

下一手

第三十二册

死活精华

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

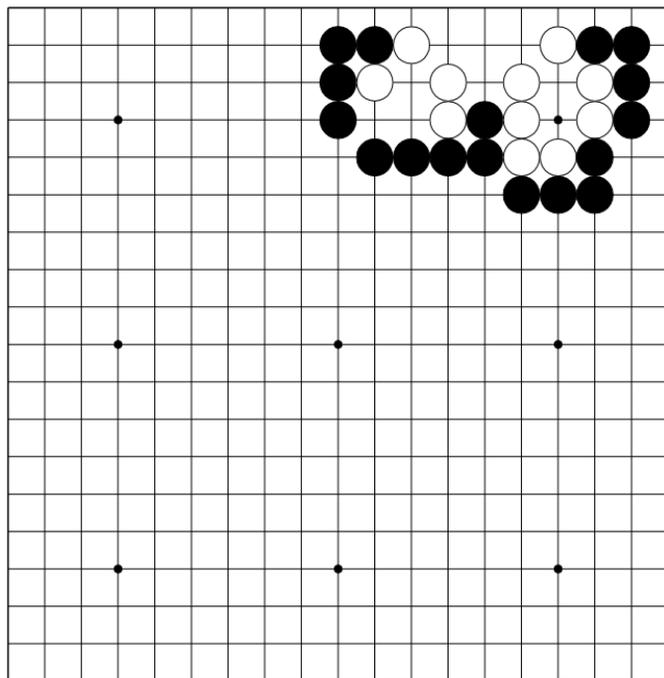
围棋的死活题，可谓集各种手筋之精华，是提高棋艺水平最关键的因素。所以，一定要认真对待，仔细斟酌，越是复杂的题目越要反复研究，想方设法地多进行各种练习。

本书共选死活精华习题 22 题，其中初级 2 题，中级 8 题，上级 8 题，有段 4 题。供读者欣赏参考。

目 录

第 01 题 简单
第 02 题 平与凡
第 03 题 巧妙
第 04 题 笨拙
第 05 题 明快
第 06 题 锐利
第 07 题 新奇
第 08 题 果断
第 09 题 变化
第 10 题 花招
第 11 题 机敏

第 12 题 斗室
第 13 题 蛇形
第 14 题 愚形
第 15 题 铿锵
第 16 题 愿望
第 17 题 秘密
第 18 题 知晓
第 19 题 麻烦
第 20 题 距离
第 21 题 奇怪
第 22 题 结束

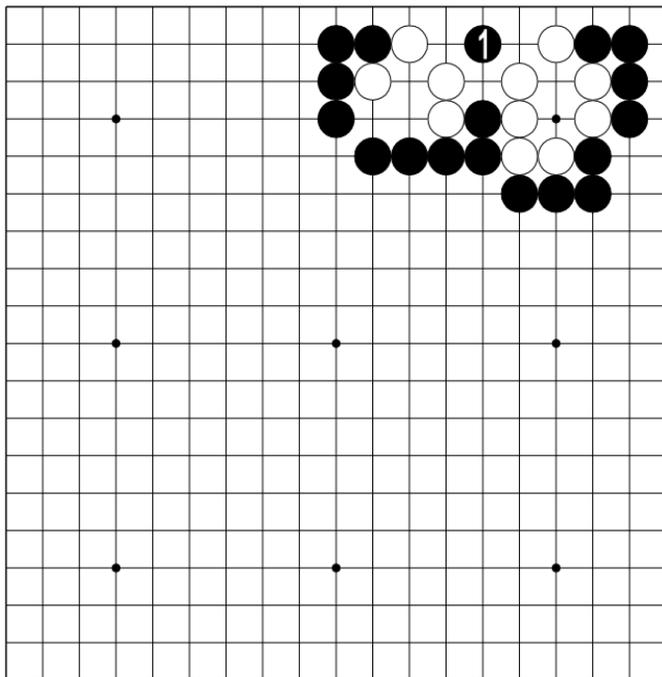


第1题 简单

黑先 中级

虽然简单但也是手筋。关键是解决问题，为此就要有技巧。应怎样捕杀这块白棋？

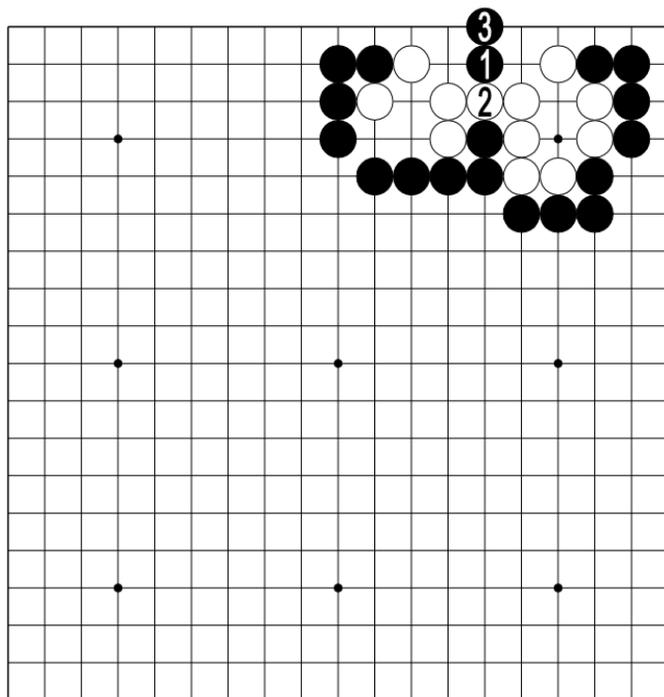
第1题



正解图 简单

黑于 1 位跳，这是个谁都知道的手筋。

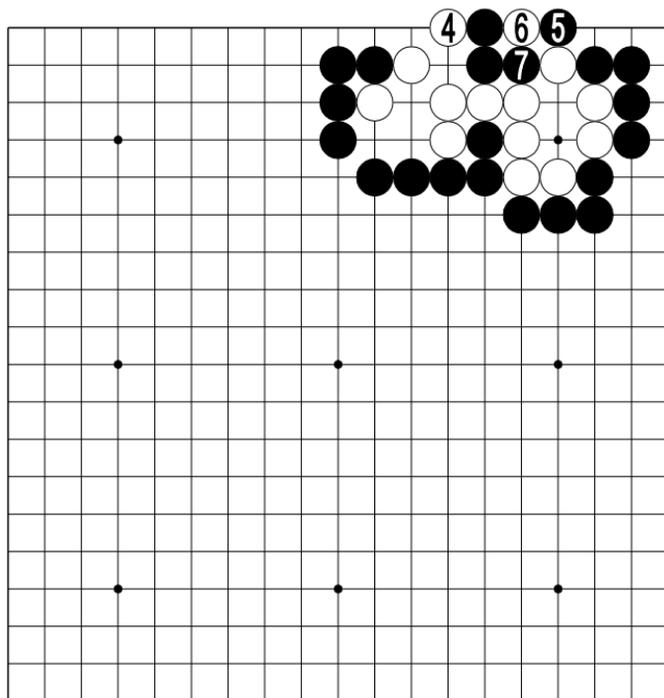
正解图



1图

1图（立）

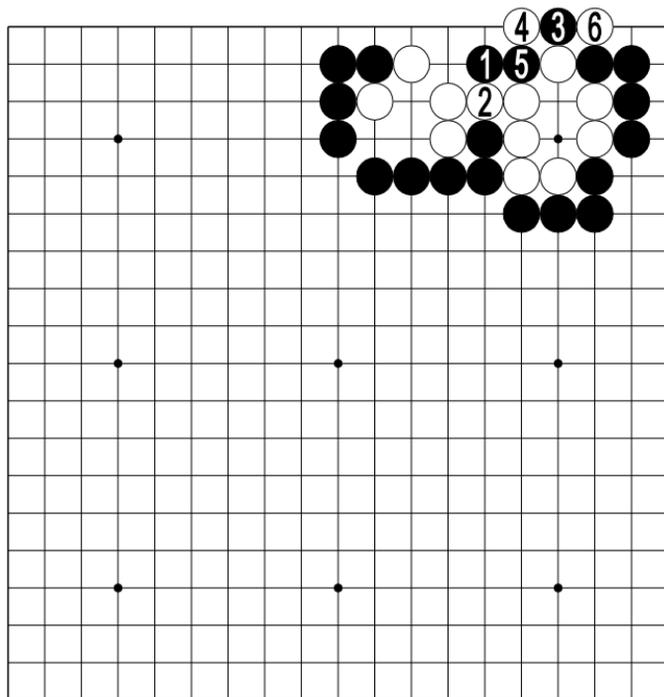
对于白2，黑3立下简单明快。左右的渡过成为见合。



2图（渡过）

接着,白4时黑于5位渡过。
虽然担心白6扑,但黑于7位提,
于是——

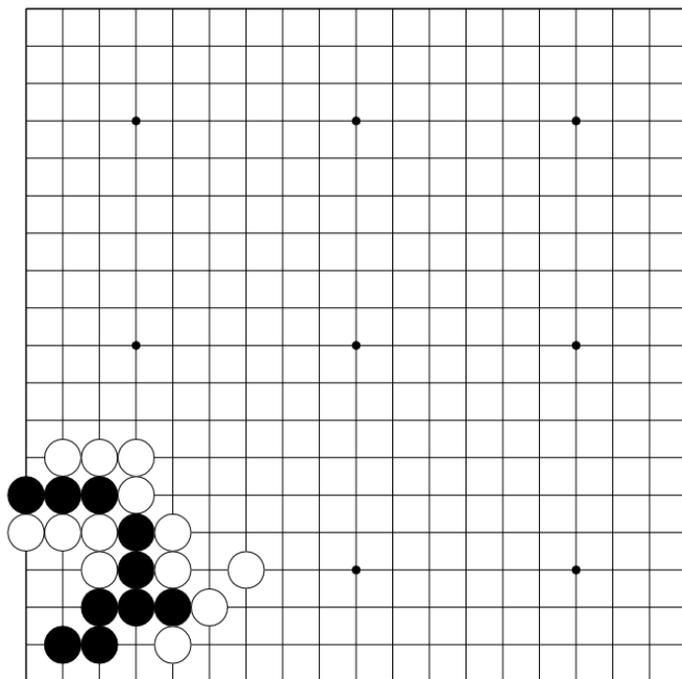
2图



4图（失败）

黑1是好棋，白2时黑3、5
虽然潇洒，但却是失败。白6提
起之后——

4图



第2题

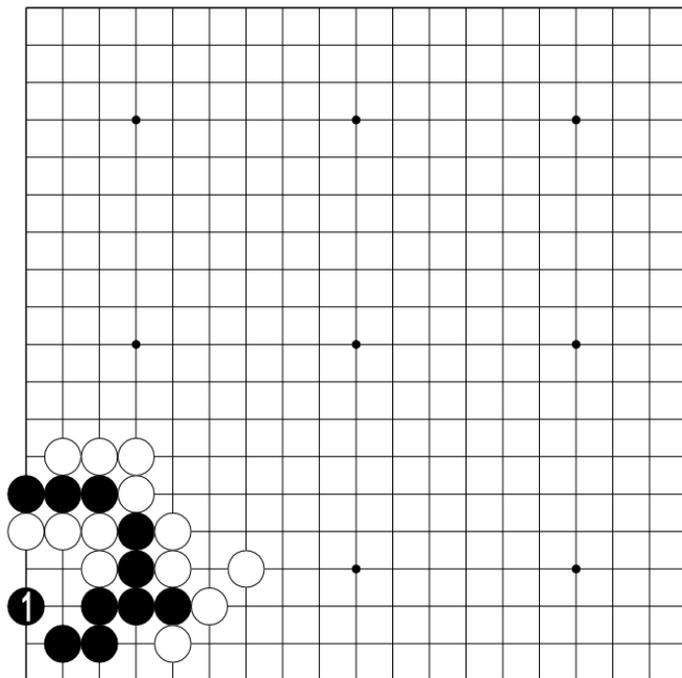
第2题 平与凡

黑先 中级

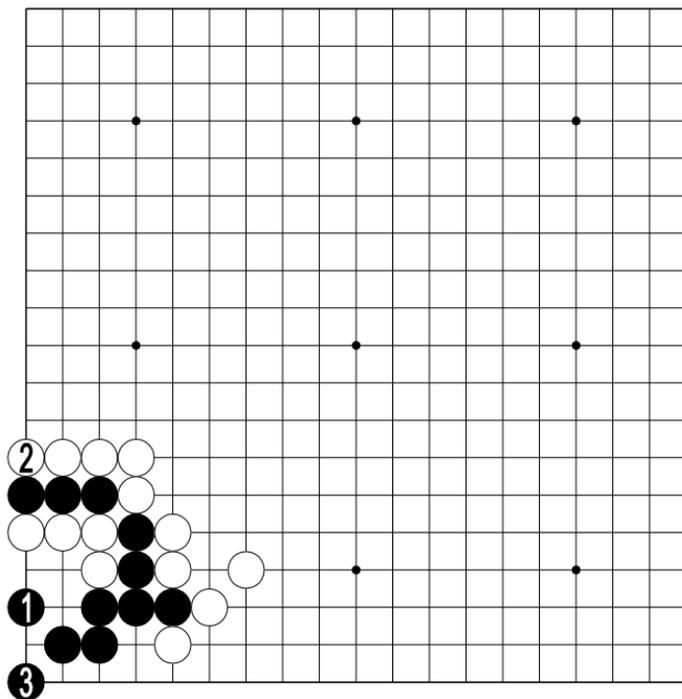
凡，有平凡和非凡之分。此型中，黑可借用三个死子的气，而形成平凡与非凡两种截然不同的结果。

正解图 沉默

黑 1 沉默地小尖是好手，虽然平凡但是符合棋理。



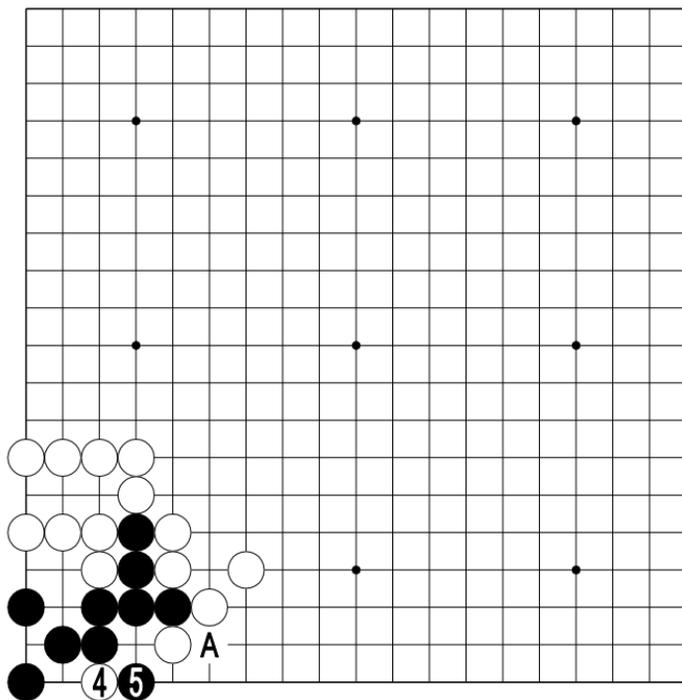
正解图



1图

1图（顶点）

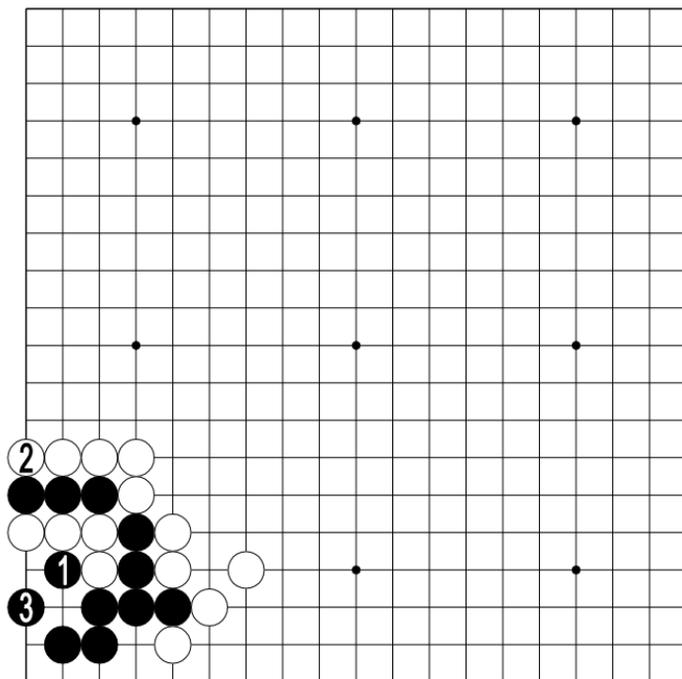
黑1时白2提，黑3走“1、一”位顶点，便可成两眼活棋。



2图

2图（证明）

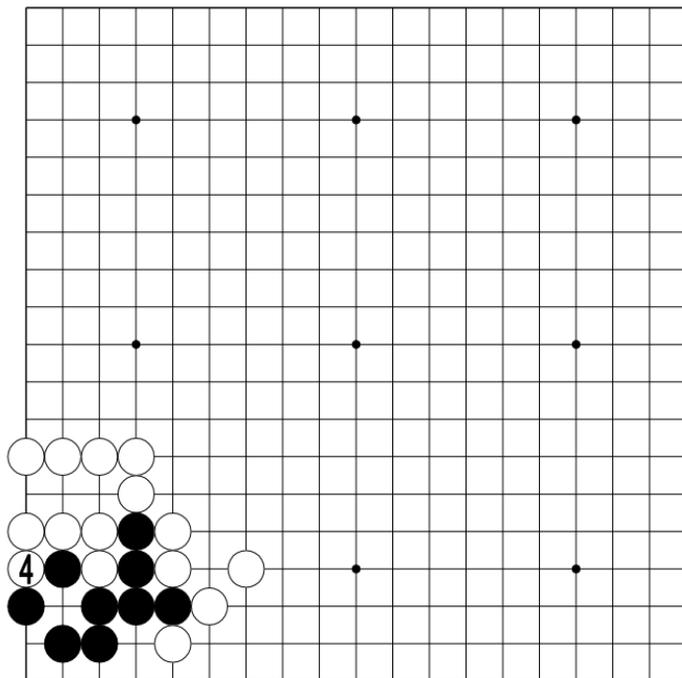
这是可做两眼的证明。白4托时黑走5位即可，白存在着A位断的缺点。



4图

4图（失败）

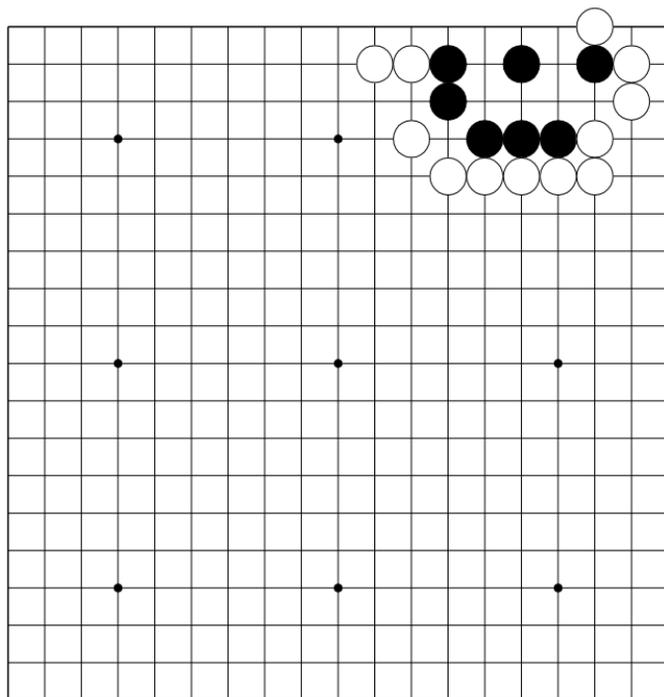
黑1打吃，是最俗的愚着。
白2后，黑走3仍迟了一步。



5图

5图（劫）

被白4打吃后，打劫已不可避免。打吃把棋走尽不是好棋，经常会导致失败。

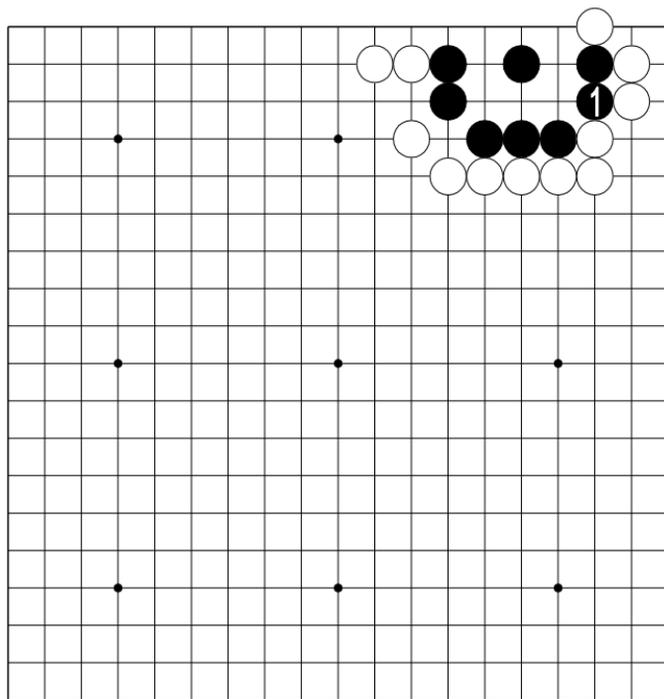


第3题

第3题 巧妙

黑先 上级

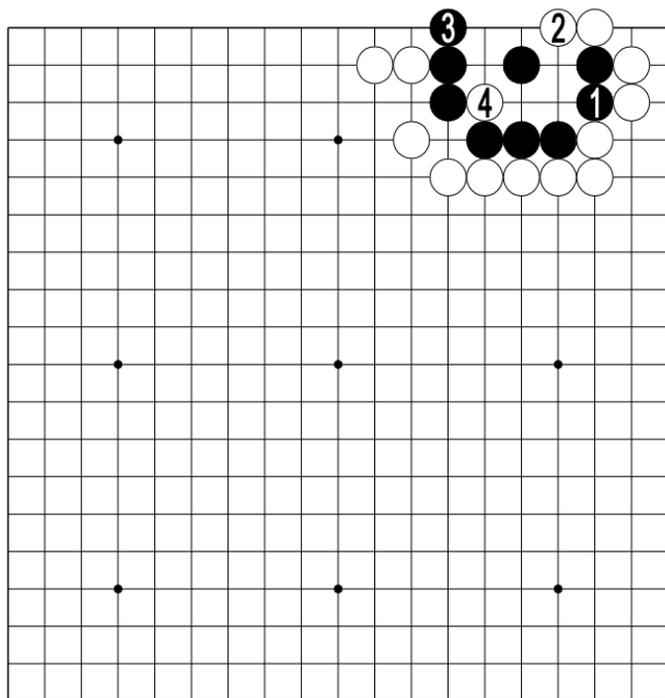
棋形如虎口拔牙，似易似难，唯有妙手方可回春。
结果奇妙，非常有趣。



正解图

正解图 妙手

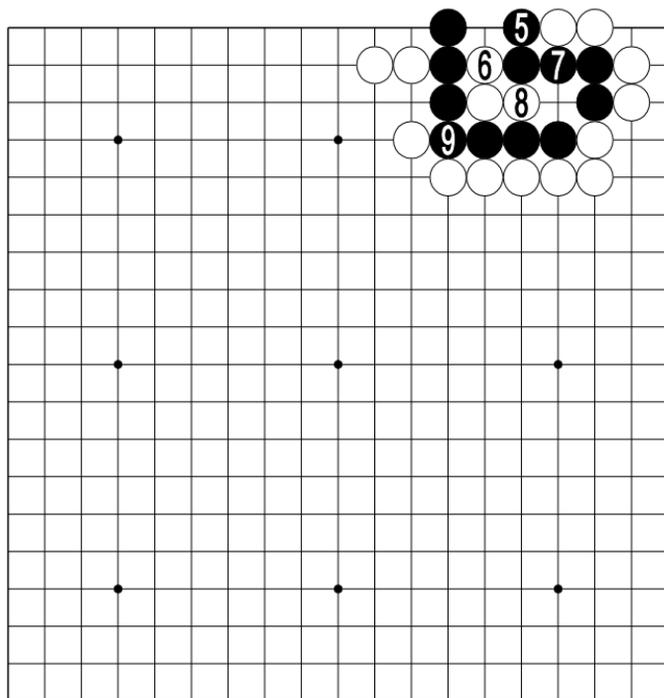
黑于 1 位顶紧。对自身撞气的走法虽稍感不妥，但后边接着是妙手。



1图 (巧妙)

当白2长时黑3立下，确是妙手，白4点眼当然。

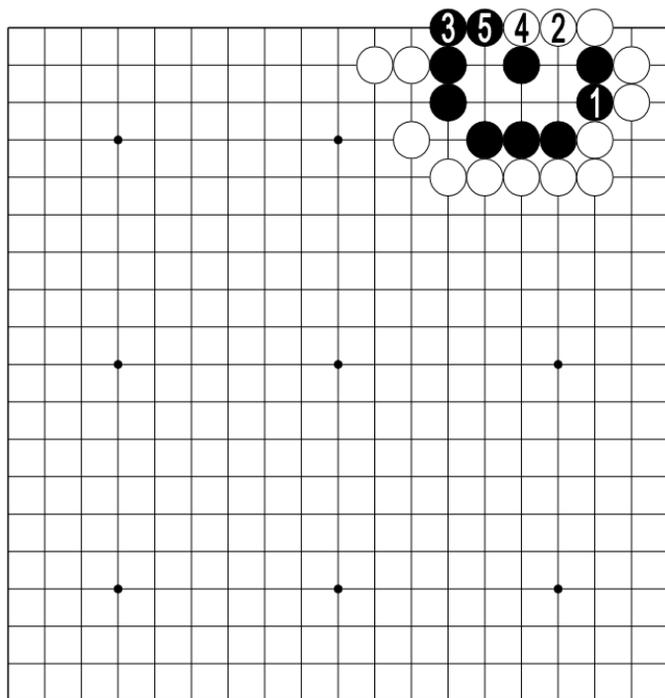
1图



2图（双活）

接着，黑 5 时、白 6；黑 7 时白 8。至黑 9 粘止已巧妙地构成双活，此形是唯一正解。

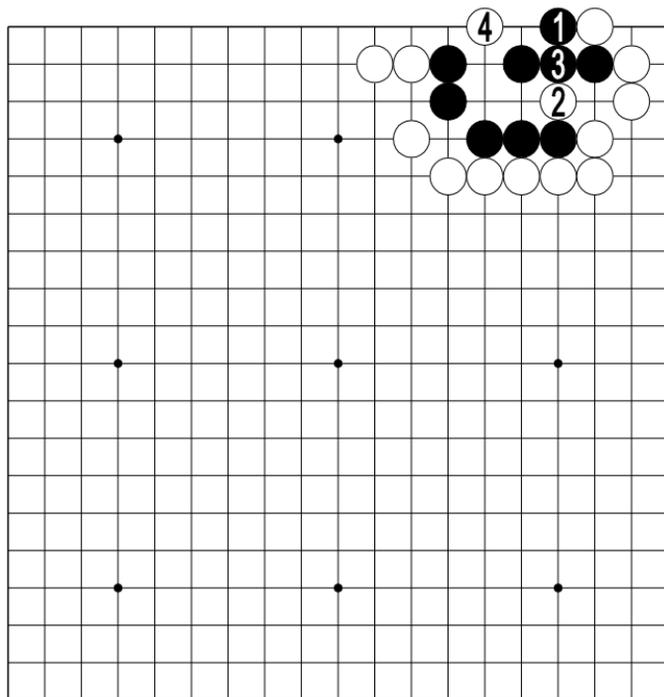
2图



3图（白的失误）

黑3时白走4是白的失误，
被黑5挡后，黑棋已活。

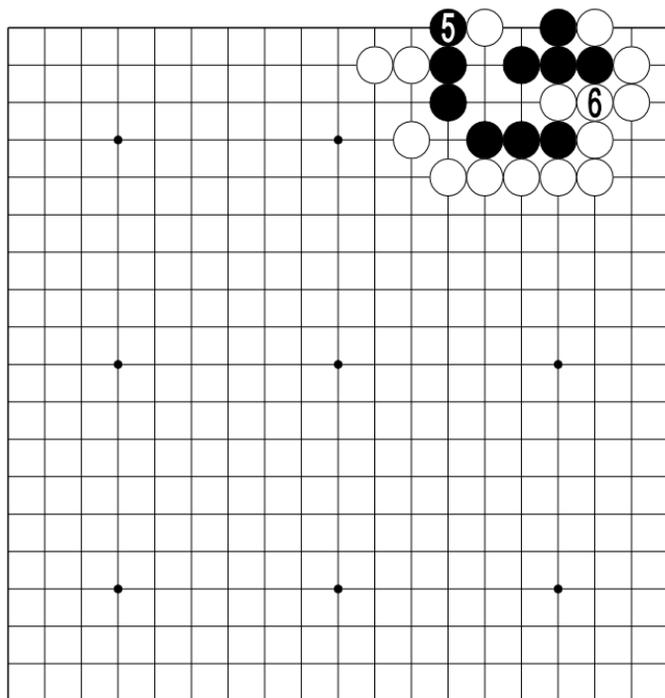
3图



4图

4图（失败）

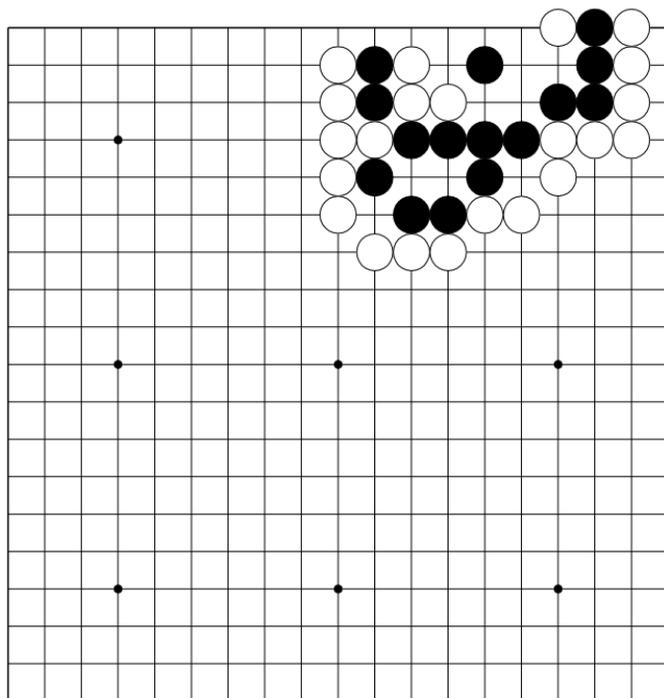
黑1若挡则失败，白2当然扳入。黑3时白可于4位点。



5图（黑死）

此后，黑5与白6两手见合，
黑无法活棋。

5图



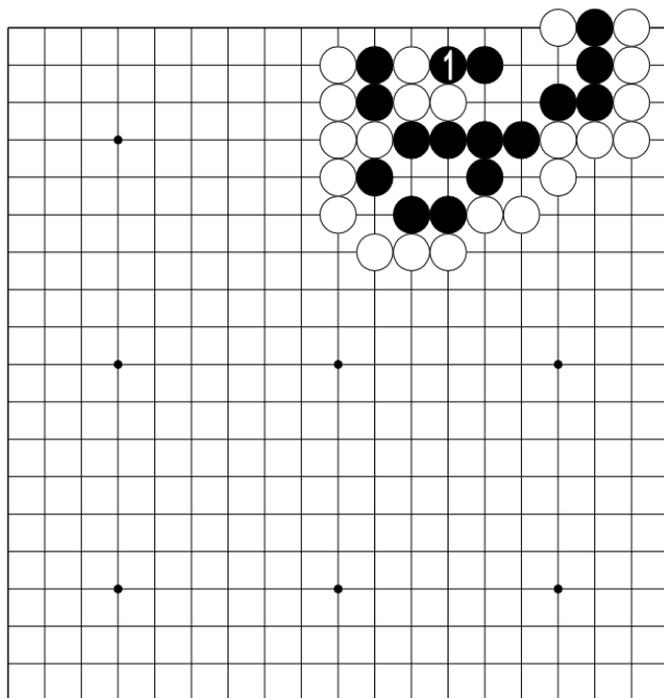
第4题

第4题 笨拙

黑先 有段

妙处就在于紧贴着白子走，形状虽有些尴尬，但却非此着不可。

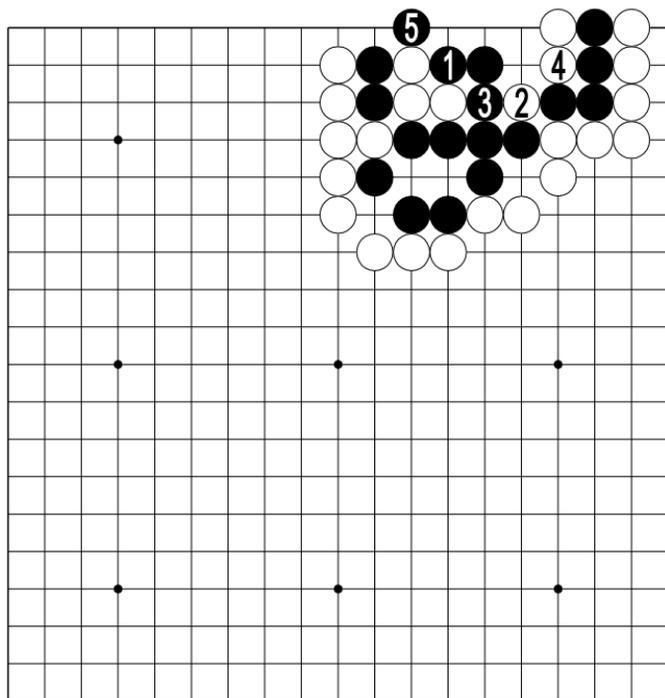
黑棋如何做活？乍一看，笨拙的手筋倒可挽救全军。



正解图 顶

黑于 1 位顶，看似很笨拙，以后却会发挥奇效。

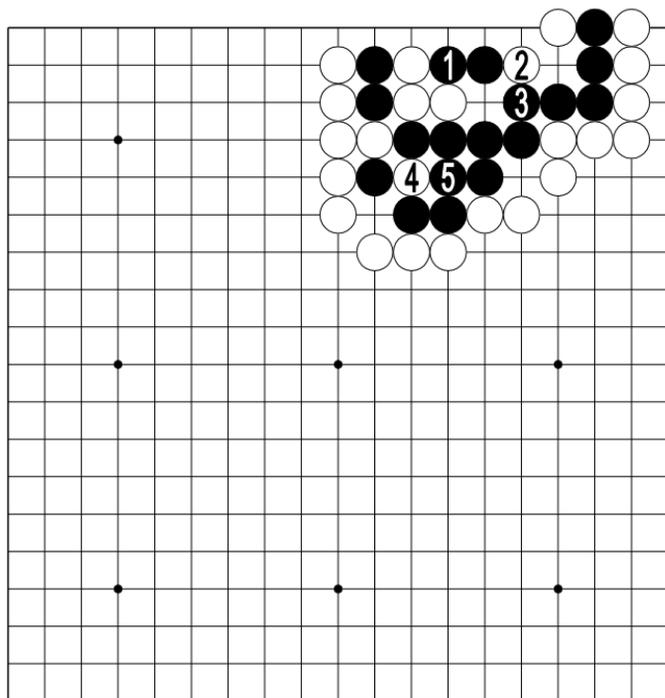
正解图



1图（转换）

诚然，黑1时白走2位，至黑5止形成转换。黑棋亦无不满。

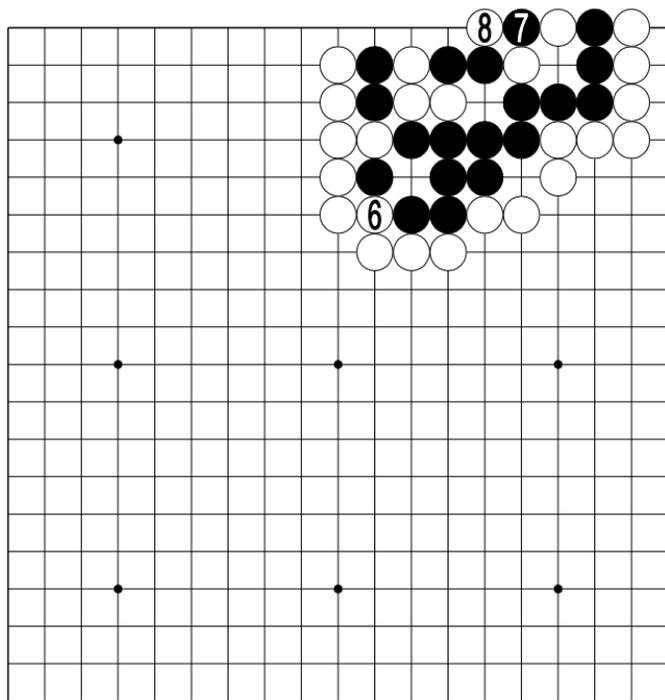
1图



2图（麻烦）

对于黑1，白可于2位应吧。这样，将会引起麻烦。黑3时，白4是破眼的手筋。

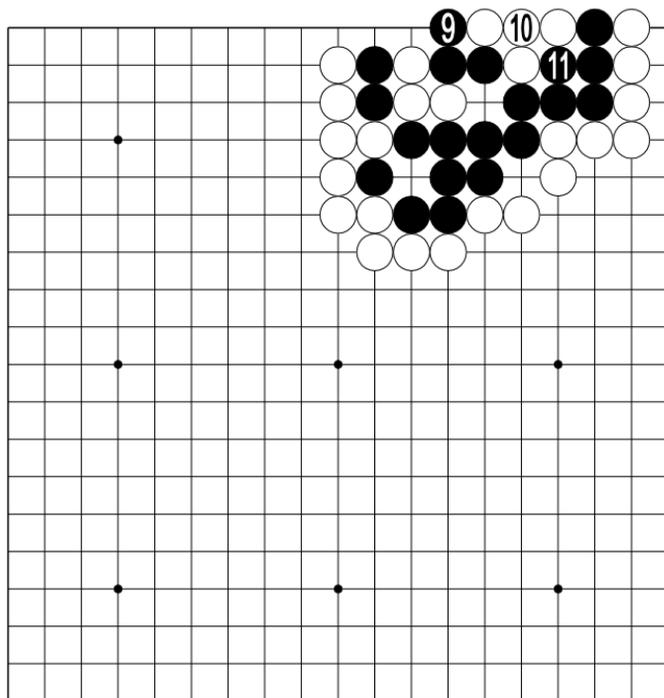
2图



3图（手筋）

白 6 如果来夺中央的眼位时，黑 7 扑让白 8 提又是手筋。

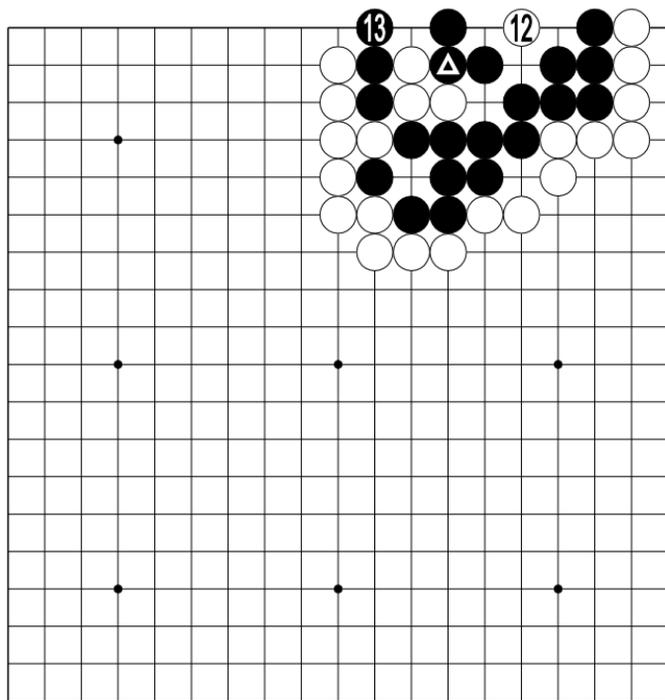
3图



4图（点眼）

黑如果9位打，白10非粘不可，这样才有点眼的手段。

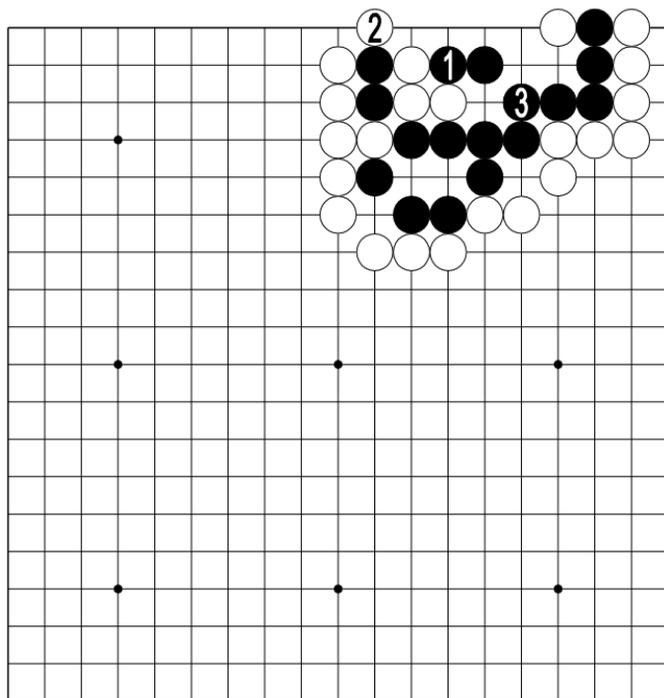
4图



5图（黑活）

白虽于 12 位点，但此时，黑 13 立成立。这是因为黑△一子发挥了作用。

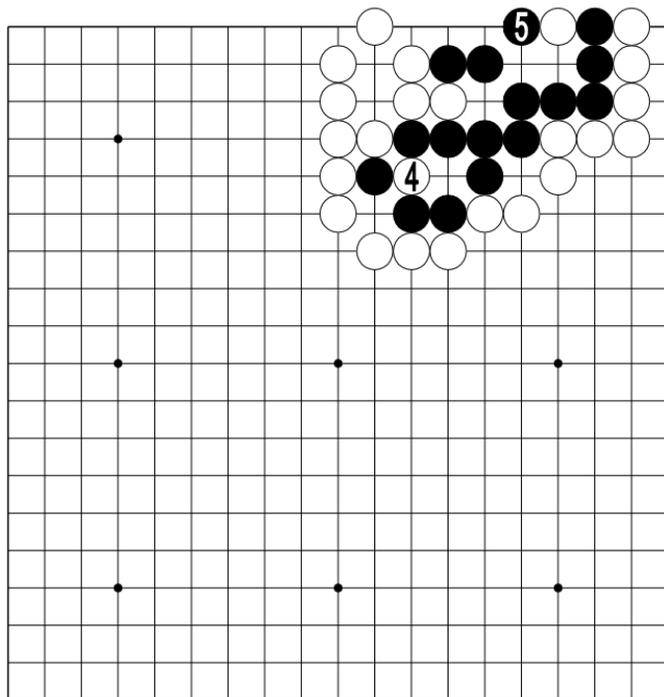
5图



6图

6图（变化）

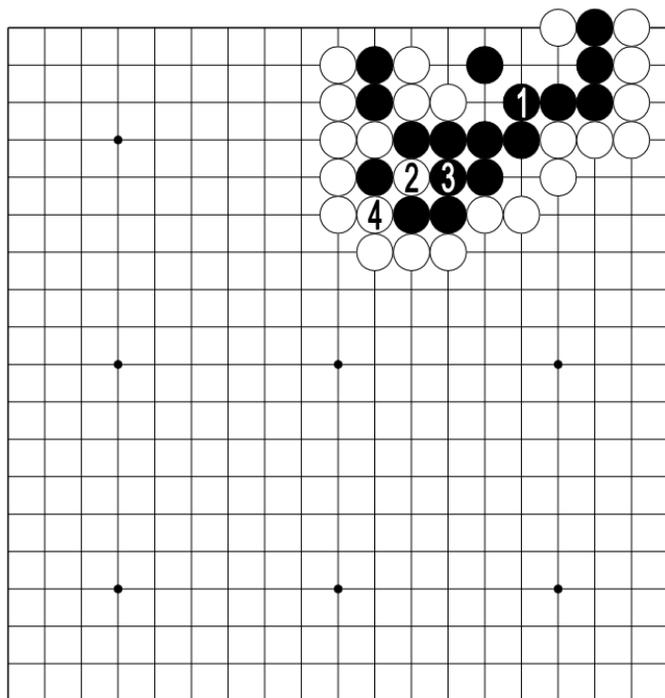
那么，对于黑 1，白 2 一手
提净，结果如何？
黑 3 位粘即可放心。



7图（活棋）

白若走4位夺眼，黑5位尖顶即可活棋。

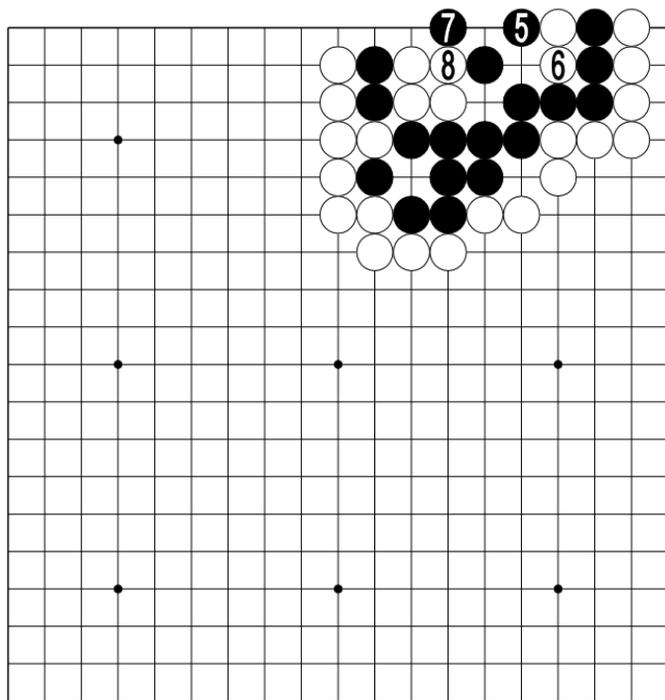
7图



8图（失败）

黑1粘则失败，状况并无好转，白2、4后中央眼位不全。

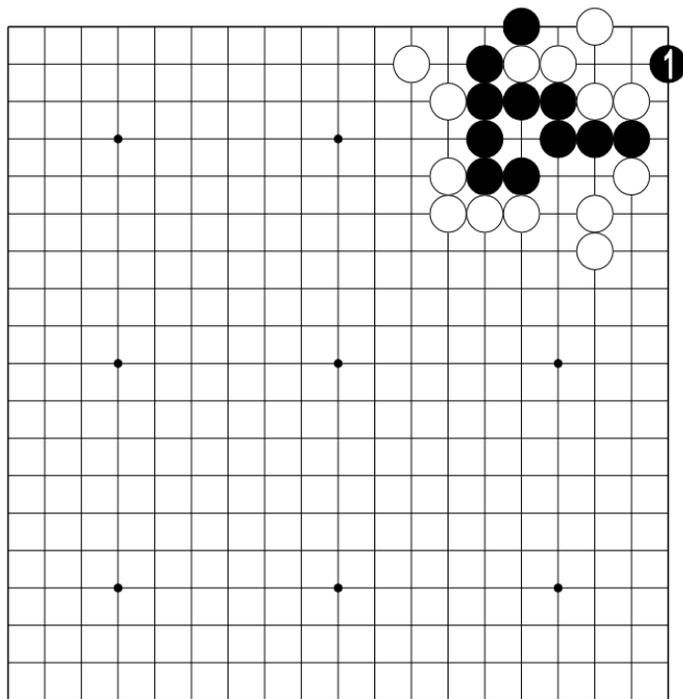
8图



9图（黑死）

接着，黑5时白走6位、黑7时白有走8位的余地，黑死。8之点是急所。

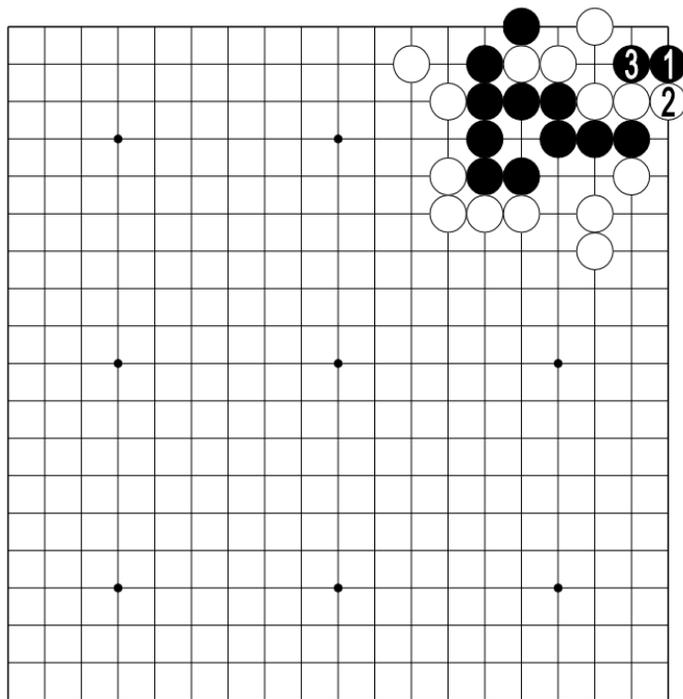
9图



正解图 “2·一” 位手筋

黑1是“2·一”位的手筋，
作为死活急所是很有名的手筋。

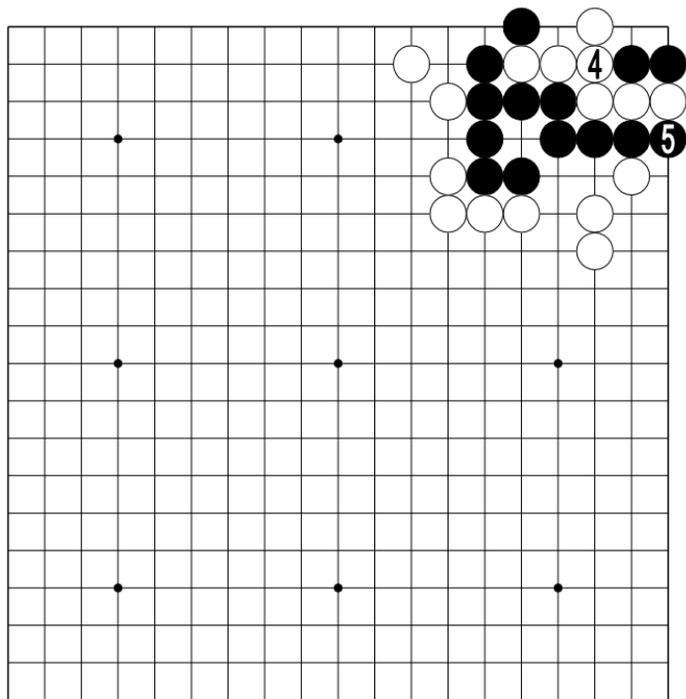
正解图



1图 (结束)

黑 1 时白 2, 黑 3 即可结束,
白棋无应手。

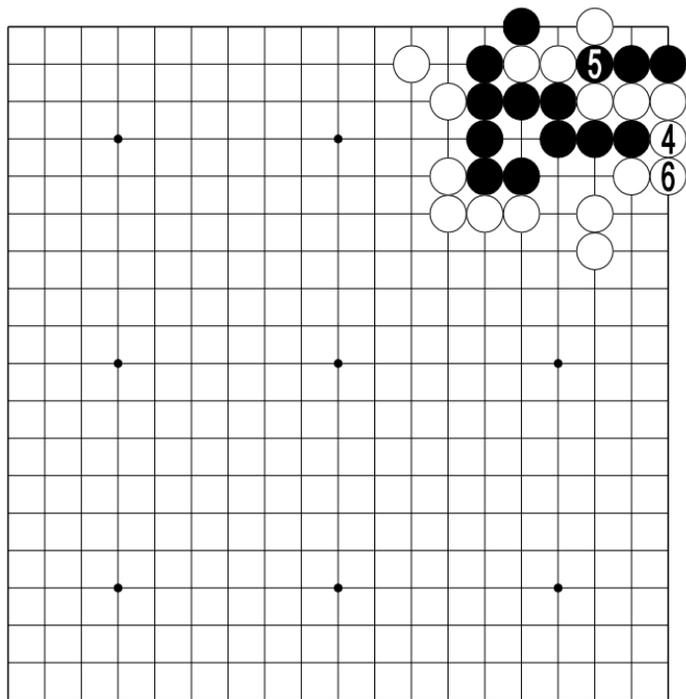
1图



2图（黑胜）

如果白走4，黑5位挡，暂且形成对杀。然而若紧气的话，黑必胜无疑。

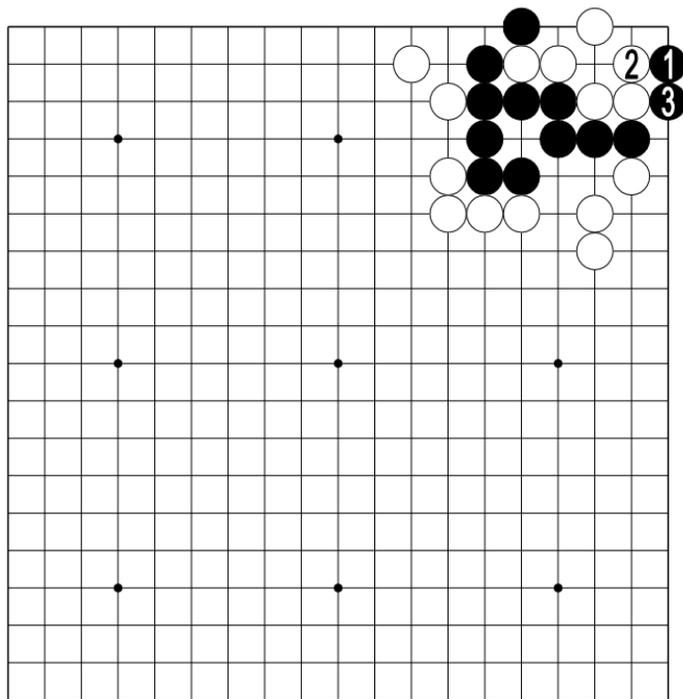
2图



3图

3图（速胜）

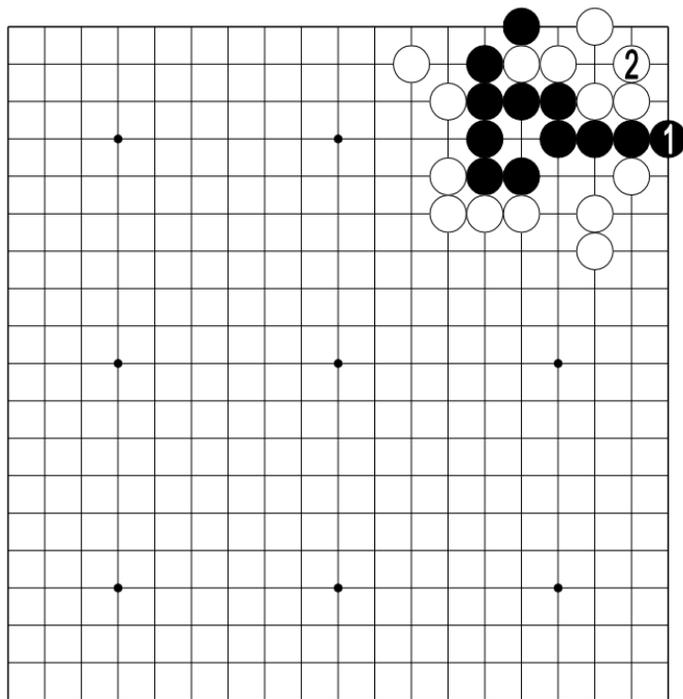
另外，白若走4位，黑5断掉，此形也是黑棋速胜。白6即使后手粘上，仅比被提起稍强。



4图 (喜胜)

黑1时白若走2，黑便3位渡。这种对杀也是黑所喜欢的。

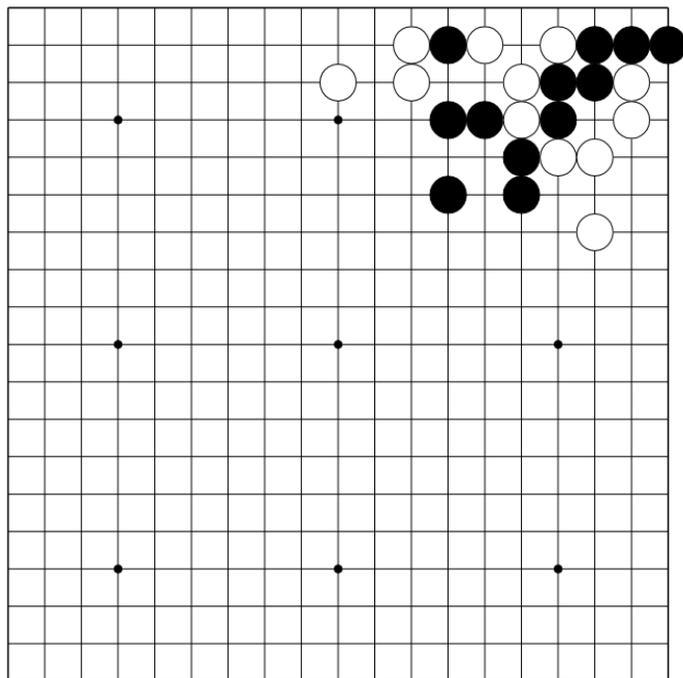
4图



5图（失败）

黑 1 的走法明显是功力不足，白 2 可做成两眼，黑便无活棋的余地。

5图

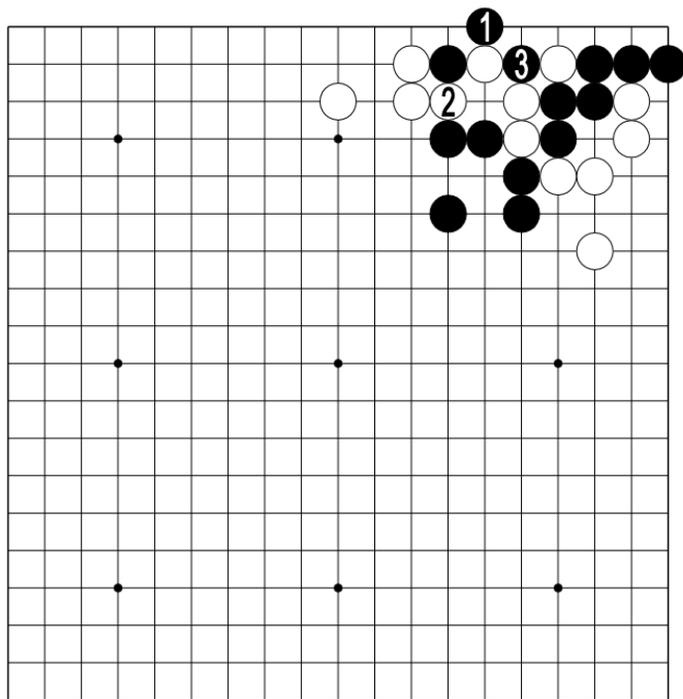


第6题 锐利

黑先 上级

角上已无法单独做活，这是个求取联络的问题。但也不全是这样，需要走出锐利的手筋。

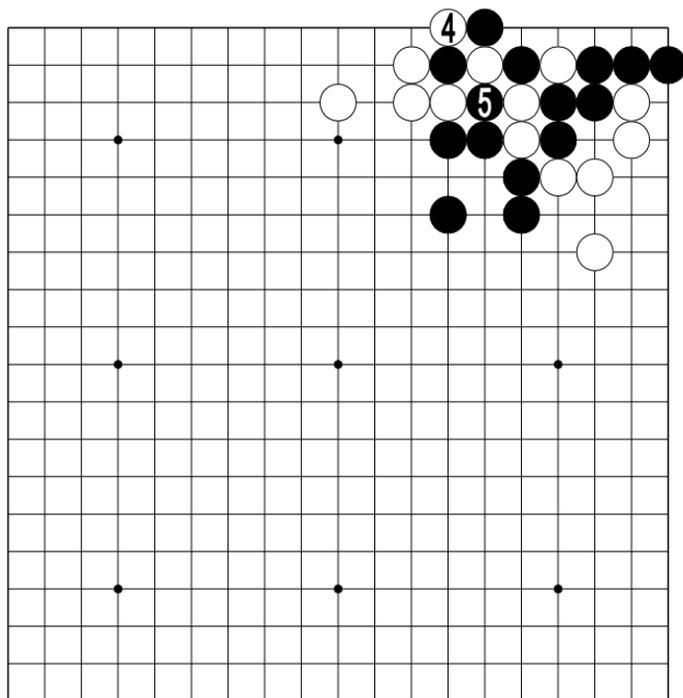
第6题



1图(扑)

黑1、白2时，黑3扑一手是锐利的手筋。这是此型的要领。

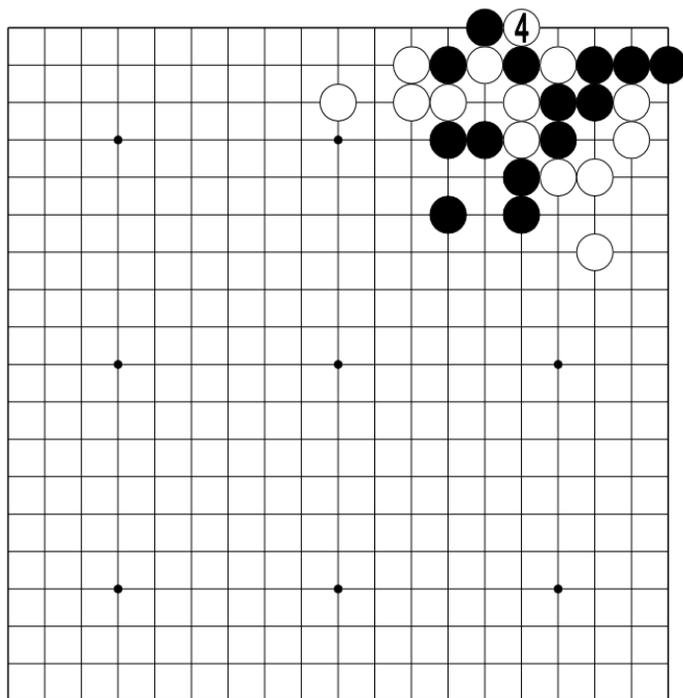
1图



2图（活棋）

对于此型，白不能走4位，
因为黑5后可大片活棋。

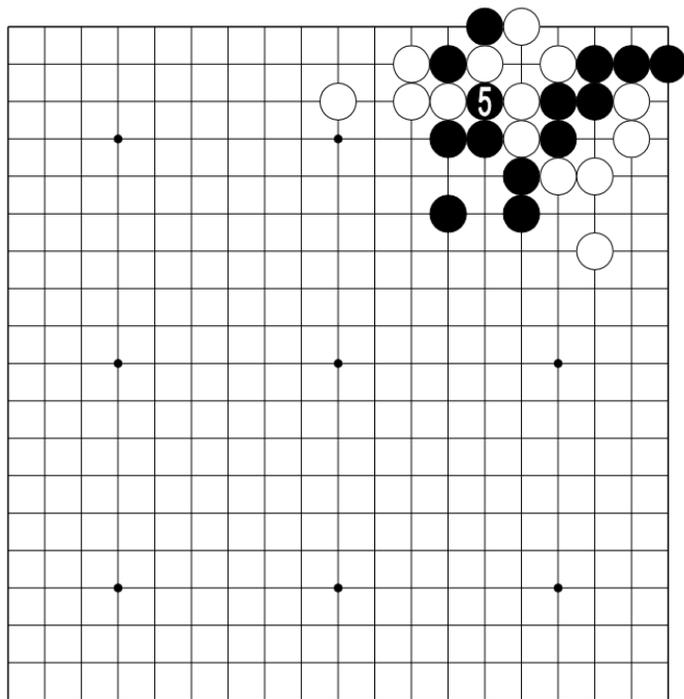
2图



3图（有趣）

那么，白4非提不可，结局却相当有趣，解决的办法将出人意料之外。

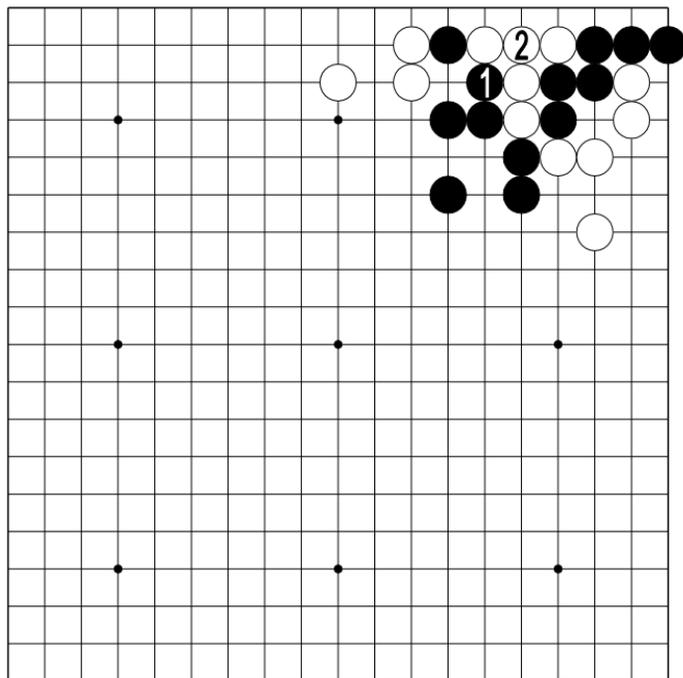
3图



4图（提通）

黑于5位打吃，白棋并不能粘。结局，白二子被提通而黑棋活。

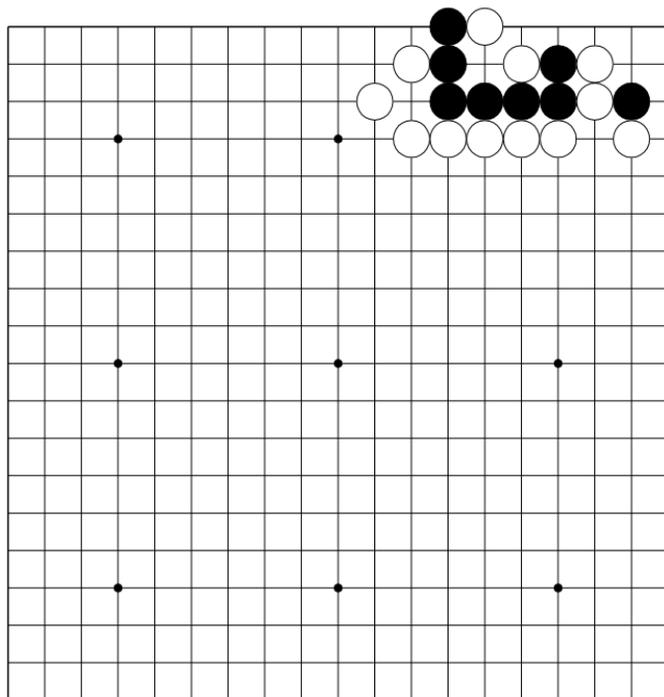
4图



5图（失败）

黑1这样打吃，过于露骨，
将必然导致失败。

5图



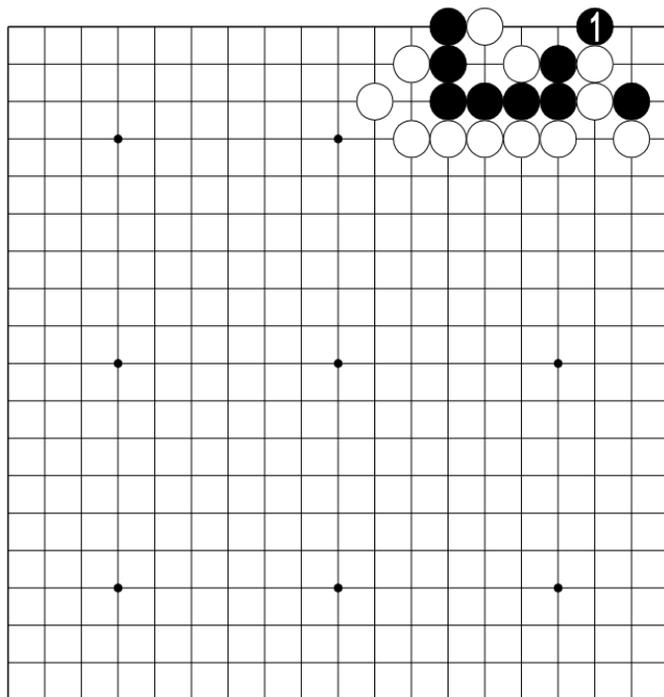
第7题

第7题 新奇

黑先 有段

白棋二子被围，吃法上应引起注意，关键是避免被点杀。

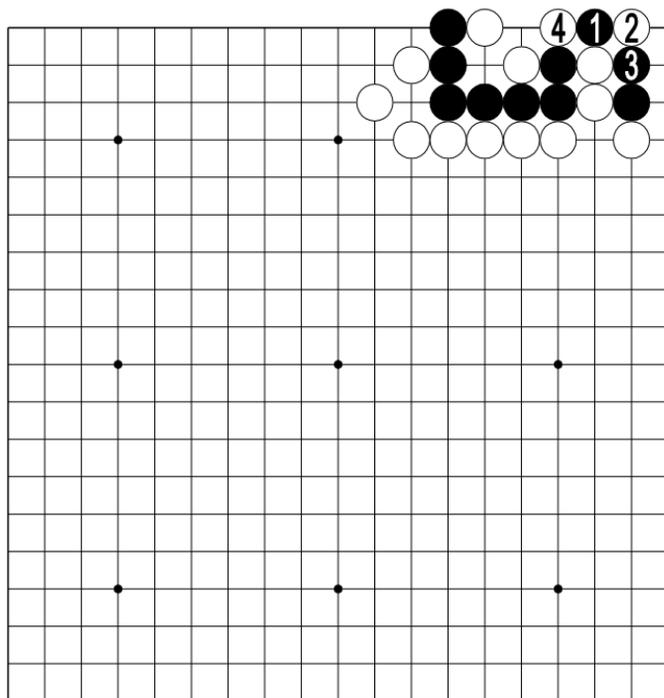
那么，技巧上第三着的走法表现得最新奇。



正解图

正解图 新奇

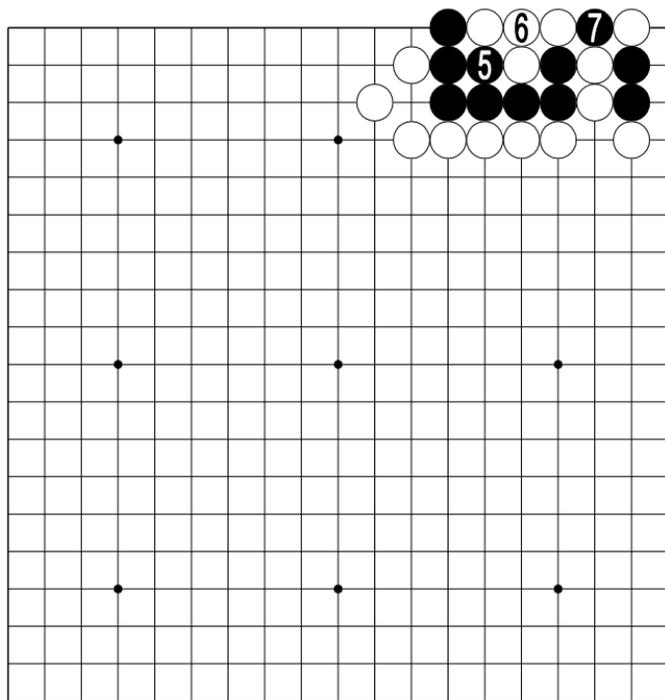
首先，黑于1位扳，这是当然的手段。



1图

1图（切断）

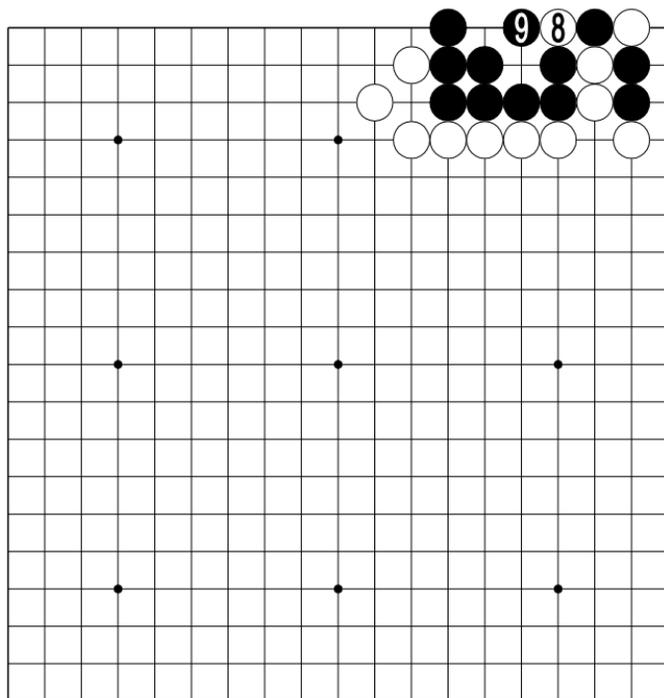
白2时黑3断的走法十分新颖巧妙，当白4提后——



2图（得意）

接着，黑5位打吃，为了点杀白只好于6位粘，但黑7提后还叫吃白棋，正是黑得意之处。

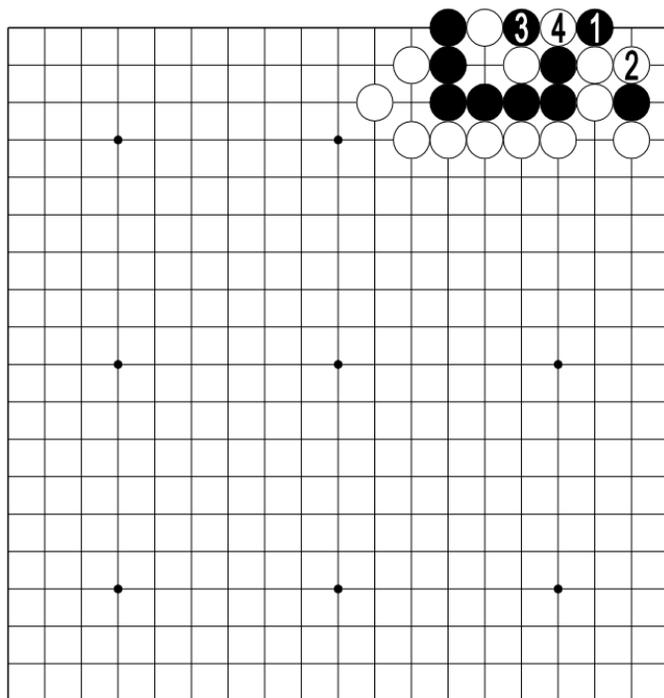
2图



3图（净活）

白不得已而于8提，黑9挡住后，自然活棋。

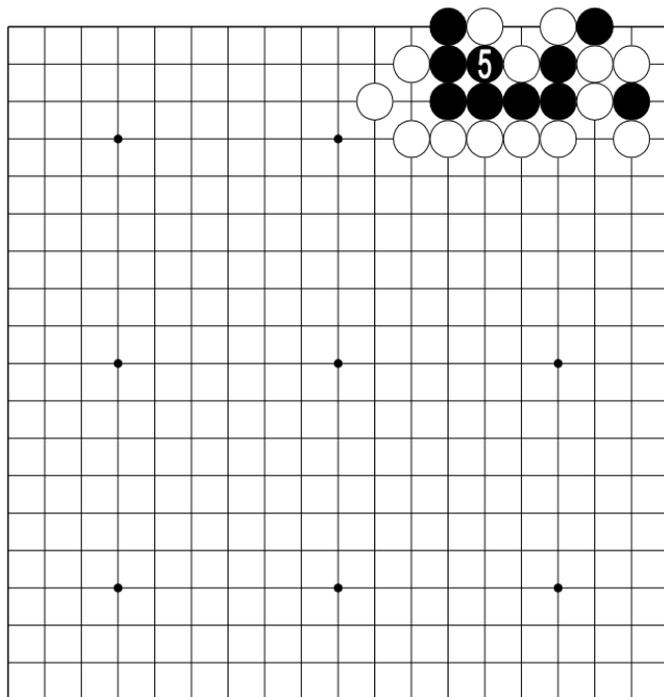
3图



4图

4图 (变化)

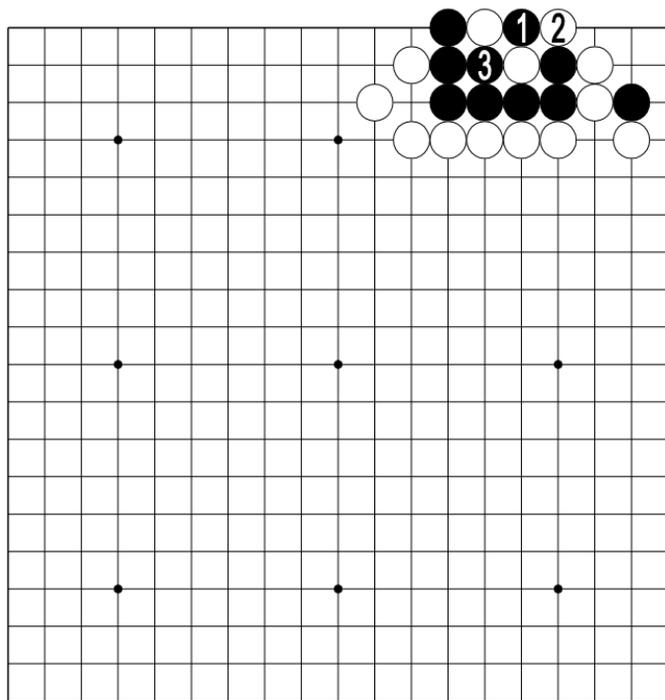
不愿意走成正解图那样，黑1时白2位退的话，黑3扑是好手。当白于4位提后——



5图（胀牯牛）

黑5打后便吃白棋胀牯牛，白不能粘，黑成二眼活棋。

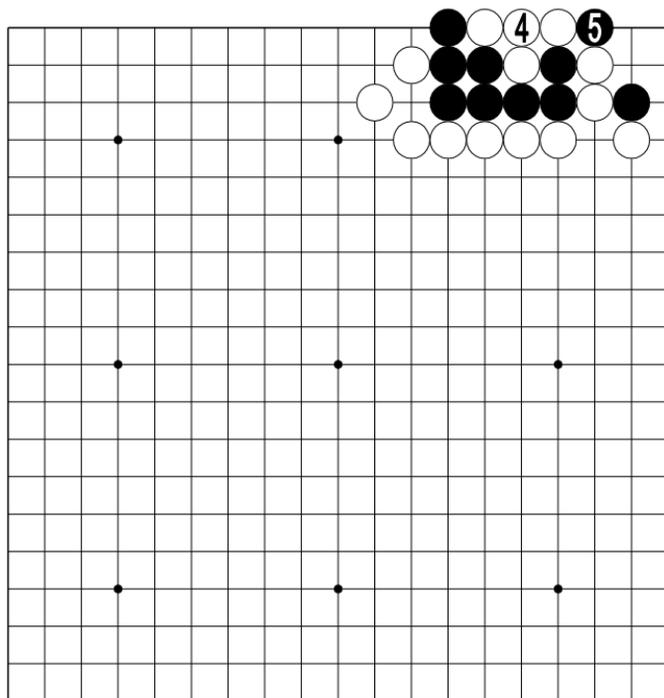
5图



6图（失败）

若按普通构思，黑1是扑一手，但此处却导致失败。白2后黑3打时——

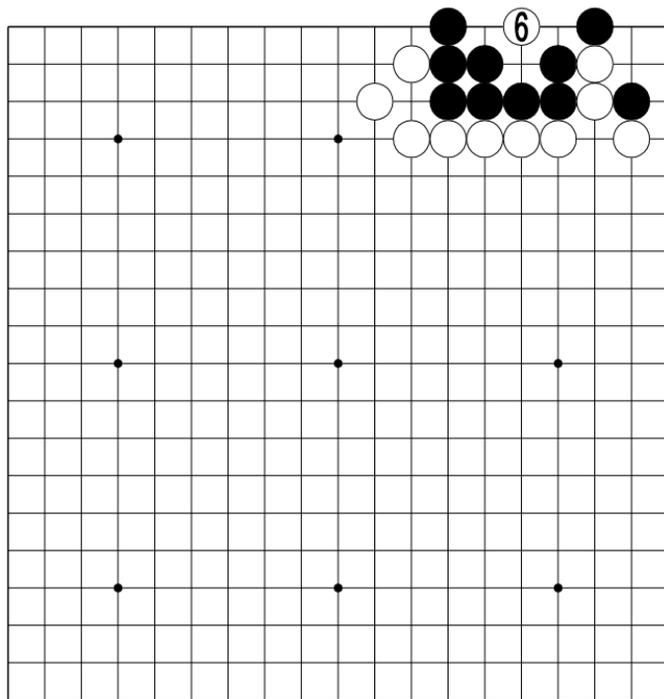
6图



7图

7图（多送）

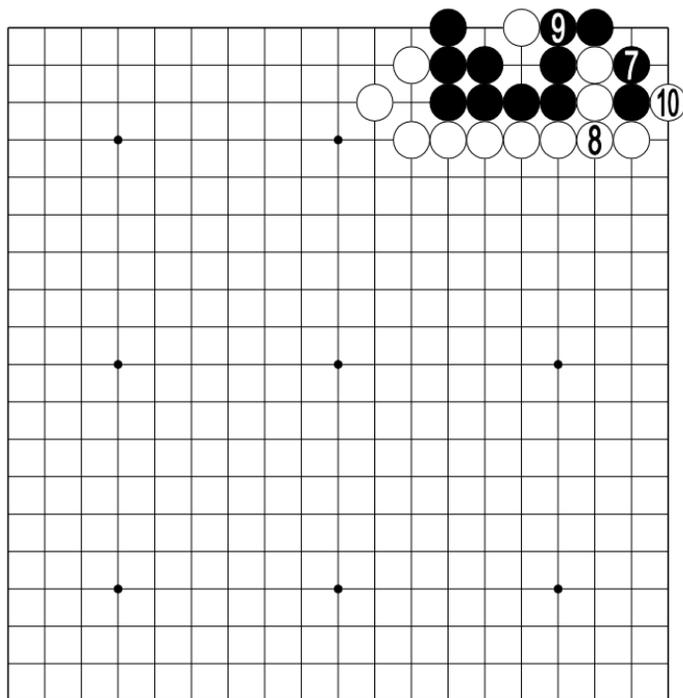
白4位粘，多送几子给黑棋吃，黑虽可于5位提。但是——



8图 (点杀)

白于6位点，这样黑棋被点杀。

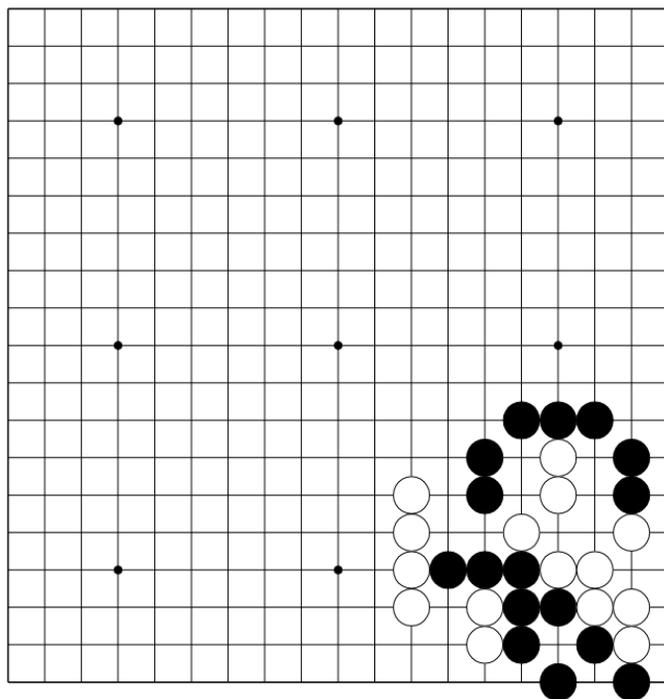
8图



9图

9图（黑不行）

黑现在走7位打，如获至宝，但白8粘后黑仍不行，因黑9不可省，白10后黑死。请考虑其失败的原因。



第8题

第8题 果断

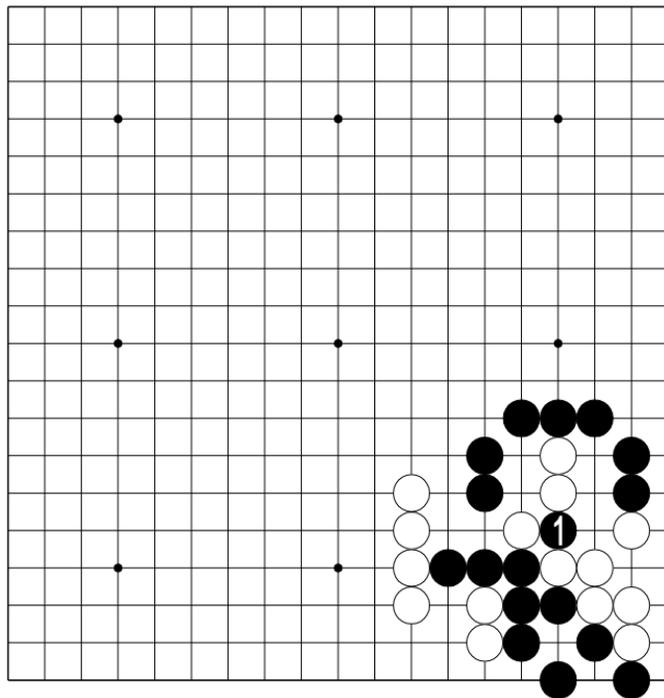
黑先 初级

黑棋有个断点。如果能在补上缺陷的同时，也夺去白方眼位，才是好棋，设法找出这一手筋。

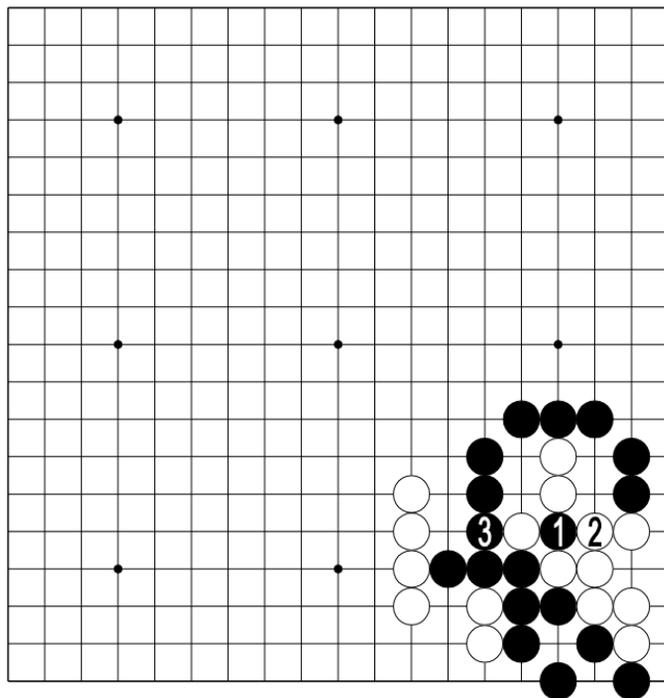
应果断地采取一箭双雕之策。

正解图 扑

黑 1 位扑一着，同时也把断点处的毛病消除了。



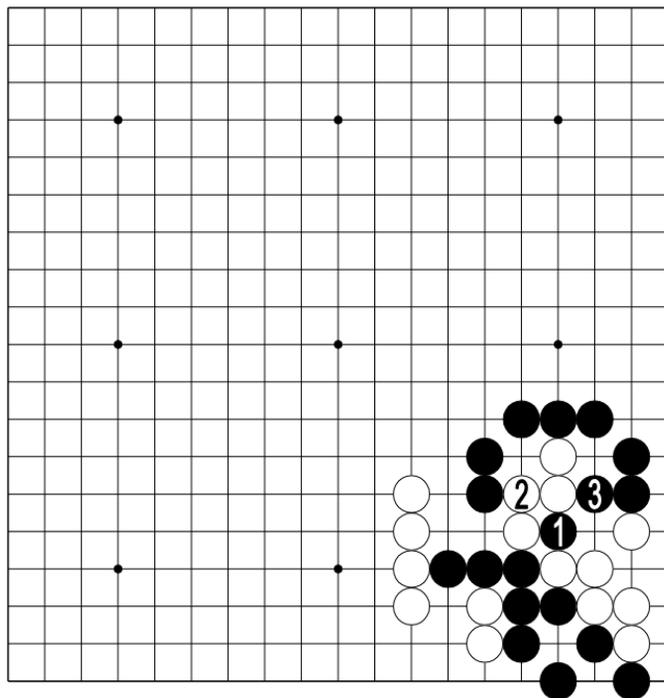
正解图



1图

1图（白死）

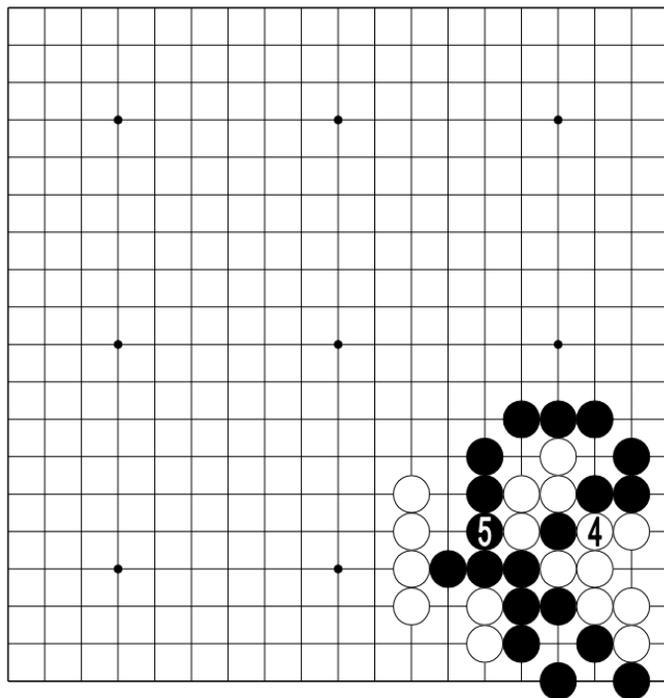
黑1时白2提，黑3接上，
如图所见，白只有一只眼而死。



2图

2图（追逼）

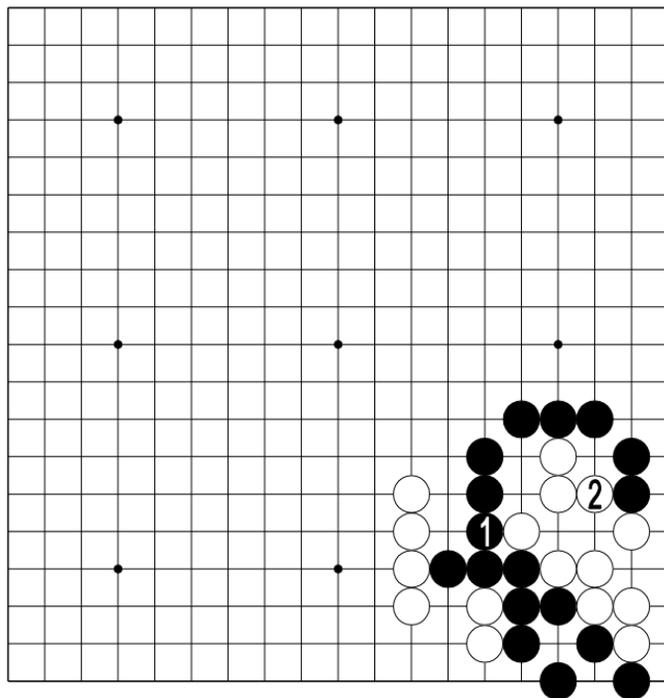
黑1时白2如果粘，黑3再追逼一手好。仍然不给对方切断的机会。



3图

3图（卡眼）

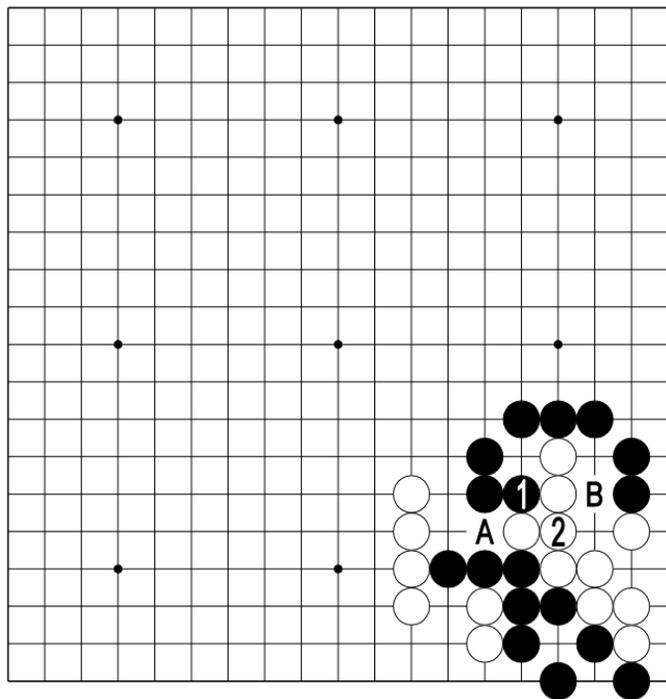
白4非提不可，黑再于5位粘。白4提子后是卡眼，说起来非常简单。



4 图

4 图（失败）

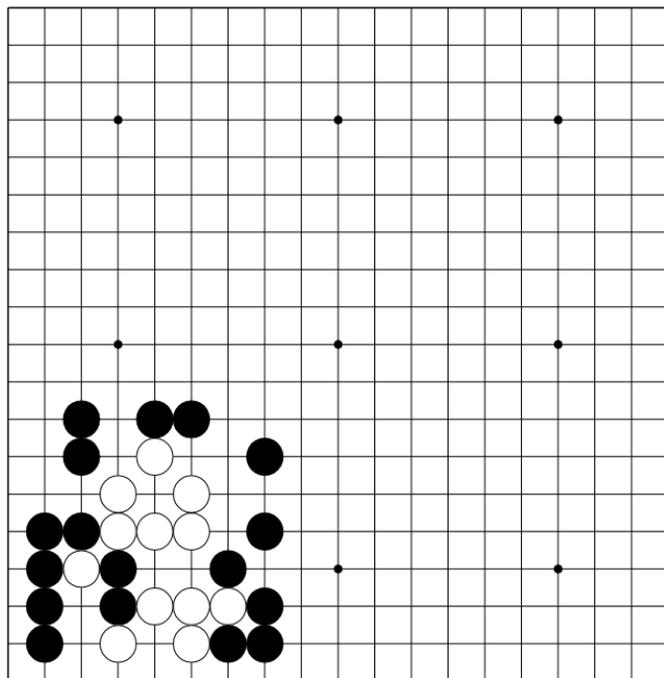
黑 1 只注意切断的问题不好，白 2 后白棋活。



5图

5图（相同）

黑1这样走其结果相同，白2粘后，问题并没能解决。A位冲与B位做眼二者见合，这也是黑棋失败。



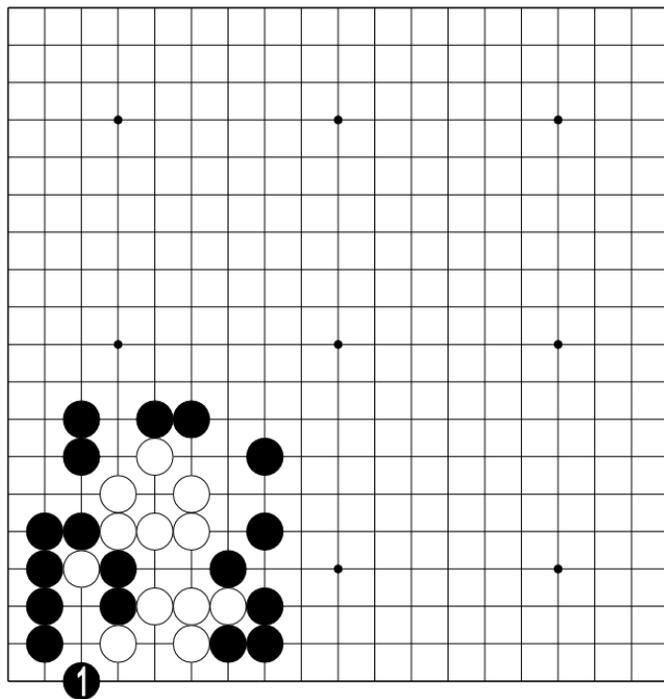
第9题

第9题 变化

黑先 中级

黑想攻这块白棋，使陷入阵中的白棋产生麻烦。

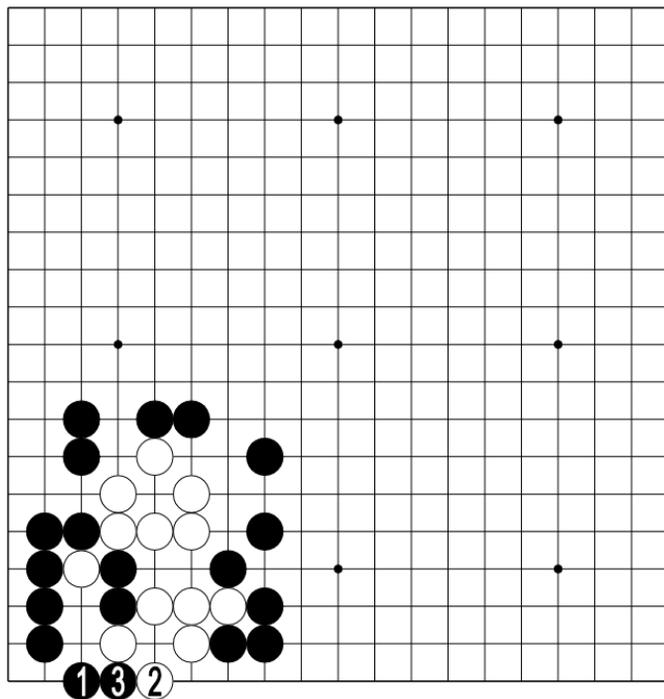
其形状看似容易，又像很难。需要稍微施些手段。



正解图

正解图 尖

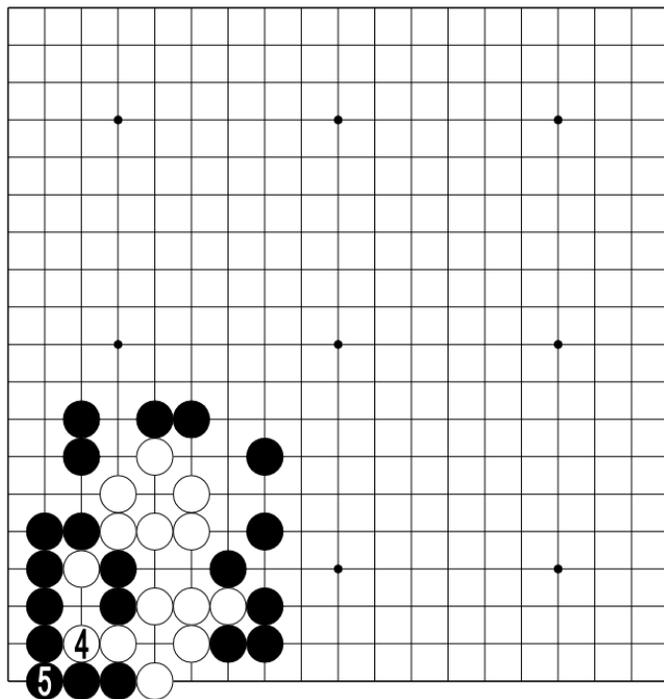
黑1小尖是好手，这是个不大引人注目的正着。



1图

1图（挤入）

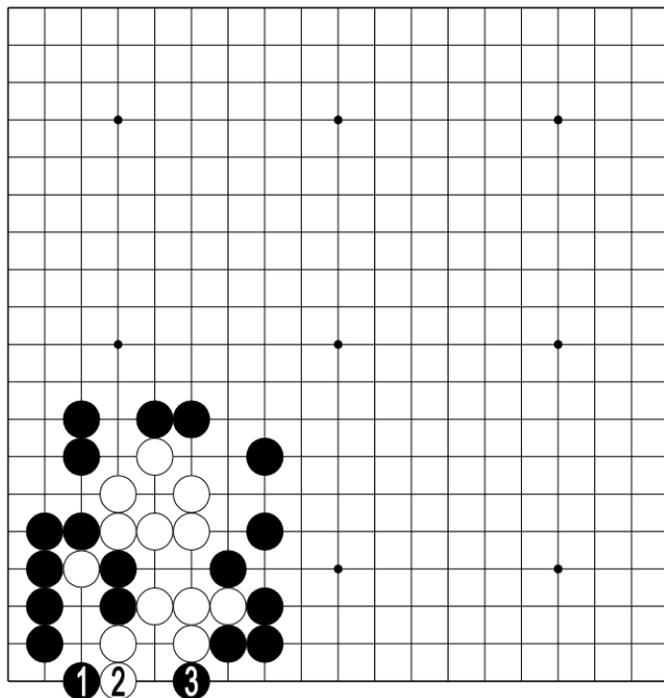
黑1时若白2做眼，黑便3位挤入，这一着也好像是个盲点。



2图

2图（不入）

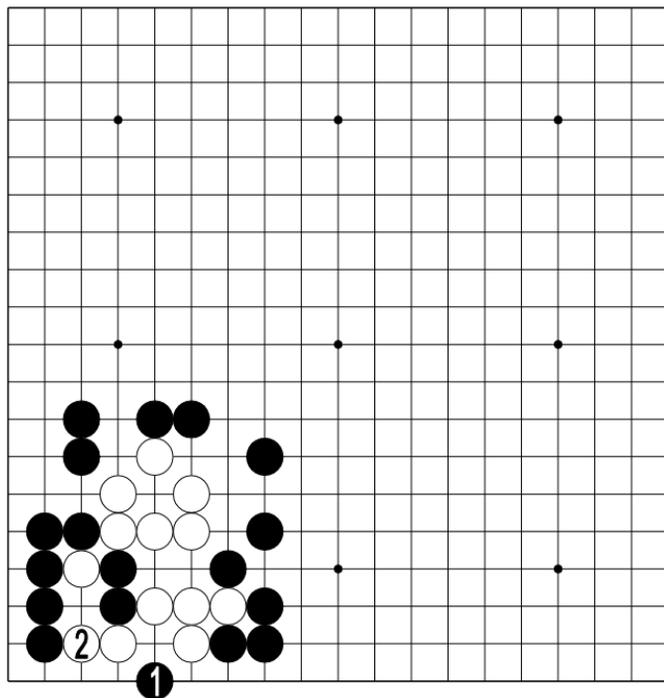
接前图，白4若打吃时黑5便粘，可以看出，白棋已不能入子。



3图

3图（扳）

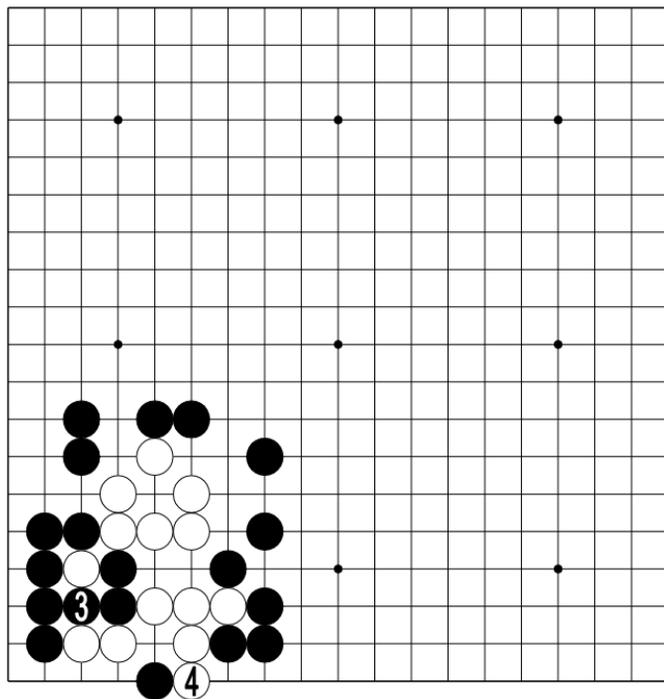
黑1尖时白若走2位，黑当然走3位扳夺其眼位，于是白棋死。



4图

4图（失败）

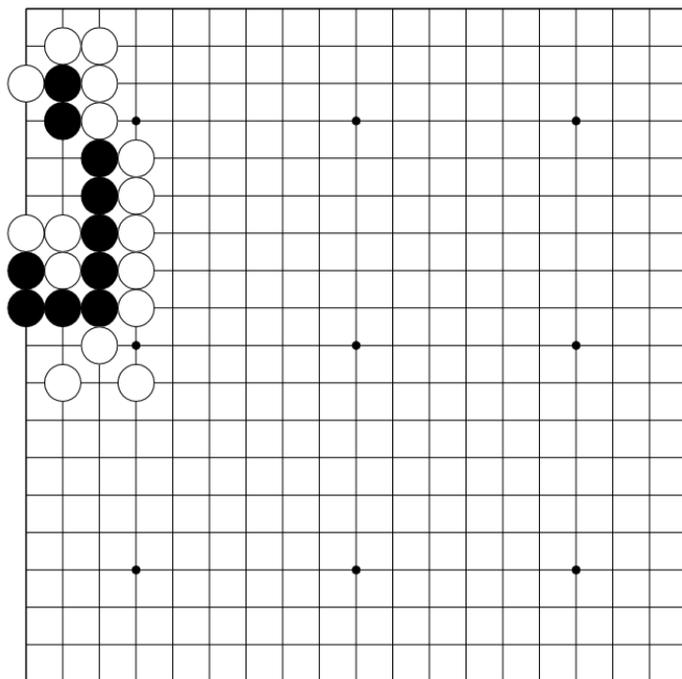
黑 1 位点虽也是夺眼的急所，但这样走却是失败的。白恰好可以走 2 位。



5图

5图（活棋）

黑3非提不可，白4挡住黑一子后简单活棋。



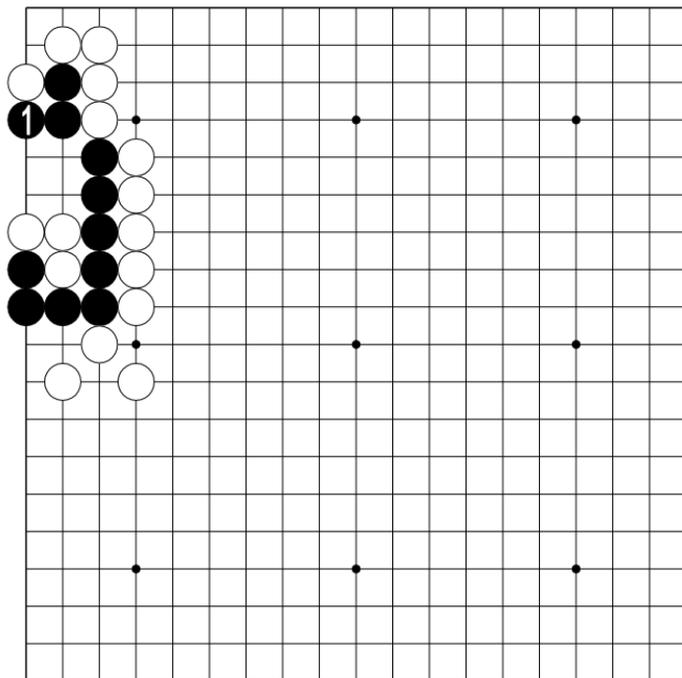
第 10 题

第 10 题 花招

黑先 上级

黑虽然可吃三子，但害怕白有扳一着后点杀曲三的手段。

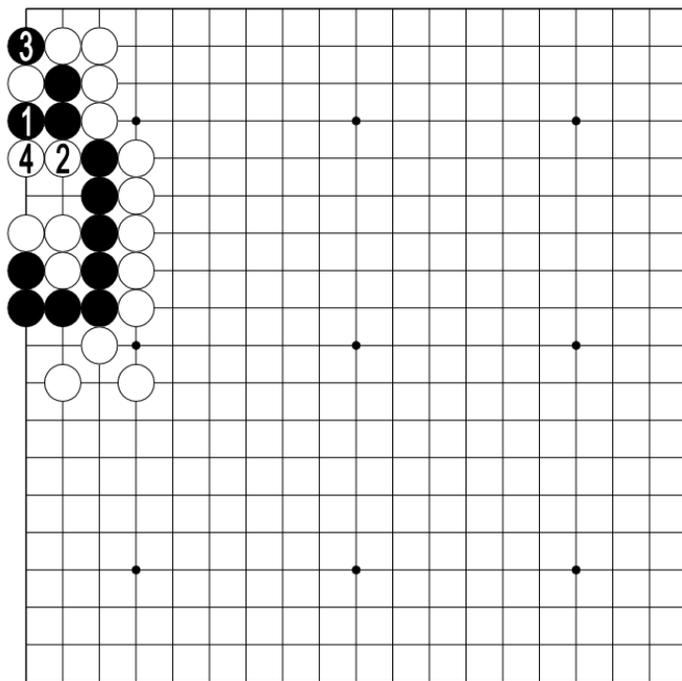
如果能乘此危机，走出新花招，才是超凡的表现。



正解图

正解图 挡下

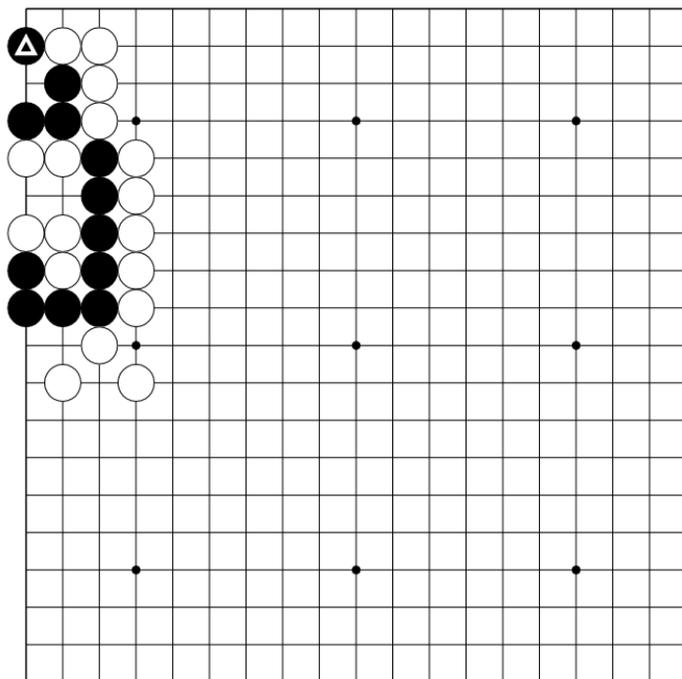
其要害是，在边上挡下是正解。从黑1开始，就不必介意送对方吃子。



1图

1图（要领）

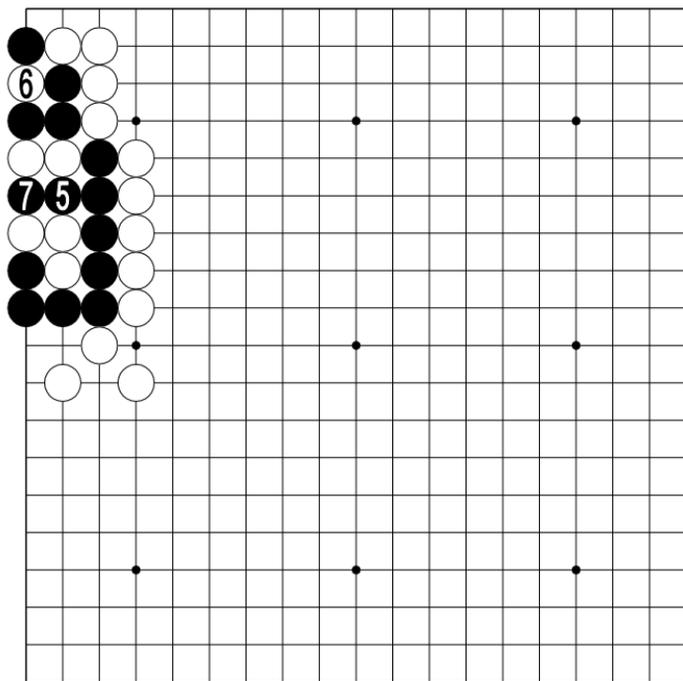
黑1时白若走2，黑3便提，
要领是使棋走成此种形状。



2图（发挥作用）

虽然成此被提形状，但黑▲之子在以后仍可发挥作用。

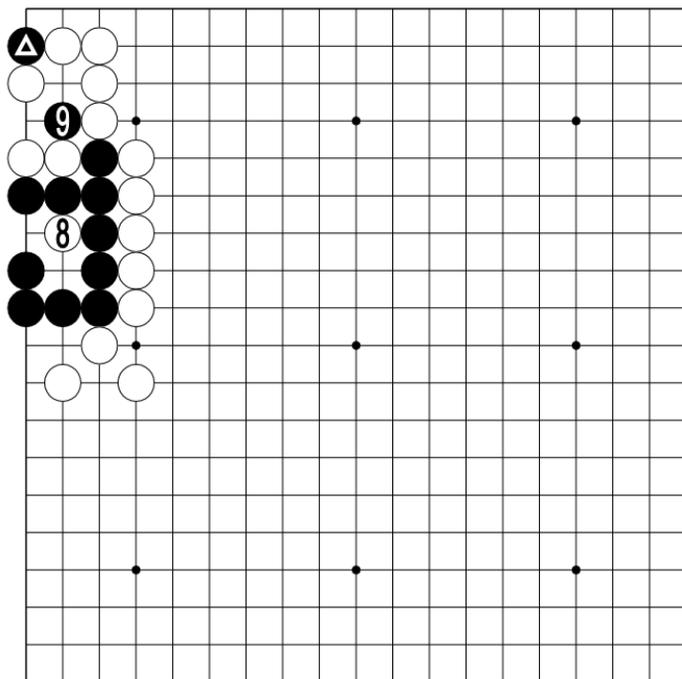
2图



3图

3图（提起）

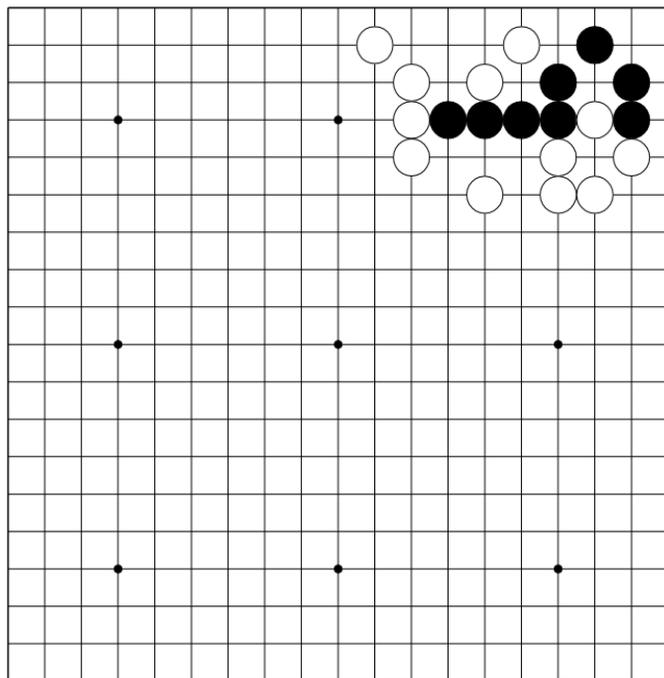
那么，黑5打吃时，白6只好提起，黑7也将三子提起，至此应该说已经成功了。



4 图

4 图（打吃）

此后，白 8 如来夺眼，黑便走 9 位打吃，黑▲子发挥了作用。这样走反而白损。



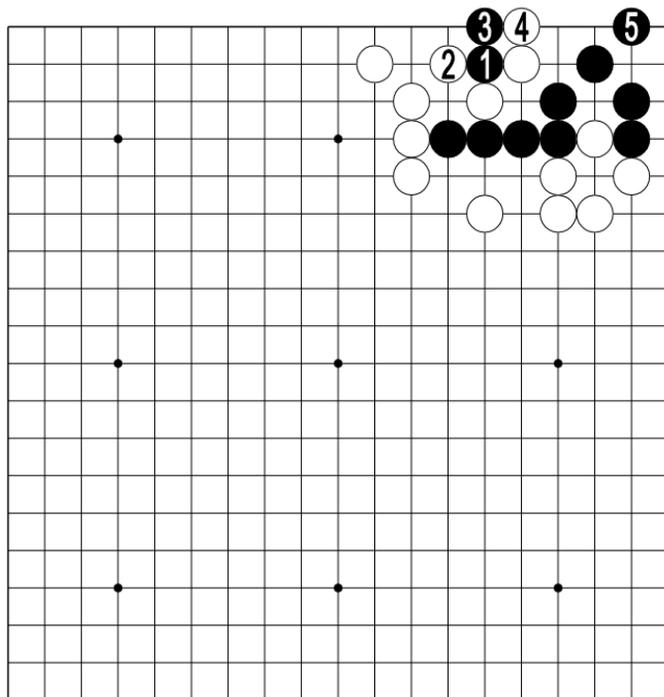
第 11 题

第 11 题 机敏

黑先 有段

手筋如果不机敏，就不能形成此型。

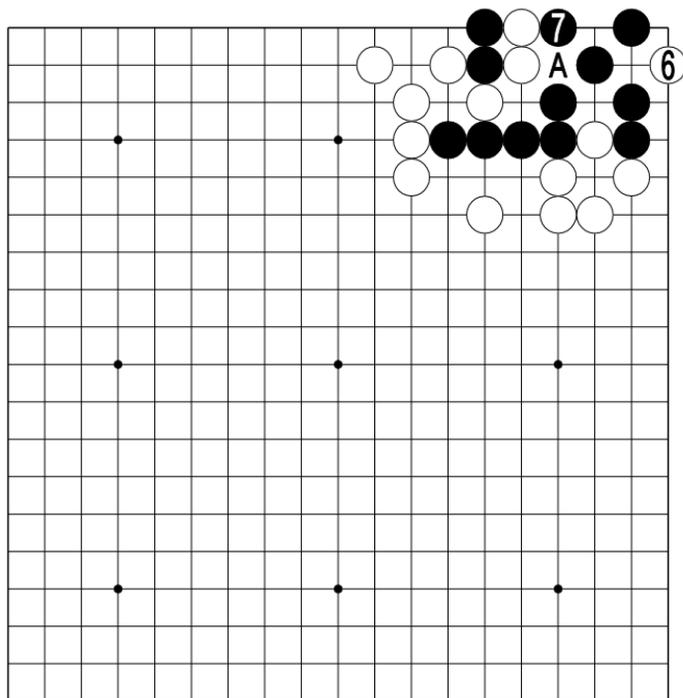
角上能确保两只眼吗？如果是敏感者，可以马上想出办法。结果将是高水平的。



1图 (立下)

黑1时白2若打则黑3立下。
白走1位时黑才开始走5位。

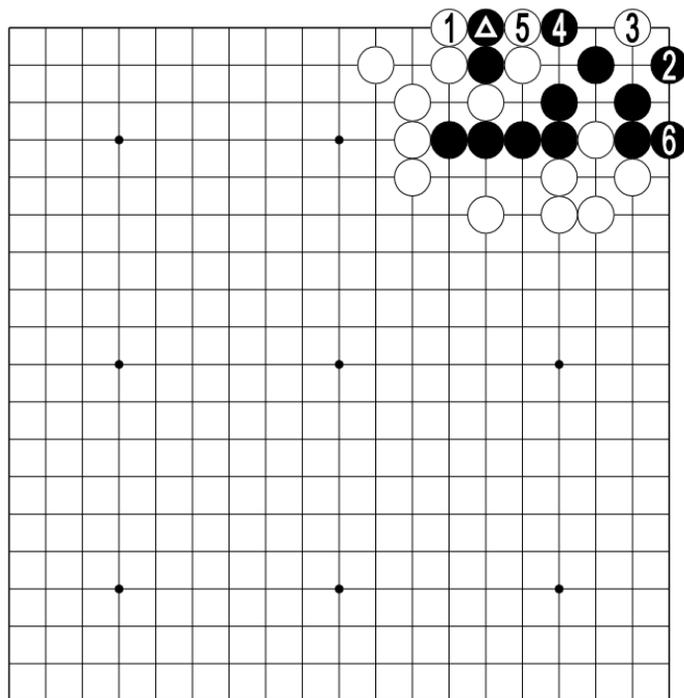
1图



2图（活棋）

接着白6时，黑于7位尖顶，因白A位不能入子而黑做两眼活棋。

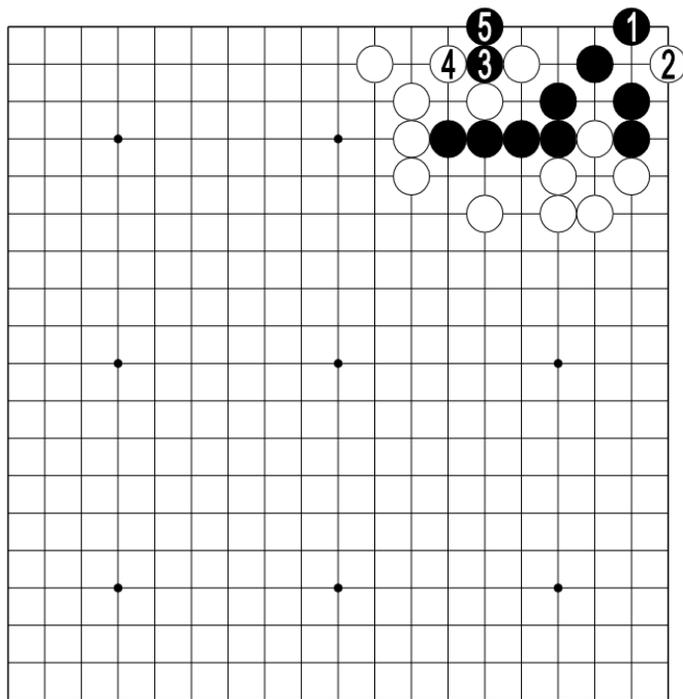
2图



3图

3图（试探的道理）

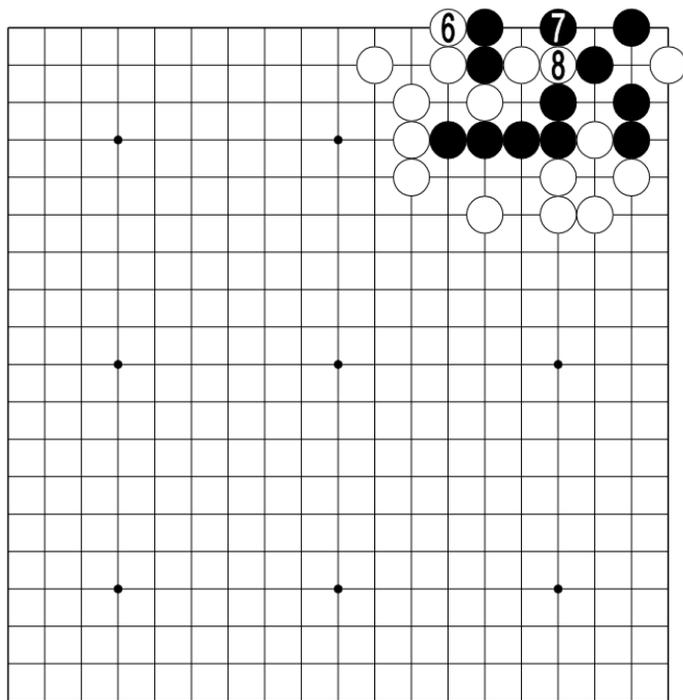
对于黑▲，白若走1位来吃，黑走2位。白3时黑走4、6后活棋。这就是黑▲先试白方应手，然后再决定其下法的道理。



4图（笨拙）

黑先走 1 位下法笨拙，白 2 后黑再走 3 位顺序颠倒，白的应法就不同了。

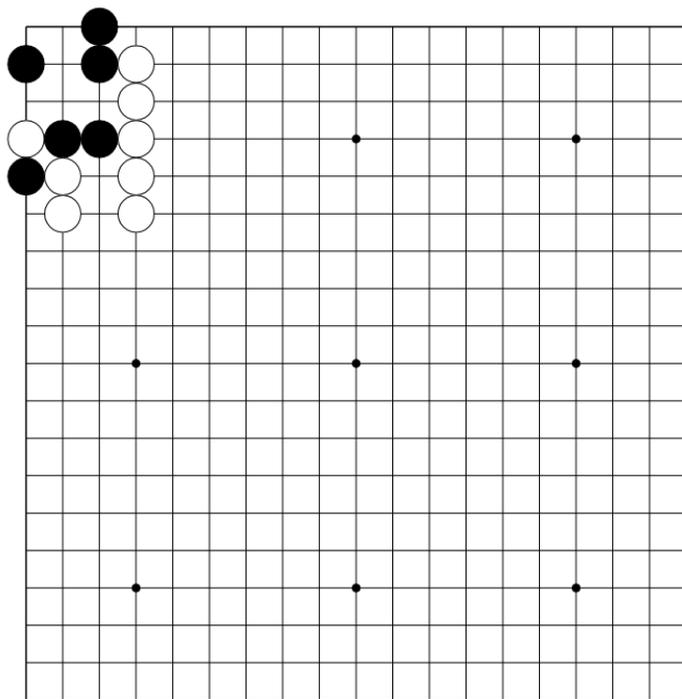
4图



5图（失败）

白从6的方向吃，黑7时白有8挤入的余地。
当然，这样黑就死棋。

5图



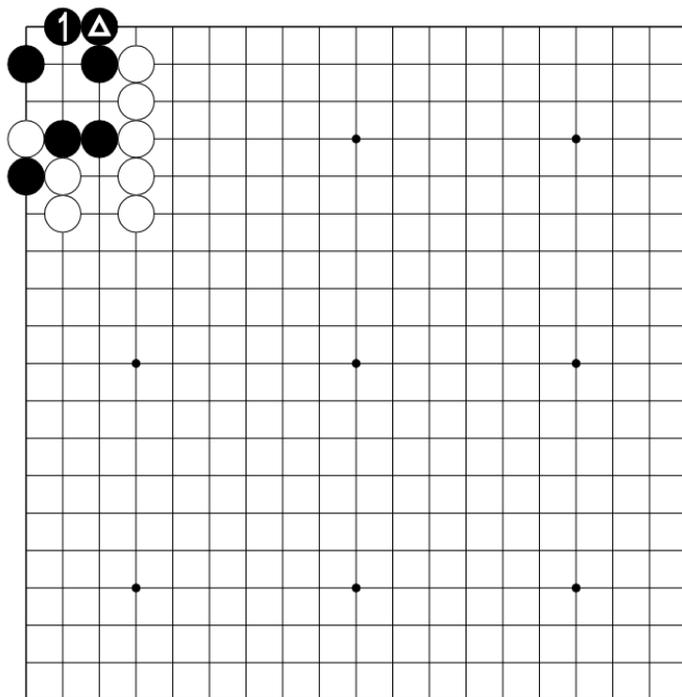
第 12 题

第 12 题 斗室

黑先 初级

角上的黑棋既像个密室，又像个小小的斗室。

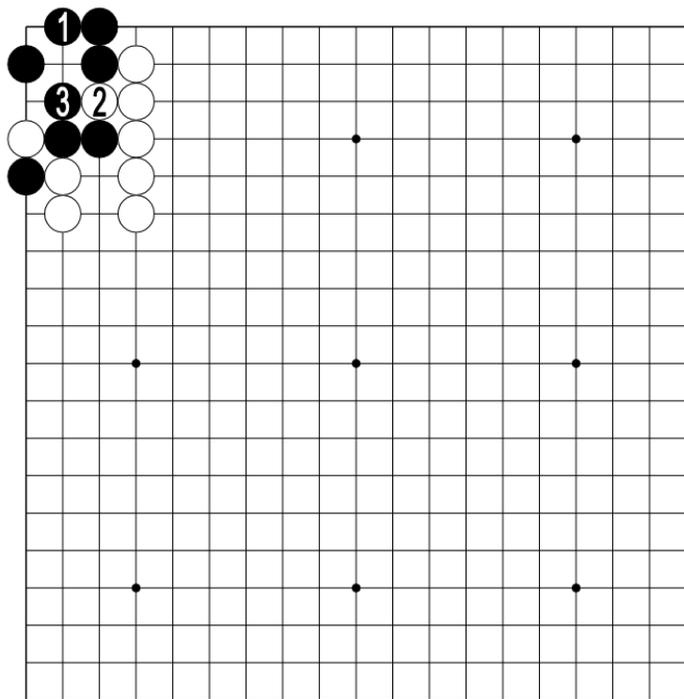
只有少许地方可以投子，活棋的急所仅有一点。



正解图

正解图 2、一路

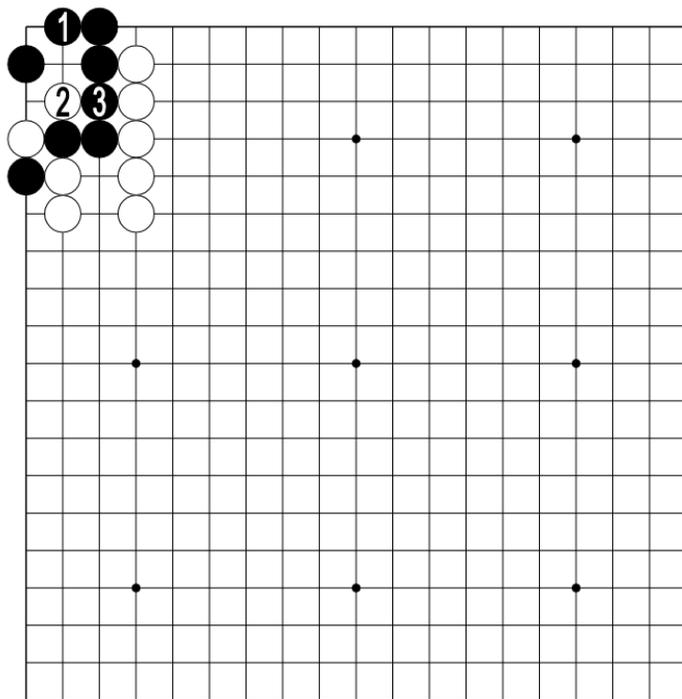
黑1走“2、一”路是手筋，虽然不太难，但因有黑▲一子形状不好，因而使黑1变成盲点。



1图

1图（活棋）

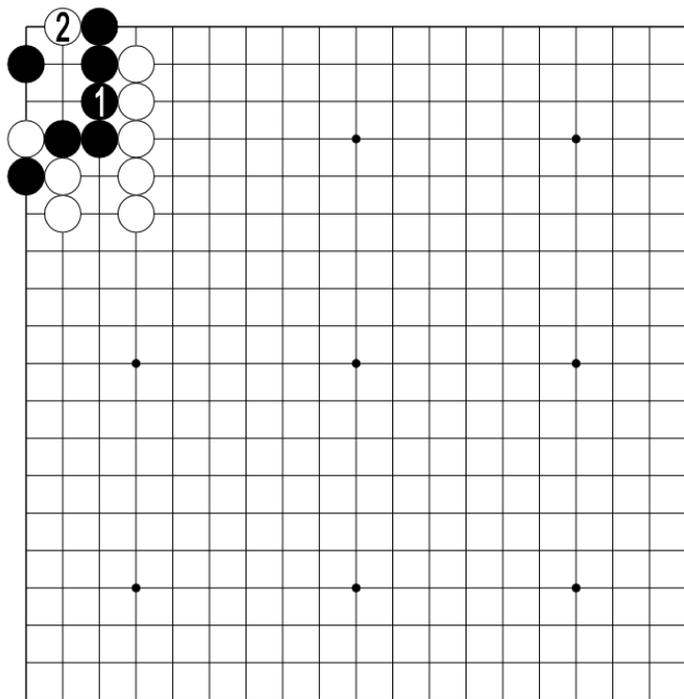
白2时黑3位应,即可活棋。



2图

2图（接不回去）

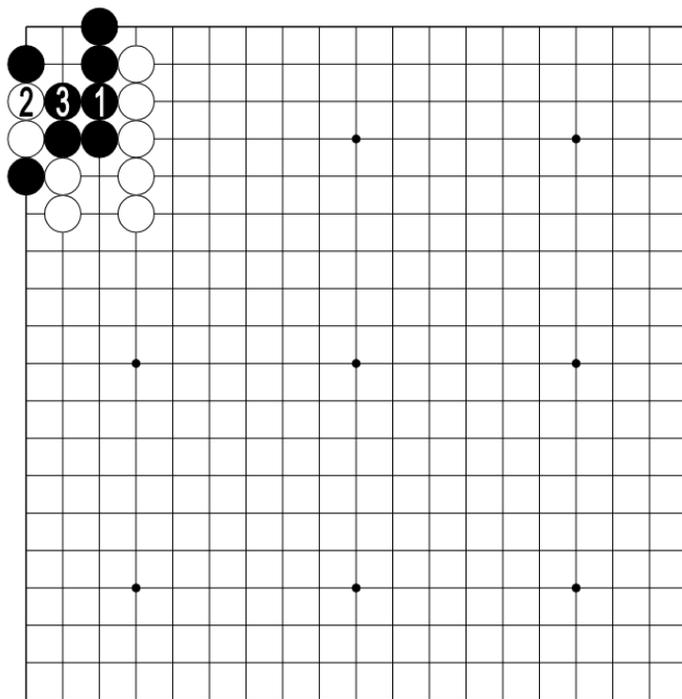
黑1时白2之着似乎可怕，但黑3后白2之子接不回去。尽管狭窄，总算活棋。



3图

3图（失败）

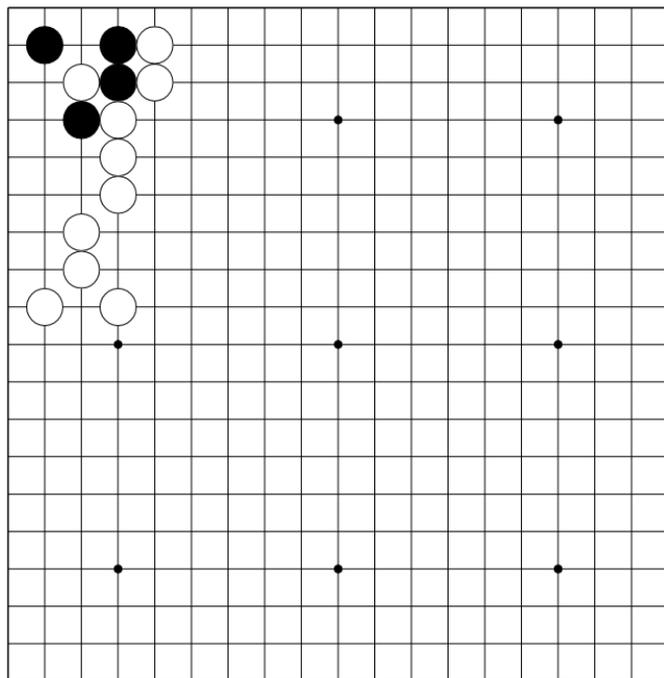
黑走1位扩展地域，这种下法不行。白2后黑立刻死掉。



5图

5图（失误）

当然，黑1时白2若长黑3提起后活棋。这种简单之处也有失误。所以实战中对死活问题一定要慎重。

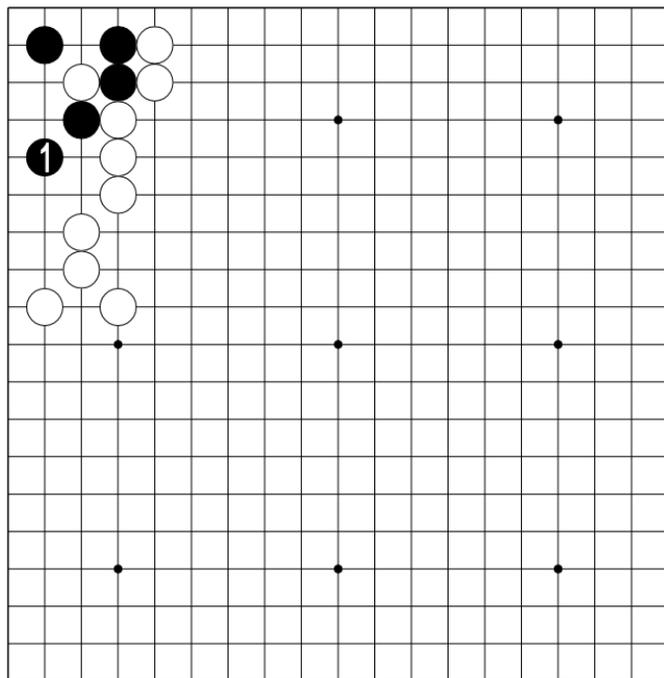


第 13 题

第 13 题 蛇形

黑先 中级

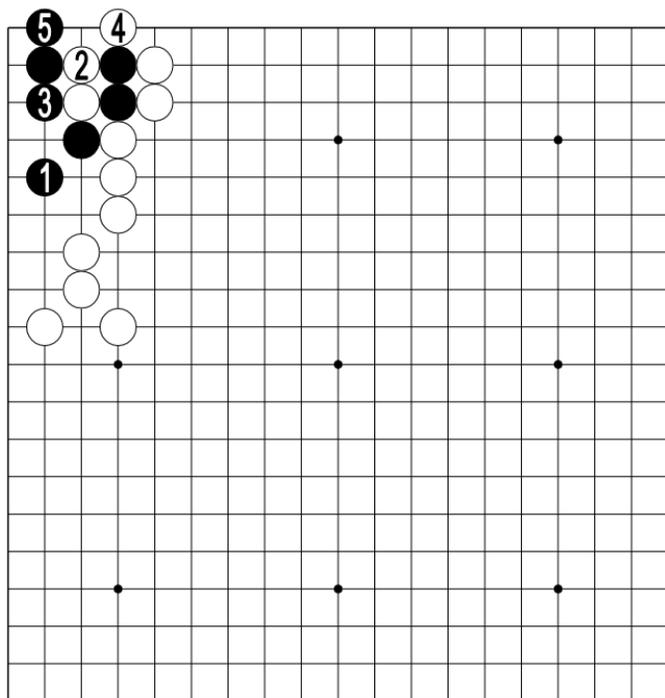
图中，棋的形状好像蛇一样的细长，可以说实战中不常出现此形。要领是左上角黑棋如何活。应怎样走呢？



正解图

正解图 尖

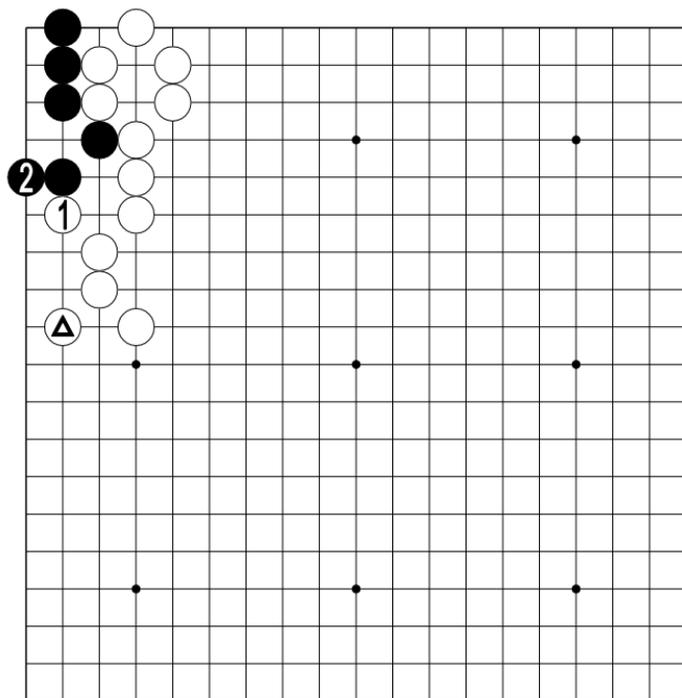
黑1小尖，充分地利用其现有空间。不要拘泥于两个黑子。



1图 (弃子)

黑1时白2当然。黑3打舍弃二子,再于5位立下后可活棋。

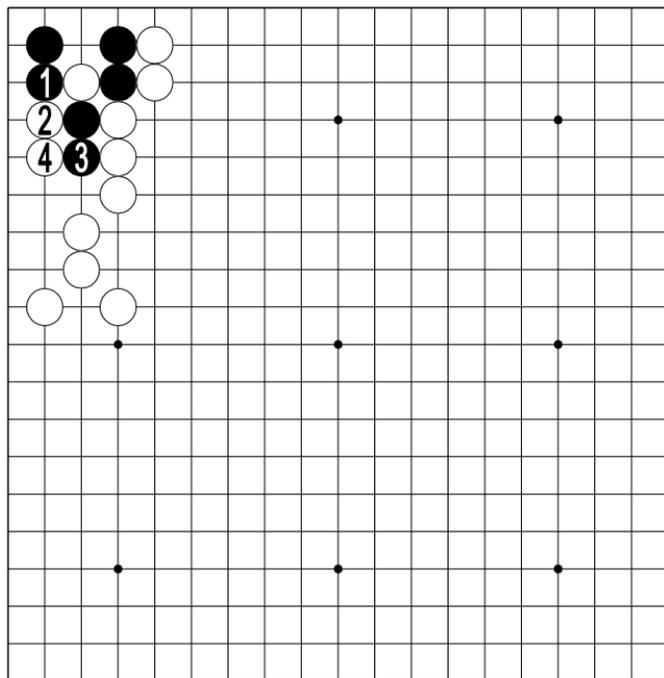
1图



2图

2图（净活）

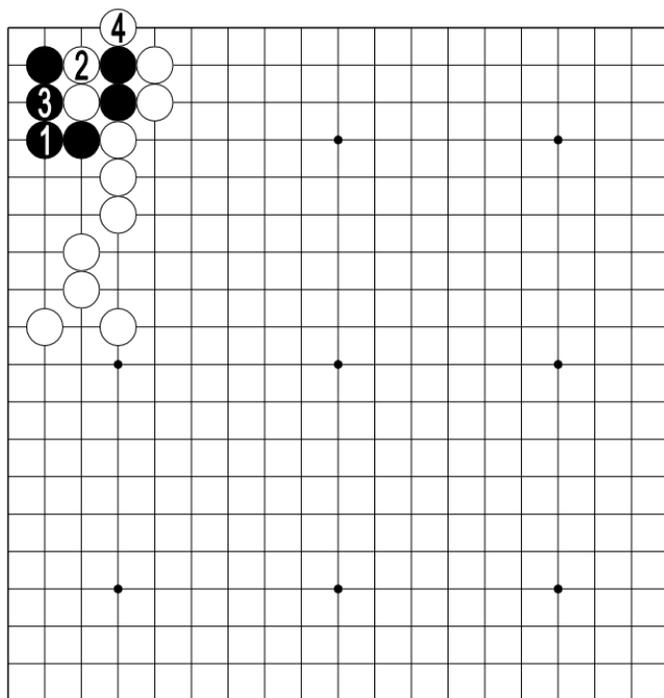
接着，白若1时黑2，白△一子距离太远发挥不了作用。



3 图（失败）

黑 1 打吃则导致失败，这是众人皆知的事，被白 2、4 勒吃后黑死。

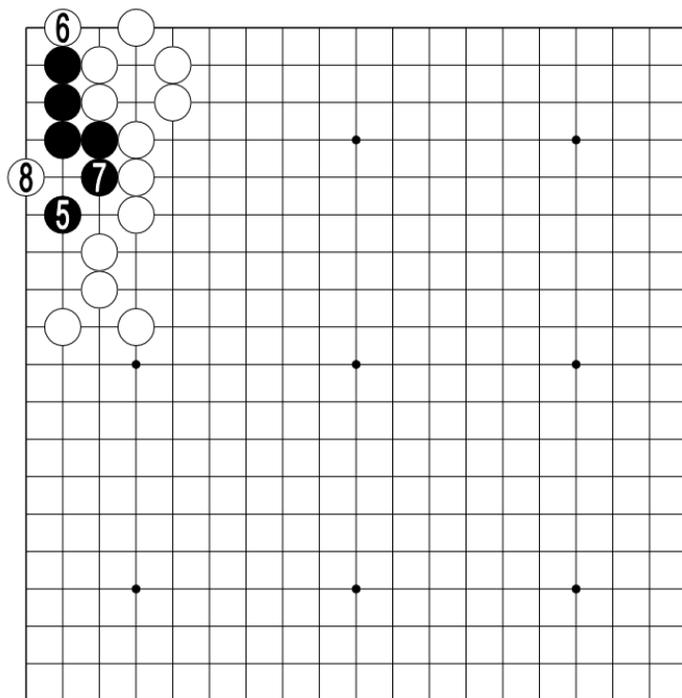
3 图



4图（失败）

黑走1位并来做眼，被白于2位吃后黑棋不行。

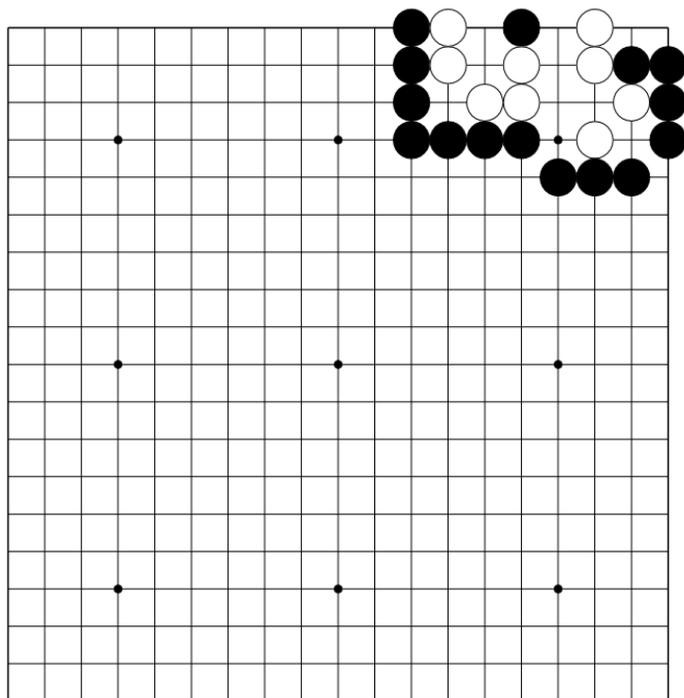
4图



5图

5图（黑死）

黑5时白走6、8，以下变化无论怎样走，都使白棋的配子充分发挥了作用。黑无法活棋。

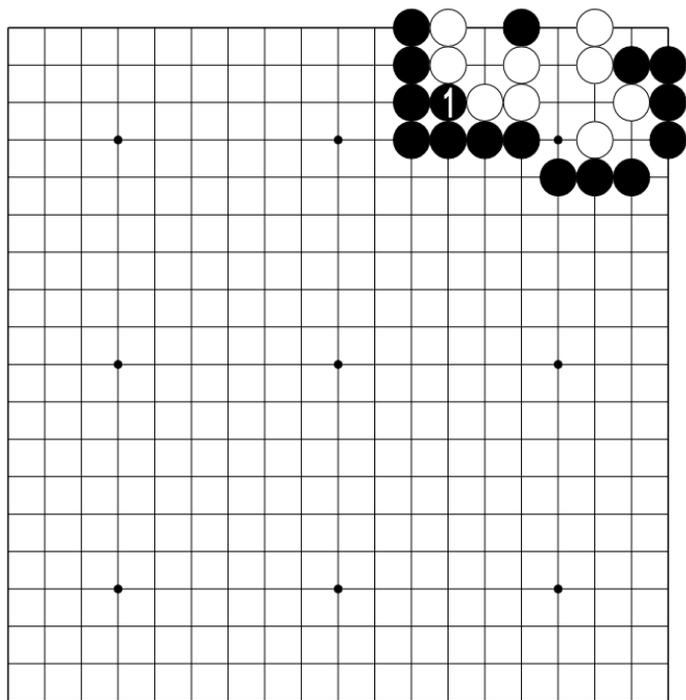


第 14 题 愚形

黑先 上级

愚手或愚形，从字面上看是愚蠢之意，但有时却能发挥威力。这要根据具体情况来定，本问题正是一例。

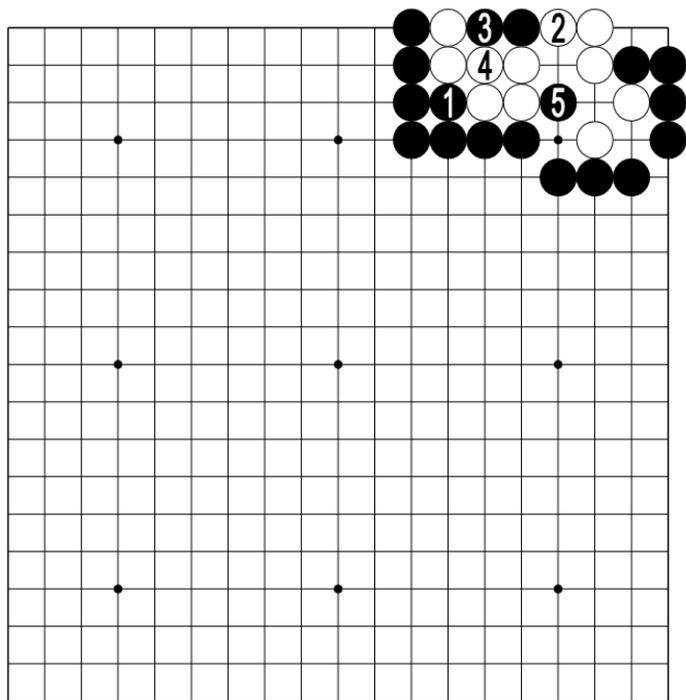
第 14 题



正解图 紧气

黑于 1 位紧气是盲点，不能叫作好形，但此场合中却是手筋。

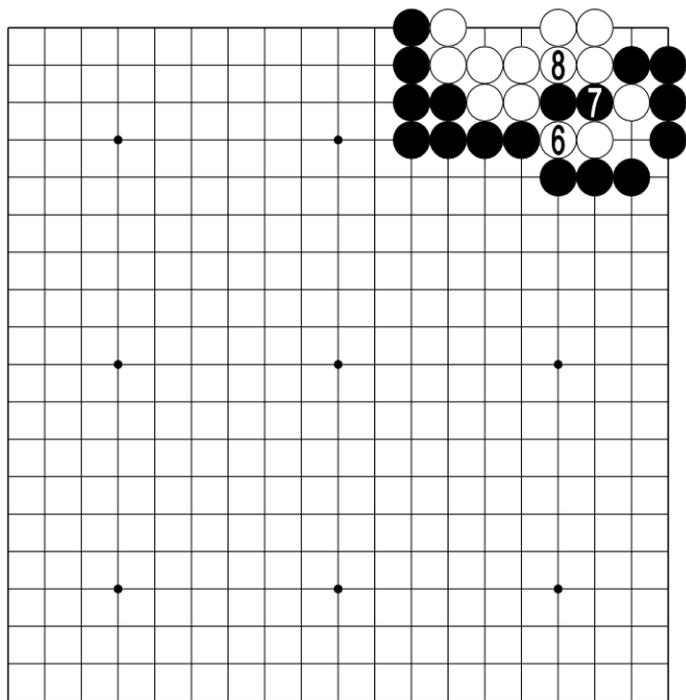
正解图



1 图（顺序）

为避免被吃“倒包”，白 2 当然，黑 3 定形后，黑 5 是好顺序。

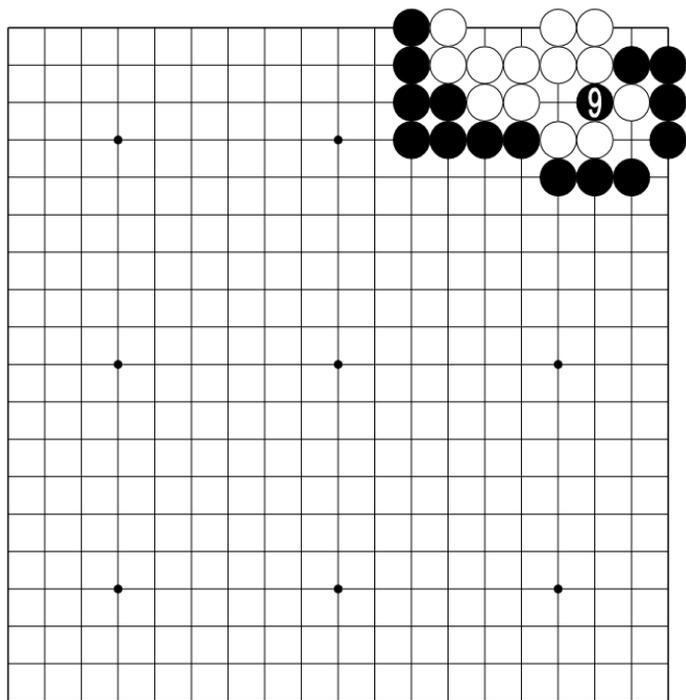
1 图



2图 (弃子)

白6吃是绝对的一手，黑走
7位舍弃二子是手筋。
这也是破眼的典型。

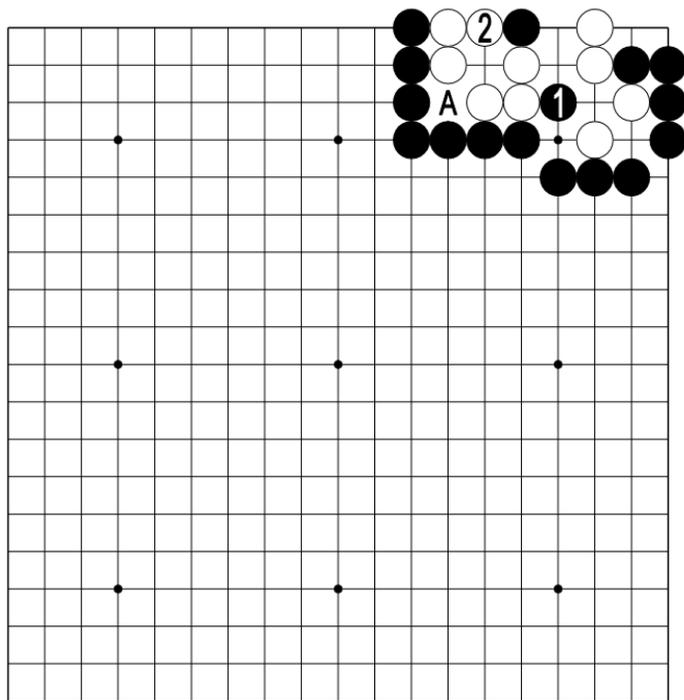
2图



3图（无眼）

白提之后黑于9位扑白是假眼，黑次序井然。

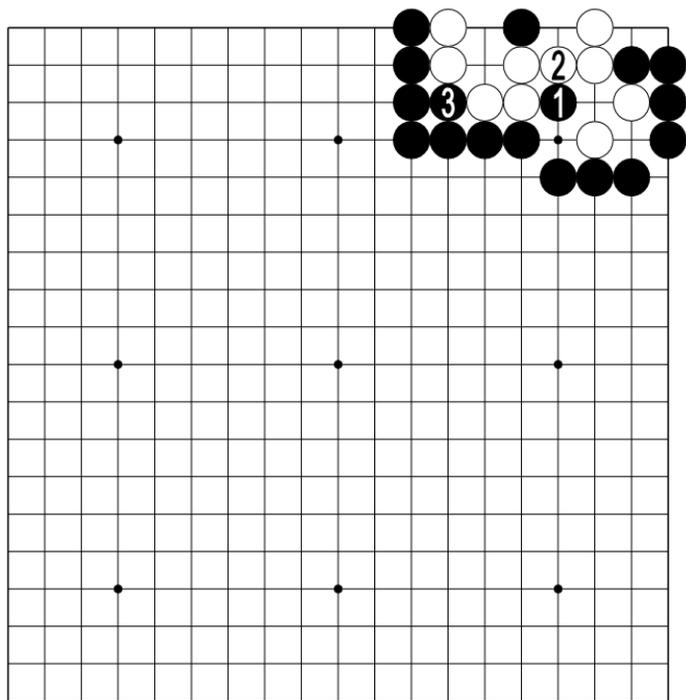
3图



4图（失败）

黑1的顺序不对，白走2位后，错过走A点的良机，可能会贻笑大方。

4图



5图（迂回）

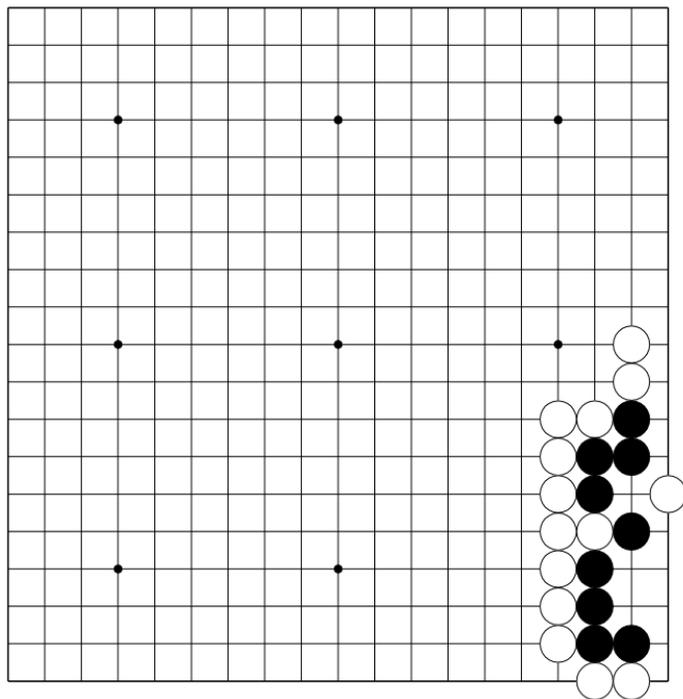
其实黑1时白走2位则是失误，黑3后仍回到了正解图。

5图

第 15 题 鏗鏘

黑先 上级

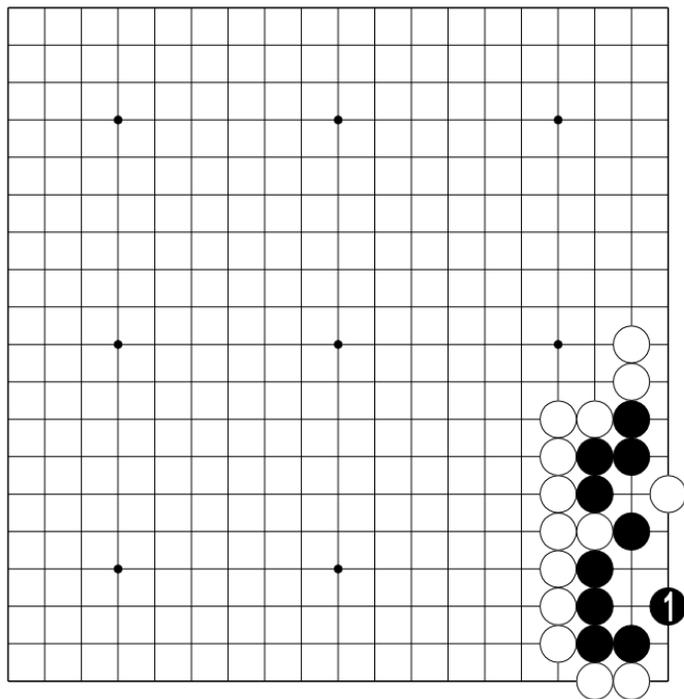
鏗鏘作响，在死活题中则指其复杂而言。双方均有高明的手段，无论如何，黑非净活不可。



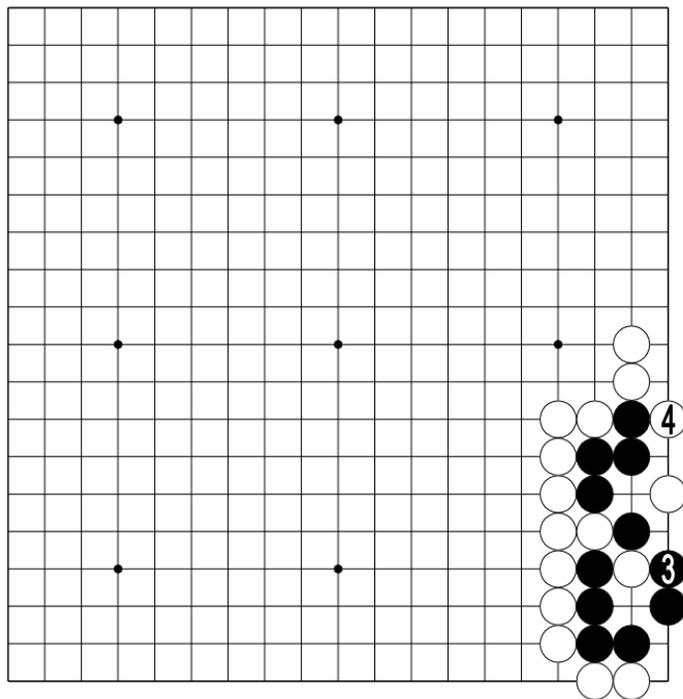
第 15 题

正解图 必然之手

黑 1 位尖，除此一着外。黑走哪里都是死棋。



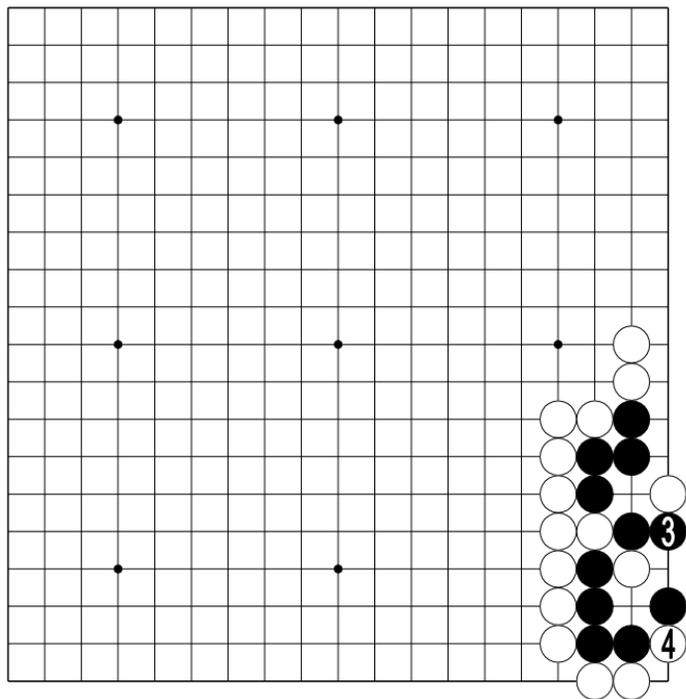
正解图



2图

2图（黑死）

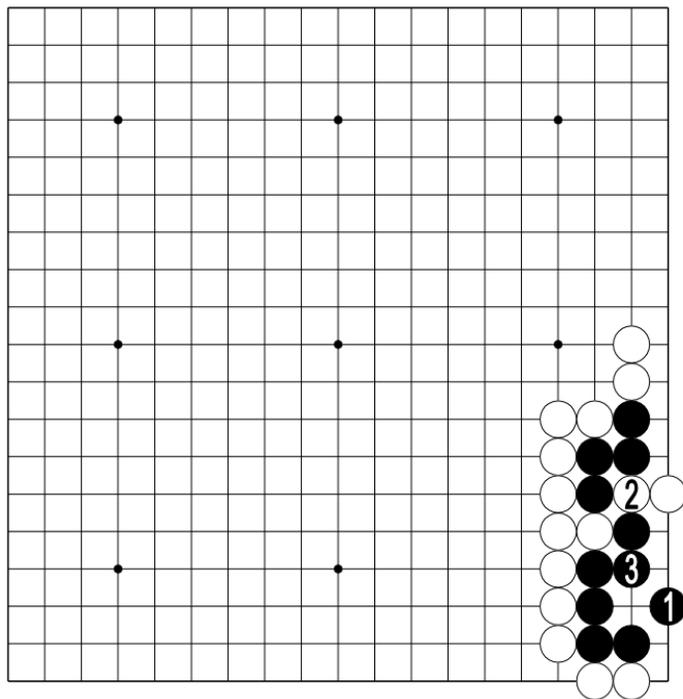
接着，黑3的下法不好，白4渡过后黑死。



3图

3图（正解是劫）

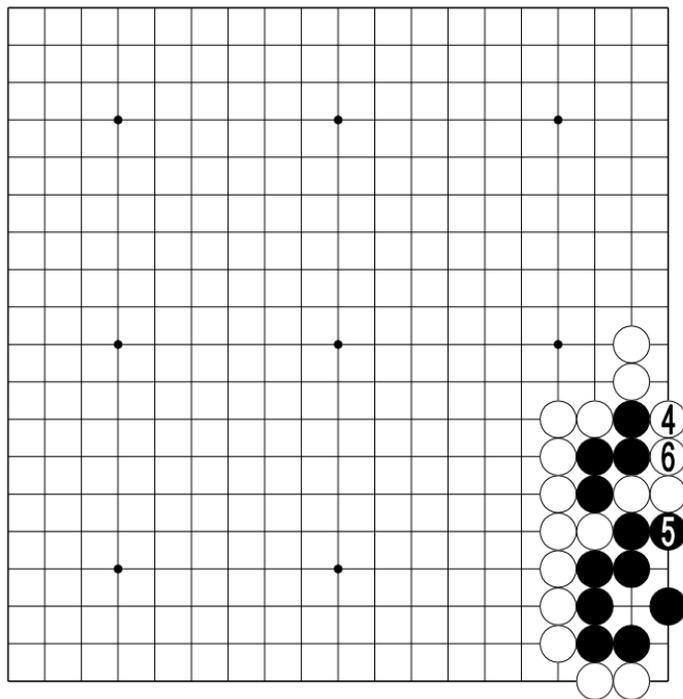
那么，黑非走3位不可，白于4位扑形成打劫。
这就是正解。



4图

4图（白的失误）

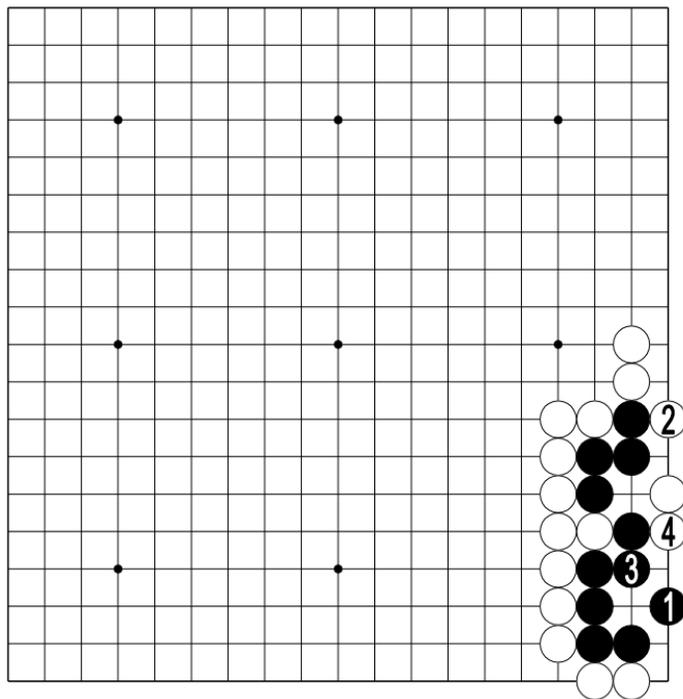
黑1时若白2断，急于求成是白的失误。黑于3位粘，仍然是急所。



5图

5图（活一半）

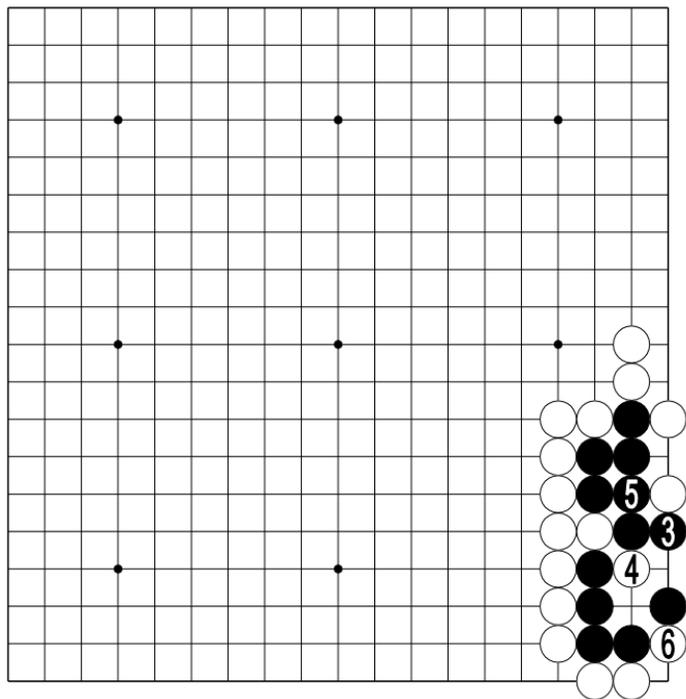
白走4时，黑5后舍弃一半子而活。



6图

6图（黑死）

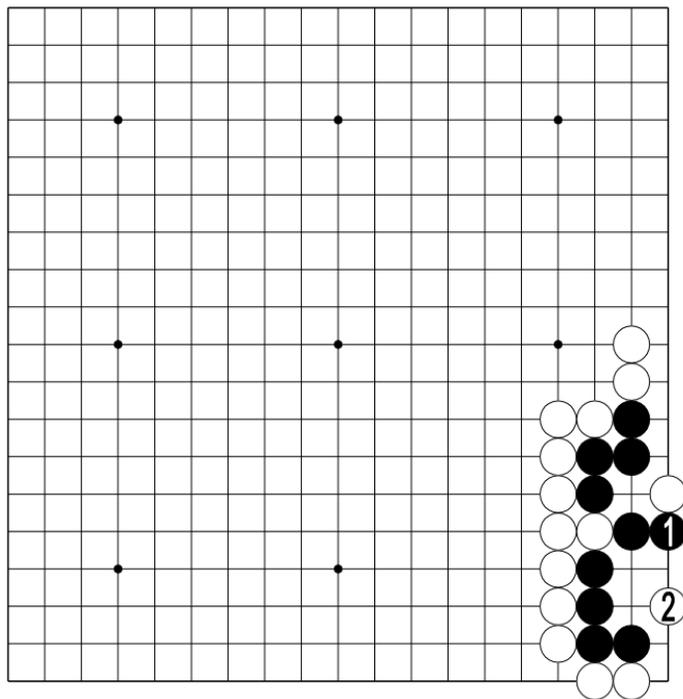
黑1时白2若扳，黑仍有一线希望。黑若走3，白走4后，黑便死掉。



7图

7图（劫）

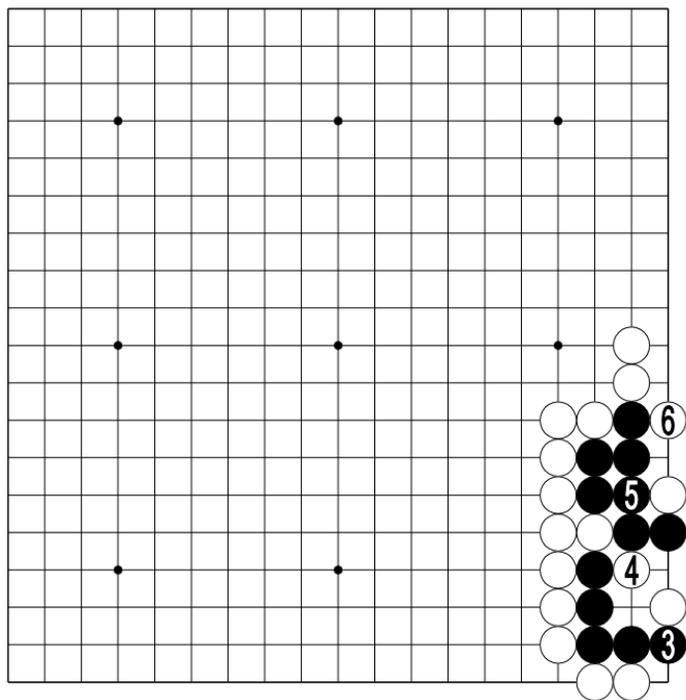
黑只好走 3 位，结局，白 4 断，至白 6 成为打劫。
地方虽狭窄但有不少变化。



8图

8图（失败）

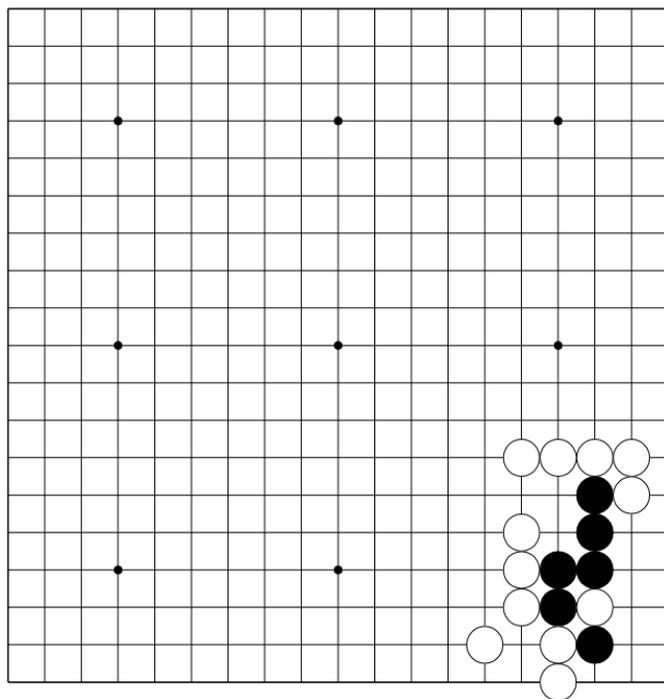
黑1阻止白子渡过，因白2是手筋，黑立即死。



9图

9图（不能入气）

黑3时白4位断，黑不能入气。黑走5时，白于6扳，也没有改变状况。

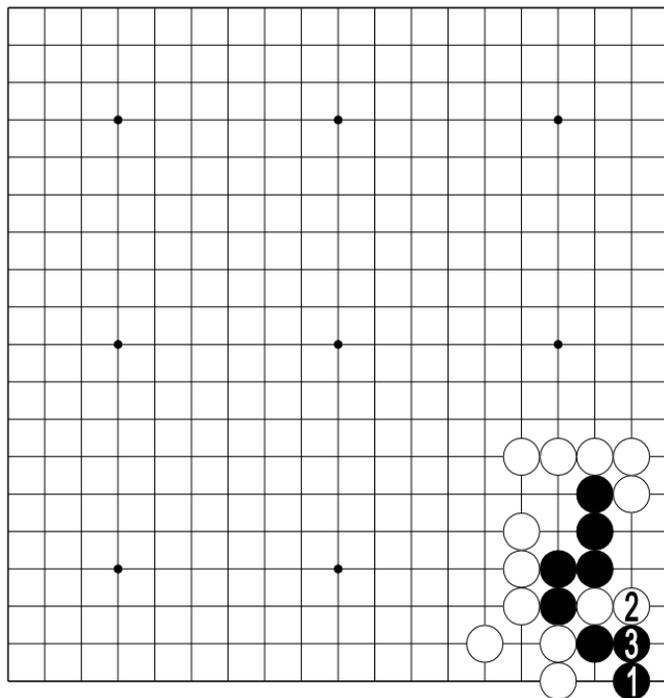


第 16 题

第 16 题 愿望

黑先 中级

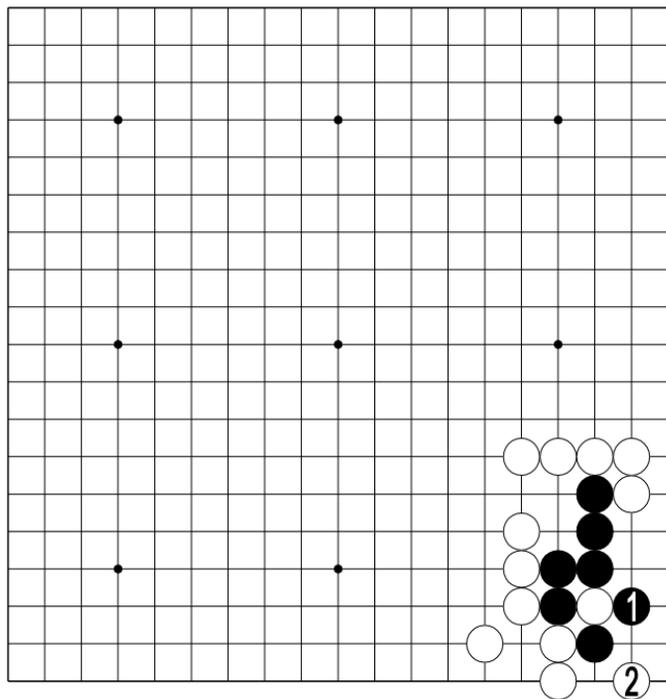
形状似乎很简单，但着法是出乎初学者意料之外的。地方虽窄但有手段，出此题是希望你成为强手。



1图

1图（黑活）

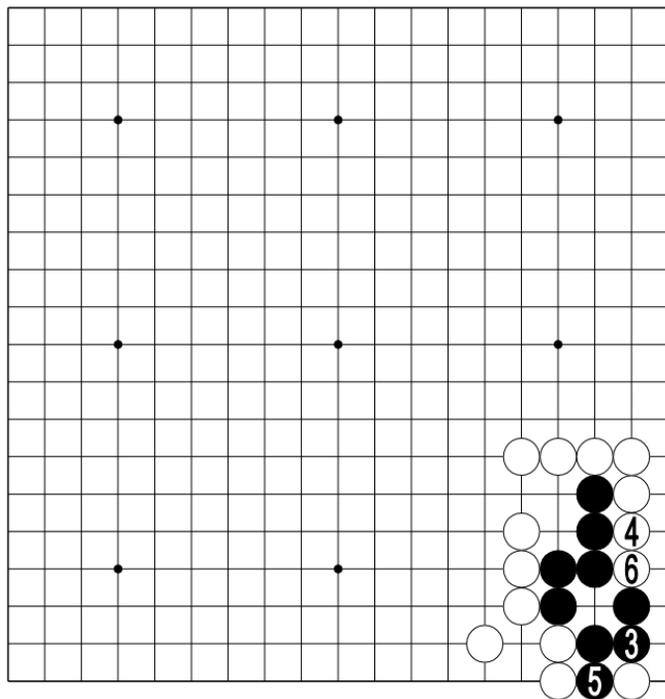
白2时黑走3，白二子连不回去。



2图

2图（失败）

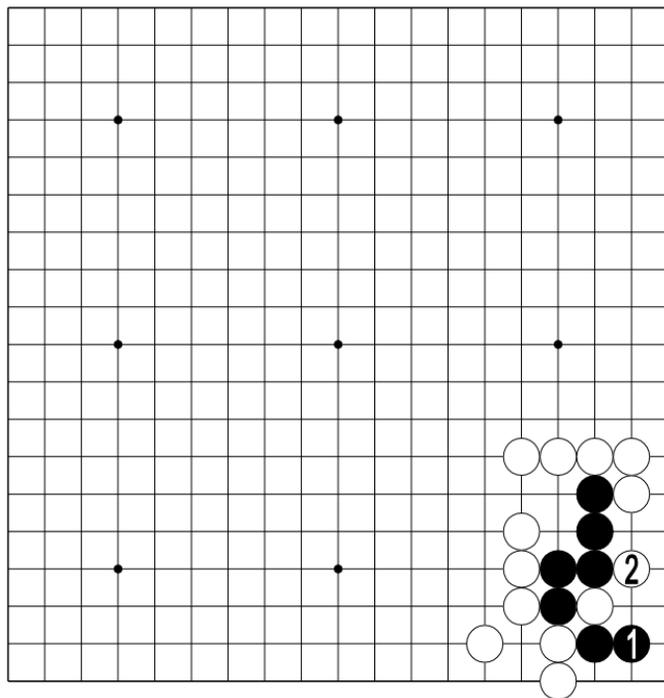
普通都是黑1位提，但白2点中急所，黑棋失败。



3图

3图（黑死）

黑3时白进4位，黑5时，白不扑而于6位卡眼，于是黑棋死。

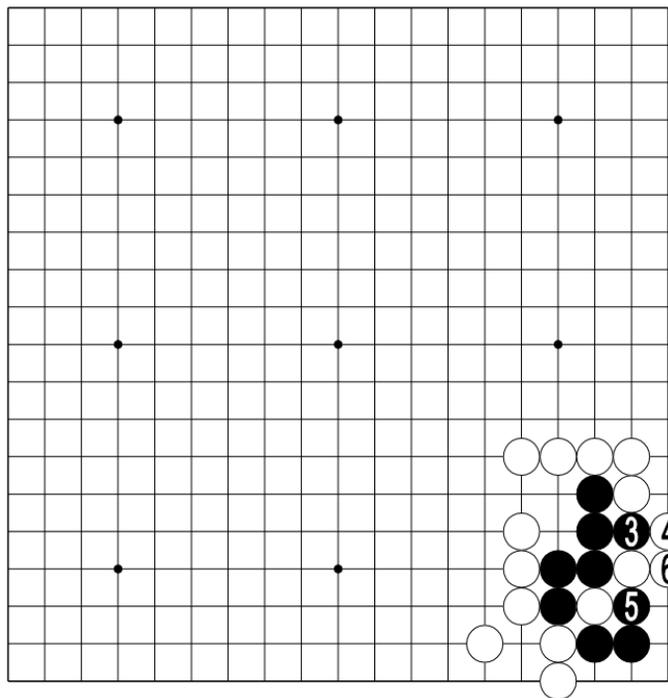


4图

4图（并一手）

黑1位并虽也是好形，但此场合中不能成立。

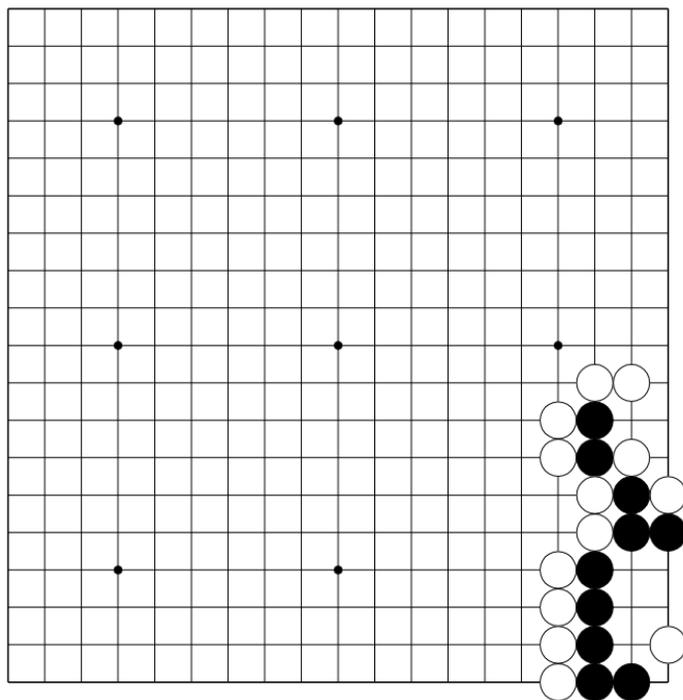
白2有追逼的手段。



5图

5图（失败）

黑走 3、5，但仍是假眼，因地方过窄而做不出两只眼。

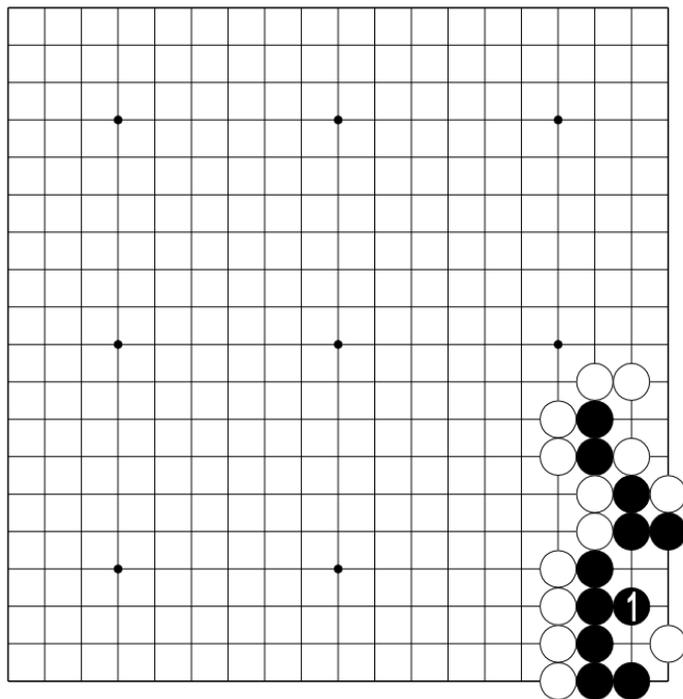


第 17 题

第 17 题 秘密

黑先 中级

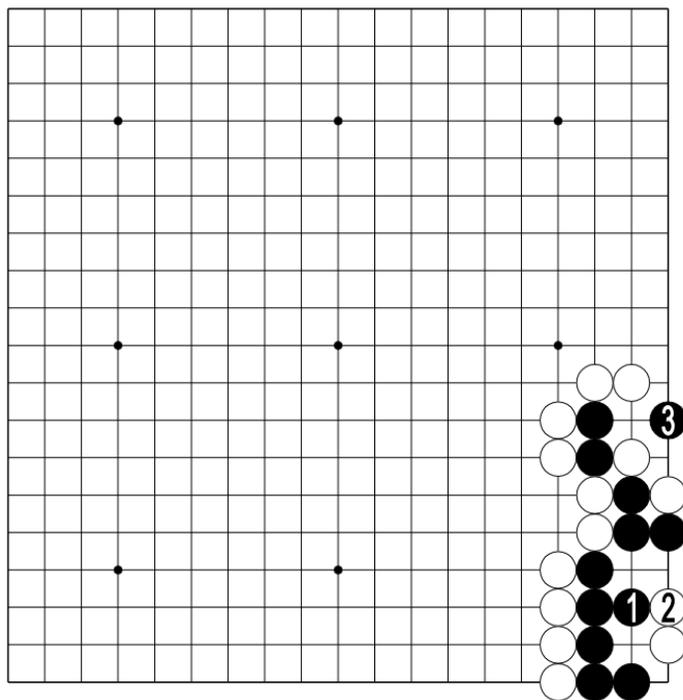
白子走在急所处而引起麻烦。若想净活，上方零零散散的图形中含有秘密，要在这里使用手筋。



正解图

正解图 静以观动

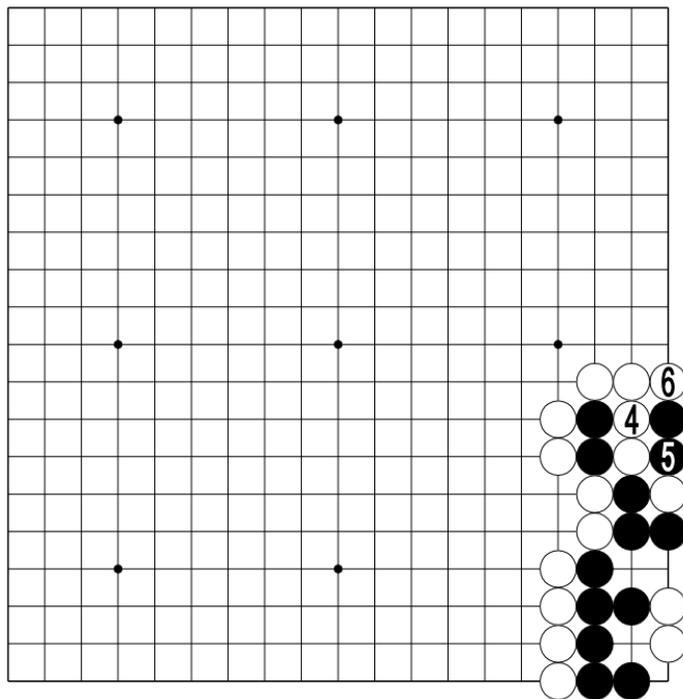
黑 1 是没办法的办法。



1图

1图（秘手）

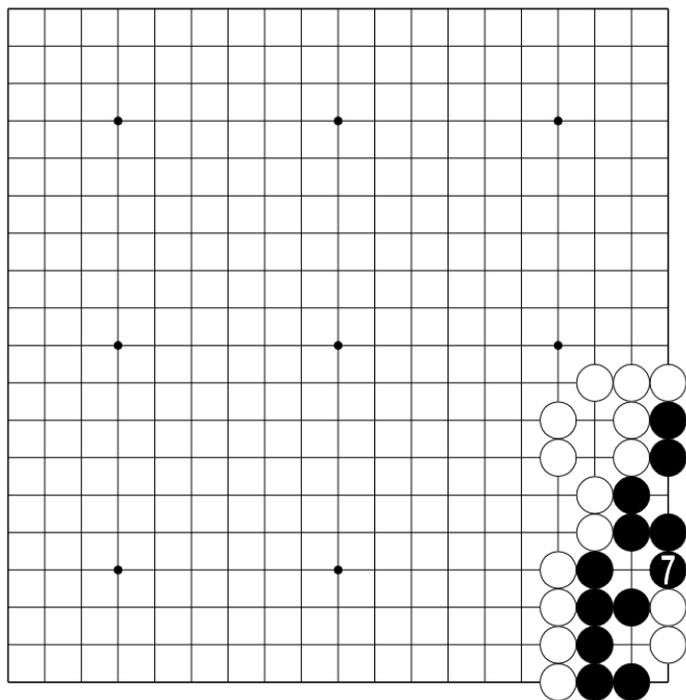
白2当然要爬一手，黑于3位点，这才是超凡的妙手。这着棋支撑着全军人马。



2图

2图（进行）

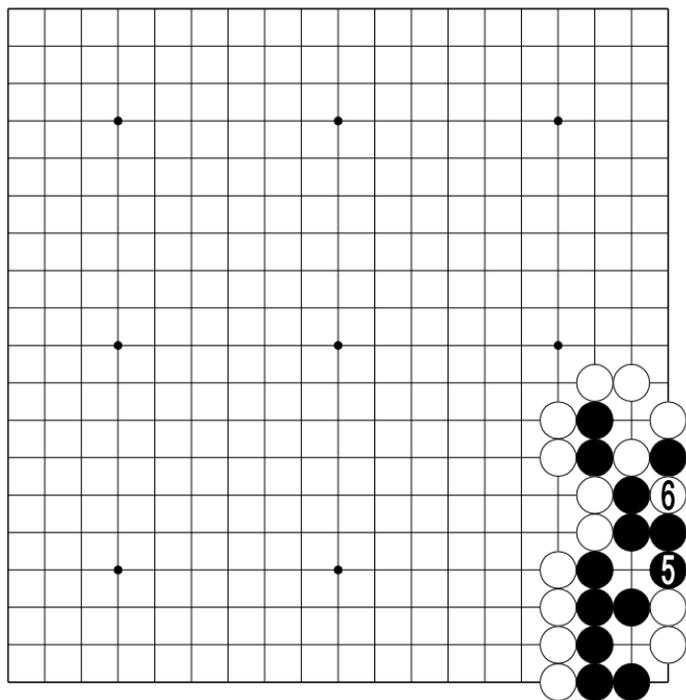
白4只有提起，黑5也提，
白于6位挡。



3图

3图（黑活）

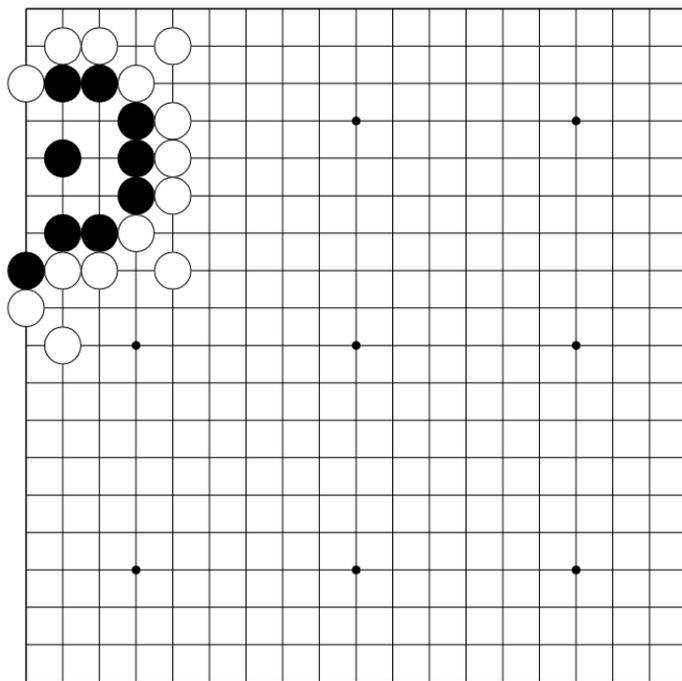
黑也于7位挡，黑棋二子是打二还一，而产生奇效。当白提二子时，黑再提回一子即可。



5图

5图(劫)

黑5顶紧时白6提起，只好双方打劫。提一子便没起到打二还一的作用。

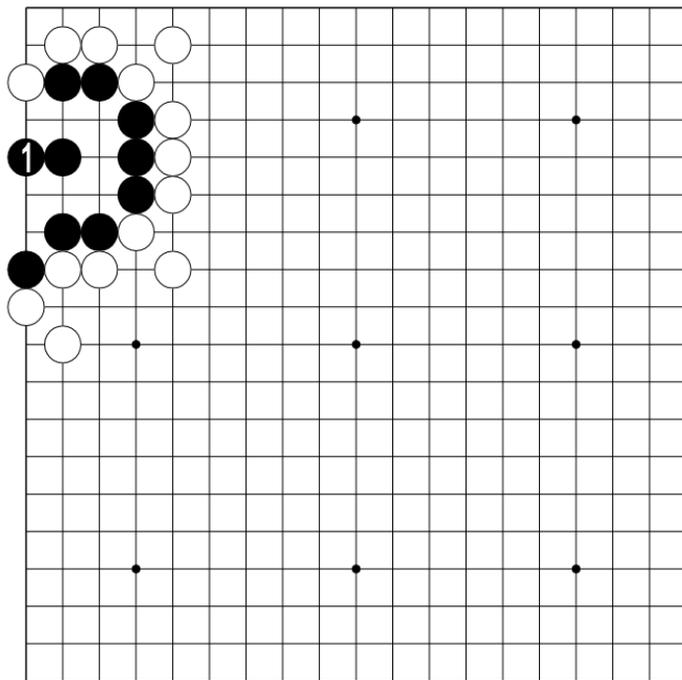


第 18 题

第 18 题 知晓

黑先 上级

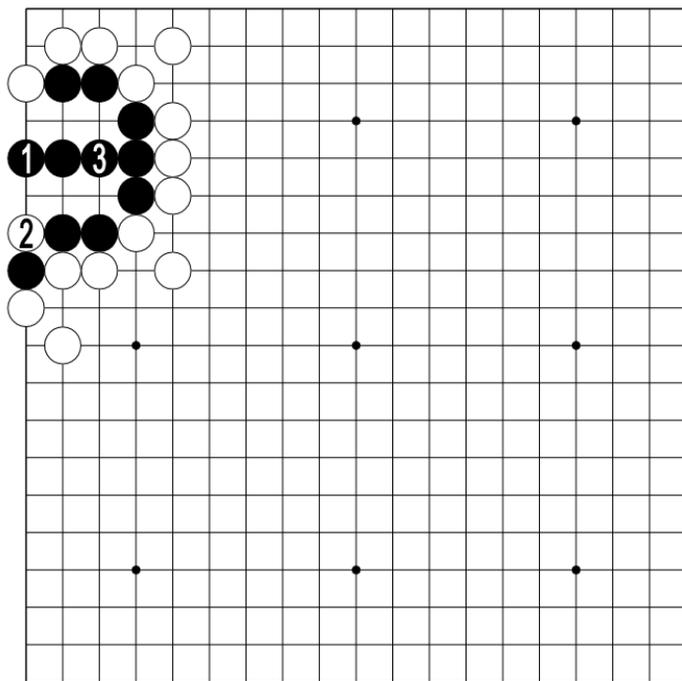
黑棋气贴得很紧，有撞气之感。白扳一着以试应手，情况复杂。是否有人知晓这是个有名的棋型？焦点是：左右同形要走中央。



正解图

正解图 新颖

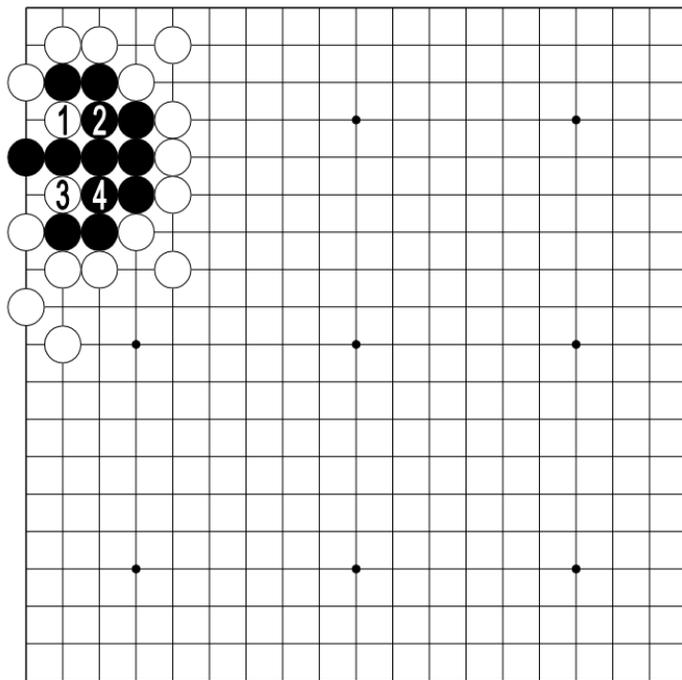
黑于1位并,只有这种应法。



1图

1图（新颖形）

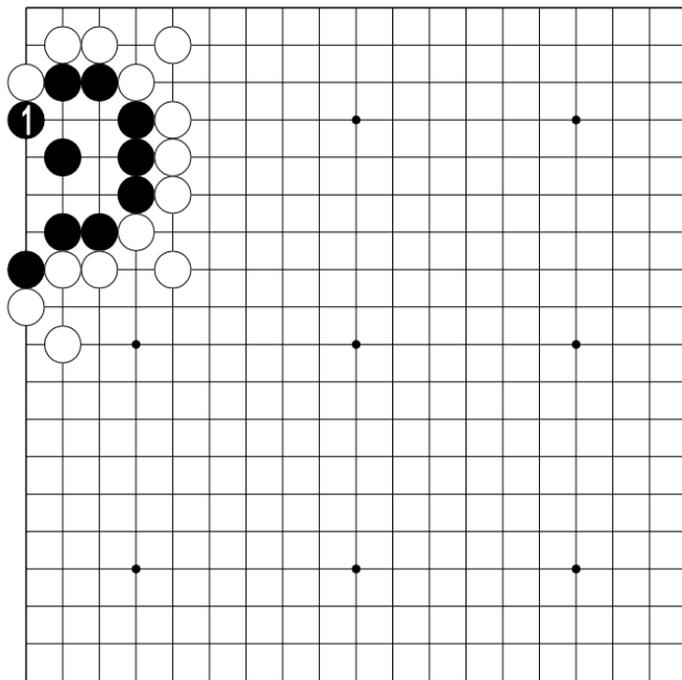
白2提时，黑走3。中央三个子并在一起，十分新颖。



2图

2图（黑活）

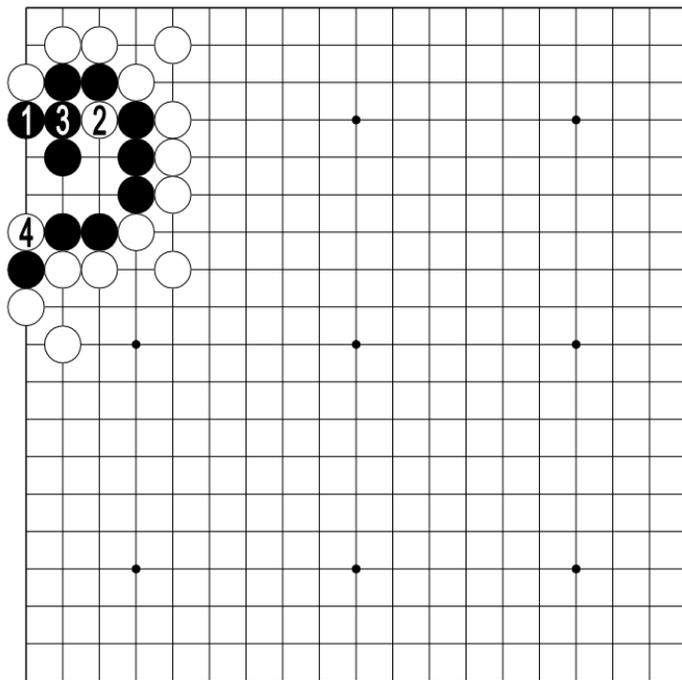
至此黑棋净活。即使白走1、3，黑于2、4位应后，白子均连不回去。



3图 (失败)

黑1挡则失败，请考虑一下为什么。

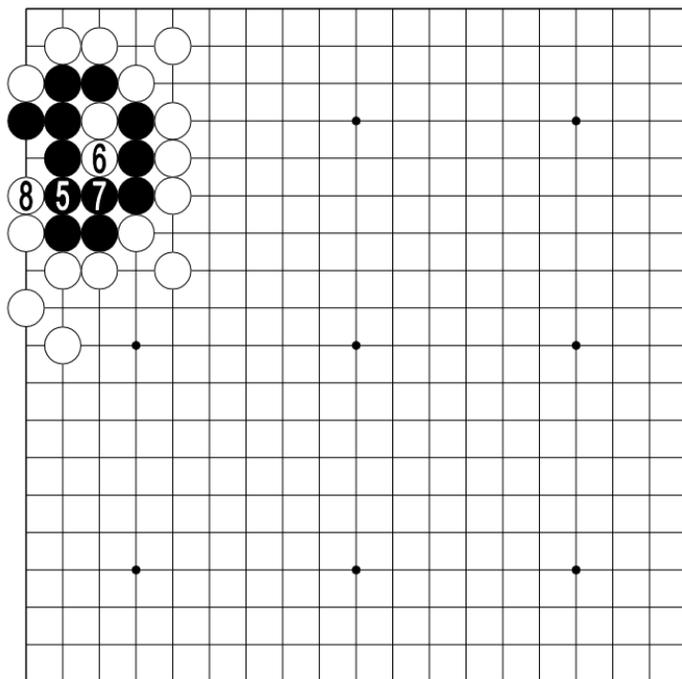
3图



4图（白提起）

黑若1时，白2打，黑3时
白4 仅仅提起，黑便没有应手。

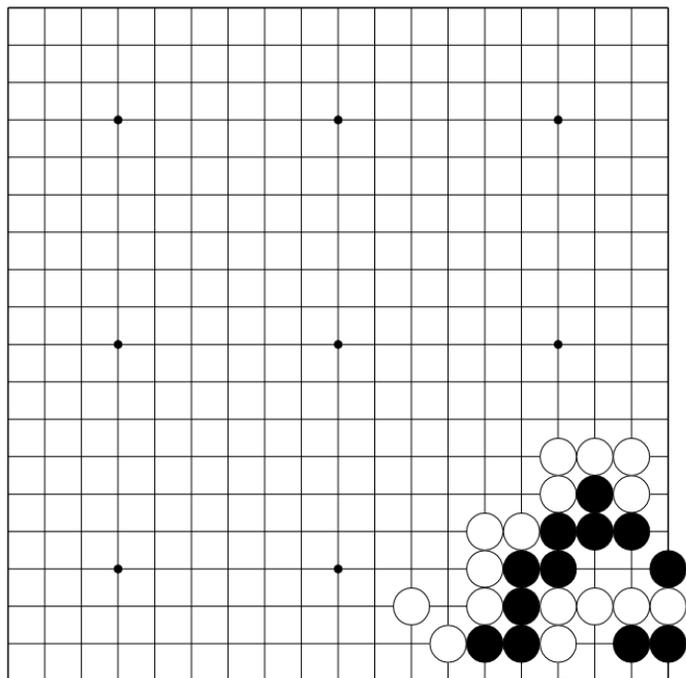
4图



5图

5图（黑死）

黑若挡，则是双吃，黑只能走5位，白6舍弃二子后，再走8位，黑简单死。



第 19 题

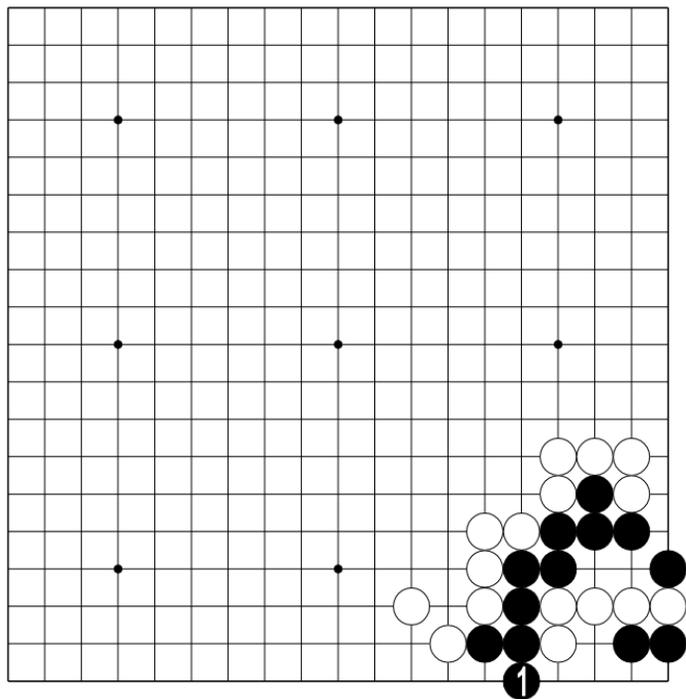
第 19 题 麻烦

黑先 有段

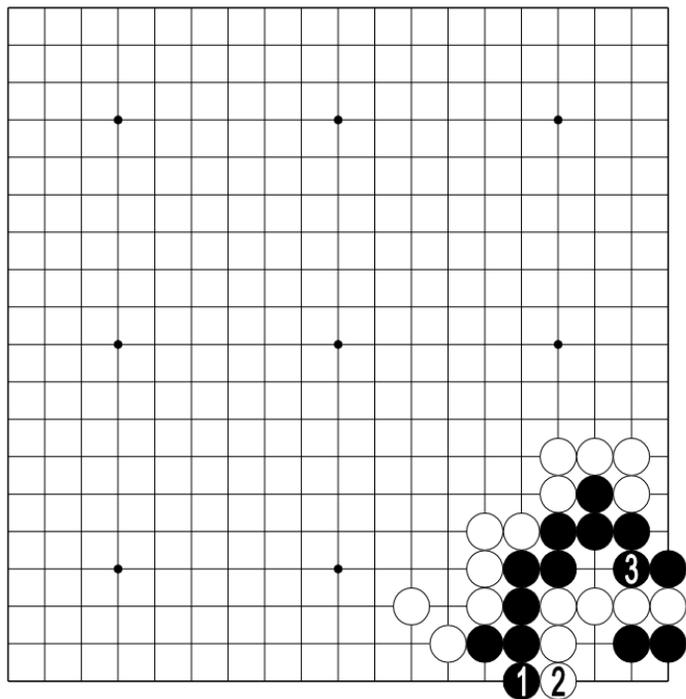
这个死活棋十分麻烦。像是杀气的棋形，但从哪儿入手好呢？由于急所不易被察觉，希望能沉着应战。

正解图 立

尽管沉着应战，难题终究是复杂的。黑1立下是正确的着法。



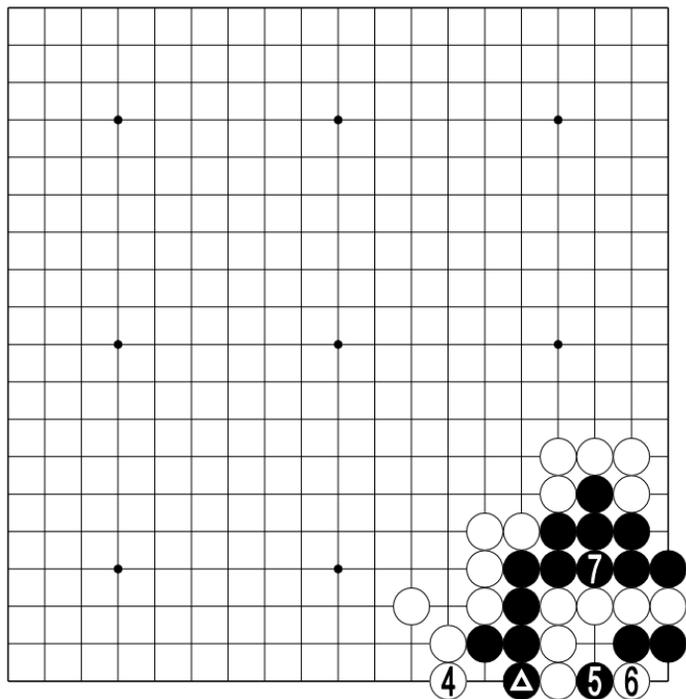
正解图



1图

1图（杀气）

黑1时白2。黑于3位挤，
以后将互相杀气。

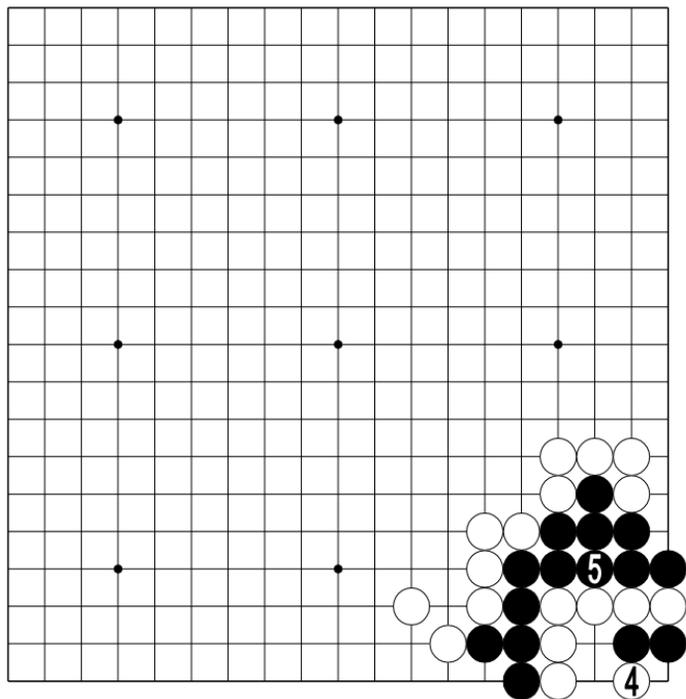


2图

2图（黑胜）

黑▲一子的价值，就是让白4多走了一手棋。

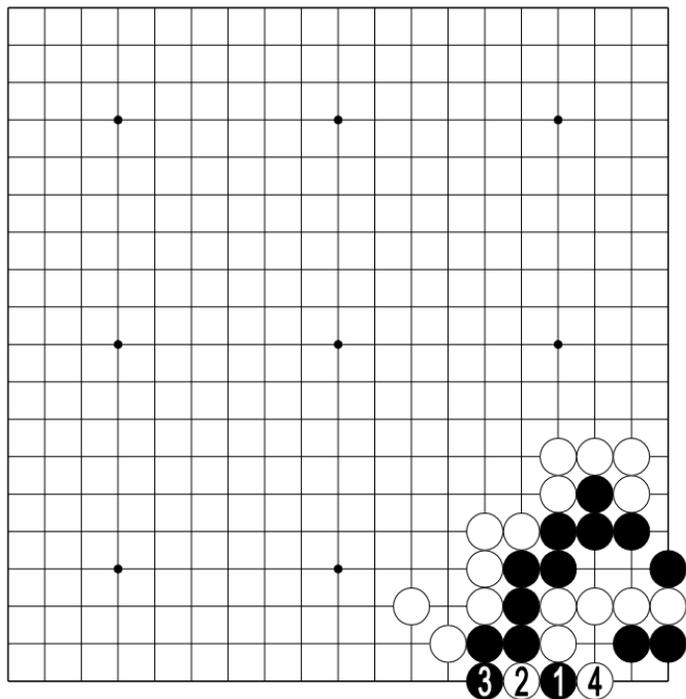
黑5、白6后，至黑7止快一气胜。



3图

3图（黑胜）

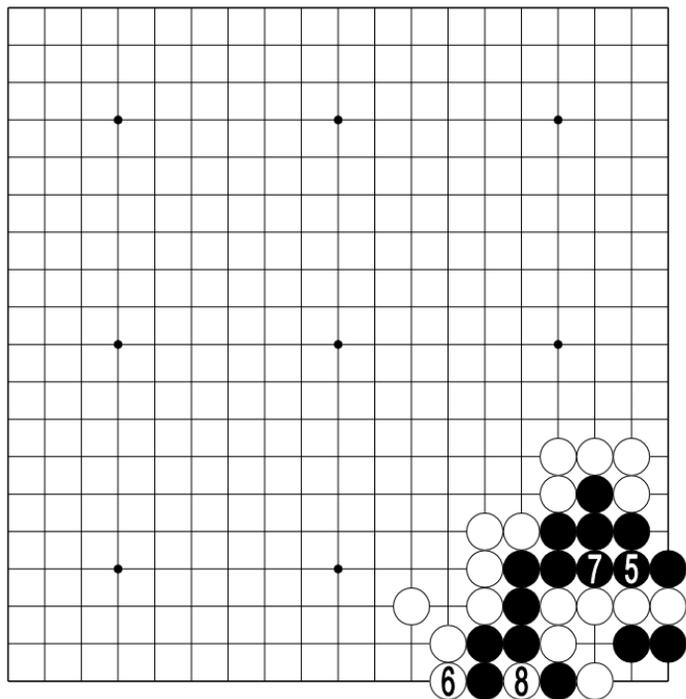
白4如果从里边进攻，黑5走外边紧气即可获胜，请弄明白这种变化。



4图

4图（失败）

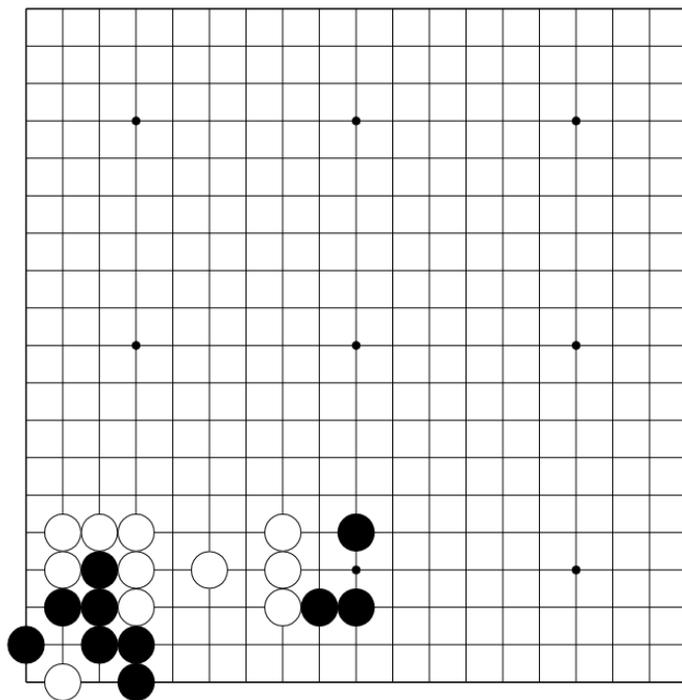
黑于 1 位扳似乎可加快步伐，其实不然。白 2 击中弱点后，就不能按常规解决了。



5图

5图（劫）

黑不能粘，于 5、7 位紧气时，白 6 也紧气。结果至白 8 为止形成了打劫。



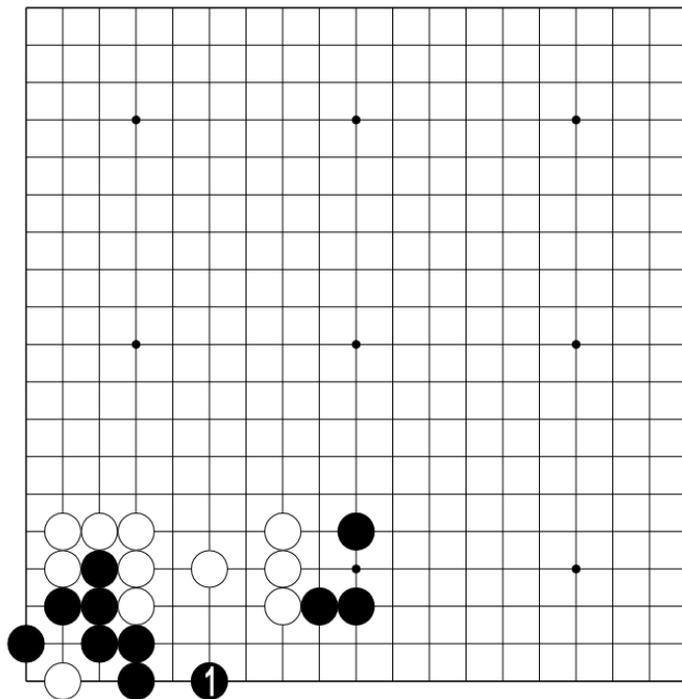
第 20 题

第 20 题 距离

黑先 上级

角上是块已经完全点死的棋，因此，从下边渡而与中央连通，是此题的要领。

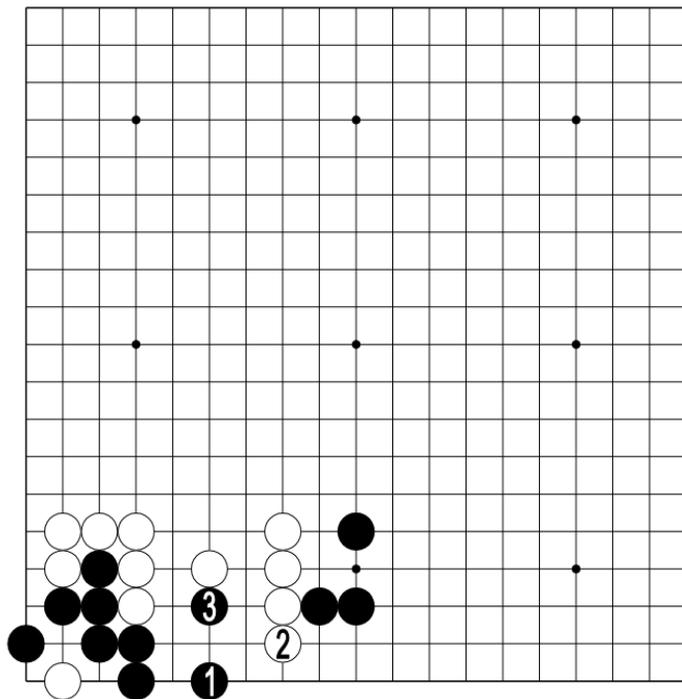
但距离稍微远了一点，那么，黑应该怎样下呢？



正解图

正解图 跳

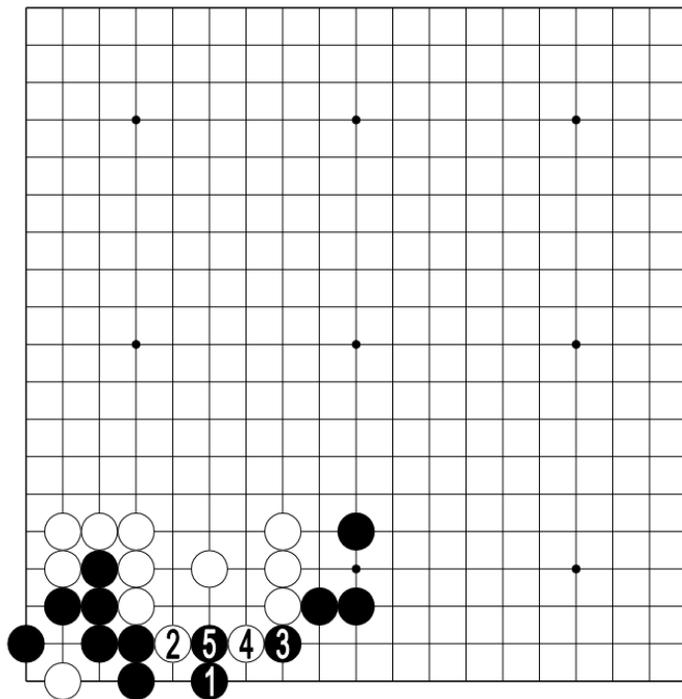
黑 1 在下边跳，这一走法不错。这是渡过与做活二者见合的好手。



1图

1图（简单）

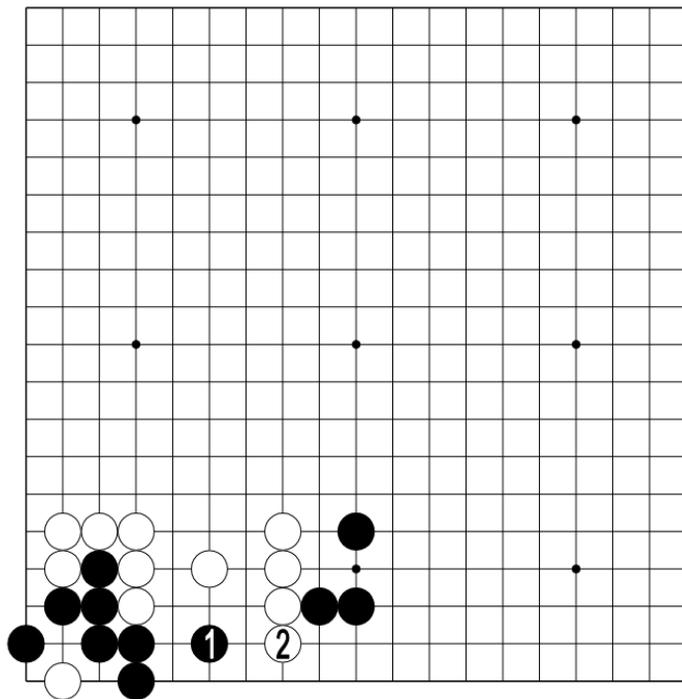
黑1时白2的话，黑可于3位碰简单地活棋。



2图

2图（渡过）

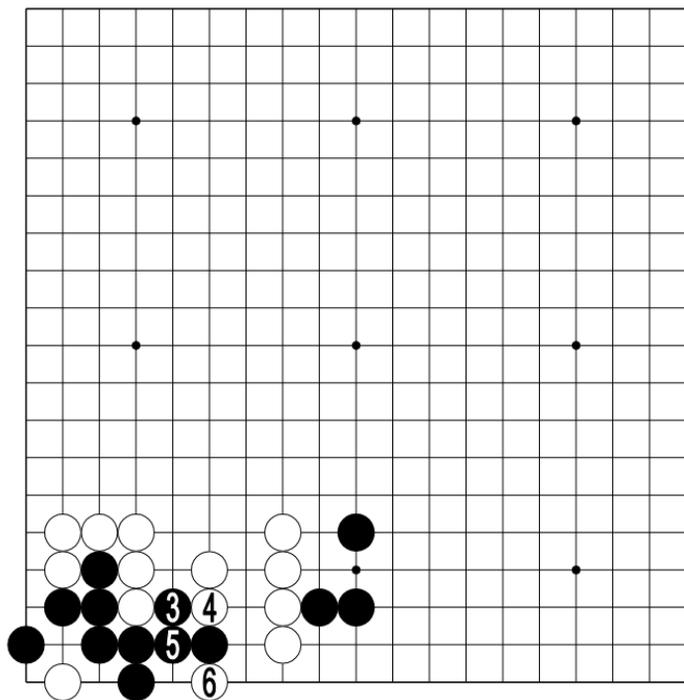
那么，黑1时白2应扳一手
顽抗，但那样黑可走3位。白4
时黑走5，即能渡过。



4图（失败）

黑1跳的棋形似乎不错，但被白2立后，黑便失去了目标。

4图

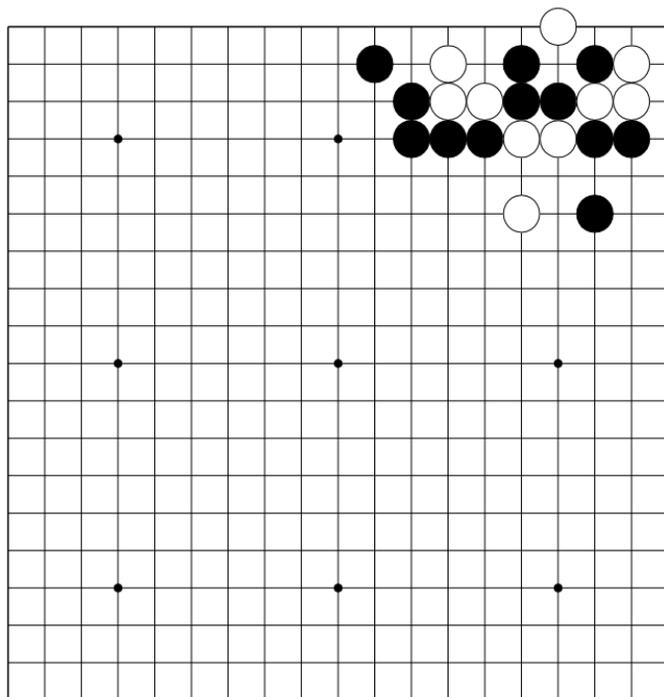


5图

5图（黑死）

当然黑已无法渡过，黑3时白4。黑5时白仍于6位卡眼，黑做不出眼来。

一路之差，是非分明。



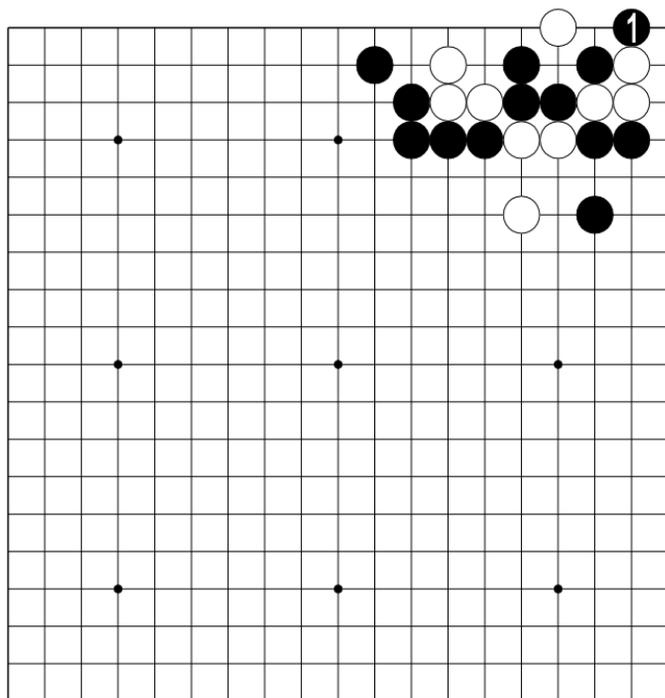
第 21 题

第 21 题 奇怪

黑先 中级

棋形非常奇怪，搞不清楚哪方胜，再加上角的特性，愈发复杂。

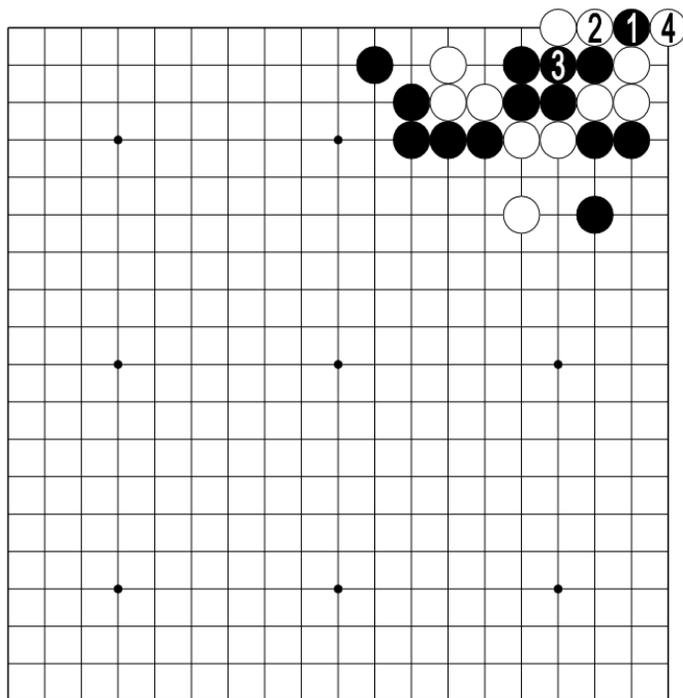
就看你的本领如何了。



正解图 扳

从哪里着手呢？黑毕竟只有于1位扳的下法。

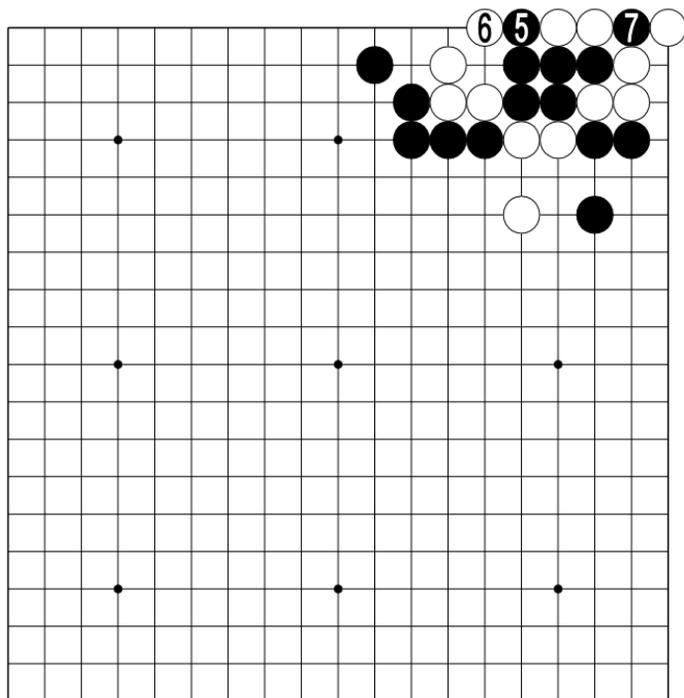
正解图



1图 (进行)

黑 1 时白走 2，黑 3 粘后白于 4 位提，均是必然的进行。

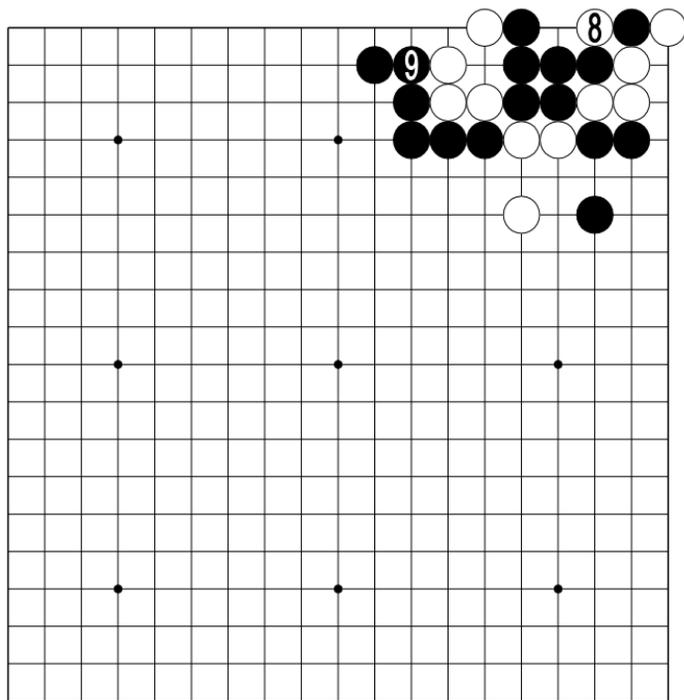
1图



2图 (黑提)

黑 5 挡时白 6 也是必然之着，于是黑 7 提。

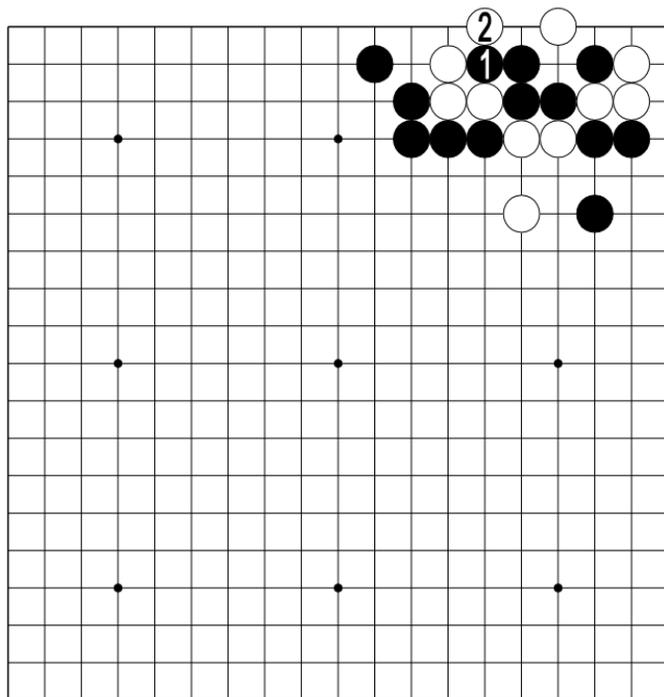
2图



3图（白回提）

当白8回提一手的时候，黑于9位紧气，白棋不能入子叫吃，于是白全军覆灭。

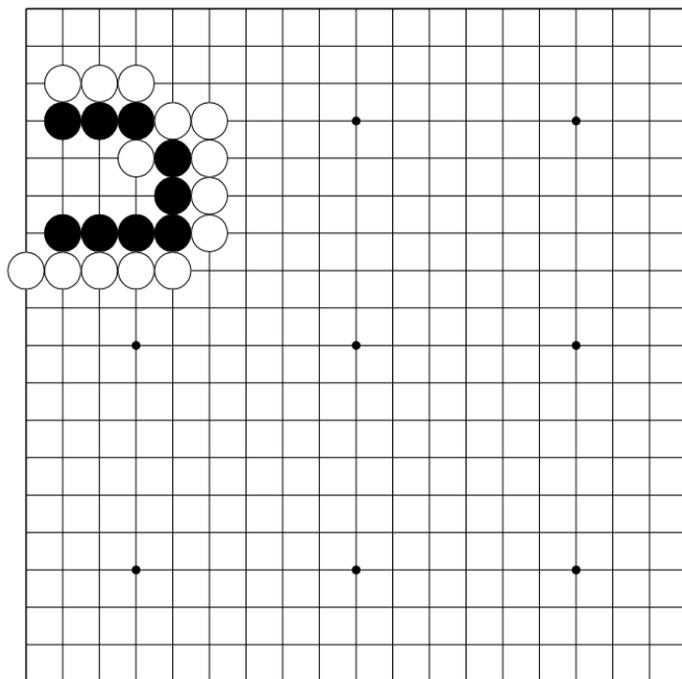
3图



5图（失败）

黑1急急忙忙来吃这边的白子，白2位应。黑棋失败看清楚了吧。

5图

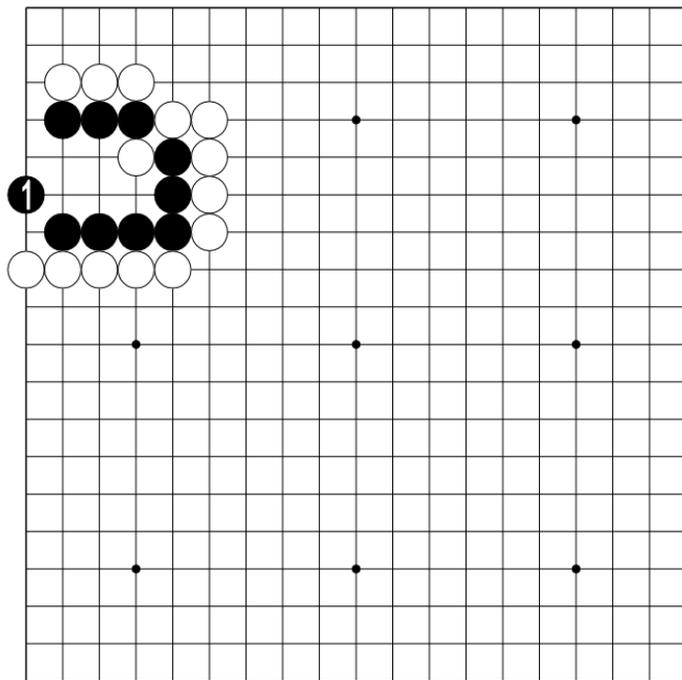


第 22 题

第 22 题 结束

黑先 上级

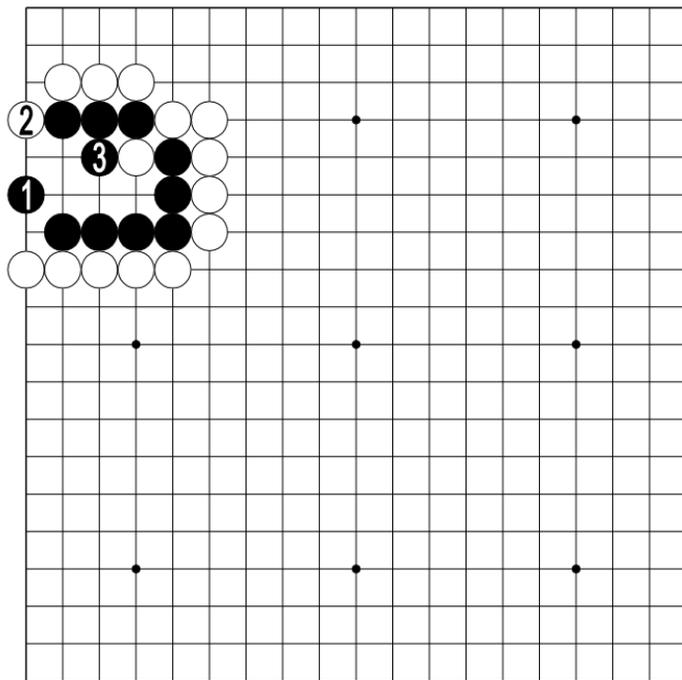
白棋断了一手，令人烦恼。但此处黑想以活取胜。无论活与死，全盘棋已结束，但尽可能结束得更加完美些。



正解图 尖

黑1尖正确，请搞清楚这是为什么。

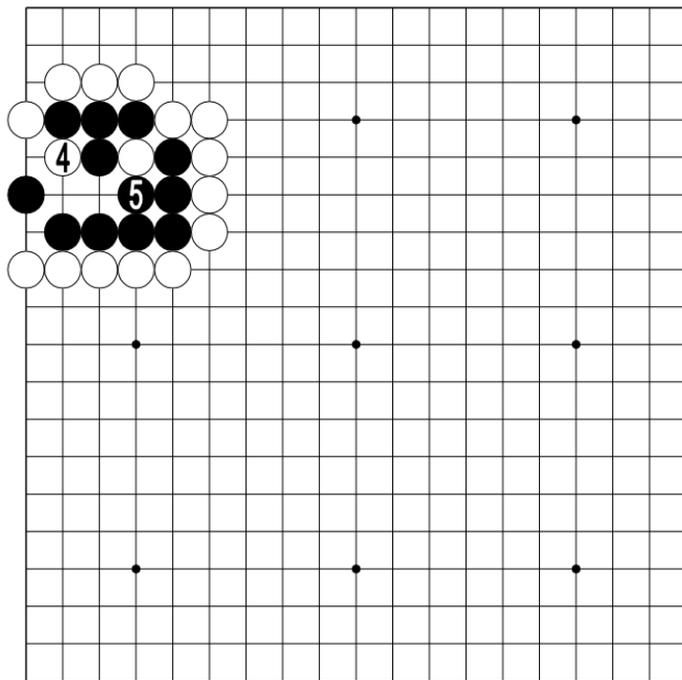
正解图



1图（无妨）

黑1时白2若扳，黑3简单
一走即可。

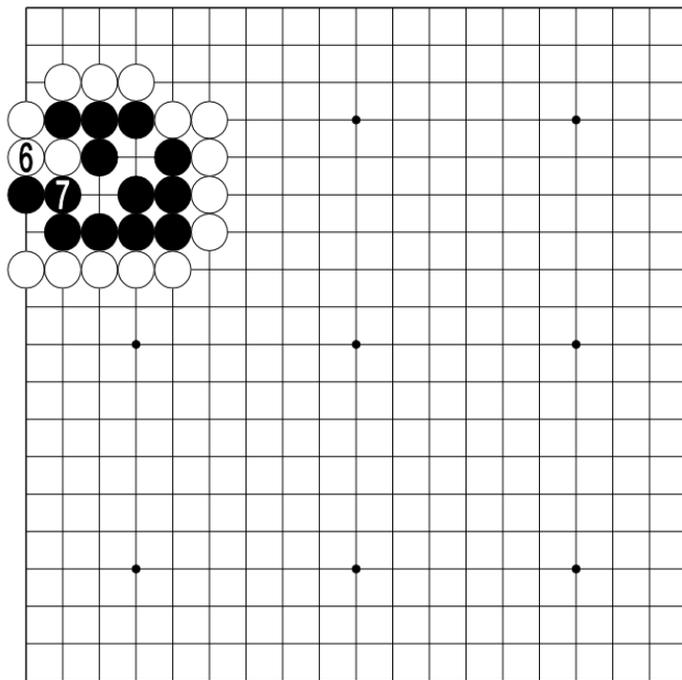
1图



2图（提起）

接着，白4打吃时黑5位提，
不过是必然的进展。

2图



3图（活棋）

如果白6粘，黑7打吃后活棋。地方狭小，走其他处就要以失败而告终。

3图