

目 录

第 1 题	巴掌大·····	5
第 2 题	准备·····	9
第 3 题	自然·····	13
第 4 题	A 级·····	17
第 5 题	加把油·····	21
第 6 题	沉着·····	25
第 7 题	软弱·····	29
第 8 题	名作·····	33
第 9 题	螺丝·····	37
第 10 题	气·····	41
第 11 题	意外·····	45
第 12 题	地下·····	49

第 13 题	预想·····	53
第 14 题	相反·····	57
第 15 题	自此之后·····	61
第 16 题	危机·····	65
第 17 题	数字·····	69
第 18 题	哭笑不得·····	73
第 19 题	短兵相接·····	77
第 20 题	火花·····	81
第 21 题	一击·····	85
第 22 题	意外·····	89
第 23 题	七死·····	93

只此一手

第十册

死活题教室

中国大学生围棋协会 编

上海外语教育出版社

只此一手

第十册

死活题教室

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社出版发行

(上海外国语学院内)

上海外国语学院印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

开本 787×1092 1/64 1.5 印张 33千字

1990年8月第1版 1990年8月第1次印刷

印数：1—10,000册

ISBN 7-81009-553-6/G·156

定价：0.55元

编译者的话

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，要掌握棋艺，首要的是钻研死活题。

本书辑录的是在实践中经常出现的基本死活题，适合初、中级业余爱好者阅读。读者如能对本书各题认真思考并牢牢记住，再在实战中举一反三、灵活运用，一定能进一步体会到围棋所包含的无穷奥妙和令人心醉的迷人魅力。而您的棋艺水平也一定会在这不断思索和磨炼中得到提高。

目 录

第 1 题	巴掌大.....	5	第13题	预想.....	53
第 2 题	准备.....	9	第14题	相反.....	57
第 3 题	自然.....	13	第15题	自此之后.....	61
第 4 题	A 级.....	17	第16题	危机.....	65
第 5 题	加把油.....	21	第17题	数字.....	69
第 6 题	沉着.....	25	第18题	哭笑不得.....	73
第 7 题	软弱.....	29	第19题	短兵相接.....	77
第 8 题	名作.....	33	第20题	火花.....	81
第 9 题	螺丝.....	37	第21题	一击.....	85
第10题	气.....	41	第22题	意外.....	89
第11题	意外.....	45	第23题	七死.....	93
第12题	地下.....	49			

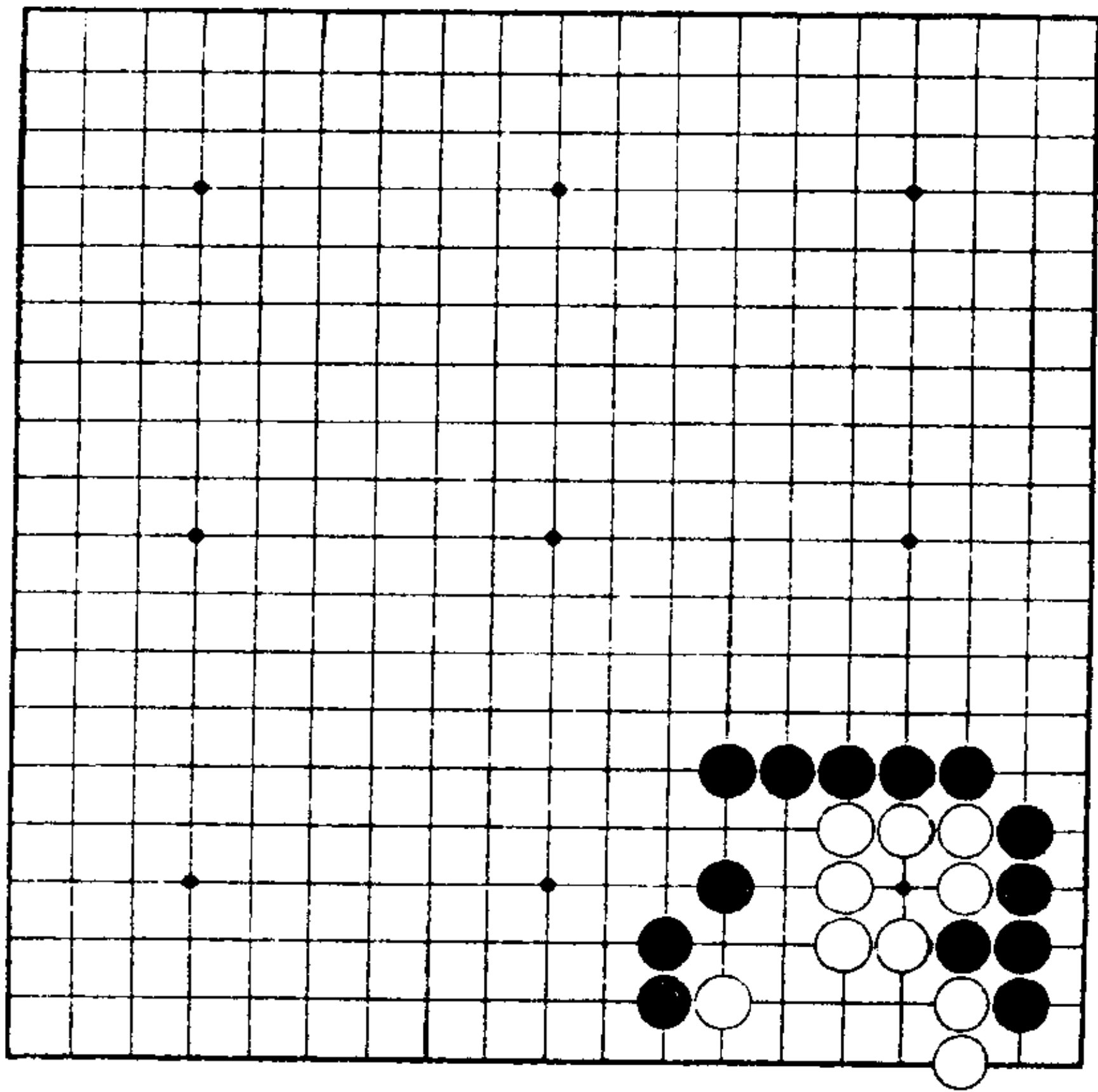
第1题

巴掌大
黑先 初级

行棋空间只有巴掌大。

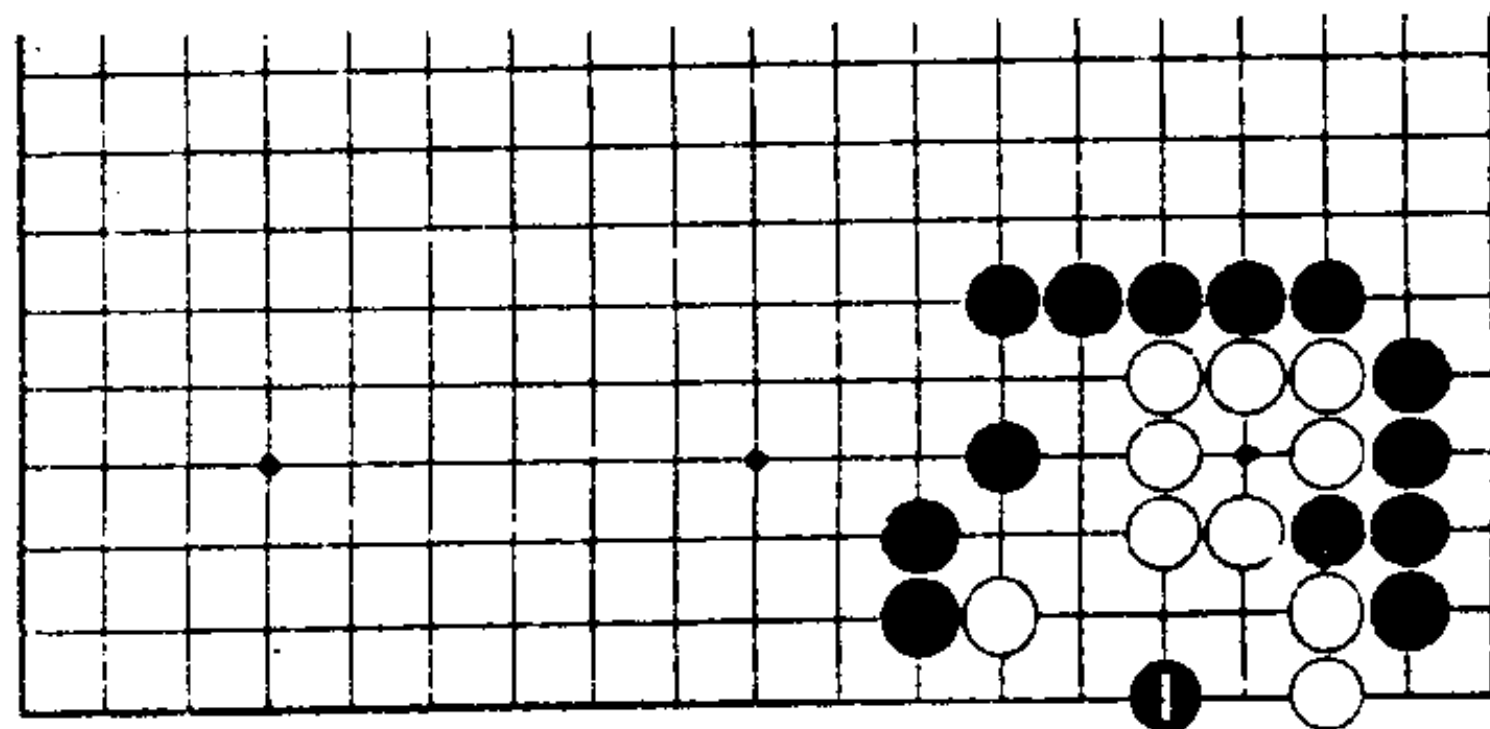
即便是一手
手地摆，充其量
也只不过是四、
五手。

你是否会想，
这好象杀不掉吧。



正解图 要点的一击

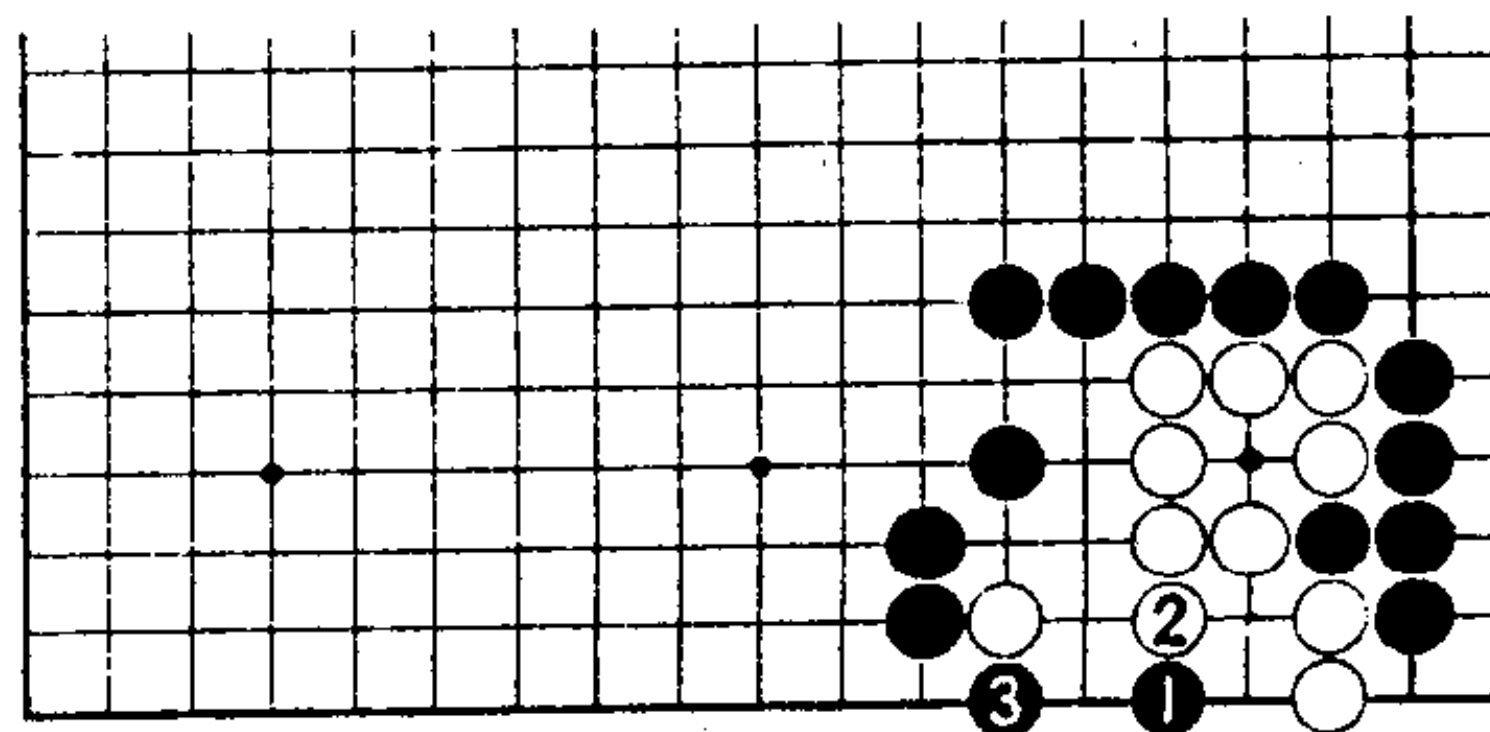
黑 1 是要点的一击。看到别人走了会不以为然。但这一着，白却奈何不得。



正解图

1 图（渡）

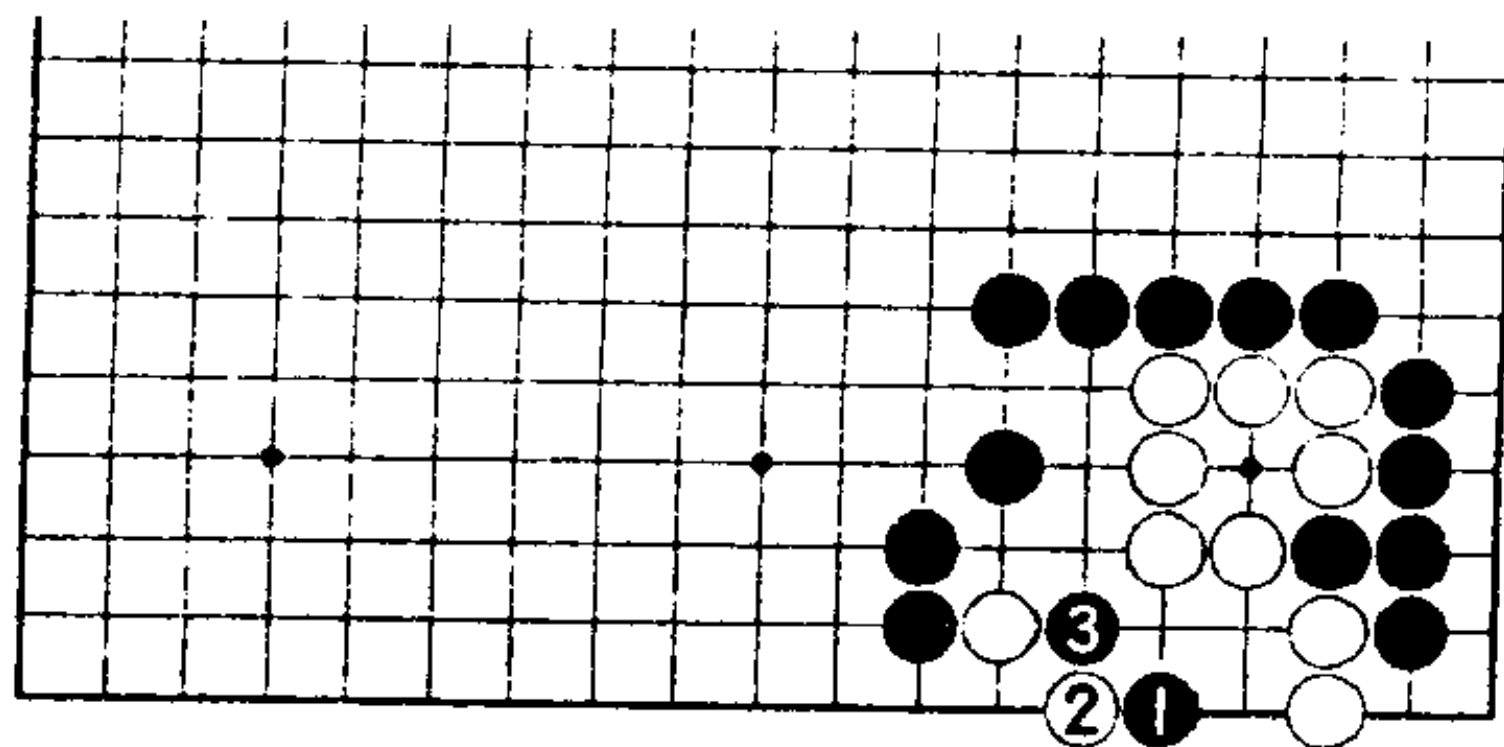
黑 1 点入，白 2 顶，黑 3 渡过告终，白没有两眼。



1 图

2 图（不足道）

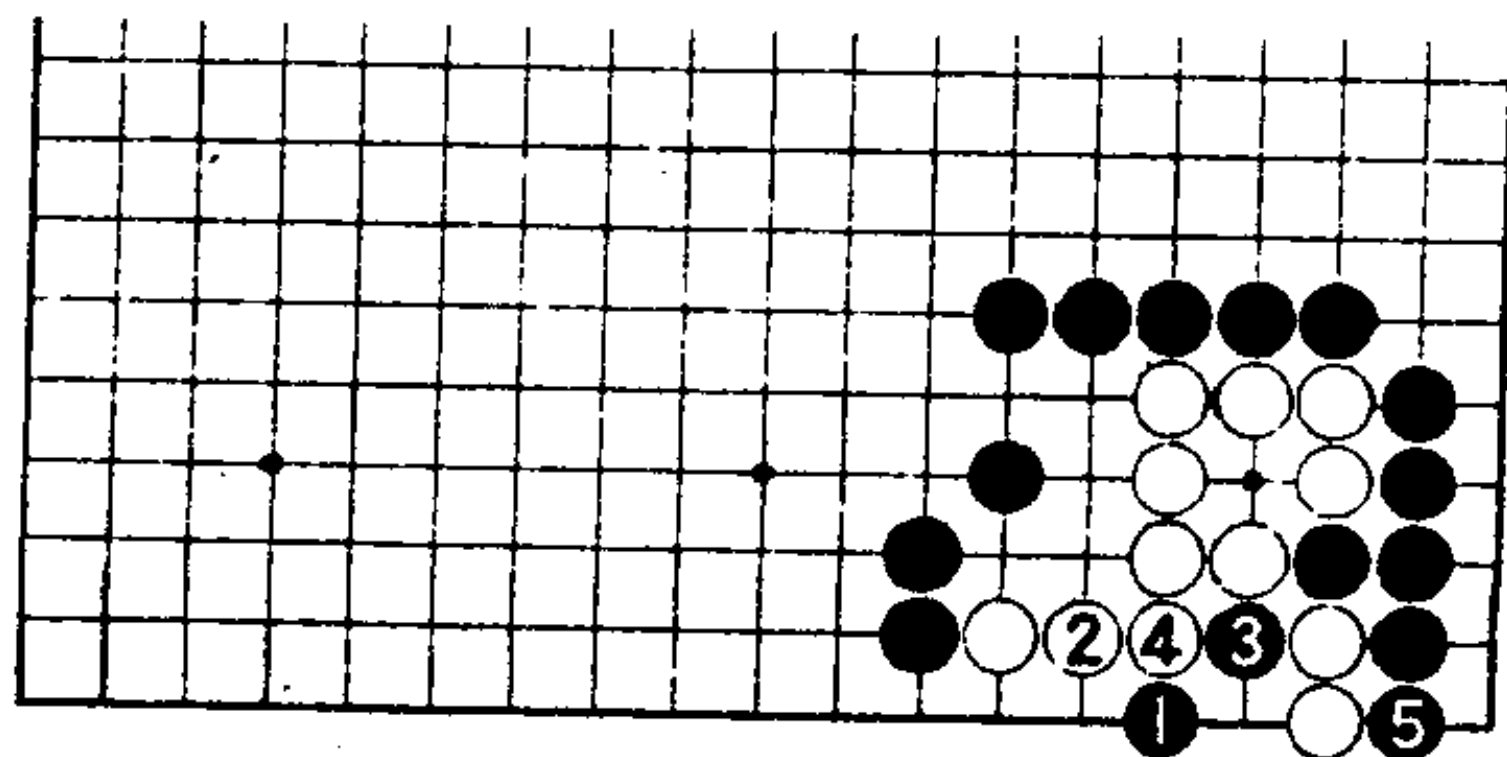
对于黑 1 的点，白 2 尖顶不让黑渡过。黑 3 打吃，这是不足一道的。



2 图

因此 改走 2 位，
但黑又有 3 位的断。

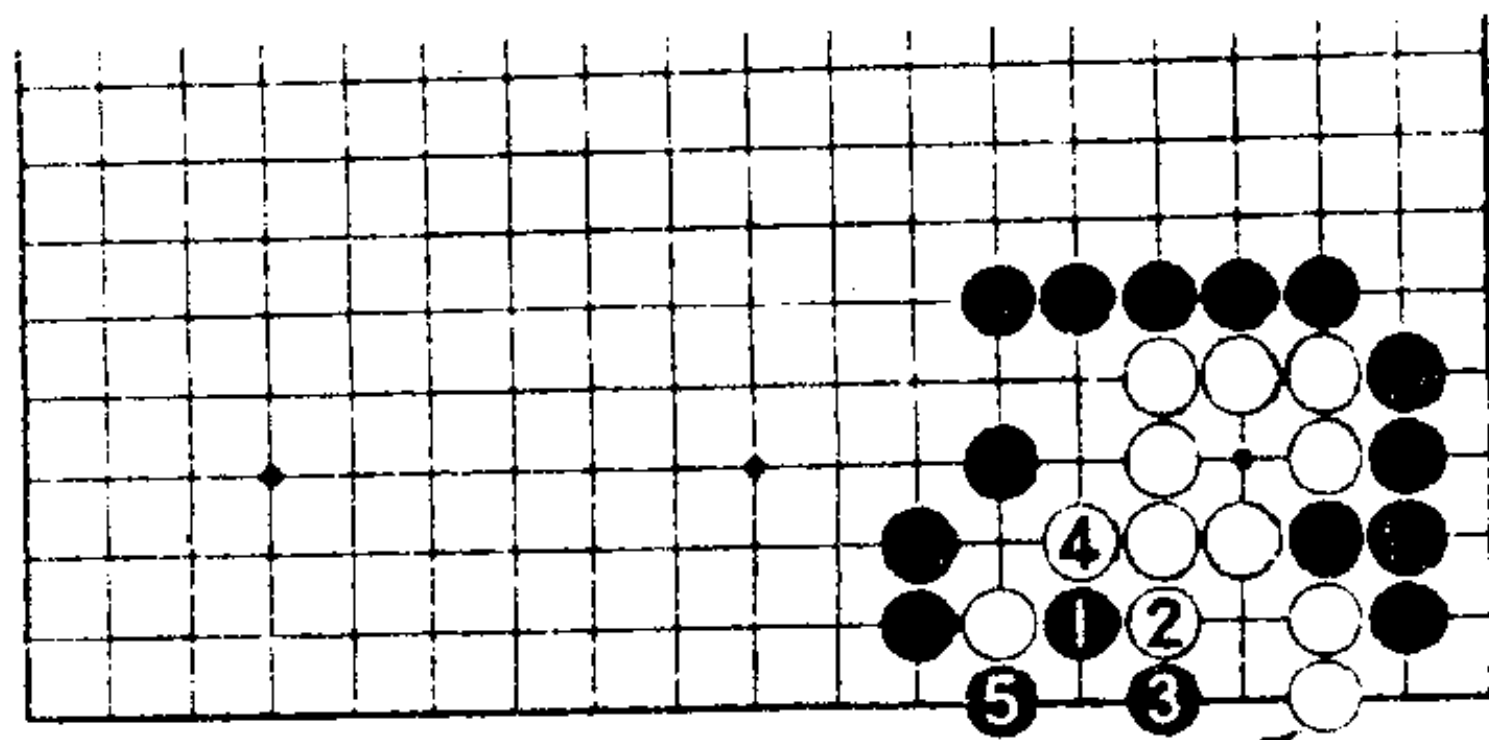
白 4 打吃，黑 5 倒扑。



3 图

4 图（劫）

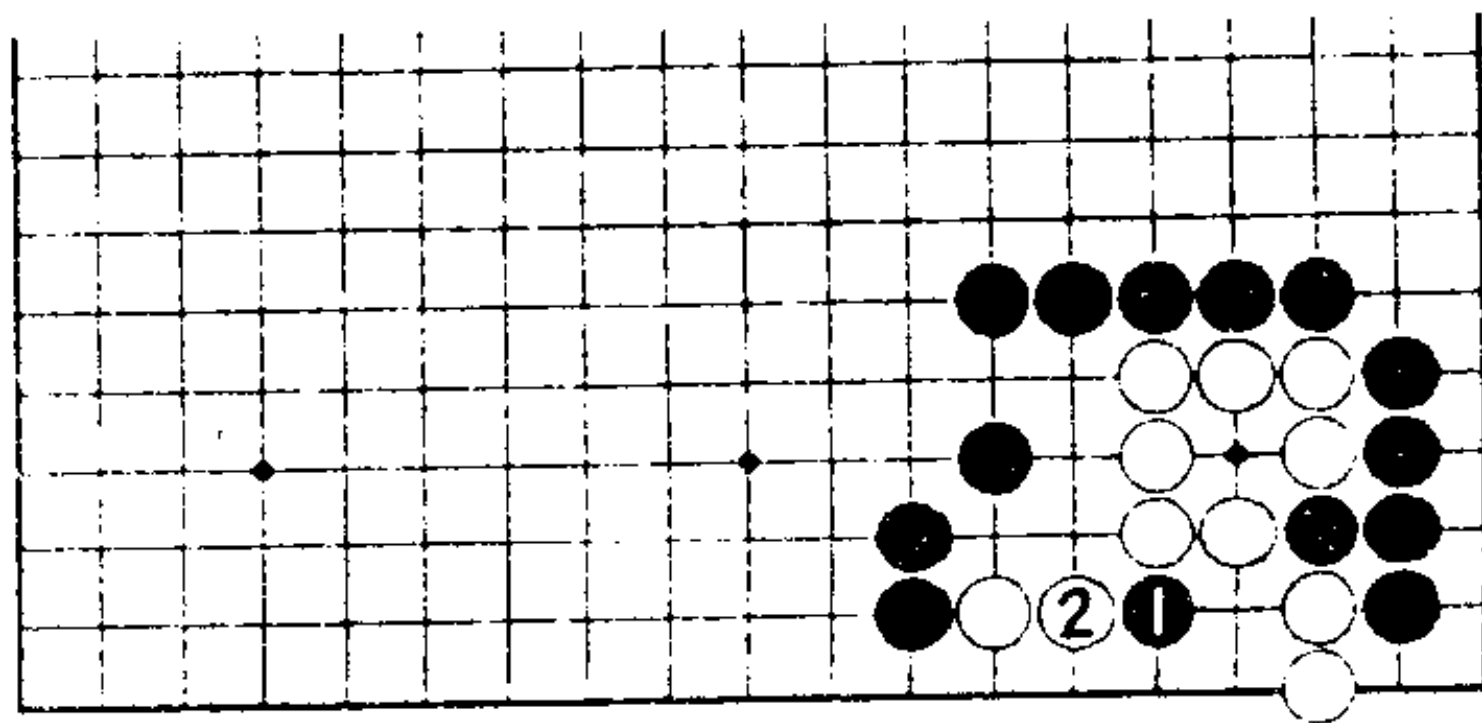
黑 1 的夹不够深入。
白 2 挡，黑 3 扳力
求一争。但白 4 上打，
黑 5 成劫。



4 图

5 图（似乎是筋）

乍看黑 1 似乎是手
筋。其实感觉上错了。
让白 2 做活。



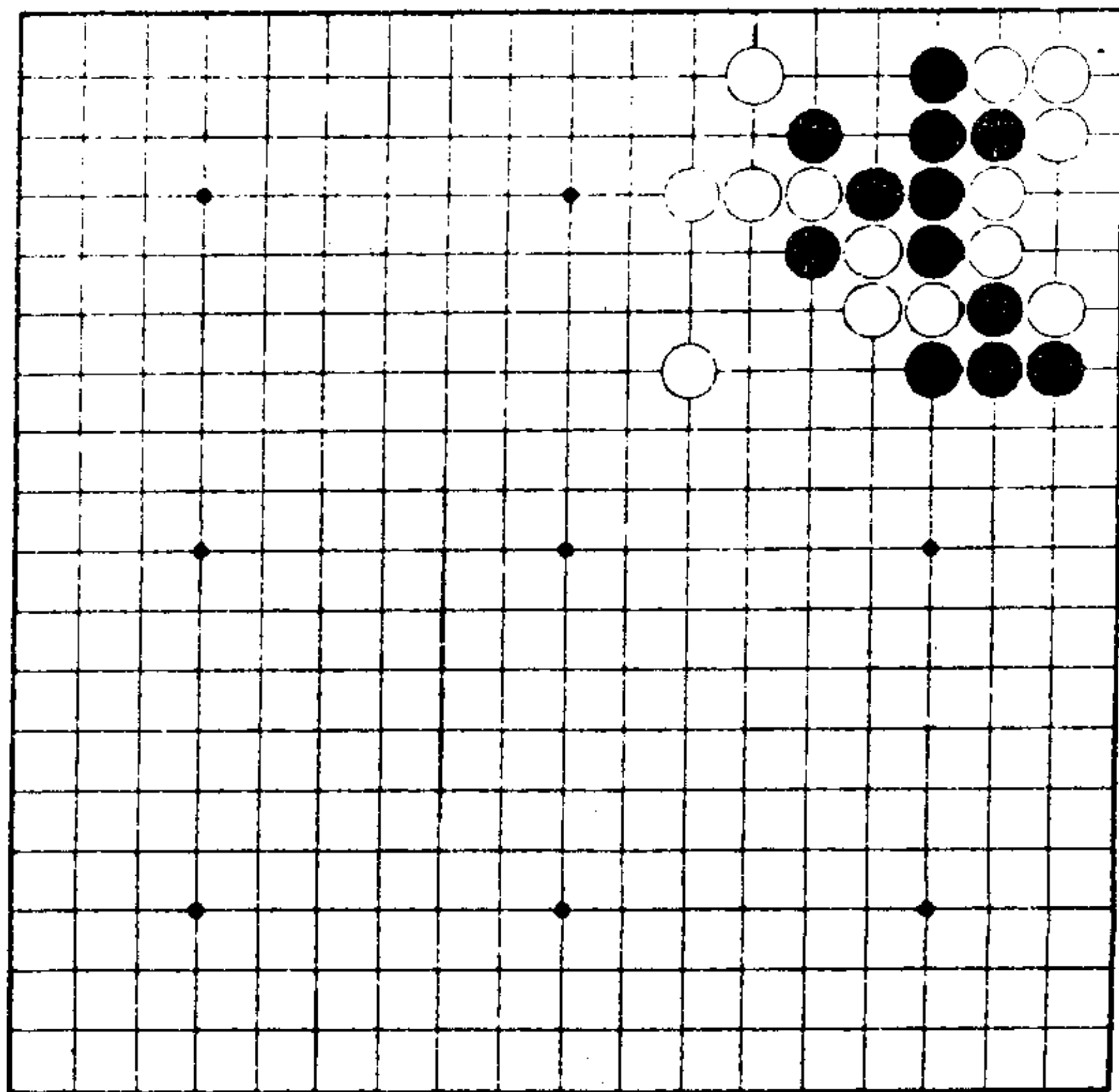
5 图

第2题

准备
黑先 中级

毫无准备突然干一下的事偶尔也有的。但是任何事情预先做好准备工作则是很重要的

由于征子不利，所以考虑的手筋只有一个……



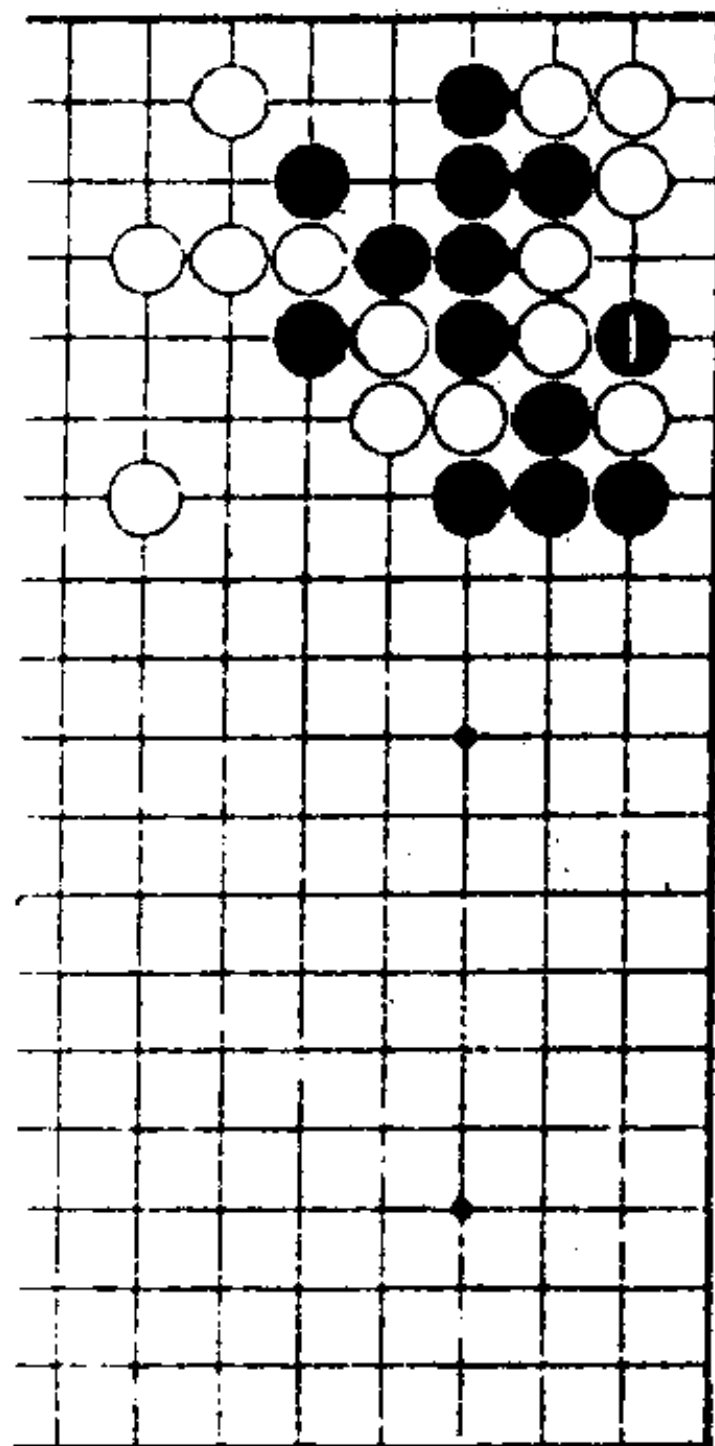
正解图 先断一下

黑先断一下是很重要的准备工作。

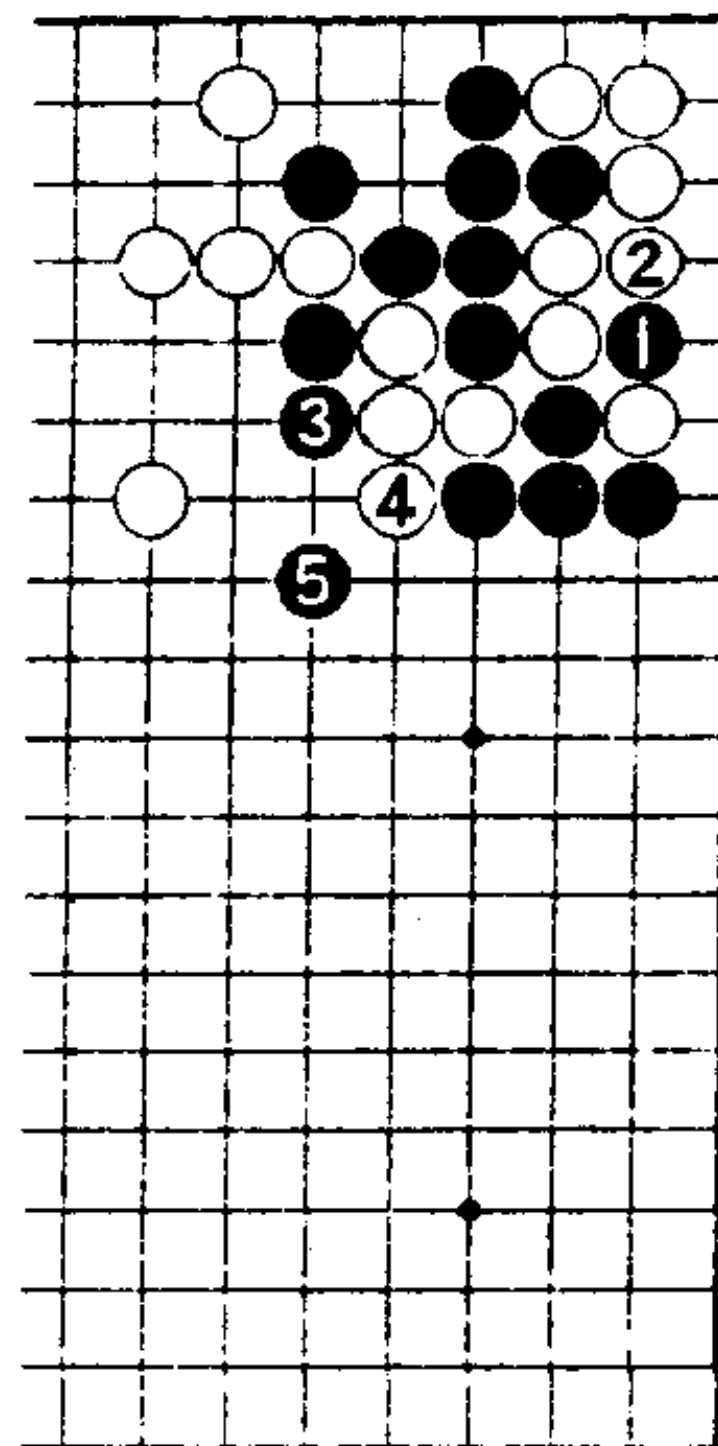
是有先见之明的处置。

1 图 (枷)

黑 1 断吃，白 2 不得不接。此刻，黑 3 打吃。白 4 长，黑 5 枷。



正解图

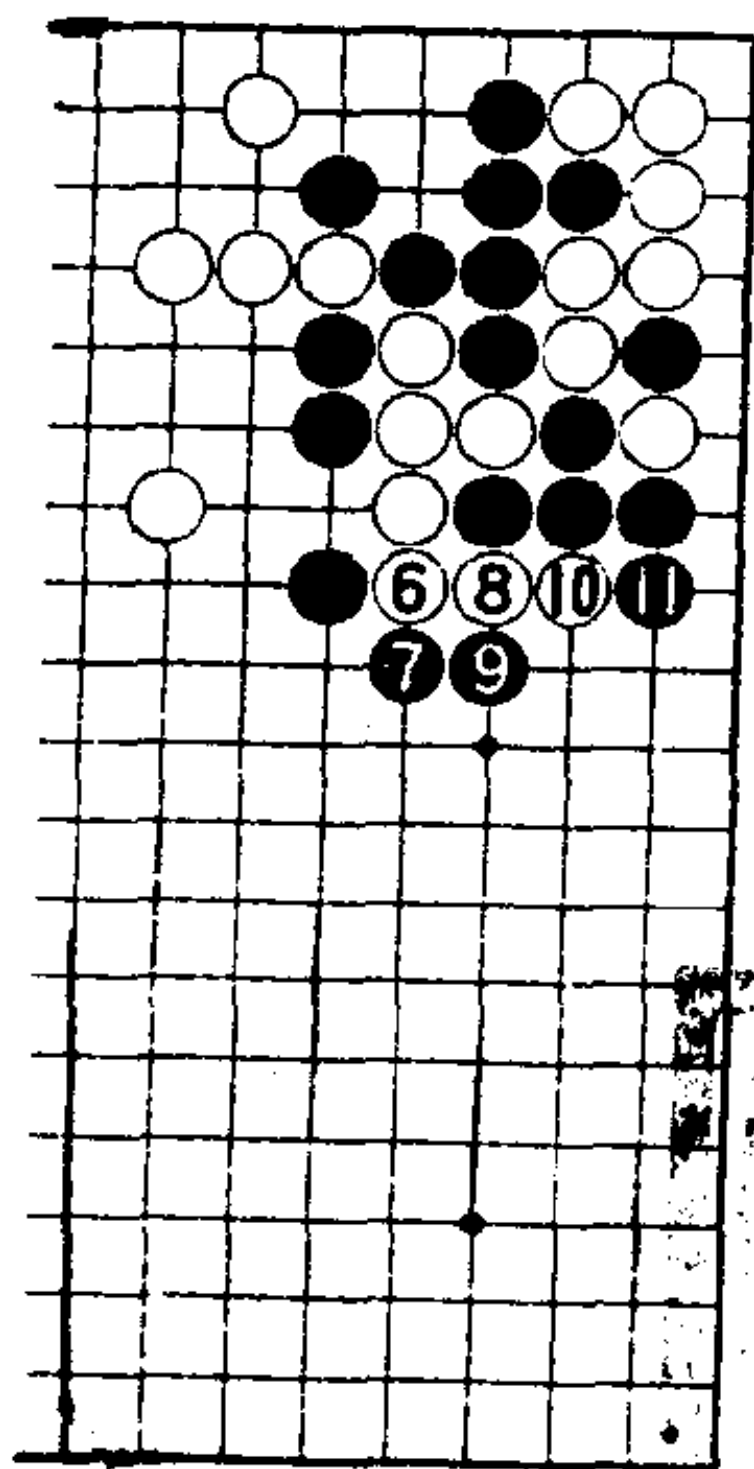


1 图

2 图（缓征子）

白 6 长，黑 7、9 追吃。

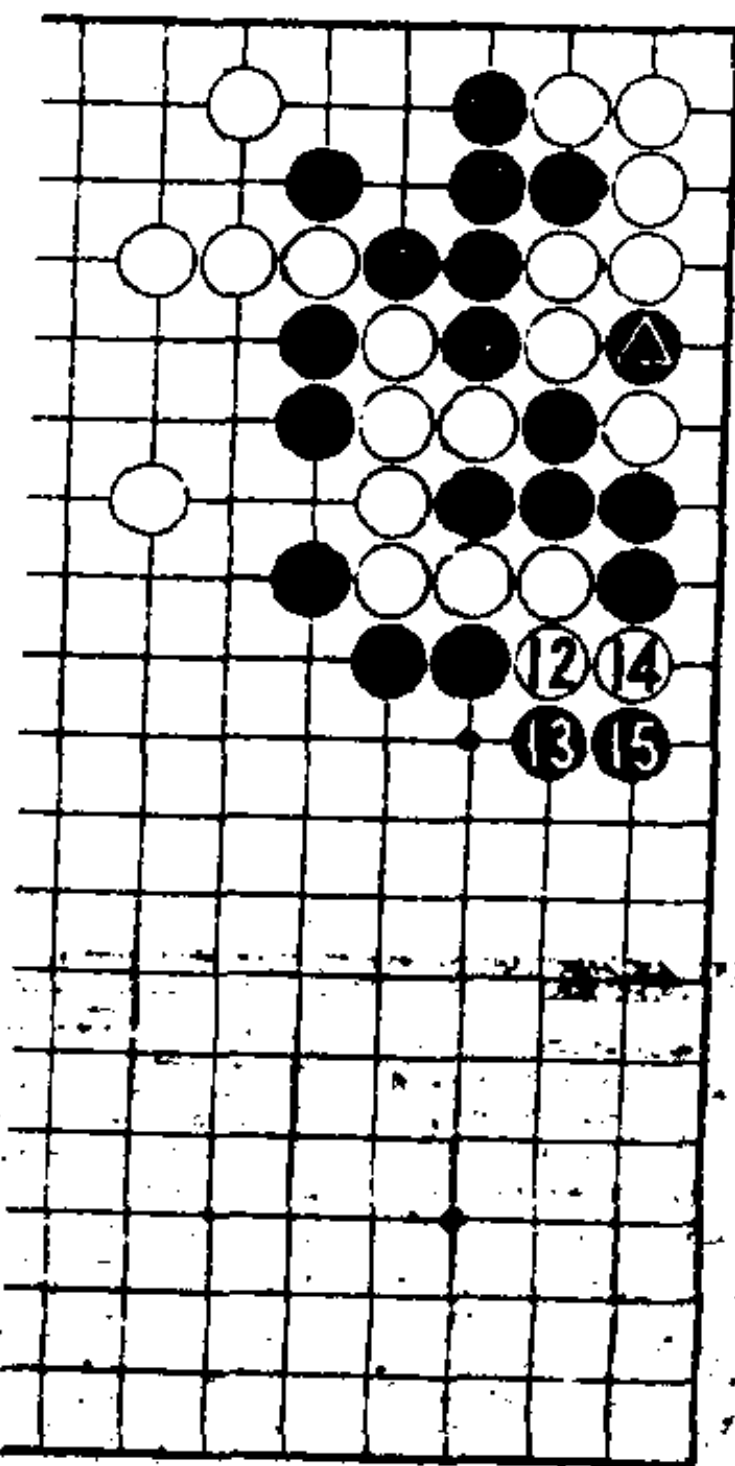
如您所知，这就是缓征子之筋。此后，黑 11 下曲是要点。



2 图

3 图（发挥作用）

至黑 15，将白擒住。由此可知▲的准备发挥出了作用。



3 图

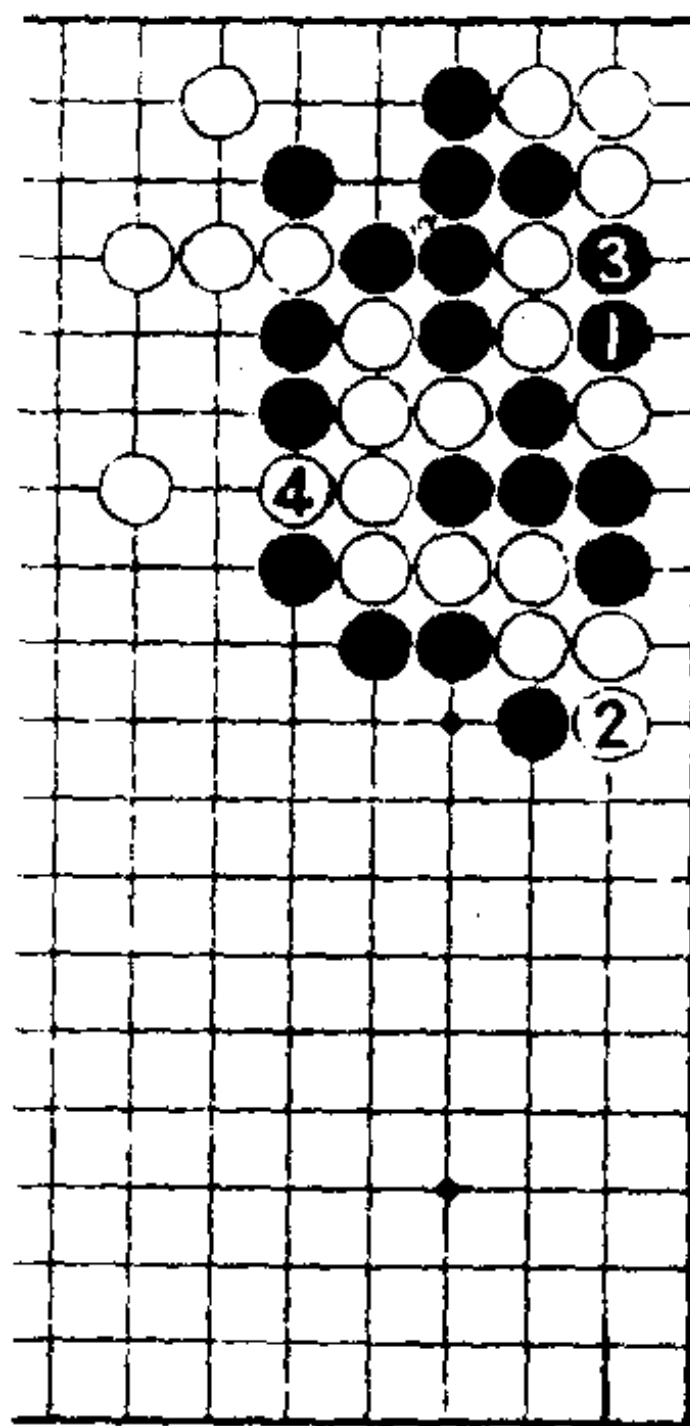
4 图（来不及）

如果事先不做好准备，直接去走，就要失去机会了。此时，黑 1 断吃，白就在 2 位曲，黑 3 拔吃，角虽活了，但白 4 冲，外面不堪收拾。

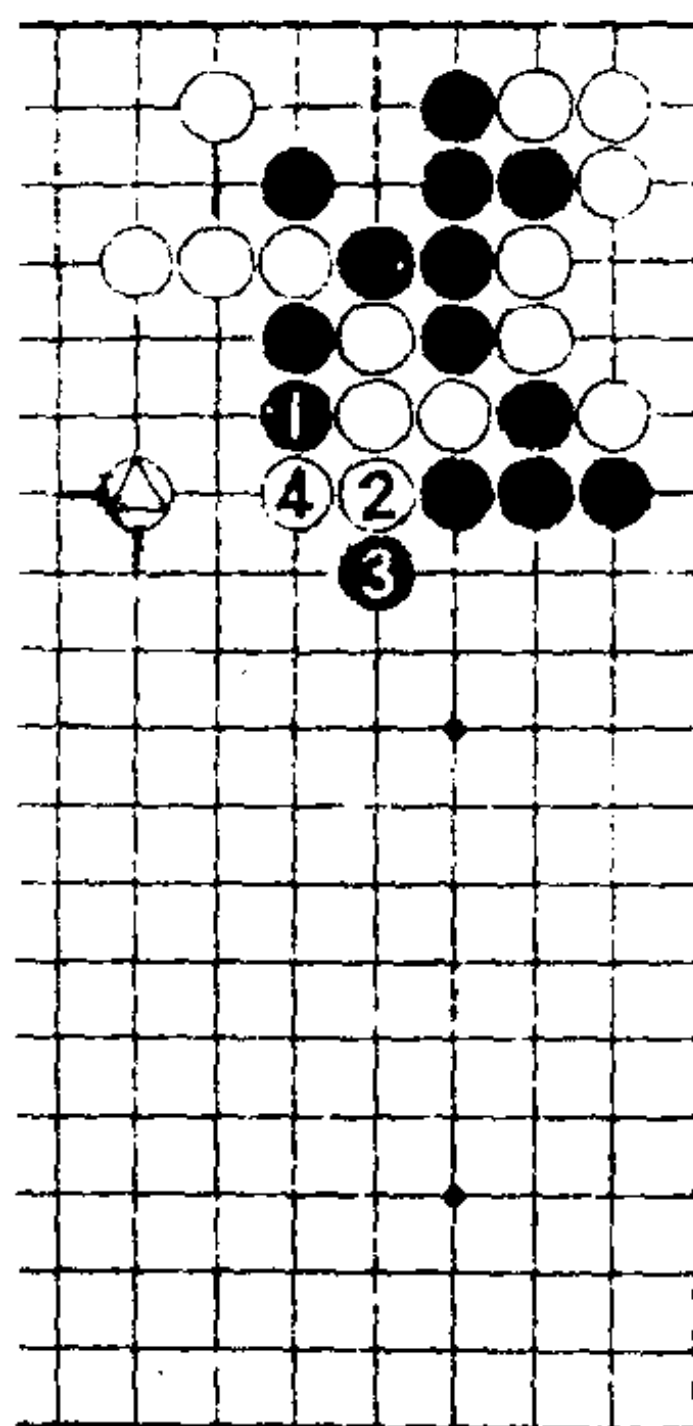
不可做这种赔本生意。

5 图（引征）

黑 1、3 征吃，△是引征之子。这是一眼可见之失误。



4 图



5 图

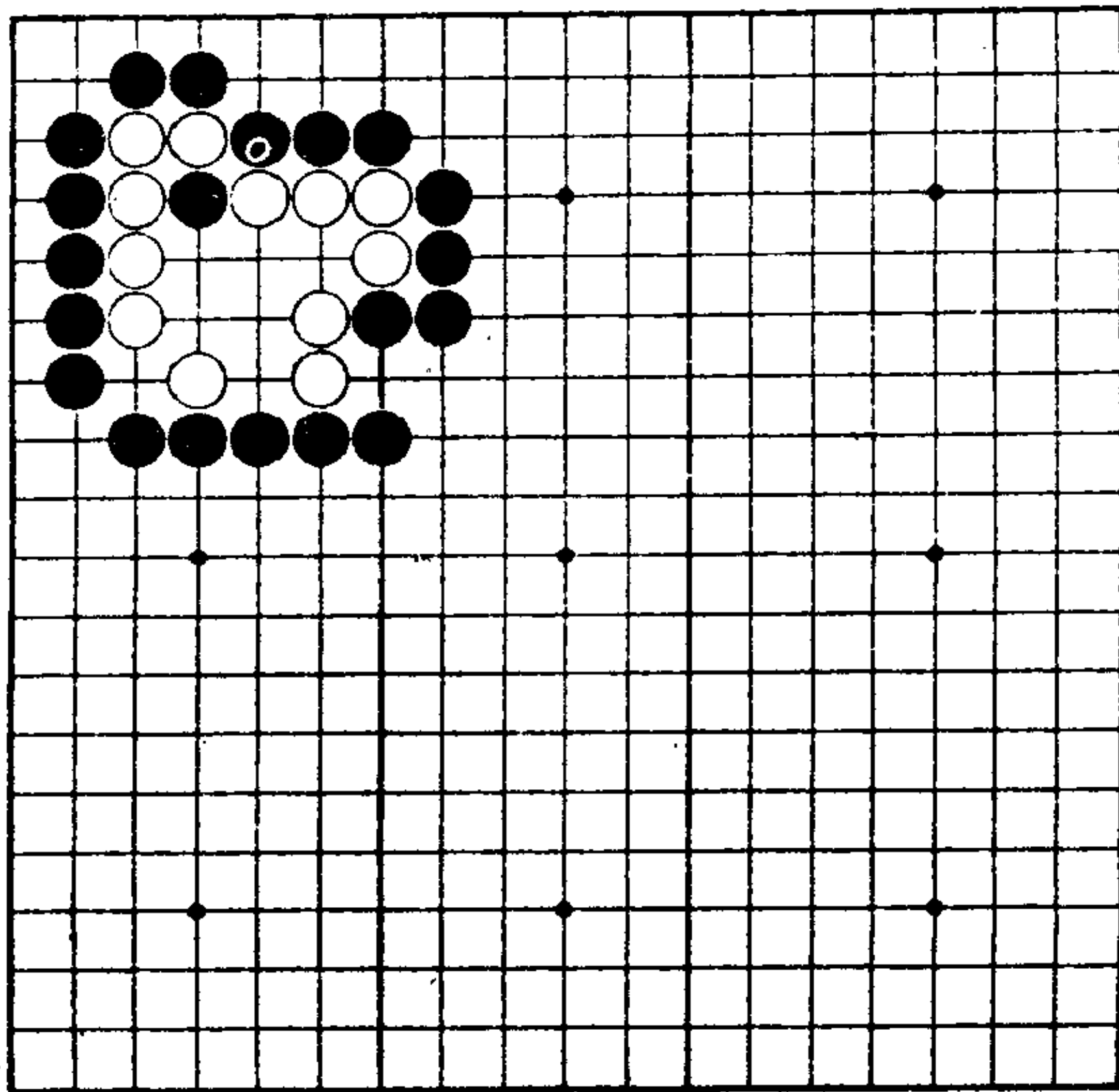
第3题

自然
黑先 上级

棋，最好还是顺应自然发展。

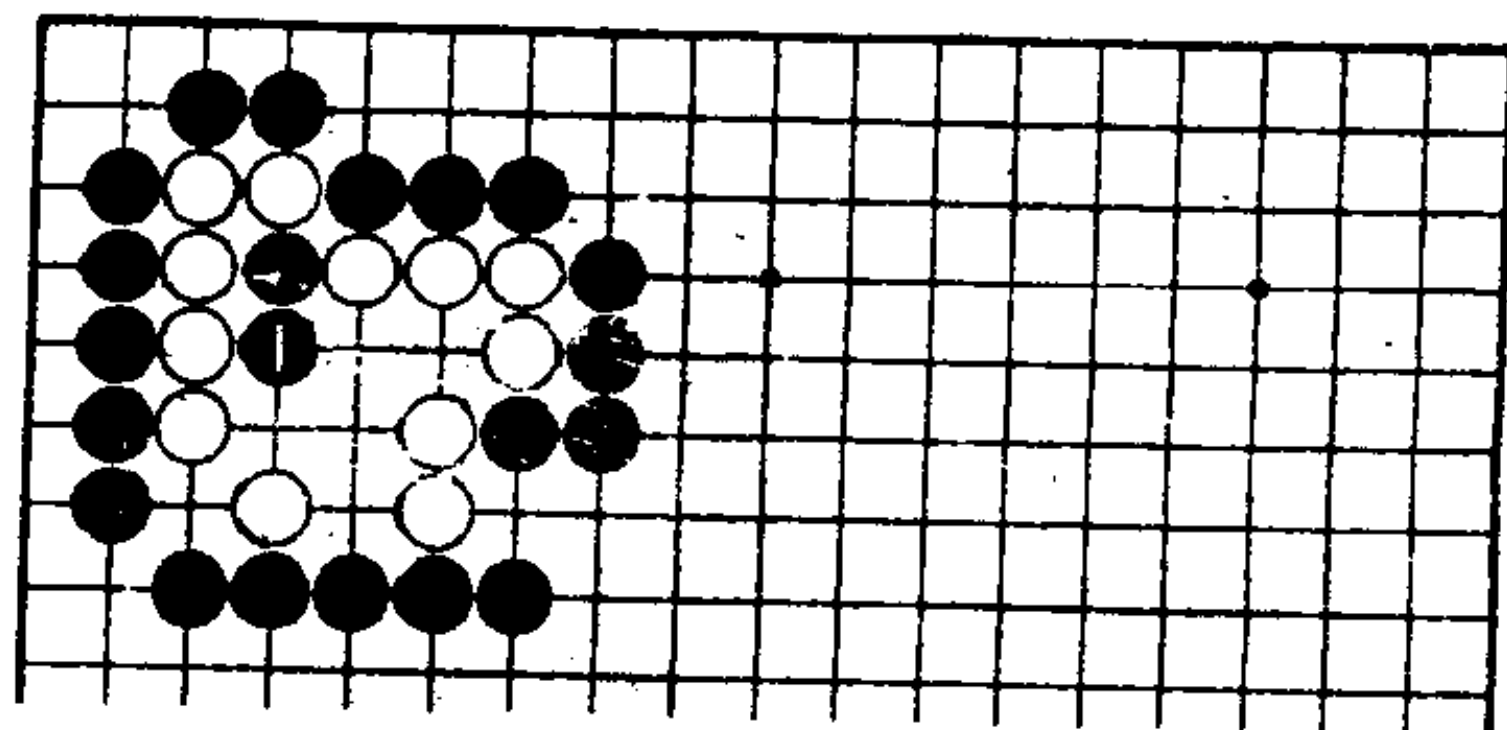
一旦碰壁时，就要运用技巧。这是一个值得体会的经验。

本题即为其例。



正解图 自然流

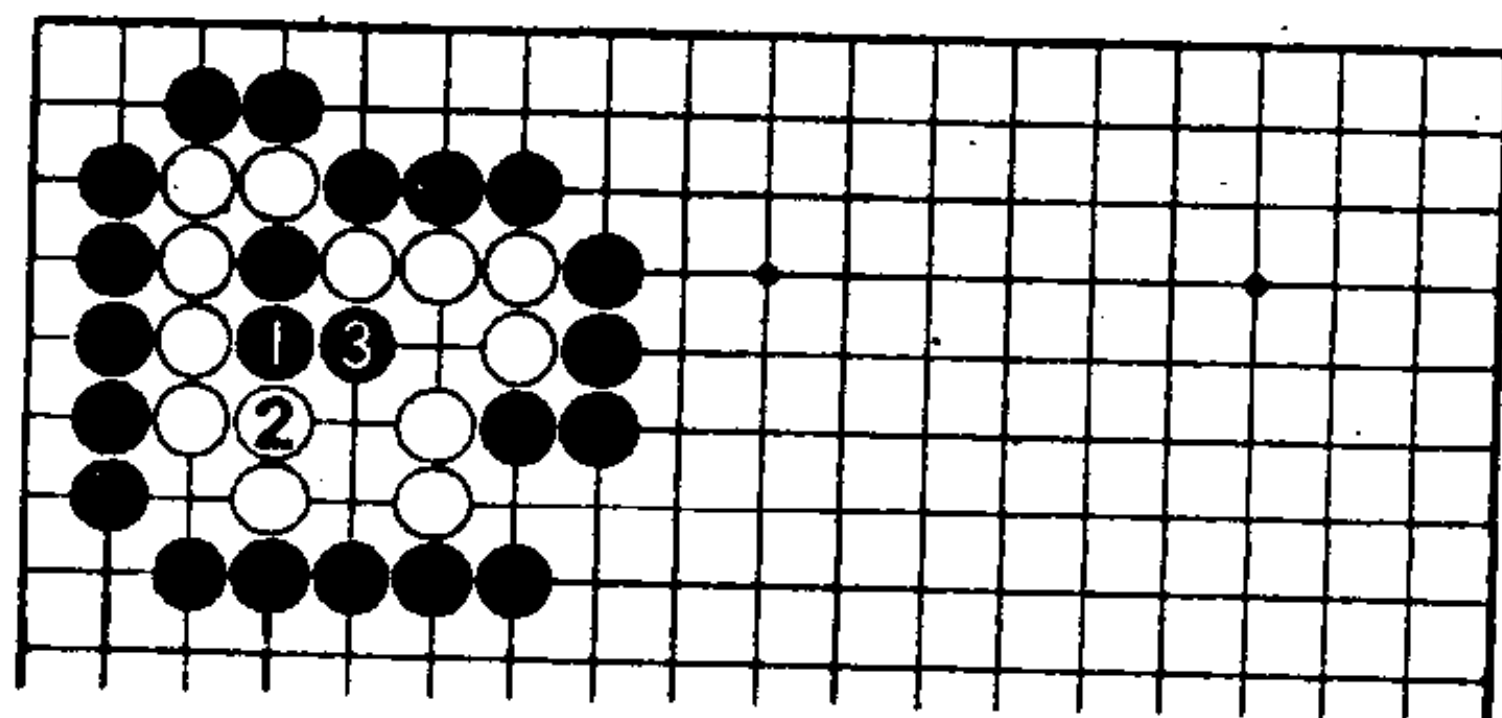
黑 1 伸出，在棋法上是没有的着手。但这就是自然流。



正解图

1 图（曲三）

黑 1 长，白 2 打，黑三曲。白成曲三死。白不能这么走。

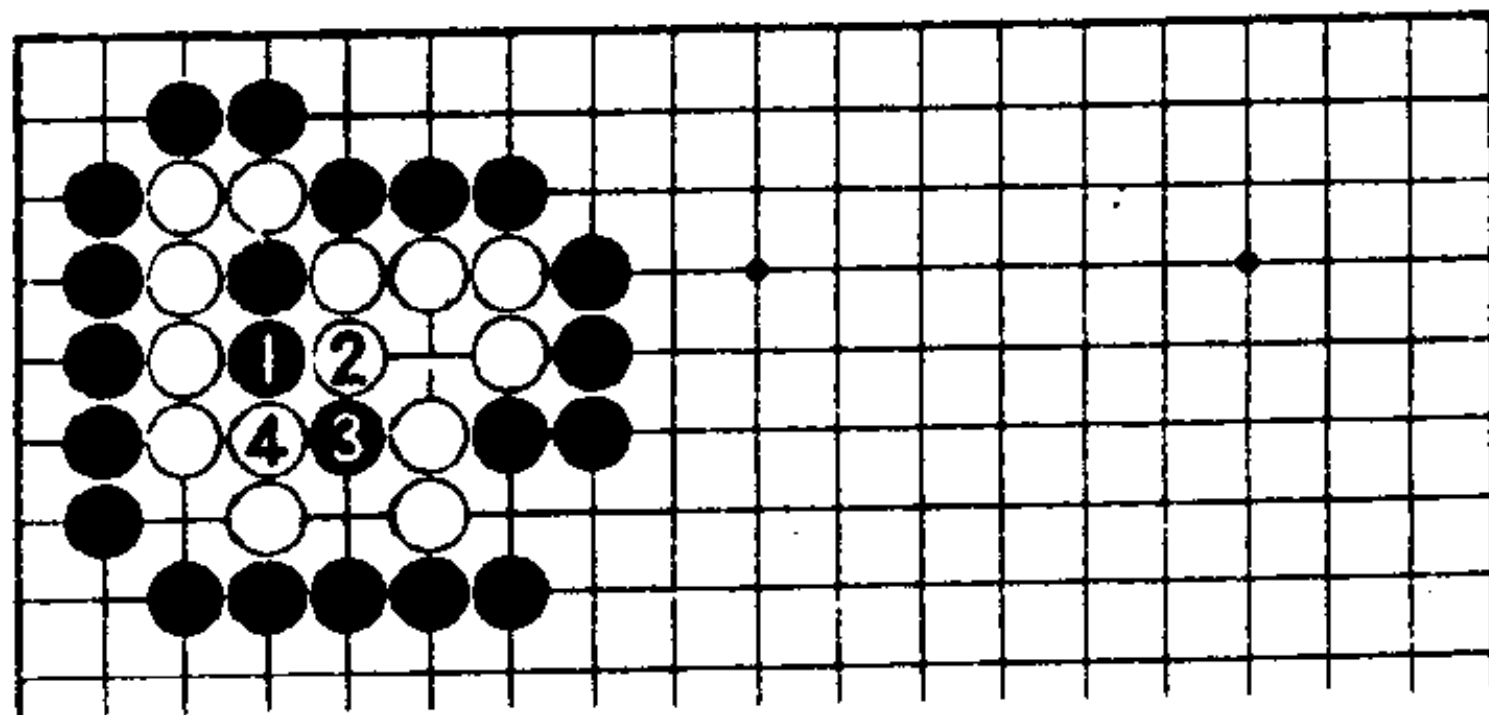


1 图

2 图（技巧）

黑 1 长出，白 2 打吃，此刻就要运用技巧了。

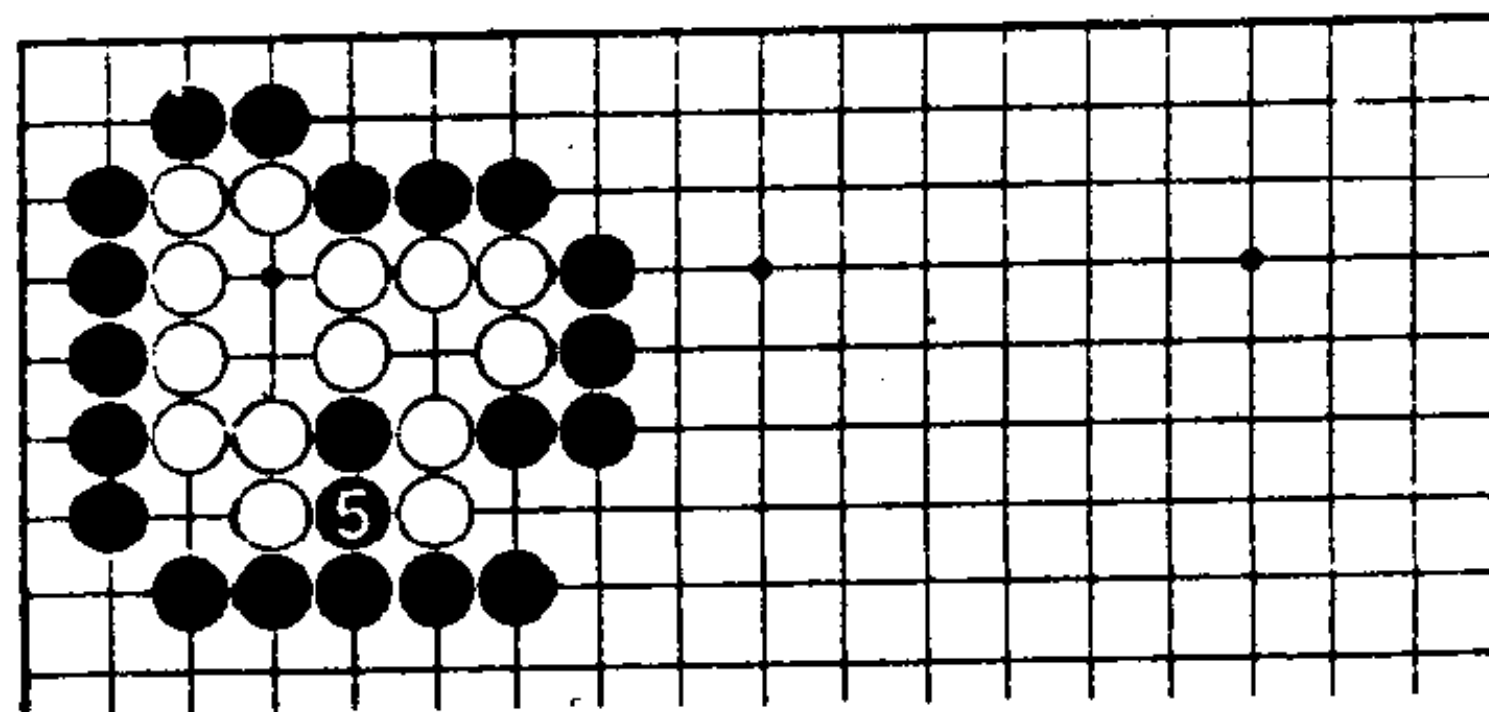
黑 3 打吃正是技巧。
白 4 只有提吃。



2 图

3 图（白死）

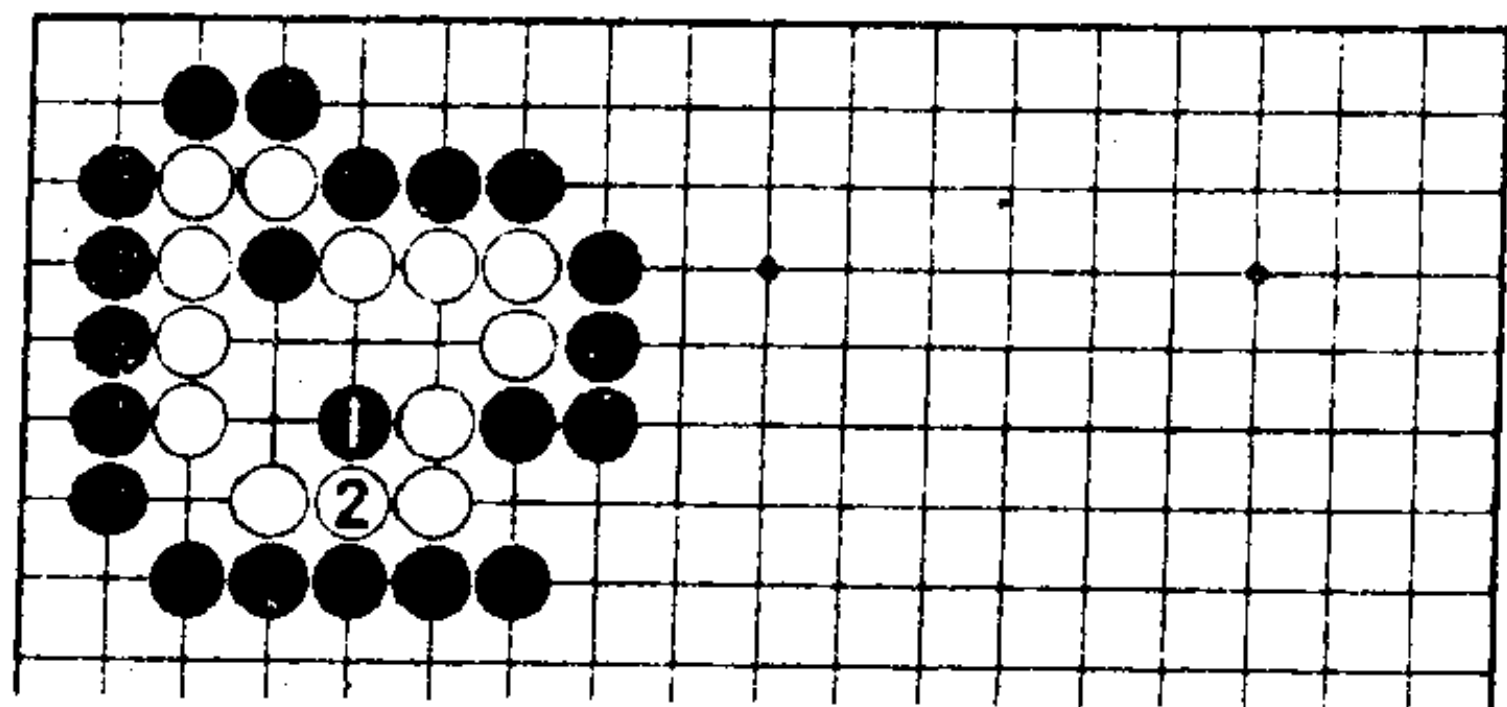
黑 5 接回，白死。
这是很有趣的假眼。



3 图

4 图（失策）

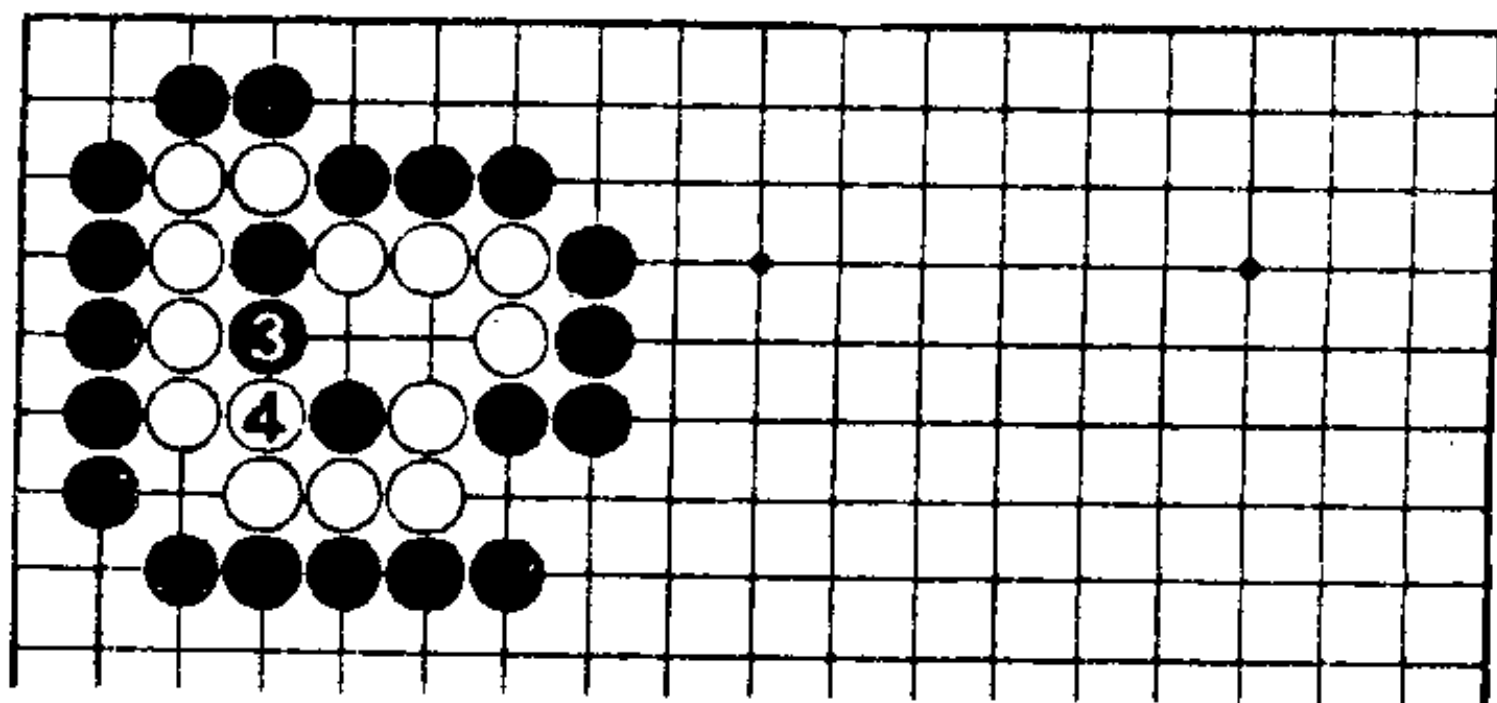
黑先走 1 位的点，
似乎是筋。其实是失策
被白 3 平凡地接上
.....



4 图

5 图（白活）

黑 3 长出，白 4 打
吃，不成曲三。这就是
过分考虑策略的恶果。



5 图

第4题

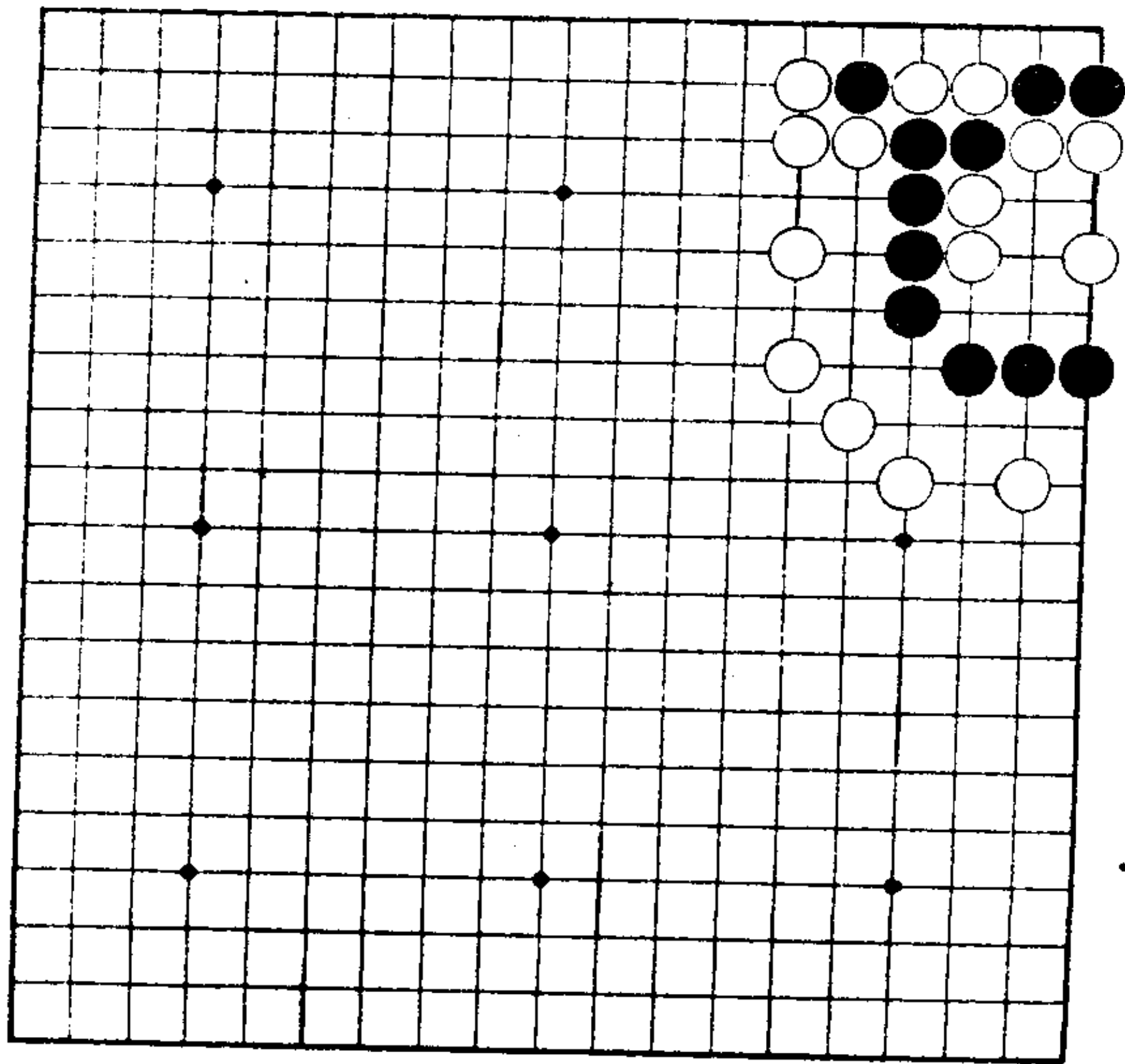
A级

黑先 有段

这是A级，也是高水平的问题。

至今没有一个眼位的黑棋，想要做活，所以说是个难题。

只能依靠角上的余味。



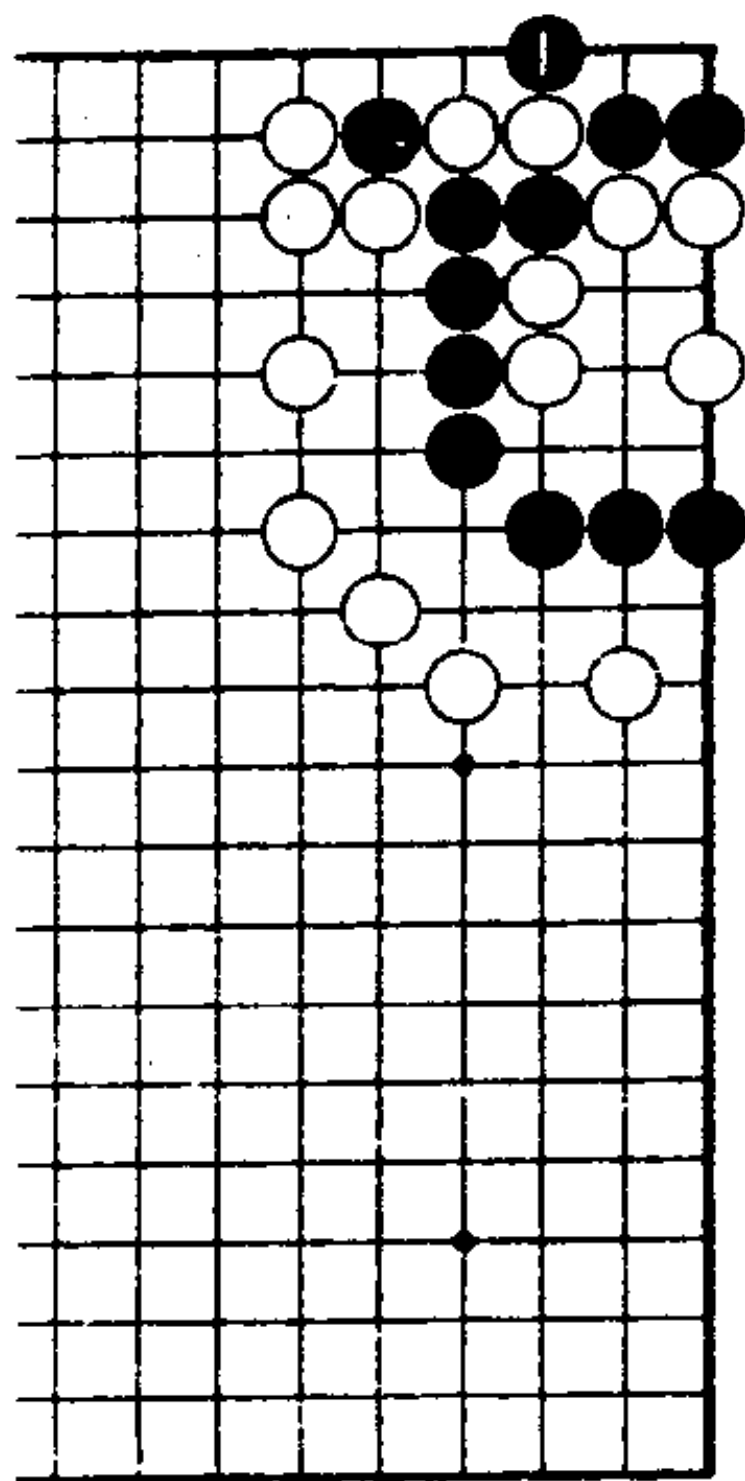
正解图 打吃一下

黑 1 打吃一手，后面就会发挥出作用来。

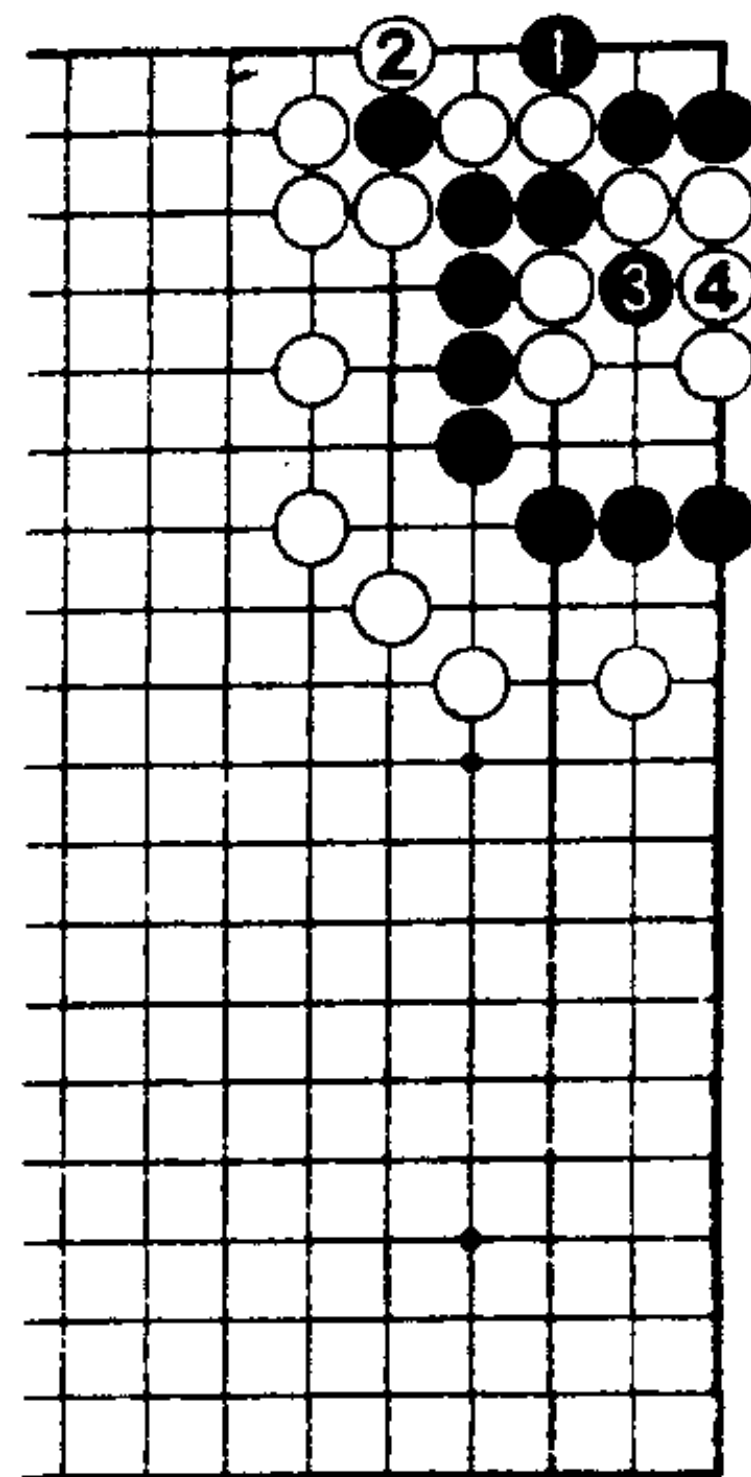
1 图（那么）

黑 1 打吃，白 2 拔当然。

黑 3 断吃，白 4 接。那么……



正解图

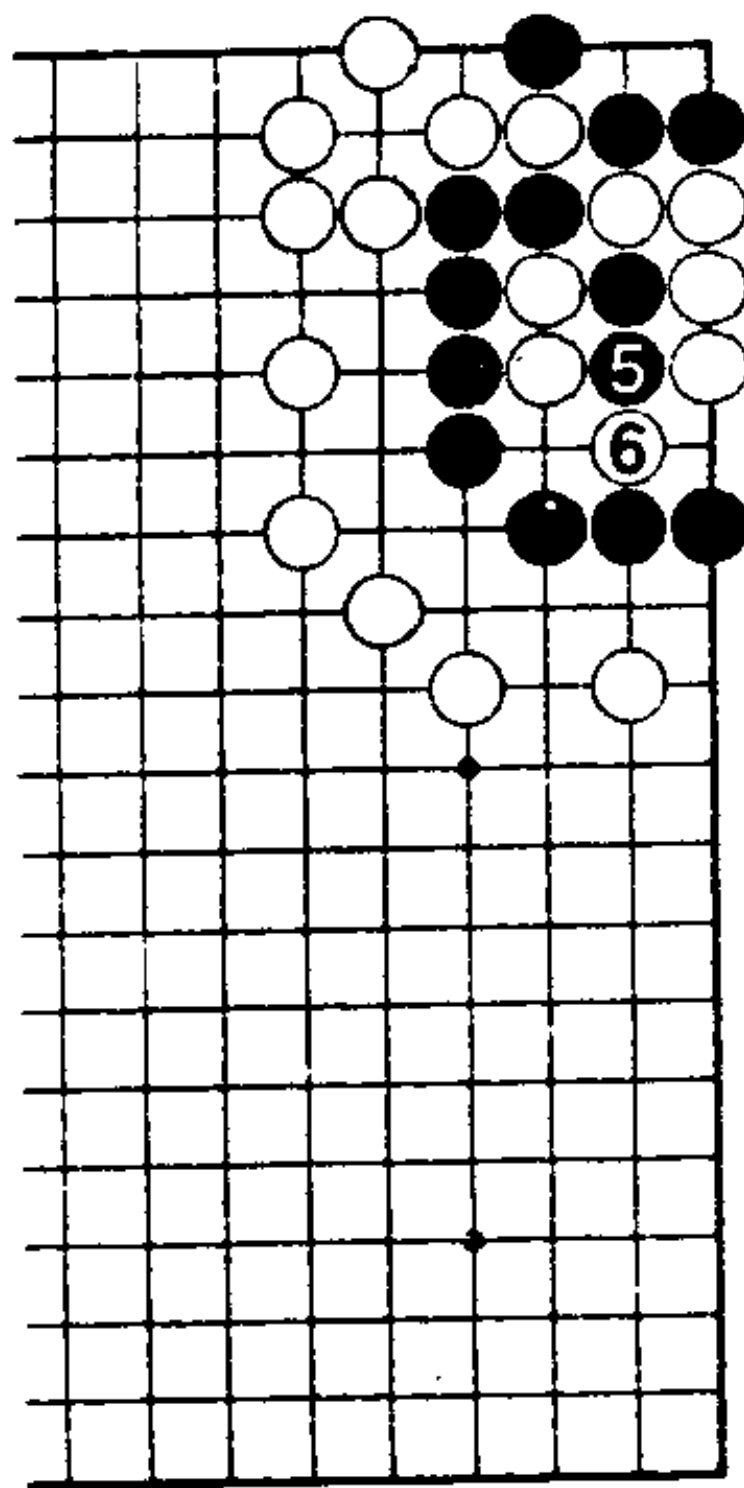


1 图

2 图（长出）

黑 5 要长出。

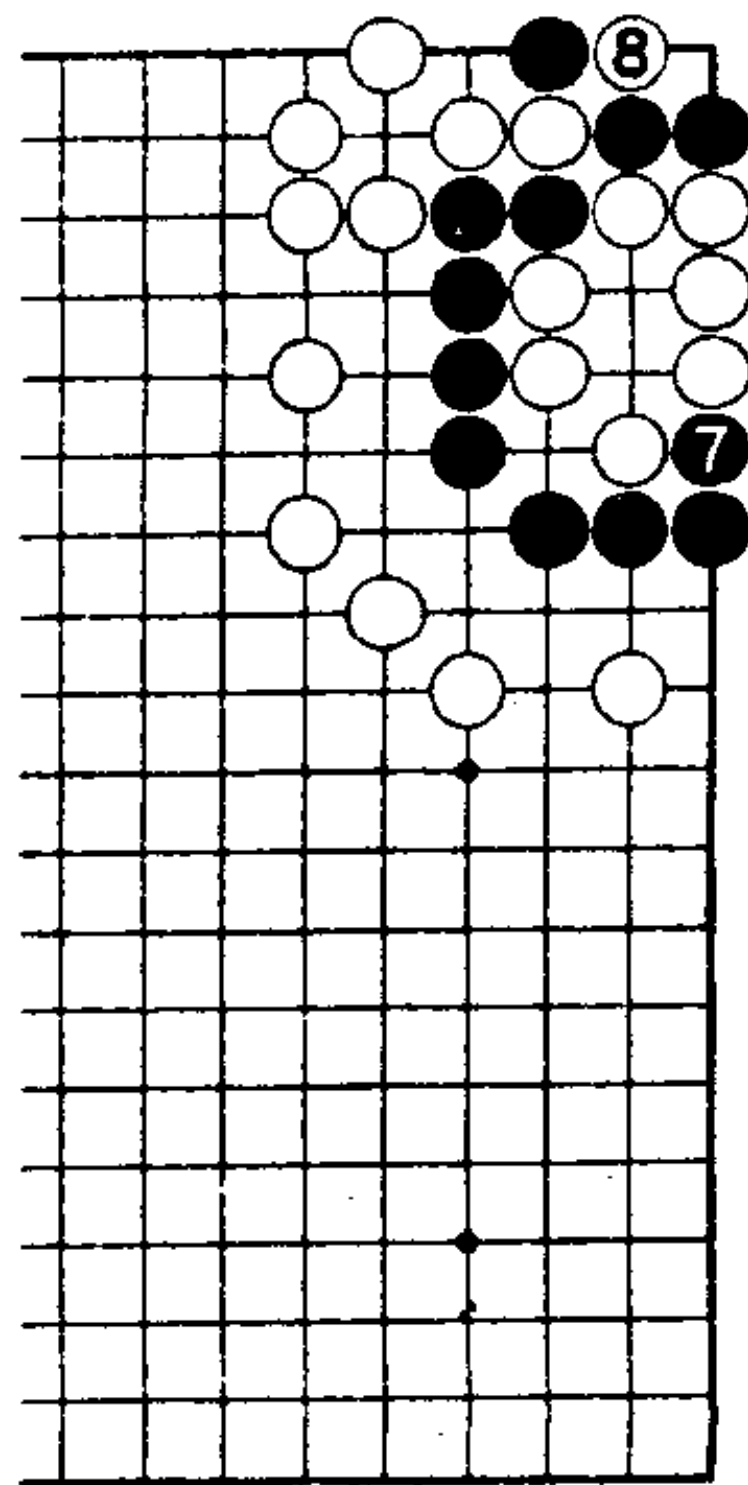
这自然会被白 6 提掉。因此这手棋很容易被看出。



2 图

3 图（紧气）

然后，黑 7 卡。即，活用紧气手筋。白 8 不得不打吃……



3 图

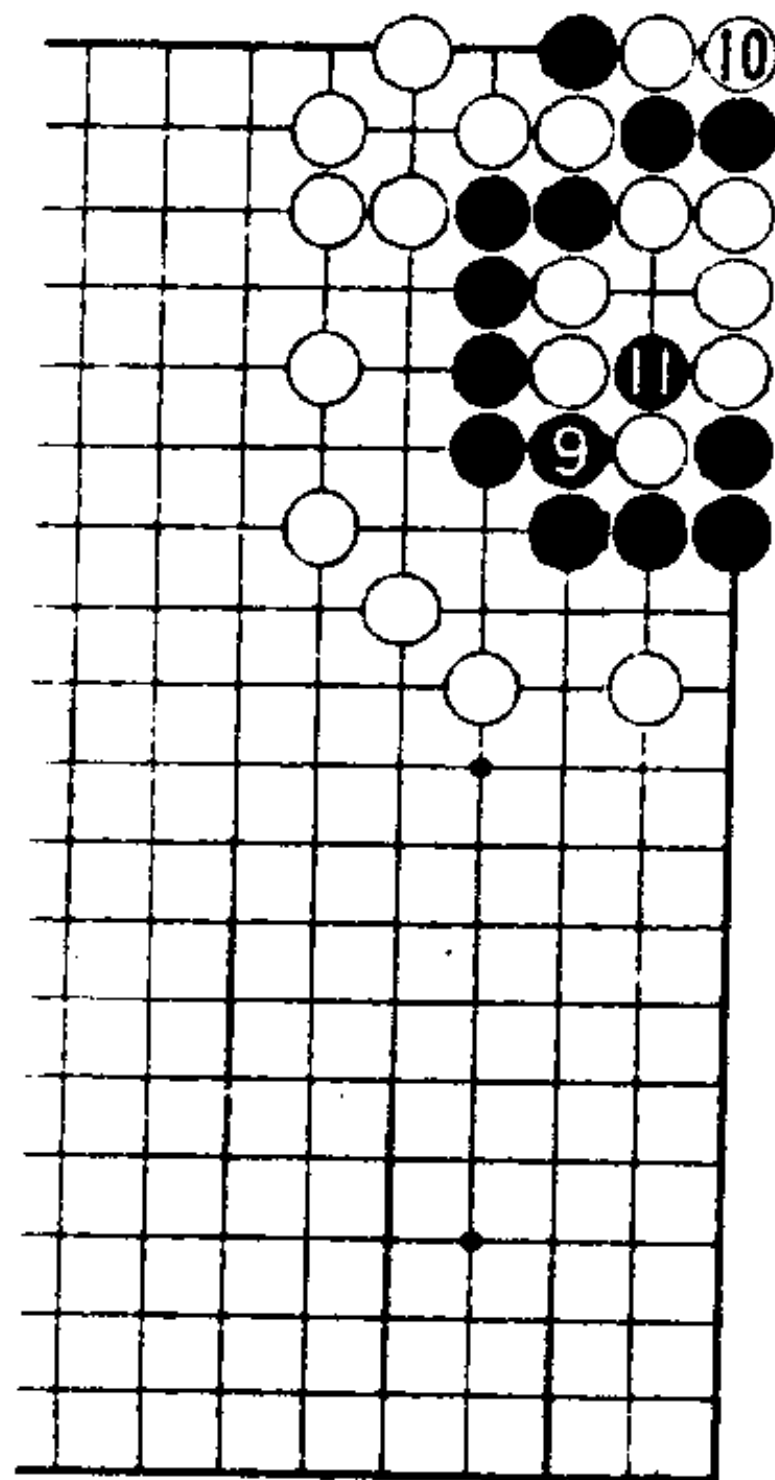
4 图（活）

黑 9 打吃，白 10 提吃，黑 11 拔活。

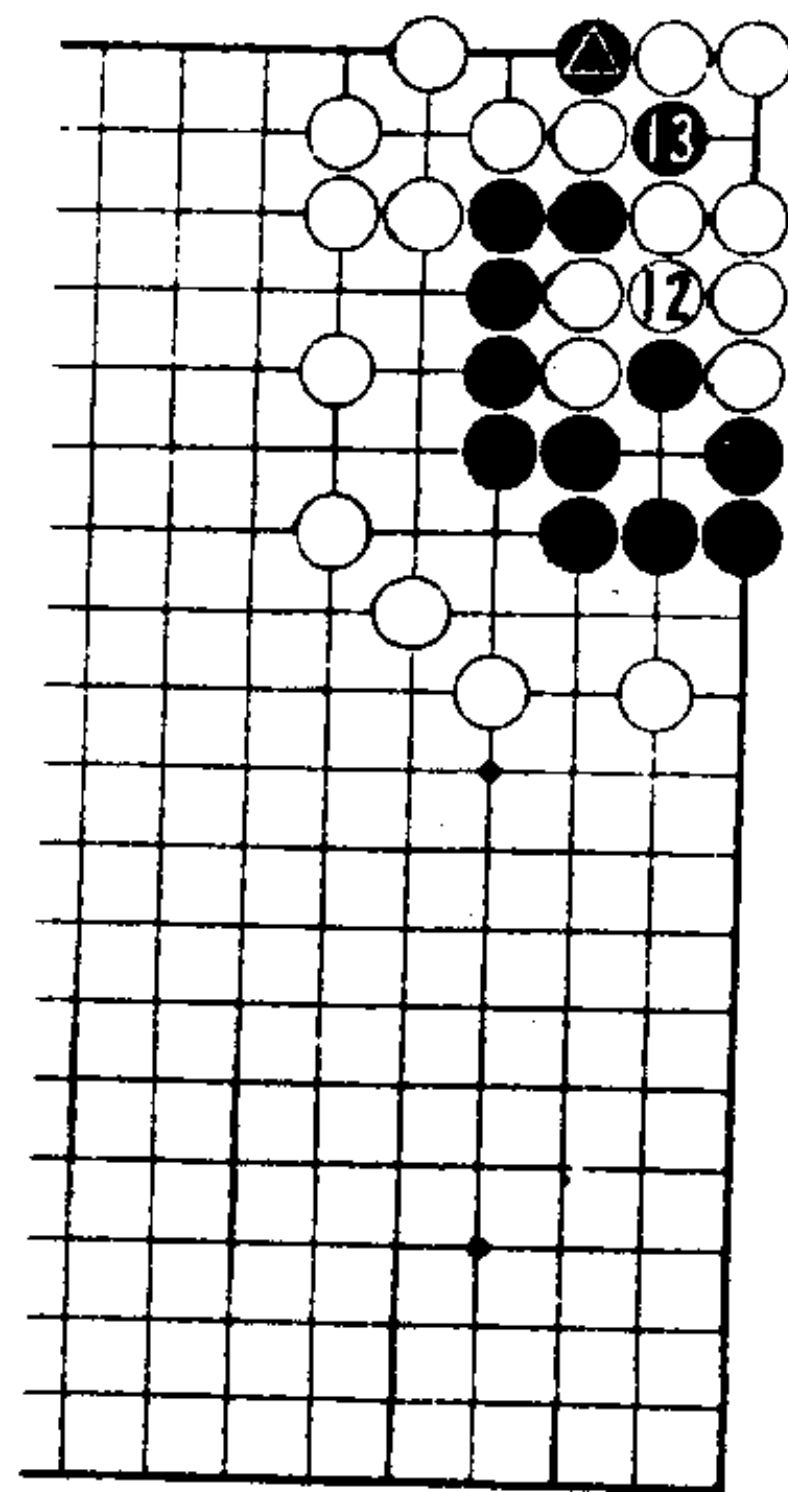
5 图（绝妙）

因为，白 12 若接上，
▲就会发挥作用，黑有 13 位倒扑。

▲一子起到了绝妙的作用。



4 图



5 图

第5题

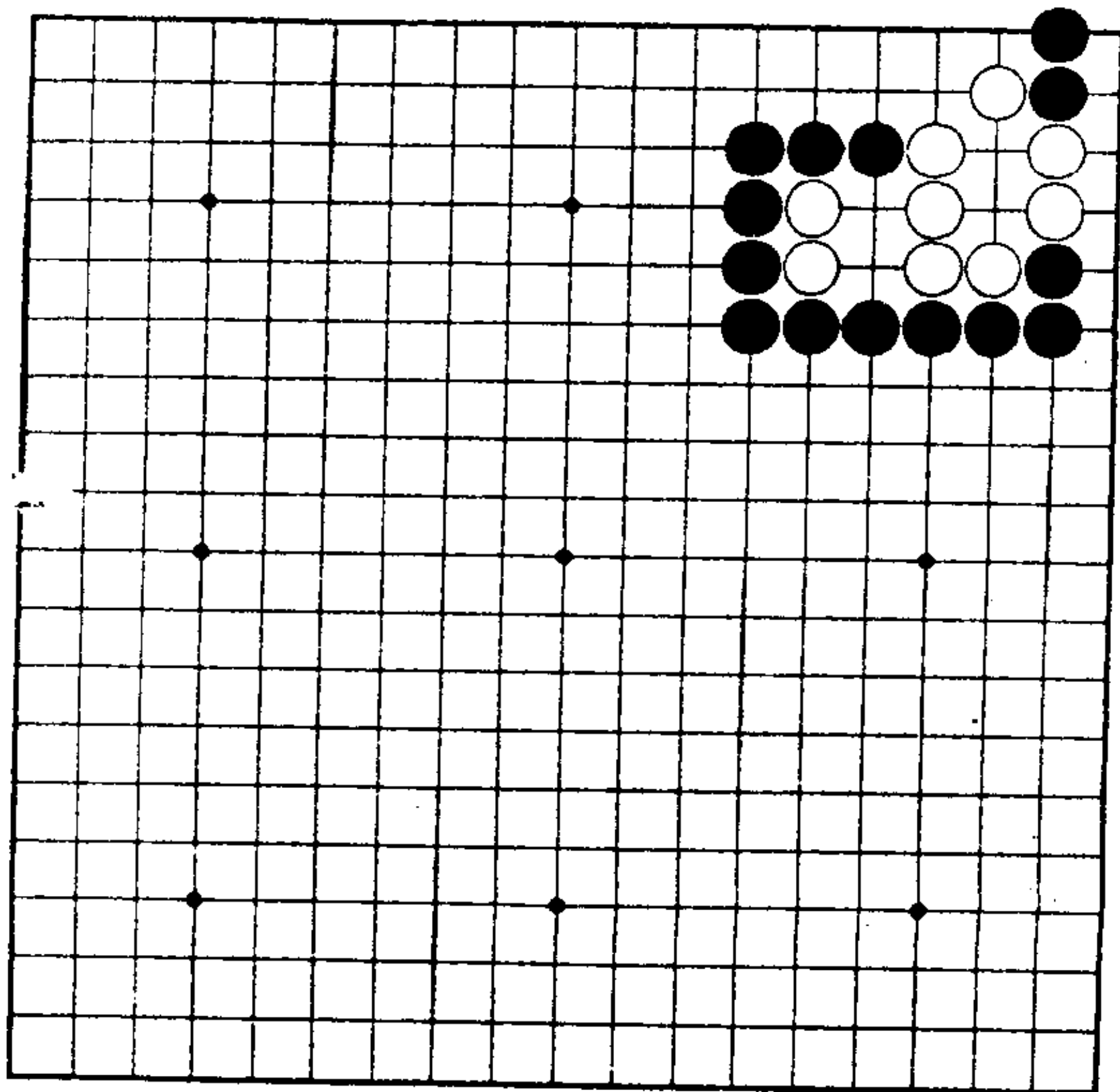
加把油

黑先 初级

初级的诸君，
看得懂本题吗？

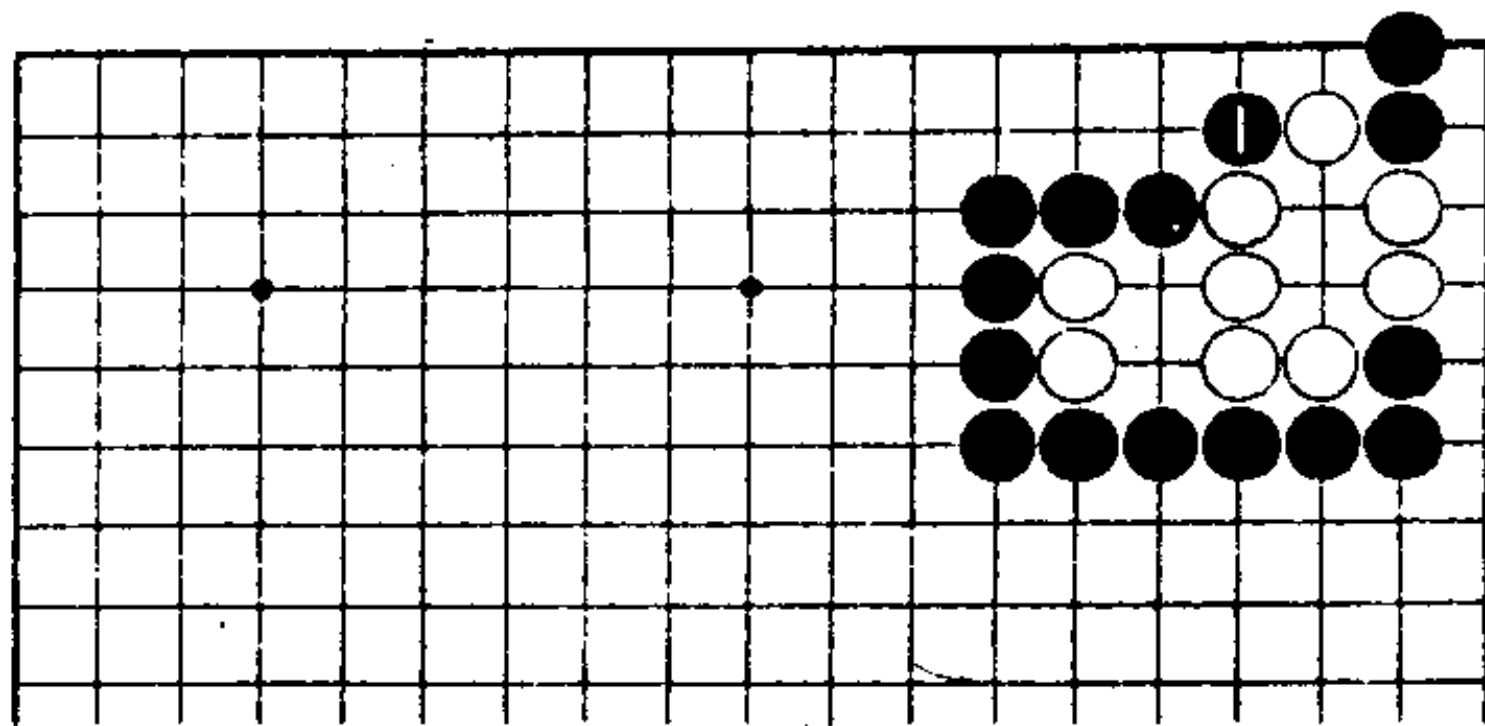
仅一手棋。
但这手棋常被忽略。
可是对高水平者来说却是常识。
请加把油。

这里可以杀
白。



正解图 卡

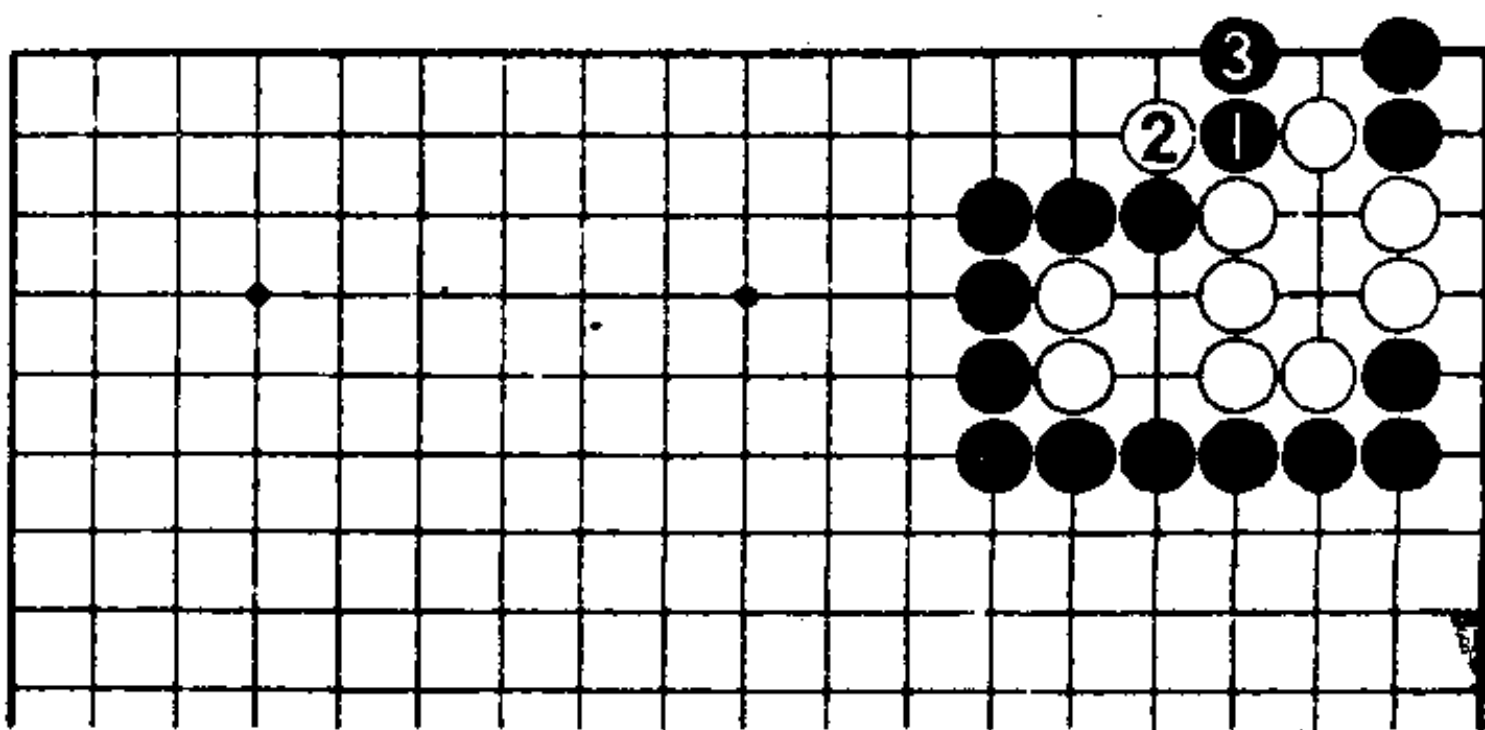
黑 1 的卡是唯一的
手筋。是位于盘端一线
的魔术。哦不，是常识。



正解图

1 图（渡过）

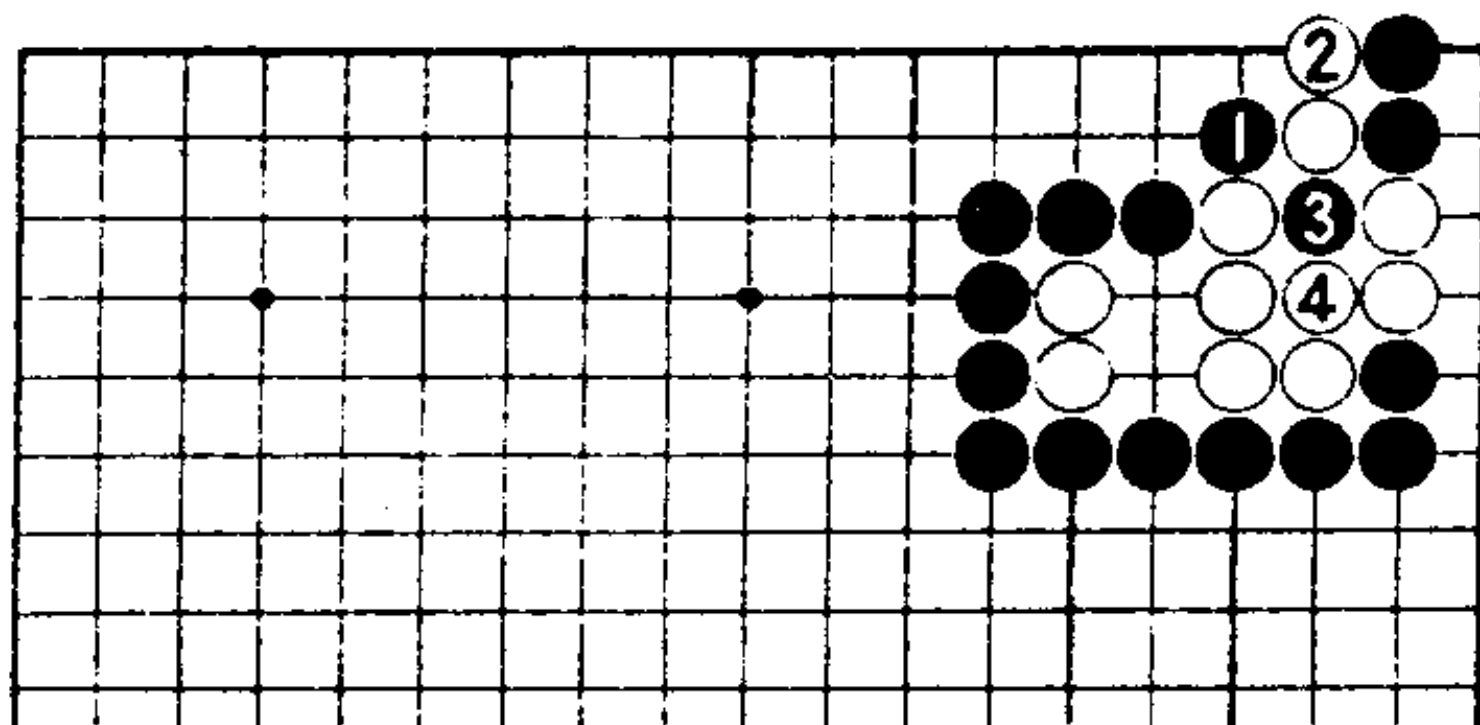
至所以说卡是手筋，
是因为白 2 断打不成
立。黑 3 立下能渡
过。



1 图

2 图（扑）

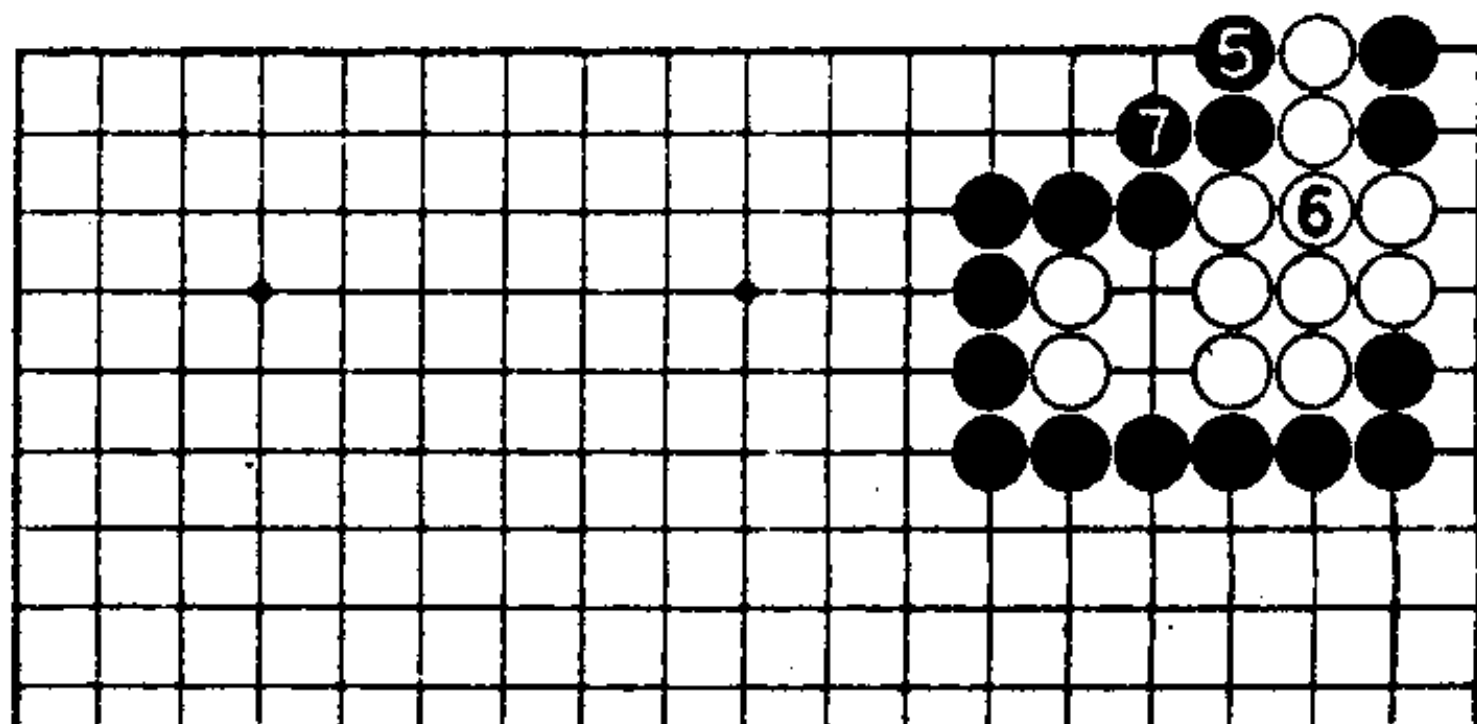
黑 1 卡，白 2 挡下，
又怎样呢？黑 3 扑，让
白 4 提，以后就简单了。



2 图

3 图（白死）

黑 5 包打，白 6 接，
黑 7 接上。
这样白死。



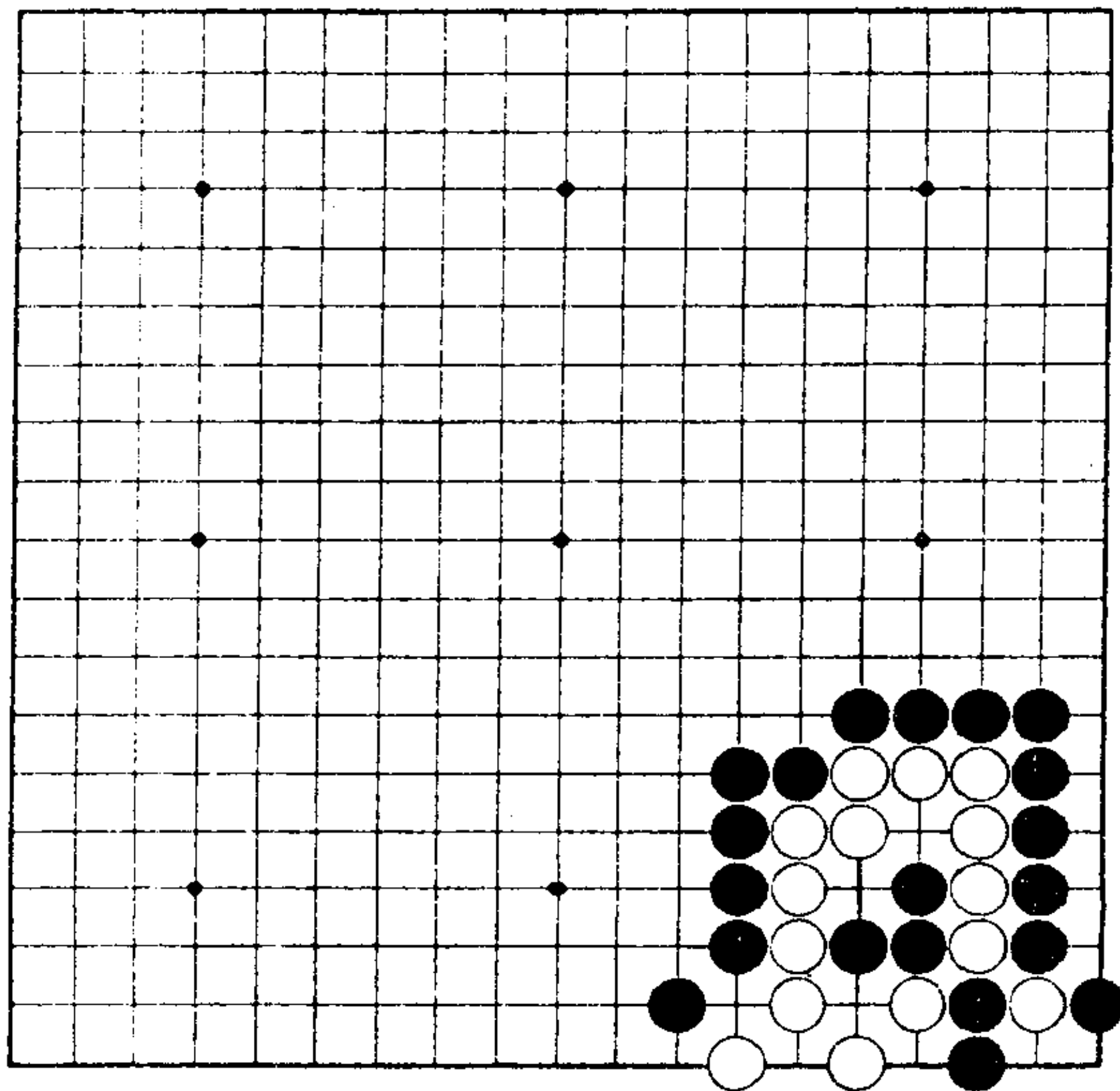
3 图

第6题

沉着
黑先 中级

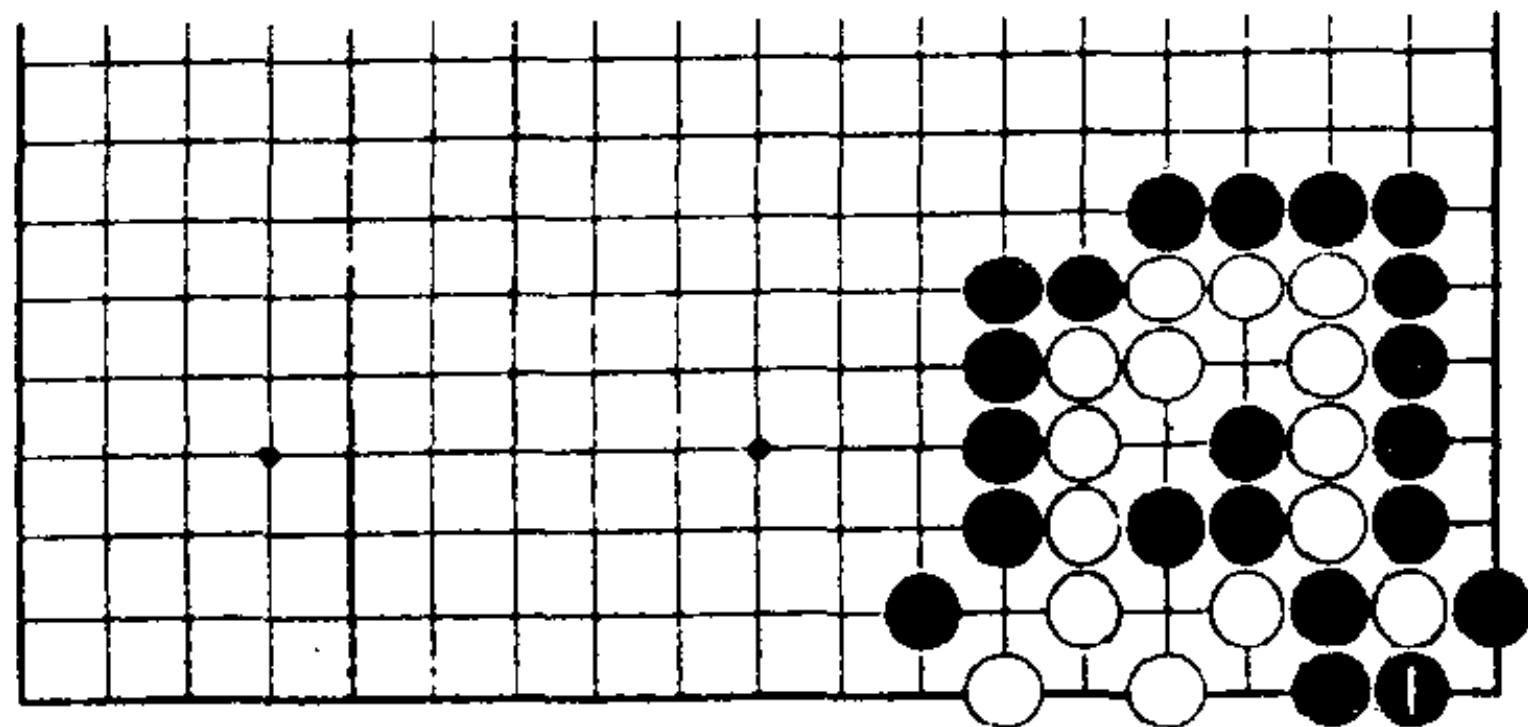
这还不简单吗？如果鲁莽地就这么下手，是要碰壁的。

只有冷静沉着才会有正解。



正解图 冷静

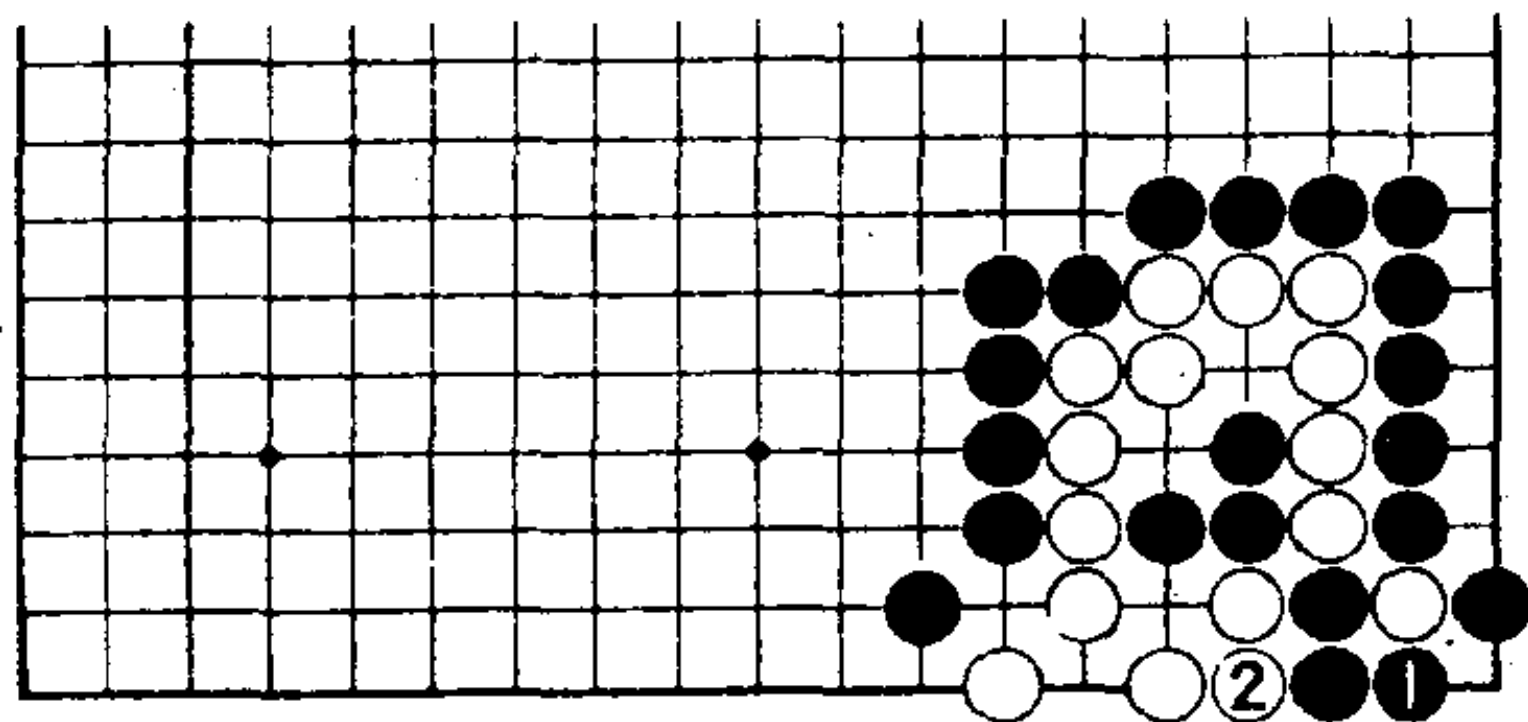
黑 1 拔很冷静。这样去试探白的应手才是正解。



正解图

1 图（绝对）

对于黑 1 的提，不管怎么考虑，白只有走 2 位。

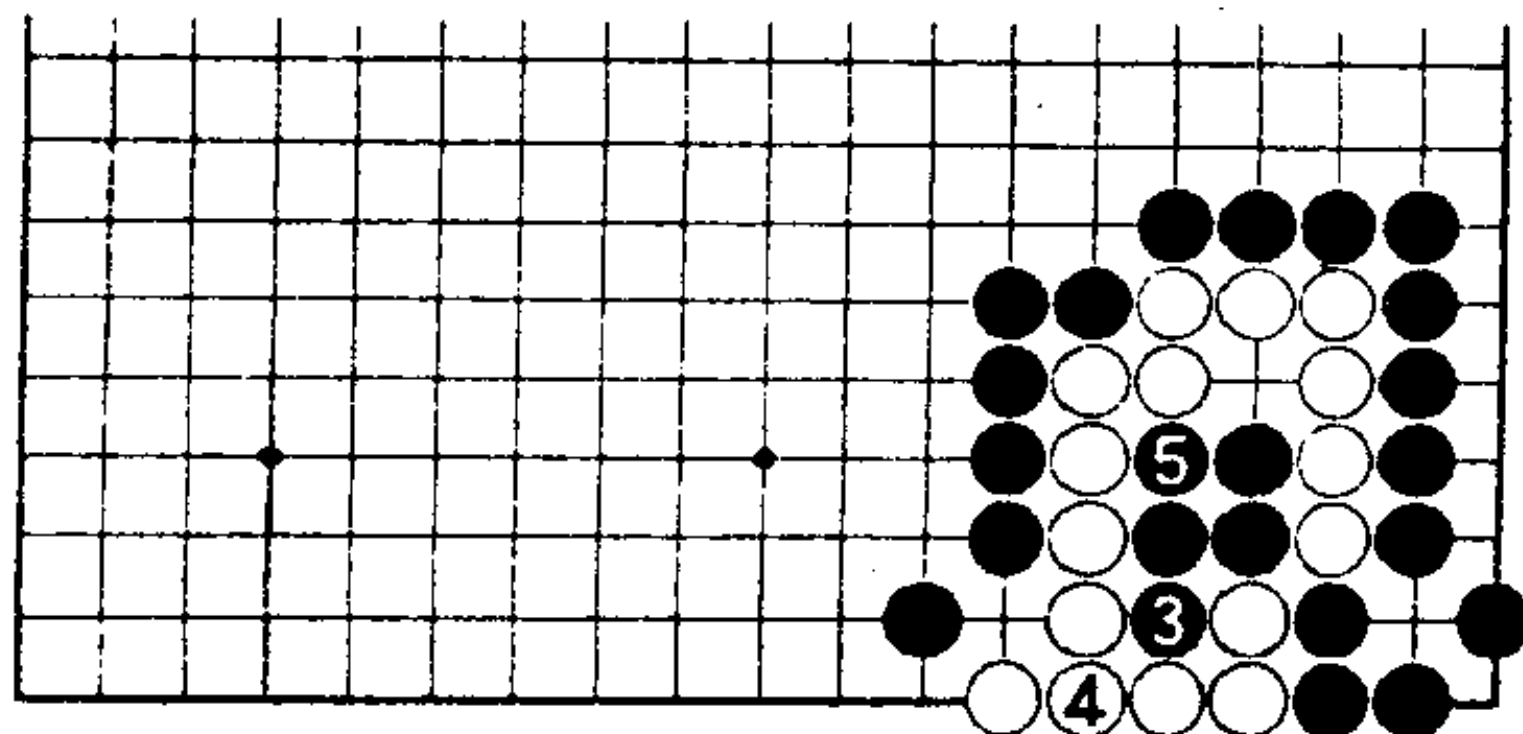


1 图

2 图（刀板五）

黑 3 打吃，让白 4 接上，黑 5 在中间团。

这是典型的刀板五，白死。

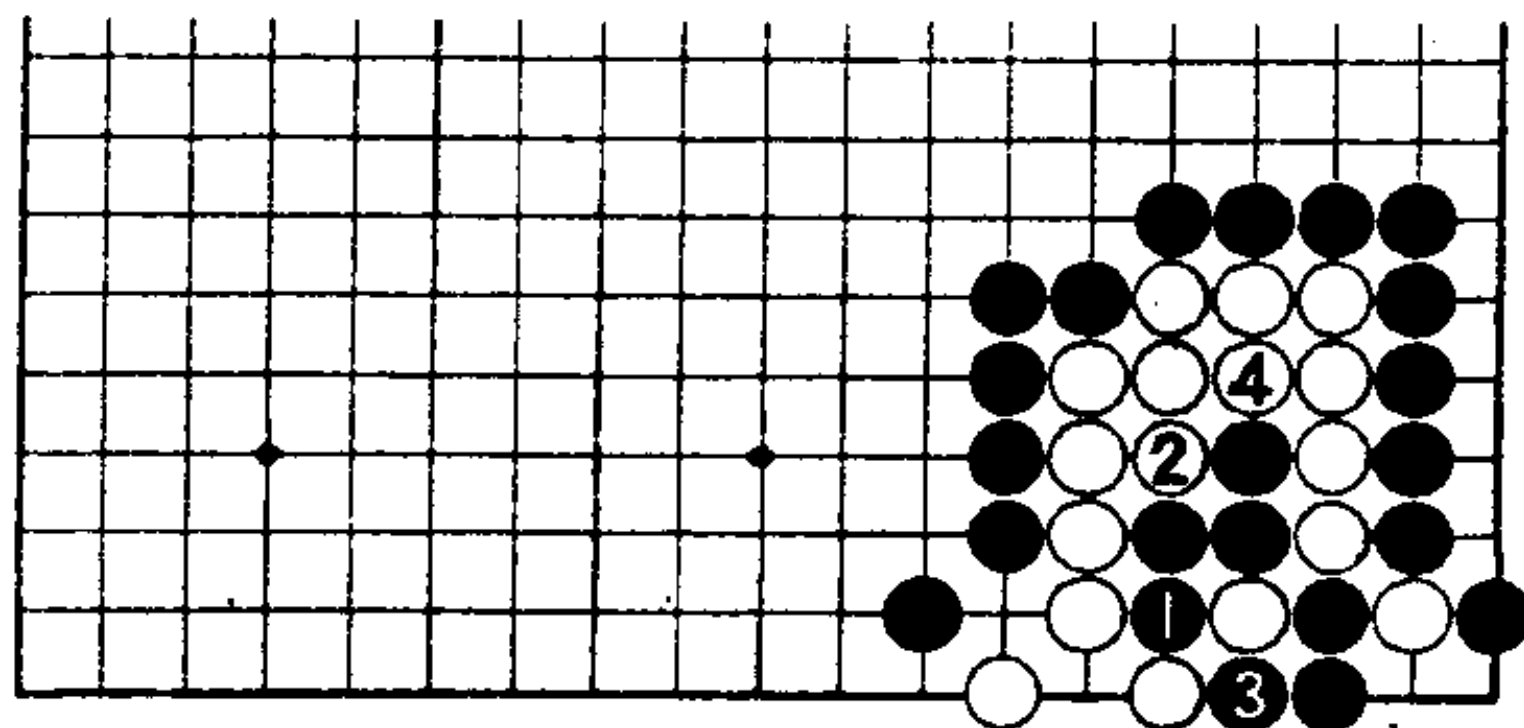


2 图

3 图（劫）

黑 1 不能这么急于求成。

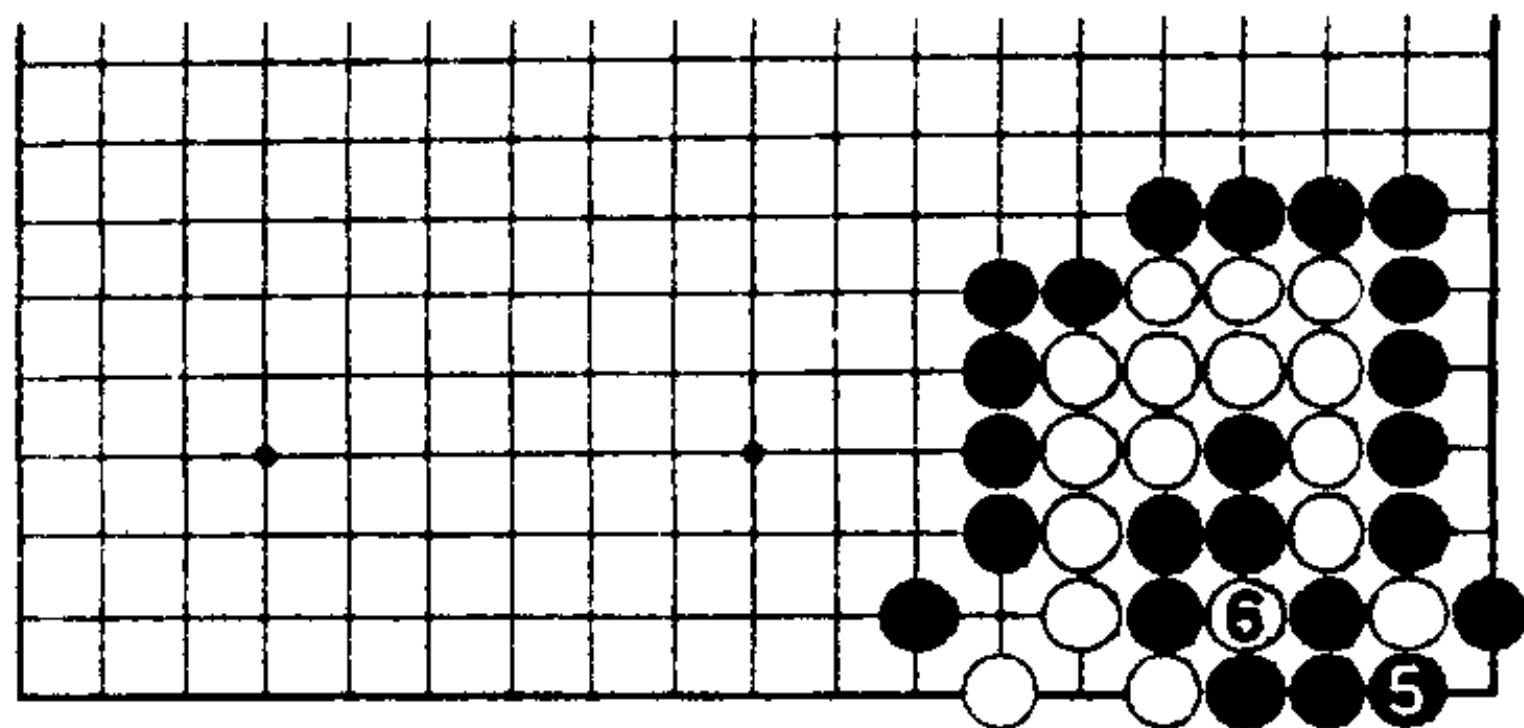
被白 2、4 打吃成劫。



3 图

4 图（狙击目标）

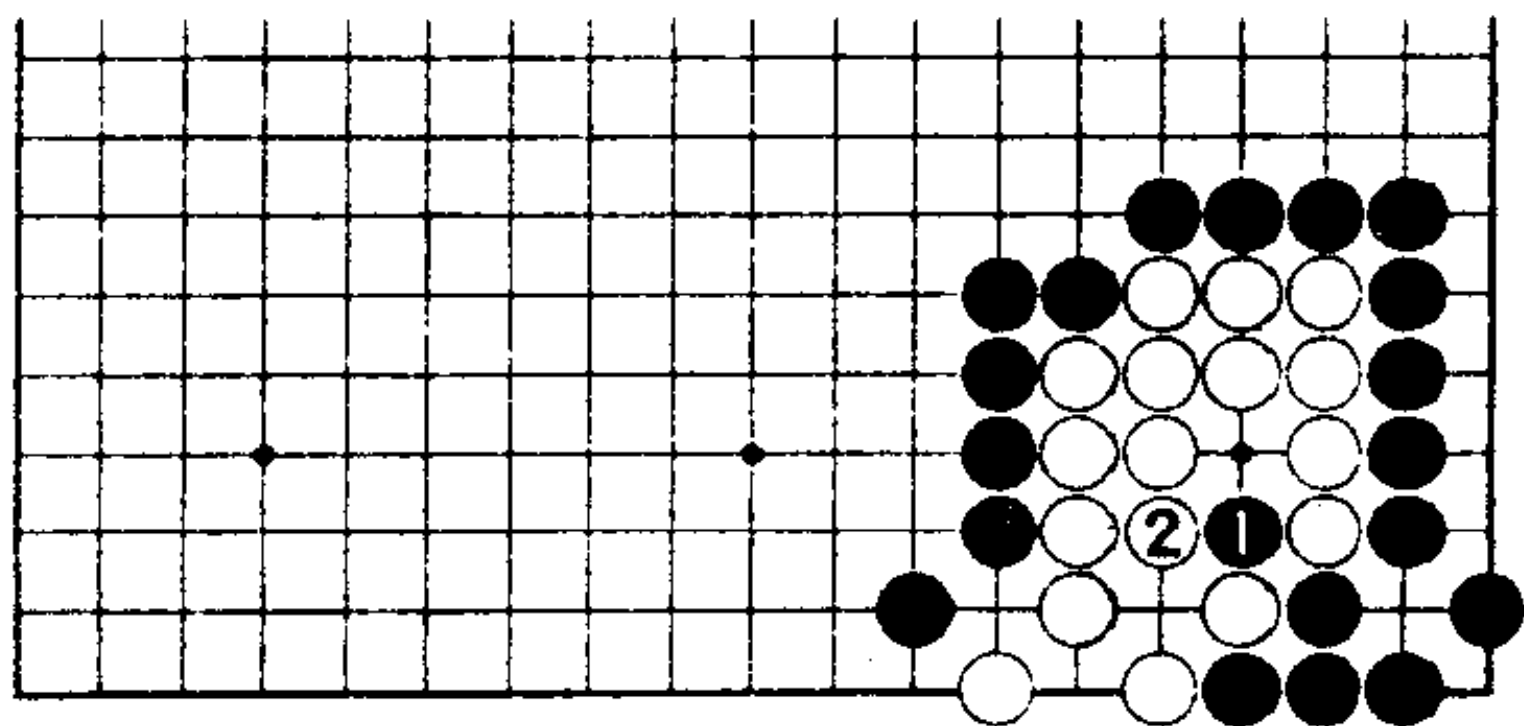
接着，黑 5 提，瞄
着倒脱靴的手筋。可被
白 6 提吃之后.....



4 图

5 图（劫）

黑瞄着 1 位的断打。
可白 2 仍成劫。
消味于未然才是正
解。



5 图

第7题

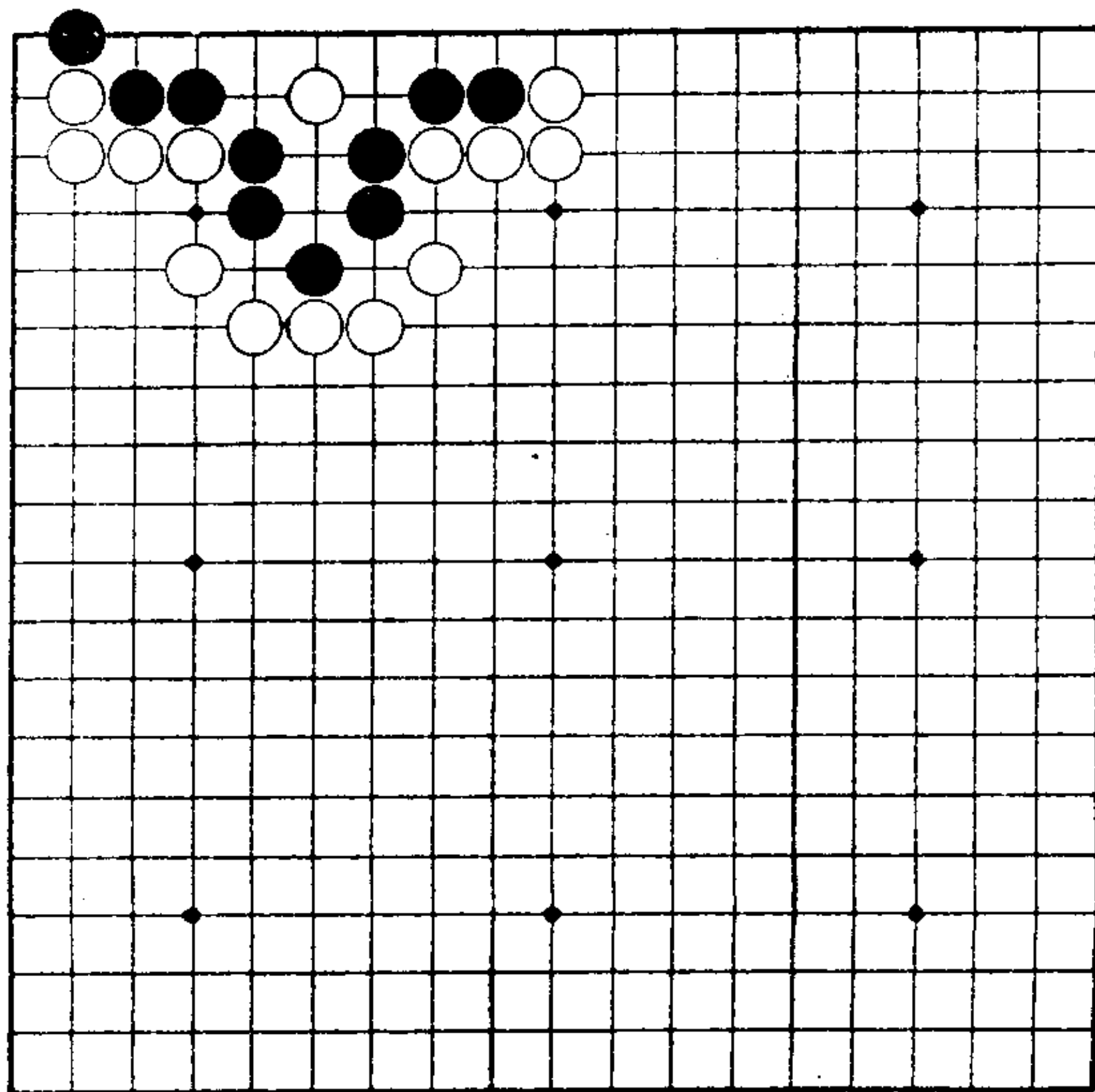
软弱

黑先 上级

黑的要点上
被白双觑一击。
似乎难于挽救。

但是不能软
弱。

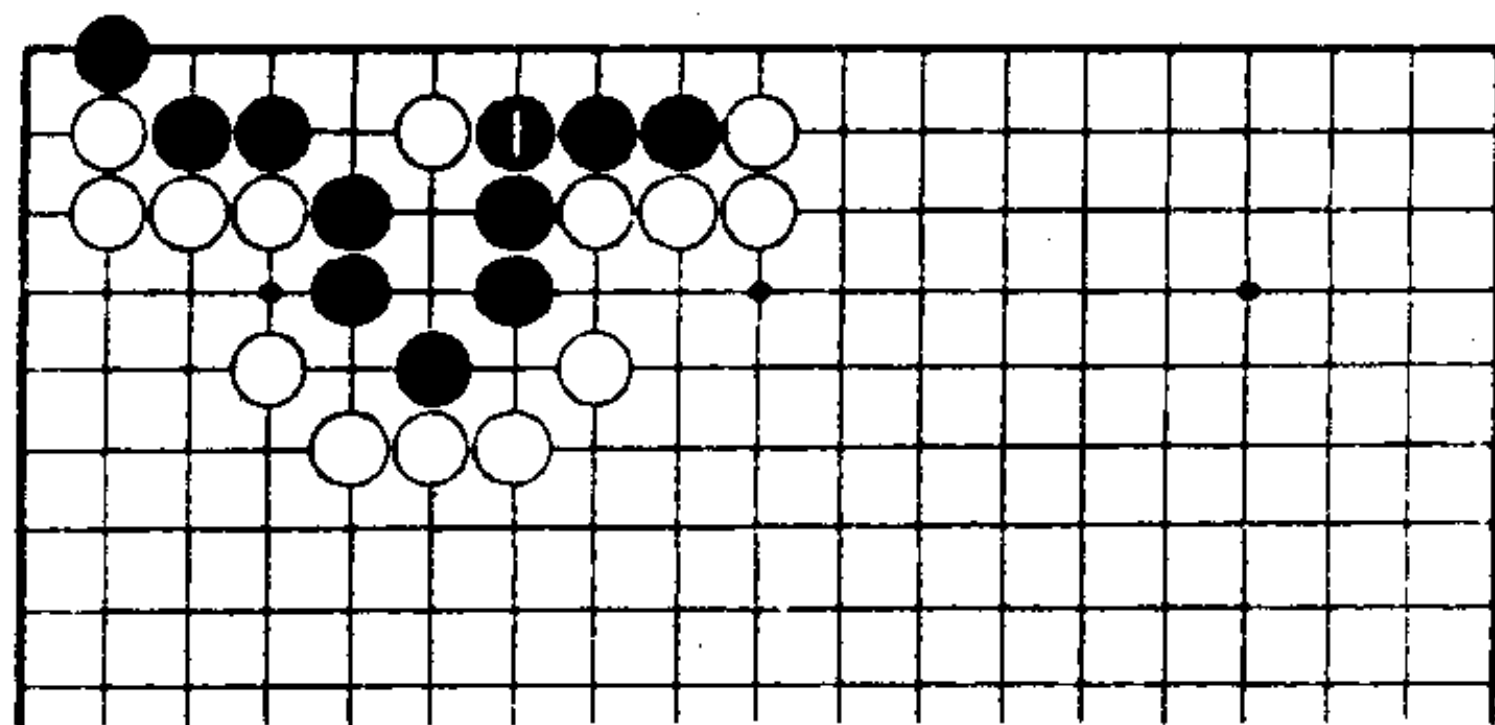
总能走出点
棋来。



正解图 接的方向

黑在 1 的方向接才是正确的。

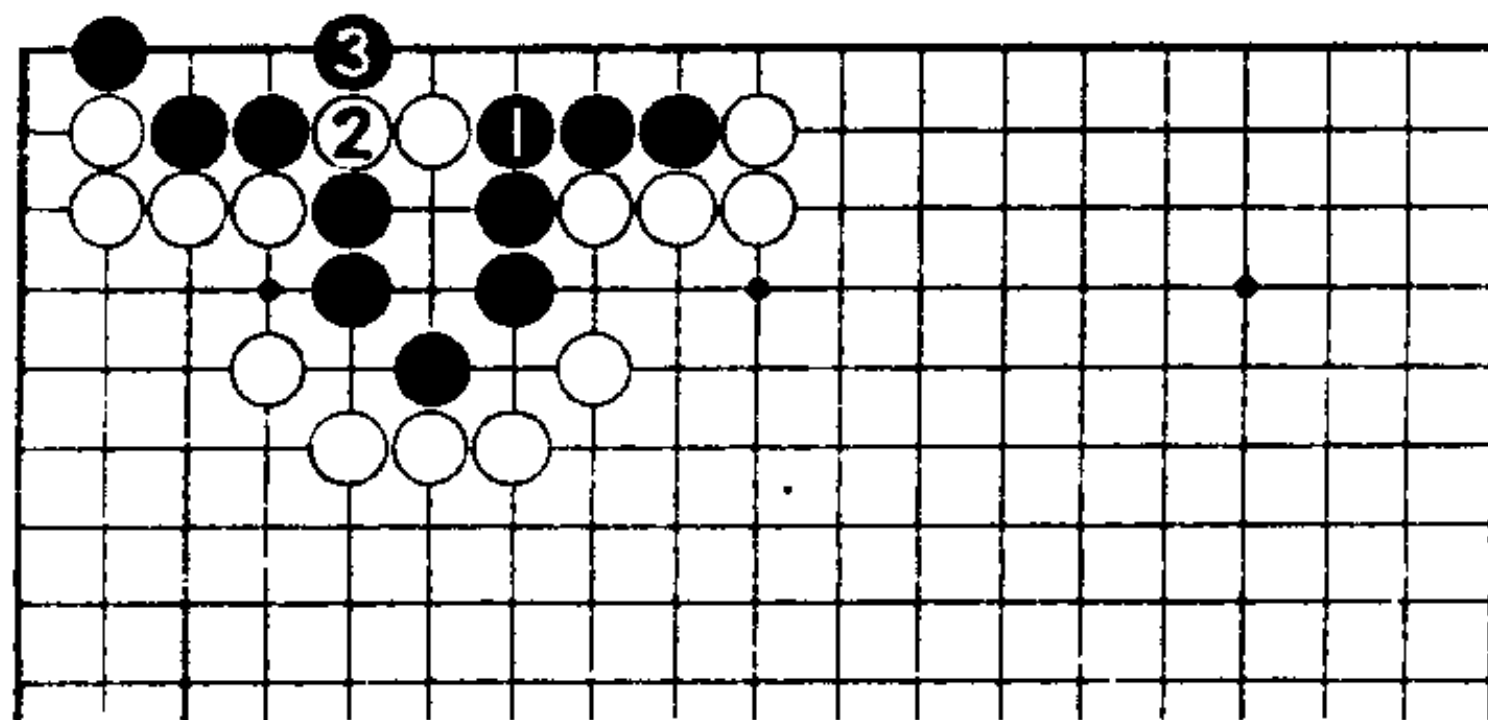
利用角的特殊性。



正解图

1 图 (弃子)

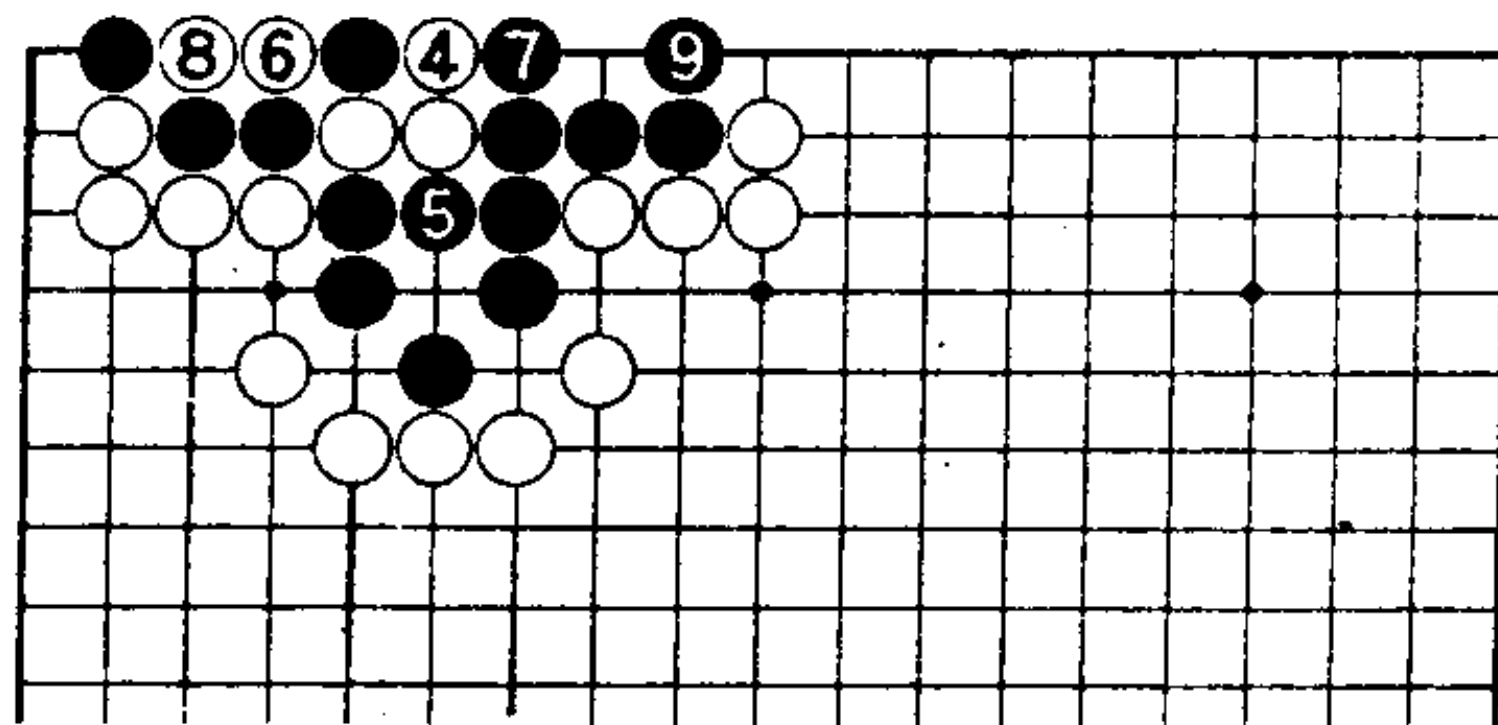
黑 1 接，白只有 2 断。黑 3 扳巧妙地弃子。



1 图

2 图（活）

接着，白 4 挡，黑 5 以下趁着白吃角之际，黑 9 立下活。

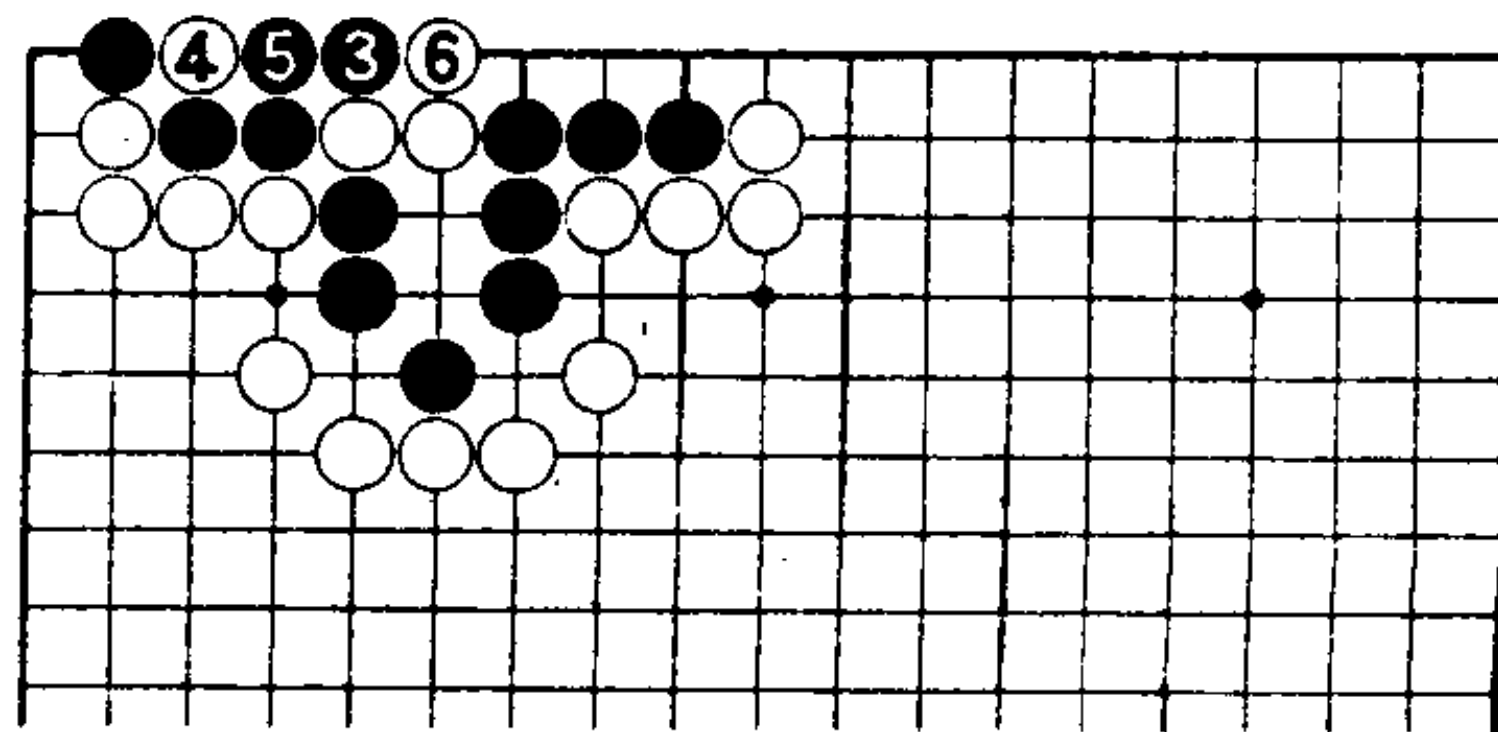


2 图

3 图（争取一手叫吃）

因此，黑 3 扳时，白 4 扑，黑 5 提，白 6 争取一手叫吃。

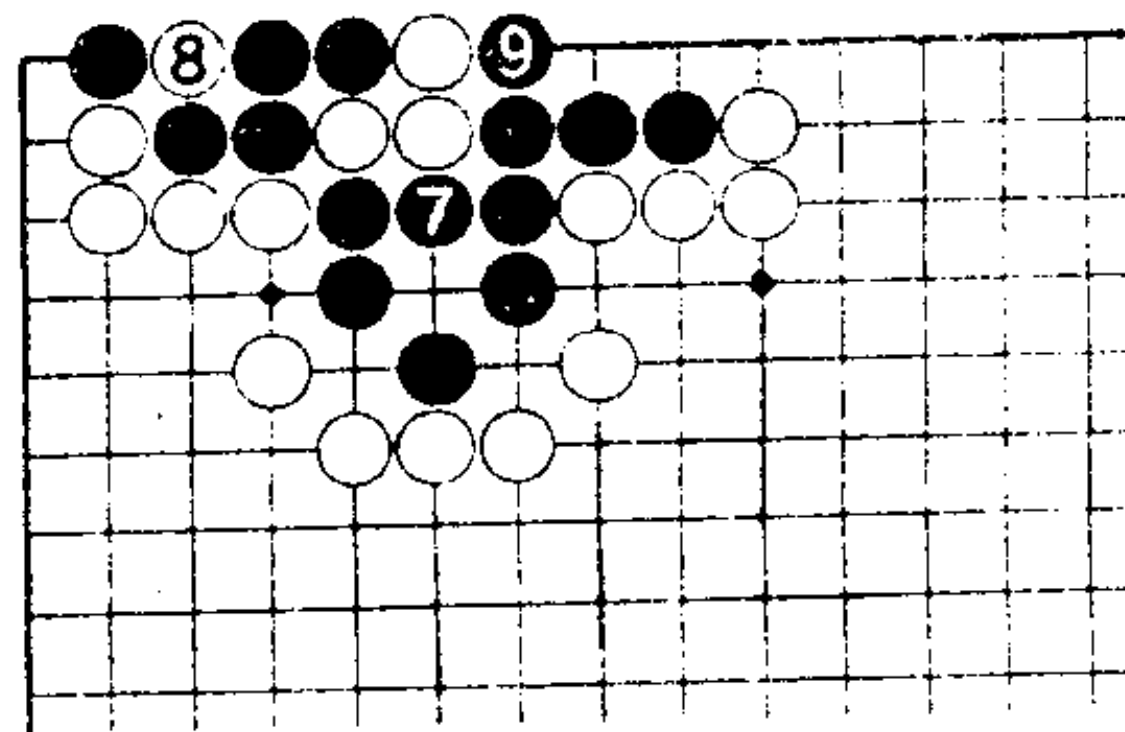
可是，即便这样，黑也无需担心。



3 图

4图（活）

黑7打，白8提，黑9挡做活。

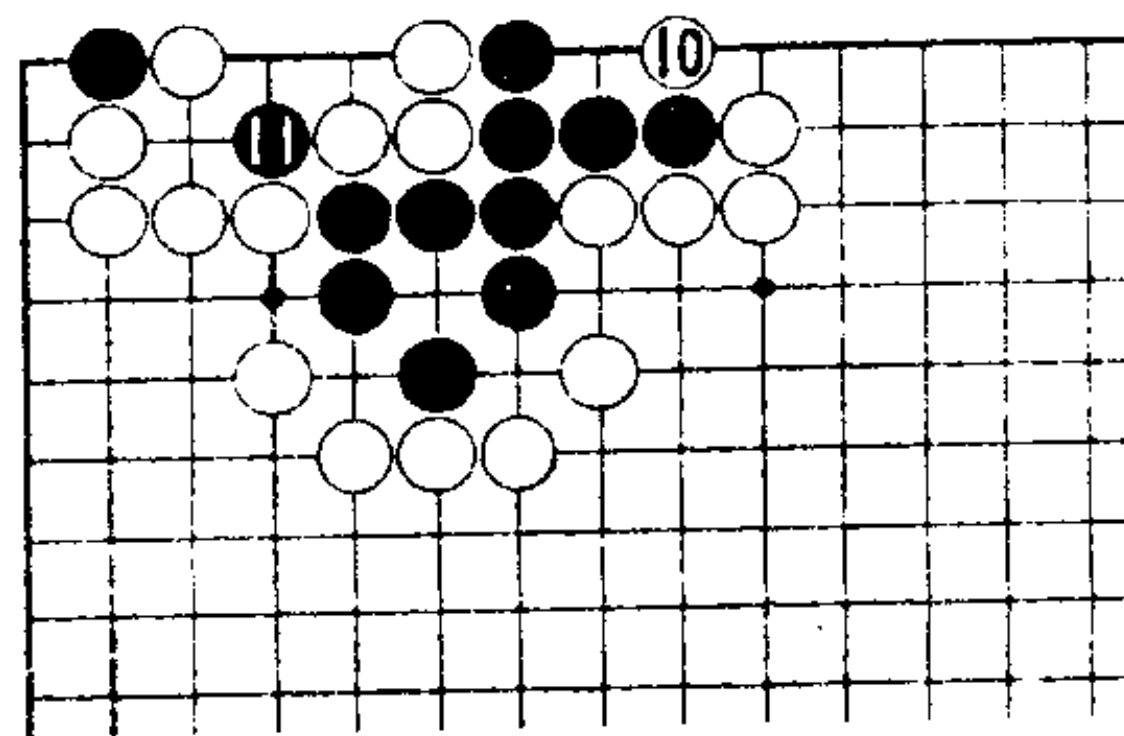


4图

5图（倒脱靴）

即，白10扳破眼，黑有11位的断吃。白三子逃脱不掉。

这就形成倒脱靴的手筋。



5图

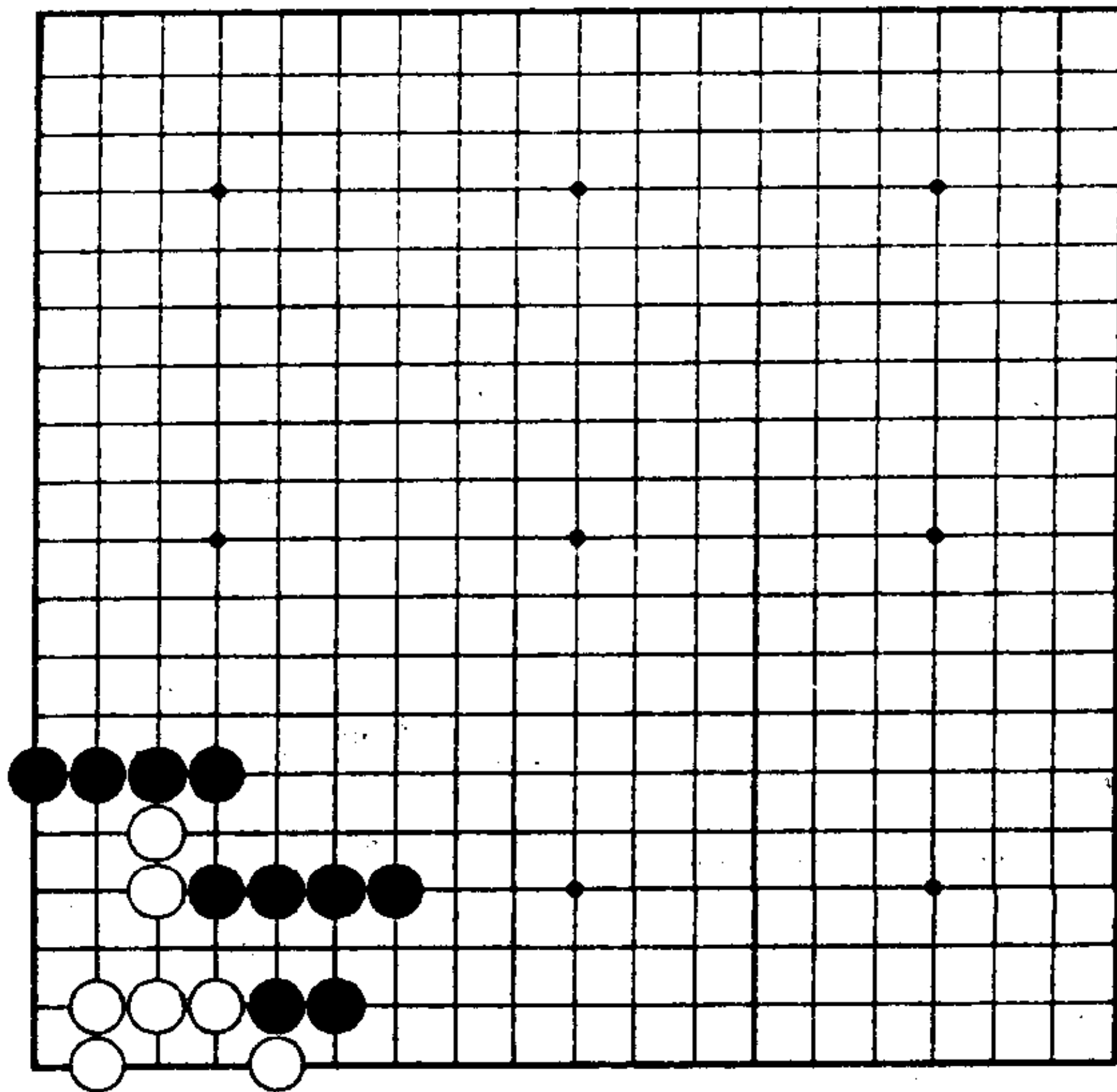
第8题

名作
黑先 有段

型虽小，但
内容精萃。

在古典棋谱
中，也被看作是
名作之一。

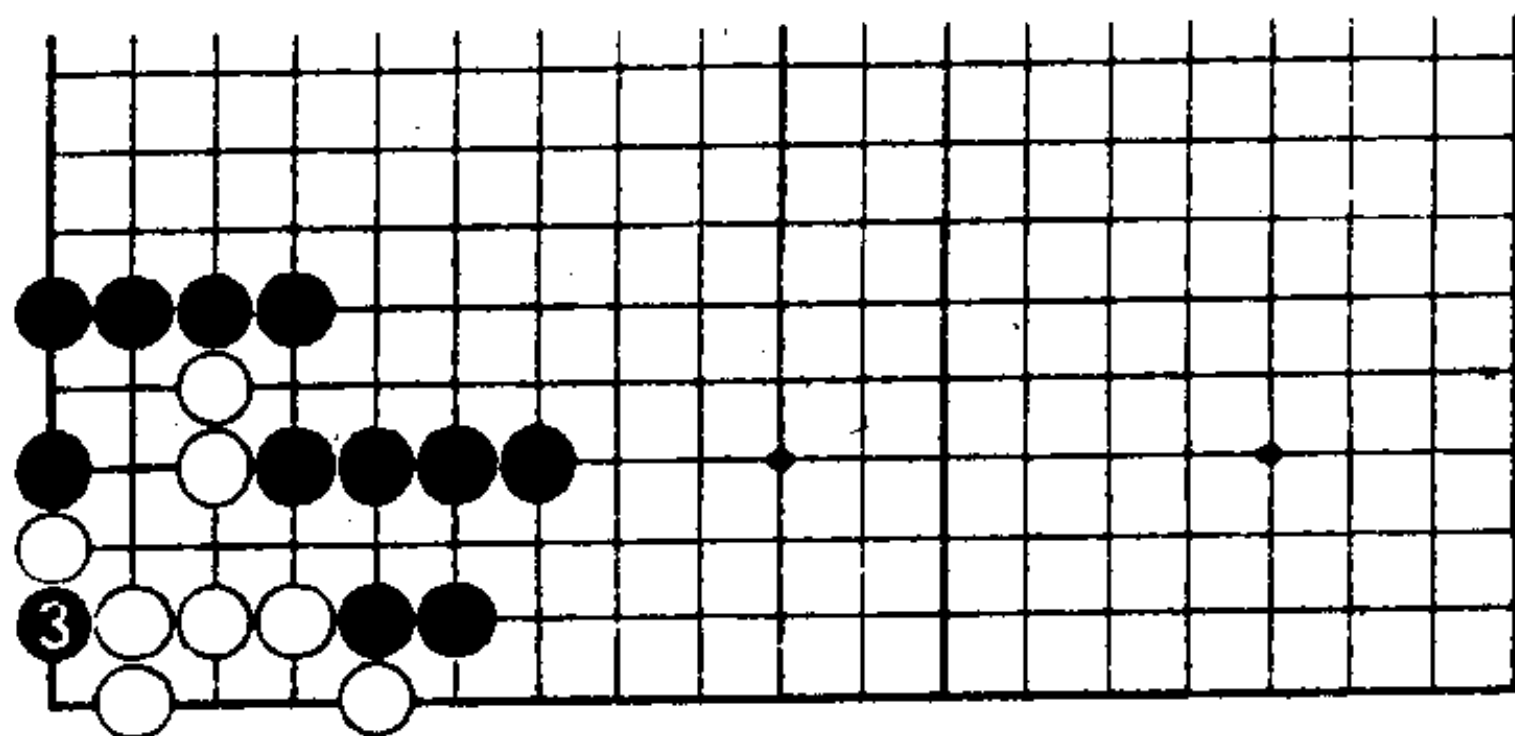
尽管狭小，
但是有闪光的手
筋出现。



2 图（啊！）

“啊！黑 3 是怎么回事？”这正是令人惊叫的好手筋。

“唉呀！”白也许不免叹息。

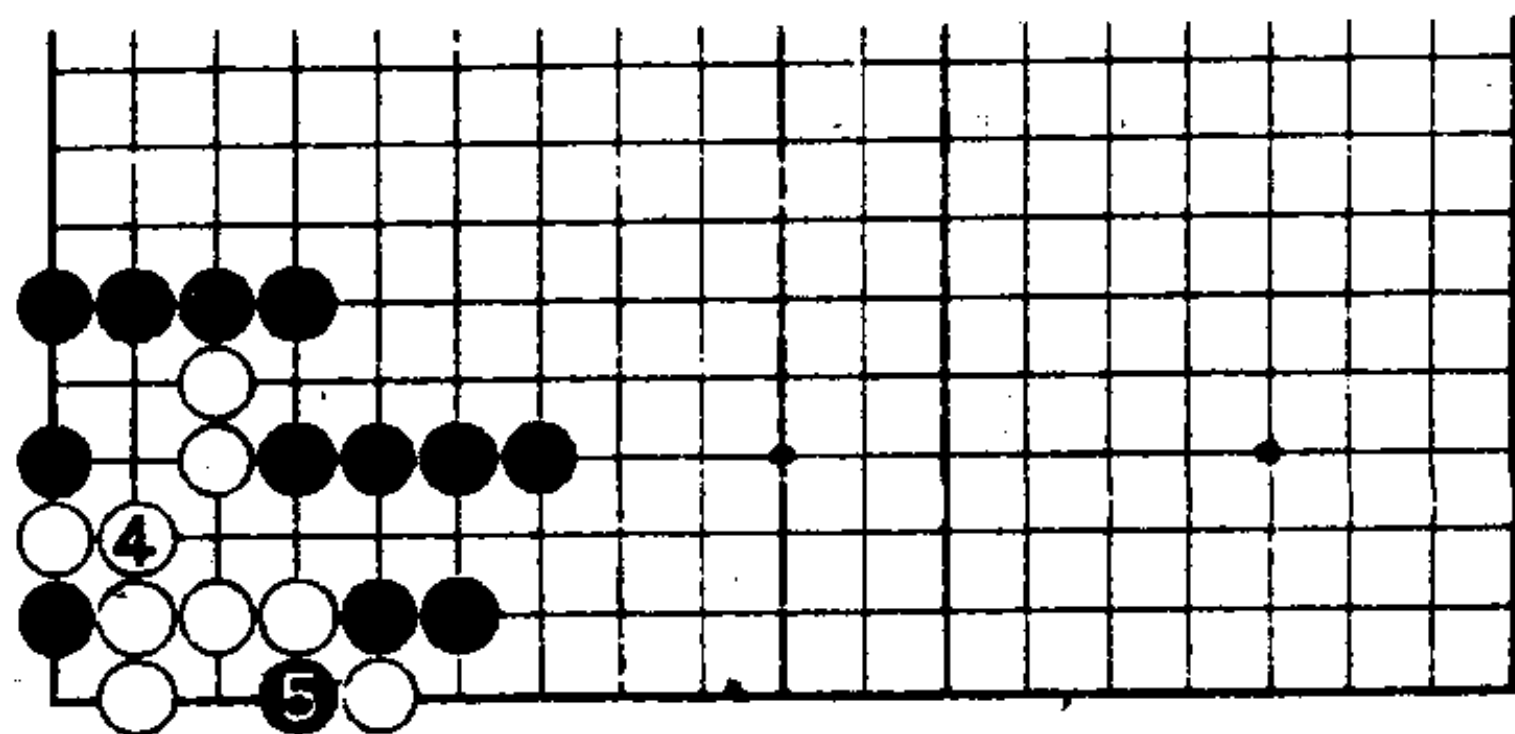


2 图

3 图（死）

白 4 接上，黑 5 当然扑。

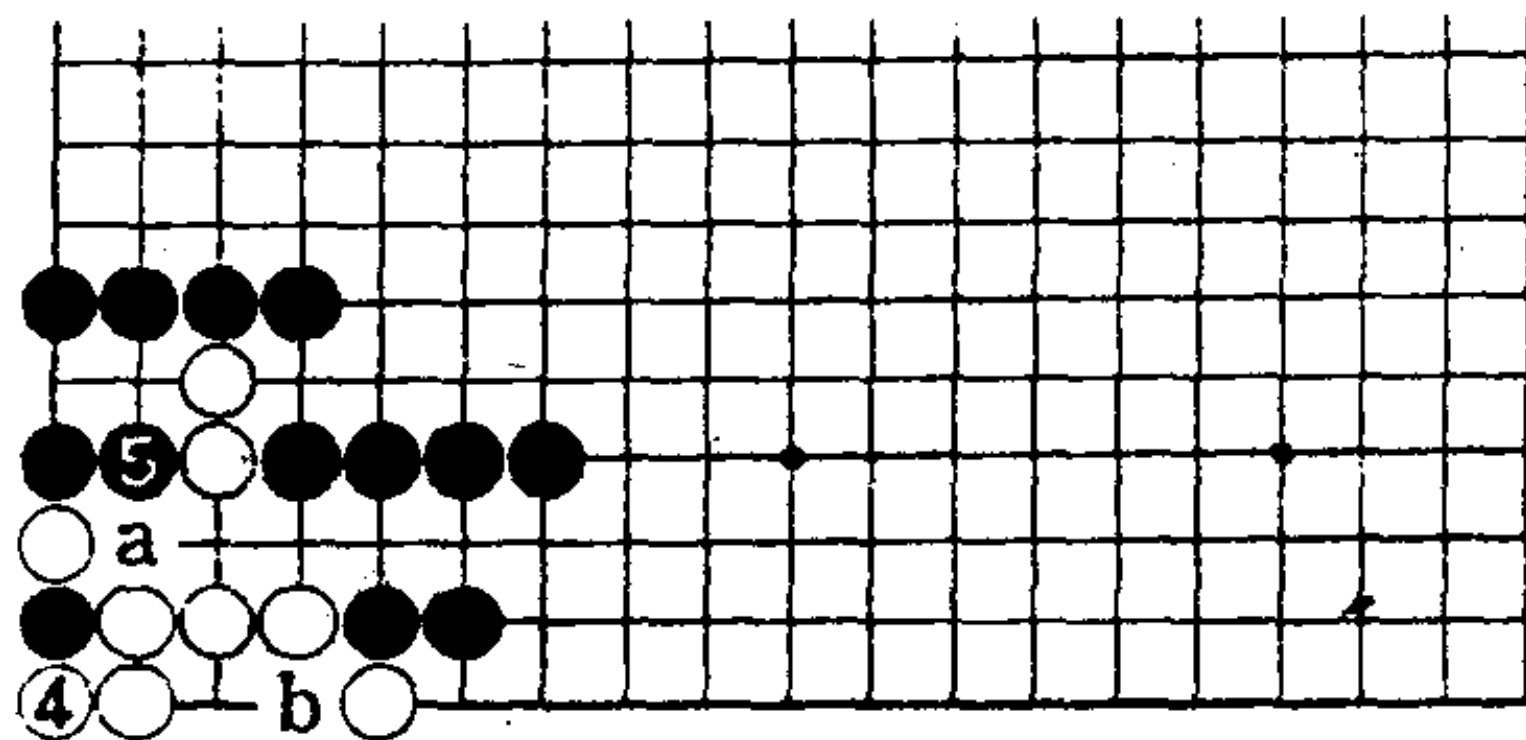
这真是精湛的手筋。



3 图

4 图（至此）

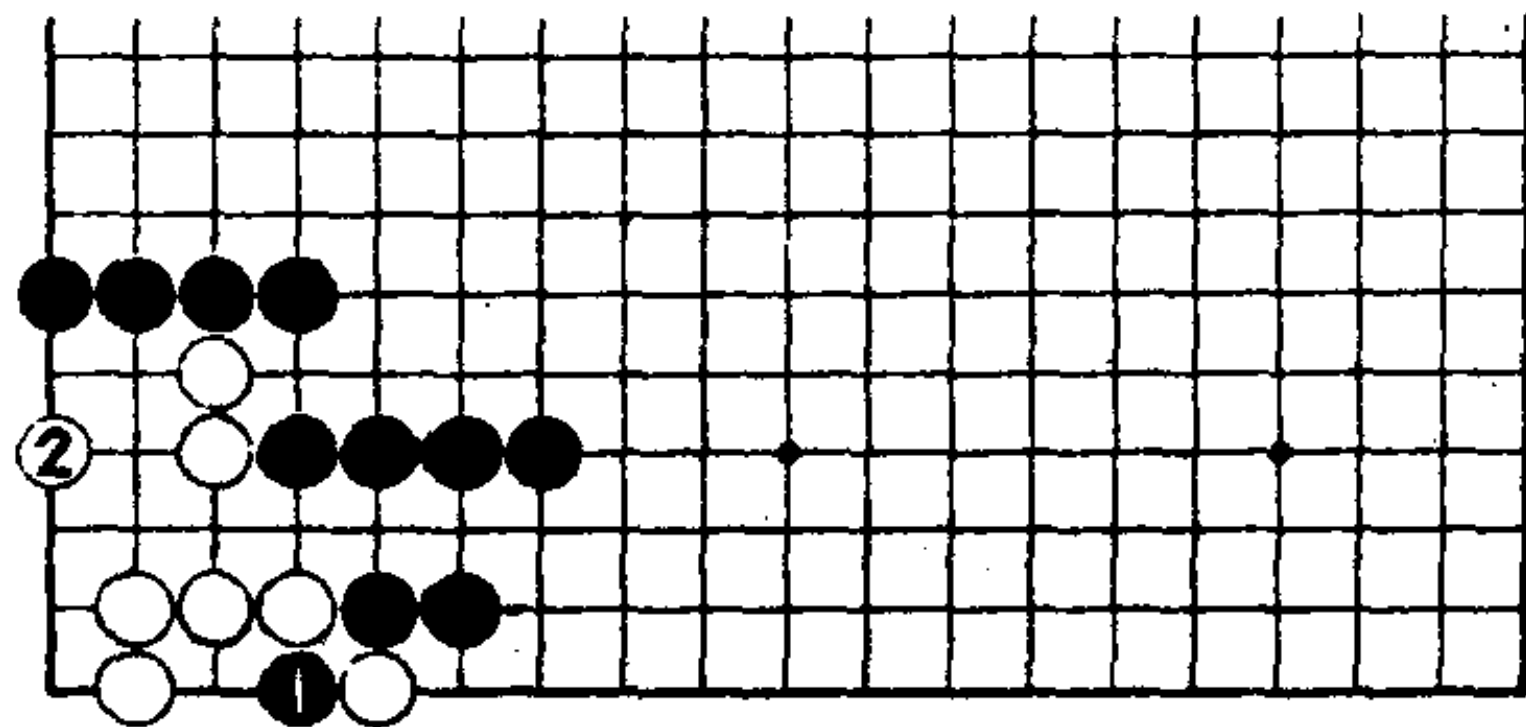
此外，白 4 若拔，
黑 5 顶，至此而终。a、
b 是见合点，怎么也走不
出两眼。



4 图

5 图（失败）

黑走 1 位则不行。
白 2 一跳就活了。



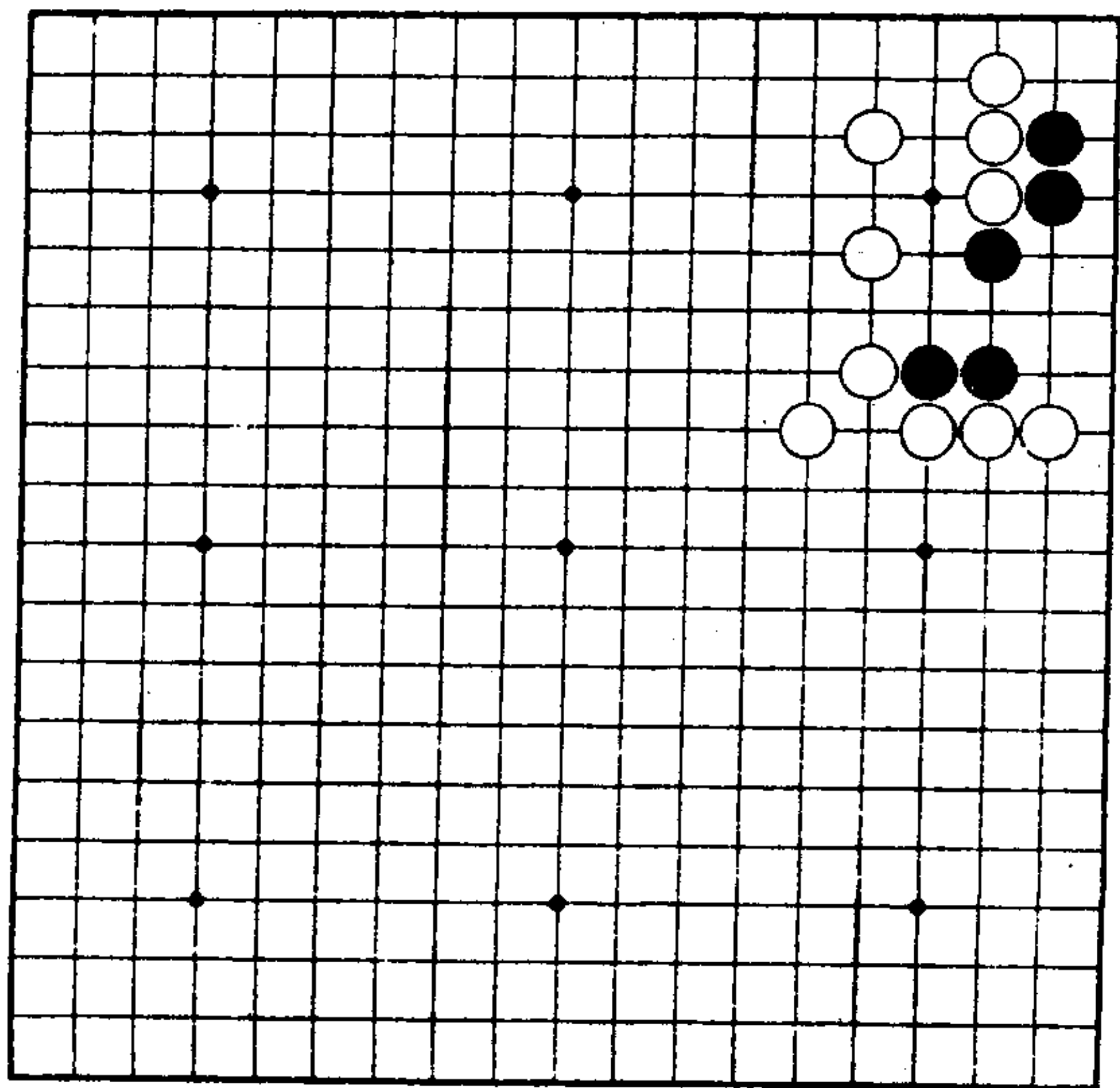
5 图

第9题

螺丝
黑先 初级

要活棋有两种办法，不是扩张空间，就是抢占活棋要点。

不管如何扩张空间，要点的螺丝一旦松扣也还是不行的。那么此局面如何？



点

正解图 活棋之要点

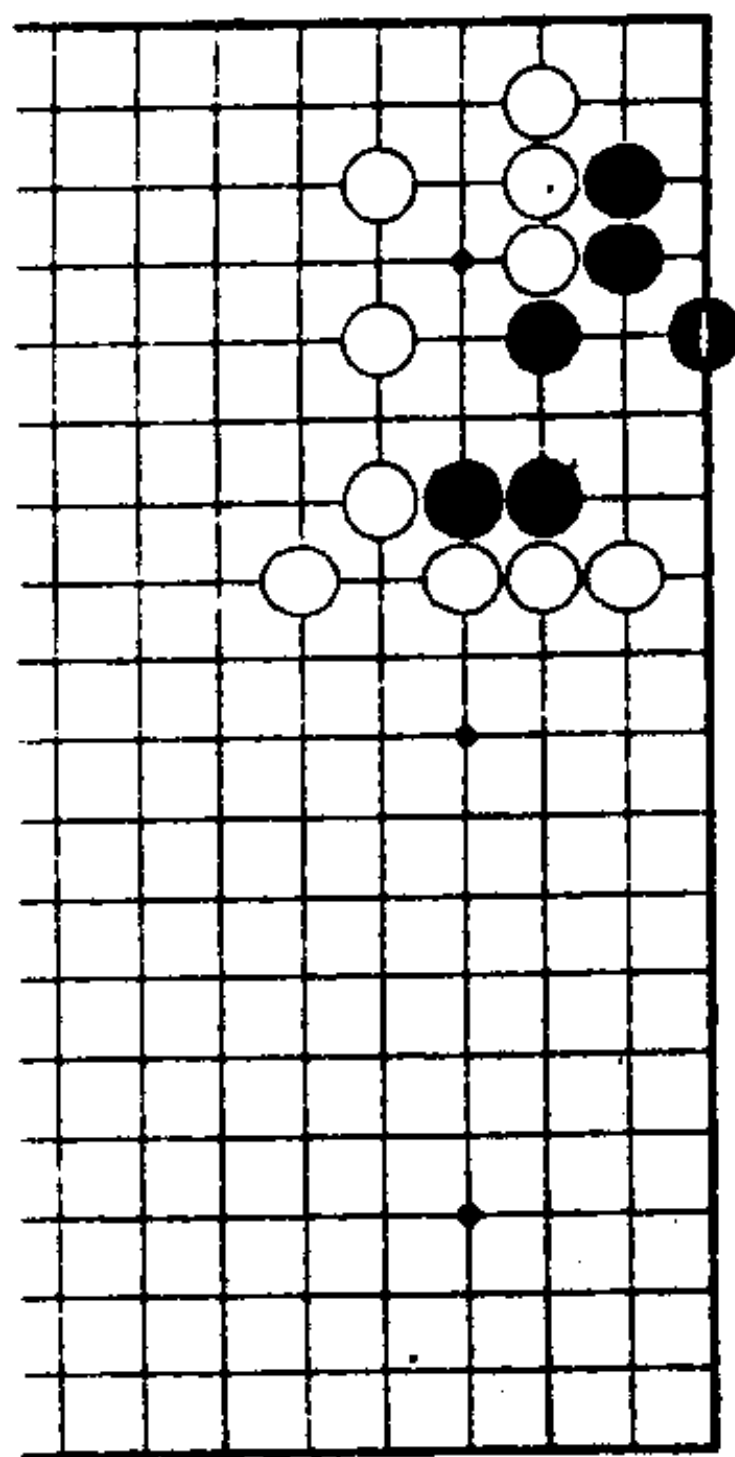
这很简单。

黑 1 是活棋之要点。

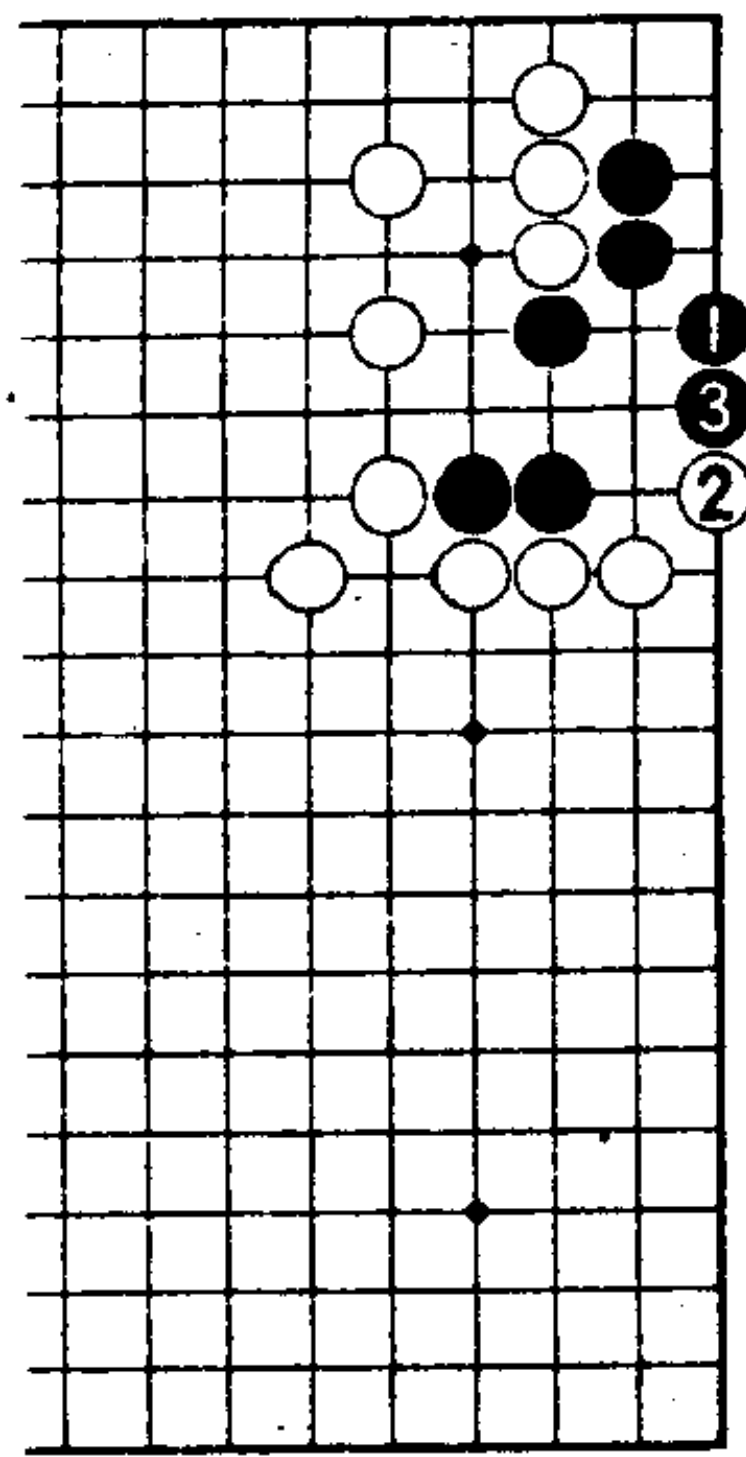
看上去，黑还尽是毛病。但……

1 图（活）

白 2 尖，黑 3 顶就活了。



正解图

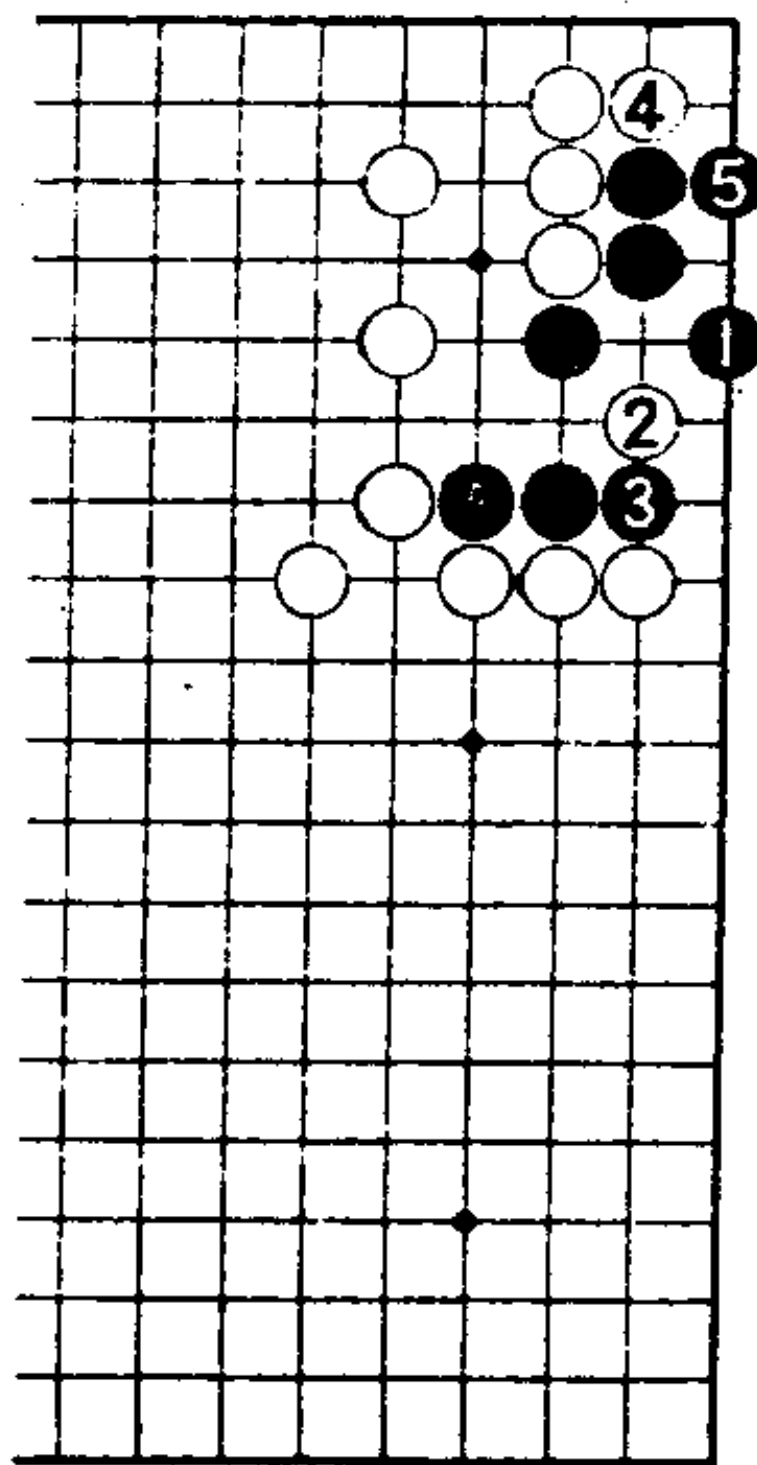


1. 图

2 图（两个房间）

黑 1 虎，白 2 若点，
黑 3 冲下，白逃脱不了。

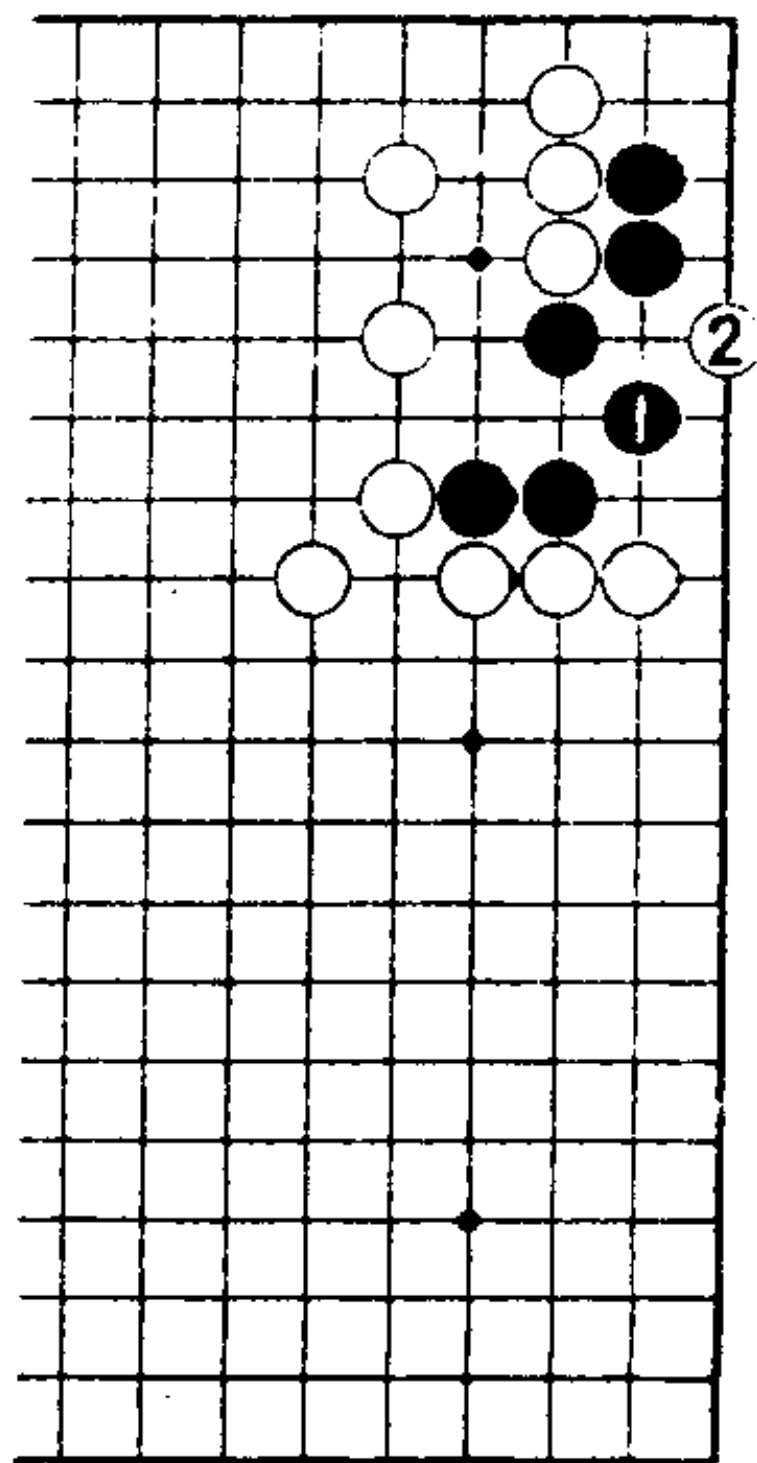
白 4 曲，黑 5 立，
有两个房间。



2 图

3 图（不行）

是不是走黑 1 的人
较多呢？被白 2 一点就
不行了。



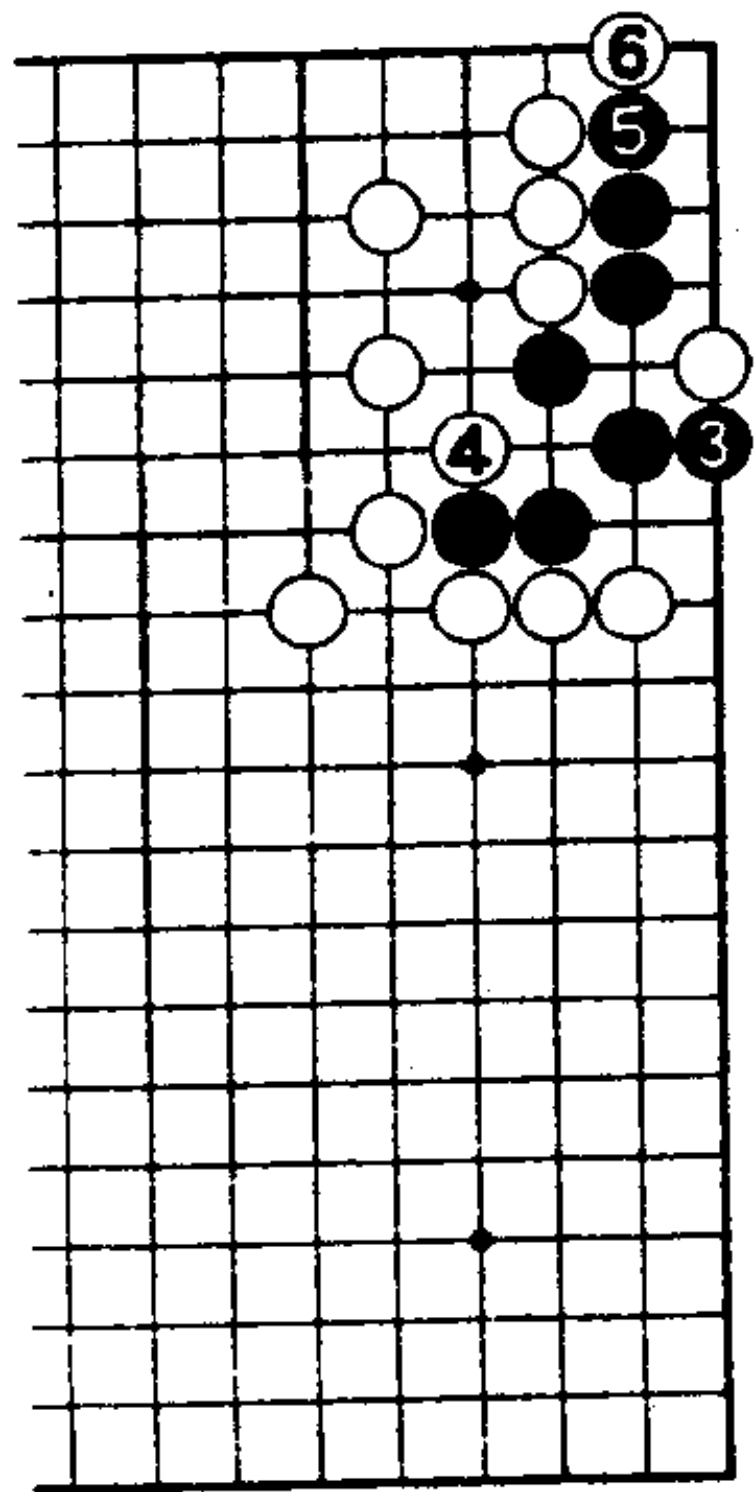
3 图

4 图 (死)

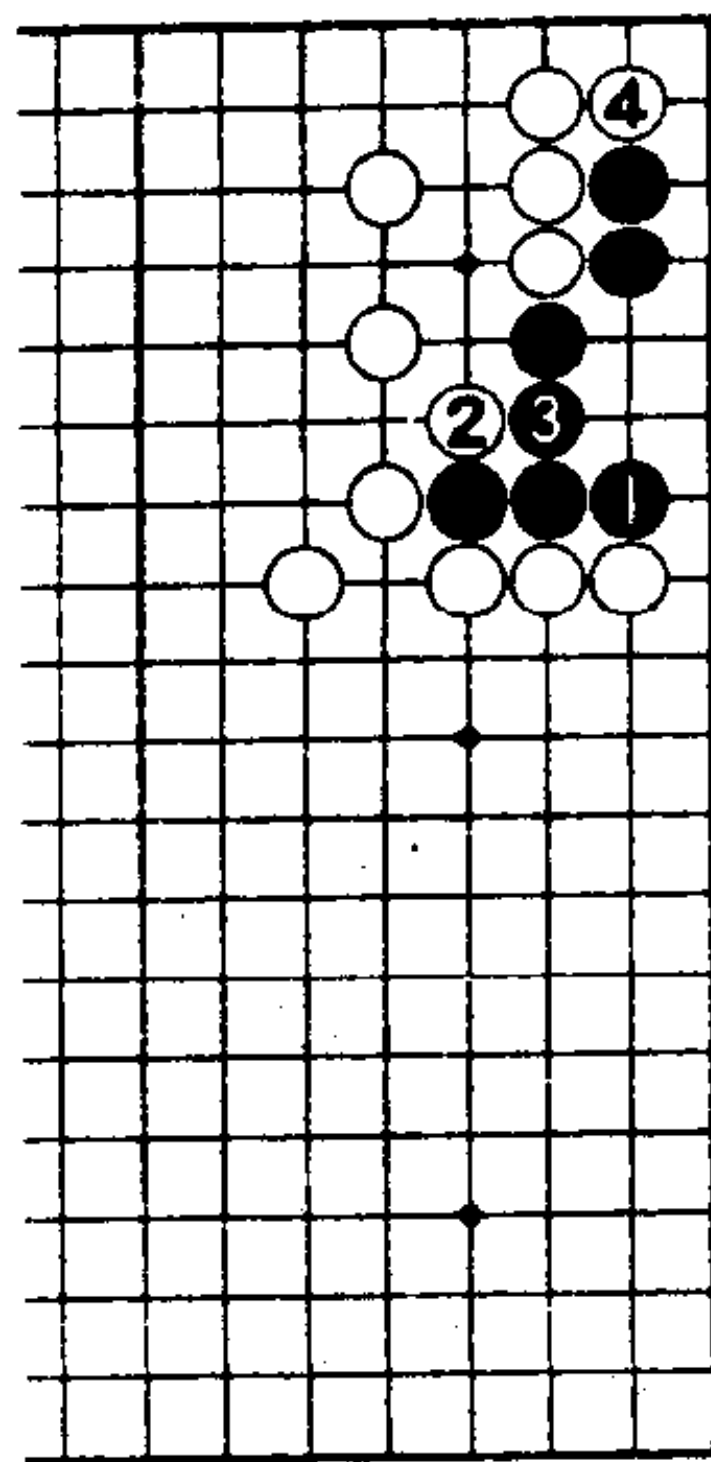
接着，黑 3 挡，白 4 破眼。黑 5 伸，白 6 扳，黑做不出两眼。

5 图 (失败)

黑 1 扩张空间也要失败。白 2 直接虎下，黑 3 接，白 4 曲，黑仍无眼形。



4 图



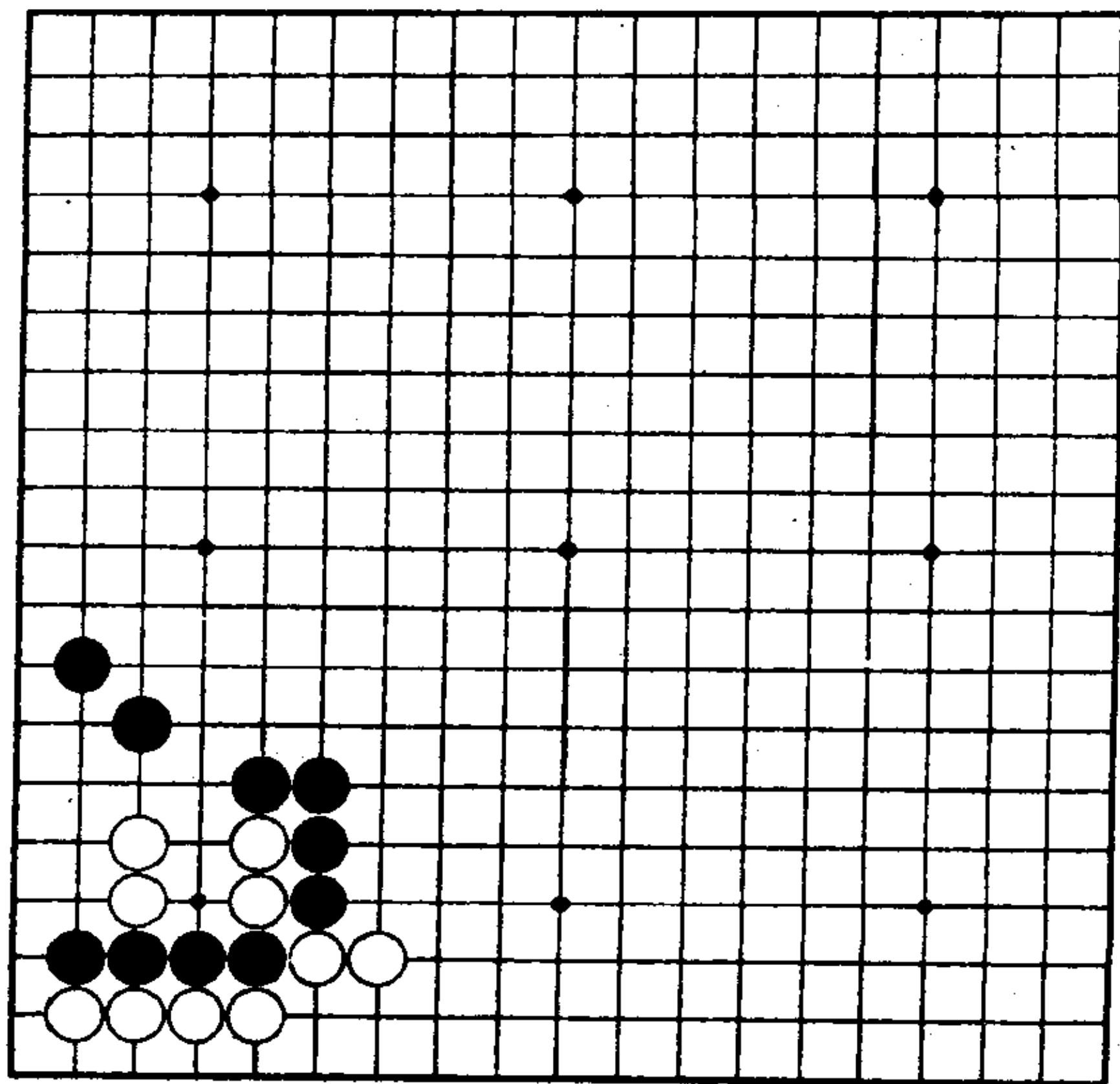
5 图

第10题

气
黑先 中级

黑四子似乎奄奄只有一口气。

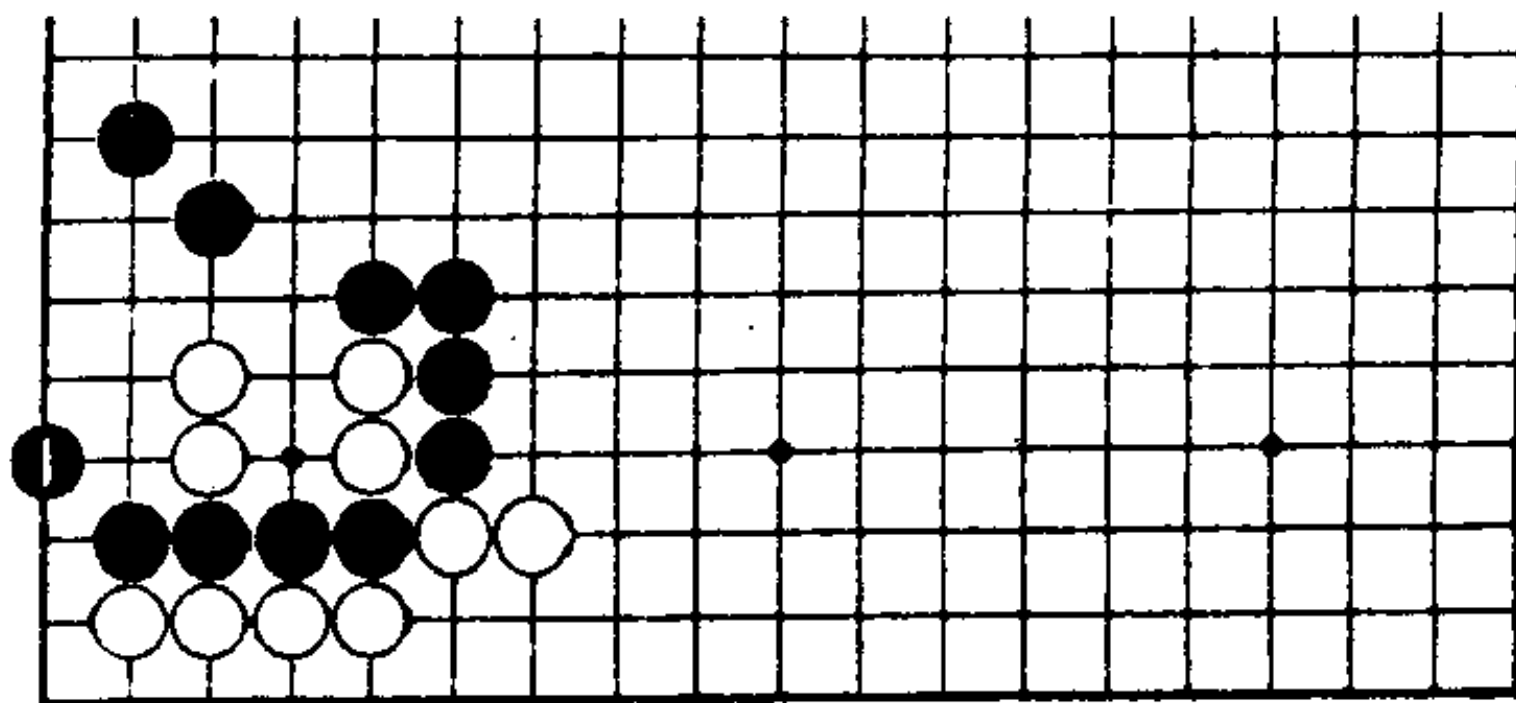
这是对杀，想要联络，距离隔得太远。怎么走呢？反正只要能救出就是正解。



正解图 尖之手筋

黑 1 是有名的尖之手筋。

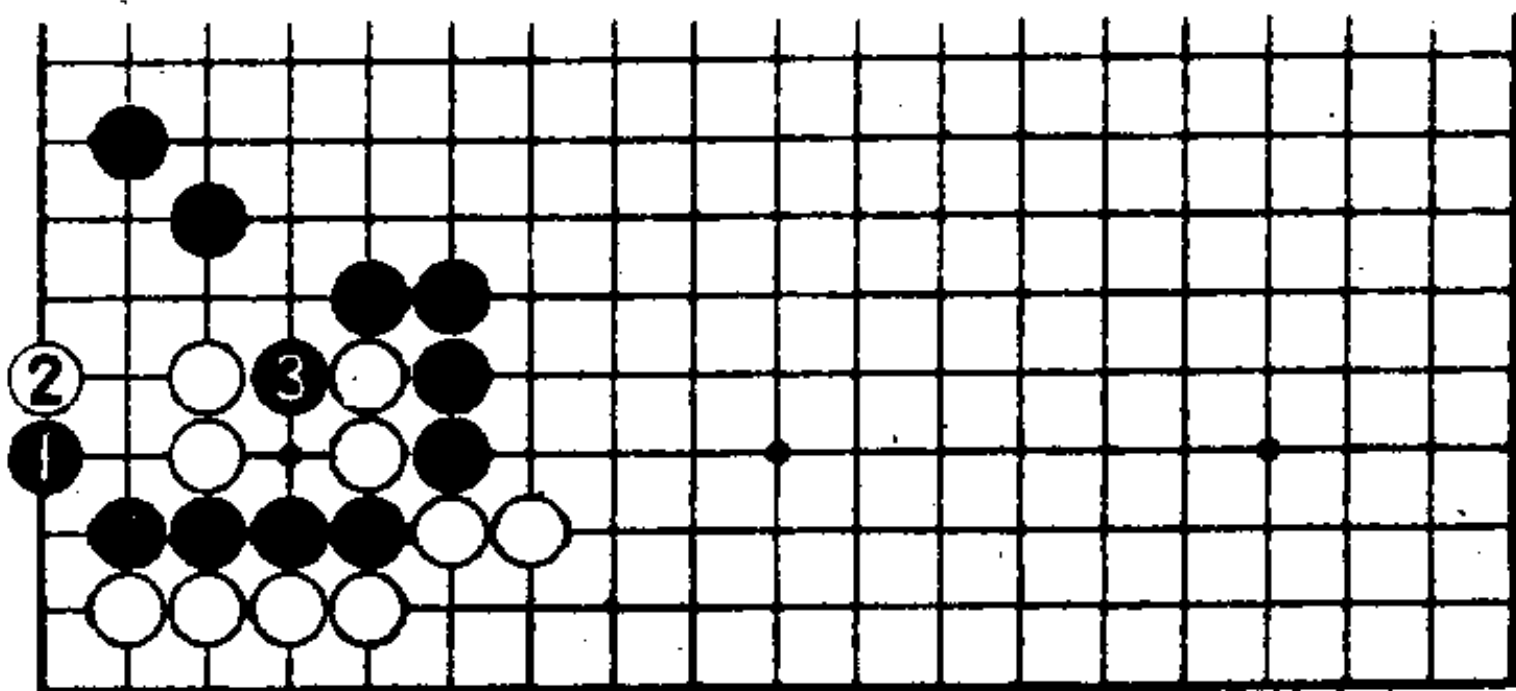
是此形的最佳手段。



正解图

1 图（挖）

黑 1 尖，白 2 挡，
黑 3 挖是妙手。致使白
气变紧。

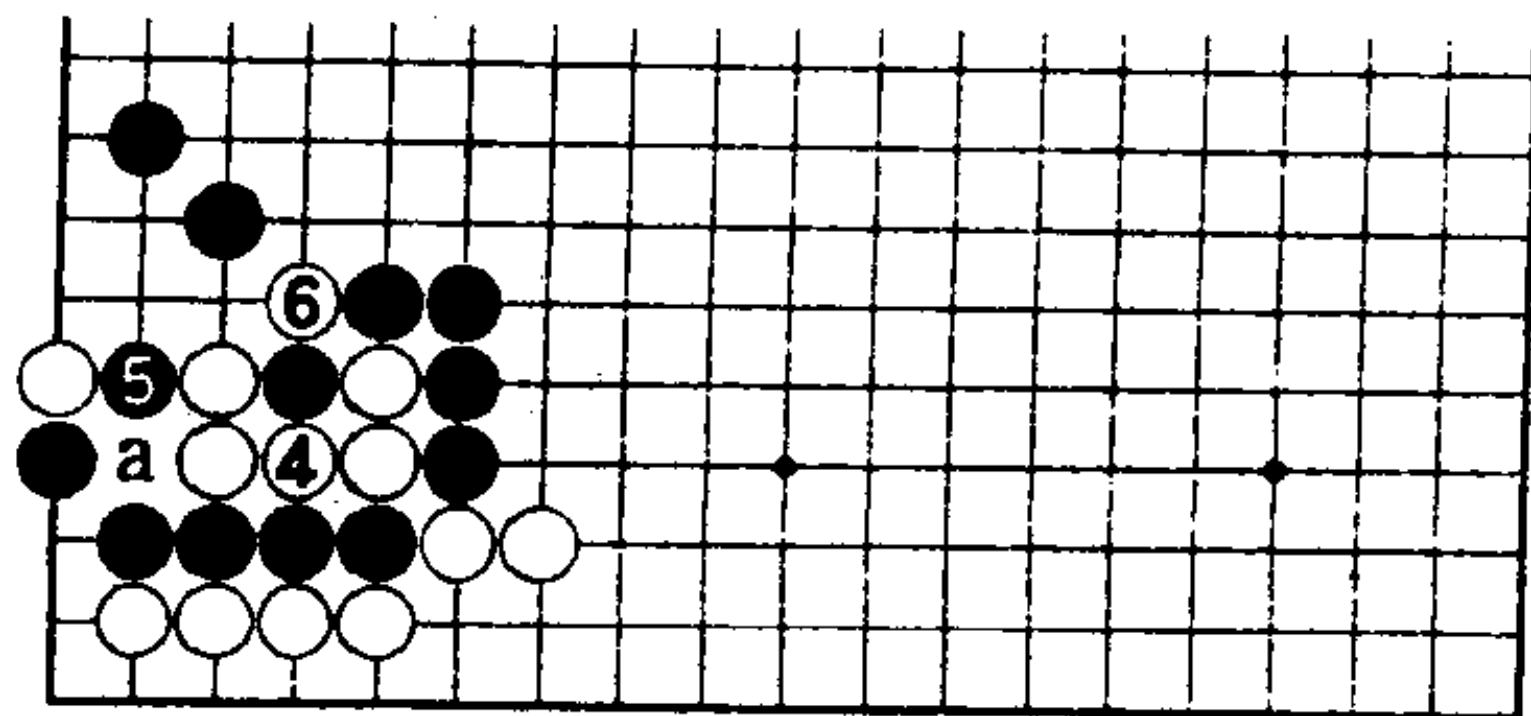


1 图

2 图 ((气紧)

白 4 若接上 (白 4 若于 a 位打, 就拔二子), 黑 5 挖, 白 a 不入。

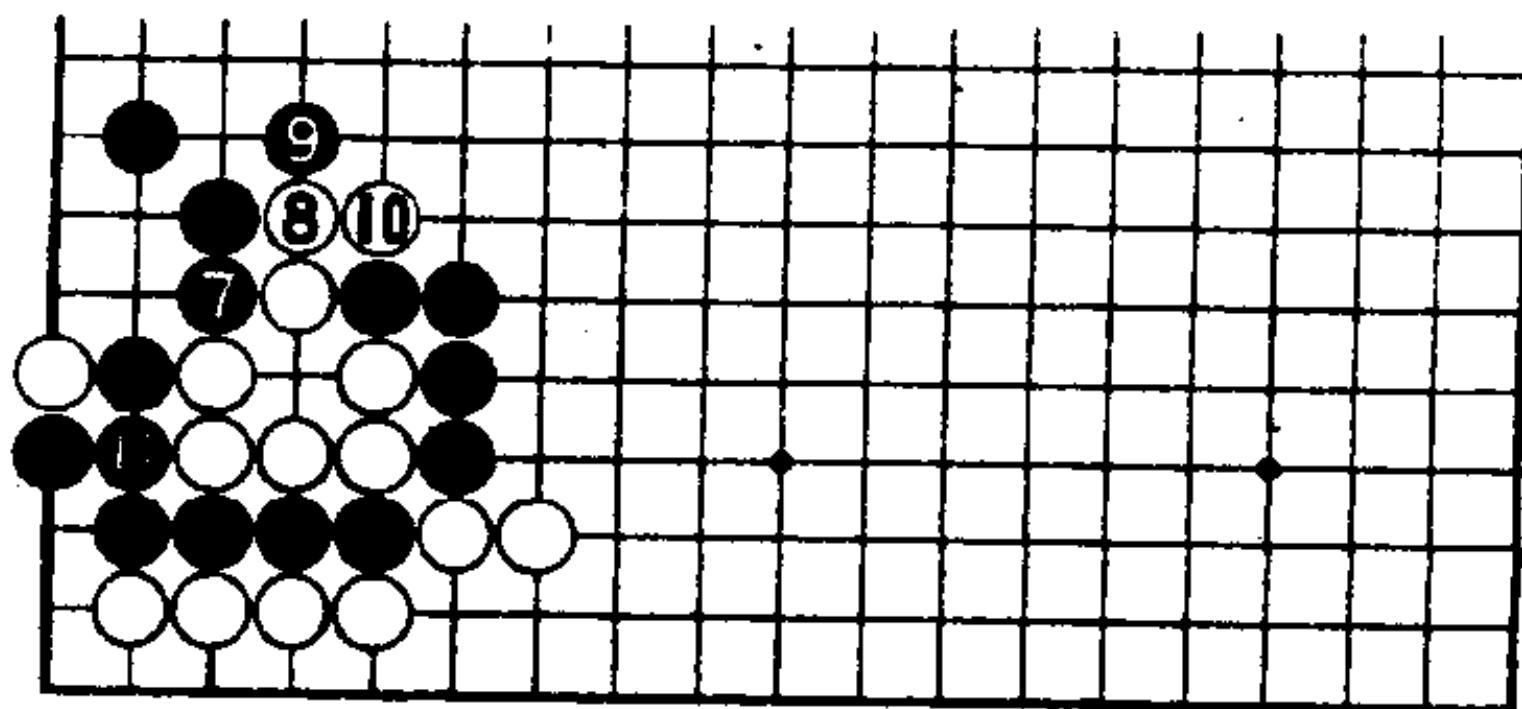
白只有 6 位拔吃一手。



2 图

3 图 (吃)

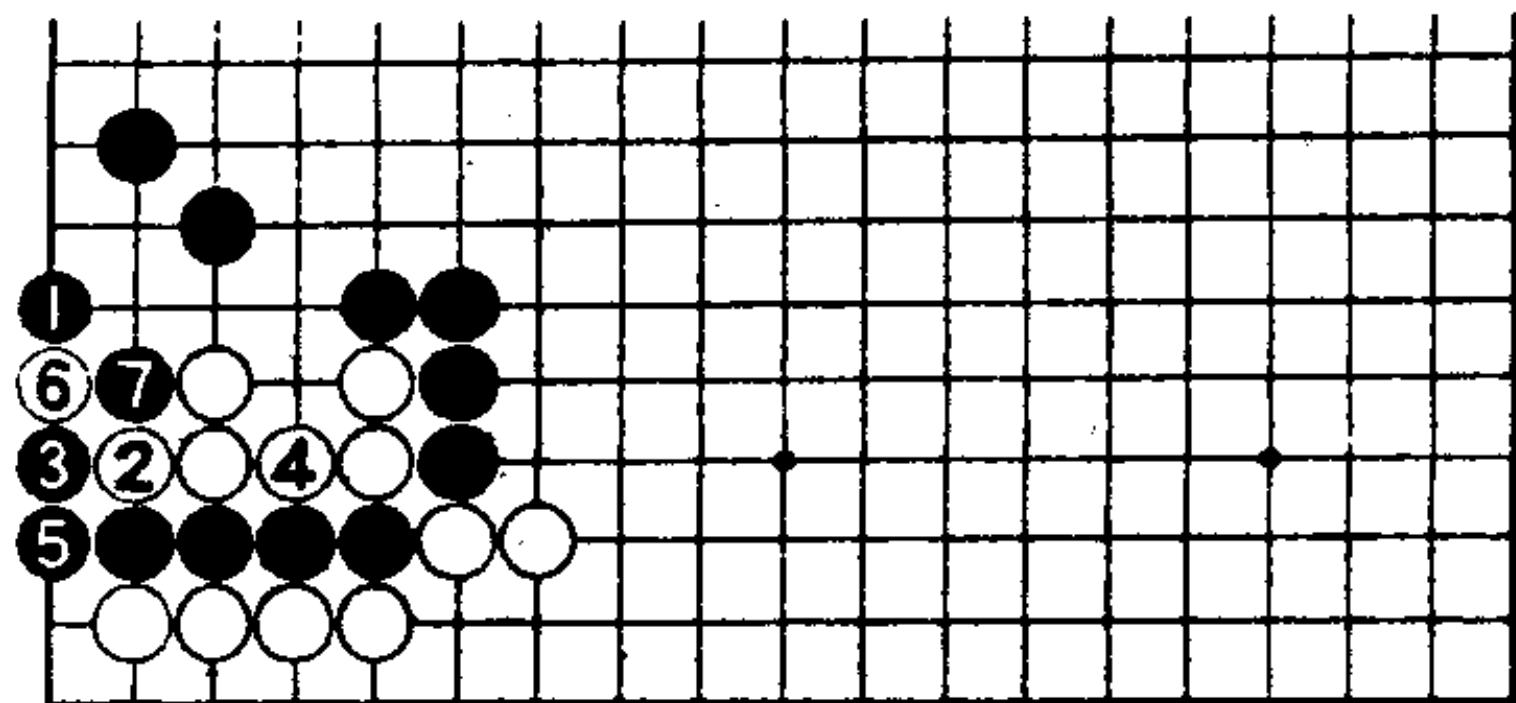
黑 7 卡, 依然紧住白气。至黑 11 叫吃, 大块白棋被吃。



3 图

4 图（够不上）

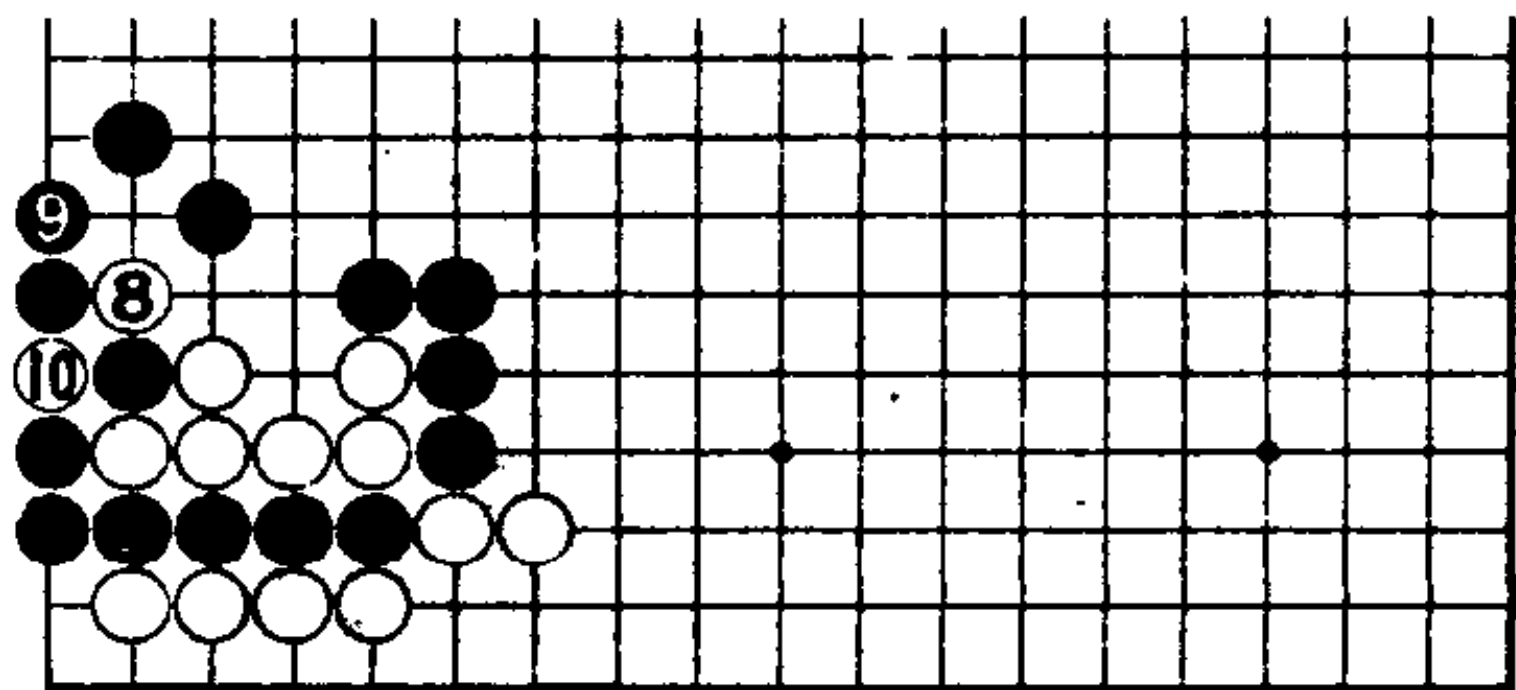
黑 1 大飞。被白 2、4 收紧气，黑 5 接，白 6 扑，让黑 7 提吃……



4 图

5 图（劫）

白 8 打吃，黑 9 只好退。至白 10 成劫，失败。



5 图

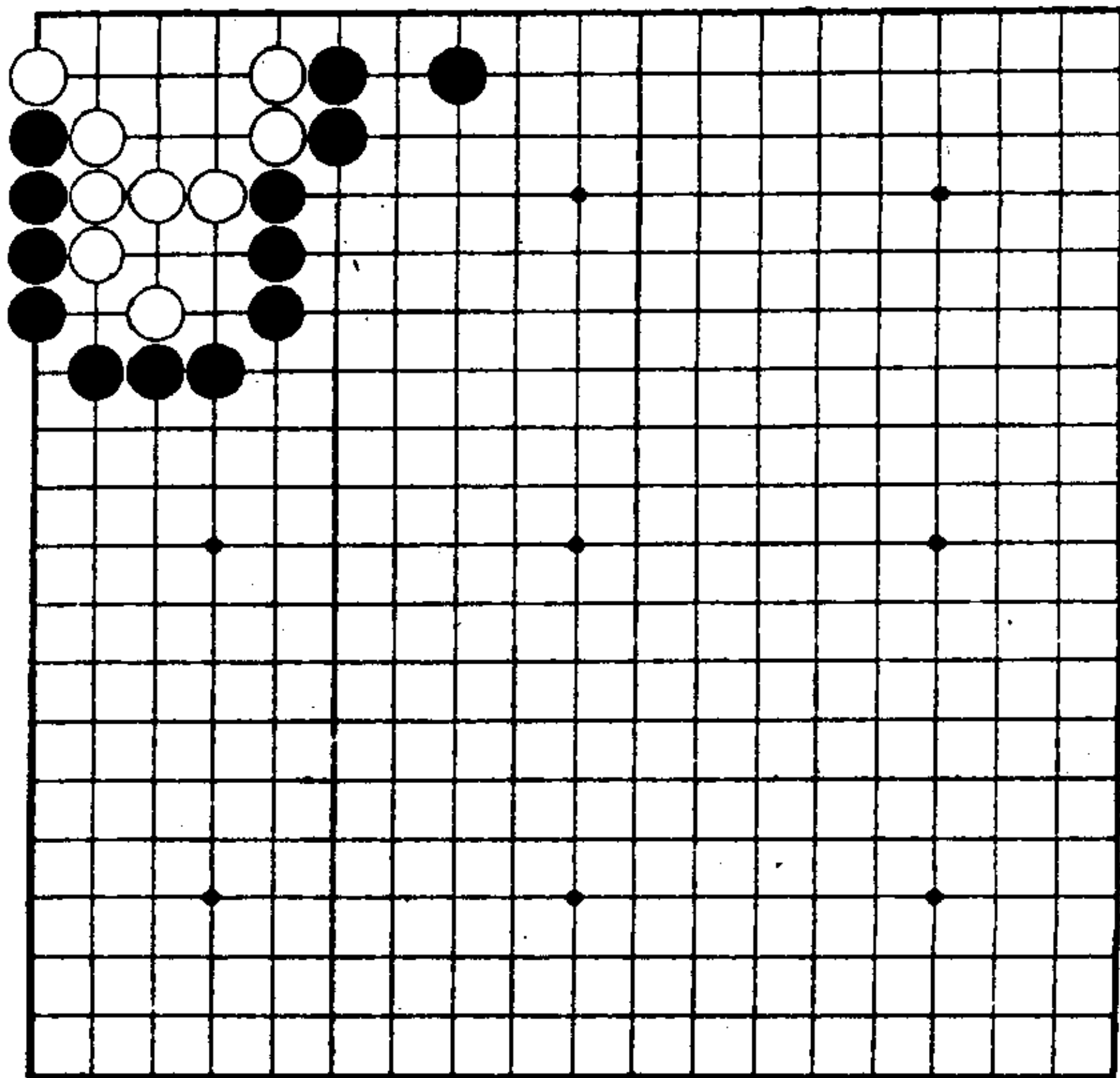
第11题

意外
黑先 上级

这一题仍然是
是两手定乾坤。

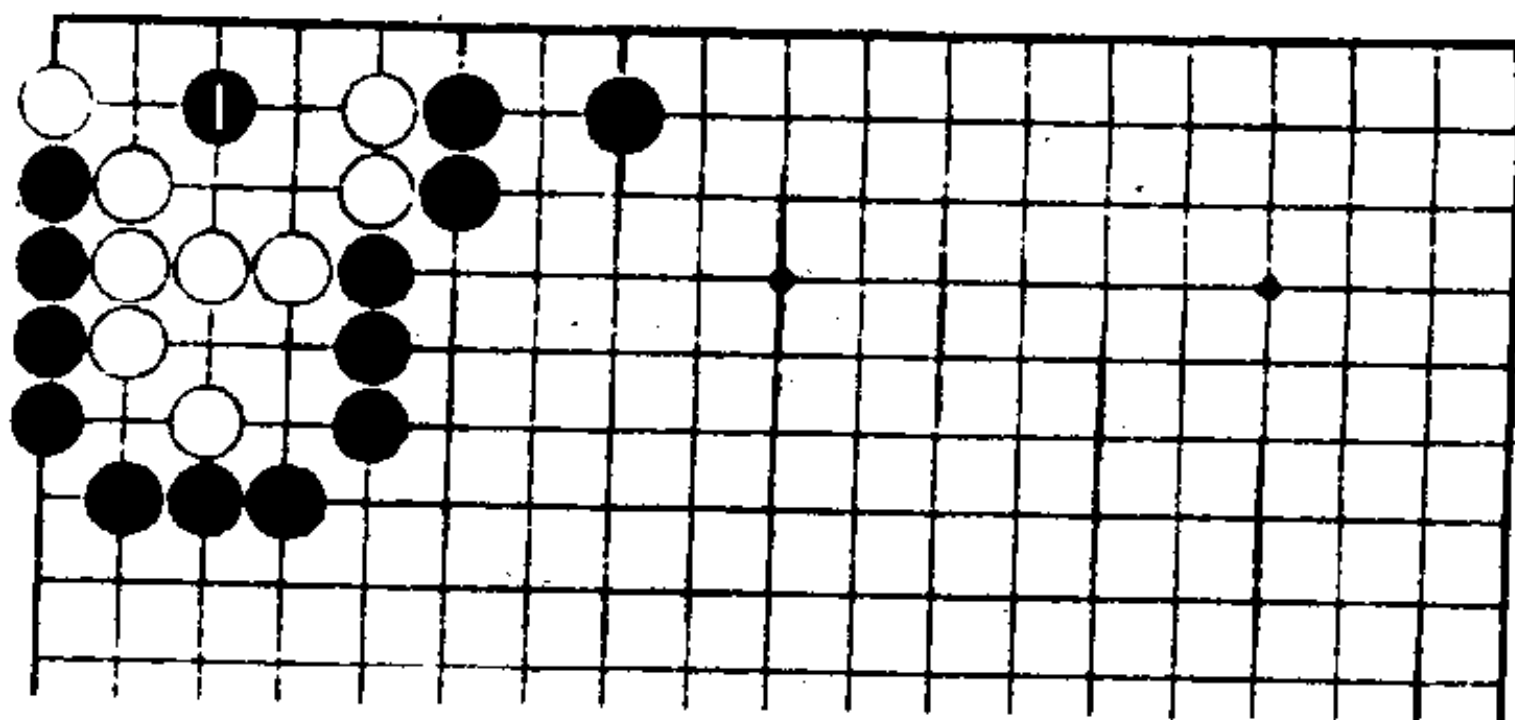
看上去很简单，
可意外地却并不简单。
因为上边只能让白成
一眼，而且黑还必须
争取先手。

仍然是第三
手最为关键。



正解图 觑.....

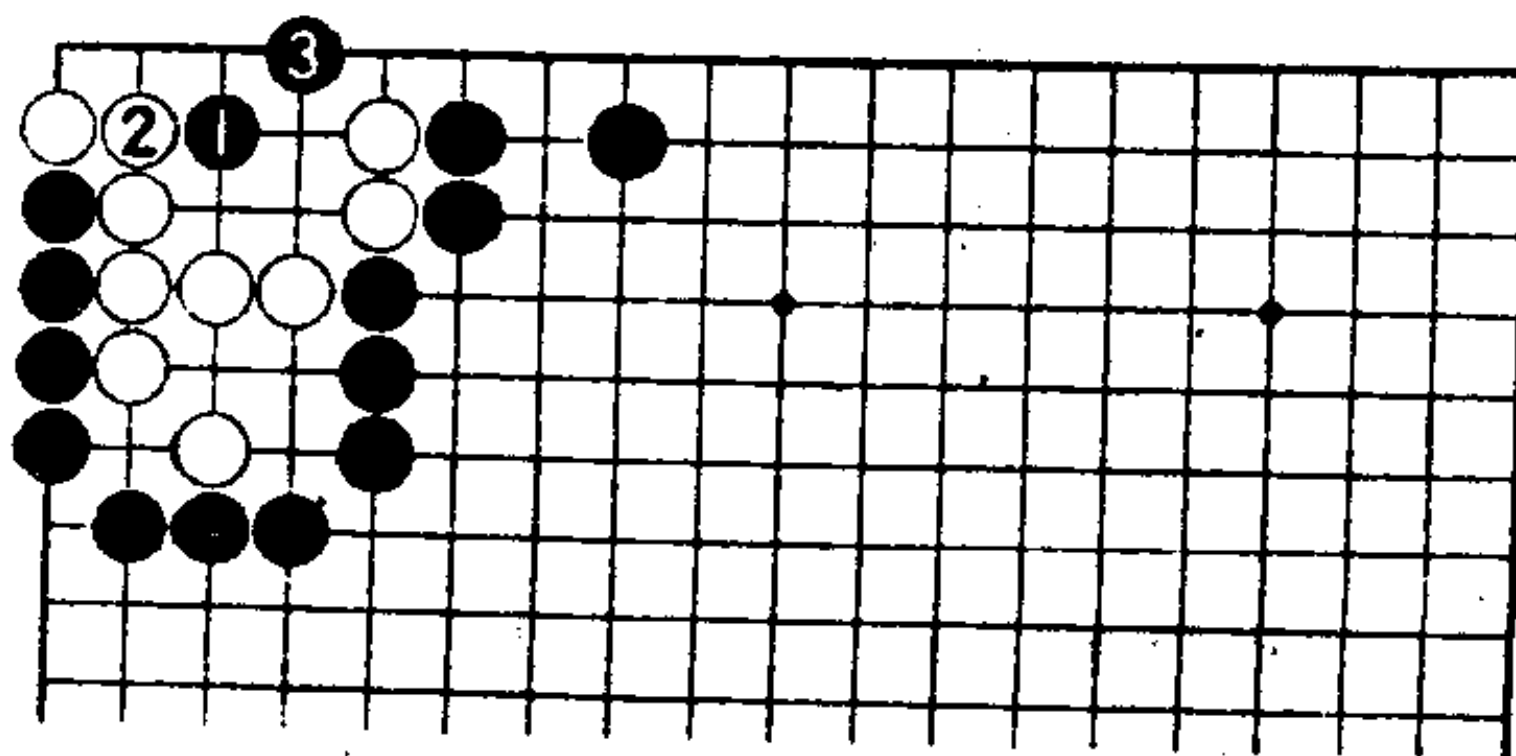
黑在 1 位觑。这手棋作为要点可能谁都看得出。



正解图

1 图 (尖)

让白 2 接后，黑 3 尖是妙手。仅限于此。

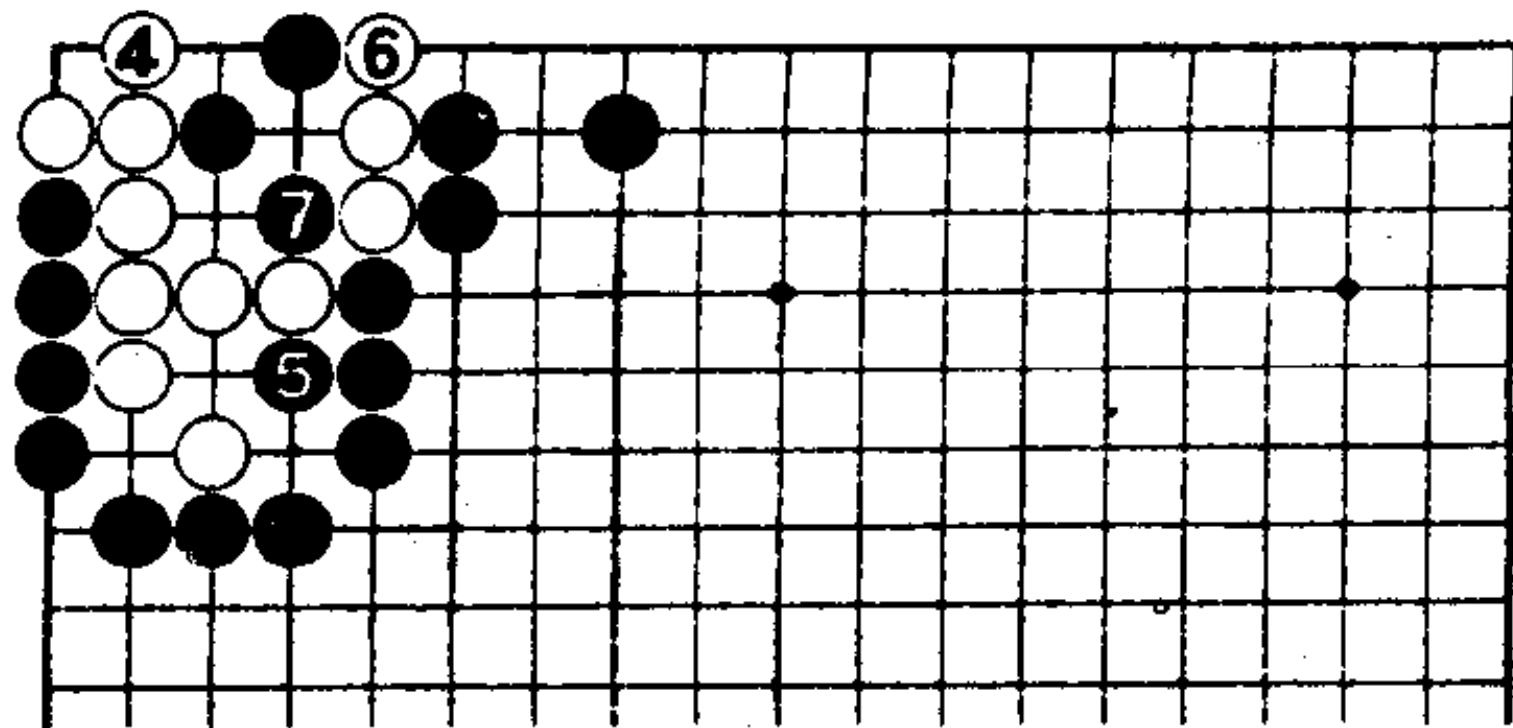


1 图

2 图（死）

因为，白 4 立并非先手，黑可以走 5 位破除上面的眼。

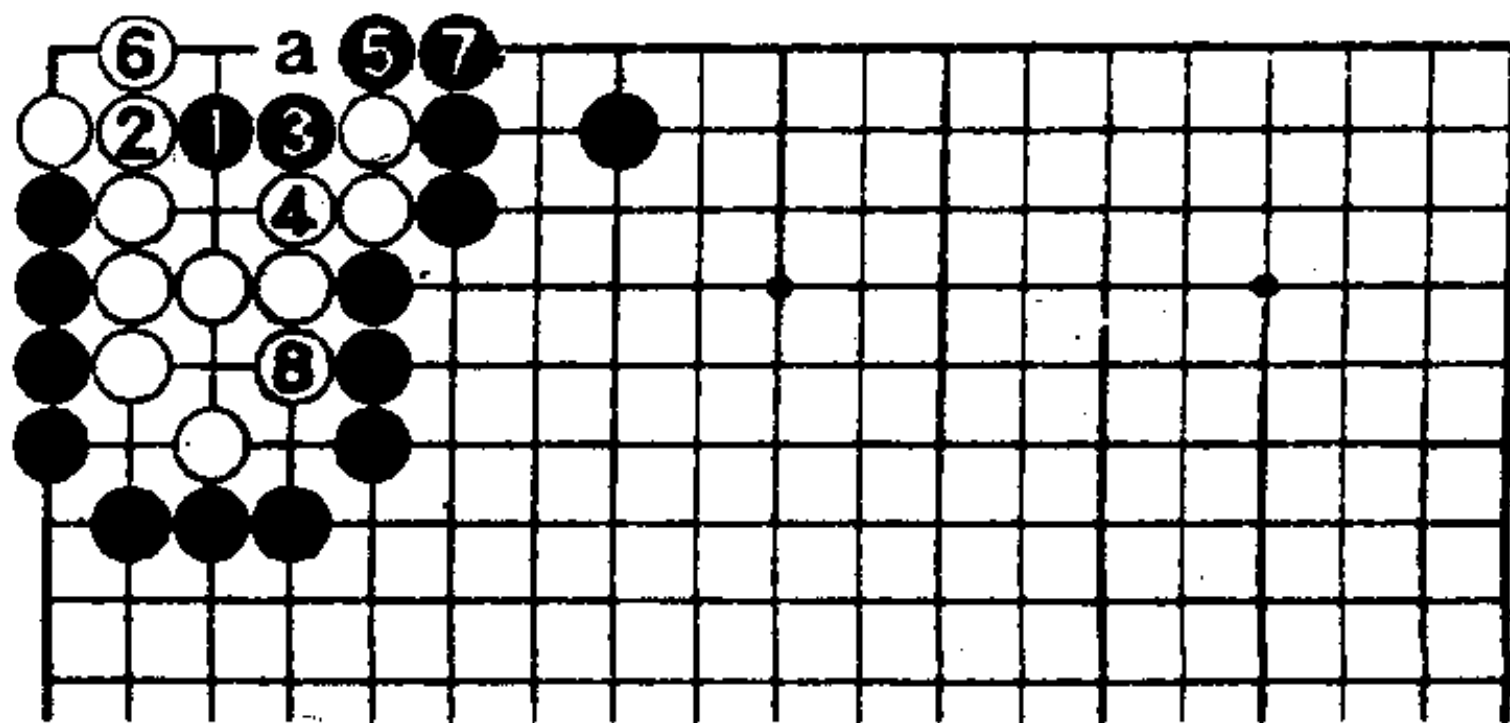
白 6 挡，黑 7 断，将白三子吃下。



2 图

3 图（失败）

黑 3 顶失败。白 4 接、6 立，黑 7 不得不补（a 位扑吃，接不归），白 8 做活。

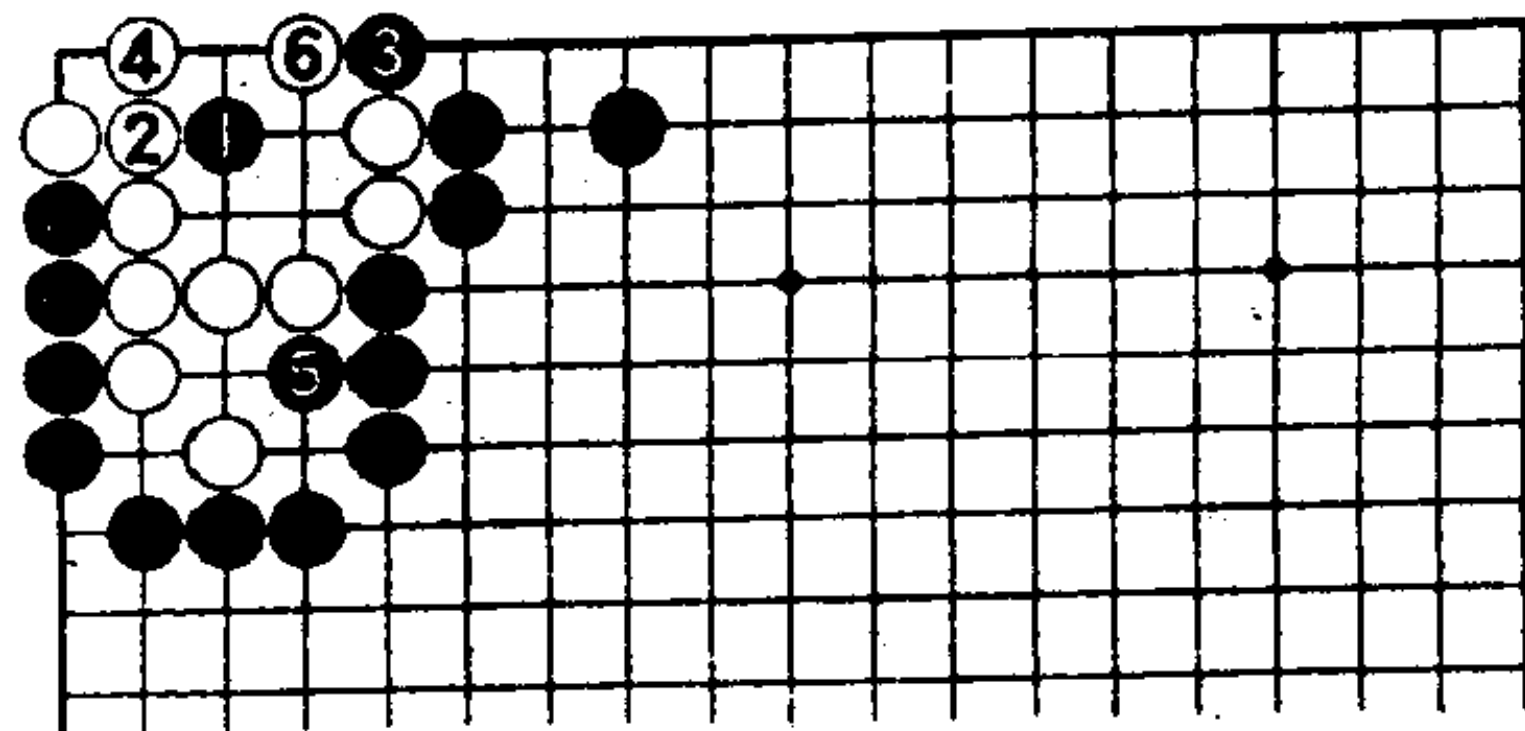


3 图

4 图（失败）

此外，黑 3 的扳也是失败的。

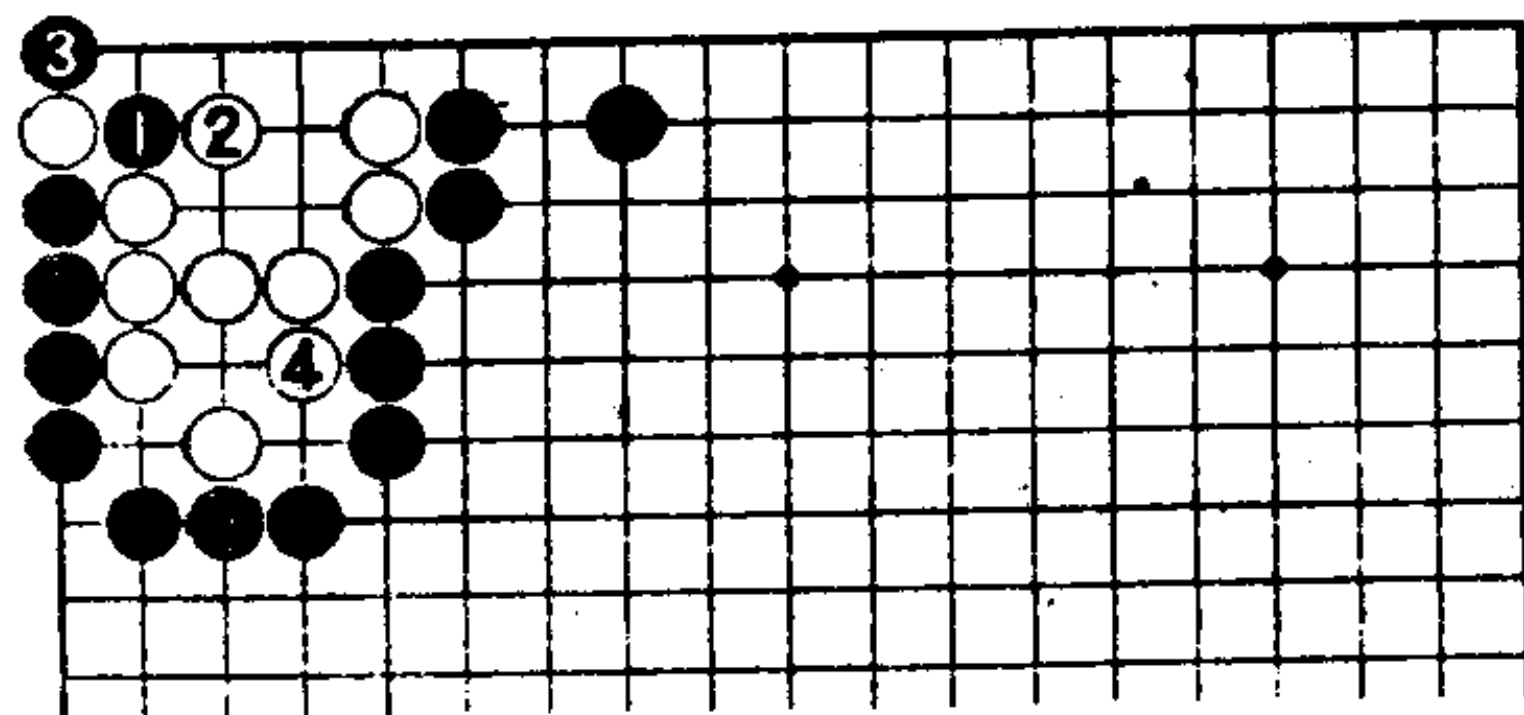
这样，白 4 就成了先手。黑 5 破眼，白 6 扳挡，黑 1 逃脱不了。



4 图

5 图（官子）

黑 1 只是一手官子。被白 2、4 之后成活。

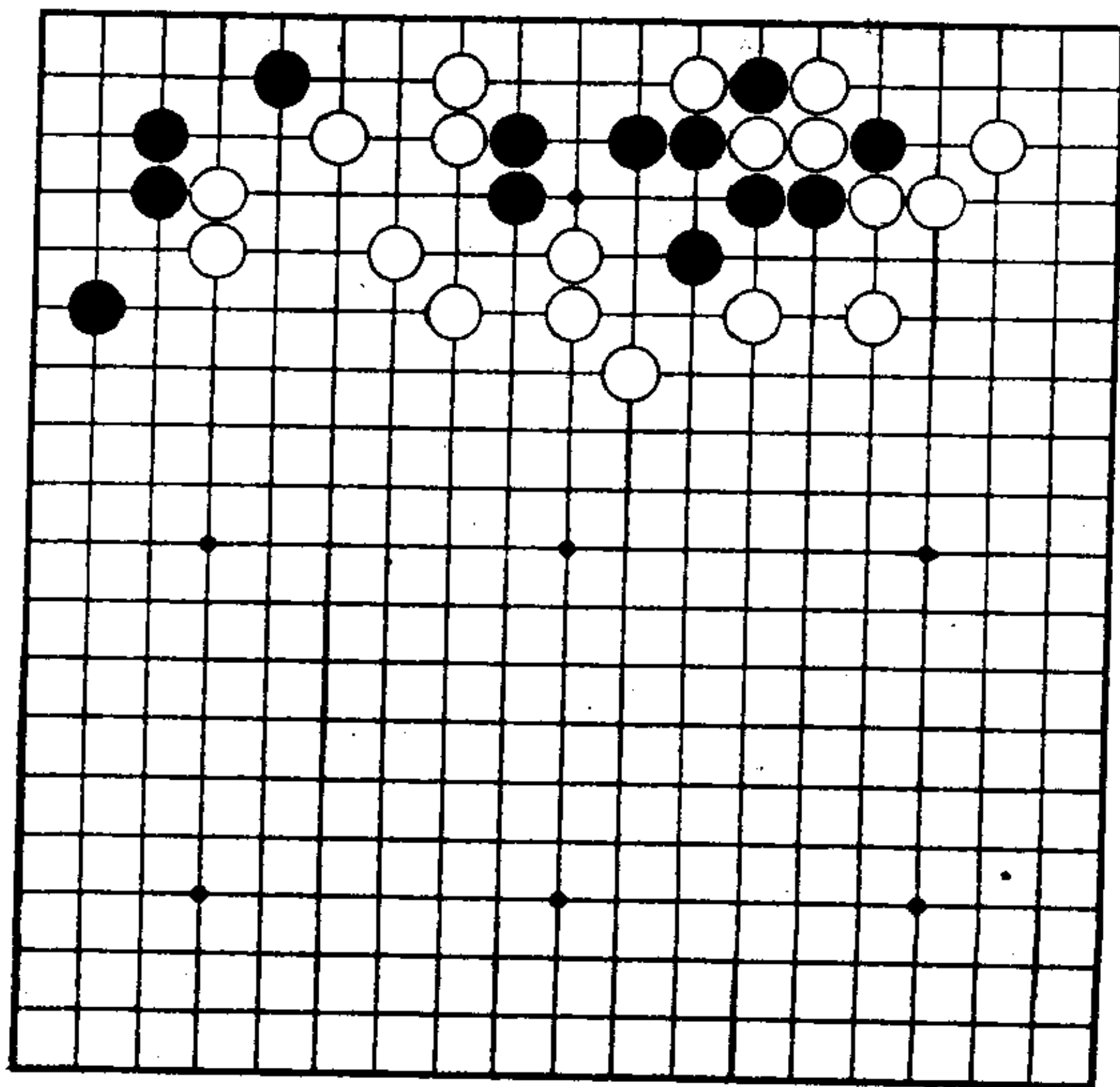


5 图

第12题

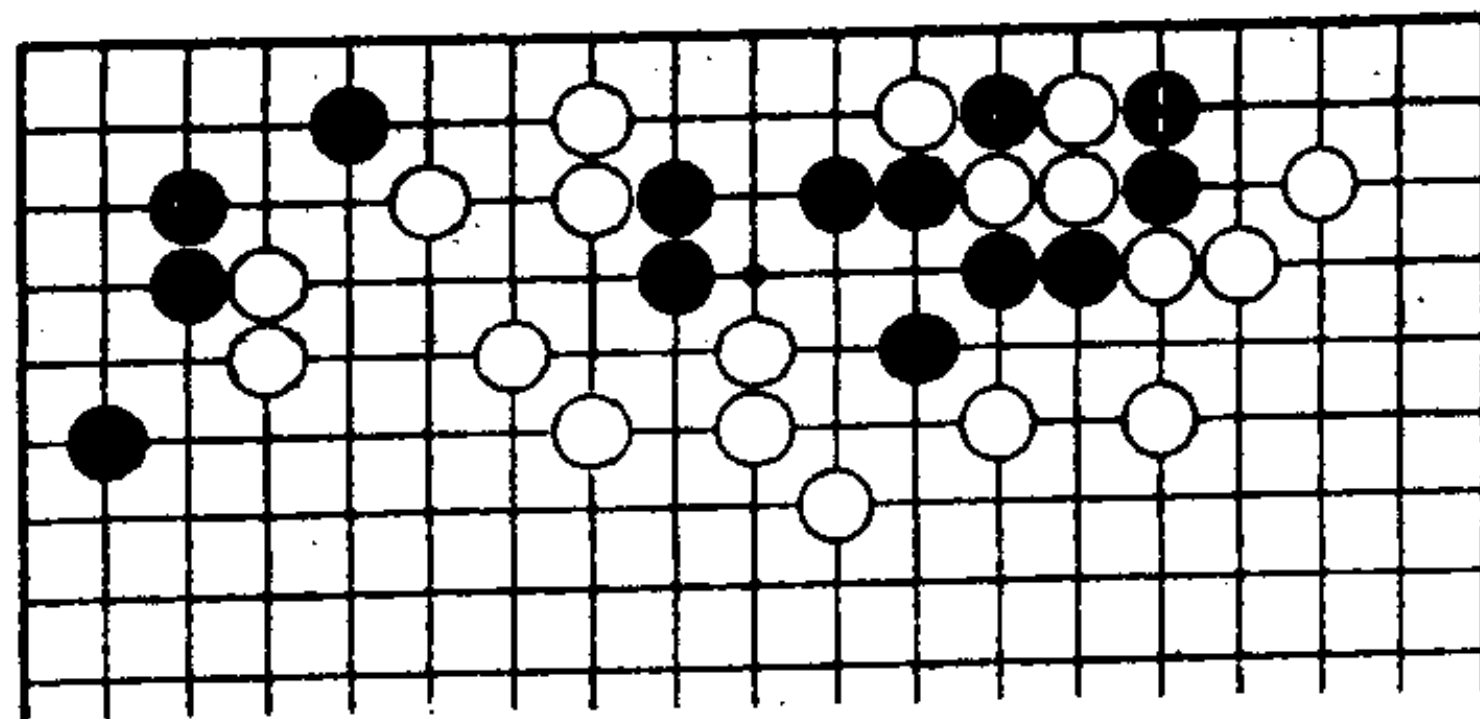
地下
黑先 有段

黑身陷重围，
一看就使人厌烦。
怎么走好？
这里只有依
赖地下组织了。
棋之要点在哪里
呢？



正解图 味道

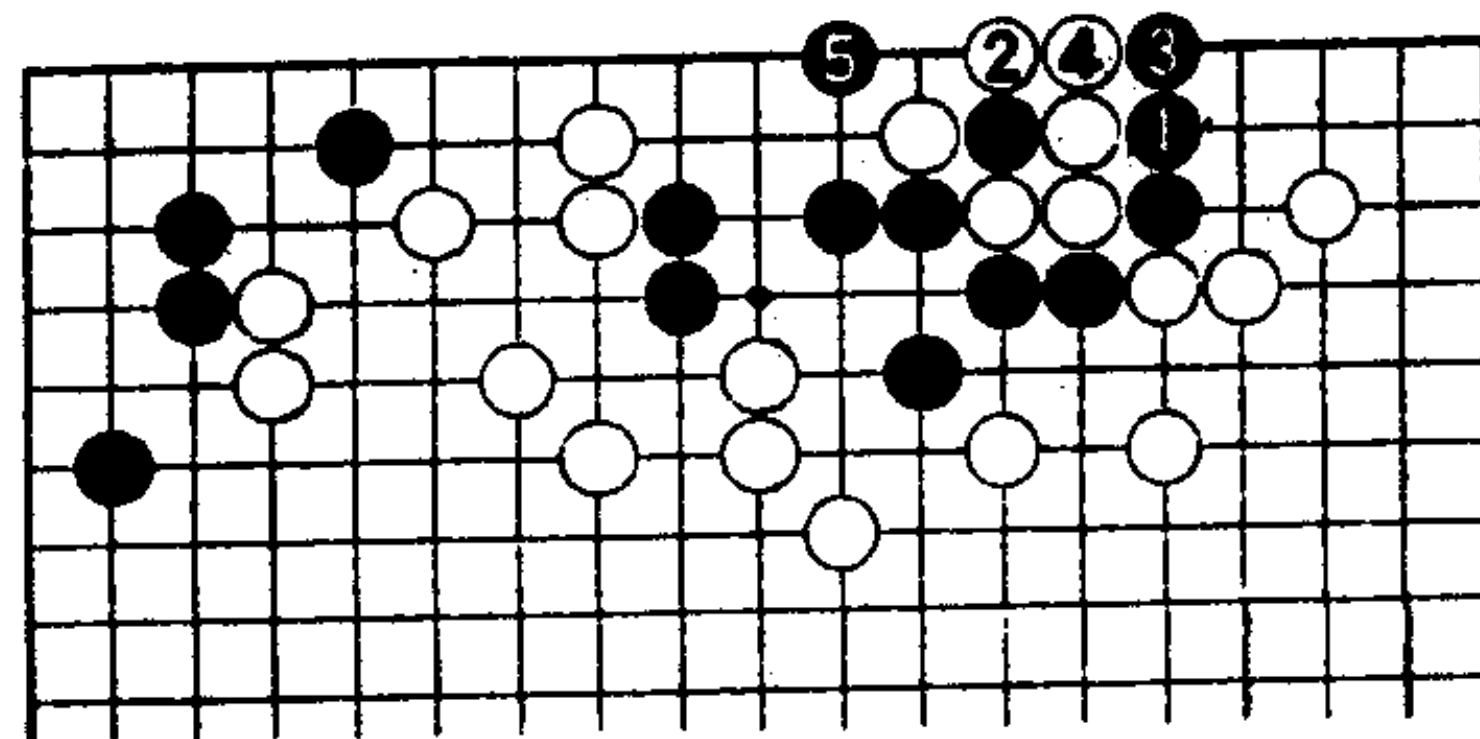
黑要从 1 位的打入
手。只有利用这里的味
道而别无他法。



正解图

1 图（手筋）

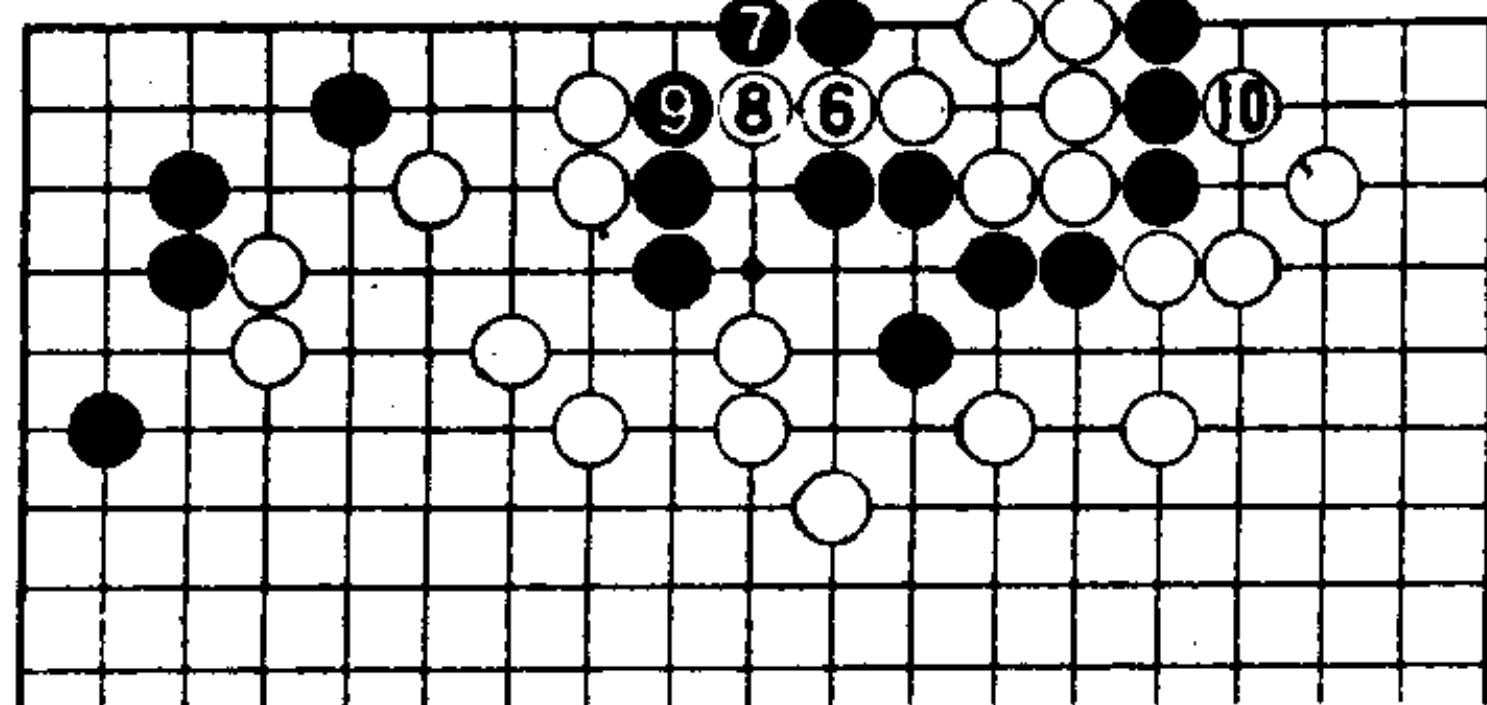
黑 1 打吃，白 2 的
拔是绝对的。黑 3 立，
白 4 接，黑有 5 觑的手
筋。



1 图

2 图 (得意)

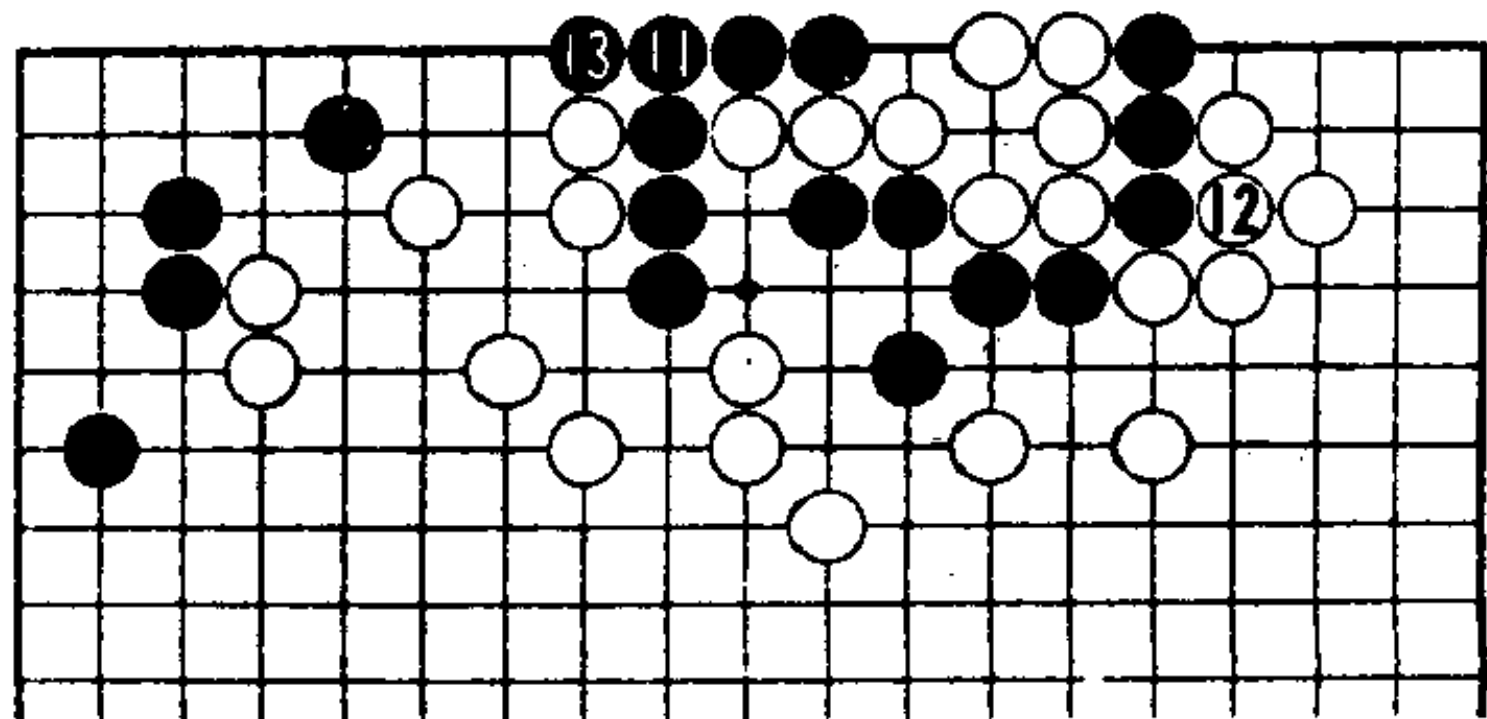
白只有走 6 位冲一手长气。黑能在 7 位退一手感到很得意。白 8 再冲，黑 9 挡，强迫白走 10 紧气。



2 图

3 图 (渡)

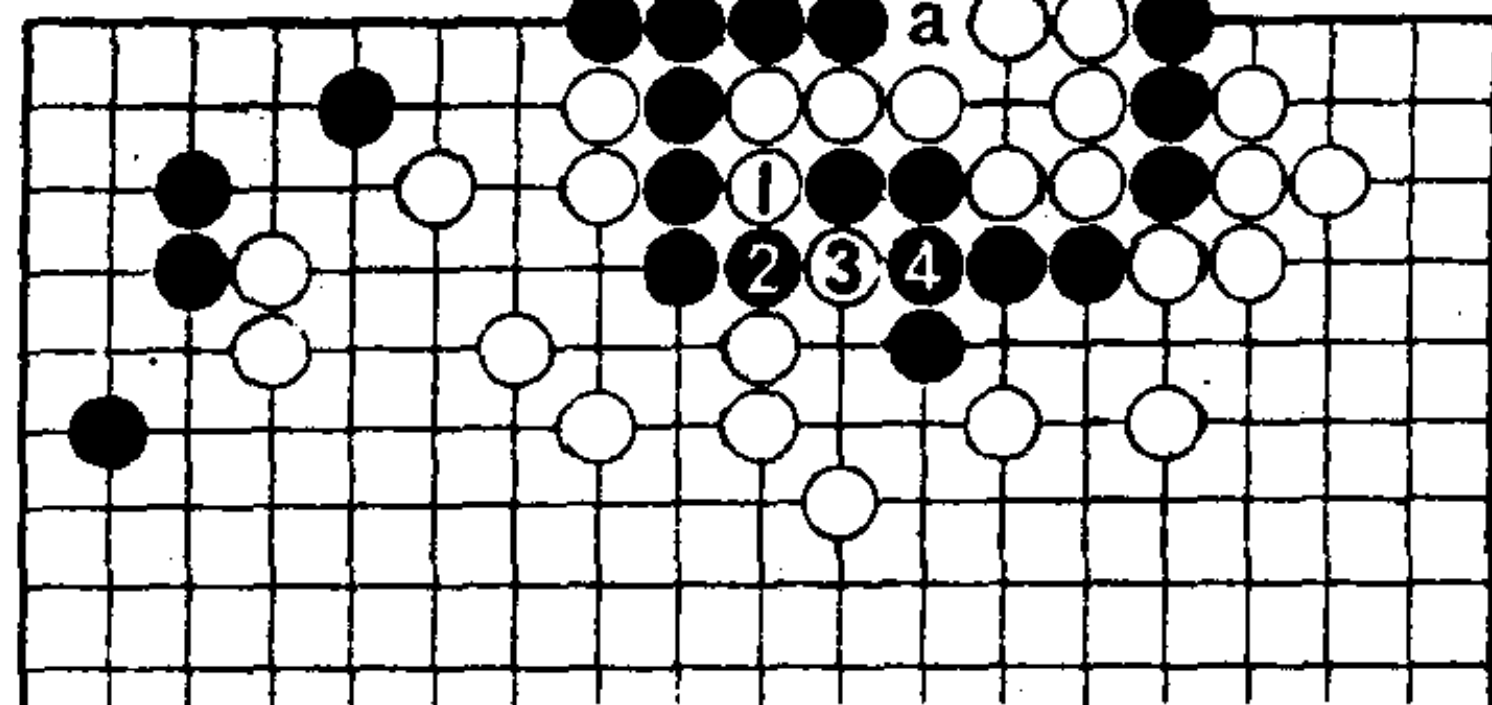
黑 11 接，与白 12 交换后，黑 13 冲。意外地从地底与●取得了连络。



3 图

4 图（全员平安无事）

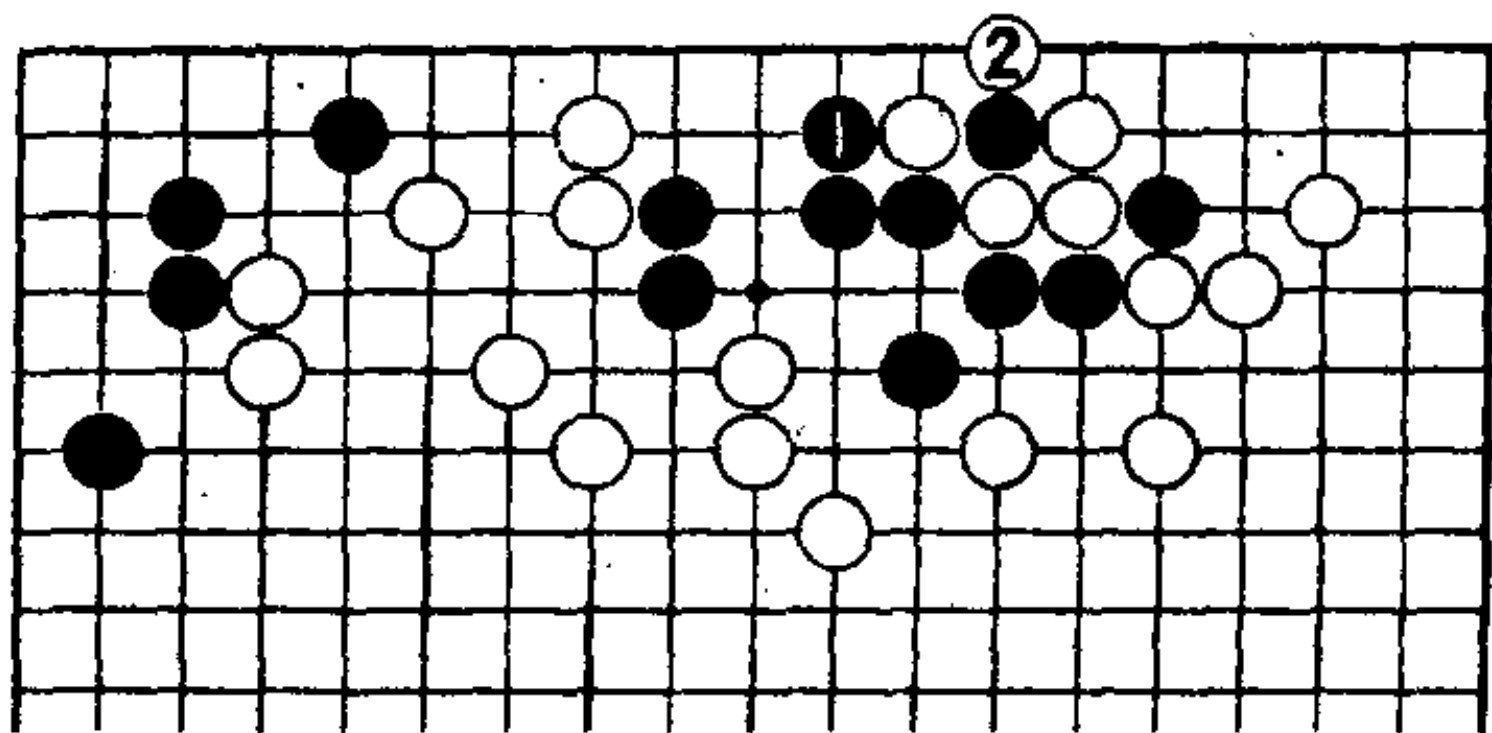
此形妙就妙在，白若 1、3 冲断，黑 4 之后，留有 a 的吃，因此可确保全员平安无事。



4 图

5 图（失败）

黑从 1 方面打吃，将一筹莫展，归于失败。



5 图

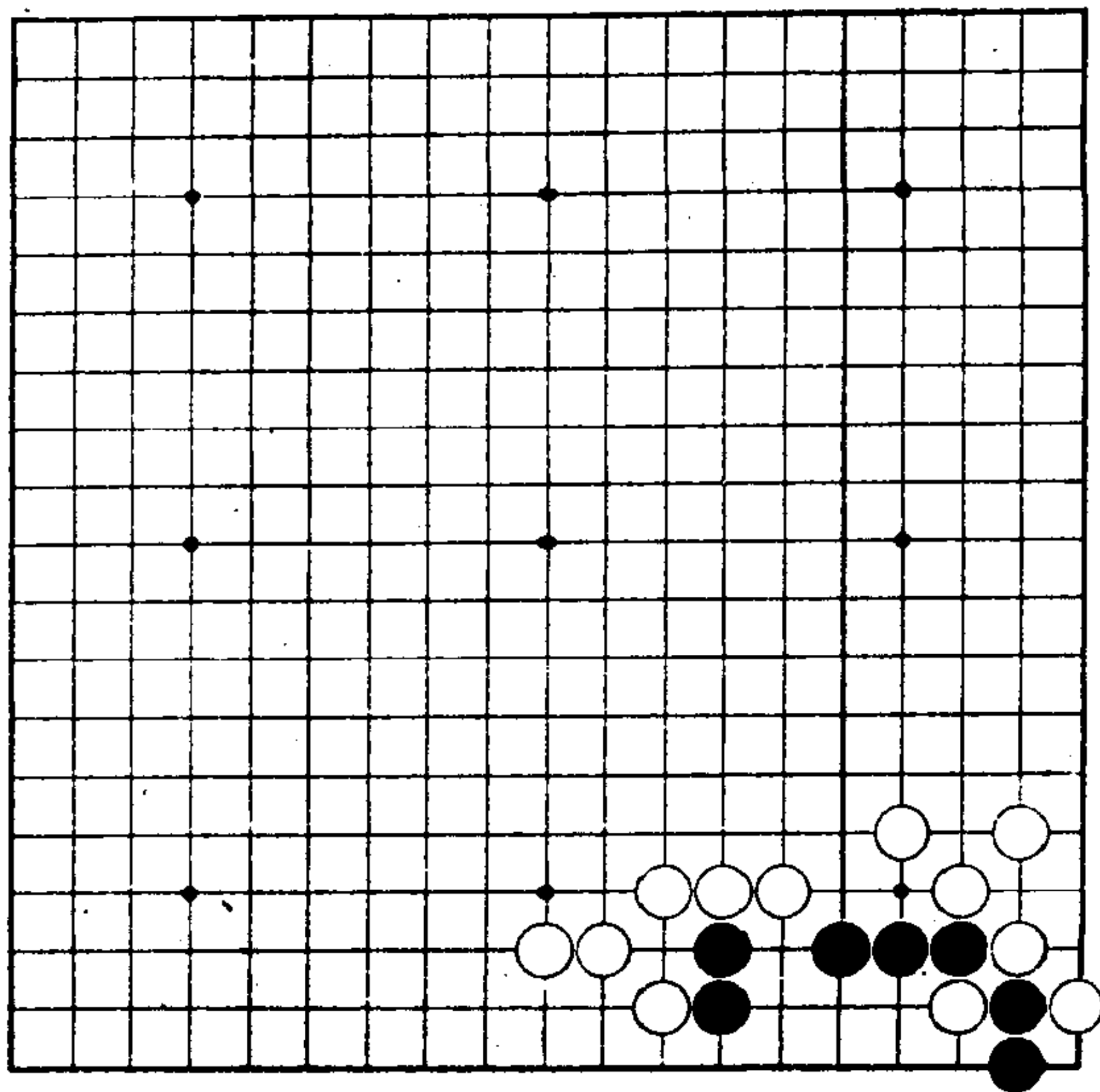
第13题

预想

黑先 初级

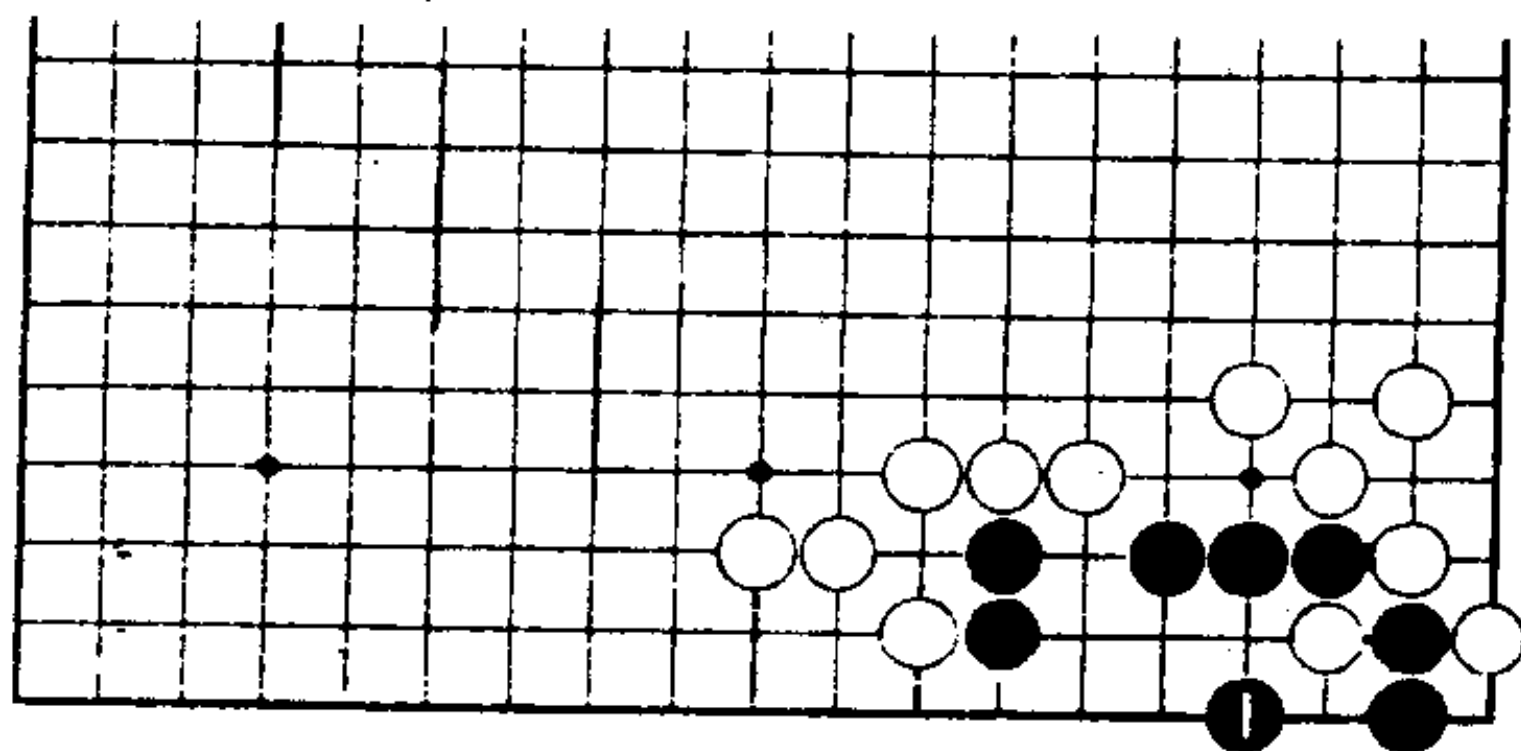
如何吃白一子，不同的吃法将决定生或死。

即，黑的应手必须预想到白的攻击手筋。



正解图 跳是妙手

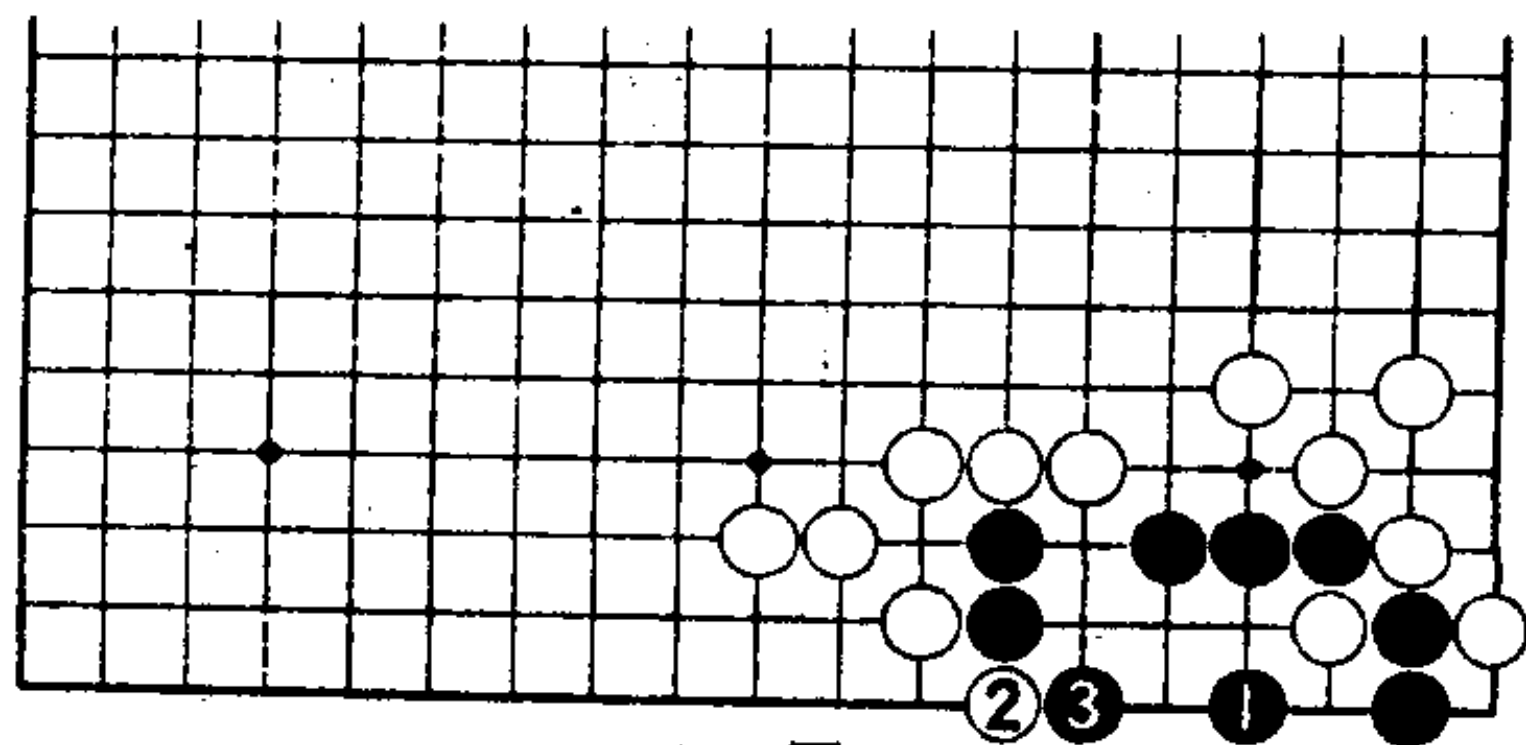
黑 1 跳是妙手。
这种情况下，仅限
此着。



正解图

1 图（强硬）

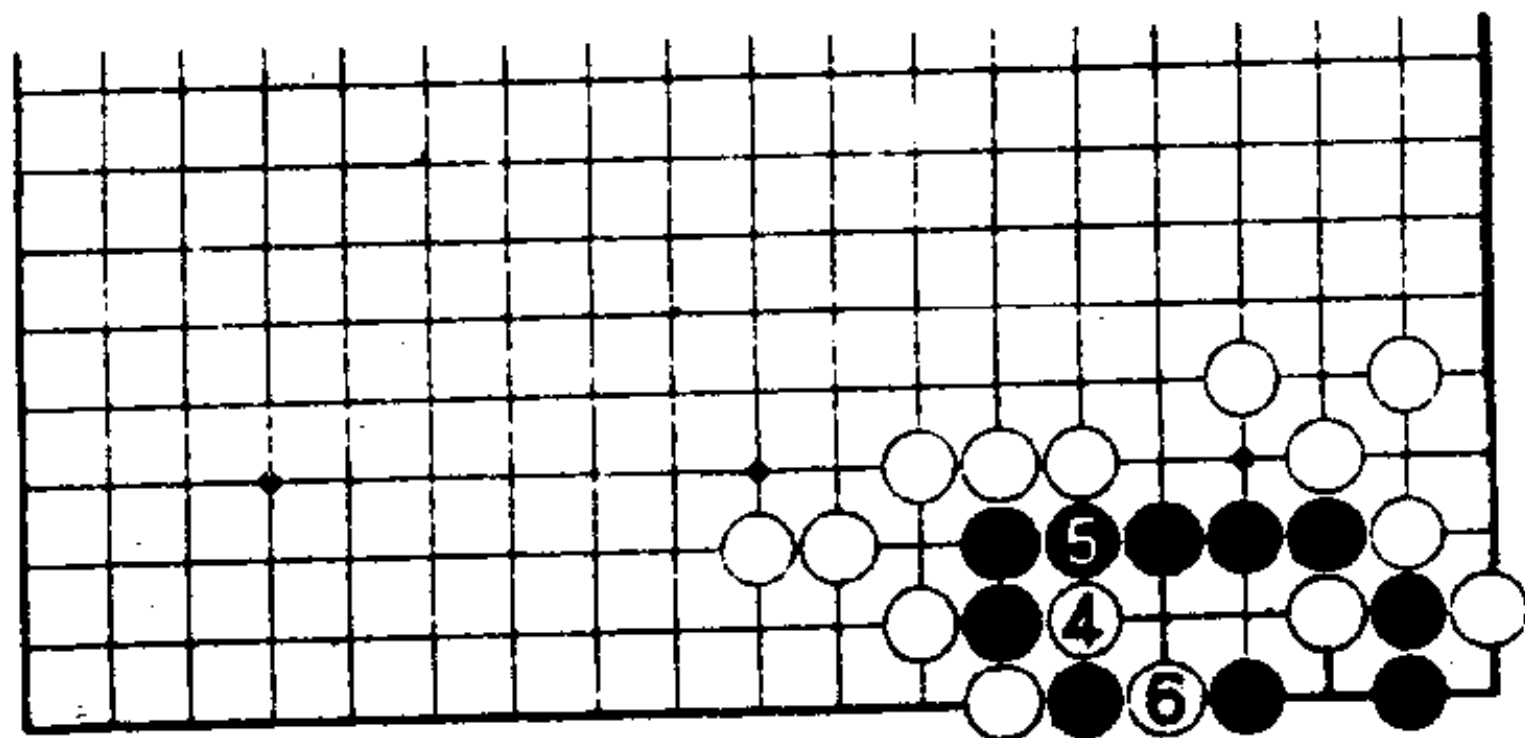
只是，白 2 扳时，
黑不要忘了要于 3 位强
硬地挡。



1 图

2 图（让白拔）

白 4 断吃，黑 5 打吃，让白 6 提一子是手筋。

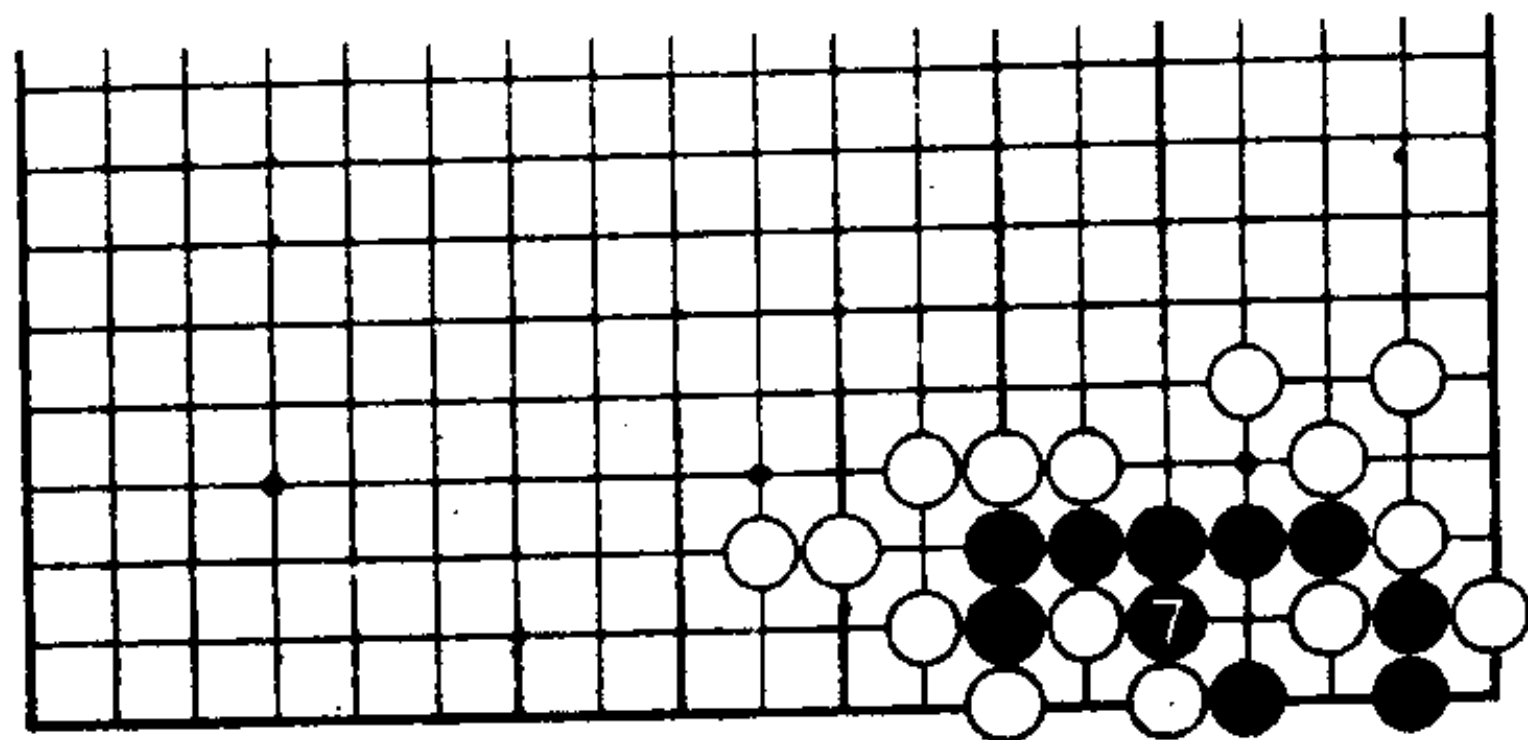


2 图

3 图（顺畅）

黑 7 打吃，白接不归。

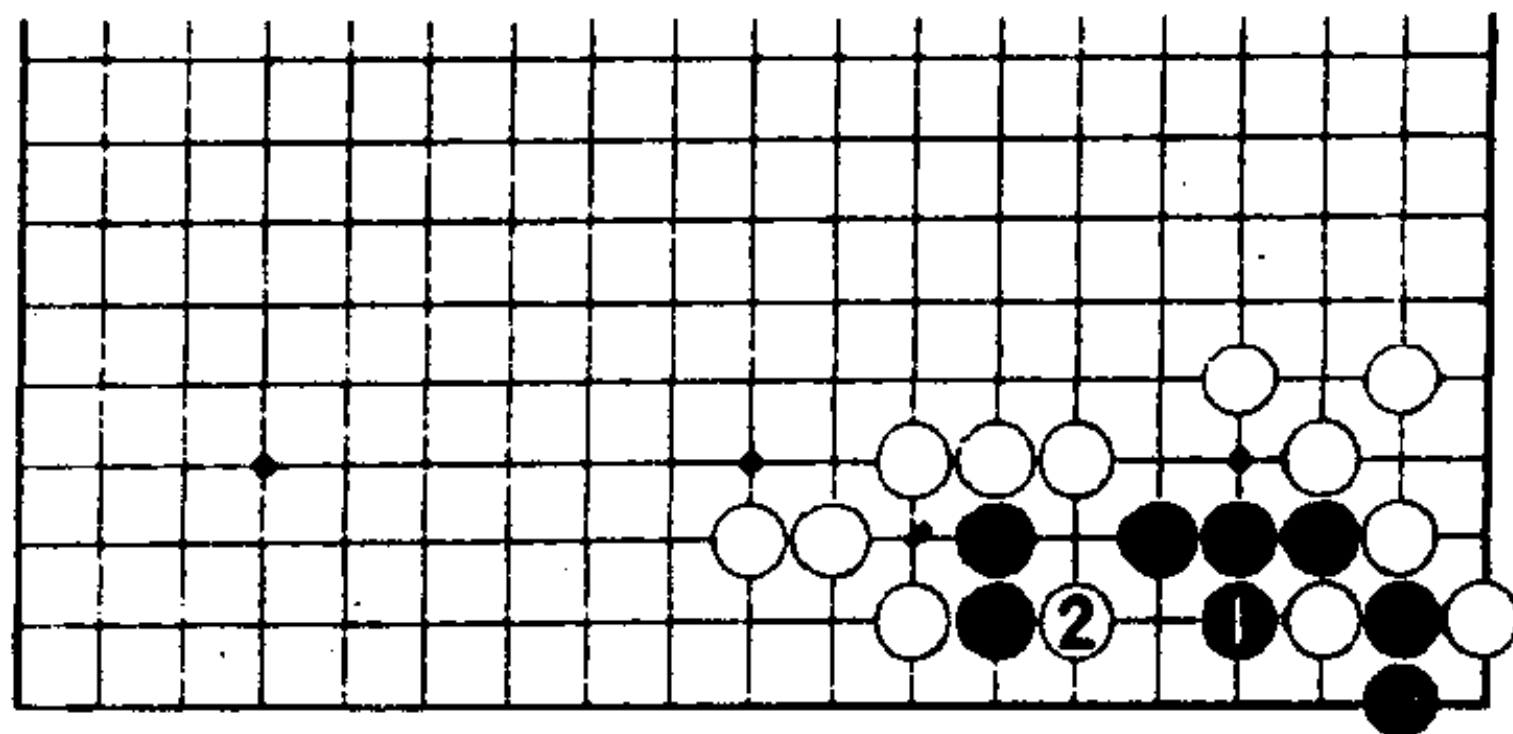
能如此顺畅地进行是由于走了▲一手所发挥出的作用。



3 图

4 图（失败）

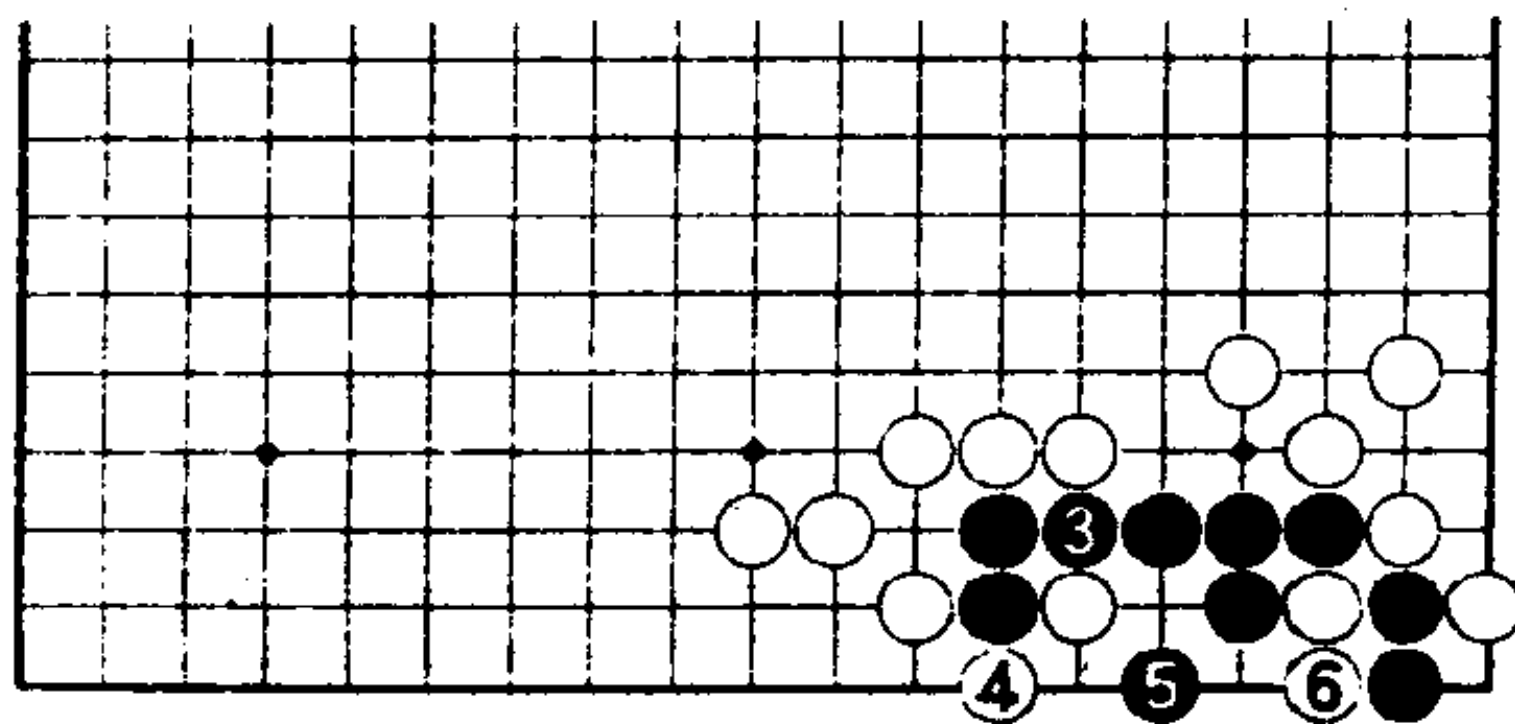
黑 1 位吃失败。
这样，白 2 夹。



4 图

5 图（死）

黑 3 接，白 4 渡，
黑 5 尖好象也可以。但
白不接，此刻白有 6 位
立的手段，黑死。



5 图

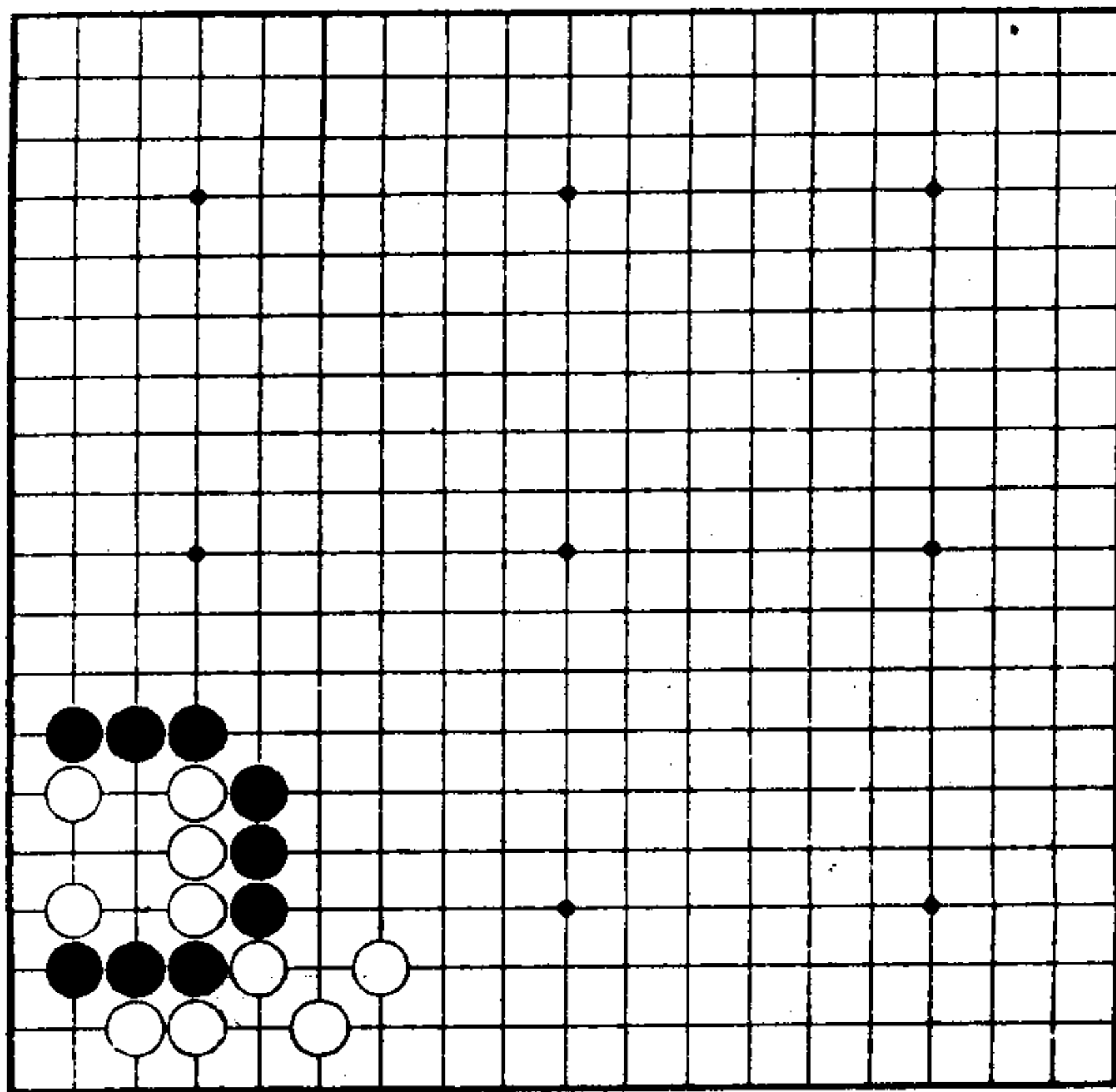
第14题

相反
黑先 中级

人们常说“拼气要从外”。

这是格言。
与之相反的情况也是有的。

已经给了您
很关键的提示。

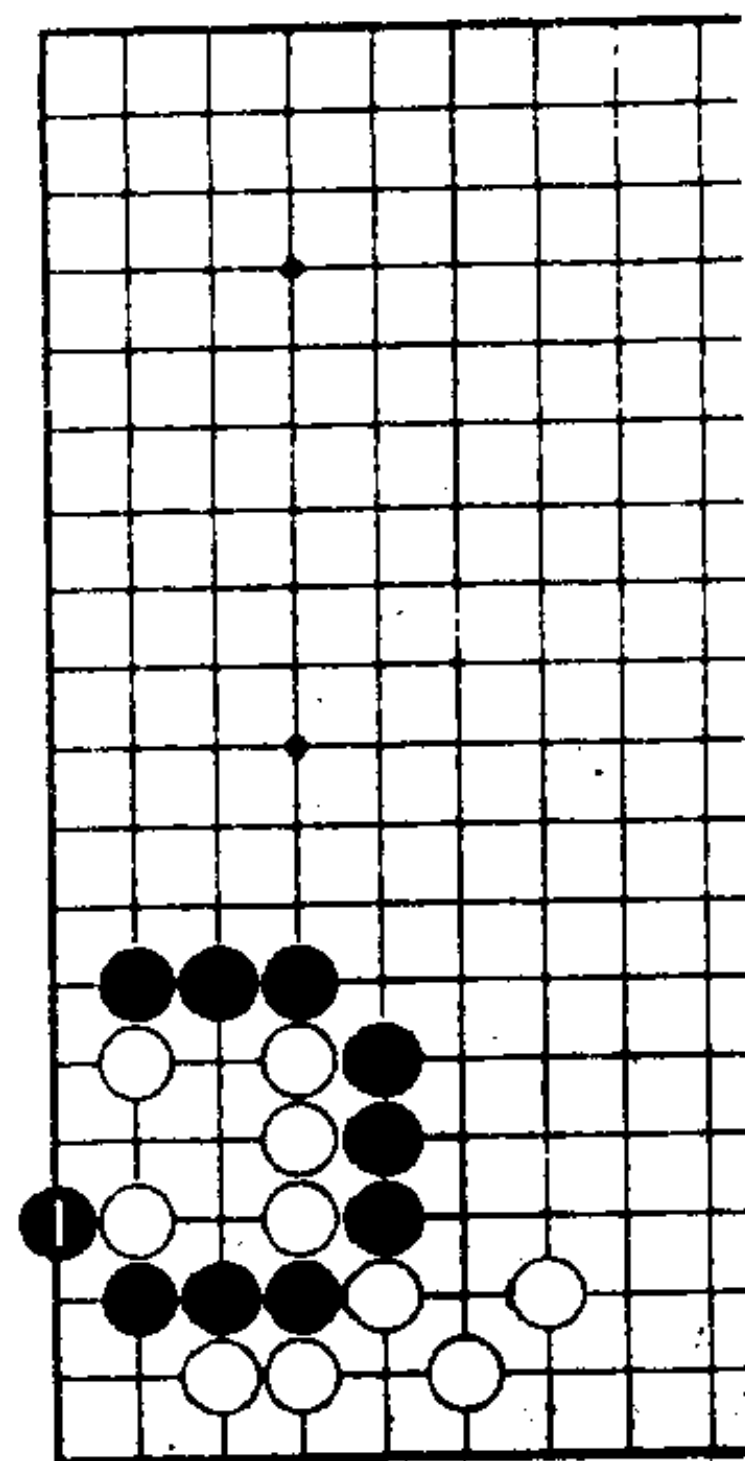


正解图 从内

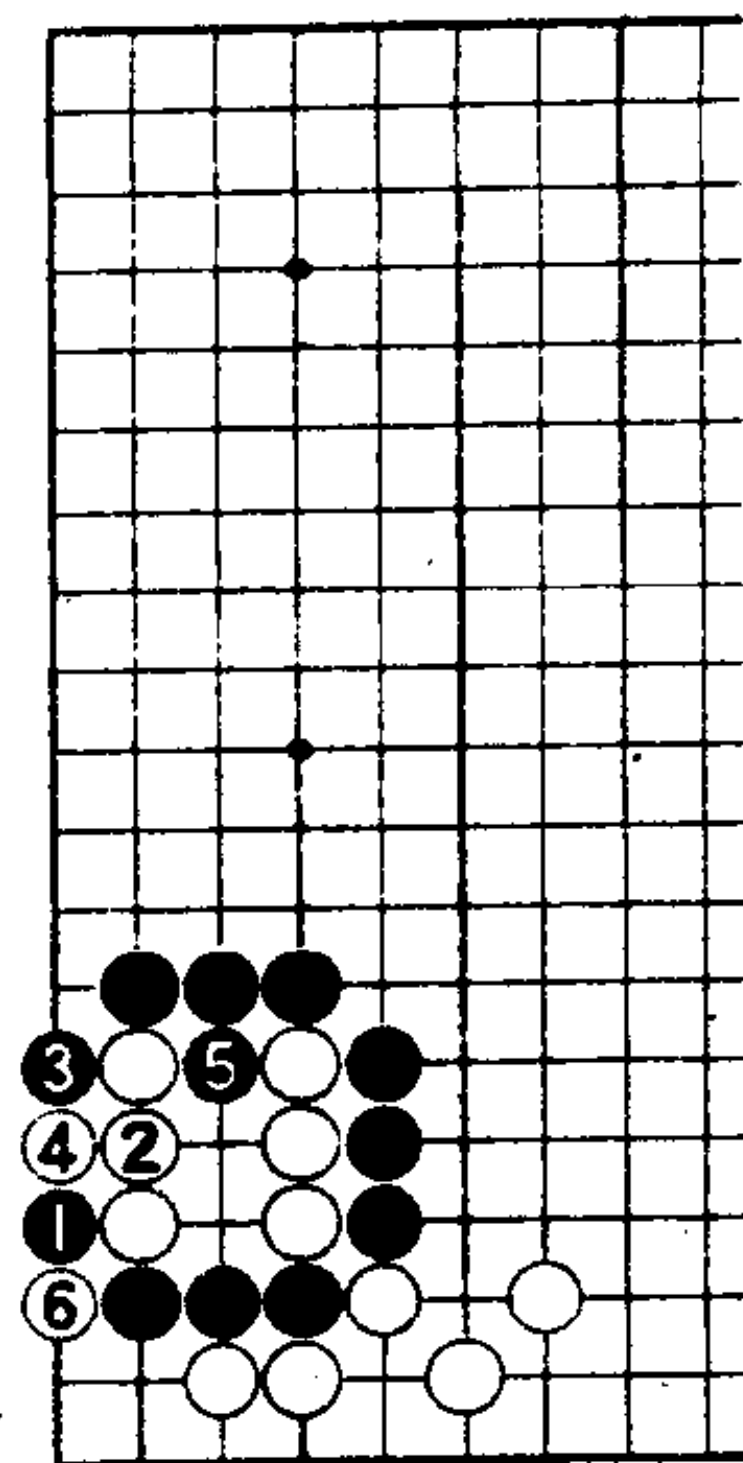
黑 1 从里边扳起。
好象是在自紧气。其实
不然，这是特殊情况。

1 图（接应）

黑 1 扳，估计白 2
接。黑 3 扳接应，白 4
挡住，黑 5 冲，白 6 即
使提。



正解图



1 图

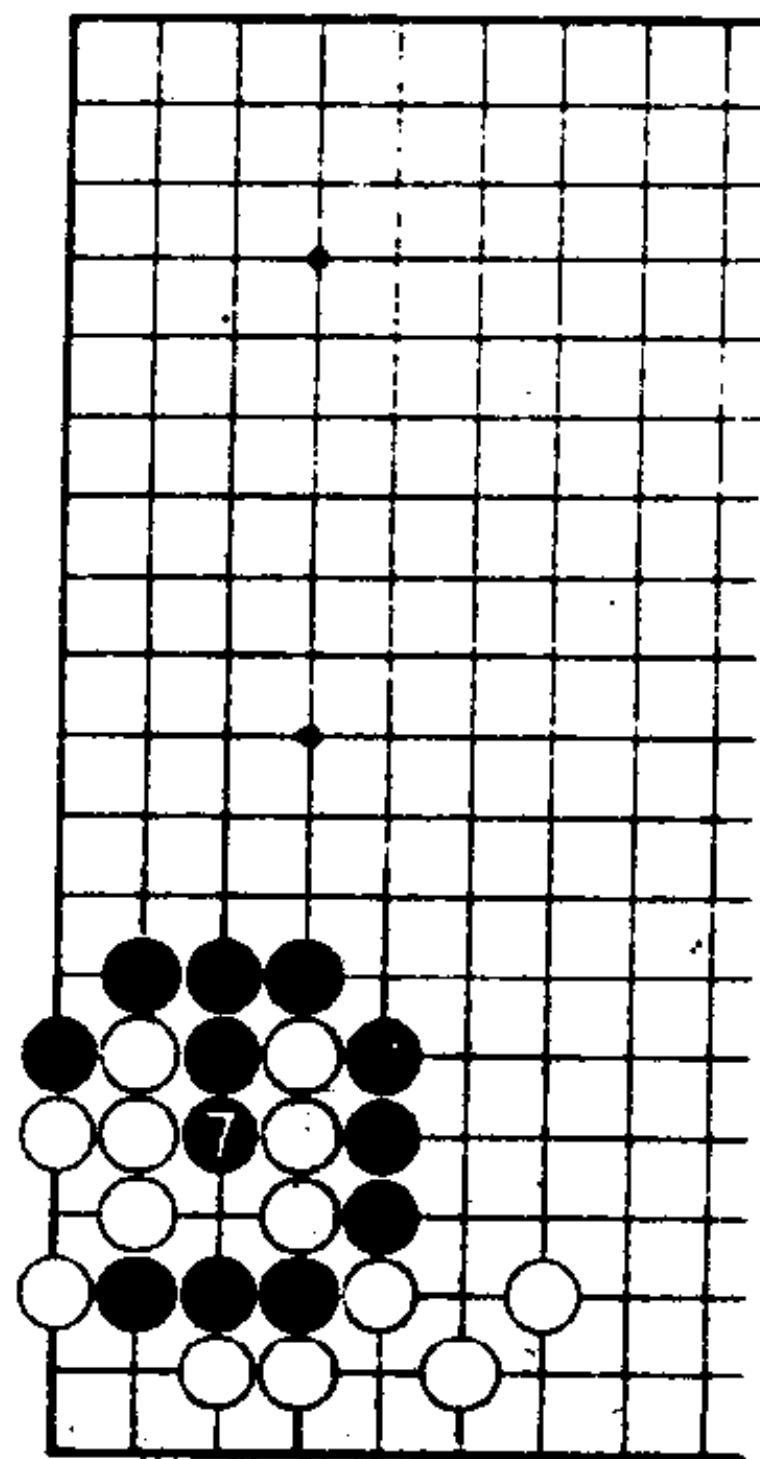
2 图（拔吃）

黑 7 冲，接不归。
千钧一发之际吃下白三子。

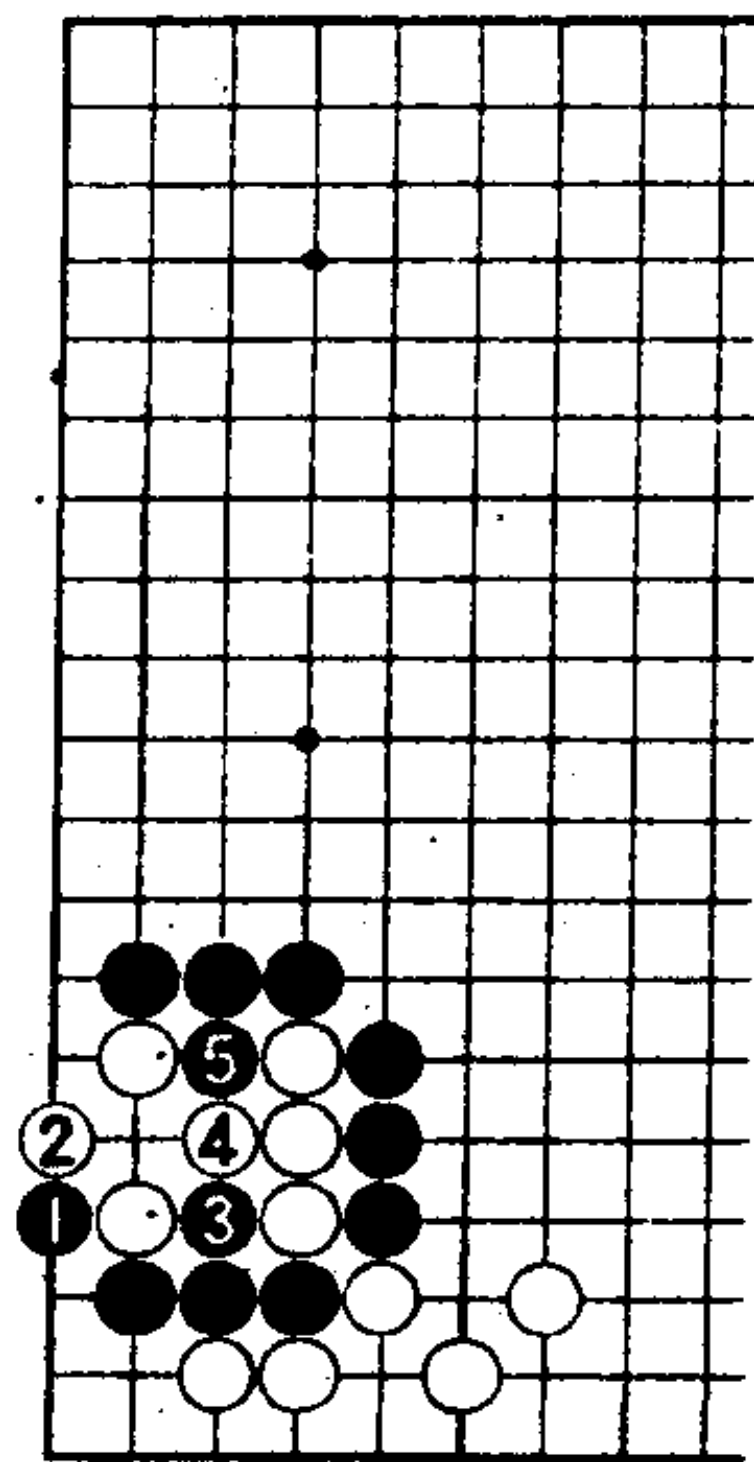
3 图（接不归）

黑 1 扳，白 2 扳挡，
黑 3 打吃，白 4 挡也不成劫。。

黑 5 打吃，白四子
接不归。



2 图



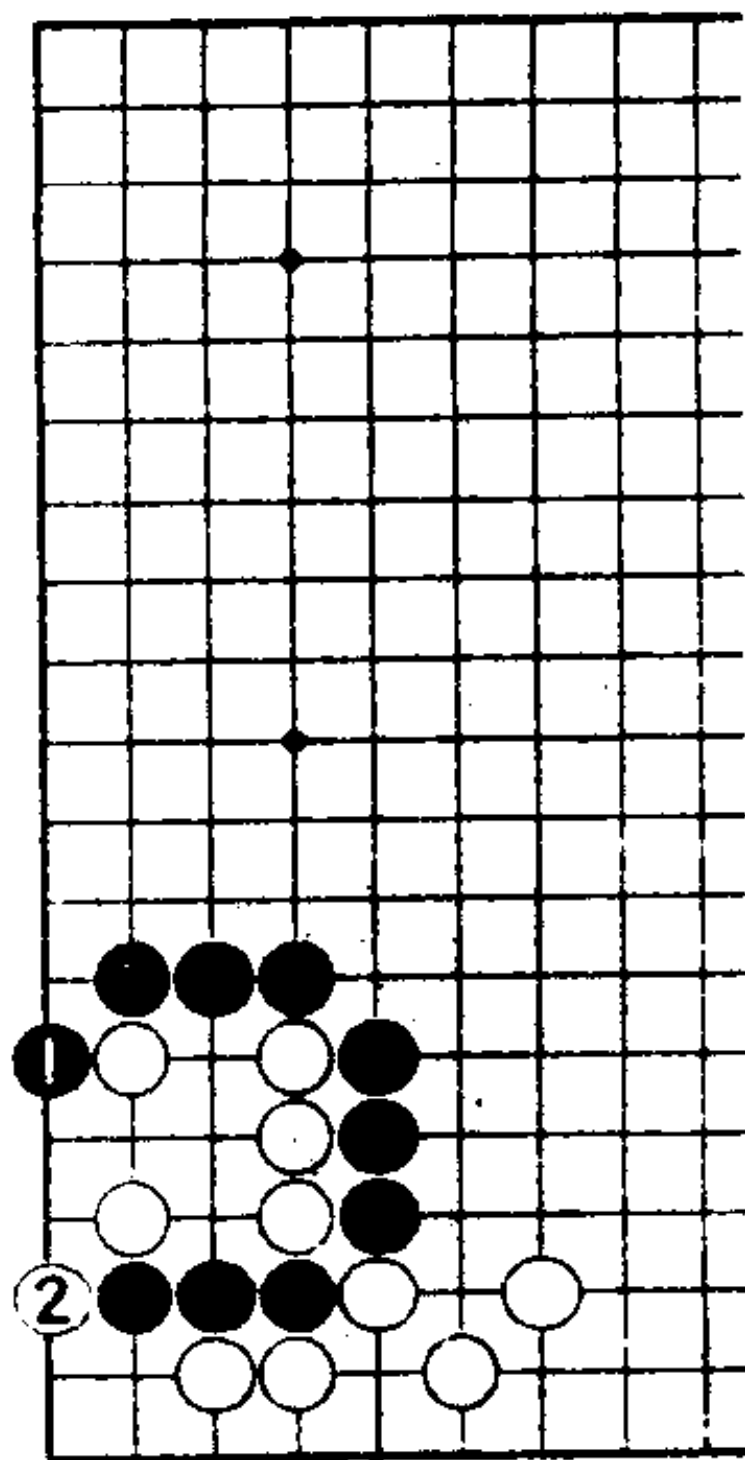
3 图

4 图（失败）

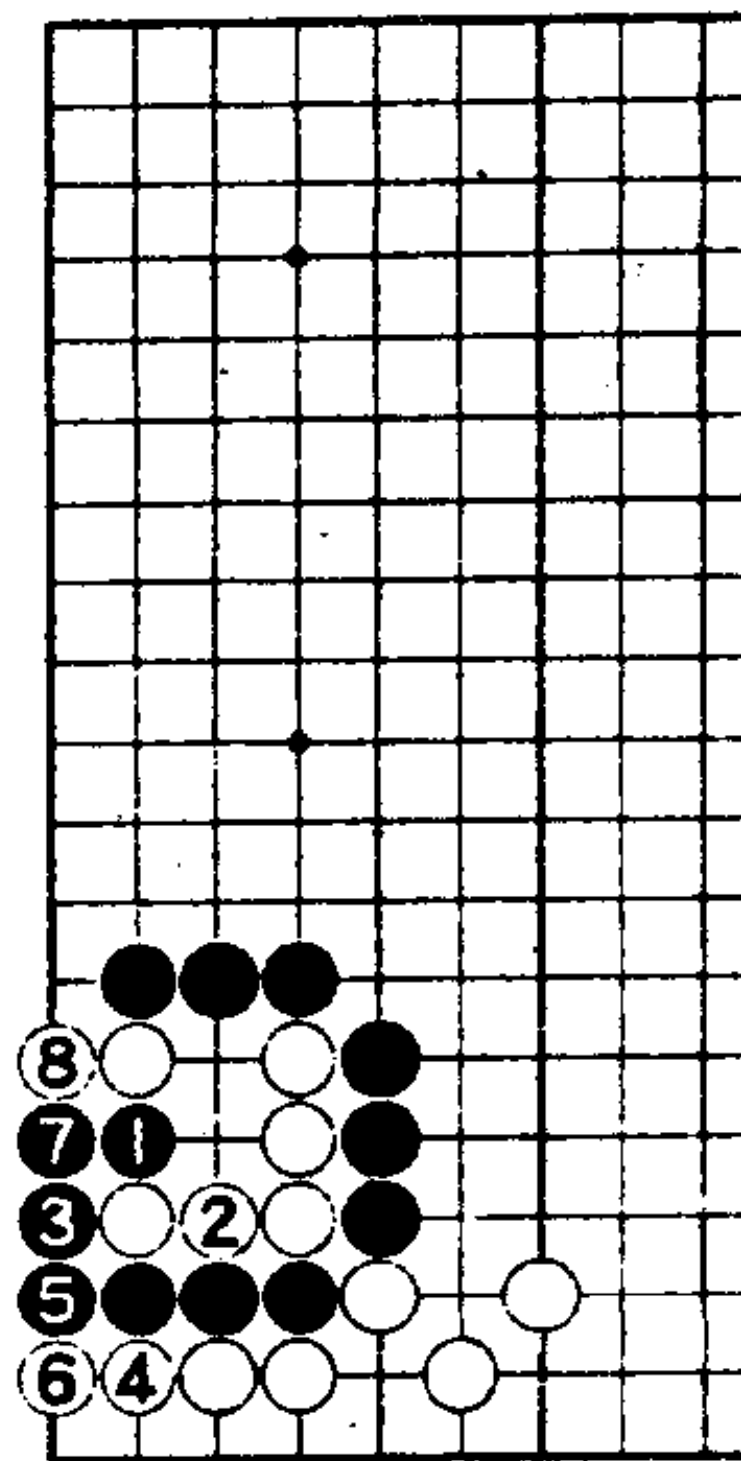
黑 1 遵从格言从外扳就失败了。被白 2 扳无后续手段。

5 图（挖）

黑 1 的挖，似乎是手筋。其实同样不行。被白 2 接上，黑 3 渡，白 4 以下巧妙地攻击，至白 8 黑全军覆没。



4 图



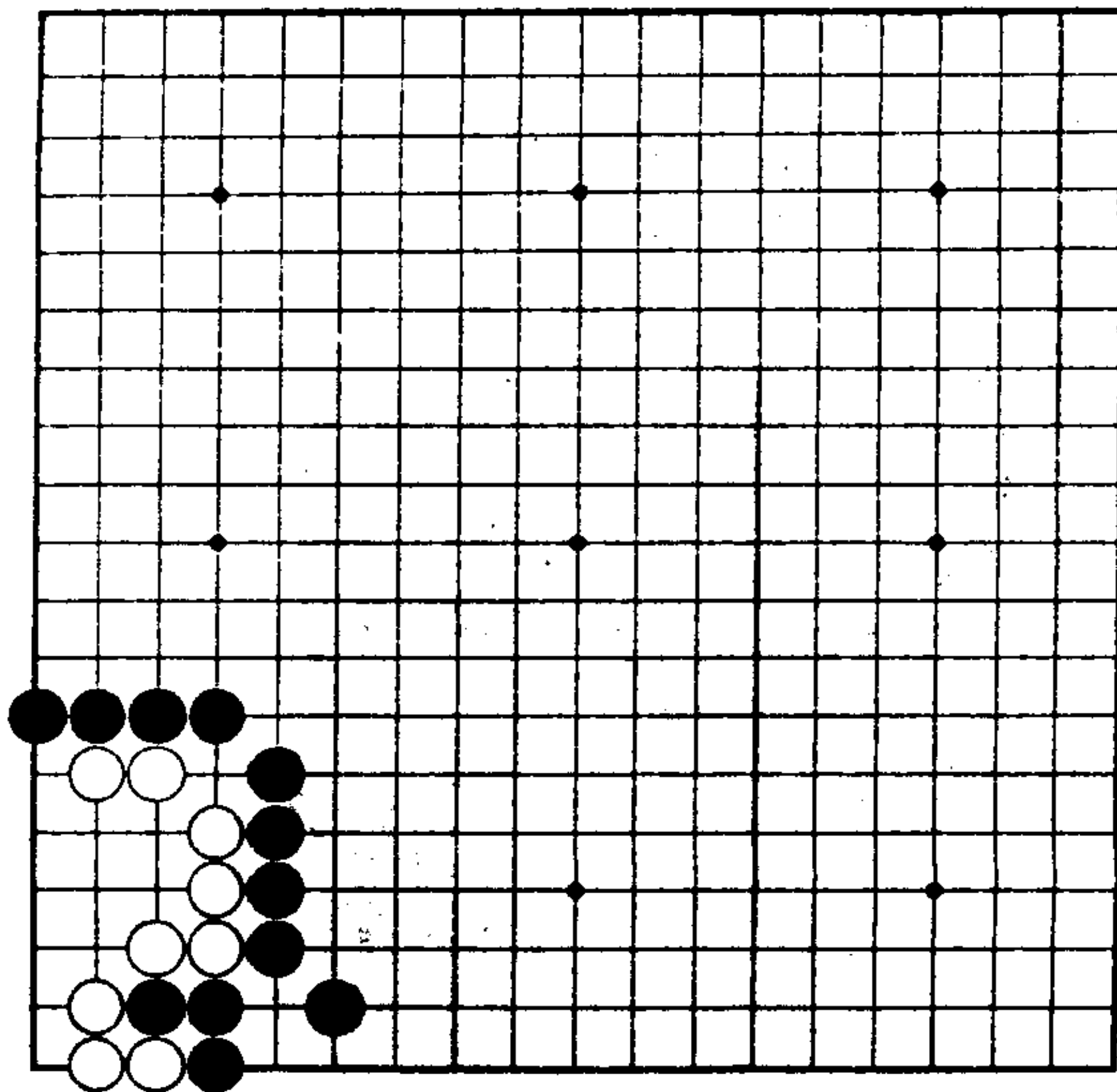
5 图

第15题

自此之后
黑先 上级

第一手并不难，
问题在于自此以后。

提示是，第
三手很关键。

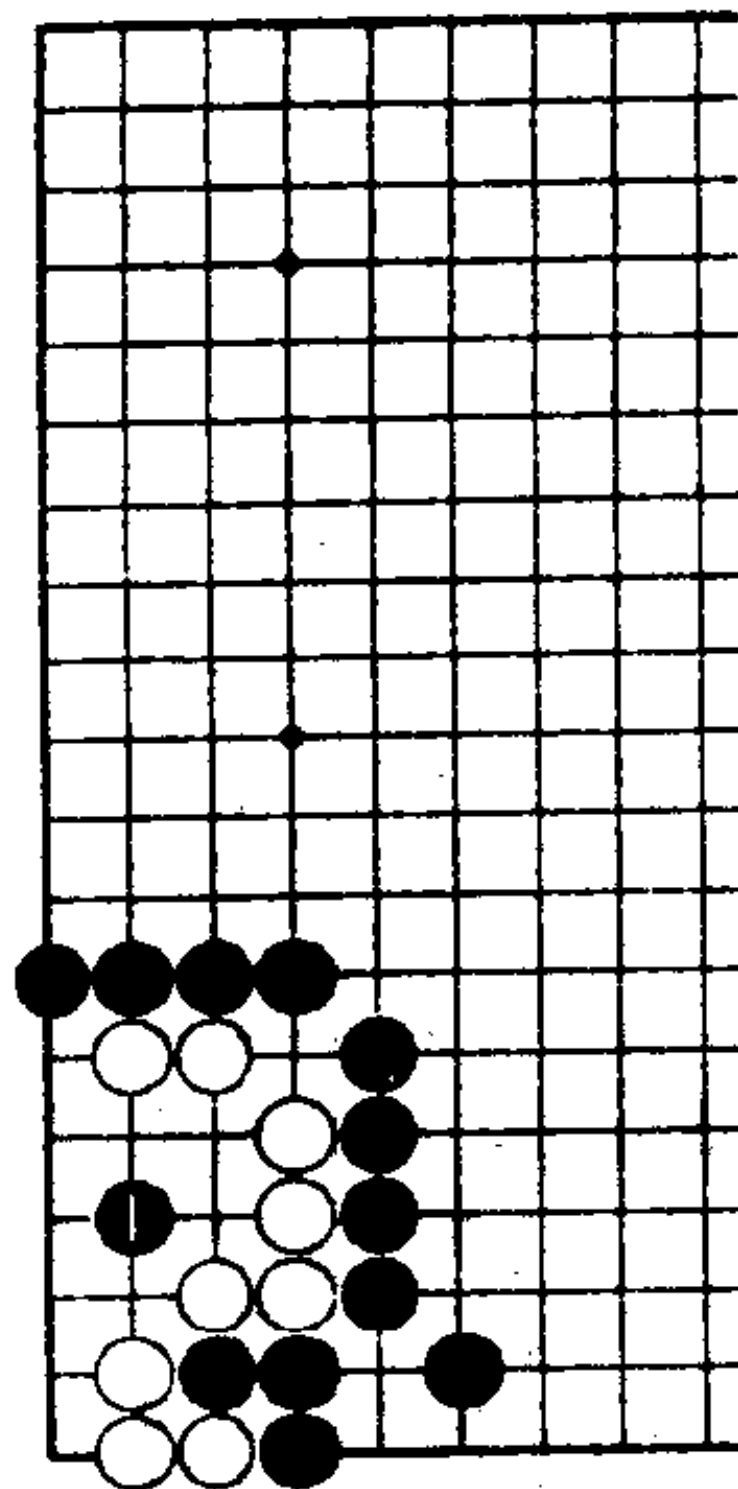


正解图 (挖苦人)

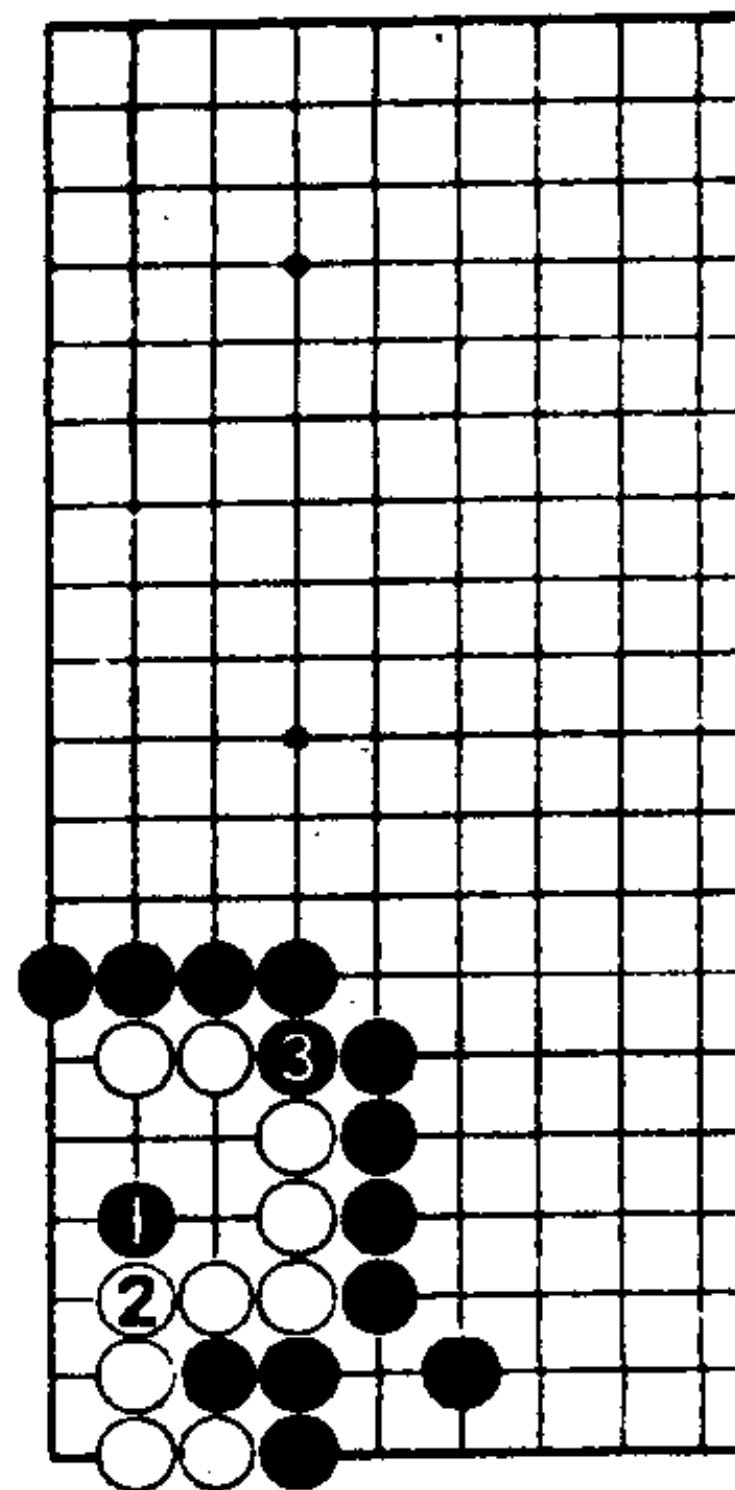
黑 1 的点和前面出现过的一样，并不是很难走的棋。

1 图 (挖苦人)

白 2 接，黑 3 挤是好手，简直有点象在挖苦人。这手棋就叫单官盲点吧。



正解图



1 图

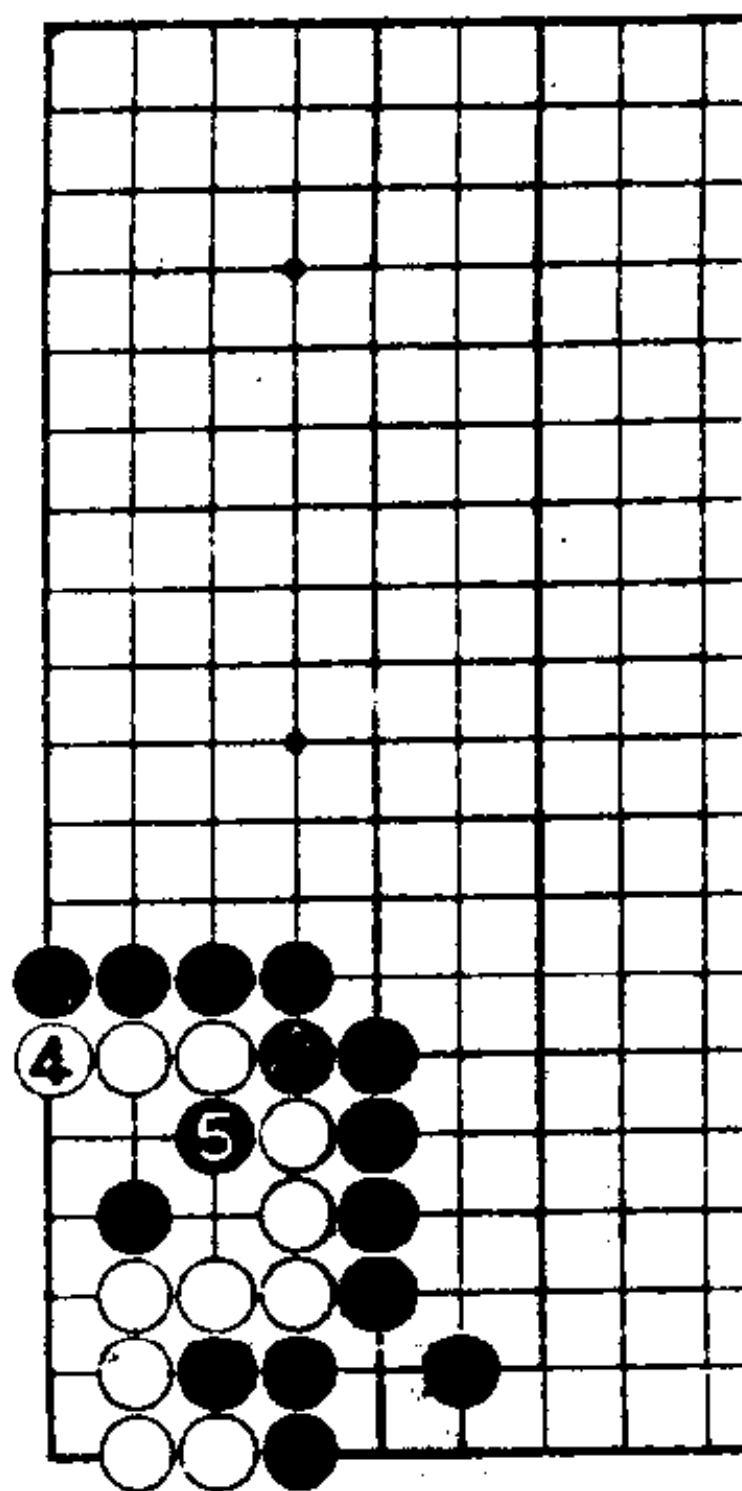
2 图（存心不良）

走▲的挤本身就有
点存心不良。而作为手
段这手棋也是存心不良
的。白无可奈何。

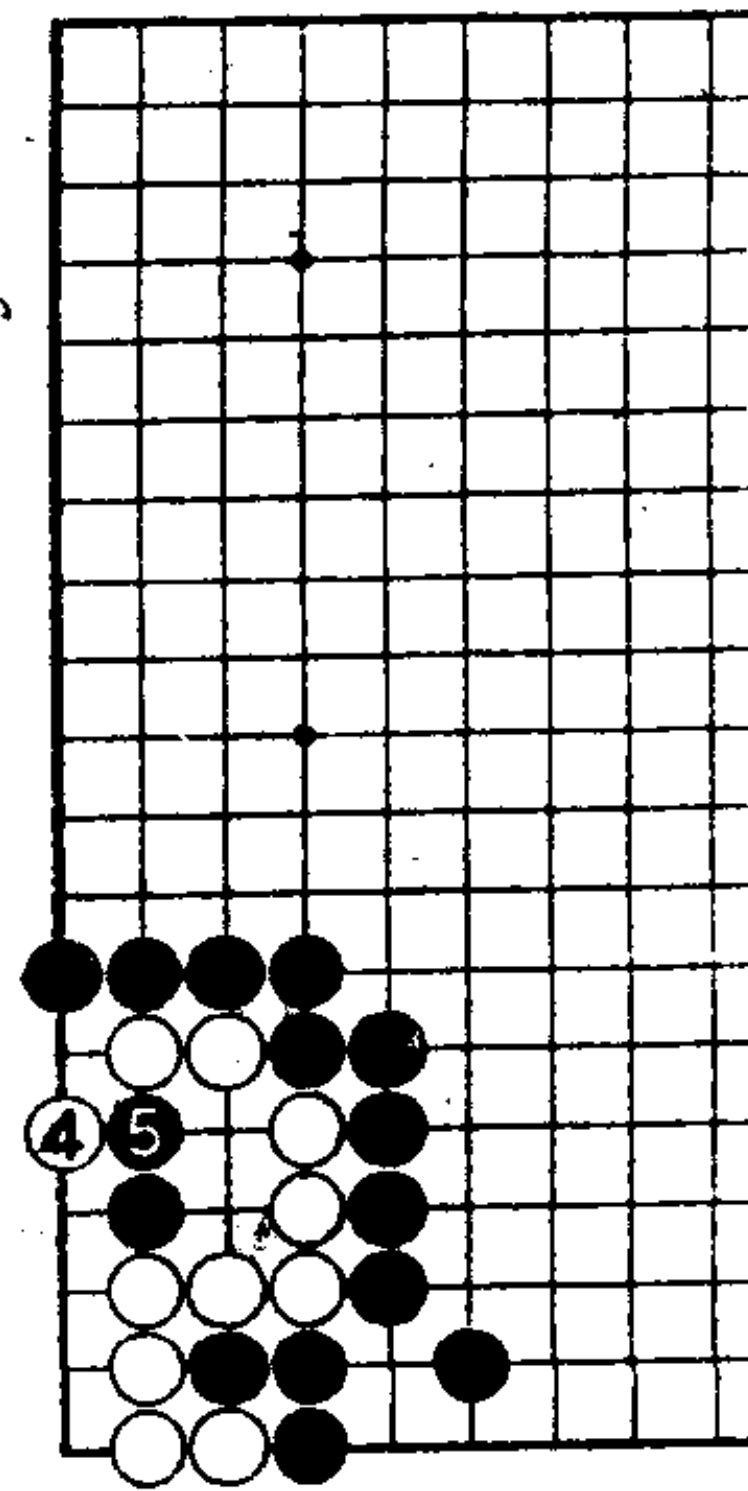
白 4 挡，黑 5 断。

3 图（顶）

白 4 尖，黑 5 顶就
可以了。



2 图



3 图

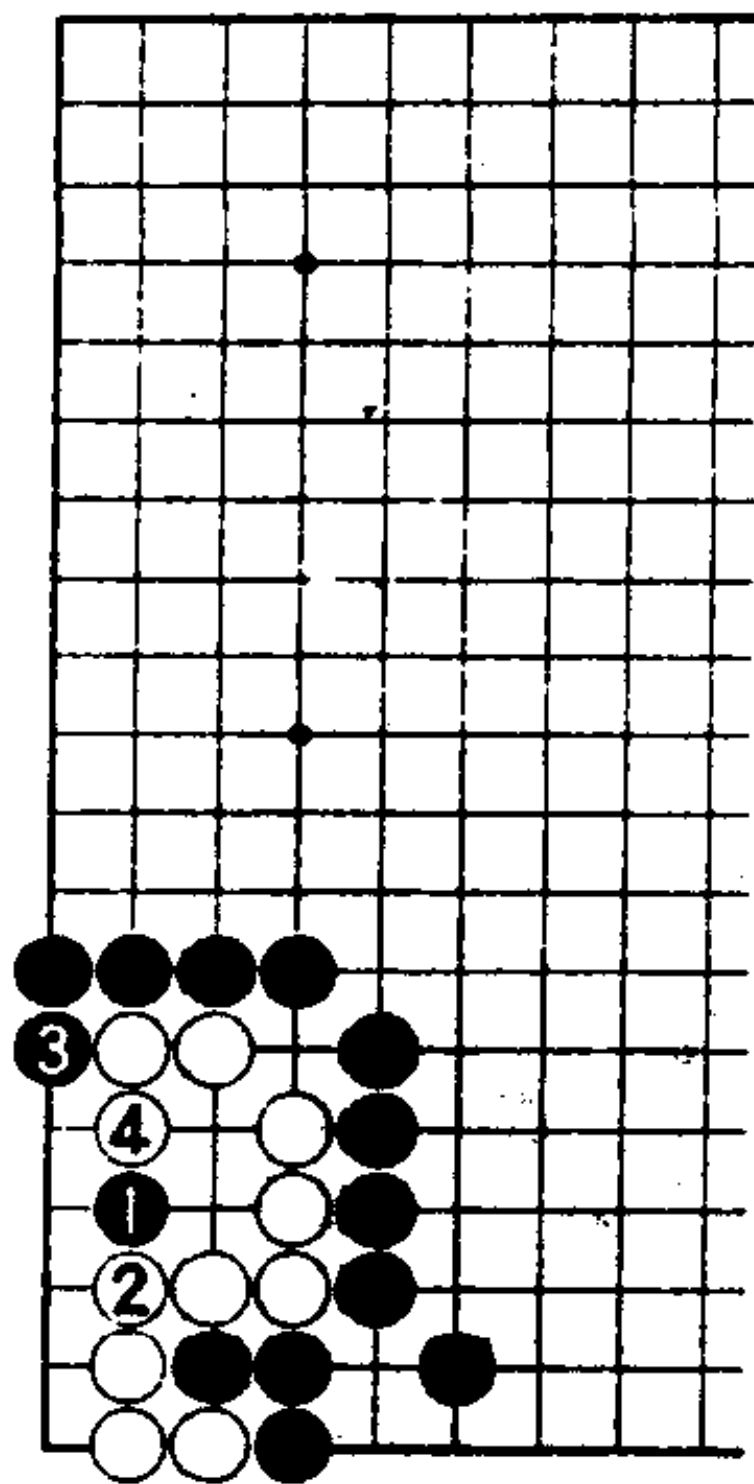
4 图（失败）

黑 1 点，白 2 接，
黑一旦急于走 3 位是要
失败的。被白 4 曲……

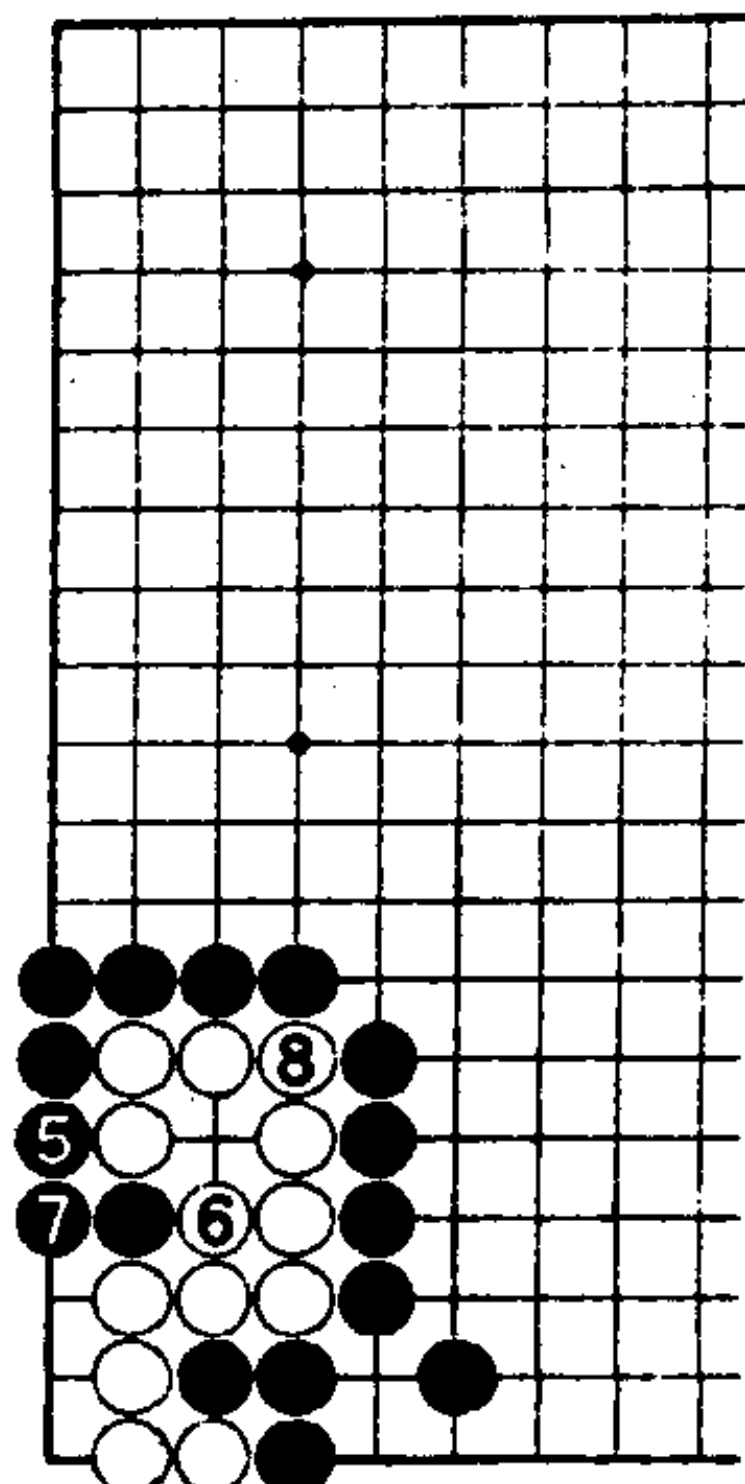
5 图（白活）

黑 5 渡，白 6 打吃、
黑 7 非接不可，白抢占
到 8 位的要点，成眼。

“心急喝不着热肉
汤。”



4 图



5 图

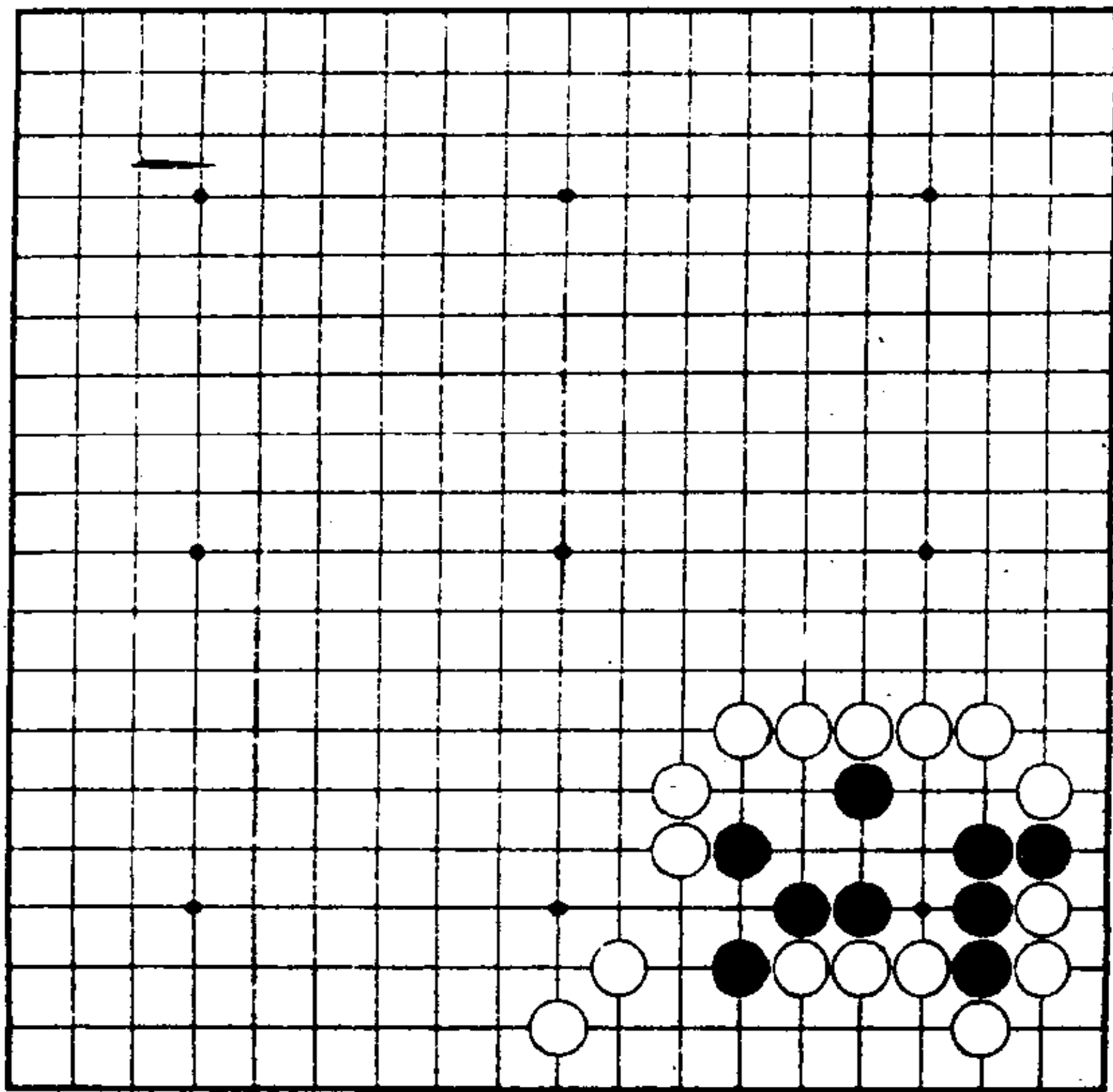
第16题

危机
黑先 有段

阻白渡已不可能了。

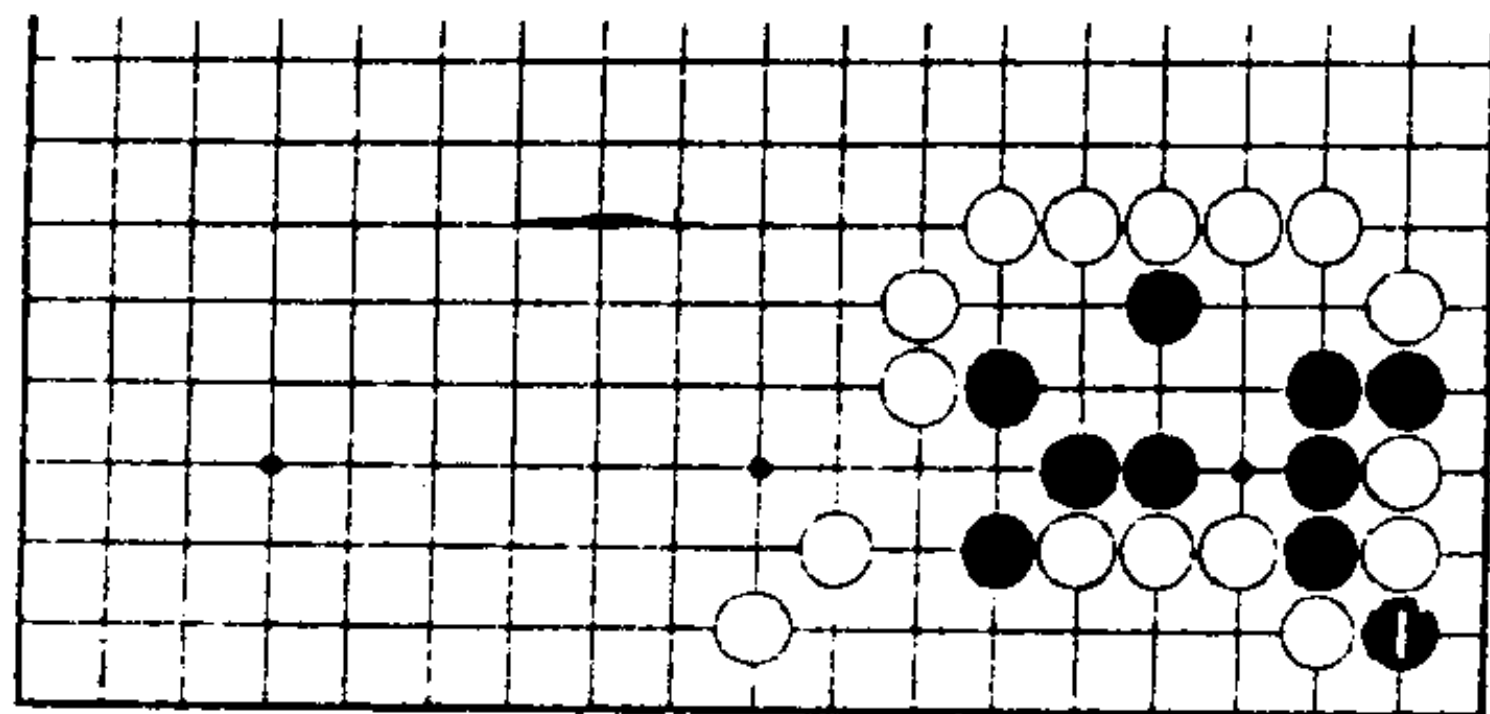
而且黑的空间也特别狭窄。

如何摆脱这一危机？俗话说“混水摸鱼”……是一难解之题。



正解图 断一着试 试

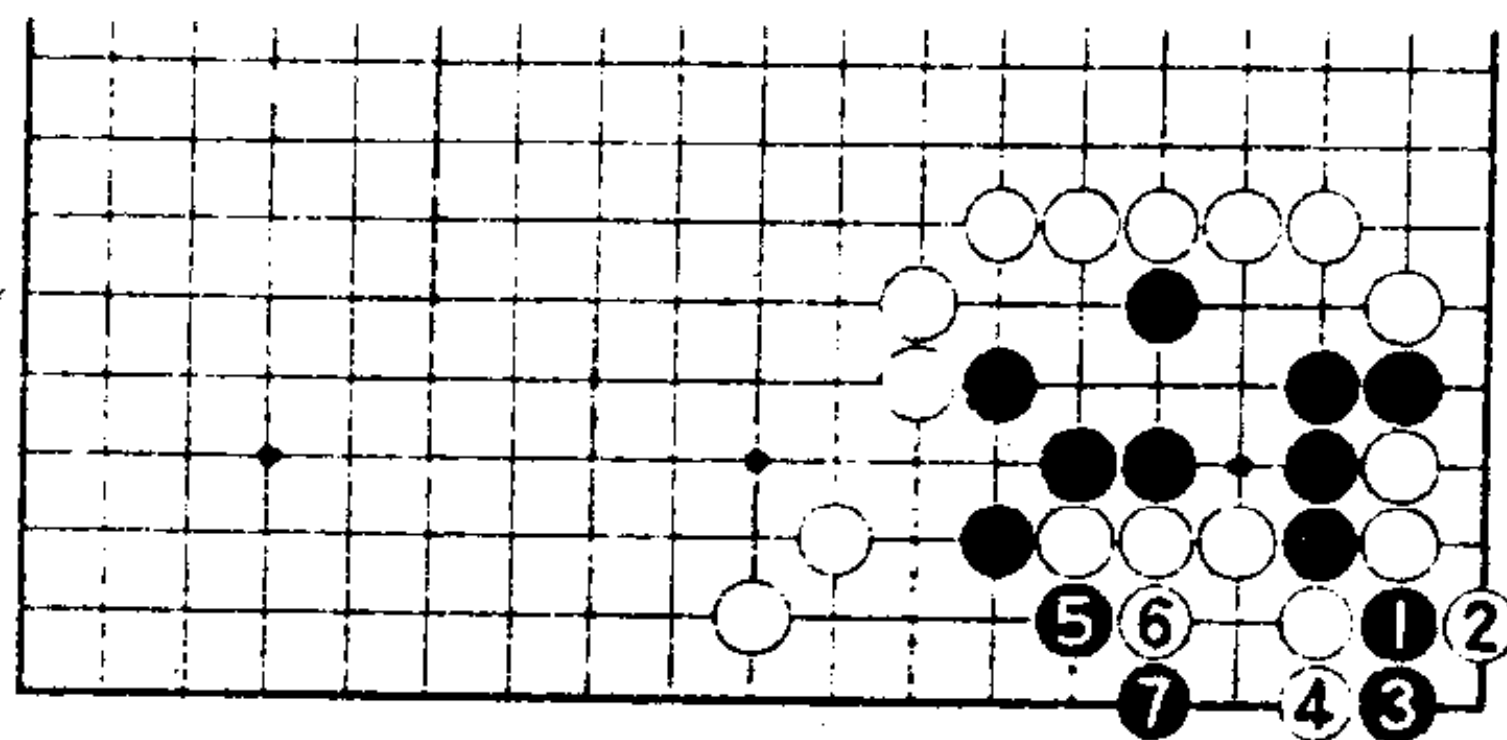
说是迫不得已也行。
总之，黑 1 断先试试。



正解图

1 图（连扳）

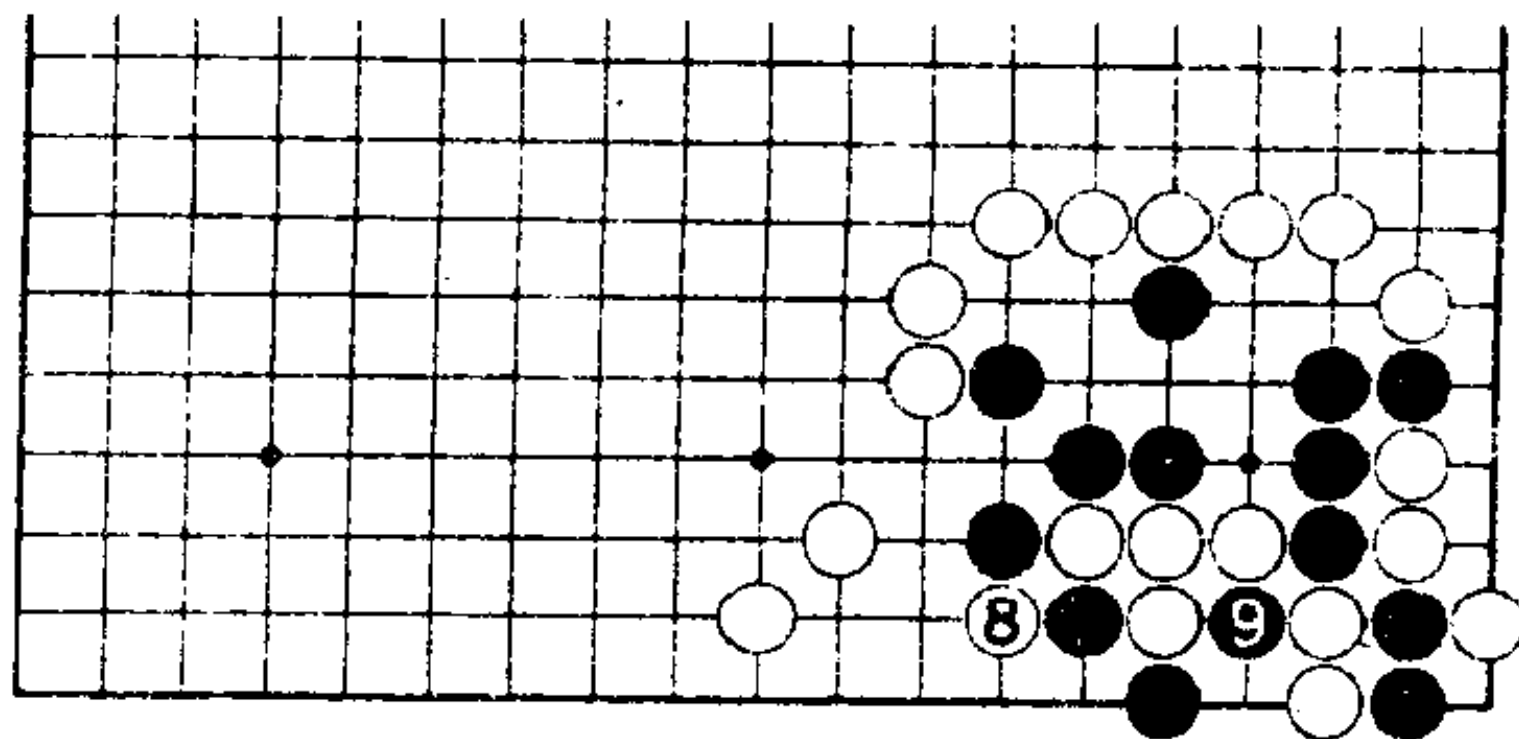
黑 1 断，白 2、4
绝对。黑 5、7 连扳是
妙手。



1 图

2 图（双打）

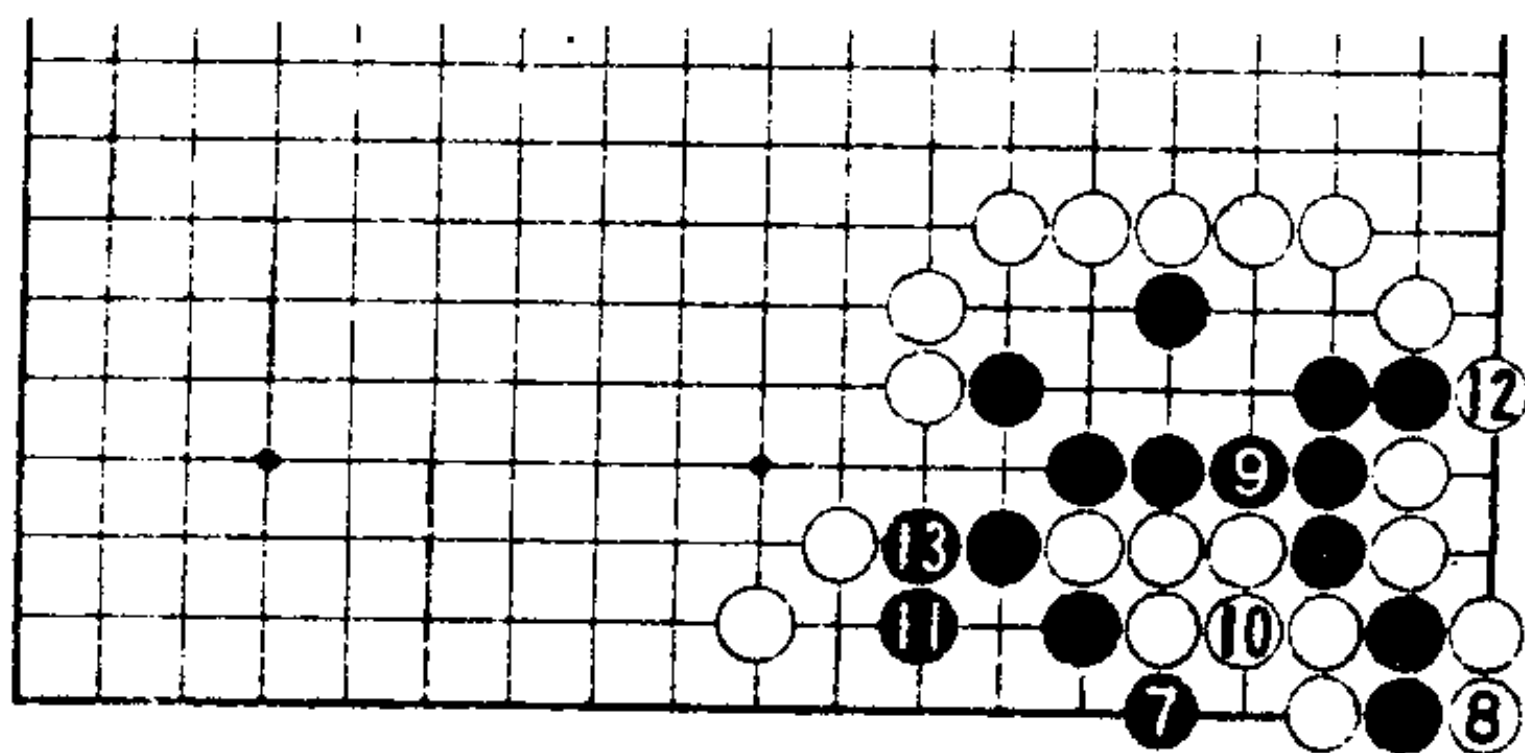
妙就妙在白 8 断吃不了。因为有黑 9 的双打。



2 图

3 图（巧妙）

因此，白 8 只好提吃。黑 9 先手便宜，11 虎。白 12 非渡不可，黑 13 接巧妙地做活。

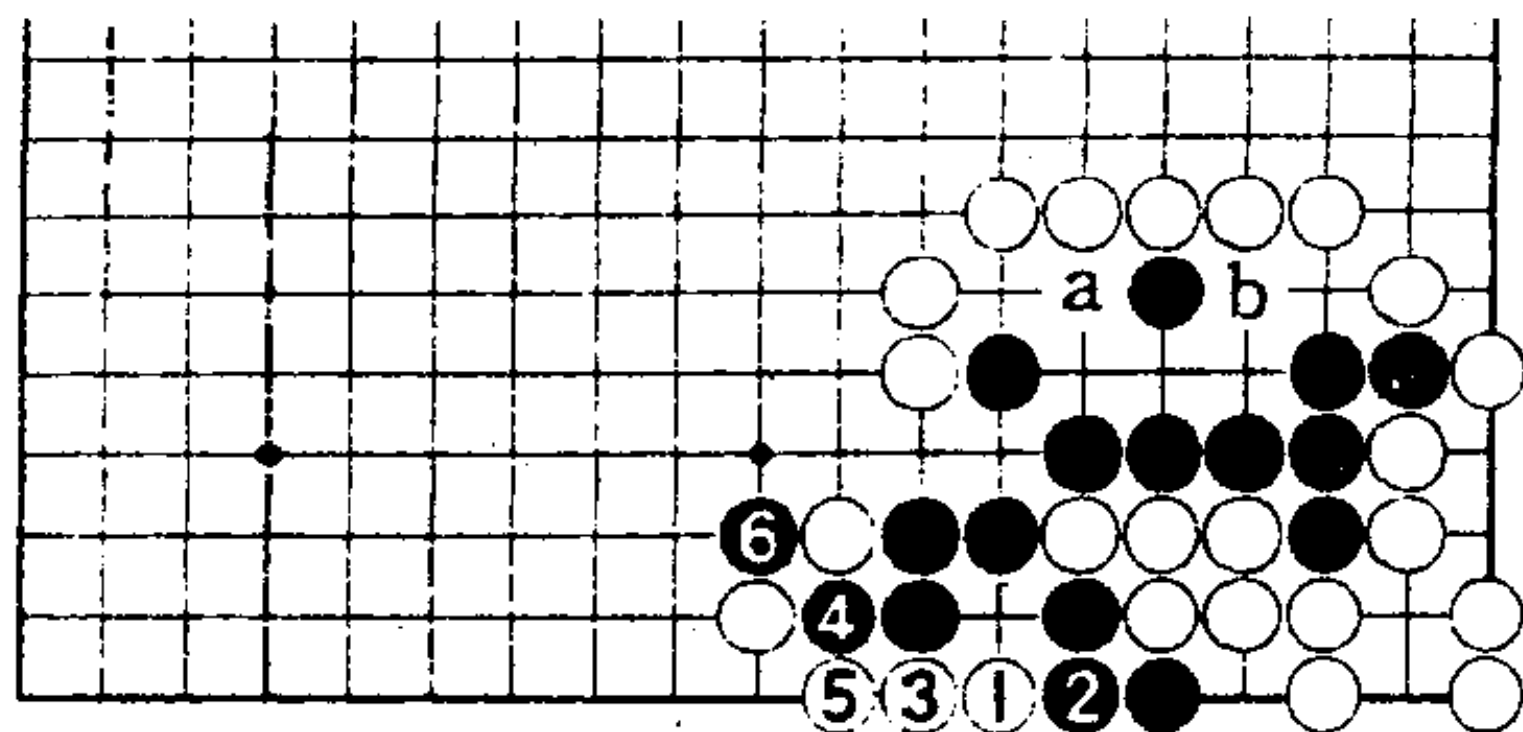


3 图

4 图（活）

此形，白 1 点不成立。

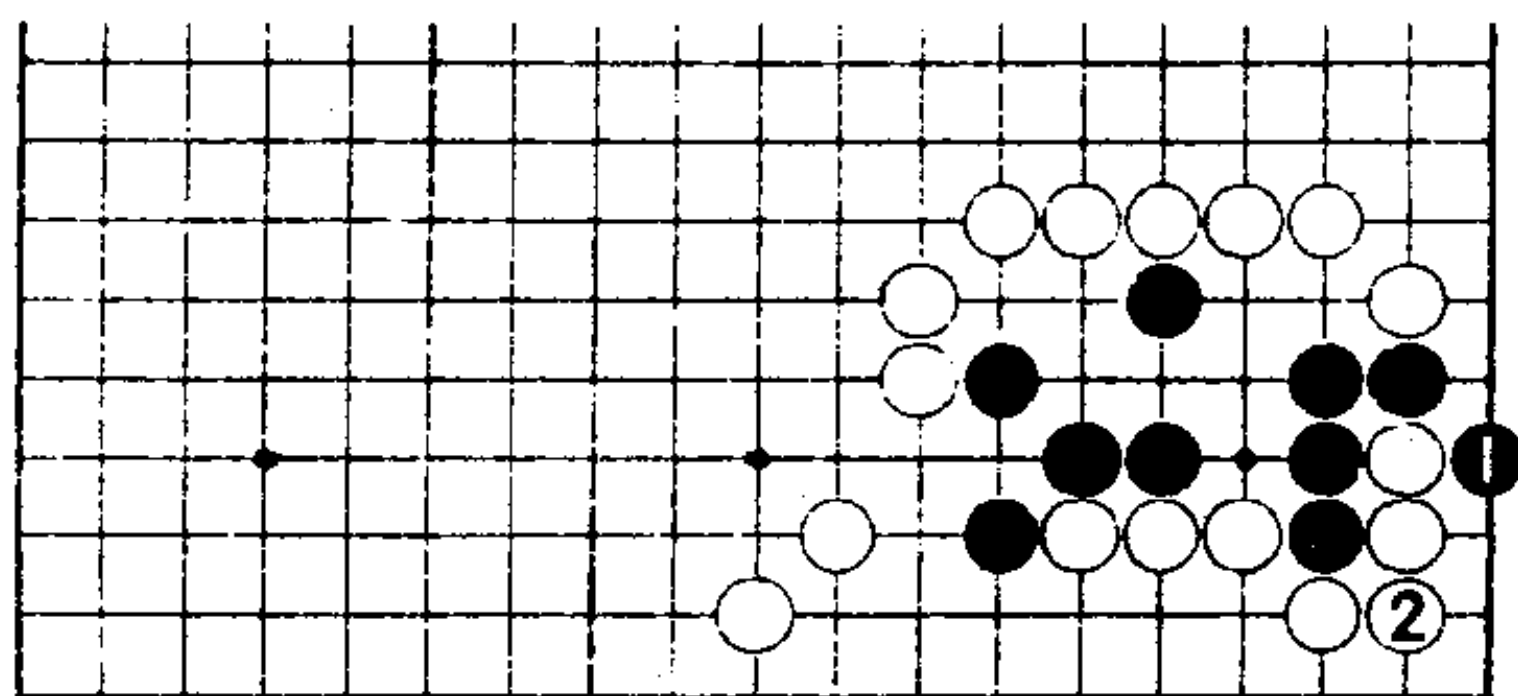
黑 2 接，白 3、5 逃则产生黑 6 断，看，黑冲出包围。a、b 是见合点，这里已有一个眼。



4 图

5 图（失败）

黑 1 扳让白 2 接，无疑是自杀行为。



5 图

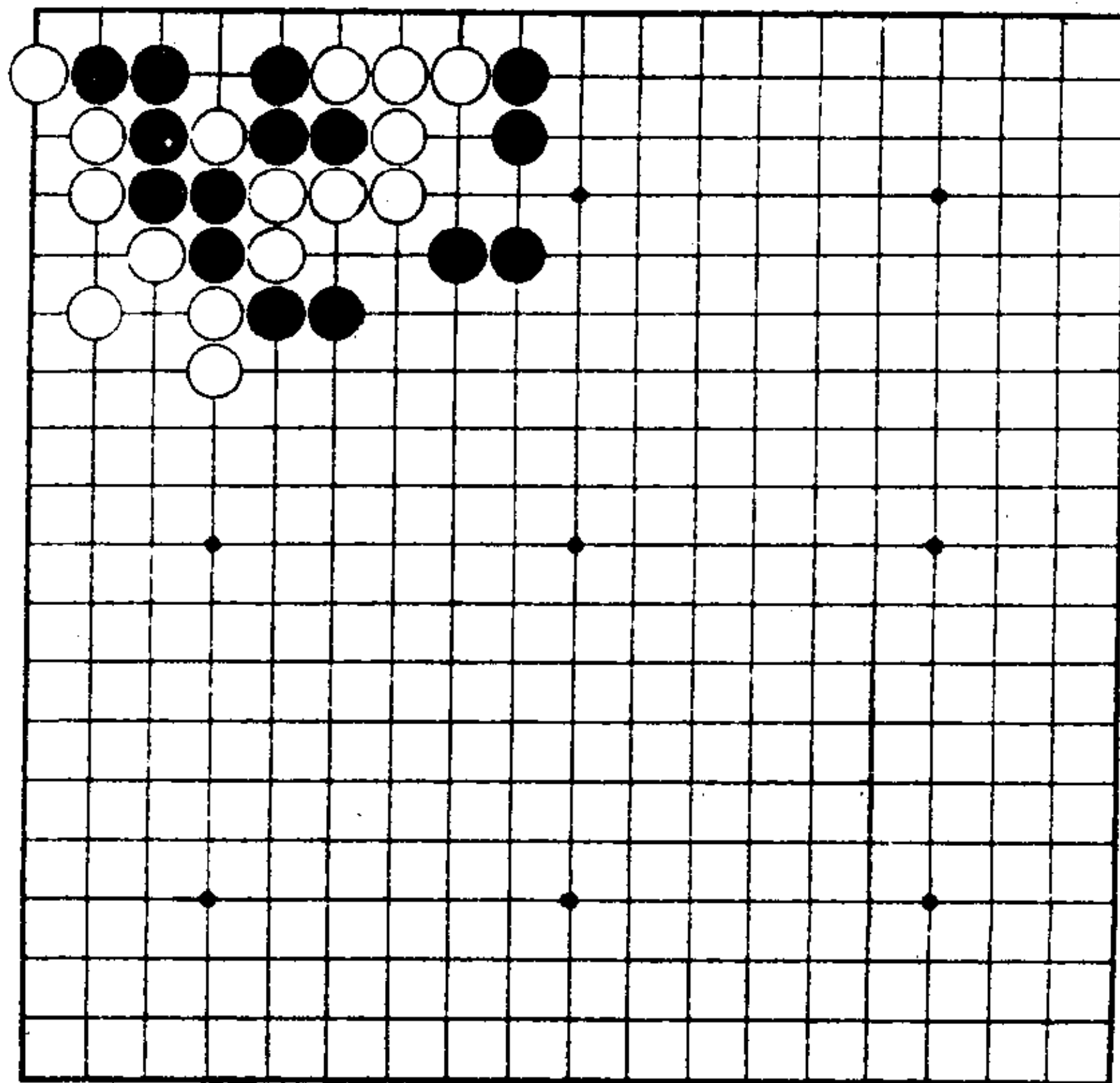
第17题

数字

黑先 初级

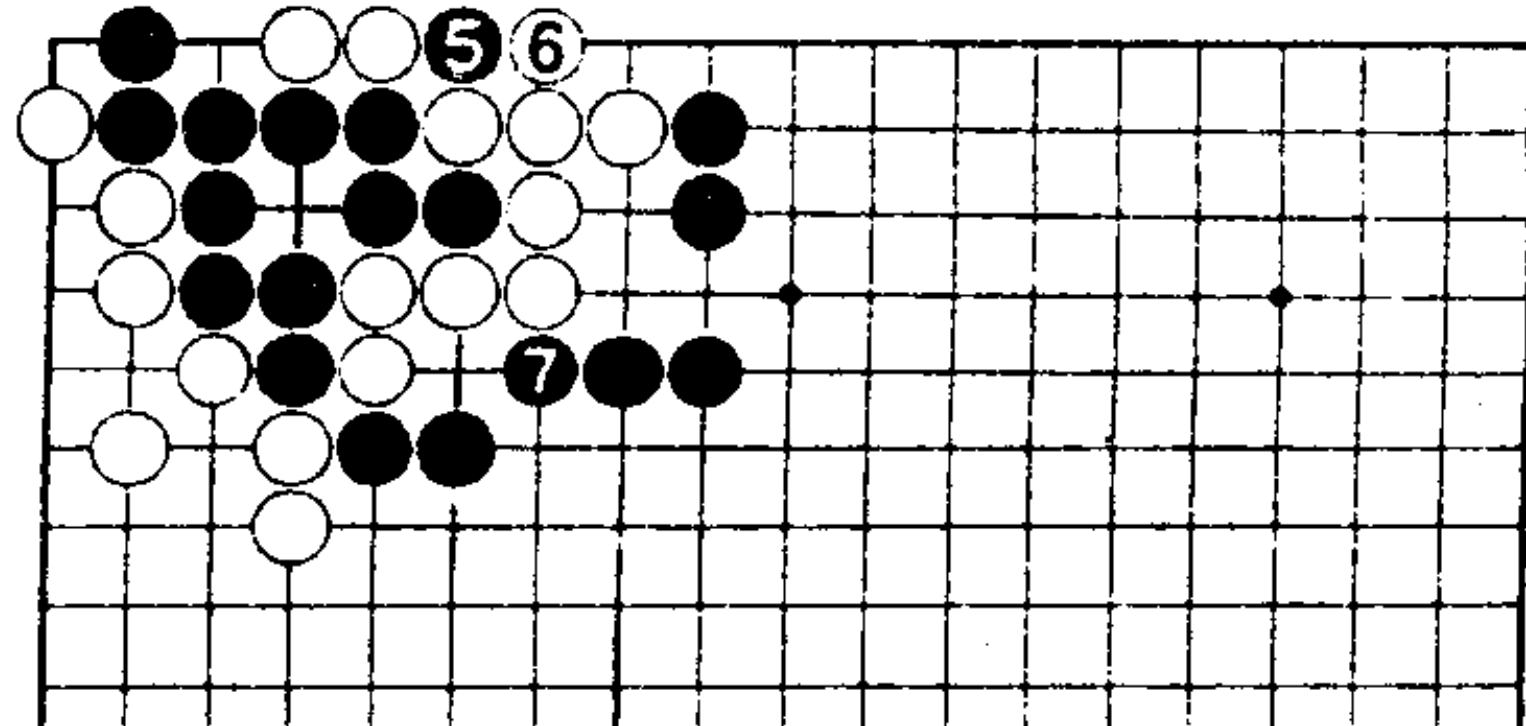
拼气仅仅是一个数字问题。
或长气、或收气，
相对比对方稍快一点就行了。

那么，此形
如何呢？



2 图（扑）

接着，黑 5 的扑是要点。白 6 提，黑 7 紧气。

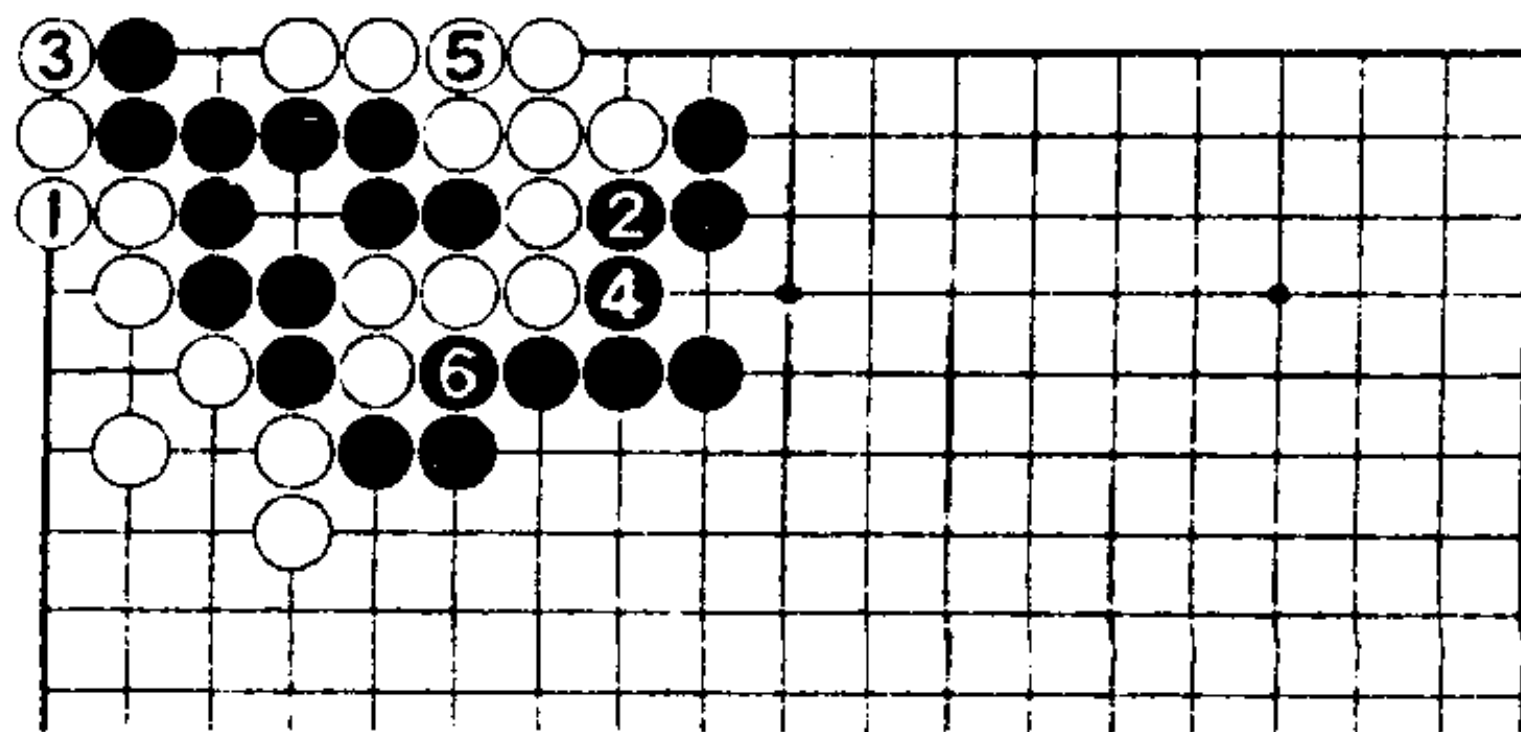


2 图

3 图（迂回）

下面拼命地收气。黑使白 1、3 迂回而入很得意。

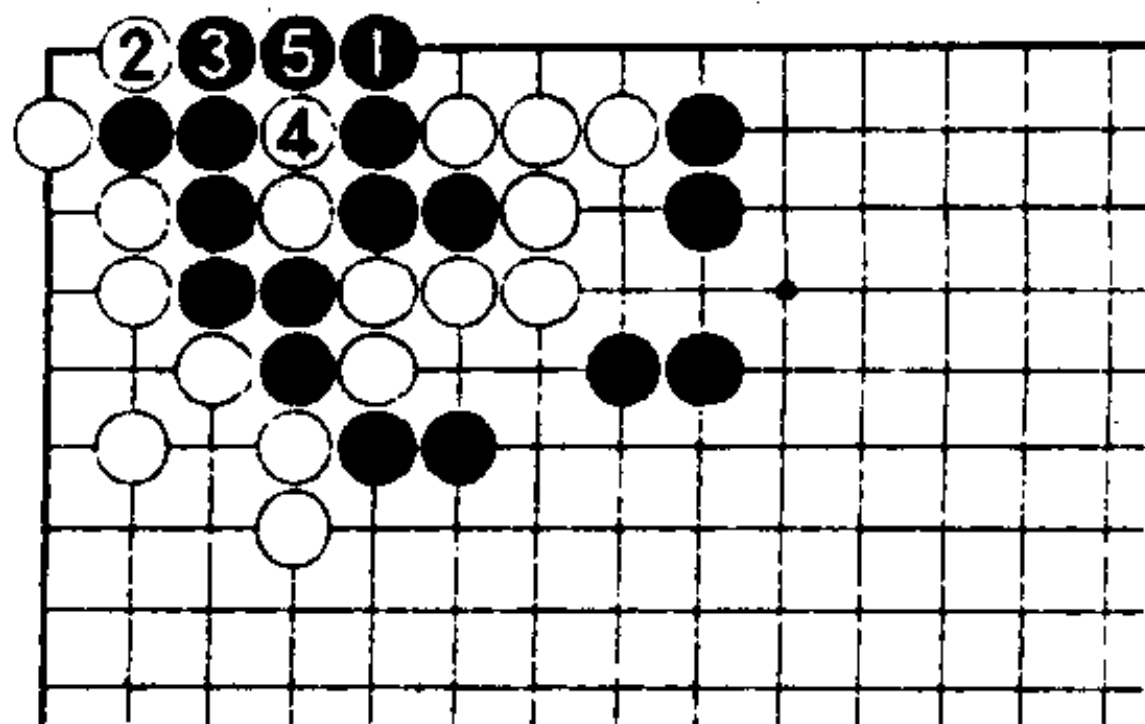
至黑 6，白不入被吃。



3 图

4 图（失败）

似乎还是黑 1 立的气长。其实不然。白 2 扳、4 长，让黑 5 提吃。

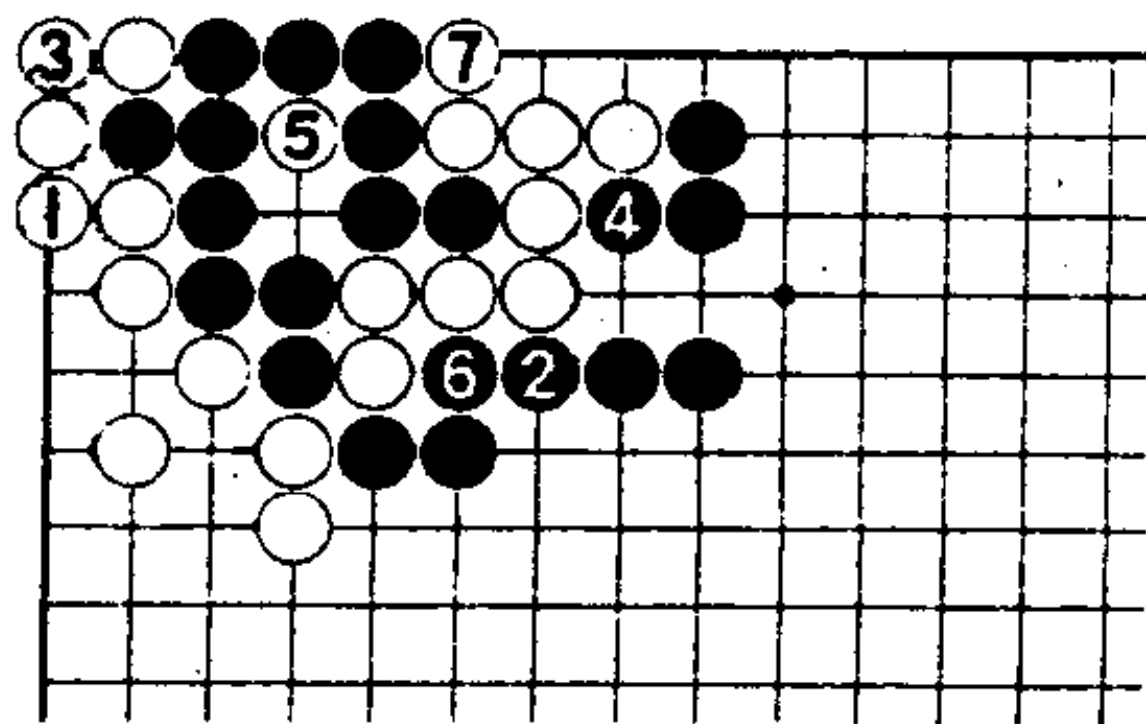


4 图

5 图（简单地被吃）

接着，白 1 开始了收气的竞争。至黑 7，黑简单地被吃。

这是因为黑自身紧了气的缘故。



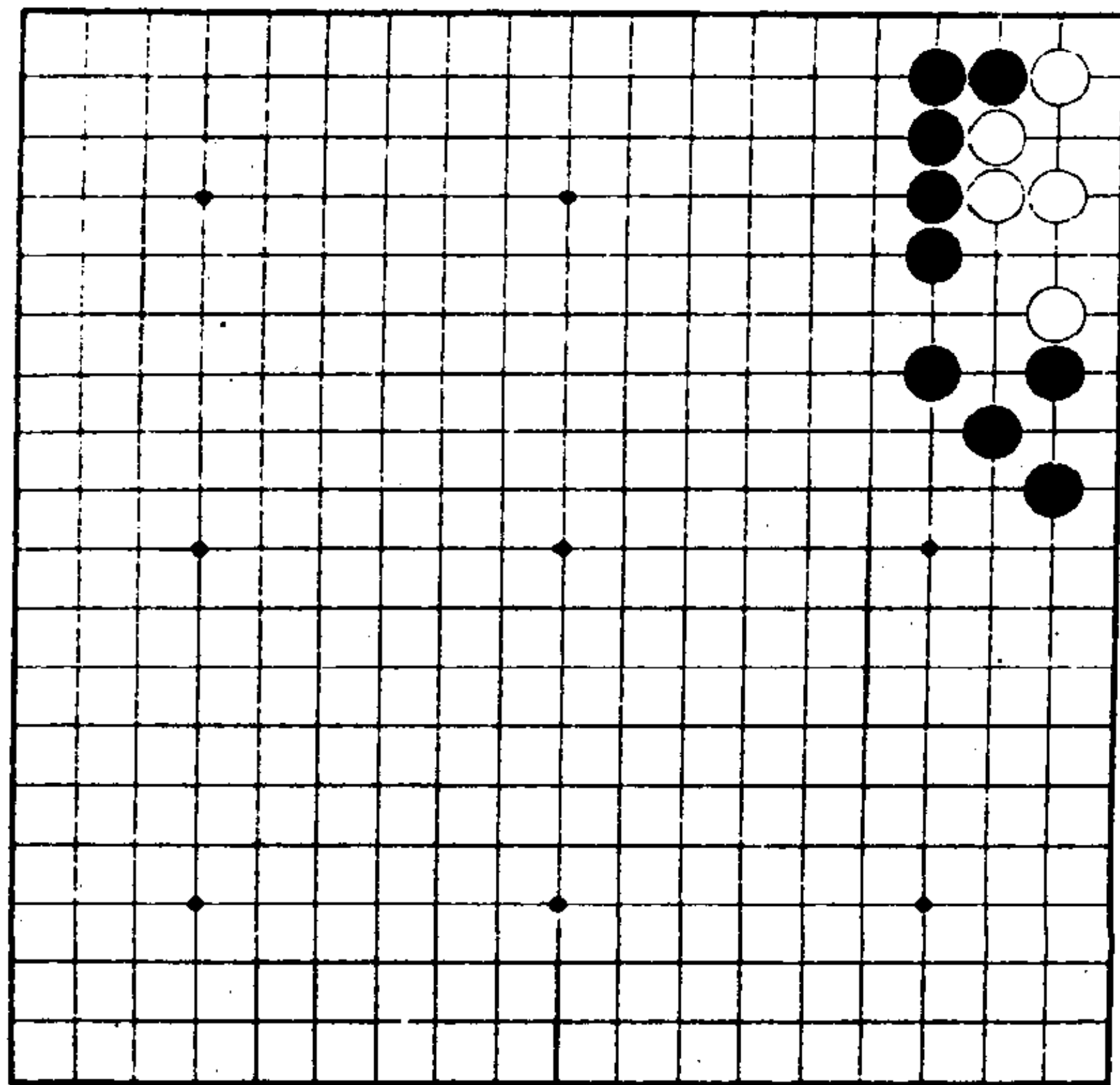
5 图

第18题

哭笑不得
黑先 中级

走成劫争未免太没道理，要求无条件地杀又很难。

最后之形也是令人哭笑不得。如果能算准这一层，那您的水平已不止中级了。

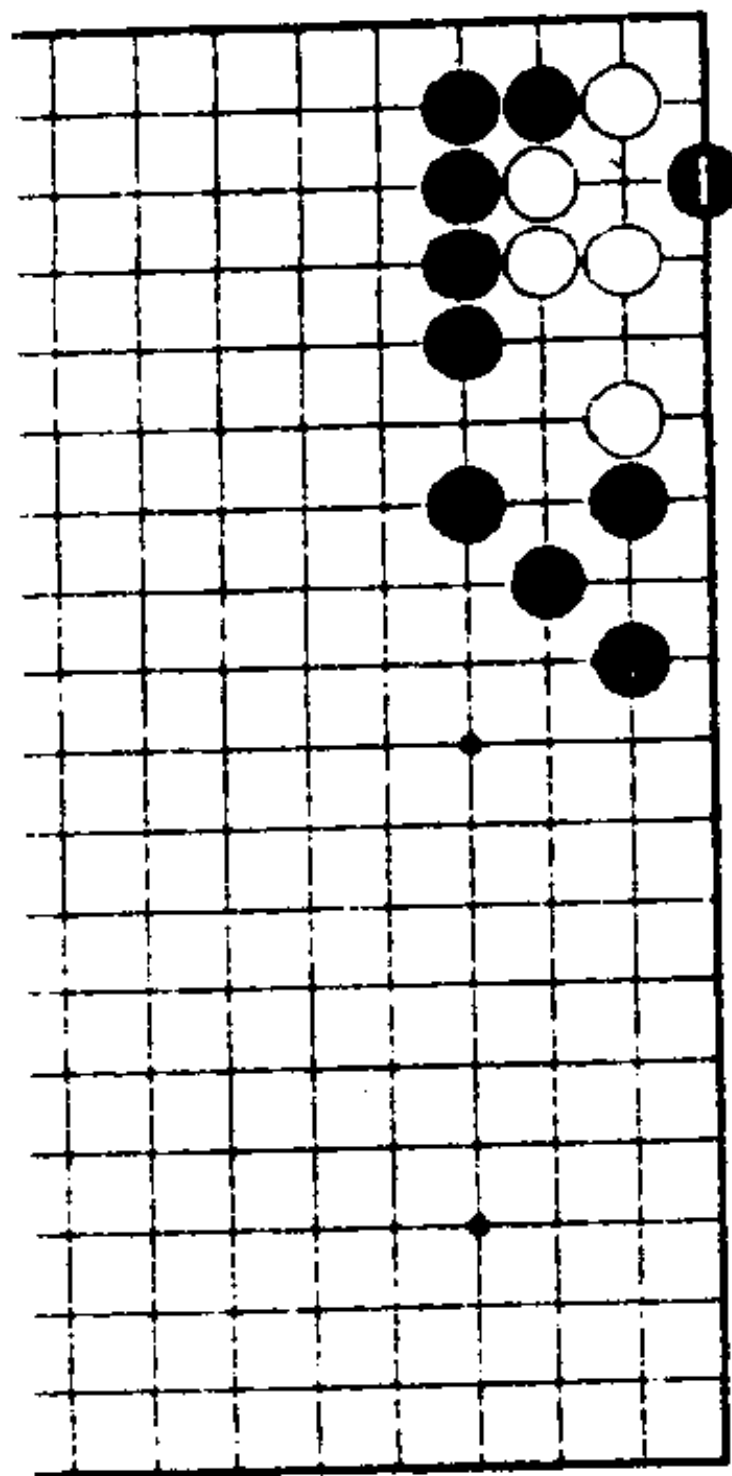


正解图 点

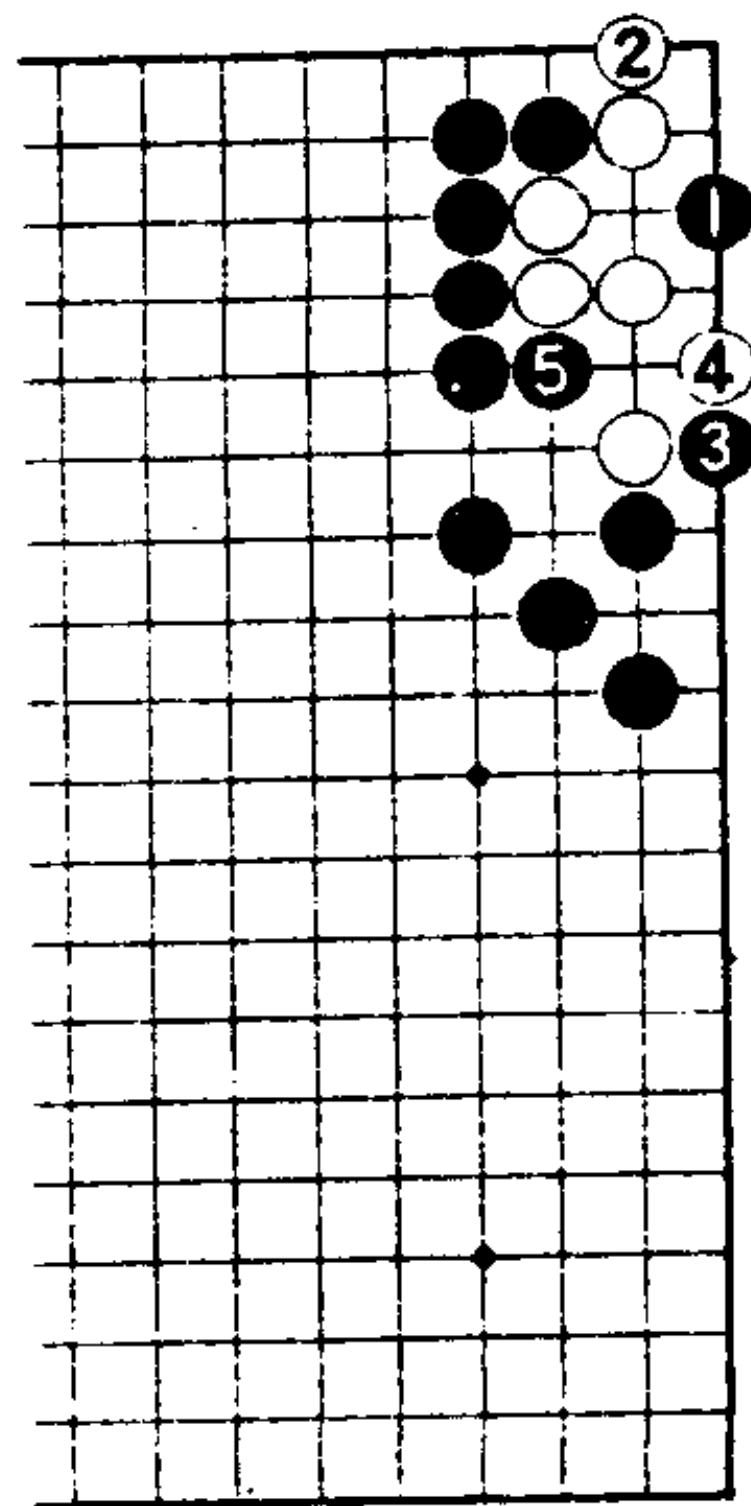
黑要在 1 位点。感觉上也是非此莫属。因此并不很难……

1 图（有趣）

如果白 2 立扩大空间，则黑 3 扳、5 冲，这里很有趣。



正解图

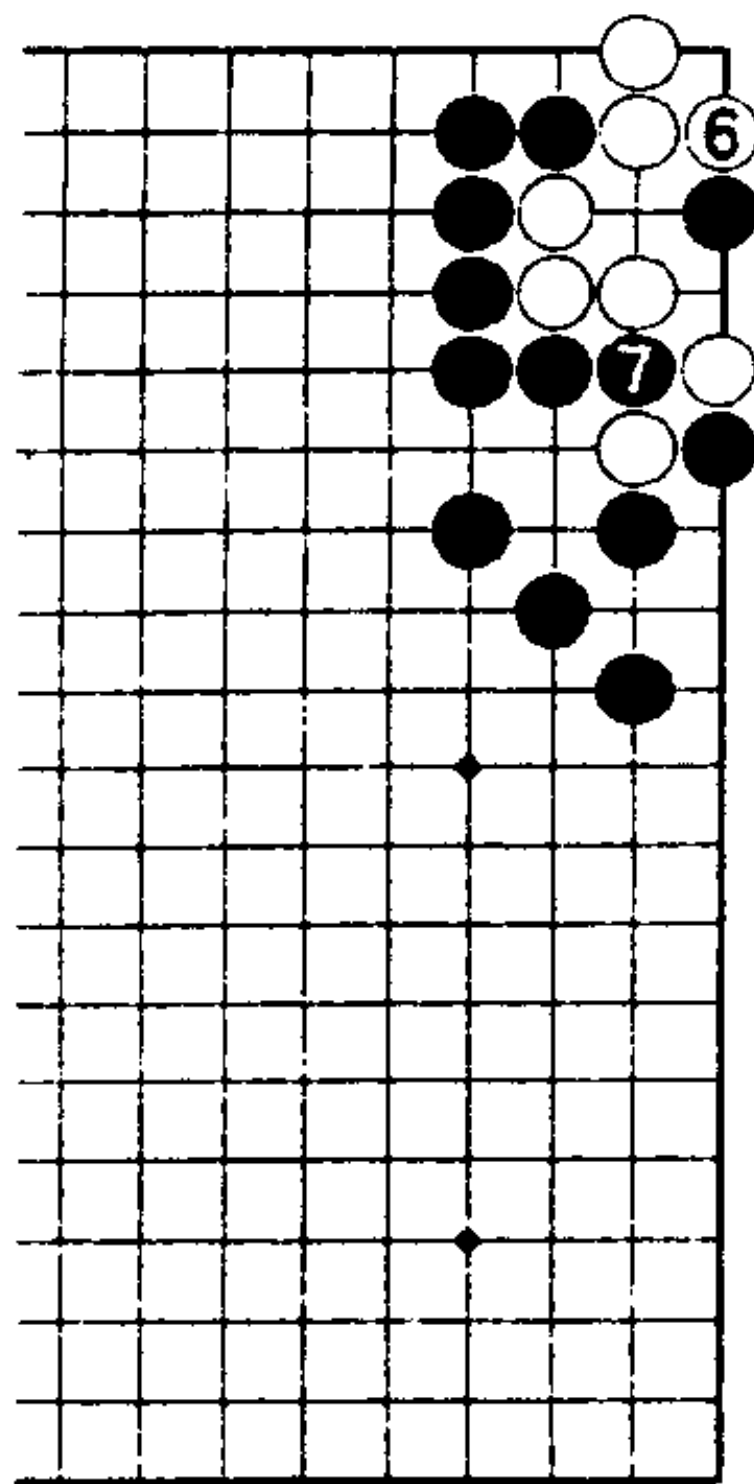


2 图（愉快）

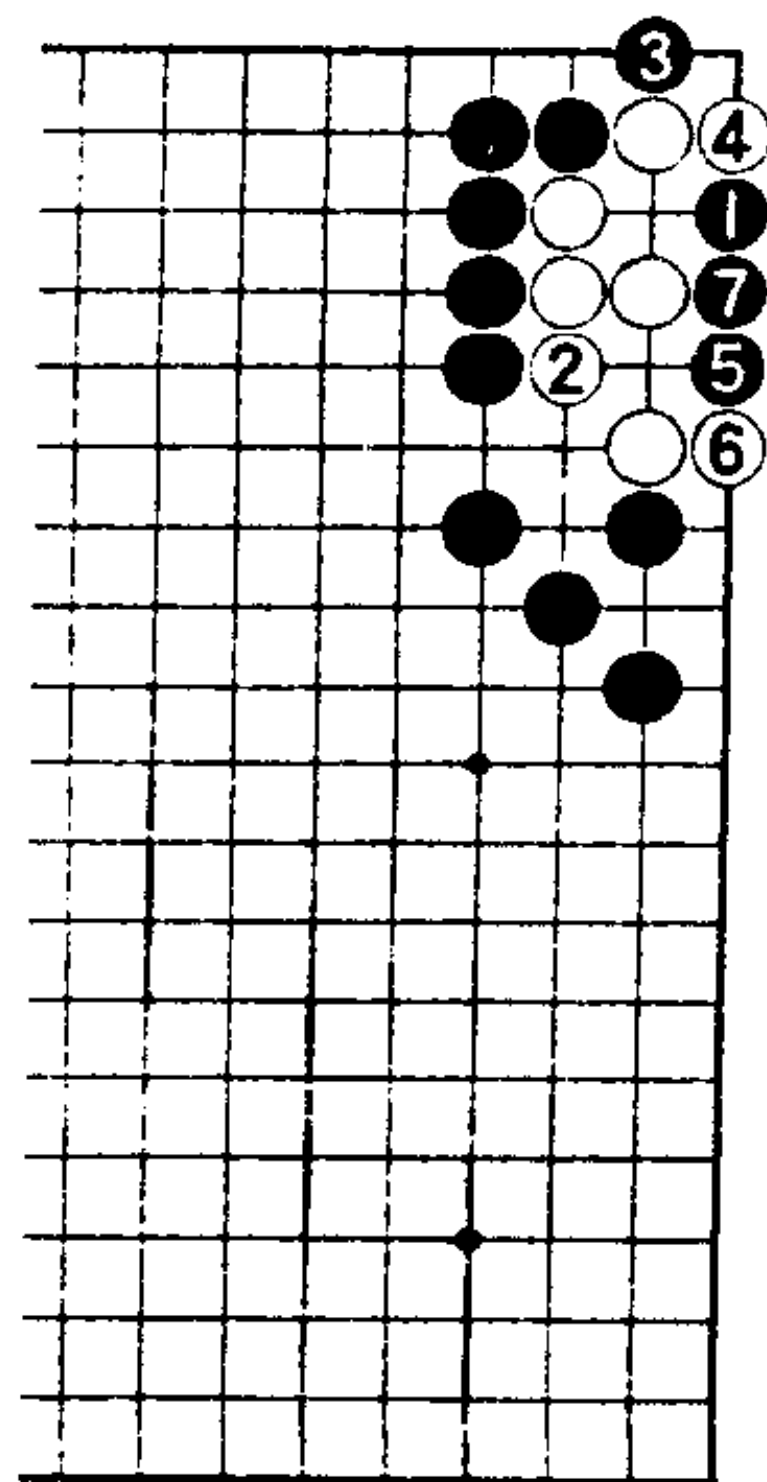
白应就没有眼，所以只有白 6 一手。黑 7 断入，白接不上。

3 图（直三）

黑 1 点，白 2 若挡，黑 5 点、7 接就可以了。显然是直三。



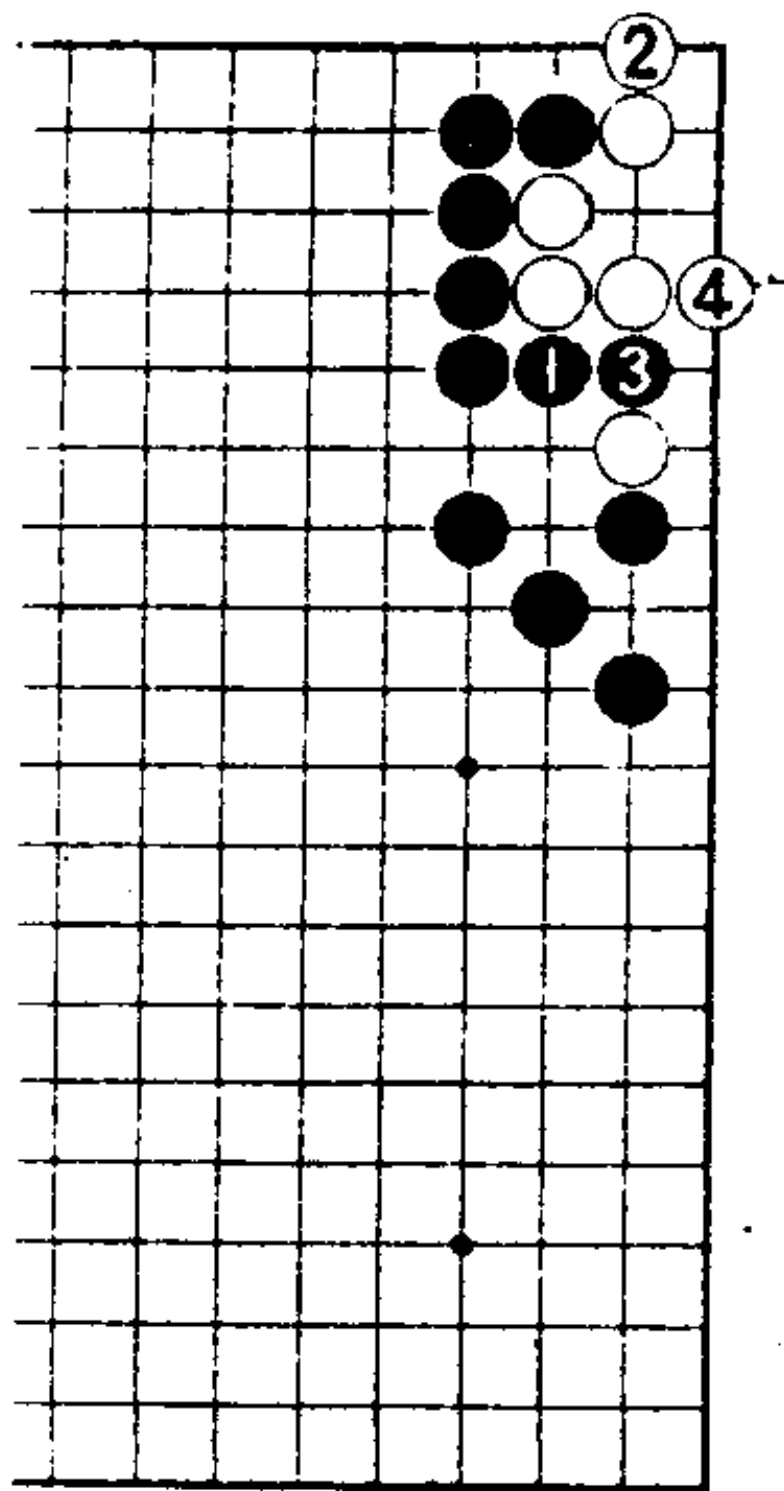
2 图



3 图

4 图（失败）

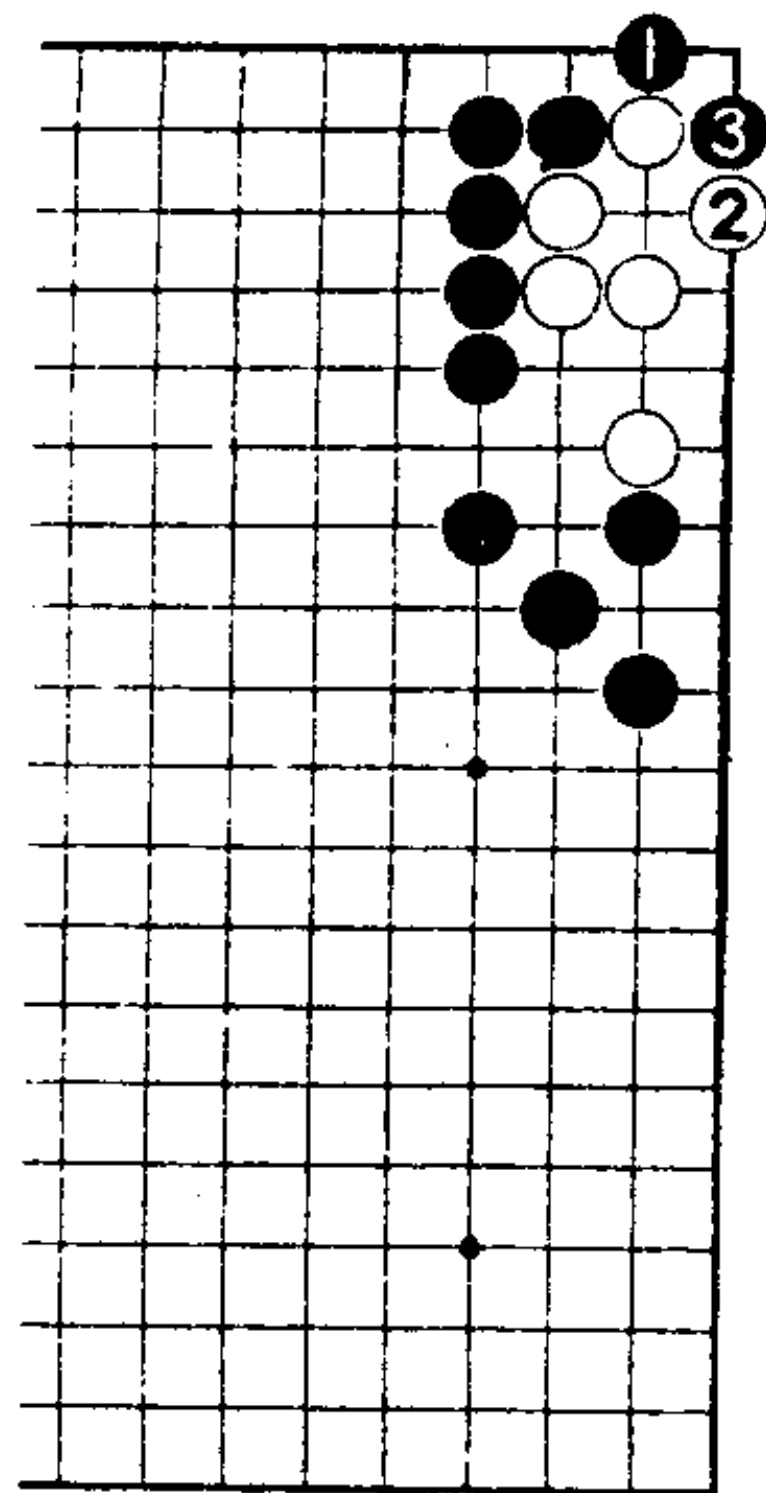
黑 1 先冲，失败。
白于 2 位立。黑 3 再冲，
白 4 再立就活了。黑只
能吃白一子。



4 图

5 图（劫）

黑 1 扳，白 2 委曲
做眼。黑 3 扑入，成劫
亦为失败。



5 图

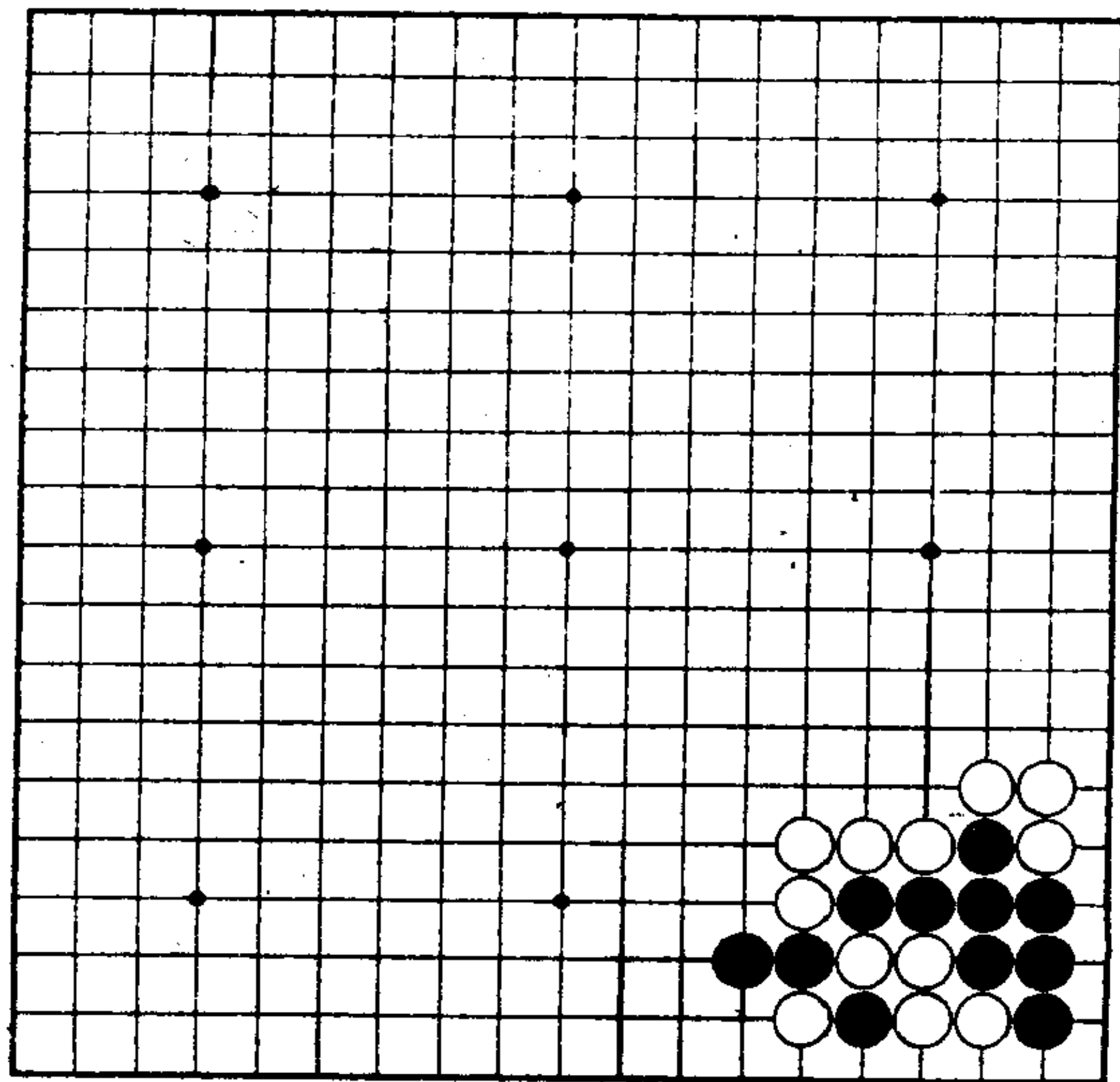
第19题

短兵相接
黑先 上级

这正是危急
之形。

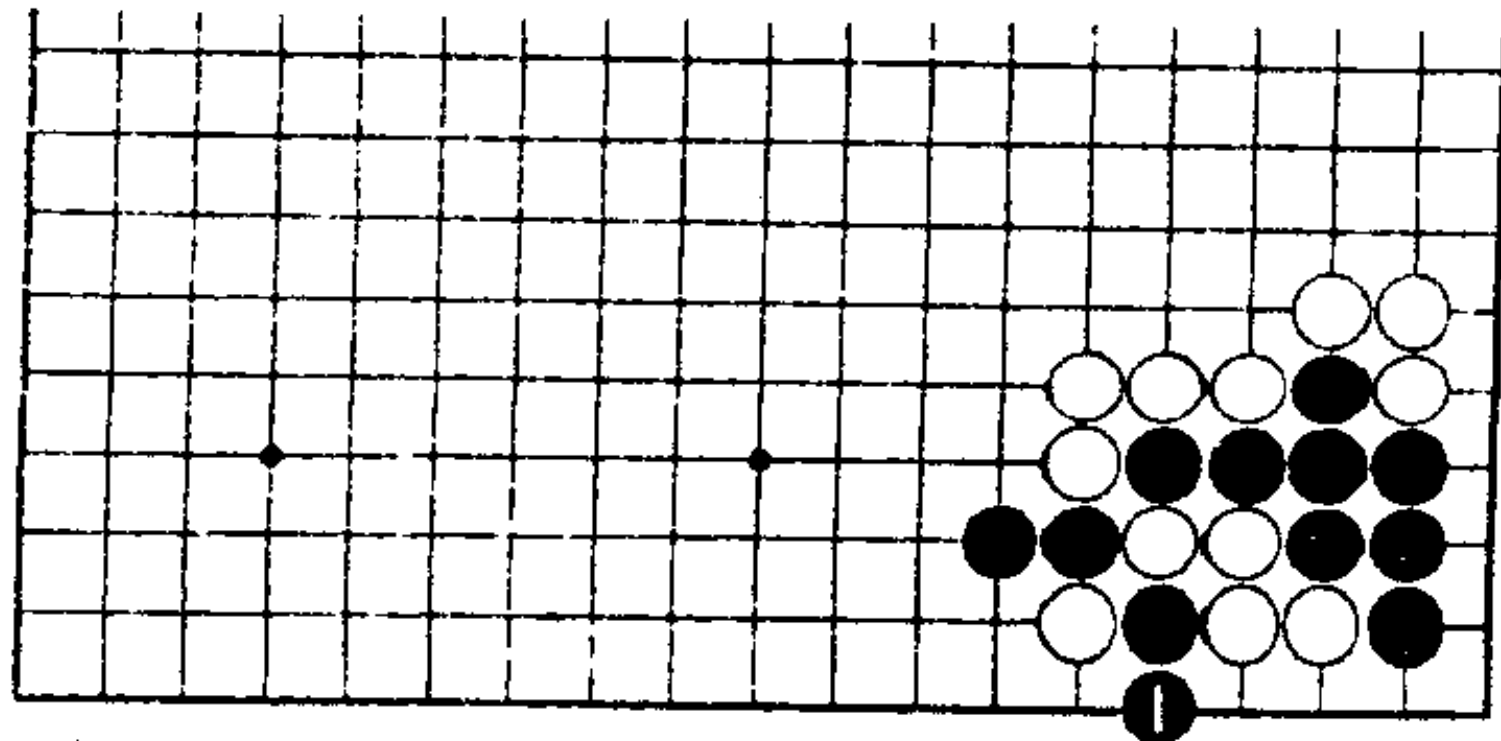
短兵相接，
是一场你死我活
的对杀。

这种情况下，
一着手筋很能发
挥作用。



正解图 立

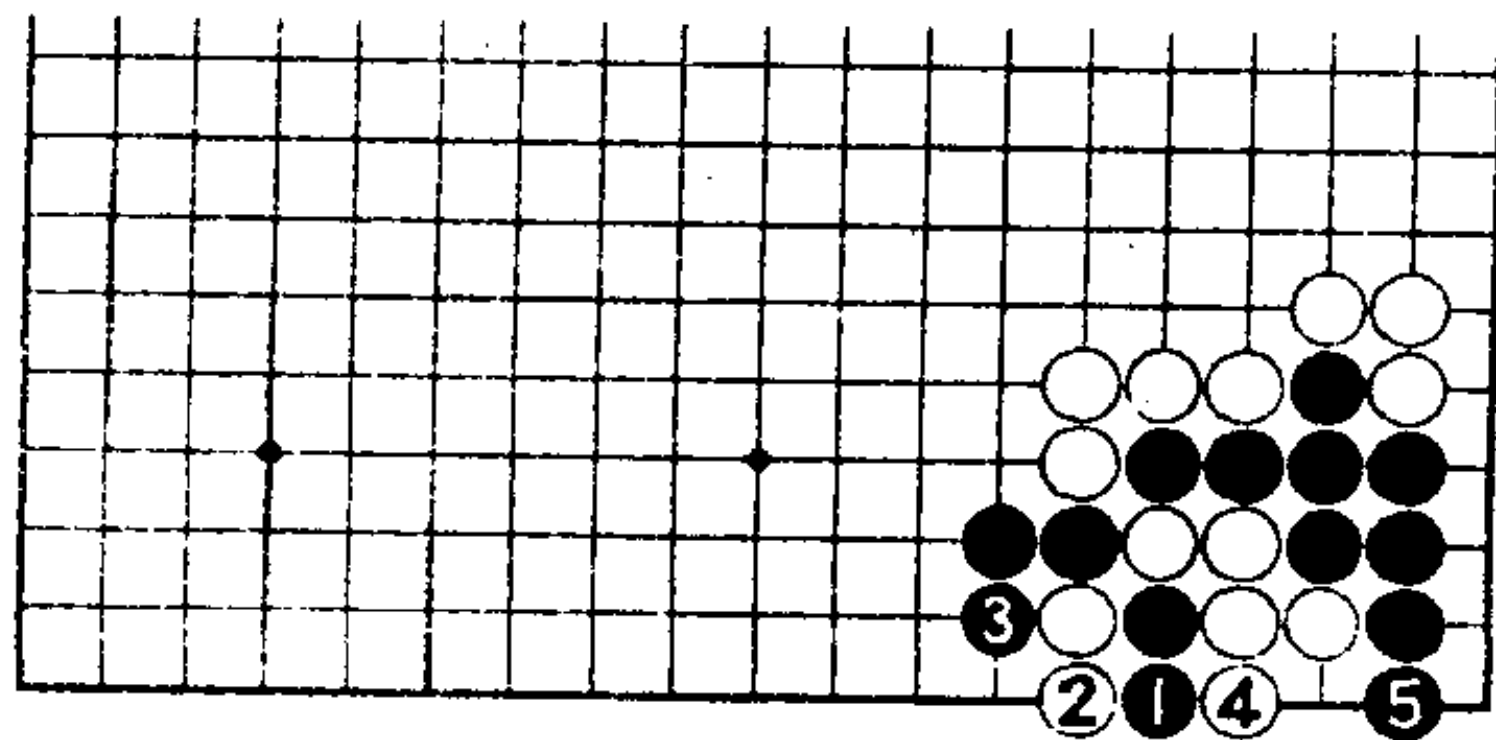
黑 1 立是这个对杀形的要点。



正解图

1 图（要点之立）

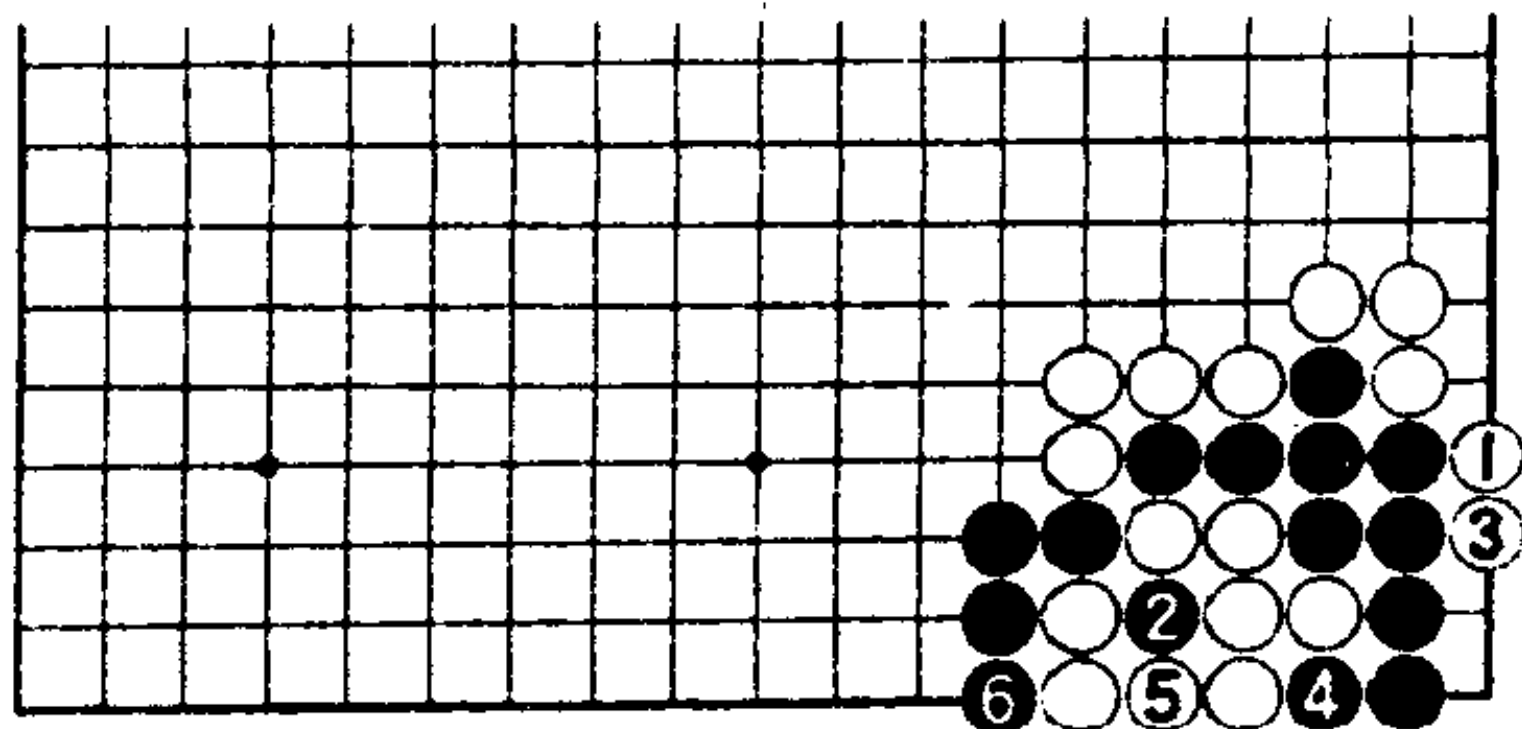
黑 1 立，白 2 只有跟着立，黑 3 打，5 立在要点上就稳操胜券。



1 图

2 图（气快取胜）

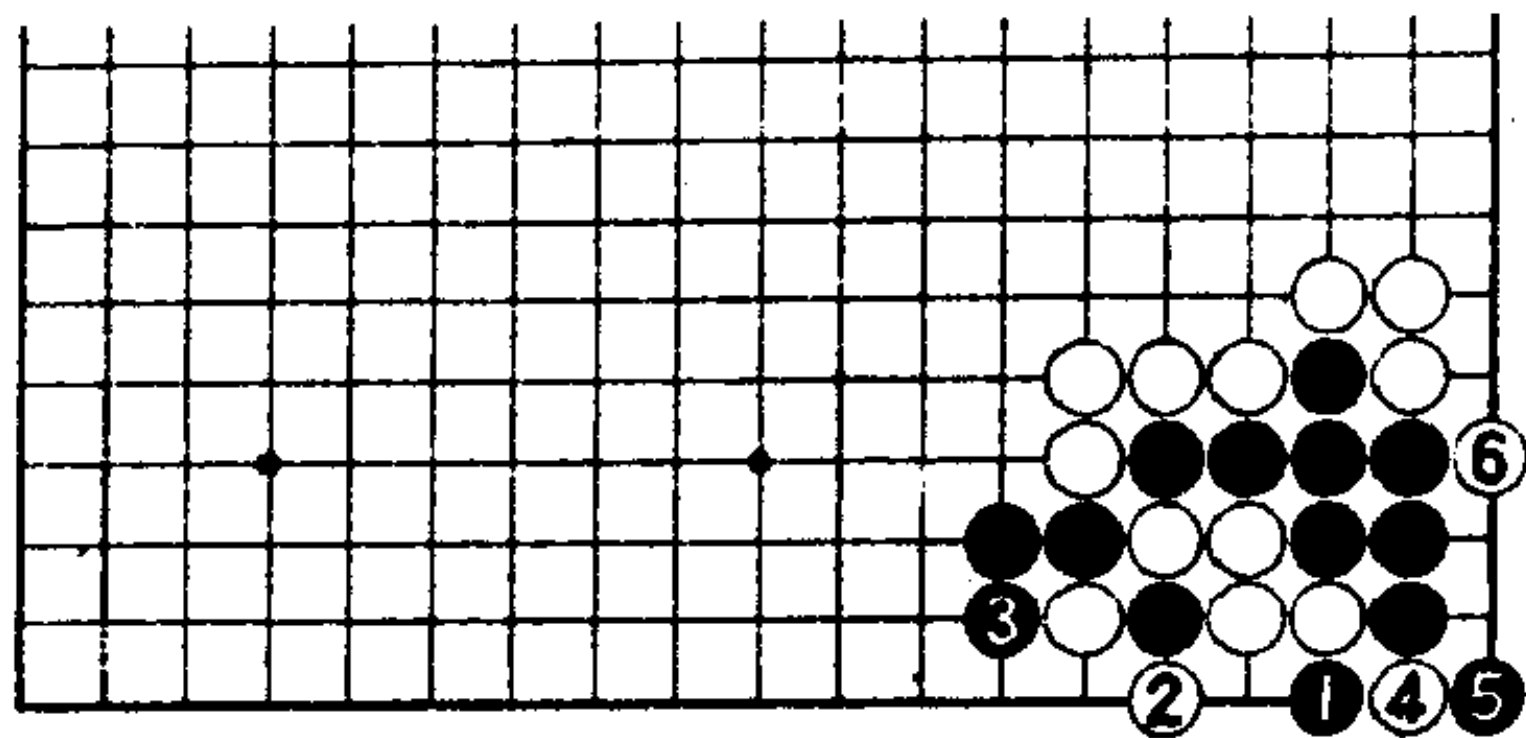
之后，白 1 仅仅是紧气，黑 2 扑以下至黑 6，黑快一气取胜。



2 图

3 图（失败）

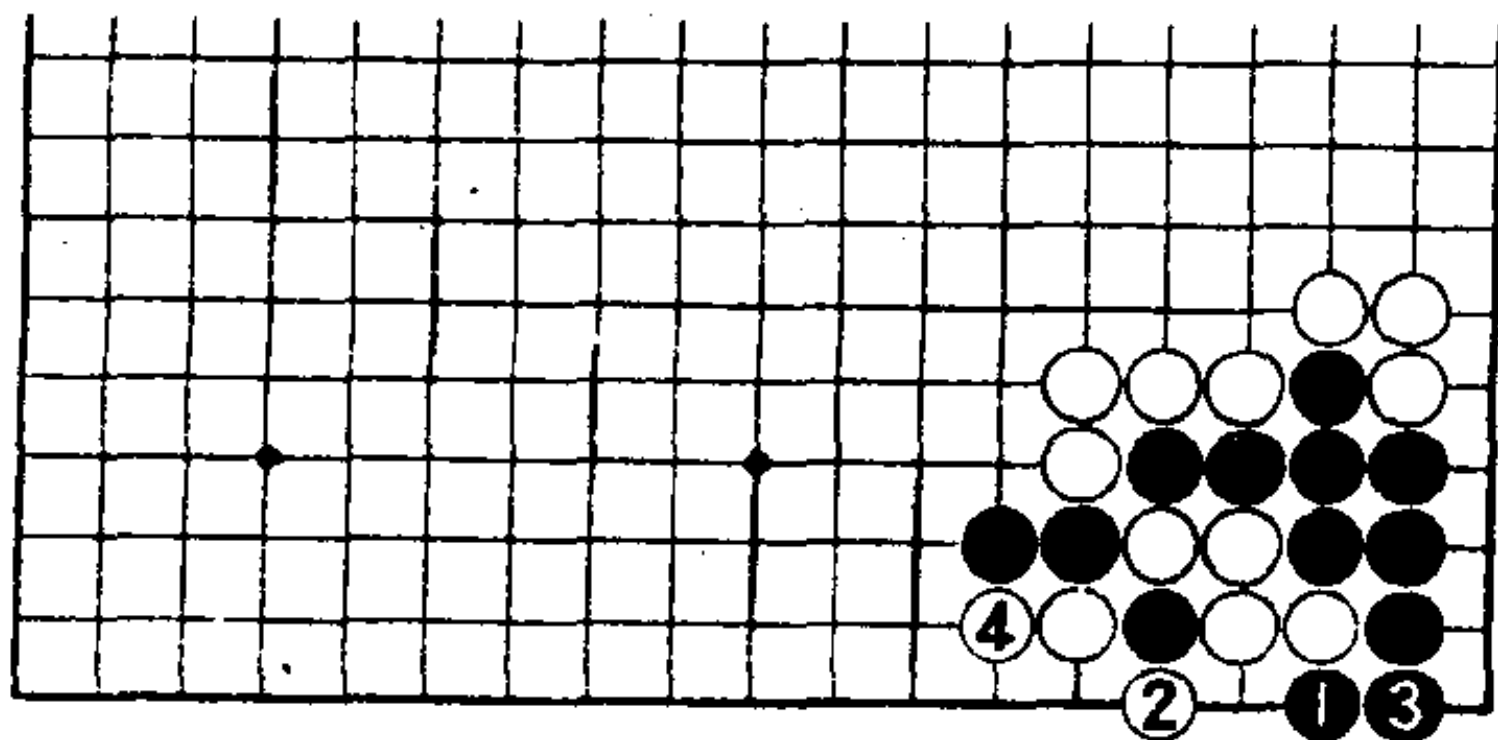
黑 1 打吃是失败的。白 2 提，黑 3 曲，白 4 扑成要点。至白 6 黑无法取胜。



3 图

4 图（不行）

黑 1 之后，黑 3 接，
看上去也挺好。但被白
4 一爬就坏了。

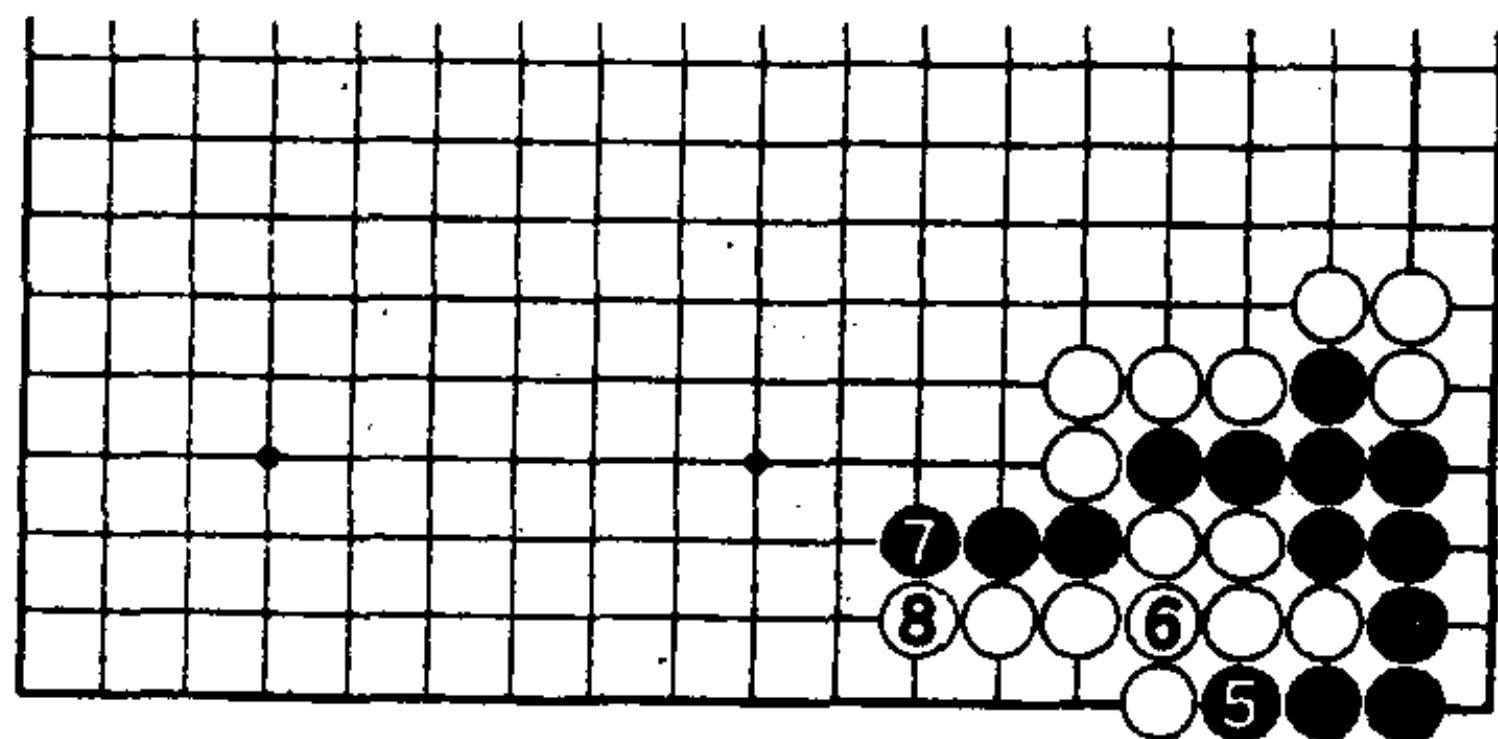


4 图

5 图（输）

即、黑 5 打吃，被
白 6 接后，黑 7 不能扳
挡。

黑 7 退，白 8 爬，
黑仍无法取胜。



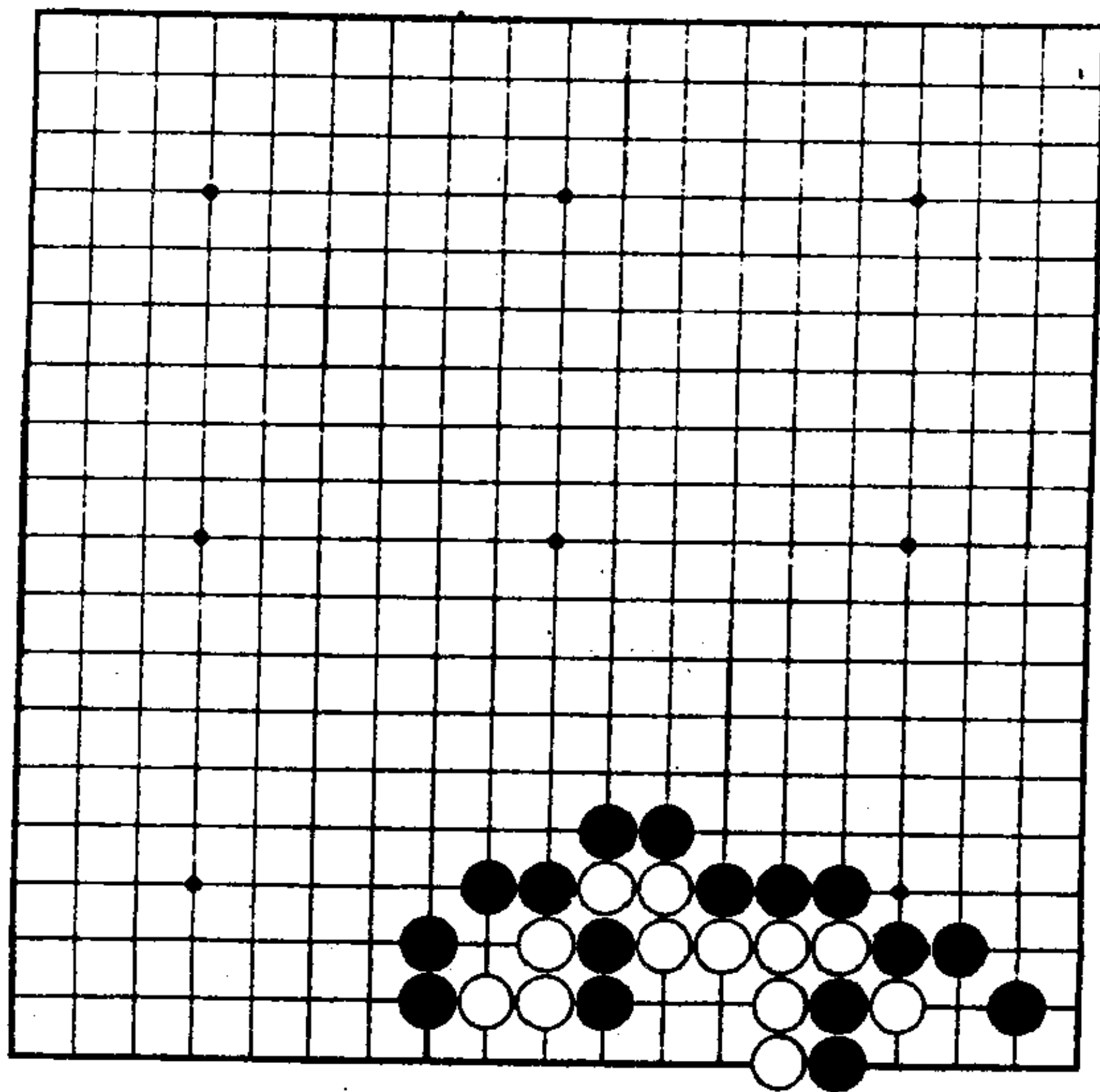
5 图

第20题

火花
黑先 有段

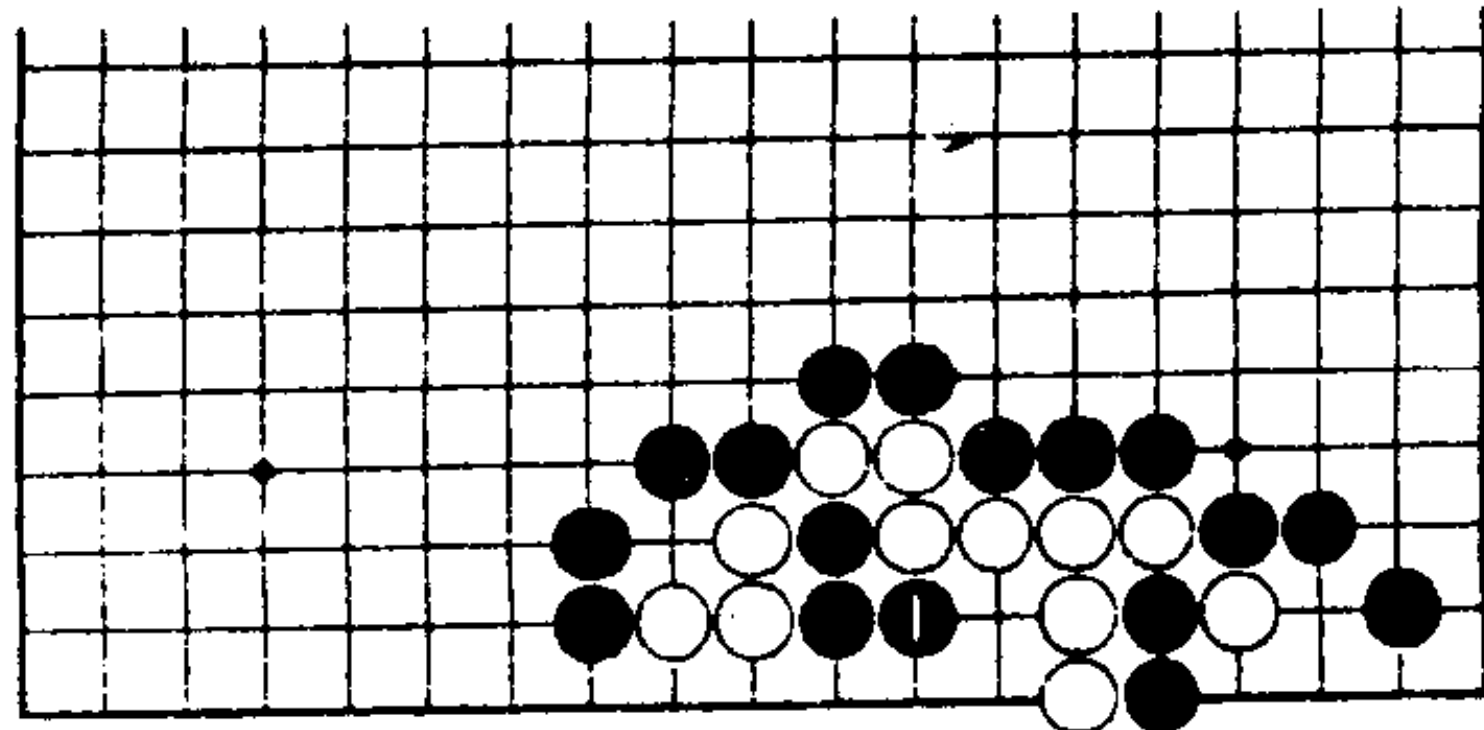
被白断吃二
子的地方有两处。
它们还能发挥作
用。

火花四溅似
的攻防战将展开。
但条件是不要打
劫。



正解图 复杂

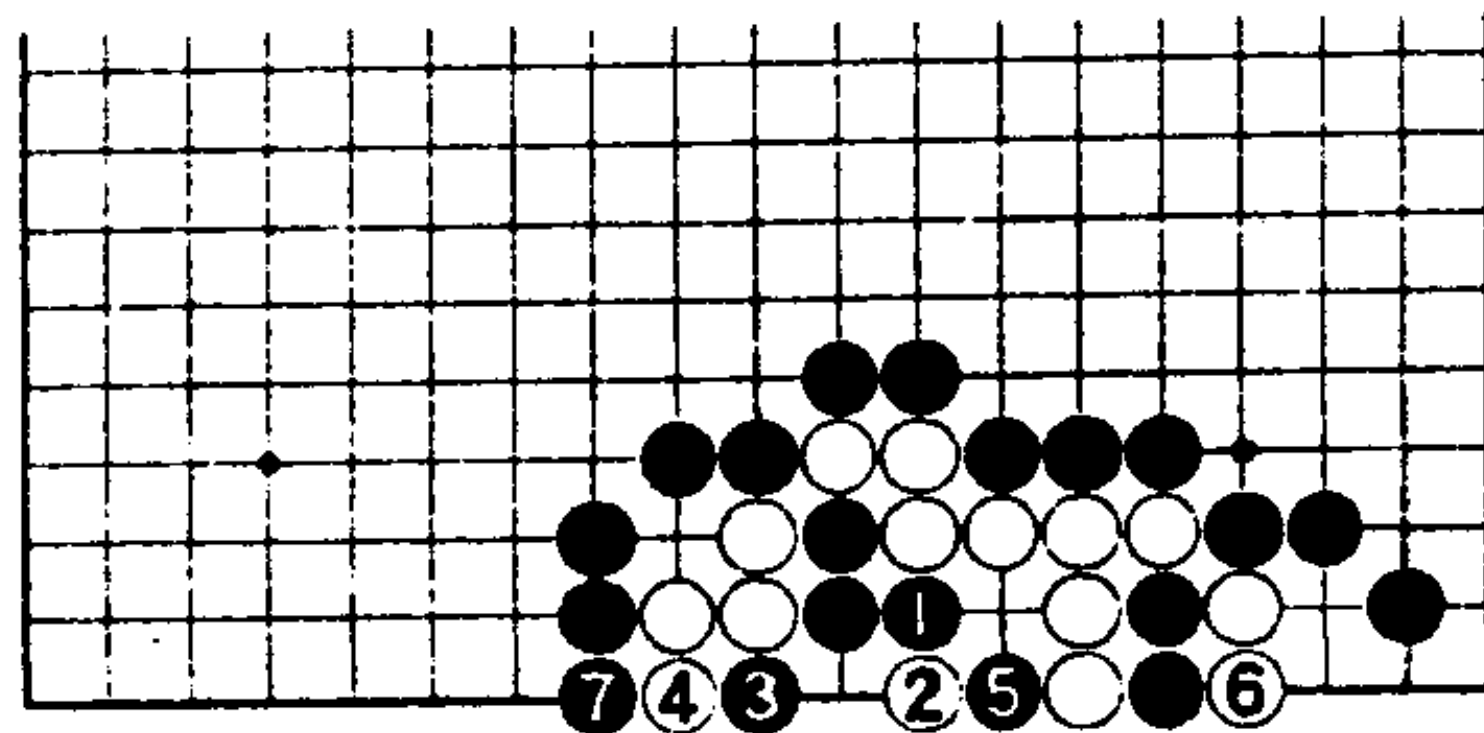
黑 1 曲展开战斗。
好棋。



正解图

1 图（抵抗）

黑 1 曲，白 2 夹是最强的抵抗手段。黑 3 扳，黑 5、7 甚妙。

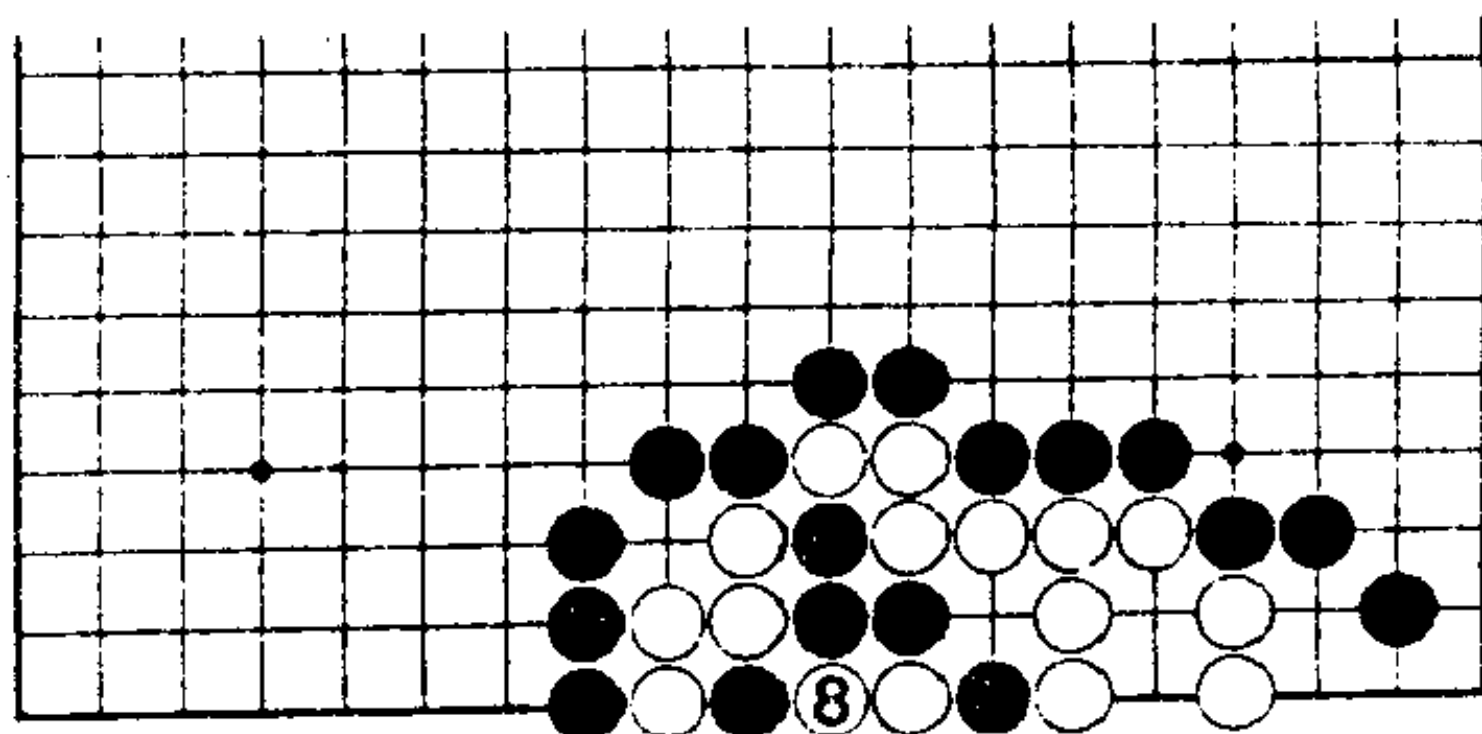


1 图

2 图（必然）

至此，是双方最强的必然应对次序。

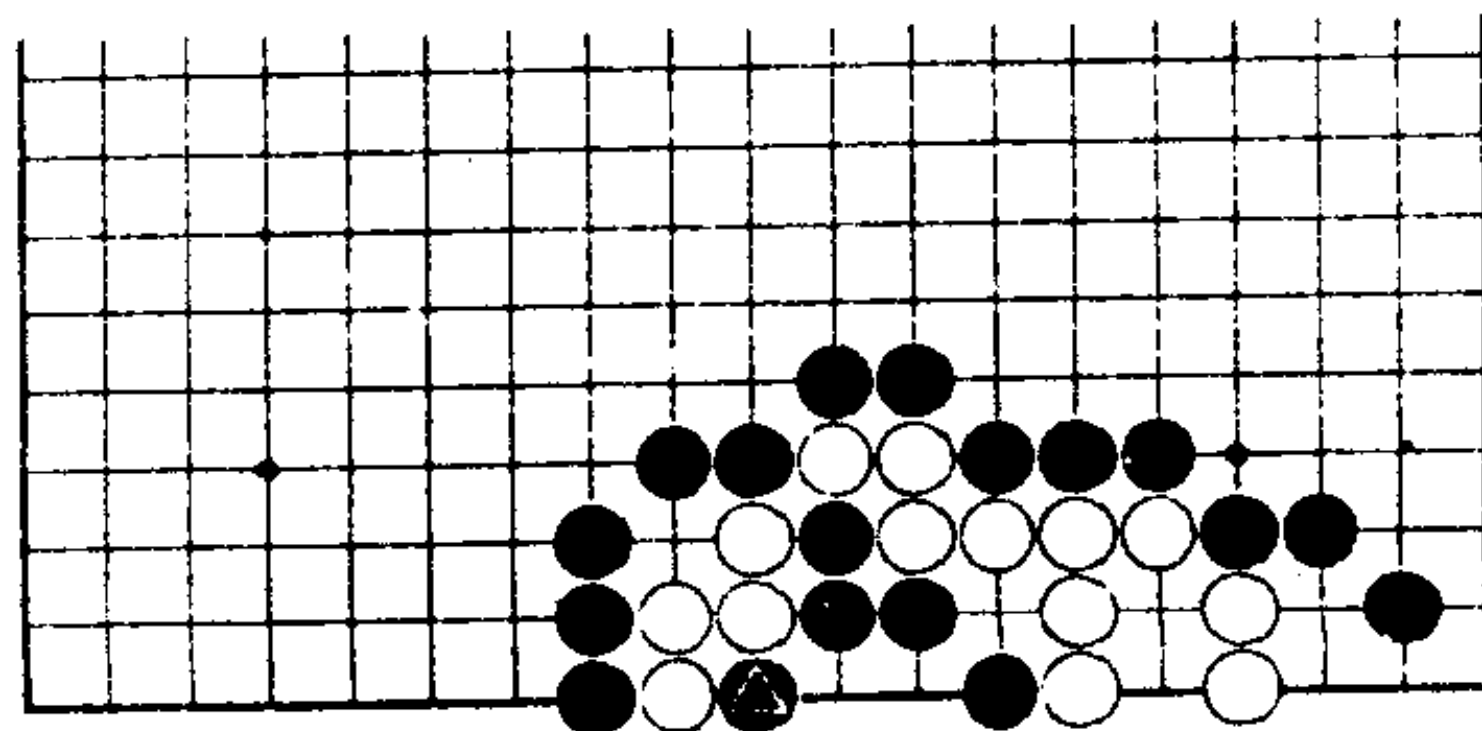
其中道理下一页再叙述。



2 图

3 图（黑气长）

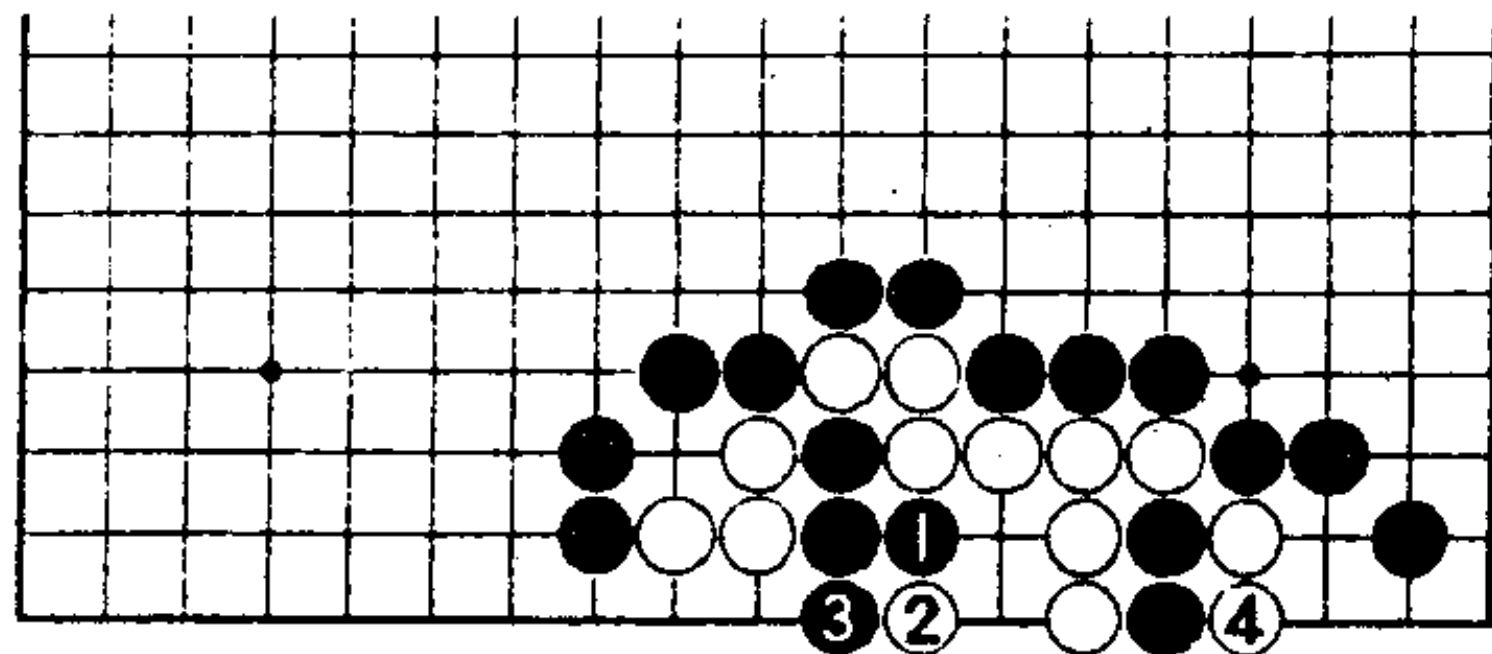
虽然⬤△将被返提，但很明显是黑气长。



3 图

4 图（陷阱）

白 2 夹，黑 3 疏忽大意于 3 位挡落入陷阱。被白 4 一提就难走了。

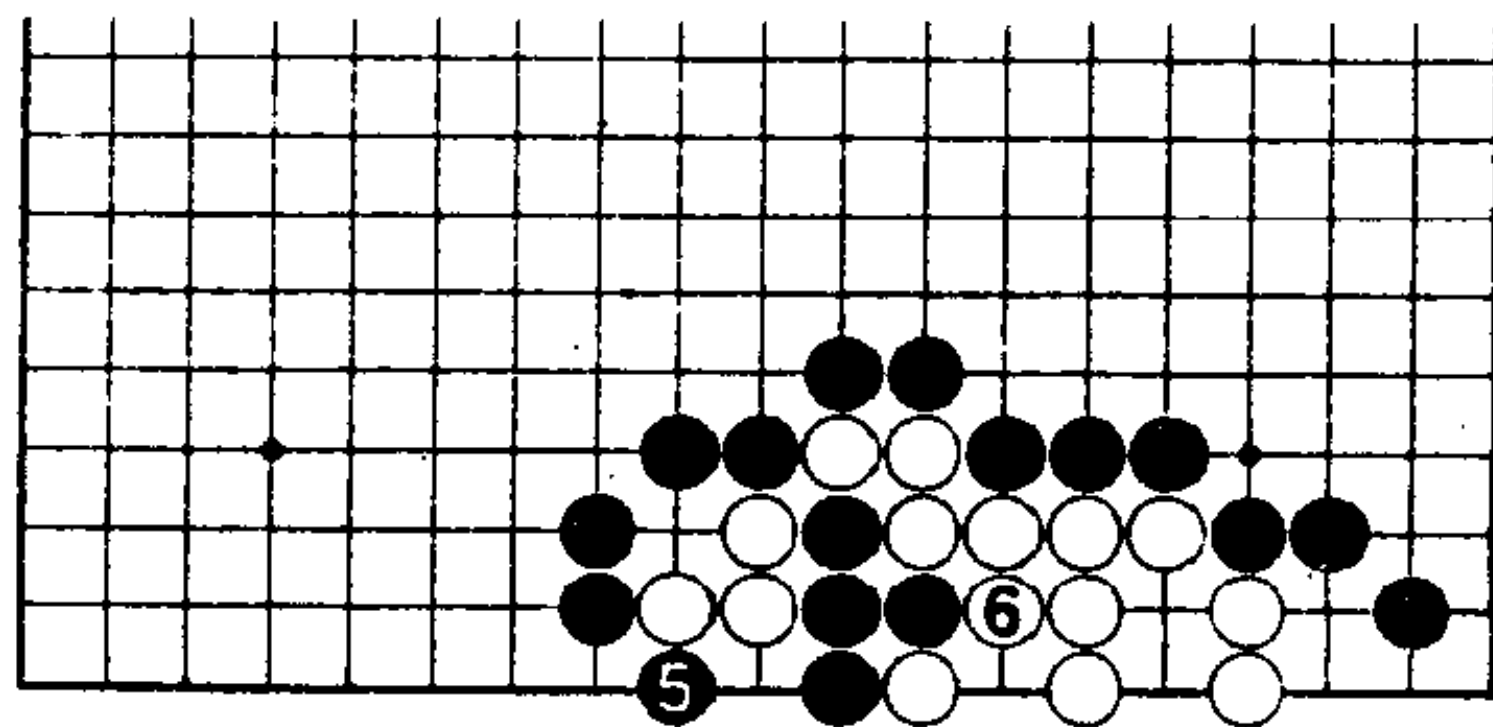


4 图

5 图（劫）

黑 5 只有扳，白 6 成打劫。

所以说是必然的道理想来诸位已经明白了。



5 图

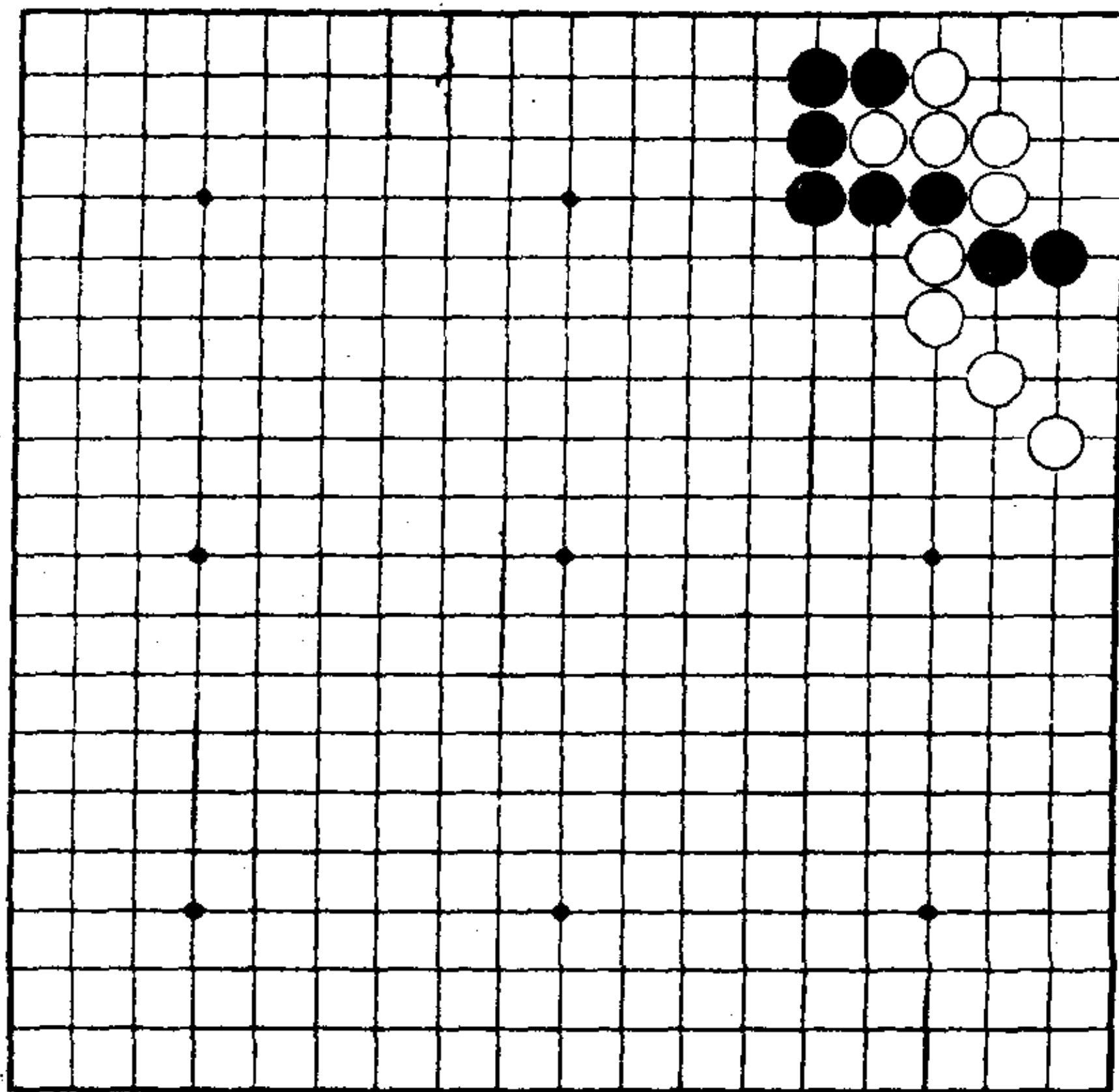
第21题

一击
黑先 初级

是黑吃白？
还是白吃黑？

对付角上的
这种棋形，有一个一发就击中的
要点。也许并
不难看出。但其
后的着法就不
那么简单。

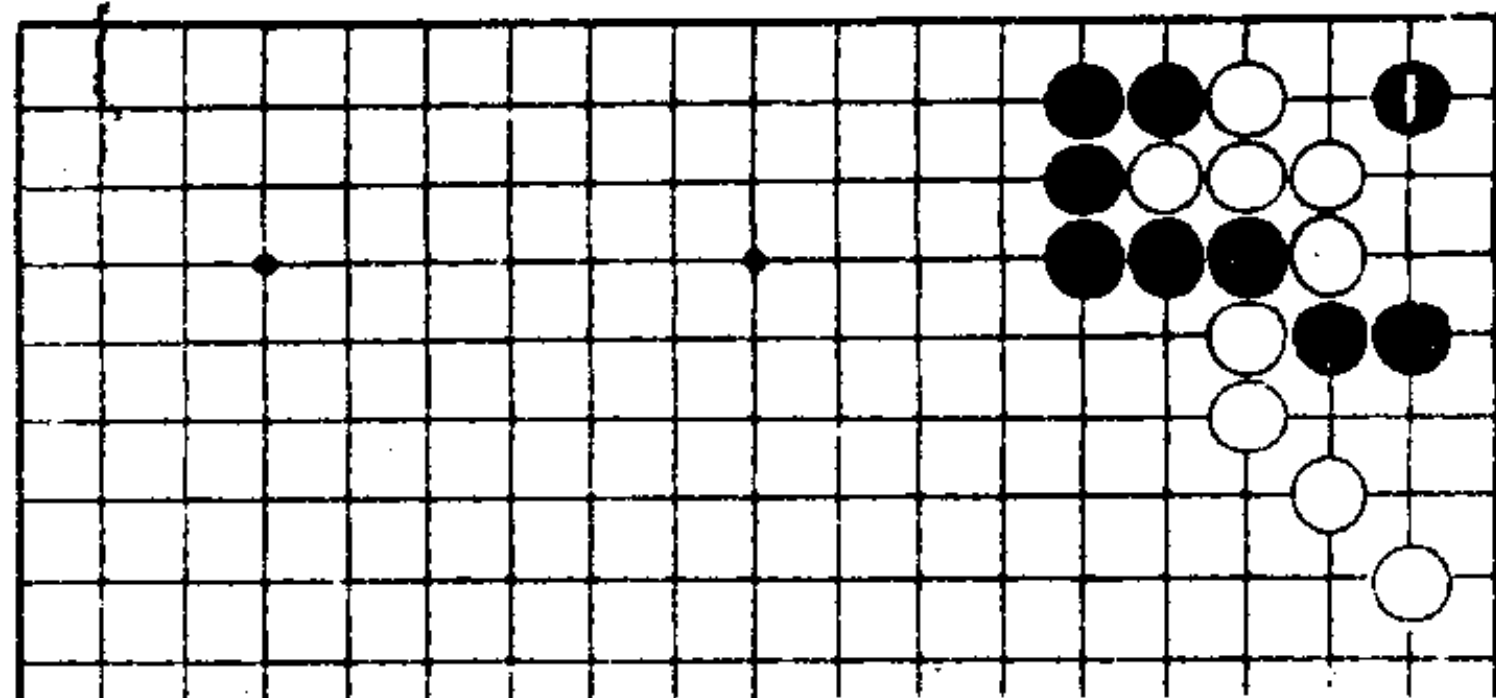
请一直计算
到最后。



正解图 “2·二”路

黑1走“2·二”路是要点。

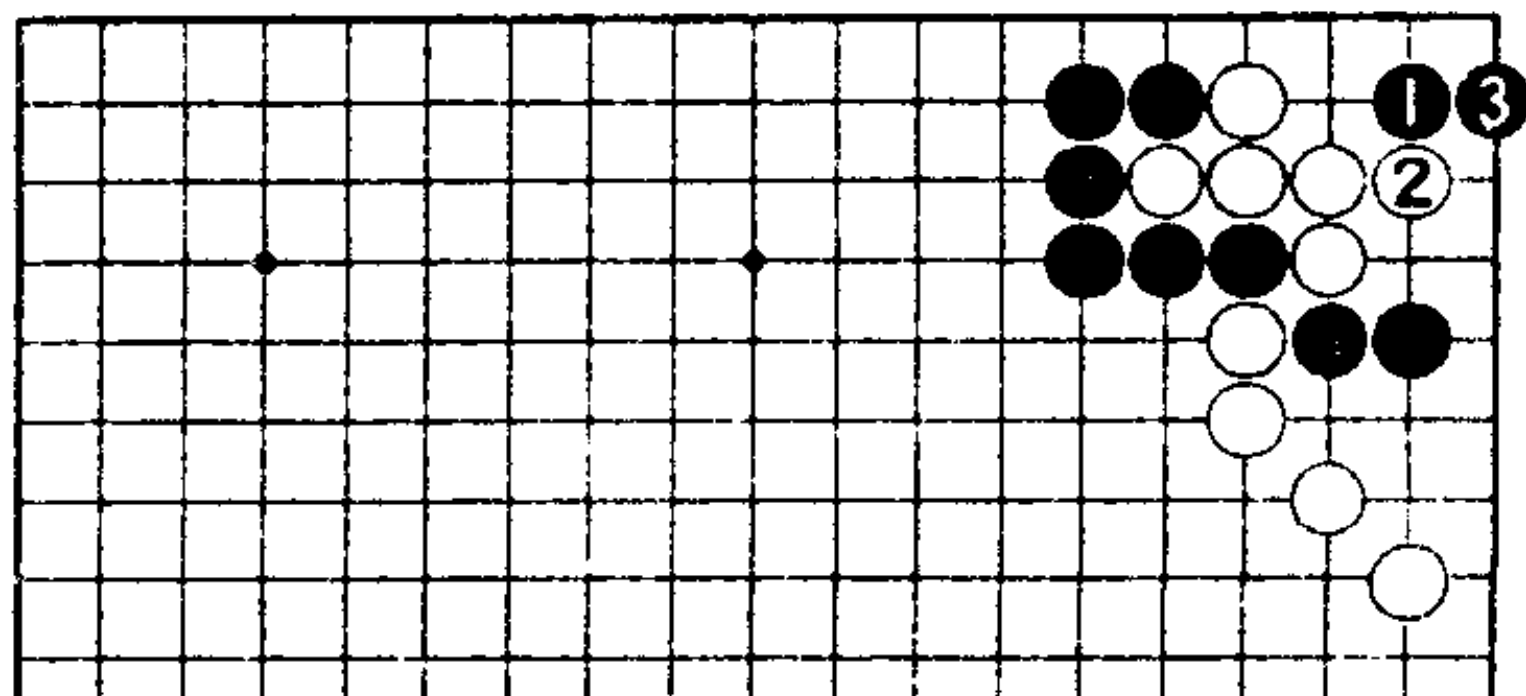
这是角上有关生死的一个要点。



正解图

1图 (2·一路)

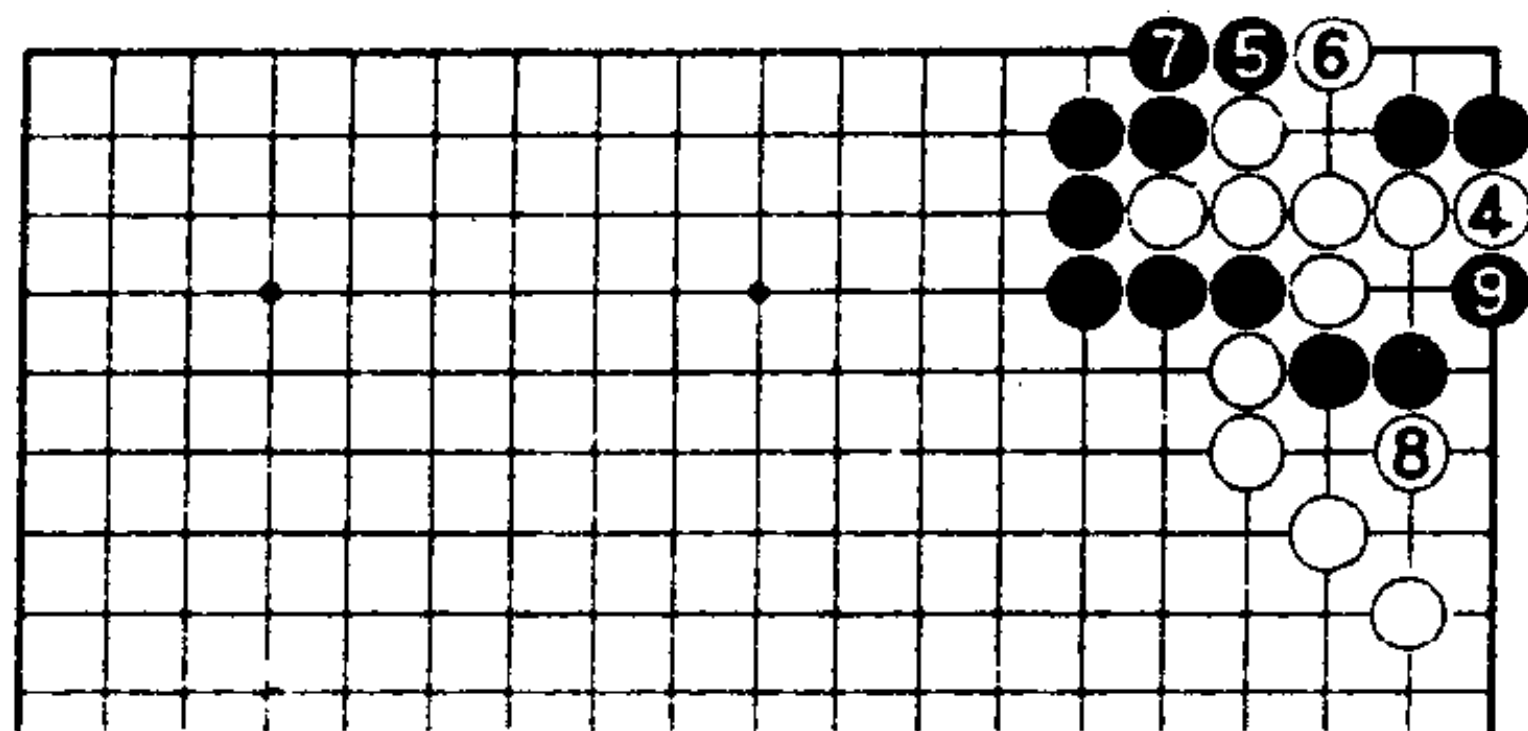
白2挡，黑3立。现在需要“2·一”路的配合。



1图

2 图（关键之着）

这样白只有 4 位挡。
黑 5、7 扳接，紧
住白气之后，黑 9 的尖
顶是关键之着。

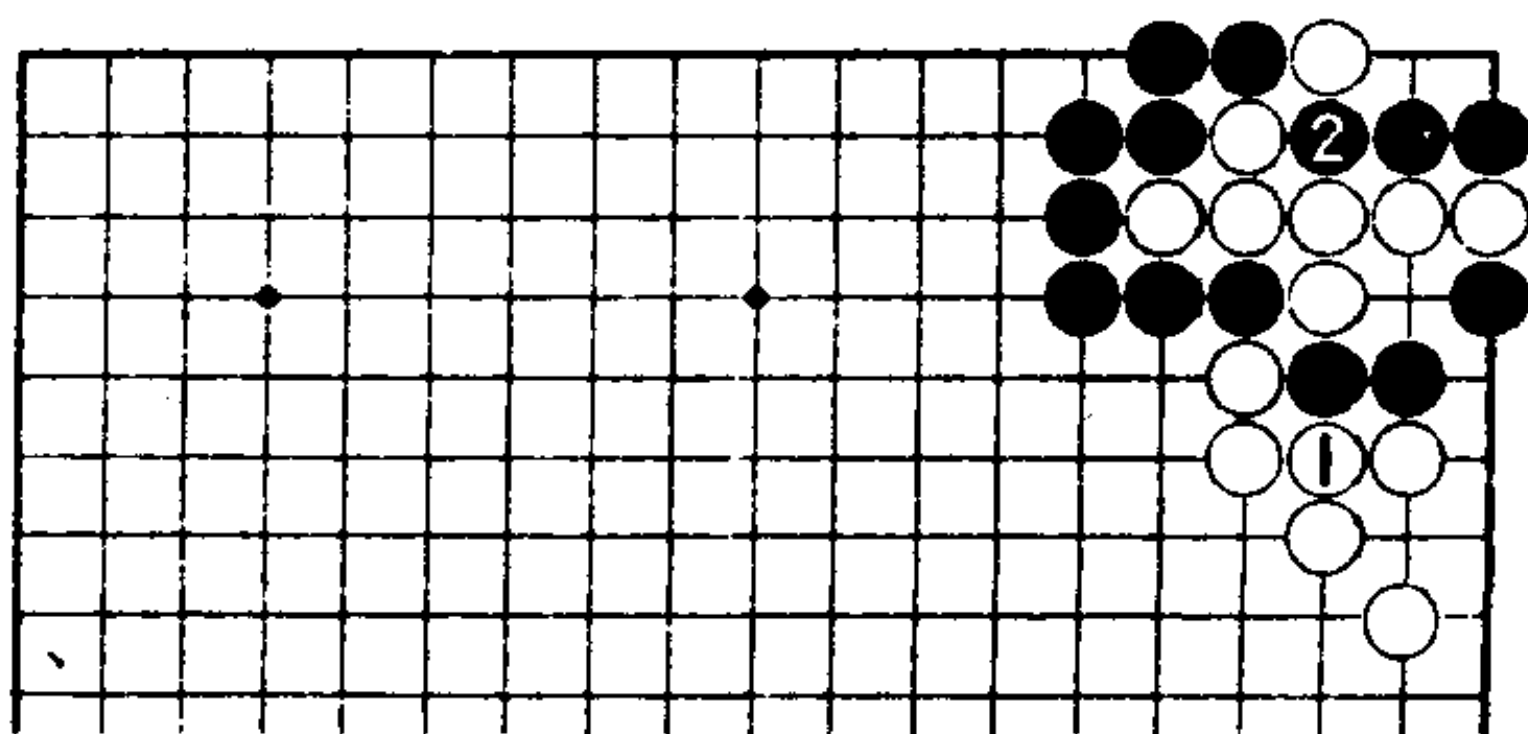


2 图

3 图（黑胜）

这样，白就无可奈
何了。

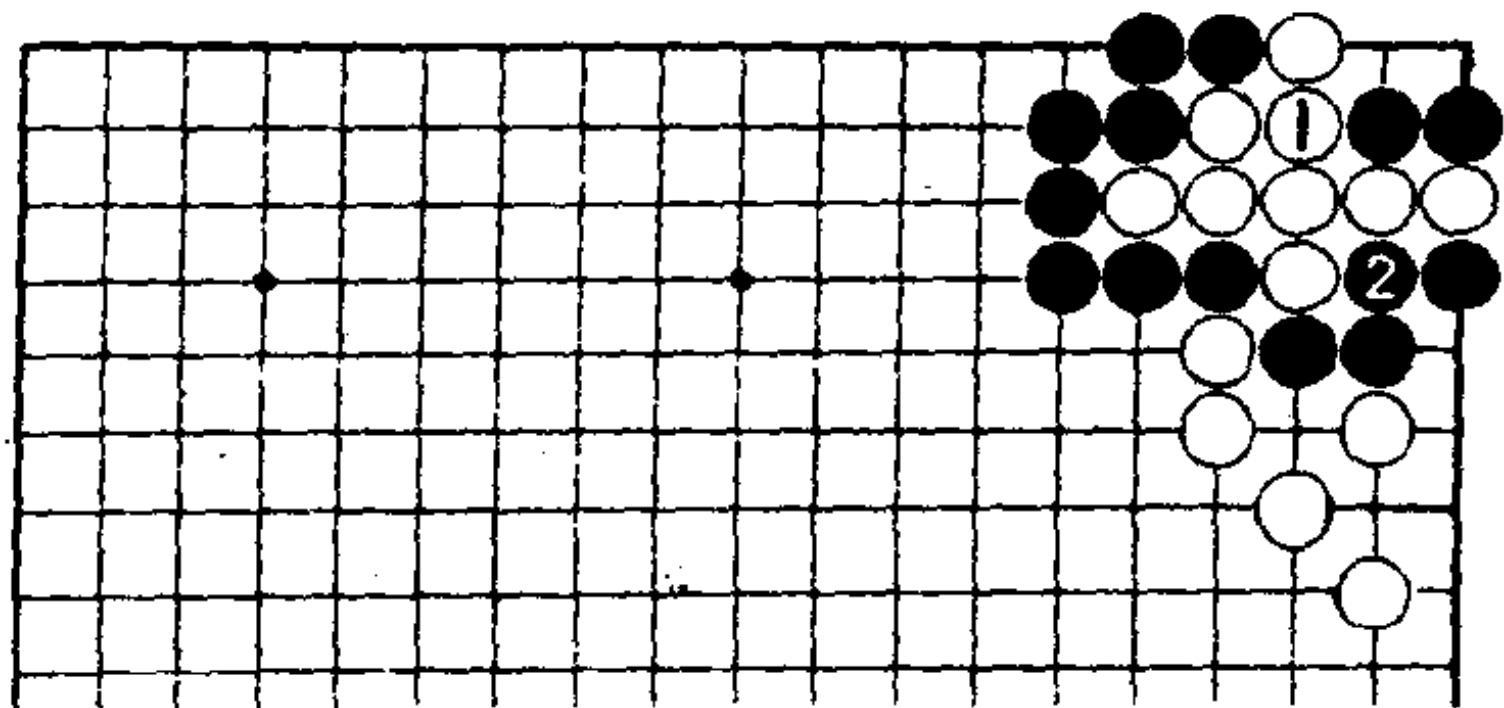
白 1 紧气，黑 2 断
入，黑胜。



3 图

4 图（胜）

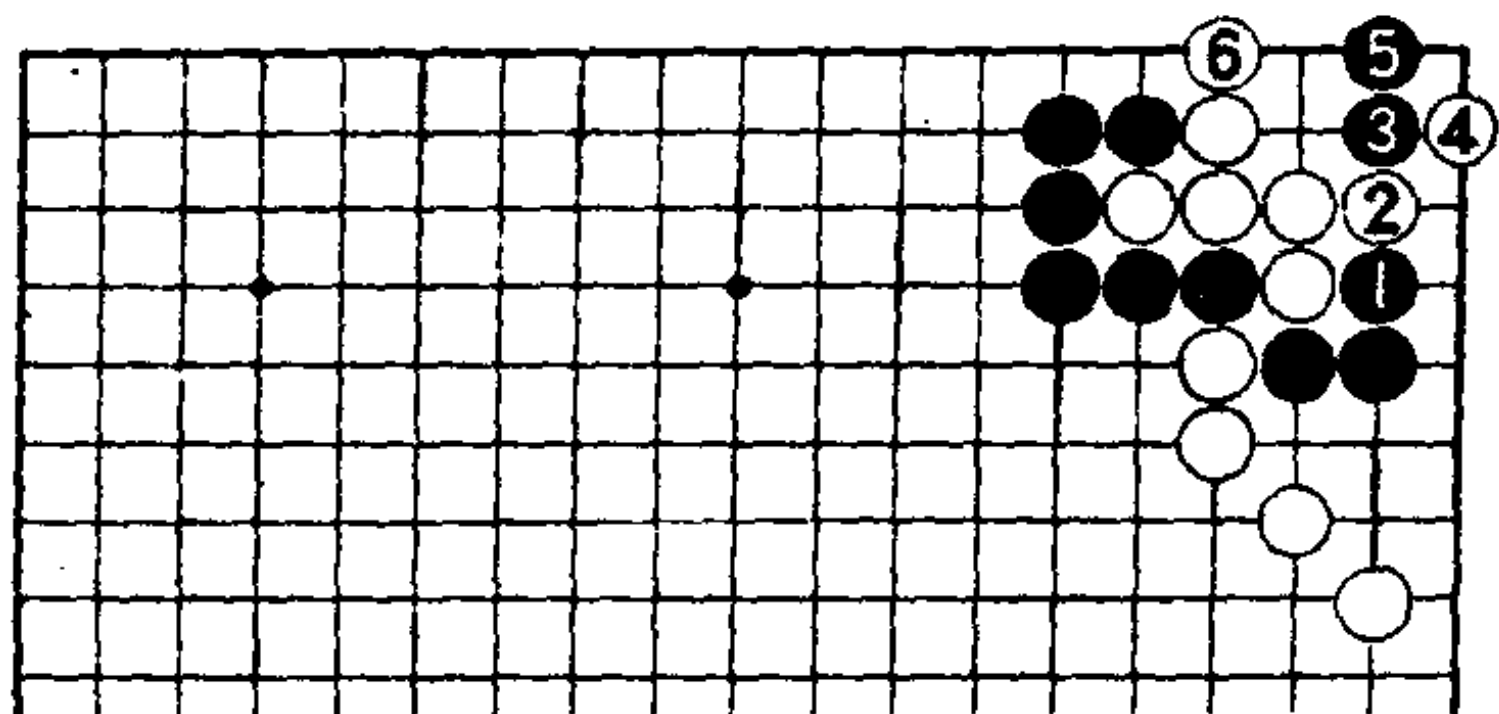
此外，白 1 接，黑 2 从外面紧气，仍可取胜。



4 图

5 图（大失败）

黑 1 紧气是不行的。白 2 挡，黑 3 夹，白 4 扳，6 立成大眼，黑大失败。



5 图

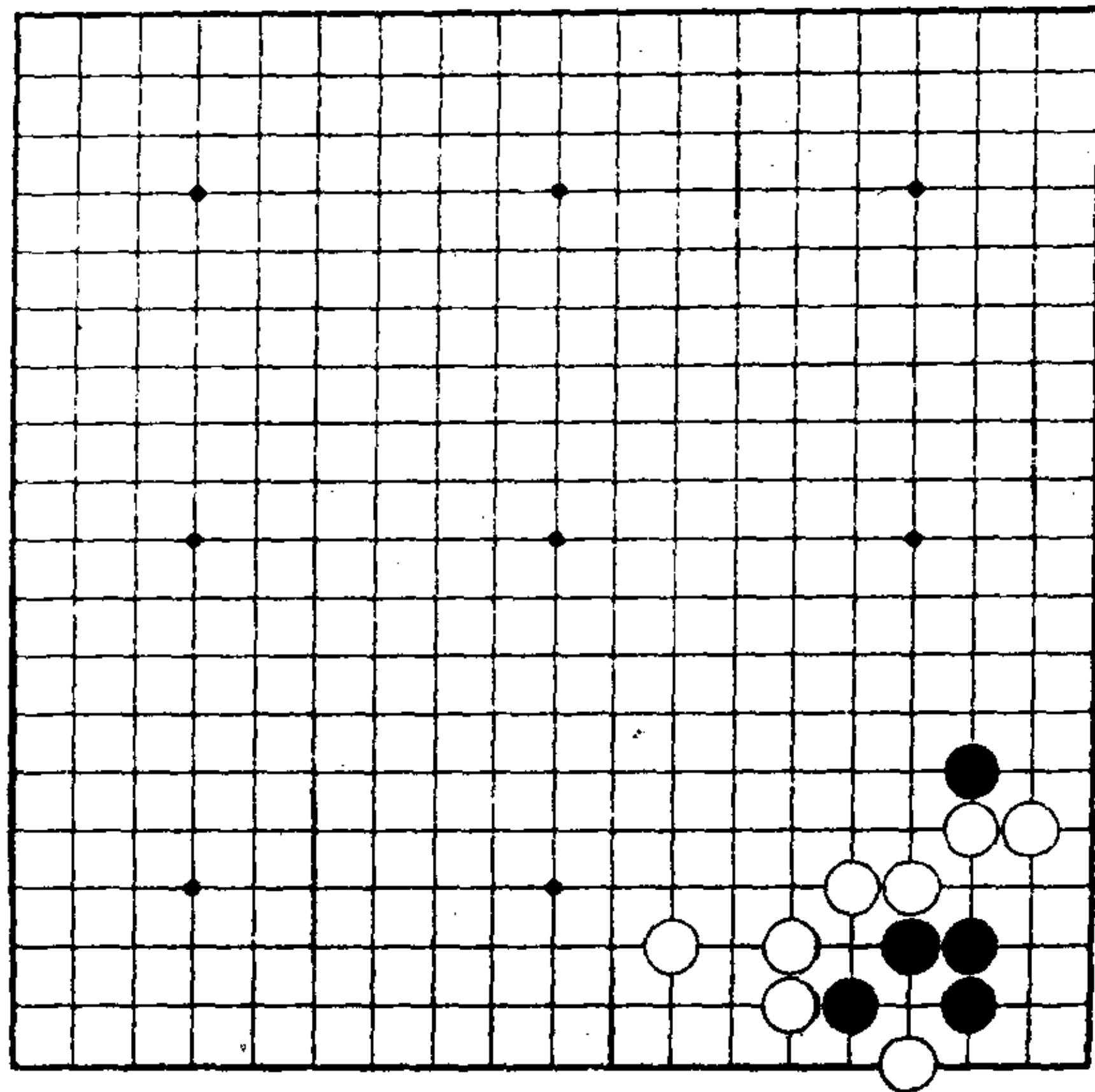
第22题

意外
黑先 上级

被白点在要
点上，黑苦。

但是有意外，
应对得法可以活
棋。

当然，做活
是否好？那是实
战感觉的另外一
回事。暂且以做
活作为正解。



正解图 “2·一”

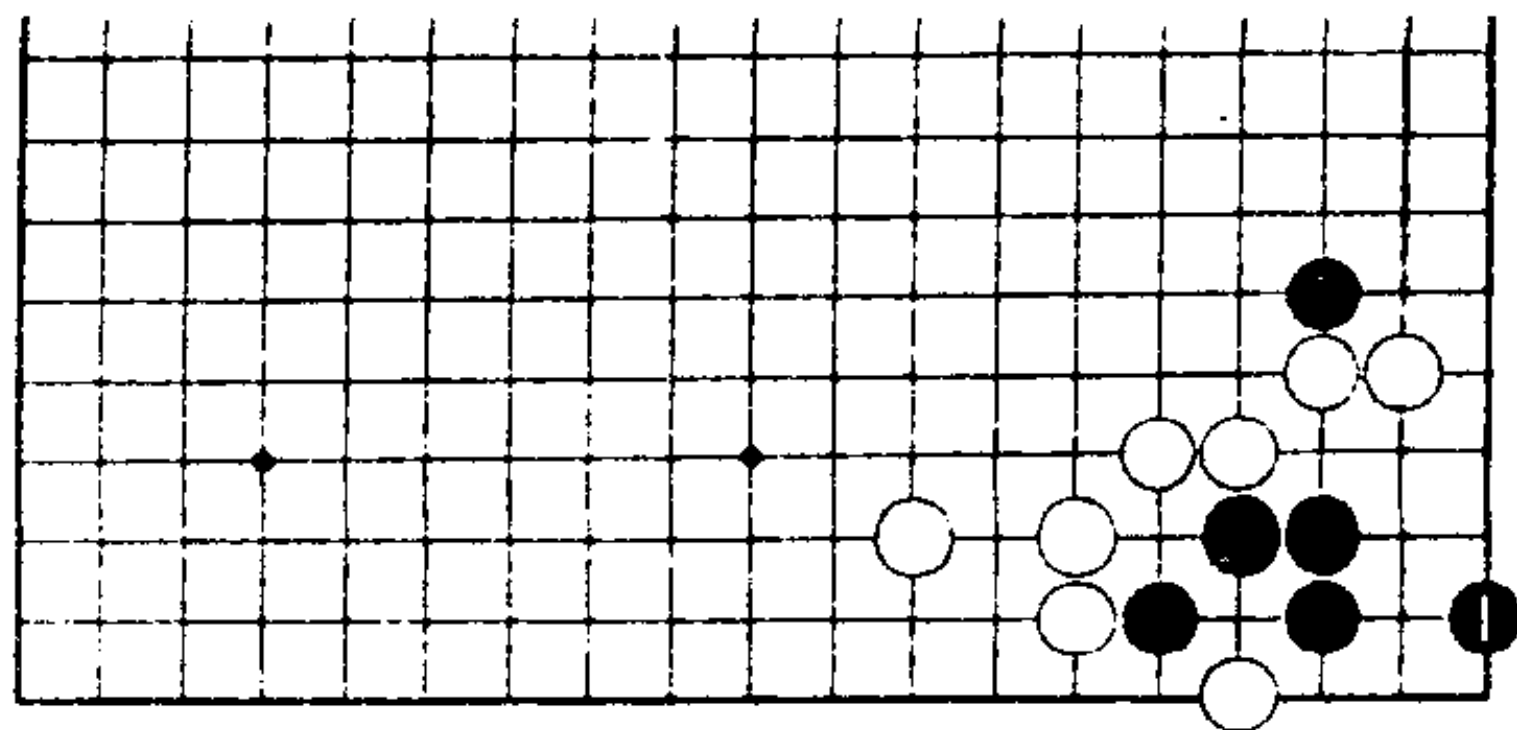
路

黑 1 要在 “2·一”
路跳，不去理睬白的点
入。

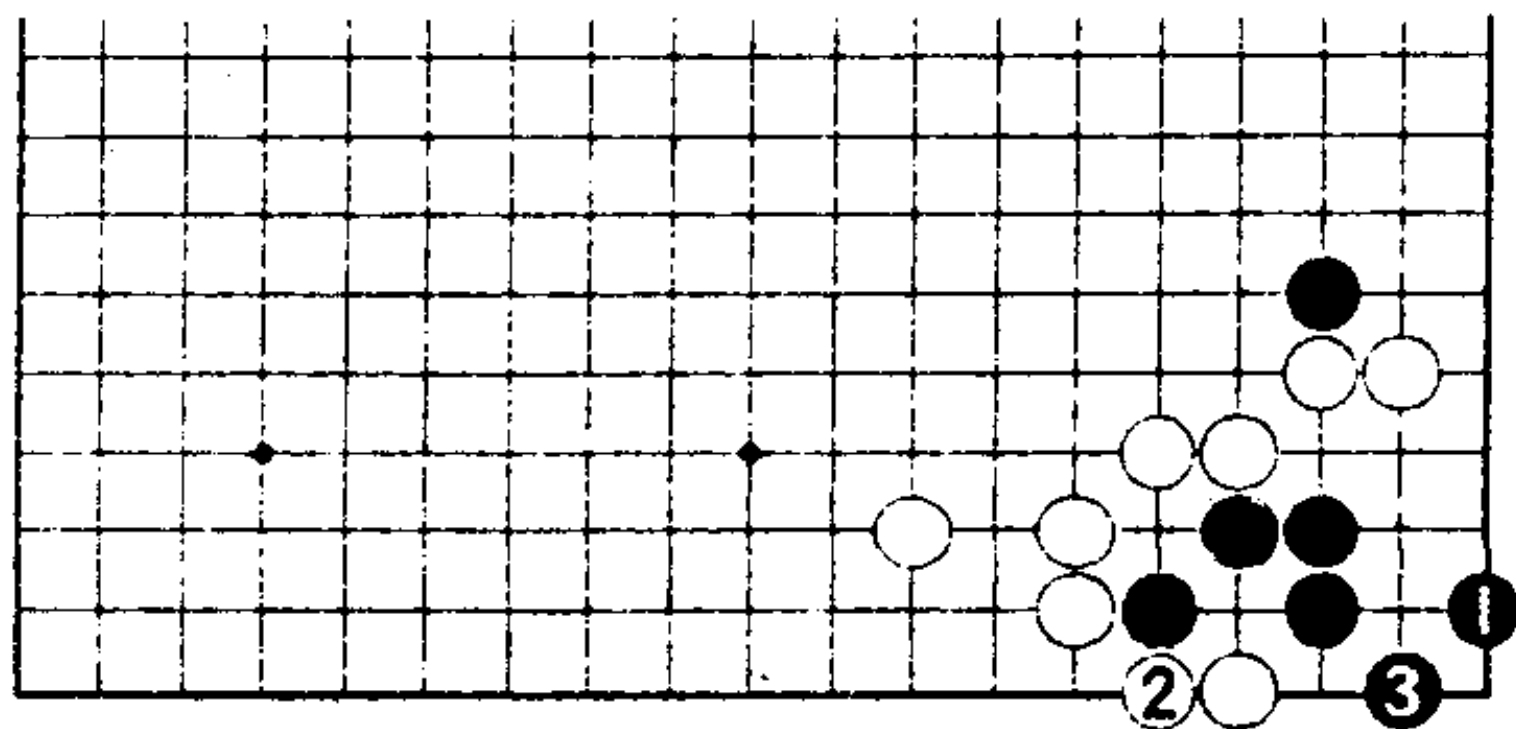
这是唯一的治孤手
段。

1 图（配合）

白 2 只好渡，黑 3
占 “2·一” 路是巧妙
的配合。



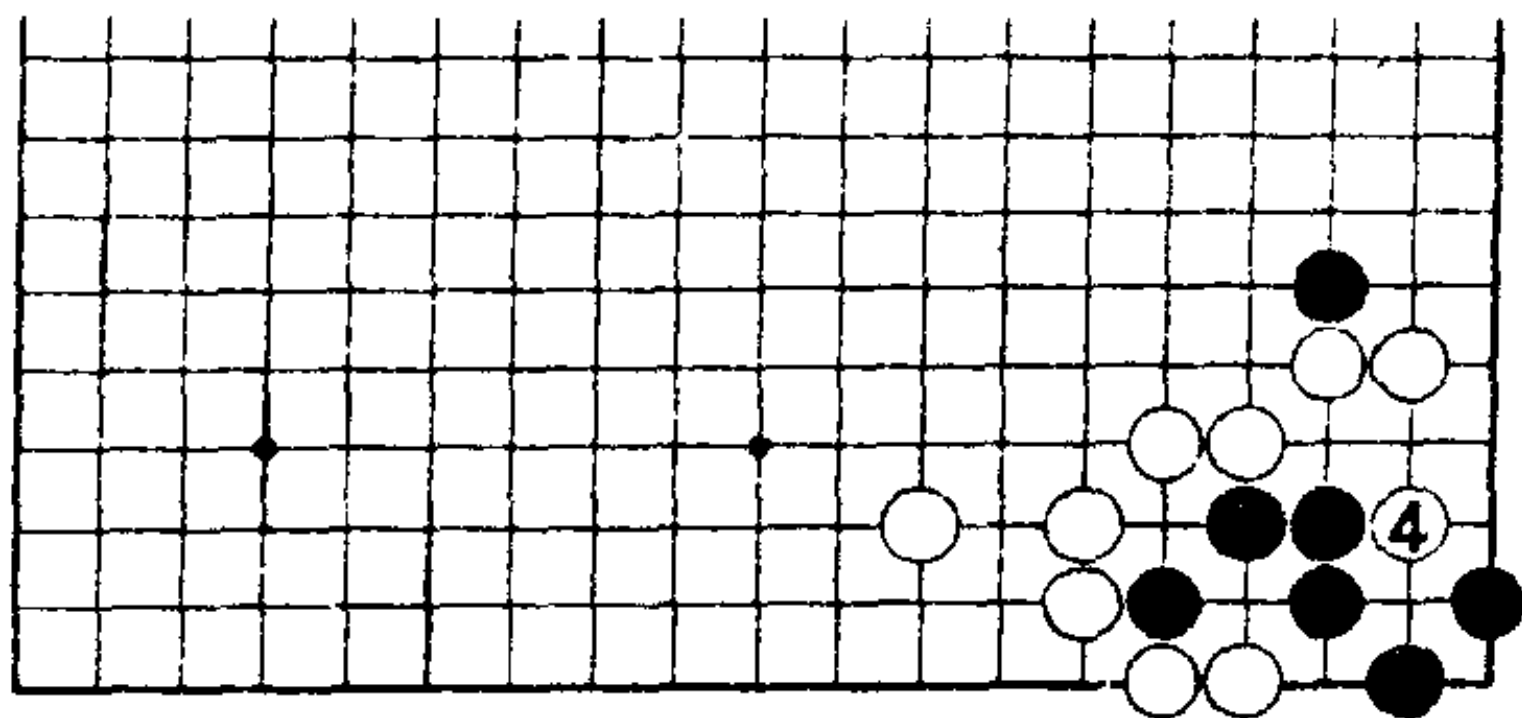
正 解 图



1 图

2 图（要想杀黑）

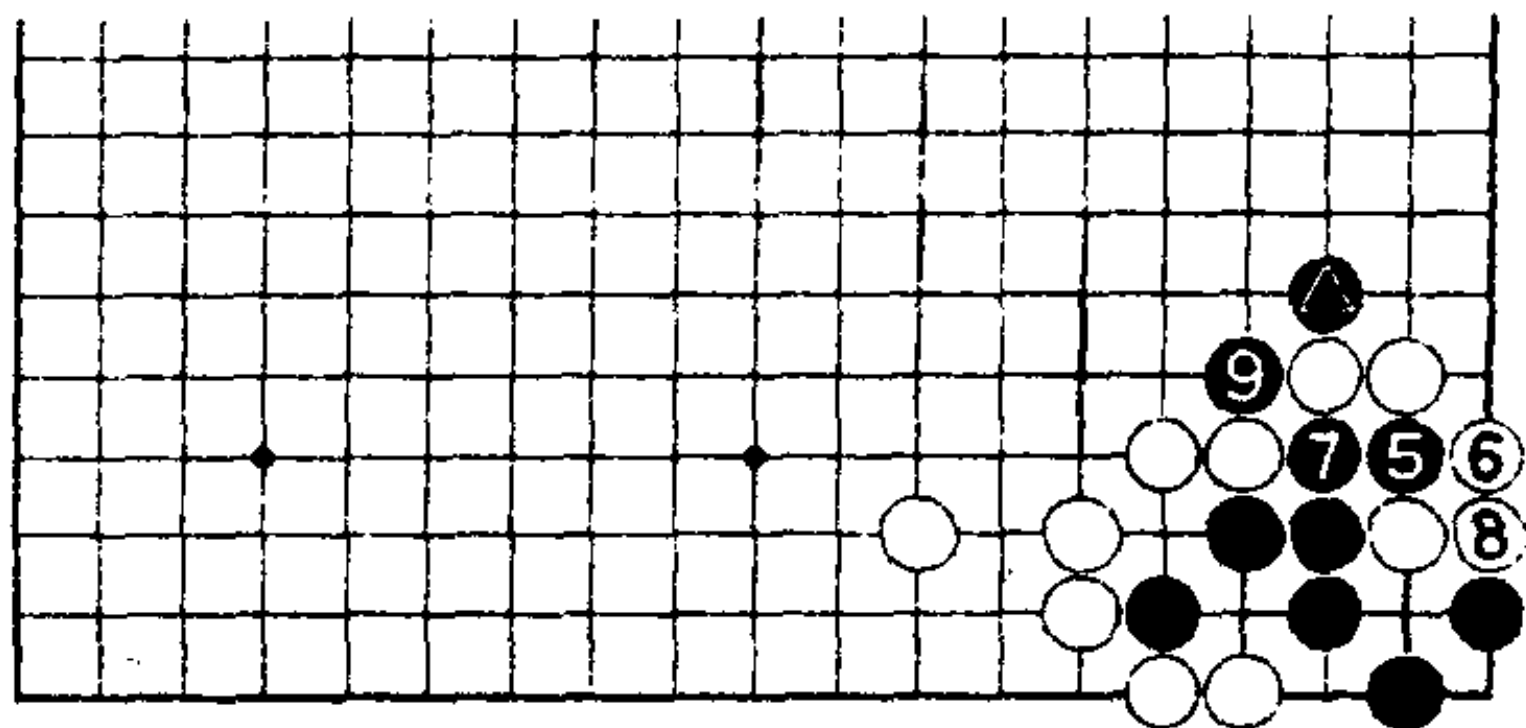
白 4 托想来杀黑，
下面就进入到奇特的领
域。



2 图

3 图（意外）

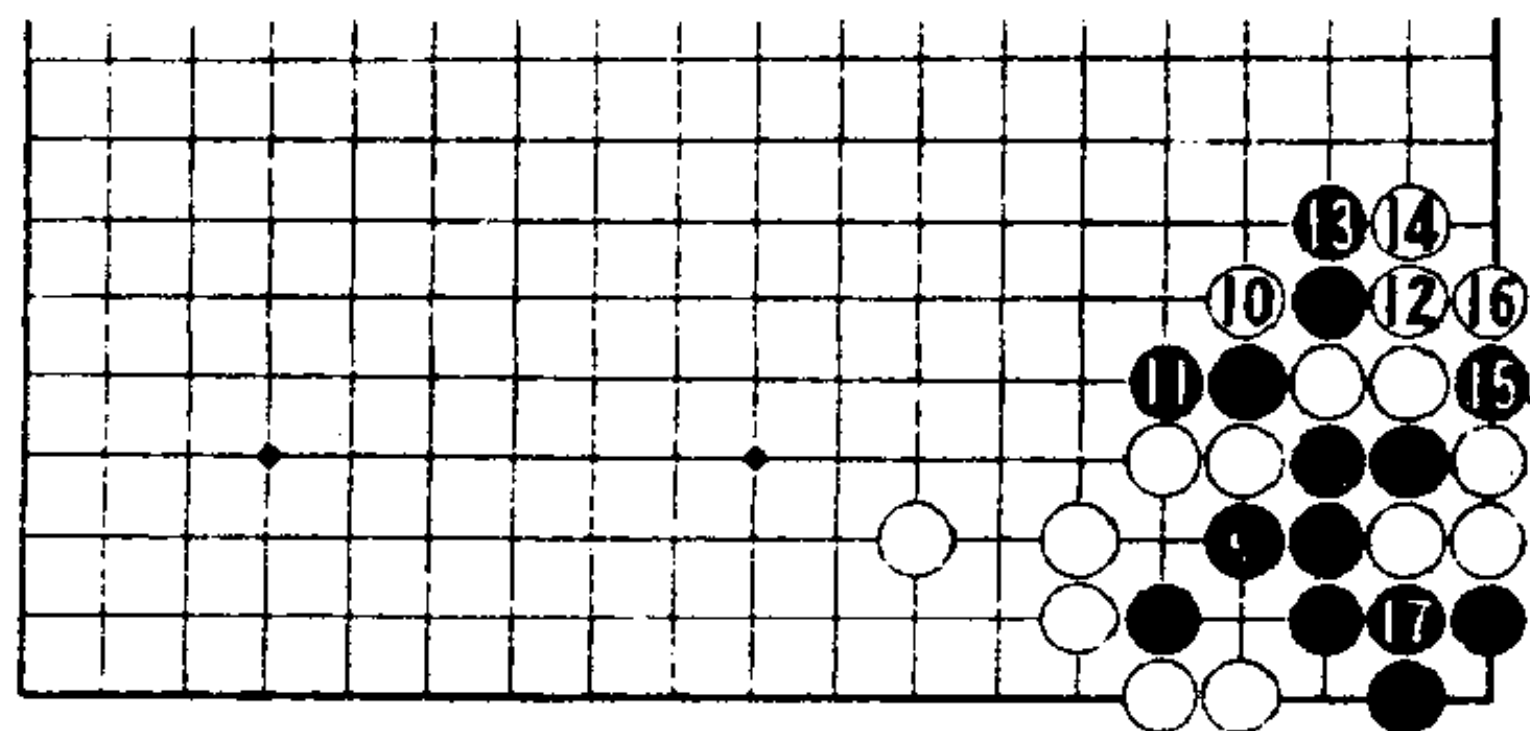
黑 5 挖至 9 是次序。
意外地▲子发挥出
作用。是一块很有趣的
棋。



3 图

4图（活）

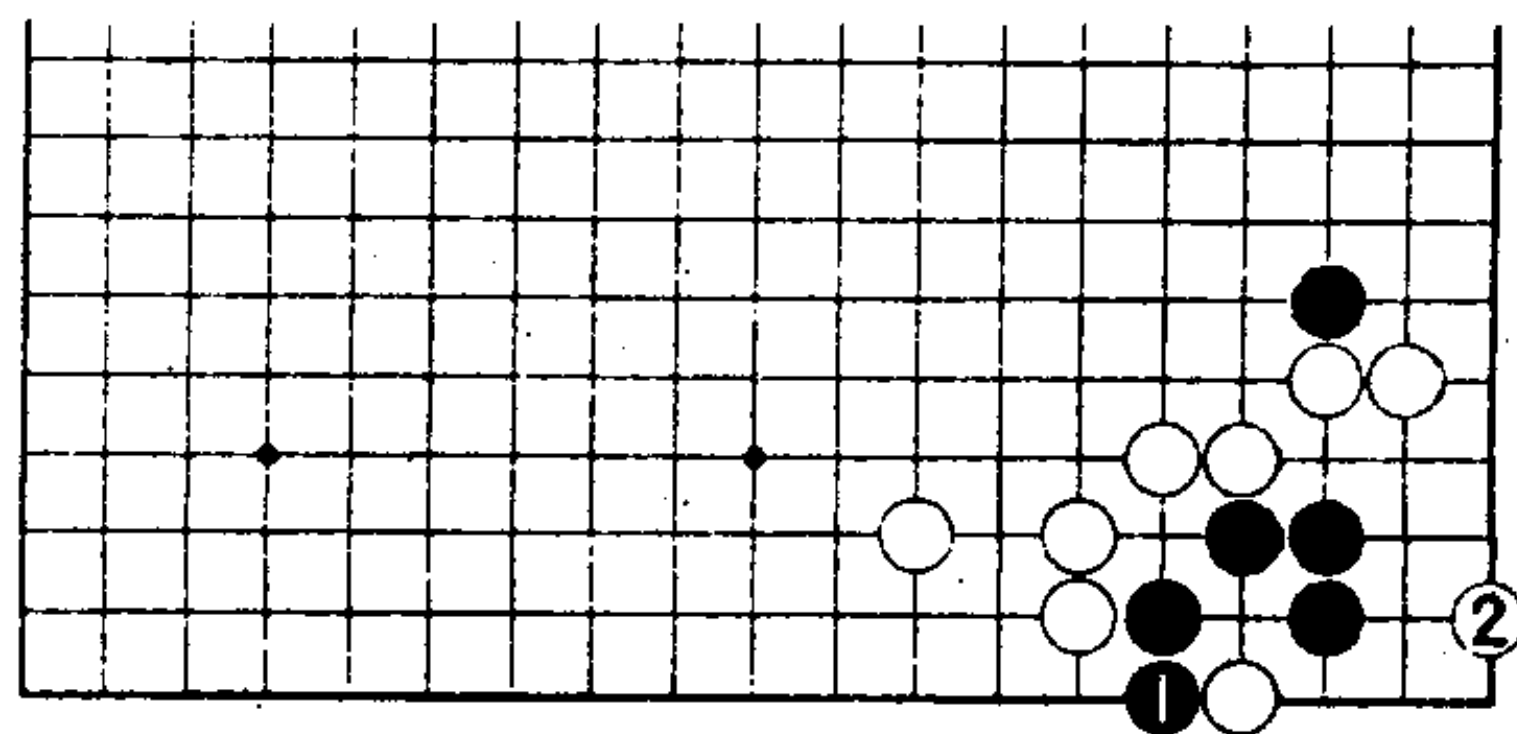
这之后，白10断到14进行抵抗。黑15扑入。黑17打吃可以提取三子。黑虽然活了角，但中央则变得零乱不堪，这就是另外的问题了。



4图

5图（死）

黑1挡吃，被白2伸进一个大飞腿，黑死。



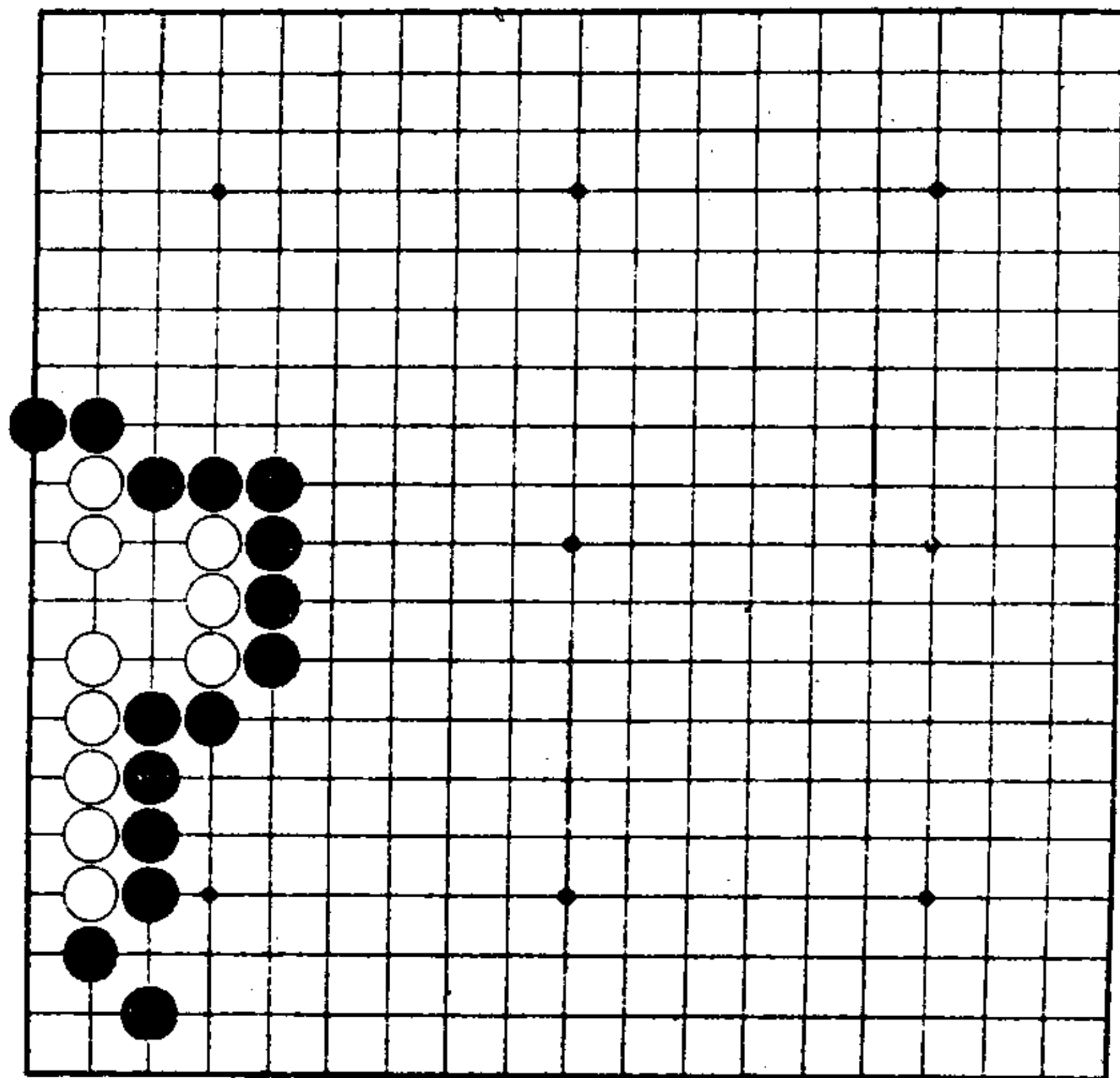
5图

第23题

七死
黑先 上级

有句术语，
叫做“七死八活”。
这块白几子了？

感觉上白是
无论如何杀不死，
但尚有毛病，因
此总能走出点棋
来。

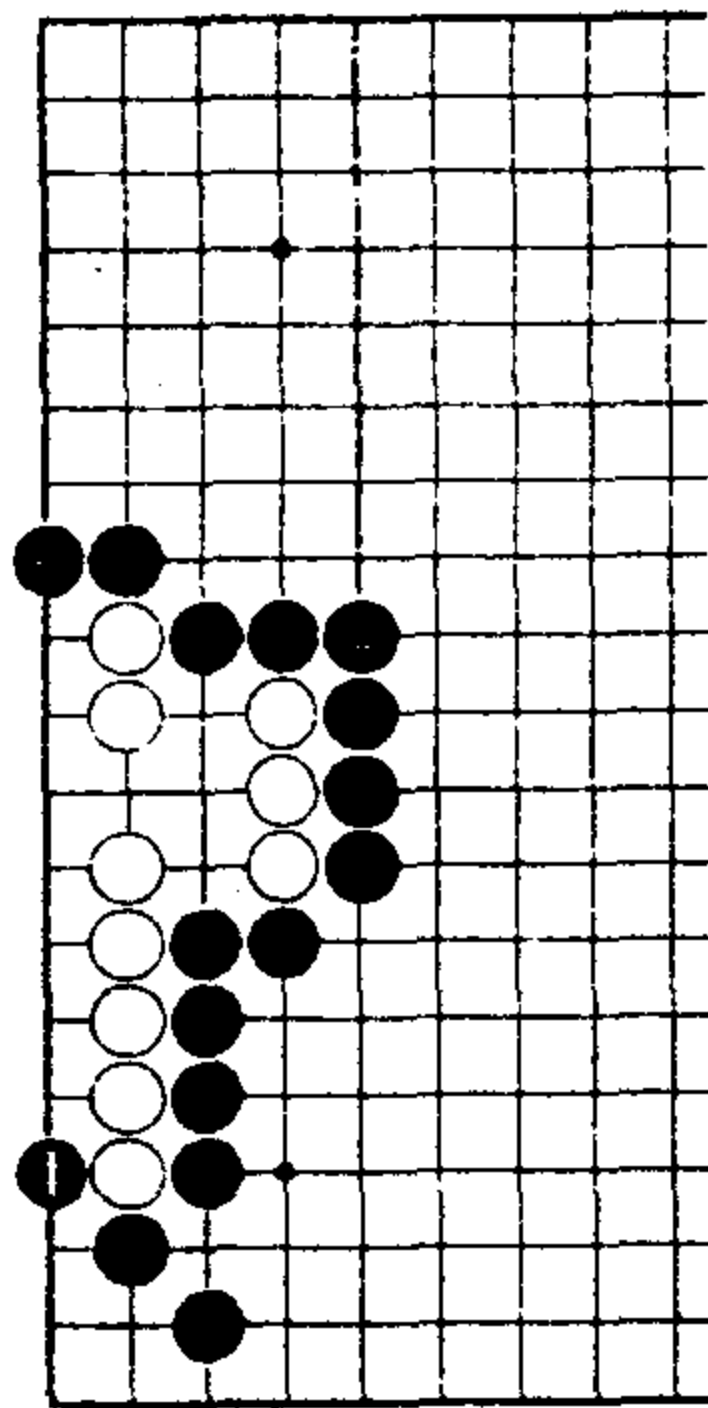


正解图 在于扳

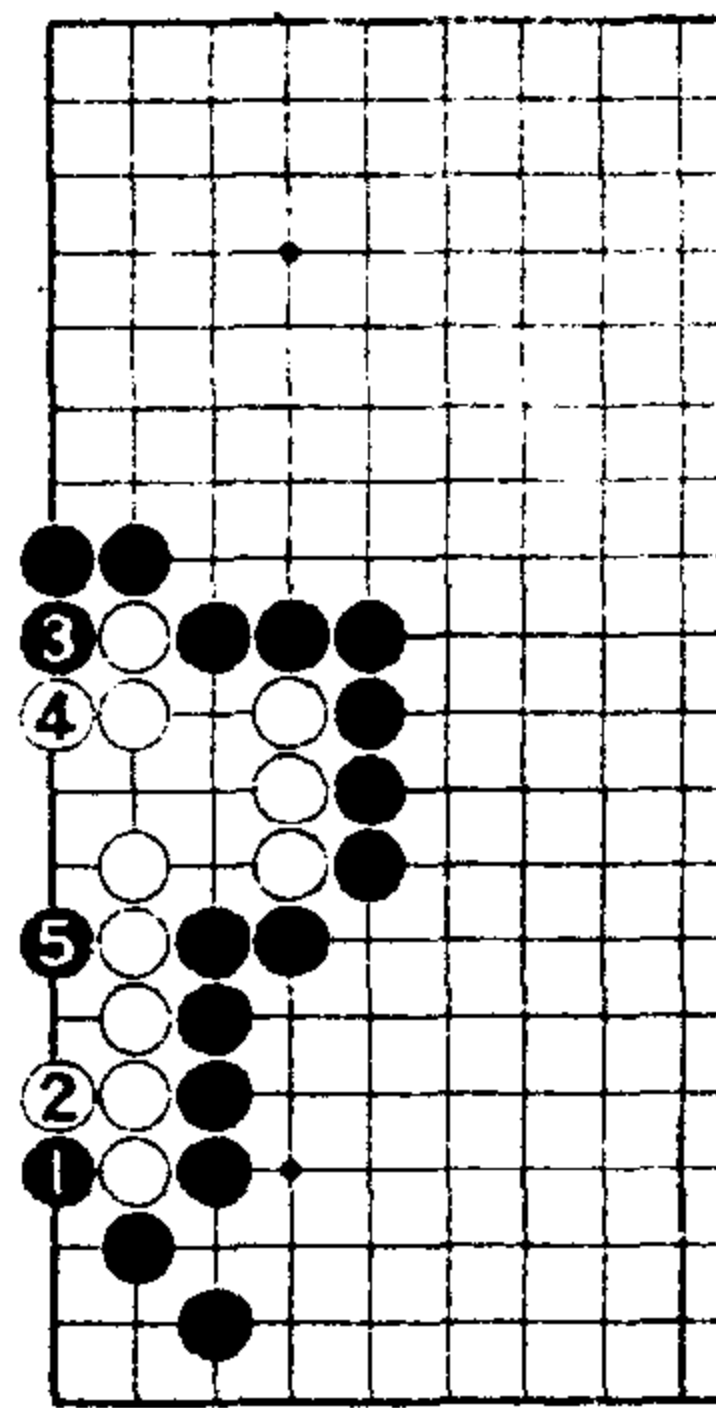
死，在于扳。这手扳感觉上似乎尚不能致白于死地。但仍需从黑1扳入手。

1图（点）

黑1扳，白2非挡不可。黑3冲，白4挡，黑5点是胜负手。



正解图



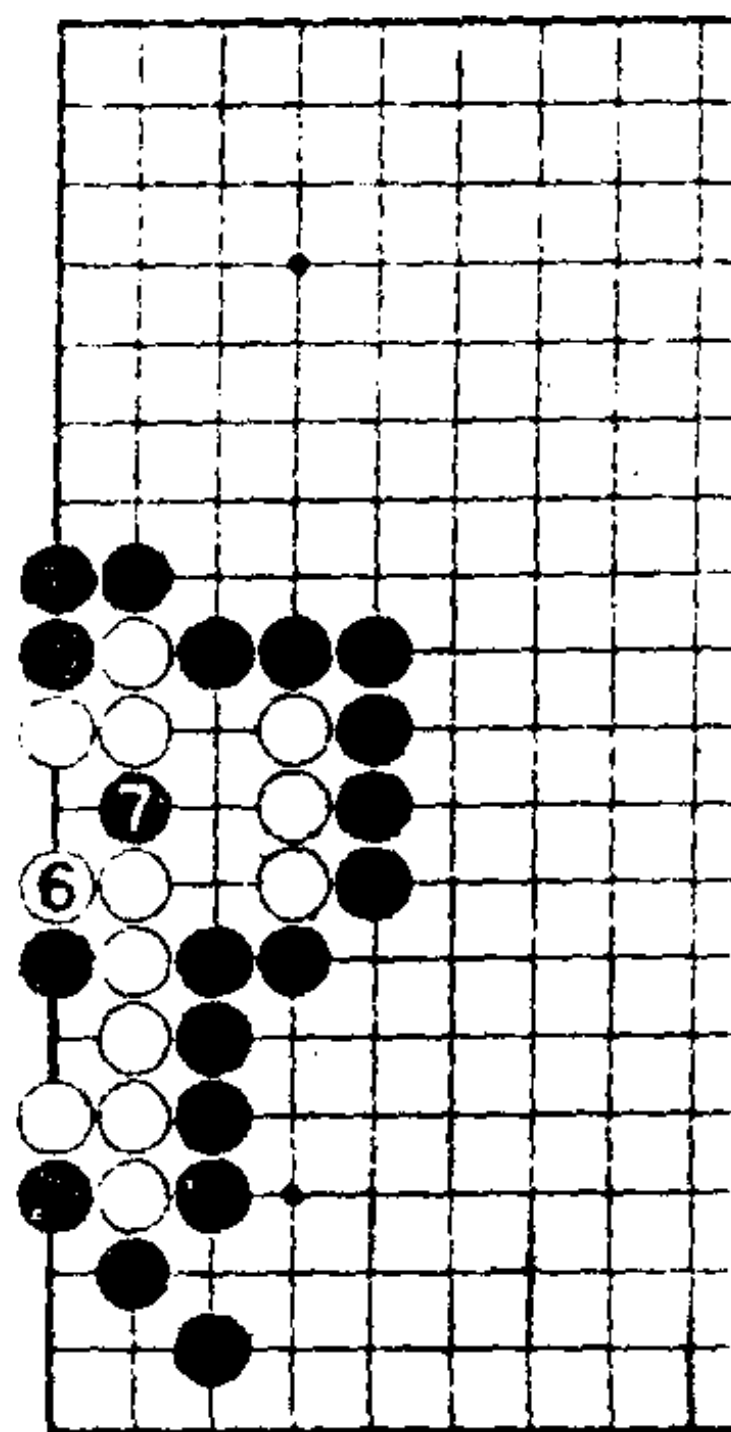
1图

2 图（挖入）

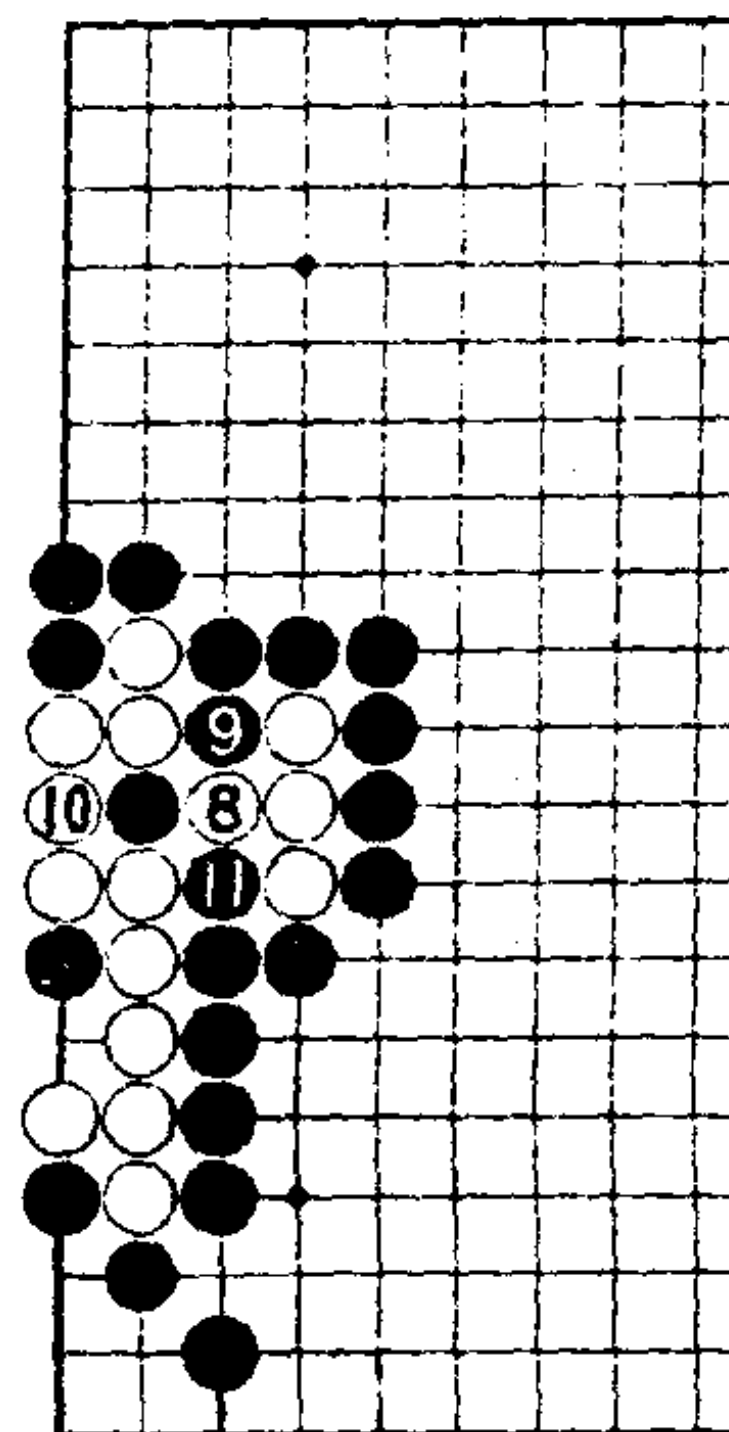
不管怎么考虑，白都得在 6 位挡，而别无他法。黑 7 挖是真正的胜负手。

3 图（假眼）

由于周围的气都被收紧，白无应手。白 8 吃，黑 9 卡，让白 10 提，黑 11 再卡，白成假眼。



2 图



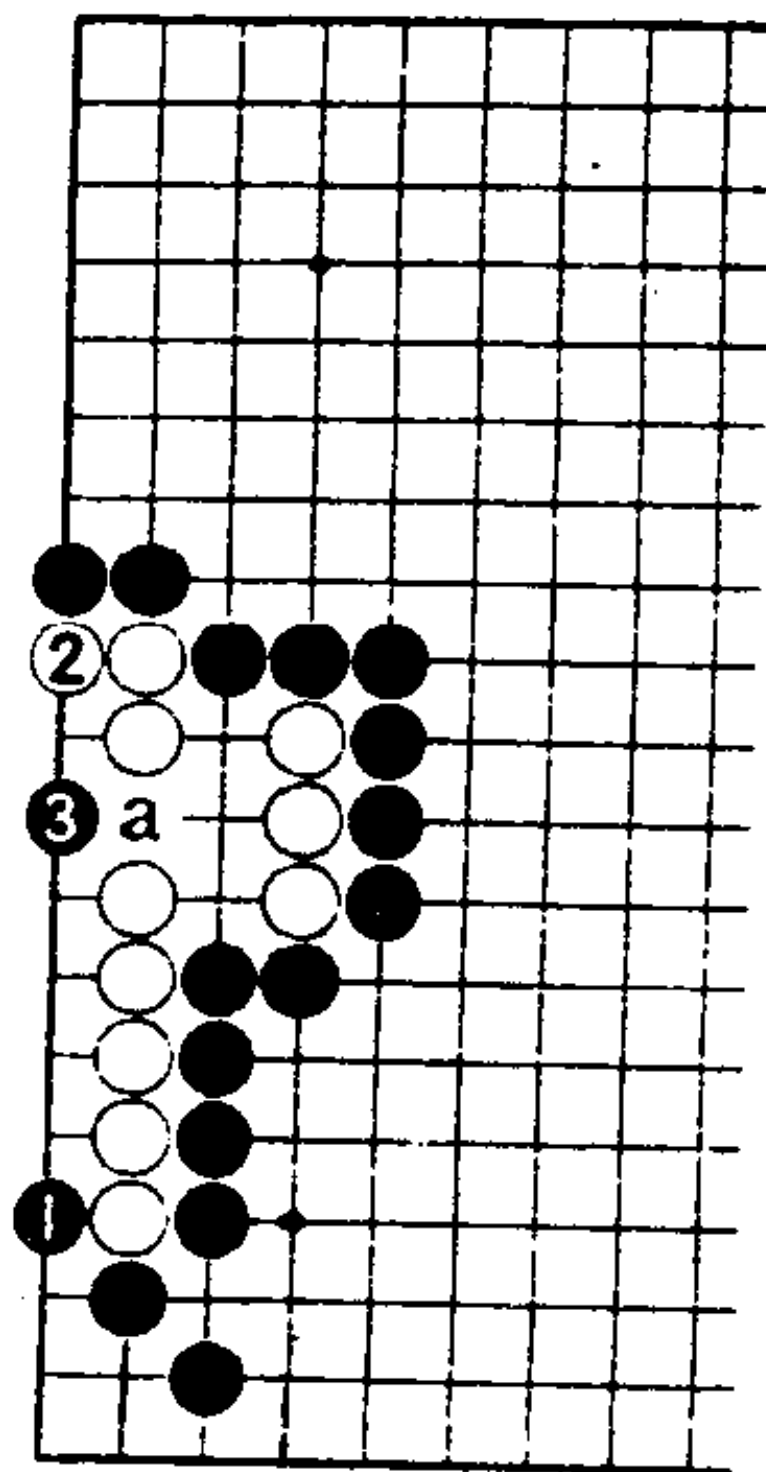
3 图

4 图（抵抗）

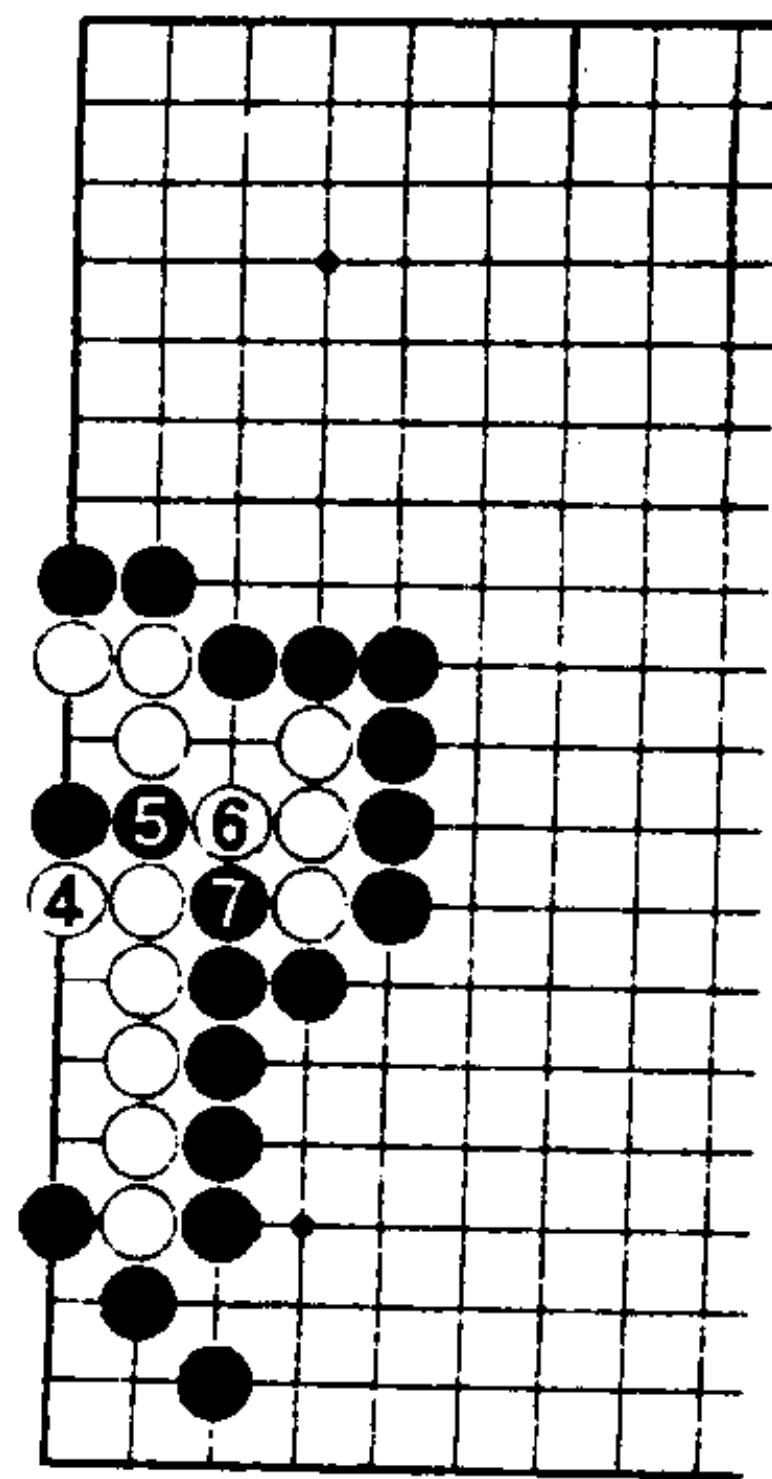
黑 1 扳，白改在 2 位挡一手，进行抵抗。对此，黑有 3 位的点。白如放着不走，黑 a 就要逃出。因此……

5 图（死）

白 4 只有挡。黑 5 冲、7 断是手筋，仍是假眼。这是要领。



4 图



5 图



[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 只此一手 第十册 死活题教室

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 9 6

S S 号 = 0