

研究死活问题的思考方法 (一)

韩念文

众所周知，提高棋艺水平应该从两个方面去着手：一是布局理论，以开阔思路；二是死活棋研究，以锻炼计算能力。所以，现在的围棋教师在教学时都很重视让学生们多练习死活题，这是非常正确的。

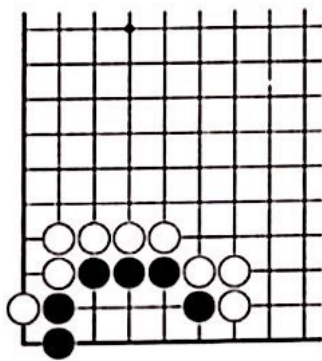
古今中外，关于死活棋的名著很多，如：《玄玄棋经》、《官子谱》、《棋经众妙》、《死活妙机》、《发阳论》等等，不胜枚举，内容之精采也自不必说。但是，有一点难尽人意，那就是都未曾指出对死活问题应如何去思考，从什么角度去入手。这不能不说是一大遗憾。

既然学习死活问题如此重要，那么，若能正确掌握死活棋的思考方法，岂不最好！因深感其重要性与必要性，现将自己的认识与体会介绍出来，供爱好者们参考。

一、死活棋的分类

把一块棋做活可有两种方法：一是扩大其作活空间；二是在狭小的空间内使用技巧作活。反过来，这两个原则也适用于杀棋，即：一是缩小其做活空间杀死对方；二是在较广的空间内使用技巧杀死对方。

(一) 扩大空间作活 (俗称地活)

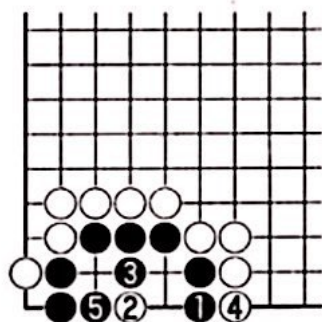


图一

图一：这是实战中常见之形，黑先下在哪里才能活棋呢？

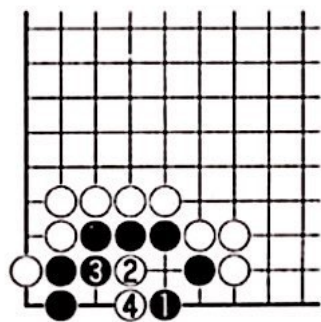
图二：黑1立，扩大空间作活，白2点与黑3顶为见合之点，以下至黑5作眼止，黑棋已成为活棋。

图三：黑1虎时，白2点，至白4立止，显然



图二

黑棋已被白棋杀死。

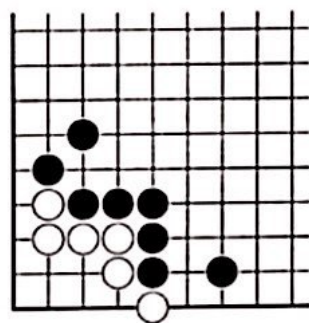


图三

黑棋的这个形，俗称“板六”，它具有普遍意义，因为死活棋的空间界限为6目。在这里将空间扩大到6目的地，才能形成活棋。

不过，6目以内的直四、曲四、直五、曲五，由于是基本活形，扩大空间的内容也包括这些形状。

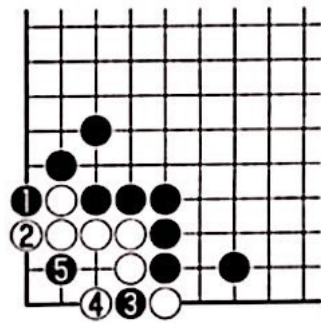
从实际情况来看，扩大空间作活的形式要比使用技巧的形式少得多。



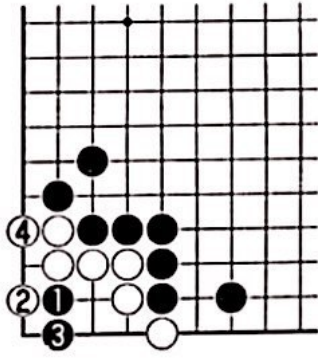
图四

图四：这也是实战中的常见之形，黑先下在哪里才能杀死白棋呢？

图五：黑1扳、3扑，都是缩小白棋的作活空间，使白棋形成“刀把五”的形状，再5点，杀死白棋。



图五

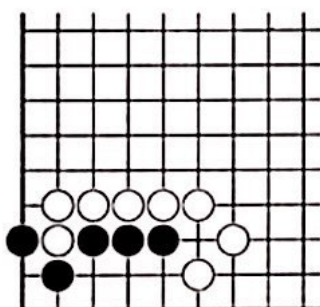


图六

图六：黑1点，白2扳，黑3立时，白4也立，黑棋已经不可能杀死白棋了。

缩小对方空间，使其不能满足于作活的条件，目的是杀死对方，这与扩大空间作活基于同一种思考方法。

(二) 使用技巧作活 (俗称眼活)

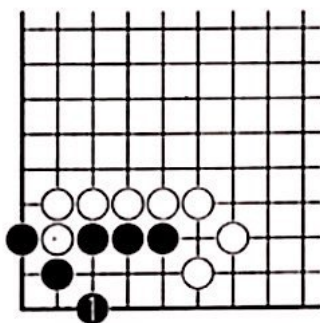


图七

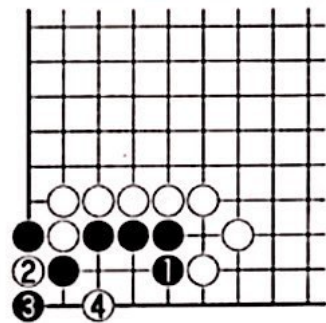
图七：这个形在实战中也经常能见到，黑先下在哪里才能活棋呢？

图八：黑1虎，是这个形唯一的作活好手，即刻就成为了活棋。

在这里如果使用扩



图八



图九

大空间的作活方法——

图九：黑1挡，最大限度地扩大空间，企

图以此作活，白2扑，黑3提时，白4点入，黑棋被杀。

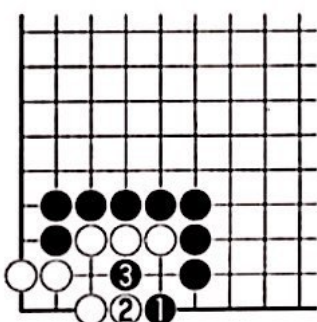
在作活的时候，使用技巧的情况非常多，尤其是这种倒虎作眼的技巧，往往能一手形成活棋，实在是值得注意掌握的作活基本技巧之一。

图十：这个形状，黑先下在何处可以杀死白棋呢？

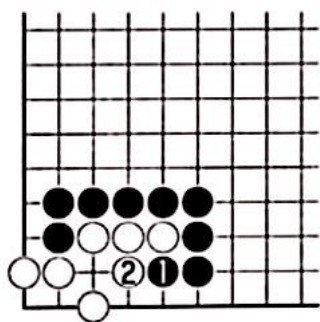
图十一：黑1尖，是杀死这块白棋的唯一妙着，白2顶时，黑3挖，白棋被杀。

图十二：黑1冲，企

图十



图十一



图十二

图用缩小白棋空间的方法杀白，显然是行不通的，白2挡已净活，黑棋失败。

毫无疑问，使用技巧杀棋是死活问题的另一种思考方法。



研究死活问题的思考方法 (二)

韩念文

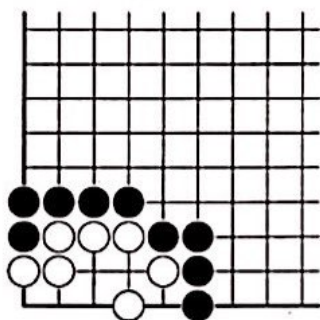
二、解死活棋的技巧

解死活棋的技巧非常多,也很难分门别类,因为它常常并非为单一性的,而是综合性的。可以说,死活问题的难易程度不取决于着手步数的多少,步数再多,都是双方必然的单行道,也属于较为容易的问题;步数再少,每一着都富于变化,综合多种技巧,也是难度较大的问题。

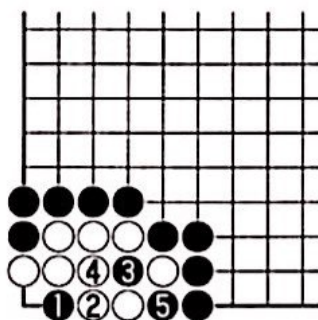
另外,这种划分的合理与否并不重要,重要的是对于各种技巧的感觉能否养成,如能养成看到什么棋形就能反映出使用什么技巧去解决问题,那么可以说这位读者已经具备了相当程度的棋力。

(一) 扑、倒扑与要倒扑

1. 扑



图一

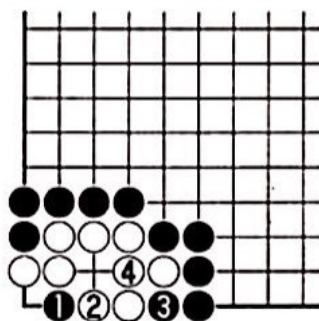


图二

图一: 这块白棋在黑先下的时候, 生死如何呢?

图二: 黑 1 点, 白 2 顶时, 黑 3 立即扑, 白 4 只得提, 黑 5 打, 白棋被杀。

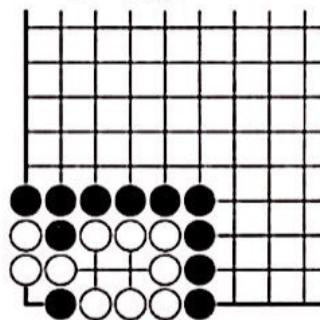
图三: 黑 3 直接打是恶手, 白 4 粘时已是净活, 黑棋失败。



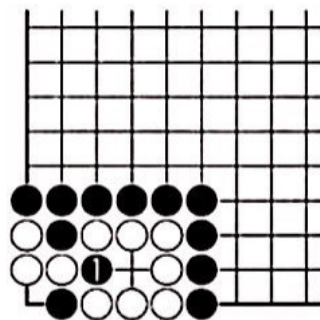
图三

死活问题之中用到“扑”的地方非常多, “扑”是使对方的眼变成假眼的手段。

2. 倒扑



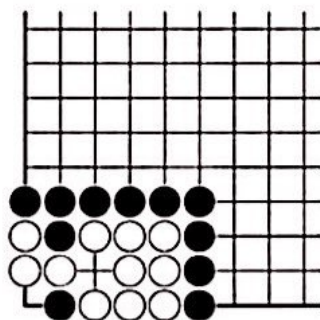
图四



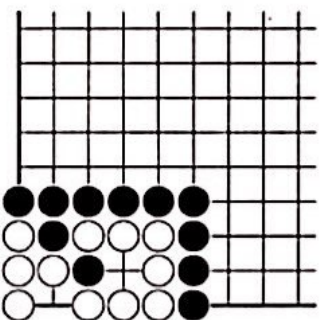
图五

图四: 这块白棋看上去已经是两只眼活棋了, 其实不然, 黑先, 如何杀死白棋?

图五: 黑 1 即是“倒扑”, 现在白棋无论提哪一个黑子都会被黑方全部杀死。



图六



图七

图六和图七是提黑子后的形状, 下一手黑棋都可以提掉白棋数子。

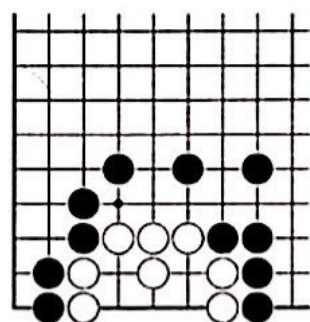
“倒扑”与扑颇为相似, 但内容却完全不相同。“倒扑”是指送一子乃至数子后, 反可即刻提取对方更多子的手段。

3. 要倒扑

图八: 白棋的空间已具备活棋的条件, 然而由于形状上的缺陷, 黑先, 可以杀死白棋。

图九: 黑 1 点, 是对白棋两边都“要倒扑”的要点。现在, 白 A 位和 B 位都不能入气, 使两边一下子都变成了假眼而被黑棋杀死。

图十: 黑 1、3 两打后, 白 2、4 两粘, 形

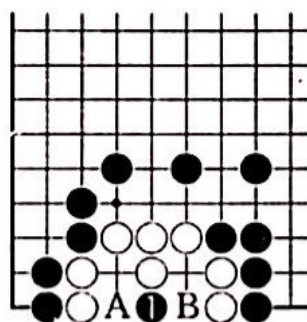


图八

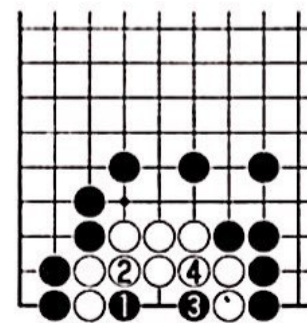
成了黑棋“胀牯牛”的形式，黑棋失败。

在杀棋的手段中，采取“要倒扑”的手段取胜的实例很多，因此，养成“要倒扑”的感觉就显得特别重要。

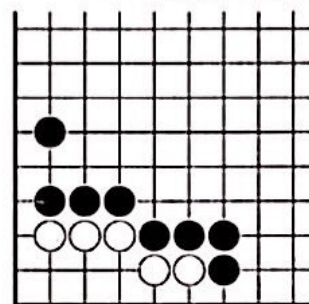
(二) 从外面攻杀



图九



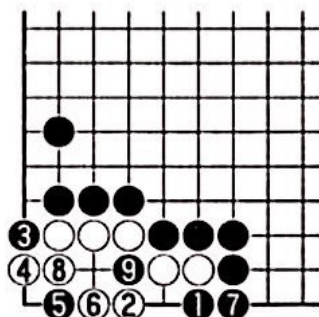
图十



图十一

图十一：这是一个极其有名的死活问题，俗称“大猪咀”，黑先，应如何下法呢？

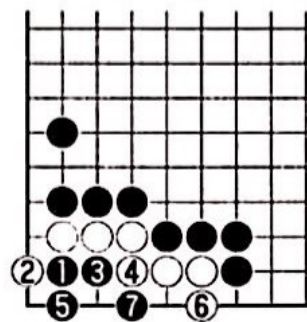
图十二：黑 1、3 两扳，都是从外面进行攻杀，然后再 5 点，正所谓：“大猪咀，扳点死”。但是，这个型的真正要紧的一手是黑 7 粘，它也是从外面攻杀的手段，至黑 9 扑止，白棋被杀。



图十二

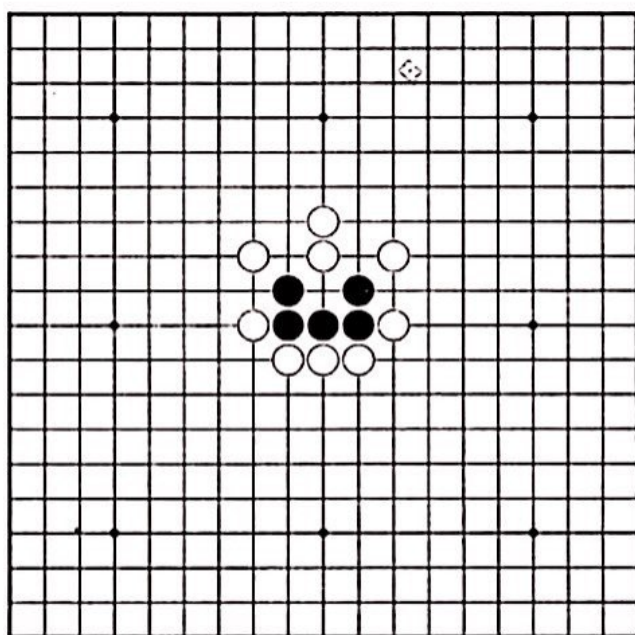
图十三：黑 1 先点，以下至黑 7 扳止，成为黑后手双活，黑棋大失败。

从外面攻杀是挤压对方生存空间，使之缩至 6 目之内的手段，棋谚云：“扳、点死”，是应该牢记的。



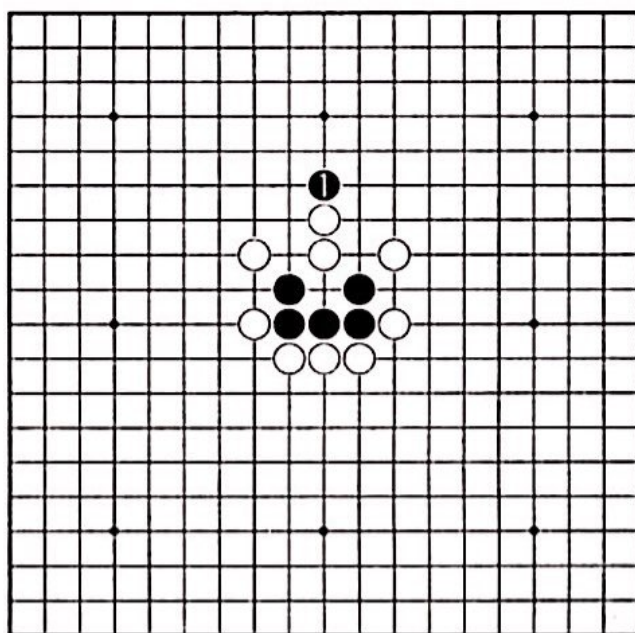
图十三

(三) 左右同形占据中央



图十四

图十四：这是我国名著《玄玄棋经》中有名的“钓金龟势”，黑先，黑五子如何才能逃出包围圈呢？

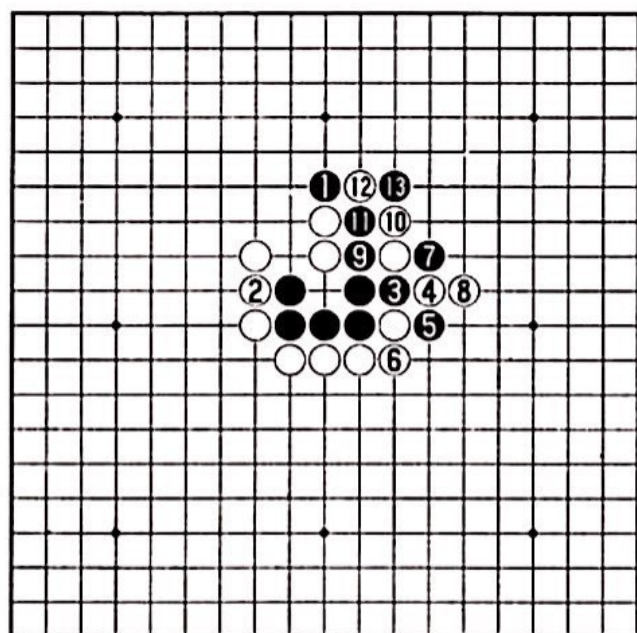


图十五

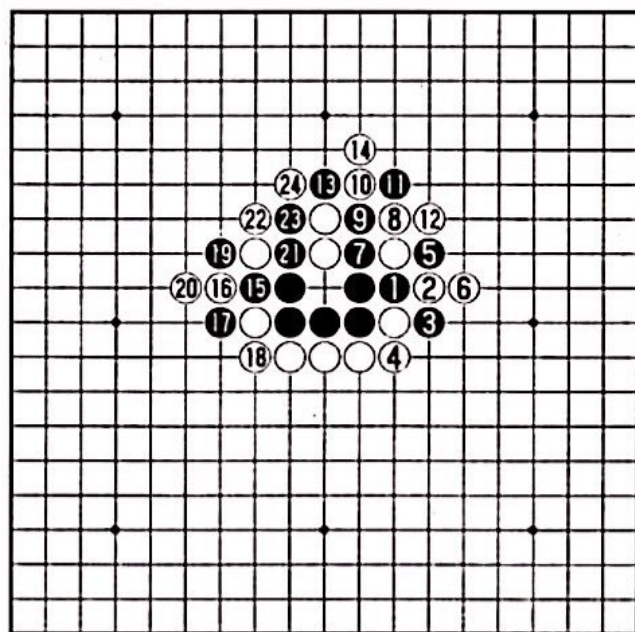
图十五：黑 1 顶，绝妙！它是按照“左右同形占据中央”的格言而行动的，也是格言最典型的例子。

图十六：白 2 挡，紧气，黑 3 冲，以下至黑 13 双打止，黑棋安全冲出包围圈。

既然白 2 先挡住一边的出路，黑棋都能冲



图十六



图十七

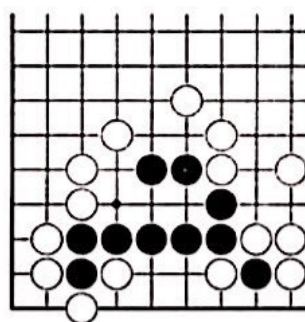
出包围圈，那么黑棋直接行动如何呢？——

图十七：黑 1 冲，直接行动是撞气的大恶手，以下至白 24 打止，黑棋全部被吃，大崩溃。

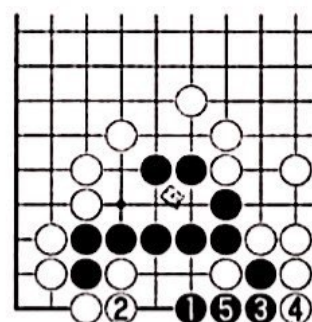
在实战的死活问题中，左右同型的情况并不多见，应用的范围当然相对会很小，但是作为一种死活问题的研究练习倒是大为有趣。

在实战中往往会出现虽不是左右同型，但在中央着手却对两边都是先手的情况：

图十八：黑棋如能抓住白棋两边棋形的缺陷，便可安然作活。

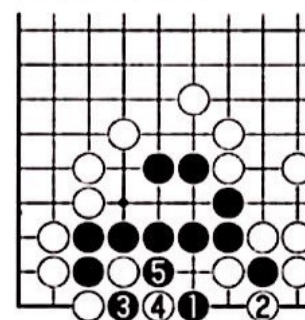


图十八

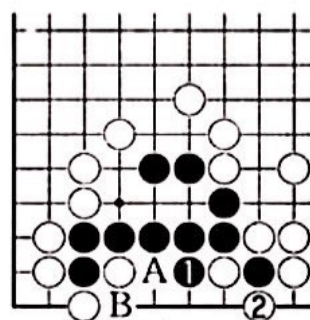


图十九

图十九：黑 1 跳，好手！抓住了白棋棋形上的缺陷，白 2 粘，补净左边的缺陷，但黑 3 立，黑棋已净活。



图二十



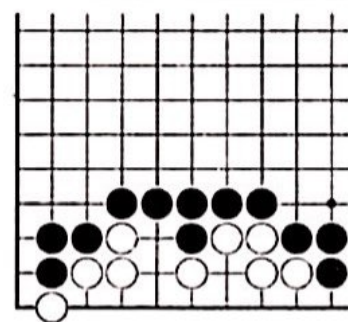
图二十一

图二十：白 2 提，补净右边缺陷，黑 3 扑、5 打，白二子被吃“接不归”，黑棋仍是净活。

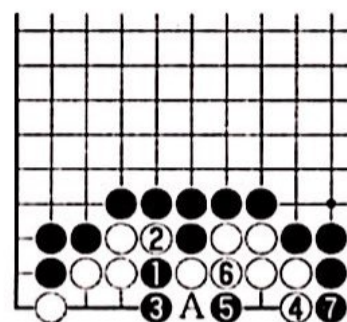
图二十一：黑 1 打，白 2 提，或者黑 A 位打、白 B 位粘，都将失去妙味而无法作活。

这种在中央着手，对两边都有情况的手段，在实战的应用上很有实际意义。

(四) 气紧的重要性



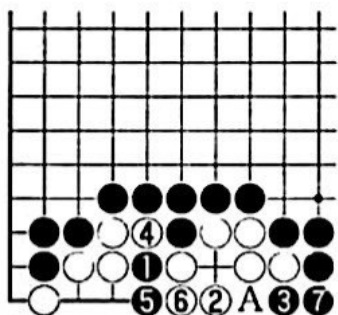
图二十二



图二十三

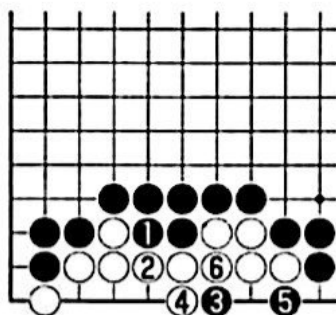
图二十二：白棋的形状对于研究死活棋的人来说，马上就会产生白棋气紧的感觉。黑先，如何攻杀白棋呢？

图二十三：黑 1 挖是好手，正确地攻击了白棋气紧的缺陷，白 2 打，黑 3 立为当然之手，白 4 立时，黑棋需格外注意，不能在 A 位随手



图二十四

打，否则，白 5 位打，则成为劫争，是黑棋失败。如图黑 5 点，正确，由于白棋气紧而两边不能入气，至黑 7 挡止，白棋仍是因为不入气



图二十五

而被杀。黑棋成功。

图二十四：白 2 作眼，黑 3 扳，正确。以下至黑 7 粘止，白棋还是由于气紧而无法在 A 位作眼成活。

图二十五：黑 1 冲，大俗手！没有正确地利用白棋气紧的缺陷，以下至白 6 粘止，白棋净活，黑棋失败。

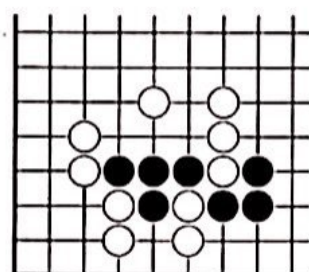
由于对方气撞紧而成活或杀棋的死活问题非常多，可以说，气对于死活问题是极为重要的。



研究死活问题的思考方法 (三)

韩念文

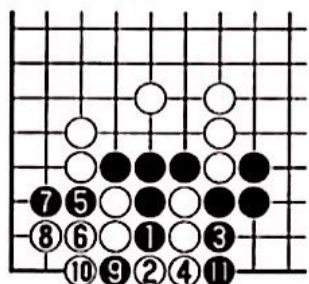
(五) 次序的重要性



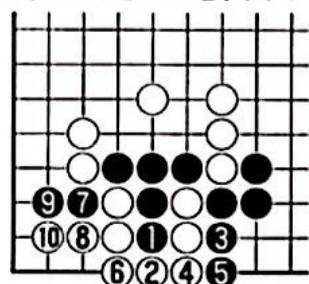
图一

图一：这是在实战中常能见到的棋形，黑先，如何逃出黑四子呢？

图二：黑1冲、3打、5断，是绝好的次序，至黑9扑、11打时，白四子已经被吃“接不归”。



图二

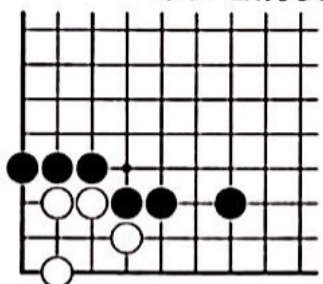


图三

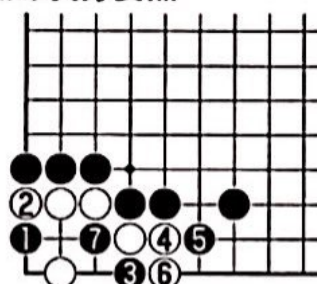
图三：黑5打，次序错误，再黑7断时，已经毫无用处，以下至白10挡止，黑棋失败。

其实，几乎所有的死活问题都与次序的正确与否有关，在这里无非是强调一下它的重要性而已。

(六) 敌方要点即我方要点



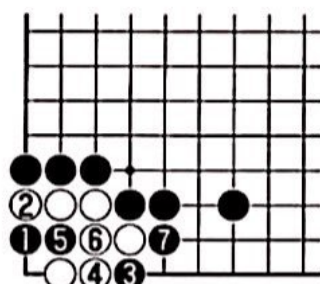
图四



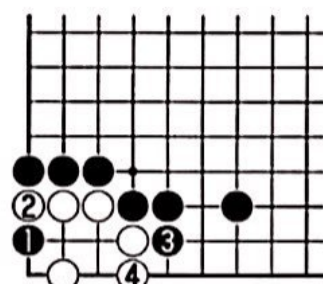
图五

图四：这也是《玄玄棋经》中有名的死活问题：《小巧势》。看起来白棋角内已很坚固，但是，黑棋有出人意料的绝妙手筋。题目虽云小技巧，表现出的却是大妙手。

图五：黑1点和白2挡，都是当然之着，以下黑3一路夹却是出人意料的绝妙好手，白4



图六



图七

长时，黑5挡，白6挡的这一手实际上已下不出来，黑7双打，白棋净死。

图六：黑3夹时，白4顶，黑5打、7拐，白棋仍为死棋。

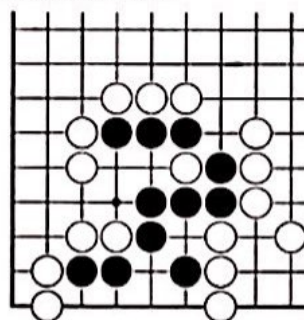
图七：黑3拐是俗手，白4立后已为净活，敌我双方的要点都在4位。

思考死活问题时，不仅要考虑自己如何下，还要想到对方如何应，这种时候就不能不想到著名的格言：敌方要点即我方要点。

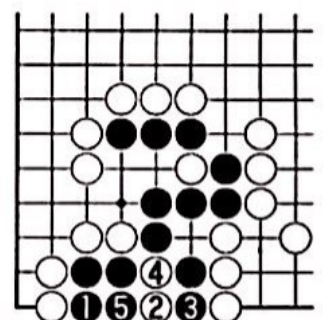
(七) 倒脱靴

倒脱靴又叫脱骨、提后再断，是死活问题中的一朵奇葩。这种棋形很多，在实战中也经常能够出现，但往往会因不知下法而被忽略了。

倒脱靴有两种棋形：一种为方四形；另一种为曲四形。



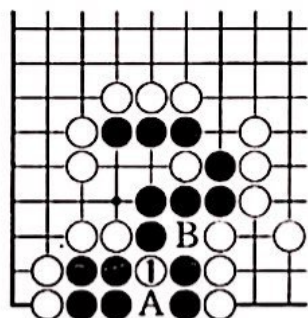
图八



图九

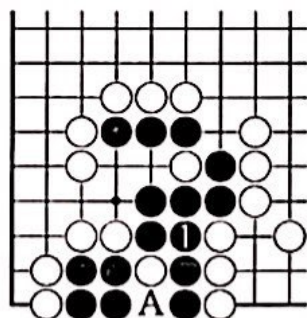
图八：黑棋上面有一只眼，下面能否再作一只眼呢？

图九：黑1挡在这里是唯一可以作出另一只眼的地方，白2点是严厉之着，至黑5提。



图十

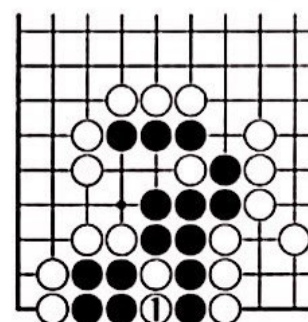
图十：白1扑是好手，黑棋若随手A位提，白B位卡吃，黑棋即为死棋，这也是容易出现盲点之处。



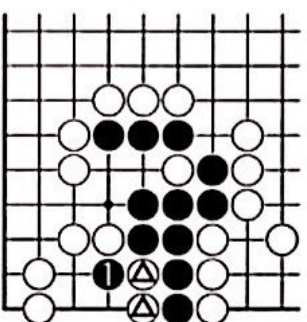
图十一

图十一：黑1粘是唯一的活棋要点，然而，白A位提掉黑四子，黑将如何呢？

图十二：白1提掉黑四子之后——

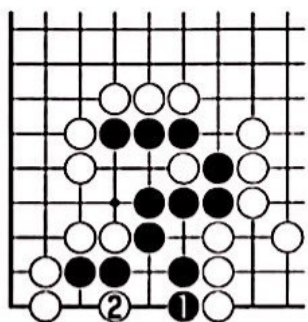


图十二



图十三

图十三：黑1打，吃掉白△二子，绝妙成活。

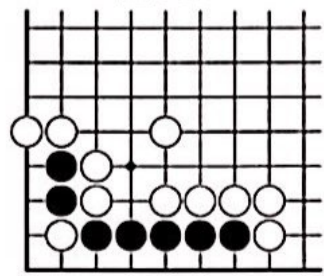


图十四

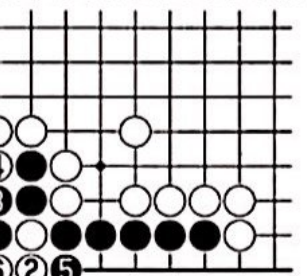
图十四：黑1挡，白2夹，黑棋立刻成为死棋。

以上是方四倒脱靴的基本形。

图十五：黑棋若不利用角上可以下出倒脱靴的妙法是无法成活的。



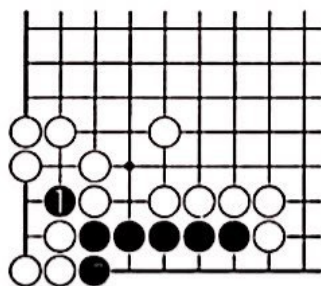
图十五



图十六

的。黑先，怎样作活呢？

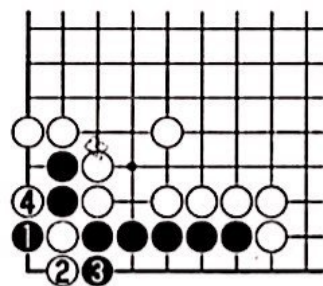
图十六：黑1打，白2立，黑3粘是好手，



图十七

白4、6虽能打拔黑四子，但是——

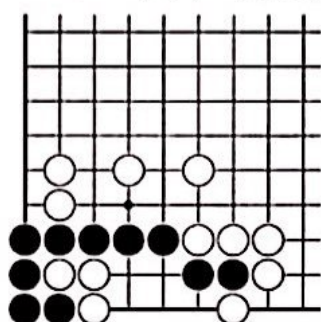
图十七：黑1打吃白三子，成为净活。



图十八

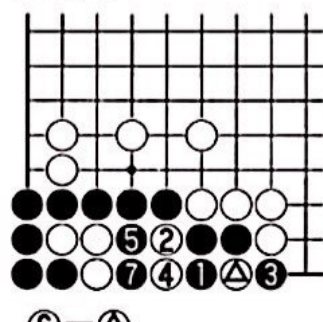
图十八：黑1打，白2立时，黑3打，太性急，徒劳而无功，白4扑，黑棋被杀。

以上是曲四倒脱靴的基本形。



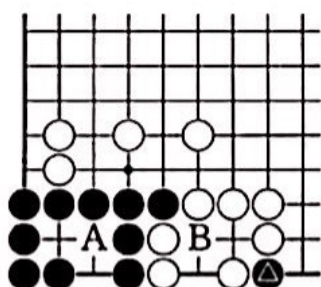
图十九

图十九：这也是要使用倒脱靴的方法才能作活之形，是一种变形方四，应特别注意。



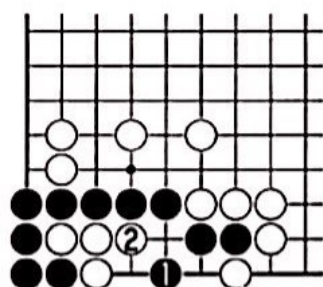
图二十

图二十：黑1拐打、3提，是绝妙手法，白2、4只得打吃，再黑5打，白6提黑三子时，黑7亦提白三子，之后——



图二十一

图二十一：A位的作眼与B位打吃见合成活，黑●子起了作用，真是出人意料之外。



图二十二

图二十二：黑1倒虎，显然不行，白2长，形成“刀把五”，黑棋净死。

在围棋艺术的大花园里，请千万不要忘记倒脱靴这枝奇葩。

研究死活问题的思考方法

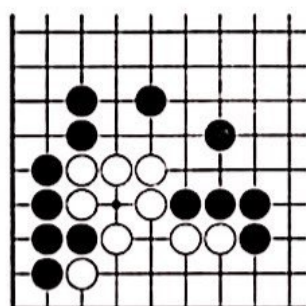
(四)

韩念文

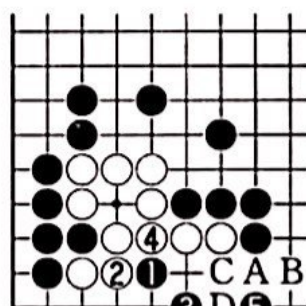
(八) 一路上的妙手

死活问题多数表现在角上,其次是边上,出现在中腹的为数不多,角上的“二·一”路和边上的一路是死活事件的多发区,有各种各样的好手段在这里出现。

1、一路小尖



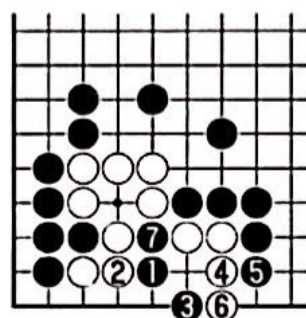
图一



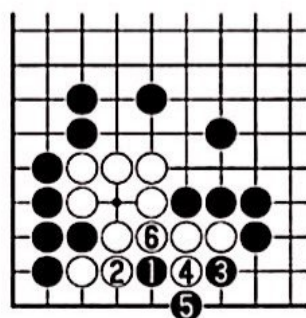
图二

图一: 黑先的第一手很容易, 只是以下如何杀白呢?

图二: 黑1点入, 必然, 白2粘时, 黑3在一路小尖是妙手, 白4若粘, 黑5跳又是相关连的好手, 以后白A位、黑B位、白C位、黑D位, 白棋净死。



图三



图四

图三: 黑3尖时, 白4若曲, 黑5挡, 白6立阻渡, 黑7断止, 妙杀白棋。

图四: 黑3扳是错着, 白4冲、6粘, 已成为净活, 黑棋失败。

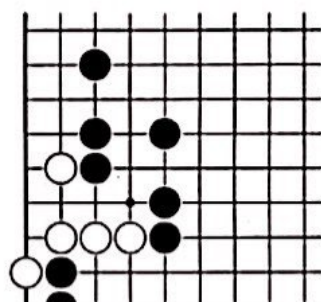
关于一路小尖的妙手所形成的死活问题实例很多, 也都很有意思, 只要认真探索, 一定

会经常发现。

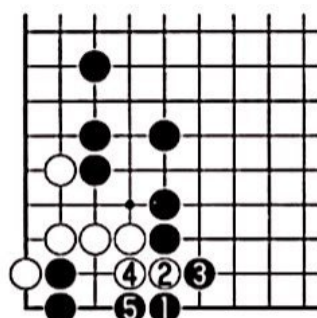
2、一路跳

图五: 这是一个很经典的死活问题, 对于缺乏研究的棋手来说, 在实战中凭思考而作出准确答案几乎是不可能的。黑先, 结果如何?

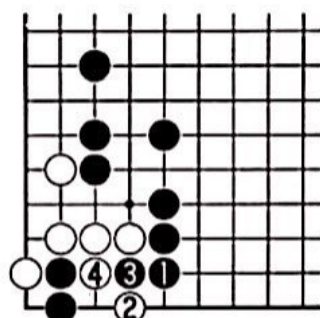
图六: 黑1跳在一路是绝妙的杀着, 白



图五



图六



图七

2挖虽是强烈之着, 但也回天无术, 黑3打、5渡过, 白棋净死。

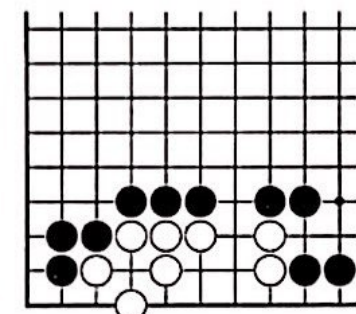
图七: 黑1立, 无谋之着, 白2跳后已是净活。

一路上的妙手共有六种: 尖、跳、点、立、飞、并, 其中以尖和跳的下法在死活问题中出现得最多。

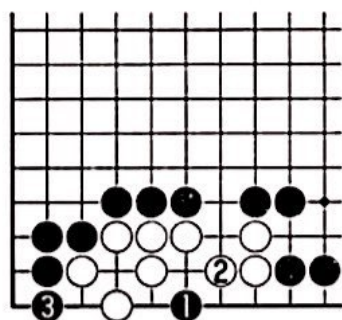
3、一路点

图八: 这也是较有代表性的死活问题, 类似的形也很多, 而且在实战中也常常能下出来。黑先, 如何杀死白棋呢?

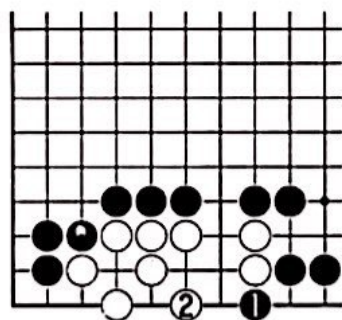
图九: 黑1点是一路上的妙手, 白2曲, 阻



图八



图九



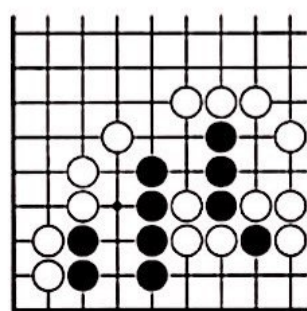
图十

渡，黑3立下，白棋已无法做活。

图十：黑1扳，企图缩小白棋作眼空间，白2尖，已经成活，黑棋失败。

点眼是杀棋的基本手段，所以，只要出现类似的形，脑子里就应该立即反映出来。

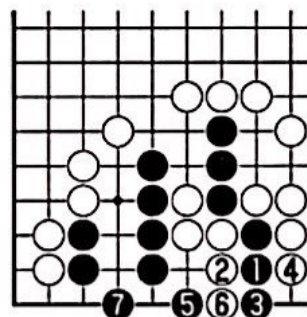
4、一路立



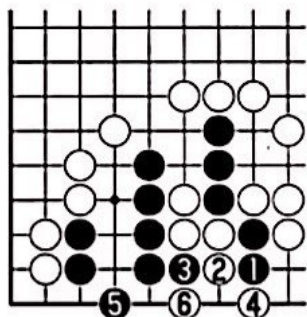
图十一

图十一：这块黑棋的眼位狭小，黑先，如何才能做活呢？

图十二：黑1长后，再3一路立是做活的妙手，这样可以使黑5尖成为先手，至黑7作眼止，黑棋巧妙成活。



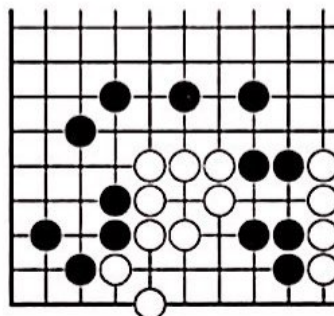
图十二



图十三

图十三：黑3紧气，企图挤眼不成功，白4一路打时，黑棋已无法做活。

一路立的妙手在实战应用中并不是很多，它是让对方多费手数而达到活棋或杀棋的目的。

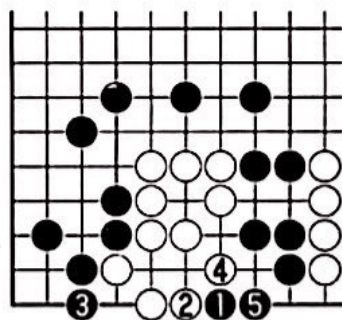


图十四

在对杀中，为了使对方不能直接紧气，或是延长己方之气，有时采用一路立的手筋。

5、一路飞

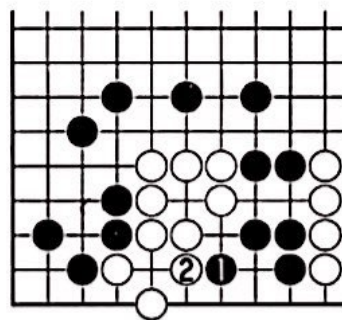
图十四：白棋好象具备两眼，但还有破绽，



图十五

黑先，如何杀白呢？

图十五：黑1小飞是杀死白棋的妙手，白2顶时，黑3立是相关连的好手，白4打、黑5退，白棋无法成活。



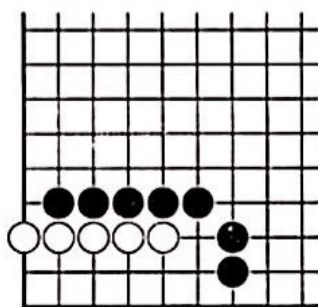
图十六

图十六：黑1尖，无谋之举，眼睁睁送给白棋活棋，实在可惜。

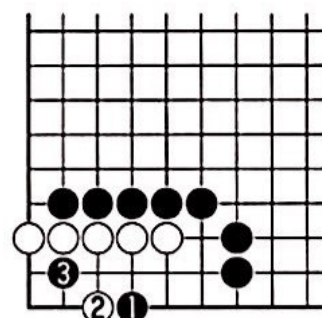
图十七：这个形有时在实战中容易出现，黑先，应如何杀白呢？

图十八：黑1大飞，白2挡时，黑3点入，白棋顿死。

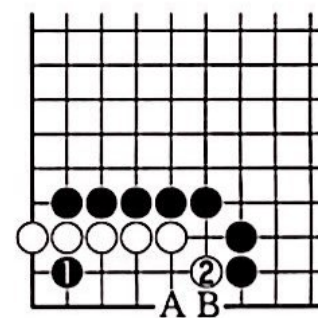
图十九：黑1先点



图十七



图十八



图十九

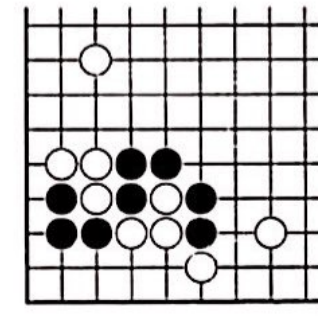
入，白2尖顶，作活空间很大，黑棋无法杀死白棋。

此时，黑A位小飞亦不成功，白B跨下，已然成活。

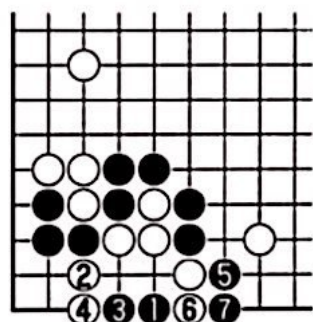
在一路飞的妙手中有小飞和大飞两种，在死活问题中并不多见，但出现时请务必分析应小飞还是应大飞。

6、一路并

图二十：这也是《玄玄棋经》中著名的死活问题，叫作“黄莺扑蝶”（一说叫作“海



图二十



图二十一

底捞月”，黑先，有绝妙之手筋才能解决。

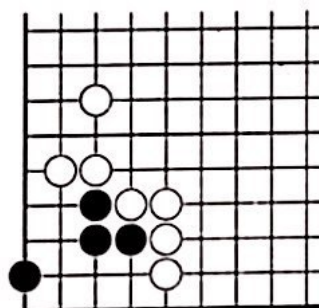
图二十一：黑1、3在一路上点、并是“千古绝唱”的妙手，至此，已完全置白棋于死地，以下至黑7挡止，白棋崩溃。

图二十二：黑1扳，则是败着，白2先扳一手延气，再4断，黑棋穷于应付。

一路并的妙手只有少数例子，但都属于绝妙之手，正因为它绝妙，想发现和创作这类手筋就相当困难。

没有研究过这类妙手的人是绝难下出这种

一路并的妙手的。

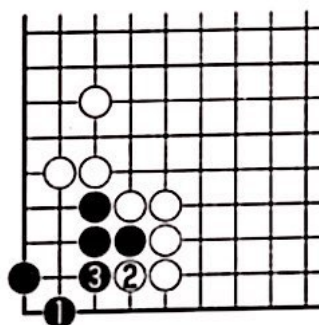


图二十三

7、“二·一”路的妙手

图二十三：这个形在实战中时有出现，黑先，下在哪里才能做活呢？

图二十四：黑1尖



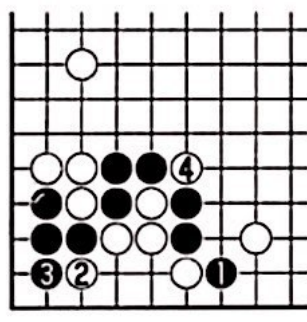
图二十四

在“二·一”路是妙手，白2冲，黑3挡，正好巧活。

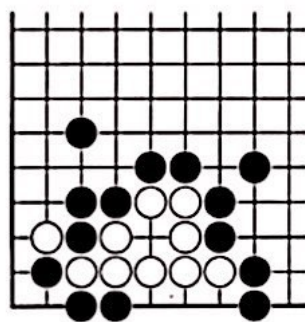
图二十五：黑1挡，企图使用扩大空间做活，白2冲、4点，黑棋被杀。

死活问题很多都是在角上出现的，许多时候“二·一”路将成为双方必争的焦点。

“二·一”路的妙手和“敌方要点即我方要点”在角上的死活问题上经常能用到，如能



图二十二



图二十六

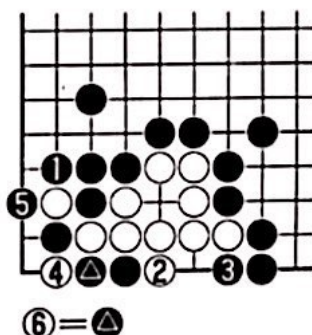
从这两个方面去思考，就能比较容易找到关键所在。

8、“一·一”路的妙手

图二十六：黑棋在棋形上有些缺陷，黑先，如何弥补自己的弱点而杀死白棋呢？

图二十七：黑1尖在“一·一”位是唯一能够杀死白棋的妙手，

以下形成A位与B位“见合”杀白，白A位挡，则黑B位冲破眼，白棋提二子为“打二还一”；白B位挡，黑A位长进，由于气已撞紧，白棋不入气，是死棋。

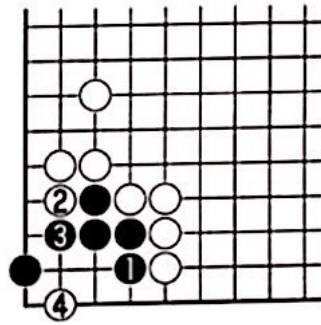


图二十七

图二十八：黑1打，白2挡，打吃，黑3冲，破眼，白4提时，同时还打吃，黑5只得提，白6粘，得以做活。

“一·一”路是角端，棋子下在这里本无价值，但在死活问题出现时，却也有其施发妙手的一席之地。

这种死活问题出现的概率实在是太少了，但是，由于它的棋形固定，所以一看便知是应该施发“一·一”路的妙手。而且，它多数出现于对方气已撞紧之时。

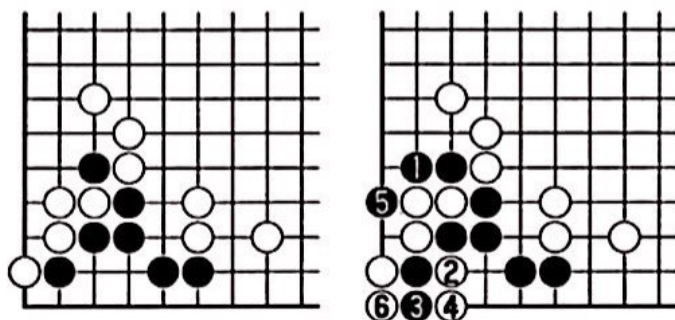


图二十五

研究死活问题的思考方法 (五)

韩念文

(九) 弃子之妙

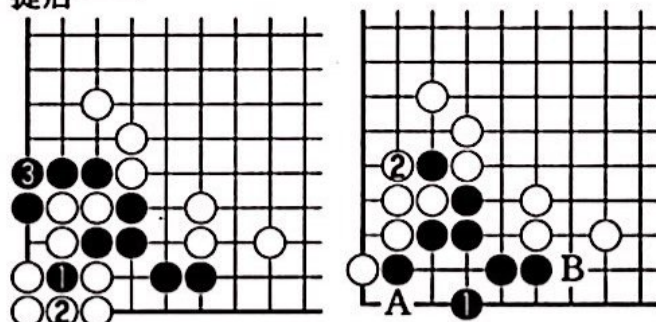


图一

图二

图一：这个形在实战中的应用范围甚广，黑先，应如何下法呢？

图二：黑1挡，正确，白2打时，黑3立是在角上弃二子的基本形，白4打，黑5也打，白6提后——

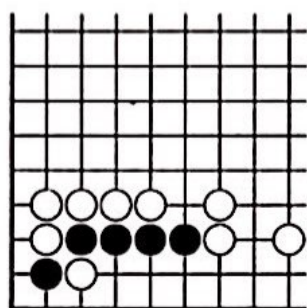


图三

图四

图三：黑1扑、3粘是这个形的基本手法，对杀时黑棋明显快一气。

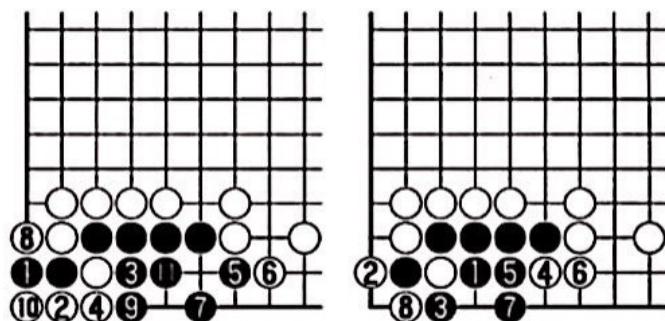
图四：黑1倒虎，虽然可以活棋，但被白2打，实利太大。因为它的利益还远不止于此，以后A位打、B位挡不仅都是先手官子，还是大劫材，黑棋不利甚明。



图五

图五：这也是实用价值较高的弃子作活的问题。黑先，怎么才能作活？

图六：黑1立是通



图六

图七

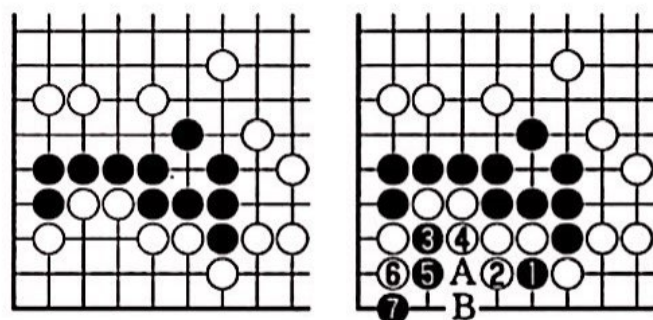
过弃子的手段作活的手筋。由于弃掉黑1之子，使3、9两打都成为先手，才得以11作眼活棋。

图七：黑1、3打拔，不肯弃子，白4、6扳粘是先手，以下至白8扑劫，黑棋不能净活，失败。

在二路上弃子的下法，主要作用是对杀时缩短对方的气，它不仅会出现在角上，边上也可能出现，虽不尽相同，却是大同小异，研究此形的各种变化，养成对此形的正确判断，往往可以在对杀时扭转局势。

树立弃子的观念是十分重要的，但在死活问题上人们往往容易忽视，在此特地强调一下它的重要性。

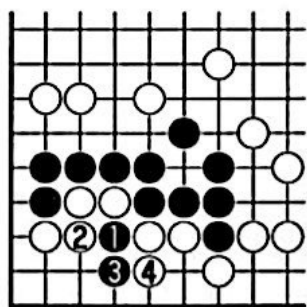
图八：这也是弃子作活的名作，出自《玄玄棋经》，称作“王乔求仙”。黑先，如何作活？



图八

图九

图九：黑1断是好手，白2只得打，黑3断打、5长、7扳后，白A位和B位不能连续紧气，黑1之子起到了决定性的作用，黑棋巧妙地杀角成活。



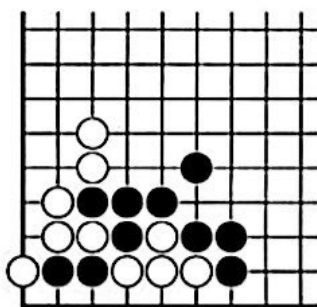
图十

往往伴随着寻求对方弱点和行棋次序的问题，也就是说，死活问题很少有单一的现象出现在实战之中，多数的时候都是综合性的情况出现，这一点，请各位务必注意。

(十) 角上的特殊性

图十一：黑二子与白四子对杀，很明显的是黑棋两气，而白棋三气。但是，如果黑棋杀法正确的话——

图十二：黑1立是正确地利用了角上的特殊性的好手，由于白棋必须在4位接一手之后才能紧气，黑5断，又使黑棋延长一气，以下



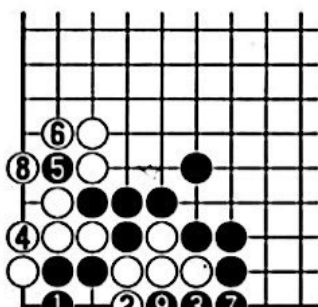
图十一

至黑9打吃止，形成黑棋快一气杀白。

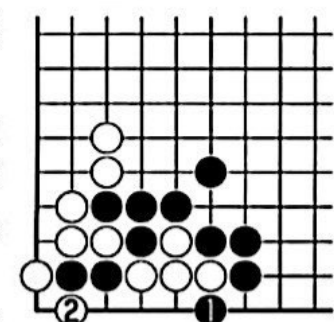
图十三：黑1扳，直接紧气则不成功，白2打，以黑棋慢一气被杀告终。

角上的端点又叫作死角，一般不会在此下子。但由于角端又有其特殊性，即构成了这类死活问题。

它在实战中的应用相当广泛，多加以练习大有裨益。



图十二



图十三



研究死活问题的思考方法 (六)

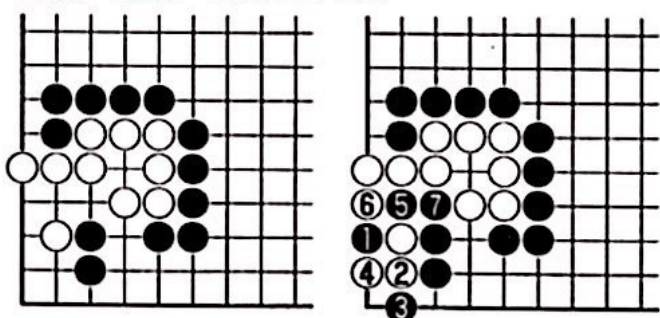
韩念文

(十一) 各类手筋

各种下法都有手筋,实在是无法一一例举,在此,仅举出常见之形。

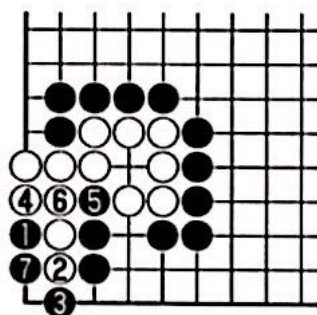
1. 夹的妙手

图一: 这块白棋看似活棋, 其实还有严重缺陷, 黑先, 请施以手段。

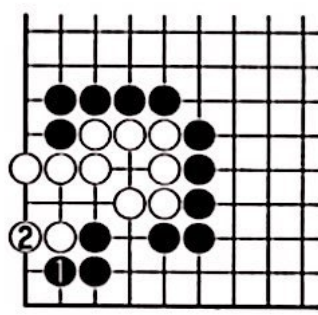


图一

图二



图三



图四

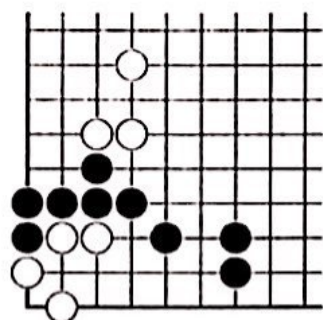
图二: 黑1夹, 绝妙! 白2长, 黑3扳, 白4拐打时, 黑5、7打粘, 净杀白棋。

图三: 白4顶时, 黑5先顶, 再7长出, 形成打二还一, 对白棋无补于事, 仍是净杀白棋。

图四: 黑1拐, 无谋, 尽失妙味, 白2立时, 白棋已为净活。

2. 靠的妙手

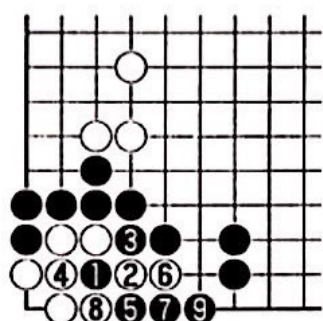




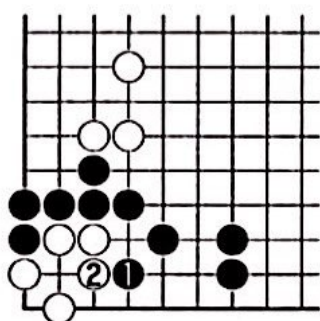
图五

图五：这个形在实战中经常能遇到，黑先，如何杀死白角呢？

图六：黑1靠（也可以叫作“碰”）是妙手，以下至黑9退止，白棋被净杀。



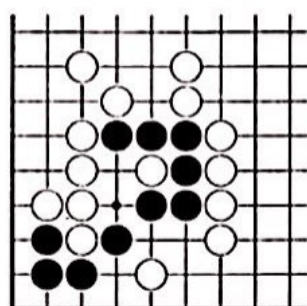
图六



图七

手，白2挡，已是净活，黑棋失败。

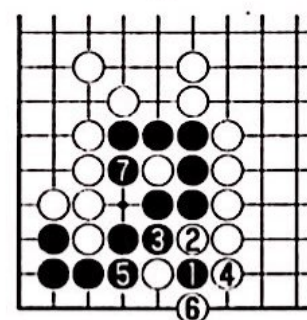
3. 跨的妙手



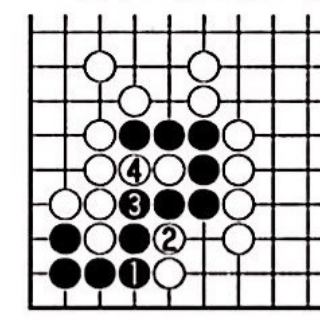
图八

图八：这也是实战常形，黑先，如何下法才能作活呢？

图九：黑1跨，是此时的妙手，白2只得冲，黑3断、5打都是先手，再7提，巧妙成活。



图九



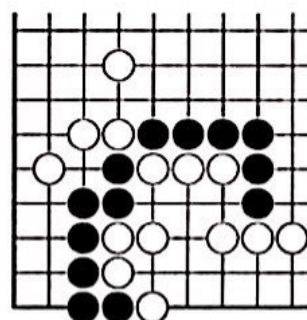
图十

图九：黑1跨，是此时的妙手，白2只得冲，黑3断、5打都是先手，再7提，巧妙成活。

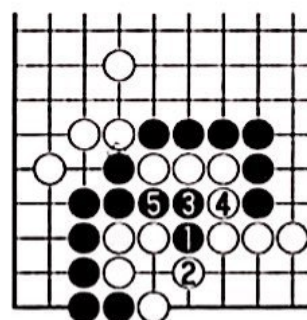
4. 挖的妙手

图十一：黑棋在角上作活已不可能，但白棋也有缺陷，黑先，用什么方法才能作活？

图十二：黑1挖是妙手，以下至黑5粘止，白三子被吃“接不归”，黑棋成功。



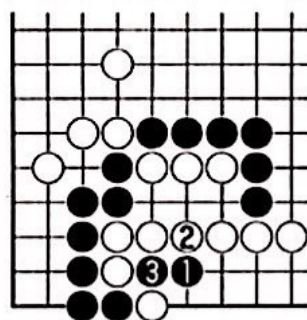
图十一



图十二

白三子被吃“接不归”，黑棋成功。

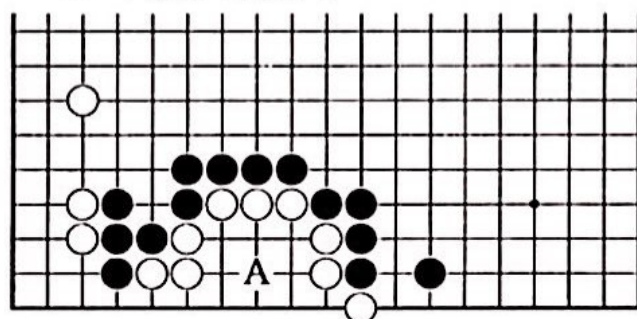
图十三：黑1点，见小利而忘大事，白2粘时，黑3断吃一子只是官子利益。整块黑棋都是死棋，占官子又有什么用处。



图十三

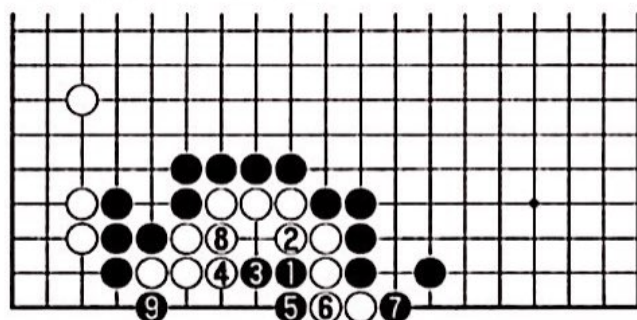
诸如夹、靠、跨、挖等等的妙手还有许多，没有必要一一举例说明，而且这些妙手也不仅局限在死活问题中使用，在实战中的其它场合时，应用甚广。

5. 不象妙手的妙手

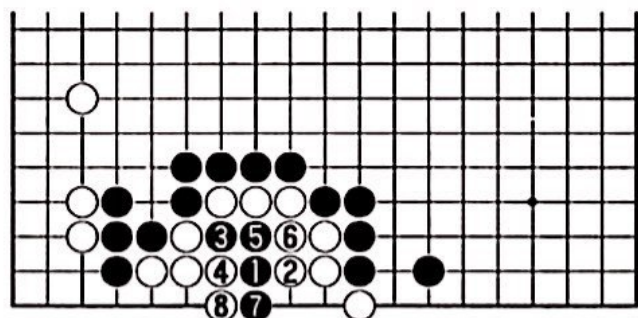


图十四

图十四：在这个形中，一般感觉A位是明显的攻杀妙手，但此时却不能奏效。黑先，下在什么地方才是妙着呢？



图十五



图十五

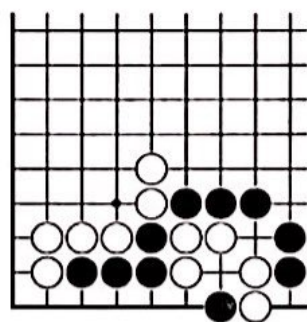
图十五：黑1碰，在此形状时实在不象妙手，但却是唯一可行之着。白2粘，不得已，黑3长、5立、7挡要倒扑，白8只好接，至黑9扳止，白棋净死。

图十六：黑1点，看上去是妙手之位置，但此时却行不通，以下至白8打止，白棋已经成活，黑棋失败。

通常，寻求妙手是解死活题的关键，因此，不象妙手的位置一般难以引人注目，容易让人忽视。但从效果上看却恰恰相反，往往在一些不象妙手的地方却是解题的唯一妙手。

在死活问题中，这种地方很容易出现盲点，即使是职业棋手也难免发生失误，往往会凭直觉下出错了，而察觉不到这种妙手的存在。

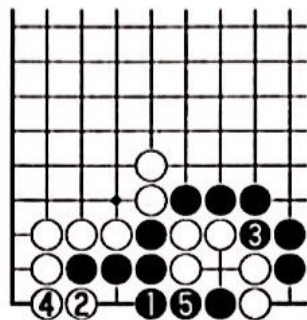
(十二) 间接攻击



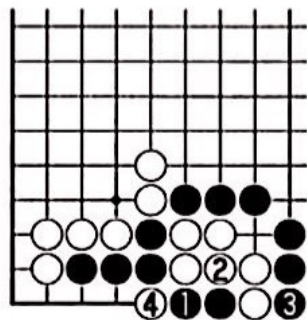
图十七

图十七：这是一个对杀问题，黑先，结果如何？

图十八：黑1立，是间接进攻的好手，这也是此时对杀取胜的唯一手筋，白2扳，紧气，以下至黑5打吃的结果是



图十八



图十九

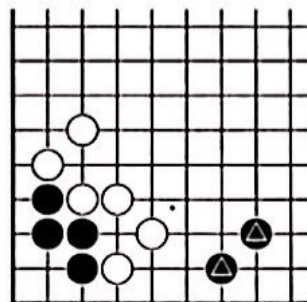
黑杀白。

图十九：黑1紧气，过于性急，白2打、4提，黑棋反而被白棋杀死，当然是黑棋失败。

绝大多数的死活问题都是直接攻击对方的解决方式。间接进攻是指不直接接触对方的子力，而攻击对方的隐蔽弱点。这是一种重要的下法，尤其是出现在死活问题中，则显得更有意思。在实战对局中出现这种情况时，常常会使棋手发生失误。

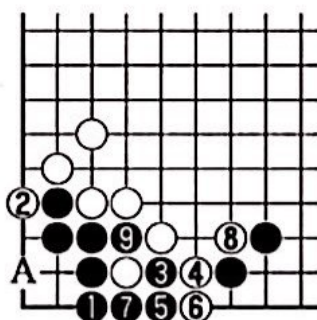
(十三) 利用外边棋子的关系

图二十：这也是在实战中时有所见的形，从局部而言，黑棋角内已无法作活。但在外边有黑●二子的时候，能否加以利用呢？黑先。

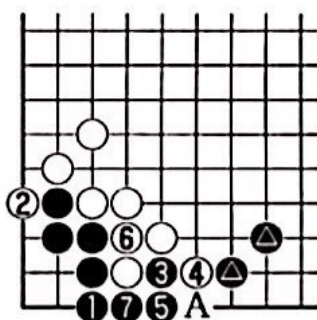


图二十

图二十一：黑1立，角中A位即可作活，白



图二十一



图二十二

2扳，不允许黑在角内作活，黑3卡是好手，白4、6两打后，不得不在8位补一手，黑9提，安然成活。

图二十二：白4打、6接时，黑7渡过，白棋已无法A位切断黑角与●二子之间的联系，黑棋安全逃出。

思考死活问题时，把周围棋子加以考虑并加以利用，对作战当然是有益的。同时，无形之中考虑的范围就会扩大，难度也会增加，棋力也会随之而提高，这是不言而喻的。