

下一手

第二十一册

实战死活基本型

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

编译者的话

在实战中经常会碰到一些死活的基本型，但因为没有掌握它的变化，以致花许多时间去猜想，仍然不能正确地处理。本书选择了一些实战中经常出现的死活基本型，供业余棋手揣摩练习。

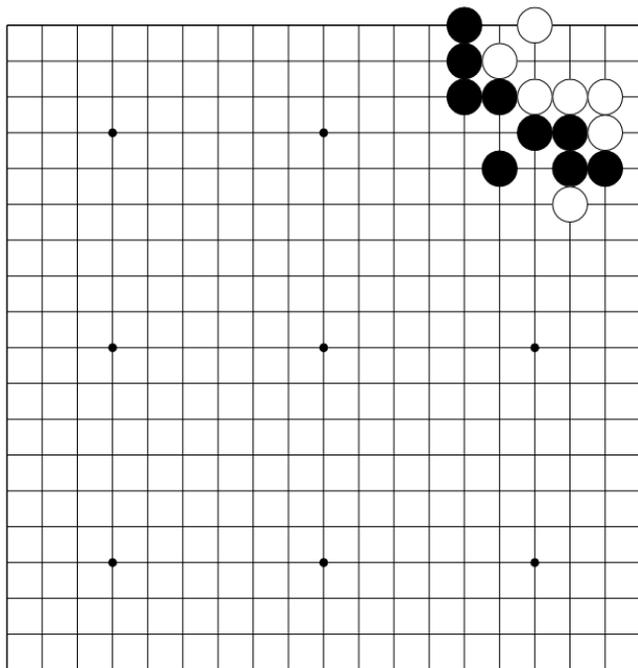
做基础练习，有时是很枯燥的，但为了提高棋力，必须去做这样的练习。

不管怎样，掌握基本型中的一些手筋，在实战中总是有用处的，即使水平低一些的人，也不要紧。希望多做这方面的练习。

题目分为有段、上级（1~3级）、中级（1~6级）、下级（7级以下），有段的题目所占比重较少。

目 录

- | | | | |
|--------|-------|--------|-------|
| 第 01 题 | 常识型 | 第 15 题 | 又一例 |
| 第 02 题 | 手筋的活用 | 第 16 题 | 通用型 |
| 第 03 题 | 角 | 第 17 题 | 脱先二手 |
| 第 04 题 | 梳子型 | 第 18 题 | 功亏一篑 |
| 第 05 题 | 不可麻痹 | 第 19 题 | 注意角上 |
| 第 06 题 | 补错的损失 | 第 20 题 | 万年劫 |
| 第 07 题 | 做活法 | 第 21 题 | 稍有不同 |
| 第 08 题 | 自以为是 | 第 22 题 | 基本型 |
| 第 09 题 | 盲点 | 第 23 题 | 空一气 |
| 第 10 题 | 不可急躁 | 第 24 题 | 简单型 |
| 第 11 题 | 典型 | 第 25 题 | 感觉 |
| 第 12 题 | 简单 | 第 26 题 | 急所的一击 |
| 第 13 题 | 格言 | 第 27 题 | 最低 |
| 第 14 题 | 前型第二 | 第 28 题 | 彻底探讨 |

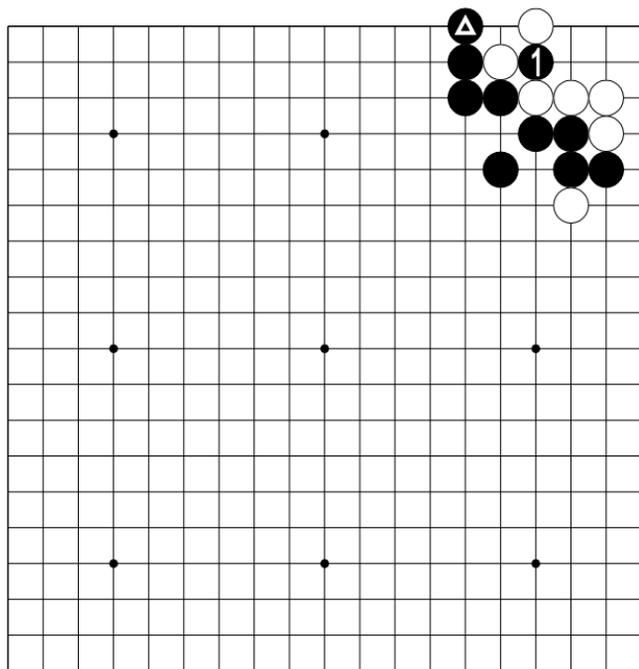


第1题

第1题 常识型

黑先 中级

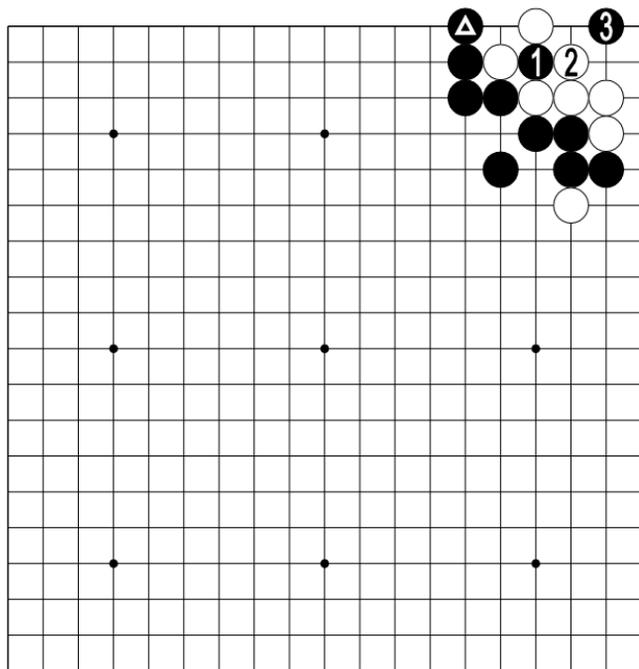
这是一个角上的死活基本题，若不熟悉它的变化，往往容易出错。



正解图

正解图 虎口扑入

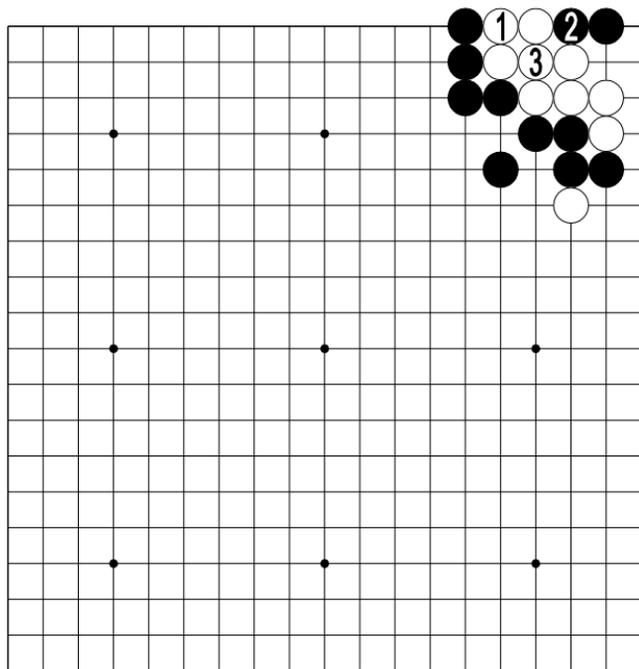
因为黑有了▲ 的立,黑1扑是正着。但若熟悉地运用这种方法,仍需要不断地体会。



1图

1图（点）

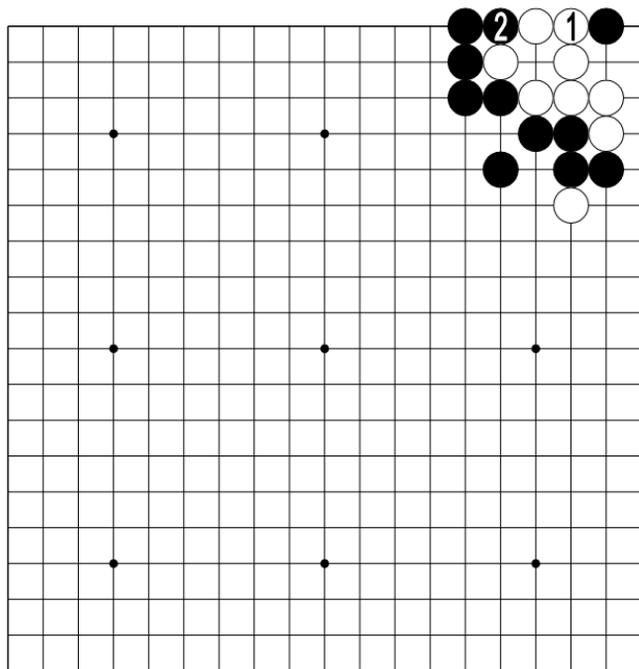
黑1送吃，白2只能提，黑3点入，白死。黑1、3是相互关联的两手。



2图

2图（无眼）

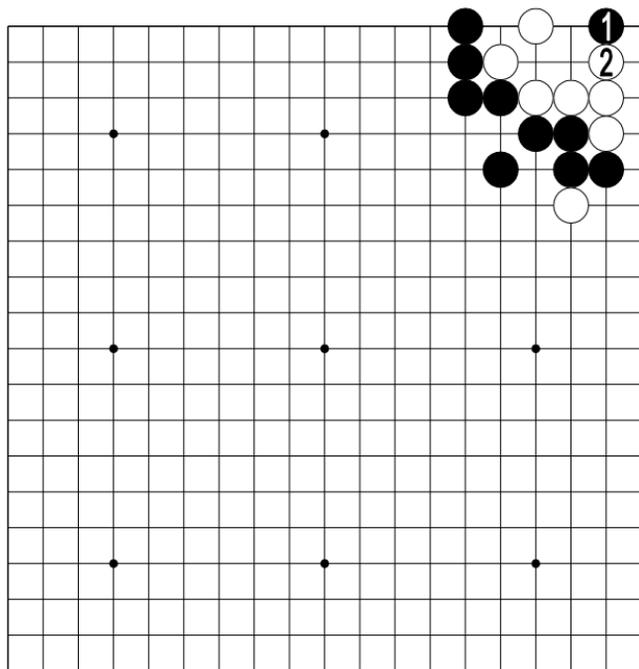
前图黑3点入后，白棋若走1位，黑在2位叫吃，白3粘是后手死。



3图

3图（假眼）

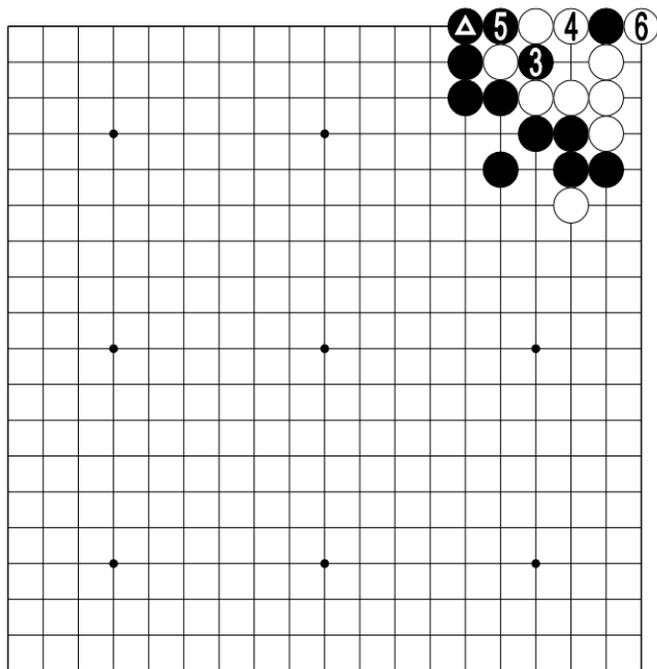
若白走1位，黑就走2位，白只能做一只眼，总之，黑扑入后白棋无论怎样走，都是死棋。



4 图

4 图（失败）

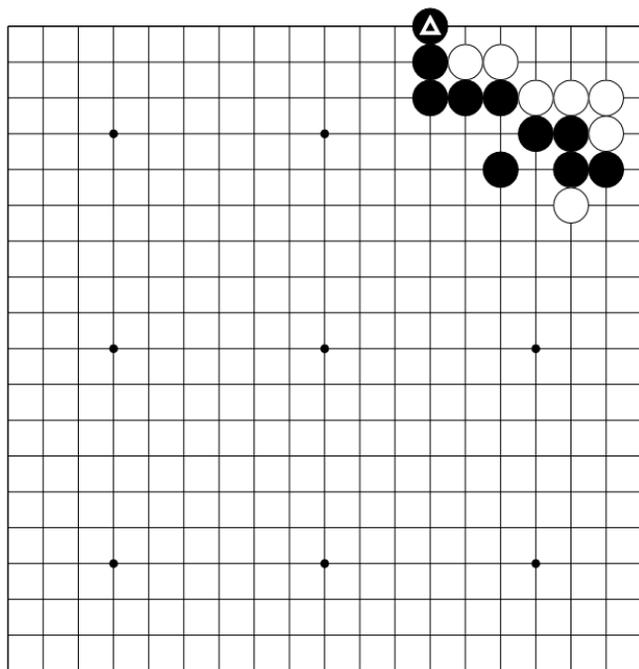
黑 1 先点，这只是收官时所应用的手段。白 2 顶住，白棋活，黑棋失败。



5图

5图（活）

黑3回过头来扑吃为时已晚，白4，黑5只有提，到白6止已经活了。黑▲子没有起到作用。

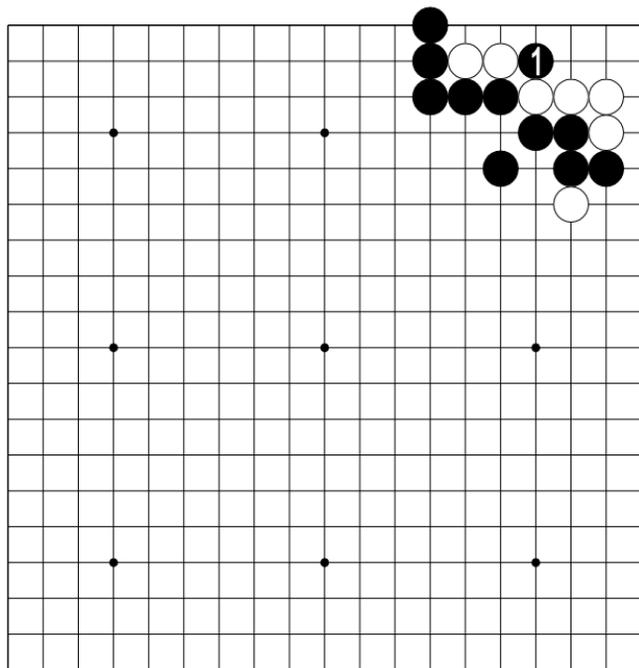


第2题

第2题 手筋的活用

黑先 有段

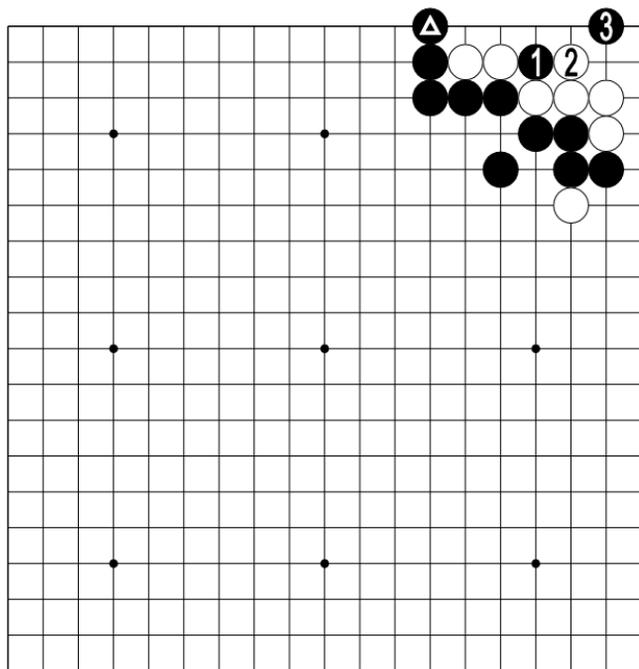
黑▲立下的一子关系到白棋的安危。这手棋乍看有些突然，实际上这是由于左方的关系而走出来的。总之，本型是怎样活用黑▲这一手筋的问题。



正解图

正解图 断

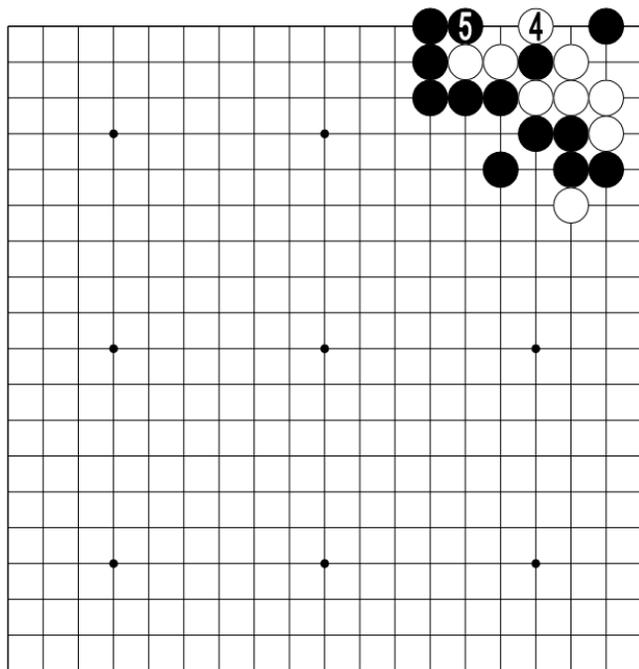
黑1先断，是杀死白棋必要的一手。但，因为这一手棋必然会被白棋吃掉，所以，很多人很难想到它。



1图

1图（点）

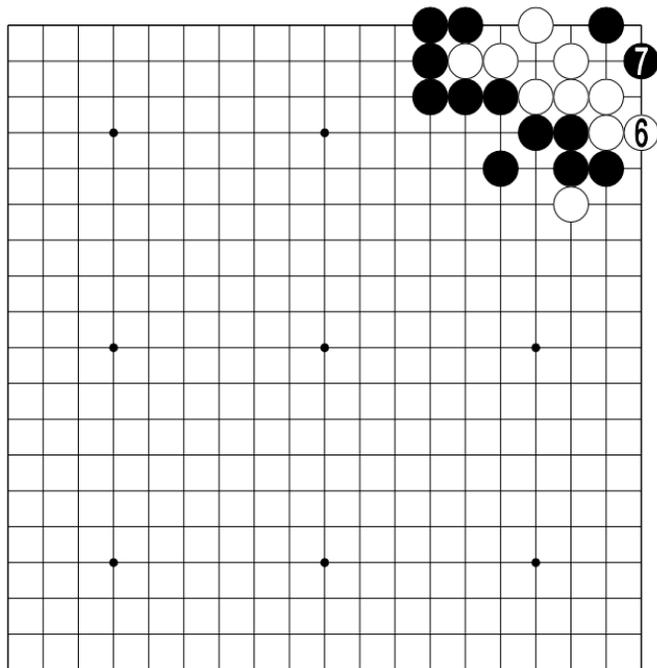
黑1断，白2曲吃，黑3点是妙手，这是活用▲子的手筋，是前题中手筋的应用。



2图

2图（冲）

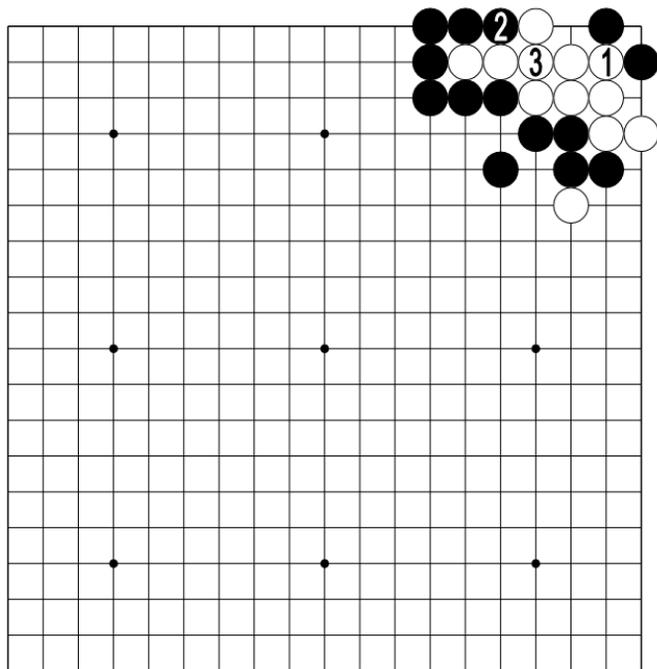
前图黑1、3是关联的两手，白4提一子后，黑5破眼，白仍不能活。



3图

3图（不活）

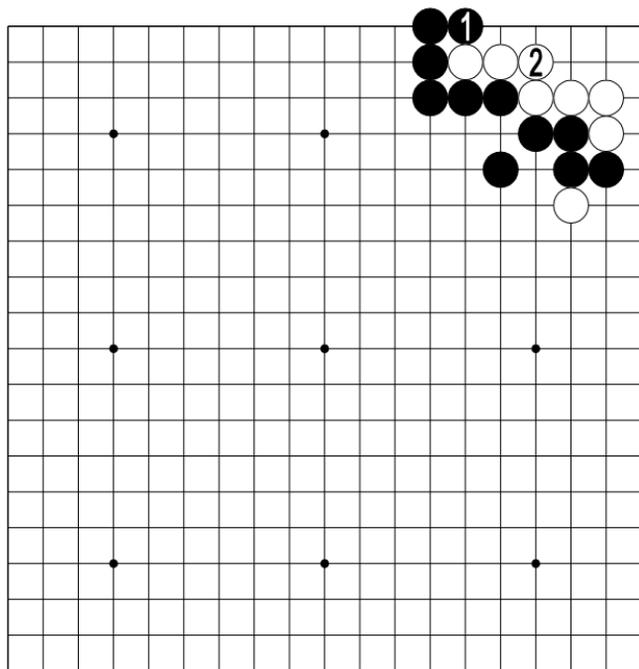
白6顽强抵抗，黑7尖，白仍是死棋。



4 图

4 图（盘角曲四）

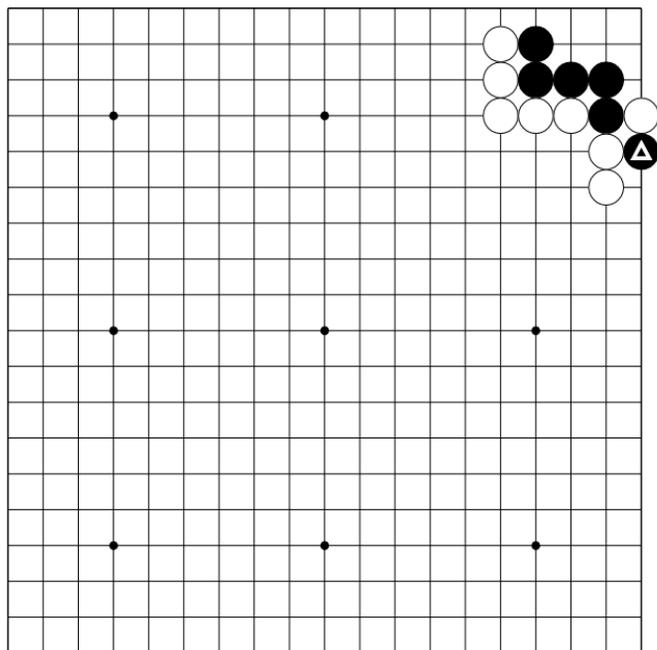
白 1 占急所，黑 2 冲吃，白 3 粘，棋形将成“盘角曲四”（注：按日本规则，“盘角曲四”是死棋，我国则按实战结果处理——译者），白仍不能活。



5图

5图（失败）

黑1单冲失败，白2粘住就无法杀死。尽管还有一些其它变化，白棋也不会无条件死。

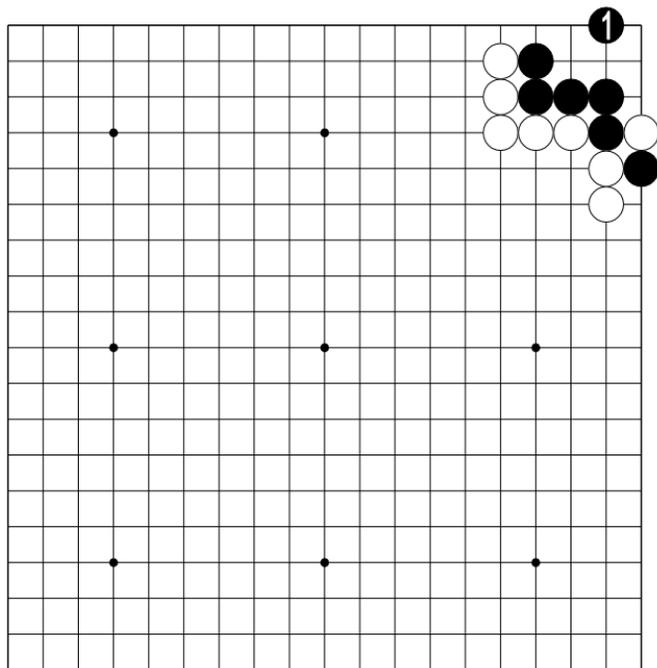


第3题

第3题 角……

黑先 上级

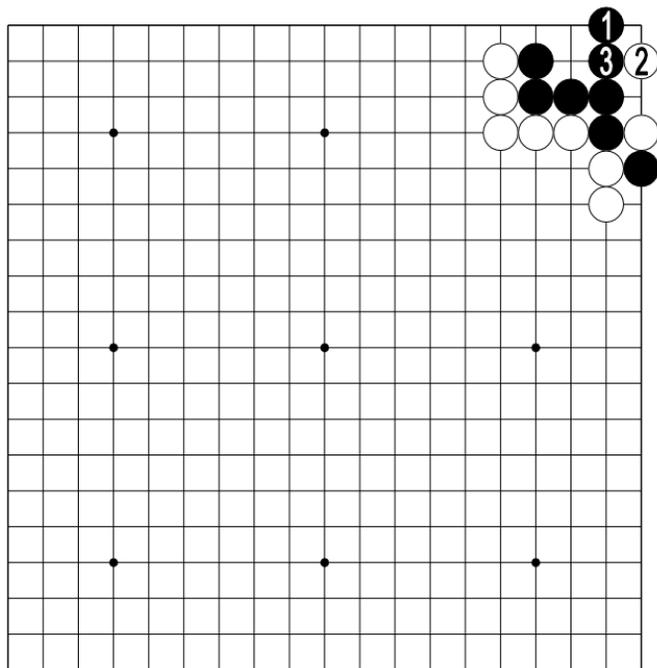
角上黑棋是死还是活?请你考虑一下。黑棋本是死型,但一路上有一个双扑的黑白两子,情况就不一样了。



正解图

正解图 形

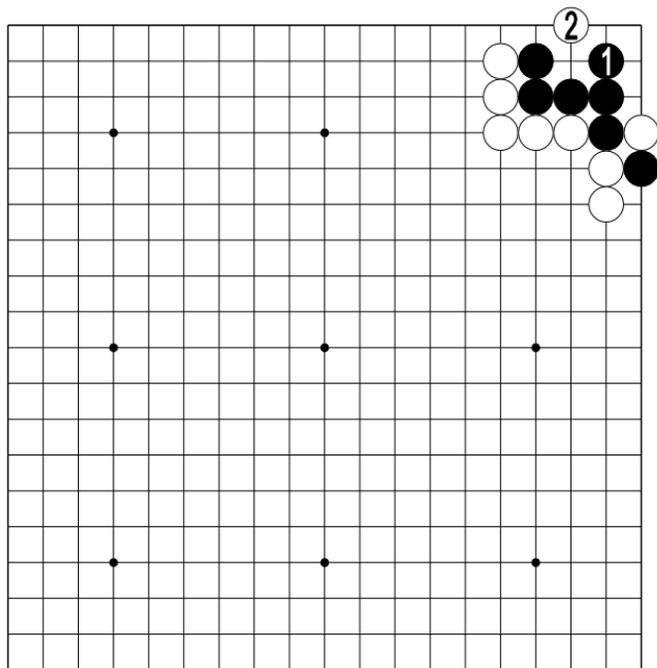
对这类棋形考虑的出发点应联想到是有黑▲子发挥作用。黑1跳是形的要点。



1图

1图（接不归）

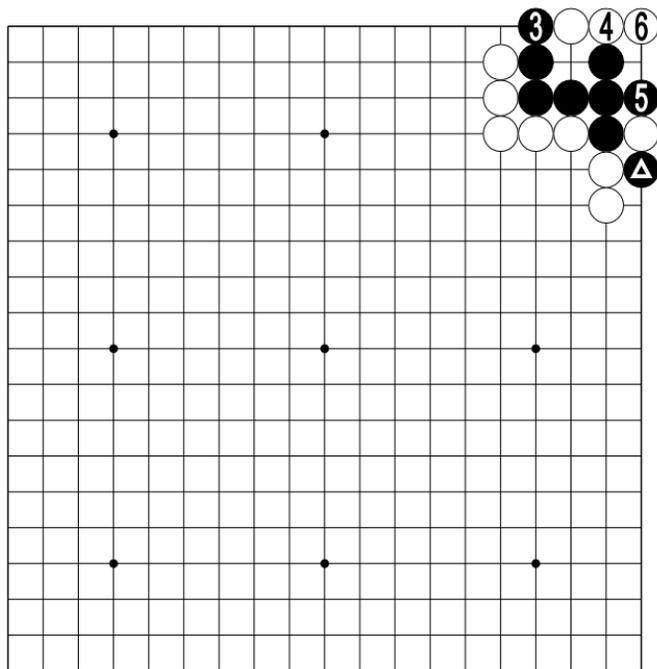
黑1跳，白2点，黑3沉着地粘连，白2就接不归了。黑棋净活。



2图

2图（失败）

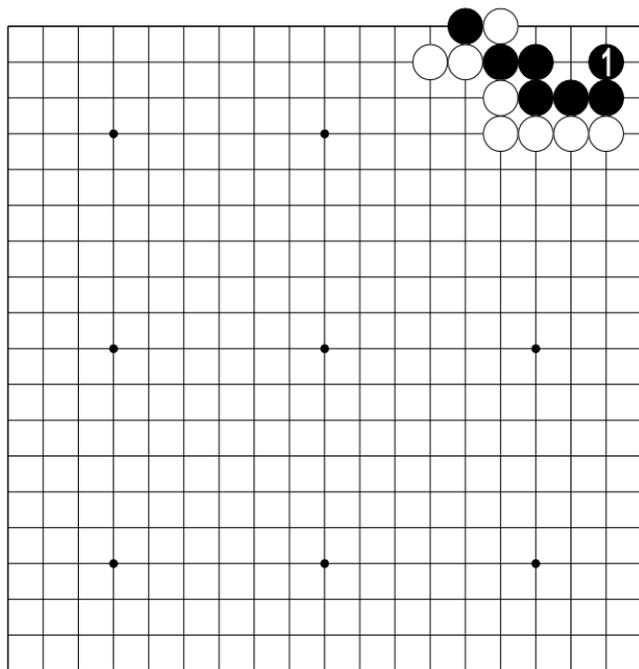
如果黑改于1位立下就不能活，白2点入即死。



3图

3图（盘角曲四）

黑3拦，白4长，黑5提时，白6再长即成“盘角曲四”，死棋。黑▲一子没有起作用。



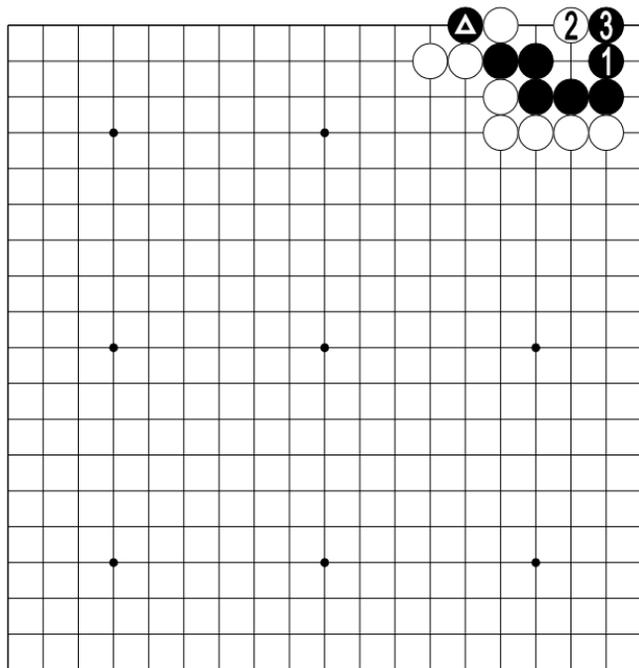
1图

◇一点忠告◇

两种棋型

1图（移位……）

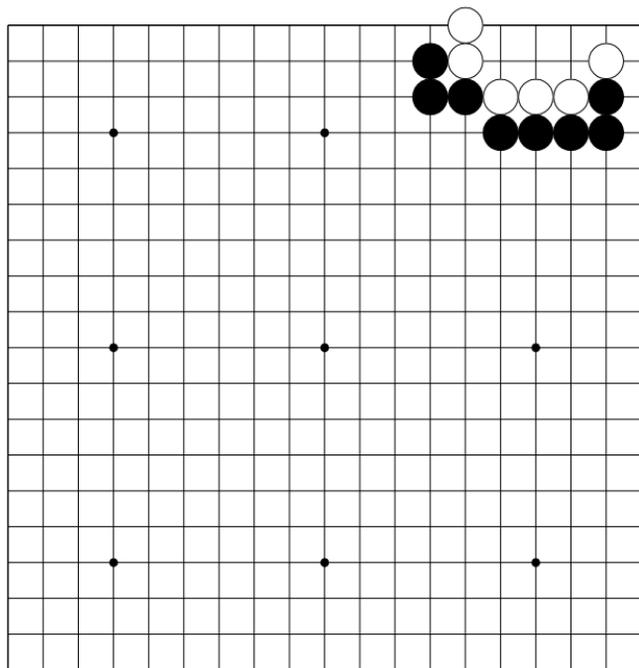
这也是有一个双扑子的棋型，如果把扑的位置移到上边来，则黑1是做活这块棋的正着。



2图

2图（活棋）

白2点，黑3在角上挡，黑▲子起了作用，白棋接不归。



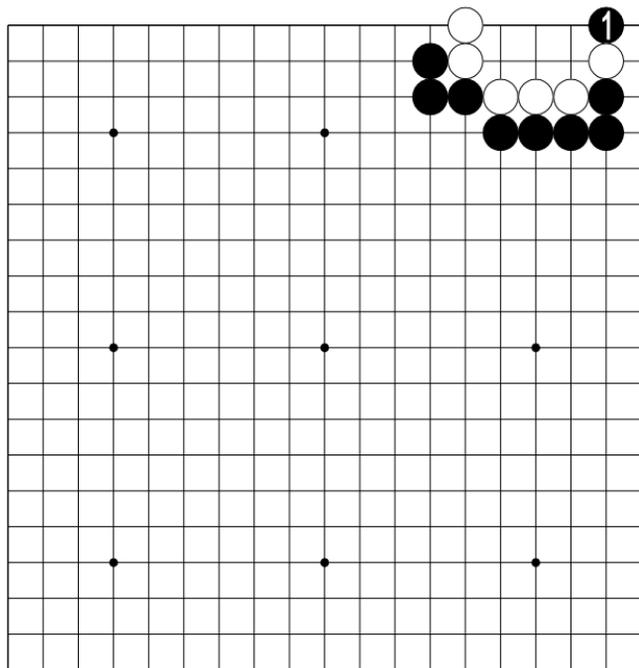
第4题

第4题 梳子型

黑先 上级

梳形本是活棋，但本形白还少一手，这种棋形在实战中常出现。

黑棋应防止梳形的出现。

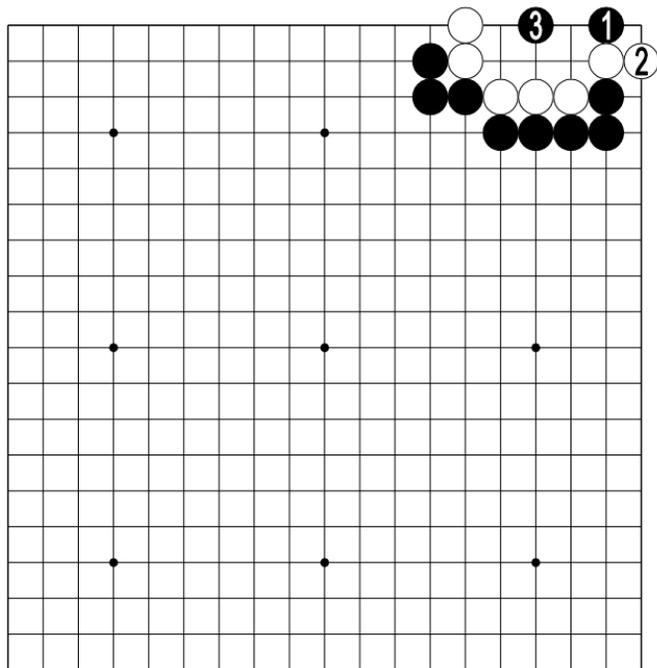


正解图

正解图 夹

黑 1 的夹是手筋，如果让白走到此点，就成了梳型。

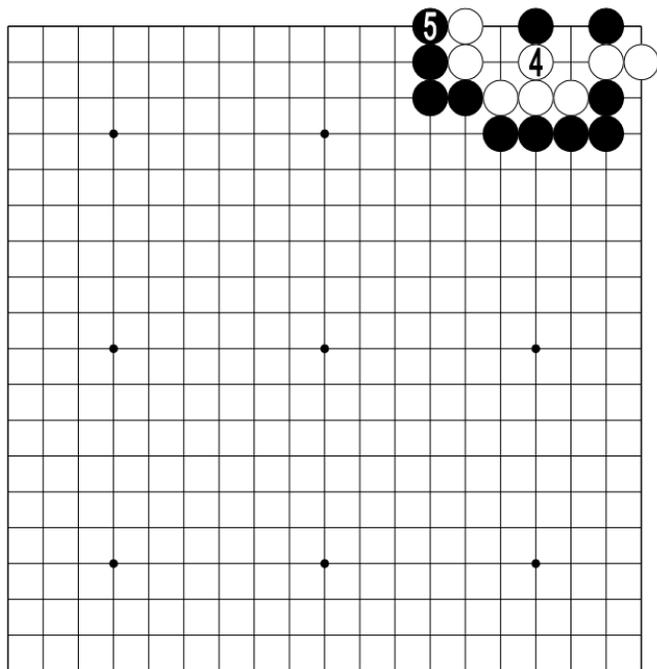
黑 1 是防止白成梳型的要点。



1图

1图（跳）

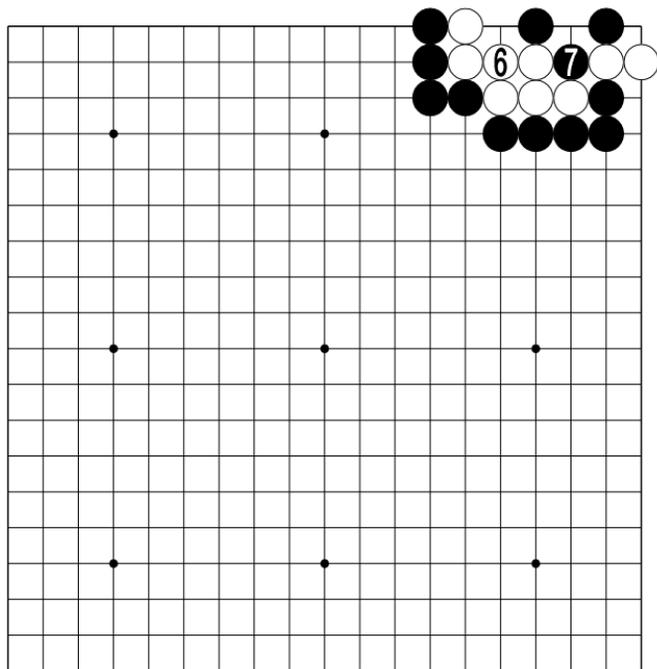
黑1好手，也是常识范畴的一手，白2立下时，黑3跳又是好棋。



2图

2图（顺势）

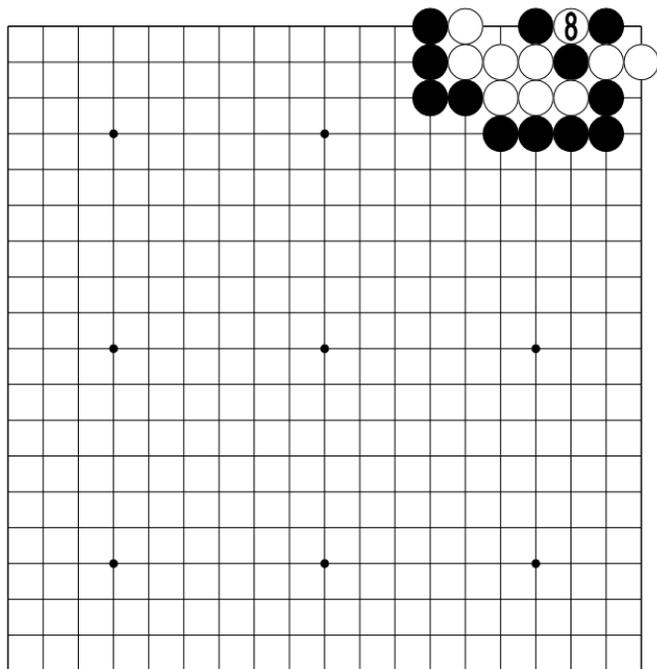
白除于4位双虎补外，没有其它走法，黑棋在外侧顺势于5位挡下妙，下一步可以倒扑吃。



3图

3图（劫）

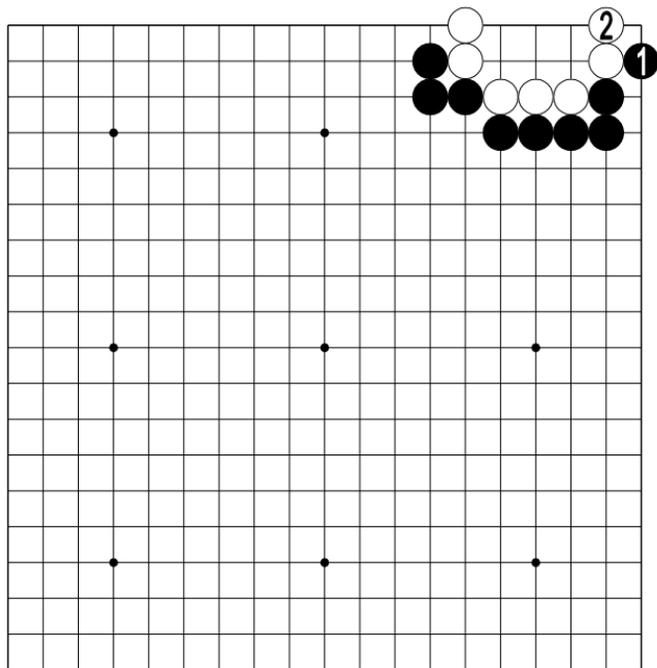
黑棋要步险，白6只好粘，黑7扑入成劫杀。劫杀是这一题的正解。



4 图

4 图（再吃回）

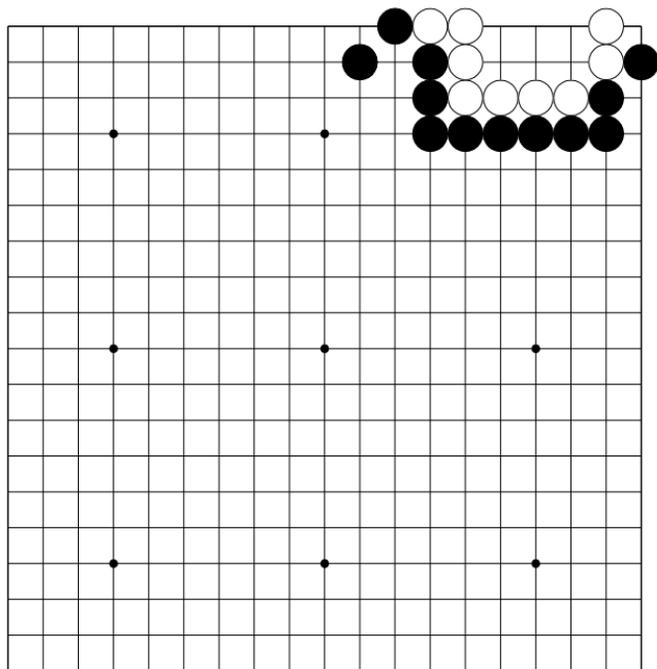
黑是无忧劫，可以采取一面走棋，一面打劫的办法，白 8 即使吃回对黑棋亦无影响，黑只要别处走到两手棋。就可以满意。



5图

5图（失败）

黑1扳失败。白2立下成板六，无条件活棋。

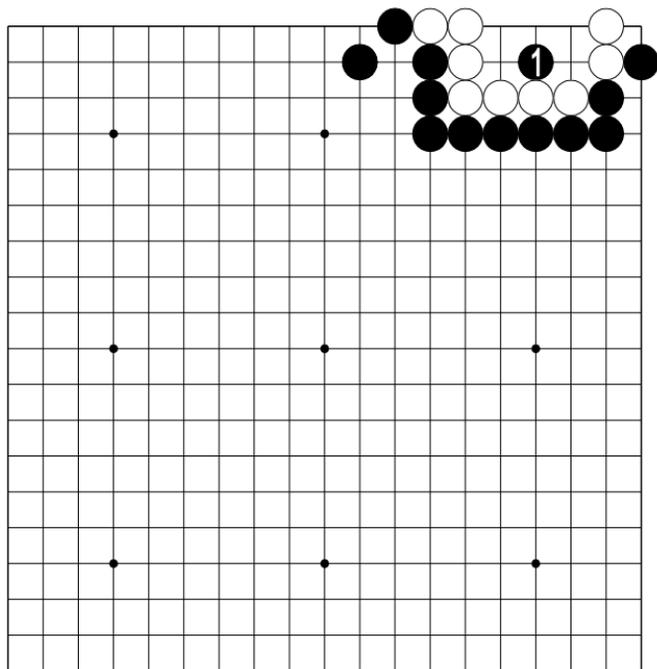


第5题

第5题 不可麻痹

黑先 中级

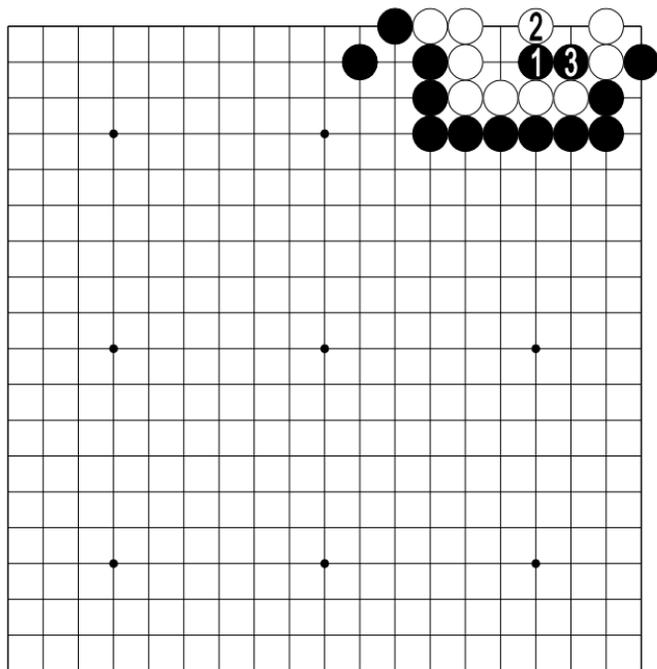
这是一个完整的“梳型”。但是在外气紧满时，千万不要大意。



正解图

正解图 外气紧满

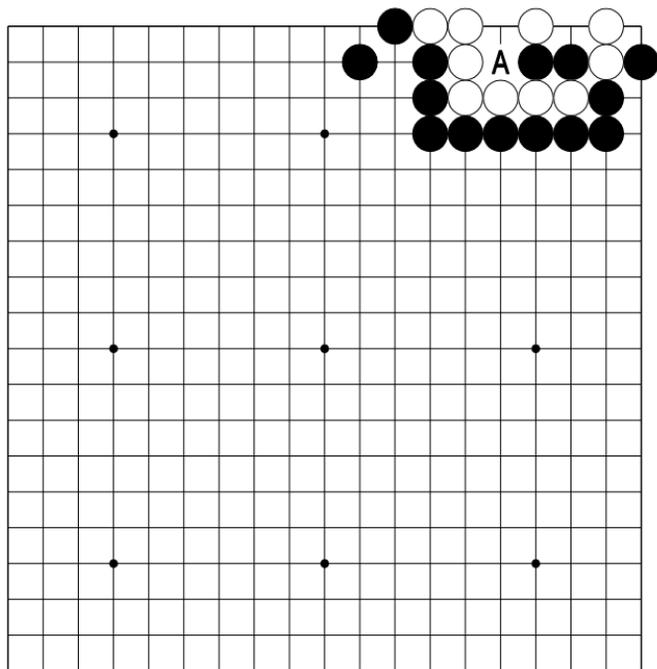
在外气紧满时白棋应即刻补一手，如果麻痹大意，黑1点入是急所。



1 图

1 图（撞气可怕）

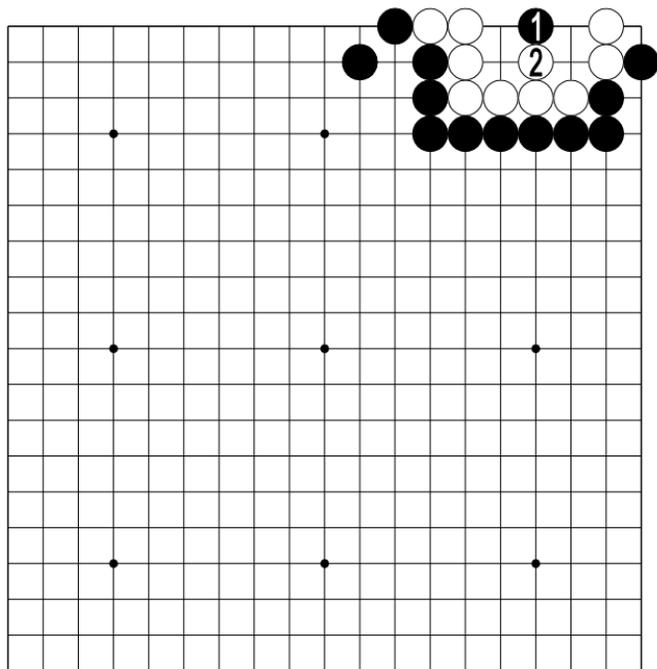
黑 1 点入，白 2 托争取做眼，黑 3 断，白死。由此可见撞紧了气的棋是危险的。



2图（不能入）

这是前一图进行的结果，由于子外气紧满，白棋不能在A位吃黑子，终成死棋。

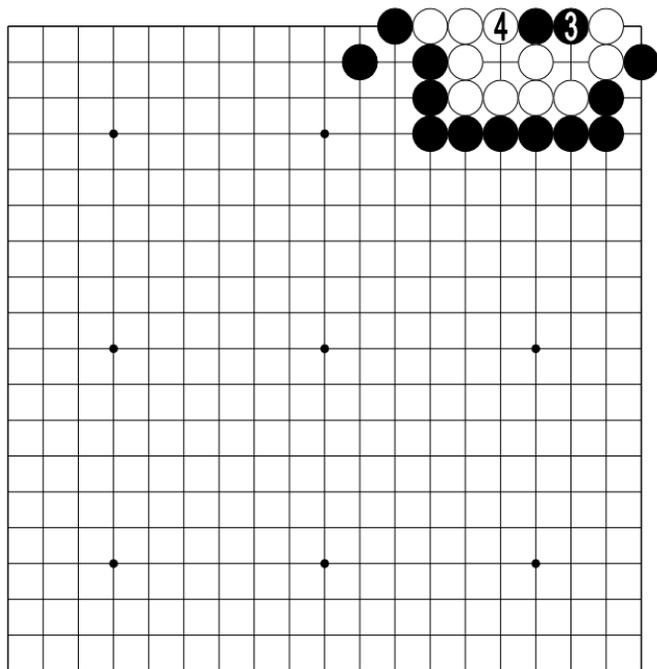
2图



3图

3图（失败）

黑1是普通方六形的急所，但在此形中不适用。白占2位即活，黑没有冲击到白撞紧气的弱点。



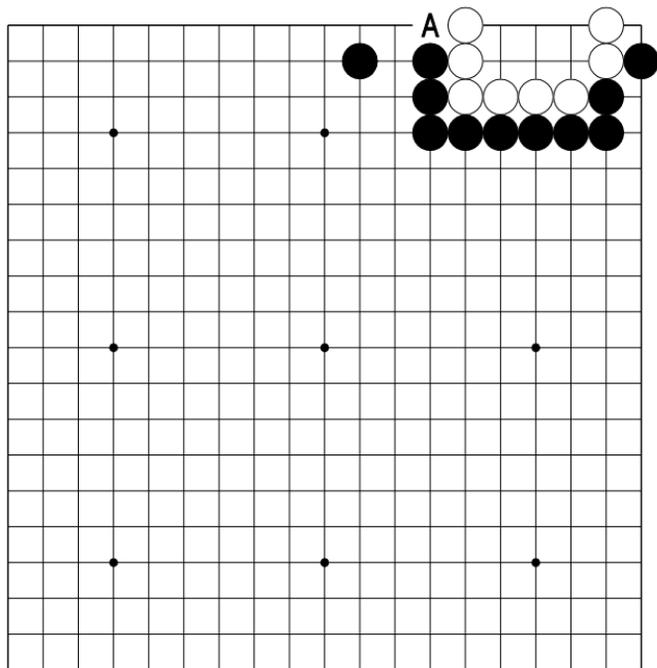
1图

◇一点忠告◇

紧气与死活

1图（见合）

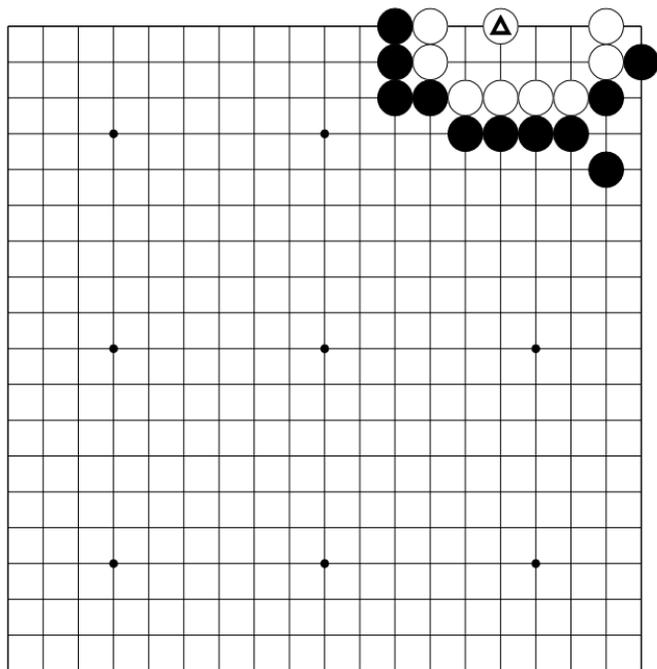
这是前图的继续,黑走3位,白走4位,3、4两点见合,总是活棋。



2图 (空一气)

A 位空一气的板六，无论黑棋怎么走，白都是活棋。

2图

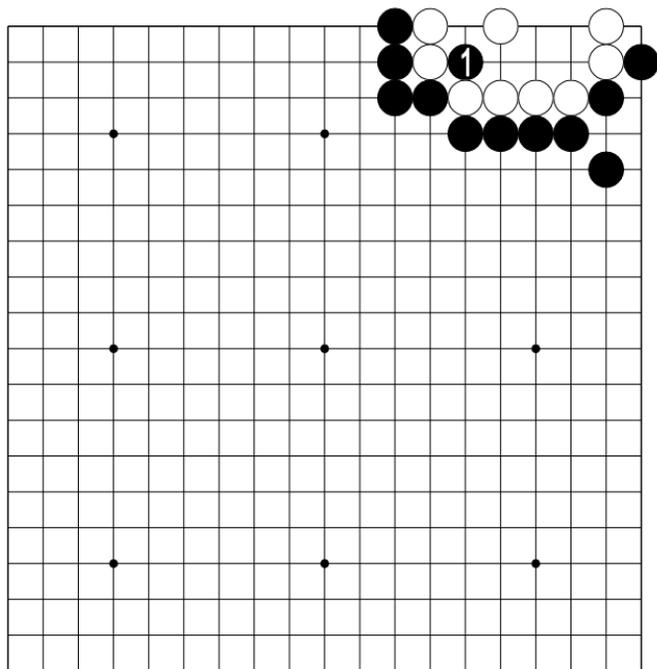


第6题

第6题 补错的损失

黑先 初级

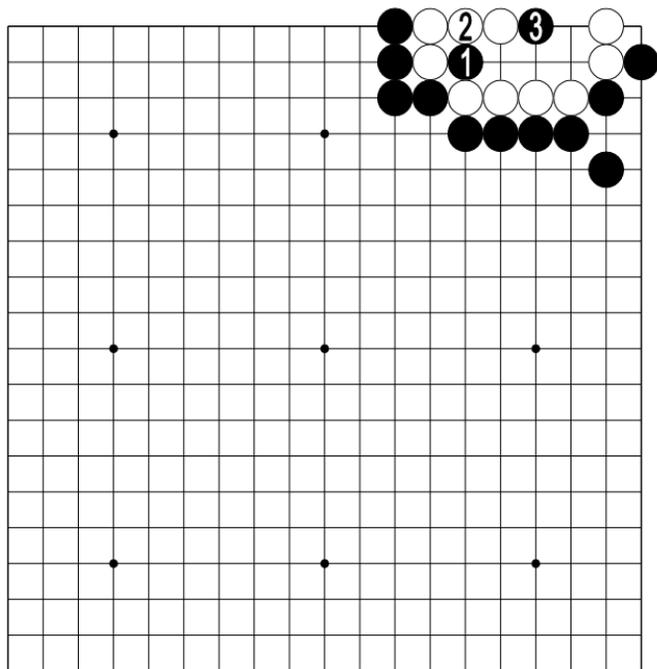
这比梳型实空宽一路。但白△子补错了地方，造成损失。这题并不难，只要连续叫吃就可杀白。



正解图

正解图 俗手

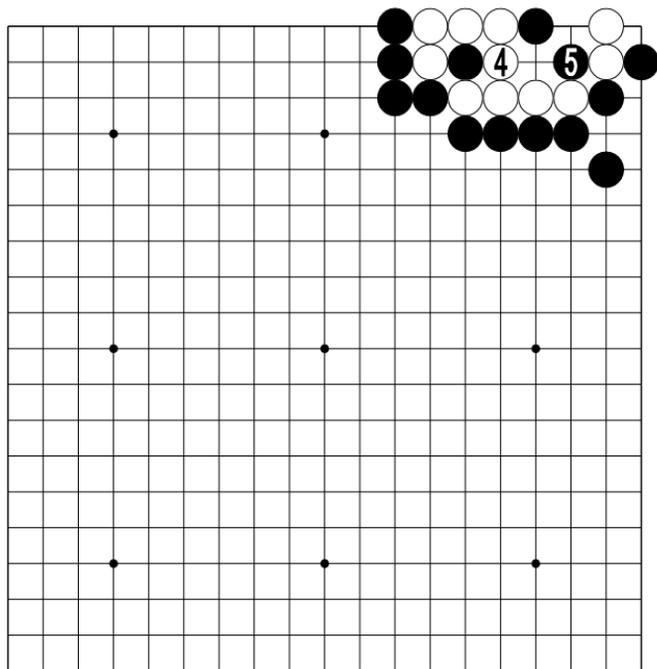
黑径直叫吃好，虽是俗手但很厉害、有此一手，白无活路。



1图

1图（再打）

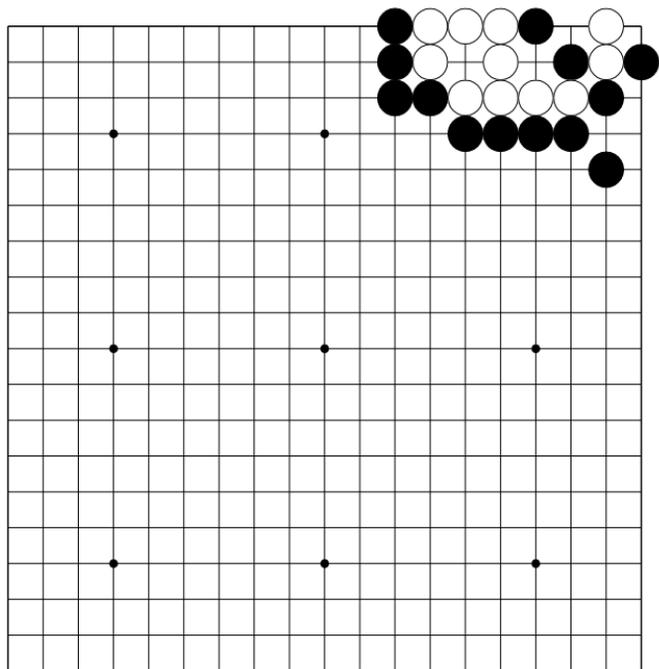
黑1叫吃，白2只能粘，黑3再吃，只要这样追着吃就可以了。



2图 (结束)

白4只能提,黑5断,白死。

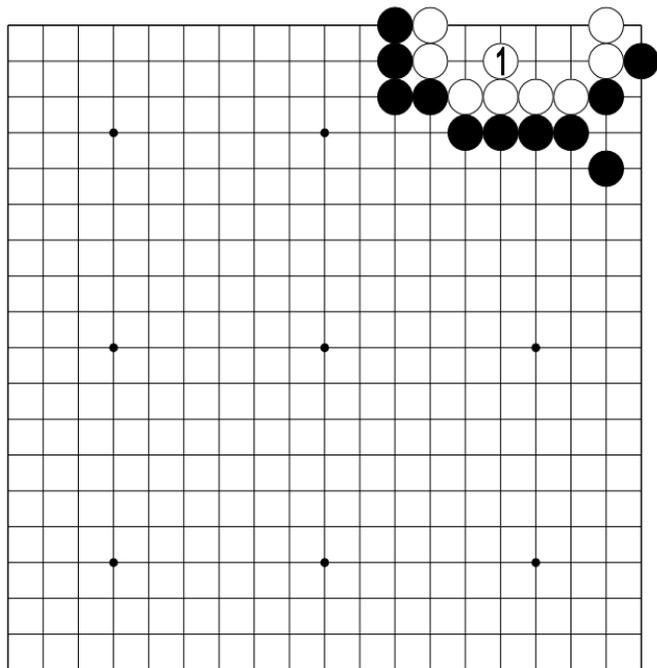
2图



3图

3图（两边不能入）

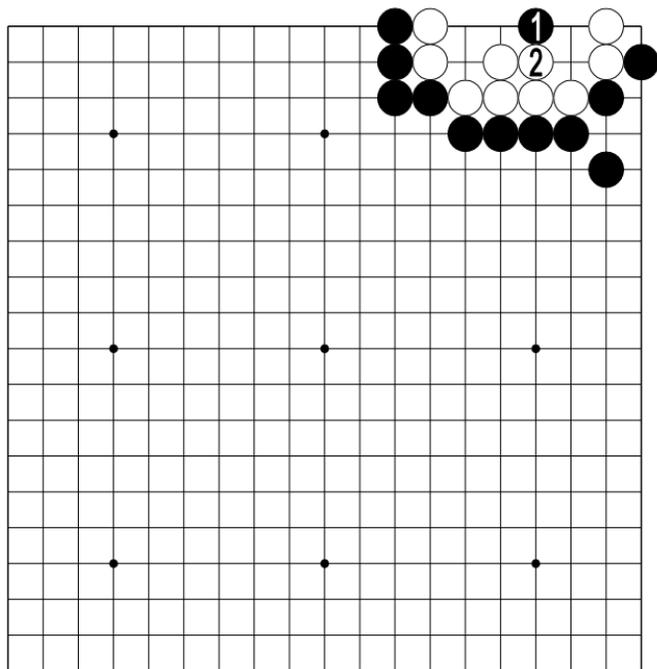
演变的结果，是白棋虽有一只眼但两边都不能入气，顿成死棋。实战中由于气撞紧而失败的例子是常见的。



4 图

4 图（正着）

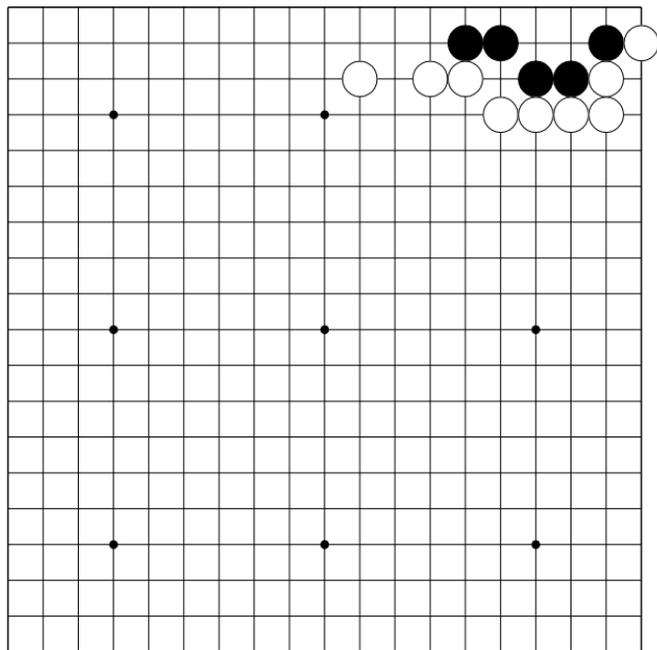
这个形，白 1 虎补，乍看似
乎味道不好，但不会有问题。



5图

5图（不要紧）

黑1点有棋吗？白2只需在上边并住就不要紧了。味道不好，但不会有问题。

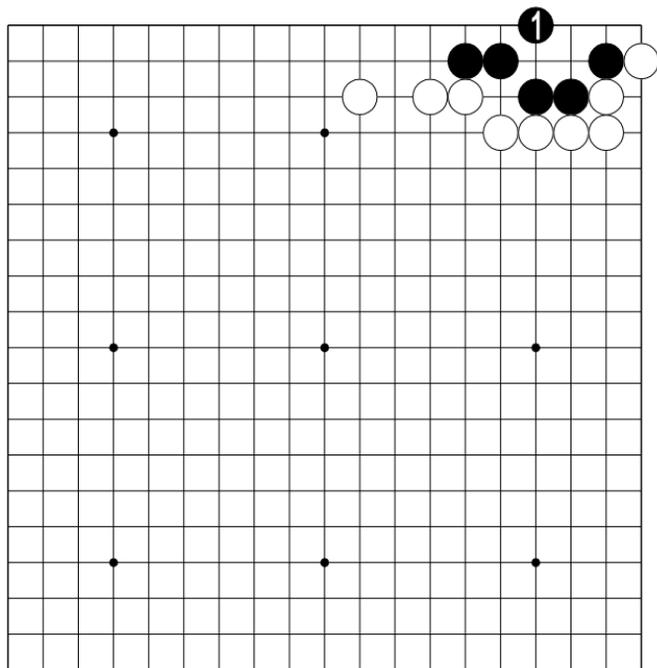


第7题

第7题 做活法

黑先 上级

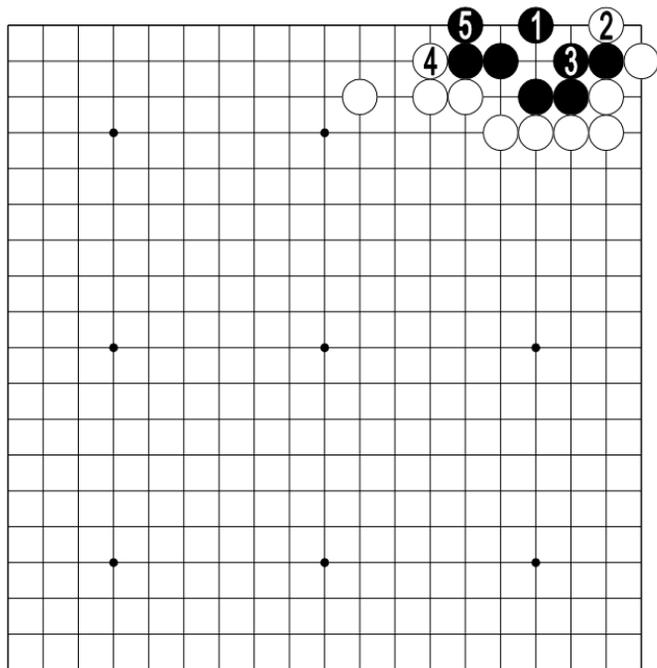
这块黑棋已被围住，怎样才能活？做活的方法有二：一是找到能做出两只眼的急所；二是扩展腹地。究竟采取哪种方法，应视局面及棋形而定。



正解图

正解图 急所一手

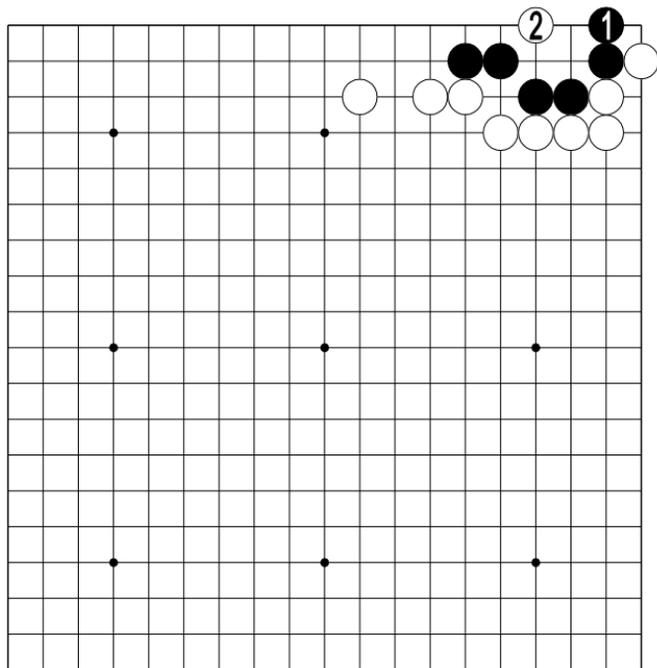
黑1尖虎是正着。这是此形的急所，占到急所就可以活棋。此形中扩大腹地是无济于事的。



1图

1图（活棋）

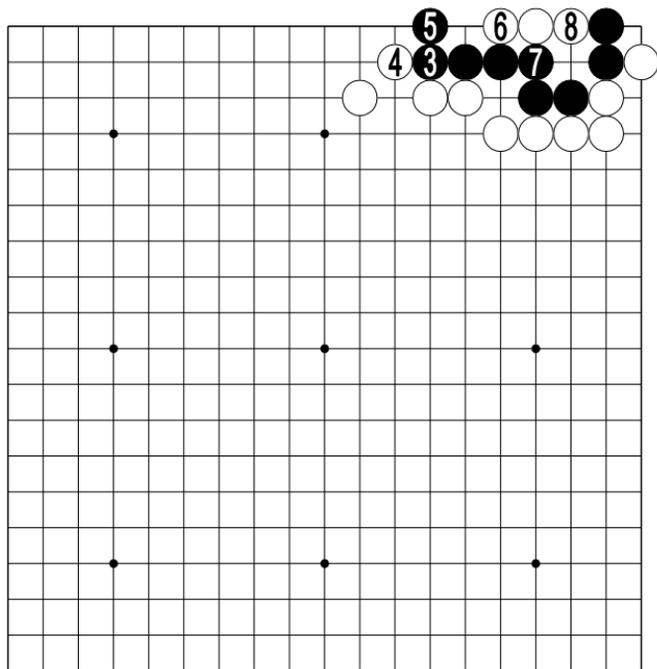
黑1尖后就净活了。白2吃，黑3粘，白4弯头，黑5立下确保两眼。



2图

2图（失败）

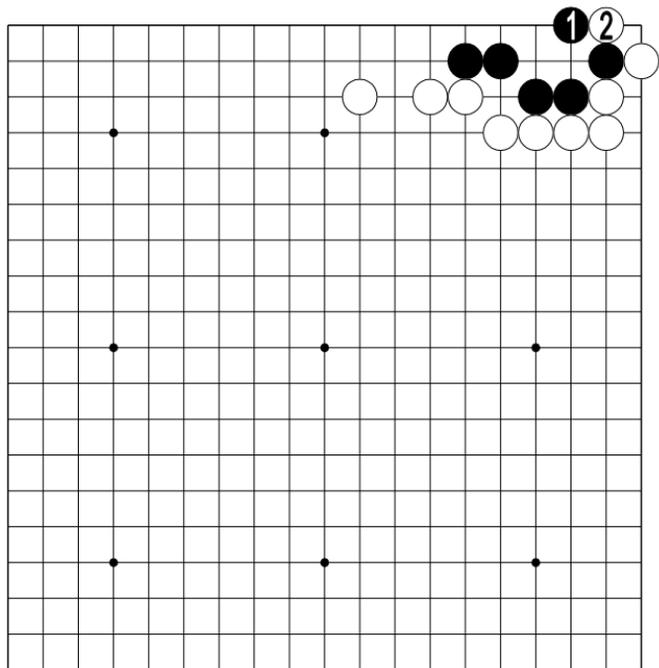
黑1立虽扩大了一点腹地，但2位急所被白占据，黑棋就不能活了。



3图

3图（死）

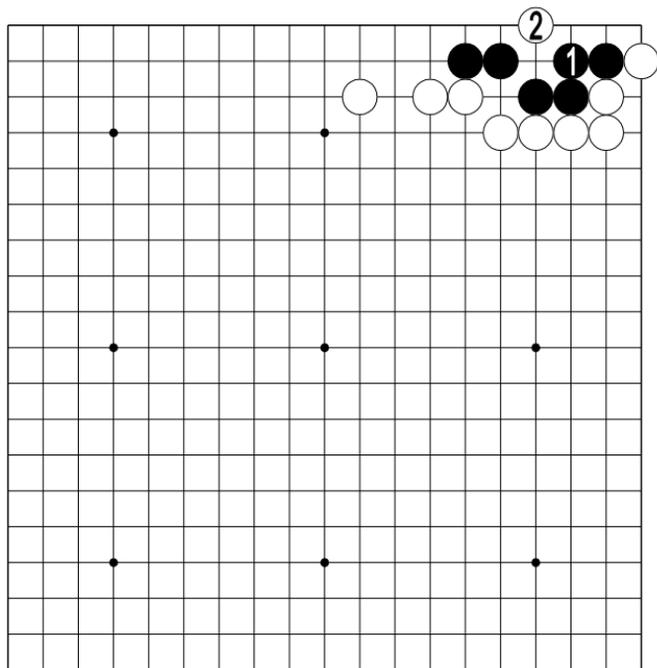
黑 3、5 虽然最大限度地扩展了腹地、但下到白 8 止，黑棋成断头曲四，被点杀。



4图

4图（失败1）

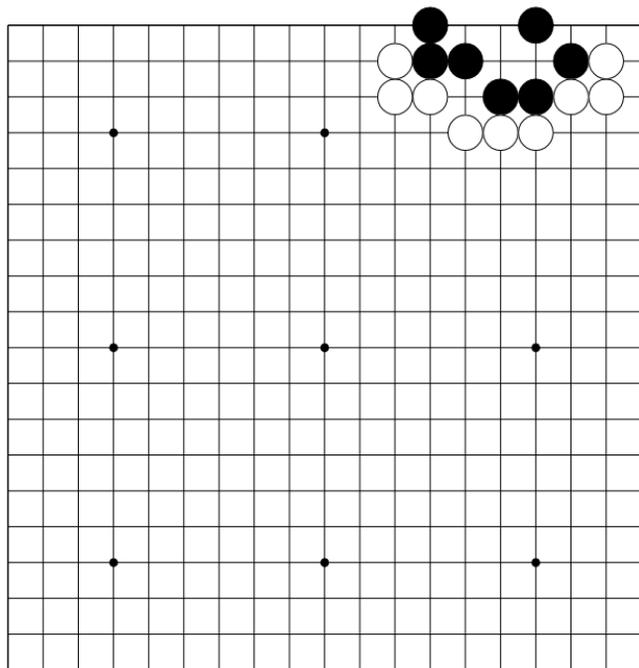
黑1从另一边尖虎也不行。
白2扑即成劫杀。



5图

5图（失败2）

黑1粘同样失败。白只须2位点就解决了。这些图例都证明白2是活棋的急所。

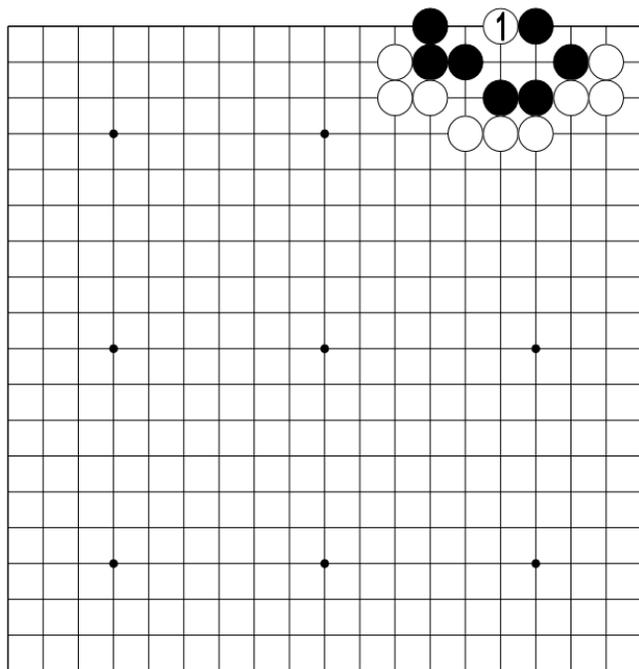


第8题

第8题 自以为是

白先 中级

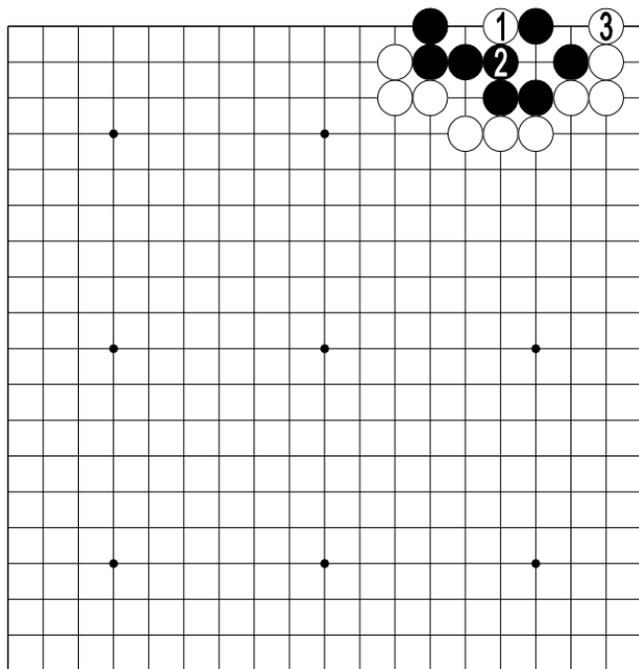
对于黑棋的这个形不能自以为是没有问题。其实这是死形，这是由于黑的贪婪所造成的。



正解图

正解图 点靠一击

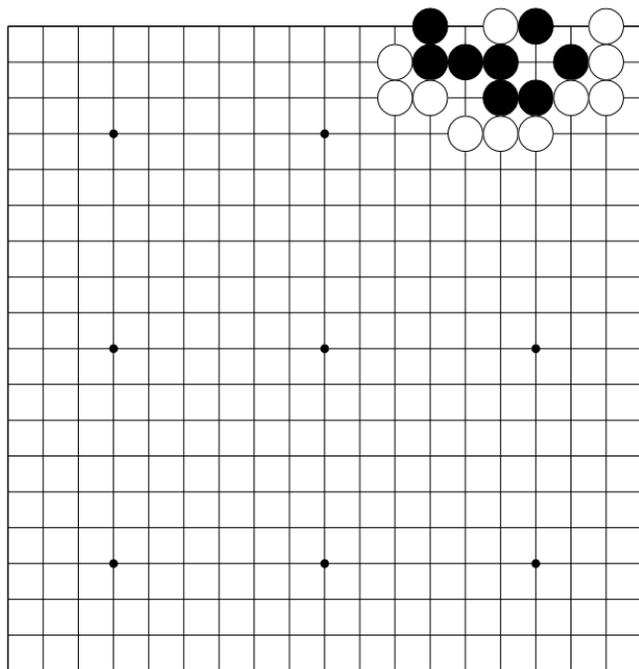
白1点眼宣告结束。这虽是很简单的一步棋，但粗心大意就造成这样结果。



1图

1图（黑死）

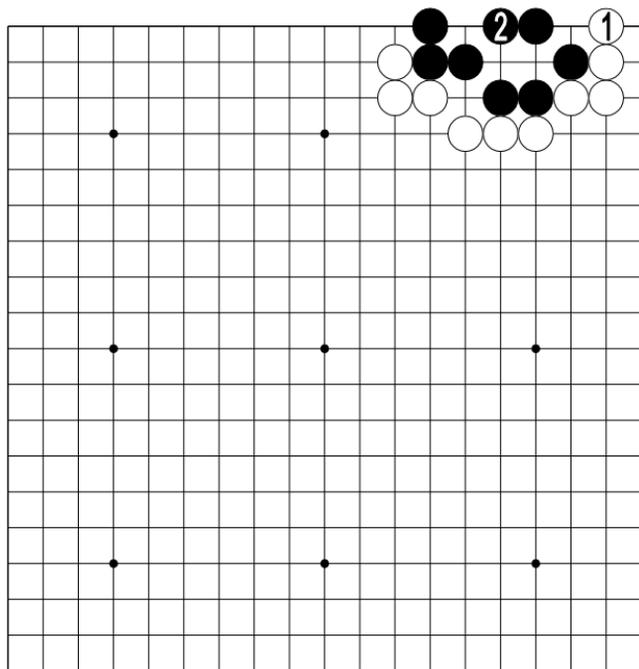
白1点，黑2做眼时，白3沉着地一路立，黑眼被灭。



2图

2图（无后续手段）

本图是前图白3立后的棋形，黑已无后续手段，只有束手待毙了。

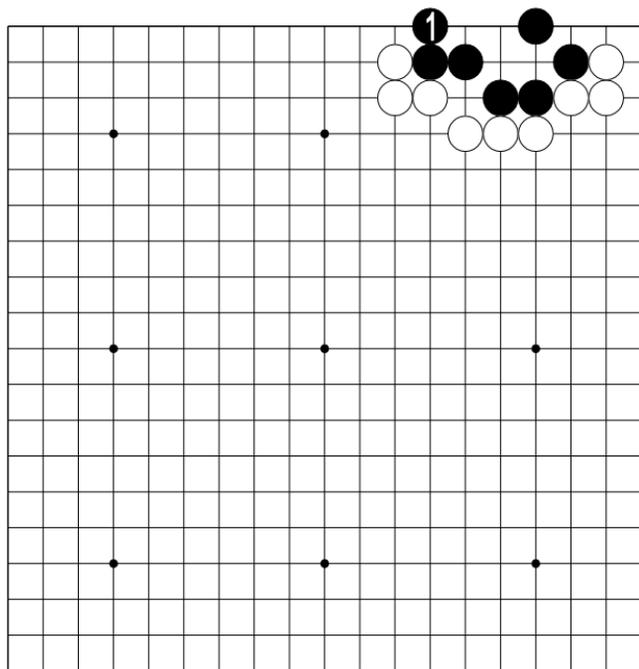


3图

3图（失败）

若白1先在外侧立，看上去，这手棋很有手筋的意味，但在本形中却是败着。

白1立，黑2做两眼，活棋。走成这种结果，正是黑所期待的。



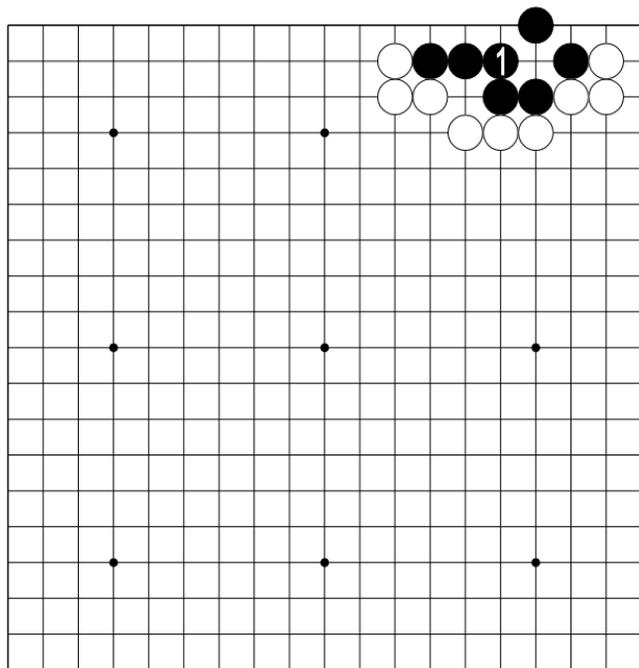
1图

◇一点忠告◇

忍耐也很重要

1图（贪心）

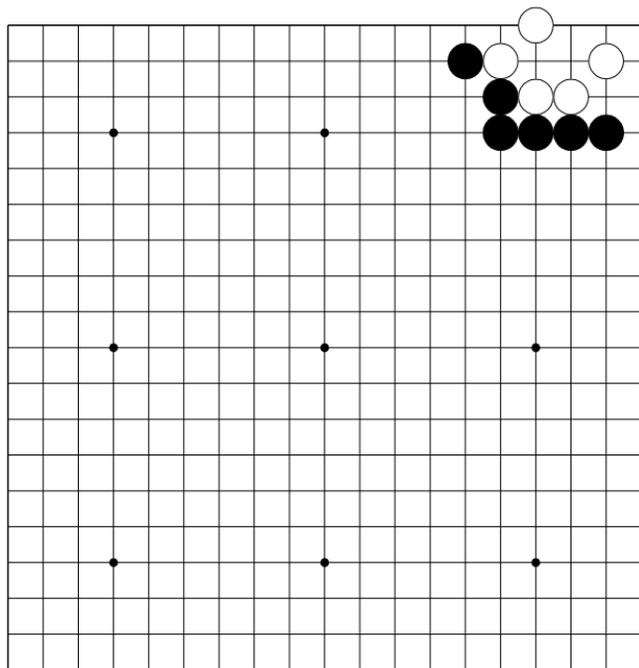
黑棋在被围困的地方不肯忍耐，却在1位立下想多占实地，这就是前题的来源。



2图

2图（忍耐）

黑1老老实实委曲地做眼，可能有些不甘心，但那是没有办法的。

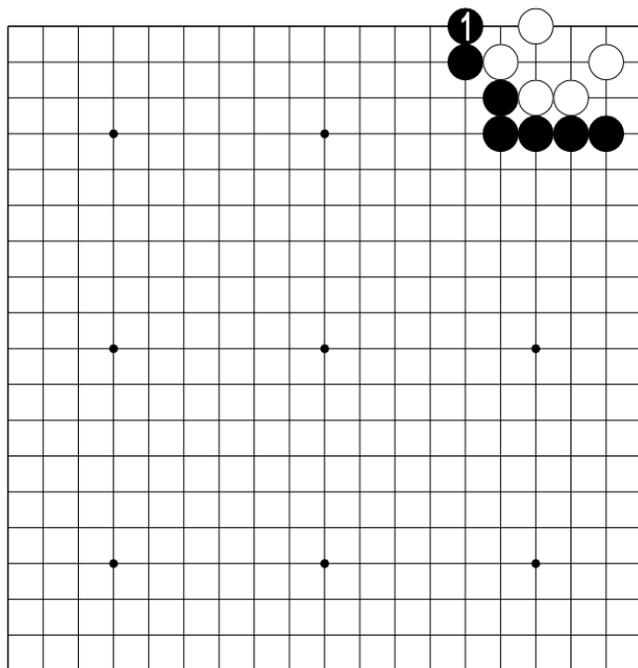


第9题

第9题 盲点

黑先 有段

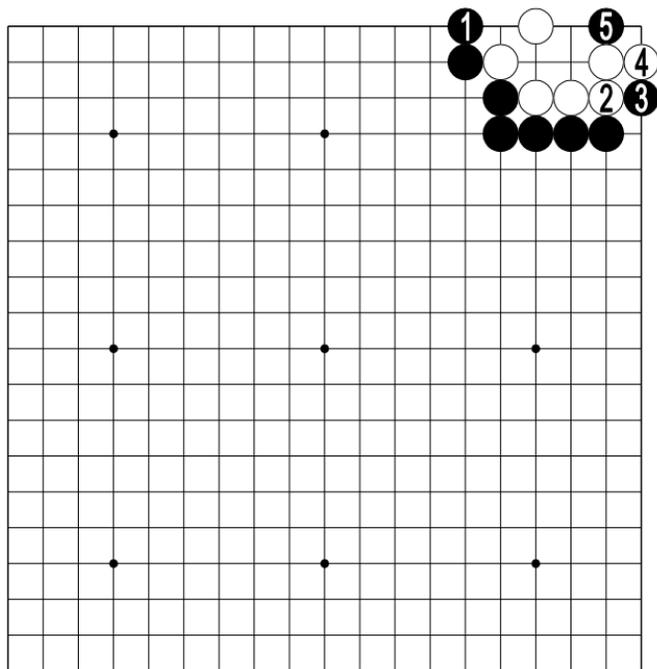
粗看，白棋棋形非常简单，但是要杀死白棋，却不像想象的那样简单。其中有一个易被忽略的盲点。



正解图

正解图 严厉的攻击

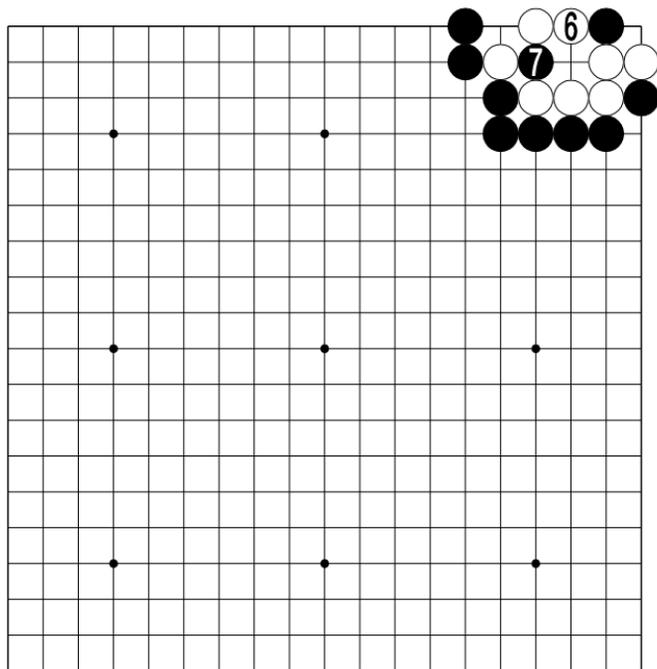
黑1在外侧立下，是严厉的一手。这是不易想到的攻击点。只有这一手才是正着。



1 图

1 图（最后一击）

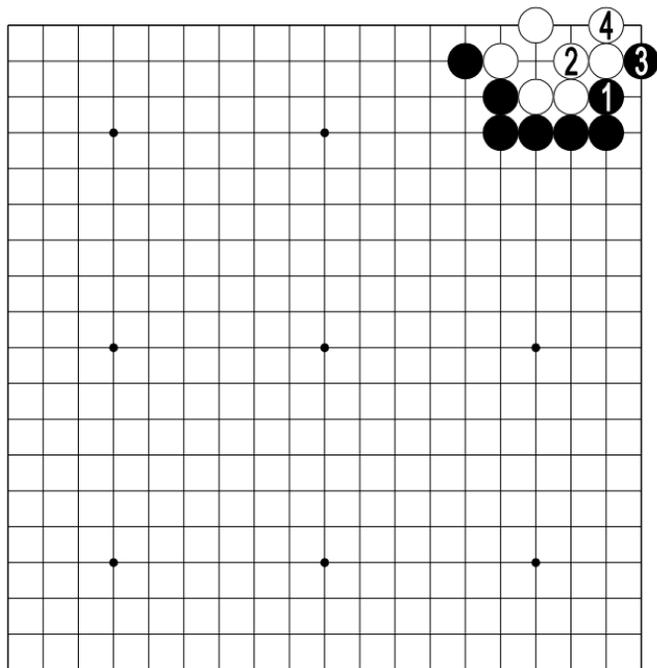
黑 1 攻击，白只有在 2 位扩大眼位以求活，经过黑 3、白 4 的交换，黑 5 点眼是最后致命的一击。



2图

2图（典型）

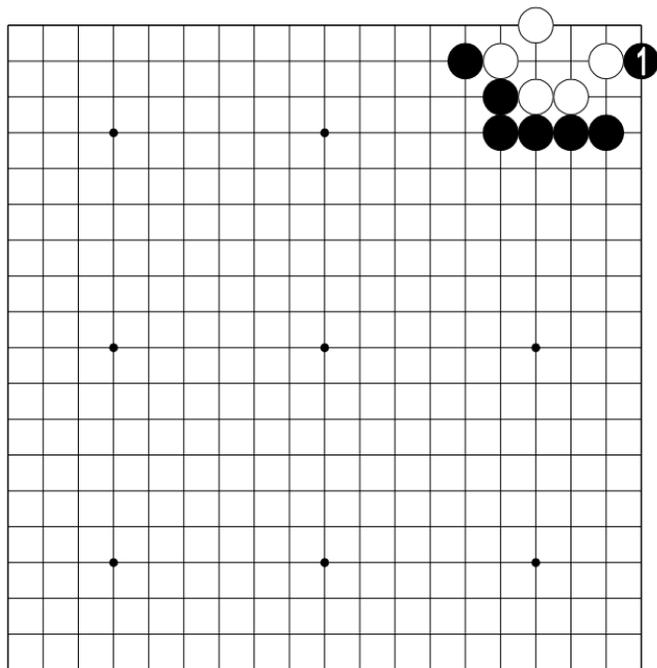
以下白只有在6位做眼，黑7扑是典型的破眼手筋。



3图

3图（失败）

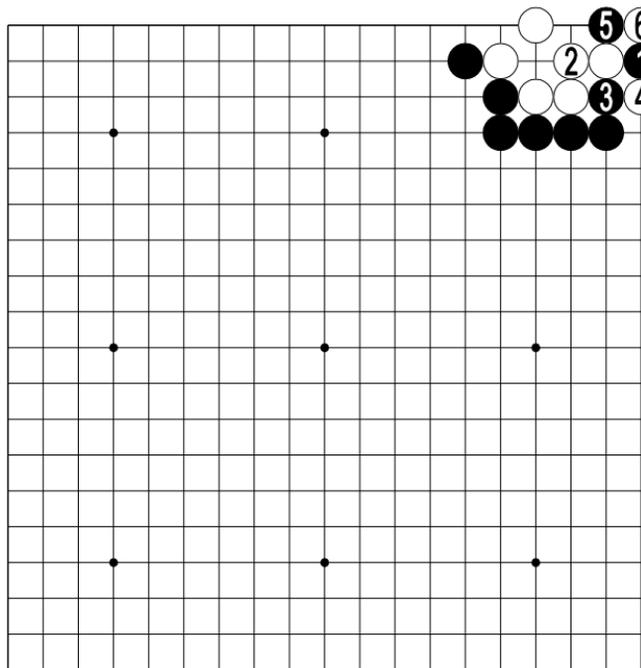
黑1如从这边攻击，白2即可成两只完整的眼，黑如3，白4活。



4 图

4 图（手筋？）

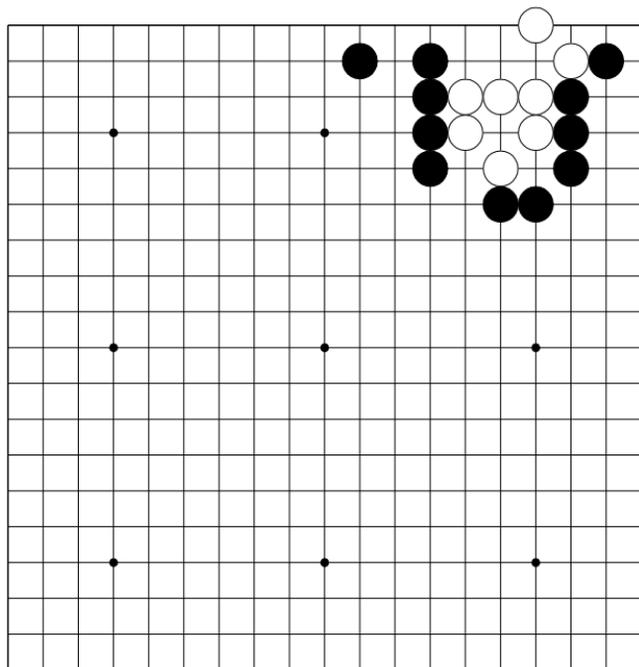
那么黑 1 托这一手是不是手筋？



5图

5图（劫）

黑1托，白仍在2位做眼是好棋。黑只有3强扳破眼，以下至6成劫杀，这是黑棋的失败。

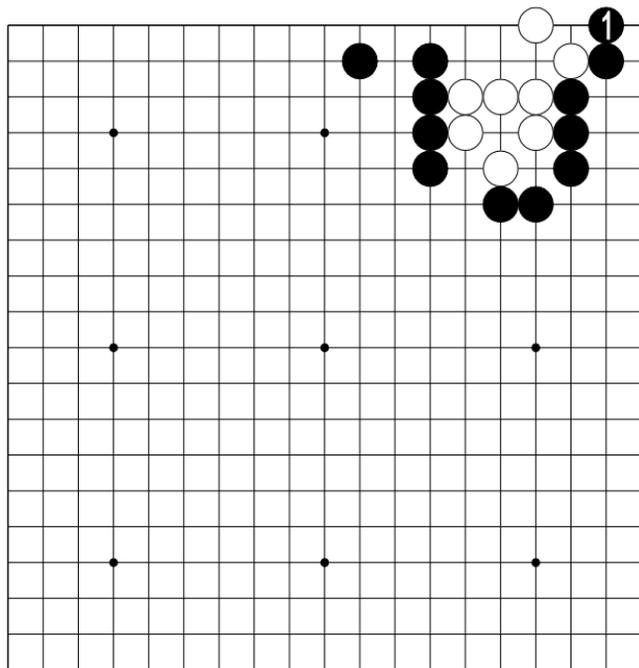


第10题

第10题 不可急躁

黑先 中级

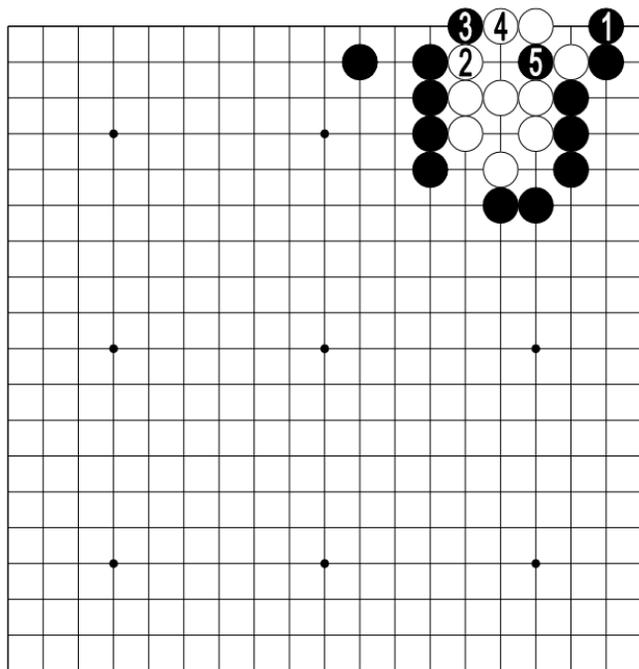
白棋一只眼已经确定，上边能否做成另一只眼呢？黑不可急躁，应运用手筋沉着地攻击白棋。



正解图

正解图 外立是手筋

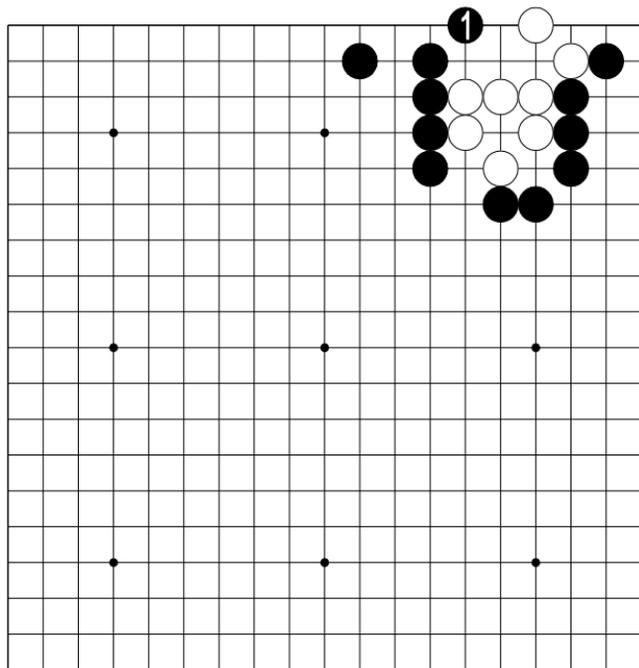
这个型黑1外立是必杀的手筋，白棋将无条件死。此型中黑1是绝对的一手。



1图

1图（通常的手筋）

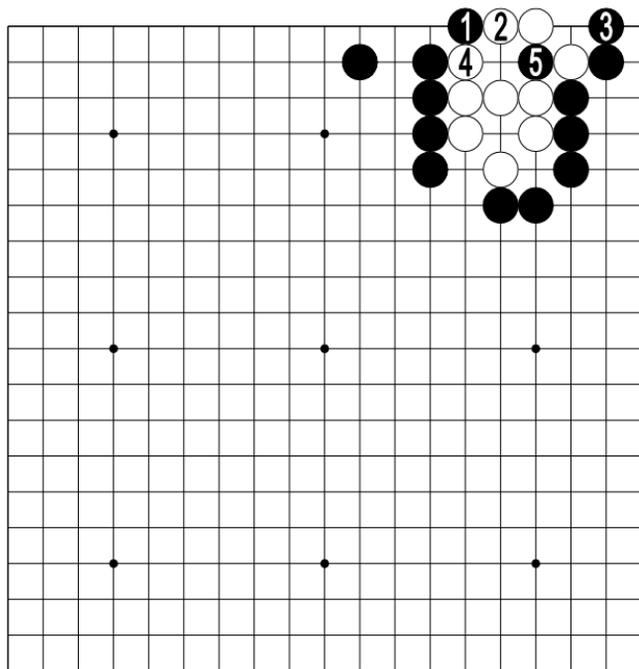
黑1外立，白只能在2位找眼，黑3扳，白4叫吃，黑5扑入是通常的破眼手筋。



2图

2图（一路尖）

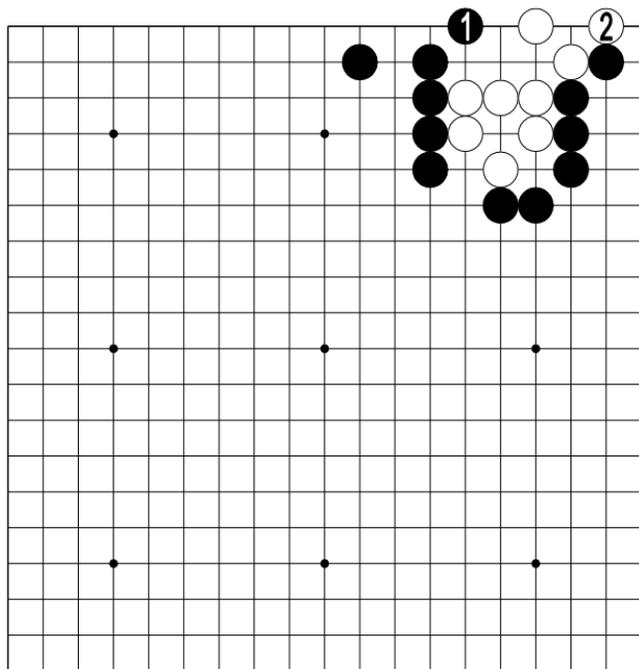
在这样的棋形下，黑也有1位尖破眼的手段，但在本图中，这种方法不是正解。



3图

3图（一厢情愿）

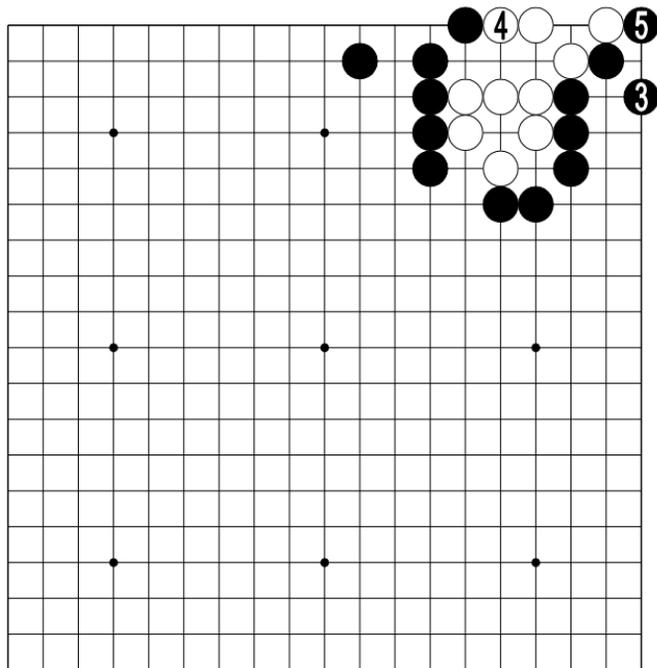
黑1尖，3立和前图棋形一样，只是先后次序不同。黑以为白如4挡，黑5扑入就可以杀白，但这不过是一厢情愿而已。



4图

4图（有扳的变化）

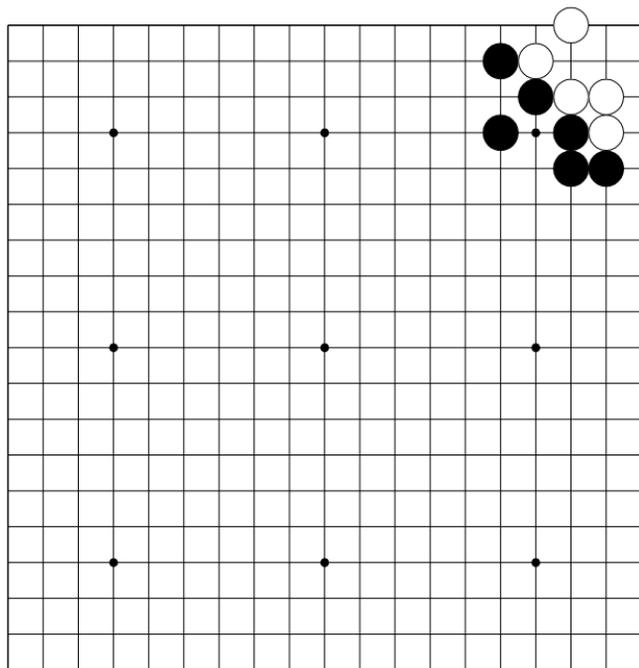
黑1尖,白有2位扳的手段。
因为黑在角上有缺陷,所以1位尖不成立。



5图

5图（劫）

黑棋此时只有在3位虎，以下白4，黑5抛劫，这是白先手提劫，明显的是黑失败。



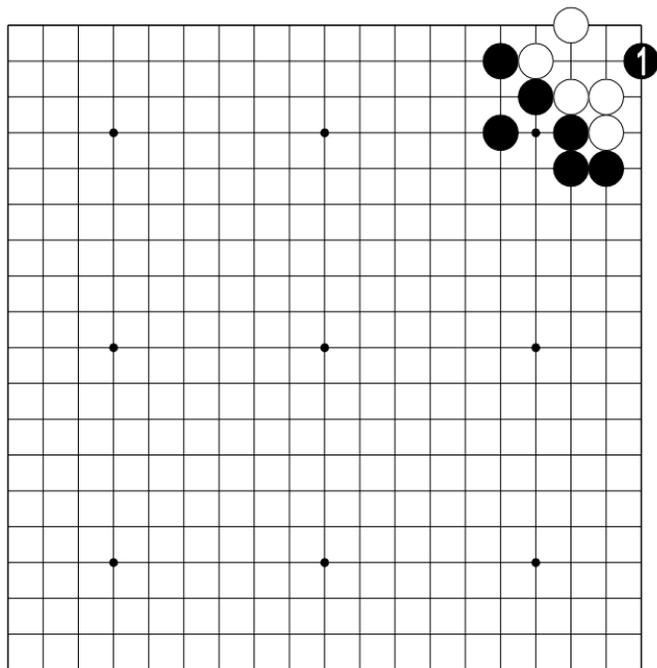
第 11 题

第 11 题 典型

黑先 上级

这是最常出现的棋型，对付此型，黑有堪称典型的手筋。如果不知道这一手筋，就可能让白棋净活。

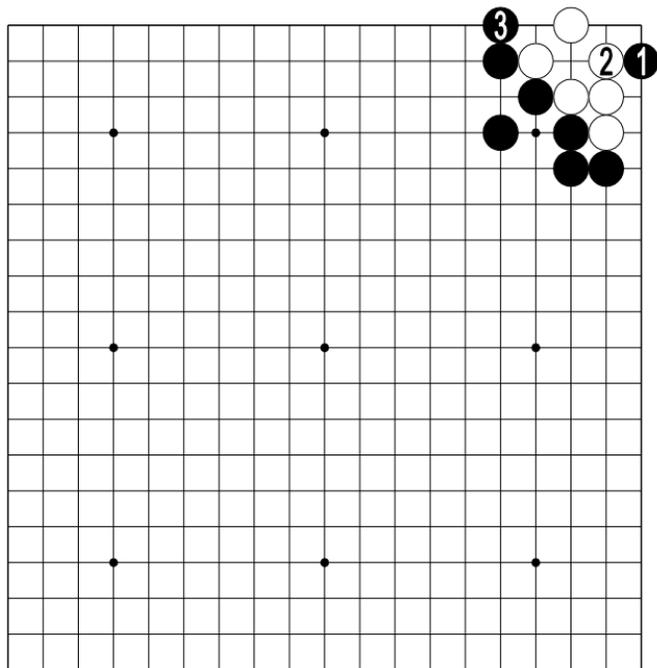
正解应是劫杀。



正解图

正解图 二·1路的手筋

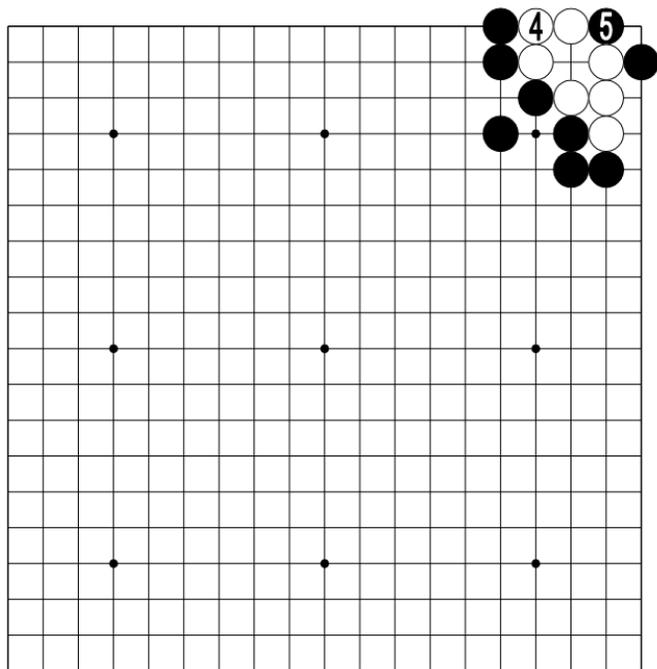
黑1二·1路点是手筋。不能先从外边动手。黑1是急所。



1图

1图 (立)

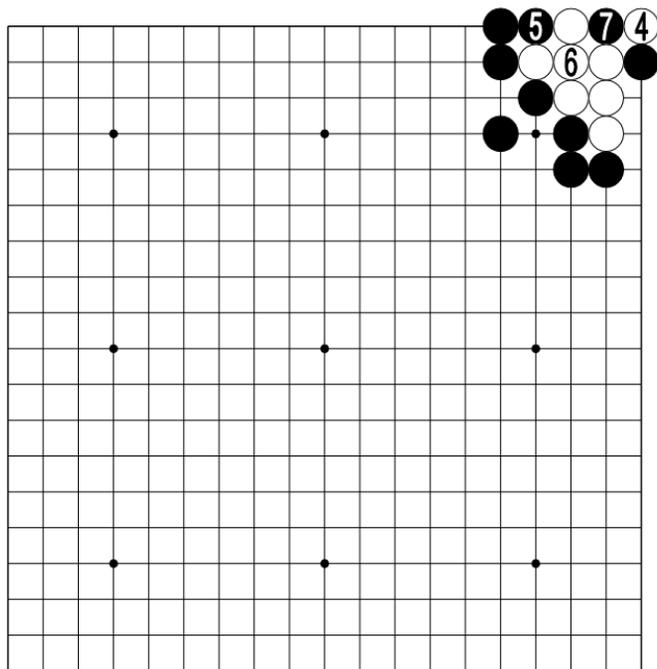
白2只有做眼。这里先交换一下很重要，然后黑3再从外边立是正确次序。



2图

2图(劫)

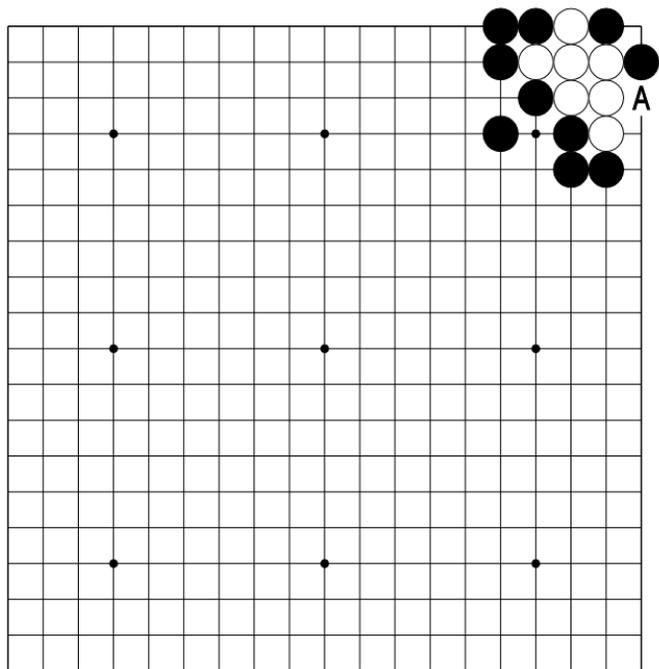
白4接做眼，黑5扑入 成为劫杀，这是同二·1路手筋相配合所产生的效果，成劫是正解。白4如……



3图

3图（抵抗）

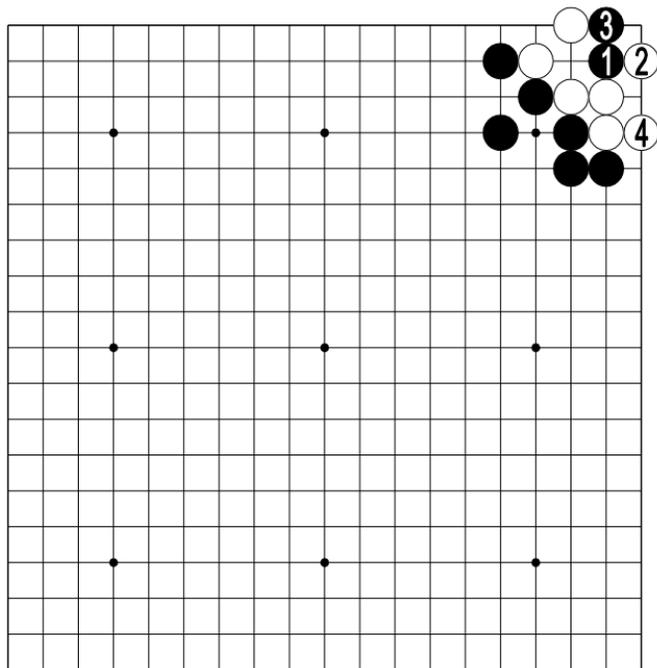
白如在4位先扑进行抵抗，黑5，白6，黑7提还是先手劫。



4 图

4 图（撞紧气）

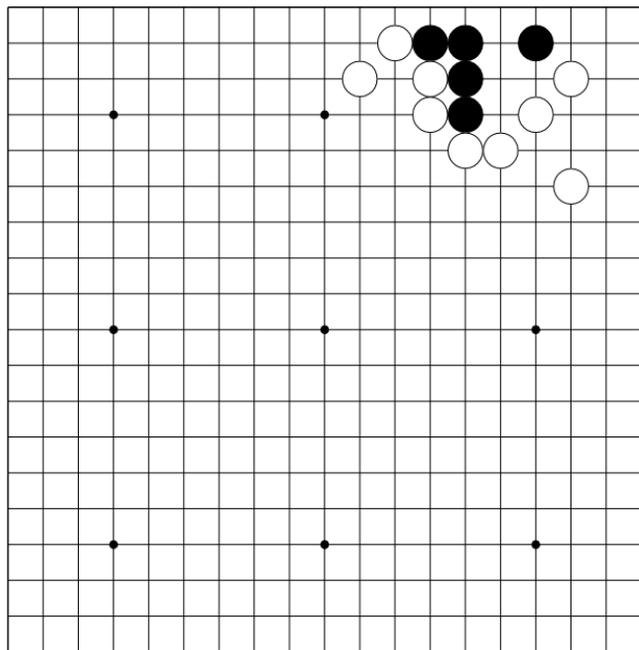
由于白气撞紧，不能在 A 位涨吃黑子，只有争劫。



5图

5图（失败）

把黑棋下在 1 位的人也不少。他们误认为这里是对方做眼的急所，但被白 2 扳之后，3 和 4 两点，白必能走得一处，这样一来，就让白净活了。

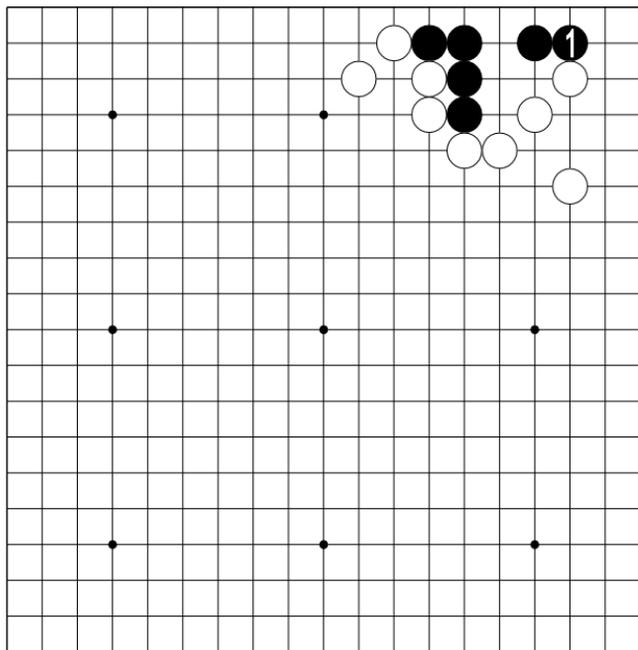


第 12 题

第 12 题 简单

黑先 初级

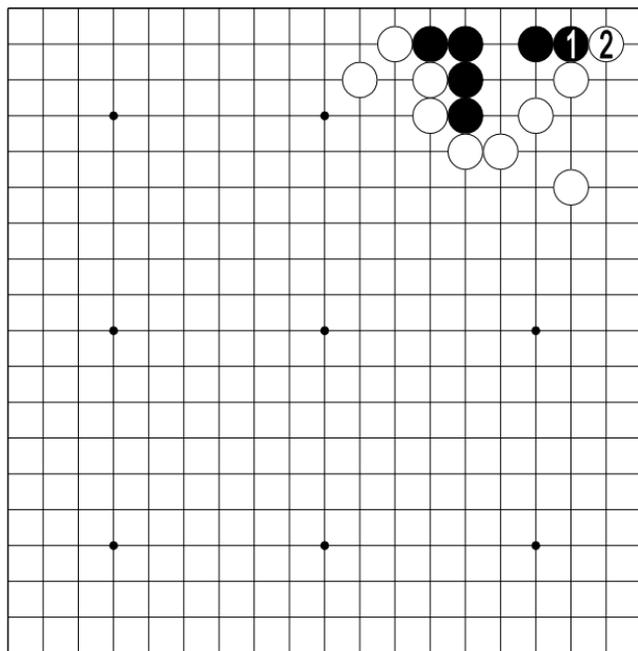
黑五子被围困在里面，而且腹地十分狭隘，很苦，但可以肯定，它还是一块活棋。



正解图

正解图 地域与急所

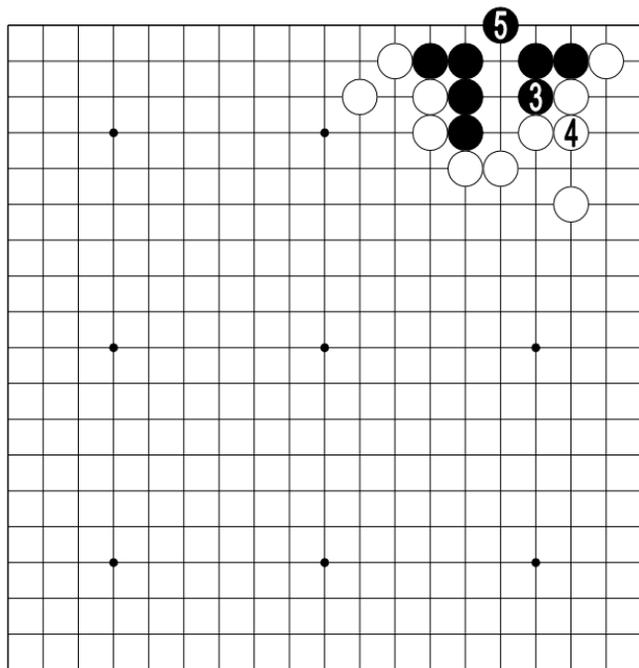
黑 1 尽可能向外伸延，这是做眼的关键。



1图

1图（以下走法）

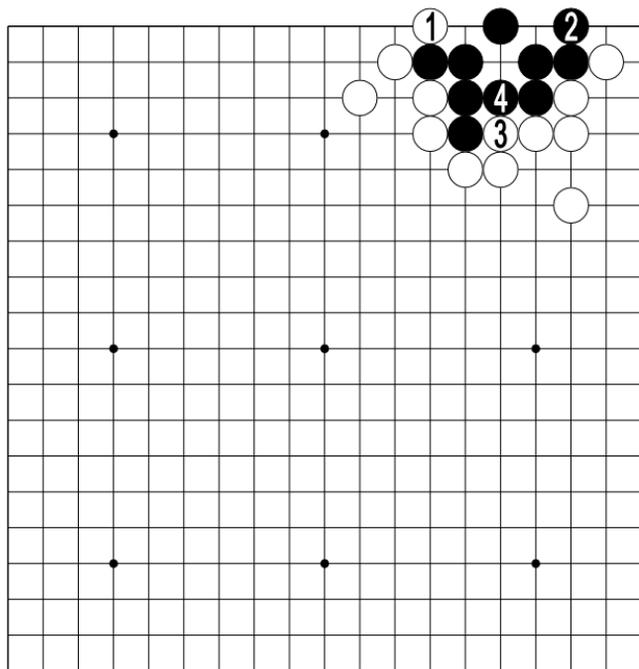
黑1长，白2拦当然。以下的走法是关键。既要扩充地域，又须找到做活的急所。



2图

2图（虎）

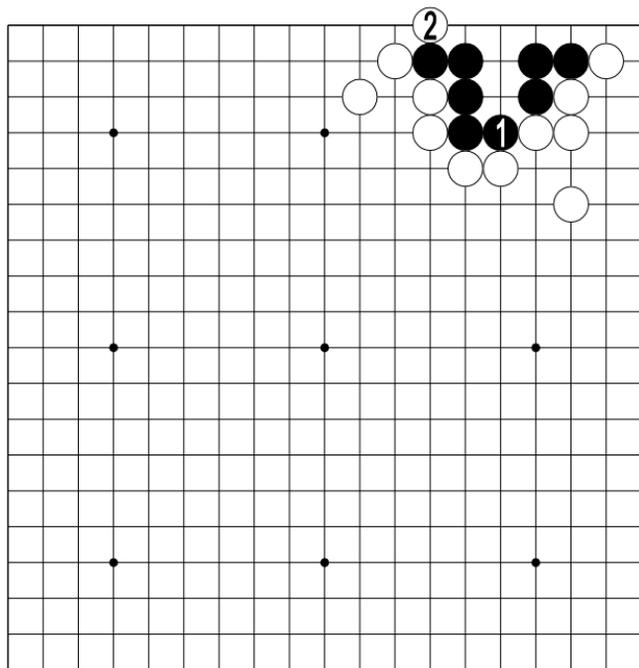
黑3冲扩充地域，同时迫白4补一手，接着黑5是做眼的急所，成三眼两做的形状，活棋。



3图

3图（活棋）

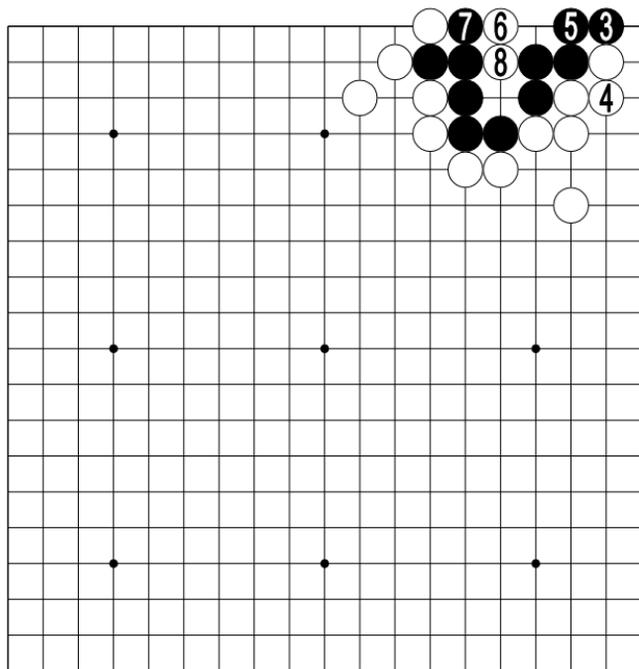
白1和黑2是见合点，可以确保一眼。到黑4做成两只眼，黑完全活了。



4图

4图（失败）

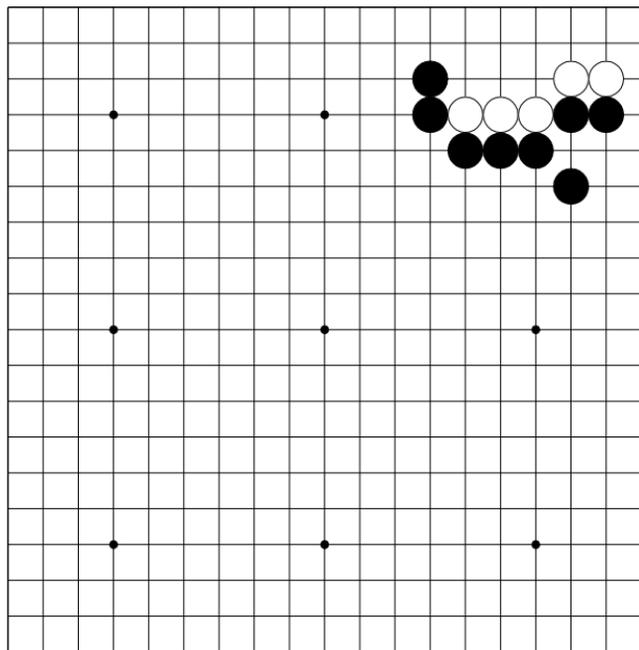
黑1如试图再扩大地域，被白2信手一扳，黑就不能活了。



5图

5图（点眼）

黑3、5顽强抵抗，但被白6点一手，黑不行。以下至白8长，演变结果，黑棋只能做出一只眼，被点死。

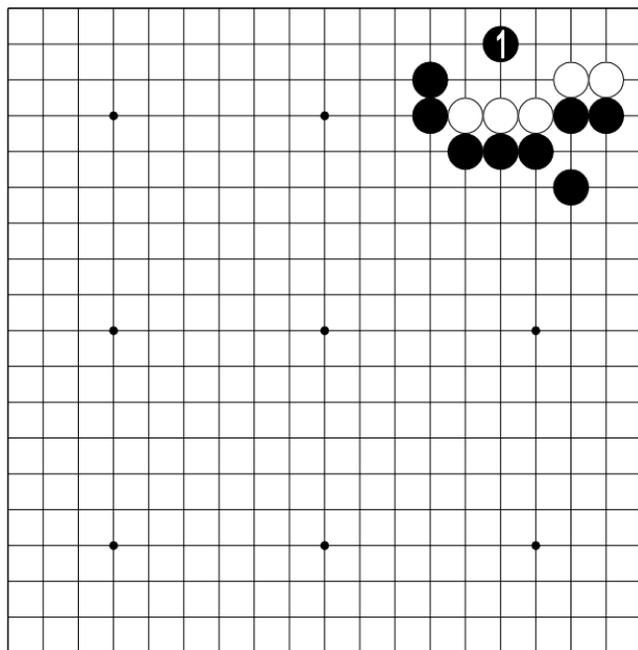


第 13 题

第 13 题 格言

黑先 中级

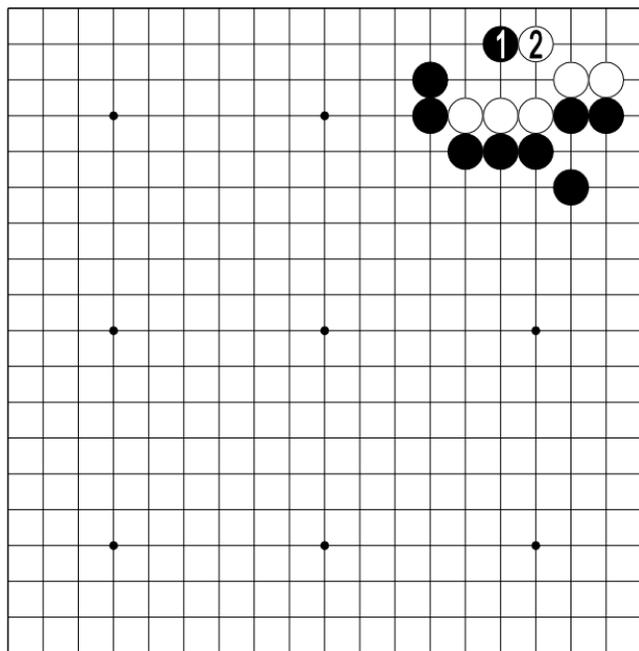
这是经常见到的棋型，可以立即想到应用哪句格言。在白“三子的中心”点一手就行了。



正解图

正解图 三子的中心

点“三子的中心”是围棋中的格言。这是攻击对手棋形的急所，黑1正是。

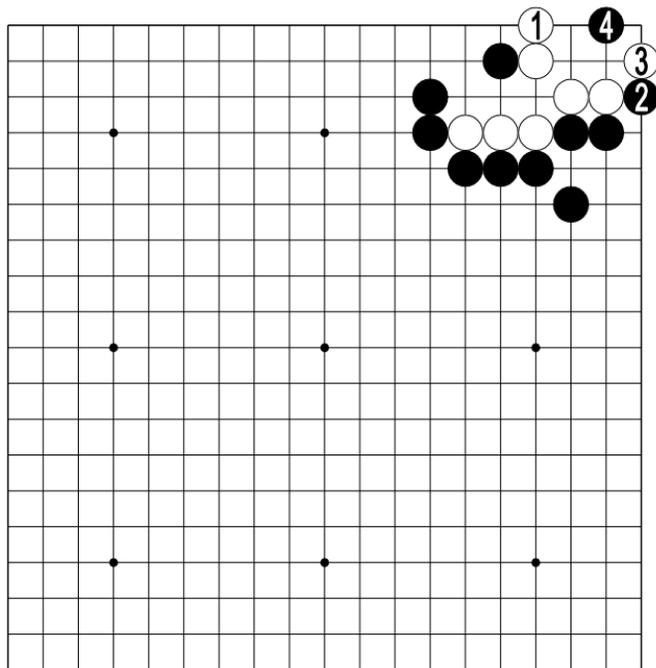


1 图

1 图（意想不到）

对黑 1，白只能在 2 位应，你可曾想到，棋走到这里，白居然成了死棋。

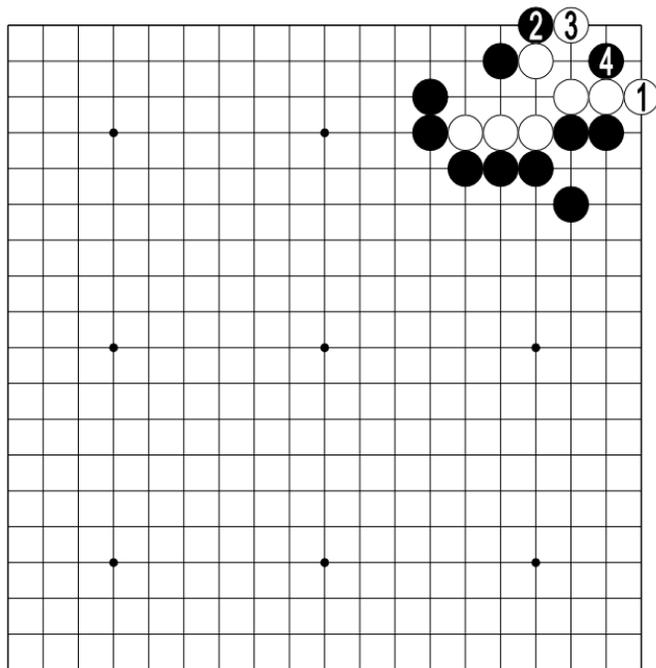
形的急所，一旦被对手占据，就会出现意想不到的结果。



2图

2图（点）

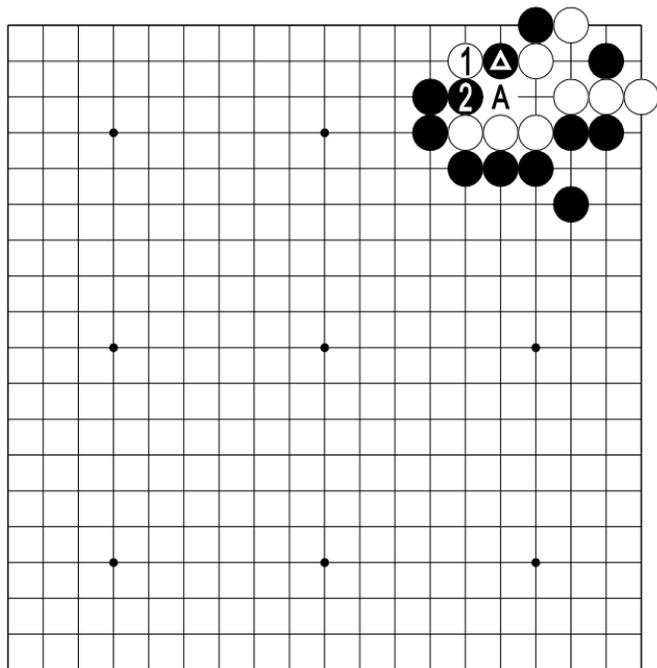
被黑占到了急所，白即使再应也是死棋。例如，白如1立，黑2扳，到黑4点止，白死。



3图

3图（靠）

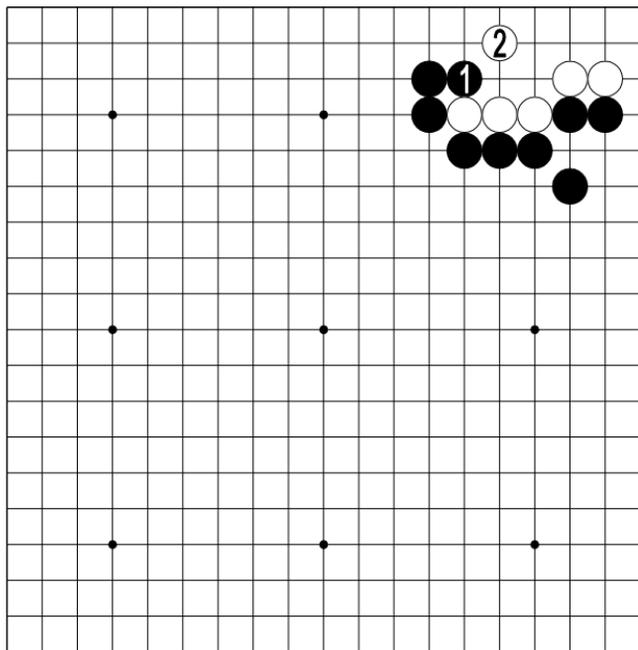
又白1如尽量围大一点，黑2扳，4靠，白仍是死棋。



4 图

4 图（长处）

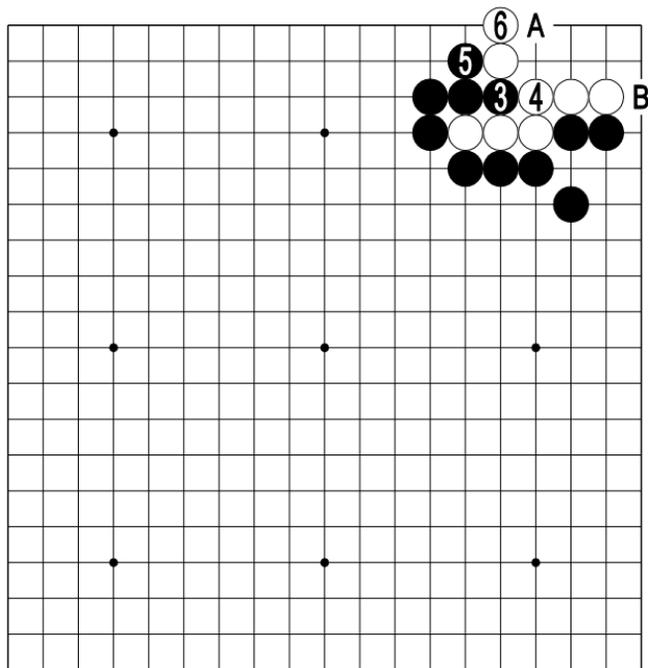
黑▲是点方要点，它的长处是白 1 即使在 1 位夹也吃不掉它。黑 2 冲，由于气紧，白 A 位不能入子。



5图

5图（俗手）

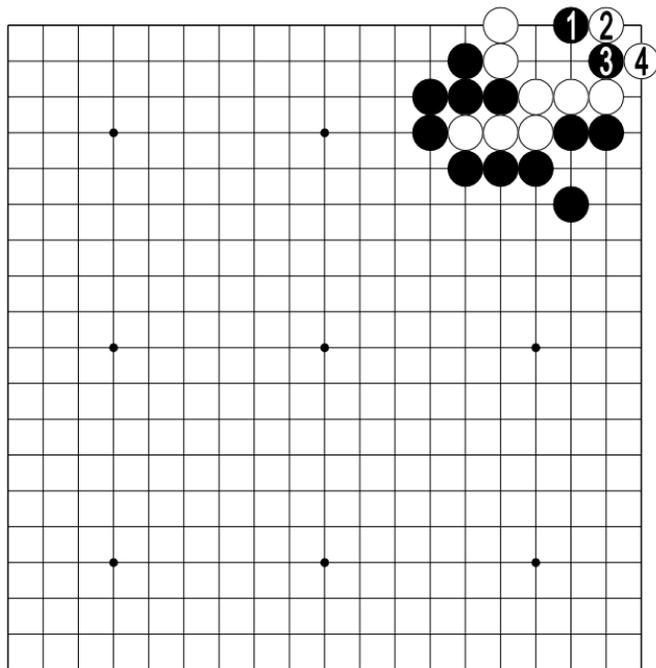
黑1是俗手。被白2在三子的中心应一手，黑想简单地杀死白棋就办不到了。



6图

6图（力争）

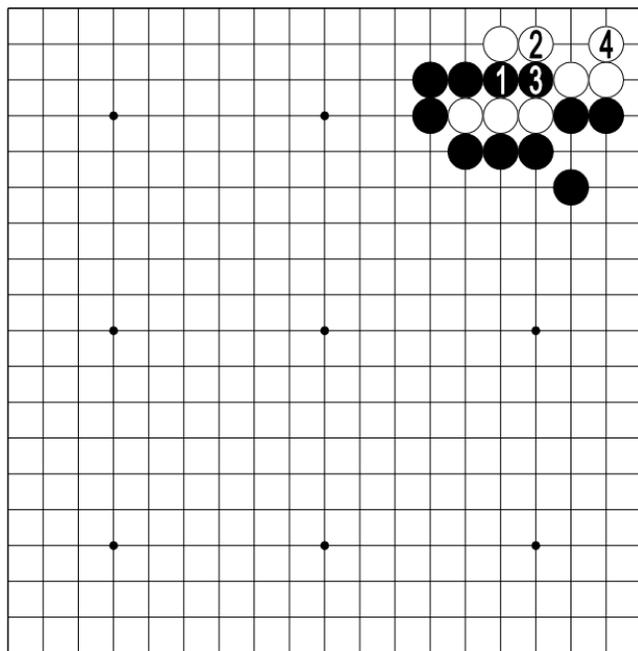
黑3冲白4接，黑5挡时，白6立顽强抵抗。白6如在A位虎，黑B位扳即可杀角。



7图

7图（劫）

本图的棋形，有多种攻击方法，黑1点是急所，白2，黑3，白4抛劫是通常的变化。



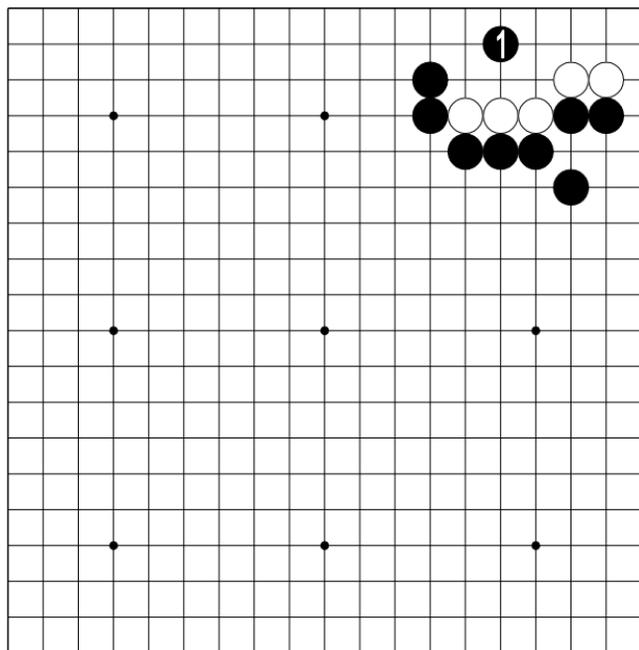
1图

◇一点忠告◇

“三子的中心”

1图（弃三子）

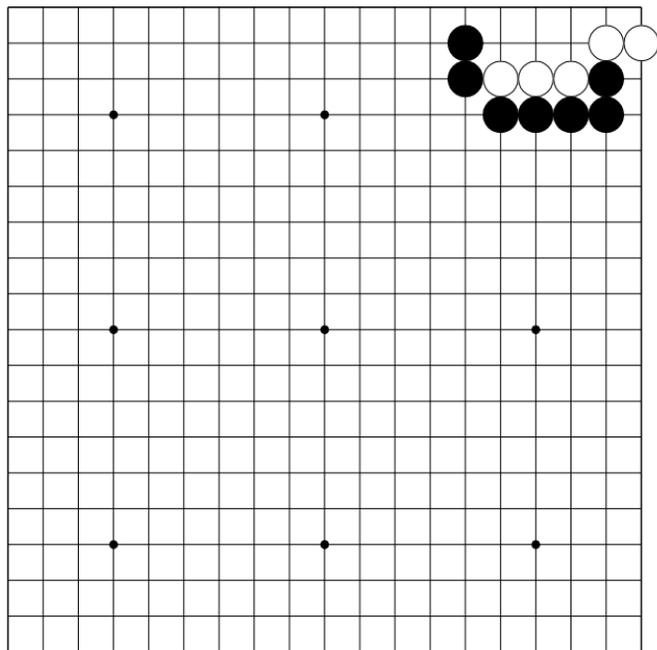
黑1冲，白2退，弃掉三子
到白4各得一半。



2图

2图（大急所）

黑 1 是白三子处的最大急所。点三子的中心，实战中会经常用到。



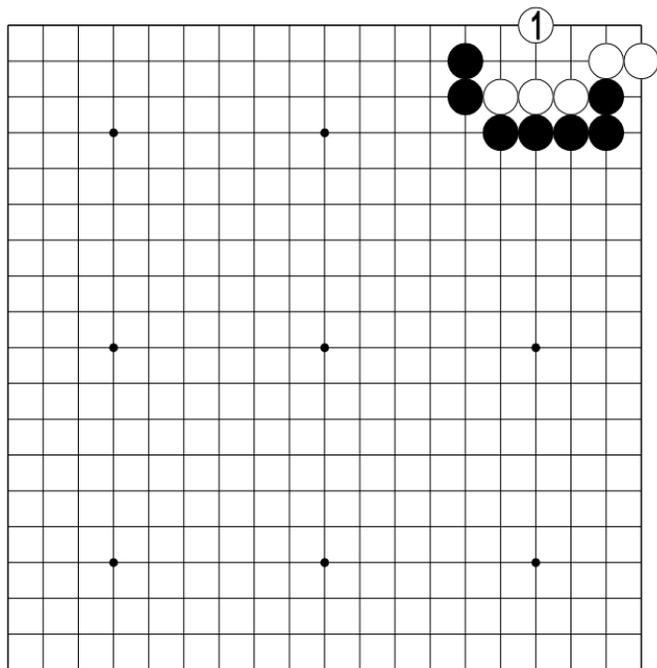
第 14 题

第 14 题 前型第二

白先 初级

本题和前题大同小异，这也是，“三子的中心”的问题，白先虽是活棋，但想扩充实空是不行的。

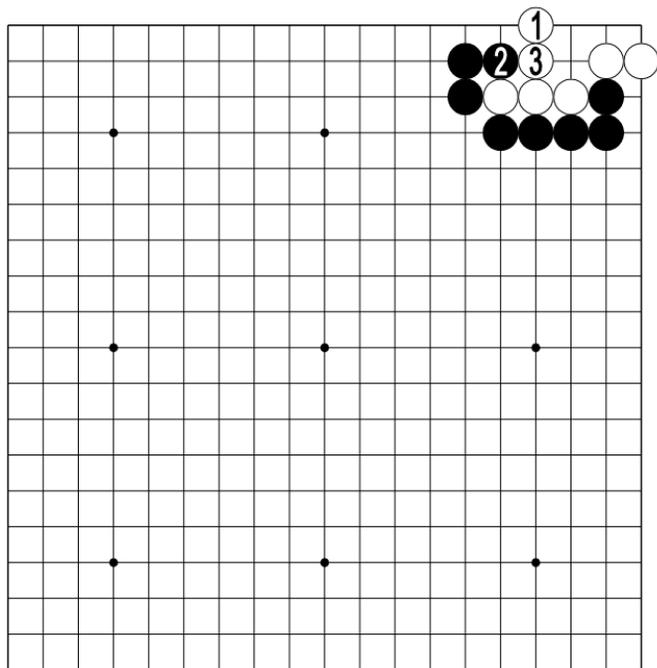
只有抢占到急所，白才能活棋。



正解图

正解图 一目了然

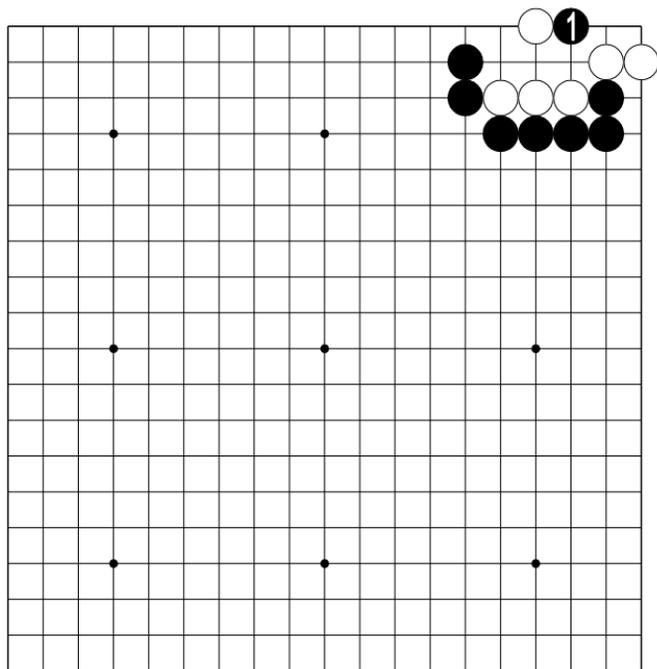
白1只此一手，也称做补方。
一目了然，这是做活的急所，有这一手就可以活棋。同样是三子形在正中。



1图

1图（俗手）

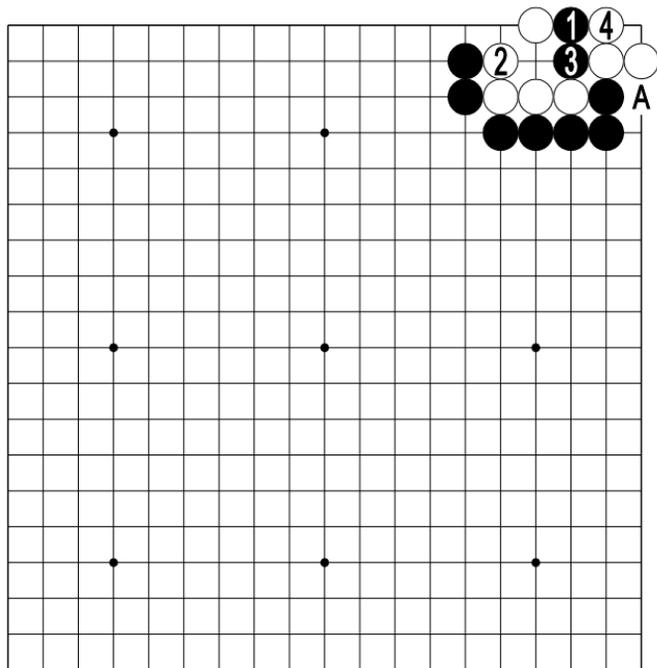
白1时，黑2弯头是俗手，
对白毫无威胁，白3粘就活棋了。



2图

2图（强手）

黑1靠，是攻击的强手，但白棋形状整齐，强手也好，俗手也好，无法杀白。

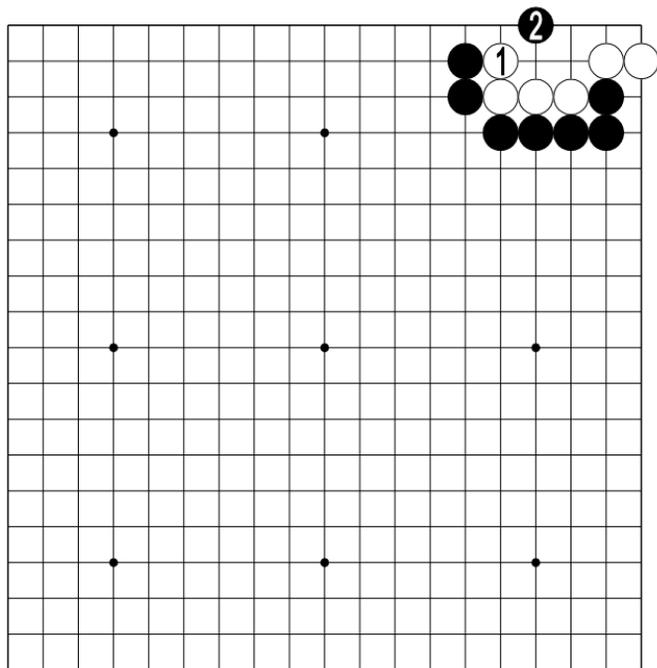


3图

3图（便宜）

黑如1位靠，反而让白2得到便宜，黑3断，白4做成两眼。

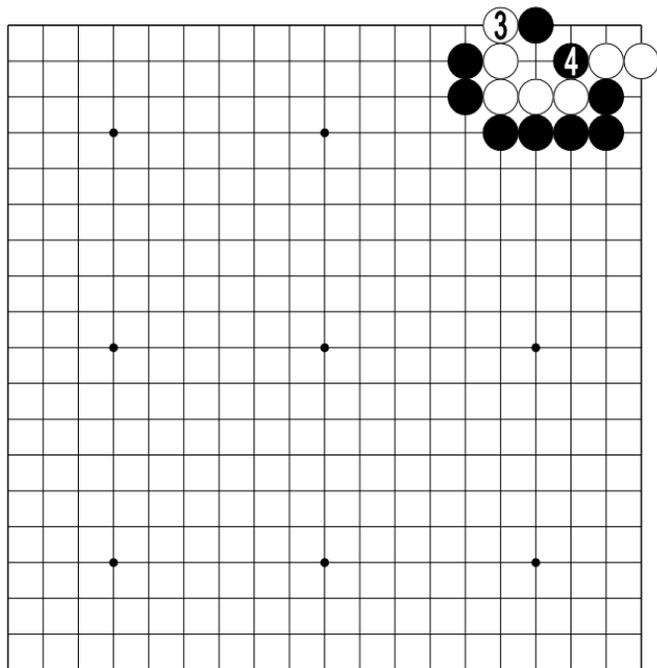
由于A位松一气，黑无法杀白，这样，白反而便宜了。



4 图

4 图（失败）

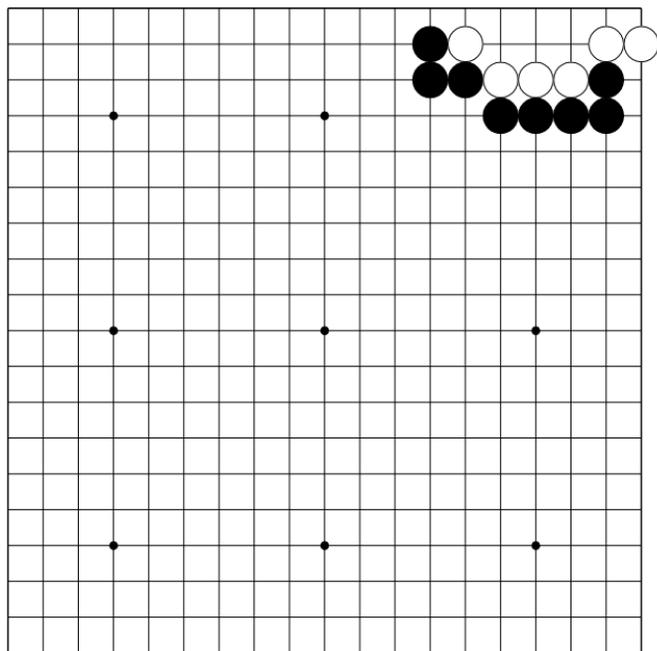
白若企图扩大地域而走 1 位是败着。黑 2 透点是有名的手筋，白死。这是三子点正中的变形下法。



5图

5图（死）

白3挡，黑4断，完成“偷油”的著名手筋。白不入气死棋。

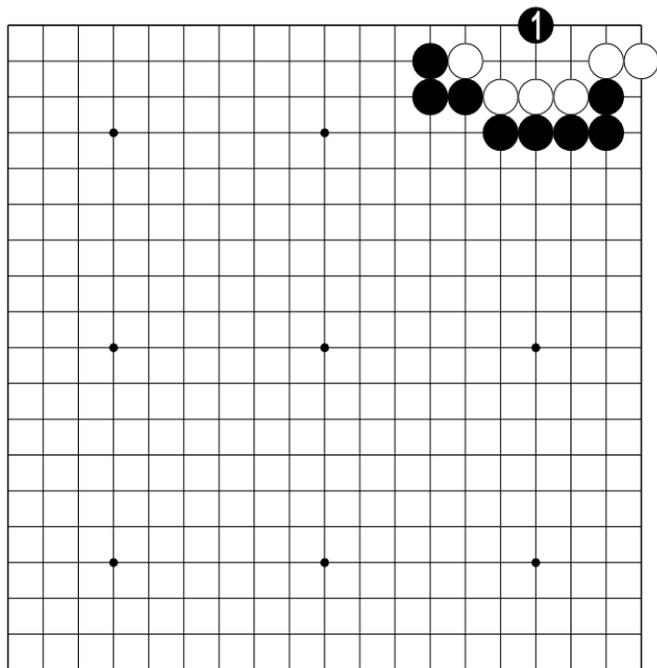


第 15 题

第 15 题 又一例

黑先 上级

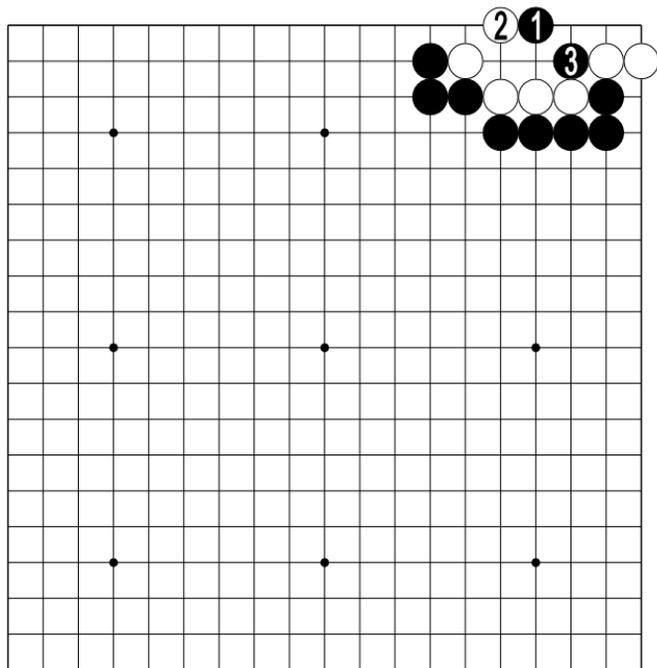
与前两题是类似型，白棋多了一手扳，空间似乎也大一点，黑棋只要应用前述的格言，使用“点方”的手筋，深入腹地，依然能把白棋杀死。



正解图

正解图 冲击急所

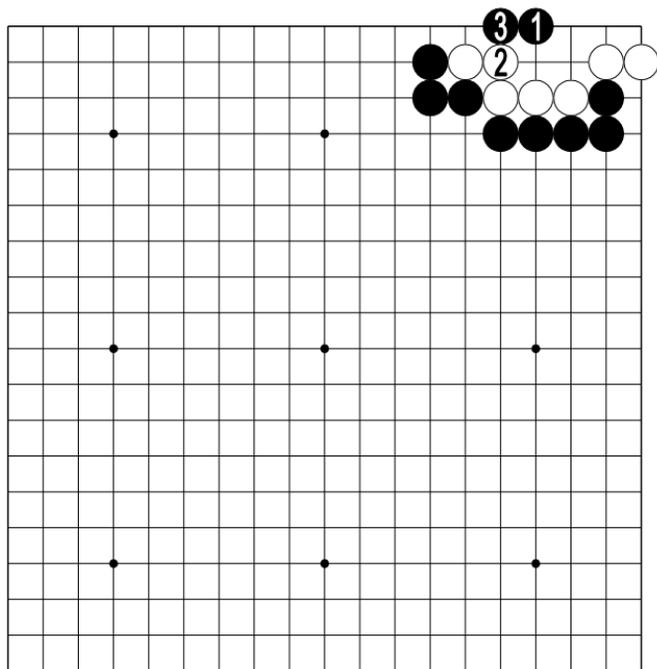
黑 1 深入腹地，依然点到三子中间的急所，有此一手即可杀白。



1 图

1 图（简单）

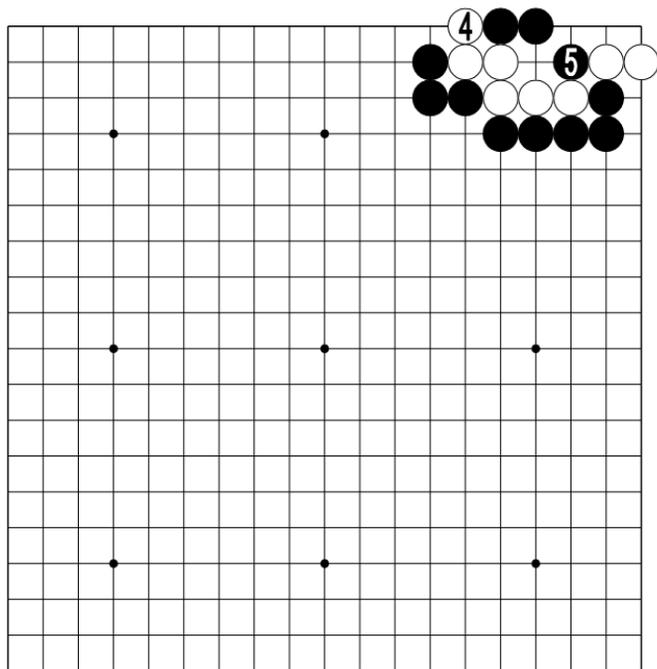
黑 1 后，白若 2 位应，黑 3 断，白不入子，简单地死去。但麻烦的是……



2图

2图（退）

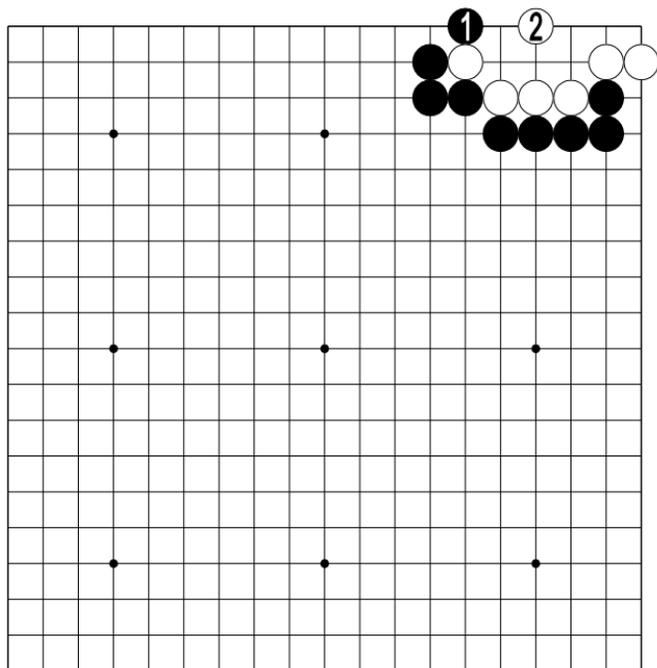
黑1后，白2粘，就稍微有些麻烦。黑3退看似有些奇异，但它后面埋伏着严厉的手筋。



3图

3图（尖的筋）

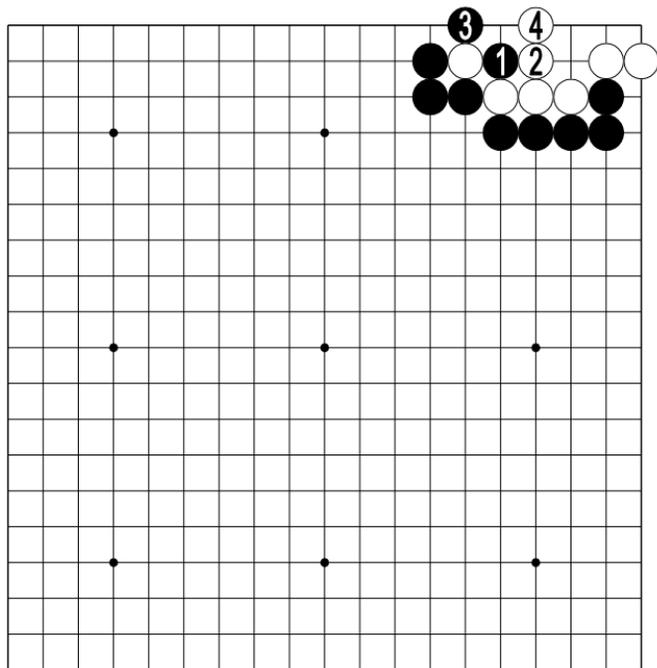
若白4阻渡，黑5尖断是手筋，白仍不入子，死棋。



4 图

4 图（稳健）

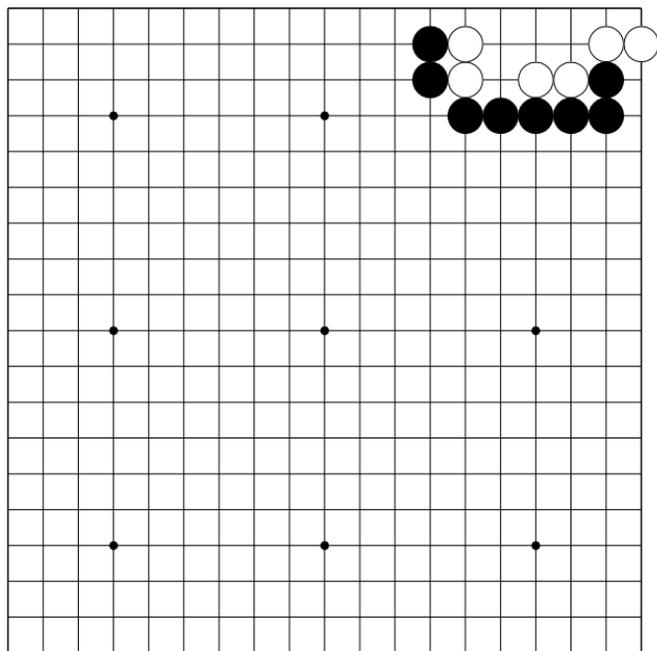
黑 1 叫吃，削减白棋的眼地；
虽是稳健的一手，但在此形中不能杀白，白 2 跳即刻成活。



5图

5图（失败）

黑单吃一子，是被白先扳的一子所骗。结果被白2、4占到急所白活棋。



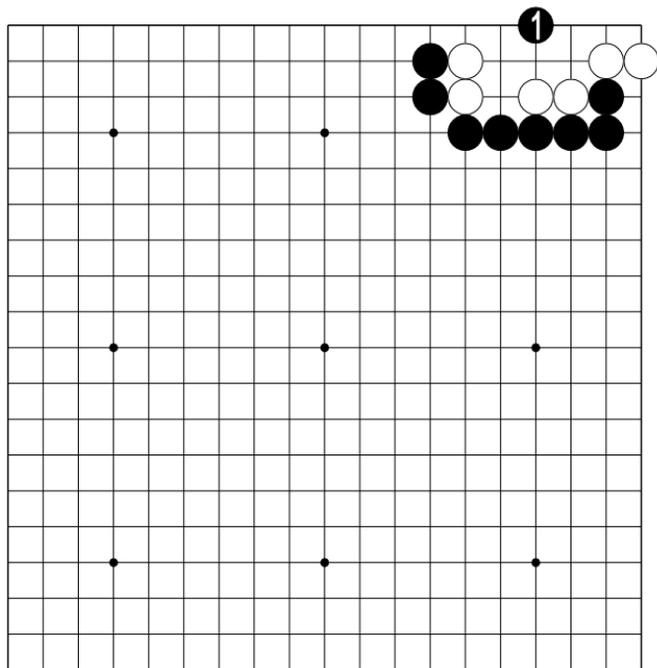
第 16 题

第 16 题 通用型

黑先 中级

白形不完整，杀白也可运用点方的格言。

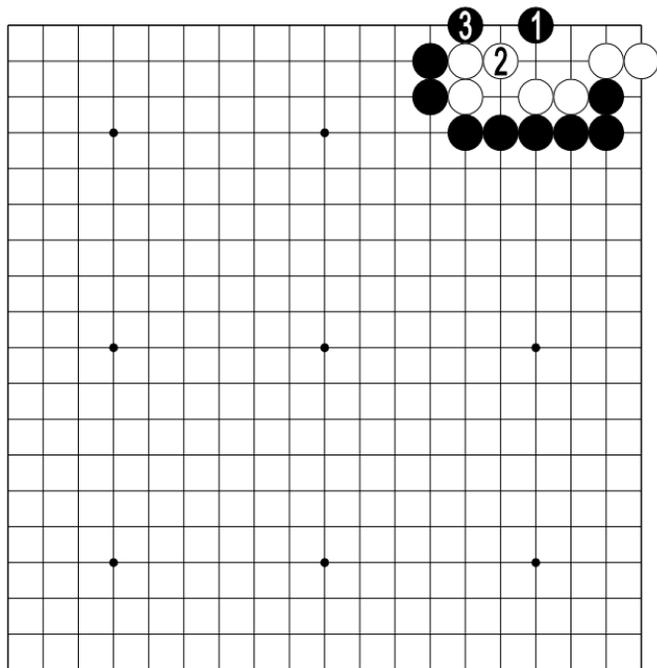
本题，白棋外部已经紧气，黑如何下手？答案是很简单的。



正解图

正解图 白形崩溃

黑1点好棋,白棋立即崩溃。
此题也是通用了“点方”的手筋。

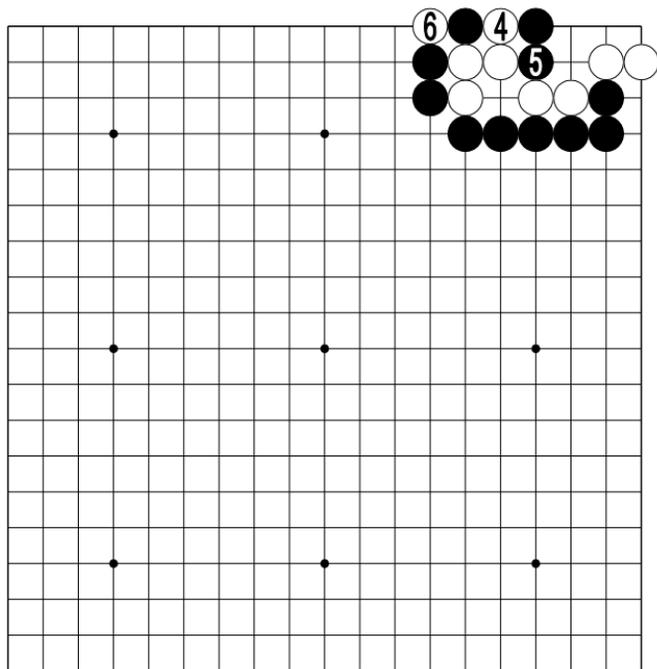


1图

1图（扳）

黑1点方，白只能2位曲。
黑3扳有力。

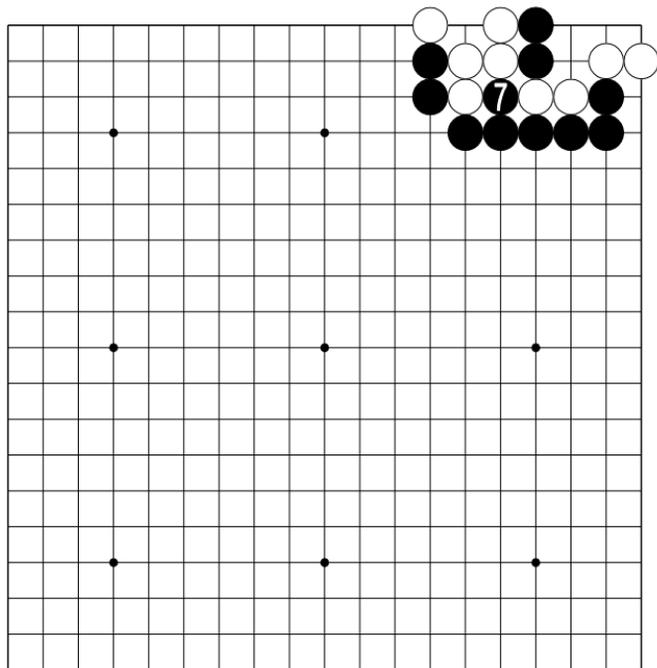
黑抓住白气紧满的弱点，下一步将投出巧妙的手筋。



2图

2图（气紧）

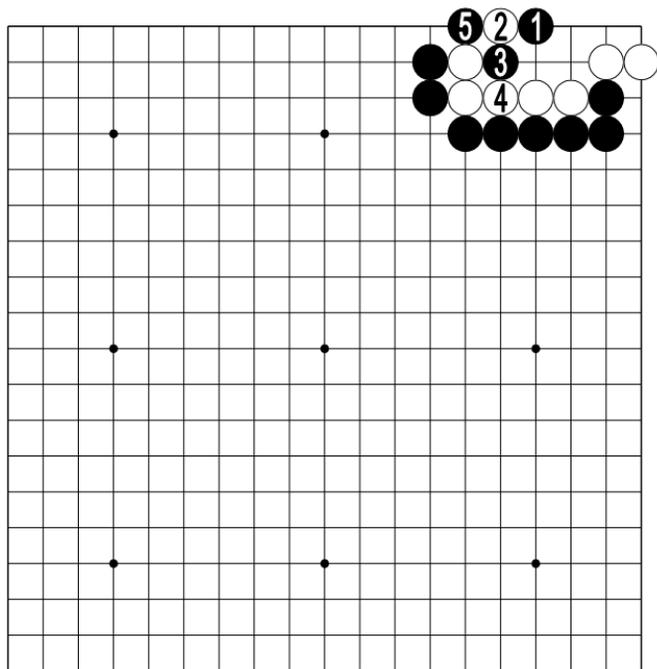
黑3扳严厉，白4打吃，阻渡必然，黑5挤吃，因为气紧，白棋接不归，只有6位提一子。



3图

3图（双吃）

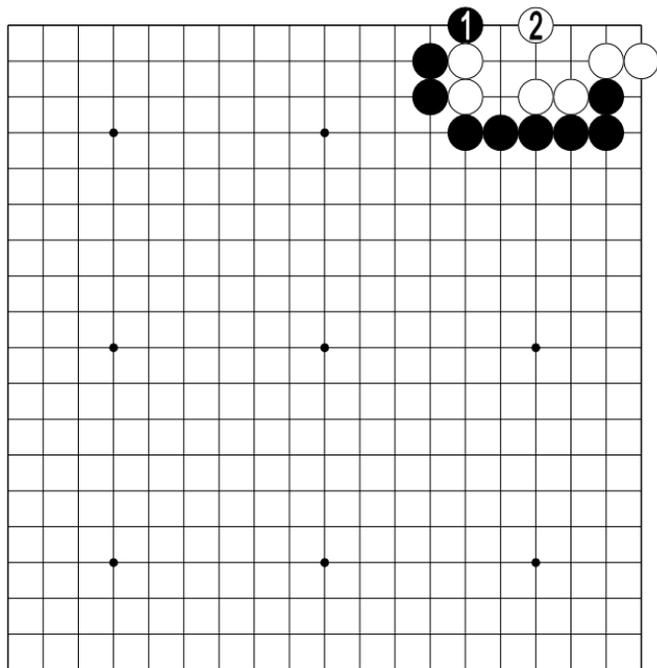
黑7断，成为双吃之形，白棋死。



4 图

4 图（死）

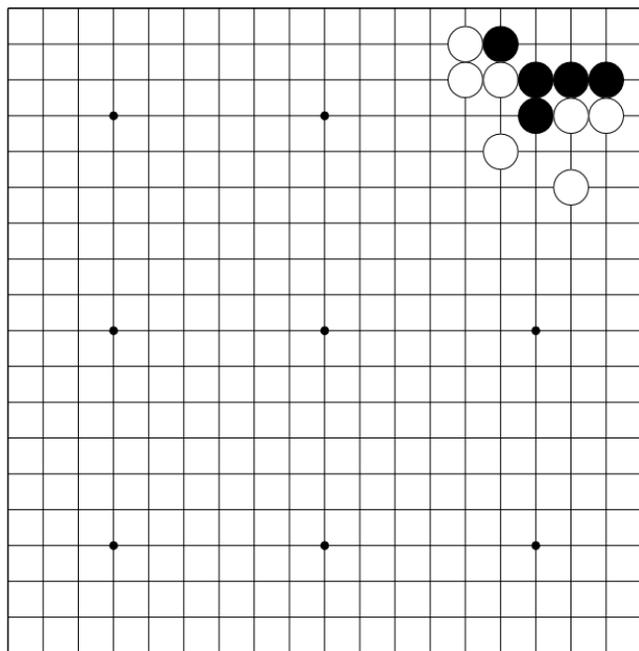
黑 1 时，白如 2 尖，黑 3 打吃，白 4 反打时，黑 5 提去一子，白棋死。



5图

5图（失败）

黑1一路扳是错着，白2占得急所，就无法杀白了，总之白2是形的要点。



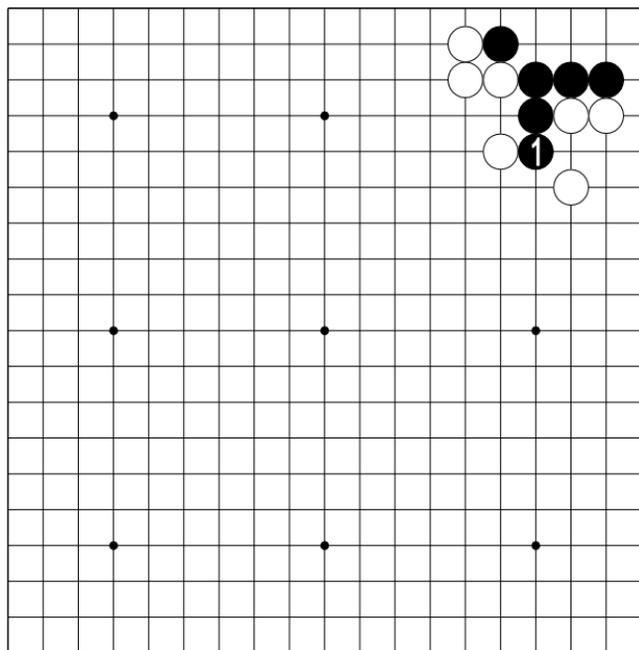
第 17 题

第 17 题 脱先三手

黑先 初级

这是白对黑星位一子走双飞燕，黑脱先三手后的棋形，也是实战中常出现的一个棋形。这也是初学者必须熟记的棋形。

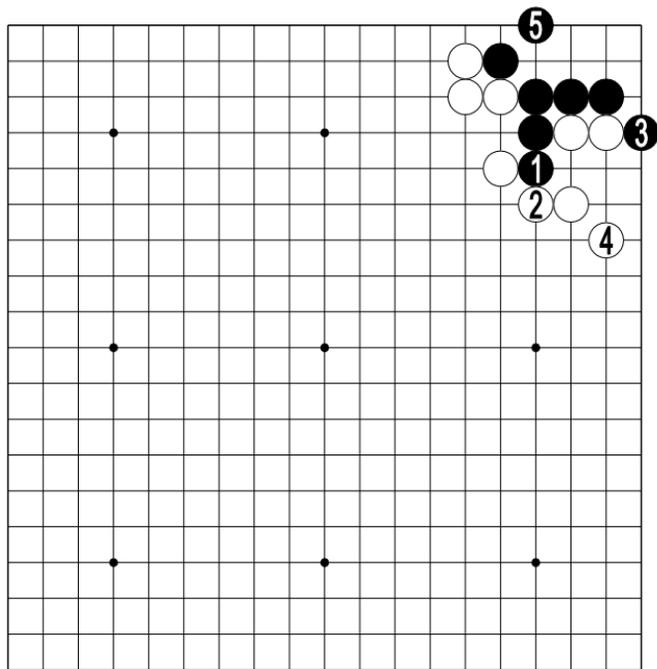
怎样才能平安地活棋呢？



正解图

正解图 绝对的次序

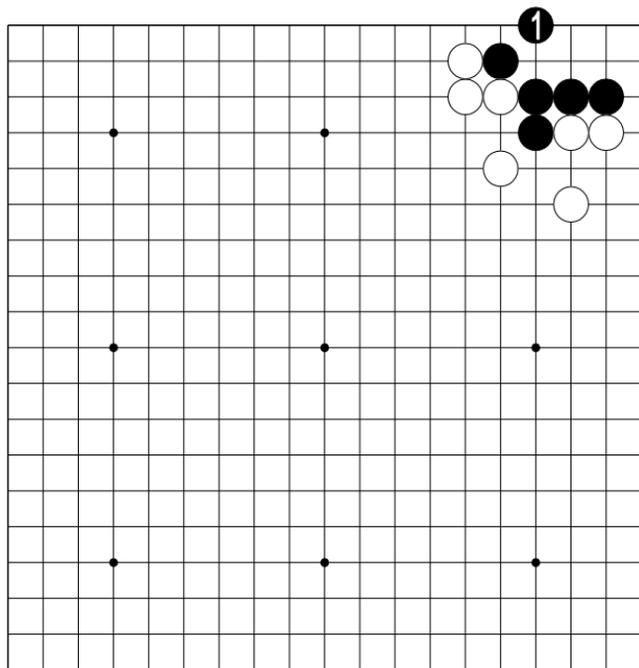
首先，黑1先冲一下。一般来讲，这一手并不好，但本图中却是活棋所必须的顺序。



1 图

1 图（目的）

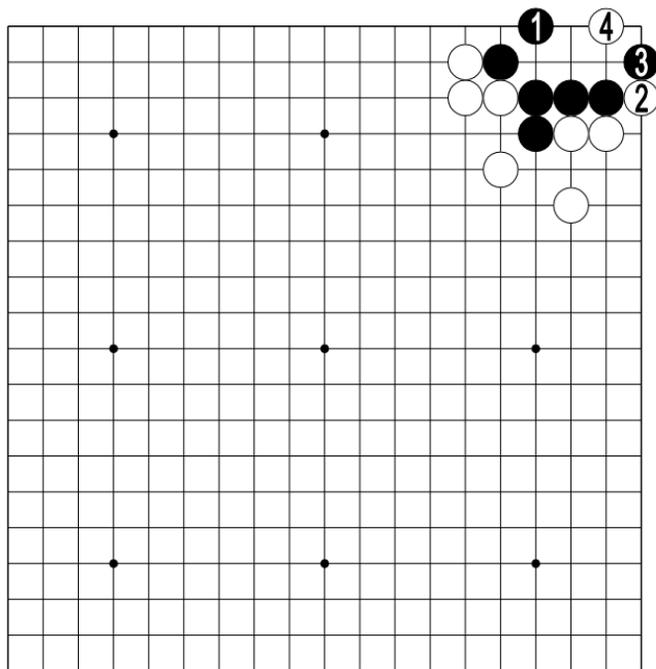
白 2 档后，黑 3 扳先手利用不能省略，黑 1 冲的目的就是为了走上这一手棋，有此两手，这块棋就活了。白 4 补断必然，黑 5 虎，活棋。



2图

2图（失败）

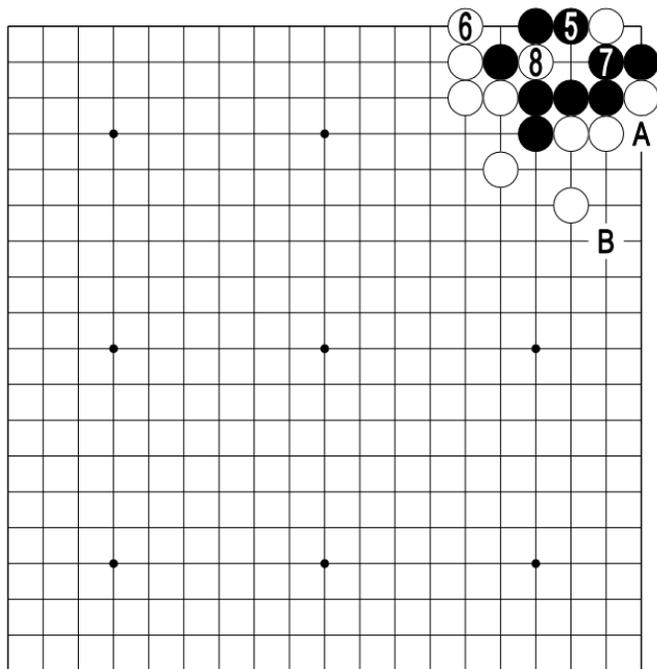
黑把前图的 1 位冲、3 位扳的次序省略掉，而简单地在 1 位虎，黑棋就要死掉。



3图

3图（杀棋的手筋）

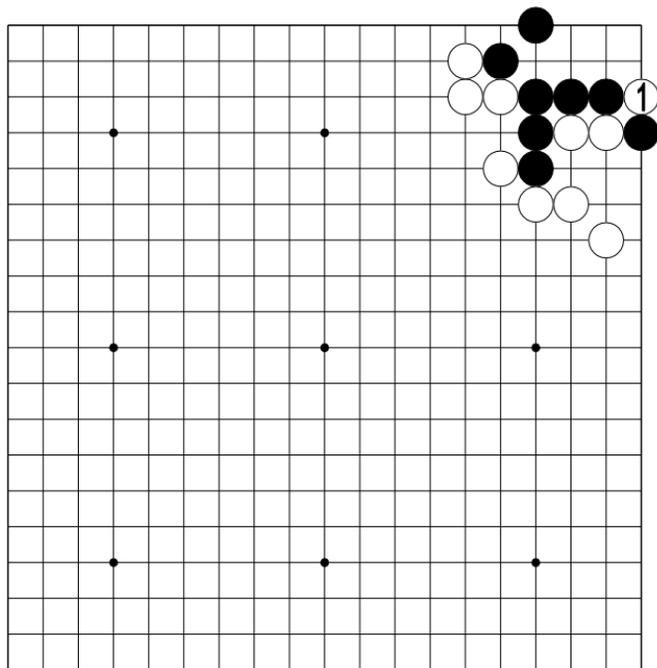
由于黑棋省去1冲、3扳两手棋，白2立刻扳，压缩黑棋眼位，黑3挡时，白4正点在急所，这是所谓扳杀的手筋。



4 图

4 图（最后）

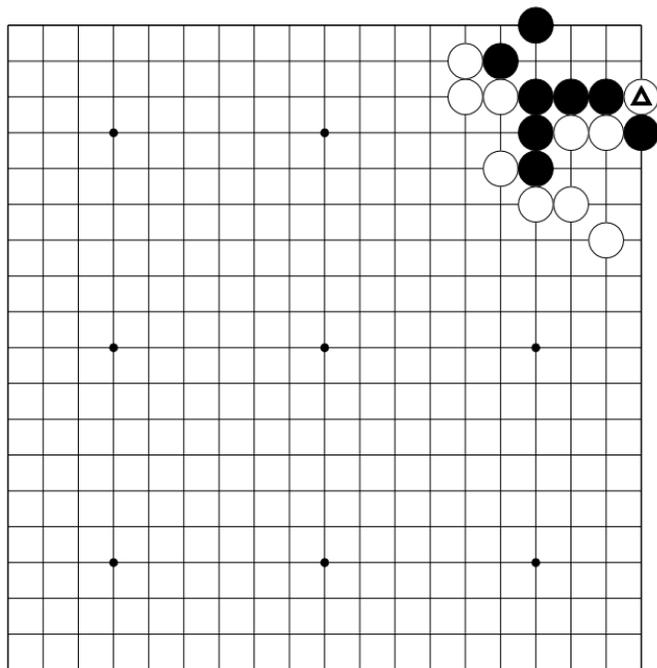
这时黑 A 提与白 B 交换已无意义。黑 5 挤在角上想做眼，白 6 一路立至 8 是常用的破眼手筋。黑死。



5图

5图（怎么办）

那么，白1扑入怎么办？这也就是下一个问题了。

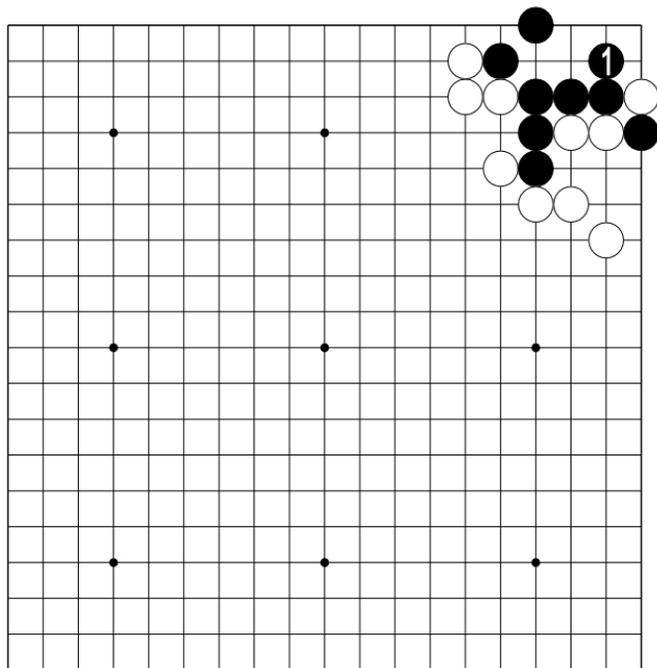


第 18 题

第 18 题 功亏一篑

黑先 中级

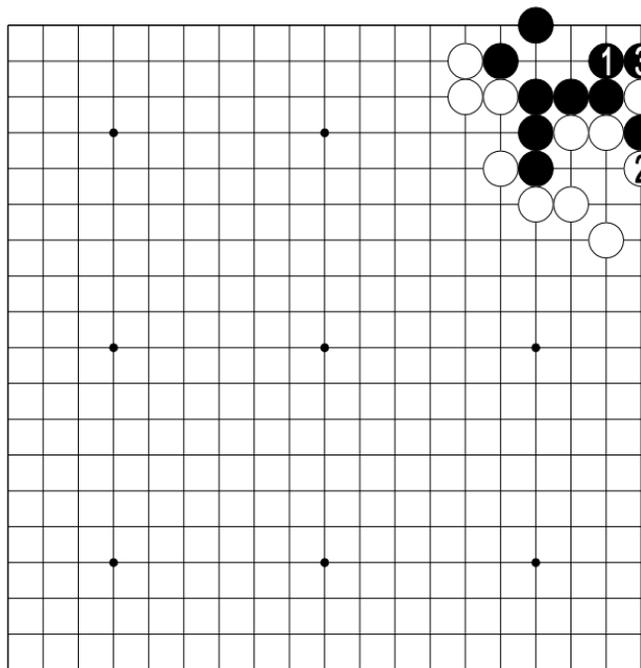
白△扑，这时黑不能走错，否则，精心策划的次序，将化成泡影，请仔细考虑一下。



正解图

正解图 不提

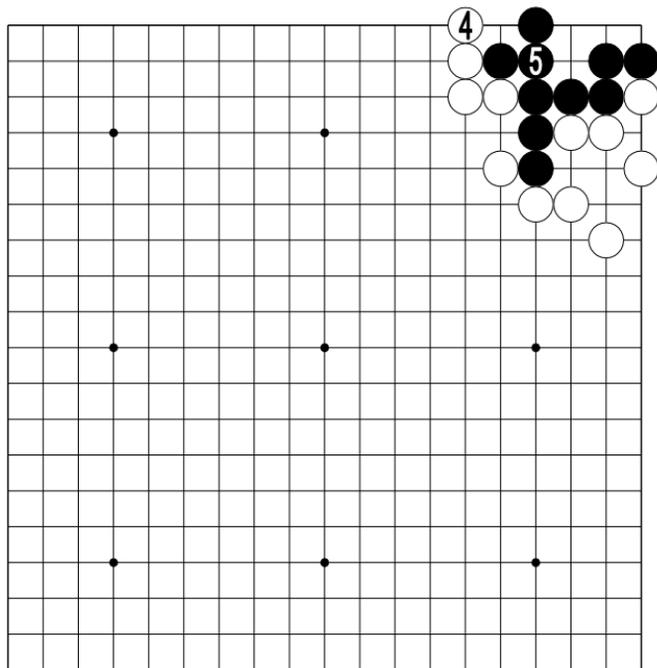
黑1曲一手是正着。如贸然提白一子黑就死了。



1图

1图（活）

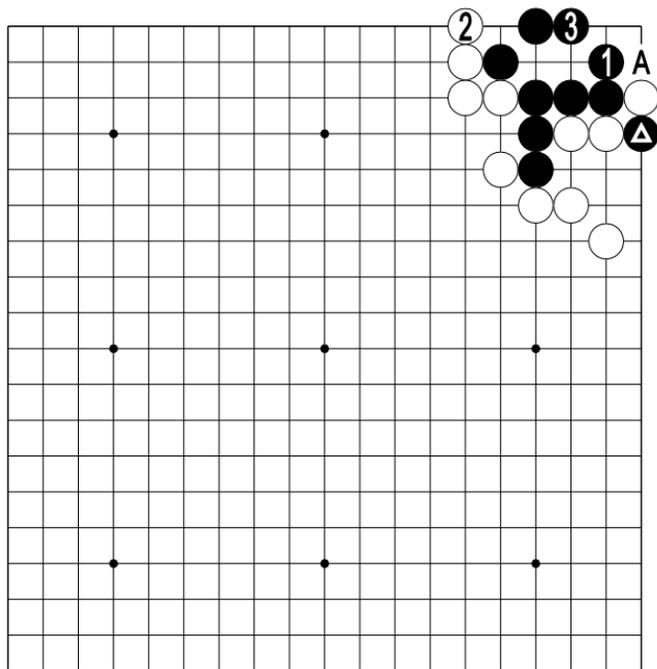
黑1曲头，白2提，黑3挡，简单活了。白没有点杀的手段。



2图

2图（接）

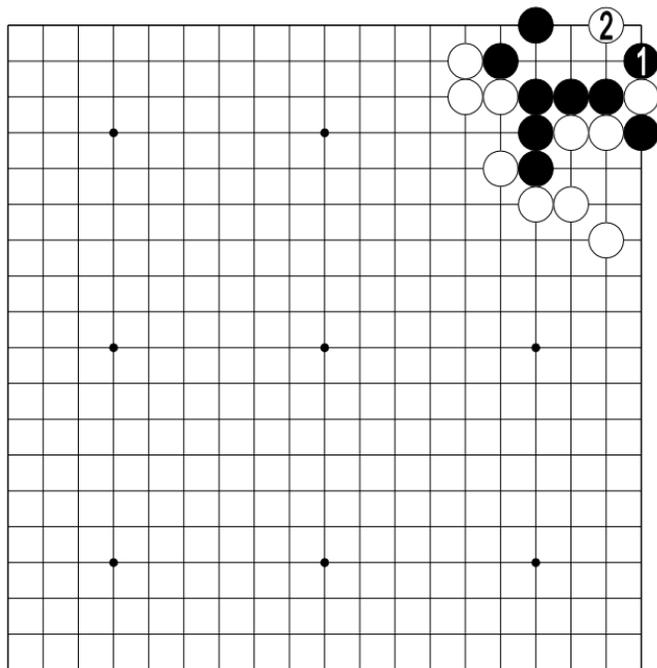
对白4的立，黑5粘，正着。
黑棋安然无恙。



3图

3图（作用）

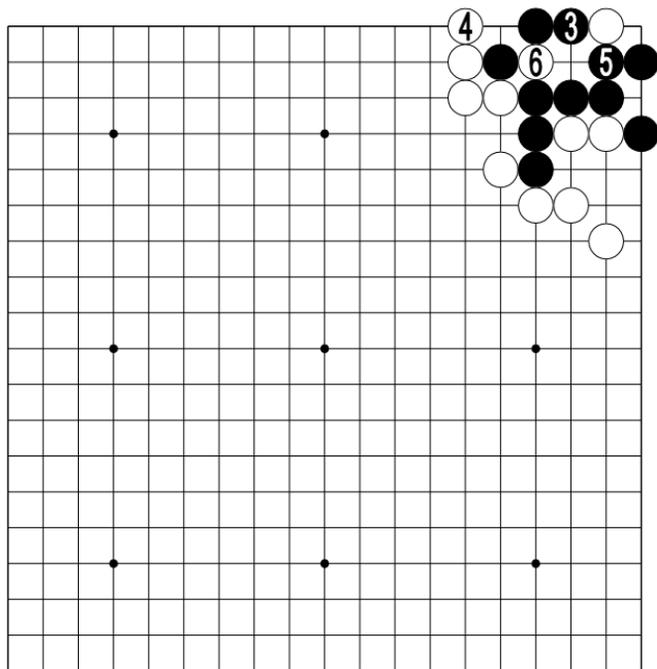
白如想进行攻击，黑1时，白2是常法，但黑3并一手就活棋了。由于▲子的作用，白不能走A位。此形是定式。



4 图

4 图（失败）

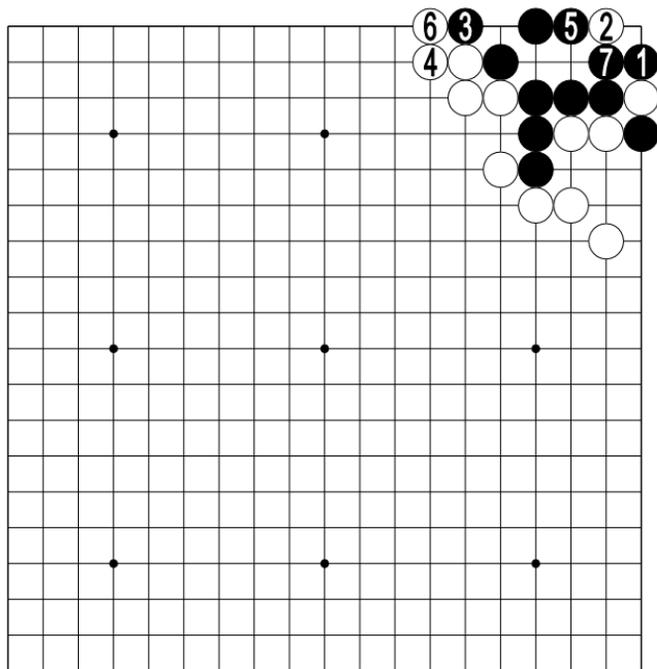
黑 1 提，弄巧成拙，这样一来，就前功尽弃了。白 2 点是杀棋手筋，成大猪嘴形，黑死。



5图

5图（死）

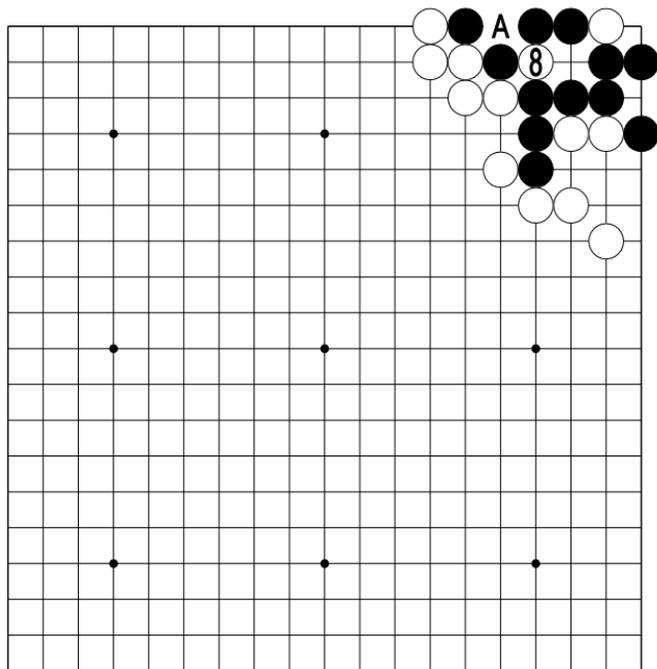
这是大家熟悉的“大猪嘴”死活题。黑3，白4，黑5后白6扑，黑棋即死。



6图

6图（参考）

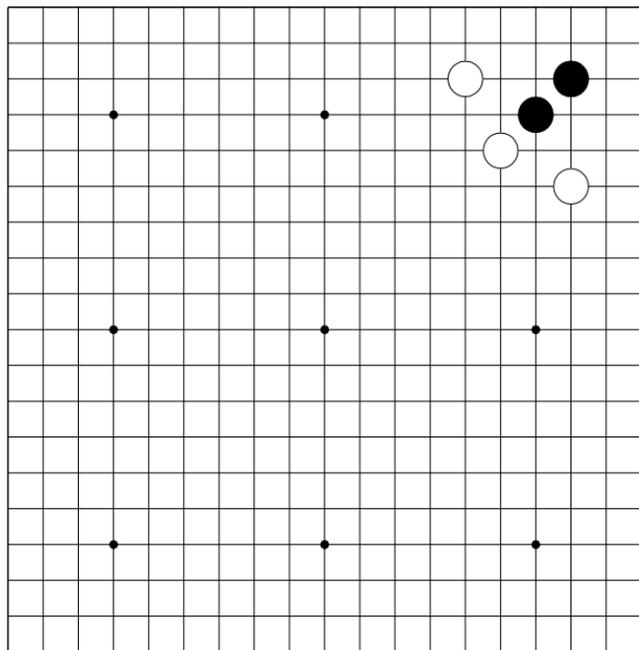
这是一个可供参考的下法。
白2点时，黑有3扳的先手便宜，
不会无条件死。白4退，黑5并
做眼，以下到黑7时……



7图

7图（劫）

自在 8 位扑入是手筋，结果将在 A 点争劫。白棋是无忧劫，而黑棋则是生死劫。对黑来说，这不过是垂死挣扎而已。



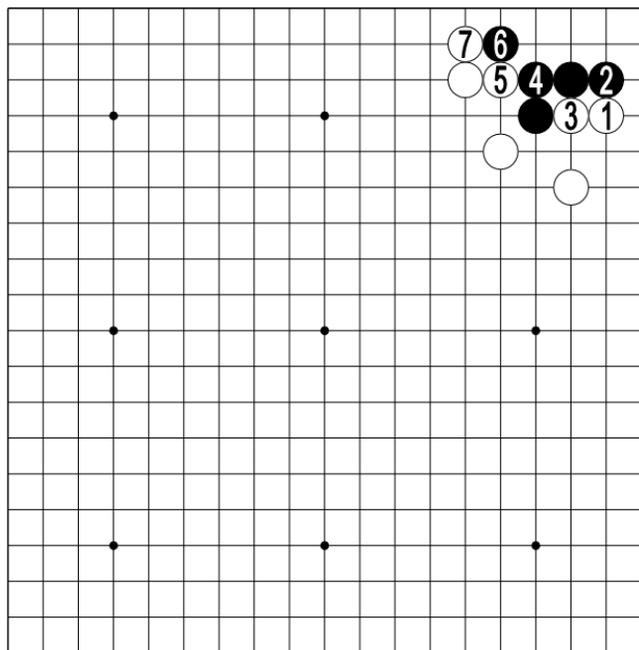
1图

◇一点忠告◇

脱先三手

1图（原形）

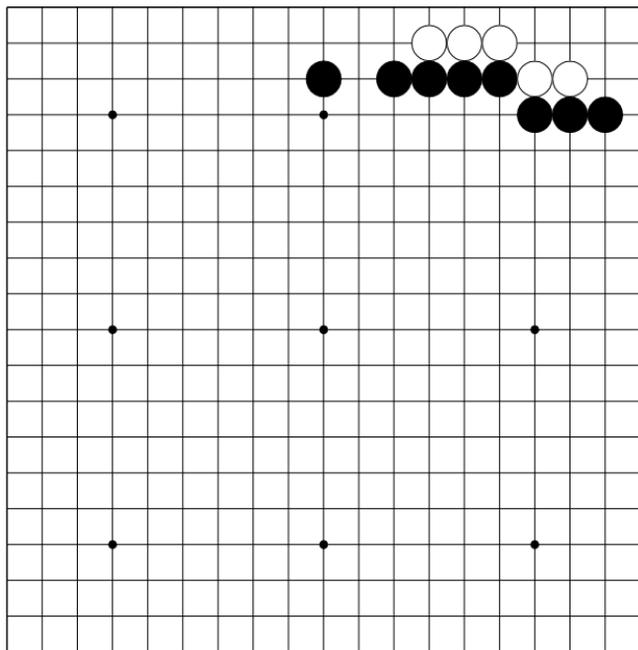
这是黑棋脱先三手后的棋型，黑棋只要正确的应对就是活棋。



2图

2图（过程）

白 1、3 攻角，到 7 止是第 17、18 两题的成型过程。

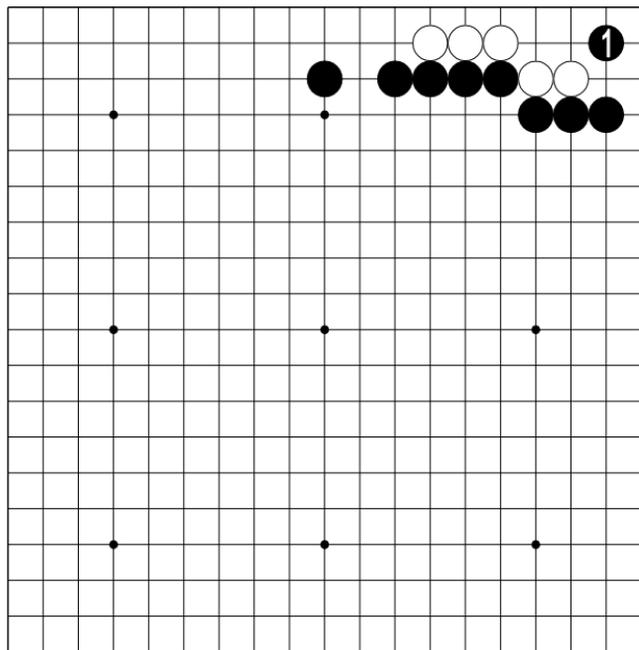


第 19 题

第 19 题 注意角上

黑先 上级

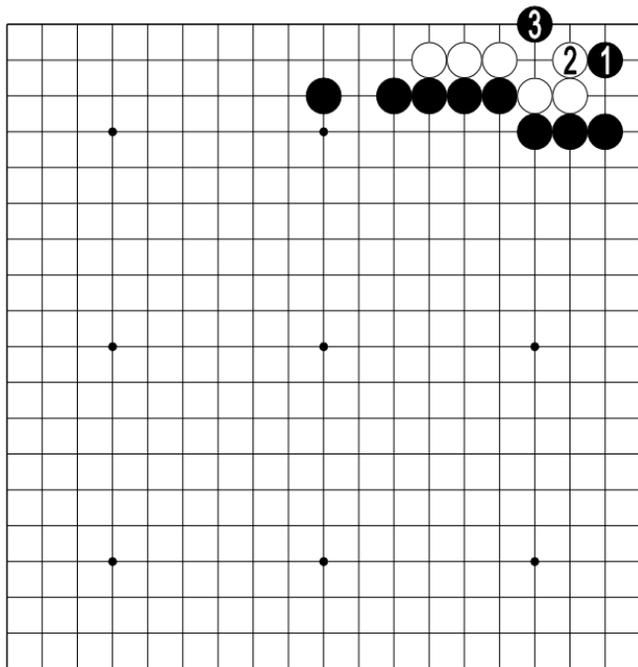
黑棋想杀白棋就必须注意角上的特殊性，不计算准确就要失败。第三手是要点。



正解图

正解图 先跳进去

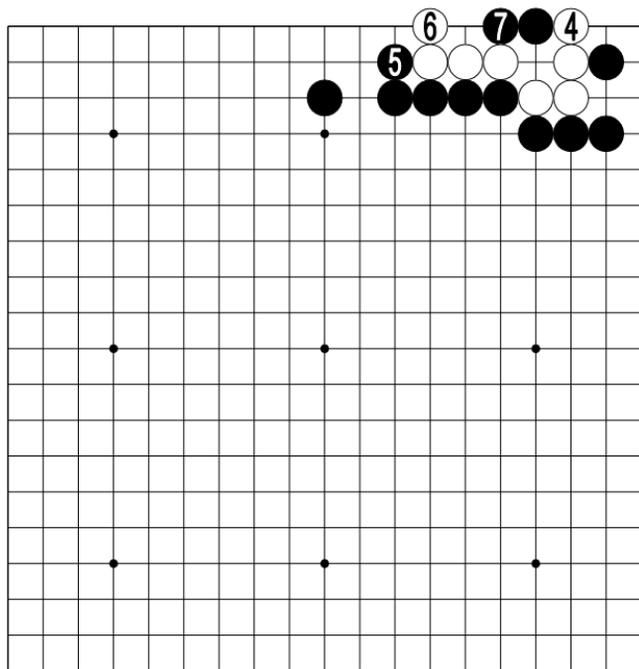
黑 1 总是先跳进去，谁都会这样走的，但问题在下一手。



1图

1图（点）

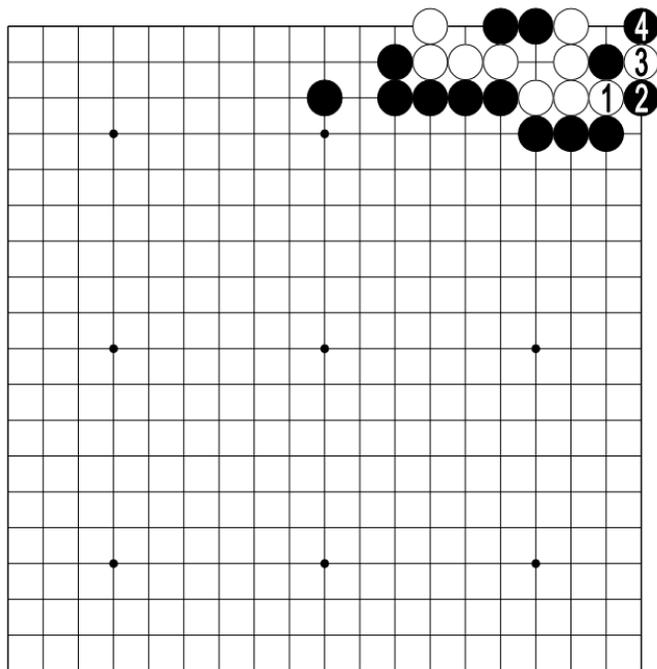
黑1后，白2挡是必然之着，黑3是破眼的急所。这样就排除了白利用角部特殊性的可能。



2图 (点眼)

白只能4立，黑5弯头时，
白如6，黑7破服，白棋死。

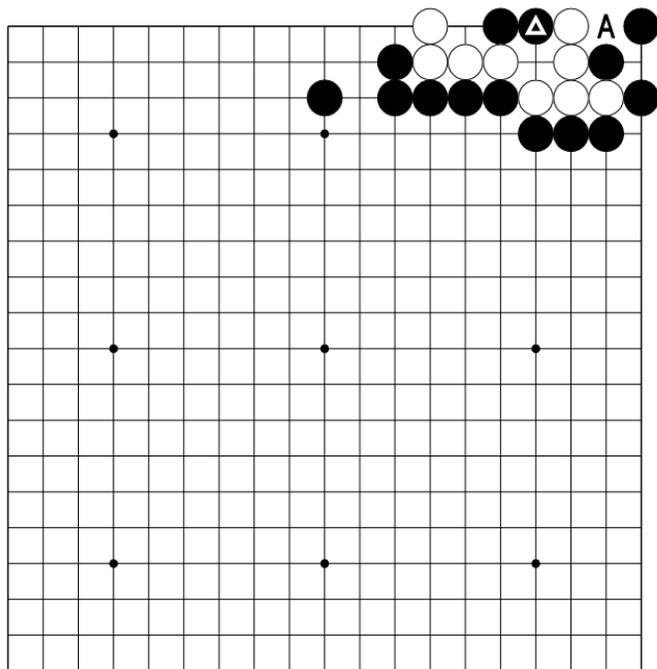
2图



3图

3图（角上的味道）

请注意，白可能1冲、3扑，利用角上的余味进行挣扎，此时，黑4提，只此一手。

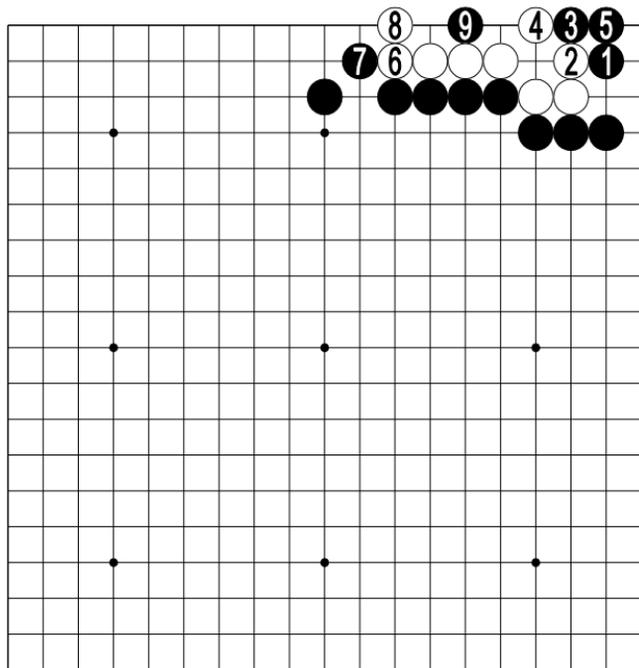


4 图

4 图（不入子）

由于有黑▲点的一手，使白又紧了一口气，白不能在 A 位打吃两个黑子，白的挣扎，徒劳无功。

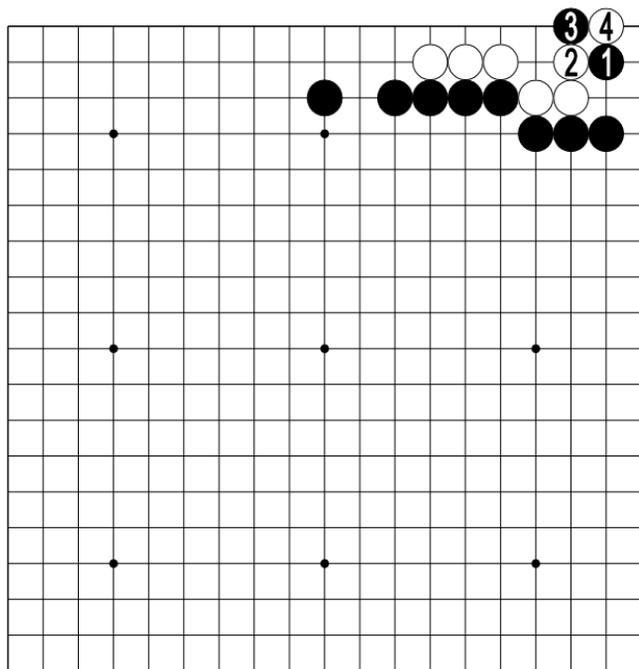
能预先看到这样的结果，就是完全算计清楚了。



5图

5图（一厢情愿）

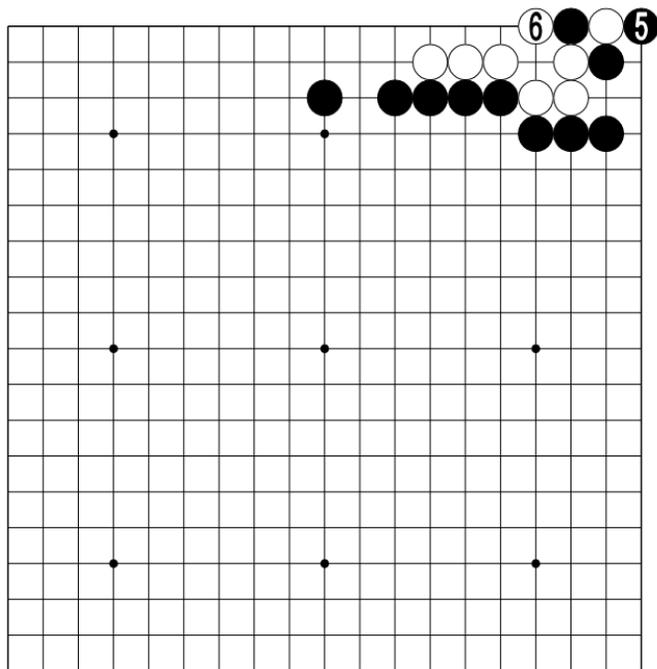
黑1跳虽是好棋，但白2档后，黑3扳以为可以杀白。黑的想法是，白4若只是简单挡吃，黑5粘至9止，白就成死棋……



6图

6图（不成立）

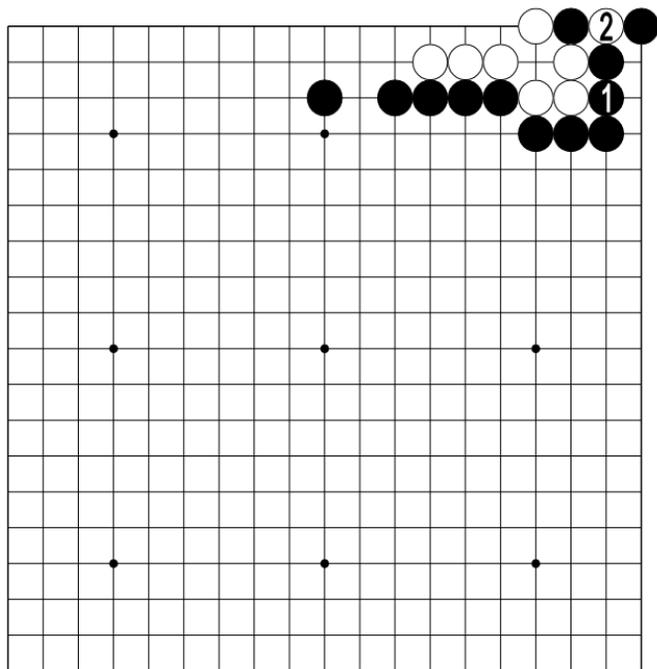
黑 3 扳的下法是不能成立的。因为白有 4 扑吃的手筋。



7图

7图（角上的味道）

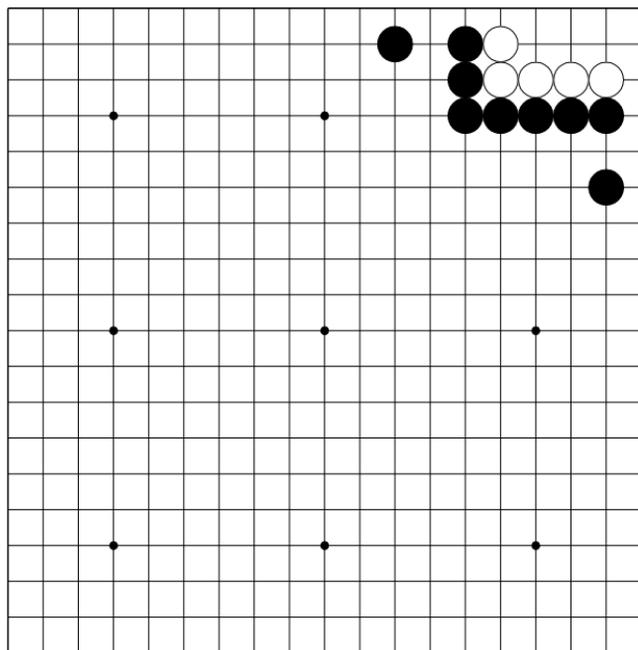
黑5不提当然不行，白6挡下，叫吃，利用角上的特殊性，紧了一口气。白棋再也不是净死的棋了。



8图

8图（劫）

黑棋只能在1位粘，白2提劫，成为劫杀。劫杀就意味着损失了一半。实战中处处需要精细的计算，对角上特殊性尤需多加注意。

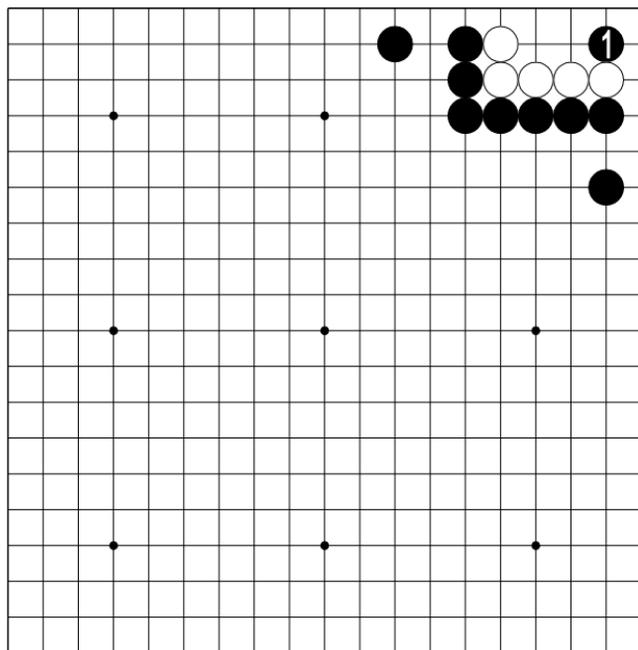


第 20 题

第 20 题 万年劫

黑先 中级

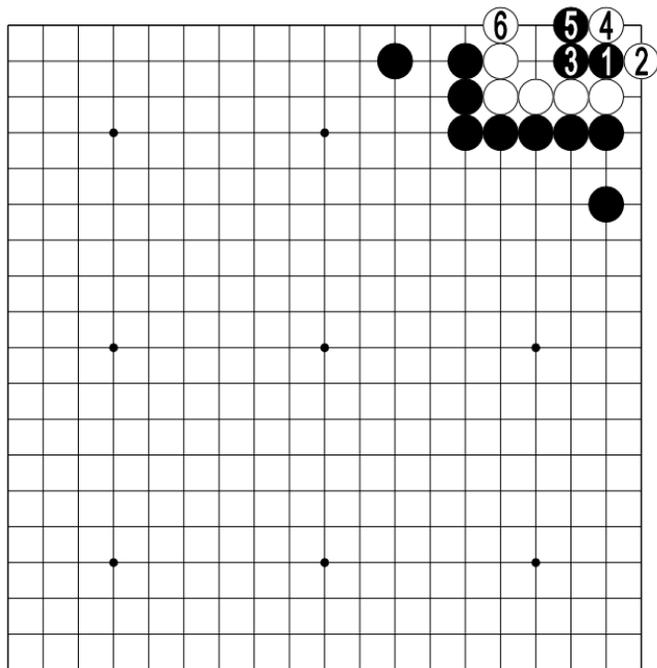
围棋中的“万年劫”是难于处理的问题之一。这是它的原型。以下怎么走呢？



正解图

正解图 夹

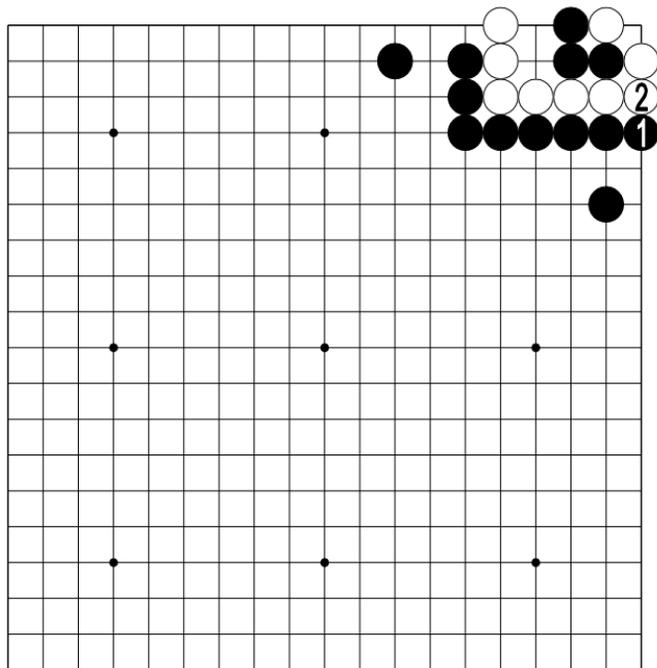
黑1先夹，变化从此发生。
除此找不出更好的走法，可以说只此一手。



1图

1图（立下）

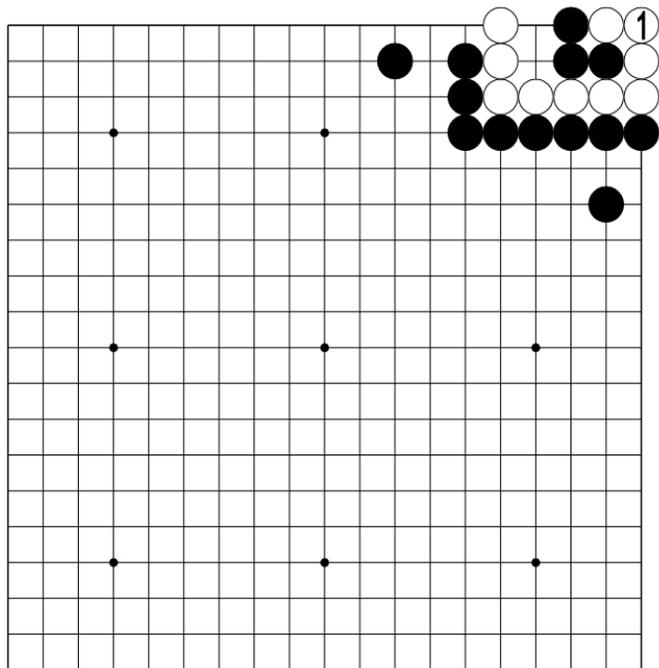
黑1夹，白2扳绝对。黑3长，白4扳，黑5立吃，白6于五·1路立下是关键的一手。



2图

2图（万年劫）

接着黑1位立，白2不得已忍耐地粘一手，这样就成了万年劫。

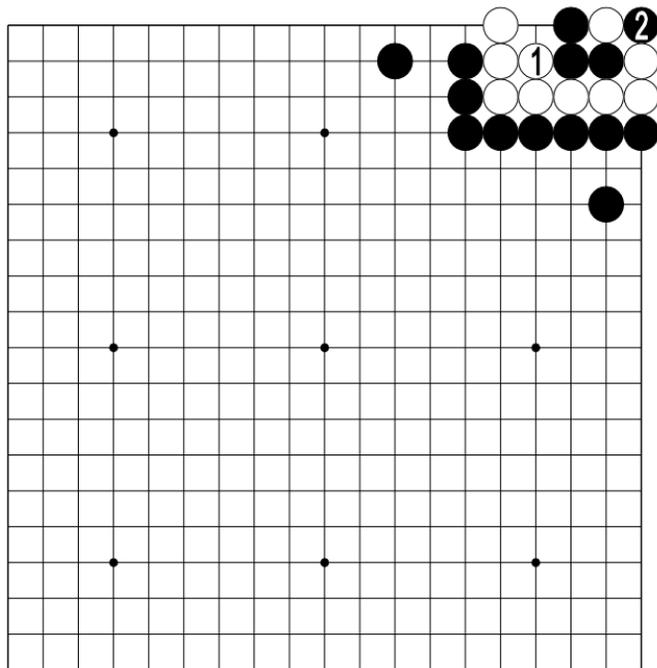


3图

3图（自杀）

这个形状白1不能粘劫，尽管粘劫可吃黑三子，但仍是死棋，这种自杀棋当然不能下。

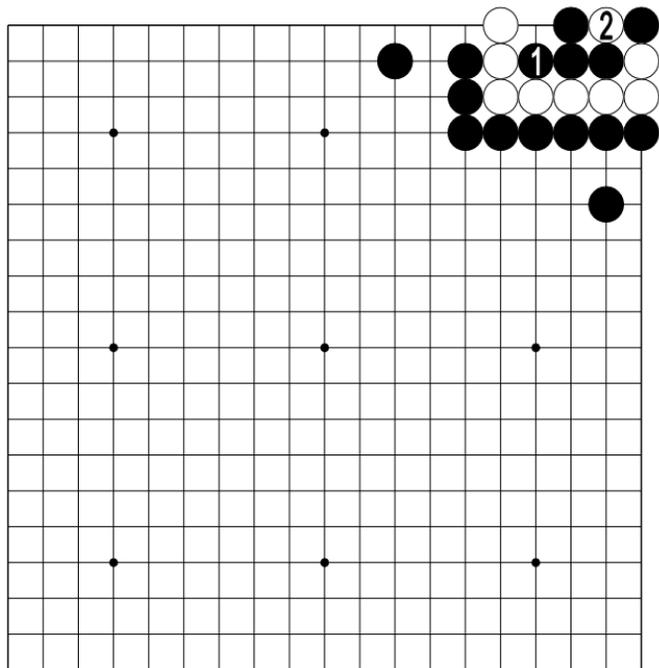
如果白贸然在这里行棋，会成什么样的结果呢？



4图

4图（打劫白损）

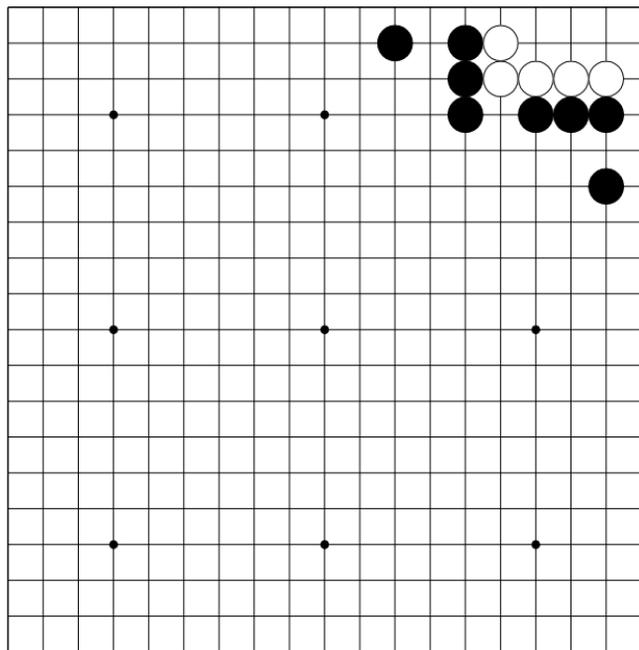
白1若开劫,黑2先手提劫,这样交换白损。



5 图

5 图（黑的权利）

但就黑方来说则不然。黑如提一子后再粘，则成双活，而且留有 1 位做劫的权利。此劫对白来说，负担很重、一旦走成此形，白很难处理。

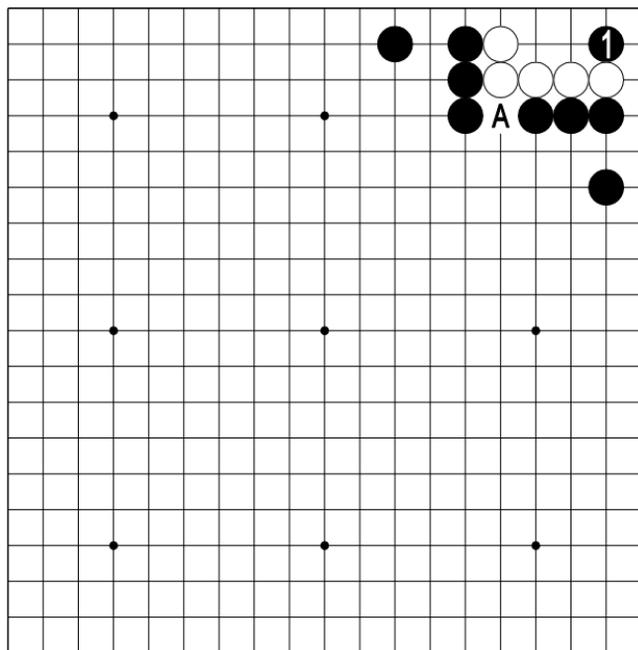


第 21 题

第 21 题 稍有不同

黑先 上级

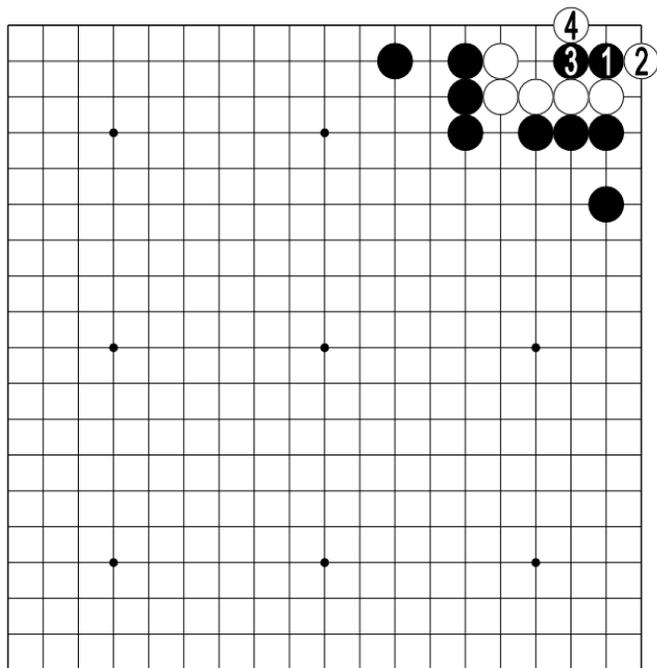
与前题类似，不同的只是松了一口外气。虽有微细的差别，这里的手段与结果将完全不同。



正解图

正解图 结果是双活

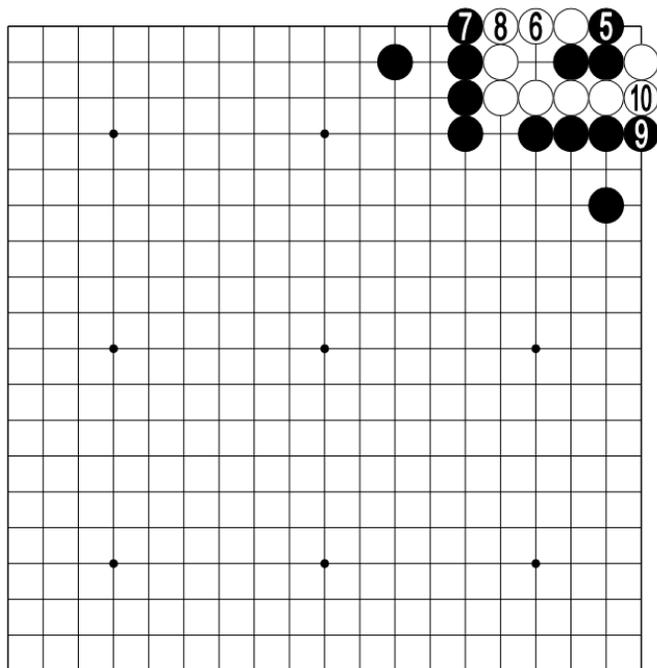
A 点空着一气，双方进行的结果差别很大。黑仍从 1 位夹起。



1 图

1 图（托是好手）

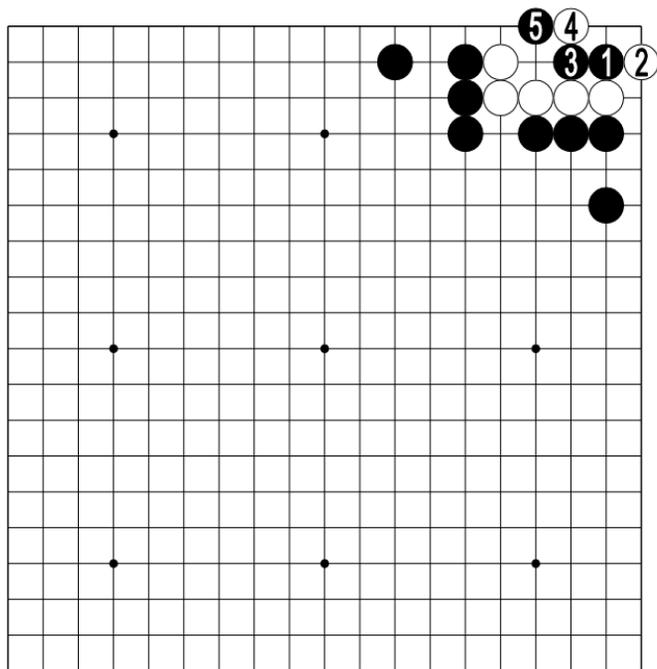
黑 1 夹，白 2 扳至黑 3 止，同前型进程一样。这时，白 4 托是活棋的妙手。差别在于松出一口外气。



2图

2图（双活）

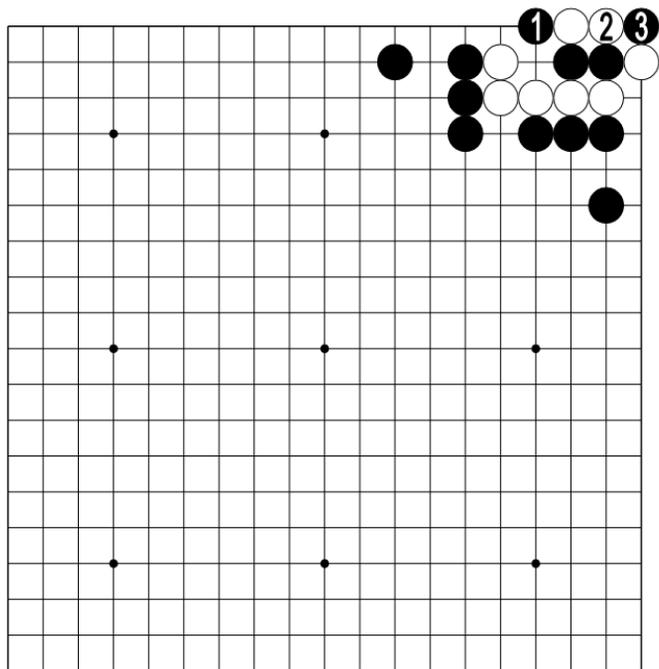
黑5立下，白6退成曲四，双活。黑7、9只是先手便宜，白8、10是应该忍耐一下的。



3图

3图（怎么办）

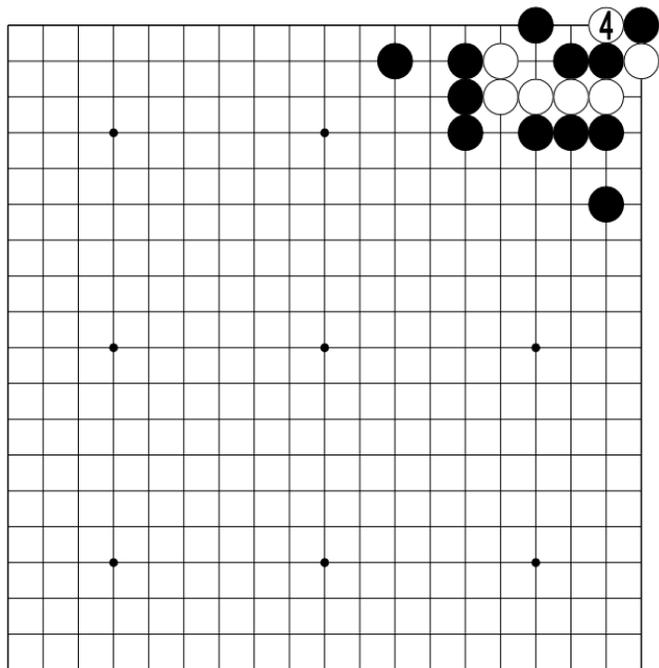
那么白4下托时，黑如5位扳吃又怎么样呢？白棋要有连续的手筋。



4图

4图（弃子）

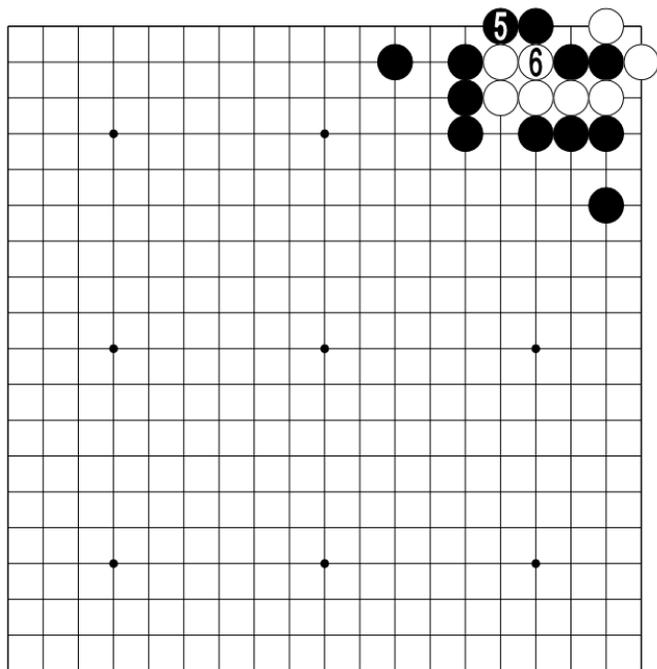
黑1吃、白2多送一子是弃子手筋，黑3提……



5图

5图（反提）

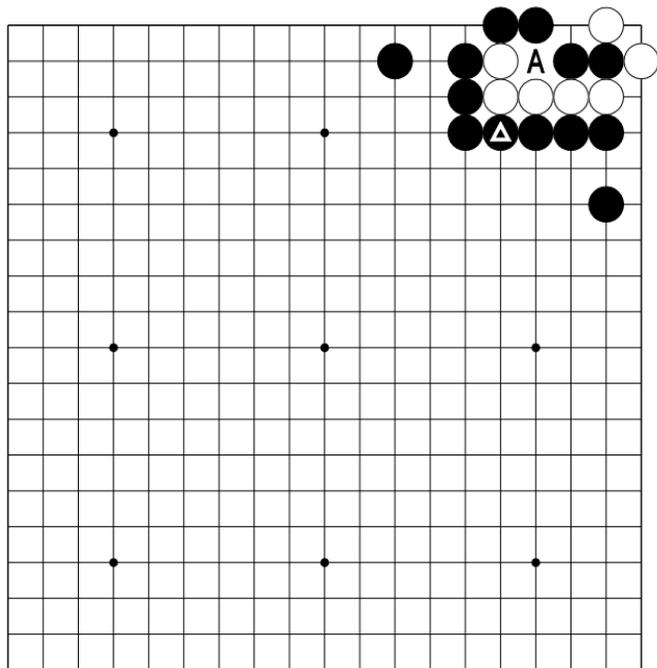
不管怎么样只需在白 4 反提，白棋就活了。



6图

6图（不能渡过）

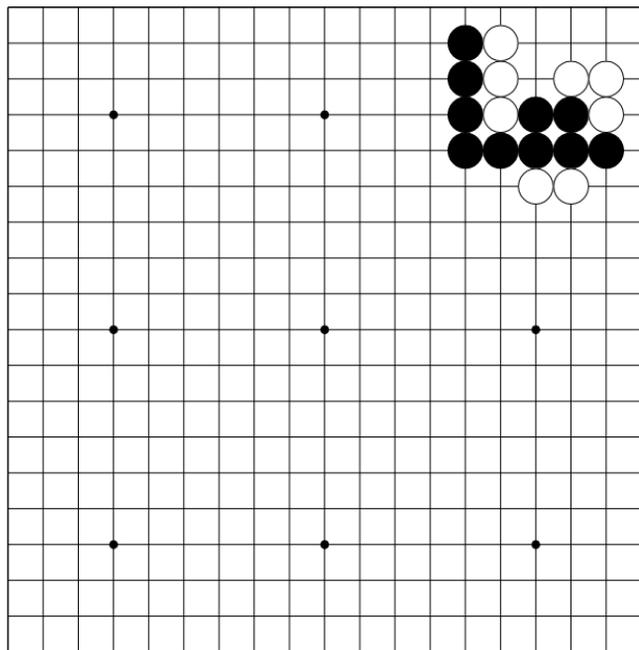
黑5退也不能全部渡过。白6打吃，黑二子接不归，白无条件活。



7图

7图（不入子）

反过来，有▲黑子时，外气紧满，白就不能在A位打吃了。

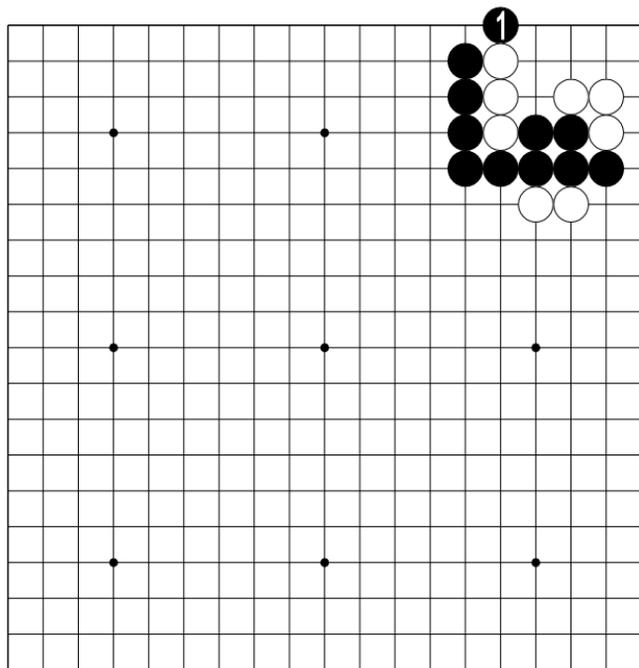


第 22 题

第 22 题 基本型

黑先 初级

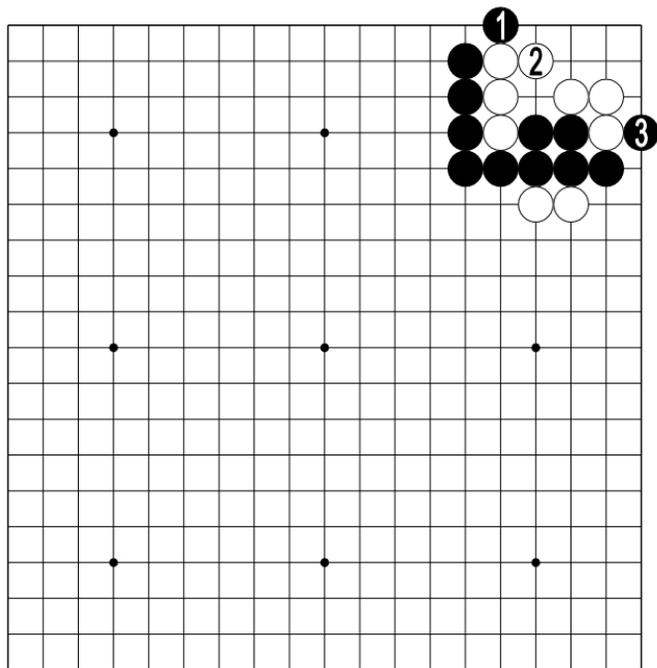
这是白在星位三三点入后所形成的定式。此型由于完全撞紧了气，所以是白死的基本型。此题不难。



正解图

正解图 扳杀

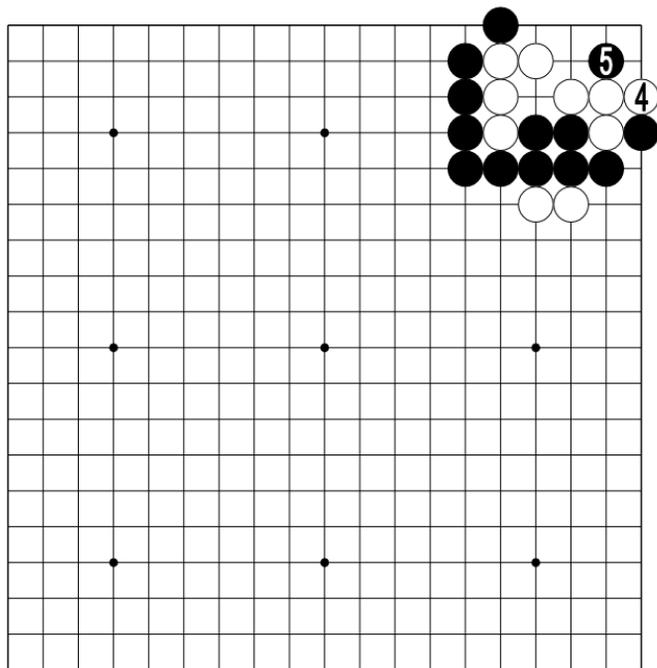
黑 1，一路扳即可杀死白棋。
这是常用的“扳杀”型，是十分有力的一手棋。



1图

1图（扳）

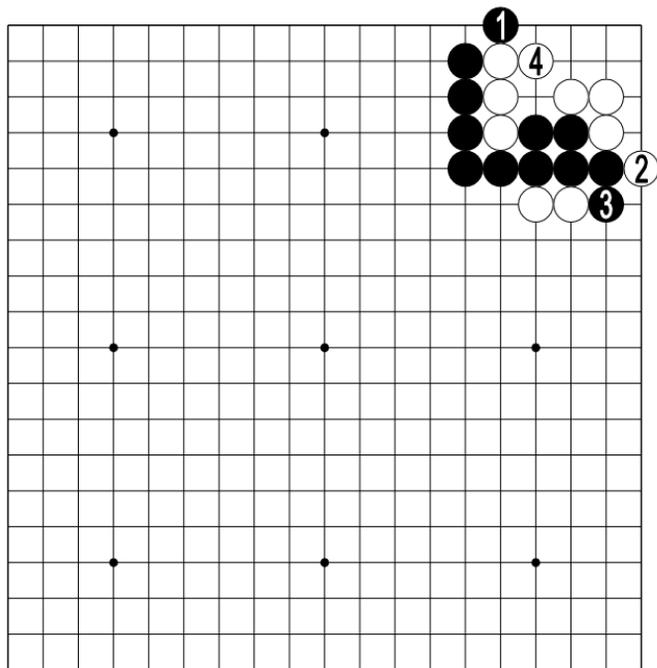
黑1扳，白2曲，黑3再从这边扳，从两边压缩白棋的眼位。



2图

2图（最后一击）

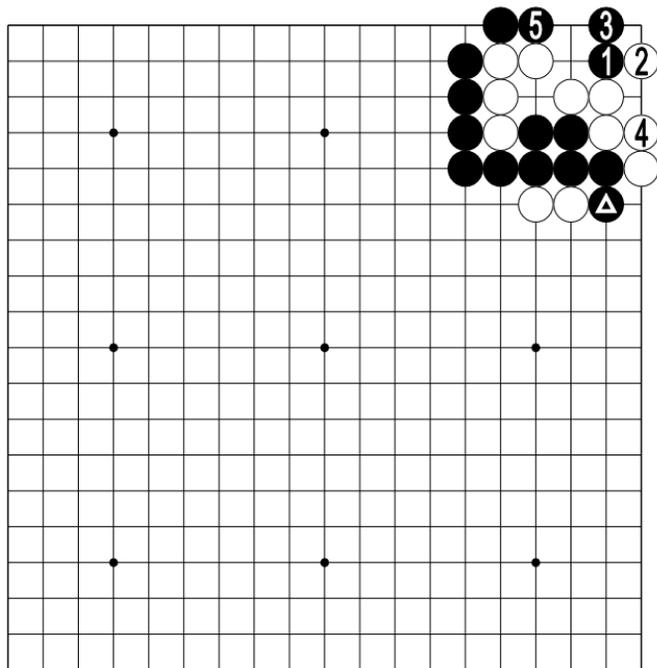
白4挡时，黑5点是破眼的
急所，是最后一击。



3图

3图（变化）

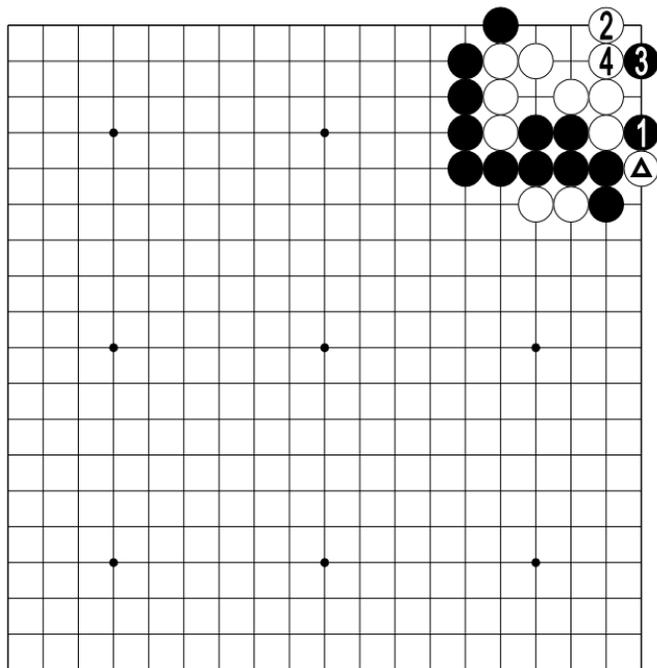
黑1扳时，白2变化一下从这边扳，黑3曲头，白走在4位能不能活？



4 图

4 图（死）

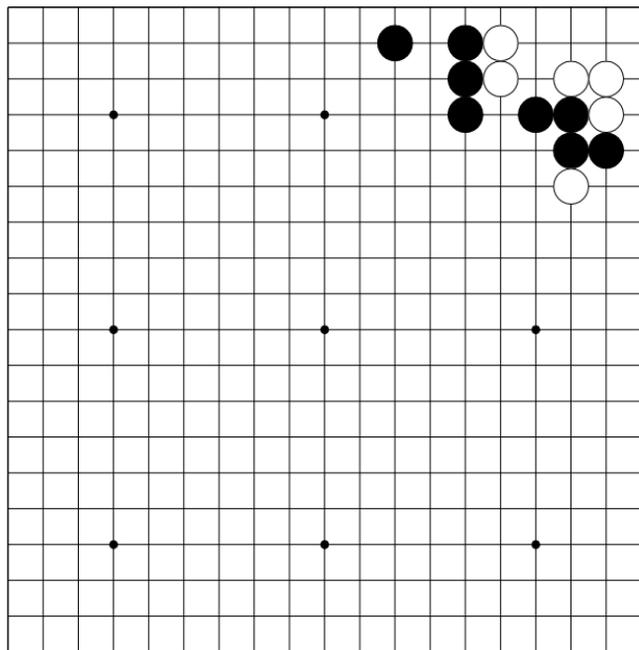
对这个棋形黑只要在 1 位靠还是可以杀白。白 2 扳，黑 3 立，白 4 做眼，黑 5 拖回二子后，白还是死棋。3 图白 2 的扳与黑▲一子交换，结果白更坏。



5图

5图（被骗）

黑1扑上当，白2、黑3点时，白4粘住，由于有白△子，黑3接不归，被骗。

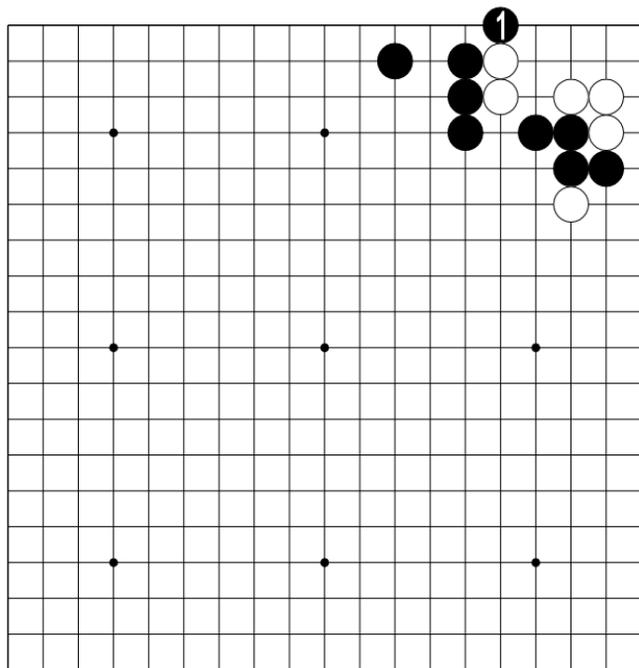


第 23 题

第 23 题 空一气

黑先 上级

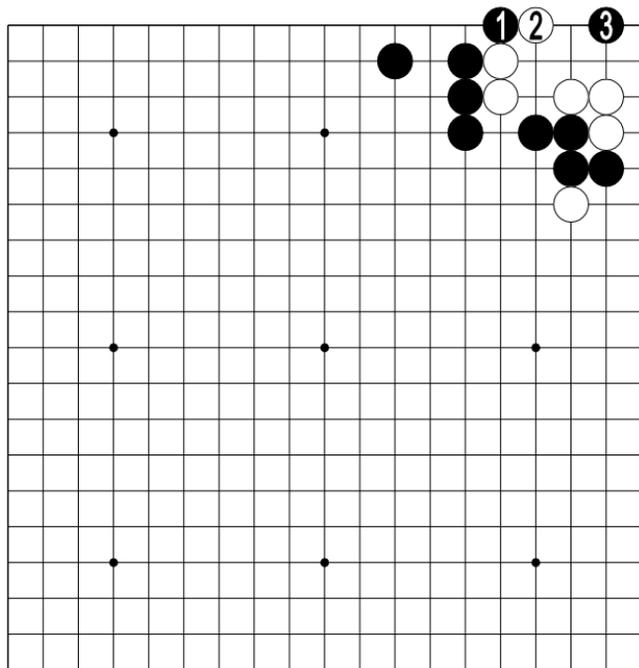
和前题原型一样，只是空一气。此型实战中经常出现，黑如攻杀白棋并不容易。



正解图

正解图 次序长

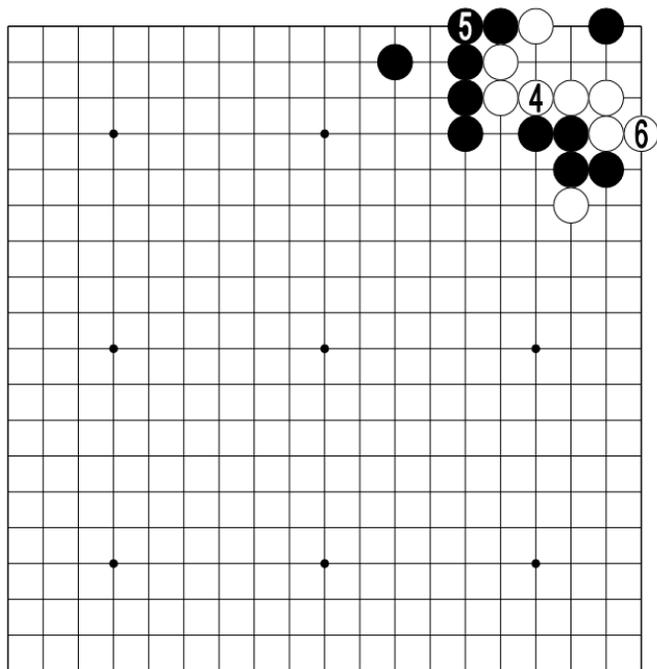
即使空一气,黑1也应先扳。
本型着手较多,但结果饶有趣味。



1图

1图(点)

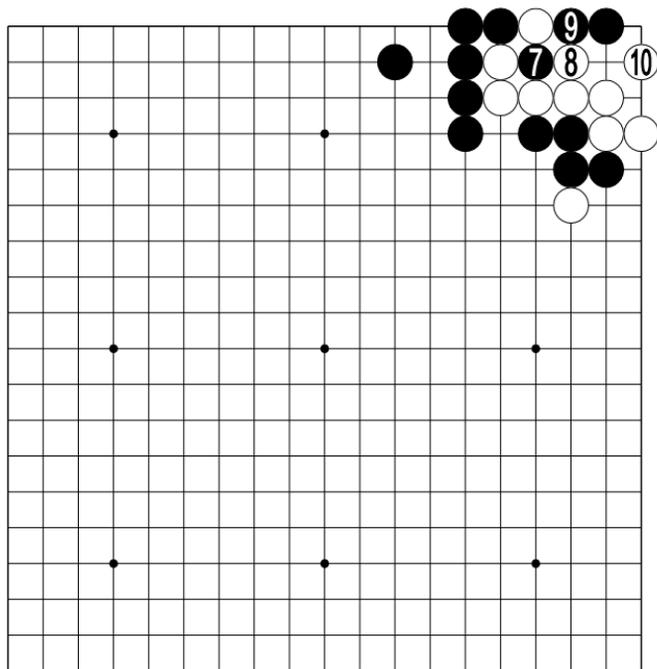
黑1扳，白2挡，当然。黑3点在里边是急所。



2图

2图（扩充实地）

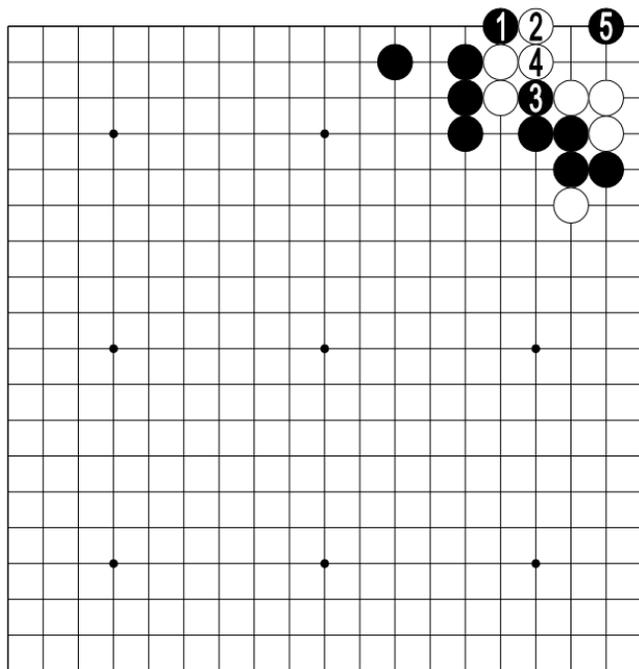
白4只能接，黑5粘，白6只有最大限度地围地做眼。



3图

3图（劫）

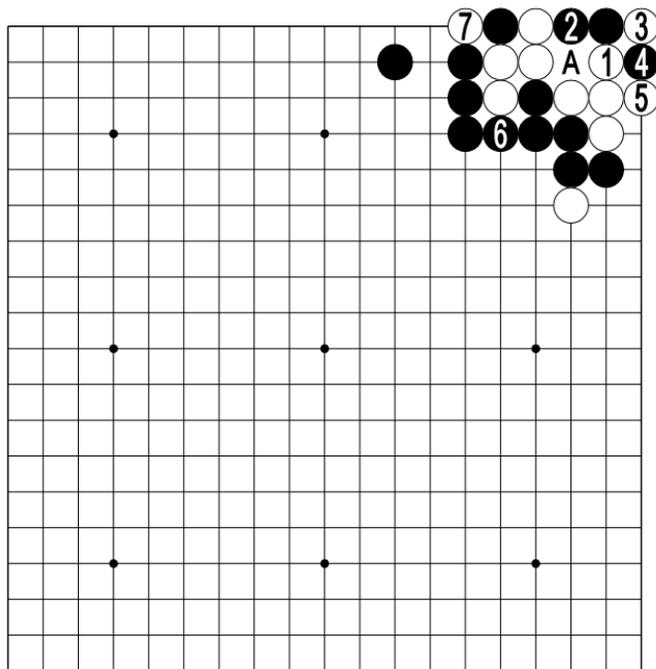
黑 7 扑是此形中破眼的手筋，白 8 只此一手，黑 9 叫吃时，白不能粘劫，只有走 10 位，成劫杀。除此以外别无良策。



4图

4图（失败）

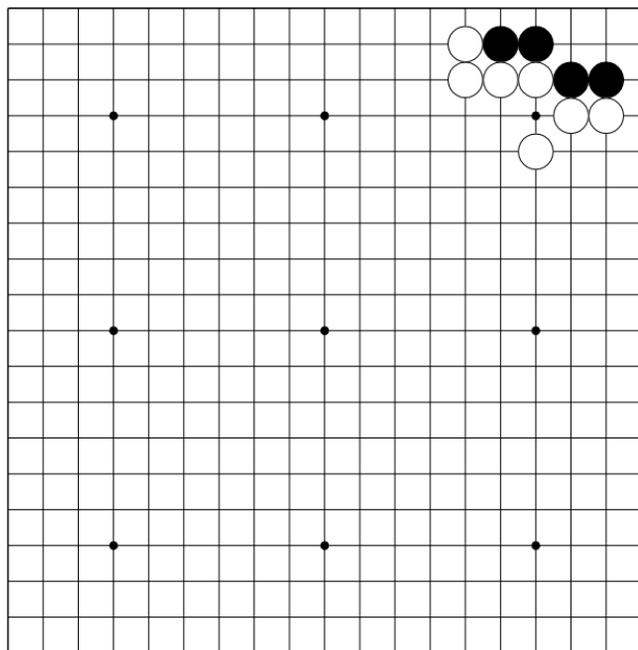
黑1、白2当然，黑3先冲再于5位点，急于求成反而要失败。



5图

5图（活了）

白1顶即可做活。黑2后，白3送吃是关键，至白7提一子止，由于外面空着气，白A挤就成为“胀牯牛”。

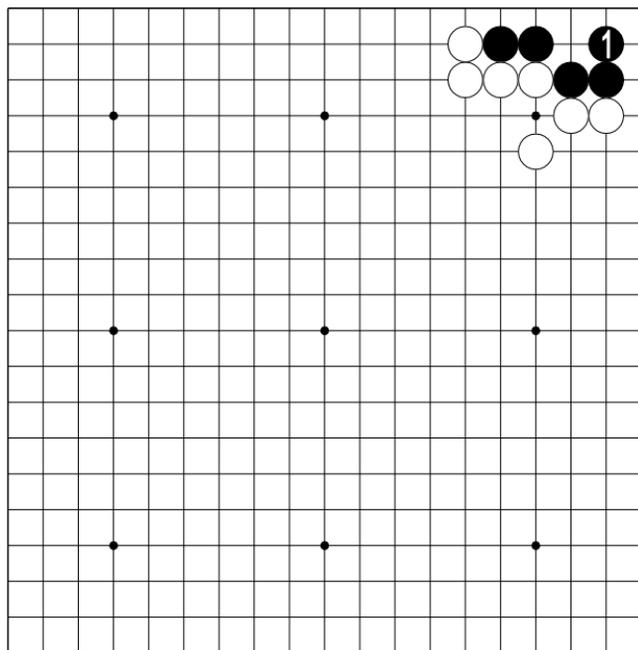


第 24 题

第 24 题 简单型

黑先 初级

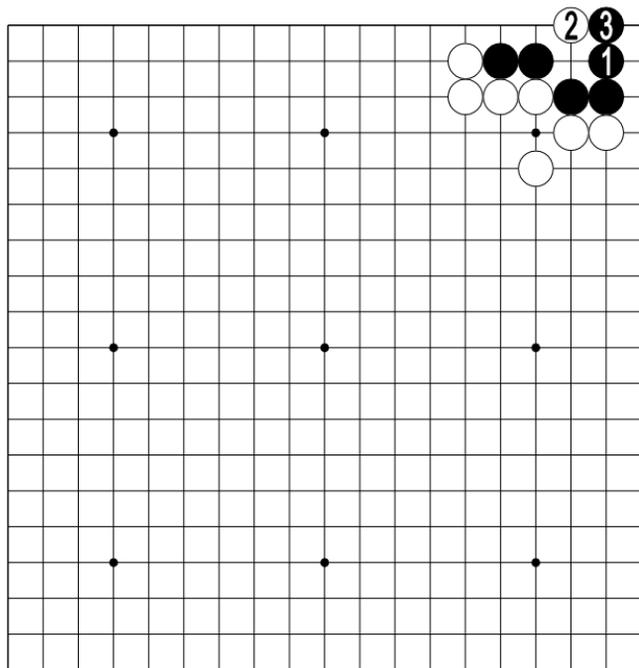
这是一个很简单的棋型，并不太难，但仍然容易走错，切勿拘泥于形。



正解图

正解图 弯头是正着

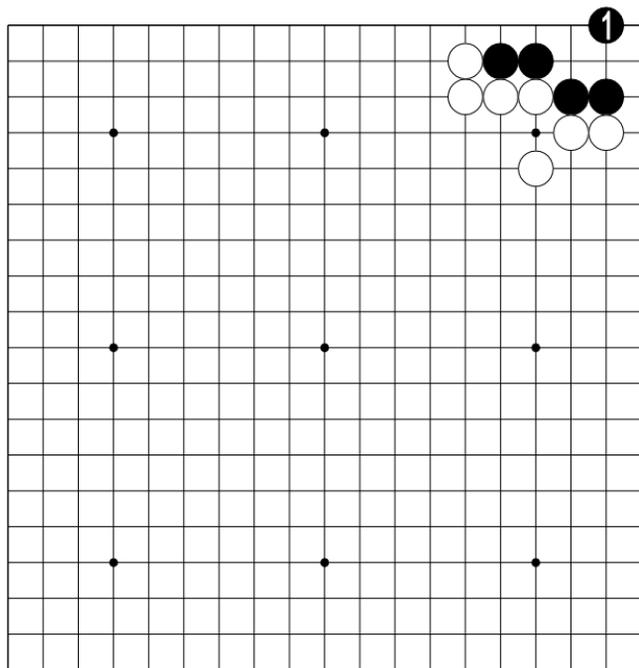
这是实战中常出现的形，许多人都熟悉。黑1弯头是正着。



1图

1图（活了）

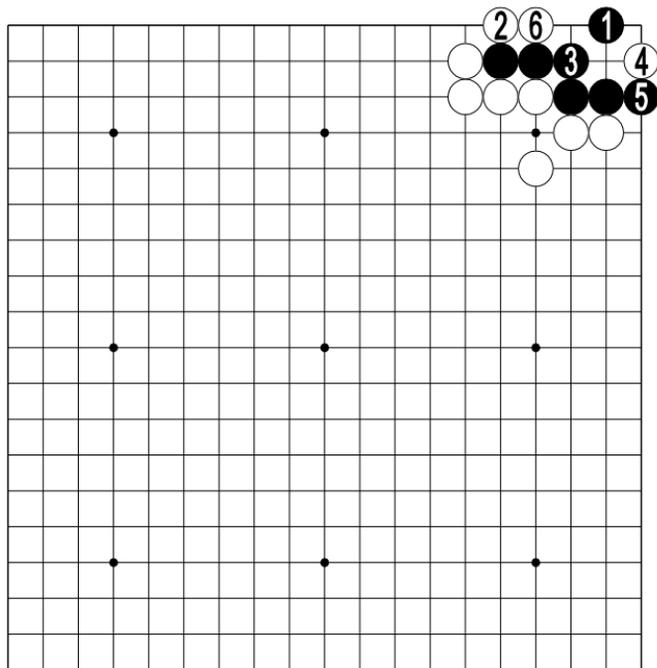
黑1时白2点，黑3挡就活了。记住这个基本棋形很重要。



2图

2图（错觉）

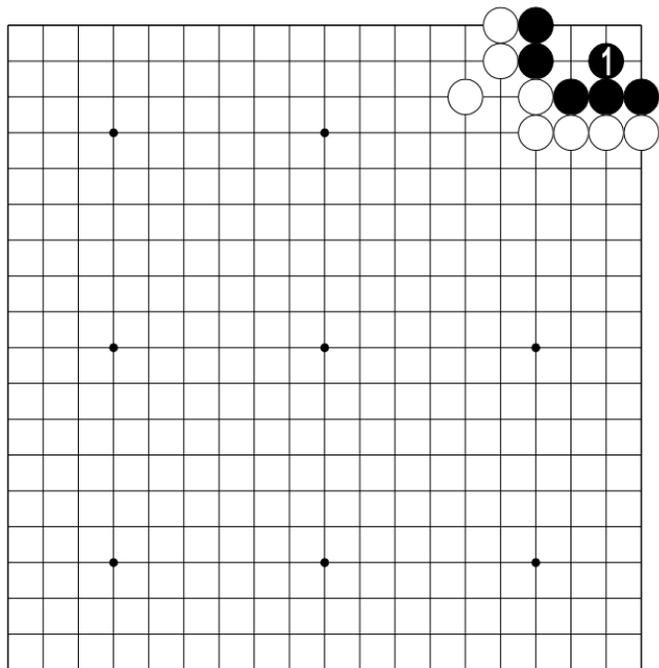
黑1如果拘泥于形而走在二·1，就失败了。这种结果是由于机械地记忆棋形所造成的。



3图

3图（死）

黑1后，白只要2位扳，黑棋就不能活了。黑3粘。白4点眼到6长破眼就结束了。



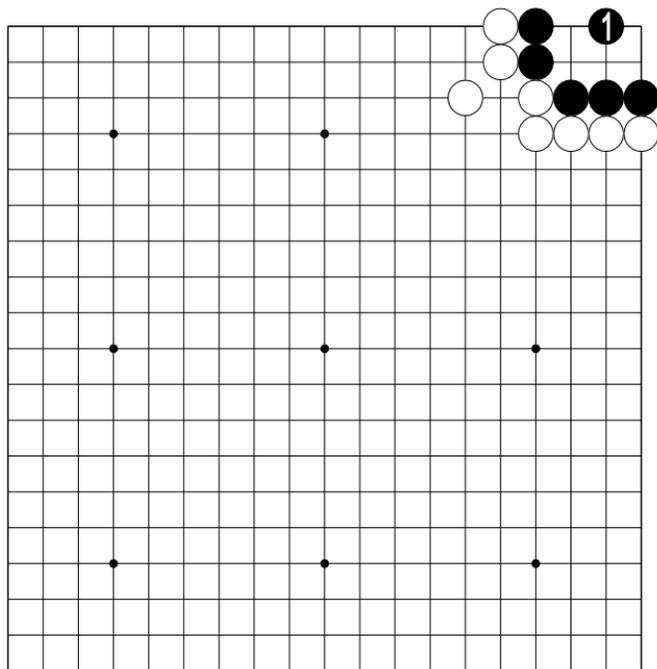
1图

◇形的错觉◇

一点忠告

1图（劫）

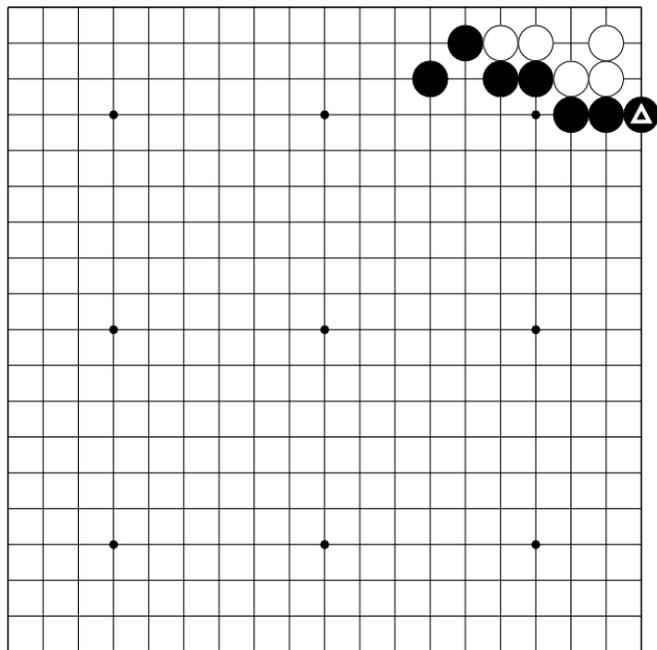
此形中，黑如仍然1曲是失败之着，白2托，就要走成劫杀。



2图

2图（跳）

黑1跳补是正解。对待棋形
严禁单靠模糊的记忆。



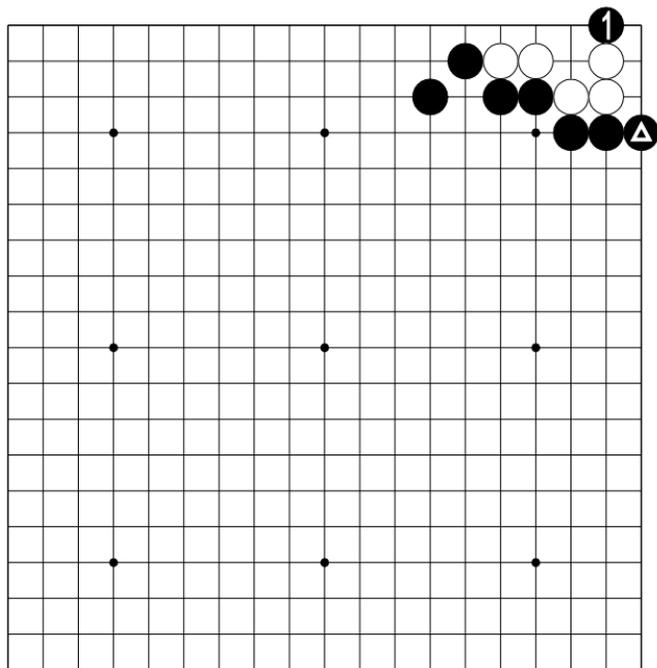
第 25 题

第 25 题 感觉

黑先 中级

这块白棋本来已是活形，但是黑棋于▲位立。白如脱先，黑凭直感就可以看出这里有棋。

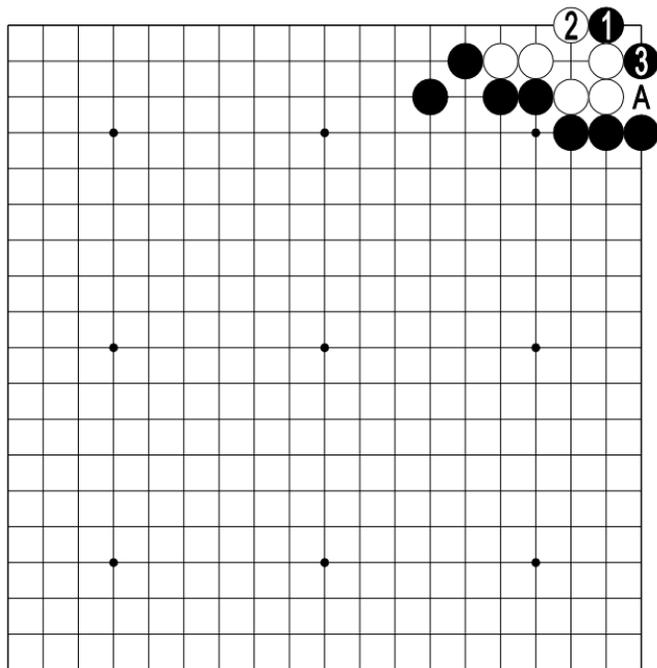
请想想看，有无杀白的手段。



正解图

正解图 托

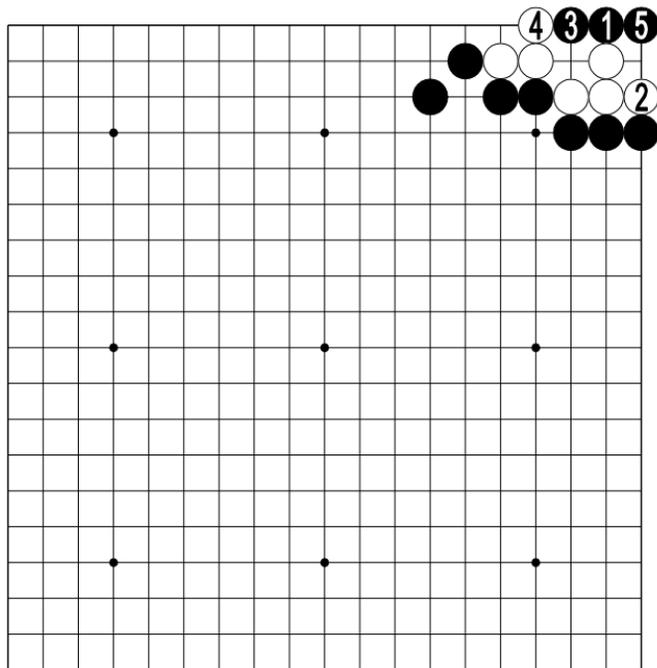
对付这个形状黑有1位托的手段，这也是二·1路的急所，这是与一路的▲子相关联的手筋。



1图

1图 (劫)

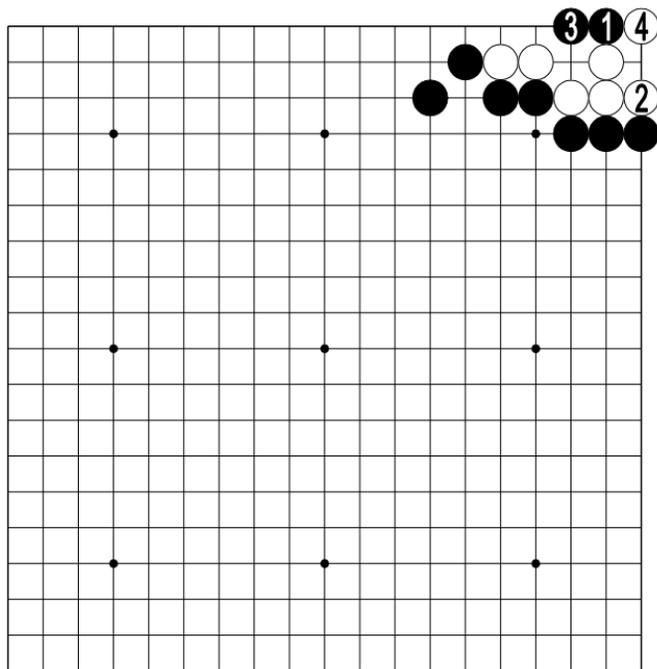
黑1，白2不能不做眼，黑3扳，白不能走A位，简单成劫杀。



2图

2图（点眼）

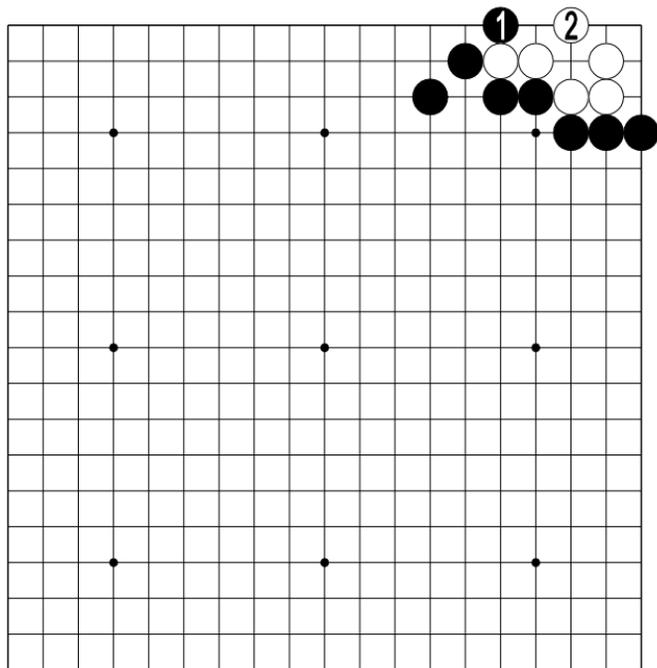
黑1托,白2立顽强地挡住,黑3,白4,黑5止成为直三,白棋被杀。



3图

3图（依然）

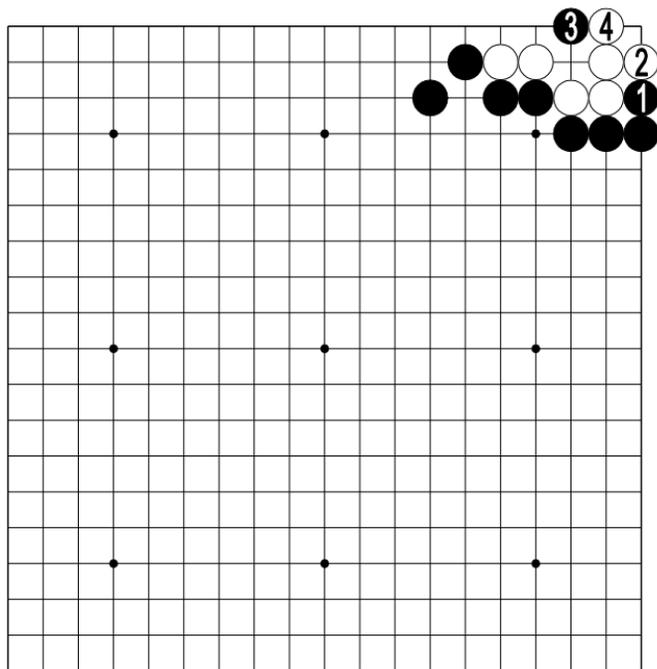
黑1托，白2立，黑3平后白4只能抛劫，依然是劫杀。黑1之后，白想避免劫争是不可能的。



4图

4图（失败）

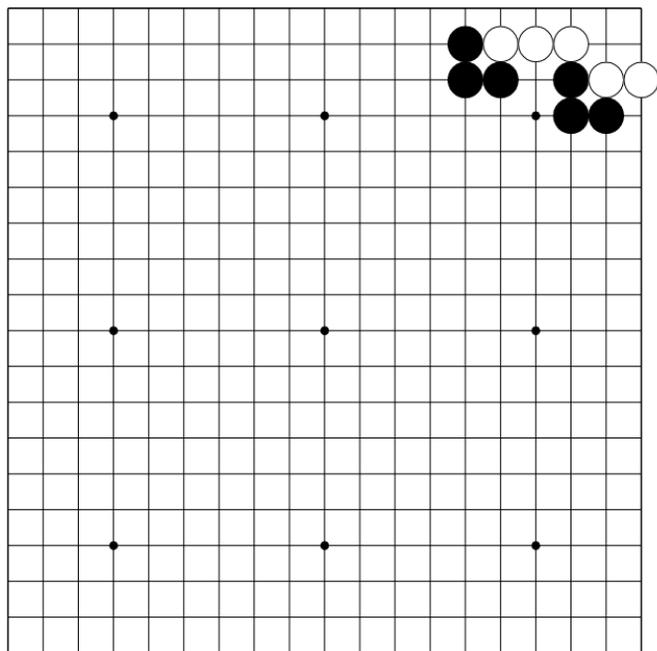
黑1扳不行。白2只需做眼就活棋了。



5图

5图（失败）

黑1冲，白2挡，黑3点看似急所，但白4角上做成一眼，黑3就回不去了，白活。

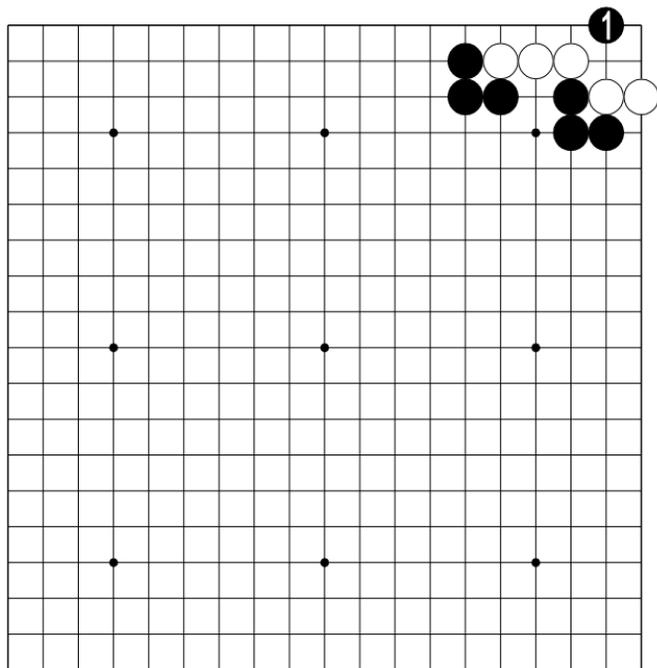


第 26 题

第 26 题 急所的一击

黑先 上级

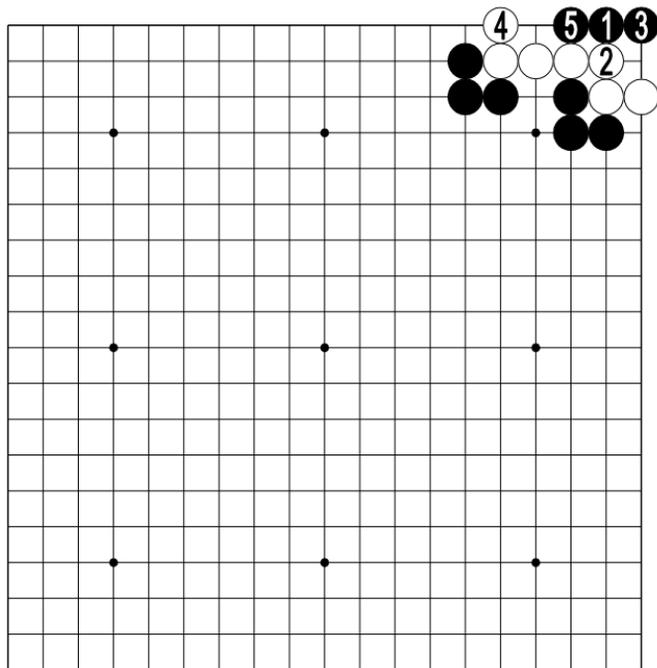
初级者看来，这个角，地方不算小，白总该是块活棋吧！但只要找到急所给予一击，白棋还是要死的。



正解图

正解图 点急所

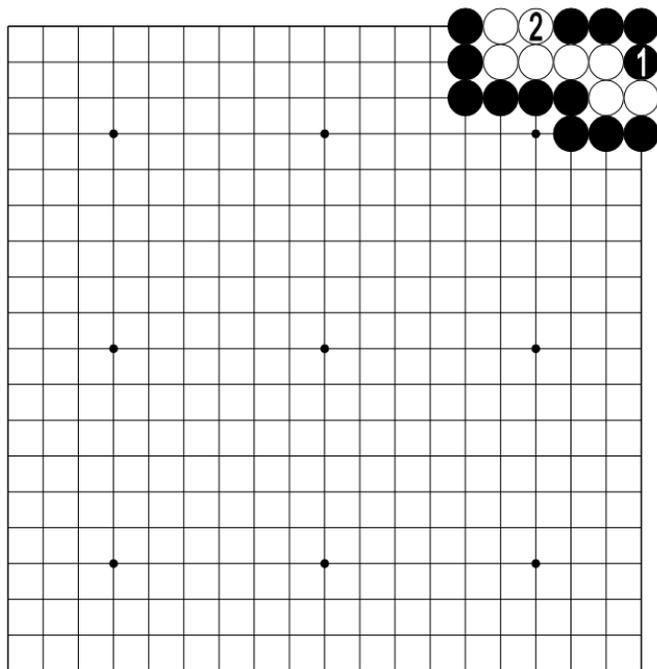
强手一看就明白走黑1点是急所，白棋死了。



1 图

1 图（过程）

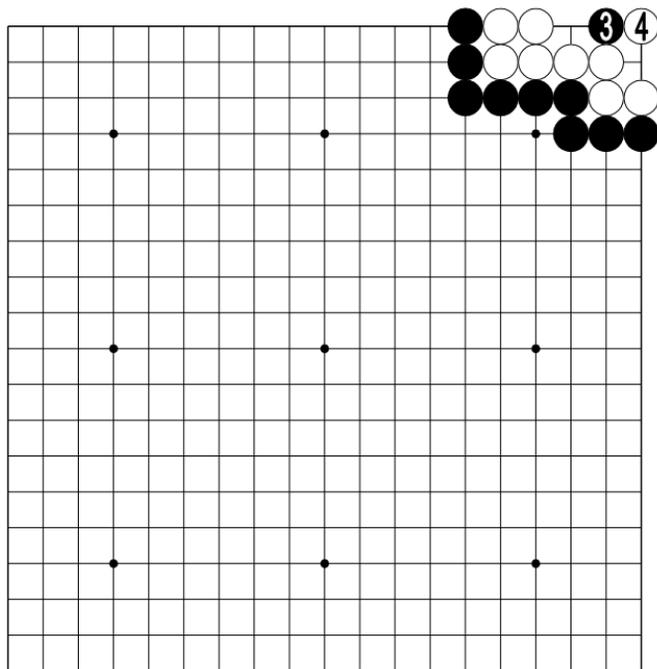
黑 1 点，白 2 不粘不行。黑 3 长角，白 4，黑 5，走成盘角曲四白棋死。



2图

2图（黑棋杀角）

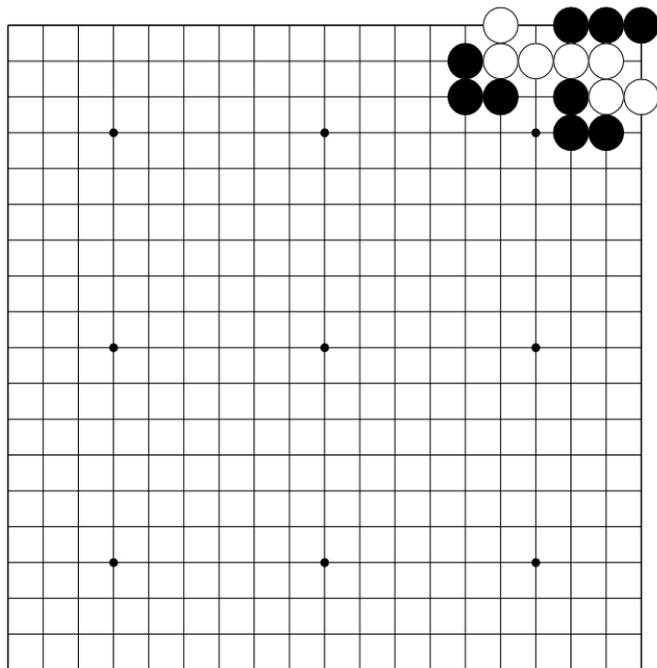
这是“顶角的直三型”是假双活，待外气走满后，黑可1位送吃，白2只能提。



3图

3图（盘角曲四）

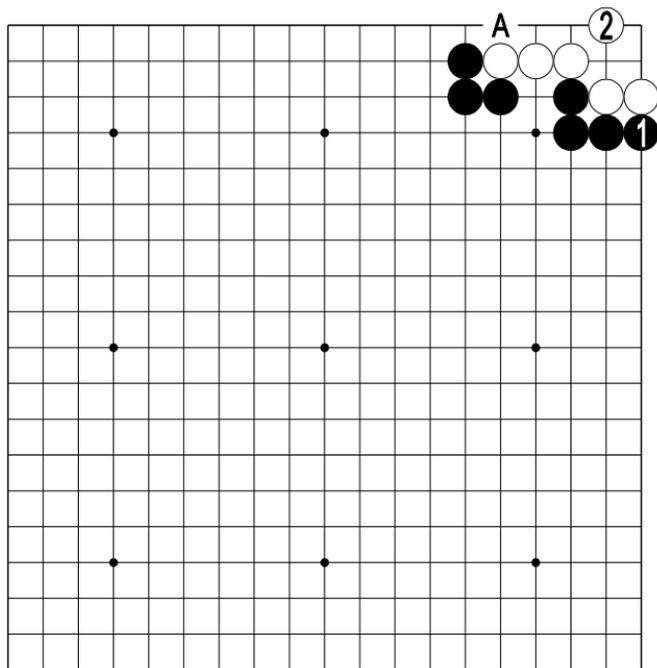
白提子后就成了盘角曲四形。黑在3位点，白4扑，成为劫活。



4 图

4 图（规则）

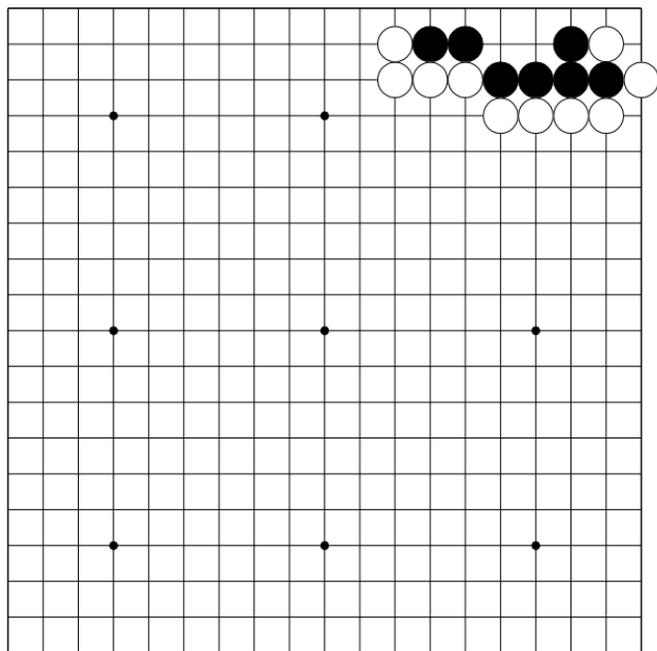
前两图是在黑外边无气的情况下进行劫争的。此型外侧虽未严气，但同是“盘角曲四”之形，按规则，前者与后者都无条件死棋。



5图

5图（失败）

黑如 1 位立或在 A 位扳的话，白只要走到 2 位就是活棋。采用从外边压缩眼位的办法是不会成功的。

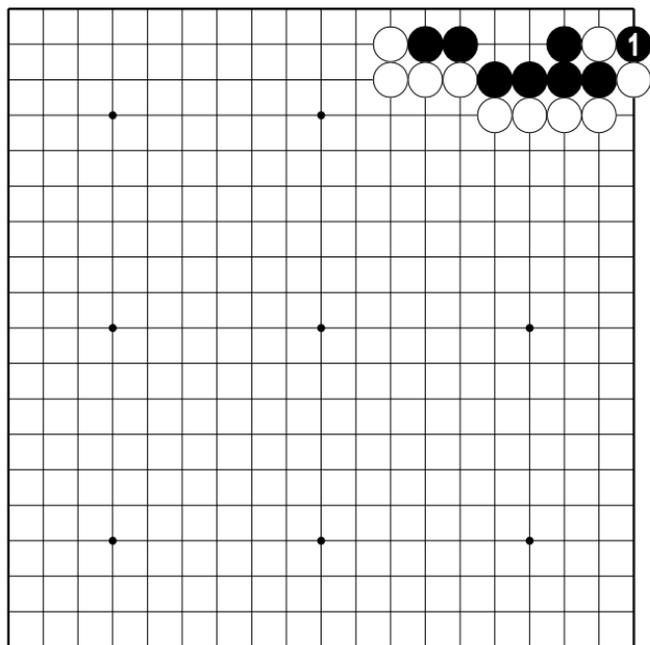


第 27 题

第 27 题 最低

黑先 中级

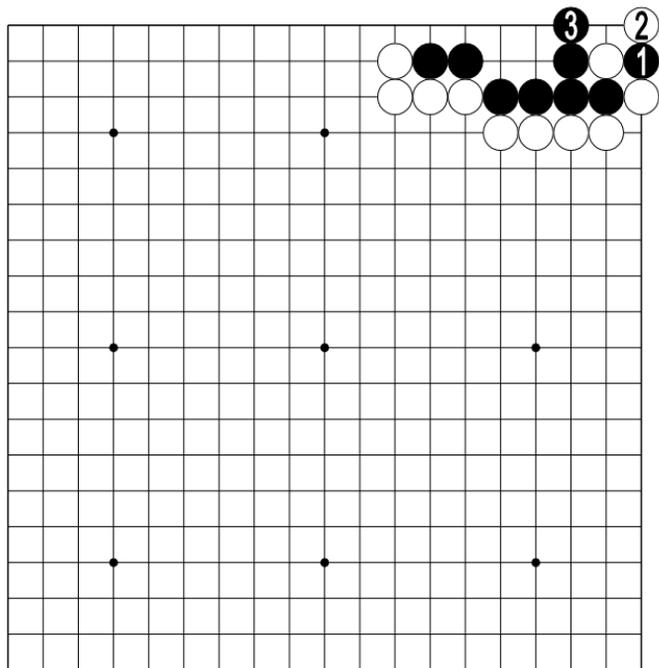
黑地域已达到最狭窄的程度，但角上有可利用的味道，做活非常简单。



正解图

正解图 扑是手筋

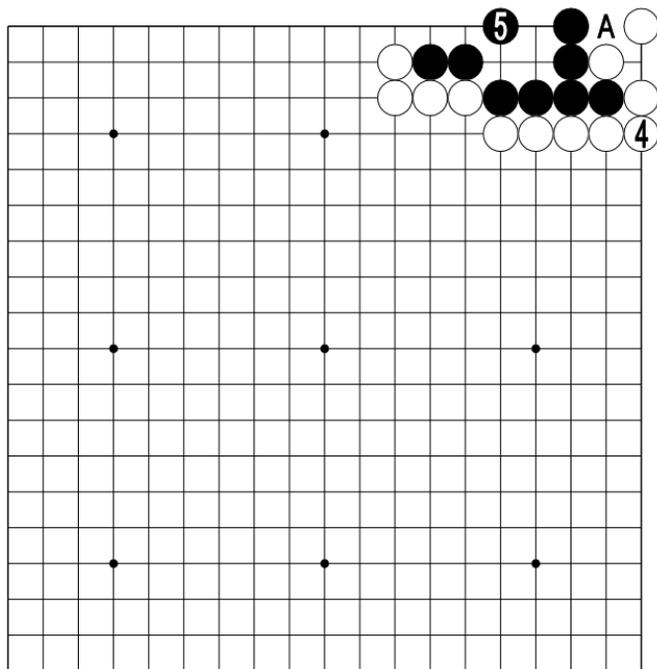
黑1扑吃是必要的，先利用角上的特点是成活的手筋，否则不行。



1图

1图（立）

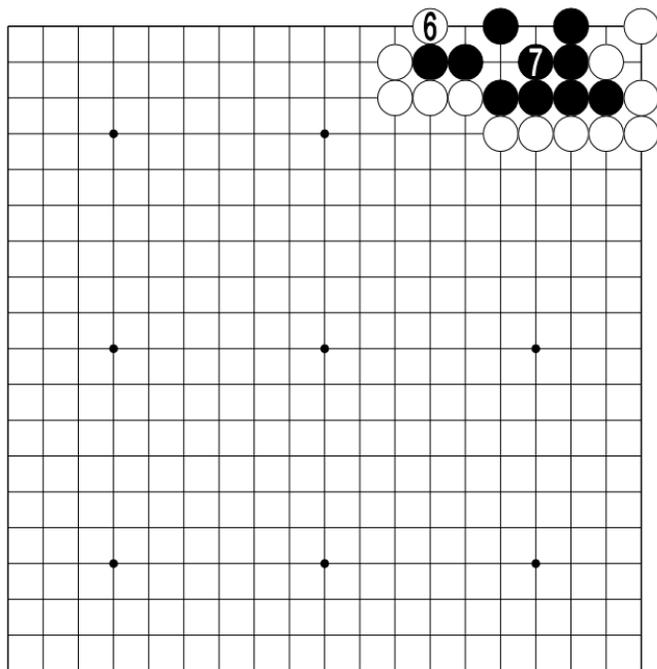
黑1扑，白2只能提，黑3立瞄着要吃接不归。



2图

2图（虎补）

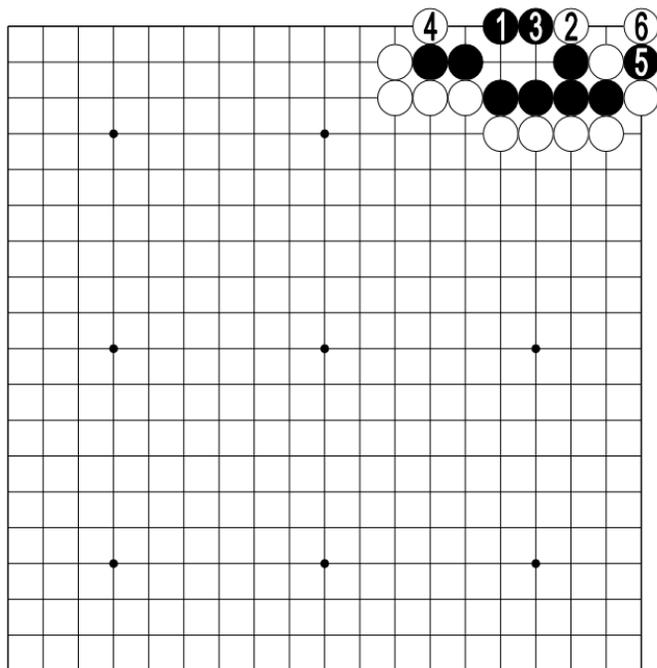
白4粘防止A位的接不归，
黑5虎补成三眼两做活棋。



3图

3图（二只眼）

这时白6与黑7是见合点。
白虽是二眼苦活之形，但只要能活棋，就不必计较其他了。

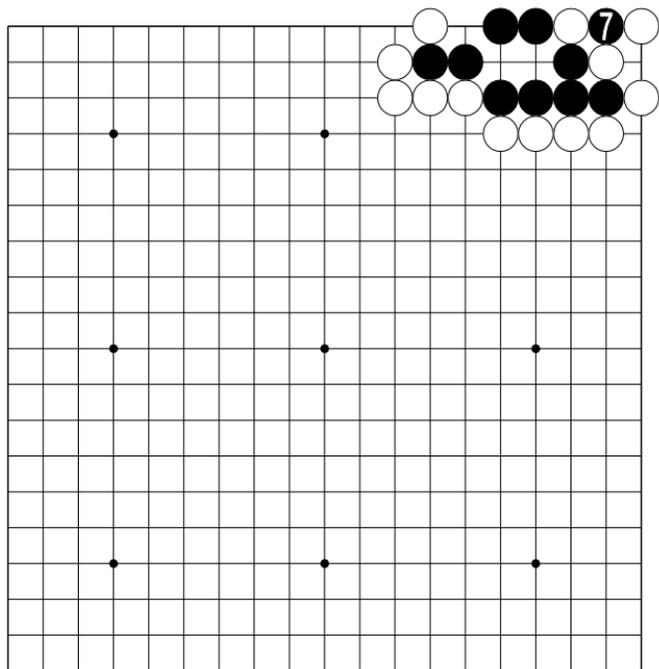


4 图

4 图（失败）

黑 1 先虎失败。可利用的地方没有利用，吝惜就不行。反过来被白 2 扳，

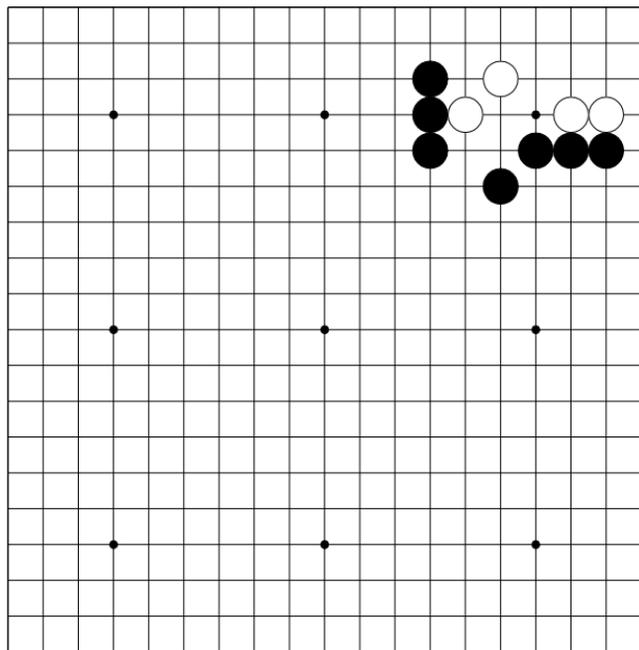
情况就大不同了。黑 3 挡，白 4 破眼，黑 5 只好扑入，白 6 提。



5图

5图（劫）

黑7只有争劫才能活。本应净活，走成劫活总是失败的。

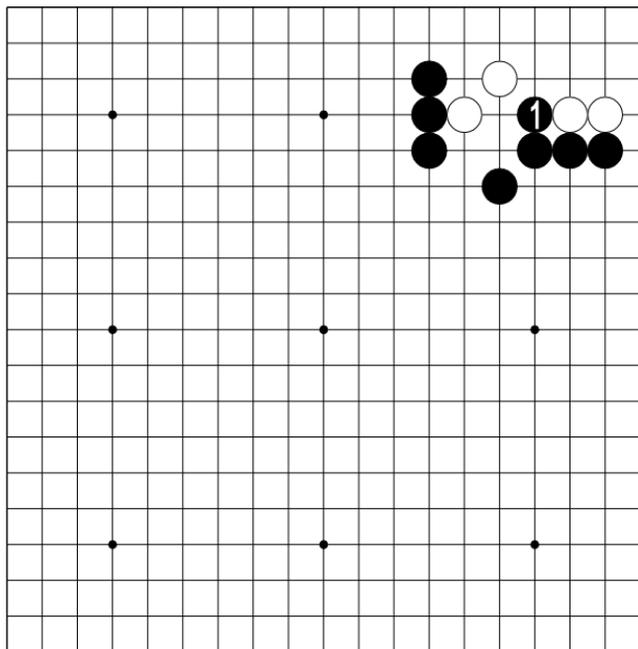


第 28 题

第 28 题 彻底探讨

黑先 有段

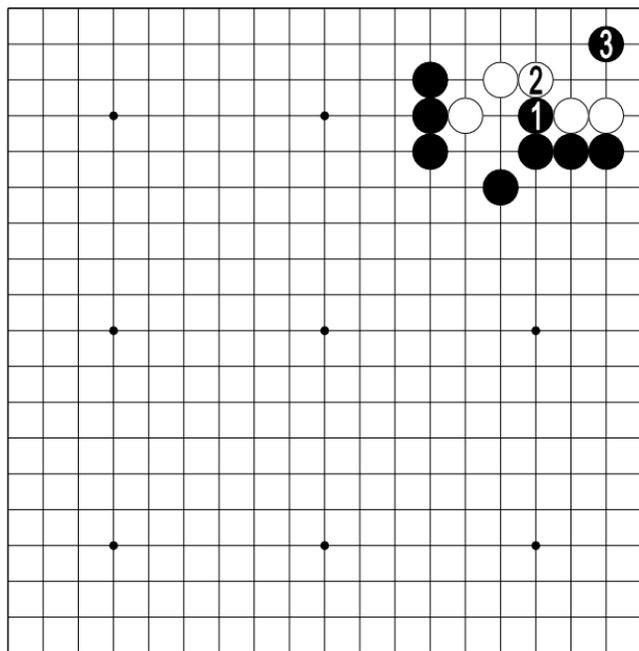
这是目外定式走出来的型。
虽非基本型，但实战中可能出现。请深入研究下去，直到得出结果。此题稍难。



正解图

正解图 从俗手开始

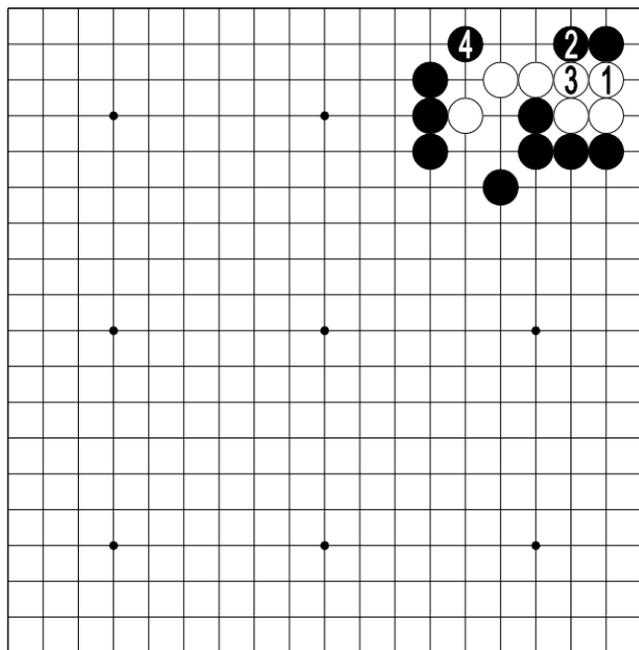
从黑 1 冲的俗手开始，白棋有种种应付办法，不仔细考虑是不行的。



1图

1图（点）

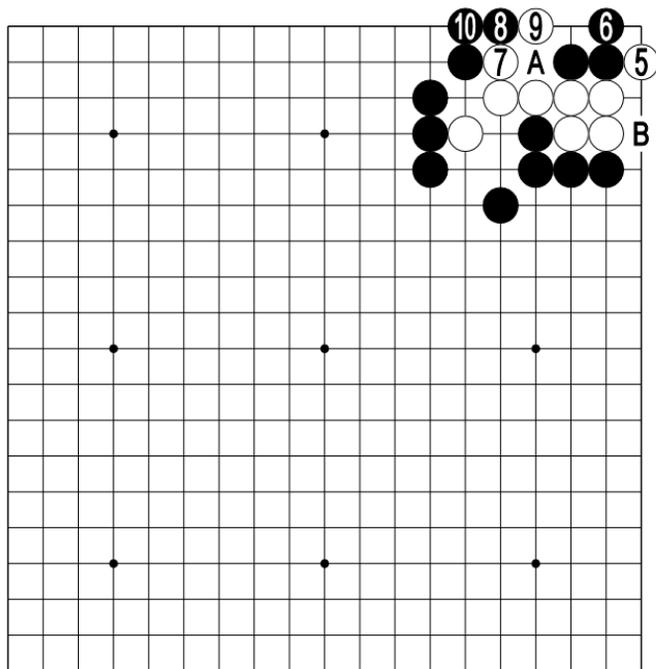
黑1冲，白如2挡（白也有不挡的走法），黑3点是眼形的急所。



2图

2图（缩小）

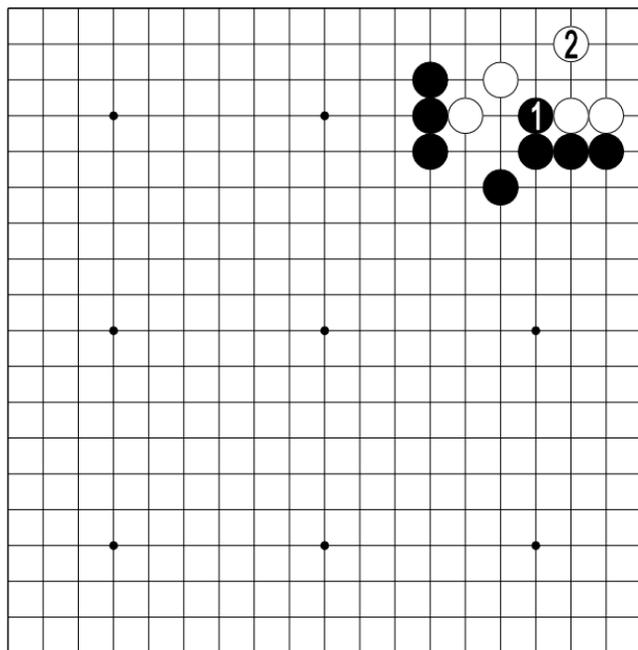
黑的点正是瞄准了白形的弱点，白1顽抗，黑2长，白3粘，黑4小尖……



3图

3图（死）

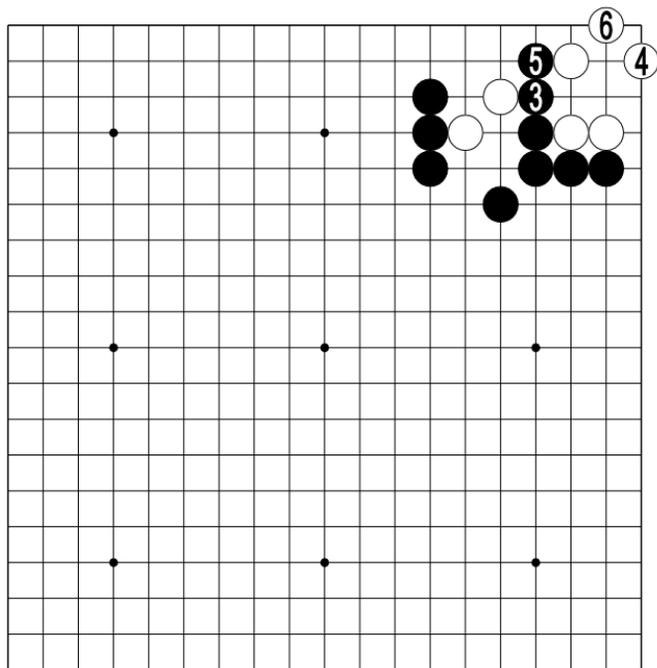
下面白5扳虽是强手，但黑6曲沉着，白7挡，黑8扳，10粘，白仍是死棋。A位断与B位的破眼成为见合。



4 图

4 图（闪脱战法）

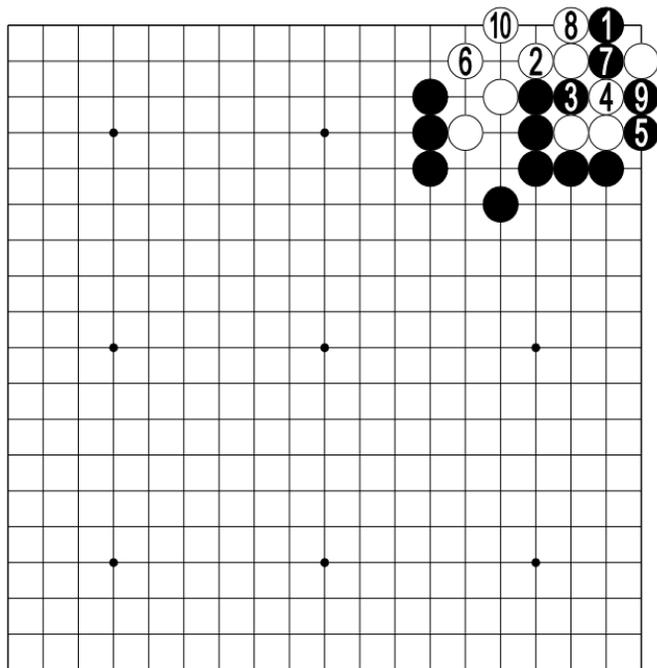
应付黑 1 的冲，白从正面挡不行，于是 2 位跳下采取了闪脱战法。



5图

5图（活一半）

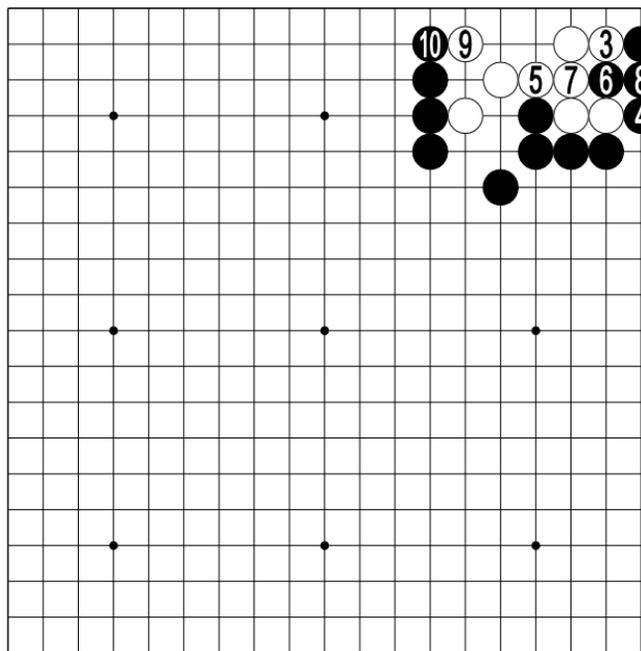
黑3单纯地冲过来，白4跳是形，黑5冲下来，白6止，让白活出一半，黑失败。



6图

6图（活一半）

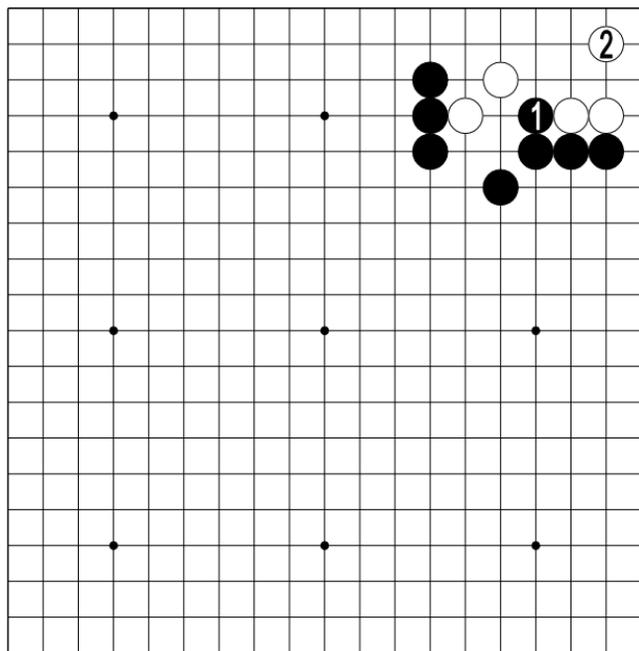
黑1点眼虽是急所，但也不见得好。因为白2长，黑走3、5时，白6虎至10也可活一半。



8图

8图（死）

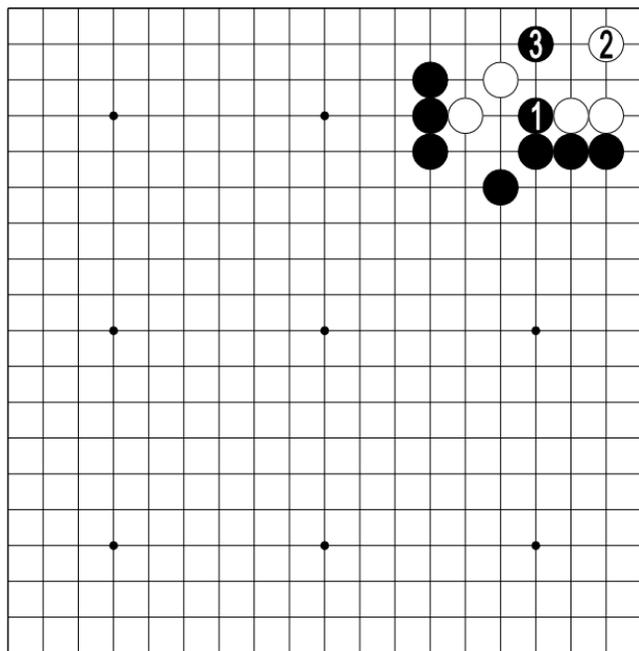
下面是白3并,黑4跳回来,白5挡,黑6挖破眼,白7,黑8粘,白9尖,黑10挡,终因所围地域过狭,做不出两只眼而死。



9图

9图（假急所）

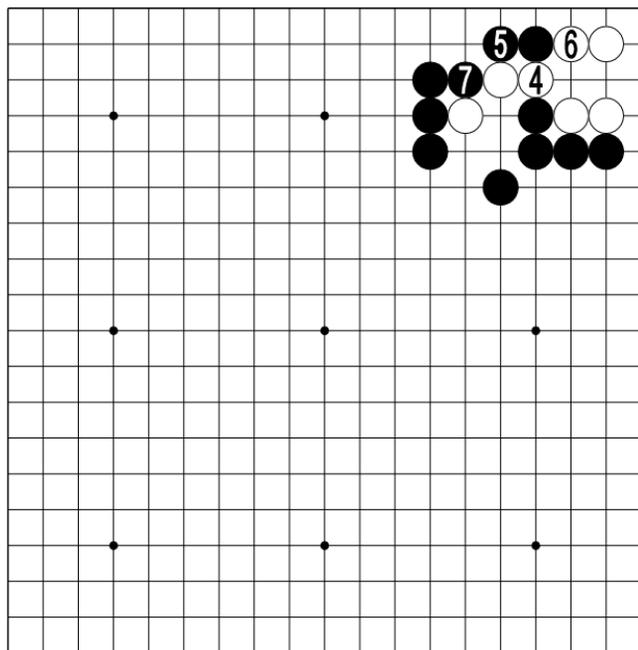
最后研究一下，如黑1冲、白在2的急所跳下如何？



10 图

10 图（妙手）

白 2 采取闪脱战法时，黑 3 跳下是很有趣的一手。这是不易发现的妙手。



11 图

11 图（死）

白 4 不得不走，黑 5、7 退回去，白棋就不能活了。此型变化很多，饶有趣味。