

围棋 死活一月通

围棋一月通丛书

吕国梁

文化出版社

围棋一月通丛书

围棋入门一月通	邱百瑞
围棋定式一月通	朱 泓
围棋布局一月通	邱 鑫
围棋中盘一月通	邱百瑞
围棋死活一月通	吕国梁
围棋手筋一月通	倪林强
围棋收官一月通	倪林强

ISBN 7-80646-026-8



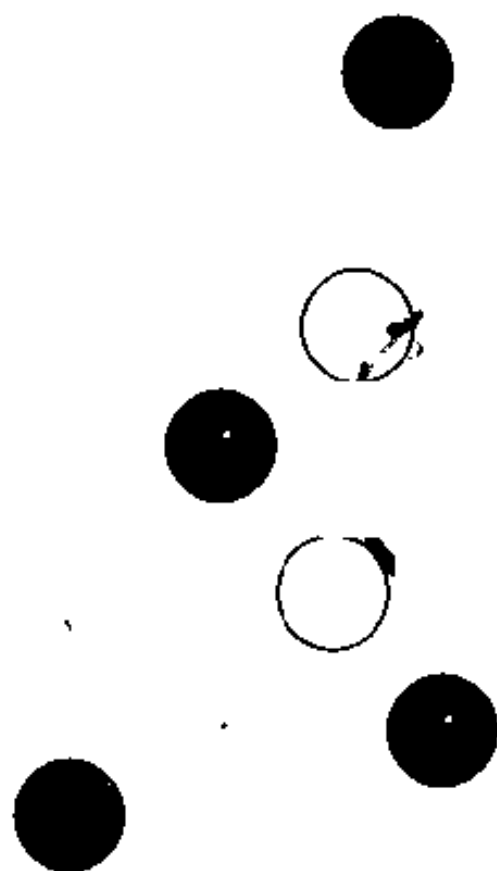
9 787806 460269 >

围棋一月通丛书



围棋死活一月通

吕国梁



上海文化出版社

责任编辑：陈士杰

封面设计：周志武

围棋死活一月通

吕国梁

上海文化出版社出版、发行 上海绍兴路74号

电子邮件:cslem@public1.sta.net.cn 网址:www.slem.com

新华书店经销 上海港东印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 9.75 插页 2 字数 218,000

1998年12月第1版 1998年12月第1次印刷

印数 1—10,000册

ISBN 7-80646-026-8/G·238

定价: 11.00 元

出版说明

近年来,我国学围棋的人(尤其是少年儿童)越来越多,这是非常喜人的。为了使围棋爱好者、特别是少年儿童围棋初学者在学棋伊始,能得到正确的启蒙和指导,尽量少走弯路,达到事半功倍的效果,我们特地邀请围棋教练、专家和高手针对初学者学棋的特点和问题,编写这套“围棋一月通丛书”,以飨读者。

“围棋一月通丛书”是为围棋入门和入门之后到高手让9—7个子之间的读者写的书。对围棋爱好者和有志于成为围棋手的人来说,这个阶段是至关重要的,是打下基础并建立初步正确围棋概念的阶段。这步走得对,以后可以少花许多时间去摸索,可以较快掌握围棋基础知识和提高围棋技术水平。否则,就会事倍功半。

“围棋一月通丛书”一套七册:《围棋入门一月通》、《围棋布局一月通》、《围棋定式一月通》、《围棋中盘一月通》、《围棋死活一月通》、《围棋手筋一月通》、《围棋收官一月通》。其中《围棋入门一月通》是在著名围棋启蒙教练邱百瑞重印17次之多的畅销书《围棋一月通》的基础上修订收入的。

“围棋一月通丛书”各册内容分工不同,每册都就围棋某一方面的基础知识、基本技术作讲解、分析和练习,但却有个共同点,那就是抓住围棋初学者的心理特点,如急于求成,如“贪吃”,如容易下无理棋,等等,在传授知识的过程中不断纠

正初学者易犯的错误，在不断纠正错误中传授知识。这个共同点贯彻各册的始终。

“围棋一月通丛书”各册采用同一种写作形式，即一个月（30天）讲解、演示一个方面的常识，如布局、中盘等，每天一课，几天有一个阶段性练习，复习前几天所讲的内容，便于读者学习和掌握有关知识；有的当天讲解当天做练习，力求立竿见影，当场巩固所学知识；定式部分所讲解、演示的都是些基本定式和常形，则采用强调、提示和小结的办法，不另做练习。一个月的学习、理解消化和练习，只要是专心的、认真的，就可以粗通该方面的基础知识——这也就是本丛书取名“一月通”的缘由。

“围棋一月通丛书”是以邱百瑞教练（曹大元、芮乃伟、钱宇平、杨晖、常昊等国手的启蒙老师）为领衔作者的围棋专家奉献给读者的围棋读物，既可作围棋教师的初级教材，又是围棋初学者无师自通的课本，一经出版将会受到大家的欢迎，这是当然的！

上海文化出版社

1997年4月8日

前 言

解答围棋死活问题的能力如何，往往体现出你的棋力高低，并且会决定你的实战水平。围棋入门既不难，不断提高当然也是办得到的。在迈入初级阶段之际，就应当不失时机地开始学习围棋死活方面的基础知识，以求打下正规的扎实的基本功。

按照“一月通丛书”的写作形式，本书分为三十课介绍围棋死活的初中级知识。第1天至第9天是基础部分，讲解初级的死活概念与简单技巧。第10天至第16天是基本部分，讲解边角最为常见的实战死活棋形。第17天至第24天是战术部分，介绍一些常用的做活或杀棋的手段。第25天至第30天是启迪部分，着重剖析解答死活题的思路和方法，帮助读者从“一月通”迈向“无师自通”的境界。

即使是很简单的死活题，有时也要运用多种战术和思路才能成功，这正是从理论上获得提高的捷径。即使是很复杂的死活题，也必然可以通过反复演试找到局部的正解，这正是围棋死活对于初学者的魅力所在。因此，本书的每一课之间都存在互相穿插的联系，而并非孤立的课题，只是各课讲解的侧重点有所不同而已。

囿于篇幅，本书列出的图形其实极为有限，况且围棋死活题解难免会百密一疏。为此尽可能选用一些具有常规性、代表性、实战性的例题，并予以较为详尽的解说。课后的练习题

则稍稍增加些难度。希望读者通过对本书例题的分析，能够举一反三，细心体会类似棋形的异同之处，进一步提高实战死活能力。

作 者

1998 年 9 月

目 录

出版说明	1
前言	1
第 1 天 大眼死活基本形状	1
第 2 天 有缺陷的曲四与板六	9
第 3 天 盘角曲四	20
第 4 天 做眼技巧	31
第 5 天 破眼技巧	43
第 6 天 先手做眼	53
第 7 天 先手破眼	63
第 8 天 扩眼求活	73
第 9 天 缩眼杀棋	83
第 10 天 角部基本型	93
第 11 天 小猪嘴型	104
第 12 天 大猪嘴型	114
第 13 天 金柜角型	125
第 14 天 角部实战型	135
第 15 天 边上基本型	145
第 16 天 边角板六型	154

第 17 天	弃子战术	163
第 18 天	倒脱靴手段	172
第 19 天	提子后的杀着	181
第 20 天	做劫手段	189
第 21 天	扑的运用	199
第 22 天	角的特殊性	209
第 23 天	一·二路要点	220
第 24 天	底线妙手	231
第 25 天	发现要点	241
第 26 天	死活的盲点	252
第 27 天	利用对方弱点	263
第 28 天	注意次序	273
第 29 天	保留先手	285
第 30 天	以退为进	297

第 1 天 大眼死活基本形状

初学者在系统地学习围棋死活知识之前，首先请重温一下入门阶段的大眼死活基本形状。这是因为任何死活问题都是“万变不离其宗”，最终总以基本形状而见分晓。

下面列出大眼死活的基本图形，分别以“活形”、“死形”、“未活”判定其性质。

图一(直三 未活) A 位是双方必争的死活要点。

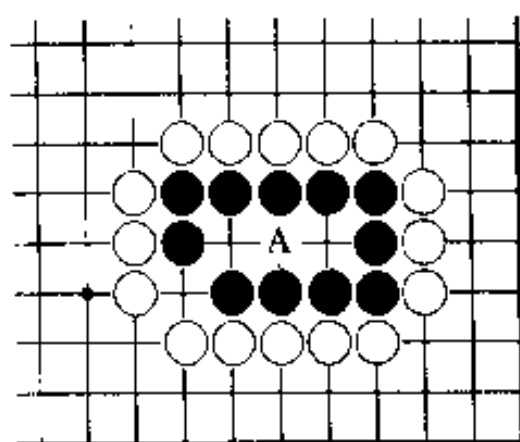


图 一

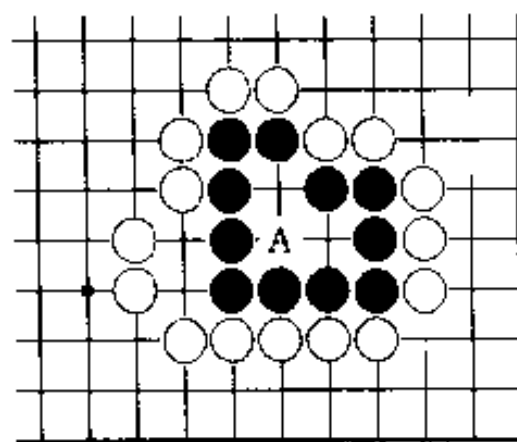


图 二

图二(曲三 未活) A 位亦是死活攸关的要点。

图三(直四 活形) 由于 A、B 两个要点黑棋必可据其一，因此这已是活形。

图四(曲四 活形) A、B 两点黑棋亦必然可以防守一点，因此也是活形。

图五(聚四 未活) 俗称“丁四”或“笠帽四”。A 位是双方的死活要点。

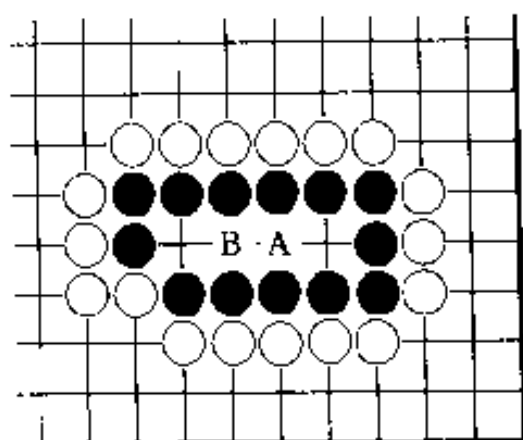


图 三

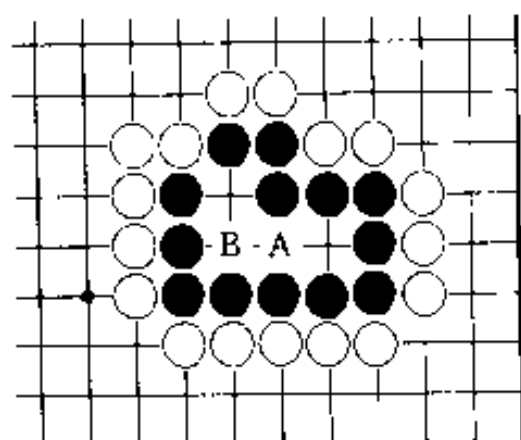


图 四

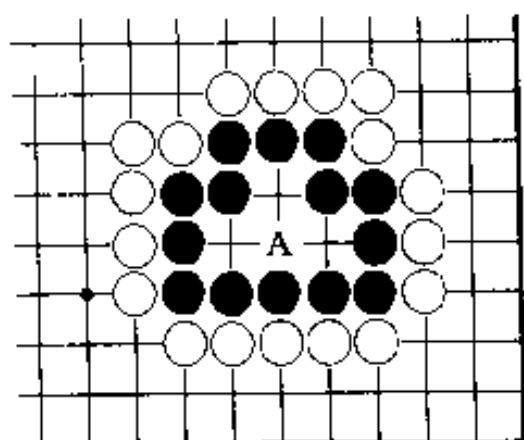


图 五

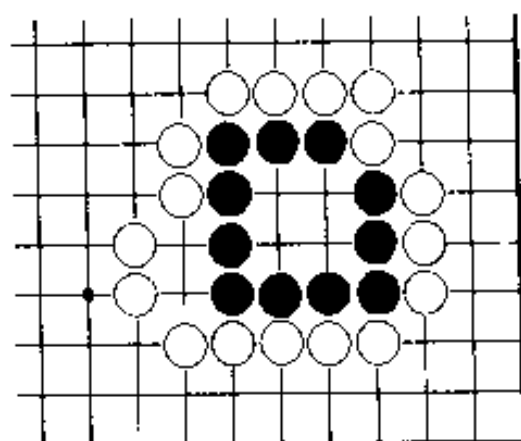


图 六

图六(方四 死形) 这是大眼中唯一无法挽救的死形。无论黑棋走在哪一点,都将成为曲三的形状而被白棋点杀。

图七(刀五 未活) 亦称“刀把五”。A 位是死活要点。

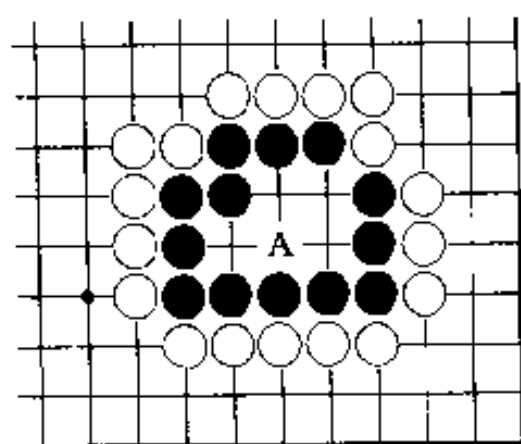


图 七

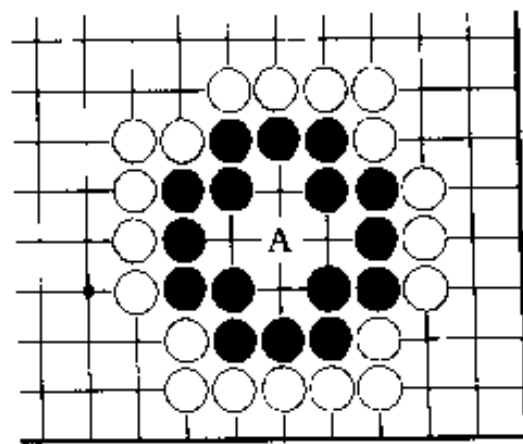


图 八

白棋占 A 位后, 将演变成“方四”、“聚四”、“曲三”、“直三”一类的大眼。

图八(花五 未活) 中心的 A 位是死活要点。白棋占 A 位后, 黑棋充其量只是一个不活的大眼。

图九(板六 活形) 外围完整的板六大眼已是活形, 白 A 则黑 B、白 B 则黑 A, 无法阻止黑棋做成两个眼。

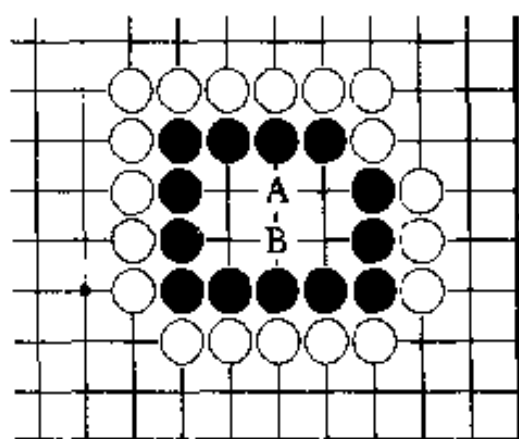


图 九

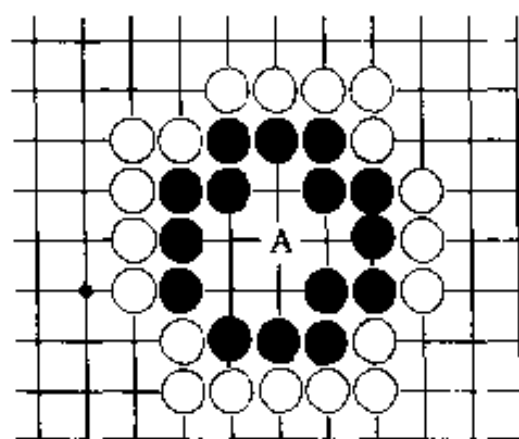


图 十

图十(聚六 未活) 俗称“拳头六”。A 位是死活的要点。白棋占 A 位后, 黑棋已无法做成两个眼。

接下来看看棋子二路沿边的死活形状。

图十一(七子沿边) 棋谚说: 七子沿边活亦输。这是指全局形势而言, 作为局部的死活, 在二路上连爬七子后, 结果将怎样呢?

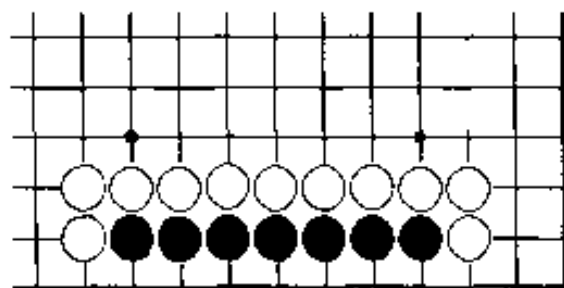


图 十一

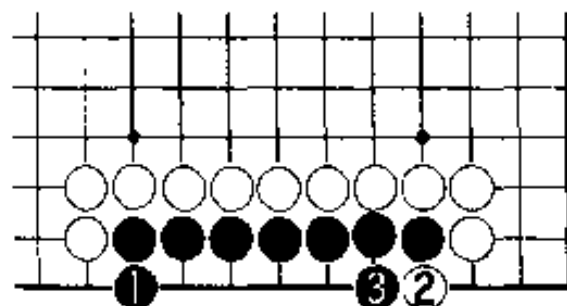
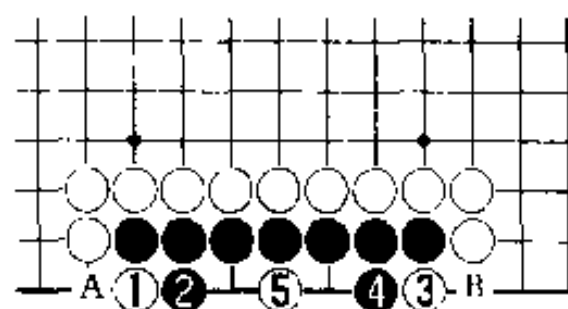


图 十二

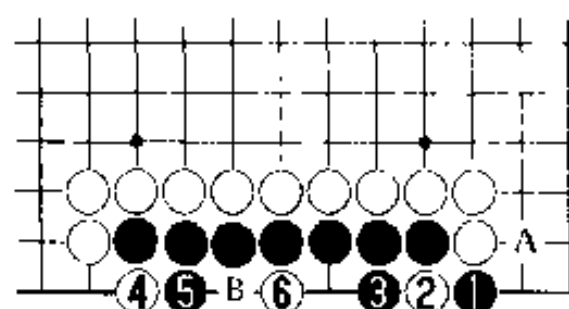
图十二(黑先活) 黑 1 立扩大眼位。接着白 2 扳、黑 3 挡

后，黑棋已成为直四的活形。

图十三（白先黑死） 如果白棋先动手的活，白 1、3 从两面缩小黑棋眼位，最后白 5 点入黑棋的直三大眼，黑棋已死。尽管此后黑棋可以在 A 位与 B 位提吃白棋的一路子，但只是几个假眼而已。



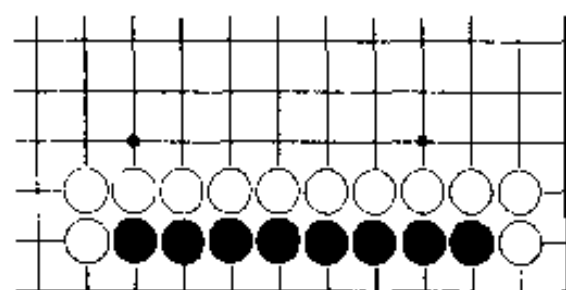
图十三



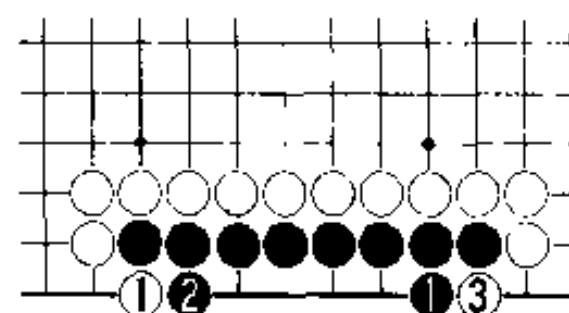
图十四

图十四（黑先的错着） 黑 1 扳其实无助于扩大眼位，被白 2 扑、4 扳后，黑棋反而变成死棋。除非黑棋在 A 位尚有生路，否则的话，黑 1 终究不是正着。图中黑 3 如改走 4 位立，则白于 B 位点，黑棋仍不活。

图十五（八子沿边） 眼位明显大了一路，黑棋已是活形。



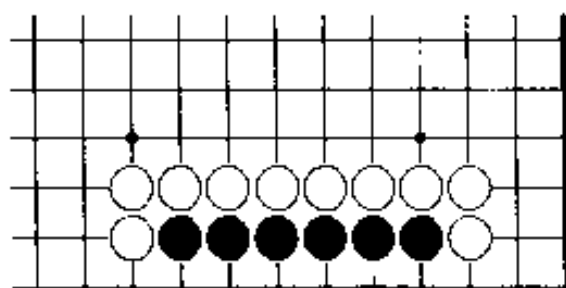
图十五



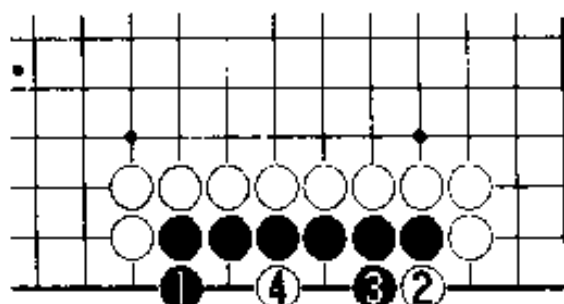
图十六

图十六（白先黑活） 白 1、3 从两面板，黑棋只要本份地走 2、4 挡住，黑棋已是直四的活形。

图十七（六子沿边） 其眼位已不足以做成两个眼，因此即使黑棋先走也仍然是死形。



图十七

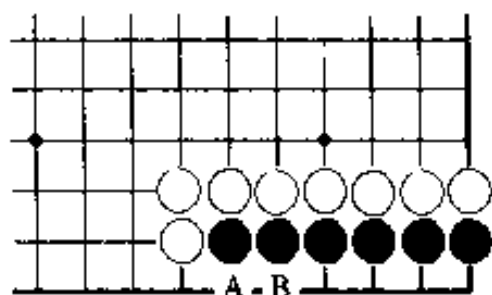


图十八

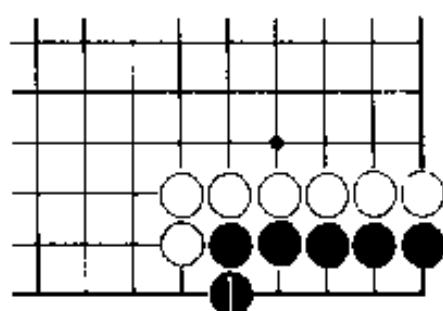
图十八(黑先不活) 无论黑 1 在哪一边立, 白 2 从另一边扳, 都可点杀黑棋的直三大眼。

所以, 有关二路沿边的死活形状, 棋谚又有“六死八活”的说法。

图十九(六子沿边角) 黑棋虽然只有六子, 但已完全占据了角部。如果白棋在 A 位扳, 黑棋 B 位挡已是直四活形。由此可见, 沿边带角的死活形状的判断可以减少两个子。



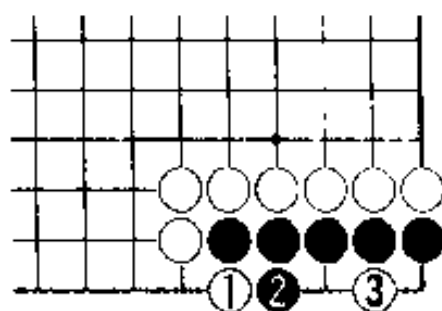
图十九



图二十

图二十(五子沿边角) 黑 1 立, 仍可完整地成为活形。

图二十一(白先杀黑) 如被白 1 先扳的话, 黑棋就成直三而被点杀。

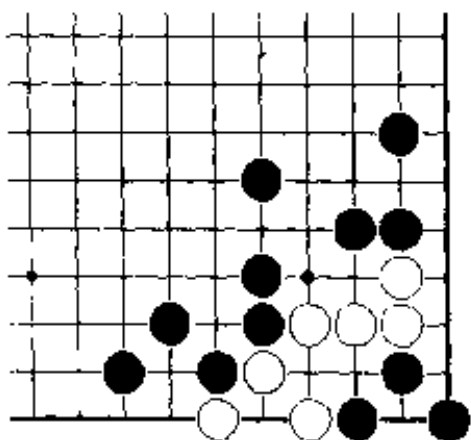


图二十一

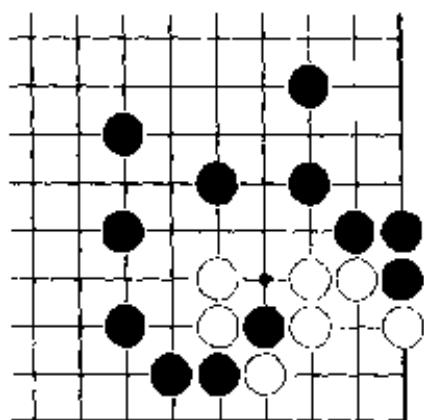
有关二路沿边带角的其他形状, 将在以后专门讲解, 本课不再一一列出。

最后做四道有关大眼死活的练习题, 都是黑棋先走。请

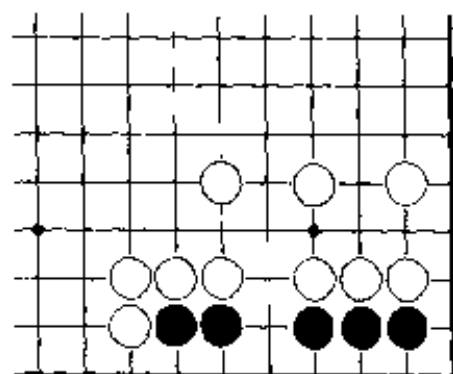
先思考一下,再看详细解答。



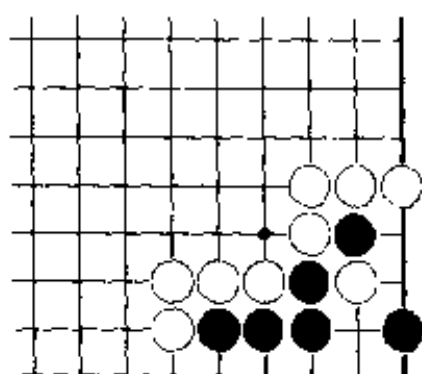
第一题



第二题



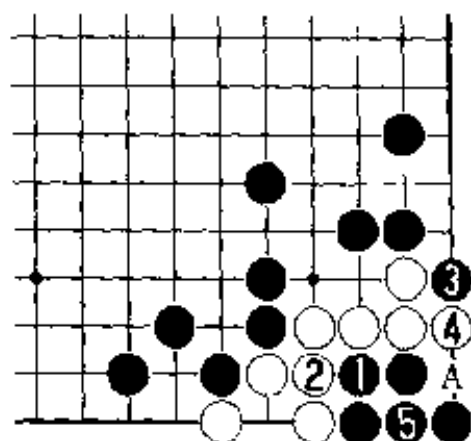
第三题



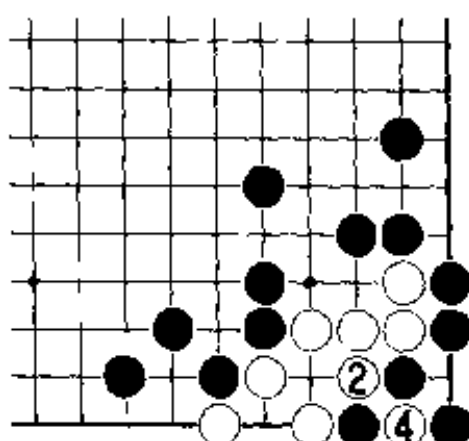
第四题

第一题 黑先白死

正解图(刀五) 黑 1、3 都是先手, 迫使白 2、4 应后, 黑 5 接成为刀五形状, 白棋已死。必须指出: 黑 5 如不走, 被白于 A



第一题 正解图



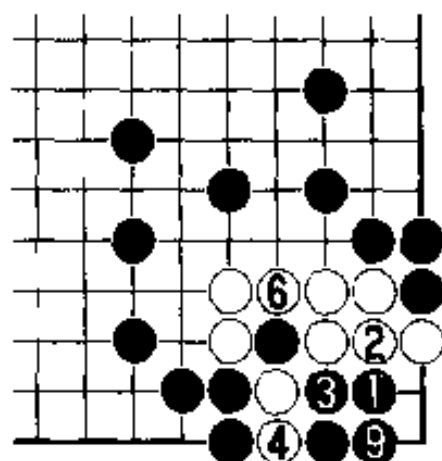
第一题 失败图

位打，将成“胀牯牛”的形状。

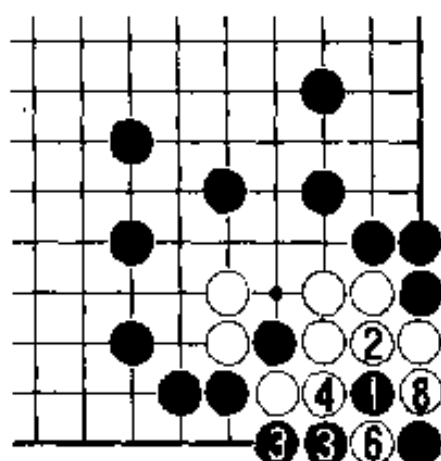
失败图(打劫) 黑1先扳次序失误。白2打、黑3渡，至白4成为打劫的结果。

第二题 黑先白死

正解图(方四) 黑1、3以下的滚打并不复杂。关键是黑9走成“方四”是杀白的要点。黑9如果走在其他地方都不能成功，变化请读者自行验证。



⑧ = ● 第二题 正解图

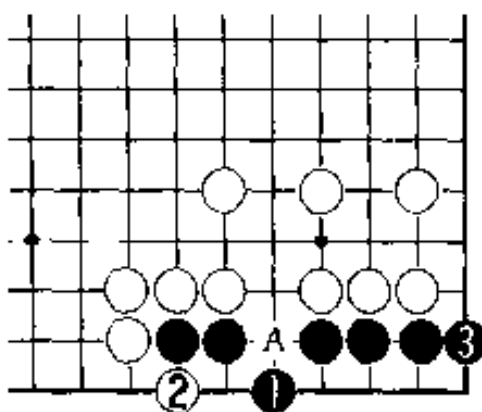


第二题 失败图

失败图(接不归) 黑3从一路打，其实并不能渡过，至白6扑，黑棋两子接不归。

第三题 黑先活

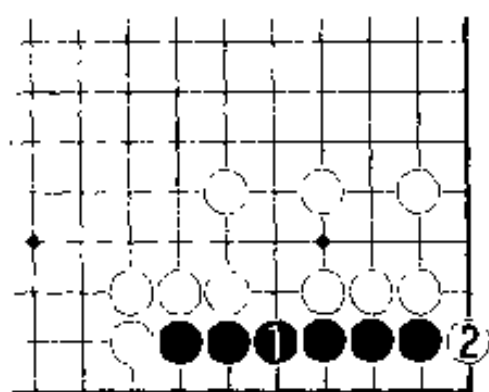
正解图(直四) 黑1是做活的唯一妙手。白2扳、黑3立，由于白棋无法走A位，黑棋已是直四的活形。白2如改在3位扳，则黑于2位确保两个眼。



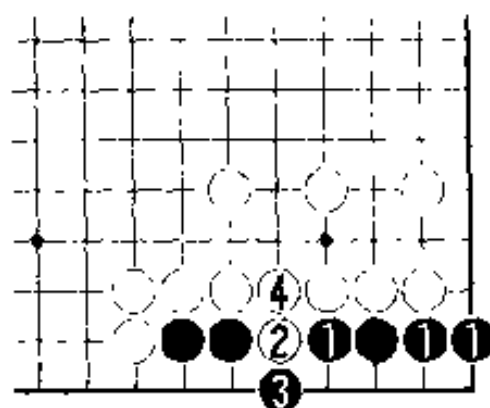
第三题 正解图

失败图一(六子沿边) 黑1接，被白2扳，黑棋成为六子沿边的死形。

失败图二(四子沿边角) 黑1如在角上立，被白2挖、4接后，黑棋实际上仅是四子沿边角的形状，断然不可能做活。



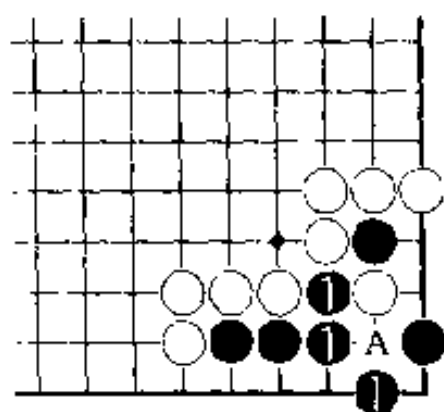
第三题 失败图一



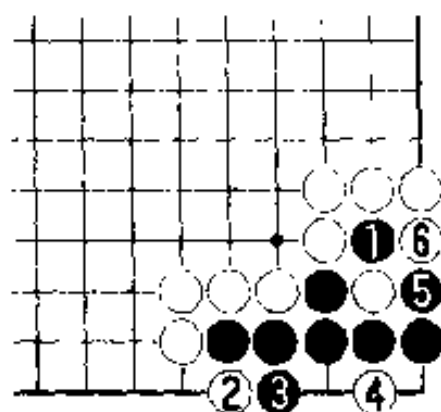
第二题 失败图二

第四题 黑先活

正解图（两眼活） 黑 1 尖，使得白棋无法在 A 位挤，同时又确保两个眼而活。



第四题 正解图



第四题 失败图

失败图（五子沿边角） 黑 1 接，虽然成为五子沿边角的形状，但由于落了后手，被白 2 扳、4 点，黑 5 提仍是假眼。结果黑棋被杀。

第 2 天 有缺陷的曲四与板六

完整的曲四、板六大眼当然是活形。但如果存在断点与气紧等缺陷,就会出现意外的变化,就要作具体的分析。

图一(断头曲四) 白棋⊙四子未与其他白子完整地连接,而且外气被全部收紧。这样就产生了问题。

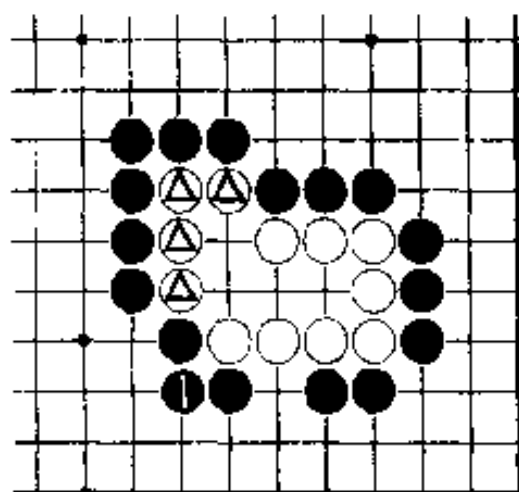


图 一

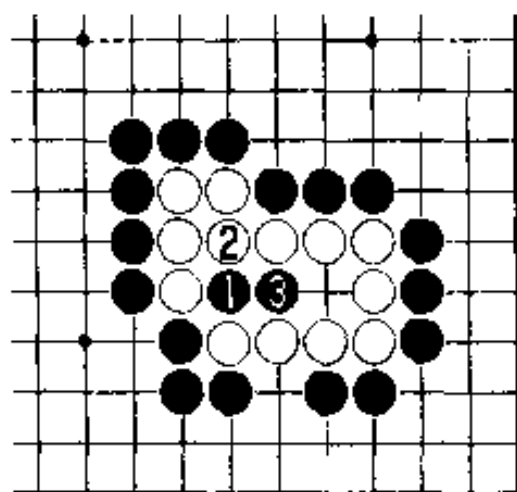


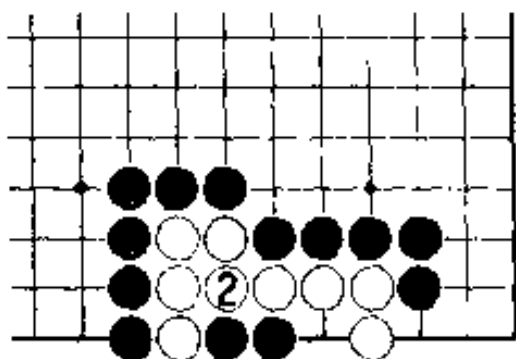
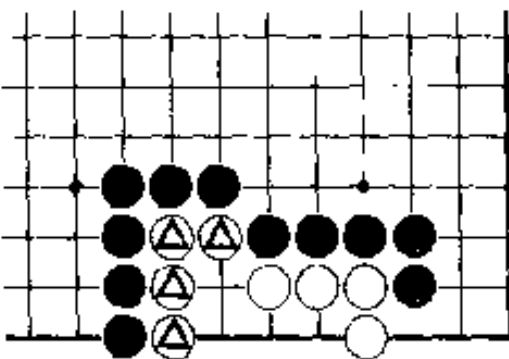
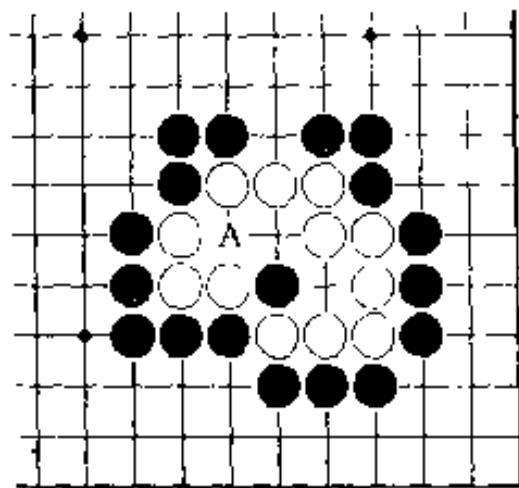
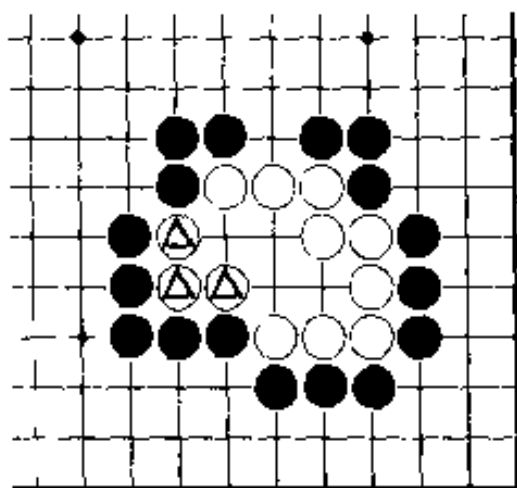
图 二

图二(黑先白死) 由于黑 1 点又兼叫吃,白 2 只能接,黑 3 破眼后,白棋已死。

图三(断头曲四) 这是另一种形状的曲四。然而白棋⊙三子的缺陷将造成严重的后果。

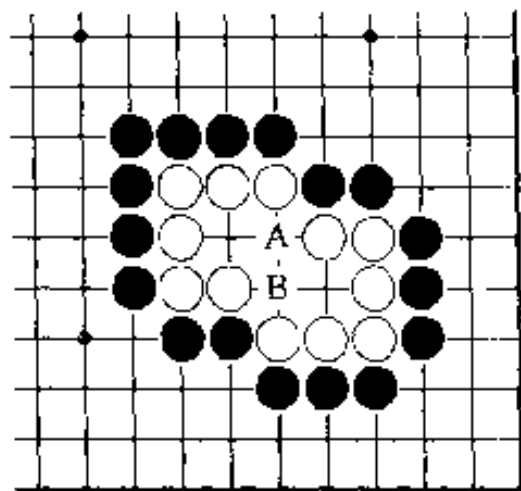
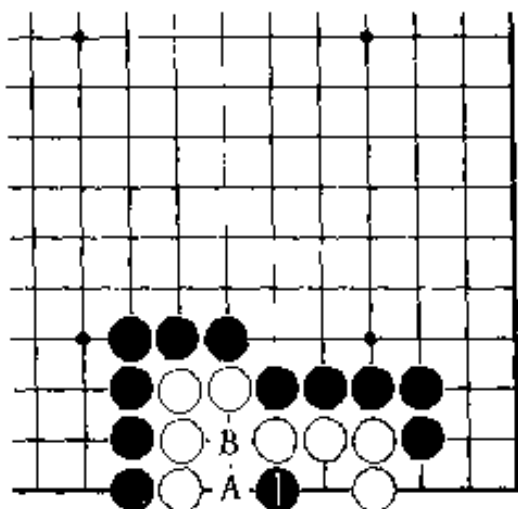
图四(黑先白死) 黑 1 打,白棋如在 A 位接,则已成为后手死。

图五(边路曲四) 这是一、二路上的曲四之形。白棋⊙四子存在缺陷。



图六(黑先白死) 黑1打、3长,白棋已死。

图七(正着) 黑1点通常是此类形状的正着。其前提是白棋无法在A位做眼。白棋如在B位接则是后手死,因此,黑1实际上是一种先手破眼的手筋,在以后的各类死活题中将



被广泛应用。

图八(活形) 黑棋●两子虽然造成了白棋的断点,而且白棋外气又被收紧,但此形却是“断点互补”的活形。黑A则白B;黑B则白A,可见白棋是完整的曲四。

图九(暂时无危险) 黑棋●两子造成了白棋的断头曲四之形,然而白棋尚有A位的外气。既然目前没有同时存在断点与气紧两种缺陷,那么白棋就是活形,黑如B位则白可走C位。当然,黑棋在A位紧气后,白棋必须立即在B位做眼。

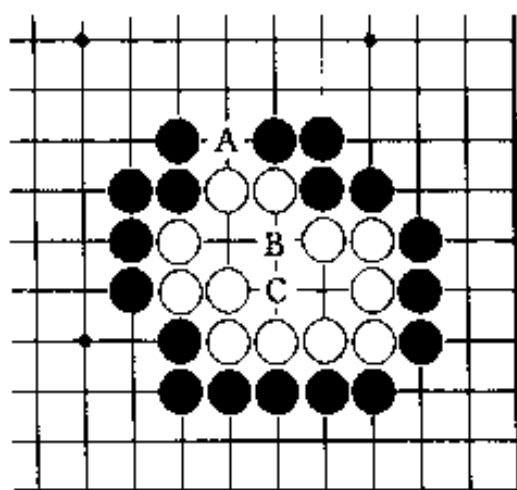


图 九

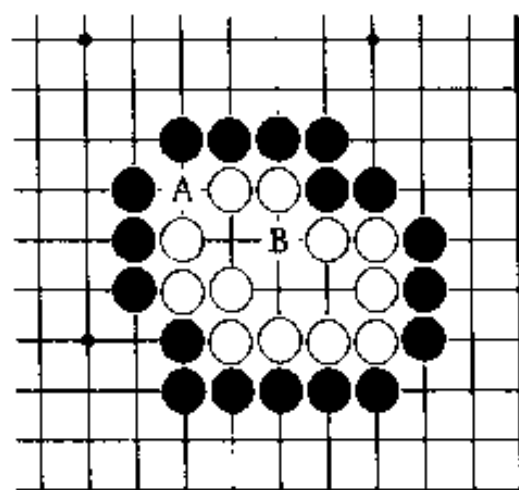


图 十

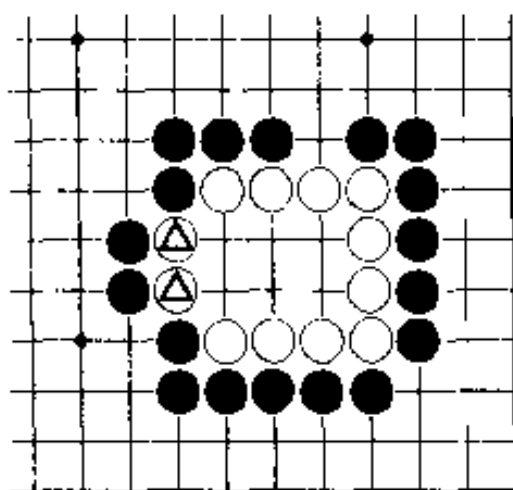
图十(暂时无危险) 白棋虽然被紧住外气,但在A位还没有造成断点,因此白棋也是活形。今后黑走A位挤,白必须在B位补活。

图十一(断头板六) 白棋⊕两子存在断点与气紧的缺陷,这样不完整的板六就不能称为活形。

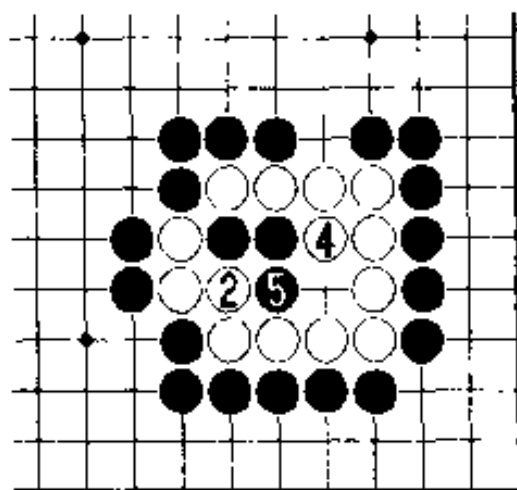
图十二(黑先白死) 黑1打、白2只能接,黑3长出后,白棋成为曲三或直三的死形。

图十三(另一法) 黑1先点,再于3位断吃,结果也可杀白棋。

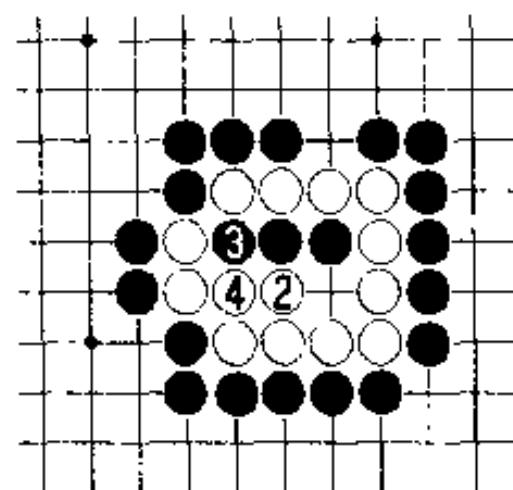
图十四(断头板六) 这是一种不容易引起警觉的断头板



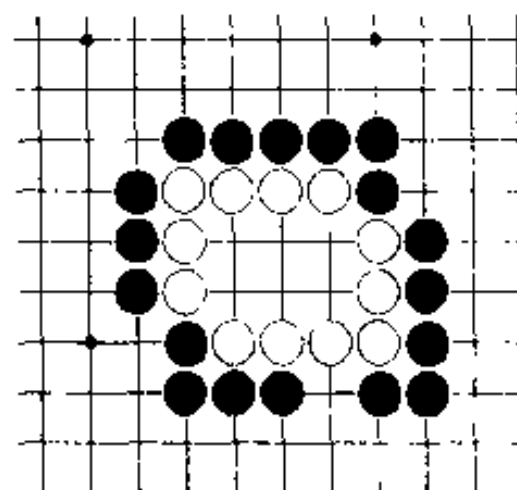
图十一



图十二



图十三



图十四

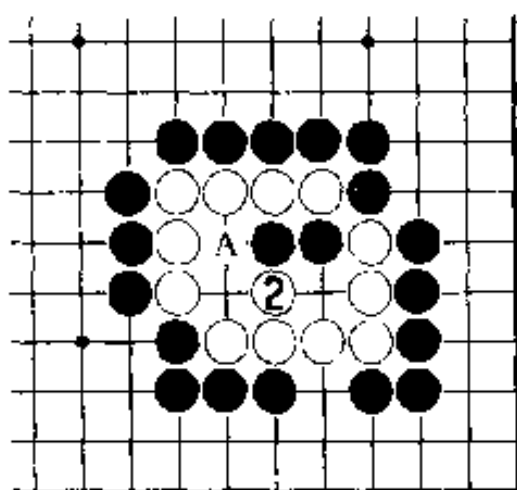
六。虽然白棋没有明显的断点，但是构成板六眼形的白棋毕竟分为两个部分，一旦其中一部分白棋的外气被收紧，就会发生危险。

图十五（黑先白死） 黑 1 在气紧的部位点入，这是攻杀的要领。白 2、黑 3 后，白棋无法在 A 位做眼，只能束手待毙。

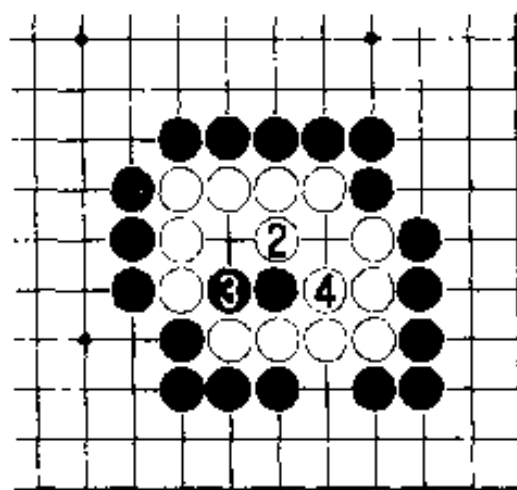
图十六（黑棋错着） 黑 1 点于气松的部位则是错着。至白 4 从容做眼，白棋已活。

图十七（活形） 白棋△三子的断点与气紧却不足以构成缺陷。请注意：这个形状已是完整的板六活形。

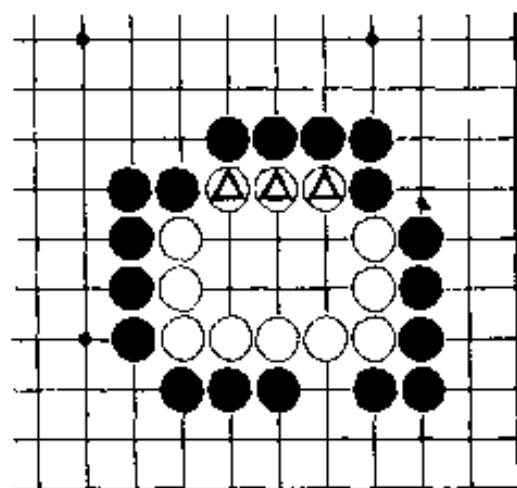
图十八（黑先白活） 黑 1 虽然点在气紧的部位，但白 2



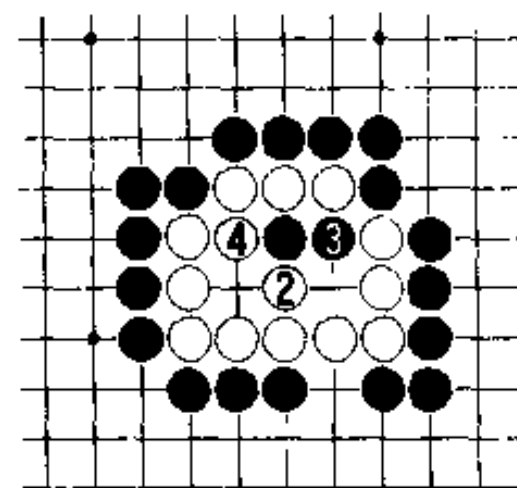
图十五



图十六



图十七



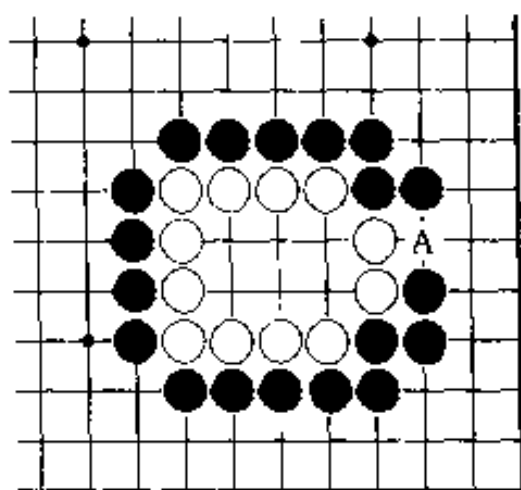
图十八

应后, 3 位与 4 位必可据一而做活。黑 1 如果在 2 位点, 白棋走 1 位也是活棋。

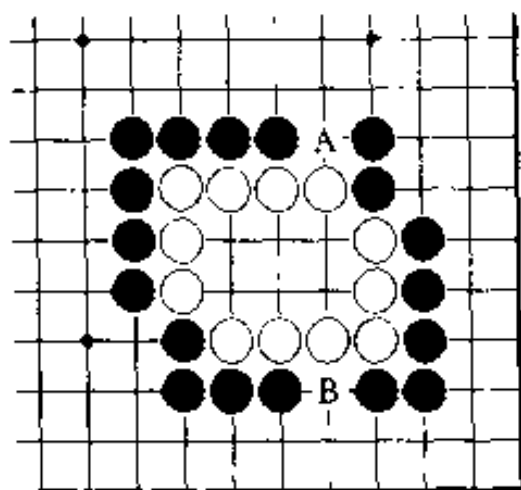
图十九与图二十的白棋形状并不完整, 然而在 A、B 位尚有外气, 因此目前并无危险。当然, 在黑棋收紧外气后, 白棋要在眼位中再补一手。

此外, 由于角的特殊性, 角部的曲四与板六眼形也未必都是完全的活形。关于角部曲四, 将在“盘角曲四”一课中专门讲解。下面看一下角部板六的问题。

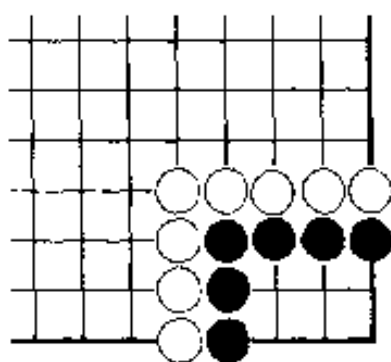
图二十一(角部气紧板六) 黑棋在角部形成一个没有断点的板六, 但黑棋的外气已被全部收紧。



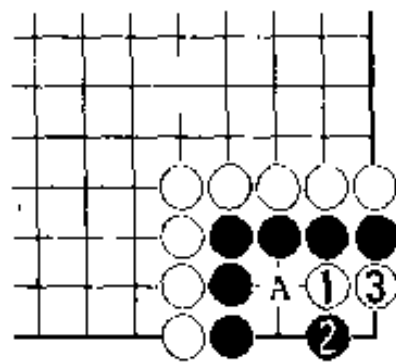
图十九



图二十



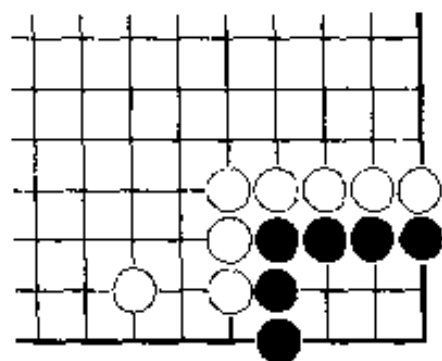
图二十一



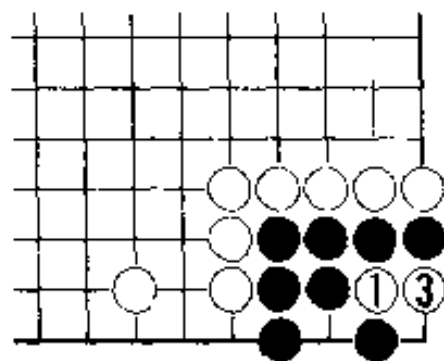
图二十二

图二十二(白先黑死) 白1点于二路是正着,经黑2、白3后,黑棋无法在A位做眼而被净杀。

图二十三(松一气) 这是有一口外气的角部板六。白棋先走的正解应当是“劫杀”。



图二十三

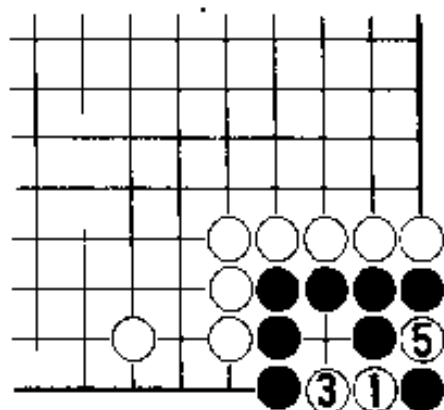


图二十四

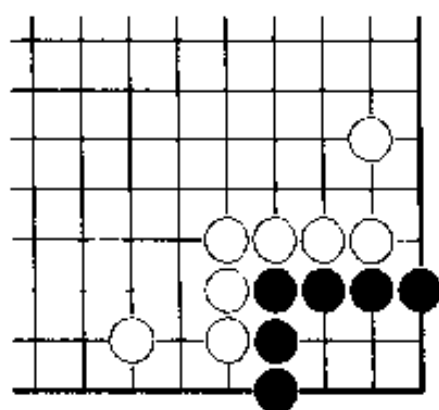
图二十四(白棋失着) 白1仍然在二路点,这在松一气

的情况下是失着。此时黑 4 可以从容做眼。

图二十五(白先劫杀) 因此,白棋只能退而求其次,白 1 在一路点是正解。至黑 4 扑入、白 5 提,成为打劫。



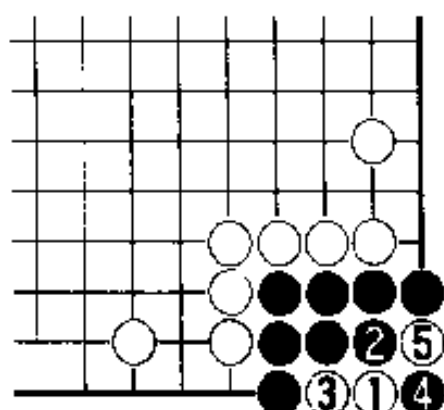
图二十五



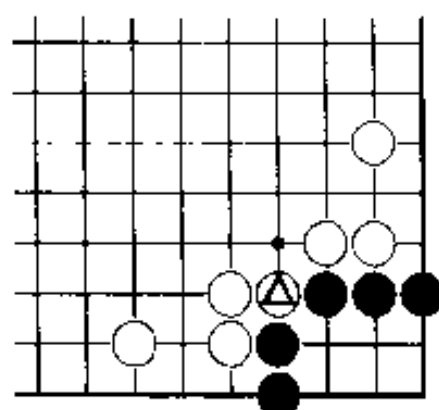
图二十六

图二十六(松两气) 角部板六如果宽松两气以上,那么目前就是活形。

图二十七(白先黑活) 白 1 以下如法炮制,至白 5 提时,由于黑棋有足够的外气,黑 6 打成为“胀牯牛”的形状,黑棋已净活。



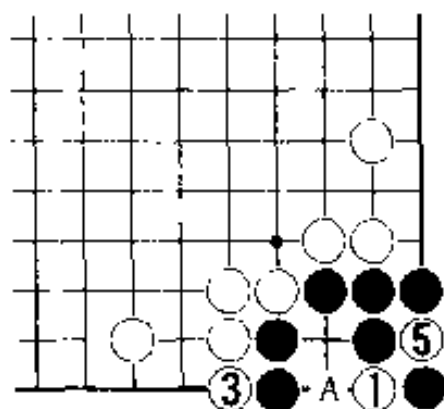
图二十七



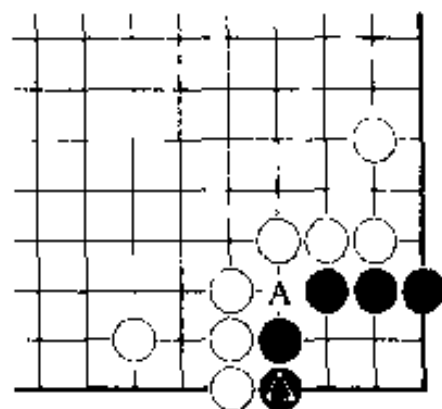
图二十八

图二十八(断头) 黑棋有两口外气,但白△子制造了断点。此形仍有探究的必要。

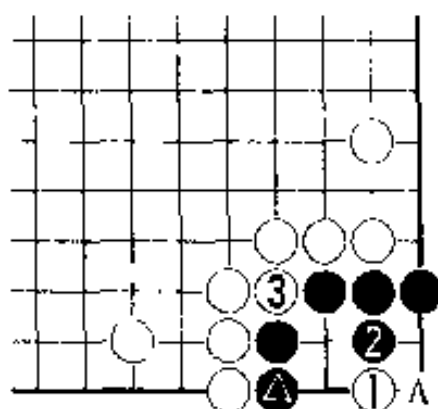
图二十九(白先劫杀) 白 1 是要点,黑 2 只此一手。白 3 挡是冷静的好手,黑棋无法在 A 位做眼,只能走 4 位扑入成劫。这是此形的正解。



图二十九



图三十

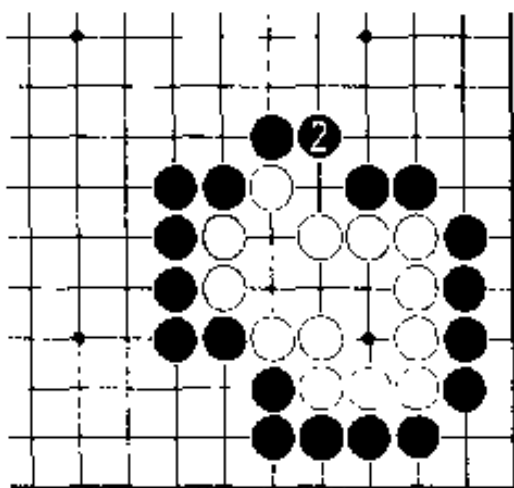


图三十一

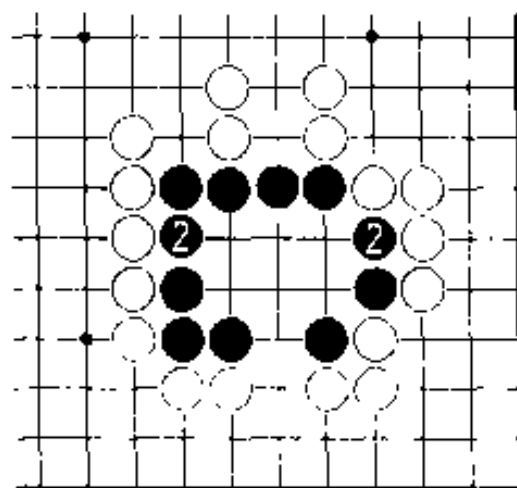
图三十(不完整) 黑棋●两子还没有从 A 位连接, 而且没有足够的外气。结果将证明此形并不完整。

图三十一(白先劫杀) 白 1、黑 2 后, 白 3 挤, 击中了黑●两子的薄弱点。此后黑棋只能在 A 位扑入成劫, 这是此形的正解。

最后的三道练习题都是黑棋先走。如何运用本课学习的知识呢?



第一题



第二题

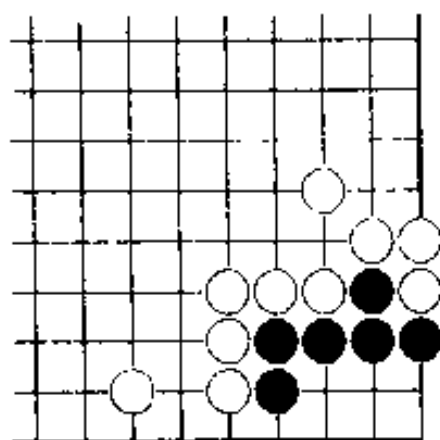
第一题 黑先杀白

失败图一(俗手) 黑 1 简单地打吃, 白 2 接, 成为完整的

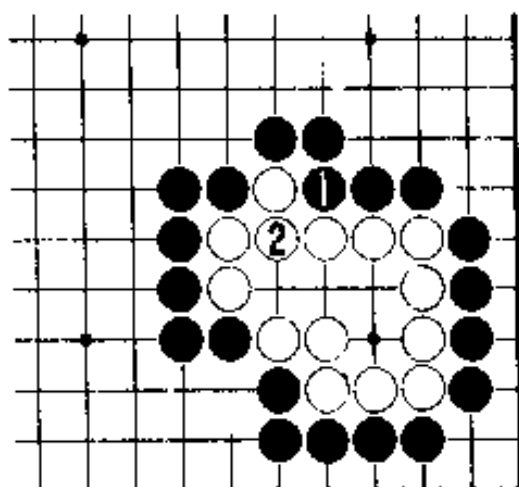
曲四活形,黑棋失败。

失败图二(无效) 黑1扑虽然有些想法,但白2提后,3位与4位白棋必得其一。黑棋仍然失败。

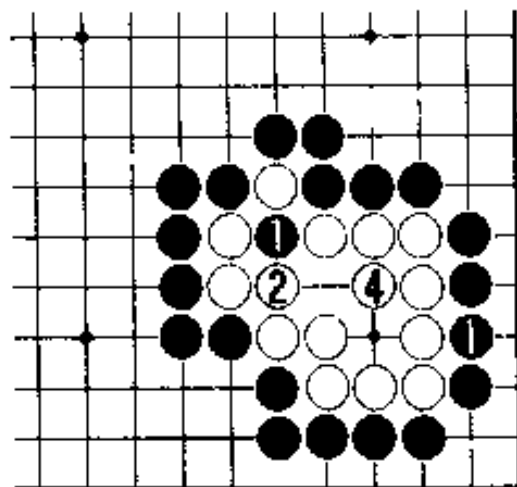
正解图(利用缺陷) 黑1点于此处是有效地利用白棋缺陷的好手。白2如扩足眼位,黑3打、5接,白棋已是直三的死形。



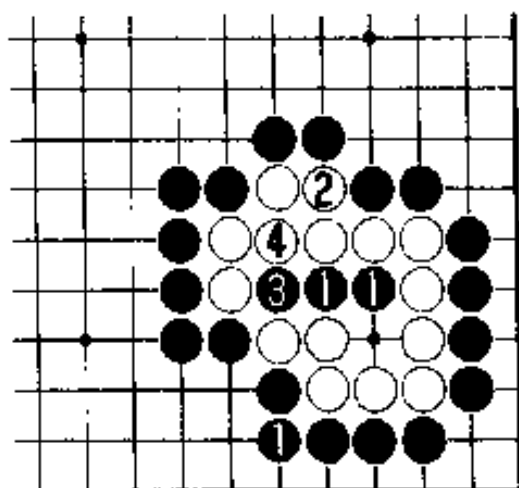
第三题



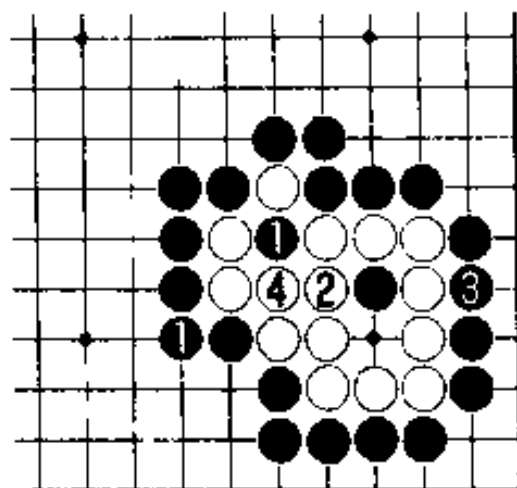
第一题 失败图一



第一题 失败图二



第一题 正解图

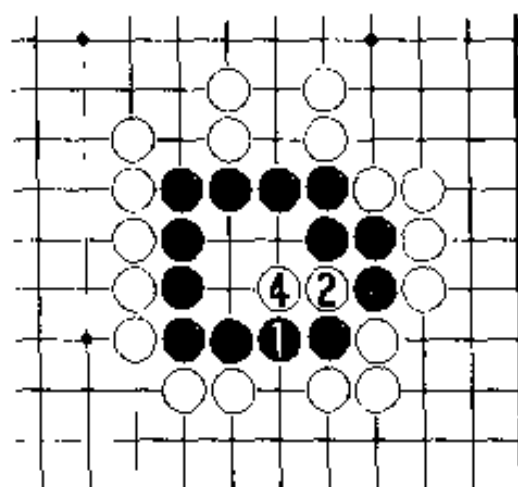


第一题 正解变化图

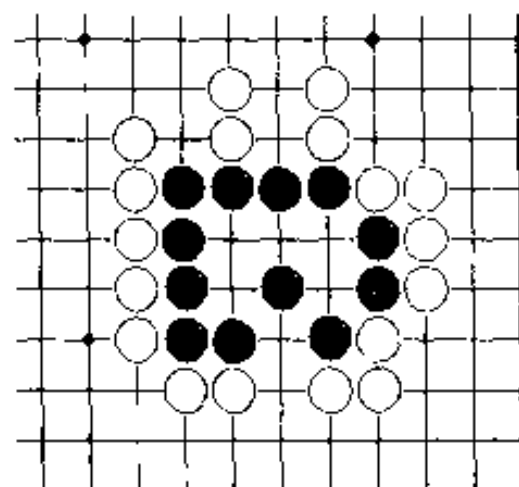
正解变化图 白2如接,黑3扑、5打,白棋仍不能活。

第二题 黑先活

失败图(断头板六) 黑1接,明显是断头板六的形状,白2打、4长,黑棋失败。



第二题 失败图

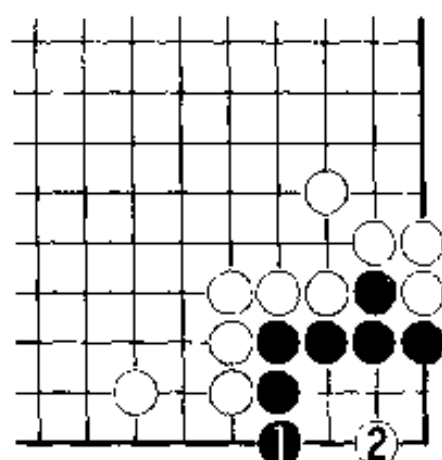


第二题 正解图

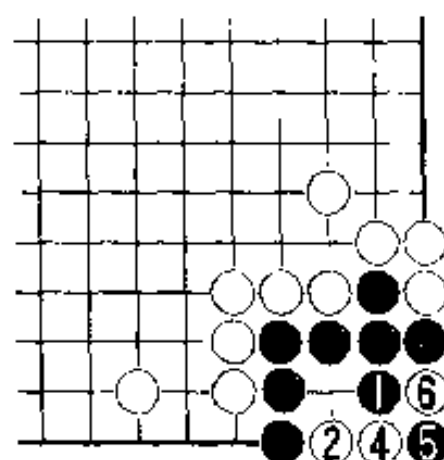
正解图(避开陷阱) 黑1虎是眼形的要点。避开断点与气紧的陷阱,黑棋仍可安全做活。

第三题 黑先活

失败图一(明知故犯) 黑1立,显然是松一气的不完整之形,白2点入,此后黑角只能劫活。



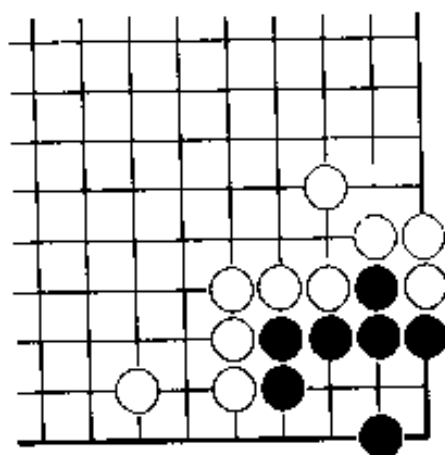
第三题 失败图一



第三题 失败图二

失败图二(并非要点) 黑1虎,企图直接做活,但此处并非要点,白2点、4长后,仍然成为打劫。

正解图（净活） 黑 1 占领一·二路的要点，此后无论白棋如何动作，黑棋均可确保净活。

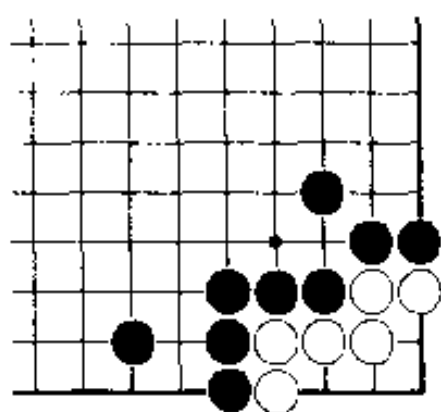


第三题 正解图

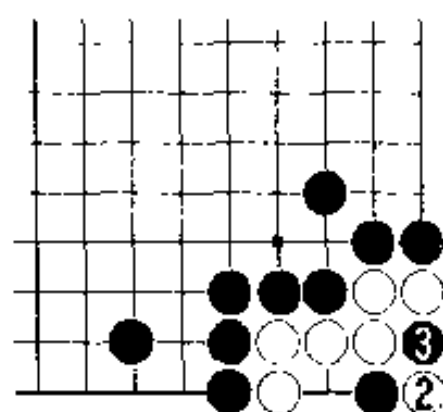
第3天 盘角曲四

由于角的特殊性，盘踞角端的曲四大眼也会出现问题。已经定形的角部曲四，其变化比较简单，所要注意的是外气情况。

图一(紧气) 这是没有外气的角部曲四。如果白棋不补一手，就会有麻烦。



图一



图二

图二(劫杀) 黑1是此形的要点。白2只得扑入，成为劫争。

图三(松一气) A位松一气的角部曲四仍然存在缺陷。

图四(劫杀) 黑1点、3提后，白棋还是不能走A位，结果仍是劫争。

图五(松两气) 白角在A、B位有两口外气，目前还不至于有问题。

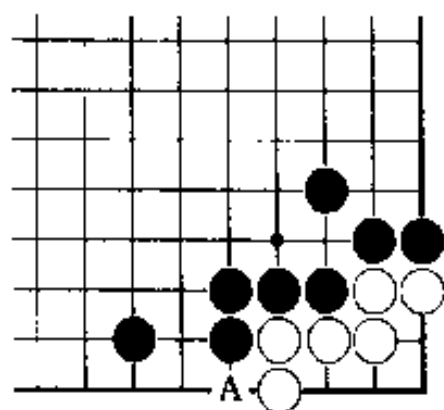


图 三

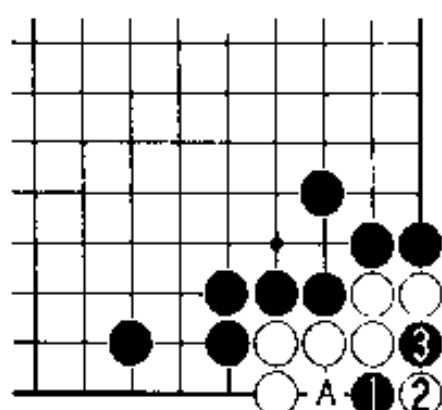


图 四

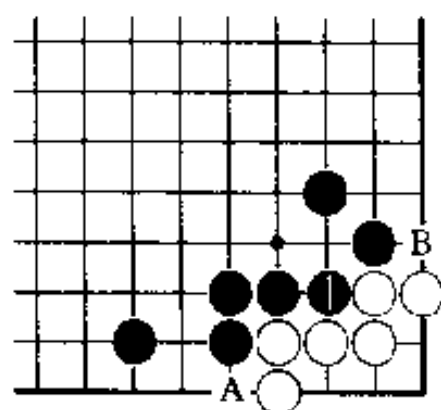


图 五

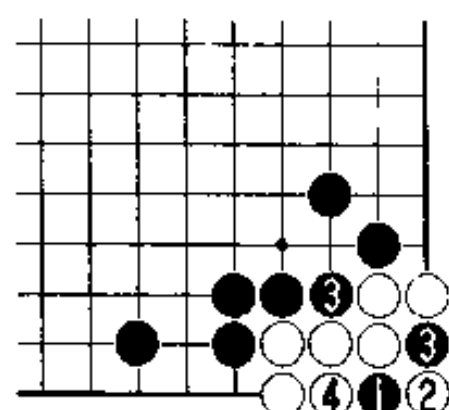


图 六

图六(净活) 黑 1 点、3 提后, 白棋不必打劫, 白 4 走成“胀牯牛”之形已是净活。

下面看一看没有定形的角部曲四的图型, 这是一个比较复杂的问题。

图七、图八、图九(盘角曲四) 粗看这三个白角似乎是双

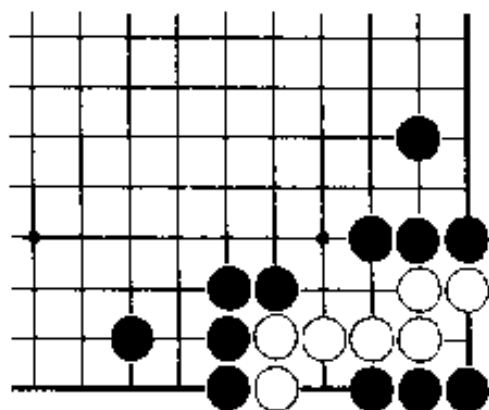


图 七

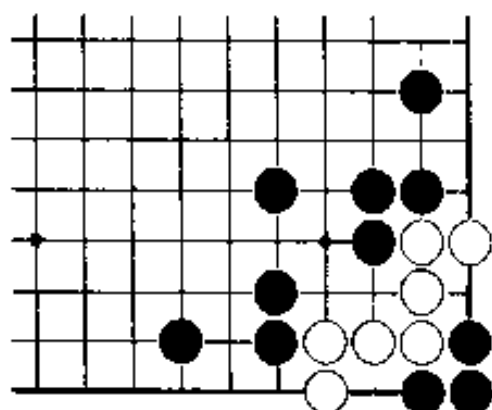


图 八

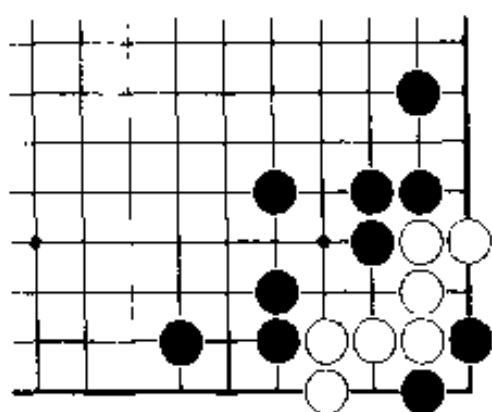


图 九

活的形状。其实在白棋别无选择的前提下，黑棋可以在适当时机走成角部曲四的形状。这是通常称为“盘角曲四”的三种基本型。

图十(紧气劫杀) 以图七为例，黑 1、3 随时任意紧住外气，然后黑 5 扑、白 6 提——

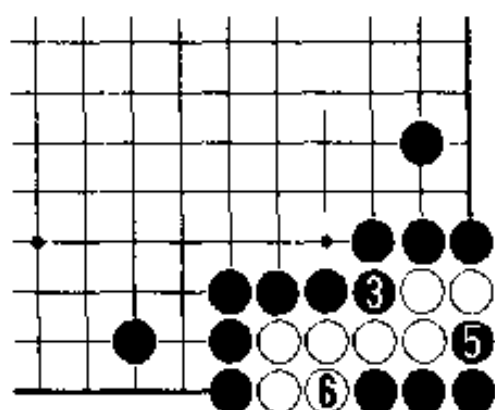
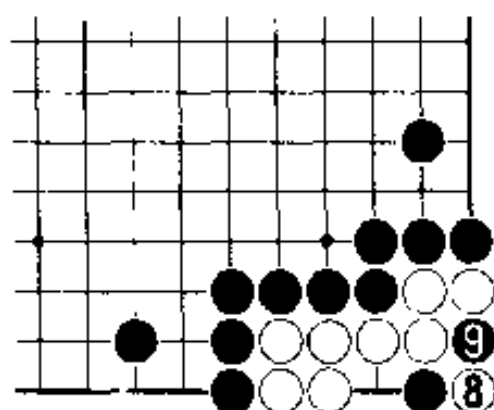


图 十 ②④脱先



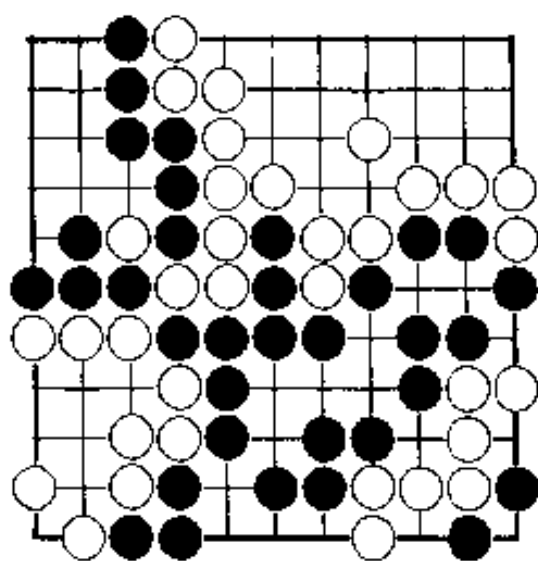
图十一

图十一(续前图) 黑 7 点、9 提，局部成为黑棋的先手劫。

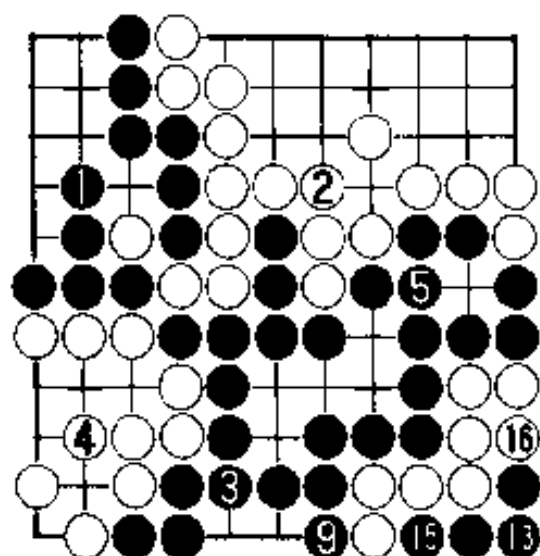
既然盘角曲四在局部是攻杀一方的先手劫，那么黑棋可以将这个主动权保留到终局，然后再补尽全盘的劫材、收紧白角的外气，最后毫无代价地提吃白角。因此，盘角曲四从理论上说已是“劫尽棋亡”的死形。

图十二(论证) 以 11 路小棋盘为例，论证一下盘角曲四的“劫尽棋亡”。双方收完官子后，按理已可终局，一般情况下，右下角的白棋应作为死棋而被清理。假如白方对此提出异议，则可通过实战得到论证。

图十三(实战) 黑 1 至黑 11 补尽劫材并收紧白角外气。按照规则：一方认为已终局，另一方却认为还有棋可下，棋局



图十二

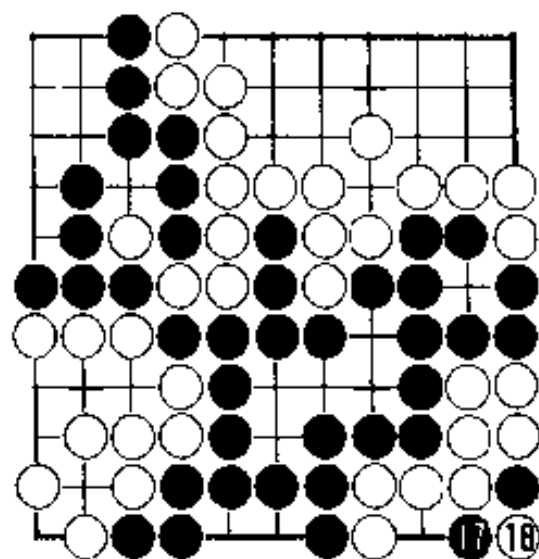


图十三

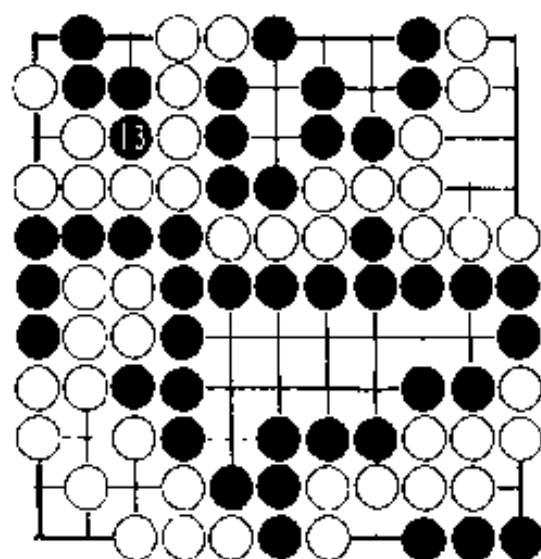
可以进行下去。因此，白 4 之后白方只能放弃着手。以下至黑 13 接、15 扑，白 16 提——

图十四（续前图） 黑 19 提劫时，白棋没有任何劫材，只得听由黑棋提吃白角。当然，在实际对局中，只要双方明白“劫尽棋亡”的原理，则完全不必经历如此繁复的过程。

任何大眼形状都可以通过提吃来论证其死活，盘角曲四似乎也不例外。然而，盘角曲四毕竟又不同于其他的大眼死形，判定其为死棋必须有“劫尽”的前提。如果在棋局中同时



图十四

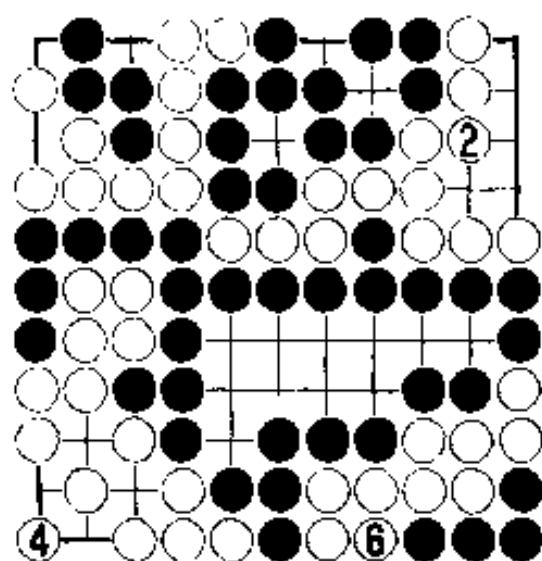


图十五

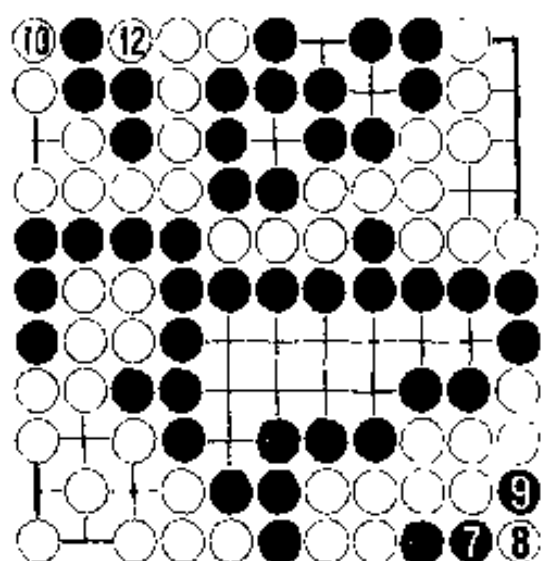
存在“双活”的情况,将使劫材永远无法消除,“劫既不尽,棋未必亡”。

图十五(盘角曲四与双活) 这是盘角曲四与双活并存的特殊例子。由于左上角的双活劫材永远无法解消,因此不能简单地判定右下的盘角曲四为死棋。按照规则,解决这个难题的方法有两种:一是盘角曲四作为双活论处;二是通过实战解决。当然,选择权在攻杀方(黑棋)手中。

图十六(实战解决) 黑 1 以下双方先做补劫与紧气的准备工作。至白 6 提——



图十六

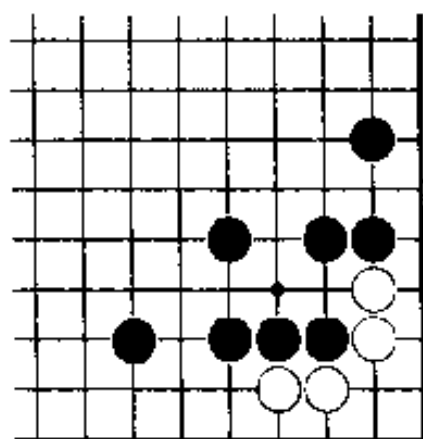


图十七

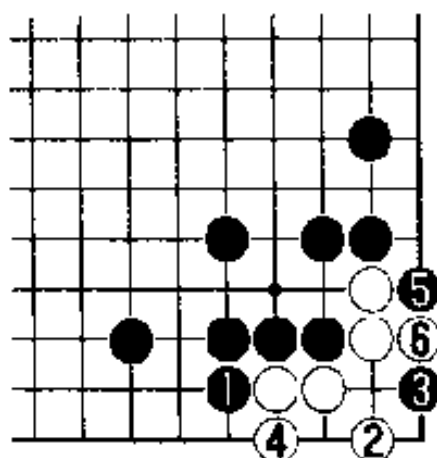
图十七(续前图) 黑 9 提劫时,白 10 使用唯一的双活处的劫材,接着黑 11、白 12 互提,至此终局。白棋毕竟在左上角有所补偿,而黑棋牺牲几个子换取右下角当然得大于失。如果在实战时,黑棋考虑到以双活换取盘角曲四将会得不偿失,那么当初就可以选择“盘角曲四作为双活”的方案。

现在学习如何利用盘角曲四形状的攻杀手段。

图十八(黑先) 这个图形如果黑棋先走,可以使白棋变成盘角曲四。



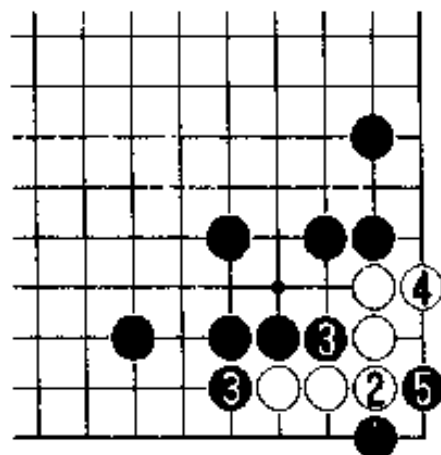
图十八



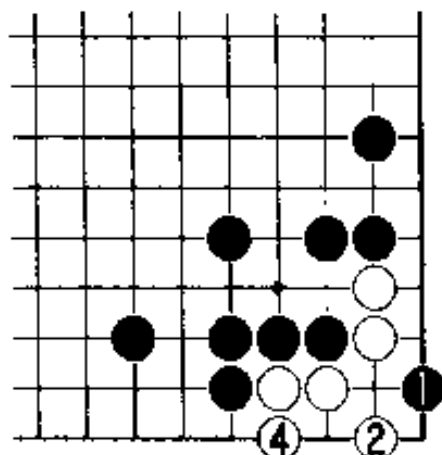
图十九

图十九(俗手) 黑1挡是很容易下出的俗手。白2虎,黑3点,白4做眼已成净活。

图二十(正解) 黑1在一·二路点是好手。白2接,则黑3再挡,经白4、黑5,白角呈盘角曲四的死形。白2如改走5位虎,则黑于4位扳,白仍不活。



图二十

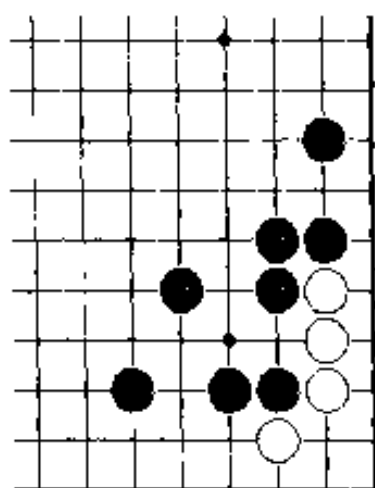


图二十一

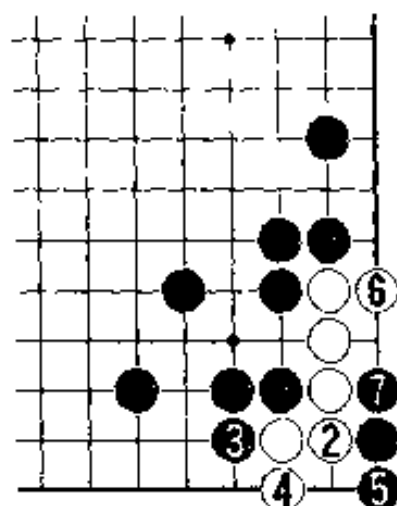
图二十一(错着) 黑1在另一边点则是错着,白2虎,将还原成图十九的结果。究竟在哪一边点才有效,当然必须推算几步。

图二十二(黑先) 这也是常见的盘角曲四死活题。

图二十三(正解) 黑1点是正解。白2接后,黑3挡或于6位扳,白角都将成为盘角曲四。

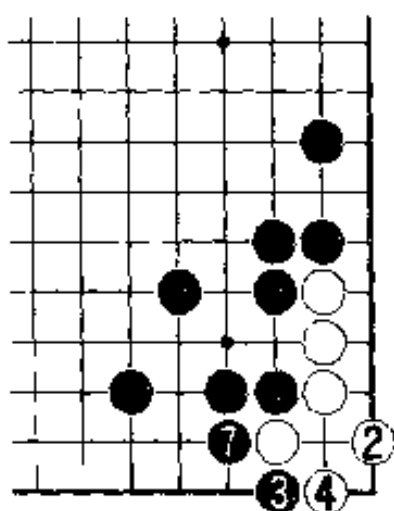


图二十二

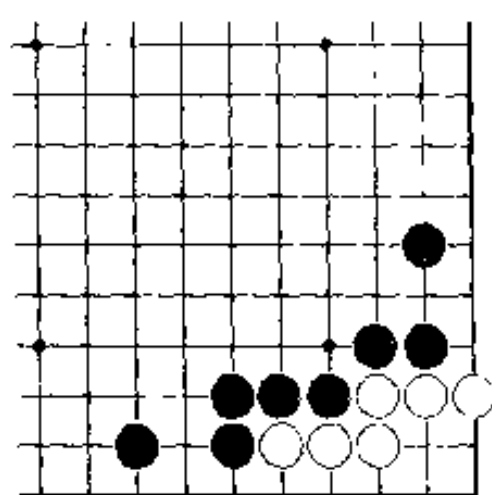


图二十三

图二十四(劫杀) 黑1随手挡,并未注意到白2、4的劫活手段。如此黑棋不成功。



图二十四



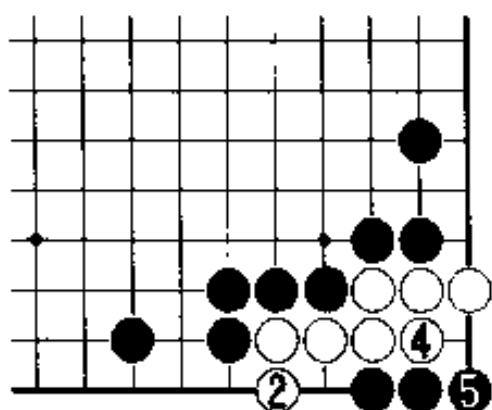
图二十五

图二十五(黑先) 这个图形的要点是显而易见的。

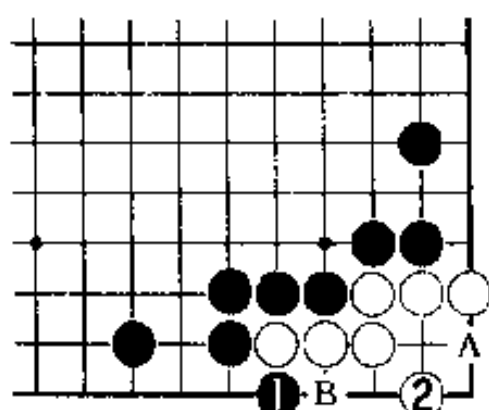
图二十六(正解) 黑1击中要害,白棋已无法避免盘角曲四的结果。

图二十七(失败) 黑1扳是错着。白2占据要点后,A位与B位必可走到一处而净活。

最后的四道练习题都是黑棋先走。其中第一题是如何避免盘角曲四而确保活形;第四题是如何挽救黑●两子,当然也

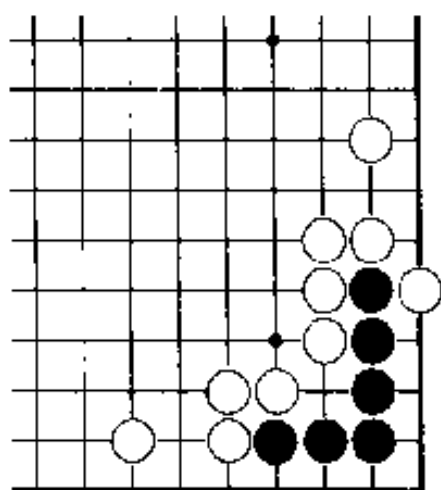


图二十六

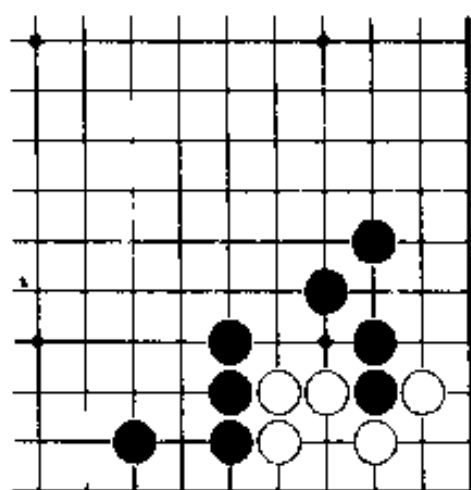


图二十七

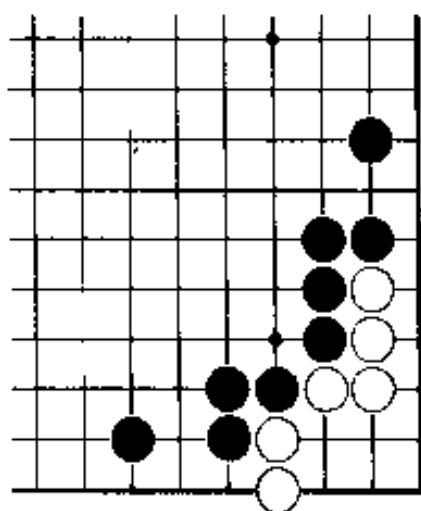
与盘角曲四有关。



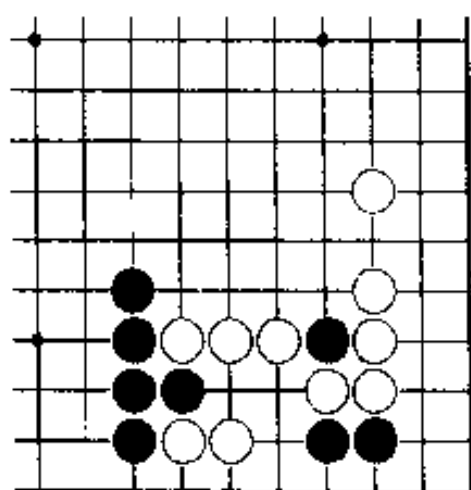
第一题



第二题



第三题

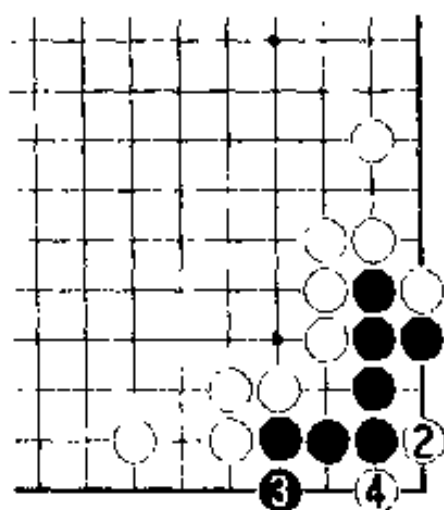


第四题

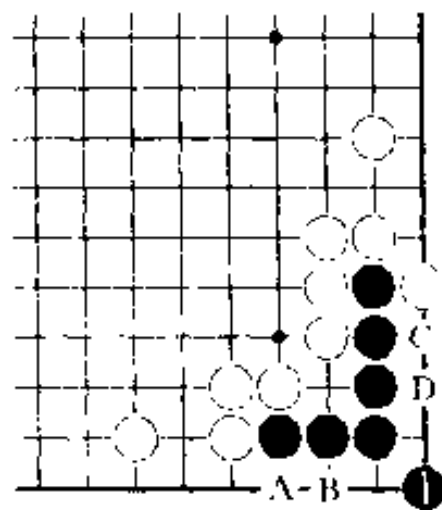
第一题 黑先活

失败图(盘角曲四) 黑1挡是不思而应的错着。白2点,

黑角成为盘角曲四。黑 1 如改走 3 位立, 则白于 4 位点, 黑角仍然不活



第一题 失败图

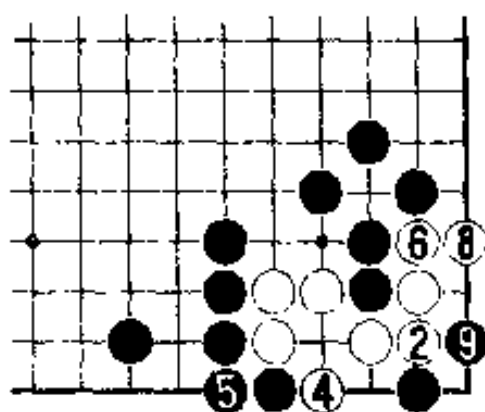


第一题 正解图

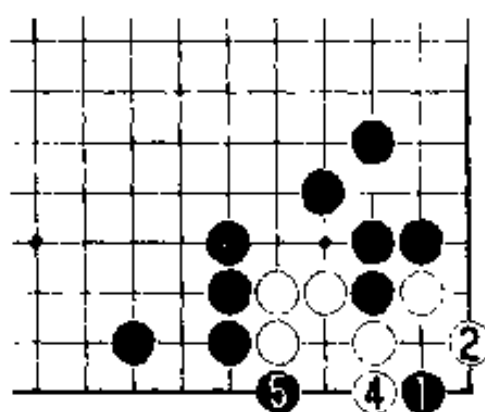
正解图 (本手) 黑 1 直接走 3·3 一路, 这是确保两眼的本手。此后白 A 则黑 B, 白 C 则黑 D。

第二题 黑先杀白

正解图 (盘角曲四) 在这个常见图形中, 黑 1 点入是好手。白 2 接, 黑 3 扳后, 白棋已成盘角曲四。



第二题 正解图



第二题 正解变化图

正解变化图 (白无效) 白 2 如虎并无作用, 黑 3 先手挡是要着, 然后黑 5 扳, 白棋仍死。

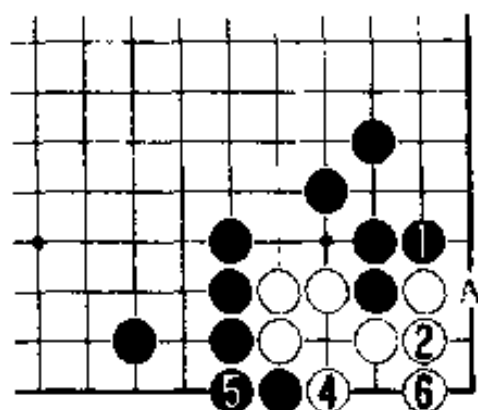
失败图 (俗手) 黑 1 随手挡, 被白 2 接已是活形。黑

3扳、5接后，白6做眼是正着（如改走A位则是不净的曲四之形）。

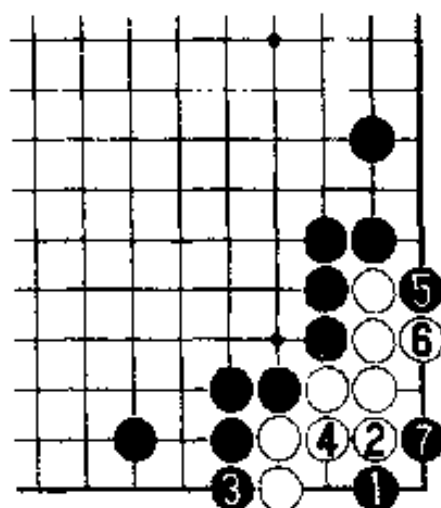
第三题 黑先杀白

正解图（盘角曲四） 黑1是此类棋形的要点。白2虎，黑3以下次序井然，白棋成盘角曲四。

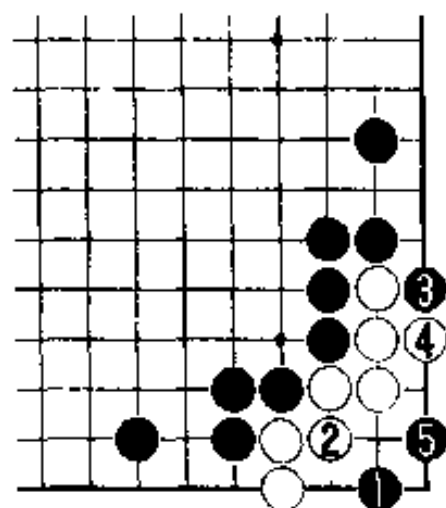
正解变化图（白仍死） 白2如接，则黑3扳、5尖，白棋仍死。



第二题 失败图



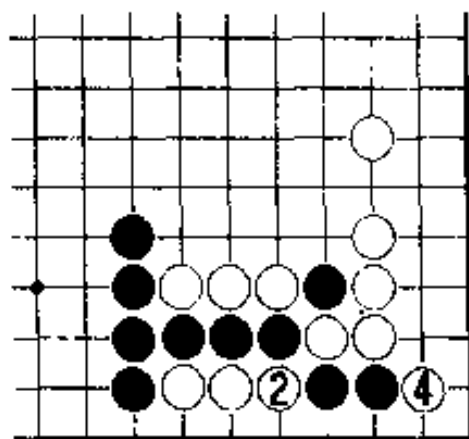
第三题 正解图



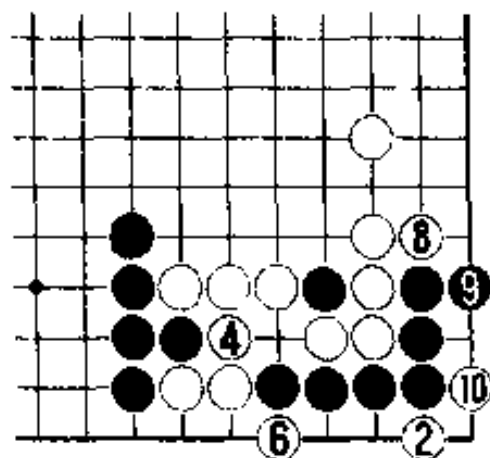
第三题 正解变化图

第四题 黑先活

失败图一（气紧） 黑1、3冲断，但被白4扳，对杀黑棋不



第四题 失败图一

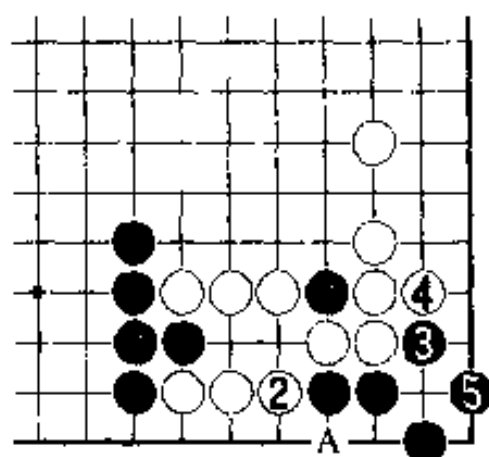


第四题 失败图二

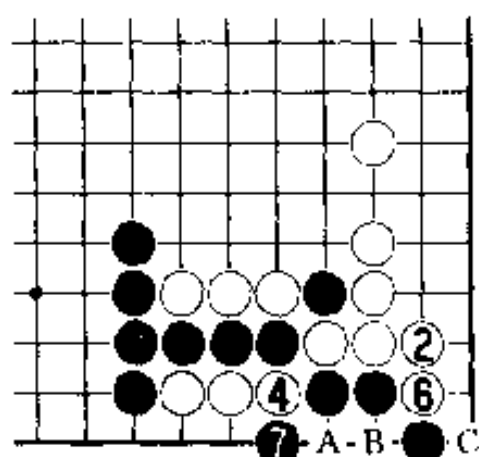
行。

失败图二（盘角曲四） 黑 1 向角部谋活，白 2 点是好手。尽管黑 3 先手扩大眼位，但最终仍是盘角曲四死形。

正解图（妙手） 黑 1 于……二路尖是做活兼长气的妙手。白 2 顶，黑 3 扳即可做活。白 4 如改在 5 位点，则黑于 A 位做眼。



第四题 正解图



第四题 正解变化图

正解变化图（对杀黑胜） 白 2 如破眼，则黑 3、5 冲断后，黑棋实际上已延长一气。至黑 7 扳，此后经白 A、黑 B，白棋无法在 C 位紧气。

第4天 做眼技巧

在实际对局中,无论是大眼还是小眼,不可能从一开始就完全定型。这就必须学习一些基本的做眼或破眼的方法。本课主要讲解单个小眼的做眼技巧。

图一(黑先) 黑棋在下边已有一个眼,如何确保在中腹的另一个眼位呢?

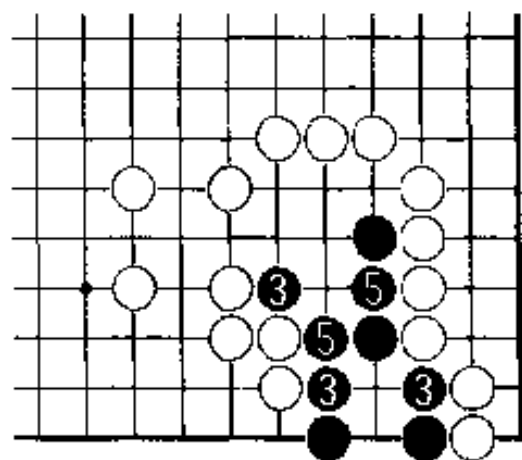


图 一

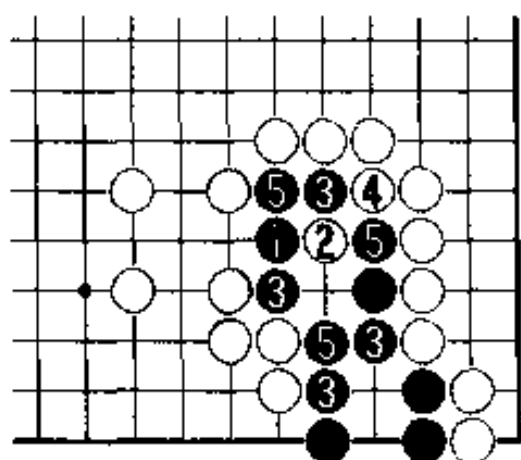


图 二

图二(正着) 黑 1 长起,完全具备了做眼的余地。白 2 如强行挖入,仍不能破坏黑棋的眼位。白 4 打后,黑 5 并不急于提白子是做眼的常识。

图三(欲速则不达) 黑 1 如企图直接搭眼,反而被白 2 挤打而成为假眼。

图四(黑先) 请注意与图一的差别,必须考虑其他的做眼方法。

图五(正着) 黑 1 以类似“跳方”的形状护住眼位,这是

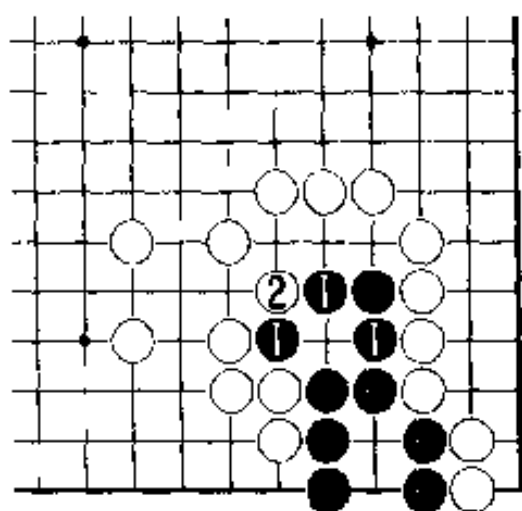


图 三

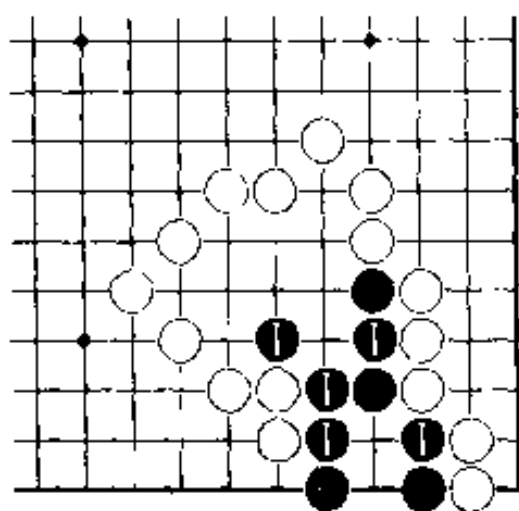


图 四

此形的正着。白 2、4 简单的手段已不能阻止黑棋的眼位。

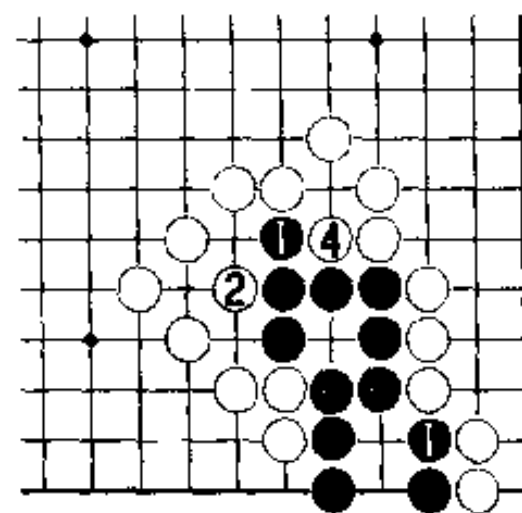


图 五

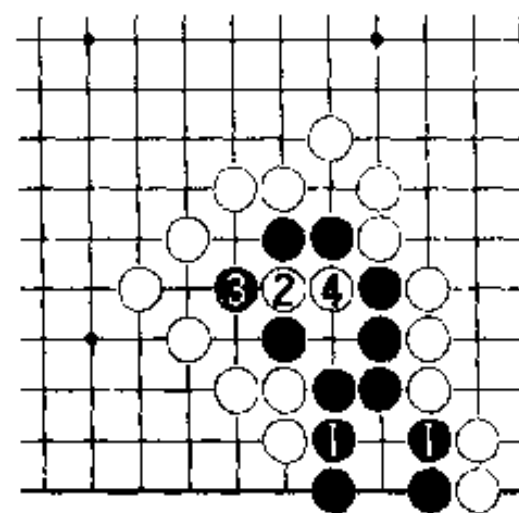


图 六

图六(变化) 白 2 挖(或于 4 位扳)可说是特殊的手段,但结果证明仍不能奏效。由此可见黑棋已完全具备眼位。

图七(错着) 黑 1 的做眼在此时是错着。白 2 挖、4 挤,黑棋变成假眼。当然,黑 1 如改走 2 位,则白于 1 位挤,黑棋同样失败。

图八(黑先) 黑棋上面的眼位远未定型,如何一锤定音地占据要点呢?

图九(正着) 黑 1“跳方”是做眼的常法。白 2 挖、4 挤后,

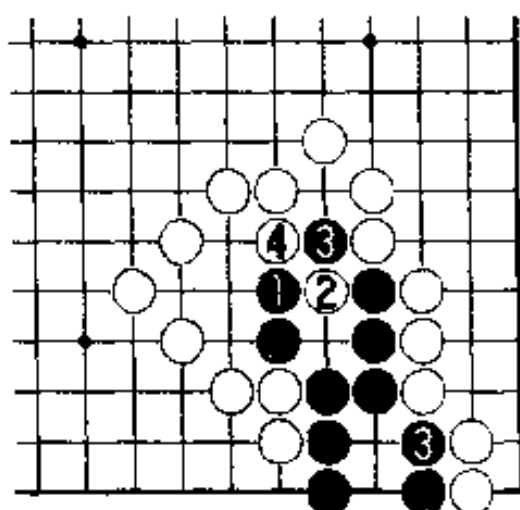


图 七

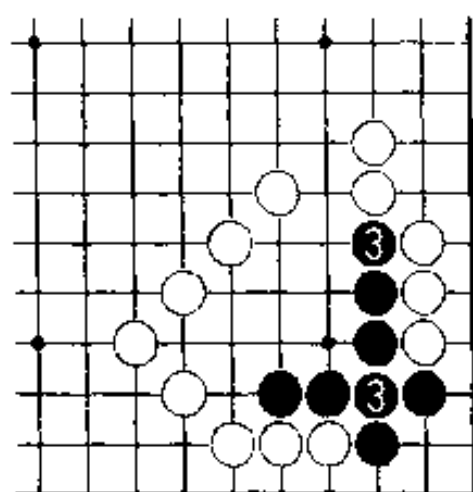


图 八

黑 5 扩大眼位是冷静的好手, 经白 6、黑 7, 黑棋眼位定型。

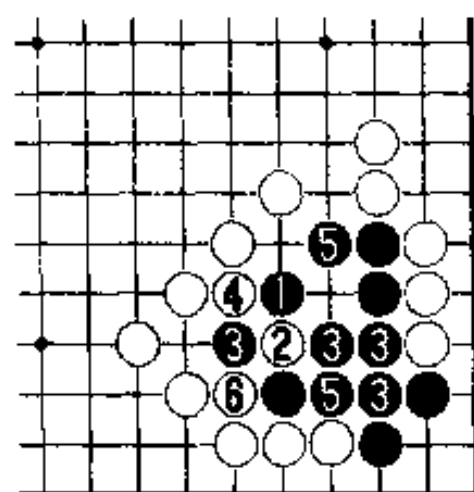


图 九

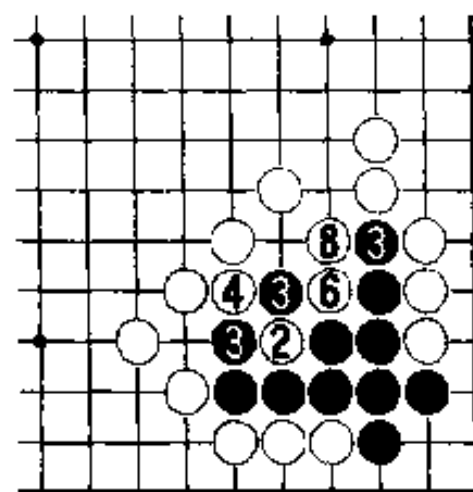


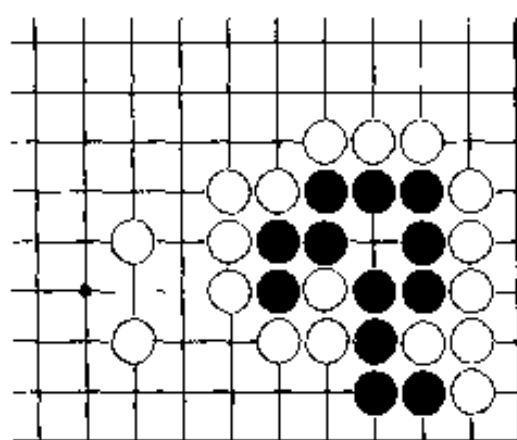
图 十

图十(注意) 黑 5 如接是疏忽之着, 白 6 反打后, 黑棋变成假眼。此外, 黑 5 如急于在 7 位提也是错着, 白走 8 位, 黑棋就无法做眼了。

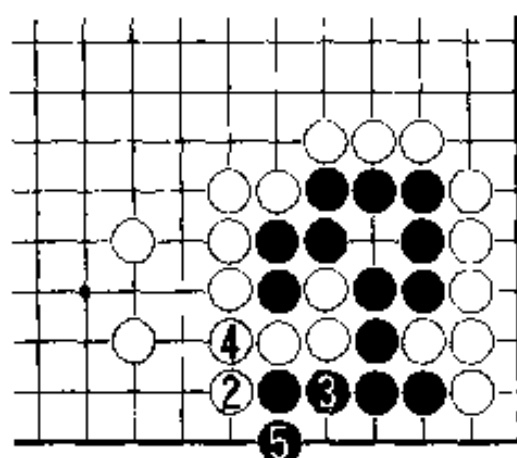
中腹的做眼方法一般来说比较简单。下面看看边上的做眼常形。

图十一(黑先) 黑棋如何在底线确保一个眼位呢?

图十二(正着) 黑 1 夹、3 打, 成为四子沿边的形状, 然后黑 5 立可做眼。

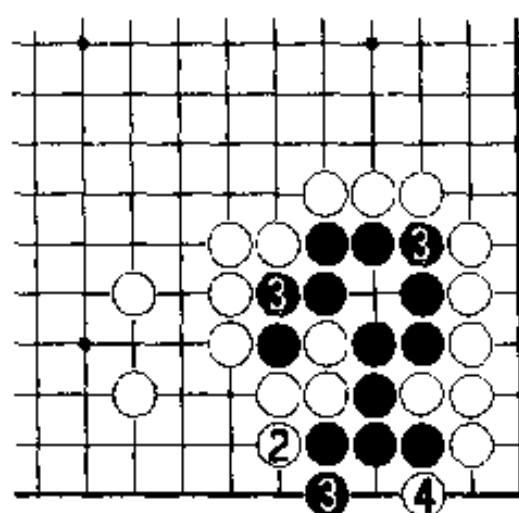


图十一

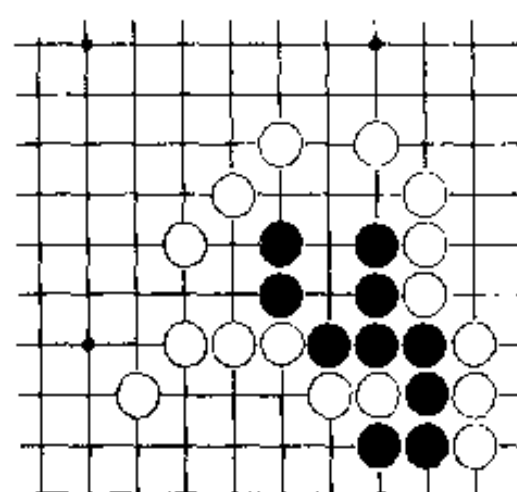


图十二

图十三(错着) 黑1爬显然是错着。白2挡后,黑棋只是三子沿边,这样就无法在底线做眼。



图十三



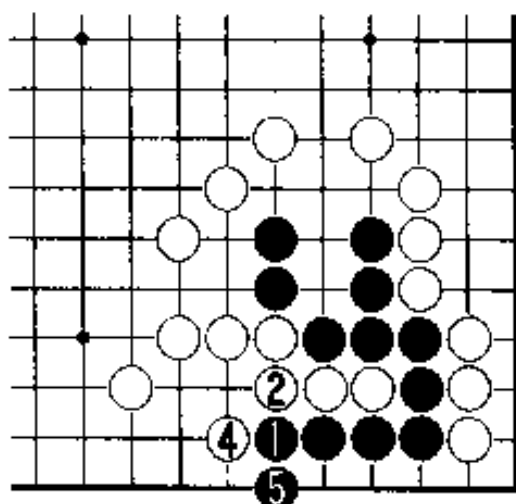
图十四

图十四(黑先) 看来黑棋不难在下边做眼,但切莫粗心大意。

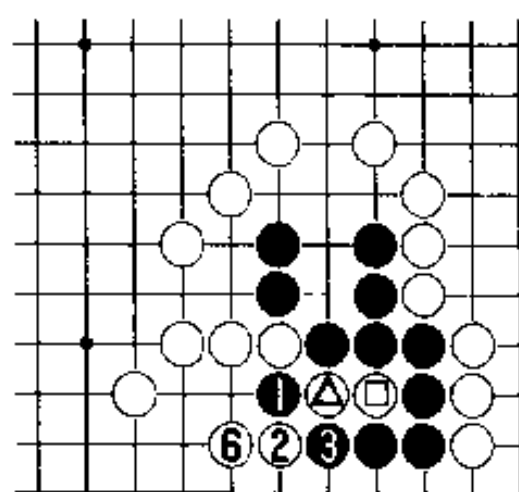
图十五(正着) 黑1跳,迫使白2接,然后黑3接已确保眼位。

图十六(意外) 黑1如贪吃白棋两子,将铸成大错。白2反打、白4扑,黑棋已失去做眼的余地。

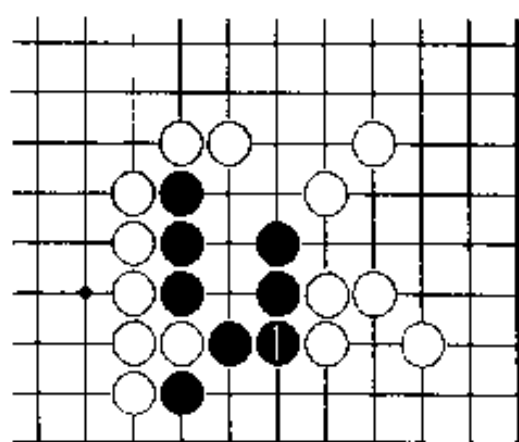
图十七(黑先) 这是非常实用的做眼形状。黑棋如何确保二路的眼位呢?



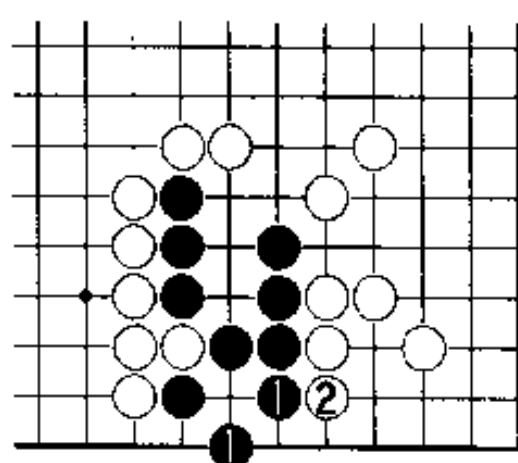
图十五



④ = △ ⑤ = □ 图十六



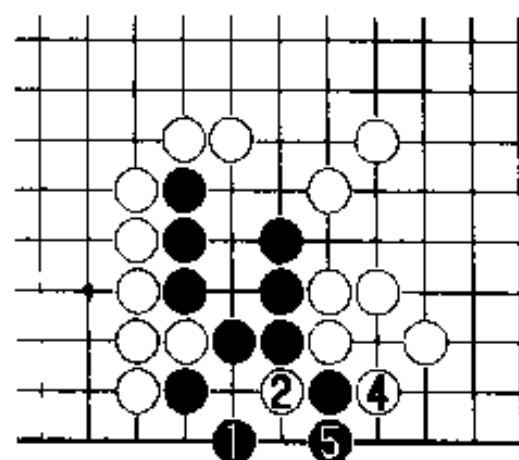
图十七



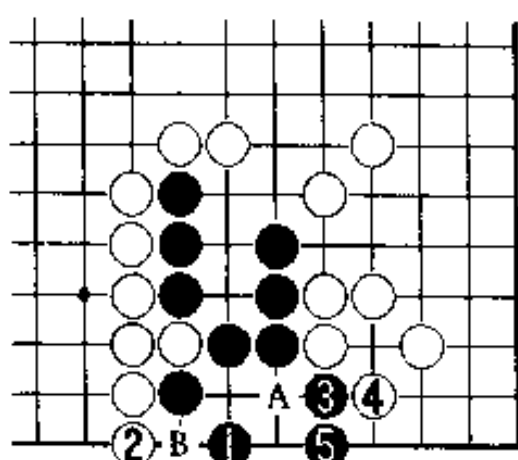
图十八

图十八(正着) 黑1倒虎构成二路上的眼形。经白2立、黑3挡,成为常见的眼位。

图十九(变化) 白2如强行破眼,黑3断得以成立是做



图十九

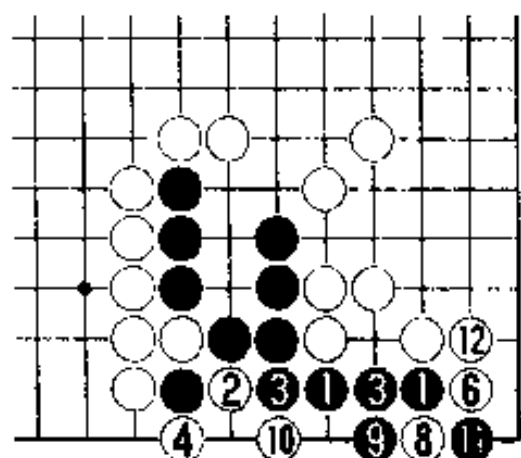


图二十

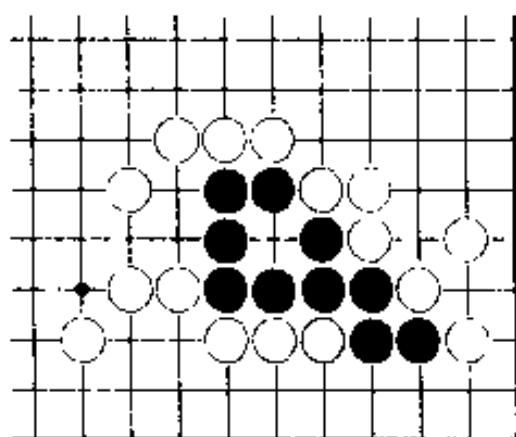
眼的先决条件。否则的话,将另当别论。

图二十(变化) 白2如图先立,那么黑3扳、5立是做眼的关键。黑3、5如误走A位,被白B位打,将成为打劫眼。

图二十一(节外生枝) 在一路倒虎已可确保眼位的场合,黑1先于二路扳属于节外生枝。白2、4提吃一子,黑5如果不能在底线求眼,当然失败无疑。



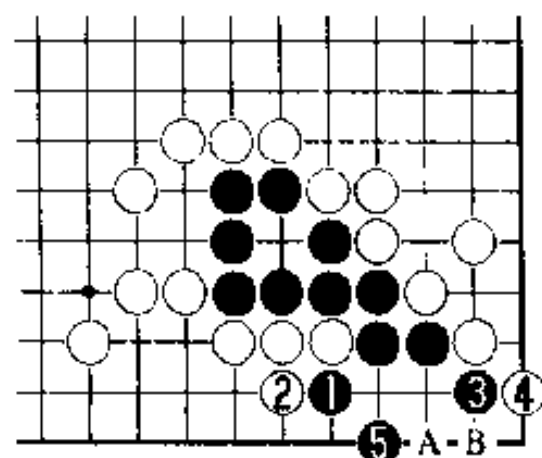
图二十



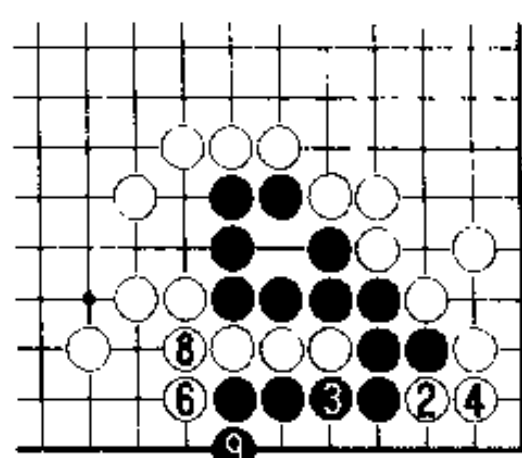
图二十一

图二十二(黑先) 这也是实战极易出现的棋形。请注意此形与图十七的差别。如果简单地扳虎不能做眼的话,就必须依赖两面的先手扳。

图二十三(正着) 先看规范的着法。黑1、3先从两面二路扳,其前提当然是白2、4非应不可。然后黑5倒虎确保眼



图二十三

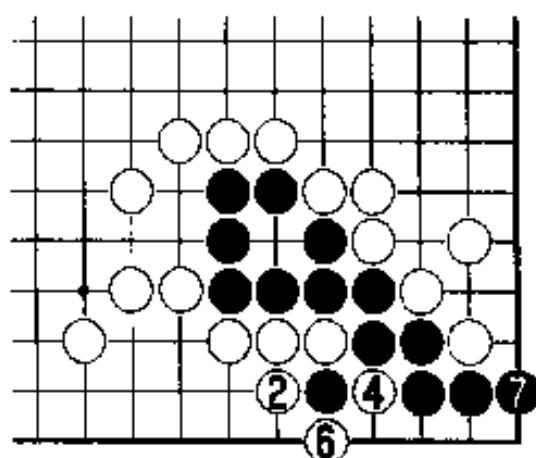


图二十四

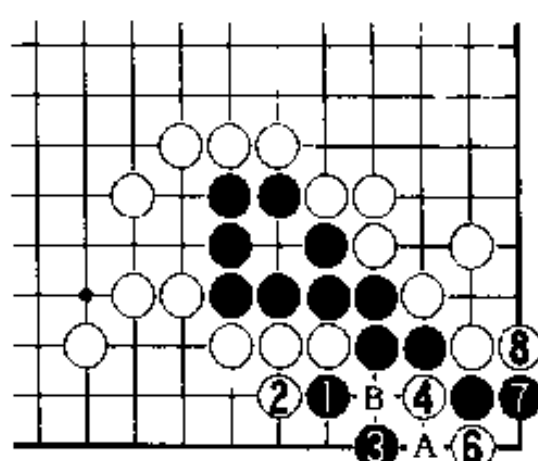
位。由于角部的特殊性,黑 5 不能在 A 位虎,因为白棋可从 B 位扑劫。

图二十四(变化) 黑 1 扳时,白如 2、4 扳接,那么黑 5 以下可向左面求眼。

图二十五(变化) 黑 3 扳时,白如 4、6 提吃,那么黑 7 可在角上确保眼位。



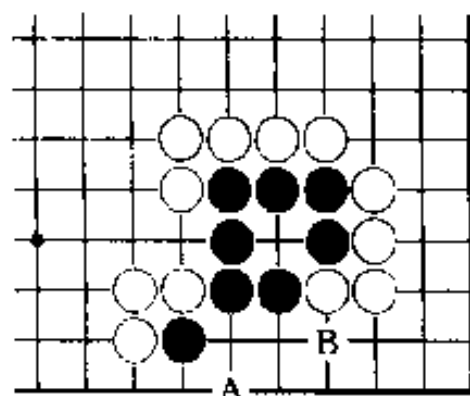
图二十五



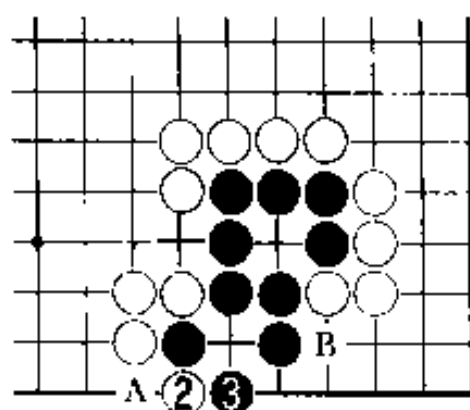
图二十六

图二十六(失误) 必须注意:黑 1 扳、3 虎的方法此时有问题。白 4 扳,黑 5 断,白 6 可吃掉黑子。此外,黑 1 如走 5 位扳,白 7 位扳,黑 A 位虎,白 B 位扳,黑棋 1 位断也不能成功。

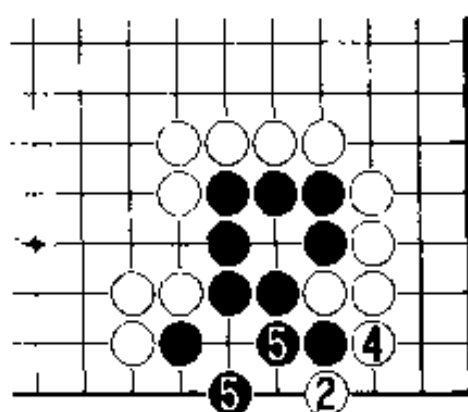
图二十七(黑先) 如图棋形,黑棋在 A 位倒虎或 B 位先扳显然都不能做眼。这时只能采用打劫做眼的方法。



图二十七



图二十八



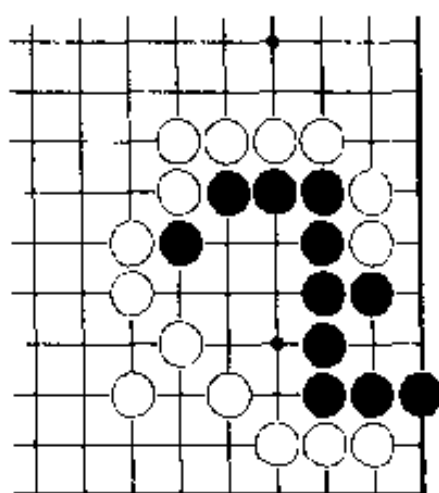
图二十九

图二十八(正着) 黑1在二路虎是此际的做眼技巧,白2打,黑3做劫。此后白如A位接,黑B位曲,下边仍是一个打劫眼。

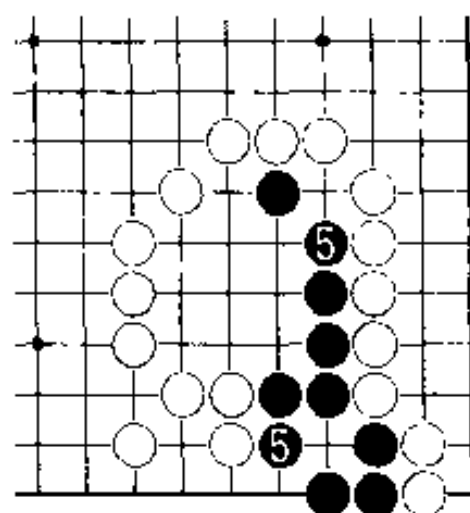
图二十九(变化) 黑1虎,白2跳企图破眼,黑3冲后于5位做眼,黑棋反而变成净活了。

以上列举了几种做眼的基本技巧,究竟以哪一种方法为最佳,必须看周围的情况而定。

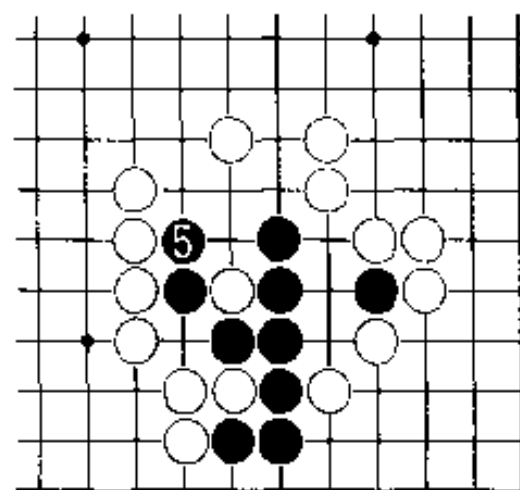
最后的四道练习题都是黑棋先走,如何做眼虽然有一定



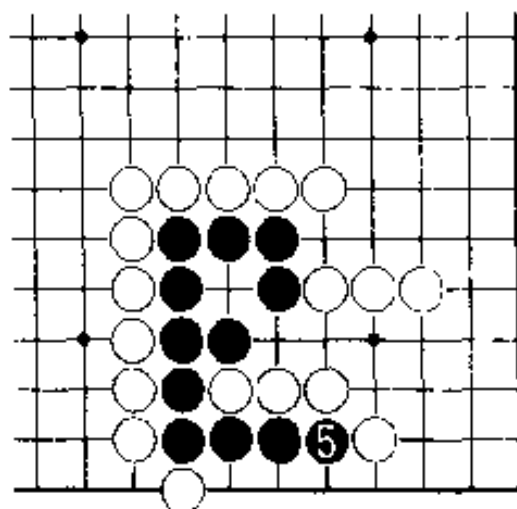
第一题



第二题



第三题

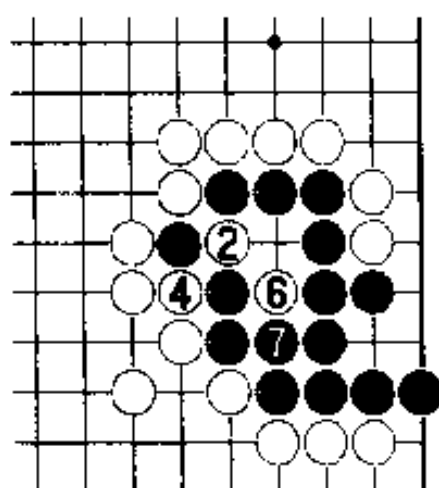


第四题

的难度,但仍是常见的基本形。

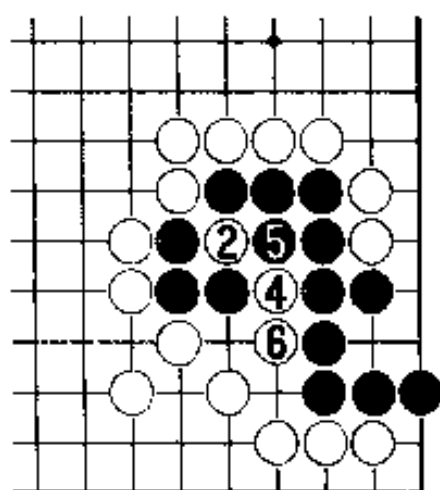
第一题 黑先活

正解图(做眼) 黑1虎是做眼的正着。白2扑可说是一种破眼的技巧,但黑3不为所惑,白4提,黑5又是高效率的好手。白6挖打后仍然接不归,黑棋做眼成功。

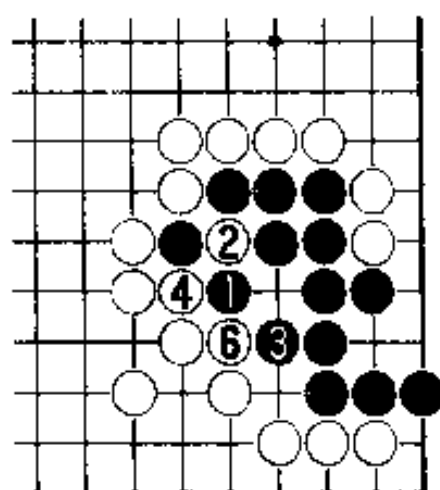


第一题 正解图

失败图一(中计) 黑3提则中计,白4反打后,黑棋成为假眼。黑3如改在5位提,则白走6位,黑仍无眼。



第一题 失败图一



⑦ = ⑦ 第一题 失败图二

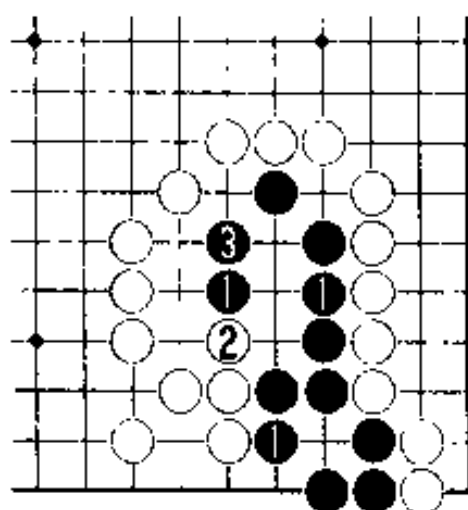
失败图二(打劫) 黑3如此做眼也有问题。白4提、6打,黑棋只是一个打劫眼。

第二题 黑先活

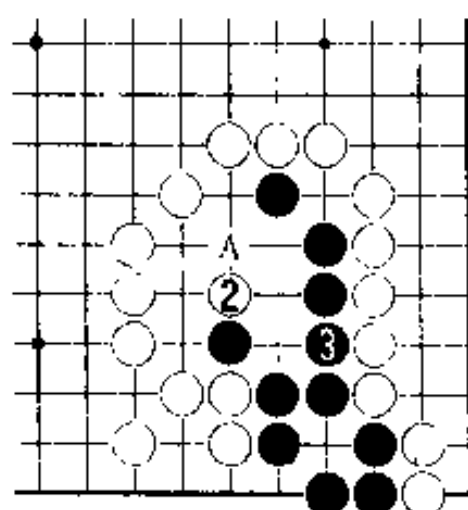
正解图(要点) 黑1跳是做眼的要点,此后2位或3位必可得一而确保眼位。

失败图(别无他法) 黑1如随手虎,白2夹,黑无眼。黑1如改走A位虎,白仍占据2位要点,黑棋还是无法做眼。

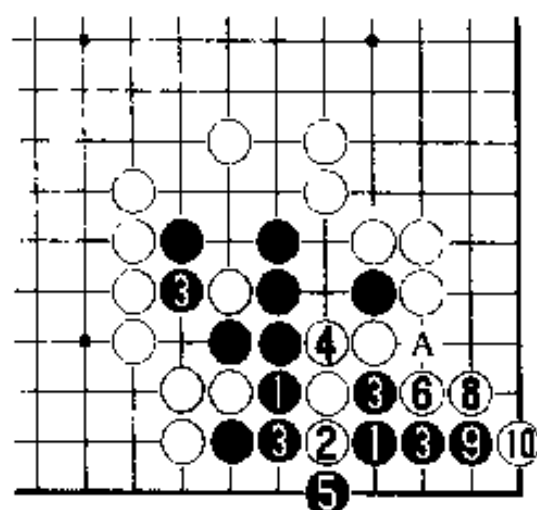
第三题 黑先活



第二题 正解图



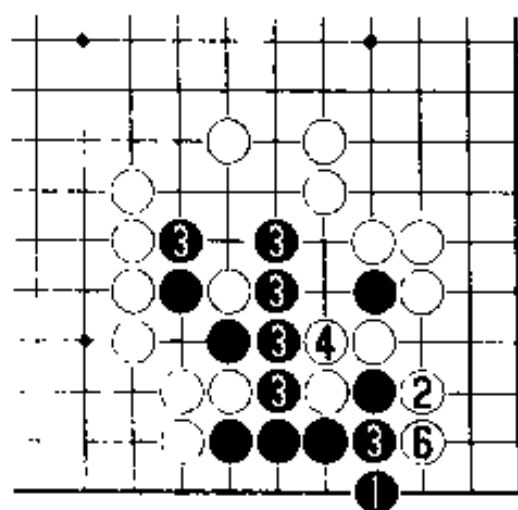
第二题 失败图



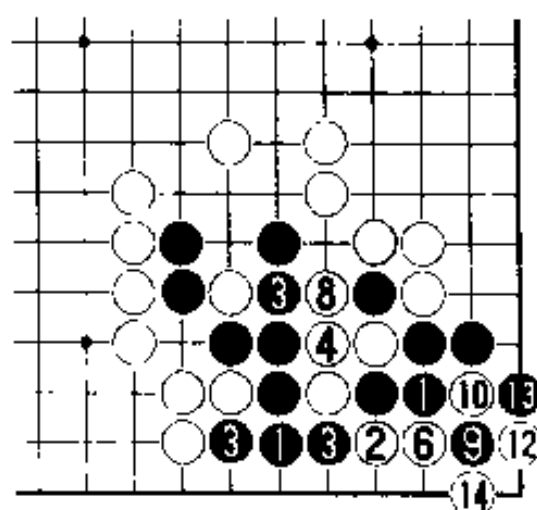
第三题 失败图

失败图（角上无眼） 黑棋无法形成四子沿边的形状，故黑1向角部跳入，但白2冲、6尖后，黑棋仍然不能在底线做眼。其中黑5如先在A位断，则白于6位打，黑仍失败。

正解图（充分） 黑1挤是充分利用白角弱点的好手。白2打、4接，黑5接后，已确保底线的眼位。



第三题 正解图

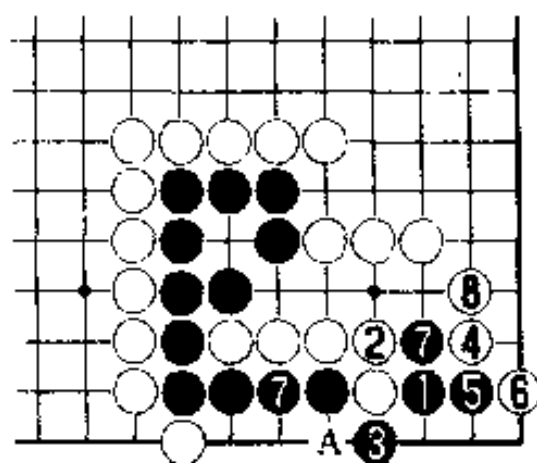


第三题 正解变化图

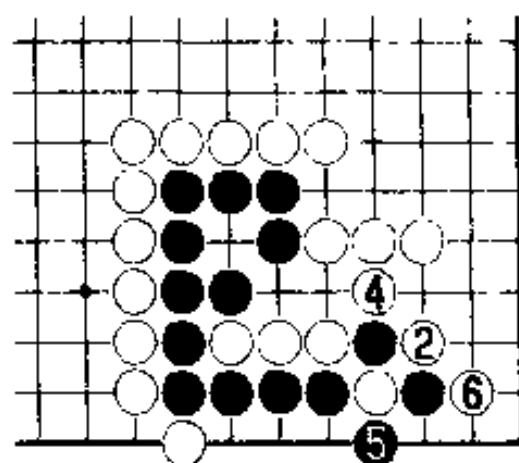
正解变化图(参考) 白2从二路打,再于4位接,这是一种强烈的手段。从局部结果来说,可能成为“两手劫”,但白棋将付出很大代价。故作为变化以供参考。

第四题 黑先活

失败图一(千虑一失) 黑1夹,希望产生A位的先手挡。然而白2接,黑3渡过后,白4跳、6扳,黑棋无法在角部做眼。



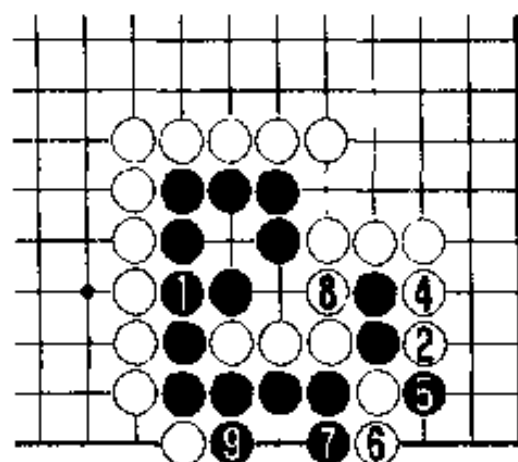
第四题 失败图一



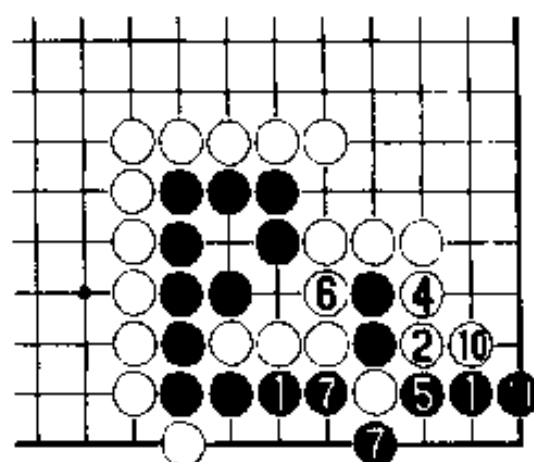
⑦=① 第四题 失败图二

失败图二(不完善) 黑1先断,再于3位夹打,这样黑5渡有了先手的味道。至黑7成为打劫眼,但黑棋的着法并未尽善尽美。

正解图(妙手) 黑3多送一子是妙手。如此黑5打时,白



第四题 正解图



⑧=⑦ 第四题 正解变化图

6 只能立下。黑 7 先手打，黑 9 做眼成功。

正解变化图（角上做眼） 白 6、8 如果继续抵抗，那么黑 9 如此进入角部，就可确保眼位了。白 8 如改走 9 位，则黑于 1 位提，底线已有眼位。

第5天 破眼技巧

在对方并不完善的眼位之处，必须想方设法予以破坏。
本课主要学习单个眼形的破眼技巧。

图一（黑先） 白棋上面的眼位尚未完善，黑棋如何破眼其实并不复杂。

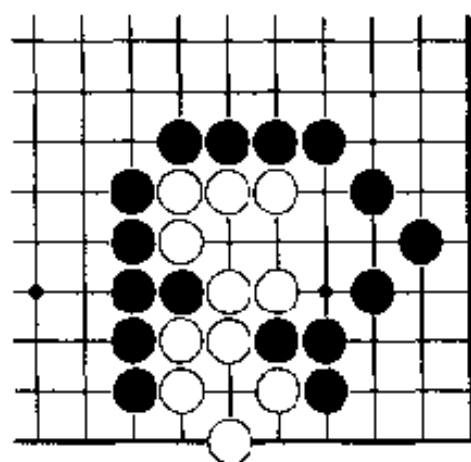


图 一

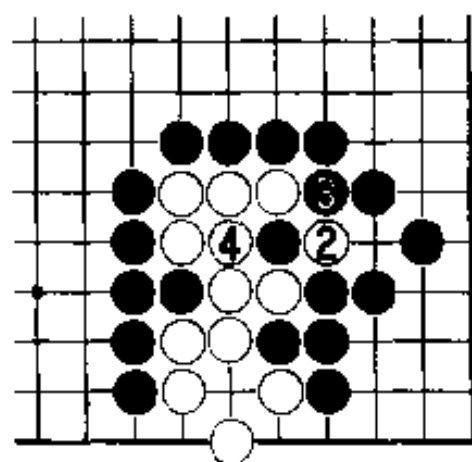


图 二

图二（技巧） 黑 1 直接挖入白棋构眼之处，这是破眼的第一感觉。白 2 抱吃后，黑 3 打、5 挤，使白棋变成假眼。

图三（黑先） 破坏白棋上面的眼位，仍然必须采用非常手段。

图四（正着） 黑 1 挖击中要害。白 2 抱吃后，黑 3、5 滚打，就使白棋失去眼位。

图五（失败） 黑 1 在另一处挖入，再于 3 位挖打则不能成功。白 4 提或于 6 位接，黑都无法破眼。

图六（黑先） 技巧运用得当，可使白棋中腹的部分变得

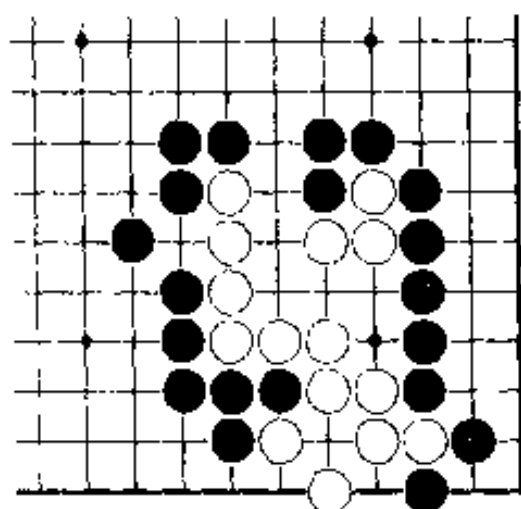


图 三

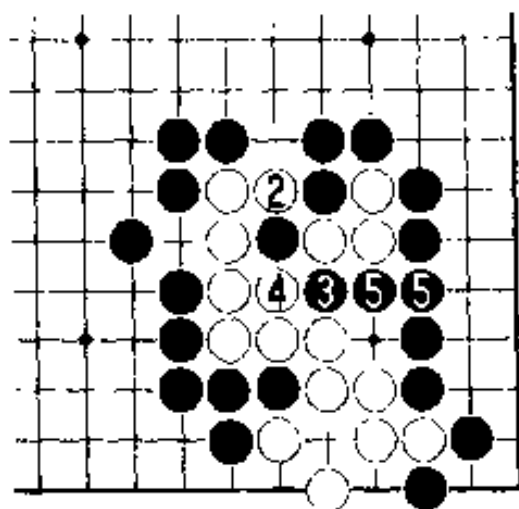


图 四

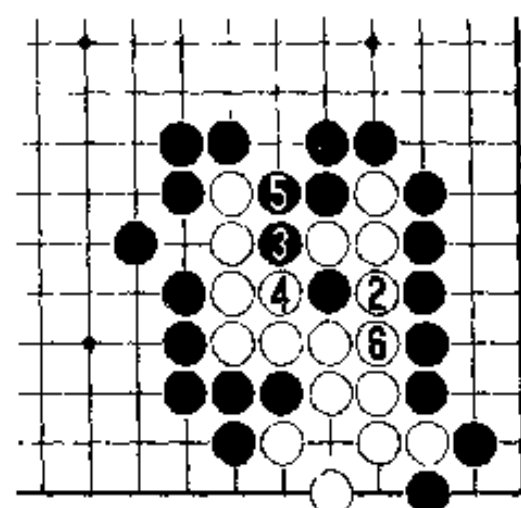


图 五

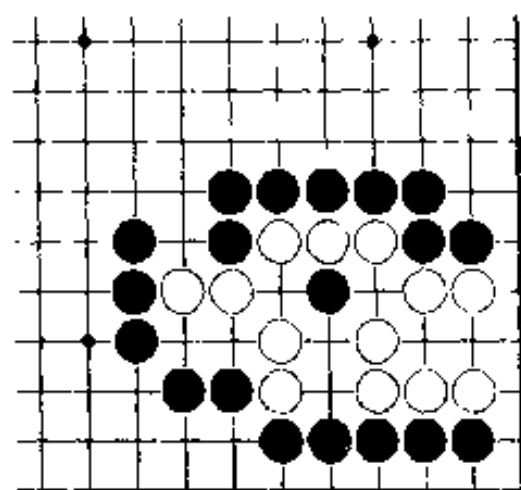


图 六

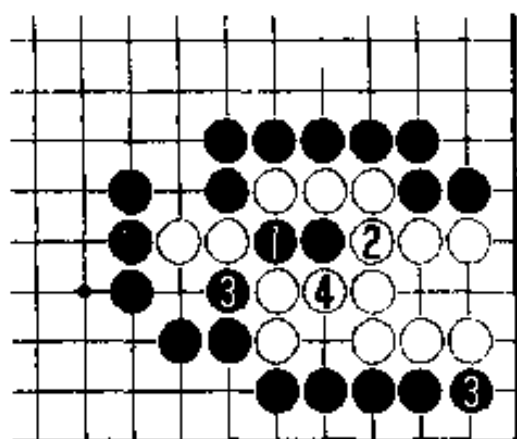
毫无眼位。

图七（正着） 黑 1 弃子断打，然后黑 3 挤，白棋已成假眼。白 4 如提，黑 5 扑紧追不舍。

中腹眼位的破眼技巧一般来说比较简明，主要是在对方可构成完整眼形之处采用“挖”、“挤”、“扑”等基本手筋。即使以后研究较为复杂的死活问题，最终的一击仍然离不开这些基本技巧。

下面讲解边路常型的破眼技巧。

图八（黑先） 白棋在下边似乎总有眼位，但毕竟还不完整。黑棋可利用两面强有力的接应予以一击。



⑤ = ① 图 七

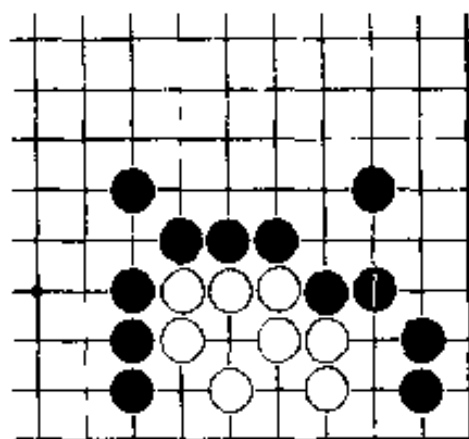
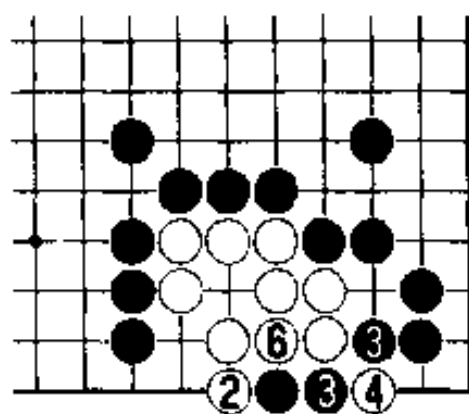


图 八

图九(正着) 黑1点于一路,破眼的当然感觉。白2挡,黑3、5强行破坏白棋眼位的完整性。



⑦ = ③ 图 九

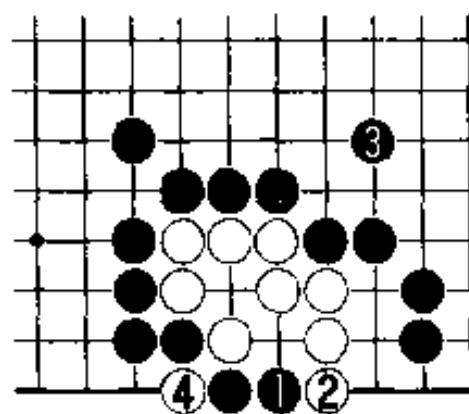


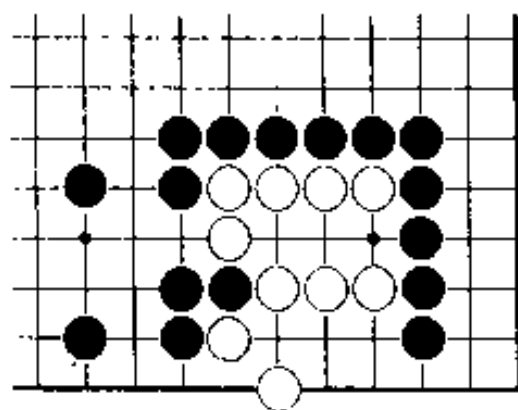
图 十

图十(相同) 白2如在另一边挡,那么黑3以下的手法完全相同,白棋仍然无眼。

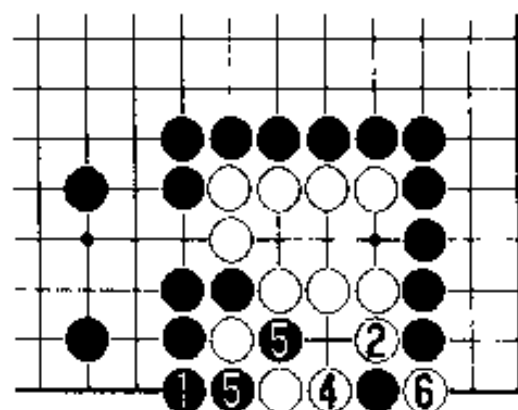
图十一(黑先) 这是边路常见的眼形,其实黑棋先走可使白棋下边无眼。

图十二(正着) 黑1立,这在不能直接破眼的场合是以静制动的好手。白2挡,黑3扳、5扑,使白棋无法做眼。白6提虽是先手,但在右边无法活动的情况下,白棋仍是死棋。

图十三(变化) 黑1先尖,待白2应后,黑3再立。着手次序不同,结果却仍使白棋无眼。然而黑1并不能称之为“正

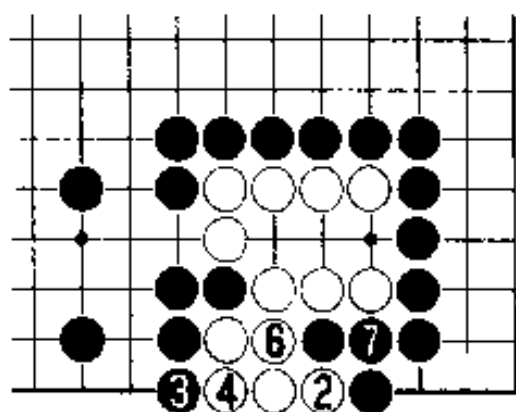


图十一

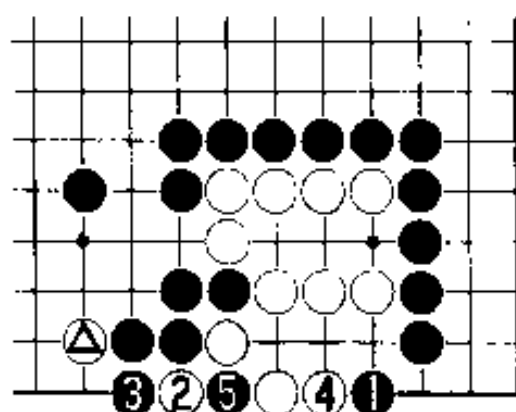


图十二

着”，有时会引起意外的变化。理由见下图。



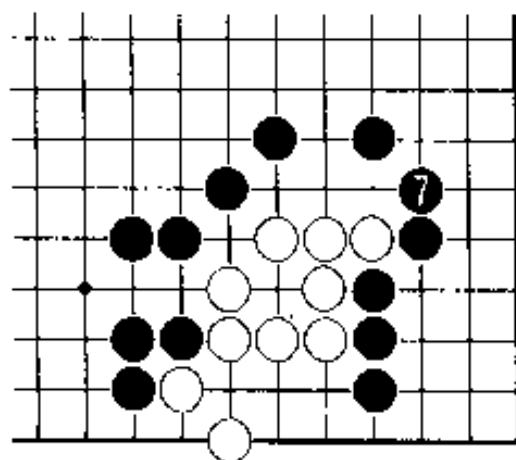
图十三



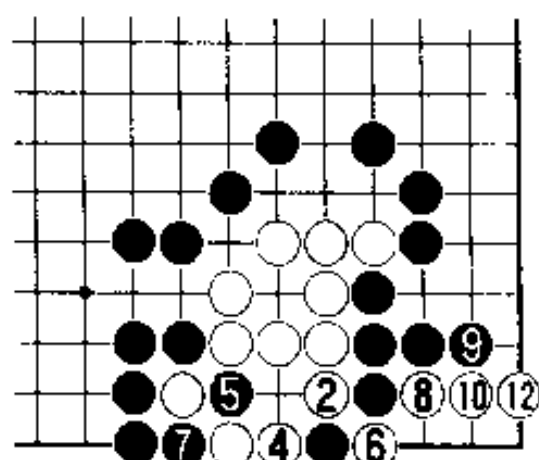
图十四

图十四(意外) 如果外围有白△子的接应,黑1尖,白2可先扳一手,然后白4顶,这里就变成一个打劫眼了。因此,黑1应当先在2位立,就可以不变应万变地成功破眼了。

图十五(黑先) 这个图形在前面已出现过。但必须注意



图十五

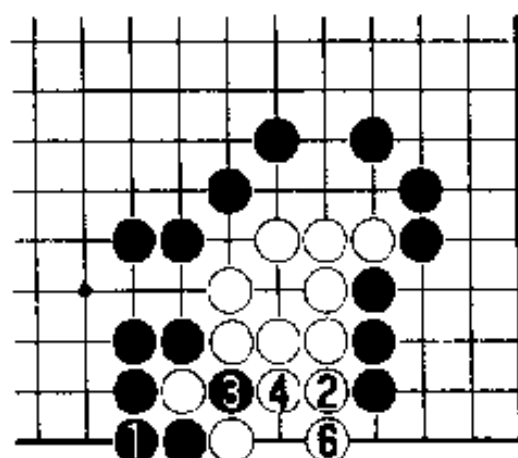


图十六

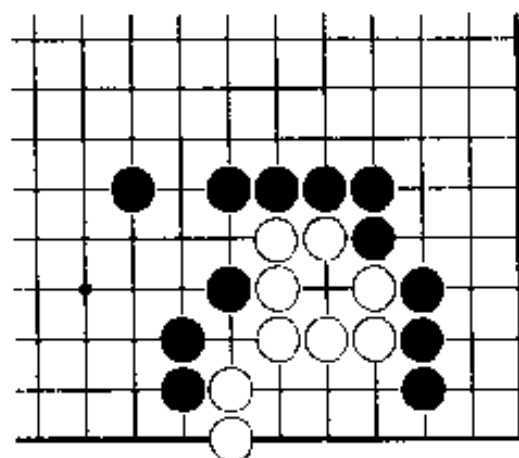
右面角上的环境不同。破眼的技巧也就另有讲究。

图十六(失败) 黑 1、3 虽然是局部的破眼手法, 但被白 8 进入角部后, 白棋将在角上另成一眼。黑棋显然失败。

图十七(正解) 在周围配置不成熟时, 对付这类眼形还有一种退而求其次的技巧。黑 1 立、3 扑, 至黑 7 成为打劫。当无法采取净杀时, 劫杀显然是最佳手法了。



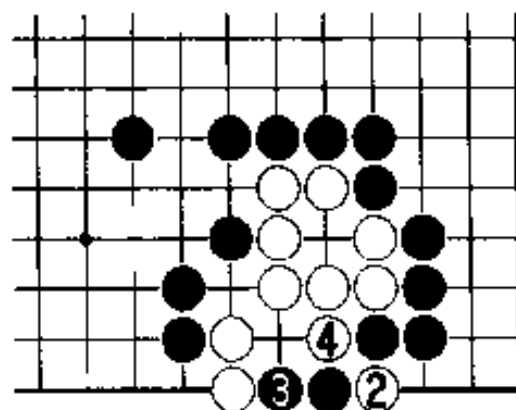
⑦ = ③ 图十七



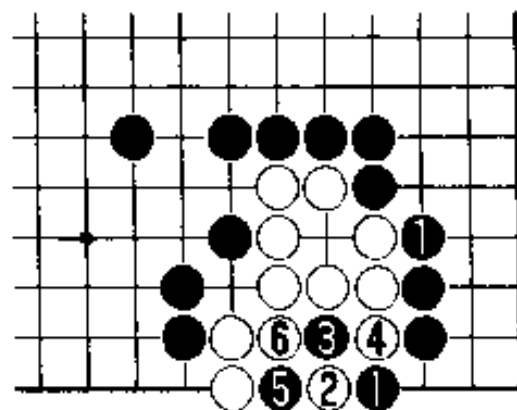
图十八

图十八(黑先) 如何破除白棋边路的眼位? 这也是一个常识问题。

图十九(正着) 黑 1 小飞是适时的正着, 以下黑 5 长入是破眼的要领。



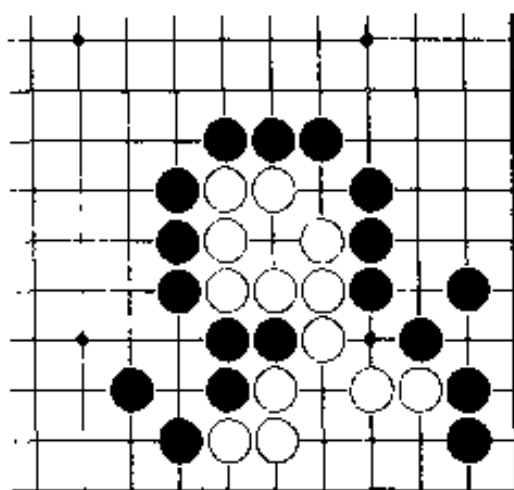
图十九



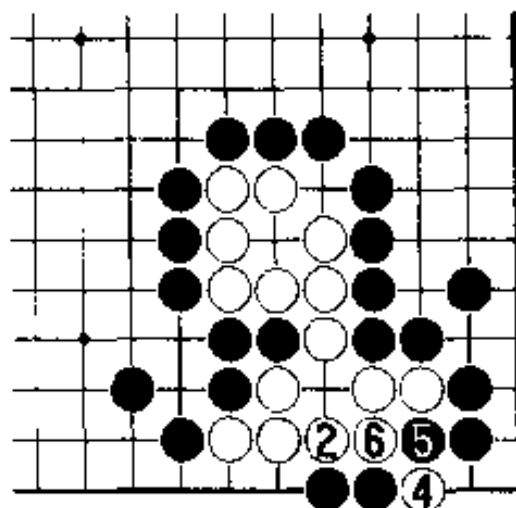
图二十

图二十(失败) 黑 1 小尖则不能成功。白 2 靠住, 黑 3 打时, 白 4 可使黑两子接不归。

图二十一(黑先) 白棋在边路的眼位很大,但黑棋仍有破眼的手筋。



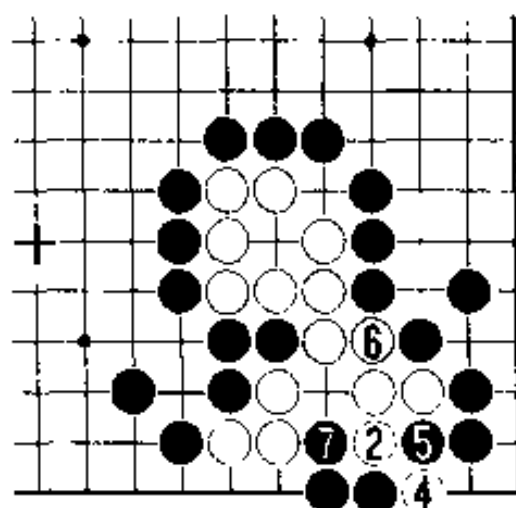
图二十一



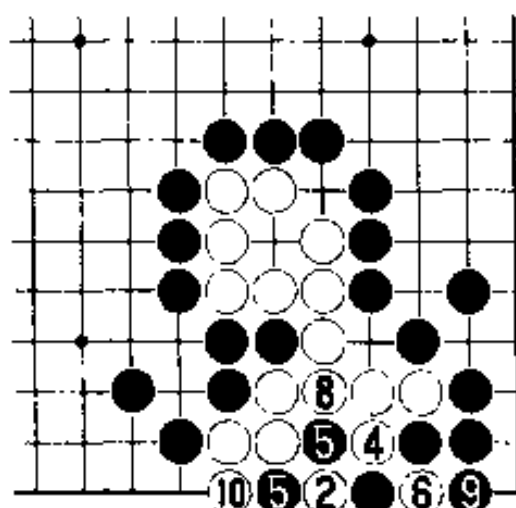
图二十二

图二十二(正着) 黑1大飞恰到好处。白2企图做眼,黑3退后,白棋无论如何已是一个假眼。

图二十三(变化) 白2、4后,白6如扩足眼位,则黑7冲正好破眼。



图二十三



图二十四

图二十四(失败) 黑1小飞在此时不能奏效。白2尖顶,黑3只能打,白4、6反击,最终迫使黑棋两子接不归。

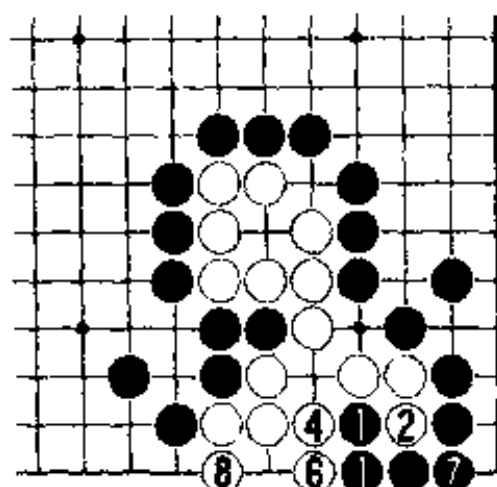
图二十五(失败) 黑1二路靠虽是眼形的要点,但经白

2 以下,白棋可在底线做眼。

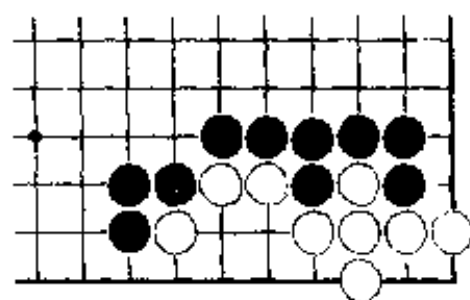
图二十六 (黑先) 黑棋先走,可破除白棋在边路的眼位。

图二十七 (要点) 黑 1 点击中要害,白 2 接或于 B 位接,黑 3 均可一手渡过。白 2 如走 A 位,则黑于 B 位断打。

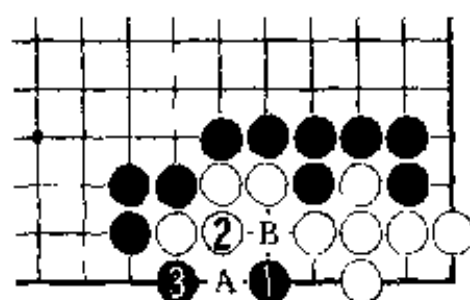
图二十八 (失败) 黑 1 如于一路打,则拱手让出 2 位的要点。



图二十五



图二十六



图二十七

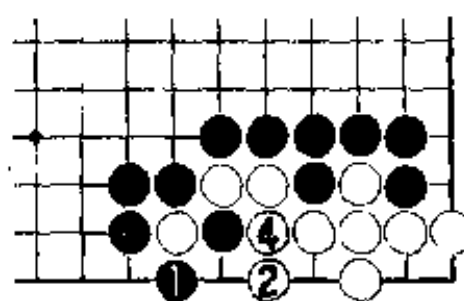
点。黑 1 如改在 3 位打,则白 4 位接后仍可于 2 位做眼。

图二十九 (黑先) 初学者往往会忽略这个眼形,以为白棋在底线已有眼位。其实黑棋有破眼的技巧。

图三十 (失败) 黑 1 挡当然是无效的。白 2 立,已确保完整的眼位。

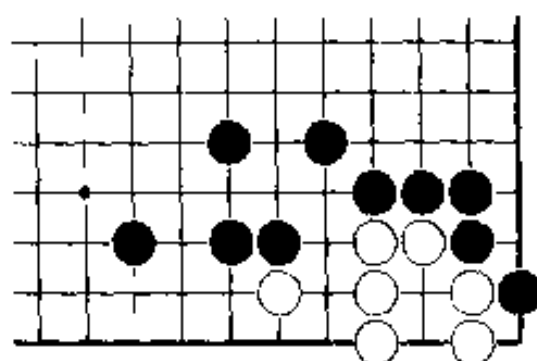
图三十一 (手筋) 黑 1 于一路夹是破眼的手筋。白 2 长,黑 3 挡,白 4 如抱吃,黑 5 挖打后,白棋无眼。

图三十二 (变化) 白 4 如在里面防守,黑 5 是谨慎的次序,黑 7 强行破眼,白棋仍死。

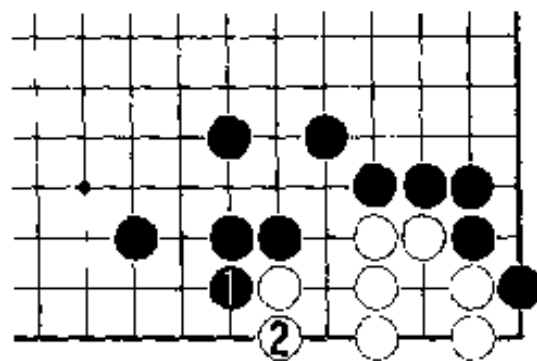


图二十八

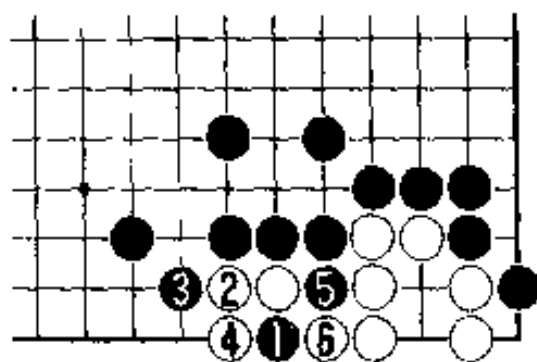
边路的破眼问题有很大的常识性与普遍性,学会各种破



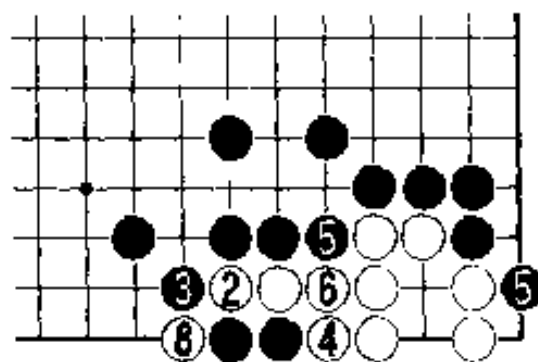
图二十九



图三十



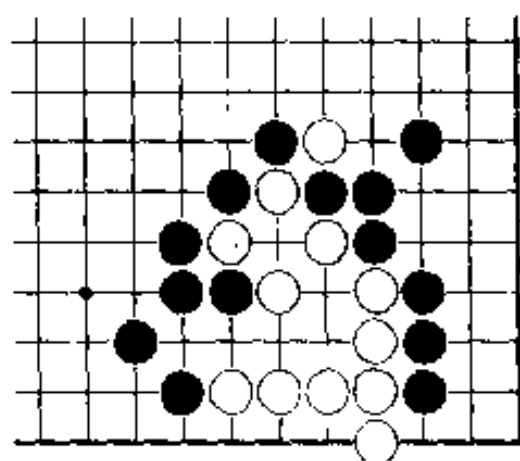
图三十一



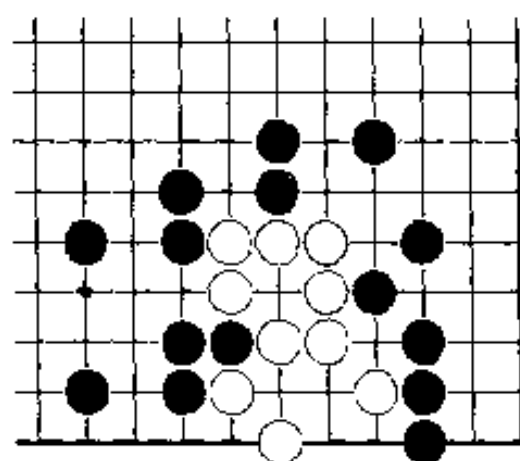
⑨ = ⑦ 图三十二

眼的技巧将会迅速提高你的围棋死活能力。

最后的四道练习题均为黑棋先走,答案并不复杂。



第一题

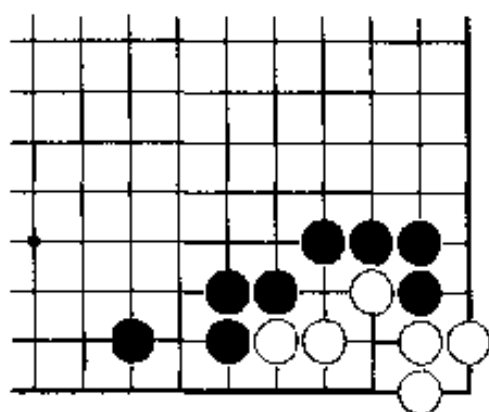


第二题

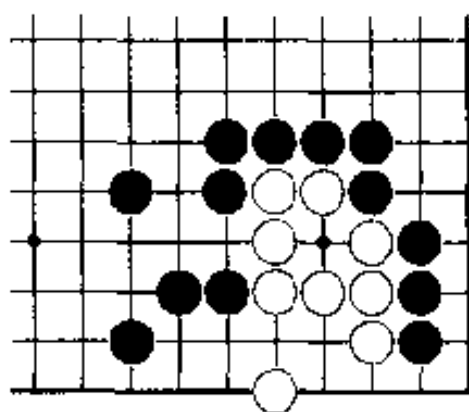
第一题 黑先杀白

正解图(破眼) 黑1扑后,再于3位破眼,这是娴熟的技巧。白4接,黑5打后再7位补,白棋已死。

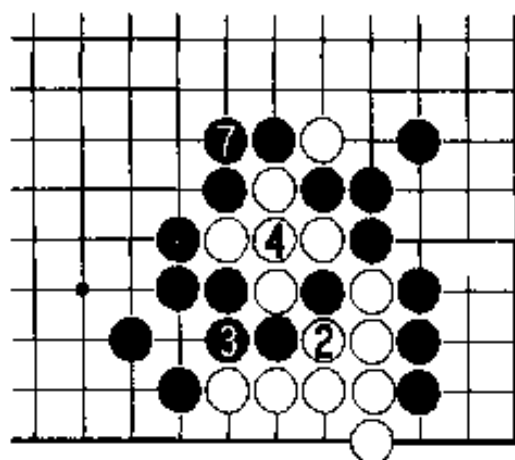
失败图(随手) 黑1急于提白两子,被白2接后,黑棋已



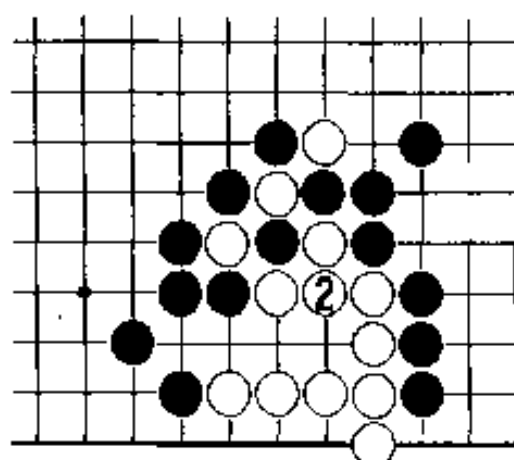
第三题



第四题



⑥ = ① 第一题 正解图

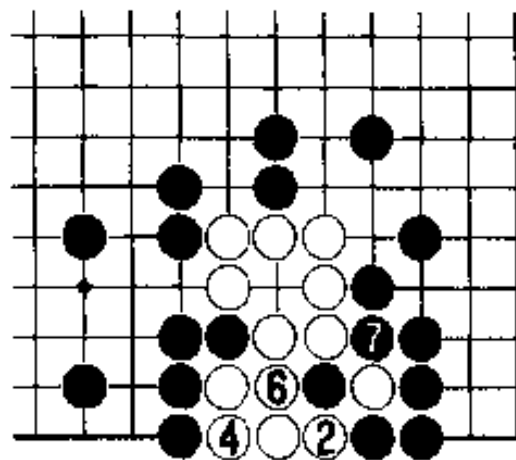


第一题 失败图

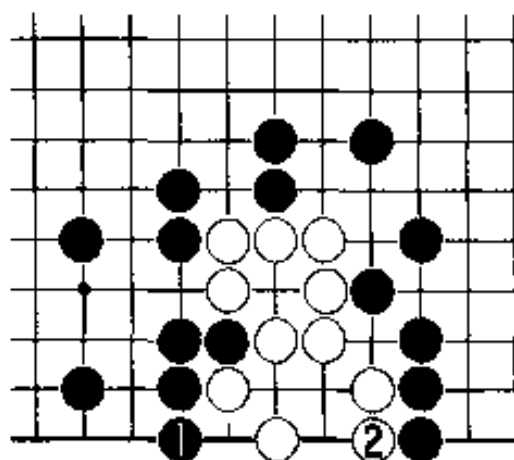
无法破眼。

第二题 黑先杀白

正解图(冷静) 黑 1 冲、白 2 挡后, 在不知从何破眼之际, 黑 3 立是冷静的好手。白 4 接则黑 5 扑、7 挤, 白棋无眼。



第二题 正解图



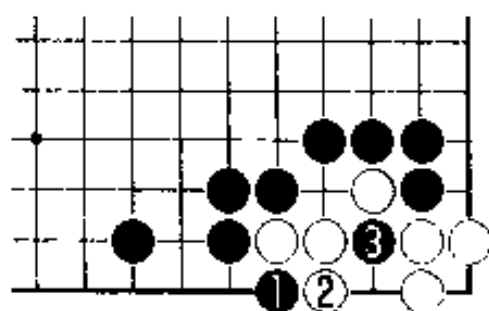
第二题 失败图

白4如改在7位,则黑于6位扑、4位挤。

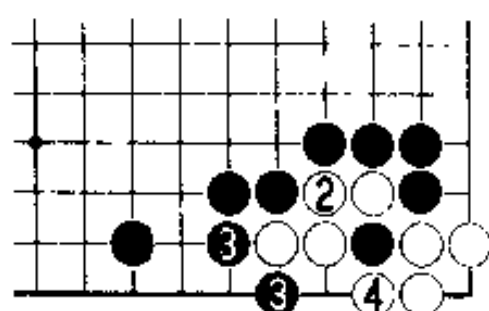
失败图(失误) 黑1直接立,次序失误。白2挡,已确保眼位。

第三题 黑先杀白

正解图(常法) 黑1扳、3扑,仍是常用的破眼法。



第三题 正解图

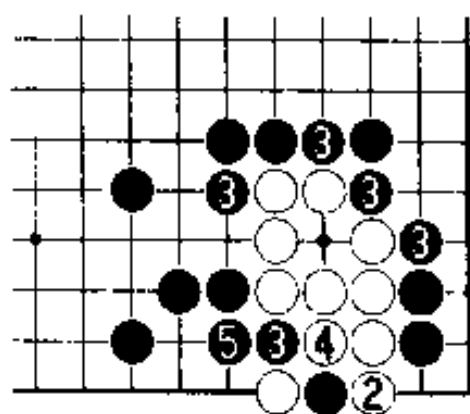


第三题 失败图

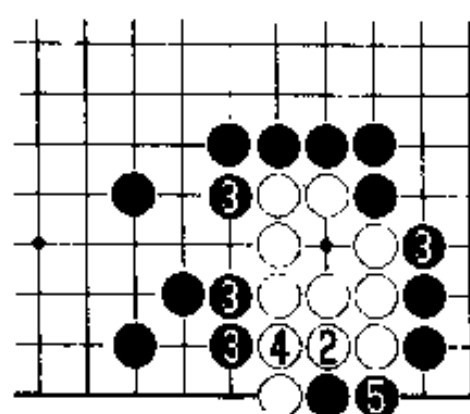
失败图(弄巧成拙) 黑1先扑,纯属轻举妄动。白2接后,黑棋已无法破眼。

第四题 黑先杀白

正解图(要点) 黑1靠入一路,这是唯一的破眼要点,白2如阻渡,黑3打、5接,白棋无眼。



第四题 正解图



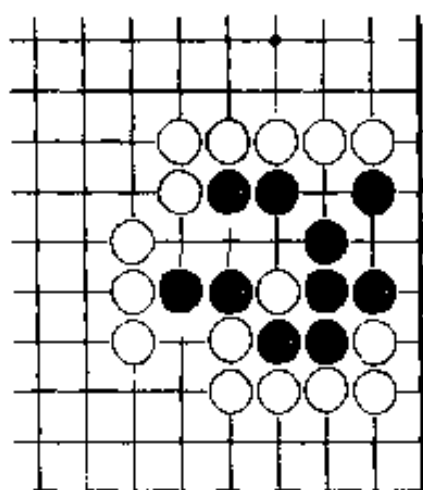
第四题 正解变化图

正解变化图(常见) 白2如图应接,则经黑3、白4后,黑5一路拖出是常见的破眼技巧。白2如改走3位,则黑于5位渡回,白棋无法在左面做眼。

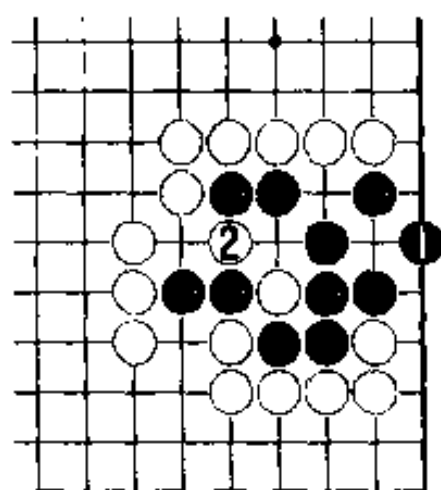
第6天 先手做眼

在对方可能破眼的地方，补一手当然能够做眼。但在有些场合，必须先手做成一眼才能确保整块棋的安全。这就是本课所要学习的先手做眼的基本方法。

图一（黑先） 由于黑棋在边路是后手眼的形状，因此必须设法在上面先手确保眼位。



图一



图二

图二（失败） 黑 1 如先做后手眼，白 2 挖破眼，黑棋失败。

图三（失败） 黑 1 提，并不能先手做眼，白 2 紧追不舍，黑棋无法兼顾 A 位与 B 位，仍是死棋。

图四（正着） 黑 1 是先手做眼的正着。经白 2、黑 3 后，黑棋安全做活。

图五（黑先） 黑棋先手做眼的着眼点显然是在边路。

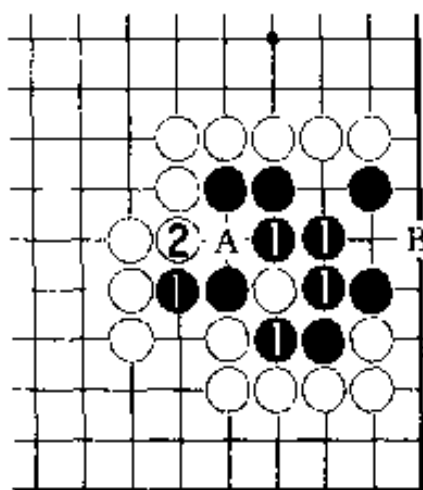


图 三

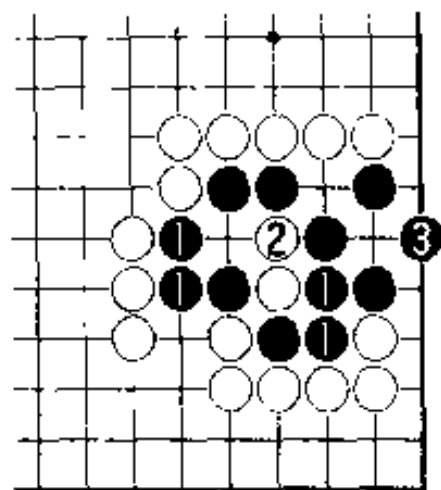


图 四

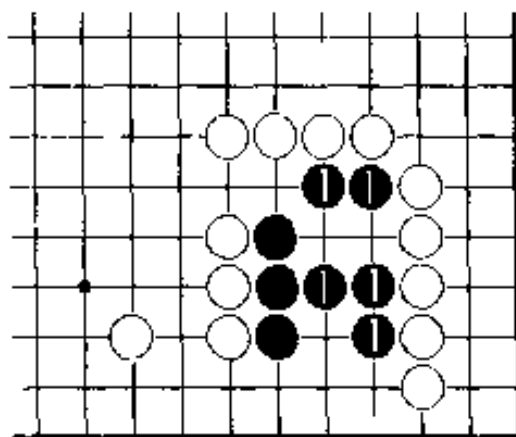


图 五

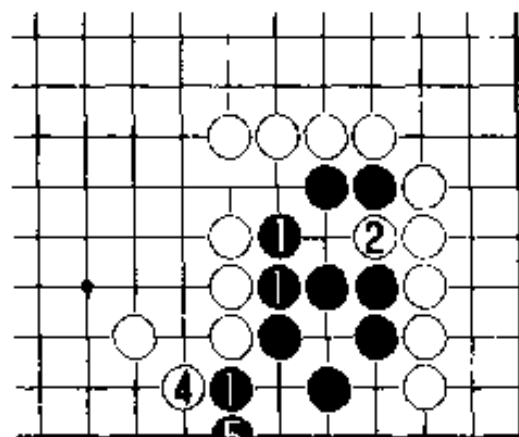


图 六

图六(正着) 黑1在做眼的同时,又为黑3扳创造了第2个眼位的条件。由此黑棋确保净活。

图七(失败) 黑1如急于做后手眼,白2点入,黑棋必死

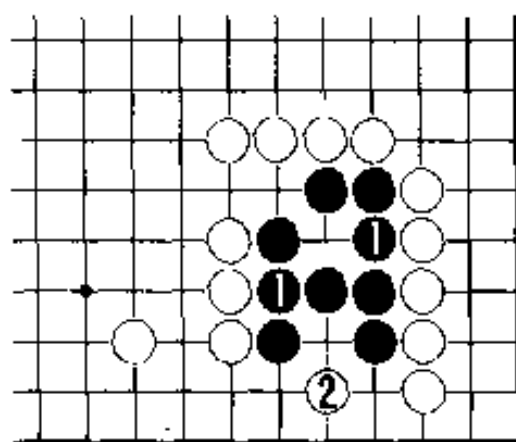


图 七

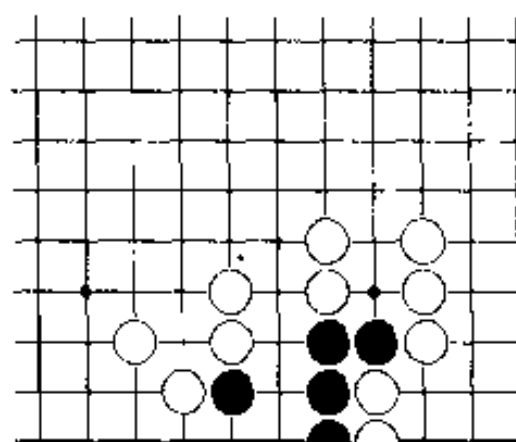


图 八

无疑。

图八(黑先) 这是常识性的问题。在边路吃两个子往往可能先手做眼。

图九(守拙) 黑1打是当然之着,但黑3提白两子显然过子守拙了。白4破眼,黑棋已死。

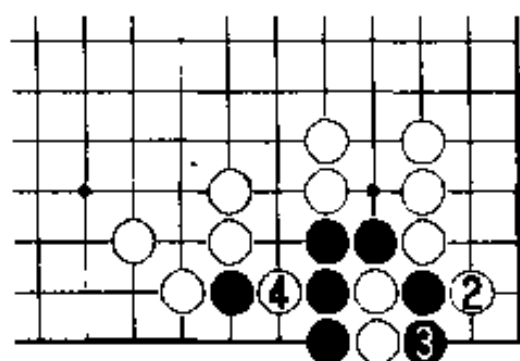


图 九

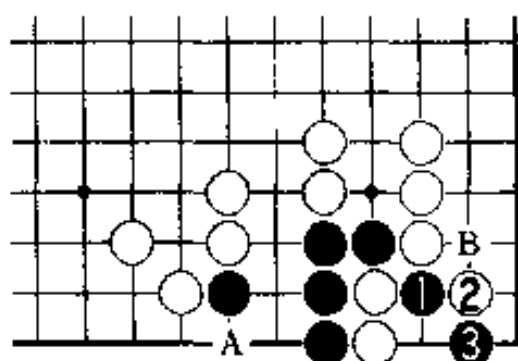
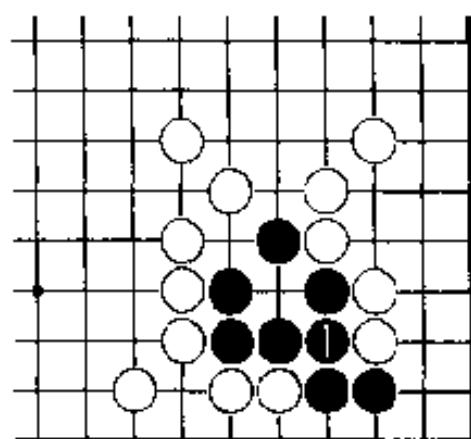


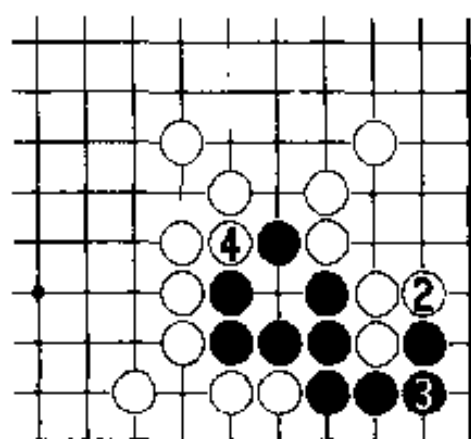
图 十

图十(手筋) 黑3“装倒扑”使此处成为先手眼,此后A位或B位必得其一而做活。白2如改在A位破眼,则黑棋走2位或B位可向角部做眼。

图十一(黑先) 这是利用角部先手做眼的基本形状。



图十一

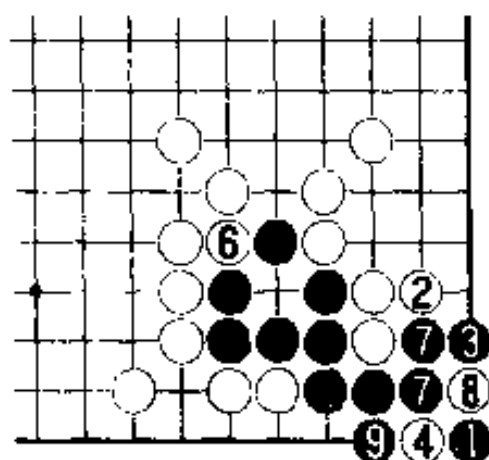


图十二

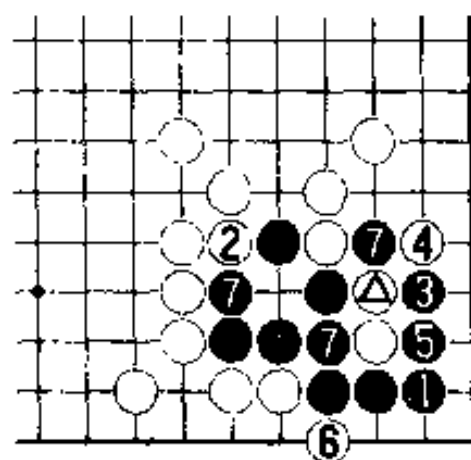
图十二(呆板) 黑1扳无可非议,但黑3接显然呆板。白4破眼后,黑棋在角部仅存一眼。

图十三(手筋) 黑3立是扩大眼位、先手做眼的好手

法。如果白 4 点、白 6 破眼，则黑 7 扑、9 打，以“胀牯牛”之形做成两眼。白 4 如直接在 6 位破眼，那么黑棋走 4 位也是活棋。



图十三

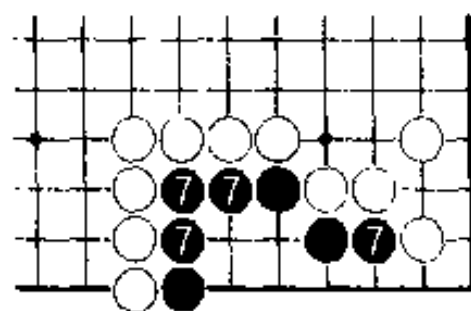


⑧ = △ 图十四

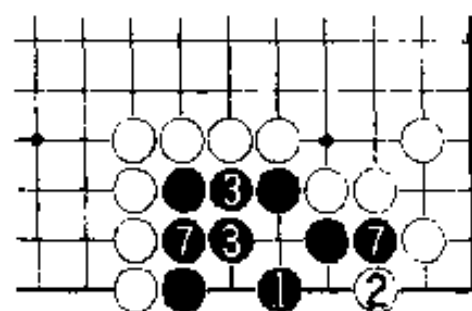
图十四(失着) 黑 1 长并非先手,白 2 破眼后,黑棋同样不能在角上成为两个眼。

先手做眼的技巧有时表现在做成一个眼后,同时又留下另外两个后手眼的余地,这就是称为“三眼两做”的做活方法。

图十五(黑棋) 这是最简单的图形,黑棋首先必须占据要点。



图十五

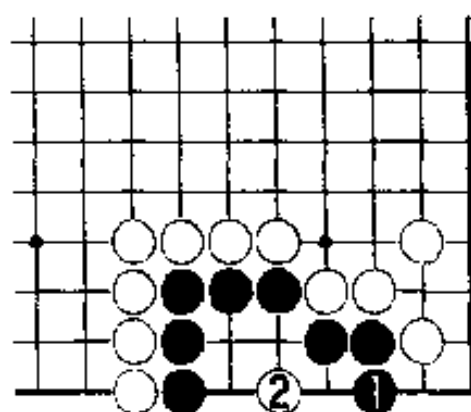


图十六

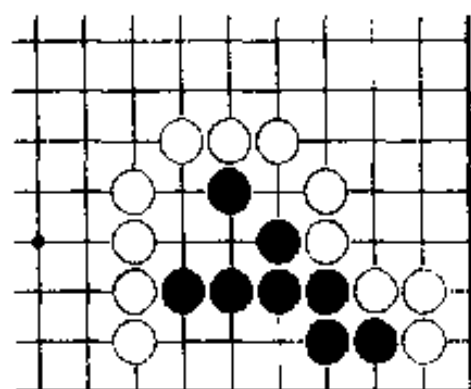
图十六(要点) 黑 1 虎是要点,立即使自己处于三个眼位的有利环境。此后 2 位与 3 位必可得其一而活。

图十七(失败) 黑 1 立显然是败着,成为“刀五”之形。白

2点,黑棋已死。



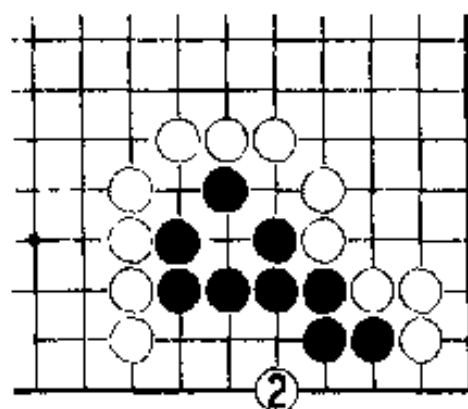
图十七



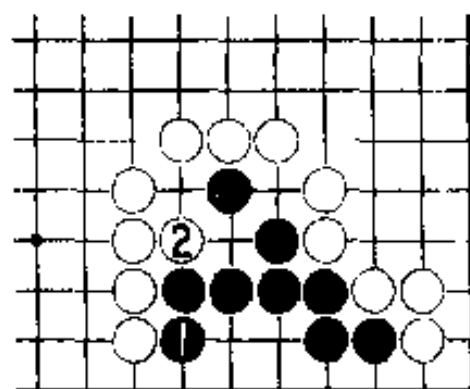
图十八

图十八(黑先) 黑棋的情况非常危急,如何创造三眼两做的条件呢?

图十九(失败) 黑1做后手眼,被白2大飞,黑棋边路眼位全无。



图十九

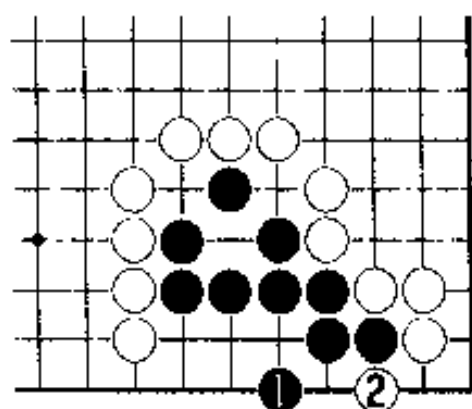


图二十

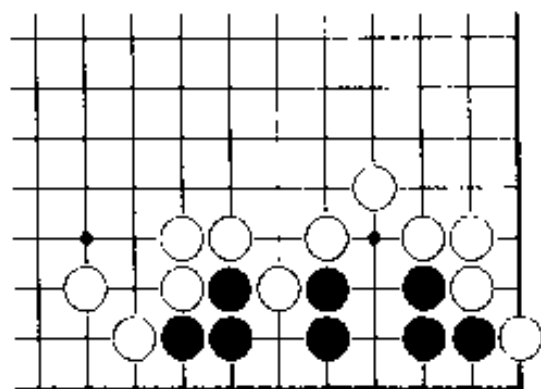
图二十(失败) 黑1挡,白2破眼,黑棋仍然无法在边路做成两个眼。

图二十一(要点) 黑1于一路倒虎,在确保二路上的眼位后,同时在上下留有两处后手眼,“三眼两做”的方法成功无疑。

图二十二(黑先) 在这个有趣的图形中,“三眼两做”更是表现得淋漓尽致。

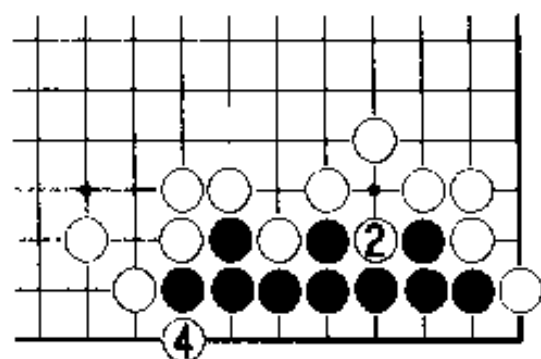


图二十一

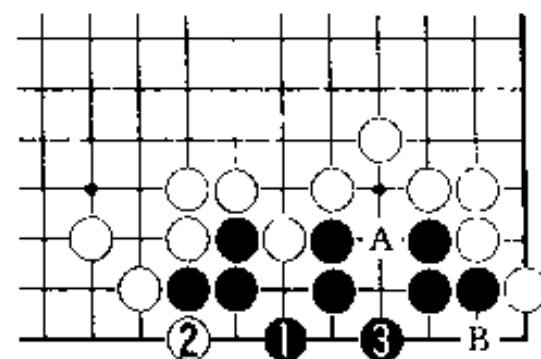


图二十二

图二十三(失着) 黑1接是失着,经白2挖、黑3接后,黑棋七子沿边,白4扳后,黑棋无法做活。



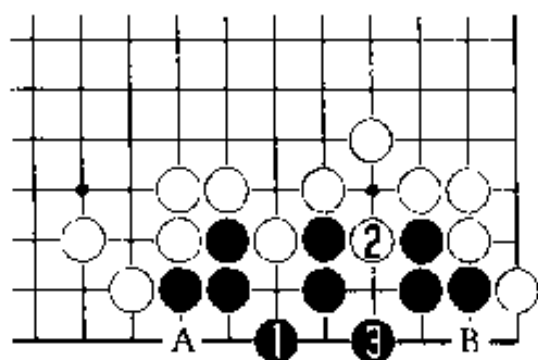
图二十三



图二十四

图二十四(妙手) 黑1于一路尖,迫使白2破眼,黑3再于一路尖,终于形成A位与B位的两个后手眼而活。

图二十五(变化) 白2如改在上面挖入,那么黑3仍然一路尖,同样成为A、B位“三眼两做”的活形。

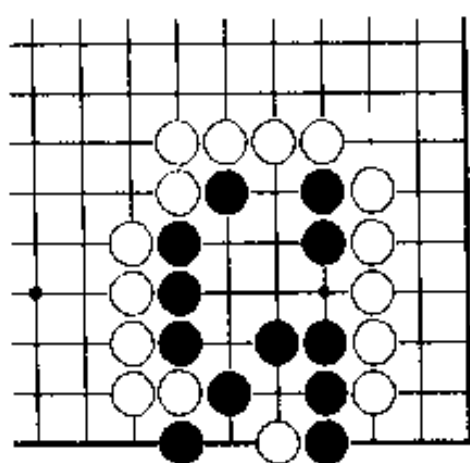


图二十五

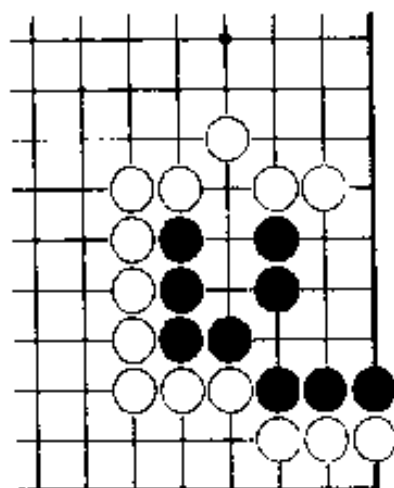
最后的四道练习题都是黑棋先走。其运用范围也都在本课所讲的“先手做眼”方法之内。

第一题 黑先活

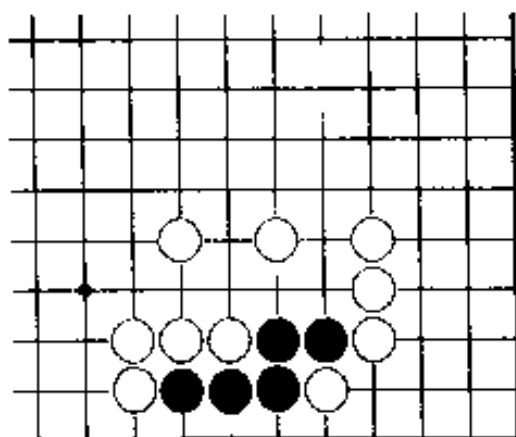
失败图一(上面无眼) 黑1做成后手眼,完全忽视了上



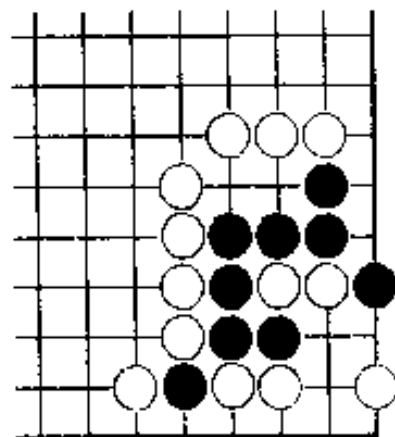
第一题



第二题

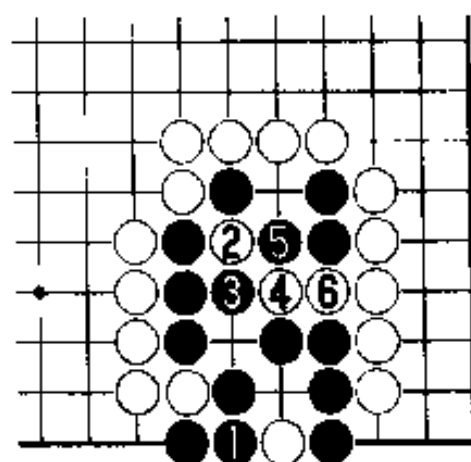


第三题

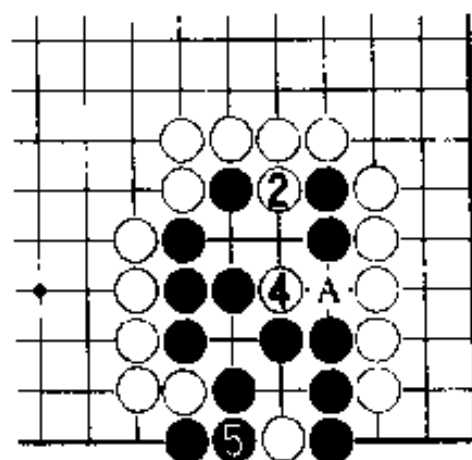


第四题

面目前无眼的险境。白 2、4 是破眼的手筋。



第一题 失败图一

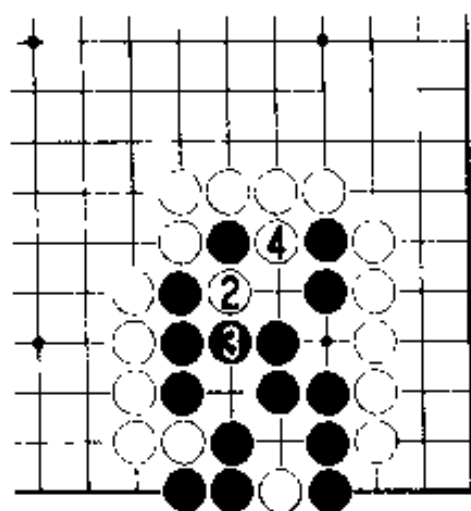


第一题 失败图二

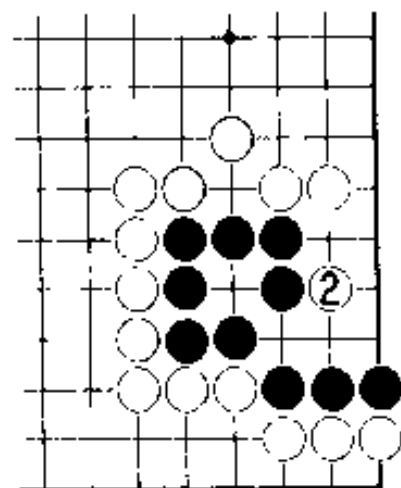
失败图二(后手做眼) 黑 1 企图先手做眼却方法不妥。白 2 冲后,黑棋上下均成为后手眼,已无法做活。黑 1 如改走

2 位或 A 位接, 则白棋于 1 位先手点入、再于 3 位扑。

正解图 (先手做眼) 黑 1 是先手做眼的要点, 白 2、4 只得阻止黑棋成为曲四大眼, 黑 5 做眼安全成活。



第一题 正解图

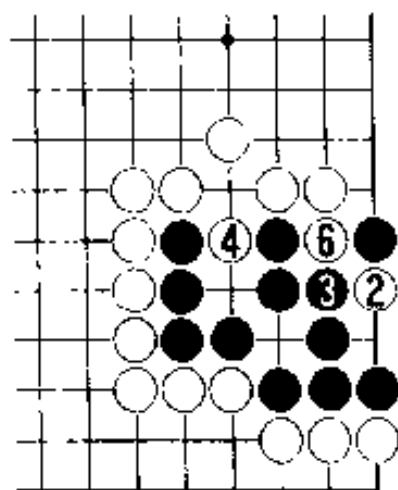


第二题 失败图一

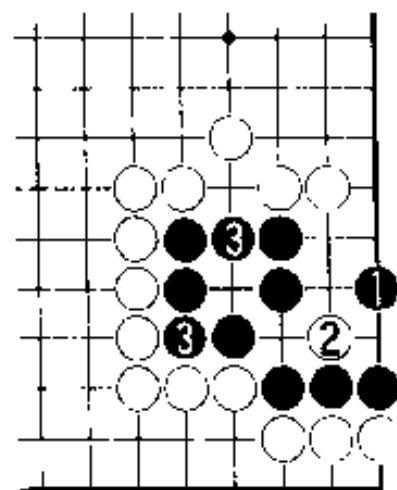
第二题 黑先活

失败图一 (边路无眼) 黑 1 做后手眼, 白 2 靠入, 黑棋边路无眼。

失败图二 (后手做眼) 黑 1 于二路做眼, 然而被白 2 飞, 黑棋成为后手眼。



第二题 失败图二



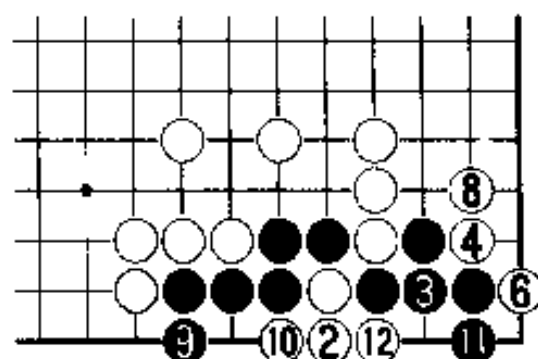
第二题 正解图

正解图 (先手做眼) 黑 1 跳是先手做眼的好手, 此后

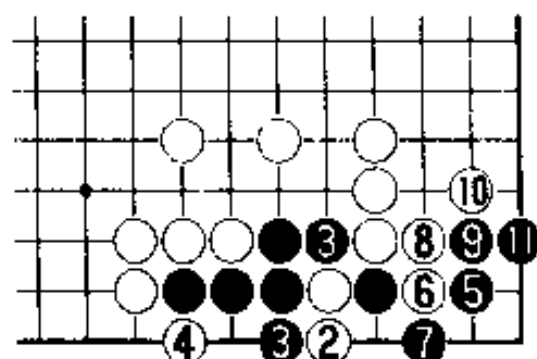
2 位与 3 位必可得一而做活。

第三题 黑先活

失败图(意外) 黑 1 打、白 2 立是双方必然的较量。但黑 3 长，却是疏忽之着，白 4 防守后，黑棋终于成为大眼的死形。



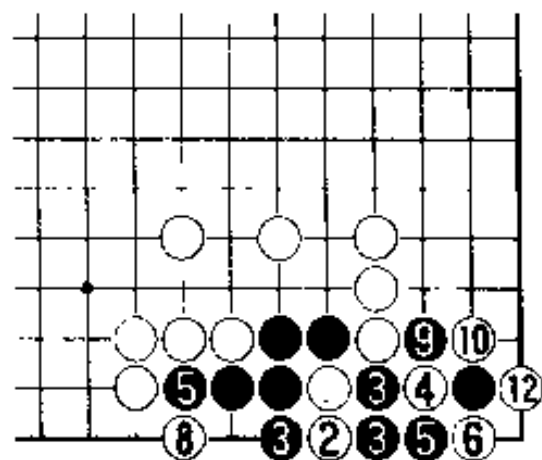
第三题 失败图



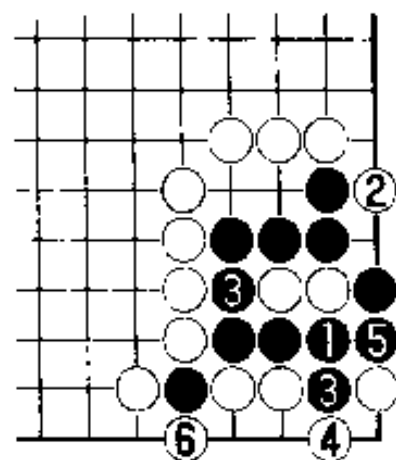
第三题 正解图

正解图(先手做眼) 黑 3 在左面打是先手做眼的常形，白 4 如破眼，则黑 5 跳入。白 6 打，黑 7 以倒扑之形安全渡回并做眼。白 6 如改于 9 位靠，则黑于 8 位挖。

变化图(顽抗争劫) 白 4 先打，黑 5 扳是当然之着。白 6 打后再于 8 位破眼。如此黑 9 打，白 10、12 顽强抵抗，但此劫白棋负担很重，黑棋又有很多本身劫材。作为局部变化，列出以供参考。



第三题 变化图

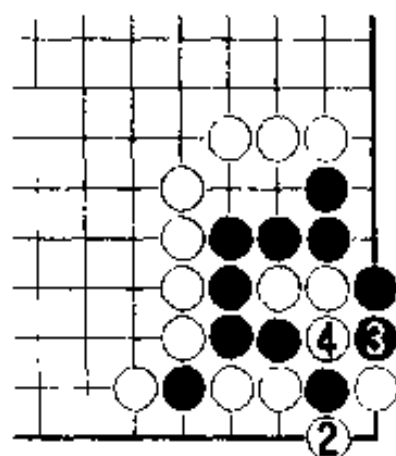


第四题 失败图

第四题 黑先劫活

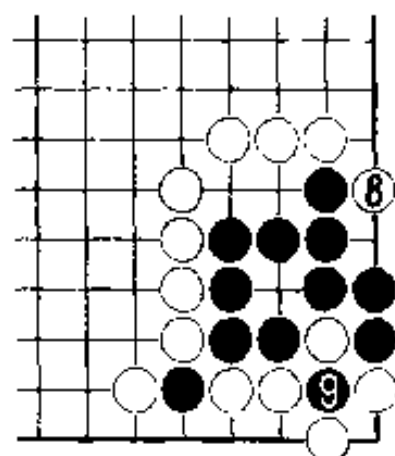
失败图(后手眼) 黑1提白两子,似乎只得如此,但白2破眼后,黑棋等于只做了一个后手眼。

正解图(非常手段) 黑1挖、再3打,决不后手提白棋两子。白4以后,成为打三还一的棋形,黑7就有了先手做眼的意义。白8破眼,黑9提,成为劫活而绝处逢生。



⑤ = ① ⑥ = ④

第四题 正解图



第四题 正解图(续)

第7天 先手破眼

在对方将要做成两个眼的地方，设法先手使其变得只剩一个眼，这就是“先手破眼”的方法。此外，针对“三眼两做”的企图，以一步妙手同时破坏对方的两个后手眼，也属于先手破眼的范畴。

图一（黑先） 白棋在 A 位与 B 位各有一个后手眼，似乎已是三眼两做的活形。黑棋如何运用先手破眼的方法呢？

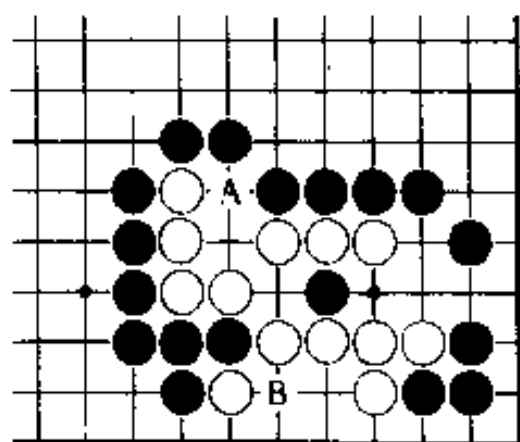
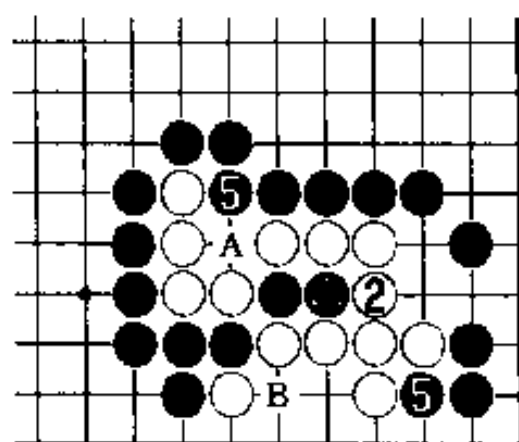


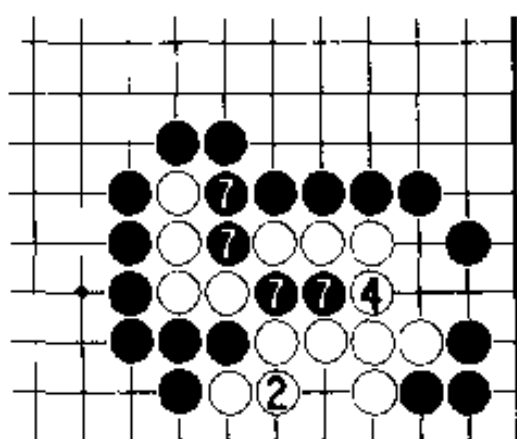
图 一



③ = ① ④ = ② 图 二

图二（妙手） 黑 1、3 连扑，使白棋无法在 5 位做眼，同时紧追不舍地瞄着 A 位扑入彻底破眼。经过几步先手交换后，黑 5 就使整块白棋只剩下无法兼顾的 A 位与 B 位的两个后手眼了。

图三（变化） 黑 1 扑时，白 2 如做边路的眼位，黑 3、5 再扑，完全摧毁了白棋上面的眼位。白 2 如改走 3 位接，则黑于 2 位破眼。



⑤=① ⑥=③ 图 三

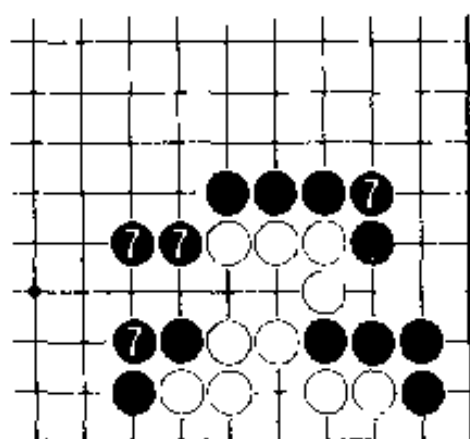


图 四

图四(黑先) 这是边路先手破眼的常形。

图五(失败) 黑 1 只是后手破眼而已。白 2 补后, A 位与 B 位必得其一, 成为三眼两做的活形。黑 1 如走 A 位或 B 位扳, 则白走 2 位仍是活棋。

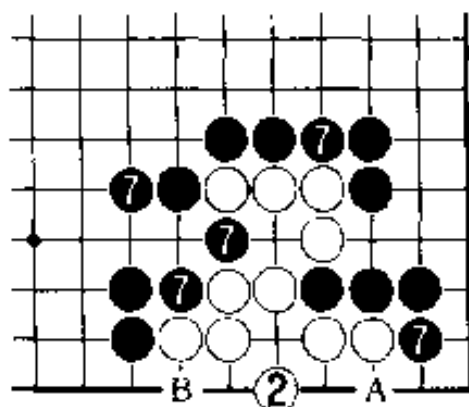


图 五

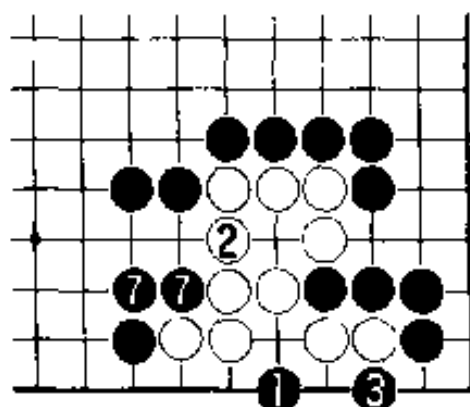


图 六

图六(要点) 黑 1 点入击中要害。白棋如应, 则边路已变成一个眼。白 2 如做上面眼, 则黑 3 扳后, 白棋边路眼位全失。

图七(黑先) 白棋在边角呈断头曲四的眼形, 上面还有一个后手眼。黑棋如何先手破眼?

图八(正着) 黑 1 点是这类棋形的要害, 瞄着下一步于 4 位倒扑。无论白棋应于 2 位或 4 位, 黑棋均可先手破眼, 黑 5 再破后手眼, 白棋已死。

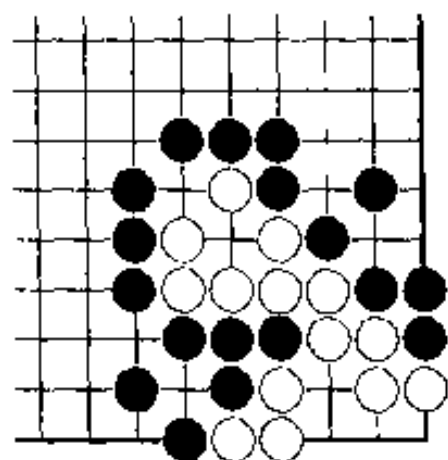


图 七

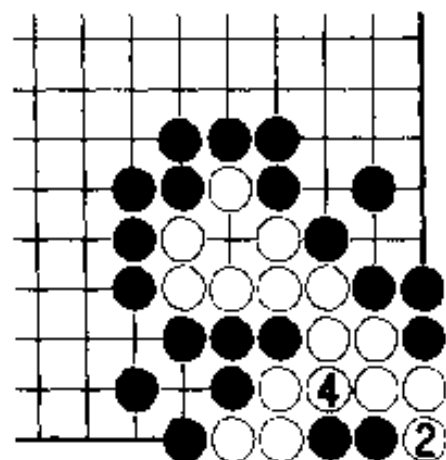


图 八

图九(俗手) 黑 1 打吃是俗手,后手破眼将无法成功。白 2 接,A 位与 B 位必可得一而活棋。

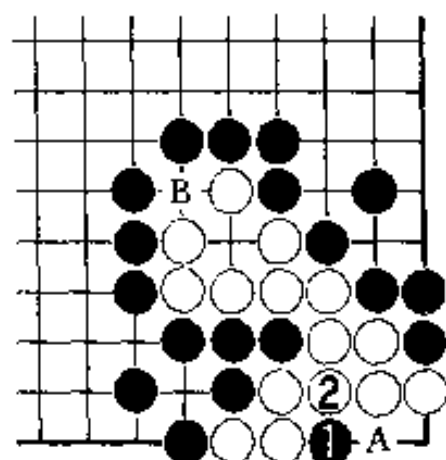


图 九

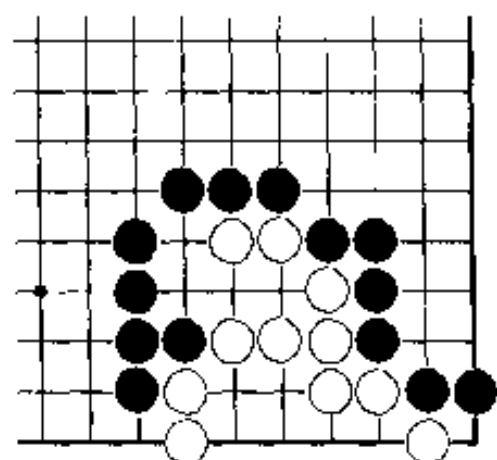


图 十

图十(黑先) 这也是边路先手破眼的适用场合。

图十一(失败) 黑 1 破后手眼显然不行。白 2 补后,黑 A

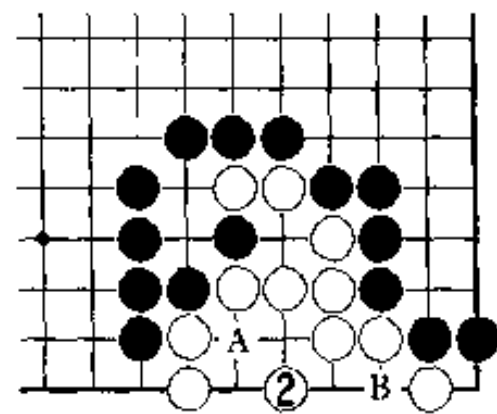


图 十一

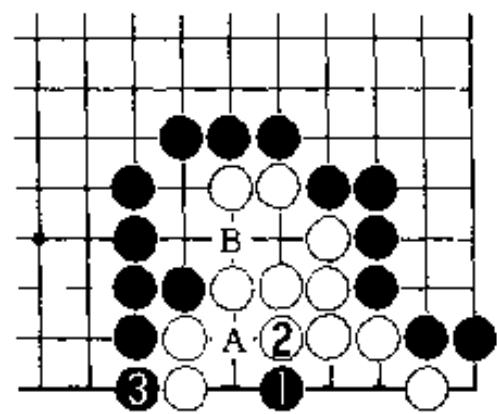
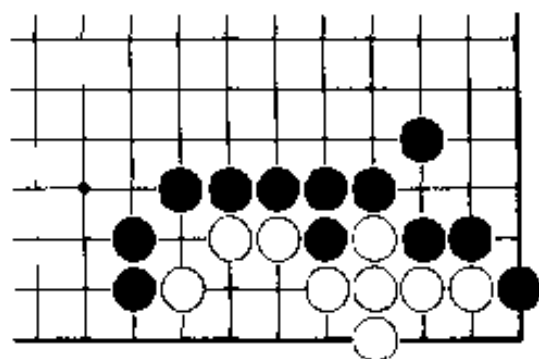


图 十二

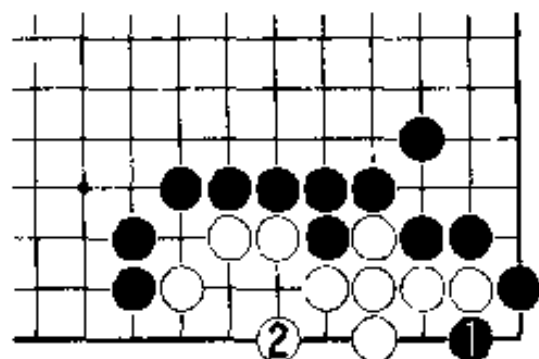
则白 B, 白棋已活。

图十二(正着) 黑 1 点入, 瞄着 A 位的断点。白 2 应后, 黑 3 挡, A 位与 B 位白棋已无法兼顾。

图十三(黑先) 如何从左面先手破眼?



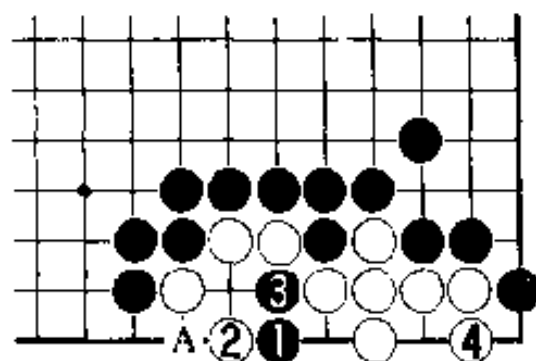
图十三



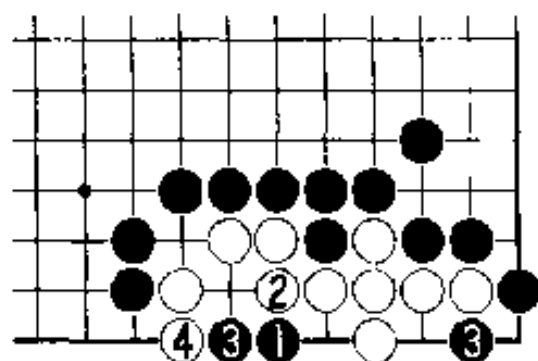
图十四

图十四(无谋) 黑 1 从右面的后手眼着手, 显然无谋。因为白 2 是一手做活的明显要点。

图十五(要点) 黑 1 是先手破眼的要点。白 2 虎(或于 A 位立), 黑 3 断都是先手。白棋必死无疑。



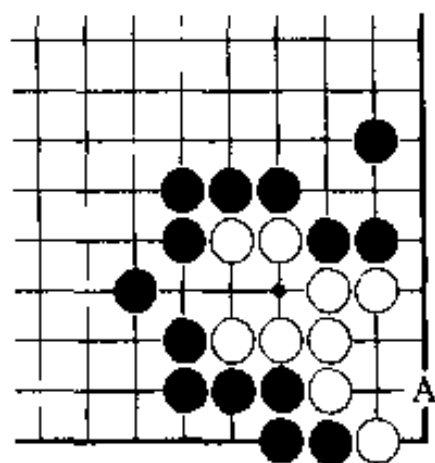
图十五



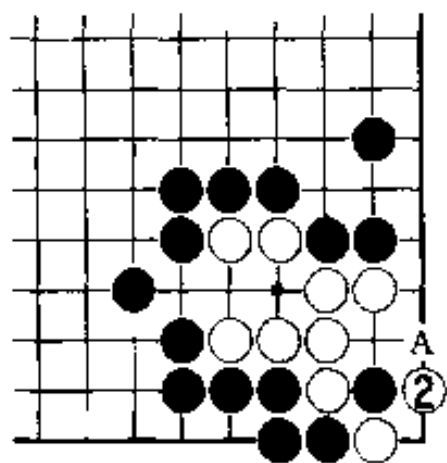
图十六

图十六(变化) 白 2 如接, 则黑 3 先手长, 然后黑 5 破眼。必须注意: 黑 3 不能在 4 位扳, 因白棋有 3 位扑劫的手段。

图十七(黑先) 白棋在角上 A 位就可一手做活。黑棋如何在这里先手破眼?



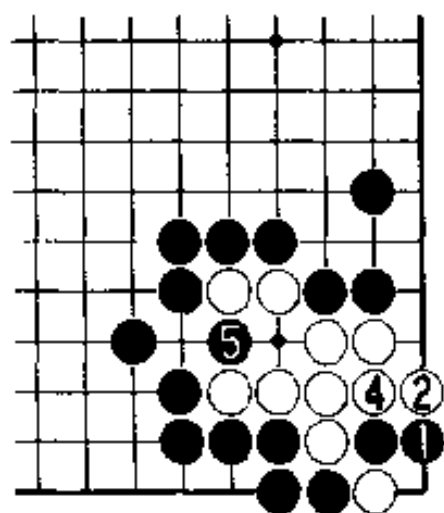
图十七



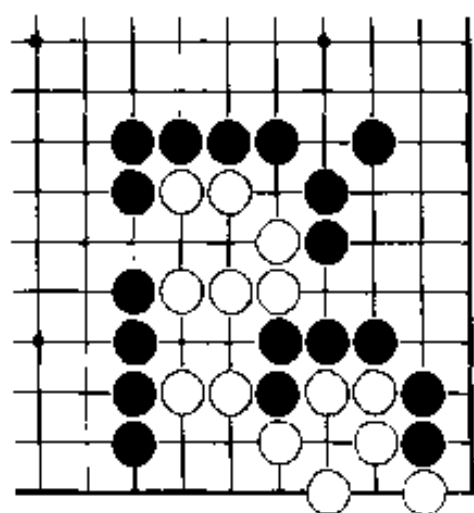
图十八

图十八(失着) 黑1打似乎可彻底破坏白棋眼位,然而却忽视了白2做劫抵抗的手段。黑1如改在A位点,则白仍于2位先手做眼。

图十九(正解) 黑1是先手破眼的万全之策。至黑5打,白棋已死。白2如改在3位接,则黑于2位长仍可先手破眼。



图十九

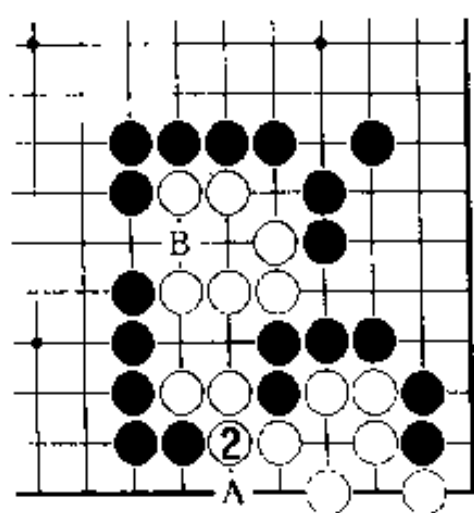


图二十

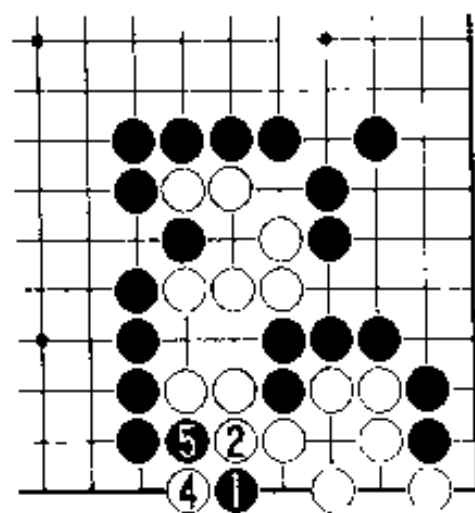
图二十(黑先) 这是实战常见之形,黑棋从边路可先手破眼。

图二十一(俗手) 黑1曲虽是先手,但被白2接后,A位与B位成为三眼两做的余地。

图二十二(手筋) 黑1一路飞,同样迫使白2接,却使白

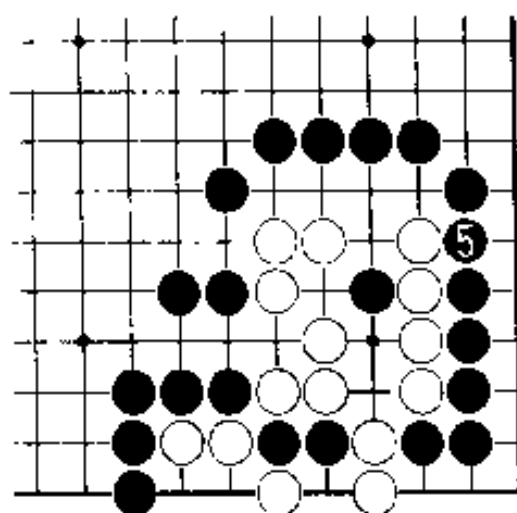


图二十一



图二十二

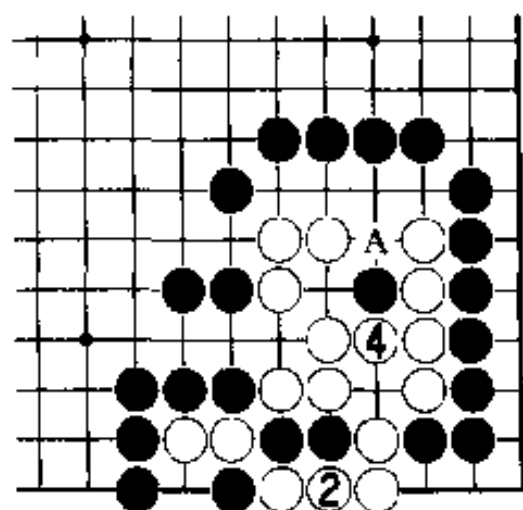
棋边路的眼位不复存在。黑 3 再破眼, 白棋已死。



最后的四道练习题都是黑棋先走。在如何运用先手破眼的技巧时,第四题有较大的难度。

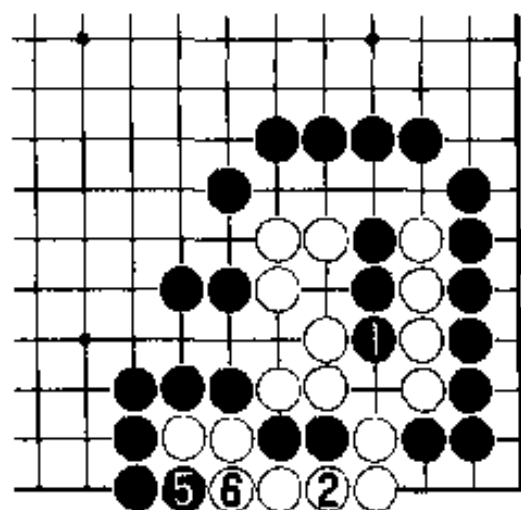
第一题 黑先杀白

失败图(后手破眼) 黑1扑虽是破眼之法,但却落了后手。白4可一手做活。黑1如先在A位冲,则白走4位将先手做眼。



③ = ●

第一题 失败图

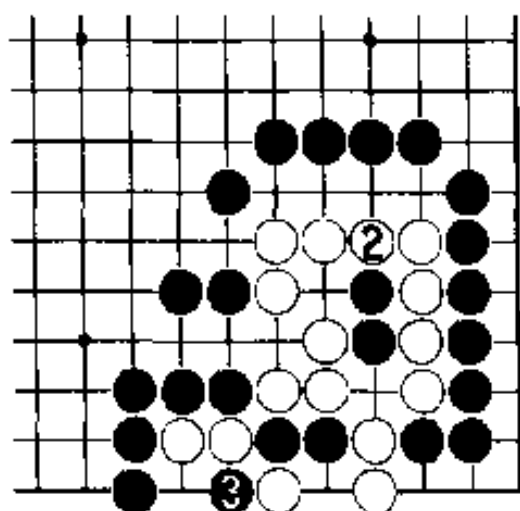


③ = ● ④ = ●

第一题 正解图

正解图(运用得当) 黑1向里冲是正确的前提,白2提企图先手做眼时,黑3扑入,运用先手破眼的常法一举成功。

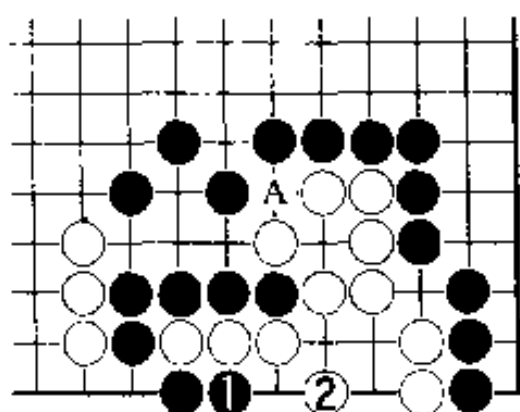
变化图(简明) 白2如阻断黑棋的归路,黑棋已达到先手破眼的目的,黑3扑即杀死黑棋。



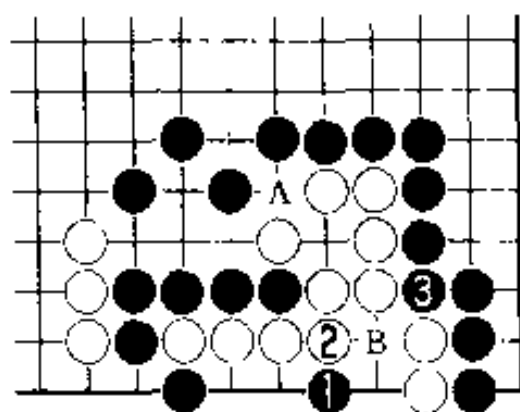
第一题 变化图

第二题 黑先杀白

失败图(失着) 由于白棋外围有接应,黑1急于长入,结果被白2虎补,黑棋已来不及在A位破眼。



第二题 失败图

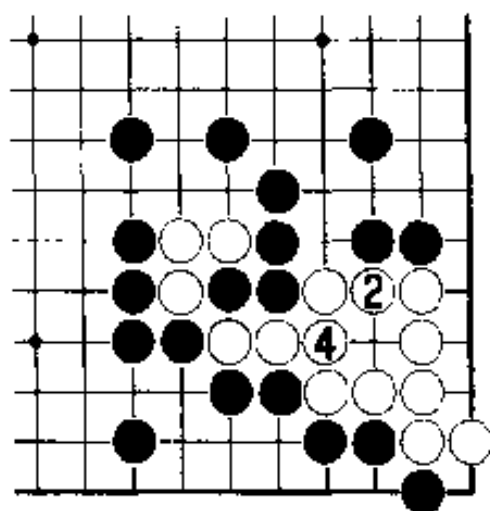


第二题 正解图

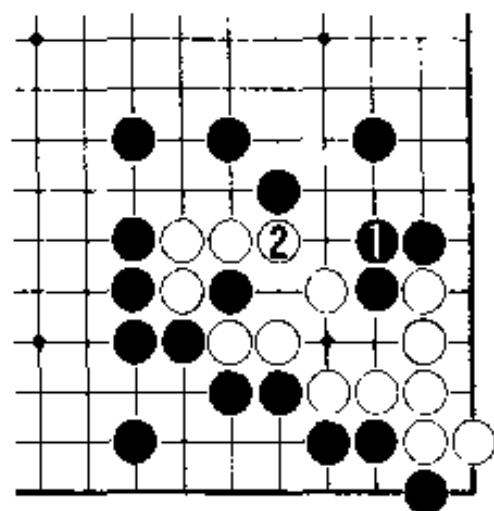
正解图(要害) 黑1点仍是此题的要害。白2接、黑3挤,白棋无法兼顾A位与B位的弱点。

第三题 黑先杀白

失败图一(粗心) 粗看之下,白棋在中腹似乎有两个后手眼。如图黑1冲,则白2接,放弃三子而求活。



第三题 失败图一

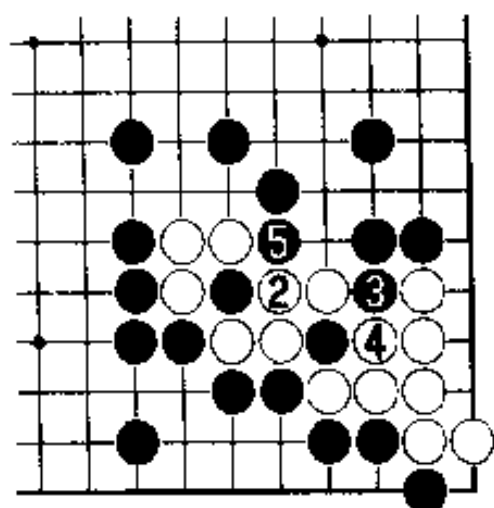


第三题 失败图二

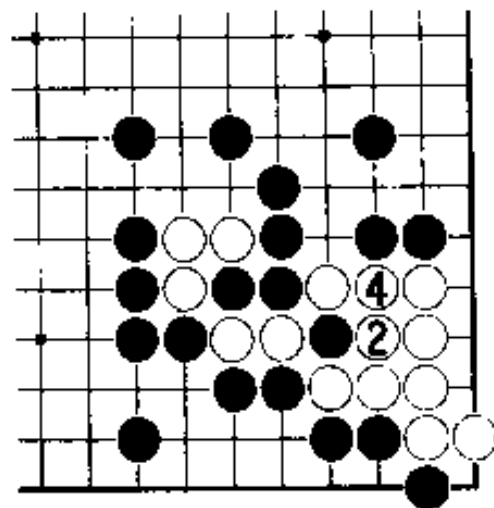
失败图二(后手) 黑1在这里冲也是后手、白2挡,活得更大。

正解图(破双眼) 黑1扑是一手破双眼的妙手。白2如提,黑3冲、5挤,白棋眼位不存。

正解变化图(先手之妙) 白2如在此处提,黑3冲、白



第三题 正解图

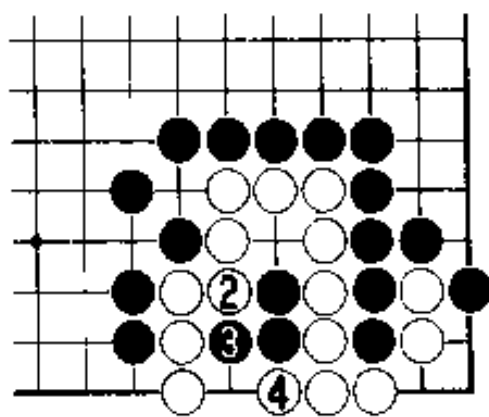


第三题 正解变化图

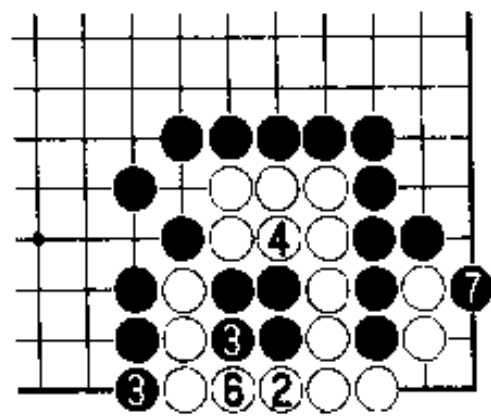
4 接, 黑 5 恰好破眼。由此可见黑 1 先手破眼之妙, 请细细体会一下本图与失败图一的不同结果。

第四题 黑先杀白

失败图(双活) 黑 1 急于破后手眼, 不料白 2 接后, 大眼成为双活。黑 3 如改走 4 位, 则白走 3 位也是双活。



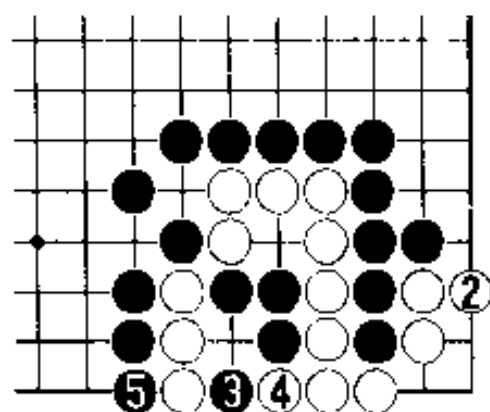
第四题 失败图



第四题 正解图

正解图(方四) 黑 1 断, 先手使白棋成为大眼的死形。白 2、4 顽强抵抗, 黑 3、5 极为巧妙地先手破眼, 最终将白棋变为“方四”的后手死形, 黑 7 扳即告成功。

正解变化图(先手所在) 黑 1 断时, 白 2 如不应而于角上做眼, 黑 3 可吃掉白棋三子。

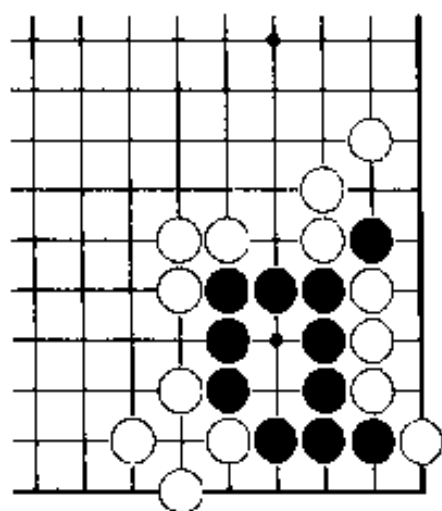


第四题 正解变化图

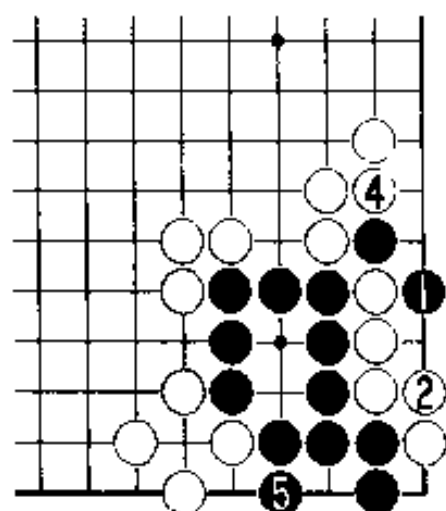
第8天 扩眼求活

在没有明显的做活要点的场合,在不能一手做活的场合,尽量扩大眼位或许是求活的正确途径。扩眼求活的方法大致有利用对方的弱点、充分发挥本方子力配置的效率等几种。此外,扩大眼位当然也要掌握技巧。

图一(黑先) 黑棋的下边是三子沿边,一般情况下并不具备眼位。如何利用白棋的弱点和角部的特殊性呢?



图一



图二

图二(手筋) 黑1扳试白应手,是此类棋形的手筋。白2只能接,黑3先手立,然后黑5就轻松地做眼成活了。

图三(变化) 白2如直接抱吃黑一子,黑3扑、5提,角部同样做出眼位。

图四(失败) 黑1、3连扑,造成白棋的接不归,这也不失为一种手筋。结果虽然成为劫活,但比较净活的正解而言,当

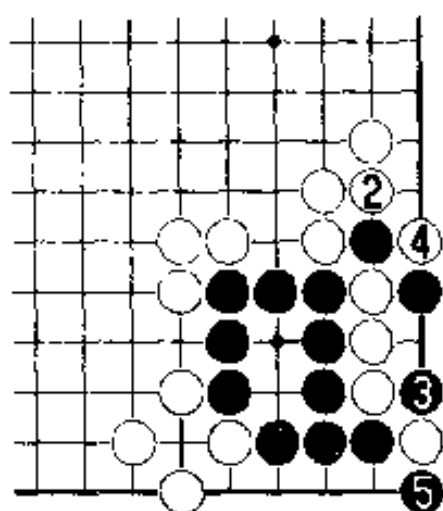


图 三

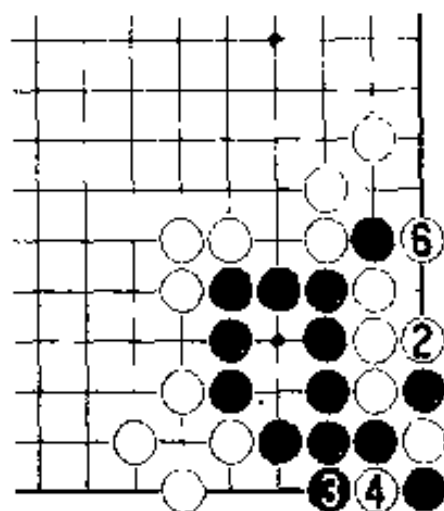


图 四

然只能算作失败了。

图五（黑先） 黑棋如能扩足眼位，应是角部沿边的活形。

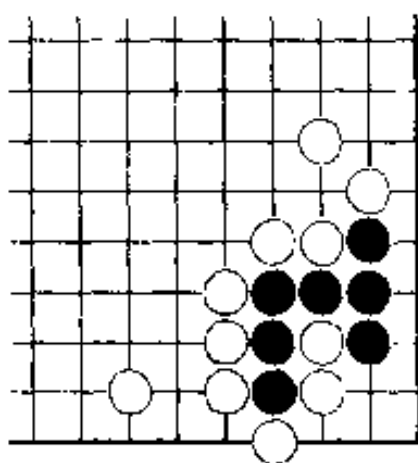


图 五

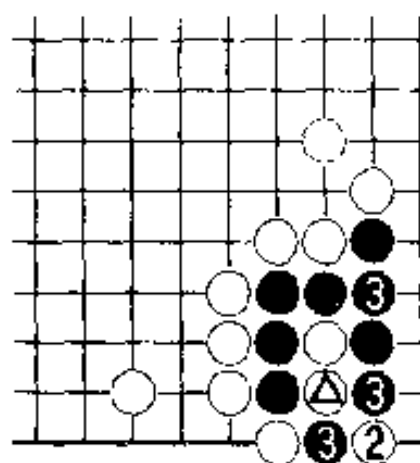


图 六

图六（疏忽） 黑 1 打完全疏忽了角部的特殊性，被白 2 强行做成“打二还一”的形状，黑棋已无法做活。

图七（常识） 无论是做活或收官，黑 1 跳都是常识的正着。至黑 5，黑棋安全做活。

图八（黑先） 做活的要点已被白棋占据，黑棋唯有扩大眼位才能求活。

图九（双活） 黑 1 接是扩眼的关键之着。白 2 只得长入，

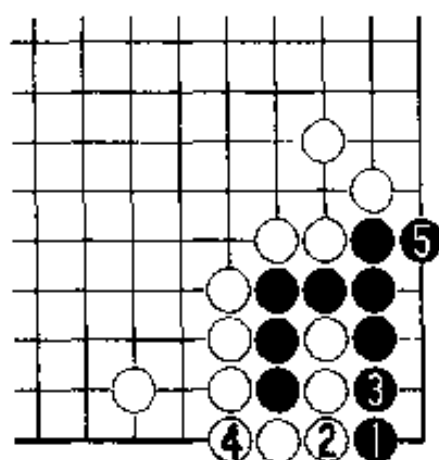


图 七

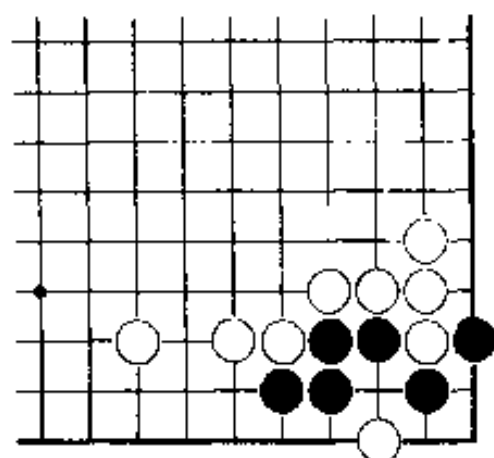


图 八

黑 3、5 再向左面扩眼。白 6 破眼时，黑 7 接成为双活。

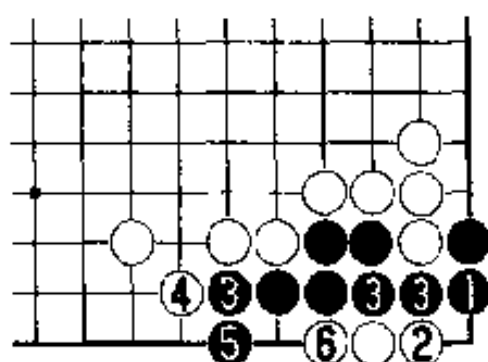


图 九

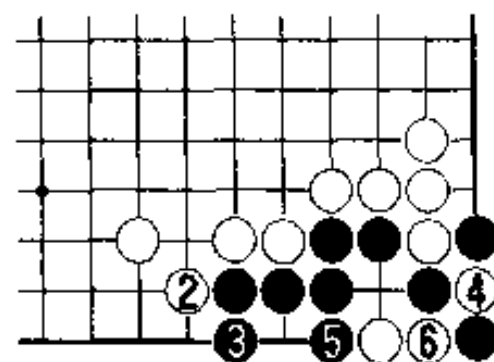


图 十

图十(失误) 黑 1、3 先在左面扩眼，被白 4 扑，结果只能成为劫活。这是黑棋的失误。

图十一(黑先) 黑棋扩足眼位就能做活，作为问题是极其简单的。如果这个棋形出现在实战对局时，你是否具备做活的感觉和信心呢？

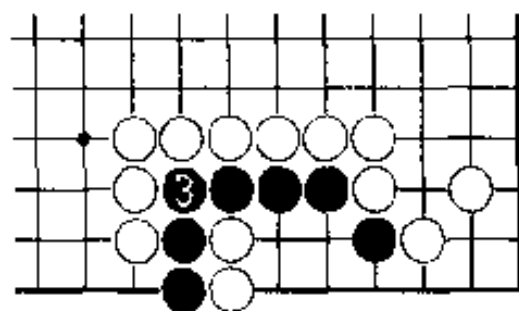


图 十一

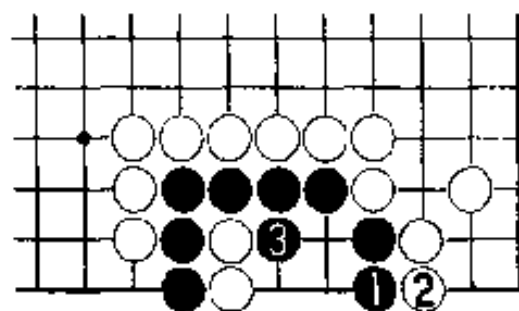
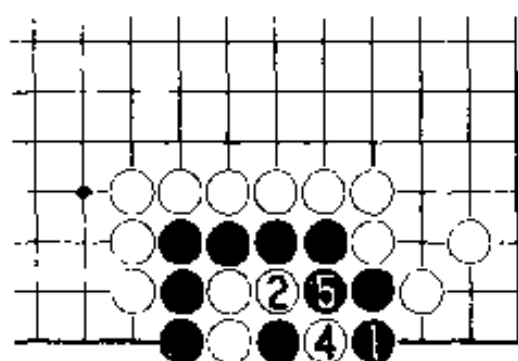


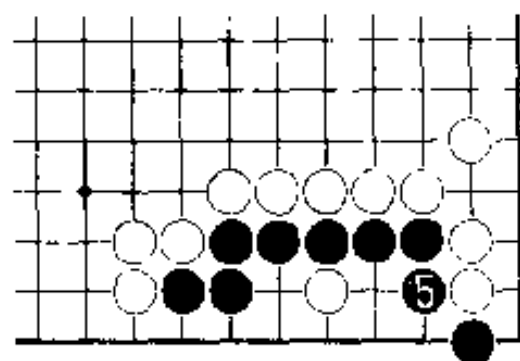
图 十二

图十二(净活) 黑 1 立, 这块黑棋就净活了。

图十三(变化) 白 2 企图构成聚杀, 黑 3 扑入是要点, 白 4 提, 黑 5 打, 成为“胀牯牛”之形。



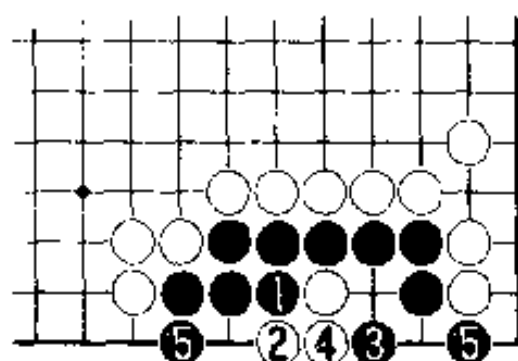
图十二



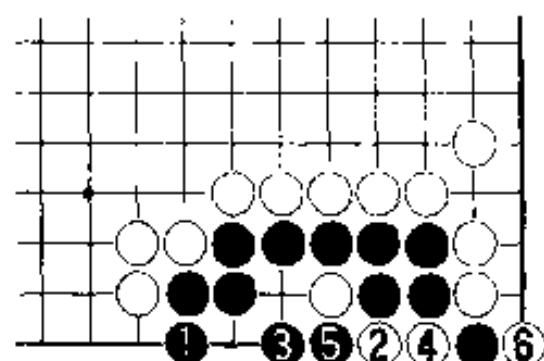
图十三

图十四(黑先) 由于白棋已占据了要点, 黑棋唯有尽量扩眼才能求活。要注意发挥黑●子的作用。

图十五(双活) 黑 1 扩眼是正着。白 2 尖、黑 3 亦尖。此后白 4、黑 5, 双方各得其一, 成为双活。



图十五

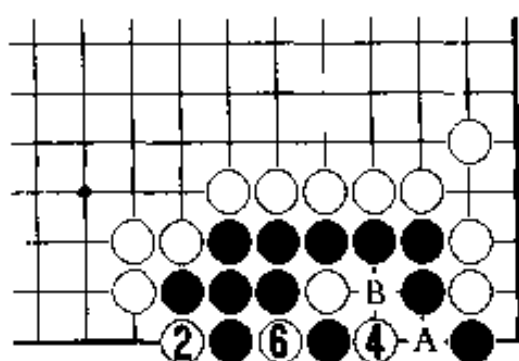


图十六

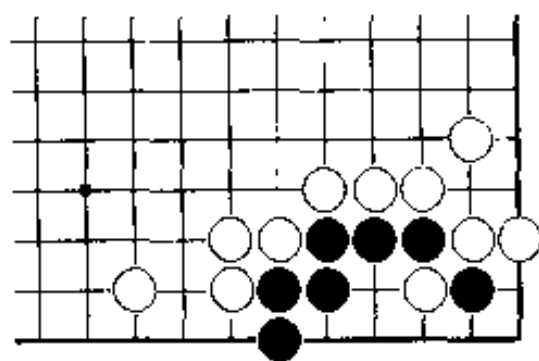
图十六(变化) 白 2 如尖刺, 则黑 3 做眼。白 4 断, 黑 5、7 可断吃白子而净活。

图十七(失败) 黑 1 夹虽然也是常见的要点, 但白 2 扳、黑 3 挡后, 白 4 打, 黑 5 只能劫活。黑 3 如改走 A 位接, 白于 6 位打, 黑 B 位仍然只能劫活。

图十八(黑先) 黑棋做活并不难, 但要注意扩足眼位, 以



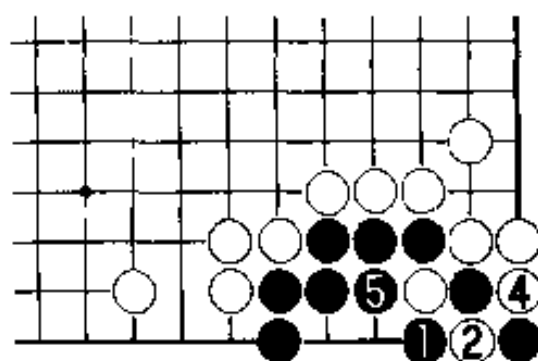
图十七



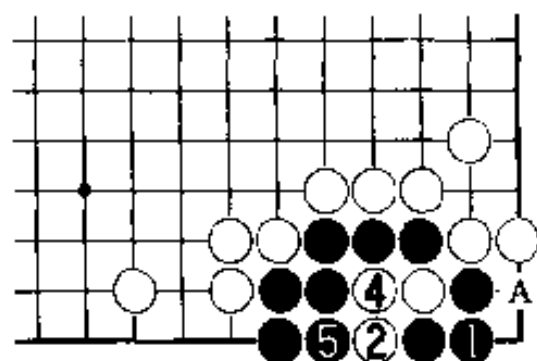
图十八

防不测。

图十九(随手) 黑 1 抱吃, 忽视了白 2 扑、4 打的破眼手段, 结果不幸成为劫活。



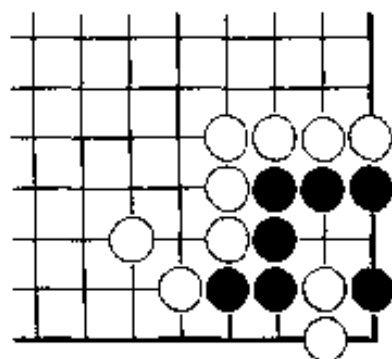
⑥=② 图十九



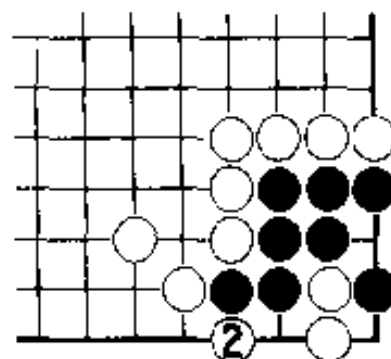
图二十

图二十(正着) 黑 1 立, 扩足眼位就可确保净活。白 2 如破眼, 黑 3 打、5 提后, A 位与 4 位两点必得其一。

图二十一(黑先) 黑棋扩大眼位才能获得一线生机。



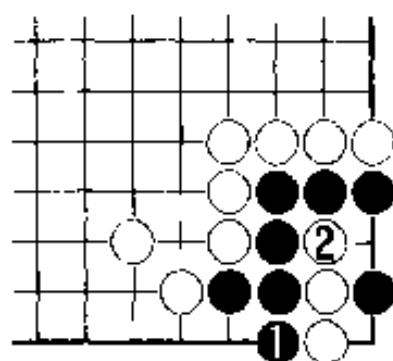
图二十一



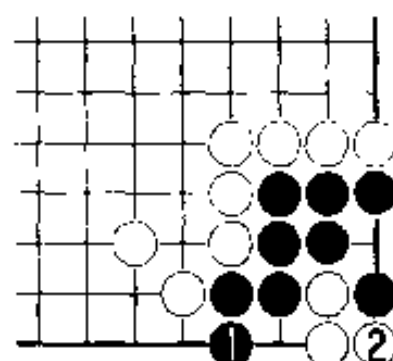
图二十二

图二十二(失败) 黑 1 做眼, 由于气紧被白 2 扳渡, 黑棋完全失败。

图二十三(失败) 黑 1 阻渡, 白 2 破眼, 如此黑棋是直三死形, 而并非双活。



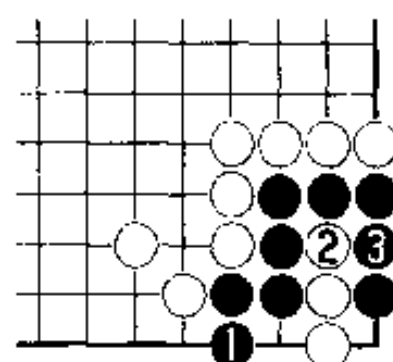
图二十三



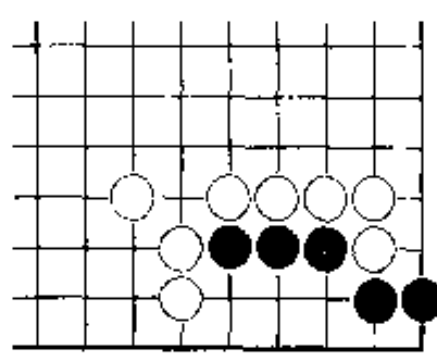
图二十四

图二十四(正解) 黑 1 扩大眼位是正着, 白 2 打是正应, 黑 3 做劫成为劫活, 这是双方正解。

图二十五(变化) 白 2 如破眼, 黑 3 接, 这是完善的双活形状。



图二十五

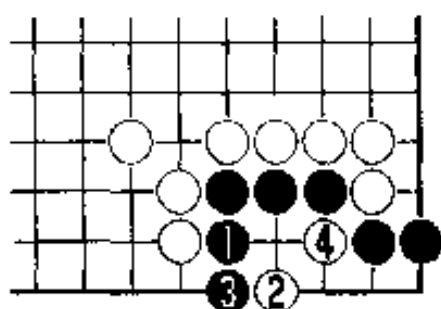


图二十六

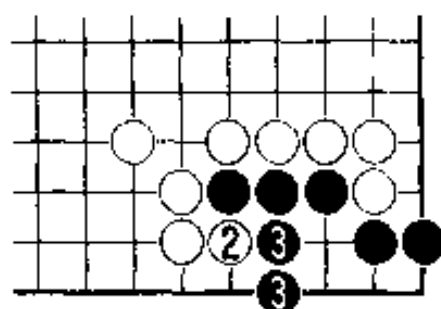
图二十六(黑先) 黑棋怎样扩大眼位? 这是本形的关键。

图二十七(过分) 黑 1 挡过于强调扩足眼位。由于气紧, 产生了白 2“老鼠偷油”的手段。结果黑棋失败。

图二十八(正着) 黑 1 于一路跳是扩眼的正着。此后无



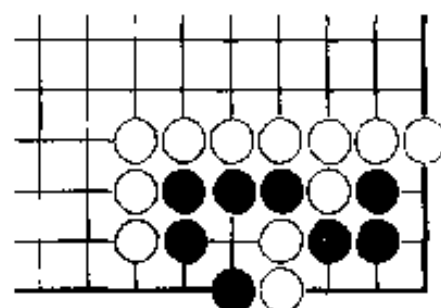
图二十七



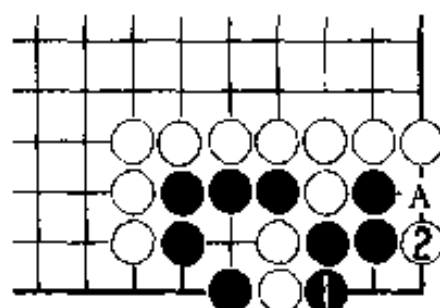
图二十八

论白棋怎样着手,都难以阻碍黑方净活。

图二十九(黑先) 黑棋既要扩大眼位,又要安全运转。



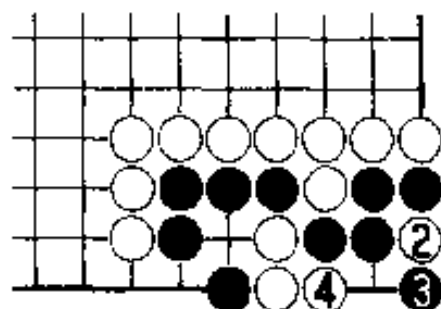
图二十九



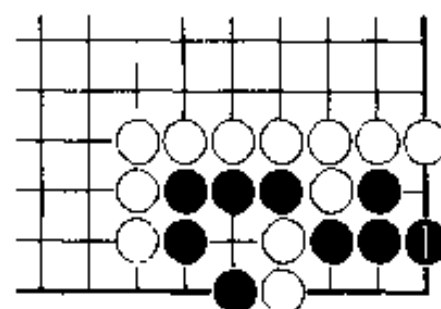
图三十

图三十(失败) 黑1直接吃白两子,白2托入。黑棋无法在A位阻断,仅剩一眼。

图三十一(失败) 黑1挡似乎扩足了眼位,但忽视了白2扑入紧气的妙手。至白4曲,成为“金鸡独立”之形,黑棋净死。



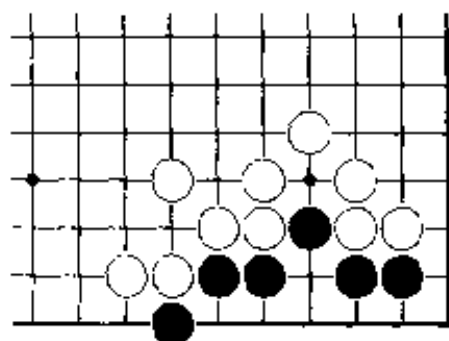
图三十一



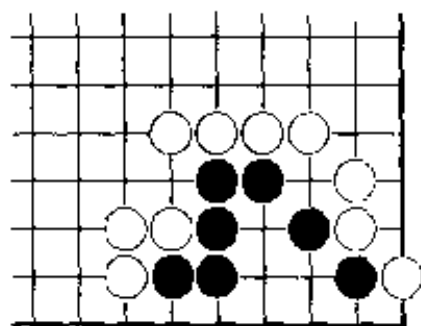
图三十二

图三十二(正着) 黑1立是扩眼做活的万全之策,黑棋净活。

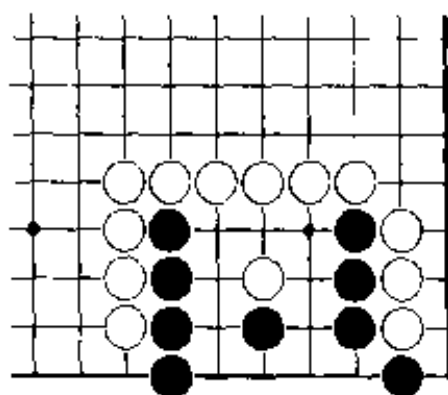
最后的四道练习题都是黑棋先走。其内容都是以扩大眼位为主。



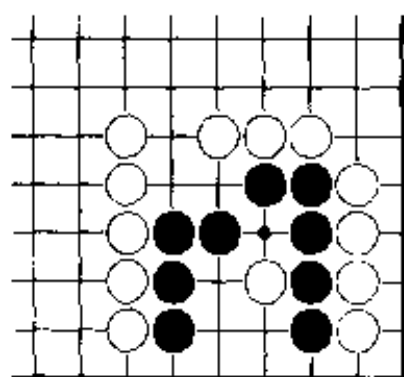
第一题



第二题



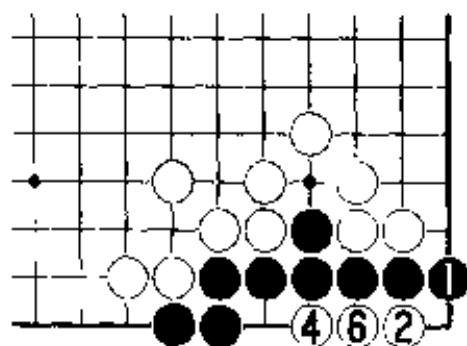
第三题



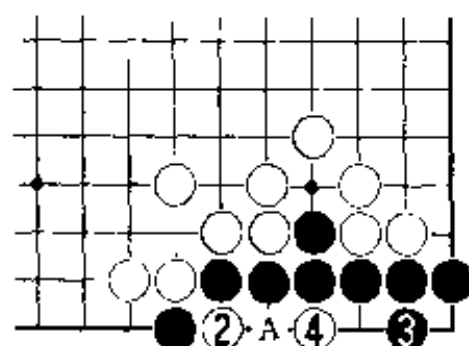
第四题

第一题 黑先活

正解图（双活） 黑1于角部立，这是扩眼的最有效部位。白2点，黑3再于左面扩眼。白4点、6接后，黑棋已是双活之形。



第一题 正解图

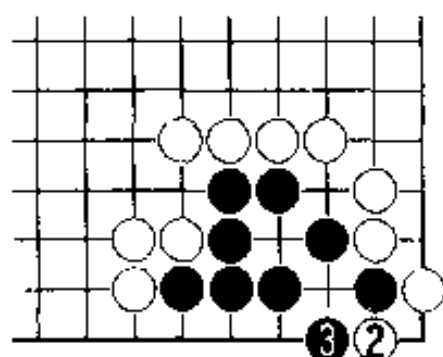


第一题 正解变化图

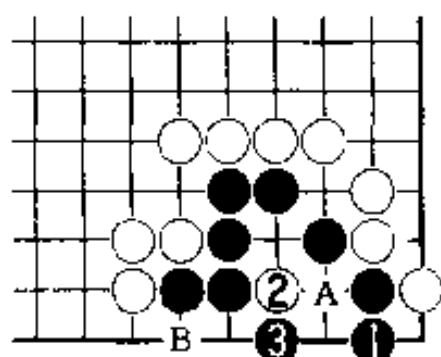
正解变化图(净活) 白2扑,试图缩小眼位,黑3做眼是要点。白4点,黑5接,白棋无法在A位接回,黑棋成为净活。

第二题 黑先活

失败图(劫活) 黑1虽是做眼的要点,然而白2打,黑棋只能在3位做劫。



第二题 失败图

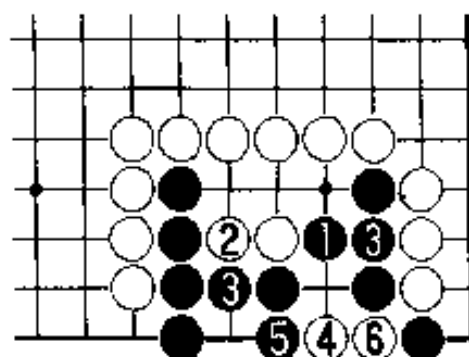


第二题 正解图

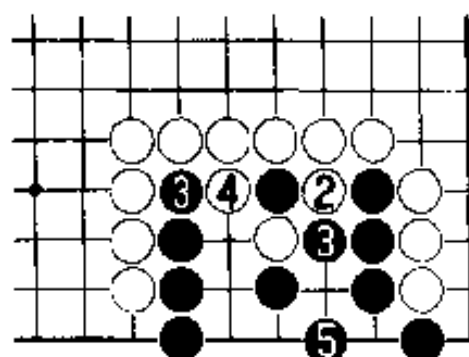
正解图(净活) 黑1立扩大眼位,白2点入,黑3扳,此后白A则黑B,黑棋顺利做成两眼。

第三题 黑先活

失败图(眼位不足) 黑1扩眼,白2长、4点,黑棋眼位不足。黑1如改走2位,白走1位,黑棋仍然不活。



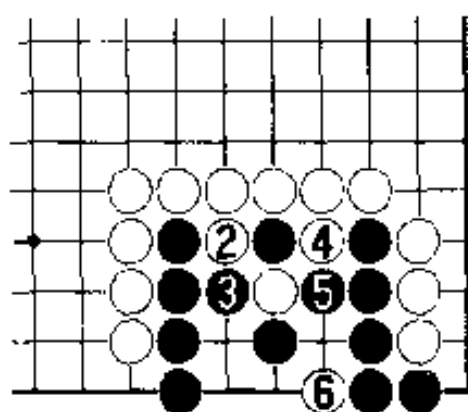
第三题 失败图



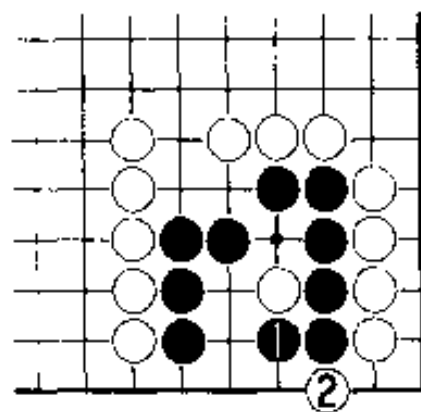
第三题 正解图

正解图(最大限度) 黑1挖,这是最大限度的扩眼妙手。白2冲、黑3先手打,黑5安全做活。

正解变化图(净活) 白2如在另一边冲,黑3打、黑5扩足眼位,仍是净活。



第三题 正解变化图

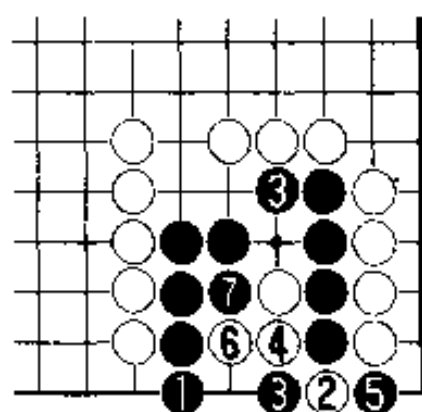


第四题 失败图一

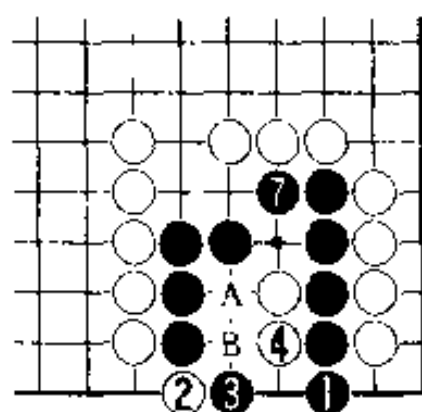
第四题 黑先活

失败图一(死形) 黑1曲,企图避免大眼死形。然而白2扳,黑棋眼位不足而净死。

正解图(双活) 黑1立,是扩大眼位的正确着点。白2扳缩眼,白4打、6曲。黑7及时防守,恰成双活。



第四题 正解图



第四题 失败图二

失败图二(刀五) 黑1在另一边立,疏忽了眼形的差别。白2扳、4长,由于黑棋走A、B位无效,因此成为“刀五”的死形。

第9天 缩眼杀棋

死活问题的攻杀手段主要是缩小眼位与击中要害。在棋子尚未定形、暂无确切的要点时，一般来说，首先应当考虑缩小眼位，然后再予以准确的点杀。这就是本课所要讲解的“缩眼杀棋”。

图一(黑先) 先看这个最简单的图形，以阐明原理。

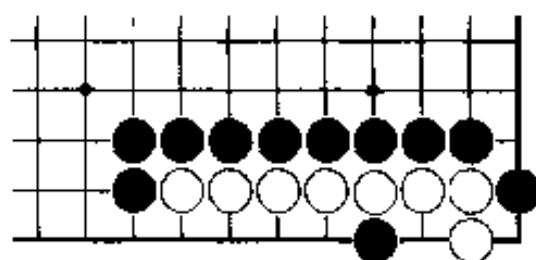


图 一

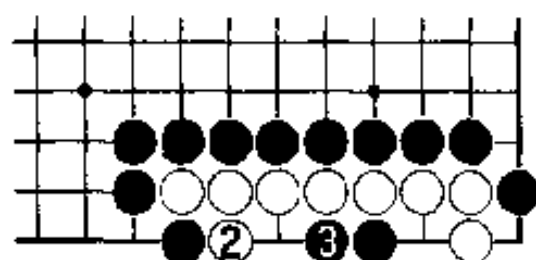


图 二

图二(缩眼) 黑1扳，首先缩小白棋的眼位。待白2挡后，黑3就是明显的要点了。白棋成为直三死形。

图三(失败) 黑1如果先从内部着手，实际上是还不确切的要点。白2趁机扩眼，黑3再长的话，这块白棋已是双活。黑棋完全失败。

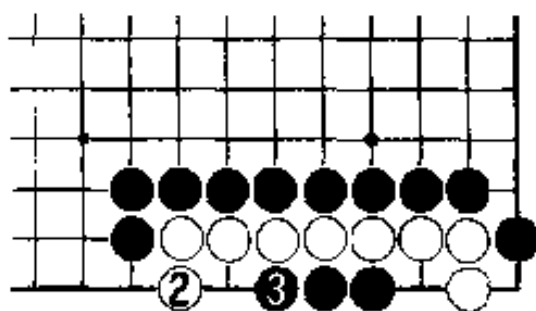


图 三

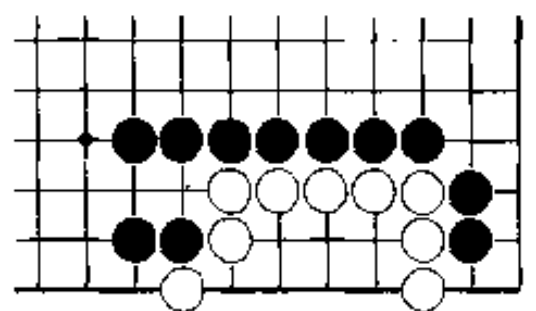


图 四

图四(黑先) 白棋的大眼尚未定形,黑棋不可冒失地点杀。

图五(正解) 黑1扑缩眼,白2提后,已明显是个刀五大眼,黑3点入就大功告成。

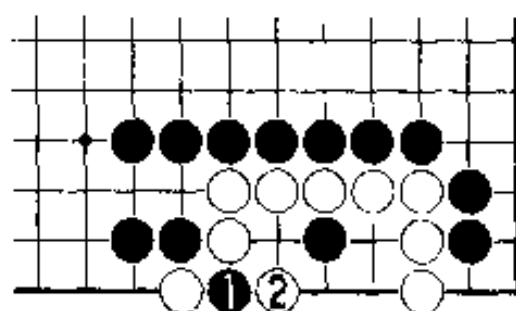


图 五

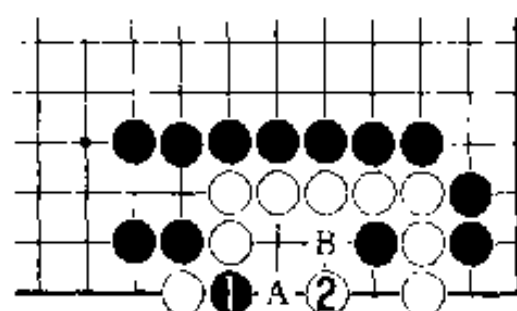


图 六

图六(变化) 黑1扑,白2企图退守,那么黑3点入同样是确切的要点。此后白棋无法兼顾A位和B位。

图七(失败) 黑1如果直接点入,被白2夹,就引起了麻烦。黑3如继续破眼,白4接,黑5长,这块白棋已成为双活。

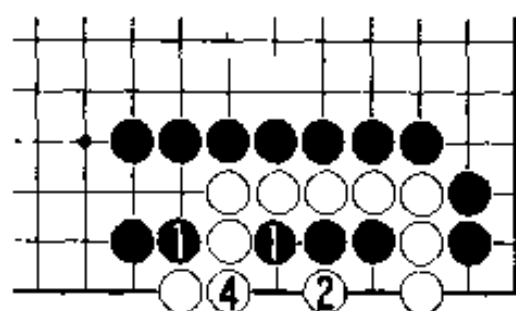


图 七

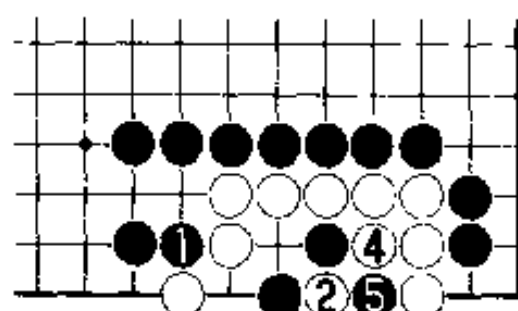


图 八

图八(失败) 黑1点、白2夹后,黑3如打,白4仍有做劫顽抗的手段。与正解相比,黑棋仍然失败。

图九(黑先) 坚持缩小白棋的眼位,黑棋就不难找到攻杀之路。

图十(顺序) 黑1扳、3扑是缩眼的正确顺序,黑5点入直三大眼,白棋已死。白2如改走5位做眼,那么黑棋可于4位点入破眼。这里必须注意:黑1不能先走3位扑,因为被白

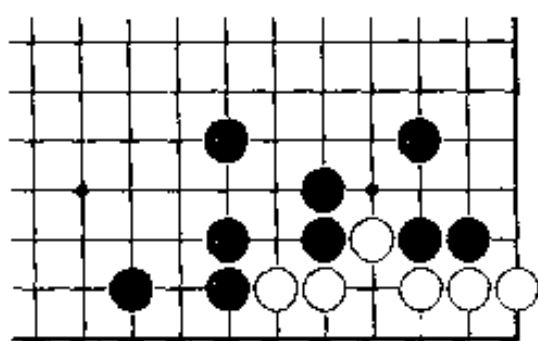


图 九

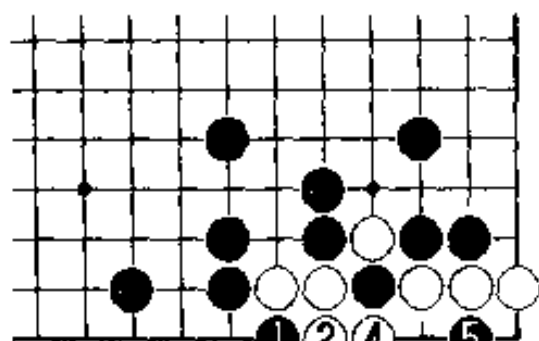


图 十

4 位提后,将成为三眼两做的活形。

图十一(错着) 黑 1 直接点入是错着。白 2 扩大眼位,黑棋尽管 3 点、5 接,但不能阻碍白棋成为双活。

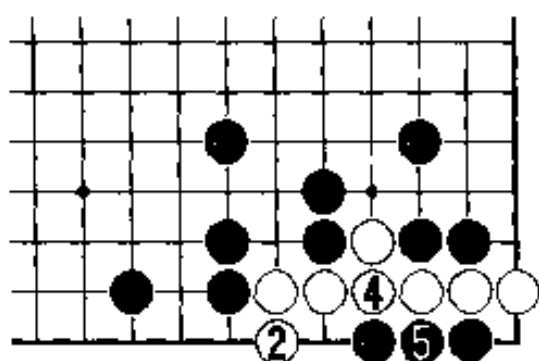


图 十一

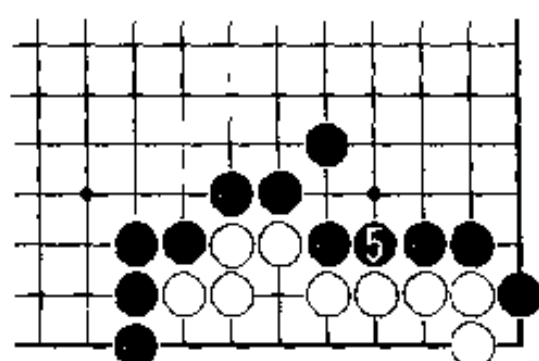


图 十二

图十二(黑先) 如何缩小白棋眼位? 还有一个技巧问题。

图十三(最大限度) 黑 1 托入, 最大限度地缩眼。白 2

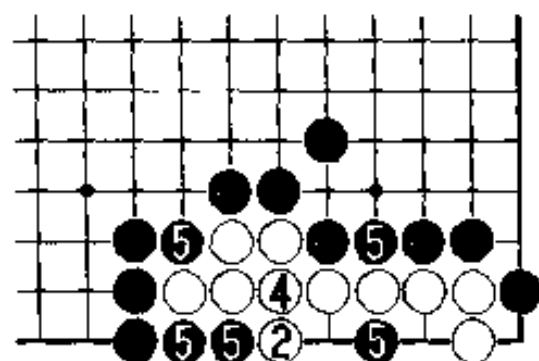


图 十三

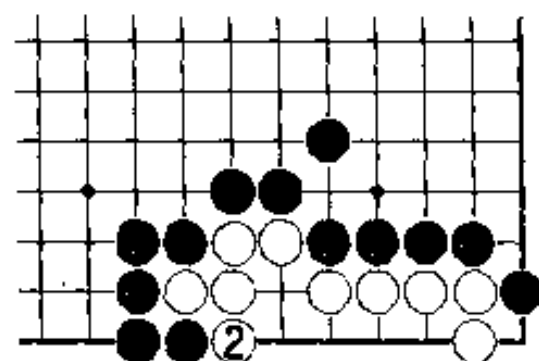
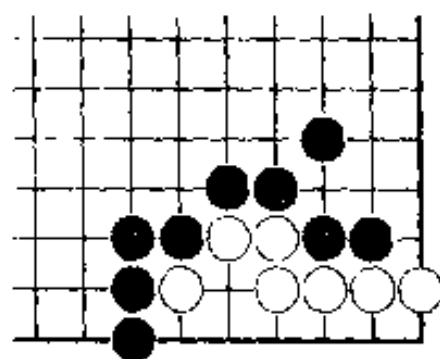


图 十四

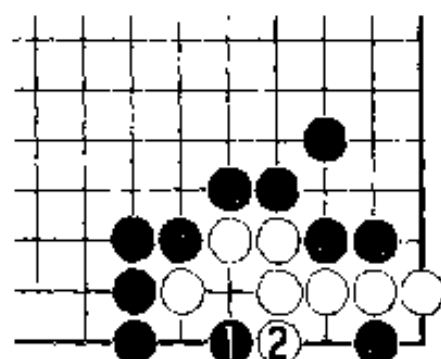
挡,黑 3 打、5 点,白棋已死。

图十四(俗手) 黑 1 冲,其意图也是缩眼,但被白 2 挡后,白棋做活的地位已绰绰有余。

图十五(黑先) 这也是一个缩眼技巧的问题。



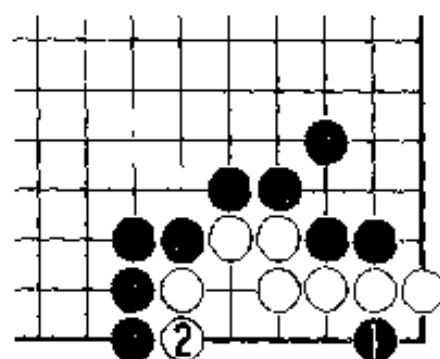
图十五



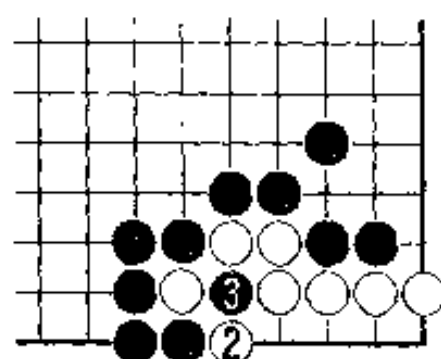
图十六

图十六(准确) 黑 1 跳入缩眼是此际的好手。白 2 挡,黑 3 点杀。

图十七(失误) 黑 1 如直接点入,白 2 可以扩足眼位,黑棋无计可施。



图十七

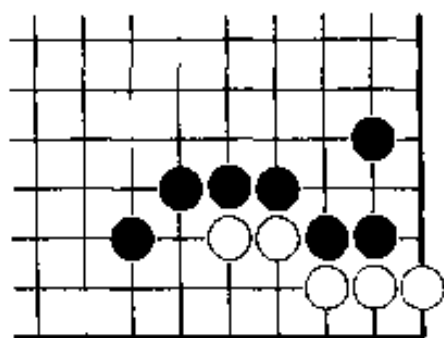


图十八

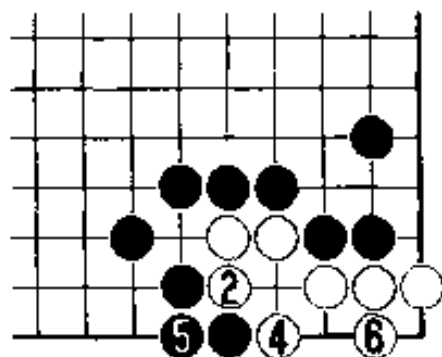
图十八(不足) 黑 1 冲,如此缩眼力度不足。白 2 强行挡住,将成为打劫的结局。

图十九(黑先) 这个图形,黑棋显然只能考虑如何缩小白棋的眼位。

图二十(失败) 黑 1 尖、3 扳,似乎已经尽力了。但被白 4



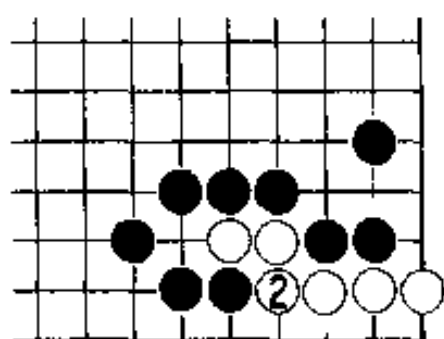
图十九



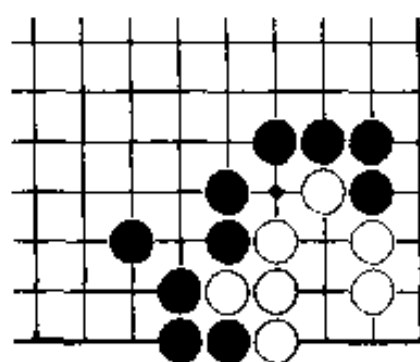
图二十

先手挡后,白6仍可确保两眼。

图二十一(正解) 黑1夹,充分利用有利的条件更深入一步。白2只能接,黑3退后,白棋已死。白2如改走3位,则黑棋可在2位断打。

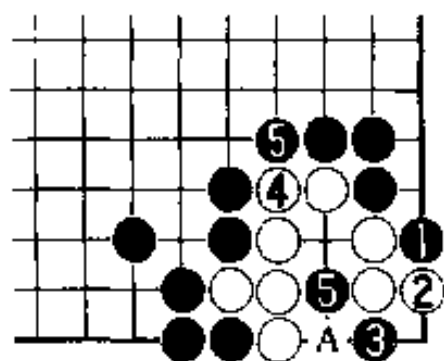


图二十一

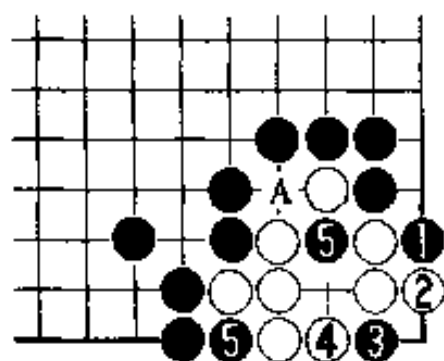


图二十二

图二十二(黑先) 这个问题的程序稍稍复杂一些。如何将缩眼和点杀、破眼等手段组合运用呢?



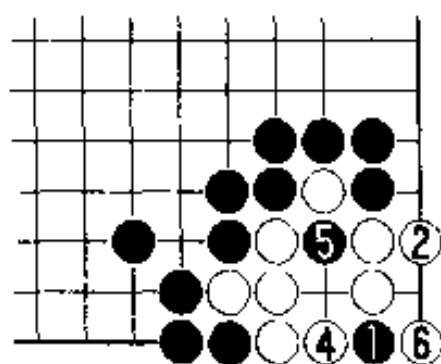
图二十三



图二十四

图二十三(精确) 黑1扳,首先缩眼。黑3及时点入是手筋。白4如扩足眼位,黑5挖入破眼。由于白棋气紧而无法走A位,白棋已是曲三的死形。

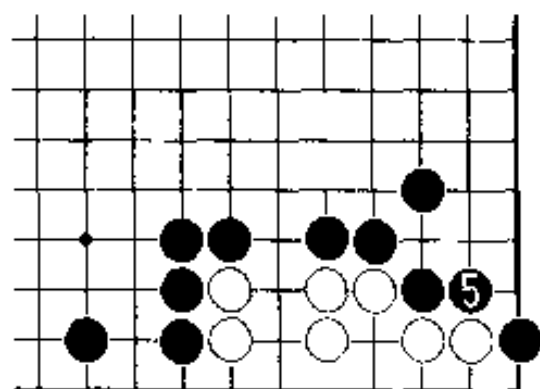
图二十四(变化) 这是前图的变化说明。白4如做眼,黑5扑,白棋无法走A位,仍是死形。此外必须注意:黑3如果不点而在A位打,白于5位接将成曲四活形。



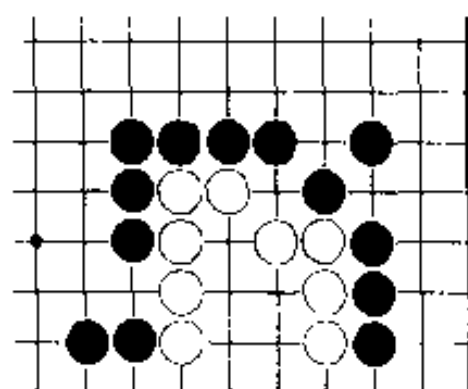
图二十五

图二十五(失败) 黑1如果直接点入,未免太离谱了。白2扩眼后,无论如何变化都是活形。

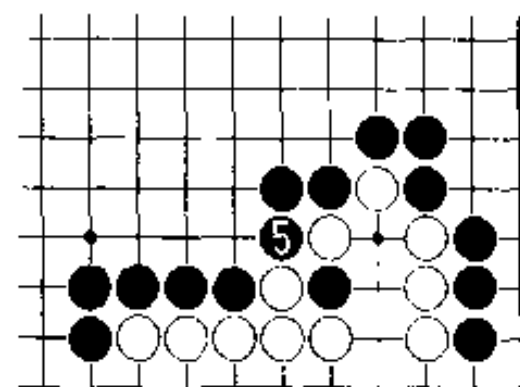
下面的四道练习题都是黑棋先走。在缩眼杀棋的技巧方面,正解都有一定的难度。



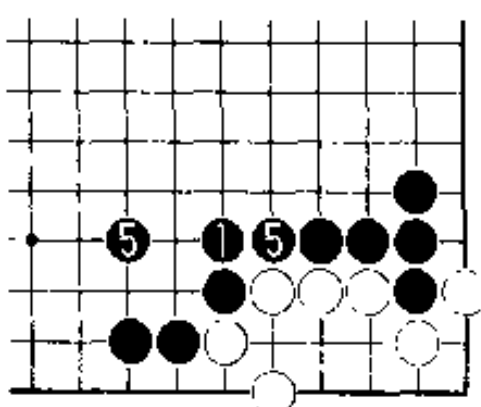
第一题



第二题



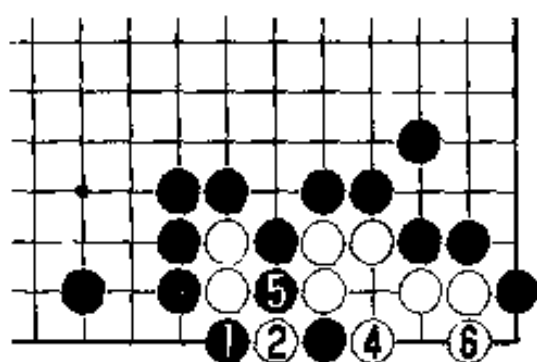
第三题



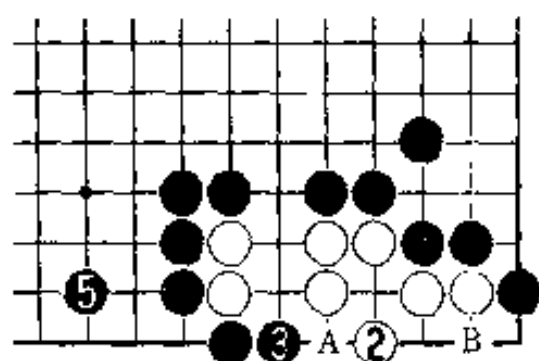
第四题

第一题 黑先劫

正解图(劫杀) 黑1扳、3挖打,这是正确的缩眼顺序。白4做眼是不得已的应手,至黑7提成为劫杀。白4如改在5位接,则黑于4位点,白棋将被净杀。



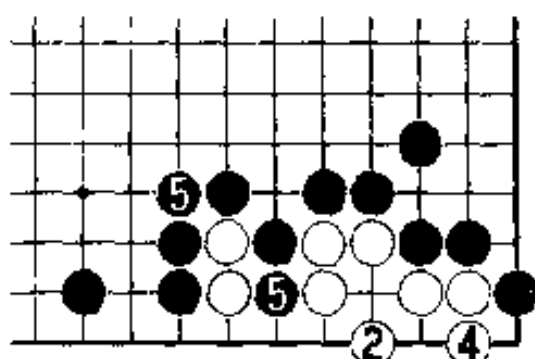
第一题 正解图



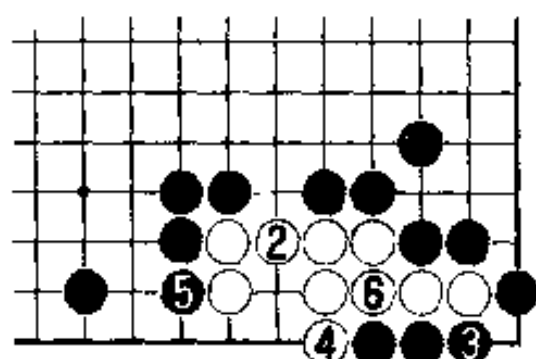
第一题 变化图

变化图(净杀) 黑1扳时,白2如直接做眼,黑3长入,A位与B位必得其一,白棋则被净杀。

失败图一(失误) 黑1先挖,顺序失误。白2做眼已成净活。



第一题 失败图一



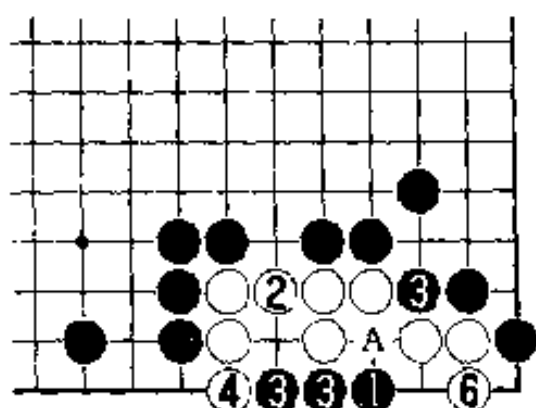
第一题 失败图二

失败图二(特殊) 黑1点似乎是通常的要点。但白2扩大眼位。由于角部的特殊性,黑棋无法接回,白棋亦成净活。

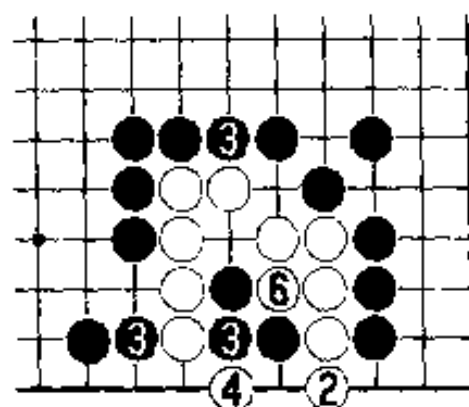
失败图三(双活) 黑1、3连续点入,黑5接,白6扩眼。至此黑棋不能在A位断,白棋已成为双活。

第二题 黑先杀白

失败图一(双活) 黑1点,这个图形已在上一课出现过。



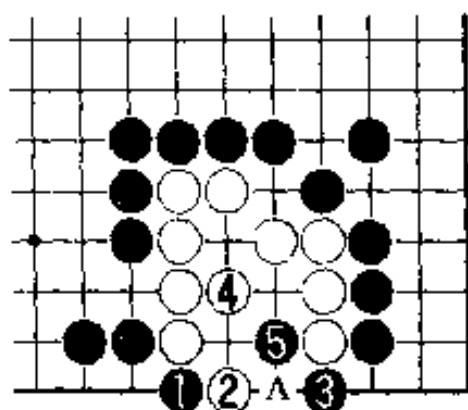
第一题 失败图三



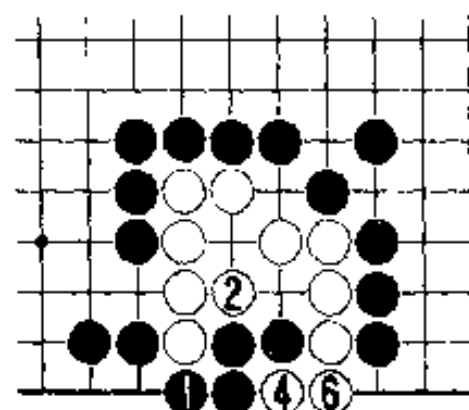
第二题 失败图一

白 2 扩大眼位后,此处已成双活。

正解图(白死) 黑 1 先从左面扳,待白 2 挡后,黑 3 再从右面扳,这是不可变更的缩眼顺序。白 4 做眼,黑 5 扳入,白棋无法在 A 位断。白 4 如改走 A 位或 5 位,黑棋于 4 位点,白棋仍死。



第一题 正解图



第二题 正解变化图

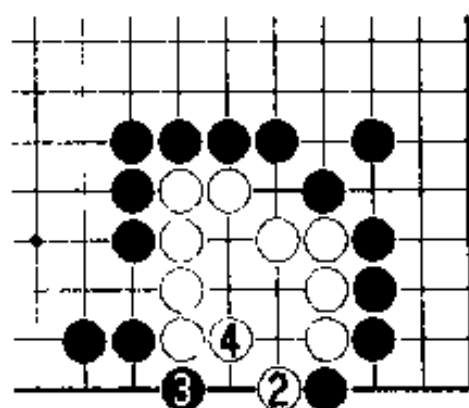
正解变化图(白死) 白 2 如直接做眼,黑 3 仍然点入,白棋仍被净杀。

失败图二(曲四) 黑 1 先从右面扳是重大的失误。黑 3 再扳,白 4 退,已成为曲四活形。

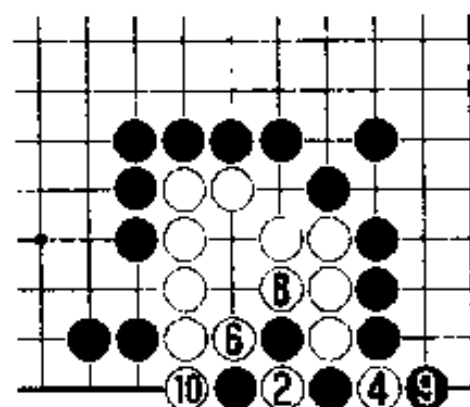
失败图三(白活) 黑 1、白 2 后,黑 3 企图从内部点杀,但终究不能成功。

第三题 黑先劫

正解图(劫杀) 黑 1 扳缩眼,白 2 只得提,黑 3 长入,已

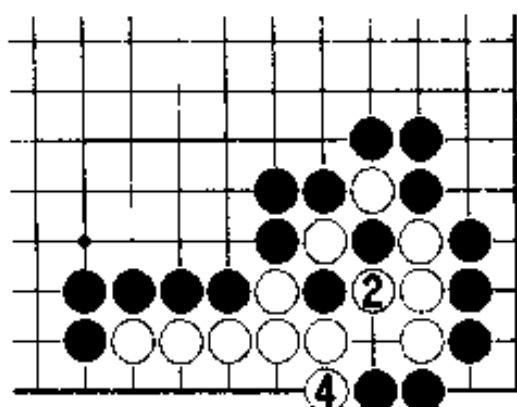


第二题 失败图二

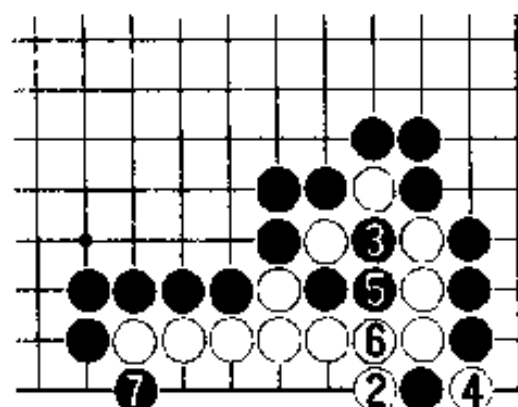


7=1 第二题 失败图三

成为劫杀。



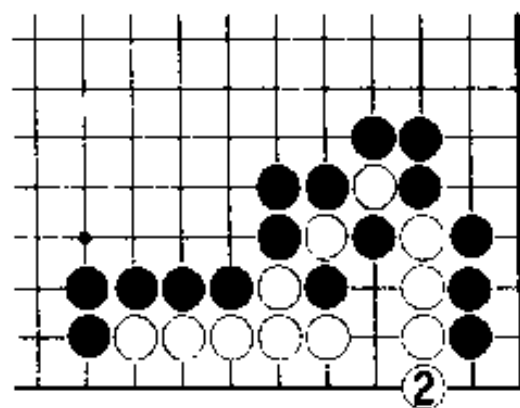
第三题 正解图



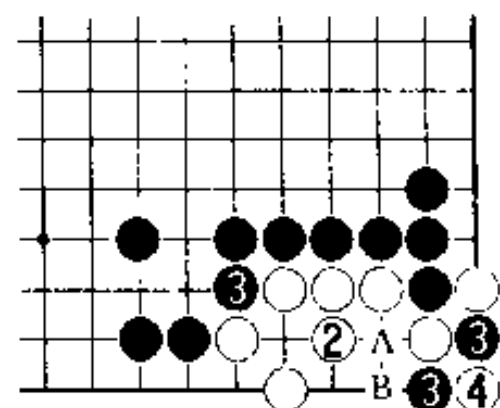
第三题 变化图

变化图(净杀) 黑1扳,白2如挡,则黑3提成为先手,白棋眼位不足。白4如改走7位,则黑于6位扑,白棋仍被净杀。

失败图(白活) 黑1提白两子显然无谋。白2立,扩大眼位已是活形。



第三题 失败图

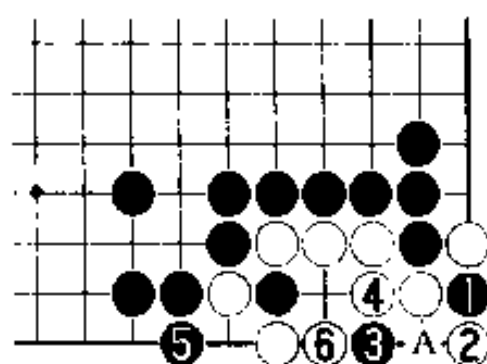


第四题 正解图

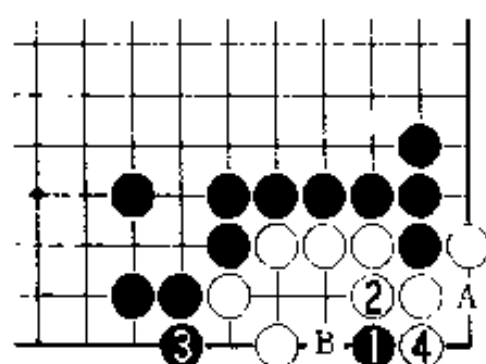
第四题 黑先劫

正解图(劫杀) 黑1扑缩小眼位,白2做眼是正应。黑3打,成为劫杀。白4如改走A位接,黑棋继续于B位长。此外,白2如改走B位虎,黑于2位点可先手破眼。

变化图(净杀) 黑1扑,白2如提,黑3点入是要害,白棋将被净杀。白2如改走4位接,黑棋仍于5位立,经白6位、黑A位,结果还是劫杀。



第四题 变化图



第四题 失败图

失败图(白活) 黑1直接点入,操之过急。白2接,黑3立,白4挡,A位与B位必得其一而净活。黑3如再于A位扑,则白走4位已是净活。

第 10 天 角部基本型

角部是死活问题的发源地。熟练地掌握角部几种基本死活形状，可以说是学习死活的入门课。首先必须学会判断眼位的大小，是否足以做活或无法做活；其次是把握占据要点的时机。

图一(黑先不活) 先从最小的“曲尺型”讲起。由于黑角余地甚小，即使黑棋先走也无法做活。

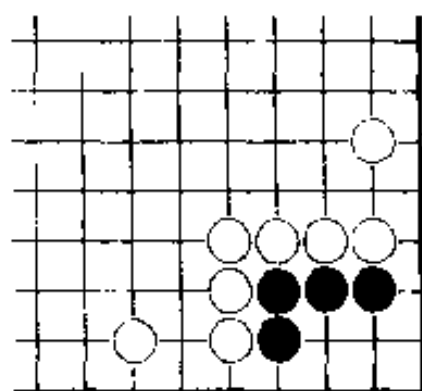


图 一

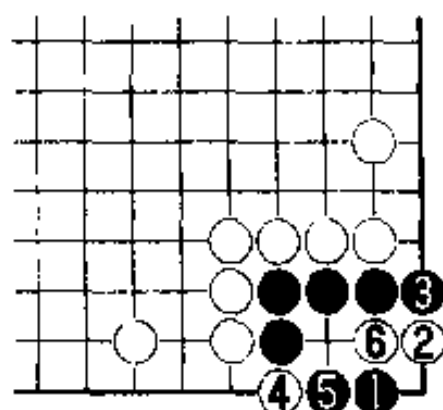


图 二

图二(黑死) 黑 1 跳是可以一试的所谓“要点”。然而白 2 点、4 扳后，黑棋仍然不活。

图三(黑死) 黑 1 曲，白 2 点入，黑角仍是死棋。

图四(黑死) 黑 1 企图扩大眼位，白 2 扳、4 点，黑棋是刀五的死形。

图五(黑死) 黑 1 在另一边立，白还是 2 扳、4 点，黑棋仍死。此外，黑 1 如走 A 位，则白于 B 位点。无论如何，黑角先天不足。

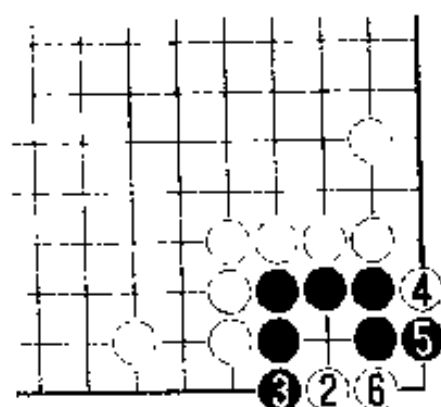


图 三

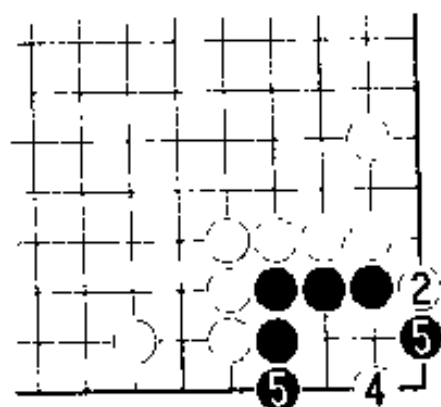


图 四

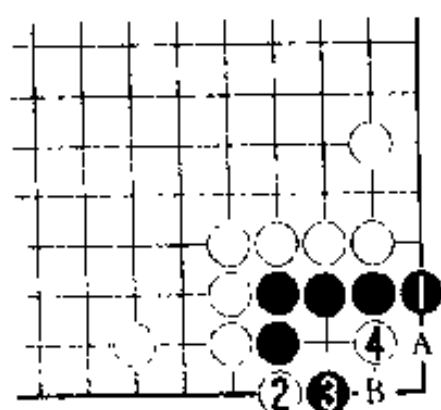


图 五

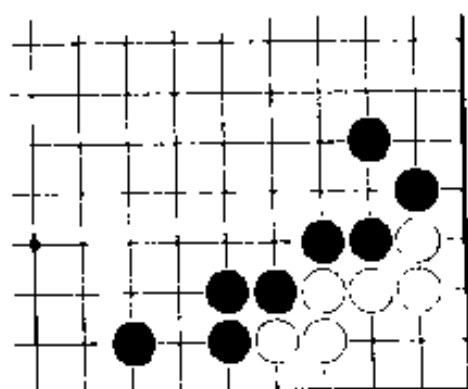


图 六

图六(黑先白活) 这是角部最为充足的“曲尺型”,与图一相比,眼位大了两路。即使黑棋先走,也无法杀死白角。因此,这是角部的基本活形。

图七(变化) 黑 1 扳,白 2 跳是做活的要点。

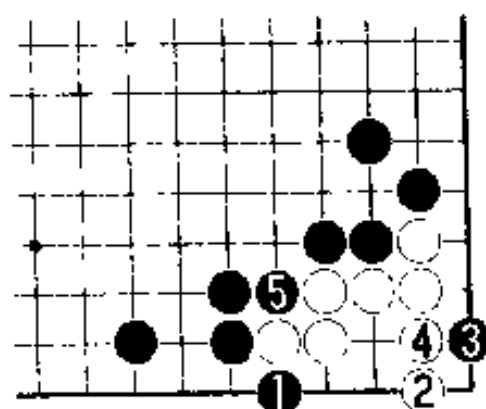


图 七

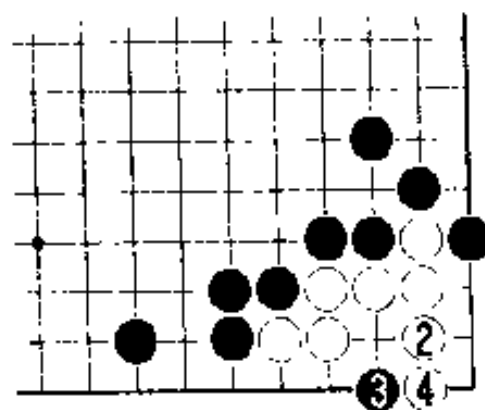
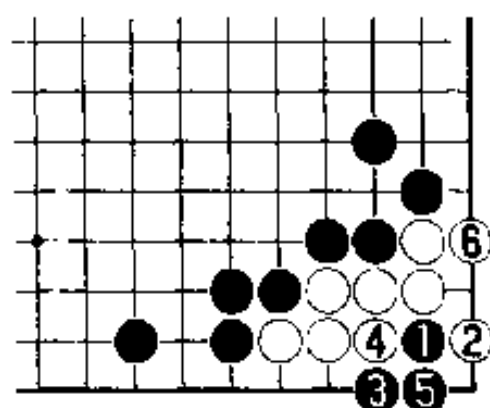


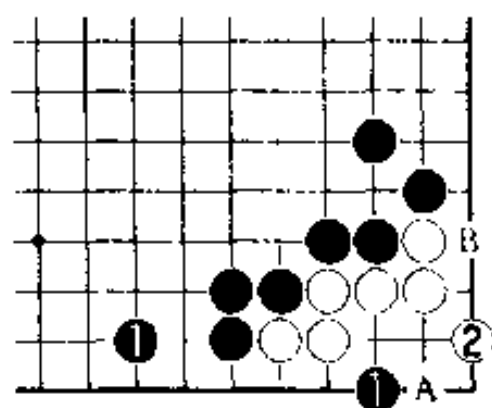
图 八

图八(变化) 黑 1 从另一边扳,白 2 曲则是万无一失的做活要点。

图九(变化) 黑1点于二·二路,白2扳是正应,至白6立安全做活。



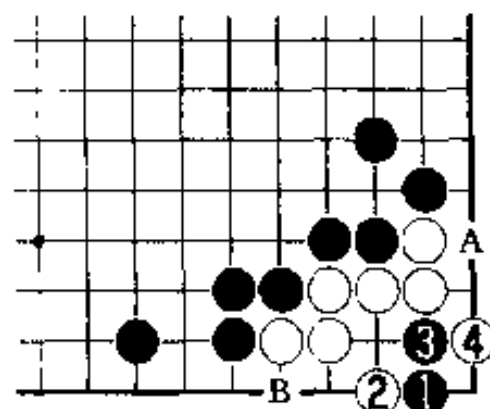
图九



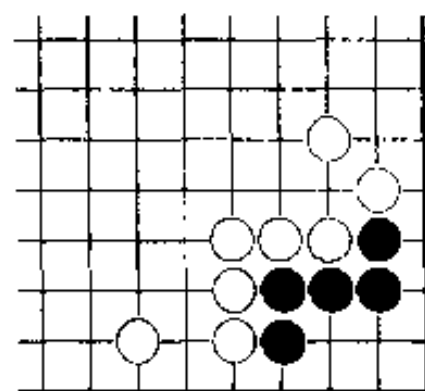
图十

图十(变化) 黑1如点于此处,白2尖是防备要点,此后A、B两点必据其一。

图十一(变化) 黑1如点于一·二路,白2顶、4扳,成为A、B位“三眼两做”的活形。



图十一

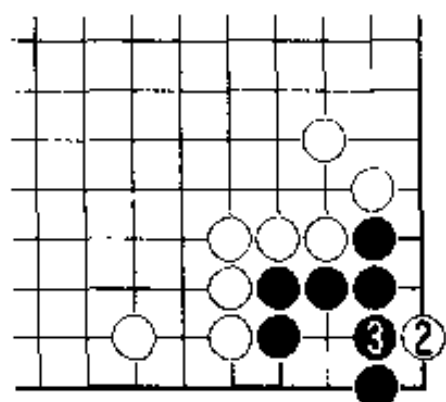


图十二

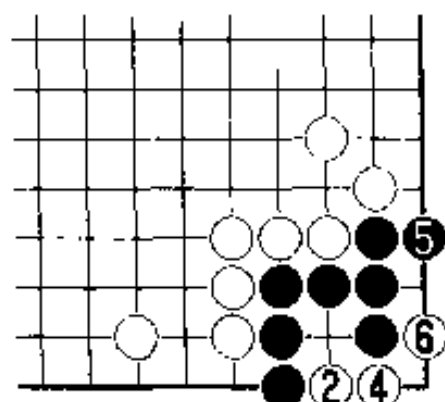
图十二(黑先活) 黑角的眼位介于图一与图六之间,也就是说介于死棋与活棋之间。黑先可以及时做活,白先则可净杀黑棋。

图十三(做活正着) 黑1于二·二路跳补,这是本型做活的正着。无论白棋如何动作,都不会有意外的变化。

图十四(双活) 黑1曲虽然也可做活,但毕竟留下白2以下走成双活的变化,因此不如前图简明。

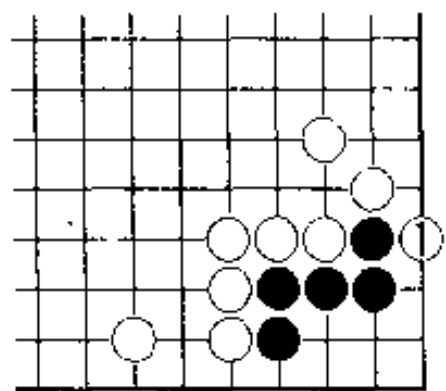


图十三

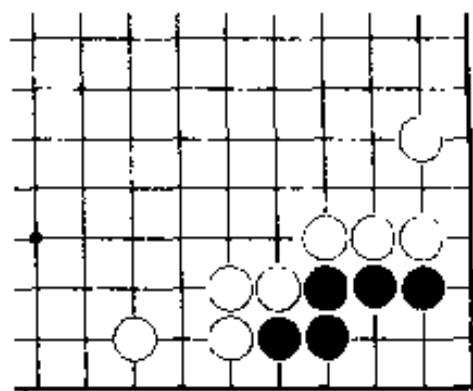


图十四

图十五(白先黑死) 此型若是白棋动手,白1扳缩眼,黑棋就成为类似图一的死形。



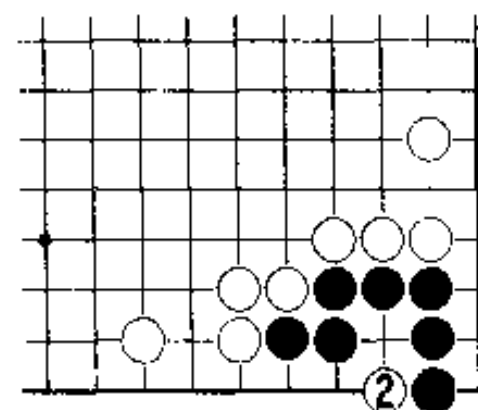
图十五



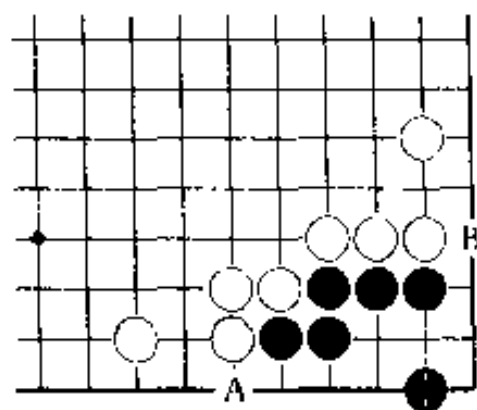
图十六

图十六(黑先活) 此型黑角的眼位与图十二相等,只是形状略有不同。因此,黑棋先走可以做活。

图十七(做活正着) 黑1于二·二路曲补,这是本型“以不变应万变”的做活正着。无论如何已是活棋。



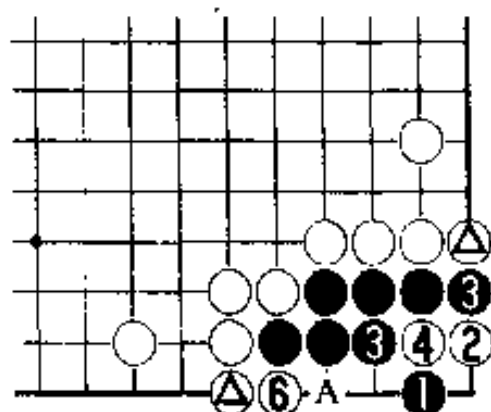
图十七



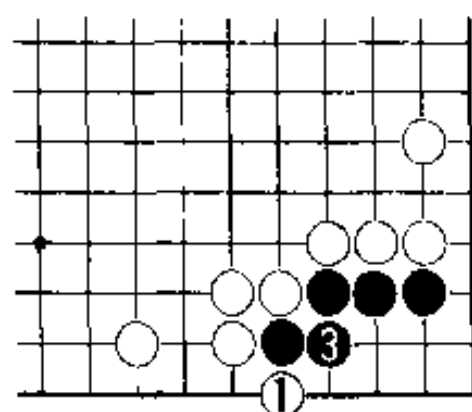
图十八

图十八(非正着) 黑1跳,目前也不影响做活。但如果在A位和B位都有白子的话,黑角就会受到意外的干扰。因此黑1跳不能算作正着。

图十九(意外) 倘若有白⊙子两边立下的“硬腿”,黑1跳就出现了问题。白2点、4冲,白6爬入,黑棋无法在A位做眼。



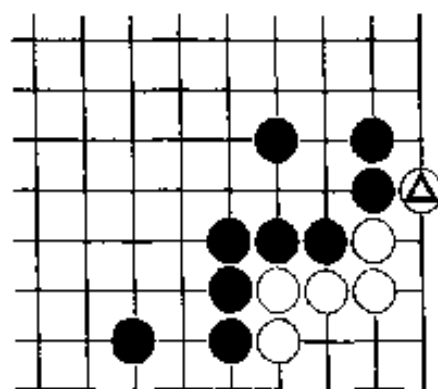
图十九



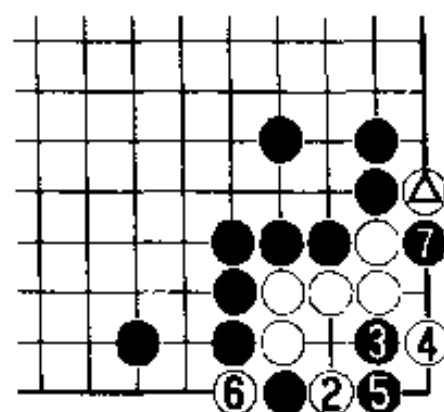
图二十

图二十(白先黑死) 此型若是白棋先走,白1扳,黑角就成为类似图一的死形。

图二十一(黑先白死) 此型白角多了⊙子的一路扳,白先补活自然不成问题。黑先仍然可以净杀白角,但必须注意攻杀的手段。



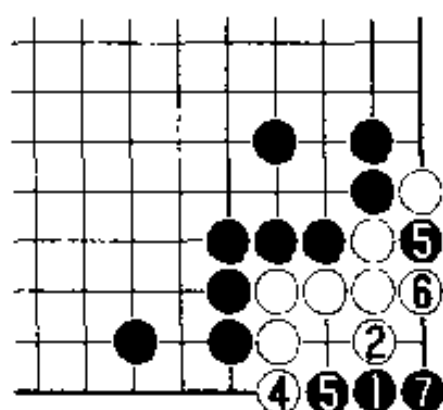
图二十一



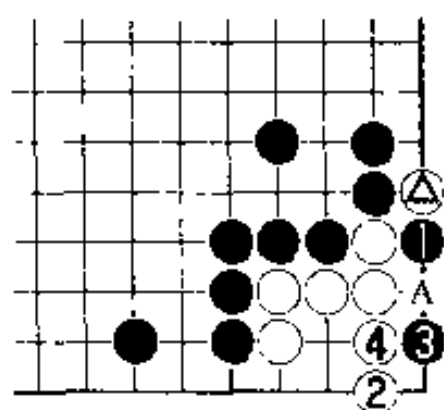
图二十二

图二十二(攻杀正着) 黑1扳、3点是攻杀白角的正着。至黑7扑,白⊙子不起任何作用。

图二十三(攻杀一法) 黑1点也是此型的攻杀一法。如此虽可防止白棋向左边逃生的余味,但盘角曲四的棋形毕竟是有条件的死棋。与前图相比较,其利弊必须根据周围的情况来论定。



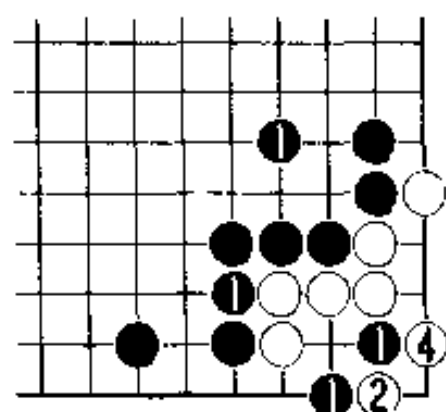
图二十三



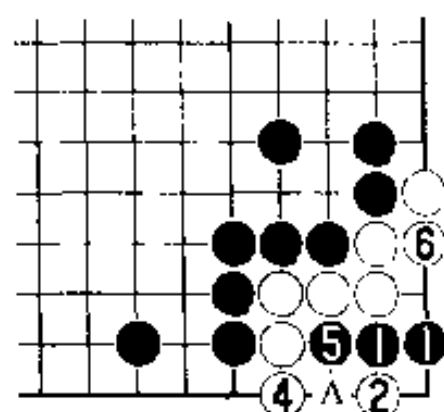
图二十四

图二十四(失着) 黑1扑缩眼是必须注意的失着。白2跳补,黑3点入,白4接,黑棋无法在A位接。这是忽视白△子所造成的恶果。

图二十五(失败) 黑1靠也不是正着。白2夹,黑3如打,白4以后将出现劫争。



图二十五

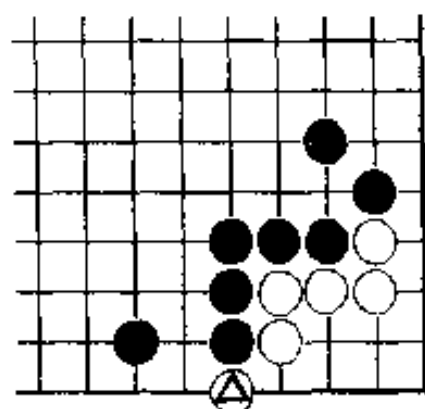


图二十六

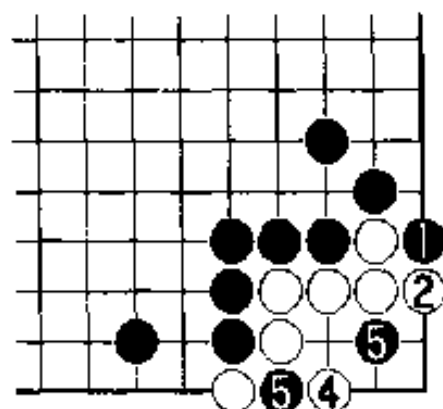
图二十六(失败) 黑1靠、白2夹时,黑3如立,白4扩大眼位。黑5如再破眼,白6接后,黑棋只能眼看白棋走A位成为双活。

图二十七(黑先白死) 此型白角多了另一边的一路扳。

黑先仍然可以净杀白角，但攻杀的方法却只限于一种。



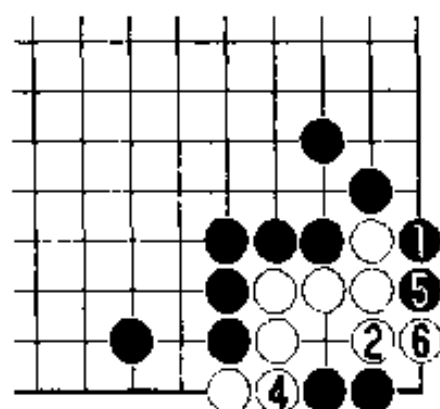
图二十七



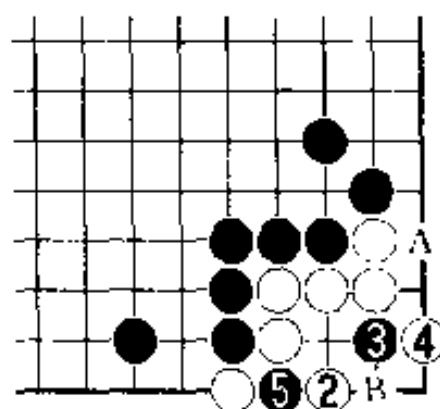
图二十八

图二十八(攻杀正着) 黑 1 在这里扳是唯一的正着。白 2 挡，黑 3 扑、5 点，白棋已死。

图二十九(变化) 黑 1 扳，白 2 如曲，黑 3 及时点入，白棋仍不活。



图二十九

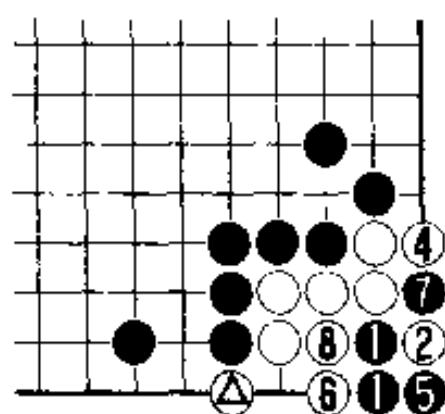


图三十

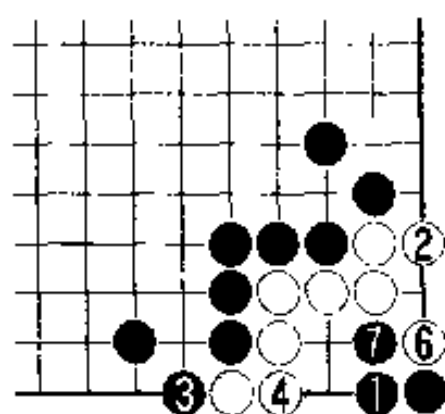
图三十(失败) 黑 1 先扑则是失着。白 2 提，黑 3 点，白 4 扳，A 位与 B 位必据其一而活。

图三十一(失败) 黑 1 靠也没有效果。白 2 扳、4 立，白△子起到阻渡的作用。黑 5 如打，至白 8 成为胀牯牛的活形。

图三十二(失败) 黑 1 点于一·二路同样不能渡回。白 2 扩眼，黑 3 打，以下至黑 7 勉强成为“万年劫”。

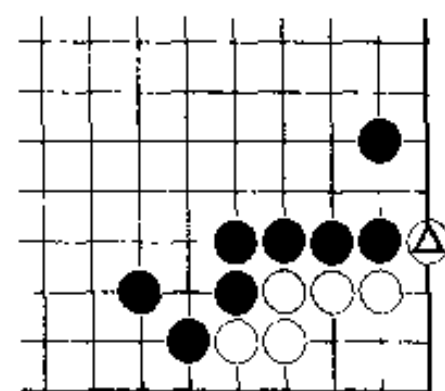


图三十一

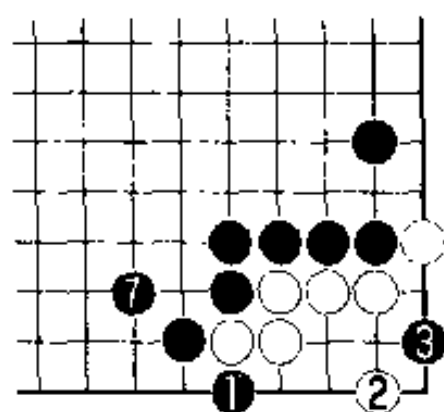


图三十二

图三十三(黑先白死) 这是图十六派生出来的基本型。白△子的一路扳仍然没有作用,黑先可以净杀白角。



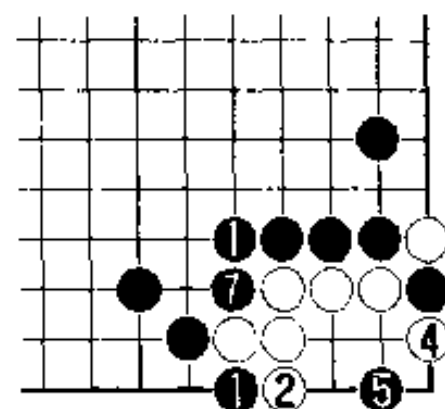
图三十三



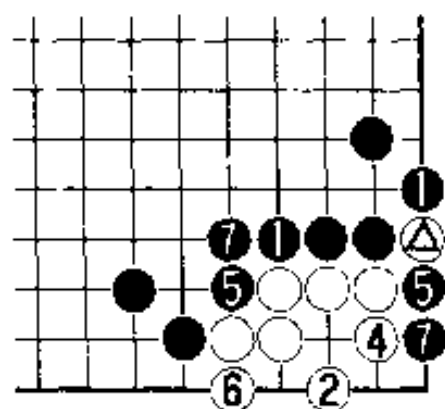
图三十四

图三十四(攻杀正着) 黑1扳是正着。白2如跳补,黑3点入,白棋已死。

图三十五(变化) 白2如挡,黑3扑、5点,白角是刀五



图三十五

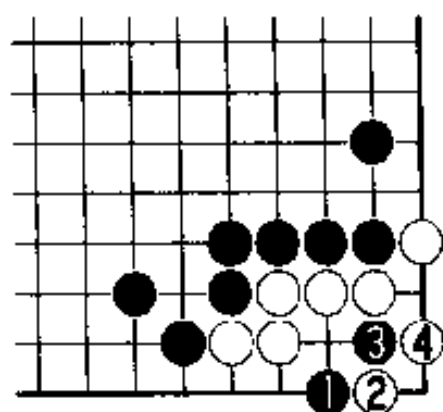


图三十六

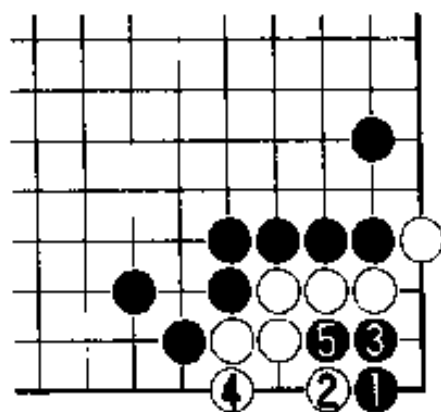
的死形。

图三十六(失败) 黑1先扑是失着,使白△子起了作用。白2虎或于3位提都将成为活形。

图三十七(失败) 黑1直接点入也不是正着。白2靠,角部将成为劫活。



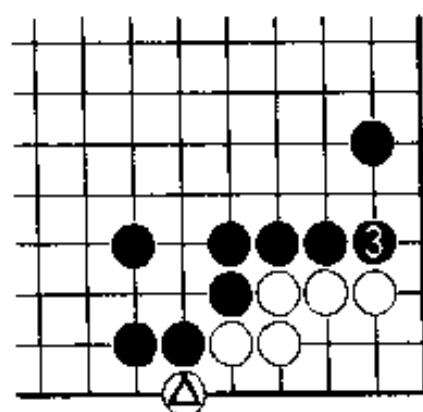
图三十七



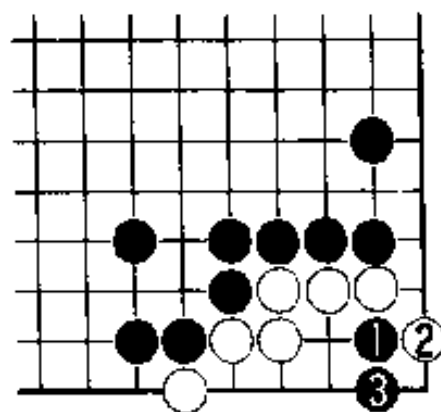
图三十八

图三十八(失败) 黑1点于一·二路也不能成功。白2虎、4立,黑5打成为劫争。

图三十九(黑先白死) 此型的白△子也不起作用。但黑先杀白的着法却有唯一的正着。



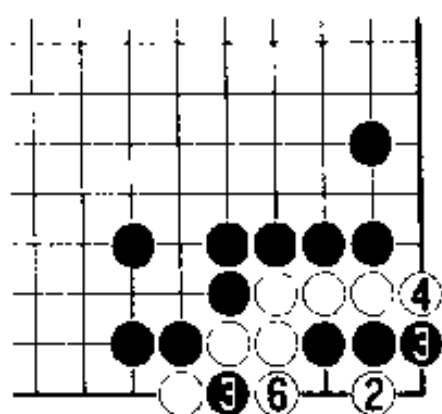
图三十九



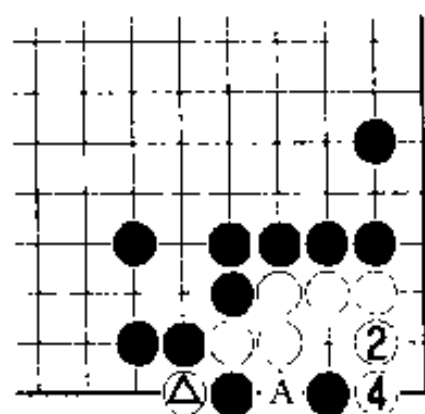
图四十

图四十(攻杀正着) 黑1夹是唯一的正解。白2扳,黑3立,白棋无计可施。

图四十一(变化) 黑1夹,白2如反夹,那么黑3立、5扑、7长,井然有序地净杀白角。



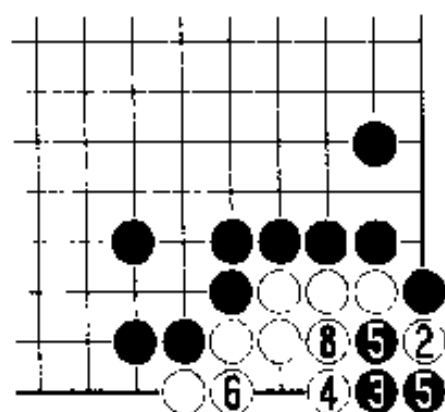
图四十一



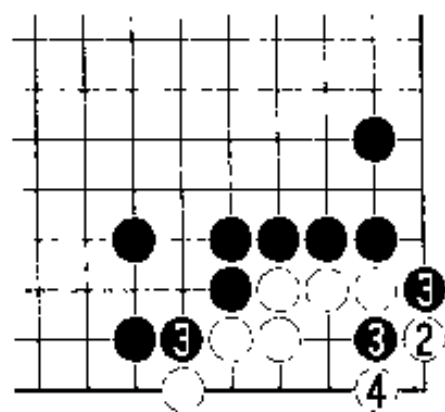
图四十二

图四十二(失着) 黑1扑是很容易出错的失着。白2曲、4挡,黑棋无法在A位接。这是白△子的作用。

图四十三(失败) 黑1扳、3点也是错着。至白6接,黑棋两子无法渡回。



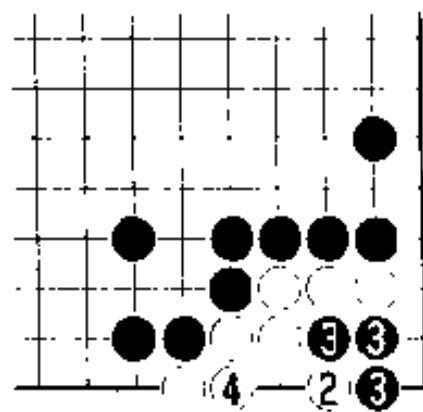
图四十三



图四十四

图四十四(失败) 黑1扳、3打不能成功。因为白4可顽强地劫活。

图四十五(失败) 黑1点于二路也不能成功,结果成为劫争。黑1如改在2位点,则白于1位靠,结果也是劫活。



图四十五

本课讲解分析了角部基本型的死

活,为此不再另外列出练习题。只是希望读者能够将图一、图六、图十二、图十六以及图二十一、图二十七、图三十三、图三十九的基本型反复练习,以准确体会其中的异同之处。

第 11 天 小 猪 嘴 型

“小猪嘴”，在围棋术语里是指角部常见的一种死活形状。小猪嘴的变化并不复杂，本课就其类似的形状进行解说。

图一（黑先白活） 这是小猪嘴的基本型之一，在实战中经常出现。即使黑棋先走，也仍然是白棋净活的结果。

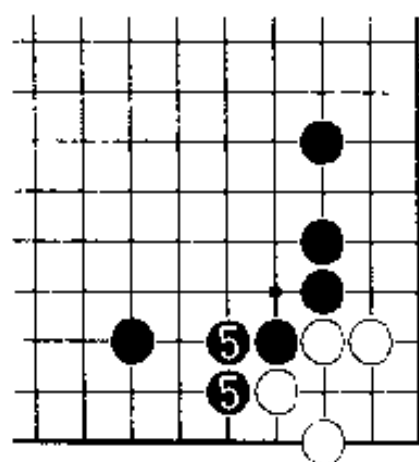


图 一

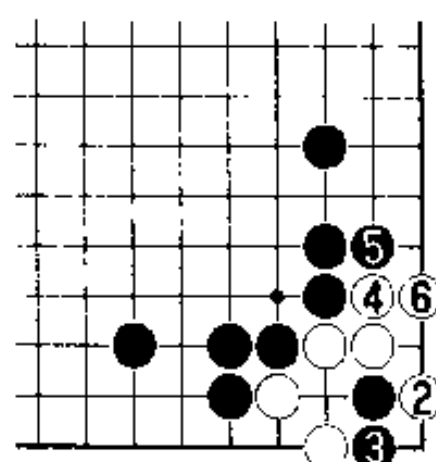


图 二

图二（变化） 黑 1 点眼，白 2 扳是正应，此后 3 位与 4 位必可据其一，白棋净活。

图三（变化） 黑 1 如点于一·二路，白 2 做眼。黑 3 立时，白 4 扑是紧要之着。至白 8 成为胀牯牛之形，白棋避免了打劫而仍然净活。

图四（收官正解） 在白角已经净活的前提下，黑 1 先立是收官的正着。白 2 是做活的要点，经黑 3 挡，白 4 做眼，白角仅为二目。

图五（黑先劫杀） 这是小猪嘴的原始型。由于白⊗子与

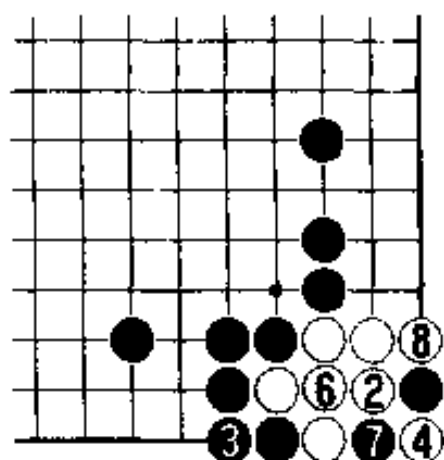


图 三

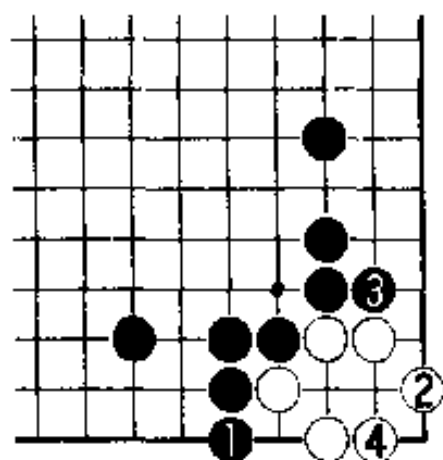


图 四

黑●子的交换,眼位大小虽然不变,但白棋气紧而造成了劫争的结果。

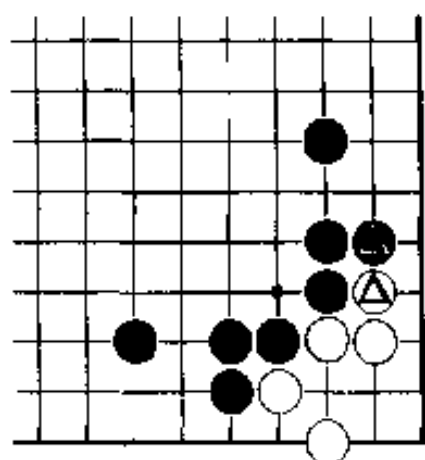


图 五

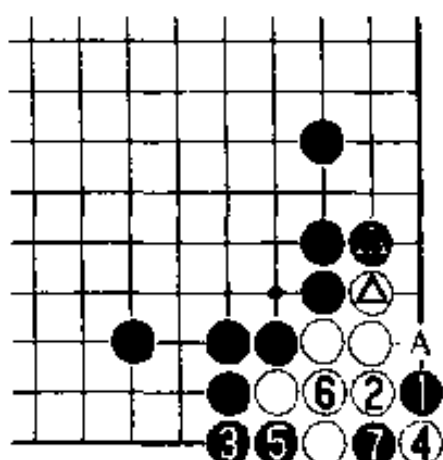


图 六

图六(正解) 黑1点于一·二路是正解。以下应接至黑7, 可以看出白△子与黑●子的交换将使白棋无法在A位打吃, 结果只能劫活。

图七(变化) 黑3立时, 白4如做眼, 黑5扑入仍然是劫争的结果。

图八(黑先白活) 此型与图五几乎相同。但白△子的部位是两个子, 这一差异将造成本质上的不同。

图九(白棋净活) 其变化在于黑7打时, 白8可以置之不理而直接做活。以下的打二还一并不影响白角的眼位, 最

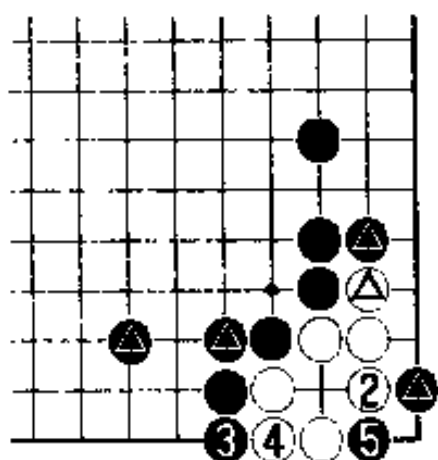


图 七

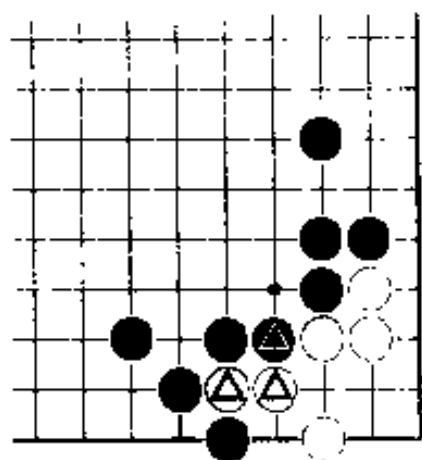
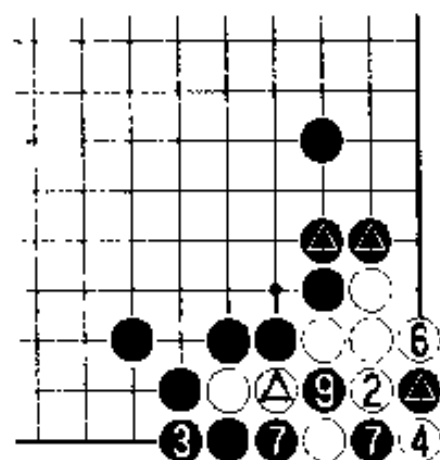


图 八



8 = 4; ⑩ = △ 图 九

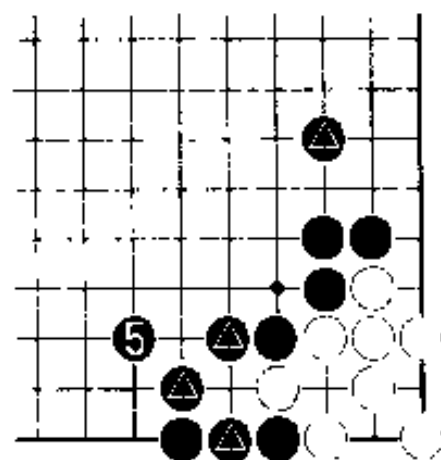


图 十

终成为图十的形状。

图十一(黑先白死) 这是实战的常见型。白角气紧而且眼位未定形,因此存在严重的缺陷。黑先的杀法并不复杂,但必须避免“小猪嘴”的形状才能净杀白角。

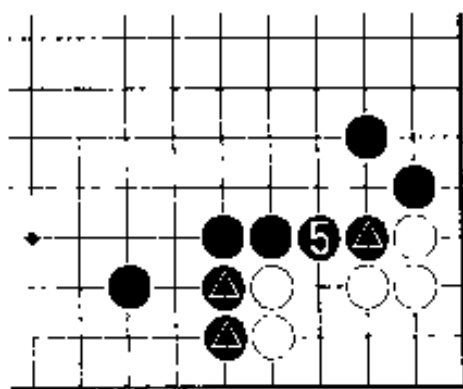


图 十一

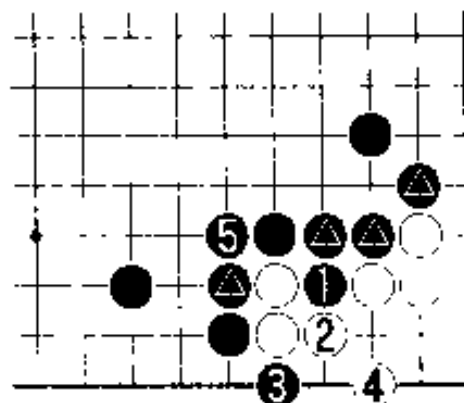
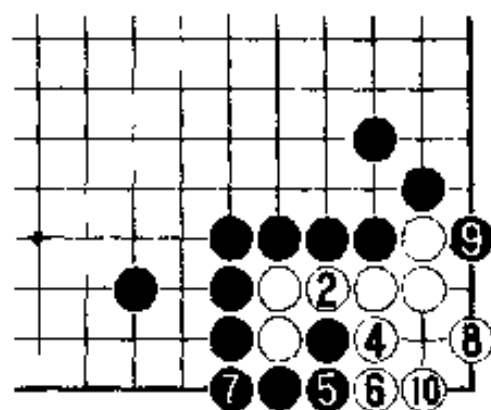


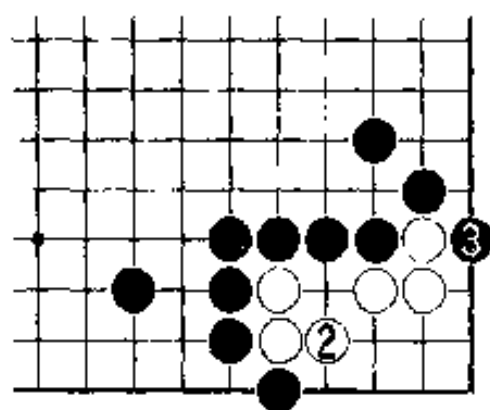
图 十二

图十二(失败) 黑 1 冲、3 扳, 白 4 虎就形成了图八的形状。这样白角已经净活, 黑棋显然失败。

图十三(失败) 黑 1 夹、3 渡也是错着。白 4、6 连打后, 白 8 虎已做成两眼。



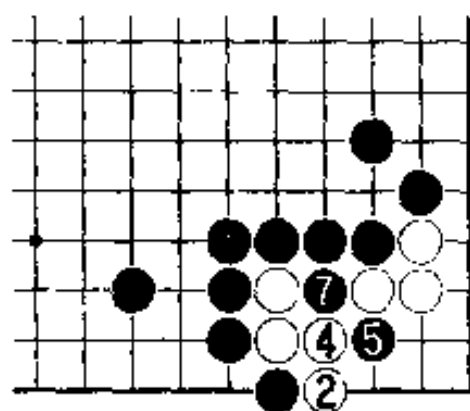
图十三



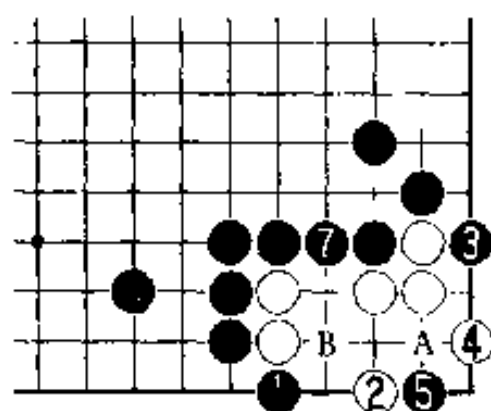
图十四

图十四(正解) 黑 1 先扳, 这是缩小眼位的好手。白 2 如退, 黑 3 再于另一边扳, 白角已成角部的基本死形。

图十五(变化) 白 2 如强行挡住, 黑 3 冲吃, 白棋已彻底崩溃。



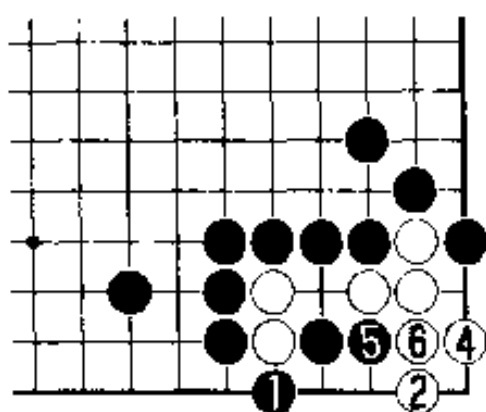
图十五



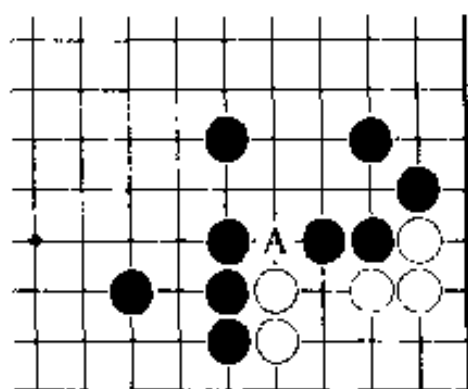
图十六

图十六(变化) 白 2 如跳补, 黑 3 继续扳, 白棋仍然无法做成两眼。白 4 如改走 A 位, 则黑可走 B 位破眼。

图十七(变化) 白 2 如于一·二路跳, 黑 3 以下简单行事, 白棋仍无法活。



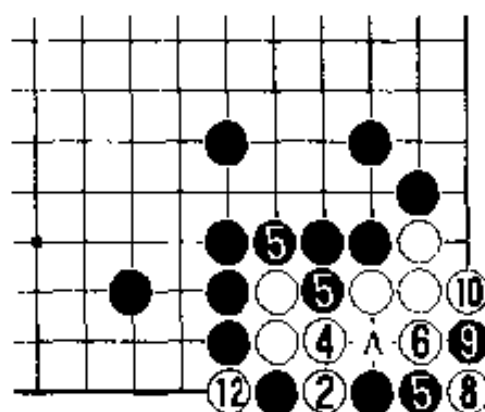
图十七



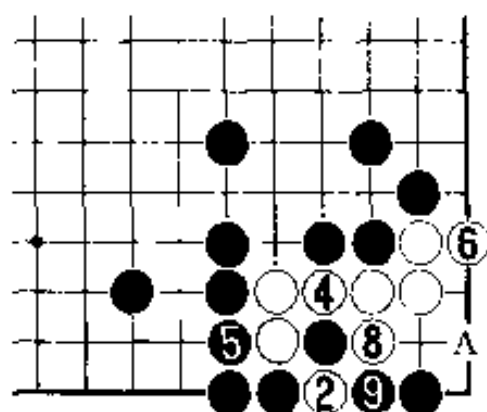
图十八

图十八(黑先劫杀) 与图十七相比,白棋在A位松一口气。这样白角不致于被净杀,其变化有点复杂。

图十九(黑棋失败) 黑1扳,白2可强行挡住,黑3冲仍有俗手的嫌疑。黑5再点,白6顶、8扑是好手。应接至白12,结果并不能成劫,眼看白棋走A位成为净活。



图十九

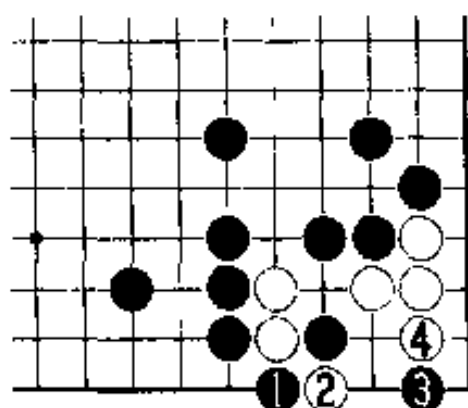


图二十

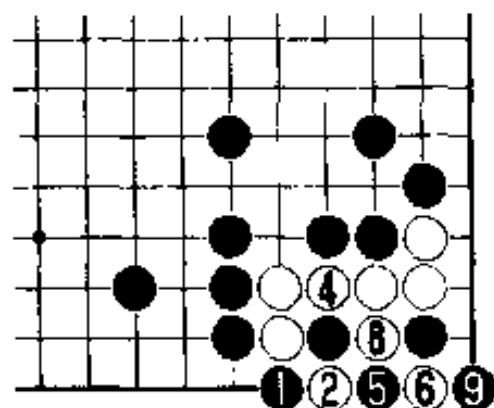
图二十(正解之一) 黑3直接点入是正着之一。白4只得接,黑5接回,以下至黑9白棋只能走成劫活。如果白棋接下来走7位接,则黑于A位尖,白角便成盘角曲四的死形。

图二十一(变化) 黑3点时,白4如顶,黑5断打,白棋反而被净杀。

图二十二(正解之二) 黑1、白2后,黑3、5直接提子也



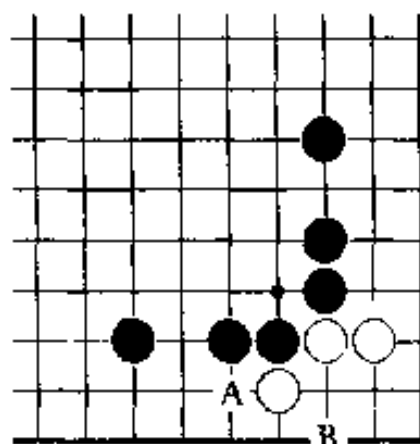
图二十一



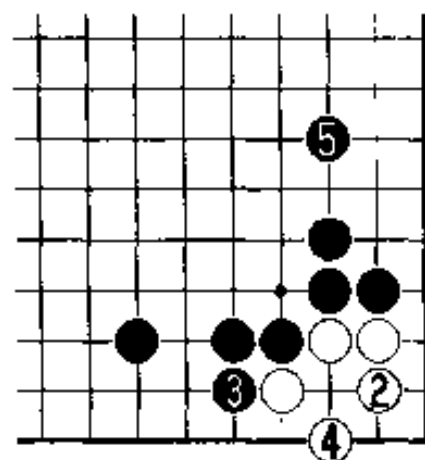
⑩=② 图二十二

是简易的正着。白6靠后,结果也是劫活。本图与图二十各有利弊。

图二十三(黑先白活) 本型未经黑A、白B的交换。然而白棋仍是净活的结果。



图二十三



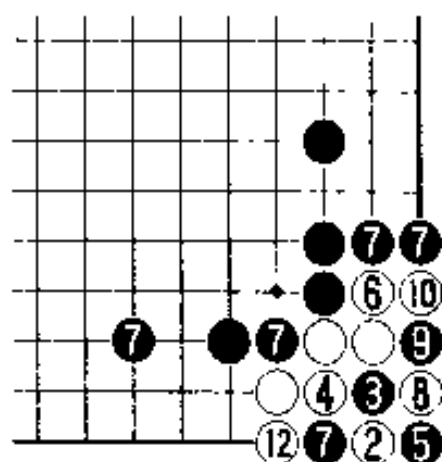
图二十四

图二十四(变化) 黑1挡,白2曲是正应,白棋安然无恙。

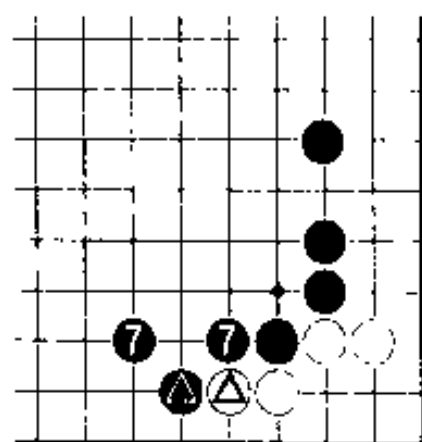
图二十五(变化) 黑1点入是唯一的强手,白2靠是好手。以下至白12,白角成“连环劫”之形而净活。

图二十六(黑先劫杀) 本型与图二十三相比,多了白△子与黑●子的交换。这样黑先就有劫杀白棋的手段。

图二十七(黑棋失败) 黑1扳,白2虎,这个结果不言

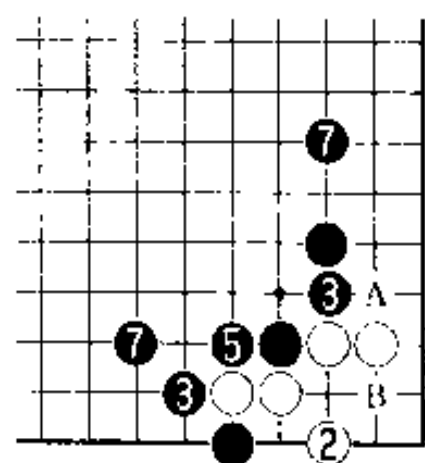


图二十五

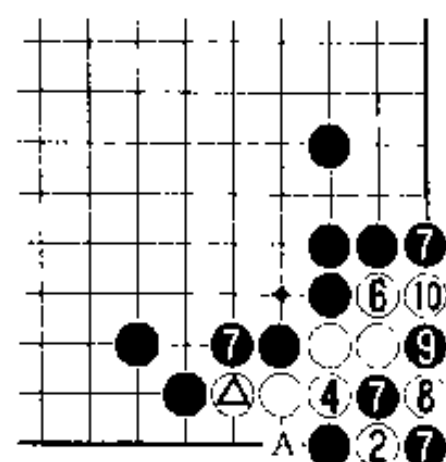


图二十六

而喻是净活。黑 1 如走 A 位, 白 B 位曲, 白棋仍是净活。



图二十七

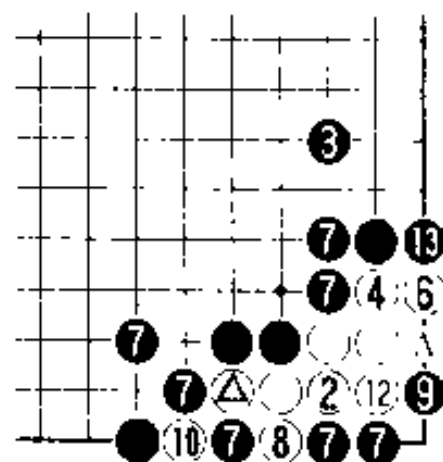


图二十八

图二十八(正解) 黑 1 点, 此时可以奏效。以下应接至黑 11 紧气, 由于白△子与黑●子造成气紧, 白棋无法在 A 位打。结果成为缓气劫。

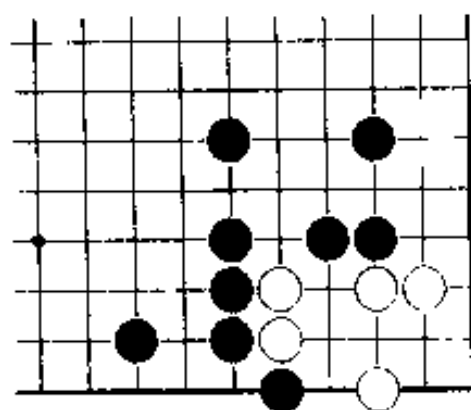
图二十九(变化) 黑 1 点时, 白 2 如接, 则黑 3 长入, 白 4、6 扩大眼位也无济于事。黑 7 扳、9 尖, 至黑 13 紧气, 白棋始终无法在 A 位打, 角部已是盘角曲四的死形。

最后的三道练习题都是黑棋先走, 变化也很简单。只是复习一下本

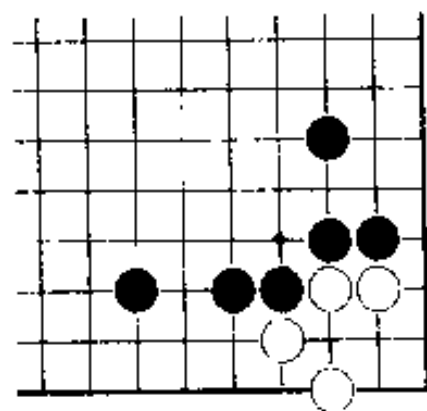


图二十九

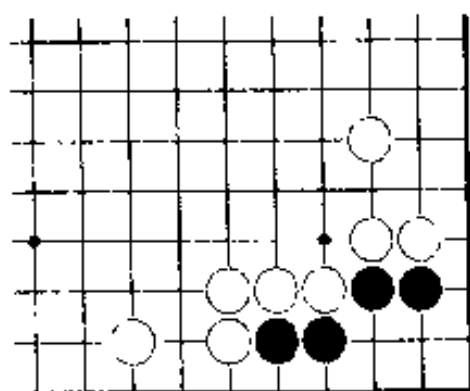
课的内容而已。



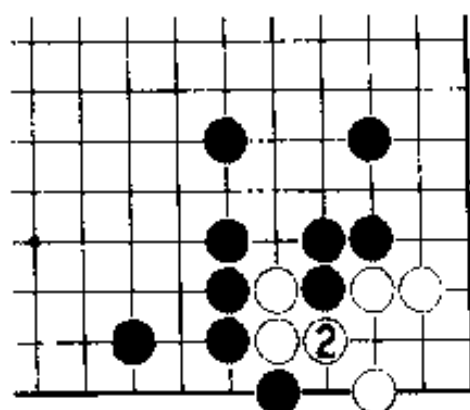
第一题



第二题



第三题

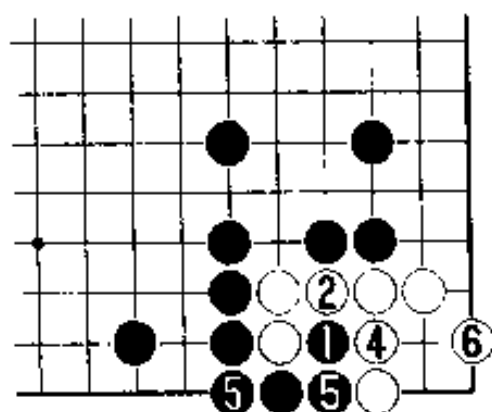


第一题 失败图 -

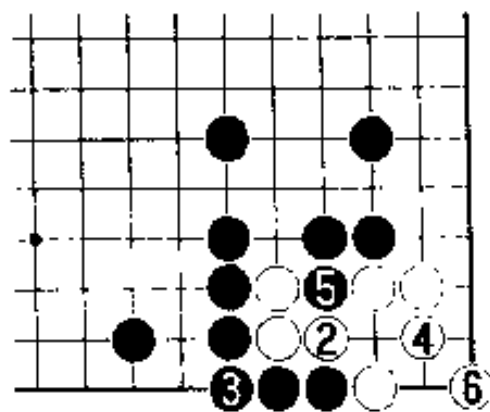
第一题 黑先白死

失败图一(白活) 黑 1 冲的败着已出现过多次。

失败图二(白活) 黑 1 扳起, 显然也不能成功。



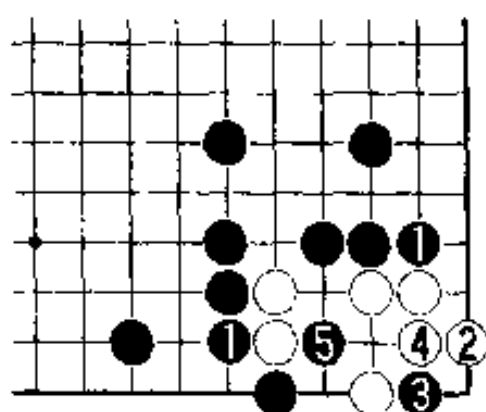
第一题 失败图二



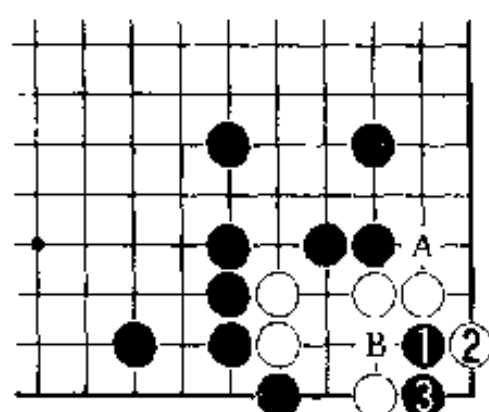
第一题 失败图三

失败图三(白活) 黑1长入也是失着,白2打,黑3只得接。白4做眼已经净活。

正解图一(白死) 黑1挡,以下白棋已无法做成两眼。



第一题 正解图一

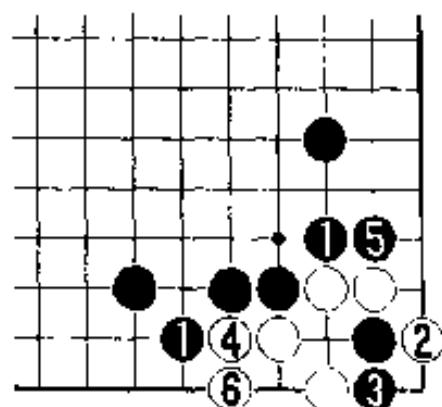


第一题 正解图二

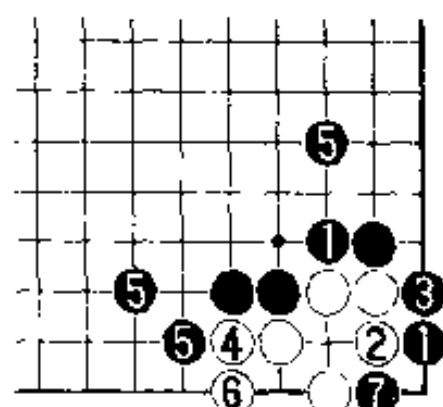
正解图二(白死) 黑1直接点入也可成功。至黑3立,A位与B位白棋已无法兼顾。

第二题 黑先劫杀

失败图(白活) 黑1点眼是错着。白2先手扳后,白4、6已做眼而活。



第二题 失败图

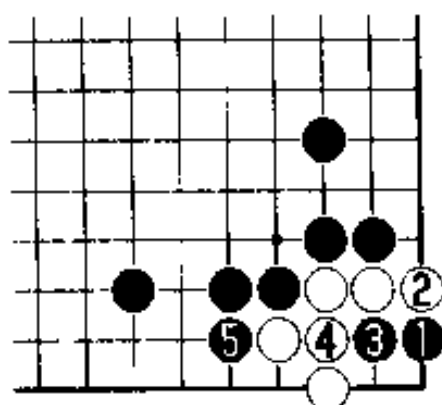


第二题 正解图

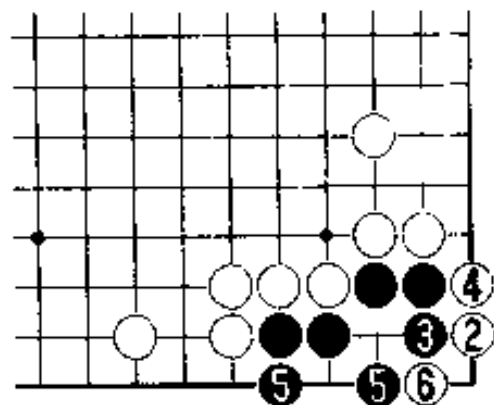
正解图(劫杀) 黑1点于一·二路是正着。白2只得做眼,黑3渡回。此后白6再做眼时,黑7扑入可成劫杀。

正解变化图(白死) 白2如挡下阻渡,黑3先手破眼,黑

5再挡,白角净死。



第二题 正解变化图

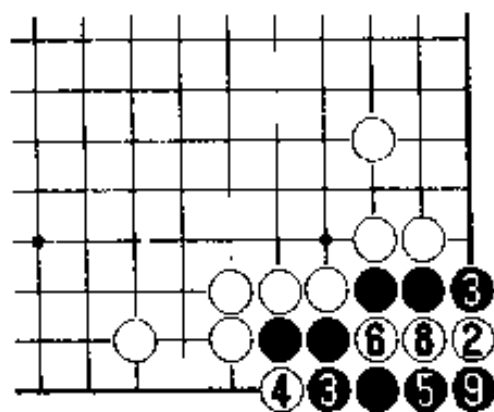


第三题 失败图一

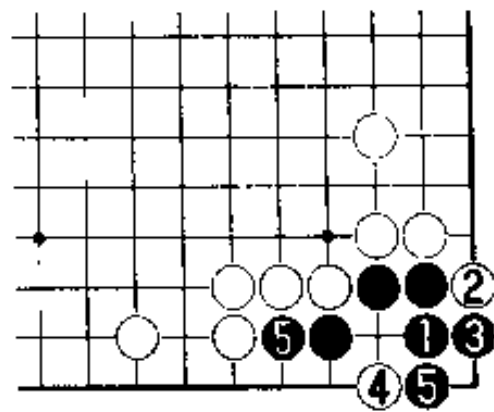
第三题 黑先净活

失败图一(劫活) 黑1倒虎是不净之形,白2点入即成劫杀。

失败图二(净死) 黑1于一·二路跳补似乎是要点,但由于黑角气紧,白2点、4扳后,黑角将净死。



⑩=⑧ 第三题 失败图二



第三题 正解图

正解图(净活) 黑1曲显然是确保净活的正着。

第 12 天 大猪嘴型

“大猪嘴”也是角部死活的基本型之一。本课就这个形状有关的角部死活问题作出解说。

图一(黑先白死) 这是大猪嘴的原始型。黑先可以净杀白角。

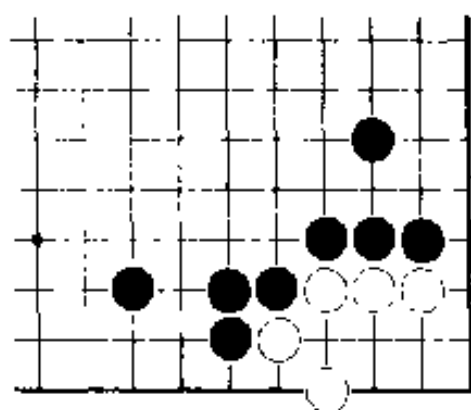


图 一

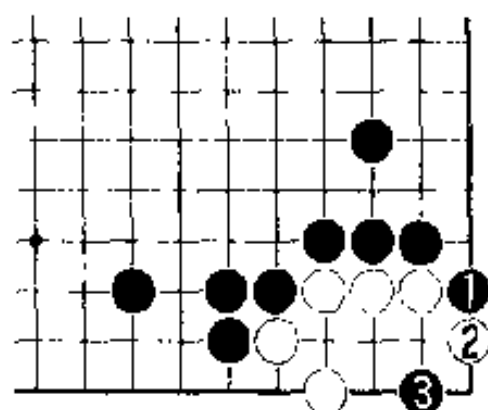


图 二

图二(扳点杀) 黑 1 扳、3 点, 这是攻杀白角的正着。围棋俗语“大猪嘴, 扳点杀”, 就是指这样的着法。

图三(变化) 扳点之后, 白 4 如接, 黑 5 立、7 扑, 白棋无

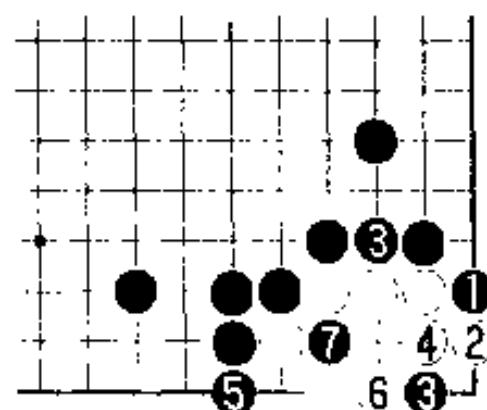


图 三

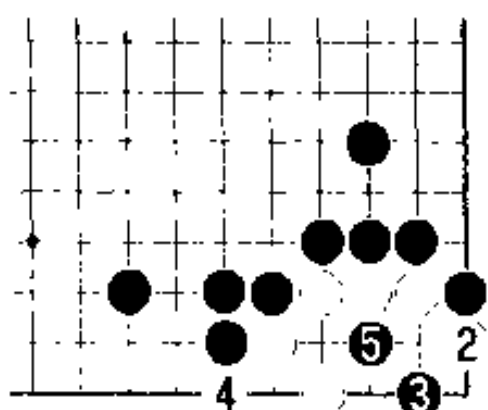


图 四

法做成两眼。

图四(变化) 白4如强行于一路扳,黑5尖破眼,白角是大眼的死形。

图五(失败) 黑1如先立,被白2占据要点,白角已成活棋,黑棋失败。

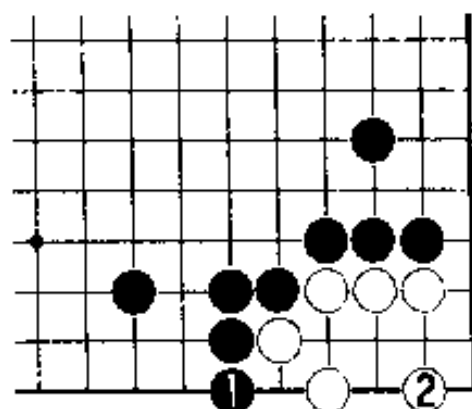


图 五

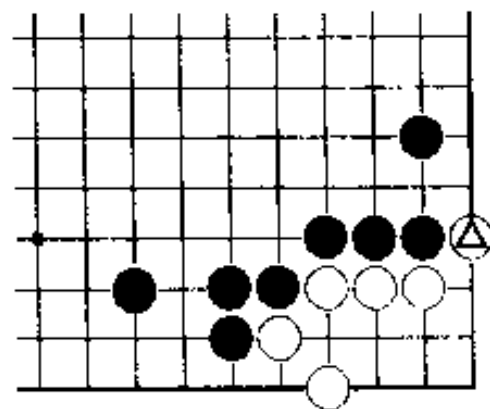


图 六

图六(黑先白活) 白棋的大猪嘴多了⊙子的一路扳。由于这个子的存在,破坏了黑棋扳点杀的手段。因此白角已是活棋。

图七(注意) 黑1扑,白2提是失着。被黑3点入,白角还是净死。白⊙子没有起到任何作用。

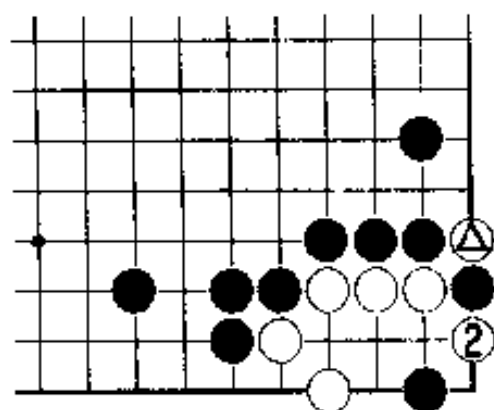


图 七

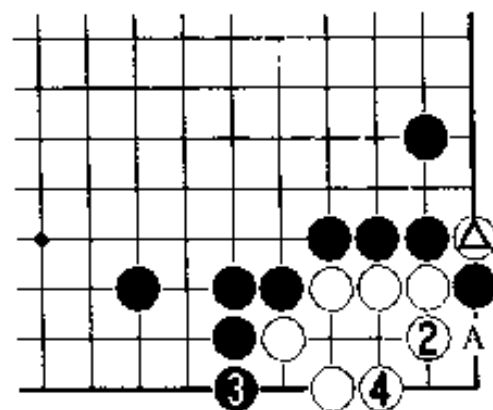
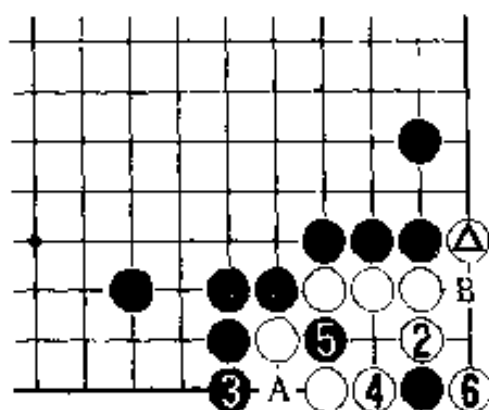


图 八

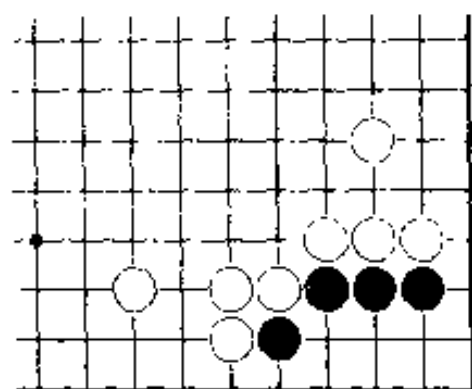
图八(正着) 黑1扑时,白2退是做活的正着。黑3立,

白4做眼。由于白△子的作用,黑棋无法在A位长入破眼。

图九(变化) 黑1如直接点入,白2顶是正着。以下变化至白6,A位与B位白棋必据其一而活。



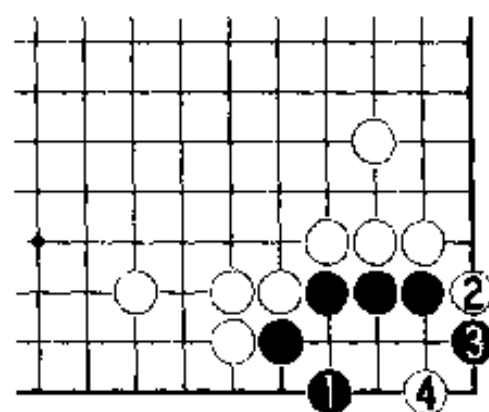
图九



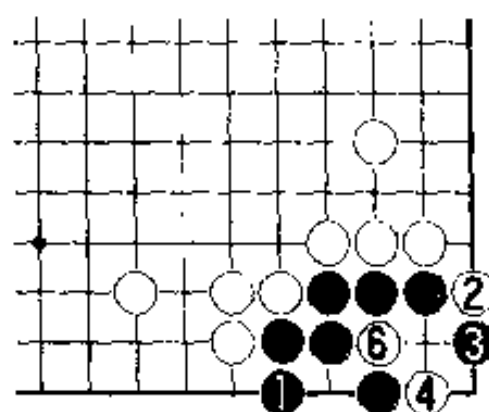
图十

图十(黑先劫活) 现在的棋形黑先可以劫活。当然首先必须避免大猪嘴的死形。

图十一(失败) 黑1虎,显然是明知故犯的失着。白2扳、4点,黑棋是大猪嘴的死形。



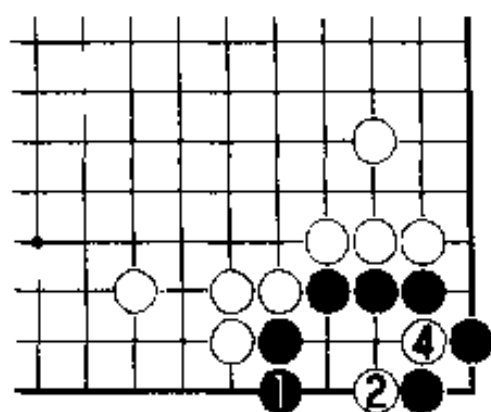
图十一



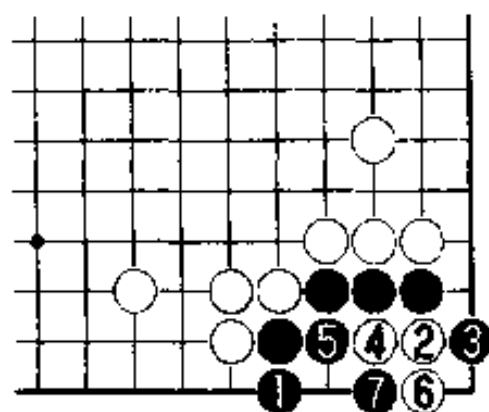
图十二

图十二(正解) 黑1立是唯一的正着。白如2扳、4点,黑5靠可以劫活。这里必须注意:黑5如改走6位虎,被白于5位爬,黑角反而净死。

图十三(变化) 白2如点方,黑3靠,结果仍可劫活。



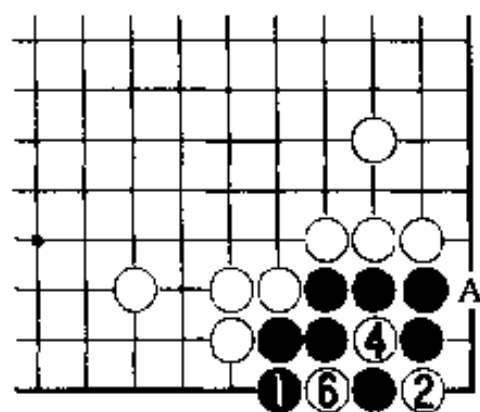
图十三



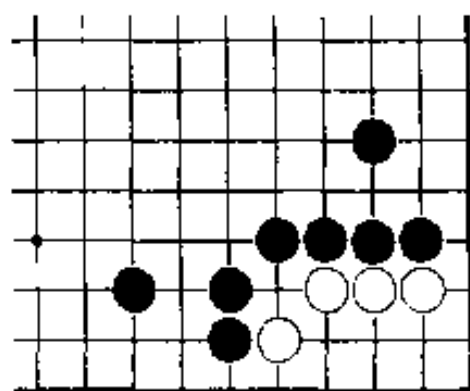
图十四

图十四(变化) 白2如夹入,黑3扳。以下至白6立,黑7扑入仍是劫活。

图十五(变化) 白2如直接点于一·二路则是失着。黑3靠,至黑7滚打,黑角变成净活。白4如再于A位扳,则黑于7位接,黑角也是净活。



图十五

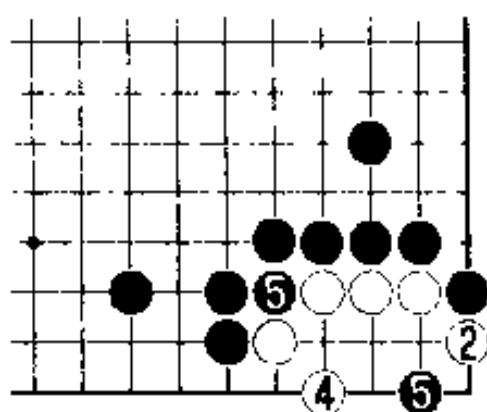


图十六

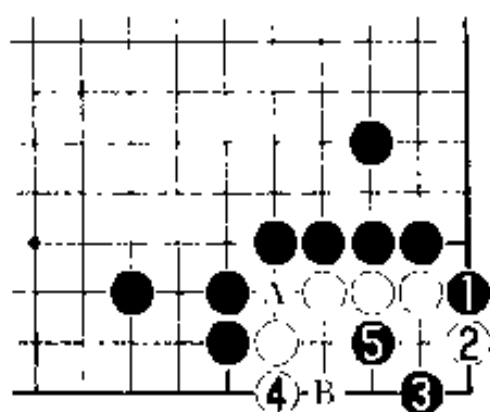
图十六(黑先白死) 白角虽未定型,但先天不足。黑先可以净杀白棋。当然应以前几个图形作为借鉴。

图十七(正解) 黑1扳、3点,仍然是有力的杀法。白4虎,则黑5挤,简单地还原成大猪嘴死形。

图十八(变化) 白4如扩大眼位,那么黑5尖就破坏了白棋的眼形。此后白A则黑B;白B则黑A,白角净死。

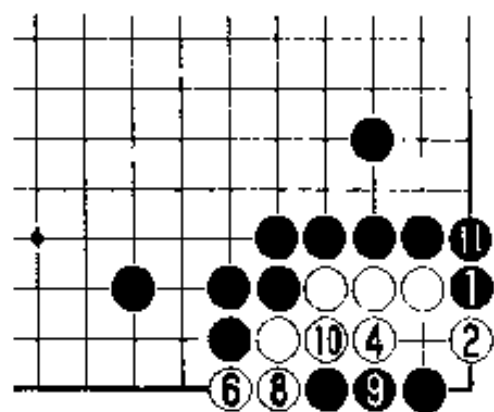


图十七

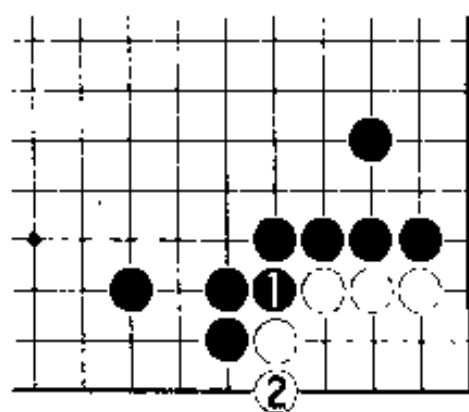


图十八

图十九(变化) 白4曲是顽强的应手,黑5挤仍是要点。白6扳,黑7点,以下至黑11,白棋是直三的死形。白6如改走8位立,则黑于9位爬,白棋仍无法做眼。



图十九



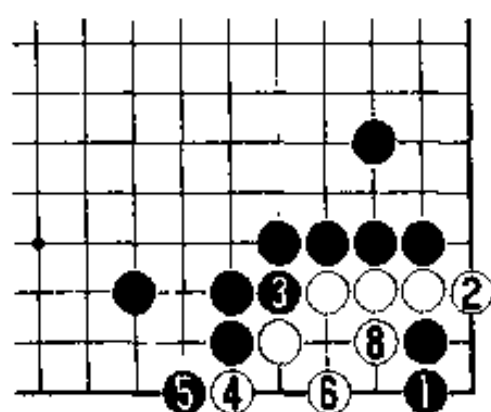
图二十

图二十(失败) 黑1挤显然是错着,白2立,将成为劫活。

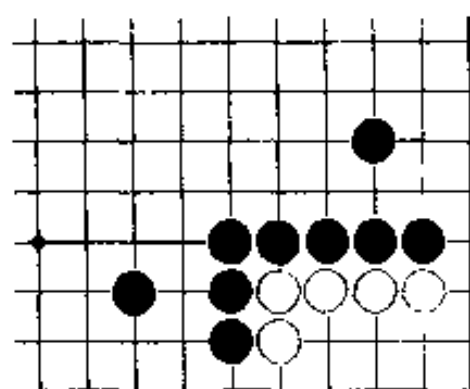
图二十一(失败) 黑1直接点入也有问题。白2扩大眼位,黑3挤时,白4、6可以顽强地走成劫活。

图二十二(黑先“万年劫”) 这是角部有关的常形。因形似古人衣服上的带钩,故在紧气的状态下称为“紧带钩”。这个角的正解将出现有趣的“万年劫”。

图二十三(正解) 黑1夹是要点,白2只得扳。黑3长

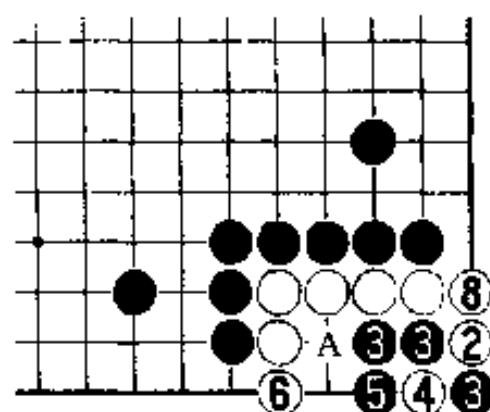


图二十一

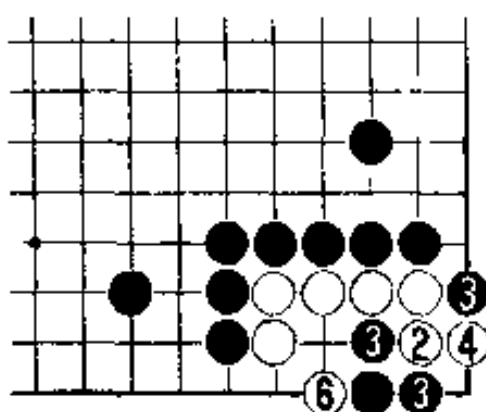


图二十二

后,白4扳、6立是避免紧劫的好手。这样至白8接的结果,局部成为一个难解的劫。白棋不能轻易走A位,以防止成为刀五死形或紧劫。而黑棋要吃掉白角,也必须在收紧白棋外气后才能在A位开劫(如黑棋选择在4位接将成为双活)。因此这里一时不会定形解决,而被称为“万年劫”。



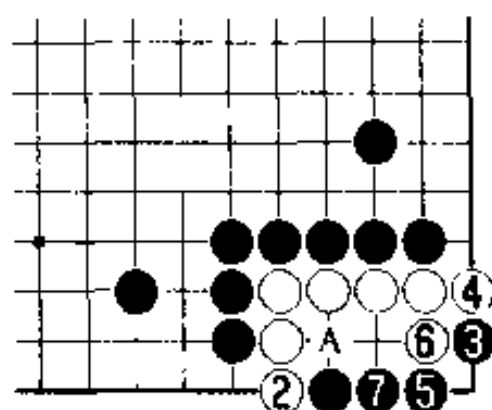
图二十三



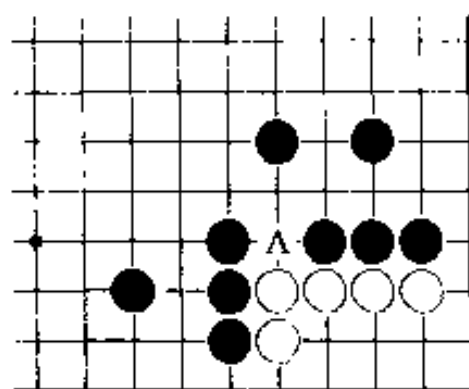
图二十四

图二十四(失败) 黑1点于此处则是失着。白2占据要点,以下应接至黑7,白角已成双活。

图二十五(参考) 黑1、3如相继从一路点入,至黑7成为对白棋有利的宽气劫。黑棋不如图二十三的万年劫,其理由是白棋可以在A位紧气,并且黑棋没有一手双活的选择余地。



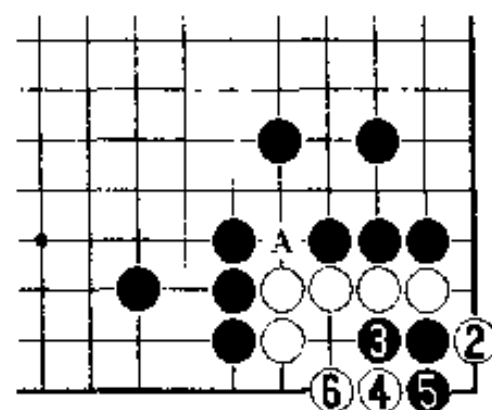
图二十五



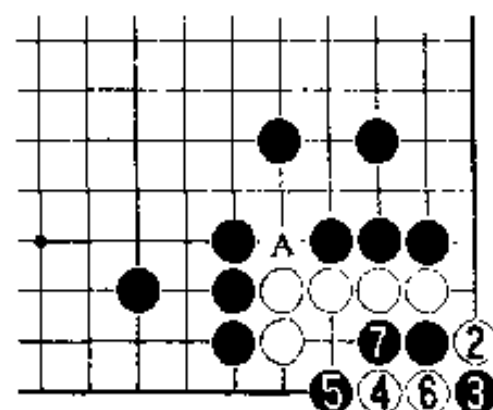
图二十六

图二十六(黑先白活) 白角的A位宽气,这个形状称为“宽带钩”。即使黑棋先走,白棋也可净活。

图二十七(正解) 黑1夹、3长后,白4夹是得益于A位松气的正着。此后黑5打、白6退,成为双活。这是双方的正解。



图二十七

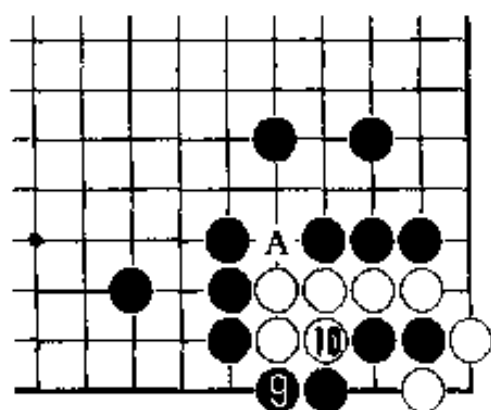


⑧=⑥ 图二十八

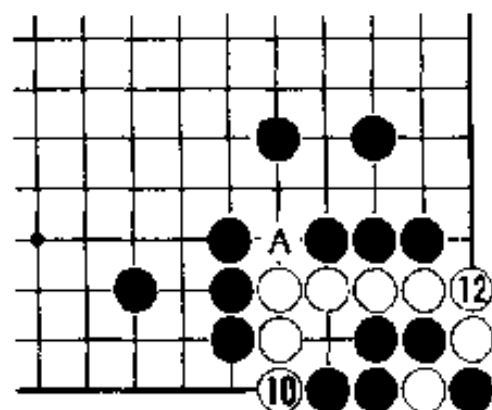
图二十八(变化) 白4夹时,黑5如扳打,白6送吃两子是避免刀五的妙手。经打二还一后,A位的松气起了决定性的作用——

图二十九(续前图) 黑9如渡回,白10可打吃,黑棋两子接不归。

图三十(续图二十八) 黑9如打吃,白10阻渡、12接。



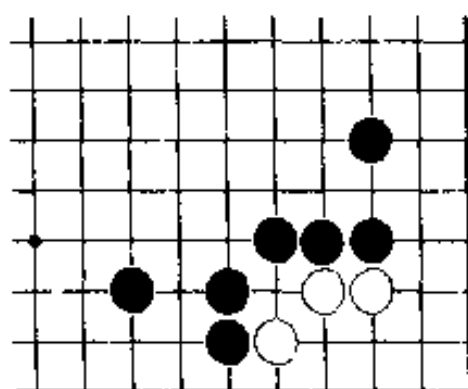
图二十九



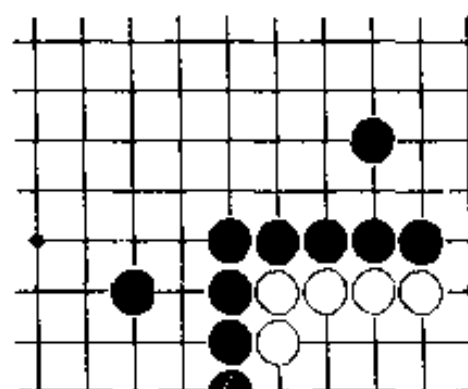
图三十

由于 A 位松气,白角是胀牯牛的活形。

最后的三道练习题都是黑棋先走。请注意这几个图形与前面所讲述的基本型的差别,正解当然也有所不同。



第一题

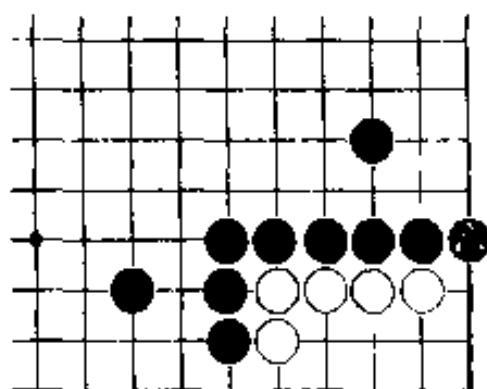


第二题

第一题 黑先白死

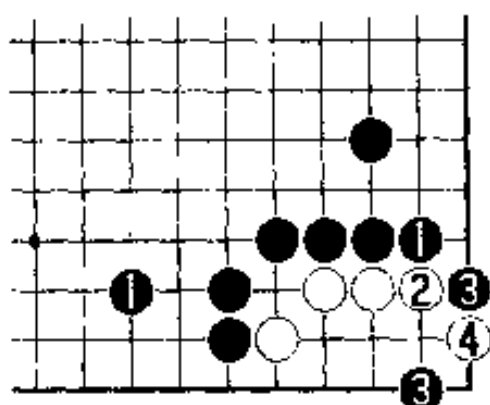
正解图一(白死) 黑 1 立是冷静的好手。白 2 挡,这个形状已出现过。黑 3 扳、5 点,白棋被净杀。

正解图二(白死) 白 2 如改走二·二路尖,黑 3 托缩小眼位,白棋仍不能活。

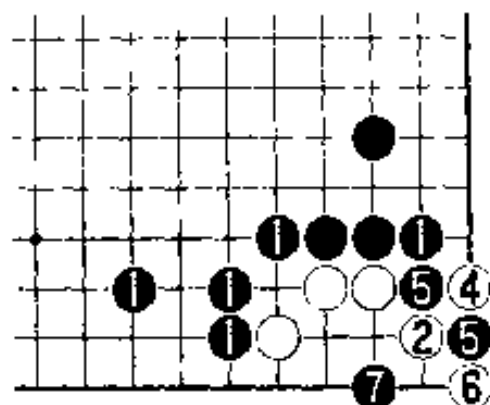


第三题

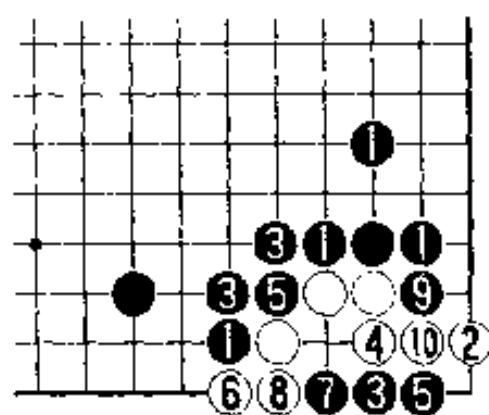
正解图三(白死) 白 2 如改走一·二路飞,黑 3 同样点



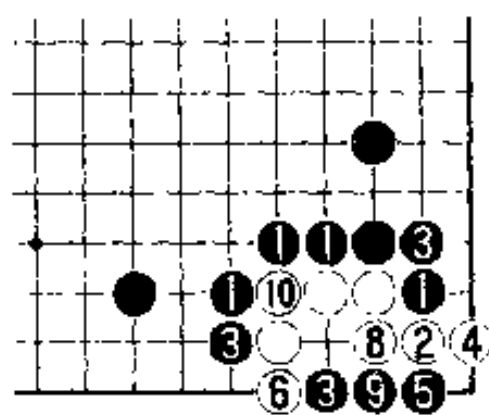
第一题 正解图一



第一题 正解图二



第一题 正解图三



第一题 失败图

入。白4以下的顽抗终于无效。

失败图(白活) 黑1扳、3接是败着。白4立,黑5点入只能成为双活。黑5如先走7位点,则白于8位接,结果也相同。

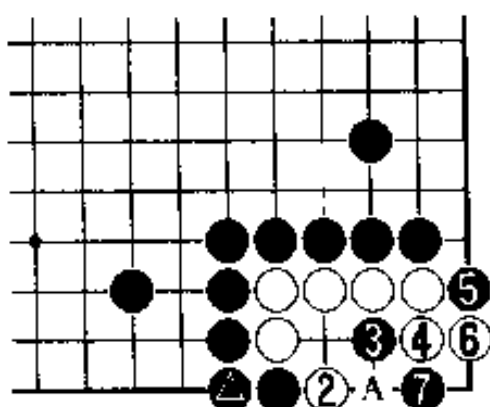
第二题 黑先白死

正解图(白死) 黑●子的存在,对白角的“紧带钩”就产生了净杀的手段。黑1冲、3点击中要害。至黑7扳,白棋无法在A位断,成为曲三的死形。

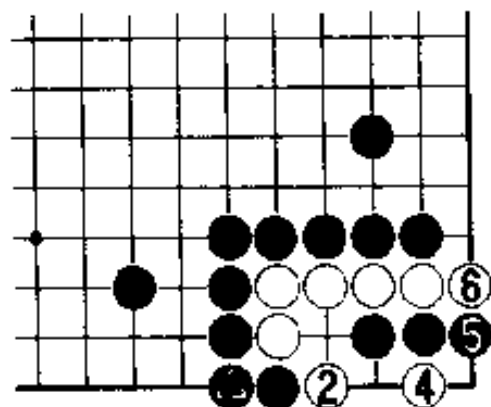
变化图(白死) 白4如跳,黑5点、7接,白角是死形。

失败图一(劫活) 黑3点于一·二路是错着。白4做眼可以成为劫活。

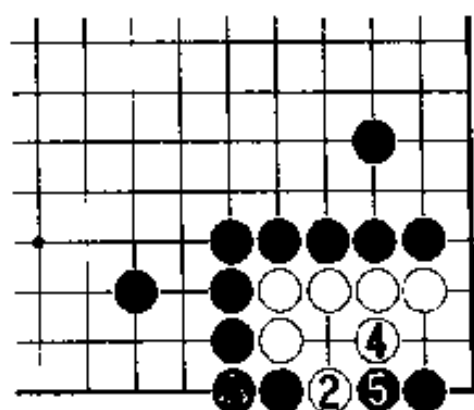
失败图二(白活) 黑3打更是错着。白4反打后,结果白



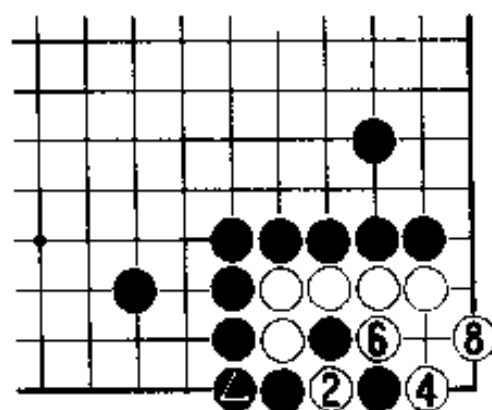
第二题 正解图



第二题 变化图



第二题 失败图 -

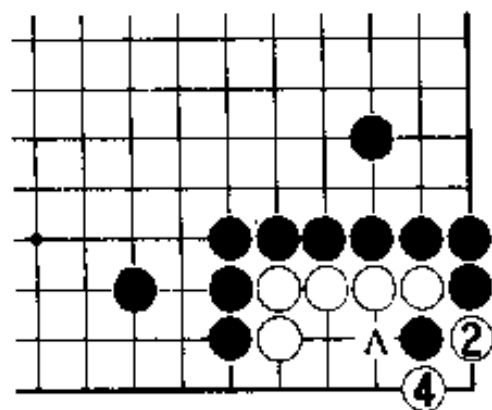


⑦=② 第二题 失败图二

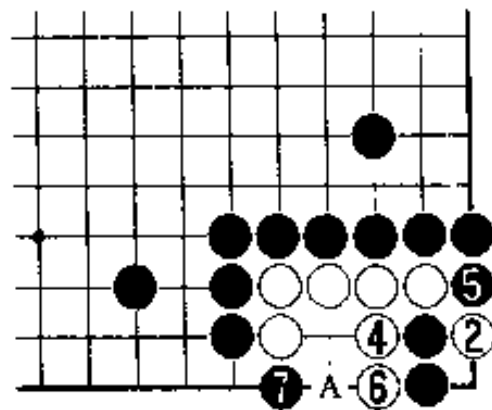
角净活。

第三题 黑先白死

失败图(劫活) 黑1夹,此时并不是正着。白2扳,结果难免成劫。黑3如改走A位,白于4位扳,仍是劫活。这样可以说黑⑦子未起到应有的作用。



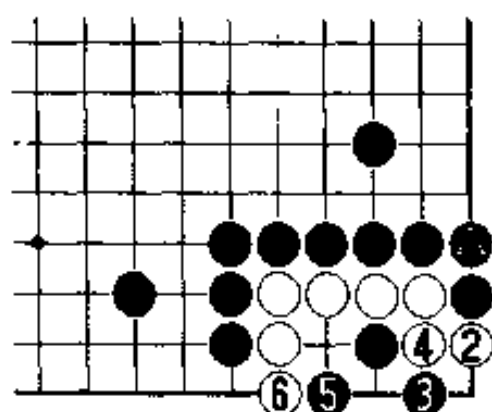
第三题 失败图



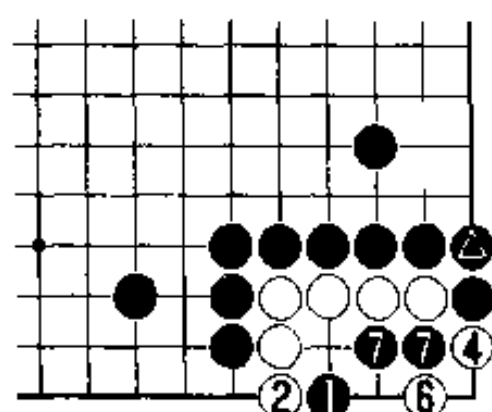
第三题 正解图 -

正解图一(白死) 黑 1 冲、3 点是正解。白 4 如曲, 黑 5 断入, 然后黑 7 扳, 白棋无法在 A 位做眼。

正解图二(白死) 白 4 如接, 黑 5 点、黑 7 聚杀, 白棋是刀五的死形。



第三题 正解图二



第三题 正解图三

正解图三(白死) 黑 1 先点也是可行的办法。黑 3 冲、5 断是相关连的后续手段。白 6 做劫时, 黑 7 可长出, 成为金鸡独立之形。这里必须注意: 黑 5 如改走 6 位点, 白棋走 7 位将成为双活。

第 13 天 金 柜 角 型

“金柜角”也是角部死活常型之一，主要分为紧气与宽气两种类型。金柜角的变化比较繁多复杂，作为初级读者来说，首先应学习一些简明着法，明白金柜角的基本正解是“劫杀”。

图一(紧气金柜角) 这是金柜角的原始型。在紧气的状态下，黑先劫杀白角的着法不止一种。

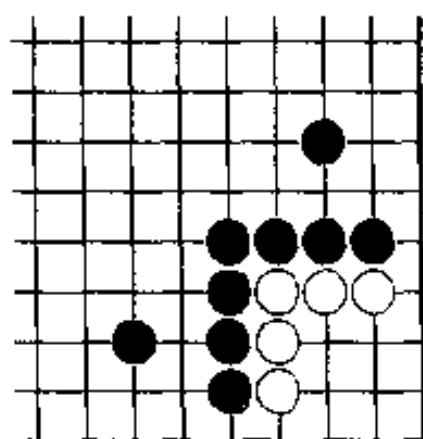


图 一

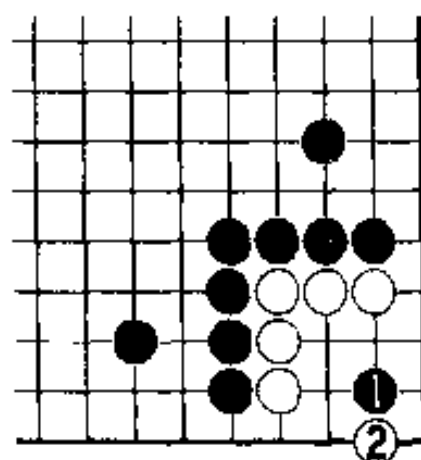


图 二

图二(黑先劫杀) 黑 1 点方，白 2 于一·二路托，这是金柜角的正规应接。除了双方都较容易掌握变化之外，这一着法在宽气的状态下也是正解。

图三(正解变化) 黑 3 在白 2 托的另一边扳，这是后续的要领。白 4 退，黑 5 爬入，白 6 扑成为劫活。

图四(变化) 黑 3 夹在此时也可成立。白 4 立，黑 5 扳、7 挡，白 8 扑入仍然成劫。

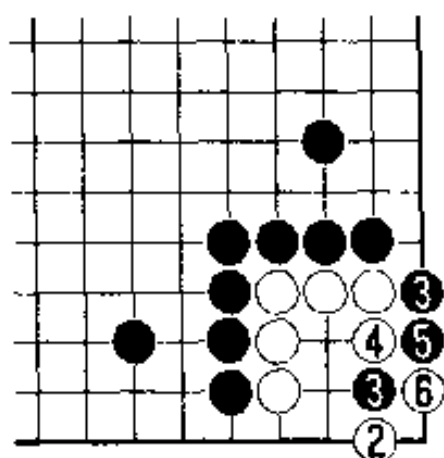


图 三

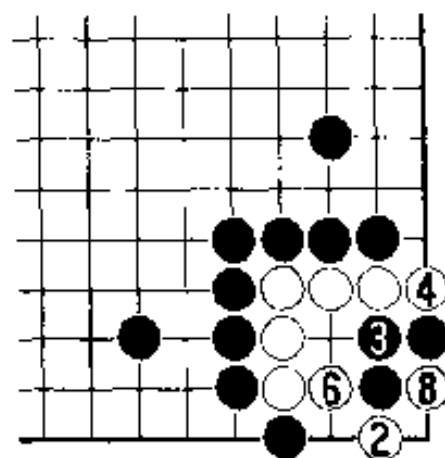


图 四

图五(白棋失败) 黑 3 扳时, 白 4 挡反而不行。黑 5 打后, 黑 7、9 构成刀五死形。白角净死。

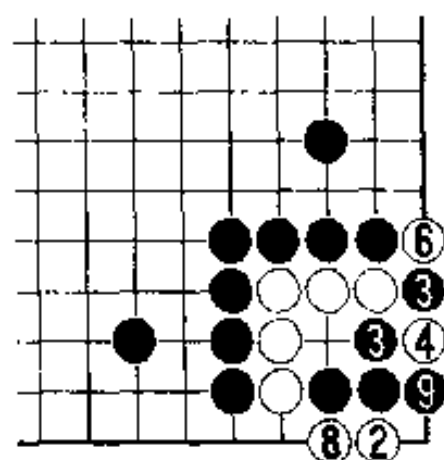


图 五

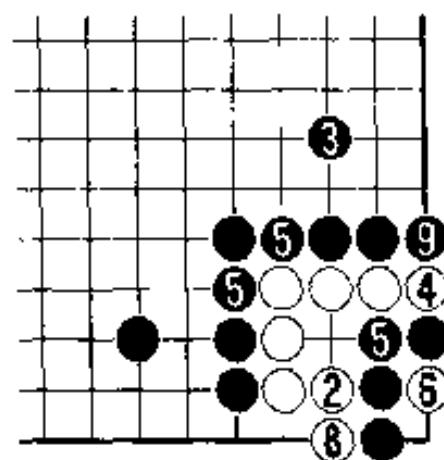


图 六

图六(白棋失败) 对黑 1 点方, 白 2 顶在紧气状态下是失着。黑 3、5 后, 白 6 虽是要点, 但黑 7 挡下, 成为有眼杀。

图七(黑棋失败) 黑 3 在这边扳则是失误之着。白 4 顶, 黑 5 只得长, 白 6 扳后已成为双活。

图八(黑先劫杀) 黑 1 扳在紧气的状态下也是一法, 白 2 退而防守是唯一的正着。角部仍为劫杀。

图九(正解) 黑 3 扳、5 打, 白 6 提, 黑 7 再扳, 结果仍成劫杀。

图十(正解) 黑 3 先从一路扳, 白 4 曲仍是要点, 以下至

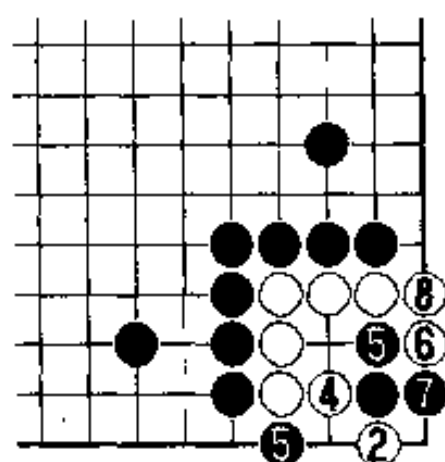


图 七

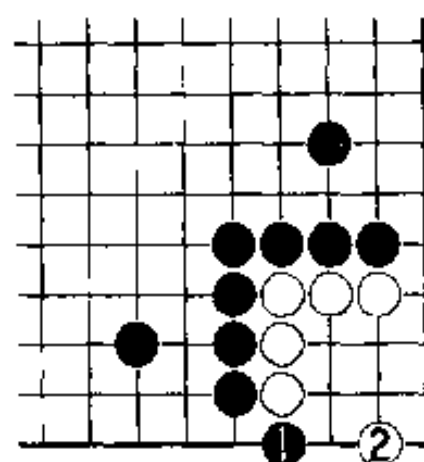


图 八

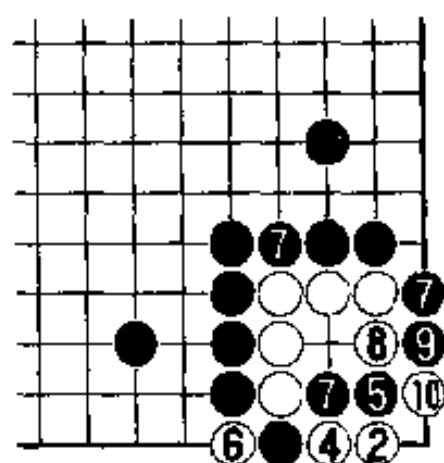


图 九

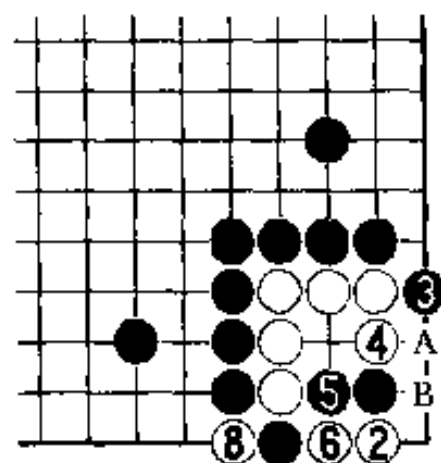
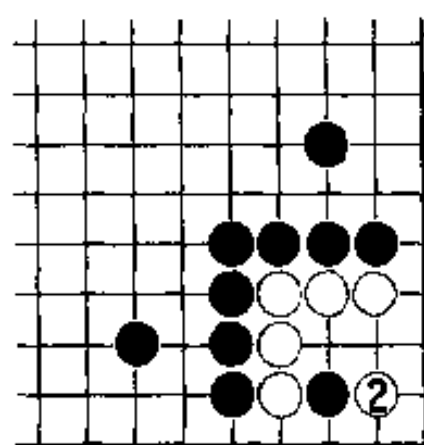


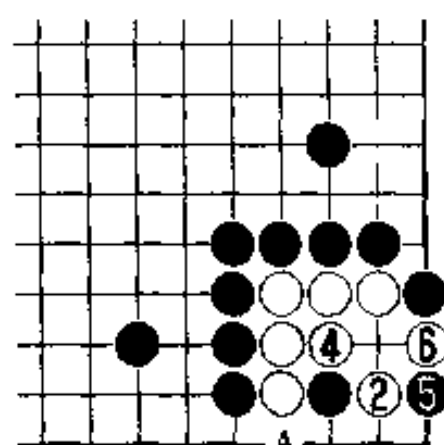
图 十

白 8 将还原成黑 A、白 B 劫杀的结果。下一手黑如改走 B 位，则白于 A 位挡，角部将成双活。

图十一(黑先劫杀) 黑 1 夹在紧气的状态下仍可成立。



图十一

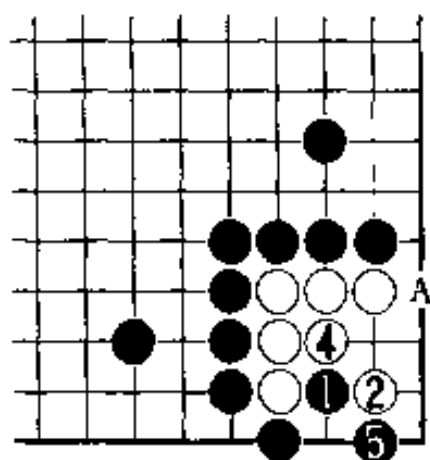


图十二

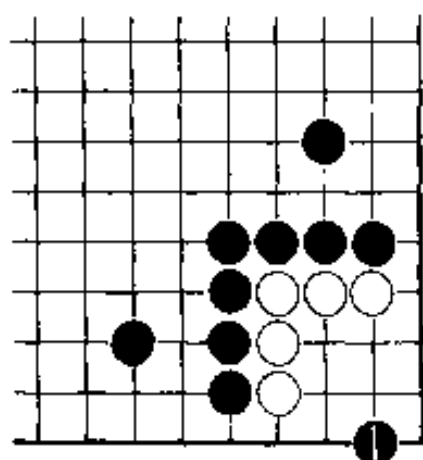
白 2 反夹是此际的正确应手。正解还是劫杀。

图十二(正解) 接着黑 3 扳, 白 4 打是冷静的应手, 如改走 6 位挡, 黑将于 A 位渡。以下黑 5 托入, 白 6 扑, 结果是劫杀。

图十三(正解) 黑 3 如渡回, 白 4 打仍是要着, 如改走 5 位立, 黑将于 A 位扳。以下黑 5 虎, 仍可做劫。



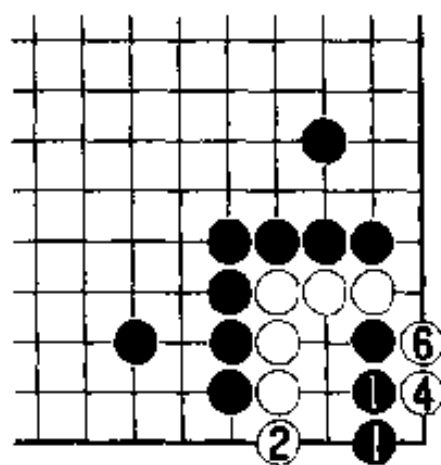
图十三



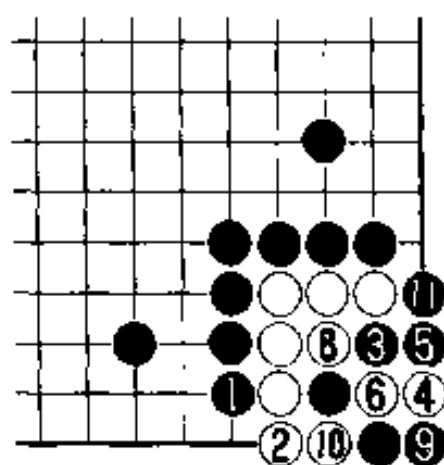
图十四

图十四(黑棋的欺着) 黑 1 直接点入一·二路, 这是指望白棋出错的欺着。但如白棋应对无误, 黑棋将遭受白角净活的“报应”。

图十五(白棋净活) 白 2 扩大眼位是堂堂正正的应手。黑 3 夹, 白 4 点是好手。以下至白 6, 此形已成大眼双活。



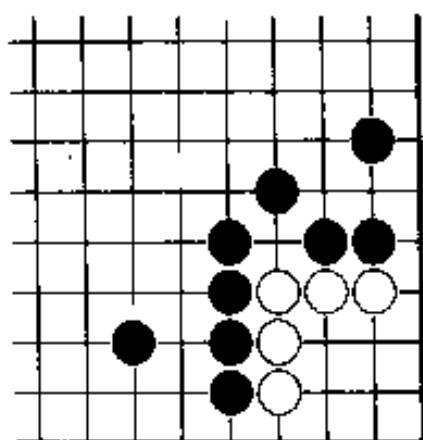
图十五



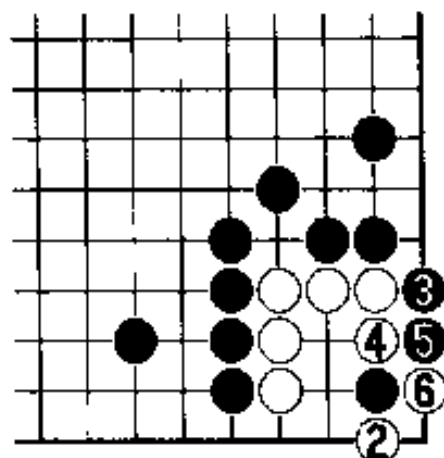
⑫=⑥ 图十六

图十六(白棋净活) 白4点时,黑5如挡下,白6是弃子妙手。以下至白12提,黑棋两子接不归,白棋恰好活出。

图十七(宽气金柜角) 在宽气状态下,对金柜角的劫杀方法将受到很大的限制。黑先除了在二·二路点方之外,其他的变着将归于失败。



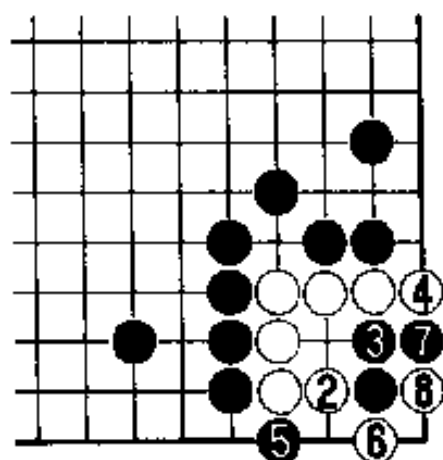
图十七



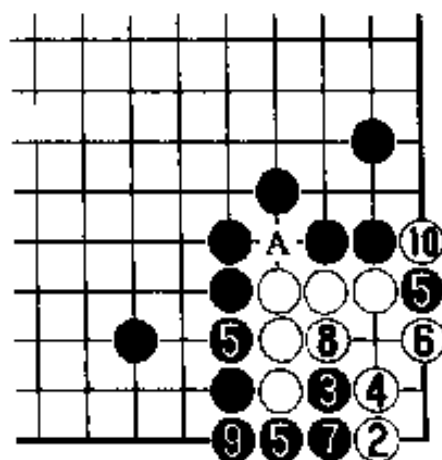
图十八

图十八(正解) 黑1点、白2托、黑3扳的正规着法不受外气的影响。结果仍是劫杀。

图十九(正解) 黑1点,白2顶在宽气状态时也是正解。白4立,黑5只能扳。以下至白8仍是劫杀。



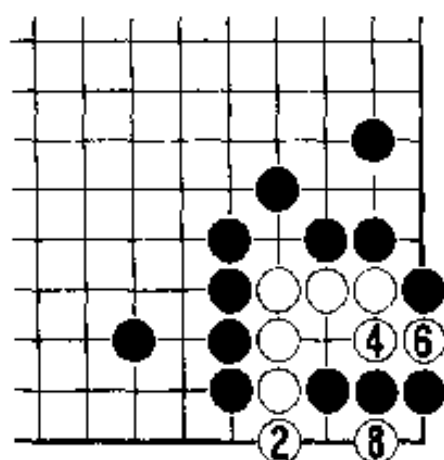
图十九



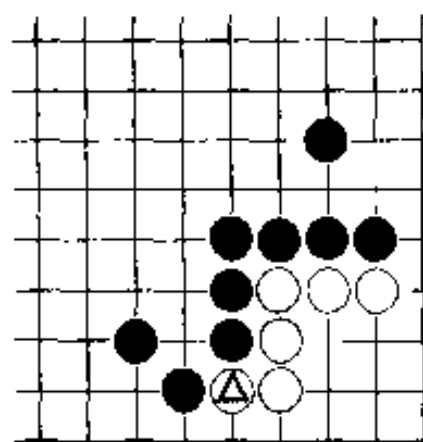
图二十

图二十(失败) 黑1扳在宽气金柜角时将完全成为失着。因A位气松,白8可以做眼。白角净活。

图二十一(失败) 黑 1 夹此时也不能成立。白 2 立、黑 3 跳时,白 4 曲可以双活。



图二十一

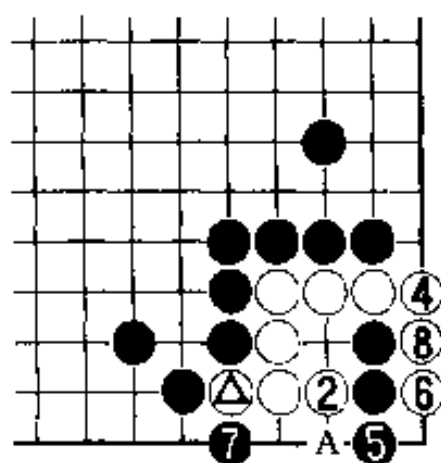


图二十二

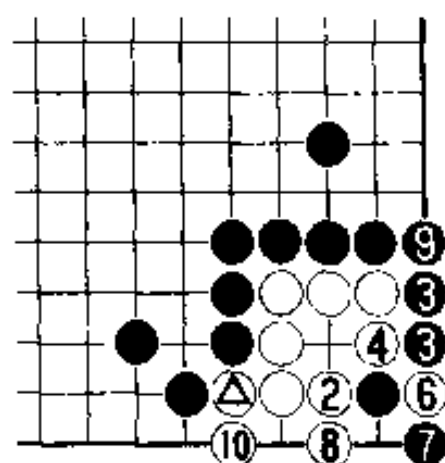
以上列出了金柜角的主要变化。读者只要牢记图二中黑 1 点、白 2 托的两步正着,就可算是掌握了初步的要领。至于其他的演变,随着棋力的不断提高,也是不难理解的。

图二十二(黑先白活) 这是金柜角的变型。白△子的增加,使角部的眼位足足大出一路。因此黑棋先走也没有什么手段。白角已经净活。

图二十三(变化) 黑 1 点,白 2 在△子的这一边顶是做活的要领。以下至白 8 成为双活。黑 7 如改在 8 位拦断,白于 A 位收气即成净活。



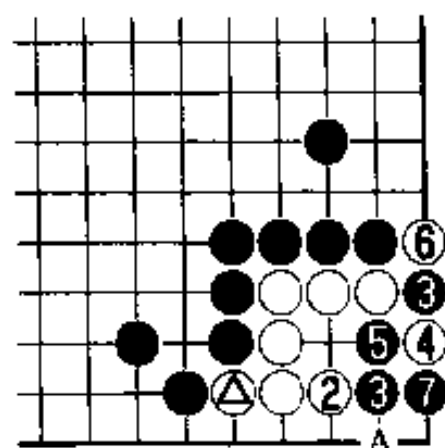
图二十三



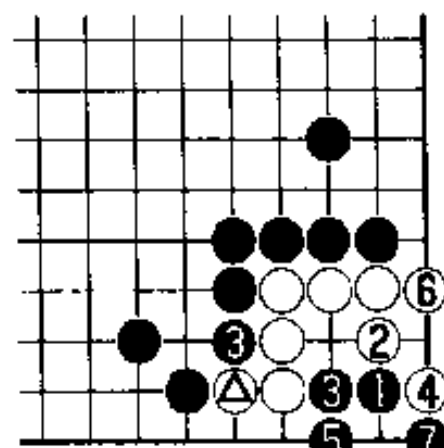
图二十四

图二十四(变化) 对于黑3扳的变着,白4以下冷静地确保两眼而活。

图二十五(白棋失败) 黑3扳时,白4挡则是失着。至黑7打,白棋只能在A位扳成为劫活。下一手白棋如在3位接,被黑于A位立,白角将净死。



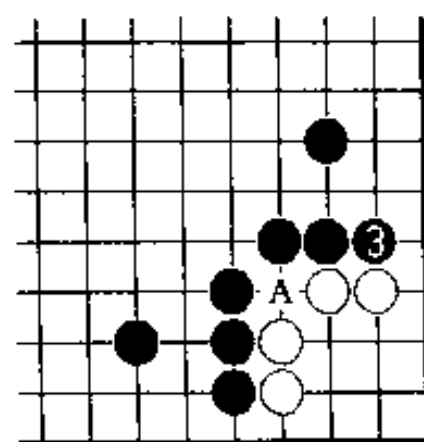
图二十五



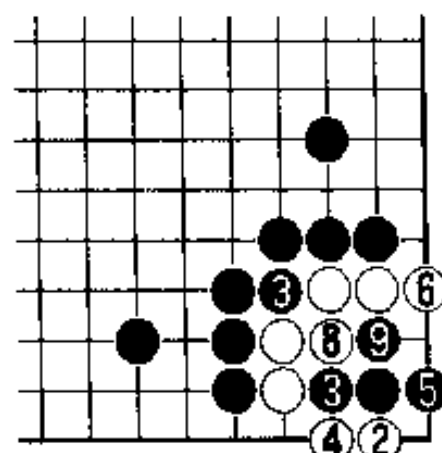
图二十六

图二十六(白棋失败) 白2如在另一边顶则是失着。至黑5立,已不可避免地形成两手劫。

图二十七(黑先白死) 白角的眼位大小虽与金柜角相同,但在A位未能连接,这是致命的缺陷。黑先可以净杀白角。



图二十七

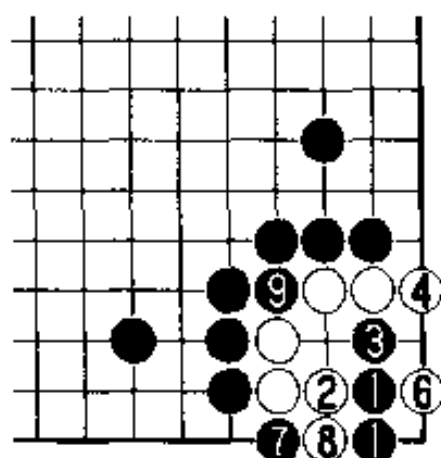


图二十八

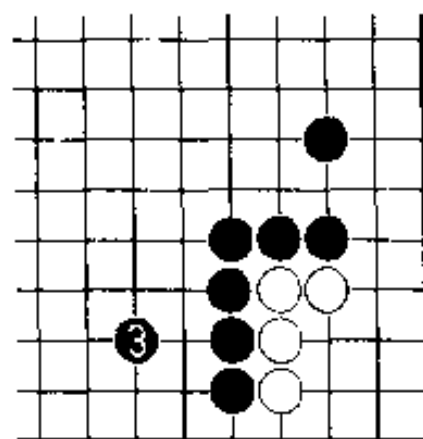
图二十八(正解) 黑1点、白2托后,黑3、5消除白棋做

劫的手段。白6立,黑7挤、9团,白角是刀五的死形。

图二十九(变化) 黑1点,白2如顶,黑3长、5立。至黑9挤,白角是直三的死形。

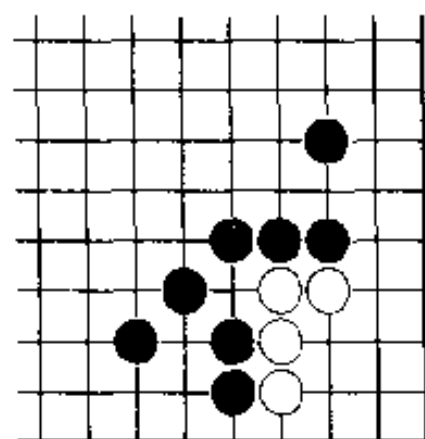


图二十九

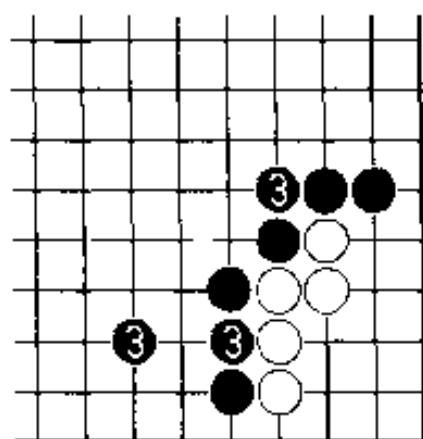


第一题

最后的三道练习题都是黑棋先走。对于白棋几个未定形的金柜角,黑棋的正解应该是怎样的呢?



第二题



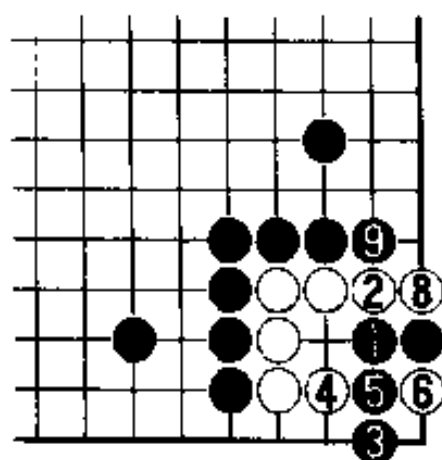
第三题

第一题 黑先白死

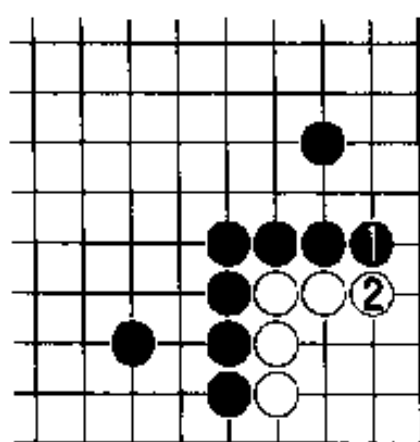
正解图(白死) 黑1点、3跳是不拘一格的好手。白4、6竭力避免大眼死形,但因白棋气紧,至黑9成为有眼杀。

失败图一(劫杀) 黑1立,白2挡成为金柜角,必然是劫杀的结果。

失败图二(劫杀) 黑1直接点方,白2顶、4立,黑5必

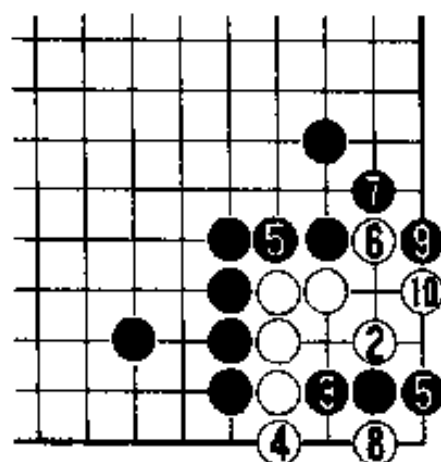


第一题 正解图

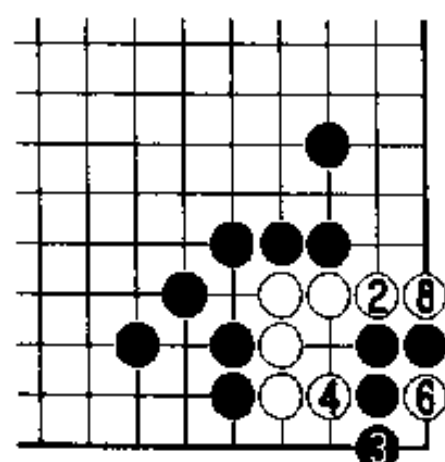


第一题 失败图一

着。白6扳、8点,结果也是劫杀。



第一题 失败图二



第二题 失败图

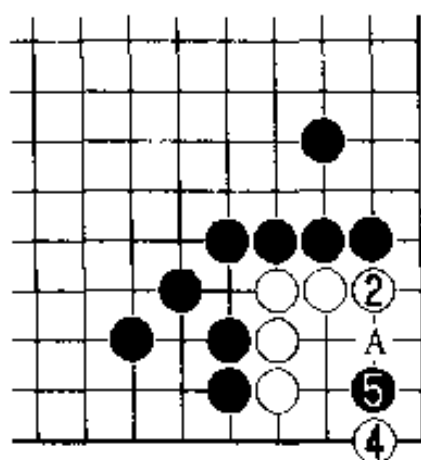
第二题 黑先劫杀

失败图(白活) 由于白棋有外气,黑1点、3跳的着法此际不能成立。至白8,白棋快一气吃黑四子。

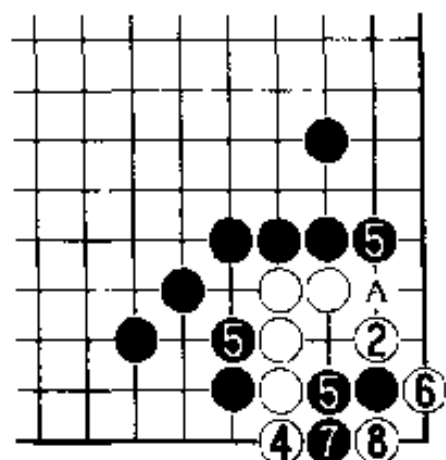
正解图一(劫杀) 在无法净杀的前提下,黑1立下是正解之一。白2挡,黑3点,白4托,成为劫杀。白2如改走3位,黑于A位靠入也可成为劫杀。

正解图二(劫杀) 黑1直接点方也是正解。白2顶、4立,以下至白8也成劫杀。其中黑7如改走8位立,则白于A位先手团,再走7位即成双活。

第三题 黑先白死

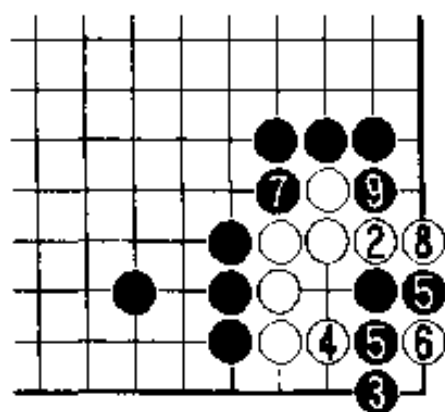


第二题 正解图一

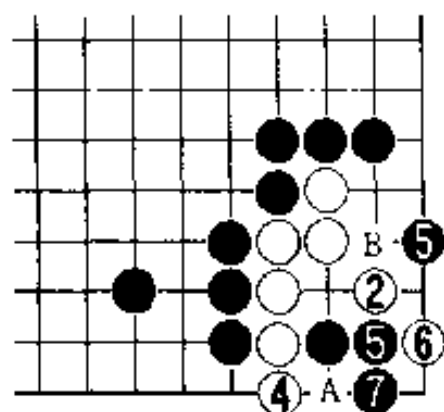


第二题 正解图二

正解图一（白死） 白角未定形，使黑棋大有施展手段的余地。黑 1 点、3 跳，至黑 9 成为有眼杀。



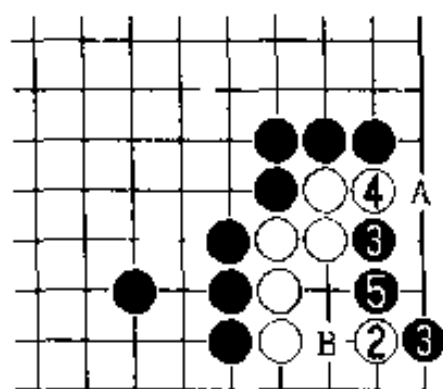
第三题 正解图一



第三题 正解图二

正解图二（白死） 黑 1 点方也是正解。白 2 尖顶、4 立后，黑 5 飞是先手破眼的好手。此后 A 位与 B 位白棋无法兼顾，白角不能构成双活。

变化图（白死） 黑 1 点时，白 2 靠求变。黑 3 长、5 扳，此后 A、B 位黑棋必据其一。白角净死。



第三题 变化图

第 14 天 角部实战型

常见的角部实战型死活问题，除了前几课分别列出的类型之外，还有不胜其数的图形。本课根据几个角部最为典型的实战死活，再作一些讲解。希望读者通过其中的变化，能够举一反三，加强实战能力。

图一（黑先劫活） 占据角部的两个黑子如何做活？一般来说，在紧气状态下，黑先可以走成劫活。

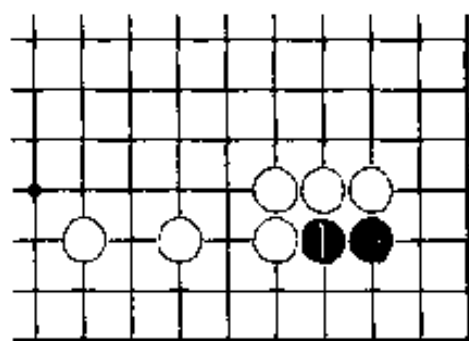


图 一

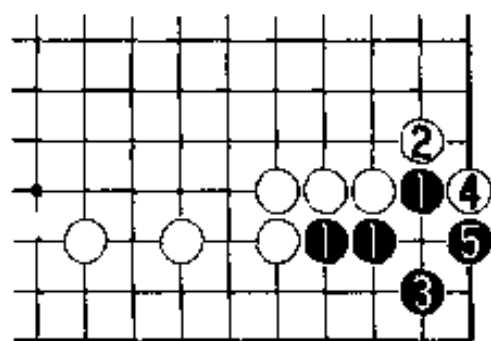


图 二

图二（正解） 在黑 1 扳是先手的场合，黑 3 虎是颇有活力的正解。白 4 打，黑 5 做劫，此后便成劫活。

图三（失败） 在紧气状态下，黑 1 直接于二·二路尖是失着。白 2 立，黑 3 扳、5 虎时，白 6 立是冷静的好手。至白 10 点、12 扑，黑棋净死。其中黑 7 如改走 11 位，则白于 12 位扑，黑棋仍不活。

图四（失败） 黑 5 如改在这里虎，白 6、8 连打，白 10 扳后，黑棋仍无法做活。

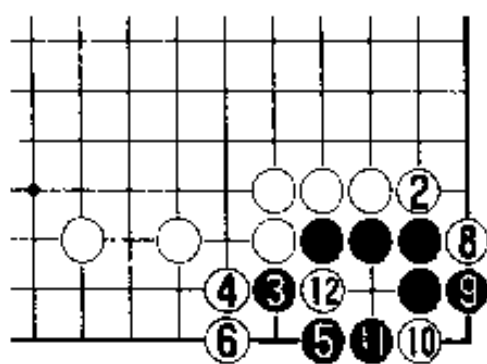


图 三

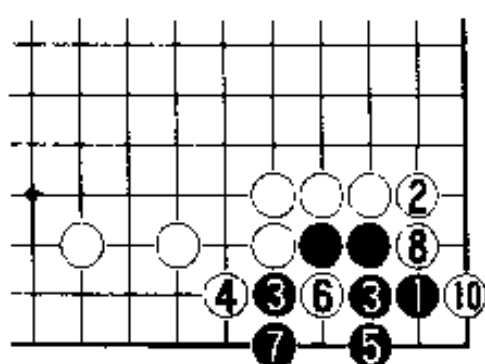


图 四

图五(失败) 黑 1、3 如先在左边扳虎, 白 4 扳即可简单地杀黑角。黑棋若先作过黑 A、白 B 的交换, 那么白 4 可改在 5 位点眼。

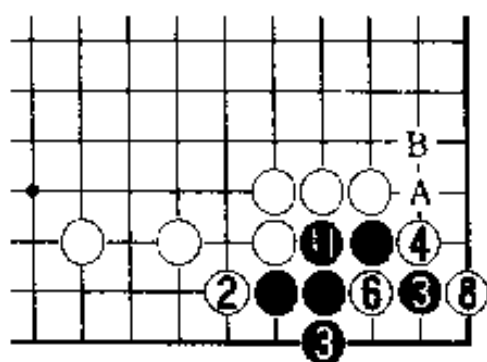


图 五

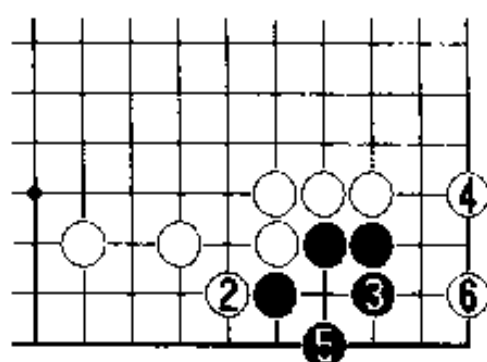


图 六

图六(失败) 黑 1、3 企图这样做劫, 但白 4 一路跳是妙手。黑 5 做眼, 白 6 继续跳入破眼。

图七(失败) 这是前图的变化。黑 5 如扩眼, 白 6 点入。

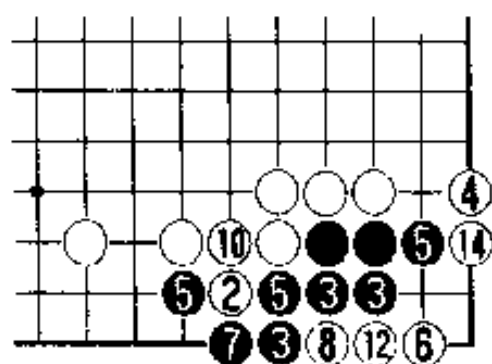


图 七

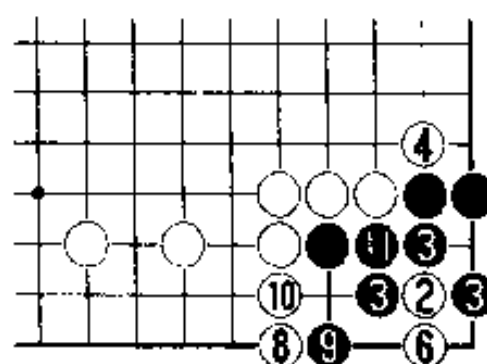


图 八

黑 7 扳时,白 8 再点,彻底粉碎了黑棋做劫的企图。

图八(变化) 黑 1 扳显然是唯一的正着。白 2 如先点,再走 4 扳。黑 5 扳后,黑棋将成为净活。

图九(黑先净活) 在松气状态下,黑角可以净活。从前面的一系列变化中,不难得出这个结论。

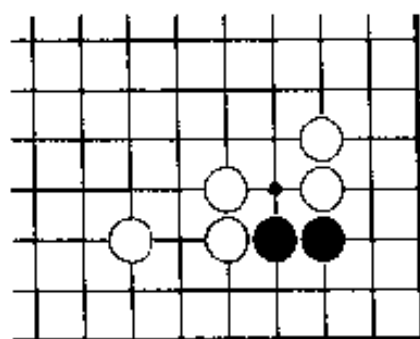


图 九

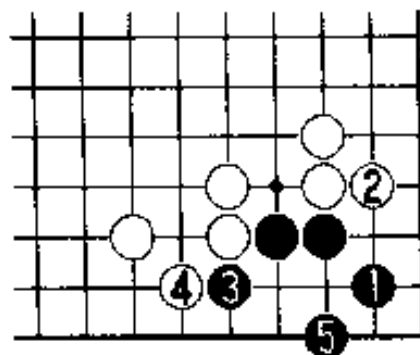


图 十

图十(正解) 黑 1 尖在此时是正解。白 2 立,黑 3 扳、5 虎。由于黑棋松气,已确保两个眼位。

图十一(变化) 黑 1 尖后,白 2 如在左边一路跳,黑 3 扳、5 立,已有足够的做活余地。白 2 如改在 5 位跳,则黑于 A 位尖顶,白棋仍无从下手。

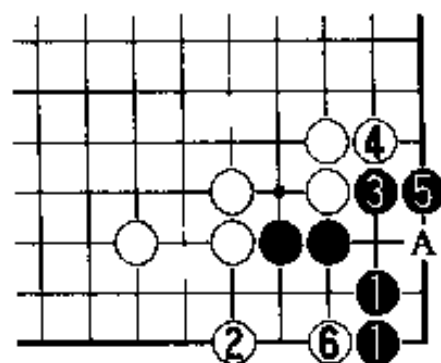


图 十一

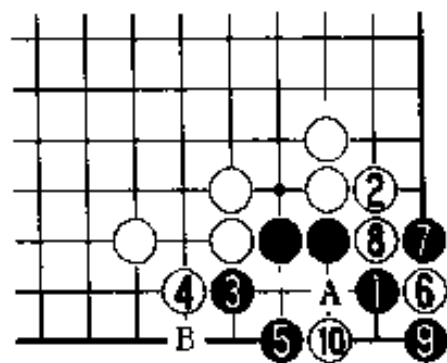
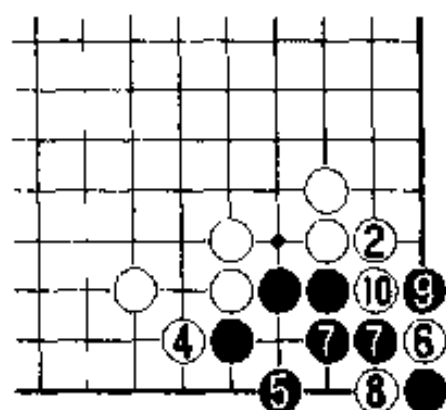


图 十二

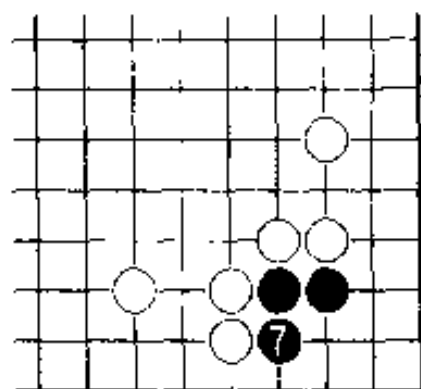
图十二(失败) 黑 5 虎于此处是失着。白 6 托入,黑 7、9 扳吃,至白 10 点,黑 A 则白 B,黑棋净死。

图十三(失败) 前图白 6 托入时,黑 7 如做眼,白 8 扳入

则是劫杀。



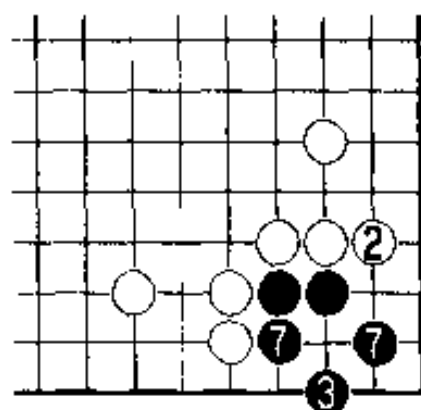
图十三



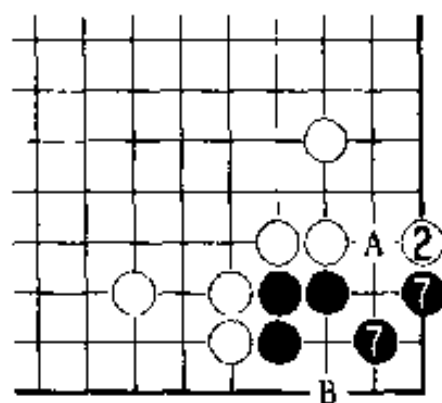
图十四

图十四(黑先净活) 这也是角部常见的图形。黑先可以净活。

图十五(正解) 黑1尖是要点。白2立,黑3做眼,确保两个眼位。



图十五



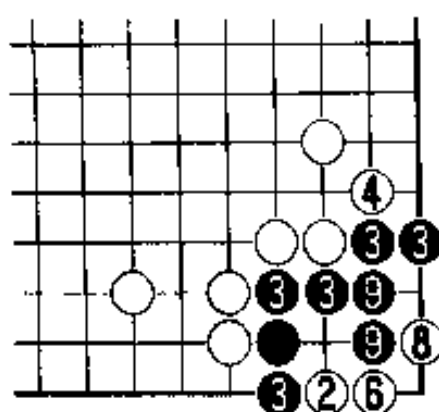
图十六

图十六(变化) 白2如在一路跳,黑3尖顶扩足眼位, A、B 两点必得其一,白棋已无手段。

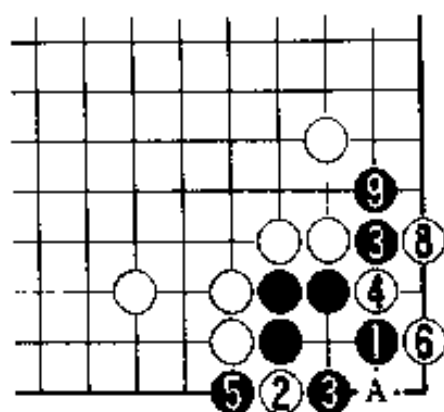
图十七(变化) 白2如点入,黑3扳、5立扩大眼位,白强行6爬、8扳,黑9可稳健地构成双活。

图十八(变化) 白2如扳,白4打、6再扳,黑7打,结果并没有出现劫争。(黑9长后,白若于A位扑则是连环劫。)

图十九(失败) 黑1先扳、3虎,反而画蛇添足。白4打,

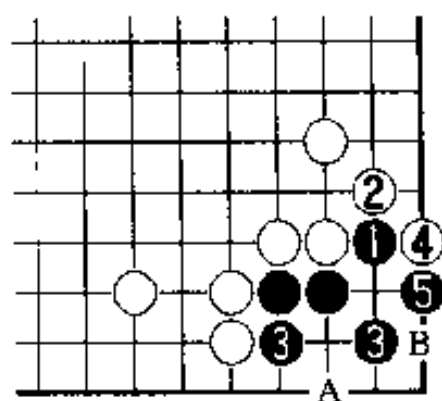


图十七

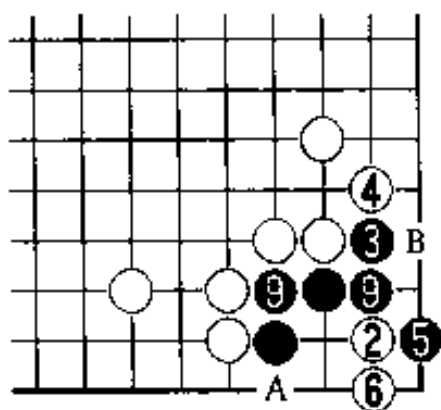


图十八

黑5只得做劫。黑5如改走A位做眼,白棋可在B位托入,黑棋完全失败。



图十九



图二十

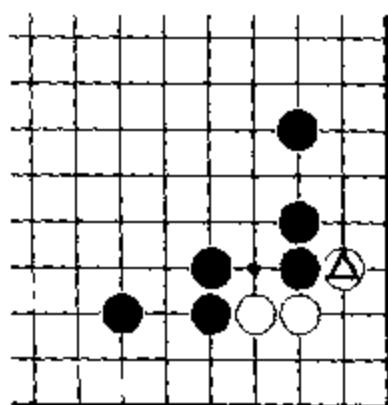
图二十(失败) 黑1先扳时,白2甚至可以直接点入,黑3如接,白4挡,黑角已不活(A、B位无法兼顾)。

图二十一(黑先白死) 在如此图形中,白⊙子并没有一步到位。黑棋先走的话,可以趁势净杀白角。

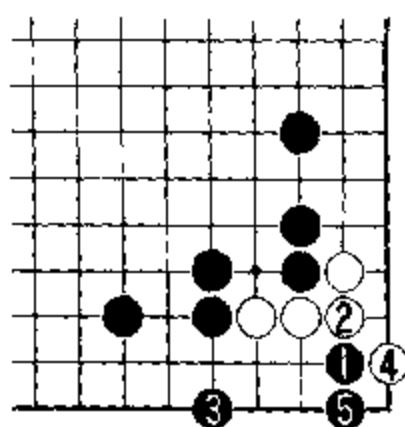
图二十二(正解) 黑1点击中要害。白2只得接,黑3一路跳是先手破眼的好手。白4如扳,黑5立已渡回两子。

图二十三(变化) 白6如阻渡,黑7先手立,然后黑9扳,白角是大眼死形。

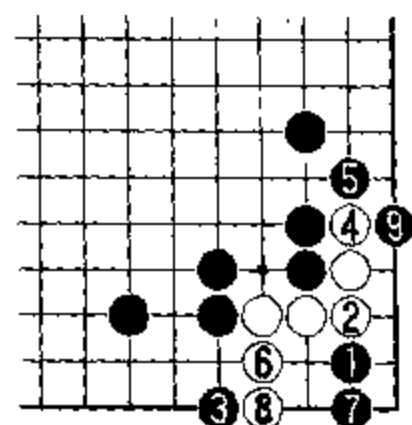
图二十四(失败) 黑3立是无谋之着。白4扳、6挡,白



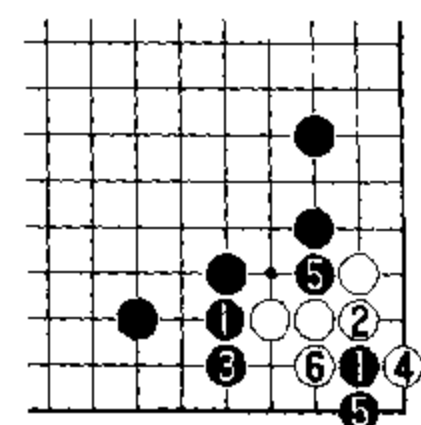
图二十一



图二十二



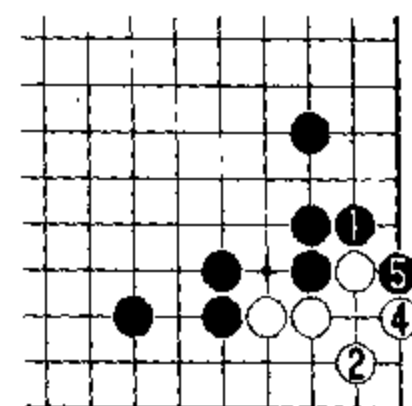
图二十三



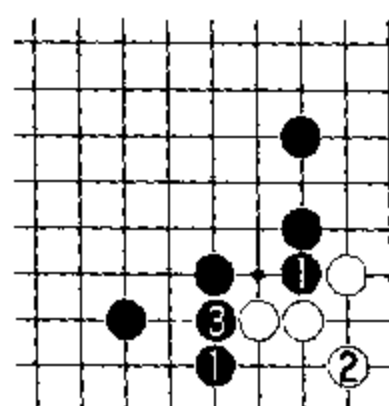
图二十四

棋已确保两眼而活。

图二十五(失败) 黑1挡也是失着。白2虎,如此已成功活。



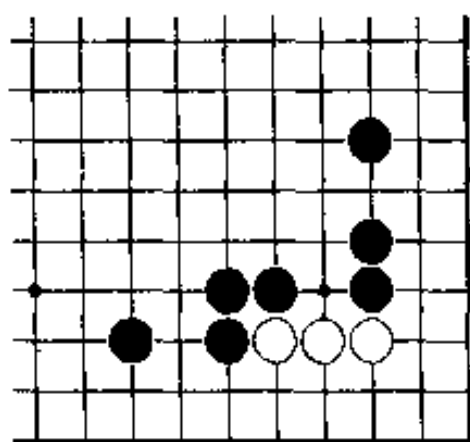
图二十五



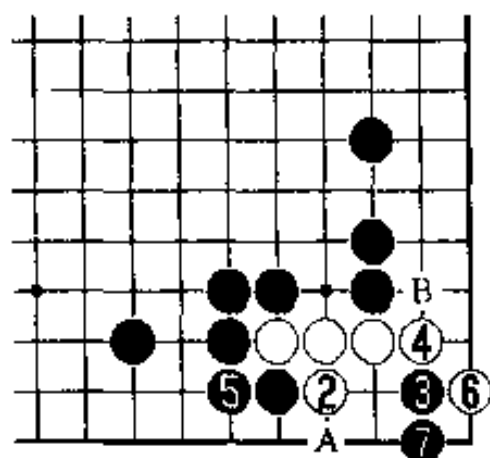
图二十六

图二十六(失败) 黑1立也无效。白2虎已成净活。

图二十七(黑先白死) 白棋三子占据角部, 这是角部常见之形。黑先可以净杀白角。



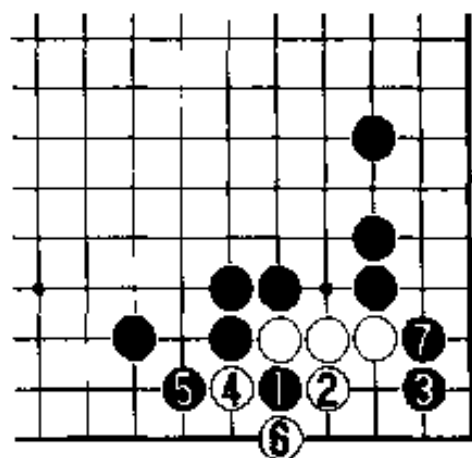
图二十七



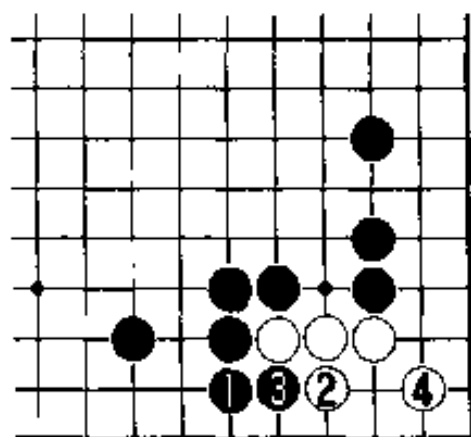
图二十八

图二十八(正解) 黑1扳、3点, 这是攻杀白角唯一正确的次序。白4挡下, 黑5接。经白6扳、黑7立, A位与B位白棋已无法兼顾, 白角净死。

图二十九(变化) 白4如后手吃黑一子, 黑7渡回, 白仍无法做活。



图二十九



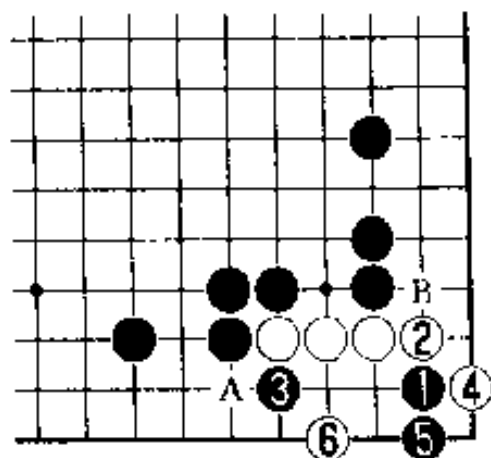
图三十

图三十(失败) 黑3接显然是失着。白4虎, 这样已是活形。

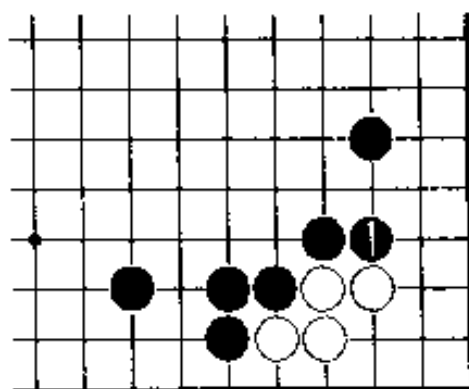
图三十一(失败) 黑1点、3扳, 次序颠倒而铸成大错。

白6跳是先手阻渡的手筋，此后A位断与B位做眼必可得一而净活。

最后的两道练习题都是黑棋先走。这两个图形也是常见的角部实战型，与本课的内容有何异同之处呢？



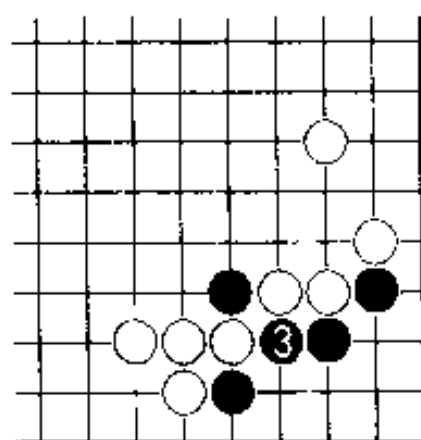
图三十一



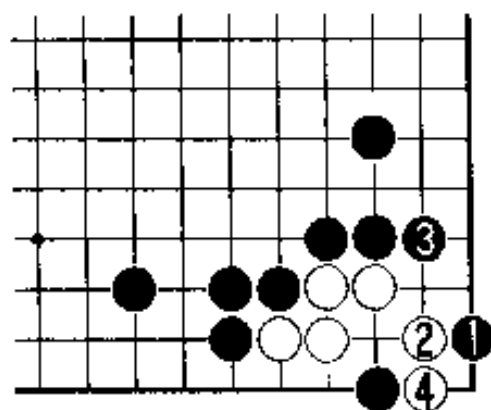
第一题

第一题 黑先白死

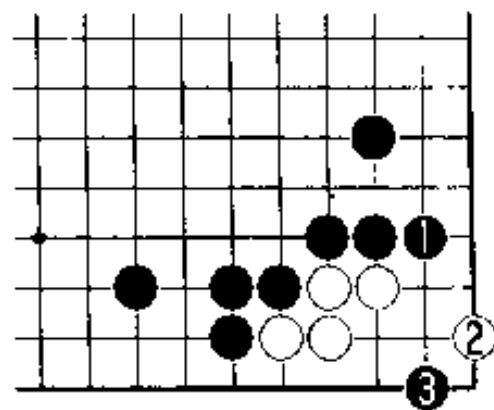
正解图一（净杀） 黑1立是正解之一，白角已眼位不足。白2如虎，黑3点、5托，白角被净杀。



第二题



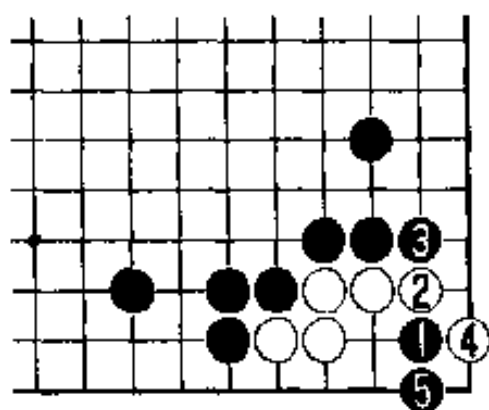
第一题 正解图一



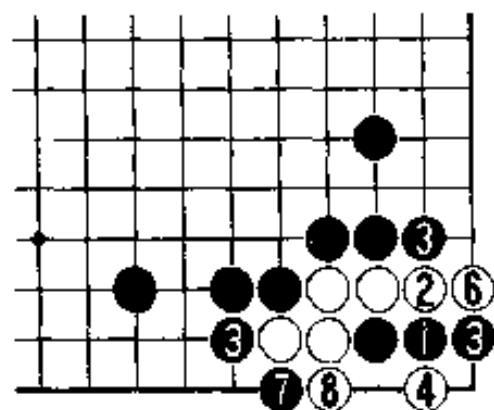
第一题 变化图一

变化图一（白死） 白2如飞，黑3点入，白角仍死。

正解图二(净杀) 黑1点也是正解之一。至黑5立,白棋无法做活。



第一题 正解图二

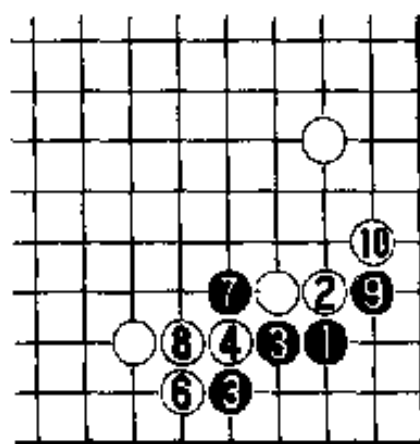


第一题 变化图二

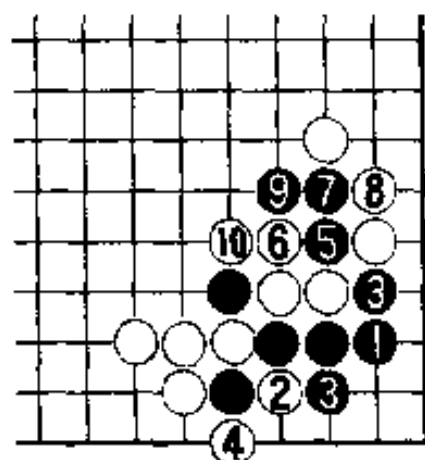
变化图二(白死) 白4如一路夹,黑5立避免打劫。至黑9长,白角是直三死形。

第二题 黑先活

经过图(实战) 白棋星位双大飞守角。黑1点角,此后形成至白10的变化,即为本题的原型。



第二题 经过图

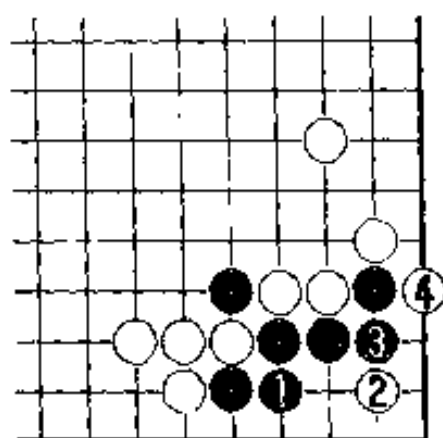


第二题 失败图一

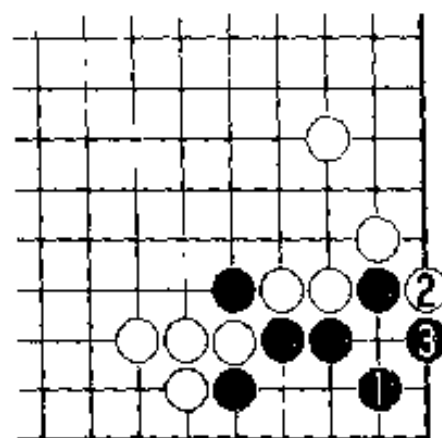
失败图一(黑死) 黑1接随手之着,其实并非先手。白2、4提吃后,黑角已无法做活。黑5以下在外围策动,也不能奏效。

失败图二(黑死) 黑1在左边接也不能成功。白2点、4

扳,黑角仍不能活。



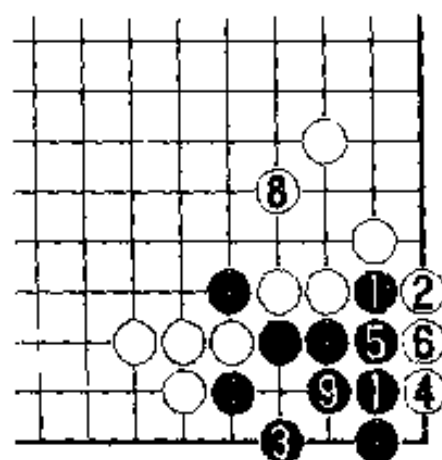
第二题 失败图二



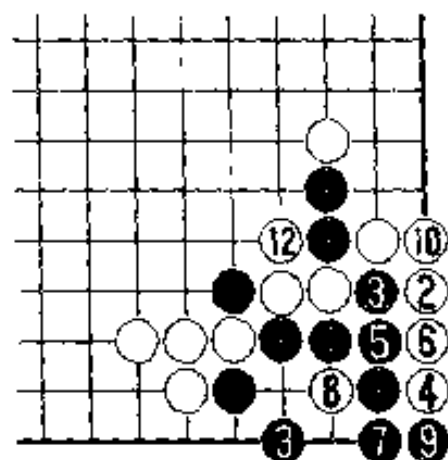
第二题 失败图三

失败图三(黑劫活) 黑1虎、3做劫,成为双方负担都很重的大劫。从局部死活的角度而言,这不能算正解。

正解图(黑净活) 黑3是走成净活的唯一要着。白4托入,黑5接、7立,使白棋外围产生弱点。白8补强,黑9就可两眼活。其中白4也可改走5位提,让黑于4位做活。



第二题 正解图



第二题 正解变化图

正解变化图(黑成功) 白8如强行点眼,黑9打,白10如再接三子,黑11、13后,白棋因气紧而崩溃。

第 15 天 边上基本型

相对于角部来说，边上的死活比较简单。主要是如何把握眼位的大小和要点。本课学习一些最为常见的基本型。

图一(黑先活) 这个图形黑棋先走可以从容做活。无论是扩大眼位或直接占据要点，只要不犯低级错误。

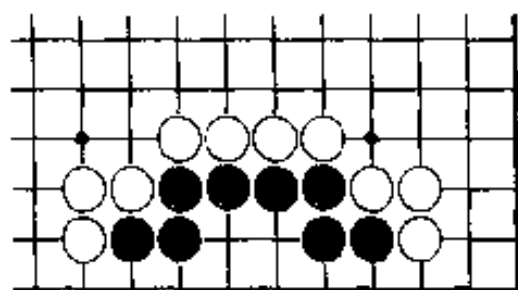


图 一

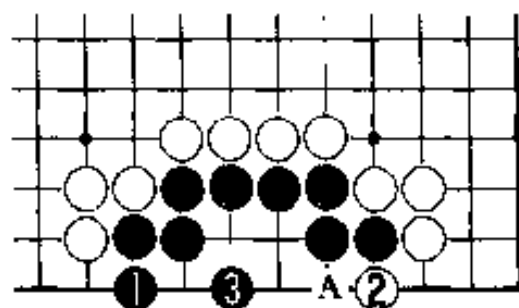


图 二

图二(正解之一) 黑 1 扩眼是正解之一法。白 2 扳时，黑棋如在 A 位挡就将变成刀五形，因此黑 3 做眼便可稳稳活出。

图三(变化) 黑 1 在另一边扩眼也完全相同。白 2 如直接点入，黑 3 尖顶，此后 A、B 位必得其一，黑棋做活仍无

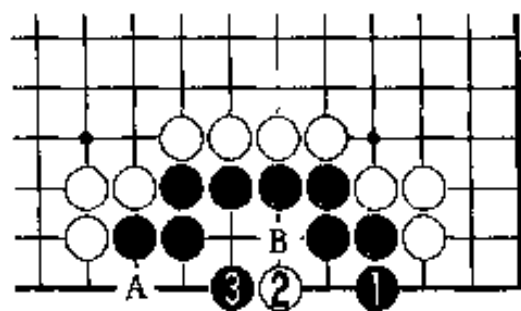


图 三

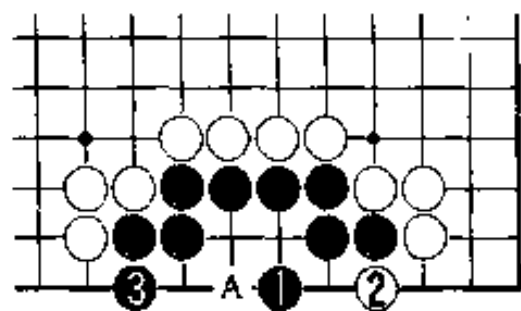


图 四

问题。

图四(正解之二) 黑1直接占要点(或A位)也是正解。白2破眼,黑3立下是曲四活形。

图五(黑先活) 与图一比较,黑棋左面两子没有连接。但是黑棋先走仍可净活,只是不能随意着手。

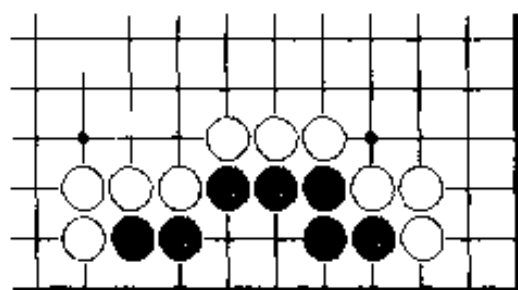


图 五

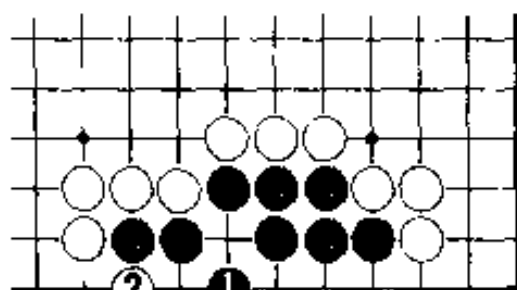


图 六

图六(正解) 黑1在有断点的一侧虎,这是此形唯一的正着。白2扳,黑3做眼是本手。

图七(失败) 黑1在另一侧虎就暴露了弱点。白2断、4打,先手破眼。白6扳,黑棋已死。

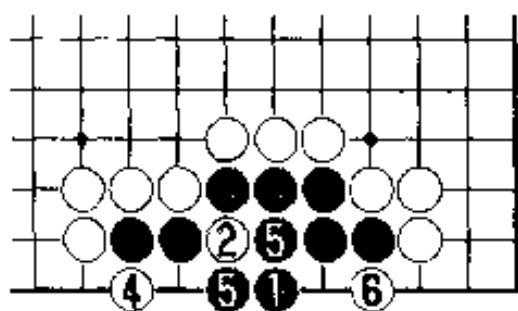


图 七

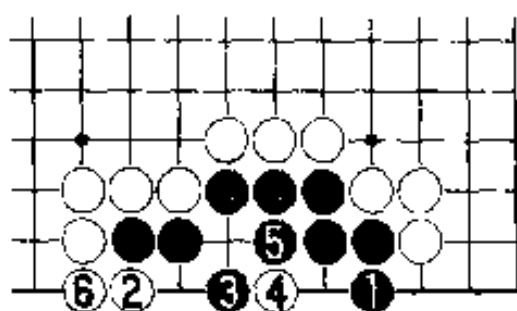
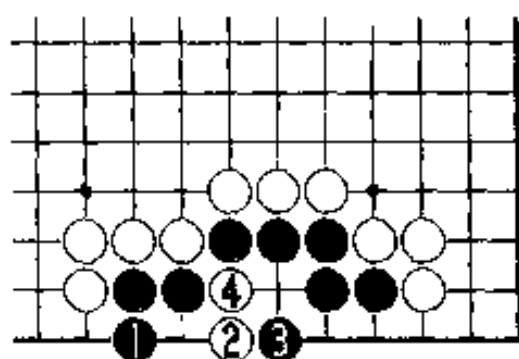


图 八

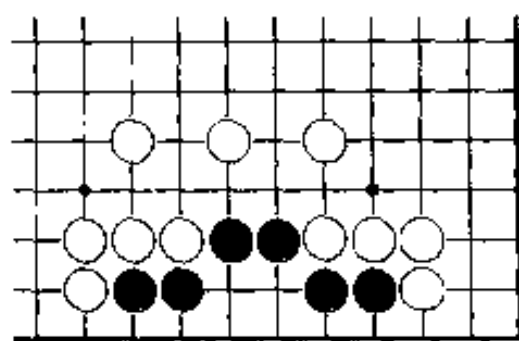
图八(失败) 黑1在右侧扩眼也不能成功。白2扳、4靠,这是破眼的常法。

图九(失败) 黑1在左侧立也不行。白2点后,白4先手断,黑棋已无法防守。

图十(黑先不活) 本型黑棋两面都没有连接,而且都处于气紧状态。因此黑棋已无法做活。

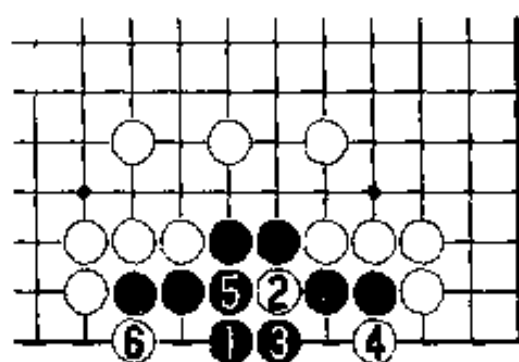


图九

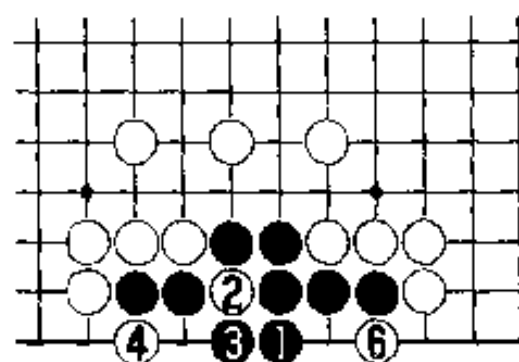


图十

图十一(变化) 黑 1 虎, 白 2 断先手破眼, 黑死。



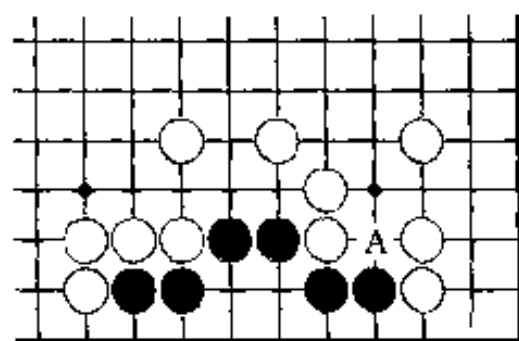
图十一



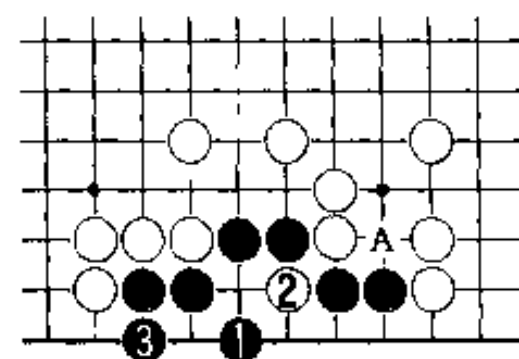
图十二

图十二(变化) 黑 1 在另一侧虎, 白 2 断仍是先手, 结果相同。

图十三(黑先活) 本型黑棋在右侧有 A 位的外气, 这样与图十就有本质的差别。黑棋先走可以净活。



图十三

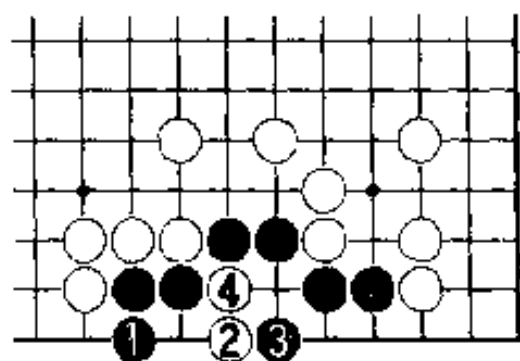


图十四

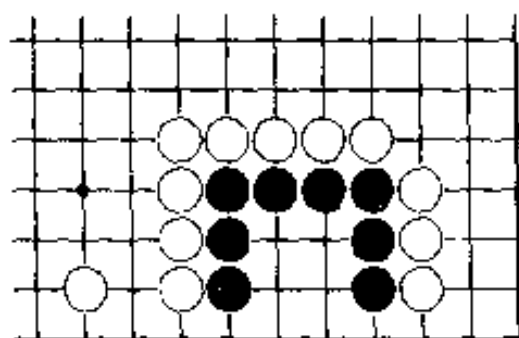
图十四(正解) 黑 1 在气紧的一侧虎是正着。白 2 断并

非先手，黑 3 可以从容做眼。

图十五(失败) 黑 1 立仍难免失败，白 2 点入，黑棋的弱点暴露无遗。



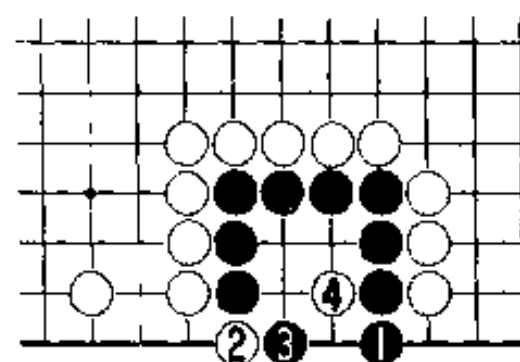
图十五



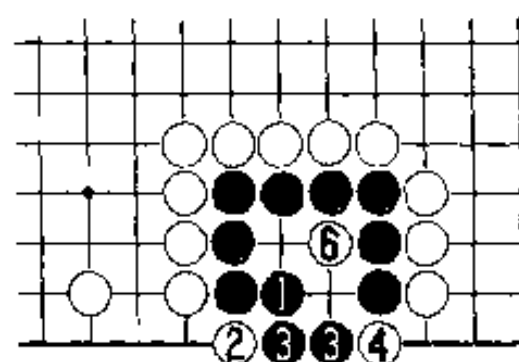
图十六

图十六(黑先不活) 这是边上三路型的基本图形。由于黑棋眼位明显不足，因此黑棋已无法做活。

图十七(变化) 黑 1 如扩大眼位，白 2 扳、4 点，黑棋是刀五死形。



图十七

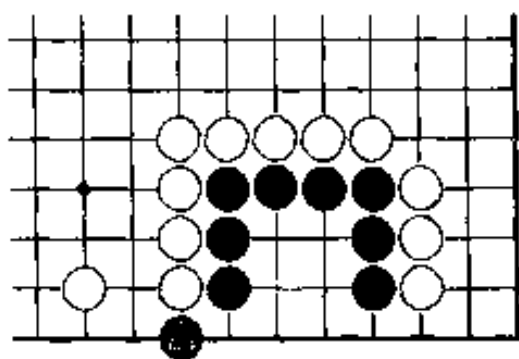


图十八

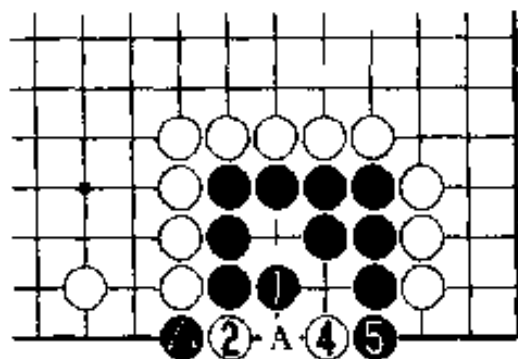
图十八(变化) 黑 1 如直接做眼，白 2、4 是缩眼的正确次序。黑棋仍无法做活。

图十九(黑先活) 与图十六比较，本型黑棋增加了●子的一路扳。一般来说，这个黑●子似乎与眼位大小无关，但在此时却限制了白棋缩眼的手段。黑先可以巧妙地做活。

图二十(正解) 黑 1 在●子的一侧防守是正解的要领。



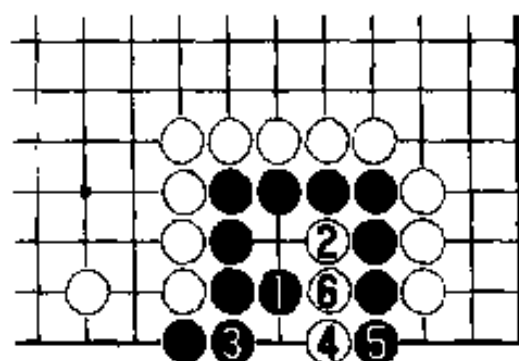
图十九



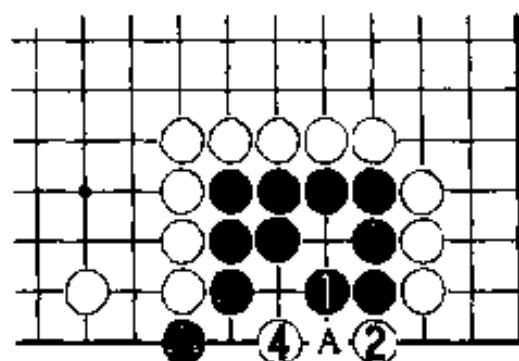
图二十

白 2 扑时,黑 3 直接做眼。白 4 只得点入,黑 5 挡下,白棋无法在 A 位接回。由此可见黑●子的作用。

图二十一(变化) 白 2 如点眼,黑 3 接是正着。白 4 再点入,黑 5 挡下将成为双活。



图二十一



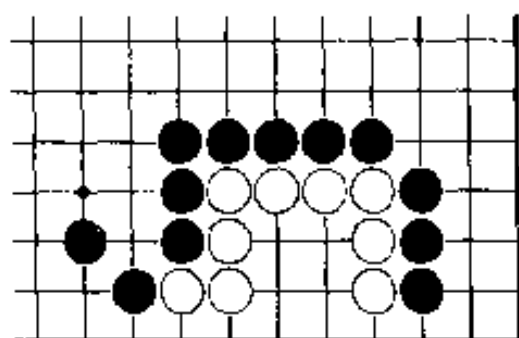
图二十二

图二十二(失败) 黑 1 的防守不起作用,白 2 扳,黑 3 做眼,白 4 点入依然有效。黑●子不起任何作用,黑棋失败。

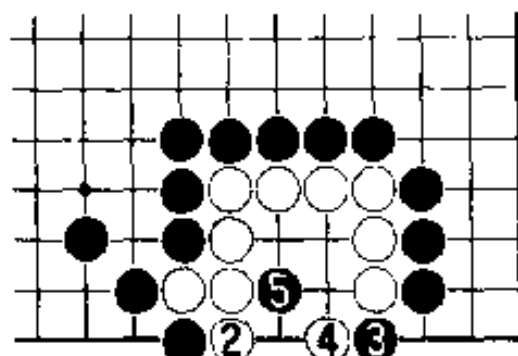
图二十三(黑先白死) 本型白棋的眼位比图十六的黑棋整整大了一路。白棋做活当然是没有问题的。但是黑棋先走的话,白棋将被净杀。

图二十四(正解) 黑 1 先从眼位较大的一侧扳,这是正解的要领。白 2 挡,黑再 3 扳、5 点,白棋是刀五死形。

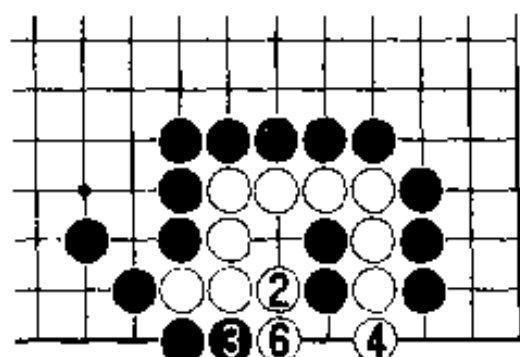
图二十五(变化) 黑 1 扳,白 2 如退守,黑 3 继续爬入,白棋眼位仍然不足。



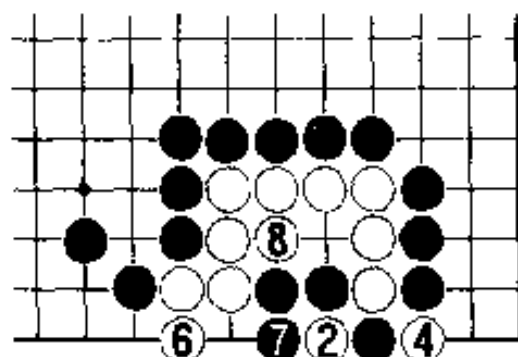
图二十三



图二十四



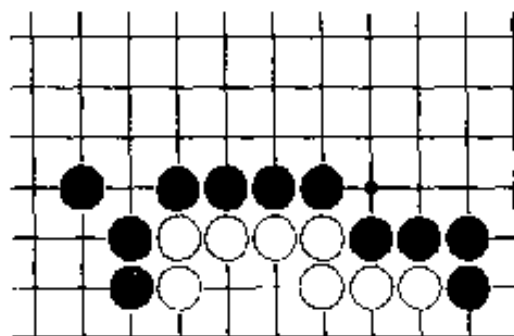
图二十五



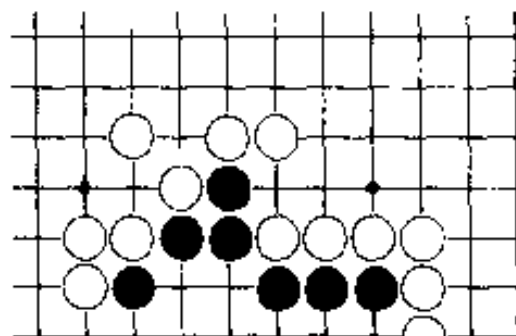
图二十六

图二十六(失败) 黑 1 从右侧扳, 方向错误。白 2 挡后, 黑只得 3 打、5 长, 白 6 扩大眼位, 至黑 9 成为劫杀, 黑棋显然失败。黑 3 如改在 6 位扳, 情况已变, 白走 5 位就已净活。

最后的四道练习题都是黑棋先走。其中的图形也都是前面所述基本型的变形, 解答并不复杂。



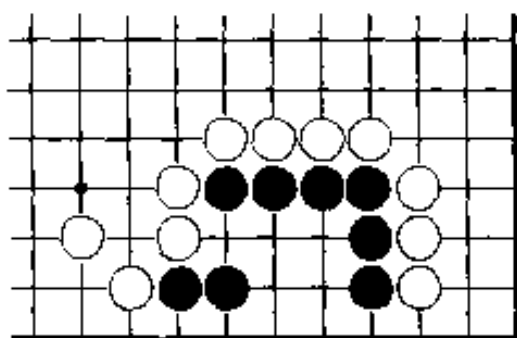
第一题



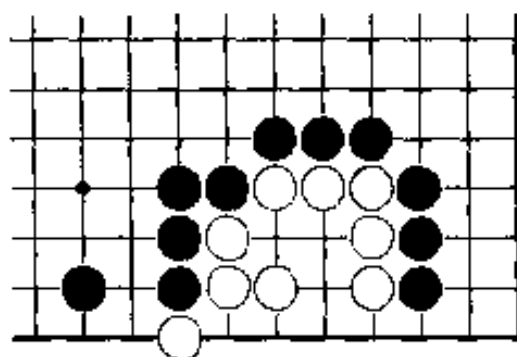
第二题

第一题 黑先杀白

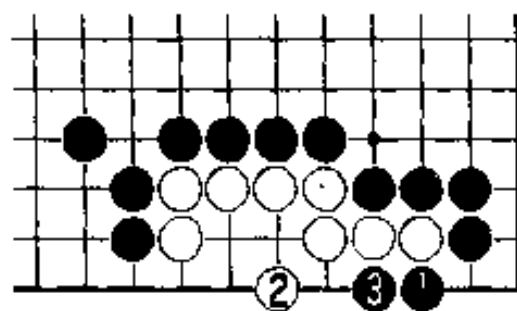
正解图(白死) 黑 1 扳方向正确。白 2 虎, 黑 3 长入就成功了。白 2 如改走 3 位挡, 那么黑棋就在 2 位点。



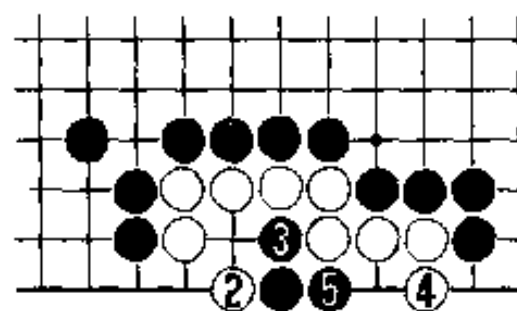
第三题



第四题



第一题 正解图

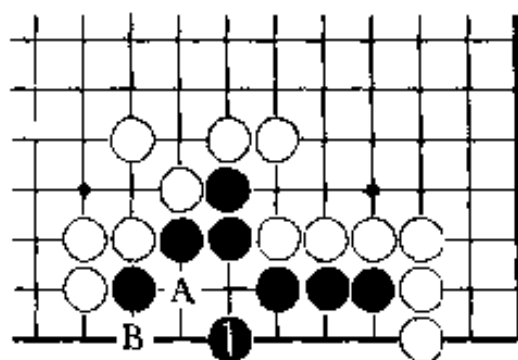


第一题 失败图

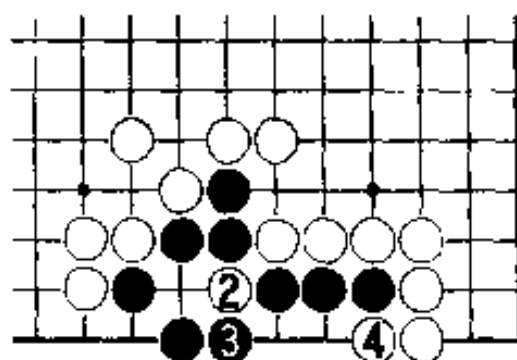
失败图(双活) 黑 1 直接点入是失着。白 2 顶后, 白 4 扩大眼位, 至黑 5 已成为双活。

第二题 黑先活

正解图(黑活) 黑 1 在此倒虎是做活的要点, 此后白 A、黑 B, 黑棋力保两眼而活。



第二题 正解图

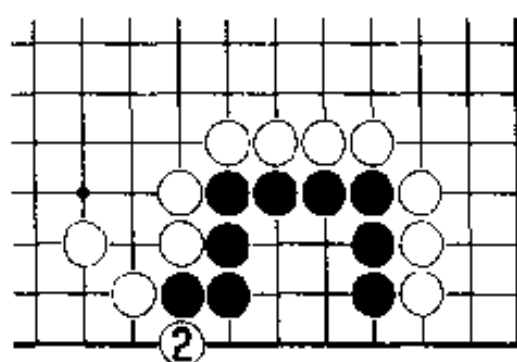


第二题 失败图

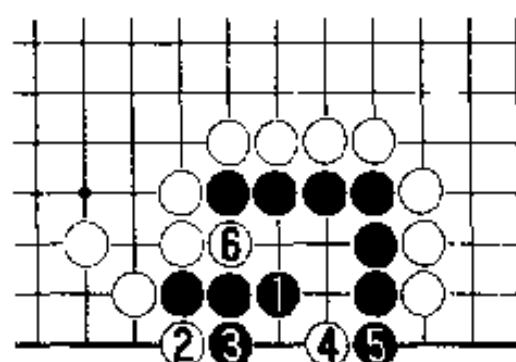
失败图(黑死) 黑 1 在左侧虎是失着。白 2 断入, 黑棋已无法防范。

第三题 黑先活

失败图一(黑死) 黑1接显然是无谋之着。白2扳,黑棋已是前面提到过的死形。



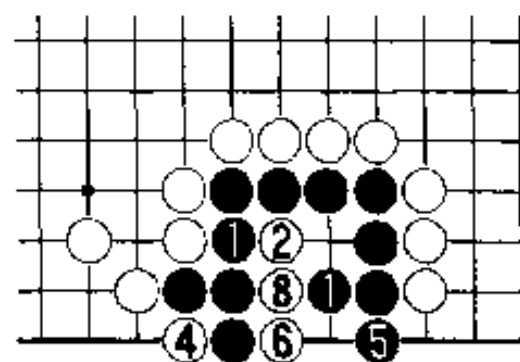
第三题 失败图一



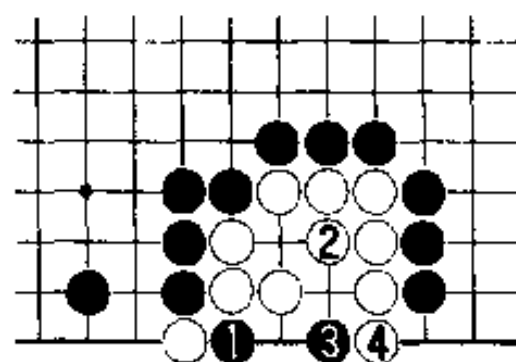
第三题 失败图二

失败图二(黑死) 黑1如此退守,眼形很差。白2扳,黑棋已无法做成两个眼。

正解图(双活) 黑1曲是眼形的要点。白2点入只此一手。白4扳时,黑5在另一侧扩眼是好手。至白8成为双活。白4如改从5位扳,则黑棋在4位立,结果不变。



第三题 正解图

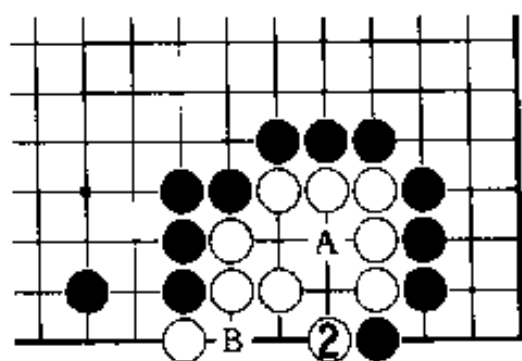


第四题 失败图

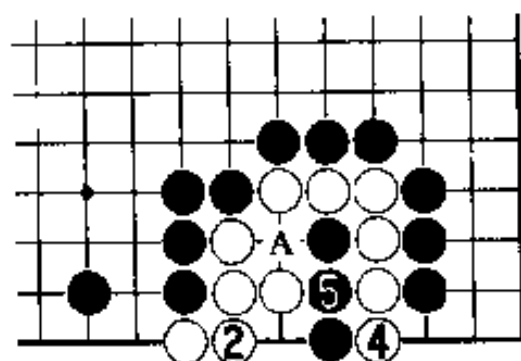
第四题 黑先杀白

失败图一(白活) 黑1扑是失着。白2做眼,黑3点,白4挡,黑棋不能接回。这个结局前面已出现过。

失败图二(白活) 黑1扳显然也不行。白2挡后,眼形丰富,A、B必可得一而活。



第四题 失败图二



第四题 正解图

正解图(白死) 黑 1 是可能成功的要点。白 2 只得扩眼，黑 3 点、5 接。由于 A 位的断点，白棋已是直三死形，而并不是双活。

第 16 天 边角板六型

完整的板六大眼当然是活形。但在实战时，由于没有完全定型，难免存在断点、气紧等缺陷。边角板六一类的图形，有的缺陷暂且是无关紧要的，而有的缺陷却是有关死活的。本课列举一些常型，作为初学者必修的基本知识。

图一(黑先活) 这是边上的常型。黑棋不可能一手构成板六眼形，必须另外选择做活的途径。

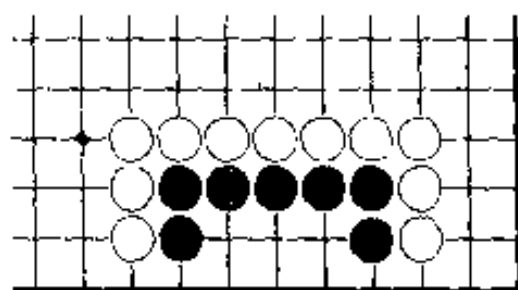


图 一

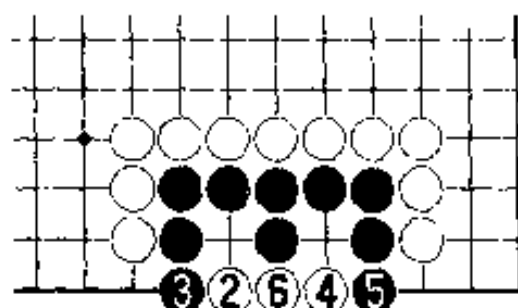


图 二

图二(正解) 黑 1 是眼形的要点。白 2、4 只能点入。但着至白 6 接，黑棋已是双活。

图三(失败) 黑 1 立扩眼显然不行。白 2 扳、4 点，黑棋

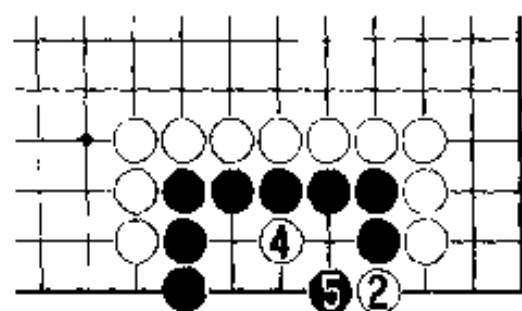


图 三

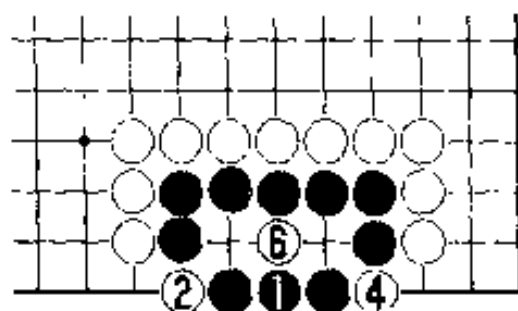


图 四

是刀五死形。

图四(失败) 黑1一路跳并非要点。白2、4缩小眼位,黑棋是直三死形。

图五(黑先白活) 这是边上板六的常型。由于白棋已完全定形,即使黑棋先走,也不再有任何手段。

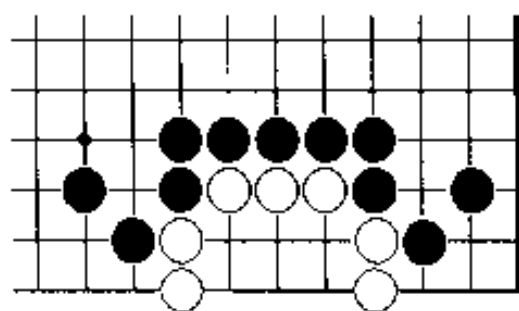


图 五

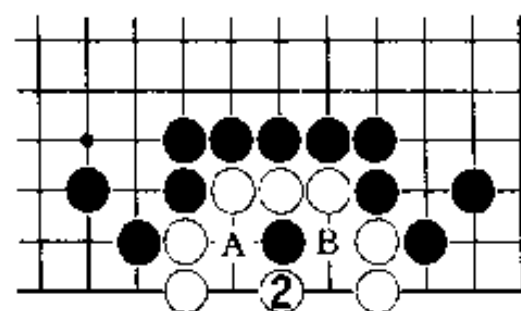


图 六

图六(变化) 黑1点,白2夹,以后A、B位必得其一,白棋已活。

图七(变化) 黑1点于一路,白2顶。黑3挡,白4可在另一侧做眼。

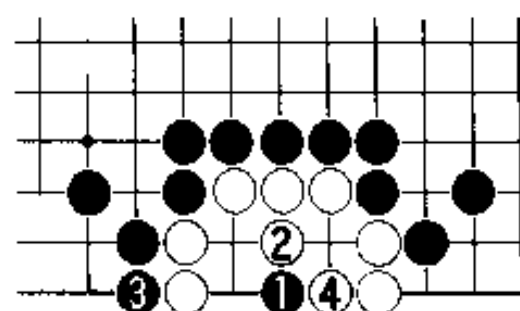


图 七

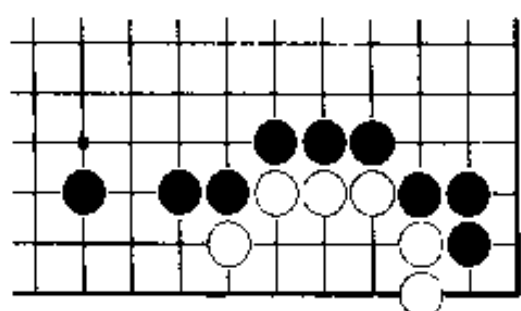


图 八

图八(黑先白死) 与图五比较,白棋尚未定形。这样就有很大差别。黑先可净杀白棋。

图九(正解) 黑1点是击中要害的正着。白2顶,黑3先手长,白棋无法在7位做眼,最终成为直三死形。

图十(变化) 黑1点时,白2如虎,黑3断入,白棋已无应手。

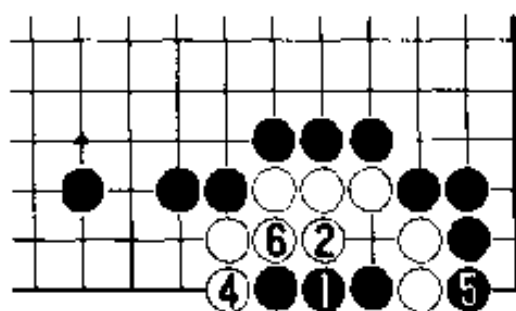


图 九

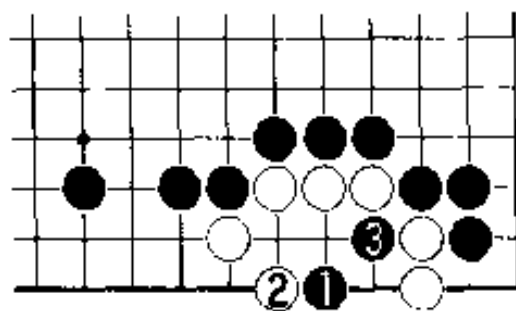


图 十

图十一(失败) 黑 1 挡显然无谋。白 2 立, 已成为基本的活形。

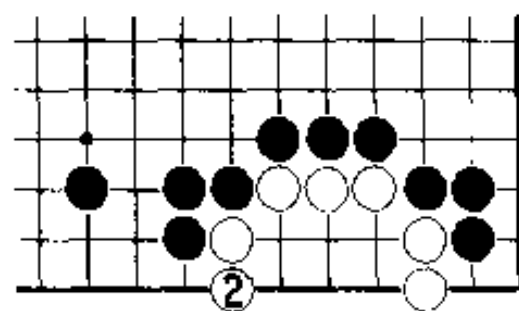


图 十一

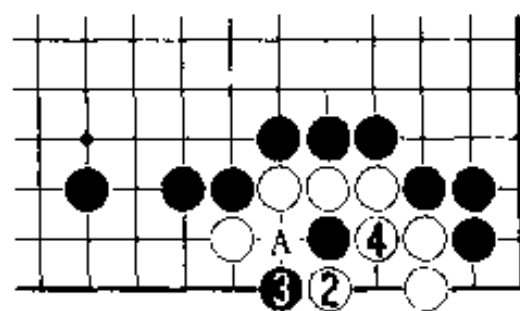


图 十二

图十二(失败) 黑 1 点于二路也不是正着。白 2 夹, 结果不免成劫。黑 3 如走 4 位断, 则白于 A 位接更是净活。

图十三(黑先劫) 在 A 位松气的情况下, 结果就不一样了。黑先的正解是劫杀白棋。

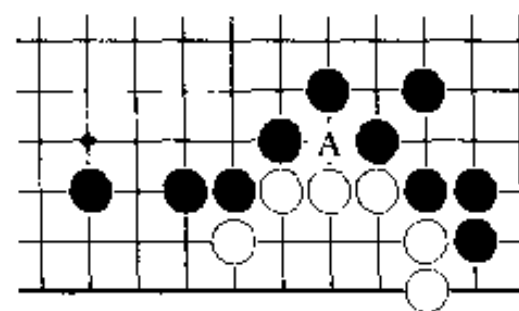


图 十三

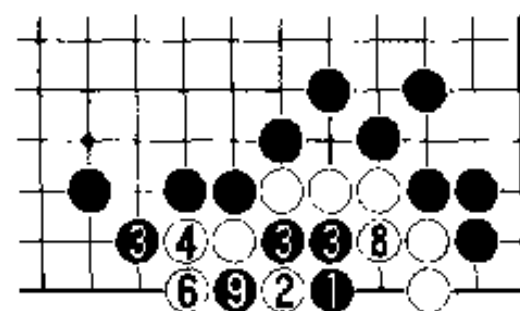
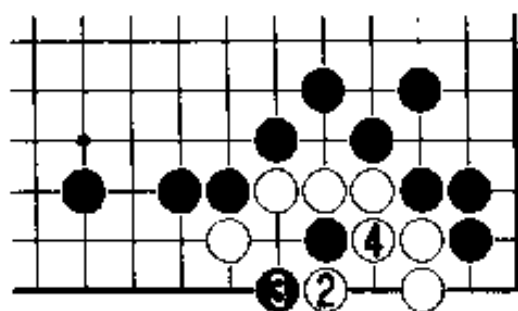


图 十四

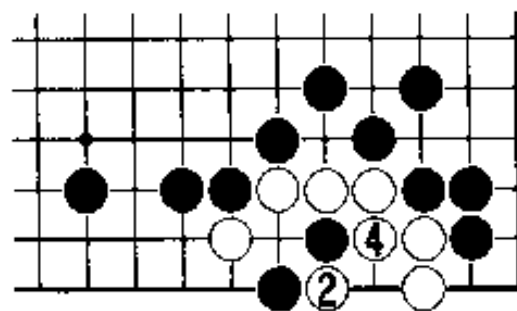
图十四(正解之一) 黑 1 点, 白 2 虎, 现在黑 3 只能长。以下至黑 9 成为劫杀。

图十五(正解之二) 既然劫杀是最佳结果, 那么黑 1 点

于二路的着法同样属于正解。



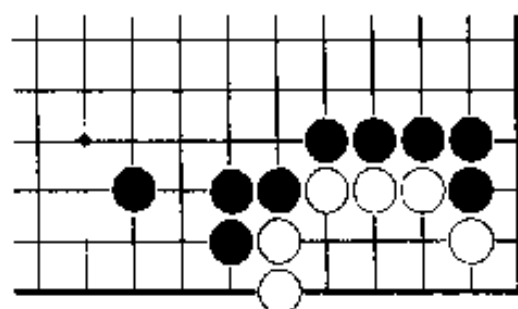
图十五



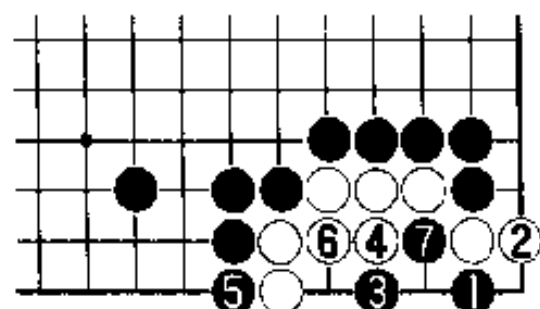
图十六

图十六(正解之三) 黑1点于此处也是一种劫杀的手段。白2靠是正应(如果改走3位,被黑于2位长,白棋净死)。

图十七(黑先劫) 白棋的眼位已涉及到角部,这使双方的着法都产生了变化。黑棋先走的正解是劫杀。



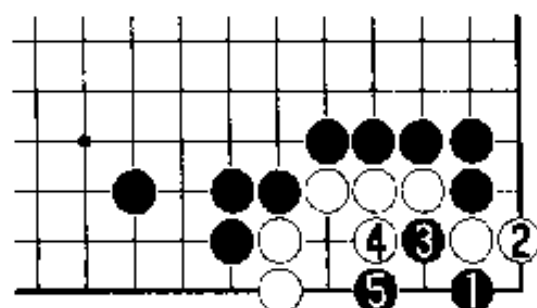
图十七



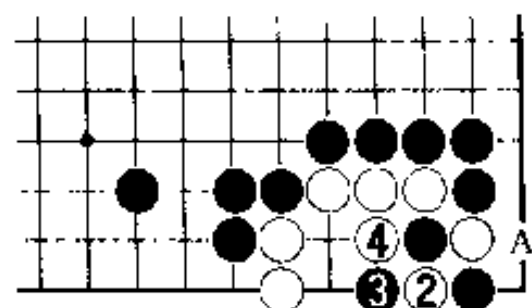
图十八

图十八(正解) 黑1夹,利用角部的特殊性。白2阻渡,黑3再点入,结果成为劫杀。

图十九(变化) 黑3直接断入做劫,也是正解的一法。



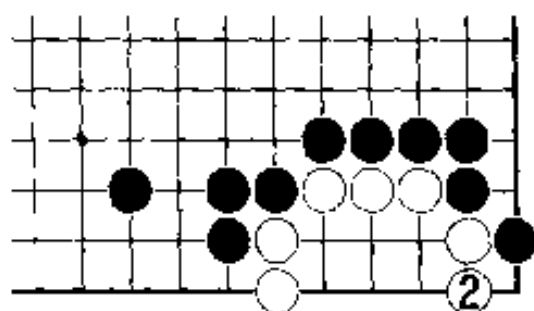
图十九



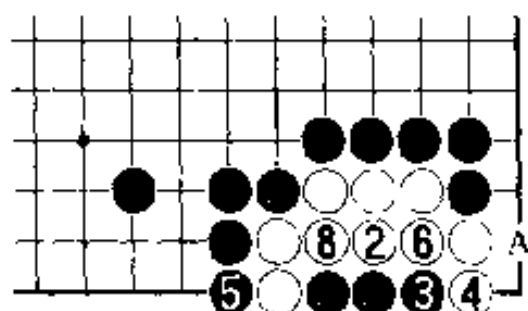
图二十

图二十(变化) 黑1夹,白2如虎下,黑3打,白4仍然只能做劫。黑3如改于A位渡,也是劫杀一法。

图二十一(失败) 黑1扳显然是失着。白2立,是完整的板六活形。



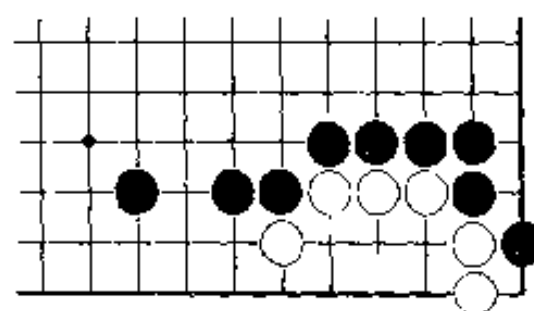
图二十一



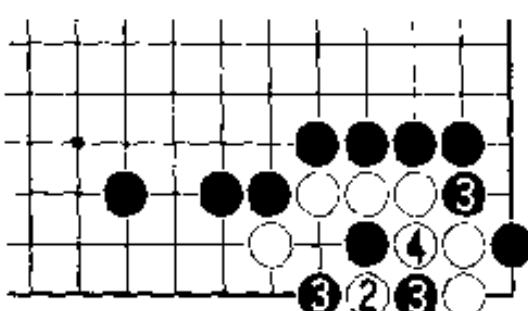
图二十二

图二十二(失败) 黑1按照常规在一路点也不行。由于白棋在A位还有眼位,至白8已成净活。黑3如改走4位夹为时已晚,白于7位做眼仍将净活。

图二十三(黑先劫) 这是边角板六的另一种图形。黑先正解是劫杀,但必须考虑到角部的特殊性。



图二十三

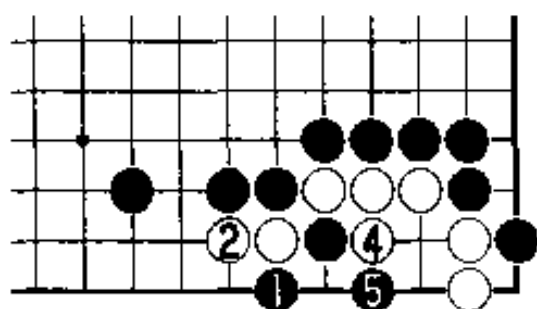


图二十四

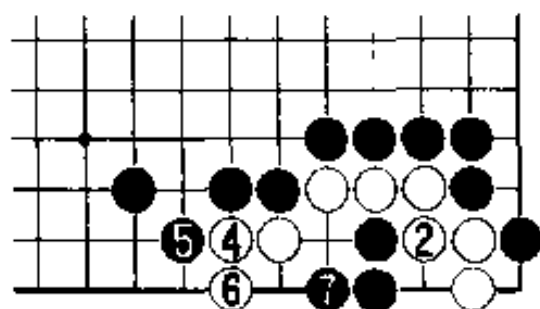
图二十四(正解之一) 黑1点于二路是正解之一法。以下的变化与边上相同,结果是劫杀。

图二十五(正解之二) 黑1于一路夹也是正解。白2长,黑3断、5做劫。

图二十六(变化) 黑1点,白2如接,黑3立,以下白棋成为大眼死形。

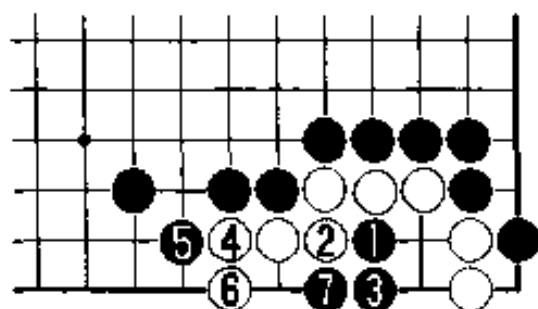


图二十五

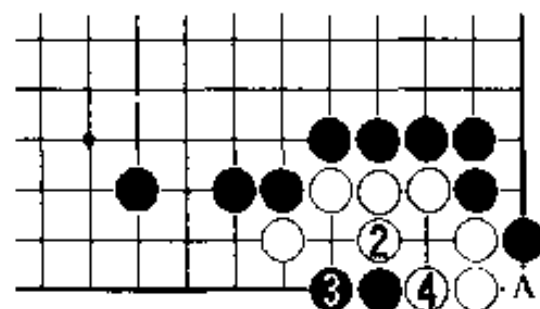


图二十六

图二十七(变化) 白2在左侧接,黑3仍立,白棋仍无法做活。



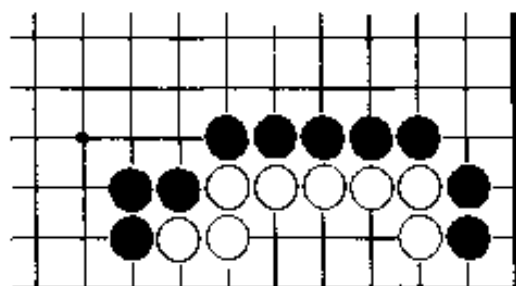
图二十七



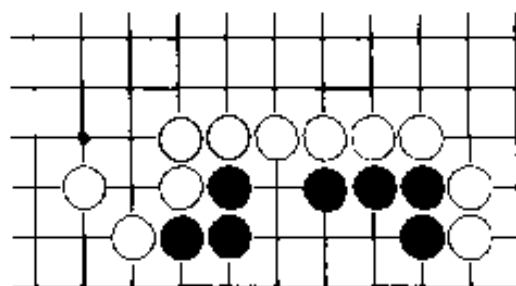
图二十八

图二十八(失败) 黑1点于一路的手段在本型完全是失着。白2顶、4做眼,黑棋无法在A位紧气打吃,白棋变成净活。这是角部死活必须注意的要点。

最后的三道练习题都是黑棋先走。正确运用前面所学的知识,就不难得出正解。



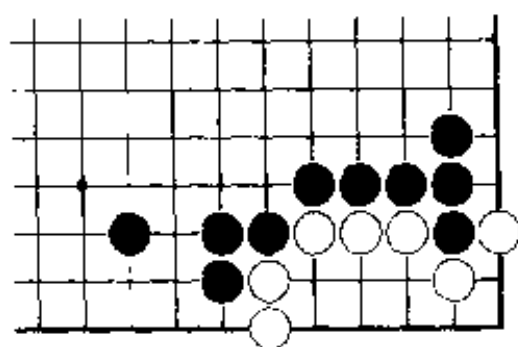
第一题



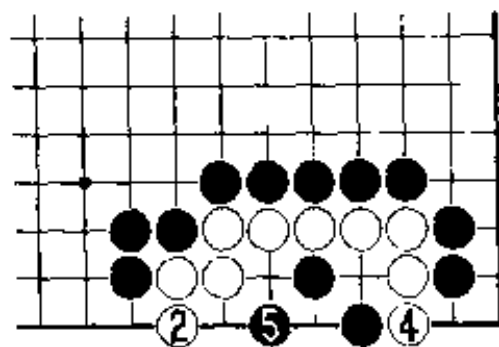
第二题

第一题 黑先白死

正解图一(白死) 黑1是眼形的要点。白2扩眼,黑3尖



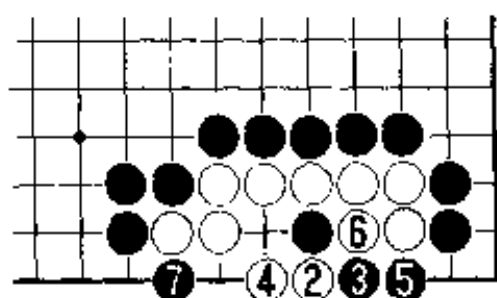
第三题



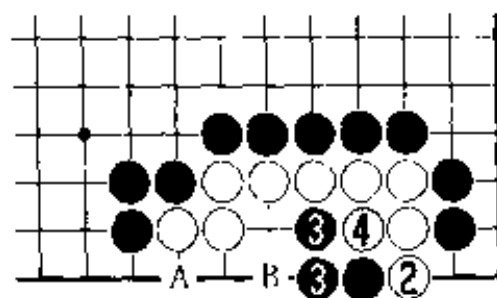
第一题 正解图

次序极好,白4挡后,黑5再尖,白棋已成为刀五死形。

变化图(白死) 白2如一路夹,黑3打、5渡,白棋无法做成两眼。白2如改在5位扩眼,则黑于3位尖,白棋仍是死形。



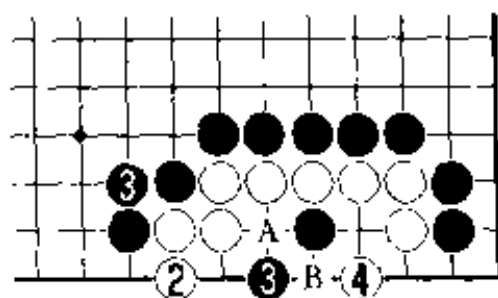
第一题 变化图



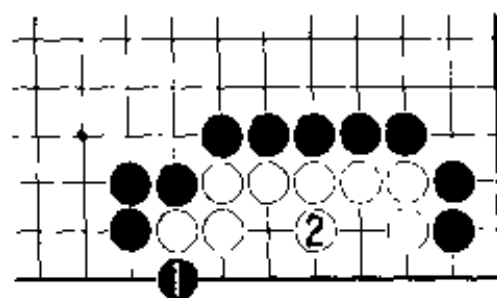
第一题 正解图二

正解图二(白死) 黑1先于一路点,白2只得阻渡,黑3尖仍可还原,这也是正解之一法。白4如打,黑5接,以下A、B两处白棋无法兼顾。

失败图一(双活) 白2立时,黑3尖次序失误,被白4尖



第一题 失败图一



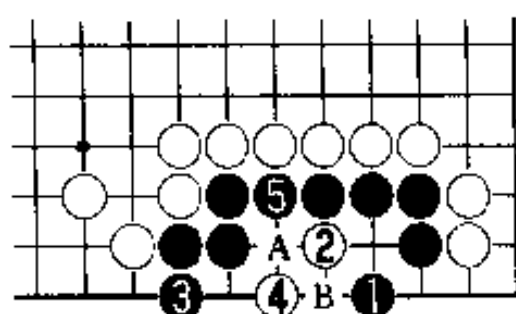
第一题 失败图二

后, A、B 两处双方各得其一而成为双活。

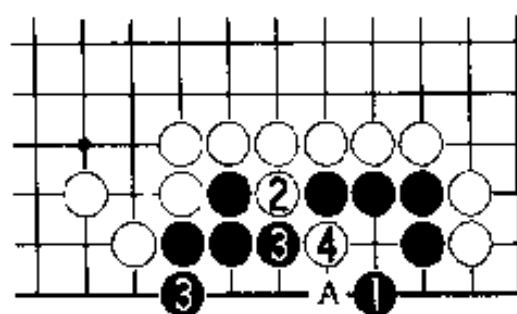
失败图二(白活) 黑 1 扳缩眼显然是失着。白 2 占据要点, 成为基本的活形。

第二题 黑先活

正解图(黑活) 黑 1 倒虎是做活的要点。白 2 只能点入, 黑 3 扩大眼位。白 4 尖时, 黑 5 接, A、B 两处必可得一而双活。



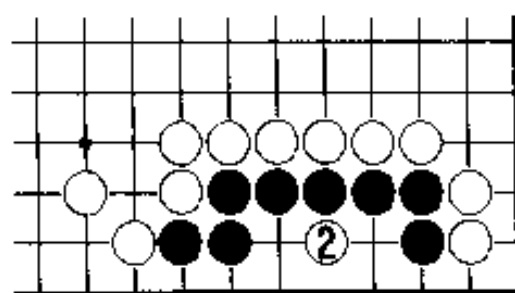
第二题 正解图



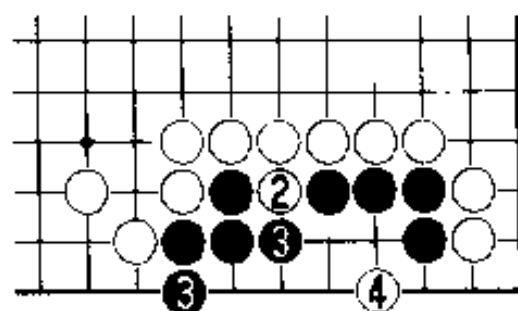
第二题 变化图

变化图(黑活) 黑 1 倒虎, 白如 2 冲、4 断, 黑 5 立可确保两眼。黑 5 如急于在 A 位, 被白于 5 位扳, 黑棋反而无眼。

失败图一(黑死) 黑 1 接显然是失着。白 2 点入, 黑棋是净死之形。



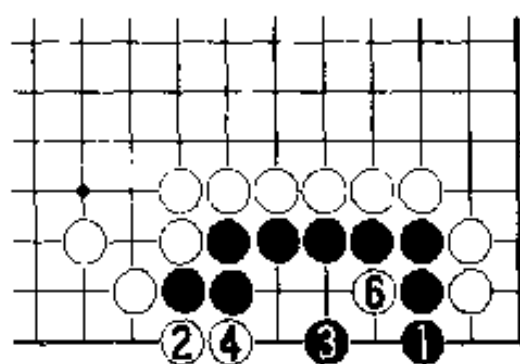
第二题 失败图一



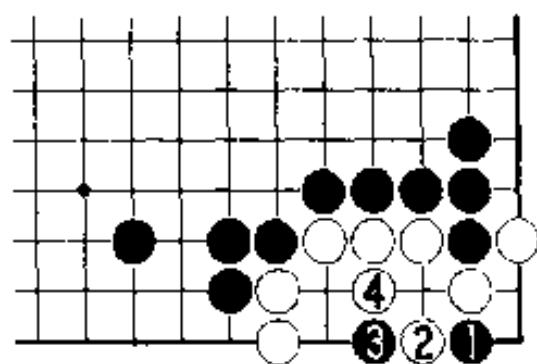
第二题 失败图二

失败图二(黑死) 黑 1 直接扩眼也将失败。白 2 冲、4 点, 这是“老鼠偷油”的手筋。黑棋已无应手。

失败图三(黑死) 黑 1 在右侧扩眼也不行。白 2、4 简单地缩眼, 黑已死。



第二题 失败图三

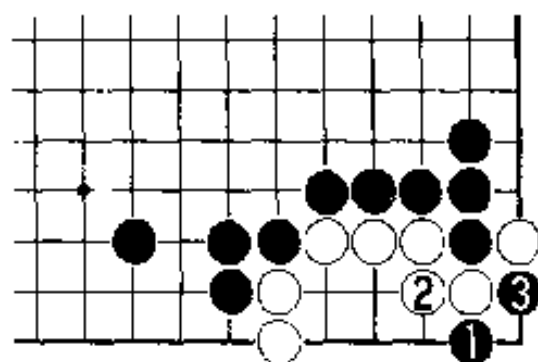


第三题 正解图

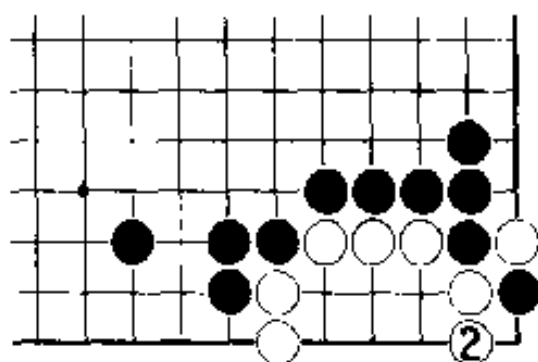
第三题 黑先劫杀

正解图(劫杀) 黑1夹,此时仍是要点。白2虎,黑3反打,成为劫杀。

变化图(劫杀) 黑1夹,白2如接,则黑3扑入仍是劫杀。



第三题 变化图



第三题 失败图

失败图(白活) 黑1先扑是失着。白2立,就成为简明的活形。

第 17 天 弃子战术

围棋的弃子战术,其运用范围相当广泛。在死活问题中,通过弃子技巧的运用来求得眼位或杀棋,常常是一种行之有效的战术。

图一(黑先活) 黑棋在下边已有一眼。如何在中腹构成另一个眼,必须依赖巧妙的着想。

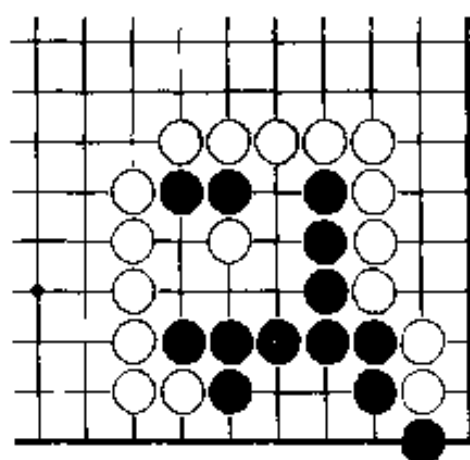


图 一

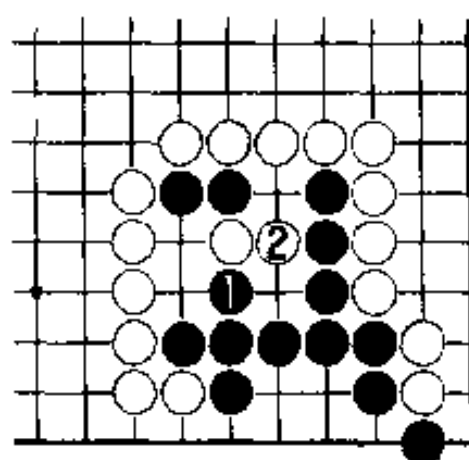


图 二

图二(失败) 黑 1 简单的着法显然不能成功。白 2 很容易地就破眼了。黑 1 如走 2 位,则白棋走 1 位。

图三(正解) 黑 1 冲、3 打,通过弃三子而使黑 5 成功做眼。这是弃子求眼的巧妙着法。

图四(变化) 黑 1 冲时,白 2 如从另一面打,黑 3 挤打仍然可以保证眼位。这里几乎没有变化的余地。

图五(黑先活) 黑棋似乎不难在下边求得第二个眼,但对关键之着不可粗心大意。

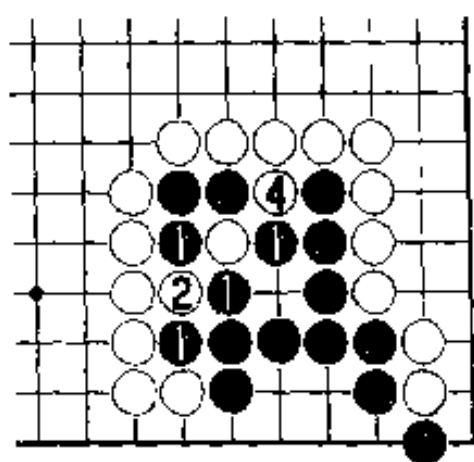


图 三

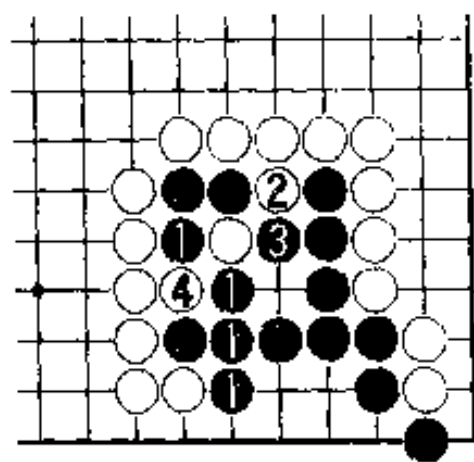


图 四

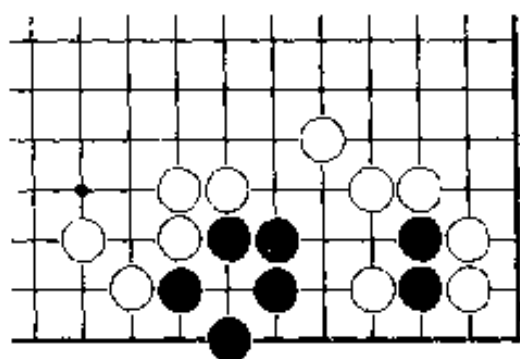


图 五

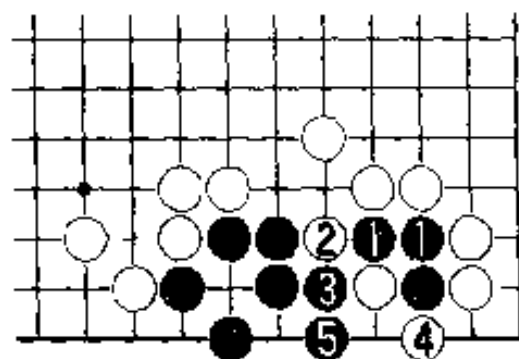


图 六

图六(正解) 黑 1 冲, 弃三子而保证眼位。白 2 打吃, 黑 3 反打、黑 5 安全做活。

图七(变化) 白 2 如改在一路打吃, 黑 3 尖是冷静的好手。此后白棋如 A 位挤, 黑 B 位接, 白棋两子接不归。白棋已无法破眼。

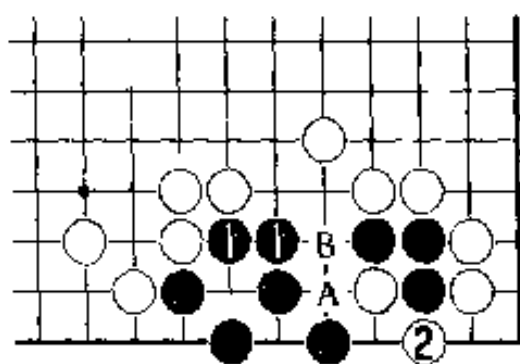


图 七

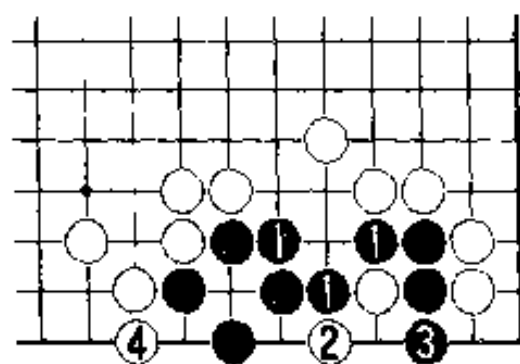
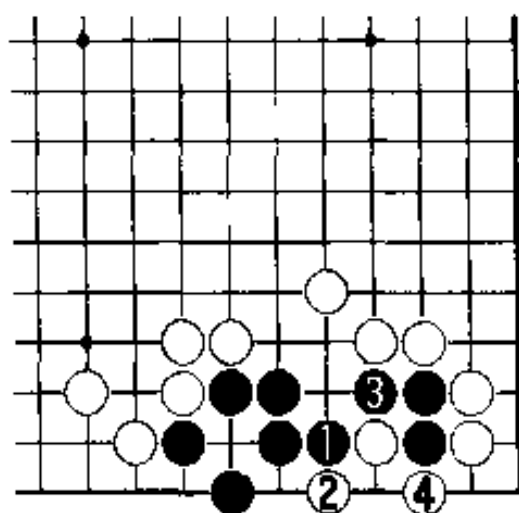


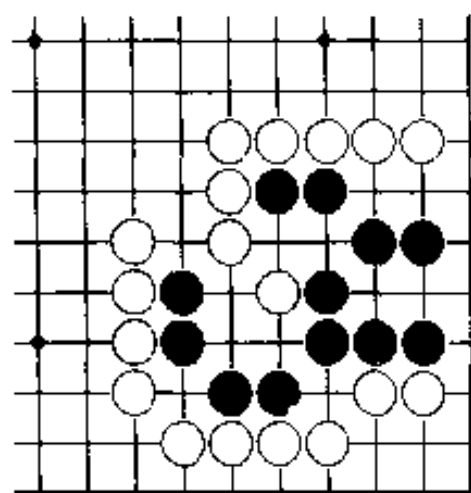
图 八

图八(变化) 白2如改在一路尖,黑3立下阻渡。白4试图破眼,黑5打吃,显然已经净活。

图九(失败) 黑1先夹,忽视了白2扳、4做劫的顽强手段,如此黑棋失败。黑1如改走2位尖,被白棋及时在1位挤,黑棋更成为净死。



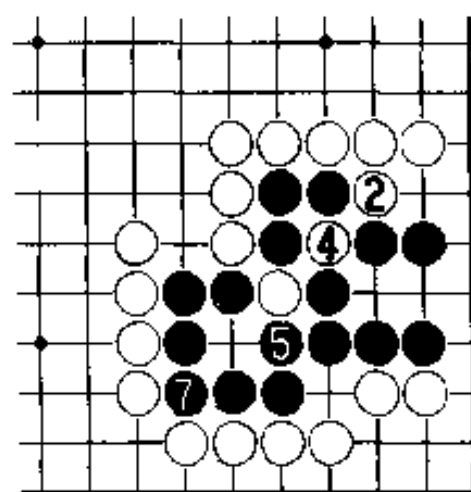
图九



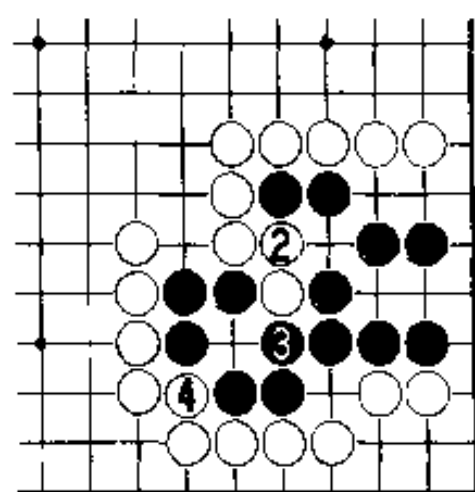
图十

图十(黑先活) 通过弃子手段,黑棋可以在中腹做眼求活。

图十一(正解) 黑1挤是正着,白2打是必然之着。黑3、5趁势弃三子而保全了眼位。



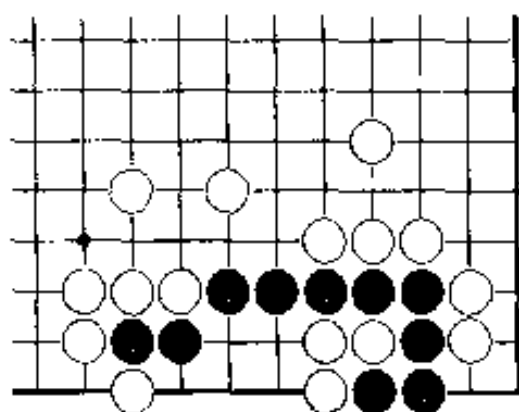
⑥ = ① 图十一



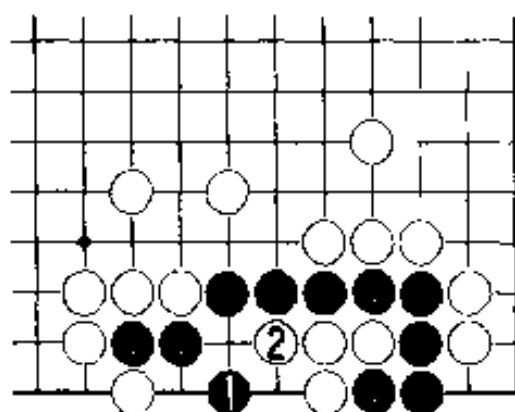
图十二

图十二(失败) 黑1先在这里挤显然是失着。白2接回,黑3已无法做眼。

图十三(黑先活) 黑棋虽然围住了三个白子,但几乎已没有做成两眼的地位。必须产生非凡的弃子构想。



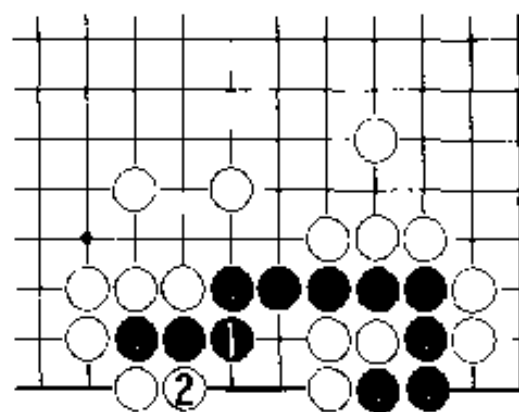
图十三



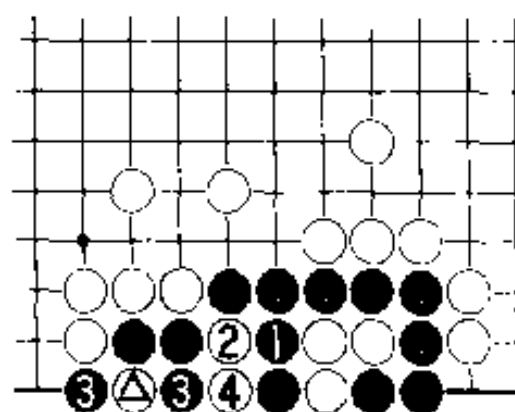
图十四

图十四(失败) 黑1虎,白2冲,黑棋当然是大眼的死形。

图十五(失败) 黑1接,白2仍然冲。一般性的着法都将使黑棋眼位不足。



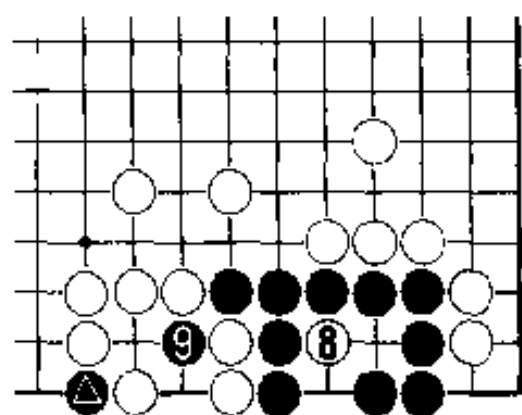
图十五



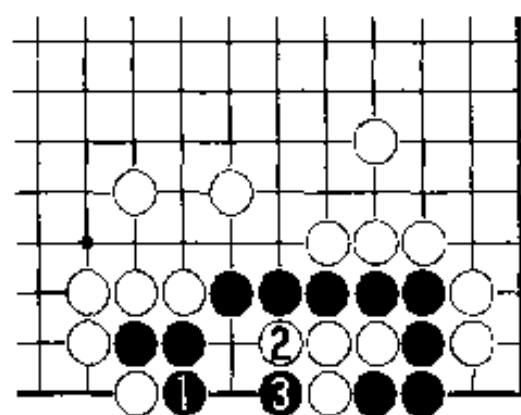
⑥ = △ 图十六

图十六(正解) 黑1强行挡住,从局部看来是不可思议的自杀行为。但结果证明这是绝妙弃子的第一步。白2打,黑3提,白4打吃。以下黑5打,7提,出现了奇特的棋形——

图十七(续前图) 当双方互提三子成为如图形状时,白8如点眼,黑9断吃,由于黑●子的作用,白棋两子已接不归。



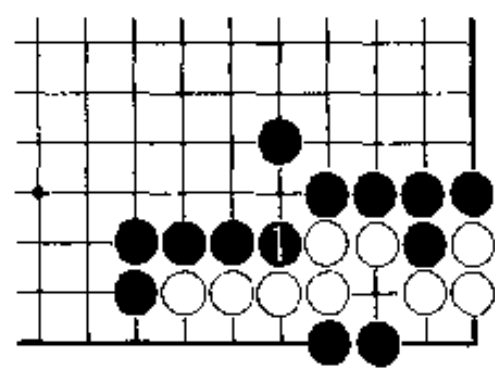
图十七



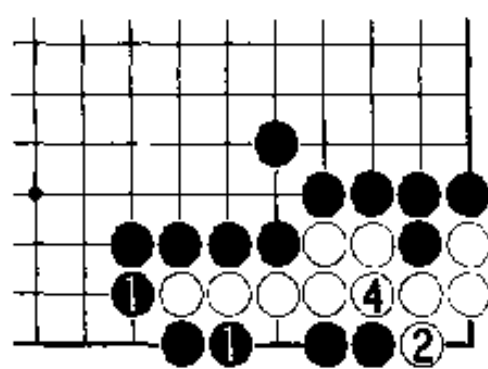
图十八

图十八(变化) 黑1挡时,白2企图聚眼杀棋,黑3扑入是做活的要点。

图十九(黑先白死) 黑先如何净杀白棋?这是弃子破眼杀棋的图例。



图十九

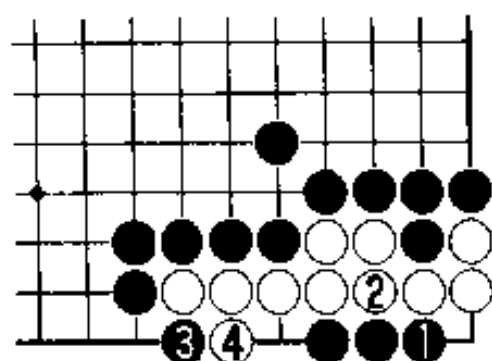


图二十

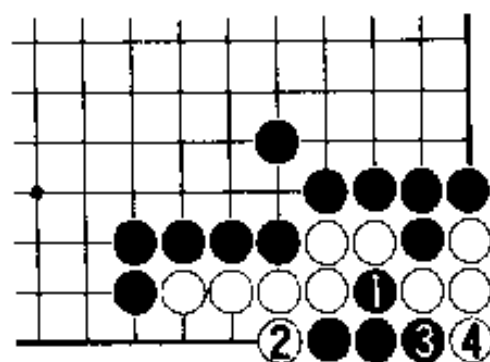
图二十(失败) 黑1缩眼显然失败。白2做眼后已经净活。

图二十一(失败) 黑1长入破眼,白2接。经黑3扳、白4挡,已成双活之形。黑棋仍然失败。

图二十二(正解) 黑1断,白2只能打,黑3再长入,这



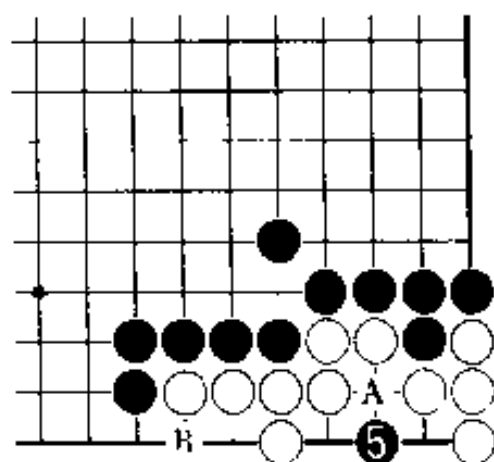
图二十一



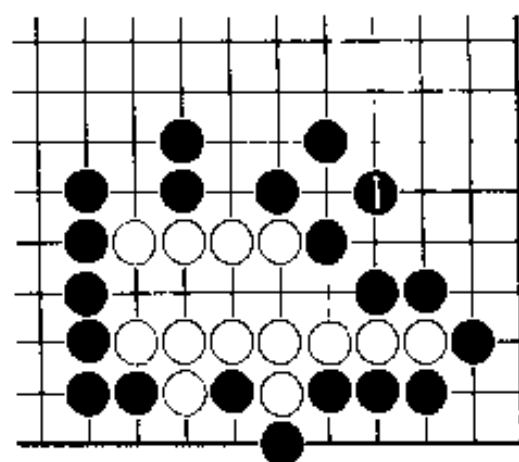
图二十二

是巧妙的弃子杀棋手段。白4提黑棋四子——

图二十三(续前图) 成为图中形状时,黑5点入,白棋已无法兼顾A位与B位,白棋被净杀。



图二十三



图二十四

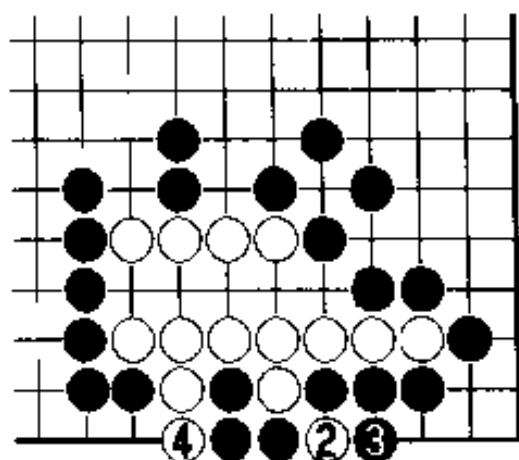
图二十四(黑先白死) 看到这个图例,读者也许会产生疑问:如果黑棋无法接回●子,还能阻止白棋在下边做眼吗?

图二十五(失败) 黑1接,白2扑,黑3提,白4再打。如此黑棋三子接不归,白棋必活无疑。

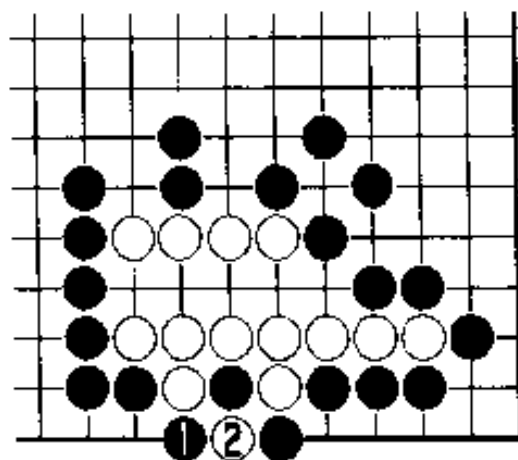
图二十六(失败) 黑1做劫,白2提,这样当然是劫杀的结局了。但这个下法仍然不是正解。

图二十七(正解) 还是回到黑1接、白2扑的棋形。此后黑3送吃四子是令人大吃一惊的弃子妙手。白4提——

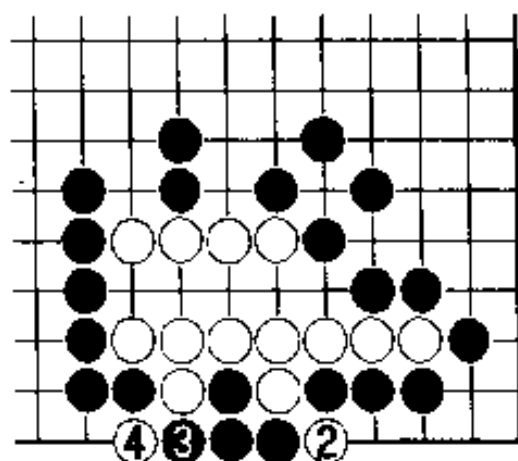
图二十八(续前图) 成为这样的棋形后,读者就很容易



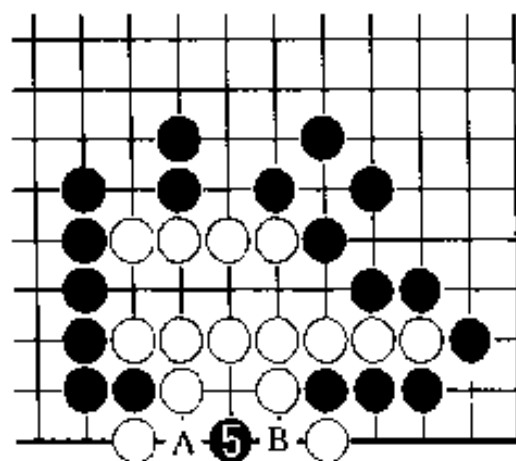
图二十五



图二十六



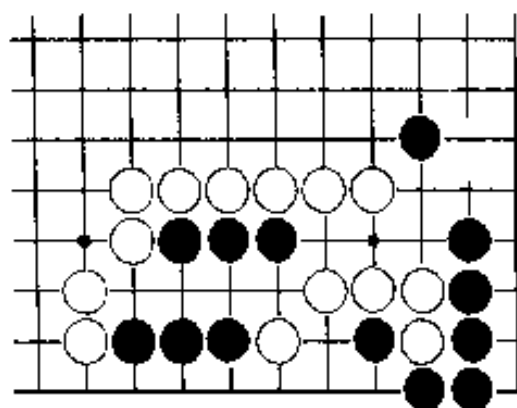
图二十七



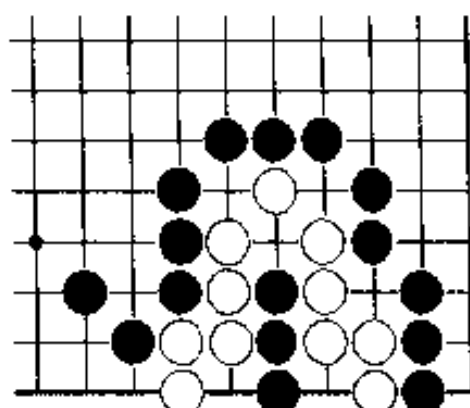
图二十八

看到黑 5 破眼的要点了。A、B 两点白棋已无法兼顾而被净杀。

最后做两道练习题，都是黑棋先走。如何通过弃子做活或杀棋？



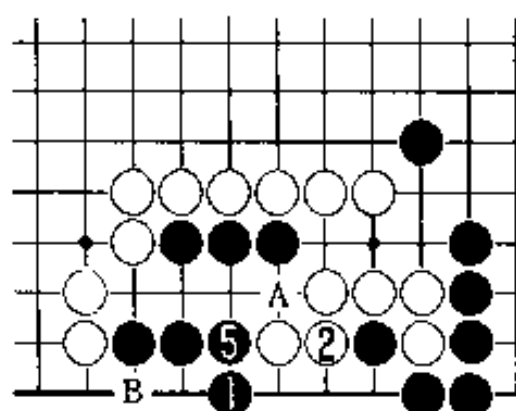
第一题



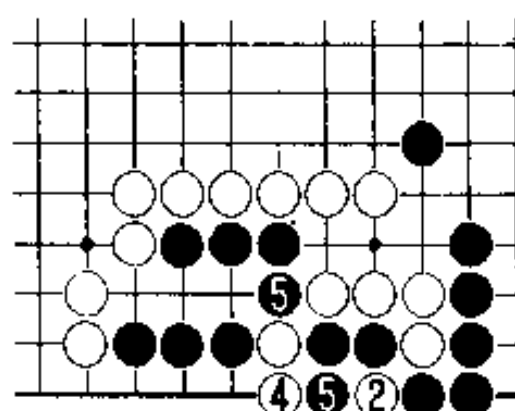
第二题

第一题 黑先活

失败图（黑死） 黑1立虽是先手，但白2补后，黑棋在A、B位无法同时做眼。黑棋已死。

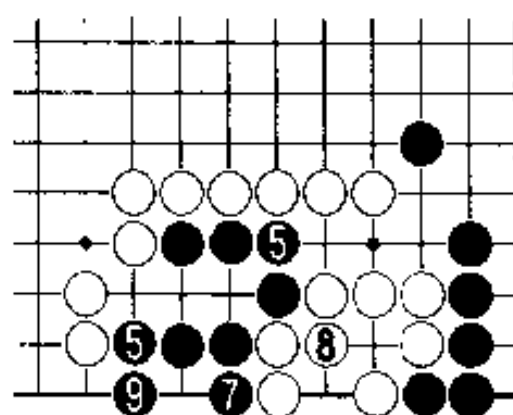


第一题 失败图

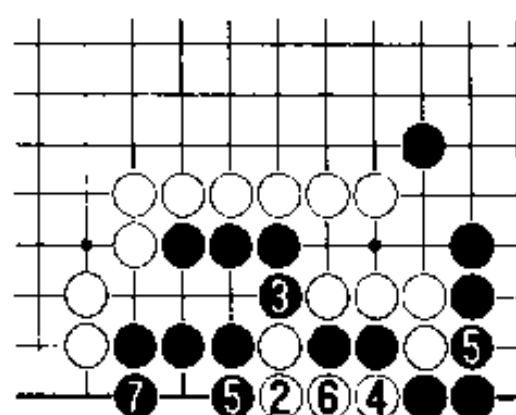


⑥=② 第一题 正解图

正解图（黑活） 黑1挤虽不能渡过，但却是弃子求活的正解。白2扑、4打时，黑5断打，白6提。黑7先手挡，黑9顺利做成两眼。



第一题 正解图(续)



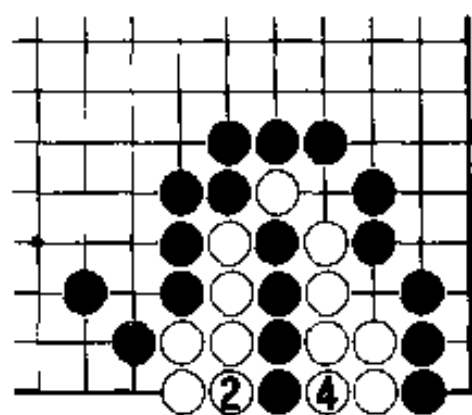
第一题 变化图

变化图（黑活） 黑1挤，白2如直接立下，黑3断、5打仍是先手。至黑7仍然净活。

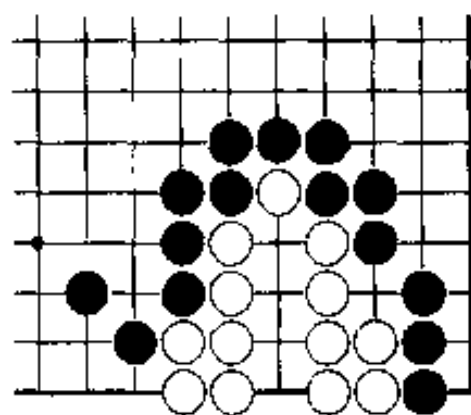
第二题 黑先杀白

正解图（白死） 黑1主动走成“直四”形状，似乎违背棋理。但在本例特殊情况下，却是击中白棋要害的弃子妙手。白

2打吃，黑3断打，白4只能提。至黑5打，白棋眼位不全而死。

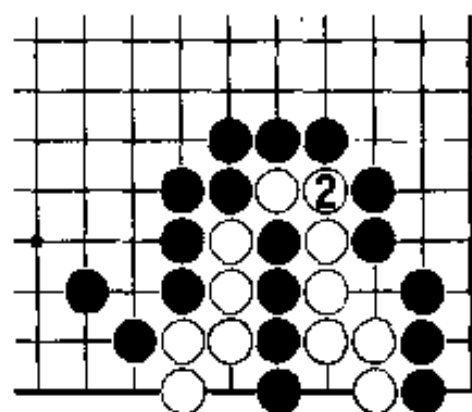


第二题 正解图

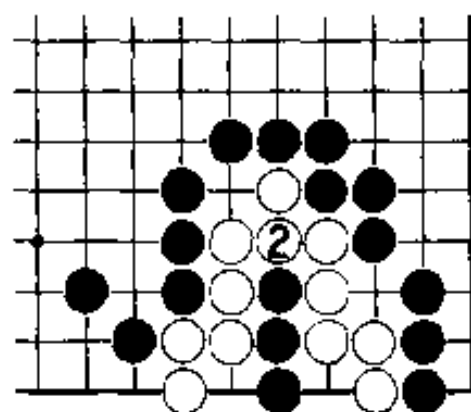


第二题 正解图(续)

变化图(白死) 黑1时，白2如接，黑3断，成为“金鸡独立”之形。白棋仍然净死。



第二题 变化图



第二题 失败图

失败图(双活) 黑1如从外围着手，白2接，已成双活之形。

第 18 天 倒脱靴手段

“倒脱靴”，也称“脱骨”。这是围棋中一种特殊的弃子战术，具体表现为有意识地让对方提去数子，然后再于提子的空位处吃还对方的棋子。在死活问题中，倒脱靴主要是一种保存眼位的手段。

图一（黑先活） 黑棋的眼位似乎已不足以做成两个眼，但由于左面黑棋五子的特殊形状，黑棋可以利用倒脱靴求活。

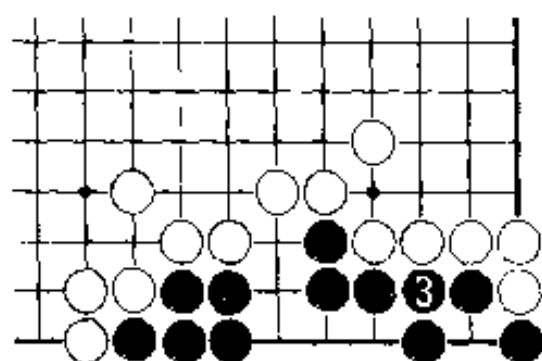


图 一

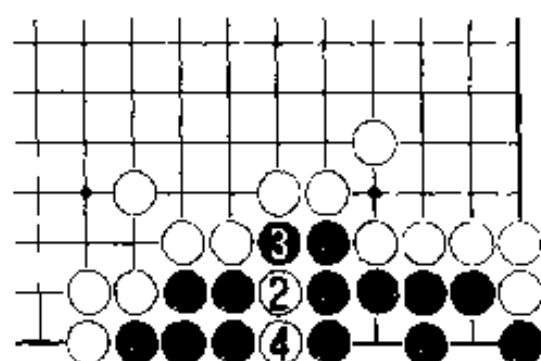


图 二

图二（正解） 黑 1 确保右面的一个眼，白 2 只得破眼，黑 3 断打，故意让白 4 提吃五子——

图三（续前图） 成为如图形状时，黑 5 可以立即吃回白棋两子，黑棋确保两眼而活。

图四（失败） 黑 1 扩足眼位并没有效果。白 2 点入要害，黑 3 虽然也可算是一种倒脱靴手段，但至白 6 接，黑棋无法做活。

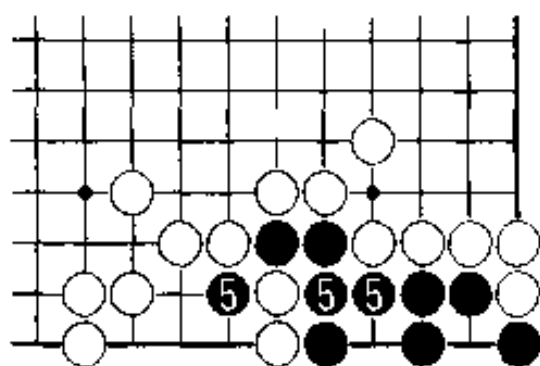
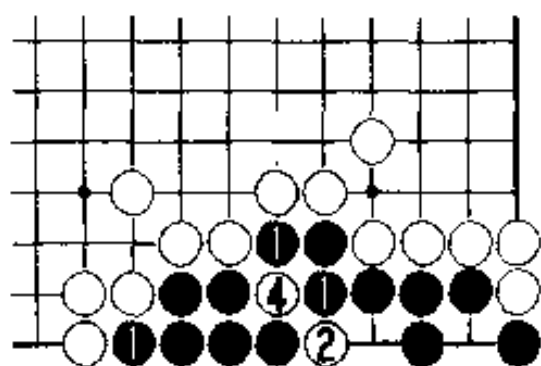


图 三



⑤ = ● ⑥ = ● 图 四

图五（黑先活） 黑棋自身已无法做成两眼，只有设法吃掉白棋下边五子。

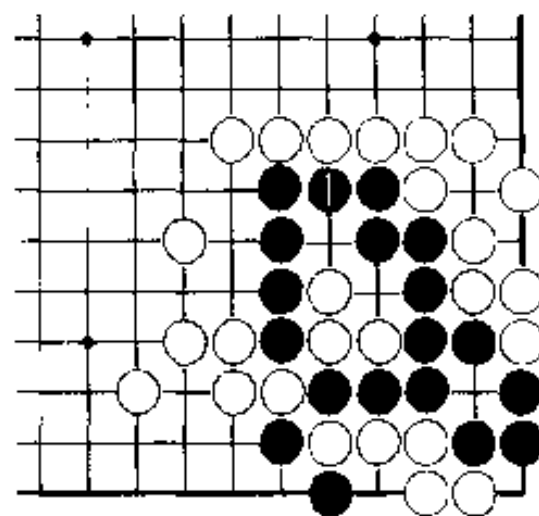


图 五

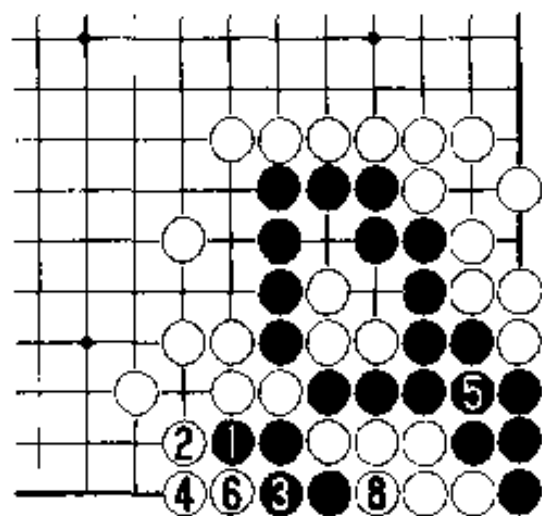


图 六

图六（正解） 黑 1 长、3 接，这是构成倒脱靴形状的手筋。以下双方紧气，黑棋虽然慢了一气，但在白 8 提吃黑棋四子后——

图七（续前图） 成为如图形状，黑 9 断吃，立即吃回白棋六子。黑棋净活无疑。

图八（变化） 黑 1 长时，白 2 如扑，黑 3 再长，按正常的对杀，白棋已被吃。

图九（黑先活） 黑棋如何在下边确保一眼，必须利用倒脱靴的手段。

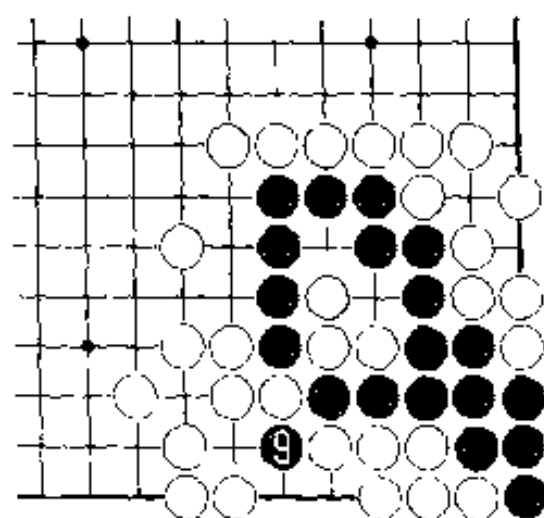


图 七

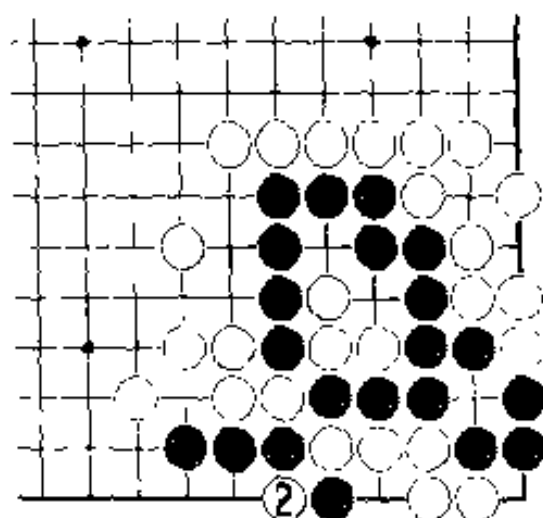


图 八

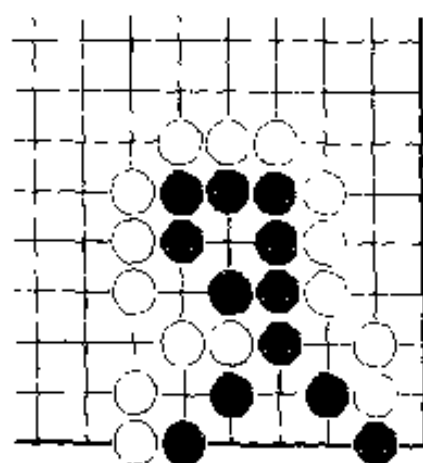


图 九

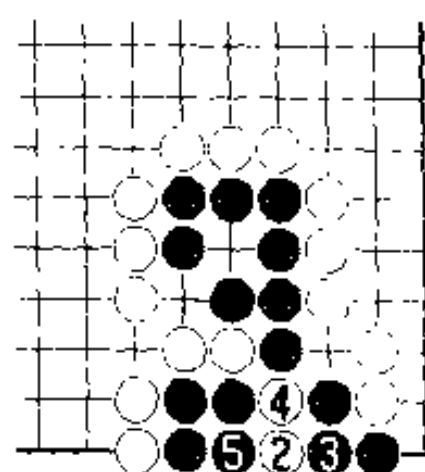


图 十

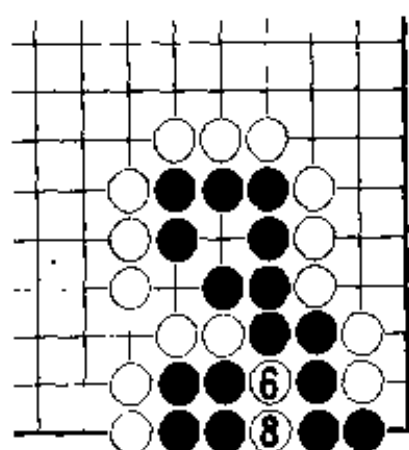
图十(正解) 黑1扩足眼位,白2只得点入破眼。黑3接是要点,经白4扑、黑5提——

图十一(续前图) 白6再扑时,黑7接。白8提黑四子,黑9可吃回白两子而做眼成功。

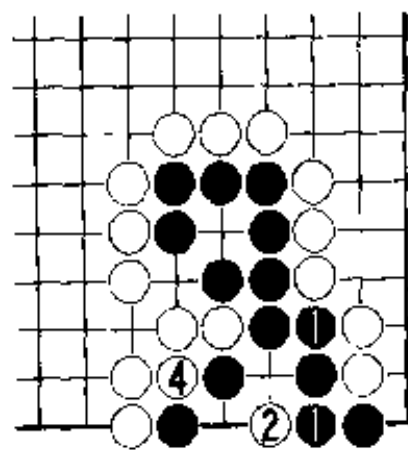
图十二(失败) 黑1如此扩眼则是失着。白2点、黑3接,白4打,黑棋下边无眼。

图十三(失败) 黑1直接做眼,白2打,黑3只得做成功活。黑棋仍然只能算作失败。

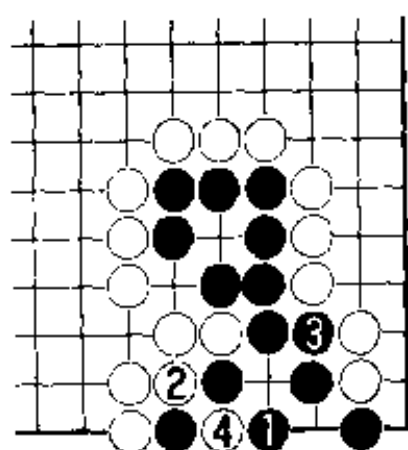
图十四(失败) 黑1如在一·一路接,白2打、4扑,黑5接,白6提黑三子。如此不是倒脱靴的形状,黑棋已死。



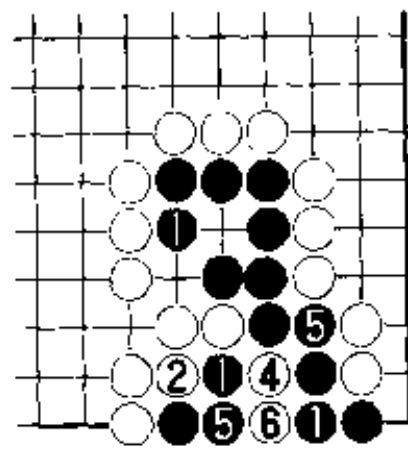
● = 9 图十一



图十二

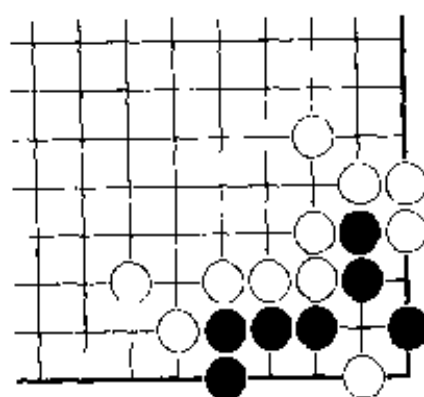


图十三

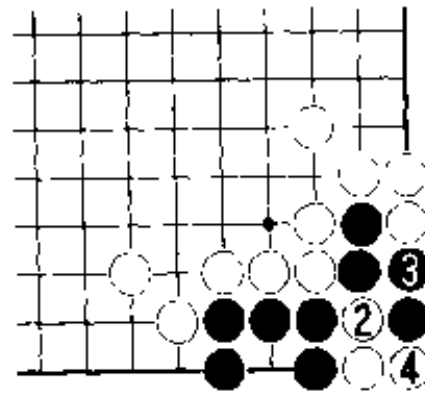


图十四

图十五（黑先活） 黑棋的处境十分危急，利用倒脱靴可以起死回生。



图十五

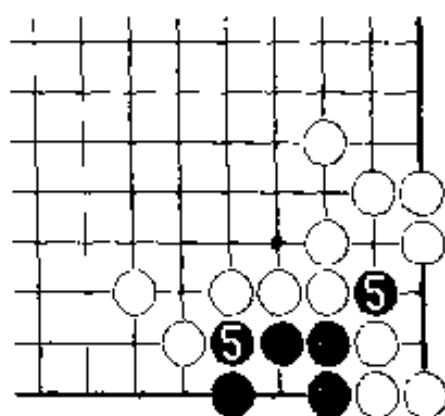


图十六

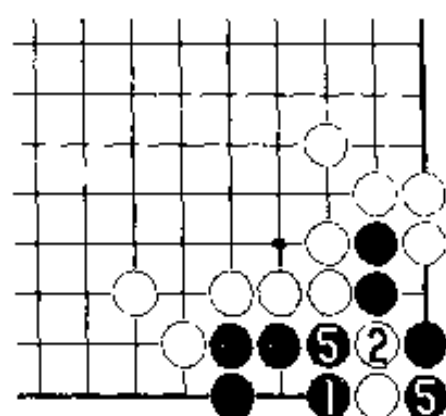
图十六（正解） 黑 1 做眼是必然之着。白 2 扑时，黑 3 的

自杀行为居然是妙手。白4提黑四子——

图十七(续前图) 成为如图形状,黑5当即吃回白棋三子,黑棋确保两眼。



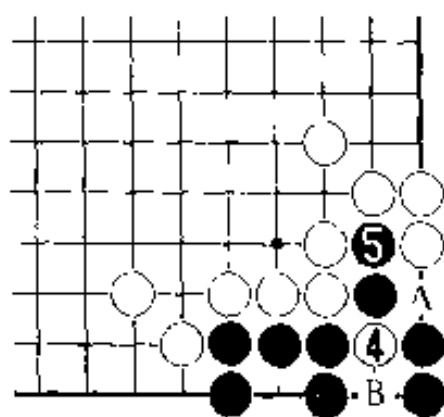
图十七



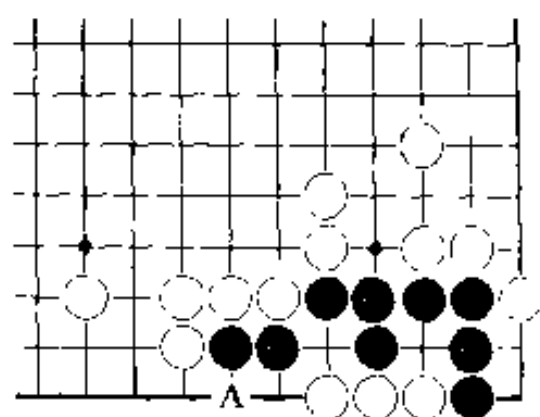
图十八

图十八(失败) 白2扑时,黑3如随手提吃白棋两子——

图十九(续前图) 成为如图形状,白4再扑入,A位与B位黑棋无法兼顾。黑棋眼位被破坏。



图十九

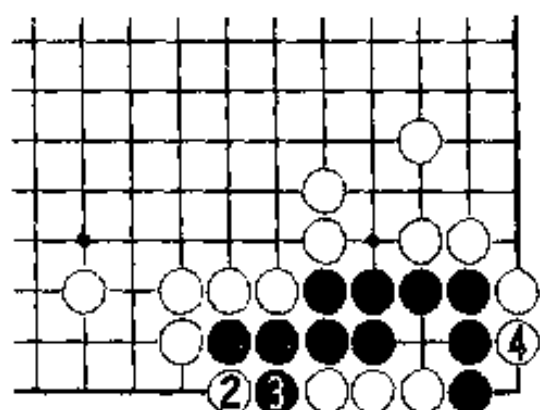


图二十

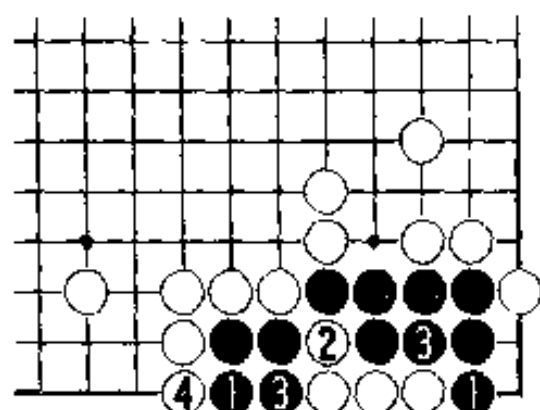
图二十(黑先活) 这个问题看来头绪较多,黑棋必须截留白棋底线三子,防止白于A位渡过,又要确保大眼的活形。

图二十一(失败) 黑1接,阻止了白棋三子的渡回。但白2先手扳后,再于4位破眼,黑棋是直三的死形。黑1如改走3

位,白棋直接走4位,黑棋仍是死形。



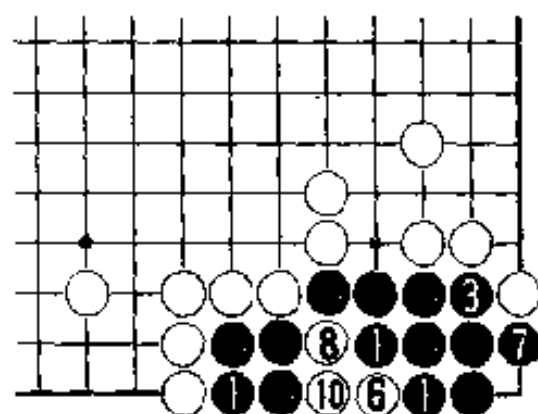
图二十一



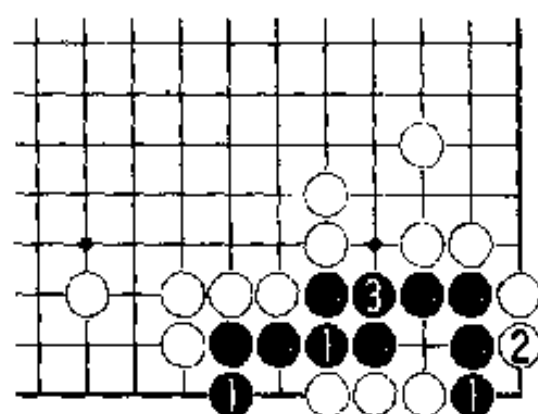
图二十二

图二十二(正解) 黑1扩大眼位是必然之着。白2断入,企图先手破眼。以下应接至黑5提——

图二十三(续前图) 白6是常见的要点。然而黑7不理而直接在角部做眼。白8倒扑时,黑9打,白10提黑四子,黑11可当即吃还白棋三子。黑棋终于净活。



●=● 图二十三

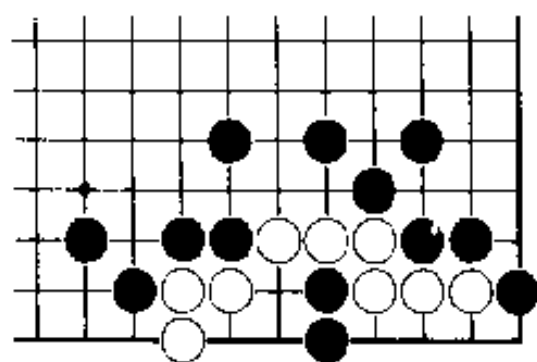


图二十四

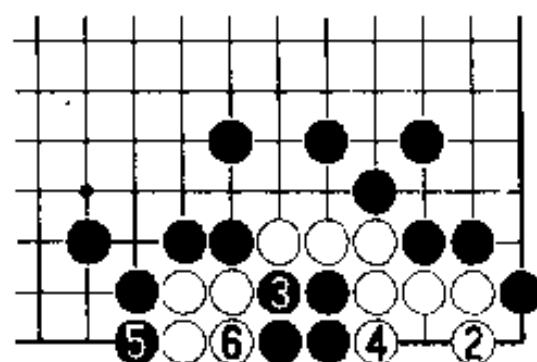
图二十四(变化) 黑1立时,白2如破眼,黑3再接。这样是双活之形。

图二十五(黑先白死) 这是利用倒脱靴杀棋的图例。虽然不多见,但很有趣味。黑先可净杀白棋。

图二十六(正解) 黑1曲是眼形要点。白2只得扩大眼



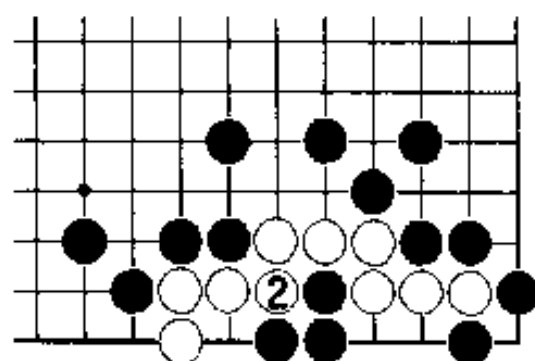
图二十五



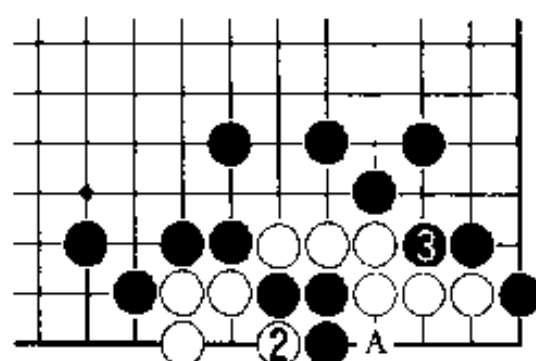
7=3 图二十六

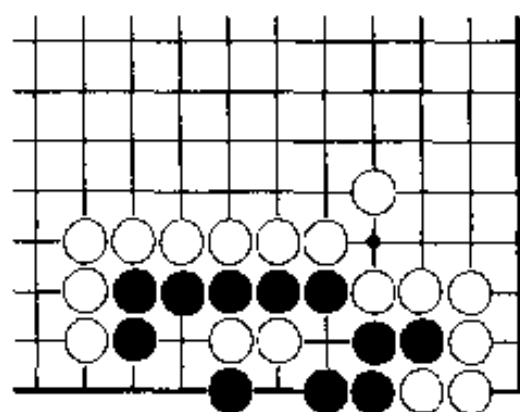
位。黑3断入，以下至黑7成为倒脱靴之形，白棋被净杀。

图二十七(变化) 黑1曲，白2如接，黑3扳，白棋已是大眼的死形。

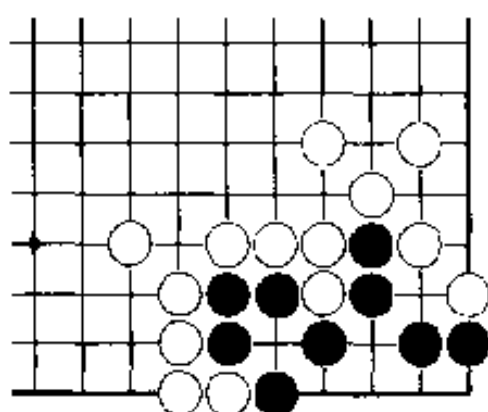


图二十七

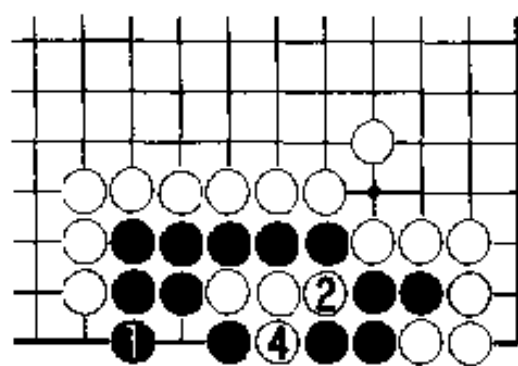




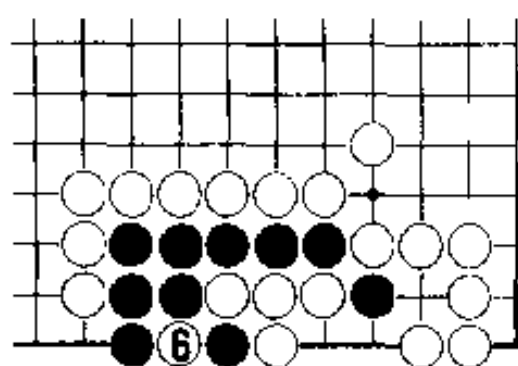
第一题



第二题



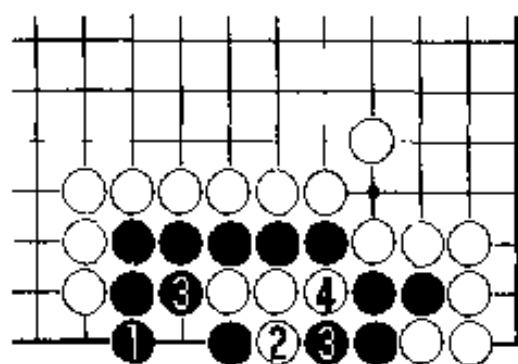
第一题 正解图



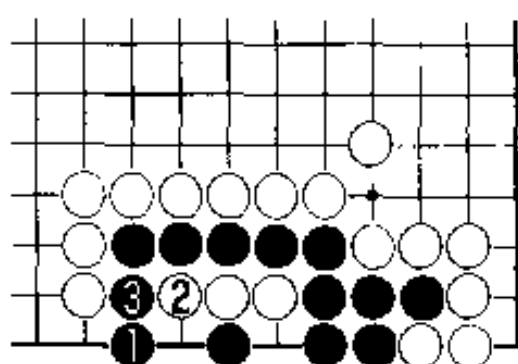
第一题 正解图(续)

断吃,黑 3、5 走成倒脱靴,白 6 提劫,成为劫活。

变化图一(劫活) 白 2 如此打吃,黑 3 以下结果不变,仍是劫活。



⑤ = ② 第一题 变化图一

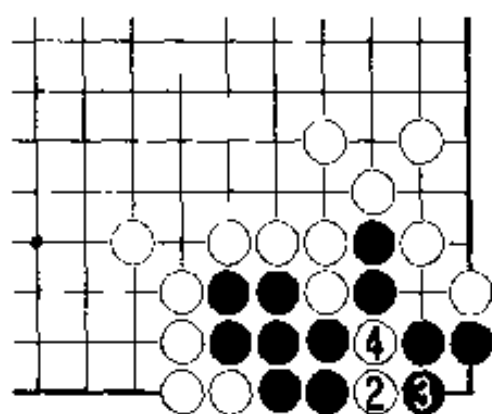


第一题 变化图二

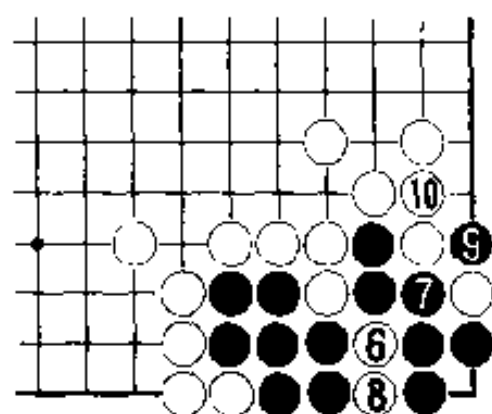
变化图二(双活) 白 2 如果直接破眼,黑 3 接。这样成为双活之形,黑棋当然更加成功。

第二题 黑先活

正解图(黑活) 黑1接回三子是胸有成竹的正着。白2点、4扑,黑5提。白6再扑时,黑7接是要着。白8提虽是先手叫吃,但黑9也是先手宽气,黑11吃回白两子,终于净活。

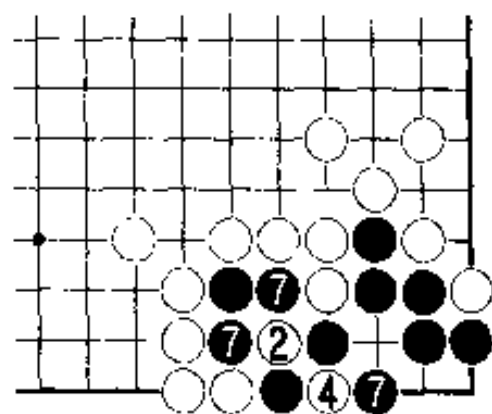


第二题 正解图

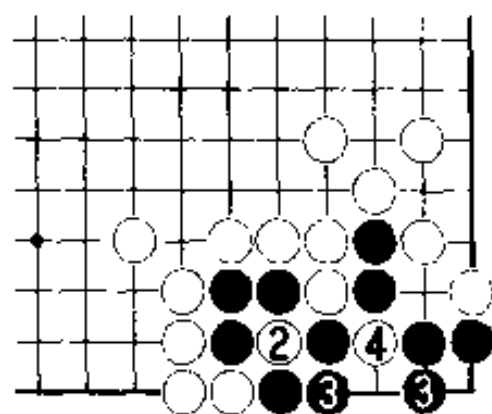


● = ○ 第二题 正解图(续)

失败图一(劫活) 黑1直接做眼,白2提三子,结果黑棋只能劫活。



第二题 失败图一



第二题 失败图二

失败图二(黑死) 黑1如此做眼,白2提,黑3接,白4扑,黑棋无法走成倒脱靴,只得束手待毙。

第 19 天 提子后的杀着

本课的内容仍然属于弃子的范围。在某些特定的场合，棋的死活已超出一般性的规律，不受基本大眼形状的限制。在被对方提去相当多数量的棋子之后，仍有可能施展杀着。初学者要算到这么深入的地步显然是不容易的，然而学习死活题必须有穷究到底的思路。

图一(黑先劫杀) 一般看来，白棋吃住黑棋三子，活形已不成问题。但由于白棋的某种缺陷，黑先有超手常规的杀着。

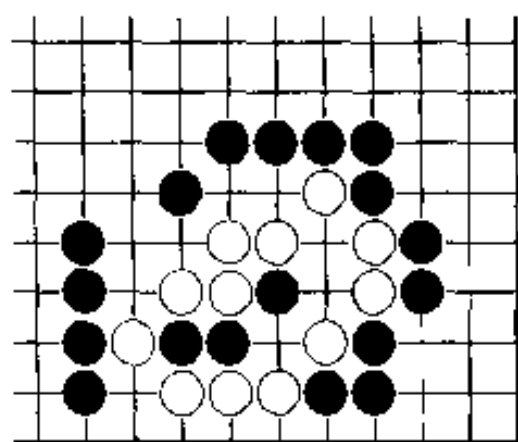
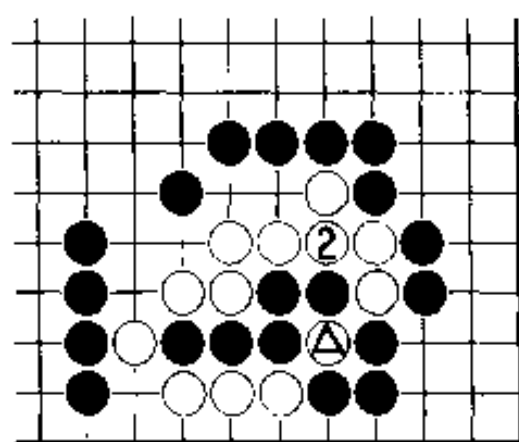


图 一



④ = △ 图 二

图二(正解) 黑 1 打吃，白 2 接，黑棋仍是被倒扑的形状。然而黑 3 故意让白 4 提去五子——

图三(续前图) 成为本图形状后，黑 5 打，白棋只能在 A 位做劫求活。

图四(黑先杀白) 黑棋如何同时破除白棋角上和下边的两处眼位？必须使用提子后的杀着。

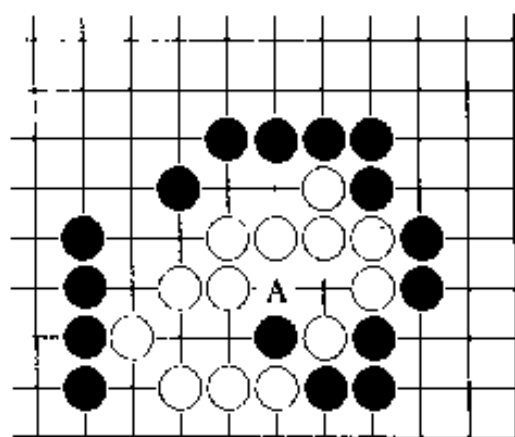


图 三

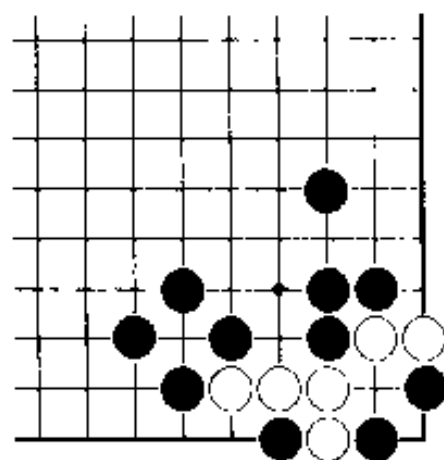


图 四

图五(正解) 黑 1 送吃三子是巧妙的前提,白 2 提后——

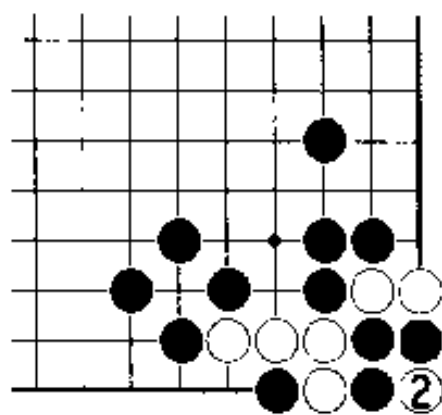


图 五

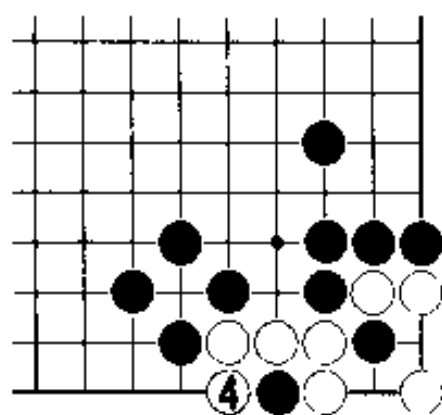


图 六

图六(续前图) 黑 3 点入,成为先手破眼之着。白 4 如做下边的眼位,黑 5 打,白棋两子接不归。

图七(失败) 黑 1 如果直接破眼,白 2 打,成为胀牯牛的

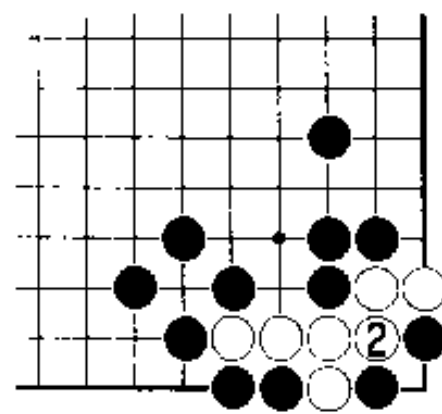


图 七

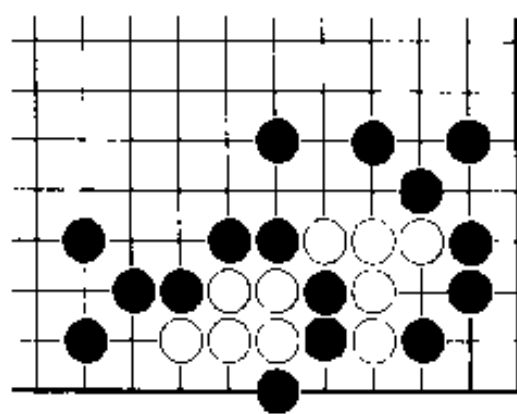


图 八

活形。

图八(黑先杀白) 这是实战的图形。其实白棋并未活，黑先有巧妙的杀着。

图九(正解) 黑 1 强行扳渡是关键之着。白 2 打，黑 3 明知接不归而故意让白 4 提去五子——

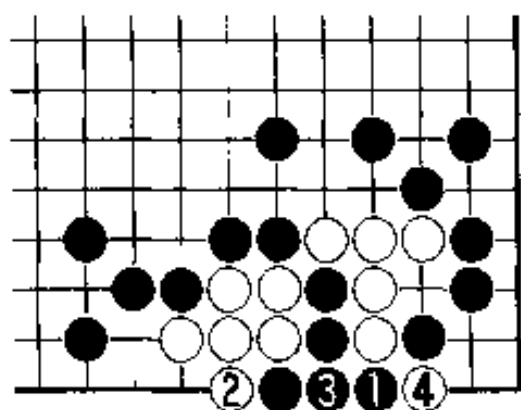


图 九

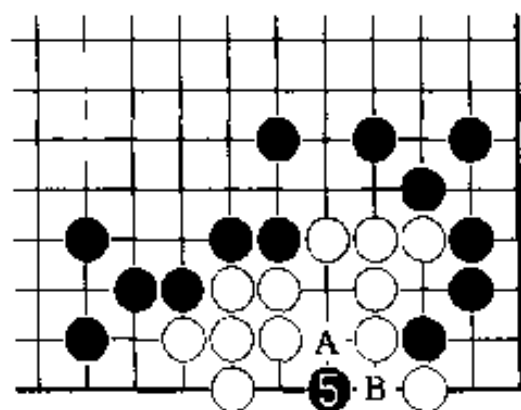
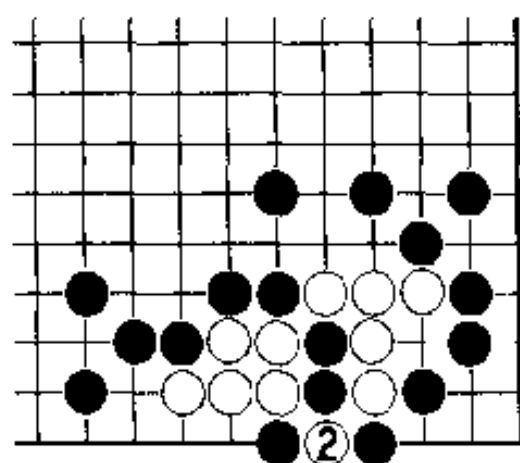


图 十

图十(续前图) 成为提子后的图形，就不难发现黑 5 的杀着了。至此，白棋无法兼顾 A 位和 B 位，白棋净死。

图十一(变化) 黑 1 扳渡时，白 2 如提，黑 3 打二还一，白棋当然仍是死棋。



③ = ● 图 十一

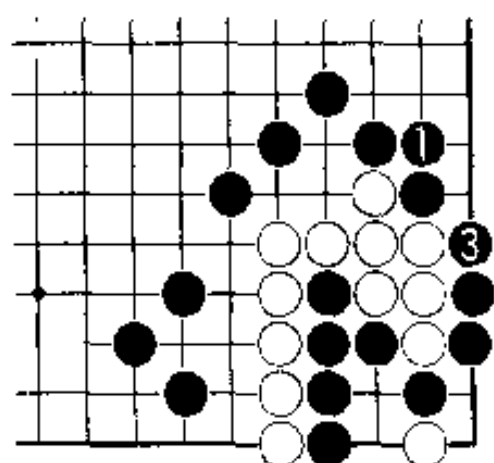
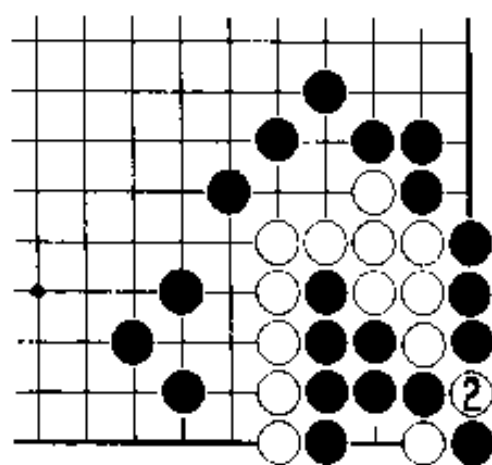


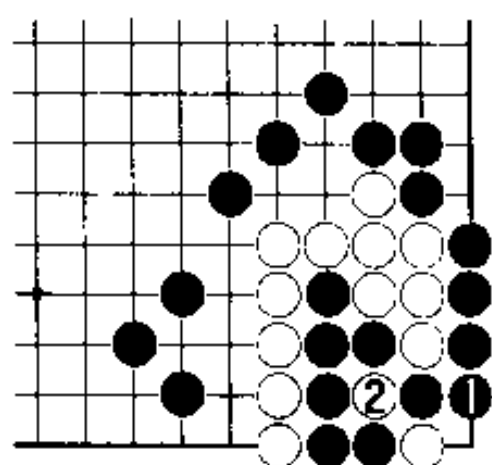
图 十二

图十二(黑先杀白) 黑棋五子已处于即将被倒扑的困境。冷静之余，能否发现提子后的杀着？

图十三(失败) 黑1如果接回五子,白2扑入成劫。这是无奈之下的一般着法。但在本例另有妙手的场合,当然只能视作失败。



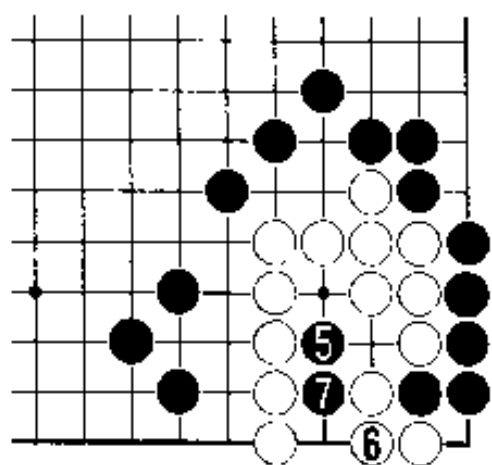
图十三



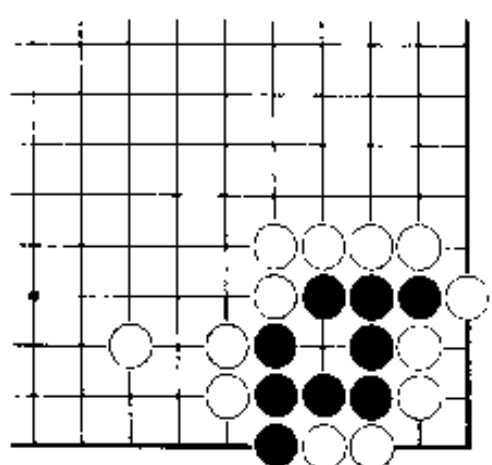
④=② 图十四

图十四(正解) 黑1接,让白2扑吃,黑3故意让白4提去六子——

图十五(续前图) 黑5点入,白棋仍然眼位不足。白6接,黑7冲,整块白棋居然是曲三的死形。



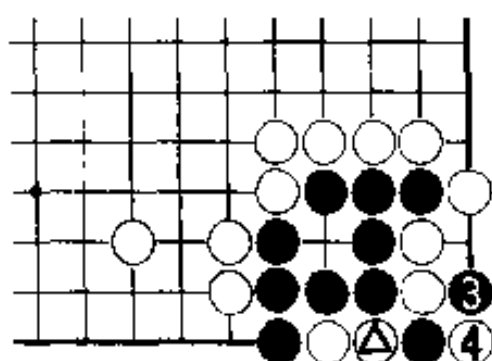
图十五



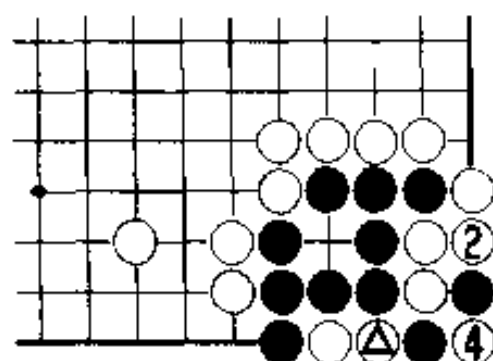
图十六

图十六(黑先活) 这是提子后做活的问题。如果黑棋直接提吃白棋两子,将会出现意外的缺陷。

图十七(失败) 黑1提吃白两子虽然是先手,但遭到白2扑的有力反击。黑3只能求得劫活,不算正解。



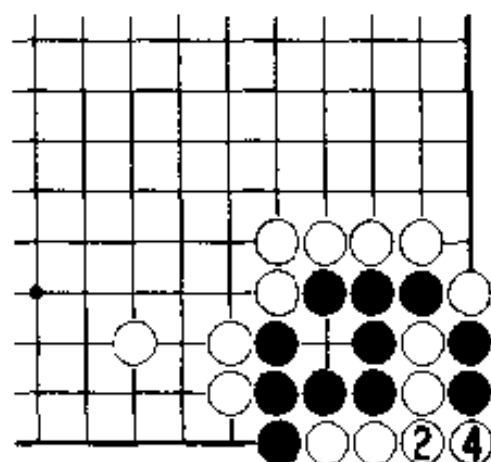
② = △ 图十七



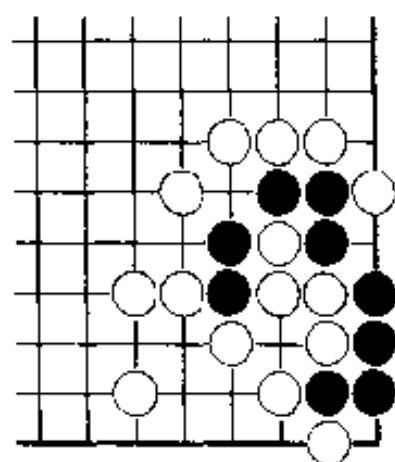
⑤ = △ 图十八

图十八(正解) 黑1夹是安全运转的好手。白2接后,黑3再提,成为叫吃白棋的绝对先手。黑5接,顺利地做眼活出。

图十九(变化) 黑1夹时,白2如接回两子,黑3、5连扑,白棋损失更大。



⑤ = ③ 图十九



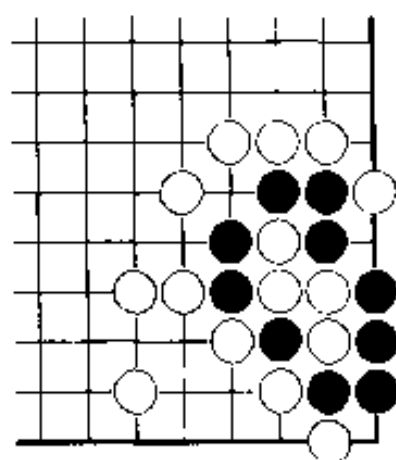
图二十

图二十(黑先活) 为了预防提子后的杀着,黑棋在提吃白棋四子之前,必须有一个安全的“过门”。

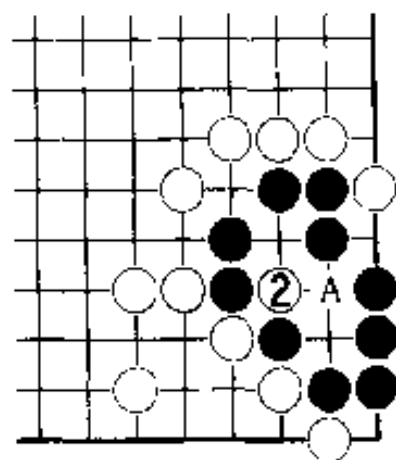
图二十一(失败) 黑1如果直接提吃白四子,似乎已是曲四的眼形。其实不然——

图二十二(续前图) 成为本图形状时,白2及时打吃,黑棋就只能在A位争取劫活了。

图二十三(正解) 黑1在外围挤是预防的妙手,既阻止

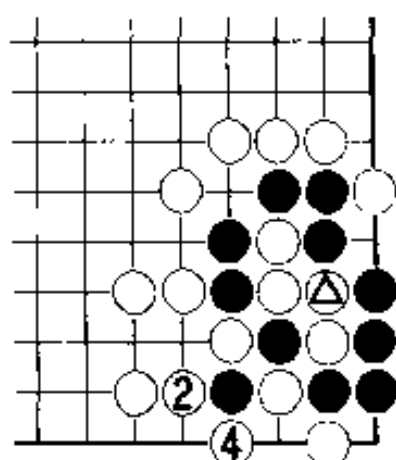


图二十一

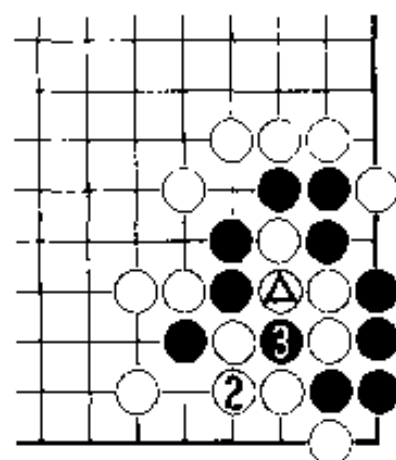


图二十二

白棋接回四子, 又使黑 3 提成为绝对先手。白 4 应后, 黑 5 安全做活。



⑤ = △ 图二十三



④ = △ 图二十四

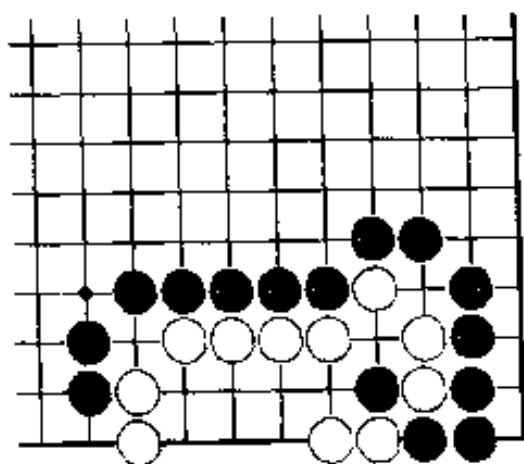
图二十四(失败) 黑 1 断的意图不错, 但被白 2 补后, 黑 3 提时, 白 4 可及时破眼。如此黑棋仍然只能劫活。

最后的两道练习题都是有关提子后的杀着, 黑棋先走。

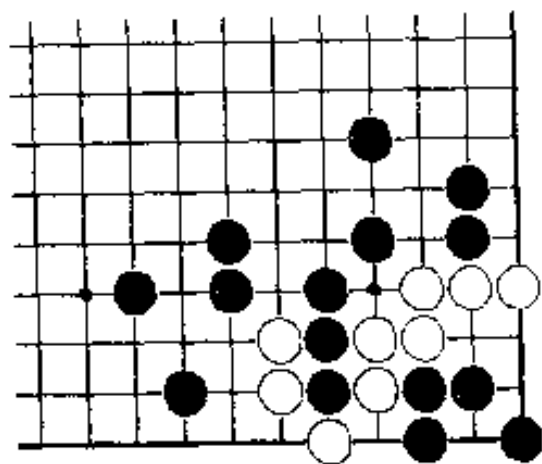
第一题 黑先白死

正解图(白棋被净杀) 黑 1 以下连续打吃, 虽然不能直接出棋, 但产生了黑 7 扑入送吃的妙手。白 8 提吃黑五子后, 黑 9 点入是要点。白 10 如扩眼, 黑 11 打、13 接, 白棋是直三的死形。

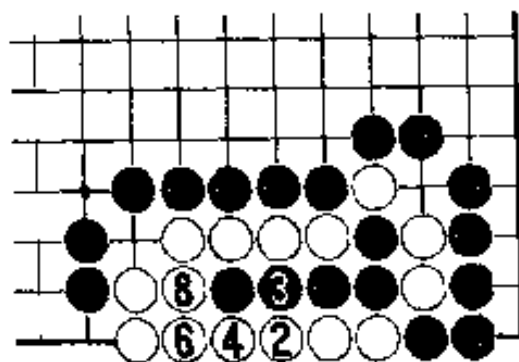
正解变化图(白仍死) 白 10 如做眼, 黑 11 扑入破眼, 白



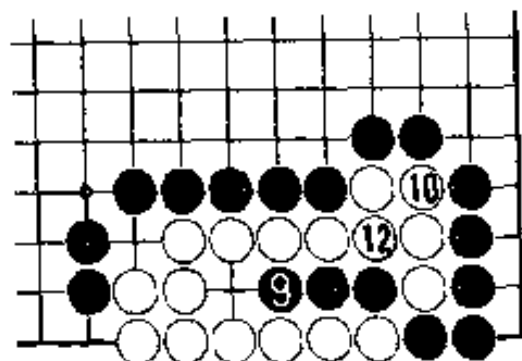
第一题



第二题



第一题 正解图

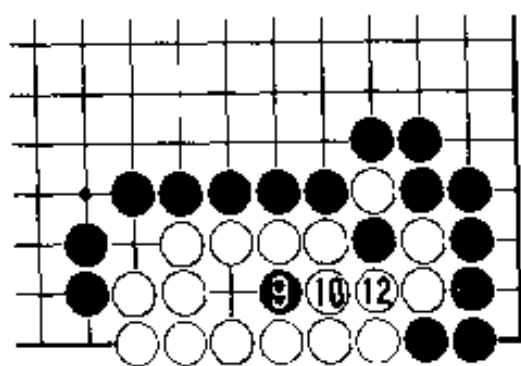


第一题 正解图(续)

棋仍死。

第二题 黑先白死

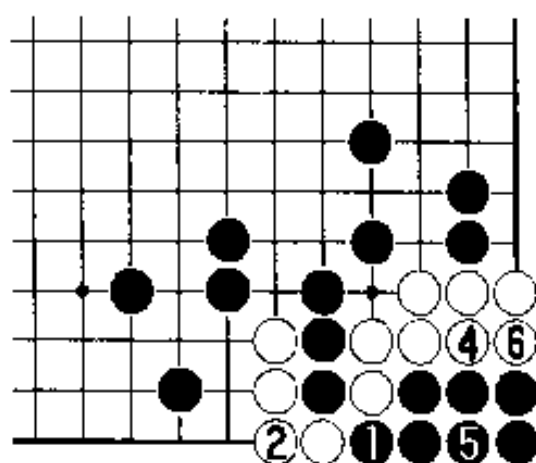
正解图(白棋被净杀) 黑 1 断打, 虽多送一子, 却是破坏白棋眼形的关键之着。黑 3 做眼又是要点。待白 4 紧气时, 黑 5“自填满”更是构成聚杀的妙手, 如此白棋已死。以后白 6 提吃黑七子时, 黑 7 扑、9 点, 白棋是刀五的死形。



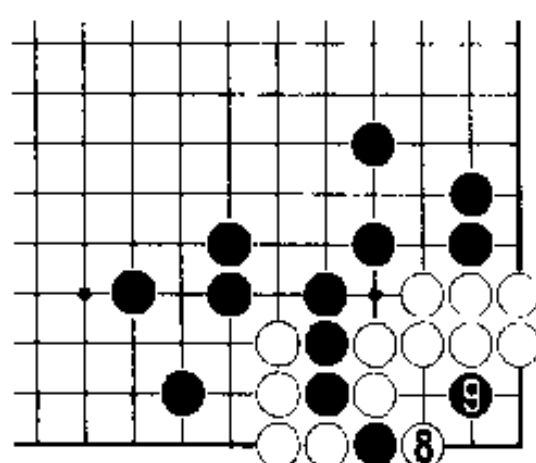
第一题 正解变化图

失败图一(劫争) 黑 3 如急于紧气, 白 4 扑入将成为劫争。黑棋不成功。

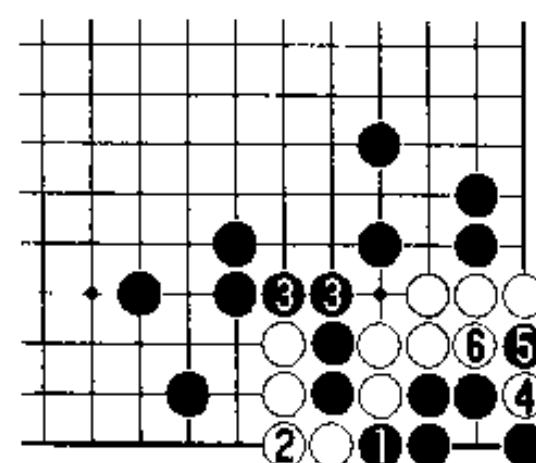
失败图二(劫争) 黑 3 如从右面紧气, 白 4 扑仍然是劫



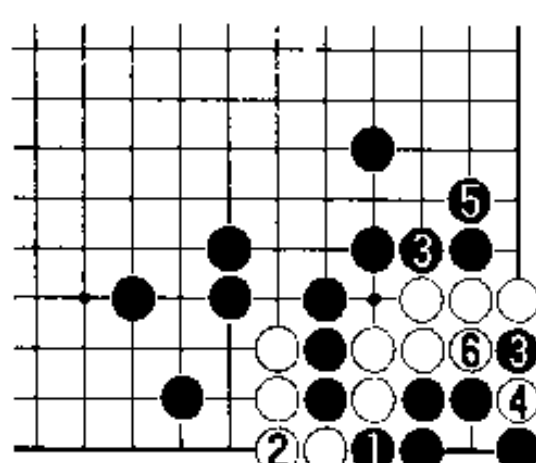
第二题 正解图



第二题 正解图(续)



第二题 失败图一



第二题 失败图二

争。由此可见,简单地对杀将使黑棋归于失败。

第 20 天 做 劫 手 段

在解死活问题时,如果不能达到净活或净杀的目的,就应当再仔细地探索一下,是否有劫活或劫杀的变化。不管怎么说,做劫的手段在死活题里的运用是十分广泛的,并且常常是某个局部的正解。

图一(黑先劫活) 黑棋的情况已经十分危急,要想净活已断然没有可能。如果能发现做劫的手段,好歹也有了百分之五十的生还希望。

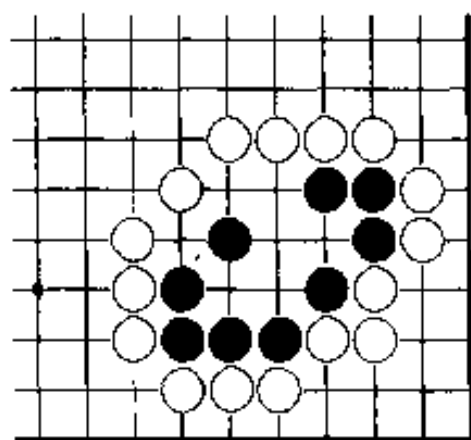


图 一

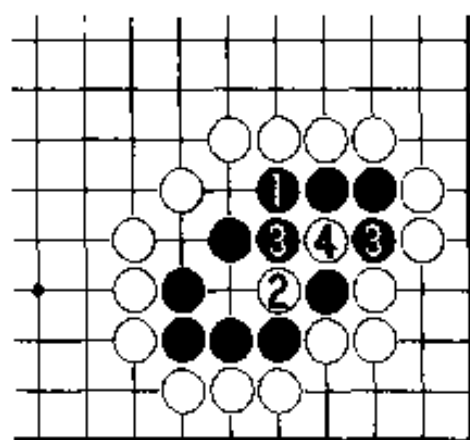


图 二

图二(正解) 黑 1 扩足眼位是只此一手。白 2 打也是必然之着。黑 3 做劫,最终成为劫活的结局。

图三(黑先劫活) 黑角已经很局促,在排除了净活的可能性之后,如何争取劫活呢?

图四(正解) 黑 1 虎是二路做劫求眼的常用手法。白 2 打,黑 3 强行做劫。此后白棋若在 A 位接,黑于 B 位做眼,结

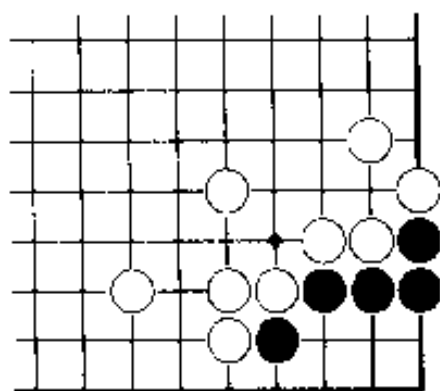


图 三

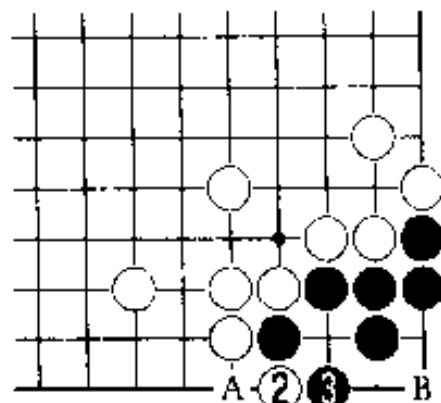


图 四

果总是劫活。

图五(变化) 黑1虎时,白2如点入,黑3拦断。白4长入,黑5扑成劫。这个劫活的结果,从收官角度来说,白棋不及前图。

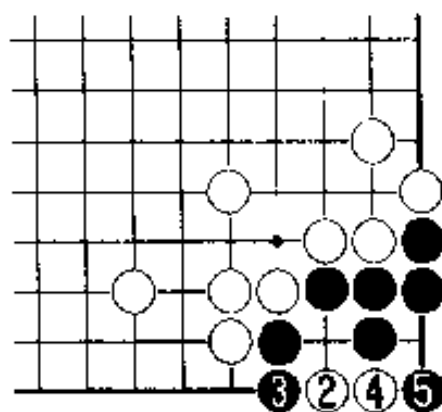


图 五

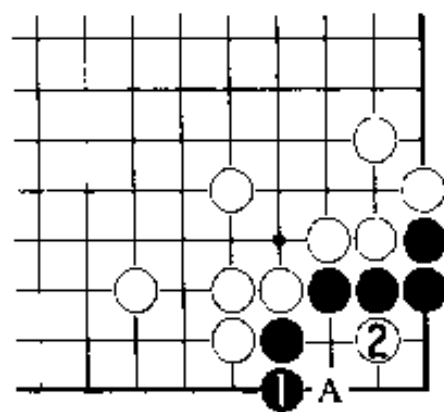


图 六

图六(失败) 由于黑棋气紧,黑1构成板六之形是不行的。白2点入,黑棋净死。黑1如改走A位虎,被白2位点是刀五的死形。

图七(黑先劫活) 黑棋还有劫活的机会,第一手是关键。

图八(正解) 黑1接是准备做劫的冷静之着。白2必然要补。黑3做劫,白如果在A位退让,黑于B位立,仍然是劫活的结局。

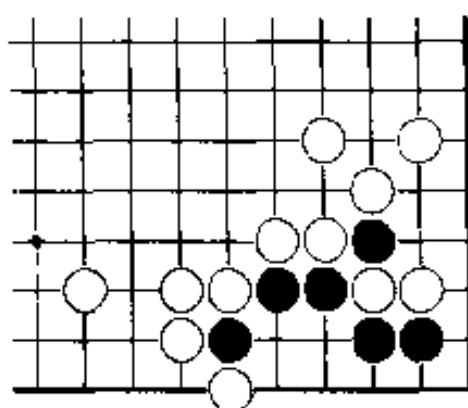


图 七

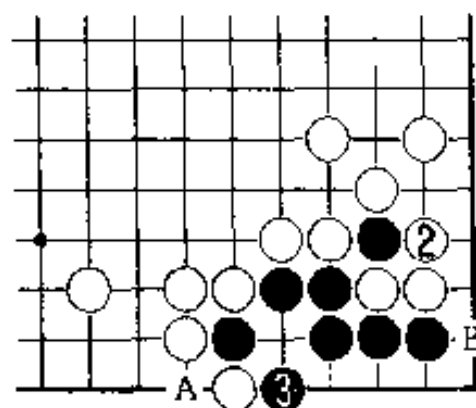
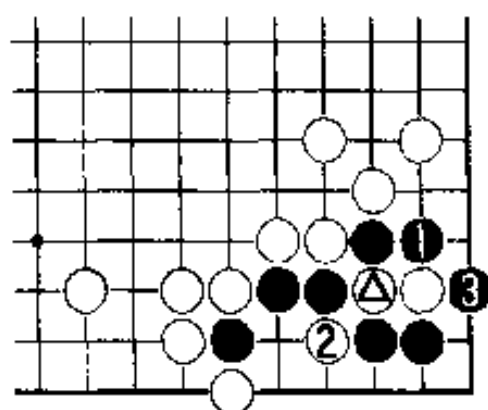


图 八

图九(失败) 黑 1 急于吃白两子是失着。白 2 打、4 扑，黑棋无法做成两眼。黑棋净死。



④ = △ 图 九

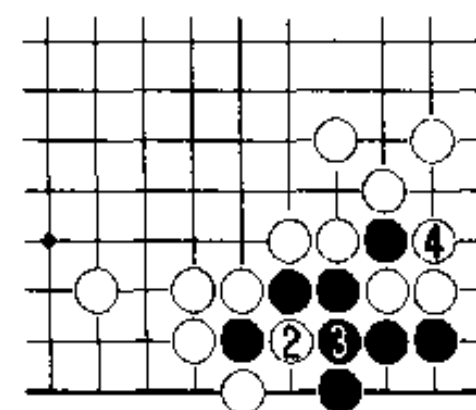


图 十

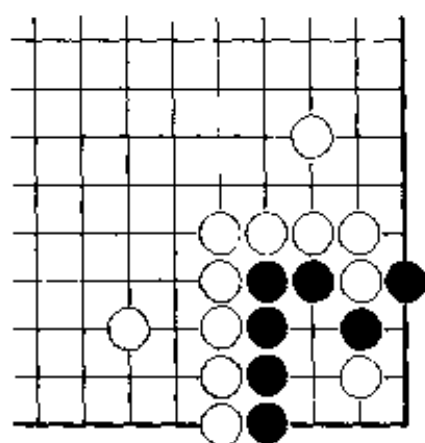
图十(失败) 黑 1 倒虎太松缓。白 2 提先手破眼，白 4 补后，黑棋也是净死。

图十一(黑先劫活) 这是角部经常出现的棋形。由于黑棋气紧，只能争取劫活。

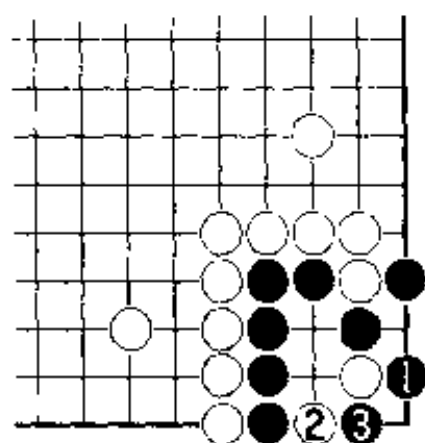
图十二(正解) 黑 1 扳是正着，白 2 尖时，黑 3 扑入，成为劫活。

图十三(变化) 黑 1 扳时，白 2 如立，黑 3 做眼将成为双活之形。白棋显然不行。

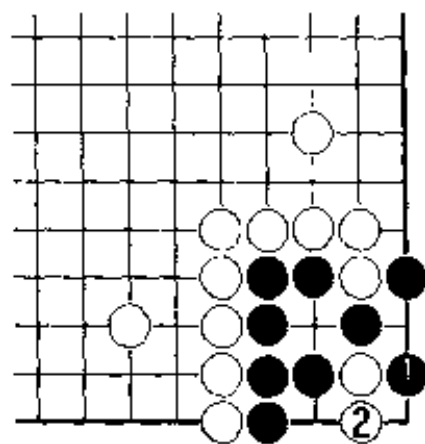
图十四(失败) 黑 1 夹不能成功。白 2 立是要点，白 4



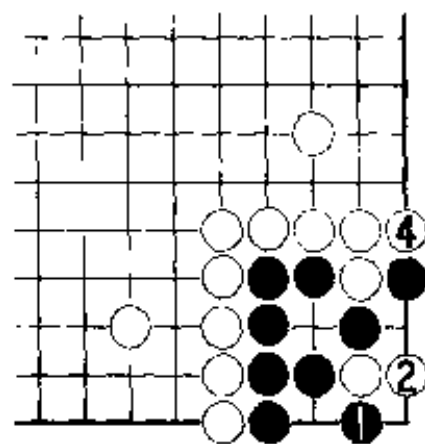
图十一



图十二



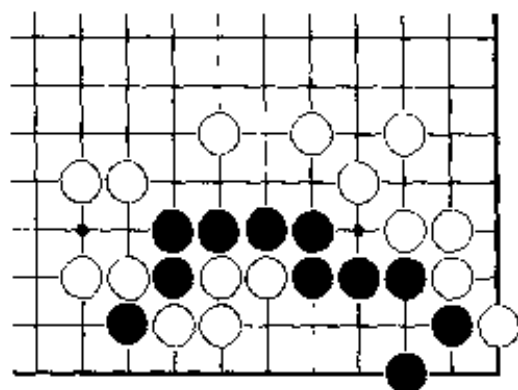
图十三



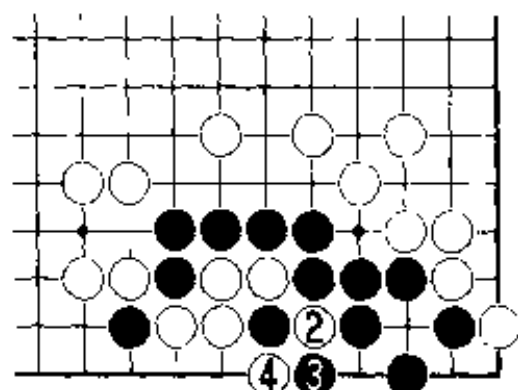
图十四

打,黑棋接不归。黑 1 如直接在 3 位做眼,白仍于 2 位立,黑棋还是净死。

图十五(黑先劫活) 黑棋要寻求生路似乎很不容易。只有千方百计做劫。



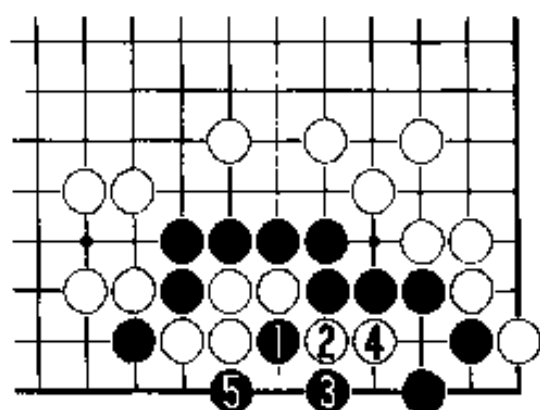
图十五



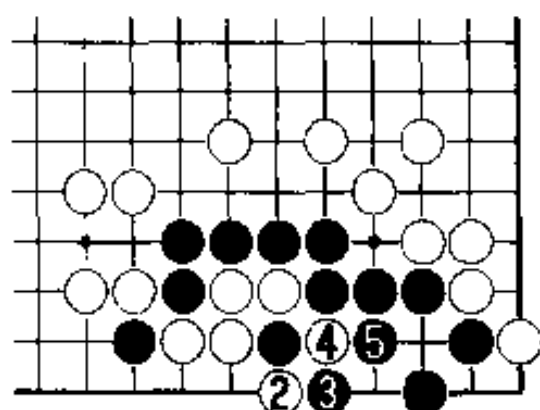
图十六

图十六(正解) 黑1紧贴白棋四子,以弃子战术来寻求做眼的步调。白2打,黑3反打是好手。白4提,黑5做劫。由于白棋不能在1位接,黑棋已可劫活。

图十七(变化) 黑3反打时,白4如长,黑5可在底线做劫。这样白棋反而加重了“投资”。



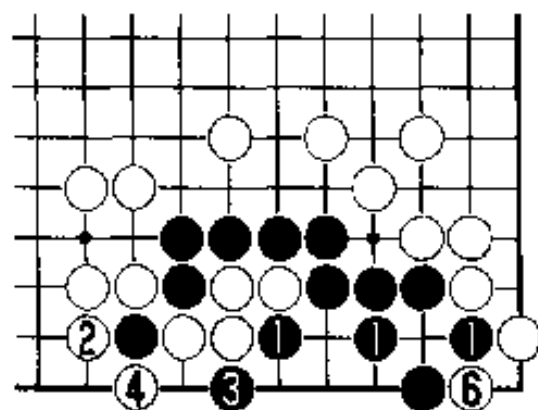
图十七



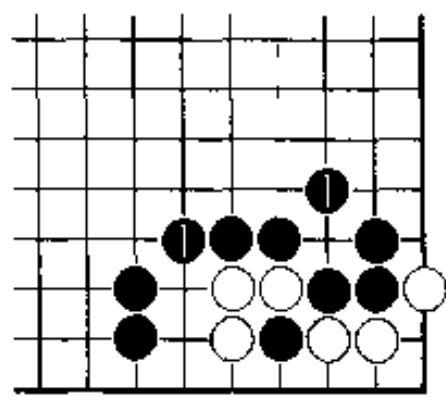
图十八

图十八(变化) 黑1挤时,白2如从一路打,黑3仍强行反打,结果还是劫活。

图十九(变化) 黑1时,白2如果按兵不动,黑3打、5做眼。白6从角上扑劫,黑棋仍是劫活。但这样是两手劫,白棋无法一手解消。



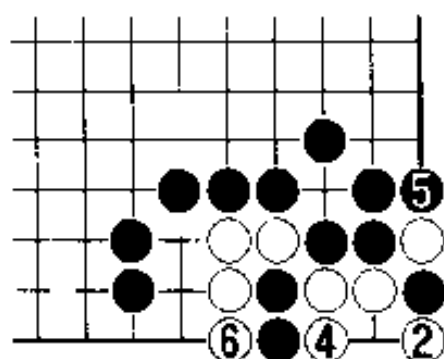
图十九



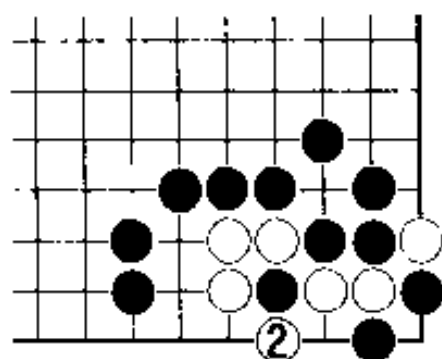
图二十

图二十(黑先劫杀) 黑棋显然无法净杀白棋。利用白棋气紧的弱点,黑先尚可施展劫杀的手段。

图二十一(正解) 黑1扑、3立是正确的次序。白4只得做眼。黑5打,白棋无法在1位接,结果成为劫杀。



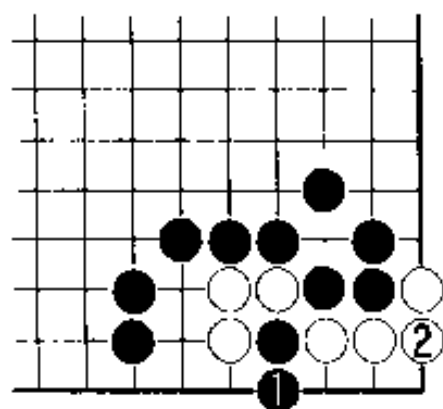
●=● 图二十一



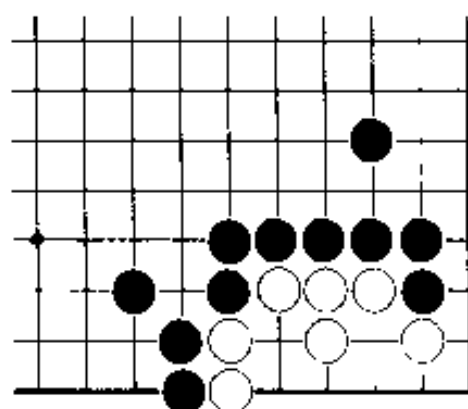
图二十二

图二十二(变化) 黑1扑时,白2提,黑3强行扳入做劫,结果仍是劫杀。

图二十三(失败) 黑1先立,次序失误。白2接后,无论怎样都已净活。



图二十三



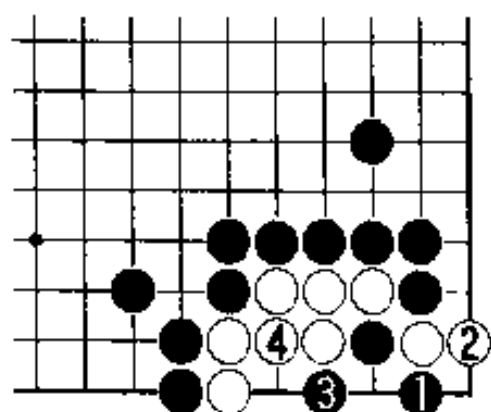
图二十四

图二十四(黑先劫杀) 这是角部常见的劫杀问题。黑棋必须发现棋形的要点。

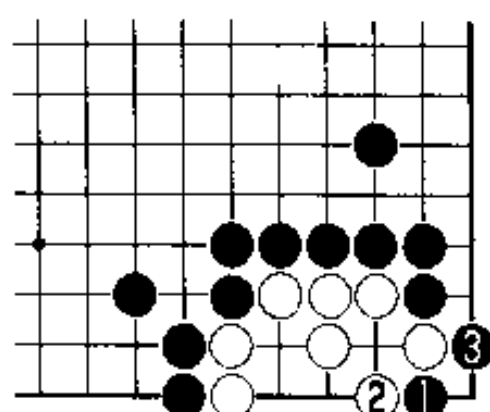
图二十五(正解) 黑1于一·二路夹,这是通常的要害所在。白2立,黑3托,白4接,黑5扑入构成劫杀。

图二十六(变化) 白2如挡,黑3渡,结果仍是劫杀。

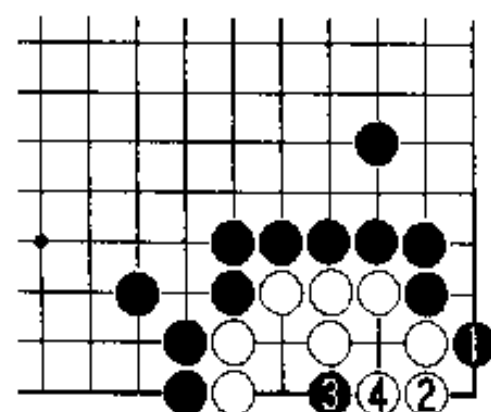
图二十七(失败) 黑1扳是失着。白2立,如此白棋已成



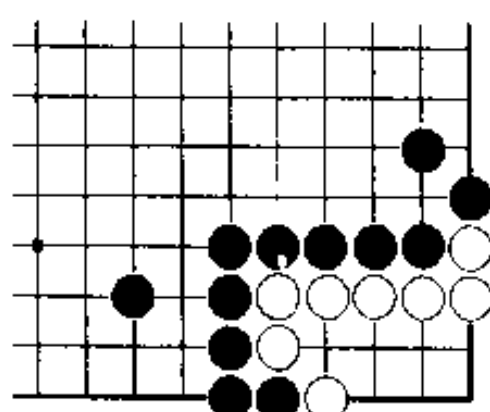
图二十五



图二十六



图二十七

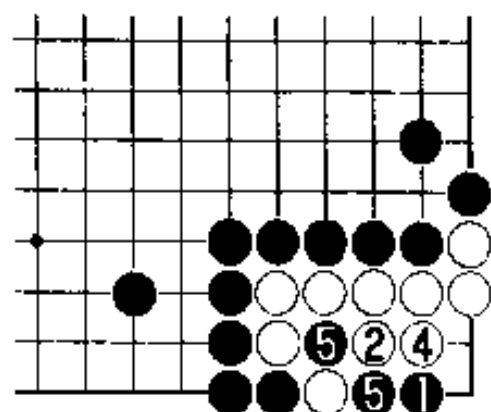


图二十八

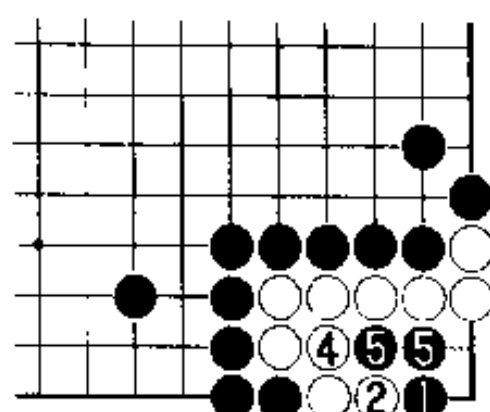
净活。

图二十八(黑先劫杀) 这也是角部死活的常型。黑先可劫杀白棋。

图二十九(正解) 黑 1 点是此形的要点。白 2 做眼, 黑 3 挤打, 以下成为劫杀。



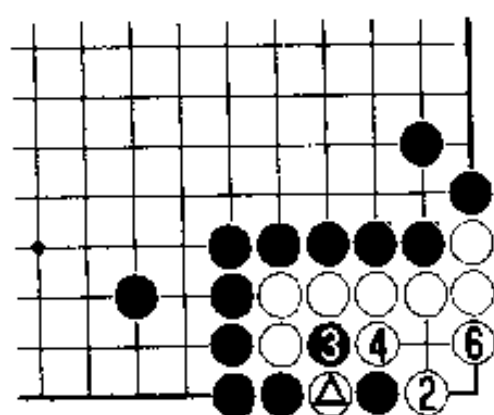
图二十九



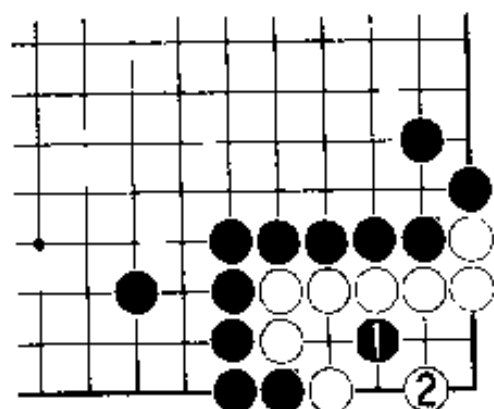
图三十

图三十(变化) 黑1点时,白2如顶,黑3打、5接,白棋被净杀。

图三十一(失败) 黑1打是容易失误的地方。白2反打弃子,结果白棋恰好做成两眼。



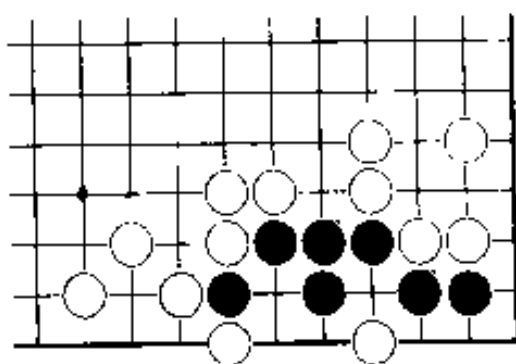
⑤=△ 图三十一



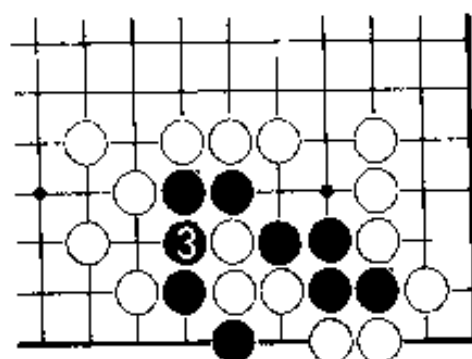
图三十二

图三十二(失败) 黑1点于二路也是失着。白2占据要点,白棋净活。

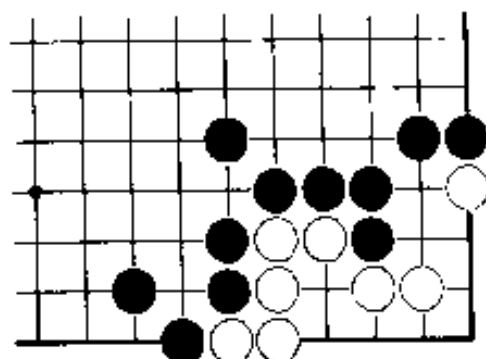
最后的三道练习题都是黑棋先走。其中第二题的变化很有趣。



第一题



第二题

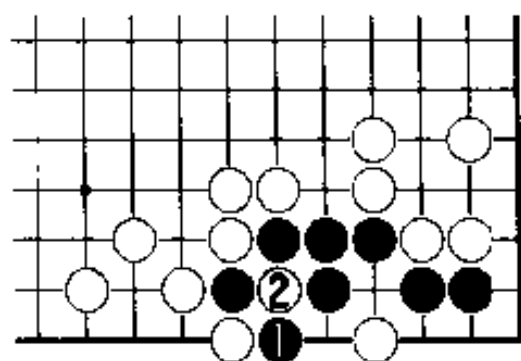


第三题

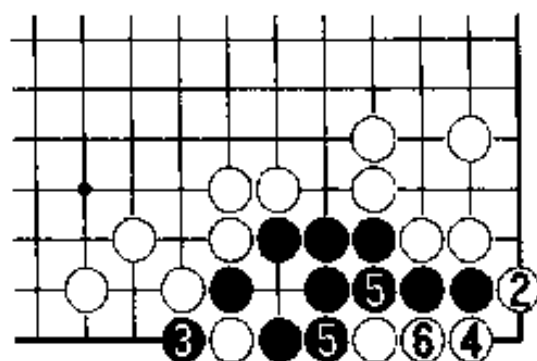
第一题 黑先劫活

正解图(劫活) 黑1虎是做劫的要点。白2只得提劫,结

果黑已成劫活。



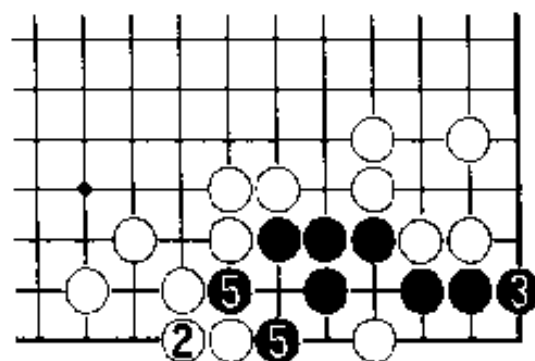
第一题 正解图



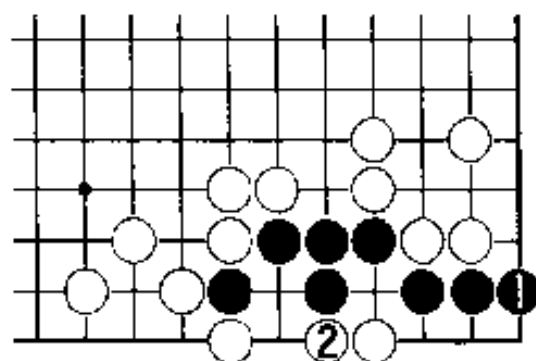
第一题 变化图一

变化图一(净活) 白2扳企图避免劫争,黑3提,白4以下无法扳渡,黑棋变成净活。

变化图二(净活) 黑1虎时,白2若退让,黑3趁势扩大眼位。黑棋已净活。



第一题 变化图二



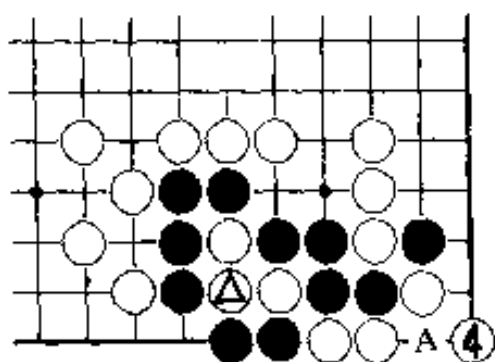
第一题 失败图

失败图(黑死) 黑1直接扩眼则是失着。白2渡回,黑棋被净杀。

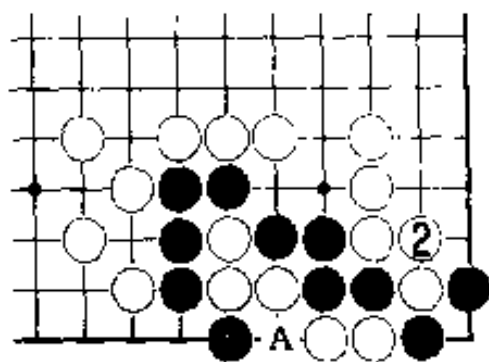
第二题 黑先劫活

失败图(黑死) 黑1先提三子完全是错觉。白2点眼,黑3先断一手,不料白4是破眼的妙手。以下黑棋如在A位“打二还一”,角部尽是假眼。黑3如先在A位提白二子,黑棋可及时扑入破眼。

正解图(劫活) 黑1夹是以静制动的绝妙之着。白2如



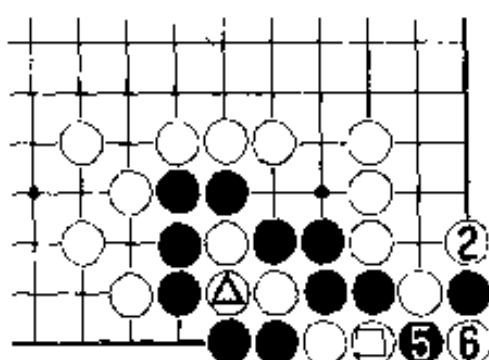
② = △ 第二题 失败图



第二题 正解图

接,黑3扑入已成为劫活。白棋如果放弃劫争,下一手黑棋于A位提起白棋五子,成为三眼两做的活形。

变化图(净活) 黑1夹时,白2如虎打,黑3再提白三子。白4如点入,黑5提二子已带“叫吃”,白棋无法扑眼。

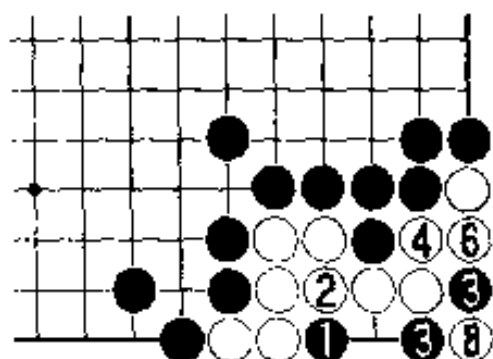


④ = △ ⑦ = ⑦

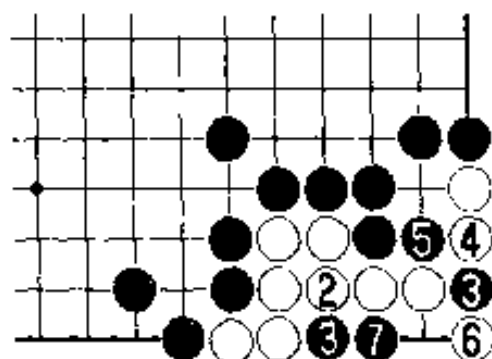
第二题 变化图

第三题 黑先劫杀

正解图(劫杀) 黑1打吃是前提。黑3于一路顶,最大限度地缩眼。白4退,黑5打、7做劫,成为劫杀。



第三题 正解图



第三题 变化图

变化图(净杀) 黑3顶时,白4如此阻渡,那么黑5挤打,黑7破眼,白棋被净杀。

第 21 天 扑的运用

在学习破眼基本技术时，已经提及“扑”的作用。本课再作一次专题讲解。在死活问题中，扑的运用主要表现在缩小眼位和紧气，时常会对既有的眼位产生巧妙的破坏作用。

图一(黑先劫杀) 看来白棋已具备两处眼位。黑棋如何着手?必须花一番心思。

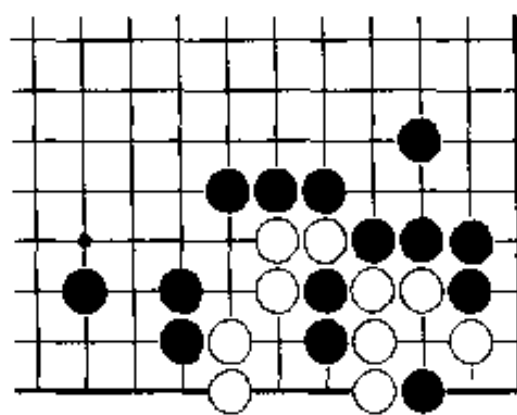


图 一

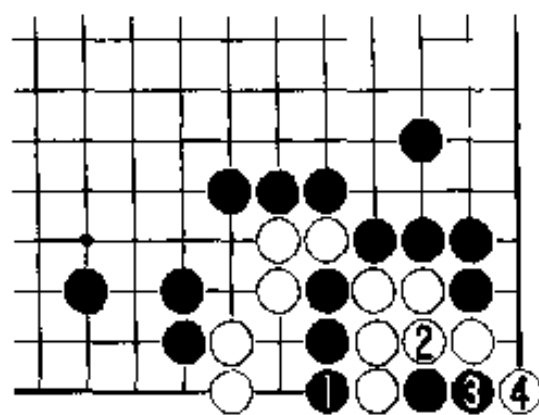


图 二

图二(前提) 黑 1 打, 首先使白棋左面的眼位成为直三之形, 然后黑 3 弃子, 设法破坏白棋角部的眼位——

图三(正解) 续前图, 黑 5 扑入是紧气兼破眼的好手。白 6 扳, 强行构成对黑棋有利的宽气劫, 这是此时的正应。此后如经黑 A、白 B, 黑棋不应仍是劫杀。

图四(变化) 续图二, 黑 5 扑时, 白 6 若草率一提, 黑 7、9 先手破眼, 白棋则被净杀。

图五(失败) 黑 1、3 之后, 黑 5 若不扑, 白 6、8 抢先提三

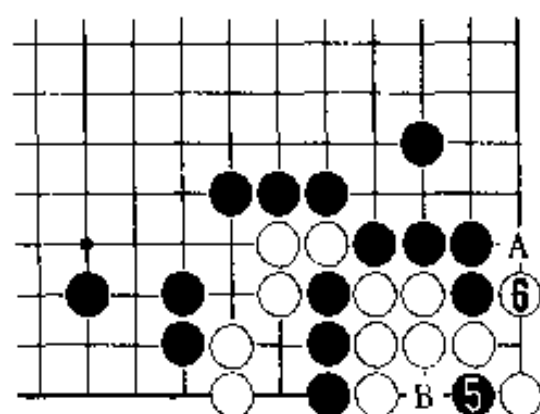


图 三

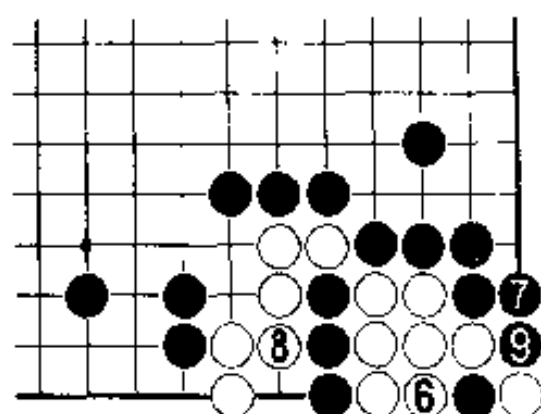


图 四

子,成为三眼两做的活形。黑 7 时如果再于 3 位扑,白仍于 8 位先提三子而活。

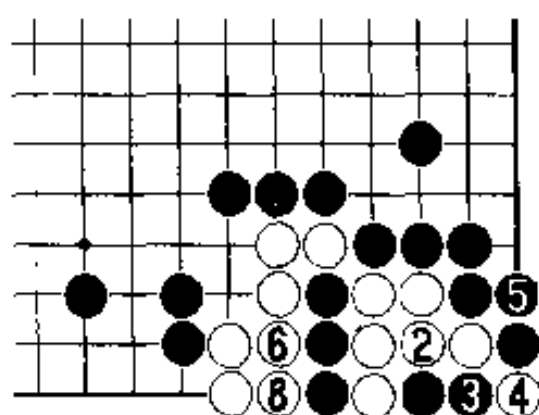


图 五

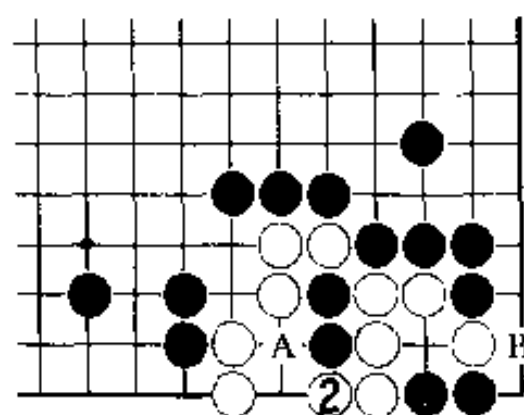


图 六

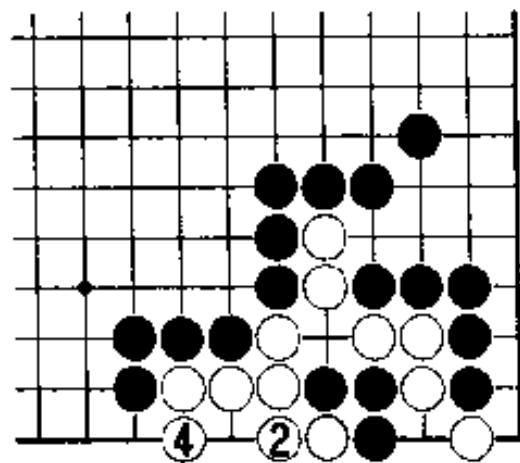
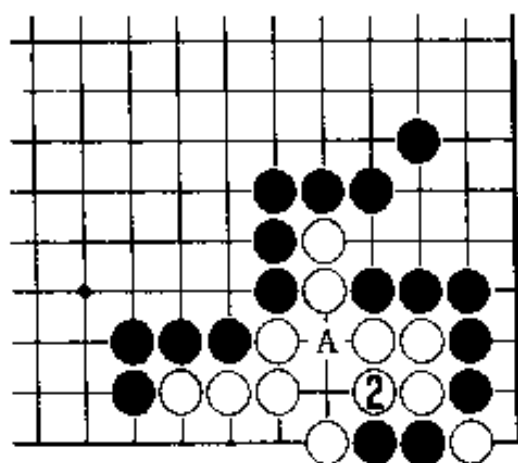
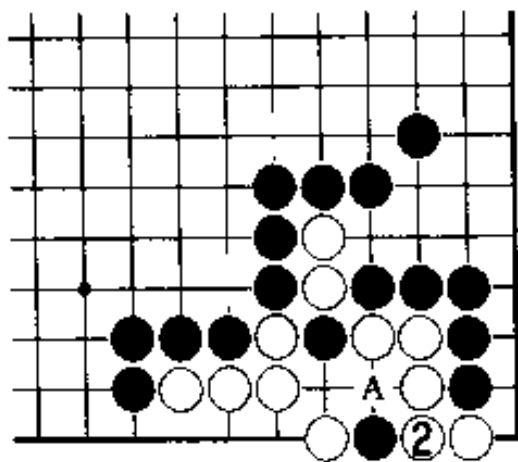
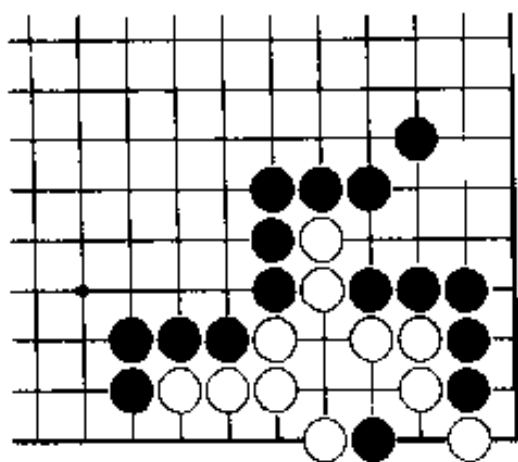
图六(失败) 黑 1 直接于角部动手,虽然是破眼常法,但白 2 补后,A 位与 B 位必可得一而净活。黑棋仍然不能成功。

图七(黑先劫杀) 黑先欲杀白棋,似乎有多处可扑眼。但不可错打了如意算盘。

图八(失败) 黑 1 如从上边扑,白 2 置之不理而在下边做眼(或于 A 位应也可行)。白棋已确保两眼而活。

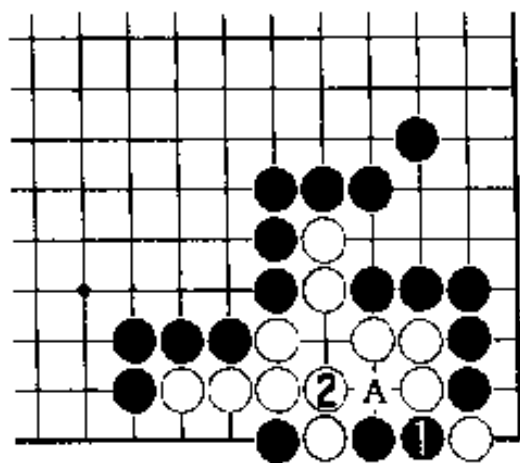
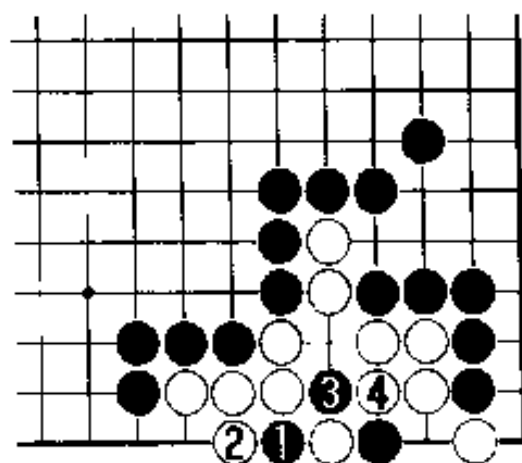
图九(失败) 黑 1 如从下边扑眼,白 2 提,A 位与 1 位两处必可做一眼。黑棋仍然失败。

图十(失败) 黑 1 打吃,白 2 接,黑 3 如接,白 4 做眼,黑



棋三子气紧而无可奈何。

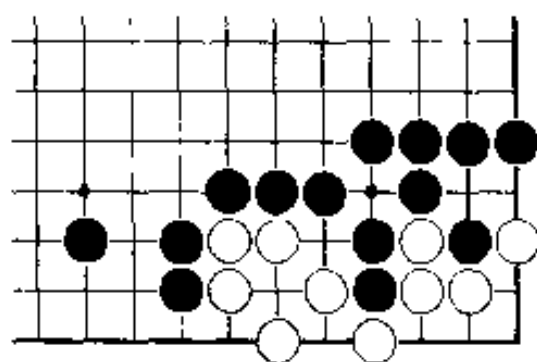
图十一（正解） 黑 1 于此处扑一手，这是破坏白棋眼位的神来之着。白 2 提，黑 3 再打，白棋不能接，只得 4 位争劫求



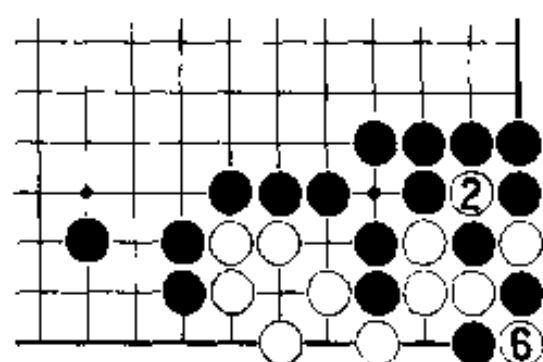
活。这是双方正解。

图十二(变化) 黑1扑时,白2如接,黑3再扑眼,白棋已被净杀。白2如改走A位,则黑于2位提,白棋是丁四的死形。

图十三(黑先劫杀) 如何破坏白棋角部的眼位,这是此形的关键之处。



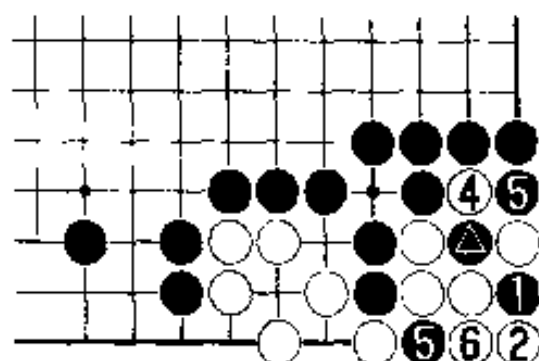
图十三



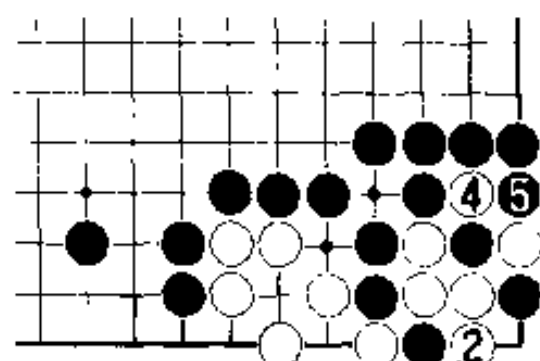
④ = ▲ 图十四

图十四(正解) 黑1扑是重要的一手。白2提后,黑3打,白4接,黑5反扳做劫,整块白棋被劫杀。

图十五(变化) 黑1扑时,白2如提角上黑子,黑3扑、5打。白棋仍是劫杀。



⑦ = ▲ 图十五

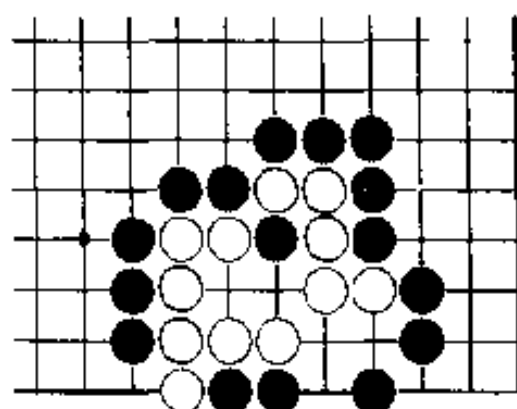


⑥ = ▲ 图十六

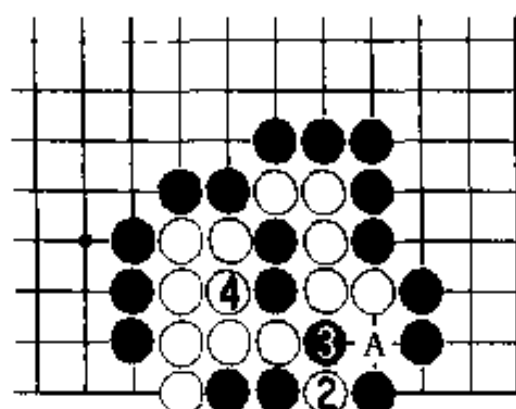
图十六(失败) 黑1先在这里扑完全是失着。白2提后,黑3再扑已毫无用处。

图十七(黑先白死) 这是一个有趣的图例。隐藏在正解

中的妙手就是一步扑的运用。



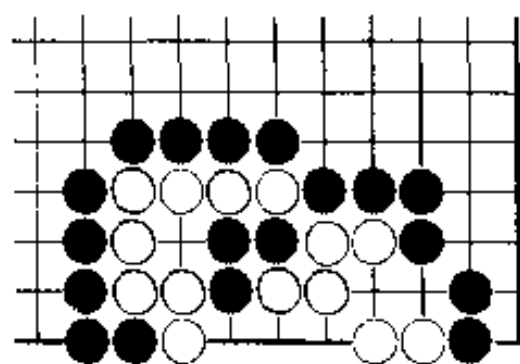
图十七



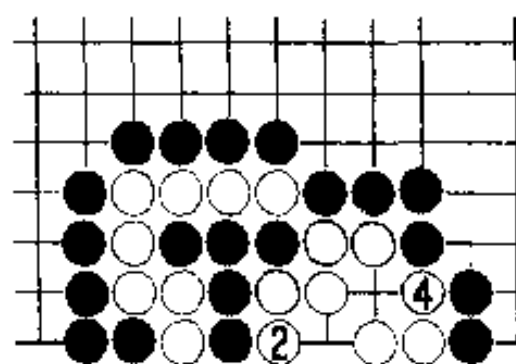
⑤ = ● 图十八

图十八(正解) 黑1破眼是唯此一手。白2也只能提吃黑两子。黑3倒扑绝妙!白4无法走A位,只能眼睁睁看着黑5回提,白棋被净杀。

图十九(黑先白死) 在这个趣题中,黑棋随手就可吃住白棋左面八个子。但要全歼整块白棋,必须走出意料之外的妙手。



图十九

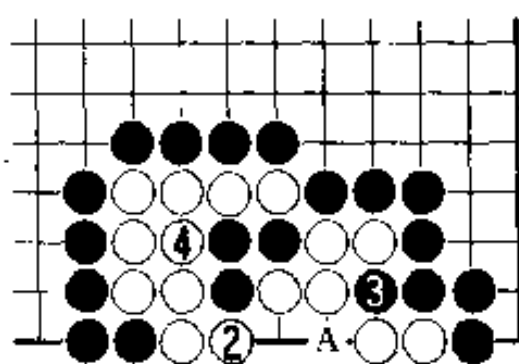


图二十

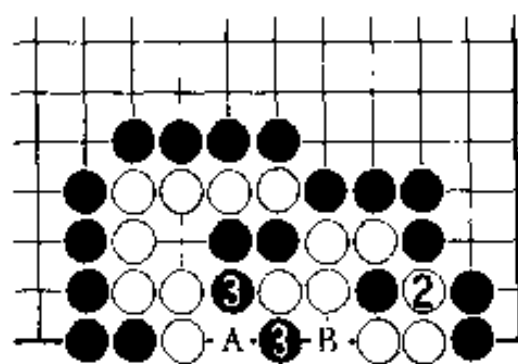
图二十(失败) 黑1吃白八子,白2先手打,白4活出部分。这样黑棋不算成功。

图二十一(失败) 黑1破眼也将失败。经白2、黑3,白4提黑三子,A位与●位必然可以据一而做活。

图二十二(正解) 黑1扑入,看似送眼,实为紧气的妙



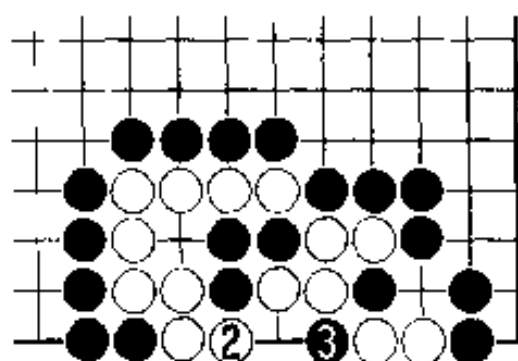
图二十一



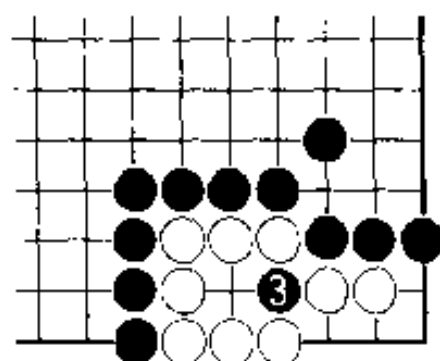
图二十二

手。白2提后，黑3扳，白棋无法在A、B位着子，真可谓“束手待毙”，白棋被全部吃尽。

图二十三（变化） 黑1扑时，白2如吃黑三子，黑3扑眼，白棋无法做活。



图二十三



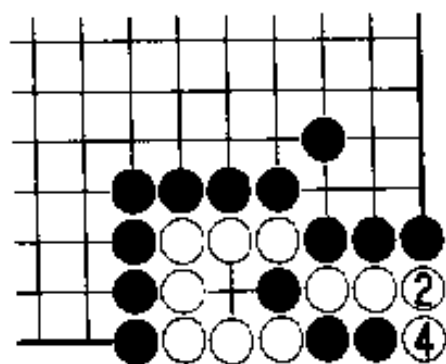
图二十四

图二十四（黑先白死） 利用白棋气紧的缺陷，黑棋可以强行破眼杀白。

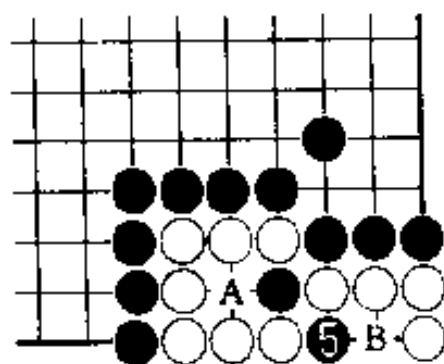
图二十五（正解） 黑1夹入是只此一手，黑3扑，白4提黑两子——

图二十六（续前图） 成为本图形状时，黑5再扑，无论白棋在A位或B位提，都是被倒扑的棋形。这就是被称为“双倒扑”的棋形。

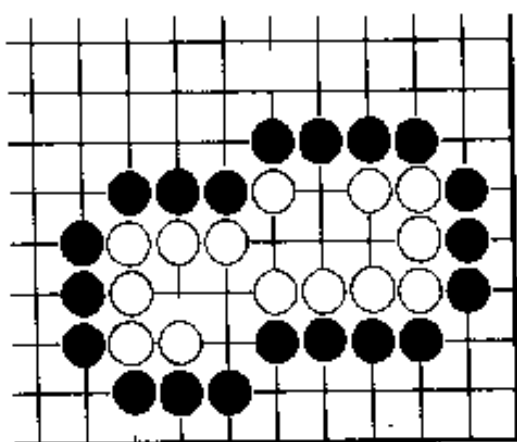
图二十七（黑先白死） 运用双倒扑的手段，黑先可以净杀白棋。



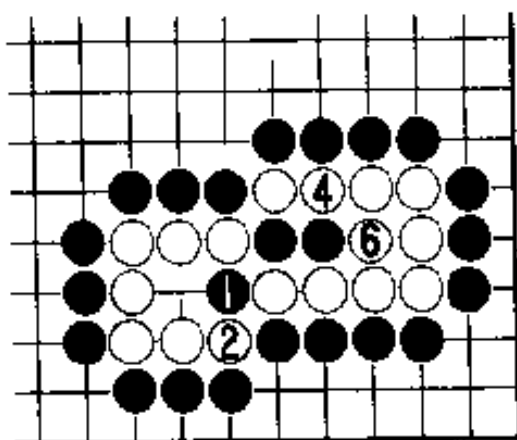
图二十五



图二十六



图二十七



7 = 5 图二十八

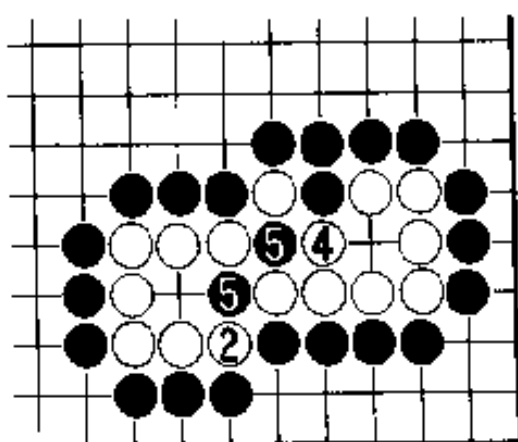
图二十八(正解) 经过黑 1、白 2 的交换,黑 3 点入,然后黑 5、7 连扑,就成为双倒扑的结果。

图二十九(失败) 黑 3 冲是失着。白 4 可以顽强做劫,黑棋只能劫杀而已。

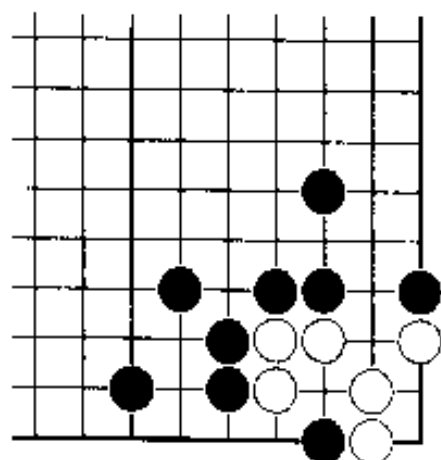
最后的三道练习题都是黑棋先走。利用扑的手段可以劫杀白棋或做活黑棋。

第一题 黑先劫杀

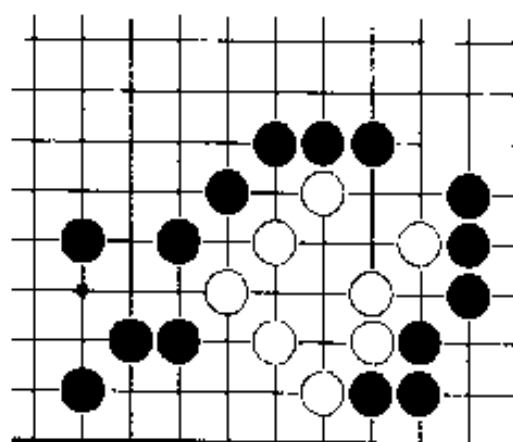
失败图(白活) 黑 1 接显然不行。白 2 拦下已净活。黑 1 如果改走 2 位,白于 1 位打吃,也是活棋。



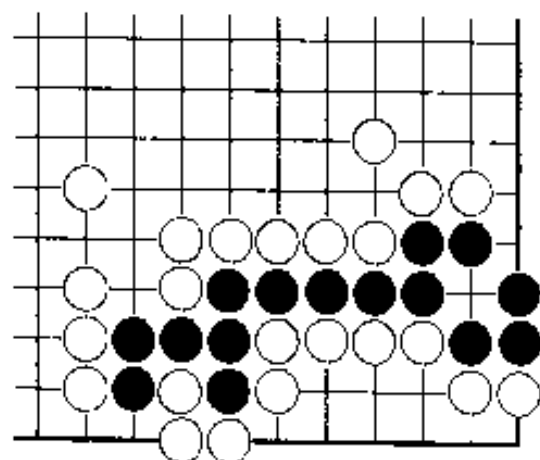
图二十九



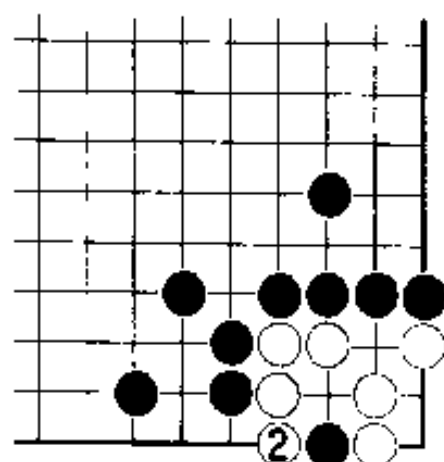
第一题



第二题

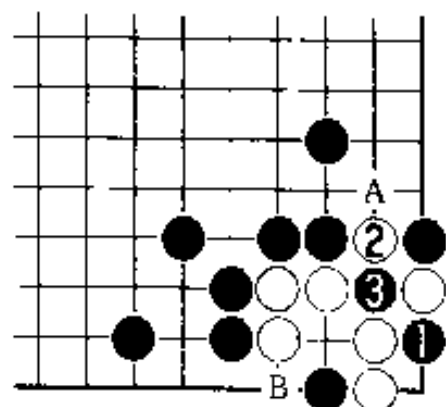


第三题

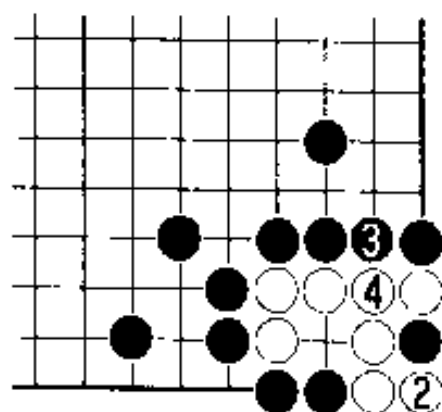


第一题 失败图

正解图(劫杀) 黑 1 扑入是好手。白 2 不可能在 3 位自填眼位, 只得做劫。黑 3 提后, 白棋如在 A 位长, 黑于 B 位打, 结果仍是劫杀。



第一题 正解图



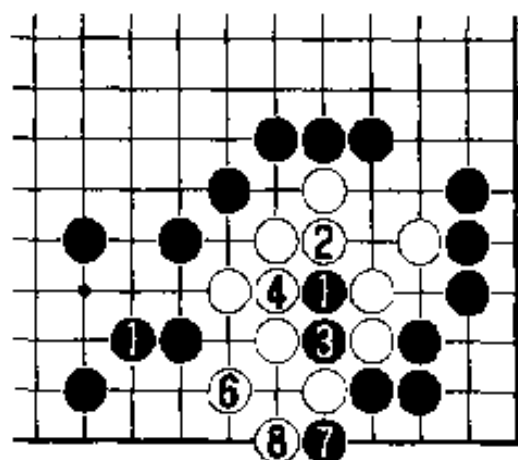
第一题 变化图

变化图(白死) 黑 1 扑时, 白 2 如提, 黑 3 先手接, 然后

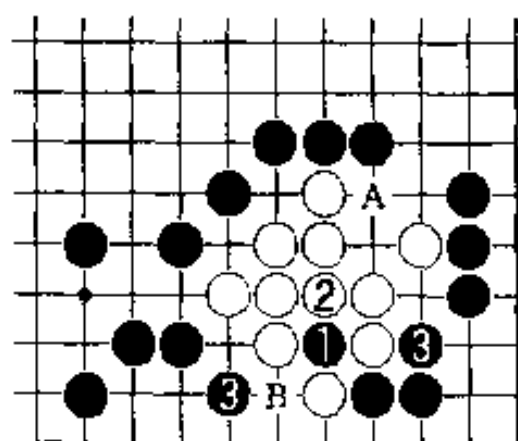
黑 5 破眼，白棋被净吃。

第二题 黑先劫杀

正解图(劫杀) 黑 1 点入是必然之着。白 2 应后，黑 3 扑入、黑 5 再扑是先手破眼的妙手。白 6 只能虎，黑 7 打，白 8 做劫。这是双方的正应。



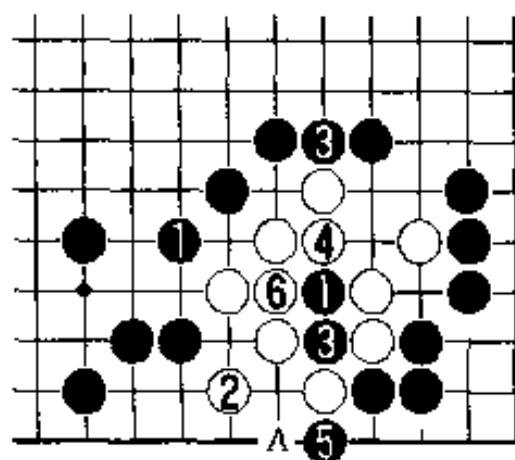
⑤ = ③ 第二题 正解图



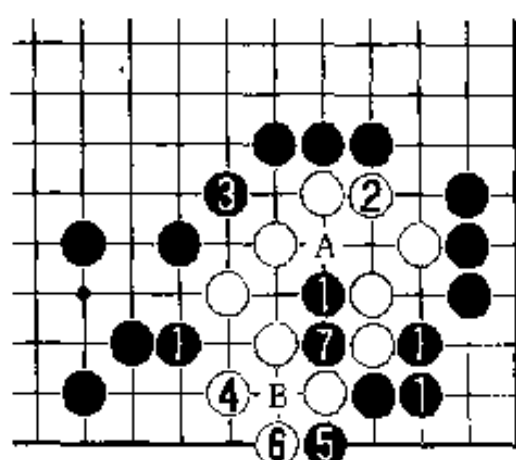
第二题 变化图一

变化图一(白死) 黑 1 再次扑入时，白 2 如提，黑 3 尖，白棋已无法兼顾 A 位、B 位两处的眼位。

变化图二(劫杀) 黑 1 点时，白 2 如虎，黑 3 先手断，然后黑 5 打、7 扑，结果还原成正解图，白棋仍然只能在 A 位做劫。



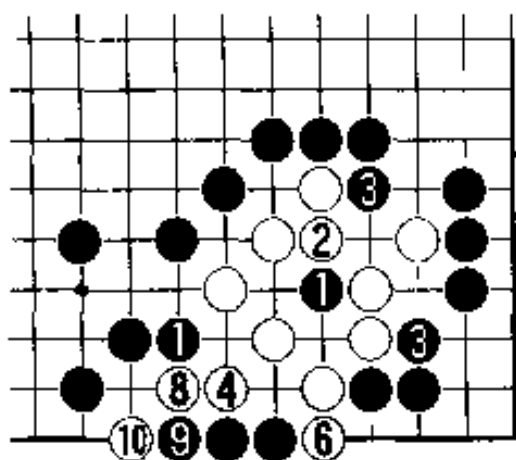
⑦ = ③ 第二题 变化图二



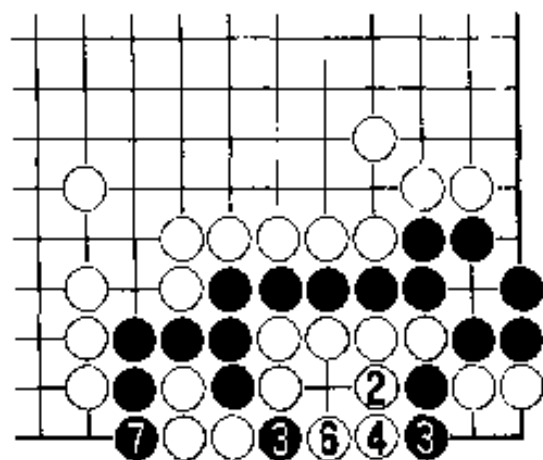
第二题 变化图三

变化图三(劫杀) 黑 1 点时，白 2 如扩眼，黑 3 断，白 4 仍然只能求得劫活。白 4 如改走 A 位，黑于 B 位破眼。

失败图(白活) 黑3单纯破眼是失着。白4虎,下边已经确保眼位而净活。



第二题 失败图

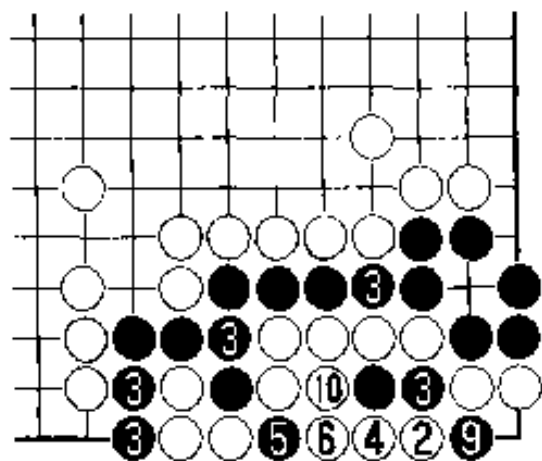


第三题 正解图

第三题 黑先活

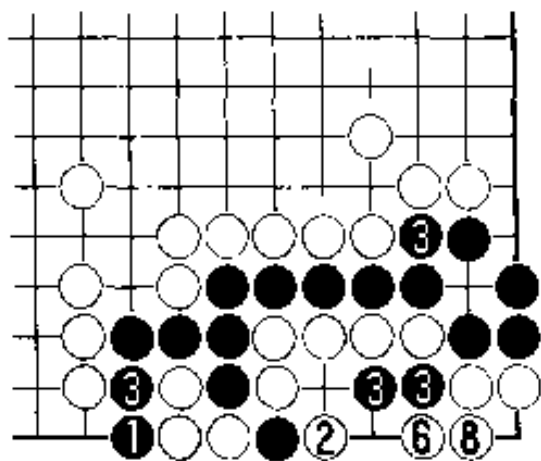
正解图(黑活) 黑1断,试应手。白2如在二路打,黑3立,白4应后,黑5扑、7打,白棋三子接不归,黑棋得以净活。

变化图(双倒扑) 白2如从一路打,黑3长,白4再打,黑5扑、7打,白8若强行接回三子,黑9、11形成双倒扑,白棋彻底溃败。



⑧=⑤ ⑩=①

第三题 变化图



④=①

第三题 失败图

失败图(黑死) 黑1、3先在此处扑打是失着。白4可接回三子。黑5再断时,白6打、8接,黑棋已无计可施。

第 22 天 角的特殊性

角是死活问题最敏感的部位。虽然角地的范围很小，但对于“眼位”和“气”来说，最为变化多端。普通的死活形状，一旦到了角部，着法和结局就可能大不一样。因此对于角上的死活，必须充分注意其特殊性，不要轻易说“是”或者“否”。

图一（黑先劫） 在如此坚固的白角，由于白棋收官的应接不当，黑棋就产生了谋活的手段。

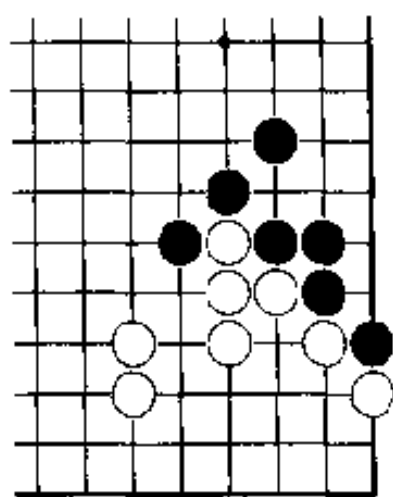
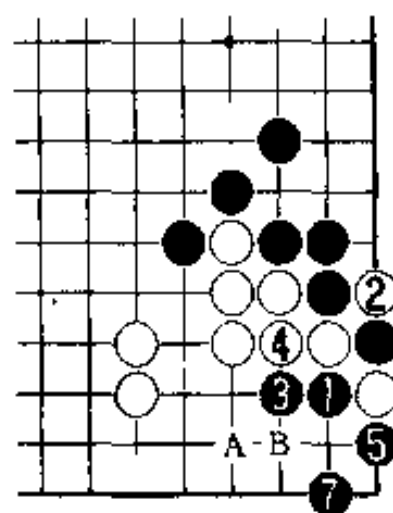


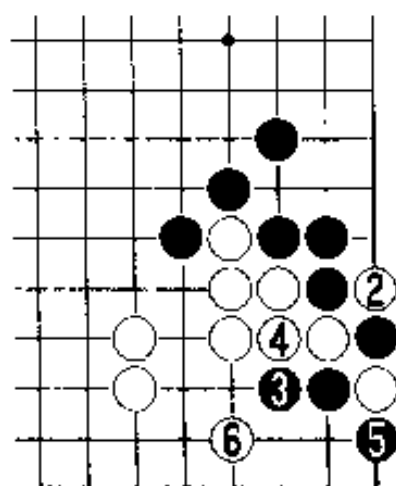
图 一



⑥ = ● 图 二

图二（变化） 黑 1 断打，白 2 提。然后黑 3 长，5 打。白 6 如接，黑 7 虎居然在角部已经净活。此后白 A 则黑 B，白 B 则黑 A，白棋已无法破眼。

图三（正解） 就局部来说，黑 5 打时，白 6 只能通过打劫来争夺角地。



● = ⑦ 图 三

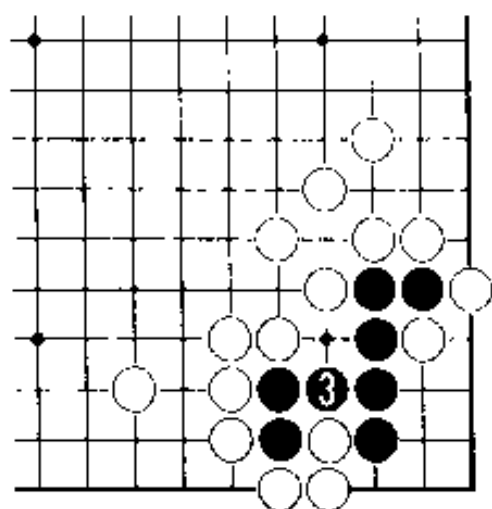


图 四

图四(黑先劫活) 黑角的眼位已明显小于基本的活形。但利用其特殊的条件,尚可求得劫活。

图五(失败) 黑 1、3、5 虽然都是先手,但最终却成为方四的死形。黑棋的着法显然过于简单。

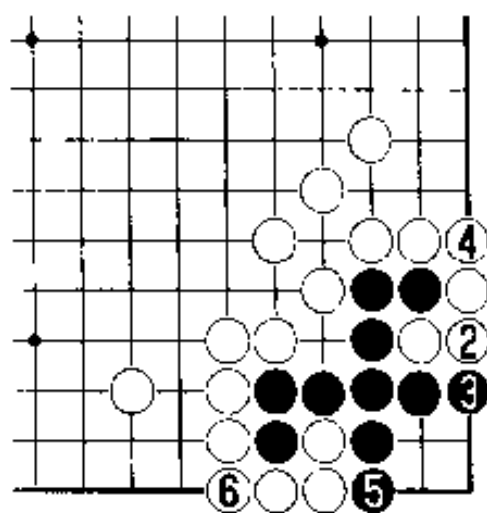
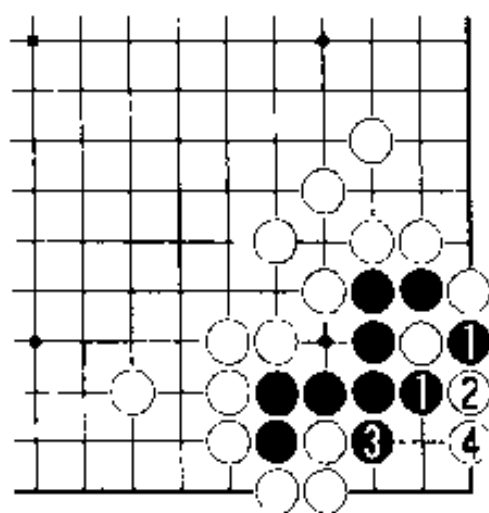


图 五

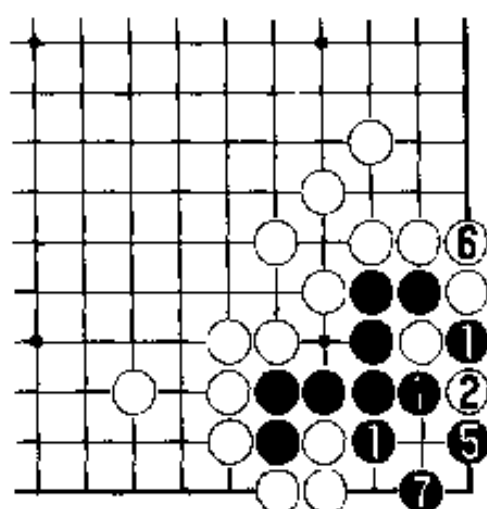


⑤ = ① 图 六

图六(正解) 黑 1 扑、3 打是创造眼形的好手。白 4 只能长入,黑 5 提成为劫活。

图七(变化) 白 4 如接,黑 5 打,黑 7 恰好做成两眼。

图八(注意) 黑 3 靠一般来说也是可行之着。但在本型却失误于次序不当。白 4 可抓住时机点入,黑 5 再打,白 6 冲、



④ = ❶ 图 七

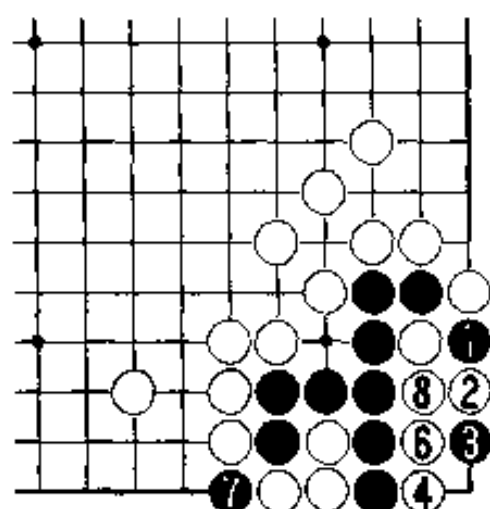


图 八

8 接, 黑棋吃白三子仍是死形。白 4 点后, 黑 5 如在 8 位打, 白于 5 位接, 黑于 6 位接, 白于 1 位接成四子, 黑棋仍将不活。这是本型必须加以注意之处。

图九(黑先活) 仅从黑棋自身形状来看, 似乎是无法净活的。如何利用角部的特殊性呢?

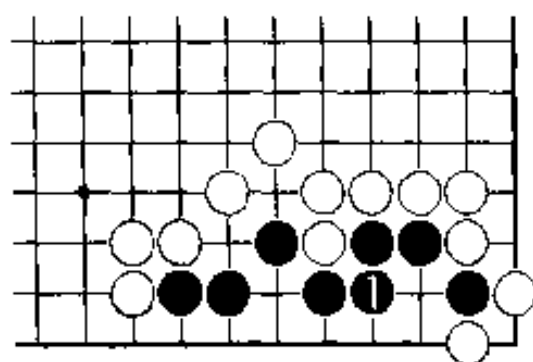


图 九

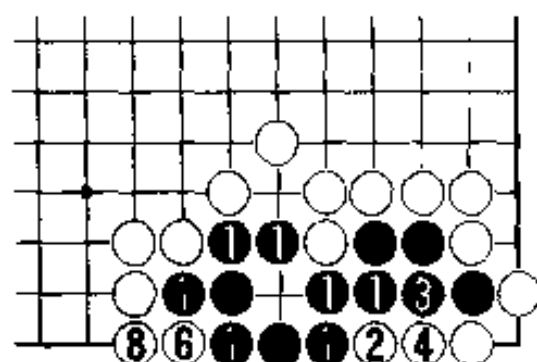
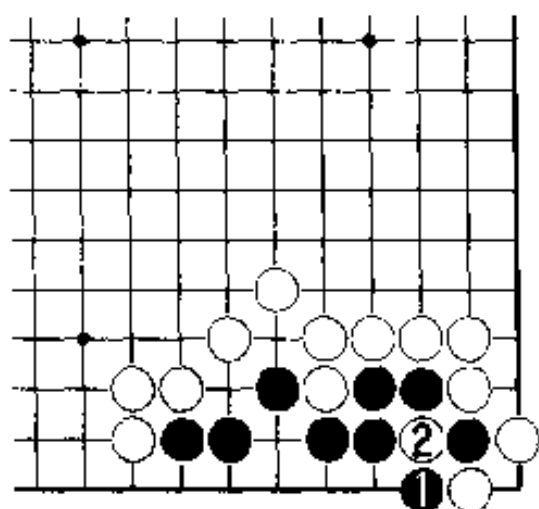


图 十

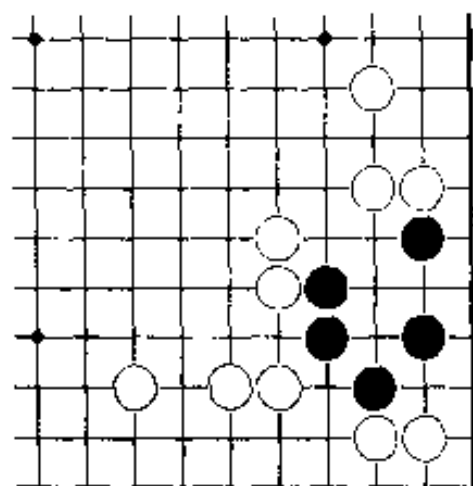
图十(正解) 黑 1 做眼是胸有成竹的正着。白 2 托入破眼, 黑 3 接、5 打, 由于白棋三子盘角而渡, 无法接回, 黑棋得以净活。

图十一(失败) 黑 1 虎打, 成为劫活。这是通常的手段。然而在当活不活的特殊场合, 黑 1 显然是败着。

图十二(黑先活) 黑棋自身的眼位似乎已不足以做活,



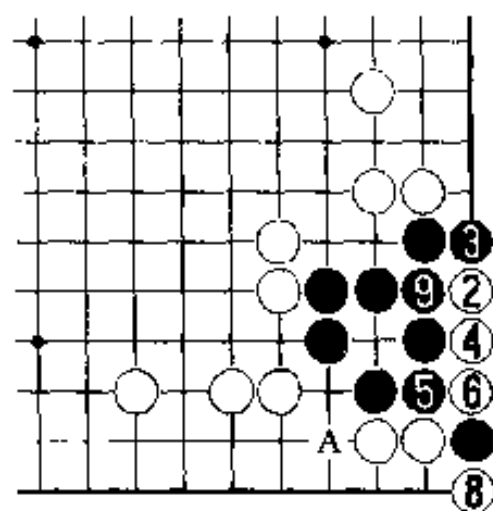
图十一



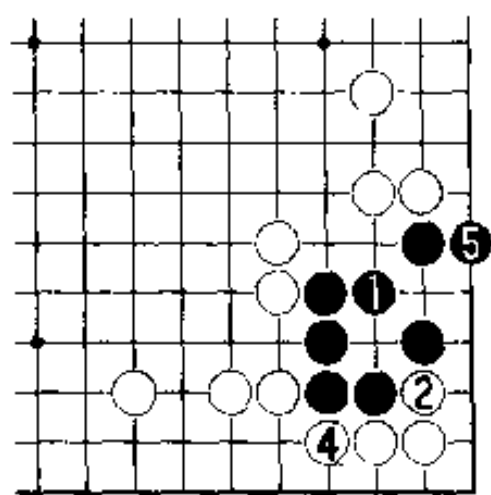
图十二

但仍有机会利用角部的特殊条件。

图十三(正解) 黑 1 做眼是只此一手。白 2 点入是破眼的常法。黑 3 从这边挡下后,白 4 实际上已无法渡出。至黑 7 扑、9 打,由于有 A 位的扳,白棋三子已接不归。



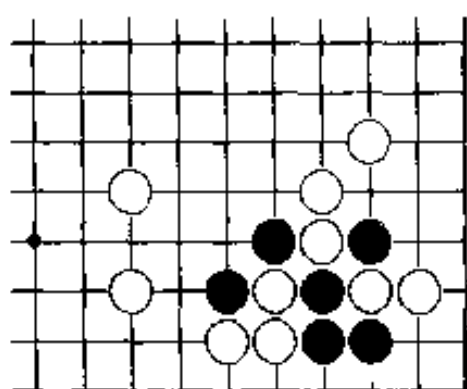
图十三



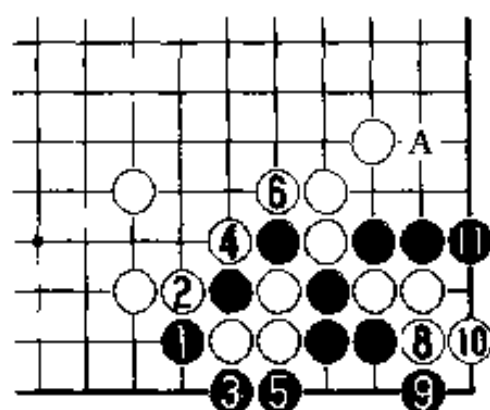
图十四

图十四(变化) 白 2 如先挤,则黑 3 是先手,黑 5 再从容做眼。

图十五(黑先活) 这个局部的黑棋,看来毫无做活的眼位,与白棋对杀的话,似乎气也不够。但如果能充分利用残子,并注意到角部的特殊性,竟可轻而易举地做活。



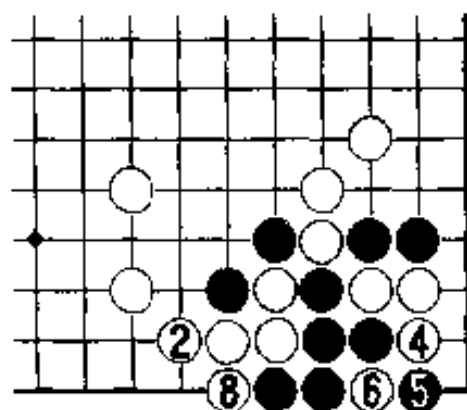
图十五



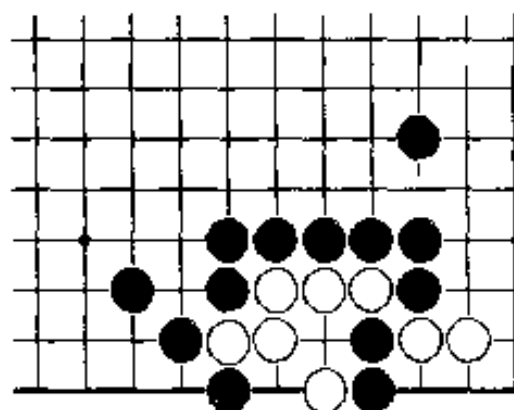
图十六

图十六(正解) 黑1强行扳下,利用残子从一路滚打。然后黑7挡,白8曲,黑9扳,白棋居然无法紧气。至黑11立,由于A位还有做眼余地,白棋根本无法杀黑。

图十七(失败) 如果只作黑1一步棋的利用,被白2退出,黑3、5就不能长气。白6扑、8打,黑棋仍然气不够。



图十七

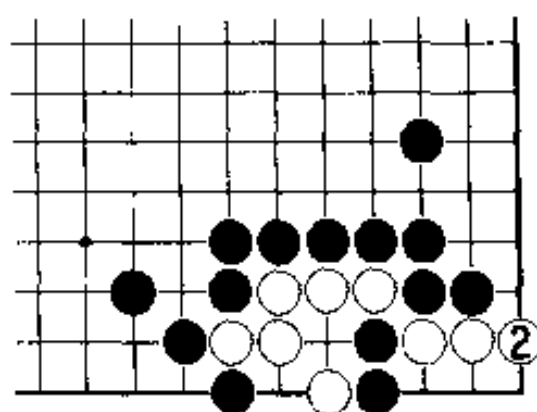


图十八

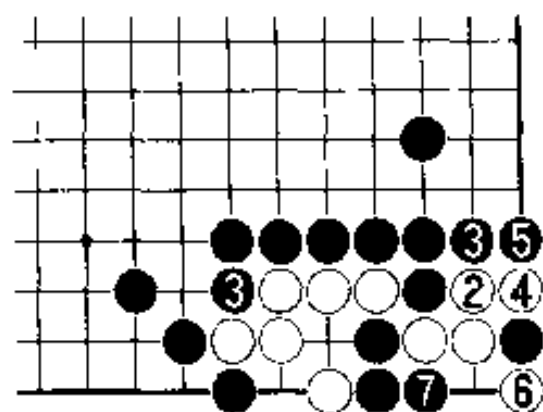
图十八(黑先杀白) 这是利用角部条件净杀白棋的图例。

图十九(失败) 黑1挡显然无谋。白2立,已成为净活。

图二十(正解) 黑1于角部一·二路顶,这是要点。白2、4虽然留下这个黑子,黑5紧气是冷静的好手。白6提,黑7长入,以“金鸡独立”的手法净吃白角。

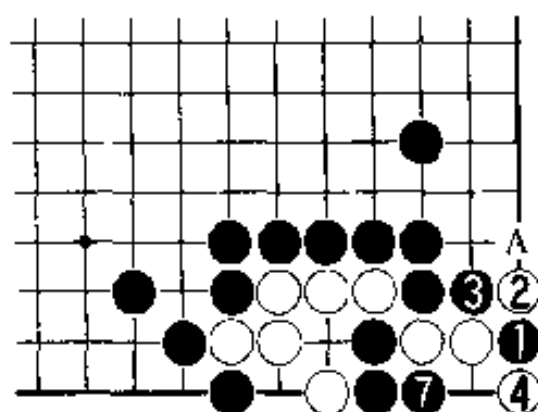


图十九

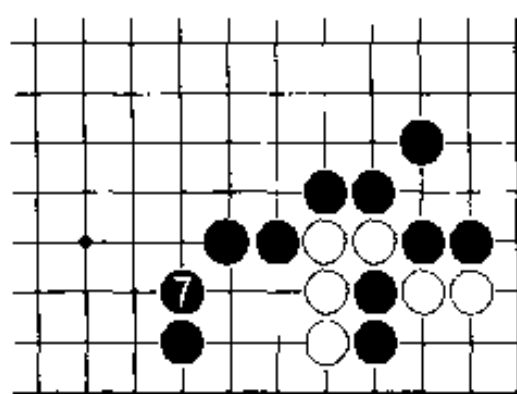


图二十

图二十一(变化) 白2如扳,黑3断、5长,白棋仍被净杀。黑5如改于A位挡,则白于5位做眼,将成为宽气劫。



图二十一



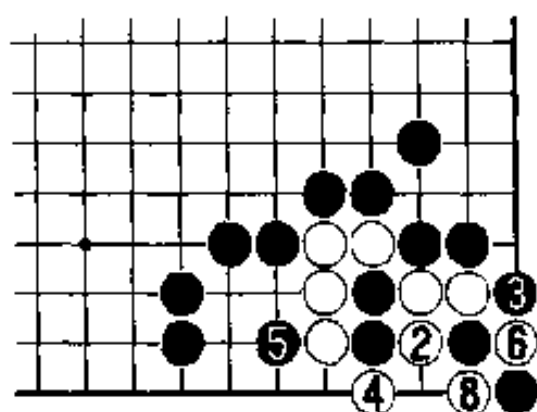
图二十二

图二十二(黑先杀白) 黑棋要净杀白棋,必须掌握好角部破眼的进退余地。

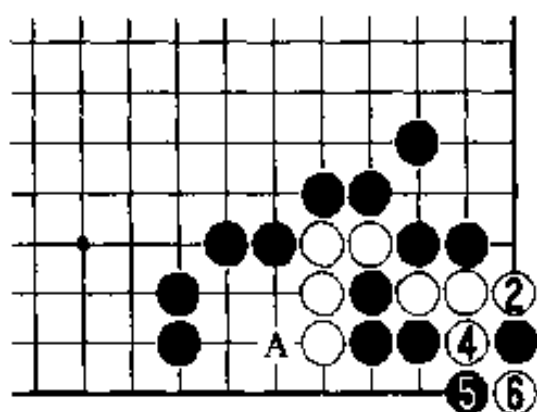
图二十三(失败) 黑1夹、3打,这是通常先手破眼的手段。但其不足之处是留下了白8扑劫的余地。结果成为劫杀,黑棋不算成功。

图二十四(失败) 黑1从一·二路点入,白2强行拦下,结果也成为劫争。此外黑1如改在A位夹,白于3位即净活。

图二十五(正解) 出于对整块白棋攻杀的需要,黑1扳、

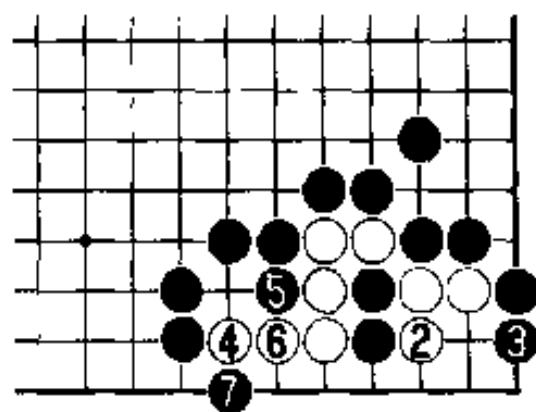


图二十三

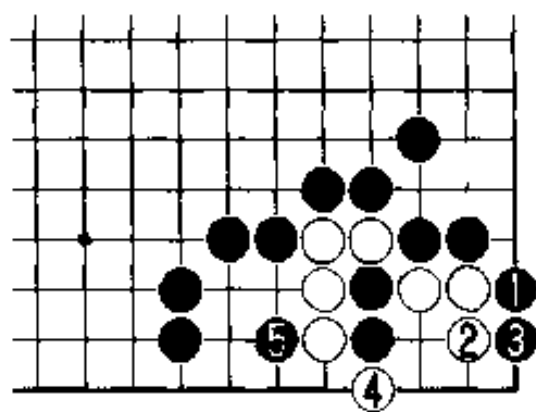


图二十四

3 长, 虽为后手破眼, 但白棋已无法做活。白 4 如向边上扩眼, 黑 5 冲、7 扳, 白棋被净杀。



图二十五



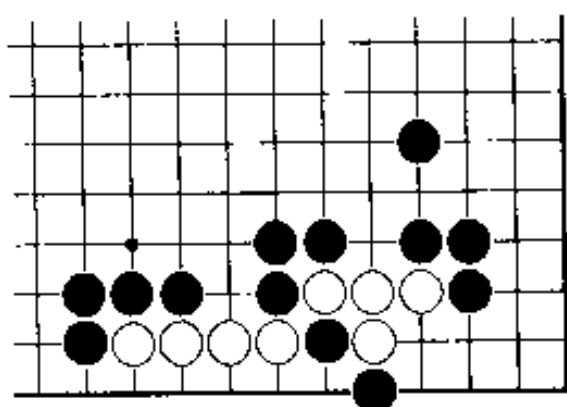
图二十六

图二十六(变化) 黑 1 扳, 白 2 如退, 黑 3 先手挺进, 然后黑 5 夹, 白棋仍死。

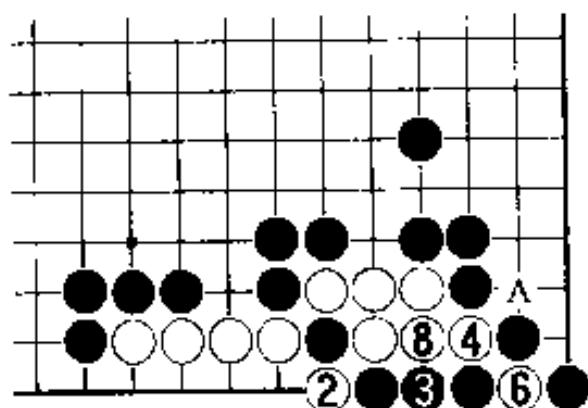
图二十七(黑先杀白) 现在黑棋净杀白棋并不难, 但必须考虑到角部的特殊性, 采取细腻着法。

图二十八(失败) 黑 1 跳是通常渡过的形, 但白 2 提、4 挖时, 黑 5 只得挡, 白 6 扑后, 由于角部出现 A 位的断点, 黑棋三子已接不归。

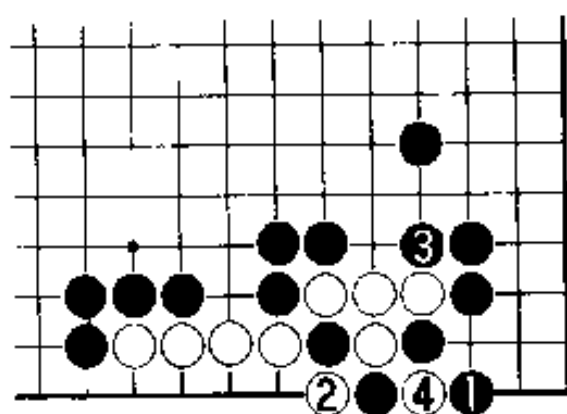
图二十九(失败) 黑 1 跳、3 虎, 虽然走出劫杀的结果, 但仍不是正解。



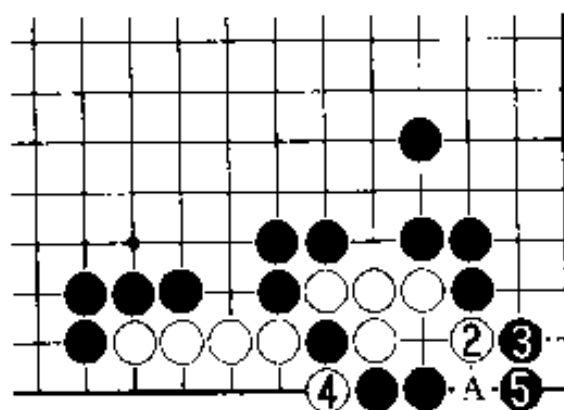
图二十七



图二十八



图二十九



图三十

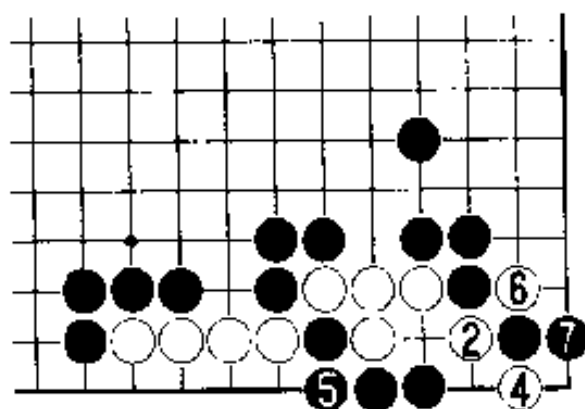
图三十(正解) 黑1退是万全之策。白2扳,黑3挡,此后白4提,黑5立是细腻的好手。如此白棋被净杀。白4如改在A位挡,黑仍于5位打,白棋接不归。

图三十一(变化) 白4如扳,黑5接已快一气吃白四子。此后白6打,黑7立,白棋没有转换的余地。

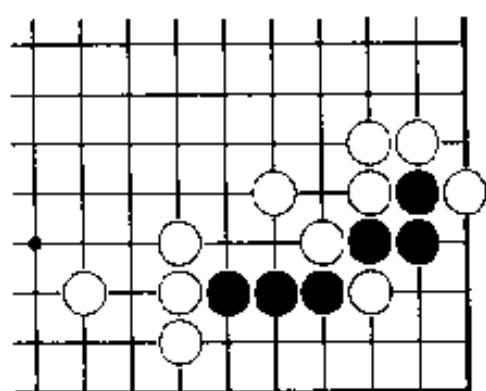
最后的两道练习题都是有关角上的死活。黑棋先走,如何把握角部特性的要点。

第一题 黑先活

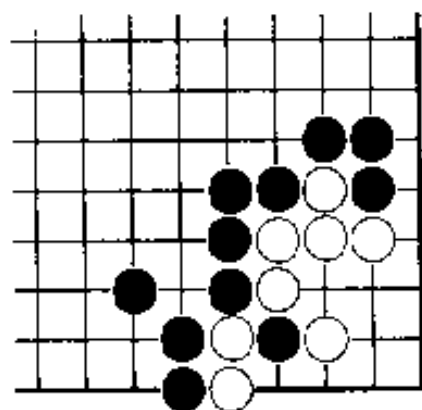
失败图一(黑死) 黑1曲打,虽可轻易吃白一子,但忽视



图三十一

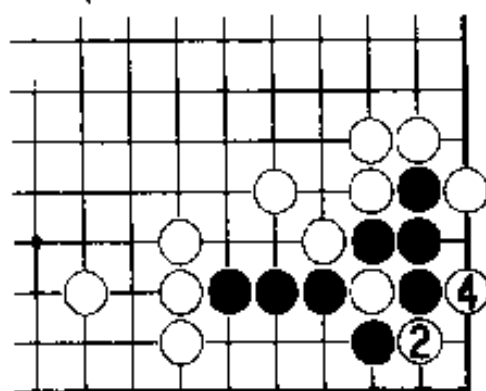


第一题

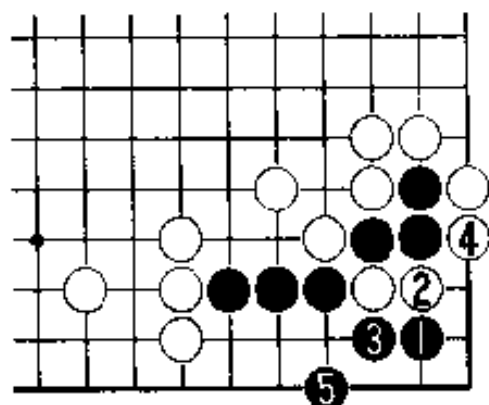


第二题

了白2扳、4渡的手段,如此黑棋已无法做活。



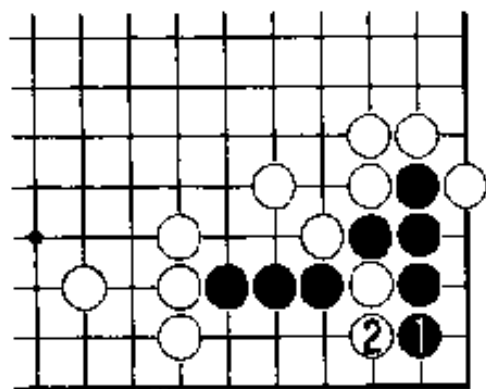
第一题 失败图一



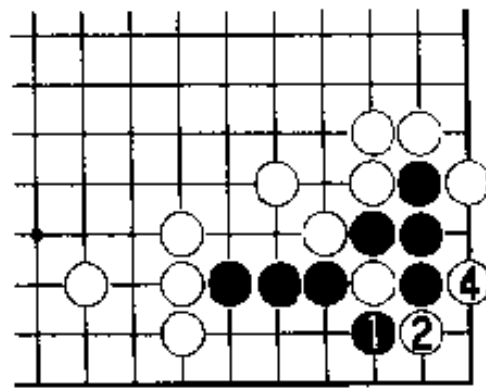
第一题 正解图

正解图(黑活) 黑1跳,是角部的死活要点,以下黑棋舍弃三子而确保净活。

变化图(黑活) 黑1跳,白2如长,黑3接,黑角活得更大。



第一题 变化图

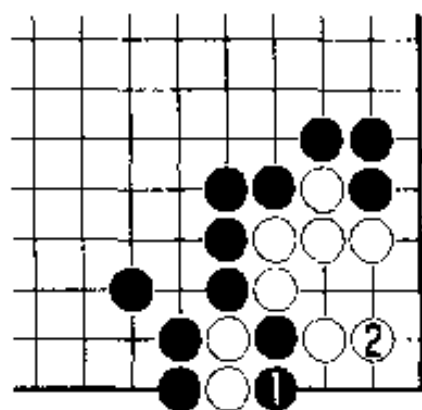


第一题 失败图二

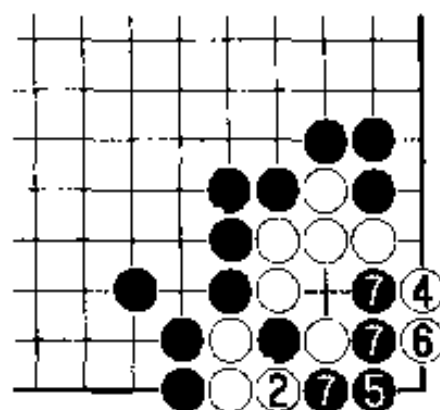
失败图二(黑死) 黑1如先在这里打也是败着,白2强行占据要点,结果还原成失败图一。

第二题 黑先杀白

失败图一(白活) 黑1简单地提白两子,白2补,角上已是必活之形。



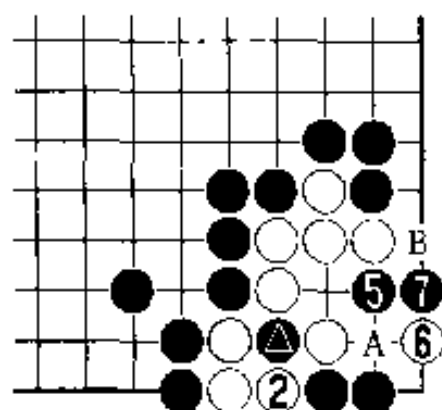
第二题 失败图一



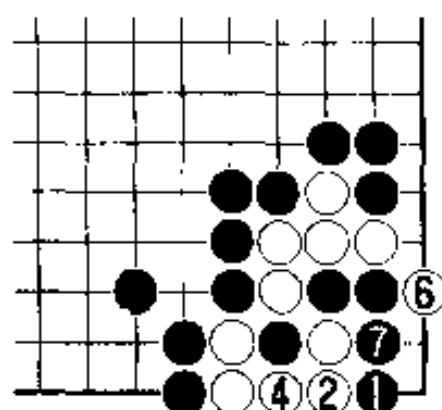
⑧=④ 第二题 失败图二

失败图二(双活) 黑1先走这里是否要点呢?白2提,黑3长,白4扳。以下至白8成为双活,黑棋仍然失败。

正解图(白死) 黑1于一·二路点才是正着。白2如提,黑3打、5夹,白6点时,黑7挡下是冷静的好手,此后A、B两点必得其一,白棋被净杀。黑7如误走A位或B位,被白占到7位,将成为双活。



④=⑧ 第二题 正解图



第二题 变化图

变化图(白死) 黑 1 点,白 2 如挡,黑 3 长紧凑。白 4 只得提,黑 5 长、7 打,白角仍被吃。

图中白 2 如改在 3 位挡,则黑于 2 位直接渡过。白 4 如改走 5 位,则黑于 4 位提。

第 23 天 一·二路要点

在许多角部死活形状里，常常可以发现一·二路是生死相关的要点。从理论上分析，一·二路通常是角部做眼或破眼最有效率的场所。此外，一·二路的棋子有时还具备延气的特性。因此，在遇到一时看不清楚的角部死活题时，不妨将一·二路作为首选考虑的着点。

图一（黑先活） 这个形状接近于角部死活的基本型，按照常规走法很难净活。

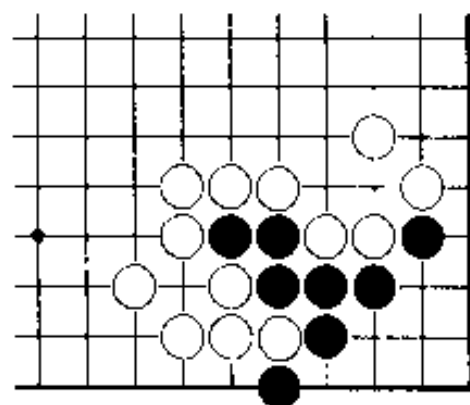


图 一

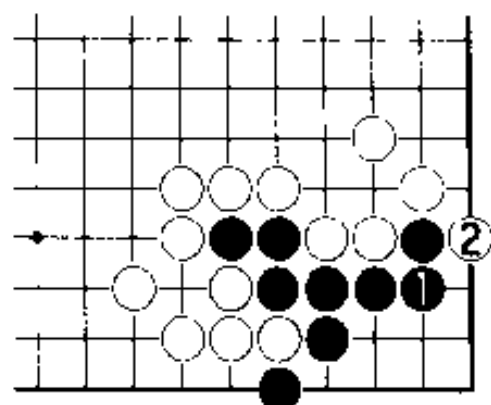


图 二

图二（失败） 黑 1 接，白 2 扳，这样黑角就变成基本的死形，再想对策已经徒劳无益。

图三（失败） 黑 1 虎，白 2 打，黑 3 只能争取劫活。在此型并非正解。

图四（正解） 黑 1 直接走在一·二路，好像不着边际，却是正确的要点。白 2 如果倒打缩眼，黑 3 继续于一·二路构

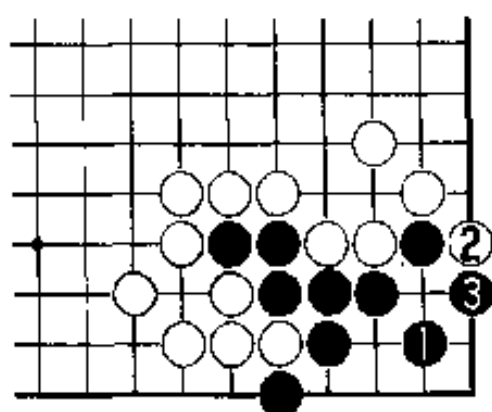


图 三

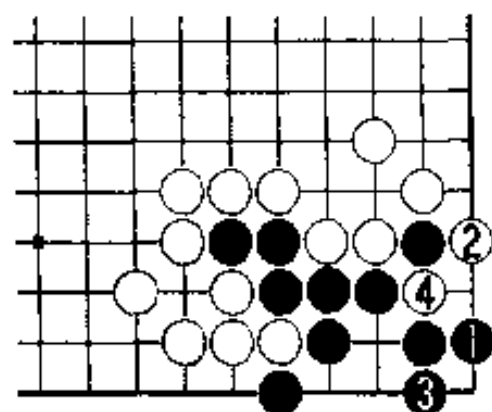


图 四

眼,如此已确保两眼而活。

图五(变化) 白2如打吃一子,黑3先手打,然后黑5从容做活。

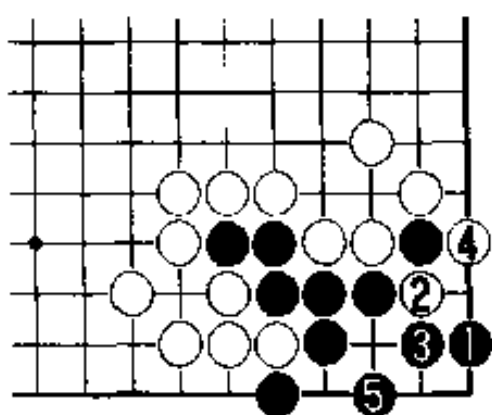


图 五

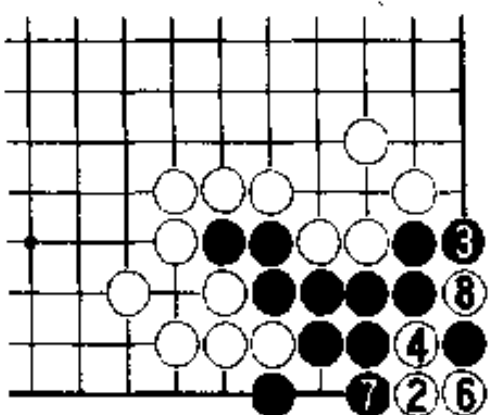


图 六

图六(变化) 白2如于一·二路点,黑3扩足眼位。以下白4冲、6打时,黑7、9可以“胀牯牛”的手法确保净活。

图七(变化) 白2如在此处透点,黑3仍然扩眼。白4尖、6扑时,黑7、9构成“连环劫”,从局部来说等于净活。

图八(变化) 白4如断、6挤打。至白8打时,黑9反打,此后“打三还一”,黑棋仍没有问题。白4如改走A位断,则黑于9位即可做活。

图九(失败) 黑1走下边的一·二路并不是要点。被白

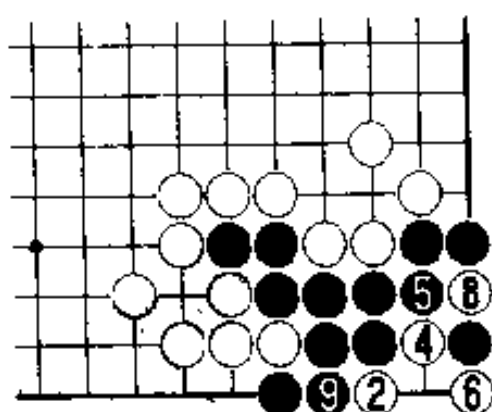


图 七

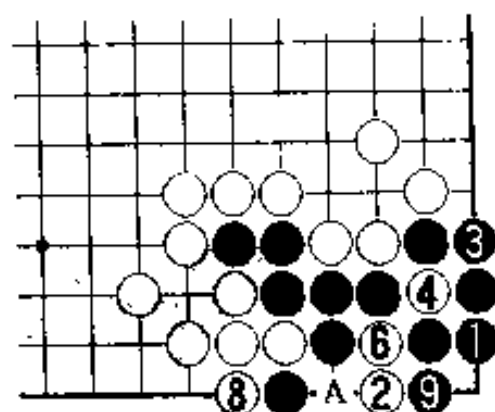


图 八

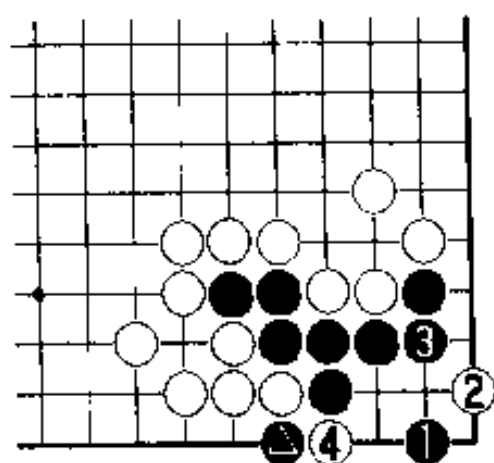


图 九

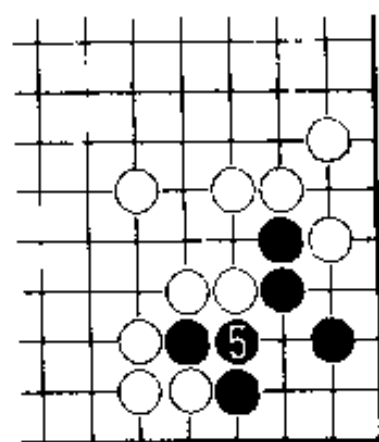
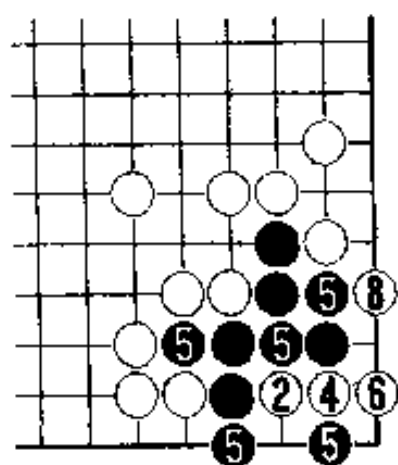


图 十

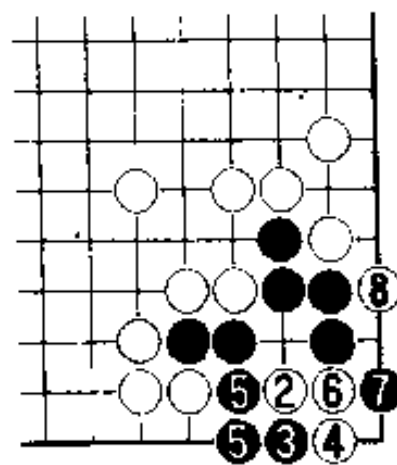
2 点在右边的一·二路，黑棋已被净杀。可见黑●子未起作用。

图十(黑先活) 黑棋要确保净活，必须一步到位。

图十一(失败) 黑 1 意在扩大眼位，但被白 2 点、4 长



图十一

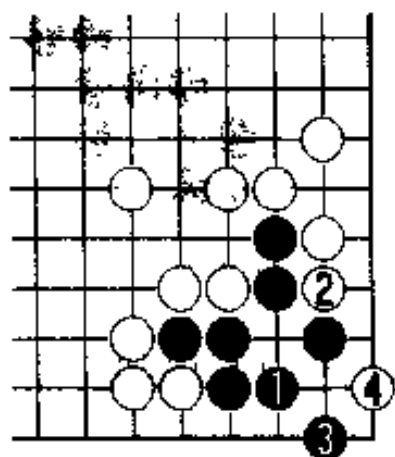


图十二

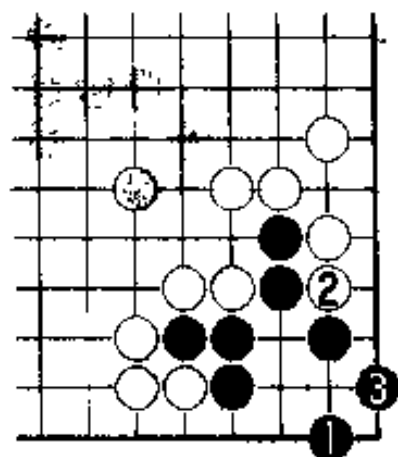
后,黑角已是直三的死形。黑5如改走6位扳,白于5位曲是先手,黑7位接,白再于8位扳,黑仍不活。

图十二(失败) 白2点时,黑3如扳,白4打、6接,黑棋仍死。

图十三(失败) 黑1做眼也不行。白2挤、4点,黑角被杀。



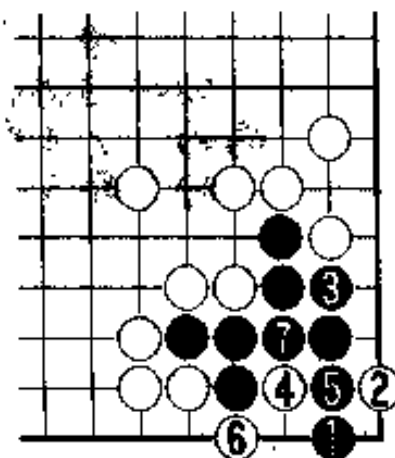
图十三



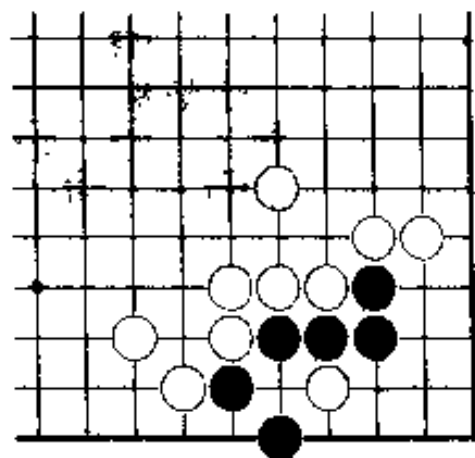
图十四

图十四(正解) 黑1于一·二路跳是做活的要点。白2如挤,黑3再走一·二路,确保两眼而活。

图十五(变化) 黑1时,白2如在一·二路点,黑3再扩眼。这样白棋已无法杀黑。



图十五

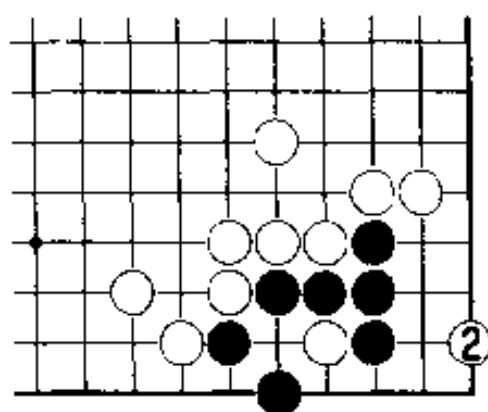


图十六

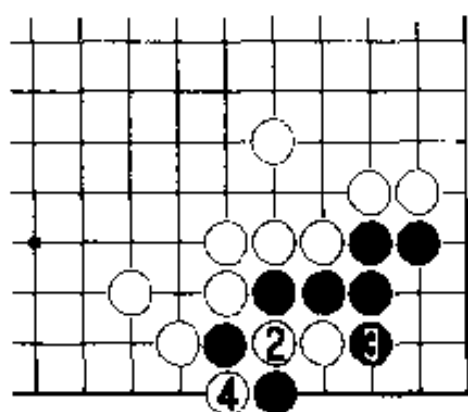
图十六(黑先活) 白棋已点在黑棋的眼位处。如果黑棋

不思而应,很可能被净杀。

图十七(失败) 黑1挡,被白2大飞进角,黑棋已无法做出两眼。



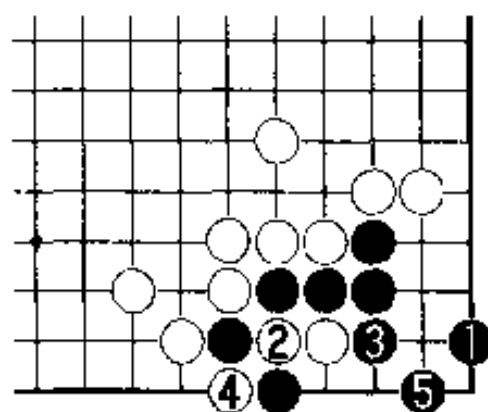
图十七



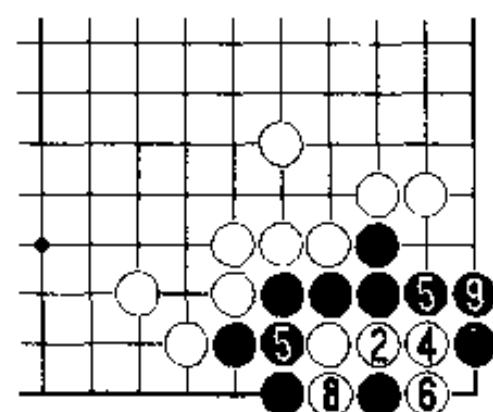
图十八

图十八(失败) 黑1如先在外围挡住,白2断吃,黑角是基本的死形。

图十九(正解) 黑1于一·二路飞,这是兼顾内外眼位的好手。白2断吃,黑3打、5虎,高效率地构成两眼。



图十九

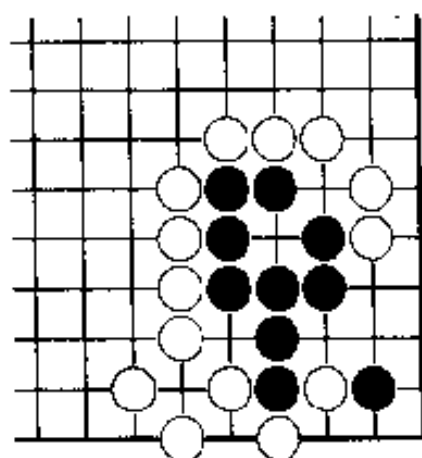


图二十

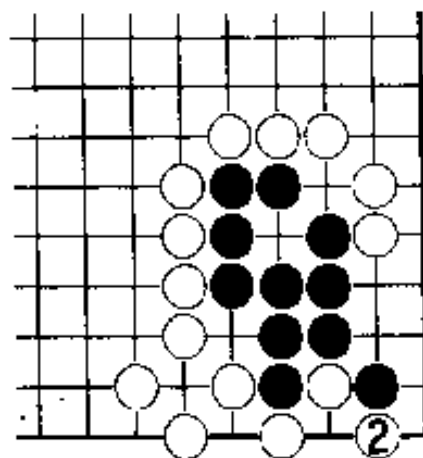
图二十(变化) 白2如长,黑3当然接。以下白4、6企图大眼聚杀,黑7扑入是要点,黑9开始紧气,已经净活。白6如改走7位聚形,黑棋可在6位扑入构成“胀牯牛”。

图二十一(黑先活) 黑棋如何确保角上一眼,不可粗心

大意。



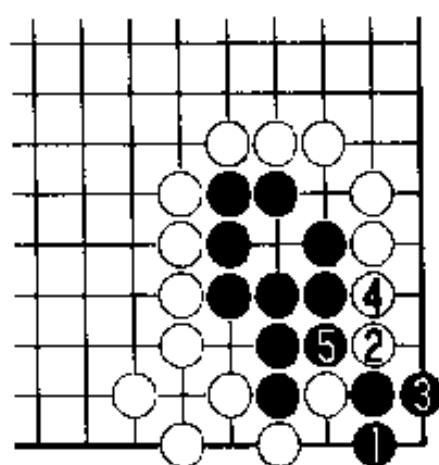
图二十一



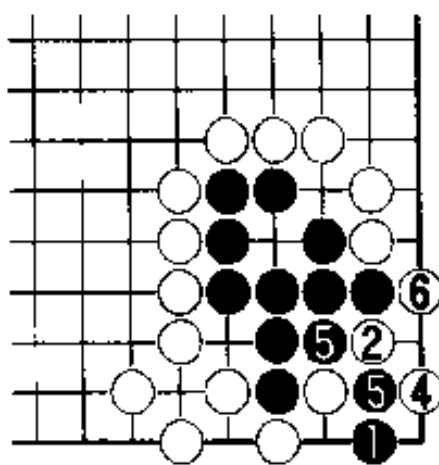
图二十二

图二十二(失败) 黑 1 打随手! 白 2 强行做劫, 黑棋只能劫活。

图二十三(正解) 黑 1 立是稳健的好手, 白 2 如强行扳入, 黑 3 做眼是意想不到的、冷静的要点。此后白棋已无法阻止黑棋安全联络。



图二十三

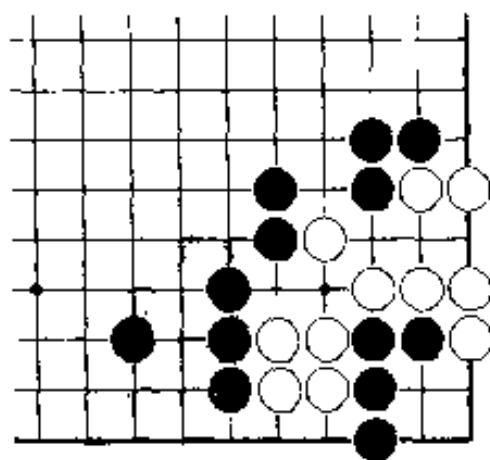


图二十四

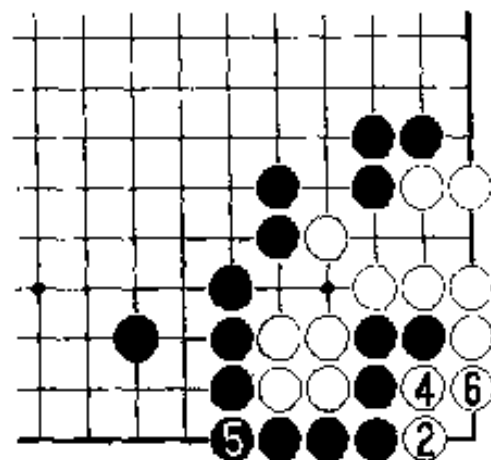
图二十四(失败) 白 2 扳时, 黑 3 如随手冲或在 5 位断, 将被白 4 强行做劫。黑棋仍然失败。

图二十五(黑先杀白) 本型是利用一·二路延气破眼的图例。

图二十六(失败) 黑 1 扳虽可渡过, 但被白 2 靠后, 白棋



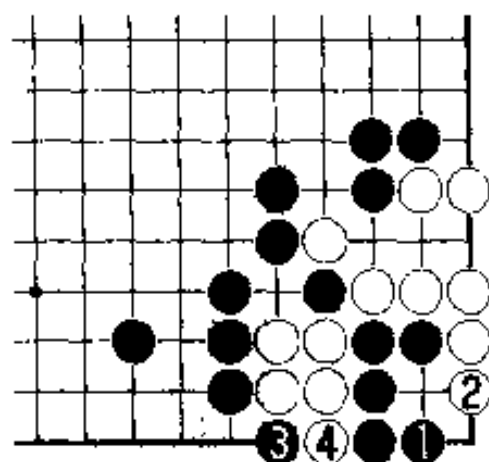
图二十五



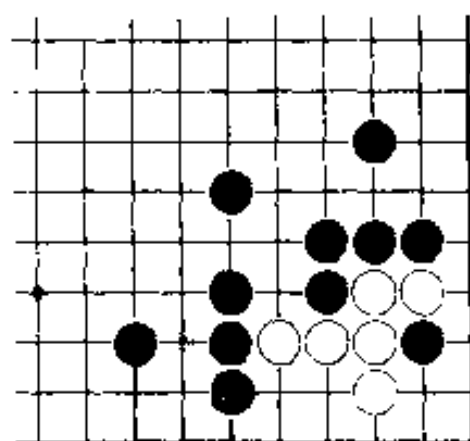
图二十六

终于在角上做成一眼。

图二十七(正解) 黑1先于一·二路延气兼破眼是出人意料的好手。白2长入只此一手,黑3再扳渡,白棋就无计可施了。



图二十七

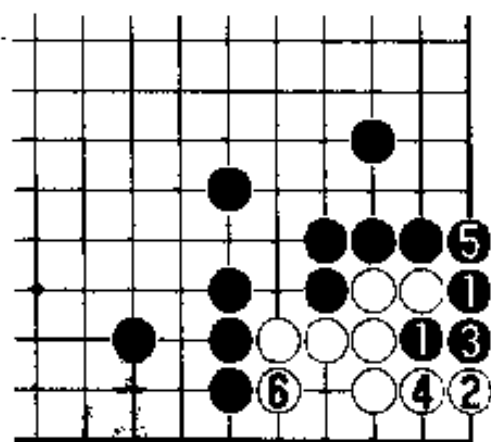


图二十八

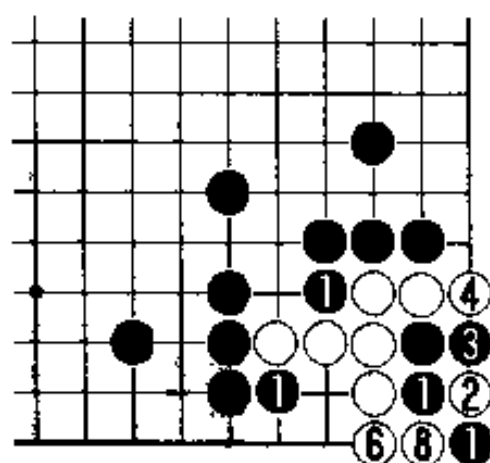
图二十八(黑先劫杀) 黑先可以劫杀白角,关键是要抢占要点。

图二十九(失败) 黑1急于渡回是失着,被白2抢占一·二路的要点,白棋必可净活。

图三十(失败) 黑1如长入角部,白2夹仍是要点。黑3打、5提,虽然构成刀五之形,但白6立是先手,白棋稳健地以“胀牯牛”净活。

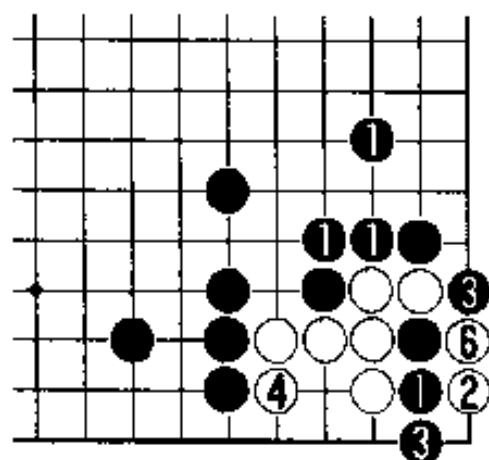


图二十九

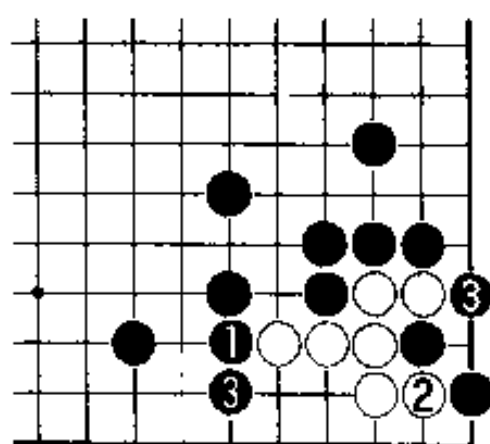


图三十

图三十一(失败) 白2夹时,黑3如立,白4护住眼位,黑棋三子已无法渡回。



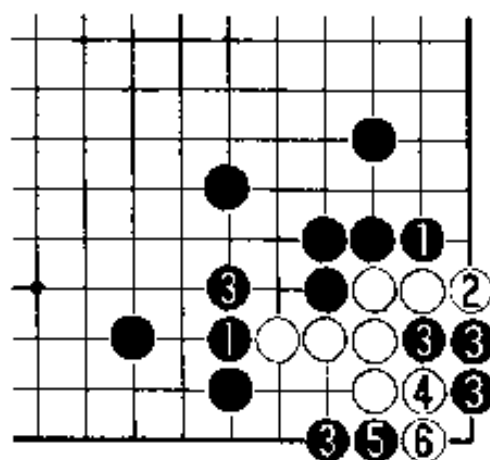
图三十一



图三十二

图三十二(正解) 黑1于一·二路尖是眼形的要点。白2打是正应,黑3做劫,白棋成为劫活。

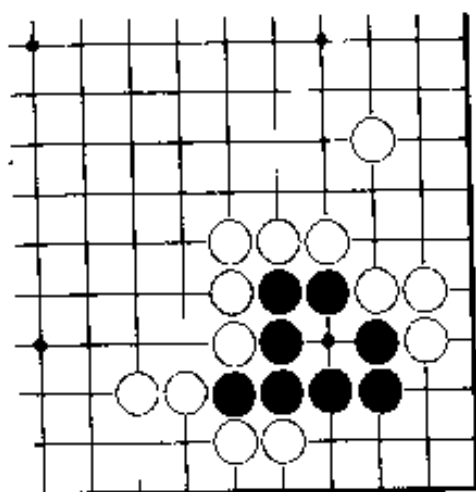
图三十三(变化) 白2如阻渡,黑3飞入。白4打时,黑5先长、再7接,白棋净死。白4如改在5位挡,则黑走4位,白棋仍被净杀。



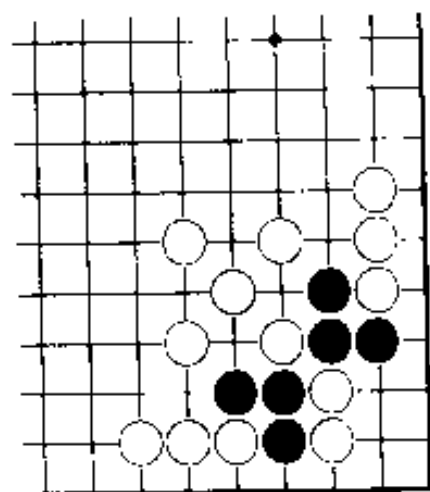
图三十三

最后的两道练习题都是黑棋如何利用一·二路的要点

求活。



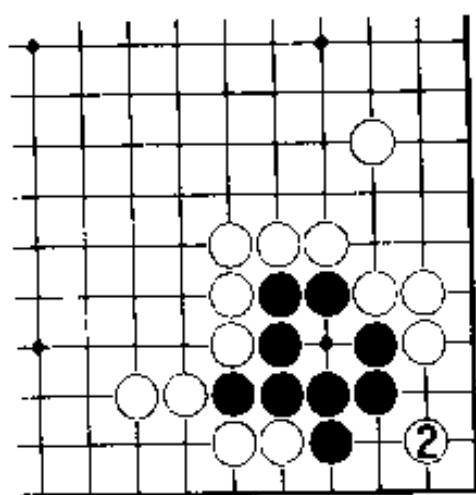
第一题



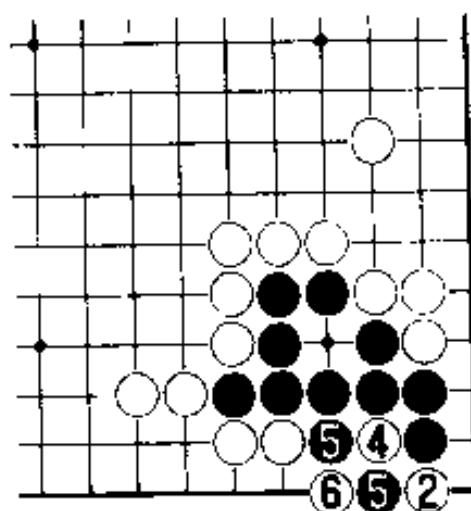
第二题

第一题 黑先劫活

失败图一(黑死) 黑1挡显然不行,白2跳入即可破眼。



第一题 失败图一

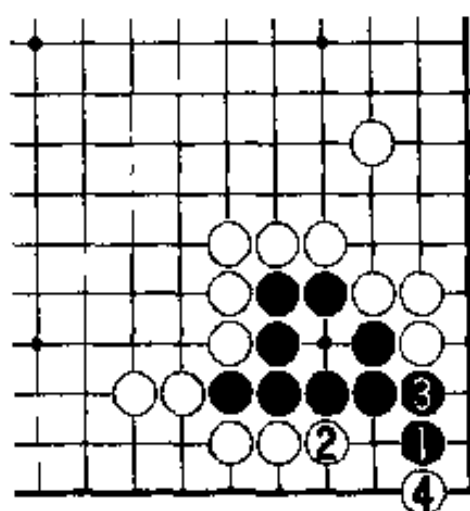


⑧=③ 第一题 失败图二

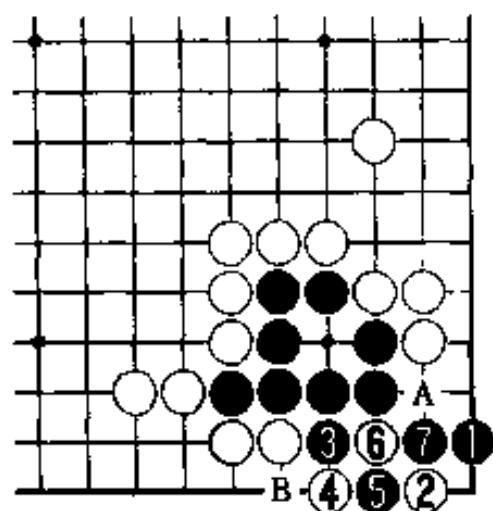
失败图二(黑死) 黑1在这边挡也不行,白2大飞入角,黑棋无对策。

失败图三(黑死) 黑1在二·二路尖也无法做眼,白2长入,黑棋角部无眼。

正解图(劫活) 黑1于一·二路飞是要点。白2如大飞



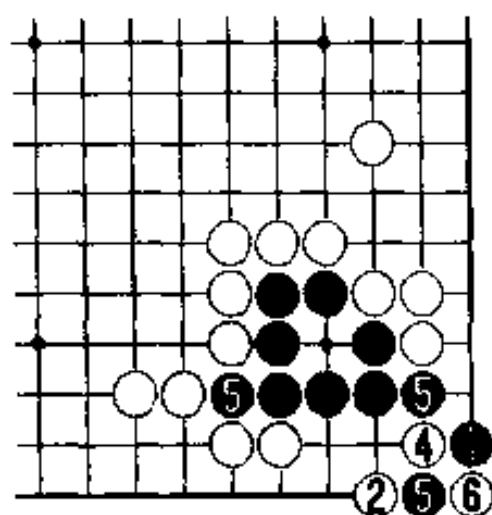
第一题 失败图三



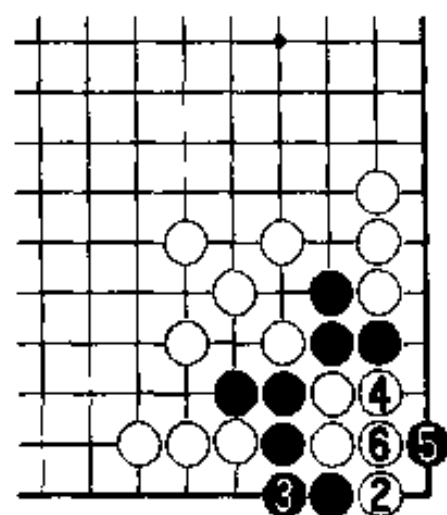
第一题 正解图

进角，黑 3 冲、5 扑、7 打，此后白棋只能在 A 位断，形成劫争。白 4 如改走 7 位冲，黑于 B 位先手扳后即可于 A 位截获白棋。

正解变化图(劫活) 白 2 如小飞进角，黑 3 尖顶，结果仍是劫活。



第一题 正解变化图



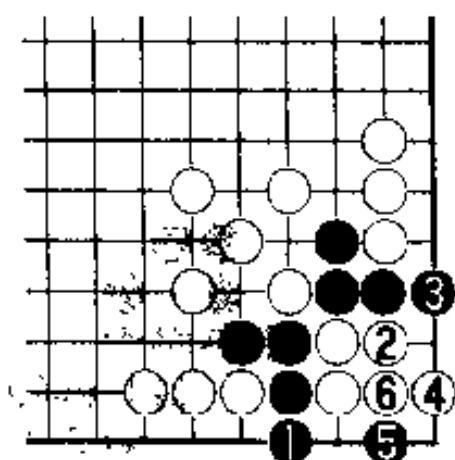
第二题 失败图一

第二题 黑先活

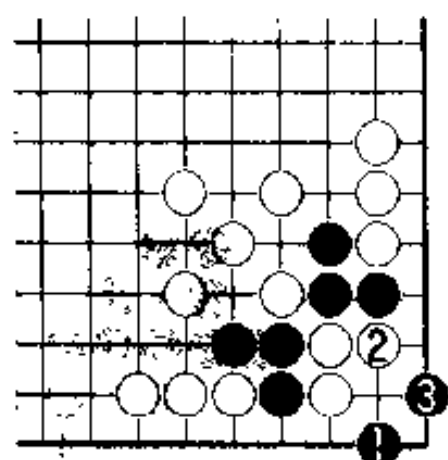
失败图一(黑死) 黑 1 扳虽可吃白棋两子，然而白 2 打、4 夹，使黑角成为刀五之形。

失败图二(黑死) 黑 1 如立下，白 2 夹、4 尖，黑角仍是

刀五死形。



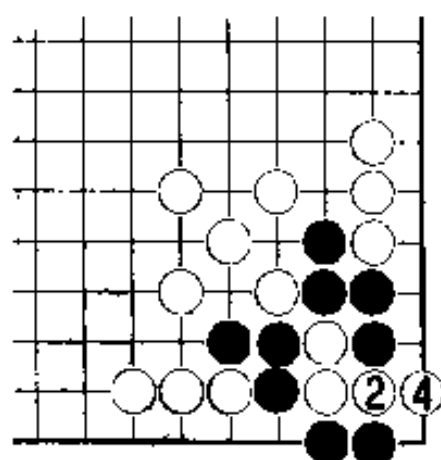
第二题 失败图二



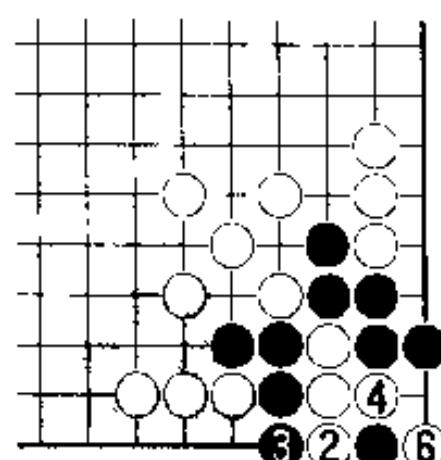
第二题 正解图

正解图(黑活) 黑1于一·二路防守,当白2夹时,黑3再走一·二路,如此阻渡兼做眼,黑棋净活。白2如改走3位,则黑先从2位冲,仍可安全做活。

正解变化图一(黑活) 黑1点时,白2如挡,则黑3、5防守,已成为曲四活形。



第一题 正解变化图



第二题 正解变化图二

正解变化图二(黑活) 白2如挡下,黑3当然拦断,白4打时,黑5、7简单地收气,已是大眼活形。

第24天 底线妙手

在绝大多数处于边角的死活问题中，一路底线的部位往往是最为敏感的死活要点。在处理这一类棋形时，要对底线的各个着点多作一番比较和计算。解决问题的关键之着常常巧妙地隐蔽在棋盘的底线。

图一(黑先杀白) 黑棋角上三子当然已无法逃回。即便如此，黑棋仍有净杀白棋的妙手。

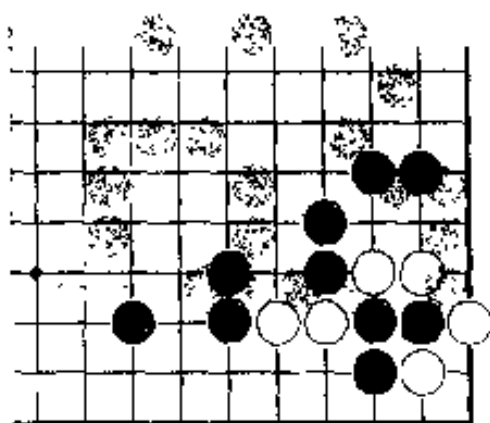
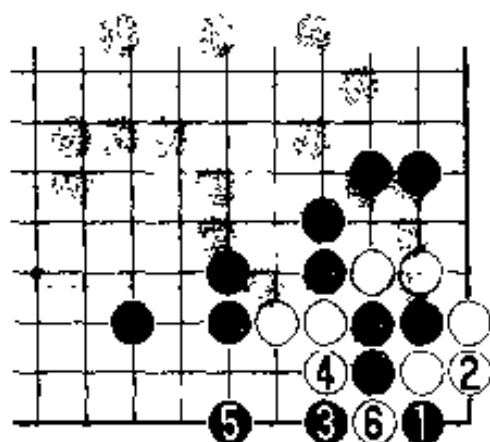


图 一



7 = 5 图 二

图二(正解) 黑 1 打、白 2 接后，黑 3 尖是底线常用的手筋。白 4 只得打吃，黑 5 继续从一路跳渡。打三还一之后，白角只有一个眼。

图三(变化) 黑 3 尖时，白 4、6 如强行阻渡，黑 7 紧气，即可快一气吃掉白棋四子。

图四(失败) 黑棋如果 1 扑、3 立，白 4 可趁机紧气，黑棋失败无疑。

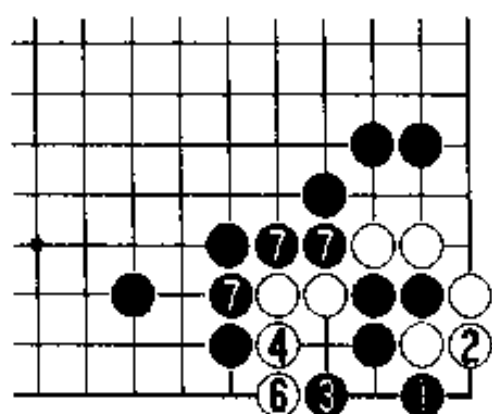


图 三

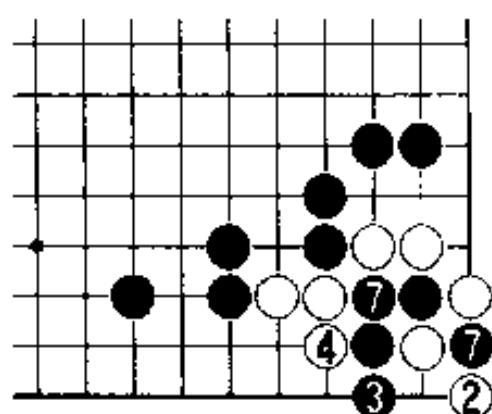


图 四

图五（黑先劫杀） 黑棋已无法通过对杀取胜，唯有不使白棋做成活形。

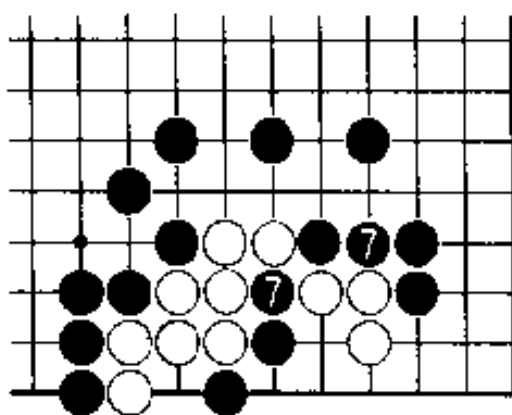


图 五

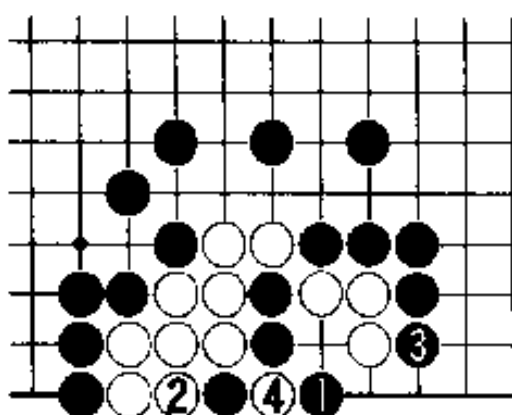


图 六

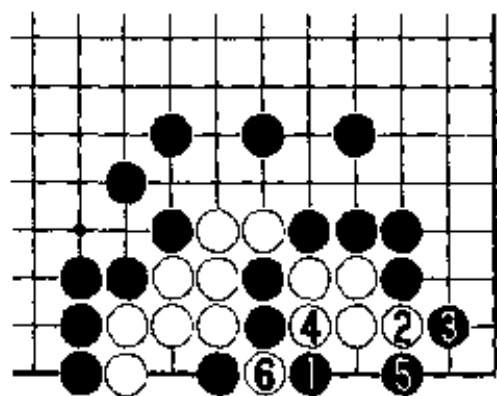
图六（正解） 黑 1 于底线尖是妙手。白 2 打是正应，黑 3 再紧气就成为劫杀了。

图七（变化） 白 2 如曲，黑 3 扳住。白 4 如打吃黑二子，黑 5 扳打，打二还一之后，白棋是丁四死形。

图八（失败） 黑 1 如先紧气，反而被白 2 抢占底线的要点，结果白棋变成曲四的活形。

图九（黑先劫杀） 黑棋●子已无法逃脱，如何利用底线威胁白棋呢？

图十（正解） 黑 1 一路尖是好手。白 2、4 只得跨断。白



⑦=⑦ 图 七

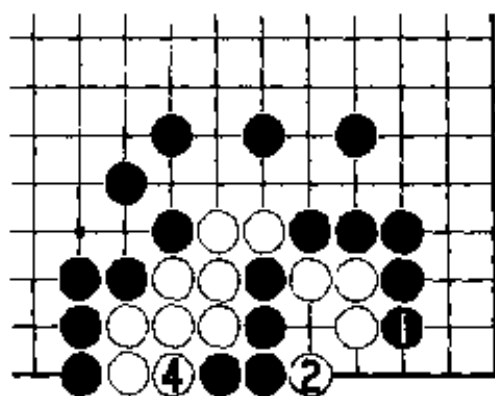


图 八

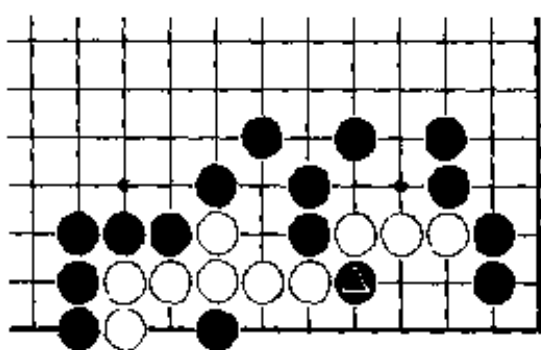
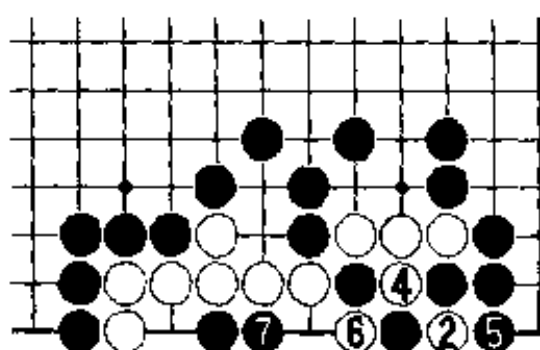


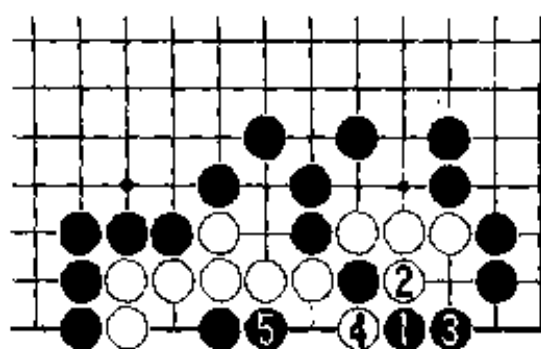
图 九



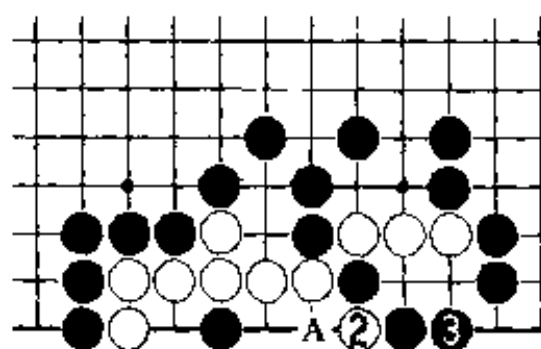
⑧=② 图 十

6 提时, 黑 7 破眼, 白 8 只得提劫求活。这是双方应对无误的正解。

图十一(变化) 黑 1 尖时, 白 2 如直接打吃, 黑 3 先手退出, 黑 5 可净杀白棋。



图十一

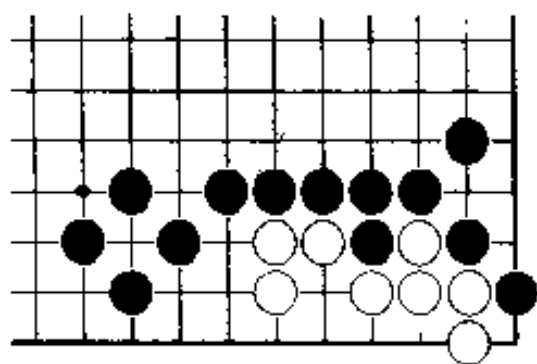


图十二

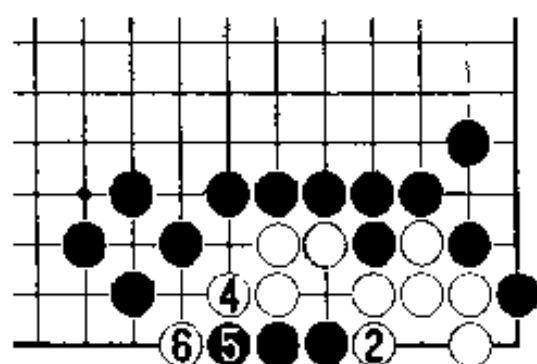
图十二(变化) 白 2 扑则是徒劳的欺着。黑 3 退回便万事大吉。黑 3 如不慎于 A 位提, 被白于 3 位跨下, 反而让白棋

净活了。

图十三(黑先劫杀) 看来白棋眼形很丰富。黑棋如何有效地利用左侧的厚味呢？



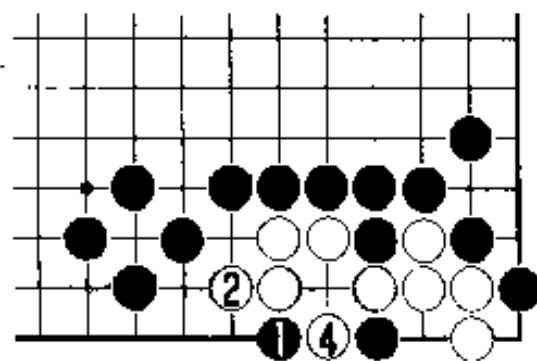
图十三



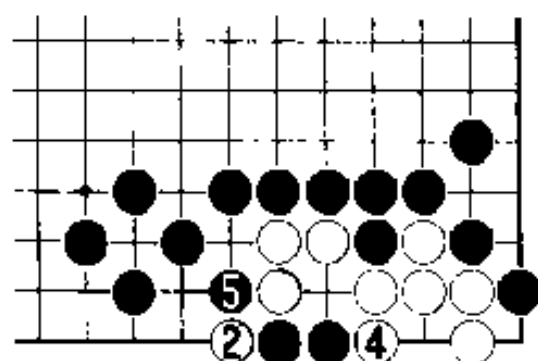
图十四

图十四(失败) 黑 1 点似乎是要点,但白 2 挡后,黑 3 要从底线爬出破眼已无可能。至白 6 扳断,在一路上吃黑棋三子必有眼位。

图十五(正解) 黑 1 在底线托才是正解。白 2 退,黑 3 有力地托入破眼,白 4 只得扑劫以求劫活。不然的话,白棋就是直三或丁四的死形。



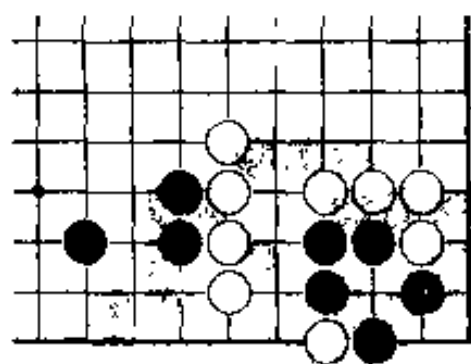
图十五



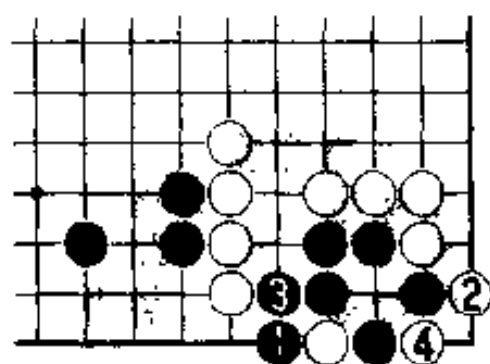
图十六

图十六(变化) 黑 1 托时,白 2 如扳断,黑 3 长入,此后 4 位和 5 位白棋已无法兼顾,白棋被净杀。

图十七(黑先活) 黑棋要确保净活,如何利用底线的妙手呢？



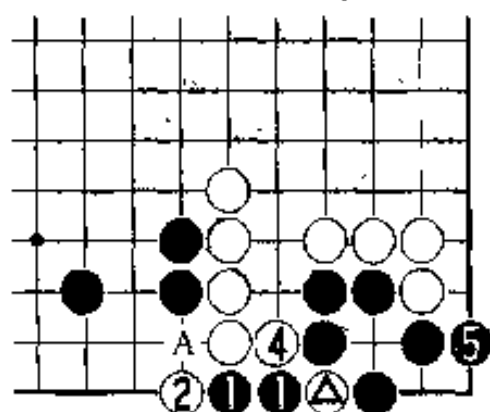
图十七



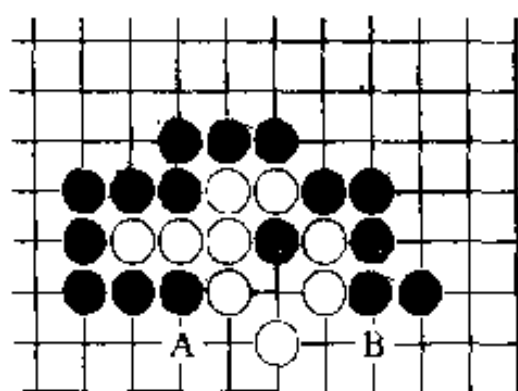
图十八

图十八(失败) 黑1提,过于简单。白2扳,黑3做眼,白4扑入,黑棋只能劫活。黑1如改走2位,则白于1位长出,黑棋净死。

图十九(正解) 黑1于底线托,先手防备白△子逃出。白2、4为了防止黑棋直接在A位渡过。黑5立,即确保净活。本型黑1如先走4位,白5位扳,黑再走1位底线扳也可成立,但官子较损。



图十九

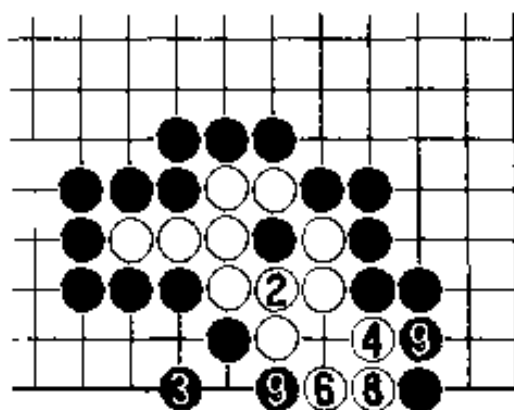


图二十

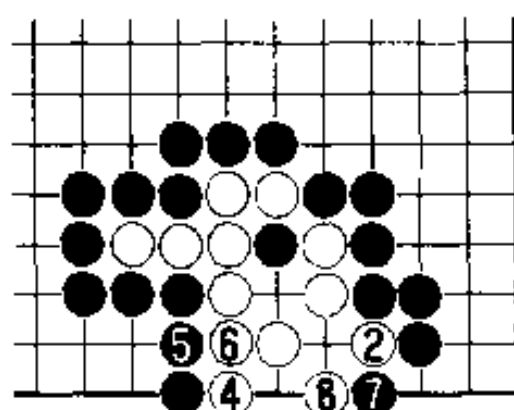
图二十(黑先杀白) 白棋有A、B位两处的眼形,黑棋如何净杀白棋? 必须想出一妙手。

图二十一(失败) 黑1打、3虎,破坏了白棋一处眼形。白4扳做眼,至黑9扑入成劫,黑棋不算成功。

图二十二(失败) 黑1先从底线着手,白2扳、4顶,至黑7打,白8仍可顽抗做劫。

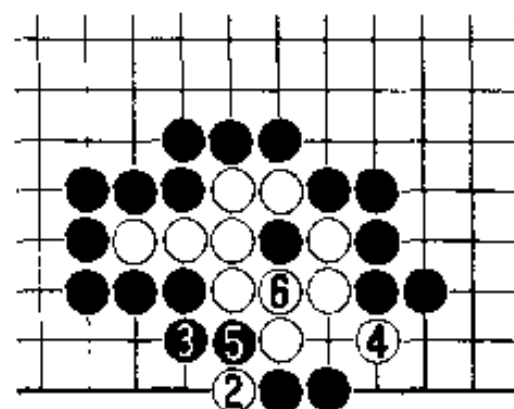


图二十一

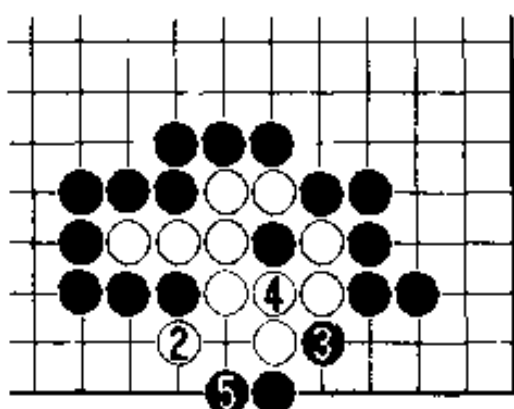


图二十二

图二十三(正解) 黑 1 于底线托, 这是一步“左右同形击其中”的妙手。白 2 如扳断, 黑 3 曲, 白 4 寻求眼位, 黑 5 打、7 长, 白棋被净杀。白 2 如改走 7 位扳, 则黑于 4 位曲, 左右同形, 结局不变。



图二十三

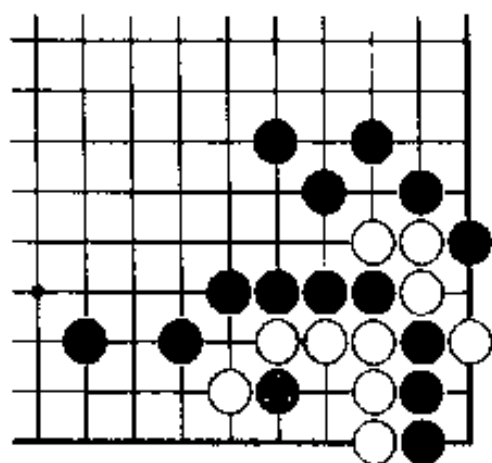


图二十四

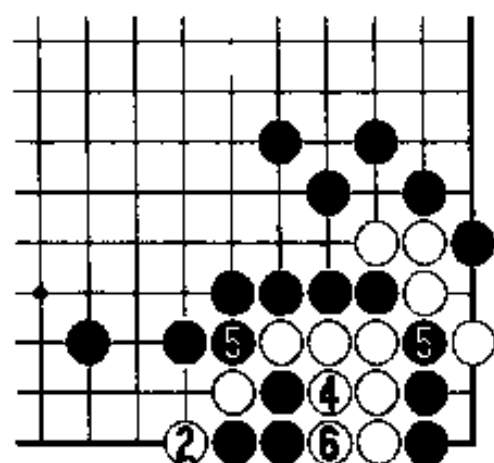
图二十四(变化) 黑 1 托时, 白 2 如在二路扳, 黑 3 打、5 长, 白棋仍是净死。

图二十五(黑先杀白) 黑棋●子如果不能逃脱, 大概就很难杀掉白棋了。

图二十六(正解) 黑 1 干一路扳, 这是出乎意料的妙手。无论白棋于 2 位或 4 位打, 黑 3 接成三子都是好手。白 4、6 虽然提吃这三个黑子, 但黑 7 打吃, 一口气就歼灭了白棋。

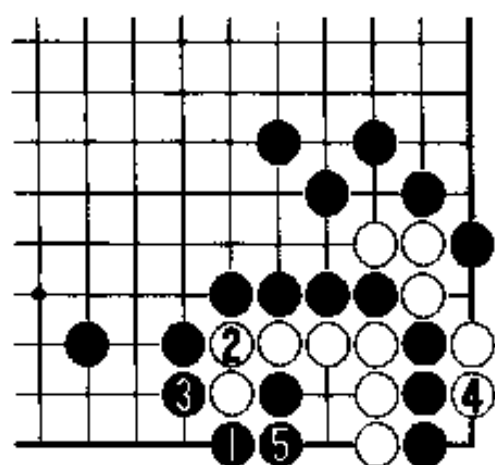


图二十五

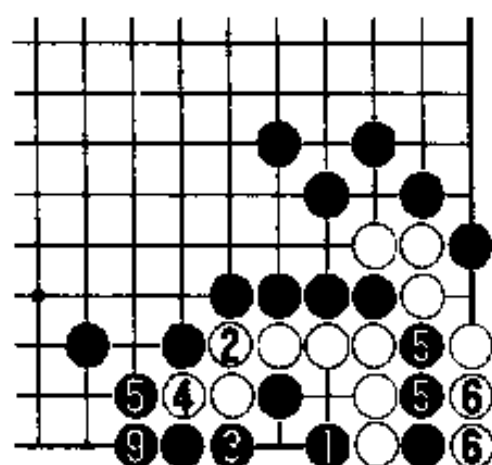


⑦ = ③ 图二十六

图二十七(变化) 黑 1 扳时, 白 2 如接, 黑 3 渡回, 白棋已无法做活。



图二十七



⑩ = ⑦ 图二十八

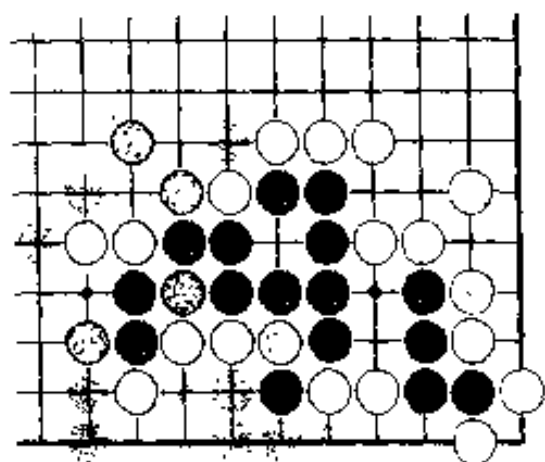
图二十八(失败) 黑 1 尖、再于 3 扳, 这样尽管也可能从底线渡回。但白 6、8 变为先手提三子, 白 10 就净活了。

最后的两道练习题都是黑棋先走。如何利用底线的妙手而求活?

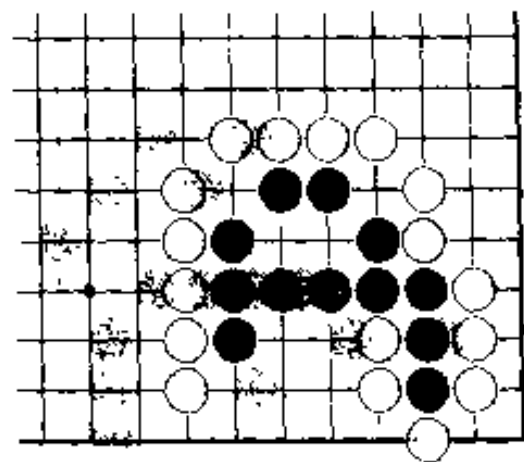
第一题 黑先劫活

正解图(劫活) 在似乎不够气的情况下, 黑 1 是产生变化的妙手。白棋无法在 4 位紧气, 故白 2 先自补一手, 黑 3 再扳, 就可在 5 位做劫求活了。

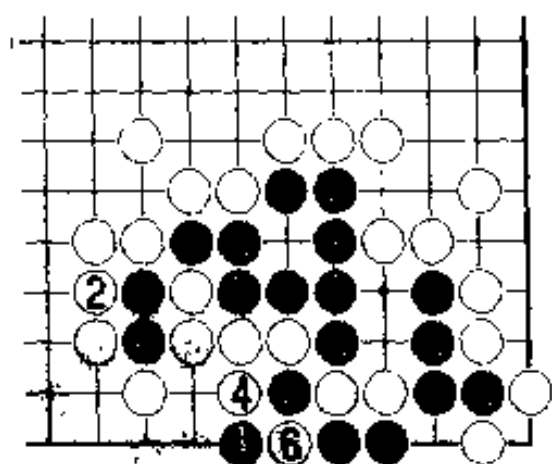
正解变化图一(净活) 黑 1 尖时, 白 2 如阻止做劫, 黑



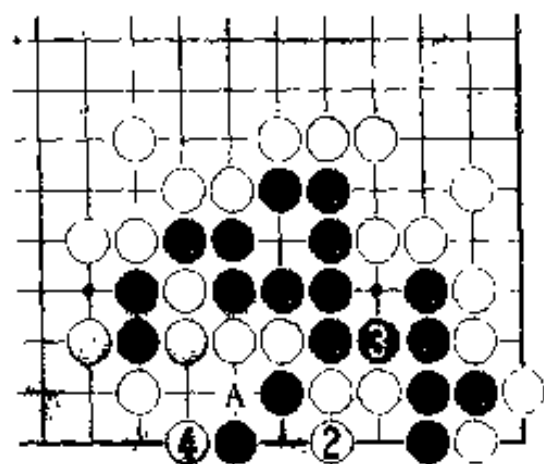
第一题



第二题



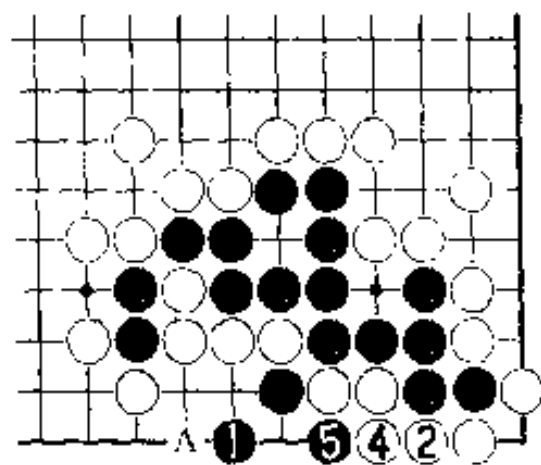
第一题 正解图



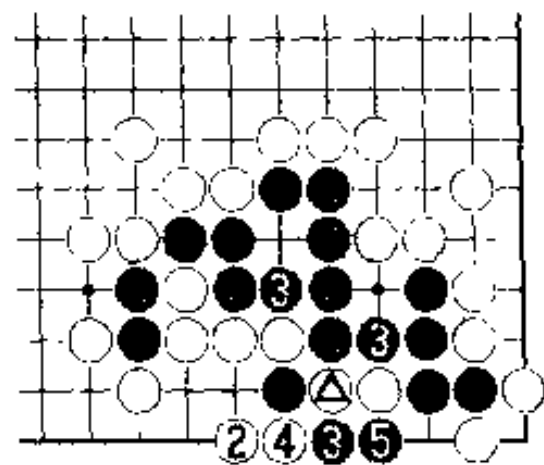
第一题 正解变化图

3 紧气、由于白棋始终无法走 A 位，黑棋吃三子变成净活

正解变化图二(劫活) 黑 1 尖时，白 2 如从角部渡过，黑 3 紧气、黑 5 扑劫是正着。黑 3 如改走 4 位扑、白 5 位提，黑 3



第一题 正解变化图二



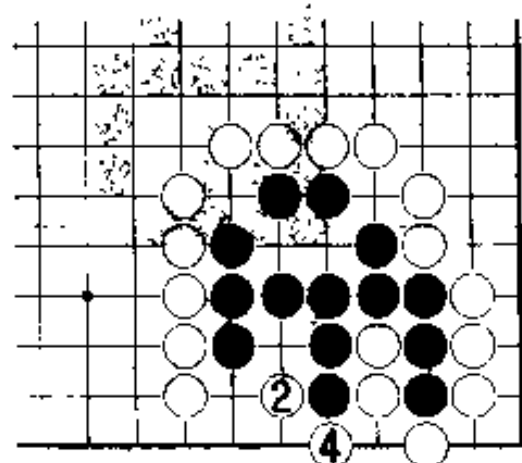
⑥ = △ 第一题 失败图

位收气,白可在A位紧气,黑棋反而失败。

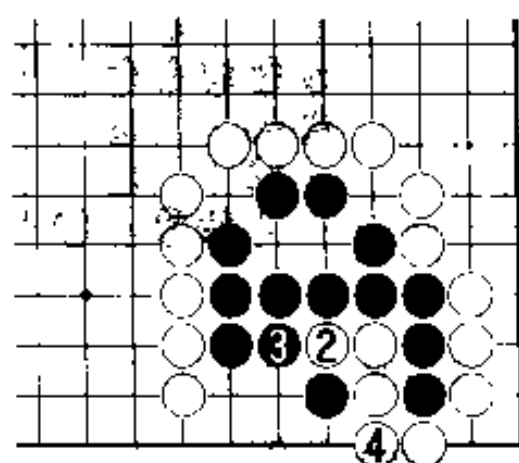
失败图(黑死) 黑1先扳是错着。白2占据要点,黑3虽吃白二子,但被白4挤、6扑,黑棋净死。

第二题 黑先活

失败图一(黑死) 黑1挡,白2必然点眼,黑3冲、白4挡,成为打二还一之形,黑棋不活。



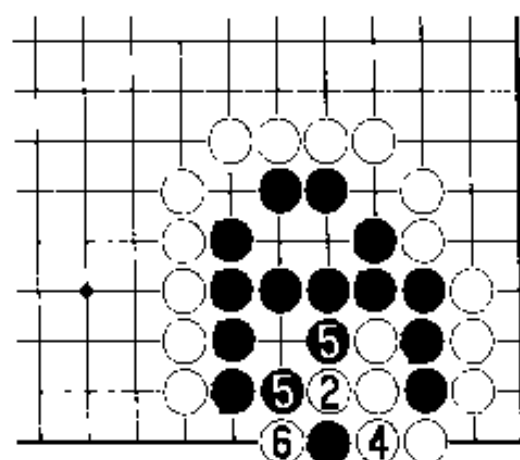
第二题 失败图一



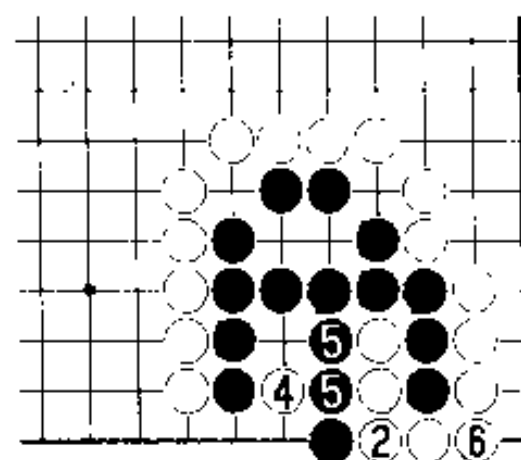
第二题 失败图二

失败图二(黑死) 黑1夹,白2冲,黑棋已无法做眼。

正解图(黑活) 在这方寸之地,黑1于底线点是做眼的妙手。白2压、黑3扳,白4只得接回,黑5打、黑7恰巧做成眼位。



第二题 正解图

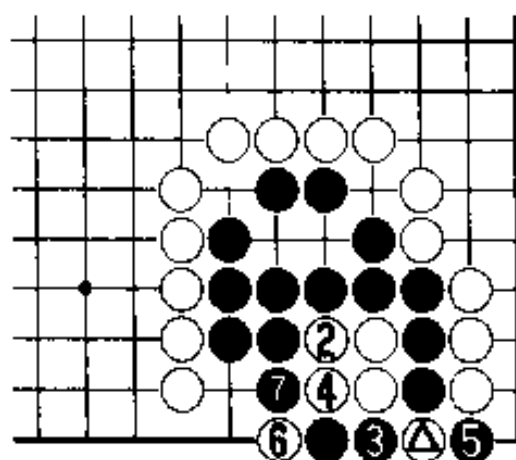


第二题 正解变化图一

正解变化图一(黑活) 黑1点时,白2如接,黑3再挡,

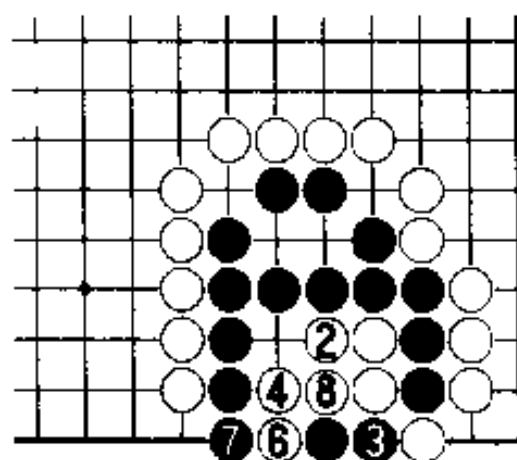
就确保了此处的眼位。

正解变化图二(黑活) 白2如强行破眼,黑3断入,白棋三子已无法逃脱。其后黑9紧气是冷静的好手。



⑧ = △

第二题 正解变化图二



⑨ = ⑨

第二题 正解变化图三

正解变化图三(黑活) 白4如尖,黑5、7直接冲断,白棋已接不归。

第 25 天 发现要点

发现第一步的要点是解答死活问题的关键。从棋形判断，在基本知识的范围内，一般不难找到要点。然而，还必须掌握一个重要的方法：死活问题的要点往往是双方相同的一个着点，就是所谓的“敌之要点即我之要点”。如果按照常识不能成功地发现要点，就应当从失败图里对方的应手中去领悟真正的要点。

图一(黑先活) 这块黑棋能否做活? 要点到底在哪里? 让我们先顺着一般的思路考虑一下。

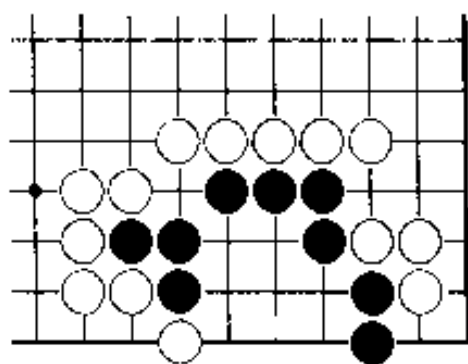
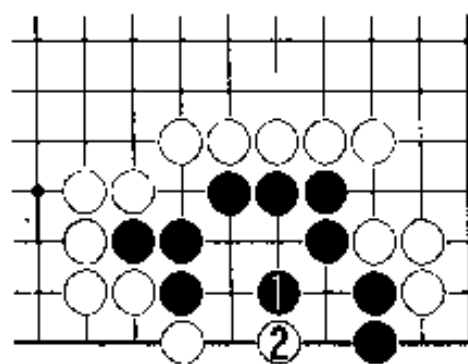


图 一



图二

图二(失败) 黑1虎似乎是普通的眼形要点,但被白2托入,黑棋只有一个眼。

图三(失败) 从前图的启示,看看黑1跳是否真正的要点?白2扳入,黑3断,以下白4打、6断,黑棋仍然不活。黑3如改走4位,则白于A位打破眼。

图四(正解) 根据图三白2的启示,不难发现本图黑1曲

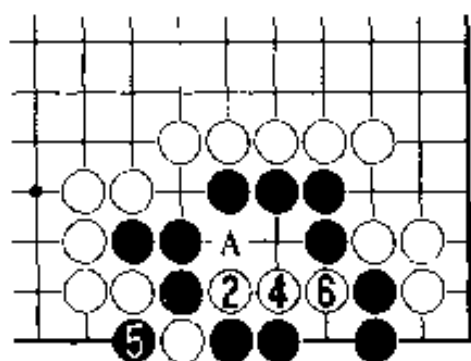


图 三

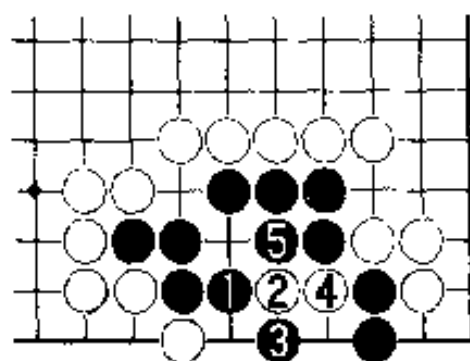


图 四

才是做活的要点。白 2 靠入，黑 3 扳，4 位和 5 位黑棋必得其一而活。

图五(变化) 黑 1 曲后，白 2 如跳入，黑 3 挡断就行了。

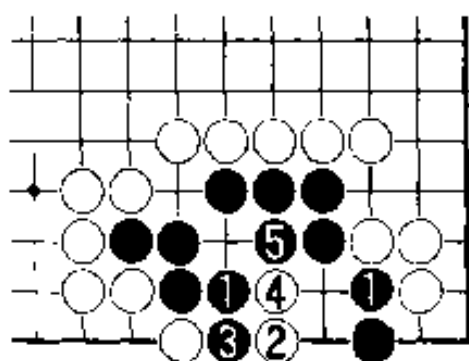


图 五

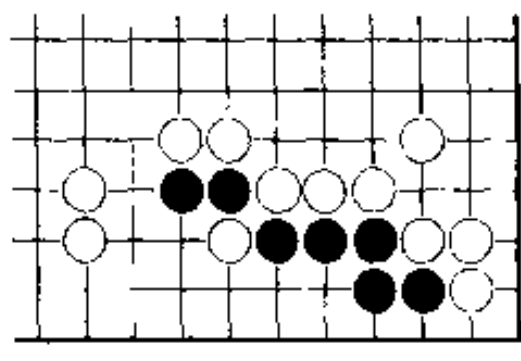


图 六

图六(黑先活) 黑棋做活似乎很容易。但切莫粗心大意而失去要点。

图七(失败) 黑 1 虽然稳当地吃住了白棋一子，但完全忽视了白 2 扳的强手。黑 3 如扳下，白 4 接，黑棋断然不行。黑 3 如改走 4 位提，白于 3 位退回，黑棋眼位不足。

图八(失败) 黑 1 如从二路打以求眼位，白 2 仍可扳下，黑棋还是不能做活。

图九(正解) 黑 1 跳肯定是双方必争的要点了。白 2 如吃黑二子，黑 3 打。此后白如 A 位接，黑棋已经先手活。

图十(变化) 黑 1 占据要点后，白 2 如冲下，黑 3 接，白 4

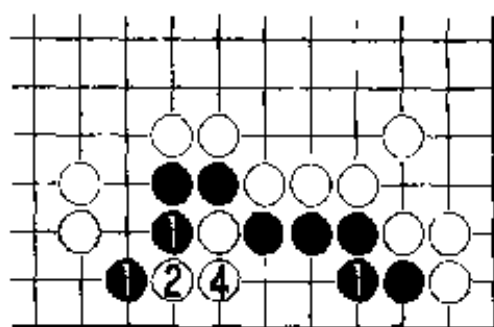


图 七

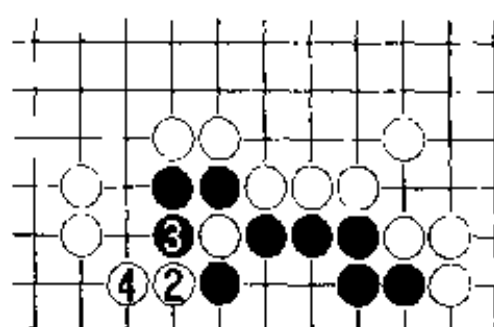


图 八

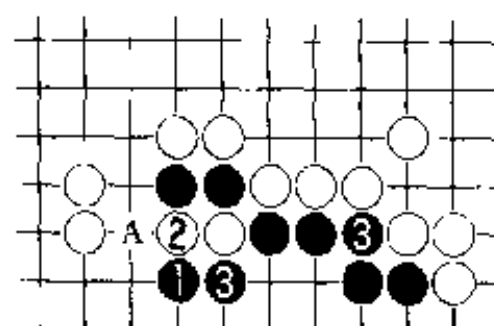


图 九

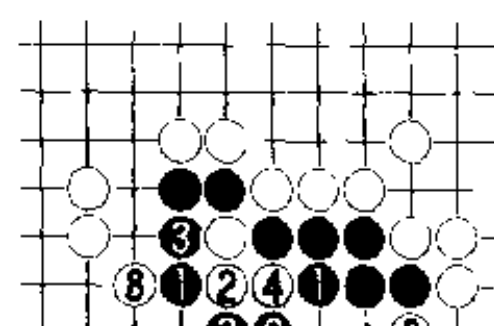
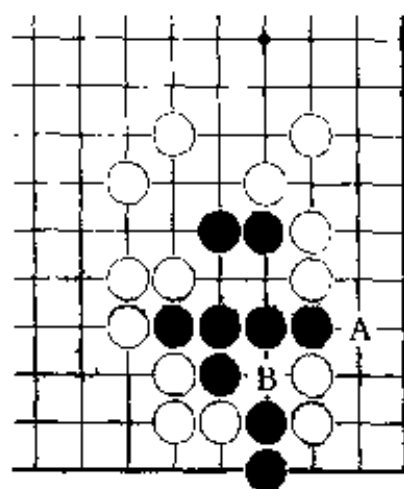


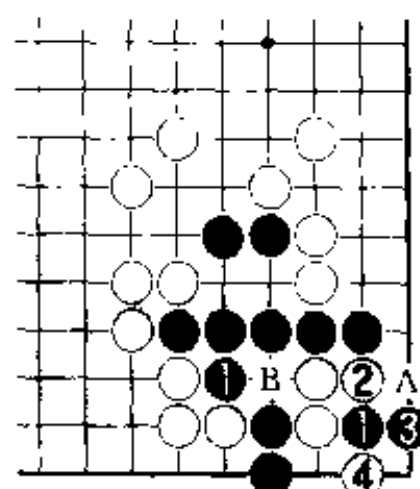
图 十

曲。然而黑棋眼位充足,至黑 9 提, A 位与 2 位必据其一而做活。

图十一(黑先活) 这是星位双飞燕定式之后的常型。现在黑 A 则白 B、黑 B 则白 A, 黑棋似乎难以兼顾这两个当务之急。这时必须寻求“一步两用”的真正要点。



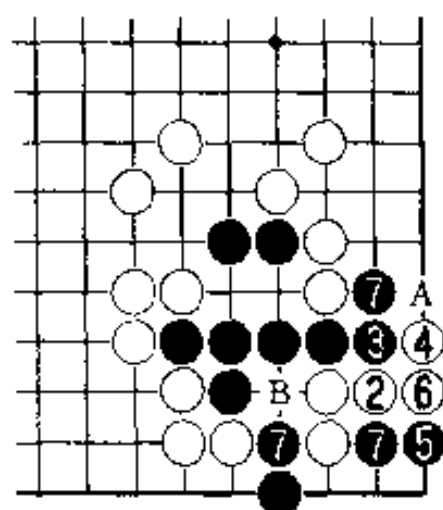
图十一



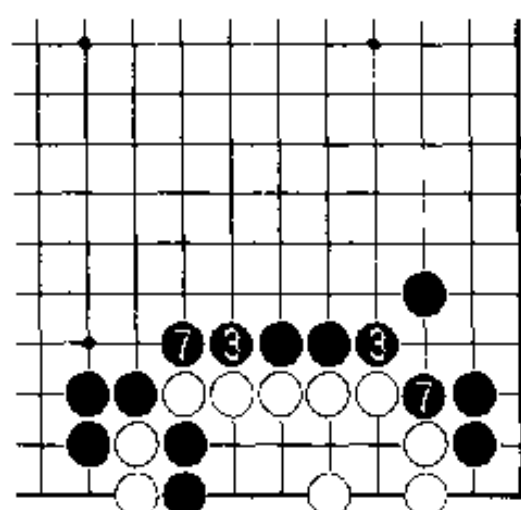
图十二

图十二（正解） 黑 1 夹是同时兼顾白棋两种手段的要点。白 2 曲、黑 3 拦下，白 4 打、黑 5 再立，白棋已不可能同时走 A 位和 B 位。

图十三（变化） 白 4 扳是诱着。黑 5 立是避免白棋做劫的正着。白 6 如改走 A 位长，黑仍于 7 位冲，白棋始终不能在 B 位断。此型黑 1 如改走 2 位扳，被白棋抢占 1 位要点，黑棋将归于失败。



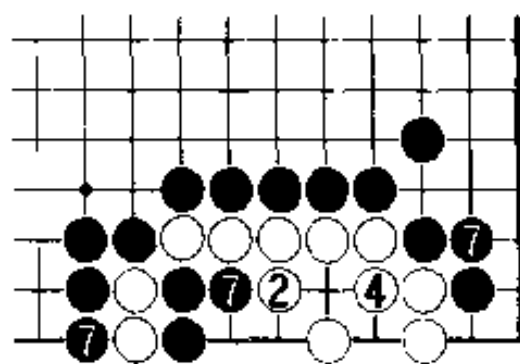
图十二



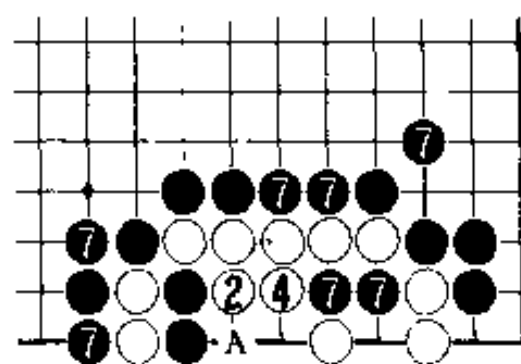
图十三

图十四（黑先杀白） 只要发现要点，黑棋就不难净杀白棋。

图十五（失败） 黑 1 试图缩小白棋的眼位。白 2 打、白 4 就做成两眼。看来 4 位必定是死活的要点。



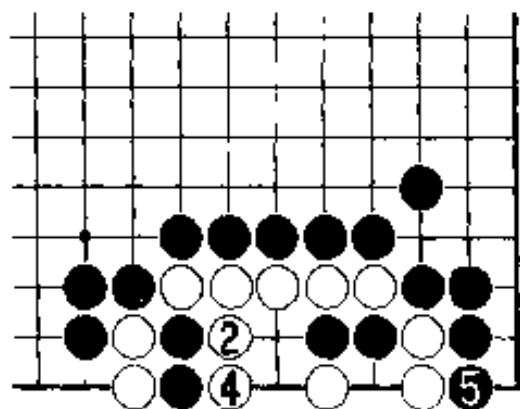
图十五



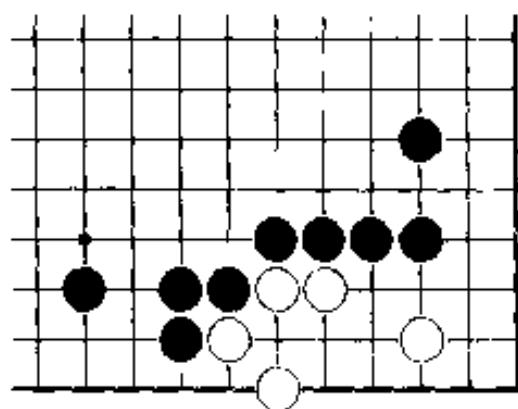
图十六

图十六(正解) 黑1点眼击中要害。白2打吃时,黑3冲又是必然的杀手。黑5提后,白棋无法在A位做眼。

图十七(变化) 白4如提吃黑棋二子,黑棋就可以5位打,白棋仍然被杀。



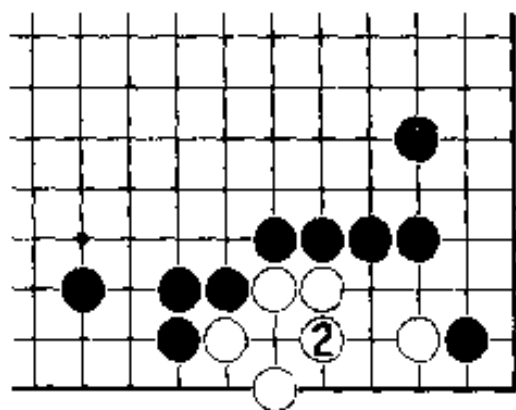
图十七



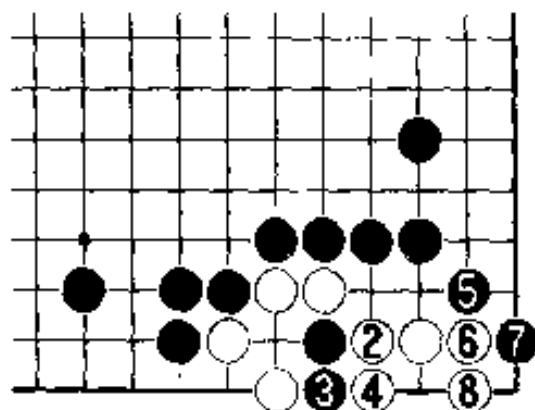
图十八

图十八(黑先杀白) 这是边角死活的常型。黑棋第一步的要点在哪里呢?

图十九(失败) 黑1最大限度地从角部防守,白2做眼就稳稳当当地活了。



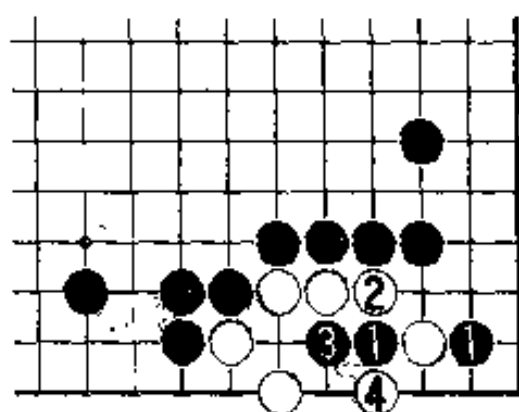
图十九



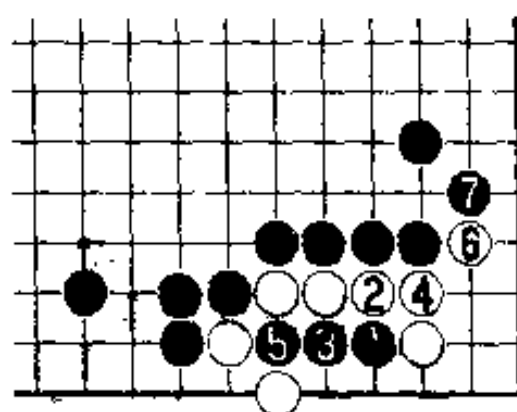
图二十

图二十(失败) 黑1虽然是先手点眼,但被白2顶后,黑棋就失去了6位靠的手段。黑5尖、7扳,白棋的眼位仍很充足。

图二十一（正解） 从前图失败的教训中，终于发现黑 1 靠的要点。白 2 冲断，黑 3 先手破眼，并且争到了 5 位夹的手段，白棋无法做活。



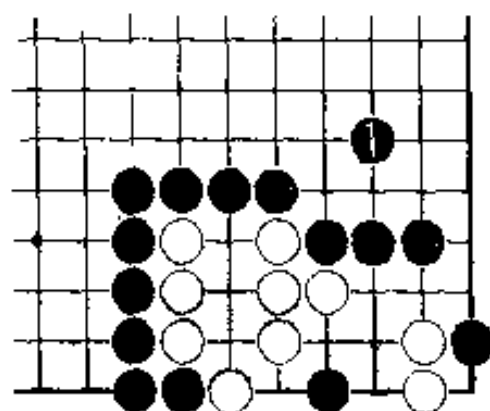
图二十一



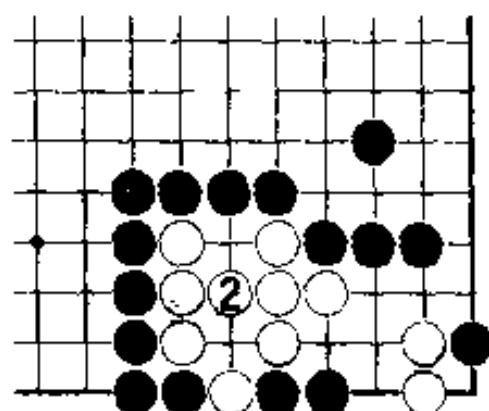
图二十二

图二十二（变化） 黑 3 冲时，白 4 如接，黑 5 断吃，白棋是无法在角上做活的。

图二十三（黑先杀白） 黑棋要净杀白棋，必须慎之又慎，发现其不易觉察的要点。



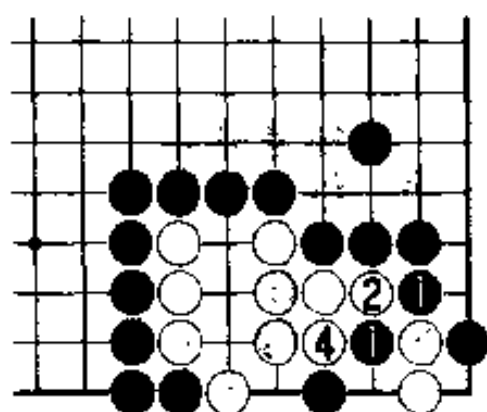
图二十三



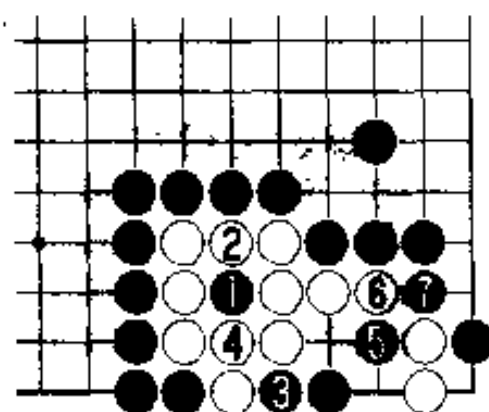
图二十四

图二十四（失败） 黑 1 打似乎很简单，但白 2 强行做成两手劫。黑棋未获成功。

图二十五（失败） 黑 1 试图利用白棋气紧的弱点，但实践证明仍然失败。



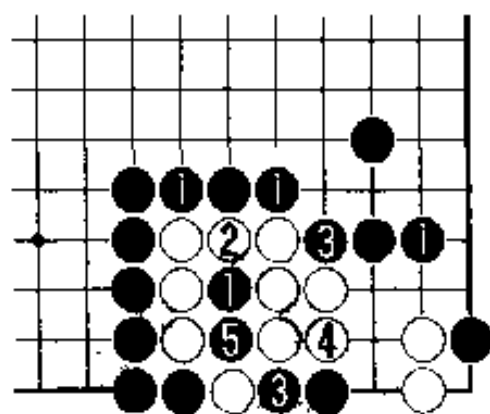
图二十五



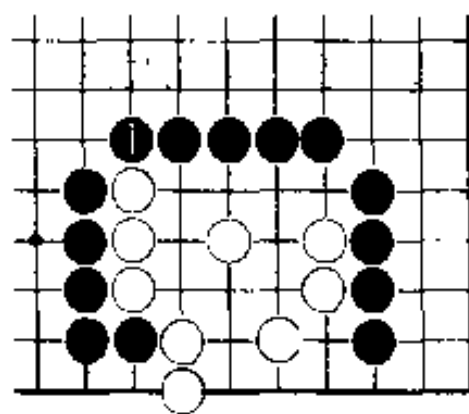
图二十六

图二十六(正解) 黑1直接点入白棋做劫之处,虽然出乎意料,却是双方死活的要点。白2断,黑3再打吃,然后黑5尖断,成为金鸡独立之形。白棋被全歼。

图二十七(变化) 黑3打吃时,白4如反打,黑5提,以打二还一之形渡回。



图二十七

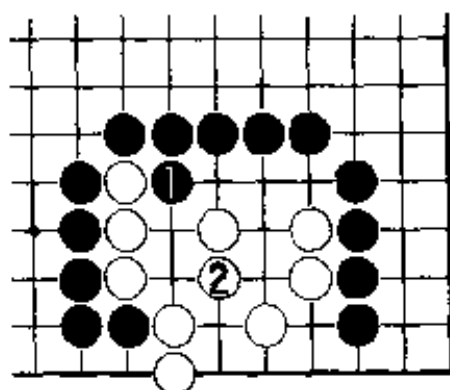


图二十八

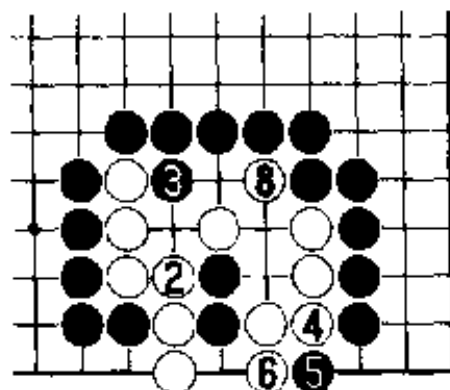
图二十八(黑先杀白) 只要准确地找到要点,接下来就不难净杀白棋。

图二十九(失败) 无论黑1怎样从外围缩眼,被白2占据要点,黑棋就无计可施。

图三十(正解) 由此可见,黑1靠是必然的要点。无论白棋怎么应,黑棋只要跟着破眼,白棋已不能活。



图二十九

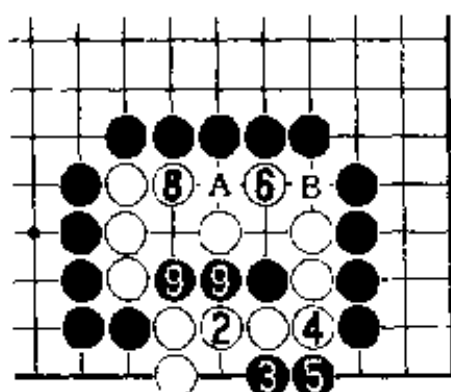


图三十

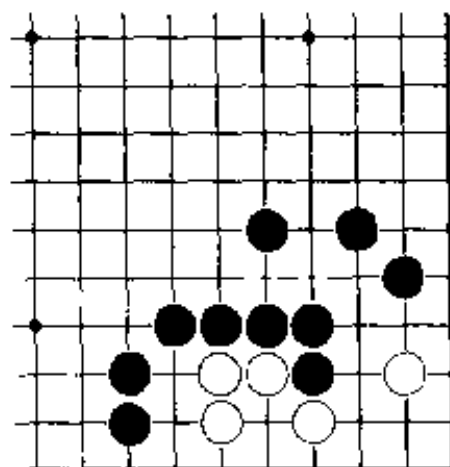
图三十一(变化) 白2如接,黑3破眼。以下白棋竭力扩眼,但终因A、B位无法兼得而不能成为双活。

最后的两道练习题都是黑棋先走。如何找到死活的要点?

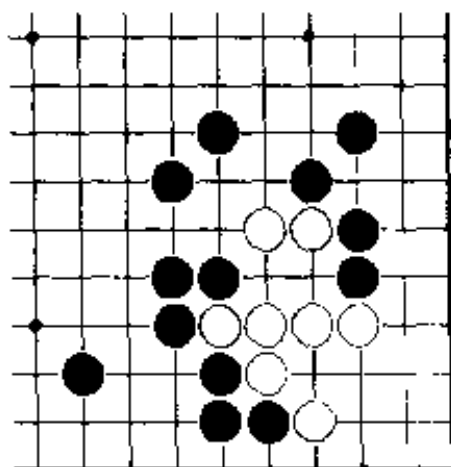
第一题 黑先劫杀



图三十一



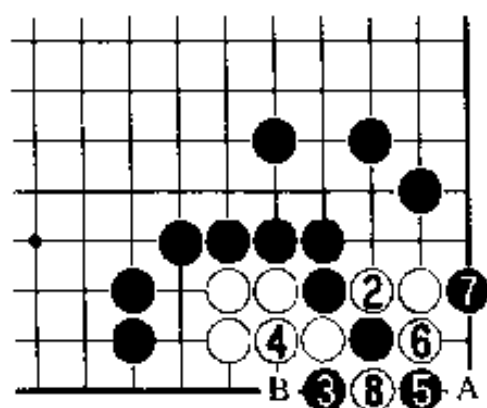
第一题



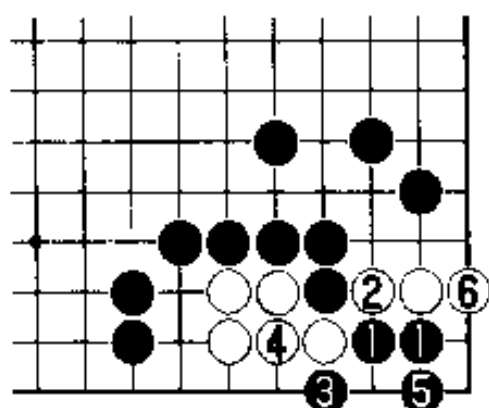
第二题

正解图(劫杀) 黑1扳、3打是必然的前提。接着黑5尖是白方眼形的要点。白6打,黑7托入破眼,白8只得提劫以求活。白8如改在A位扑或B位打,则黑于8位接,白棋是丁

四的死形。



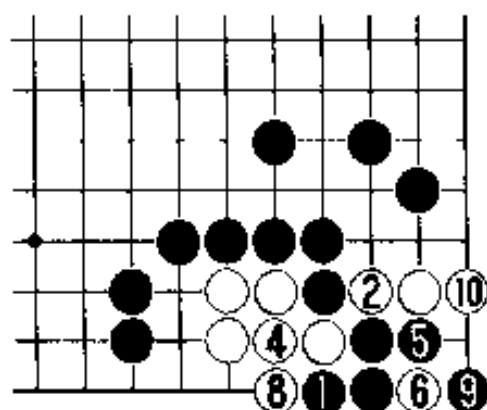
第一题 正解图



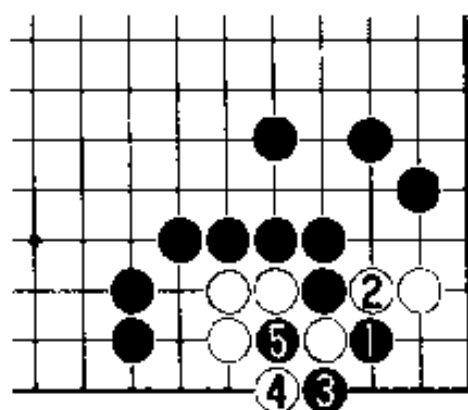
第一题 变化图一

变化图一(白死) 白6如果扩足眼位,黑7团,白棋已经成为刀五的死形。

失败图(白活) 黑5长并非正着,被白6占据要点,无论



第一题 失败图



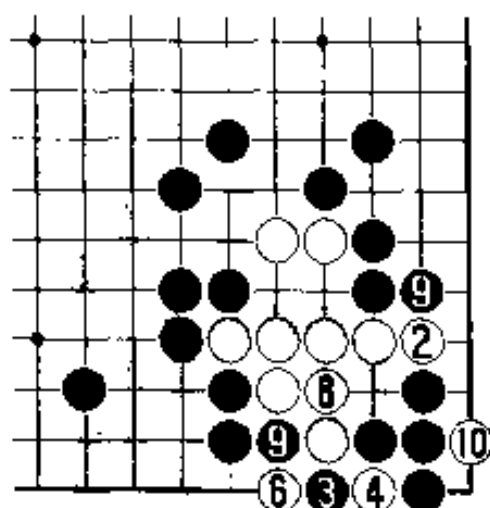
第一题 变化图二

怎样白棋都可净活。

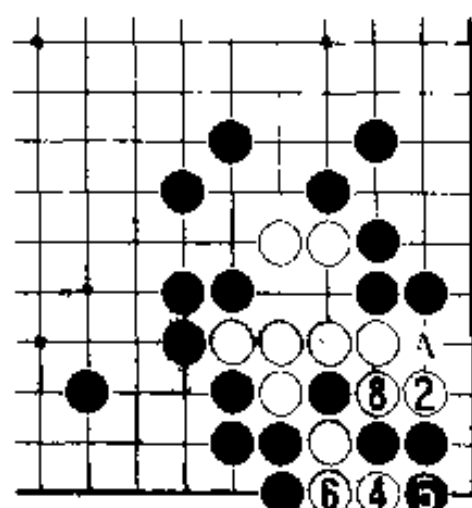
变化图二(劫杀) 黑1扳、3打时,白4直接做劫,这也是本题劫杀的一种变化。

第二题 黑先杀白

正解图(白死) 黑1点是生死攸关的要点。白2阻渡,黑3扳、5挤,先手破坏白棋的眼形。至黑9挡,10位与11位双方各得其一,白棋必然是刀五的死形。



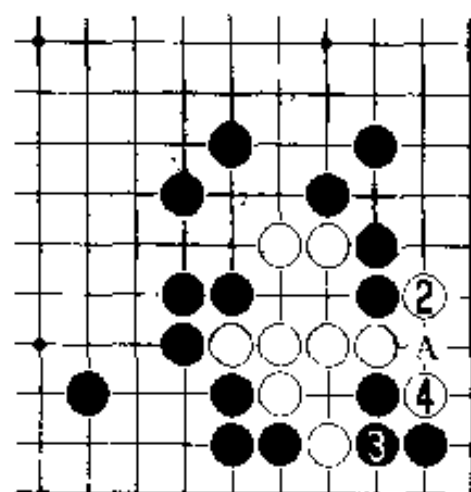
第二题 正解图



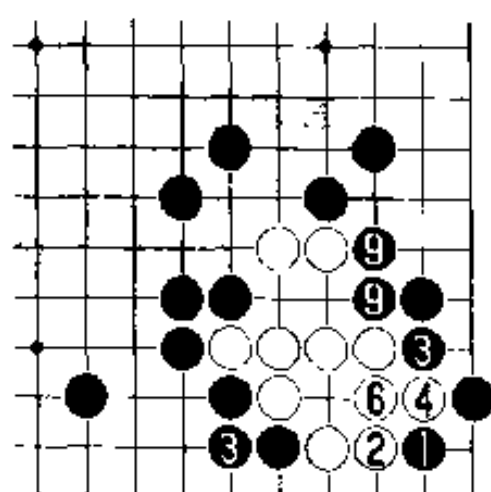
⑩=⑦ 第二题 变化图一

变化图一（白死） 白2如尖顶，黑3长以下至黑11，白棋仍是死形。白4如改走6位立，黑于8位挤，7位和A位白棋无法兼顾。

变化图二（白死） 白2如扳，黑3尖，白4如补A的断点，黑5接已经渡出三子。



第二题 变化图二

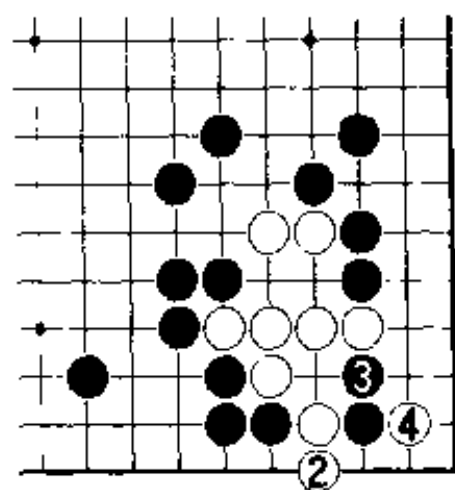


第二题 变化图三

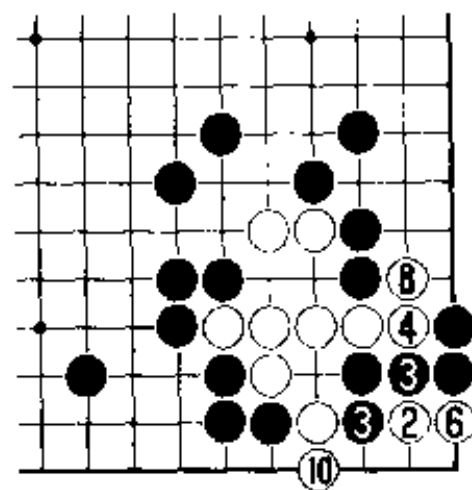
变化图三（白死） 白2如顶，黑3直接扳渡，白棋仍死。

失败图一（白活） 黑1夹、3长是错着。这个图形已在前面出现过。白4占据眼形的要点，白棋必可净活。

失败图二（白活） 黑1夹于此处也不能成功。白2跳占



第二题 失败图一



第二题 失败图二

据要点。至白 6 立, 白棋必已净活。

第 26 天 死活的盲点

“盲点”，顾名思义，就是“看不见的地方”。通常所说的死活盲点，实际上就是指某些特定棋形下不容易想到的要点。例如棋盘角端的一·一路、不可思议的送吃、明显违反常理的着法等等。在实战时，要克服死活的盲点尤其不易，但一旦发现了盲点的要点，问题又变得意外地简单。因此，不妨将所有的着点搜索一遍，不要轻易下结论说死道活。

图一（黑先杀白） 看来白棋已是非常散乱之形，但黑棋就能随心所欲吗？

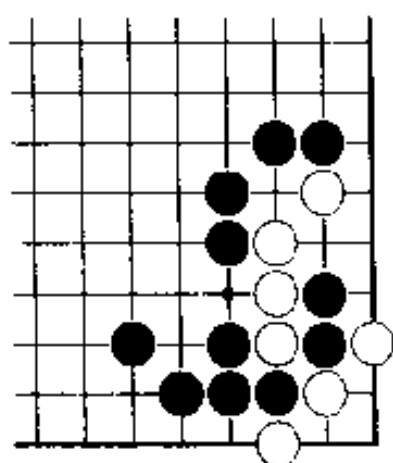


图 一

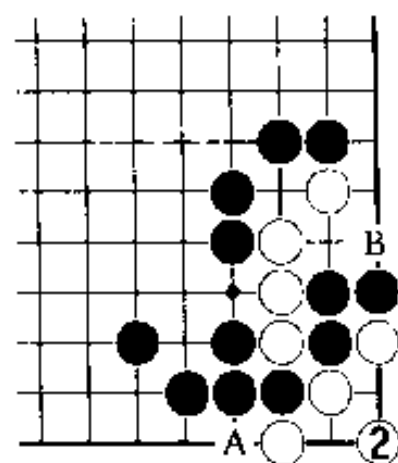


图 二

图二（失败） 黑 1 打，没有料到白 2 做成宽气劫的顽抗手段，此后黑 A、白 B，黑棋总是不能净杀白棋。

图三（失败） 黑 1 如在外围打，白 2 仍然在此做成宽气劫。难道黑棋就没有其他的着手吗？

图四（正解） 黑 1 在一·一路点，通常是思虑不及的地

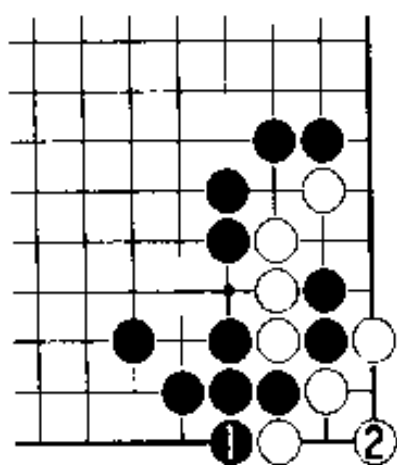


图 三

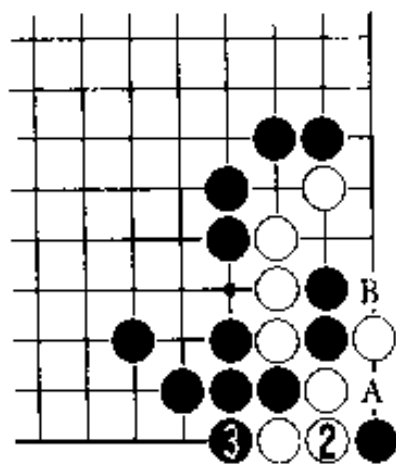


图 四

方,但这个盲点却是净杀白棋的唯一要点。白2如改在A位接,则白于B位打。白2如改在B位打,则黑于2位扑。

图五(黑先杀白) 在这个小小的角部,黑棋如何净杀白棋?

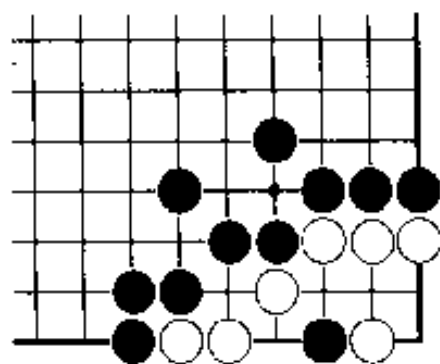


图 五

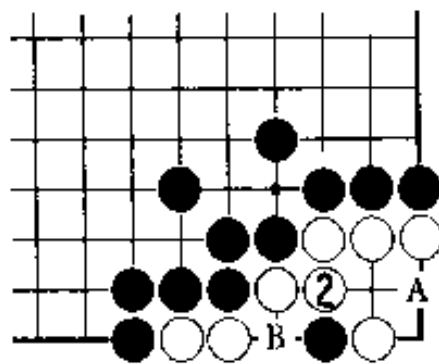


图 六

图六(失败) 黑1在外围打,白2接。这样A、B两点白棋必然得到一点而净活。

图七(失败) 黑1在角部打,一般是考虑的着点。白2做劫成为劫活,黑棋仍未成功。黑1如改在A位断,白于1位接就变成净活。

图八(正解) 将所有的着点都一一排除之后,就只剩下黑1走在一·一路了。白2提,黑3断,成为金鸡独立之形。白角终于被净杀。

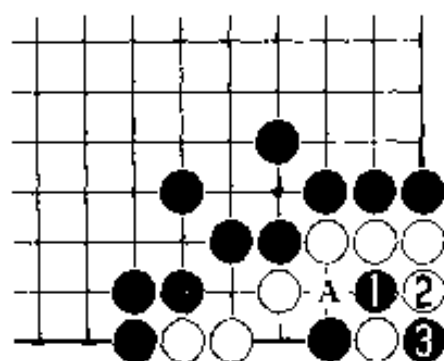


图 七

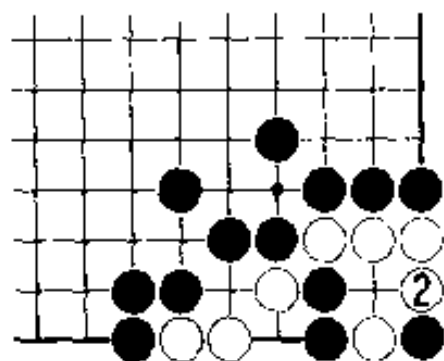


图 八

图九(变化) 白 2 如接, 黑 3 再于外围打, 白棋二子接不归而失去眼位。

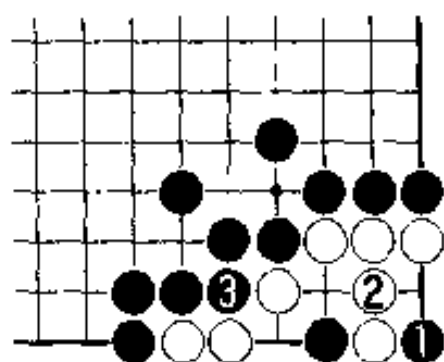


图 九

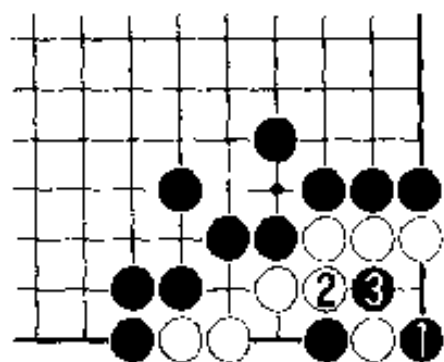


图 十

图十(变化) 白 2 如反打, 黑 3 提, 白棋已是刀五的死形。由此可见, 黑 1 真是令人慨叹的盲点。

图十一(黑先杀白) 粗看之下, 也许会觉得黑棋杀白有困难。不妨多考虑几个着点。

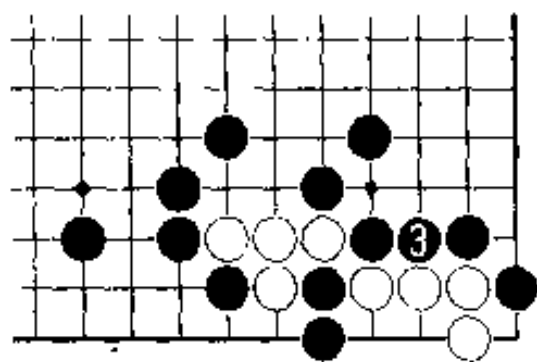


图 十一

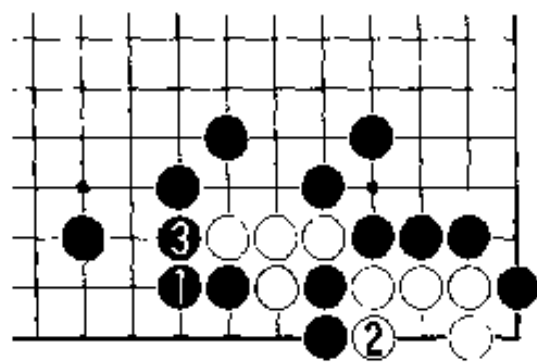
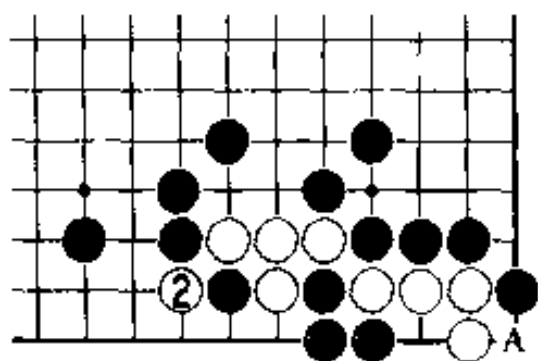


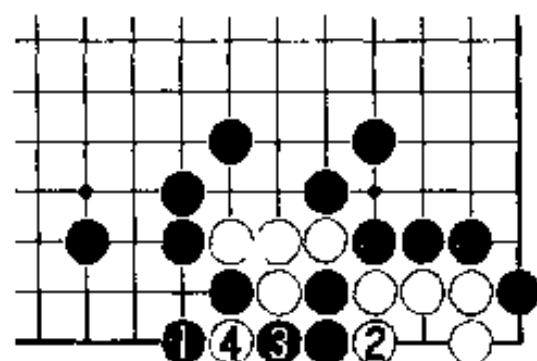
图 十二

图十二(失败) 黑1接回一子,白2做眼并吃住两个黑子,白棋显然已经净活。

图十三(失败) 黑1如果破眼,白2打吃二路黑子。由于黑棋A位不能紧气,白棋活得更大。



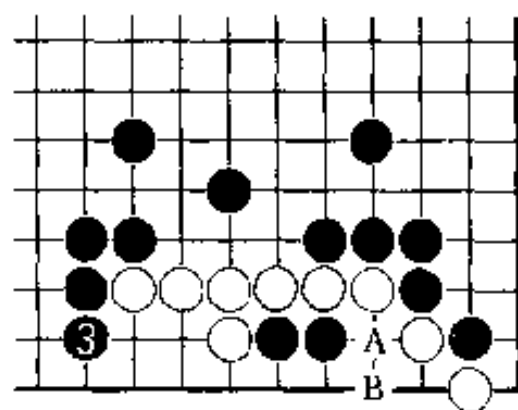
图十三



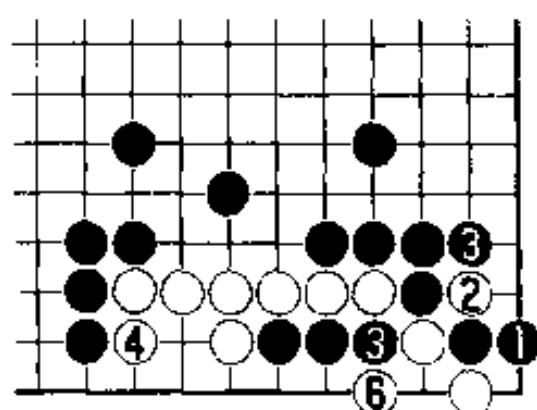
⑤ = ③ 图十四

图十四(正解) 除此之外的着手只有黑1倒虎了。白2做眼后,黑3故意多送一子,打三还一之后,可以发觉白棋变成了一个假眼。白2如在3位拦下,则黑棋走2位破眼,白棋仍被净杀。

图十五(黑先杀白) 不要以为这个图形很容易。黑棋必须有效地防备黑A、白B做劫的手段。



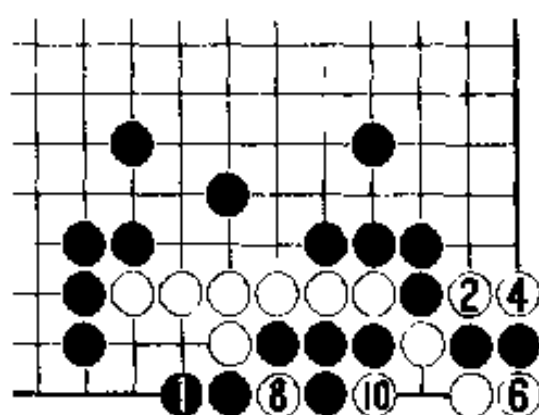
图十五



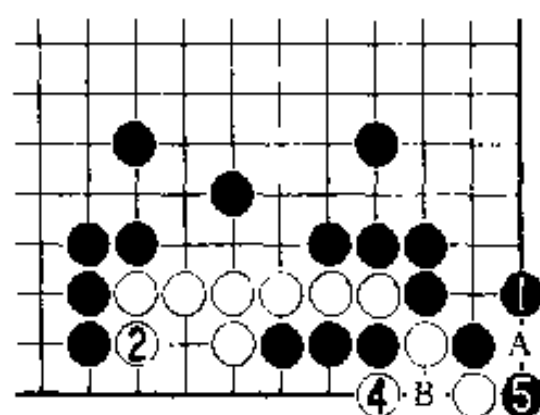
图十六

图十六(失败) 黑1如立,白2先手断,然后白4扩足眼位。接着黑5打、白6扳,还是让白棋做劫顽抗了一回。

图十七(失败) 黑1如飞入,通常是先手破眼的好手。但白2直接吃掉角部黑子,结果至白10扑还是成劫。其中白6也可直接在10位做劫。



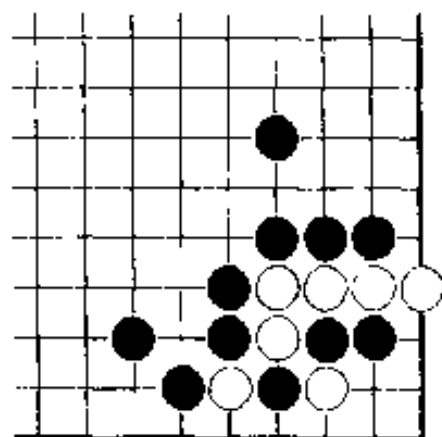
图十七



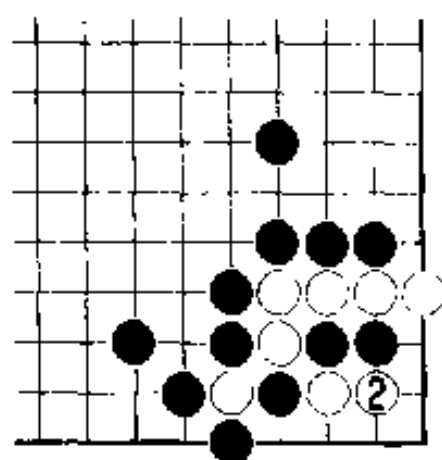
图十八

图十八(正解) 黑1倒虎,在此特定场合下是制造连环劫的好手。白2挡,黑3断,白4做劫时,黑5扑入,使A位和B位成为连环劫。这样以局部而论,白棋已被净杀。

图十九(黑先杀白) 黑棋如何净杀白角?请逐一计算各个着点的变化。



图十九

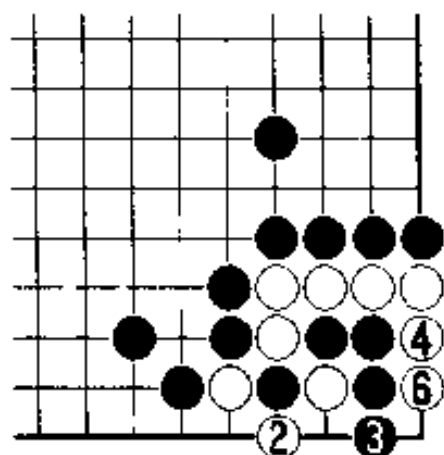


图二十

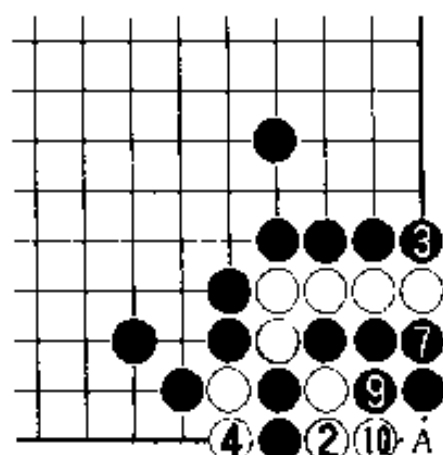
图二十(失败) 黑1提吃一子,看来是无奈之着,白2补后,白棋已经净活。

图二十一(失败) 黑如从角上1打、3立,对杀的结果仍

是黑棋不行,白棋成为曲四活形。



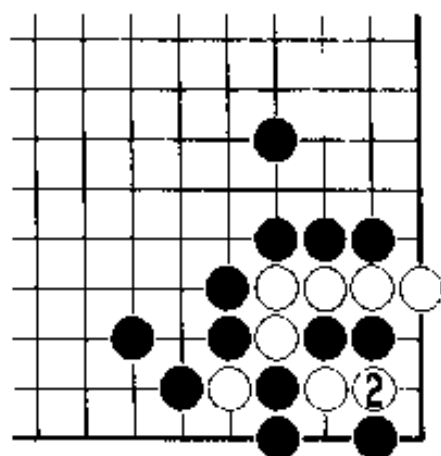
图二十一



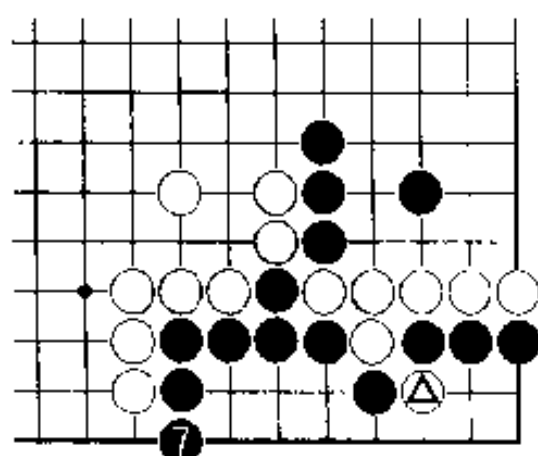
图二十二

图二十二(正解) 黑1不提而立,似乎违反棋理,却是盲点的妙手。白2打吃时,黑3以下滚打,至黑9、11走成刀五之形,白角净死。白10如改走11位,黑于A位提,成为有眼杀。

图二十三(变化) 黑1立时,白2如直接在角上补,黑3可以夹入,白棋眼位不足。



图二十三

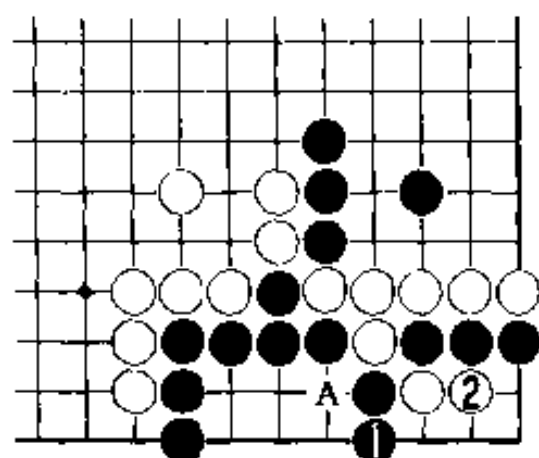


图二十四

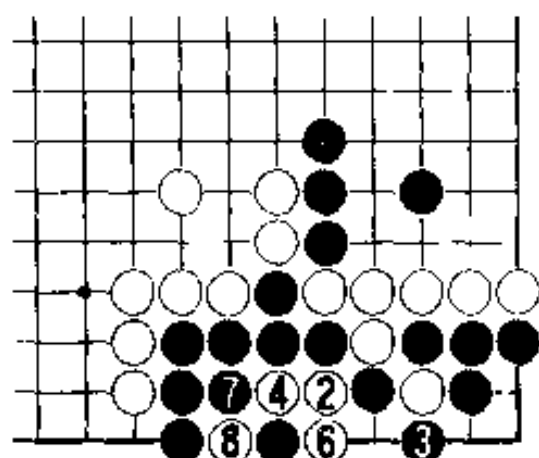
图二十四(黑先杀白) 白△子断后,黑棋只有巧妙地防备自身的断点,才能歼灭白棋。

图二十五(失败) 黑1防备A位的断点,保证自身活

棋,但白2吃掉角部三个黑子,白棋得逞。



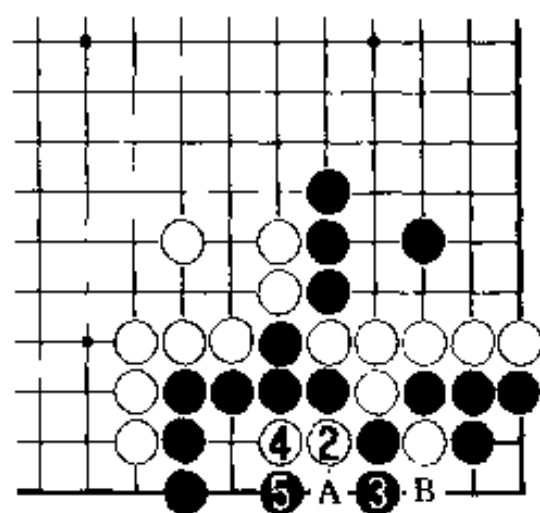
图二十五



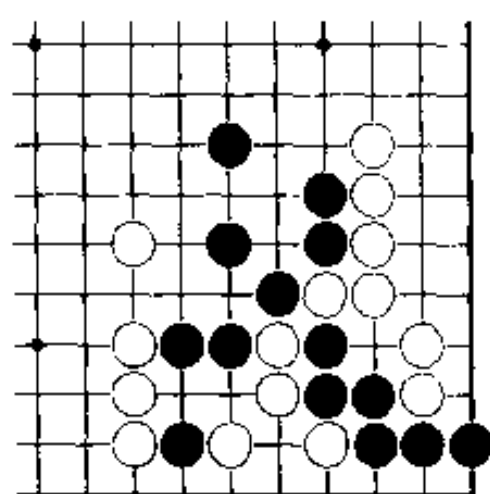
图二十六

图二十六(失败) 黑1在角部打,白2反打、黑3提,白4长后,结果成为劫争。黑棋仍未成功。

图二十七(正解) 白2反打时,黑3不提而立,这是盲点的好手。白4长,黑5夹,黑棋安然度过难关。白4如先在A位打,黑B位提,则白棋已自紧一气。



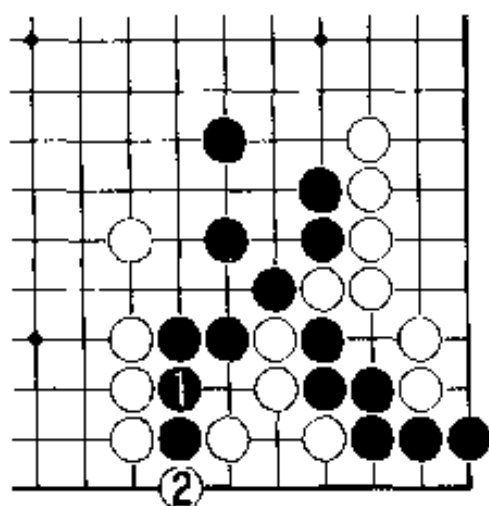
图二十七



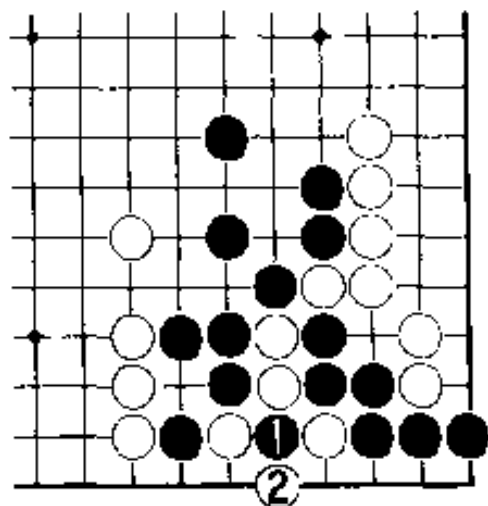
图二十八

图二十八(黑先活) 角部的黑棋本身已无法做活,如何利用白棋联络的缺陷呢?

图二十九(失败) 黑1接,白2渡过,黑棋再无利用之处。



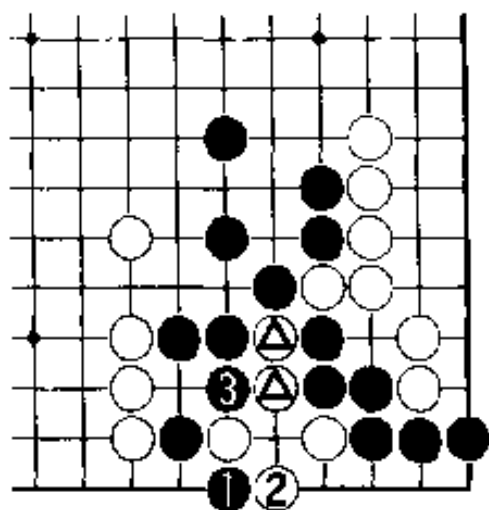
图二十九



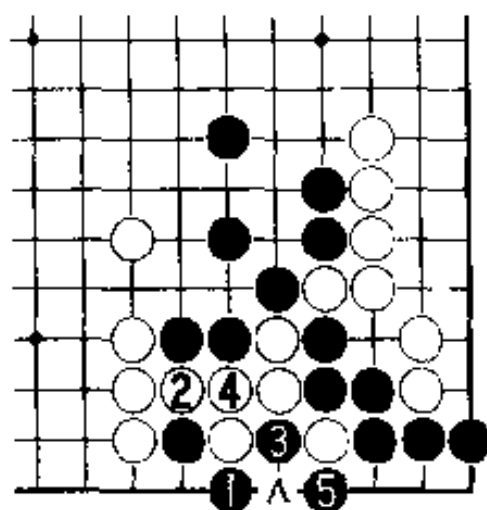
(4) = ① 图三十

图三十(失败) 黑 1 扑、3 打, 白 4 接后, 黑棋仍无法施展手段。

图三十一(正解) 黑 1 在一路空扳一手, 这是意想不到的妙手。白 2 如打, 黑 3 打已吃通白△二子, 救出角上黑棋。



图三十一

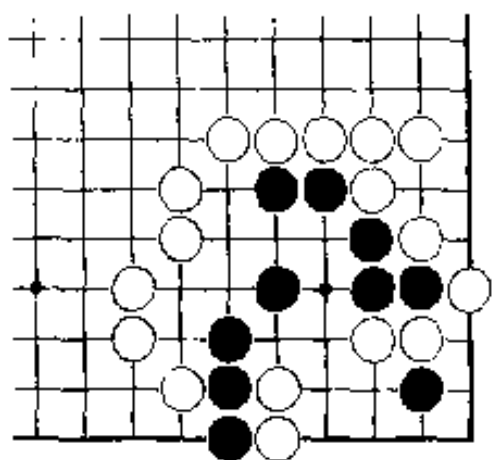


图三十二

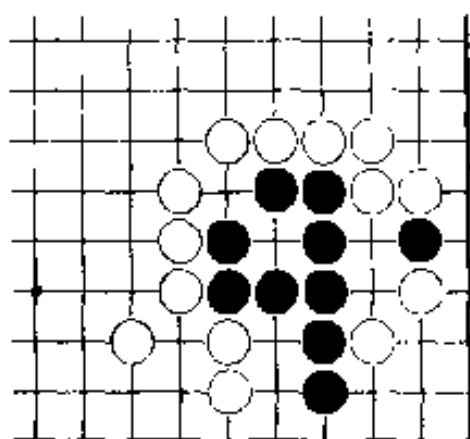
图三十二(变化) 黑 1 扳时, 白 2 如通接, 黑 3 再扑, 白 4 接, 黑 5 提吃一子而做活。白 2 如改走 3 位接, 则黑于 2 位接已阻渡。白 4 如改走 A 位提, 则黑子 4 位打, 仍可吃通白棋两子。

最后的两道练习题都是黑棋先走。如何求活, 请不要放

过对每一个着点的探索。



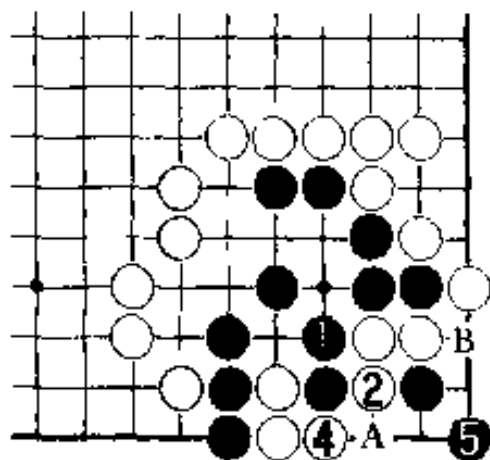
第一題



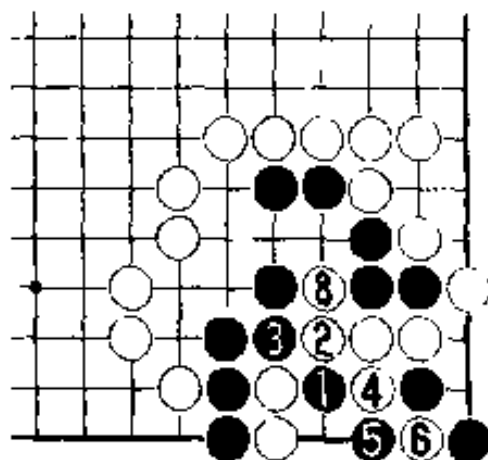
第二题

第一题 黑先劫活

正解图(劫活) 黑1虎,看来是准备让白棋两子连回。然而黑5于一·一路尖,巧妙地产生了A、B两处扑劫的手段,使得白棋无法兼顾。



第一题 正解图

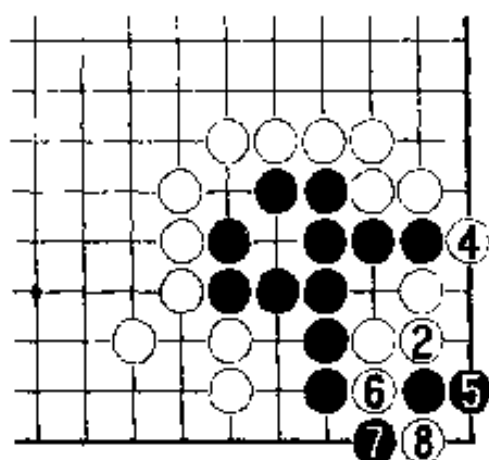


第一题 失败图

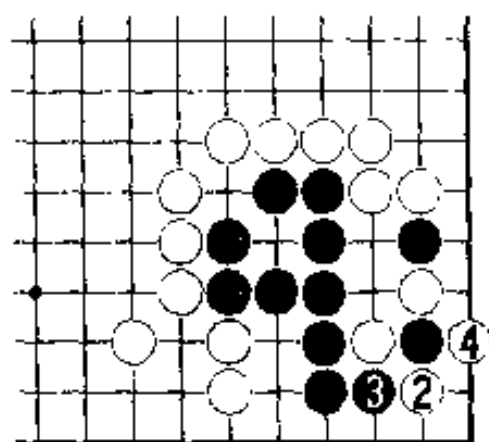
失败图(黑死) 黑 1 虽可夹吃白棋两子, 但被白 2 冲后, 经白 4、6 的正确次序, 白 8 破眼, 黑棋不活。

第二题 黑先劫活

失败图一（黑死） 黑1跳入角部，白2团，黑棋此处无眼。黑5立时，白6冲、8扑，黑棋失败。黑5如改走6位接，则白于5位扳。



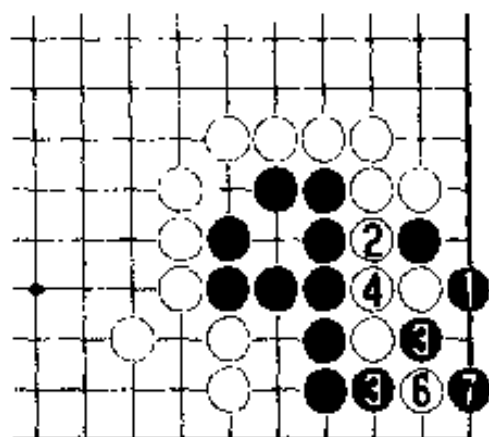
第二题 失败图一



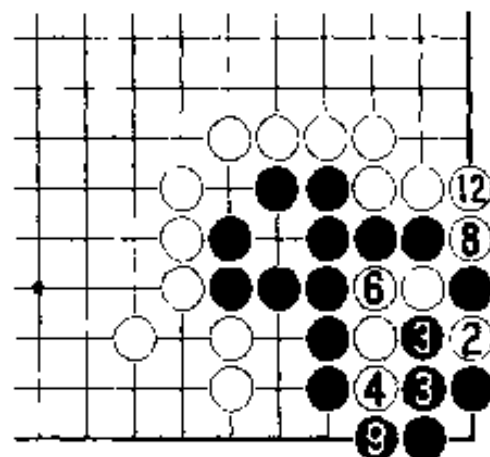
第二题 失败图二

失败图二(黑死) 黑1挤,似乎像要点,但被白2打后,黑棋仍无后续手段。

正解图(劫活) 黑1于一路空扳,这是不易觉察的好手。白2冲断是正应,黑3打、5挡。由于黑1的作用,黑7可反打做劫,终于求得劫活。



第二题 正解图



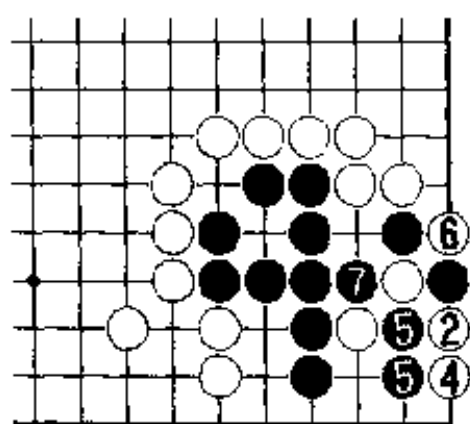
⑩ = ①

第二题 正解变化图一

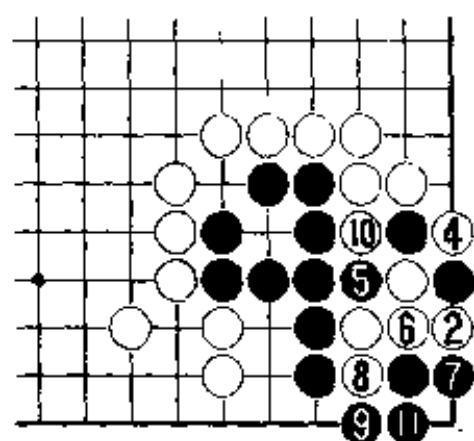
正解变化图一(黑活) 白2如挡,则黑3跳入,白4冲时,黑5以下连续叫吃,最终抢先做成眼位。

正解变化图二(黑活) 黑3跳时,白4如爬入,黑5、7断吃一子就活了。

正解变化图三(黑活) 黑3跳时,白4如先提,黑5挤、7



第二题 正解变化图二



第二题 正解变化图三

挡,仍可确保眼位。

第 27 天 利用对方弱点

杀棋和做活,都要利用对方棋形的弱点。所谓弱点,主要表现在棋形的“断点”与“气紧”这两个特征上,而且会有常识性的预感。当然,如何准确地抓住对方的弱点,还是离不开锐利的手筋和深入的计算。

图一(黑先杀白) 构成白角的六个子分为三个部分,也就是说存在“断点”。白△三子更是处在外部“气紧”的状态,这是明显的弱点。

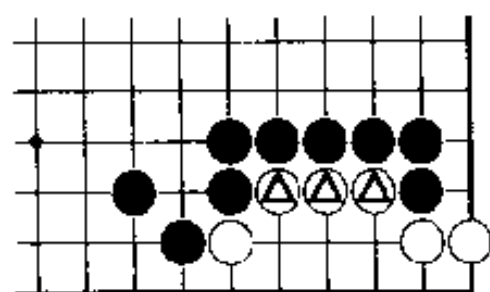


图 一

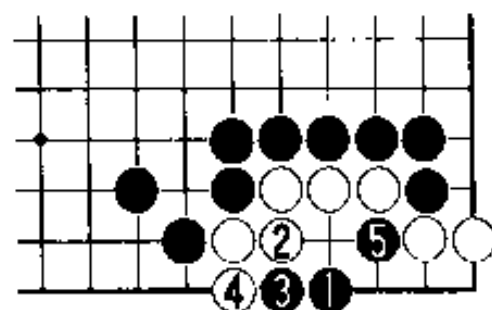


图 二

图二(正解) 黑 1 点,这是“三子正中”的要害。白棋已经无法动弹。白 2 接,黑 3 长、5 断,白棋已死。白 2 如改走 3 位虎,黑可直接于 5 位断。

图三(失败) 黑 1 直接打吃二路子是俗手。白 2 打、4 立,白角是曲四活形。

图四(失败) 黑 1 如从一路打吃,白 2 占据要点,黑 3 靠入,白 4 接,A、B 位白棋必可得一而做活。

图五(失败) 黑 1 点于此处并非要害,白 2 靠后仍是活

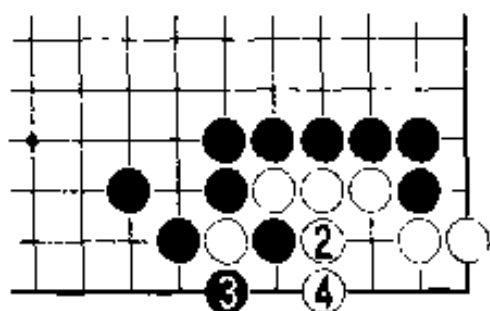


图 三

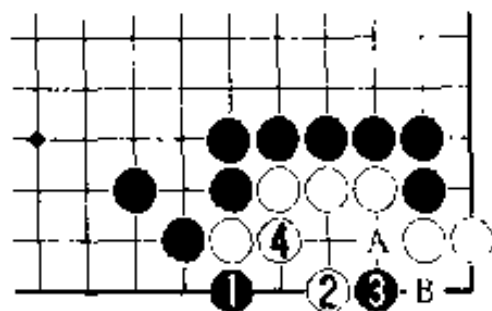


图 四

棋。黑 3 如改在 5 位打，白于 8 位接仍可净活。

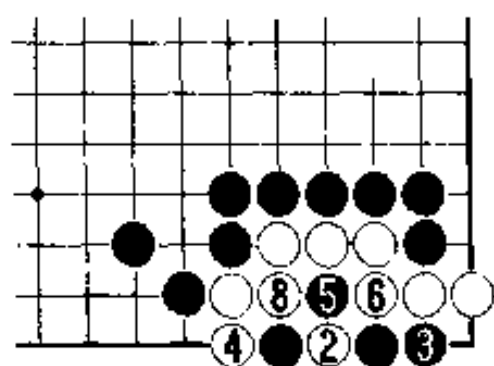


图 五

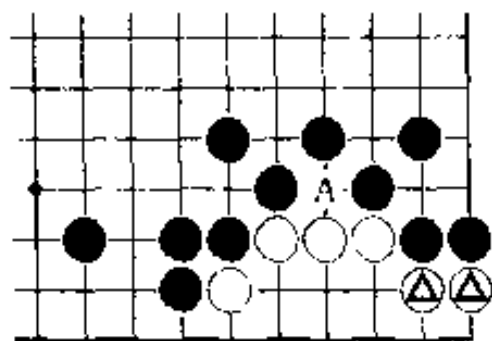


图 六

图六(黑先杀白) 此型白棋在 A 位松气。但白△两子却是“气紧”状态。由于弱点的部位不同，黑棋的杀法也必须有所改变。

图七(失败) 黑 1 点方并没有抓住白棋的弱点。白 2 虎、黑 3 断，由于 A 位有外气，白 4 打吃即已净活。

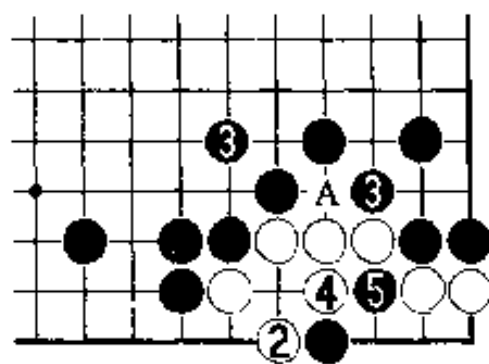


图 七

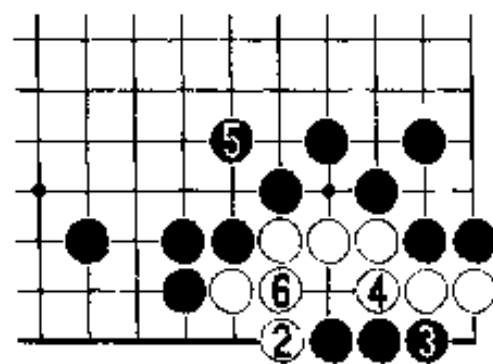
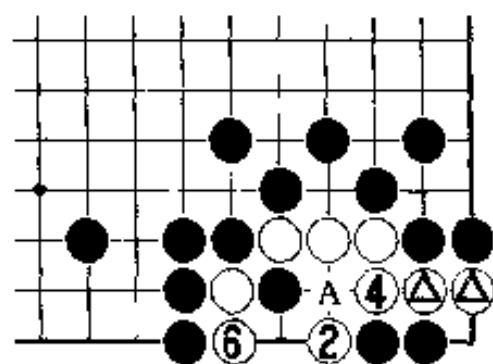


图 八

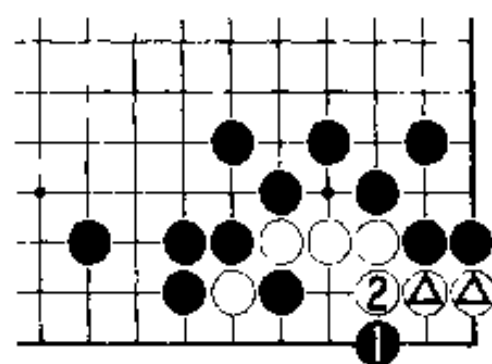
图八(失败) 黑 1 点、3 夹也不能奏效，白 4、6 稳当地

连接,这里就成为双活了。

图九(正解) 黑1点于此处,瞄准了白△两子的弱点。白2靠,黑3先手长,然后黑5打,白棋两子已接不归。白2如改走A位虎,黑仍3位先手破眼,再于6位打吃。



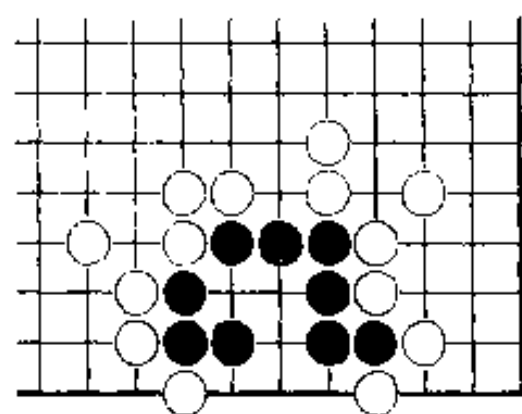
图九



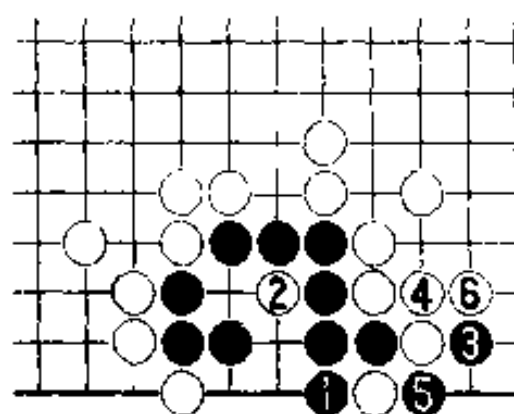
图十

图十(变化) 黑1点时,白2如接,黑3吃掉二路子,白棋就无法做活。

图十一(黑先劫活) 黑棋自身的眼位已不足以做活。唯有利用白棋角部的弱点,才能获得一线生机。



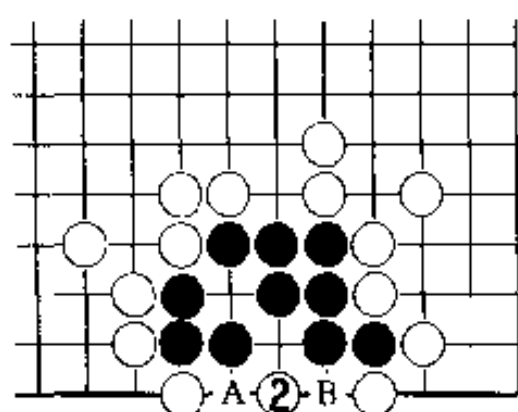
图十一



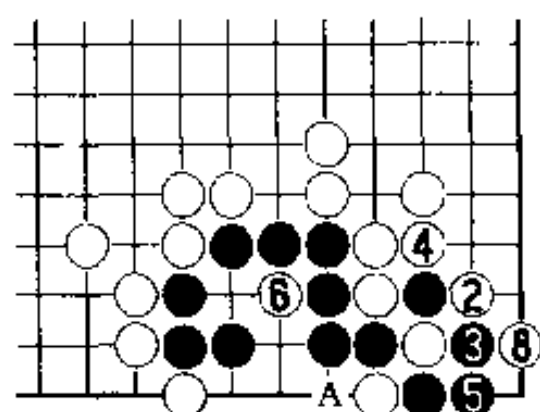
图十二

图十二(失败) 黑1挡不能奏效。白2点杀,黑3、5虽然侵入白角,但仍然没有眼位。

图十三(失败) 黑1如直接做眼,白2点眼后,必然可从A位或B位渡回,黑棋已没有任何余地。



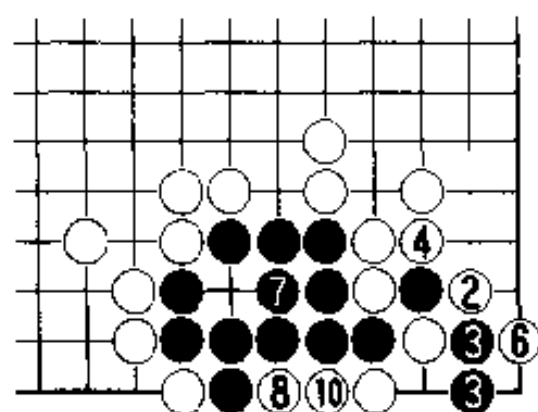
图十三



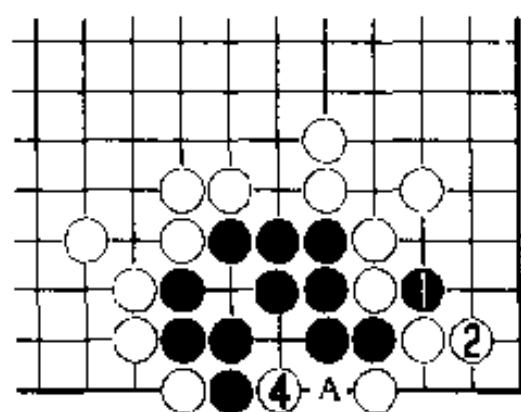
9=1 图十四

图十四(正解) 黑 1 先在角部断一手, 根据白棋应手再决定如何利用, 这是抓住弱点的好手。白 2 应后, 黑 3 打、5 立, 此时白 6 只能点入, 接着黑 7 断, 白 8 破眼, 黑 9 提劫成为劫活。白 6 如改走 7 位接, 则黑棋于 A 位先手打吃, 提吃白棋三子后仍可劫活。

图十五(变化) 至黑 5 立时, 白 6 如从角部破眼, 黑 7 做眼, 这样白 8 点入是接不归的形状, 黑棋净活。



图十五

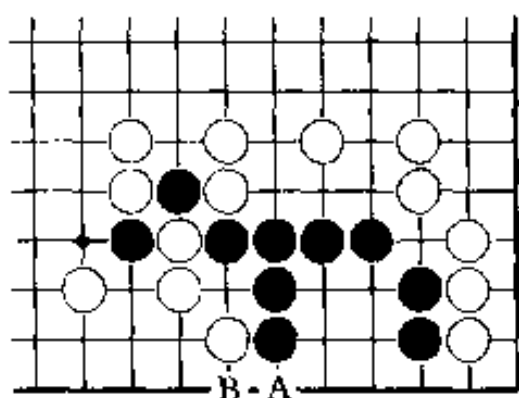


图十六

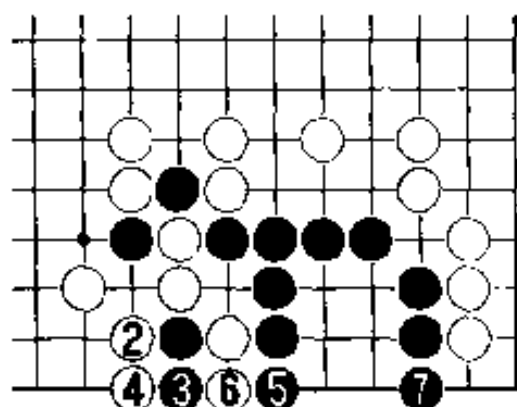
图十六(变化) 黑 1 断时, 白 2 如长, 黑 3 做眼, 白 4 点后仍然不能在 A 位接回。顺便补充一点: 黑 1 如改走 2 位夹, 白于 1 位接, 黑棋就无法加以利用了。

图十七(黑先活) 黑棋做活的条件是设法先手走到 A

位或B位。要争取这个条件,只有利用白棋的弱点。



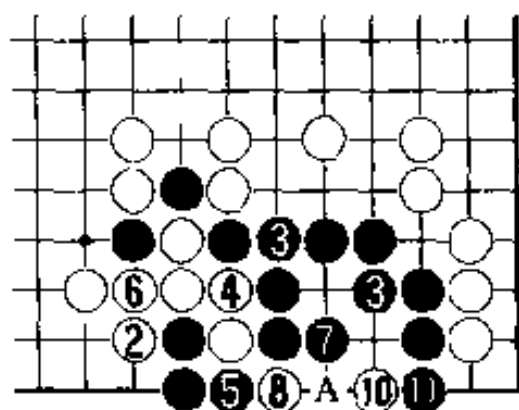
图十七



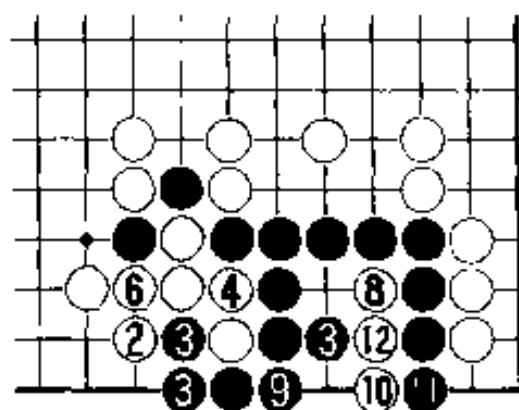
图十八

图十八(正解) 黑1挤,击中白棋的弱点。白2打、黑3立。黑5争取到这步先手立,黑7再立就成为板六活形。

图十九(变化) 白4如接,黑5有这步先手曲已足以净活。以下黑7曲是要点,白8扑,黑9做眼,白10点入后无法在A位接回。



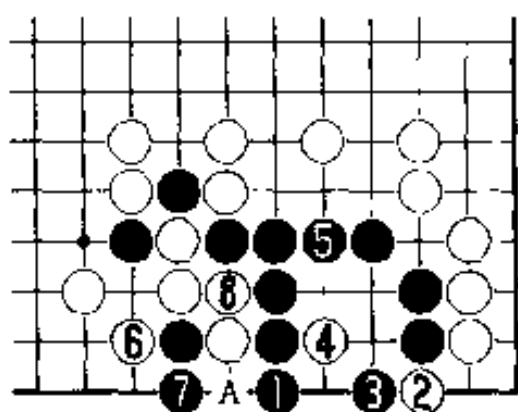
图十九



图二十

图二十(变化) 黑7曲时,白8如点眼,黑9接,白10只得点入,至黑13成为双活。本型黑1挤时,白2如从3位打,黑于2位长,白棋仍有弱点。

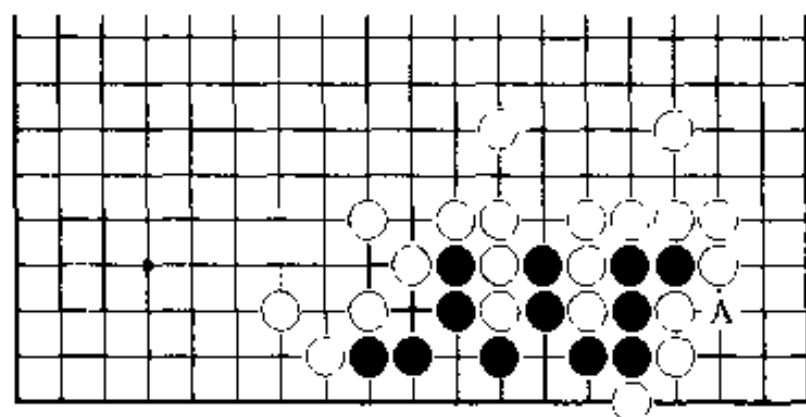
图二十一(失败) 黑1直接立,并非先手。白2扳、4点后,黑



图二十一

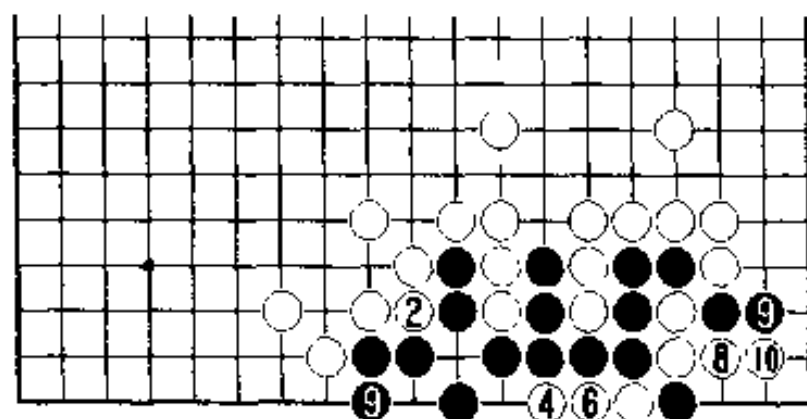
5再挤已失去利用价值。黑1如走A位扳,被白于7位挡,黑棋也不能取得先手。

图二十二(黑先活) 从黑棋本身的眼位来看,是断然不够的。怎样有效地利用白棋角部A位的断点呢?



图二十二

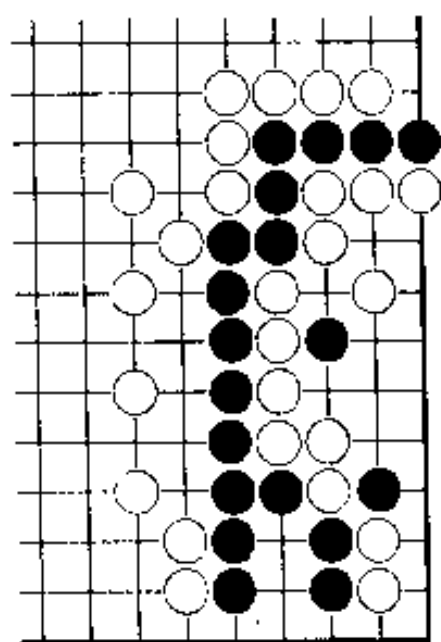
图二十三(正解) 黑1首先确保一眼,并迫使白4点入。然后黑7先断,再于11扑。经过这样的顺序,白棋三子已接不归,黑棋净活。



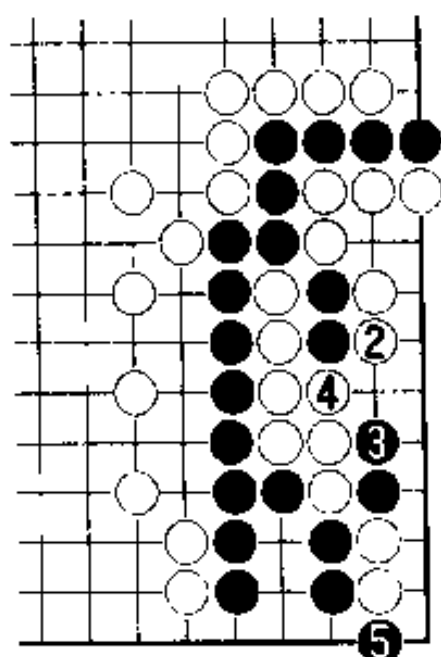
图二十三

图二十四(黑先活) 如何利用白棋的弱点,吃掉部分白子而做活,对黑棋来说并不困难。

图二十五(正解) 黑1断是显而易见的。白2应后,黑3先手长气,然后黑5扳就吃住白棋角部两个子。

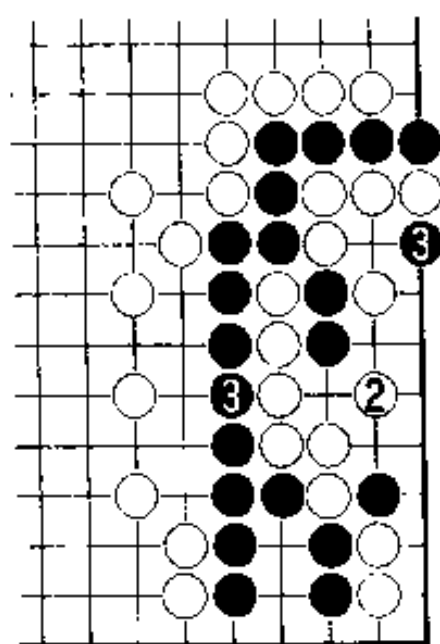


图二十四

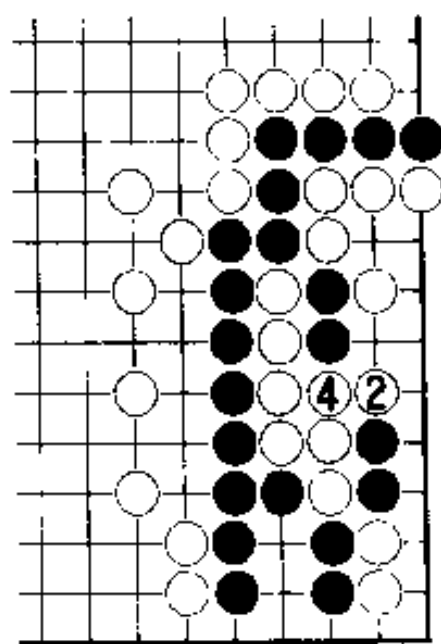


图二十五

图二十六(变化) 白2如尖补,黑3可一气吃掉白棋边上四子。



图二十六

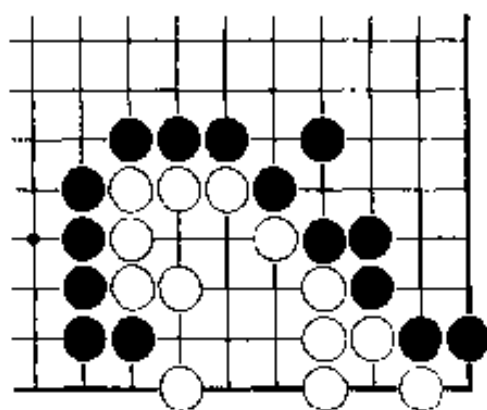


图二十七

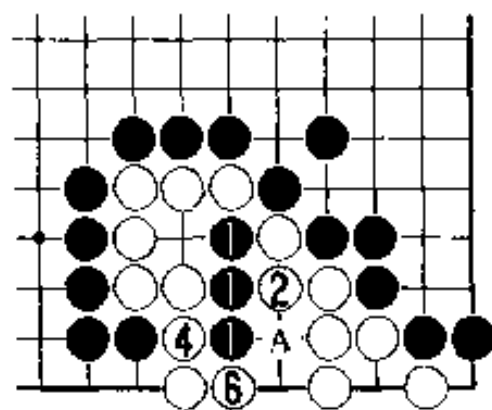
图二十七(失败) 黑棋要注意的是不能先走1位长,白2扳后,黑3再断已不起作用。

图二十八(黑先杀白) 白棋有多处断点,气也很紧,真正

的弱点在哪里呢？



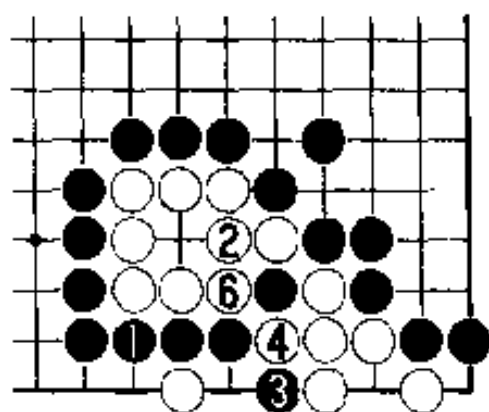
图二十八

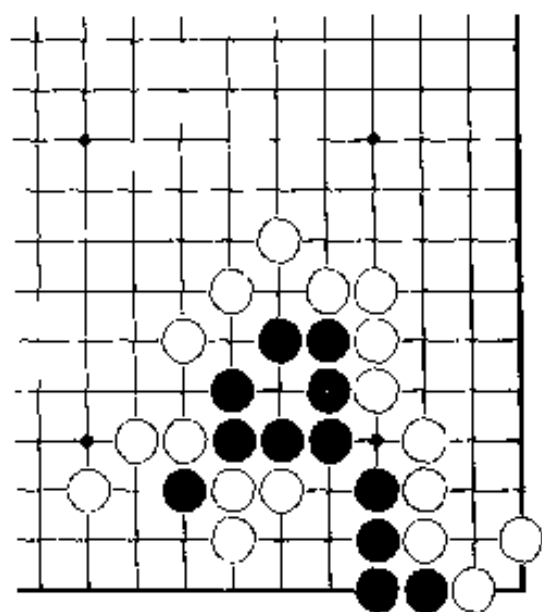


图二十九

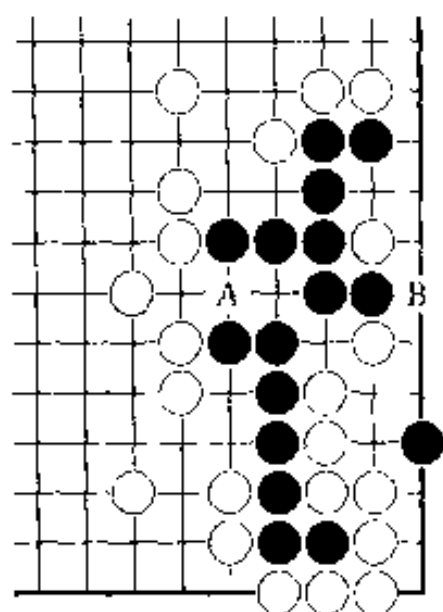
图二十九(失败) 黑1打、3点,企图破坏白棋的眼位。但应接至白6,黑棋再走A位也无用,白棋已活。

图三十(正解) 黑1在此处打,然后黑3靠,一举击中白棋的弱点。白4只得打吃,黑5反打,黑7连出,白棋只有一个眼。





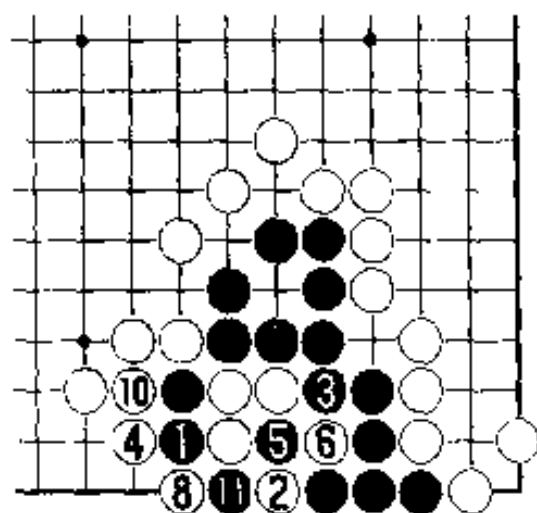
第一题



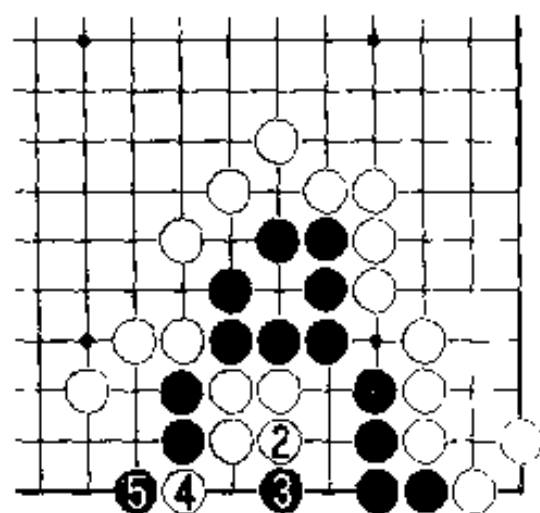
第二题

第一题 黑先劫活

正解图(劫活) 黑1挡,利用白棋收气之机谋求眼位。白2是要点,如果直接在4位紧气,黑棋于2位跳就可做眼。黑3以下通过紧气获得一个劫活的机会。



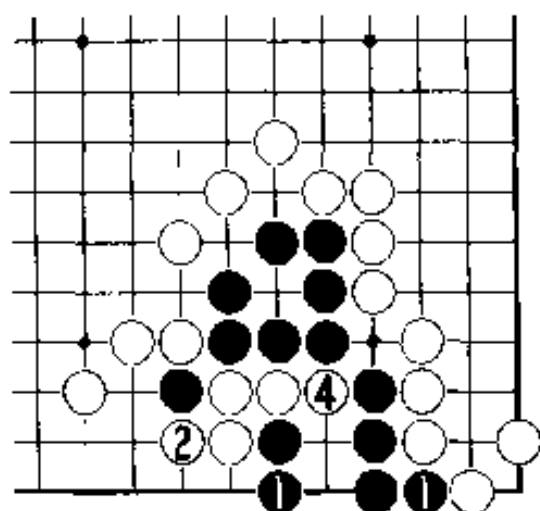
9=5 第一题 正解图



第一题 变化图

· **变化图(净活)** 白2如在此处破眼,黑3托,快一气吃掉白棋数子。

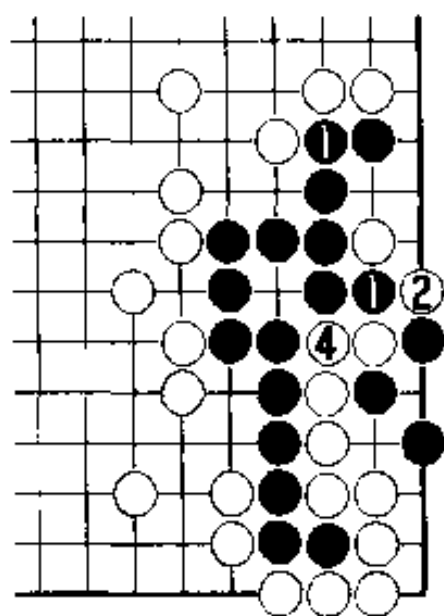
失败图(黑死) 黑1如果直接在下边一带谋求眼位,白2自补一手,黑棋再无后续手段。



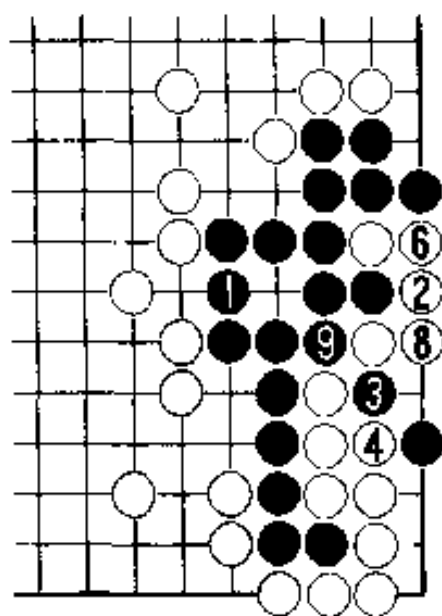
第一题 失败图

第二题 黑先劫活

正解图(劫活) 黑 1 做眼, 白 2 扳渡后, 黑 3 尖挤, 这是充分利用白棋弱点的妙手。白 4 如接, 则黑棋产生了 5 位扑劫的手段。



第二题 正解图



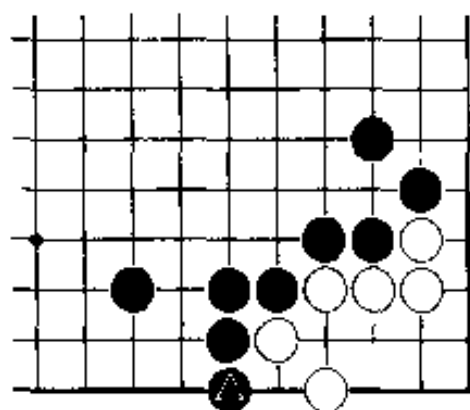
第二题 变化图

变化图(净活) 黑 3 挤时, 白 4 如打吃, 黑 5 以下一气将白棋倒扑。白 4 如改走 8 位接, 黑于 9 位断, 白棋还是无法接回二路子。

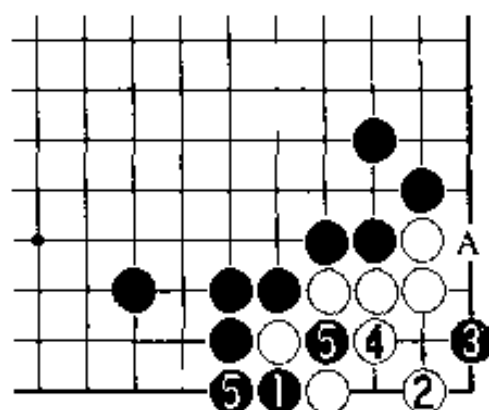
第 28 天 注意次序

从广泛的范畴来讲,“注意次序”与“发现要点”是围棋死活的两大要素。所谓次序,就是指正确的行棋先后顺序。注意死活问题的次序,一是不可忽略必要的交换“过门”,二是在两个以上要点的场合,如何准确地抓住第一要点。此外,有时改变一下既定的顺序,往往能够起到反败为胜的效果。

图一(黑先杀白) 黑●子立后,白棋如果置之不理,接下来黑棋如何净杀白角?



图一



图二

图二(失败) 黑 1 打, 白 2 占据一二路要点, 黑 3 点, 白 4 可做劫顽抗。黑 1 如改从 A 位扳, 白仍走 2 位, 黑棋还是不能净杀白角。

图三(失败) 黑 1 直接点入, 次序失误。待黑 3 扑时, 白 4 顶已可净活。黑 5 如改在 A 位扳, 白仍于 6 位提。

图四(正解) 黑 1 扑, 此时白 2 只能提, 黑 3 再点, 这是

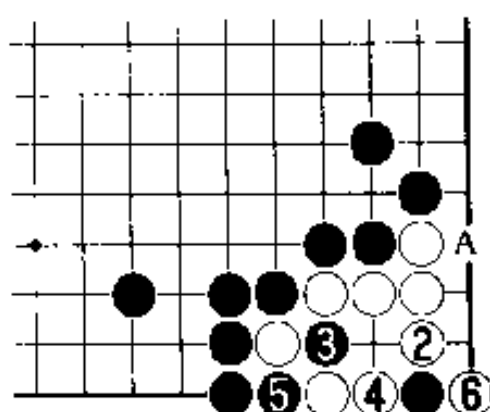


图 一

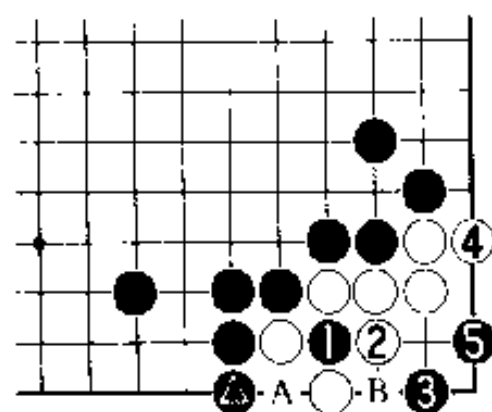


图 四

正确的次序。以下 A、B 位白棋无法兼顾,白角总是死棋。

图五(黑先杀白) 黑棋不难净杀白棋,但有一步重要的“过门”不可疏忽。

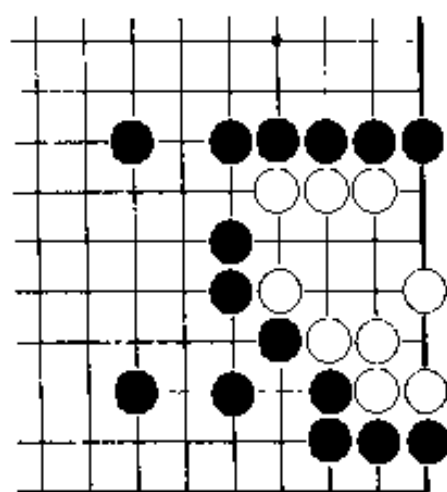


图 五

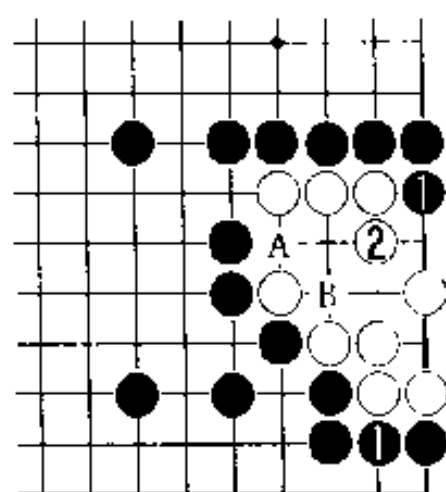


图 六

图六(失败) 黑 1 冲,白 2 退就已确保两眼。黑 1 如改从 A 位冲,白于 B 位接也是活棋。

图七(正解) 黑 1 打是重要的次序。白 2 应只此一手,但眼形已被破坏。黑 3 再冲,白棋已无法做眼。

图八(变化) 黑 1 打、3 冲后,白 4 如竭力扩眼,黑 5 可挖入,白棋无法在 A 位断。

图九(黑先杀白) 黑棋如何破除白棋在角部的眼位,这

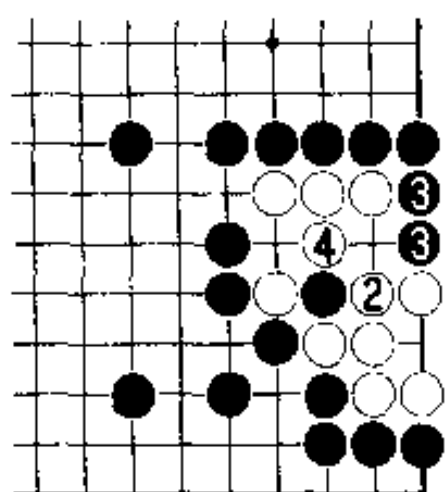


图 七

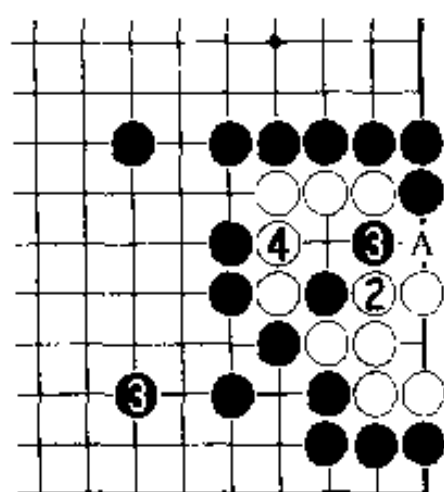


图 八

是本型的关键。

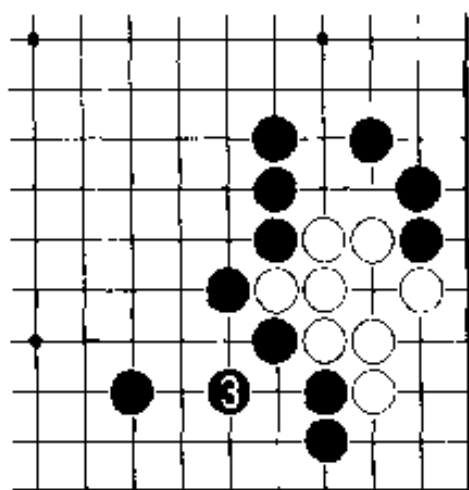


图 九

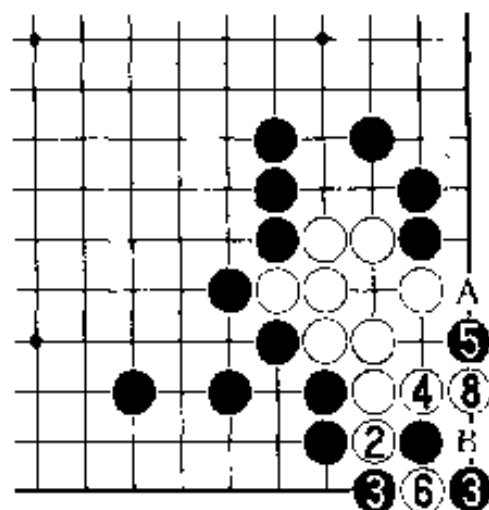
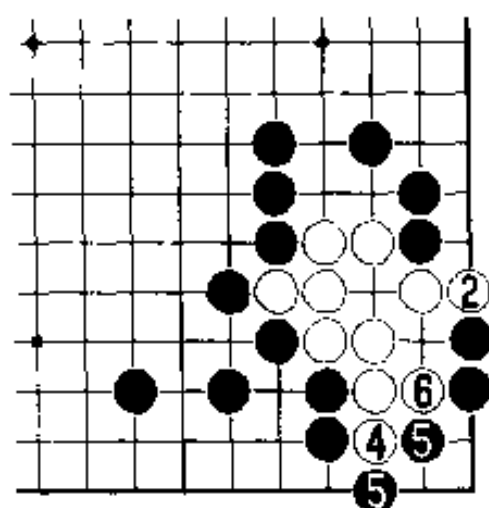


图 十

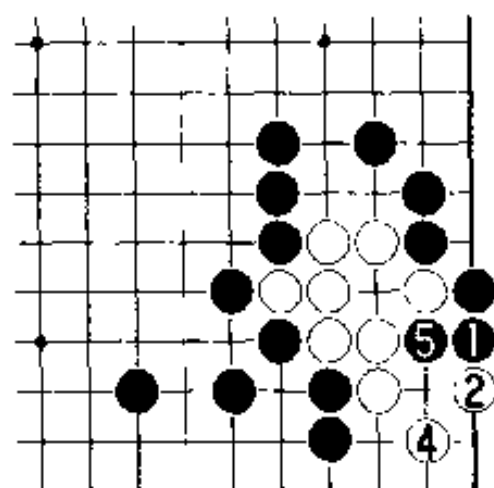
图十（失败） 黑 1 跳似乎是必然之着，黑 5 点也是非走不可的要点，然而被白 8 挡后，A 位或 B 位必然可以做眼，黑棋失败。如果改变一下黑 1 与黑 5 的次序，结果将如何呢？

图十一（正解） 黑 1 先点，待白 2 挡后，黑 3 再跳，这是正确的次序。白 6 冲，黑 7 强行拖出二子，白棋在角上必然是一个假眼。

图十二（变化） 黑 1 点时，无论白 2 怎样在角上腾挪，黑 3 连同一子，白棋已无法做活。白 4 如改走 5 位，则黑棋于 4



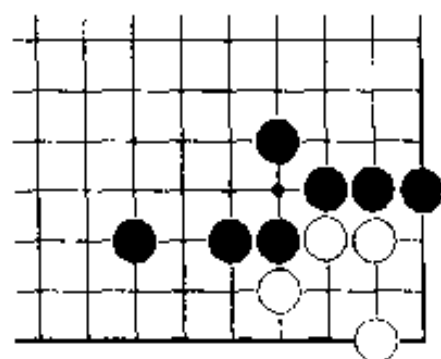
图十一



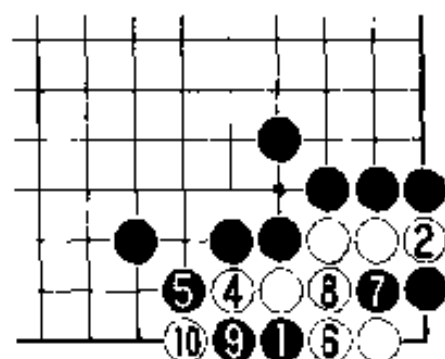
图十二

位跳入。

图十三(黑先杀白) 白角由于气紧,是不活之形。黑棋只要准确地把握要点的次序,可以净杀白棋。



图十三



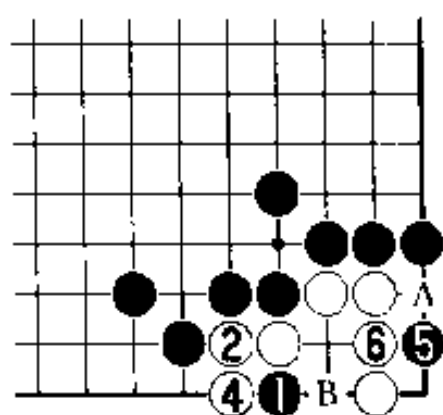
● = ● 图十四

图十四(正解) 黑1点、再走黑3夹,次序正确地走到了杀棋的要点。白4、6顽强抵抗,黑7先手破眼,再于9位消除白棋眼位,白角净死。白6如改走9位,则黑于8位双打。

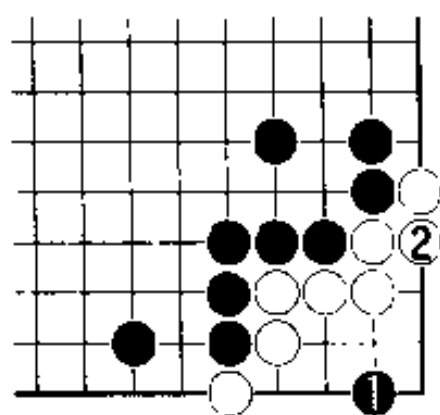
图十五(失败) 黑1先夹则次序失误。待黑5点时,白6可接住,A、B两处黑棋不可能同时破眼。

图十六(黑先万年劫) 黑1点、白2接后,这个图型过去一直认为是白角已净活。其实在气紧的状态下,还另有变化

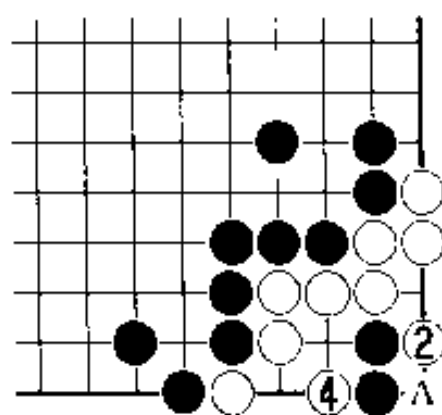
图十七(失败) 从前认为黑1、白2后,黑3再打,白4



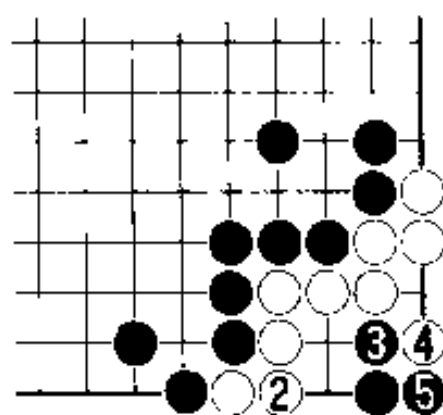
图十五



图十六



图十七

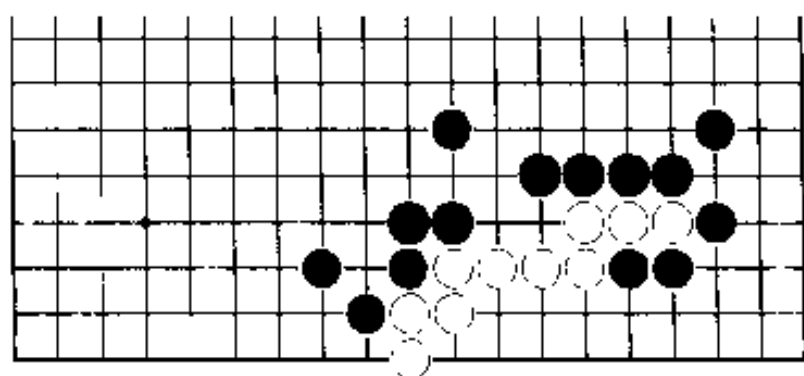


图十八

紧气,黑棋无法走 A 位,为此白角净活。

图十八(正确) 然而黑 1 可先在外围打,白 2 接是唯一的应手。经黑 3、白 4 后,黑 5 打可成为“万年劫”。这个结果毕竟与净活有所差别,因此才是本型的正解。

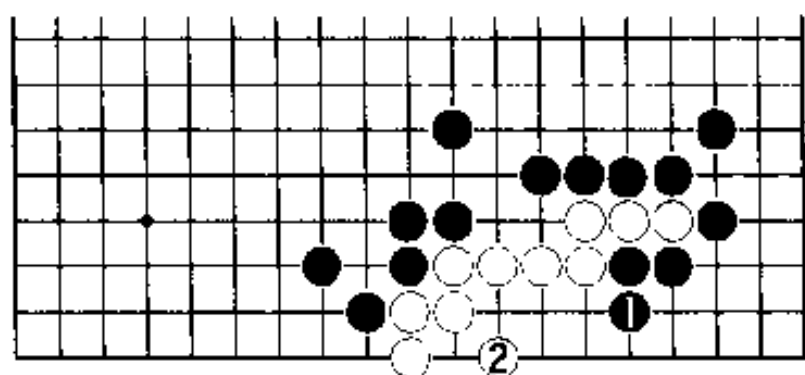
图十九(黑先杀白) 要净杀白棋,首先要找到要点,然而



图十九

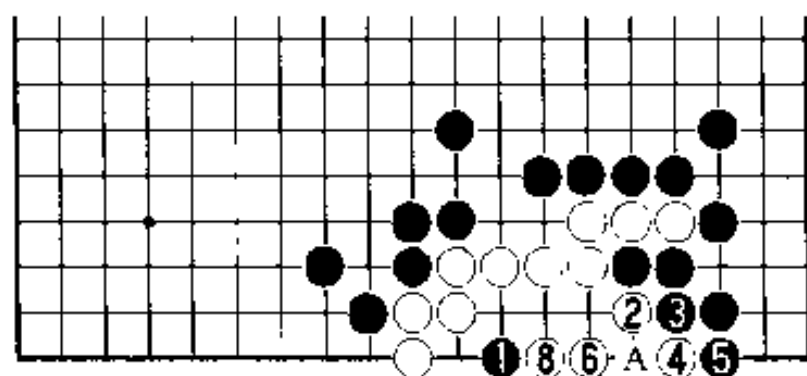
也要注意次序。

图二十(失败) 黑1曲失着。白2是一手做成两眼的要点。



图二十

图二十一(失败) 黑1点入当然是要点,但白2、4连扳可顽强地做成两手劫。至白8,黑棋只有通过A位的劫争才能破眼。



图二十一

图二十二(失败) 黑7如急于破眼,白8接后,再于10位断打,成为黑棋负担更重的紧劫。

图二十三(失败) 黑5如退让,白6虎。黑7点,企图避免劫争。被白8接后,成为双活。

图二十四(失败) 黑5如直接打吃,白6做劫,就成为紧劫。

图二十五(正解) 其实正解很简明。黑1扳,白2只能

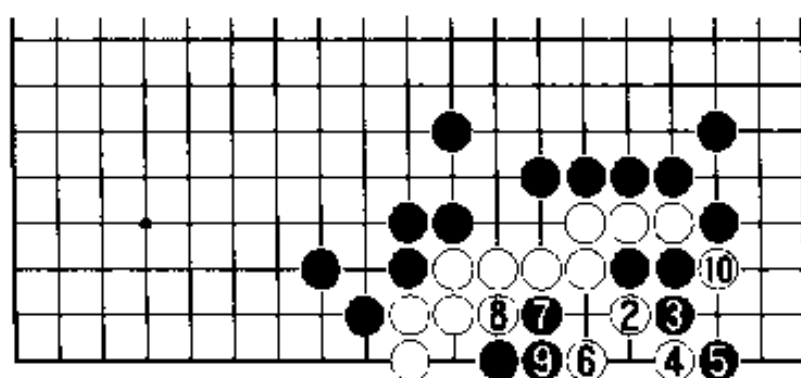


图 二十二

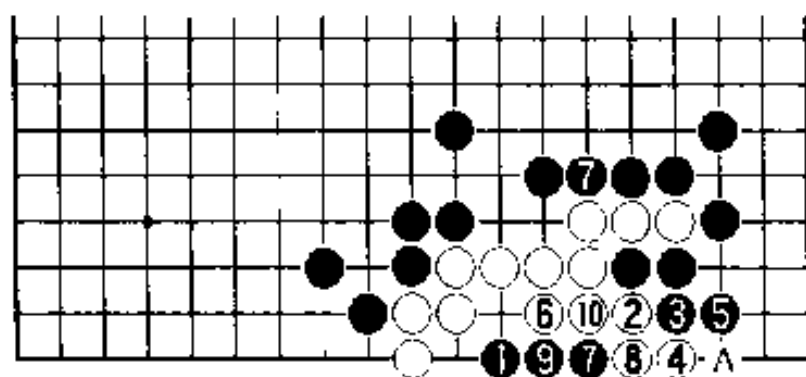


图 二十三

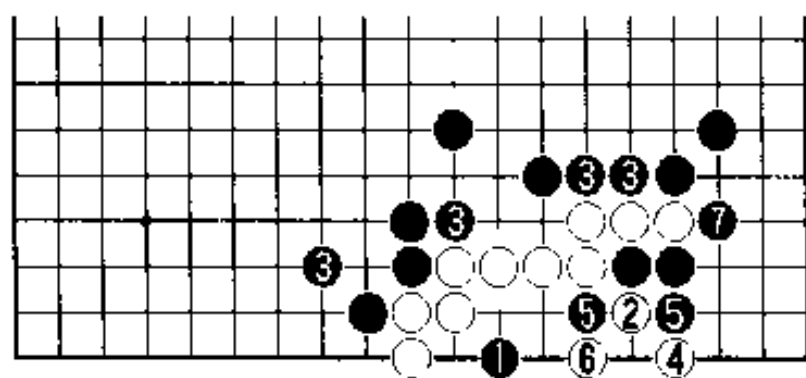


图 二十四

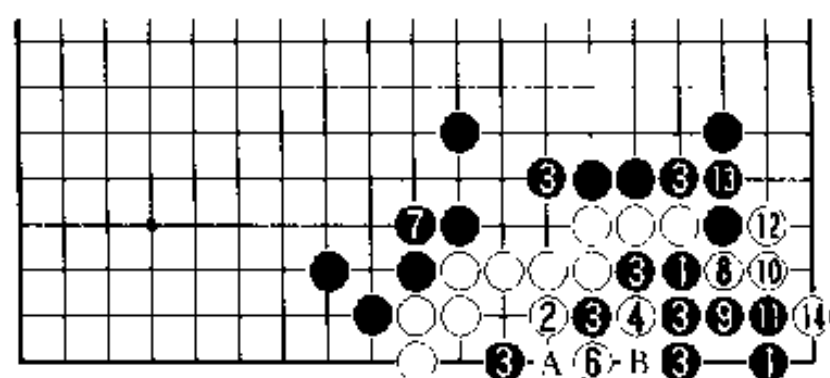
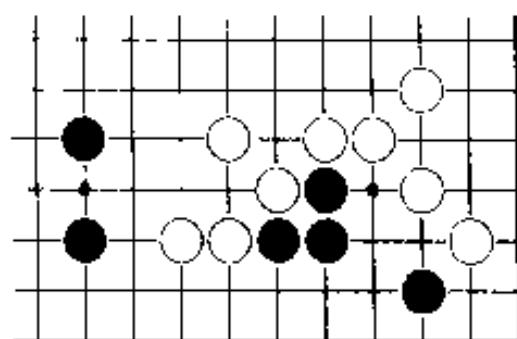


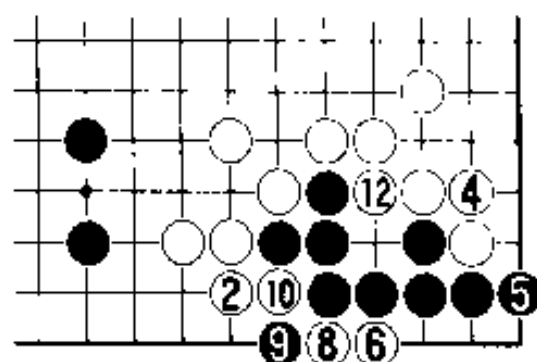
图 二十五

挡,黑3再点,这是正确的次序。白4吃黑一子时,黑5打、7立,白棋无法兼顾A、B位,角上也没有任何手段。白棋被净杀。

图二十六(黑先劫活) 黑棋如何求活?看来头绪很多,让我们逐一剖析。



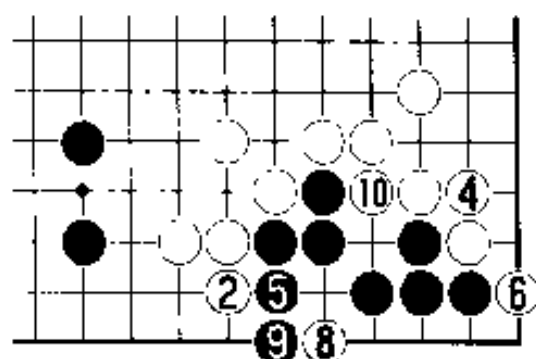
图二十六



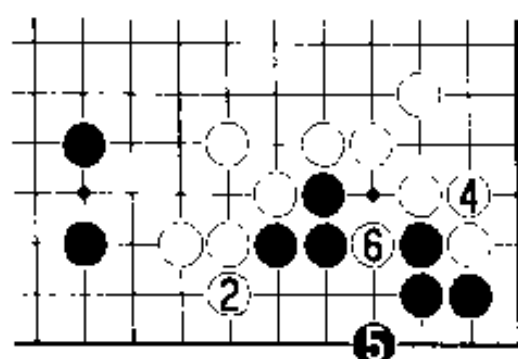
图二十七

图二十七(失败) 黑1长入角部似乎是眼位必争之处,但被白2冷静地曲一手,无论怎样变化,黑棋都已被净杀。黑如3挤、5立,白6大飞就破眼成功。

图二十八(失败) 黑5如挡,白6扳,黑棋仍然眼位不足。



图二十八

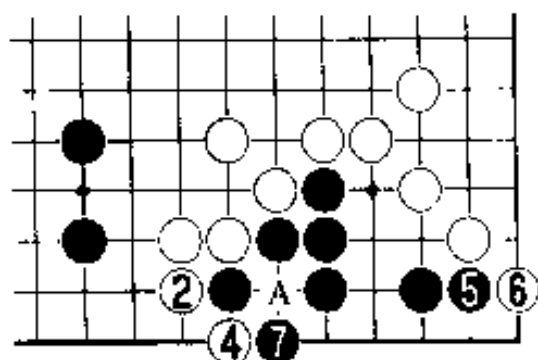


图二十九

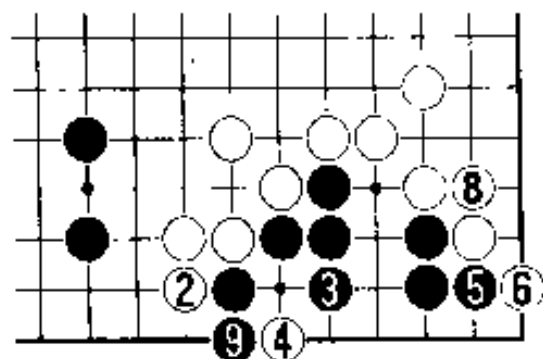
图二十九(失败) 黑5如改走一路尖,白6挖入即可破眼。

图三十(正解) 黑1、3先在这里扳虎,迫使白2、4应,

这是极好的次序。黑5再长,情况就不同了。白6如改走A位提,则黑于6位立已经净活。因此白6只能扳,黑7成为劫活。必须注意:黑3不能在7位虎,被白于3位先手点,黑棋将不活。



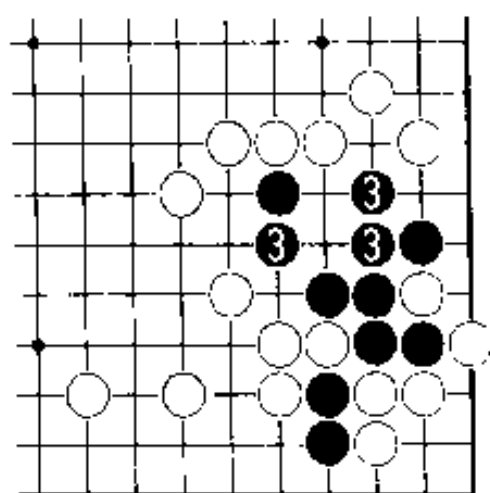
图三十



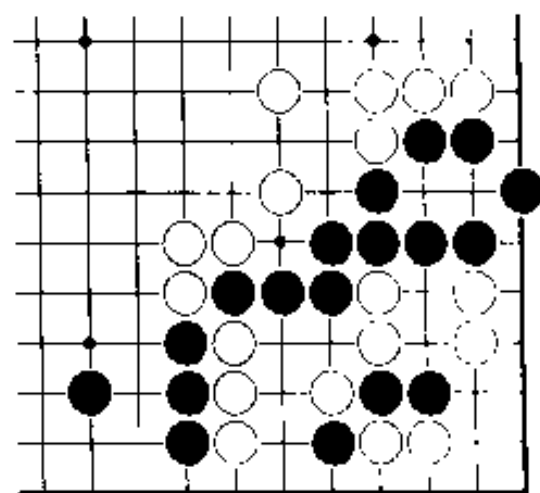
图三十一

图三十一(变化) 黑1、3扳虎时,白4如点眼,则黑5、7先手扩眼,黑9拦下已成为净活。

最后的两道练习题都有相当的难度。黑棋做活必须利用白棋的弱点,其中的次序最为重要。



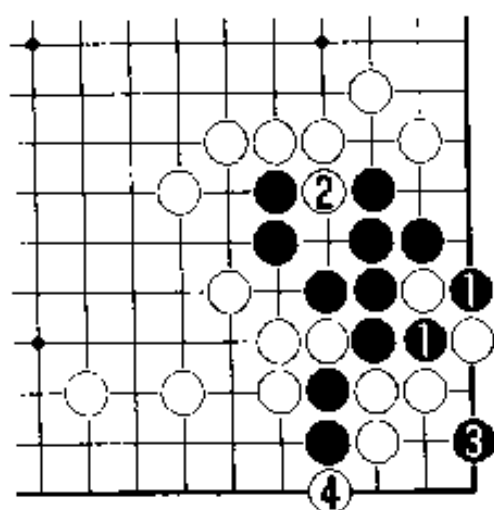
第一题



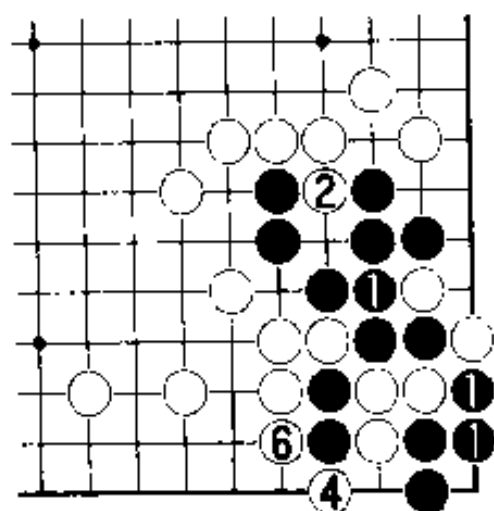
第二题

第一题 黑先活

失败图(黑死) 黑1提,白2当然破眼,黑3再转向角部,已无法谋得眼位。



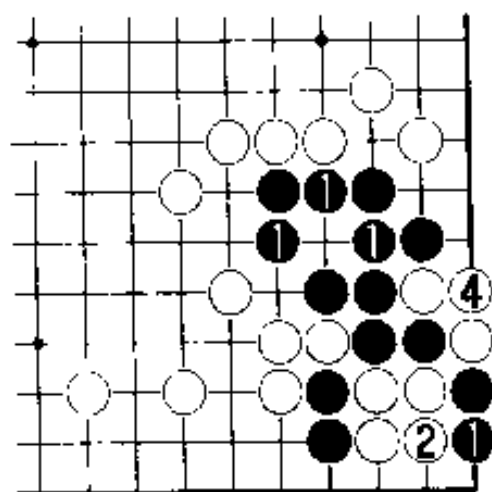
第一题 失败图



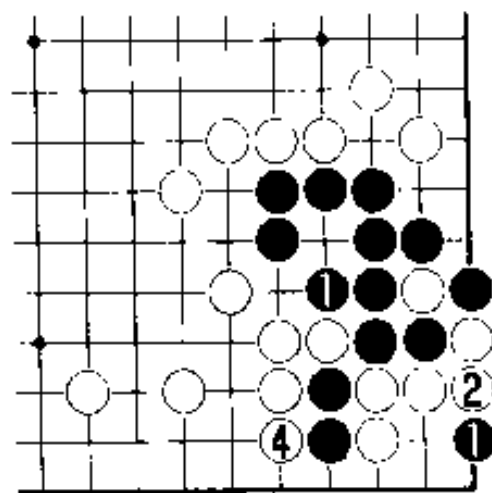
第一题 正解图

正解图(黑活) 黑 1 先在角部点,这是绝妙的次序。白 2 破眼,黑 3 再于角部尖,结果不仅安然渡回,并且在角部做出一眼。

正解变化图一(黑活) 黑 1 点时,白 2 如在角部应,则黑 3 做眼,白 4 已无法接回一子。



第一题 正解变化图一



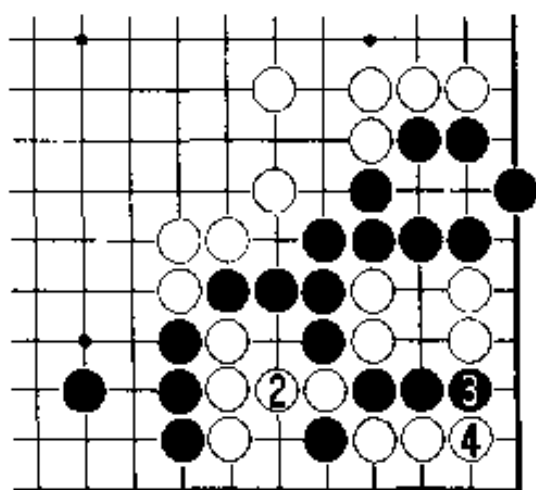
第一题 正解变化图二

正解变化图二(黑活) 白 2 如接,则黑 3 提吃是先手,黑 5 就做出了第二个眼。

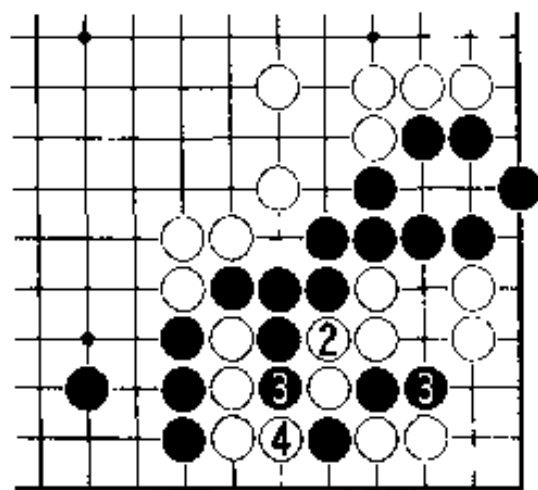
第二题 黑先活

失败图一(黑死) 黑 1 断打,白 2 接。黑 3 并不能在角部

出棋。



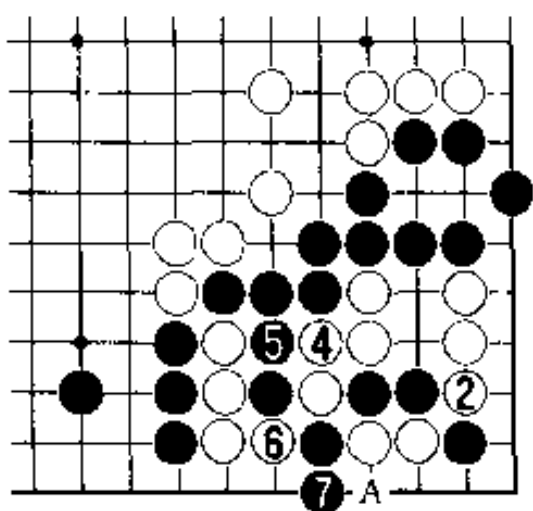
第二题 失败图一



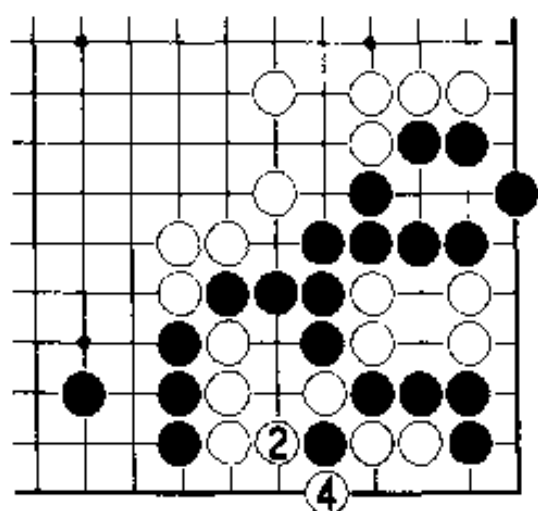
第二题 失败图二

失败图二（黑死） 黑 1、3 这样打断，白 4 正好断吃黑棋。黑棋仍然无计可施。

正解图（黑活） 黑 1 在角上先扳一手，这是绝妙的次序。白 2 如断吃黑棋两子，黑 3、5 再打断，白 6 断时，黑 7 立成为金鸡独立之形，白棋无法在 A 位打。



第二题 正解图

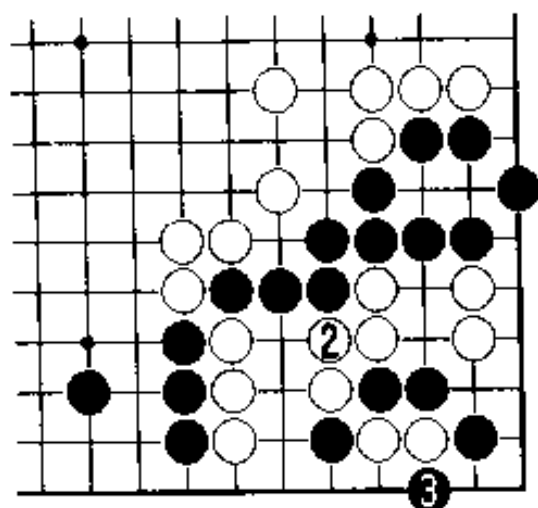


第二题 变化图一

变化图一（黑活） 黑 1 扳时，白 2 如吃黑棋一子，黑 3 断、5 接，白棋四子被吃。

变化图二（白死） 黑 1 扳时，白 2 如接，被黑 3 吃掉角部

两个白子,白棋反而全军覆没。



第二题 变化图二

第 29 天 保留先手

在死活问题中，通过先手打吃、先手冲入等着法，达到先手做眼或破眼的目的，这是屡见不鲜的常识。但在有些场合，先手的着法明显不起作用，反而会失去更好的变化。因此，对于所谓必然的先手，不要轻易走净，必须算清所有变化之后，再使用及时而有效的先手。保留先手，有时就等于保留了一条正确的途径。

图一（黑先活） 黑棋必定要在下边做出一眼，才能做活。

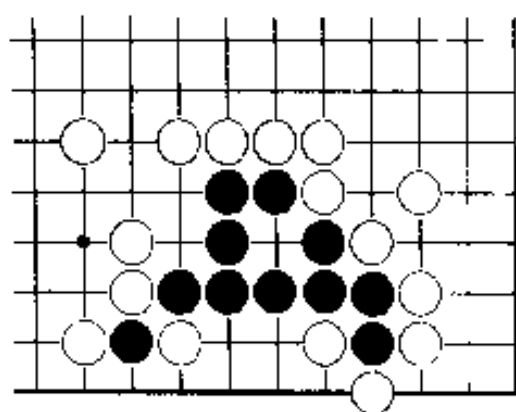


图 一

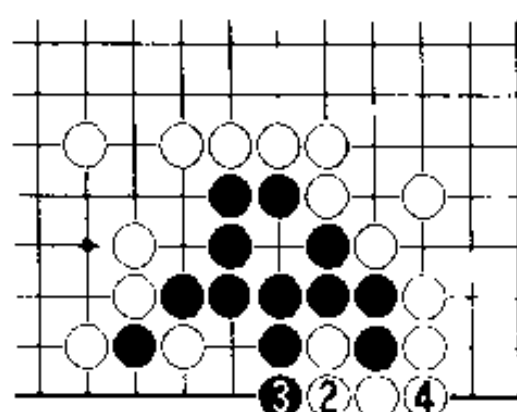
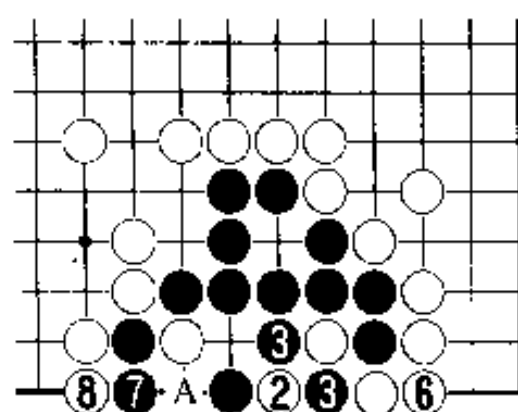


图 二

图二（失败） 黑 1、3 打吃都是先手，然而对做眼毫无帮助。如果这样随便地走掉，等于宣判了自身的死刑。

图三（失败） 黑 1 扑，然后 3、5 打吃，虽然也是一系列的先手着法，但黑 7 立时，白 8 打吃，黑棋无法在 A 位接。

图四（正解） 黑 1 在一路虚跳是保留先手的好手，白 2 如提，黑 3、5 可扑吃白棋而做成眼位。白 2 如改走 A 位挡，



④=① 图 三

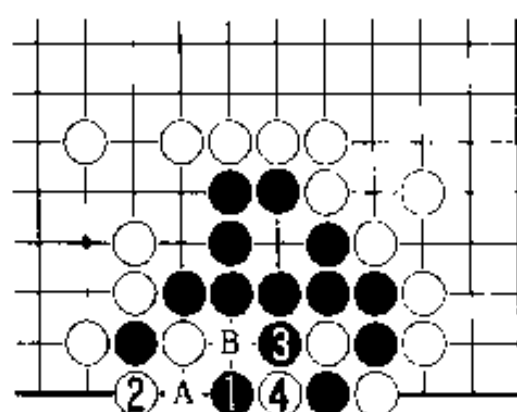


图 四

黑于 B 位先手打、再于 3 位扑。

图五(变化) 黑 1 跳后, 白 2 如防止扑吃, 黑 3 立, 白棋无法走 A 位, 黑棋做眼成功。

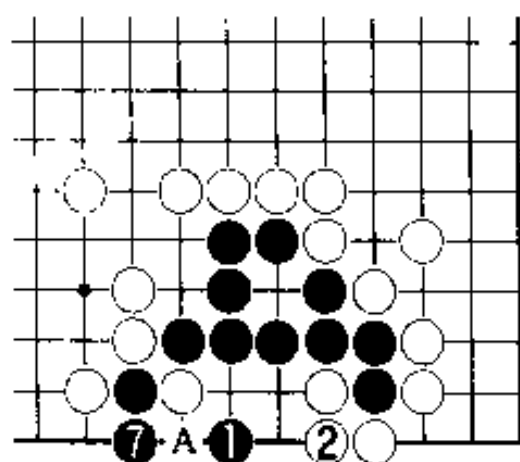


图 五

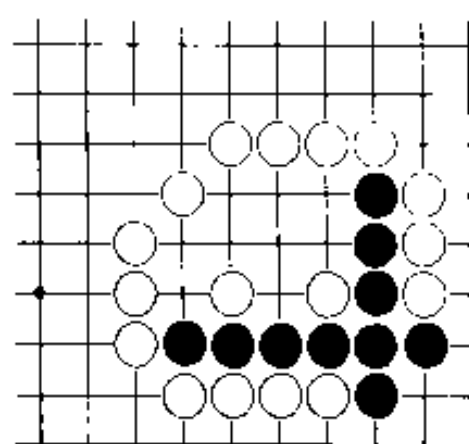


图 六

图六(黑先活) 黑棋如何在中腹确保一眼?

图七(失败) 黑 1、3 打吃都是先手, 黑 5 双打吃掉白棋一子。然而白 8 挤破眼, 黑棋失败。黑 3 如先在 5 位打吃, 则白棋于 4 位挤。

图八(正解) 黑 1 夹、3 挖, 并没有直接打吃白子, 却使白△子已无法逃脱。保留先手打吃的思路, 终于使黑棋获得了眼位。

图九(变化) 黑 1 夹时, 白 2 如接, 黑 3 再打吃, 白棋一

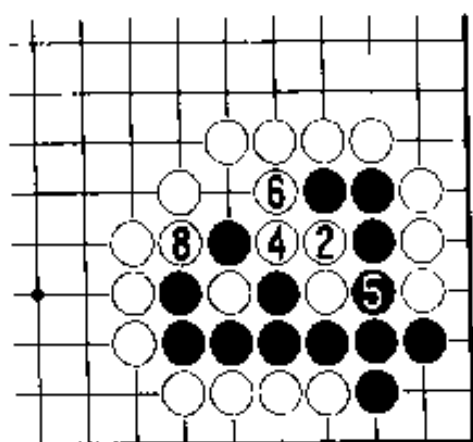


图 七

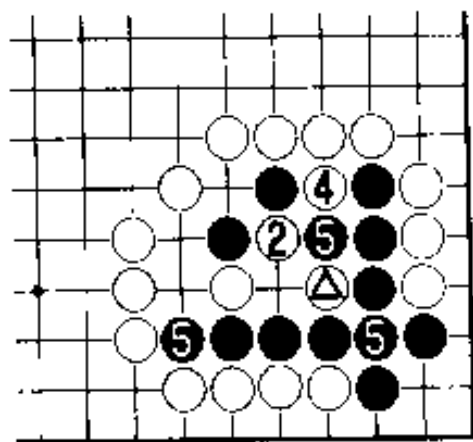


图 八

子也无法逃出。白 2 如改走 3 位, 则黑走 2 位, 白棋三个子一起被吃。

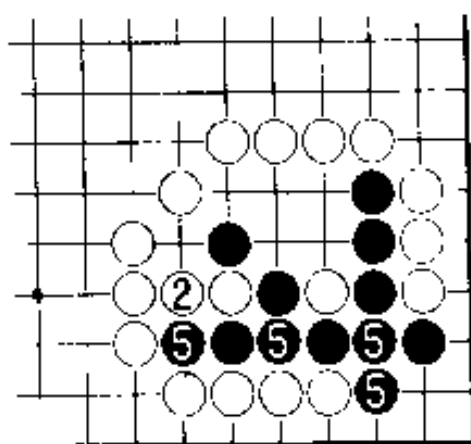


图 九

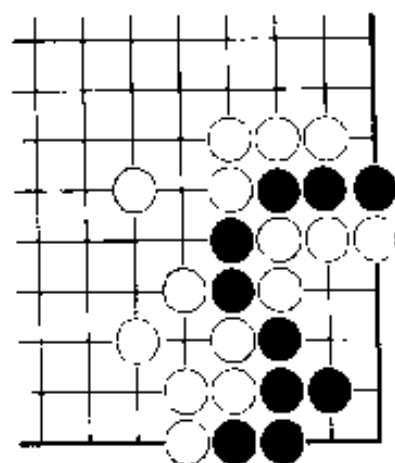


图 十

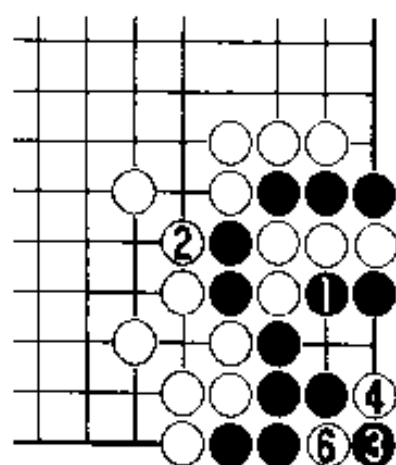
图十(黑先活) 角部黑棋要争取净活, 决不能随意地先手打吃。

图十一(失败) 黑 1 打吃后, 黑 3 只能扩足眼位。白 4 托入, 黑棋成为劫活, 不算成功。

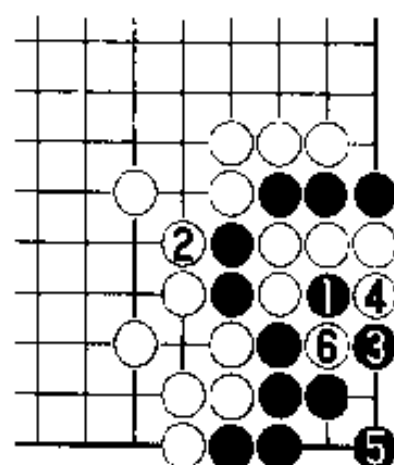
图十二(失败) 黑 1 打后, 黑 3 如果做眼, 白 4 打, 黑 5 仍然只能劫活。黑 1 如改在 4 位先手打, 仍将失败。

图十三(正解) 黑 1 保留先手, 撞白在一路尖, 这是做活的好手。白 2 破眼, 黑 3 做成两眼, 白棋无法在 A 位挤。

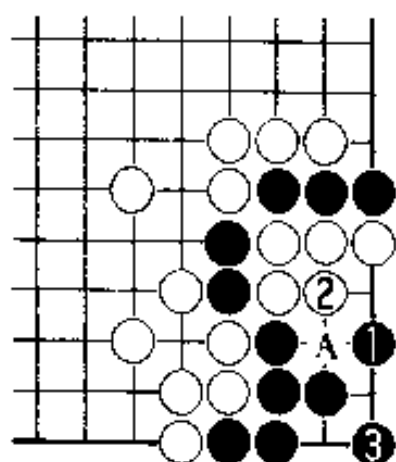
图十四(变化) 黑 1 尖时, 白 2 如点眼, 黑 3、5 看准时



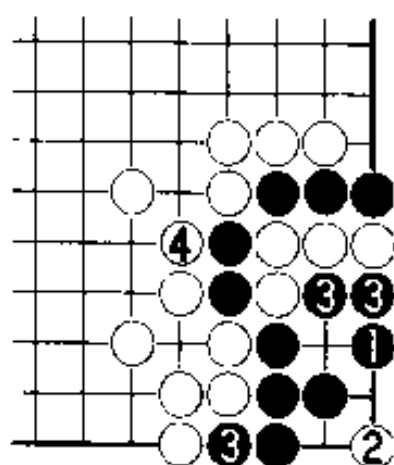
图十一



图十二



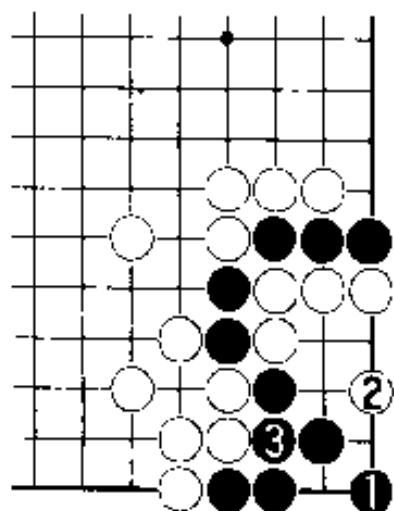
图十三



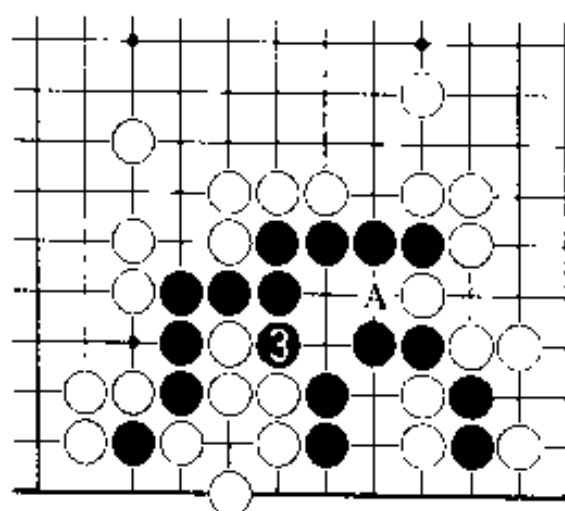
图十四

机，一鼓作气做活。

图十五(失败) 黑 1 如直接在角上做眼，白 2 跳，黑棋已丧失做活的条件。



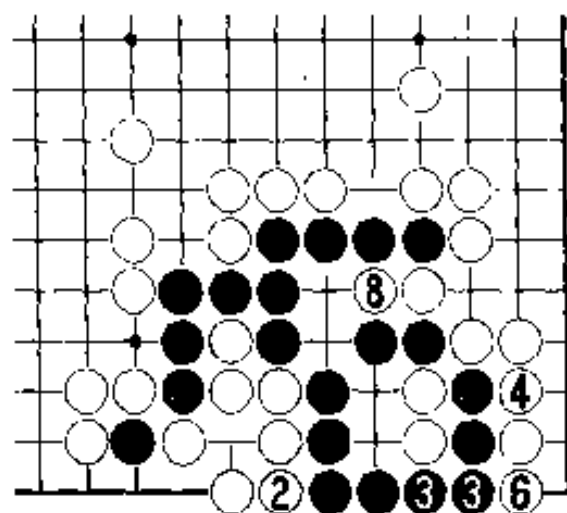
图十五



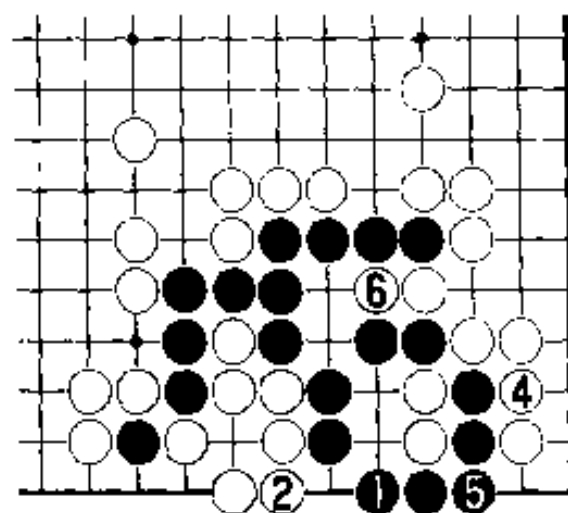
图十六

图十六(黑先劫活) 黑棋在A位肯定是一个后手眼,下边虽可利用白棋的弱点,但要做出一个先手眼很不容易。

图十七(失败) 黑1先手立,然后黑3扳渡。但是白4、6打吃后,白8破眼,黑棋只有一个眼。



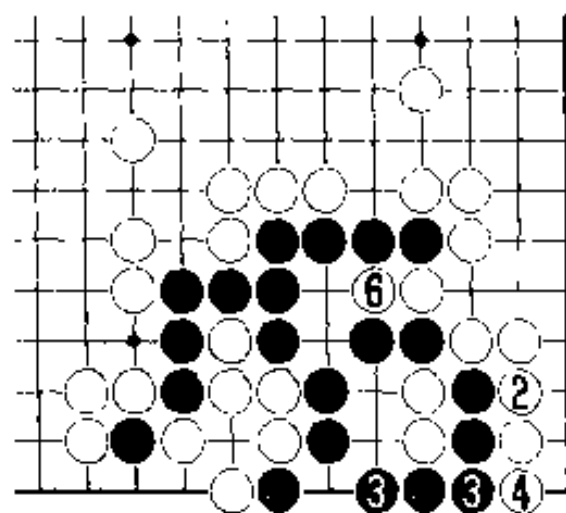
图十七



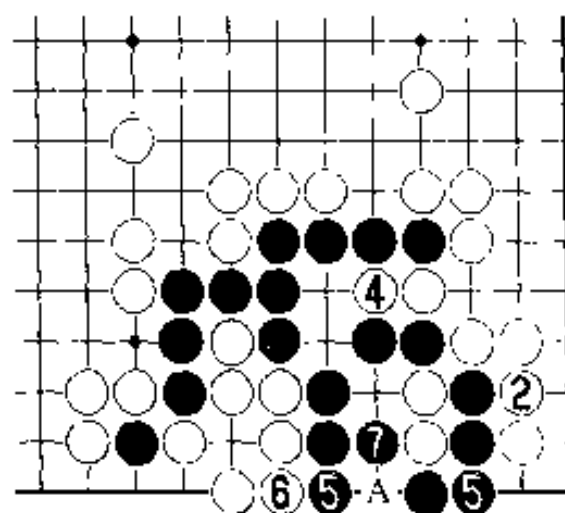
图十八

图十八(失败) 黑1尖虽然也是一步先手,但下边还是一个后手眼。白6冲,黑棋已死。

图十九(正解) 黑1扳、3接,看似送吃,实质上是保留下边的两步先手,反而使白棋难以下手。白4打吃是正应,黑5长出后产生了7位的扑劫。黑棋劫活是正解。



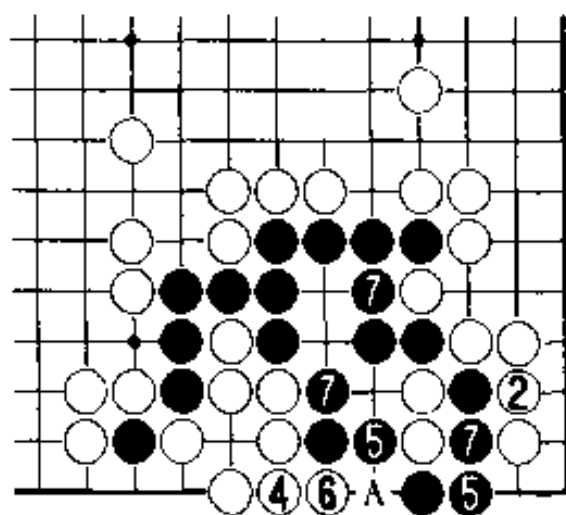
图十九



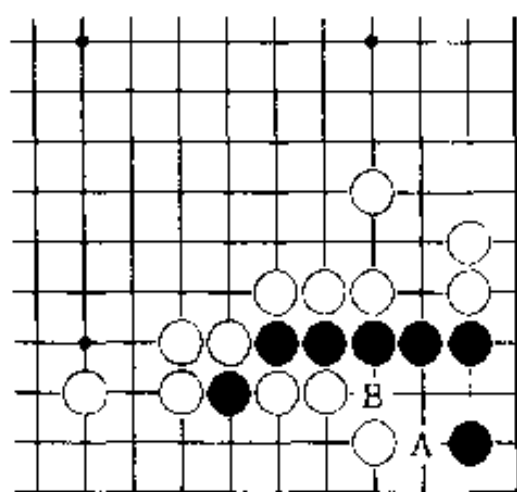
图二十

图二十(变化) 白4如直接破眼,黑5先手立,黑7就成为净活了。白4如改走A位打,黑仍先手走5位、再走7位净活。

图二十一(变化) 白4企图以退为进,黑5先手做眼,再走7位仍可净活。白4如改在6位扳,黑于A位打吃仍将成为劫活。



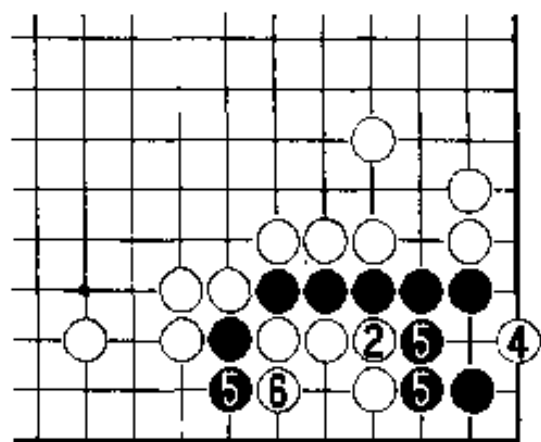
图二十一



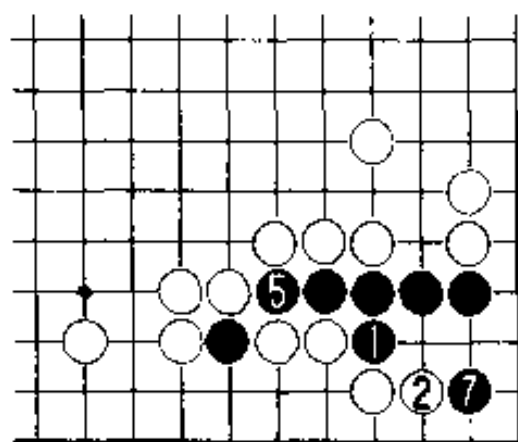
图二十二

图二十二(黑先活) 黑棋走A位或B位都是先手,但是眼位仍然不足。只有保留先手再想其他方法。

图二十三(失败) 黑1顶,白2必然应。接着黑3并不是先手,白4点入,黑角已死。



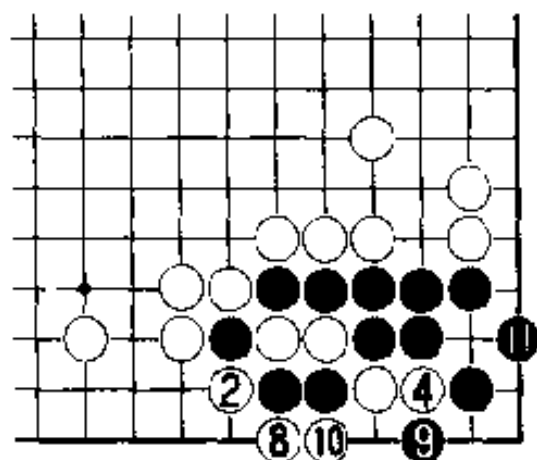
图二十三



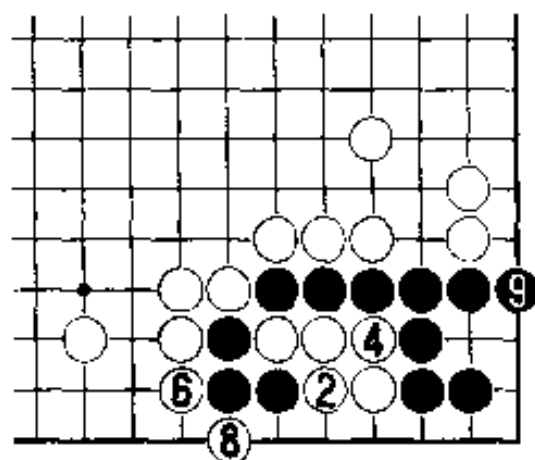
图二十四

图二十四(失败) 黑 1 挤, 白 2 必然长入, 黑棋仍然无计可施。

图二十五(正解) 黑 1 似乎不着边际, 却为此后的先手产生了效果。白 2 提, 黑 3 再挤。白 4 长入时, 黑 5 断打, 然后黑 7、9 先手扩眼, 黑 11 正好做活。



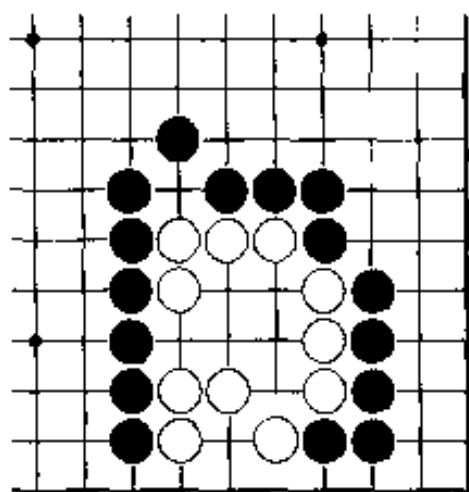
⑥ = ● 图二十五



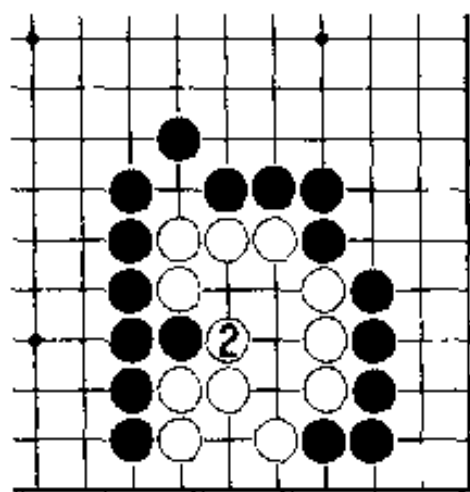
图二十六

图二十六(变化) 黑 1 时, 白 2 如果顶住, 那么黑棋就使用 3 位的先手。黑 5 以下通过收气扩大眼位而做活。白 2 如果改走 3 位, 则黑棋于 2 位打, 将还原成前图正解。

图二十七(黑先杀白) 如何先手破坏白棋上面的眼形, 这是本型的关键。



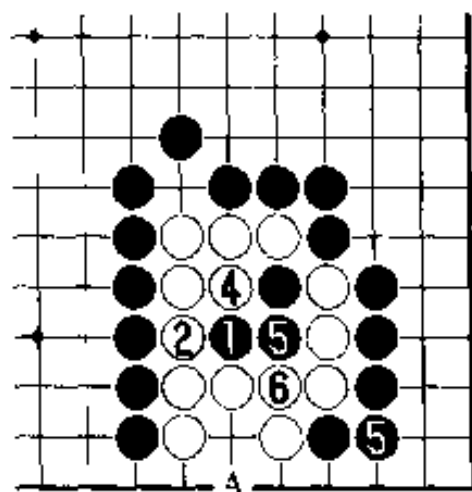
图二十七



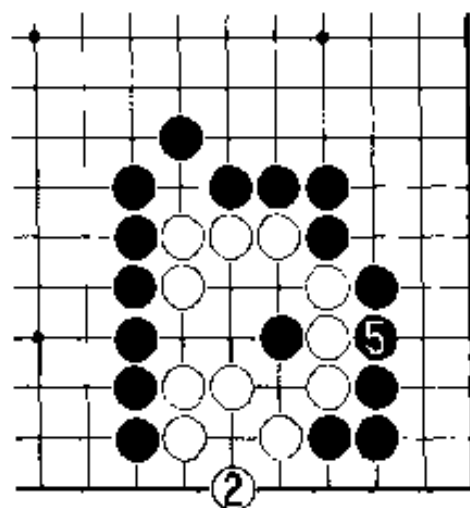
图二十八

图二十八(失败) 黑1先手冲是万万使不得的。白2挡已是曲四的眼形。

图二十九(失败) 黑1靠入也是先手,然而黑3断并不能先手破眼。至白6,A位和5位白棋必得其一而活。



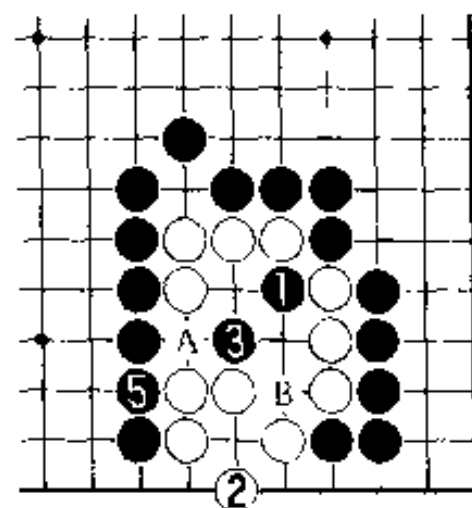
图二十九



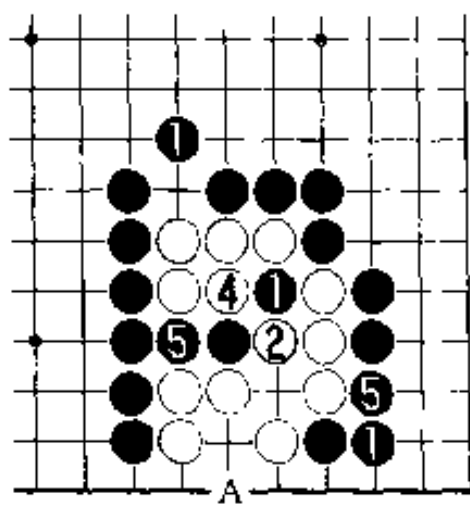
图三十

图三十(失败) 黑1点入,白2置之不理在下面做眼。黑棋没有后续手段。

图三十一(正解) 黑1保留先手而直接断一手。白2如在下边做眼,黑3尖,白棋无法防范A位或B位的破绽、白棋被净杀。



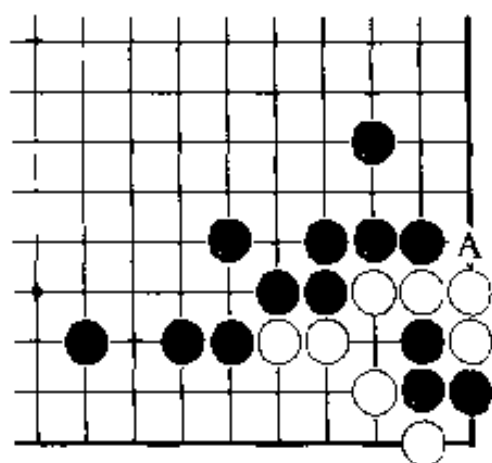
图三十一



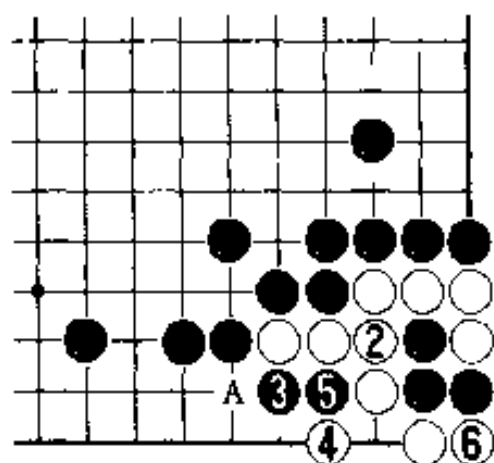
图三十二

图三十二(变化) 黑1断时,白2如打,黑3反打,使白棋变成了几个假眼。白2如改在3位或5位等处应,黑于2位先手破眼、再于A位点,白棋仍然净死。

图三十三(黑先杀白) 净杀白角的要领在于不要轻易于A位先手打。



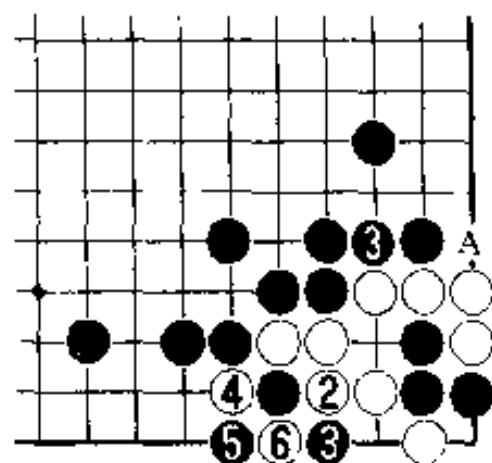
图三十三



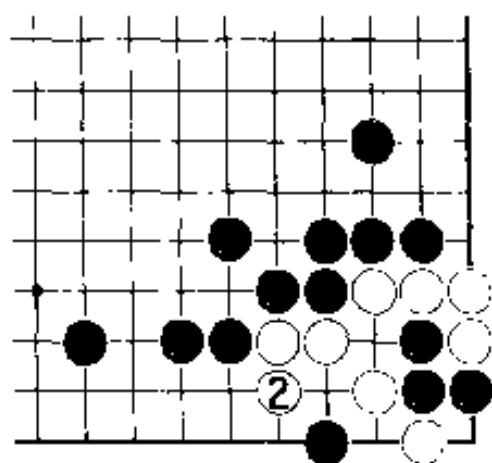
图三十四

图三十四(失败) 黑1先手打,失去了杀棋的机会。黑3再扳时,由于白6提三子后,黑棋必须在A位接,就不能在●位点眼了。

图三十五(失败) 黑1扳、再于3位连扳。白4打吃时,黑5只能构成劫杀。黑5如果改在6位接或A位打,虽可吃掉白棋四子,但白棋将在下边活出部分。



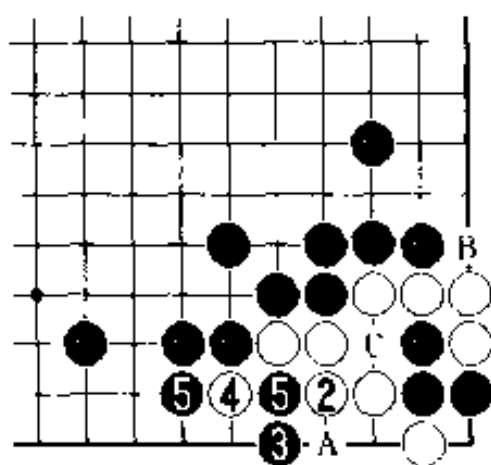
图三十五



图三十六

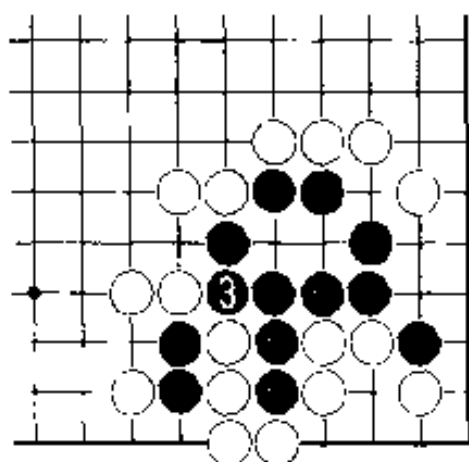
图三十六（失败） 黑1如从一路尖，白2断其归路，黑棋就无从下手了。

图三十七（正解） 黑1扳、3立是保留先手的好手。以下白棋若在A位挡，则黑于B位吃白四子，白棋全灭。白棋若在C位接，黑于A位破眼。

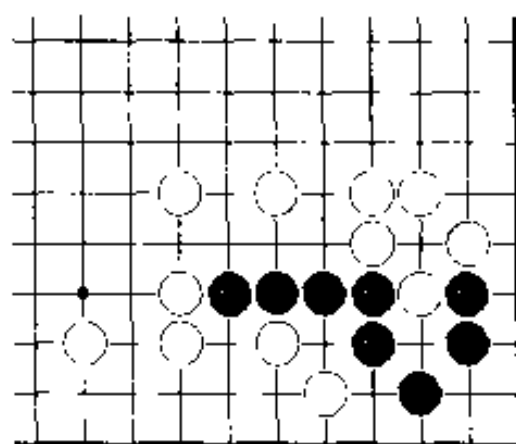


图三十七

最后的两道练习题都是黑棋先走。如何寻求活路？尽管有几步先手可以利用，却要看清怎样发挥作用。



第一题

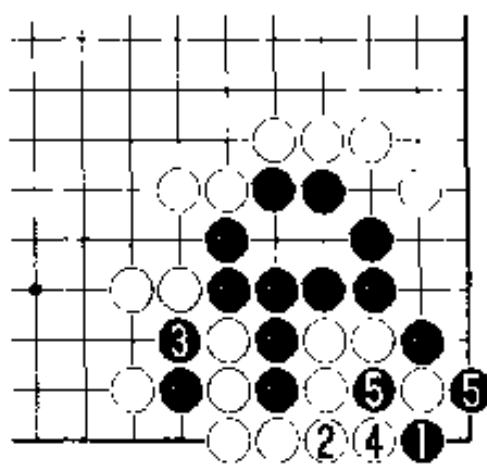


第二题

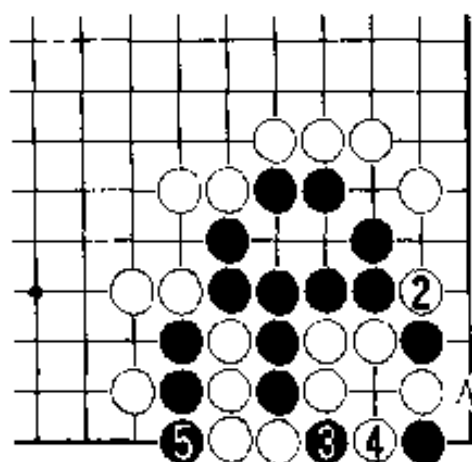
第一题 黑先劫活

正解图（劫活） 黑1夹，保留先手而后发制人。白2接是正应，黑3打，白4只能做劫。如此黑棋劫活。

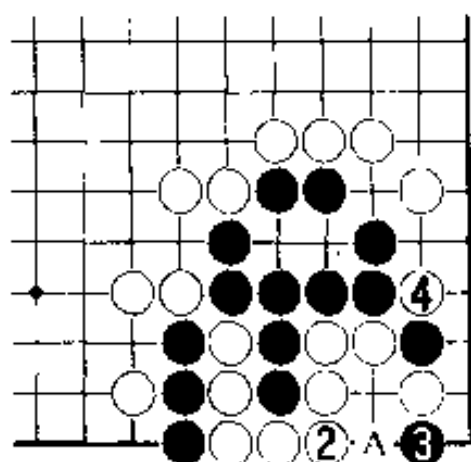
正解变化图（净活） 黑1夹，白2如用强，黑3扑、5打，白棋四子接不归，黑棋净活。白2如改走A位或4位，黑仍可于5位打。



第一题 正解图



第一题 正解变化图

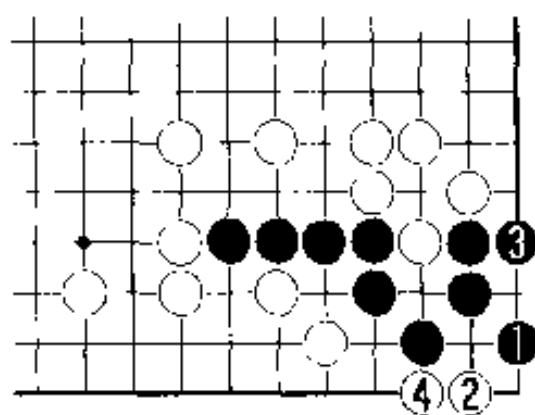


第一题 失败图

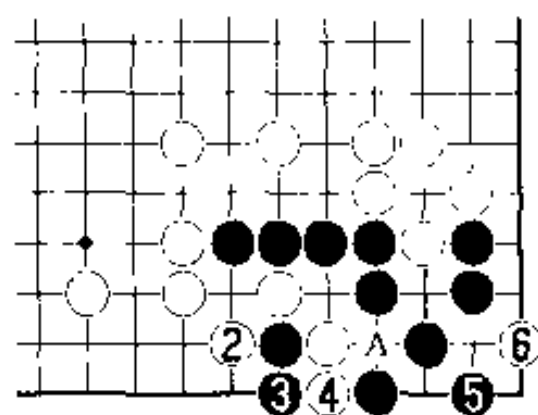
失败图(黑死) 黑1随手一打,白2接,黑3就不起任何作用了。黑1如改走A位点,白棋还是在2位接。黑1如改走2位扑,白于A位提,黑棋终究失败。

第二题 黑先活

失败图一(黑死) 黑1占一·二路,白2点后,白4可拖出二子,黑棋已无法做眼。



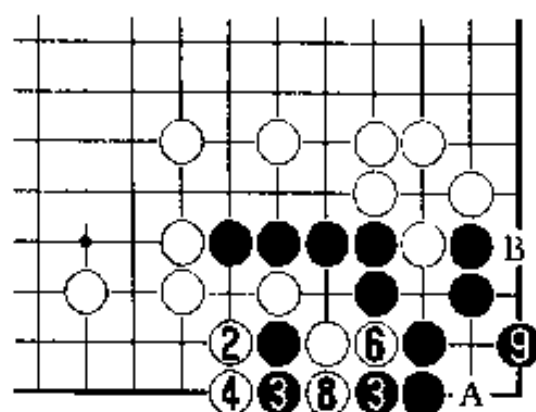
第二题 失败图一



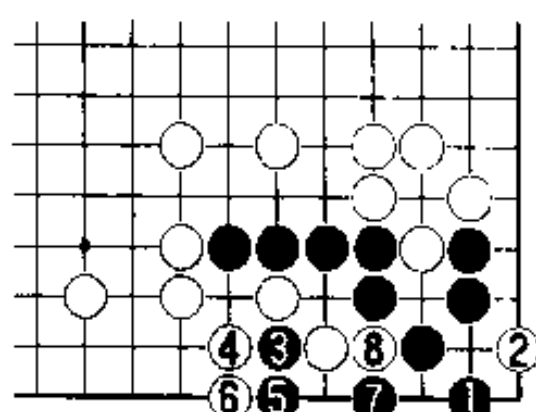
第二题 正解图

正解图(黑活) 黑1挤、3立,根据白棋的应手再决定如何做活。白4如在此打吃,黑5先手虎,然后黑7可做出一眼(白棋无法在A位挤)。

正解变化图(黑活) 白4如在外面打,黑5、7是先手,黑9在此处虎就是净活了(A、B位必得其一)。



第二题 正解变化图



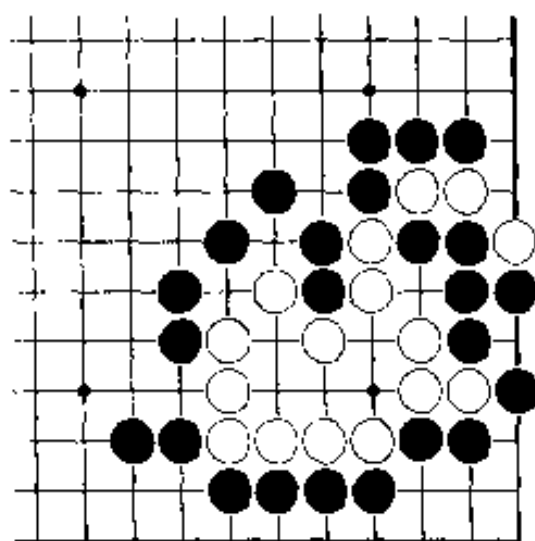
第二题 失败图二

失败图二(黑死) 黑 1 先走角上, 仍带有盲目性。黑 3 再挤已经无效。至白 6 打, 黑 7 尖, 白 8 位正好挤眼。黑 7 如改走 8 位, 则白于 7 位扳。

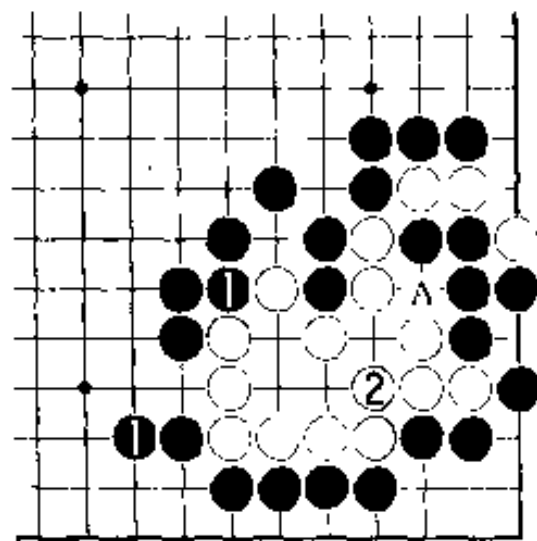
第 30 天 以退为进

凭感觉对方是不活的棋形，然而直接破眼、点眼或缩眼却不能获得成功。这可能是因为自身的棋形也存在某种弱点，急于进攻反而在紧要关头受阻。如果学会先防守自身的弱点，退一步海阔天空，往往可使对方的棋形不攻自破。此外，在求活时并不急于扩眼和做眼，耐心地等待对方的弱点暴露无遗，也是一种以退为进的思路。当你觉得无路可走时，不妨再作一番以退为进的努力。

图一（黑先杀白） 白棋的眼形肯定有缺陷，但黑棋如何动手？一时却有受阻的感觉。



图一



图二

图二（失败） 黑 1 挤眼，先缩小白棋的眼位，然而白 2 做眼，黑棋不能走 A 位。黑 1 如改走 2 位点，白走 1 位扩眼就很充分了。

图三(正解) 黑1悠闲地自补一手,似乎没有什么必然的联系,其实却是以退为进的好手。这样白棋已经无法补活了。白2如扩眼,黑3是要点,白4接,黑5就破眼成功了。白4如改走A位,则黑于B位,白棋是直三死形。

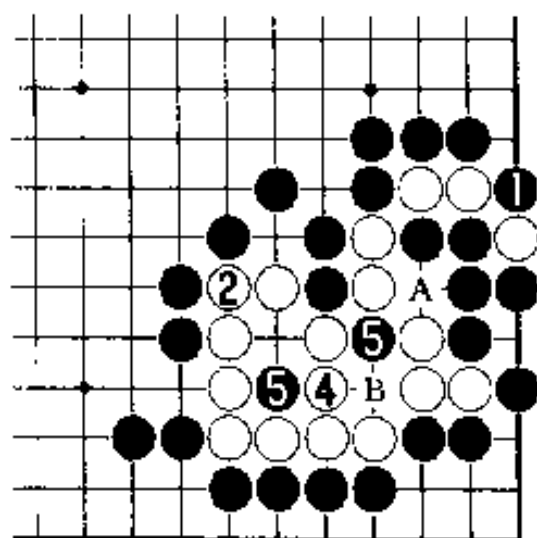


图 三

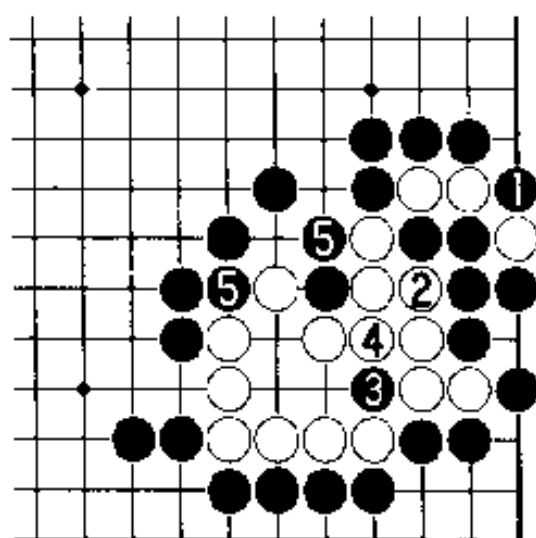


图 四

图四(变化) 白2如在此处扩眼,黑3打、5挤,白棋无法做活。白2如改走3位,则黑于2位打。

图五(黑先杀白) 黑棋直接动手,很难净杀白棋。

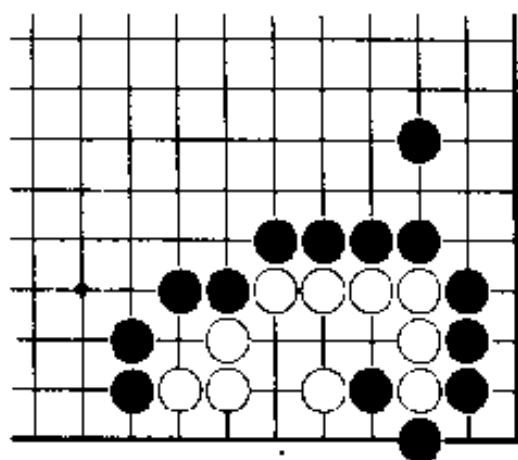


图 五

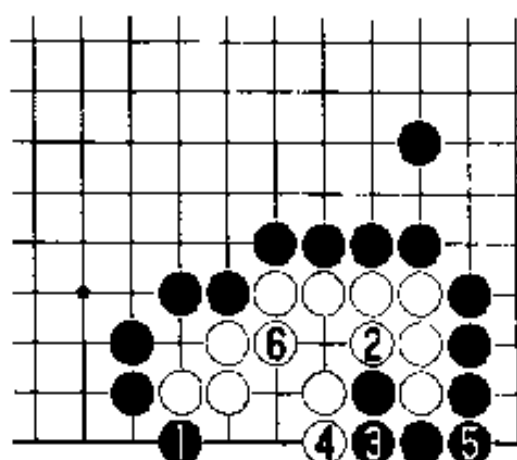


图 六

图六(失败) 黑1扳缩眼,白2、4先手打,白6就简明地做活了。

图七(失败) 黑1在这里扳,白2必然挡住,黑3打成为

劫争。黑棋仍然失败。

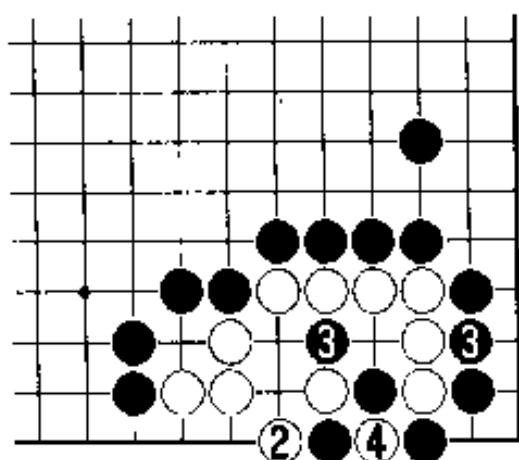


图 七

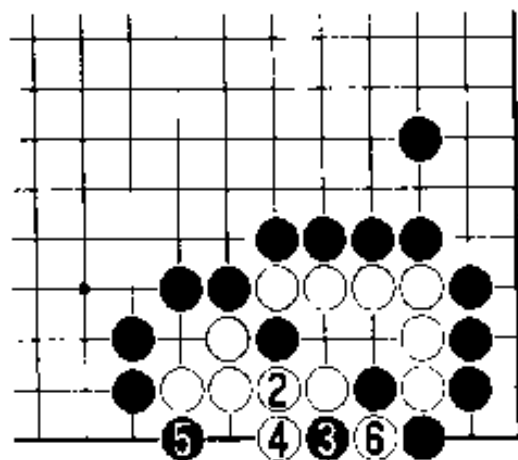


图 八

图八(失败) 黑 1 先断, 白 2 接。以下黑棋还是只能劫杀。

图九(正解) 黑 1 接, 白 2 挡, 黑 3 再接, 这是以退为进的好手。白 4 如扩眼, 黑 5 点入, 白棋即被净杀。

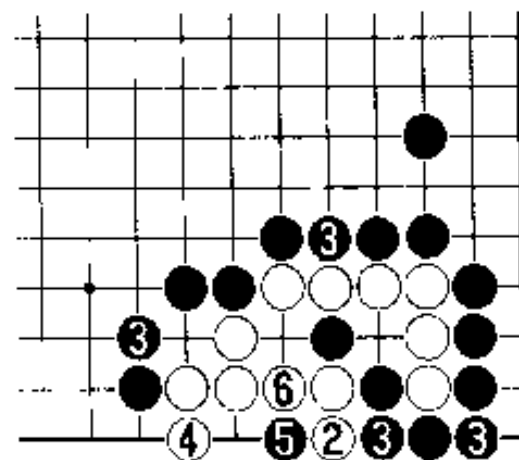


图 九

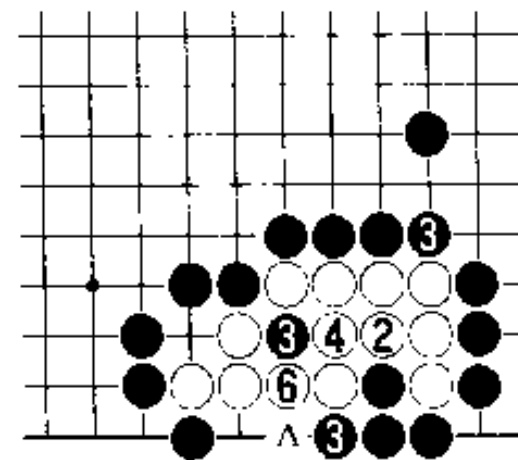
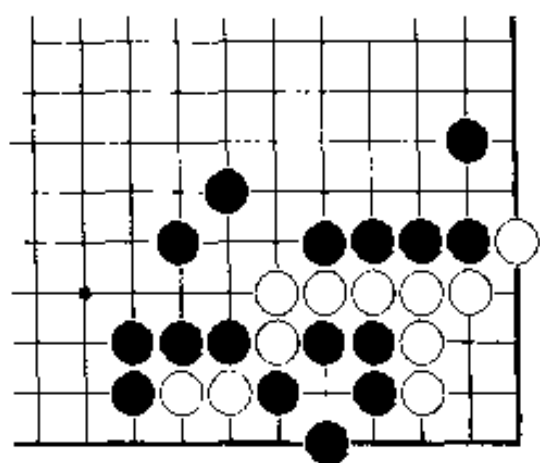


图 十

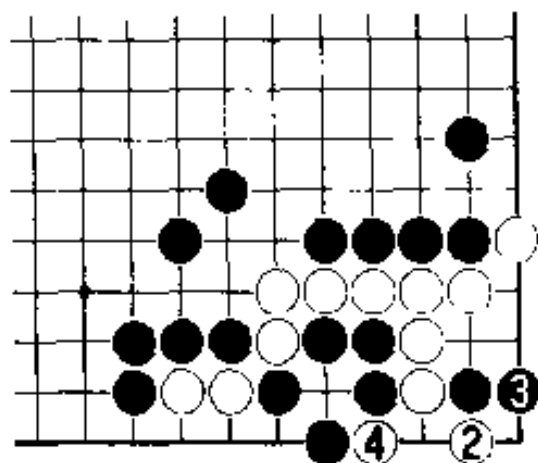
图十(变化) 白 2 如在上面挡, 黑 3、5 连续打吃, 及时破除了白棋在下边的眼位。白 2 如改走 7 位, 则黑于 A 位跳入。

图十一(黑先杀白) 白角已是不活之形。因此黑棋不必轻举妄动, 只要注意防守自身的弱点就行了。

图十二(失败) 黑 1 夹入很盲目, 被白 2 扳后, 反而产生



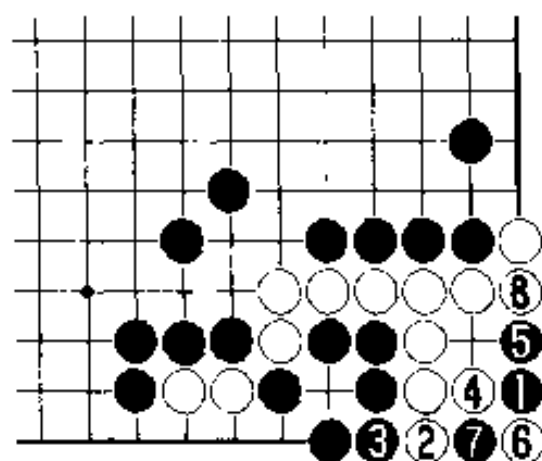
图十一



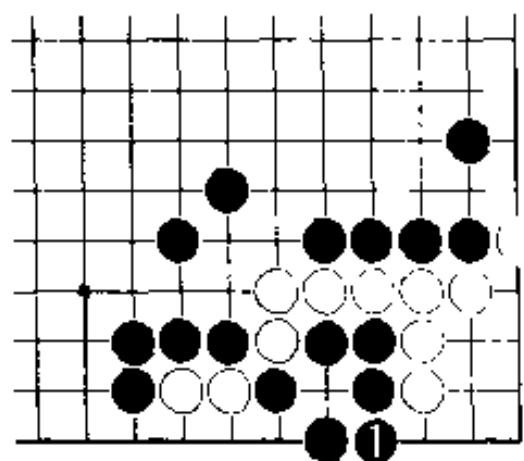
图十二

了白 4 扑劫的手段。

图十三(失败) 黑 1 在一·二路点,也是失着。白 2 先手立,白 4 顶、6 扑是做活的要点,角部已成为“胀牯牛”的活形。黑 1 如改走 2 位扳,白于 7 位挡,黑棋也失败。



图十三



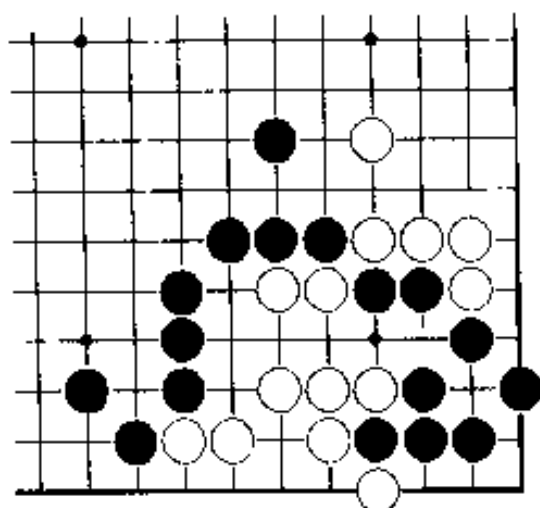
图十四

图十四(正解) 黑 1 冷静地补防自身的弱点,白角已是基本的死形。正解竟是如此地简单。

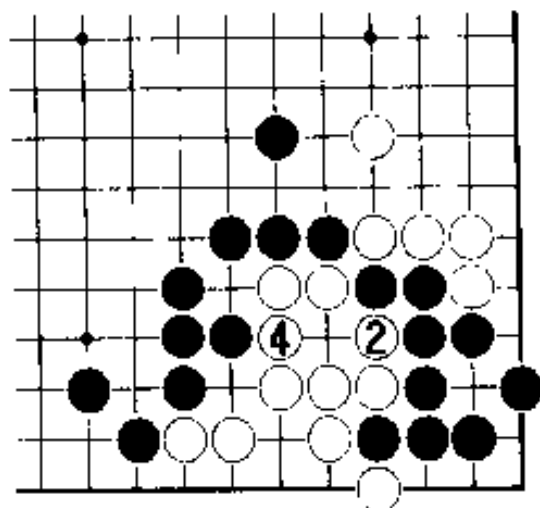
图十五(黑先杀白) 只要破除白棋上面的眼位,黑棋就能成功。但如何破眼不能掉以轻心。

图十六(失败) 黑 1 刺,白 2 打、白 4 就做成眼位了。

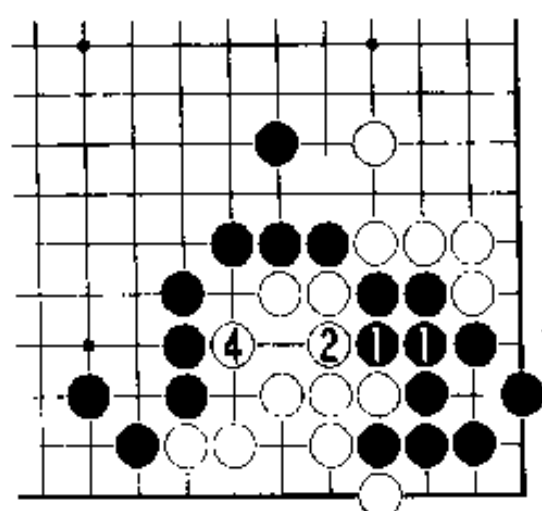
图十七(失败) 黑 1 如从右面着手,白 2 先手打,白 4 仍可做眼。



图十五



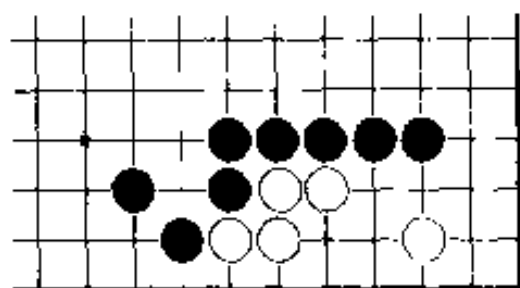
图十六



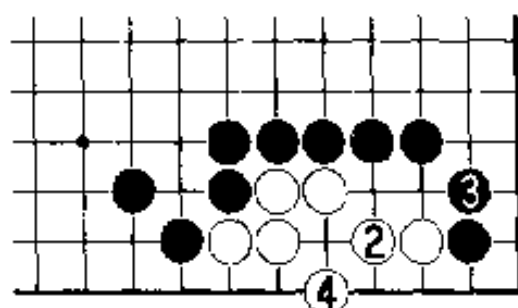
防守,就可净杀白棋。

图二十一(失败) 黑1紧靠,欲速则不达。白2先手退回,白4就一手构成活形。

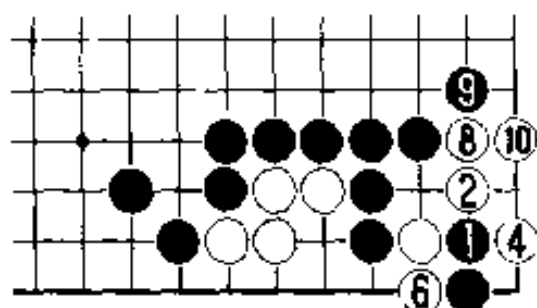
图二十二(失败) 黑1靠时,白2还有活角转换的变化。这样黑棋还是失败。



图二十

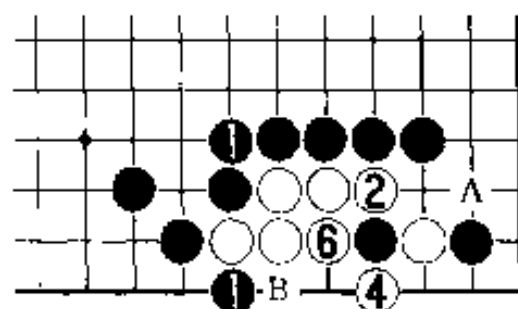


图二十一

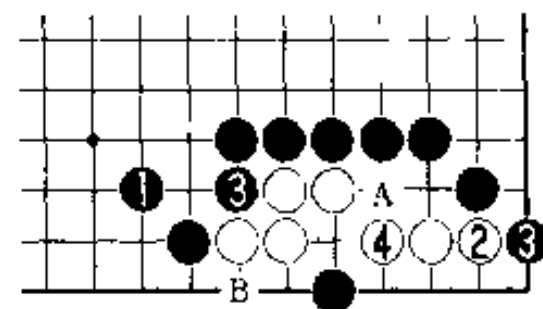


图二十二

图二十三(失败) 黑1跨、3夹,虽然防止了白棋进角的变化,但至白6提,经黑A、白B,白棋已活。



图二十三

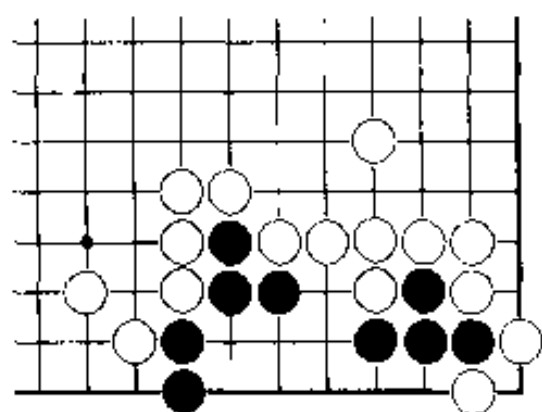


图二十四

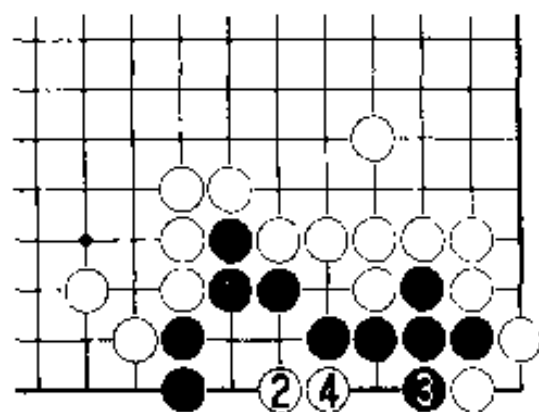
图二十四(正解) 黑1尖,似乎后退了一路,却使白棋已无法做活。白4如改走A位,则黑于B位扳。白4如改走5位,则黑于4位跨。白棋终究被净杀。

图二十五(黑先活) 黑棋如何做活? 必须运用以退为进的策略。

图二十六(失败) 黑1退虽然稳健,但被白2点入要害,



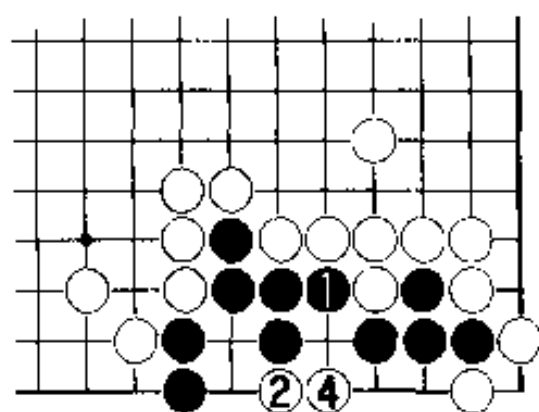
图二十五



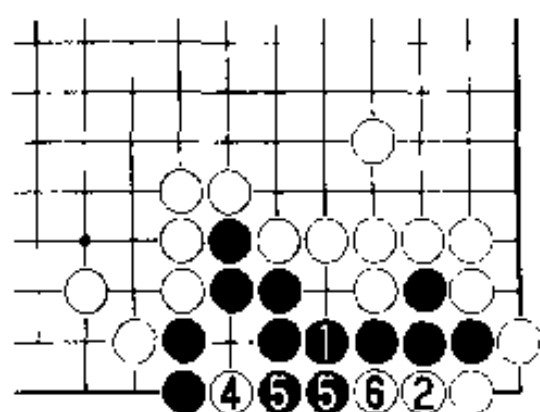
图二十六

黑棋已无生路。

图二十七(失败) 黑 1 如扩大眼位, 白 2 点入也是必杀之形。



图二十七



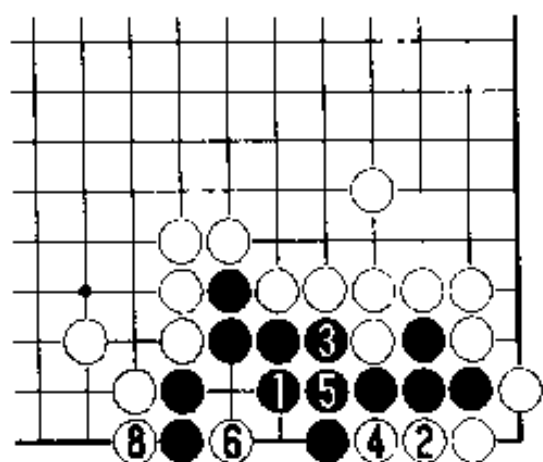
图二十八

图二十八(正解) 黑 1 虎是首先的要点。白 2 只能冲入, 此时黑 3 接是以退为进的好手。白 4 点, 黑 5 极其冷静。白 6 如强行破眼, 遭黑 7 打, 白棋三子接不归。

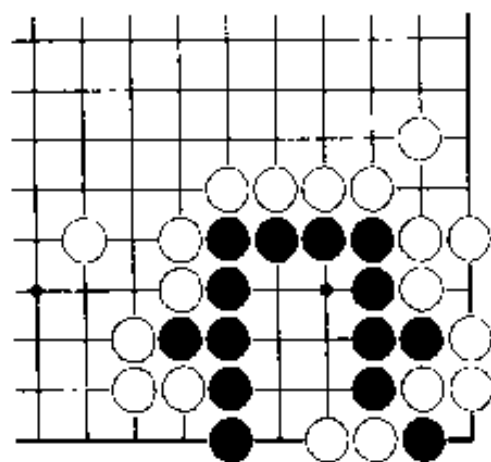
图二十九(失败) 黑 3 如果扩眼反而不行。白 4 打、6 点, 黑 7 吃白三子时, 白 8 可吃黑二子。黑棋不活。

图三十(黑先活) 黑棋眼形不佳, 必须寻求以退为进的妙手。

图三十一(失败) 黑 1 扩眼, 白 2 点入, 黑棋是刀五死

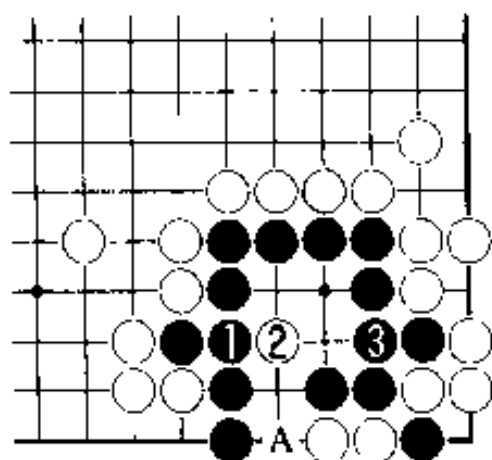


图二十九

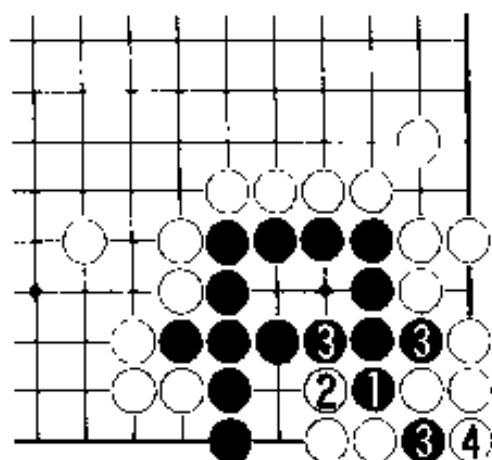


图三十

形。黑 1 如改走 A 位, 白仍于 2 位点。



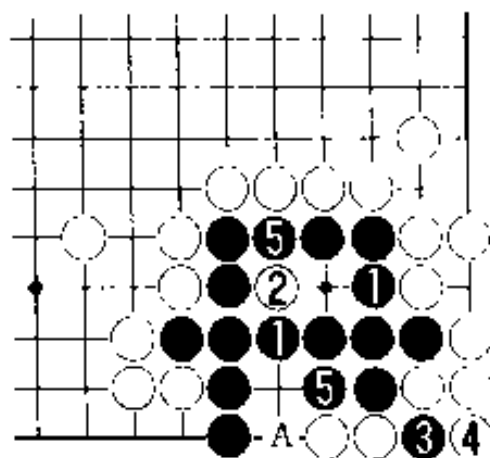
图三十一



图三十二

图三十二 (失败) 那么, 黑 1 是否要点呢? 然而被白 2 冲、白 4 回防, 黑棋仅存一眼。

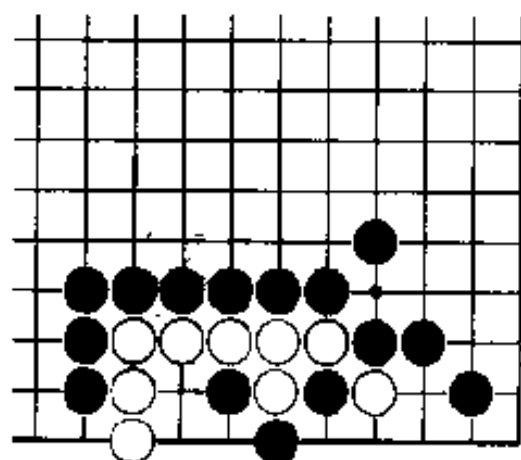
图三十三 (正解) 黑 1 在此处曲是以退为进的妙手。白 2 如点眼, 黑 3 接也是冷静的好手。此后白棋无应手, 不能在 A 位破眼, 只得眼看黑棋做活。总之, 有黑 1 之着, 白 2 无论如何也无法破眼。



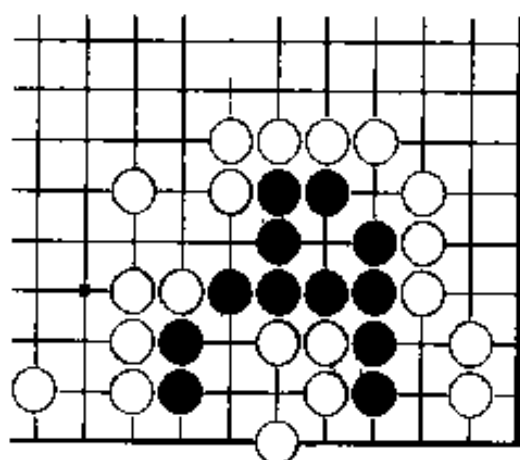
图三十三

最后的两道练习题都是黑棋先走。冷静地以退为进, 将使问题迎

刃而解。



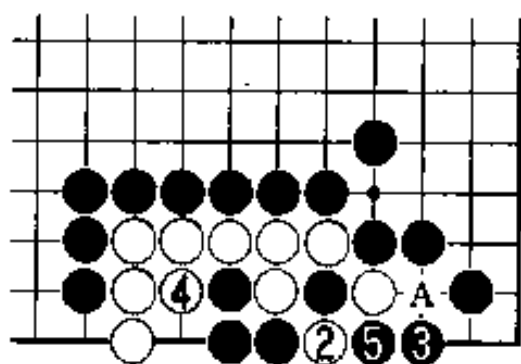
第一题



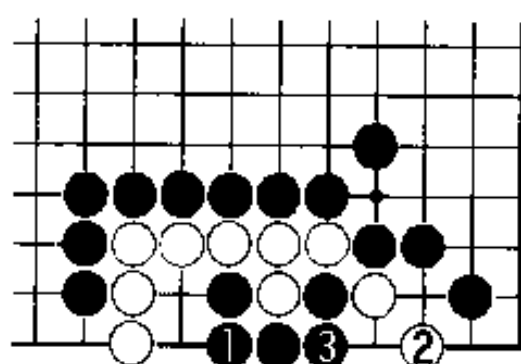
第二题

第一题 黑先杀白

正解图 (白死) 黑 1 接住死子, 这是冷静的好手。白 2 提, 黑 3 尖破除眼位, 白棋已是曲三死形。白 4 如改走 5 位, 则黑于 A 位打吃。



第一题 正解图



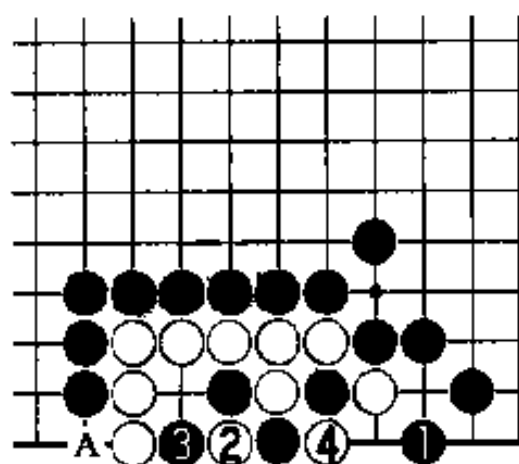
第一题 正解变化图

正解变化图 (白死) 白 2 如尖, 黑 3 再接, 白棋仍死。

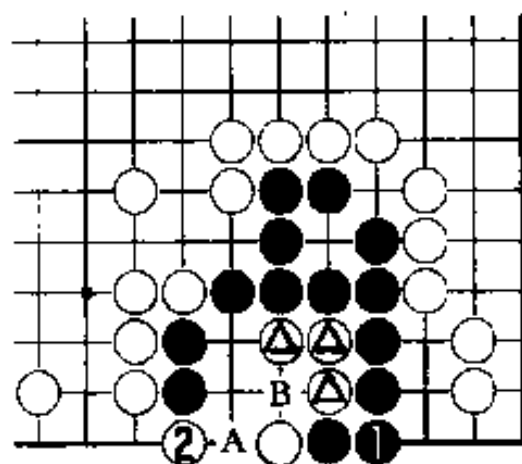
失败图 (宽气劫) 黑 1 如果先尖, 被白 2 扑、4 提后, 黑棋只能在 A 位紧气, 成为宽气劫。

第二题 黑先活

正解图 (黑活) 在无法直接阻止白棋渡过的前提下, 黑 1 立、3 挤是以退为进的好手。此后白 A 则黑 B; 白 B 则黑 A, 白⊕三子已接不归。

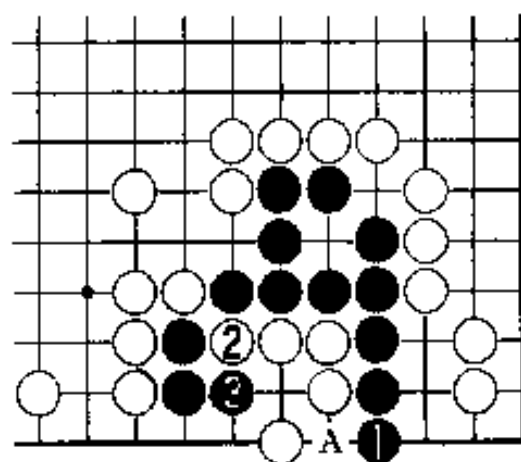


第一题 失败图

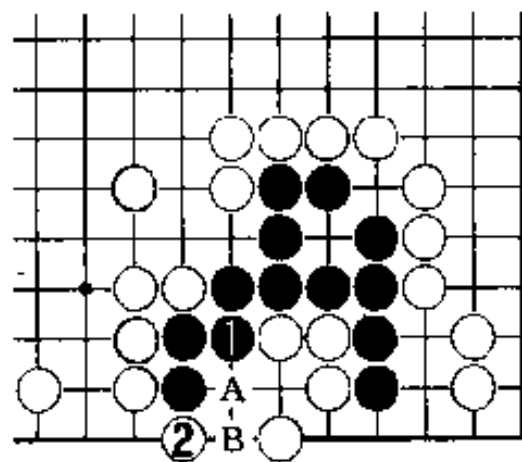


第二题 正解图

正解变化图(黑活) 白2如断,则黑3曲,快一气吃白。白2如改走A位,黑仍于3位阻渡。



第二题 正解变化图



第二题 失败图

失败图(黑死) 黑1接显然不行,白2一手扳渡,黑棋再无手段。黑1如改走2位,则白于1位断。黑1如改走A位,经白B位、黑2位、白1位断。黑棋直接动手总是不行。

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 围棋死活一月通

作者 =

页数 = 3 0 6

S S 号 = 1 1 1 5 2 0 0 3

出版日期 =

封面
书名
版权
前言
目录
正文