



围棋高段题库

限时训练

江鸣久 江铸久 著

山西出版传媒集团 书海出版社

围棋高段题库

限时训练

江声久 江鸣久 江铸久 著
孟云萍 任宇 译

山西出版传媒集团
书海出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

围棋高段题库. 限时训练 / 江铸久, 江鸣久著; 江声久, 孟云萍, 任宇译. —太原: 书海出版社, 2016. 10
ISBN 978-7-5571-0047-6

I. ①围… II. ①江… ②江… ③江… ④孟… ⑤任…
… III. ①围棋-习题集 IV. ①G891.3-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 243585 号

围棋高段题库. 限时训练

著 者: 江铸久 江鸣久
译 者: 江声久 孟云萍 任 宇
策 划: 姚 军
责任编辑: 张 洁
装帧设计: 李 兵

出 版 者: 山西出版传媒集团·书海出版社
地 址: 太原市建设南路 21 号
邮 编: 030012
发行营销: 0351—4922220 4955996 4956039 4922127 (传真)
天猫官网: <http://sxrmcbs.tmall.com> 电话: 0351-4922159
E—mail: sxskcb@163.com 发行部
sxskcb@126.com 总编室
网 址: www.sxskcb.com

经 销 者: 山西出版传媒集团·书海出版社
承 印 者: 山西出版传媒集团·山西新华印业有限公司

开 本: 890mm × 1240mm 1/32
印 张: 8.5
字 数: 210 千字
印 数: 1-5000 册
版 次: 2016 年 10 月 第 1 版
印 次: 2016 年 10 月 第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5571-0047-6
定 价: 25.00 元

如有印装质量问题请与本社联系调换

序

挑战限时训练 研磨作战的直觉

近年来，网络变得非常兴盛。于是乎，行棋快捷似乎也成了人们的追求。因而，那些在围棋会馆等场合翻来覆去不断长考的人士也日渐为对手所敬而远之。

世界上是没有既能使棋下得很快又能使棋力变得很强的特效药的，唯有通过坚持训练，研习棋形与手筋，培养起作战的直觉。因此，本书要求读者在设定的时间内解答每回合的 26 道题目，以这样的方式来进行快棋的训练。每一回合的限制时间大致为 8 或 9 分钟，所用时间少于这一限时会得到加分，超过限时则要扣分，由此便可对棋力进行综合性的判定。

全部九章共计 234 题，其中大多数为手筋与死活，其余为官子。

这本书是“围棋高段题库”系列丛书中的一册，精选练习题目，并添加了解说、变化图及失败图等，力求对读者棋艺的提高有所助益。

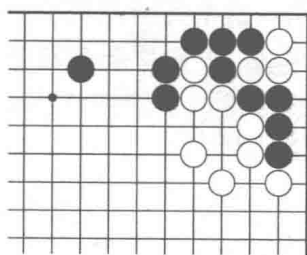
期待诸位读者在破解一道道问题的喜悦之中，激发出各自蛰伏已久的潜能，为成为名副其实、堂堂正正的业余高段棋士打下牢固的基础。

感谢山西大学的江声久女士等将本书译成中文版。

目 录

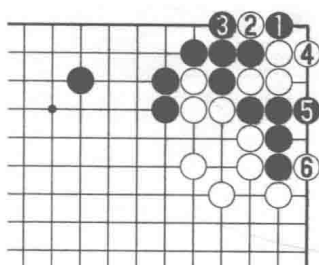
序 章	磨炼作战的直觉	001
第一章	限时 8 分钟(26 题)	009
第二章	限时 8 分钟(26 题)	037
第三章	限时 8 分钟(26 题)	065
第四章	限时 8 分钟(26 题)	093
第五章	限时 8 分钟(26 题)	121
第六章	限时 8 分钟(26 题)	149
第七章	限时 9 分钟(26 题)	177
第八章	限时 9 分钟(26 题)	205
第九章	限时 9 分钟(26 题)	233

序 章
磨炼作战的直觉



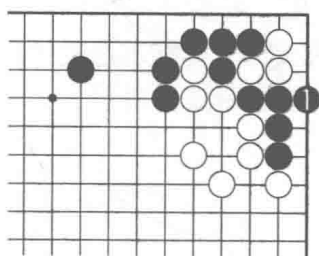
1 图

1 图 像图中这样的手筋问题很常见，请考虑黑棋的下一手。



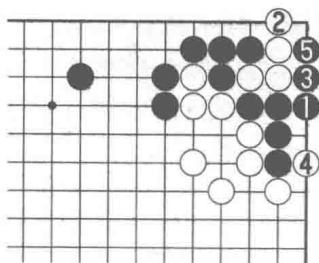
2 图

2 图 黑 1 的形恶，白 2、4 应，结果黑棋对杀失败。所以，黑 3 只能于 4 位做劫。



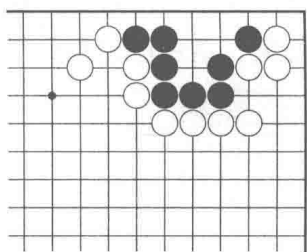
3 图

3 图 黑 1 是在对杀中获胜的要点。



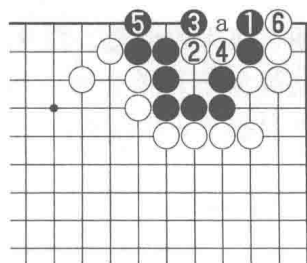
4 图

4 图 白 2，则黑以 3、5 应对。



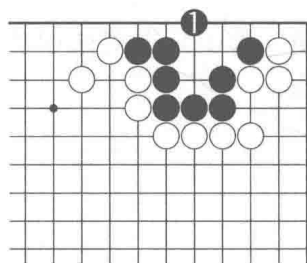
5 图

5 图 这个死活问题应该怎么解呢？对于业余高段棋士，黑棋净活的手筋应该是能够看出来的吧！



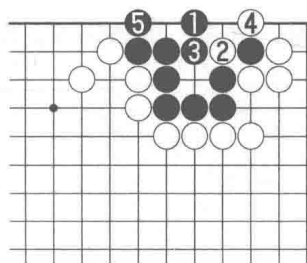
6 图

6 图 黑 1 位扩大眼位的话，被白 2 位攻在急所。至白 6，黑棋被杀。如果没有看出来此形的死活要点，那么大致会走成黑 1 于 2、白 1、黑 a 位成劫的结果。



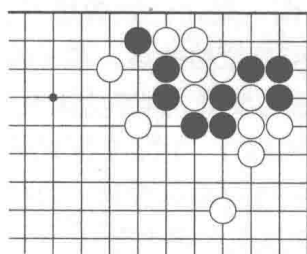
7 图

7 图 看到这一形的死活要点的人，便会毫不迟疑地在黑 1 位守住眼形的急所，以确保两眼成活。

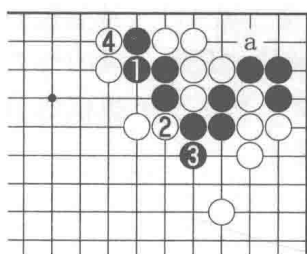


8 图

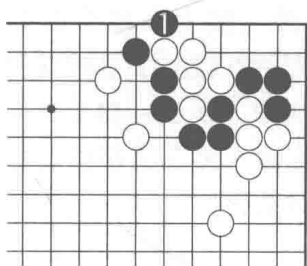
8 图 接下来，如果白 2、4 断吃的话，黑 5 位活棋。白 2 若于 5 位扳的话，黑 4 的立下则是计算的要点。



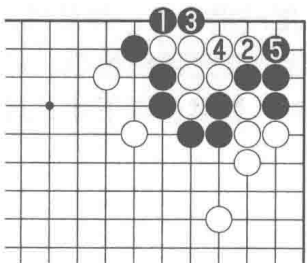
9 图



10 图



11 图



12 图

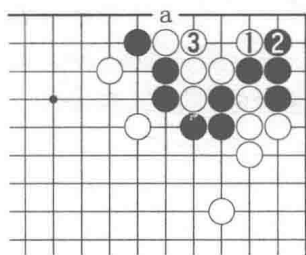
9 图 这样的对杀在实战中时有所见。棋局的走向，将会随着能否吃住白棋棋筋而大为不同。

10 图 首先，黑 1 粘则被白 2 位断在急所，黑棋顿时喘不过气来。黑 3 位应时，白 4 便可吃住黑棋。如此一来，黑大概只能投子了吧！黑 1 于 a 位的话也是被白 2 位断，黑的苦战一目了然。

11 图 当形成这样的对杀时，黑 1 的下扳便成为收紧白气时常用的杀棋手筋了。

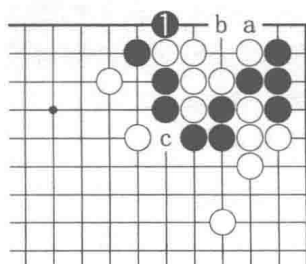
12 图 接下来，对于白 2 的扳，黑 3、5 位紧气便可获得对杀的胜利。而且，白 2 若于 3 位应的话，黑 4 位打将是黑胜。

将不了解手筋的 10 图与掌握了手筋的 11 图进行比较，二者之间可谓天壤之别。所以，熟练掌握实战中常见的作战手筋与死活要点是极其重要的。



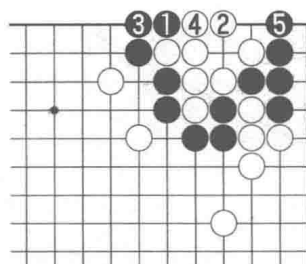
13图

13图 现在已经清楚了，白1若于3位粘的话，黑a的下扳便成为要点，对杀为黑胜。那么，在白1、3位进行抵抗时，要获得对杀的胜利，黑棋的下一手该应在哪里呢？



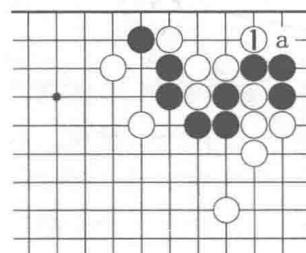
14图

14图 黑1于a或b位的话，将被白c位断，黑的气太紧。此处，黑1的下扳依然是对杀的要点。



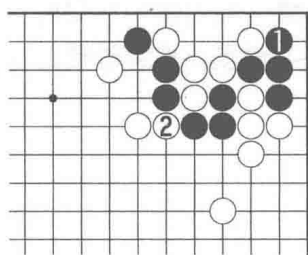
15图

15图 接下来对于白2，黑3粘回后5位立下是最简捷的紧气次序。而且，白2若于4位挡的话，黑3位粘住，也是黑棋对杀胜。



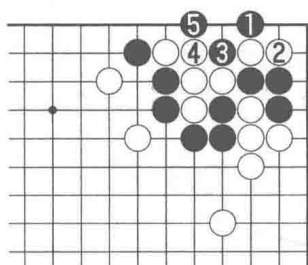
16图

16图 白1时，如果黑a位挡的话，将是黑棋被杀。那么白1时，黑棋怎样下才是最佳？



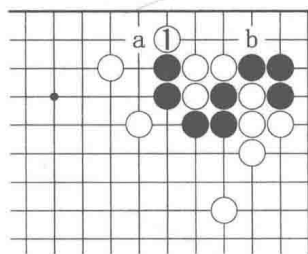
17 图

17 图 黑 1 看似手筋，被白 2 位断在急所，黑棋穷于应对。



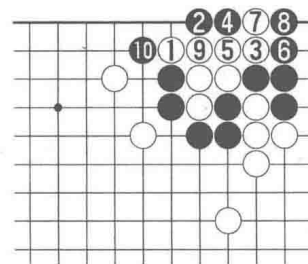
18 图

18 图 黑 1 的夹是最好的应手。白 2 时，黑 3 断后 5 位顽强地撑住，可以拖入劫争。



19 图

19 图 还是回到本形的最初状态试做一番思考吧。对于白 1 的扳，如果黑 a 位挡住的话，白 b 位扳后 18 图的劫争就成为双方的最佳应对。



20 图

20 图 实际上对于白 1 的扳，黑 2 的点是犀利的手筋。白 3 扳时黑 4 位并，黑棋便可以获得对杀的胜利。黑 2、4 就是长久以来被称作“狐之腹鼓”的手筋，大抵是因为太过痛快酣畅了，不禁令人类为之击掌，就连狐狸也会将自己的肚子当作鼓敲，为之喝彩。

稍许有些偏离主题啦，还是请诸位将注意力集中在限时训练的挑战上吧！专注于研习战斗的手筋与要点，培育敏锐的直觉以增加胜率，向着这一目标努力吧！

第一章

限时 8 分钟 (26 题)

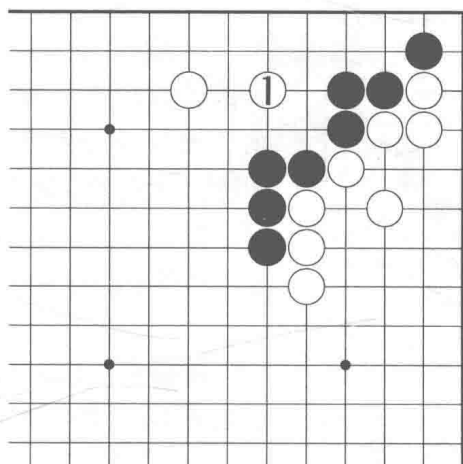
第一章 计分栏

正解数	分
时间限制加减分	分
得分合计	分

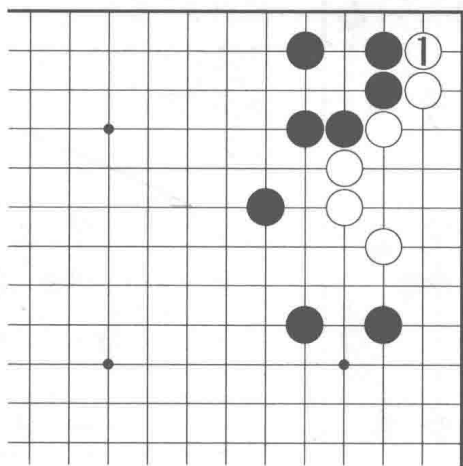
计分规则

1. 限制时间为 8 分钟。
2. 每题正解得 1 分。
3. 做题用时少于 8 分钟者,每少 1 分钟加 2 分。
4. 做题用时多于 8 分钟者,每多 1 分钟减 2 分,多用时 4 分钟及以上者减 8 分。

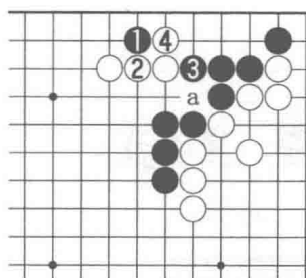
问题1、2 (手筋题 黑先)



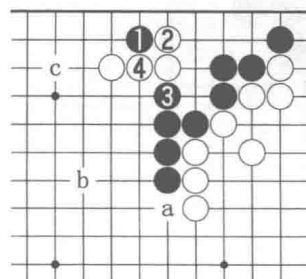
问题 1



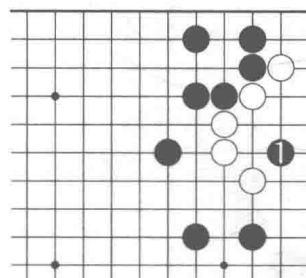
问题 2



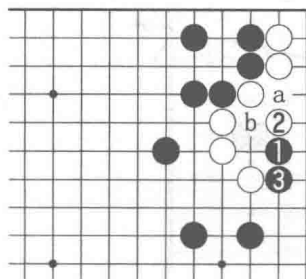
问题 1·正解图



问题 1·变化图



问题 2·正解图



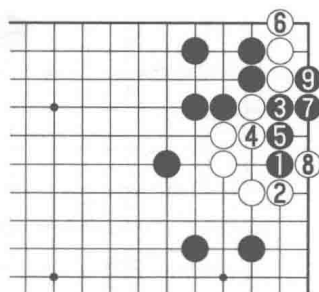
问题 2·正解图续

解答 1、2

	正确	失败
问题 1		
问题 2		

问题 1 正解图黑 1 的点是防备白 a 位断的手筋。对于白 2 的粘，黑 3 成为先手。而且，如变化图白 2 的话，黑 3 是先手。白 4 时，黑 a、b、c 诸点的选择将会根据周边棋子的配置情况来确定。

问题 2 正解图黑 1 的点是冲击白棋弱点的手筋。续图的白 2 时，黑 3 位可掏得边空。黑 1 若于 a 位、白 b、黑 1 的话，将会走成白 2、黑 3 的变化，黑稍损。对于变化图白 2，黑 3 以下至 9 位，黑棋对杀胜。



问题 2·变化图