Ч一手

第十七册　手筋Ъ死活

编译者的话

围棋竞技中，手筋的作用是Ш容忽视的┘特别在死活问题Ц，它的作用尤为显著┘有时它会使濒临险境者绝处逢生；有时它又会使志在必得者功亏一篑┘当然，并Ш是说手筋只是专门用在死活问题Ц的┘但　　运用手筋能增强对死活问题的处理能力，同样，研究死活问题伊能提高运用手筋的能力┘二者是相辅相成的┘本书中的问题有些难度┘分为有段┘Ц级├ 1~3 级├┘初级├ 7 级以Ч├及一点忠告等几个部分┘希望大家努力来解答这些问题┘

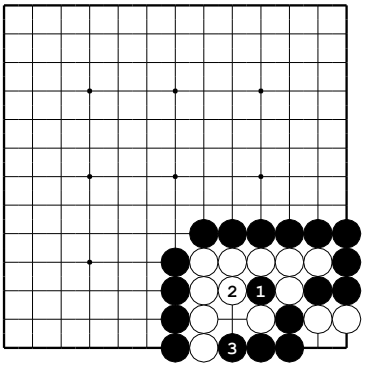


图 1：1-3

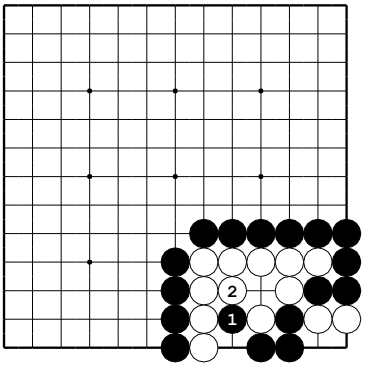
第 1 题 严峻的形势 黑先 上级
本图形势严峻，黑若不吃掉　　，自己的三子就要被吃。反之将使成活，对黑来讲也不是好棋。有一个关键的手筋。

1：正解图 扑
黑 1 扑是妙着。这并非图一时痛快，其中埋伏着严厉的手筋。

3：1 图〈难办〉
黑 1 打吃，白 2 只好提掉，黑 3 长，白难办。

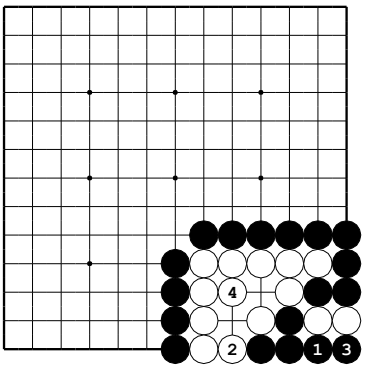
脱先

2 图〈不入子〉
这是最后的结果图，　　两边不入子，无可奈何地被黑净杀。这真是个有趣的手筋。



变化图 1　　图 1　　1手：1-2

2：3 图〈失败〉
黑 1 打是败着，白当然不能接上，而以抛劫来顽强反抗。



变化图 2　　图 1　　1手：1-4

3：4 图〈失败〉
黑 1
急着吃　　，又是败着。走这种棋的人肯定是胆小鬼，总怕被别人吃掉而不是考虑怎样去吃掉别人。被白 2 打，黑 3 提，放心了。

4：5 图〈失败〉
其实不然，　　4
位活棋。这是那些下棋时不求有功但求无过的人常犯的错误。

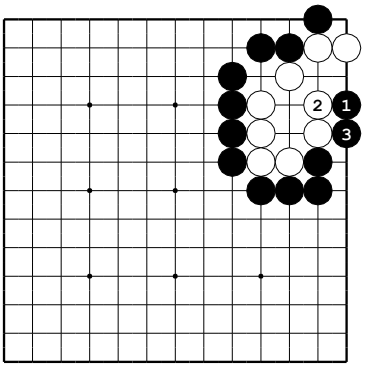
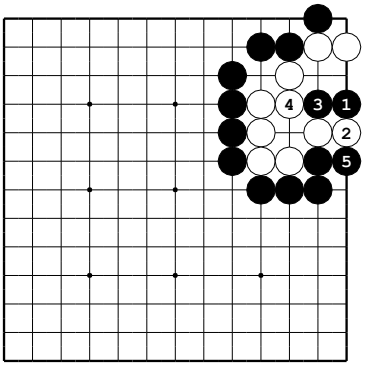


图 1：1-3

第 2 题 盲点 黑先 中级
本图中的白棋还未活，但杀白棋的急所在哪里呢？
着点虽只有两三个，但急所却在一个意想不到的地方。请认真地找一找。

1：正解图 点的筋
黑深入到白腹中 1 位点是正着，也是手筋。
在这一死活问题中，这一点是不太容易想到的。

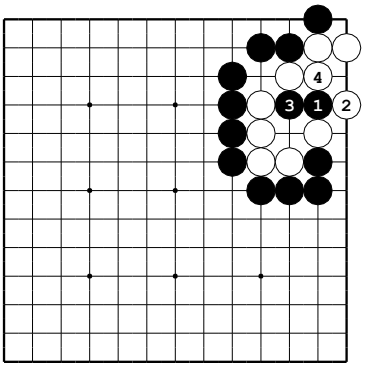
3：1 图〈排除〉
对黑 1 可以排除白走 2 位的可能。因为那样黑 3 只要连回白棋就死了。



变化图 1　　图 1　　1手：1-5

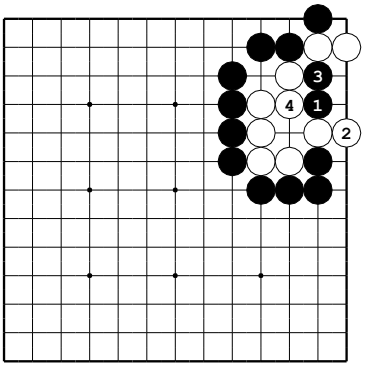
3：2 图〈抵抗〉
因此，对黑 1 ，白 2 拦是必然的。但黑 3
长，轻快地走出两手好棋，白棋已无法收拾。

5：3 图〈破眼〉
白 4 顶，黑 5 打吃破白眼，白死。



变化图 2　　图 1　　1手：1-4

4：4 图〈失败〉
也许有人会走黑 1 夹。但在这个形中白有 2 位扳的好手。
黑若走 3 ，白 4 接上，白活，黑失败。



变化图 3　　图 1　　1手：1-4

4：5 图〈白活〉
黑 3 即使切断白二子，白 4 打吃，向仍是活棋。就是说，被白走到
2 位，黑就无法杀白棋了。
2 位是双方必争的急所。

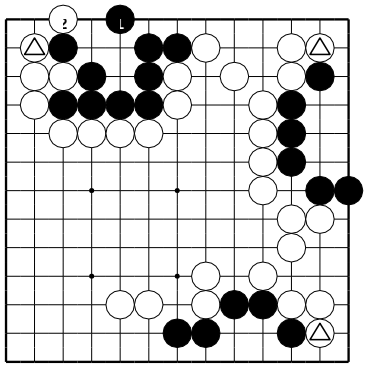
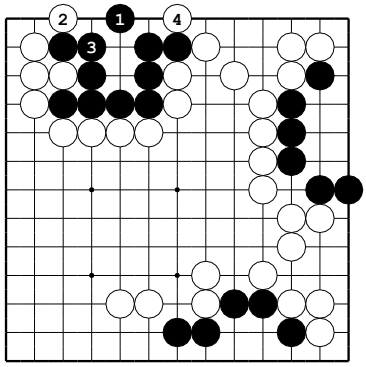


图 1：1-2

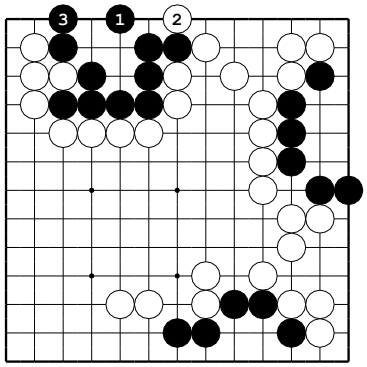
第 3 题 顾全大局 黑先 初级
问题不在于黑一子的死活，而是全部黑棋的存亡。
当然，若能救回黑一子也是好的。可若因此影响到全部黑棋的成活就得不偿失了。

1：正解图 抢占急所
黑 1
尖，是眼形的急所。黑腹地的空间很小，必须这样仔细筹划一番才行。



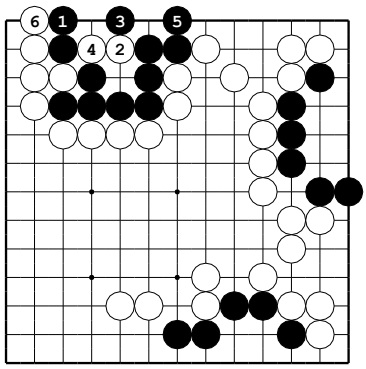
变化图 1　　图 1　　1手：1-4

4：2 图〈徒劳无功〉
黑 1 虽然走到急所，但白 2 打后，黑不肯丢失一子而于 3 位粘，白 4 扳，黑死。黑 1 徒劳了。



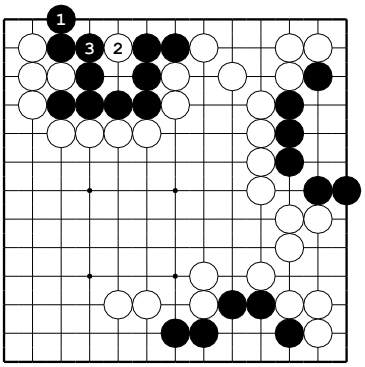
变化图 2　　图 1　　1手：1-3

3：3 图〈黑活〉
黑 1 尖后，白若 2 位扳破眼。黑可以 3 位立下成曲四形，仍是活棋。

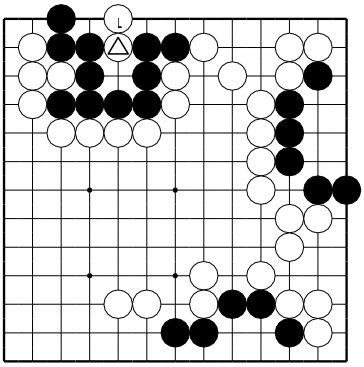


变化图 3　　图 1　　1手：1-6

6：4 图〈失败〉
黑 1 立下，是扩充眼位的手段，但在这个图形中是败着。
白 2 位点，黑若走 3 位，白 4 断，黑 5 位做眼，白 6 打吃，黑接不归。

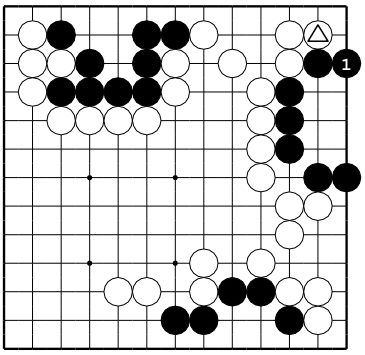


变化图 4　　图 1　　1手：1-3



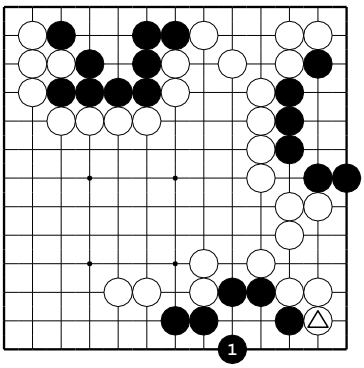
变化图 4.1（续）：1

1：5 图〈仍不行〉
白△点后，黑 1 接上也不行，白 2 立下，黑死。



变化图 5　　图 1　　1手：1

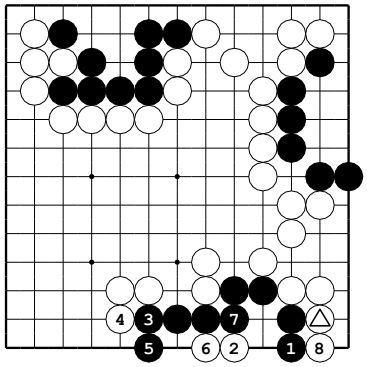
1：一点忠告 腹地与急所
1 图〈腹地〉
白△后，黑 1立下，扩充腹地，黑活。



变化图 6　　图 1　　1手：1

1：一点忠告 腹地与急所
2 图〈急所〉
白 △后，黑1尖，抢占急所黑活。活棋的方法有上述两图，对 2 图的抢占急所，要特别注意。

变化图 7　　图 1　　1手：1-8



2：一点忠告 腹地与急所
3 图〈点〉
黑 1 若立下扩充腹地，白 2 位点，黑死。2 位，是本形中攻守的急所。

8：4 图〈黑死〉
以后，黑 3 、5 扩充腹地也是徒劳，到白 8，黑净死。

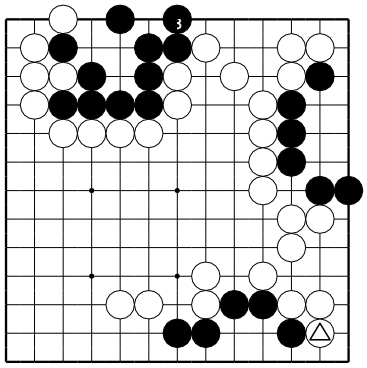


图 2：3

3：1 图〈黑活〉
对黑 1 ，白若 2 位打吃，黑竟于 3 位做眼是至关重要的一手。即使白 4 提掉一子，黑 5 挡成两眼，活棋。

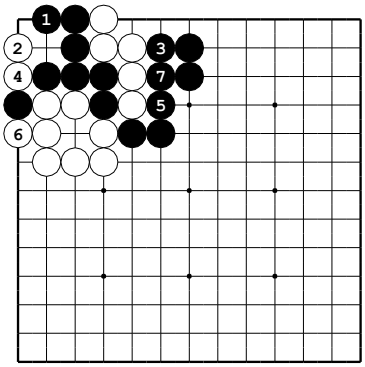


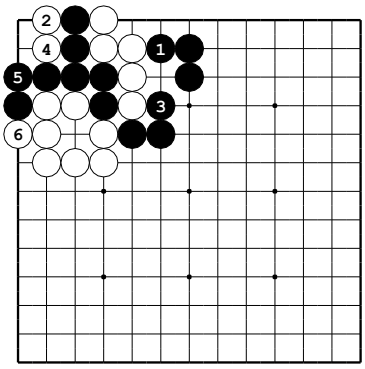
图 1：1-7

第 4 题 巧妙 黑先 有段
白有四气，黑有几气呢？
看上去总是黑不利。对攻的胜负，就是比气的长短，黑若能利用角上的特点走出巧妙的手筋，就能长气。

1：正解图 绝妙的曲
黑 1 曲是妙手。黑角上本来只有三口气，黑曲是长气的手筋。

3：1 图〈对攻〉
黑 1 曲后，白 2 点入必然，否则被黑下在这里就活了。黑一切准备就绪，走 3 位收气对攻。

7：2 图〈黑胜〉
接下来白 4 断，黑于 5 位再紧气是必然的应对。这时白无法入子紧气，只好 6 位提，到黑 7 止，黑快一气胜。



变化图 1　　图 1　　1手：1-6

2：4 图〈失败〉
黑若按对攻先紧外气的原理直接走 1 位紧气，而被白子点到 2 位，黑就要失败。因此，2 位是黑白双方必争的好点。

6：5 图〈白胜〉
黑 3 再紧，白 4 从里面叫吃，黑 5 接，白 6 再叫，白快一气。不运用手筋，黑就要失败。

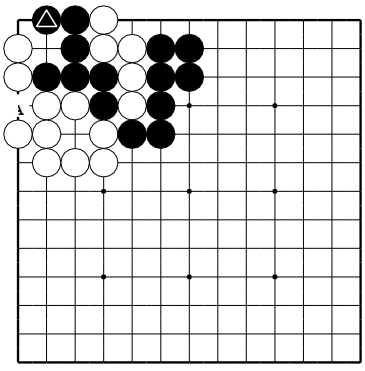


图 2

脱先

3 图〈结果图〉
这是结果图，是黑利用▲子和A位黑子的相互配合，得以长气取胜。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/727100013111006115