

死活棋的技巧：1 扑、倒扑与要倒扑

死活棋的技巧非常多，也很难分门别类，尤其是有时它并非是单一性的，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，也属于容易的范围；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用什么技巧解决的话，应该说这个人的棋力已经有了很大程度地提高。

1. 扑

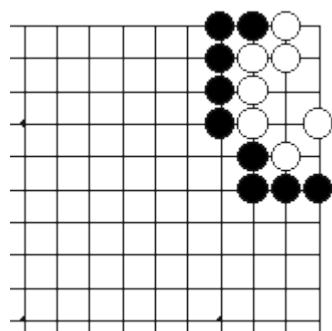


图 10

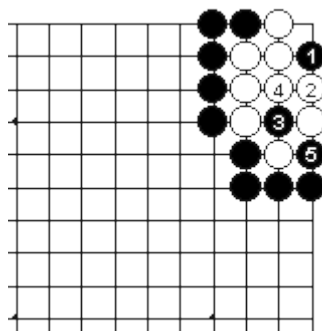


图 11

（图 10）的白棋，在黑棋先下的时候，生死如何呢？

（图 11）的黑 1 点，白 2 顶时，黑 3 即是扑，白 4 只得提，黑 5 吃，白棋被杀。死活问题之中用到“扑”的地方很多，扑是使对方的眼变成假眼的手段。

2. 倒扑

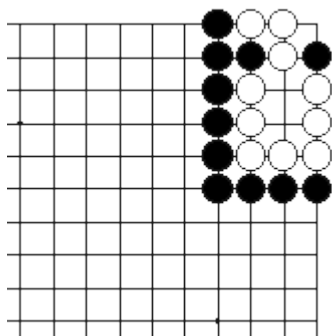


图 12

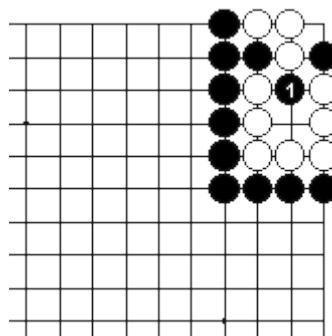


图 13

（图 12）的白棋，看上去已经是两只眼活棋，其实不然，黑先，如何杀死白棋呢？

（图 13）的黑 1 即是“倒扑”，现在白棋无论提哪一个黑子都会被全部杀死。

倒扑与扑颇为相似，但内容却不相同。倒扑是指送一子乃至数子后，反可提取对方更多子的手段。

3. 要倒扑

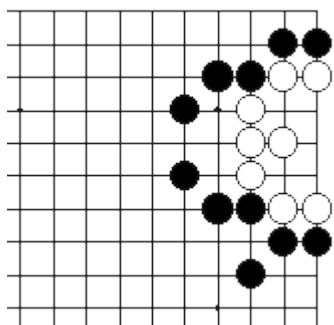


图 14

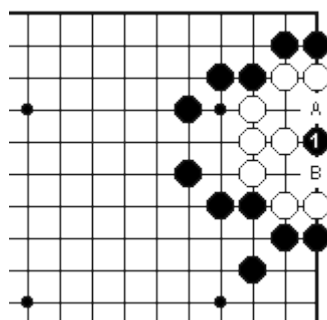


图 15

（图 14）的白棋空间已具备活棋条件，然而由于形状有缺陷，黑先，如何杀死白棋呢？

（图 15）的黑 1 是对白棋两边要倒扑的要点。白 A 位、B 位都不能入气，使两边都变成了假眼而被黑棋杀死。

在杀棋的手段中，采取要倒扑取胜的实战例子非常多，因此养成要倒扑的感觉显得特别重要。

死活棋的技巧：2 从外面攻杀

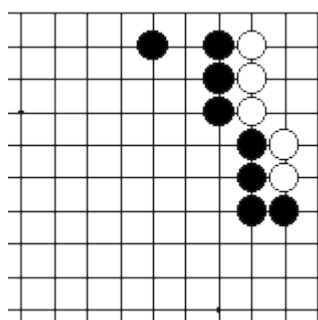


图 16

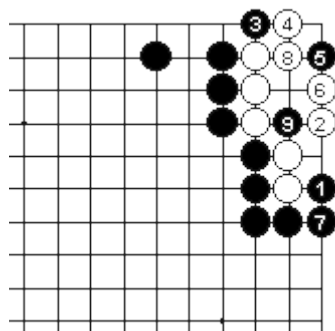


图 17

（图 16）的白棋是很有名的死活问题，俗称“大猪嘴”，黑先，应如何杀死白棋呢？

（图 17）的黑 1、3 扳都是从外面进行攻杀，再 5 点，正所谓：“大猪嘴扳点死”。但是，这个型的真正要紧的一手是黑 7 粘，也是从外面攻杀的手段，至黑 9 扑，白棋被杀。

（图 18）的黑 1 先点进去，以下至黑 7 扳止，角内已是双活，黑棋失败。

从外面攻杀是缩小对方空间，使之到 6 目之内的手段，棋谚：“扳、点死”是值得一记的。

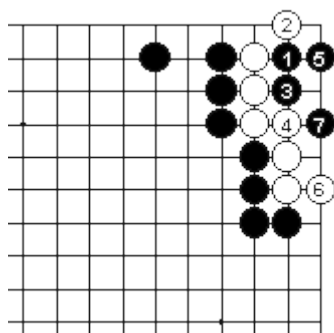


图 18

死活棋的技巧：3 左右同形占据中央

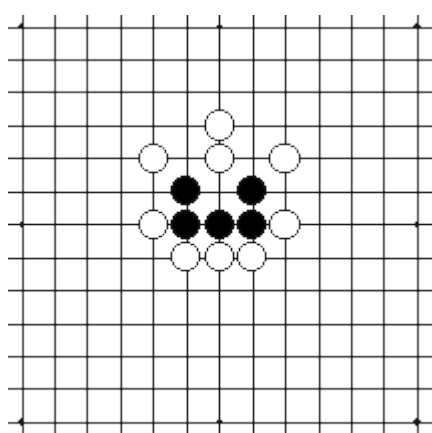


图 19

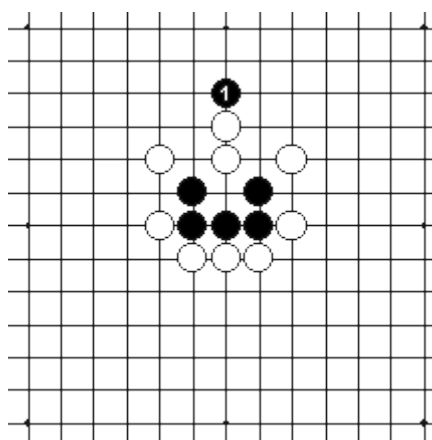


图 20

(图 19) 是著名的死活问题：“钓金龟”。黑先，黑五子如何逃出包围圈呢？

(图 20) 的黑 1 顶是妙手！是“左右同形占据中央”这句格言的最典型的例子。

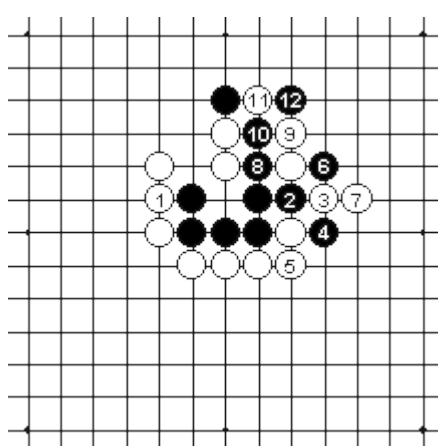


图 21

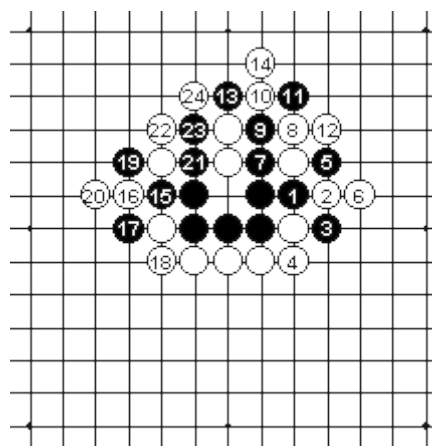


图 22

(图 21) 的白 1 紧气，以下至黑 12 双吃止，已安全冲出包围圈，由于是左右同形，白 1 挡在 2 位，结果完全一样。

(图 22) 的黑 1 先冲撞气是大恶手，以下至白 24 打吃止，黑棋已被吃掉，大失败。

（图 26）的形状，对于研究活棋的人来说，马上就会产生白棋气紧的感觉，黑先，如何杀死白棋呢？

（图 27）的黑 1 挖，好手！正是利用白棋气紧的缺陷，白 2 打，黑 3 立，当然，白 4 时，黑需格外注意，不能随手 A 位打，白 5 位则成劫。黑 5 点，由于白棋气紧而两边不入气，至黑 7 止，白棋仍是因为不入气而被杀死。

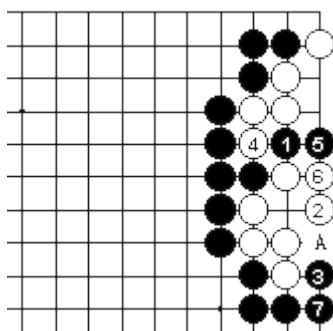


图 28

（图 28）的白 2 作眼，黑 3 扳，正确。白 4 打，黑 5 立，白 6 吃时，黑 7 粘，白棋仍是因为气紧而无法 A 位作活。

由于对方气撞紧而成活或杀棋的死活问题非常多，可以说，气对于死和活是极其重要的。

死活棋的技巧：5 次序的重要性

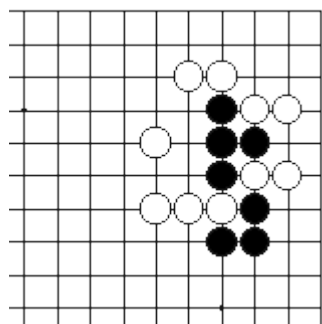


图 29

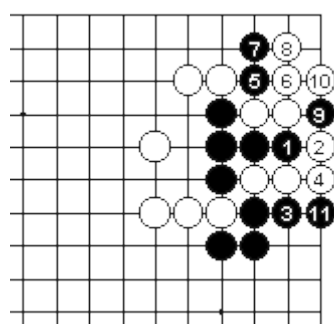


图 30

（图 29）的形在实战中也常能见到，黑先，如何能逃出四子呢？

（图 30）的黑 1 冲、3 打，再 5 断是绝好的次序，至黑 9 扑时，白四子已经被吃。

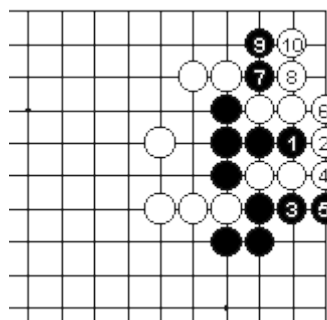


图 31

（图 31）的黑 5 先打，次序错误，再黑 7 断时，已经没有用处，至白 10 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，在这里无非是强调其重要性而已。

死活棋的技巧：6 敌方要点即我方要点

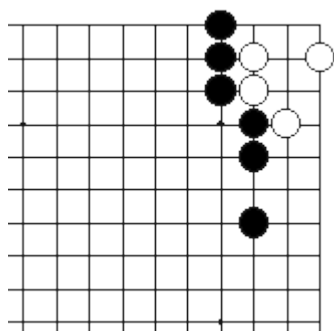


图 32

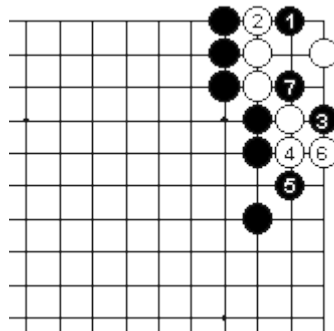


图 33

（图 32）是很有名的死活问题。看起来白棋不象死棋，但是黑棋有出人意料的妙手。黑先，如何杀死白棋呢？

（图 33）的黑 1 点和白 2 挡都是当然之着，以下黑 3 一路夹是出人意料的妙手，白 4 长时，黑 5 挡，白 6 挡实际已下不出来，黑 7 双打，白棋被杀。

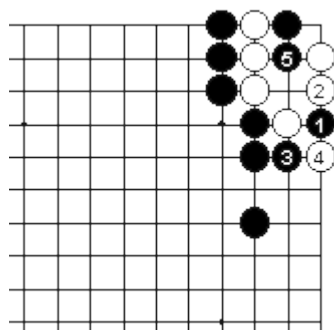


图 34

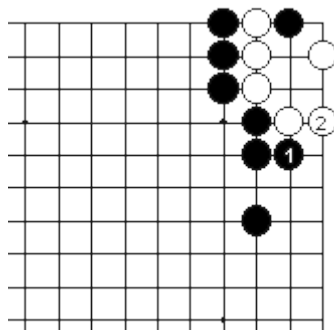


图 35

（图 34）的黑 1 夹时，白 2 若打，至黑 5 长，白棋仍然被杀。

（图 35）的黑 1 拐是错着，白 2 立已净活。敌我的要点都在 2 位。

考虑死活问题时，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”。

死活棋的技巧：7 倒脱靴

倒脱靴又叫脱骨、提后再断，是死活问题中的一朵鲜花。这种棋形很多，在实战中也经常出现，但常常会因不知下法而忽略了。

倒脱靴有两种棋形：一种是方四形；一种是曲四形。

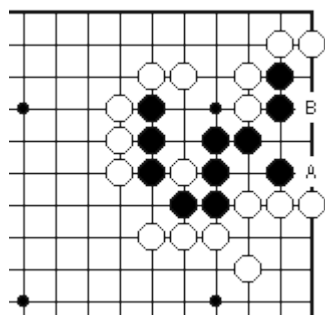


图 36

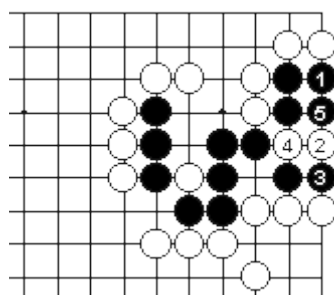


图 37

（图 36）的黑棋如 A 位挡是无法成活的，被白 B 位夹即已被杀，那么，下在哪里才能成活呢？

（图 37）的黑 1 挡是唯一可以作活之处，白 2 点也是只此一手，至黑 5 提后：

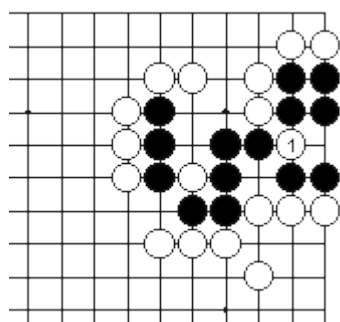


图 38

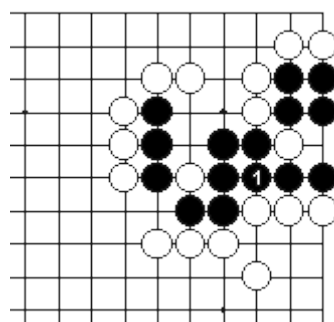
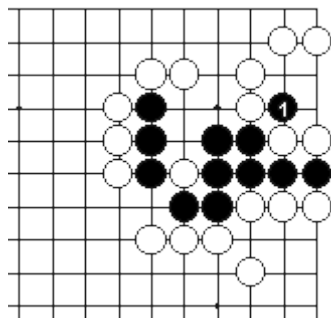
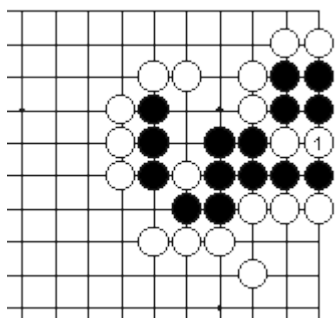


图 39

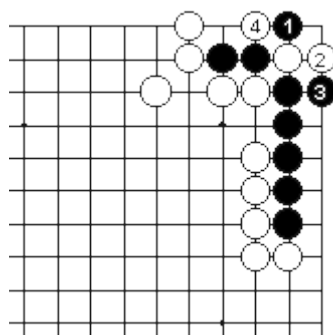
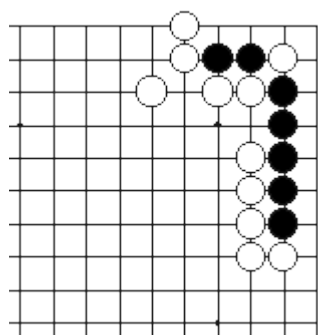
（图 38）的白 1 扑是好手，黑棋随手提白一子即成死棋，也是容易出现盲点之处。

（图 39）的黑 1 粘是唯一的活棋要点，可是被提四子，黑棋如何呢？



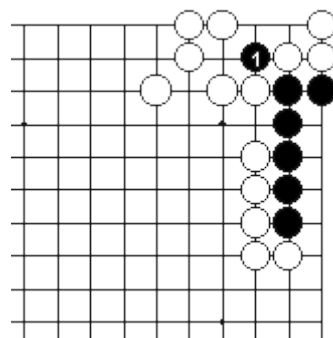
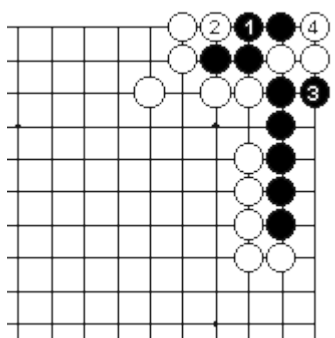
(图 40) 的白 1 提掉黑四子之后:

(图 41) 的黑 1 打吃白二子，绝妙成活。这是方四倒脱靴的基本形。



(图 42) 的黑棋怎样才能作活呢?

（图 43）的黑 1 打，当然，白 2 立时，黑 3 打太性急，致使前功尽弃，白 4 扑，黑棋被杀。



(图 44) 的黑 1 粘是好手，白 2、4 虽能打拔黑四子：

(图 45) 的黑 1 还能断吃白三子成活，这是曲四倒脱靴的基本形。

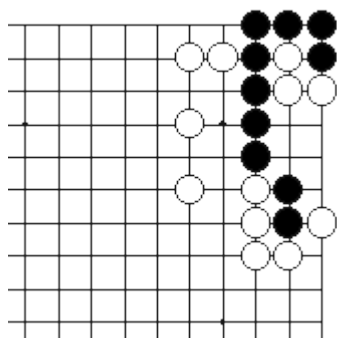


图 46

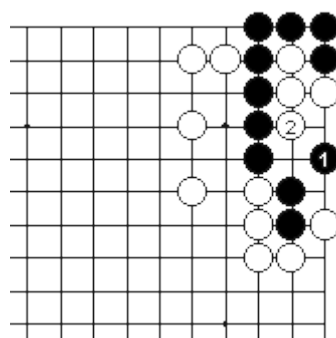


图 47

(图 46) 的黑棋如何利用倒脱靴的方法作活，这是变形方四形，也应特别注意。
(图 47) 的黑 1 倒虎显然不行，白 2 长，黑棋被杀。

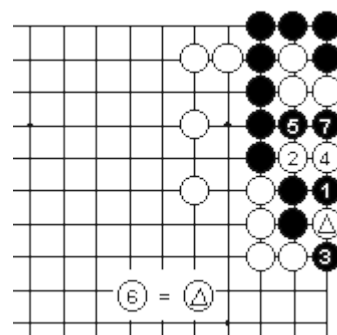


图 48

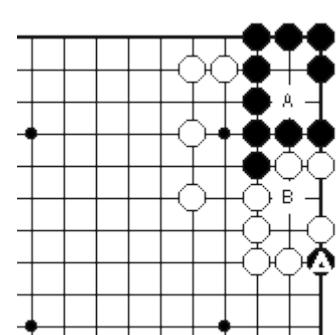


图 49

(图 48) 的黑 1 拐打，绝妙！白 2 打，当然，黑 3 提又是好手，白 4 只得打吃，黑 5 冲吃，白 6 不得不△位提黑三子，黑 7 提白三子时；
(图 49) 的黑棋 A 位作眼和 B 位打吃见合成活，黑△之子起了作用，真是出人意料。

死活棋的技巧：8 二．一路的妙手

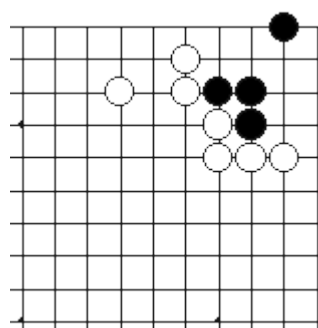


图 50

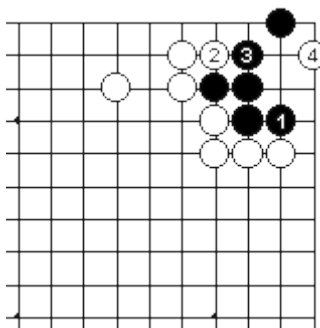


图 51

(图 50) 的形，在实战中时有出现，黑先，下在哪里才能作活呢？
(图 51) 的黑 1 挡，扩大作活空间，白 2、4 冲点，黑棋被杀。

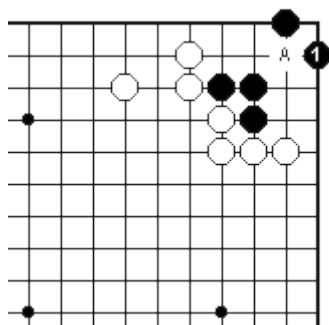


图 52

（图 52）的黑 1 下在“二．一”路是妙手！这样，使 A 位形成一个完整的眼而成活。

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，因此必须考虑它的作用，并且要牢牢谨记。

“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，如能从这两个出发点去考虑，就很容易找到关键所在。

死活棋的技巧：9 一路的妙手

死活问题多数出现在角上，其次在边上，在中腹的为数不多。角上的“二．一”路和边上的一路是死活问题的基础地区，有各种各样的好手段表现出来是极为正常的。

1. 一路小尖

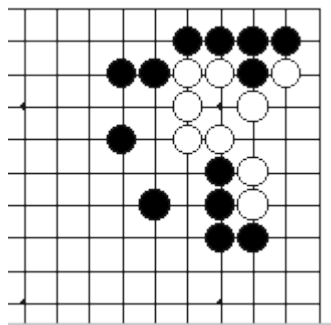


图 53

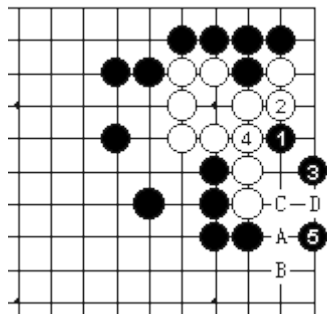


图 54

（图 53）的形，黑先，第一手似乎很容易，只是以下如何杀白呢？

（图 54）的黑 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，以下白 A 位，黑 B 位，白 C 位，黑 D 位，白棋被杀。

（图 55）的黑 1 尖时，白 2 若拐，黑 3 挡、5 断，妙杀白棋。

关于一路小尖的妙手所形成的死活问题很多，也都很有意思，只要认真探索，一定会经常发现。

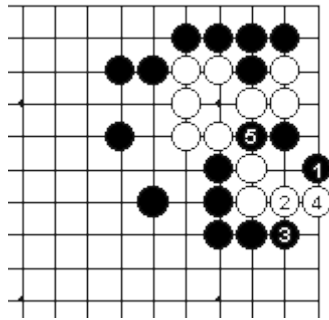


图 55

2. 一路跳

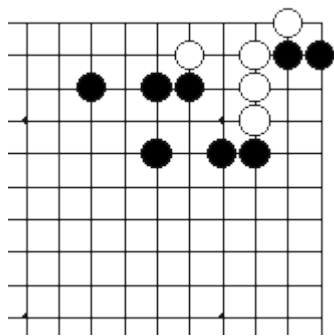


图 56

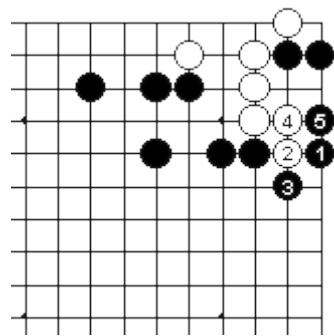


图 57

（图 56）的形是很典型的死活问题，对于缺乏研究的棋手来说，在实战中凭思考而想出答案几乎是不可能的。黑先，如何杀白棋呢？

（图 57）的黑 1 一路跳，绝妙！此着若 2 位立，被白 5 位跳，则无法杀死白棋。以下至黑 5 渡简单连回，白棋被杀死。

一路上的妙手大约有六种：尖、跳、点、立、飞、并，其中尖和跳在死活问题中出现得最多。

3. 一路点

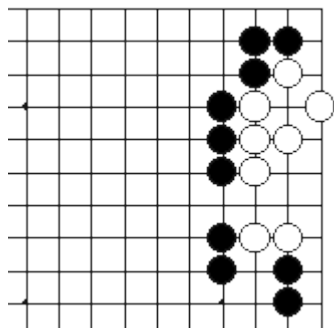


图 58

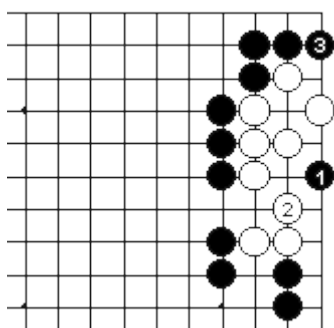


图 59

（图 58）的形是代表性的死活问题，类似的形也很多，实战中常常能下出来。黑先，如何杀死白棋呢？

（图 59）的黑 1 一路点是妙手，白 2 阻渡，黑 3 立，白棋被杀死。
 点眼是杀棋基本手段，所以，只要出现类似的形，脑子里立即就应该反映出来。

4. 一路立

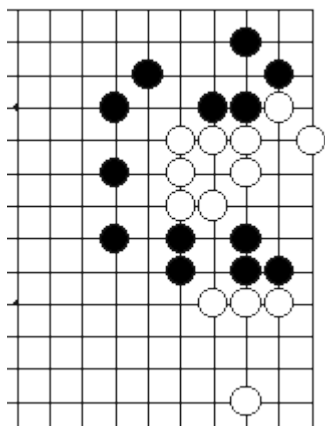


图 60

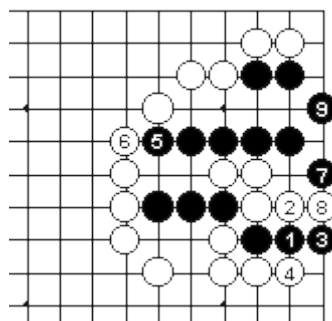


图 61

（图 60）的黑棋，眼位狭小，黑先，如何能作活呢？

（图 61）的黑 1 长、3 一路立是妙手，使 7 成为先手，至 9 作眼止，黑棋净活。
 一路立的妙手在实战中应用得并不是很多，它的目的是让对方多费手数而达到活棋的目的。

在对杀中，为了使对方不能直接紧气，有时采用一路立的手段。

5. 一路飞

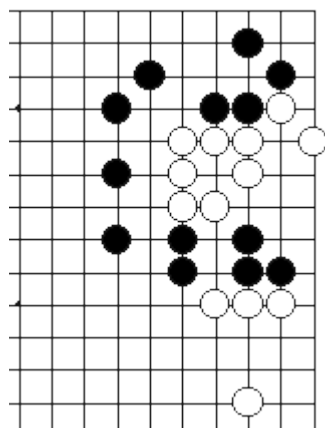


图 62

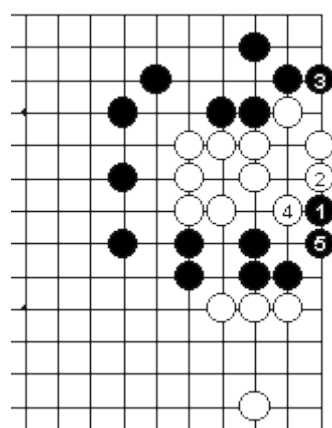


图 63

（图 62）的形，黑先，应如何杀死白棋呢？

（图 63）的黑 1 小飞是妙手，白 2 顶，黑 3 立是相关连的好手，至黑 5 退，白棋已被杀死。

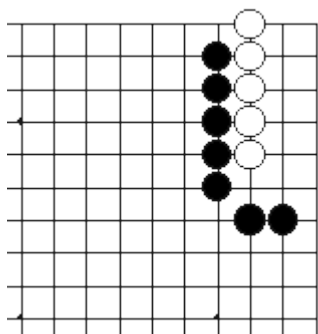


图 64

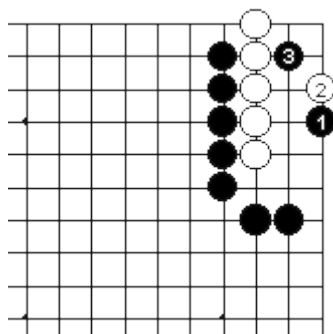


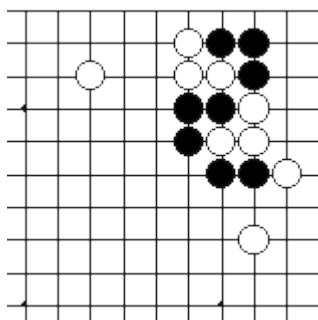
图 65

（图 64）的形在实战中时有所见，黑先，如何杀死白棋呢？

（图 65）的黑 1 大飞、3 点，白棋顿死。

在一路飞时有小飞和大飞两种，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



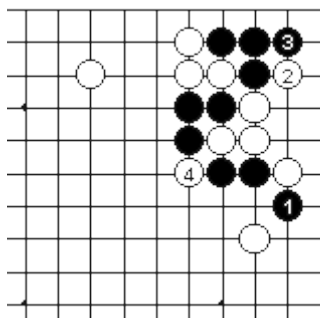


图 68

7. “一·一”路的妙手

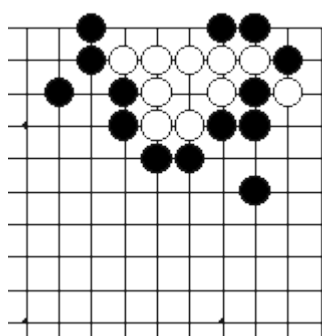


图 69

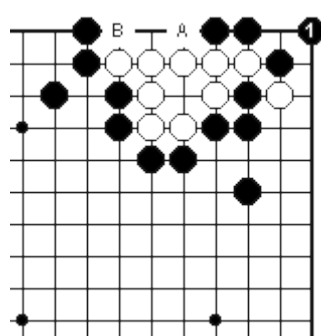


图 70

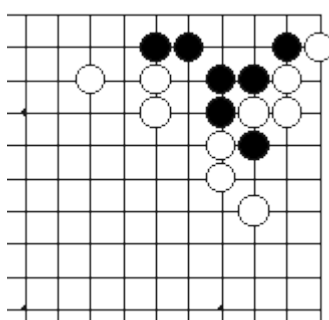
（图 69）的形，黑先，能否杀死白棋呢？

（图 70）的黑 1 下在“一·一”路是唯一能够杀死白棋的妙手，以下 A 位和 B 位“见合”，白 A 位挡，黑 B 位拐破眼，白棋提两子是打二还一；白 B 位挡，黑 A 位长，由于气紧，白棋是死棋。

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

创作这种死活问题较为困难，因而也就较少，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，它多数出现于对方气已撞紧之时。

死活棋的技巧：10 弃子之妙



（图 71）的形在实战中的应用范围甚广，黑先，应如何下法呢？

（图 72）的黑 1 挡，白 2 打时，黑 3 立是弃二路上两子的基本形，以下黑 5 打，白 6 提：

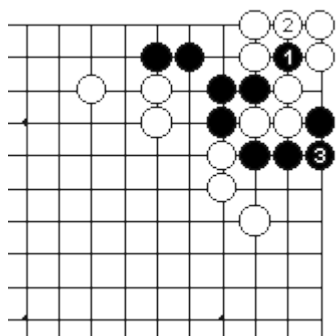


图 73

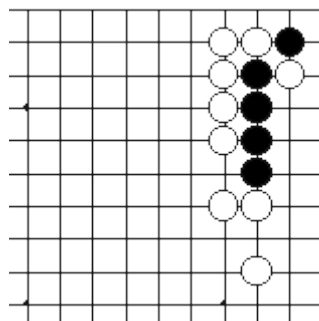


图 74

（图 73）的黑 1 扑、3 接，白棋被杀。

这种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，研究和养成对此形的正确判断，往往可以在对杀时扭转局势。

（图 74）的形也通过弃子作活的死活问题，黑先，如何下法才能作活呢？

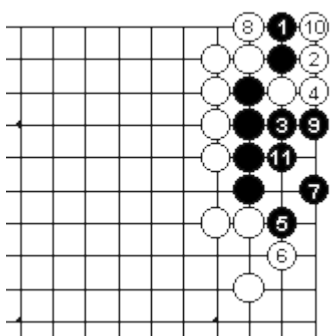


图 75

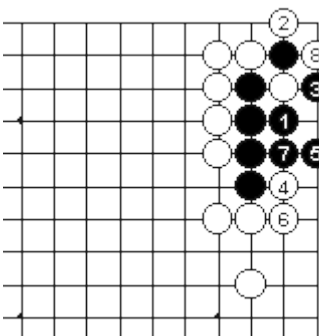


图 76

（图 75）的黑 1 立即是通过弃子而作活的手筋。由于弃掉黑 1 之子，使 3 打成为先手，当白 8 吃时，黑 9 打又是先手，至 11 作眼才得以活棋。

（图 76）的黑 1 打，白 2 亦打，黑 3 提，以下至白 8 扑劫，黑棋不能净活。

弃子的观念十分重要，尤其在死活问题时很容易忽略，在此特别强调一下它的重要性。

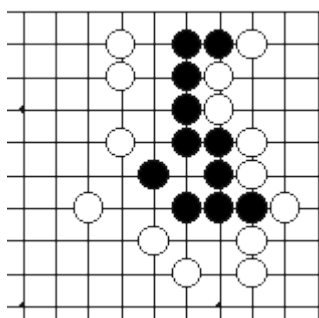


图 77

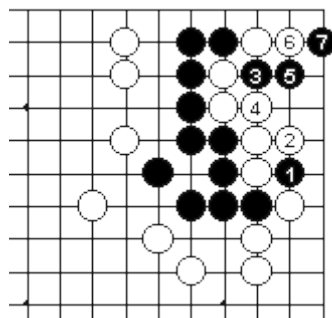


图 78

（图 77）的形也是很著名的死活问题之一，黑先，应如何下法才能作活呢？

（图 78）的黑 1 断是好手，抓住了白棋的弱点所在，白 2 打不得已，黑 3 打、5 长、7 扳是绝好的次序，至此，由于黑 1 之子的作用，白棋已无法入气杀黑，黑棋巧妙成活。

当棋无法独立作活时，利用弃子作活是重要手段之一，但是，在利用弃子作活的同时，往往要伴随着寻求对方弱点和讲究行棋次序，请大家务必注意。

死活棋的技巧：11 角上的特殊性

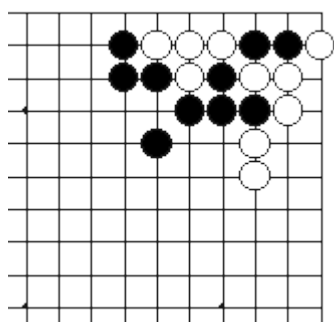


图 79

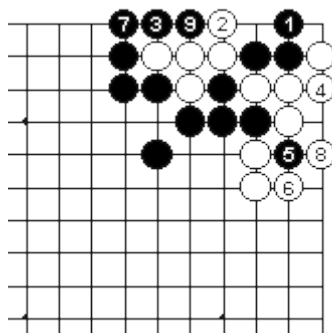


图 80

（图 79）的形是黑二子与白四子对杀，很明显的黑棋两气，而白棋三气。黑先，如何下法杀死白棋呢？

（图 80）的黑 1 立是利用角上特殊性的好手，白棋由于必须在 4 位接一手之后才能紧气，黑 5 断又使黑棋延长一气，至黑 9 打止，白棋被杀。

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，即构成了这类死活的问题，在实战中的应用相当广泛，多加以练习大有裨益。

死活棋的技巧：12 各类手筋

1. 夹的手筋

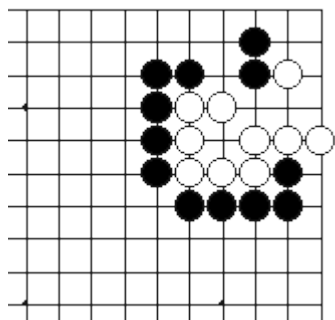


图 81

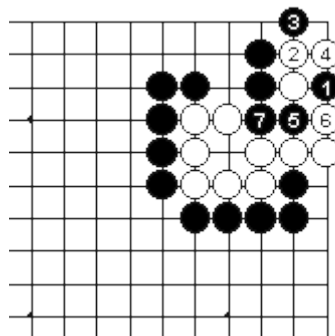


图 82

（图 81）的白棋看似活棋，但还有缺陷，黑先，用什么手段能够杀死白棋呢？

（图 82）的黑 1 夹，绝妙！白 2 长，别无它策，以上黑 3 扳、5 打、7 粘，白棋已被杀死。

（图 83）的白 1 挡时，黑 2 先顶，再 4 长出，白棋提二子成打二还一，于事无补，白棋仍然被杀。

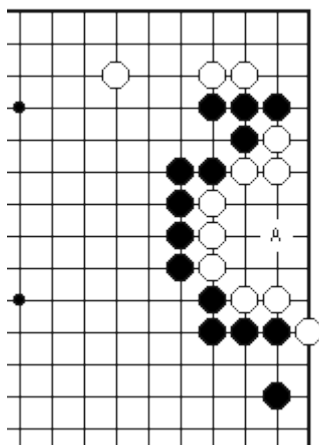


图 83

2. 靠的手筋

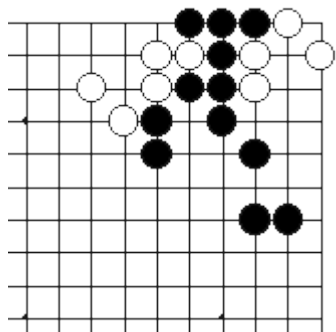


图 84

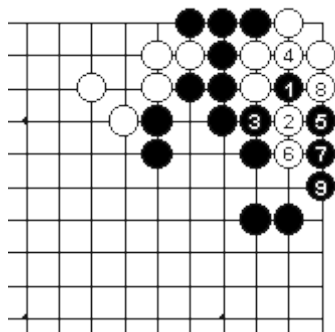


图 85

（图 84）的形在实战经常能遇到，黑先，如何杀死白棋呢？

（图 85）的黑 1 靠（也可以叫作碰）的手筋，以下至黑 9 止，白棋被杀。

3. 跨的手筋

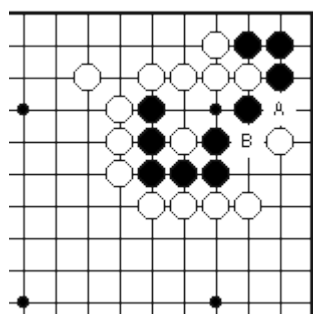


图 86

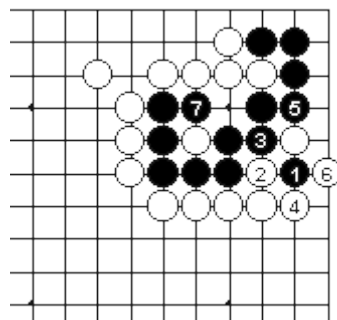


图 87

（图 86）的形也是实战常形，黑如 A 位粘，白 B 位长，黑棋难以两全，黑先，如何下法才能作活呢？

（图 87）的黑 1 跨是此际的手筋，3 断、5 打，先手补断后再 7 提作活。

4. 挖的手筋

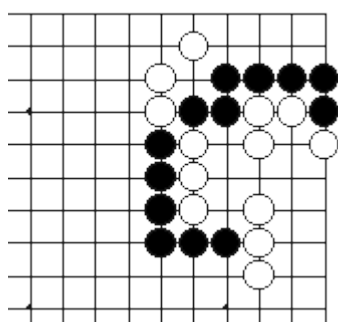


图 88

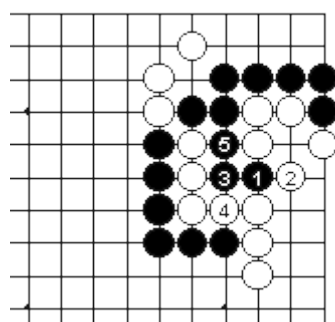


图 89

（图 88）的形，黑棋在角上作活已不可能，但白棋棋形不完整，黑先，应如何下才能作活呢？

（图 89）的黑 1 挖是手筋，至黑 5 接止，白三子已被吃接不归，黑棋净活。

诸如夹、靠、跨、挖等等的手筋还有许多，没有必要一一举例，而且这些手筋也不仅限于在死活问题中使用，在实战中的其它场合时，应用甚广。

5. 不象手筋的手筋

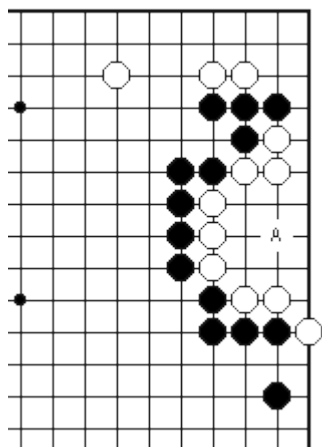


图 90

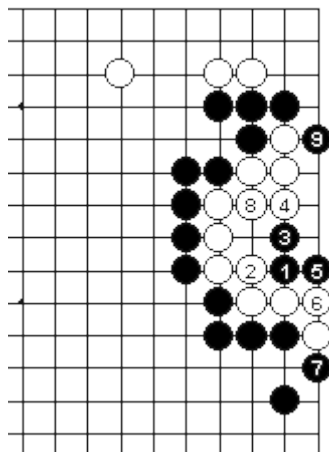


图 91

（图 90）的形，明显是 A 位点杀白，此时却不能奏效。黑先，应下在什么地方才能杀死白棋呢？

（图 91）的黑 1 碰，实在是不象手筋，白 2 接不得已，以上黑 3 长、5 立、再 7 挡，白 8 只好接，至黑 9 扳，白棋被杀死。

（图 92）的黑 1 点，看上去是手筋的位置，但此时却杀不死白棋，至白 8 止，黑棋失败。

通常，手筋才是破眼的首要目标，因此，不象手筋的位置一般不引人注目，容易让人记忆淡漠。但有时却恰恰相反，这种不象手筋的手筋却有相当于手筋的效力。

在死活问题中，这种地方很容易出现盲点，即使是职业棋手常常也会失误，往往凭直觉下出错着，察觉不到这种手筋。

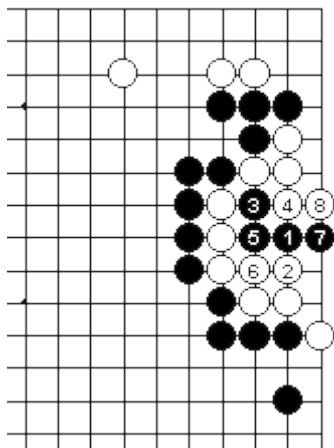


图 92

死活棋的技巧：13 间接反击

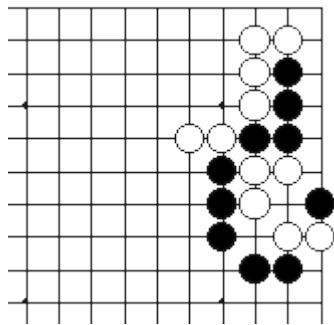


图 93

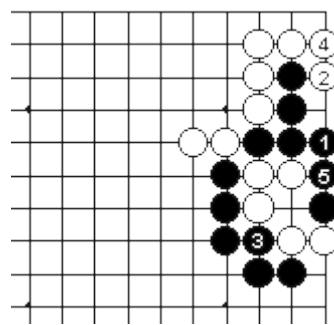


图 94

（图 93）的形是对杀问题，黑先，如何下法才能杀死白棋呢？

（图 94）的黑 1 立，即是间接攻击的好手，攻击白棋很有效果。此时对杀是取胜的唯一手筋，以下至黑 5 接止，结果是黑棋杀死白棋。

（图 95）的黑 1 紧气，过于性急，白 2 打、4 提，黑棋反被白棋杀死。

绝大多数的死活问题都是直接攻击去解决的。间接进攻的手筋是指不直接接触对方，而攻击对方的隐蔽之处。这是一种重要的下法，尤其是出现在死活问题中，显得更有意思。实战中出现这种情况，常常会使棋手失误。

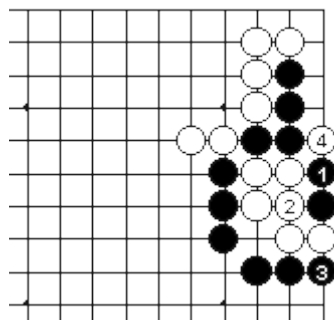


图 95

死活棋的技巧：14 利用外围棋子的关系

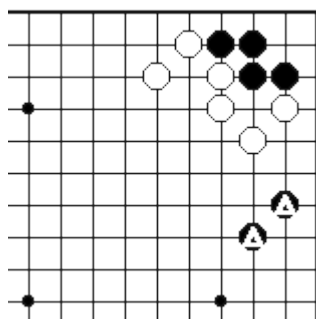
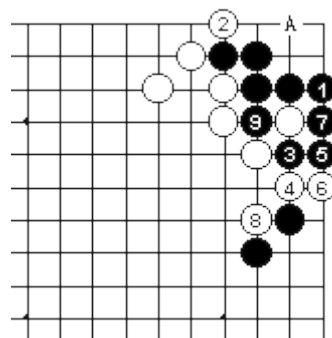


图 96



下至黑 9 提止，黑棋已成为活棋。

（图 98）的白 4 接时，黑 5 渡过，白 6 打、黑 7 接，白棋已无法切断黑棋与黑△二子之联系，黑棋仍为活棋。

考虑死活问题的时候，把外围棋子予以考虑并加以利用，对作战是有益的。同时，无形之中考虑的范围就会增加，难度也增加，棋力也会随之而提高，这是不言自明的。

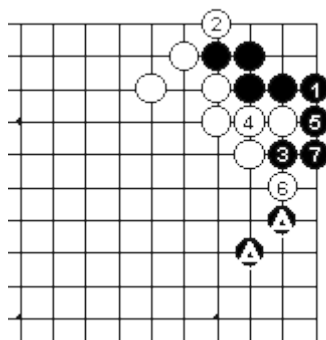


图 98