

目 录

第一章	彼我相共的要点(一——七题).....	1
第二章	重要的次序(八——十四题).....	22
第三章	以退为进(十五——二十题).....	37
第四章	保留先手(二十一——二十六题).....	51
第五章	寻找弱点(二十七——三十二题).....	70
第六章	提子之后(三十三——三十八题).....	86
第七章	关于盲点(三十九——四十三题).....	101
第八章	扑的妙用(四十四——四十九题).....	111
第九章	一·二路的魔力(五十——五十五题).....	126
第十章	底线冷着(五十六——六十一题).....	138
附:	死活练习三十题.....	159
	练习题参考答案.....	166

第一章 彼我相共的要点

“要点”，对围棋对弈双方来说具有同一性，也就是说，是双方共同的“要点”。除了布局、中盘外，这一点在局部的死活问题上表现得尤为集中和突出。这个共同点不能“和平共处”，其争夺结果只能是“你死我活”。

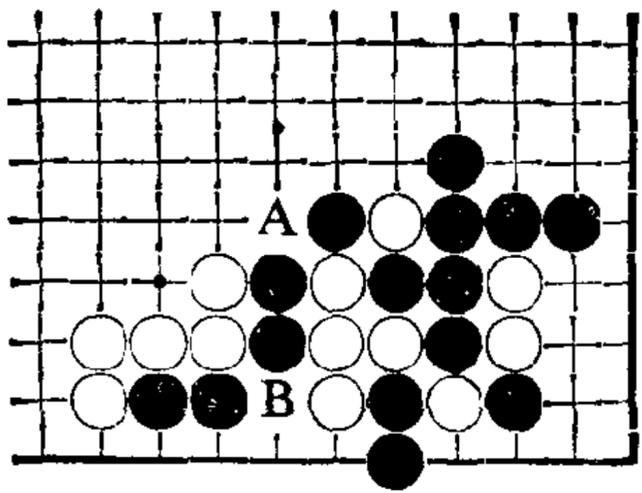
正因为如此，人们常说“对方的要点就是我的要点”。这句话实际上也为我们认识“要点”找到了一条捷径。当你面对一个习题苦苦思索时，可能先要经历几次失败，但从失败图中又可以很快悟出：其症结在于对方控制了某一个要点。于是你顺藤摸瓜，找准真正的要点，从而看透所有的变化。

死活题的第一手是关键。占领要点就有了百分之七十的把握。

第一题

引图 当盘上发现“妙着”或“冷着”时，常使人们觉得意外。然而在专家们看来，那只是简单的、常识性的走法，或者说是既定场合下只能如此。高手的高明之处即在于能够深远地洞察几步乃至十几步以后的要点，从而当机立断地作出正确的抉择。

如图是1984年全国迎春围棋邀请赛的一个实战场面。从局部来说，现在白棋无论在A位或B位打，都可以极其简单地定型——



引图

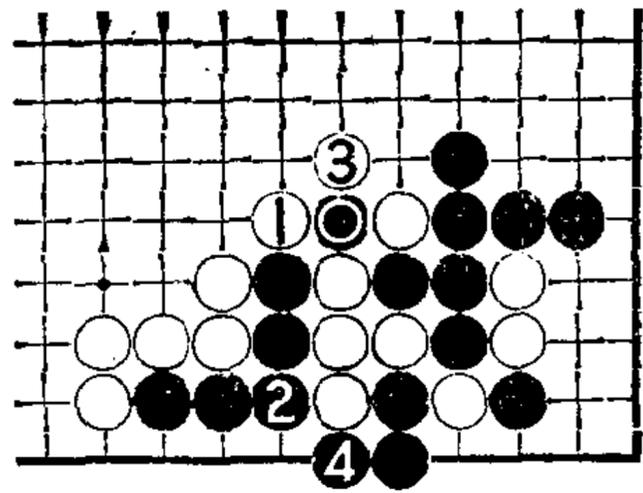


图 1

图1(不满) 白1双打, 黑2接, 白3提, 黑4从一路渡回。无论白棋是否在◎位接, 都有收获不大之感。

图2(后手) 白1于二路断打, 结果也不过后手救出数子, 仍然有所不满。于是, 白方要往深处再发掘一下潜在的矿藏。

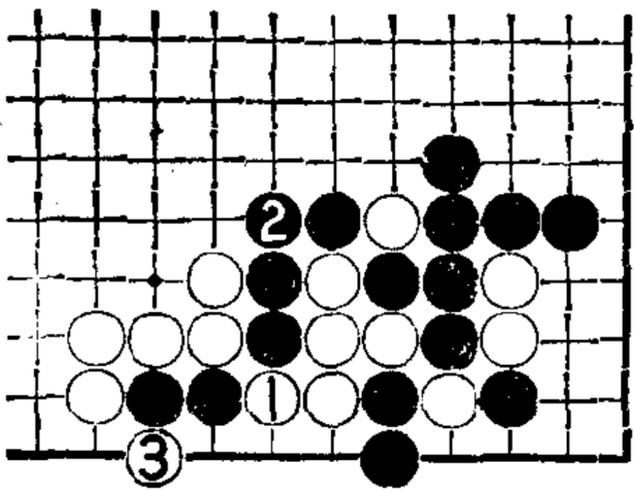


图 2

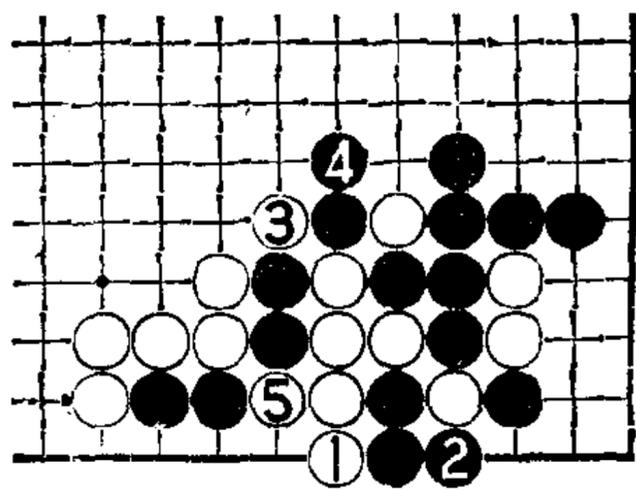


图 3

图3(目标) 白1先于一路打, 无疑是一步强手。倘若黑2被迫应一手的话, 那么白3打、5提, 当然大大优于前两图的结局。

图4(实战)

问题在于白1打时, 黑2、4采取断其归路的措施, 白3提黑两子后, 能否确保在角上安全做活呢? 实战中确实往往如此应接, 从而就为我们提供了一个有关要点的习题。

问题图一(白先)

这是经过简化的问题图。现在来解已非难事, 但当初引图时要一眼看透确非易事, 否则就是铤而走险了。

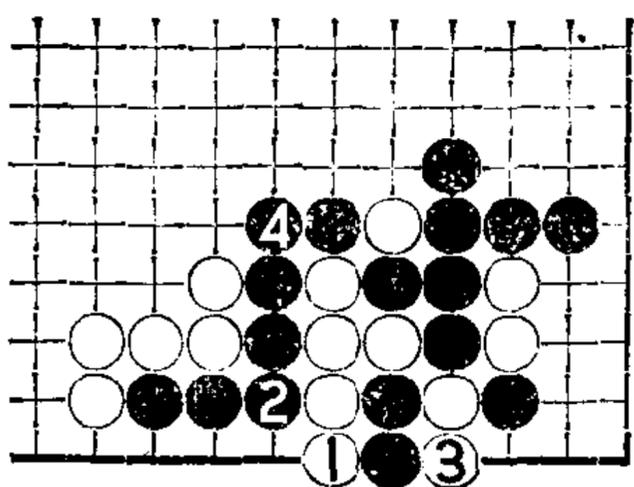
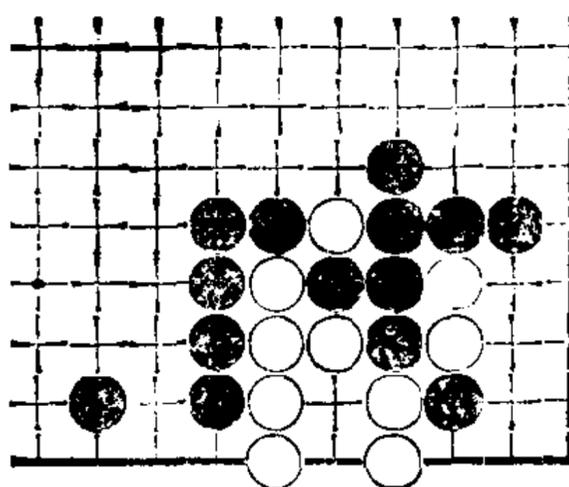


图 4



问题图一

图5(失败)

白1曲是不可思议之着。被黑2贴过去，万事皆休。摆这个变化也许是多余的，但至少可以证明：白1非走2位不可，此乃第一步要点。

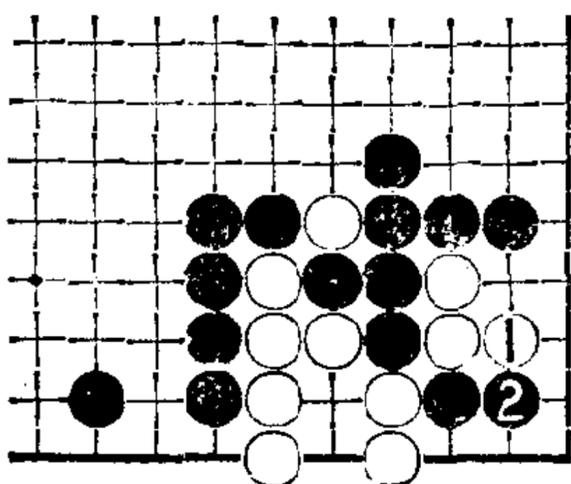


图 5

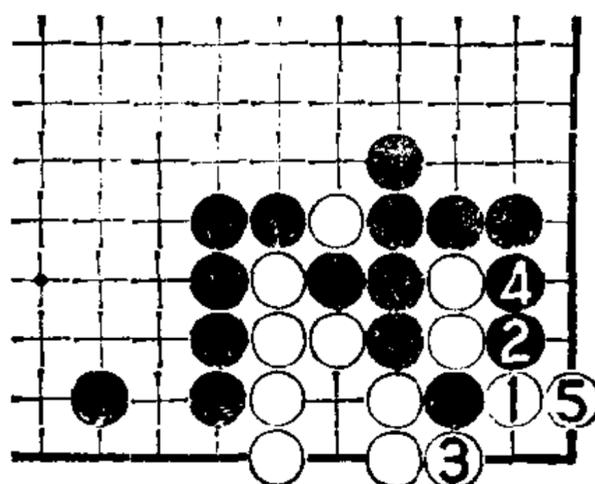


图 6

图6(如意)

白1打是必然之着，黑2、4滚打时，白5立下确保角部眼位，这似乎是无可争辩的变化。其实这过程中双方却各有错着。白方如果只算到这个地步，那只能说是打了如意算盘。

图7(劫争)

因为白3提时，黑4可强行扳入角部破眼，白5冲，黑6做劫，白棋并不能太平无事地净活。

切莫束手无策，冷静地想想：哪里是第二要点？——显然就是本图的4位！

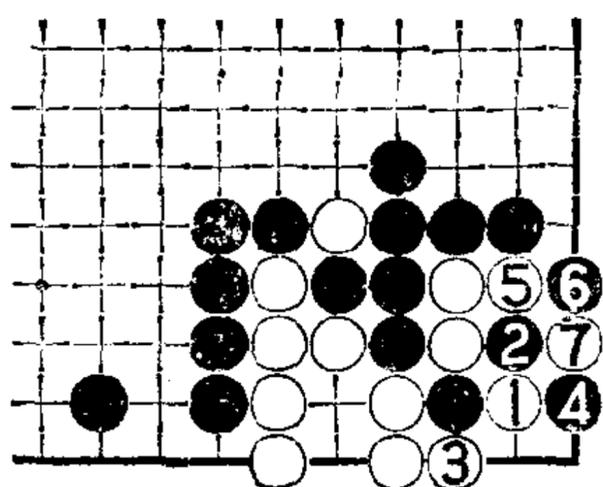


图 7

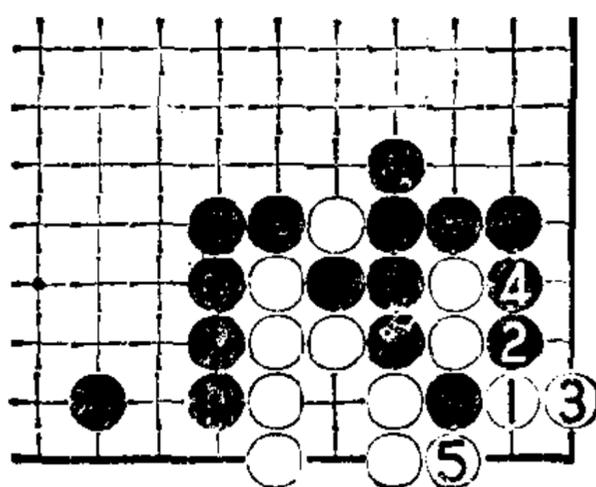


图 8

图8(正解)

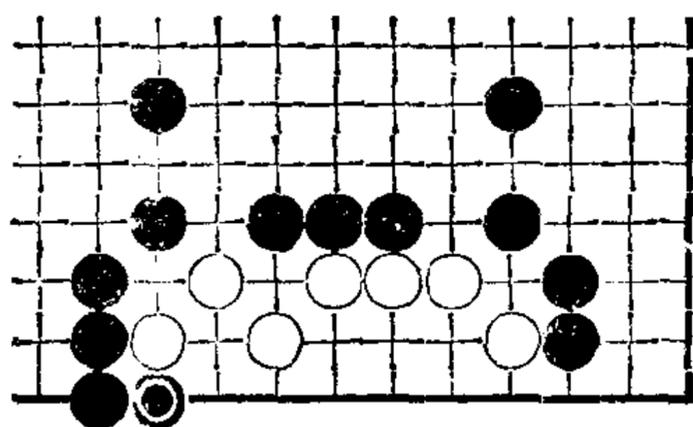
黑2打时，白3不拘泥于提子，抢先占领彼我相共的要点，如此便可确保眼位无恙了。

白3这步棋虽属意外，但以发现要点而论，当在情理之中。

第 二 题

问题图二(白先)

在入门和初级教材中，谈及死活方面的知识，总是强调扩大(或缩小)眼位与占领要点这样两个方面。相对来说，前者较后者要简便得多。因此，在中级以上的死活问题中，直接发现要点占相当大的比重。



问题图二

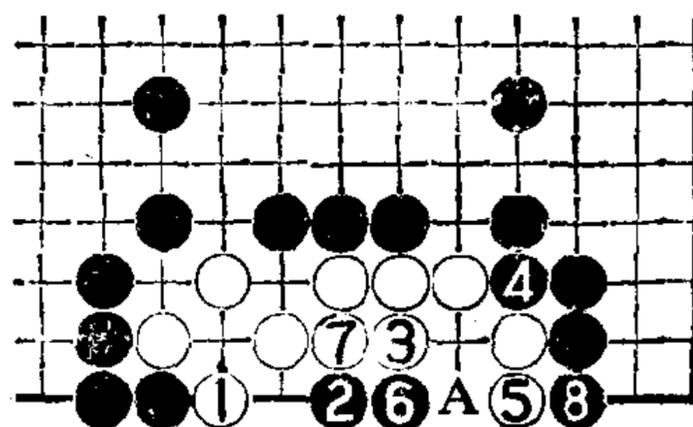


图 9

现在黑●子冲入，白棋如何安全成活呢？

图9(扩眼)

白1挡显然是在为扩足眼位而努力。然而被黑2点后，白棋才真正遇到麻烦了。白3应时，黑4挤是冷静的杀手。白5立，黑6长，白棋始终无法在A位做出第二个眼。

图10(失败)

黑4挤时，白5若在一路扳，黑6点是避免白棋在此处做劫的好手。至黑10挤，白棋成“假双活”之死形。

顺便提一下，黑4若先在7位扳，则经白6位、黑5位、白4位、黑8位，就变成劫争了。

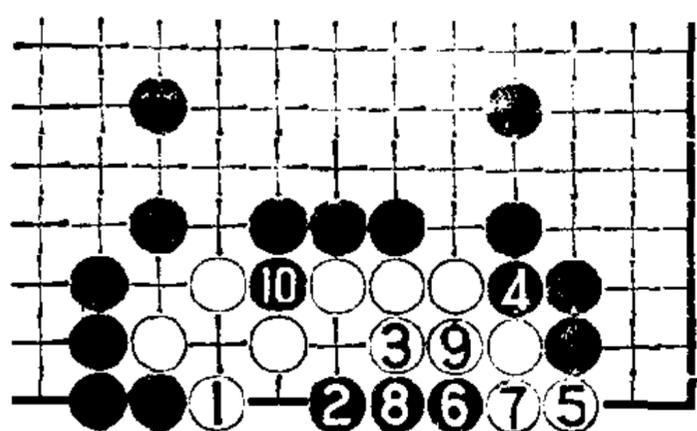


图 10

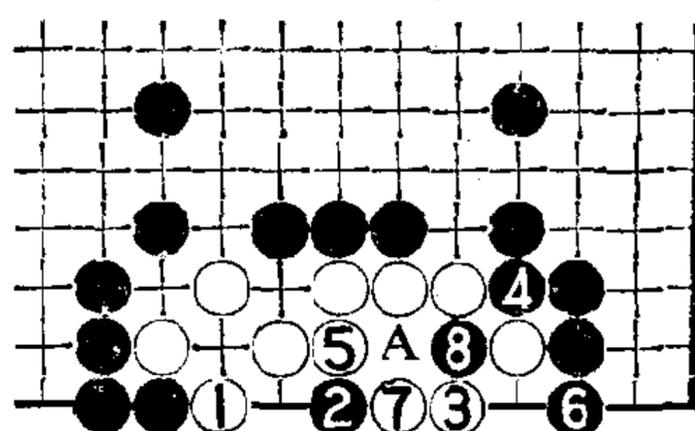


图 11

图11(失败)

白3若倒虎，黑4仍挤。黑6是常识性的破眼手法，白棋仍不能活。白5若改走6位，则黑于A位尖。

图12(失败)

白3若扩大眼位，则黑4点后，白棋终成“刀五”、“聚四”一类死形。

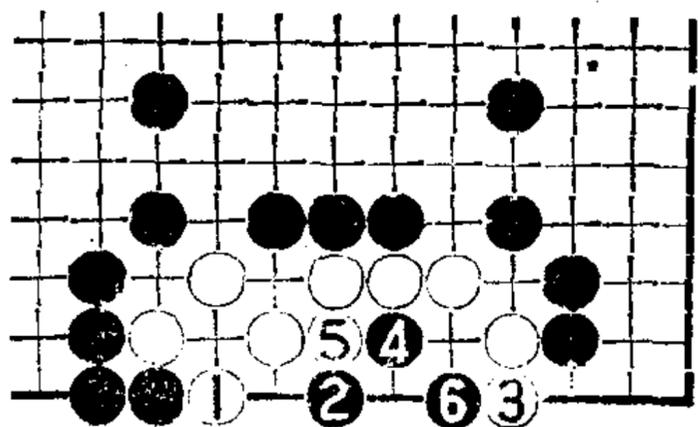


图 12

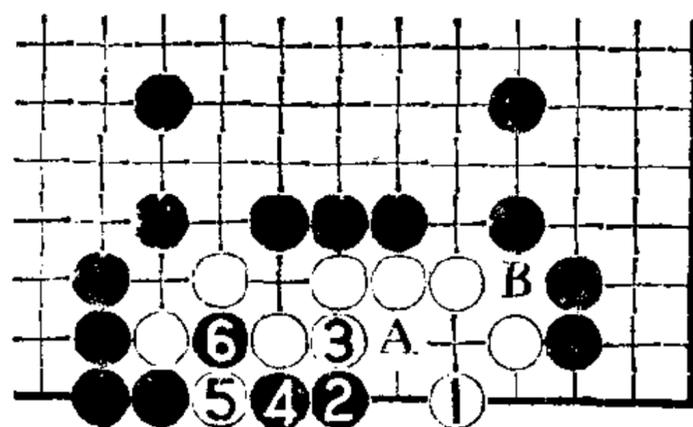


图 13

图13(劫)

白1倒虎似乎是很生动的眼形，倘若黑于5位长，则白走A位；倘若黑棋于A位点，则白5位挡。然而黑2点入仍是厉害的一手，白3顶，黑4从一路渡出，白5只得扑入成劫。

图中白3若在5位挡，则黑于B位挤，即还原成以上几图的变化。

图14(劫)

白1在右面扩足眼位，黑2仍可点入，结果仍不免成劫。

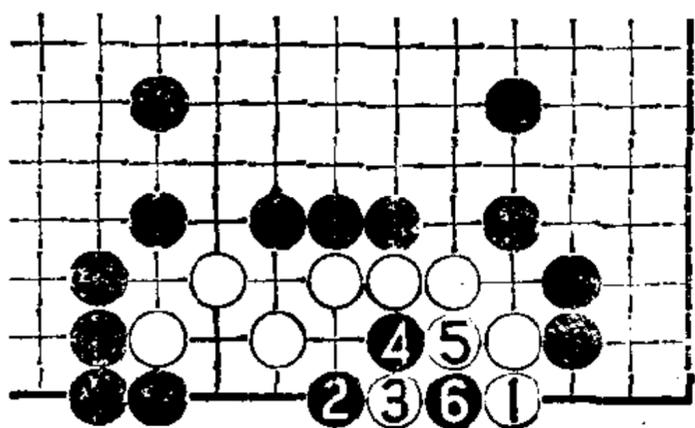


图 14

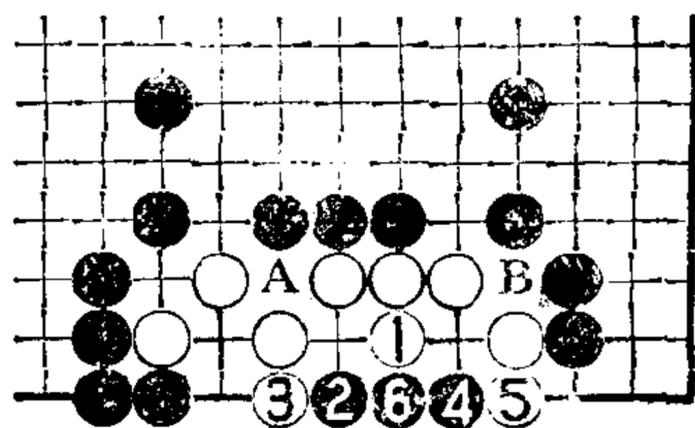


图 15

图15(失败)

白1虎，很象做成两眼之形。但黑2、4点，至黑6接，白棋A、B两处难以兼顾，无法做成双活。

图16(还原)

白3挡，黑4挤，仍还原成前述的变化。

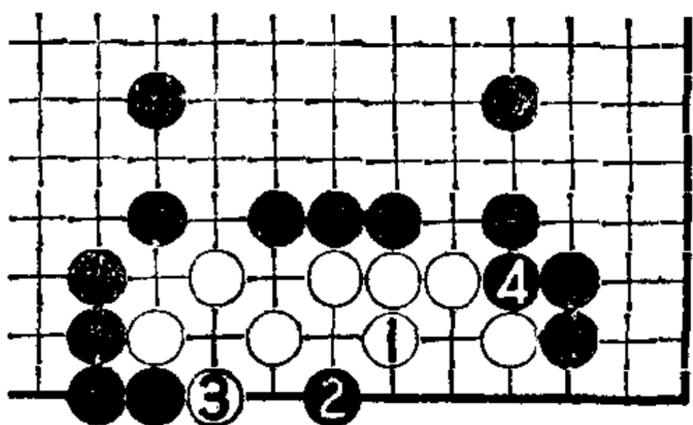


图 16

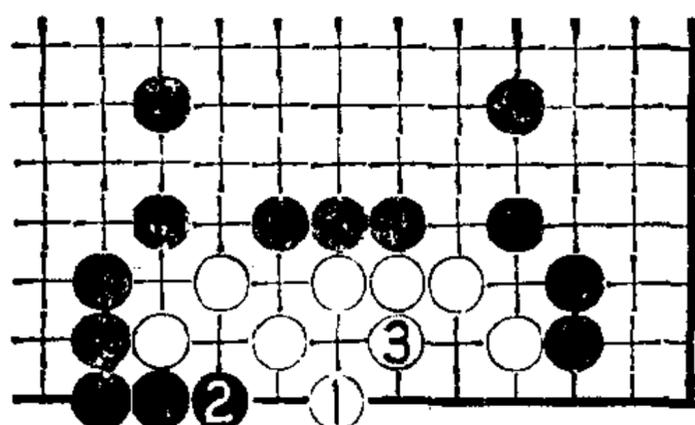


图 17

图17(正解)

列举了种种失败的变化，其实答案早已明确了。不耐烦的读者急于指出本图白1就是做活的唯一要点。确实如此，这里如

被黑方所占、就使白方浑身难受的地方，正是刻不容缓的要点。黑2如长进，白3做眼就稳当活出。

图18(变化)

黑2如点，则白3挡，黑4挤并不能渡出两子。

在经历了各种失败的尝试之后，白1应是这道死活题的要点。如此处仍不能成功，则可断定必是出题失误（在实战中，则是此棋确实无救了）。

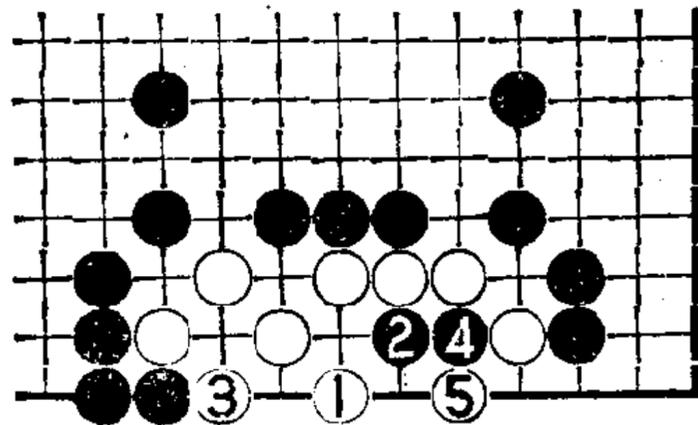
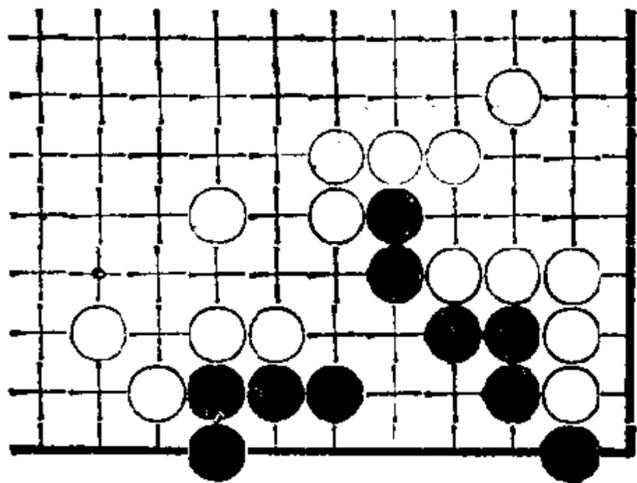


图 18

第三题

问题图三(白先)

此题取材于作者的实战对局，稍作改动后成为如图棋形。白先能否杀黑？其要点何在？先凭感觉来试试吧！



问题图三

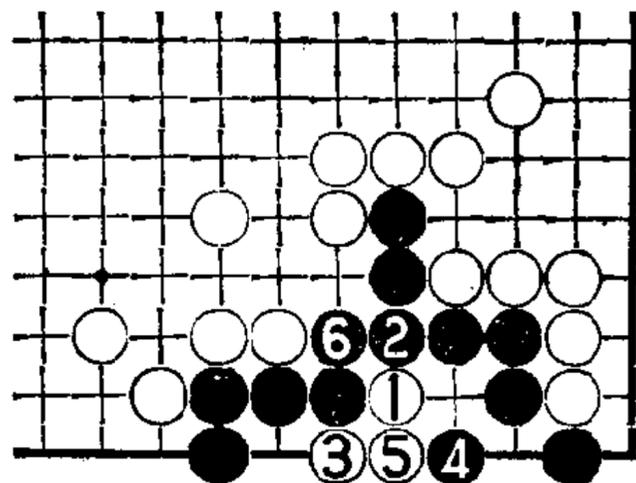


图 19

图19(双活) 白1靠，黑2接。白3只能扳，黑4尖是好手，黑6接后已成双活。白棋未获成功。

图20(净活)

那么，白3先在这里尖，倘若黑于5位接，则白于4位扳便可

杀黑。但黑4可沉着做眼，白5断也无济于事，因白1这个子无论怎样也接不回去。

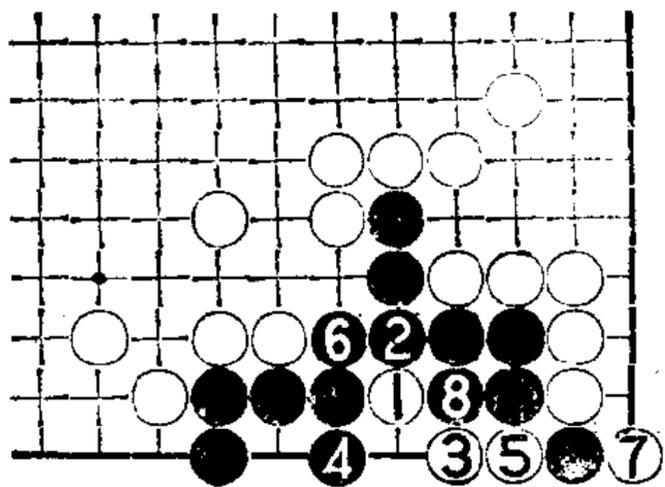


图 20

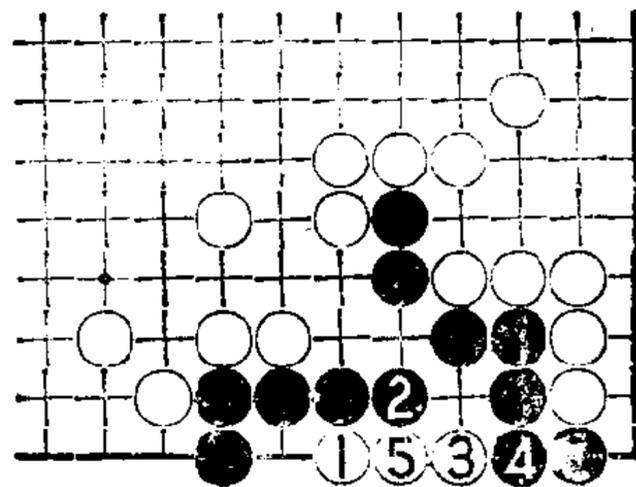


图 21

图21(双活)

白1向另一条道路探索，然而应接至白5，仅成双活而已。

图22(要点)

在这方寸之地，白1点此应当是唯一的要点了。让我们先算清各种变化吧！

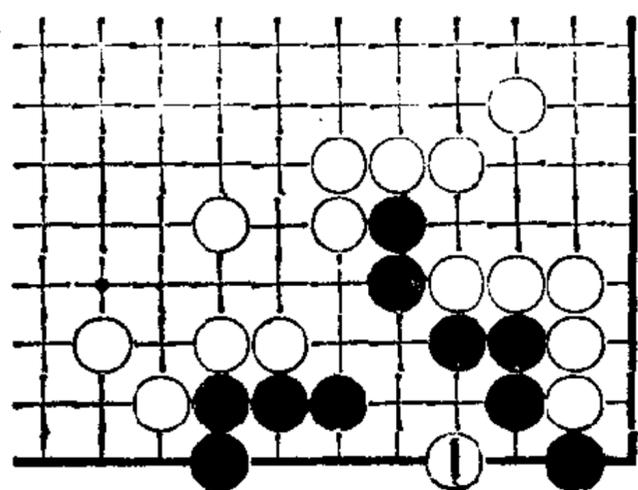


图 22

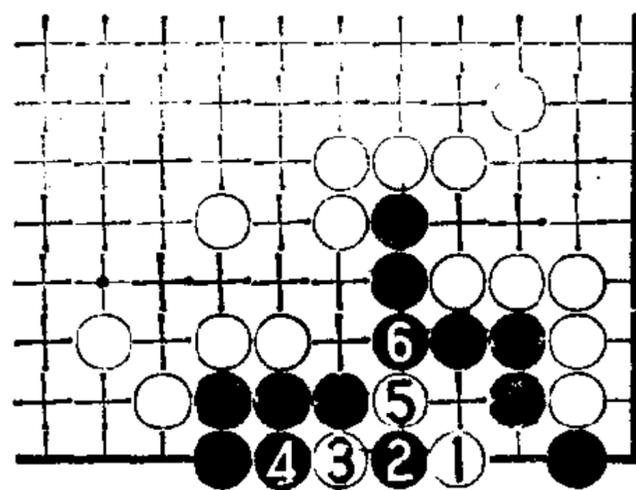


图 23 ⑦=③

图23(正解)

实践证明：黑2尖顶是最顽强的应手。白3扑入为关连的妙手，黑4不得不提，白5打后即成劫杀。以上变化为本题的正解。

图24(变化)

黑4如接，则白5扑，整块黑棋仅存一眼。

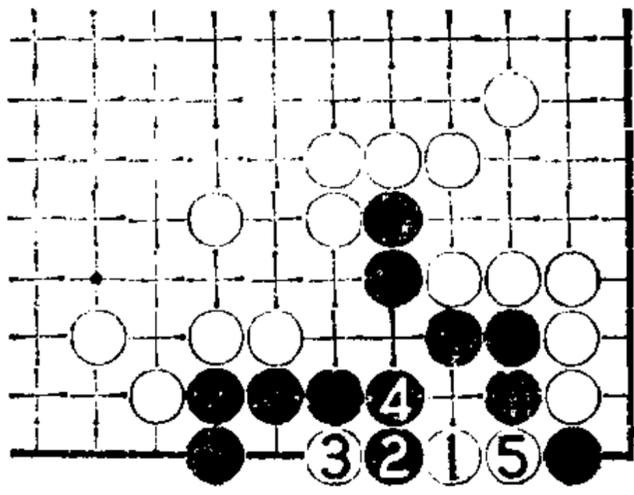


图 24

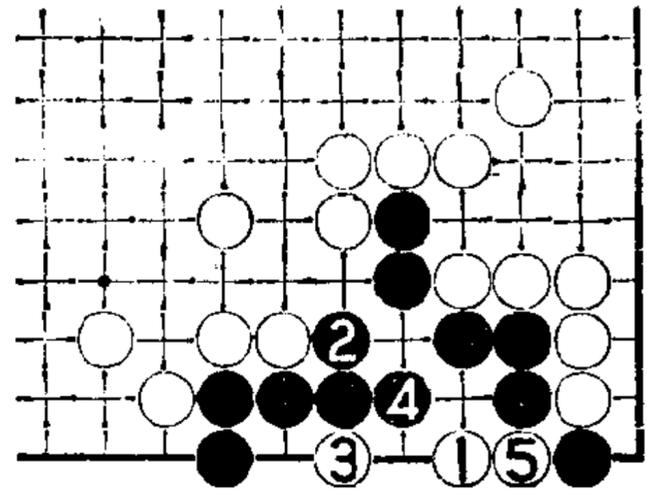


图 25

图25(变化)

白1点虽然无助于缩小对方的眼位,但其后续的攻击力却是致命的。黑2如扩大眼位,则白3托,以后4位或5位必占其一,黑棋被净杀。

图26(变化)

黑2如图应,则白3仍托,黑棋无法做活。

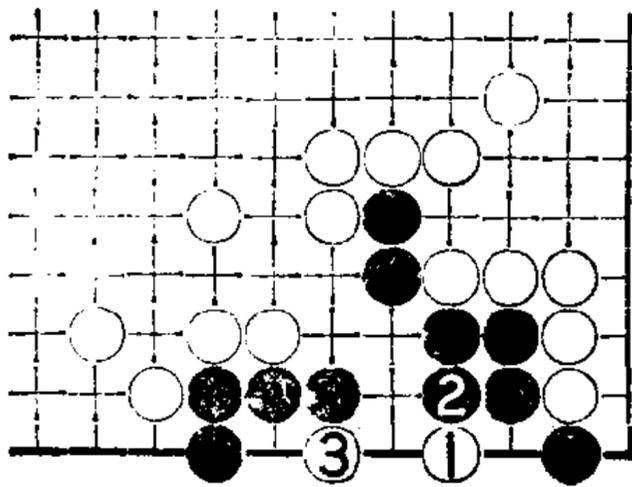


图 26

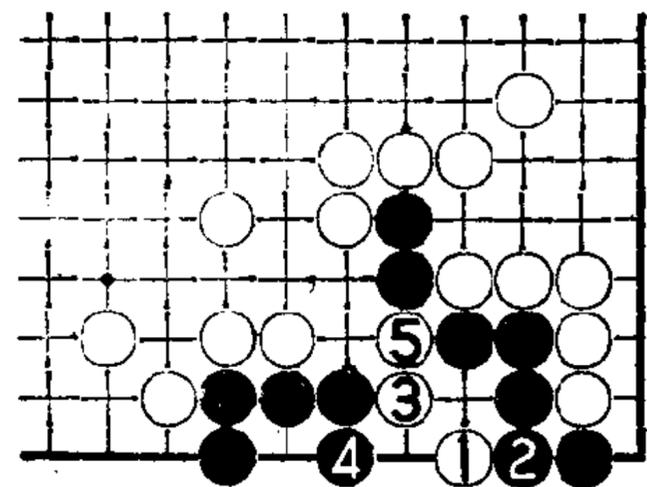


图 27

图27(变化)

黑2如接,那么白3尖,黑4只能做眼,白5一断,黑便万事皆休了。

图28(变化)

黑4如打,白5断、7接,黑棋更惨。

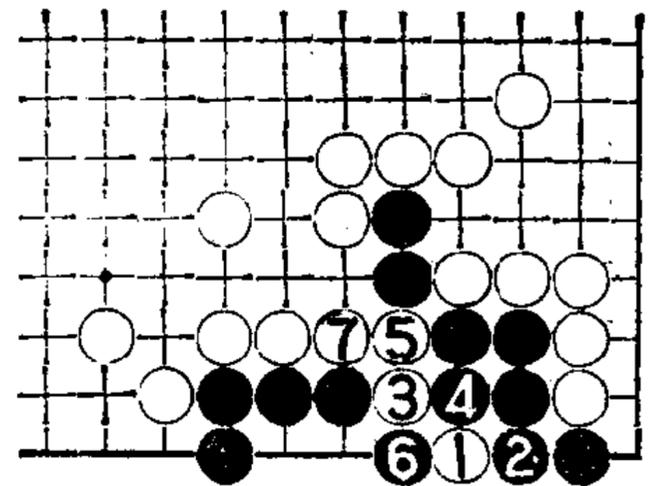


图 28

图29(变化)

最后再来看看如何应付黑棋的两手怪招，以防不测。黑2如接，则白3仍托，4位与5位黑棋无法兼顾。

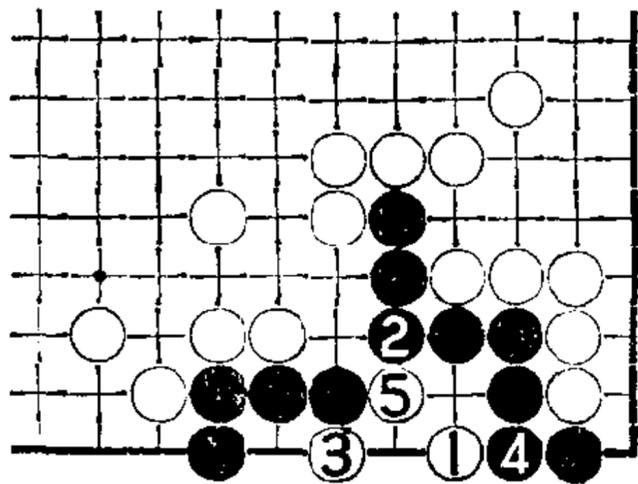


图 29

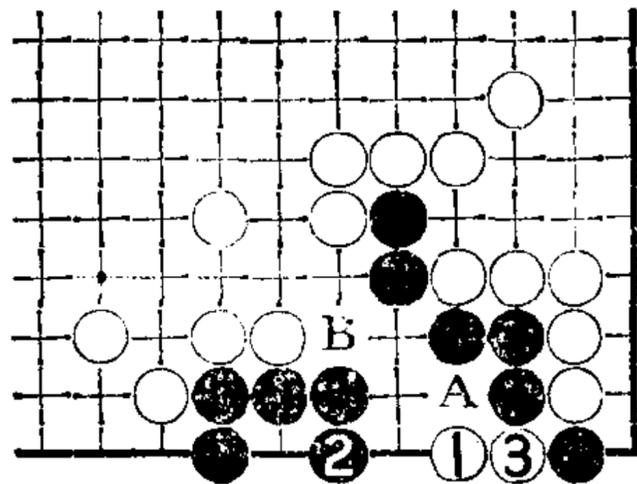


图 30

图30(变化)

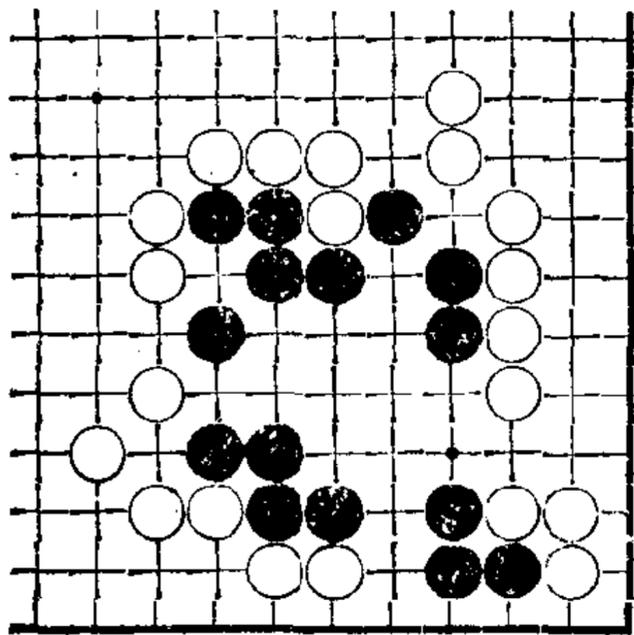
对于黑2径自做眼，白3只消断入就行了。以后黑A则白B，黑B则白A，黑棋无第二个眼。

至此，本题可以说已经有了圆满的答案。

第 四 题

问题图四(白先)

死活问题大多出自角部与边上(这是因为边、角的特殊性决定了其繁复的变化)，而在中腹则较少见。本题虽然谈不上是什



问题图四

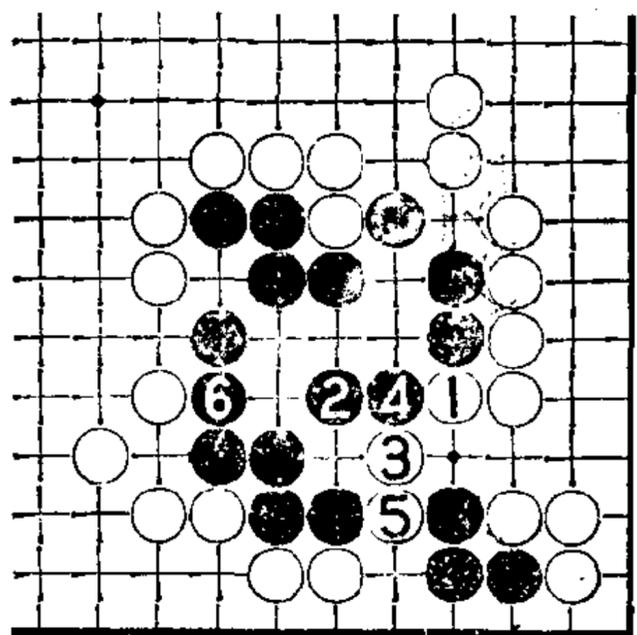


图 31

么死活杰作,但在腹地中创作了这样一个并不算太简单的习题,多少有点得意吧!

图31(缩眼)

白1从缩小眼位着手,但黑2以下弃三子而活,白棋失败。

图32(失败)

白3如从左边冲入,黑4挡即确保上下两眼而活。白3若改走4位,则黑于A位挡,白亦无法杀黑。

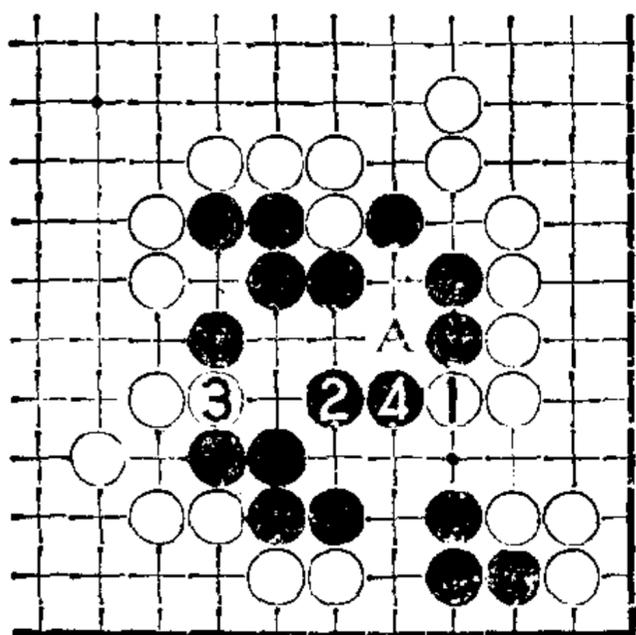


图 32

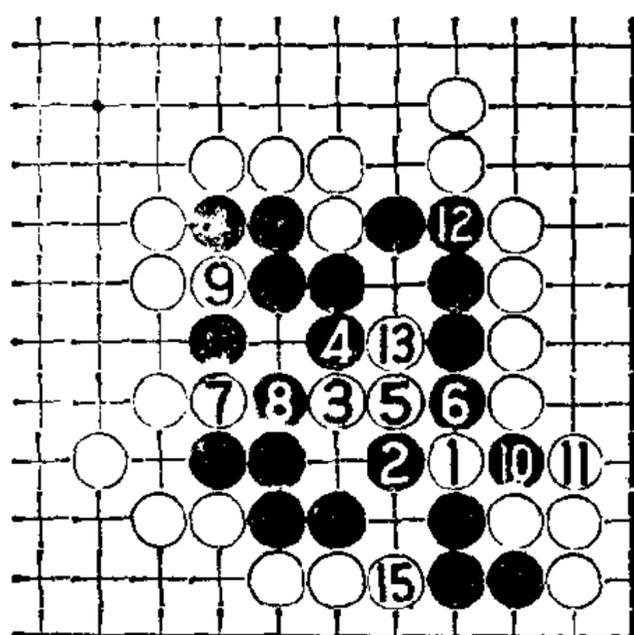


图 33 ⑭ = ①

图33(双活)

白1虎,黑2挡,白3点是只此一手,但黑4以下恰成双活。

图34(双活)

白1飞入如何呢?黑2冲后,至黑14仍成双活。

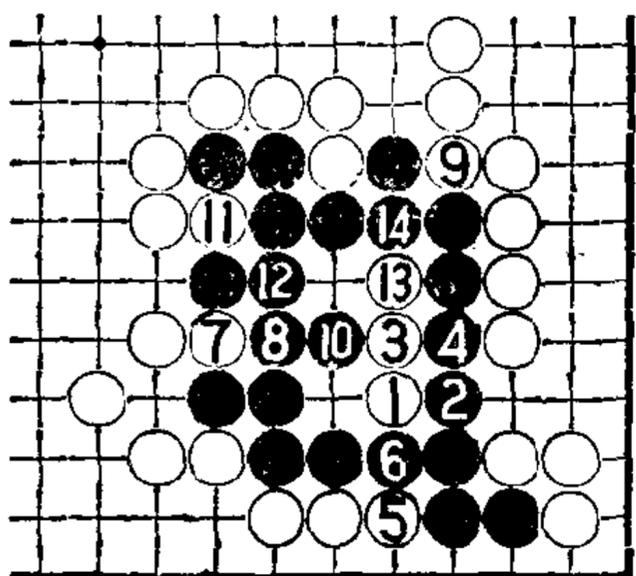


图 34

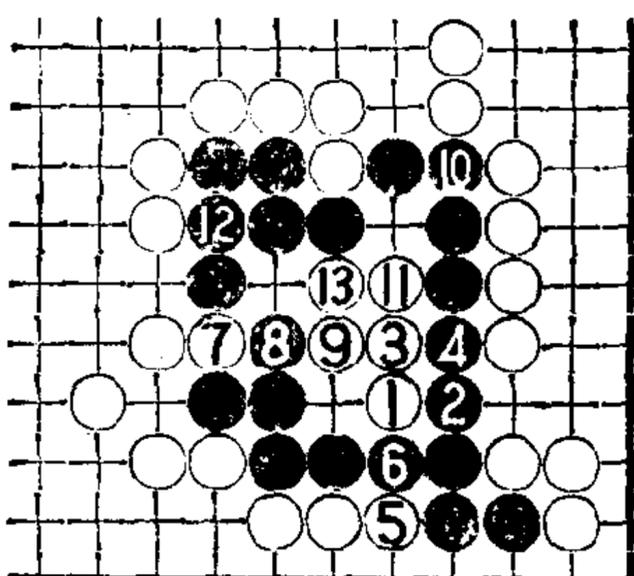


图 35

图35(双活)

白9企图做成聚形，但黑10、12先手扩足眼位。由于眼位太大，结果仍为双活。

图36(净活)

白3若冲，黑4断，经白5、黑6后，白棋无计可施，黑棋已净活。

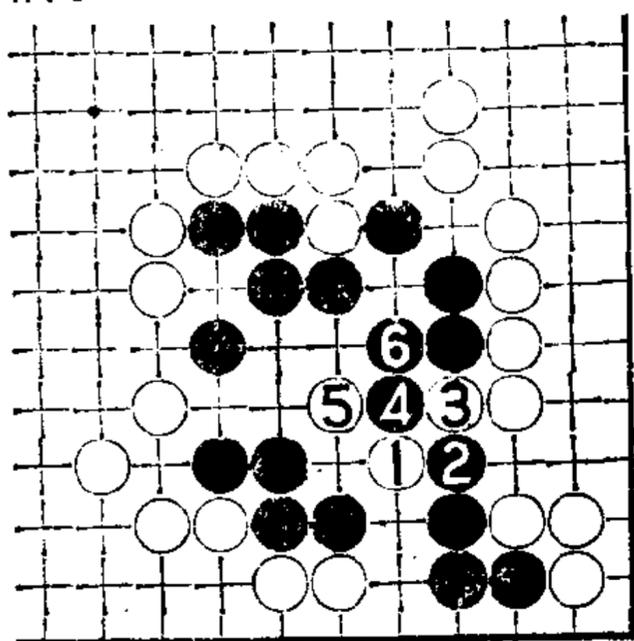


图 36

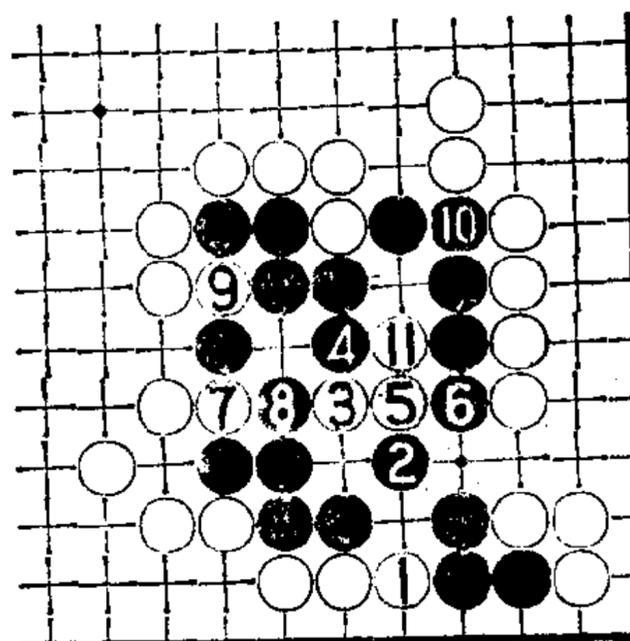


图 37

图37(双活)

对于白1长，黑2仍不愧为防守要点。白3点入亦不能奏效，最终又成双活。

图38(双活)

白1冲、黑2挡，白3再点，结果亦仅成双活而已。

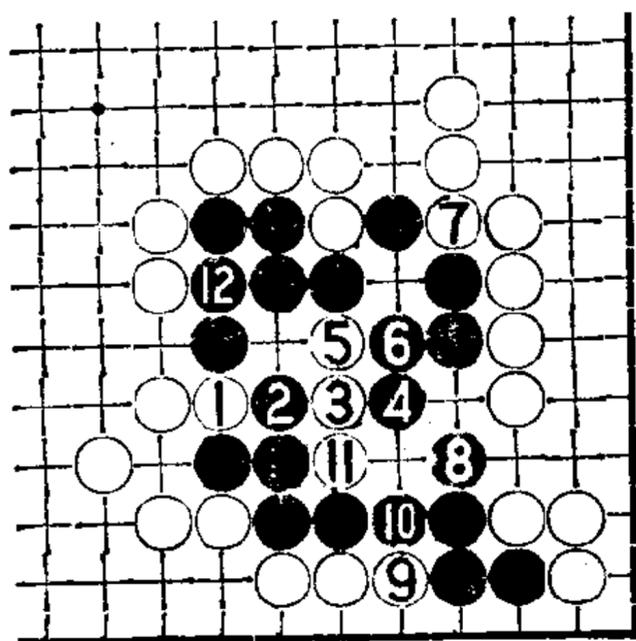


图 38

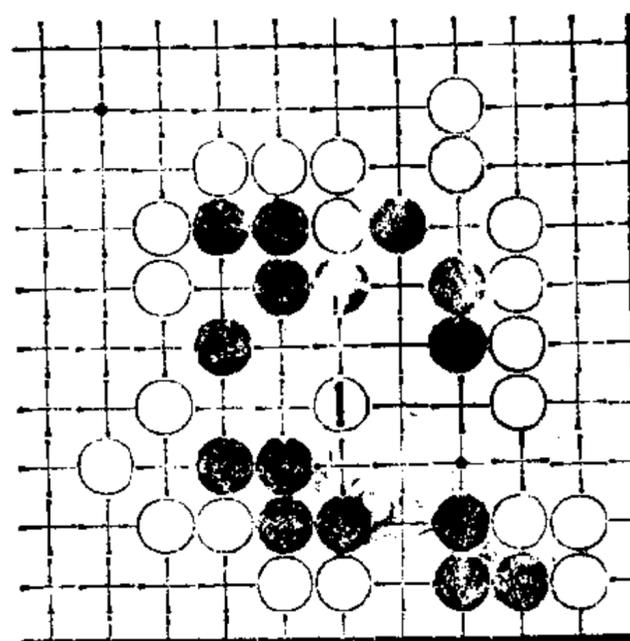


图 39

至此已可证实：白棋以缩小眼位为前提的着法将遭到彻底失败。

图39(要点)

失败乃成功之母。现在可以悟出白1点是此题的要害了。以下依次验证各种变化。

图40(正解)

对于黑2顶，白3以下有条不紊，至13以“聚五”之形杀黑。白3若随手走4位，则经黑3位、白5位、黑A位成劫。

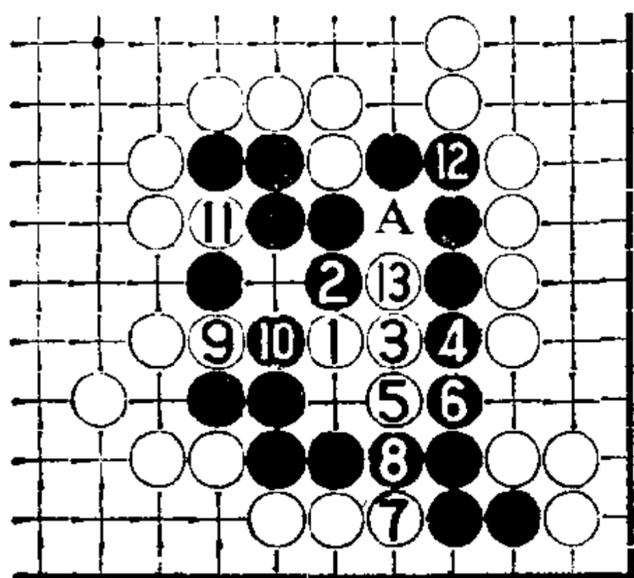


图 40

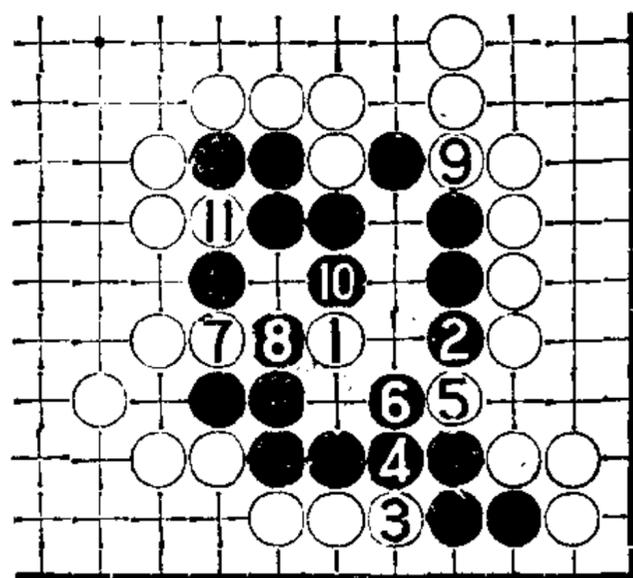


图 41

图41(变化)

黑2如挡，白3以下只须依次缩小眼位，黑死无疑。

图42(变化)

黑2尖顶，白3长，黑4若护眼，则白5挤，黑6只得接，白7

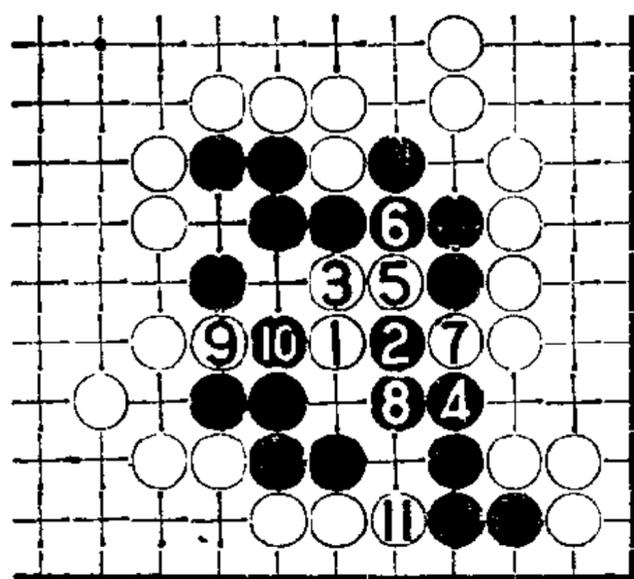


图 42

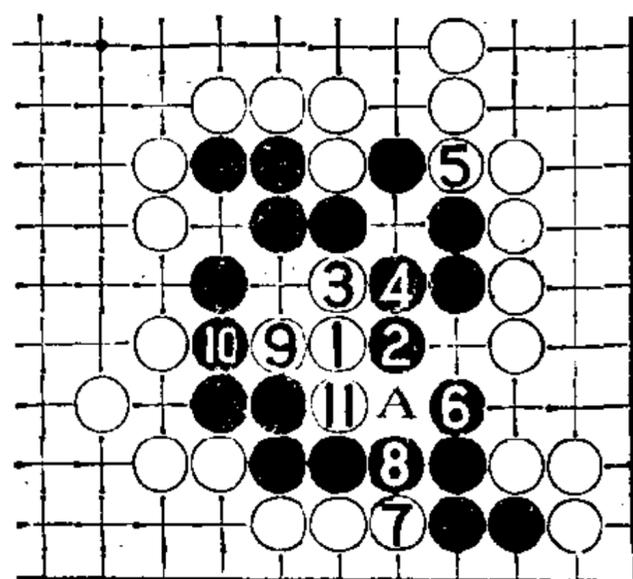


图 43

打后，黑死。

图43(变化)

黑4如图应，则白5挤眼后，黑已不能活。黑4若改走5位，则白走4位或A位，均可杀黑。

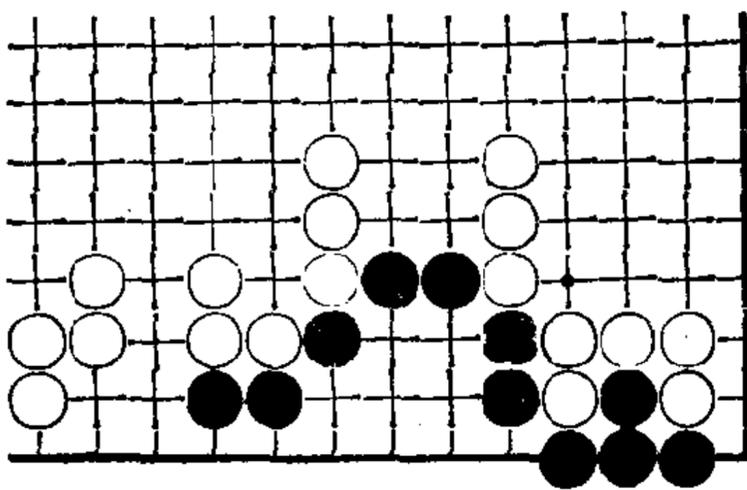
在这个问题中，白1无疑是首当其冲的要点。而且，白棋在各种变化中施展手段的次序，也值得引起重视。

第五题

问题图五(白先)

1982年，《围棋》月刊主办夺魁战，由当今棋坛的最高棋士聂卫平与马晓春进行五局对抗。在第二局时，马晓春于盘上投下神来之着，奠定胜基。本题即取材于此。

根据死活题的要求，本图已对周围的配置作了相应的技术处理。



问题图五

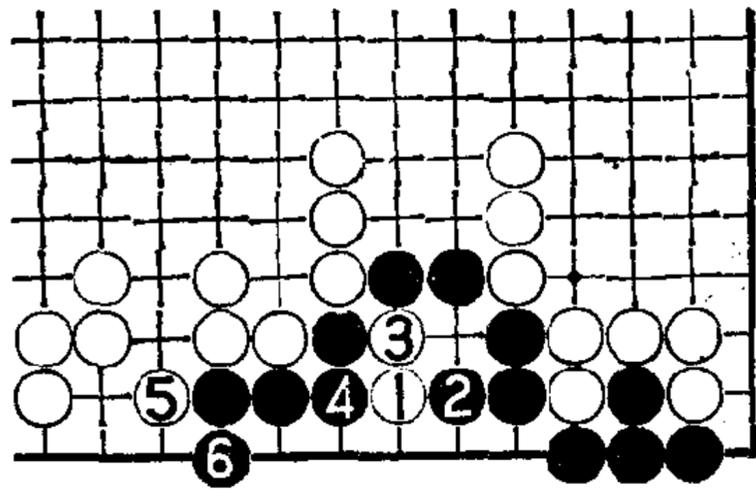


图 44

被围的那块黑棋确实存在某种缺陷，白棋如何才能一击而中其要害呢？

图44(似是而非)

白1很象是通常的要点，但黑2应后，黑棋总成净活。

图45(无效)

白5如立下，黑6扩足眼位，白7、黑8后，即使白棋走A位也毫无用处。

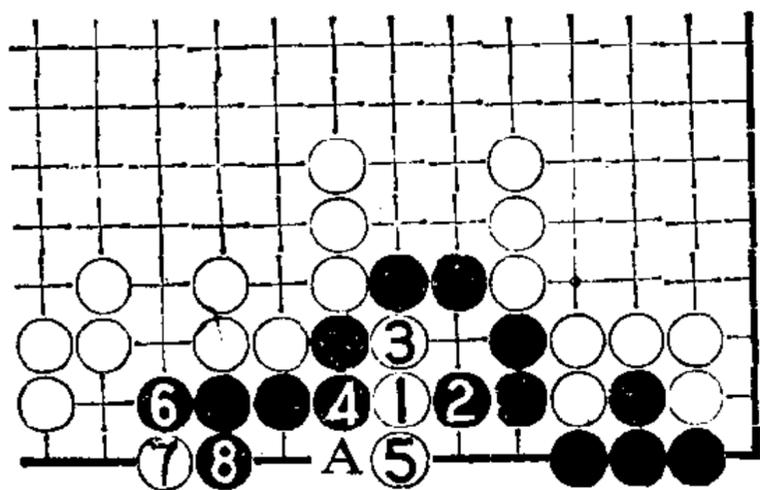


图 45

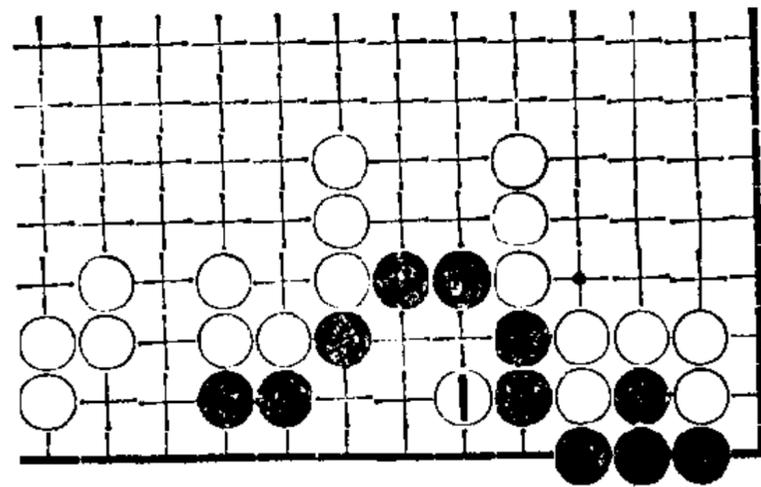


图 46

图46(要害)

白1夹是决定性的一手。作为局部死活，这也许不是太难的妙手。

图47(劫)

黑2接，白3如打，黑4可争取劫活。否则的话，黑棋就可能全军复没。

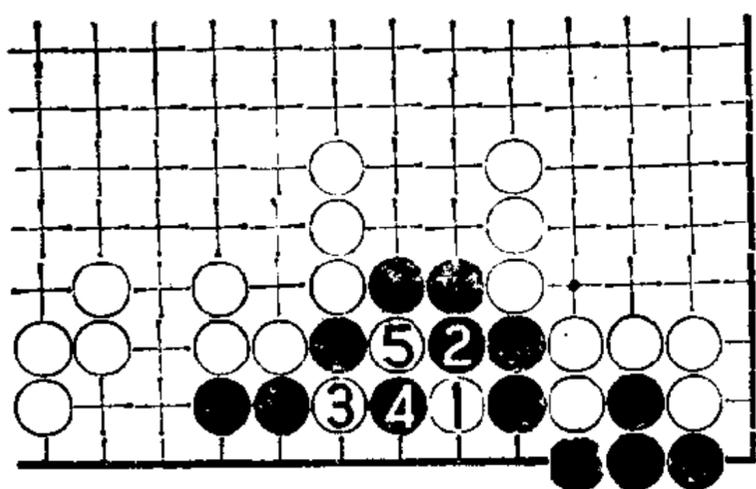


图 47

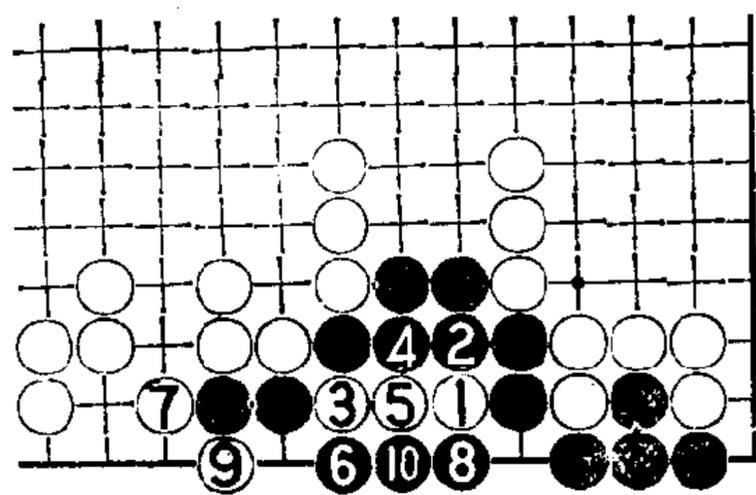


图 48

图48(变化)

⑪ = ⑤

黑4若接，则白5接成“直三”之形，黑6以下虽可快一气吃白，但白11可将黑点死。

图49(变化)

黑6长引出新的变化，白7托、9立是好手。黑10扳，则白11做成“刀五”死形。

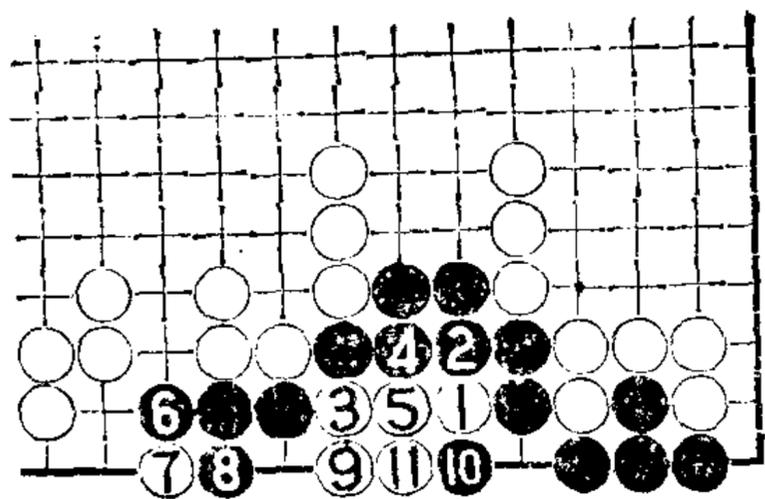


图 49

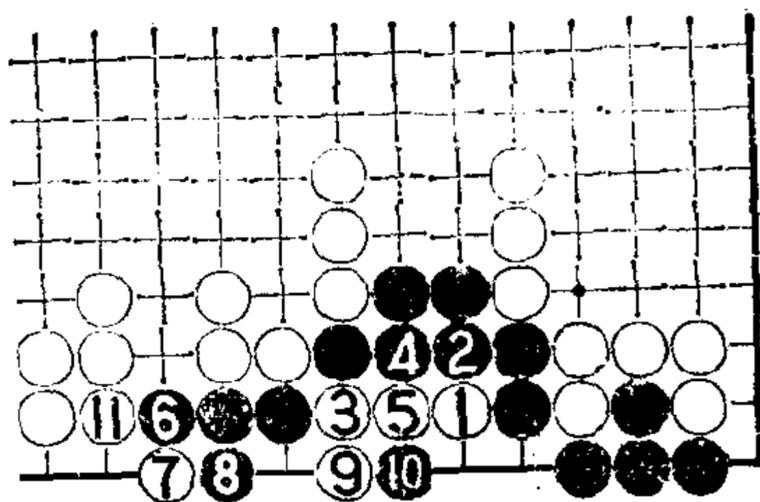


图 50

图50(变化)

黑10强占此处，则白11紧气后，黑棋仍然无法解脱。

图51(变化)

黑2如割须弃袍，结果仍然不能做成两眼。

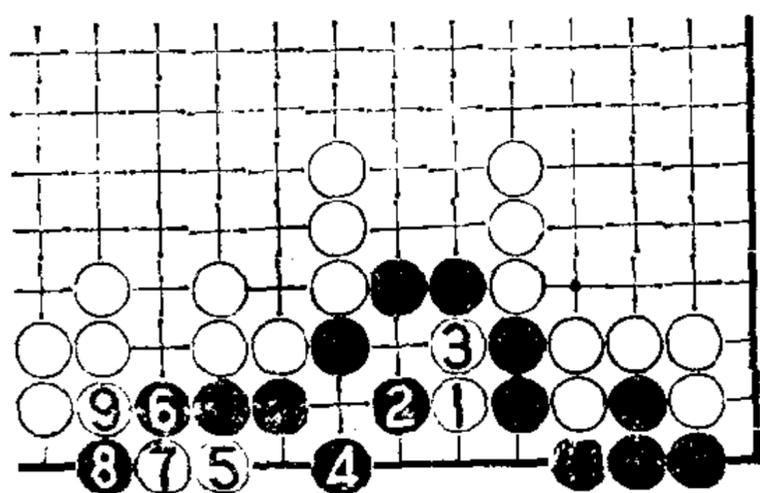


图 51

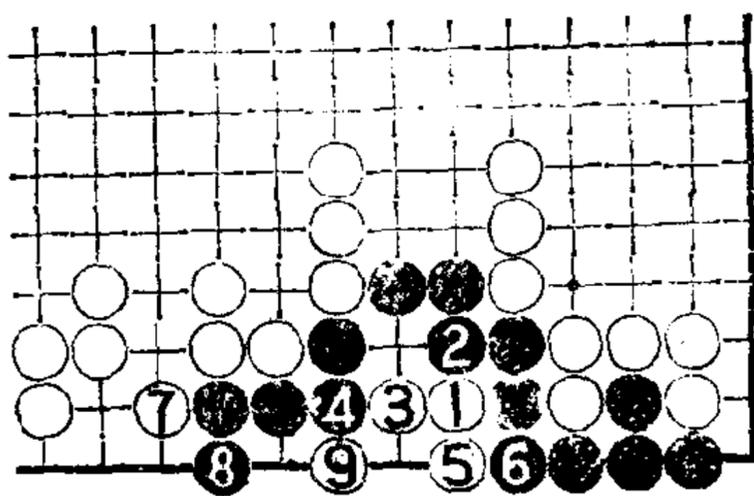


图 52

图52(正解)

白1夹、3长是净杀黑棋的正着。黑4、6只得接，白7、9后，黑棋是“刀五”的死形。

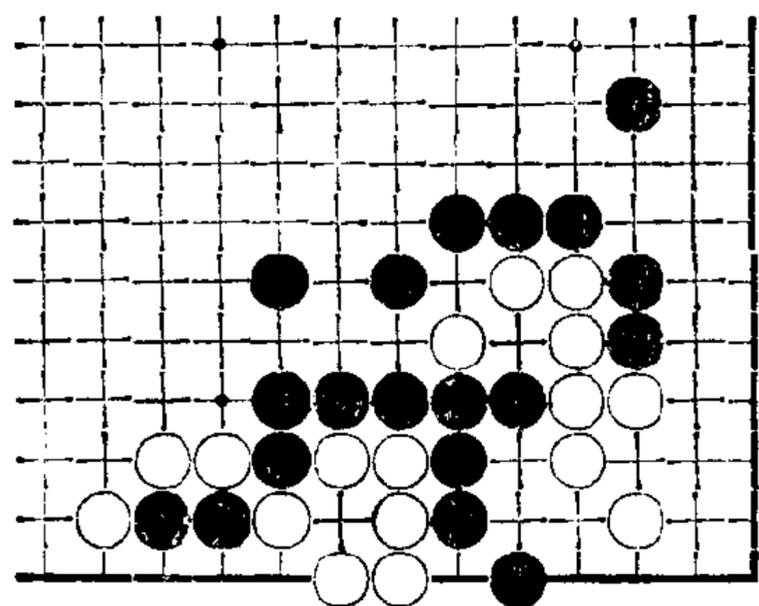
第六题

问题图六(黑先)

再难的死活题，一经反复摆弄，总能找出正确的答案。但在实际对局时，往往会错过这样的机会，因为对局者顾及的东西太多，全凭脑海中的反复计算，难免要顾此失彼，同时又不

可能有人暗示你这里一定有棋。所以，即使高手们也会出现失误。

本题取材于笔者早年的比赛对局。当时凭感觉认为白角尚未活净。



问题图六

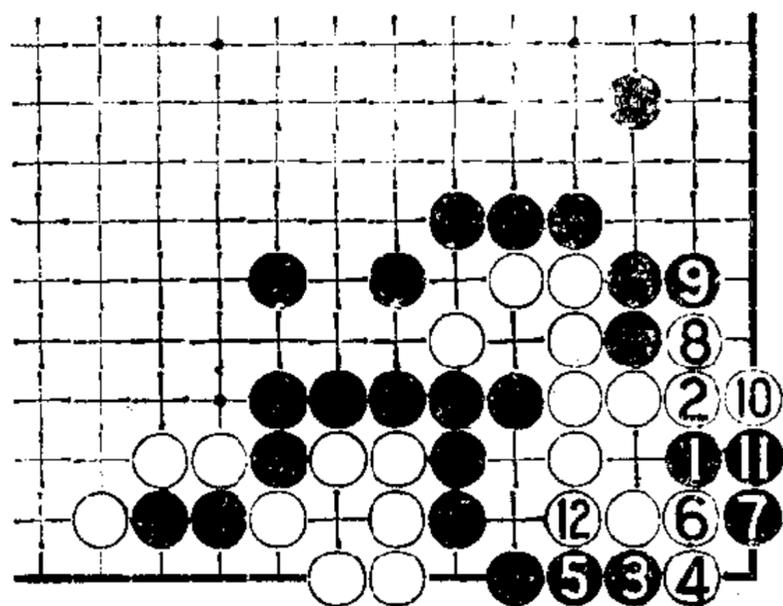


图 53

图53(实战)黑1点是必然之着，黑3托、白4打时，黑5接，居然漏算了这个变化。经白6接，黑7扳，白10先立，再走12位已形成双活。

图54(正解)

其实问题非常简单。黑5如鼓起做劫的话，白棋只能劫活，白6提后，黑棋不能退让，如在A位接，白在B位做眼即活。

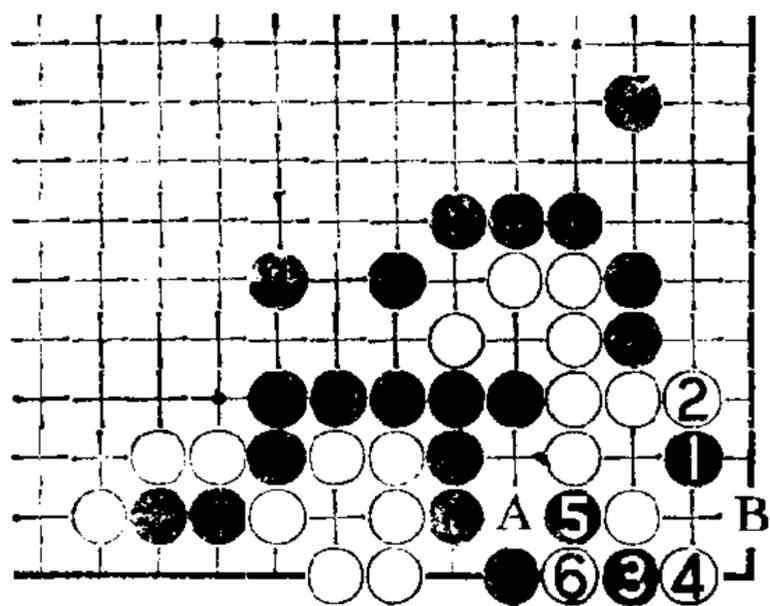


图 54

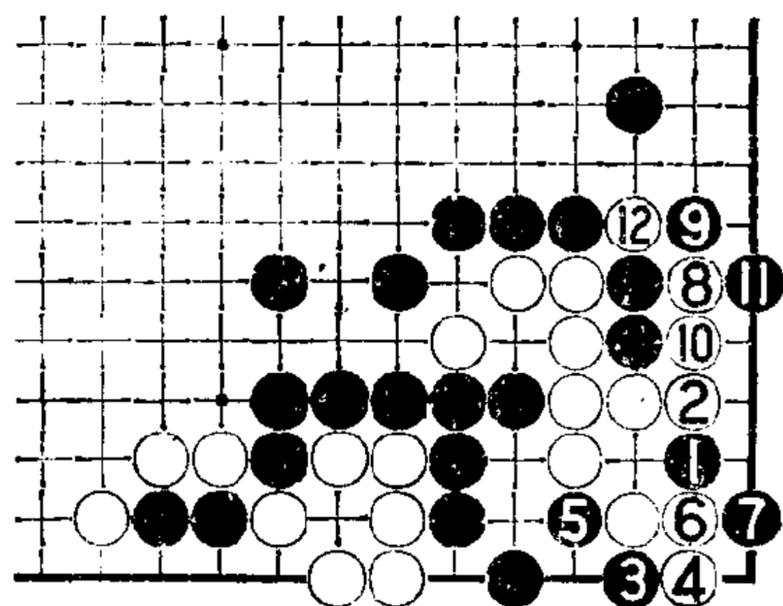


图 55

图55(变化)

白6如在7位做眼，则黑于6位断仍是劫争。但白6如图接的话，黑7扳后，白棋就成了“假双活”一类的死形。白8夹时，黑9、11可强行破眼——

图56(续前图)

黑1扑，应接至黑7枷，白棋无法突围，整块净死。

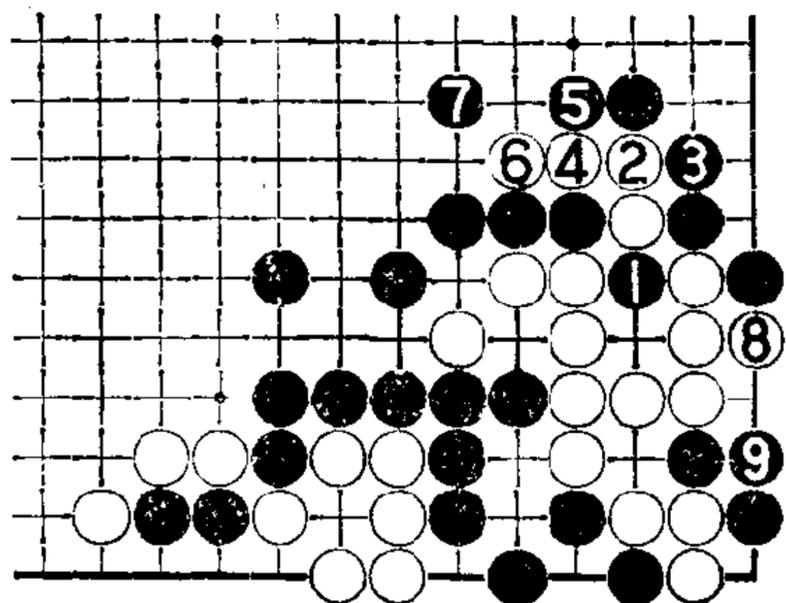


图 56

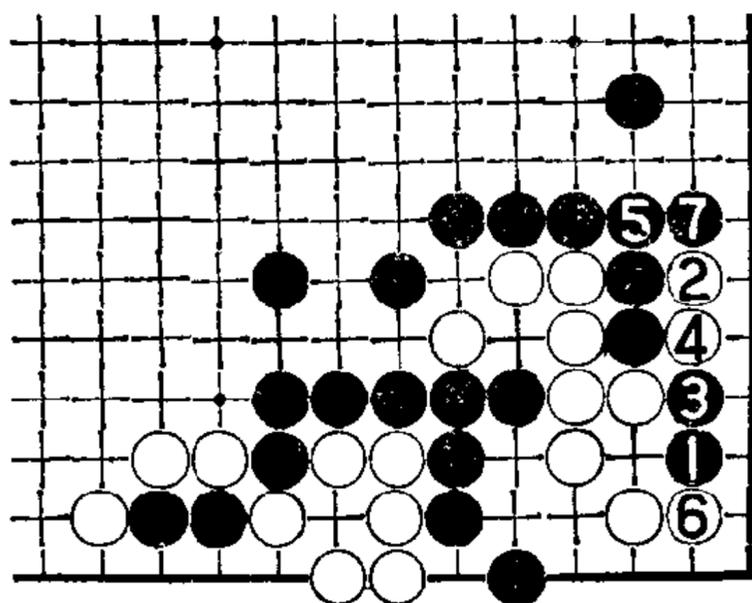


图 57

图57(变化)

黑1点时，白2夹的手筋不能成立。黑3渡出后，白棋毫无作为。

图58(失败)

黑3如先在角上长，被白棋走4、6后，黑棋已无法杀白。黑A则白B；黑B则白A（成双活）。

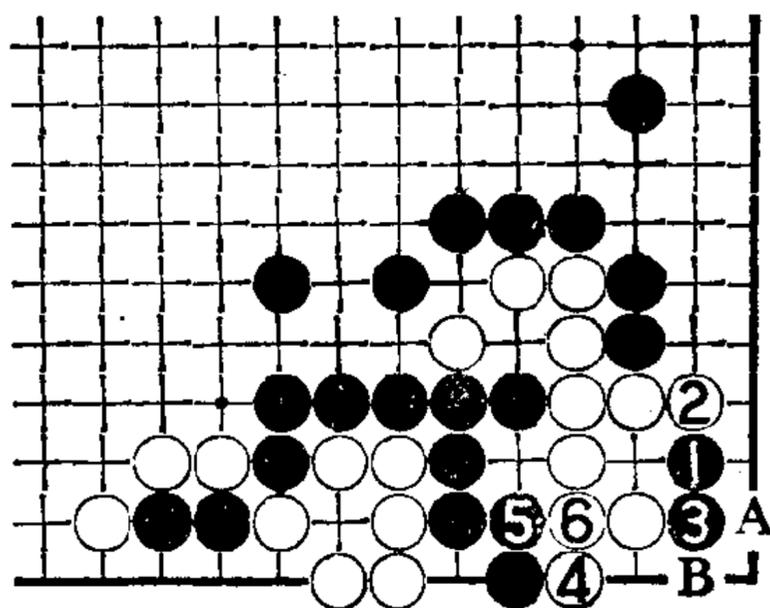
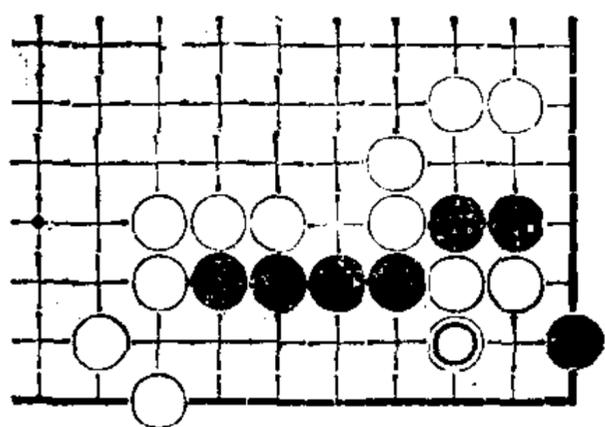


图 58

第七题

问题图七(黑先)

本题源于古谱。白○子曲后，黑棋是否还有一线生机呢？



问题图七

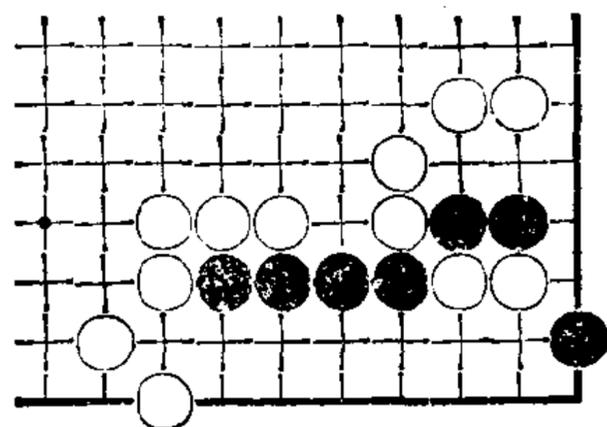


图 59

图59(渊源)

在审阅一篇连载稿件时，我遇到如图的题目，当然是白棋先走。原作者列举了以下几种变化：

图60(净活)

白1如挡下，黑2扳、4立是好手，白5、7虽可解围，但黑8已成净活。

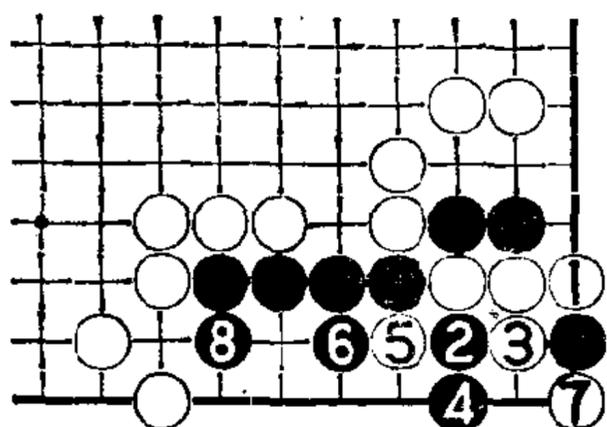


图 60

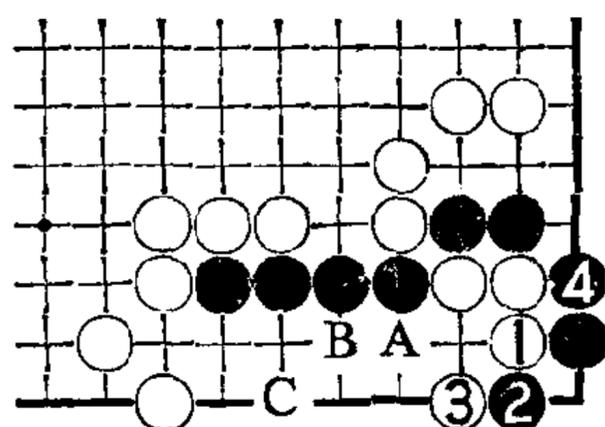


图 61

图61(劫活)

白1如曲，黑2扳，白3打，黑4即成劫。黑2如改走4位，则白走2位，经黑3位、白A位、黑B位、白C位，黑将净死。

图62(原正解)

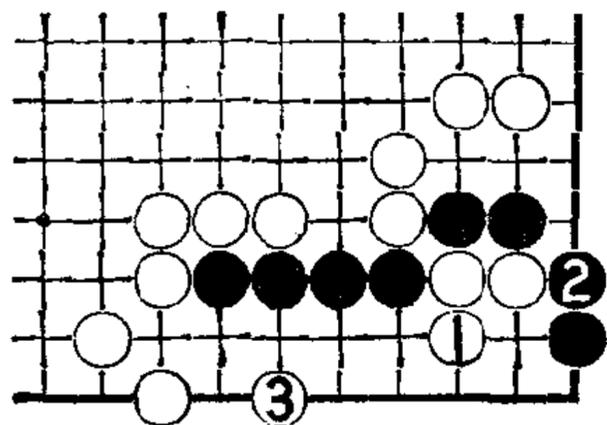


图 62

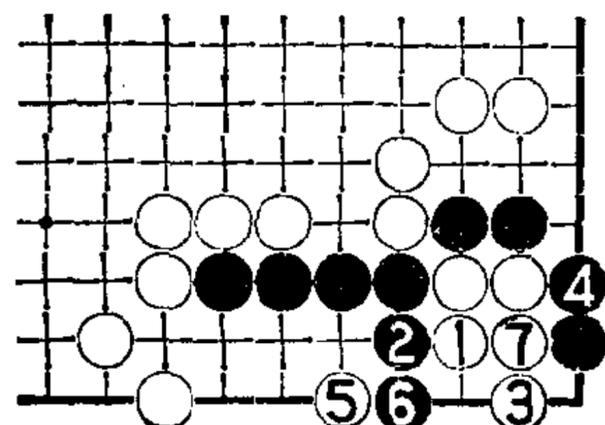


图 63

据以上变化，原作者认为白1是本题的正解。黑2如渡过，则白3已从一路盘渡。

图63(原变化)

黑2如挡，白3尖是要点。黑4渡过，白5与黑6先交换一步，再走白7即成“刀五”之形。

图64(原变化)

黑6如打，白7、9“打三还一”，黑棋仍死。

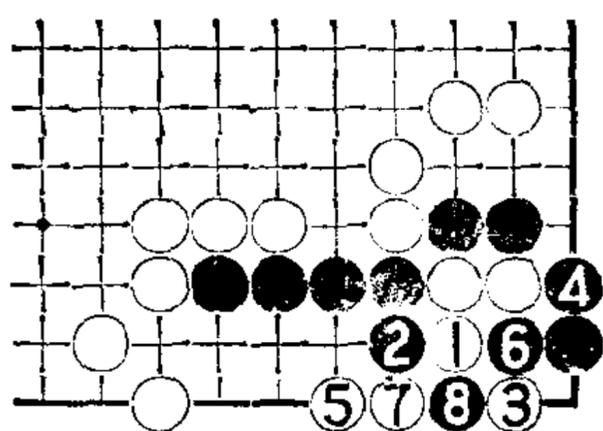


图 64 (9)=1

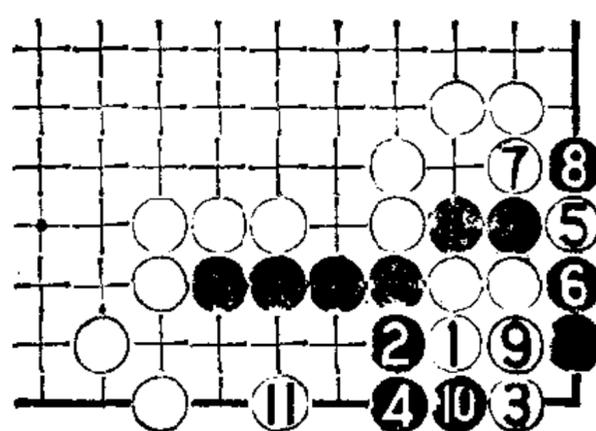


图 65

图65(原变化)

白3尖时，黑4若立，白5以下紧气。黑10只得打，白11破眼，黑死。

图66(原变化)

黑4扑企图做活，但经白5、黑6后，白7仍还原。

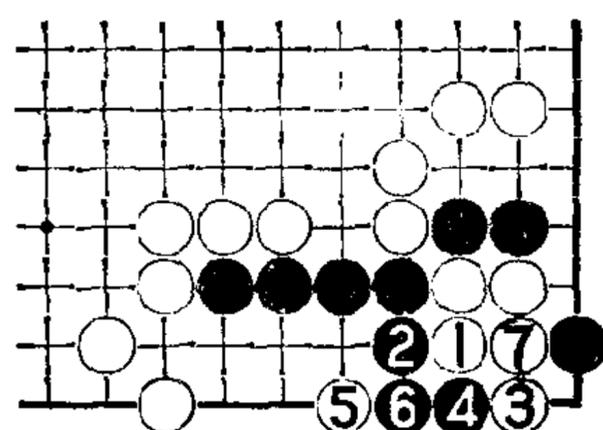


图 66

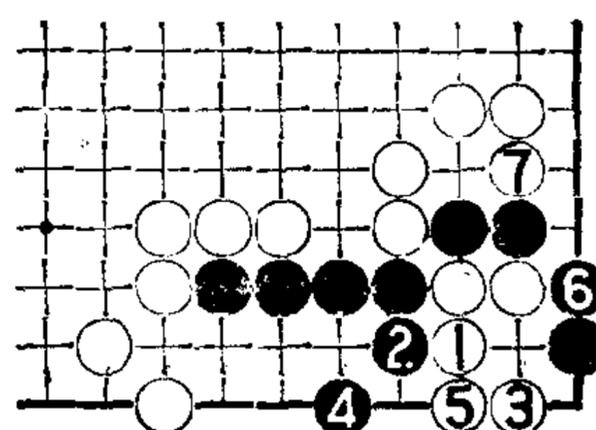


图 67

图67(原变化)

黑4若先占此处，白5沉着应战，角部虽然暂时成为双活，但黑左边数子不活，故实际上仍是全军复没。

图68(新发现)

在白○子曲后，难道黑棋真的一筹莫展吗？当笔者试着在黑1位投下后，意外地发现了“新大陆”。

在对原题的研究中，我们已可觉察到A位和B位是两个敏感的要害。而黑1这一步棋，正是使黑方获得了A位或B位必据其一的权力的要着。

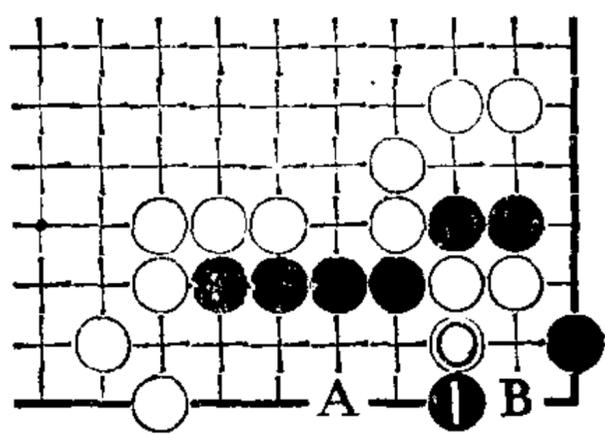


图 68

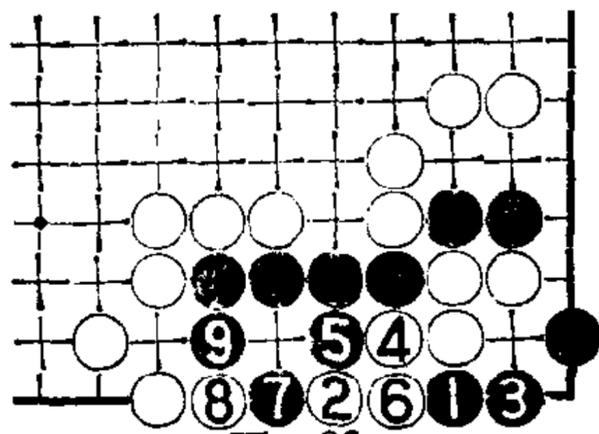


图 69

图69(正解)

白2是最善的应手，黑3十分紧要(如走4位，则白占3位，黑棋回归失败)。以下演变至黑9，成为白棋的宽一气劫。

图70(变化)

黑1托后，白2若打，黑3占据另一要点(如走5位，则白占3位，黑死)，劫活亦无问题。

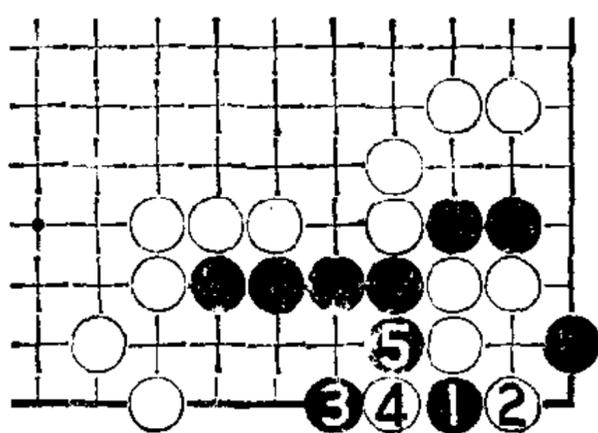


图 70

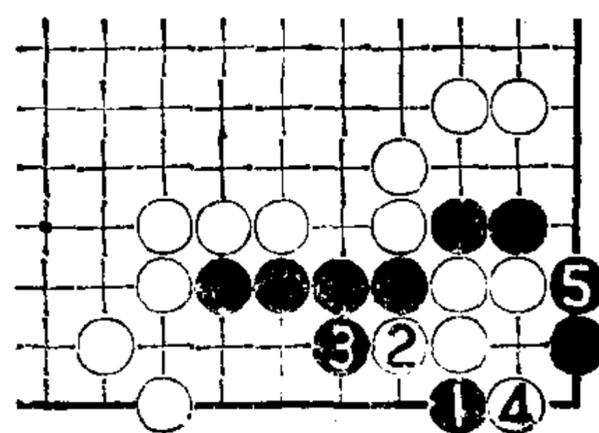


图 71

图71(变化)

黑1托时，白2如曲，黑3挡，对杀白气不够。

笔者意外地猎取了这样一个趣题，在一次有奖征答活动中，就将此作为把关之题。结果，真的不失为具备“有趣、难度、简明”特色的题目。

第二章 重要的次序

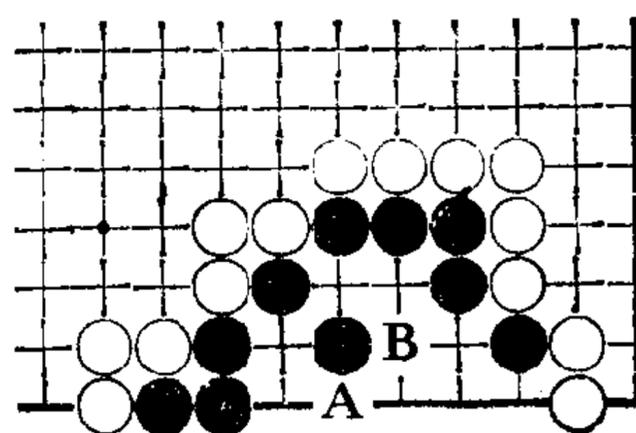
从大的概念来说，“要点”与“次序”几乎是所有死活题的两大要素。所谓“次序”，一是指在有二个以上要点的场合，你先走哪一点？次序颠倒往往会功败垂成；二是指在一步步的应接过程中，必须井然有序地达到最后的目的，何时应扩大(或缩小)眼位，何时应直指要点，要有一个周密的程序。

“成也秩序，败也秩序”。

第八题

问题图八(白先)

看到这样的图形，乍看总以为白非净杀黑棋不可。A位和B位是显而易见的要点，先走哪一步呢？



问题图八

图1(失败)

白1托，通常是此类形状的要

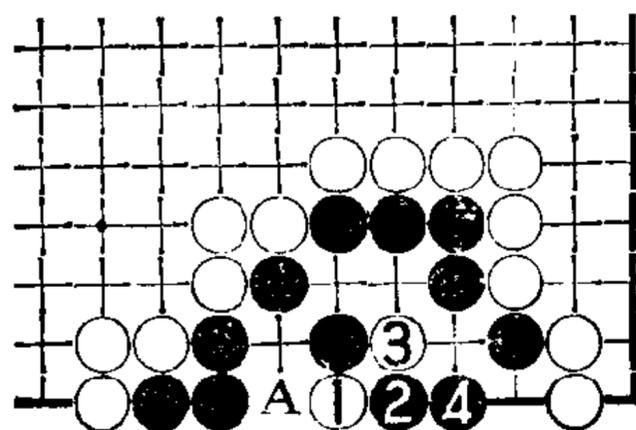


图 1

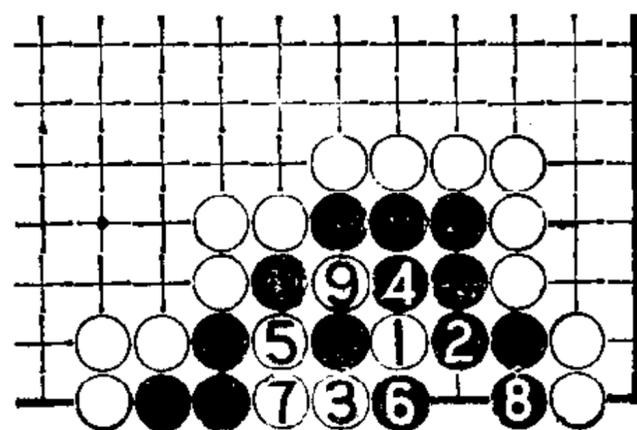


图 2

点。黑2打、白3反打。但黑4并没有如白棋所期望的在A位提，白棋就毫无办法了。

图2(正解)

白1先靠，待黑2接后，白3再扳。黑4只得打，白5以下顺水推舟，吃黑三子，又成劫杀。这是正确的次序。

图3(变化)

白3扳时，黑4若接，则白5巧妙地先扳、再走7扑，成为“双打倒扑”，黑棋反而净死。

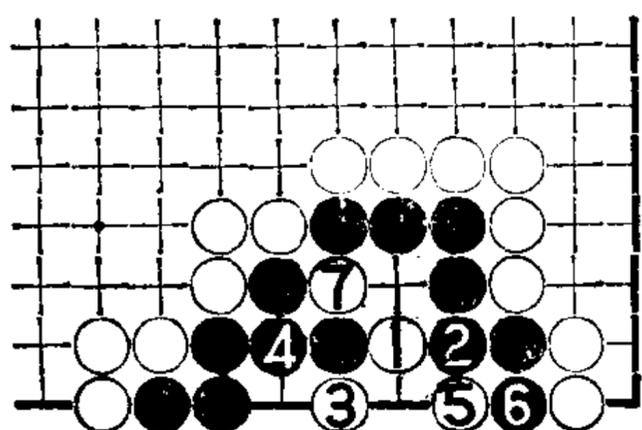


图 3

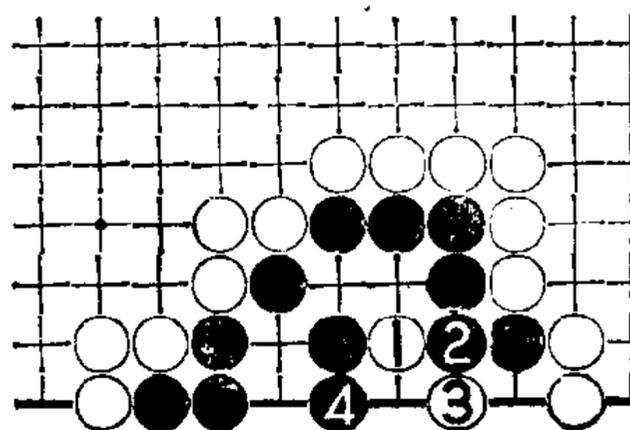


图 4

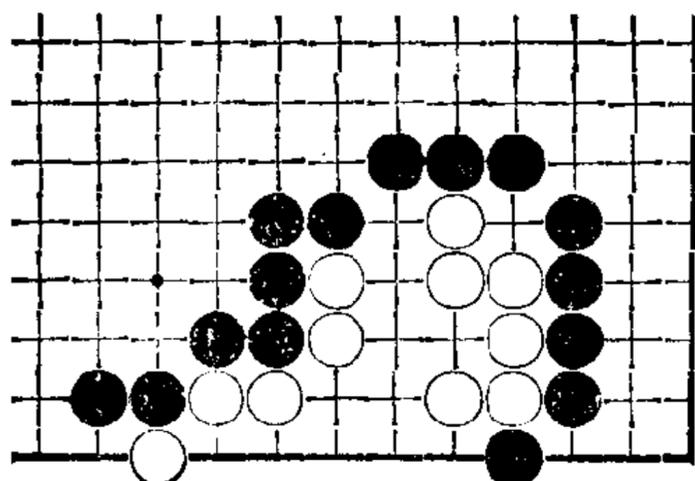
图4(失误)

白3若先扳，次序错误。黑4立后，白棋失败。

第九题

问题图九(黑先)

黑棋如何攻击被围的白棋呢？其要点虽可以一眼看出，但



问题图九

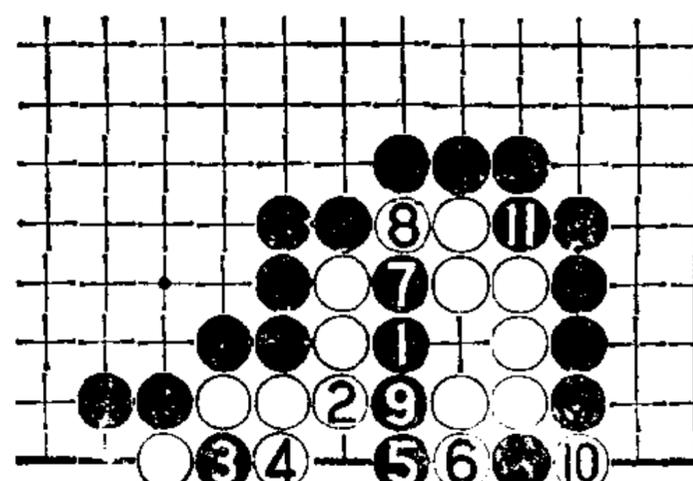


图 5

以后的次序却不得不予重视。

图5(正解)

黑1点是最唯一的要点，舍此便不能成功，这一点无须多加注解。白2接是令人迷惑的应手。黑3先扑，次序井然，至黑9，终以“金鸡独立”之招杀白。

图6(正解)

黑3扑时，白4扩大眼位亦无济于事。黑5以下仍还原为“金鸡独立”。

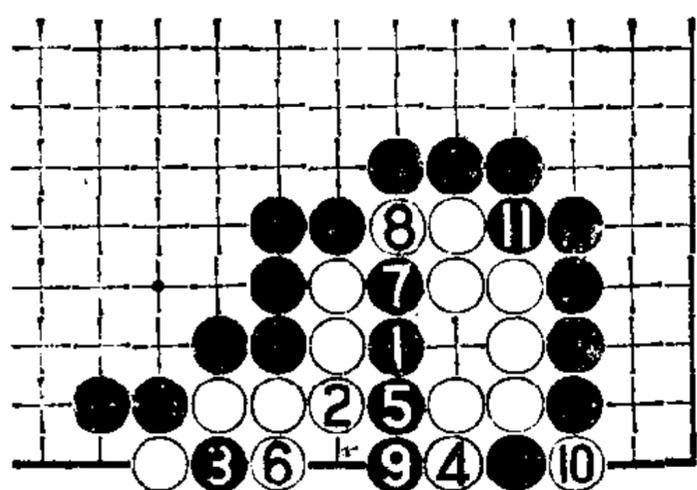


图 6

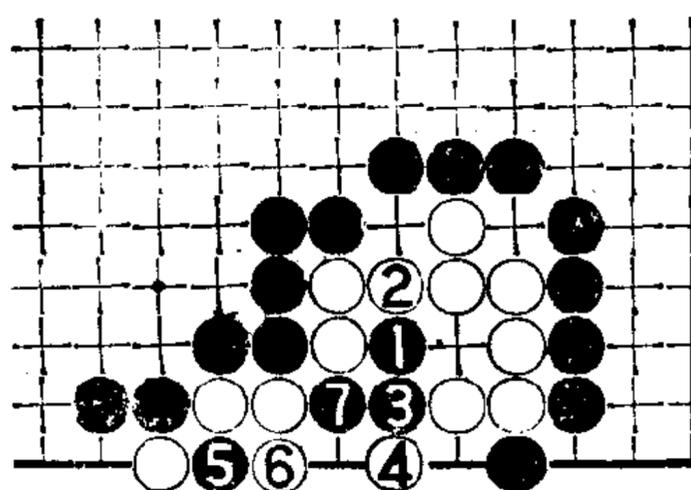


图 7

图7(变化)

白2接显然毫无作用，黑3以下即将白棋变成“假双活”之形。

图8(失败)

白2接时，黑3如先点则次序失误。白4接后，黑棋前功尽弃。其中黑5若改在8位扑，则白走5位，底线亦成一眼。

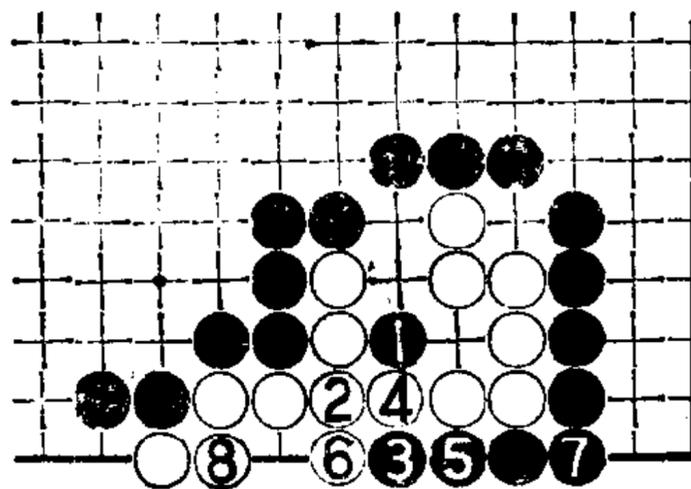


图 8

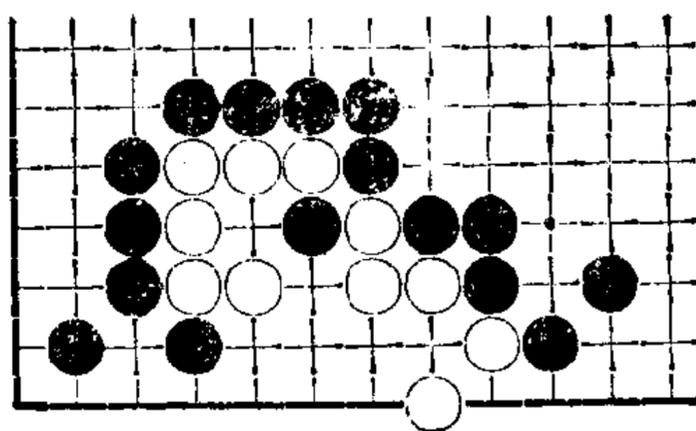
第十题

问题图十(黑先)

此题可供思索的余地是有限的。对要点与次序必须有一个周密的计划。

图9(失败)

黑1固然是首当其冲的要点。白2只得冲(如在4位接,则黑走A位,白即死)。但黑3先渡是失着。白4接后,黑如走A位破眼,白可B位扑吃黑棋两子。白棋已活净。



问题图十

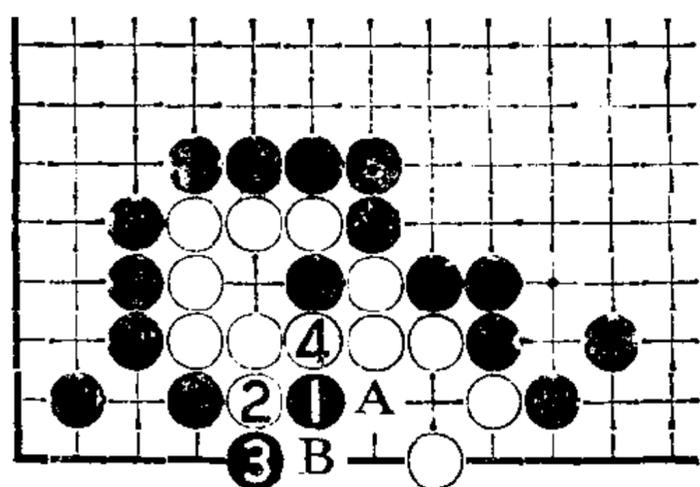


图 9

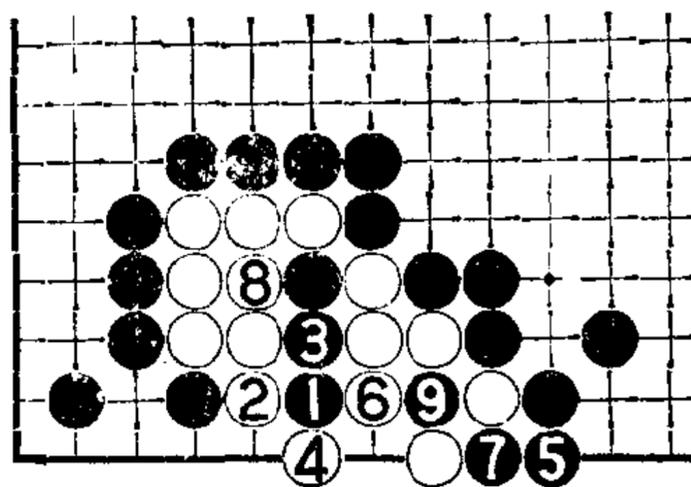


图 10 ⑩=③

图10(失败)

黑3如接,亦不妥当。白4扳后,黑如走6位,白于9位接,白棋吃黑四子总是活形。如图黑5立,则白6吃黑三子,以下亦成净活。

图11(失败)

黑1飞,这着当然不能考虑。因白2占据要点后,黑便无计可施。

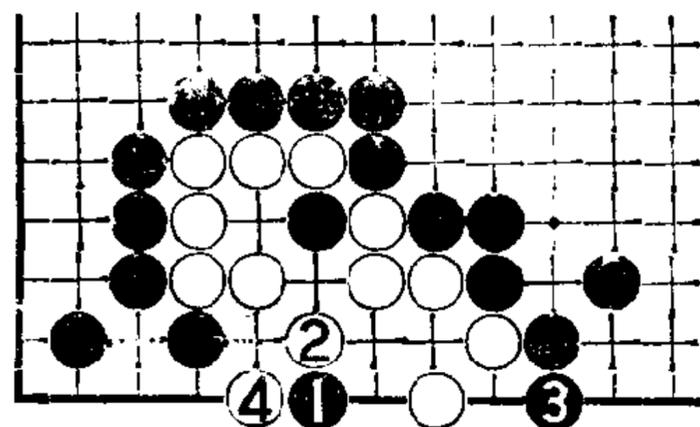


图 11

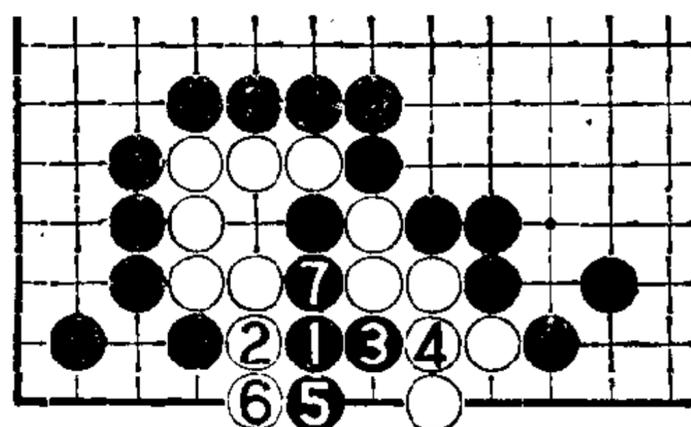


图 12

图12(正解)

黑1点、3横,黑5立占据最后的要点,竟可意外地净杀白棋。
白6挡,则黑7接,成金鸡独立之形。

图13(变化)

白6如打,黑7仍接。白8提黑一子,黑9立,右面白棋数子被吃。白8如改在A位接,则黑于8位接或9位立均可。

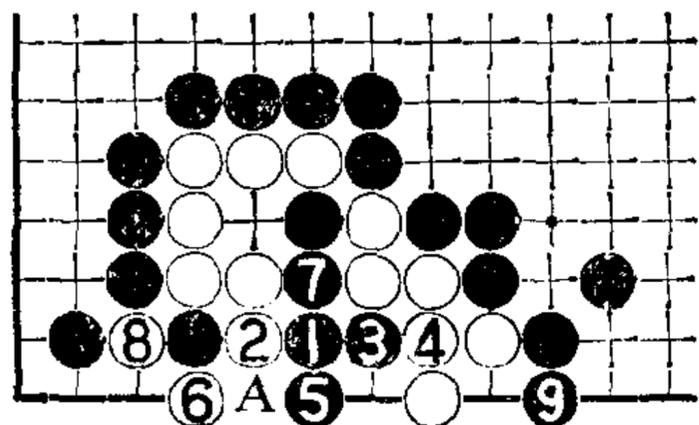


图 13

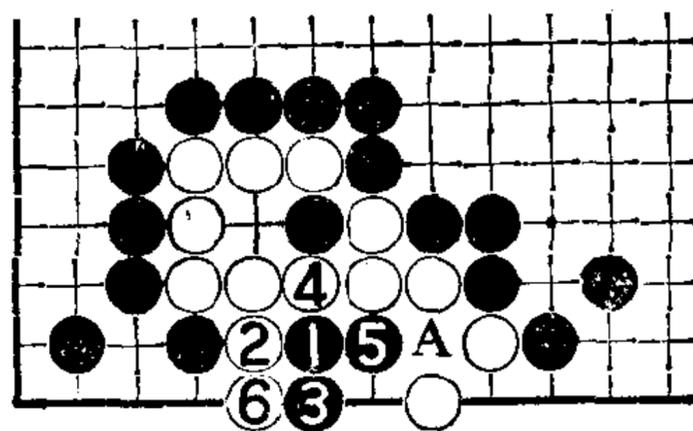


图 14

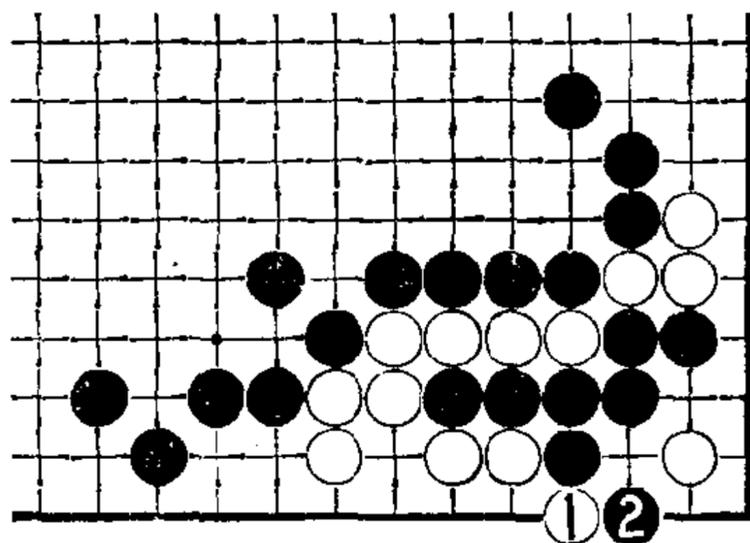
图14(注意点)

黑3如先立则是次序失误。白4接后,黑5再横已错过良机。
因白6挡后,黑已无法在A位断。此乃须加注意之处。

第十一题

问题图十一(白先)

这个图形取材于前些年中日围棋对抗赛高段棋手的对局。
在原评局的一个参考图中,白1扳、黑2挡之后,就白棋的应手作了详尽的探讨。为了突出矛盾,现将此形改为直接了当的死活问题:白棋如何确保成活?



问题图十一

图15(失败)

白1做眼，黑2提后，白3并不能做出第二个眼。

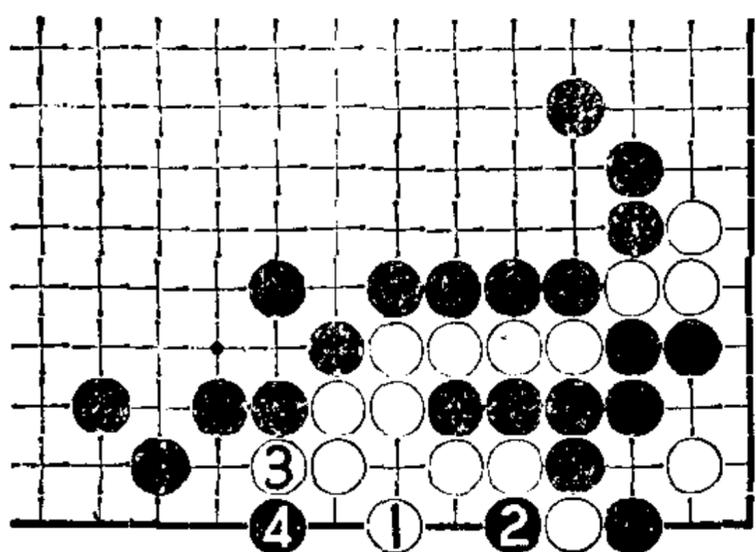


图 15

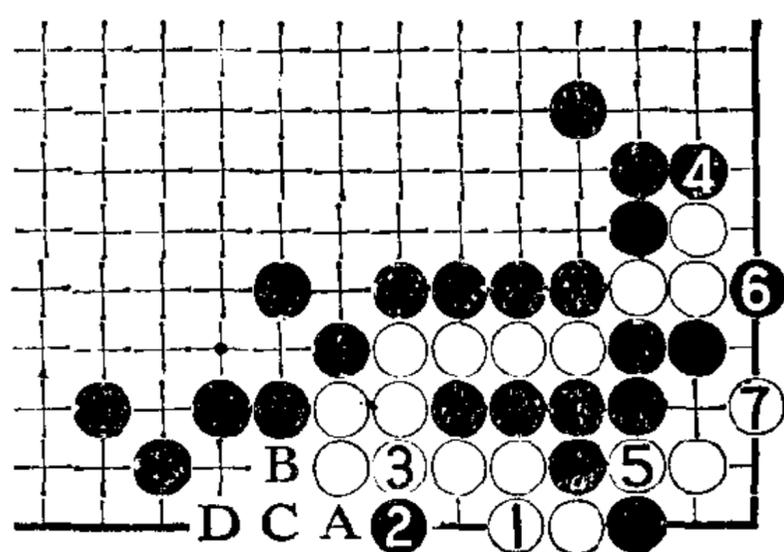


图 16

图16(如意算盘)

白1先接当然是先手。但黑2立即反击，结果将如何呢？白3应后，黑4如补，则白5、7在角部可做一眼。下边黑如走A位、经白B、黑C、白D，黑棋并不能破眼。可惜这是白方的如意算盘，黑4另有妙手——

图17(原结论)

原评局的作者研究出黑4托的妙手，既可解气紧之围，又使白棋角上无眼。至黑10，成金鸡独立之形，白死无疑。

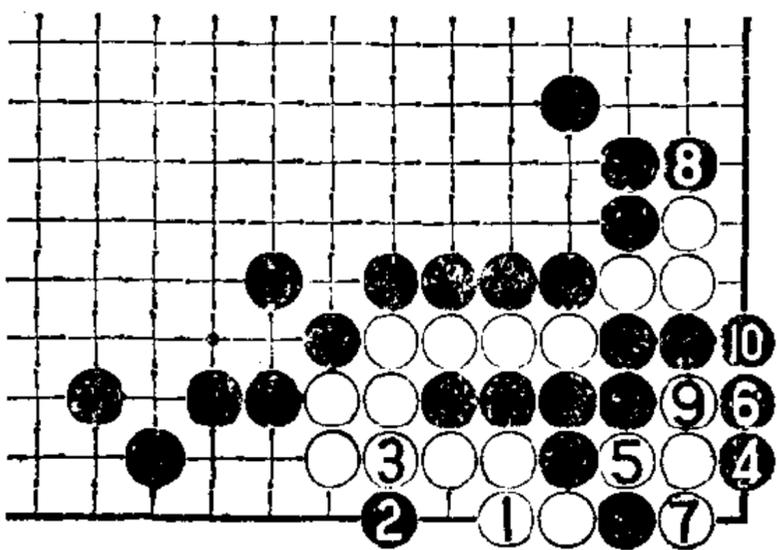


图 17

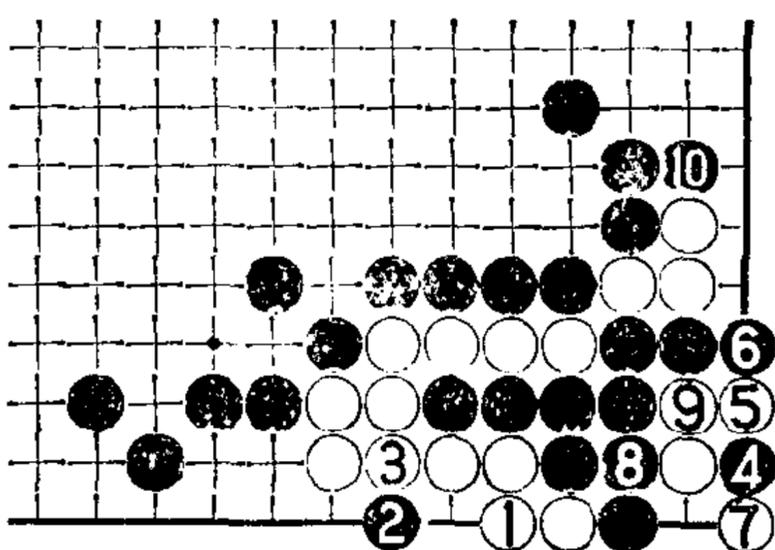


图 18

图18(原变化)

对于黑4托，白5如打，则黑6挡、8接，白棋仍然毫无生气。于是，评局者认为白棋至此已经别无他法，从而也就否定了当初演变成问题图的一系列走法。

图19(失败)

白1接、黑2点时，白3如立即断打，则黑4、6抢先一步吃白数子，白亦失败。

当时，我对原结论似乎总有一种疑虑，在看了几个失败图后，终于发现白棋忽略了一步简单的次序。

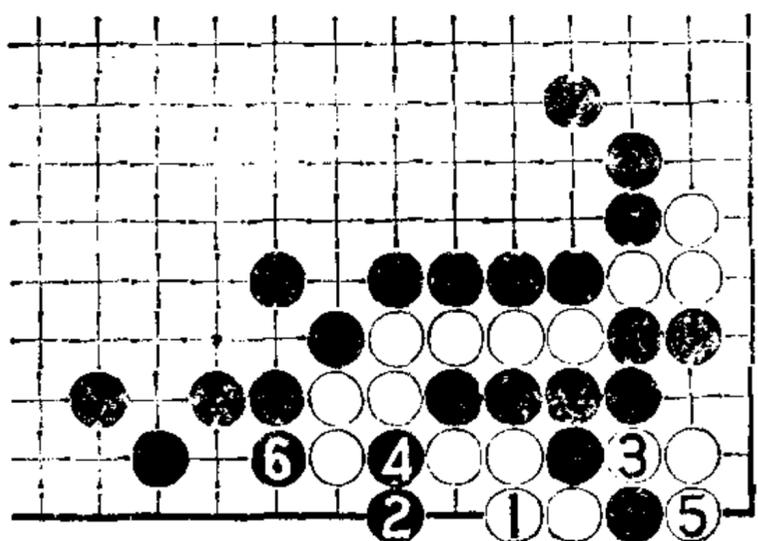


图 19

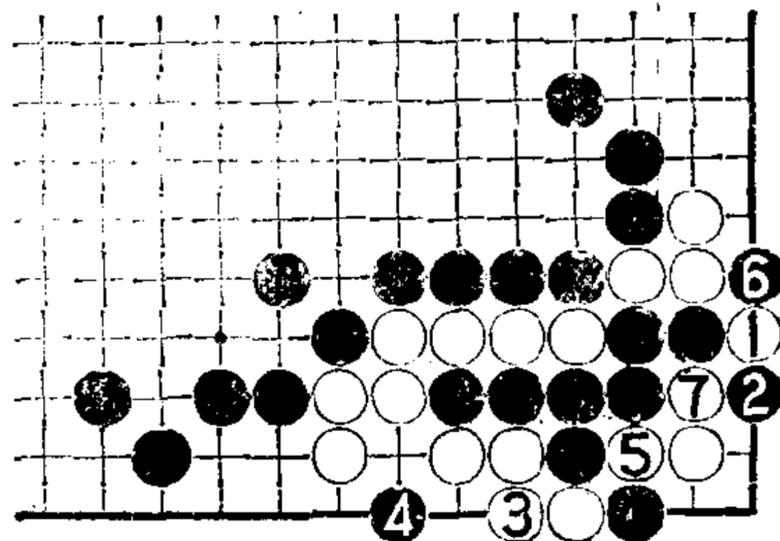


图 20

图20(次序)

白1先扳后再3粘是正确的次序。此时黑4点已非先手，因白5、7可一气吃黑。

图21(正解)

黑4只得补，白5、7不仅安然活出，而且破了黑棋的角空。这是本题的正解。

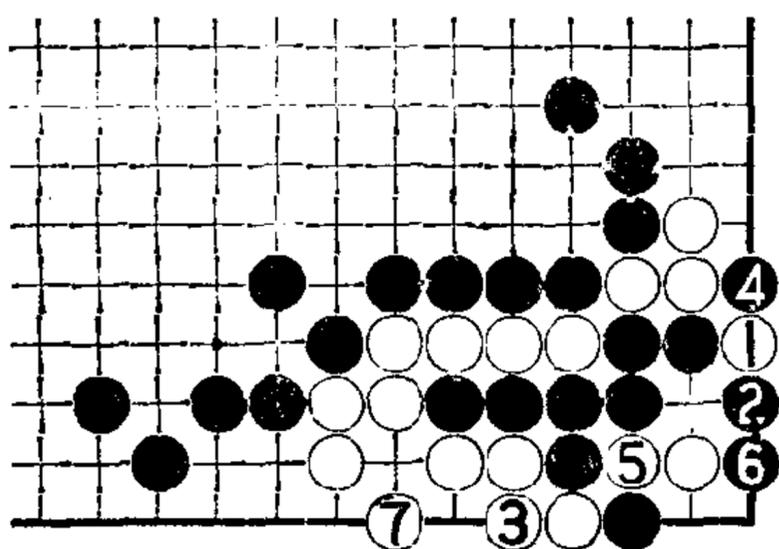


图 21

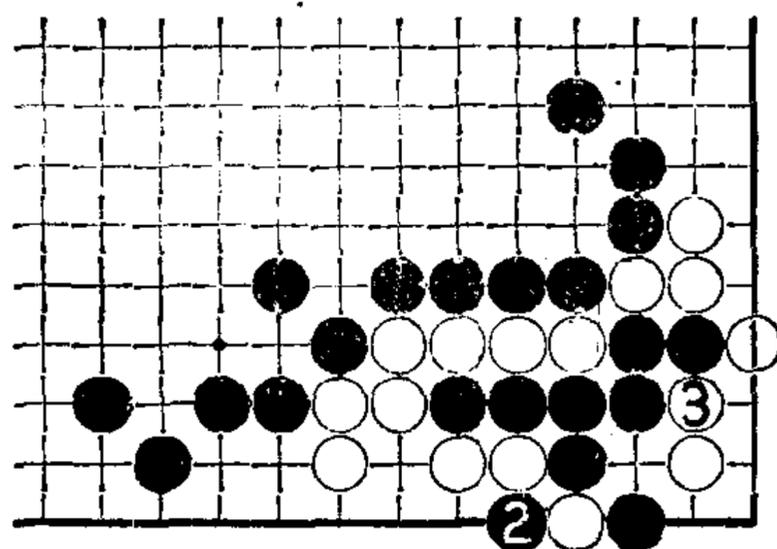


图 22

图22(变化)

白1扳时，黑2如提一子，则白3紧气后，黑棋悉数被歼。

白1先扳这个小小的发现，竟然影响了高段棋手的定论。本着实事求是的棋道精神，后来在《围棋月刊》的“读者信箱栏”中，原文作者对此作了详尽的补充和更正。

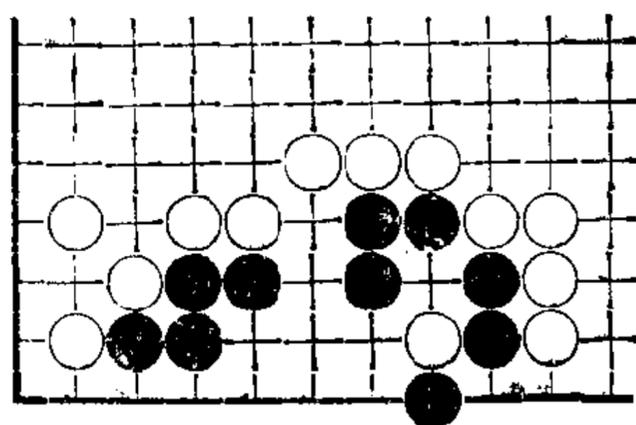
第十二题

问题图十二(白先)

本题取材于中国古典名著《官子谱》，白先杀黑的次序和变化非常精妙。

图23(失败)

白1点似乎是当然的要点。但黑2应后，白A则黑B，白棋并无后续手段。



问题图十二

图24 (失败)

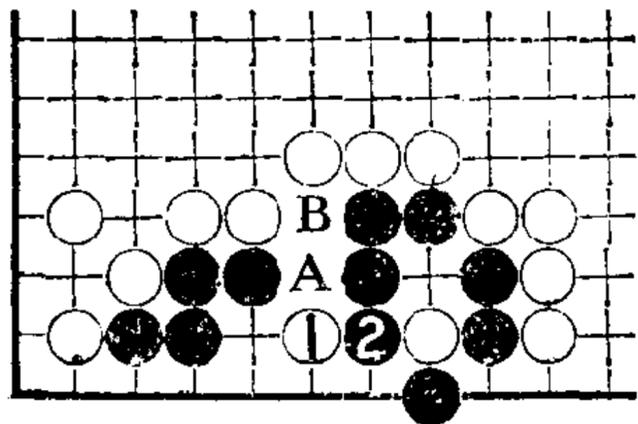


图 23

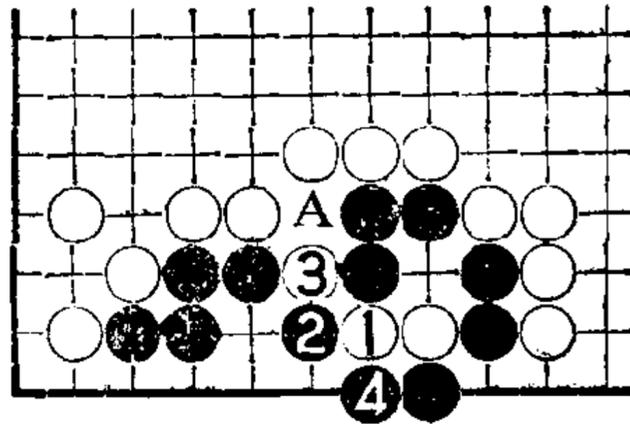


图 24

白1横，黑2必虎，白3扑企图诱黑在A位提，制造接不归。然而黑4简单地吃白两子，即已活净。

虽然白棋在竭力寻找要点，但终究缺乏一个有机的程序来加以串连。

图25 (次序)

白1先打是一步重要的次序。白3再点时，黑4如断，则白5冲，黑棋无法在A位断。

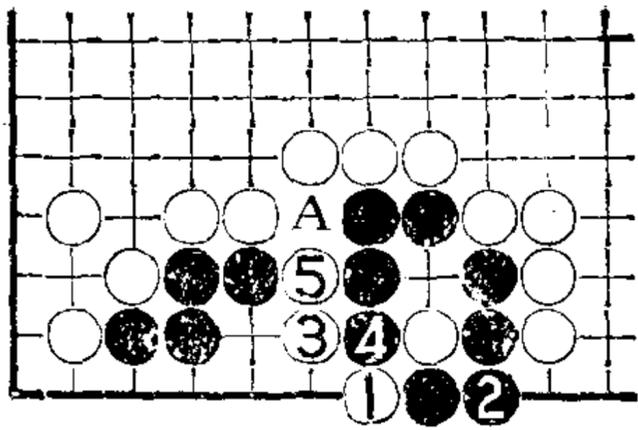


图 25

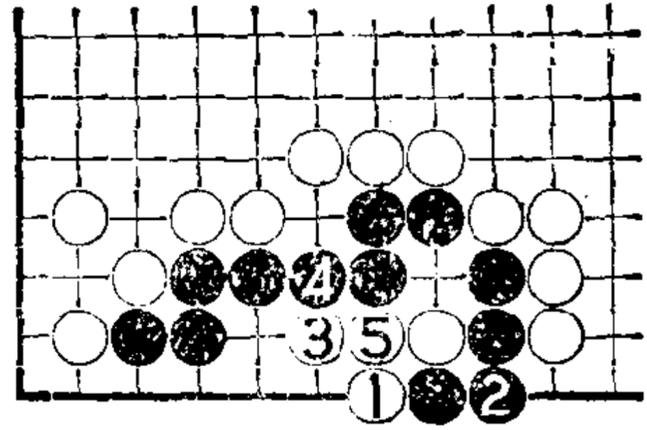


图 26

图26 (必然)

黑4只得接，白5亦接，这是双方必然的应接。至此，黑棋实际上已无法做活了。

图27 (正解)

以下黑6接，则白7扳，再于9位紧气，黑10提，白11紧气，使黑棋始终无法在A位扑。

如图结果，只要白棋不主动走A位，黑棋就无法构成双活，因为黑棋如走B位是后手死(“刀五”或“丁四”)。而白随时可走B位成“有眼杀瞎”。

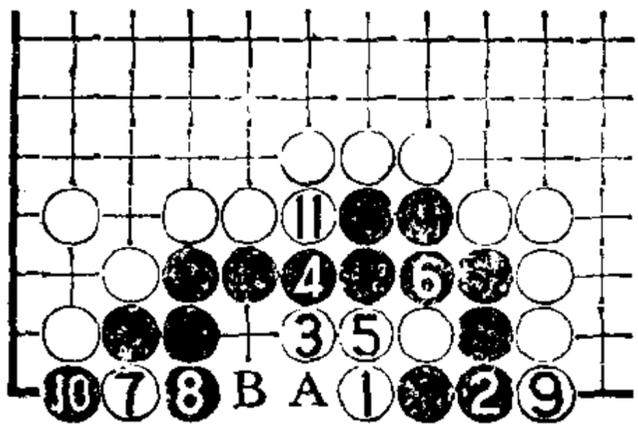


图 27

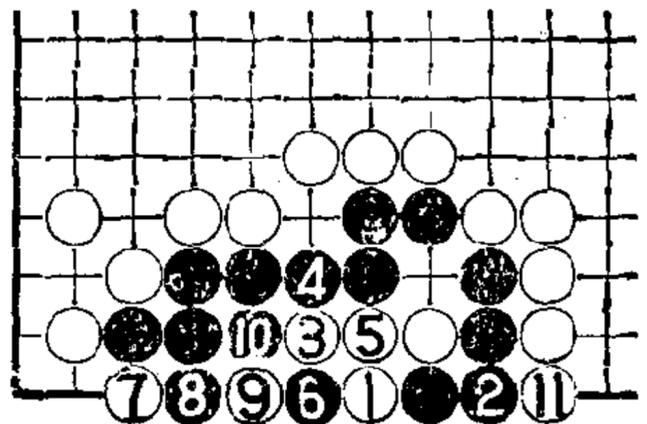


图 28

图28 (变化)

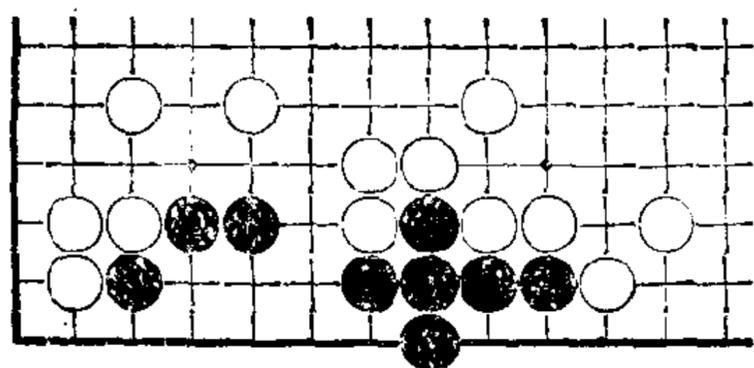
黑6扑是欺着，白7扳不为所惑。黑8挡后，白9再提，黑10如打，则白11使黑棋接不归。

图中白7若随手在9位提，则黑走10位后，反而获得一线生机。

第十三题

问题图十三(白先)

在平时的授子指导棋中，曾经遇到如图的棋形。当时由于胜券在握，仅将被围的黑棋走成劫杀，便已大功告成了。但凭自己的直觉，总不满足于劫杀的结局。事后，果然找到了净杀的手段。



问题图十三

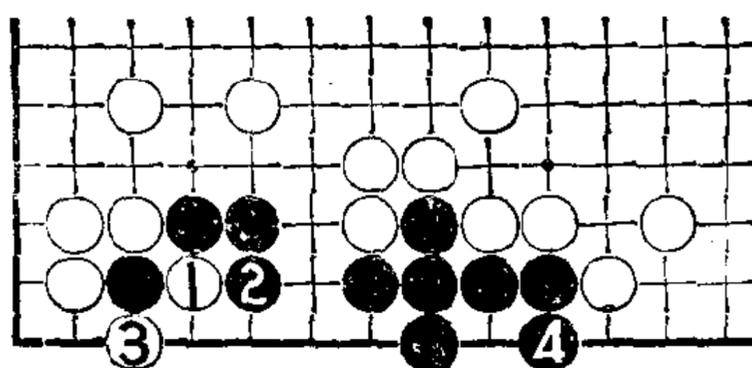


图 29

图29 (失败)

白1打是毫无用处的，因黑2打、再于4位做眼便已活净。

图30 (失败)

白1扳、3立，黑4做眼后，白5以下无法渡出两子。

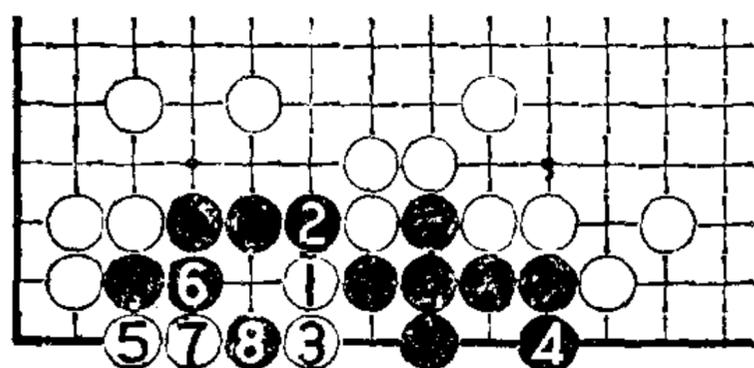


图 30

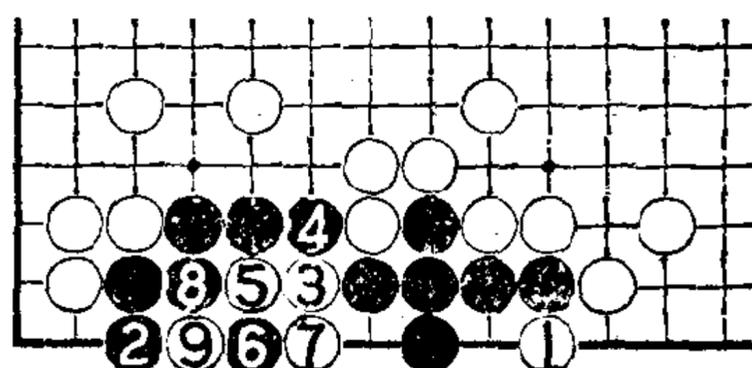


图 31

图31 (失败)

在一般情况下，白1破眼是冷静之着。但黑2扩足眼位，结果出现劫争。

图32 (失败)

白3点，黑4靠后仍然劫活。白3若改走4位，则黑占3位，亦无净杀之可能。

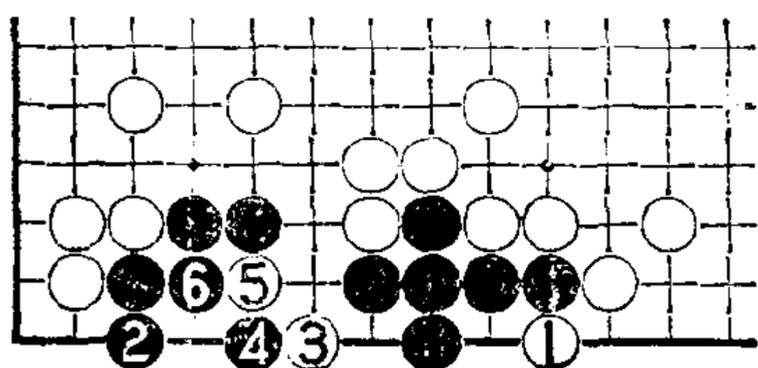


图 32

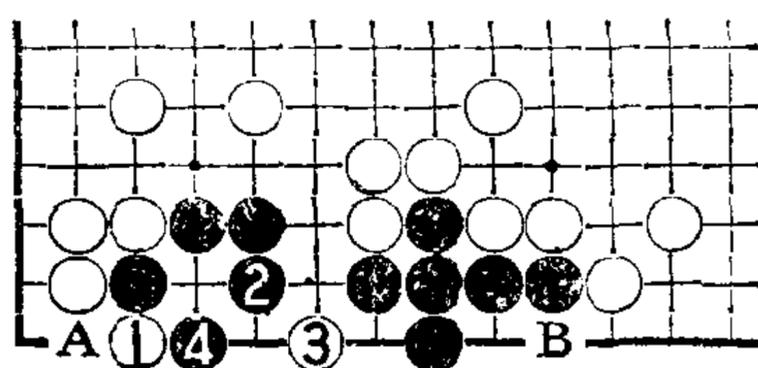


图 33

图33 (实战)

白1倒打是通常的实战感觉。可惜黑棋有2位虎的好对策。白3点眼，黑4做劫(以后白A则黑B)。白3若在B位扳，则黑仍在4位做劫。

如何才能摆脱劫的纠缠呢？从图30、图32与图33中，我们可以发现其中的白3位可能是形的要点，当初之所以不能成功，也许是因为各图都多了白1这一步不必要的次序。

图34 (正解)

白1直刺黑棋的心脏地带。黑2如做眼，白3倒打，已接出白1一子。

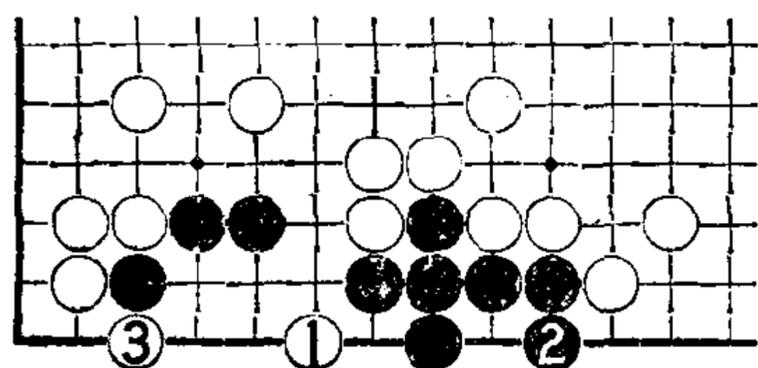


图 34

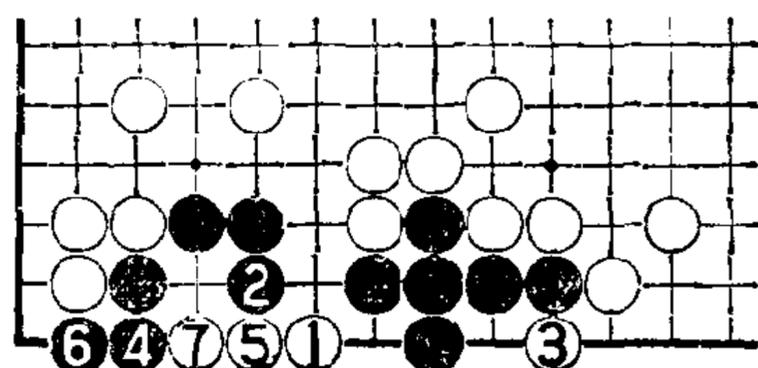


图 35

图35 (变化)

黑2如虎，白3破眼。黑4立时，白5横，黑6如在7位做眼，则白于6位打。如图至白7，黑棋是“假双活”之死形。

图36 (变化)

黑4如先做眼，则白5立，黑棋无法如愿。

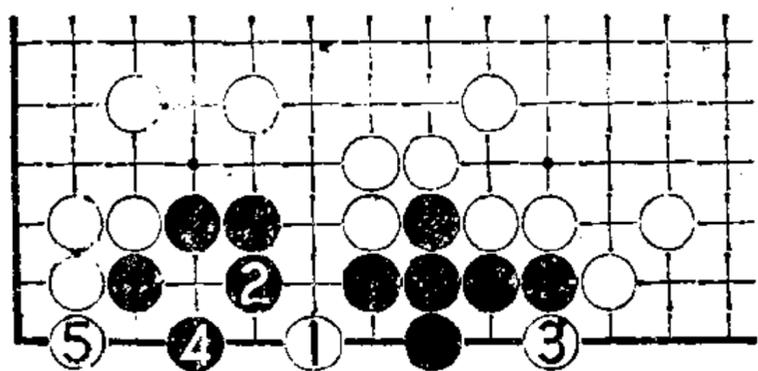


图 36

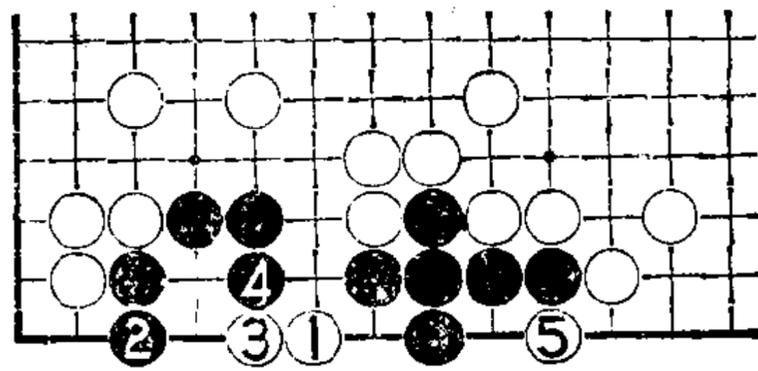


图 37

图37 (变化)

白1点时，黑2如扩大眼位，则白3横是冷静的妙手。黑4补断后，白5破眼。此形黑已不能活。

图38 (变化)

黑2如靠，白3打、5冲、7扳，次序井然，黑死。黑4若改走5位，白则4位先手提，再走7位即可。

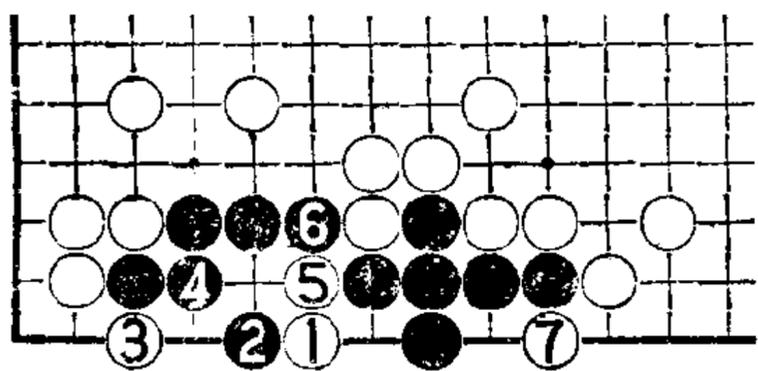


图 38

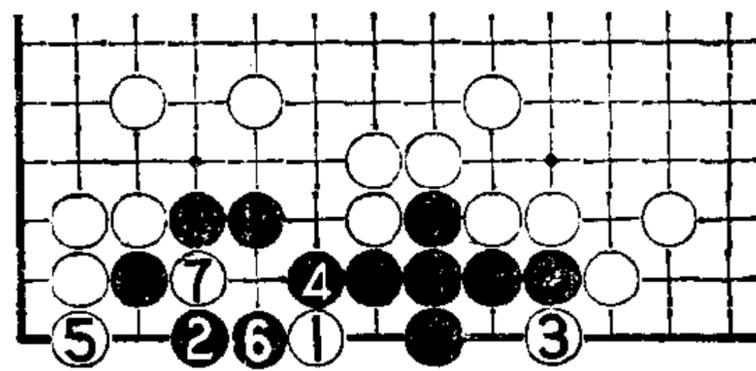


图 39

图39 (变化)

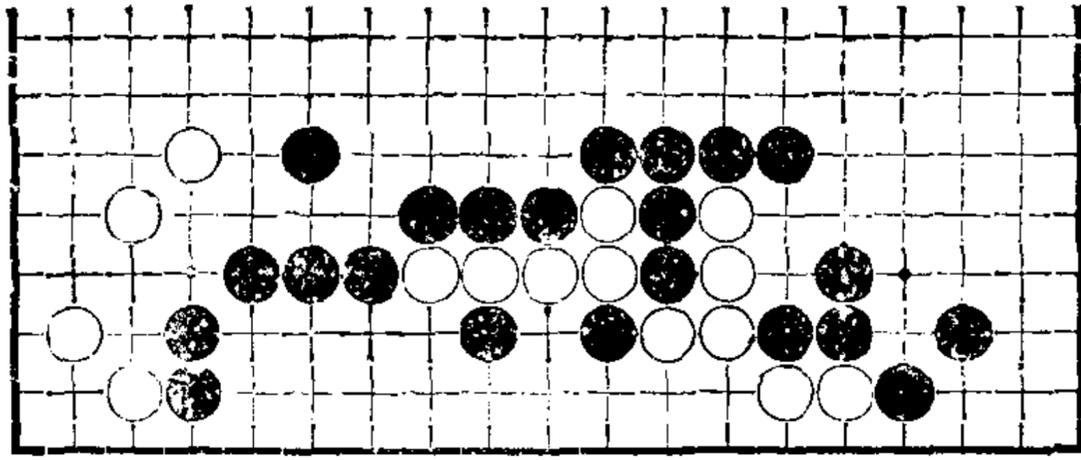
黑2如虎，仍不能避开白1点的锋芒。白3扳，黑4补时，白5立、7扑，黑仍无眼。

尽管事后创作了这样一个有趣的死活问题，但在对局时未能弈出最佳的一手，终究是件憾事。

第十四题

问题图十四(白先)

本题取材于笔者早年的实战对局。白棋如何做活？不能掉以轻心！



问题图十四

图40 (失败)

白1打似乎是稳健求活之着,但实际上是败着。黑2滚打,以下白5如提,黑6从二路爬出,白棋无法做活。

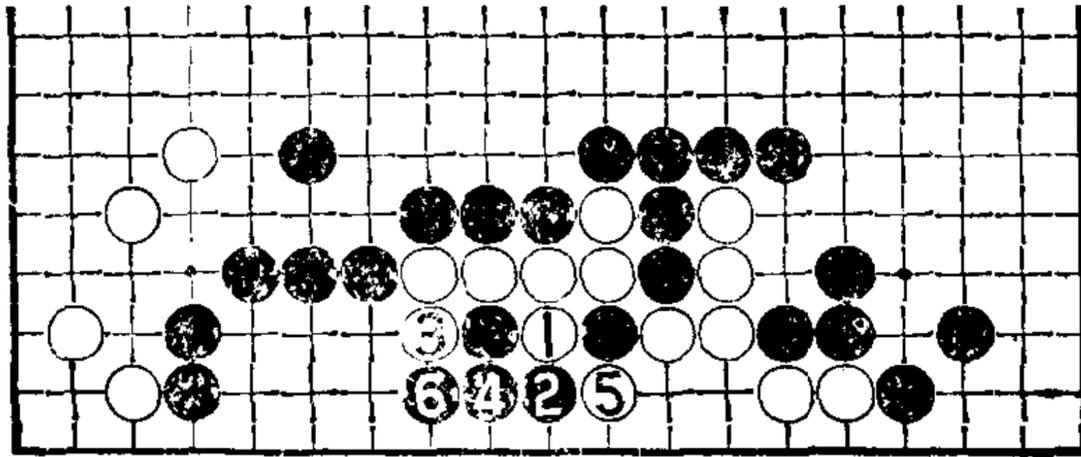


图 40

图41 (失败)

白5如阻挡,黑6接后,白7企图延气,但黑8挖后,至黑14尖,白棋仍差一气。

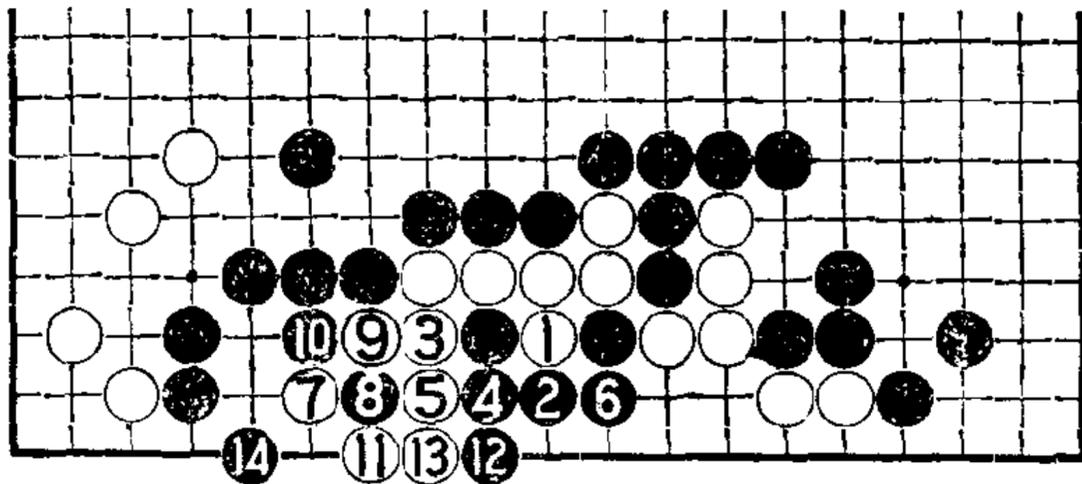


图 41

图42 (失败)

白1点,委曲求全,但也不能奏效。至黑4曲下,此形白棋

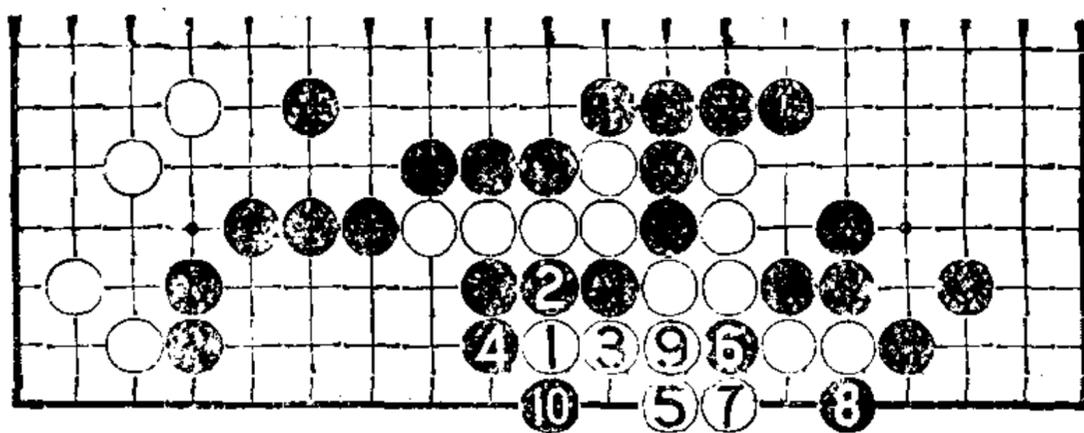


图 42

已无法做活。白5如走7位，则黑于9位断。

图43 (正解)

白1直接曲下，反而是有惊无险的好手——

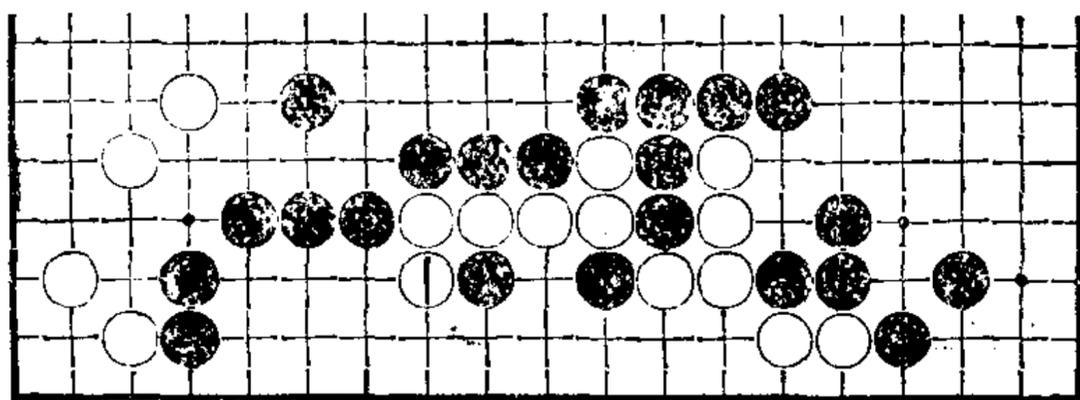


图 43

图44 (变化)

白1曲，黑2如硬扳，白3再冲，黑4以下虽可强行滚打做劫，但白9可先手立。黑10为防白A位打，不得不接。白11虎已确保两眼而活。

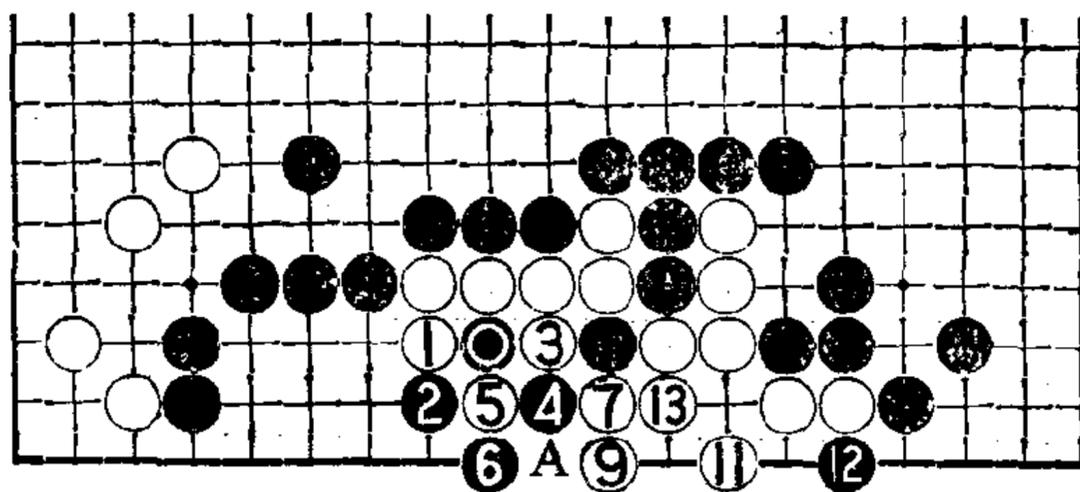


图 44 8 = ● 10 = ⑤

图45 (变化)

黑2立，则白3挡。黑4再立时，白5点是干净利索的妙手。由

于白棋先前未作白A、黑B的盲目交换，对杀结果变为白快一气。

由此可见，白1直接曲下而不先于A位冲，实为巧妙的次序。

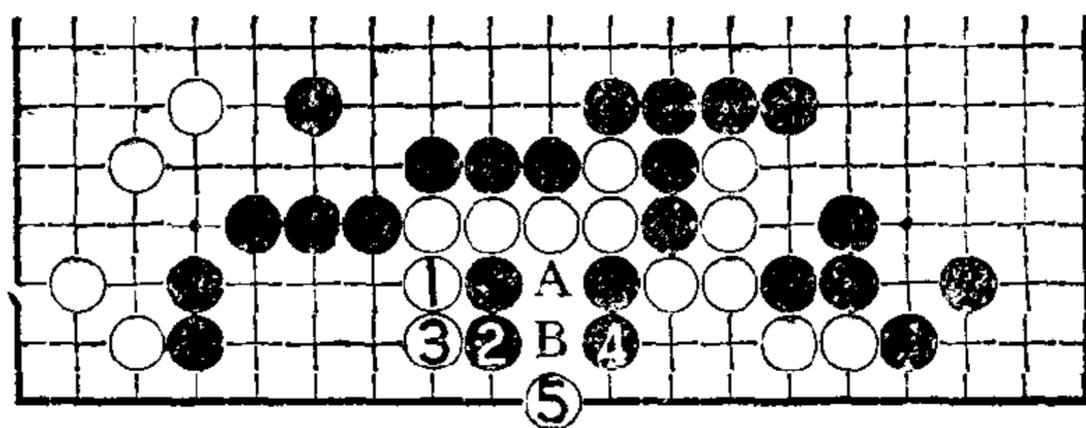


图 45

图46 (变化)

白1曲时，黑2如接，则白3立，确保无虞。

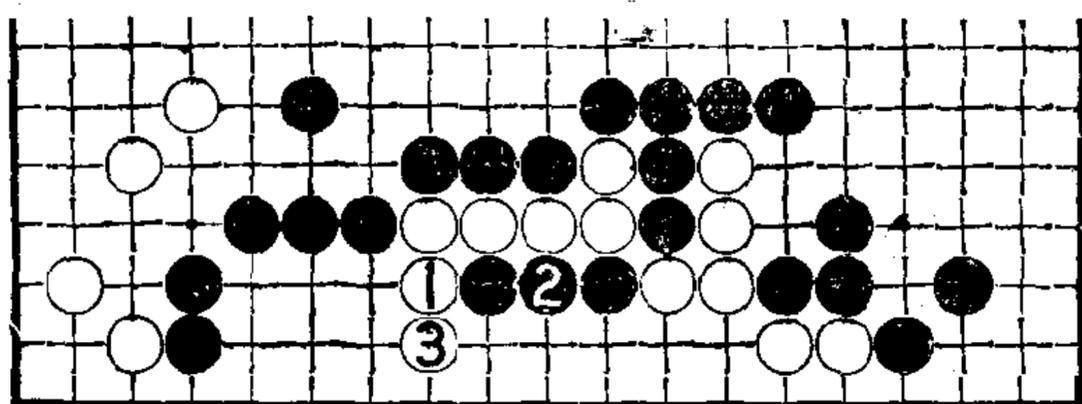


图 46

图47 (附加说明)

白1夹也不失为要点，黑2接时，白3扳、5接，弃上面五子亦能做活。但这个结果比起正解来就大为逊色了。

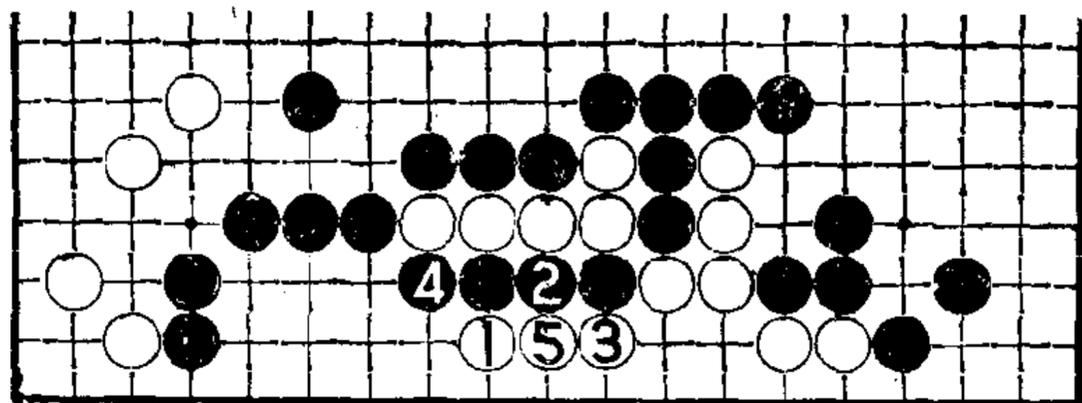


图 47

第三章 以退为进

常有这种情况：看来是必杀无疑的棋，直接动手（包括破眼、点眼与缩小眼位等手段）却不能奏效。这往往是因为攻击方自身的棋形也存在弱点。如果能首先注意自身的弱点，对方被围之棋却反而会不攻自破。

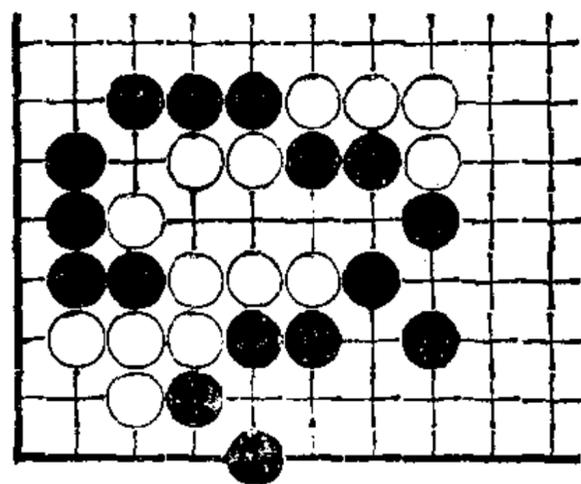
“以退为进”在死活问题中并不是一种具体的战术手段，而只是一种解题的思路与战略。“以退为进”的精髓在于站稳脚跟，先防守而后攻击；视对方如何动作，看准要害而后发制人。

当你突然感到无路可走时，不妨想想“以退为进”这条路。尤其是在自身棋形有后顾之忧的场合下，更应如此。

第十五题

问题图十五（黑先）

问题非常简单，黑棋只要破除白棋上面的眼位，白棋就必



问题图十五

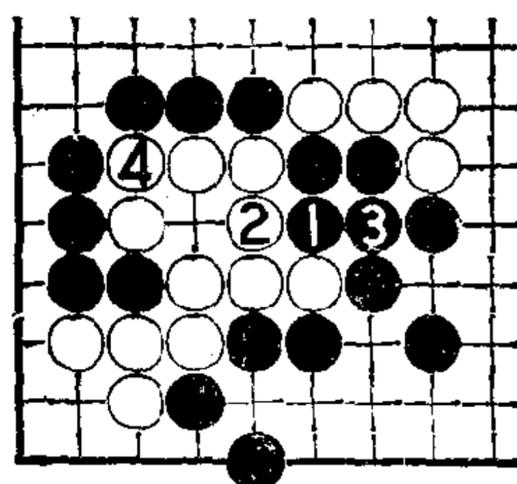


图 1

死无疑。

图1 (失败)

黑1直接缩眼，白2打后，于4位做眼就已活出。

图2 (失败)

黑1扑，但白2提后，黑3不得不补，白4仍可做眼。

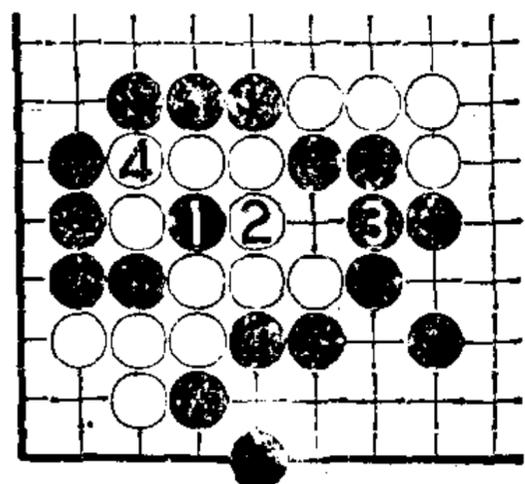


图 2

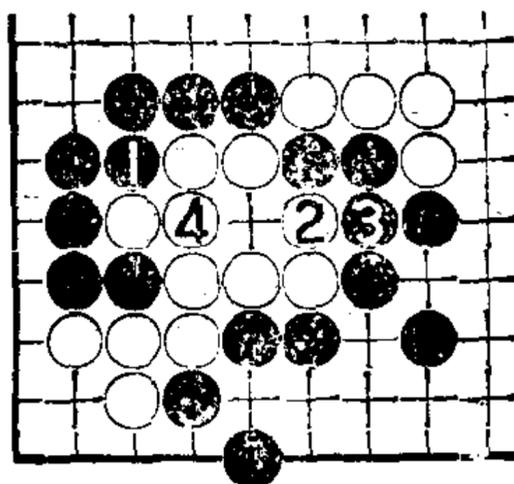


图 3

图3 (失败)

黑1如打，白2仍是先手，白4依然可做眼。

无论进行怎样的攻击，黑棋总是有3位接的后顾之忧。从这里你能受到什么启发吗？

图4 (正解)

黑1接似乎是毫不相干的防卫，但却是此际以退为进的妙手。经这一着，白棋竟然再也无法做出一眼了。

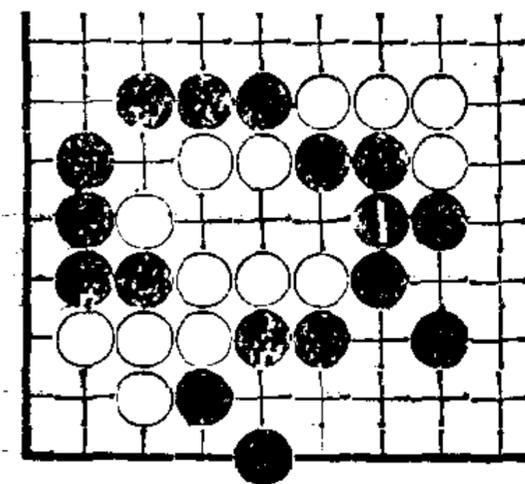


图 4

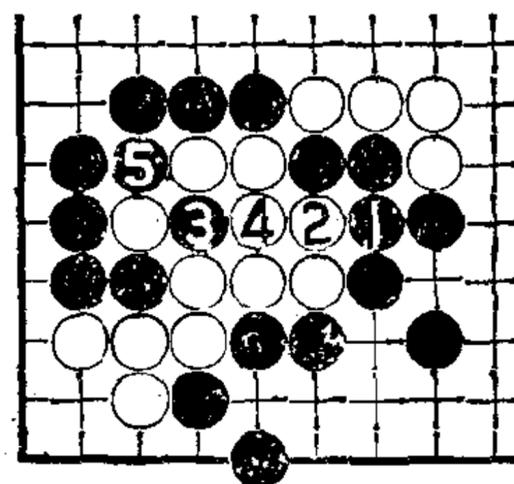


图 5

图5 (变化)

白2如扩足眼位，黑3扑恰到好处，白4只能提，黑5打

即破眼。

图6 (变化)

白2做眼，黑3打非常简单。

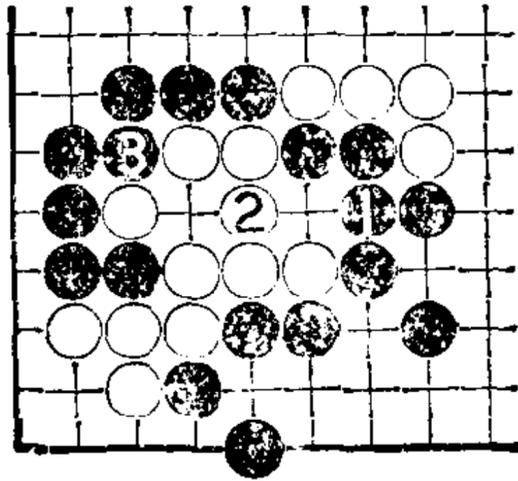


图 6

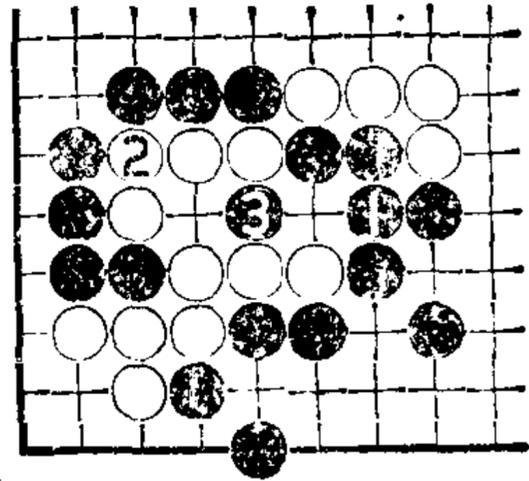


图 7

图7 (变化)

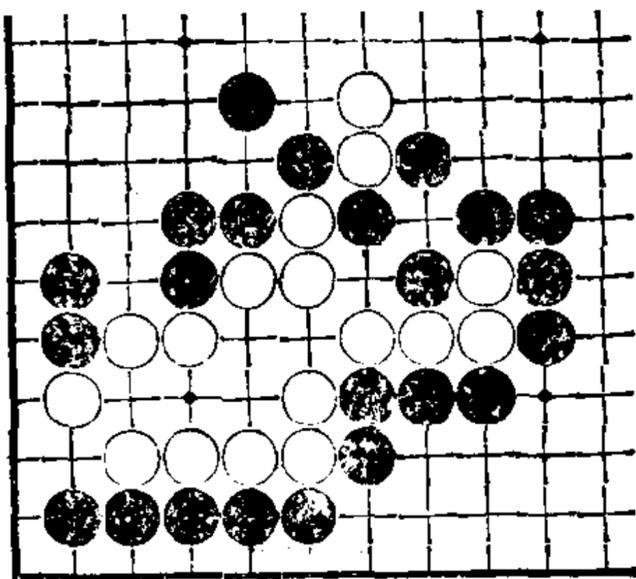
白2若先占此，黑3挖入破眼。

只要黑1想到“以退为进”，问题竟如此简单。

第十六题

问题图十六(黑先)

粗略地判断一下，白棋大致是“断头曲四”一类的死形。但黑用常规的杀法并不能得手。



问题图十六

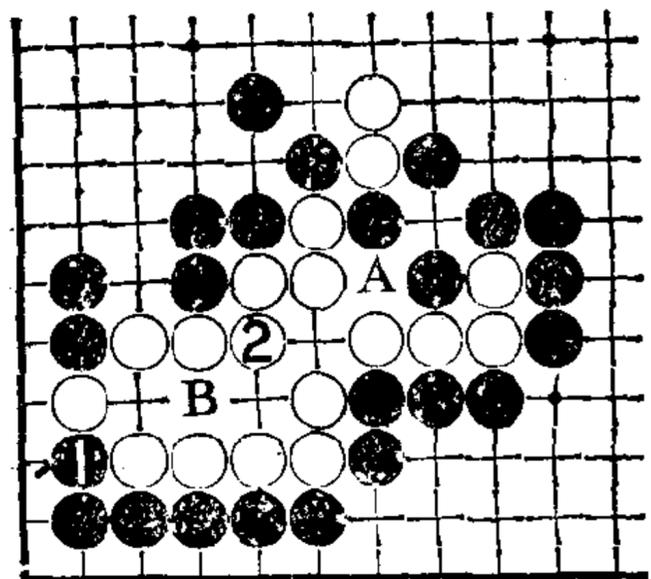


图 8

图8 (失败)

黑1挤，缩眼位，白2做眼即已活出，因黑棋无法在A位打。
黑1如改在2位或B位点，自然也是盲目送活。

图9 (正解)

黑1接，以退为进，此后便可看准要害下手了。

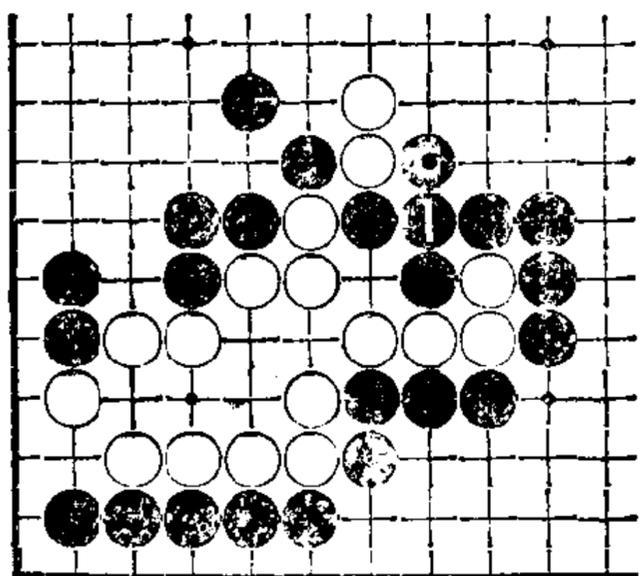


图 9

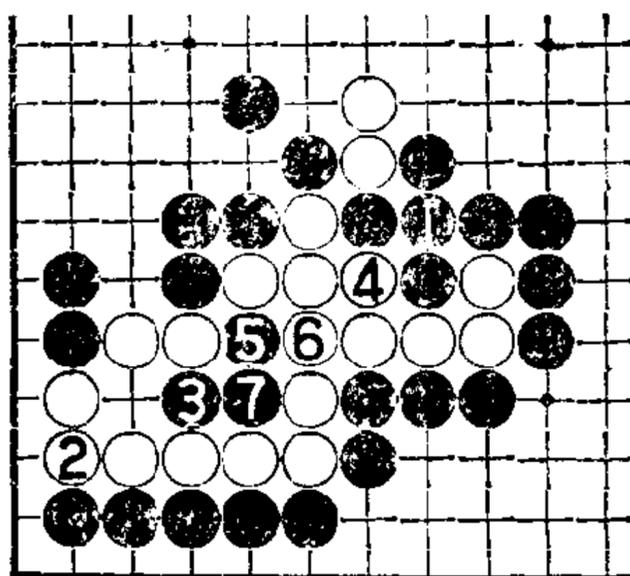


图 10

图10 (变化)

白2如扩大眼位，黑3点入是要害。白4后，黑5打、7接，白棋成“曲三”死形。

图11 (变化)

白4如图应，黑5扑、7打，白死。

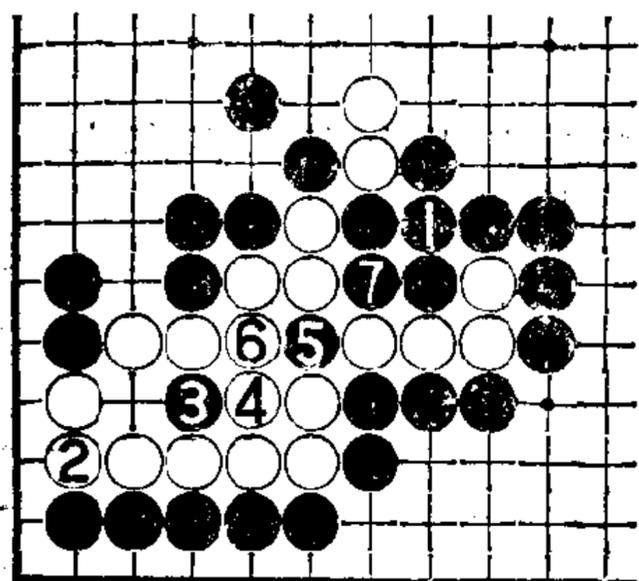


图 11

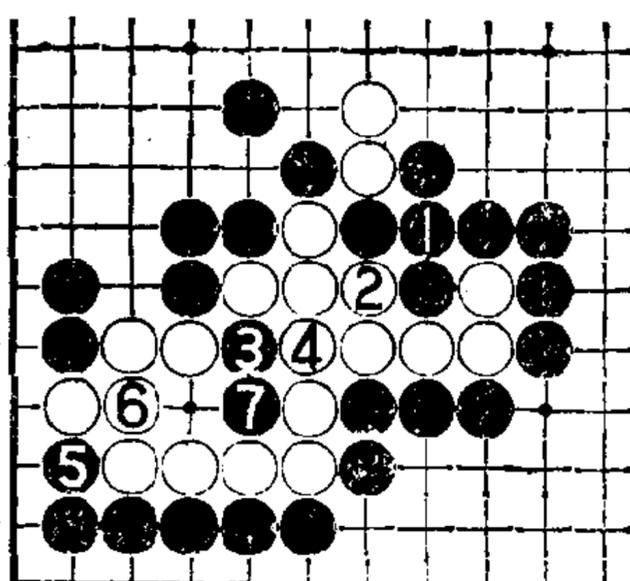


图 12

图12 (变化)

白2如在上面扩眼，黑3打、5挤，白棋仍不能活。

图13 (变化)

白2若做眼，黑3挤，白棋当然也不行。

白2若走A位，则黑于B位打即可。

只要不死钻牛角尖，这类“以退为进”的好手段还是容易发现的。

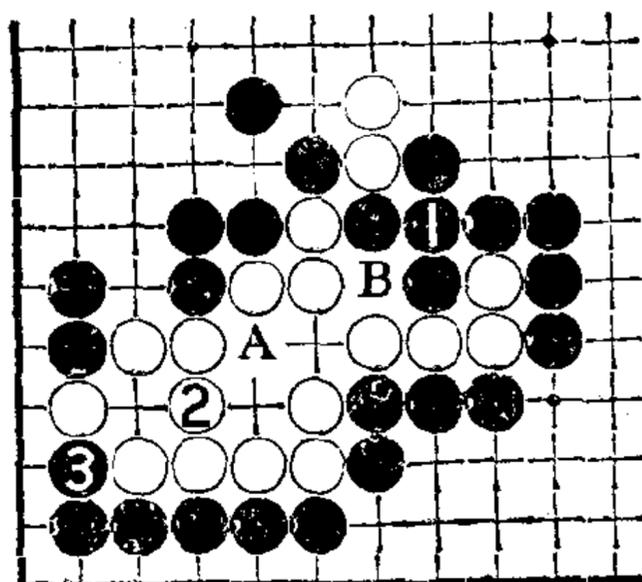
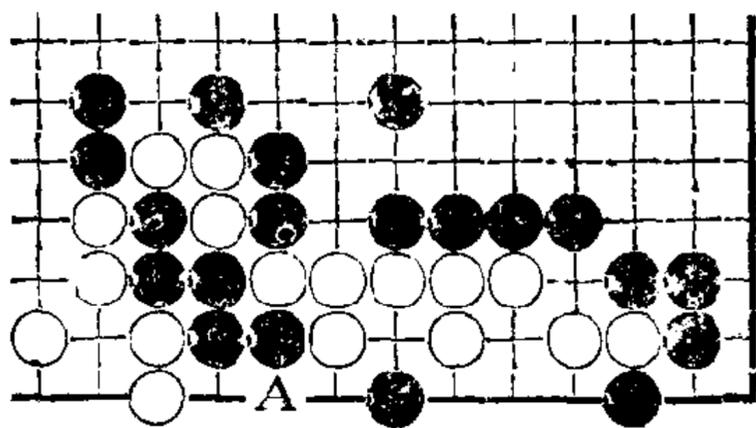


图 13

第十七题

问题图十七(黑先)

既要防止白棋在A位盘渡，又要注意白棋的活路，黑棋应如何着手呢？



问题图十七

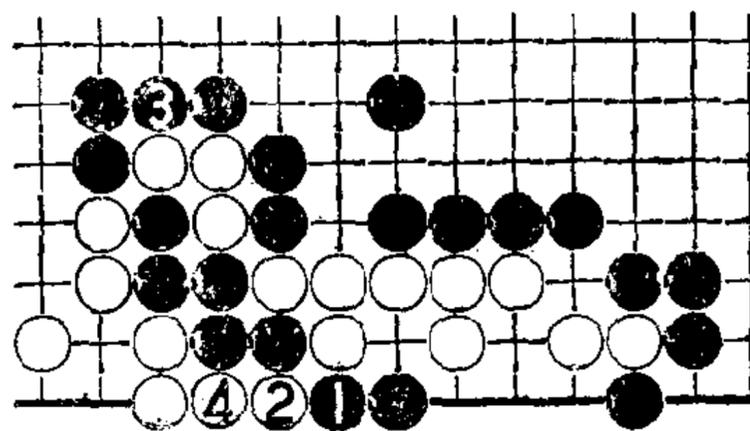


图 14

图14 (失败)

黑1接回一子是假象。白2扑时，黑3只得提上面三子白棋。白4接出，黑棋失败。

图15 (正解)

黑1先提净三子，白棋已无法做活与渡过。白2挡下，只得如此。黑3点，白4挡后，黑5打、7接，白棋成“假双活”的死形。

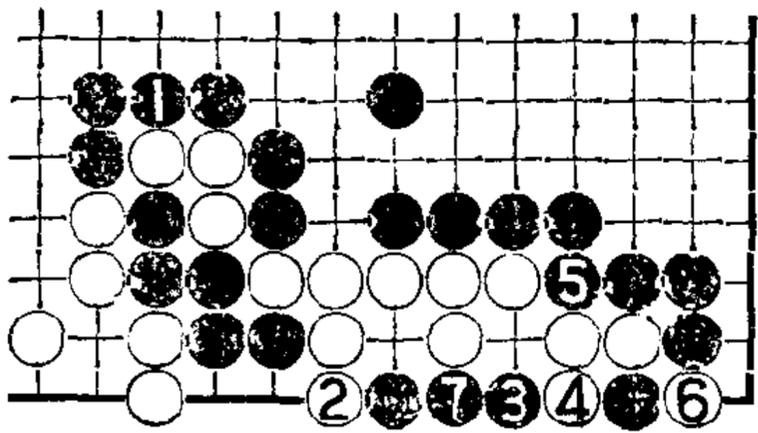


图 15

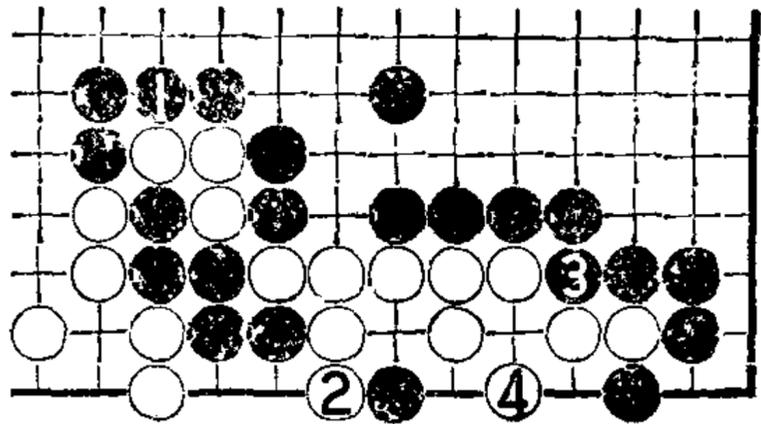


图 16

图16 (失败)

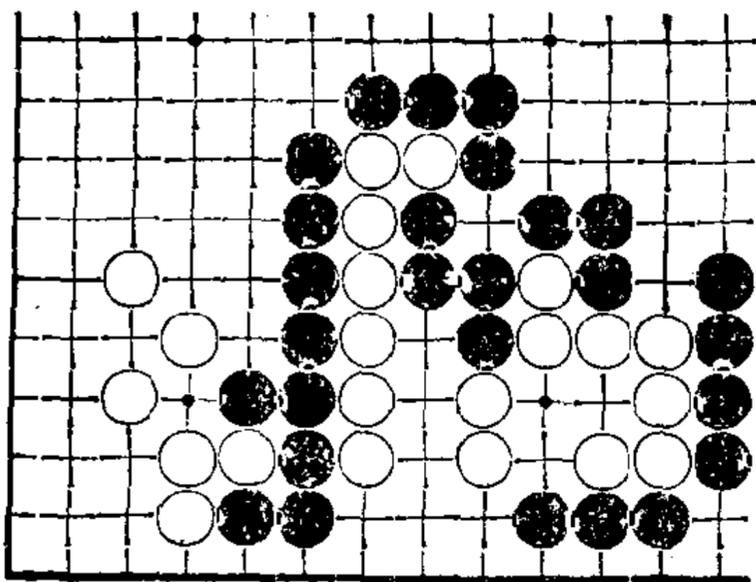
黑3先挤是错着，被白4占领要点后，黑就无法杀白。

第十八题

问题图十八(黑先)

1980年，在四川省乐山举行的全国比赛中，新手脱颖而出，名将纷纷落马，人们大为惊叹道：“乐山乐山，可真是个名将名落孙山的地方啊！”

本题取自当年甲组高手的实战对局。在激烈的搏杀中，白方居然疏忽了大棋的死活，脱先未补。结果被黑方所乘，轻易掠取。“智者千虑，必有一失”。任何高手都难免有大意之时，也许连乐山那尊神秘的大佛也很难洞察一切吧？



问题图十八

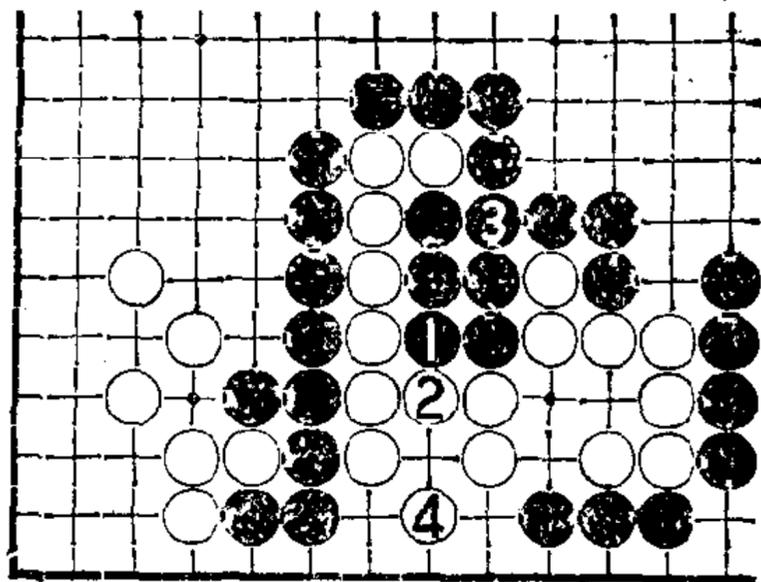


图 17

图17 (错觉)

黑1缩眼是错着，白2打后于4位做眼，白棋的眼位没有问题。然而，这一切却是白棋的错觉。

图18 (失败)

黑1如跳入点眼，白2打后，仍然可在4位做眼。

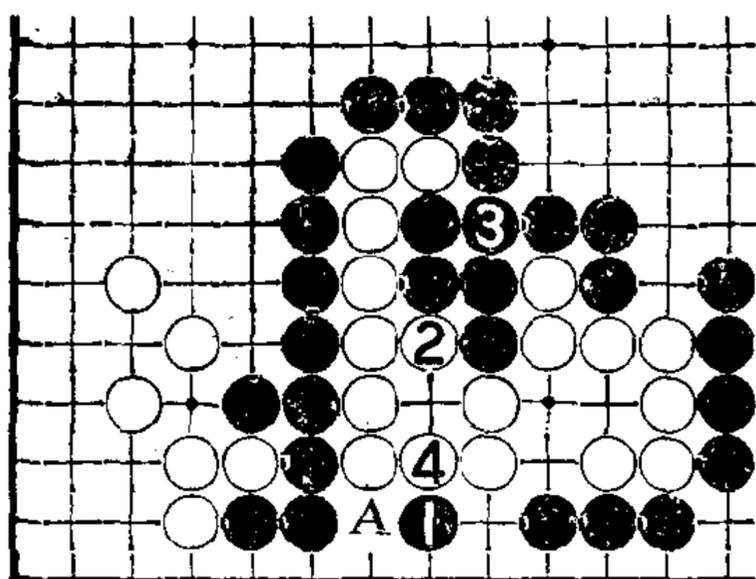


图 18

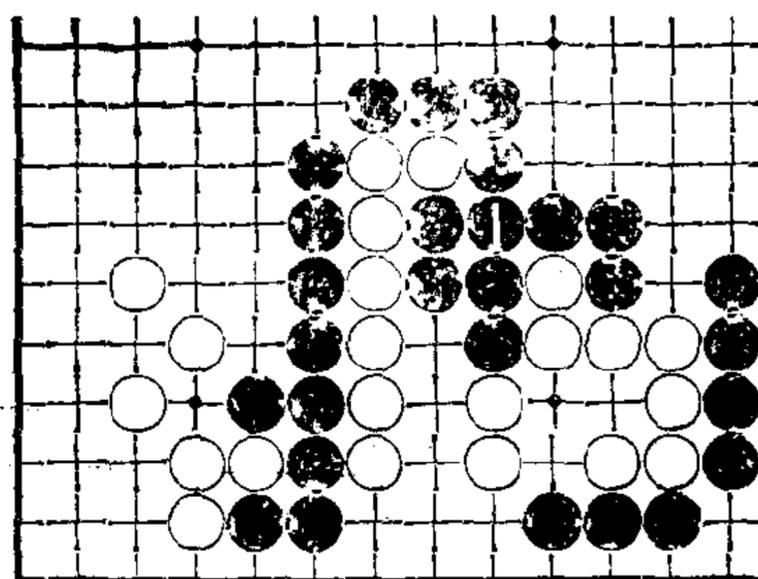


图 19

图19 (正解)

黑1接，这是一着以退为进的妙手。白方一看恍然大悟，当即推枰认输。

图20 (变化)

白2如挡，黑3、5衔枚疾进，黑7点破眼，白死。

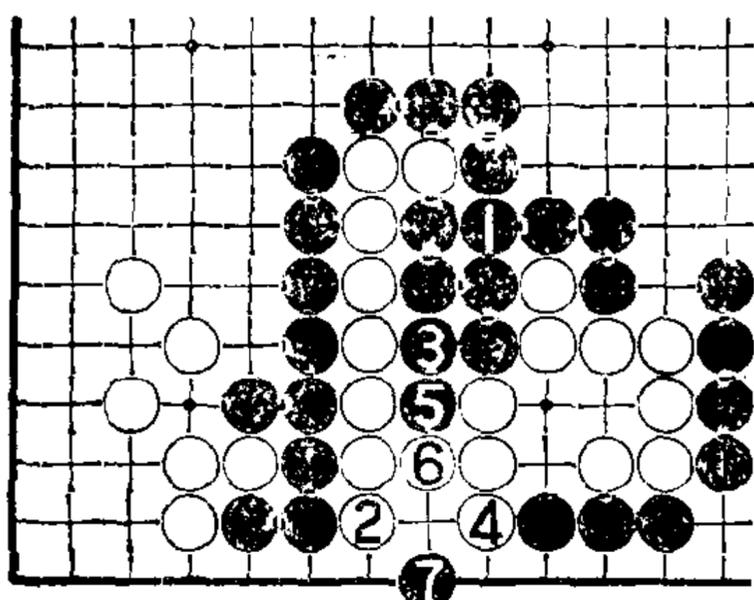


图 20

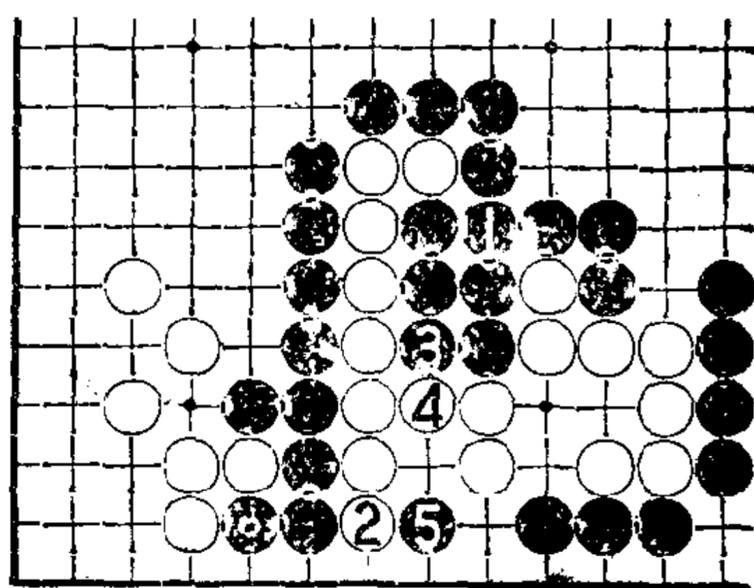


图 21

图21 (变化)

白4如挡，黑5跳入即已破白棋的眼。

图22 (变化)

黑1接时，白2若占此要点，黑3挤是沉着的好手。白4扩足眼位，黑5扑、7挤，白棋无眼。白4如改走7位，则黑可于6位挖入。

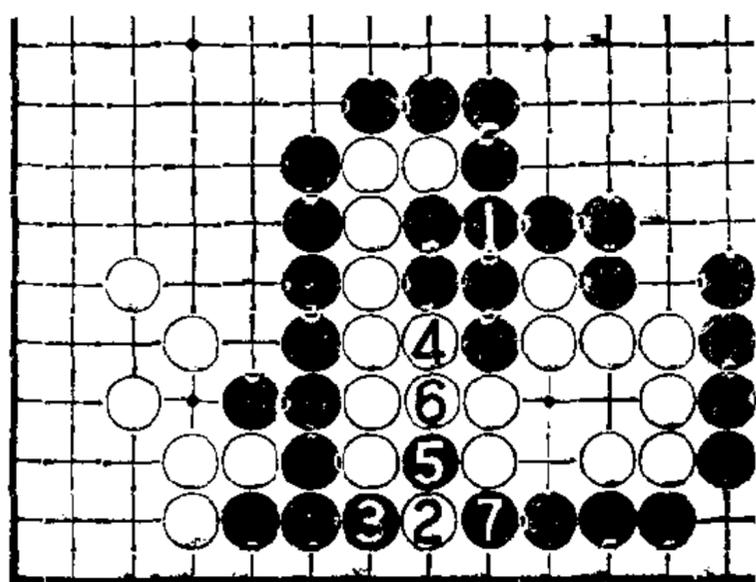


图 22

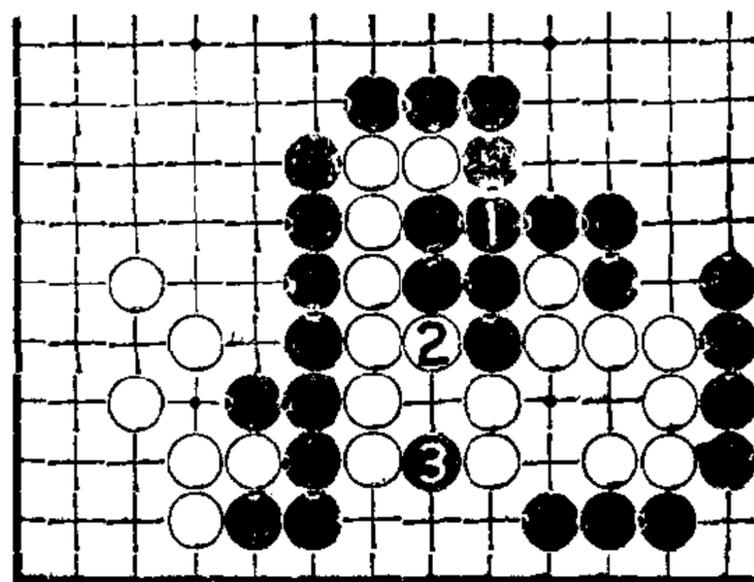


图 23

图23 (变化)

白2如直接扩眼，则黑3亦直接挖入，结果将还原成前述的变化。

黑24 (附加说明)

黑1如直接挖入则是败着。白2吃住一子后，就可成一眼。

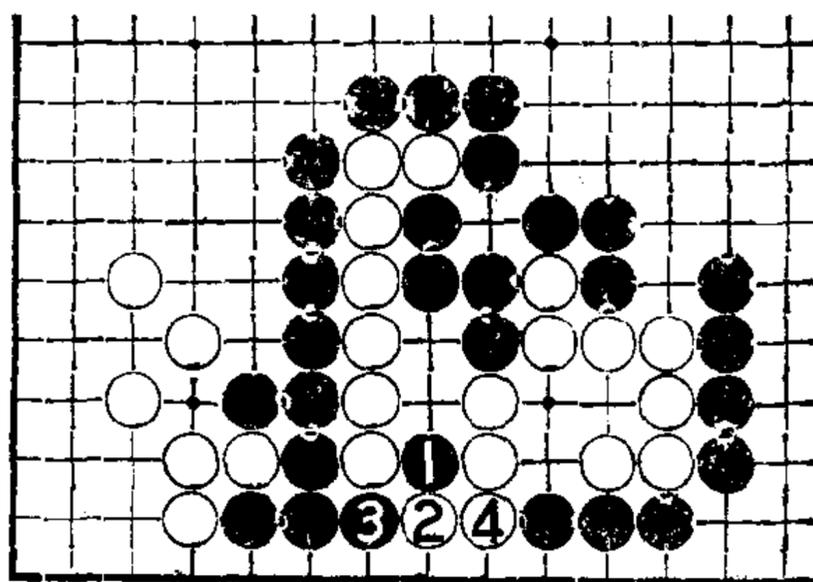
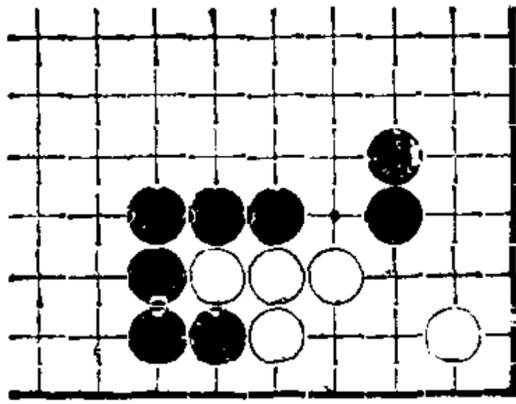


图 24

第十九题

问题图十九(黑先)

本题选自我国古谱《玄玄棋经》，题名叫“破竹势”。黑先如何杀白？看来头绪繁多。因白角尚未定形，黑棋选点必须慎重。



问题十九

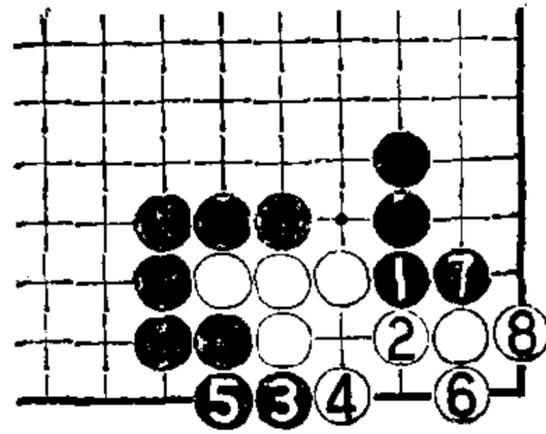


图 25

图25 (失败)

黑1冲、3扳，力图缩小白棋眼位。然而白6做眼后可以从容活出。

图26 (劫)

黑1尖顶，白2如图应，则黑3连扳，可强行做劫。

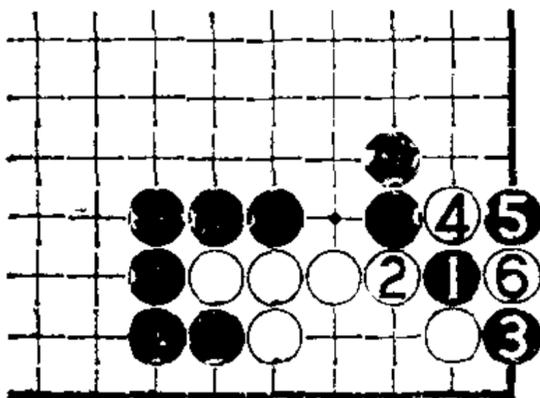


图 26

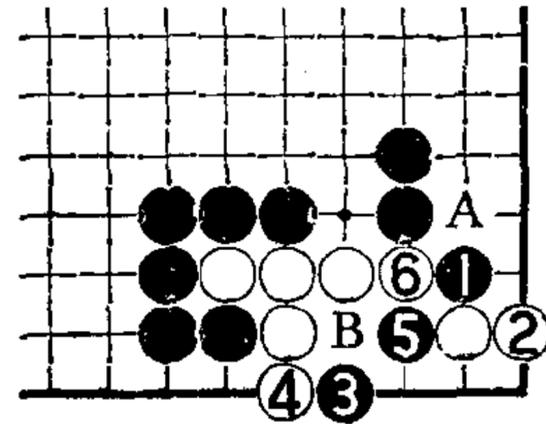


图 27

图27 (净活)

黑1尖顶，白2立下可以净活。黑3点、5扳虽然不失为手筋，但白6断后，A位或B位必可占到一处，黑棋无计可施。

图28 (正解)

黑1并，看上去不着边际，其实却是以退为进的杀着。以后

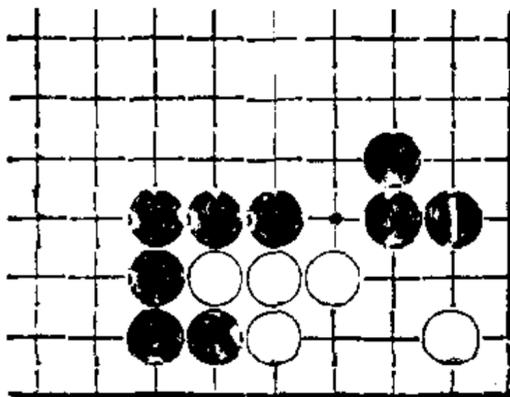


图 28

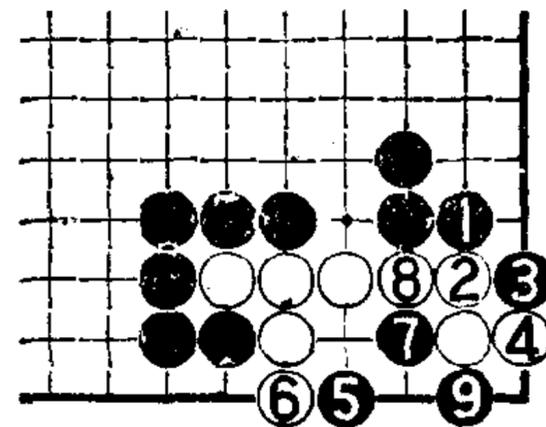


图 29

无论白棋怎么补都无法做活了。

图29(变化)

白2扩大眼位，黑3扳，然后于5位点，至黑9，白棋成“刀五”之死形。

图30 (变化)

白2如挡，黑3托是要点。黑7点后，白棋仍不能活。

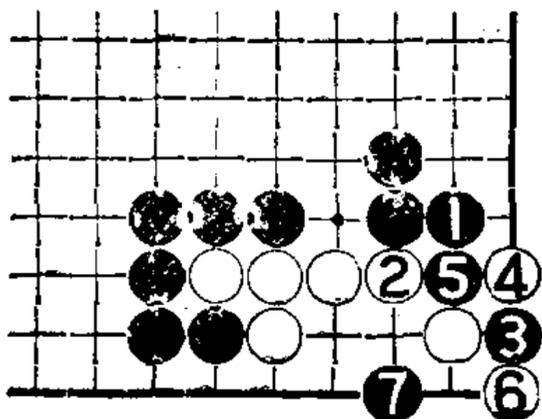


图 30

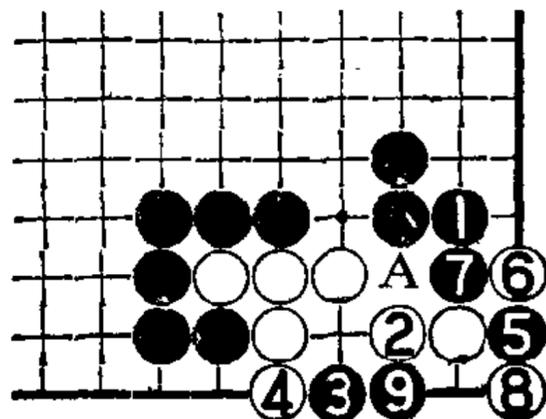


图 31

图31 (变化)

白2如直接做眼，黑3点、5托，白棋仍然死。白2如改走3位，则黑走2位，经白A、黑5，黑仍杀白。

图32 (变化)

白2于一路尖，黑3先挤，待白4接后，黑5、7后，白即成死形。其中白4若在5位退，则黑可先于A位点，再于4位扑。

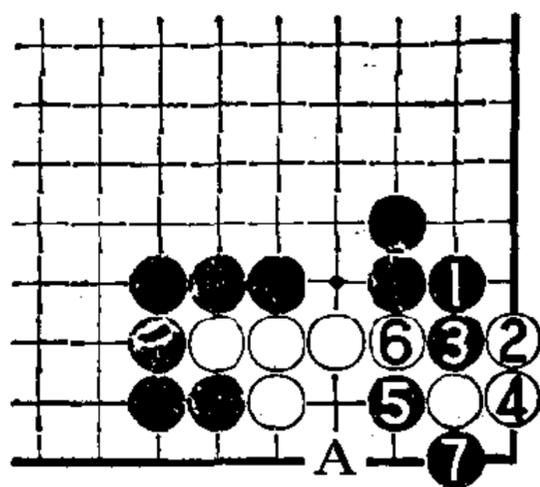


图 32

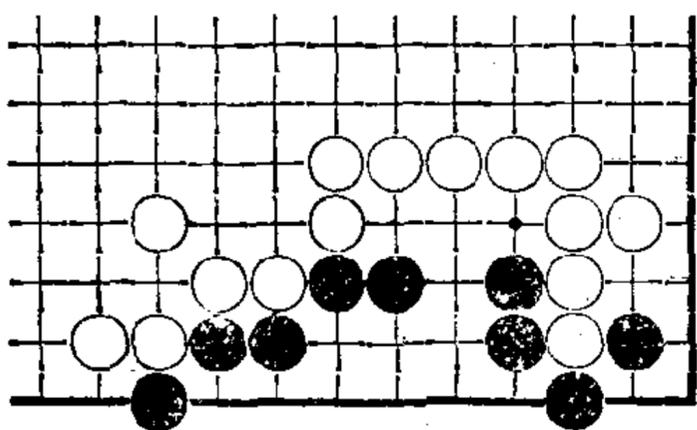
第二十题

问题图二十(白先)

本题取自中国古谱《玄玄棋经》，题名为“十着九不足势”。关于这个题名，有人理解为黑棋有九个子，不足以成活，故得

此名。笔者的题解则是：白棋的着点有近十处之多，“老虎啃天，无从下口”，但真正的杀着仅有一处，故以“十着九不足”形容此题之妙。

凡古谱中的死活题，大多只列一个正解图，几乎不见变化图与失败图。此处则对本题作较为详尽的解答。



问题图二十

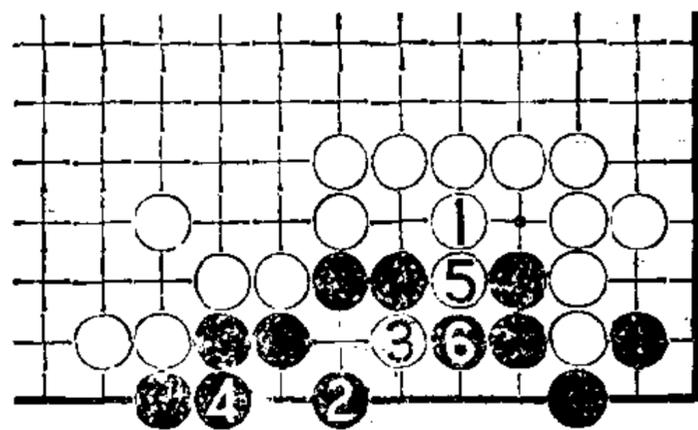


图 33

图33 (失败)

白1缩小眼位，黑2虎，白3必点，黑4做眼后已净活。

图34 (失败)

白1先扑，黑2虎是要着。白3点时，黑4挡，确保左右两眼。

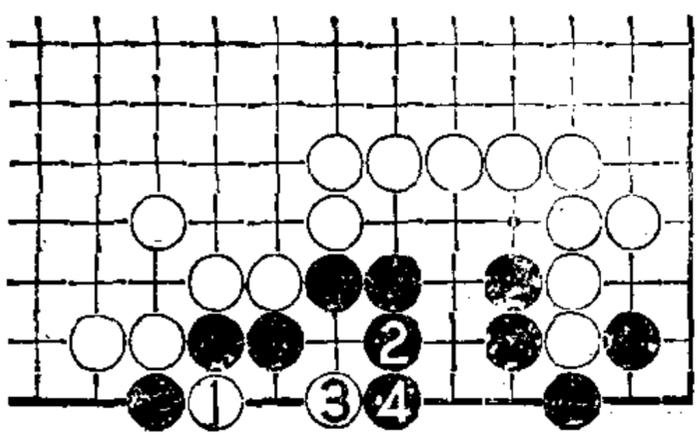


图 34

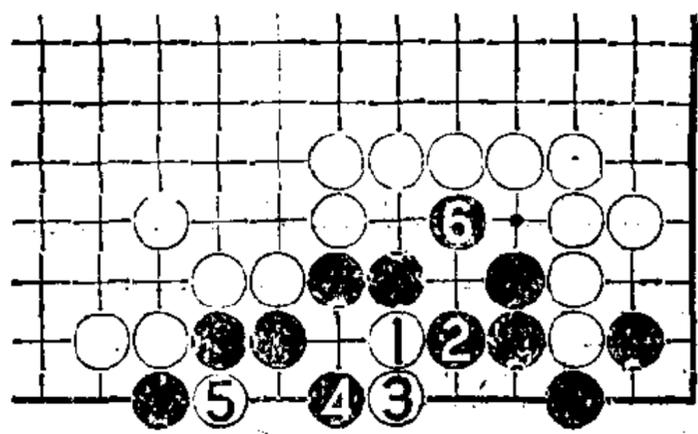


图 35

图35 (失败)

白1如靠，黑2顶，以下应接至黑6，黑棋亦稳获两眼。

图36 (失败)

白1在另一处扑，黑2倒虎。白3只得扑，黑4做眼是

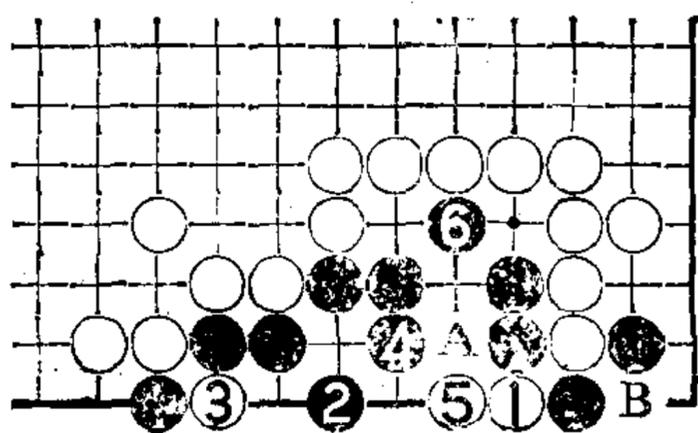


图 36

冷静之着，白5、黑6后，黑棋已活（以下白A则黑B，而白B则黑A）。

图37（失败）

白1点，则黑2接。白3、黑4后，白棋无法杀黑。

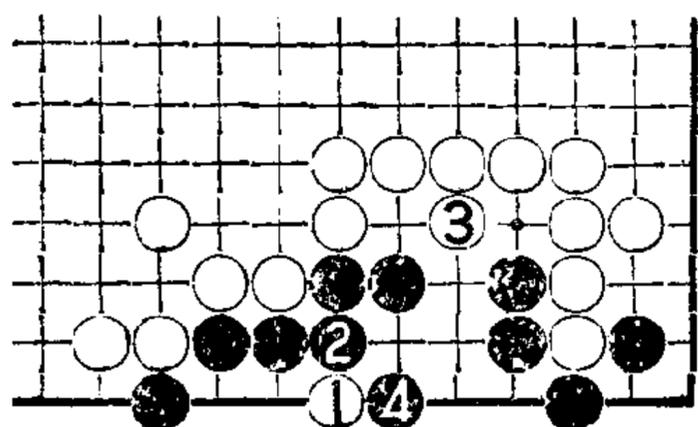


图 37

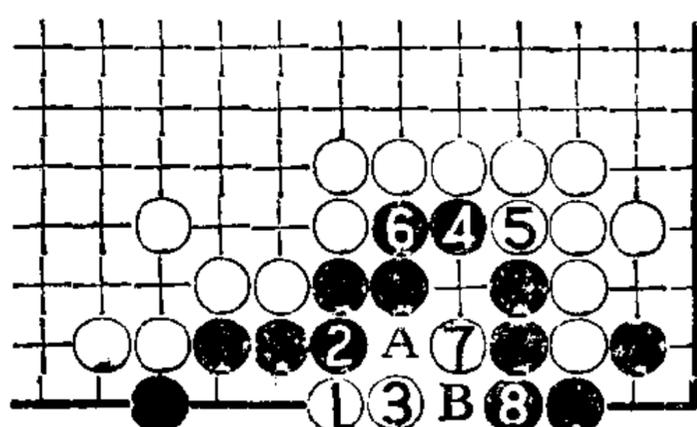


图 38

图38（失败）

白3如长，黑4扩足眼位是好手。经白5、黑6后，白7如破眼，黑8接，以后白A则黑B、白B则黑A，黑棋总是“曲四”之活形。

图39（劫活）

对于白3的跳，黑4扑、6打是正着。白7破眼后，黑8提可成劫活。

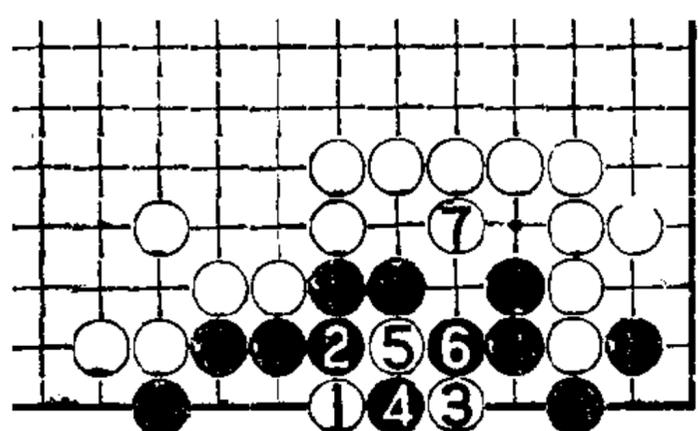


图 39 ⑧ = ④

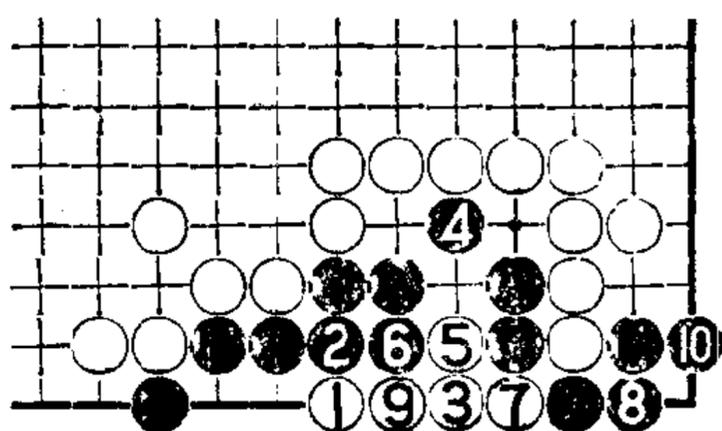


图 40

图40（黑活）

黑4亦可扩足眼位。白5破眼时，黑6是要点。以下虽经白7打、9接，但黑10从容地在角上做眼而活。

图41（劫活）

黑4扩足眼位时，白5只能先挤。然而黑6以下仍成劫活。

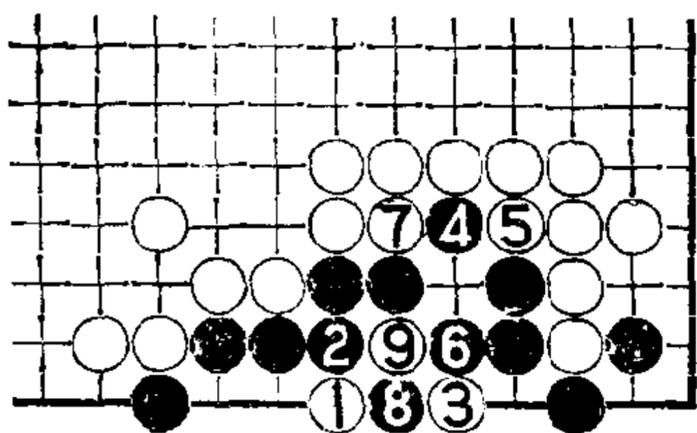


图 41

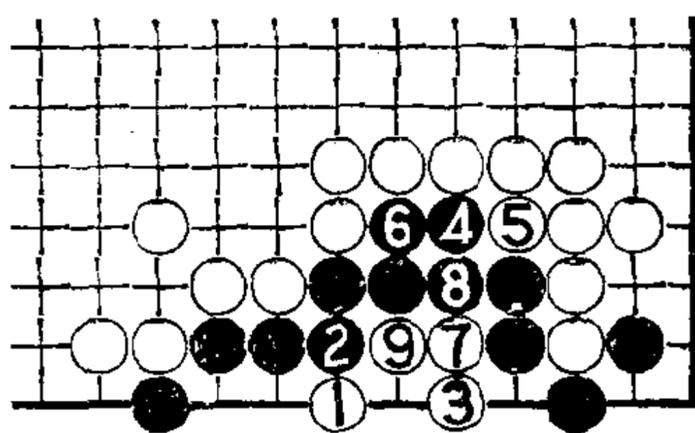


图 42

图42 (黑的疏忽)

白5挤时，黑6如扩眼则成败着。经白7、黑8后，白9即做成“刀五”的死形，黑棋反而净死。

图43(正解)

从以上各图演变，似乎证明了白棋难以净吃黑棋。但白1这手看来毫不相关的棋，竟是净杀黑的正解。

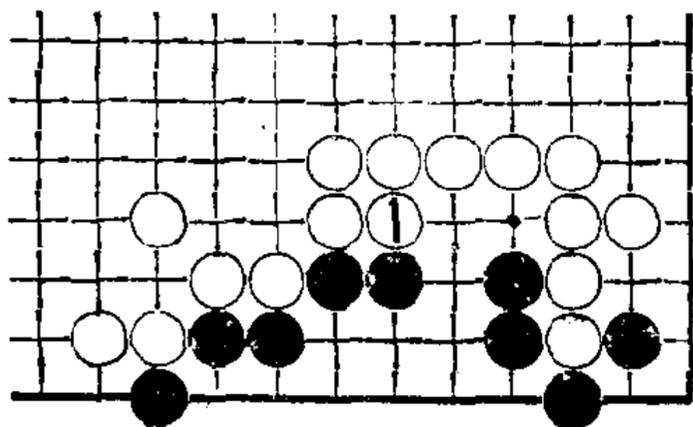


图 43

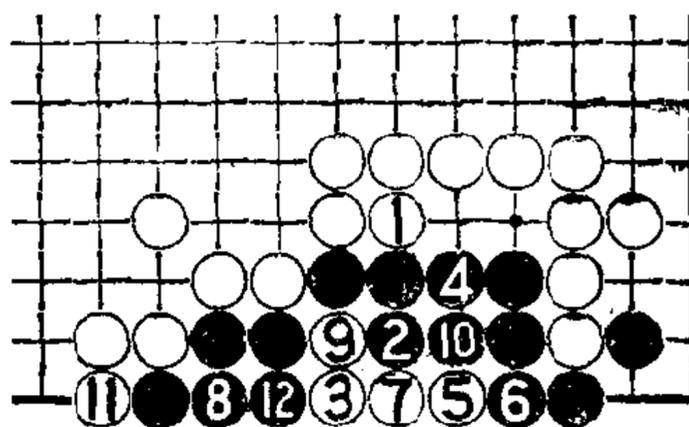


图 44

图44 (变化)

对于黑2虎，白3是必然的要点。黑4如改走7位挡，则白于4位挖、6位扑即破眼。黑4扩大眼位，则白5再点。以下黑8接企

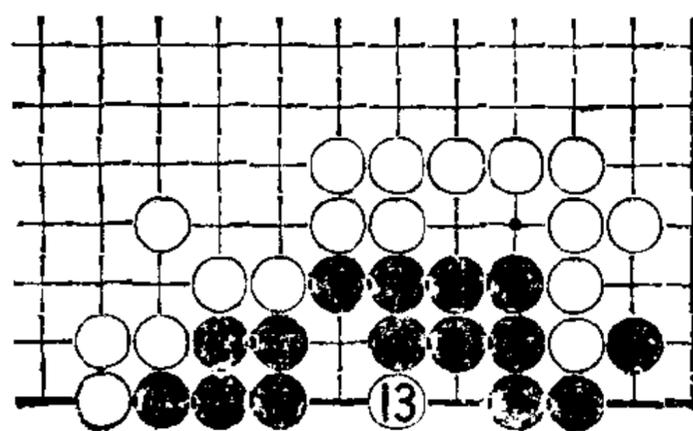


图 44(续)

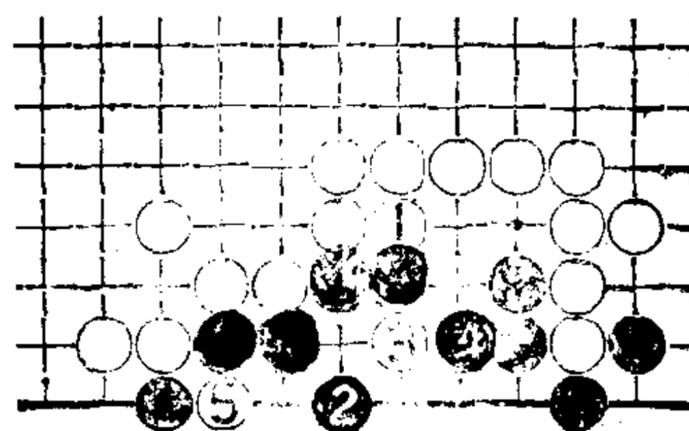


图 45

图构成双活，但白9断入是好手。至黑12虽可提白四子，然而白13将黑棋点杀。

图45 (变化)

黑2如倒虎，白3点、5扑，黑棋无法做活。

图46 (变化)

黑2如扩足眼位，则白3占据要点，黑棋无论如何也不能做成两眼。

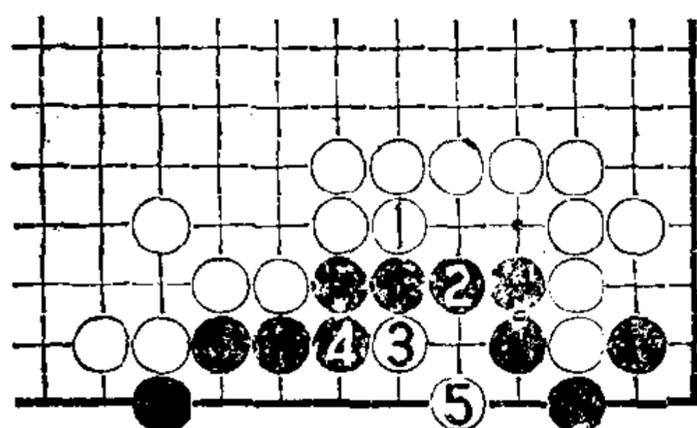


图 46

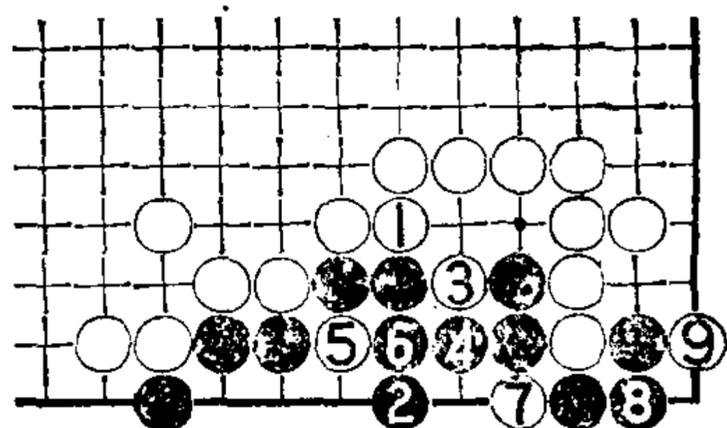


图 47

图47 (变化)

黑2如在一路跳，白3以下次序井然，黑棋终不能活。

图48 (变化)

黑2如接，则白3点后，黑棋亦被净杀。

总而言之，当白1走出这步以退为进的妙手，黑棋竟然净死无疑了。这真有点不可思议!

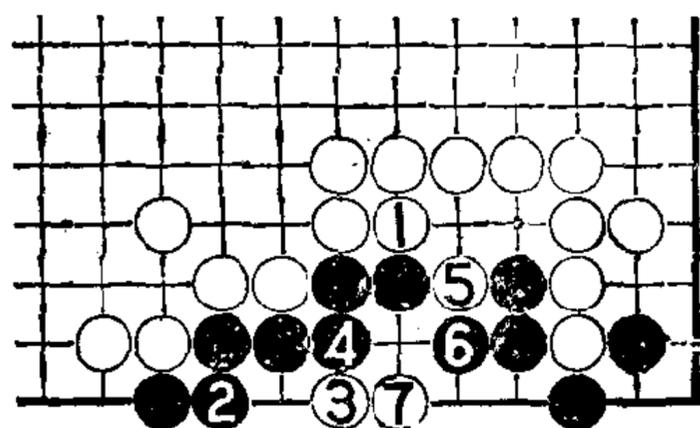


图 48

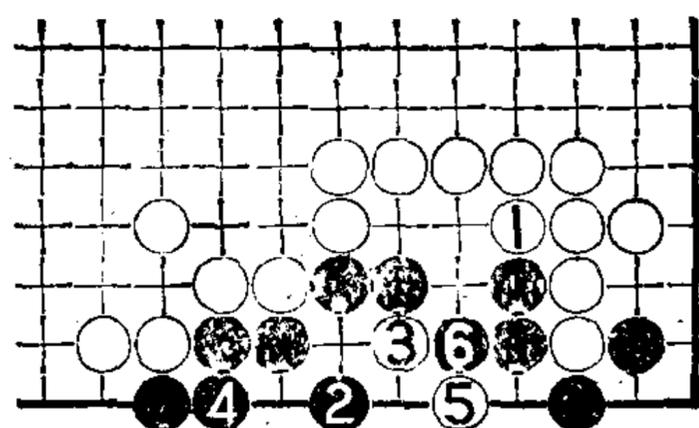


图 49

图49 (补充的失败)

白1如走在另一边，则对黑棋的死活真正是毫不相干了。黑2倒虎，白3只得点入，黑4接后已是净活。白棋失败已成定局。

第四章 保留先手

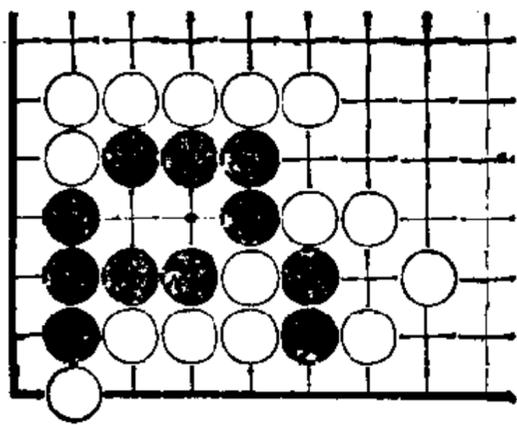
人们往往习惯于走“先手打”、“先手冲”之类的先手棋，以为下与不下都无关紧要。其实，没有后续手段的所谓“先手”，常带有很大的盲目性，充其量只是寄希望于对方不应或应错这种侥幸。正是在这种“惯性”下，随手之间往往就丧失了许多有利的变化。

在死活问题中，当然要利用各种先手来达到做活或杀棋的目的。但怎样利用？何时利用？这则有相当的艺术性。对于那些不见成效的先手，务必请“手下留情”。还是暂且保留各种先手，先算清全部变化吧！

第二十一题

问题图二十一(黑先)

按照一般的规律，黑棋在一路上是做不出第二个眼的。然而，黑棋可以利用白棋的某些弱点，制造一步先手。



问题图二十一

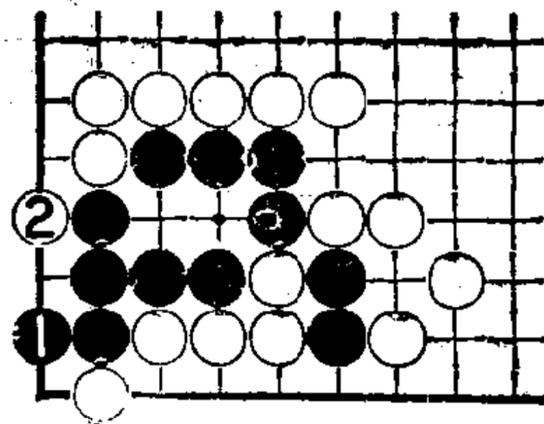


图 1

图1 (失败)

黑1立，白2扳后，黑棋再也无法做眼。

图2(劫活)

黑1如在另一边立，则白2扳。黑3以下只得通过打劫在角上求眼。

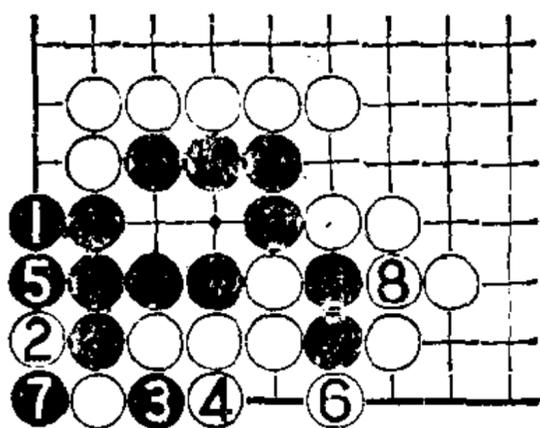


图 2 ⑨=③

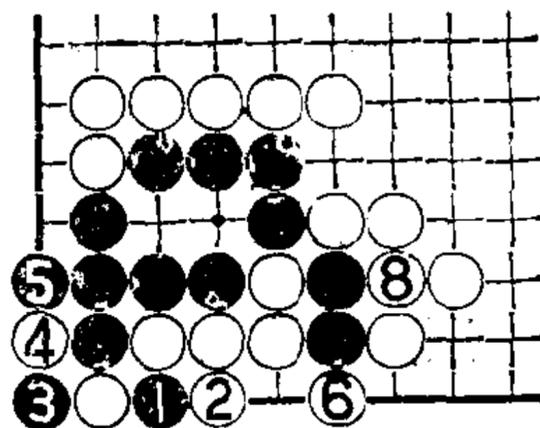


图 3 ⑦=③ ⑨=①

图3 (劫活)

黑1、3连扑，结果与前图大同小异，黑棋也只有劫活而已。

图4 (正解)

黑1扳，试白应手。白2若接，则黑3立就成为先手了。白4补后，黑5从容做眼。

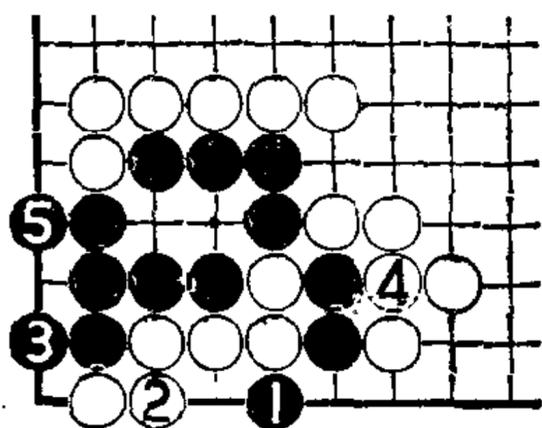


图 4

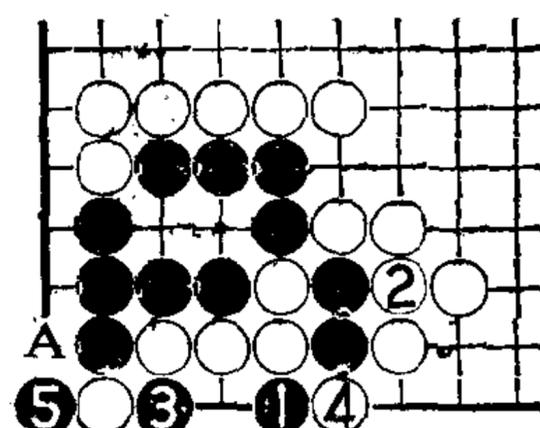


图 5

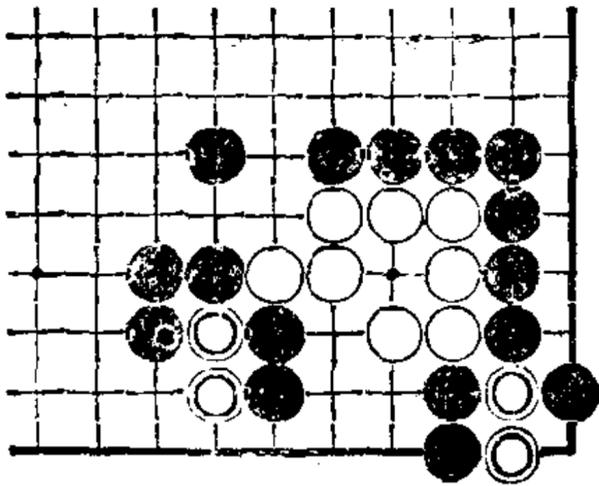
图5 (变化)

黑1扳，白2若打，则黑3扑、5提，边上亦成一眼。由此可见，黑棋当初直接在A位立无疑是盲目之着了。

第二十二题

问题图二十二(白先)

本题选自古谱《玄玄棋经》，原名“秋蝉饮露势”。白棋左右两面的◎子，都是被黑一手吃掉的残子。但是这两处残子凝聚一处竟产生了离奇的活力。这就是所谓的“负负得正”吧！



问题图二十二

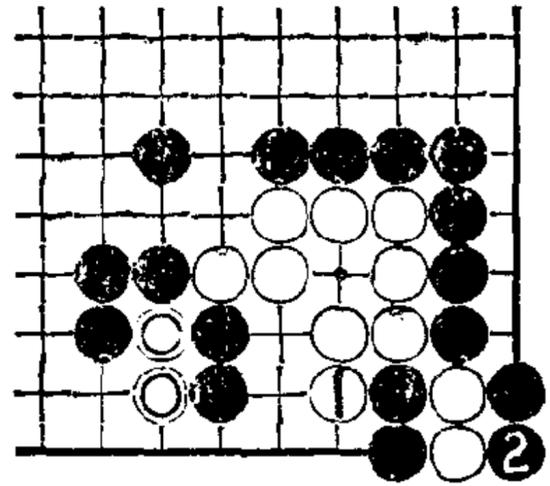


图 6

图6 (盲目的先手)

白1打虽为先手，却是盲目之着。黑2提后，白◎两子依然无法活动，整块白棋也就必死无疑。

图7 (失败)

白1于一路先手打，然后产生了3位扳渡的着法。然而黑4、6打后，黑8一气吃白。白棋仍然失败。

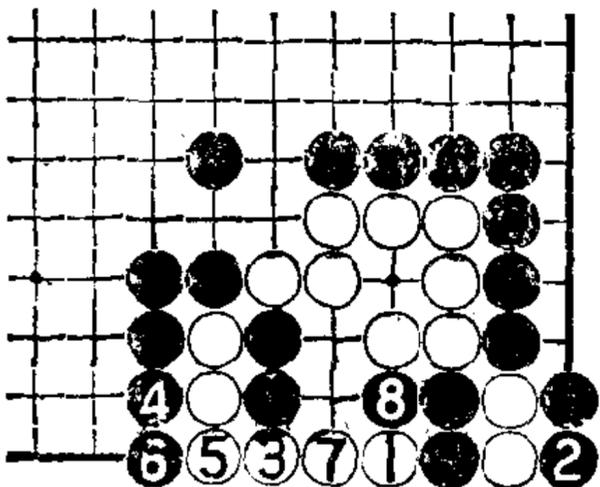


图 7

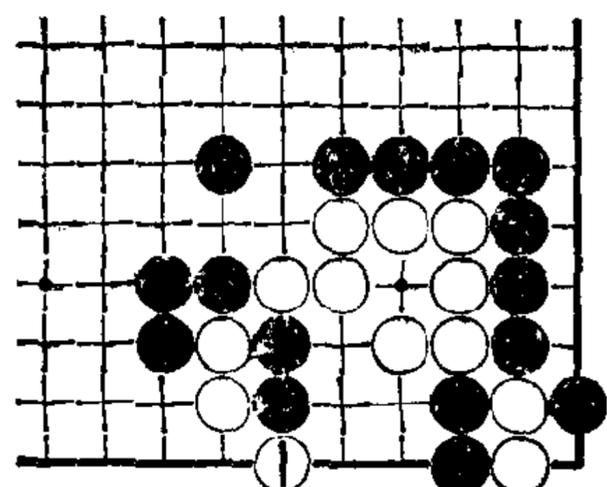


图 8

图8 (妙手)

白1保留在右面先手打的权利，先在一路扳，试黑的应手，这是本题的妙手——

图9 (正解)

黑2打，白3固执地连接两子。黑4于一路扳打时，白5挖打，黑6只得提。白7扑入绝妙，成为少有的“倒扑双打”。黑8提白四子，则白9提黑三子而活。

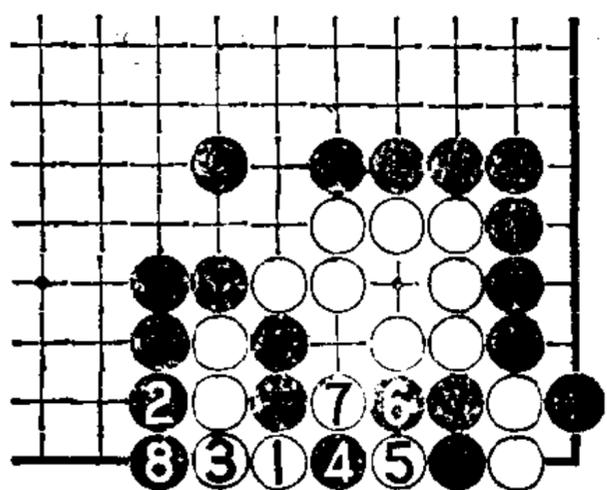


图 9 ⑨=⑤

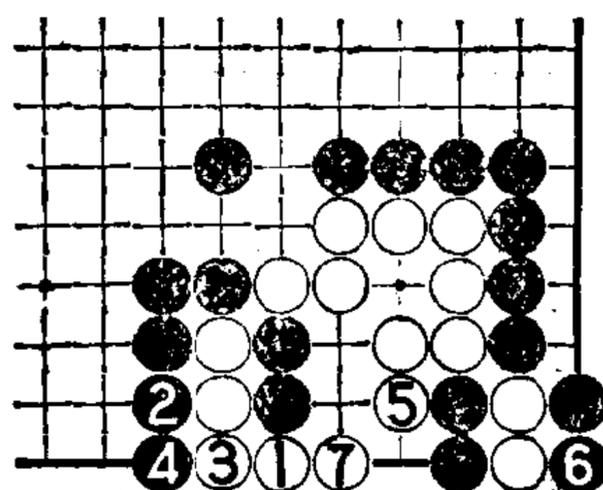


图 10

图10 (变化)

黑4在另一边打，那么白5先手打后，白7从容渡回四子而活。

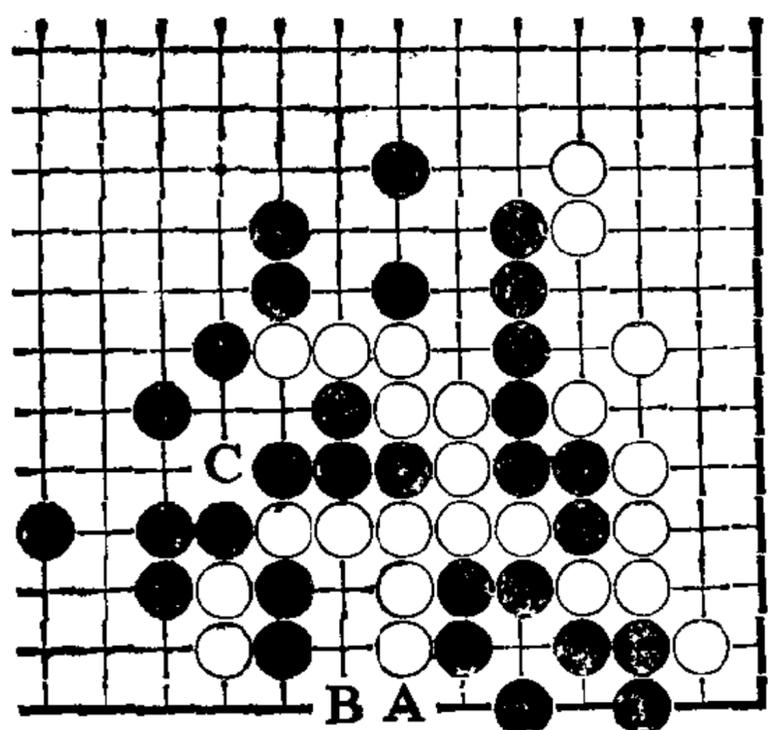
解答本题的关键完全在于保留先手的权利，看准时机、发现妙手。

第二十三题

问题图二十三(白先)

此题取材于作者的实战对局。当盘上弈出如此图形，会使人产生一种似曾相识的感觉。仔细想来，它与第二十二题确有异曲同工之妙。

白棋有A位与B位的先手。另外在C位吃黑四子是后手眼。



问题图二十三

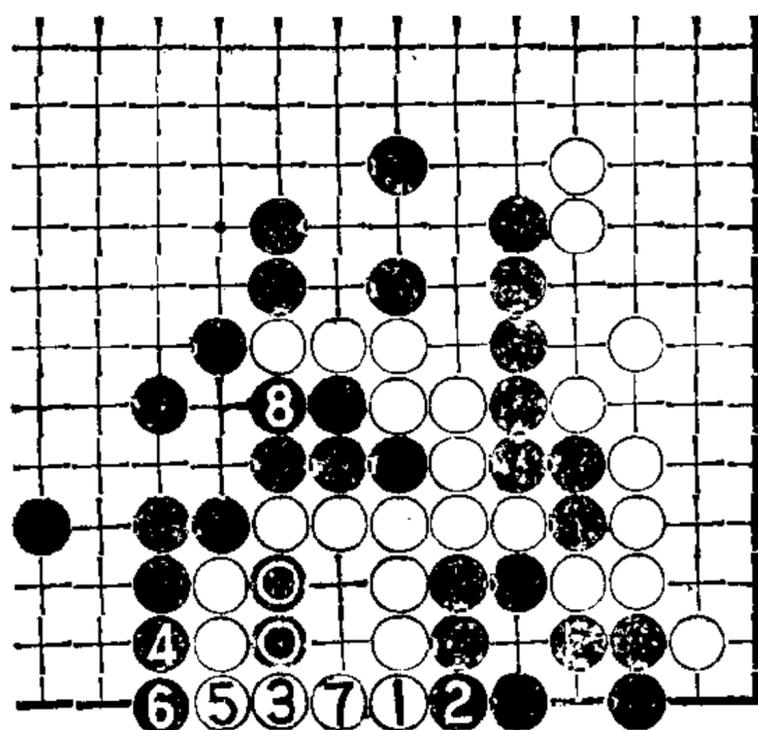


图 11

如何利用这些有利条件，寻求活路呢？

图11 (失败)

白1先手立，然后白3扳可吃住黑⊙两子。但是黑4、6连打是极好的次序，黑8补后，整块白棋仅存一眼。

图12 (失败)

白1尖当然也有先手意味，但黑2补后，白棋上下仍难以兼顾，无法做出两个眼。

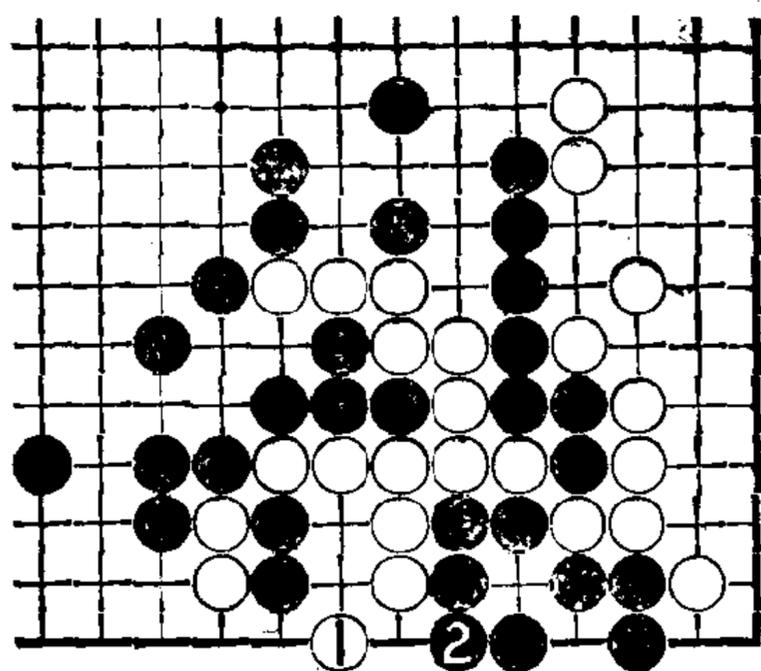


图 12

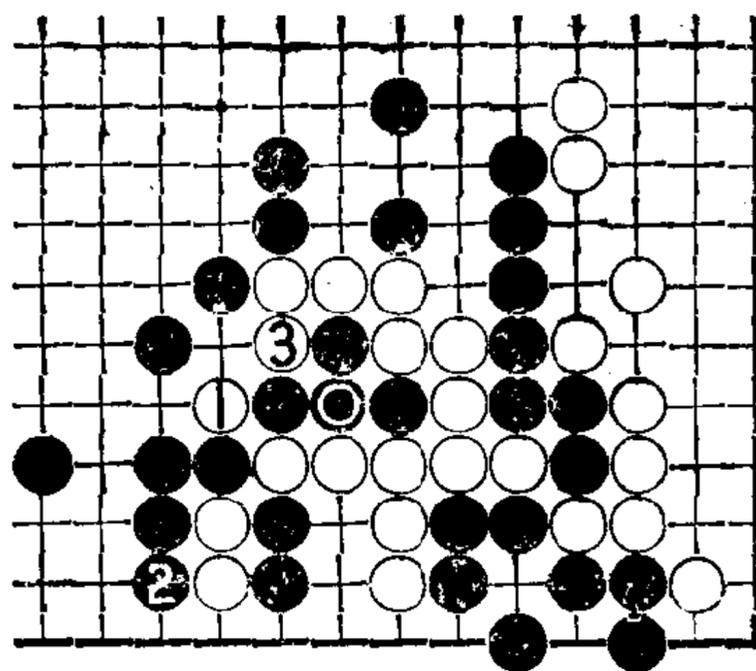


图 13 ④=⊙

图13 (失败)

白1直接吃黑四子，只得一个后手眼。黑2补后，下边什么

余味都没有了。

看来，直接利用先手条件，反而不能收到立竿见影的效果。有否迂回之道呢？

图14 (正解)

白1扳，试黑棋应手，再决定自己的下一步行动——

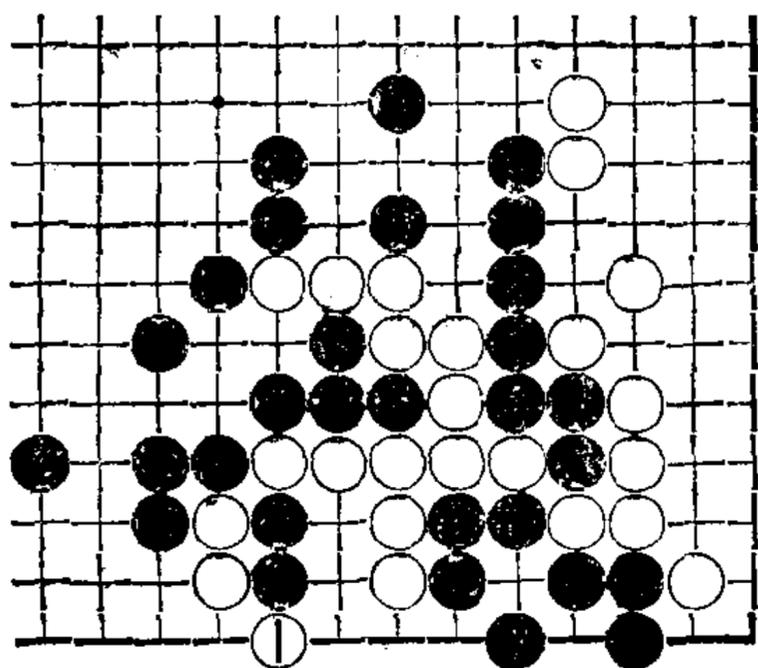


图 14

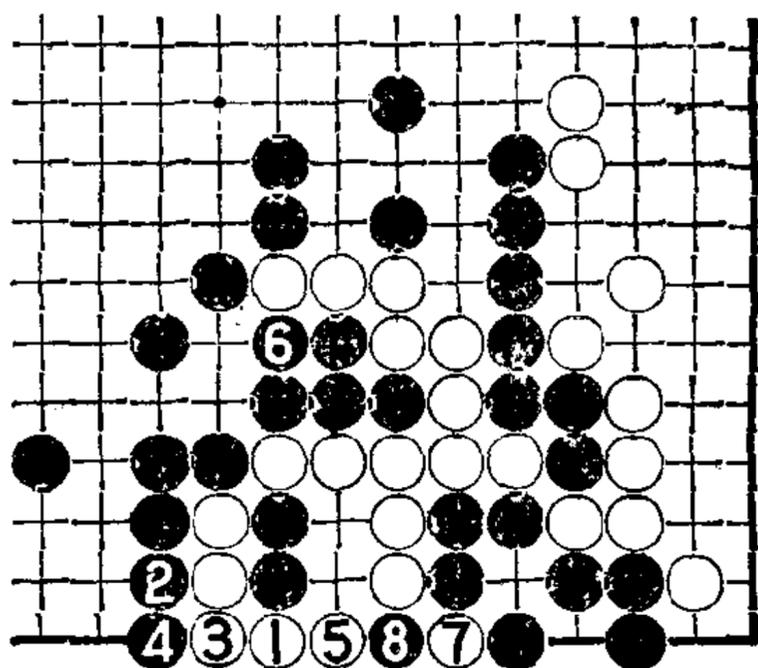


图 15

图15 (实战)

黑2打、白3接。黑4只能外打，白5长出后，黑6补，白7扑入即成为双方的生死劫。由于此劫黑轻白重，实战时黑方便选择了这个变化。无论怎么说，白棋在束手无策之际，毕竟找到了一线生机。

图16 (变化)

黑4如扳吃白棋四子，则白5先手立下，白7即可吃黑右面数子，成为净活的结局。

图17 (变化)

黑4如采用以退为进的策略，则白5吃住黑两子后，

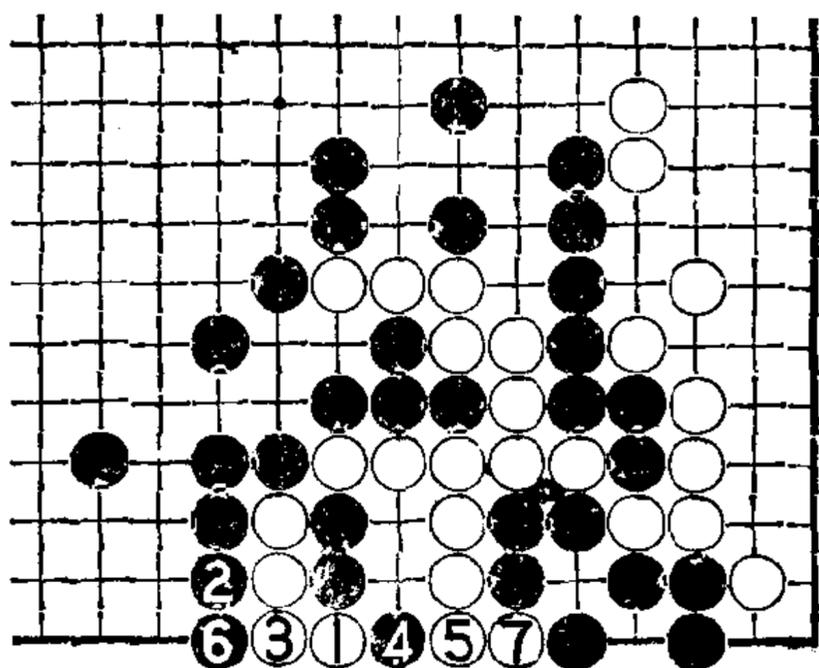


图 16

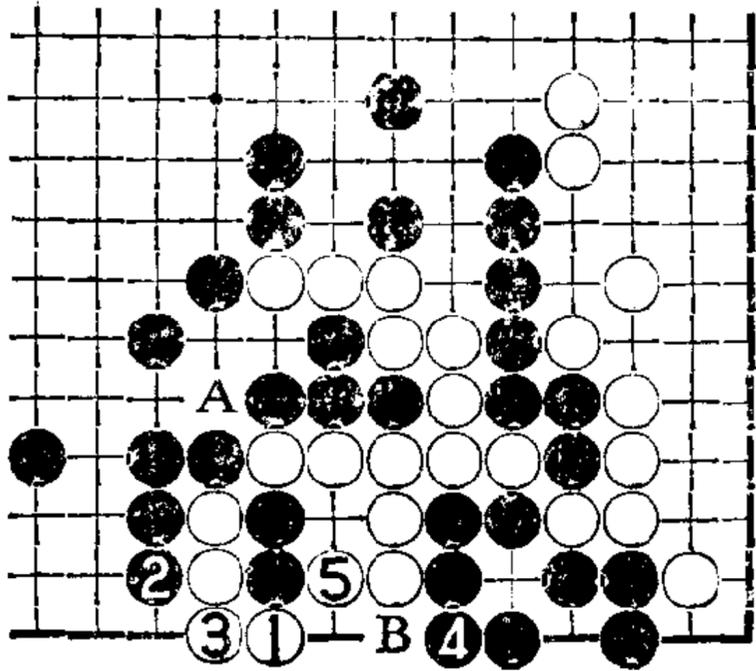


图 17

A 位与 B 位必可获一而净活。

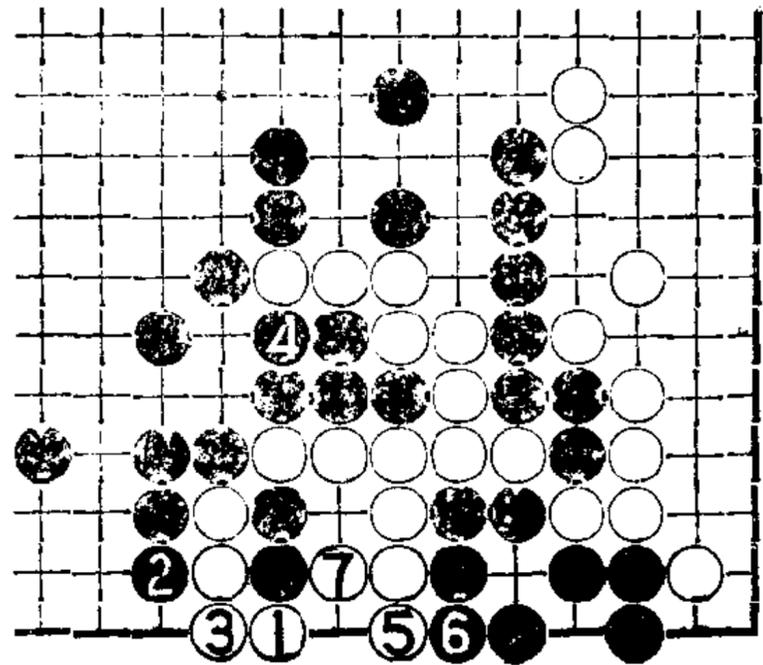


图 18

图18 (变化)

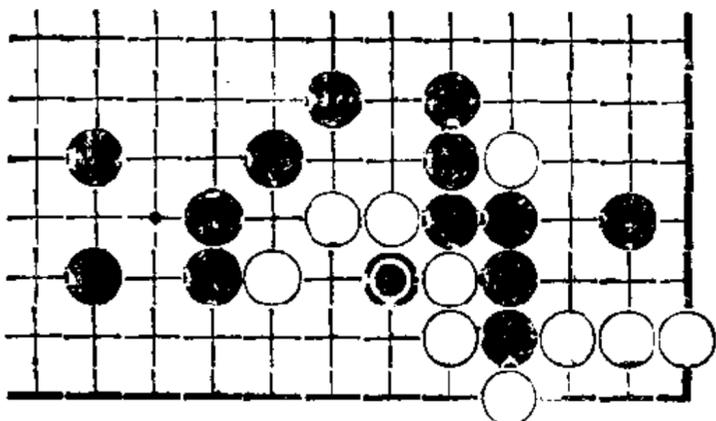
黑4如补上面, 那么白5先手立后, 白7即做成两个眼。

第二十四题

问题图二十四(黑先)

早年阅读《玄玄棋经》时, 这个趣题给我留下了深刻的印象, 最近, 又将它印在《围棋》的封面上。原题名为“王陵斫营势”。

黑●子看来是很难逃脱的。如能设法使白棋在这里成为假眼, 则黑棋就达到了目的。



问题图二十四

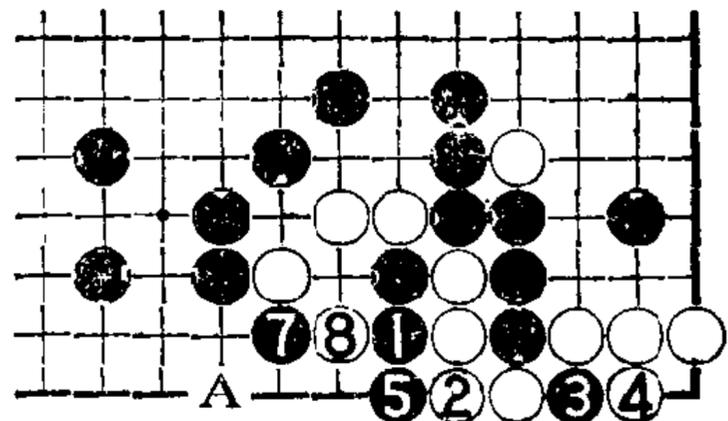


图 19

图19(失败)

⑥=③

黑 1、5 打虽然都是先手。但在盲目定型之后, 黑棋才发

觉这三个子已无法渡出。黑7如改在A位跳，则白棋走7位，黑棋三子仍将接不归。

图20(正解)

黑1先跳，这是本题的妙手。以下的变化极其明了。

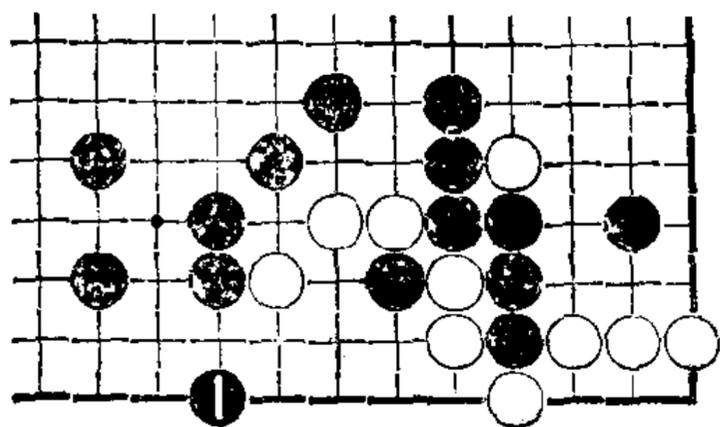


图 20

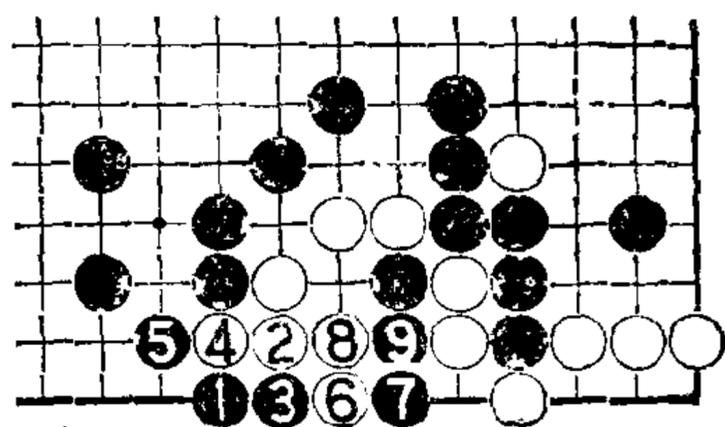


图 21

图21(变化)

白2长，黑3从一路爬入是同类的妙手。白只得4冲、6打，黑7就可以先在一路反打，然后黑9接吃通白棋两子。

图22(变化)

白2如直接抱吃黑⊙子，黑3扳就使白棋成为假眼。

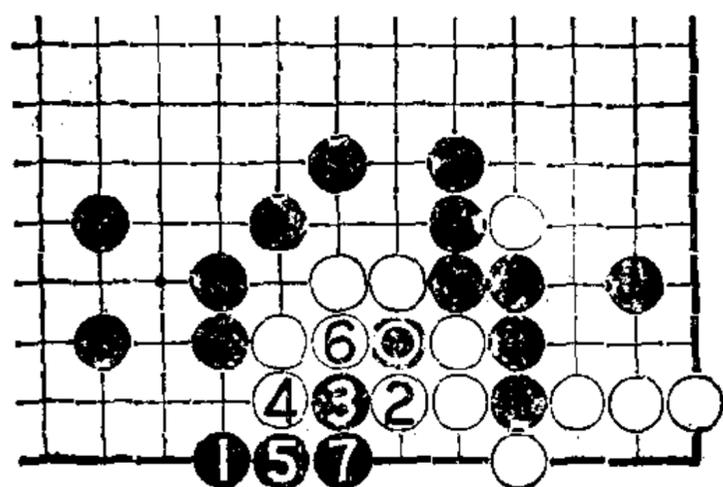


图 22

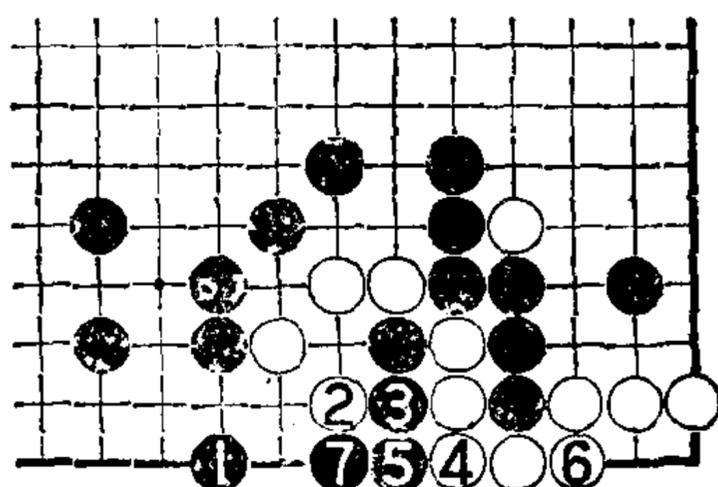


图 23

图23(变化)

白2如尖，则黑3，5再打，黑7得以顺利渡出。

图24(变化)

白2如在一路防守，黑3以下井然有序。白棋仍然被杀。由于黑1以静待动，此后便能恰当地掌握各个先手打的时机，最终获得成功。

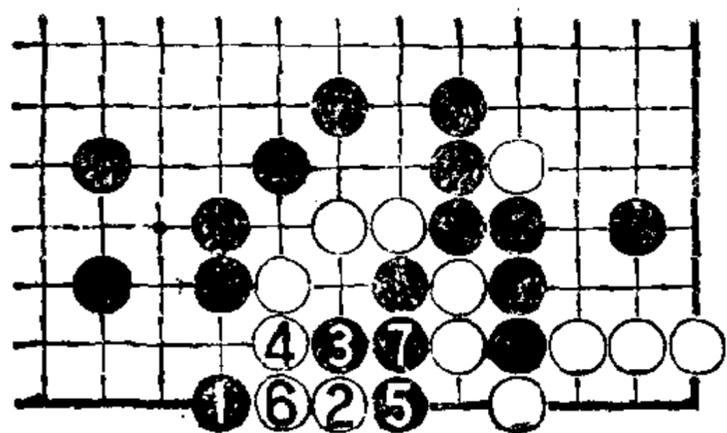


图 24

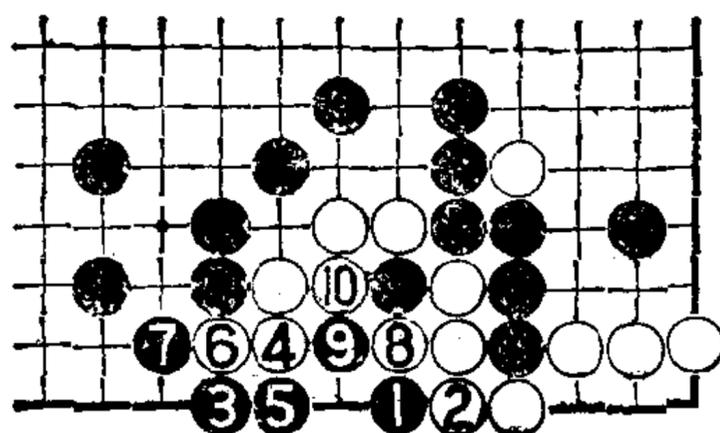


图 25

图25(失败)

再来看看黑棋能否随便先走一步先手?

黑1先于一路点,白2接后,黑3再跳已经为时晚了。以下应接至白10,黑棋两子接不归。

图26(失败)

黑1斜飞,白2亦冷静地接,黑3再跳也不能奏效。白4以下以巧妙的次序吃黑两子而活。黑3若改走A位,则白于4位挤,也可确保眼位。

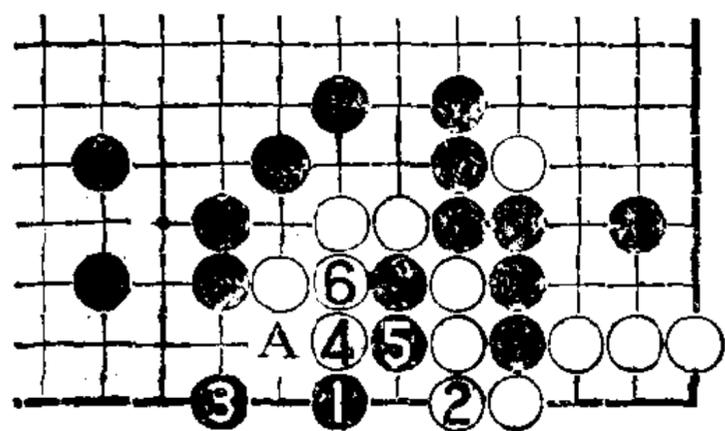


图 26

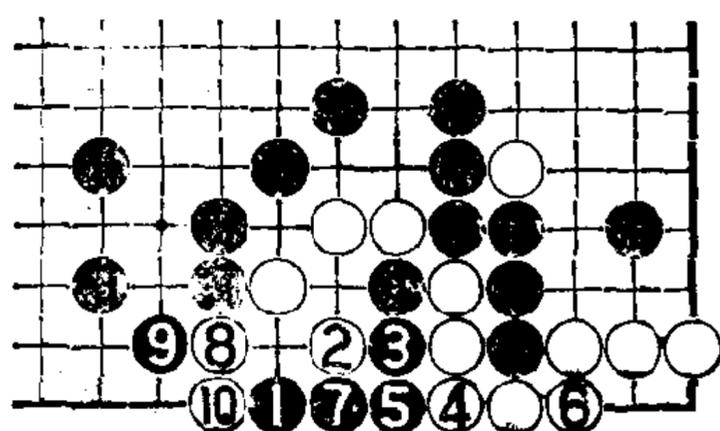


图 27

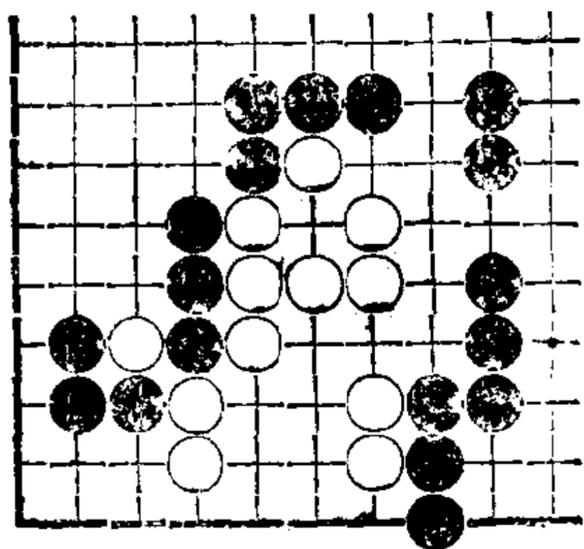
图27(失败)

最后看一下黑1这步棋如何?白2尖应,黑3以下虽然接出数子,但白8扳后,仍将黑棋五子一并擒获。

第二十五题

问题图二十五(黑先)

此型取材于作者的实战对局。黑先如何杀白？



问题图二十五

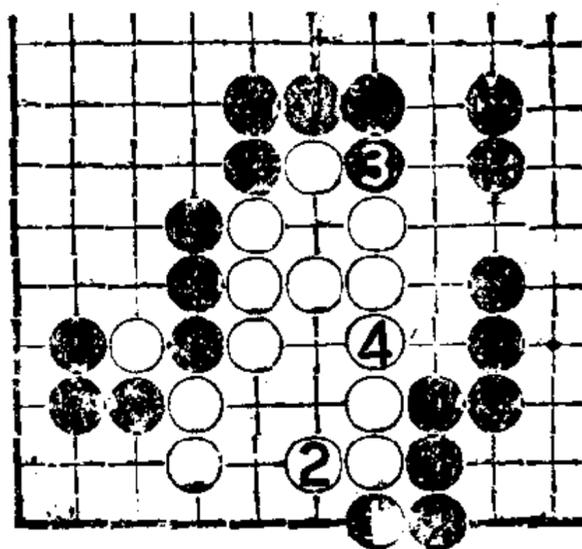


图 28

图28(失败)

黑1冲，白2退。黑3如破上边之眼，白4则简单地一接，已明显是“曲四”的活形。

图29(失败)

黑1如挖，白仍占2位。黑3破眼时，白4倒虎已活(因A位与B位必可获一眼)。

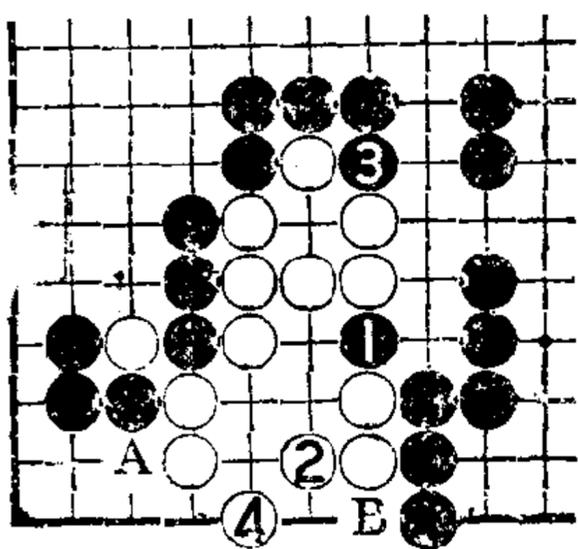


图 29

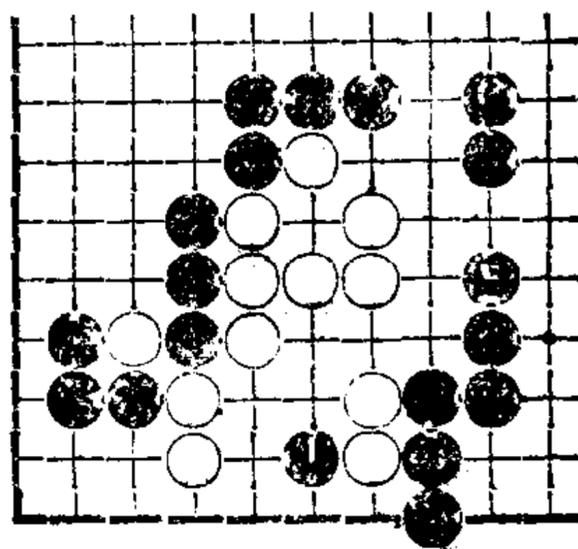


图 30

图30(要点)

看来黑1夹必定是第一要点。让我们继续研究以下的变化吧!

图31(白死)

白2如曲，黑3渡回后，白棋下边无眼，A位与B位无

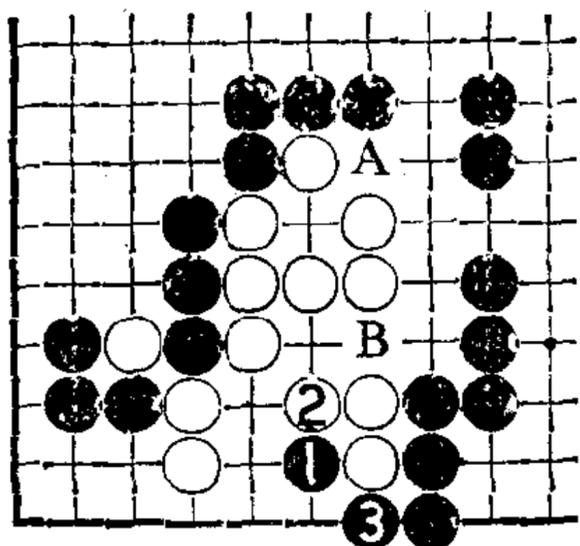


图 31

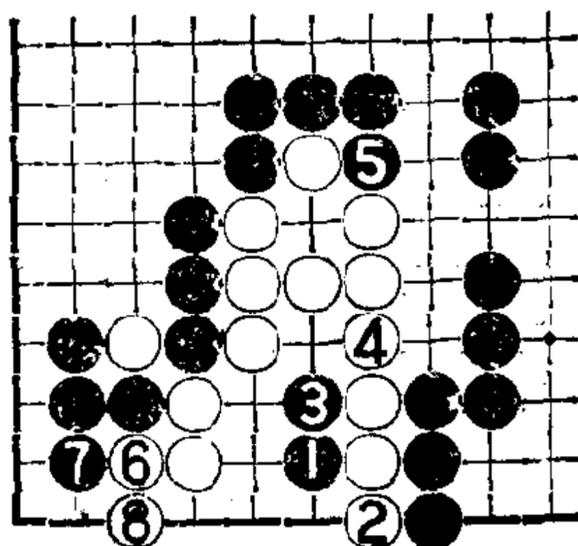


图 32

法兼顾，白死无疑。当然，问题没有那么简单。

图32(失败)

白2当然拦下，黑3、白4交换后，黑5如急于破上边眼，白6、8即已活净。

图33(失败)

黑5如先从下边着手，则白6应后，黑棋亦来不及破白两个眼位。

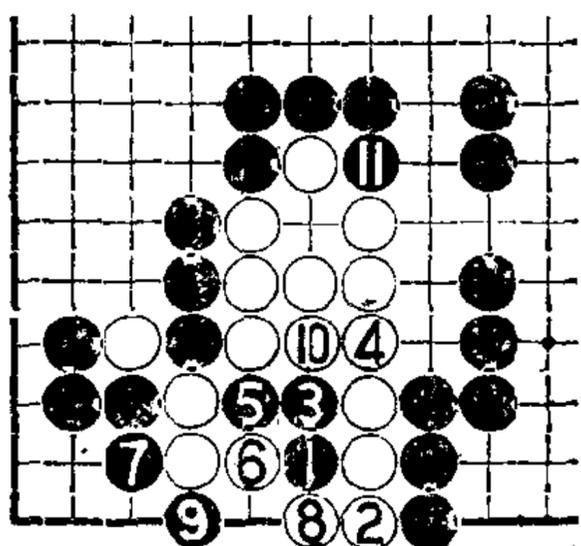


图 33 ⑫=③

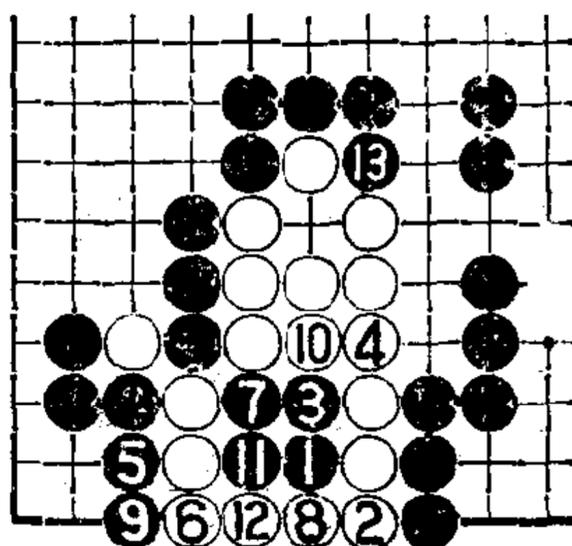


图 34

图34(正解)

黑5保留各种破眼手段，先在外围挡，这竟是冷静的妙手。白6如扩大眼位，则黑7巧妙地断(此手如在13位破眼，则经白8、黑11、白7成双活)。黑9、11先手做成“方四”死形，最后又争得13位破眼。黑棋终于净杀白棋。

图35(变化)

白6如接，则黑7先扳，再走9位破眼。白棋无法做成双活。

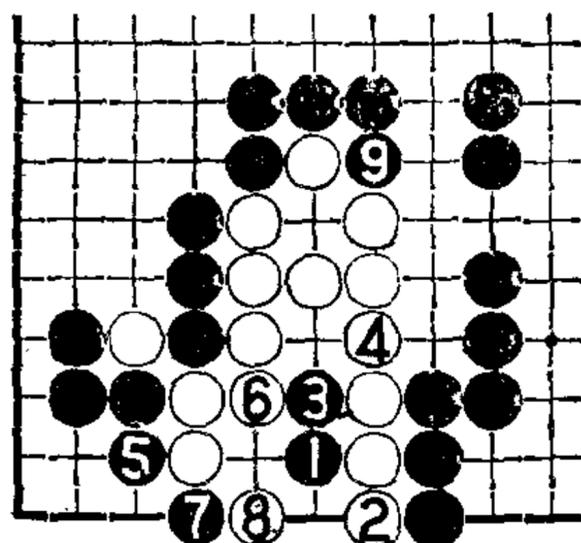


图 35

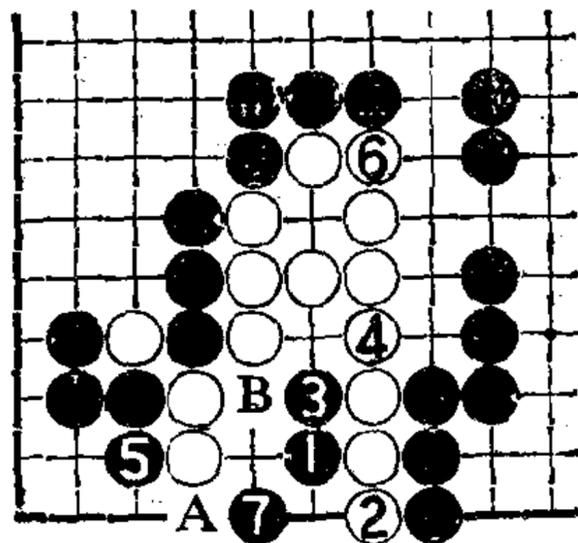


图 36

图36(变化)

白6如做上边之眼，则黑7于一路尖，已渡回两子（白A则黑B；白B则黑A）。

图37(变化)

白4如紧黑两子之气，黑5仍冷静地挡。白6做眼时，黑7尖（保留9位的先手打，极为精明），白8接，黑9再打，并得以从11位渡出。白8若改在11位阻渡，黑于8位断，成“金鸡独立”之形，白棋两边均无法紧气。

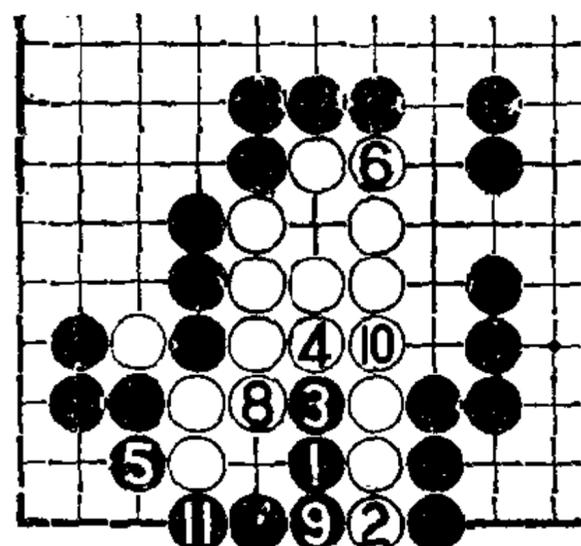


图 37

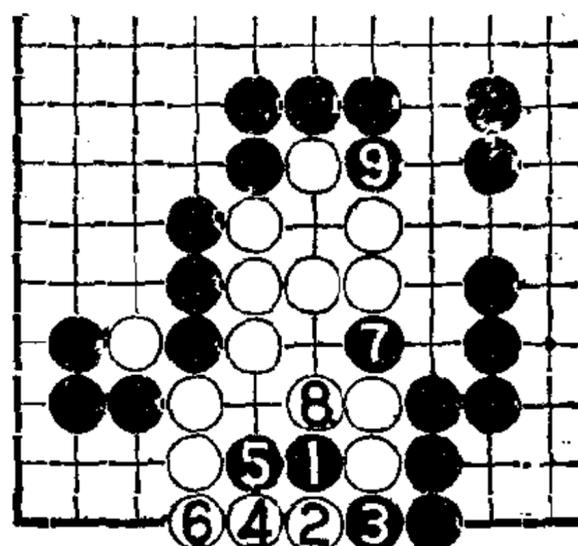


图 38

图38(变化)

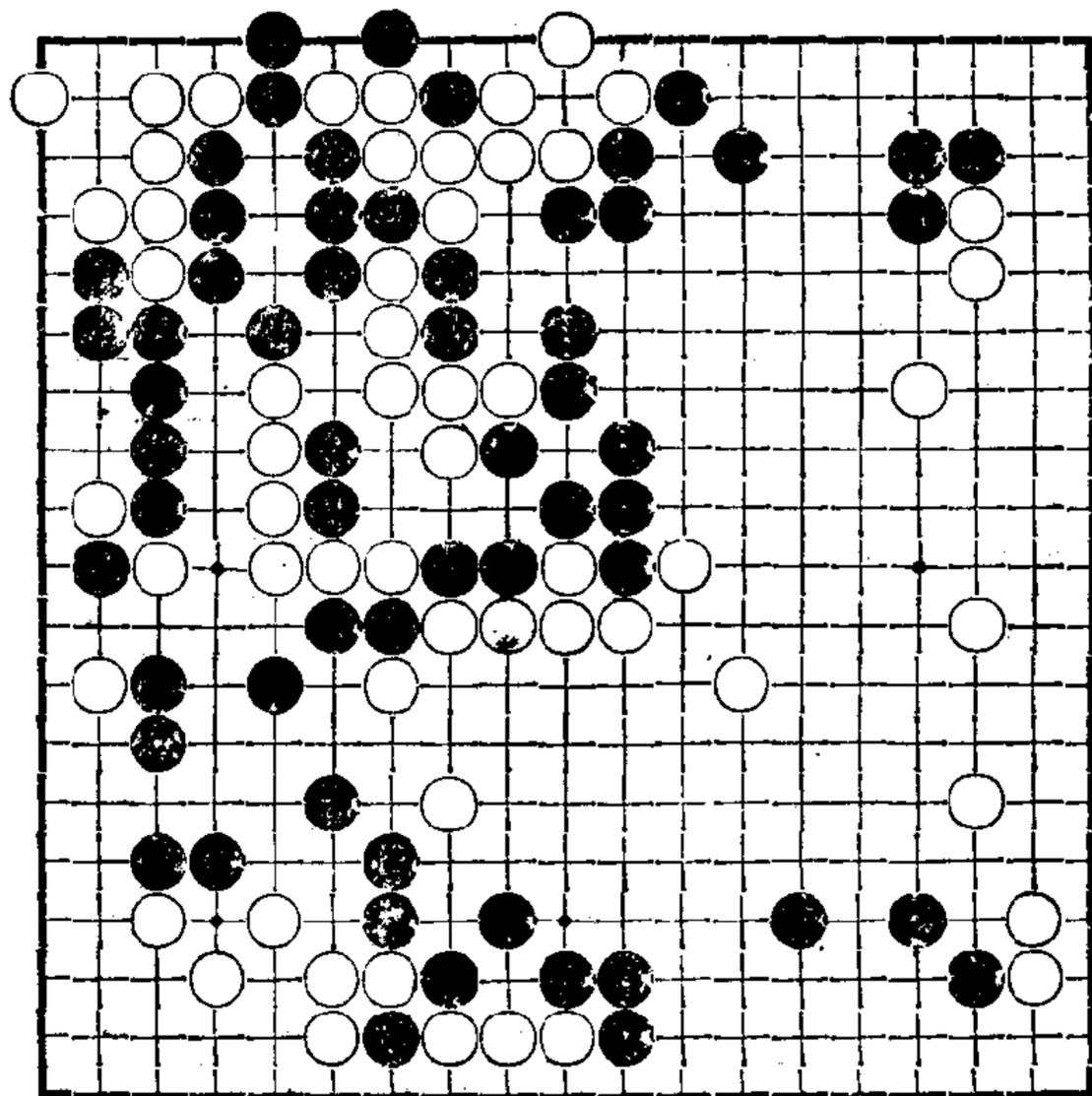
黑1夹时，白2若扳，则黑3以下先手将白棋打成死形，再于9位破眼。

本题的关键在于黑棋必须先手限制白棋在下边的眼位，然后才能破白上边之眼。正解图中的黑5挡是保留变化的冷静杀手。

第二十六题

问题图二十六(白先)

本题取材于作者的授子对局。由于是所谓的“卫生棋”，即彼此凭感觉落子的超快棋，我突然发现腹中被围的那块白棋遇到了麻烦。



问题图二十六

图39(失败)

白1顶是预想之着，但黑2简明地吃掉一子。以下至黑10，白棋在边上无法做眼。

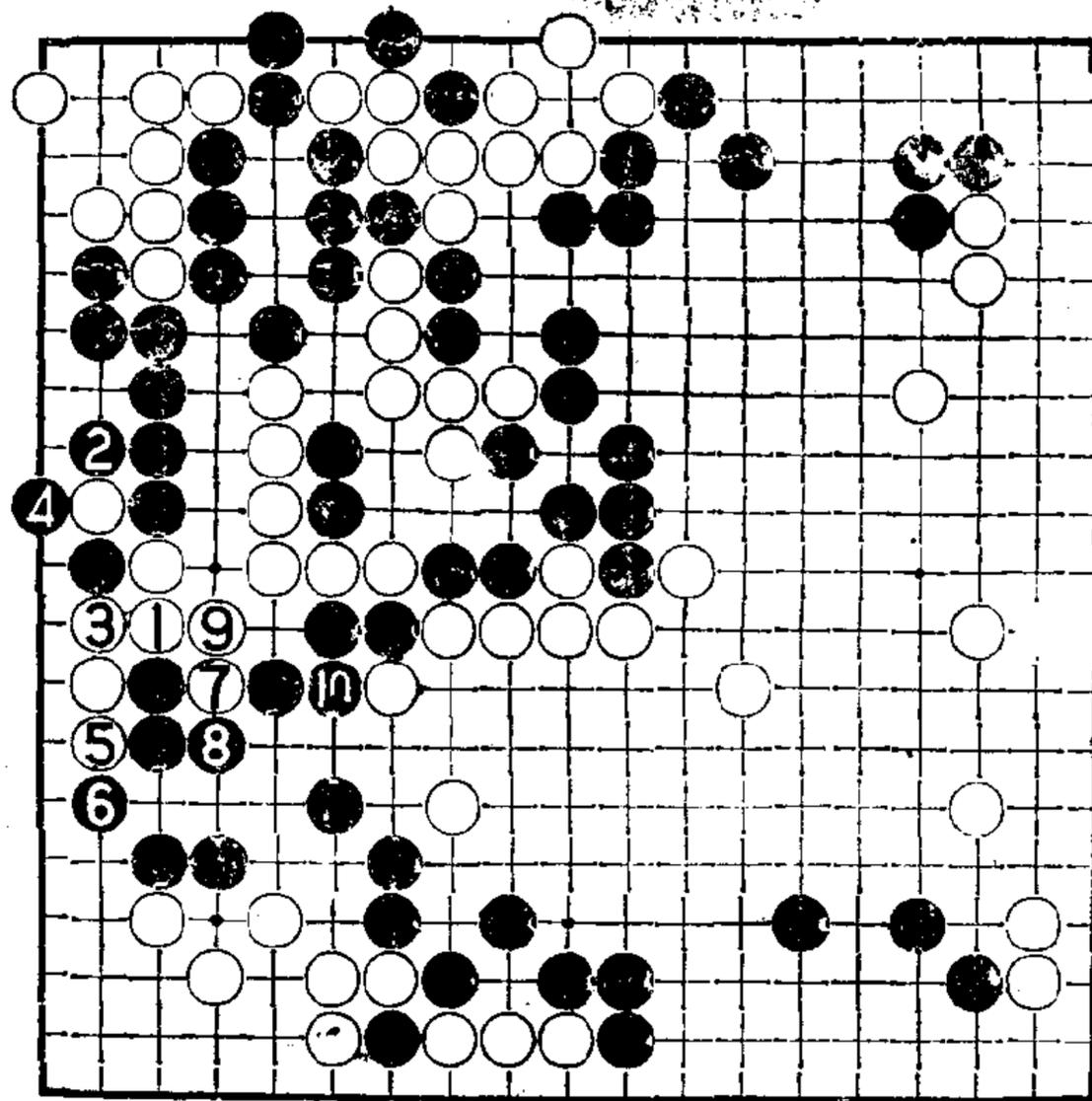


图 39

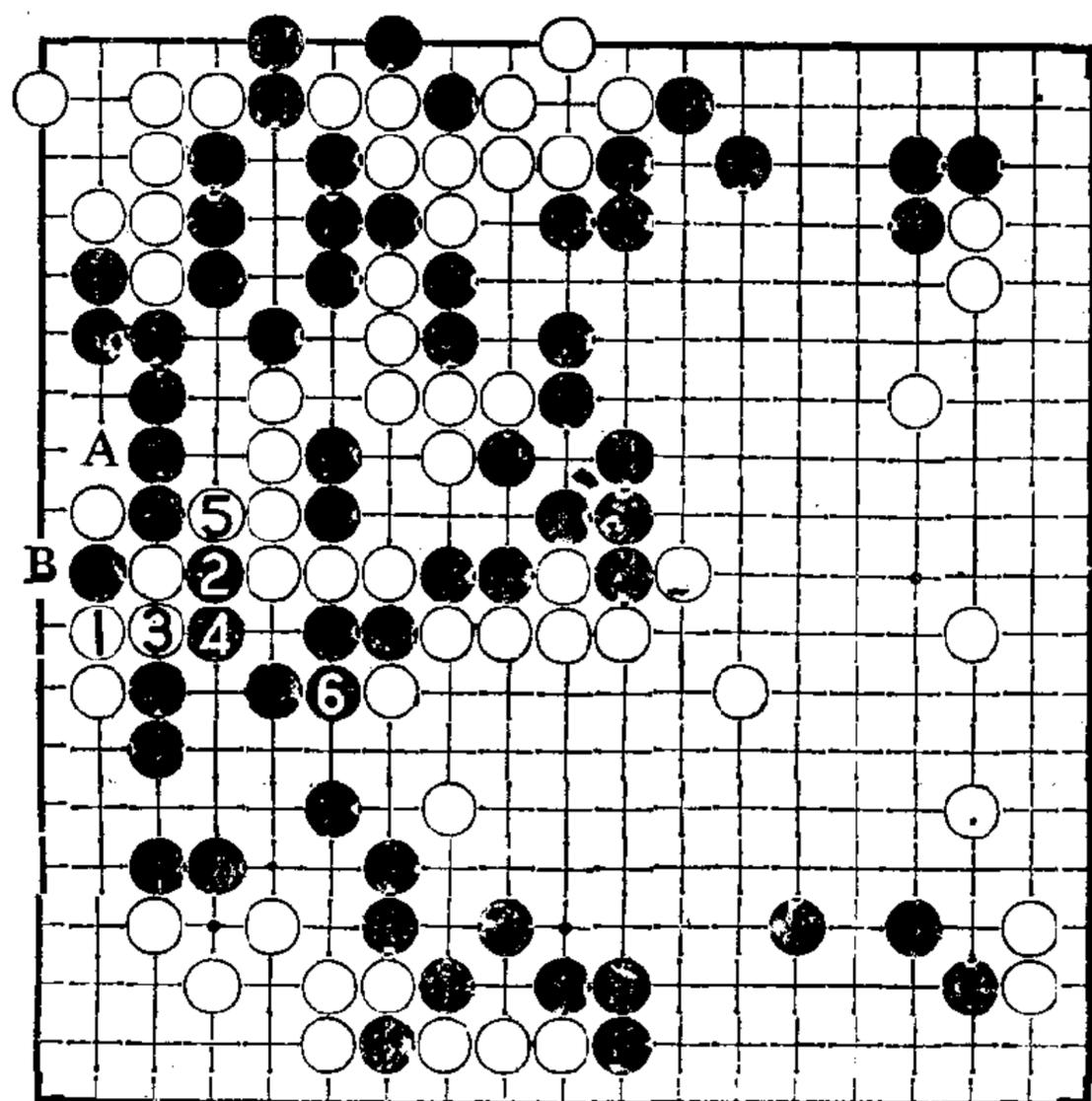


图 40

图40(失败)

白1如吃黑二路子，则黑2、4断白归路。白5亦断黑，黑6补后，白A则黑B、白B则黑A，白棋无法与左上黑棋构成对杀。

图41(失败)

白1先刺，则黑2补净。白3冲、黑4退，白棋仍无手段。看来问题的焦点在于白棋既要确保联络，又要设法在边上做眼。而要找到这个两全之策，必须充分利用黑棋的某些缺陷。

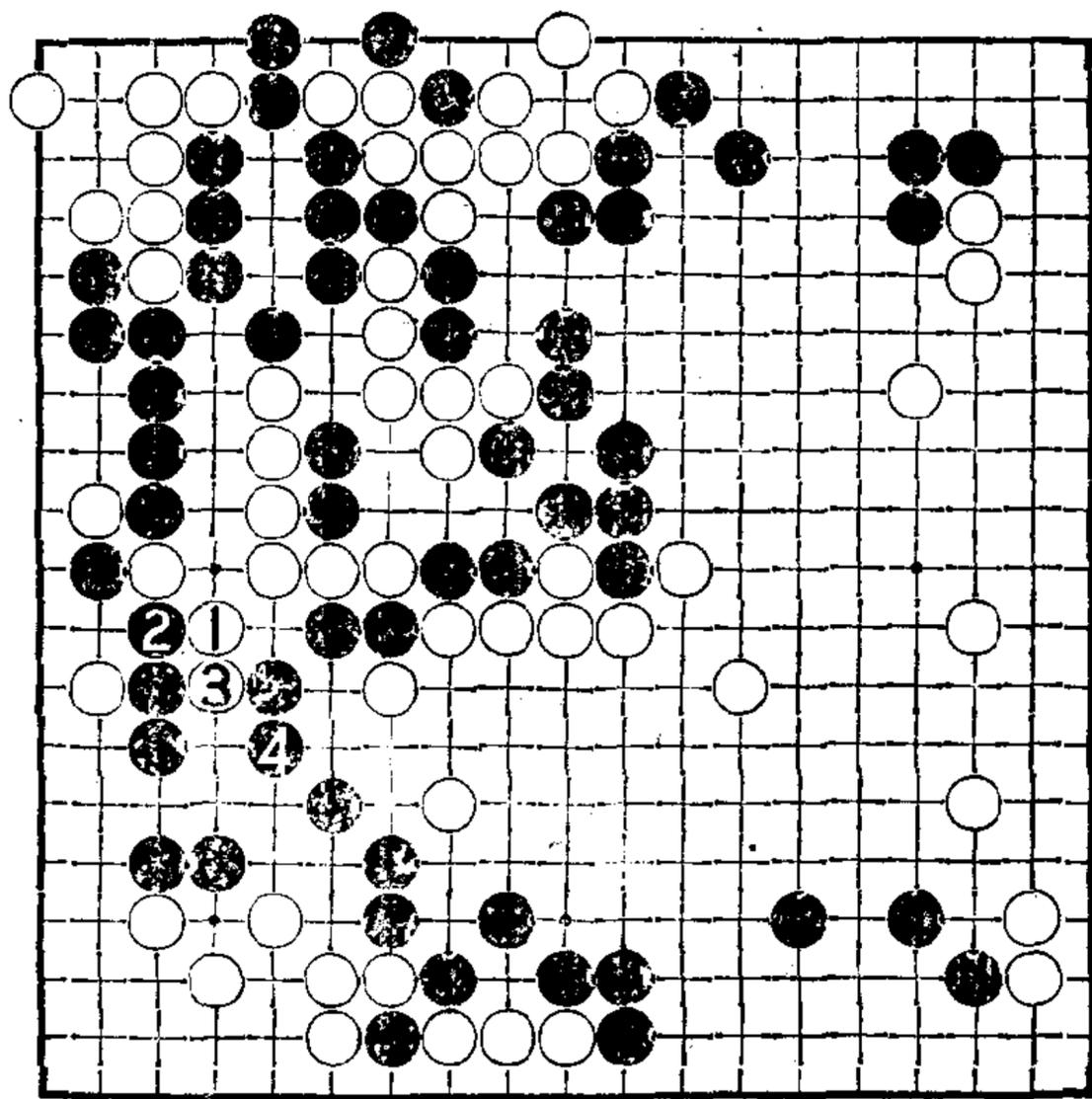


图 41

图42(妙手)

在极短的时间里，我忽然意识到白1直接挖可能是绝妙的试探与解脱！事后的研究证明这个感觉是正确的。

黑2如补，白3扳后已吃通黑●两子。白棋居然就这样轻易地脱险了。

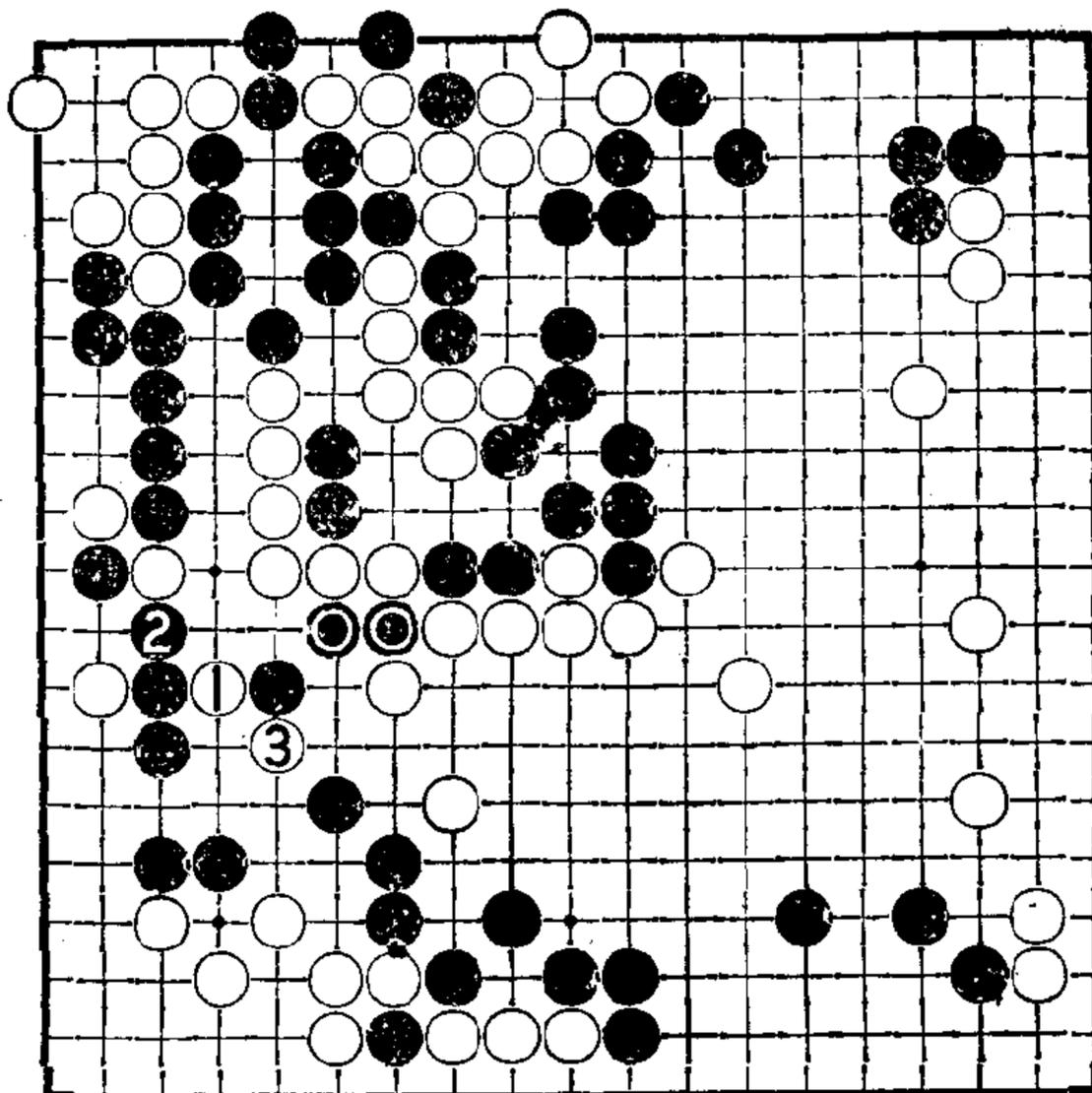


图 42

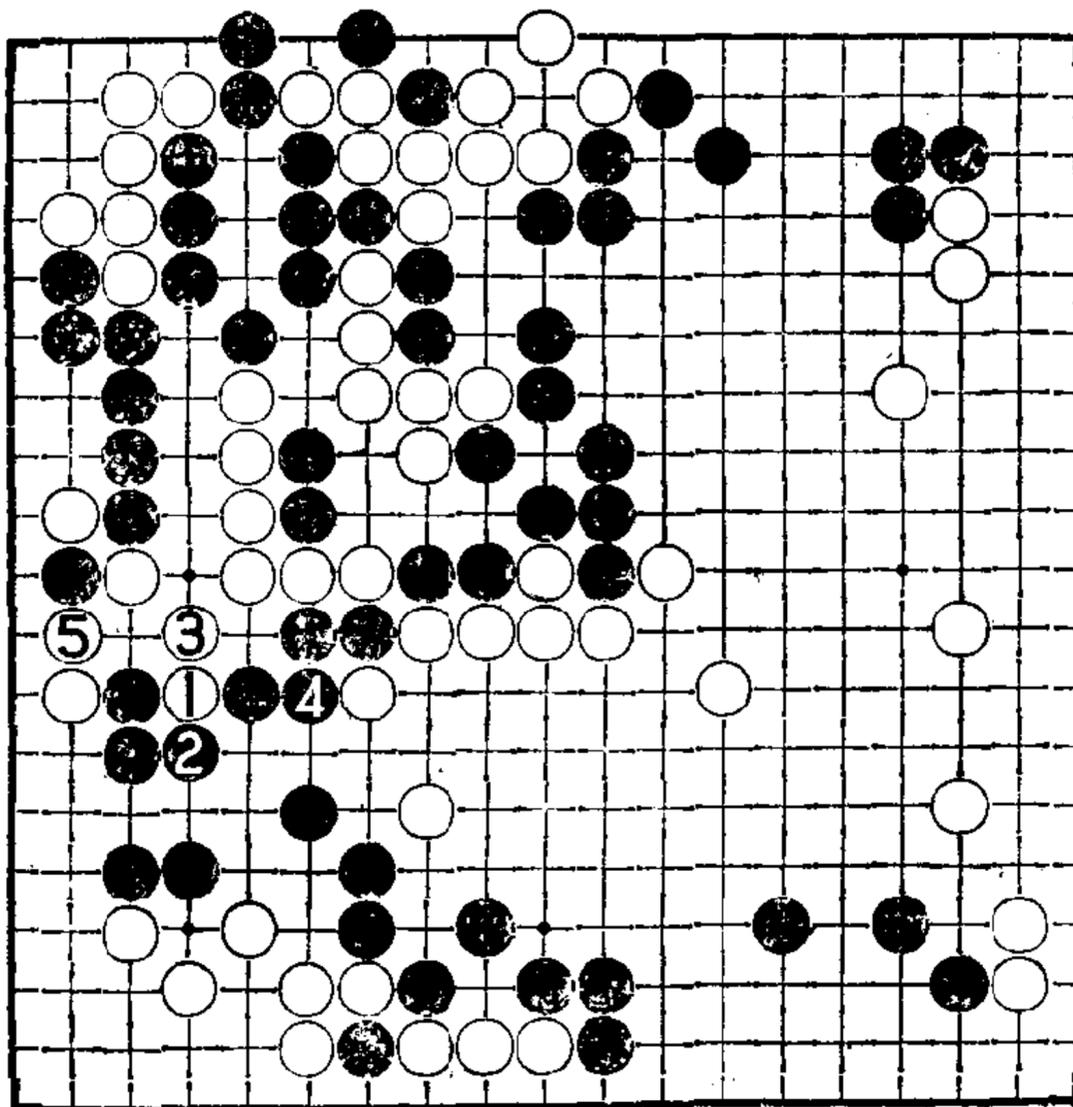


图 43

图43(变化)

黑2如图应接，则白3先手退，黑4必补，白5打，可谓两全其美了。

图44(实战)

实战时黑方选择了黑2顽强抵抗的方案。白3以下是双方必然的应接。白9长时，黑10如强行破眼，白11打，极其幸运地产生了白13尖、15挖的手筋。弈至白21，黑棋彻底崩溃。

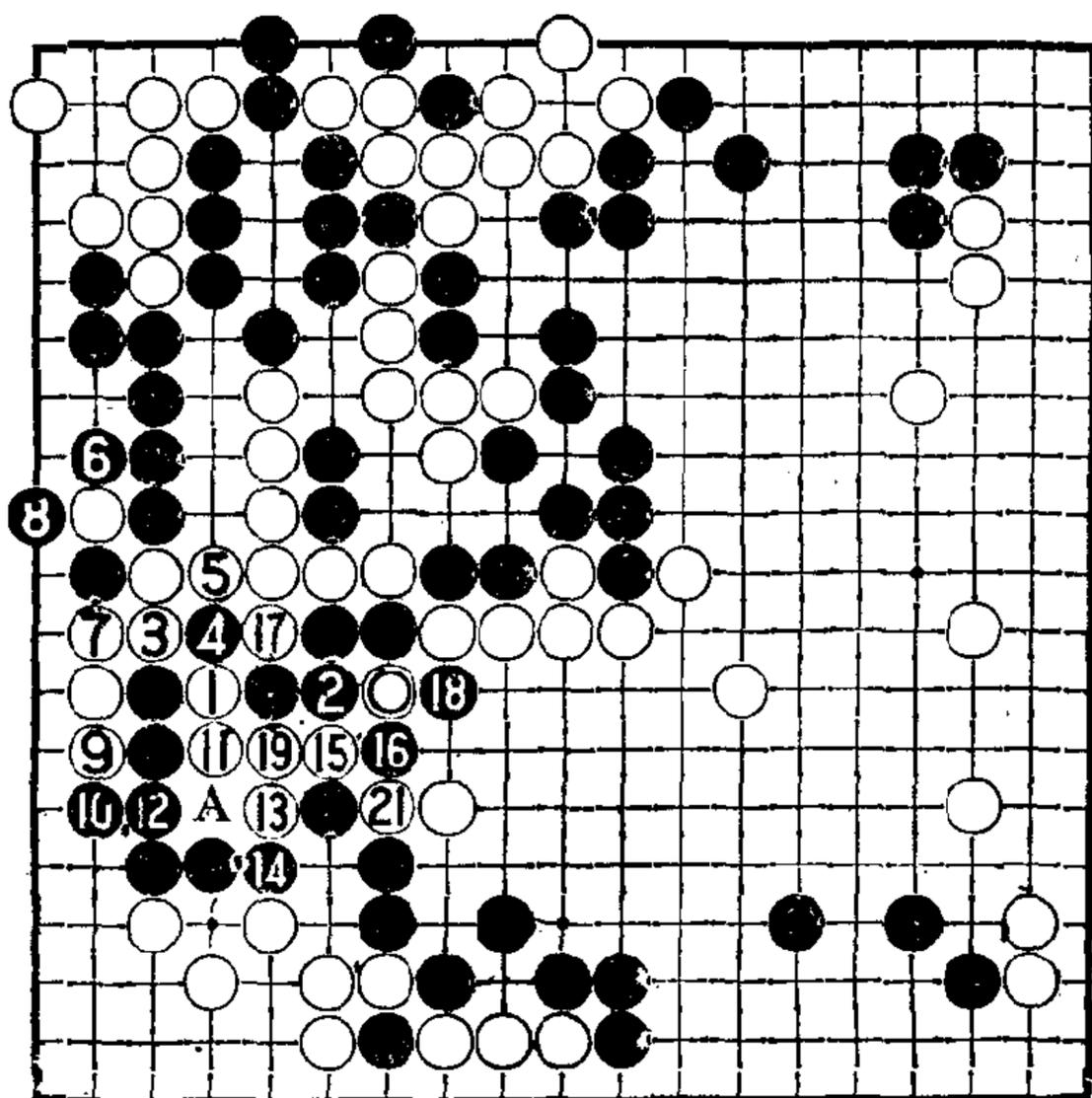


图 44 20 = ○

图中黑14如改在19位打，则白17位先手提后再于14位断黑。黑16如走A位打，则经白17位，黑19位，白可于13位提回黑棋五子。

图45(变化)

再来看看其它变化。黑2打，颇令人迷惑。但白3接是冷静的好手，白5多送一子又是关键的妙手(舍此白便失败，具体

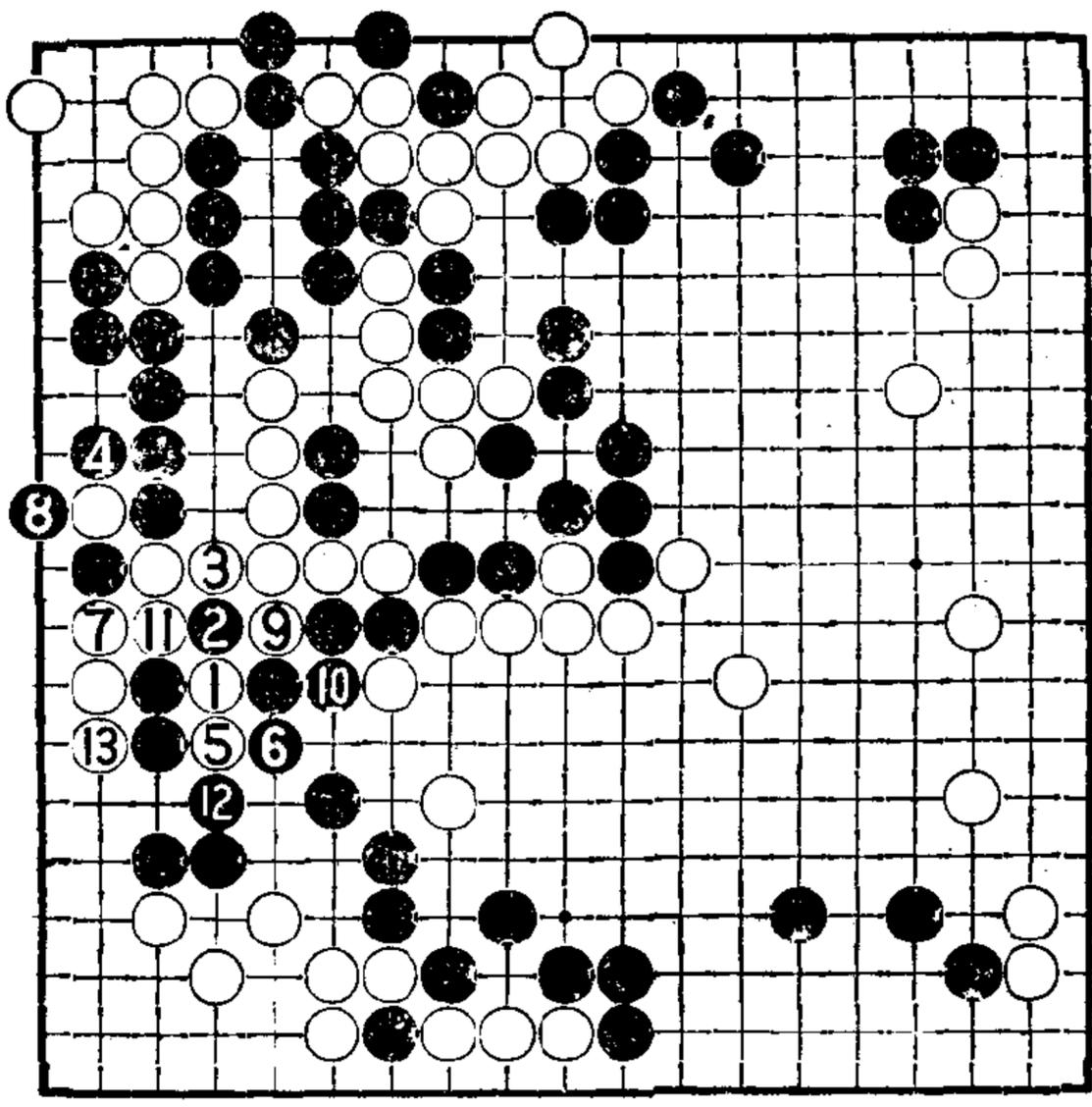


图 45

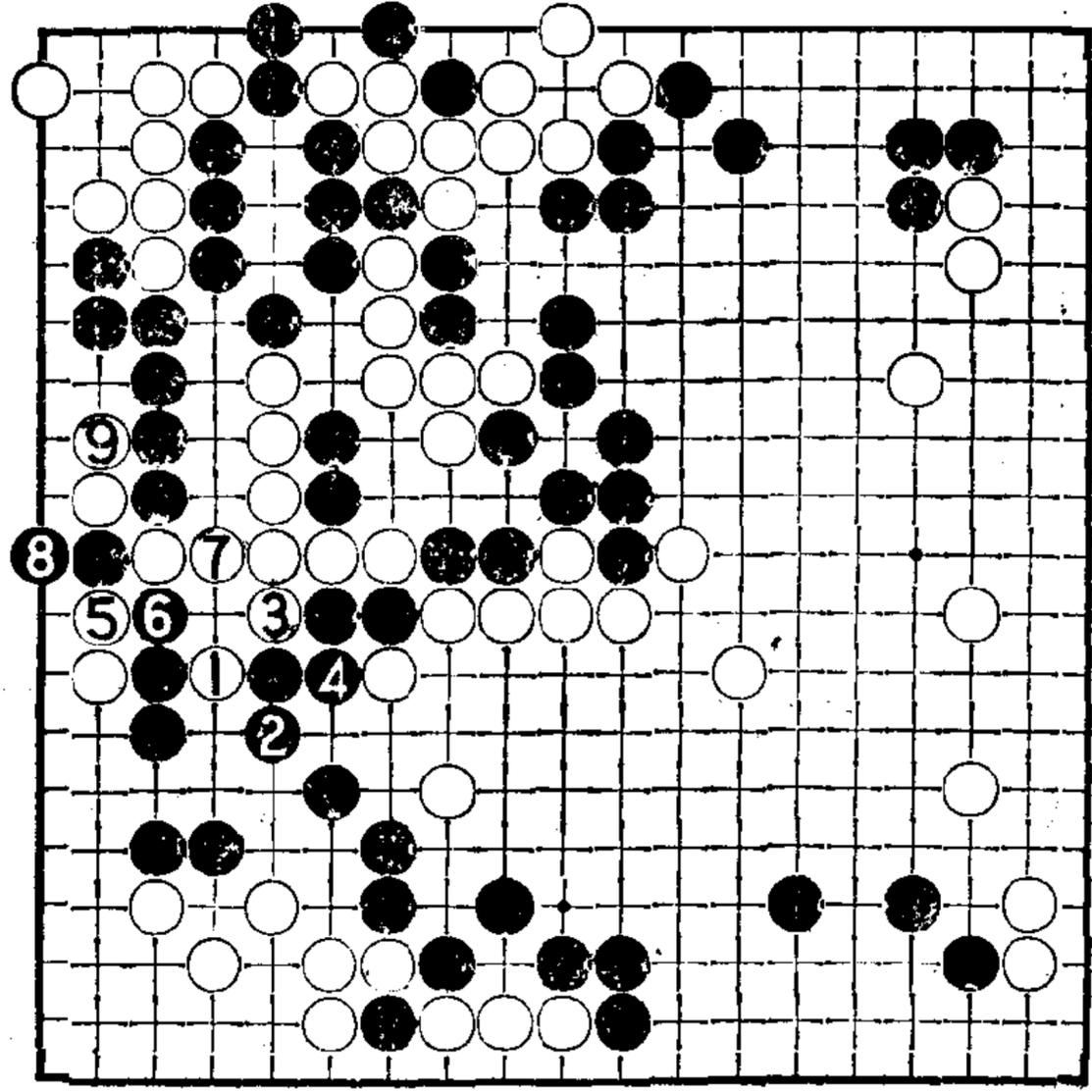


图 46

变化不另行列出，请读者自行验证)。以下双方应接至13，白在下边可成一眼。

图46(变化)

那么黑2径退呢？白3打后，更可得寸进尺地在5位打(其实此手改在6位顶，亦已净活)。黑6以下若强行破眼，则白9长后，左上黑棋亦不活，根本不可能杀白。

黑6若改在7位打，则白于6位接，黑棋已无法断白。这是因为白1、黑2的交换起了巧妙的作用。

第五章 寻找弱点

有些被围的棋，按其固有的形状是无法做活的。此时，就应当设法寻找对方有否可加利用的弱点。

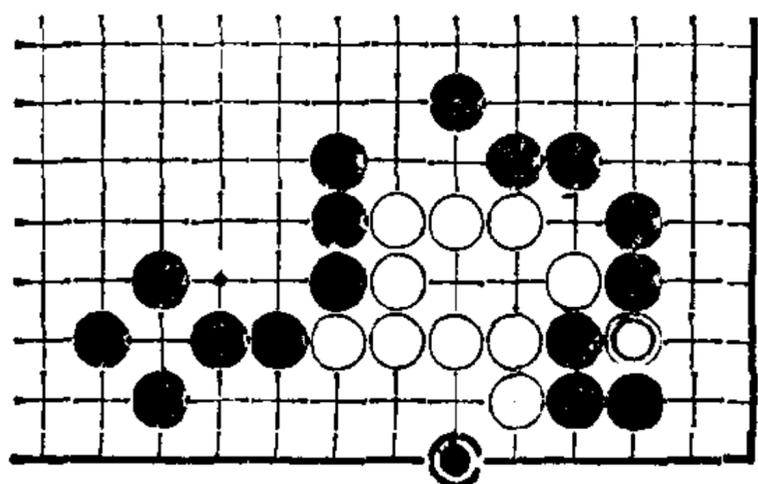
同样道理，对某些看来无法擒杀的棋形，也应努力制造与抓住其致命的弱点。

一般来说，对于棋形的弱点，对局者多少是有所预感的，如“断头”、“气紧”等等，都是迹象。当然，在找到弱点之后，还要考虑有效而完备的手筋。

第二十七题

问题图二十七(白先)

本题取材于上海市比赛的对局。黑●子点，企图攻杀白棋。看来白棋很难阻止黑●子的两面通渡，而且在下边也不容易做眼。但由于白○残子的作用，黑棋角部毕竟存在某种弱点，白棋求活的途径正在于此。



问题图二十七

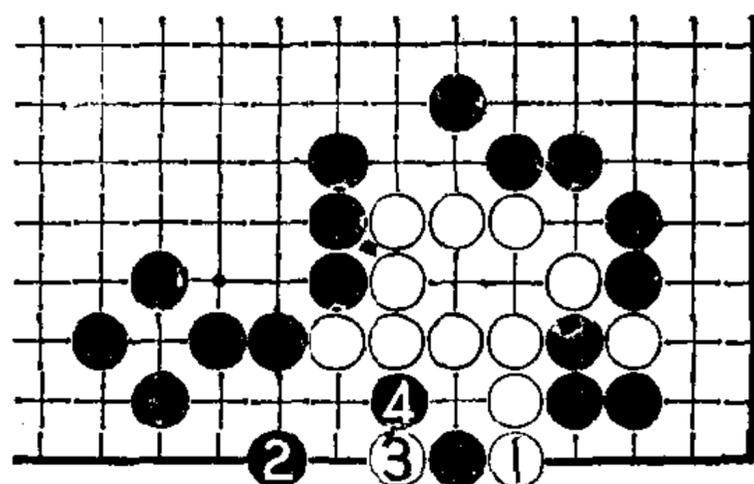


图 1

图 1 (失败)

白 1 若拦下，被黑 2 轻轻一跳，白棋下边无眼，在角部也没有任何可借用的手段。

图 2 (失败)

白 1 扳，黑 2 横是好手。白 3 拦下，则黑 4 夹已从一路渡出。白 3 若改走 6 位，则黑棋于 3 位渡回。由于气松，白棋在角部不可能产生手段。

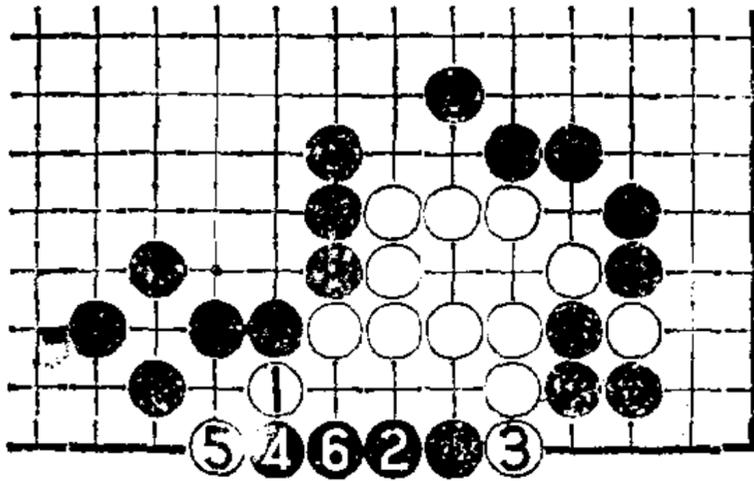


图 2

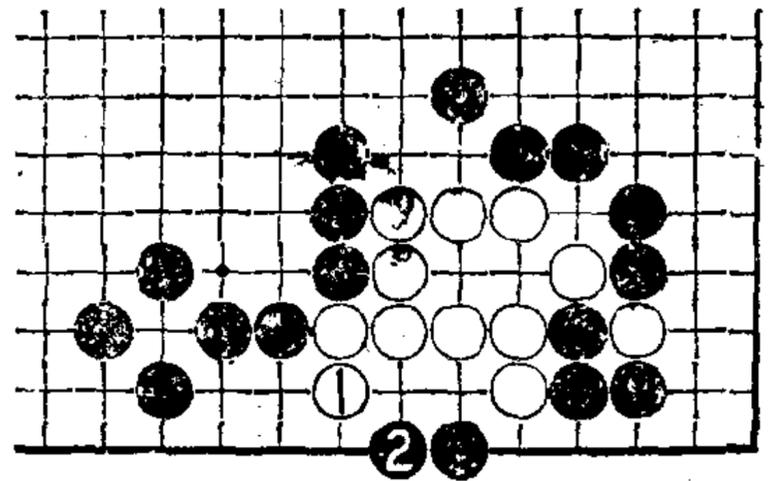


图 3

图 3 (失败)

白 1 立，则黑 2 依然是好手，白棋无法阻止黑棋的两面通渡。

图 4 (失败)

白 1 靠，黑 2 扳是冷静之着。至黑 6 扑，白棋仍不能活。

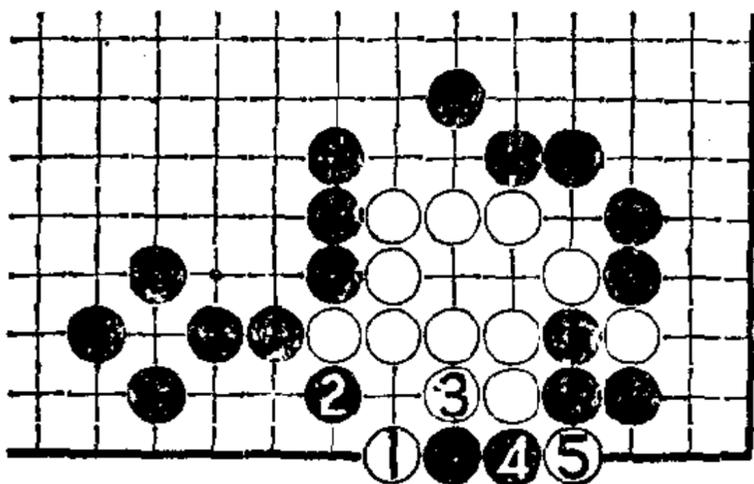


图 4 ⑥=④

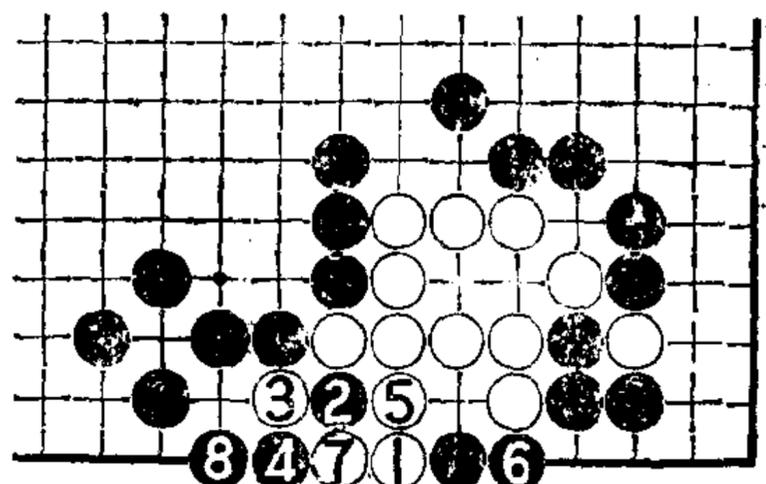


图 5

图 5 (失败)

白 3 如断，则黑 4 一路打，白 5 打、7 提，终究不能做

眼。

图 6 (正解)

白 1 一路跳，是确保眼位的要点。其主要作用在于成功地抓住了黑棋的弱点。

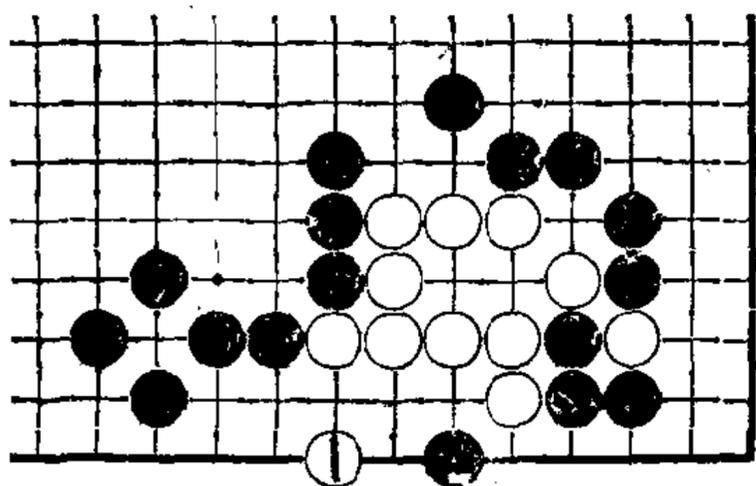


图 6

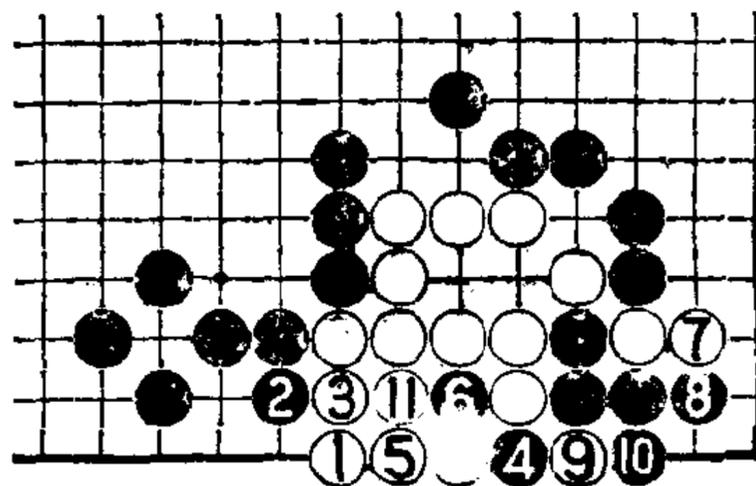


图 7

图 7 (变化)

对于黑 2 立，白 3 接。黑 4 渡回，白 5 已活。因黑 6 若强行破眼，则白 7 长、9 扑，黑棋三子接不归，白棋当然必有一眼。

图 8 (变化)

黑 2 如挖，则白 3 吃进一子，黑棋已无法破眼。

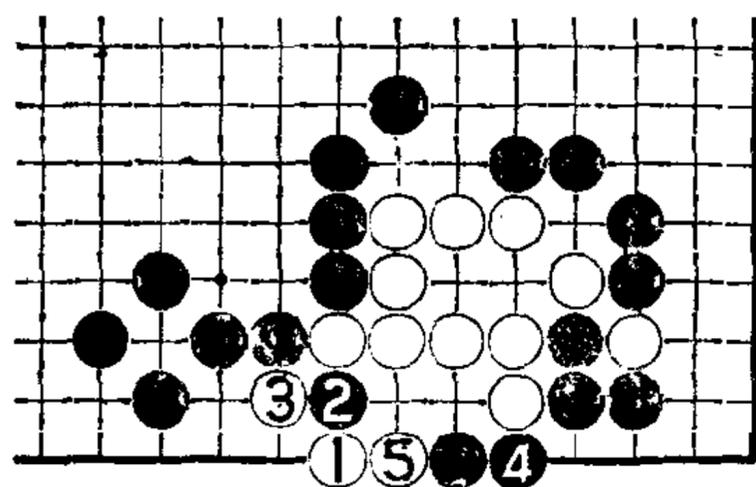


图 8

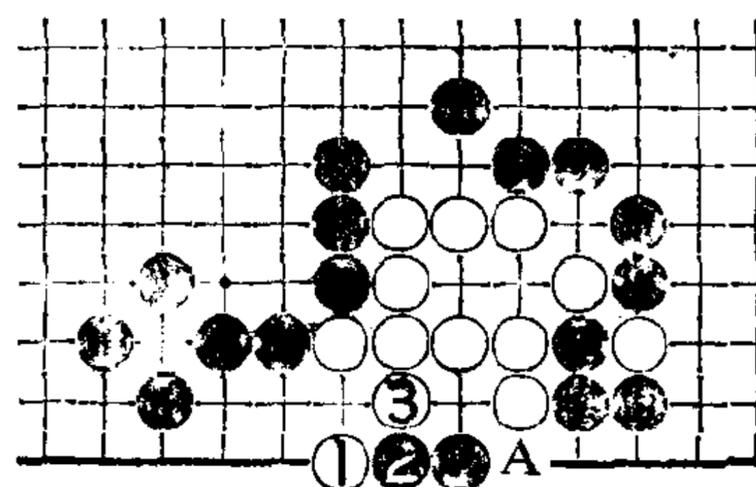


图 9

图 9 (变化)

黑 2 如横，则白 3 紧气，黑棋即使从 A 位拖出，也是接不归。

黑 2 如直接在 A 位拖出，则白于 2 位顶，以下必然还原成

前两图的变化。

图10(当初的研究)

问题图中的黑●子之点既然不能奏效，那么如本图黑1扳呢？白2挡、黑3点，白4如阻渡，黑5、7可强行构成劫杀。然而，此变不够完善，白4另有它法——

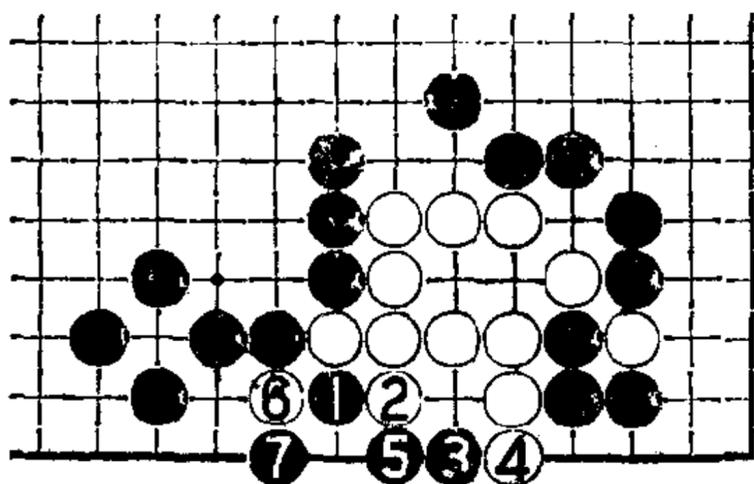


图 10

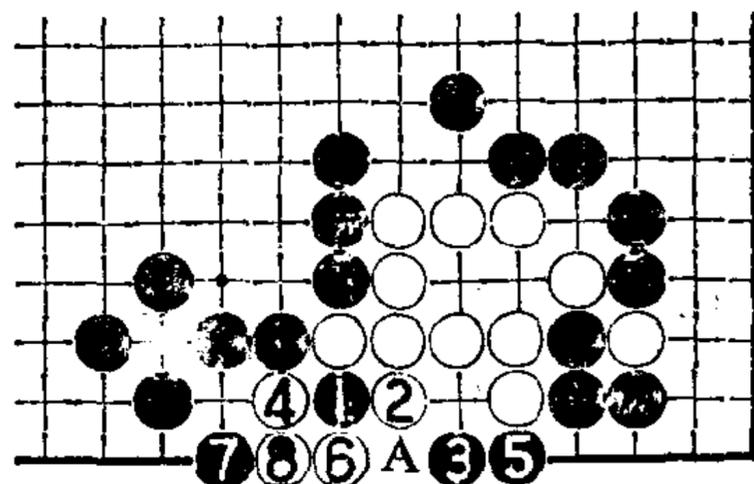


图 11

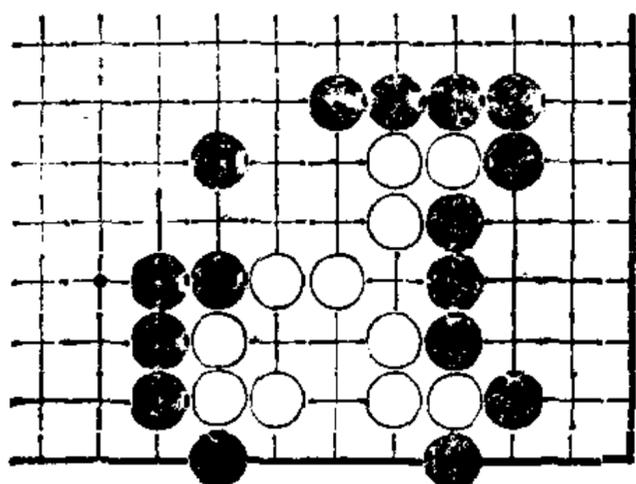
图11(白棋仍活)

黑3点时，白4先打吃二路子是好手。黑5渡、白6提。此后黑棋无法在A位挤眼(因有三子接不归的忧虑)。

至此已可得出结论：这块白棋无论如何都已净活。当然，前提是必须准确地利用黑角的弱点。

第二十八题

问题图二十八(白先)



问题图二十八

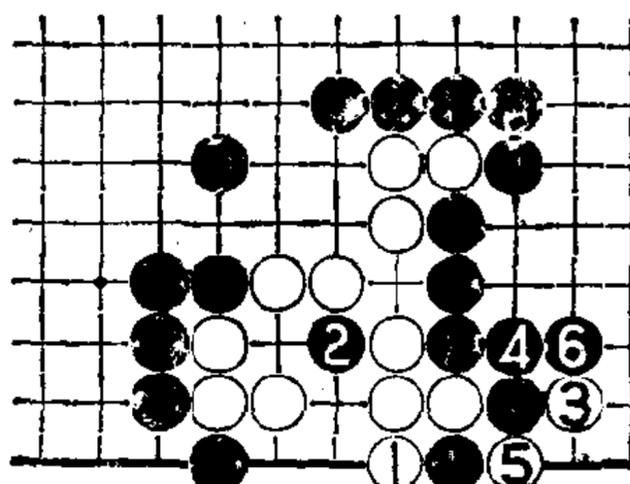


图 12

按白棋的本身形状是不够做两眼的地位。如何利用黑棋的弱点，这也不是一个简单的问题。

图12(失败)

白1打，黑2点入，白棋已死。白3以下再从角部寻找机会，为时已太晚了。

图13(失败)

白1如直接做眼，黑2点后可从两面渡出。此后，看不出白在黑角有任何借径。

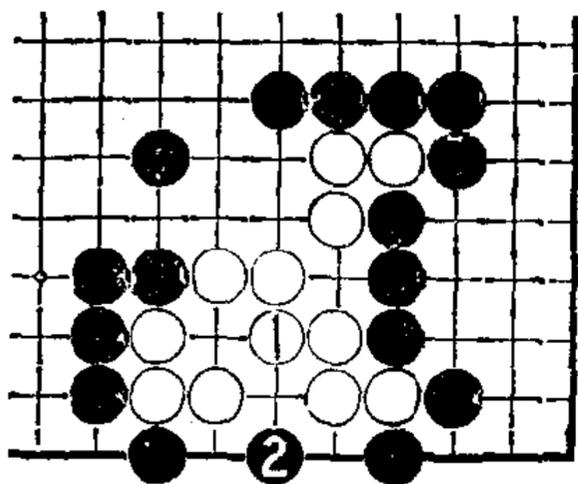


图 13

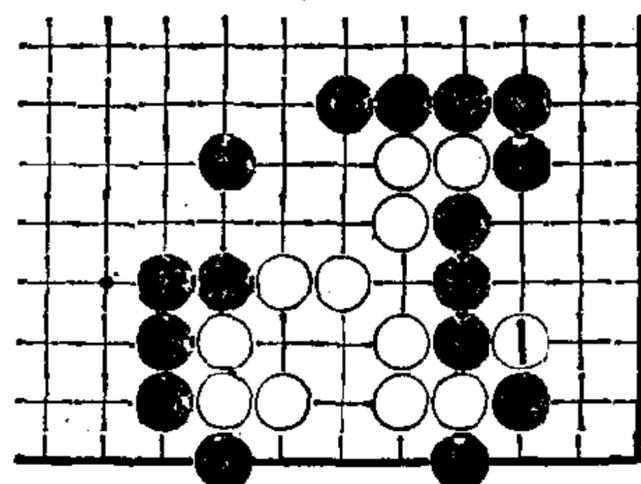


图 14

图14(正解)

白1断是此际的妙手。无论黑棋怎样应对，白棋均可获得巧妙的利用。

图15(正解)

黑2打，白3多送一子十分重要。此后白5打、7立，黑8只得接，白9先手打后，白11已成“曲四”活形。

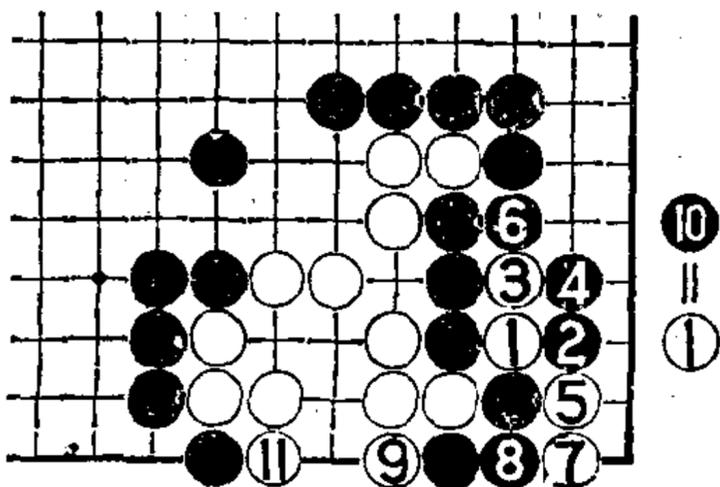


图 15

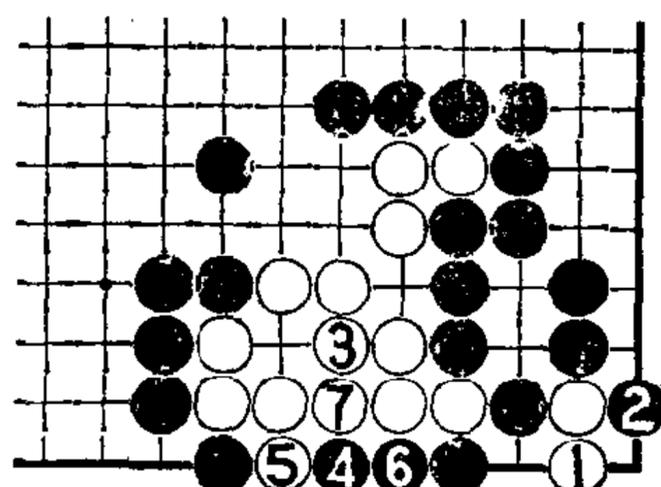


图 16

图16(变化)

白1立时，黑2如扳，则白3做眼。黑4如点入，至白7打，黑三子接不归。

图17(变化)

白1立时，黑2如点眼，则白3打、再于5位做眼，白棋活得更大。

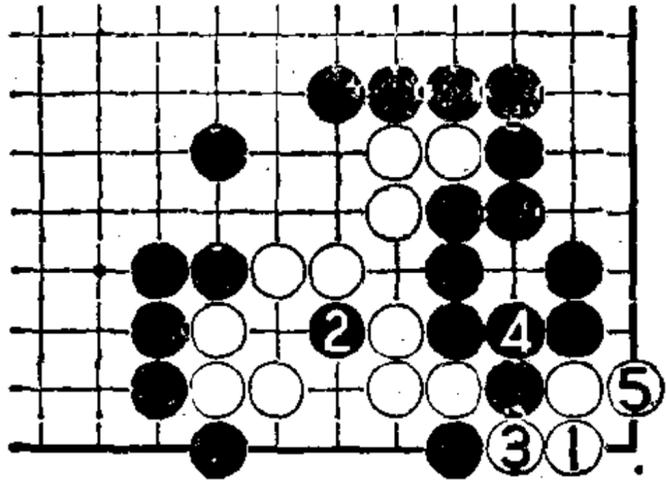


图 17

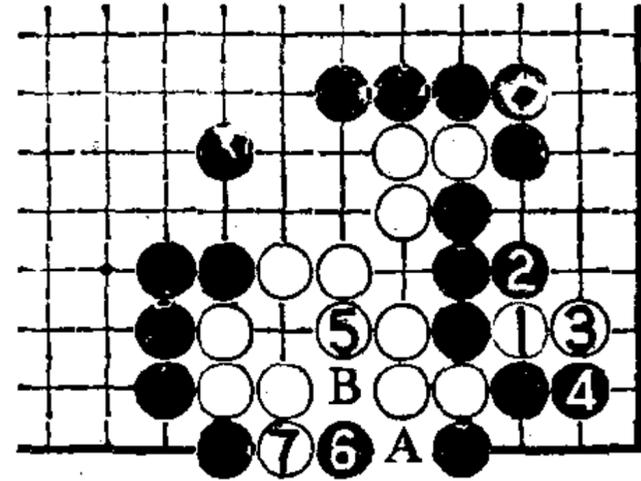


图 18

图18(变化)

白1断后，黑2如图打，则白3立、5做眼，黑6点、白7挡，黑棋亦无法在A位接(因白于B位打，黑三子仍然接不归)。

图19(失败)

白3操之过急，虽然也可生出手段，但结果成为劫活，当然不及正解好。

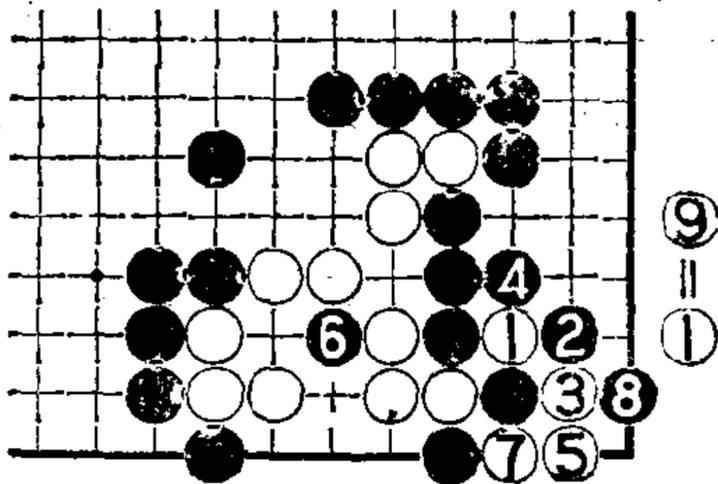


图 19

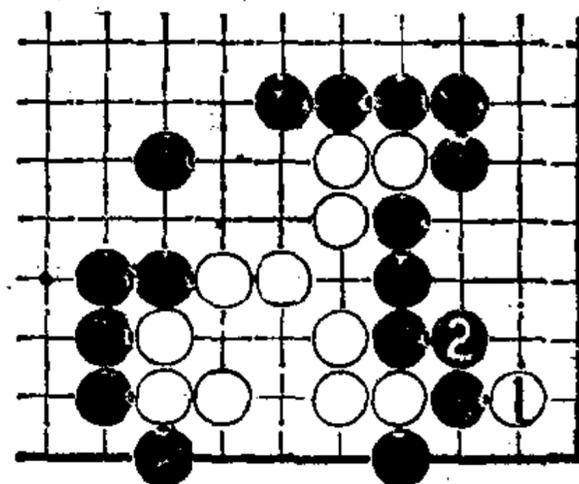


图 20

图20(失败)

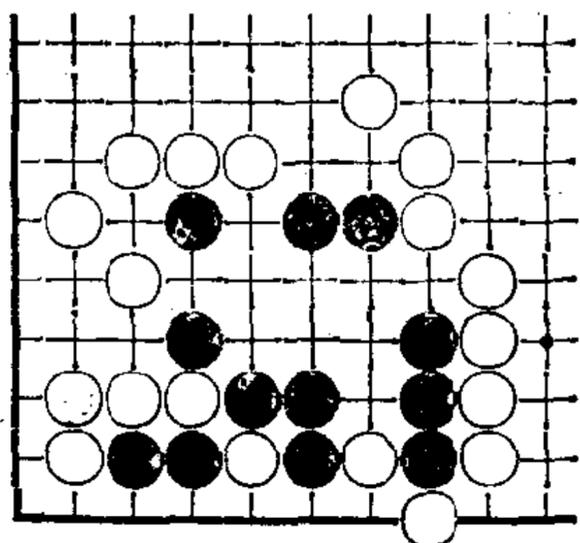
白1夹是错着，被黑2接后，角部就没什么可利用了。

第二十九题

问题图二十九(白先)

解答习题必须遵循某种规律，而创作习题也必须运用一定的规律，这一点也许是鲜为人知的。

一位初涉写作的年青棋手在实战中觅得一题，几经改造，但不是过于简单，就是复杂得失去了逻辑性，终究不能令人满意。后来与棋友共同探讨，才塑成了一个“制造弱点”的死活题，虽然与原型面目皆非，但颇具匠心，值得一看。



问题图二十九

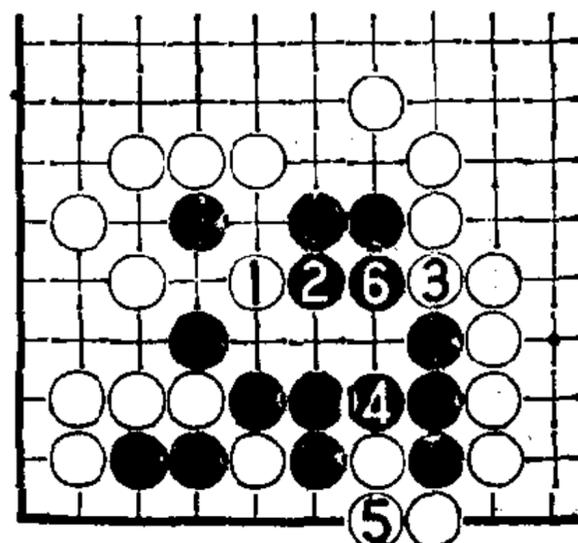


图 21

图21(失败)

白1点似乎是感觉上的要点。破黑上边的眼位当然是关键所在，但被黑2挡、4吃后，白棋已无法如愿。

图22(失败)

白1如单接，那并不是以退为进的好手。被黑2接后，白便无对策而告失败。

图23(正解)

白1冲，这是抓住黑棋弱点的要着。黑4做眼时，白5扑甚妙。白7后黑棋已无法在中间做眼(黑A则白B；黑B则白A)。

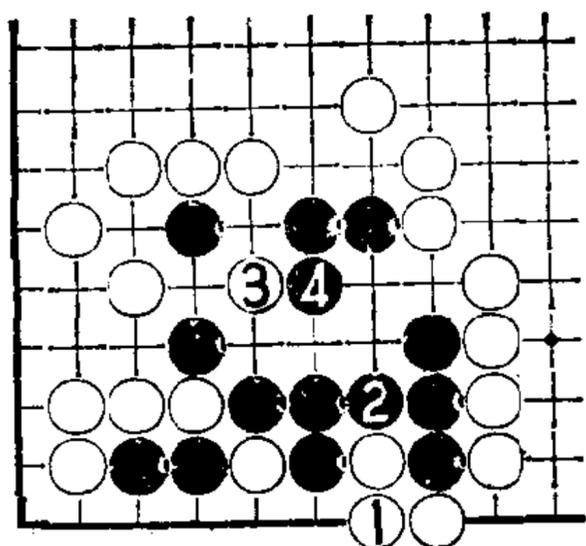


图 22

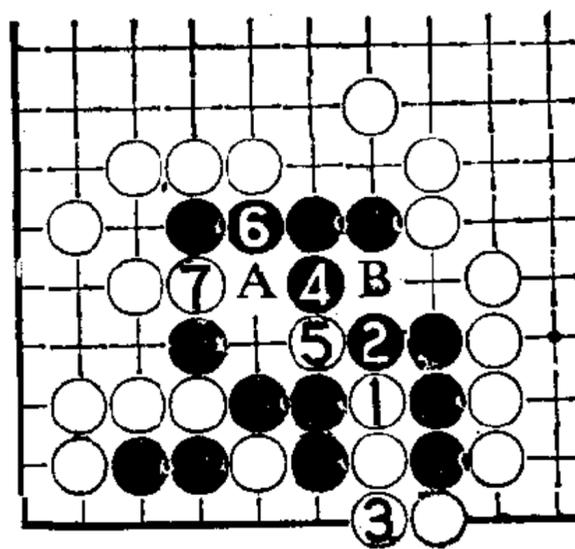


图 23

图24(变化)

黑 4 仍无作用, 白 5 挖、7 接, A、B 两处黑棋无法兼顾。

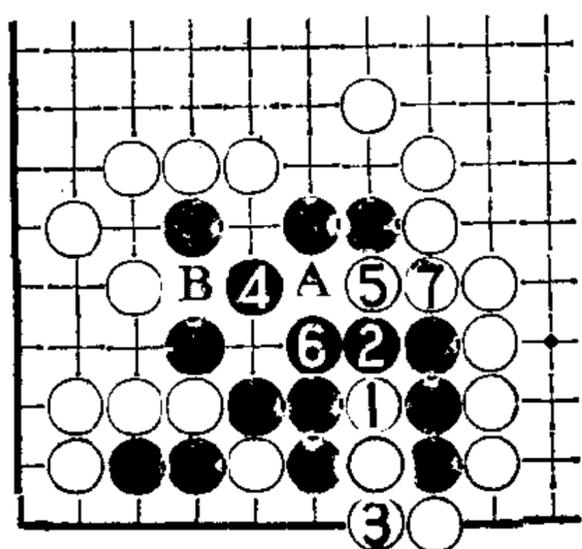


图 24

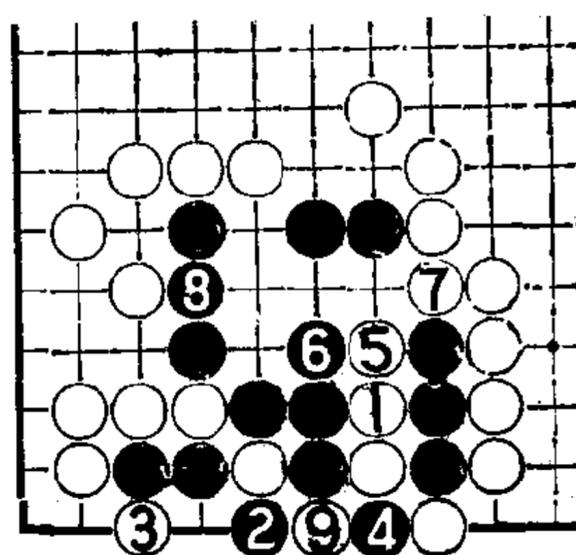


图 25

图25(诱着)

白 1 冲时, 黑 2 提是诱着。白 3 如急于破眼, 黑 4 扑, 以下至黑 8 接, 黑棋在上面做成一眼, 白 9 提, 成为劫活。

图26(冷静)

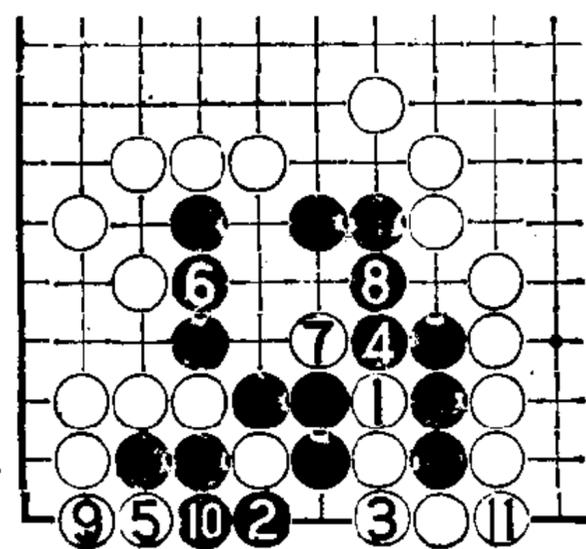


图 26

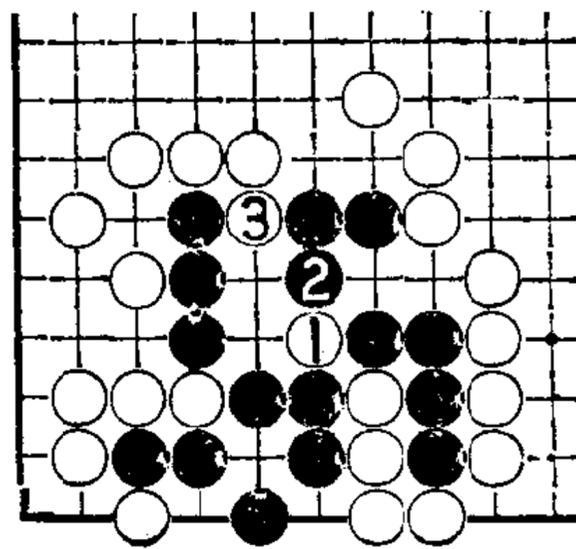


图 27

对于黑 2 提的诱着，白 3 是冷静的好手。经黑 4、白 5 的交换，黑 6 如接，白 7 仍断，黑 8 虽可确保上面眼位，但白 9、11 以下乘势破除了黑棋下边之眼。黑棋仍被净杀。

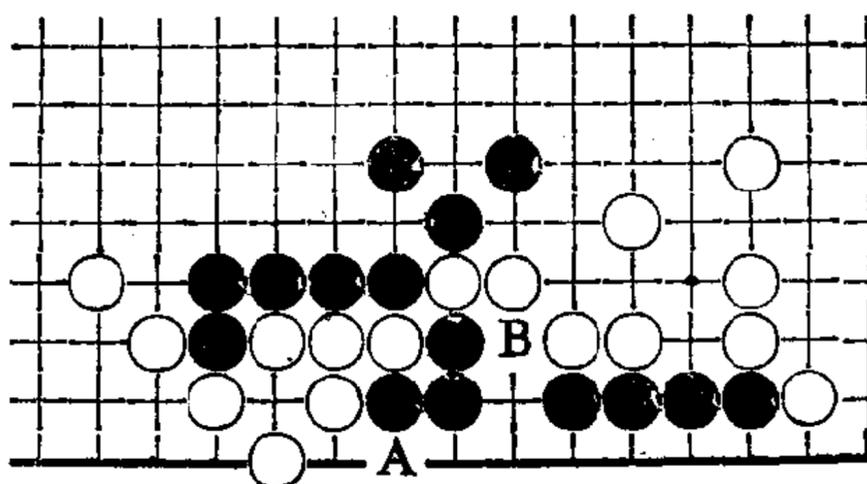
图 27(变化)

白 1 断时，黑 2 如打，则白 3 冲，次序正确。黑棋在上面无眼。

第三十题

问题图三十(白先)

按此棋形而论，白棋弱点甚多，即黑棋在 A、B 位均有先手之利。白棋似乎很难有所作为。但如能及时抓住黑棋的弱点，白棋便可以攻为守。



问题图三十

图 28(失败)

白 1 扳，黑 2 打。白 3 只得接，黑 4 先手挤后，黑 6 便得以净活。

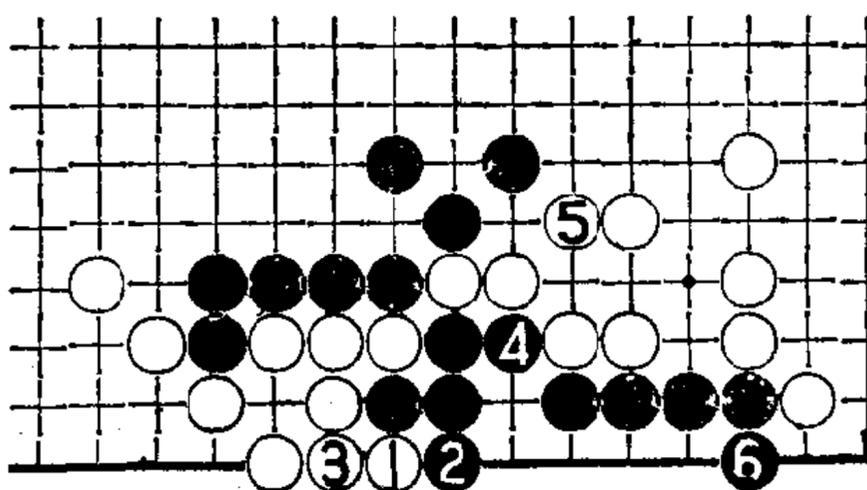


图 28

图 29(失败)

白 1 虽为双方先手之处，但黑 2 接后，白 3 扳，黑 4 打，白棋如在 A 位接，黑走 B 位仍是净活。白棋如在 B 位扳，则黑于 A 位提，成为劫争。白棋未能

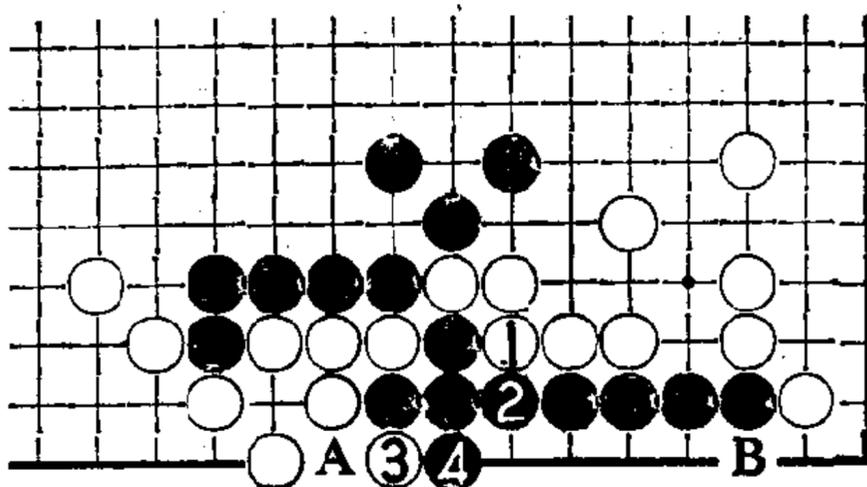


图 29

避开自身的弱点。

图30(正解)

白1托，这是瞄准黑棋弱点的妙手——

图31(变化)

黑2如挤，白3趁机一打，白5再补后，黑棋已回天无术。

图32(变化)

黑2如虎下，白3抓住时机。黑4提，白5趁势破眼，并使黑棋无法在A位打。

图33(变化)

黑4如接，白5拖出，经打二还一后，黑棋无法做成两眼。

图34(变化)

黑2如阻渡，白3挖恰到好处。黑4因无法在5位断而宣告死亡。

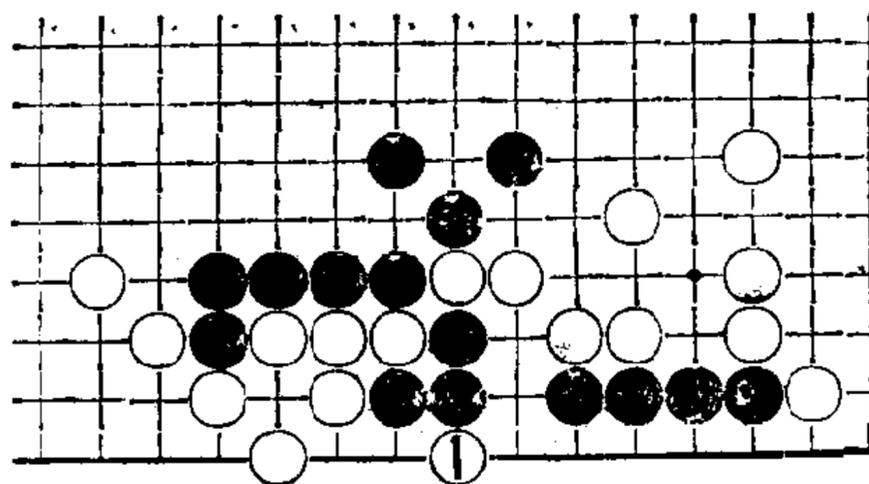


图 30

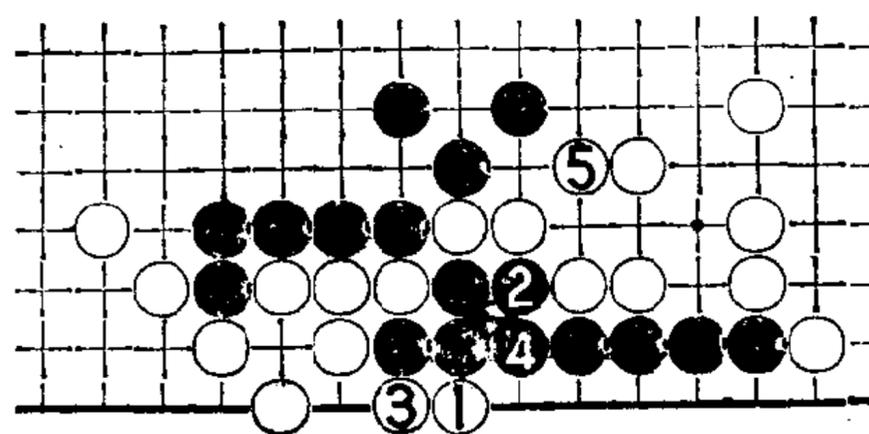


图 31

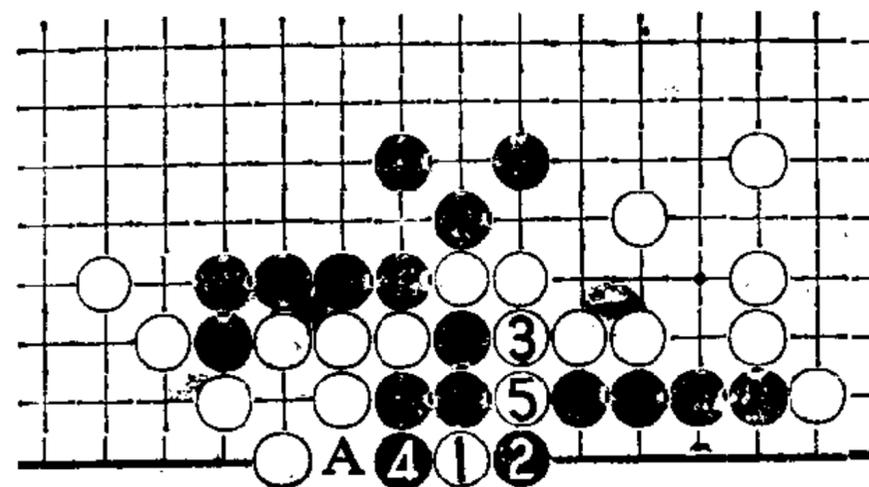


图 32

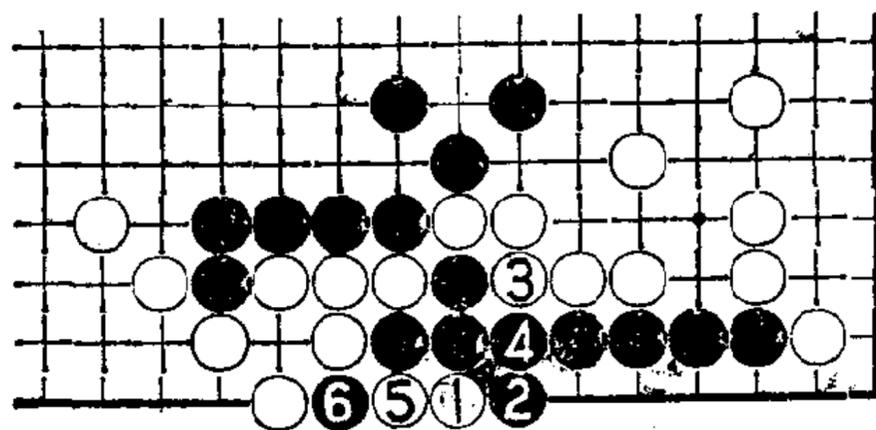


图 33 ⑦=⑤

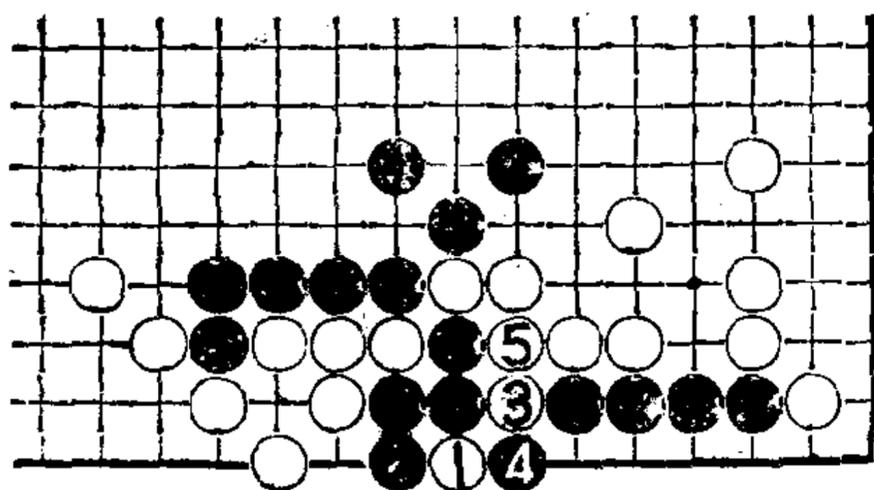


图 34

第三十一题

问题图三十一(白先)

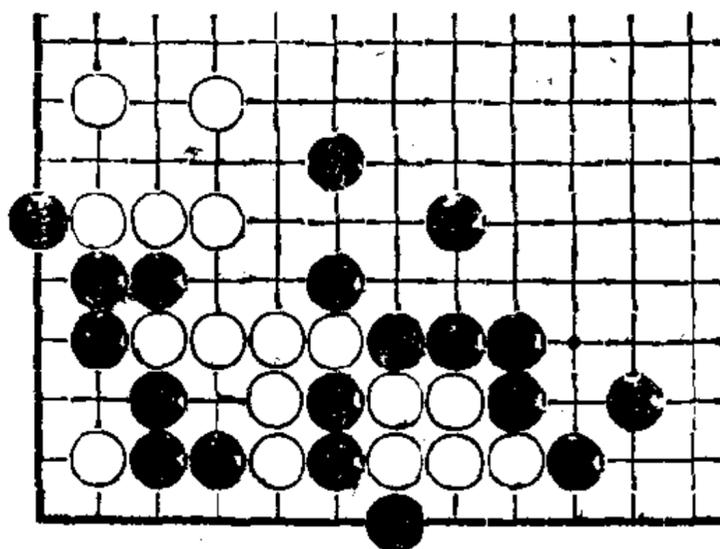
要净杀黑角，看来走哪一步都行。其实并非如此，因为白棋本身也存在某些弱点，所以必须防备黑棋的反击手段。

图35(失败)

白1扳，黑2夹，白3是避开劫争的应手。黑6提时，白7如打，黑8、10则可救出部分死子。白棋并未达到本题的要求。

图36(失败)

本图白7若先提黑两子，则



问题图三十一

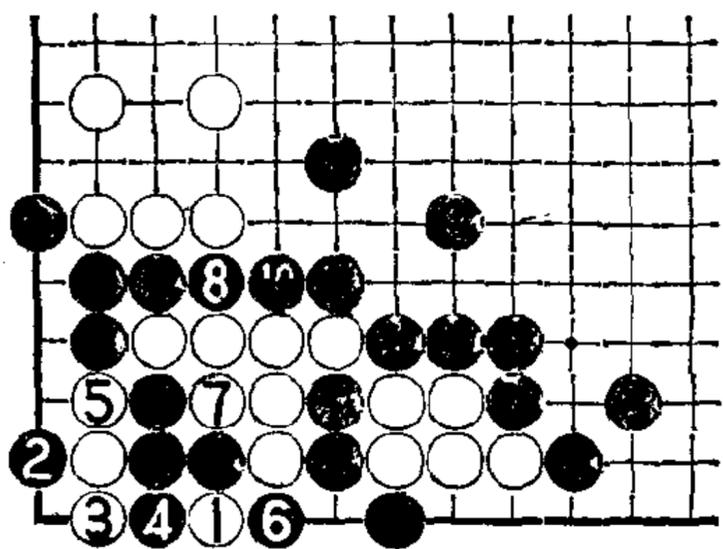


图 35 ⑨=①

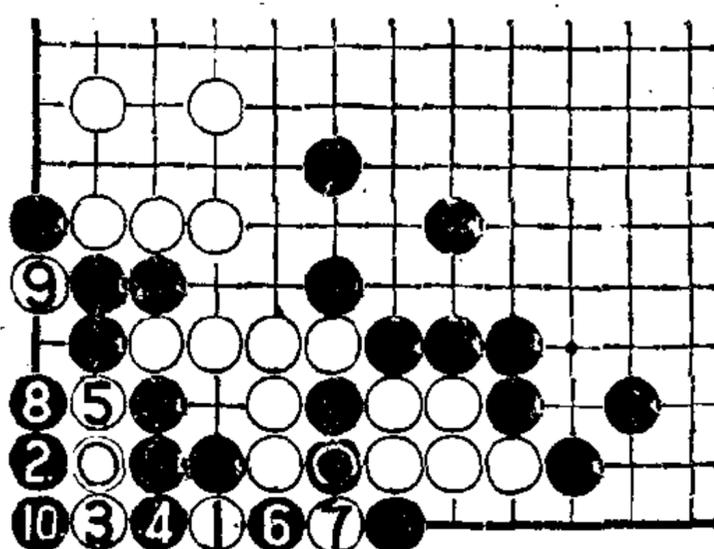


图 36 ⑪=◎ ⑫=◎

经黑 8 至白 11 的应接后，黑 12 回提。以下白 13 若补断，则黑 14 从一路扳渡，结果形成劫争。

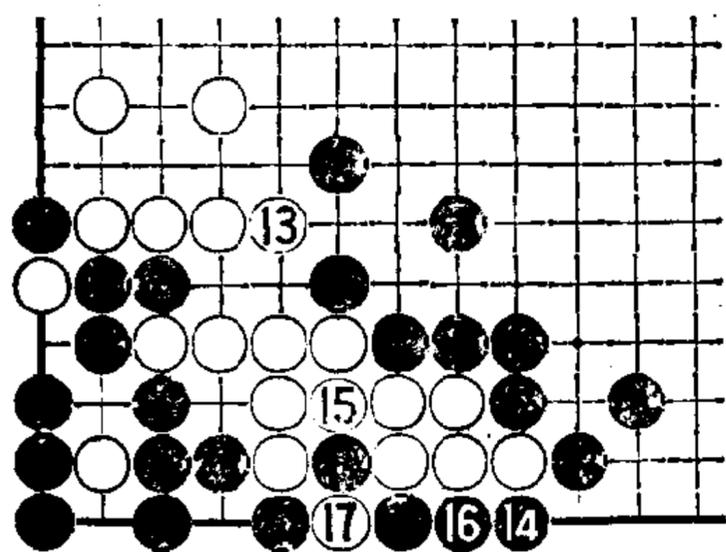


图 36<续>

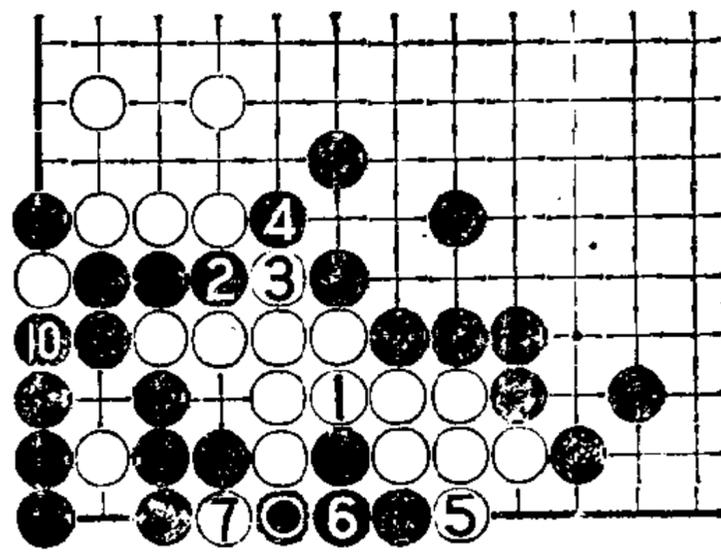


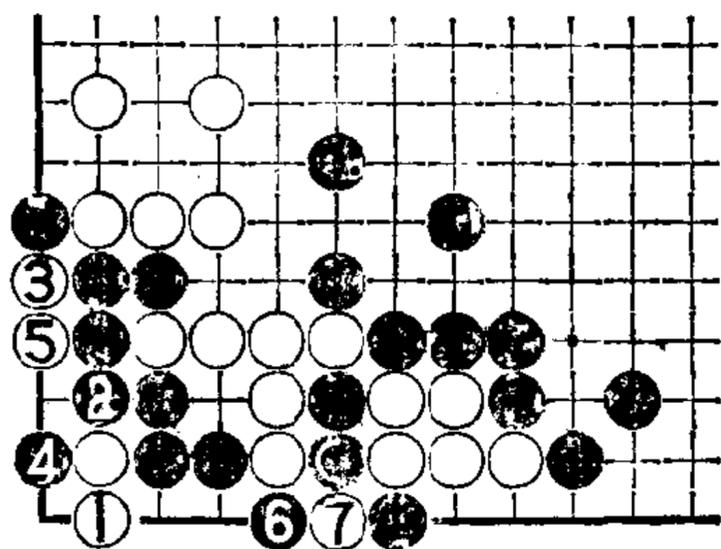
图 37 8=6 9=8

图37(失败)

这是上图白13的变化。白 1 如阻渡，黑 2、4 立即冲断。白 5 企图避免劫争，不料黑 6 将计就计。结果至黑 10 成为双活，白棋败得更惨。

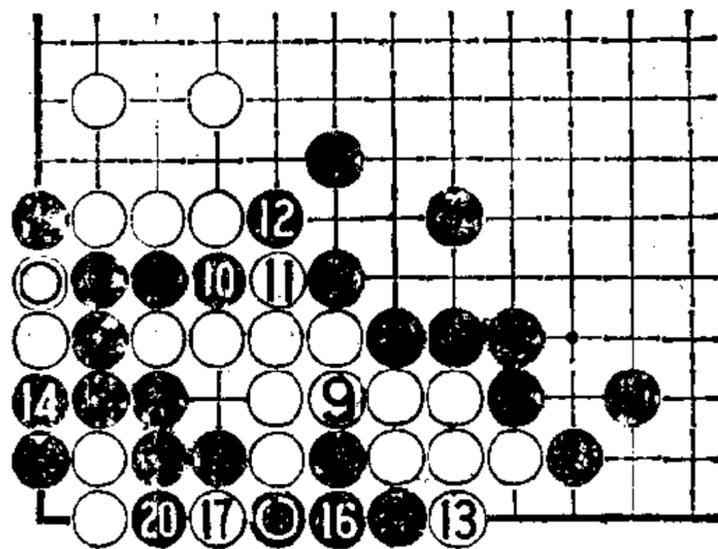
图38(失败)

白 1 立如何？黑 2、4 先延气做眼。黑 6 扳后，白棋仍不免重蹈复辙。



8=9

图 38

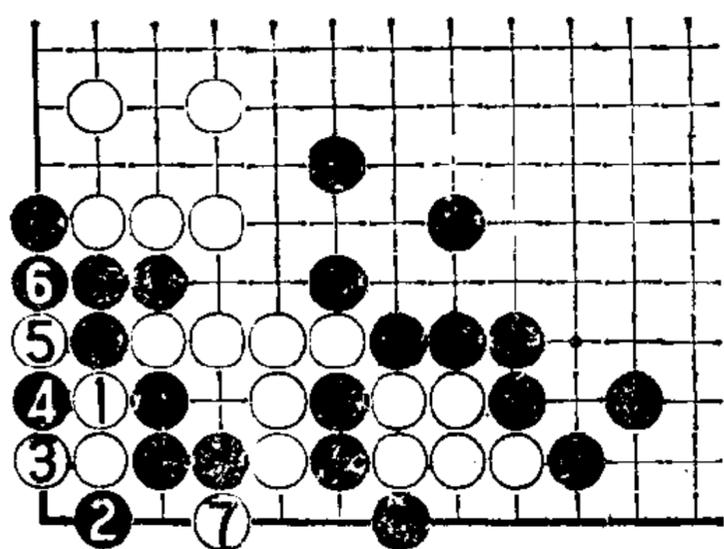


15=10 18=16 19=11

图 38<续>

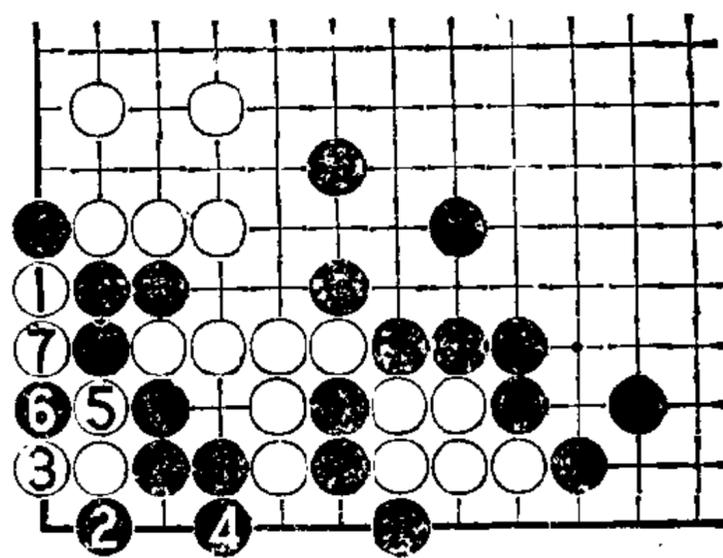
图39(失败)

白 1 断亦不能成功。因黑 2 扳后，有 4 扑的好手。至黑 8 终究又成劫争。



8 = 4

图 39



8 = 6 9 = 7 10 = 1

图 40

图40(失败)

白1如扑，黑2扳、4做眼。白5只得断，但黑6扑是巧着，结果还是出现了劫争。

图41(正解)

在此方寸之地，难道竟不能一手补净吗？看来白1是唯一的正解吧！

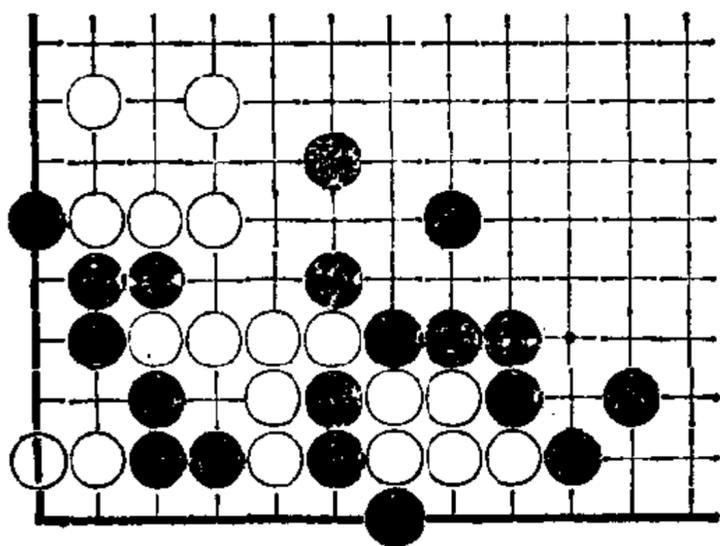


图 41

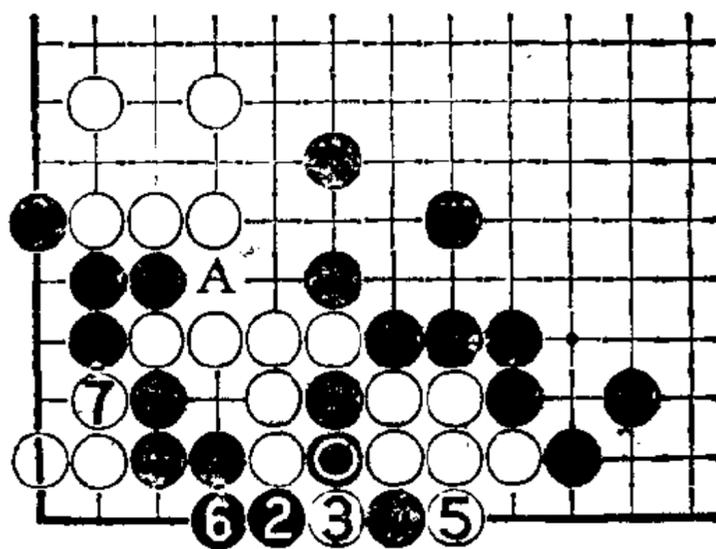


图 42 4 = 4

图42(变化)

白1确是干净利落的杀着。黑2以下企图重施故伎，白5打是正着，黑6若接，白7断，黑棋已无法在A位冲断，且又不能做活。

图43(变化)

这是前图黑6的变化。白1打时，黑2如扳，则白3扑，既

破黑眼，又弥补了自己的弱点。黑4接，白5是杀着。以后黑如从A位冲断，则白走B位已补净。

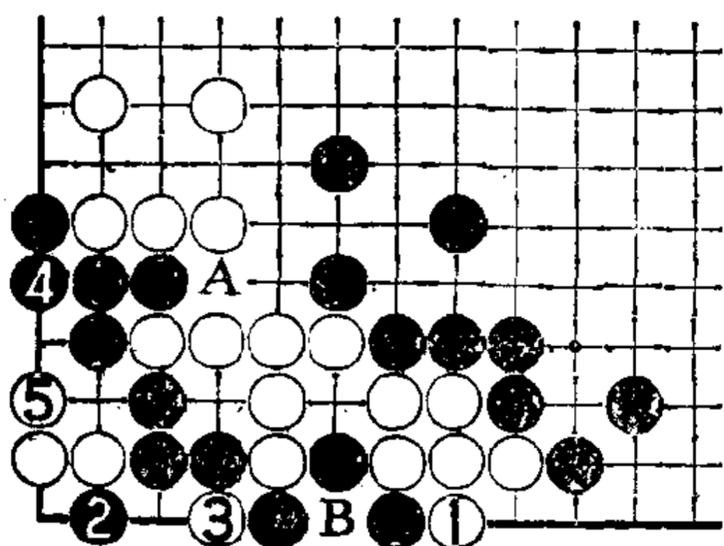


图 43

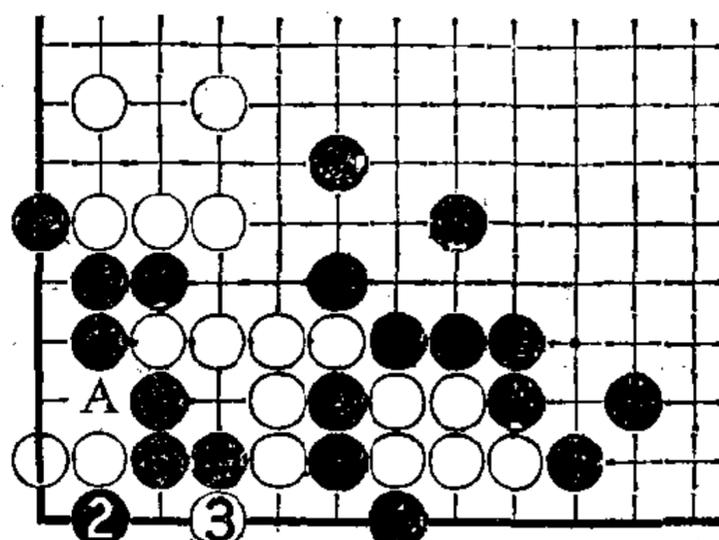


图 44

图44(变化)

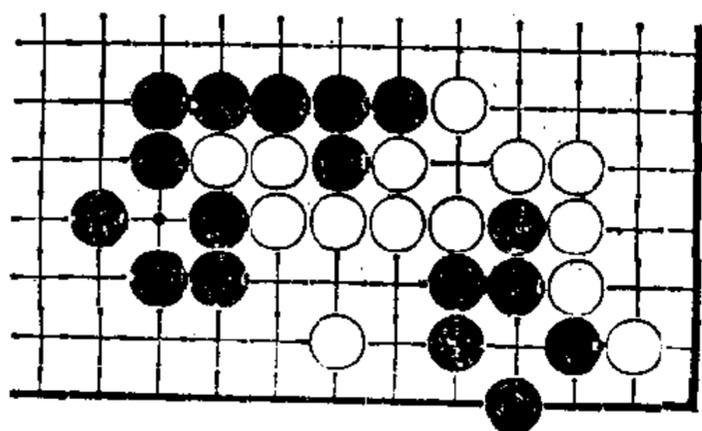
白1立后，黑2如扳，则白3在破眼的同时，已避免了黑棋的各种手段。

黑2如改走A位，则白仍应在3位；黑2如走3位，则白于A位断，黑棋仍死。

第三十二题

问题图三十二(黑先)

被围的黑棋本身很难做活。但如能利用白棋气紧的弱点，便有意想不到的变化。



问题图三十二

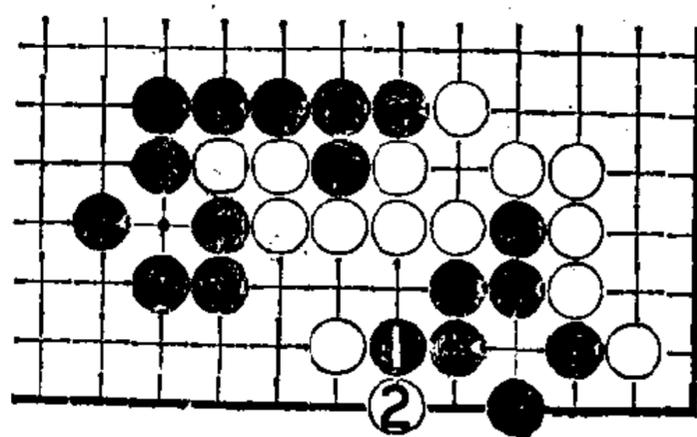


图 45

图45(感觉)

黑 1 顶是通常的感觉。白 2 扳破眼后，黑棋如何施展手段呢？

图46(失败)

黑 3 挖、5 打、7 立。白 8 断是机警的好手(若改在 A 位接，则黑于 9 位打，白三子接不归)。黑 9 打时，白 10 反打，已吃黑两子。黑棋失败。

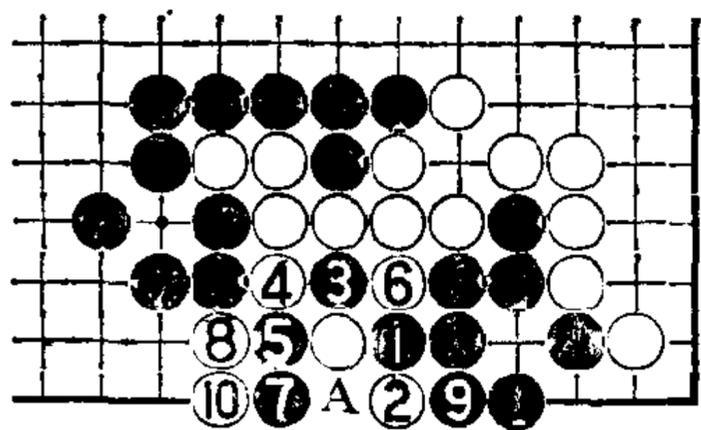


图 46

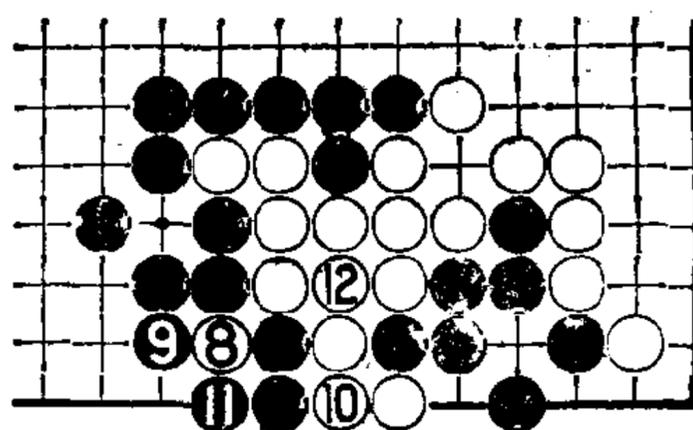


图 47

图47(失败)

黑 9 如补，白 10 先手打后，及时于 12 位接，黑棋仍不能成功。

图48(正解)

黑 1 直接挖入，这是充分利用白棋弱点的妙手。请看以下变化！

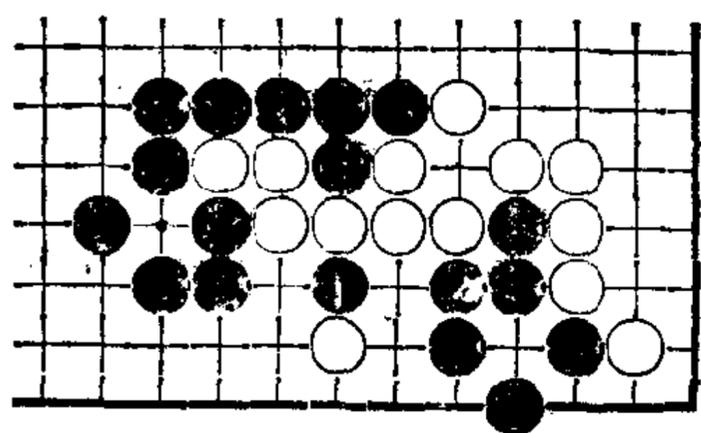


图 48

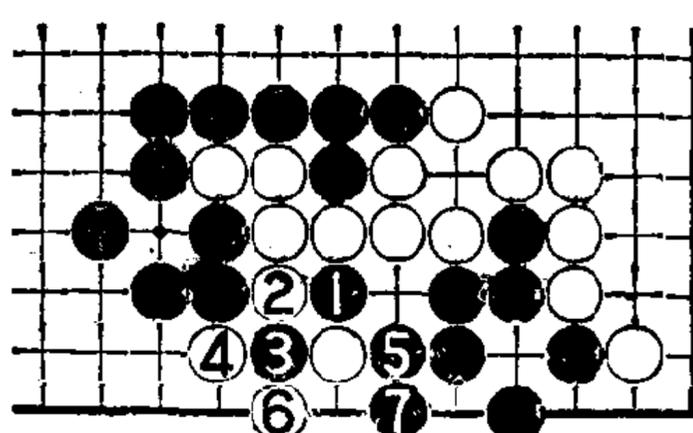


图 49

图49(变化)

白 2 如图应接，则黑 3 断巧妙！白 4 如打，黑 5 反打，便可确保 7 位做活。

图50(变化)

白4如提黑一子，则黑5尖，白若A位挤眼，则黑可从B位渡回。

白4如走在A位或B位，则黑于4位接，这是先手叫吃，白棋显然更不行。

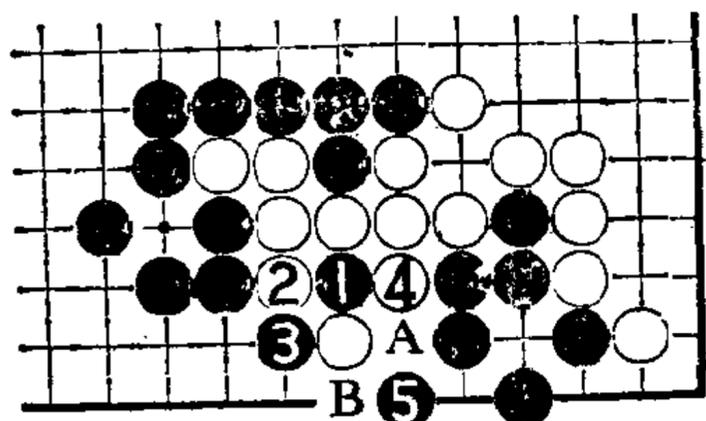


图 50

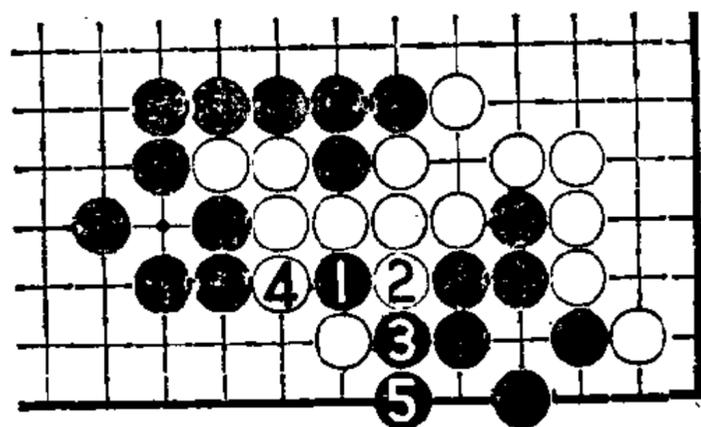


图 51

图51(变化)

白2如在另一边应，黑3断是先手，黑5即从容活出。

第六章 提子之后

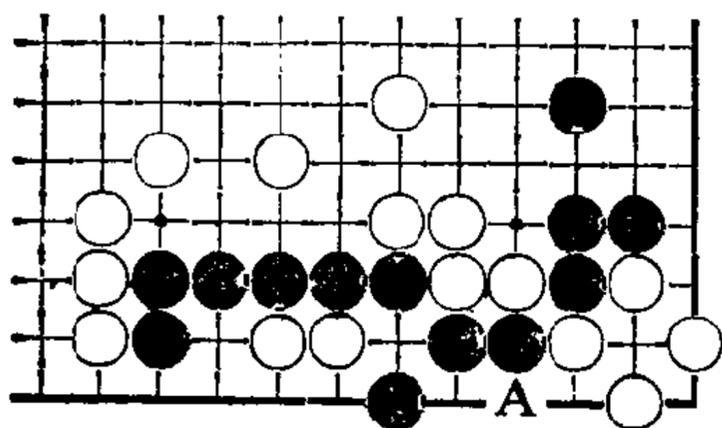
一般来说，将变化算到“棋子提出盘外”这个地步，可以说是“山穷水尽”了。然而，对于某些棋形特殊的死活问题，倒还得有一点“钻牛角尖”的精神，看看在提去一大把棋子之后，是否还存在“柳暗花明”的变化。

提子之后可能出现的意外主要表现在这样两个方面：一是“脱骨”手段(即“倒脱靴”)，虽被对方提去数子，却可当即吃回数子；二是在提去相当数量(超出正常死活标准)的棋子后，由于存在怪异的缺陷，仍然可能被点杀。

第三十三题

问题图三十三(黑先)

如图棋形，黑棋似乎很难获得一线生机。唯一可以利用之处是黑棋在A位的先手立。



问题图三十三

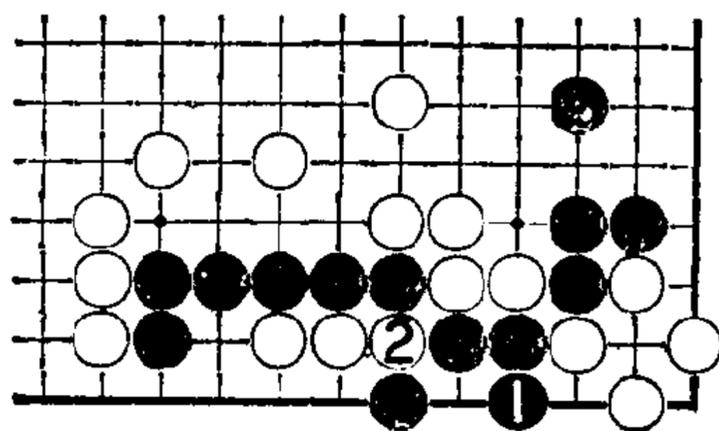


图 1

图 1 (失败)

黑 1 直接立，白 2 断后，黑棋已无法动弹。

图 2 (失败)

黑 1 如先接，则白 2 破眼。黑 3 扩大眼位，则白 4 占据要点，黑棋是“刀五”的大眼死形。黑 3 如改走 4 位，则白于 3 位扳，黑棋亦不能活。

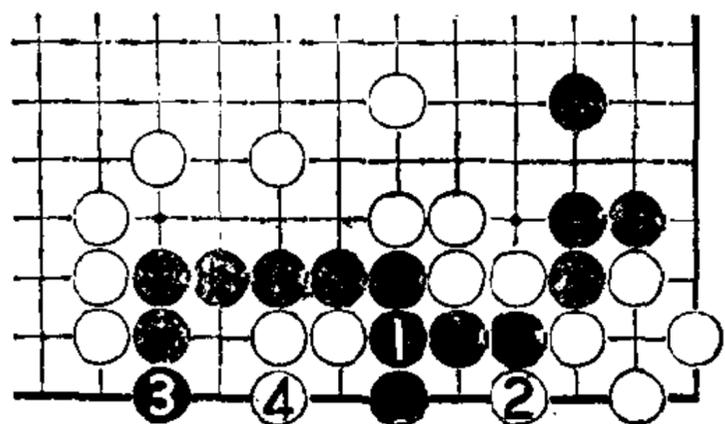


图 2

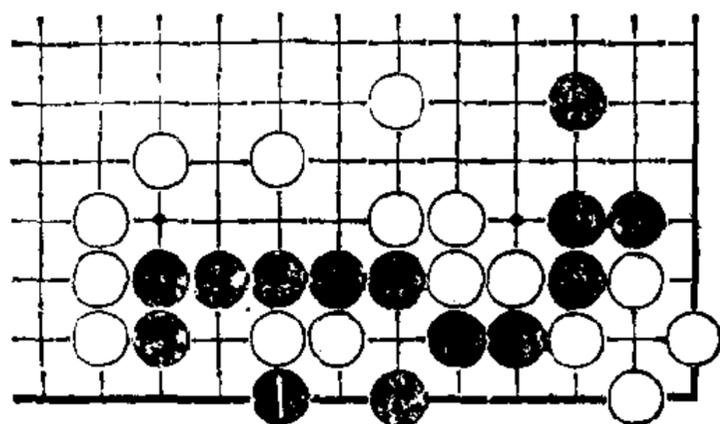


图 3

图 3 (正解)

如此看来，黑 1 夹必是此题的正解无疑。

图 4 (劫活)

白 2 扳，破眼，黑 3 打是强手(如改走 7 位，则白于 5 位扳，黑死)。白 4 如接，黑 5 扩大眼位。白 6、8 虽可断吃黑棋四子，但黑 9 以“倒脱靴”吃白四子。于是白 10 提，成为劫争。这是本题的正解。

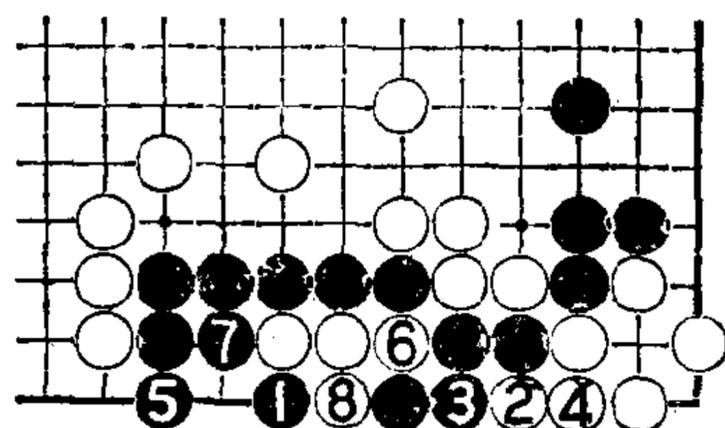


图 4

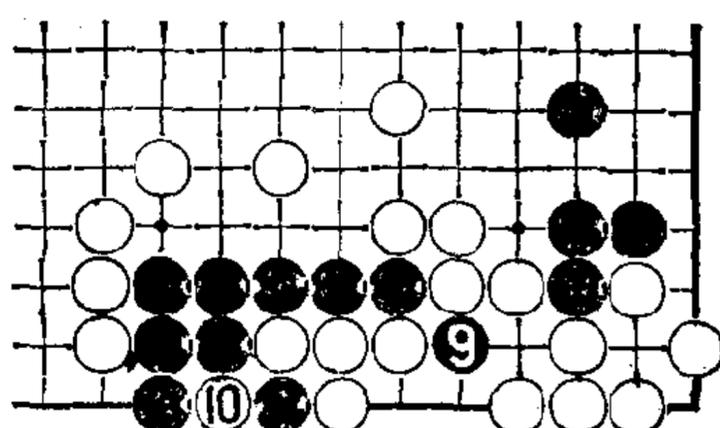


图 4 (续)

图 5 (劫争)

黑 3 打时，白 4 如直接断吃，黑 5 提劫，连同白角一并卷入劫争。这样，白棋当然不如前图的着法。

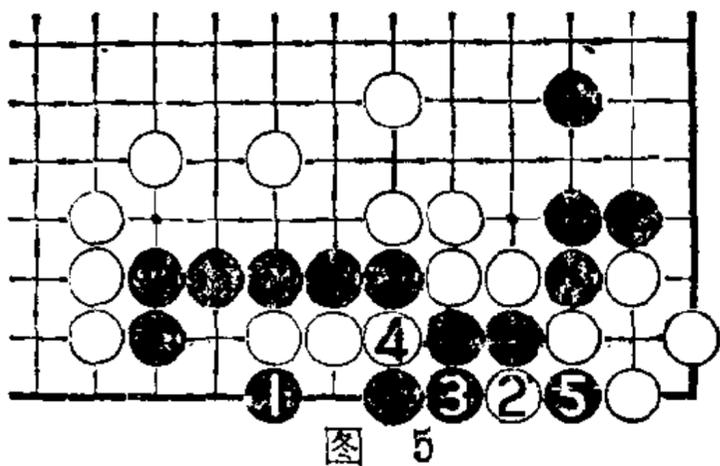


图 5

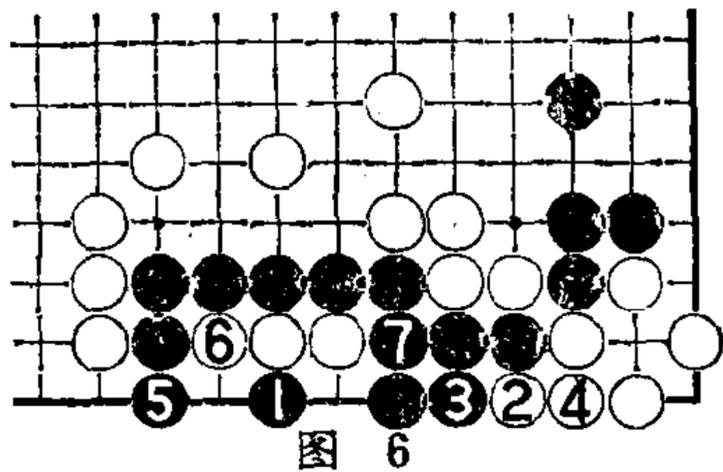


图 6

图 6 (变化)

黑 5 立时，白 6 如破眼，则黑 7 接后，已成双活。以死活角度而论，双活与无条件地净活性质相同。

图 7 (变化)

黑 1 夹时，白 2 如断，黑 3 以下就可简单地净活。

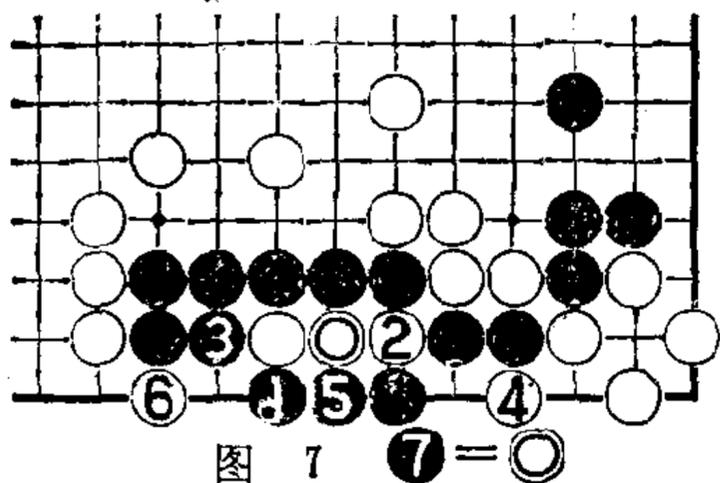


图 7 7 = 白

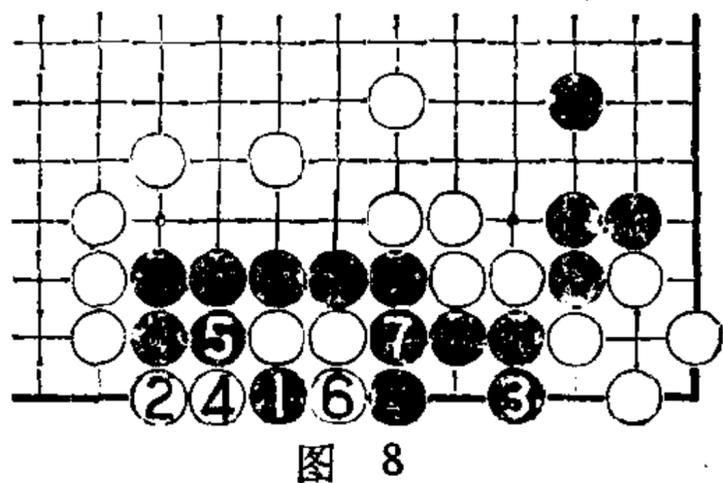


图 8

图 8 (变化)

白 2 如扳，则黑 3 立。因白棋无法接回两子，又不能 7 位断，黑棋必活无疑。

图 9 (变化)

白 2 如打，黑 3 做眼后即还原成上图的变化。

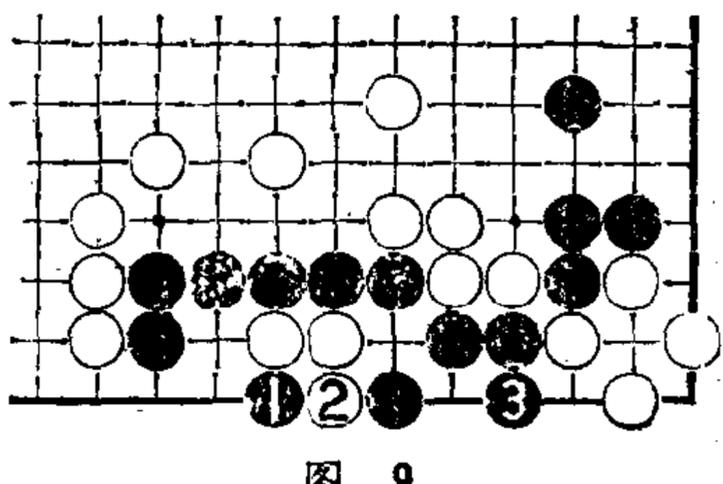
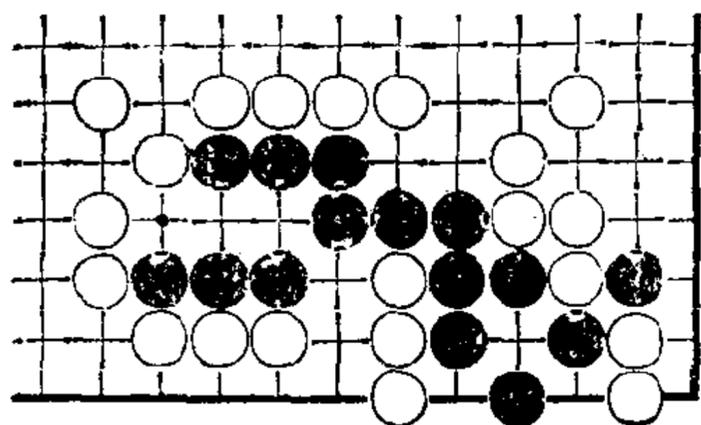


图 9

第三十四题

问题图三十四(黑先)

此题的矛盾一目了然，即黑棋如何确保下边的一个眼？



问题图三十四

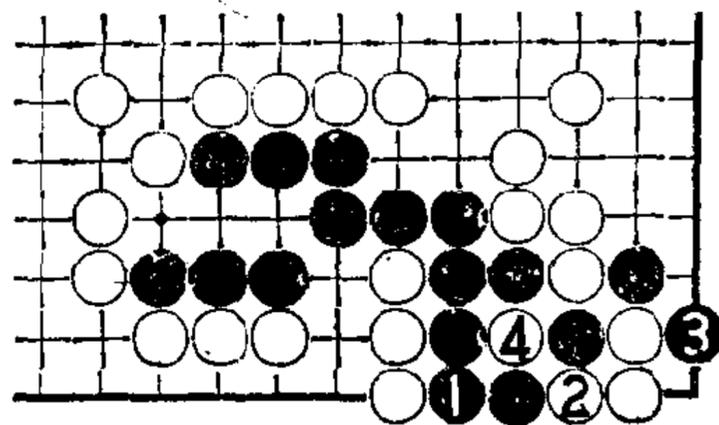


图 10

图10(劫)

黑1做眼，白2必打，黑3只能劫活。在可以净活的场合，出现劫争当属失败。

图11(失败)

黑1如此做眼，被白2打后，于4位补净。黑5挖只是一种假象而已，白6立，黑棋无法制造白“接不归”。(白6如在A位应，则黑于6位扑)。

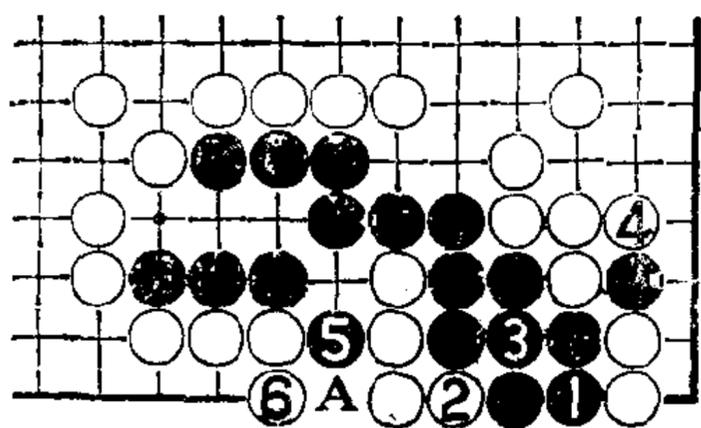


图 11

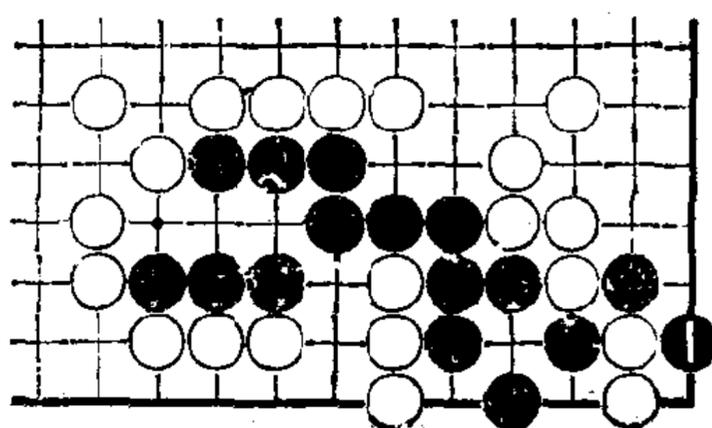


图 12

图12(正解)

黑1扳是做活的要着。变化如下：

图13(变化)

黑1扳后，白2挤是攻防强手。但黑3长、5接，尽管没有延气，却可巧妙制造“倒脱靴”之变。至黑11吃回三个白子而活。

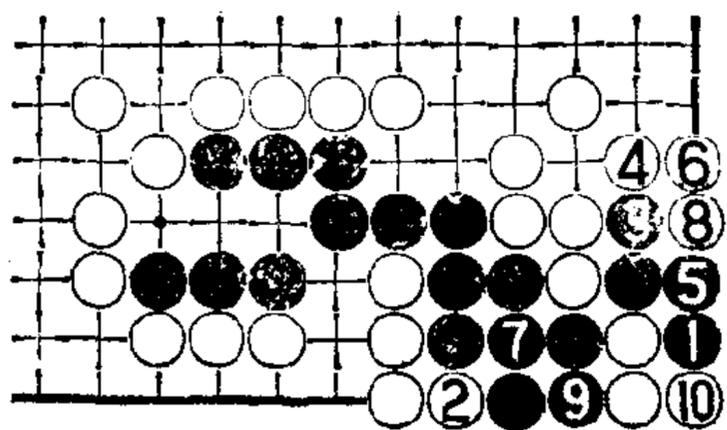


图 13

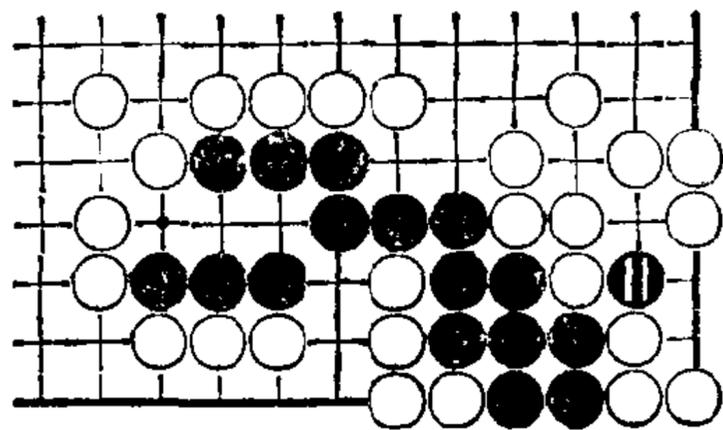


图 13(续)

图14(变化)

上图白 6 若改如本图白 1 收气，则黑 2 挖是及时的过门。黑 4 吃进一子后，即使白 5 以下连连收气，亦不能阻挡黑棋净活。

图中白 1 若先在 A 位挤，则黑于 1 位接便已长气。

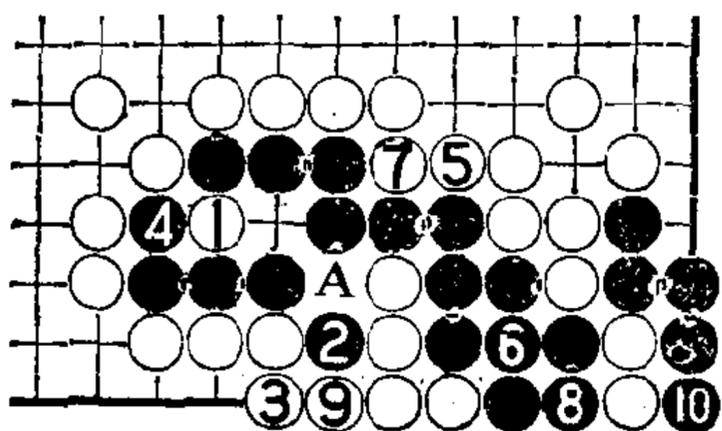


图 14

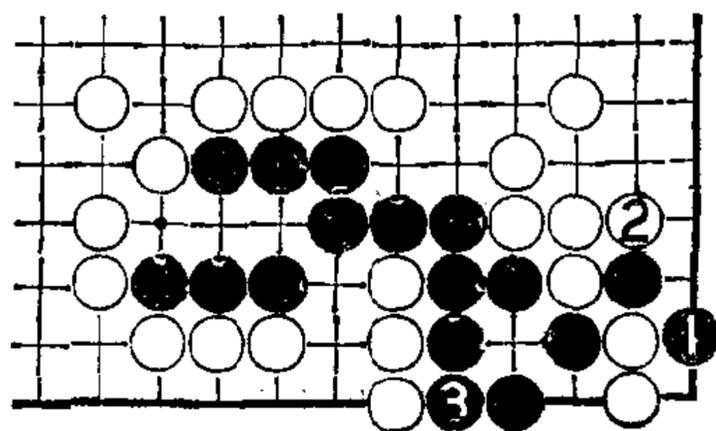


图 15

图15(变化)

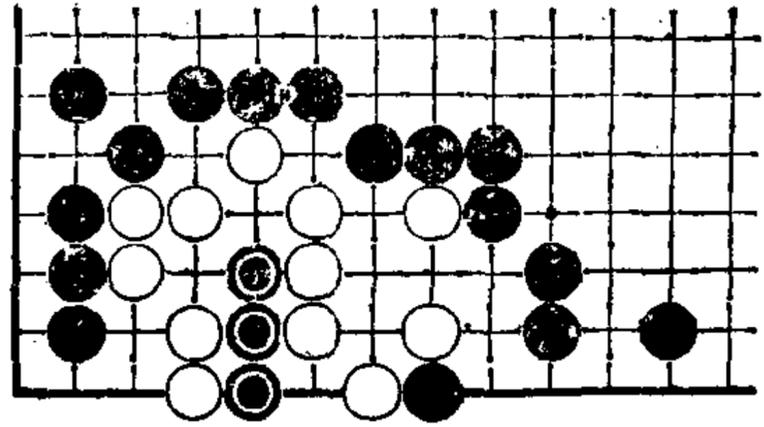
因此，当黑 1 扳时，白 2 打，让黑 3 从容做活，此乃是白不得已的应手。此为双方最善的变化。

第三十五题

问题图三十五(黑先)

在《围棋》复刊五周年时，曾举办了一次有奖征答。为此，我将一则珍藏已久的创作习题作为那次征答的把关题目。在应征的六千多份试卷中，答对此题者仅占十分之一左右。

有奖征答的试题，一是要有趣味性，二是要有难度（容易误入歧途），三是要简明扼要（正解不能太繁复）。从这三点要求来看，这个题目取得了较好的效果。



问题图三十五

从图形来分析，问题的焦点在于必须破除白棋右边的眼位，同时又要使白棋的左边（即内含黑●三子之处）成为大眼死形。

图16(正解)

黑1点是必然之着。白2接、黑3连回。白4争占要点，以避免成为“假双活”之形。黑5与白6交换是沉着的次序。黑7突发奇手，这是关键性的杀着！至此，黑棋必能获得成功。

黑1、3、5、7这四步次序井然，环环紧扣，缺一不可。应征者必须准确无误地走对这四步棋，方能破阵。

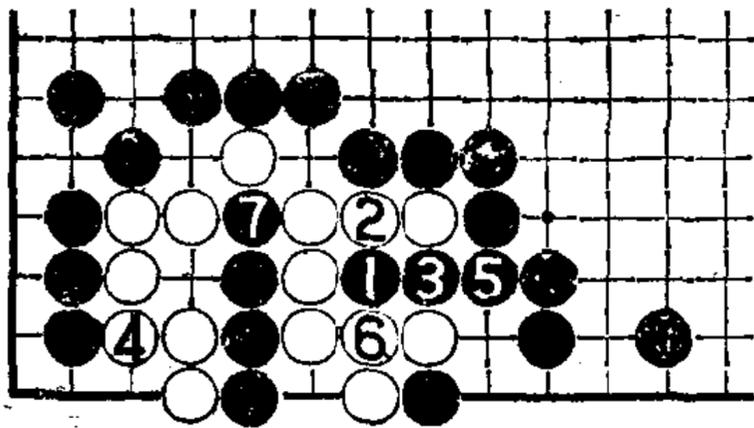


图 16

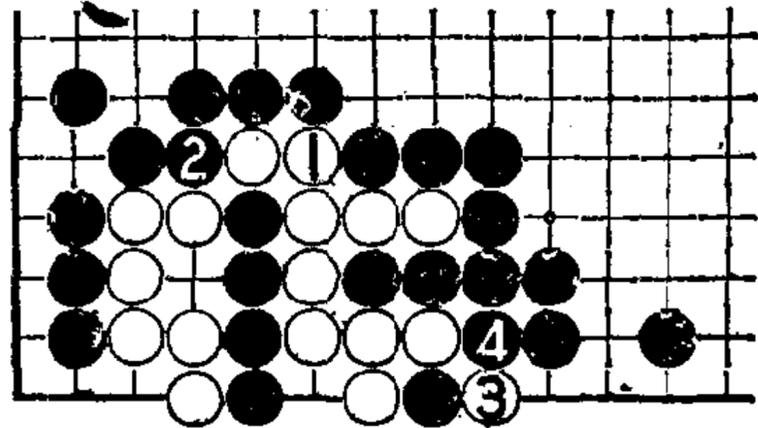


图 17

图17(正解变化)

至前图黑7挤时，白1如接，则黑2断，以“金鸡独立”之势净杀白棋。

图18(正解变化)

白1若吃黑四子，黑2打，白3只得提，黑4再打，白棋眼位不全，并非“直四”活形。

图19(变化)

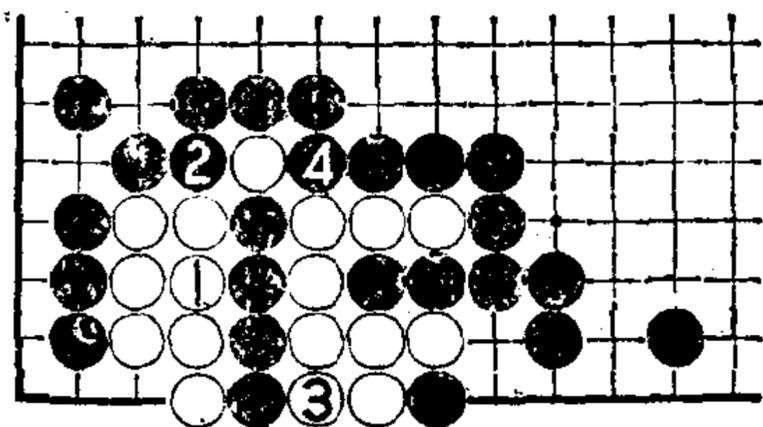


图 18

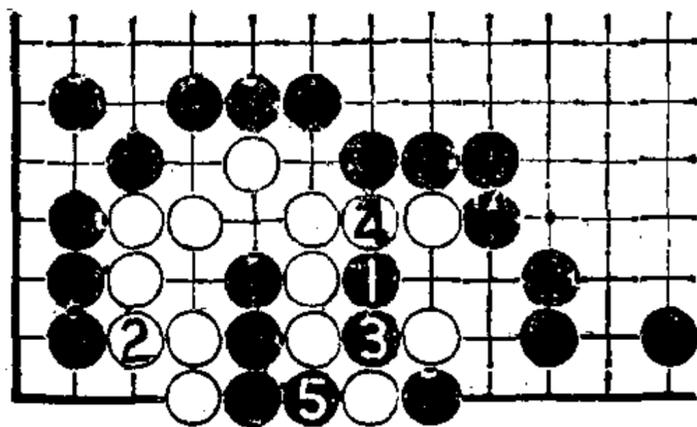


图 19

黑 1 点时，白 2 若扩眼，黑 3 打，白 4 反打，黑 5 提，黑已全部连出。

图 20 (变化)

白 4 如接，则黑 5 接回，白棋 A、B 位无法兼顾，已是死形。

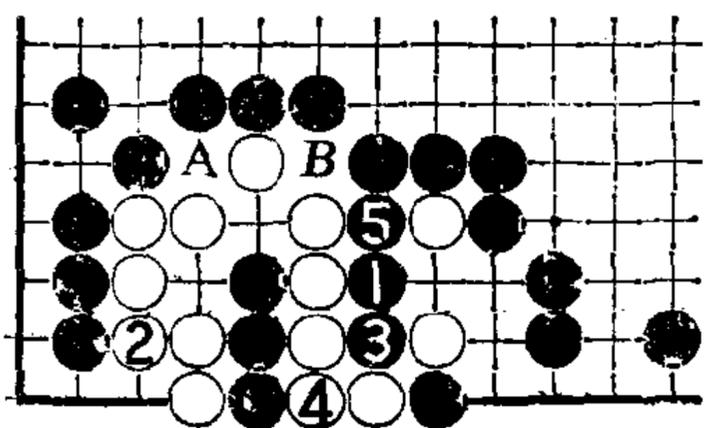


图 20

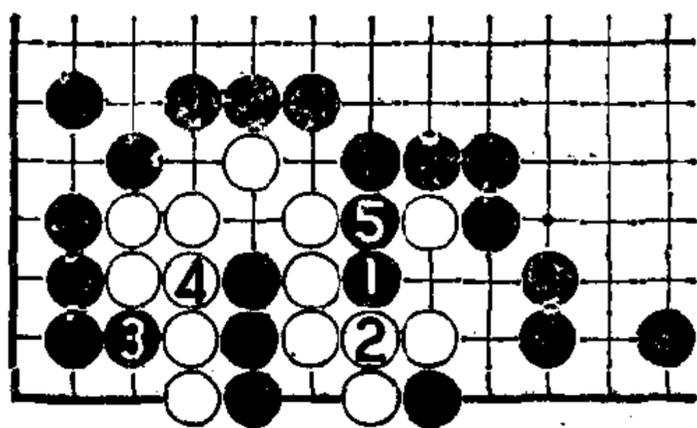


图 21

图 21 (变化)

白 2 如图接，则黑 3 先手挤，黑 5 接回后，白已是死形。其中白 4 若走 5 位，则黑于 4 位吃白两子，整块白棋仍只有一个眼。

图 22 (变化)

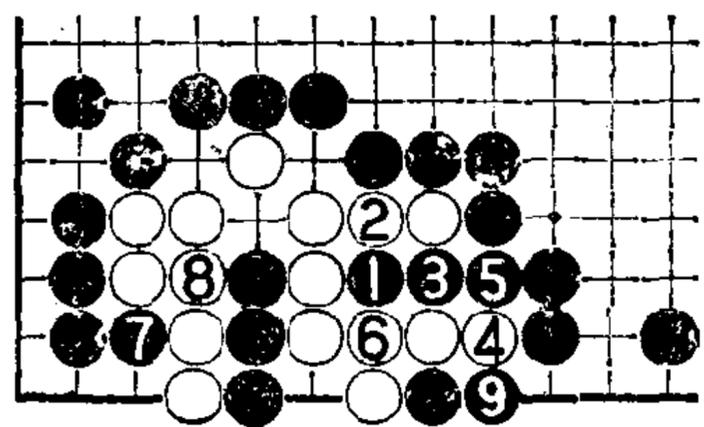


图 22

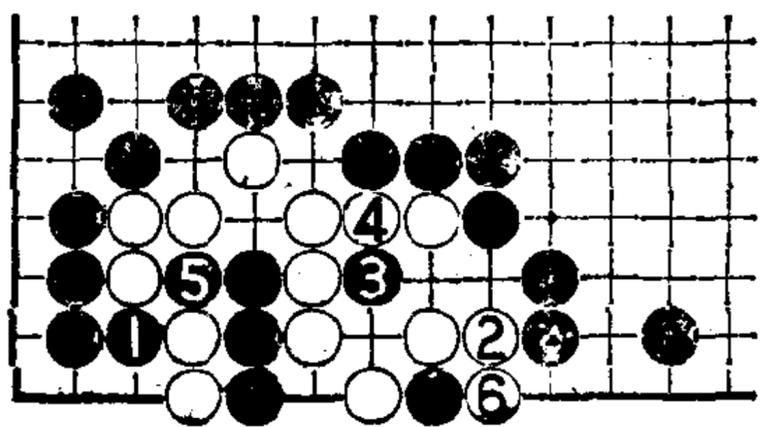


图 23

本图白4长亦无济于事。黑5接后，白棋对6位与7位难以两全。

图23(失败)

当时，有相当多的应征者答以黑1挤，他们认为白棋只得在5位接，然后黑棋于3位点，白棋就死了。

这样的认识毕竟是肤浅的。黑1挤时，白2横，黑3再点已为时晚矣。白4接后，已成为“三眼两做”的活棋。由于黑1丧失时机，结果归于失败。本图与图21、图22有着本质上的不同。

图24(失败)

还有个别应征者误入另一条歧途。黑1、3后，黑5直接挤，疏忽了必要的次序。结果白8提后，黑棋无从紧气，不能构成“金鸡独立”，只得眼睁睁地看着白棋在A位吃黑四子而活净。由于黑5功亏一篑，自然不能视作正解。

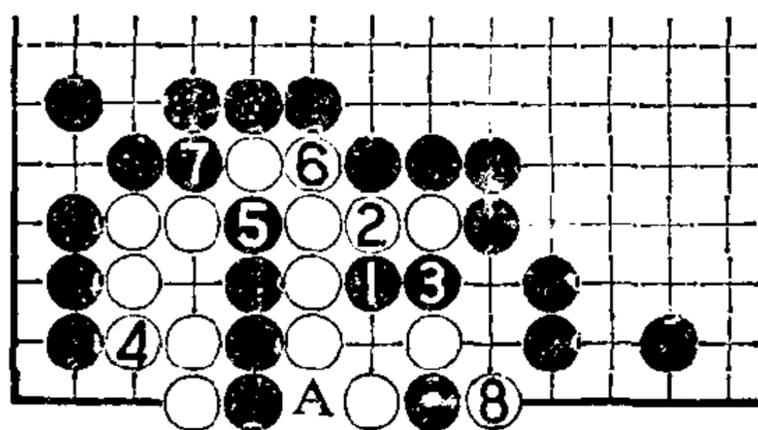


图 24

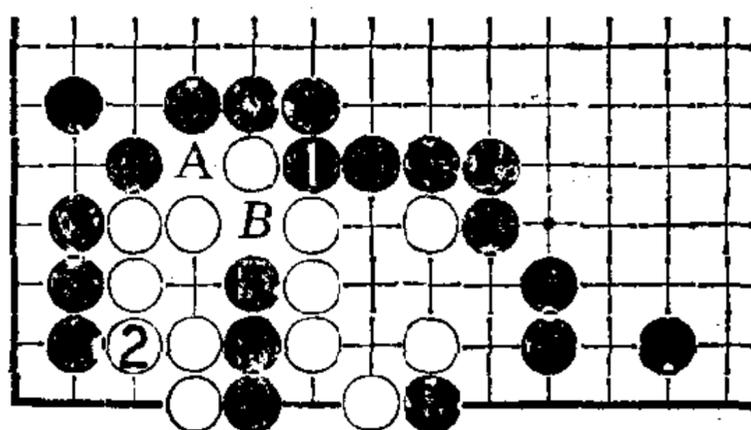


图 25

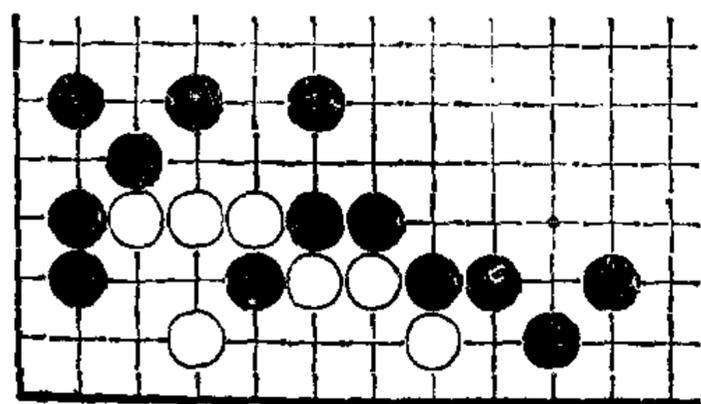
图25(失败)

黑1先挤，白2补后，黑已无法杀白。黑1如改在A位挤，则白于B位接。

第三十六题

引图(黑先)

在随意翻阅日本某九段的《死活题集锦》时，看到这样一个称为“俗手的鬼手”的习题。



引图

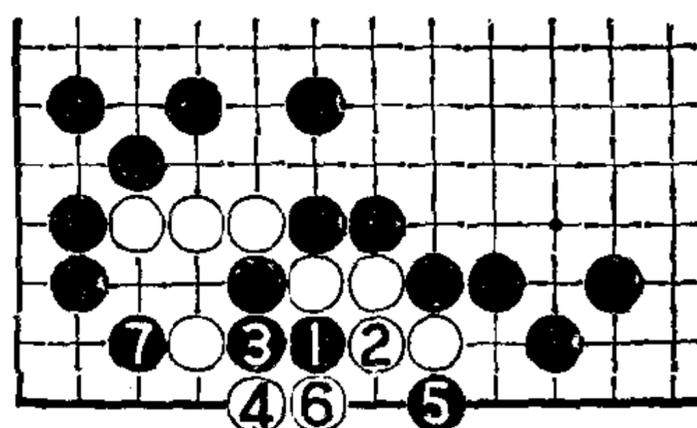


图 26

图26(原正解)

原作者认为：黑1的扳，稍有俗手之嫌，但在点眼的关系上，这时只有此手。白2是绝对之着，于是黑3接。其次白4以下虽胜黑一气，但黑5、7后，白棋被净杀。

这个见解当然是无懈可击的。但我突然感到除了黑1的俗手之外，也许黑棋另有杀白的途径。这个感觉果然从原失败图中得到了证实。

图27(原失败图)

原作者写道：黑1看来沉着，但被白2挡，就成为难办的形状。黑3的点，好象是有道理的攻击，但白4以后，A、B两处必得其一，白棋就活净了。

我的验证是：并非完全如此。结果意外地使此题引伸为另外一个趣题。

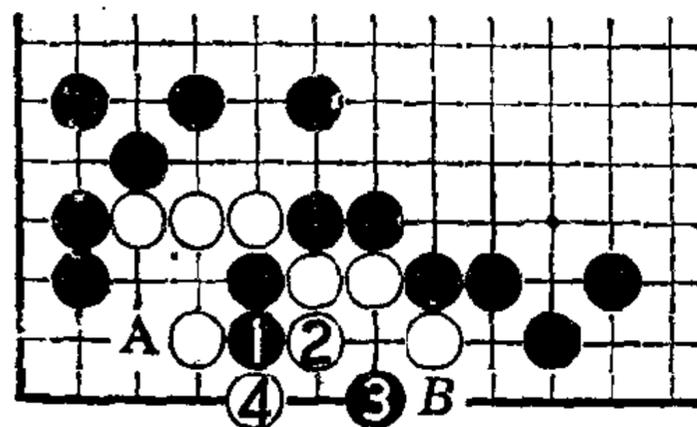
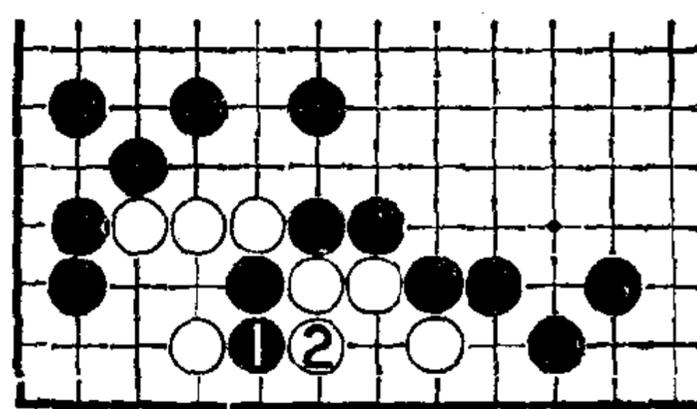


图 27



问题图三十六

问题图三十六(黑先)

黑1、白2之后，黑棋仍然存在净杀白棋的蹊径。我的解答就从这里起步。

图28(正解)

黑1打、3扳，似乎是毫无作为的挣扎。然而，白棋在提去黑棋数子后，竟然还是没有两个眼——

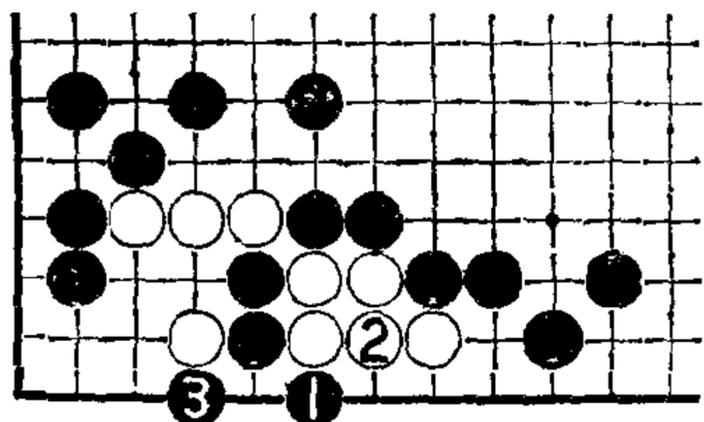


图 28

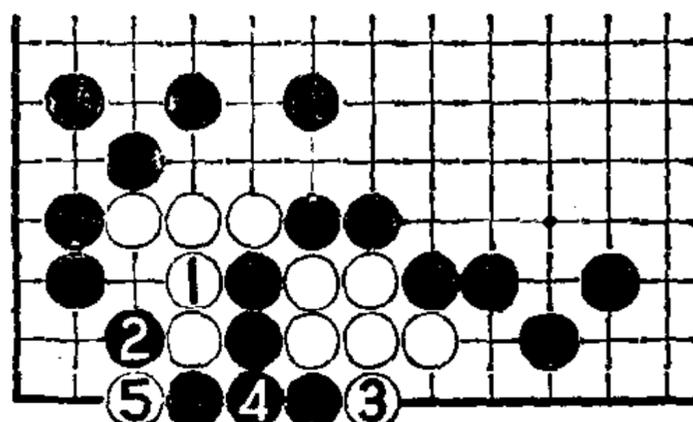


图 29

图29(变化)

接着，白1打，黑2扳起。白3打是必然之着。黑4是瞄准靶心的弃子妙着。白5提去黑棋五子，黑6点入要害，白棋A、B无法兼顾，居然还是被净杀。

图30(变化)

白1如退，则黑2紧气。至黑6打二还一后，可以发现白棋仍然是“聚四”的死形。

图31(变化)

白1打有否劫活的可能？黑2反打就予以彻底的否定。

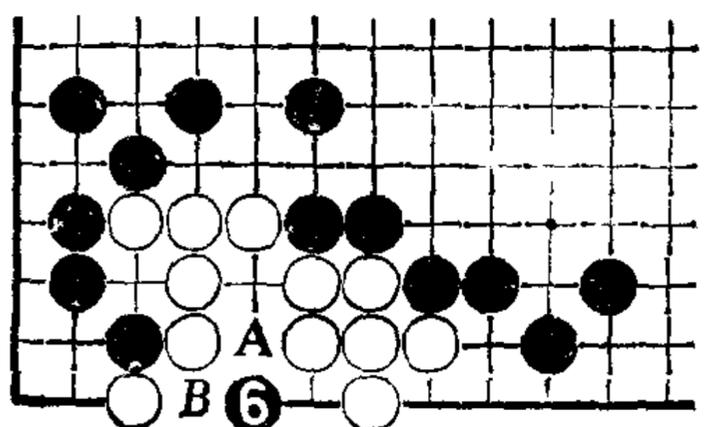


图 29(续)

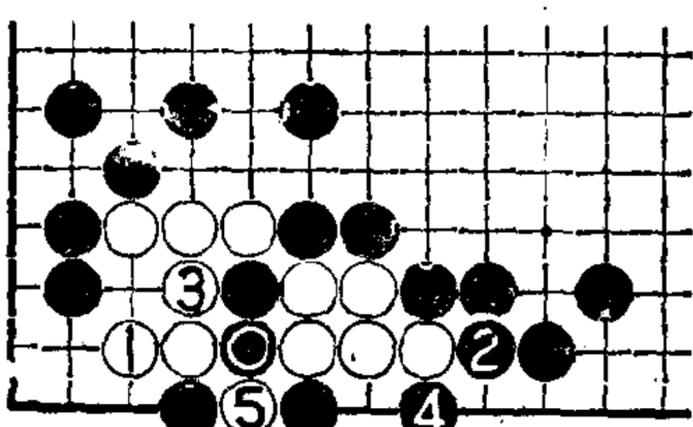


图 30 ⑥=●

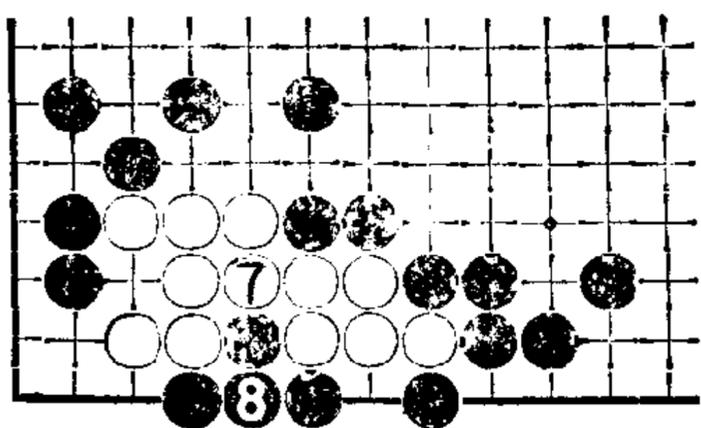


图 30(续)

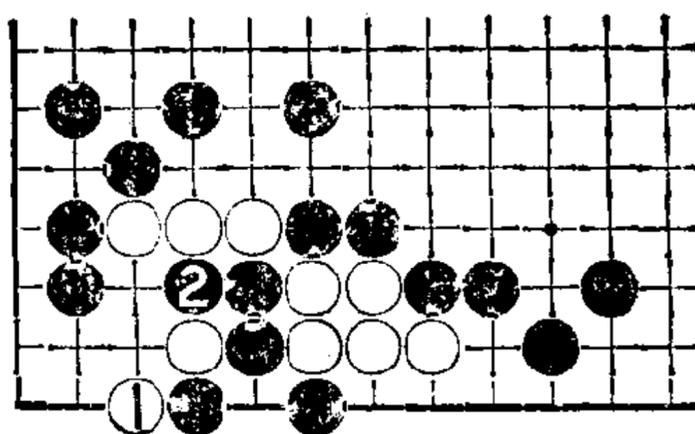


图 31

图32(变化)

白1从这边打是否有意外之变呢？黑2接仍然是鬼手。白3只得紧气，黑4打、6点即还原成图29的结局。

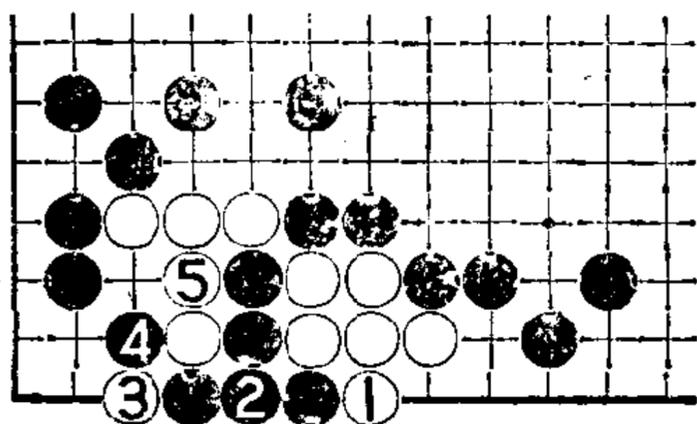


图 32 ⑥=②

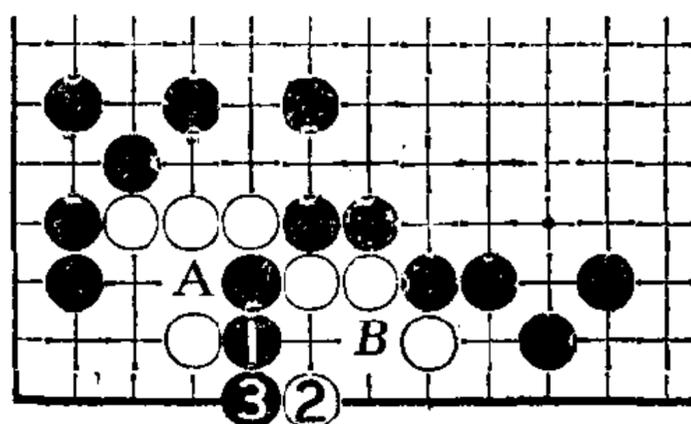


图 33

图33(变化)

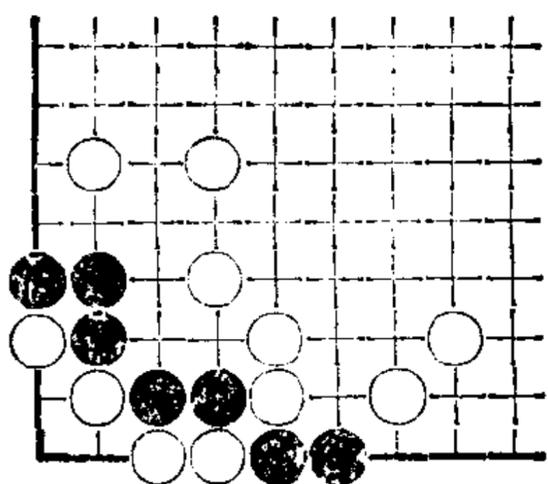
最后再来看一下黑1立时，白2是否有一路跳之类的手筋？黑3挡下后，A、B位必得其一。白棋仍被净吃。

至此，已有充分理由得出这样的结论：由于原题的设计不够严密，确实存在两种正解。而后一种的解答似乎更为有趣，因为其奥秘在于提子之后。

第三十七题

问题图三十七(白先)

这显然是一个完全虚拟的排局。白先杀黑的下法简直令人不可思议。



问题图三十七

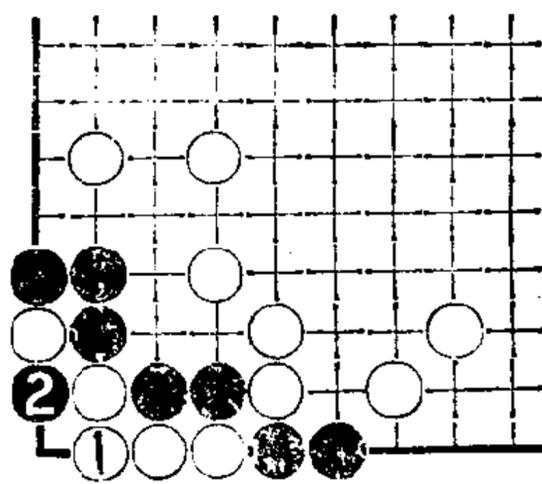


图 34

图34(失败)

白1接，则黑2提。白棋显然失败。

图35(失败)

白1企图做劫。黑2提，白3如回提，将来黑棋在A位接，已成为“连环劫”，白棋亦无法杀黑。

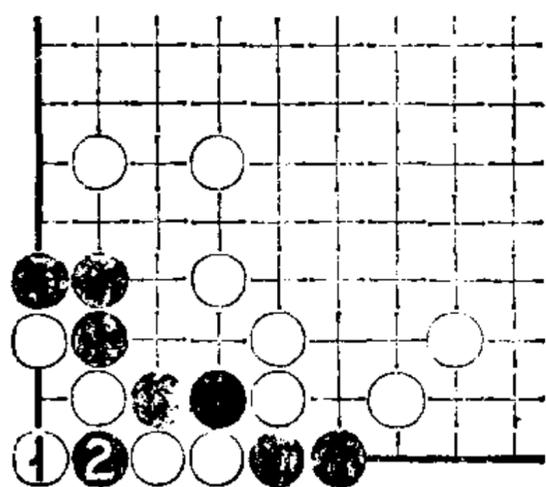


图 35

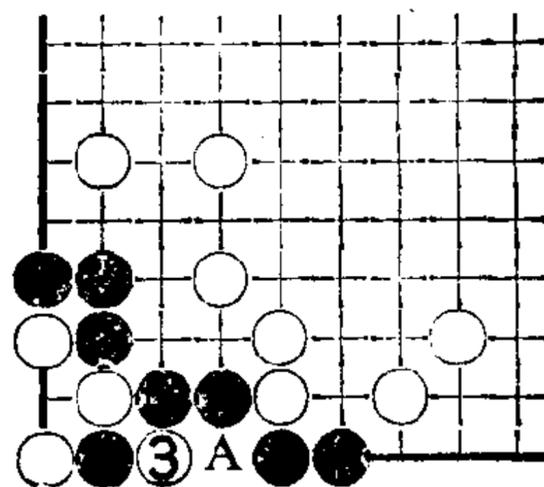


图 35(续)

图36(失败)

白1打，黑2提、4接，黑棋已活。

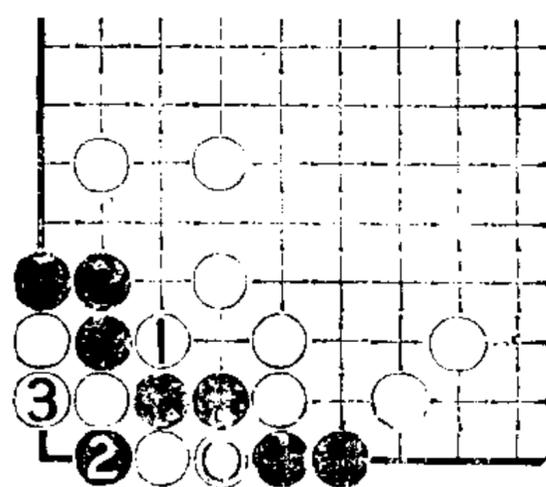


图 36 ④ = ○

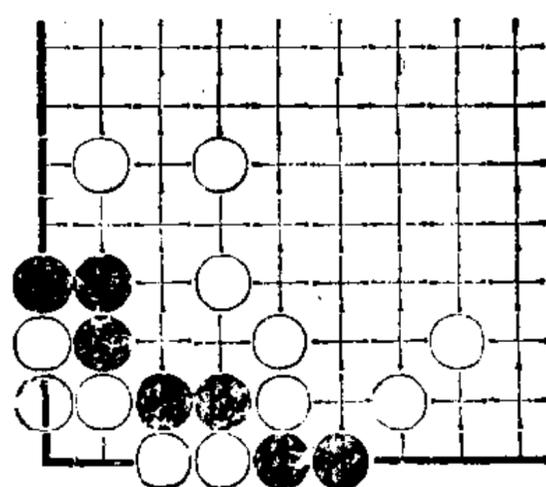


图 37

图37(正解)

白1接是意料之外的正解。有此一手，黑棋竟然无论如何也不能做活。

图38(变化)

黑2提，则白3扑，黑棋是“曲三”的死形。

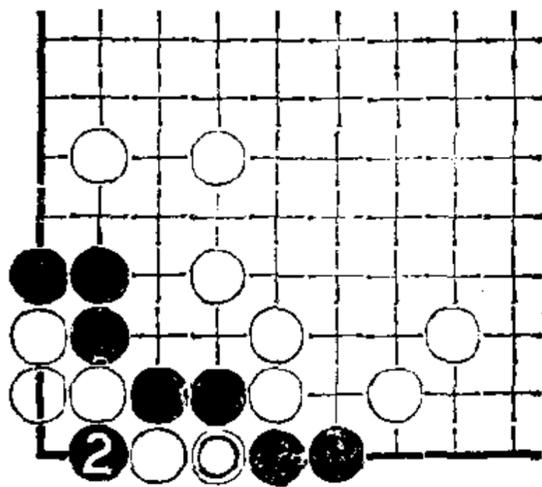


图 38 ③=⊙

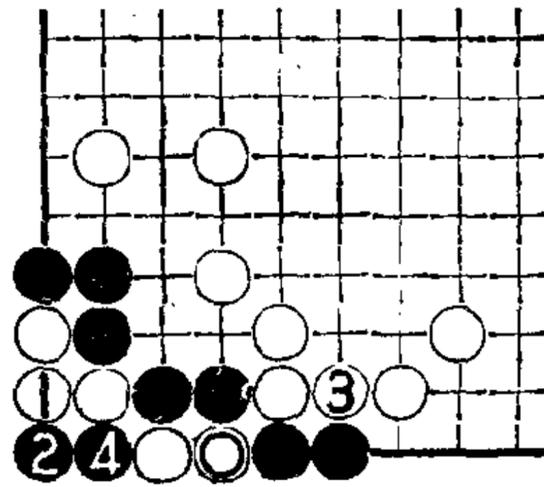


图 39

图39(失败)

黑2扑于角端，这是颇为迷惑的应手。白3似乎无计可施，黑4提后，1位与⊙位必得其一而活。但是，实际上白3另有妙手。

图40(正解)

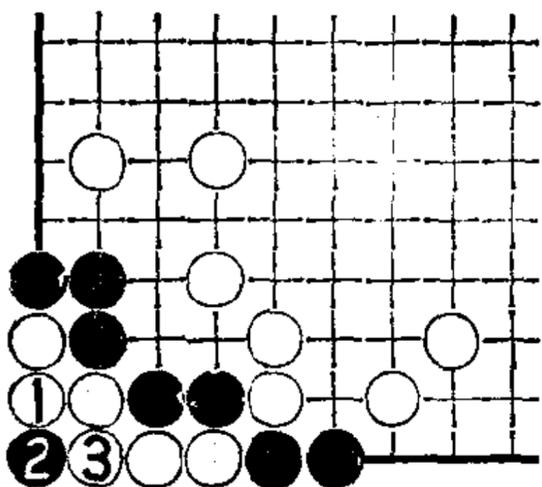


图 40 ④=②

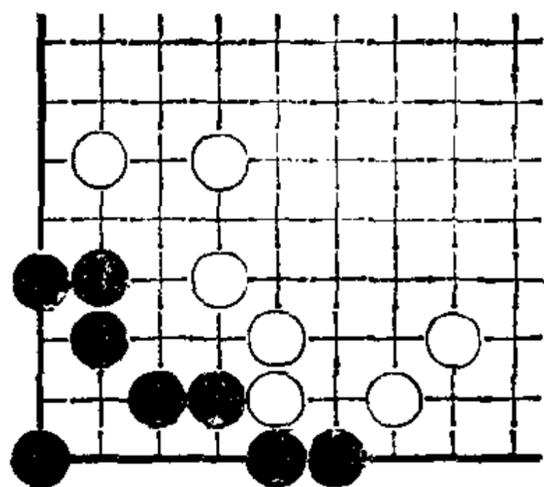


图 41

黑2扑时，白3提似乎是不可思议的。但这确是自杀的妙手。黑4提去白棋六子成为图41的形状。现在可以看清楚了：黑角仍然未活。

图42(盘角曲四)

白1是杀棋要点。黑2打、白3提，下一步黑棋即使在A位接，也是“盘角曲四”的死形。

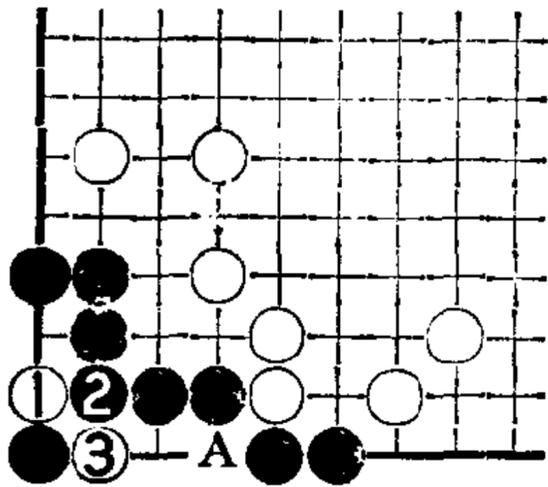


图 42

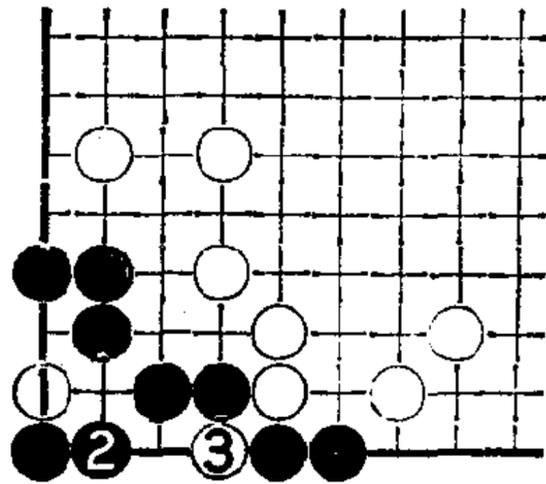


图 43

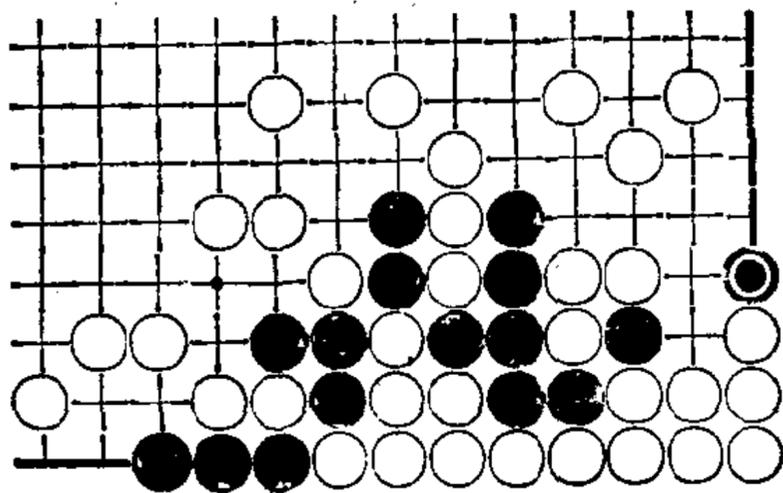
图43(变化)

黑2如退，则白3扑，黑棋仍死。黑2如在3位接，则白于2位提。

第三十八题

问题图三十八(白先)

这是一个大型的提子之后杀着排局。特列此供读者玩赏。现在黑●子打后，白棋一大串子已难免被吃。但不要因此而丧失信心。



问题图三十八

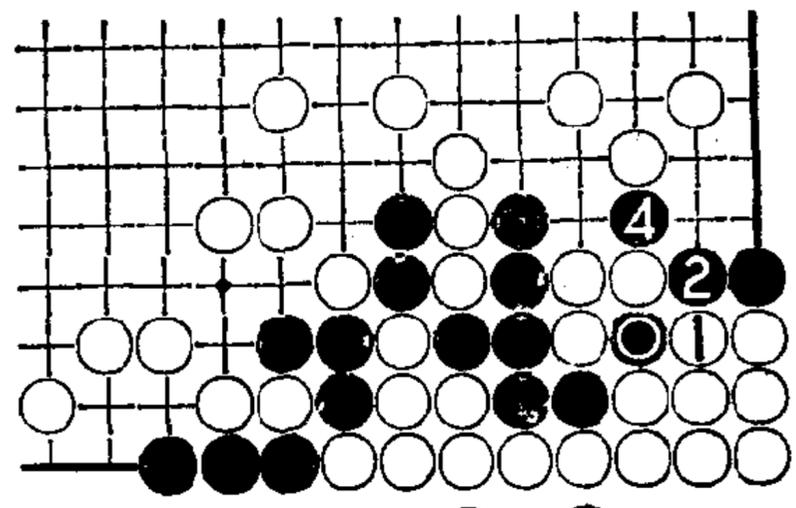


图 44 ③=●

图44(失败)

白1提、黑2打。白3如接，则黑4关门吃，白棋至此已

毫无希望。

图45(正解)

白1提、黑2打时，白3反打，黑4提去白子达十六个之多。尽管如此，奇迹却出现了——

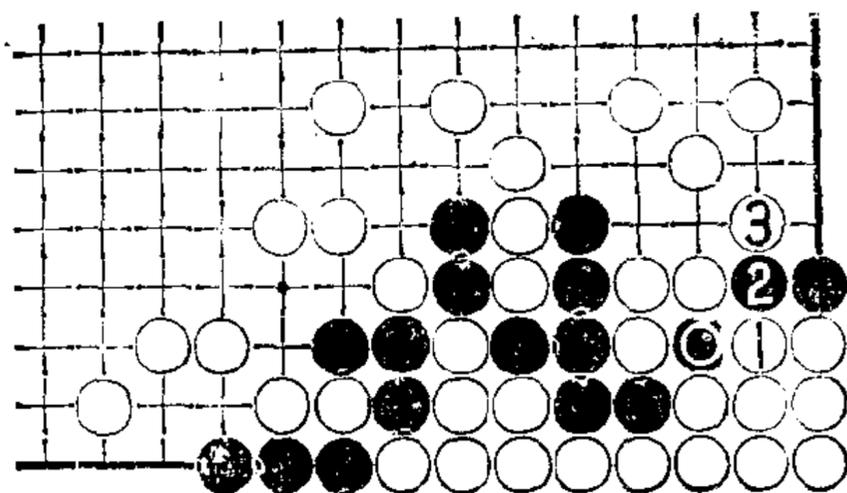


图 45 4 = ●

图46(提子后的杀着)

黑棋提子后，成为本图的形状。白1打、3挡，吃回角上黑棋四子。左边的大块黑棋仍然无法做活。

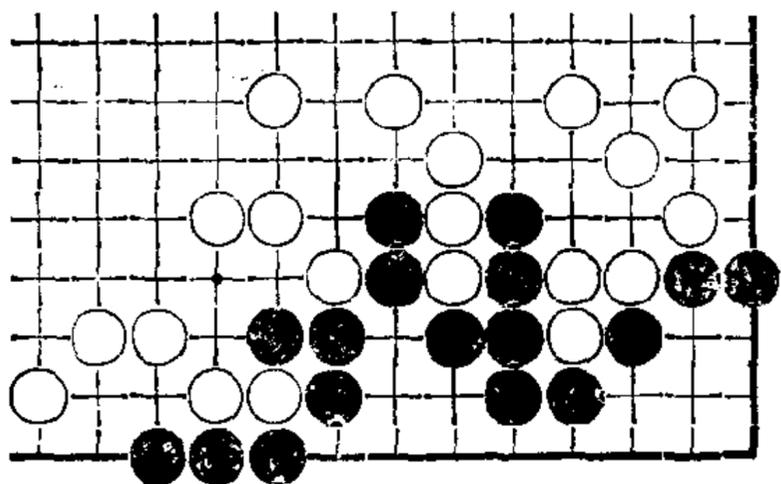


图 46

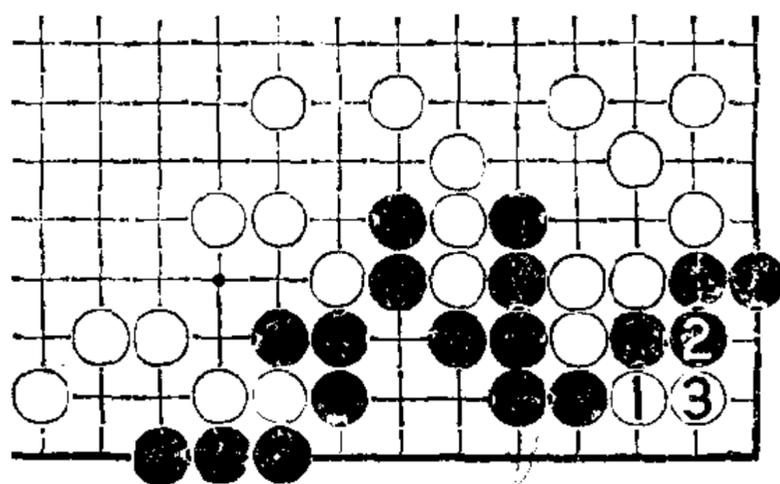


图 46(续)

图47(失败)

白1如此打，被黑2提后，尽管黑棋因此少吃一个白子，但成为图48的形状，白棋再无杀着可施。

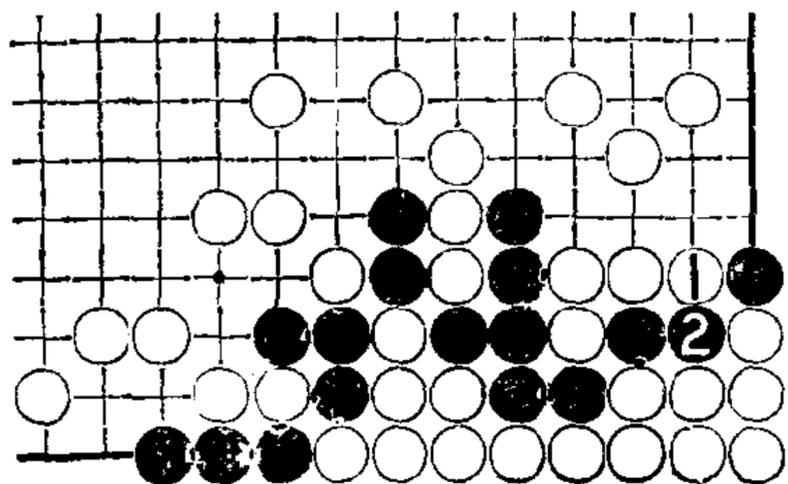


图 47

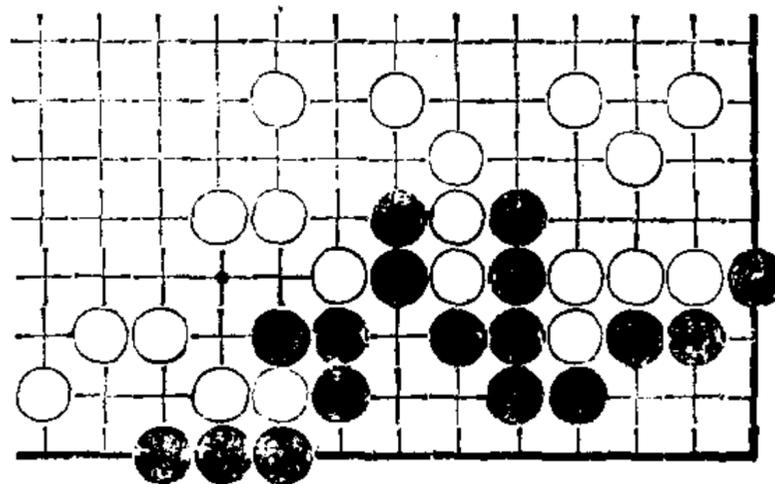


图 48

第七章 关于盲点

所谓“盲点”，就是指按照通常的棋理，那是不可思议的着手，或者说是容易视而不见的地方。

在某些离奇的死活问题中，直观感觉的要点往往不能奏效，而“盲点”才是正确的答案。因此，当你面对难题感到走投无路时，不妨将所有的着点搜寻一遍，决不放弃任何一种可能。这在实战中尤其具有重大的意义。

盲点的要点一般是比较隐蔽的。但一经发现后，其变化则很简单，难度亦不太高。

第三十九题

问题图三十九(白先)

黑●子断，究竟是一步妙手还是一步欺着？这对白棋是个考验。

图 1(黑活)

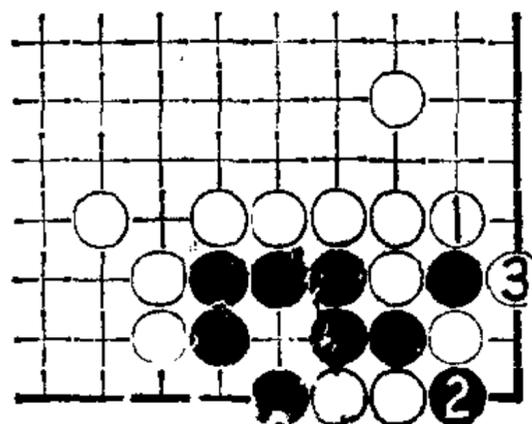
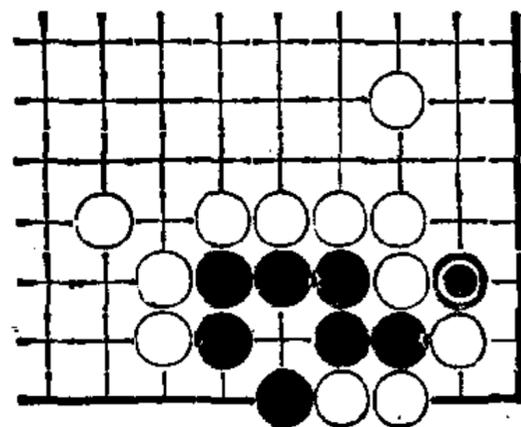


图 1



问题图三十九

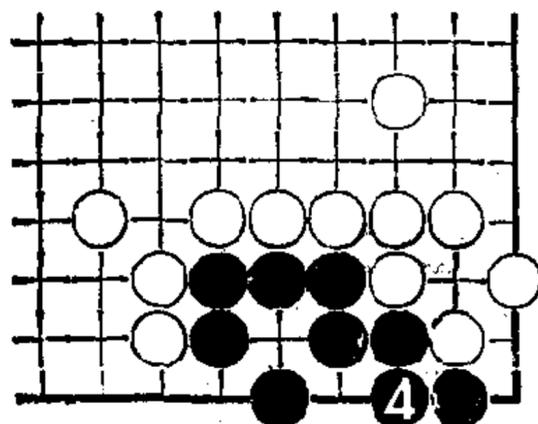


图 1(续)

白1打，黑2提成为“带响的先手”。白3被迫应后，黑4接就成活棋了。

白1如在2位接当然不行。一般读者的预想似乎就到此为止了。但如果再从别处想想呢？

图2(正解)

白1走在角端，这是容易疏忽的盲点。黑2提、白3回提。以下应接至白9，黑棋无论如何也做不出第二个眼。

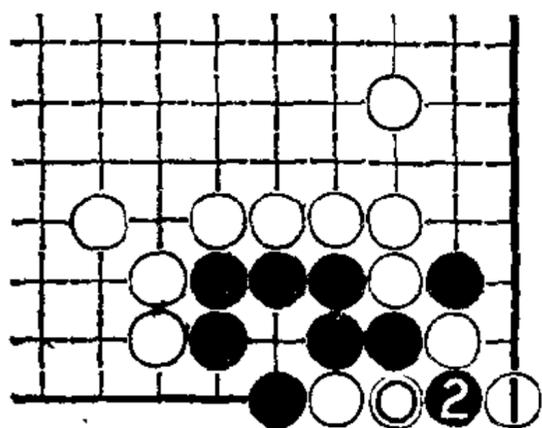


图 2 ③=○

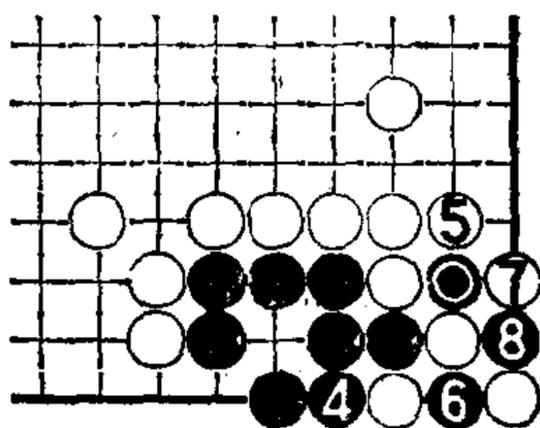
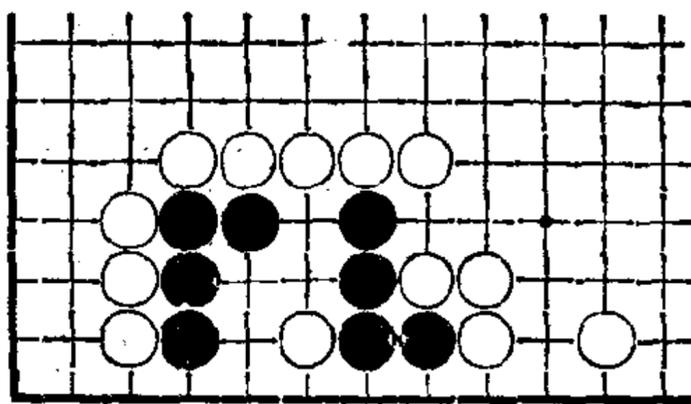


图 2(续) ⑨=●

第四十题

问题图四十(黑先)

作为习题，这个图形是相当容易的。但在一次重大比赛中，白方却误以为黑棋已死。这也许是“盲点”在作怪吧。



问题图四十

图3(正解)

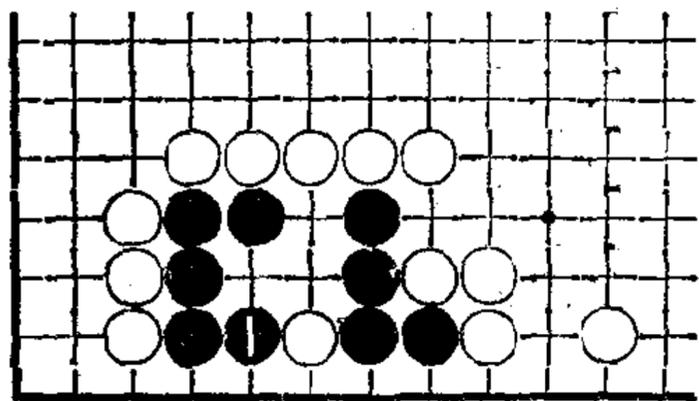


图 3

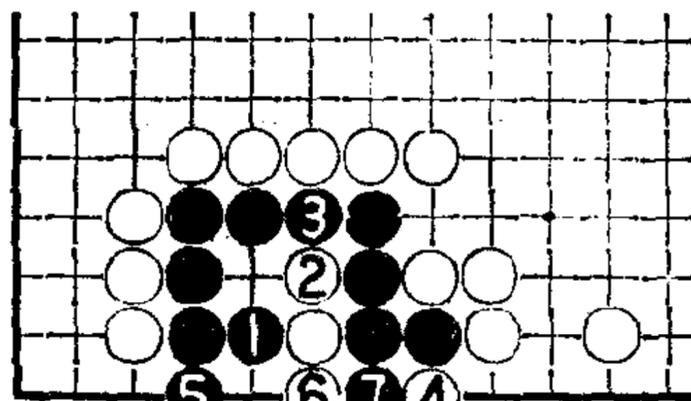


图 4

当黑1出现于盘上时，白方仍不以为然。其实黑棋已经净活了——

图4(盲点)

白2、黑3是必然的应接。此时白方才发现自己先前的过失。白4扳，黑5立，这即是做活的盲点。白6、黑7后，成为双活。

图5(变化)

白6如渡出，黑7扑、9打，白棋接不归，此外又不存在提子后的杀着。黑棋必活无疑。

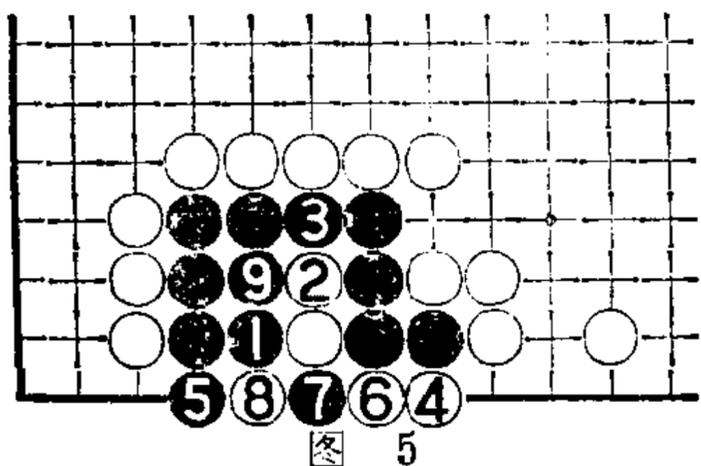


图 5

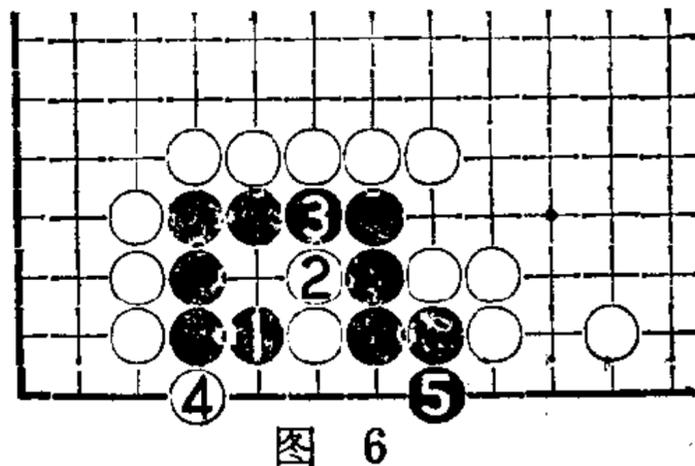


图 6

图6(变化)

白4如在另一边扳，黑5立，棋形与前图相同。白棋亦无法杀黑。

图7(失败)

黑1如扩大眼位，白2占据要点，黑棋显然无法做活。

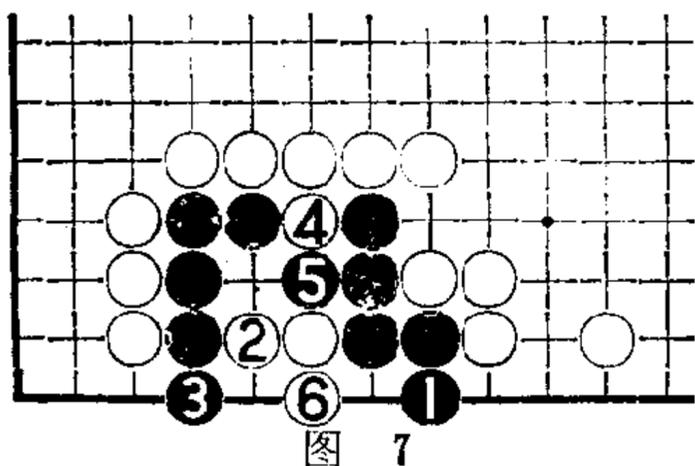


图 7

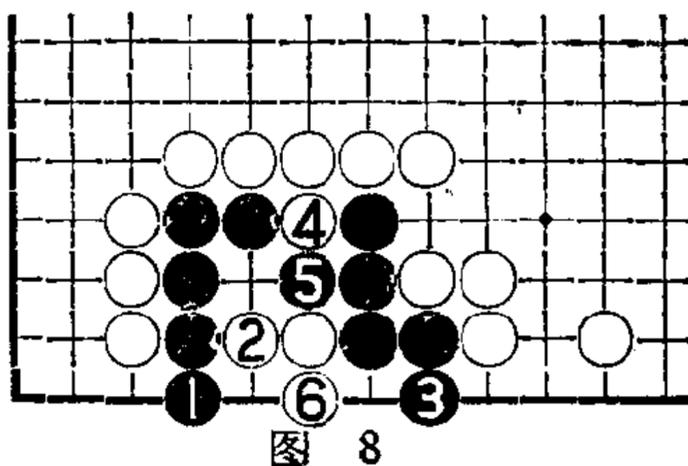


图 8

图8(失败)

黑1在另一边扩眼，结果也无法做活。

实战时白方正是由于看到了这些变化，而忽视了正解图黑1的“盲点”。

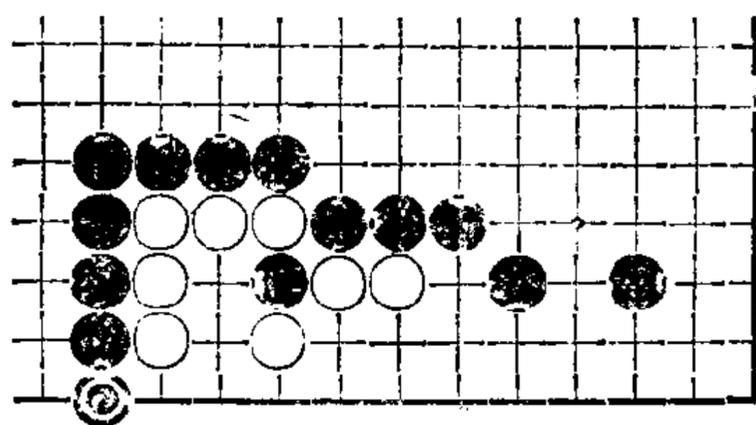
第四十一题

问题图四十一(黑先)

这是一个相当有趣的习题。黑②子的一路硬脚显然是必须利用的条件。

图9(失败)

对于黑1跳入，白2当然只能接。但黑3、白4后，黑棋已无法杀白。黑3如改走4位，则白于A位接，亦已净活。



问题图四十一

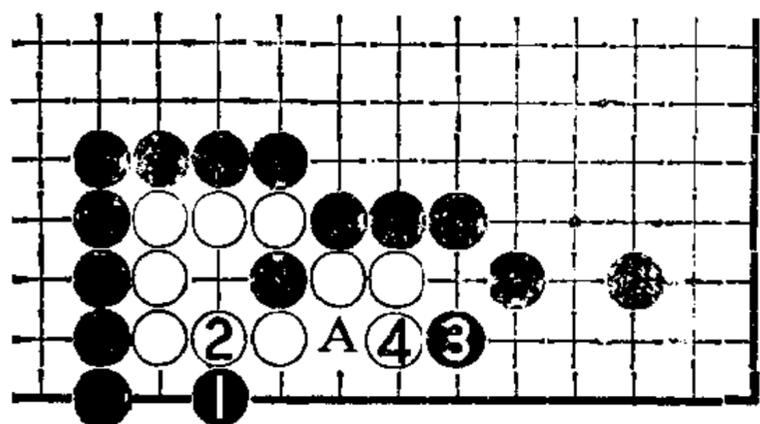


图 9

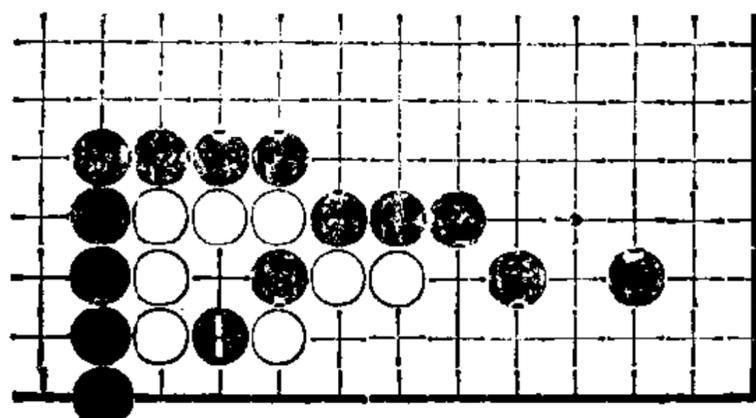


图 10

图10(正解)

黑1挖，确实是挖空心思的“盲点”吧。

图11(变化)

白2是必然的应手。黑3反打，白4虽然提去黑棋两子，但黑5连回两子，白棋仅有一眼。

图12(变化)

白2如直接提一子，则黑3立，白棋无法在A位切断，必死无疑。

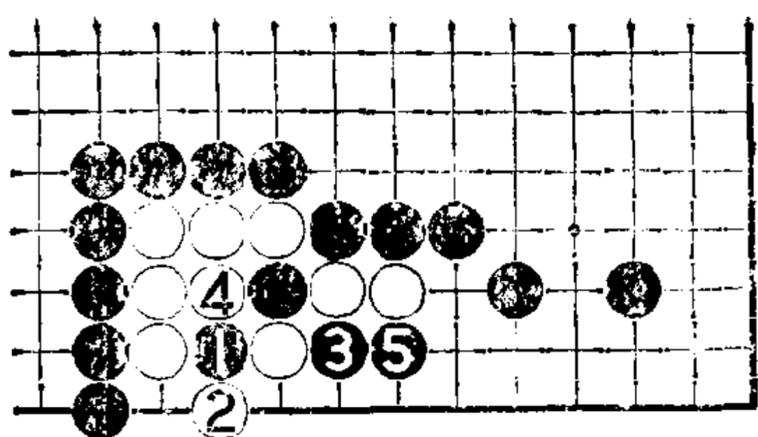


图 11

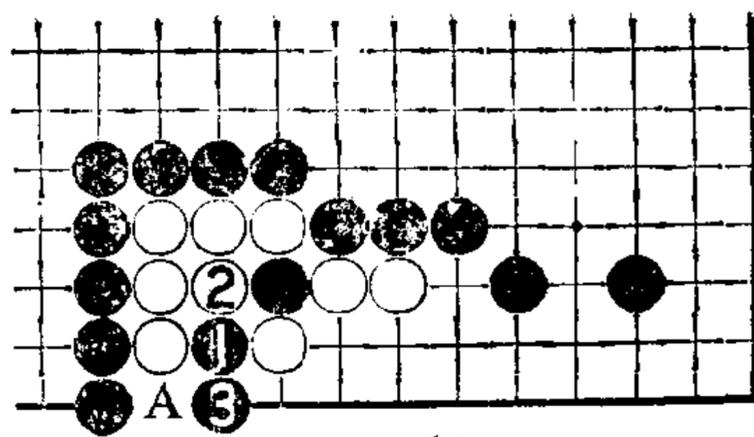


图 12

图13(次序失误)

黑 1 先断，因次序有误而引起意外的变化。白 2 只能如此，黑 3 挖、白 4 提，黑 5 立时，白 6 托，即可弃左边数子而在下边活出。其中黑 11 若改在 12 位立，则白于 A 位打，黑棋无法接回两子。

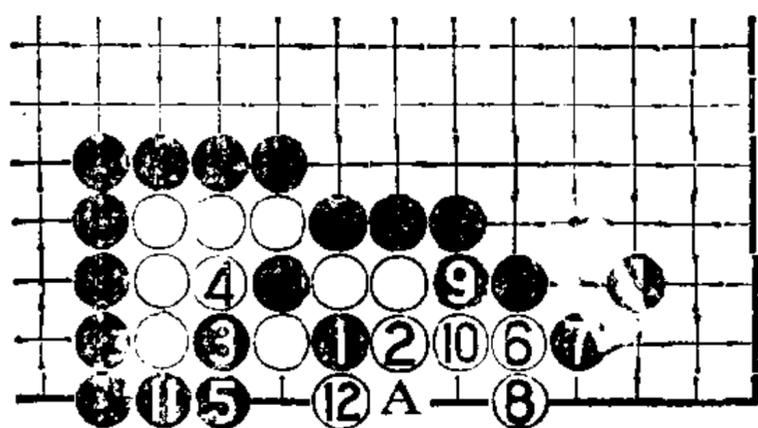


图 13

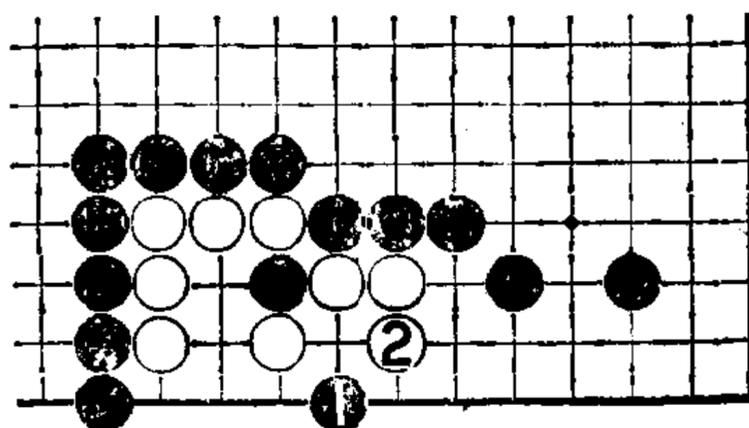


图 14

图14(失败)

黑 1 点之类的着手，可能会在视线之内。但只要看到白 2 的应手，就会明白不可能杀掉白棋了。

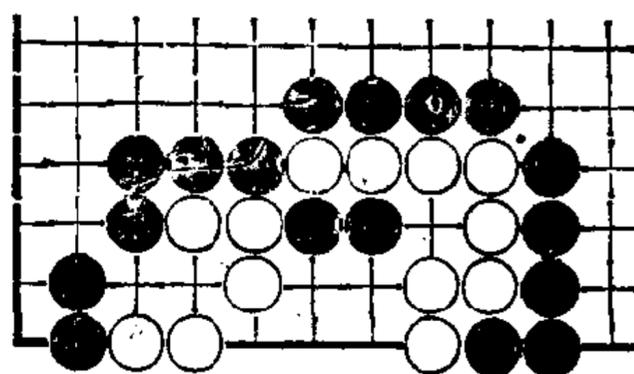
第四十二题

问题图四十二(黑先)

要吃掉部分白棋并不难。但本题的要求是必须全歼白棋。

图15(失败)

黑 1 挡，就很简单地吃到了



问题图四十二

右面八个白子。然而白2、4先手紧气后，白6就做活了左面的部分。因此，黑棋不能算作正解。

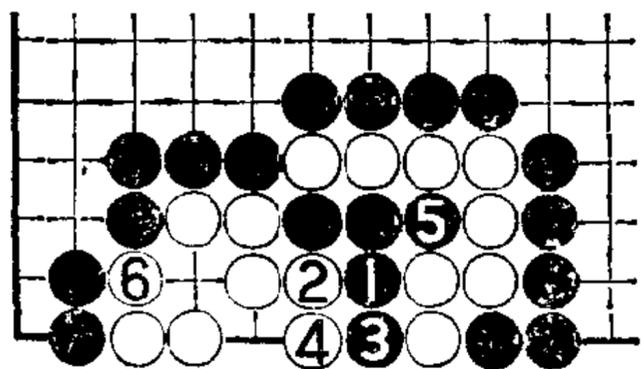


图 15

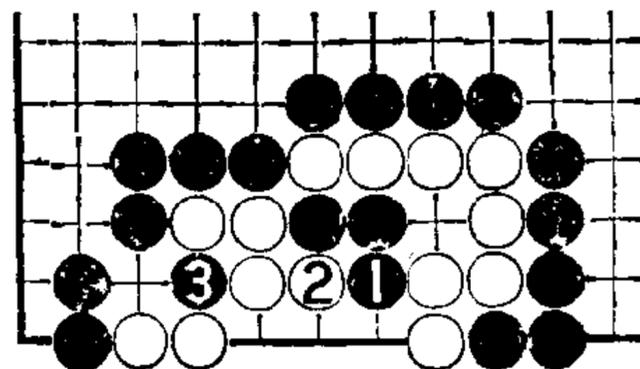


图 16

图16(正解)

黑1、白2时，黑3送入虎口，这一定出乎你的意料吧？

图17(变化)

白4如提，则黑5扳，既破白棋眼位，又构成“金鸡独立”之势。白棋果然被悉数全歼。假若没有黑3、白4的交换，黑5位扳显然就不行，因为白棋可在A位打。

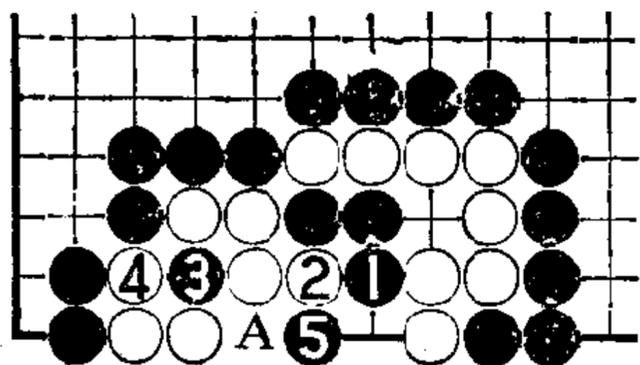


图 17

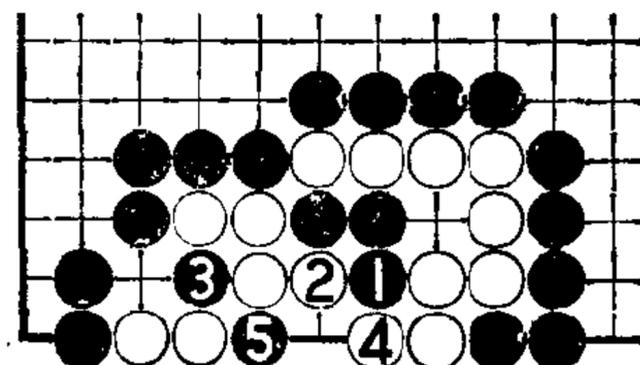


图 18

图18(变化)

白4如吃黑三子，则黑5扑破眼，整块白棋依然不活。

图19(变化)

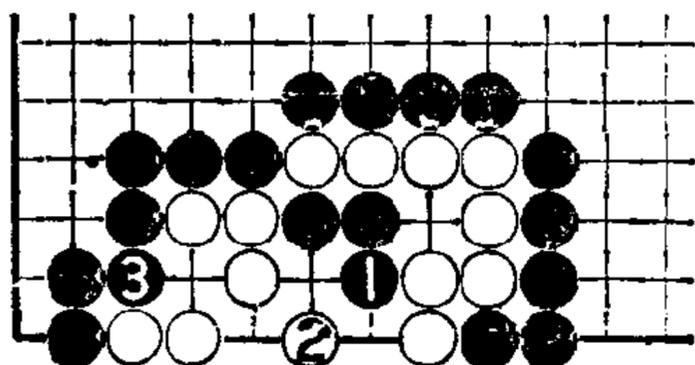


图 19

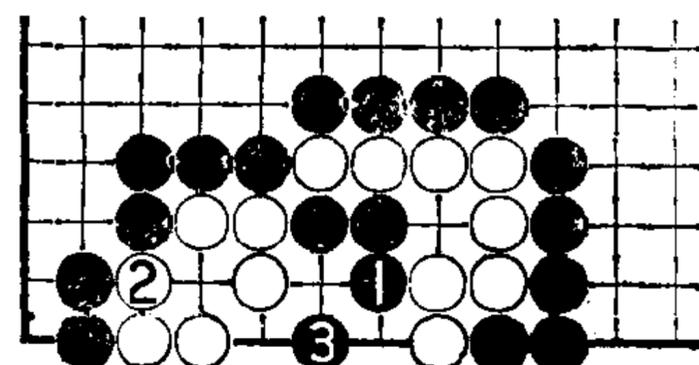


图 20

再来看一下其它变化。黑 1 后，白 2 如尖，则黑 3 破眼(切勿急于吃白数子)，白棋已死。

图20(变化)

白 2 如做眼，则黑 3 尖已告成功。

图21(失败)

要发现正解图中黑 3 的妙手确非易事。在此之前，可能要经历多次失败的反证，方才想到最后的“盲点”。

黑 3 如破眼，则白 4 吃黑三子，黑 5 打、白 6 提，黑棋无法杀白。

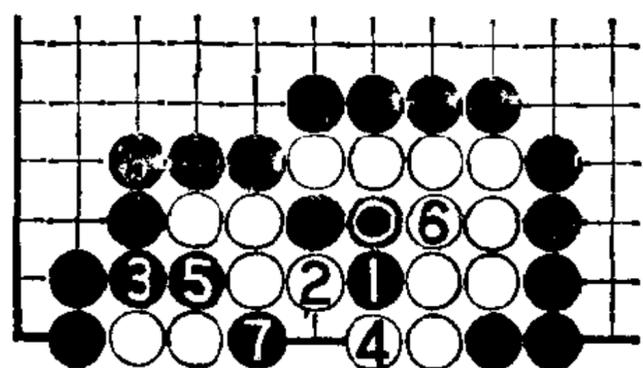


图 21 ⑧=⊙

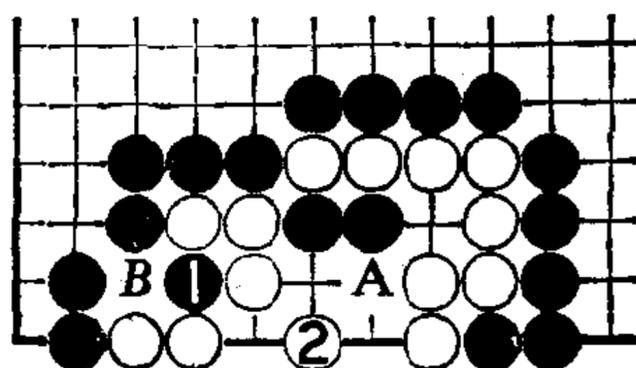


图 22

图22(次序误)

黑 1 先扑亦不能成功。白 2 尖后，A 位与 B 位必得其一而活。

图23(失败)

黑 1 如跳，白 2 冲、4 打，黑无应手。此形黑 3 如在 A 位扑，则白于 4 位接。

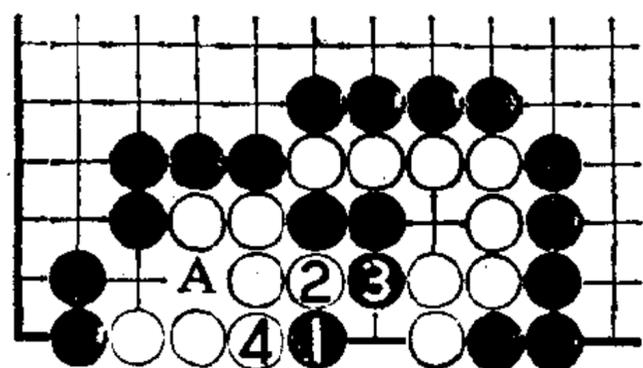


图 23

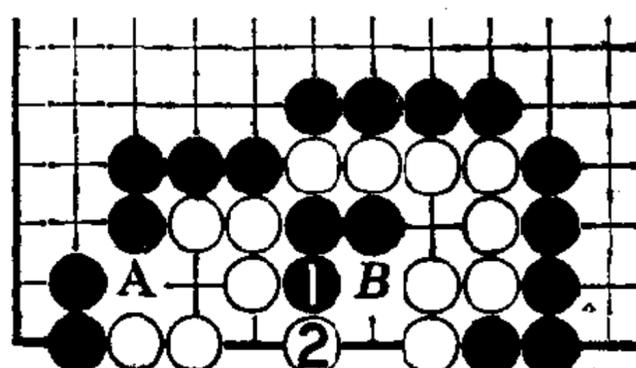


图 24

图24(失败)

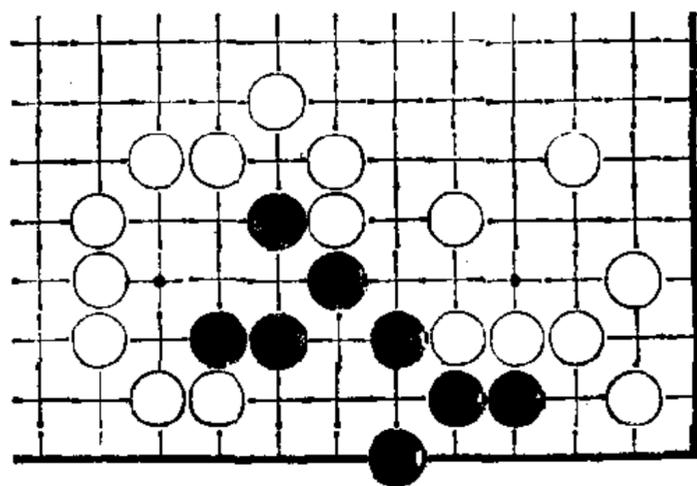
黑 1 如此挡自然也是错着。白 2 扳，A 位与 B 位必可获一。

第四十三题

问题图四十三(白先)

此题选自《玄玄棋经》，因被围黑棋计有八子，故美其名曰“八士醉桃源势”。

初看此形，总觉得白先不可能对黑棋构成杀局，有人甚至以为其中是否摆错了棋子。可见此题确有一定难度。



问题图四十三

图25(失败)

白1长，黑2挡。白3、5竭力破黑上边眼位，但黑6终于活净。

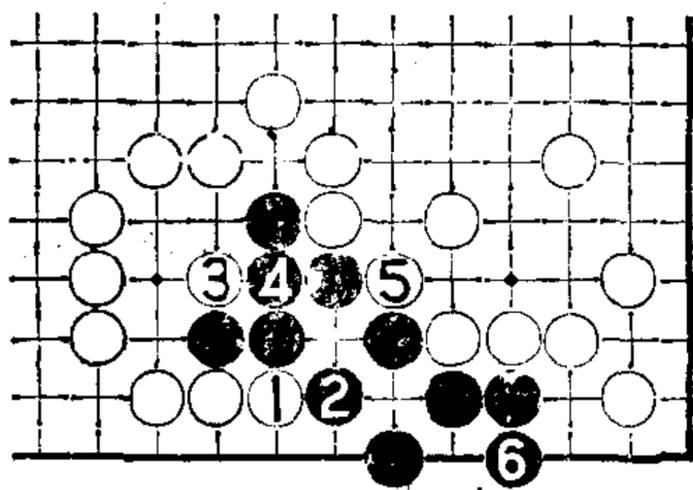


图 25

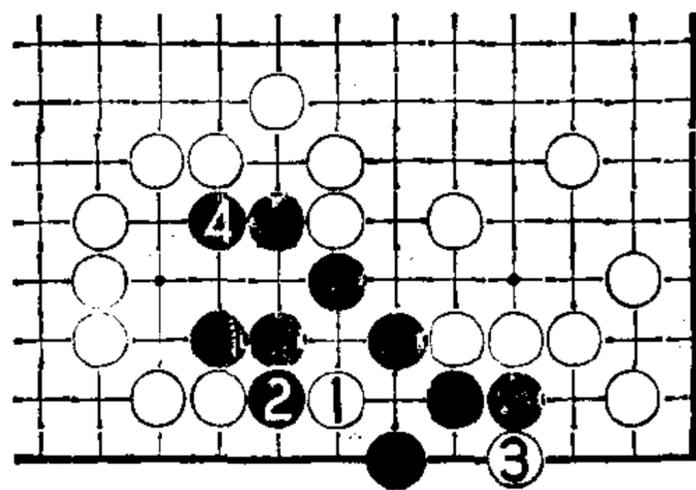


图 26

图26(失败)

白1显然是第一要点。黑2也是必然的应手。白3破下边之眼，则黑4于上面做眼。反之白3如走4位，则黑占3位。

问题难道就这样简单？白棋就毫无办法了吗？再从所谓不可思议的地方想想吧！

图27(盲点)

白3挤，如此送吃竟是此题的妙手！从以后的变化可以看

出：这手棋有效地牵制了黑棋上下两处的眼位，硬是无中生有地制造了劫杀。

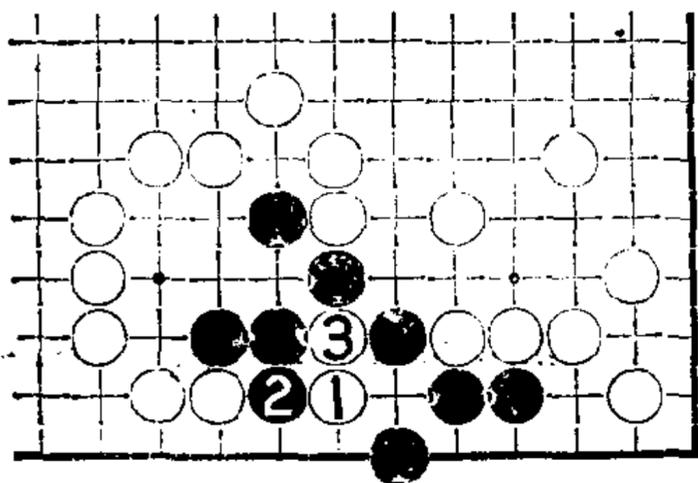


图 27

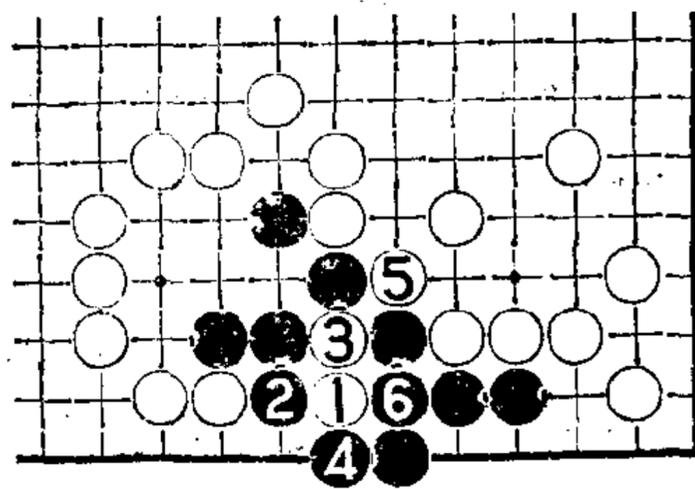


图 28

图28(正解)

黑4只得应。白5打、黑6提后，白7扑是破双眼的手筋。黑8做劫是正应，结果成为劫杀。

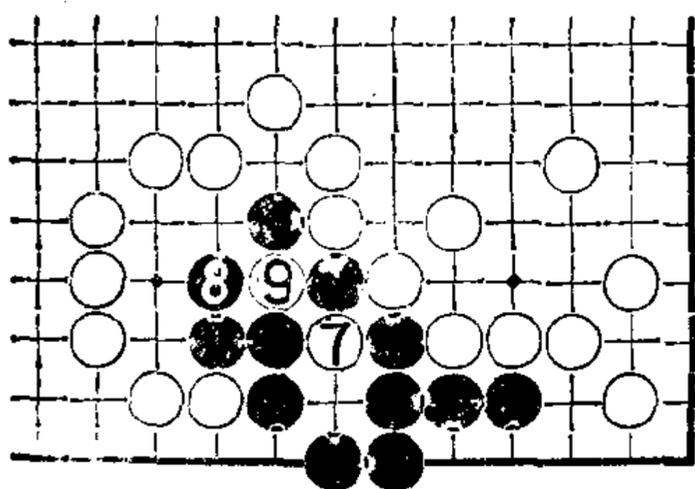


图 28(续)

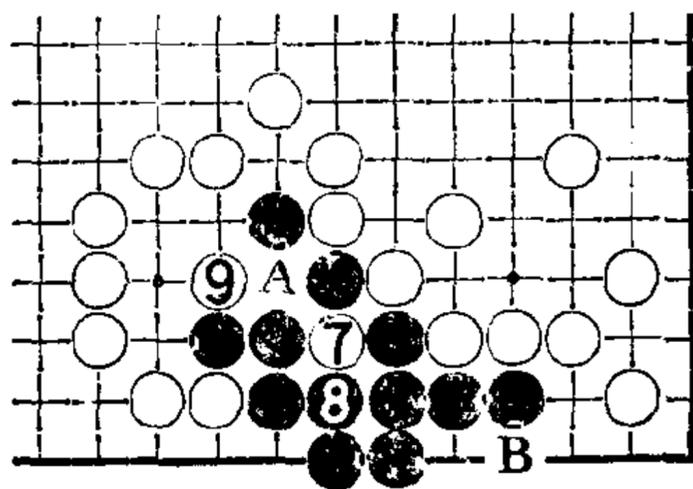


图 29

图29(变化)

黑8如提，则白9刺，A位与B位黑棋无法两全。黑8如在A位接，则白于B位破眼，黑棋亦成净死。

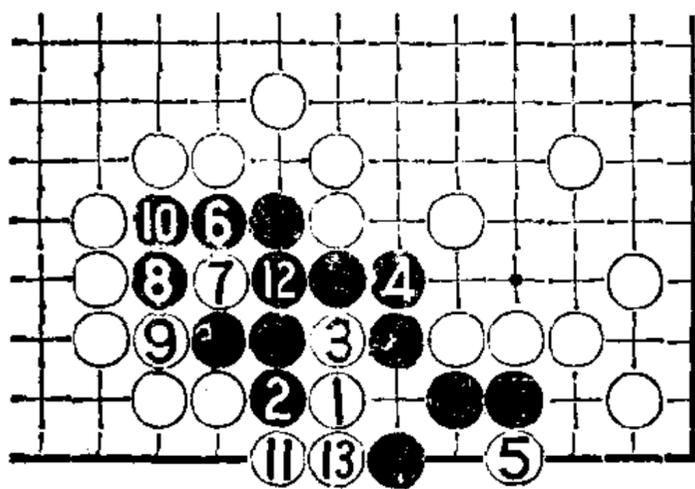


图 30

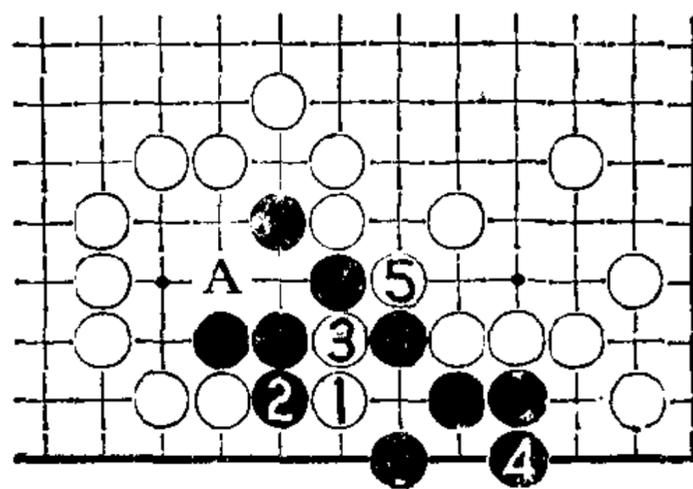


图 31

图30(变化)

黑4如接，则白5破下边眼位。黑6在上边做眼时，白7挖、9打，黑10只得接。白11居然可从一路渡打，接回两子。黑棋仍然被杀。

图31(变化)

黑4如在下边做眼，则白5双打。黑4如改走A位，则白5位打，依然成为劫杀。

第八章 扑的妙用

“扑”本来是围棋的一种基本战术。其表现形式是主动将棋子送入对方虎口之中，逼迫对方提子后，以达到以弃为取的目的。

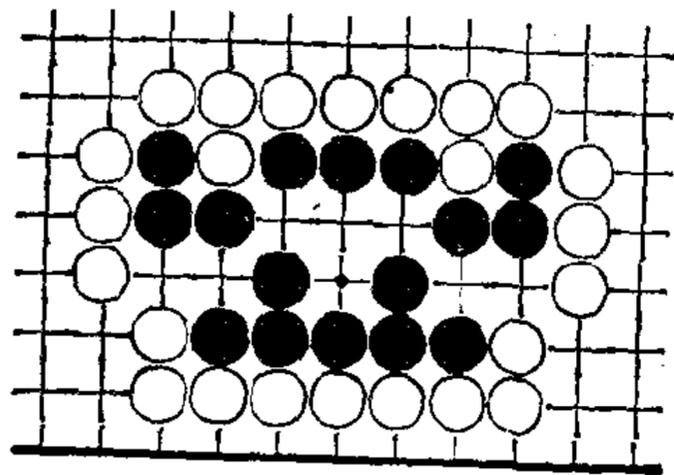
在死活问题范围内，“扑”的作用主要在于破眼与紧气。在许多场合，“扑”是隐蔽的、出人意料的，但它确实往往成为举足轻重的妙手。

第四十四题

问题图四十四(白先)

小时候过春节时，祖母是不许我们下围棋的，因为一旦摆开棋盘，便要“死呀活呀”地乱说乱叫。犯了忌讳，便会整年不得吉利。

前几年，《新民晚报》邀我为读者出一道趣味题，而且要发表在除夕之夜。为了避讳，我特地将被围的黑棋设计成一个“大



问题图四十四

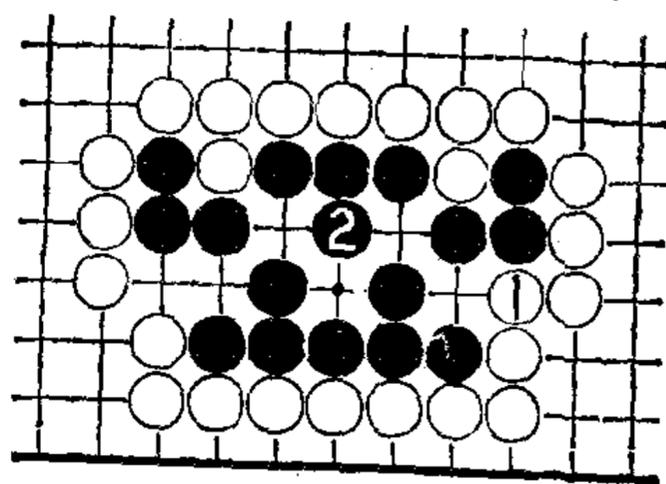


图 1

元宝”的形状，并将此题取名为“左右逢源”，以图恭喜发财之吉利。当然，在解答时，也尽量避免“杀死”之类的字眼。

图 1 (失败)

白 1 如破外围眼位，黑 2 占据要点便是十足的活棋。

图 2 (要点)

白 1 点是必然之着。黑 2 接后，白 3 扑是牵制黑棋两处眼位的妙着。黑 4 提，白 5 再扑，黑 6 如提，白 7 破眼，A、B 两处黑棋无法兼顾。

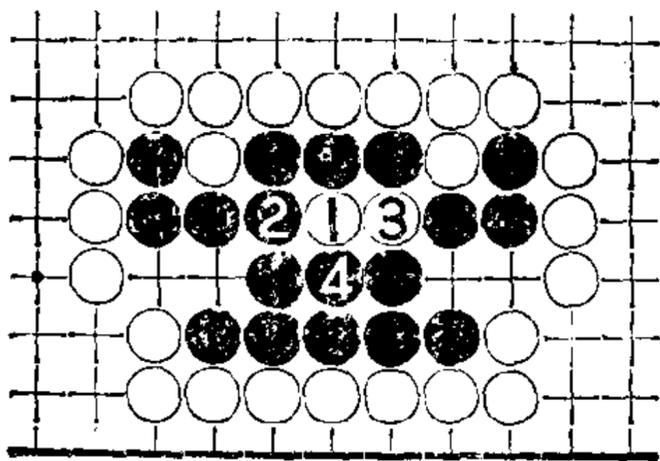


图 2

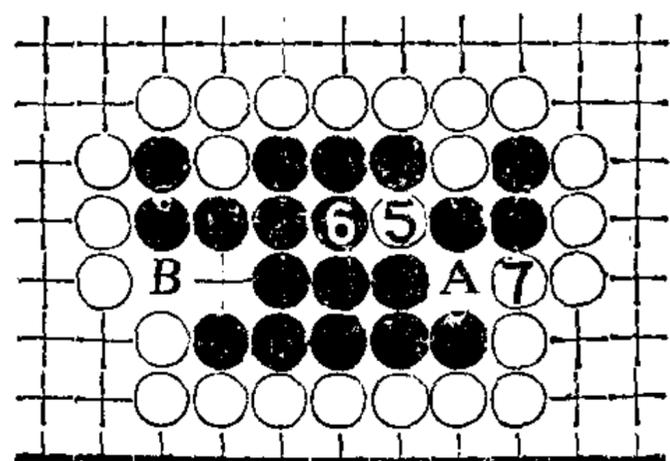


图 2(续)

图 3 (变化)

黑 6 如在外围做眼，则白 7 扑，黑棋仍仅剩一眼。

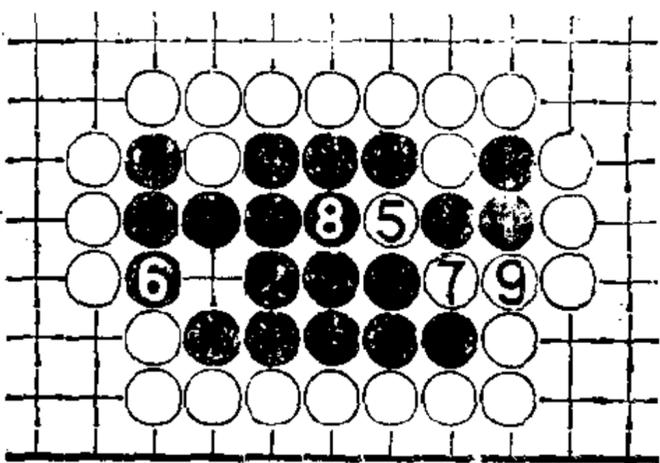


图 3

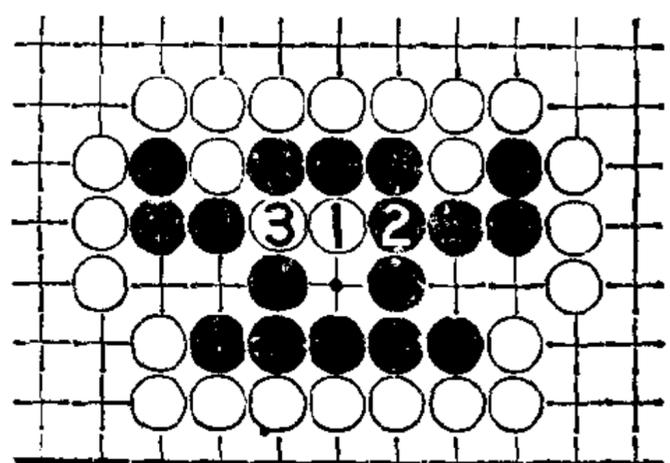


图 4

图 4 (变化)

黑 2 如在右面接，则白 3 于左面扑，形状与前图完全相同，黑棋亦无法做活。

图 5 (变化)

黑 2 如图接，则白棋无论在 A 位或 B 位扑，均可回复到正解的变化。

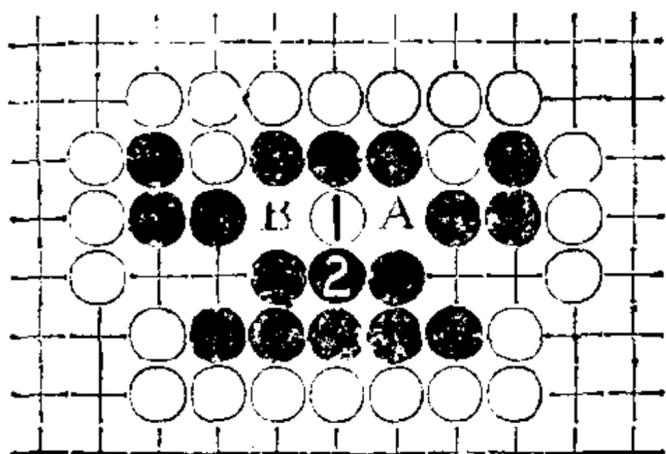


图 5

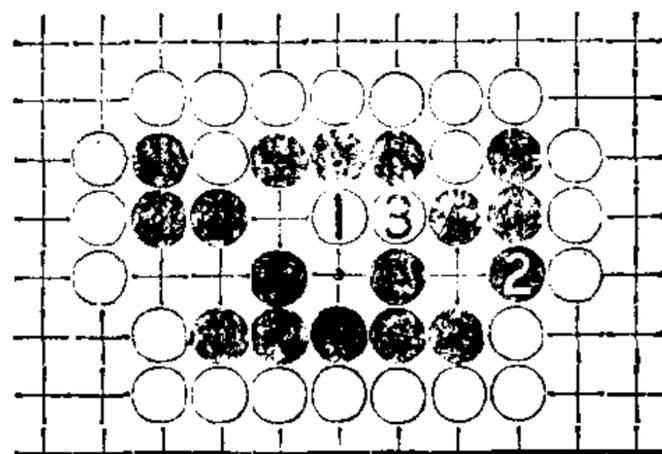


图 6

图 6 (变化)

白 1 点时，黑 2 如在外围做眼，被白 3 打便万事皆休了。

第四十五题

问题图四十五(黑先)

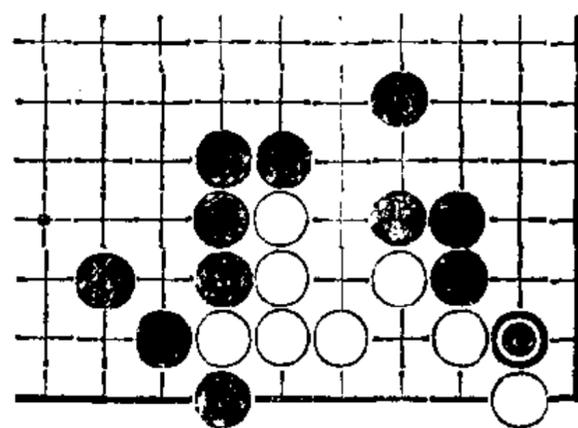
此形很容易在实战中出现。看来白棋眼形丰富，黑棋⊙子还要注意防守。

图 7 (失败)

黑 1 立，白 2 做眼就简单地成活了。如此下法黑棋显然不行。

图 8 (失败)

黑 1 如破眼，白 2 吃黑一子也



问题图四十五

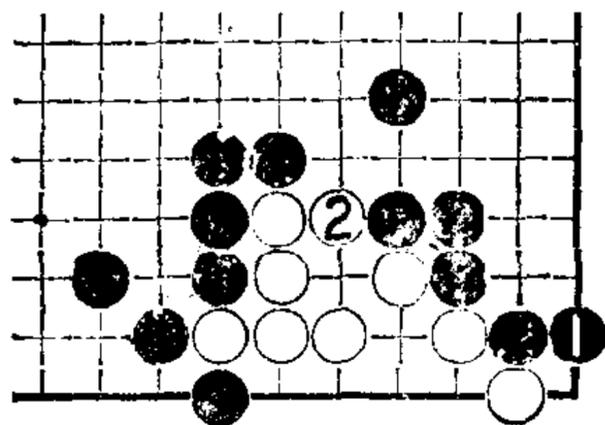


图 7

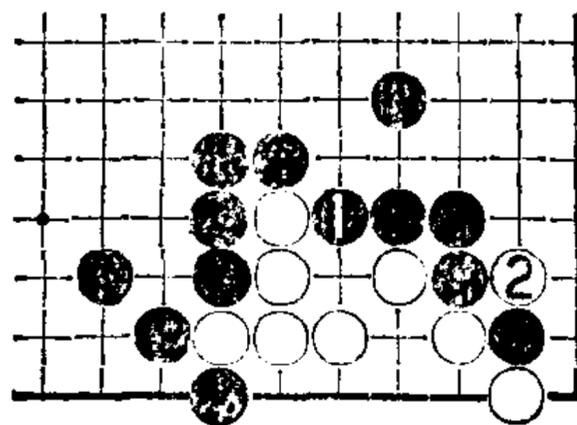


图 8

必是活棋。黑棋必须寻找两全之策。

图 9 (正解)

黑 1 点是锐利之着，同时牵制了白棋的多处眼位。

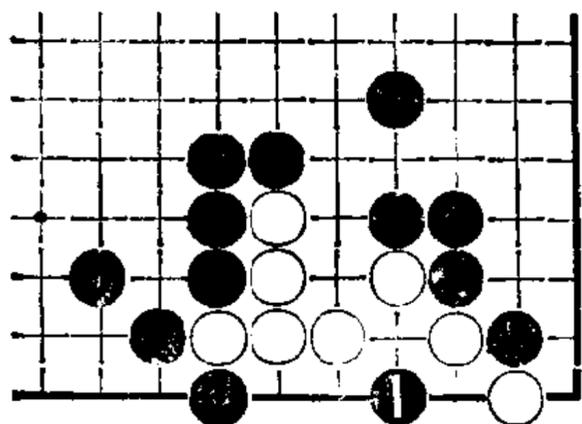


图 9

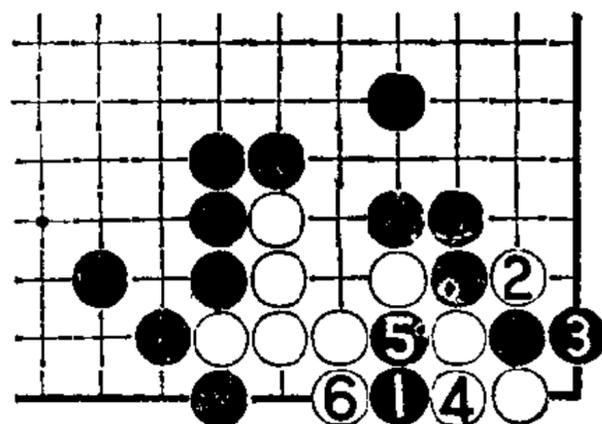


图 10

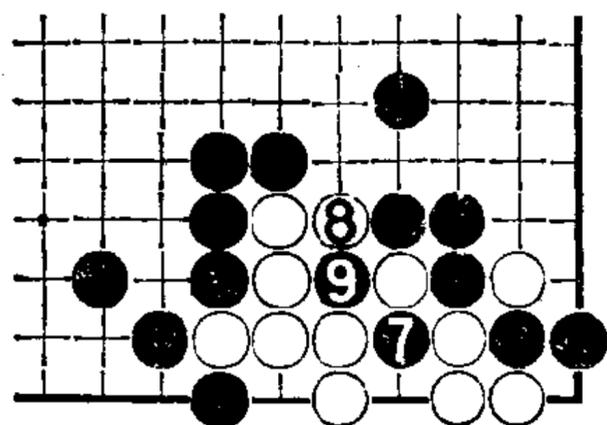


图 10(续)

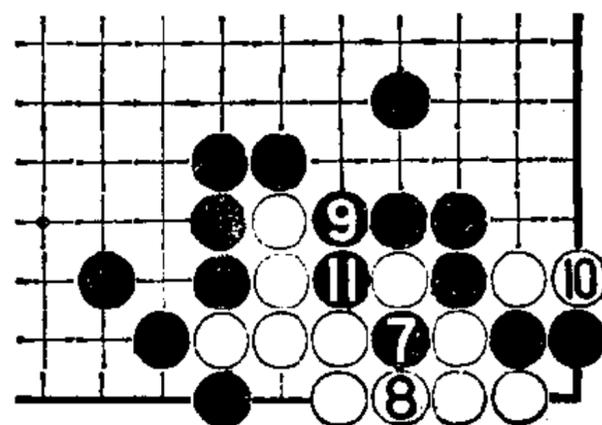


图 11

图10(正解变化)

白 2 打，黑 3 立是紧要之着。白 4 接时，黑 5 扑是破双眼的妙手。白 6 提、黑 7 再扑，白 8 做劫是正确的应手。结果成为劫杀。

图11(变化)

黑 7 扑时，白 8 如提，黑 9 即成为先手破眼之着。白棋反而被净杀。

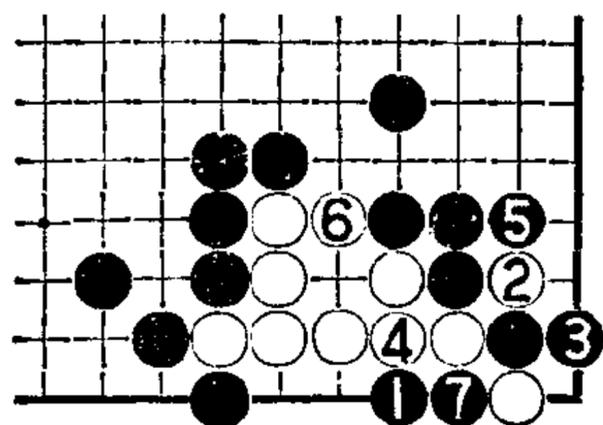


图 12

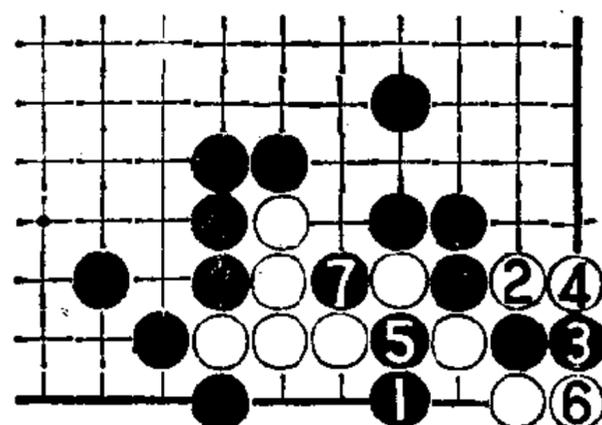


图 13

图12(变化)

白4如改在二路接, 黑5补后, 白棋已无法做活。

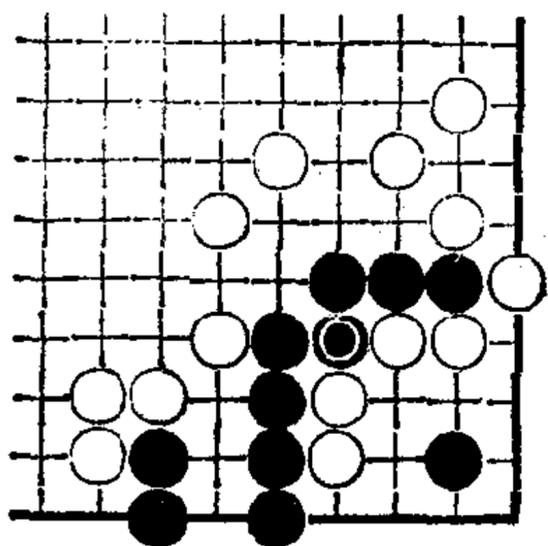
图13(变化)

白4如吃黑两子, 黑5断、7提, 白棋在角上也无法做活。

第四十六题

问题图四十六(白先)

黑●子挤后, 白棋如何应付呢? 此题难度不是很大, 但要走出双方最善的应接却非易事。



问题图四十六

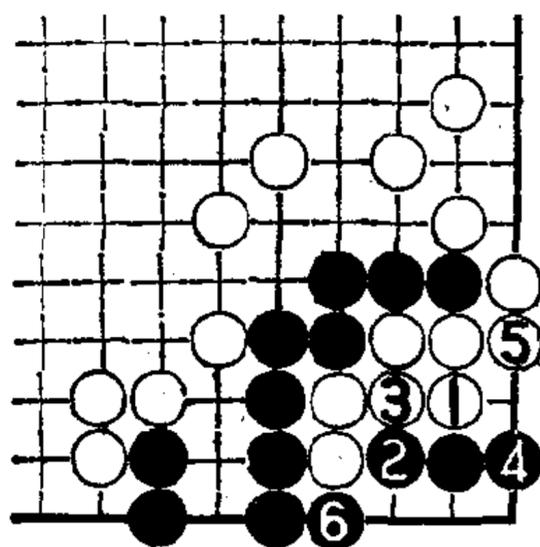


图 14

图14(失败)

白1虎, 则黑2长、4立, 以下成为净活。白5如改在6位挡下, 被黑于5位扑, 白棋显然要接不归。

图15(失败)

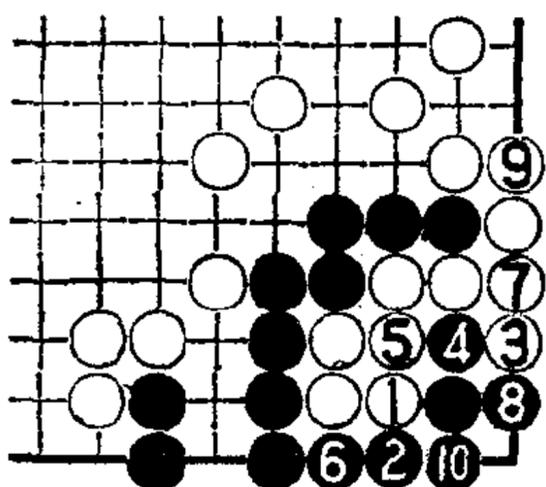


图 15

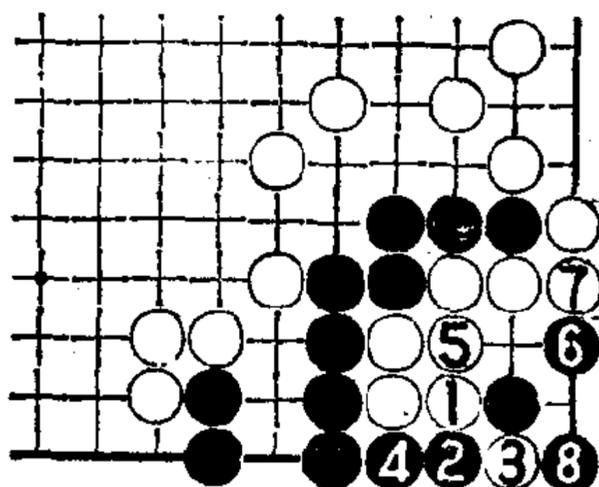


图 16

白1如此虎，则黑2先扳渡。白3若尖，黑4以下一系列先手，黑10已做眼活出。

图16(失败)

对于白3扑，黑只要4打、6尖，便可净活。

图17(正解)

白1接、黑2尖皆是正确的着法。黑4渡时，白5先扑是妙手。以下至黑8成为劫杀。

附带说明一下：以后黑若解消此劫可直接补在A位，保留进一步吃白七子的利益。因此，本图是双方最善的应接。

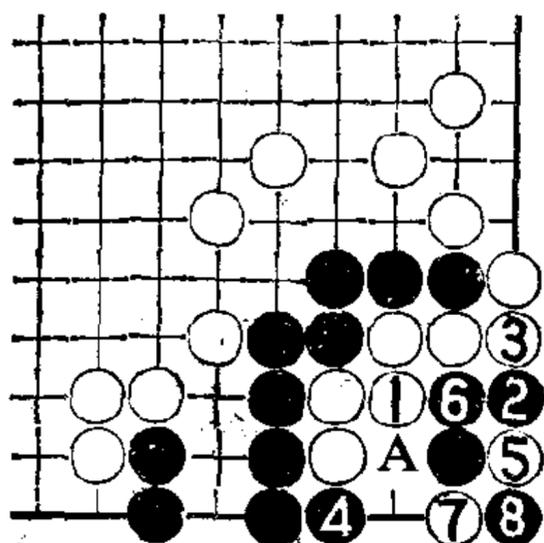


图 17

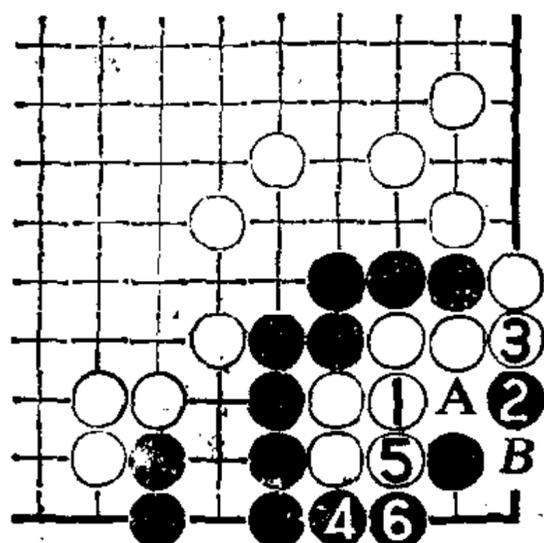


图 18

图18(失败)

白5如随手与黑6交换，黑棋在角上必成一眼。白5若在A位打，黑于B位接，白棋亦已无法破眼。

图19(变化)

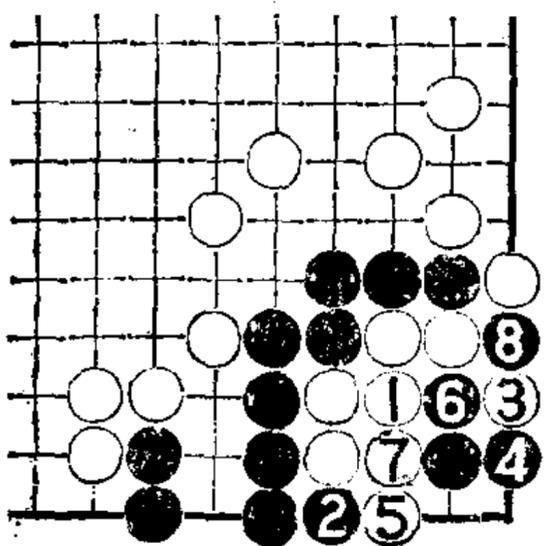


图 19

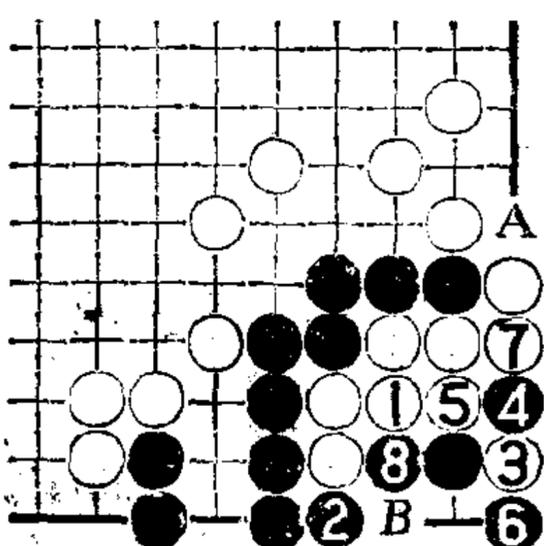


图 20 ⑨=③

黑 2 直接渡过，变化如何呢？白 3 尖欠妥，黑 4 挡，白 5 扳，黑 6 打。结果同样是劫杀，白棋却把整个角的本钱赔了进去，白棋显然不及正解图。

图20(变化)

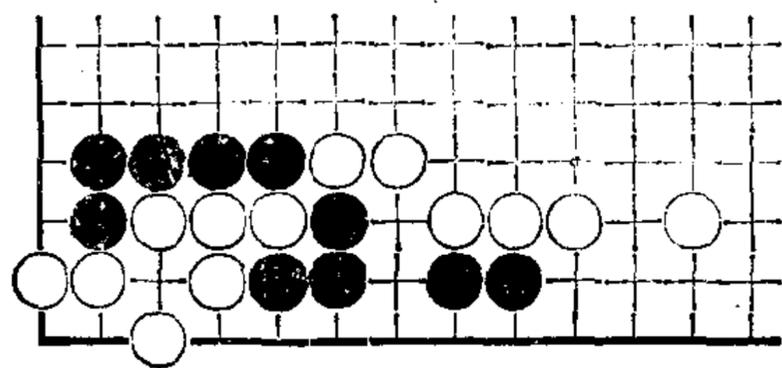
黑 2 渡时，白 3 托是好手，以下虽然仍成劫杀，但此后黑于 4 位提劫时，白可先在 A 位接，迫黑在 B 位应。这样的劫，对于白棋来说，是毫无忧虑的“花见劫”，故黑棋显然不及正解图。

经过如此反复的比较后，正解图的着法无疑当推首位。而其中白 5 扑体现了此题的精华。

第四十七题

问题图四十七(黑先)

此形曾作为有奖征答的试题。虽然正解颇出人意料，但因实无他路可走，故相当多的应征者皆能殊途同归。



问题图四十七

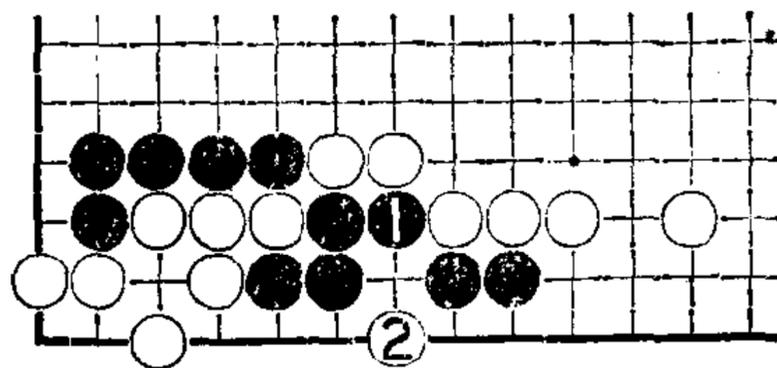


图 21

图21(失败)

黑 1 扩大眼位显然是不能接受的，白 2 点后，黑棋必死无疑。

图22(失败)

黑 1 如直接做眼，白 2 走后，A 位与 B 位必得其一，黑棋仍不能活。

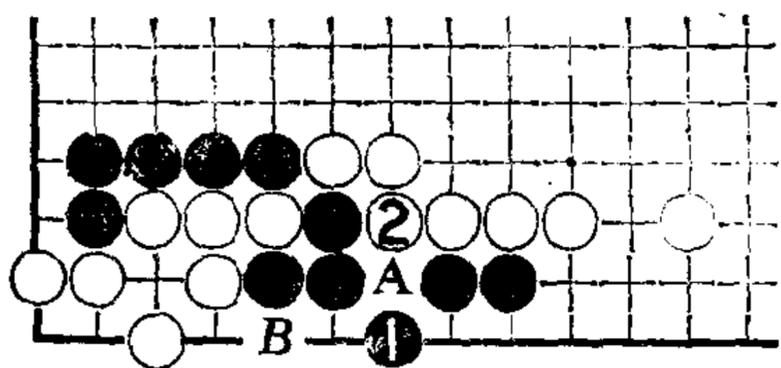


图 22

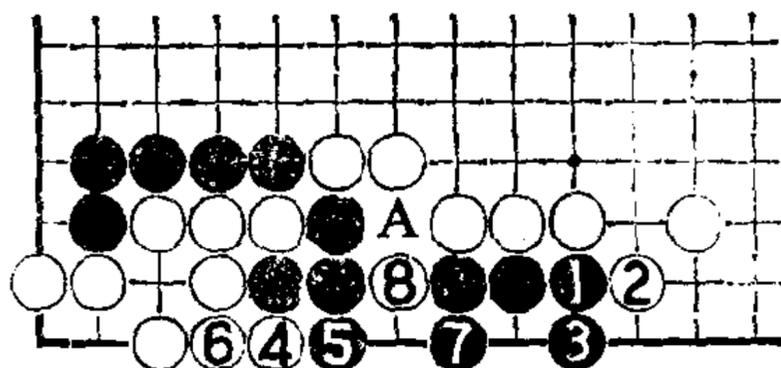


图 23

图23(失败)

黑 1、3 如在下边扩大眼位，白 4 扳、6 接，黑棋已无法做活。黑 7 若改走 A 位，则白于 7 位点。

图24(歧途)

这是应征者唯一可能误入的歧途：黑 1 立，白 2 如应，黑 3 做眼便已净活。这样的解答尚未触及本题的要害，仅是一厢情愿的假正解。因为白 2 另有变化——

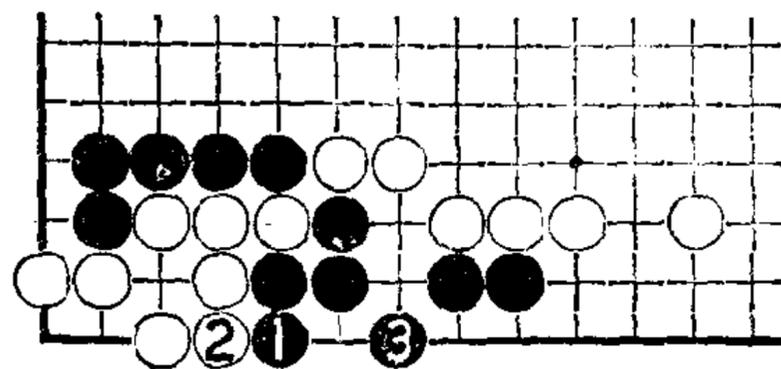


图 24

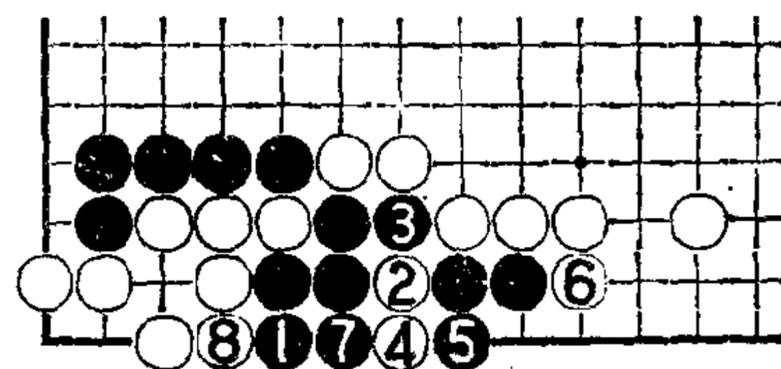


图 25

图25(失败)

黑 1 立时，白 2 挖是及时的好手。黑 3 吃，白 4 立。白 6 顺势一打，再走 8 位补，结果是黑死白活。

图26(失败)

白 2 挖时，黑 3 如企图与白角对杀，则黑棋外气不够。由此看来，黑棋本身是很难做活的，而如何利用白棋的弱点，则还要解决“气不够”的矛盾。

图27(正解)

黑 1 扑是出乎意料的妙手，借牵制白棋弱点之机，实际上先手紧了一气，为 A 位立创造了条件。

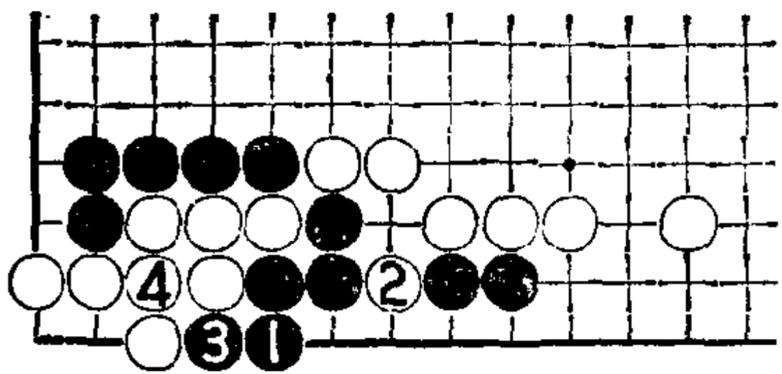


图 26

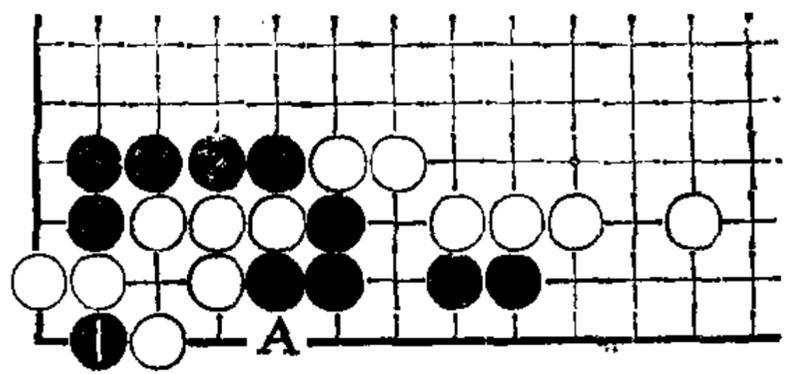


图 27

图28(变化)

白 2 因暂无应手，只得提黑一子。黑 3 立即成为绝对先手，黑 5 便可从容做活。这是本题的主要正解。

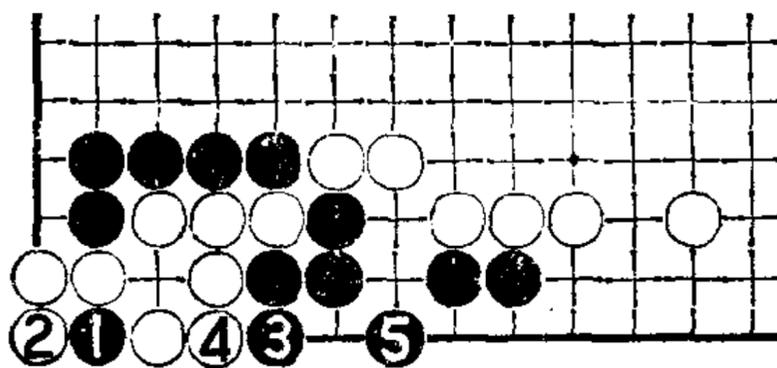


图 28

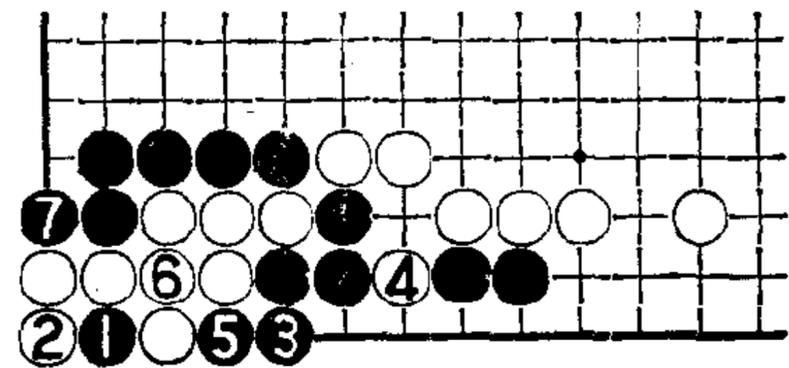


图 29

图29(变化)

经黑 1、白 2 交换后，黑 3 立时，白 4 如挖，黑 5 打便可一气吃白。这是与图26迥然不同的地方。

图30(变化)

黑 1 扑后，白 2 仍挖，则黑 3、5 吃白两子。白 6 打时，黑 7 趁势扑入，结果成为劫争对杀，将白角一同卷入。就局部而论，黑棋并不亚于各自净活的结果，亦可视作一种正解。

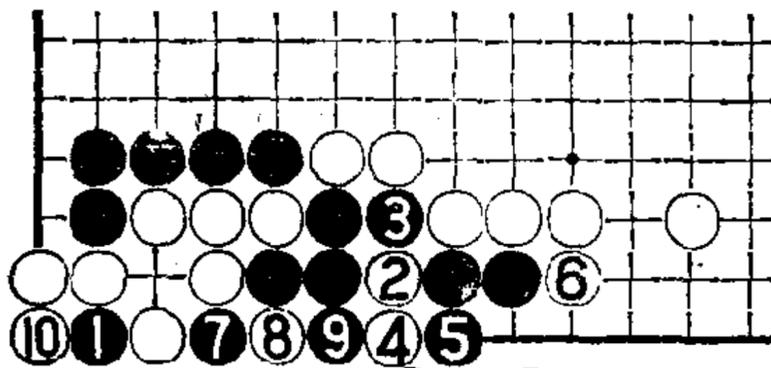


图 30 ⑪ = ⑦

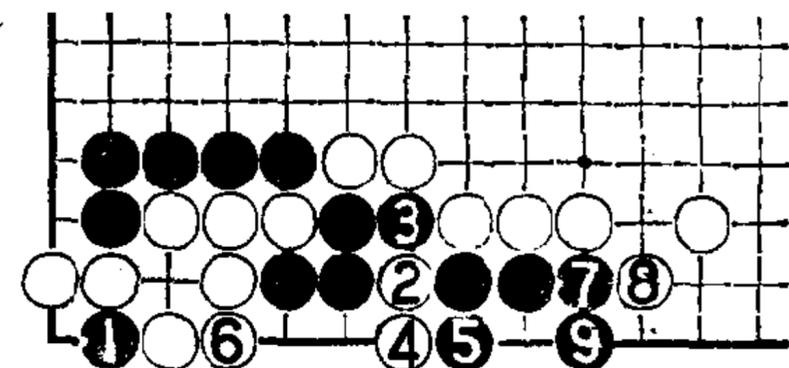


图 31

图31(变化)

白 6 如补，则黑 7、9 做眼即已活出。

图32(变化)

白2挖时，黑3、5直接扑劫。尽管从得益来说，黑棋稍逊于图30，但毕竟也是劫杀。因此，在应征者答出这个变化时，已可算作成功。

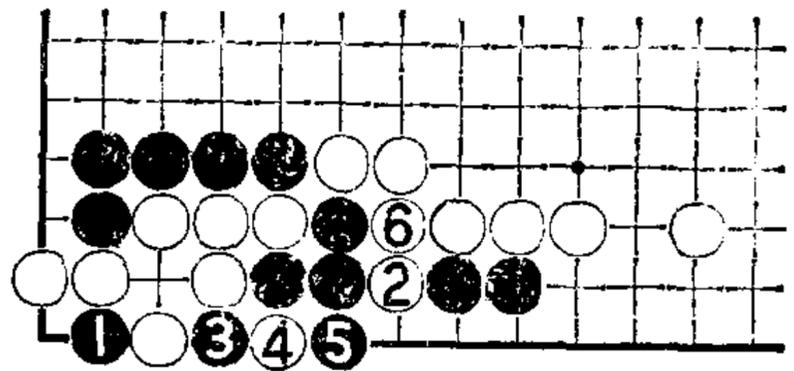
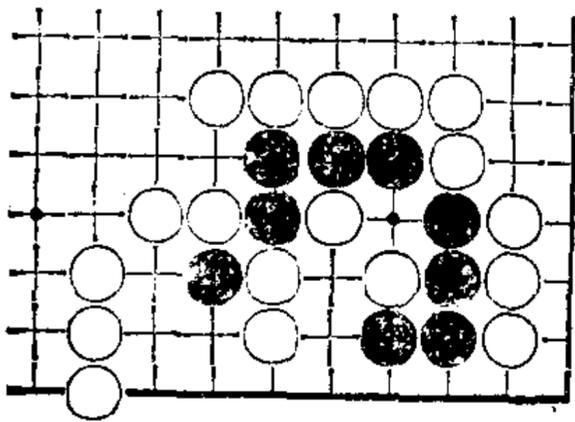


图 32 7=3

第四十八题

问题图四十八(黑先)

此题虽非惊人之作。然而作为有奖征答之习题，却也玲珑有趣。黑先如何净活？切莫粗心大意。



问题图四十八

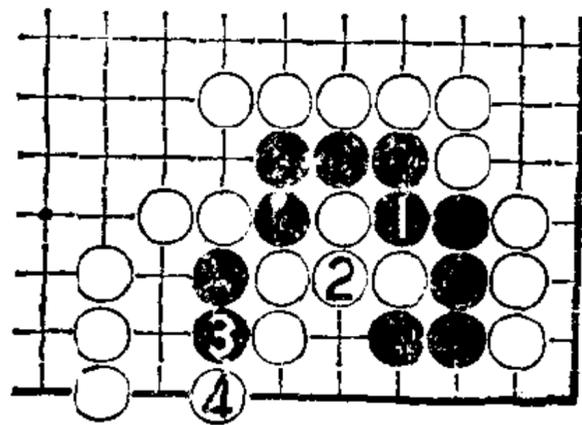


图 33

图33(失败)

黑1打、3挡，显然是肤浅之着。白4扳，已从一路渡出。

图34(失败)

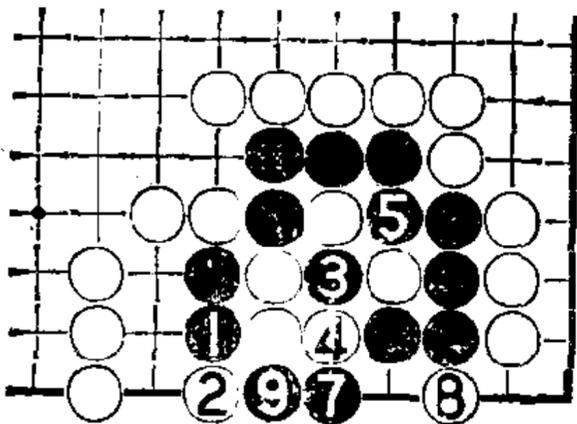


图 34 6=3

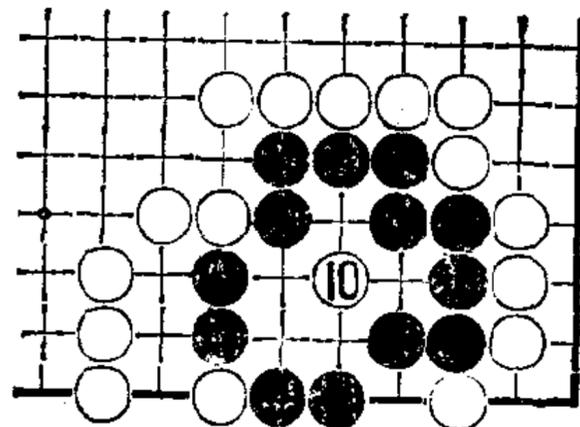


图 34(续)

黑1挡是必然之着。但黑3扑却是错觉。以下至黑7吃白六子时，白8破眼，黑棋即成“拳头六”之大眼死形。

图35(假象)

黑3尖，期待白4打，然后黑5扑、7打。白8如接，黑9提白六子，因留有A位的眼位，黑棋已活。白4若改在9位接，则黑于5位扑亦可免遭失败。然而，这一部分变化均是假象，因为白4另有他法——

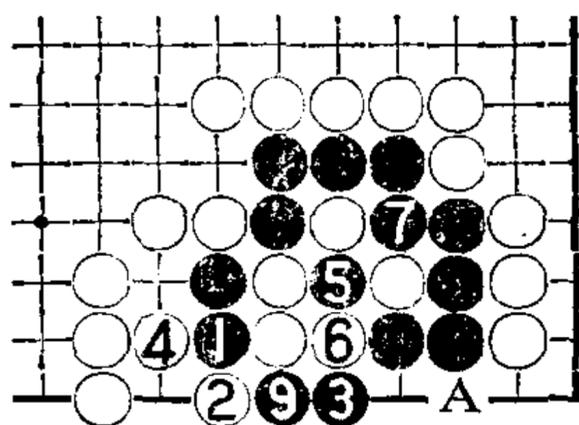


图 35 ⑧=⑤

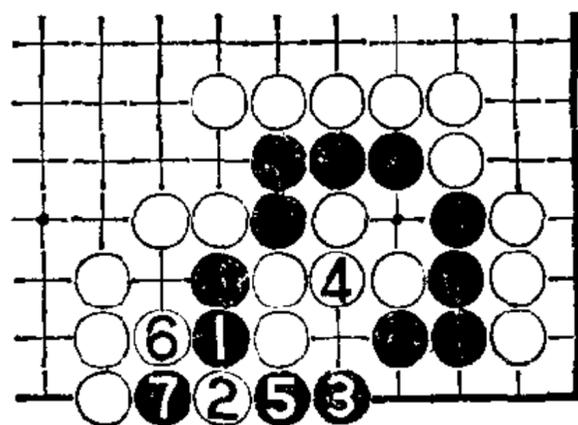


图 36

图36(劫活)

黑3尖时，白4接。黑5只得打，白6即成为劫杀。由此可见，黑3尖并非正解，许多应征者正是漏算了这个变化而误入歧途的。

图37(正解)

黑3于一路扑是本题的妙手。以下无论白棋如何变化，黑棋均可净活。

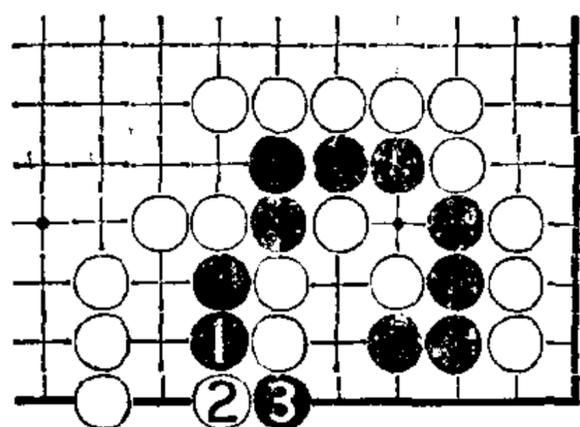


图 37

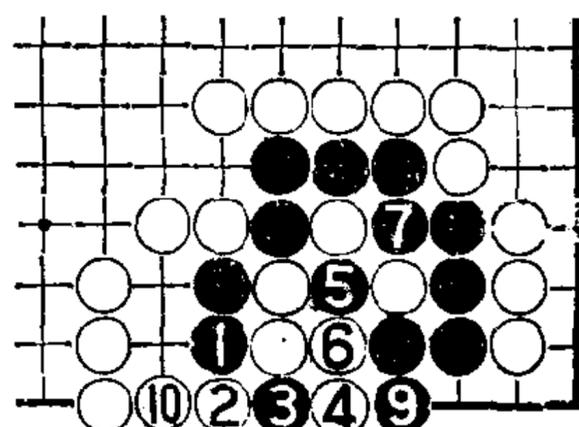


图 38 ⑧=⑤ ⑪=③

图38(变化)

白4提，则黑5扑、7打，白8若接，黑9可吃白棋七个子，做活绝无问题。黑11提后，白12打，黑13如走14位已净活。如图结果是白棋后手双活，黑棋更为有利。

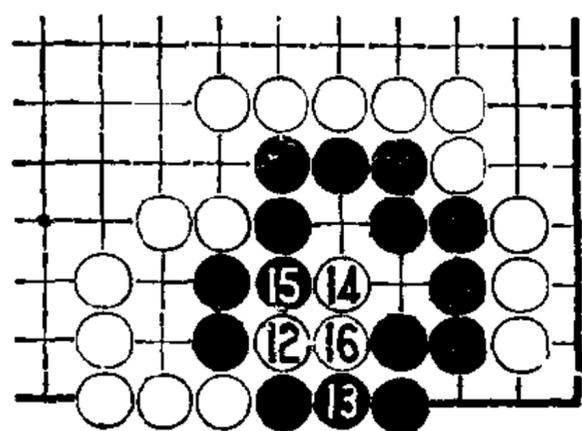


图 38(续)

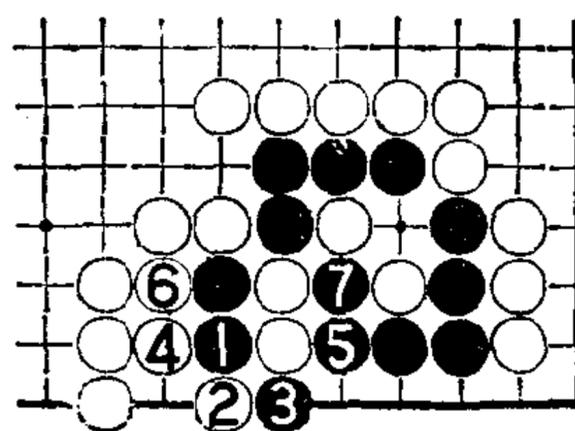


图 39

图39(变化)

白4如打，黑5、7已净活。

图40(变化)

白4如接，黑5提后也必活无疑。

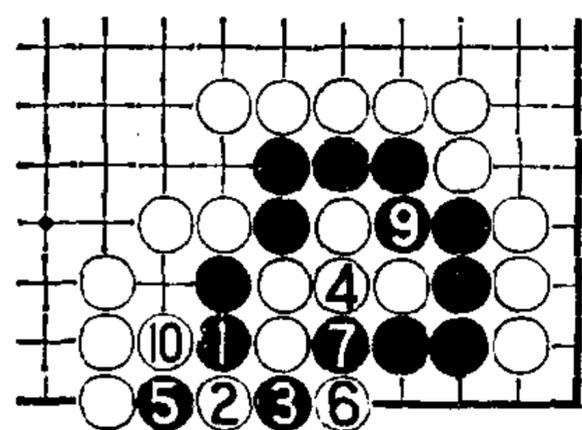


图 40 ⑧=② ⑪=③

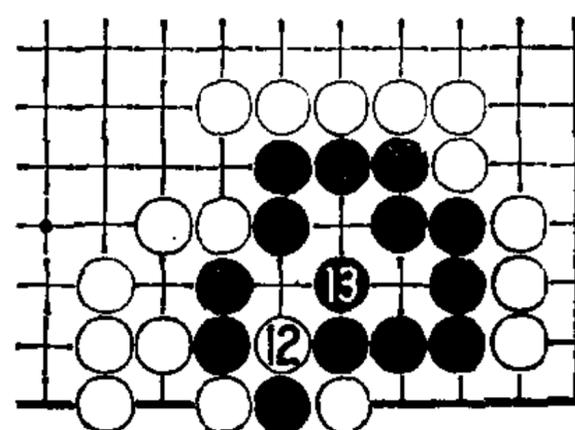


图 40(续)

图41(变化)

黑1挡时，白若走2位，黑3打、5立是扩大眼位的要着。

黑5若急于走A位，被白5位扳，黑即重蹈复辙。

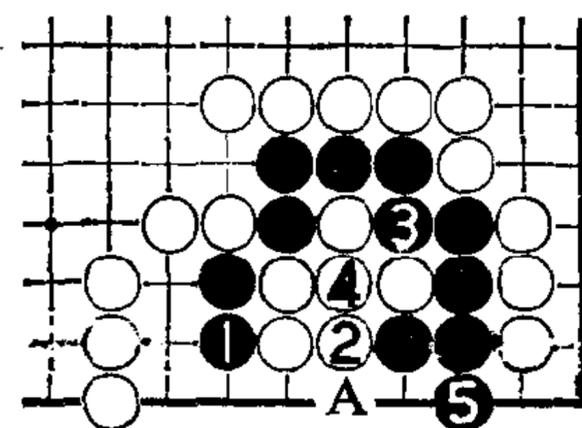


图 41

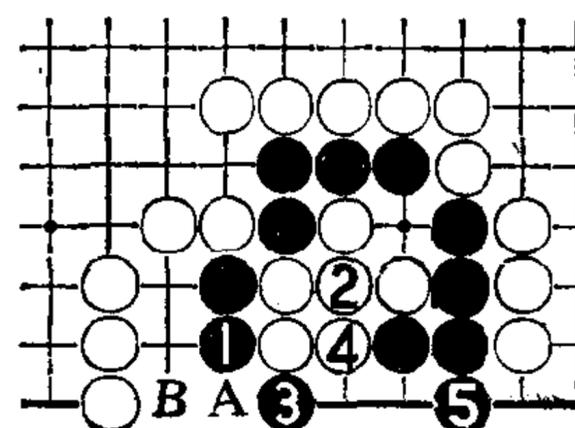


图 42

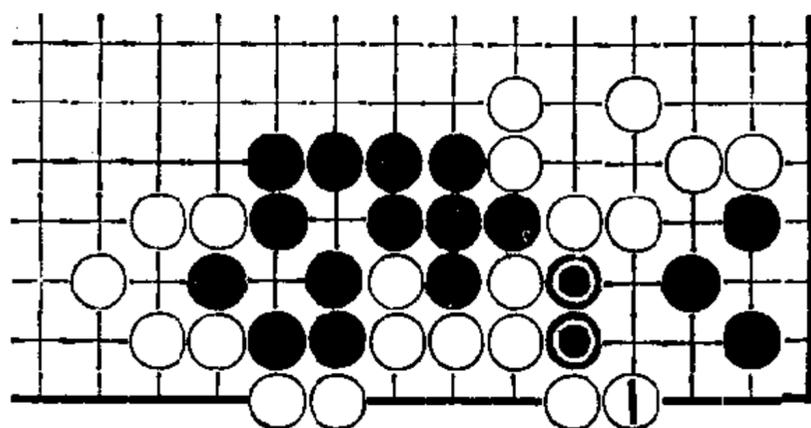
图42(变化)

黑1挡时，白2若先接，则黑3扳后，4位与5位必可得一而活。白4若在A位扑，则黑B位提，即还原为图40的变化。

第四十九题

问题图四十九(黑先)

这是早些年中日围棋对抗赛中的一个激战场面。中国选手曹大元七段(当时)走下白1长这步棋，使日本的山城宏八段(当时)就此陷入了“长考”。



问题图四十九

黑角做活并不困难，但同时必须保护●两子，才能对左下白棋有所攻势。

图43(失败)

黑2尖顶当然已可活角，但白3随即就吃通黑棋两子，故黑棋不算成功。

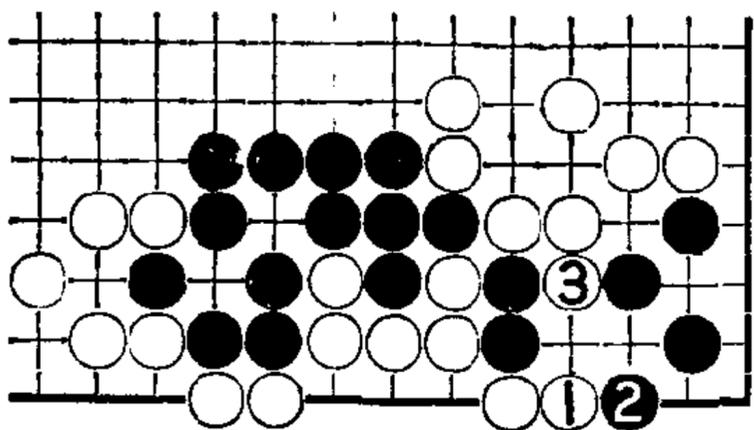


图 43

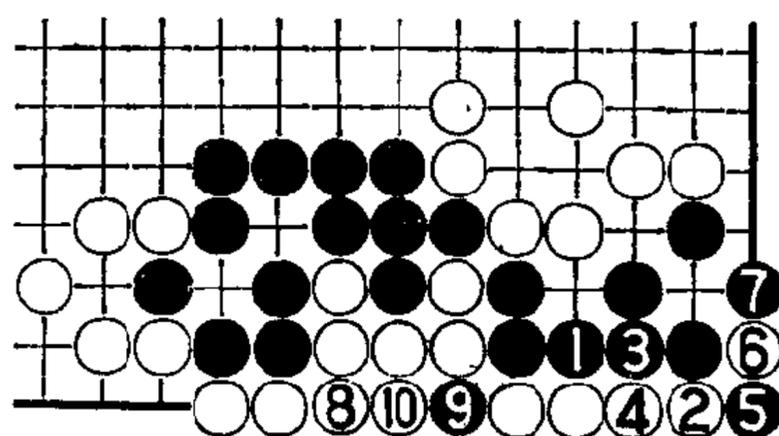


图 44 ①=⑤

图44(实战)

实战时，山城宏走了黑1压，被白2托入后，结果形成了

劫争。经局后探讨，其实黑棋另有最佳的方案。

图45(实战变化)

前图黑5如改走本图的立，则白6扳，黑7、9做眼时，白10紧气，黑棋无法制造接不归，反而被净吃。

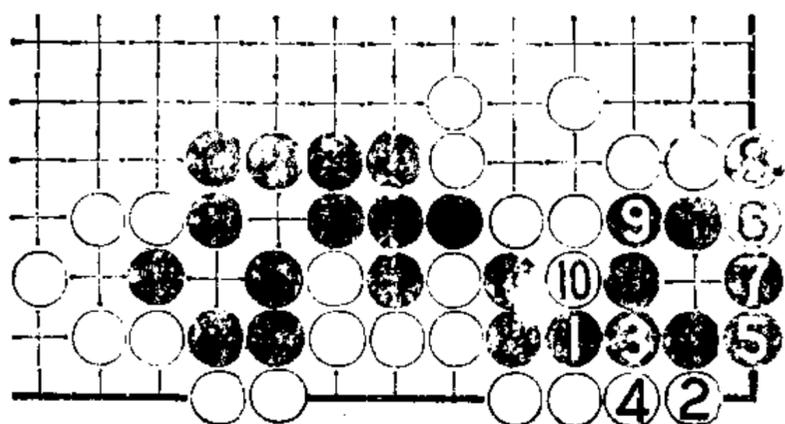


图 45

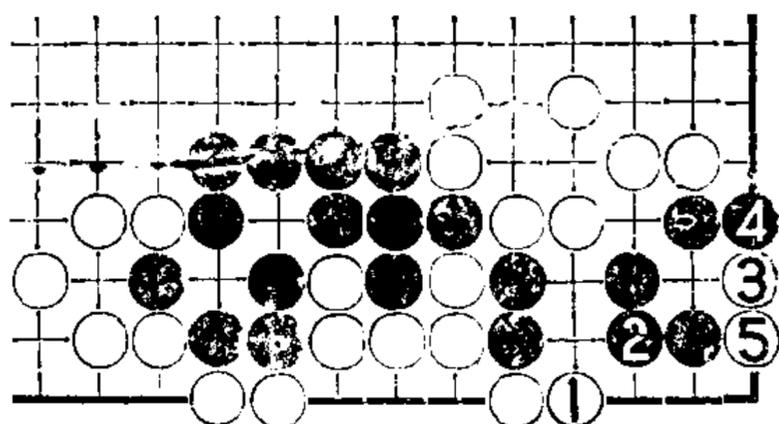


图 46

图46(正解)

白1长时，黑2是沉着的好手。白3、5仍企图杀角，接下来黑棋应如何对付呢？

图47(失败)

黑1如挡，白2长后，黑角即成“盘角曲四”的死形。也许黑方正是算到这个变化，而轻易放弃了正解图的着法。

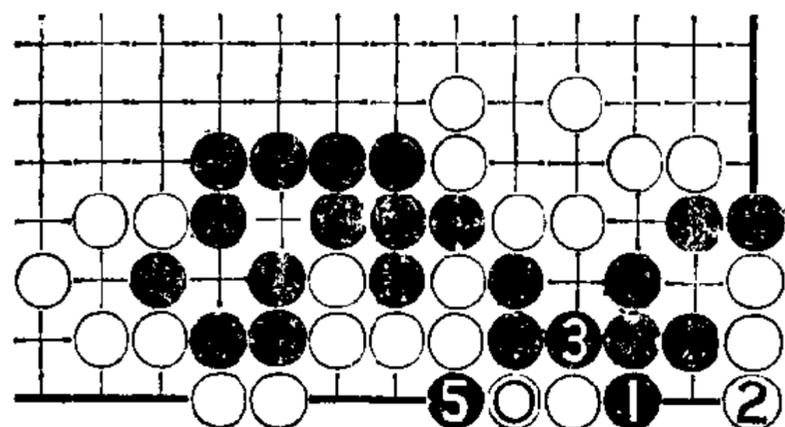


图 47 ④脱先 ⑥=○

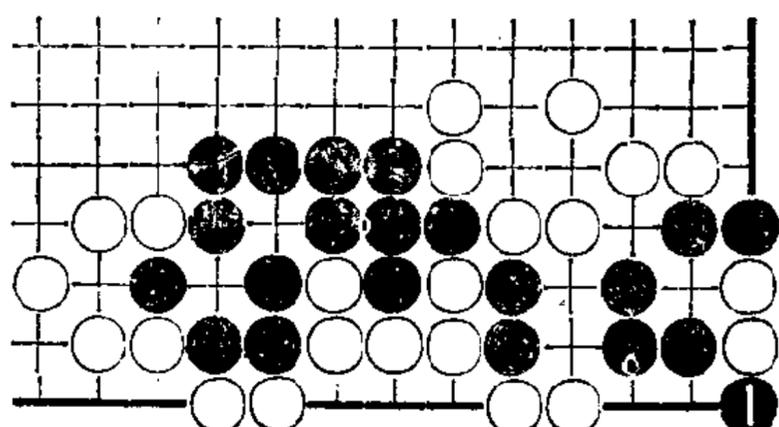


图 48

图48(妙手)

黑1扑是做活的妙手。以下无论白棋怎样应对，都无法形成劫争。

图49(变化)

黑1扑时，白2如提，则黑3打。白4挤时，黑5是重要

的次序(如直接在9位打,被白5位冲,黑棋两子接不归)。黑7先手提后,再于9位接,成为“胀牯牛”的活棋。

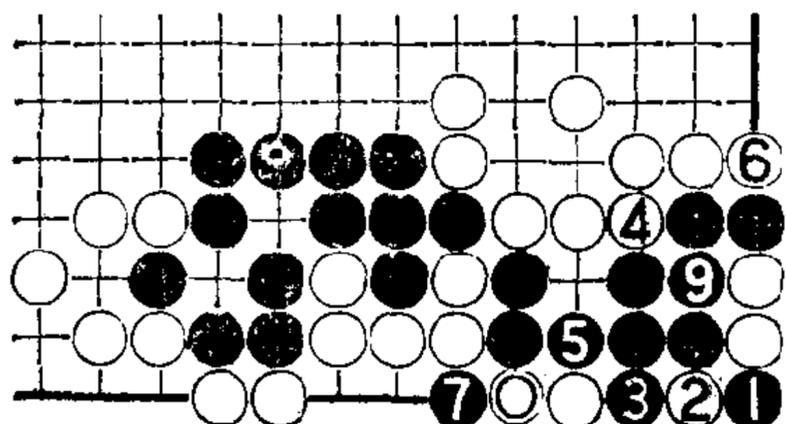


图 49 ⑧ = ○

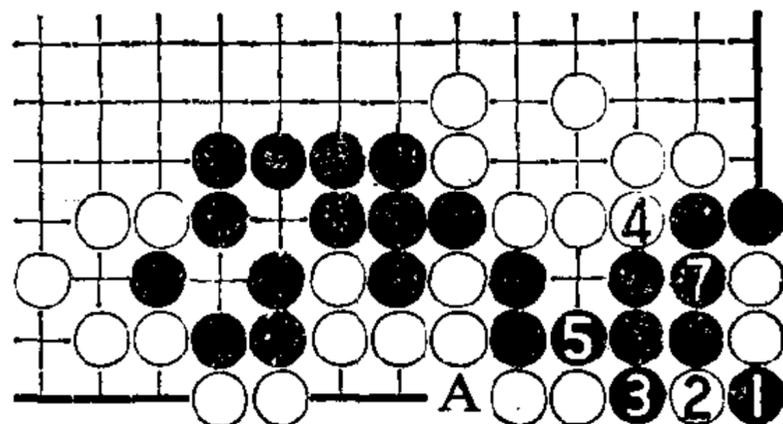


图 50 ⑥ = ●

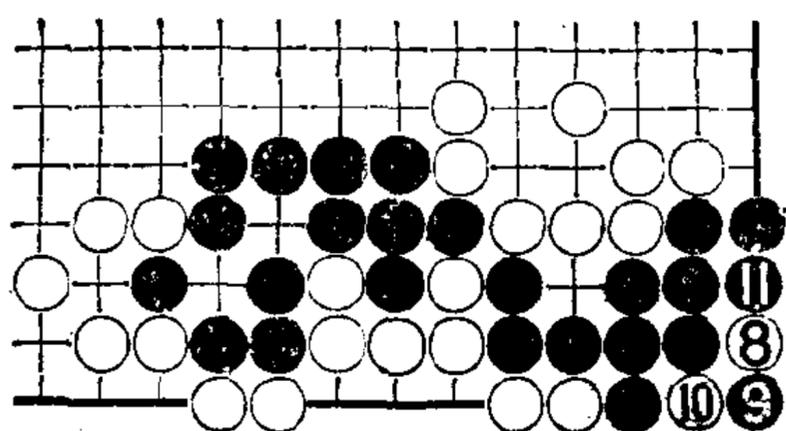


图 50(续)

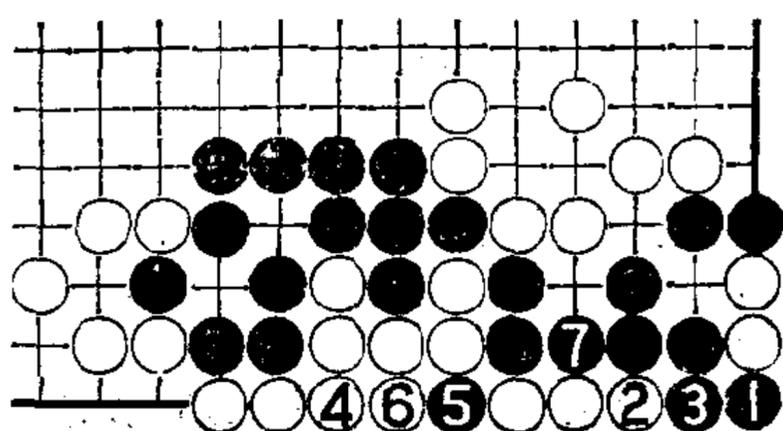


图 51

图50(变化)

黑5打时,白6如接,此形已非“盘角曲四”。将来(现在不必,因有A位先手提)黑7提白四子,白8若点,黑9扑仍成为“胀牯牛”。

图51(变化)

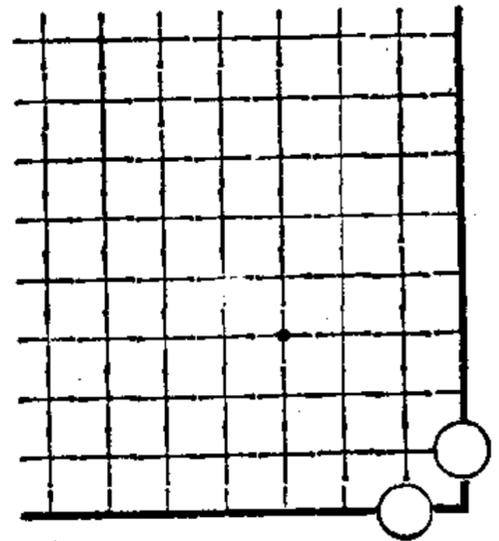
黑1扑时,白2若长进破眼,则黑3接,白棋三子已无法接回,黑棋自然可在下边成眼。

第九章 一·二路的魔力

按照从前的座标纪录法,棋盘角端的相邻两点便被称作“一·二路。”(见示意图)

在棋盘角部,两个相邻的“一·二路”棋子就能最节约地构成一个眼形。此外,棋子着于“一·二路”后,又使对方不能随意于角端(一·一路)紧气。也许,正是由于这两个理论上的依据,使得“一·二路”通常成为角部做活或杀棋的要点。

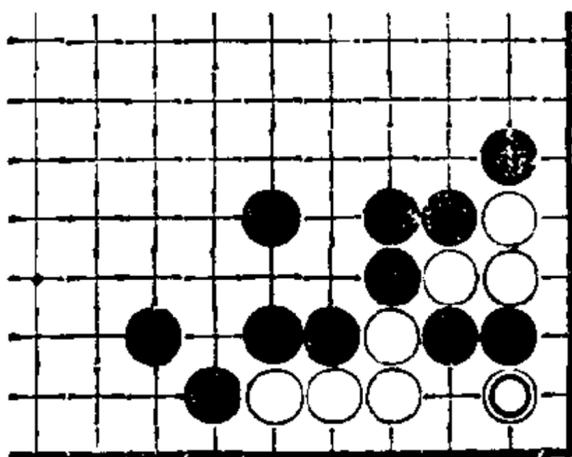
在遇到角部死活问题时,请格外注意“一·二路”——这个神秘的“百慕大三角区”。



示意图

第五十题

问题图五十(黑先)



问题图五十

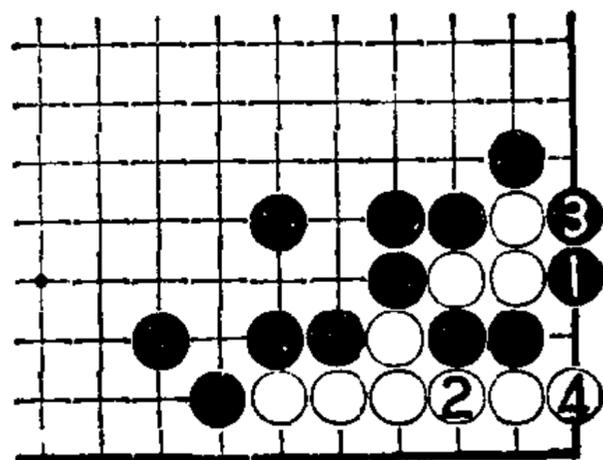


图 1

白○子夹后，通常总以为黑棋只有吃白三子的利益，不会想到这里也存在杀棋的手段吧？

图 1 (失败)

黑 1、3 吃白三子，白 2 打、4 立，白角已成活棋。

图 2 (正解)

黑 1 在“一·二路”扳，竟是攻守兼备的好手——

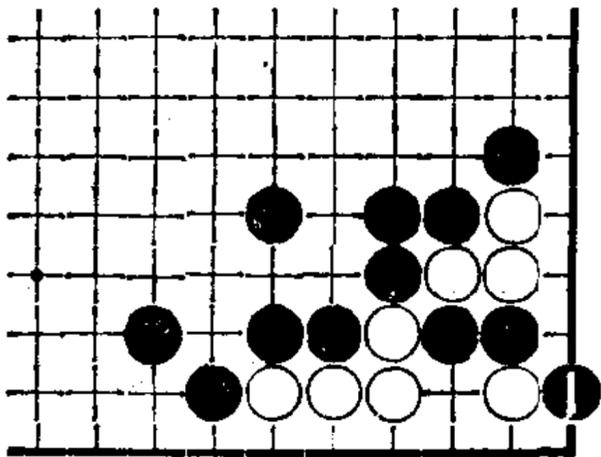


图 2

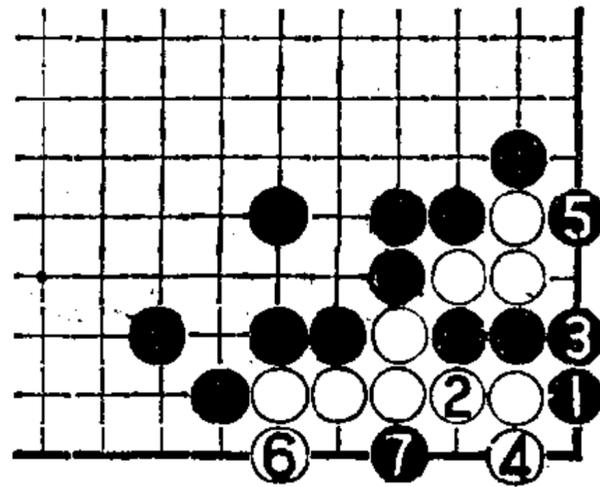


图 3

图 3 (变化)

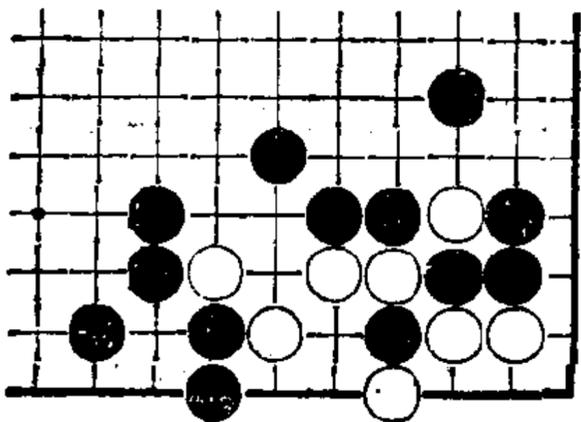
白 2 打、黑 3 接，白棋无法紧气吃黑。纵然白 4 立是先手，但角部眼位已大受影响，根本无法做活。

第五十一题

问题图五十一(黑先)

白棋形状存在各种缺陷。然而黑棋的着手却也大意不得。

图 4 (感觉)



问题图五十一

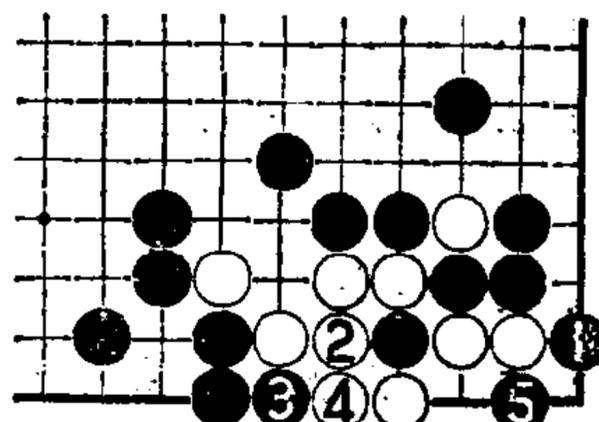


图 4

黑1扳是第一感。白2如提，黑3冲，白棋就被净杀了。但这个感觉是不完全的。

图5(劫杀)

黑1扳时，白2曲，黑3只得打，白4切断后，角部成为劫杀。黑棋并未遂愿。

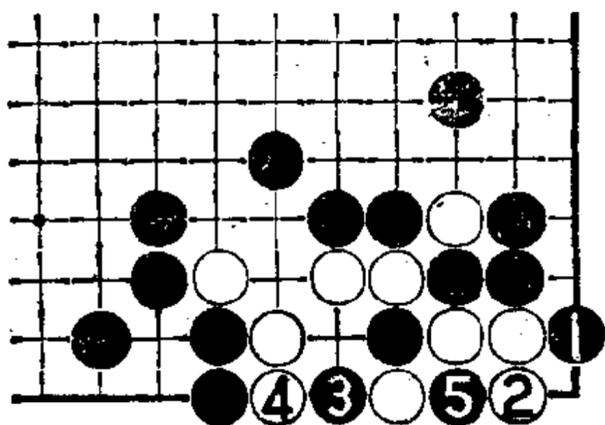


图5

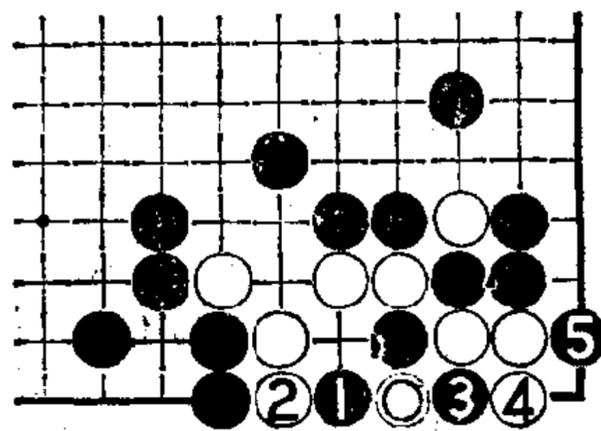


图6 ⑥=○

图6(劫杀)

黑1如直接打，白2仍断。黑3提、白4打，黑5只得破眼，白6提仍成劫争。

图7(正解)

黑1于“一·二路”夹是净杀白角的妙手——

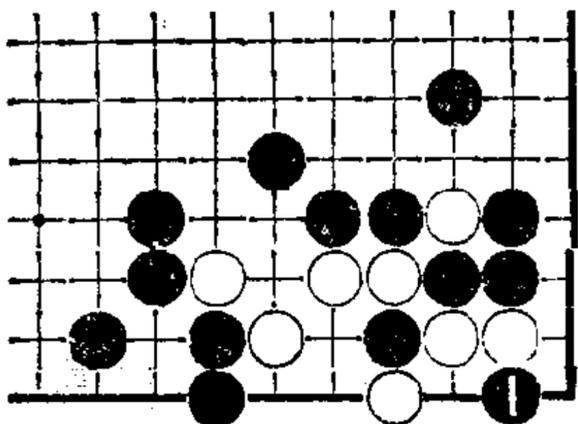


图7

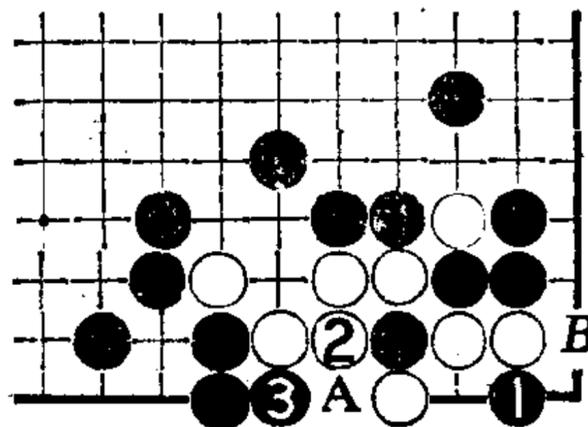


图8

图8(变化)

白2如提，黑3冲入，A、B两点必可得一，白棋已无法做活。

图9(变化)

白2如立下，则黑3打。白4断，黑5提后，成为“金鸡独立”之状。

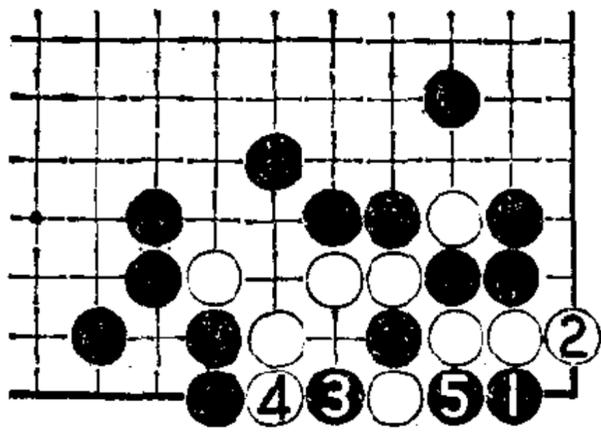


图 9

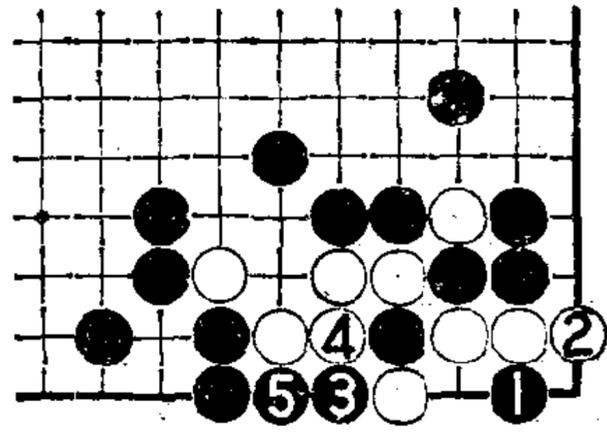


图 10

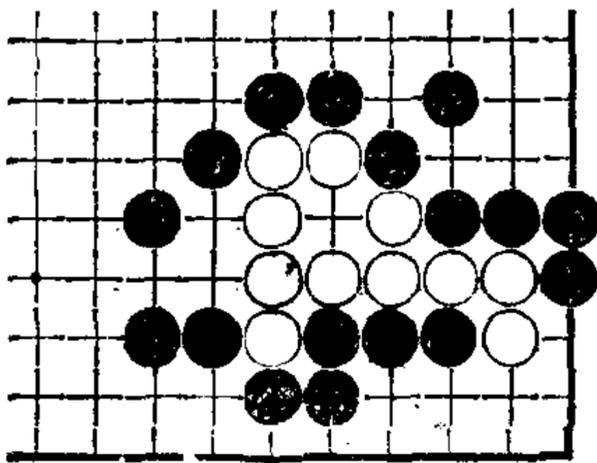
图10(变化)

黑 3 打时，白 4 若提，黑 5 接回。黑 1 之子正处要点，白棋仍被净杀。

第五十二题

问题图五十二(白先)

白棋在角部如何确保一眼？看来不难，但须小心翼翼。



问题图五十二

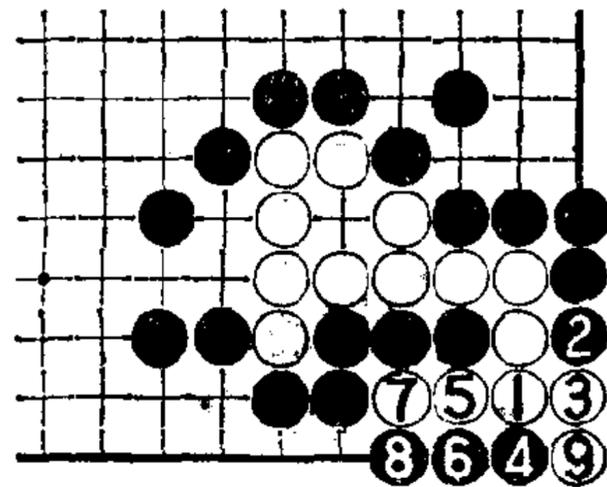


图 11

图11(假象)

白 1 长似是无可非议之着。黑 2 冲、白 3 挡，黑 4 如强行破眼，以下至白 9 打，黑棋三子接不归。但在这个变化中，白棋尚有漏算之处。

图12(失败)

白 1 长时，黑 2 可直接于一·二路破眼。黑 4 拖出，白 5 只得扳，黑 6 冲、8 断，次序井然。结果白棋无眼。

白 5 如按前图走 8 位，则黑于 5 位接回，如此白棋无法打吃黑三子。

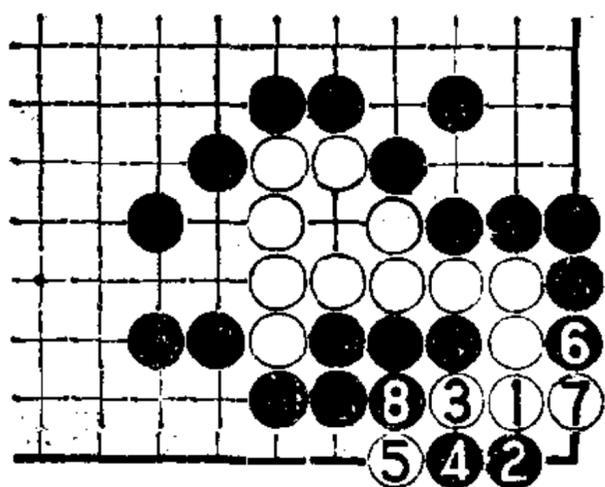


图 12

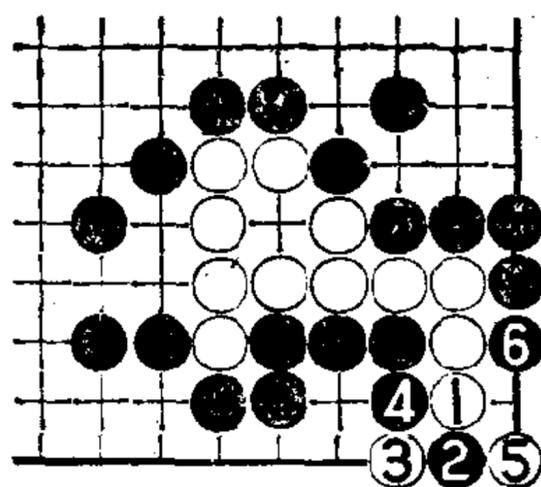


图 13

图13(失败)

对于黑 2，白 3 如直接扳下，黑 4 打、6 冲，白棋仍不能活。

图14(失败)

白 1 如扳，黑 2 仍点于此处。白 3 挡，黑 4 冲、6 扑，白棋成假眼。

其中白 3 若改在 6 位接或 4 位挡，则黑于 3 位爬出。

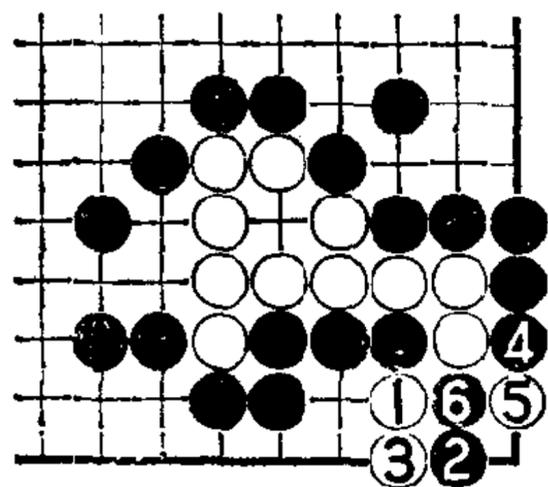


图 14

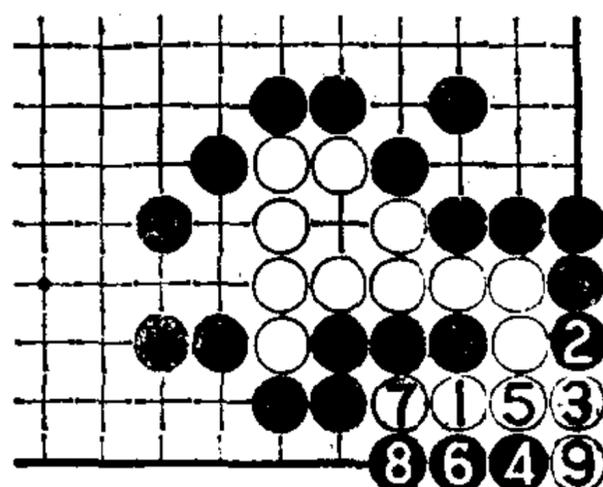


图 15

图15(黑的失着)

黑 2 先冲则是失着。白 3 挡后，黑 4 点已时过境迁。以下至白 9 打，黑棋无法杀白。

图16(正解)

白 1 于“一·二路”跳是确保眼位的要点——

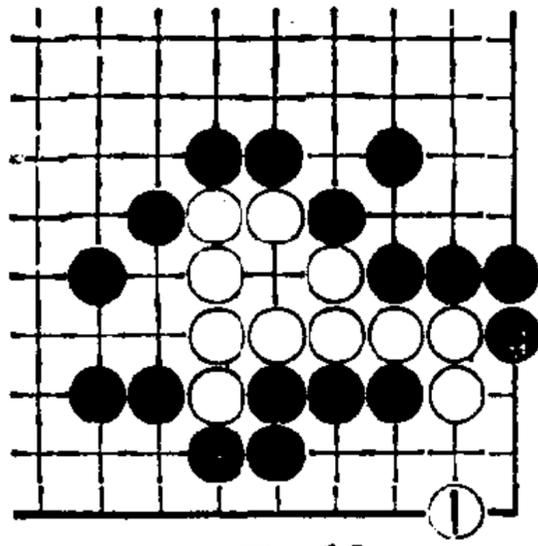


图 16

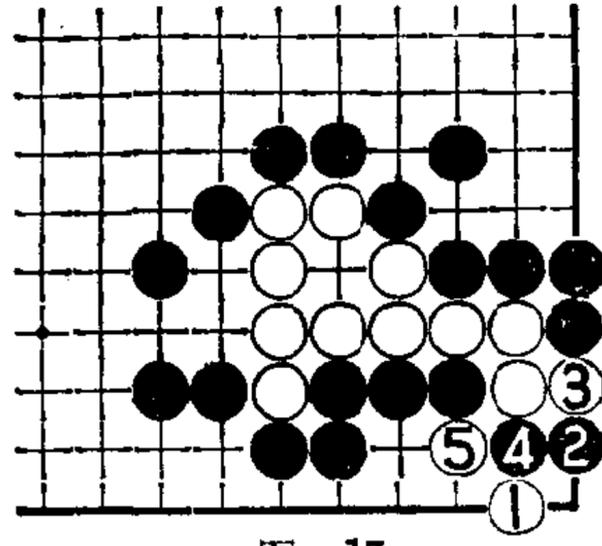


图 17

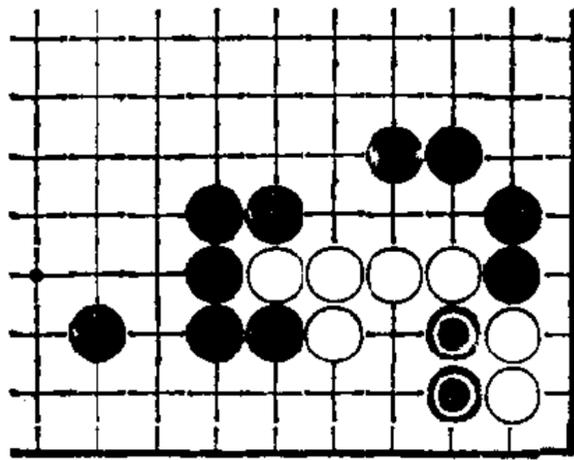
图17(变化)

黑 2 是唯一值得探讨的应手。白 3 挡,黑 4 如冲,白 5 断。黑棋终究无法破眼。

第五十三题

问题图五十三(白先)

要吃掉黑●两子是轻而易举的事。但必须注意整块白棋的死活。



问题图五十三

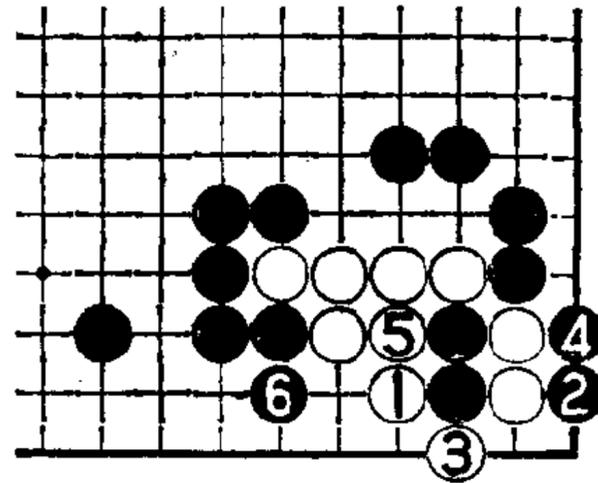


图 18

图18(失败)

白 1 紧气,则黑 2 夹、4 打,然后黑 6 立,白棋居然未活。

图19(劫活)

黑 2 夹时,白 3 如阻渡,则黑 4 做劫。白棋仅成劫活,不

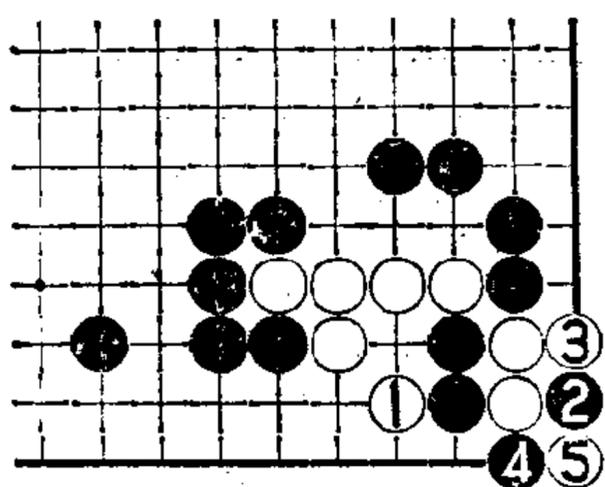


图 19

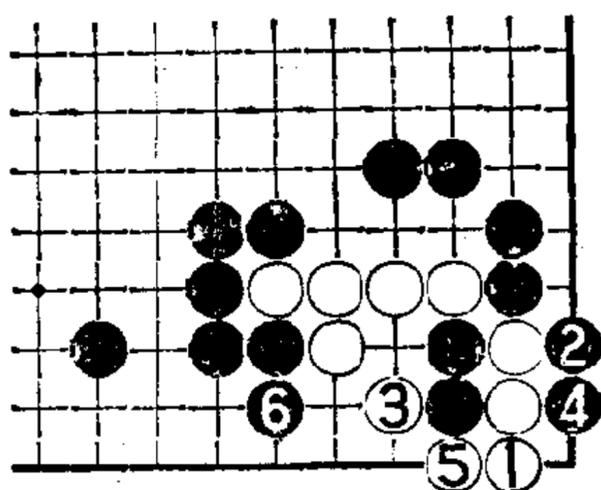


图 20

算成功。

图20(失败)

白1如在一路立,黑2扳,白3若在4位做眼则自紧外气。如图应接至黑6,白棋仍死。

图21(正解)

白1于“一·二路”曲,既保护角部眼位,又可延长外气。黑棋已无法阻止白棋净活。

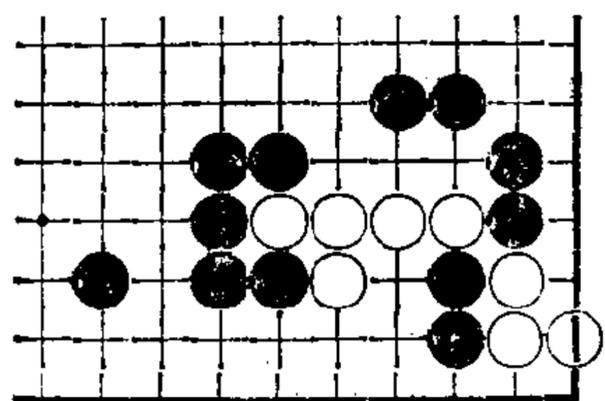


图 21

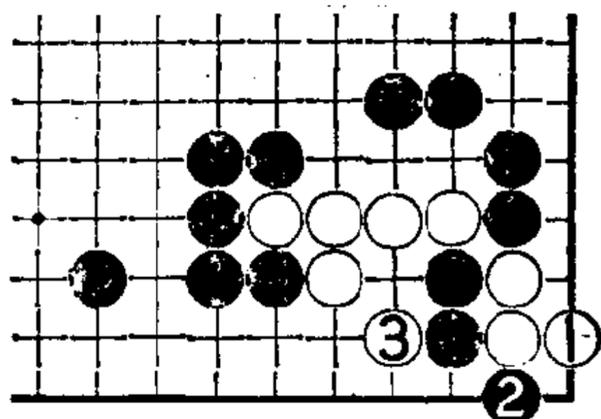


图 22

图22(变化)

黑2扳,则白3紧气,黑棋无法吃白三子,白棋自然是活棋了。

图23(变化)

黑2如扳,白3挖、5立是冷静的好手。以后黑A则白B、黑B则白A,黑棋无法接回两子。

图24(并非多余)

白5若随手打,则黑棋便产生了6位扳的强手。白7打,

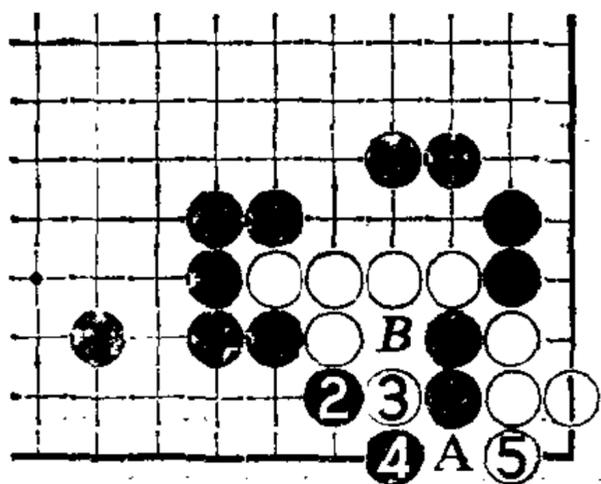


图 23

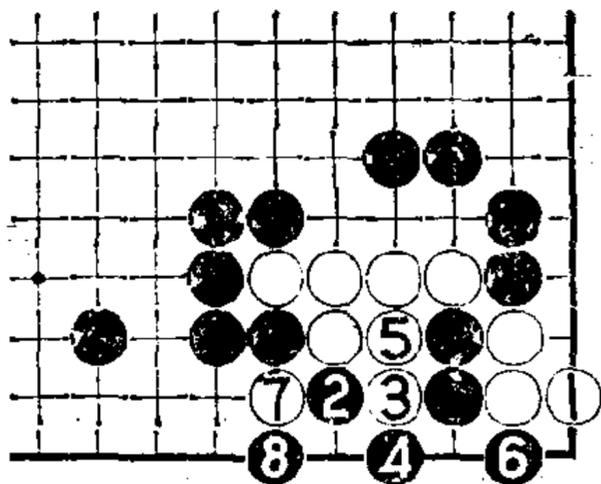


图 24

黑 8 可强行做劫。如此下法对白棋来说显然是不必要的。

第五十四题

问题图五十四(白先)

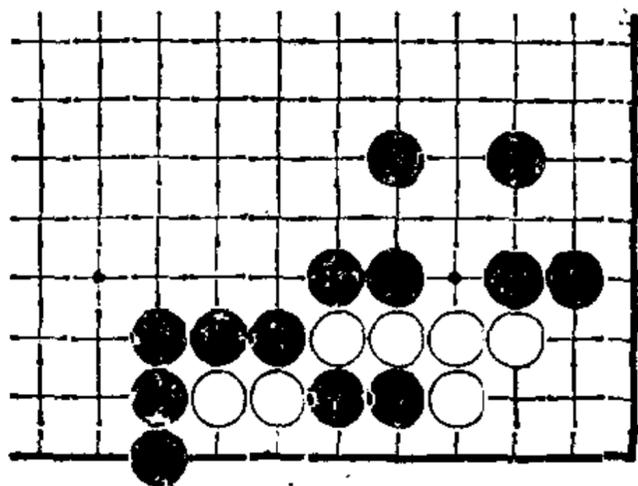
从这个形状来看，白棋要做活似乎是很困难的。那么要点在哪里呢？

图25(失败)

白 1 如挡，黑 2 补后，白角已无论如何也做不成两个眼。这是初级教材中基本的死形。

图26(失败)

白 1 如吃黑两子，黑 2 跳入。白棋亦无法做活。



问题图五十四

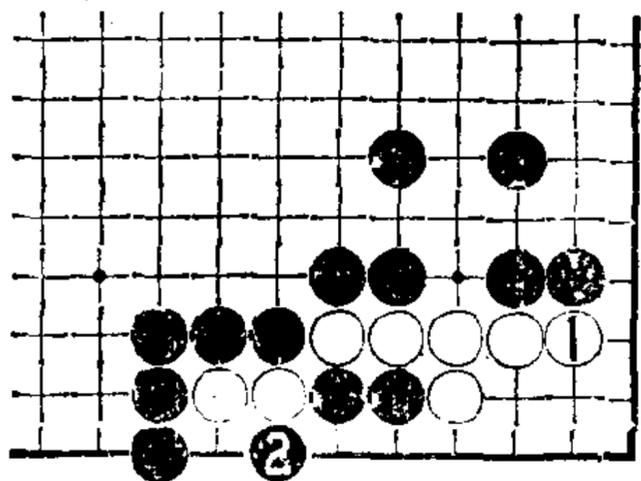


图 25

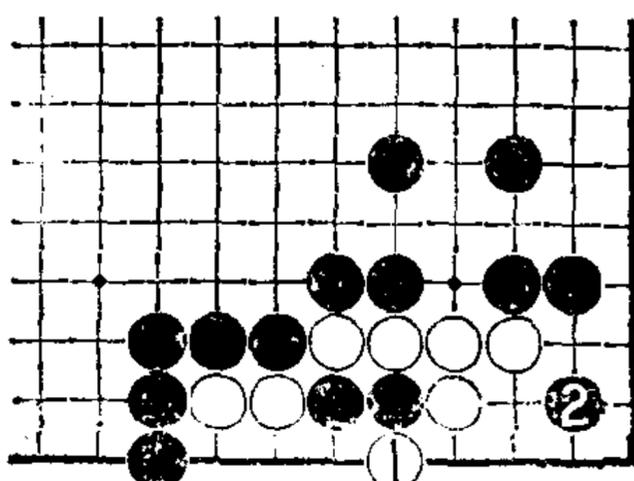


图 26

图27(失败)

白1虎可以考虑，但被黑2点后，即使白3吃黑两子也仍然无眼。以下应接至黑10，白棋呈死形。其中白7如改走10位，则黑可于9位破眼。

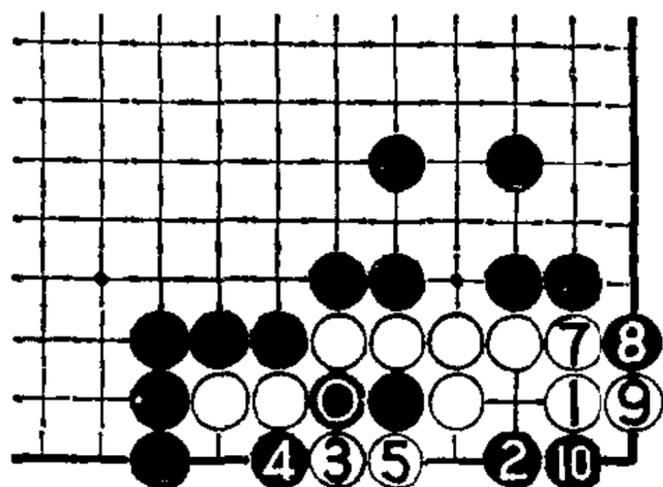


图 27 ⑥ = ●

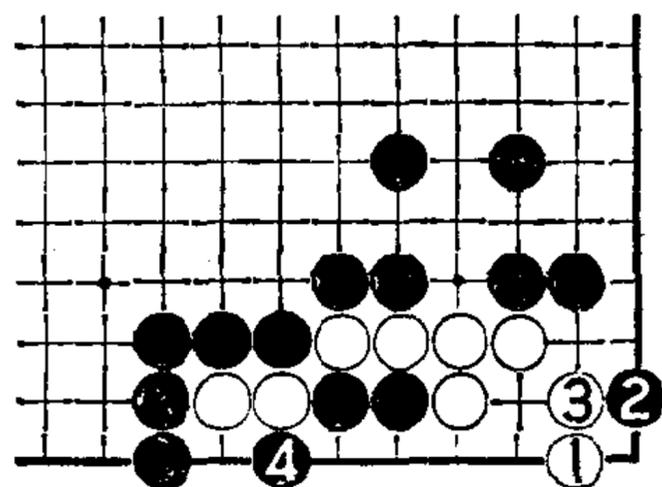


图 28

图28(失败)

白1走“一·二路”。然而黑2飞入，白3只得应，黑4补后，白棋仍不能活。

图29(要点)

白1占据另一个“一·二路”，这是本题的要点。黑2如补，白3打、再于5位做眼，即可确保净活。

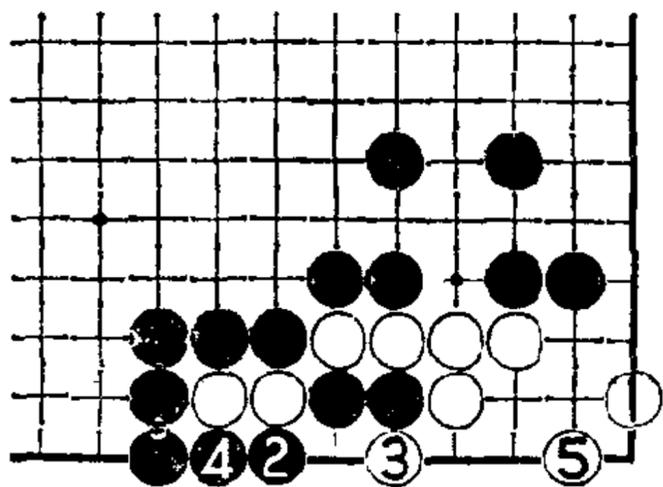


图 29

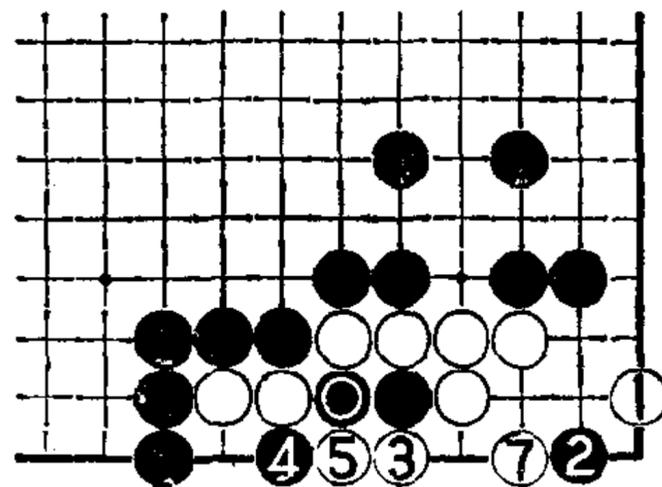


图 30 ⑥ = ●

图30(净活)

黑2如点于此处，白3先吃黑两子，然后再于7位做眼，成净活。

图31(正解)

白1飞时，黑2点是较善的应手。以下至白7做眼，黑8打，结果成为劫活。这是本题的正解之一。

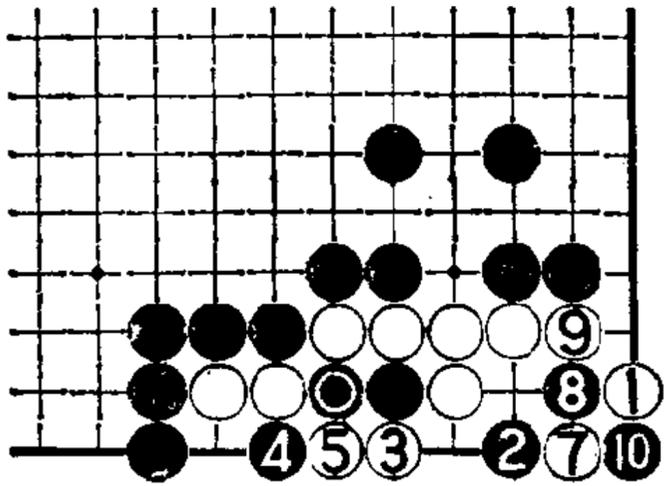


图 31 ⑥=○

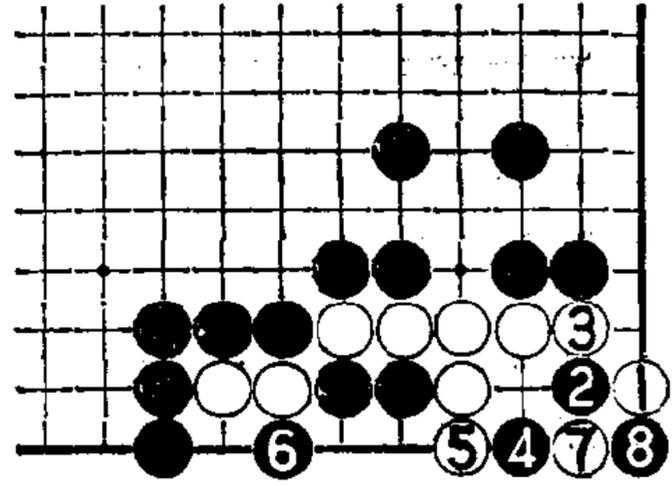


图 32

图32(正解)

黑2靠入，再走4位尖。白5挡，黑6必须补一手。白7扑入，仍为劫活。

图33(变化)

白5挡时，黑6若企图净杀白棋。那么白7立是好手，结果以“倒脱靴”之势反成净活。

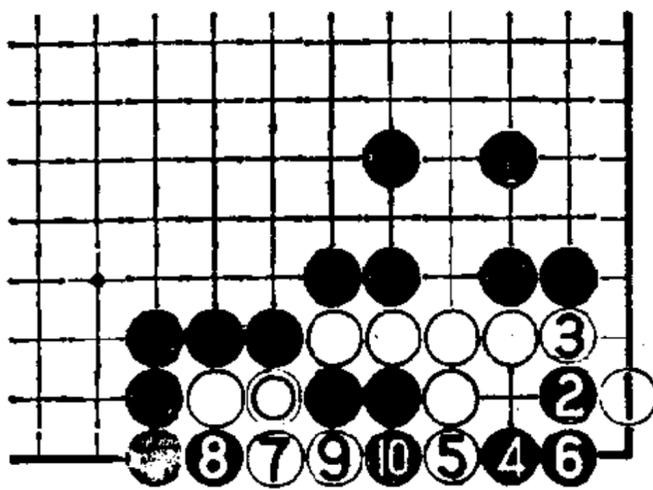


图 33 ⑪=○

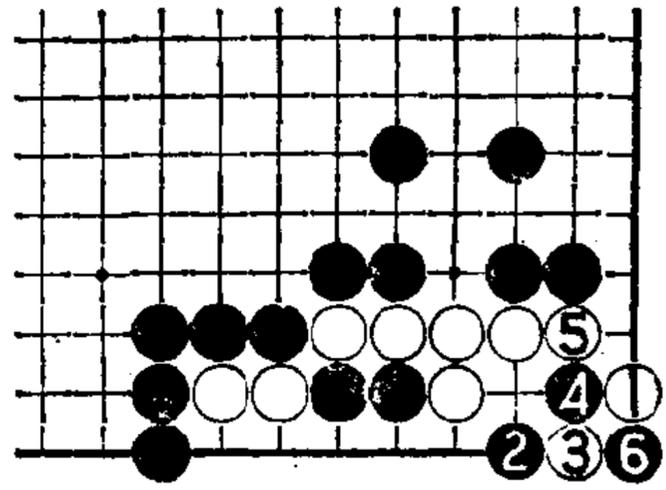


图 34

图34(正解)

其实，黑走2位时，白3直接做眼，也就简明地成为劫活了。

总而言之，白1是“一·二路”上的做活妙手。

第五十五题

问题图五十五(黑先)

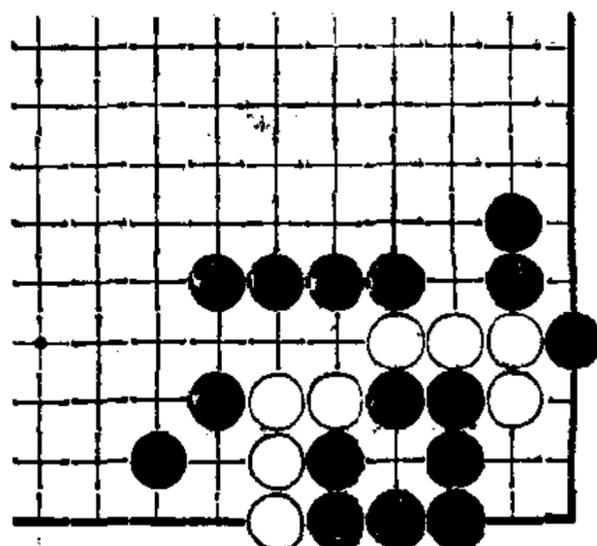
此题虽露人为编排的痕迹，但其变化却十分有趣。

图35(劫)

黑1断，白2、4是顽强的应手。至此成为劫争，黑棋未获成功。

图36(失败)

黑1挡，则白2扳，黑3如避免劫争，白4接后，对杀将是黑棋慢一气。



问题图五十五

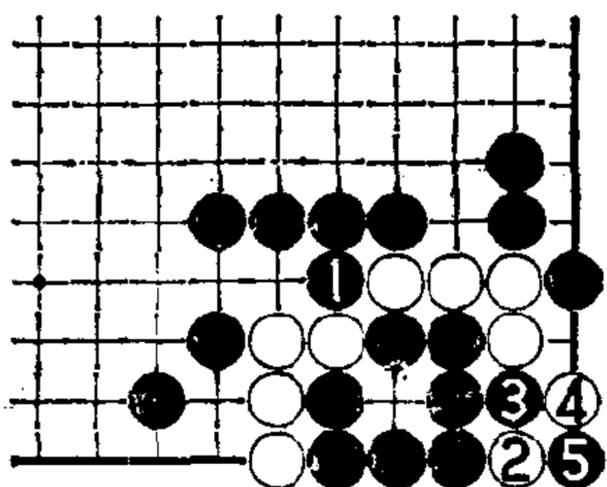


图 35

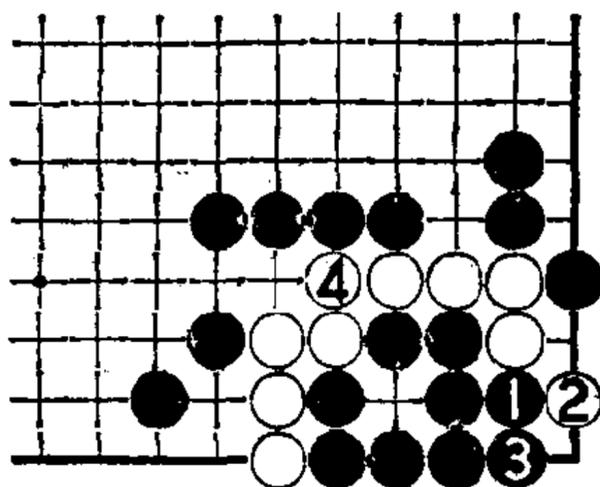


图 36

图37(劫)

黑1如跳，白2冲、4打，黑5只得断，白6提仍成劫争。

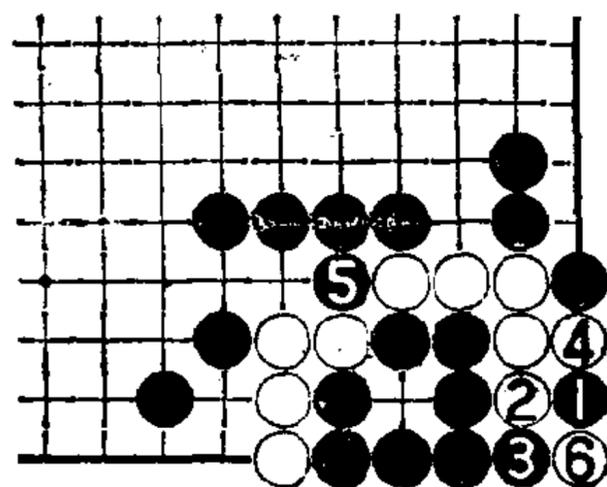


图 37

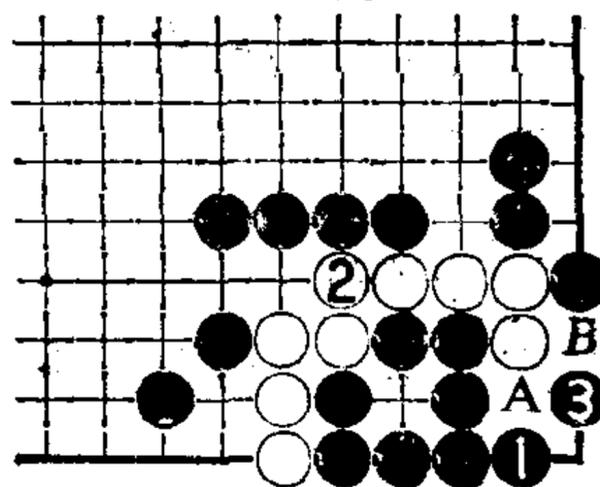


图 38

图38(正解)

黑1径于“一·二路”曲是本题的妙手。白2如接，黑3尖后，A位与B位必得其一，结果黑活白死。

图39(变化)

白2如紧气，则黑3断，结果黑棋有眼杀白。

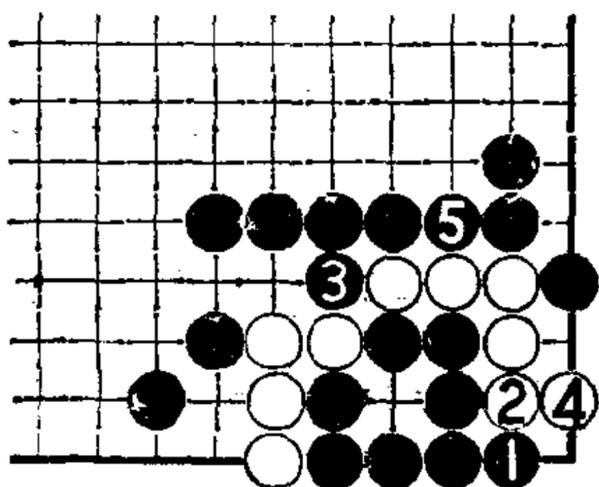


图 39

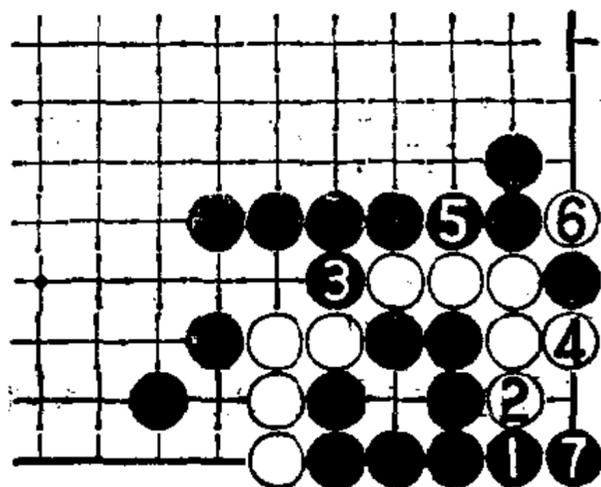


图 40

图40(变化)

黑3断时，白4如打，则黑7是避开劫争的好手，白棋仍被净吃。

第十章 底线冷着

棋子走在一路上，似乎已到了尽头，不会再有太大的变化了吧？

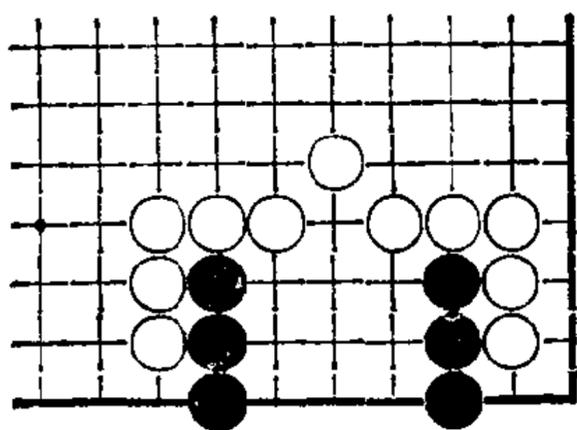
然而，在某些特殊场合，妙手居然就隐蔽在棋盘的底线。尤其在感到走投无路时，那怕还有一丝希望，也要设法在底线爆出冷门。

当然，在特定的棋形中，一路上的着手本来就是形的要点或高效之着。

第五十六题

问题图五十六(黑先)

这个形状在实战中当然不可能出现。在这方寸之地，黑棋做活的要点在哪里呢？



问题图五十六

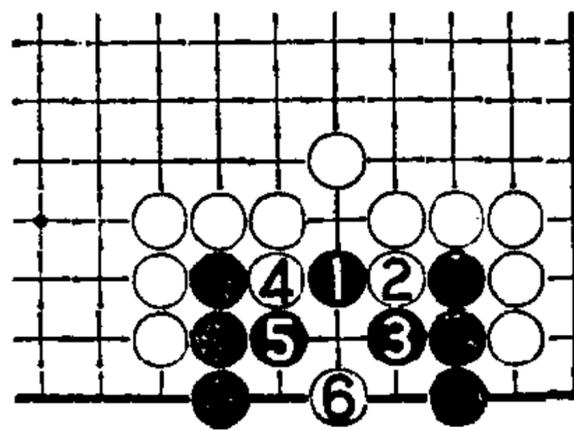


图 1

图 1 (失败)

黑 1 扩足眼位。白 2、4 冲后，再白 6 点，黑棋根本无法

做活。

图 2 (失败)

黑 1 在二路防守, 白 2、4 后, 白 6 依然点于此处, 黑棋仍死。

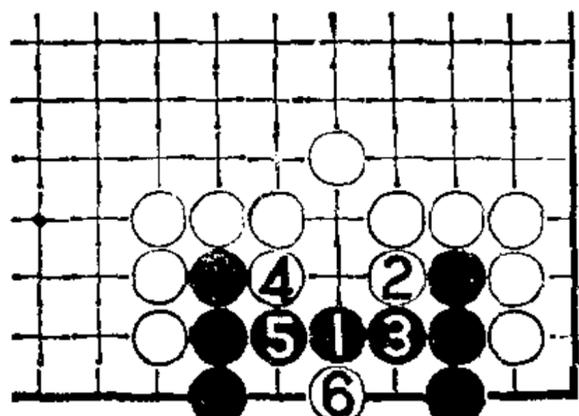


图 2

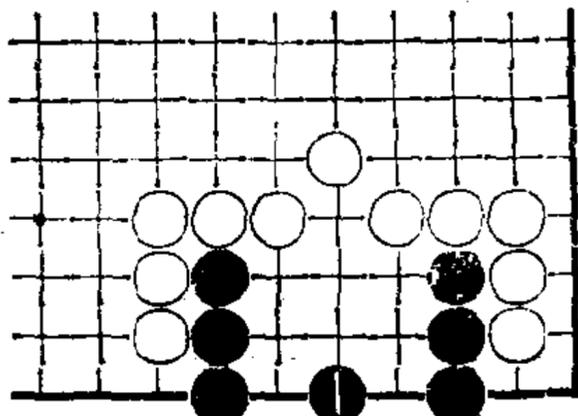


图 3

图 3 (要点)

黑 1 于一路跳, 实在出人意料。但这里确是死活的必争要点。此后白棋便再也无法杀黑了。

图 4 (正解)

白 2 如靠, 则黑 3 夹。以下应接至黑 7, 恰成双活。

白 2 如走 4 位或 6 位, 则黑于 5 位或 7 位冲, 结果仍将还原成双活。

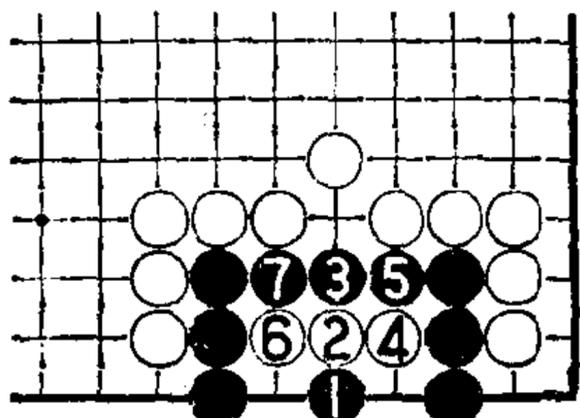


图 4

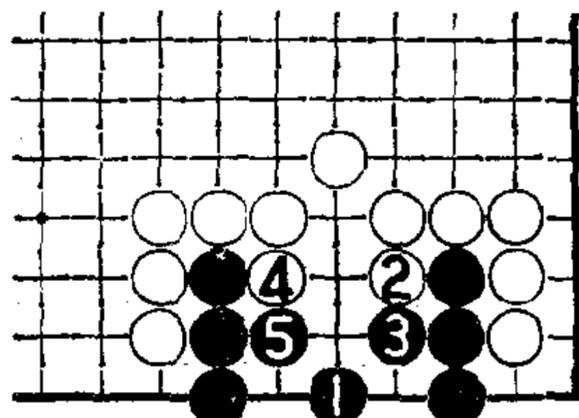


图 5

图 5 (变化)

白如 2、4 冲, 黑分别应以 3、5 挡, 恰好做成两眼而活。

图 6 (变化)

白 2 如走于此处, 则黑 3 顶, 仍可确保两眼。

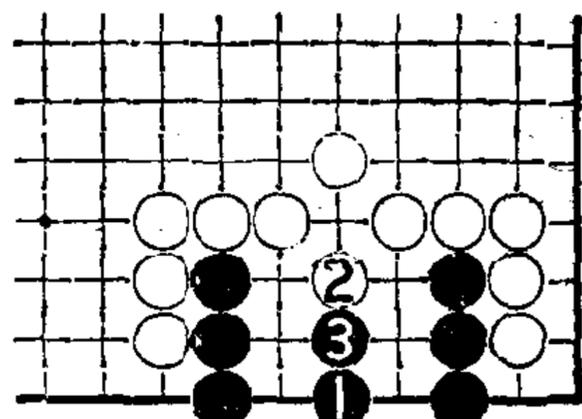
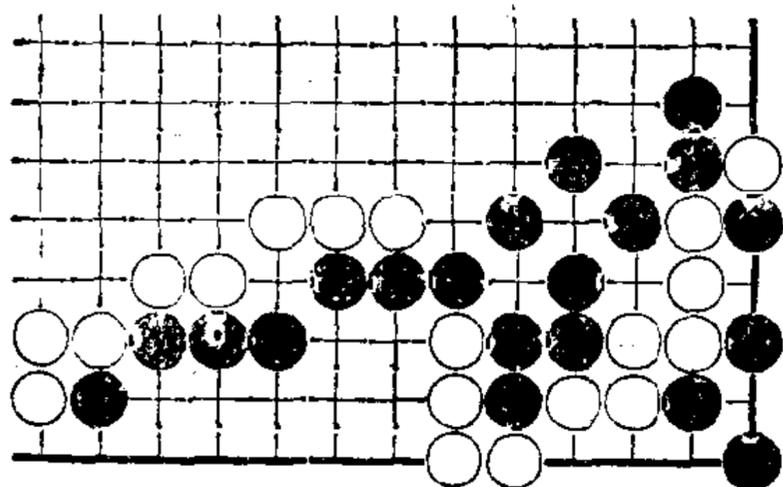


图 6

第五十七题

问题图五十七(黑先)

角上的形状只是此题的引子，关键在于破除白棋在下边的眼位。



问题图五十七

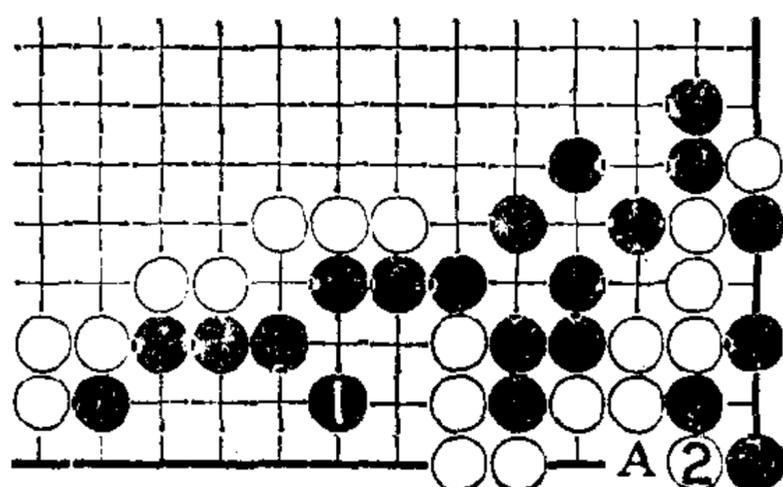


图 7

图 7 (失败)

黑 1 如直接在下边防范，则白 2 扑是好手。即使黑棋在 A 位提，白角已成“连环劫”之形，必是活棋无疑。

图 8 (失败)

黑 1 据此，白角虽成“刀五”大眼，但白 2 跳后，在下边可另外做出一眼。

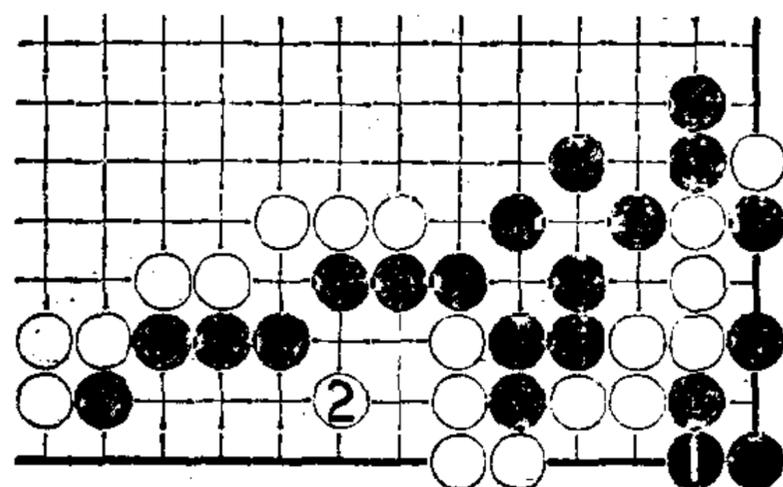


图 8

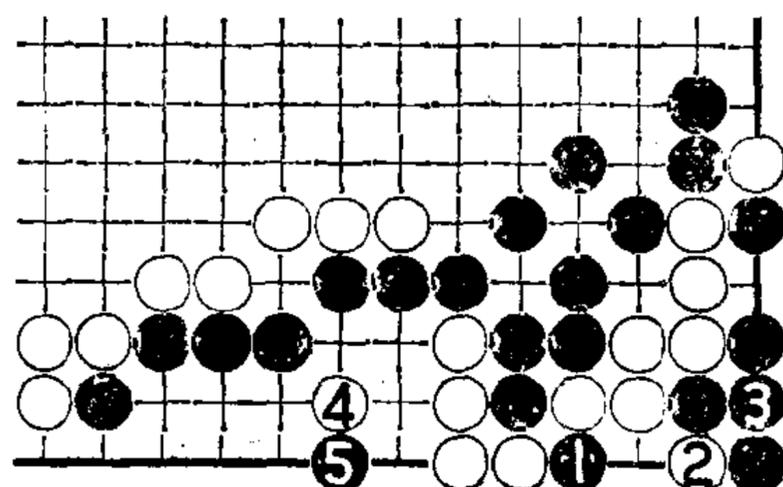


图 9

图 9 (正解)

黑 1 扑，这是牵制白棋里外眼位的好手。白 2 反扑时，黑

3 不为所诱，冷静地接成“聚四”死形。白 4 跳时，由于黑 1 起了紧气的作用，就产生了黑 5 于一路托的破眼妙手——

图10(变化)

黑 1 托后，白 2 如长，黑 3 挖、5 打、白 6 只能于角上提。黑 7 以下从底线打出，白棋成为假眼。

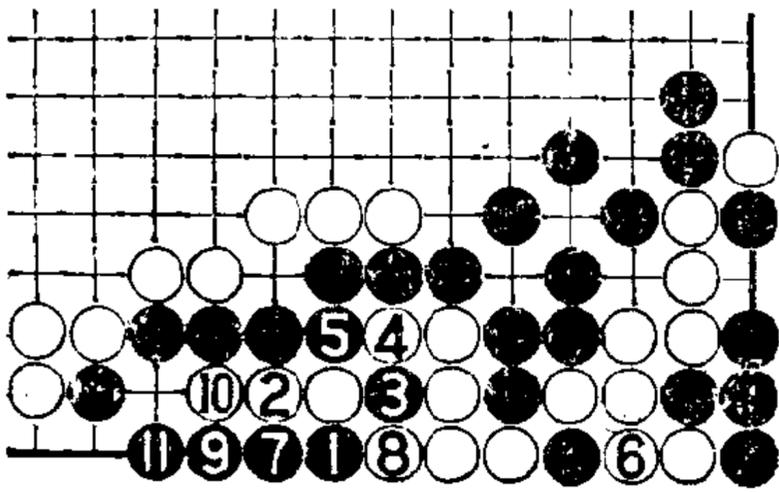


图 10

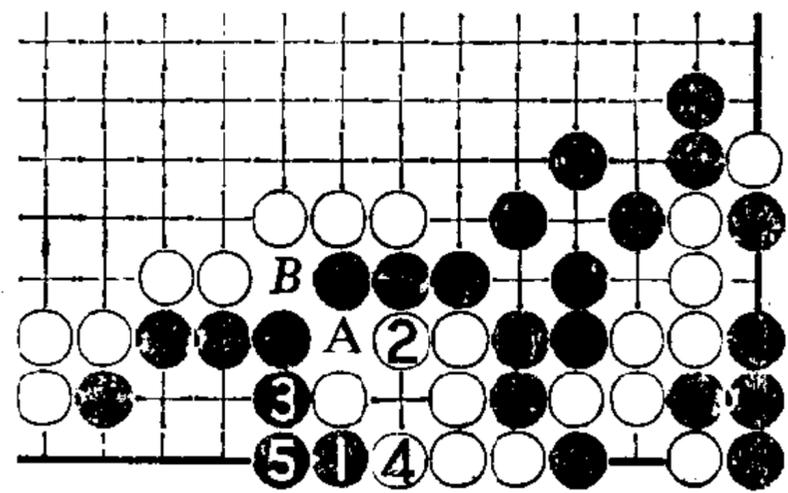


图 11

图11(变化)

白 2 企图做眼。黑只须简单地 3 挡、5 接，白棋无法在 A 位做眼。

白 2 如改走 A 位，则黑于 3 位挡可先手破眼，然后再走 B 位连回。

图12(变化)

白如 2 位应(或 4 位)，黑 3 冲、5 补，白棋在下边终究无眼。

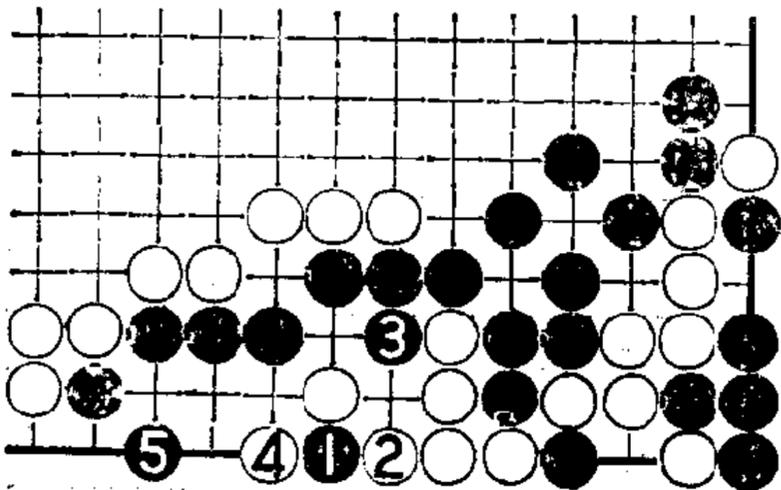


图 12

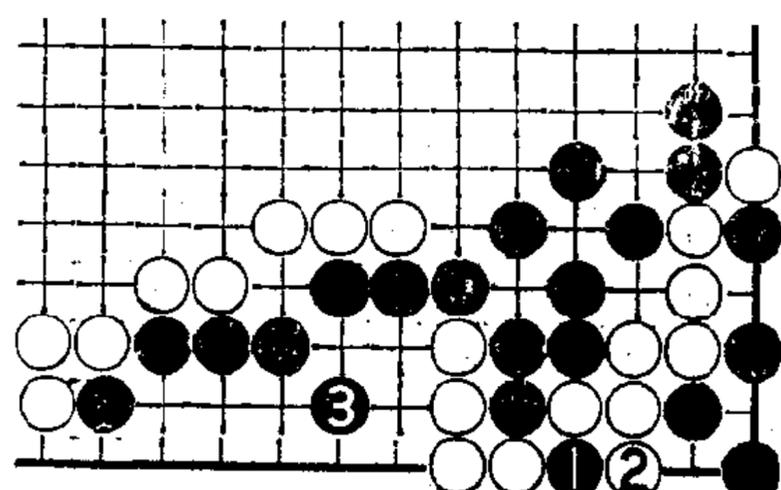


图 13

图13(变化)

当初黑 1 扑时，白 2 如提，黑 3 补后，白棋已是死形。

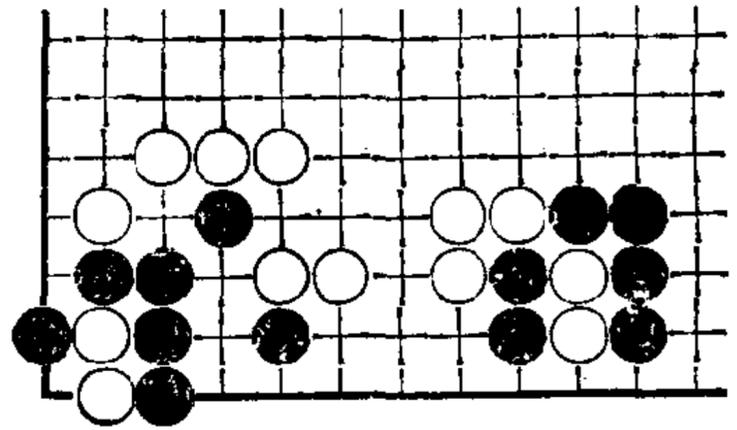
第五十八题

问题图五十八(白先)

黑棋在角部的眼位已无可动摇。白棋如何破掉黑棋的下边眼位。

图14(正解)

白1于一路夹是唯一的杀棋要点。黑棋可能借右面的接应而作种种抵抗。白棋务必算清全部变化,才能准确无误地净杀黑棋。



问题图五十八

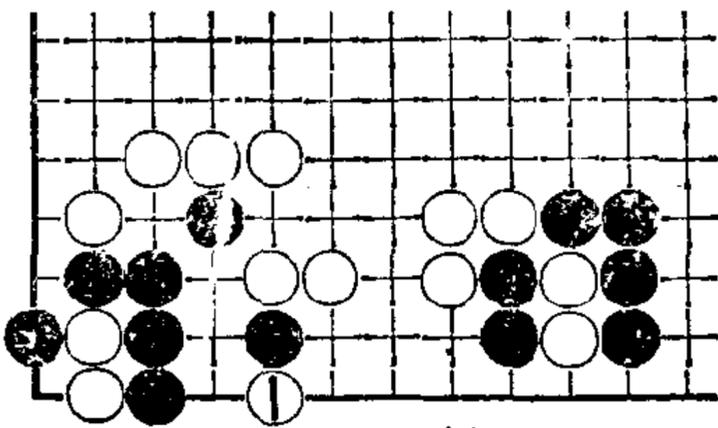


图 14

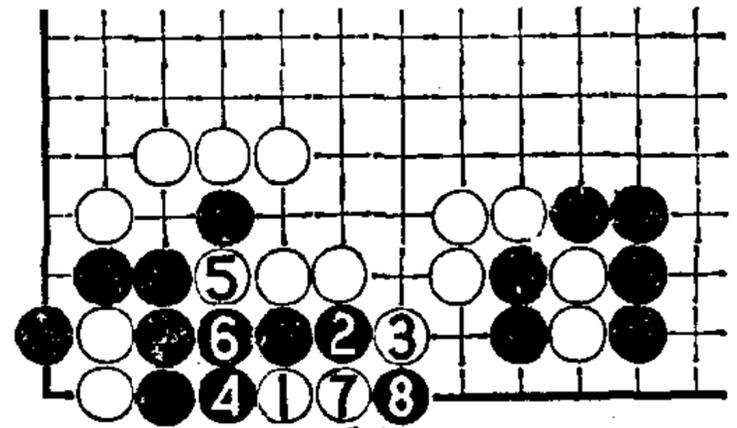


图 15

图15(变化)

黑2长、4打,白5、7是破眼的次序,白9扑、11打,黑棋无法通连。

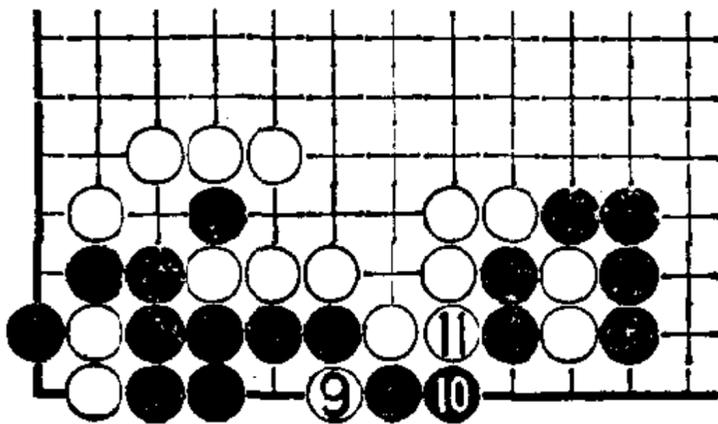


图 15(续)

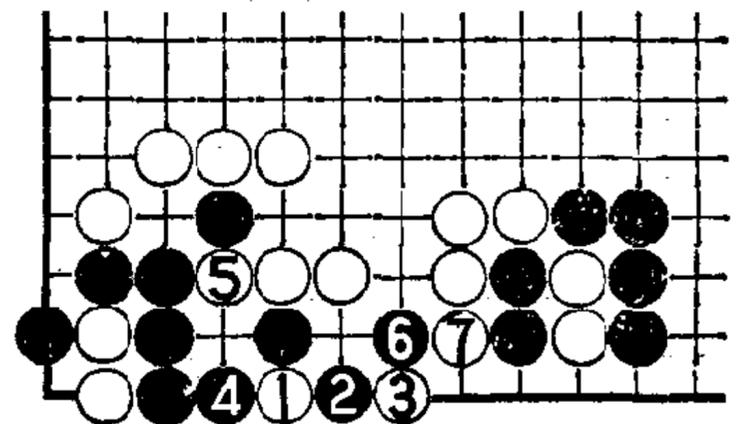


图 16

图16(变化)

对于黑2打,白3夹打是好手,结果黑棋仍然被杀。

图17(劫)

白3若先断打，黑4提。白5只得挡下，黑6便成为劫活了。

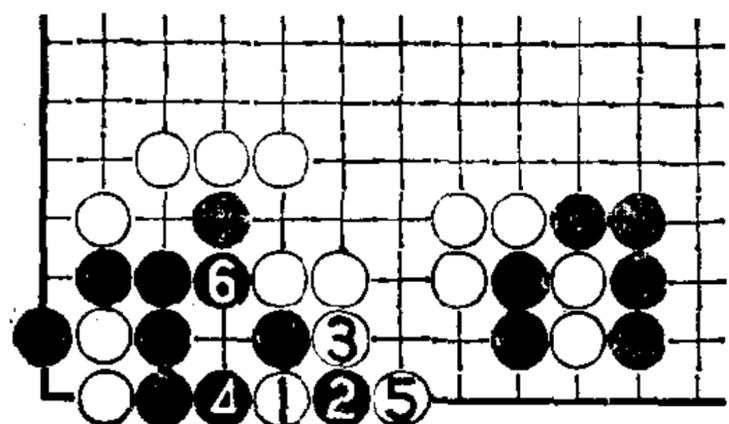


图 17 ⑦=①

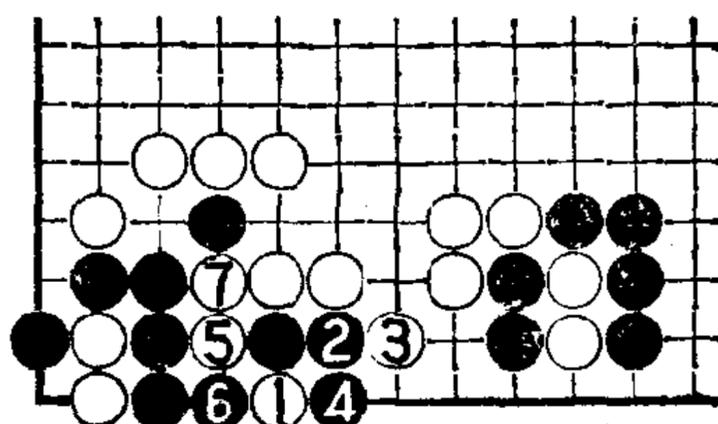


图 18

图18(变化)

黑4如曲下，白5挖打，黑棋变为假眼。这是一目了然的变化。

图19(变化)

本图黑2是令人迷惑的应手。对此，白3尖是沉着之好手，黑4提，则白5破眼，黑棋无法渡出。黑4如走5位，则白于4位长出。

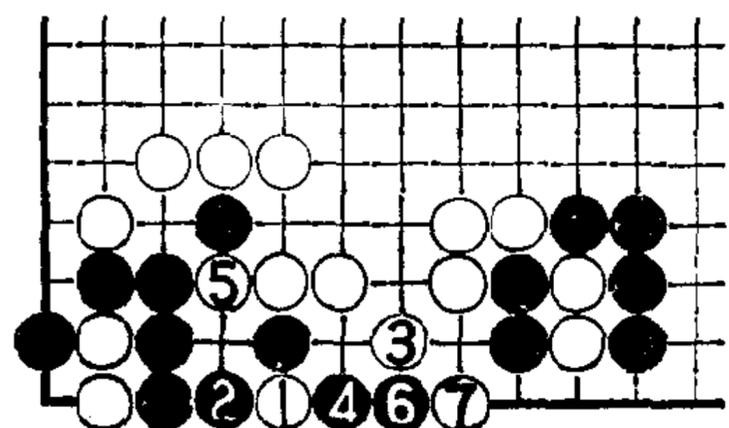


图 19

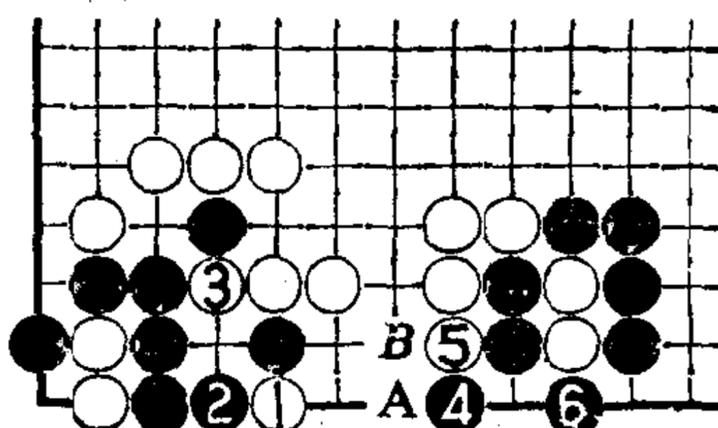


图 20

图20(劫)

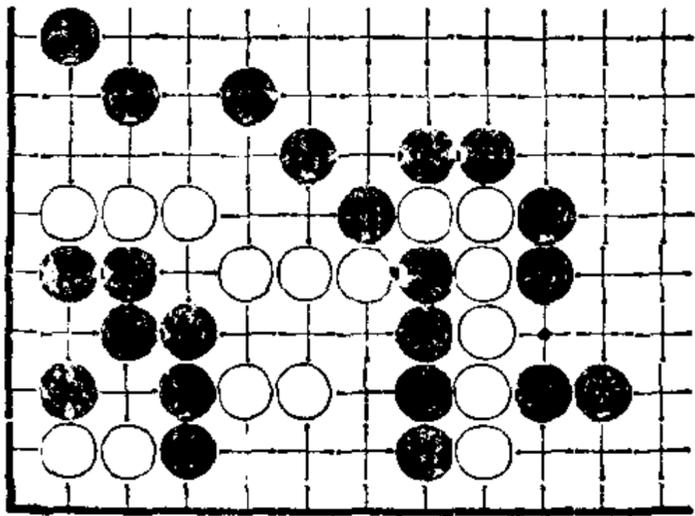
白3若直接破眼则是失着。黑4尖、6提后，白只能A位打，黑B位即成为劫争；白如在B位退，则黑走A位已经渡过。

第五十九题

问题图五十九(白先)

令人拍案叫绝的死活题固然是创作者的“千虑之一得”，有时却难免会有“千虑之一失”。

此题原载于多年前的《围棋》月刊。给读者的提示是：白棋如何利用两边残子起死回生？



问题图五十九

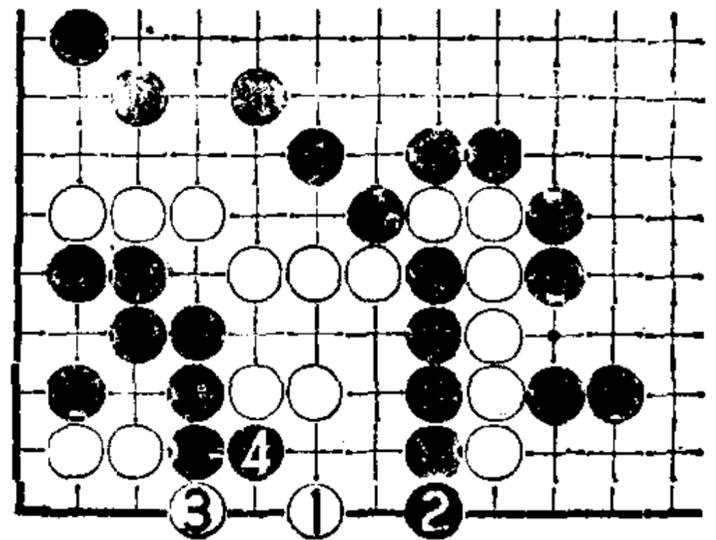


图 21

图21(失败)

白1于一路跳，似乎两边可渡。其实黑2立后，经白3、黑4，白棋无法通连。

图22(失败)

白1扳，黑2可直接打。白3接，黑4亦接，黑棋已与左

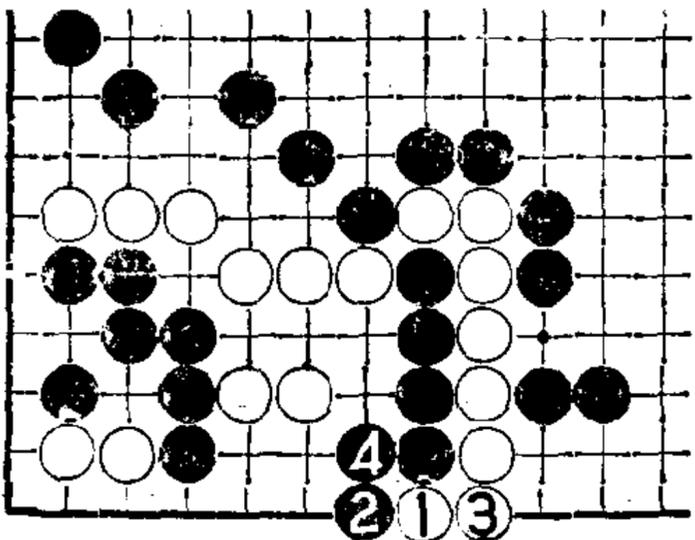


图 22

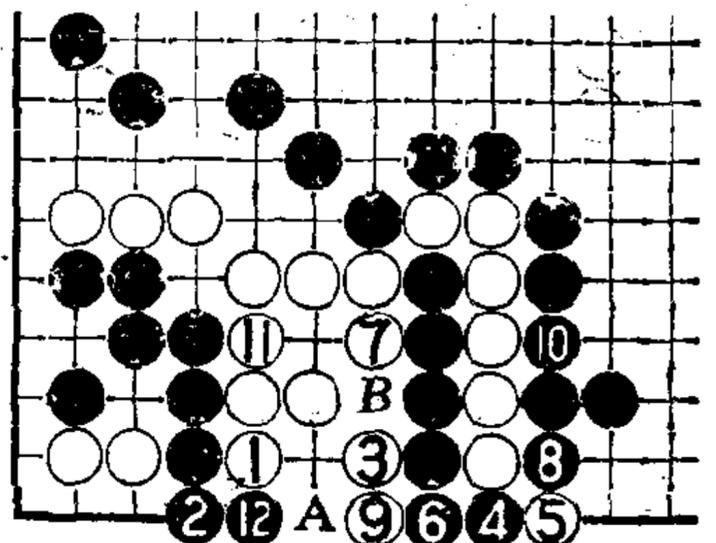


图 23

边联络。白3若改在4位打，则黑于3位提，白亦回天无术。

图23(失败)

白1夹后，再3位尖，期望先手紧气以达到做眼之目的。这不失为一条生路。可惜黑4扳是好手，以下应接至黑12冲，白棋A、B两处难以两全。

白9若改在B位紧气，则黑12后，白棋仍然无眼。

图24(原正解)

在探讨了各种失败图后，原作者指出白1扳的所谓正解。黑2打，白3、5反打，黑6只得补，白7提即成为劫争。

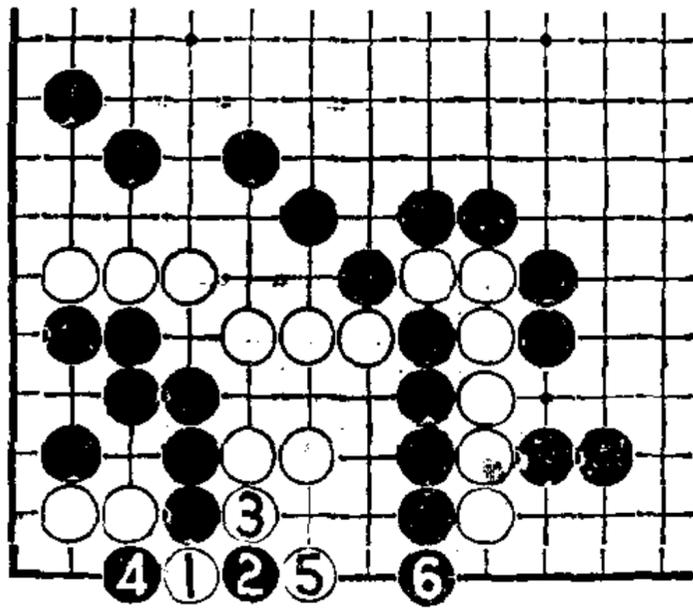


图 24 ⑦=①

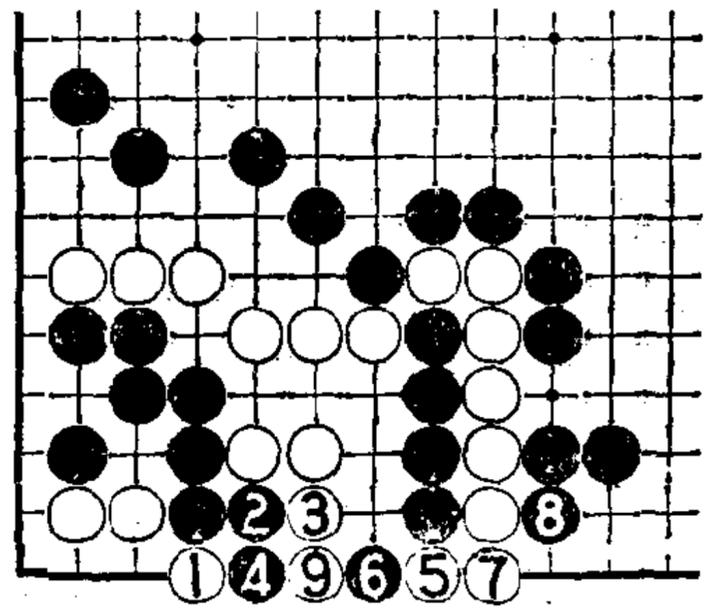


图 25

图25(原变化)

白1扳时，黑2如曲出，经白3、黑4交换，白5扳，已可快一气吃掉黑棋四子。

图26(原变化)

黑4如长出，白5打、7退，黑棋四子无形中亦已被吃。

问题的解答本来已经到此结束。不料，有几位独具慧眼的读者从图23的失败中悟出了真正的答案，纷纷投诉杂志的《读者信箱》专栏，指出“劫活的结论有误，此题另有净活手段。”

图27(净活——正解)

白1夹后，白3不应走A位尖。如图白3于一路飞确是妙

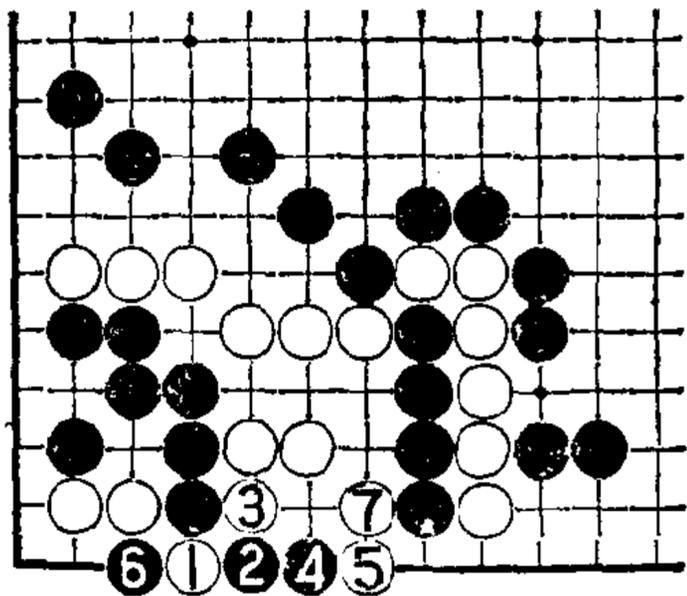


图 26

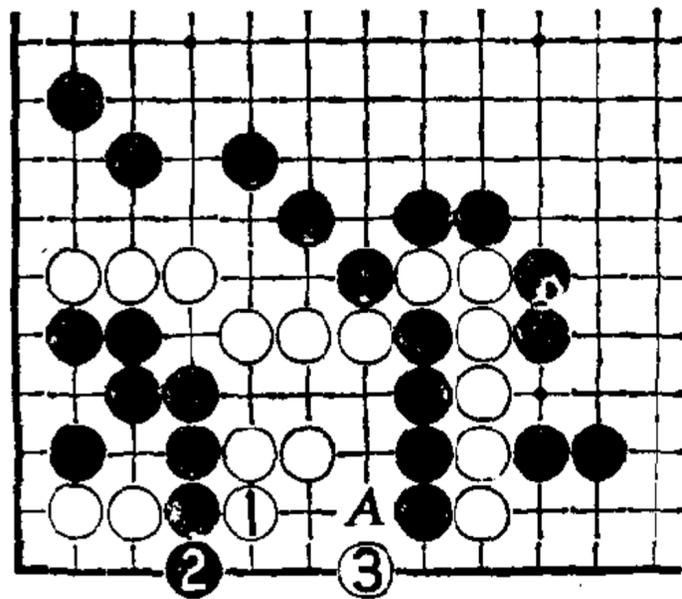


图 27

手，白棋必可净活。

图28(变化)

黑4只得挡，接着白5、7与A位均成为先手，白9便恰成两眼而得以净活。

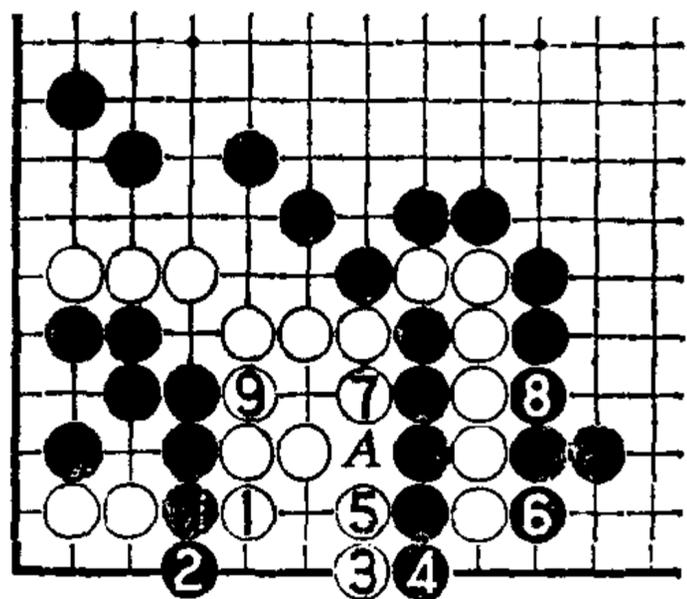


图 28

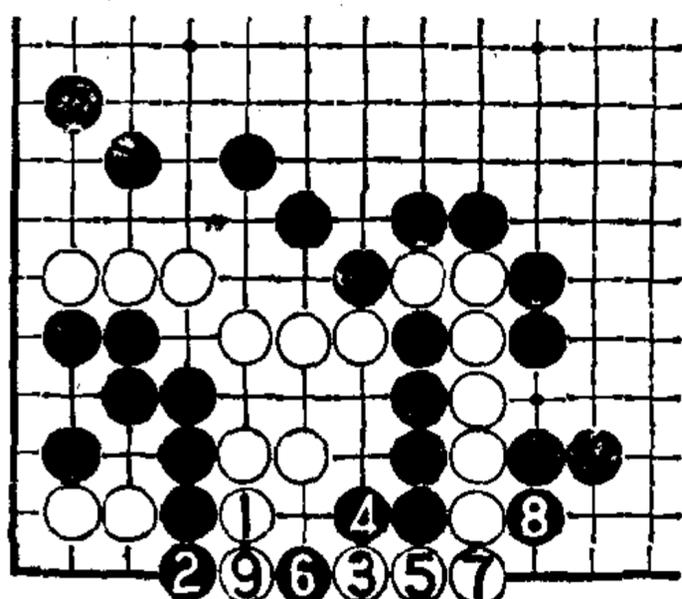


图 29

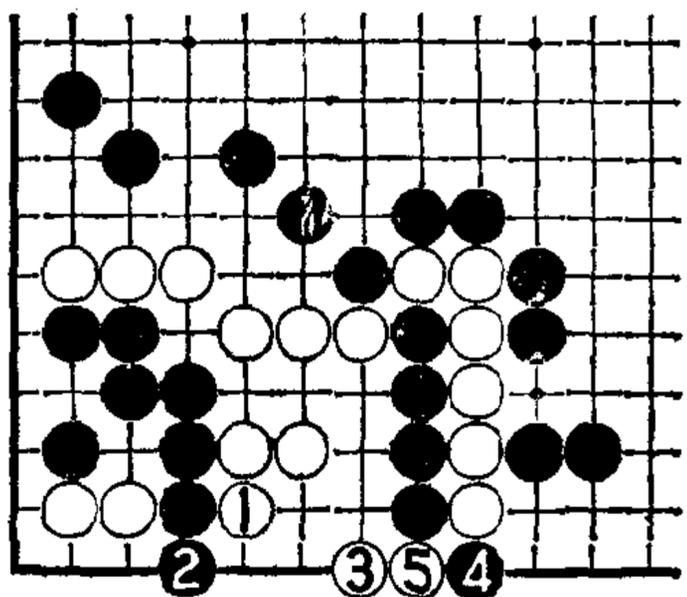


图 30

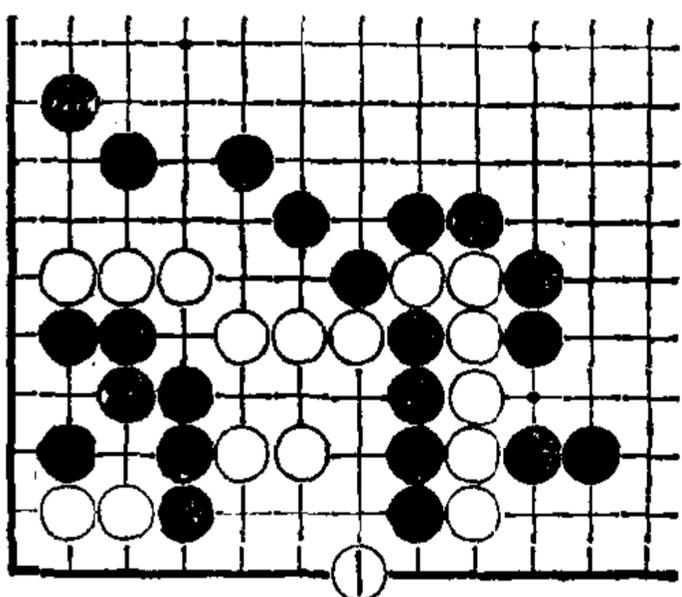


图 31

图29(变化)

黑4如冲，白5紧气，已快一气吃黑数子。

图30(变化)

黑4如扳，则白5断打，黑棋亦无计可施。

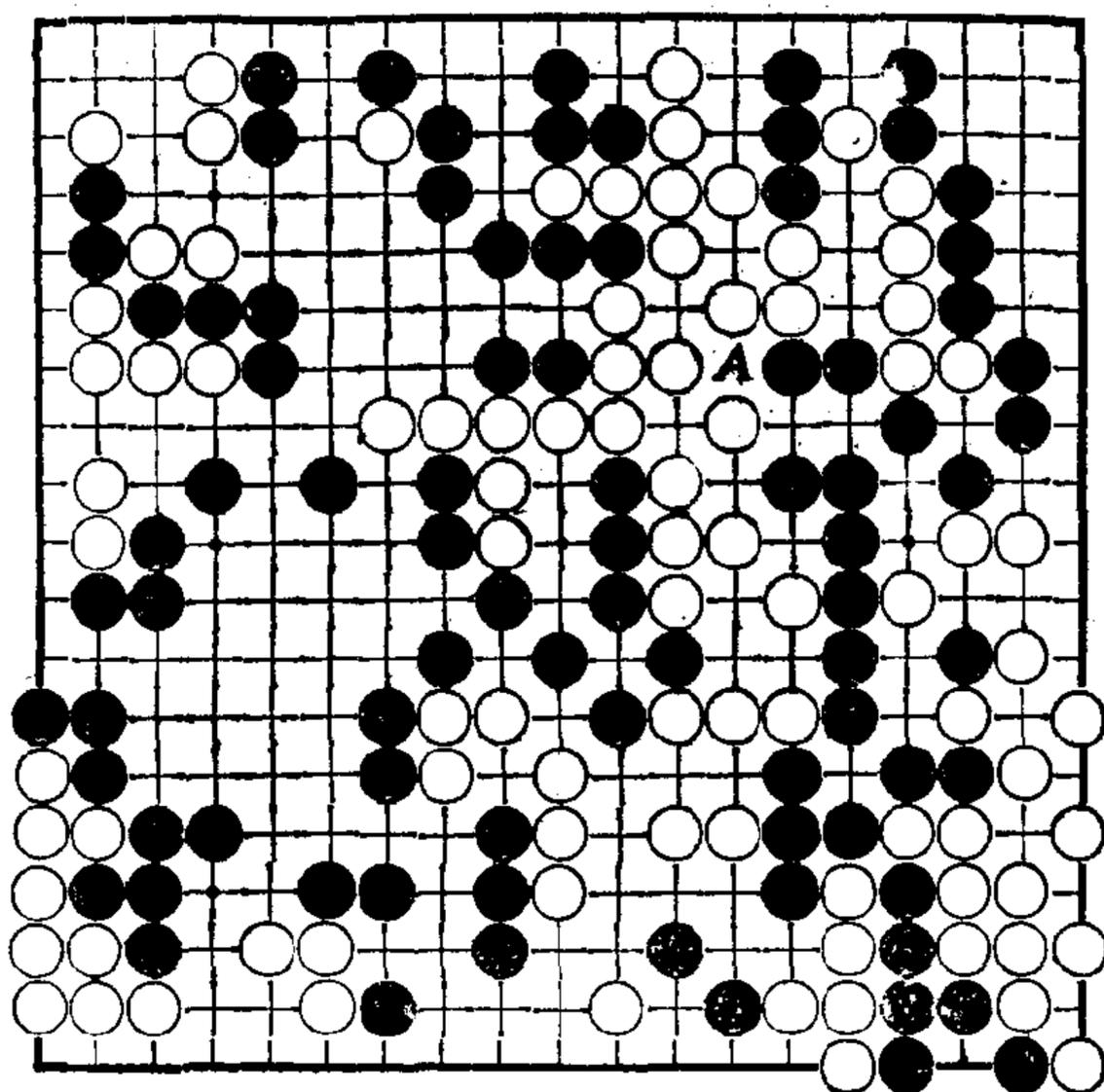
图31(要点)

白1如直接于一路飞，效果完全相同。总之，这里是一路上的妙手与要点。

第六十题

引图(黑先)

此局出自1985年全国围棋升段赛，并被评为那次大会的“最佳对局。”结果白方以 $\frac{1}{4}$ 子险胜。



引图

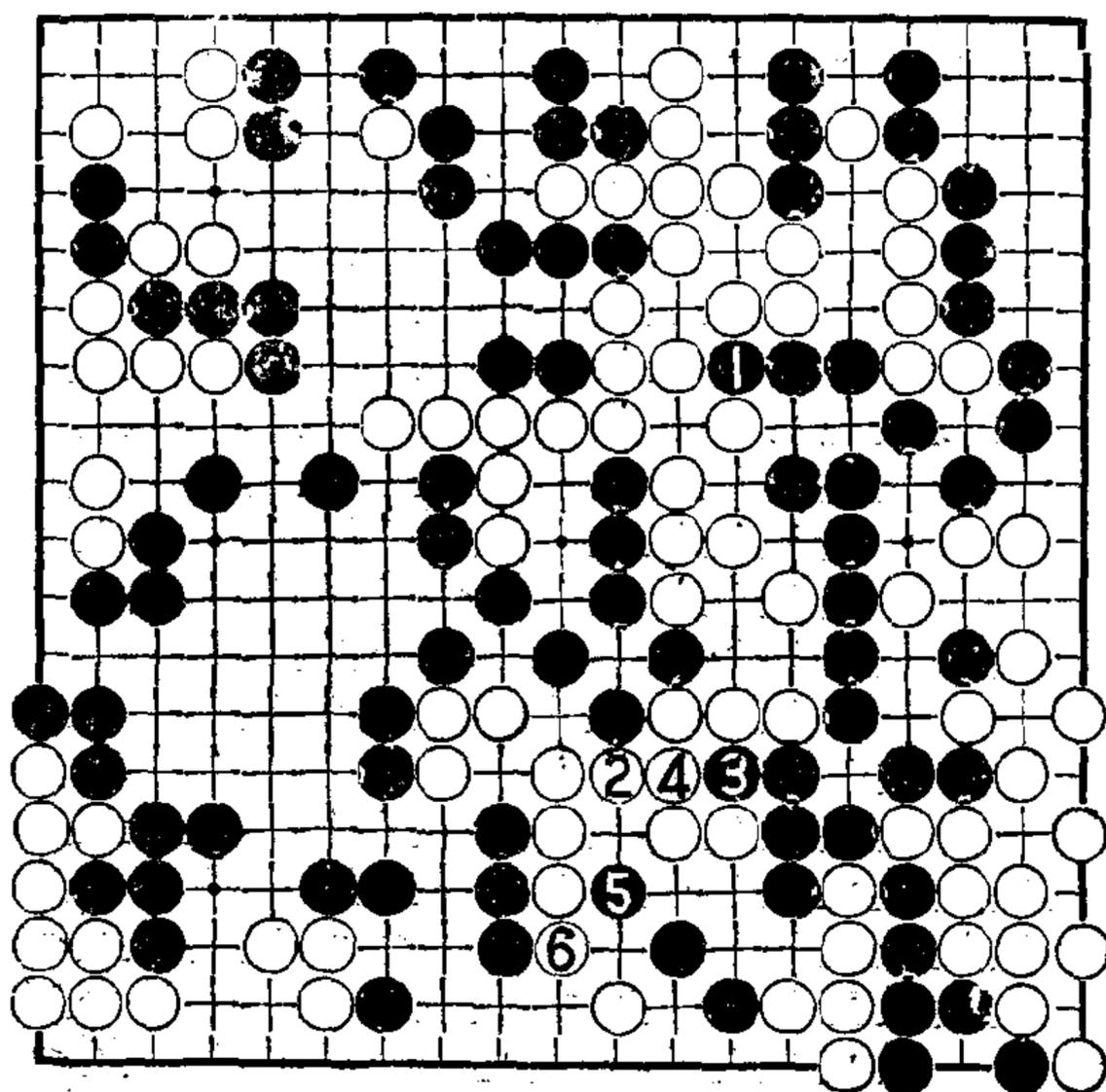
评局在《围棋》月刊发表后，一位读者给编辑部来信，对于白方横贯全盘、长达数尺的“大龙”，提出了“生死未卜”的疑虑：为什么对局双方对A位的眼位都无动于衷呢？

俗话说：棋长三尺，无眼自活。专家们的感觉是白棋在下边有种种利用，此处必有眼位，大龙便无后顾之忧。

尽管如此，我们还是对读者的疑问作了详尽的研究。白棋在下边究竟能否做眼？其中变化令人眼花瞭乱——

问题图六十(黑先)

黑1破眼后，黑3、5紧紧追杀。为了集中问题的焦点，我们的研究先从白6以后着手——



问题图六十

图32(失败)

黑1挡，白2扳、4挤后，白6就在下边做出眼来了。

图33(失败)

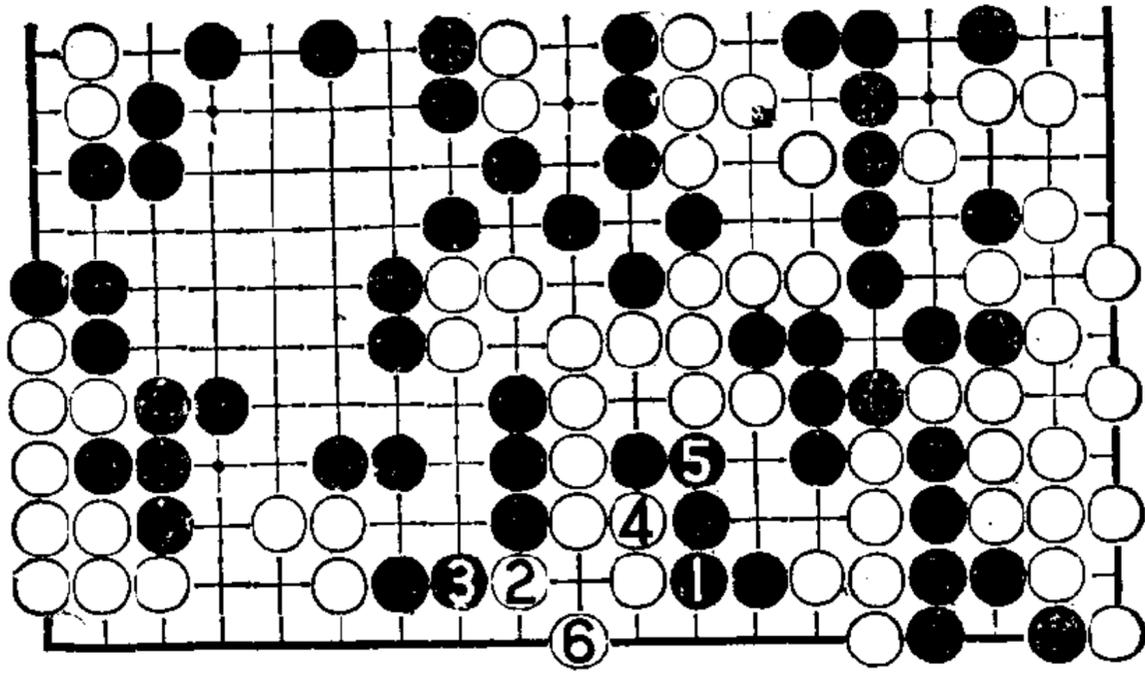


图 32

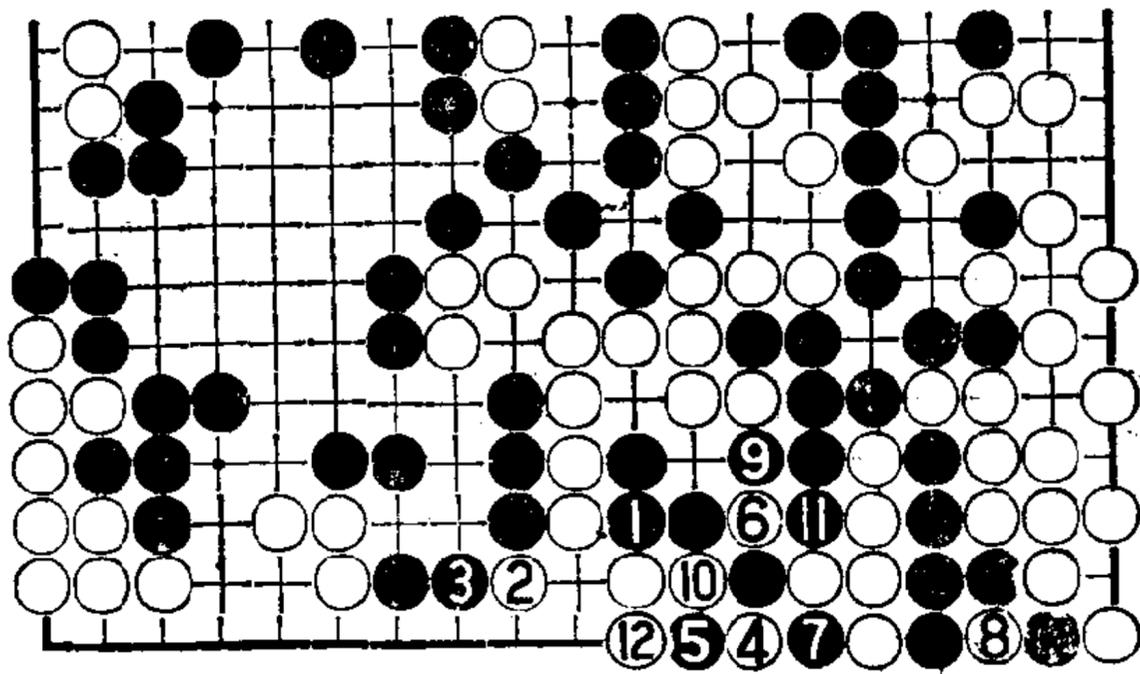


图 33

黑 1 挤，白 2 扳后，白 4 从一路扳过，黑棋已经无法阻渡。

图34(失败)

黑 1 立，白 2 仍扳，结果黑棋两子还是接不归。

摆了这几个图后，黑棋似乎苦无良策了。但我内心对此总觉得欲罢不能。在重新调整思路之后，我突然看到了一步简单而又锐利的杀着。

图35(正解)

就是黑 1 这步一路尖，使得白棋既不能渡过，又无法做眼

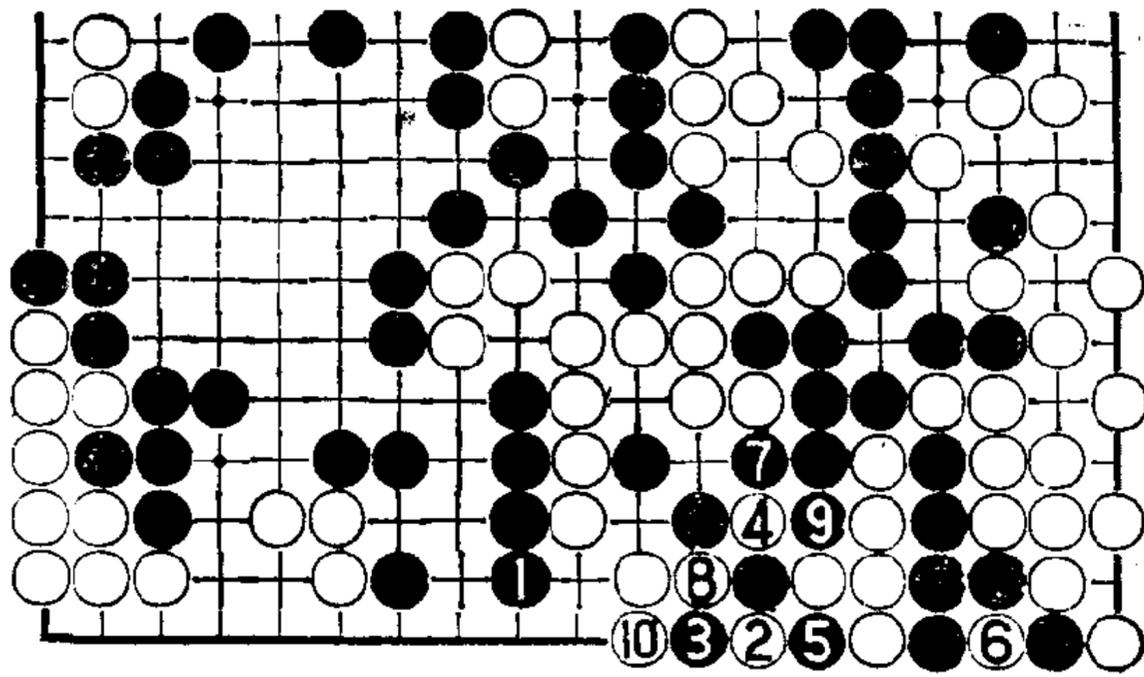


图 34

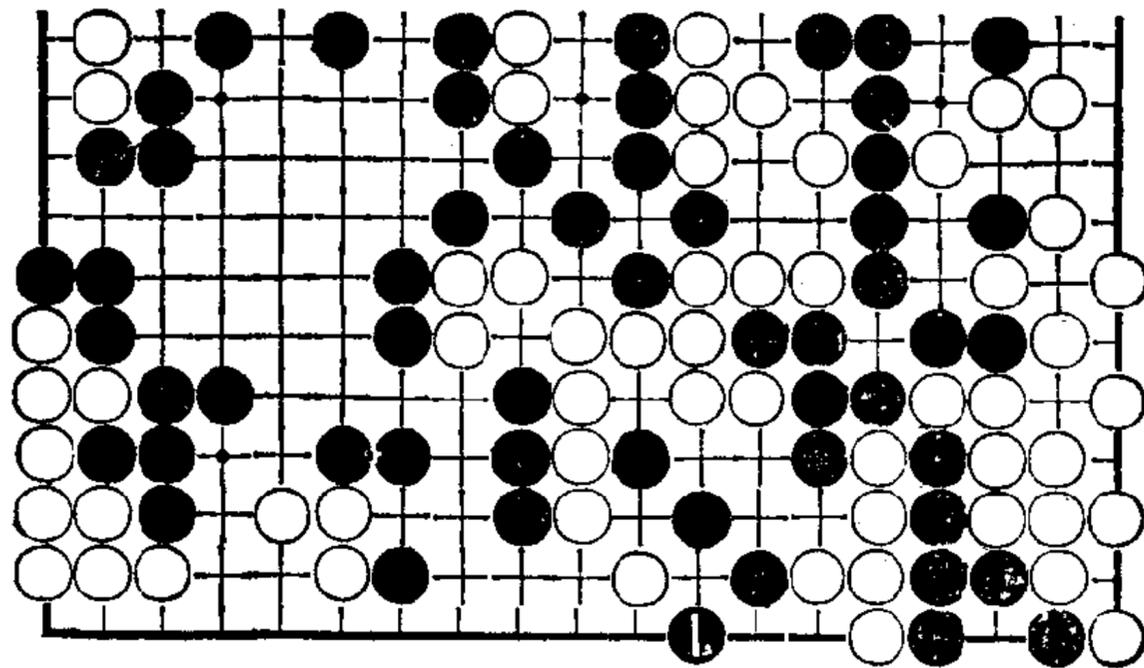


图 35

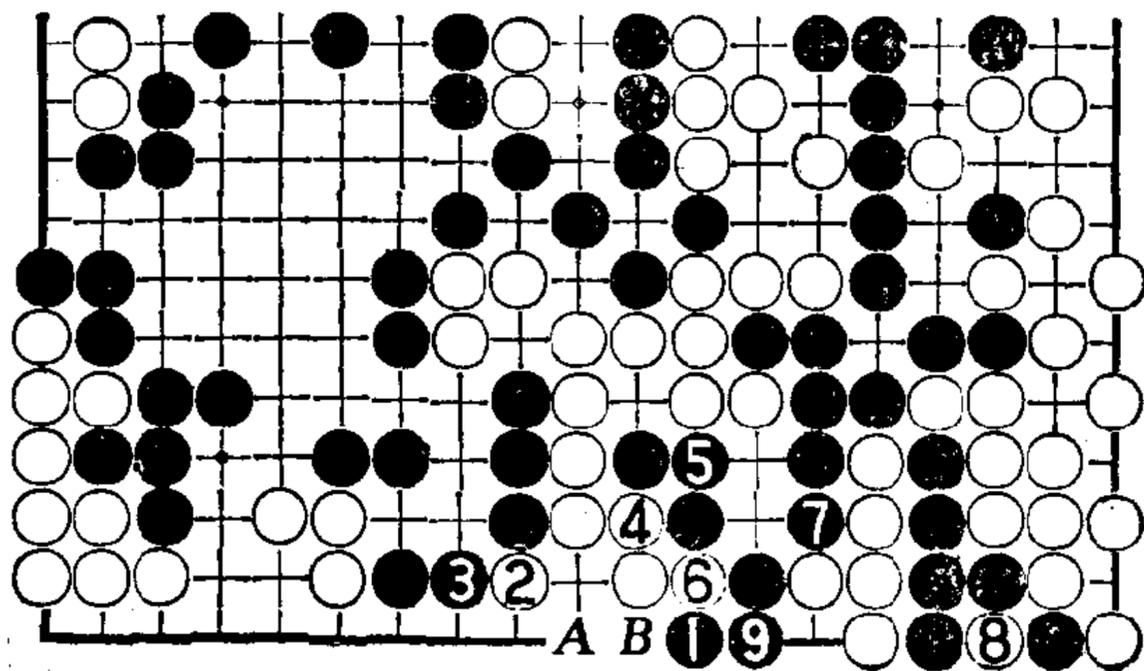


图 36

图36(变化)

白如仍走2扳、4挤。至黑9冷静地接,白棋在下边无眼。其中白6若走A位,黑可于B位挤眼。

图37(变化)

白如2扳、4挡,则黑7挤,白8扑时,黑9径接,就避开了接不归之虞。

到了这个地步,问题又显得非常简明了。为慎重起见,再来验证一下实战时可能出现的其它变化。

图38(劫)

当初白1如直接从一路扳,黑2冲、4挡,白5只得接,

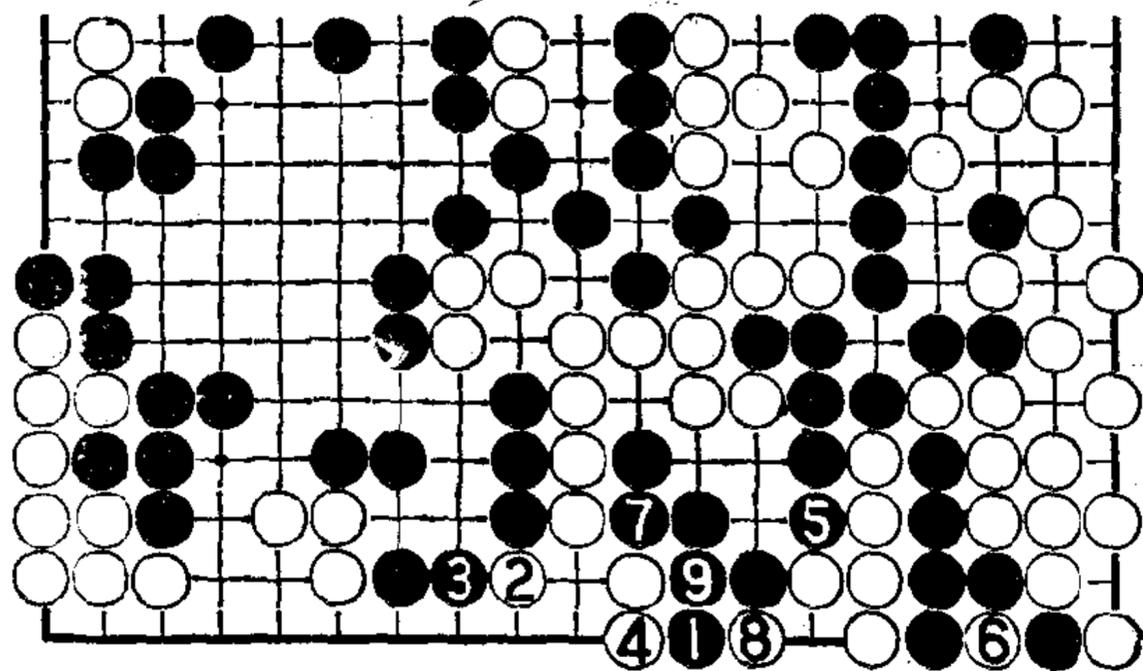


图 37

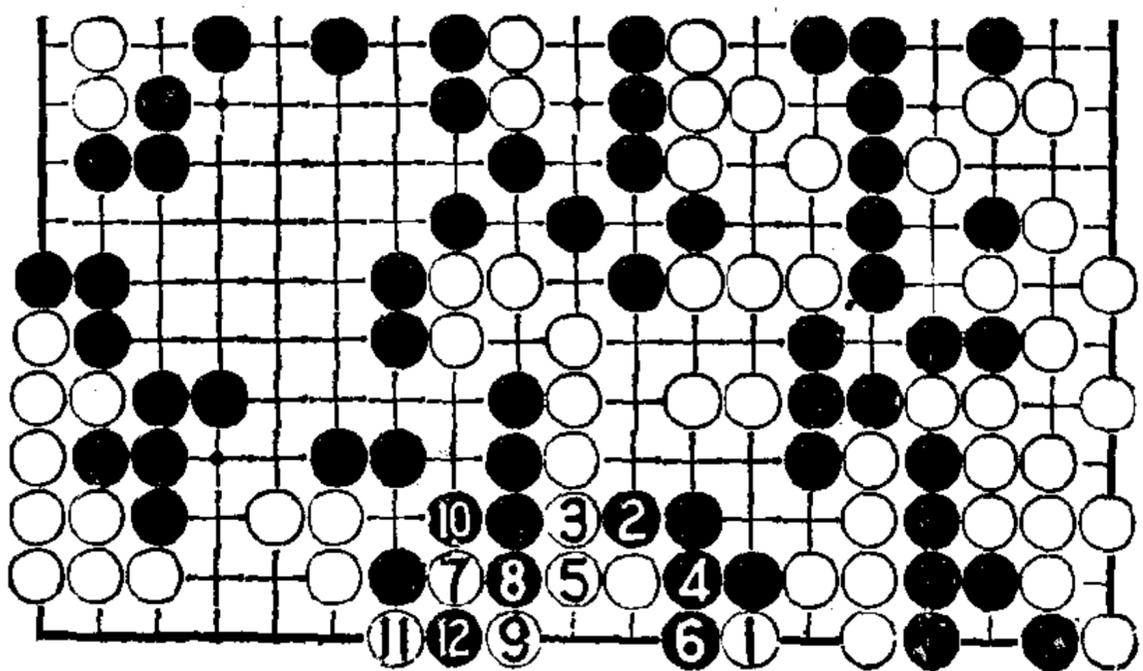


图 38

黑6阻渡，白棋已无法做眼，大致只能走7、9、11勉强争劫。这样也必然导致败局。

图39(劫)

白1挡也许是最令人迷惑的应手。但经过反复比较，黑2打、4尖是最佳之着，致使白棋无机可乘。白5企图做眼，黑8、10针锋相对，白11、13只能形成劫争。其中白11如改在12位扑，经黑A位、白11位、黑13位，仍成为生死大劫。

图中白5如改走9位，则黑于10位挤，白棋总是无法净活。

图40(净死)

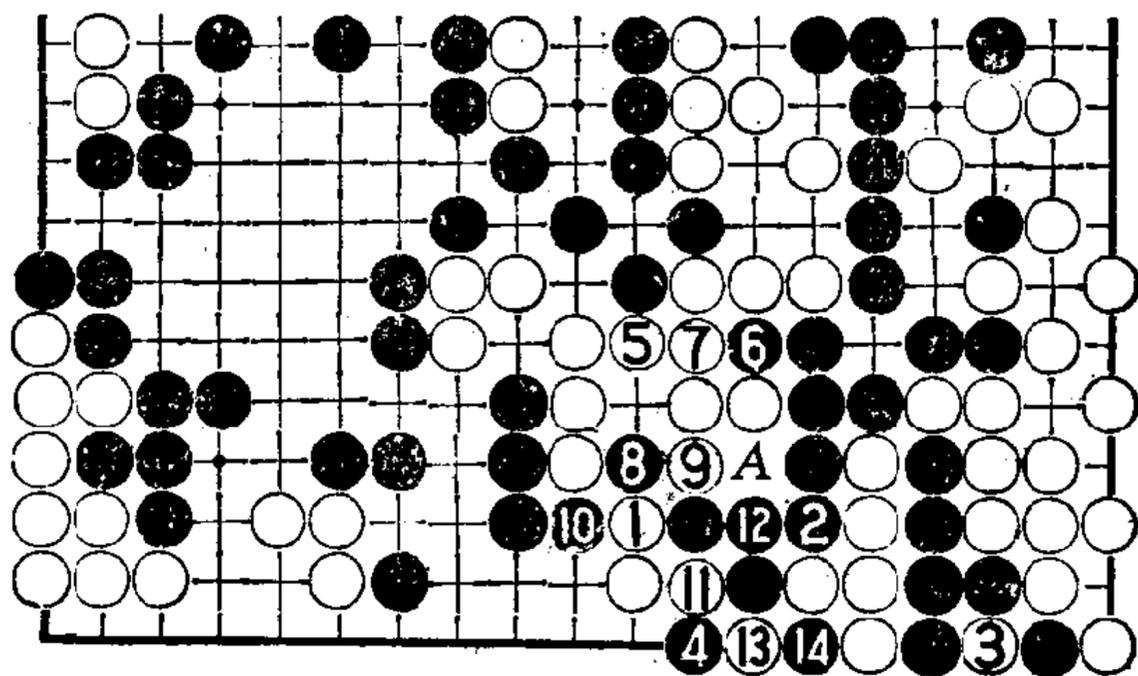


图 39

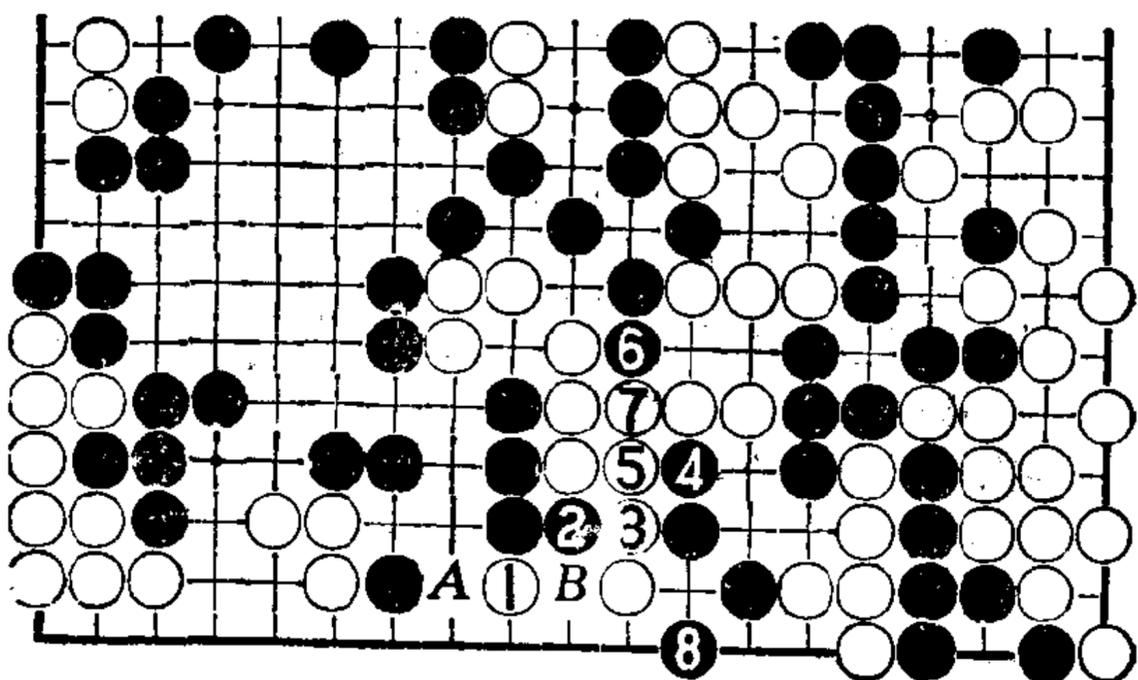


图 40

白1托企图腾挪，但黑2以下步步紧逼。黑8一路尖后，白棋A位与B位不得兼顾，下边终究无眼。

图41(失败)

白1托时，黑2如随手而应，则白3当即从一路扳渡，黑棋中计失败。

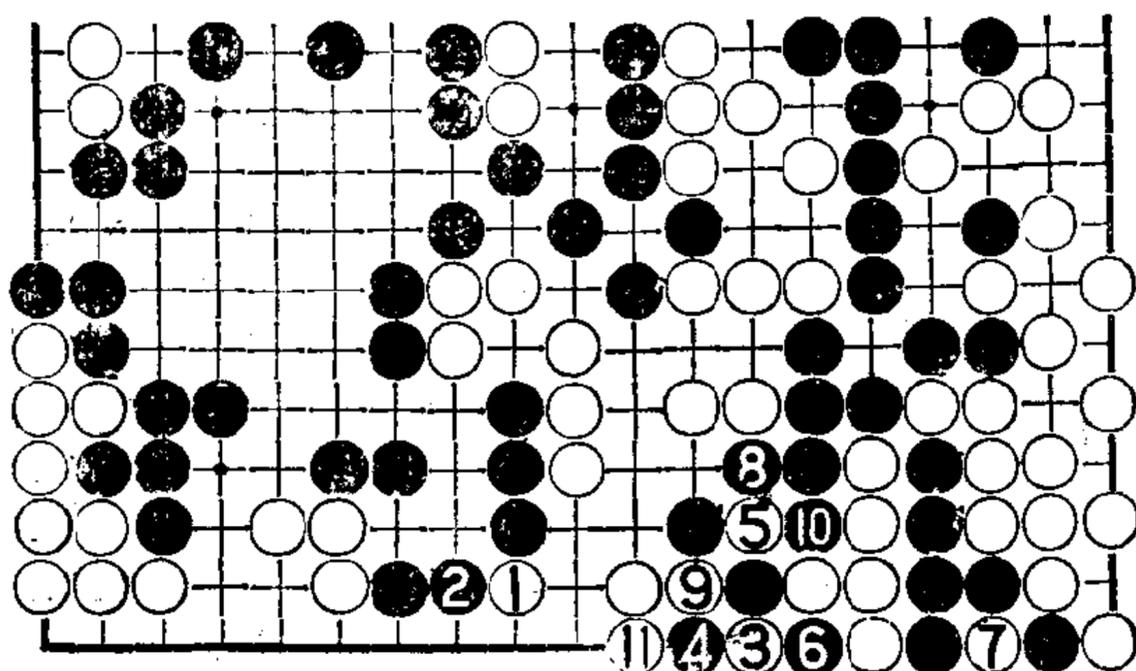


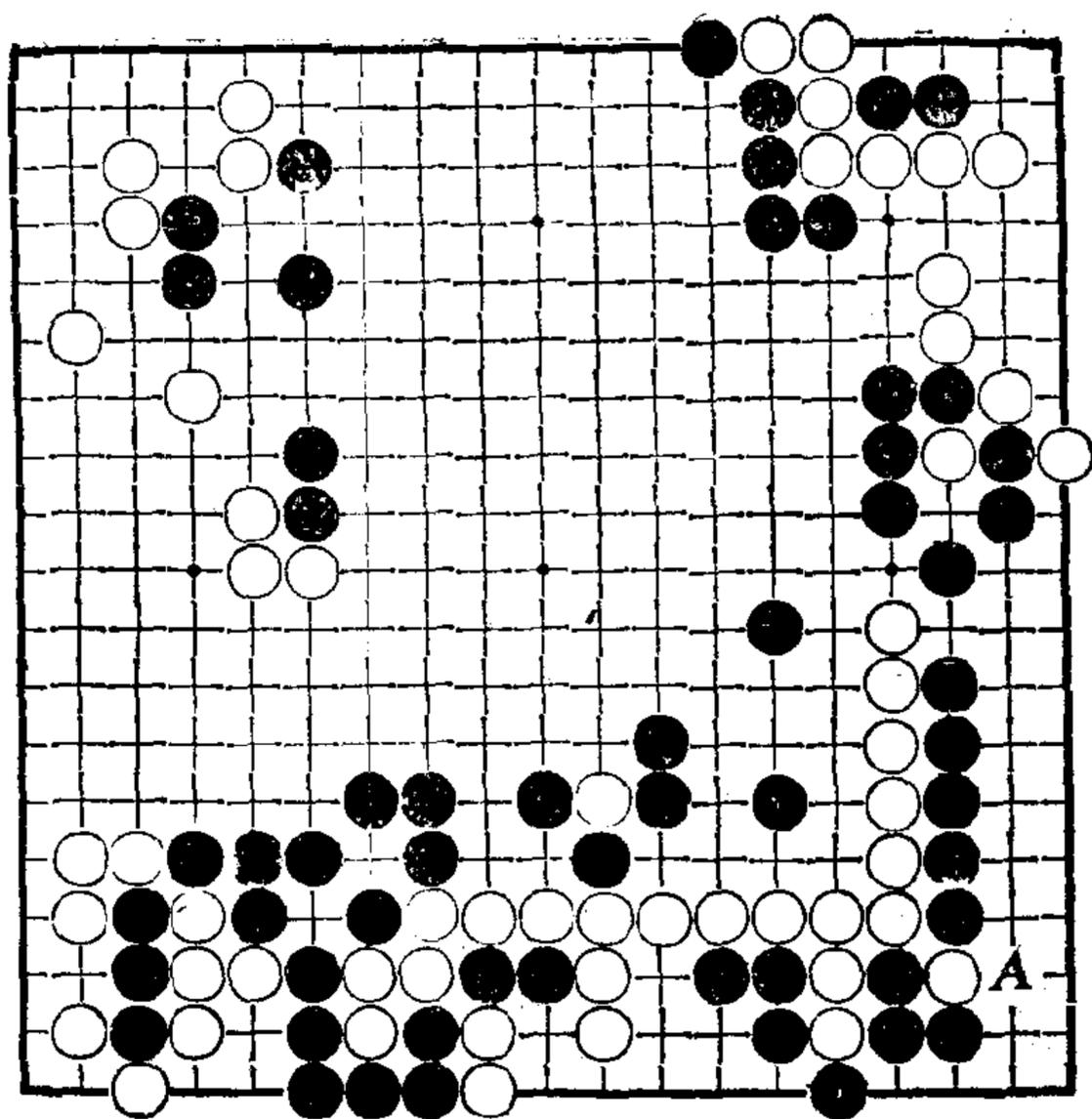
图 41

由于篇幅的关系，有些枝节上的变化不再一一列举。至此已可肯定：当年那位读者提出的疑虑并非初学者的“杞人忧天”，而的的确确是不幸而言中了。那盘棋的布局序盘相当精彩（否则何以评为最佳对局），但自中盘以后，双方（当然也应包括局后的评论者）居然在大棋死活上出现了误会，这实在是一个非常遗憾的事故。（当时，为照顾各方面的影响与关系，此问题未在杂志上作公开更正与讨论，甚至连对局者亦未被告知）

第六十一题

问题图六十一(黑先)

1984年底，笔者去广州采访全国围棋个人赛。根据高手弈出的七例妙手，写了一篇《有趣的一手》。据此，《围棋》月刊举



问题图六十一

办“最有趣的一手”读者评选抽奖活动。

尽管事先已有所预料，但还是没有估计到，在一万二千多张选票中，马晓春的战例竟以近八千票的绝对优势独占鳌头。分析其中原因，一是马晓春本人在那次比赛中以十三连胜夺得冠军；二是那步妙手确实技惊四座；三是读者对死活问题最感兴趣。

这是马晓春执黑迎战王群的实战场面。对于下边的大块白棋，黑方觊觎已久，此刻一切准备就绪。只是对手与旁观者都为A位的余味所惑，至此仍蒙在鼓里。

图42(失败)

通常的感觉是黑1尖，白2立。黑3、5如强行点杀，白6点、8扑，白10接后，黑1之子已接不归。白棋必活。

图43(失败)

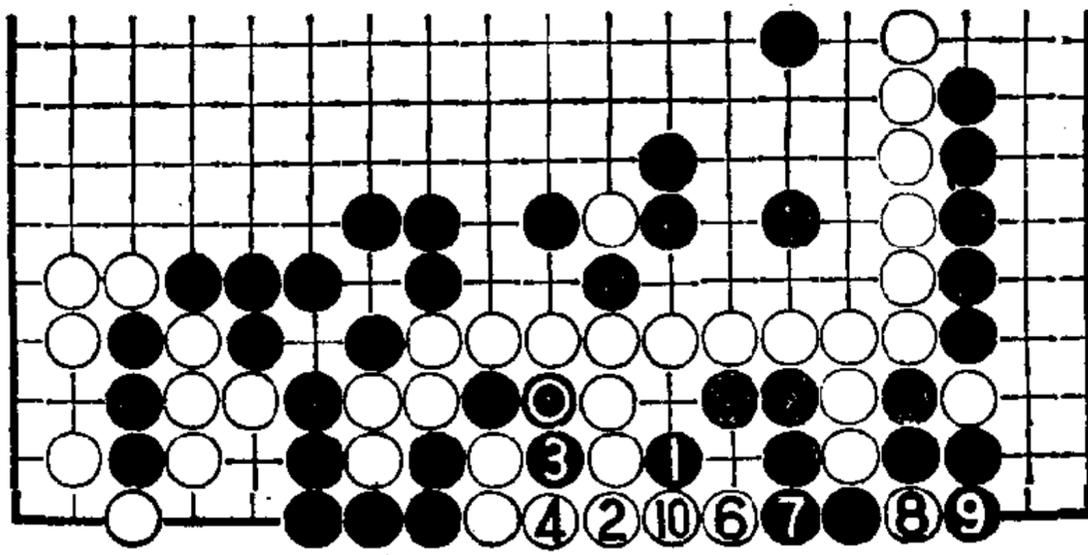


图 42 5 = ○

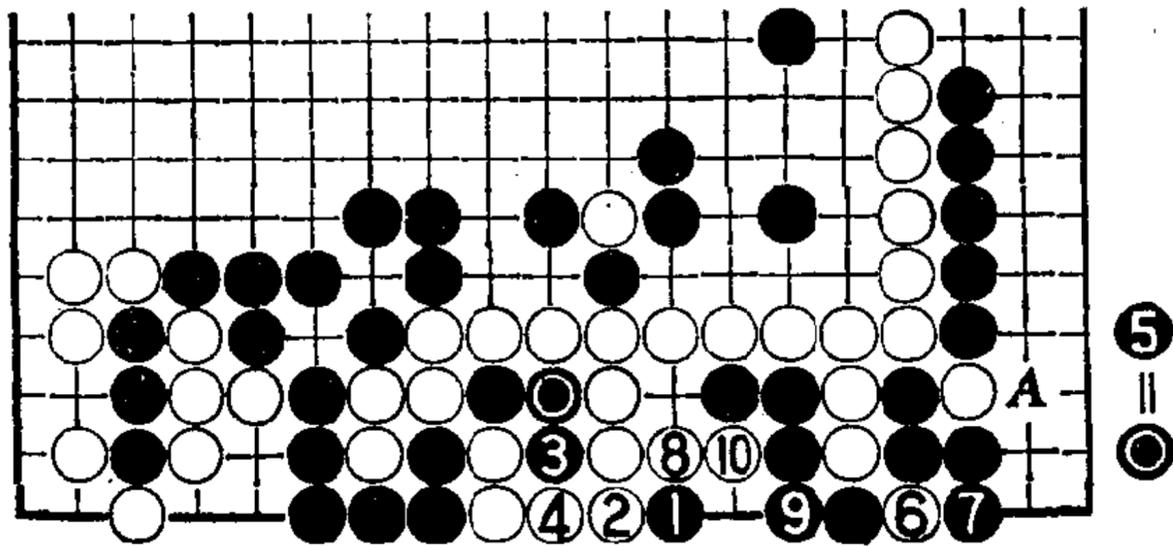


图 43

黑 1 如在一路飞，白 2 仍挡。结果黑棋亦不能杀白。其中黑 9 如改走 10 位，则白于 9 位扑，黑亦接不归。

图 44 (正解)

当黑 1 这步棋出现在棋盘的底线时，几乎所有的人都大吃一惊，继而又都拍案叫绝！这确是无法解脱的杀着。

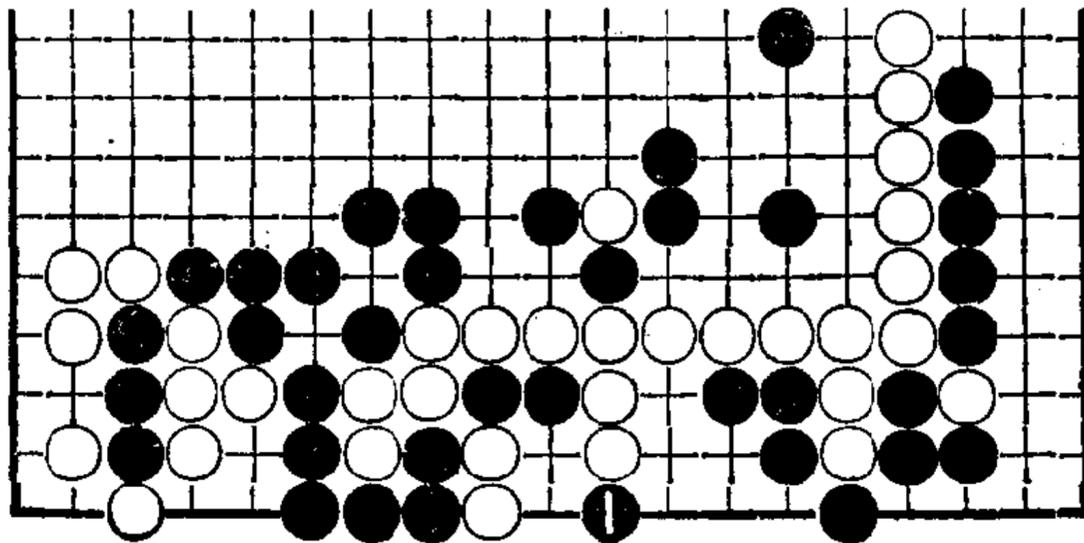


图 44

图45(变化)

白2、4长，黑3、5接出，由于白棋不能在A位落子，黑棋的接不归便迎刃而解了。

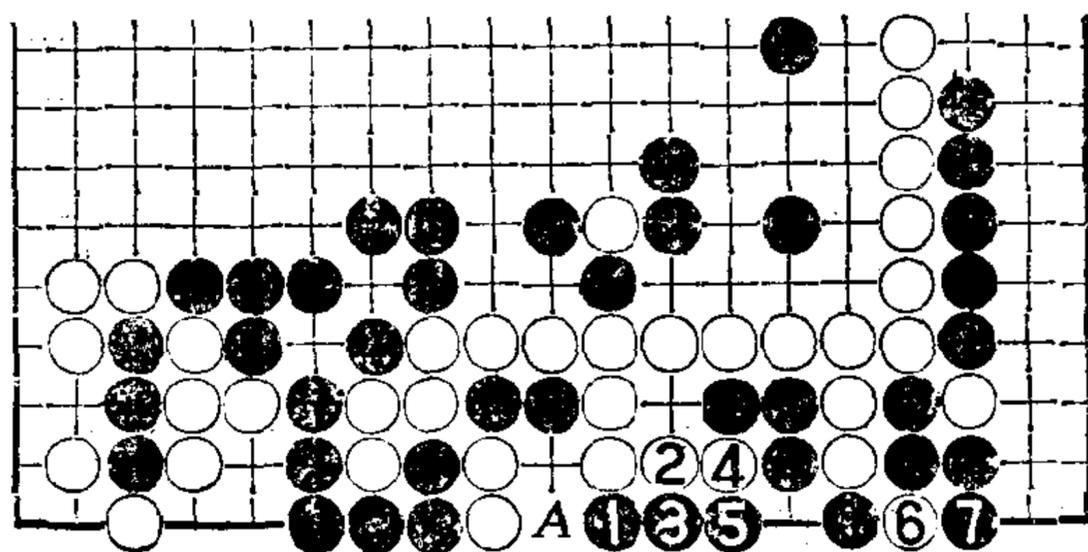


图 45

图46(变化)

白2如扳下，黑3打、5接是冷静之着。白棋无法施展手段。

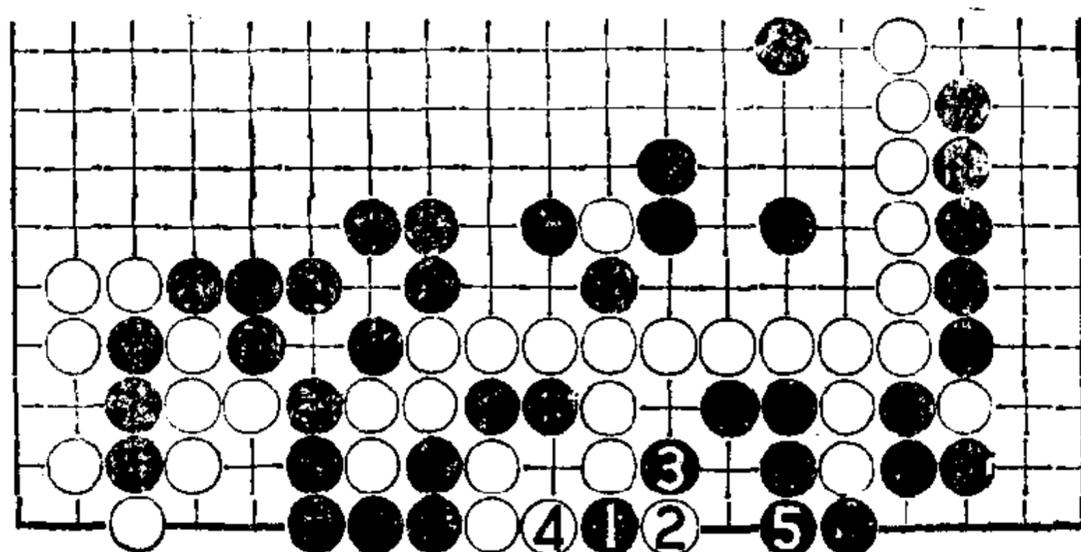


图 46

图47(变化)

白2如点，则黑3以下连续破眼，黑9接已安全渡回（如在A位接，被白9位扑，即成劫争）。

图48(疑问)

曾有读者提出白2扑的应手，并据此认为至白14打，黑棋仍然接不归。但其中黑9存在明显的错误——

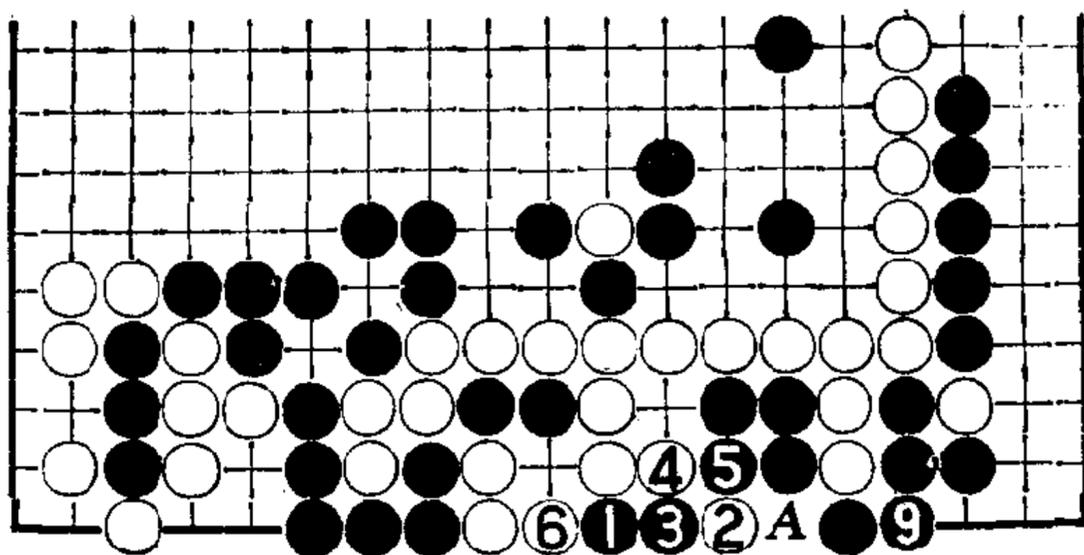


图 47 ⑦=③ ⑧=①

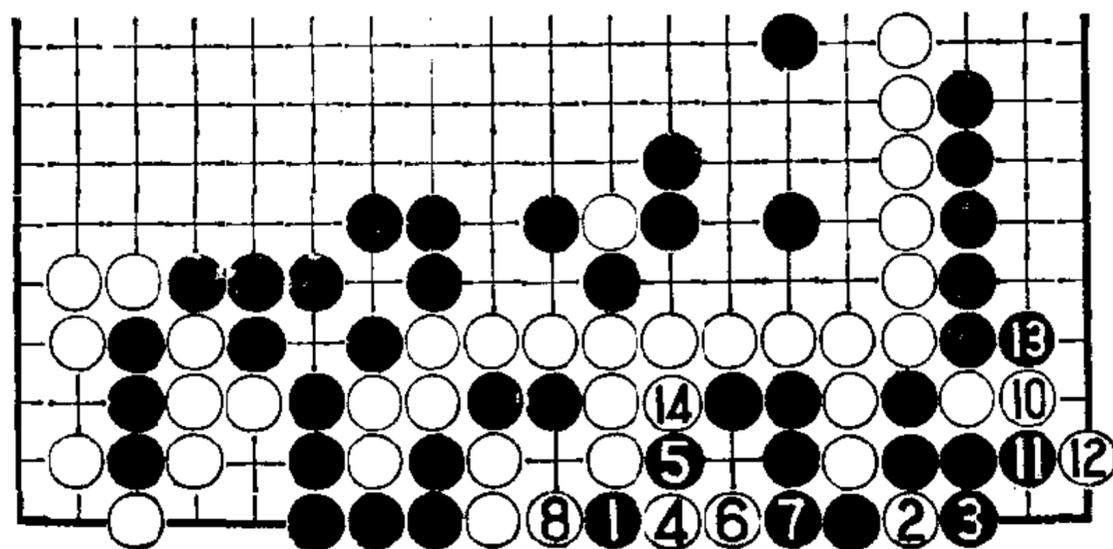


图 48 ⑨=②

图49(变化)

因为黑 9 先打，便可避免失败。白棋仍然不能活。

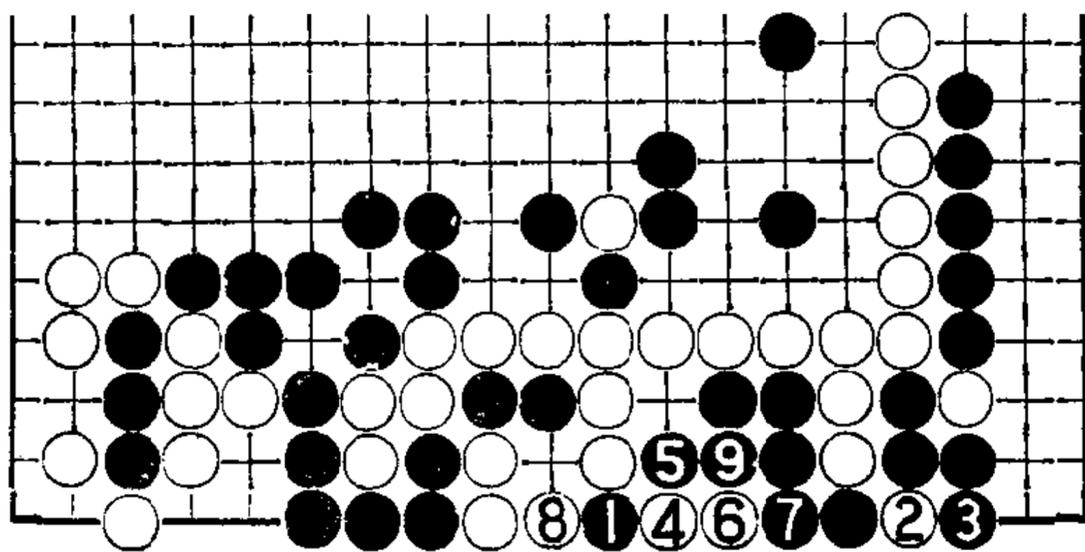


图 49

图50(疑问)

白 2 扑时，黑 3 提其实也是疑问手。白 4、6 后，节外生枝，结果成为劫活。

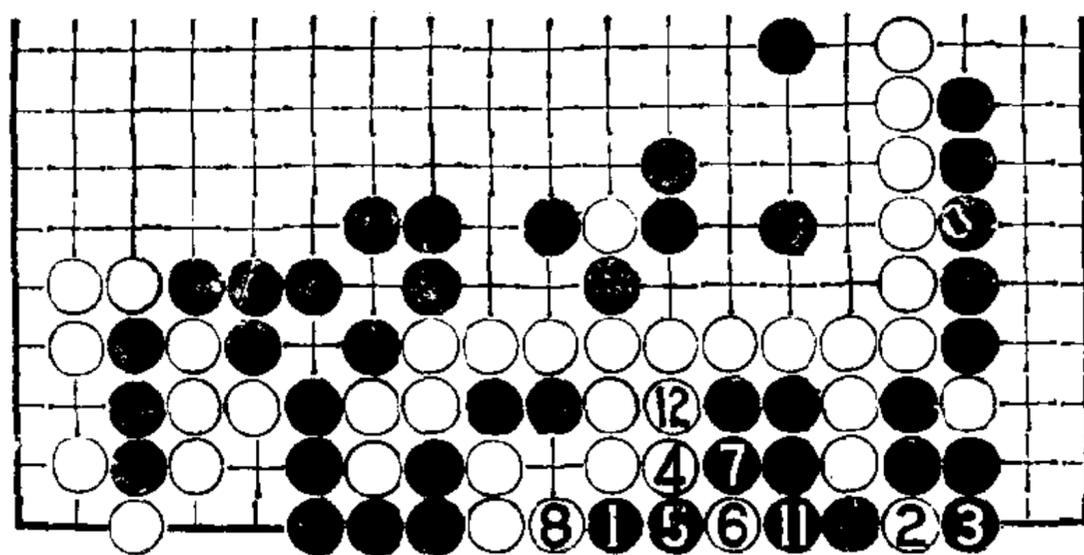


图 50 ⑨⑬ = ⑤ ⑩ = ①

图51(变化)

白2扑时，黑3接是正确的应手。最终证实白棋还是无路可走。

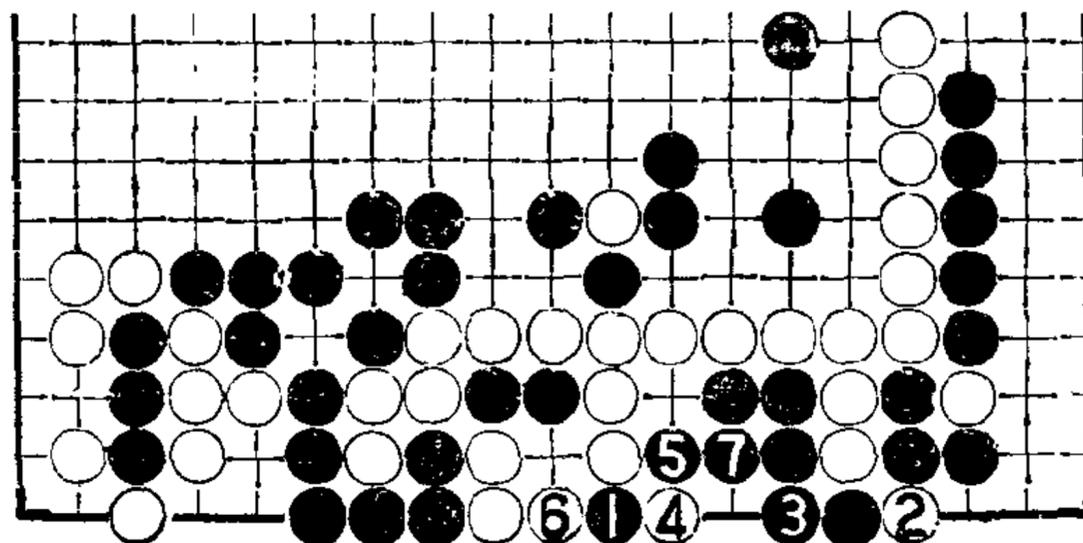


图 51

附：死活练习三十题

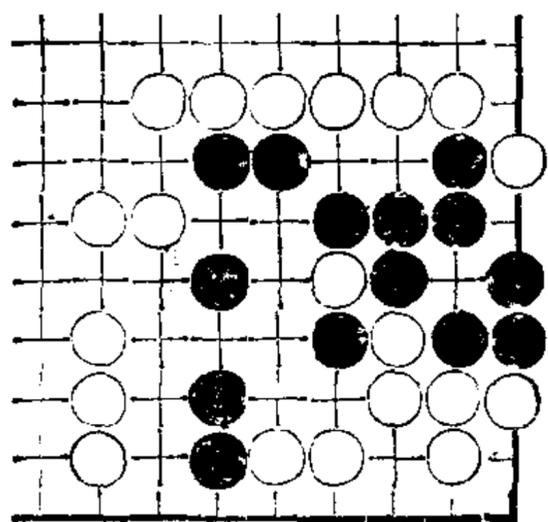
为提高读者的兴趣，根据本书的章节，特选编死活练习三十题，另附比较简明的参考答案。

这部分习题全部选自我国古籍《官子谱》，并参照日本围棋第十世井上因硕的翻译考订本。

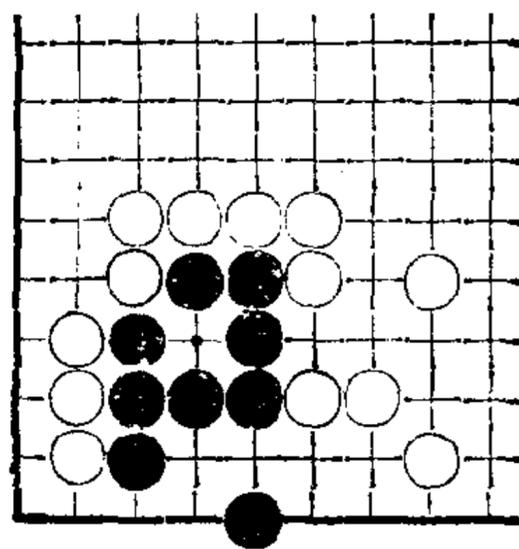
——作者注

第一题(白先)

欲破黑棋中腹眼位，必须克服感觉上的“盲点”。



第1题



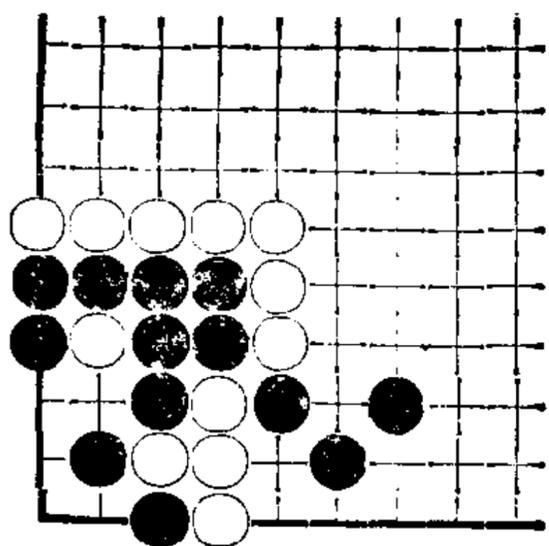
第2题

第二题(白先)

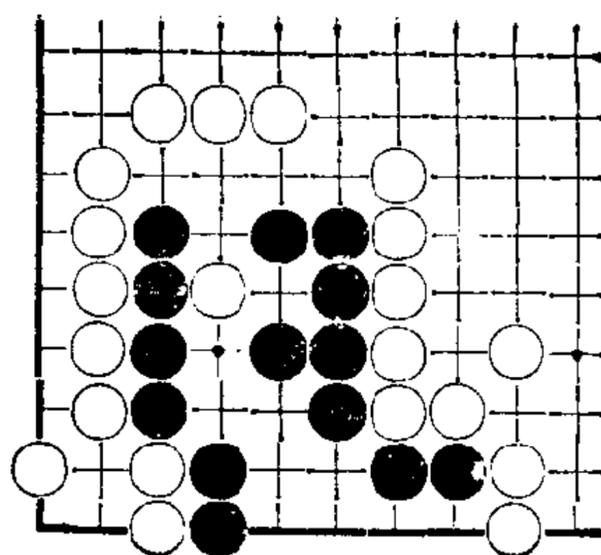
如何破除黑棋下边之眼？请勿放过任何一点，哪怕是在棋盘的底线。

第三题(白先)

避免误入眼杀之死路。希格外注意角部的要点所在。



第3题



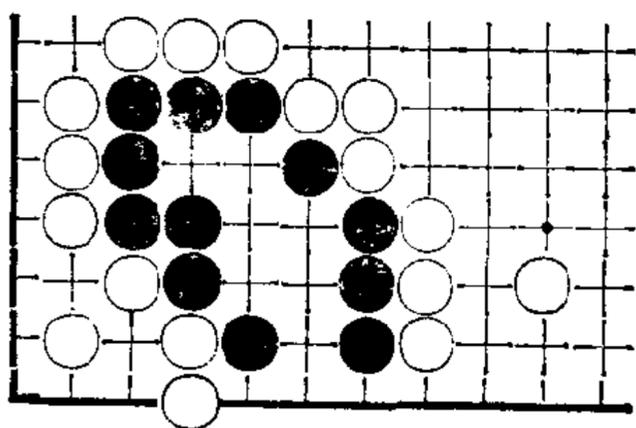
第4题

第四题(白先)

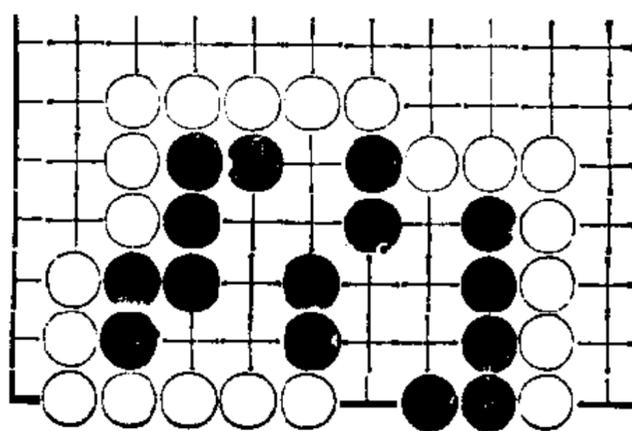
这是一个综合运用要点、次序与扑等手段的习题。

第五题(白先)

抓住弱点一击，问题就变得意外简单了。



第5题



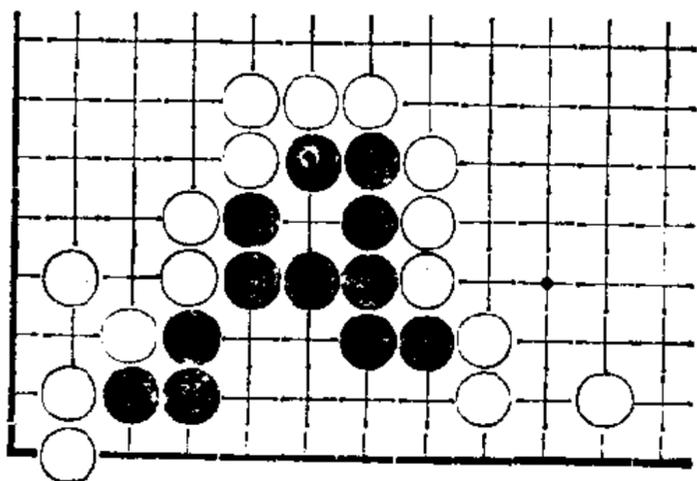
第6题

第六题(白先)

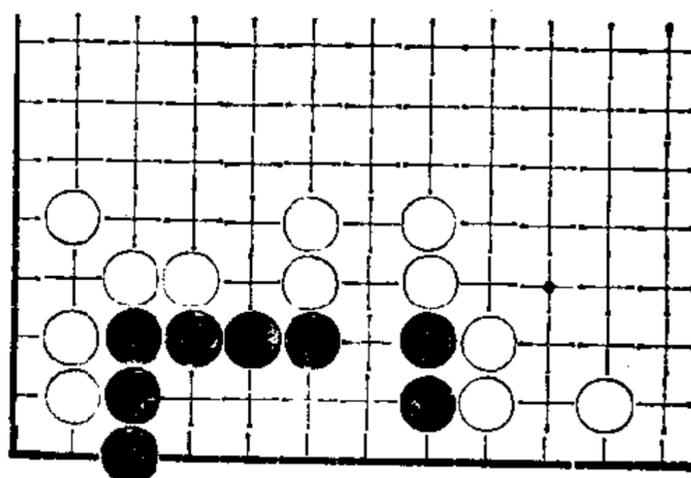
只要能够发现“盲点”，如此厚实的黑棋竟不堪一击。

第七题(白先)

第一要点是显而易见的，但接下来有一步重要的次序。



第7题



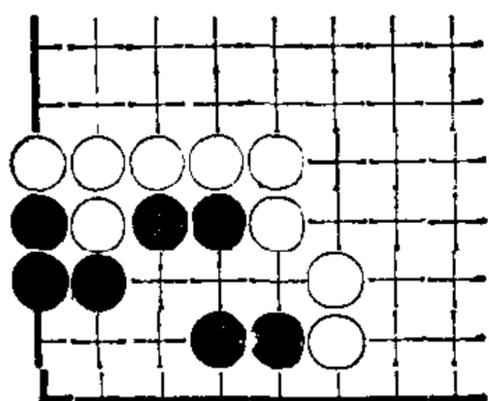
第8题

第八题(白先)

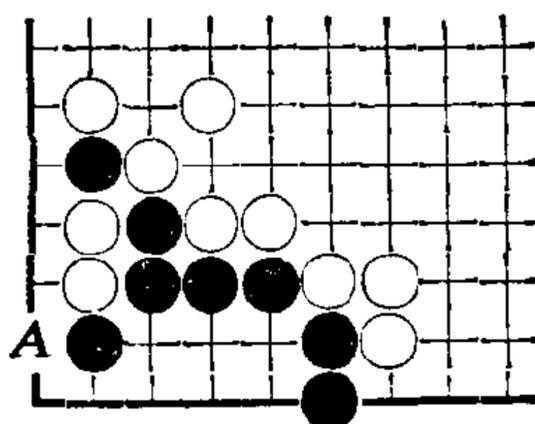
缩小眼位后的要点何在? 这是本题的关键。

第九题(白先)

纯粹是一个发现要点的问题。



第9题



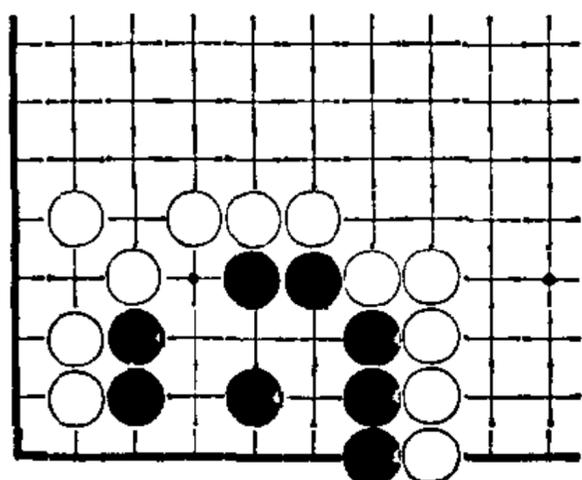
第10题

第十题(白先)

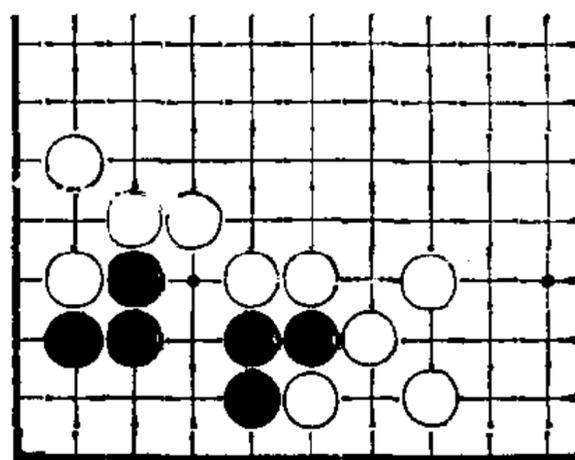
简单地在A位扳肯定是不行的。请注意真正的要点!

第十一题(白先)

黑棋肯定存在某种弱点, 但白棋也必须讲究次序。



第11题



第12题

第十二题(白先)

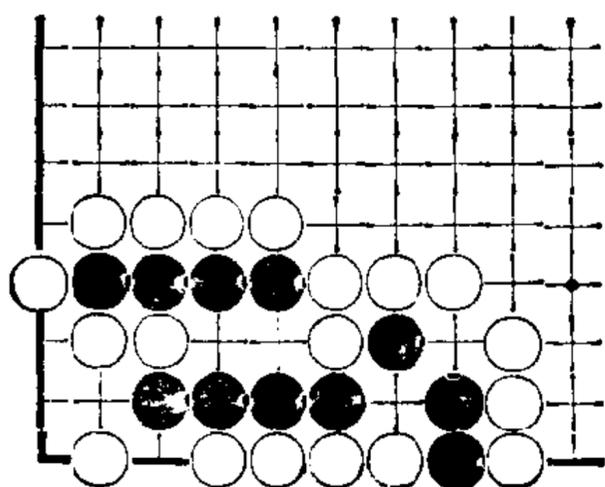
真正的计算应该看到提子之后的变化。

第十三题(白先)

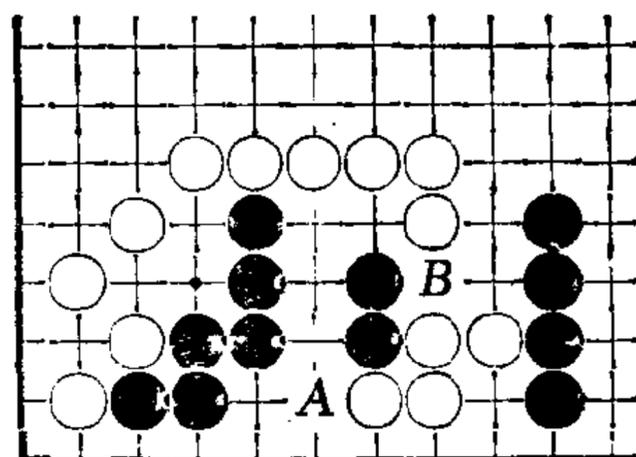
显而易见, 此题的奥秘必然在提子之后。

第十四题(白先)

必须在A位破眼, 但又要防备黑棋从B位冲断。唯有抓住弱点的妙手方能奏效。



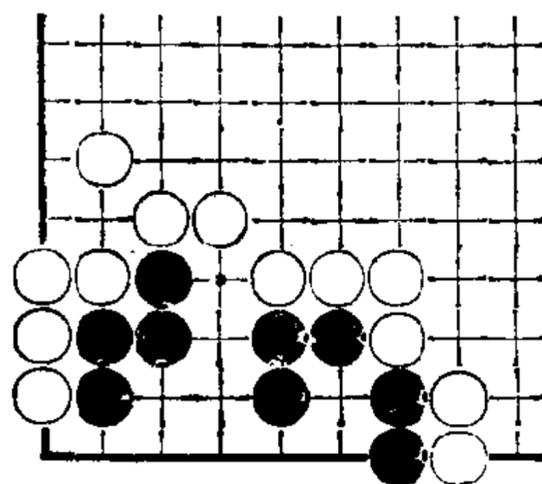
第13题



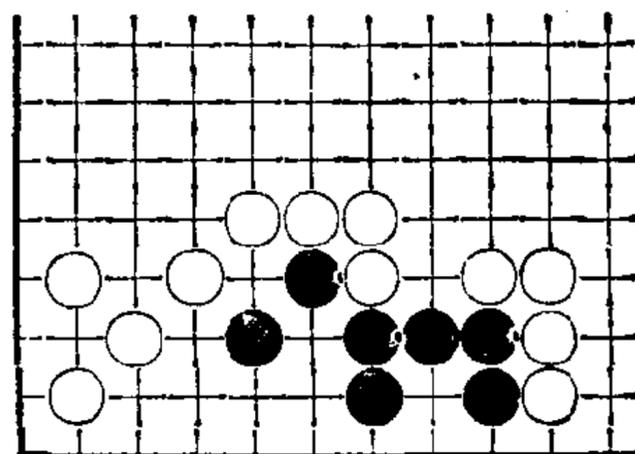
第14题

第十五题(白先)

正确的次序是净杀黑棋的保证。



第15题



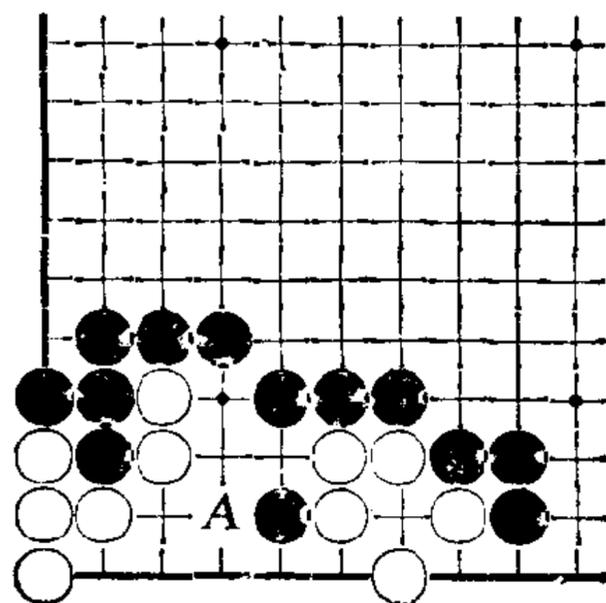
第16题

第十六题(白先)

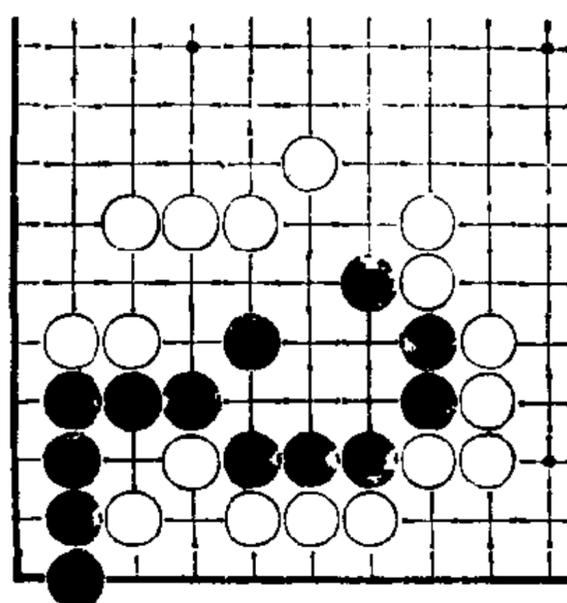
破眼必须使用非常手段。

第十七题(白先)

白棋走A位是必然之着。以后的变化将十分有趣。



第17题



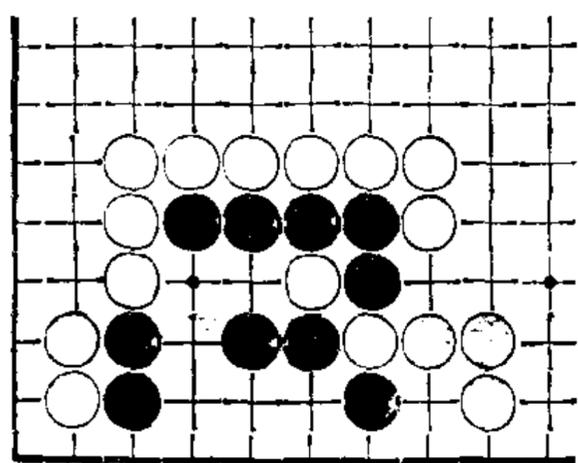
第18题

第十八题(白先)

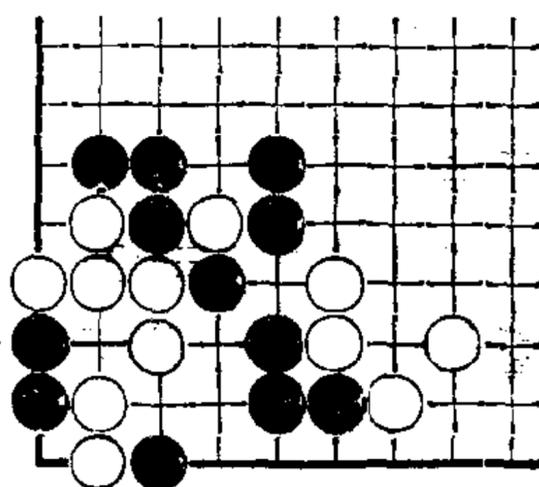
欲破黑棋中间一眼，看来是很困难的。简单的着法当然不能成功。

第十九题(白先)

破黑下边眼位的要点不是很容易发现的吗？



第19题



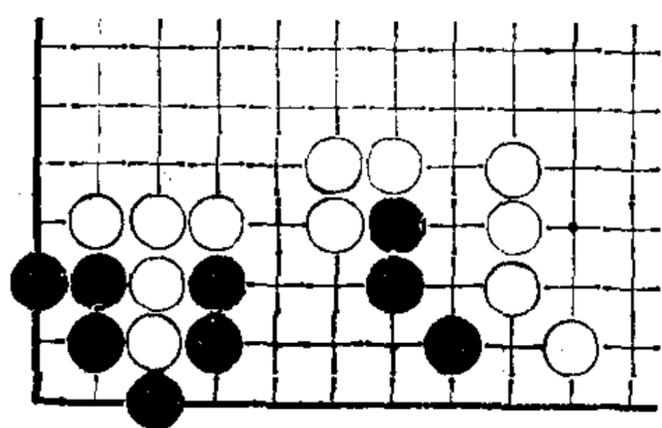
第20题

第二十题(白先)

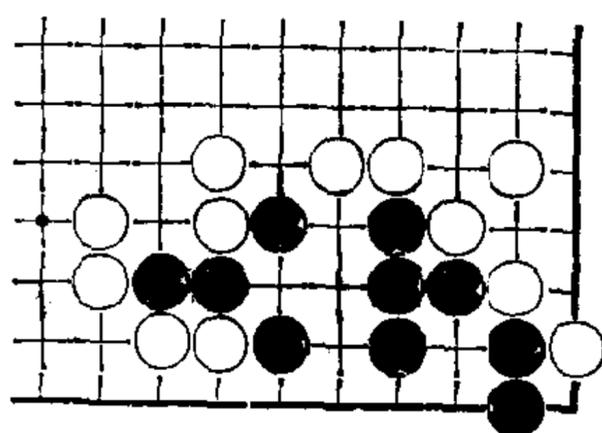
角部无疑是死形，然而黑棋有弱点。冷静地想一下，白棋可以另外做出一眼。

第二十一题(白先)

简单地行棋并不能破黑下边眼位。抓住弱点，第一感就油然而生。



第21题



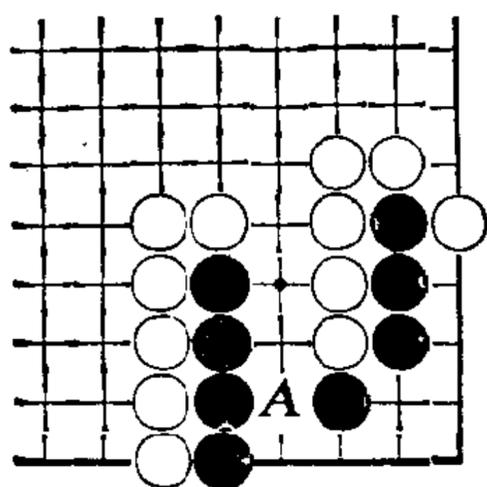
第22题

第二十二题(白先)

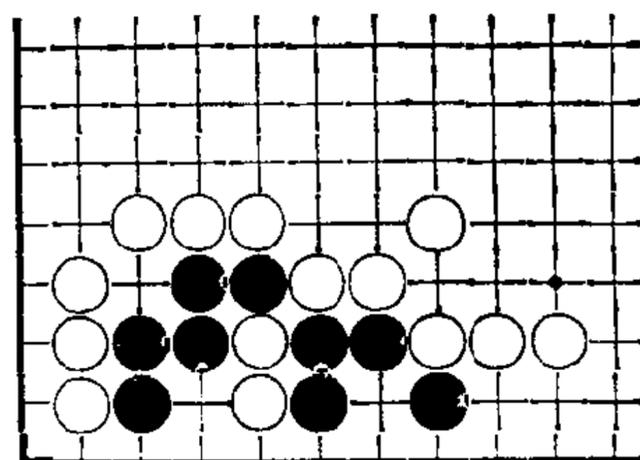
若能发现首当其冲的要点，问题就迎刃而解了。

第二十三题(白先)

最初考虑的A位挖居然不能成功，但你会很快觉察到真



第23题



第24题

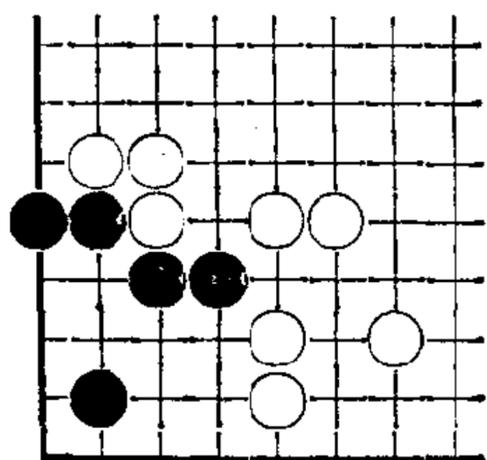
正的要點。

第二十四题(白先)

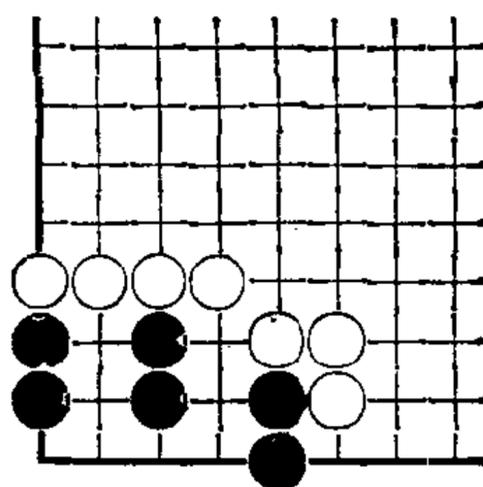
看似简单的问题却潜伏着失败的危机。第一手是关键。

第二十五题(白先)

过程中有一步必争之要点。虽属意外，却不得不防。



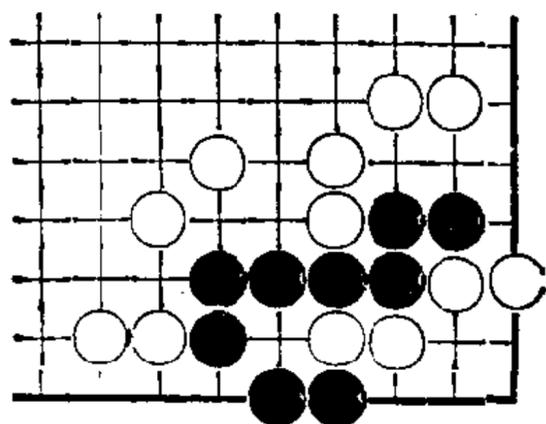
第25题



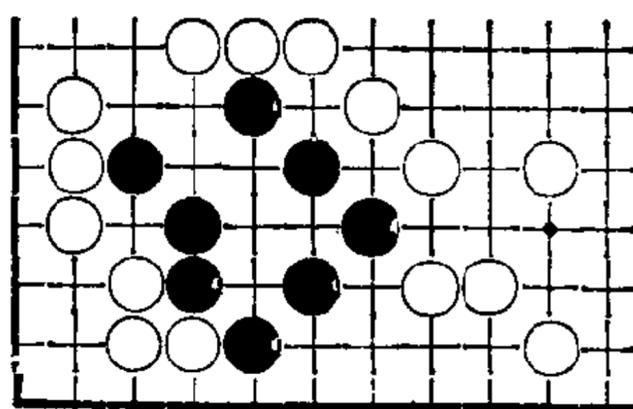
第26题

第二十六题(白先)

简单地缩小眼位肯定不行。无论如何，黑棋的形状总是不完善的。请注意一路上的妙手。



第27题



第28题

第二十七题(白先)

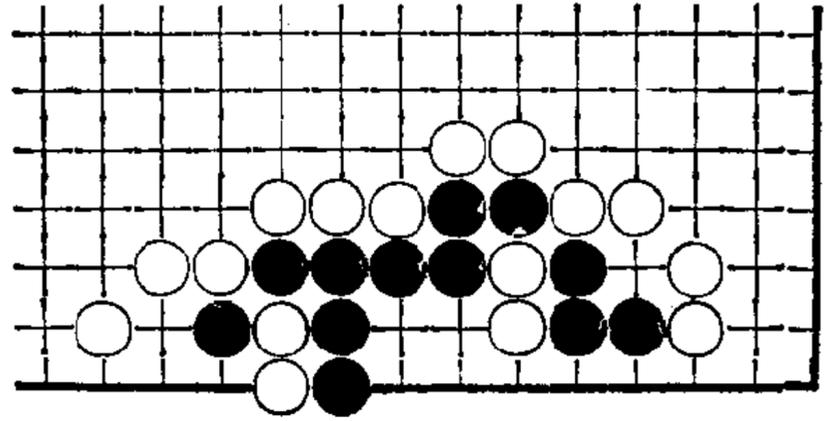
此题解法甚妙。唯有一条蹊径能够走通。

第二十八题(白先)

请注意扑的妙手!

第二十九题(白先)

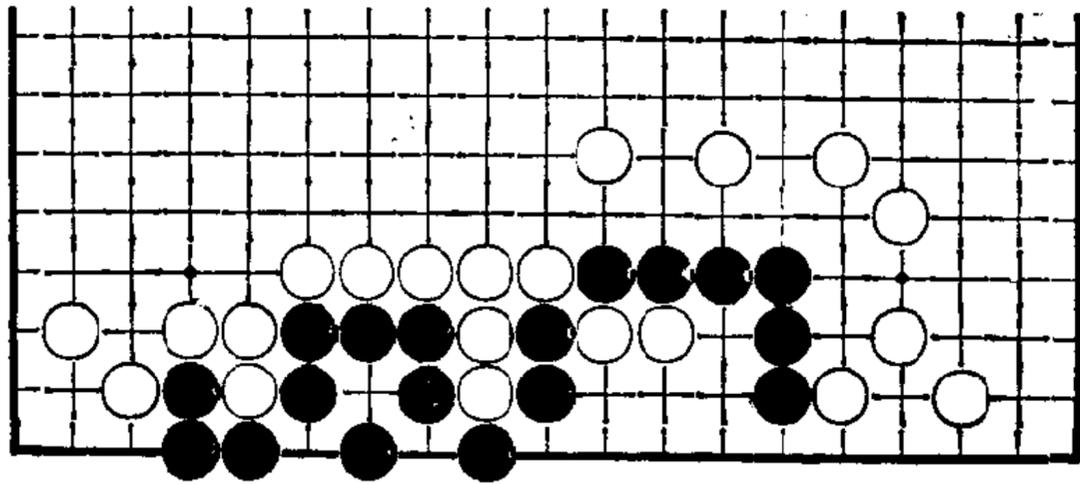
如出现劫争则不算成功。净杀黑棋必须依靠一步意外的妙手。



第29题

第三十题(白先)

请想到“保留先手”这个方法。



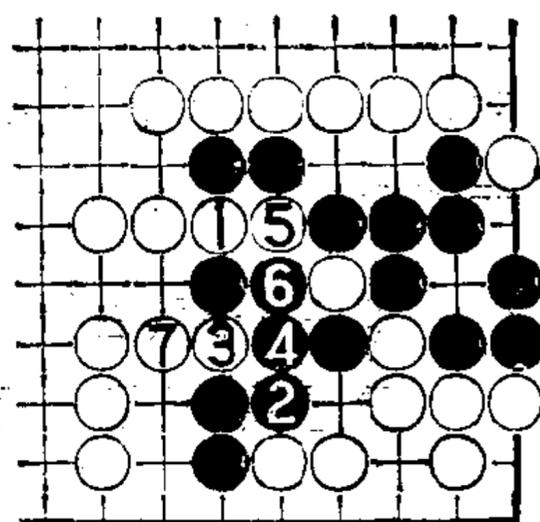
第30题

练习题参考答案

第一题 白先黑死

正解图(黑死)

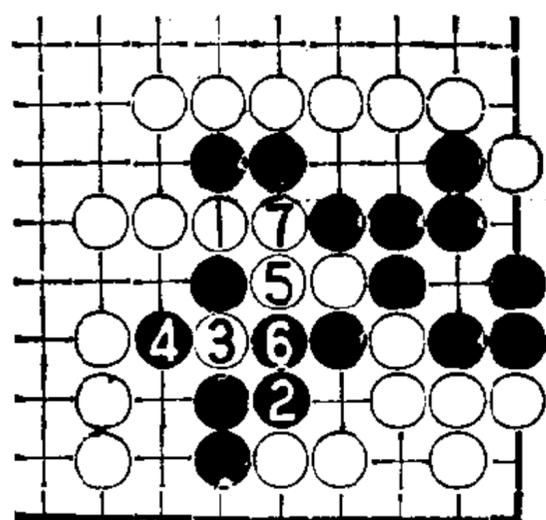
白1冲,黑2挡。白3挖入是“盲点”的妙手。黑4如应,白5以下破眼,黑死。



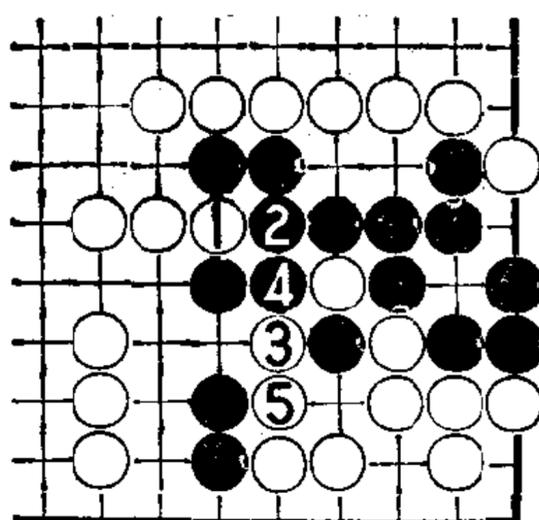
正解图

变化图一(黑死)

黑4如吃白一子,白5打、7接,黑棋仍死。



变化图一



变化图二

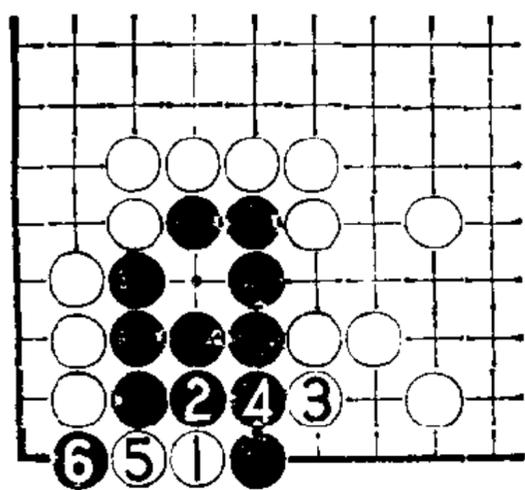
变化图二(黑死)

白1冲时,黑2如图应,则白3打、5接,黑棋仍然无眼。

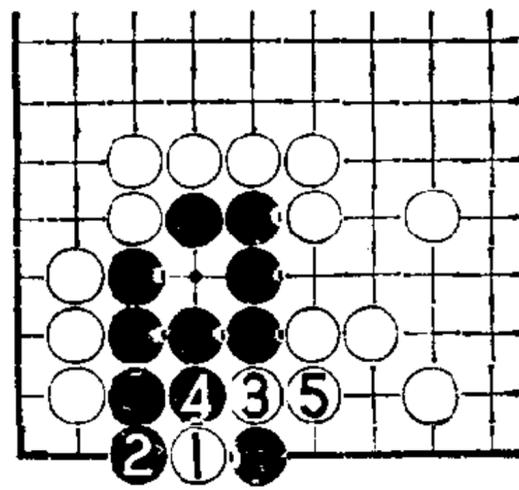
第二题 白先黑死

正解图(黑死)

白1靠是破眼的底线妙手。黑2应后,白3、5次序并



正解图 ⑦=⑤



变化图

然，黑棋下边无眼。

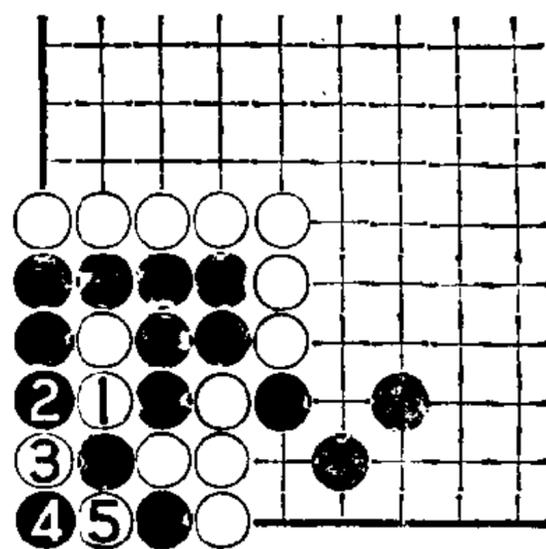
变化图(黑死)

白1靠时，黑2如阻挡，白3打、5接，黑棋仍死。

第三题 白先劫

正解图(劫)

白1送吃，然后白3于一·二路扑。这是白棋避免被眼杀的好手。黑4、白5后，成为劫争。



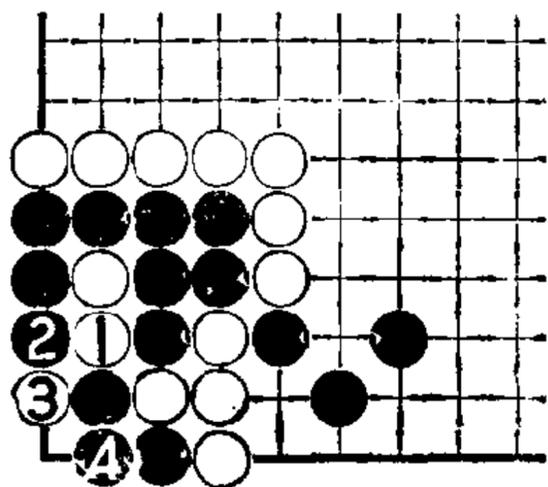
正解图

变化图(黑死)

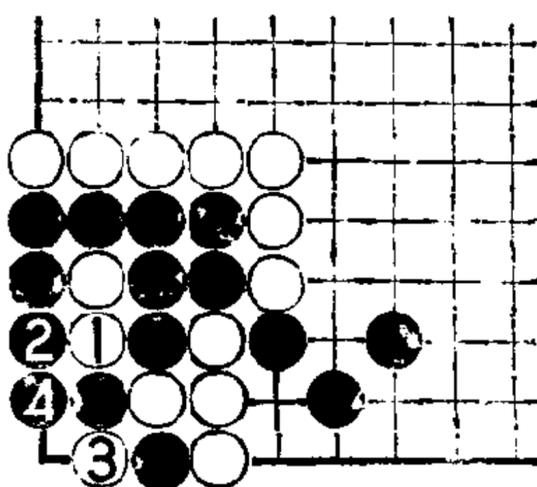
黑4如接，白5扑入，成为有名的“双倒扑”之形，黑棋反而被净吃。

失败图(白死)

白3如先提，被黑4占要点后，白棋净死。



变化图 ⑤=①



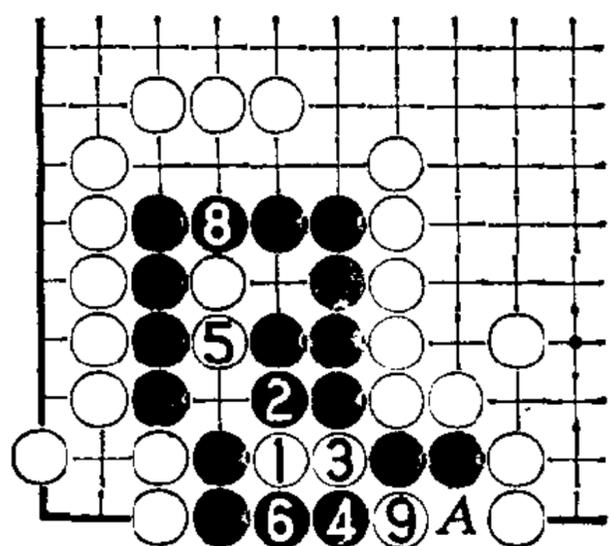
失败图

第四题 白先黑死

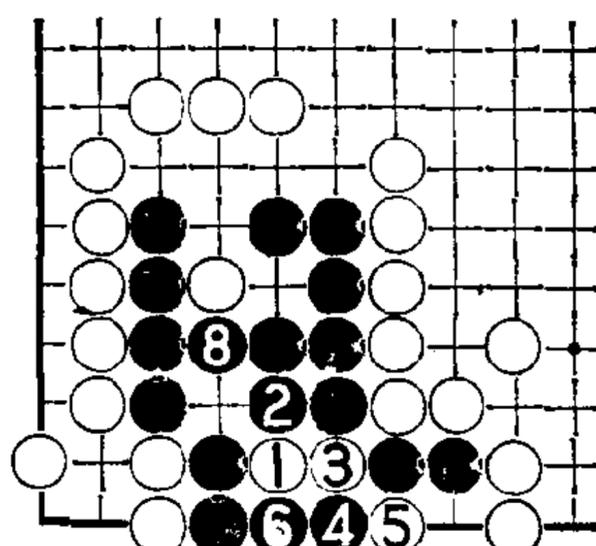
正解图(黑死)

白1、3是必然的要点。黑4打时，白5是重要的次序。黑6提，白7扑是破双眼的妙手，黑棋终不能活。

黑8如改在1位提，则白于A位冲，黑棋仍然无法做成两眼。



正解图 ⑦=③



失败图 ⑦=③

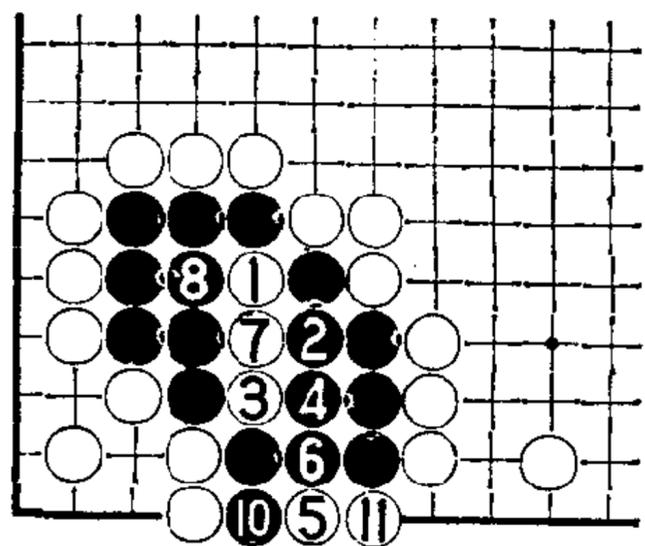
失败图(黑活)

白5直接扑次序有误。黑6、白7后，黑8做眼已成净活。

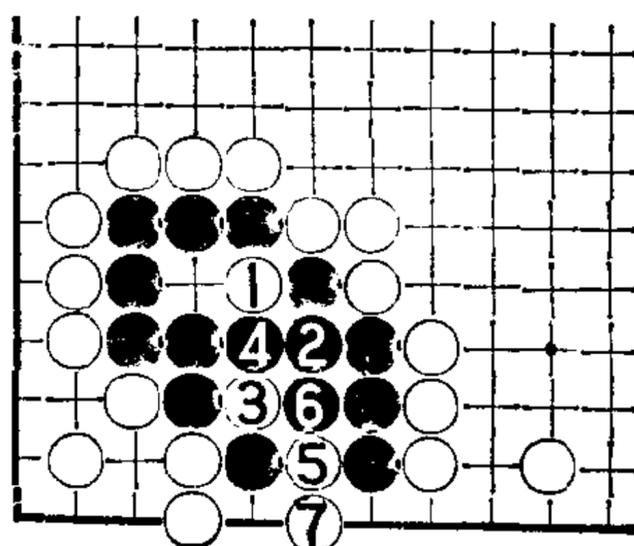
第五题 白先黑死

正解图(黑死)

白1打、3断，这是击中黑棋要害的好手。黑4如图应



正解图 ⑨=⑦



变化图

接，白5点、7接，黑棋无论如何也不能做活。黑6如改在7位提，则白于6位挤。

变化图(黑死)

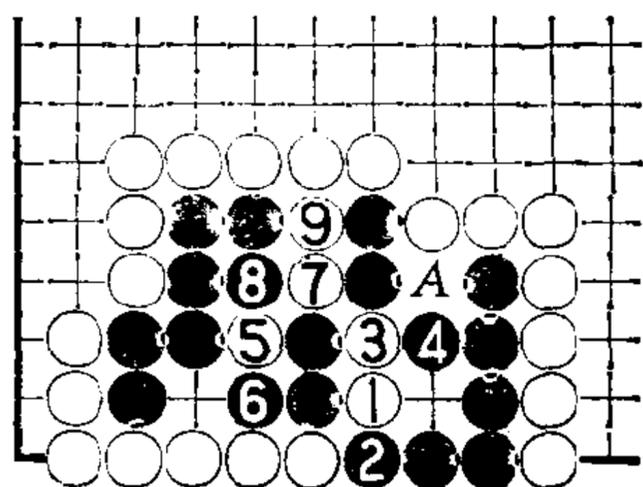
黑4如接，白5打、7立，黑棋仍然只存独眼。

第六题 白先黑死

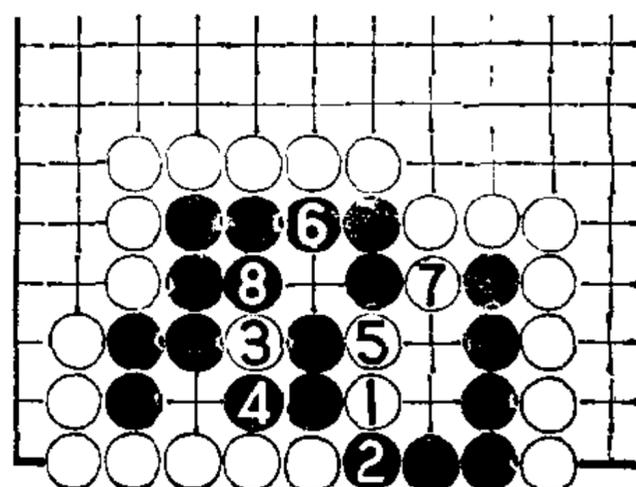
正解图(黑死)

白1扳、3挤是冷妙之着。黑4打时，白5挖入又是奇手。以下应接至白9，黑棋断然不能活。

其中黑4如改走6位(或9位)，则白于A位已通出两子。



正解图



失败图

失败图(黑活)

白3先挖则次序错误。以下至黑8，黑棋恰成两眼而活。

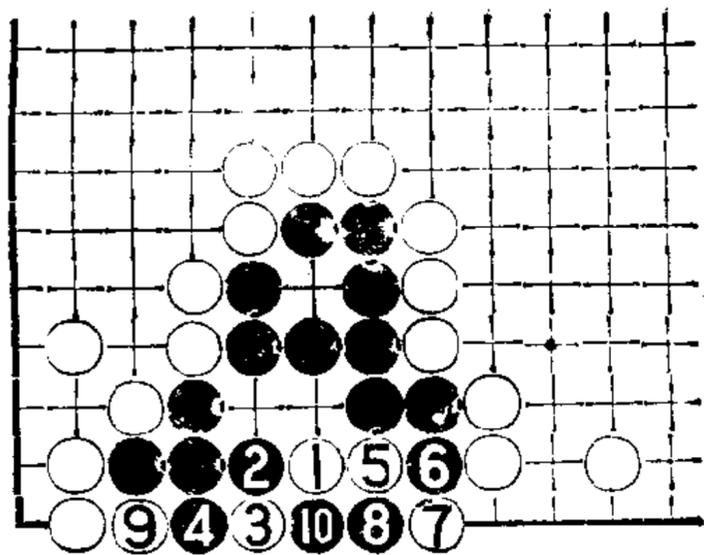
第七题 白先黑死

正解图(黑死)

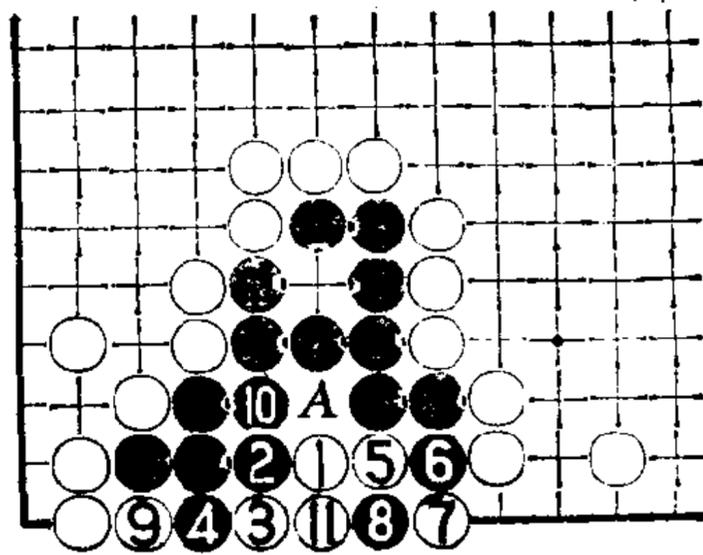
白1是当然的要点。黑2应时，白3扳是重要的次序。以下应接至黑8扑，白9打绝妙！有效地防止了“接不归”。经黑10提、白11回提，黑棋已死。

变化图一(黑死)

白9打时，黑10如接。白11提，黑棋已无法在A位制造



正解图 ⑪=③



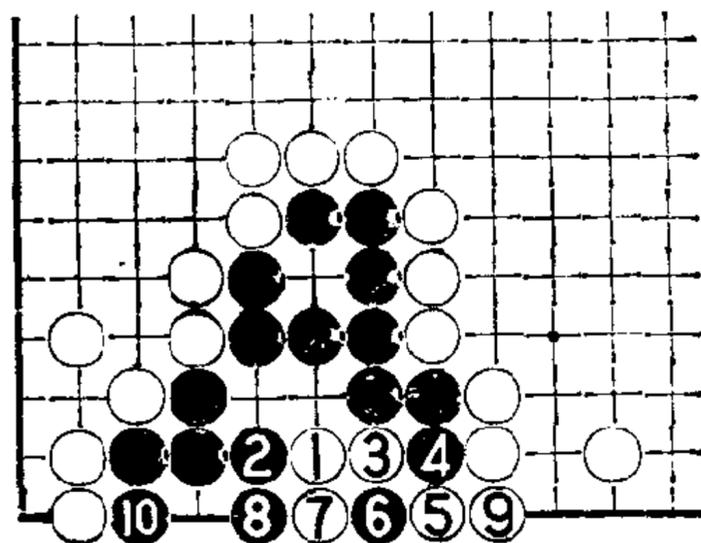
变化图一

“接不归”。

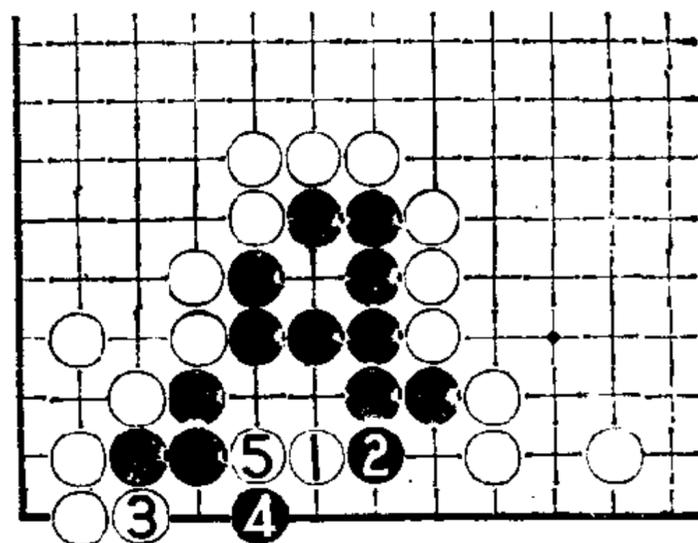
失败图(黑活)

白3如直接渡回，以下至黑10做眼，黑棋恰成活棋。

变化图二(黑死)



失败图



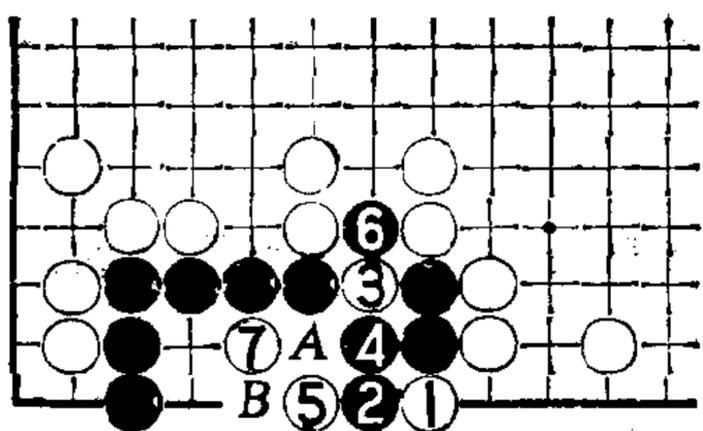
变化图二

白1点时，黑2如挡，白3冲，已从左边渡回一子。黑棋仍死。

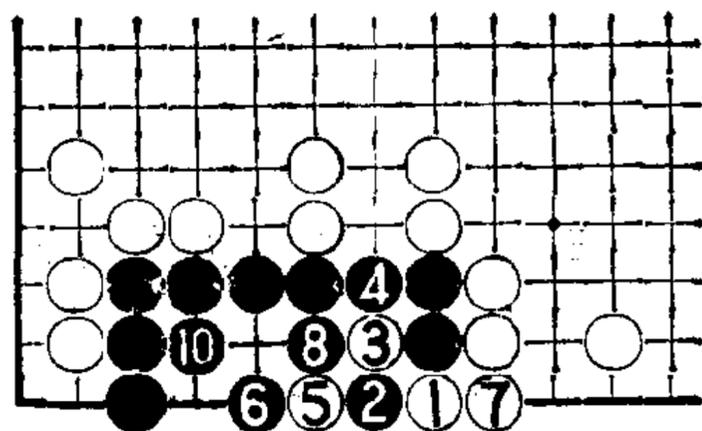
第八题 白先黑死

正解图(黑死)

白1、3缩小眼位后，白5打是有趣的杀招。黑6、白7后，黑棋成“聚四”之死形。黑6如改在A位接，则白于B位长，黑棋仍是死形。



正解图



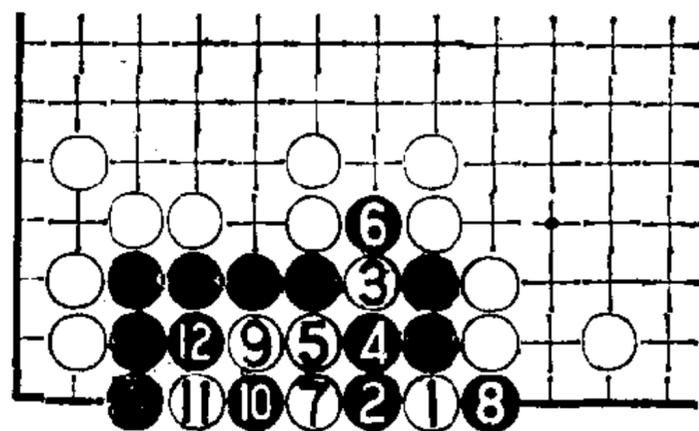
失败图一 ⑨=②

失败图一(黑活)

白3双打虽可提黑一子,但黑6以下恰成两眼而活。

失败图二(黑活)

白5在二路打是严重的失误。白7、9后,黑10扑,使白棋成为“胀牯牛”。



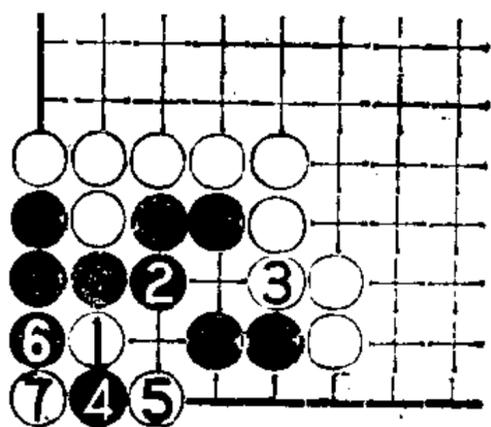
失败图二

其中白7如直接走9位,则黑仍走10位,将成为双活。

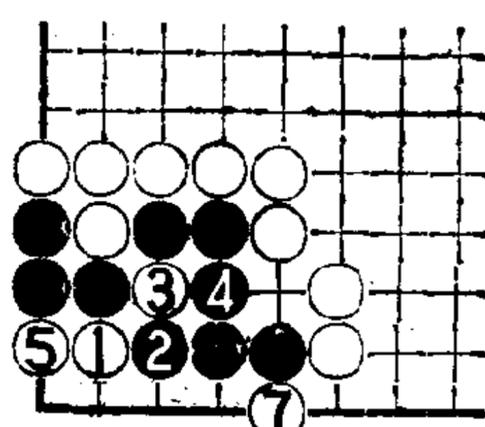
第九题 白先劫

正解图(劫)

白1是唯一的要点。黑2接,白3破眼,黑4以下成为劫杀的结局。



正解图



变化图

变化图(黑死)

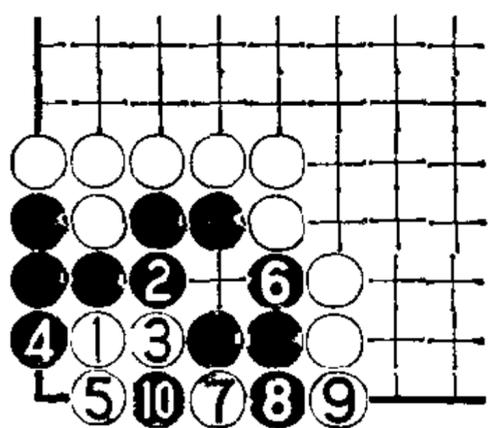
⑥=③

黑2如挡,白3扑、5打,然后白7扳,黑棋反而被净

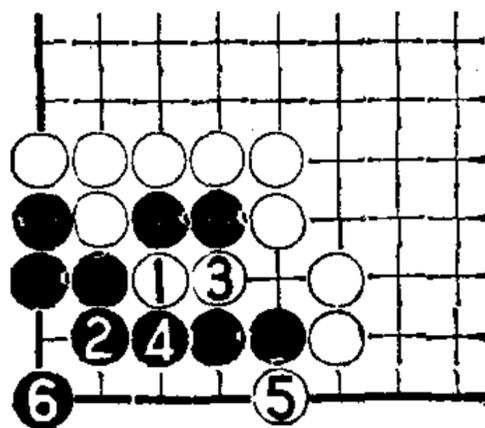
杀。

参考图(劫)

白3挤，结果也成为劫杀。这是原题设计不够严密所致。



参考图



失败图

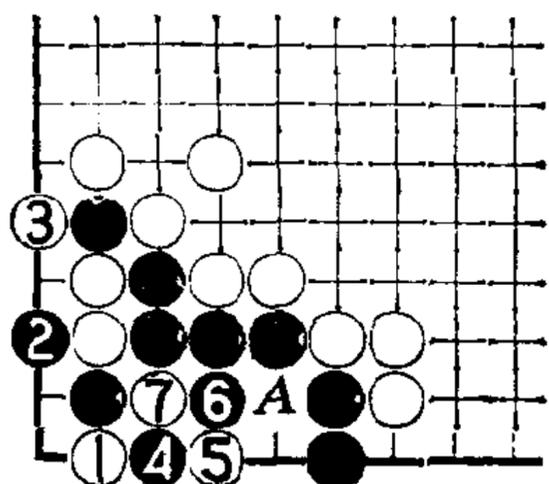
失败图(黑活)

白1如先打，黑2占领要点后，白棋已无法施展杀手。

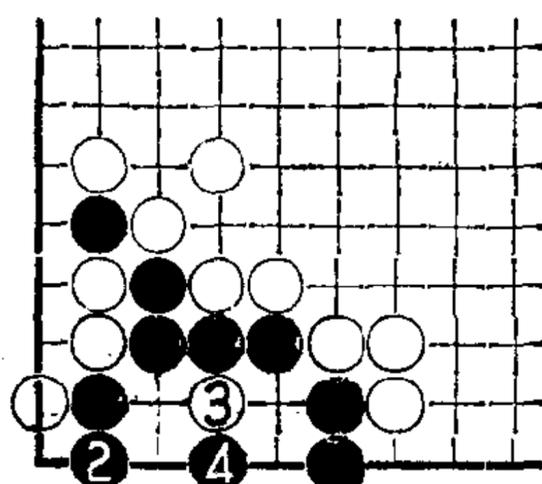
第十题 白先劫

正解图(劫)

白1夹是此形的急所。黑4虎时，白5打，黑6只得做劫(此手如在7位接，则白于A位断，黑棋被净杀)。



正解图



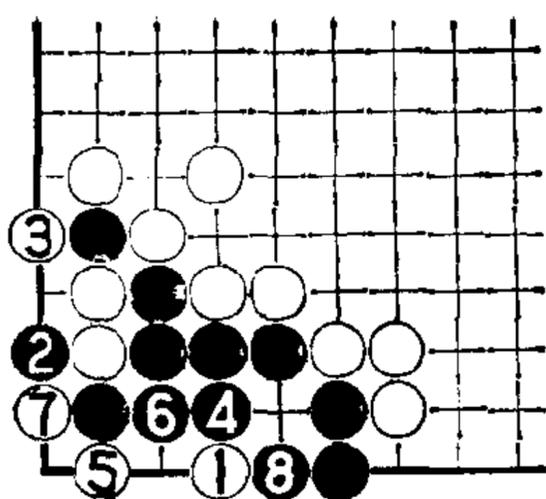
失败图一

失败图一(黑活)

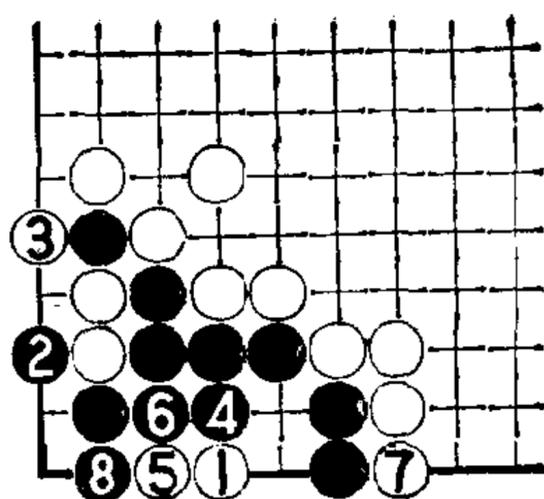
白1如扳，黑2立已是活形。白3、黑4，黑棋必得一处而活。

失败图二(黑活)

白1“点方”并非真正的要点。白5夹时，黑6、8避开劫



失败图二



失败图三

争，成为净活。

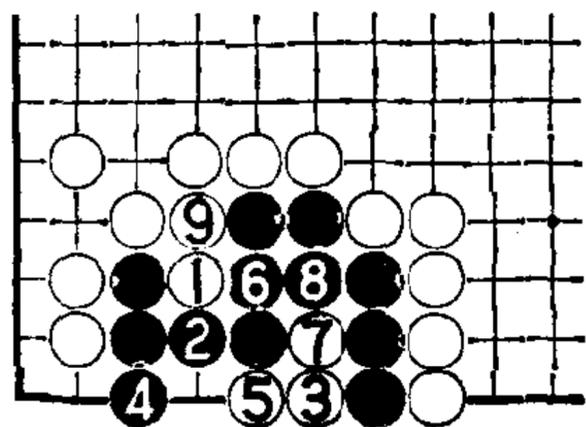
失败图三(黑活)

白 5 如长，黑 6 仍接。结果也是净活。

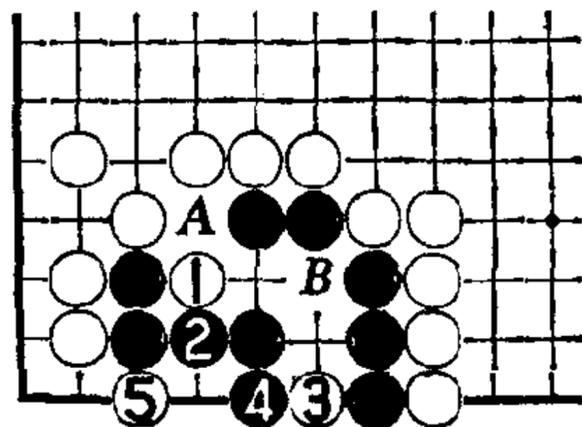
第十一题 白先黑死

正解图(黑死)

白 1 扳、3 点是击中黑棋弱点的好手。黑 4 扩眼时，白 5 长，黑棋已不能活。



正解图



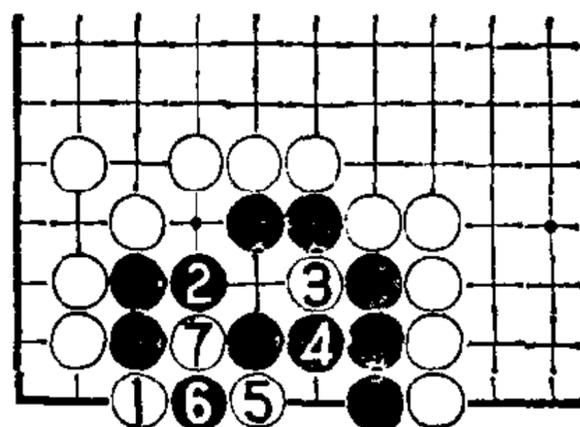
变化图

变化图(黑死)

白 3 点后，黑 4 如图应接。白 5 破眼，A、B 两处，黑棋无法兼顾。

失败图(劫)

白 1 从一路扳，被黑 2 占此要点后，白 3、5 以下只能成为劫杀的结局。

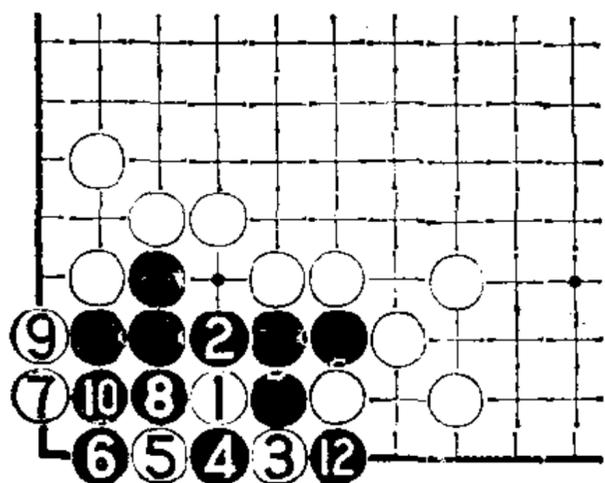


失败图

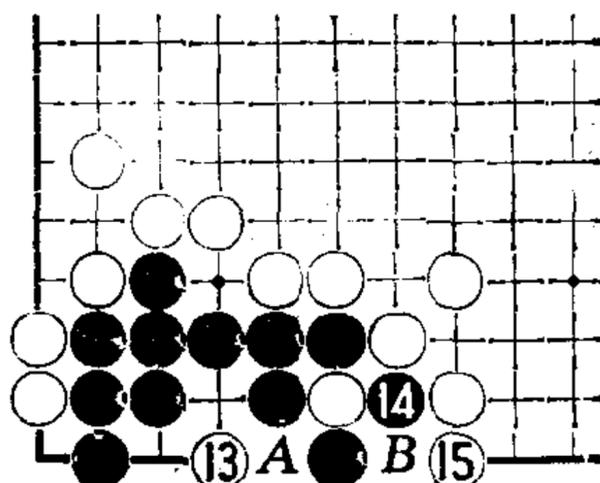
第十二题 白先黑死

正解图(黑死)

白1夹、3渡是简明的前提。黑4扑、6靠时，白7点算路深远。黑8打、白9连回，黑10只得如此(如在4位提，则白于10位挤眼)。白11弃子、13更是提子后的杀着。尽管黑14再提一子，白15立后，黑棋A位与B位无法兼顾。



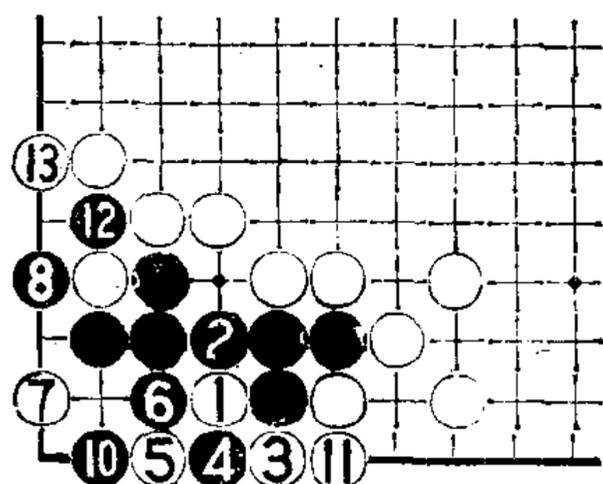
正解图 ⑪=④



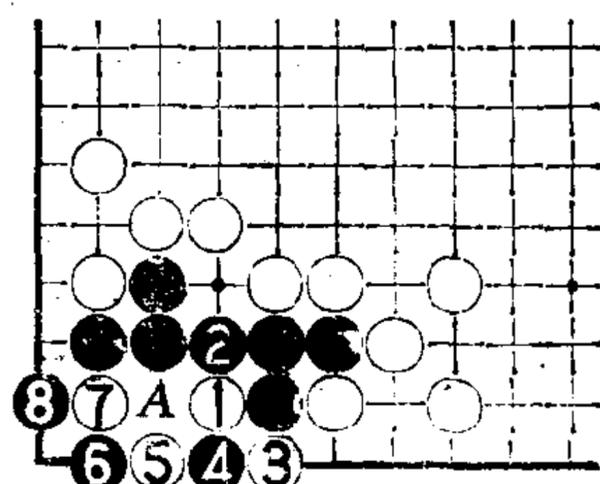
正解图(续)

变化图(黑死)

黑6先打，白7点仍是妙手。黑8打时，白9再接。以下演变至白13，殊途同归，黑棋仍不能活。



变化图 ⑨=④



失败图

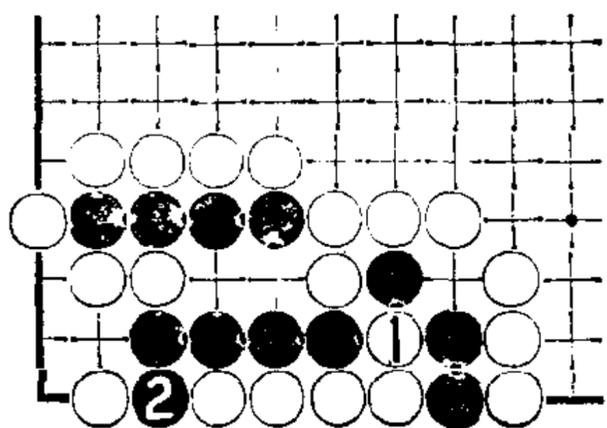
失败图(劫)

黑6靠时，白7如打，黑8即成为劫活。白7如改走4位接，黑A位打后再走8位将是净活。

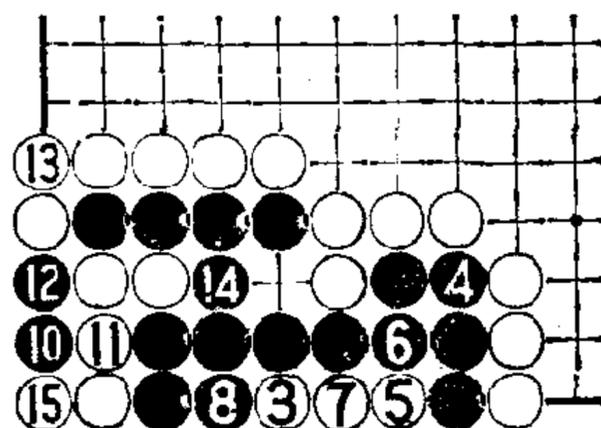
第十三题 白先黑死

正解图(黑死)

白1扑送吃五子，十分有趣！黑2提后，白3点入使黑棋不能做成两眼。然而问题并未结束，黑10点时，白11以下再弃五子，至白19打，黑棋在角上竟然无眼。

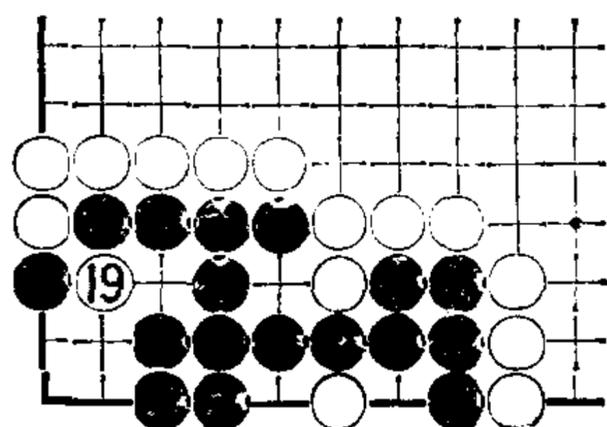


正解图

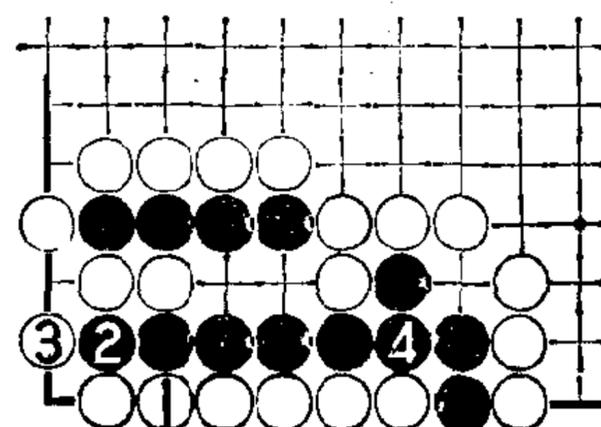


正解图(续1)

⑨ = ⑦ ⑬ = ⑪ ⑮ = ⑬



正解图(续2)



失败图

失败图(黑活)

白1接是败着。黑2冲、4打，白棋六子接不归，便无法制造提子后的杀机。

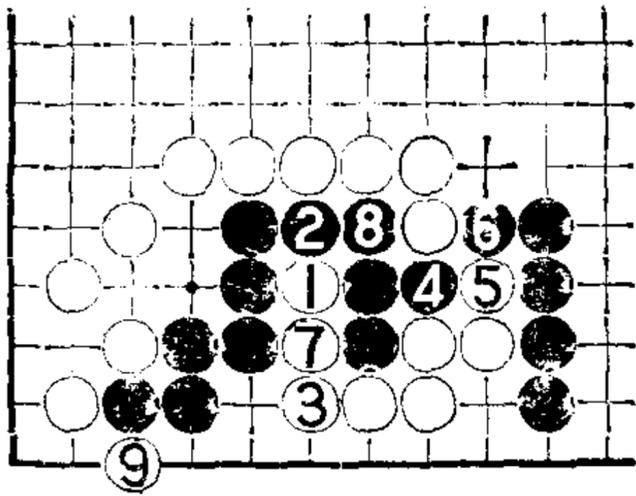
第十四题 白先黑死

正解图(黑死)

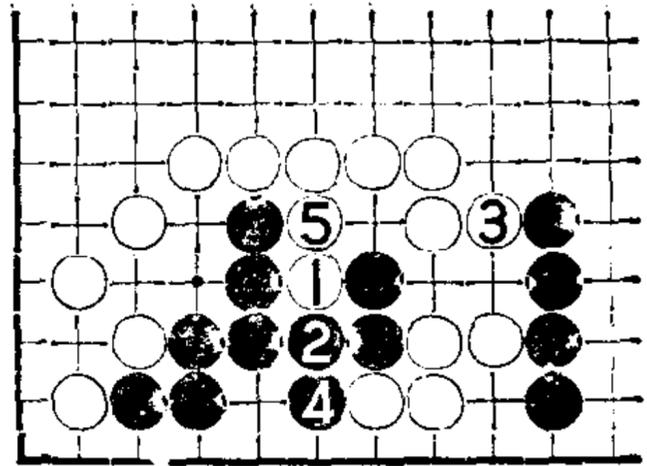
白1挖入是奇妙的杀手，兼破眼、紧气、补断于一体。黑2如图应，白3长，黑4冲断后，白棋快一气吃黑。

变化图(黑死)

黑2如接，则无形中损失了半个眼位。白3补断后，黑棋



正解图



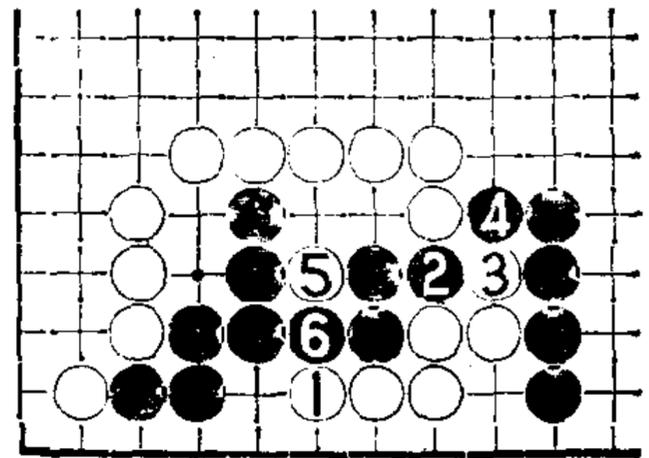
变化图

已无法做活。

失败图(白死)

白 1 如直接破眼,黑 2 冲断后,白 5 再挖为时已晚。黑 6 接,白棋反而差一气被吃。

白 1 如改在 2 位补断,黑于 1 位虎,便已确保眼位。



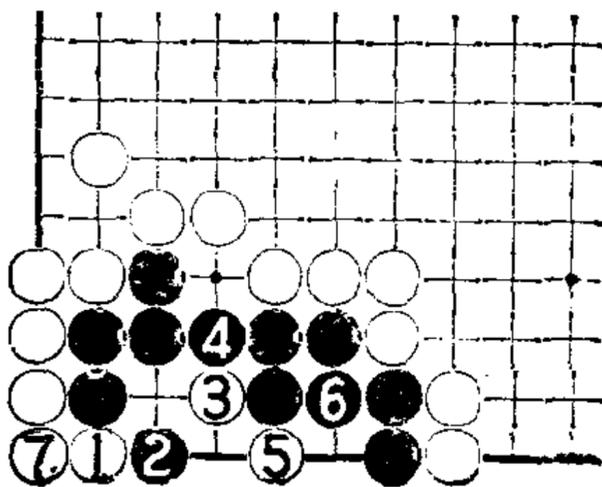
失败图

第十五题 白先黑死

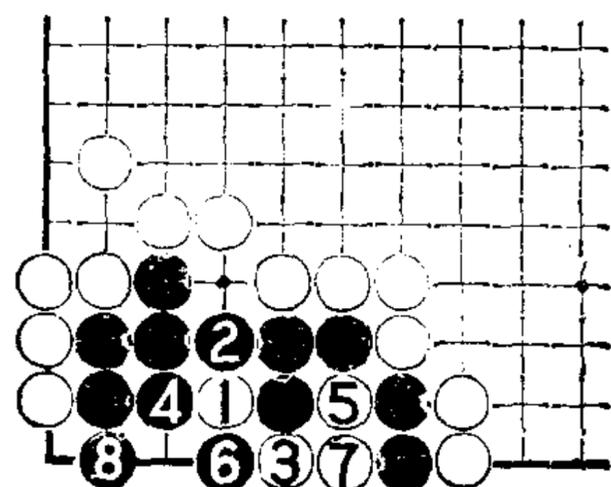
正解图(黑死)

白 1 扳、3 点是好次序。白 5 先手扳、再于 7 位接,黑棋成“曲三”之死形。

白 3 若改走 4 位,黑以 3 位应,结果将出现劫争,自然不能视为正解。



正解图



失败图

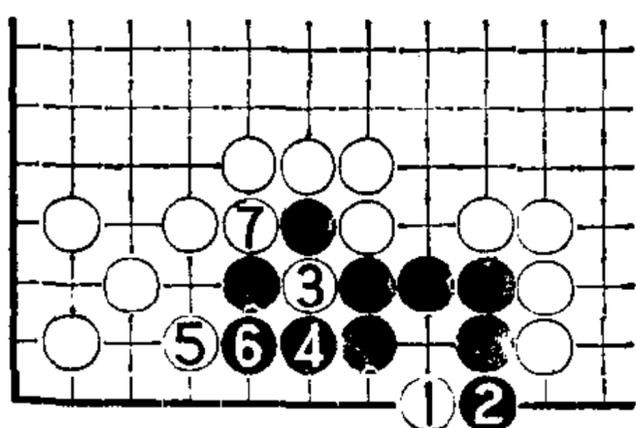
失败图(黑活)

白棋直接走1点、3扳，忽视了必要的交换。结果至黑8，黑棋恰成两眼而活。

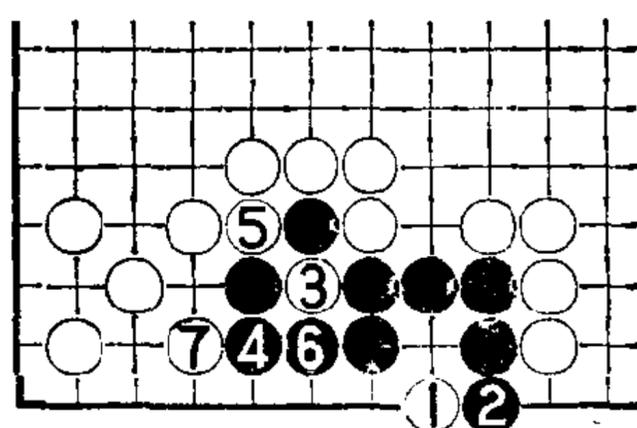
第十六题 白先黑死

正解图(黑死)

白1、黑2后，白3扑是破眼的强手。黑4提，白5尖便达到了目的。



正解图

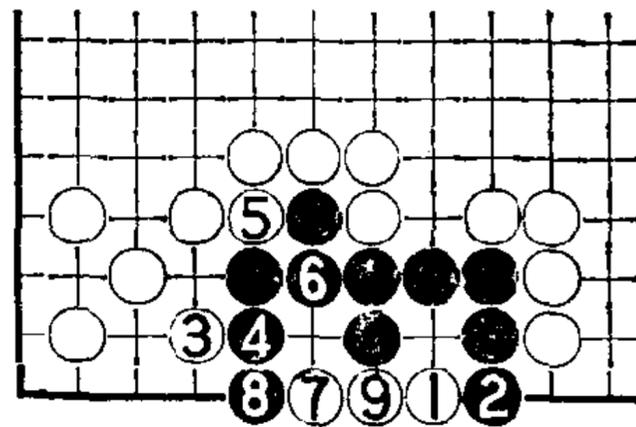


变化图

变化图(黑死)

白3扑时，黑4立，白5提、7尖，黑棋依然眼位不足。

黑4若改走5位，则白于4位滚打；黑4若走7位，则白于6位长出。黑棋皆不能活。



失败图

失败图(双活)

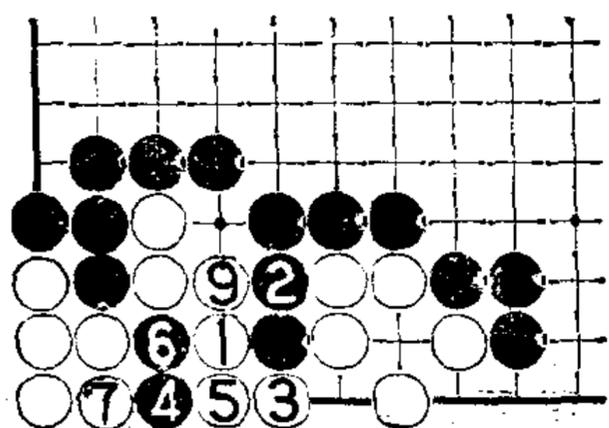
白3尖是普通的着想。黑4挡，白5只能打而已。结果成为双活，白棋显然失败。

第十七题 白先活

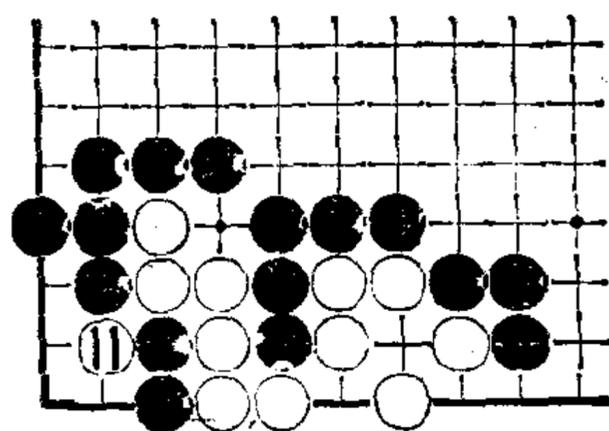
正解图(白活)

白1，3毫无疑问会这样下。问题在于黑4点后，白棋不

应绝望。其中白9接是关键之着，白11以“倒脱靴”之术吃回黑两子而得以净活。



正解图 ⑧=⑥ ⑩=④



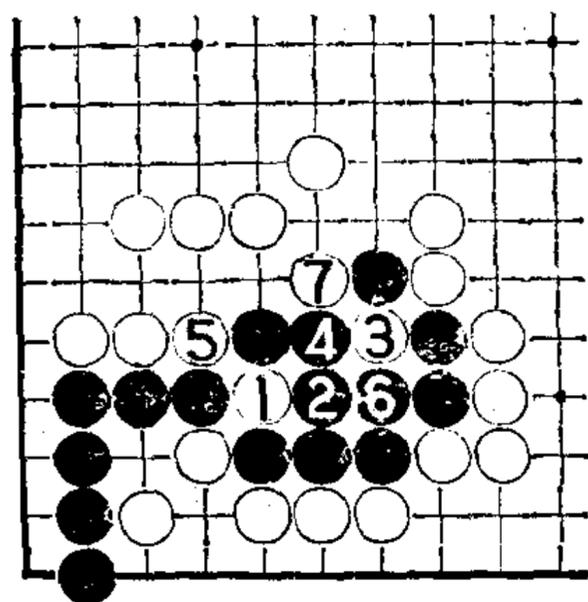
正解图(续)

第十八题 白先黑死

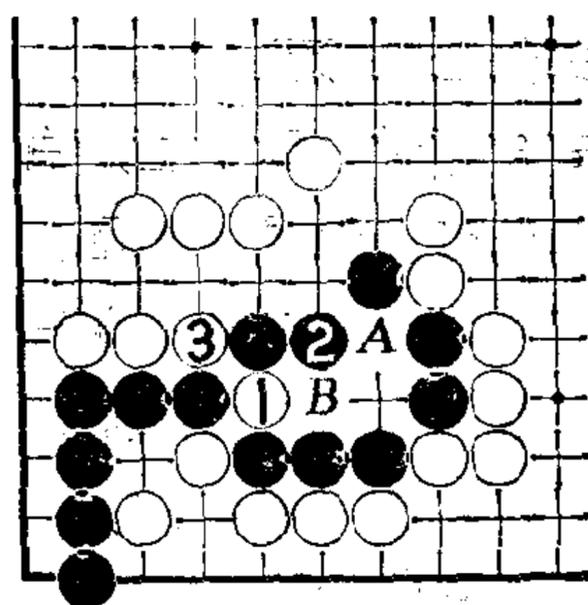
正解图(黑死)

白1扑入是不易觉察的妙手。黑2提，白3打、5挤是好次序。黑棋在此处竟然无眼。

黑4若改走6位，则白先走7位。



正解图



变化图

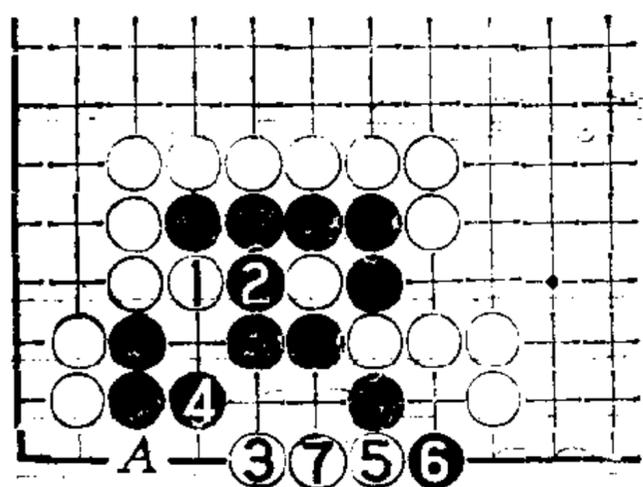
变化图(黑死)

黑2如长，白3挤后，A、B两点必得其一。黑棋依然无眼。

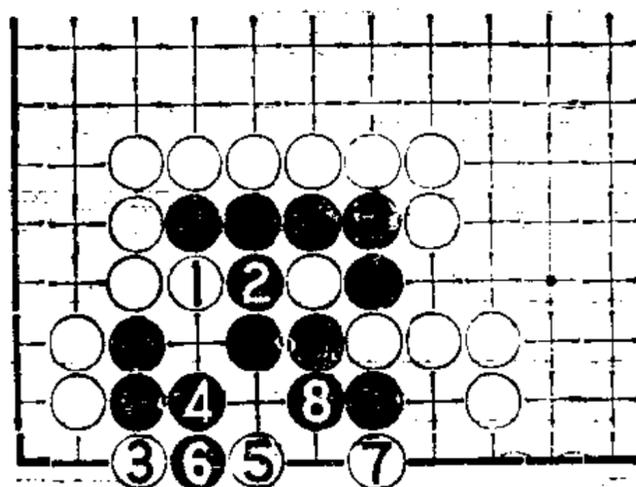
第十九题 白先黑死

正解图(黑死)

白1、黑2交换后，白3是破眼的要点。黑4应后，白5夹已从一路渡出。黑4如改走7位，则白于A位扳渡，黑棋在下边仍然无眼。



正解图



失败图

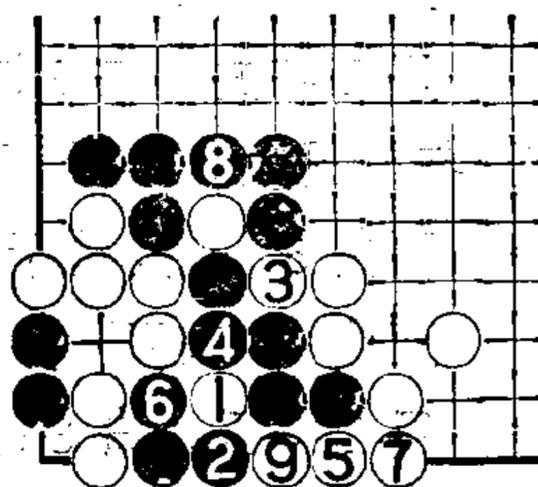
失败图(黑活)

白3扳是败着，黑4退后，白棋已无法破眼。

第二十题 白先活

正解图(白活)

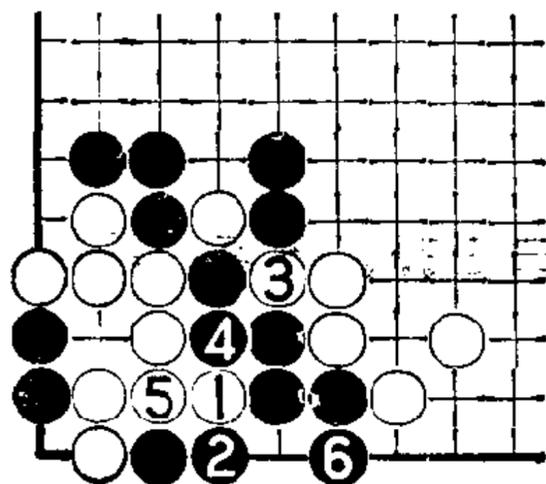
白1、3后，白5是瞄准对方弱点的好手。结果黑棋三子“接不归”。



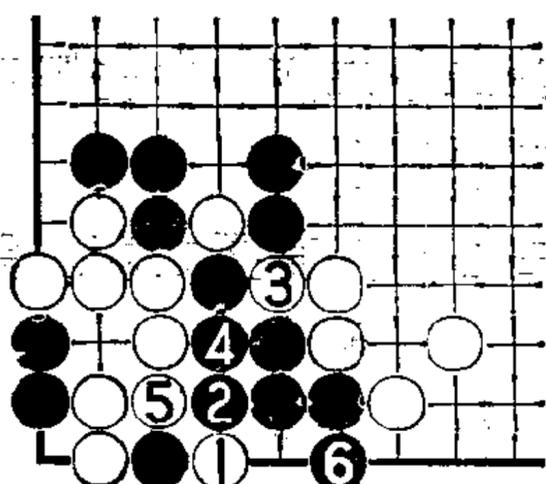
正解图

失败图一(白死)

白5接是败着，黑6阻渡后，白棋“打二还一”并不能做眼。



失败图一



失败图二

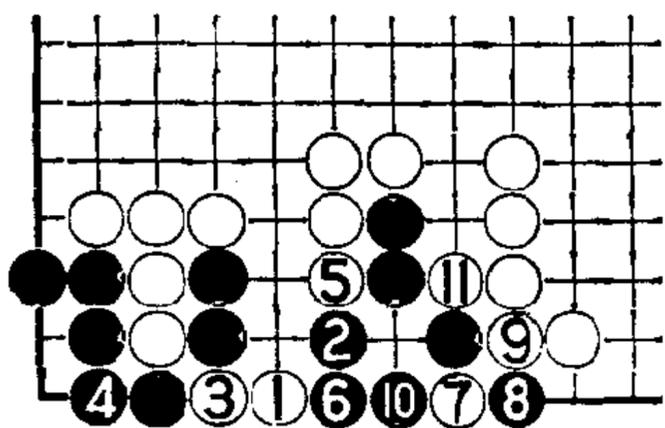
失败图二(白死)

白1夹吃一子亦不能成功。问题还是出在黑6可以阻渡。

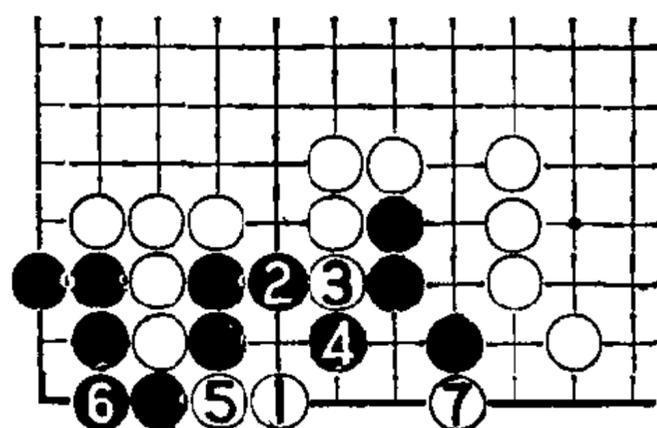
第二十一题 白先黑死

正解图(黑死)

白1于一路点是击中要害的急所。黑2尖，白3、5井然有序。白7托，黑棋无眼而亡。



正解图



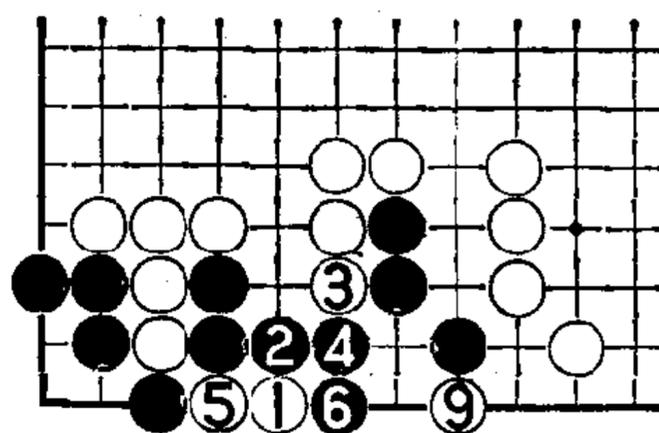
变化图一

变化图一(黑死)

黑2如曲，白3冲、5断、7托，与前图大同小异。黑2如改走3位，则白5位打、再于2位即可。

变化图二(黑死)

黑2如压，白3冲、5扑，结果仍还原。



变化图二 ⑦=⑤ ⑧=①

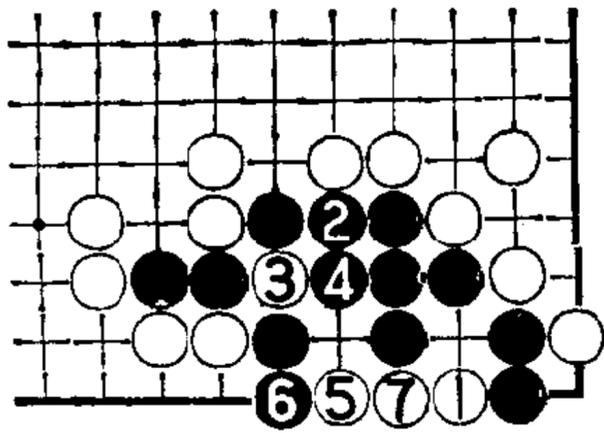
第二十二题 白先黑死

正解图(黑死)

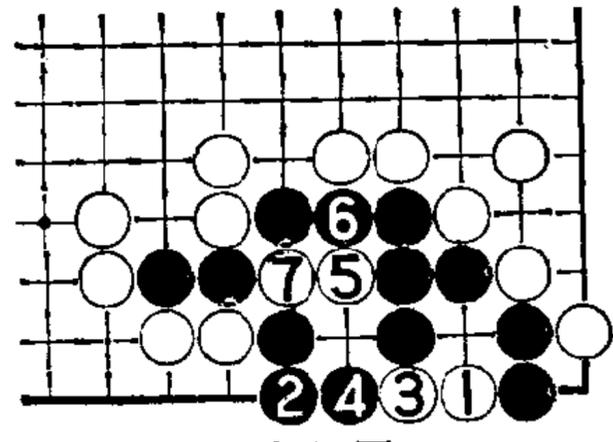
白1点是首要之着。黑2如接，白3扑、5点，黑棋成为“直三”之死形。

变化图(黑死)

黑2如立，白3于一路长是破眼要点。白5点、7扑，黑



正解图

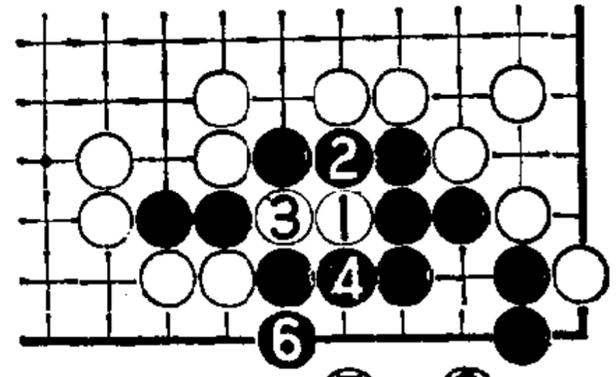


变化图

棋仍死。

失败图(黑活)

白1点、3扑，放过了真正的要点。至黑6立，黑棋已是活形。



失败图 ⑤=③

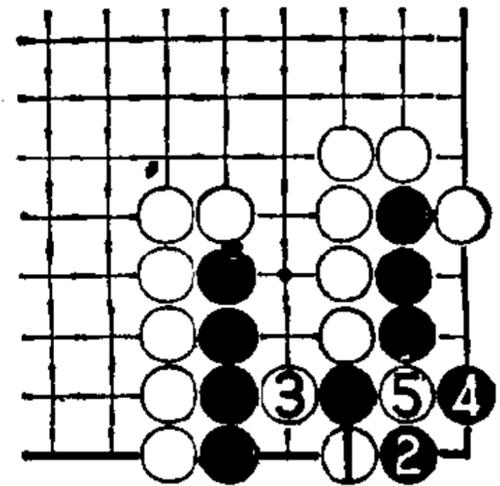
第二十三题 白先劫

正解图(劫)

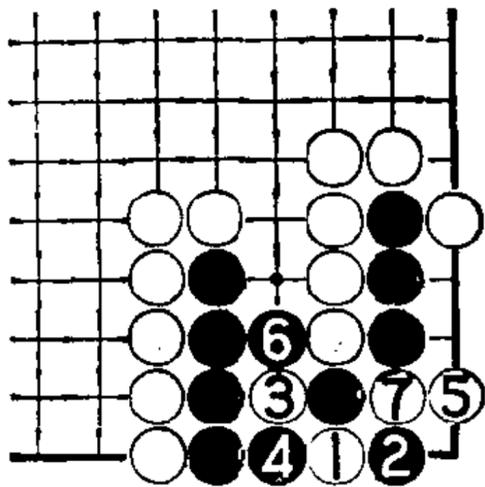
白1夹是底线妙着。黑2虎，白3打时，黑4做劫。这是本题最善的应接。

变化图一(黑死)

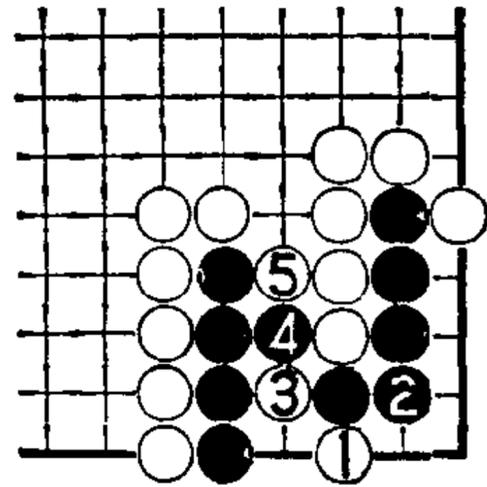
黑4如提，白5先点、再于7位断，即成“金鸡独立”。



正解图



变化图一



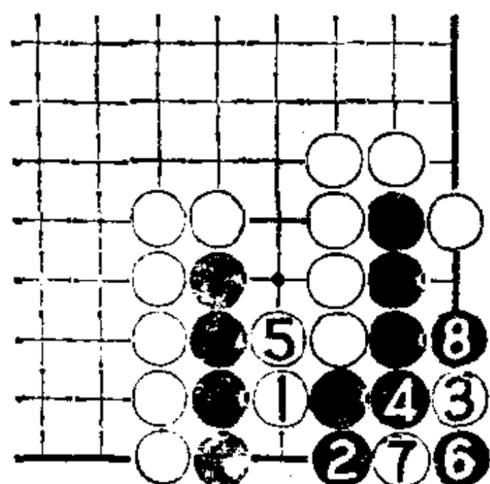
变化图二

变化图二(黑死)

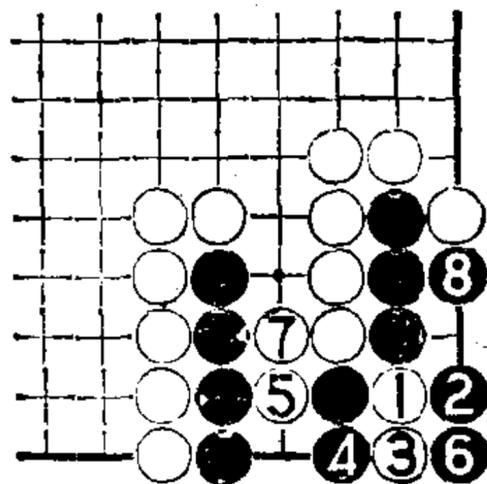
黑2如接，白3挖、5打，成倒扑之势。

失败图一(黑活)

白1挖，被黑2立后，白棋已无法制造劫争。



失败图一



失败图二

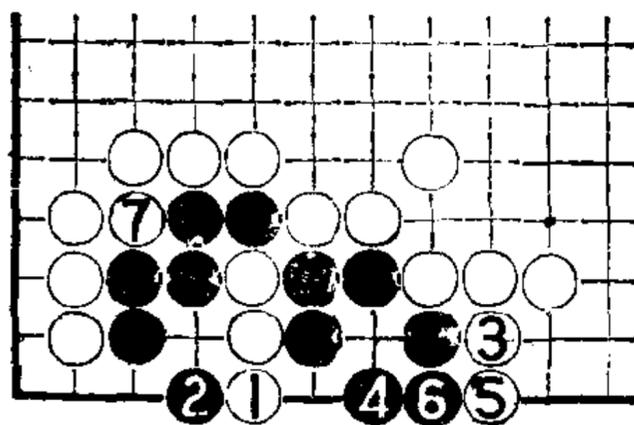
失败图二(黑活)

白1断也是损着，结果黑角安全活出。

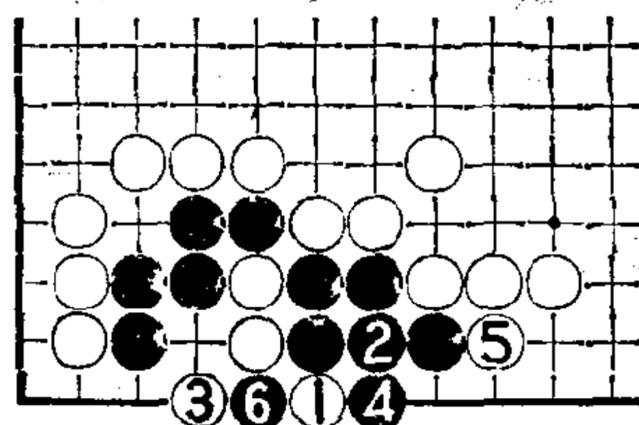
第二十四题 白先黑死

正解图(黑死)

白1立是以退为进的好手。黑2只能如此。白3挡、5立，以“金鸡独立”之势杀黑。



正解图



失败图

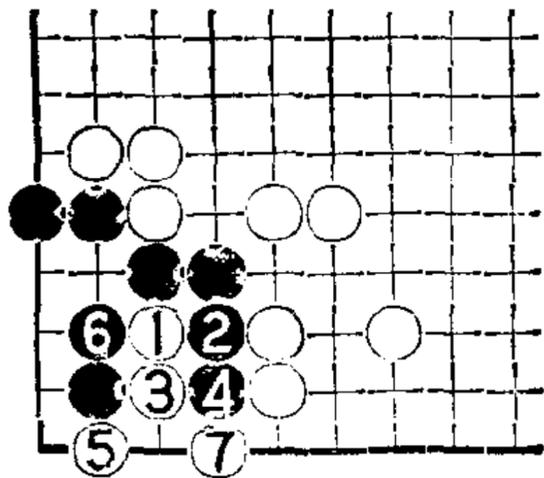
失败图(劫)

白1打、3尖也不失为手筋。但被黑4打后，将出现劫争。白棋显然不如正解。

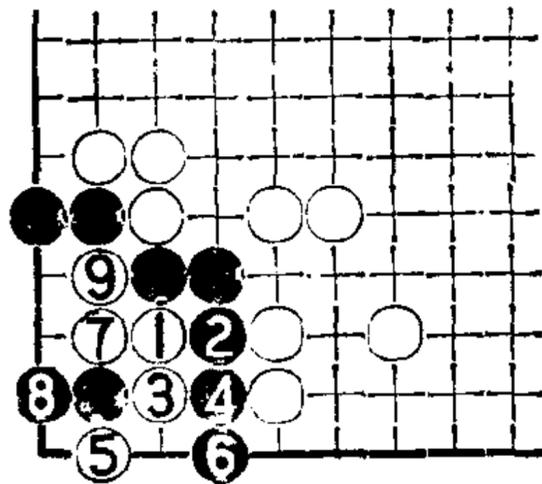
第二十五题 白先黑死

正解图(黑死)

白1是形的要点。黑4冲时，白5抢占一·二路要点。
黑6、白7后，黑棋已死。



正解图



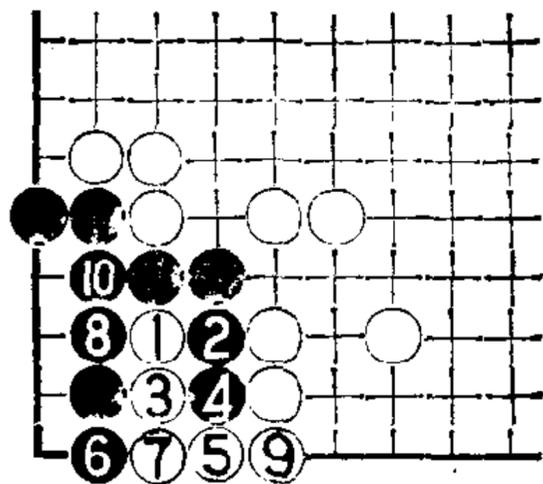
变化图

变化图(黑死)

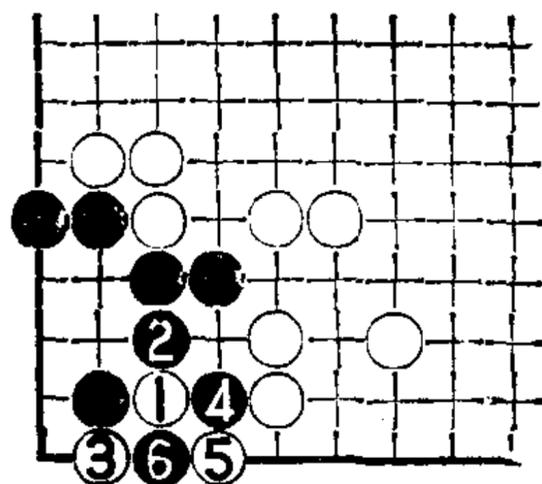
黑6如阻渡，白7打、9断。黑棋仍被吃。

失败图一(黑活)

白5如直接渡过，黑6抢占要点，即成为活棋。



失败图一



失败图二

失败图二(劫)

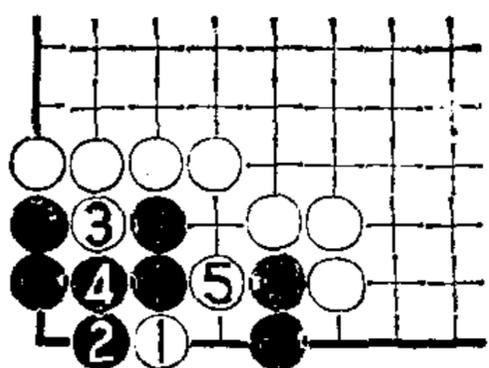
白1靠并非佳着。黑2顶，白3至多强行做劫而已。

第二十六题 白先黑死

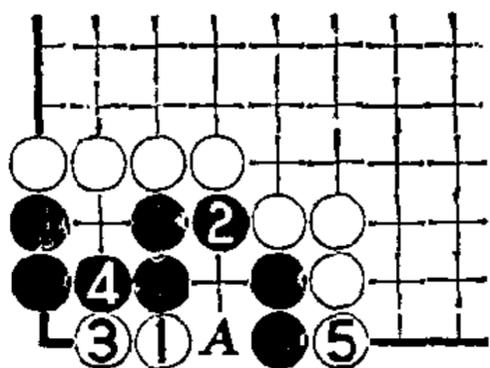
正解图(黑死)

白1托是此形的要点。黑2打，白3冲、5挖，黑棋仅存一眼。

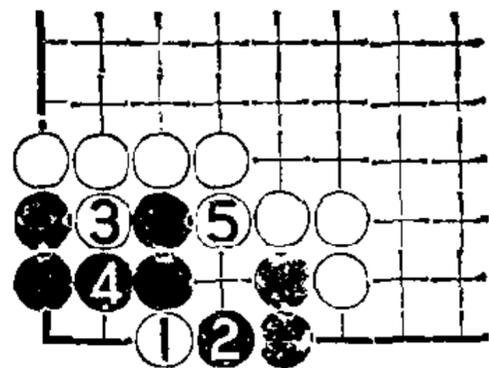
变化图一(黑死)



正解图



变化图一



变化图二

黑 2 如护眼，白 3 长入，黑棋无法做活。黑 4 如改走 A 位，则白于 5 位打。

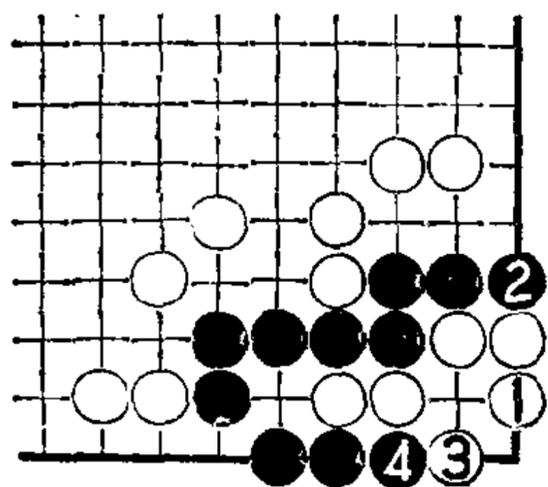
变化图二(黑死)

黑 2 如图应接，白 5 破眼，黑棋亦死。

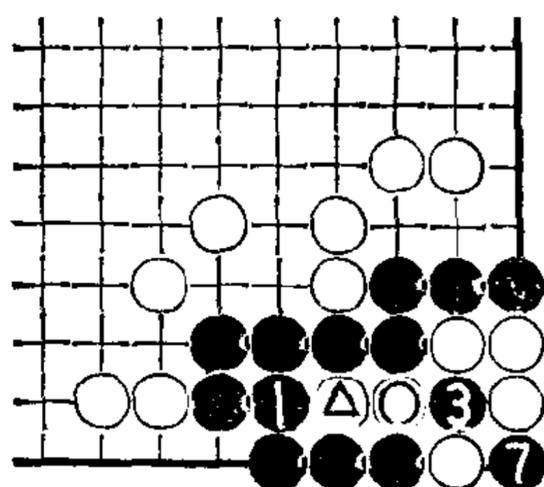
第二十七题 白先黑死

正解图(黑死)

白 1 是有趣的妙手。黑 2 只得阻渡，白 3 做眼时，黑 4 如挤，黑棋实际已成后手死。



正解图



参考图

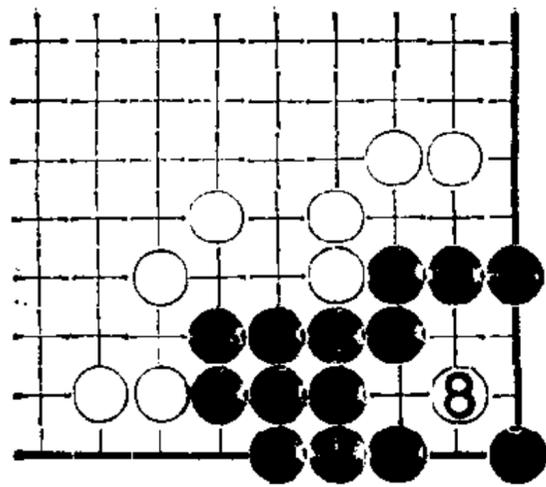
②脱先 ④=○ ⑤=△ ⑥=⊙

参考图(大眼死形)

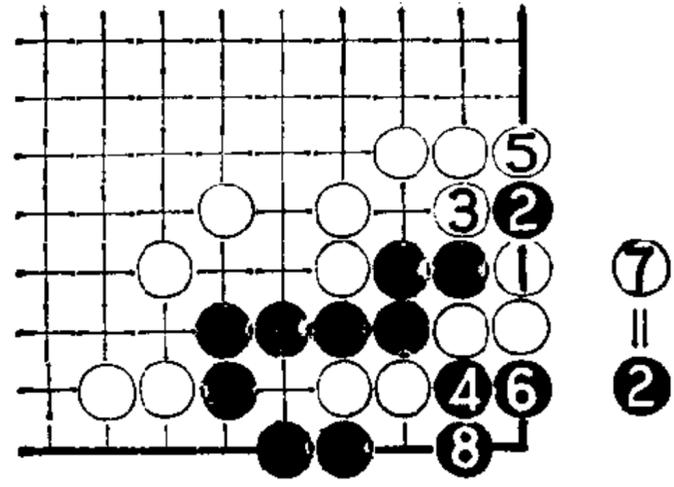
即使以后黑 1 打、3 提，白 6 可接成“拳头六”的大眼死形。黑 7 提，白 8 点，黑死。

失败图(黑活)

白 1、3 如直接渡过，黑 4、6 打后，黑 8 已活。



参考图(续)

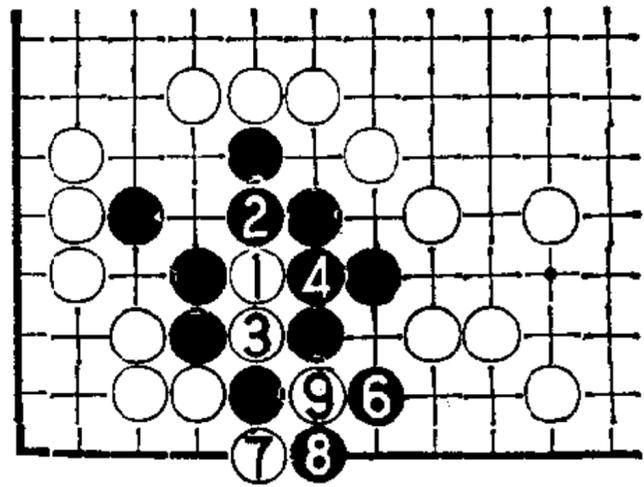


失败图

第二十八题 白先劫

正解图(劫杀)

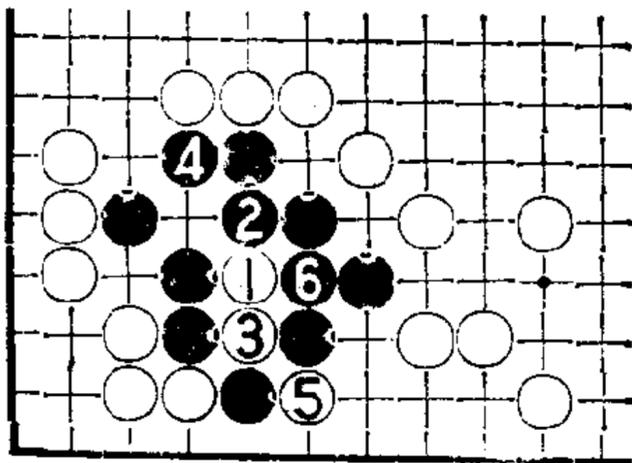
白1是必然的要点。白3扑入是破眼强手。白5再扑,黑6、8只得以劫活抗争。



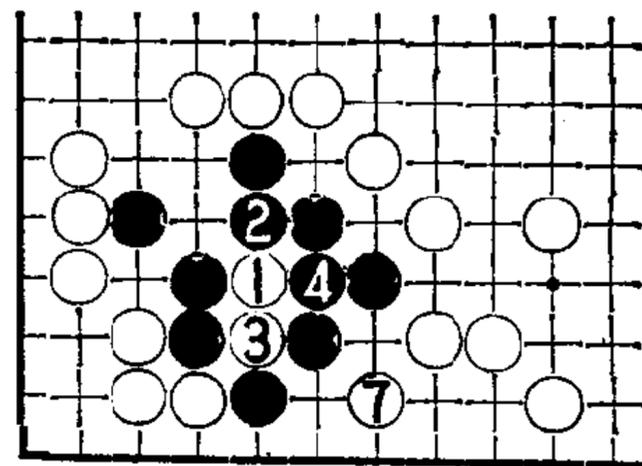
正解图 ⑤=③

变化图一(黑死)

黑4如做眼,白5、7后,黑棋反而净死。



变化图一 ⑦=③



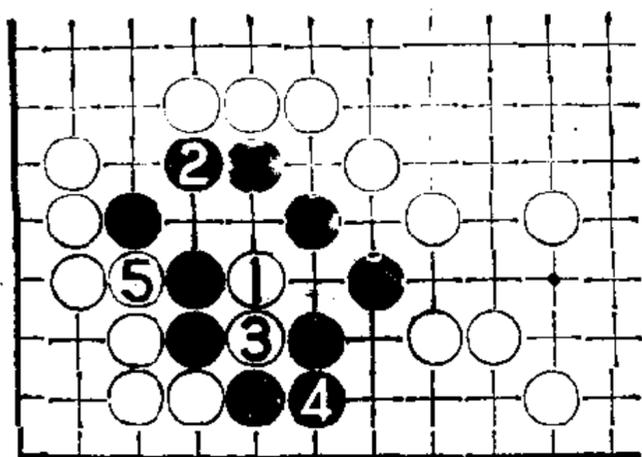
变化图二 ⑤=③ ⑥=①

变化图二(黑死)

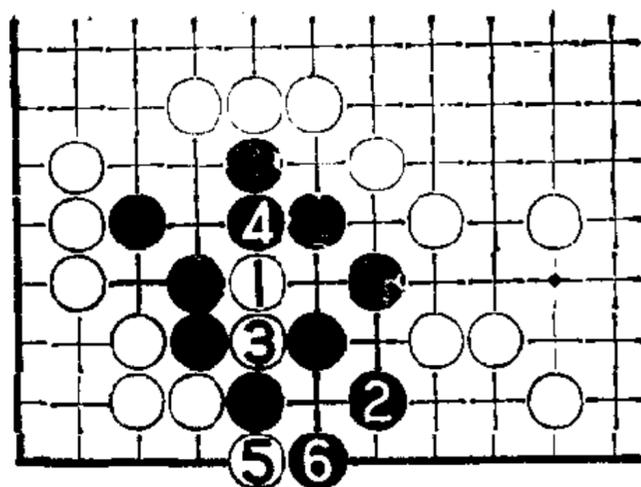
黑6如提,白7尖后,黑棋亦成净死。

变化图三(黑死)

黑2如扩大眼位,白3断入,黑4接、白5打,黑棋仍不能活。



变化图三



变化图四

变化图四(劫)

黑 2 如虎，白 3 仍断，黑棋只能劫活而已。

第二十九题 白先黑死

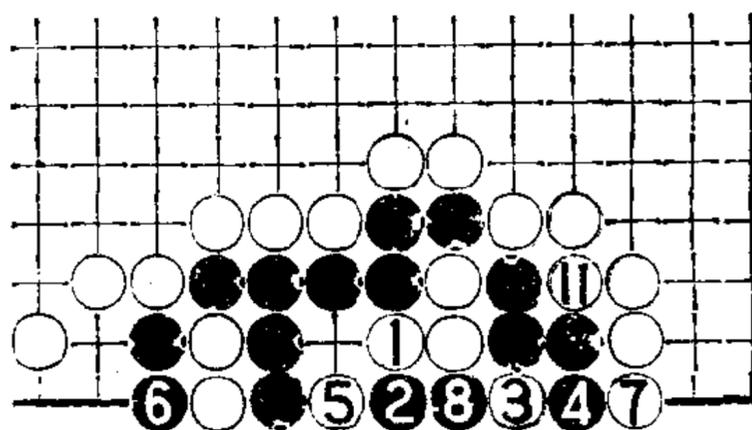
正解图(黑死)白 1 曲是当然之着。黑 2 紧气时，白 3 扳、5 扑是绝妙的次序。黑 6 只得提，白 7 打，以下快一气吃黑。

失败图(劫)

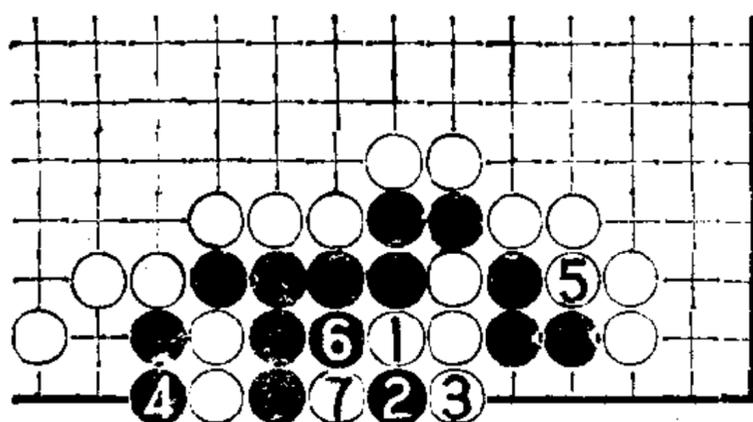
白 3 如随手打，黑 4 提后，已不可避免地出现劫争。

变化图(黑死)

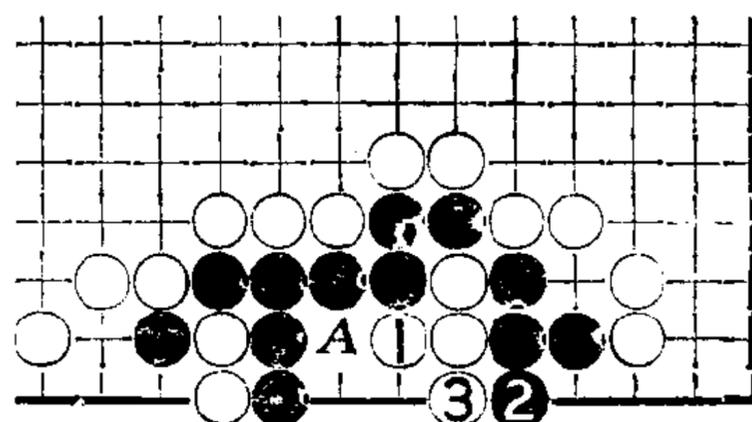
黑 2 如立，白 3 直接紧气即可(因黑棋无法在 A 位打)。



正解图 ⑨=③ ⑩=⑧



失败图

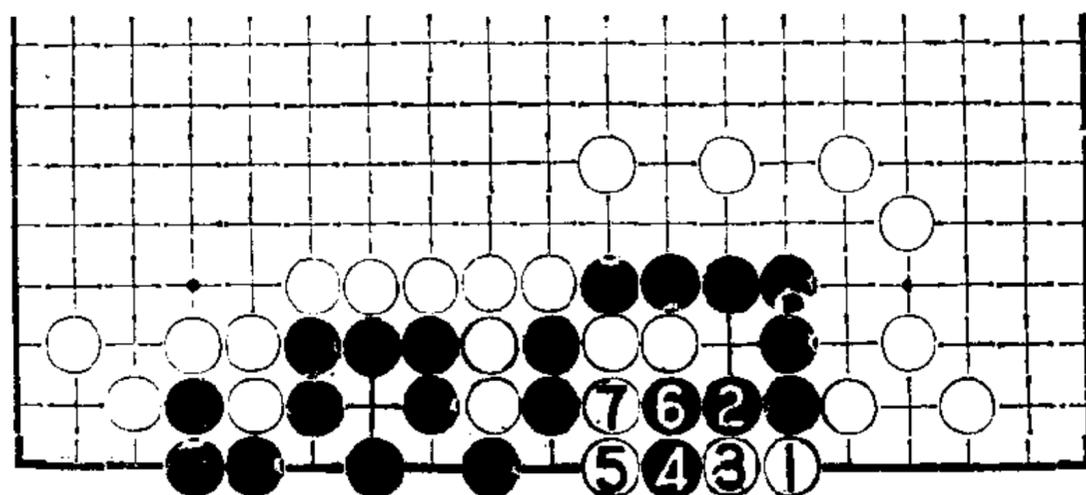


变化图

第三十题 白先黑死

正解图(黑死)

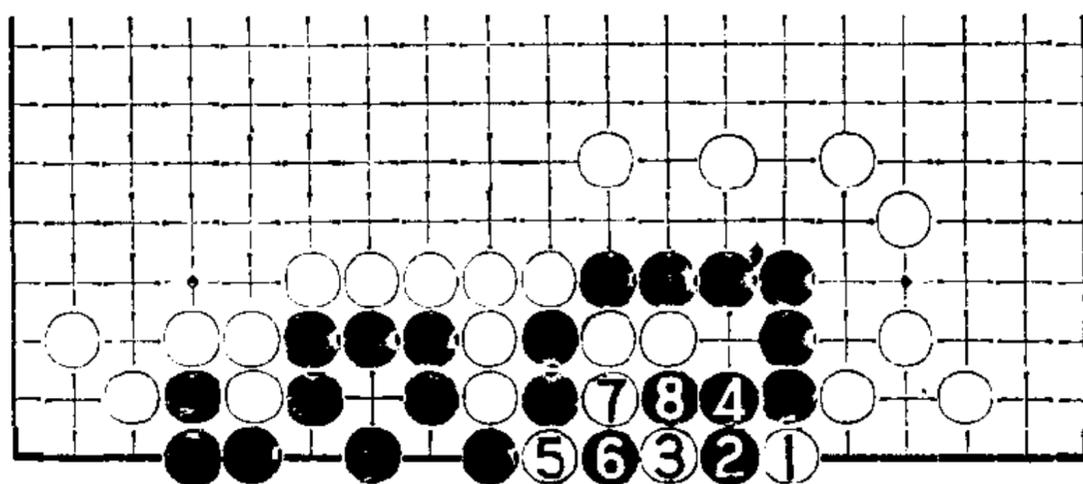
白1扳是以静制动的妙手。黑2退，白3再长，黑4打时，白5打、7接，黑棋两子被吃。



正解图

变化图一(黑死)

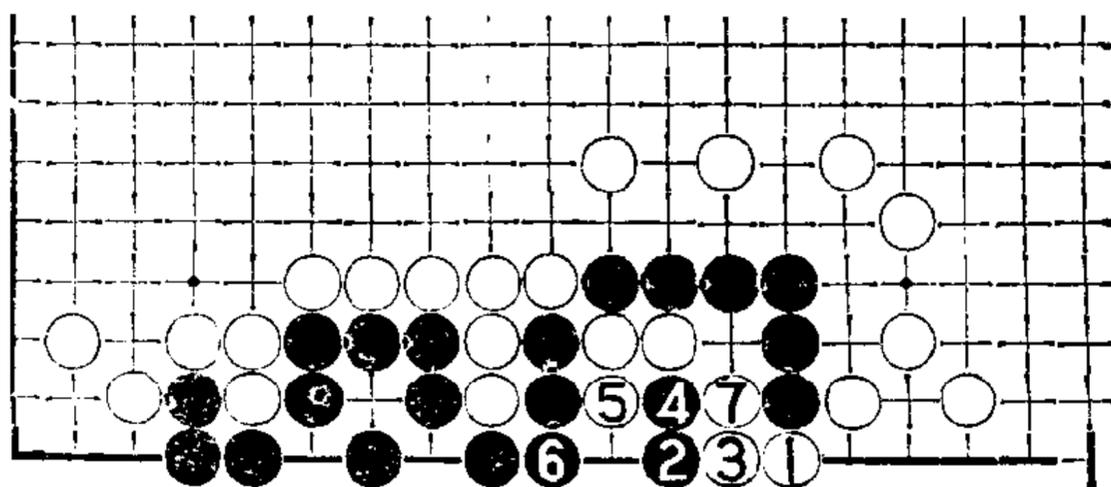
黑2扳挡，白3打、5扑，仍可吃通黑棋两子。



变化图一 ⑨=⑤

变化图二(黑死)

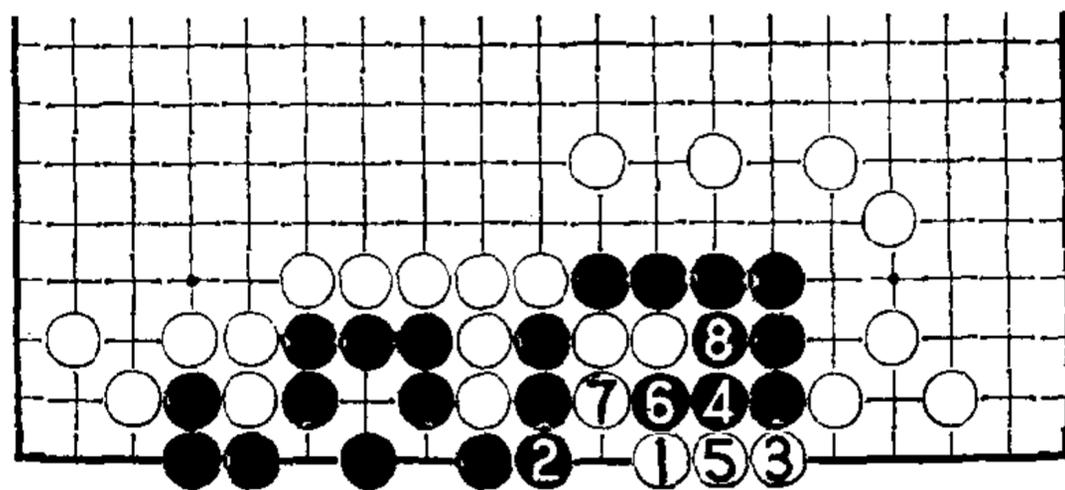
黑2如飞，白3长是冷静的好手。黑4应时，白5、7次序井然。



变化图二

失败图(黑活)

白 1 跳虽是先手，却导致了失败的变化。黑 2 接，白 3 以下竟然无法渡回三子。



失败图

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 围棋死活之谜

作者 = 吕国梁

页数 = 188

SS号 = 0

目录
正文