虎是正着。

对此，黑无论如何进攻，白都可活。

图　1

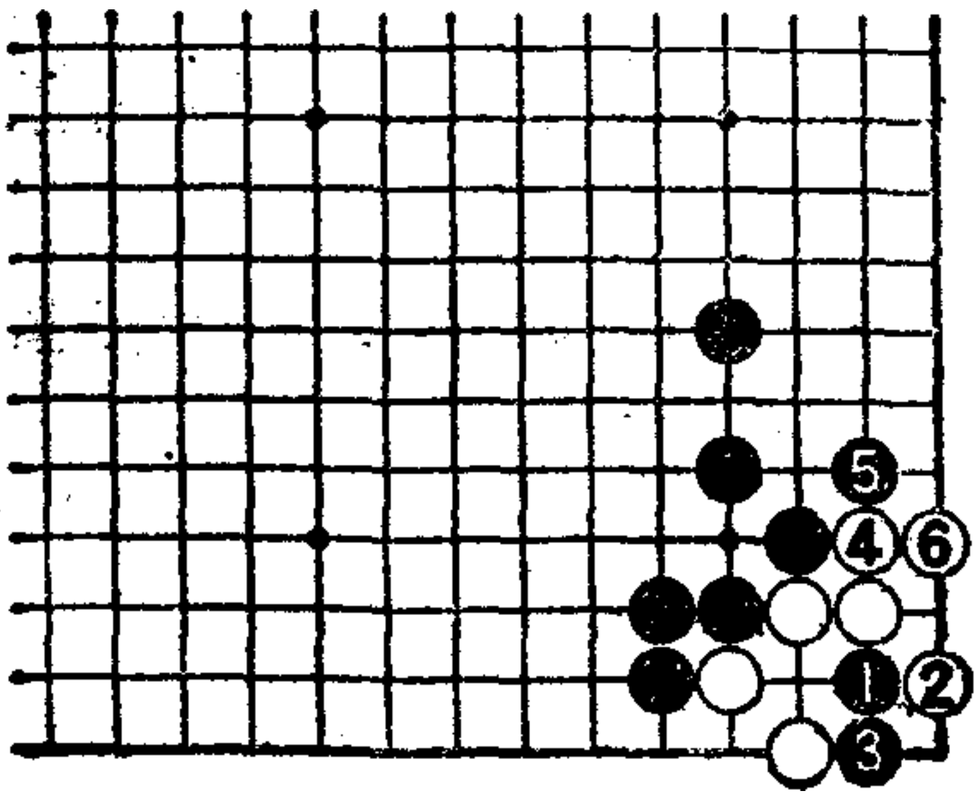


图2　白活。

继前图。对黑1点眼，白2扳后，走4、6 位，完成二眼。活。

图　2

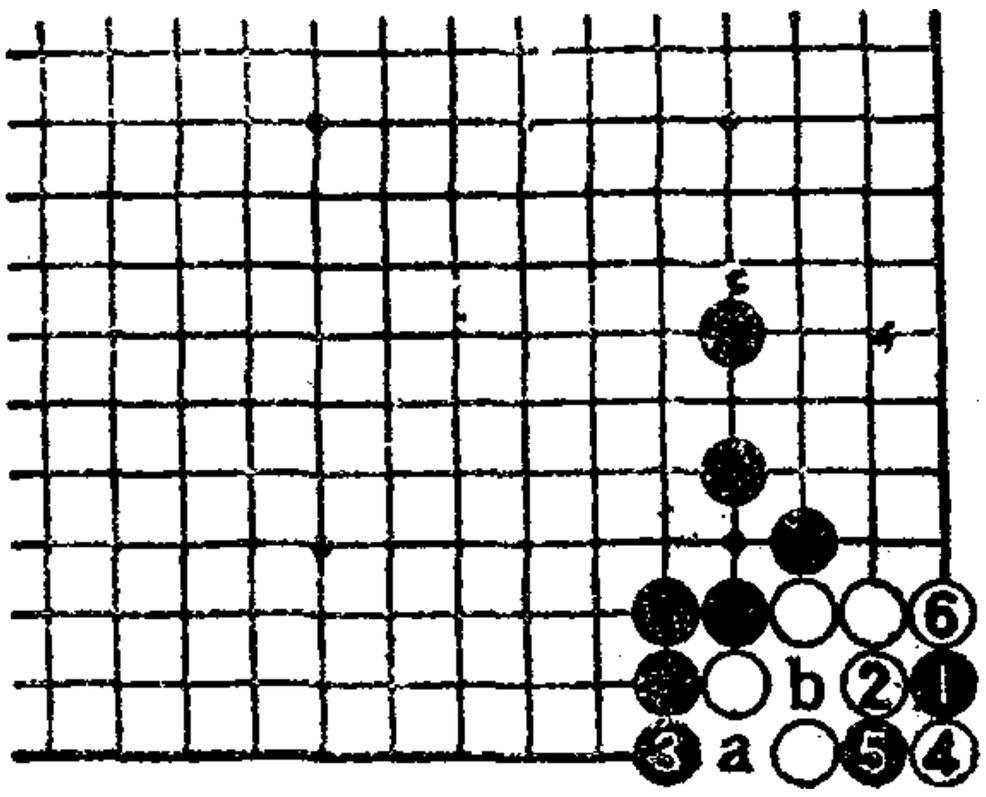


图　3

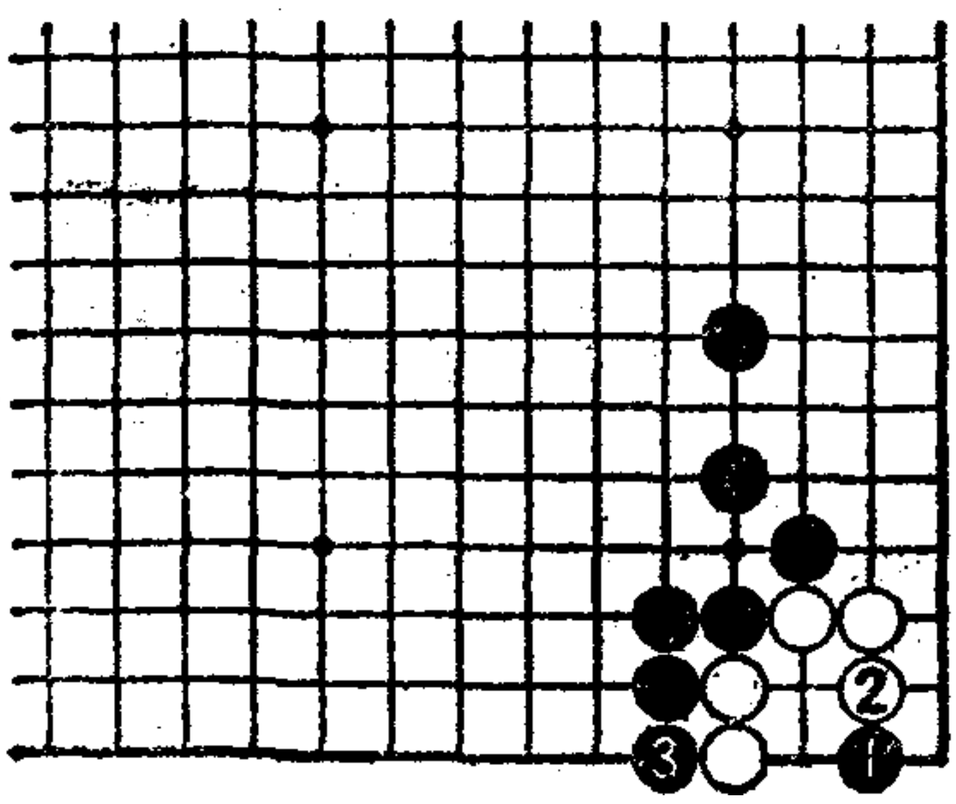


图　1

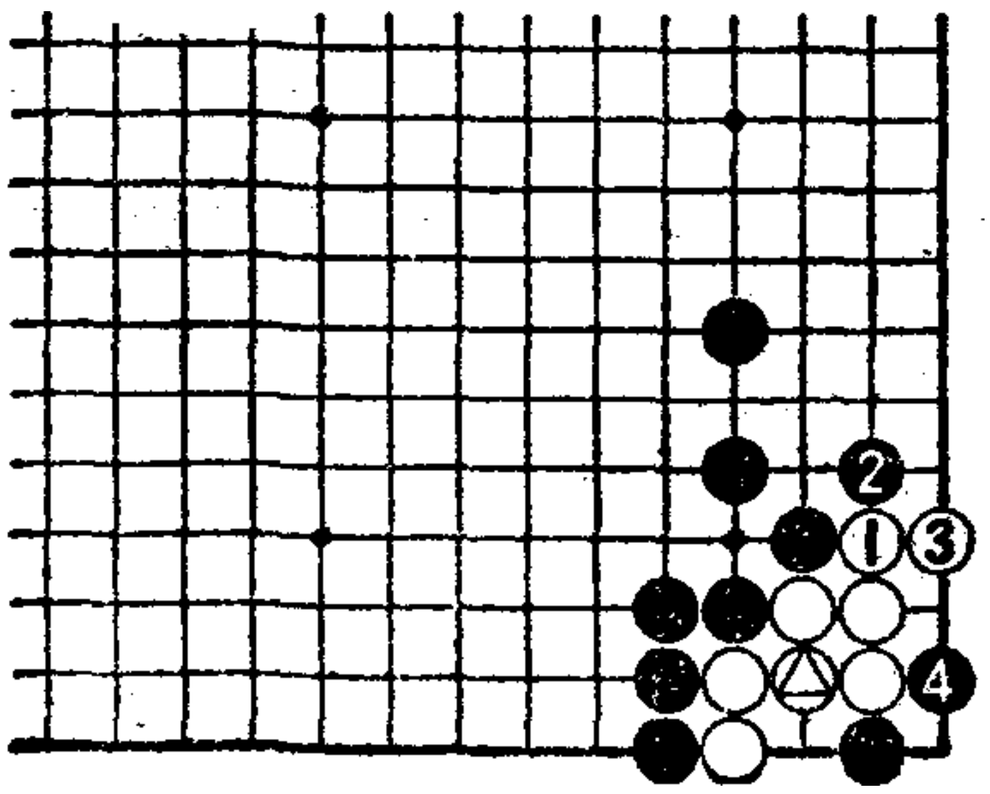


图　2

图3　变化。

对黑1点入，要引起注意。

当黑3立时，白4扑杀，要紧。至白6成“胀牯牛”，白活。

对黑a，白b粘，无不安之处。

第8型　黑先，白死。

图1　正解。

黑1点入是形的急所。

白如2位应，则黑3紧气，白不行。

图2　曲四。

继前图，白■粘，这时黑即使脱先，也无问题。

白1、3扩大眼位，黑4扳形成“曲四”，白死。

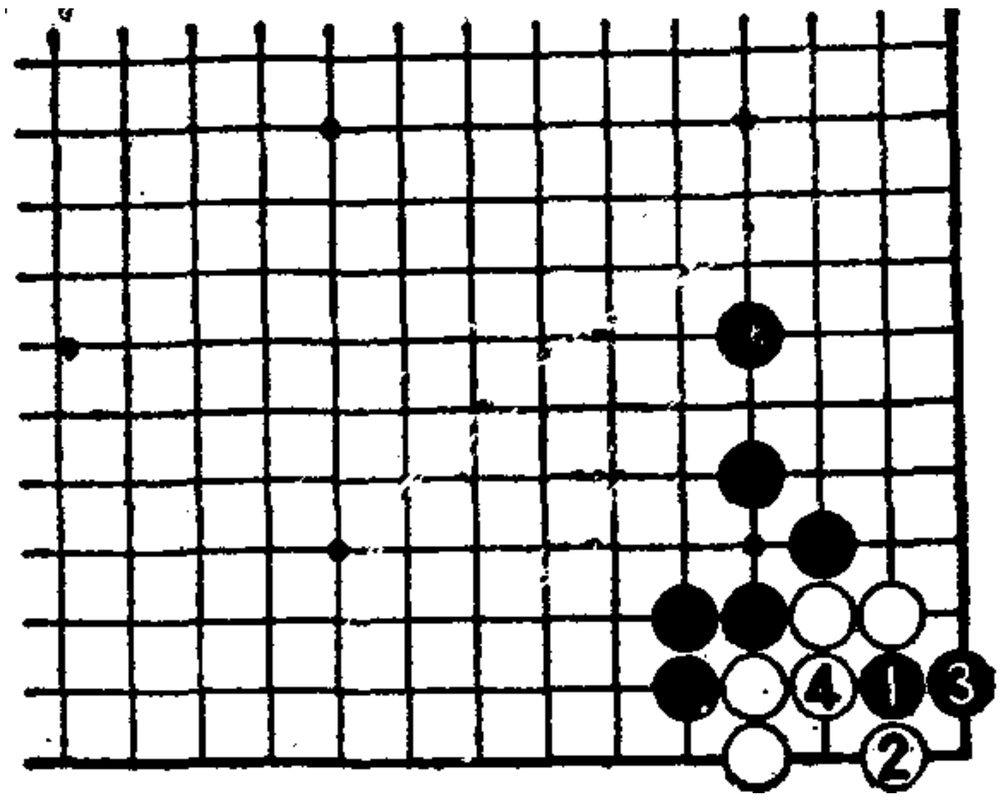


图　3

图3　失败。

黑1靠，不是手筋。

白2是急所，至白4，白活。

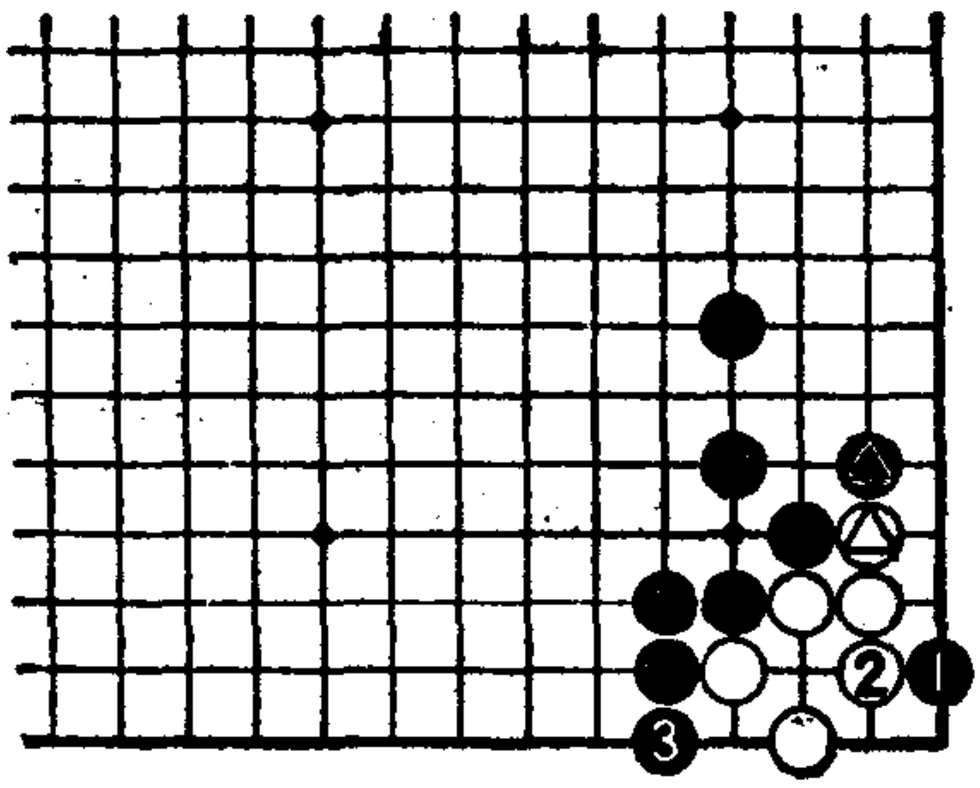


图　1

第9型　黑先，成劫。

图1　正解。

当白■和黑■交换时，黑于1位点入，是急所。

白2似乎可活，但黑于3位立，紧气。

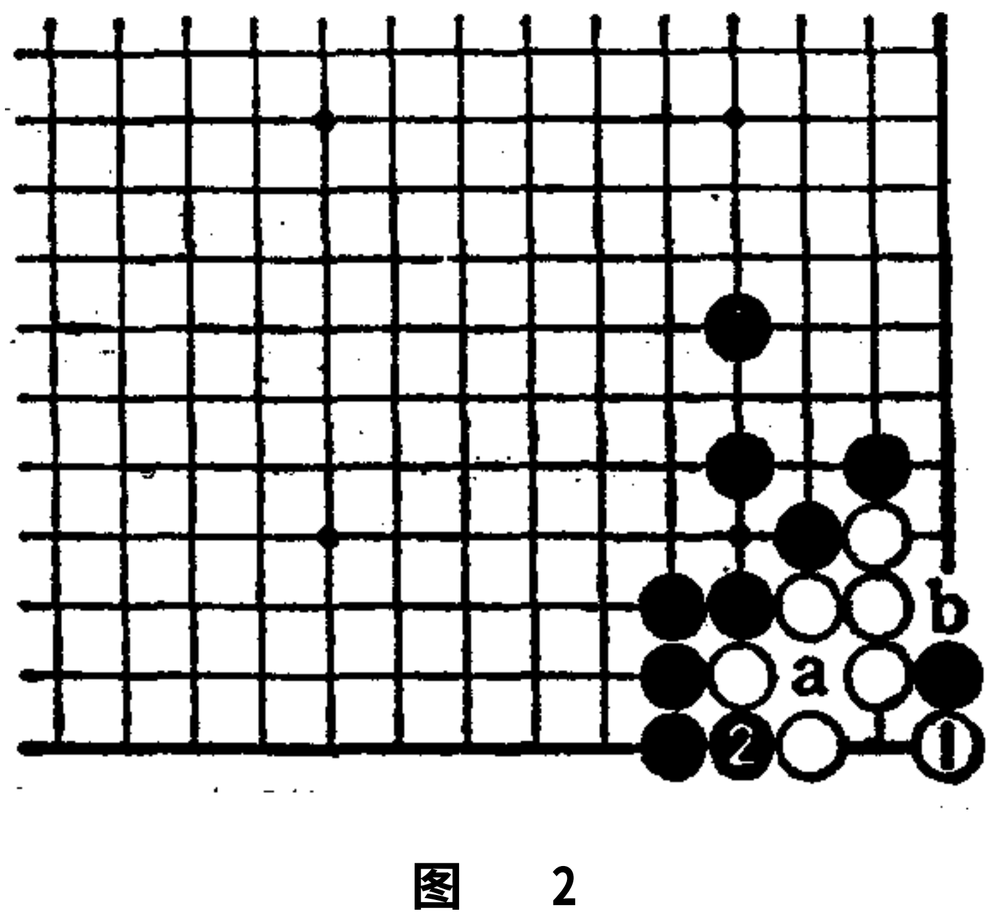


图　2

图2　劫。

对白1，黑2。以下白a或b，都不可避免被黑打劫。

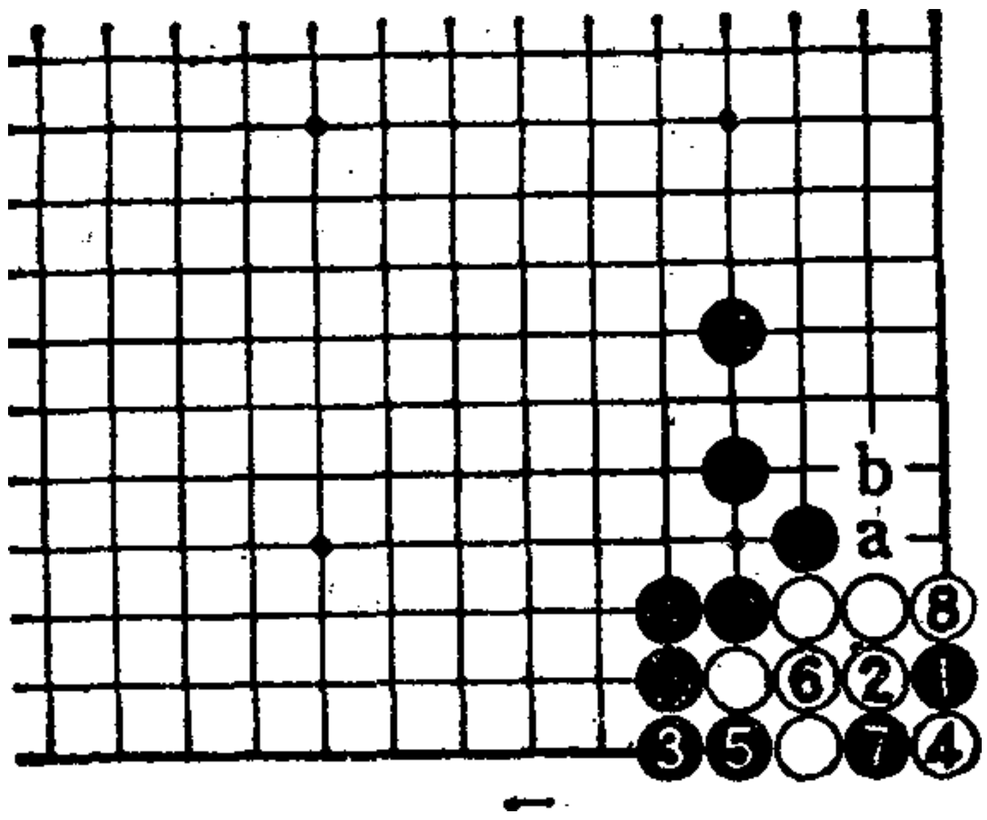
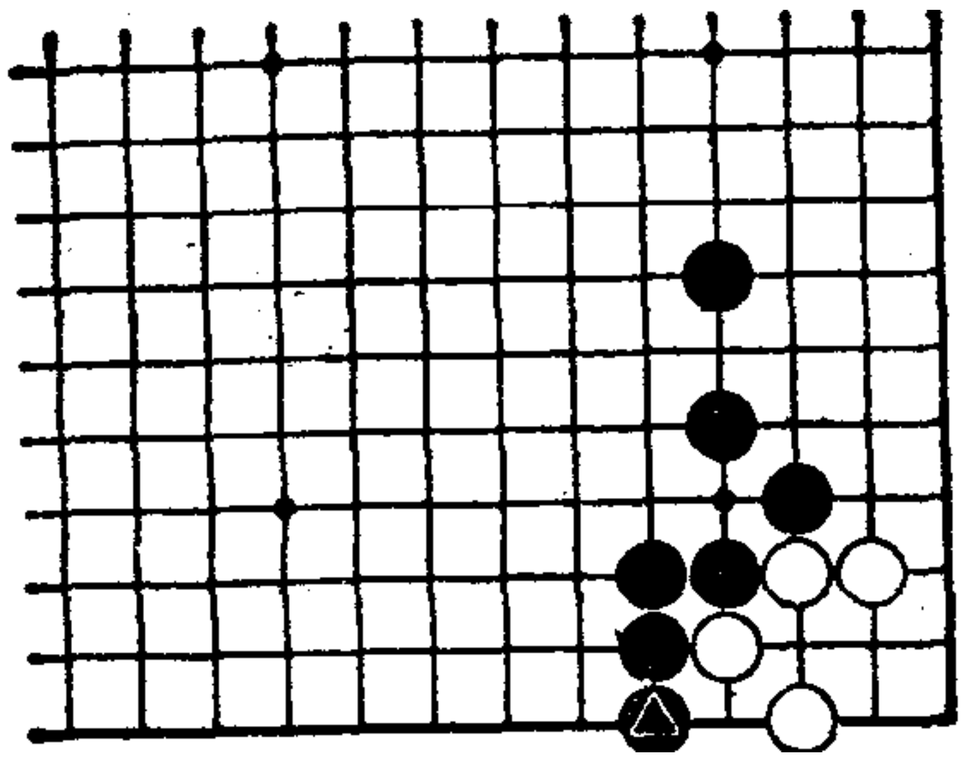


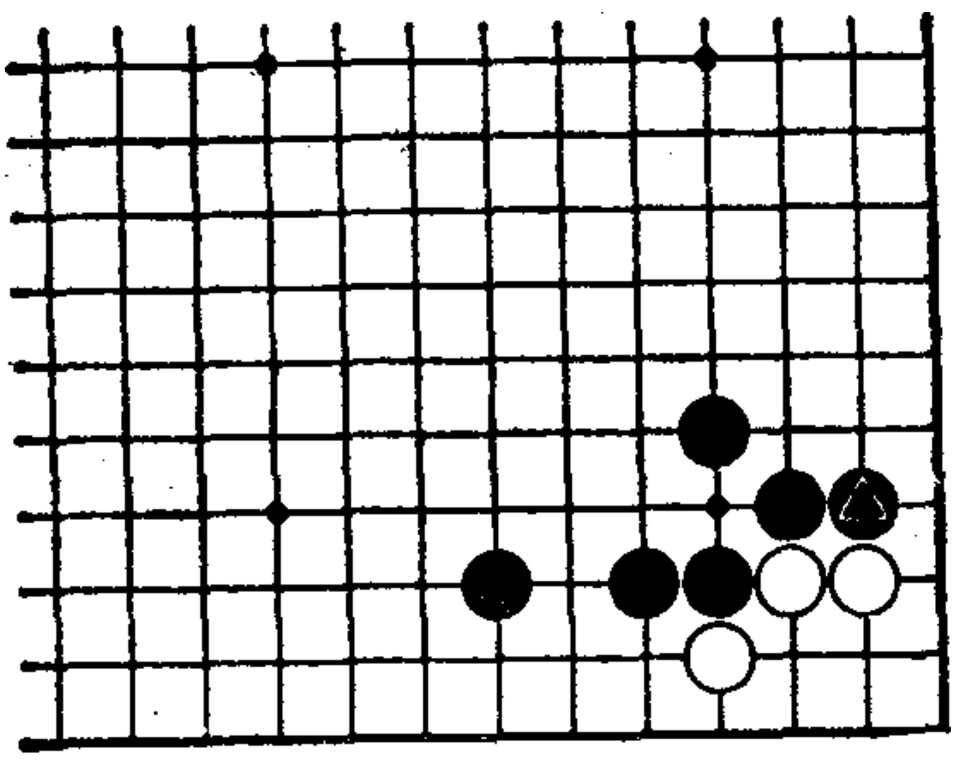
图 3

图 3　外气之差。

像第7型那样，如果白a、黑b不交换，对黑5，白6粘，至8是“胀牯牛”。在本型中，白不能走8位。



第10型



第10型　白先

对黑■立，白如何应接？

白要无条件活。

第11型

第11型　白先

黑■挡，是形。

形变了，活的对策自然也要改变。

白净活，如何走？

需要全本请访问 www.ertongbook.com