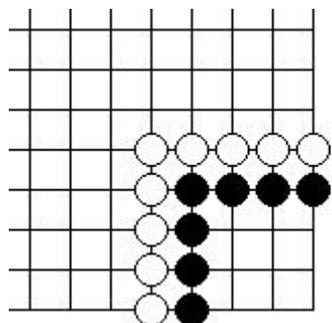


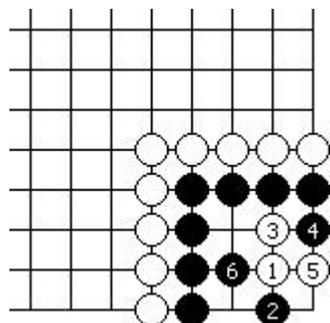
金柜角的攻防

引言 通过死活题的练习来培养计算能力是业余棋手提高棋艺的捷径。本文的主题是介绍金柜角及其相关形状的死活变化，在角部狭小的空间中，有许多巧妙的手段。

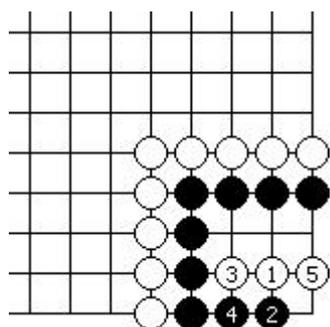
第1题 白先



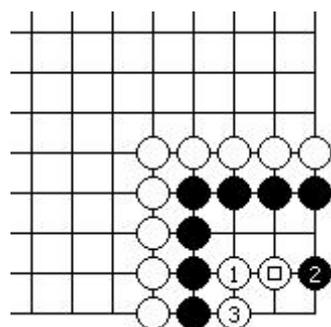
两侧都立到一线的形状在实战中虽不常见，但对其特点有一个透彻的了解，对理解其它金柜角的攻防是有好处的。



正解图：白1点只此一手。而后黑2托，白3顶，黑4、6后成双活。黑4直接走6位也可成双活，因为白如果走4位，黑可以长入一一。

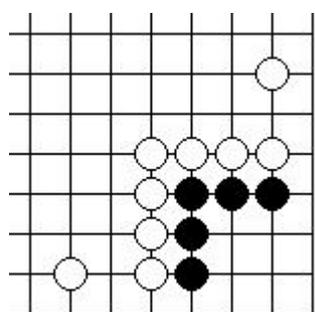


变化1：白1、黑2时，白如在3顶，黑4粘好。白5立，黑可脱先。这里既不是刀把五也不是花六，而是双活。

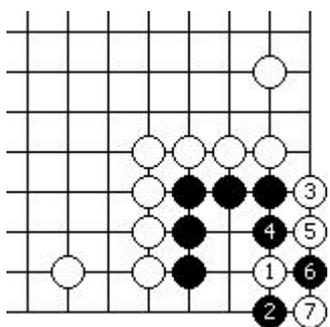


变化2：对白的点，黑脱先也不会净死。白1顶，黑2托，白3拐后成万年劫。

第2题 白先

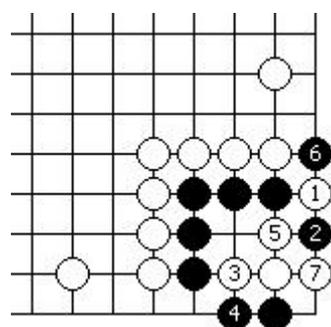


这是实战中常见的金柜角型，对这种典型的金柜角进行研究非常有必要。



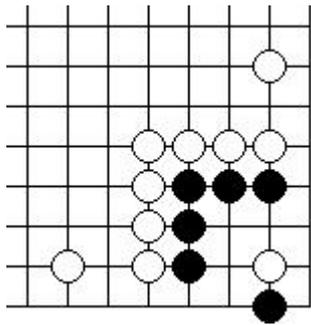
正解图：白1是正统下法。就黑而言，在2位托或6位托是最佳的下法，这样下黑可免遭净死。而后，白3在黑托的另一边扳是要领。黑4顶，白5爬，黑6只得扑，白7提后成

打劫。本图是双方的最佳次序。

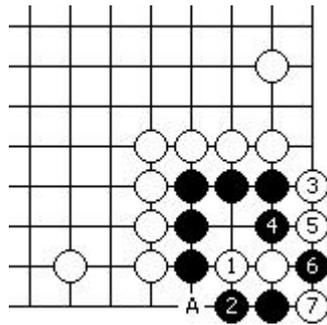


失败图：前图白扳时，黑2如挡下则不活。白3、4交换之后，白5断好，而后7位打吃后成刀把五，黑净死。

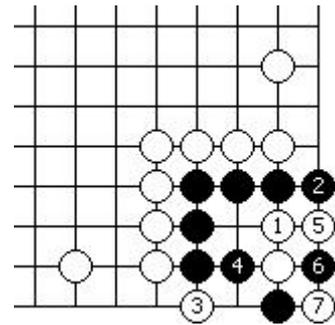
第3题 白先



黑托时，白是否有其他的下法？请考虑。



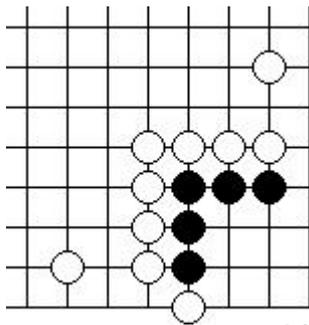
正解1：白1顶，黑2时，白3扳，黑4只得拐。而后白5、黑6成劫。和前题相比，只是多了白1、黑2白交换，没什么大问题。白1顶时，黑如在A位立，白在3位扳后黑死。



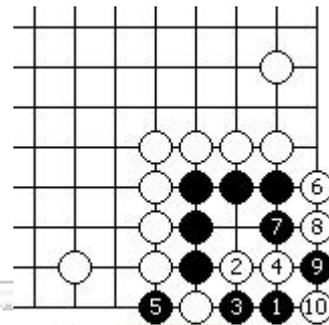
正解2：白1位顶也是好手。黑2立，白3扳必然，黑4顶时，白5挡要紧。白6、黑7成劫。这种劫也是正解。白5如果误在6位曲，黑5后成为双活。

白1顶时，黑2如在5位扳是恶手，白6打吃，黑2粘之后，白在4位顶，黑不活。

第4题 黑先



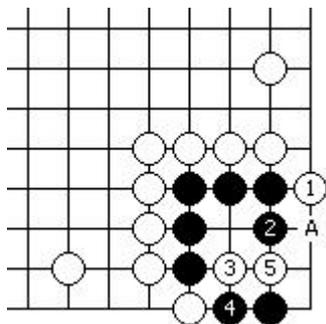
白不点而扳，此手带有欺骗性质，黑应对正确结果仍为打劫。不过要一眼看出黑的正确着法并不那么简单。



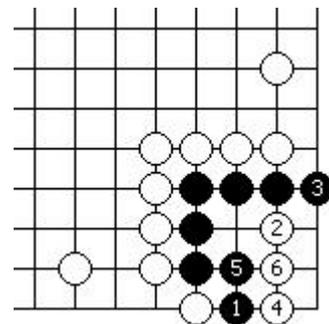
正解图：黑1只此一手。白2扳至10提劫的着法和前题极其相似。黑3如在4位夹，白6、黑8、白3位粘后，黑死。

白2如在4位靠，黑在2位顶好。白在7位顶时，黑8、6扳粘后成双活。

白2在7位靠本是难以应对的一手，但此时却不好，黑在8扳后同样是双活。

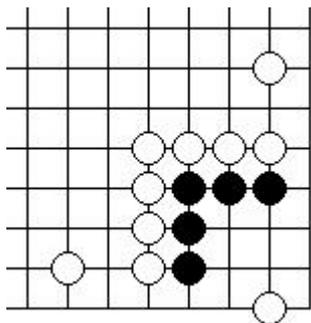


变化图：白1扳也行，黑2拐必然。白3、5之后，结果同前图。黑2如A挡，被白3扳后则不活。

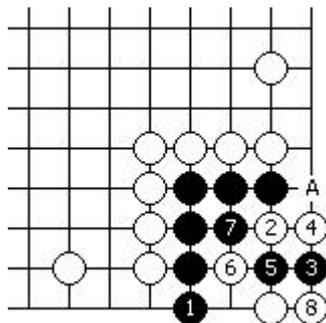


失败图：对白扳，黑1打中计。白2靠好手。黑3时，被白4打、6粘，黑死。黑1在5位曲也不行，白仍2位靠。结果同前图。

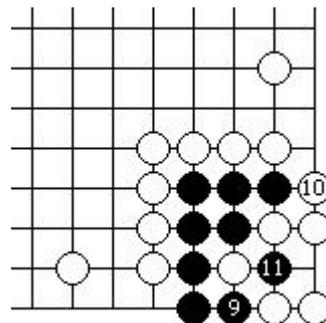
第5题 黑先



白在2·1点，在外气已收紧的金柜角中，这是有名的骗着。黑如应对正确可以净活，但对此如无了解，黑死的可能性极大。



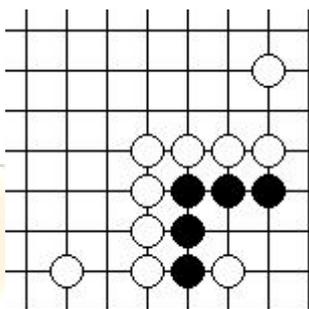
正解图1：黑1立正着。白2夹，黑3点只此一手。黑3如在A位立，那么白在3位倒虎，黑不活。（白如5位粘，黑在4位渡过后成双活。）而后白4挡时，黑5冲弃两子，这样使白气紧。白6时，黑7与白8交换一手——



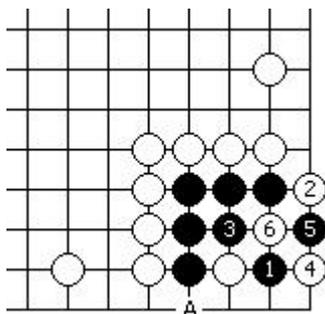
正解图2：黑9打吃，白10渡，黑11提后，白成接不归。

黑先在11位扑太草率，被白提后，黑在9位吃时，白可在10位渡过，没有接不归。

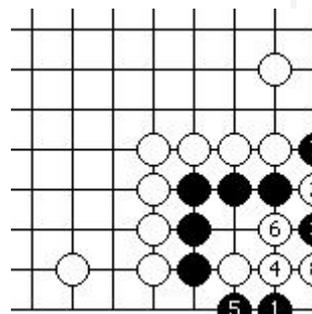
第6题 黑先



白夹，对外气已紧的金柜角而言，这是严厉的一击。黑如应对正确可成劫。



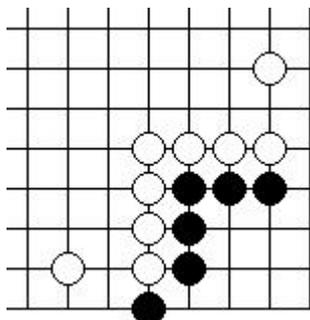
正解图：黑1只此一手，白2扳，黑3打为最佳应手。白4只得托，黑5扑入成劫。白2如在A位渡，黑在3位打，同样是劫。



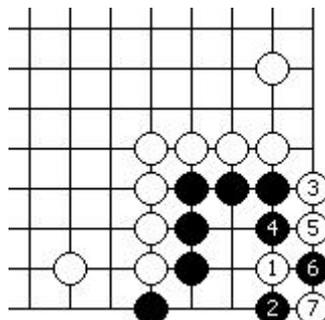
黑如直接在A位立，白在4位跳是好手，黑不活。另外，白2扳时，黑如在5位挡，则白在A位渡过后，黑成净死。

失败图：黑1虽为急所，但此时不能奏效。白2扳好手，黑3如挡，白4、6好次序，到8为止黑净死。

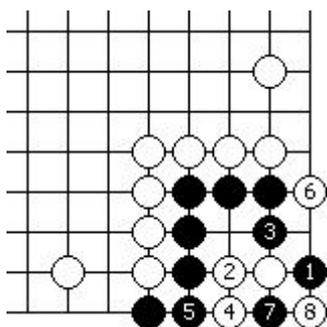
第7题 白先



黑在左边多扳了一手。但是，多扳一手对黑并没什么帮助，白先仍然成劫。

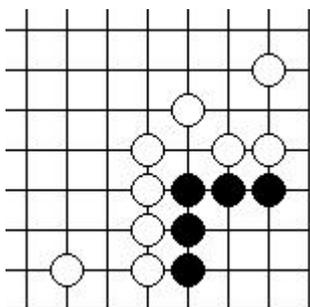


正解1：白1仍是急所。对此，黑有三种应法。首先黑2托，白3扳。黑4拐白5爬，黑6扑成劫。本题的结果和以前多次出现的正解图相同。

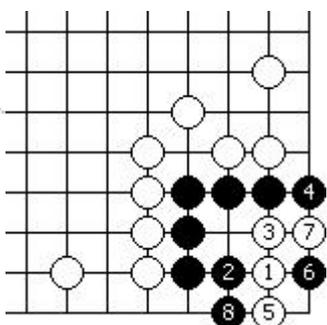


正解 2: 黑 1 反方向托也行。白 2 顶时, 黑 3 也顶, 白 4、6 好次序, 黑 7 只得扑, 成劫。黑 3 如在 5 位粘, 白在 6 位扳, 同样是劫。

第 8 题 白先

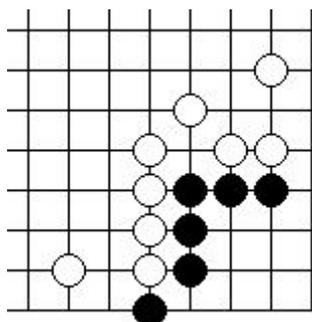


黑松一口外气, 白可应用的手段受到限制。不过白如找到最佳着手, 这里仍可成劫。

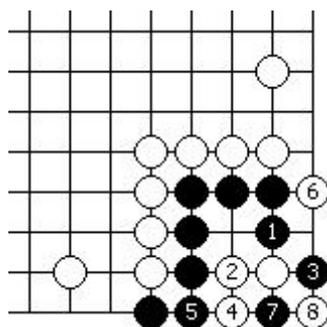


失败图: 白 1 时, 黑 2 拐通常为俗手, 但气松时则为好手。白 3、黑 4 时, 白 5 立不行。黑 6 靠好手, 至 8 黑净活。如黑外面没有多余的一气, 则白在禁一外气后有眼杀无眼。

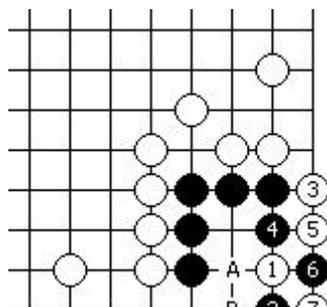
第 9 题 白先



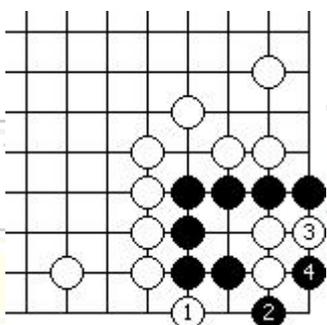
黑不仅外气松了一口, 并且在左边扳了一手。由于这些条件, 即使白先走, 黑也可以成万年劫。



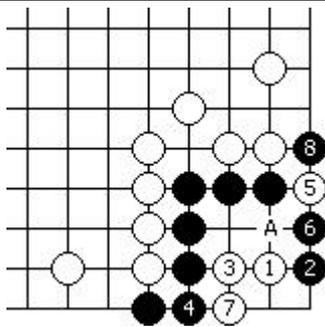
正解 3: 由于黑多扳了一手, 黑 1 顶也成立, 这是因为白 2 时, 黑不需要阻渡而可以抢到 3 位要点, 至白 8 为止成劫, 和正解图 2 相同。



正解 1: 白 1 点, 只此一手。黑 2 托仍是手筋。白 3 到 7 成劫, 和气紧的场合一样。白 3 如在 A 位顶, 和黑 B 交换, 再于 3 位扳, 结果不变。

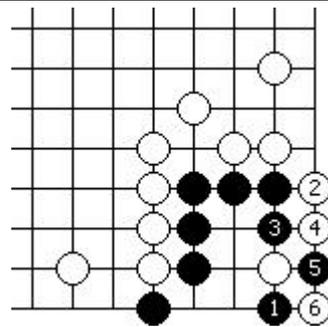


正解图 2: 前图白 5 必须在本图 1 位扳, 这样黑 2 只得扳 (黑如挡, 白在 3 位拐, 黑死) 而后白 3、黑 4 成劫。



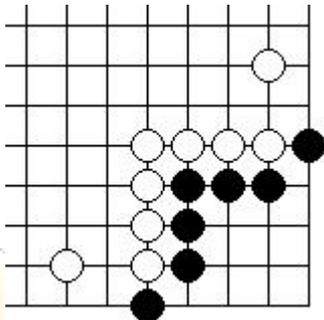
正解图：白1点时，黑2托只此一手。在扳的反方向托是要领。白3顶，黑4粘重要。白5、黑6之后，白7挡，黑8提成万年劫。

黑4如在6位退，白在4位扑后，黑净死；黑4在A位顶也不行，白7立和黑4交换一手，再于5位扳后成劫。又，正解图中白7如在8位粘，则黑在A位粘后，白已无法杀黑(成双活)。

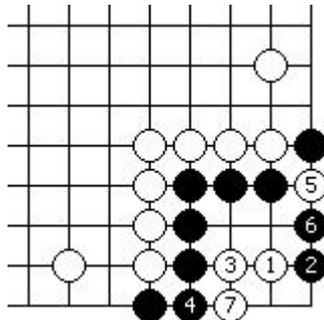


变化图：黑1从这边托，到白6为止成本劫。当然，就黑可成万年劫而言，本图的着法应该说是失败的。

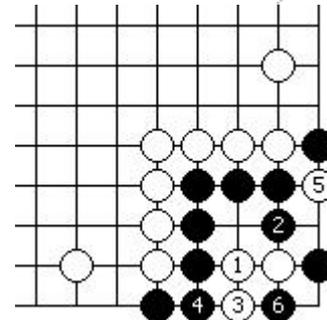
第10题 白先



黑棋的外气已被收紧，但两边均以扳到。白的手段虽受限制，结果仍为万年劫。

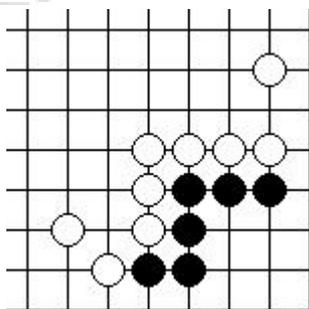


正解图：白1点，黑2托。因两边同形，黑2在哪边托都一样。白3在黑托的反方向顶是要领。黑4粘，白5、7后成万年劫。白5直接在7位挡，黑5位粘结果不变。

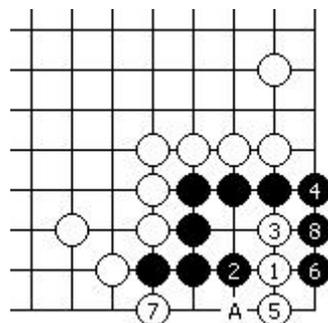


变化图：白1时，黑2失着。白3、5成劫。白3如直接在5位扑，被黑3扳则成双活。

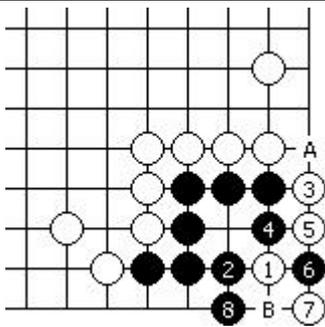
第11题 白先



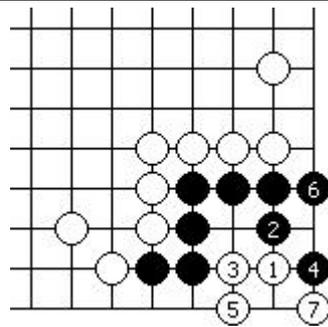
此型比金柜角多拐一着，黑因而变得很厚。白先走也没什么手段，充其量是双活。



正解图：白的手段仍然只有1位点。黑2顶好，白3顶，黑4立。白5如立，黑6托急所，到8为止成双活。白7如在8位分断，黑A位挡即活。

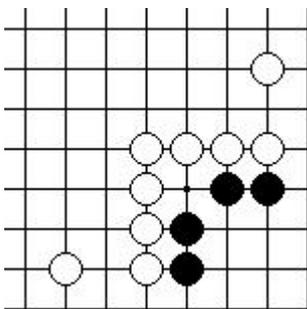


变化图：白1，黑2时，白3扳时要注意。黑4至8冷静，以下作眼和吃接不归必得其一。黑4如随手在5位挡，白4、黑A提、白6打、黑粘，白B位做眼，黑死。

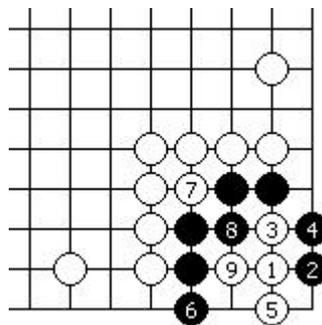


失败图：对白1，黑在2位顶不好。白3、黑4时，被白5立、7扑，成为两手劫。

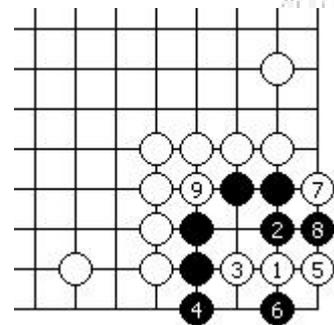
第12题 白先



黑棋少了一个子，对黑来讲，这是个大缺陷。

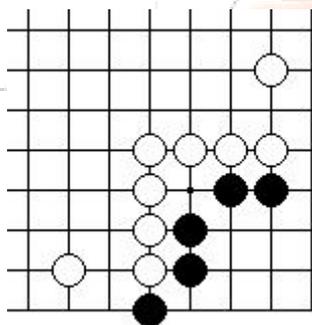


正解图：白1点仍是急所，黑2如托，白3顶5立就将黑棋刀把五杀死了。因为少了7位一子，黑棋眼位不足。

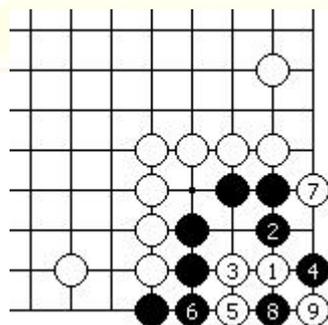


变化图：黑2如顶，白3顶、5立好，黑6托企图双活，但白7扳、9卡后，黑死。白方仍然是利用黑缺少一子的弱点压缩黑的眼位。

第13题 白先

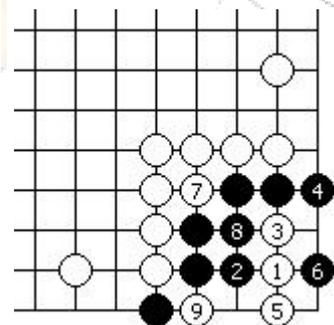


黑在左边多扳了一手，因而白不能净杀黑棋。



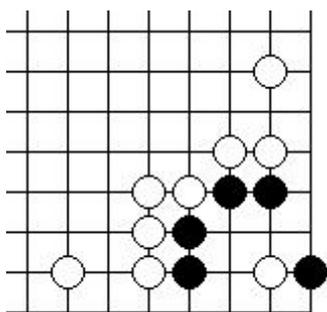
正解图：白1仍然只有点。对此，黑2顶要紧，在未扳的一边顶是要领。以下至白9提，成劫。

白5如直接在7位扳，黑8、白5、黑6，仍成劫。

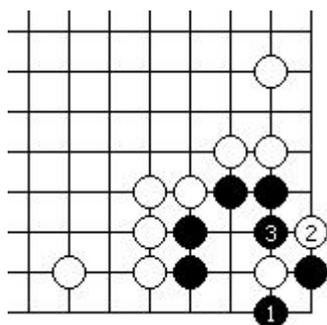


失败图：黑2在有扳的这边顶不好。对此白3长，黑4阻渡不得已，被白5立，黑死。黑8如在9位粘，白在8位断，黑不能入气也不活。

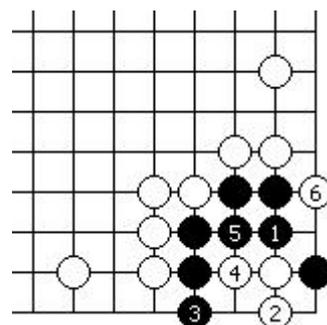
第 14 题 黑先



本题主要是对基本功的练习。

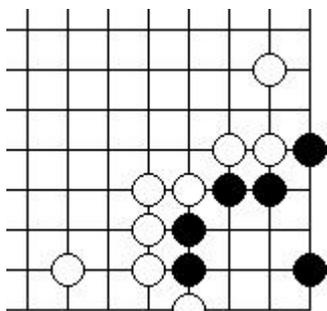


正解图：黑 1 扳只此一手，白 2 扳，黑 3 断成为打劫。

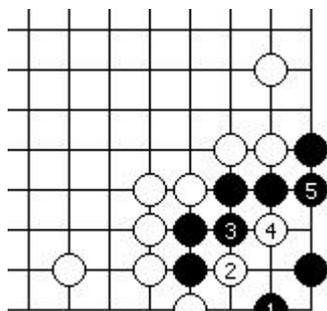


失败图：黑 1 顶想要净活，但被白 2 立后反成净死。其中，黑 5 如在 6 位，白在 5 位断后形成“金鸡独立”，黑也不行。

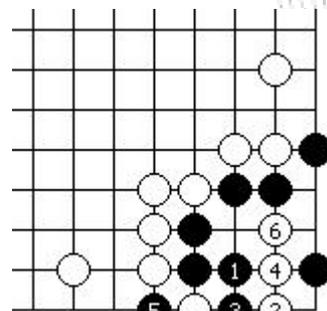
第 15 题 黑先



黑棋能否净活？

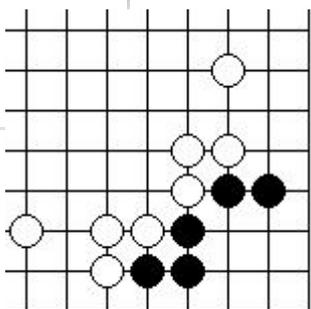


正解图：黑 1 尖是做眼的常用手筋，白 2、4 两打虽然痛快，但对黑构不成威胁，因黑 5 粘后白竟成接不归。

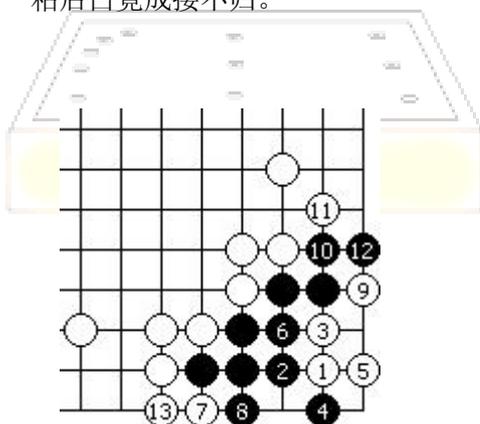


失败图：黑 1 弯不好，白 2 跳妙手。黑 3 只有挡，白 4 冲后黑净死。

第 16 题 白先

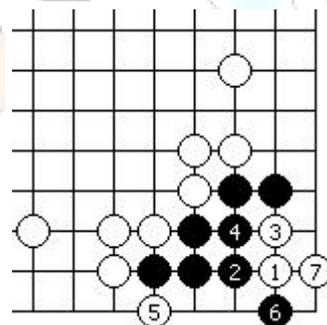


这是实战中常见的型。黑虽比金柜角具有更大的做眼余地，但白棋还是有手段可以施展的。

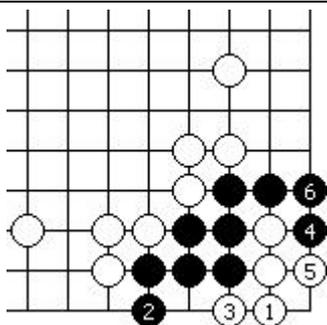


正解图：白 1 点绝对，现在黑有两种应法。

黑 2 顶，白 3 长。黑 4 扳防白 6 位断，但也可考虑在 6 位粘，而后白 5 拐，黑 6 只得粘。接下来——白 7 扳，黑 8 扳，之后白 9 扳做劫。白 13 粘后，形成对黑有利的缓一气劫。

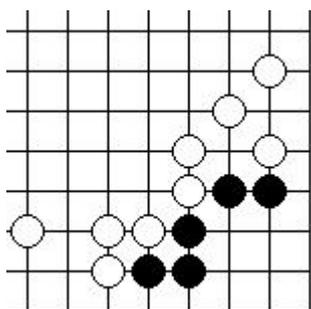


变化图：黑 4 粘也行。白 5 扳，黑 6 扳，白 7 位立后还原成了正解图。

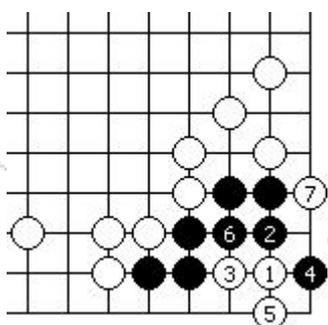


失败图：黑粘时，白不能在1位立。此时黑2立好手。白3时，黑4、6扳粘，对杀白失败。

第17题 白先

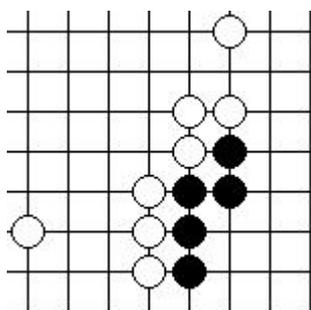


本题和前题相似，但白多了一个子，因而黑味不好。这里白有净杀黑的手筋。

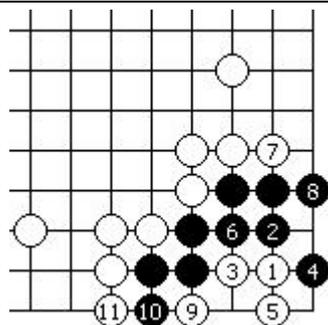


变化1：黑2从这边顶。白3同样是顶，至白7扳，黑死。

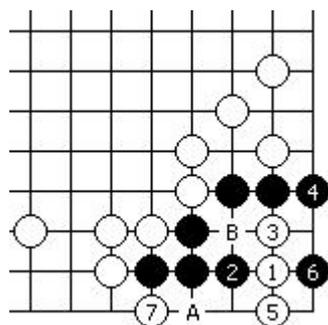
第18题 白先



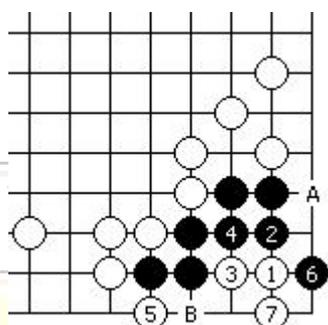
本题是金柜角的变形。右边没有封死，做眼余地还很充裕，不必担心。本型在实战中也经常出现。



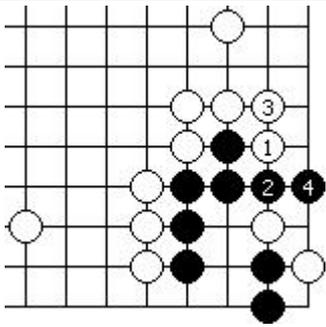
变化图：黑从这边顶。白3顶，黑4只得扳，如在6位粘，被白4位立，味恶。至白12同样是对黑有利的缓一气劫。



正解图：白1、黑2时，白3顶好手。黑4阻渡，白5立。黑6靠，白7扳。而后黑如A挡，白B断；黑如B粘，则白A爬，黑成直三而死。



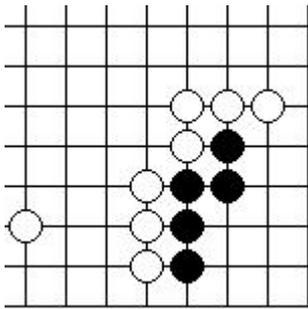
变化2：白3顶时，黑4如粘，白5扳好。黑6扳，白7立好手，以下A位破眼和B位渡过必得其一，黑死。白5在6位立，黑也不活。



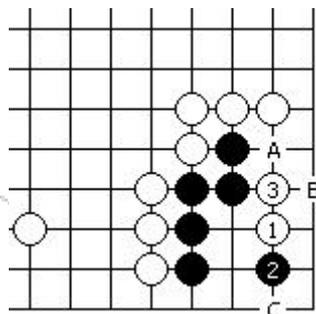
变化2：接上图，白1扳渡不成立。黑2冲，白3只得粘，黑4立下后成活。

白1如直接在3位立，黑在4位跳阻渡好。

第19题 白先

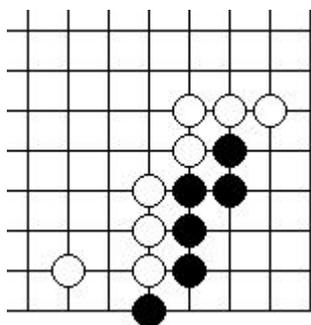


白上面多一立时，黑有了缺陷。在外气已紧时，白先黑无成活余地。

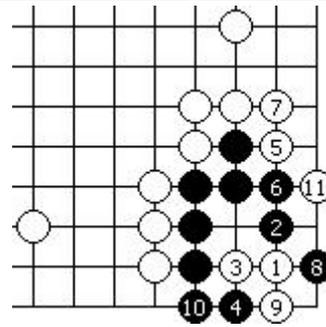


变化图：白1点时，黑2靠求变化。但白3渡过黑已经做不活了。黑2无论a挡还是b跳，白都c跳，黑还是不活。

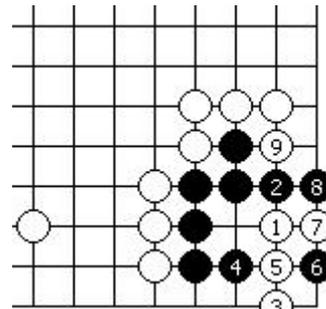
第20题 白先



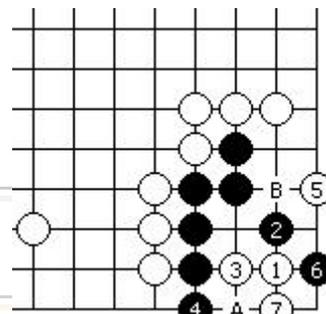
和前题相比，黑多扳了一着。然后这一扳作用极大，即使白先走，黑也不会净死。



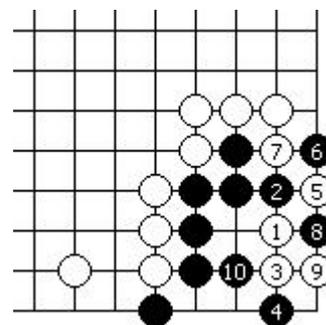
变化3：白1点一般为金柜角的要害。黑2尖顶好。白5、7扳粘时，黑8扳后成双活。



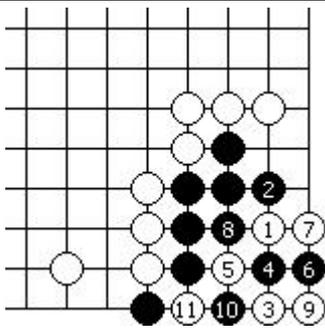
正解图1：白1点是急所。黑2挡，白3跳是手筋。黑4、白5之后，黑6为避免成丁四只好点，但被白7打吃后成有眼杀瞎，黑死。



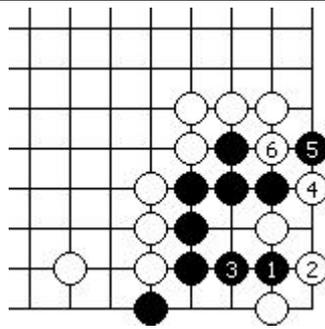
正解图2：白1这样点黑也不活。黑2如尖顶，白3、黑4后，白5飞妙！黑6扳，白7拐，而后a和b是见合，黑死。黑4即使a位扳，白7打、黑4粘，白仍于5位飞，黑也不活。



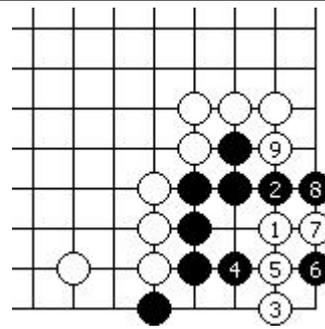
正解图：白1点仍为急所，黑2挡，白3并好。黑4托是最佳应手，白5至黑10成劫。黑10如在5位粘，被白10位顶成刀把五。黑4如在5位立，被白4位立后也不活。



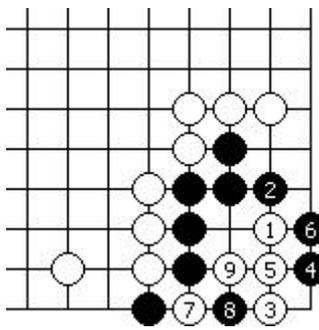
变化图：白1、黑2时，白3如跳。黑4挖好手，白5打时，黑6长弃两子，而后8、10顽强地打劫。



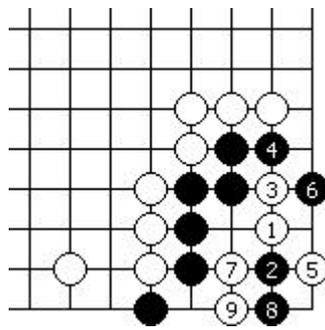
变化图：对黑1挖，白2也可从下面打。黑3粘后，白4扳、6断也成劫。



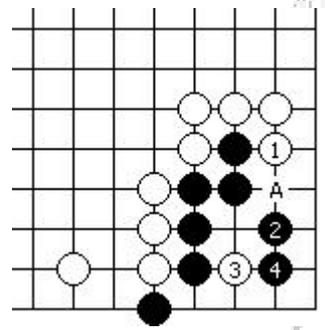
失败图：白3跳时，黑4如曲，白5粘，黑6托，白7断，成有眼杀瞎，黑死。



失败图：黑4马上点也不行。白5、黑6交换后，白7、9次序好。黑又成刀把五。

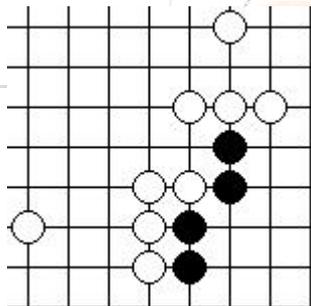


失败图：白1时，黑2靠不行。白3、5次序井然，黑6如阻渡，白7、9取角，对杀白胜。

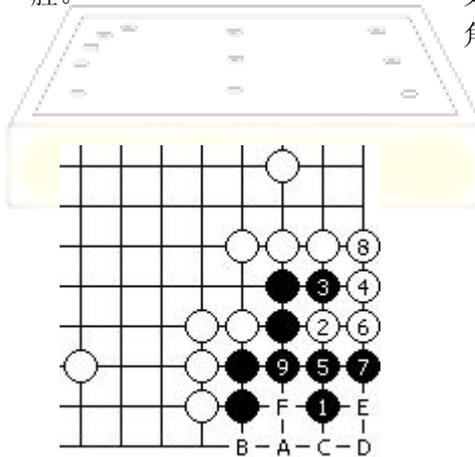


失败图：最初，白1如拐，黑2尖，白3靠，黑4夹则活。黑2如4位跳也是净活，黑2如a位挡，则成为标准的金柜角，白4位点成劫。

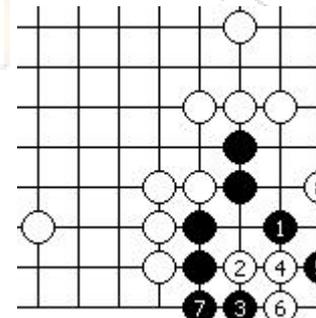
第21题 黑先



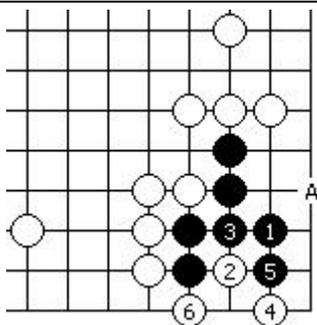
这是和金柜角相关的型。虽然成活余地不小，但很薄。黑做活的手段极受限制。



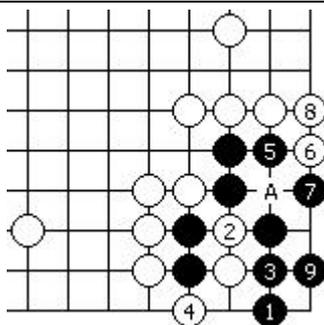
正解图：黑1在2·2跳，这是求生不可错过的急所。白2如夹，黑3到7先手利，然后黑9粘就活了。以下白如A位点，黑B白C后黑可以D位扑再F位吃胀死牛而活。



失败图：黑1如虎，白2夹急所。对此，黑3如扳，白4到8黑净死。

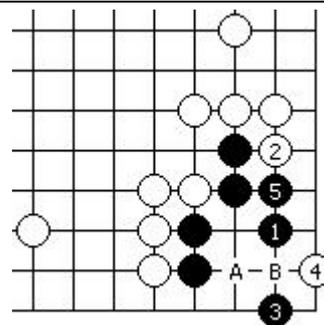


失败图：白2夹时，黑3如粘。白4尖好手，黑5、白6成劫。白4不可直接于6位渡，否则黑4位跳净活。黑5如6位立，被白A位飞则死。

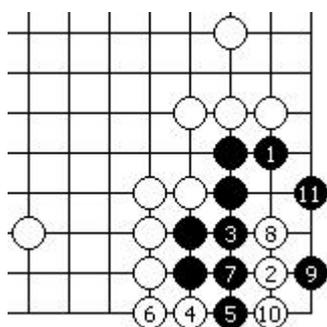


变化图：前图黑3如在本图1位跳，让白2断吃，然后黑3到9成活。但两子被白先手吃掉。不能忍受。

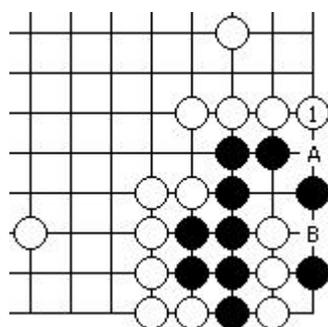
黑3如4立，白A、黑5、白3、黑9成劫。请自行验证。



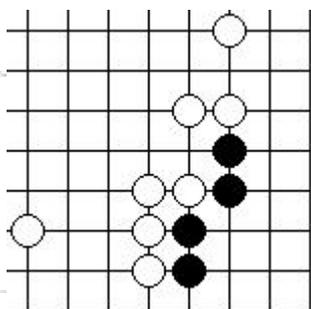
变化图：黑1时，白2如拐，黑3跳是急所。白4点，黑5顶。而后，白如A夹，黑B粘即活。



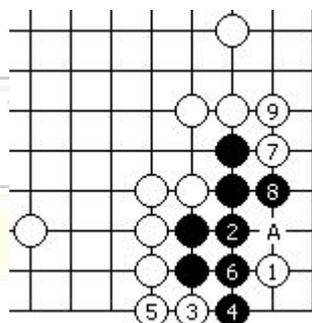
失败图：黑1挡味道不好。白2点急所。黑3到白8之后，黑9、11，好象是双活。然而——
第22题 白先



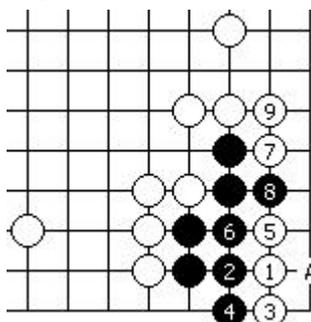
失败图：白1立好手。黑如A粘，白B断，成有眼杀瞎。黑如B粘，白A挤，成直三，黑死。



本题和前题有很多联系，大概白的进攻手段大家已清楚了。如对此一无所知，第一手抓不住要点，那是不行的。

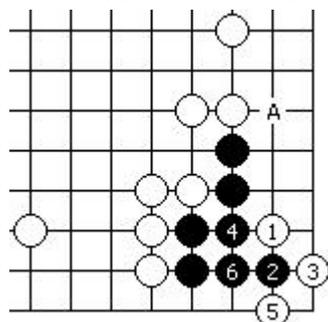


正解图：白1点是本题的急所。黑2如粘，白3、5扳粘，然后再7、9扳粘，黑死。黑2如A位尖顶，白在6位渡即可。



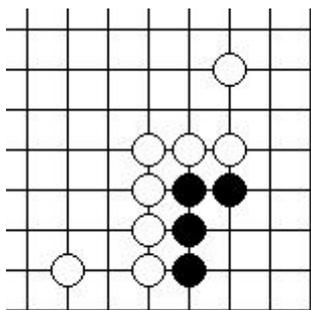
变化图：白1时，黑2如顶。白3、5必然，而后7、9扳粘，黑成直三而死。

白3如5位长，黑6、白7、黑8、白9、黑3、白A拐，黑也不活。

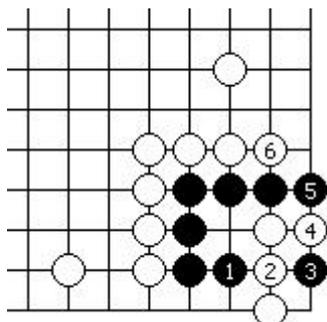


失败图：白1点错过急所。黑2靠有弹性，白3扳，黑4粘。白5位打，黑6位粘即可，净活。白1如A立，可参考前题。

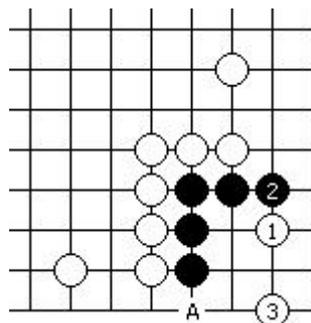
第23题 白先



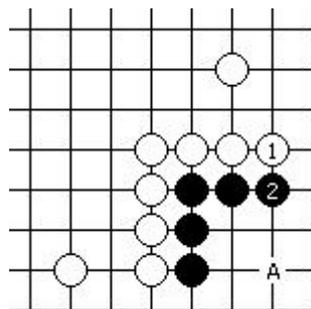
本题为不完全的金柜角。现在白有杀黑的手段。注意，必须利用黑气紧的缺陷。



正解图2：黑1曲阻渡，白2粘。黑3靠想走成双活，但白4、6之后，对白1胜。

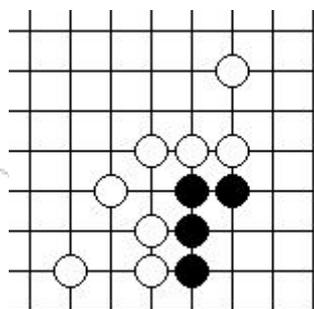


正解图1：白1点强硬。黑2只有挡。此时，白3跳好手！而后，黑不得不设法防白A位渡过。

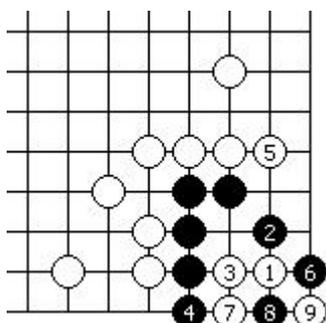


失败图：白1立太软。黑2挡成标准的金柜角。现在白只有A位点打劫了。

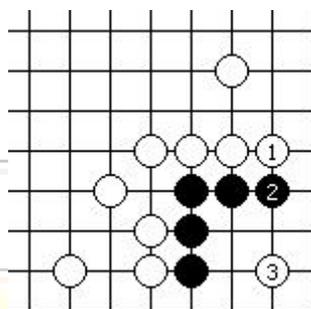
第24题 白先



请注意，黑的棋型和前题相同，只是外气松了一口。因此，前题的手段在这里并不通用。

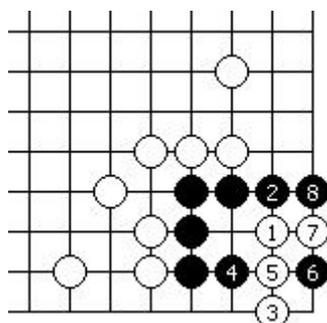


正解2：白1点也很有力。黑6扳时，白7挡是要着。黑8扑成劫。其中，黑4如7扳，白8打、黑4粘，白5立，黑死。



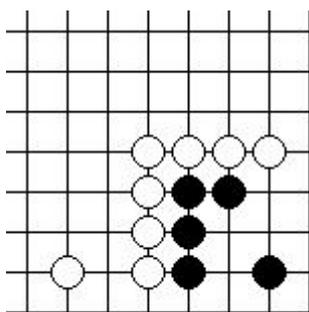
正解1：现在白1按常识立下是好手。黑2挡，白3点，形成松气的金柜角，结果成劫。前面第8题已经说过了。

黑2在3位补，也死不了。

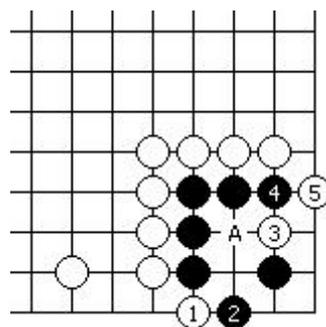


失败图：白1点、3跳，是前题的正解手段。但此时行不通，到8为止，因为外面多了一口外气，黑快一气杀白。

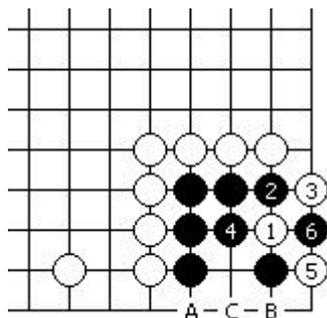
第25题 白先



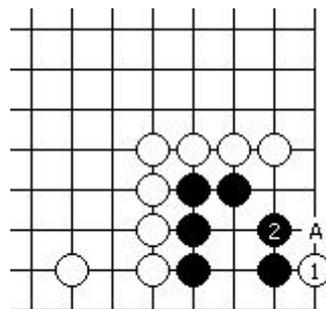
黑在2·1路补了一手，初看绝非死形。不过白有易人所忽视的好手，结果黑净死。



正解图：白1扳好手。黑2挡，白3靠是急所。黑4、白5之后，黑因气紧，不能在A位入子。

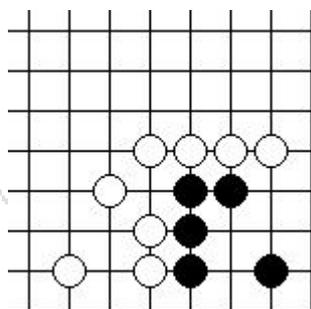


失败图：白1如先靠，黑2冲、4打后，白只得5扳做劫了。白5如A打，黑6、白B、黑C扑，仍成劫。

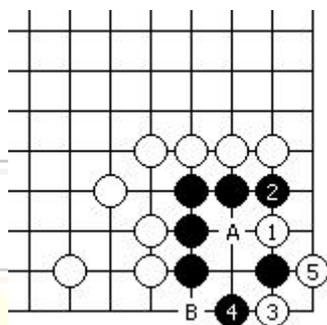


失败图：白1托，黑2冷静地退即可净活。黑2如随手于A位打，被白2位断，黑棋死。

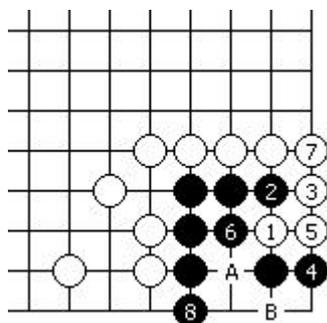
第26题 白先



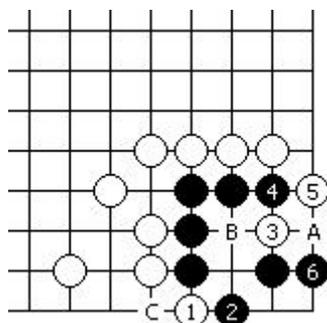
黑松一口外气，因而前题白的手段不成立，只得寻找别的走法。



正解图：白1只有靠，黑2冲时，白3夹是意想不到的妙手。黑4打，白5可做劫。黑4如A打，白B扳，黑4扑也是劫。

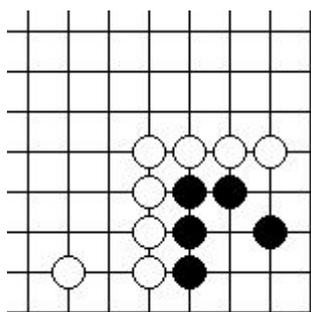


失败图：白1、黑2时，白3渡太平庸。黑4立好，到8为止，黑净活。黑4如6位打，白在4扳成劫。白3如4扳，黑3立、白A打、黑B立，白不行。

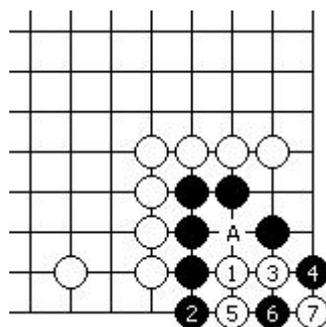


失败图：白1先扳在此时行不通。白3、5之后，黑6立冷静。白如A粘，黑B打，而后C提则活。

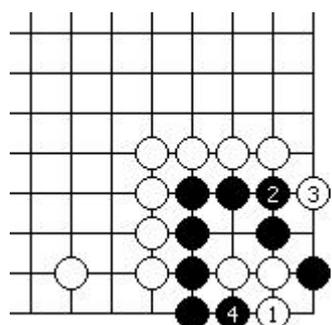
第27题 白先



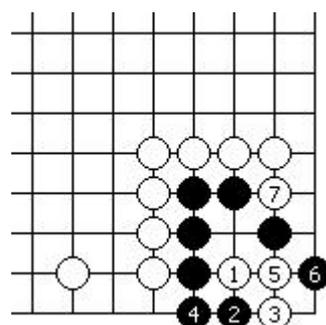
和金柜角相比，本题黑棋更有弹性。但黑并未活净，但白第一手必须抓住急所。



正解图：白1夹是破眼急所。黑2立最佳应手，白3黑4时，白5挡要点，黑6、白7成劫。黑6如A打，白6位团成方四，黑净死。

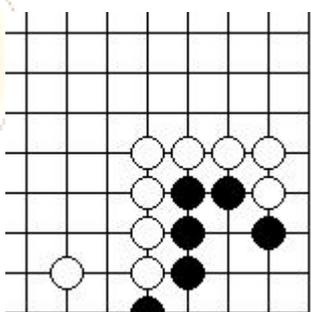


失败图：前图白5如在本图1位弯不好，黑2、白3交换后，黑4挤成双活。黑2如直接在4位挤，被白2位挤则死。

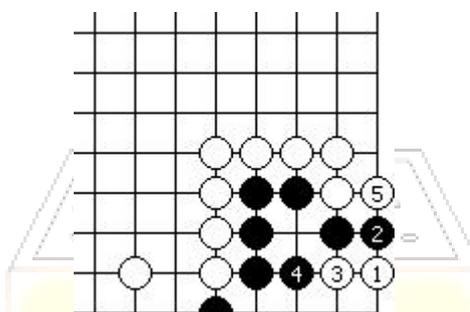


失败图：对白1，黑2扳恶手。白3、5之后，黑6扳，白7挤，黑死。黑6如7位团，被白6位立也不活。黑2如3位跳，被白6位点也不行。

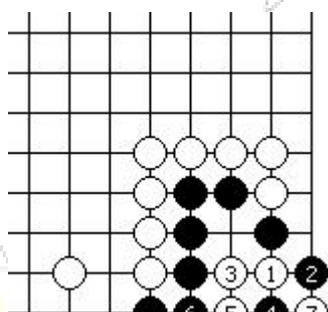
第28题 白先



本题关键是要限制黑棋借劲走棋。当然，白第一手很重要。

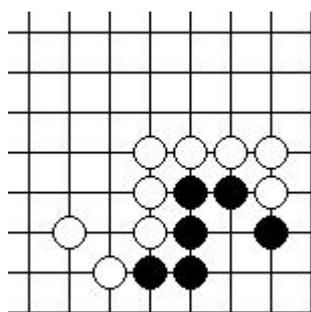


正解图：白1点不给黑棋借劲，黑2只有挡。白3、5一气呵成，黑死。

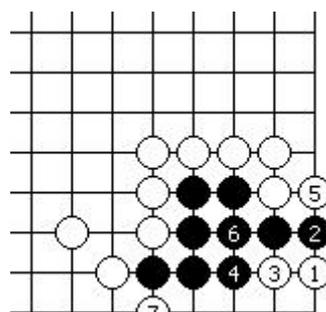


失败图：白1夹看似手筋，被黑2扳后白就无法净杀黑棋了。结果到白7成劫。白1如在3夹，黑1夹，这样也是劫。

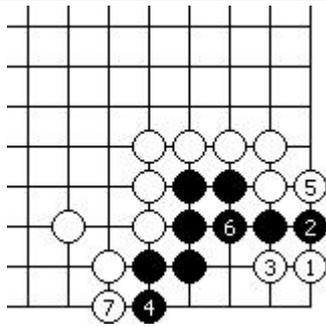
第29题 白先



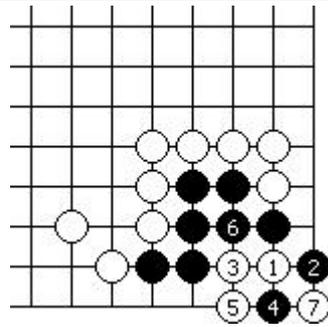
因和前题相似，这里不再赘述。应注意的是，在黑外气被收紧时，前题的下法才成立。



正解图：白1点仍是急所。黑2挡，白3冲，黑死。

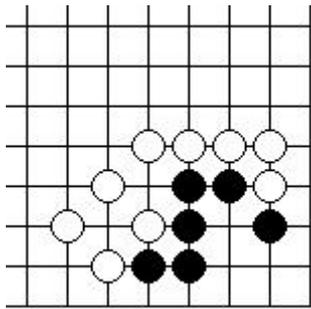


变化图：白1、3时，黑4立很有力。但是白5打、7挡，黑差一气。

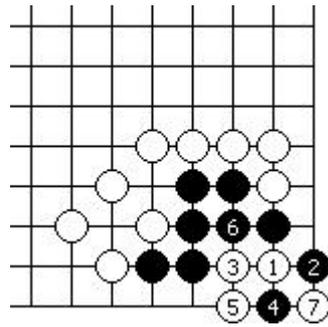


失败图：白1夹太臭。黑2、白3时，黑4扳成劫。黑4很重要，如在6位粘，白4位弯，黑反而成净死。

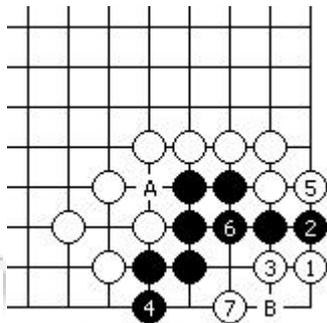
第30题 白先



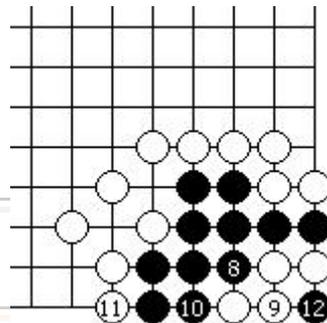
黑外气松了一口。因此，白只要成劫便为成功。



正解1：虽然松一口气，但白1夹仍成劫。黑2以下到7的变化，前面已出现过了。

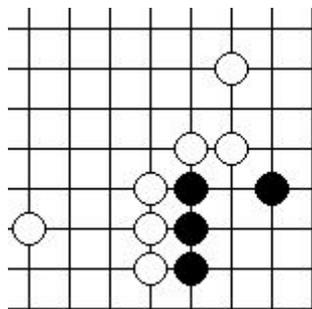


正解2：白1点也行。黑2、白3时，黑4立是最佳应手。白7尖是好手，如在A紧气，黑B则活。

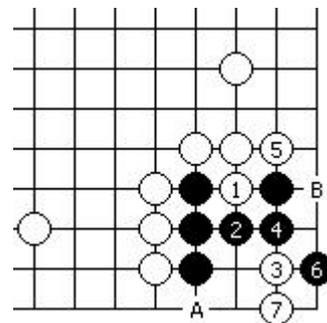


正解2：接上图，黑8到12吃白四子后，白在9位打，也是打劫。

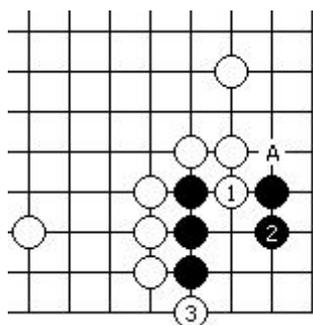
第31题 白先



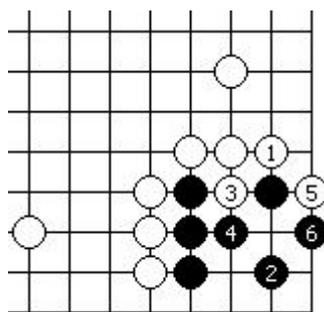
对白来说，本题变成金柜角就麻烦了。因而在此之前，白就应针对黑的缺陷加以冲击，使其净死。



正解图：白1冲，黑2挡后，白3点是急所。而后黑4粘，白5挡，黑成死形。接下来，黑6扳、白7立后，A、B成见合，黑死。

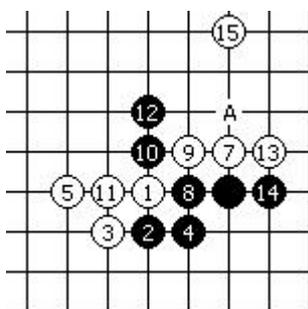


变化图：白1冲，黑2如退，白3扳，黑简单就死了。白3如A挡黑同样不活。

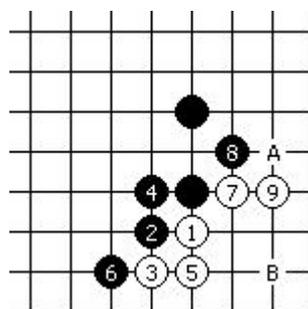


失败图：白1挡不好。黑2跳结果成劫。另外，黑2如3粘，成金柜角。白1如走2位，被黑3粘就麻烦了。

附录一：实战常型



这是小目高挂托退定式的一个变化，当左侧有势力配合时，黑6可以不按常规在A位跳而在左边夹击，这时白7位靠下形成至12的变化，白13如果于14位扳粘，黑角上一手就补干净了，因此13单立是好棋，角上保留第18题的变化。



这是星布局的常型，白一托是常用的侵分手段，黑2外扳取势时，白3连扳是手筋，黑4是注重左侧的下法，以下至白9形成第16题的局面。黑如随手A位挡与白B交换则失去了角上可能的手段。

附录二：其它感想

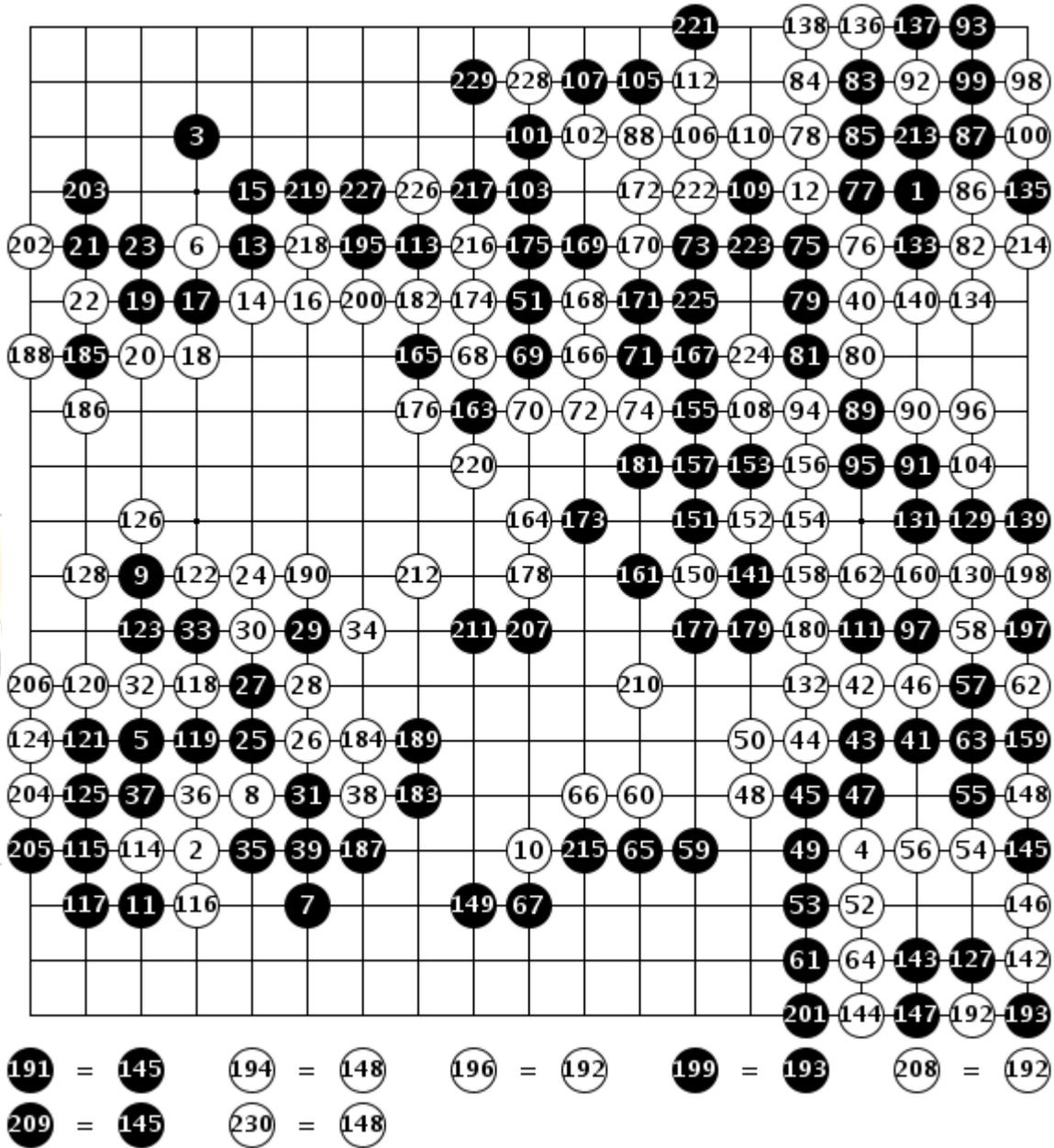
- 许多题目有多种解法(例如第7题有三种劫杀的方法)，实战中如果遇到，要考虑外围的形势及打劫转换后残存的官子手段以选择最佳的下法。(说着容易，做起来可不容易：-))
- 关于万年劫，做劫的一方需要极多的劫材才能打赢，若劫材不足，只能形成双活，所以如果实战遇到，要谨慎从事，以免在中盘时刻只走了一个官子。

附录三：职业对局谱

- 第一局： 第2届中国女子围棋名人战决赛 2002-04-14: 孟昭玉(黑) -- 于梅玲(白) 白中盘胜
 第二局： 2002年中国围棋段位赛 2002-07-13: 古力(黑) -- 段嵘(白) 黑胜 3/4 子

第 2 届中国女子围棋名人战决赛

2002-04-14: 孟昭玉(黑) -- 于梅玲(白) 白中盘胜



2002 年中国围棋段位赛

2002-07-13: 古力(黑) -- 段嵘(白) 黑胜 3/4 子

