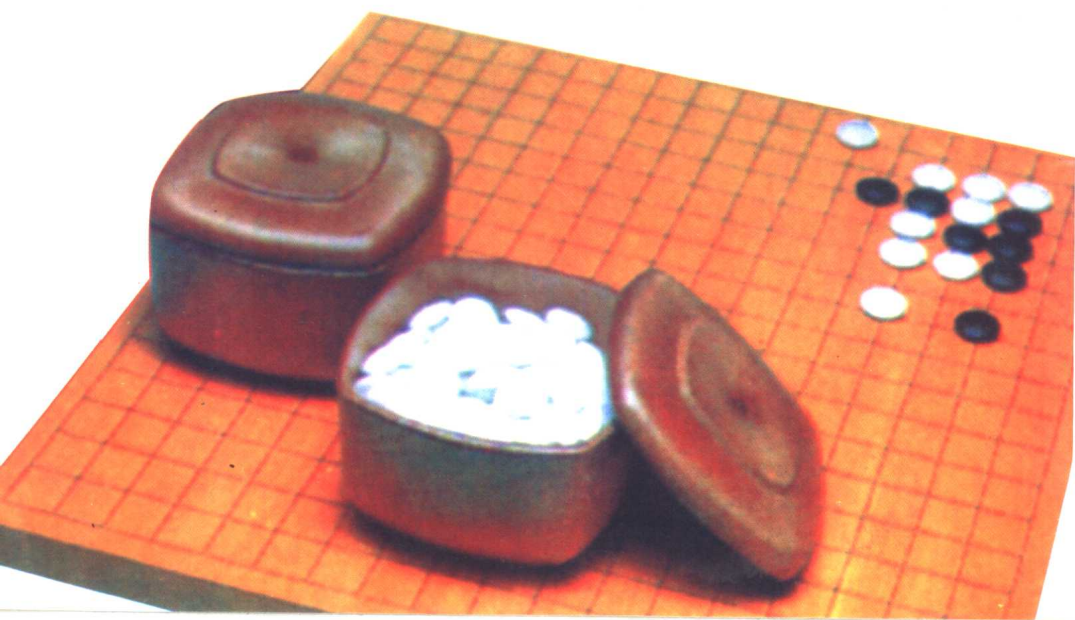


● 马
诤 编

围棋 段位自测

● 中国文联出版社

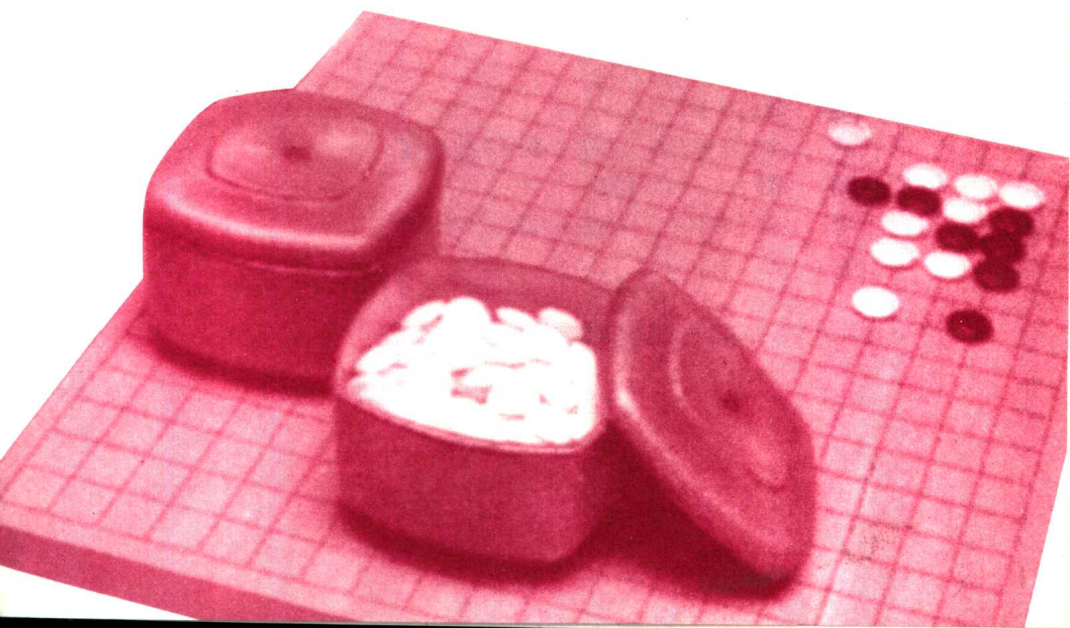


● 马 诤 编

围棋

段位自测

● 中国文联出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

围棋段位自测/马净编. —北京:中国文联出版公司,
1998. 4

ISBN 7-5059-2930-5

I. 围… II. 马… III. 段(围棋)-测验 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 02286 号

书 名	围棋段位自测
编 者	马净
出 版	中国文联出版公司
发 行	中国文联出版公司 发行部
地 址	农展馆南里 10 号(100026)
经 销	全国新华书店
责任编辑	许松林
责任印刷	胡元义
印 刷	北京建新印刷厂
开 本	850×1168
字 数	200 千字
印 张	10
插 页	2 页
版 次	1998 年 3 月第 1 版第 1 次印刷
印 数	1—10500 册
书 号	ISBN 7—5059—2930—5/I·2200
定 价	15.80 元

本书如有印装质量问题,请直接与出版社联系

前言

棋力测试在国外已有几十年的历史,具体作法犹如答卷考试。即由棋院等权威部门公开颁布试题,围棋爱好者笔答后,将试卷寄回棋院。棋院请专家阅卷判分,确定答卷者的棋力水平,然后授予相应段位。

在我国一般是通过正式比赛,才能授予业余围棋段位。这种方式虽然比较严格,但也有一定的局限性。因为除了大城市以外,中小城市,乃至边远地区,基本上不举行或极少举行段位比赛,很难满足广大围棋爱好者的需要。

我国目前已有两千多万围棋人口,但被授予围棋级、段位者,只有几万人。如果都要通过比赛才能授予段位,显然不太可能。经常有爱好者反映:自己学棋、下棋多年,但究竟达到什么样的棋力水平,心中一点也没有数,希望有关方面能够帮助解决自己的苦恼。

本书即是为帮助解决爱好者这方面的苦恼而编写。书中精选棋力测试题二十九组,每组八道题,内容包括布局、序盘、中盘、官子、对杀、手筋、死活,可以全面地测试一个棋手的综合棋力。测试范围从五级至一级,初段至五段。爱好者可选择一组或若干组试题,进行自我测试,并根据评分标准,检验自己所达到的棋力水平。

书中所载试题均选自国外标准化试卷,故能基本检测

出您的实际棋力水平。

棋力认定标准如下：

五级	30 分以上(1 组 8 问)
四级	35 分以上(1 组 8 问)
三级	40 分以上(1 组 8 问)
二级	45 分以上(1 组 8 问)
一级	50 分以上(1 组 8 问)
初段	110 分以上(2 组 16 问)
二段	120 分以上(2 组 16 问)
三段	180 分以上(3 组 24 问)
四段	195 分以上(3 组 24 问)
五段	270 分以上(4 组 32 问)

从这个标准可以看出，五级至一级，只需选择一组试题即可。初段至二段，需选择二组试题。三段至四段，需选择三组试题，五段则需选择四组试题。如果你想知道自己究竟达到了什么样的棋力，可以任意选择若干组试题，进行自我测试。达到标准，就表明你已经具有相应的棋力，没达到标准，以后还可以继续测试，非常简便。而且自测的同时，也是一个很好的学习过程，对于爱好者棋力的迅速提高，将大有益处。

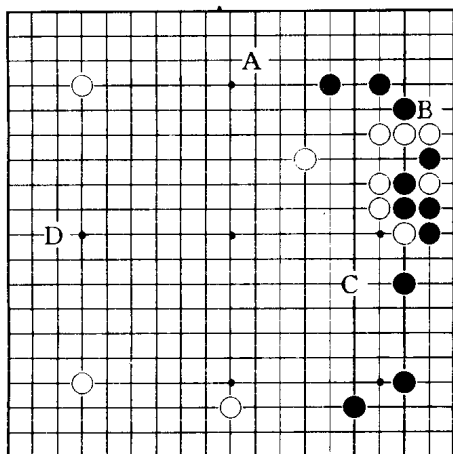
目 录

1. 测验 1	(1)
2. 测验 2	(12)
3. 测验 3	(23)
4. 测验 4	(34)
5. 测验 5	(45)
6. 测验 6	(56)
7. 测验 7	(67)
8. 测验 8	(78)
9. 测验 9	(89)
10. 测验 10	(100)
11. 测验 11	(111)
12. 测验 12	(122)
13. 测验 13	(133)
14. 测验 14	(144)
15. 测验 15	(155)
16. 测验 16	(166)
17. 测验 17	(177)
18. 测验 18	(188)
19. 测验 19	(199)

20. 测验 20		(210)
21. 测验 21		(221)
22. 测验 22		(232)
23. 测验 23		(243)
24. 测验 24		(254)
25. 测验 25		(265)
26. 测验 26		(276)
27. 测验 27		(287)
28. 测验 28		(298)
29. 测验 29		(309)

测验 1

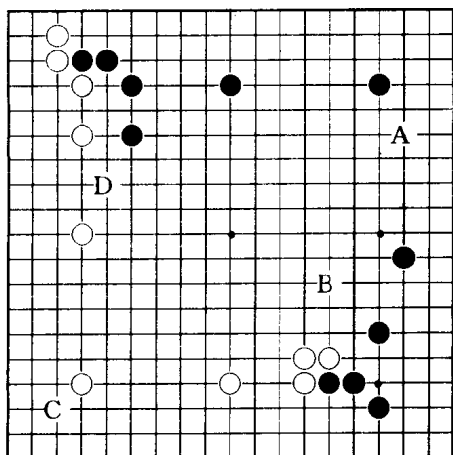
第 1 问



第1问 (黑先)

布局问题, A、B、C、D 哪一点最大?

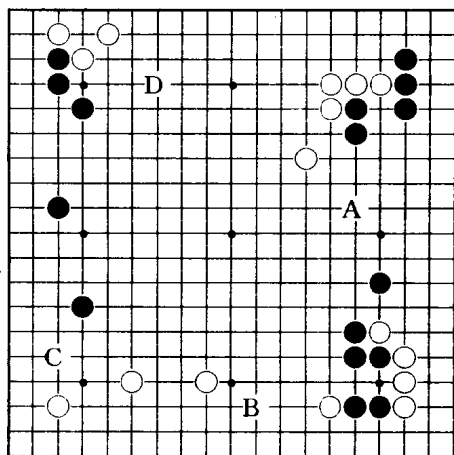
第 2 问



第2问 (白先)

布局问题, A、B、C、D 哪一点最大?

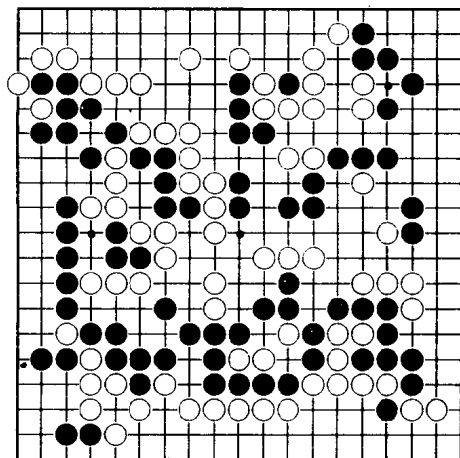
第 3 问



第 3 问 (黑先)

序盘问题, A、B、C、D 哪一点最大?

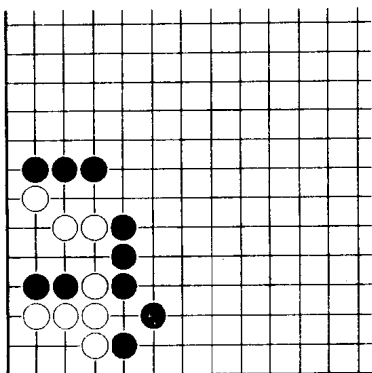
第 4 问



第 4 问 (黑先)

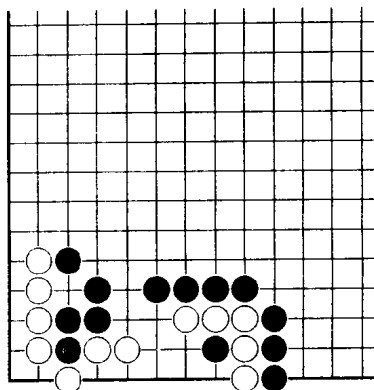
中盘战问题, 下一手应走在哪里?

第 5 问 (黑先)



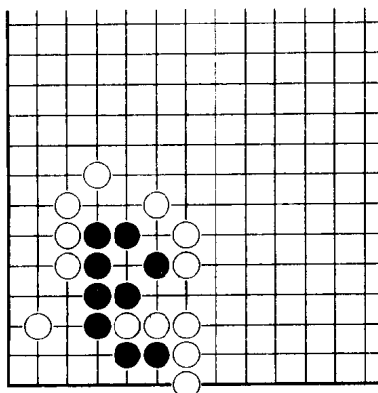
手筋问题, 下一手?

第 6 问 (黑先)



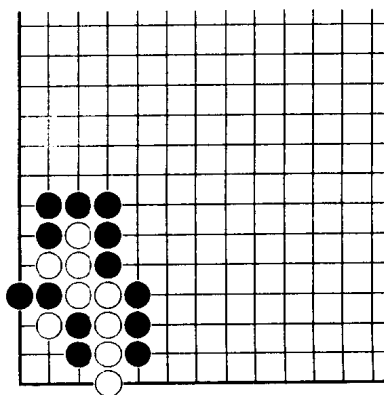
手筋问题, 下一手?

第 7 问 (黑先)



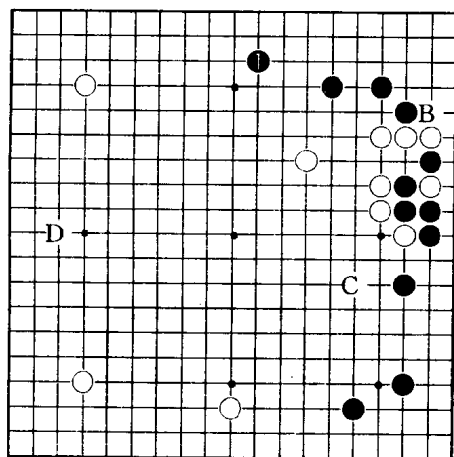
死活问题, 下一手?

第 8 问 (黑先)



死活问题, 下一手?

解 答



正解图

第1问（黑先）

正解·A=黑1

黑1是此局面下的唯一要点。

布局至序盘阶段，棋的强弱将对全局产生很大影响。格言有云“大场中的急场”，所谓“急场”，即是能使棋安定的要点。

黑1备一手，就使右上三个黑子安定下来。相对其它大场，这样的急场不能放过。

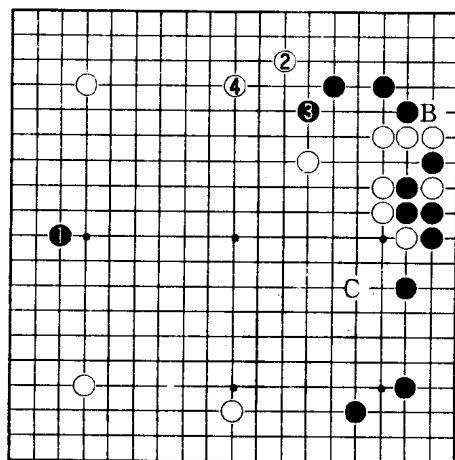
参考图

黑1打散白棋的势力范围，也是大场。但白2即会向黑右上三子发起攻击，至白4，上边的黑棋处于不安定状态，白棋自会在攻击中获利。

黑若占B点，活棋自然不成问题，但稍嫌委屈。那样的话，白会占据1位，而使上下连成一片。

C点可加强右下角黑棋，但不急，被白占据2位，黑不免大势落后。

(A=10分、B=8分、C=4分、D=1分)



参考图

正解・C=白1

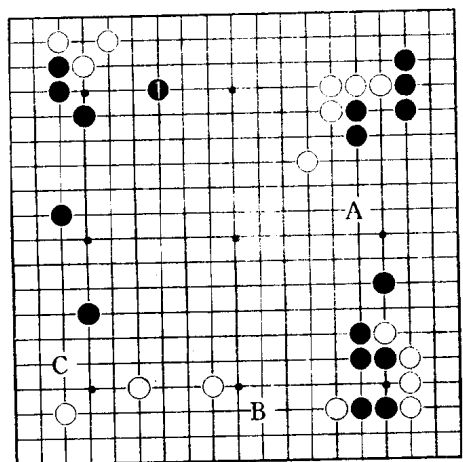
正解・C=白1

正解图

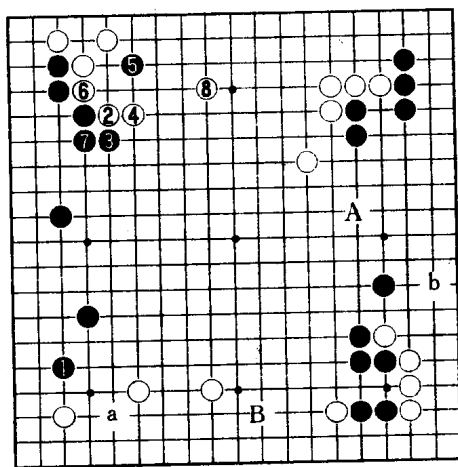
白1若先占A点,打散黑的模样也是相当的好点。但黑2势必夺取白的根据,加以攻击。白3、黑4后,白仍处于不安定状态,难以脱先。黑自可坐收攻击之利。

白 1 若先占 B 位，是模样的必争之点，但黑立刻左下点三三，白应手困难，有可能被黑先手掏去实利。

(A=8分、B=4分、C=10分、D=6分)



正解图



参考图

第3问 (黑先)

正解·D=黑1

黑1是双方模样的必争之点，不仅压低了白棋，也扩大了自己的模样。象这样有关双方势力消长的好点，不能轻易放过。

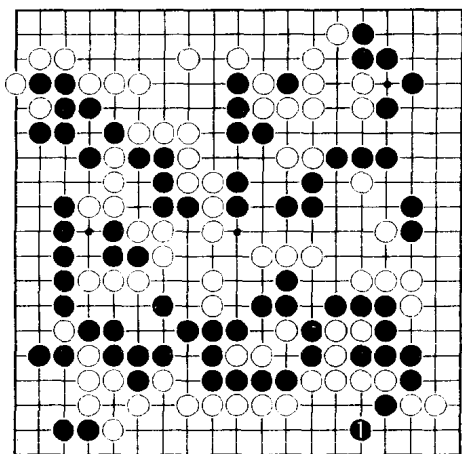
参考图

黑1(即C点)瞄着a位的打入，也是大场。但白即会2、4扩张上边的模样，黑5至白8后，上面白成理想形，黑不满意。

B点，黑右下拆一手也不小，但对白的迫力不大。白仍然会2、4扩张上边。

A点，由于残留b位飞入的手段，黑在A位守一手意思不大。

(A=4分、B=8分、C=6分、D=10分)



正解图

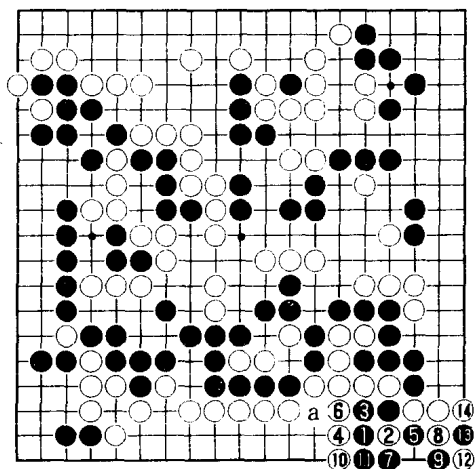
第4问 (黑先)

正解 = 黑 1

如图局面相当难解，需要仔细寻找对方的破绽。黑 1 是常用手筋，有此一手即可在白阵中生出棋来。

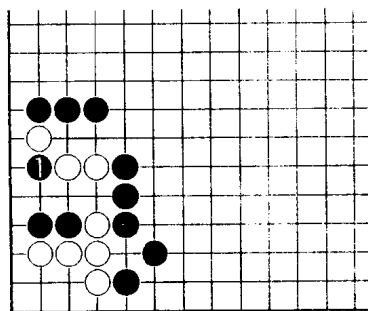
预想进行图

由于 a 位的断点，白不补棋不行，但被黑 5 虎后，对杀白气不够。白 2 是苦心的一手，以下至白 14 成为二手劫，黑成功无疑。



预想进行图

(黑 1 = 10 分, 其它走法 0 分)



正解图

第5问 (黑先)

正解 = 黑 1

黑 1 是脱险的唯一手筋，对此白无好的应手。

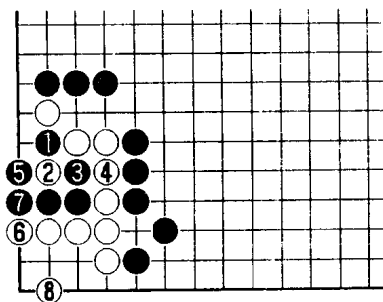
确定进行图

白 2 若打吃，以下至黑 5 拔一子，已经回家。

白 6 至 8 作活无奈，本图可谓双方最佳的应对。

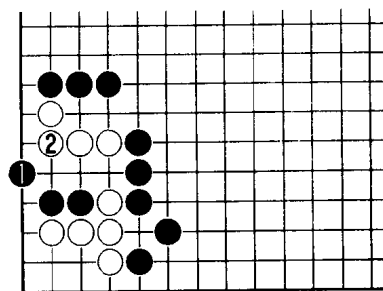
失败图

黑 1 不得要领，白 2 团后黑无后续手段。

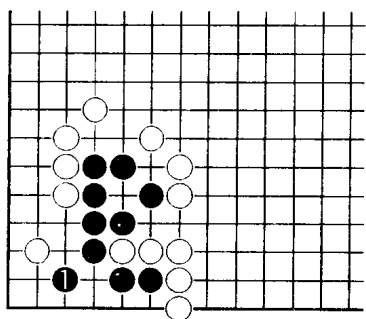


确定进行图

(正解黑 1 = 10 分，其它走法 0 分)



失败图



正解图

第7问 (黑先)

正解 = 黑 1

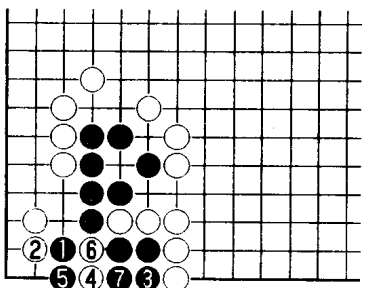
黑 1 是作活的要点，但要作活还需费一番周折。

确定进行图

以下白 2 至黑 7，可谓双方不移之着。

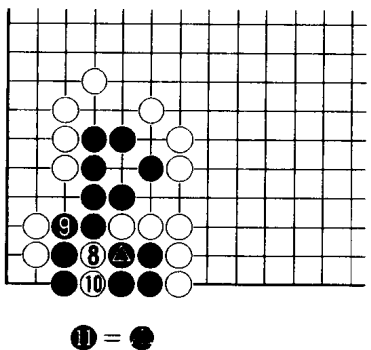
续上图

白 8 扑时，黑 9 团好，白 10 提黑四子，黑 11 反吃白两子而活。



确定进行图

(正解黑 1 = 10 分，其它走法 0 分)



续上图

11 = ●