

# 死活思考方法探究

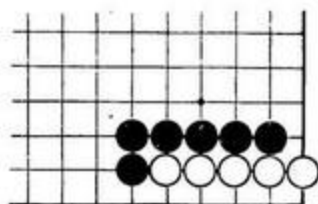
(一)

赵治勋 著

黄小牧 编译

第一型(黑先):看了本型的形状后,相信谁都可以将白棋杀掉。

“出这样的题目是否太小看了读者?这可是连初学者也能很快解答的问题”。

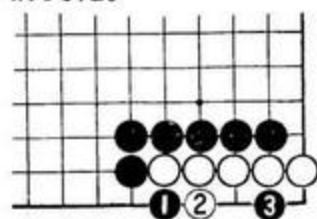


第一型

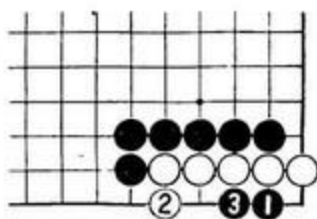
如果有这样的想法就欠妥了。在此,请先不要考虑要点。虽说杀棋有一整套程序,但如果发现不了事情的关键所在,即使是我也找不到行棋的步调。

由此看来,干事情找出本质的东西是很重要的。即使是简单的事情,如果忽视了本质的东西,也会功败垂成。

对本型也不能掉以轻心,请不慌不忙地看清变化。



图一



图二

图一:正解当然是1位扳,3位点。瞬间能解答这个问题的人,可以说抓住了本型的实质。其中——

图二:也有将棋下在本图1位的。白2立的话,黑3破眼。白还是死棋。这当然也算正解。

马上在里面点的下法,尽管变化不复杂,但无论如何也还是要花费一点时间的。因此可以说,这种杀法并没有抓住事情的实质。

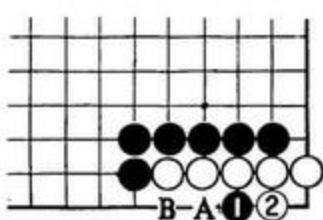
回头分析一下,图一的杀法是有一定道理的。即黑从外面扳后,白的生存空间马上被缩小至“直三”——典型的死形。

实际上,只要棋理清楚了,行棋的次序,

如何变化等问题也就迎刃而解了。同时,又可避免无用的思考,简便地找出正确的答案。

抓不住事情本质的人,遇见此类问题时,唯一的解决方法是将每一种可能性都考虑后,才能找出正确的答案。如此这般才是真正的“苦不堪言”。

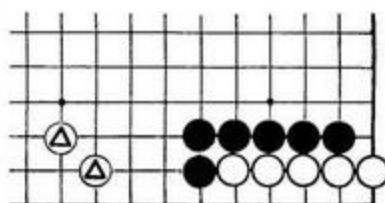
图三:即使是这样简单的问题,要考虑它的每一种变化也是非常耗费精力的。例如,黑走1位点,白2挡住是活棋;黑走A位点,白B位挡下,黑依然失败。最终,才能选出图一或图二的杀法。



图三

可是,图一和图二的杀法又有什么不同呢?如果能抓住本型的实质,这个问题就不难回答。

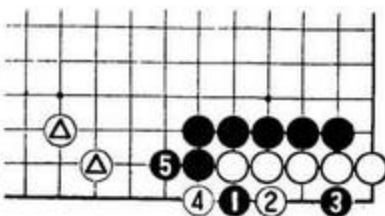
图四:角上尽管和第一型相同,但左边多了△子,这是实战中很可能出现的情况。本图黑先行。



图四

图五:显然,正解是黑1扳、3点,白4提时,黑只要5位曲,白即无法渡过。

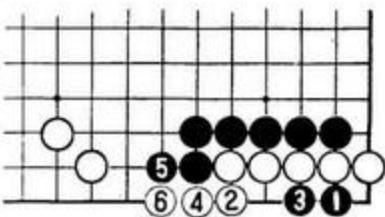
图六:黑若直接在1位点,白2立,黑3破眼时,白可走4、6渡过。



图五

就是说,黑1点时,白2立是先手。这和图五有本质上的不同。

现在可以看出,把握事情的本质是何等的重要!



图六

## 缩小生存空间

之所以成为生死不明的棋，是因为存在着能否做两个眼的问题。一个眼也没有的棋是不存在活的可能的。可以说，几乎所有的死棋最终都要走成“直三”或“曲三”的棋形。

从外侧杀棋，基本构思是在对方有可能做两眼的地方行棋。常见的手法就是将对方走成“直三”或“曲三”的棋形。与其考虑怎样杀死对方，还不如考虑怎样将对方走成“直三”或“曲三”的棋形。

将对方走得连一只眼也没有的想法是过分的。以将对方的眼位缩小至“直三”或“曲三”为目的进行思考，问题就会简单得多。

第二型(黑先): 看起来似乎很复杂，但若掌握要领，则不需多加思考即可找到答案。

图七: 黑1、3是缩小白空间的好手。白4提后成为“曲三”的形状。现在，谁都可以走在5位将白棋杀死。

但是，此图有一个重要的变化。请诸位不要疏忽。

图八: 黑1时，白有2位粘的手段。黑3点是正解。白4提时，黑在5位破眼是要领。

黑3在4位长破白眼位是无理的下法。对此，白只要A位提掉黑二子即可成活。

## 寻找急所的方法

第三型(白先): 白棋怎样杀死黑棋呢? 诸

位可能一看棋形就会发现答案。在此请诸位考虑一下本型杀法的本质。

图九: 首先，试试“从外面缩小对方生存空间”的方法。白1、3从外面扳。对此，黑若在2、4位挡住的话，被白5点后，即成为前面所说的典型死棋。本图黑2、4的下法过于僵化。

图十: 白1扳时，黑在2位做眼即可成活。

黑2之点即是所谓的“眼形的急所”。现在，要讨论的是：这一点是如何发现的?

通俗地说，若把黑的棋形比作花瓣的话，那么，黑2之点就是花芯。就本型来说，黑2做眼是非常充分的——不仅确保了A位的眼形，而且将B、C两点变成两者必得其一之处。这是典型的三眼两做的棋形。

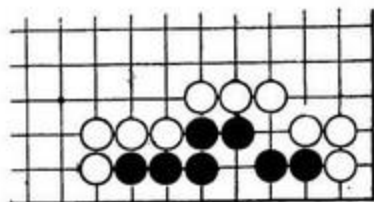
图十一: 现在，再来决定杀黑的方法就容易多了。在此，杀黑的手段只能是白1点。黑2立时，白3爬。如此，黑只有一眼。此后，黑即使在A位立做大眼也无法活棋。

## 杀棋的原则

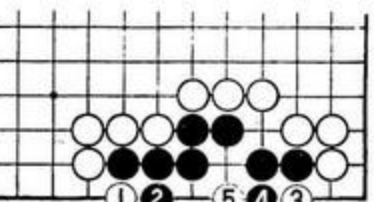
“从外面扳后再里面点”和“占领眼形的急所”是杀棋的两个原则。

实战中常常遇到这样的问题：对于此形是扳点杀呢？还是抢占眼形的急所呢？

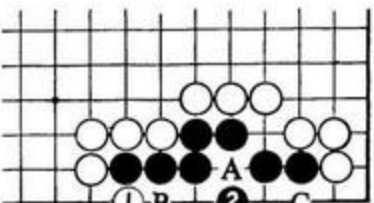
此种场合下，首先考虑扳点杀是否成立？如果不行，再考虑抢占眼形的急所。



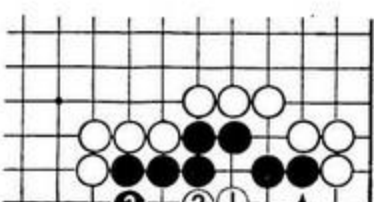
第三型



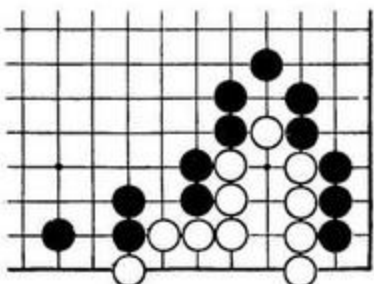
图九



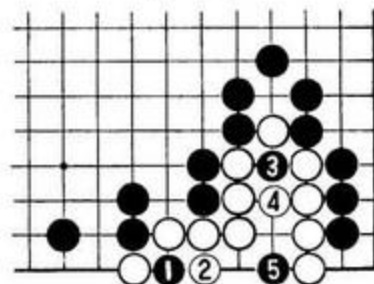
图十



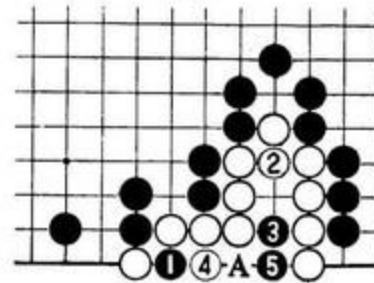
图十一



第二型



图七



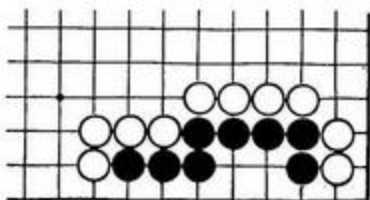
图八

第四型(白先):  
使用哪条原则呢?  
这可不是轻而易举  
能得出结论的。

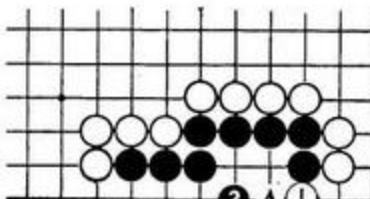
图十二: 先从  
外面扳试试。是左  
边扳呢? 还是右边  
扳?

白1右边扳。对  
此, 黑尽管也可A  
位挡, 但最简明的  
是走2位眼形的急  
所。这样, 黑已是活  
形。由此看来, 白  
右边扳的下法可以  
不予考虑。

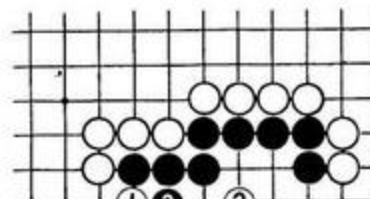
图十三: 这回  
从左边扳试试。黑  
2挡的话, 白走3位眼形的急所。这样, 白3  
是在“刀把五”的“刀把”位置上, 黑回天乏  
术。



第四型



图十二



图十三

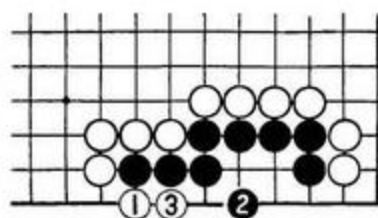
图十四: 白1  
时, 黑抢占2位的  
话, 白3破掉左边  
的一眼, 黑同样是  
死棋。

图十五: 我们  
再来看看白抢占眼  
形急所的变化。

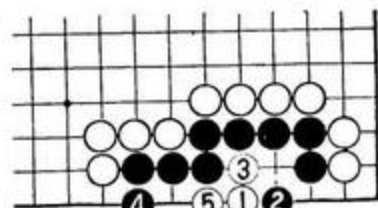
白1直接点的  
话, 黑2尖阻渡。  
白3时, 黑4扩展  
空间, 白5曲无奈。  
如此则形成双活。

图十六: 白1  
在这边点似乎是急  
所。可是, 黑只要  
简单地走2位尖顶  
即可成活。

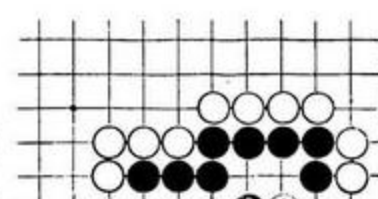
本型的正解是白在左边扳。



图十四



图十五



图十六





# 死活思考方法探究 (二)

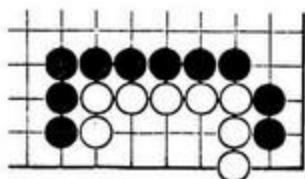
赵治勋著

黄小牧编译

## “刀把五”

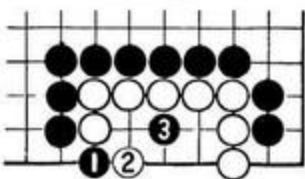
“方四”(或“丁四”)是“直三”(或“曲三”)的延伸,“刀把五”(或“梅花五”)又是“方四”(或“丁四”)的延伸。因此也可以认为:“刀把五”(或“梅花五”)是“曲三”(“直三”)的延伸。尽管“刀把五”的空间比“直三”的空间要大得多,但“刀把五”的死活并不比直三的死活复杂多少。

第五型(黑先):一眼就能看出答案的人可以说是掌握了“刀把五”的实质。



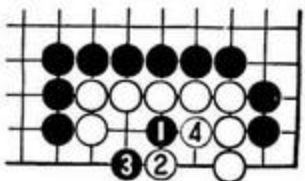
第五型

图十七:黑1扳是正解。白2只有挡。黑3点是致命的一击。



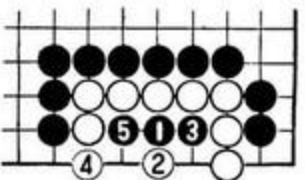
图十七

从外面缩小空间好呢?还是直接抢占眼形的急所好呢?有这种思路的人,还没有抓住“刀把五”的关键所在。

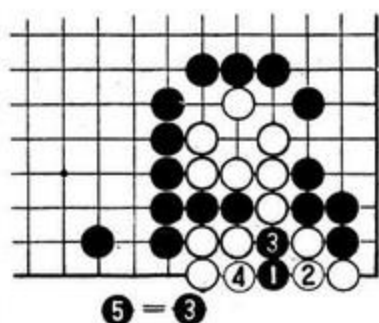


图十八

图十八:黑若先占1位的急所,白可在2位夹抵抗。黑3打的话,白在4位做劫。



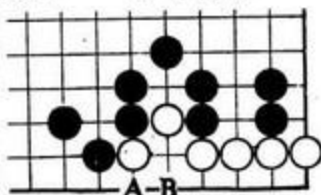
1点。白2时，黑利用白的弱点在3位扑入。白4提后，黑5再扑。



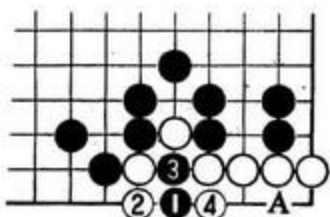
图二十三

白2在3位粘的话，黑在2位扑入。这样的变化和前面的变化是异曲同工。这里，重要的是思路——弃子再扑

第八型(黑先)：这是实战中的常见型。黑A位打的话，被白在B位做劫，这是失败的变化。

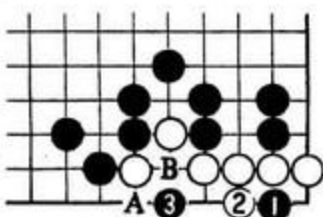


第八型



图二十四

图二十四：黑1点尽管是破眼的急所，但搞错了时机。黑3扑时，白4提。此后，3位的扑和A位的破眼黑无法兼顾，白净活。

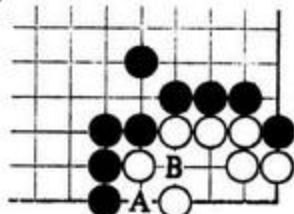


图二十五

图二十五：黑1先抢占角上的急所是正解。白2挡时，黑再在3位点才是正确的次序。

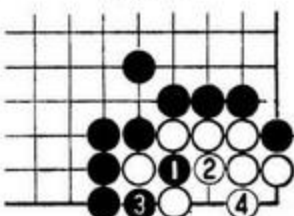
此形因为白左边缺乏眼形，黑从容地抢占整体的急所后，白的缺陷就暴露出来了。这时攻杀方能取得最佳的效果

第九型(黑先)：走成劫杀是不能给满分的。如随手在A位打，被白在B位粘住即是净活。



第九型

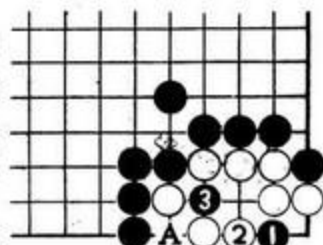
图二十六：黑1扑，缩小白的生存空间的下法不是正解，白2提，黑3打时，白可在4位做眼。若此，则是劫活。



图二十六

图二十七：本图黑1靠是正解。此点是白

做活时的绝对急所。白2时，黑依然来得及在3位扑。白棋由于气紧不能在A位粘。因此可以说黑1是具有双重意味的好手。

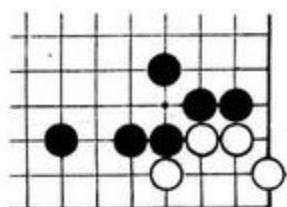


图二十七

## “二、1”——做眼的要点

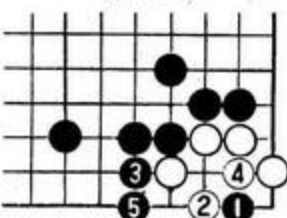
诸位对“‘二、1’路有妙手”的谚语，可能已经听腻了。然而，为什么“二、1”是急所的道理，至今尚未有人对此加以说明。现在，我们来对这个问题进行一下研究。

第十型(黑先)：请杀掉角上的白棋。此形特点是白占据了一个“二、1”的急所。

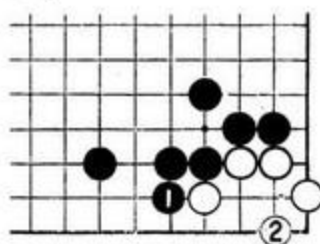


第十型

图二十八：黑1占据另一个“二、1”试试。白2虎是可以预见的。黑3挡，白4打时，黑5立冷静。这样，白无法做出两眼。

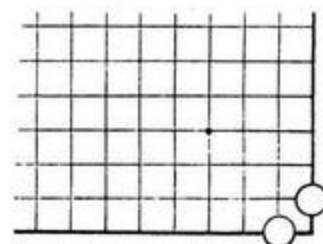


图二十八



图二十九

图二十九：黑单在1位挡的话，白走2位即可做活。请注意：此形中，白占据了两个“二、1”。



图三十

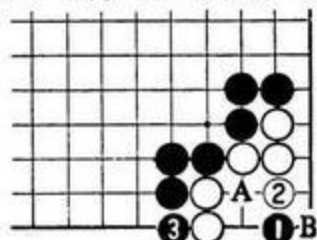
图三十：为什么“二、1”是急所呢？因为此点非常容易做眼。请诸位考虑一下，除了可以在“二、1”处花两手棋做一眼外，还有什么地方花两手棋可以做一眼呢？

因此，第10型中，既然腾挪的一方占据了一个“二、1”的急所，那么，攻击的一方就应该占据另一个“二、1”的急所。



第十一型(黑先):  
急所在哪里呢? 本型揭示  
了“二、1”的另一个  
特性。

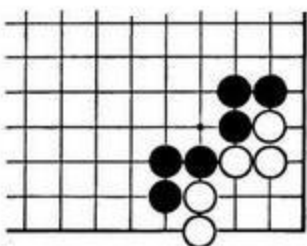
图三十一: 黑1点  
是正解。白2团时, 黑



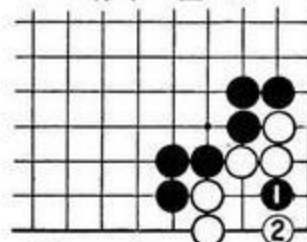
图三十一

3从外面挡。这样, 白A位粘住是死棋。B位  
又不能入子, 这便是“二、1”的另一个有利之  
处。

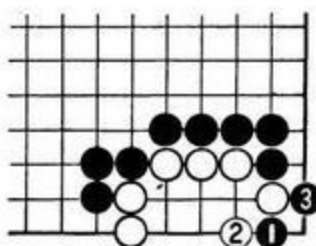
图三十二: 本图黑1靠, 错过了急所。如  
今, 白2位夹住就可成活。



第十一型



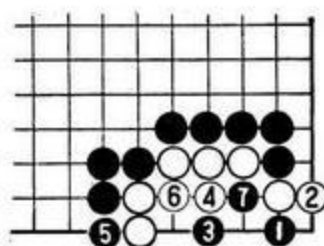
图三十二



图三十三

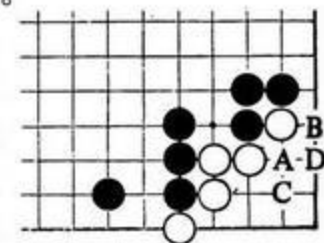
白2打时, 黑利用角上的特性, 在3位做劫。

图三十四: 黑1时, 白2立的话, 黑走了  
至7的变化, 依然成功。



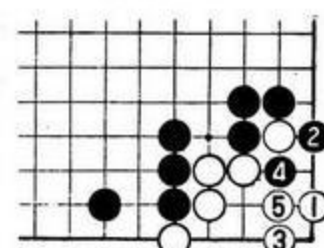
图三十四

第十三型(白先):  
白A位粘的话, 黑B位  
扳, 白即被杀。白C位  
虎的话, 黑B位打, 白  
尽管可在D位做劫, 但  
这不是正解。



第十三型

图三十五: 白1补  
在“二、1”是正解。黑  
2打的话, 白再抢占另  
一个“二、1”位。至白  
5, 白正好做出两眼。  
黑2点在3位的话, 白  
立在2位依然是活棋。



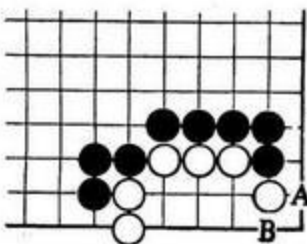
图三十五

此图是百分之百地发挥了“二、1”点的长  
处。

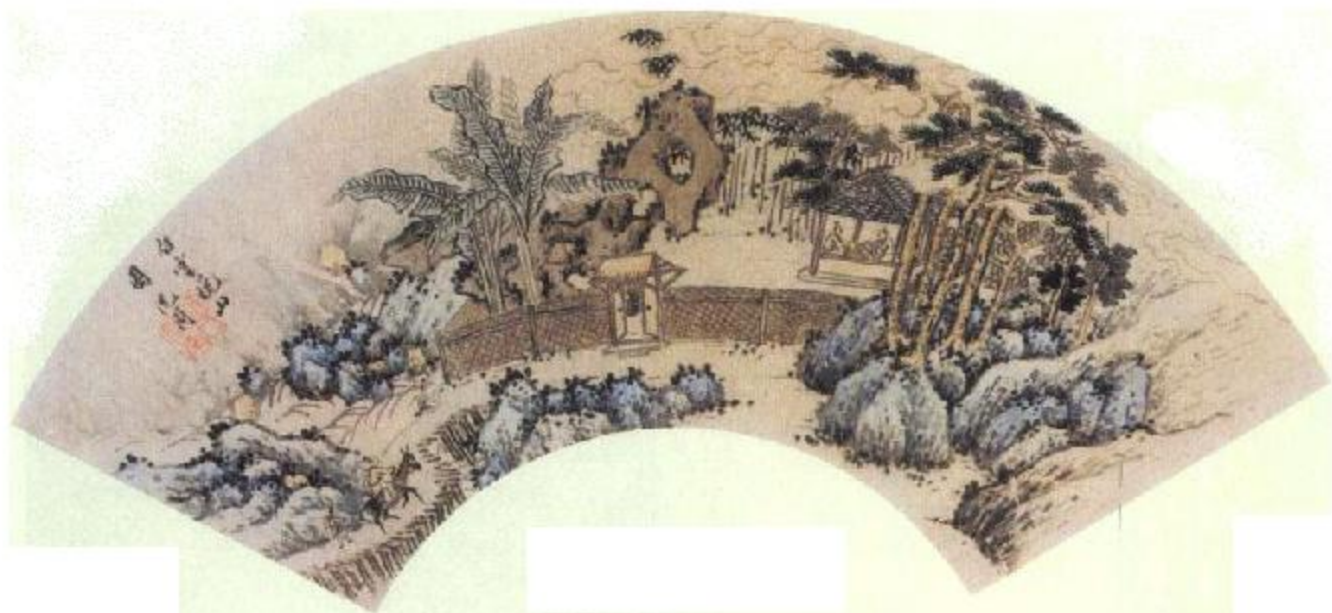
“二、1”还有一个优点——可以做劫

第十二型(黑先):  
黑A位扳的话, 被白B  
位立下, 成为“扳六”的  
活形。

图三十三: 黑1在  
“二、1”位夹是急所。



第十二型



《白云脱山图》[明] 沈周

# 死活思考方法探究

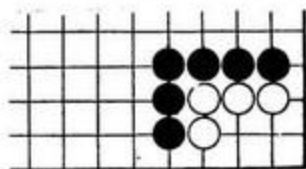
(三)

赵治勋著 黄小牧编译

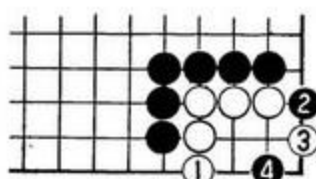
## 钩型——死棋

要想提高做死活的水平，必须活用以前所学过的知识。对于实战中常见的死活，应加以总结并记住其攻防的要领。

第14型(白先)：此形被人们称之为“钩型”。它是实战中常见的棋形。现在，即便是白棋先行也无法做活。因为这是极其常见的基本型，



第14型

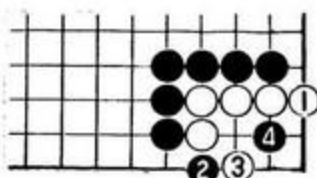


图三十六

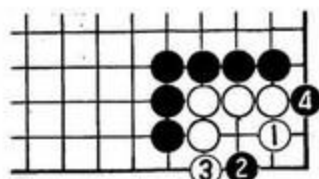
所以请务必将其变化全部弄清。

图三十六：首先，白1立试试。现在，黑的杀法也极其简单——2位扳。白3挡时，黑4点。

图三十七：这回，白1从另一方向试试。如这样，黑2位扳白也是死棋。尽管换了一个方向，但结果都是走成“刀把五”的死棋。围棋真是非常有意思！

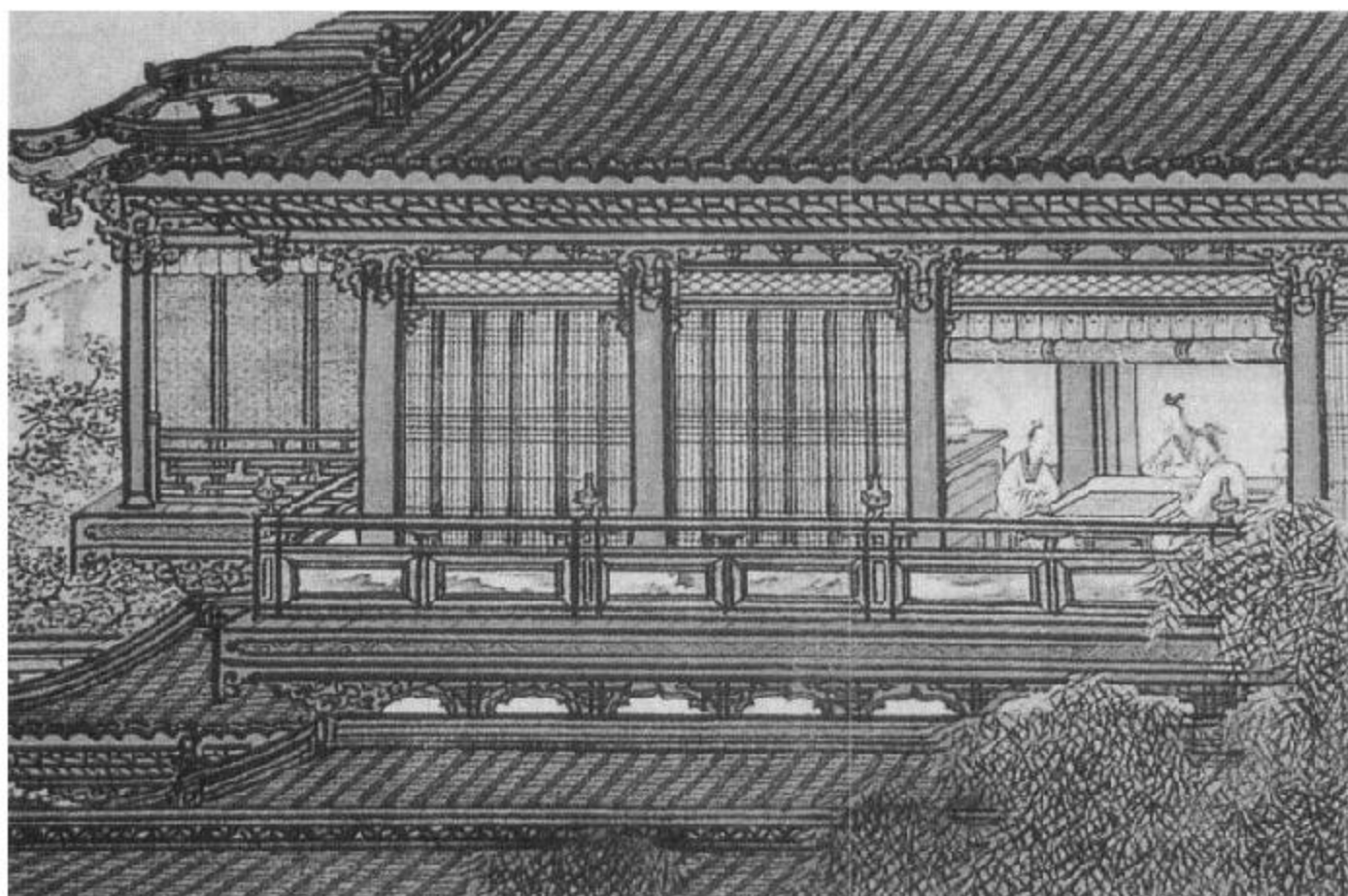


图三十七



图三十八

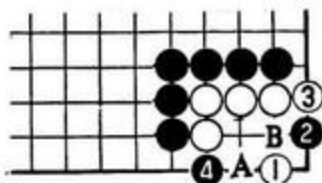
图三十八：再看看在其它地方行棋，变化





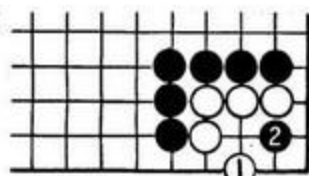
又将如何呢？

白1曲的话，黑2点是急所。白3挡时，黑只要4位扳，白即无法成活。



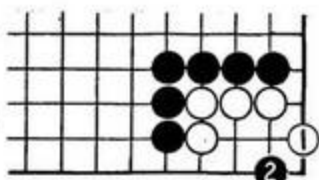
图三十九

图三十九：白1跳似乎是有力的下法。对此，黑2当然抢占“二·1”的急所。白3挡时，黑4扳。此后，白A位打的话，黑B位长，白也是死棋。



图四十

图四十：白1小尖的话，黑2点是急所。这样，白是死形。



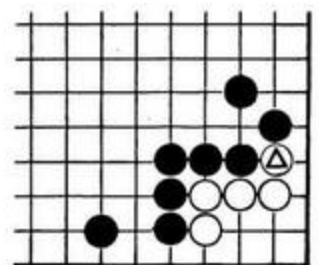
图四十一

图四十一：白即使在这边小尖，黑2点在这“二·1”路，白依然是死棋。

由此可见，“钩形”是死棋。

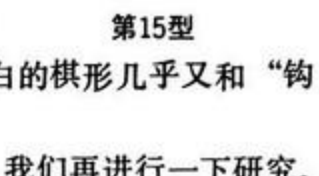
下面，看看如何运用以上的技巧，解决实战中的难题。

第15型(黑先)：这是比“钩型”多了一个△曲头的棋形。请问黑如何杀白？



第15型

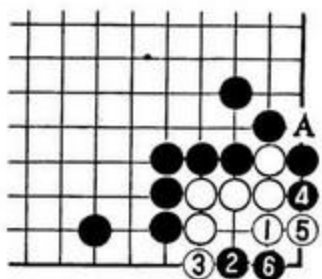
图四十二：在此，没有必要多加考虑。黑只要在1位扳，△子的功效即告消失。现在，白的棋形几乎又和“钩型”相同了。



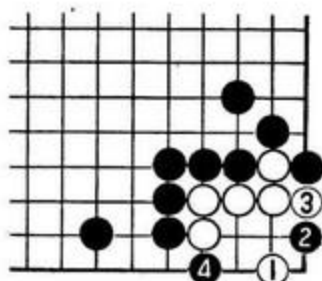
图四十二

为了弄清这个道理，我们再进行一下研究。

图四十三：白1曲的话，黑走2至6的变化。白5打后，尽管可以在A位提二子，但黑只要扑一手，白棋依然做不出两眼。

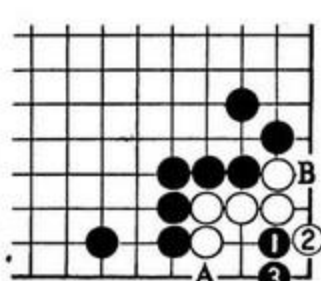


图四十三



图四十四

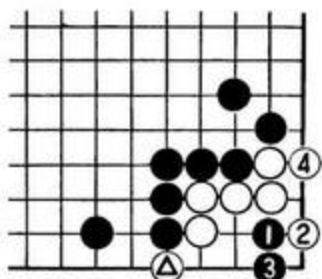
图四十四：白1跳的话，黑棋先在2位点，再在4位扳。这种杀法较之前图更为简单。



图四十五

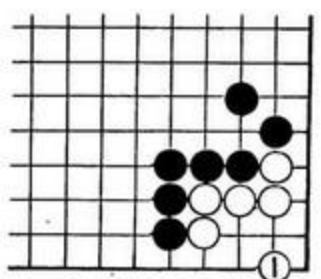
图四十五：除了扳杀以外，也有其它的杀法。例如，本图的1位靠。白2扳时，黑3立。此后，A、B两点成为必得其一之处。

然而，扳杀和靠杀哪个更为简易呢？我看还是扳吧。同样的事情，如果能用最简单的方法将其办好是再好不过的了。复杂的方法不仅缺少普遍性，而且又容易搞错。



图四十六

图四十六：例如，白已有△子的情况下，黑再在本图1位靠、3位立的话，白可在4位立下做活。作为黑棋来说，当然应该在4位扳杀。

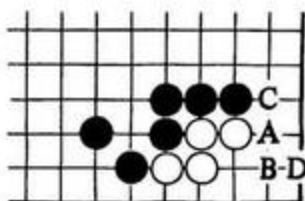


图四十七

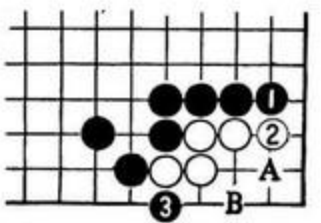
图四十七：如果白棋先行的话，应该抢占“二·1”路的急所。这是一种既简明又不损目数的补活法。

第16型(黑先)：实战中的应用题。黑棋可以杀掉白棋吗？若随手在A位扳，白B位挡，黑C位粘，白D位立下时，黑已无法杀白。

图四十八：黑1立冷静。白2挡时，黑3从下边扳。这样，又恢复成“钩型”。白必死无



第16型

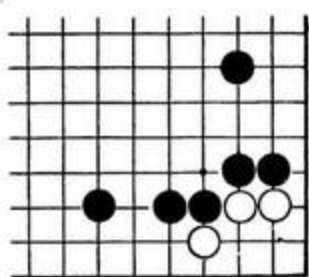


图四十八

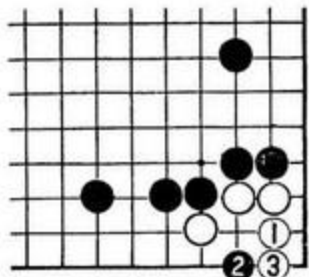


疑。白2走A位虎是最具有诱惑力的一手。然而，黑只要B位点，白仍然无法做活。

## 坡形——要防止打劫



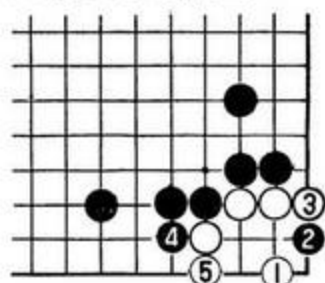
第17型



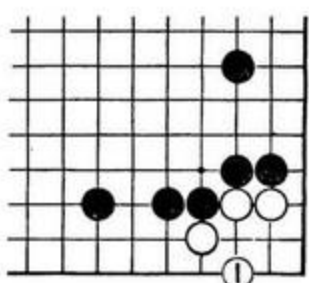
图四十九

第17型(白先): 白的棋形因为有二路的扳, 所以我们姑且称它为“坡形”。尽管白只有三个棋子, 但也还是存在生死问题。可见, 围棋是多么的深奥! 由于此类棋形常常在实战中出现, 故一定要将其研究透彻。

图四十九: 白1曲是最易发现的做眼手段。黑2点时, 白3挡。确保了角上一眼。这是很理想的活形。



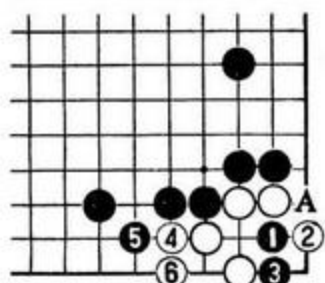
图五十



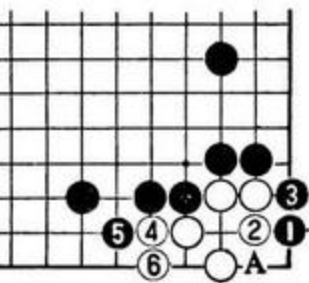
图五十一

图五十: 白1走“二·1”的急所。黑2点的话, 变化至白5, 白也轻松做活了。尽管本图比前图要复杂一些, 但能发现这种下法的人, 做死活的能力也是很强的。

图五十一: 白1虎一手怎样? 这样能从容做活当然很好。可是, 问题并不这么简单, 角上有意想不到的手段。



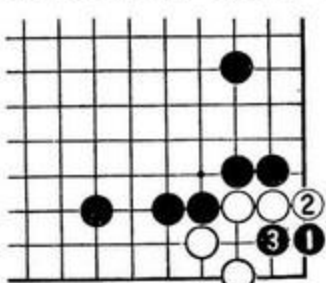
图五十二



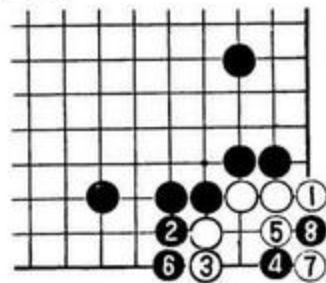
图五十三

图五十二: 黑1尽管是“只此一手”的破眼手段, 但此形却是个例外。白2变化至6, 正好做成两眼。黑1在A位扳的话, 白2位挡住, 黑也无法吃白。

图五十三: 黑1点在“二·1”路, 才是真正的急所。白2团的话, 黑3渡回。因为留有A位的扑杀, 劫争不可避免。



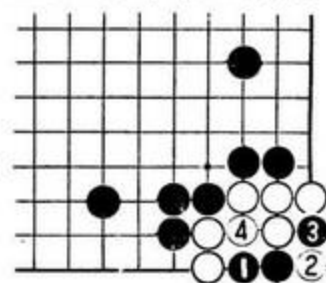
图五十四



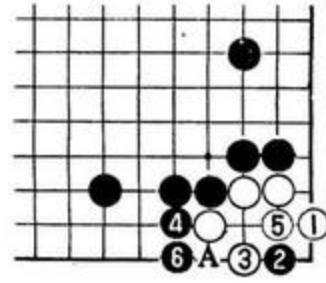
图五十五

图五十四: 黑1点时, 白若在2位立下, 黑3长一手, 白即被杀。

图五十五: 白棋改在本图1位立, 变化又将如何呢? 黑2挡后再在4位点, 次序井然。至白8, 依然是打劫。



图五十六



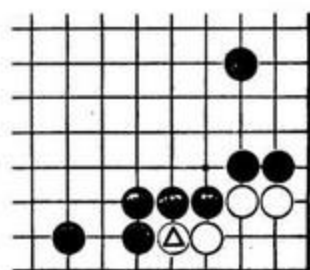
图五十七

图五十六: 前图的黑6在外面挡是十分重要的。若随手在本图1位长, 白2位扑再4位追吃, 则形成“胀牯牛”的棋形。这一点, 请诸位牢记。

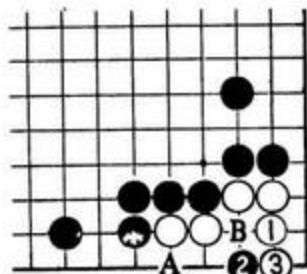
图五十七: 白1占这边的“二·1”路是呆板的下法。黑2点另一边“二·1”路是攻杀的要领。白走到3位就可以做活的想法是个错觉。黑6立后, 由于白无法在A位团, 故被杀。

第18型(白先): 这是比“坡形”多了△子爬的棋形。要判断△子的利弊是很难的, 故还是看看白先该怎样做活吧?

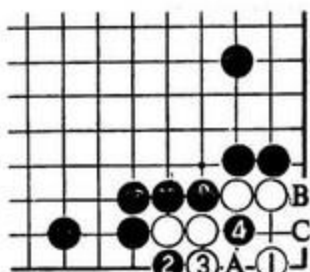
图五十八: 此型中, 白1曲是唯一的做活手段。黑2点时, 白3挡。此后, 黑A位扳时, 白B位粘住就可以了。



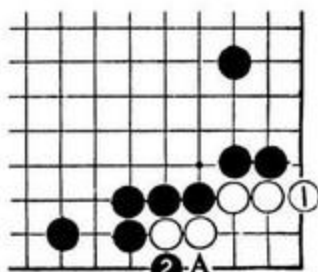
第18型



图五十八



图五十九

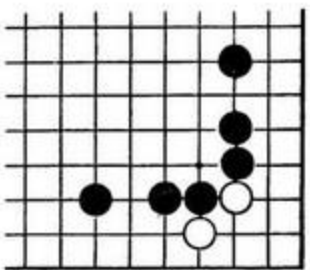


图六十

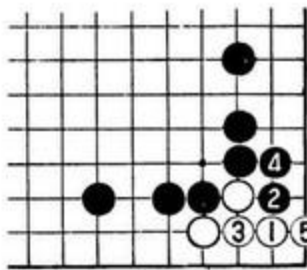
图五十九：白1跳一手怎样？然而此形中，黑2扳，白3挡时，黑有4位打的手段。此后，白A位粘的话，黑B位打。白3粘在4位的话，黑在C位点一手，白还是无法做活。就是说，在做活时要回避爬的缺点——撞紧了气。

图六十：白1如立，被黑2位扳，白的缺陷即暴露出来。此时，白无法在A位挡住，结局只能被杀。

第19型(白先)：许多人对本型能否成活感



第19型



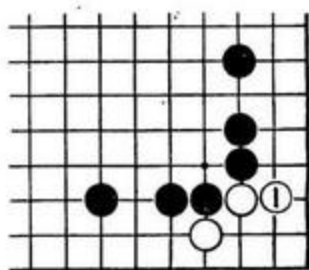
图六十一

到心中没底。在此，我可以明确地告诉诸位：白只要走几手棋即可简明净活。

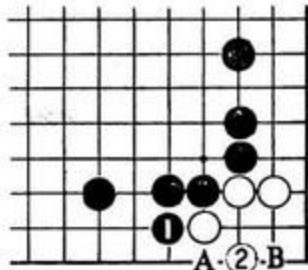
图六十一：白1虎的话，黑只要普通地在2、4位打粘，白就无法做活。

图六十二：白1立是正着。这样方可从容做活。此后，因为还有许多变化，故仍要小心对待。

图六十三：黑1挡，企图杀掉白棋。对此，白可在2位虎。此手若改在A位立的话，被黑在B位点一手，白即被杀。白虎到2位后，依



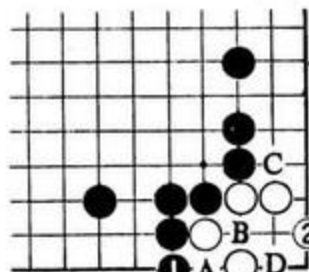
图六十二



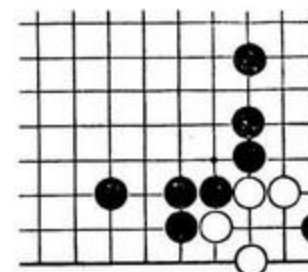
图六十三

然不能有丝毫的松懈，因为黑还可能设置种种陷阱。

图六十四：首先，黑可在本图1位立。对



图六十四

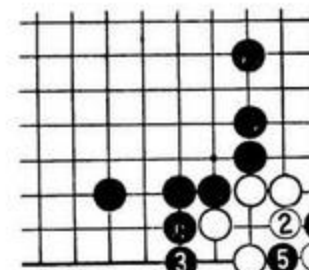


图六十五

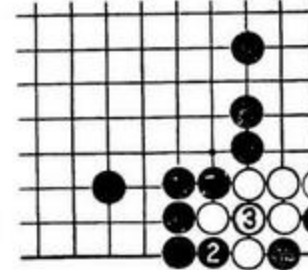
此，白2小尖是十分重要的一手。此后，形成黑A、白B、黑C、白D的变化，白正好形成两眼。

图六十五：黑的另一诡计是在本图1位点，这是一种令人头痛的手段。

图六十六：黑1时，白只有2位团。黑3



图六十六



图六十七

立时，白4扑是关键。黑5提的话——

图六十七：白1从后面吃，冷静。黑2打时，白3粘住。这样，角上形成“胀牯牛”的棋形。白愉快地成活。

本型还有许多其它变化。限于篇幅，只能请诸位自行研究了。

(责任编辑 程晓流)

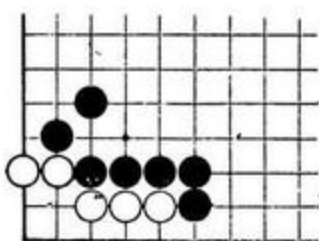
# 死活思考方法探究

(四)

赵治勋著 黄小牧编译

## 盘角曲四

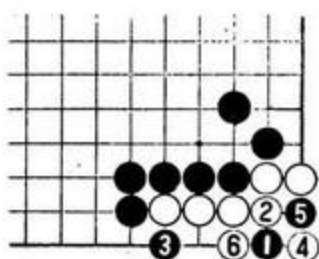
从现在起，讲座进入中级阶段。首先，要搞清关于“盘角曲四”的结论。如果对这个问题模糊不清的话，死棋也能复生。



第20型

第20型（黑先）：在此，首先要解决的问题是：是从外面缩小眼位呢？还是寻找眼形的急所呢？

图六十八：黑1外扳试试。白2补在“二·1”眼形的急所。此后，A、B两点白必得其一，黑无法杀白。

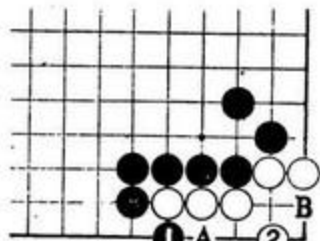


图六十九

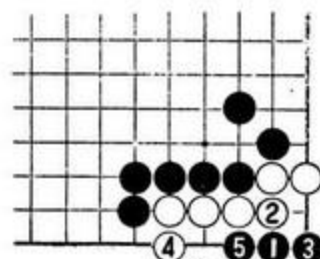
图六十九：因此，黑1点在急所是正着。白2粘实属无奈。接着，黑3外扳是个错误。白4扑、6追吃，次序妙。如此，形成“胀牯牛”的棋形，白是活棋。

图七十：白2粘时，黑3长“一·1”是解消白反抗的好手。白4扩展空间时，黑5再长一手。

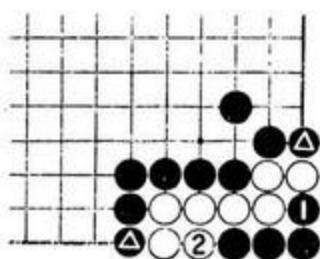
此形是典型的“盘角曲四”的棋形。根据规则判定：白是无条件被杀（注：中国规则是判



图六十八



图七十



图七十一

为实战解决，基本上和日本规则相同）。

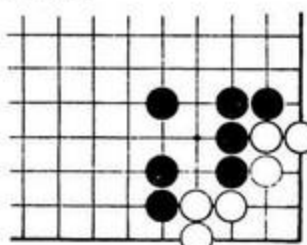
此图黑5长后，白已无法行棋。我们还是看看黑棋以后是怎样动手杀白的吧。

图七十一：黑在△位填满气后，就可以在1位动手杀白了。白2提四子后——

图七十二：尽管是“曲四”，但这个“曲四”在角上又有它的特殊含义，因而不是活棋。就是说，本图中黑有1位的靠。白2扑时，黑3提劫。

实际上，黑棋在动手之前就可以先将白棋的劫材补净（不能补净的棋形例外），然后再动手杀白。因为黑是先手劫，故白是无条件被杀。

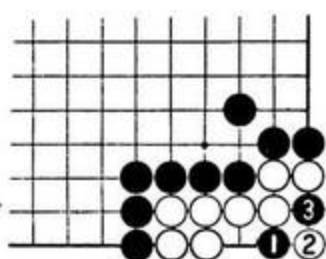
所以，假如对局者不懂规则，遇见“盘角曲四”时，作了错误的解释，就可能发生不必要的纠纷。



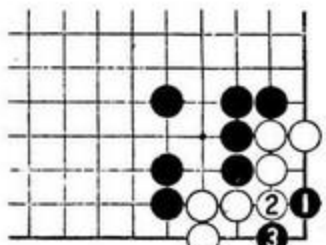
第21型

第21型（黑先）：本型乍看似乎是“左右同形”，其实不然。请诸位不要搞错杀棋的方向。

图七十三：本图黑1点在右边是正解。白2粘时，黑3扳。这样，就走成“盘角曲四”的

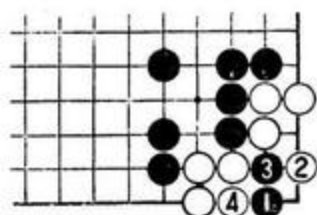


图七十二

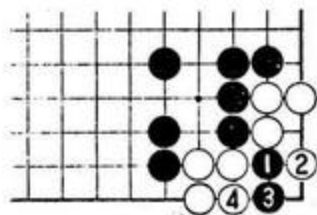


图七十三





图七十四



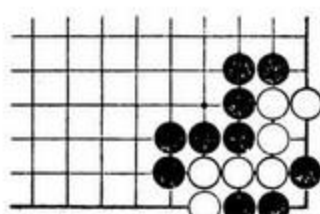
图七十五

棋形。此后的杀法如前型所示。

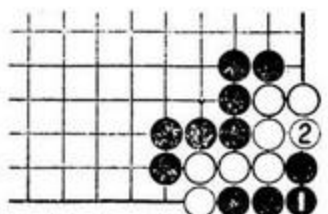
白2粘改在3位小尖的话，黑2断。如此则成“金鸡独立”的棋形，白两边“蹬不进”。

图七十四：本图中，黑1点在左边显然失算。现在，白可走2位小尖。黑3断时，白4位打成立。

图七十五：黑1直接断的话，白从右边的2位打，黑依然不行。



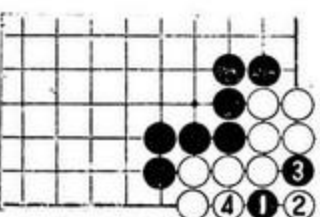
第22型



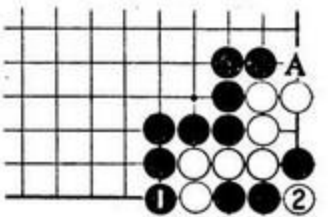
图七十六

第22型（黑先）：子数不多的棋形。请从容不迫地思考。

图七十六：黑1粘的话，即成了“曲四”。白2提后——



图七十七

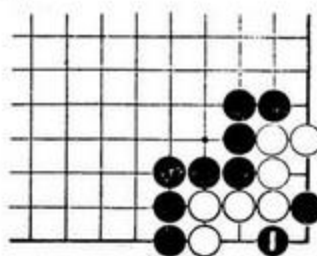


图七十八

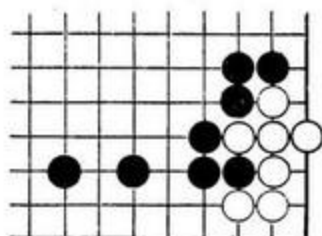
图七十七：黑1即使再靠，白有2扑、4追吃的手段。如此，是连打劫也没有的“胀牯牛”棋形。这样，白净活。

图七十八：黑棋冷静地在1位或A位从外面收气是俏皮的好手。白迟早要在2位提——

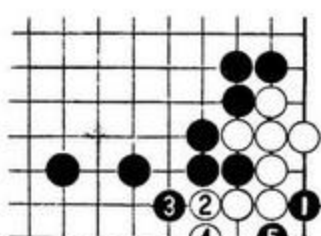
图七十九：黑1反提后，角上即成为“盘角曲四”。



图七十九



第23型



图八十

第23型（黑先）：这是一个常见的实战例。白结构不完整，黑棋只要抓住要领，是可以将白杀死的。

图八十：黑1靠在右边的“二·1”路是急所。白2、4扩展空间时，黑可3挡、5扳。至黑5，角上是“盘角曲四”。

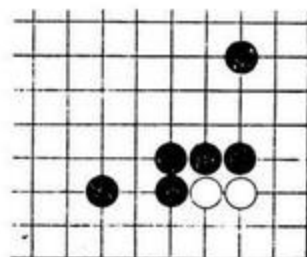
黑1在2位挡的话，白可1位补活。

### “二·2”——有顽强的手段

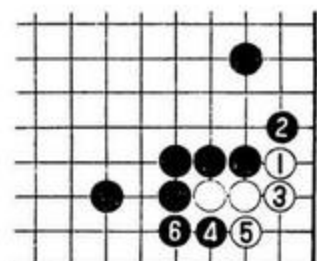
遇见角上的死活问题时，“二·2”路常常是眼形的急所。

第24型（白先）：这是实战中常见的棋形。白方先行结果如何呢？要想净活似乎很难。

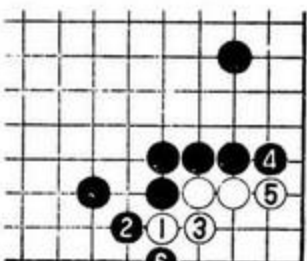
图八十一：首先，白在1、3位扳粘试试。黑4、6扳粘后，白的



第24型



图八十一



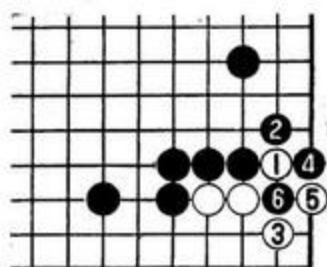
图八十二

生存空间不够。

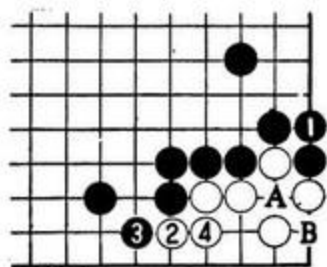
图八十二：这次从另一面扳粘试试。然而，黑可在4位冷静地立一手。白5挡时，黑只要6位扳一手即可杀白。

图八十三：由此看来，净活的空间是不够的。因此，白1位扳、3位虎做眼。黑4打时，白在5位做劫抵抗。这是此形的最善结局。白3之点即是“二·2”的急所。

图八十四：白提劫时，如果黑在1位退让



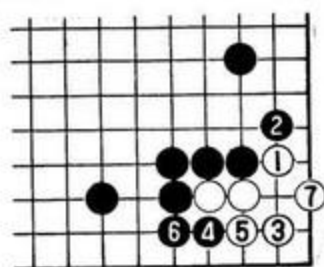
图八十三



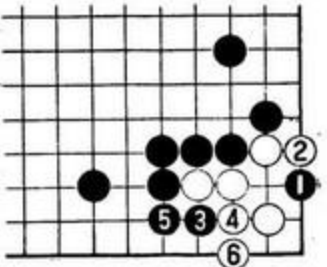
图八十四

的话，白2、4扳粘即可成活。此后，黑A位提时，白可B位粘。本图的黑1粘是缓着。

图八十五：现在，从黑的立场来分析一下，



图八十五



图八十六

能否无条件地杀死白棋？

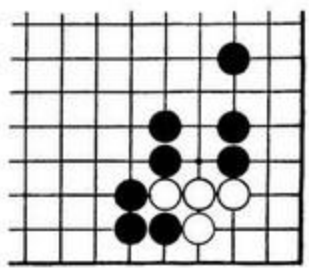
对付白1、3，黑4、6扳粘试试。这样，白走7位正好是活棋。如此一来，白3之子大放光彩。

图八十六：白虎时，黑1点一手怎样？白2挡必然。黑3、5扳粘时，白立在6位。现在，白净活是不容置疑的。

显然，此形只能是打劫。

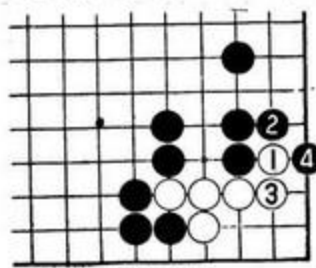
第25型（白先）：白棋可以做活吗？如果发现不了“形”，活棋也能走成打劫，甚至是死棋。

图八十七：首先，白在1、3位扳粘扩展空间试试。可是，黑4简单的扳一手，即成为“钩型”——死棋。

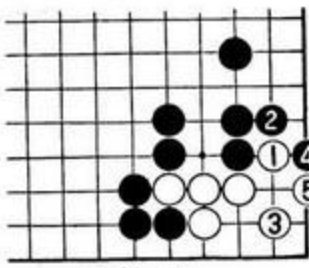


第25型

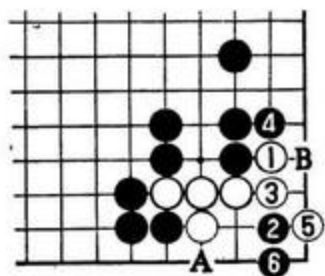
图八十八：那么，白在1位扳后再3位虎又怎样呢？黑4打时，白5做劫。



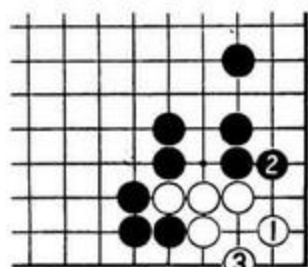
图八十七



图八十八



图八十九



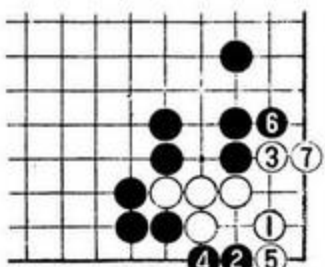
图九十

本图的变化双方都有失误。首先，白1扳是失着。其次，黑2的挡有点轻率。

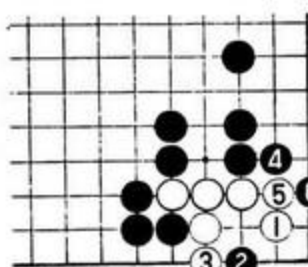
图八十九：对付白1，黑2点在“二·2”是锐利的一手。白3粘时，黑再在4位挡住。这样就避免了白的劫争手段，成为白无条件死的棋形。白5扳的话，黑可6位立下。此后，A、B两点黑必得其一。

图九十：由此可见，白棋不能扩张，只能在1位守回。黑2立的话，白3做眼即成活形。此形中，“二·2”是显而易见的急所。

图九十一：白1时，黑2点的话，白3扳。



图九十一

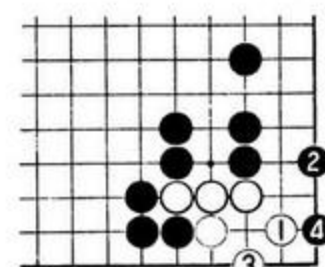


图九十二

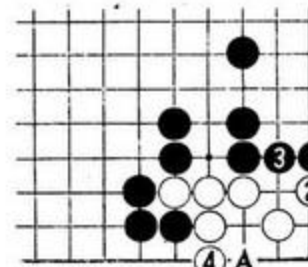
以下变化至白7，白正好成活。

图九十二：黑2点时，白若随手在3位挡下的话，黑只要4位立，白即难逃厄运。

图九十三：黑2跳，白不可掉以轻心。白



图九十三



图九十四

如果在3位做眼的话，被黑4靠住，白棋不活。

图九十四：黑1跳时，白可2位尖顶。黑3时，白4立下即可高枕无忧。黑3在A位点的话，白即使在4位挡下，角部也是净活。

(责任编辑 程晓流)

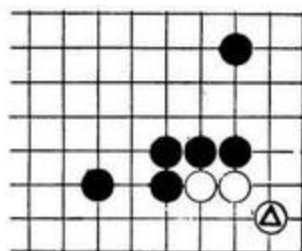
# 死活思考方法探究

(五)

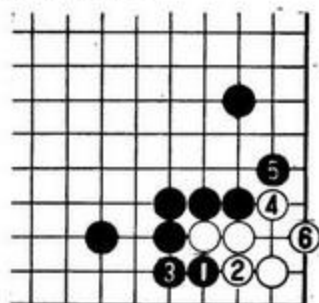
赵治勋著 黄小牧编译

## 俏皮的棋形

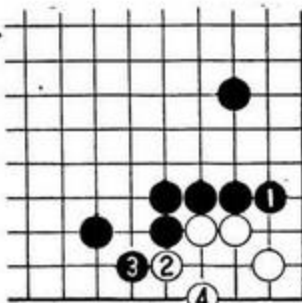
第26型(黑先): 这是第24型的变化图。既然“二·2”是做活的急所, 那么, 白棋第一手就走在△位, 结果又将如何? 现在, 黑棋该怎样行动呢?



第 26 型



图九十五



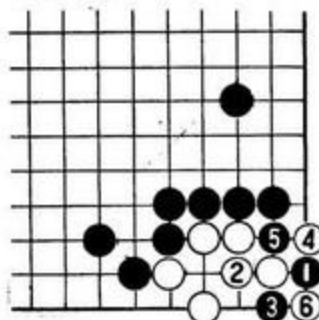
图九十六

图九十五: 黑 1、3 扳粘的话, 白 4 位扳、6 位做眼正好是活棋。

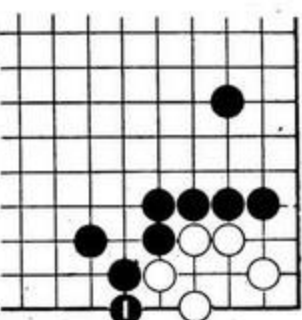
图九十六: 从棋形来看, 黑 1 立是不容置疑的杀棋手筋。然而, 对付白 2、4 的扳虎, 怎样施展手段是本型的一个关键。

图九十七: 黑 1 靠的话, 白 2 做眼。黑 3 扳“只此一手”。以下变化至白 6, 形成劫争。

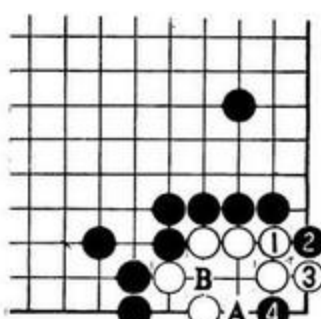
图九十八: 黑的正确下法是冷静的在本图 1 位立。



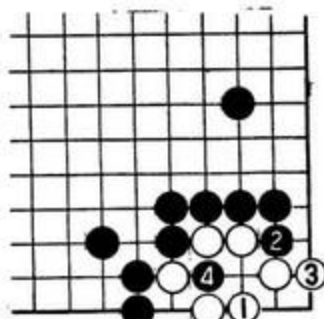
图九十七



图九十八



图九十九



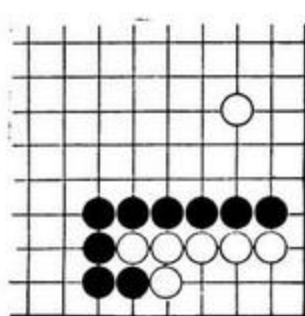
图一〇〇

图九十九: 续前图。白 1 团的话, 黑 2 扳后再 4 位靠, 白回天乏术。此后, 白 A 位打时, 黑 B 位扑。

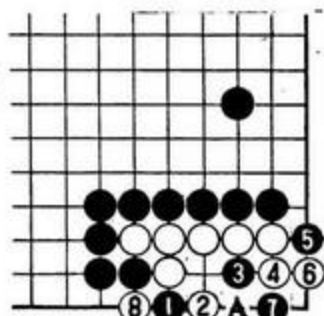
图一〇〇: 白 1 做眼的话, 黑 2 挤。白 3 立时, 黑可 4 位扑。

归根到底, 白棋贸然走“二·2”是缺乏必要的条件。显然, 此形只能走成第24型的劫争。

## 紧带钩——万年劫



第27型



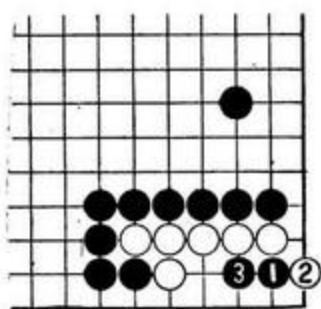
图一〇一

第27型(黑先): 黑如何行动呢? 白的生存空间较大, 故没有杀死白棋的手段。请记住: 白棋有无外气, 死活的结局是不同的。

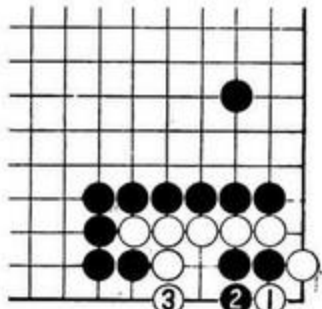
图一〇一: 黑 1 扳、再 3 点似是而非。至白 8, 白已是活形。此后, 黑即使在 A 位粘也是双活。

图一〇二: 黑 1 夹瞄着渡过是此际的有力手段。白 2 扳必然。黑 3 爬后, 白也没有好的对策。





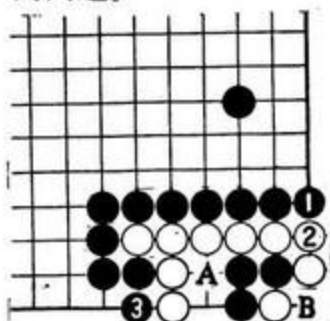
图一〇二



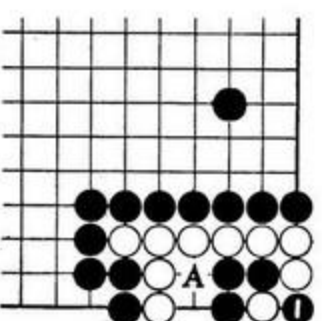
图一〇三

图一〇三：白1扳，黑2挡时，白3立是此形的正解。

此形的结果到底如何呢？这是个一言难尽的问题。



图一〇四

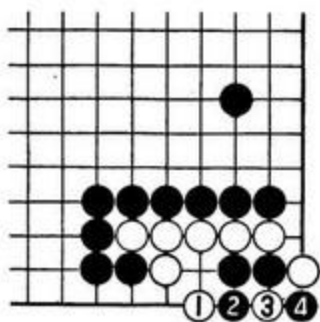


图一〇五

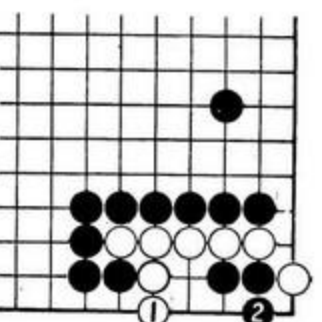
图一〇四：续前图。黑1、3从外面收气后，角上就留有打劫。作为白的立场来说，即使脱先也是打劫，所以没有必要走白A、黑B的打劫。因此，白可脱先他投。

图一〇五：如果黑棋动手的话，首先在1位提劫。其次才可在A位打劫。因为黑已在这里花了两手棋，所以此劫就变成了价值不大的“官子劫”了。在实战中，倘若黑的劫材不利，黑1提后，黑也可不在A位打劫而改走粘劫，形成双活。

图一〇六：本图白1小尖是恶手。对此，黑可2位挡。白3扑无可奈何。至黑4，成为



图一〇六



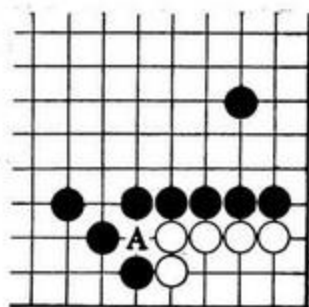
图一〇七

一手劫。

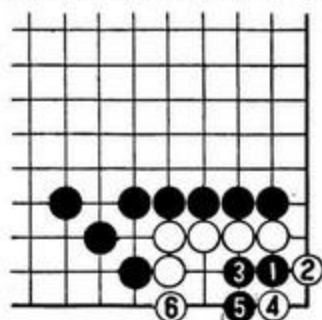
图一〇七：白单在1位立的话，被黑走到2位的急所，白净死。

第28型（黑先）：因为此形较“紧带钩”多了一口A位的外气，故称之为“松带钩”。尽管只有一口外气，但白的应法却有了新的变化。

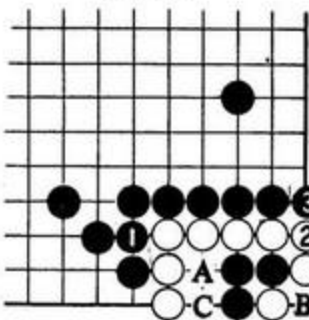
图一〇八：显然，黑还是应在1位夹、3



第28型



图一〇八

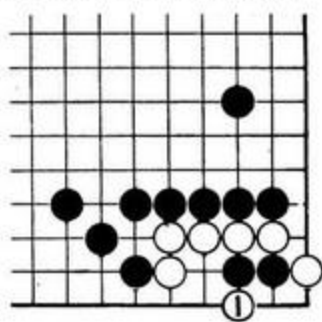


图一〇九

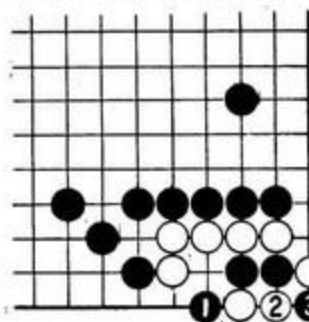
位长。白如仍在4、6扳立，结果又将如何呢？

图一〇九：黑1、3从外面收气的话，将仍然是“万年劫”的棋形。其中，黑3不可省略。否则，白可A位打，黑B位提时，白C位再打。这样，形成“胀牯牛”的棋形，白净活。

若形成“万年劫”的结果，则和“紧带钩”没有区别。实际上，白有一个强有力的抵抗手段。



图一一〇

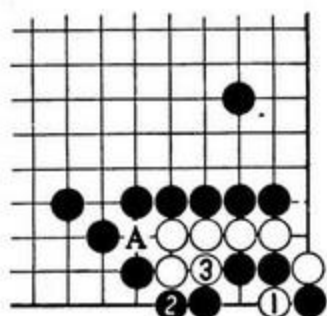


图一一一

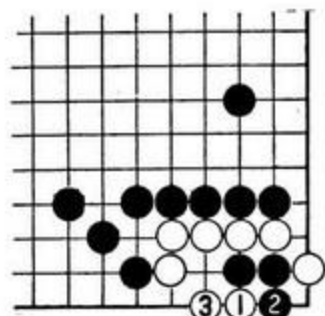
图一一〇：图一〇八的白4改在本图1位夹是好手。因白有外气，故此手值得推荐。

图一一一：黑1从外面打时，白2送吃是非常好的构思，此手可以称为“妙手”。黑3后——

图一一二：白1反提，黑2渡过时，白可



图一一二



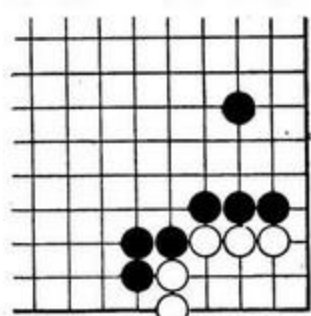
图一一三

在3位打吃。这样，黑二子“接不归”。

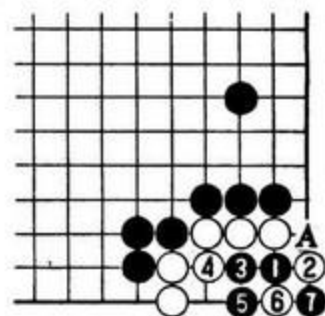
假如A位有黑子，白3的打即不成立。

图一一三：对付白1，黑只能从里面2位打，白3退回。如此，即成为双活的棋形。

本型由于白有外气，所以发生了意想不到的变化——黑无法杀白。



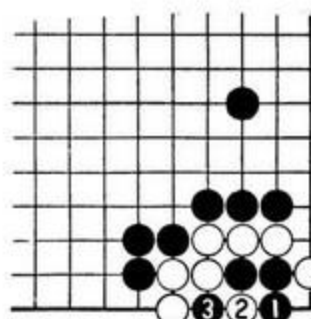
第29型



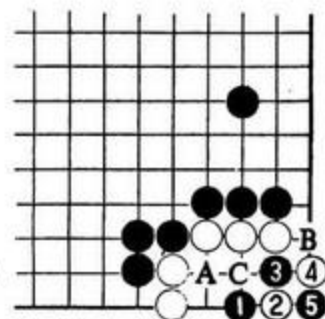
图一一四

第29型(黑先)：本型是劫杀，杀法有三种。对诸位来说，最起码应掌握一种杀法。

图一一四：首先，看看黑1在“二·2”的靠。白2扳时；黑3先长后曲，次序正确。白6扑不得已。这里希望走成“刀把五”的棋形，结果是劫杀。这里，需要注意的是：黑7提劫时，白不能在A位粘上。否则，黑在6位粘劫，正好是“刀把五”。



图一一五



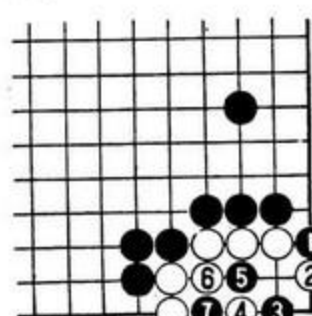
图一一六

图一一五：前图的黑5也有改在本图1位立的。这样，白还是需在2位扑入。不同的下

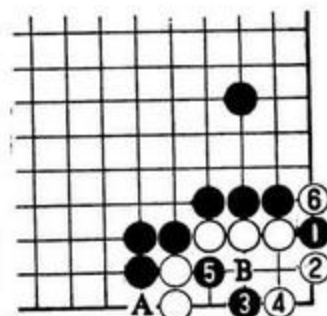
法，同样的结果。

图一一六：第二种杀法是在本图的黑1点。这样，瞄着A位的断点是棋形的急所。白2靠“只此一手”。黑3打时，白可4位顽强的做劫。黑5后，白B位粘的话，黑A位断，仍然是打劫。

白2在C位顶的话，被黑2位长，白无生路。



图一一七



图一一八

图一一七：杀法之三是本图的1位先扳，再3位点的下法。黑3是“二·1”的急所。对此，白4靠是有弹性的应法。黑5打时，白6粘成劫。

白4走5位的话，黑只要4位爬一手，白即被杀。

图一一八：本图的黑3搞错了急所。如果要点的话，就不能走黑1、白2的交换。如图这样，白4尖顶就能活棋。白6后，黑A位打的话，则白B位打。



# 死活思考方法探究

(六)

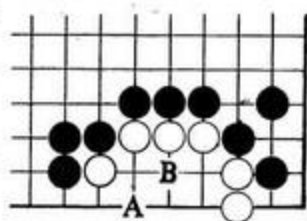
赵治勋著

黄小牧编译

## 板 六

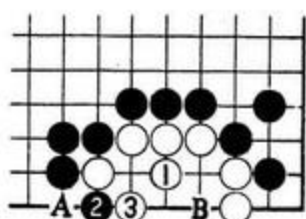
“板六”尽管在实战中不常见，但和“板六”相近的棋形却常常出现在对局中。

第30型(白先)：怎样做活呢？若在A位虎，则是典型的“刀把五”。这样，黑只要B位点即可杀白。

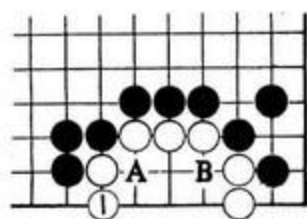


第30型

图一一九：本图白



图一一九



图一二〇

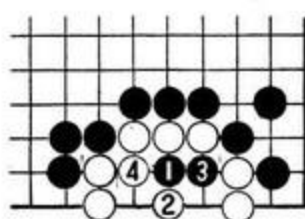
1虎是有弹性手段。黑2打时，白3做劫抵抗。黑即使在A位粘住让步，白也只能在B位做眼。因为黑是“无忧劫”，故是白苦的棋形。

图一二〇：白1立是正解，如此成为“板六”的棋形。尽管有A、B断点的薄味，但白完全可以从容渡过难关。这就是“板六”的长处。

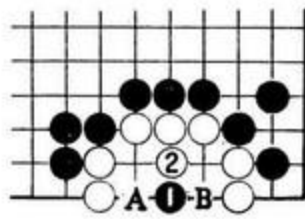
图一二一：黑1上靠，试图破坏白的眼位。根据“左右同型走中央”的棋谚，白2下夹即可获腾挪。此后，3、4两点白必得其一。

图一二二：黑在下面1位点怎样呢？这回，白在上面2位顶就行了。此后，A、B两点白必得其一。

第31型(黑先)：白棋是不完整的“板六”棋



图一二一



图一二二

形。黑棋如何利用白的缺陷杀白呢？

此形中，黑若随手在A位挡，被白B位立下，则成为完整的“板六”。

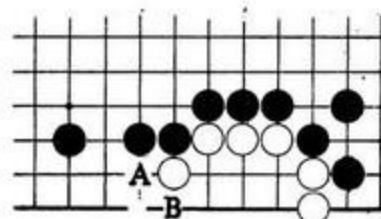
图一二三：黑直接在1位点是好手。这样，白无条件被杀。黑1瞄着A、B的断点，是此类棋形的要害。

图一二四：对付黑的点，白1尖顶的话，黑2断。白三子因为气紧不能在A位打吃。

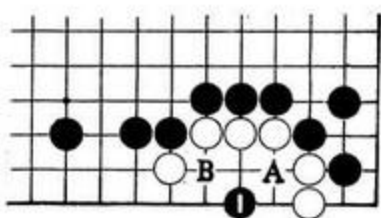
图一二五：白1顶的话，黑可2位长。这样，此形的缺陷就暴露出来了。白3挡时，黑4长，白无法做活。

图一二六：黑1上靠怎样？此点似乎也是要紧之处，白要认真对待。

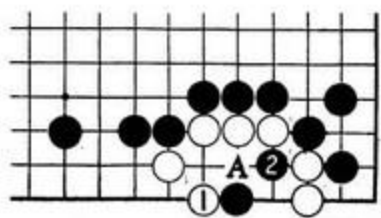
图一二七：白1粘的话，黑2立。白3、5扩展生存空间。黑6曲后，因为有A位的断点，所以不存在双活。白是个“丁四”的死形。本图白的应法



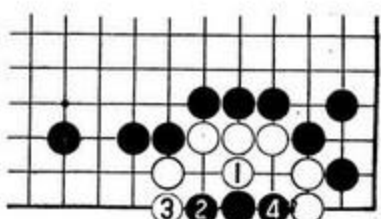
第31型



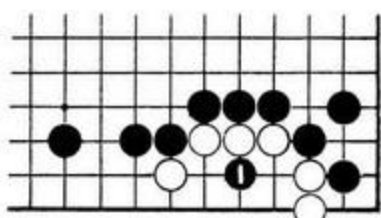
图一二三



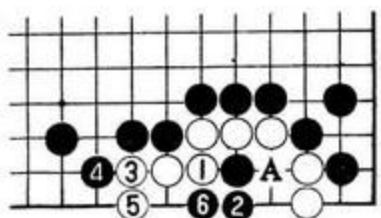
图一二四



图一二五



图一二六

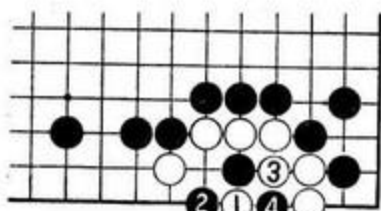


图一二七



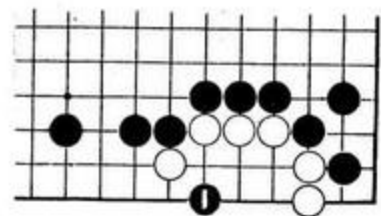
有误。

图一二八：白1在下面夹是好手。黑2打时，白可在3位做劫。如此看来，黑不能满意。



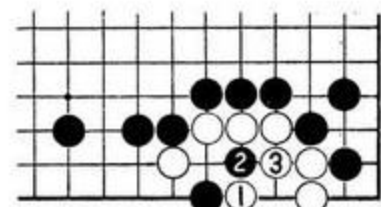
图一二八

图一二九：黑在本图1位点尽管也很厉害。可是，这样却不能将白无条件杀死。



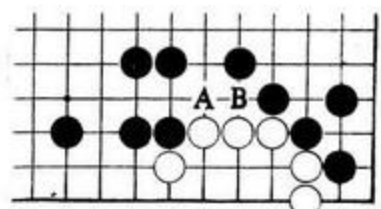
图一二九

图一三〇：白1靠是手筋。至白3，还是形成打劫。白1如走2位的话，黑1位爬白被净杀。



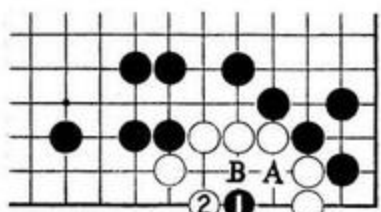
图一三〇

第32型(黑先)：此形较前型多了A、B两口外气。因此，就不可能将白棋无条件杀死。此形的结果是打劫。有几种打劫的方法呢？



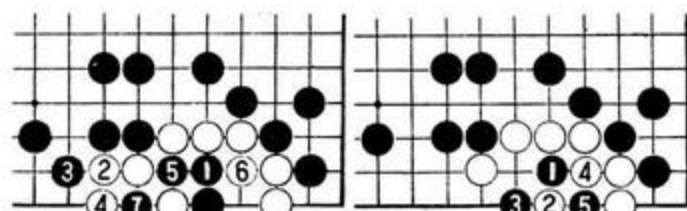
第32型

图一三一：首先，看看黑1的点。对此，白2尖顶。现在，黑再在A位断的话，白就可以在B位打吃了。所以——



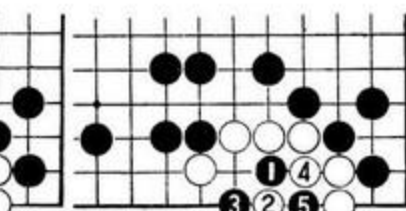
图一三一

图一三二：黑1长。白2、4做眼时，黑5位打，7位提劫。



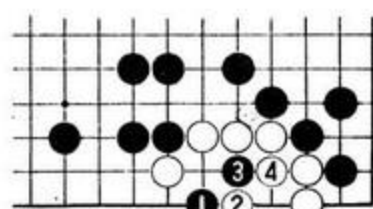
图一三二

图一三三：黑1靠在上边也是打劫。以下至白5是正常的应接。



图一三三

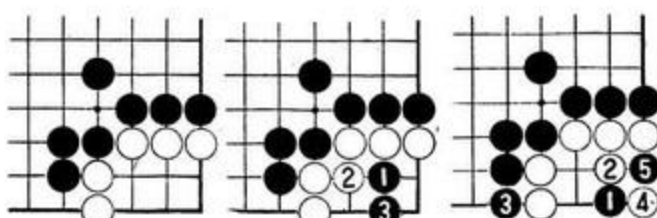
图一三四：黑走本图1位的点也能形成打劫。



图一三四

最后，看看棋形因缺少外气所产生的不良结果吧。

## 角上板六



第33型

图一三五

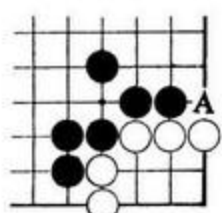
图一三六

第33型(黑先)：请注意此形的特点：角上白三子没有外气。

图一三五：黑1上靠的话，白2只有粘住。这样，黑简单地在3位立下就可杀白。

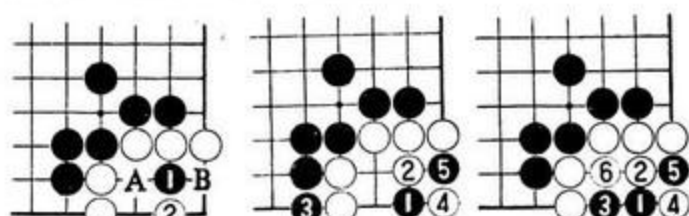
图一三六：黑1点，教条地运用手筋不好。白2顶，黑3外挡时，白有4位扑劫的手段。

第34型(黑先)：本型较前型多了A位的一口外气，黑棋的杀法是否依旧呢？



第34型

图一三七：黑仍在1位上靠试试。现在，白可2位夹了。此后，A、B两点白



图一三七

图一三八

图一三九

必得其一，白净活。

图一三八：在角上的“板六”有外气的情况下，黑1点是颇具威力的一手。以下变化至黑5，形成打劫。本图的结果是正解。

图一三九：白2时，黑3企图全歼白棋的下法。过分。白4先扑再6位追吃是巧妙的次序。由于走成“胀牯牛”的棋形，白无条件成活。

(全文完)