

角部攻防与死活

彭汶 国拙 编著

人民体育出版社

(京) 新登字 040 号

图书在版编目(CIP)数据

角部攻防与死活 / 彭汶, 国拙编著.

—北京: 人民体育出版社, 2000

ISBN 7—5009—1932—8

I. 角… II. ①彭… ②国……

III. ①围棋—对局(棋类运动) ②死活棋(围棋) IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 57690 号

角部攻防与死活

作者: 彭汶、国拙

出版发行: 人民体育出版社

地址: 北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话: (010) 67143708(发行处)

传真: (010) 67116129

电挂: 9474

邮编: 100061

经销: 新华书店

印刷: 化学工业出版社印刷厂

开本: 787 × 1092

字数: 60 千字

印张: 4.625

印数: 001—5,150 册

版次: 2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7—5009—1932—8/G. 1831

定价: 8.00 元

目 录

第一部分	星位角部的攻防.....	1
第二部分	小目角部的攻防.....	31
第三部分	常见角部死活问题.....	55

第一部分 星位角部的攻防

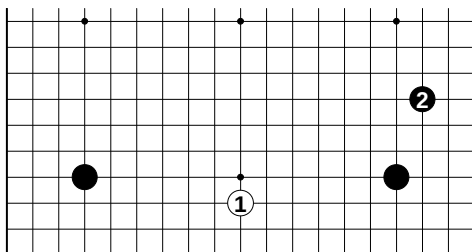
星位角部比较空虚，随时有可能遭到对方的入侵，因此对入侵后的各种变化，一定要有基本的了解，这样才能提高棋力。

第1型 白1分投后，黑2角上大飞，在一般情况下是问题手，给白侵角的好机会。如何侵角才是正确的呢？

图1 白1托星下，黑2内扳正应，至黑6，粗看起来似乎白先手压缩了黑角部，使自己占到下边。其实不然，本来右下角并不是黑的实地，而现在却已变成了黑的实地，而且实地有15目左右，其次白1、3、5三子与分投一子搭配不理想，底下透风、上面又间隔太宽。这是白失败图。

图2 白1也是常用的侵角手法，经黑2顶，白3退，黑4扳住，白5飞起，告一段落。以后，白有A位夹的手段。

图3 黑2尖“三3”后，白3拆也是一种正变。



第1型

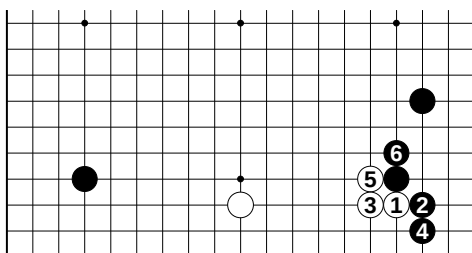


图1

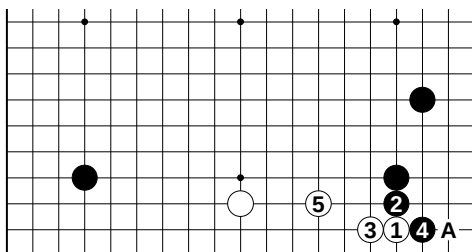


图2

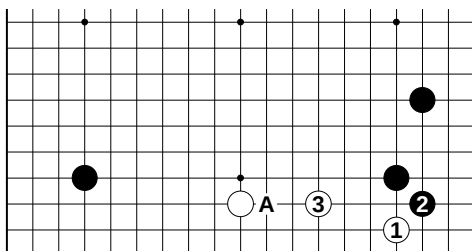


图3

图4 白1点“三3”，双方应对至黑14告一段落。结果是白先手在右下角活出，然后从容地在15位拆二，补强分投的一子。白棋可下。

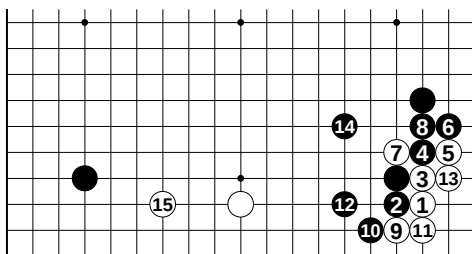


图4

图5 黑2从这面挡立到黑8长，白已先手活角。

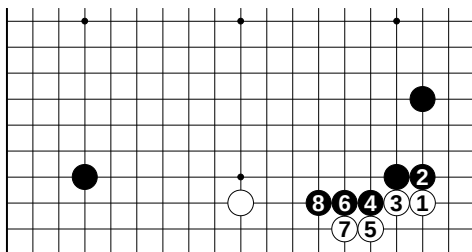


图5

图6 白1至11与图4大同小异。

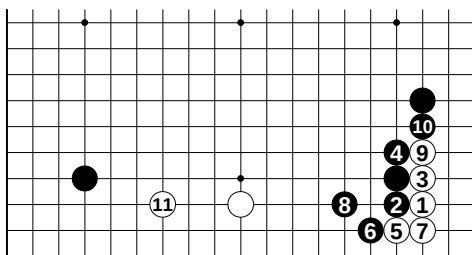


图6

图7 黑4用强，但演变至白13白已先手活角，而黑外势还留有A位断点可被白利用。

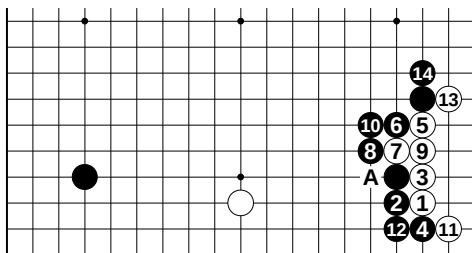


图7

图8 图4白棋活角以后黑1一路扳，白2随手挡，这是容易犯的错误。以下黑3点，白不好应了，白A则黑B，白角死；白B则黑A，以下白D黑E成万年幼，白不利。即便白D后，黑F挡，白C后角上双活，白也损。

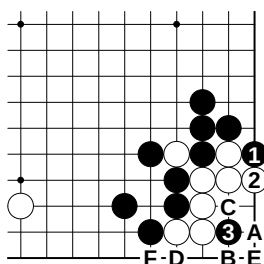


图8

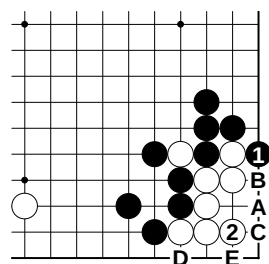


图9

图9 黑1扳后，白2也错误。因为以下黑A、白B、黑C、白D，黑E，黑在角部已走成双活，白损失很大。

图10(正解1) 黑1扳后，白2跳，以后A、B两点白必得其一，角部净活。

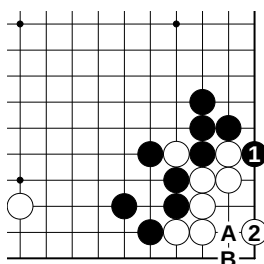


图10

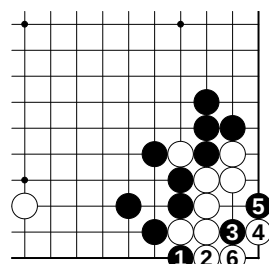


图11

图11 黑1扳，白2挡后，黑3点后，白已无好应手。唯一求活的方法是白4、6做成劫活。净活棋随手变成劫活，白棋明显吃亏。

图12(正解2) 黑1扳，白2位立下是正解。以后不管黑如何进攻，A、B两点白必占其一，白角安全无恙。

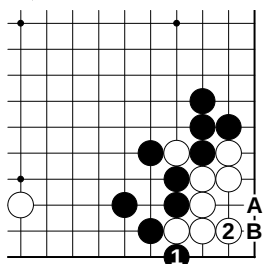


图12

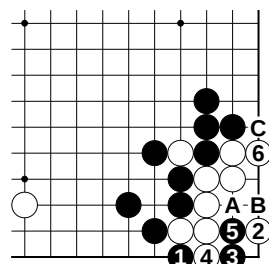
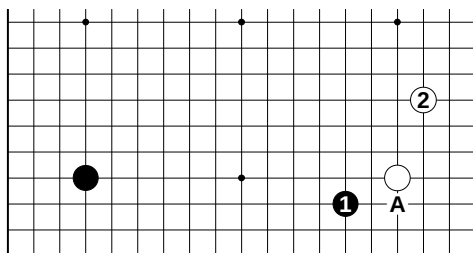


图13

图13(正解3) 黑1扳，白2跳，也是正应。以后如黑3点入，白4挡，黑5长企图杀白，但白不能在A位挡(挡后黑在6位扳即死)。白6立下，角部已净活。黑A则白B；黑C或B，白均走A位。

第2型 黑1小飞挂时，白2大飞应。以后白在A位玉柱，白角大。黑应立即侵角。



第2型

图 1 业余棋手常会这样走。以前认为这样走黑可以，大致两分。而现在认为让白的右下角成为实空黑不理想。

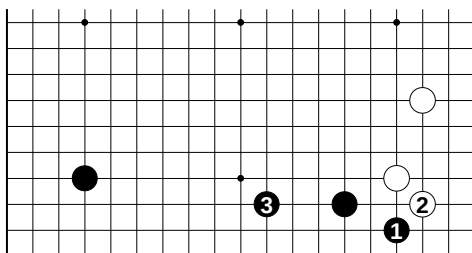


图 1

图 2 黑马上点“三三”至白 10，黑先手在右下角做活，是黑满意图。

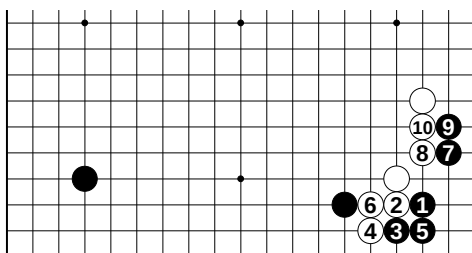


图 2

图 3 黑得先手后走 1 位，白的外势便受影响。白如果脱先，黑下一步可在 A 位跳起，使白外势化为乌有。一般地说，白在黑 1 以后还要在 B 位补一手；本图更可以说明白△大飞不当。

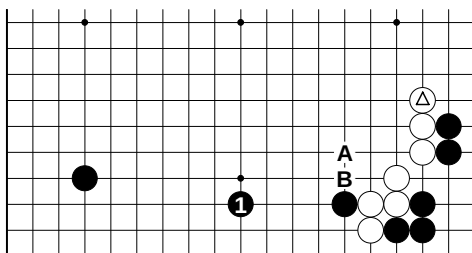


图 3

图 4 黑 1 点入白 2 挡下后，黑 3 也可不马上扳粘，而走 3 位长，待白 4 退后再 5、7 扳粘，至白 10，黑同样是先手活角。

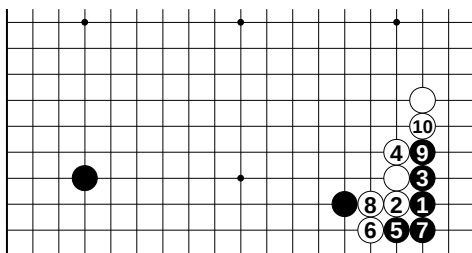


图 4

图5 图4后，黑要消白的外势，可按本图进行。双方应对至白10，双方可下。

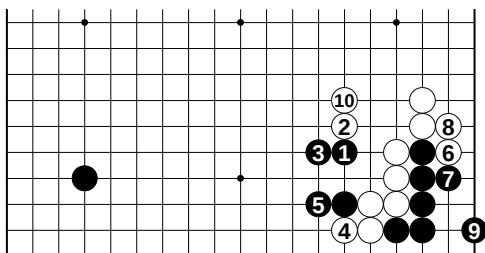


图5

图6 图5以后，如果棋局发展在右边作战，白攻击A位一带黑子而于1位跳下时，黑必须在右下角补棋，否则就会形成图7那样角部不能净活。

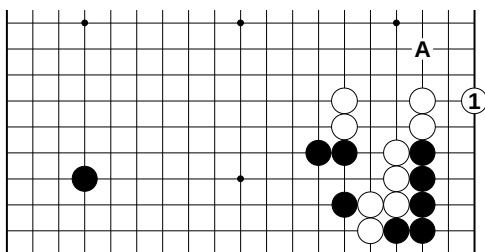


图6

图7 接上图白的手段是，白1跳后白3点入，黑6立是正应，至白9，角部成功。

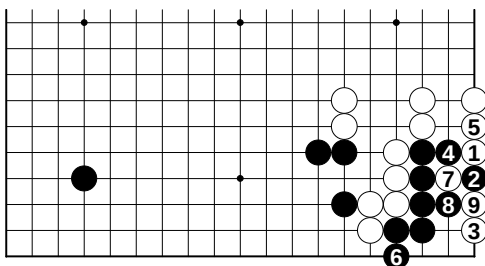
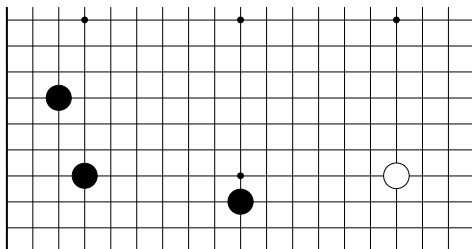


图7

第3型 黑左下角已两翼展开，成了模样。白当然要侵入，不能让黑都成为实空。怎么打入？



第3型

图1 白1打入点错误，经黑2玉柱守角后，至黑6，白陷入苦战。

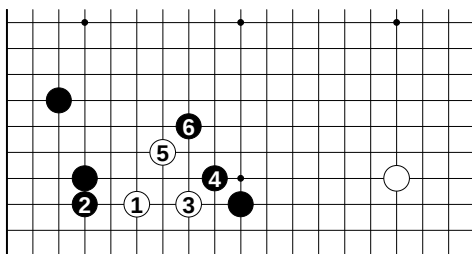


图1

图2（正解） 白1点“三3”是对付两翼展开模样非常有力的一手。双方应对至黑16，白已先手成活。

白在走成图2的过程中，要注意两个要点，否则就要吃亏——

第一个要点是“次序”：

图2白1点“三3”，进行到黑4下扳时，白必须先走5、7、9后，待黑10在外围接后11再扳住黑4。如果黑4后白5立即扳，则会形成图3，白死。

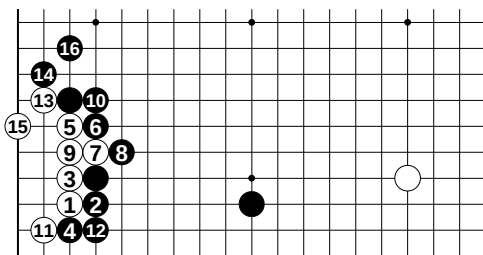


图2

图3（白不活） 黑虽然外围断点多，但白仍然难逃覆灭的命运！

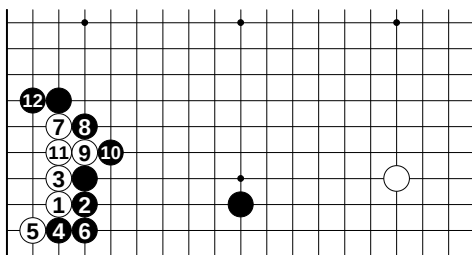


图3

第二个要点是：图2白15必须反虎而不能为了扩大眼位而下立，否则官子会有问题。请看图4。

图4 白1立后，黑2、4两点，白3、5应，黑6立后，白已不能在A位接，如接则黑B、白C、黑D，白死；黑B后，白只好在D位扑做劫活。

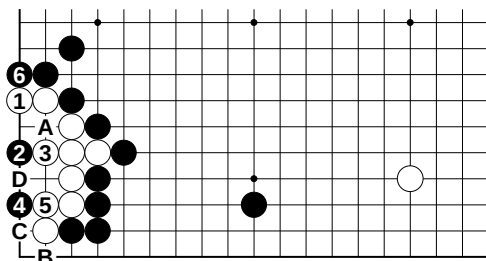


图4

图5 白1点“三3”后，黑2从这边挡，双方应对至黑12，同样白先手活角。这是白1点“三3”正解的一个变化。这里要强调的是，白要把9扳11粘和黑10、12交换掉。这不仅因为官子利益大，而且防止了将来角部可能发生的变化。

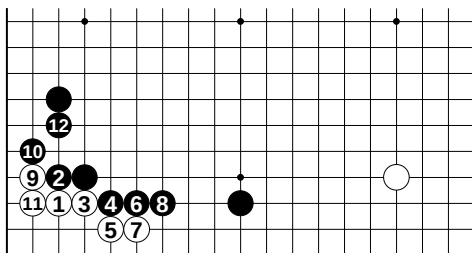


图5

图6(官子损) 从白1点至黑8，侵角的白棋已活，白9若脱先，黑10就扳，白11不得不应黑12粘后，白13必须补。此图与图5比较，黑便宜有4目，白9脱先吃了亏。

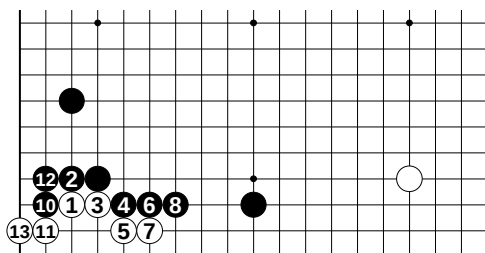


图6

图7 白9如脱先，黑不马上如图6那样扳粘，保留变化。一旦劫材有利，还可与白开展劫争，白就非常为难了。

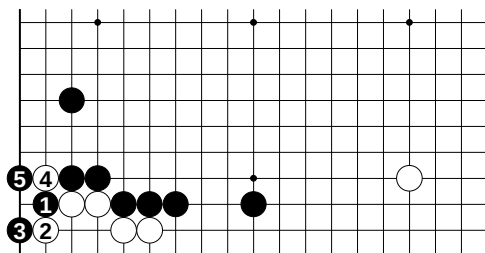
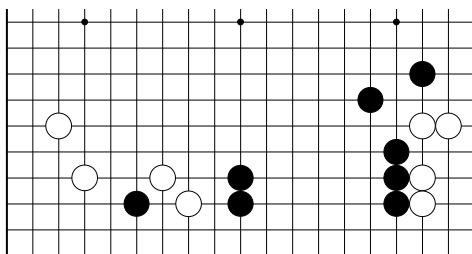


图7

第4型 这是序盘阶段业余棋手常会走成的形。现在轮黑走，怎样在左下施展手段？



第4型

图1 黑1以下双方应对至黑13，黑虽然做活，但损太大：①使白左下角成了不小的空；②使下边黑空露了缝，留给白A位跳入的缺陷；③后手活棋，白得先手。这显然黑失败。

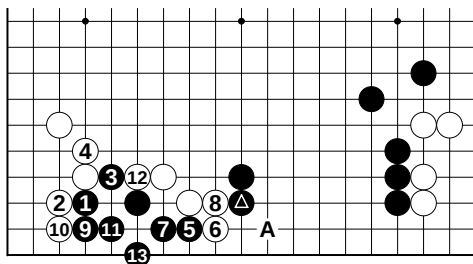


图1

图2 黑1托3扳之后，黑5虎，白6立下，否则黑于6位扳就活了。黑7尖出后，白8枷，黑9花，白10长黑只好单官外逃必然成孤棋，对黑也不利。

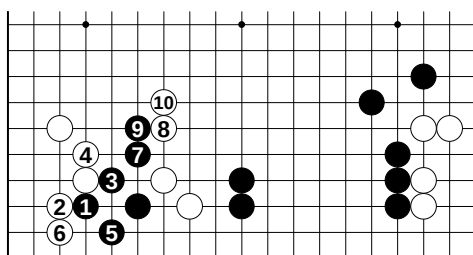


图2

图3（正解） 黑1点“三三”后应对至白10，黑已活角。而白棋留下了A位断点，一般情况下，白应在B位补一手。黑将来还有C位官子的便宜，黑满意。按图3走要注意二点：一是黑7飞重要；二是要防止走成图5。

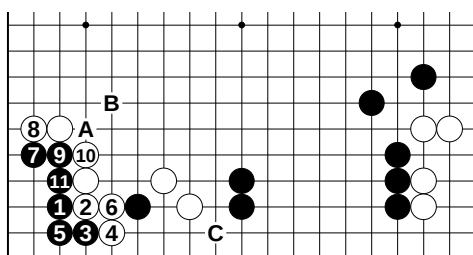


图3

图4（黑不满） 黑7没有在9位飞，而于7位爬，白8挡，黑9扳、11粘不得已。因为A位已不是断点，黑落后手同时角空也少了2目。因此黑不满意。

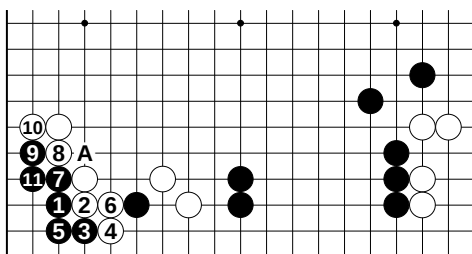


图5 黑1点“三三”白2挡时，黑3不走图3的3位扳、5位粘的次序，而在3位爬。这是一般围棋爱好者易犯的错着。因为经过白4顶后，黑再A位扳，经白B、黑C、白D交换后黑只好再走黑E与白F交换，黑G位补后手做活，黑不好。

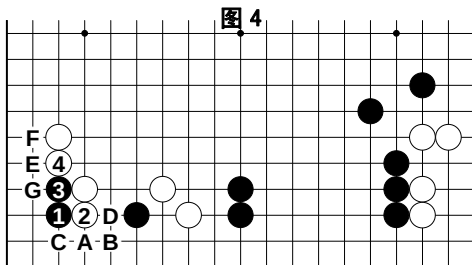


图5

图6 黑1点、3扳时，白不在C位扳，而走本图4拐。黑如5位虎，经白6打、黑7粘、白8粘后，黑9做活。经过白10、黑11、白12，黑13交换后，白还需要在A或B位补一手。因为如脱先、黑将来有在A位冲出的手段。此图黑并无不满。也是正解之一。在按本图行棋中，黑9要紧。见图7。

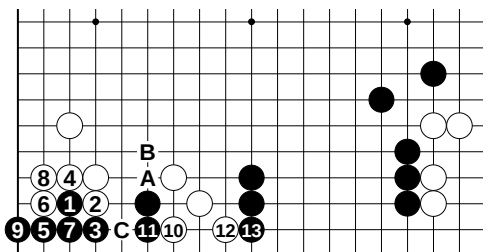


图6

图7（黑不满） 黑9不好的理由是双方以下必然会走成图8。

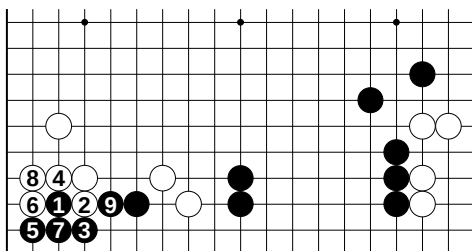


图7

图8 接上图白1黑2交换后，白3时黑已不能在A位挡，只能走4位活棋了。(如在A位挡。白有图9的杀角手段)黑等于损失一手棋。

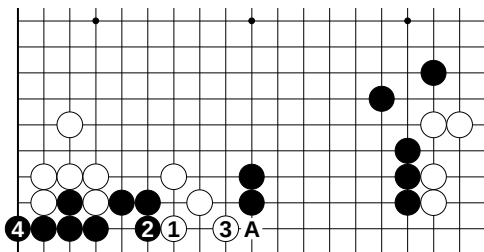


图8

图9(黑失败) 黑1挡后，白2点入，黑3只得阻渡，白4扳后，黑已无法活出。而向外也难突出。因为，黑A位跳，白走B位后，黑还是无法突围。(黑走C位冲，白可走B位扳，以后黑无论在E位断还是在A位扳出，白都不怕。因为黑E断白F位打后黑无应手；黑C冲后再在A位扳出，白E位粘后，黑仍无法冲出。)所以，图6的黑9是正着。

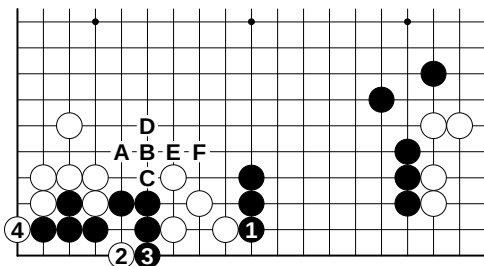


图9

图10 对于图6的白4拐，黑的正应还可以如图10活出。白如在8接，吃住黑△一子，黑争得宝贵的先手，也不错。

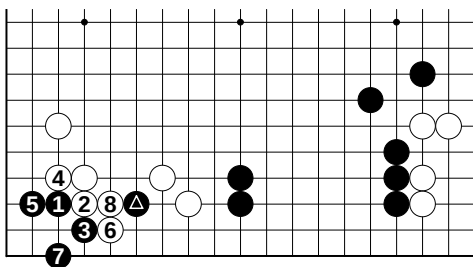


图10

图 11 图 10 已先手活角。如果黑又走 1 与白 2 交换，以为这是先手便宜，似乎更易成活，其实这是大恶手！因为这样交换后，右下角本来是净活的棋，变成了劫活。黑如脱先，白有图 12 手段，劫杀黑角。

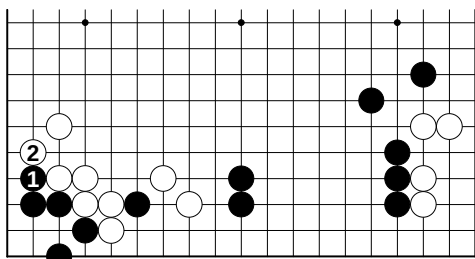


图 11

图 12 接上图。图 11 后黑脱先，白 1 点后 3 立，黑角已无法净活，黑 A 则白 B，黑 C 则白 A，成劫杀的局面。造成这种对黑不利的局面，就在于图 11 的黑 1 与白 2 交换。如果没有这个交换，黑角则绝对安全。

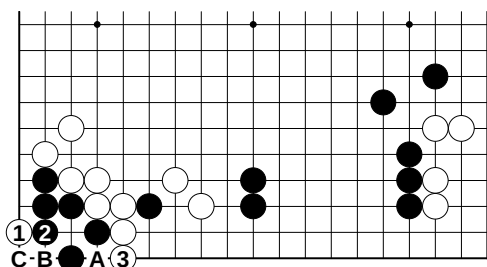


图 12

图 13 白 1 挡下是先手，黑必须在 2 位补、白 3 立，黑 4 团眼，这是最简单的应对。

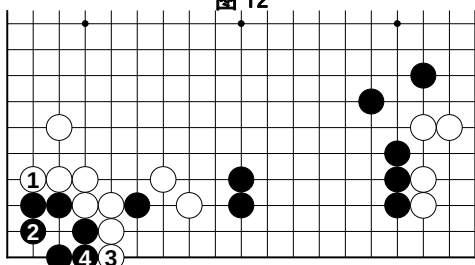


图 13

图 14 对于白 1 立下，黑 2 是唯一正应。以后白 B 则黑 A 在左边做一眼；白 A 则黑 B，角上做出两眼；如白 C 位打，黑可在 D 位粘；如白 D 位扑，黑则走 B 位，白 C 提一子，则黑 A 拐头，或白 A 则黑 C。无论如何，黑角都是活棋。记住黑 2 是要点。

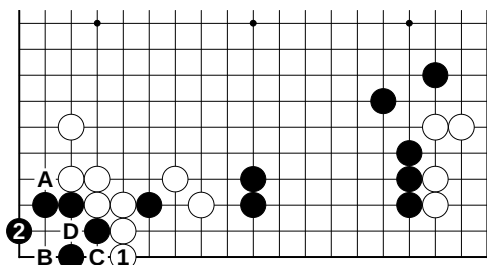


图 14

图 15 白 1 点入，应对至黑 6，黑角已活，而且成 5 目空。

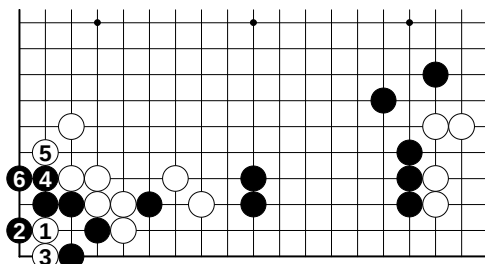


图 15

图 16 白 1 点，黑 2 应，白 3 立，黑 4 扑，至黑 6 粘，由于没有图 11 的黑 1 白 2 交换，现在黑角仍是净活，因为气松可以吃白胀死牛。

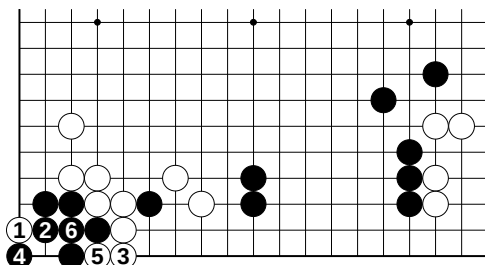
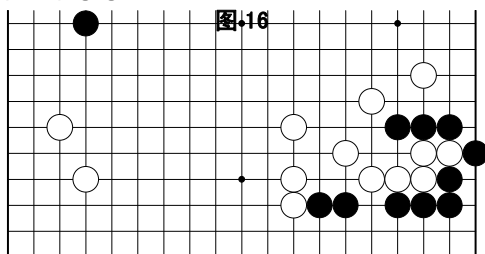


图 16

第 5 型 这是高手实战中出现的局面，左下形成白大模样。现在轮黑走，应怎样侵消白模样呢？



第 5 型

图 1（黑错误） 黑 1 挂角，白 2 顶后黑 3 长，白 4 拆兼逼是绝好的点，黑 1、3 两子成为被攻击对象。

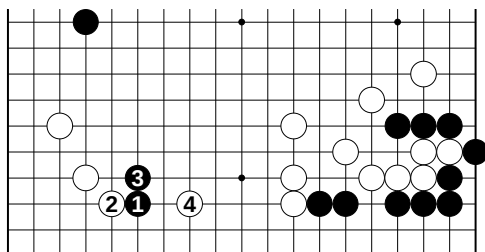


图 1

图2 黑1点“三3”，如何？

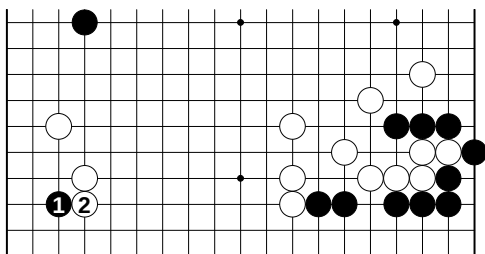


图2

图3 黑1点“三3”，白2外边立下，黑在角部已无法净活，应对至白10，角部黑局部已是死形，由于白外部空虚，至黑19在二路上爬活，但白得先手，在中腹A位一带扩张模样，黑并不便宜。

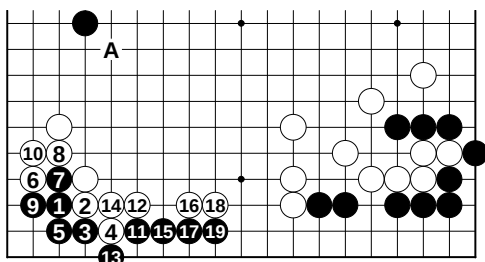


图3

图4 鉴于白外边空虚，白还可干脆让黑后手活在角里，白这样走比(图3)更有利。黑落后手，白外势比较厚，可以认为黑得不偿失。

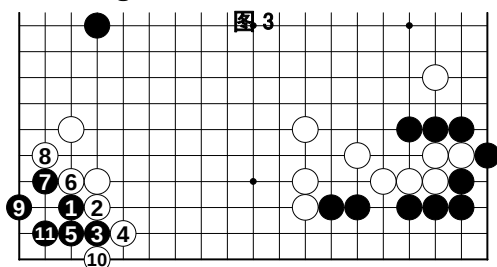


图4

图5 这也是黑1以后可能发生的变化，黑在右下角做成劫。但在有条件净活的局面下做成劫活是错误的。

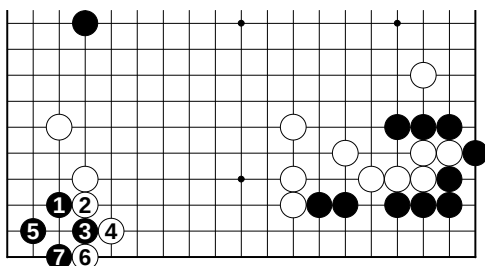


图5

图6（黑仍不好） 黑1托也是侵角手段。白2外扳后，双方应对至黑9，黑后手活角，但白外势变厚。

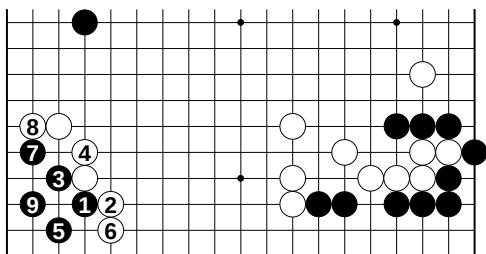


图6

图7（正解） 图2的黑1点“三3”、图6的黑1星下托，虽都能活角，但落后手。如果走“二、4”位，就比图2、图6有利。

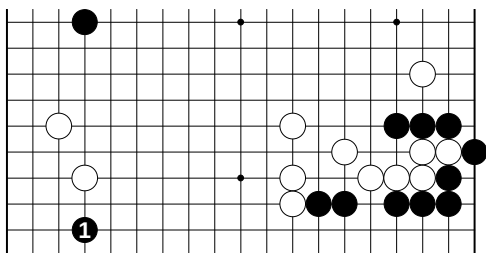


图7

图8 黑1后，白2若外尖，黑3就占“三3”就地做活，白4挡住下边，双方应对至黑9，黑在右角做活，结白留下了A位的断点，一般情况下，白应补。这样黑先手活角。

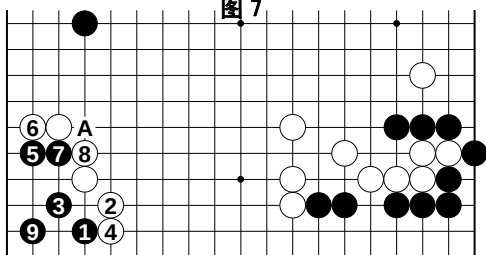


图8

图9 黑1后，白如2位守角，黑3飞出，白4拦住，但黑5靠7退后，黑四个子不怕白棋攻击。这就成功地侵消了白的模样。

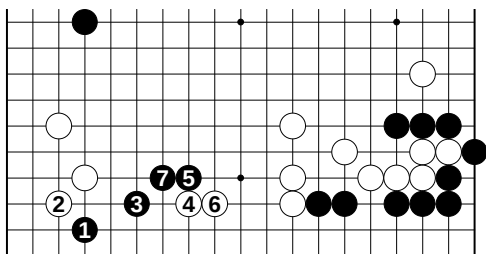


图9

图 10 黑 1 以后白 2 顶，黑 3 退出，白 4 守角，黑 5 大飞，黑 3 子已基本安定，无疑也是黑成功。白虽得角地，但下边的模样已被破坏。

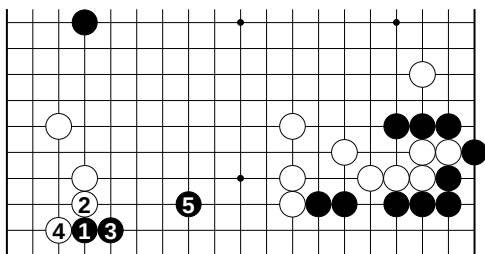


图 10

图 11 黑 1 后，白 2 夹是强手，但黑 3 以下应对至黑 17，黑已成功地消了白模样。

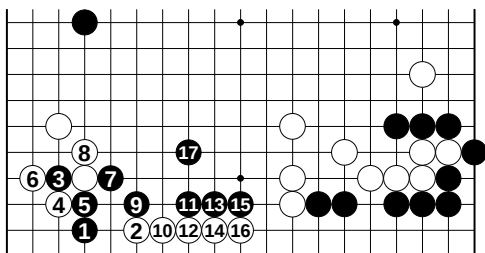


图 11

图 12 黑 1 后，白 2 夹攻，黑 3 尖“三三”，双方应对至白 8 挡。黑已先手在右下角做成劫活，脱先他投。这是两位高手的实战。这与本型图 5 走成不能脱先的劫活是不能同日而语的。

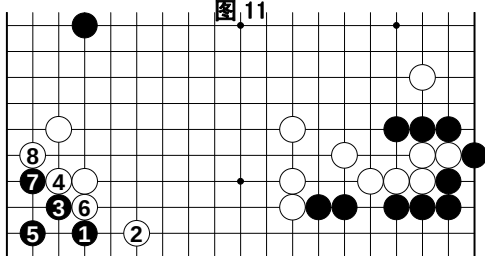
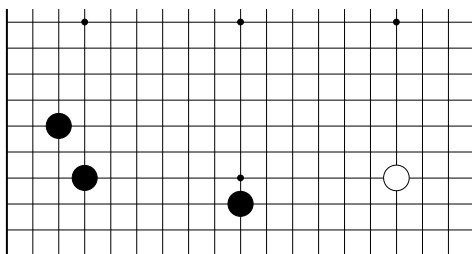


图 12

第 6 型 这是序盘中常见的形。白自然要在左下角侵入。情况与第 5 型不同，侵角的方法也就不同。



第 6 型

图1（白不行） 白1点“三3”，因为黑下边星下已开拆，白点“三3”，就没有净活的可能了。

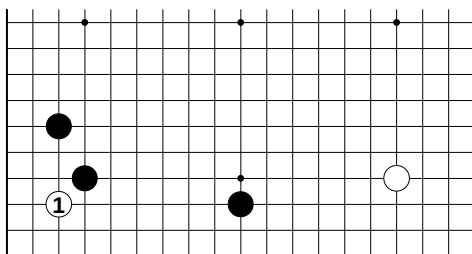


图 1

图2 白点“三3”后，试图净活，双方应对至黑16，白角部只有一只眼，由于▲位置极好，白在下边已无法再做出眼来。

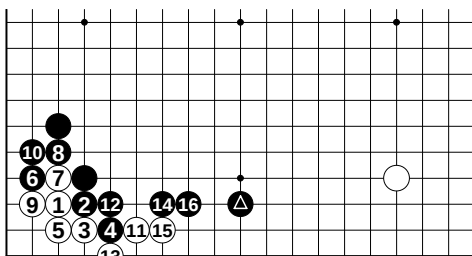


图 2

图3 白点“三3”后，求活的希望只能开展劫争。而此型没有必要形成劫争，有更好的侵角手段。

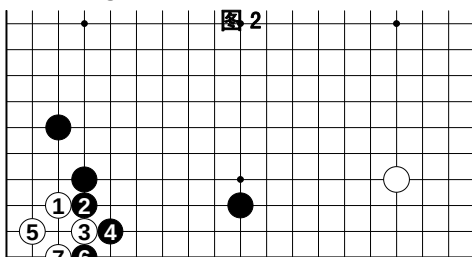


图 3

图4（白1不好） 白1“二4”侵分，前型是正解，此型却不合适。黑2尖“三3”守角后，白3飞，黑4后白陷入苦战。

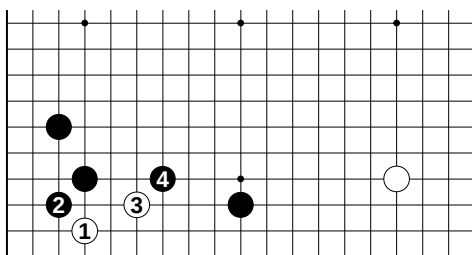


图 4

图 5（正解） 此型的正解是在星下托，以下几种变化。

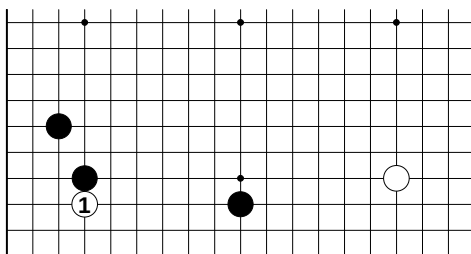


图 5

图 6 对白 1，黑 2 内扳，应对至白 7，黑虽得角地，但白形也很好，而且对黑△一子形成夹击，白可满意。

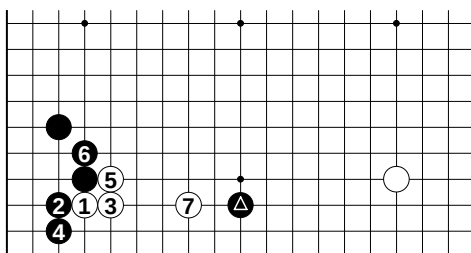


图 6

图 7 白 1 托后、黑 2 外扳，白 3 反扳，应对至白 9 活角。白可满意。

对付黑 2 外扳，白 3 若不反扳，则有以下几种变化。

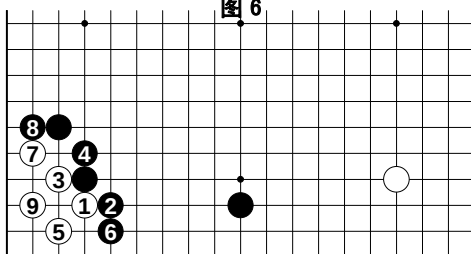


图 7

图 8 白 1 托，黑 2 外扳后，有人可能会走白 3 位长。这不好。应对至白 9，白在角部还没有活。虽有 A 位断点，对黑并不十分严厉。黑于 B 位飞，可杀白。

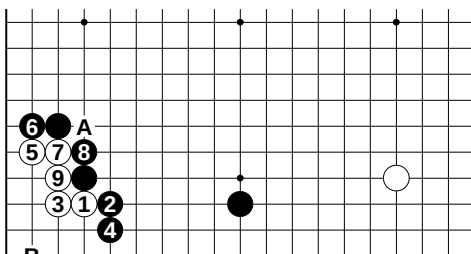


图 8

图9(复杂) 白1托,黑2外扳,白3连扳,行不行?因比较复杂,一不小心,白会走死。

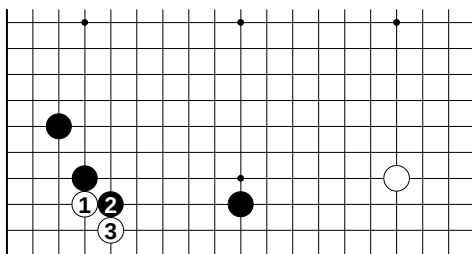


图9

图10(白死) 双方应对至黑14,白在边上无法做活,黑外部虽有不少断点,但由于两▲子位置好。白走不出棋。

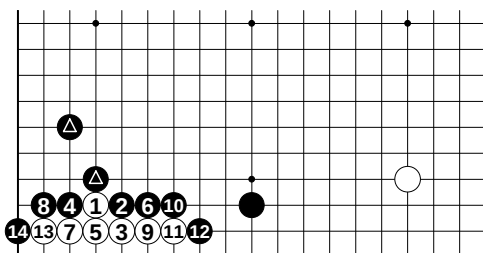


图10

图11 白1托,黑2外扳,白3连扳,黑4打,白5粘,黑6长后,白7夹是活棋唯一的一手。以下有两种变化。

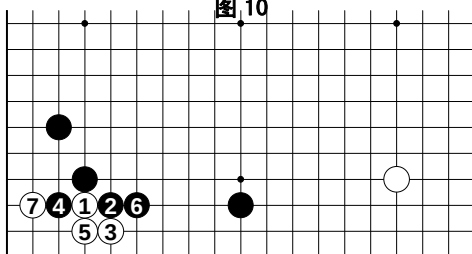


图11

图12(变化) 白7夹后,黑8粘,至白11,白安全活出。

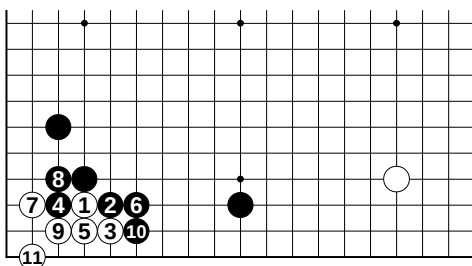


图12

图 13 白 7 夹后黑 5 立下执意杀白，双方应对至白 13，白在外围腾挪成功。

白 1 托，黑 2 外扳，白 3 连扳时，黑还有一个强手，请看下图。

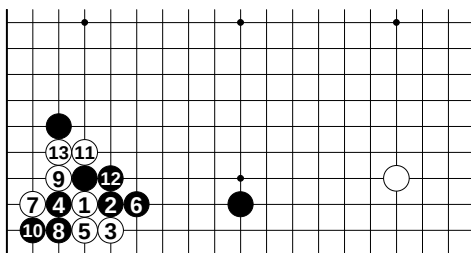


图 13

图 14 对于白 1、3 连扳，黑 4 从二路上打是强手。白 5 长，黑 6 也长，白应如何应对？

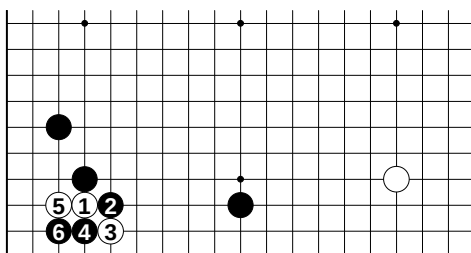


图 14

图 15（白活在左边） 接上图。白 7 拐头，黑 8 只能退。应对至白 15，白已在左边做活，而白 9 一子还有活动余地。

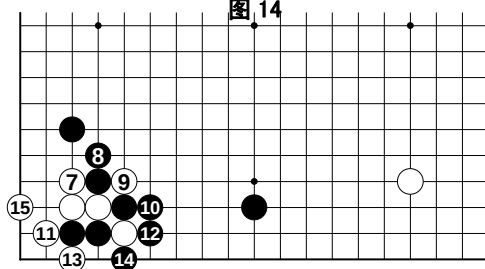


图 15

图 16（白腾挪成功） 白弃角部三子至白 11，白已在下边腾挪成功。是活角，还是在下边腾挪由白选择。

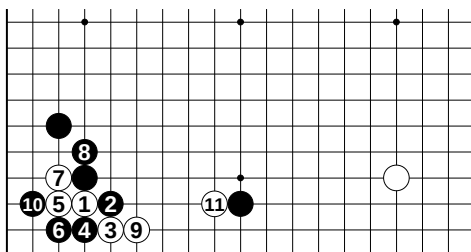
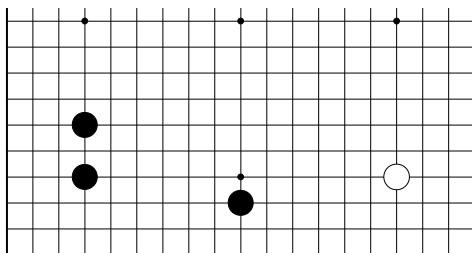


图 16

第7型 这是在实战中常见的局面。一般地说，白从外部来压缩黑形是不行的。



第7型

图1 白1在左边挂，黑2飞下，白3立下，黑4就长。白5若长黑6就拆二，黑角就巩固了。

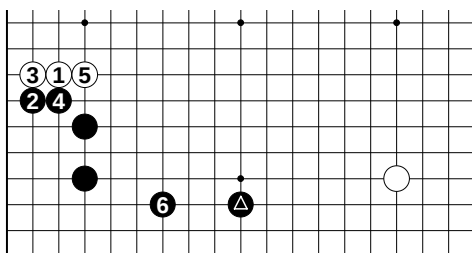


图2 白1挂角，黑2玉柱后，白3拆一至白5飞出，白必苦战。黑外势将会壮大起来。白得不偿失。

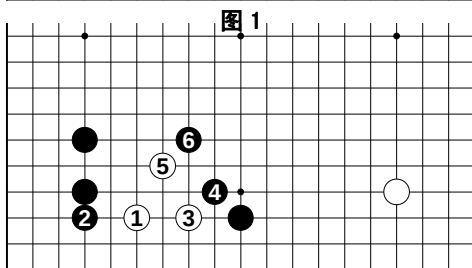


图2

图3 白1点“三三”，是有力的侵角手段。可以无条件成活。如何活出是一个基本功。

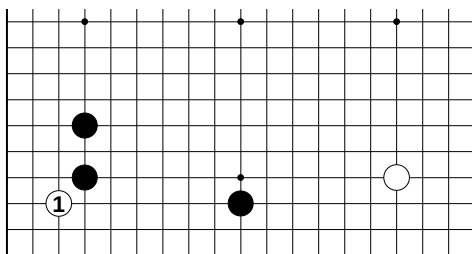


图3

图4（白错误） 白1点“三3”后，黑2必然立下，白3贴长是错着，黑4挡后，白处境不妙，已无法净活。

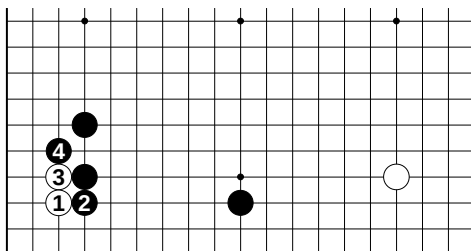


图4

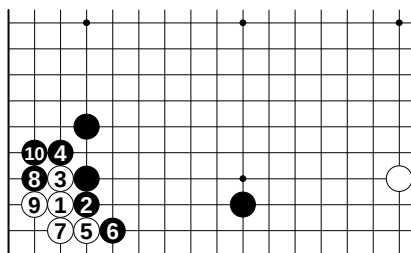


图5（净死）

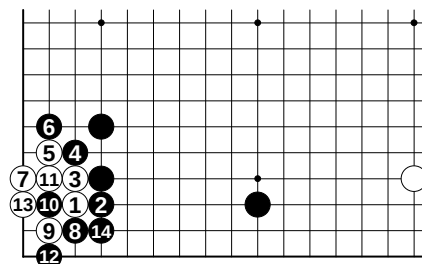


图6（净死）

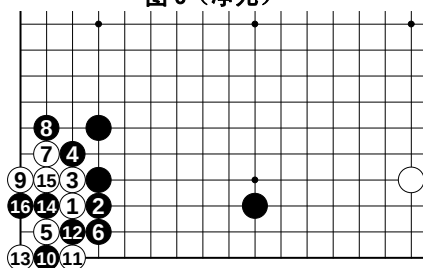


图7（净死）

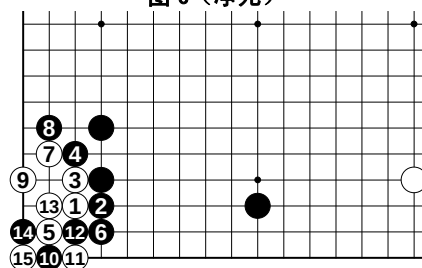


图8（劫活）

图9（白净活） 白1点“三3”黑2挡后，白3向二路上尖，是做活的要点。双方应对至白9，白角已净活。

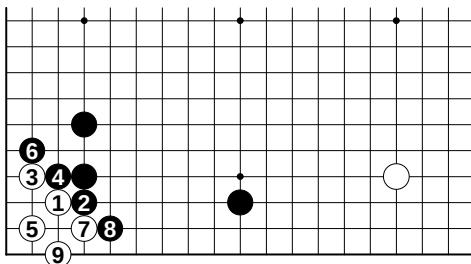


图9

图 10 白 11 吃黑 4 一子后净活。

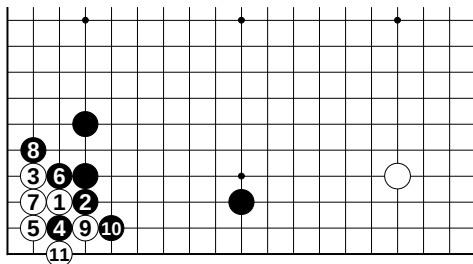


图 10

图 11 应对至白 13 立下，白净活。

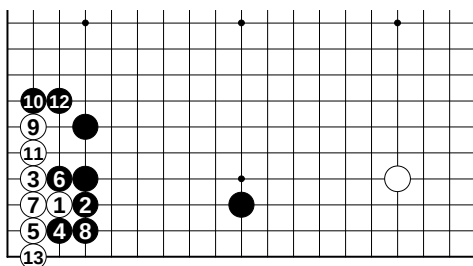


图 11

图 12 至白 11 白已活出。

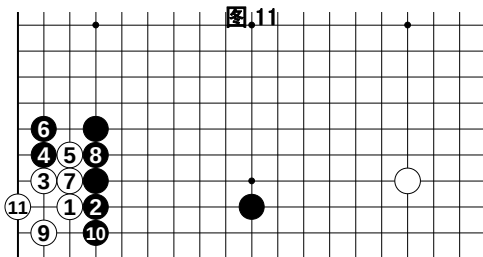


图 12

图 13 白 3 尖后，黑 4 用强试图杀白，应对至白 19，黑已无法杀白。

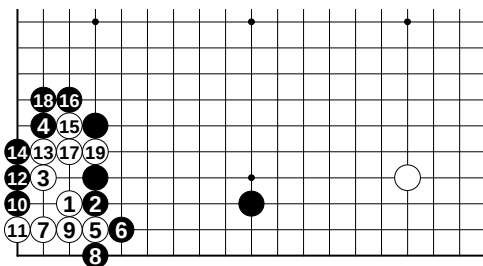


图 13

图 14 白 1 托星下，可以达到侵角或很好腾挪的目的。

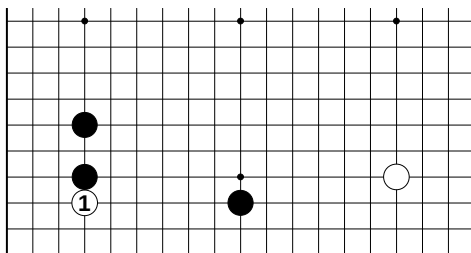


图 14

图 15 白 1 托，黑 2 外扳，白 3 反扳是正应，至白 7 飞，白活得很舒服。

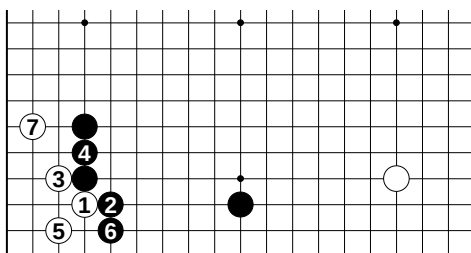


图 15

图 16 白 1 托黑 2 外扳，白 3 内扳，黑 4 虎住，双方应对至白 19，白已活。黑虽外势厚实，但白先手活，可满意。

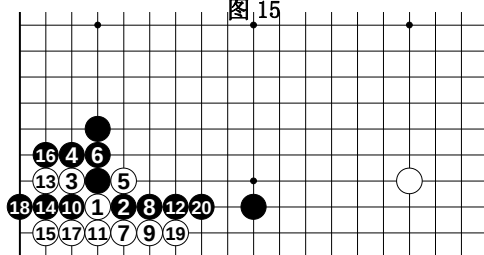


图 16

图 17 白 1 托、黑 2 内扳，应对至白 7 拆二，白在下边基本安定。黑 8 不得不拆二。

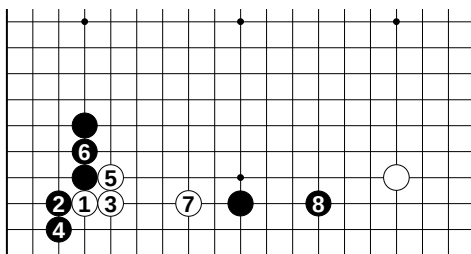


图 17

图 18 这是白 3 不反扳而于“三 3”长后的变化。结果白是后手活，黑 14 低挂后，黑外势壮厚。白不满。

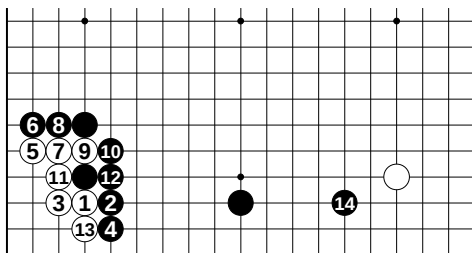
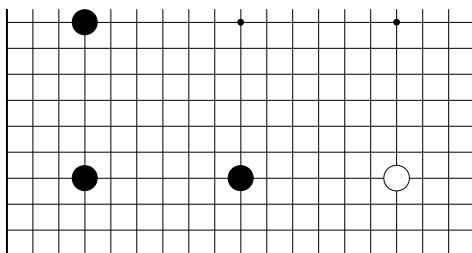


图 18

第 8 型 这是星位两翼展开之形，即将形成大模样。白应如何侵消呢？



第 8 型

图 1 白 1 低挂，黑 2 尖顶、白 3 长、黑 4 跳后，白 5 拆后成为双方各有顾忌的局面。

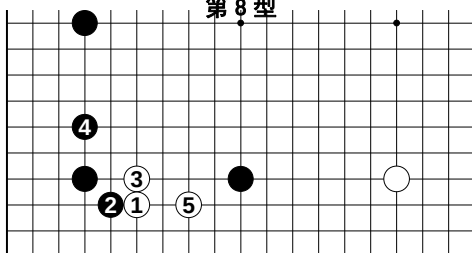


图 1

图 2 白 1 点“三 3”，黑 2 立下后，双方应对至黑 12，白已先手活角。

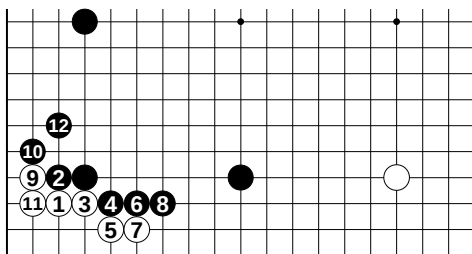


图 2

图3 白1点后，黑4、6连扳，应对至黑12，白活在左边，黑得角地。白得先手，白无不满。

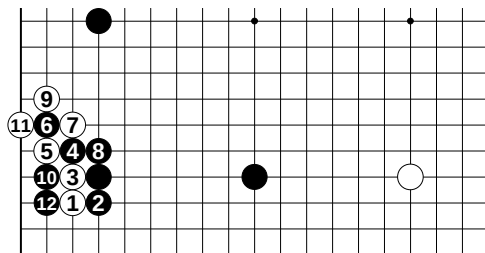


图3

图4 黑12是为了弃子争先。但这么下黑已损失实地。白并无不满。

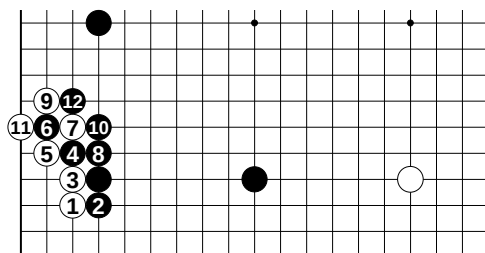


图4

图5 白如果不愿按黑的意图行棋，也可按本图的走法，活在下边。黑14长落了后手，白也无不满。

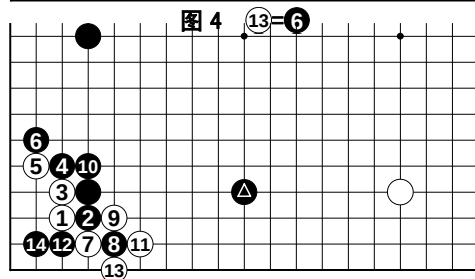
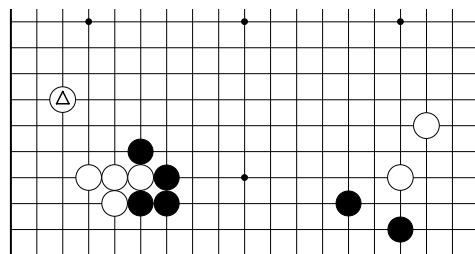


图5

第9型 这是实战出现的形。白△大飞，结黑以侵角的机会。黑入侵的好点在哪里呢？



第9型

图1 黑1点“三3”，结果走成劫，黑不能净活。

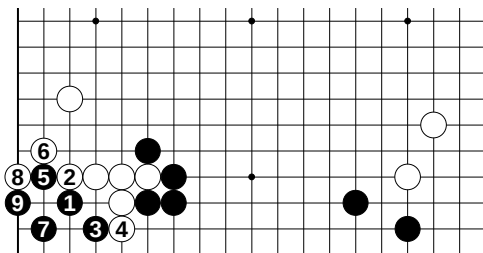


图1

图2 黑1走“二4”路，以下应对至白10，黑在角部不能活。还不如图1。

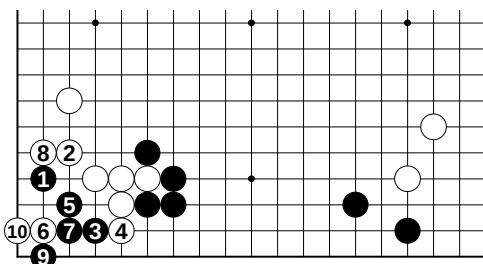


图2

图3 黑1托后，白2扳，黑3长是先手，白4必须尖封。双方应对至黑11，黑已在左边活出。

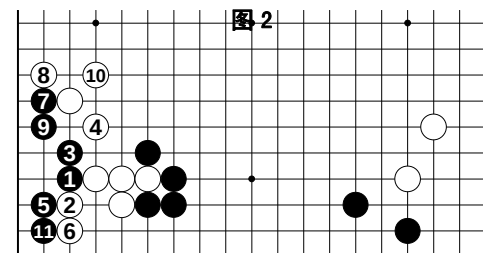


图3

那末，白有没有强手阻止黑净活呢？

图4 黑1托后白2外扳，黑3退，白4不得不补，应对至黑11，黑已活角。这是双方的正常应对。那么，白4不补行不行？下面是白4不补的变化。

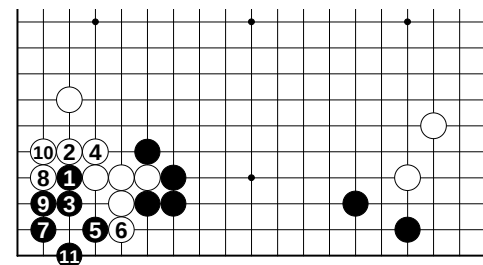


图4

图5 白4不补而立下，黑5扳后，至黑17白被吃。白损失惨重。

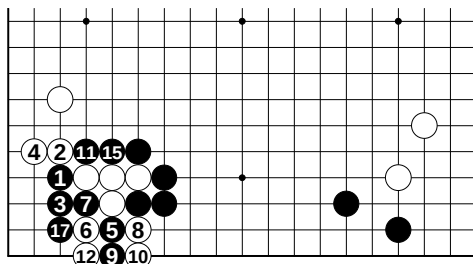


图5 16=13=5 14=9

图6 白4不补而于二路尖，双方应对至黑17打，黑已先手渡，白失败。

由于白角部笠帽四子经黑1托后，暴露了气紧的缺陷故无法阻止黑在角部做活。

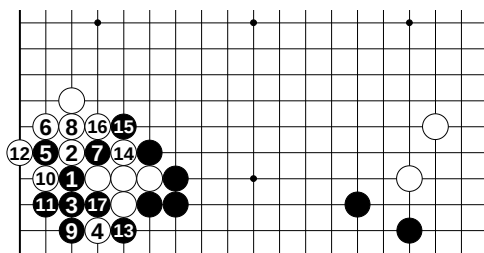


图6

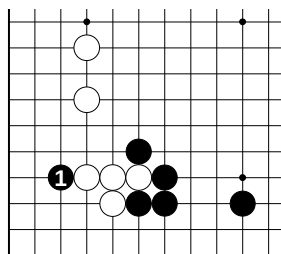


图7 (实战例)

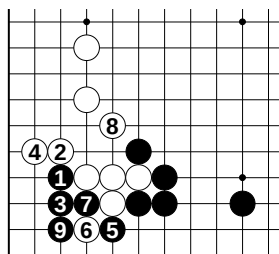


图8

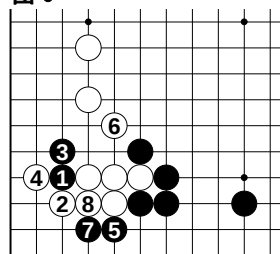


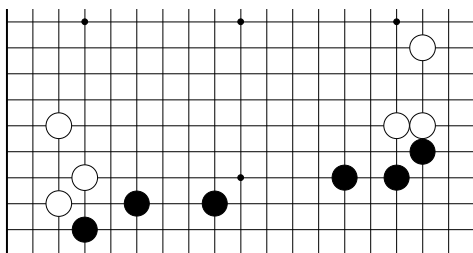
图9

图7 黑1托后，白无论外扳还是内扳，黑都能利用白棋的缺陷，得到利益。

图8 白2外扳，黑3长后，双方应对至黑9，黑已渡过。

图9 黑1后白2内扳。当黑5扳时白6不得不补，结果黑再走7位先手侵入角地，已占便宜。

第10型 这是实战中出现的型。如何防止黑成大模样是白棋的当务之急。但如何打入呢？仍以掏角为最好。从下边打入，虽不会被吃，但打入的子必然是单关逃出，陷于被动。



第10型

图1（白失败） 白1、3虽侵消了黑棋模样，但自身处于被动。

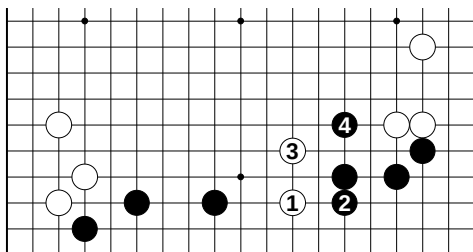


图1

图2 白1肩冲，再3、5压扁黑棋虽是一法，但使黑连边带角都变成了实空，而且白三子还需要在A位走一手才能勉强封住黑出头，否则自己是一块孤棋。

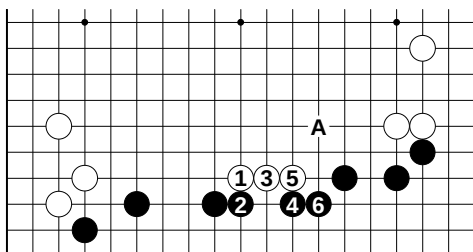


图2

图3 白1点“三三”是防止黑成大空的有力手段。

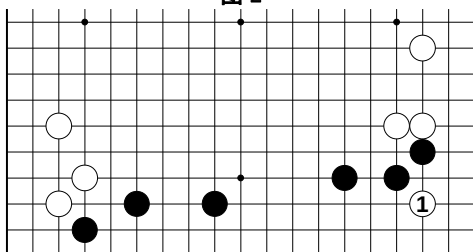


图3

图4 白1后，黑2阻渡是强手，双方应对至黑10，白已在右下角成活形。在A位补一手，角部不小，即使不补，角也不会死。

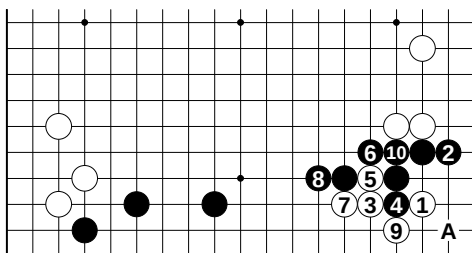


图4

图5(白先手活) 白1点“三3”，黑2立下阻渡，白3刺，黑4粘，白5长，黑6冲，白7挡后，黑8断，至白11，白已活出。黑12必走。这时白可视情况弃掉二子而脱先他投。结果也是白成功。

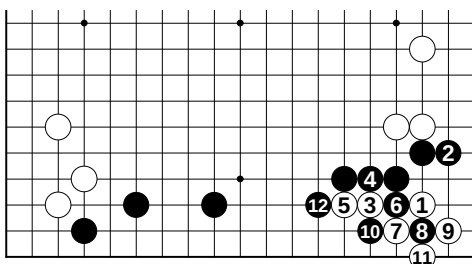


图5

图6(白先手活) 白1点，3刺后，5位长，黑6扳，白7再扳，黑8冲后至黑14，白已先手活在下边。即使再在A位打，也是一步大棋。这个结果白也满意。

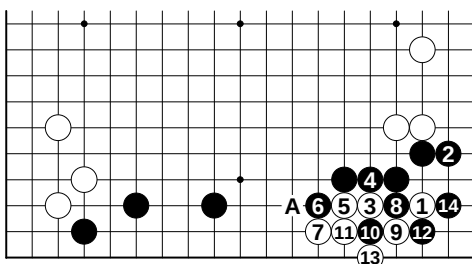


图6

图7(白先手得利) 白1点“三3”后，黑2从这边挡，白3扳渡，黑4退白5长黑6打吃白1一子，白已先手得利，黑亏。

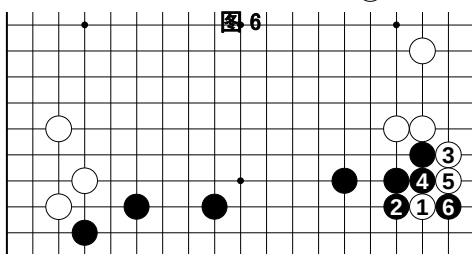


图7

图8 白1点“三3”，黑2内挡，走4、6、8巩固右下角。但黑8是后手，白已先手得利。

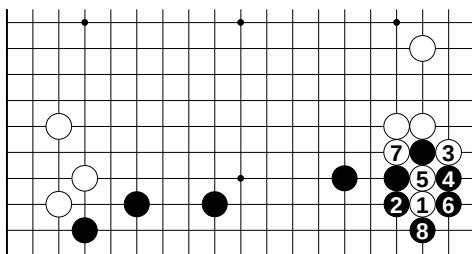


图8

图9（白活角） 白1点“三3”，黑2团是强手。但白仍可活棋。双方应对至白9，白已活角，但落后手，而且黑8立下后会影响右边白棋。

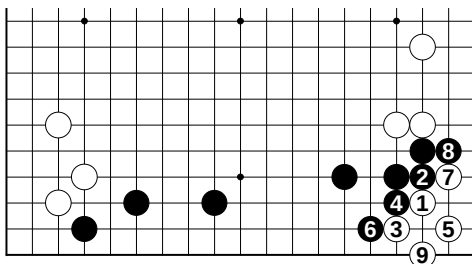


图9

图10（白活在边上） 这是白1点“三3”，黑2团，白3尖后黑选择的一个变化。白9后，白活在下边。

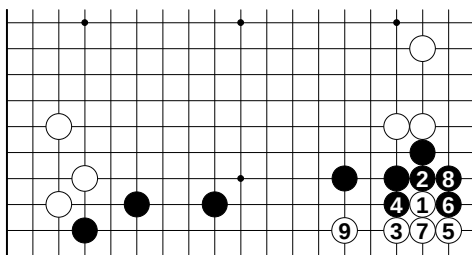


图10

图11 黑2团后，白不愿走成9、10图，即可在3位刺，双方应对至白13，白已活在下边。

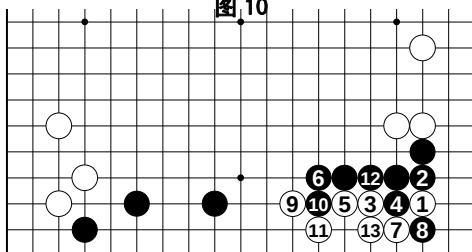


图11

图 12（白活角） 这也是白 1 点“三 3”、黑 2 团，白 3 刺后的一个变化，至白 9，白已活在角部。

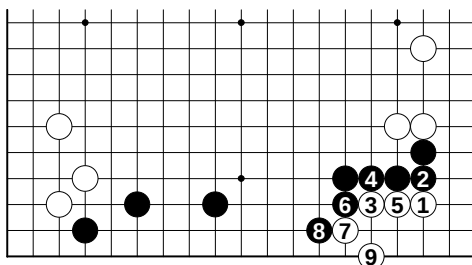


图 12

图 13 前面的图 11，黑 12 不补而用强在本图 12 位断，企图全歼白棋，双方应对至白 25，白突破黑的防线，黑反而大损。

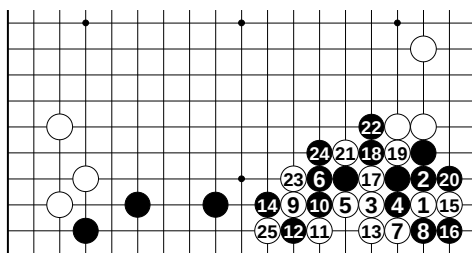
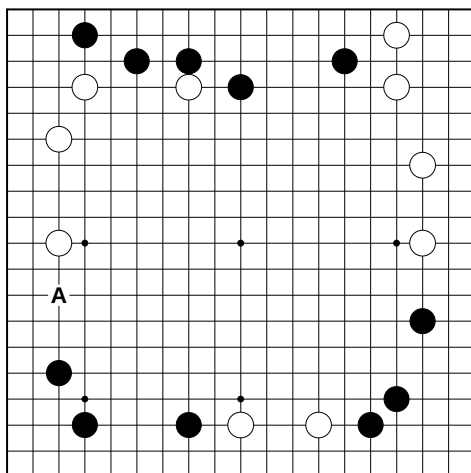


图 13

第二部分 小目角部的攻防

小目是以取实利为主的，因此，小目构成的角部相对比较巩固。但在一定条件下，同样是可以入侵的。

第1型 这是星小目布局中常出现的局面。现在轮白走，白想在黑尚未在A位开拆之前，侵入黑的左下角。如何着手呢？



第1型

图1（白不好） 白1在边上打入，不好。被黑2尖封，必然陷入苦战。黑左下是无忧角，白1一子即使突围对角部没有影响，而黑2和△二子必然获得加强，下边的白△拆二两子将会受到威胁。白1是错误的选点。

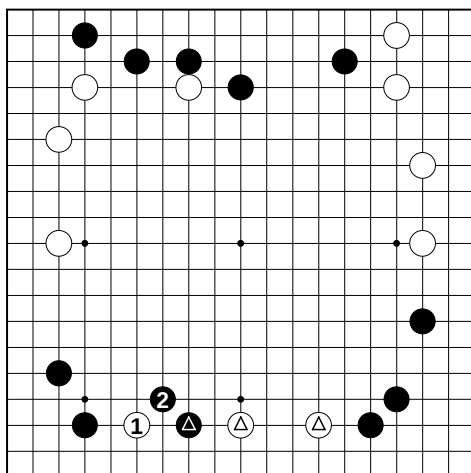


图1

图2 白1在“三三”靠，不好。
经黑2长起后，白棋只好进行劫争。
但白棋劫材不足，凶多吉少。

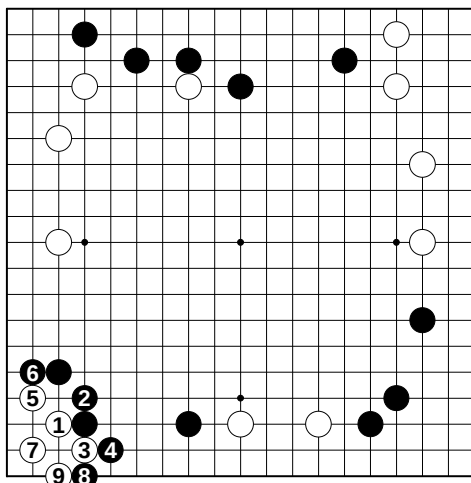


图2

图3 对于小目和无忧角的侵消，白1在二路上托是十分有力的手段，黑无法阻止白进行腾挪或者活角。
请看以下各种变化。

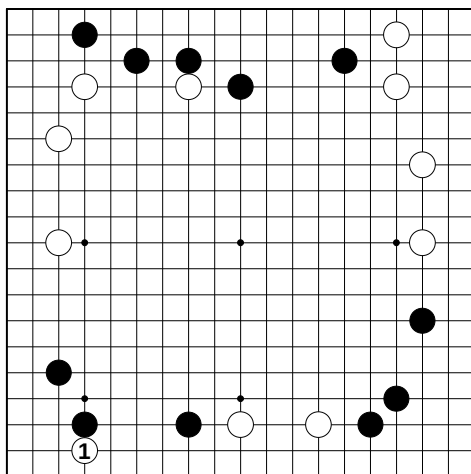


图3

图4 对于白1，黑2内扳，重视角部，白3也扳，应对至白9把▲一子隔在外边，白满意。

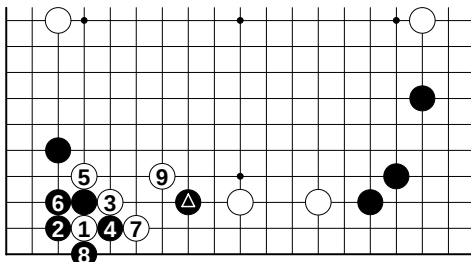


图4

图5 黑4退，白5碰，同样把黑▲一子隔在外边使其孤立。

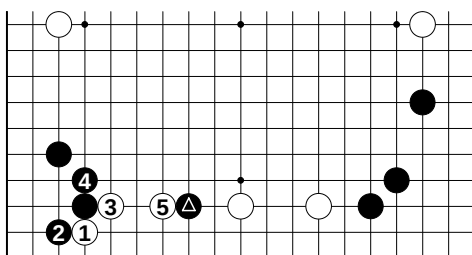


图5

图6 在黑2内扳时，白3夹也是一法，黑4如在5挡，白走4位打吃与前两图大同小异。黑4长是重视下边实地，白就把●一子分割，黑也不满意。

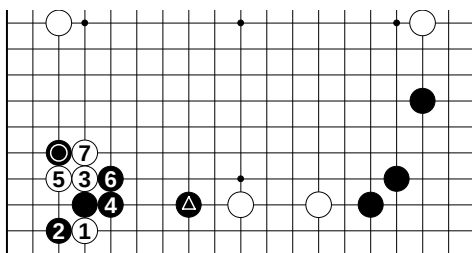


图6

图7 黑2外扳，白3扭断，应对至白9，同样分割黑棋。

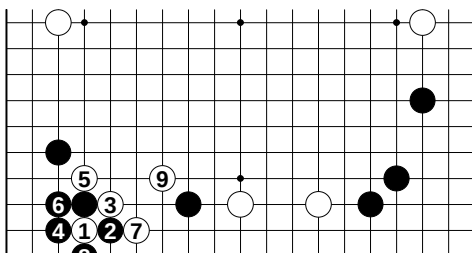


图7

图8 黑2外扳，白3扭断后，黑4从右边打，这样黑可以两面联络。但白压扁黑棋并可取得外势，白也无不不满。

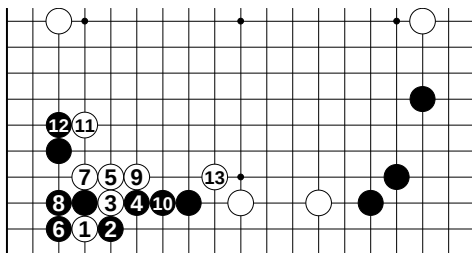


图8

图9 黑2外长，白3扳至白7就活角，白也满意。

所以，白1托是侵小目无忧角的要点，它是根据黑的应手，决定破角还是取势、或者在边上活动。总是不会吃亏的。

对于图9，黑还有一个强硬手段。见下图。

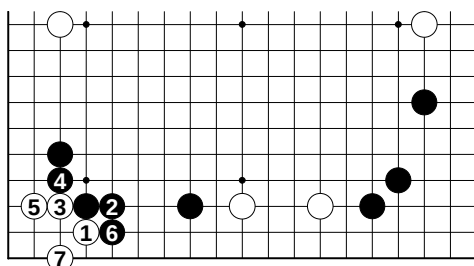


图9

图10 黑2外长后，白3扳，黑4拐头，这时白在角部不能成活，但有一个A位夹，还能逃出。

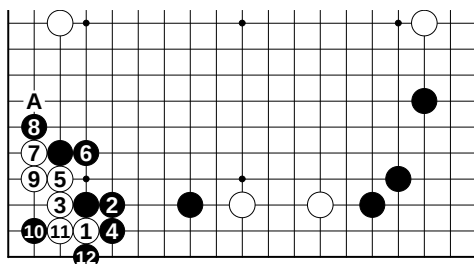


图10

图11 对付黑4的用强，白在角部走成劫争。黑要吃白也不是很容易的。但在劫材不利时，这个图是行不通的。

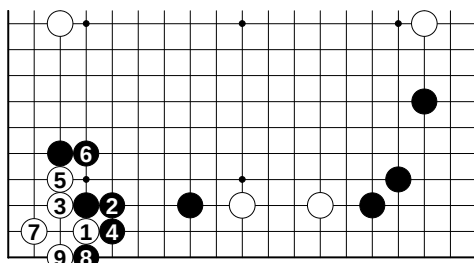


图11

图12 为了防止出现图10、11的局面，白3先爬一手，待黑4扳下后，再走5位做活。

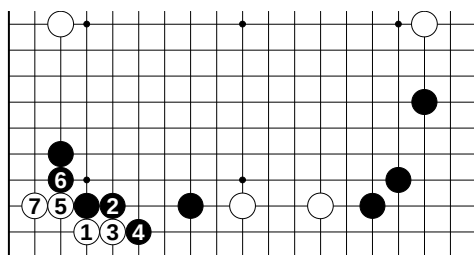


图12

图 13 白 3 长后，黑 4 扳守角地，白 5 以下至白 11，白得下边实地也很满意。

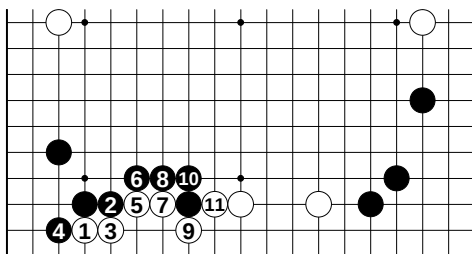


图 13

图 14 图 12 白走成活形后，如果黑 1 贴，白要小心，必须正确地补活。

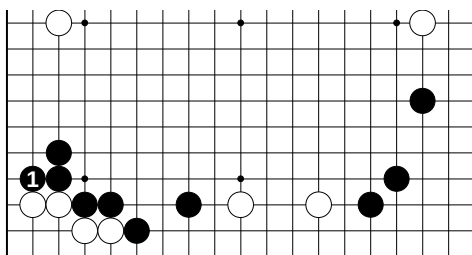


图 14

图 15 白 2 随手虎，结果白角出了问题，如图把角走死。（白 4 若走 5 位，黑 3 下在 4 位后成劫）。

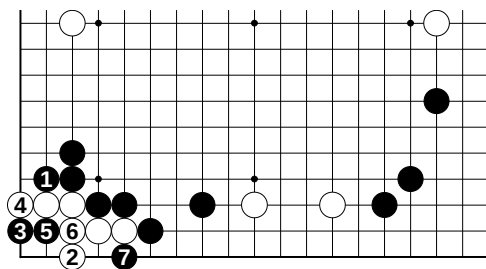


图 15

图 16 黑 1 贴，白 2 曲是正应。
以后无论黑怎么攻白角都是活棋。

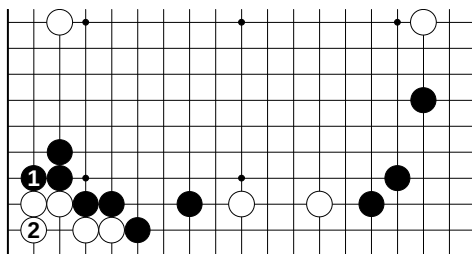
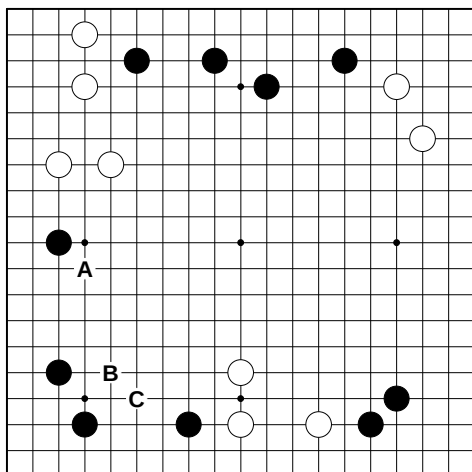


图 16

第2型 现在轮白走，白自然要对左下两翼展开的黑模样进行破坏。如果进行侵消，那么，A、B、C都是好点，都可以下。如果要侵入角部，应如何着手？



第2型

图1（正解1） 白1是无可非议的一手。无论黑怎么应对，白总是不会吃亏的。其种种变化，在前型中已经讨论。本型同样行之有效，故不再一一列举了。

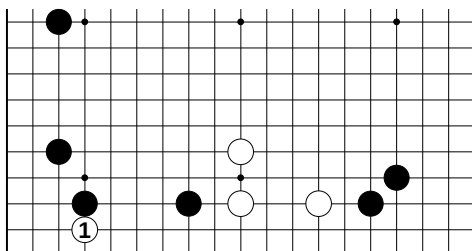


图1

图2（正解2） 白1这么碰也是可下的。请看以下几种变化。

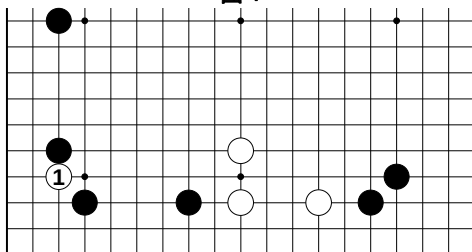


图2

图3 对付白1，黑2位应，白3扳后，黑4打吃占角地。白5打再白7拆一把黑▲一子隔在外，破坏了黑的模样，白不错。

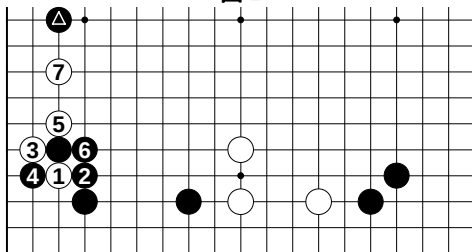


图3

图4 黑4长是重外势的走法。这样给白留下在角部活棋的余地，白5贴后角部已不会净死。黑6、8是让白活在角里，争取先手他投。白活角，无不满。

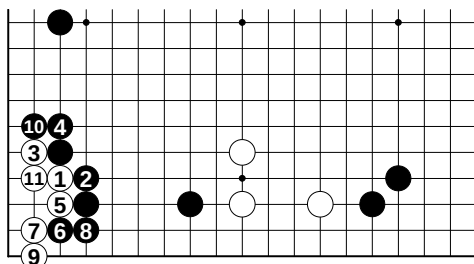


图4

图5 黑6立是强手，白7必然再立下，黑8拐时，白9只能立(不能虎，虎后是死形)此时白角已成劫活。这告诉我们，白1靠时，要有开展劫争的准备。

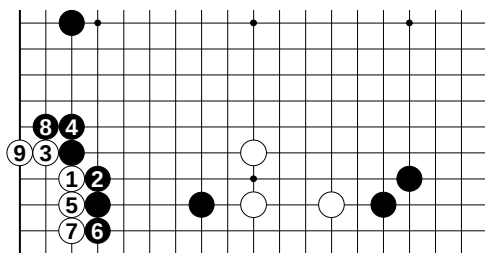


图5

图6 黑6立后，白7为了扩大眼位而继续长，这是弄巧成拙。以下双方应对至黑10，白角已经净死。好端端地一个劫活走成了净死，责任自然在白7。所以，黑6立时，白必须按图5应对，才是正确的。

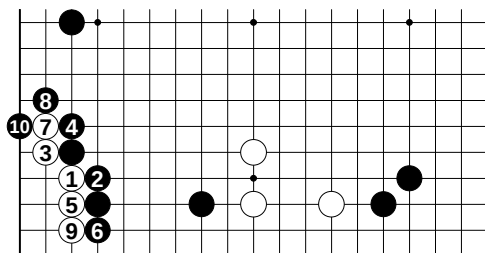


图6

图7 黑6不在下边立，而在左边拐，这是诱着，白如随手在A位虎，白角即净死。此时，白只能在9位做劫才是正应。

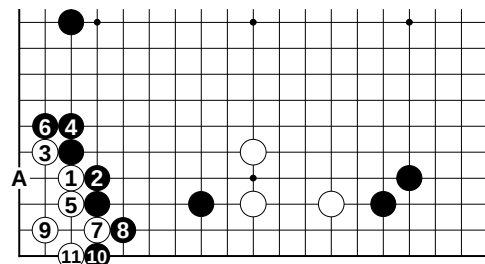
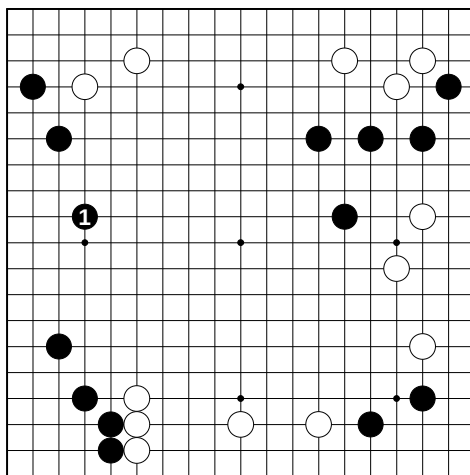


图7

第3型 现在黑走1位，意图是想经营左边。但右下的无忧角由于外部白棋势力很强已对黑角构成威胁，白如何攻击右下无忧角呢？



第3型

图1（白错误） 白1是疑问手，结果会导致战斗，白并不有利。请看下面的变化。

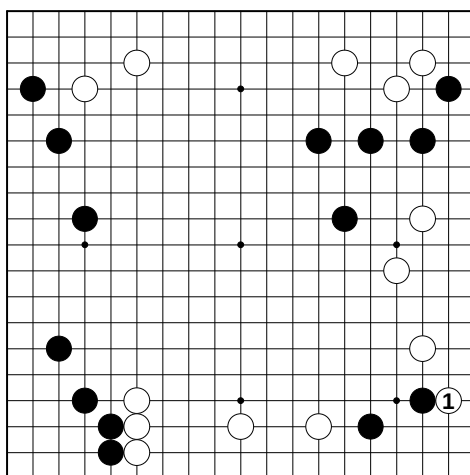


图2 白1托，黑2外扳必然，双方应对至黑8，黑已吃到白1一子而完全活出。而白还需在9位补一手，以防止黑A位断。应该说，白完全失败，一手棋帮助黑角巩固。

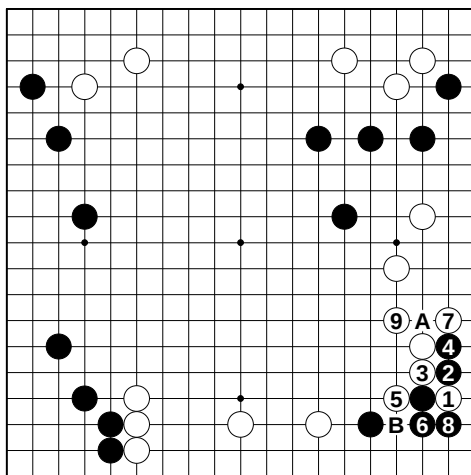


图 2

图3 本图白7冲下，双方应对至黑18，白虽得了角地，但右边损失了两个白子，而且使△二子有被鲸吞的危险。

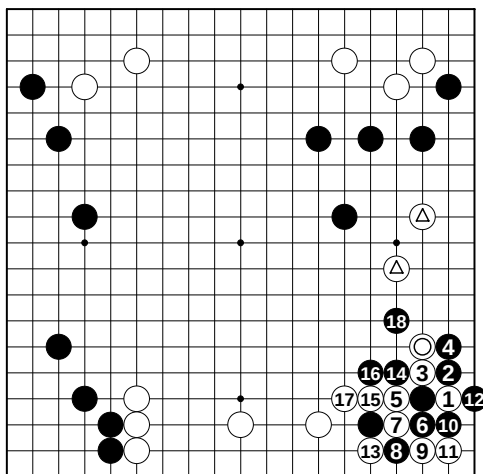


图 3

图4 白3往角里长也是一种变化。双方应对到白11，白在角上是劫活。所以，白仍不满意。

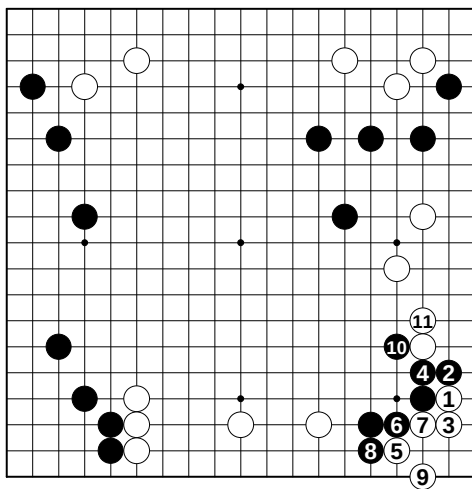


图4

图5（正解） 白1在无忧角内侧靠，是严厉的强手。以下的变化白可以夺角而使黑棋浮起来。

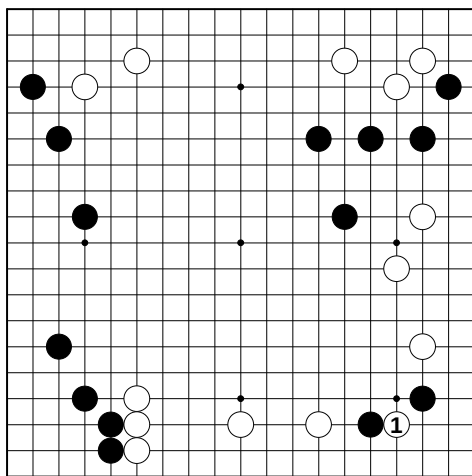


图5

图6 白1靠，白3长，黑4立下企图杀白，但白5、7扳粘是先手，黑6、8不能不应。白虽然角部无法做活，但在9位一断，黑无应手，已经崩溃。可见，黑4无理。

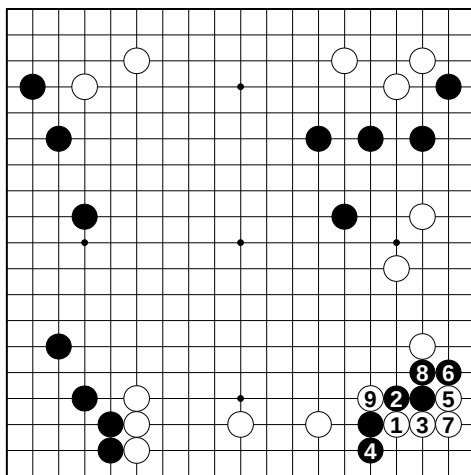


图6

图7 黑4扳让白活在角里，双方大致应对至黑10，黑棋被逼浮起来，向中腹求活。白棋掌握了主动权。此型告诉我们：无忧角在外边条件不利时，也就成问题了。

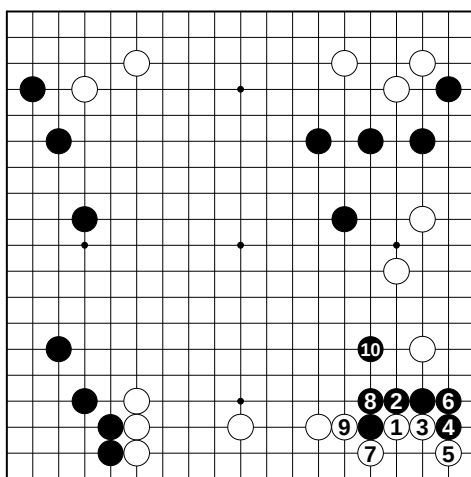


图7

图 8 在无忧角外边形成白势时，应在 1 位跳补。

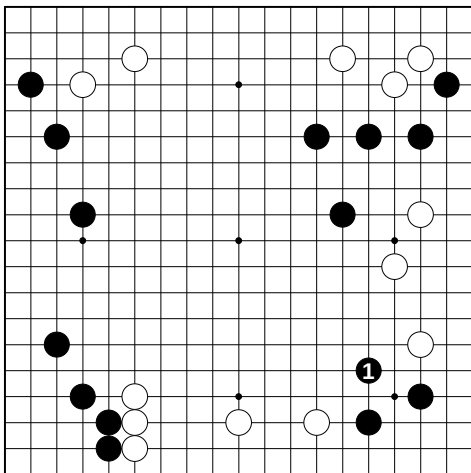
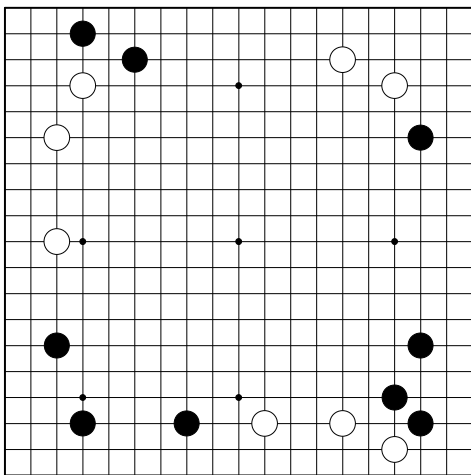


图 8

第4型 黑在左下形成了模样，白要不失时机地侵消。那么怎样打入呢？



第4型

图 1（白失败） 由于黑是大飞守角比较空虚，白有多点侵入的选择，但白 1 直接点“三 3”却不好。经黑 2 挺起，在角部白无法净活，只能打劫求活，如果不是以劫材有利为条件的活，白显然失败。

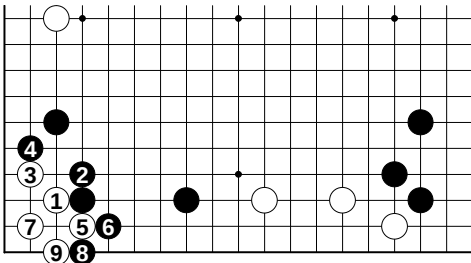


图 1

图2（正解） 白1托小目一子，是试应手。有了这一子白可以根据黑的应手，或是活角，或是活边，或是进行腾挪，总是有棋，白不会吃亏的。其各种变化，类似本节第一型，这里不再一一详述了。由于小目在左边是大飞（第一型是小飞）白棋更容易活动一些。

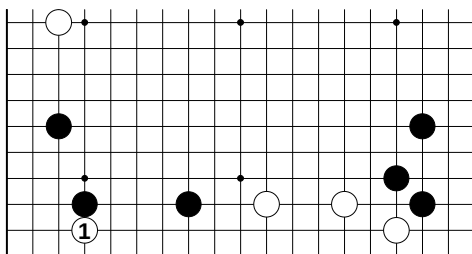


图 2

图3（正解） 白1在左边靠，也是侵角的一法，对其变化，也应了解。

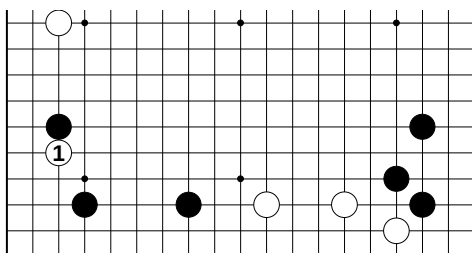


图 3

图4 对白1，黑2上扳，双方应对至白5，以下无论黑如何用强，白不是从左边连回，就是活角。

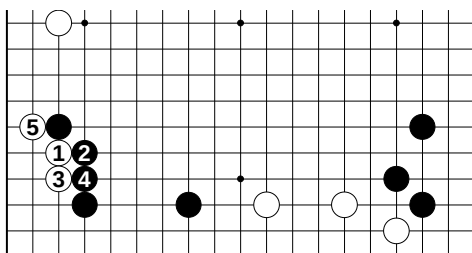


图 4

图5 黑2盖后4位粘不让白棋连回，双方应对至黑12，白先手活在角里，可以满足。

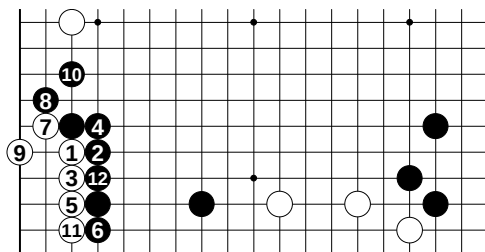


图6 黑2尖夹是稳当的一手。白3长起，黑4渡，白5拐，黑6补，以后白可走A、B、C等点，压扁黑棋，白也无不满。

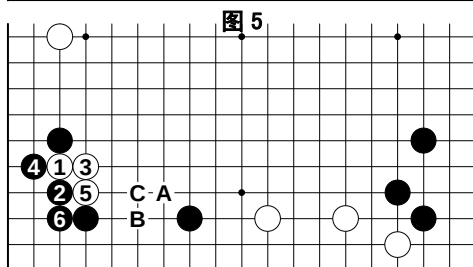


图6

图7 黑2长是强手，白3以下至白8与黑作战，由于左边和下边白棋都已巩固，白完全可以一战。

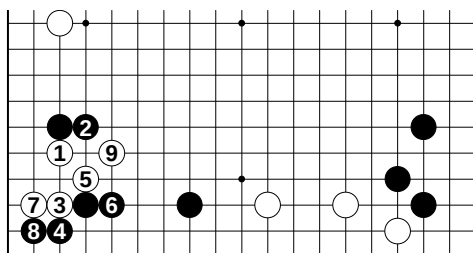


图7

图8 白1在星位碰小目一子，也是成立的试应手。

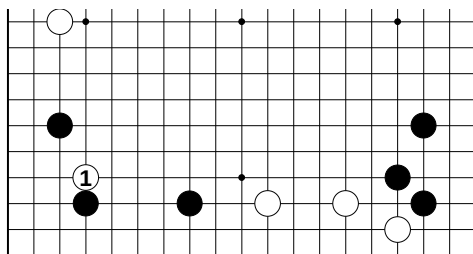


图8

图9 对白1碰，黑2扳必然，白3连扳后，双方应对大致如图，由于▲一子被隔出，白完全可战。

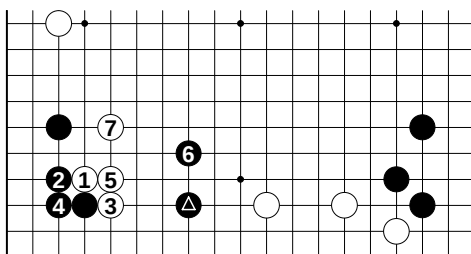


图9

图10 白3连扳，黑4打吃1子，双方演变至白13，白活在左角，可以满足。黑得外势也可满意。

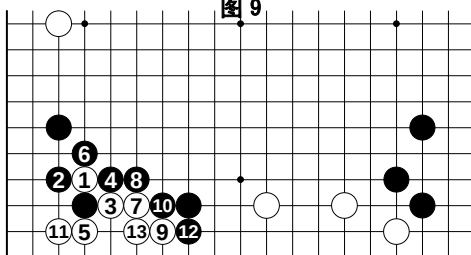


图10

图11 白1碰、黑2扳后，白3如果扭断，那就大错了。黑4长后，两边黑都联络，白完全失败。

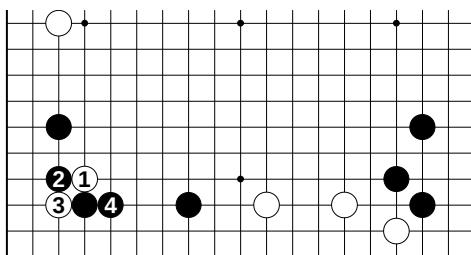


图11

图12 白1在边上打入，也是一个有力的试应手。

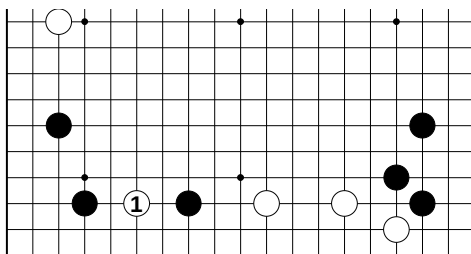


图12

图13 对白1，黑如在2位尖补巩固角地，白3、5攻击黑两子。白棋可下。

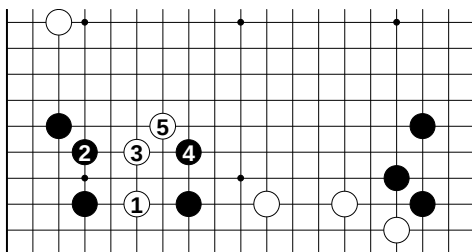


图14 对白1，黑2尖，严厉！这时白走A或B向外逃那就重了。

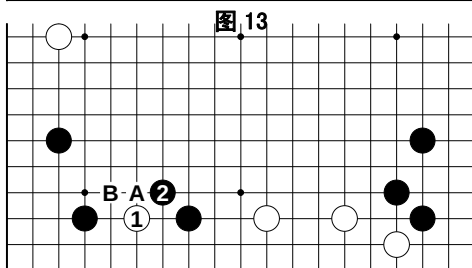


图15 黑2尖攻白1、白3靠“三3”，双方应对至白13，白已在角部做活，黑虽得外势，但还有A位断点的缺陷，黑还应该在B位补一手。白自然满意。高手们认为此型白1打入，黑2尖后，白3靠“三3”是“只此一手”。

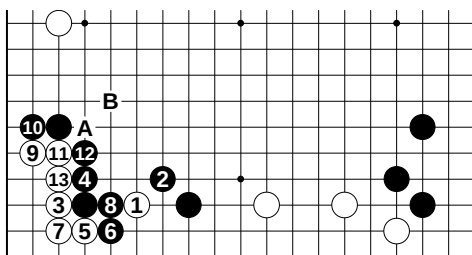


图16 对白3靠，黑4扳，则白5反扳，黑6粘，白7虎，双方应对至白11，白已做活。白成功。

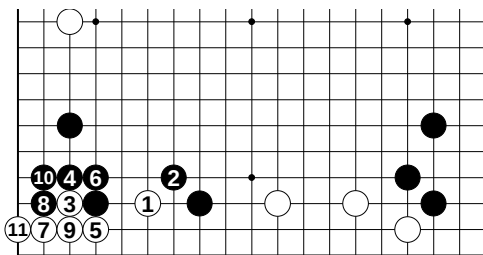


图 17 黑在 6 位打用强，白 7 当然要先长一手。黑 8 继续用强无理。双方演变至白 19。此时黑△和黑 2 两子已被分割，白也可满意。

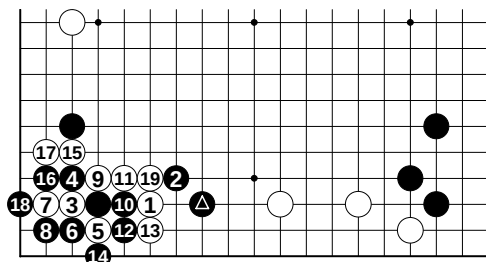


图 18 本图是当白征子有利时的走法。当白 3 靠“三 3”时，黑 4 扳，白于 5 位立，黑 6 如要挡下，经白 7 断，黑 8 打后白 9 长，黑 10 贴时，白 11 可以断。由于黑征子不利，黑失败。

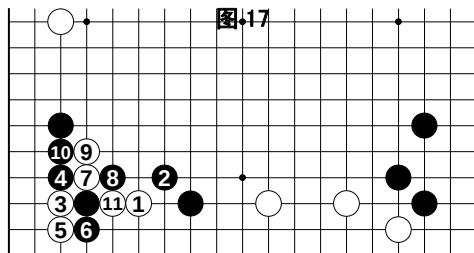


图 18

图 19 黑 8 夹双方应对至白 15，白走在外面、与黑△、黑 2 两子作战，白也可下。当然，白征子不利时，白自然不按图 18 行棋，而是按图 16 行棋。

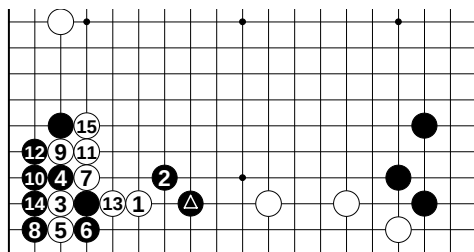
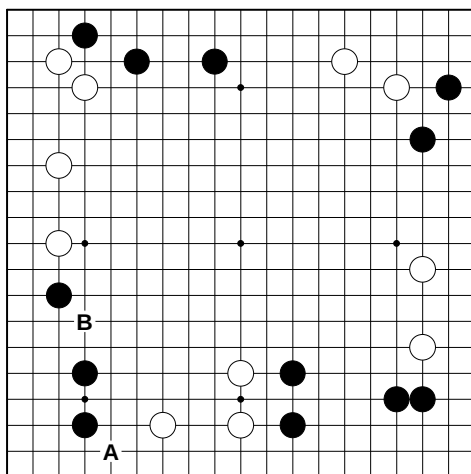


图 19

第 5 型 现在轮到白走，白自然对左下黑角要施行手段。小目单关守角，与小目加大飞形成的无忧角情况是不同的，所以手法也自然不同。对此型，白如果在外部——例如 A、B 位压迫那是有帮助黑巩固角部之嫌的。一般说，应该直接在角部动手。



第 5 型

图 1 (正解) 白 1 刺, 是有力的一手。黑是无法吃住这个白子的。根据黑的应手, 白有种种对策。

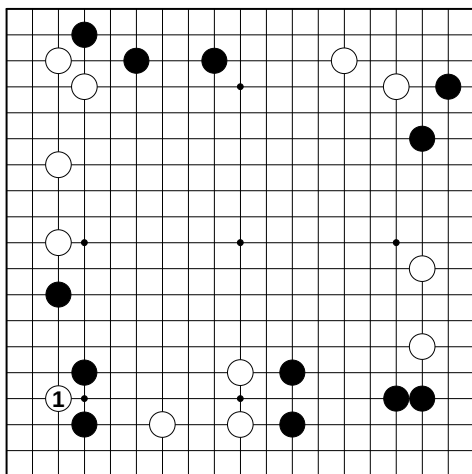


图 1

图2(白活角) 白1刺, 黑2接本手。白3长, 黑4左面挡, 白两面扳粘活出, 虽然△一子被碰伤。但是掏空黑角。白自然满意。

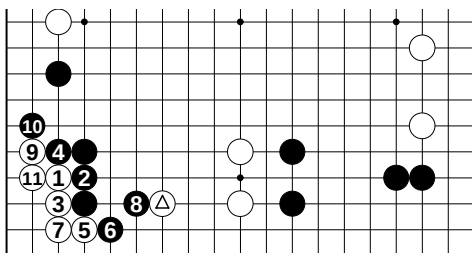


图 2

图 3 (白活角) 对白 1、3, 黑 4、6 扳粘, 白仍可活角。

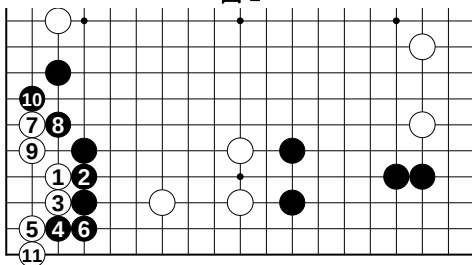


图 3

图4 对白1、3，黑4跳下，但仍吃不了白棋。

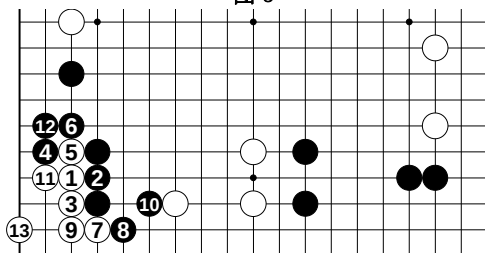


图 4

图5 白1刺黑不粘而在“三3”位挡，试图净吃白1一子。但是经白3冲5拐后，黑不但不能吃掉白棋，反而自己还要后手补断。以上各图证明：白1刺非常有力，黑无法阻止白活棋。

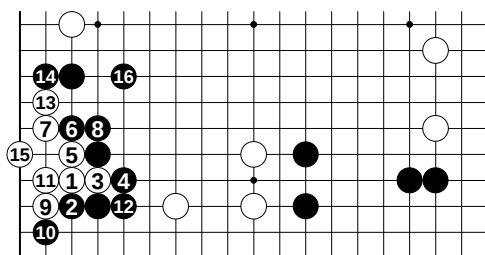


图5

图6（正解2） 白1在左边打入也是此型的好手。不论黑如何对付这一子，都没有办法不让它成活或腾挪。

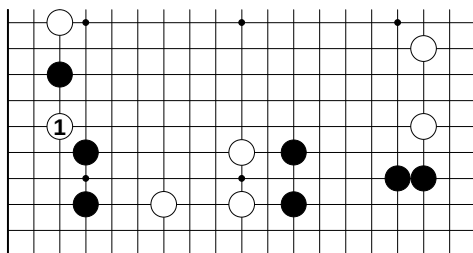


图6

图7 这是白1打入的一个变化，至白7，白渡过。

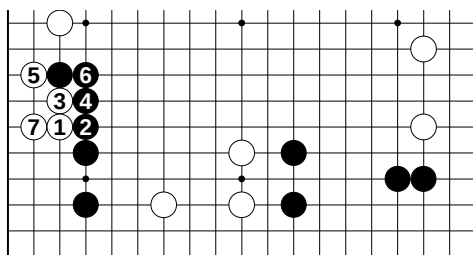


图7

图 8 黑 4 阻渡，但不能阻止白活。

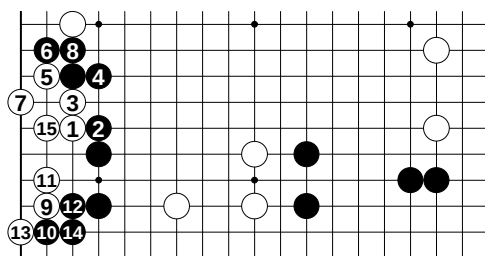


图 8

图9(黑用强,白转身) 对白1,黑2罩是强手,白1活动较困难,但白3托好手,到白9,白也满意。

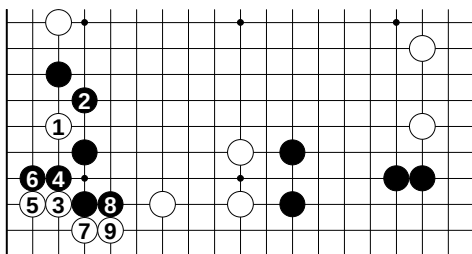


图9

图10 黑6阻渡,双方接应至白13, A、B两点白必占其一。

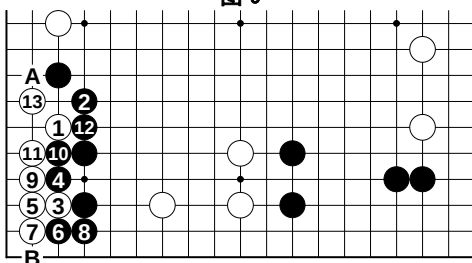
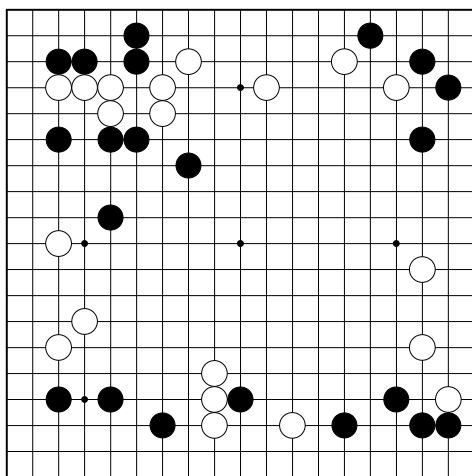


图10

第6型 这是实战出现的局面,黑棋占了四个角,白棋实空已落后,黑左下小目单关又有小飞,但外面白有接应,白要设法在左下角侵入。究竟如何下手呢?



第6型

图1(白失败) 本图白先手压迫黑角,帮助黑角巩固是大失着,使黑角成了十五目左右的棋。

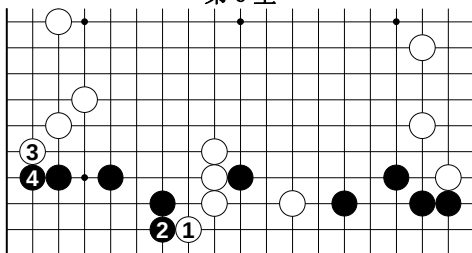


图1

图2 白1潜入，但黑于2位挡，双方应对至白9，白虽然吃掉了▲一子，是有收获，但却落了后手。便宜不大，白不满意。

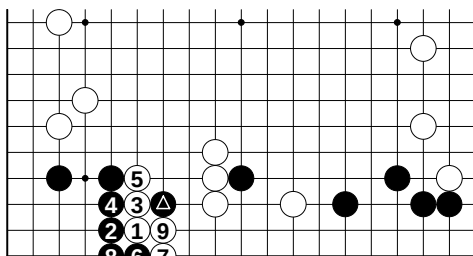


图2

图3（正解） 由于黑左下较薄，白1进一步地潜入是正解。

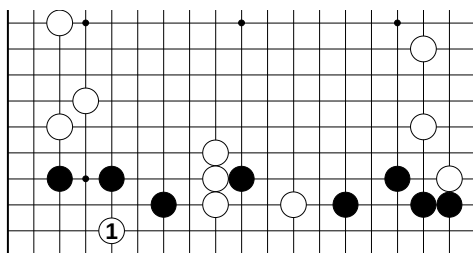


图3

图4 黑2位虎补是有道理的。因为怕角部被全部掏空。双方演变至黑8，白已获利不小，仍然先手在握。无疑是白成功。

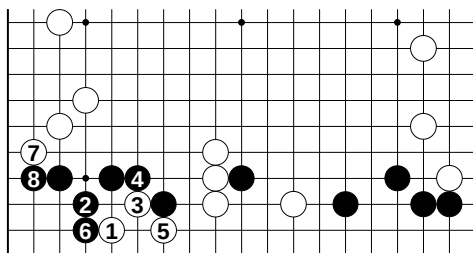


图4

图5 黑2阻渡，但双方演变至白13，白已活角。而黑棋成了孤棋。白自然十分满意。

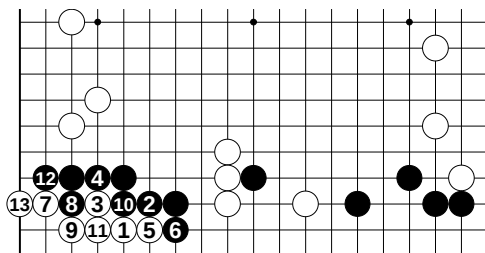


图5

图6 白3刺，黑4不接而反冲，双方应对至白23，黑左边6子被吃，黑以崩溃告终。

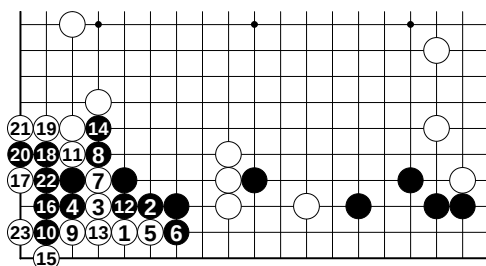


图6

图7 对白1，黑2顶，但白3、5与黑4、6交换以后，至白9白已活。黑2若于8位尖顶，变化如图8。

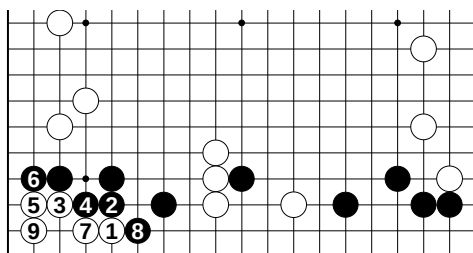


图7

图8 黑2尖顶至黑8立下，白棋得先手便宜。

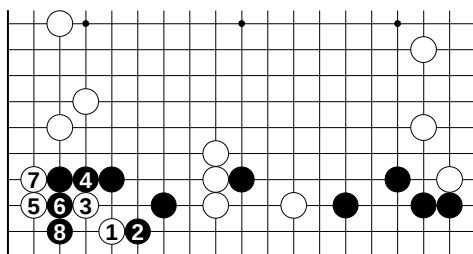
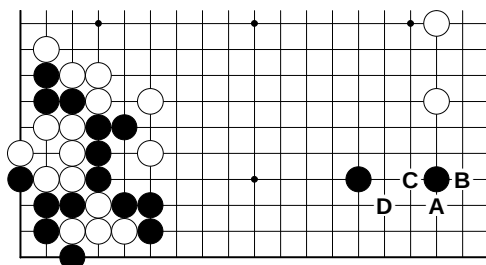


图8

第7型 这是世界级高手实战中出现的局面，现在轮到白下。要对右下小目高拆二的黑棋进行冲击，白的选点应该在哪儿？可供选择之点似乎手很多：如像A、B、C、D各点都可下。其实是大不相同的。



第7型

图1（白“三三”托） 白1托“三三”，黑2外扳必然。2以下白的应手有A、B、C三种：

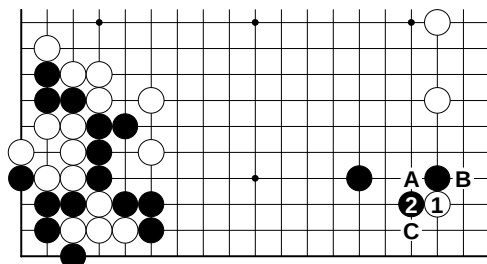


图1

图2（黑实利大） 本图白3扭断，但黑4长，白5、7连回，至黑10，白虽获先手，并使拆二得到了加强，但黑实利太大，白不能满意。

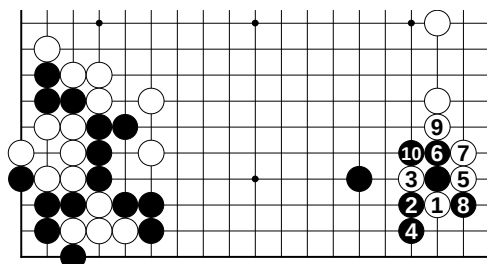


图2

图3 对黑2外扳，白3反扳，黑4打吃，白5只得打吃再白7粘，只是加强了拆二，却帮助巩固了右下黑角，白并不满意。

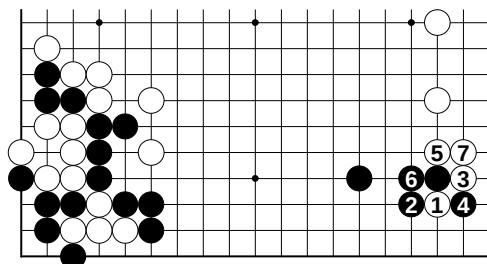


图3

图4 白3在下边连扳，黑4退、让白后手在角活成三目棋。

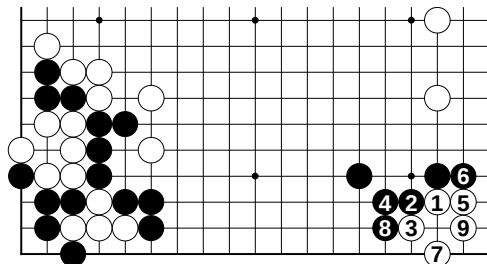


图4

图5 白1托小目一子，黑2退。现在白1还要花一手棋连回，无趣。可见，白1这么托不好。

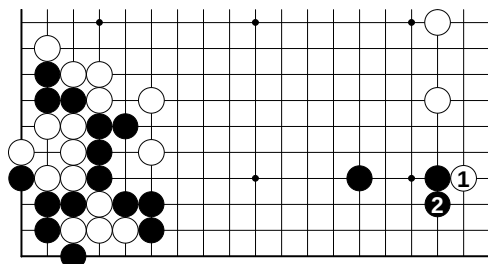


图5

图6 白1靠黑2从下面班后，白3连扳，同样无趣，帮助黑巩固了角部。如果白3下在4位，变化如图2，仍是白不满。

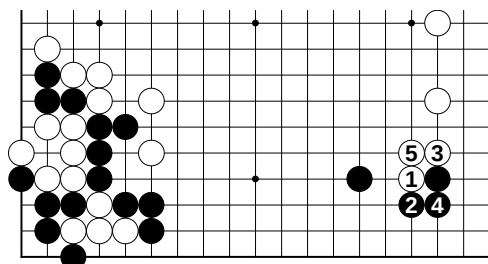


图6

图7（正解） 白1从下边刺，黑2压当然，以下双方应对至黑16，白已先手做活，黑外势走厚，是双方正应。

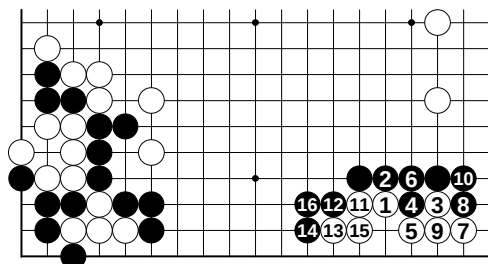


图7

图8（实战） 这是双方实战图，白并不吃亏。因为在角部捞到实地，虽有一块孤棋，右边拆二也不厚，但黑小目拆二形成的一块棋也没有净活，这个变化属两分。

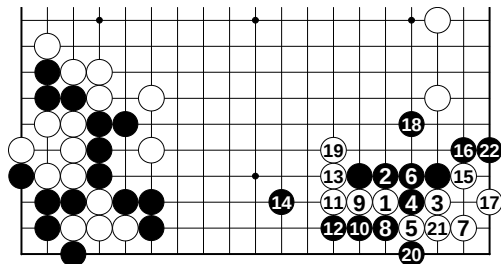


图8

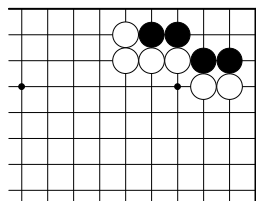
第三部分 常见角部死活问题

在众多提高棋力的方法中，加强围棋死活练习是最基本、最实际的方法。一代围棋宗师吴清源先生说：“不论布局如何高明，官子如何巧妙，如果在紧要关头一块大棋突然死掉；那么这一局棋也就到此结束了。因此，要想掌握棋艺，首要的是钻研死活题。这是我坚信不疑的。”日本超一流棋手加藤正夫也说，做死活练习“确实是提高棋艺水平的最好方法，我的棋也是靠做死活题提高的。”许多中外围棋职业高手，即使在“功成名就”之后，也还在不间断地钻研死活题。可见加强围棋死活练习对提高棋力有多么重要！如何判断业余棋手棋力的高低，死活能力的强弱具有决定性的意义。有的专家统计，初学者弈棋的胜负 80% 取决于死活。一个业余棋手同高手或专业棋手对局，往往在布局阶段能按照学习过的布局原理和定式，非常“专业”地走出一些好棋，占到一些空，自我感觉还不错，但一进入中盘，死活能力低的弱点就会不断地暴露出来。最显见的就是己方的活棋被杀、对方的死子复活，从而导致败北。即使不出现这种情况，其影响也会从其他方面反映出来，使棋局的胜率大大下降。例如：

1、己方围空时，本来是无法打入的确定地域，但却被对手的无理手段得逞，使自己的实空化为乌有；对方围空时，明明是过份膨胀的不确定地域，但由于看不清死活而不敢打入，或浅削不够，使对手大占便宜。总之，对于业余棋手，所围的是否是确定地域，以及确定地域的大小，多数情况下是根据对弈双方死活能力的强弱来决定的。

2、行棋受制，手数和目数遭损。为了避免输棋，当然要尽量防止大棋被吃，如果算不清死活，本来脱先也可以活的棋，却要无谓地补一手才放心，这样下就损失了一手棋。进攻时，你走一手对方脱先也可以活的棋来打劫，就会打一个“臭”劫，遭致劫败。或者，对方已死的棋，如算不清正确的应对，因放心不下而再补一手，就会少抢占一处好点。在中盘关键时刻，差一手棋对胜负的影响极大。

3、缺乏死活技巧，因俗手做活而受损。虽然有时不同的着法都可以活棋，但这些着法中有的是正着，有的是俗手，正着味好，俗手味恶，结果相差甚远。俗手做活，或者活而不净，留下劫争，或者净活变成双活。在细棋局面下，这样一个俗手，往往成为败因。下面举例说明。



第 1 型

第 1 型

图 1 黑 1 跳象是要点。接下图。

图 2 对黑 1，白 2 扳，黑 3 挡，白 4 打，黑 A 则白 B，黑死。

图 3 黑 1 也好像是要点。

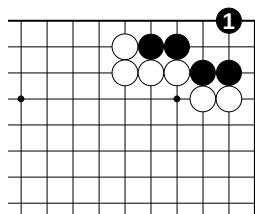


图 1

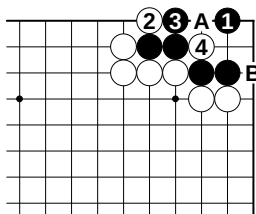


图 2

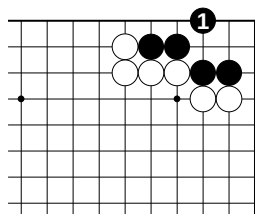


图 3

图 4 对黑 1，白如走 2 位，则经黑 3、白 4、黑 5 后，黑活净。

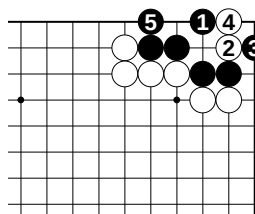


图 4

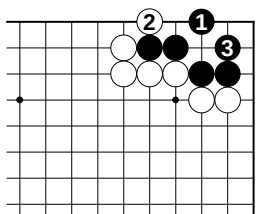


图 5

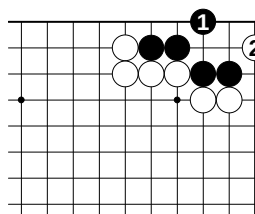


图 6

图 5（白仍不得要领） 对黑 1，白如 2 位扳，则黑 3 净活。

图 6 对黑 1，白 2 点正着。

图 7（劫活） 接图 6。黑 3，则白 4，黑 5，做眼，白 6 扑进打劫。

黑 3 如不退让，而于 4 位阻渡，则白着于 3 位，黑死。

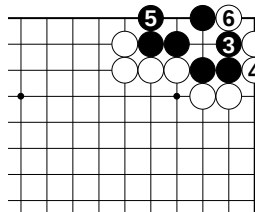


图 7

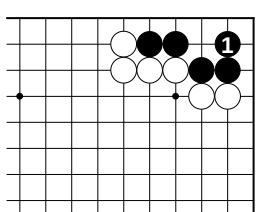


图 8

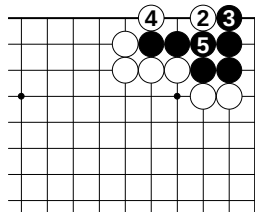


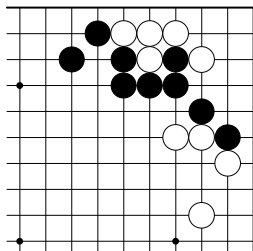
图 9

图 8（正着） 黑 1 正着。今后白棋无论是点或扳，黑都可净活。请牢记！

图 9 接上图。白 2 点，黑 3 挡，白 4、黑 5，白接不归，黑净活。

第 2 型（黑先） 这也是实战中常见的棋型，注意不要走俗手。本型的结论是：黑先白无条件死。

图 1 黑 1 夹，白 2 扳，正确，黑 3 打是俗手，至白 6，白活。



第 2 型

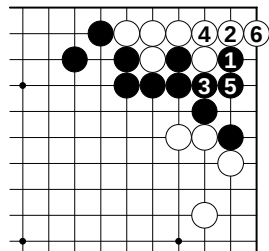


图 1

图2 黑3退是正着。

图3 接上图。黑5扳，白6挡，黑7点，黑棋A、B见合，白死。

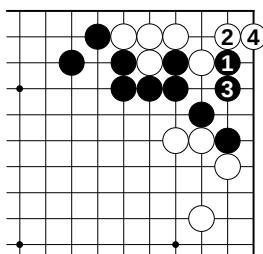


图2

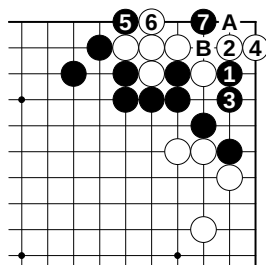
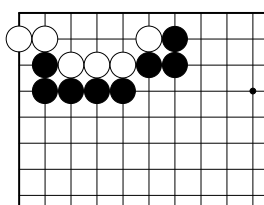


图3

第3型（黑先） 此型关键 是白棋的气很紧。

图1（正解） 黑1点，急 所。白2接，黑3要过，白4阻 渡，黑5断，白死。白2如改走 3位，黑5断，白死。白2如改 走A位，则黑4位扳过，白亦死。

图2 图1中黑3改为本图 黑3扳过，则行棋到黑9，白亦 死。



第3型

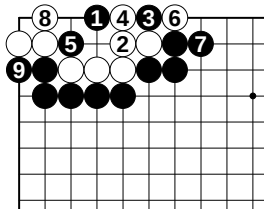


图2

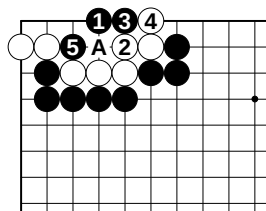


图1

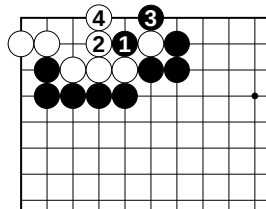
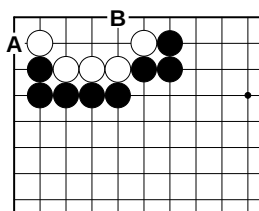


图3

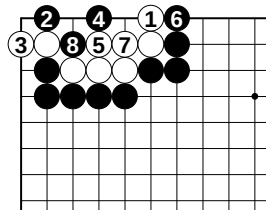
图3 黑1断打，白反打， 黑3提，白4立，白净活。

参考图 本图从白的角度 研究应如何扩大眼位。如下一手 着于A位，则还原成第三型。

参考图1 白1立，是扩大 眼位的好手，黑2夹也是好手， 以下应对至白8成劫。

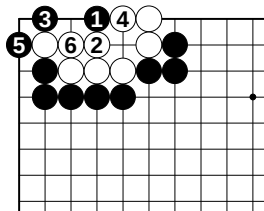


参考图



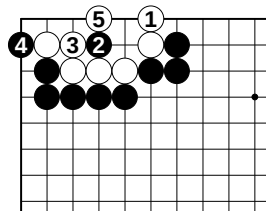
参考图1

参考图2(黑应对有误) 前 图黑2如着于本图1位，以下至 白6，白净活。



参考图2

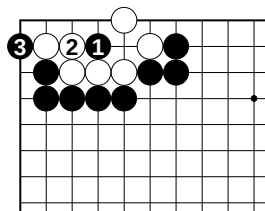
参考图3（黑失败） 前图 黑2如着于本图2位，行棋至白 5，白净活。



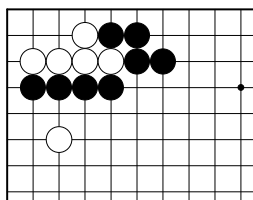
参考图3

参考图4（白错着） 白为扩大眼位，如着于参考图的B位，行棋至黑3，白死。本

图黑1如着手3位，则成劫。



参考图 4



第 4 型

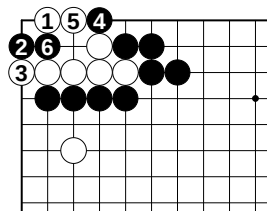


图 1

第 4 型（黑先） 开口方六，死棋。此型结论是：白先白也死。

图 1 白 1 跳，黑 2 点，以下至黑 6，白死。

图 2 白 1 至黑 6 白仍死。

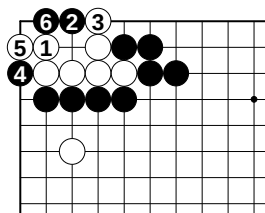


图 2

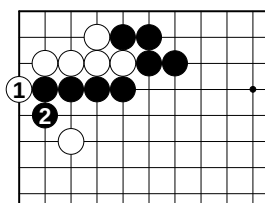


图 3

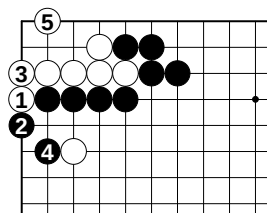


图 4

图 3 对白 1，黑 2 拐头，白也死。

图 4 对白 1，黑 2 如打吃，应对至白 5，白活。

第 5 型（黑先） 此型白气宽松，黑先如何杀白？

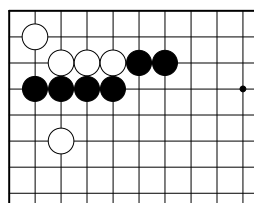
图 1（正解） 黑 1 跳，好棋。白 2 做眼，但黑 3 挤后，4 位或 5 位，黑必得其一，白死。

图 2 对黑 1，白 2 如拐头，黑 3 抢要点，至黑 7，白死。

图 3（正解 2） 黑 1 立也可杀白。黑 5、7 是手筋。

图 4 此图是第三至五型的原形图。它是星位定式演变出来的。

图 5 黑 1 立，正着，至黑



第 5 型

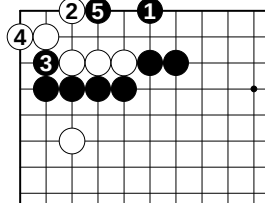


图 1

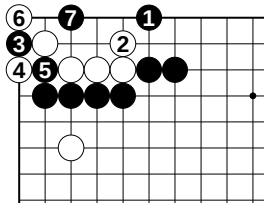


图 2

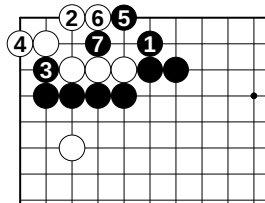


图 3

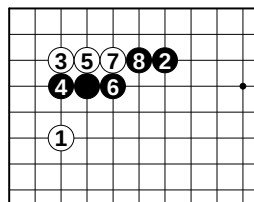


图 4

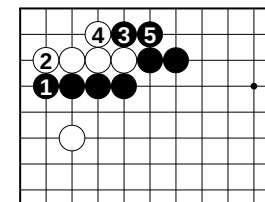


图 5

5, 成第四型, 白无条件死。白2如着于A位, 则成第五型, 白也死。

图6 黑1如扳, 应对至黑5, 成第三型, 白劫活。

图7 白1, 黑2成第五型

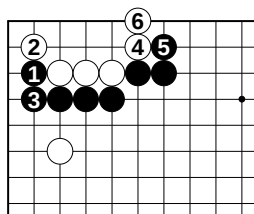


图6

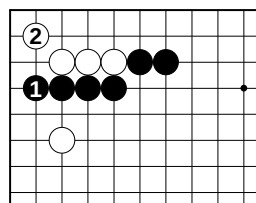
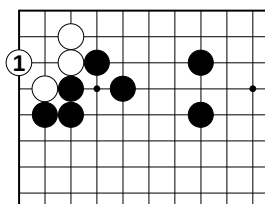


图7

第6型(黑先) 白1后, 该型是由黑小目一间缔、白在“三·3”位托后形成的。



第6型

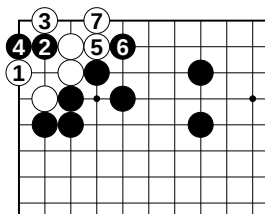


图1

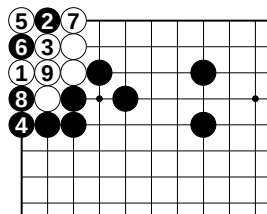


图2

图1(正解) 白1虎, 黑2至白7, 白活。

图2 黑2则白3。黑4时, 白5紧要。以下至白9, 白活。

图3(白净死) 白1如立下, 则黑2点, 白3, 黑4, 至6, 白死。

图4 白A与黑B交换后对白方来说, 白A乃大恶手! 千万注意!

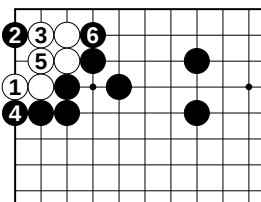


图3

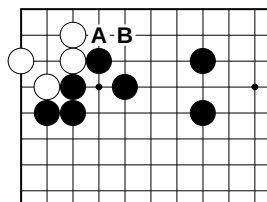


图4

图5 黑1是手筋。以下白2、黑3、白4、黑5抛劫, 白6提, 形成劫争。黑1如着于2位, 则白1位, 白活。

图6 参考图1白4如在本图4位抛劫, 则黑5、白6、黑7, 仍是劫活。

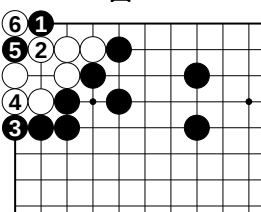


图5

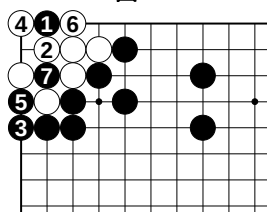
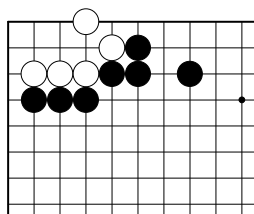


图6

第7型(黑先) 这便是著名的“大猪嘴”棋型。结论是: 黑先白死。

图1 黑1扳, 白2打, 黑



第7型

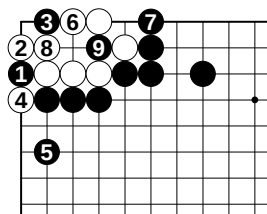


图1

3点，以下行棋至黑9，白死。只要记住，“大猪嘴”扳、点、死，就忘不了。

图2 前图白6如着于本图的6位团，则黑7立，白死。白6如着于本图A位，黑也是在7位立，结果仍是白死。

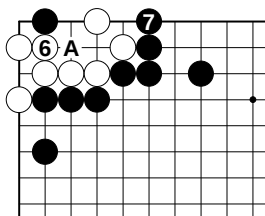


图2

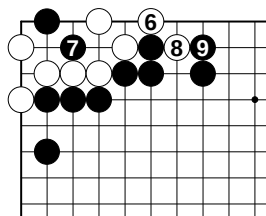
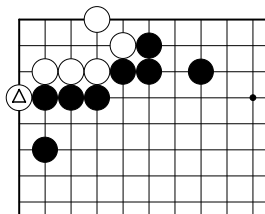


图3

图3 前图白6如于本图6位扳，则黑7，白8则白9，仍无法逃出，净死。

第8型（黑先） 本型与前型唯一的区别是有白△的扳。有此一扳，白棋由死变活，请牢记。

图1（正解） 黑1后，白着于2位，以下黑3、白4，黑5后，白6粘、活棋。请注意，白2切不可在A位提，否则，黑B，又还原为“扳、点、死。”



第8型

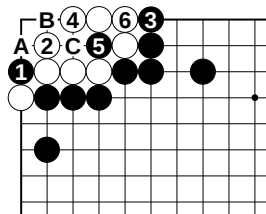


图1

图2 黑1如点“二·1”位则白2、黑3、白4，黑5后，白6提，黑7则白8，黑8则白7，白活。

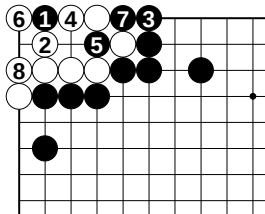


图2

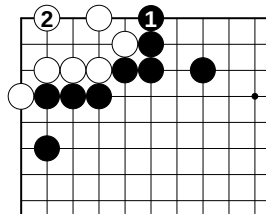


图3

图3 黑1立，则白2跳也是活棋。

图4 这是实战中经常出现的所谓“脱三先”定式。黑1于“三·3”尖是要点。以下行棋至黑7——接下图。

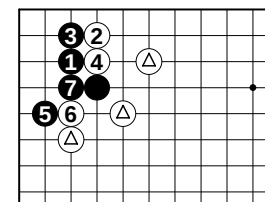


图4

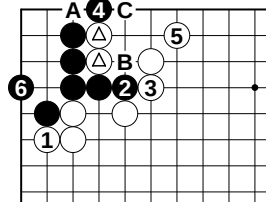


图5

图5 白1后，黑2冲，白3挡，黑4扳，白5、黑6，成为“有扳的大猪嘴”，如前所述活棋。

这里应注意的是：①行棋的次序，白1后，黑2如着于6位，则白a位扳，成为“扳、点、死”。②黑4扳是要点，白5如于C位打吃黑一子，则黑B位冲，吃白△两子，活棋。

图6 黑2尖应至白7——接下图。

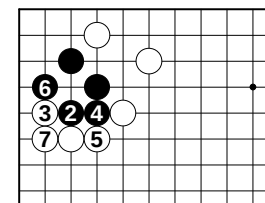


图6

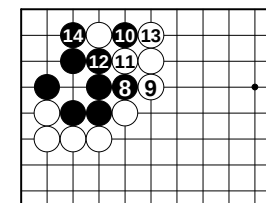
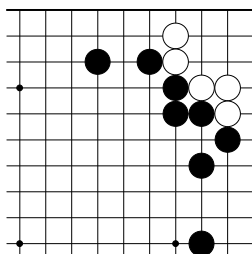


图7

图7 黑8冲，白9挡，黑10跨重要。以下至黑14，黑活。

第9型（黑先） 这是经常出现的棋型，本型的结论是：黑先劫。

图1 黑大飞守角，白1托，至黑10，形成本型。白棋脱先轮黑走。



第9型

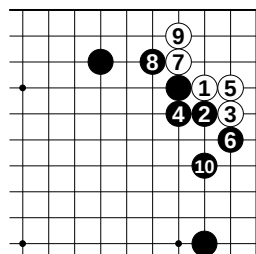


图1

图2 黑1随手，白2轻易活棋，黑失去机会。

图3 黑1点方，白2顶，黑3也顶，白4扳，黑5是绝对的一手。

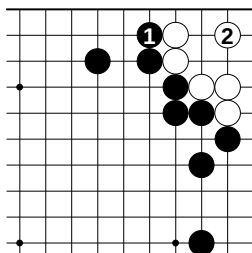


图2

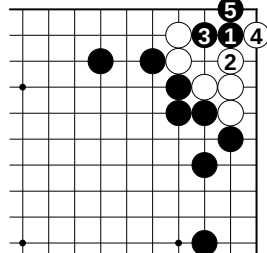


图3

图4 续上图。白6接，至白12，成劫。此劫白重黑轻，黑是官子劫。

图5 白1不想打劫而立，黑2扳后白无应手，A、B见合，白死。

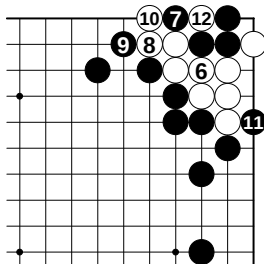


图4

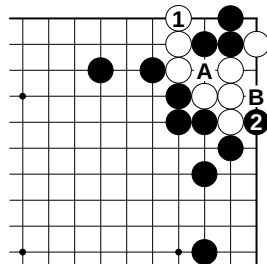


图5

图6 黑3后，白4接，则黑5，白6夹，以下——

图7 续上图，黑7扳至黑13，黑有眼杀无眼，白死。

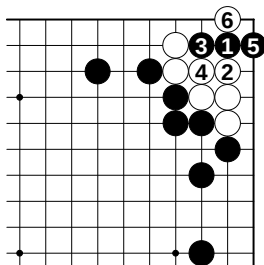


图6

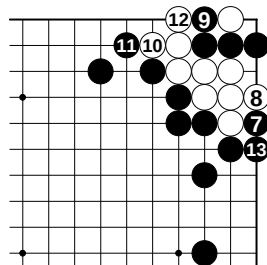


图7

图8 黑1点后，白2从另一方顶，黑3亦顶，白4扳后，黑5曲是绝对的一手。

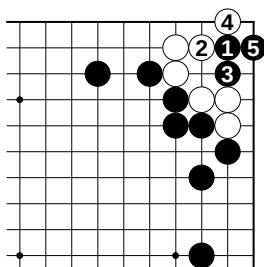


图8

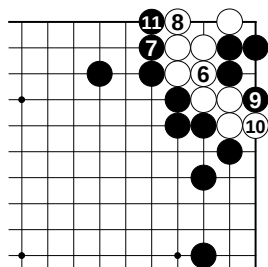
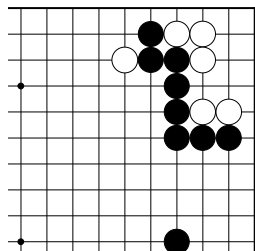


图9

图9 续上图，白6粘，以下至黑11，仍然成劫。

第10型（黑先） 这是最常见的棋型之一，结论是：黑先白死。



第10型

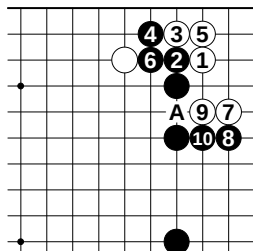


图1

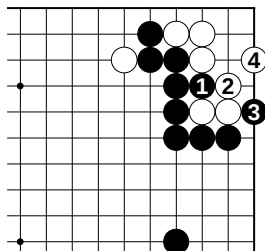


图2

图1（原型） 本型由星位定式演变而来。以后黑在A位粘后，白脱先。

图2（俗手） 黑1冲，俗手，黑3白4，看似小猪嘴变形，但有区别……

图3 续前图，黑5至白10，白净活，而非劫活。区别在于：黑7后，白不在9位做眼而于8位扑，黑9叫吃，即使提三子还可“打三还一”，白净活。

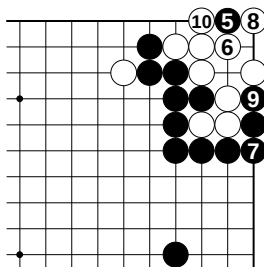


图3

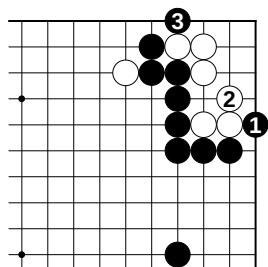


图4

图4 黑1扳，正确，白2则黑3。

图5 续上图，白4至黑7，白死。

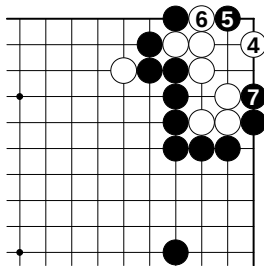


图5

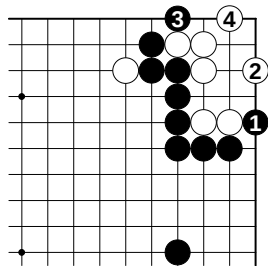


图6

图6 白2位跳，黑3扳，白4……

图7 续前图，黑5是破眼要点，白死。

图8（方向错了） 黑1如从这面扳，则白2接，形成“扳八”型，至白8成“万年劫。”

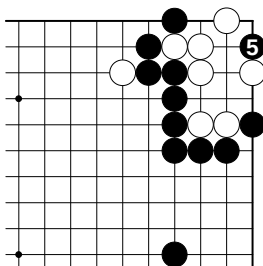


图7

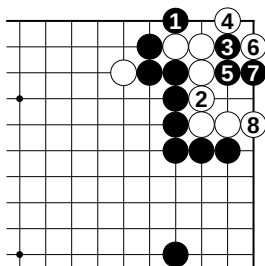
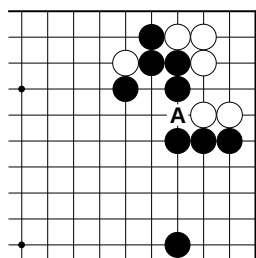


图8

第11型（黑先） 同前型相比，白在A位有一口气，结果是：白劫活。



第11型

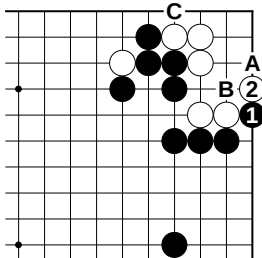


图1

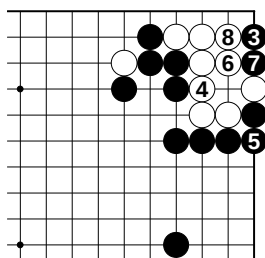


图2

图1（正着） 黑1白2，都是正着。白2如下在A或B，则黑C，白死。

图2 续上图，黑3点，白4粘的次序请牢记。黑5粘后，白6、黑7成劫。

图3（正解） 上图白6于本图1位立，经黑2至白5，劫胜之后，较前图合算。白5不可在2位粘，否则，黑着于5位，成“盘角曲四”，白死。

图4 黑3马上断，至白8，也是劫，但黑如劫败，被白A位提，官子损。

图5 黑3冲不好，至白6接下图。

图6 黑1绝对的一着，白2扑，好手，黑3、白4后，黑5位提劫。

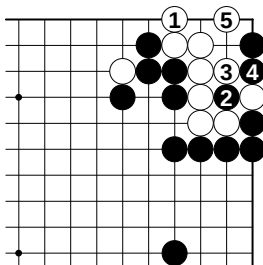


图3

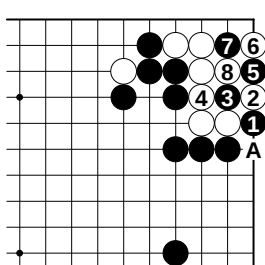


图4

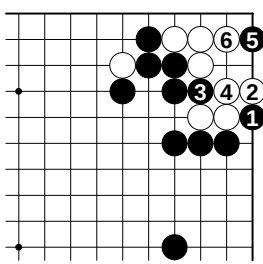


图5

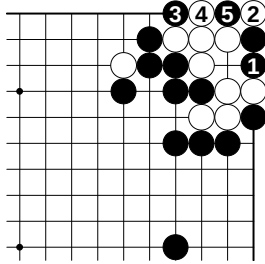


图6

图 7 (续前图) 白 6、8 连提两子至白 10。

图 8 接上图。黑 1 点白 2 扑，至白 4 胀死牛，白活。

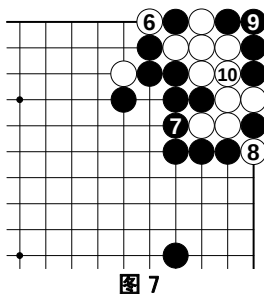


图 7

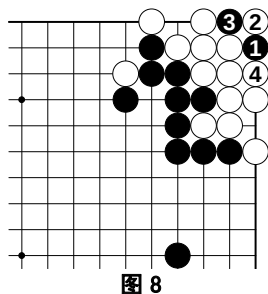
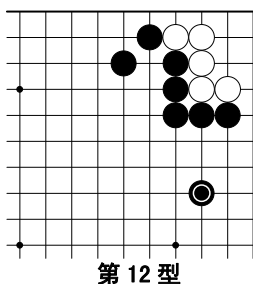


图 8

第 12 型 (黑先) 这也是实战中常见的棋型。叫“开口刀七”。其死活与周围棋子的配置有关。结论是：被围白子，“扳、点、死”。

图 1 (正解) 黑 1 扳，白 2 扳，黑 3 跳，白 4，黑 5 点，白 6、黑 7，白死。



第 12 型

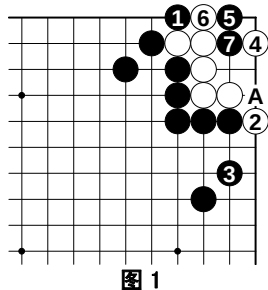


图 1

图 2 前图中白 4 如于本图 4 位曲，则黑 5 点，白 6 接，进行至白 10 提后，黑 11 于 10 位右一路扑，白死。

图 3 黑 1、白 2、黑 3，白 B 则黑 A，白 A 则黑 B，白死。似乎也是正着。但，如外面有白子接应时……

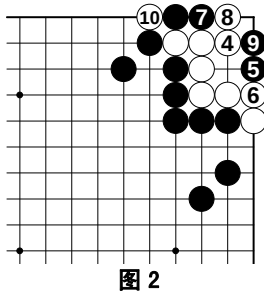


图 2

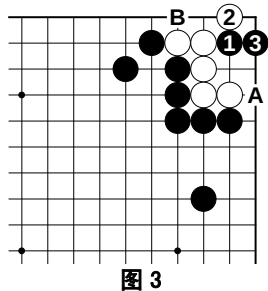


图 3

图 4 (白有接应) 黑 1 时，白 2 扳，因有白△子接应，黑 3 跳，以下白 4、黑 5，白 6 做眼，因有白 2 的扳，黑不能渡过，白活。

鉴于本型在实战中出现的次数很多，下面再举出四种类似棋形，从黑白双方角度，研究其死活。

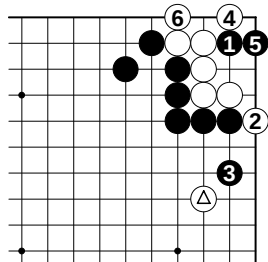
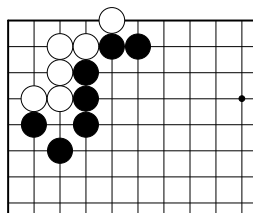


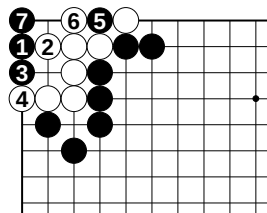
图 4

参考图 1（黑先） 结论是黑先白死。

参考图 1（正解） 黑 1，急所。黑 3 长，白 4 阻渡，黑 5 扑，白 6 提，黑 7 长，成盘角曲四，白死。



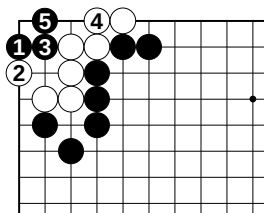
参考图 1（黑先）



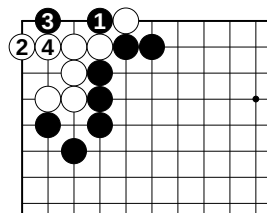
参考图 1（正解）

参考图 1（正解变化） 前图白 2 如于本图 2 位顶，则黑 3 至黑 5，即使吃掉黑三子，也是曲三，白死形。

参考图 1（失败 1） 如照图 1 扳的位置扑，则行棋至白 4，白棋活。



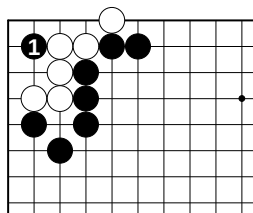
参考图 1（正解变化）



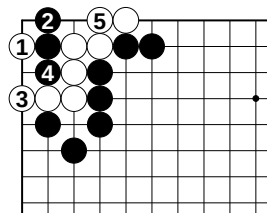
参考图 1（失败 1）

参考图 1（失败 2） 黑 1 走“二·2”位如何？

参考图 1（失败 2 续） 白 1 夹，至白 5 粘住，白净活。



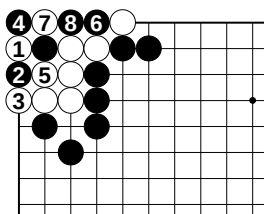
参考图 1（失败 2）



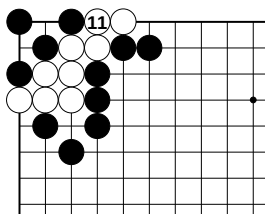
参考图 1（失败 2 续）

参考图 1（失败 2 变化） 上图黑 2 于本图 2 位打，则行棋至黑 10。见下图。

参考图 1（失败 2 变化续） 白 11，成连环劫，白活。



参考图 1（失败 2 变化）



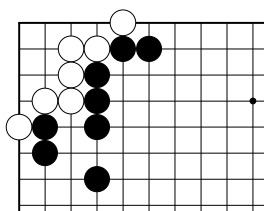
参考图 1（失败 2 变化续）

参考图 2(两扳松一气) 本图的结论是黑先白活。

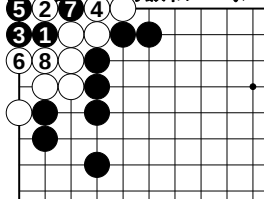
参考图 2(正解) 黑 1 点, 白 2 扩大眼位, 至白 6, 双活。

参考图 2(失败 1) 黑 1 错着, 至白 8, 白净活。

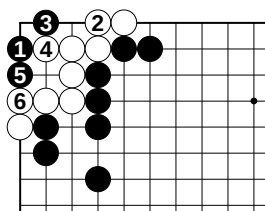
参考图 2(失败 2) 黑 1 点至白 8, 胀死牛, 白净活。请注意白 4 粘, 好棋。



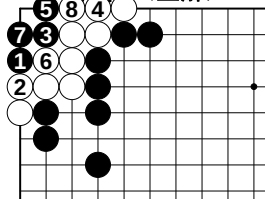
参考图 2(两扳松一气)



参考图 2(失败 1)



参考图 2(正解)



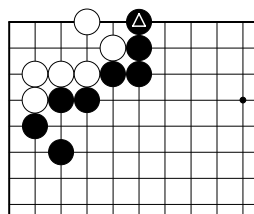
参考图 2(失败 2)

第 13 型(黑先) 这是大家所熟悉的星定式。在无△硬腿时, 白无条件活。黑有了如图的硬腿后, 结论是: 黑先白死。

图 1(正解) 黑 1 扑重要, 黑 3 急所, 白死。

图 2(正解续) 白如 4 位立, 则黑 5。此后, A、B 两点见合。即使白 C, 则黑 A, 也可做成盘角曲四杀白。

图 3 黑 1 错着, 行棋至白 6, 白活。



第 13 型

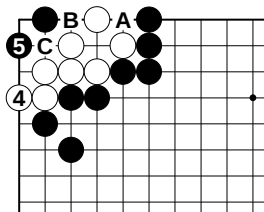


图 2

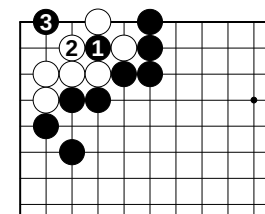


图 1

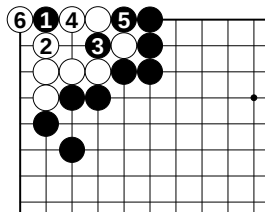
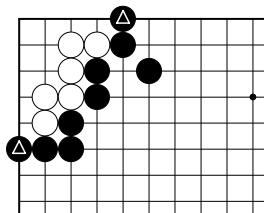


图 3

第 14 型(黑先) 这也是星定式的一型。基本型应无条件活, 但黑△双立后, 情况就不同了。结论是: 黑先万年劫或劫杀。



第 14 型

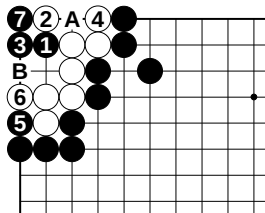


图 1

图1(万年劫) 如图至黑7成万年劫。此后,白A粘则死,只好不走。黑A提后,走B成劫杀,2位粘则双活。如何选择是黑的权利。

图2(劫杀) 前图黑5如着于本图5位,成紧气劫。

图3(双活) 前图白2如着于本图2位,则至白8成双活。

第15型(黑先) 这也是实战中常见的棋型。俗称“扳八”。研究此型的死活,请注意与周围棋子配置的关系。

本型的结论是:黑先万年劫。

图1(万年劫) 黑1至黑5,必然,白6立重要,至白8成万年劫。黑有利。

图2 前面的白6不立而于本图6位尖顶,成紧劫。白如在A位粘,黑走4位成“刀五”。

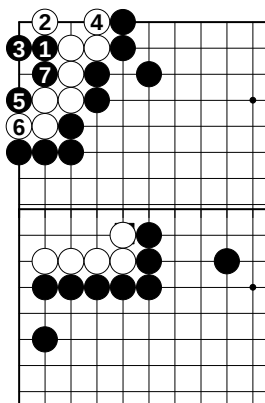
参考图 比上图多一口外气。结论是:黑先白活。

参考图(续) 黑3以后,白4夹,手筋。黑A则白B,双活。黑如B位打,则——

参考图(续2) 黑如5位打,则白6,黑7提后,白8可于6位反提。至白10,黑接不归,白活。请注意外气多一口的意义。

参考图(续2变化图) 前图黑9如于本图9位打吃,则行棋至白14,因多一口外气,成“胀死牛”白活。

参考图2(黑先) 黑有硬腿,对死活影响很大。结论是:黑先白死。



第15型

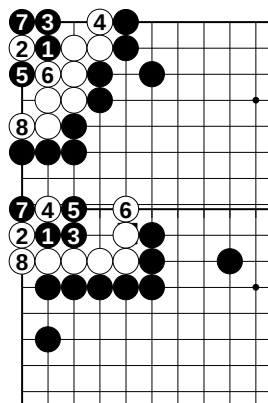
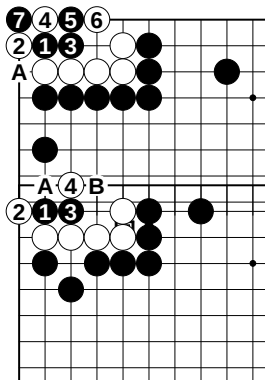
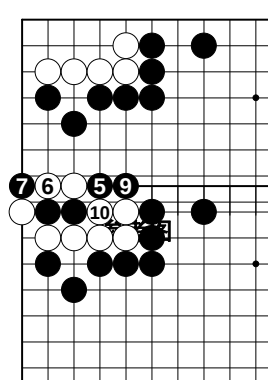


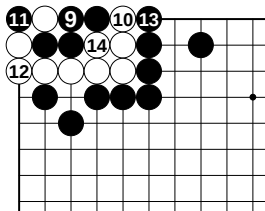
图1



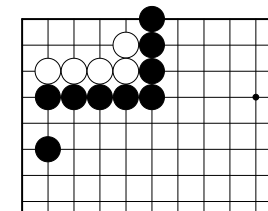
参考图(续)



参考图(续2) ⑧=⑥



参考图(续2变化图)



参考图2(黑先)

图1（正解） 黑1冲，白2挡，黑3点，至黑7，白死。

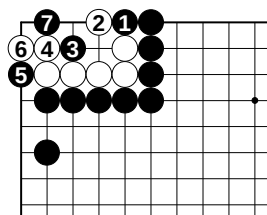


图1

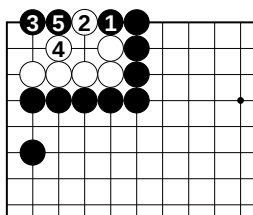


图2

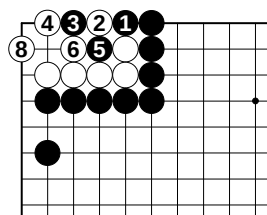


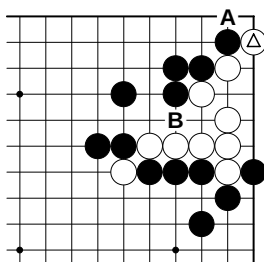
图3 7=2

图2 白2后，黑3错着，至黑5成劫。

图3（白活） 上面黑3如在本图3位打，至白8，白活。

第16型（黑先） 黑如A位救一子，则白B活，可惜。结论是：黑先白死。

图1 黑1点，急所。白2打时，黑如A双打，白于3位提，活一半。黑3立，正确。以下……



第16型

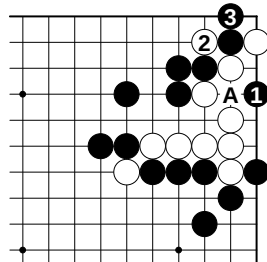


图1

图2 续上图，白4粘，黑5打吃，白6提，以下……

图3 续上图，至黑9，白净死。白8着于9位，打劫活才是满分。

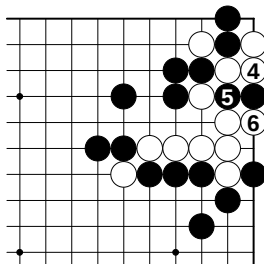


图2

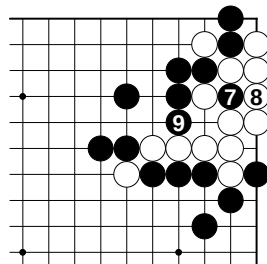
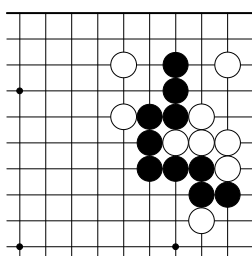


图3

第 17 型（黑先） 本型主要利用白棋气紧杀白。

图 1（正解） 黑 1 平凡地尖，好手。白 2、黑 3、白 4，企图做活，黑有妙手……



第 17 型

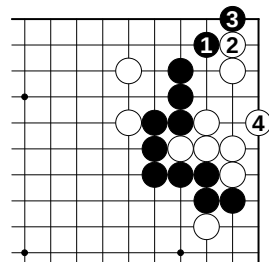


图 1

图 2 黑 5 击中要害，白 6、黑 7 必然，白 8 立后，似乎 A、B 见合要活棋，但因气紧……

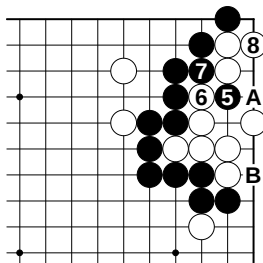


图 2

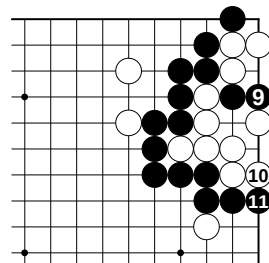
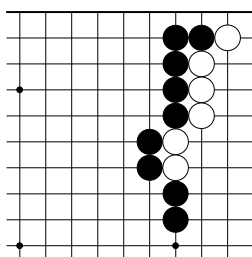


图 3

图 3 黑 9 立，白 10 做眼，黑 11 挡，成金鸡独立，白死。

第 18 型（黑先） 本型结论是：黑先白死。

图 1（正解） 黑 1 飞，是要点，白 2 则黑 3，至黑 5，成“刀把五”，黑 7 点即死。



第 18 型

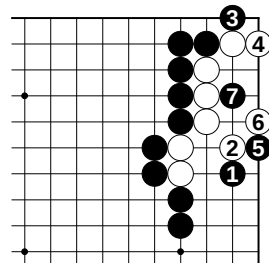


图 1

图 2 前图白 4 如着于本图 1 位，行棋至黑 6，白也死。

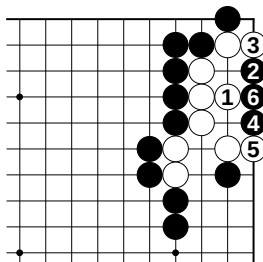


图 2

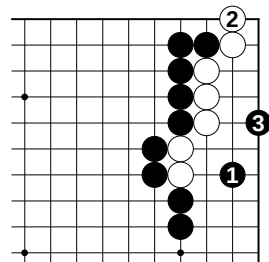


图 3

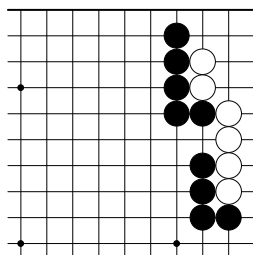
图 3 图 1 中白 2 如着于本图 2 位，黑 3 大飞，白也死。

第 19 型（黑先） 这是从星位变化形成的型。第一手大家都容易想到，但下面的变化却不好掌握。本型的结论是：黑先白死。

图 1 黑 1 正确，黑 3 似是而非，白 4 错应，导致白死。

图 2 前图白 4 改为本图白 4 扑是好手，白劫活。

图 3（正解） 本图的黑 3 点是急所，白 4 不得已，5 扳，已做不成两只眼，白 6、黑 7 后，白气紧，A 扑不成立，白死。



第 19 型

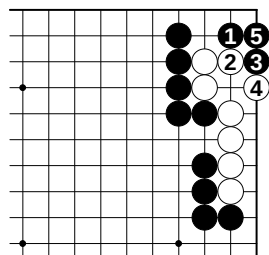


图 1

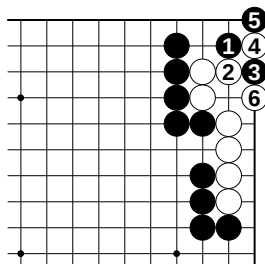


图 2

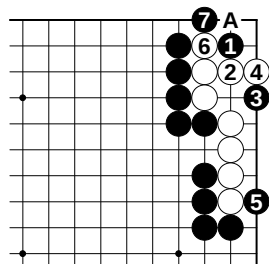
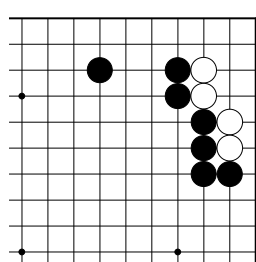


图 3

第 20 型（黑先） 本型变化较多，随手一扳白就会活棋，关键是第一手棋。本型的结论是：黑先白死。

图 1（随手） 黑 1 随手，至白 6，白活。



第 20 型

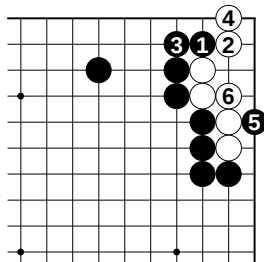


图 1

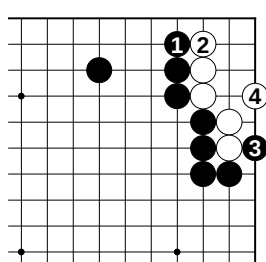


图 2

图 2 黑 1 立，好手。白加 2 位挡，黑 3 扳，白 4 虎，成众所周知的“大猪嘴”型。

图 3 黑 5 扳，黑 7 点，9 粘，11 扑进破眼。白死。

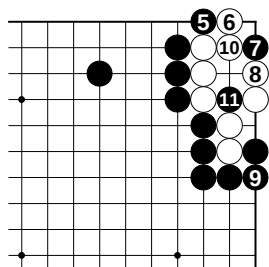


图 3

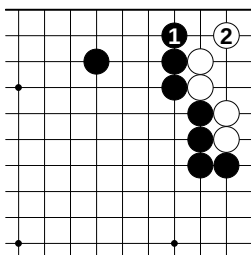


图 4

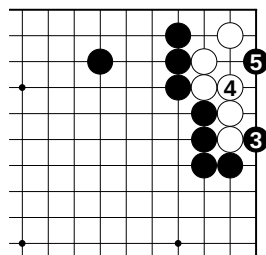


图 5

图 4 黑 1 立后，白 2 尖应。

图 5 接前图，黑 3 扳，白 4 接，黑 5 点，白死。

图 6（次序错误） 图 5 中白 4 如于本图 1 位虎，黑 2 虽是手筋，但次序错，白 3 后，活棋。

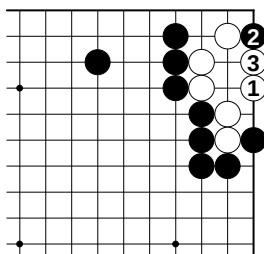


图 6

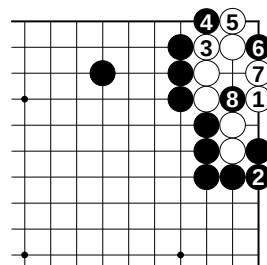


图 7

图 7 白 1 后，黑 2 粘，至黑 8，还原为“大猪嘴”，白死。

图 8 黑 1 立，白 2 应，黑 3 看似好棋，但白有 4 至 8 的妙手，A、B 见合，白劫活，黑失败。

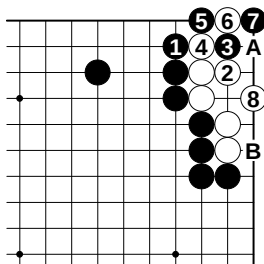


图 8

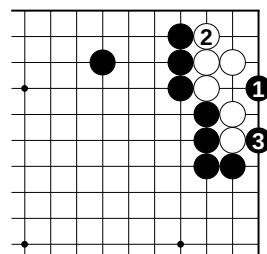
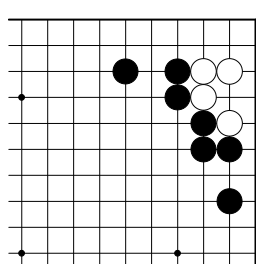


图 9

图 9 图 8 中黑 3，应于本图 1 位点，则白 2、黑 3，白死。

第 21 型（黑先） 本型同上述棋型似乎有些类似，但急所却不相同。结论是：黑先白死。



第 21 型

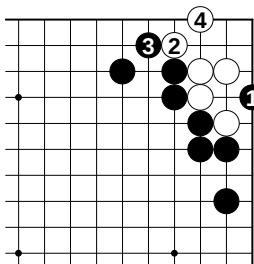


图 1

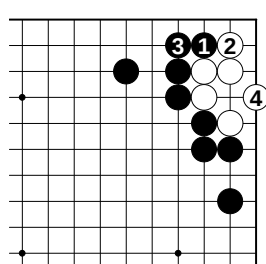


图 2

图1 黑1点，不是急所，白2，4活。

图2 黑1扳，随手，至白4，白净活，黑失败。

图3 黑1，白2应后，黑3至黑5，白死。其实……

图4 前图白2在本图2位应，黑3小飞，至白8，白劫活。

图5 前图黑3如着于本图1位，则白2位冲，4扑，6抛劫，成劫活。

图6 黑1妙手，白2则黑3，白死。

图7 对黑1，白2应，黑3手筋，至黑5，白死。

图8 白如2位跳应，黑3错着，至白6劫活。

图9 前图黑3应于本图3位点，以下至黑7，白死。

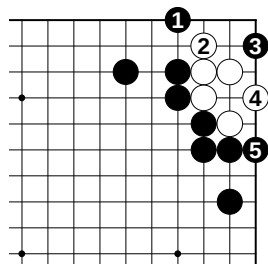


图7

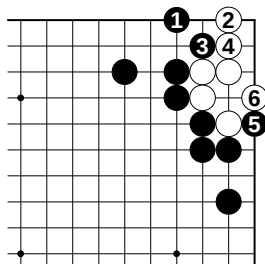


图8

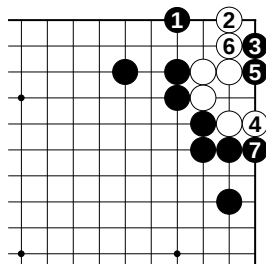
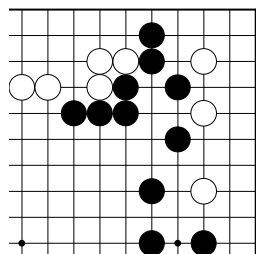


图9

第22型（黑先） 这是白打入大模样时常见的型，能否将松散的白三子一网打尽？
结论：可以。



第22型

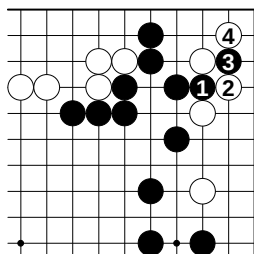


图1

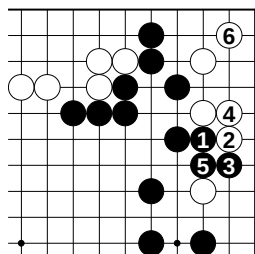


图2

图1 黑1冲3断，白4能活一半。

图2 黑1挡下，白2、4扳粘，至白6，角上也活了。

图3 黑1冲，3觑，白4、6应后，也活。

图4 黑1挡、3透点，好棋。

图5 续上图，黑5断，白6不得已。黑7长，白8扳。黑3气，如何杀白？

图6 黑9、11、13做成大头鬼。

图7 续前图，黑15扑，17叫吃，白接后，少一气被吃。

图8 图4黑1冲时白2下立如何？黑3挡、5扳，好棋。白做不活。

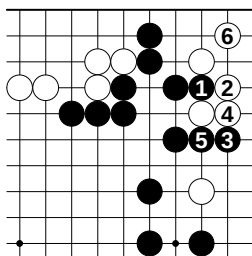


图3

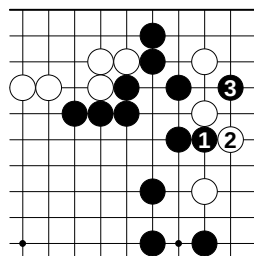


图4

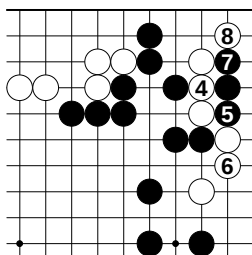


图5

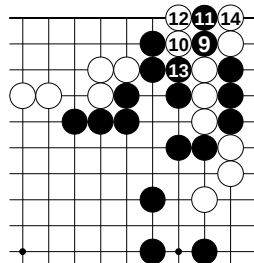


图6

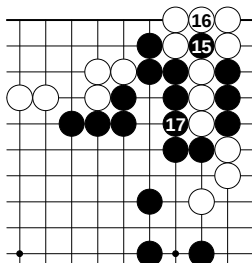


图7

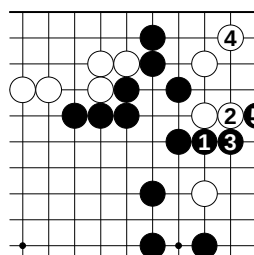
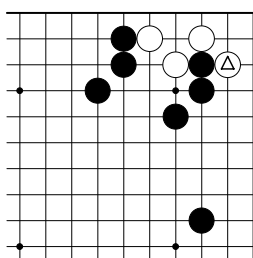


图8

第 23 型（黑先） 这是高目定式内托后形成的型。现在白△扳求活，能否无条件杀白？结论是：黑先白死。

图 1 黑 1 挡，白 2、4 成劫，攻击失败。



第 23 型

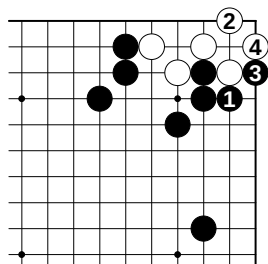


图 1

图 2 黑 1 点，白 2 接，黑 3、白 4、黑 5，白做不成两只眼。

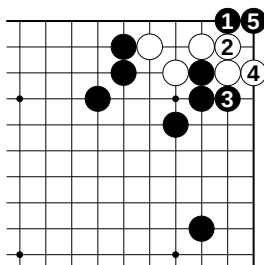


图 2

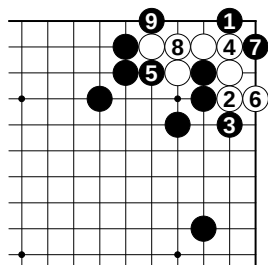
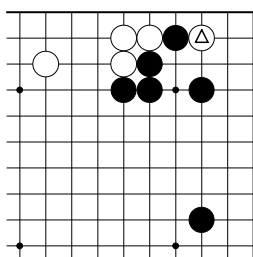


图 3

第 24 型（黑先） 这是小目缔角形成的型。白△夹，黑可否立下？结论是：黑立下，白在角上不能活。

图 1（黑软弱） 白 2，黑 3 接，正常应对，但白 4 扳后，黑 5 退软弱，至白 8，白净活。



第 24 型

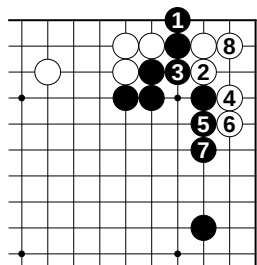


图 1

图 2（正解） 上图黑 5 在本图 1 位连扳，至黑 7，白角不活。

图 3（变化） 上图白 4 于本图 4 位长，至黑 7 伽，白无法逃出，净死。

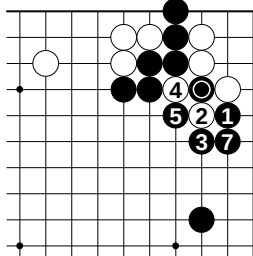


图 2 ⑥=●

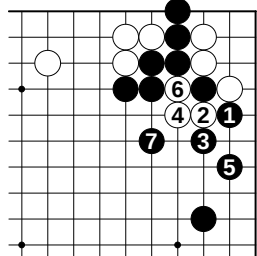
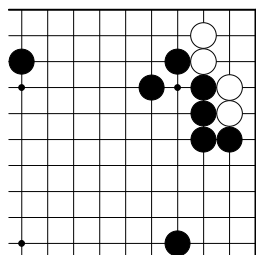


图 3

第 25 型（黑先） 这是小目单关形成的型。其结论是：黑先白劫活。

图 1 白 1 打入后演变过程。

图 2 黑 1 下立不得要领，白 2 后活净。



第 25 型

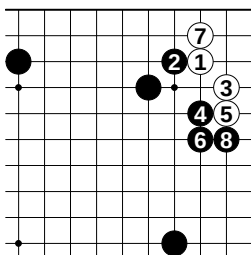


图 1

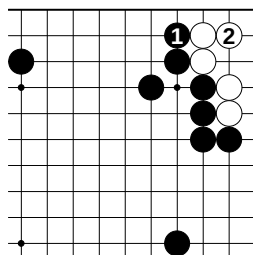


图 2

图 3 上图白 2 如于本图 2 位跳，至黑 7，白死棋。

图 4 黑 1 扳，白 2 虎，黑 3 点，白 4 做眼。

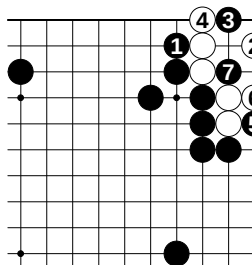


图 3

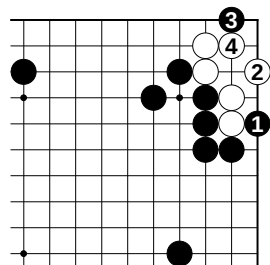


图 4

图 5 续前图，黑 5 后接，白 6 抛劫，黑 7 叫吃，白 8 提，净活。

图 6 黑 1 “二·2”点，进行到白 4，A、B 见合，白仍是活棋。

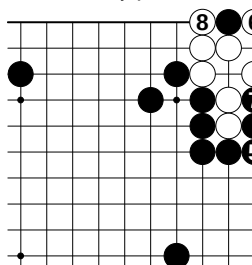


图 5

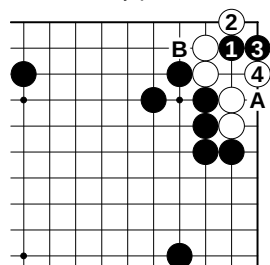


图 6

图 7 黑 1 点是急所，至黑 7，成盘角曲四白死。白 2 粘错。

图 8 (正解) 黑 1 时，白 2 靠，黑 3 打吃；白 4 反打，黑 5 提。

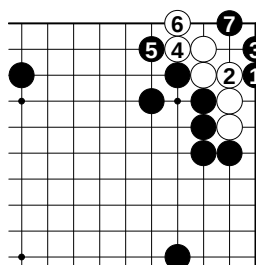


图 7

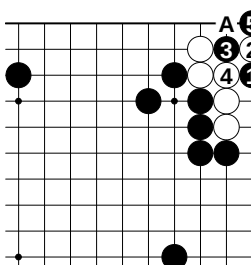


图 8

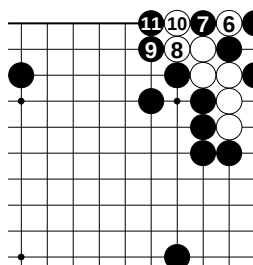
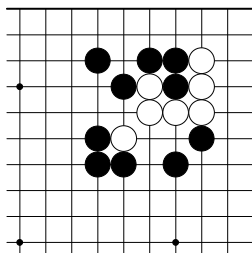


图 9

图 9 续前图。白 6 扑紧要，黑 7 提后白 8 退，至黑 11，成劫活。

第 26 型（黑先） 这是小目定式演变而来的棋型，结论是：黑先白死。

图 1（经过图） 黑 1 夹攻小白目之子后，演变过程。



第 26 型

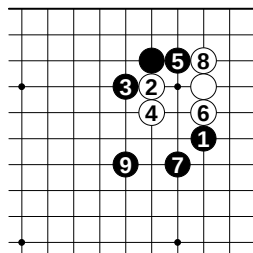


图 1

图 2 黑 1 下立。白 2 随手立，则黑 3、5 扳粘后白死。但……

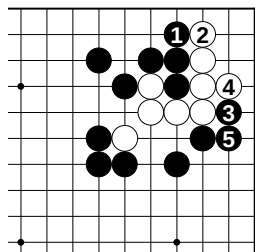


图 2

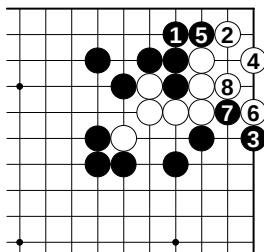


图 3

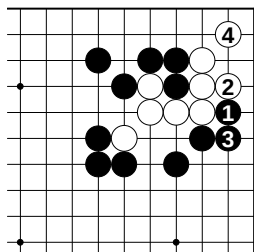


图 4

图 3 白 2 尖应至白 8，劫活。

图 4 黑 1、3 扳粘，白 4 尖，即简单活棋。

图 5（正解） 黑 1 扳，白 2 挡，黑 3 点是要点。其后——

图 6 续前图。白 4 防渡，则黑 5 粘，白 6 扳，黑 7 下立，其后，A、B 两点必得其一，白死。白如于 5 位打吃一子，则黑 C 位反打后再走 4 位拉回一子，白也死。

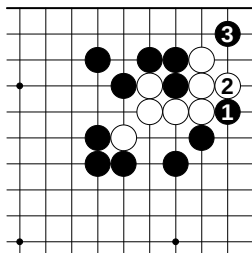


图 5

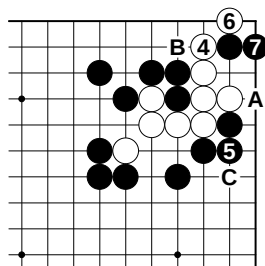


图 6