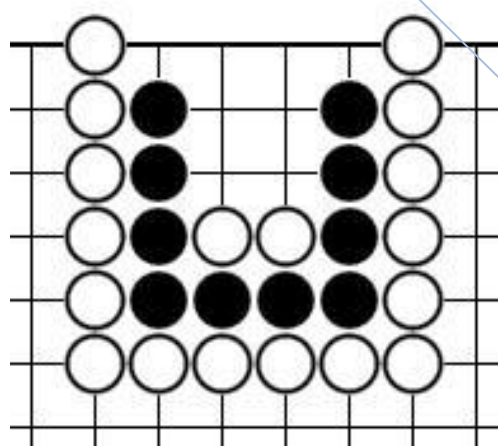




是死是活？白先、黑先结果各如何？
答案在内部

围棋死活题解法探秘

棋形缺陷发现法

大海 新锐网名：zhwh

0、前言

学围棋多年，成效不是很大，回想起来进步最快的时段还是初学围棋的那段日子。那时候，周围下围棋的人不多，我也是上大学后才开始学围棋的。学棋一年多，时逢中日围棋擂台赛，举国上下掀起了一片学围棋的热潮。当聂棋圣“一夫当关”的时候，我们这些喜欢围棋的学生，更加欣喜若狂，对围棋像着了魔似的，废寝忘食，夜不成寐，恨不得一夜间都能成为业余“豪强”。现在想来，虽多少有些幼稚，但正是那样一种豪情和冲天干劲，奠定了自己一生酷爱围棋。围棋的乐趣很多，无需多言，但对业余爱好者来说，最快乐莫过于杀大龙，且绝不嫌“龙大”。其实赢一子和赢一百子同样是赢棋，但总觉得赢“飞”了更快乐。

总想写点有关围棋技术的东西，希望能留存下来，为普及围棋出点力，是自己学棋多年的夙愿。自己水平不高，还总想为人师，实在是“嘚瑟”和“厚颜无耻”的成分多一些。在这种愿望作祟下，还时常安慰自己，总会有些刚学棋的人，或许对他们会有益。因此，专门花了一些时间，在多年学习经验积累的基础上，对死活题解法重新进行了思考，总结归纳出了所谓“棋形缺陷发现法”，就是从棋形的缺陷入手，寻找杀棋或做活的路线。使用该方法，需要爱好者熟悉常见的边角死活常型。一点基础都没有，你就先别看了。

虽不免有“弄斧”之嫌，也会贻笑大方，但我依旧初衷不改。写这些东西，就算是练习打字和粘图，做做“手、眼、脑”协调训练，对强化自己的注意力也是有益的。简而言之，自己觉得有意义就好。没有人要求你必须看它，但希望能“引玉”，更不怕大家砸砖头。

1、闲话围棋死活书籍与解题方法

围棋的基本功以棋的死活为首。目前，有关死活题的书籍很多。尤以日本为甚，其次是韩国。中国的死活题书籍不多，大概是因为国人有自知之明，在无法超越古人的前提下，很少有人问津死活题的创造。为什么会这样，是由于中国有一部《玄玄棋经》（元，严德甫 晏天章 著），可以说它是死活题解法的经典与技巧大全，高高在上，多少死活题大家只能望其项背。参阅古今中外许多死活题书籍，窃以为到目前为止还没有一本死活题书籍能超过《玄玄棋经》，虽然日本《发阳论》和韩国《忍耐的计算力》、《鬼手诀》等在难度上超过《玄玄棋经》，但在

方法、技巧类型上还没有超越《玄玄棋经》。如果你想学会解死活题，首选就应该是学习《玄玄棋经》，看过后你就会知道早在元朝，中国对围棋死活题的研究已经达到了何种境界。我这样说并不是因为狭隘的民族主义，也不是提倡大家只看一本死活棋的书，而是希望大家都能好好看看《玄玄棋经》，体会其中的精妙。

《玄玄棋经》共给出了两百多个死活题，其特点是每个题都有一个名字，不但形象，而且有助于记忆和理解。《玄玄棋经》中给出的技巧与方法就是在对局过程中也很实用。实战中如能做到举一反三，棋力必大有长进。当然，《玄玄棋经》也有遗憾，图例较少，基本是一个正解，部分题有一个变化或失败图。此处指我看到的那个版本，不知原创时怎样。细想来一定会如此，古代印刷制版比现在不知困难几百倍。即使有好方法，只能写在纸上。即使手写，连复写纸都没有，更谈不上复印机和电脑了。因此，没法全部并付诸印刷。

名家创作的死活题目有些是很难解的，即使专业棋手也要花费大量的时间，偶尔也会解错。鄙人愚见：像《鬼手诀》那样的难题，自己能不能解出来对爱好者来说是无所谓的，哪怕是想成为业余高手的人。即便你是业余高手，《发阳论》你自己又能解几道呢？陷入解难度极大的死活题的痛苦中，也许会影响大家对围棋的热爱，甚至可能影响自身棋力的提升。对于死活难题，看答案来学习也是不错的。作为爱好者，如果没去围棋学校或道场学习，你的围棋技艺难道不是这样学习和提高的吗？

大多数的围棋死活书籍采用的是每道题给出多个失败图、一个正解图，也可能还有若干变化图，每个图有一定的解说。其解题方法大都是逐点介绍不同的起手（第一手棋）和随后的应对过程，我称之为“枚举法”。这类书籍，对任何爱好者都有益，初学者更喜欢。对于着手点少的，挺实用。一旦着手点多了，用这种方法，想来想去脑袋就大了。例如，《玄玄棋经》中的“隐微势”（见图 1），俗名“十招九不是”，被围的黑棋里面外有十余个点可走棋，只有一个点是正确的。白第一手走不对，则无法杀死黑棋。如果一点、一点地试，估计爱好者早就没耐心了。当然，实在没办法时，还得使用这种方法。也并不是每个点都试一下，还是要根据自己的水平，选择若干个关键点，经过心算，逐步找到正解。如今是“快餐”时代，这种方法不太适用。

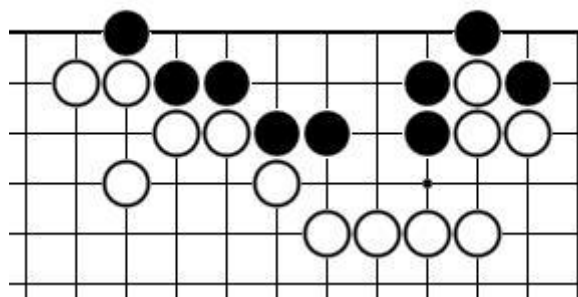


图 1 题目

出人意料，白第一手在黑棋外部（见图 2），此题的创意就在于此。当然随后内部的走法也需要一定的水平。这种题目不多，使用棋形分析法也难找到第一手，记住就好了。

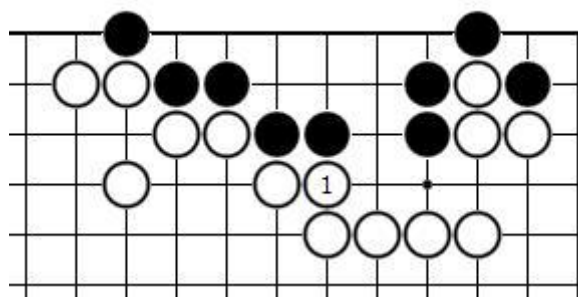


图 2 第一手正解

正解图见图 3。白 13 同 7，黑无法在 3 为再下子，即使下了，左边黑六子也被提掉，再走下也是曲三，无法成活。黑走 5 位就不用说了。

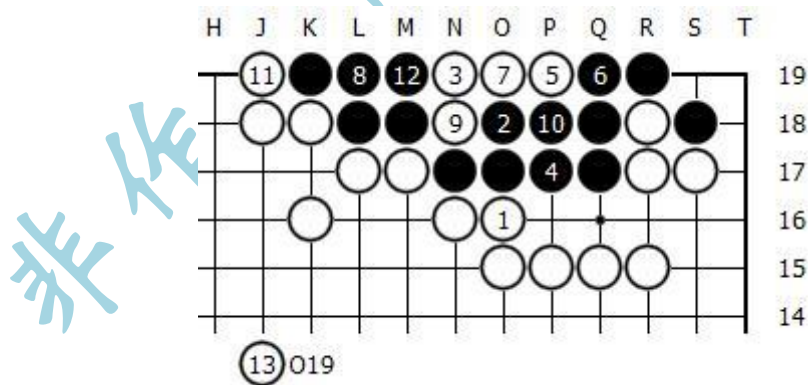


图 3 正解（13 同 7）

近来，还有一些死活棋书，只有题目和一个正解，也不说明正解的形成过程。它们不太适合于初学者。学棋一段时间后，可用这样的死活棋书籍来检验自己的解死活题水平。网上有大量的死活棋题目，没有答案，不适用于初学者，用来练

习观察棋形还可以。题目再多，没有答案，对普及提高意思不大。

有没有其它方法呢？答案是肯定的。其实，每道死活题的棋形都是有缺陷的，应该从棋形入手，进行剖析，找到解题要点，然后逐步计算解题步骤，找到行棋路线，我称这种方法为“**棋形缺陷发现法**”。不是我发明的，是意识到了。日本铃木为次郎荣誉九段的《诘棋.死活研究》（共三册）就是典范，作者在前言中说道：“本书侧重的不是死活变化的难易，而是分别在死或是活，劫或是对杀中讲解在何种形状运用何种手筋，这也是和其他棋经不同的地方。总而言之，只要看到诘棋就可知是死、活还是劫，最主要的就是找出棋形的急所。所谓急所，就是因手筋而产生的关系到死活要害的地方。知晓棋形状的急所，无论是如何难解的形状，都可以轻易地找到归结点。”

不幸的是，我在国内没看到过这套书的翻译版，手上也没有日文版的，即使有也因不会日文，估计看了也白看。如果有人能找到，希望能翻译成中文。即使是日文原版，请传到网上共享，也是造福爱好者的善举。我在解题的过程中领悟到“**棋形缺陷发现法**”，也不是一天两天的事情。花了很长的时间，看了不少的书，才意识到按“枚举法”那样解死活题是不理想的。死活题是海量的，靠传统的“枚举法”要解到啥时候。即使看过了，当时觉得会了，其实也是不得要领。过一段时间，从看以前做过的死活题，但凡有一定难度的，依然会茫然无措，不得不从头一点、一点地想。可想而知，效率不会高。没学会好的方法，能怪谁呢？

自从改变解题思考方法后，经过训练，发现解死活题的能力和速度都大大提高了。即使是看《发阳论》也不觉得那么枯燥了，以前是不愿看《发阳论》的，觉得是在受虐。尽管现在，很多难题解起来依旧有困难，或者说困难重重，那不是因为方法不对，是因为智商不够，或者是观察力不够，或没耐心了。信不信由你，我是信了。

2、围棋死活的概念和棋型

没有查围棋大辞典，自己根据对围棋规则的理解，编一个死活的定义，即，一块棋是死是活，主要看其是否具有两个“真眼”或具有足够的空间做出两个“真眼”，包括通过打劫能否做成两个“真眼”，以及能否构成双活（有两“真眼”但被分成两块，两块棋包围了对方的棋子。一眼也没有被分成两块的棋，当然被分成的两块棋包围对方足够多的棋子，因双方都不入气，形成共存的状态）。初学者可随便找一本死活题的书籍即可获悉相关知识。为避免耗时费力，也没必要，恕不给出图例。

常见的死活棋型有直三、曲三、丁四（帽笠四）、团四（方四）、盘角曲四、断头四、梅花五、刀把五、拳头六、多于四子的“多断头”棋型，以及通过弃四子以上后连续打吃缩减地域导致对方无法构成两个“真眼”的棋型等。也许还有其它的棋型，恕我无知。弃掉五子以上死活棋型，只要大家留意一下就够了，这类题目不是很多的。想活棋就不能被对方弄成上面提及的那些“死样”。此处就不给出图例了，大家都明白的。

杀死一块棋的关键是以什么样的方法（手段）和步骤使对方的一块棋无法同时存在两个“真眼”，包括打劫。做活一块棋正好与杀棋相反，就是想办法做出两个“真眼”或做成双活，也包括劫后余生（劫胜后成活或双活）。解死活题除了方法得当外，还必须掌握一些格言（如三子正中、左右同形走中间、敌之要点就是我之要点等）、常用手筋（点方、嵌入、鼻顶、胀死牛等）。

说句大白话，杀死对方的一块棋，不需要弄瞎一块棋的双眼，弄瞎一只眼就够了（独眼龙）。做活一块棋就必须确保至少做出两个“真眼”或开拓出能做出两个眼的空间，“千眼”无所谓，就是效率差。开个玩笑，你非要“弄瞎”对方一块棋的“双眼”才后快，我看也挺好。反正是“下雨天打孩子--闲着也是闲着”，你高兴，我无所谓。

3、死活题的种类与解法

如果有人问你：“围棋死活的种类有几种？”你会毫不犹豫地说有三种，并充满自信地进一步告诉大家：“死、活、劫”。鄙人也会说有三种。专业棋手想来也是认同的。大概只有神仙认为不是三种。如果要问你死活题的解题方法有几种，你是否马上能回答出来呢？我不知道大家给出的答案是否会一样？也许有人会觉得问这个问题本身就没有什么实际意义。尽管如此，我还要不厌其烦地唠叨一番，虽不免有班门弄斧之嫌。

根据鄙人的“研究和经验总结”，解法与死活的种类数目相同，也是三种。其实，说三种还是我拼凑出来的，两种就够了。效仿古人以三为多吗！如果你不信，就请耐心看下去。那么，到底有哪三种呢？

第一种：**外部攻击法**（即缩减地域法），即从缩减对方地域入手，制敌于死地或处于劫争之境况。俗话说：杀棋从“扳”开始，就是这个方法的具体体现。仅采用外部攻击法解死活的题目不多，难度也不会大。因此，仅了解外部攻击法解答死活题是不够的，必要时，还是需要在内部关键点处走棋的。例如：通过“扳”将对方的空（地域）压缩成“刀把五”，接下来还要在中间点一手才行的。

第二种：**中心开花法**（内部要点攻击法），即发现敌棋型内部的缺陷，在要点处点入，直至毙敌或形成劫争。这种死活题的数量很多，具体的解题手法也不少，但不外乎：点、断、嵌、打等多种手法组合，主要为构成聚杀的形状或不入气的状态等。聚杀形状如：断头曲四、梅花五、拳头六等。也可弃掉更多的子，攻入的棋子被提掉后，只要再点入要点处，仍旧可制敌于死地或劫争之状况，例如：倒脱靴（脱骨），走出倒脱靴真爽。不入气的最典型例子如“金鸡独立”，还是爽。

第三种：**里应外合法**（缩减地域+内部要点攻击），最常见的方法，既可从外部攻击开始，也可从内部要点攻击开始。与中心开花法不同之处是需要借助外部攻击。这种攻击的结果与中心开花法要达到的结果类似，具体的技巧也大致相同，不再赘述。

活棋的方法也如此，用的最多的也是**里应外合法**。其实，大家完全可以认为解死活题的方法就一种，即：**里应外合法**。外部攻击法和中心开花法只不过是**里应外合法**的简化，是特例。解死活题的一般步骤是观察棋型、发现要点、计算、

构思与验证正确的行棋顺序。其核心是发现棋形的缺陷，给予致命的一击或自己补救。

开心一刻：是死是活？白先结果如何？黑先结果又如何？

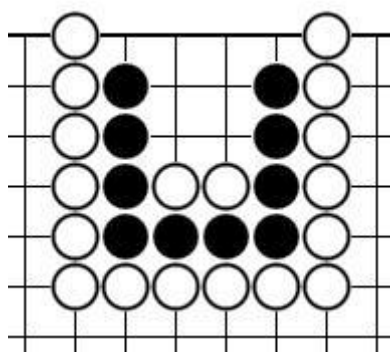


图 题目

封面题目答案：白先黑活；黑先劫。这种共存的状态是不是很有意思。不信，请自行验证。

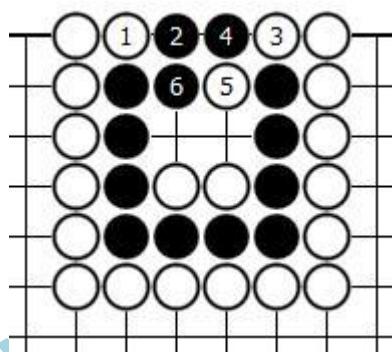


图 白先黑活

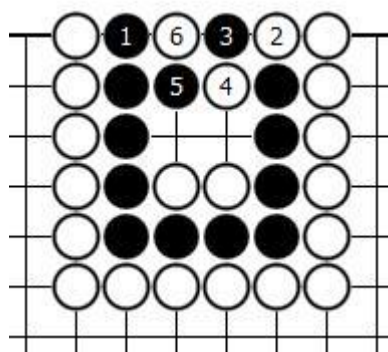


图 黑先劫

✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕

4、解死活题的方法

解死活题，其实就是一场黑白双方比“气”的战斗，也可以理解为棋型是否存在缺陷的问题，气不足是最大的缺陷。每个死活题的棋型都存在缺陷，没缺陷你如何下手？如果你不能发现缺陷，也无法正确解答死活题。具体的解题步骤，总结如下：

（1）观察棋形：假设黑包围白棋。黑先，活或劫不知。先看白棋是一整块（不可分割），还是可被分成两个（也许有多个）局部。切记分区很重要。接着看看有否已存在一眼，或者哪个局部一旦被白走一手就可做两个眼。最后看自己的棋形是否存在需要马上补的缺陷，有些题的第一手就是自补（攻方）。假设白先，活或劫不知。先观察己方的形状，地域够不够大，一块完整的棋或被分成两个区域，内部黑棋的形状、数量。是否有一个真眼，或一个后手眼。然后查看周围黑棋的棋形，在内部无法做出两个真眼时。观察棋形后，应明确在哪里或哪个区域动手。

（2）思考“最终”的棋型：根据自己积累的经验或对方或己方原始空间大小、形状，想象可能走成的死活形状，也就是破题。此点对形成死活路线影响较大，最好先多想想，不要忙于往下走。例如：走成盘角曲四、刀把五、梅花五、拳头六等。如果要活棋，最终的形状该是什么样，如直四，板凳六（角部要注意外气）、板八，或者利用对方的弱点做出一个或两个眼。

（3）定位死活要点：解死活题，第一手非常重要，要根据对方或自身的形状缺陷或气紧的程度确定着手位置。简单讲，第一手大都应该走在对方必应、对方一走就活棋的地方（或附近），或自己必补的地方，如杀棋时的自补。杀棋时，有否点方、断点、嵌入点、必须点入的点等。必要时，可换位思考，例如杀棋，即发现对方第一手走到那里，自己就无能为力了，那个点就是你要走的，即“敌之要点就是我之要点”。

（4）计算行棋步骤：第一手确定后，考虑敌方的最强应手，此处要谨慎，避免一厢情愿。一步考虑成熟后，再考虑下一步，直到最终。具体解死活题的方法有很多，详见《玄玄棋经》。能走出接不归，大头鬼、倒扑、倒脱靴（脱骨）、金鸡独立、聚杀等，就解决问题了。

（5）验证：将形成的一套步骤在脑海中进行验证，看是否存在纰漏。发现

存在纰漏时，思考解题步骤中哪一步存在问题，修正后再试验。确保无误后，付诸实践。对于较难的题，如果想不完整，那只好走几步看几步了。

上述步骤中（2）、（3）、（4）可能相互关联，界限不一定清晰可分，也不一定能按前面给出次序进行，那就交叉进行好了。步骤（2）、（3）、（4）是我个人体会到该做的几个动作，（2）与（3）可同时考虑，也可互换顺序。对于简单的题，可能无需分成上述五个步骤走。一步到位更好，说明你的水平高。要熟悉格言、手筋、各种死活棋形，以及能快速看出各种棋形的弱点。我认为棋形弱点的识别能力是死活能力水平的标志，能力强水平就高。识别棋形弱点的能力要在实践中积累，非一日之功。另外，解死活题，要敢于、正确的弃子，弃子后使对方的棋形缺陷更加暴露，更容易找到最终杀棋或活棋的路线。会不会弃子是能力的一种表现，一毛不拔的人围棋水平一定不会提高。据说日本两个专业高手约定下一盘不许弃子的棋，下棋过程中很多手段使不出来，两个人都觉得这样下索然无味，结果这一盘棋没下完，两人就罢手了。

5、解题实例

举几个例子，不管题的难易，这些题目都应该按前述步骤思考，主要是为了养成习惯。解死活题，无非是破眼或做眼，实质是利用棋形缺陷，气紧是致命的缺陷。多数情况需要吃掉一部分棋子，灭掉或做成一个“真眼”，达到杀棋或活棋的目的。有些简单的题目可能不需要吃棋。做死活题时，能走出倒脱靴（脱骨）、大头鬼、金鸡独立、倒扑等杀棋妙手，确实令人赏心悦目，在实战中，则更是大快人心。

例 1 选自《玄玄棋经》 太乙真人（见图 1），白先。

此题较简单，三子正中，急所一击，毙敌。即使不用前述的解题步骤，想必也很容易解答出来。首先，观察黑棋型。黑棋为一块棋，完全被白包围。黑中间三子的气很紧，与上部一子和下部二子存在断点。杀棋要点一定在黑三子附近，因下部存在一个潜在的眼（棋盘右下角端点处，角部 1-1 处）。其次，考虑一下可能的最终杀棋的结果图。即使一下想不出来也没关系，结合后续步骤的进行，边思考边想。因黑棋的生存空间有限，马上想到的答案应该是：要么聚杀黑棋，要么吃掉一部分黑子（中上部）而杀黑。第三，定位杀棋要点。第一手走在那里，此时头脑中应马上想到一句格言“三子正中是急所”，见图 2。白 1 一子可从 1 路回家，或者利用断点将黑棋断成两块，从而杀掉其中的一块。黑棋必须阻止白 1 一子渡回。一旦白棋渡回，黑就没有做两个眼的空间了。阻渡点有两个，见图 3、图 4 中的黑 2。第四，计算杀棋步骤。图 3 的白 3 后，倒扑与聚杀，见合。黑最强的应手是黑 2 粘，见图 4。当然这些都是在头脑中想好了的。最后，在头脑中演练，确保无误后，付诸实践。正解见图 4，答案是白先黑死。

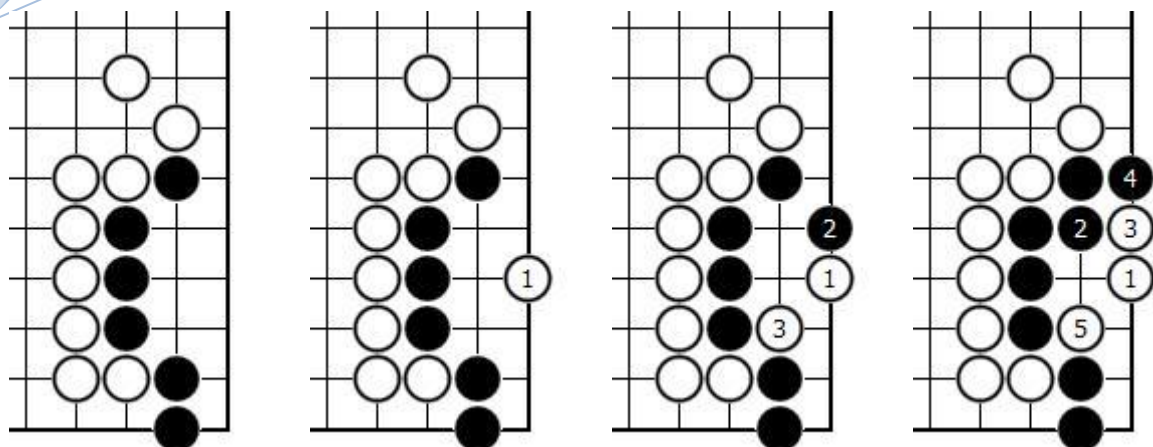


图 1 题目

图 2 急所

图 3 变化图

图 4 正解

以下的例子就不完全按五个步骤描述了，只给出关键部分的说明。絮絮叨叨，重复做一样的事情是很累人的，我不大喜欢。要特别关注观察棋形得到了什么信息，即从棋形中我们可以读到了什么，然后给出正解。请大家自己研究具体解题步骤吧。要培养观察和解读棋形的能力，做到一眼就看出或快速发现第一手，并能估计出最终的死活棋形，然后再考虑具体的行棋步骤。找不到要点，想象不出最终的棋形，一切都枉然。希望大家自己多练习、练习观察和解读棋形的能力。棋形很多，难以归纳分类，要靠自己积累。积累的越多，发现要点就越快。

例 2 选自《玄玄棋经》 半屏风势（见图 1） 白先

简单题，白棋一块棋，有两个断点，气紧，没有一个现成的眼，左右同形，有被点方的弱点。因存在断点，棋形不好，首先想到的应该是完善棋形。因包围圈无漏洞，白必须在内部做出两个眼。根据格言“左右同形走中间”，一眼就可看出图 2 的白 1 是要点，既消除了被点方的弱点，又有助于己方做眼。接下来考虑黑的应手，请自行考虑，不难的。正解图见图 3，白 3 要点，延气并能确保白棋做出两个眼。

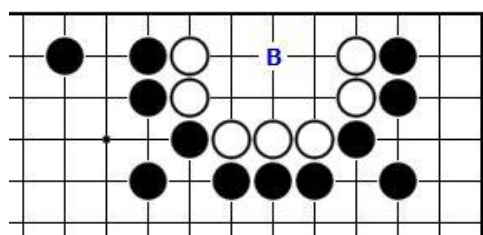


图 1 题目

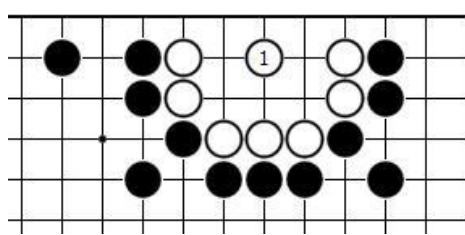


图 2 第一手

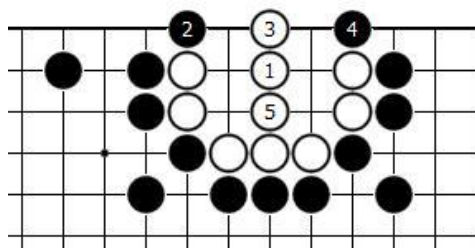


图 3 正解

例 3 选自《玄玄棋经》 双换骨势（见图 1） 黑先

顾名思义，需要两次使用**脱骨**。黑棋被分成两部分，没有一只眼。左部四子、右部三子气紧。黑必须吃掉内部的两个白子，要确保做出两个眼。黑 1 直接打吃白 2 子不行，由于气紧，白可灭掉黑右边的眼，请自行研究。如何走出脱骨，初学者请参见有关死活、手筋书籍。第一手见图 2，准备在右边做一眼，白棋当然不能答应，随后发生了精彩的故事。正解见图 3，本例是弃子的典范，两次使用弃子和倒脱靴（脱骨）手筋，杀法漂亮。

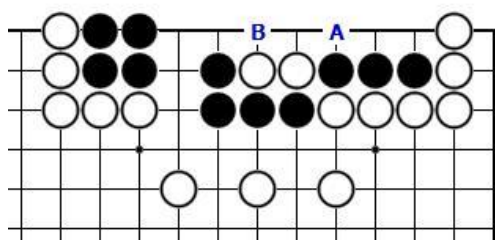


图 1 题目

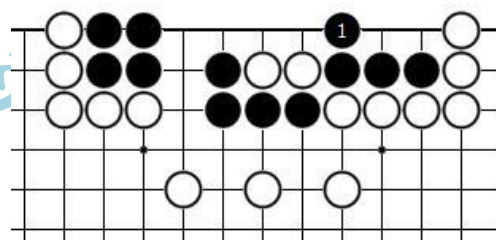


图 2 第一手

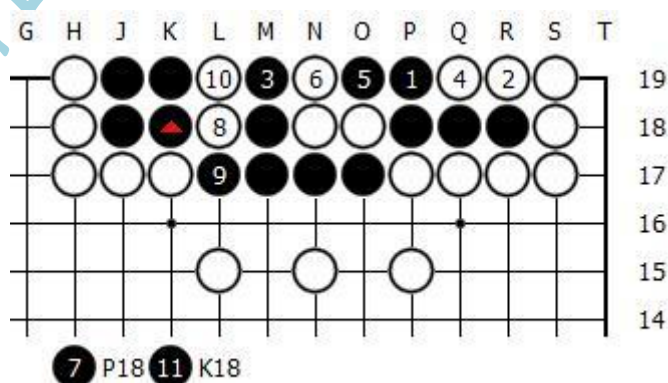


图 3 正解

例 4 选自《玄玄棋经》造玄式（见图 1） 白先

一块白棋被黑棋紧紧包围，无法在内部做眼。只能利用黑棋的缺陷。白包围的黑三子虽然渡过了，但毕竟存在断点。黑上三子气紧，与右边二子的联络存在缺陷，被白一子断开。最终结果一定是两眼活。无法直接在下部动手，只好在上部动手，同时注意角部的特点。第一手在哪里呢？第一手白嵌入（见图 2），妙手，目的明确，为了吃掉上部或下部的黑子。正解图见图 3，白棋利用黑棋气紧制造接不归而吃掉部分黑棋，瞪圆两眼。

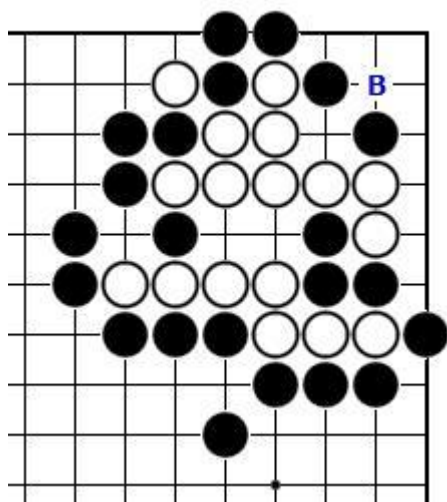


图 1 题目

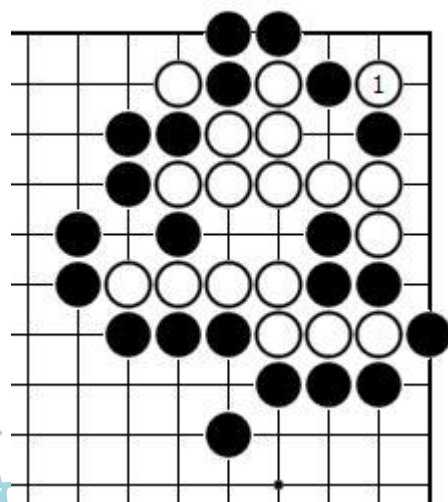


图 2 第一手

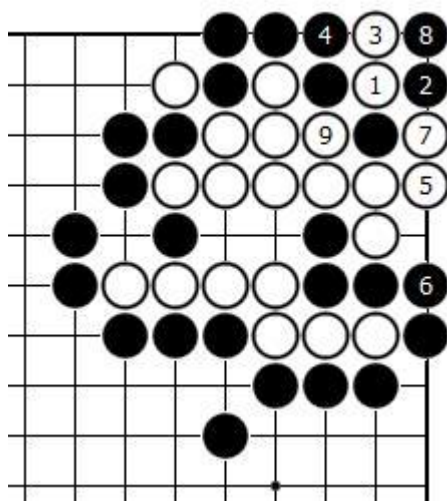


图 3 正解

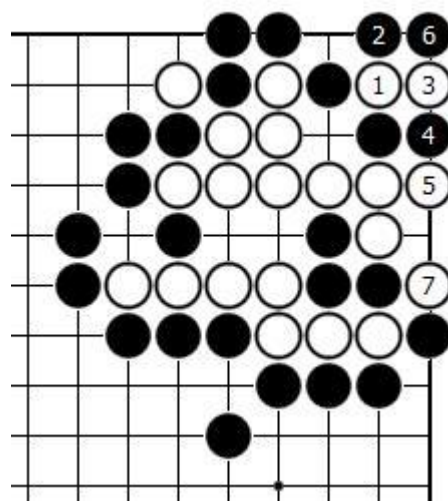


图 4 变化图

例 5 选自《玄玄棋经》 宝鸾势（见图 1） 黑先

白棋一块，棋子密集紧凑，右边有一只眼形，白左边也快做出眼了，存在的缺陷是黑棋可从左边扳入。如果左边被白再走一手，黑棋就无能为力了。因此，第一手必然在左边，见图 2，白的应手也必然在黑 1 左右。正解见图 3，黑 3、5 连贯，目的紧白右边的气，黑再利用白棋气紧走成**金鸡独立**而杀白。图 4 为变化图，不是出题者出题的原意。

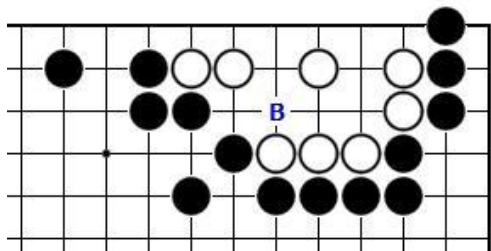


图 1 题目

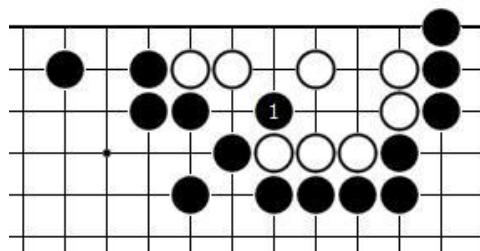


图 2 第一手

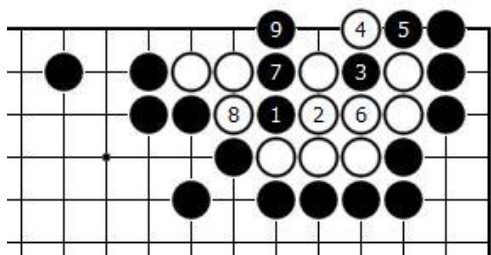


图 3 正解

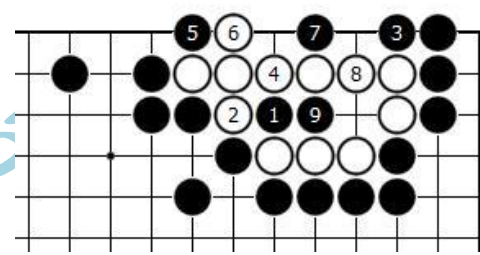


图 4 变化图

例 6 选自《玄玄棋经》 枯木重荣（见图 1） 白先

选一个场面较大的题。场面大的是不是很吓人，场面大，棋子多也不一定就难解，关键还是在于方法。先读棋，白棋分为两个区域，一大块被黑棋紧紧包围，即使想与右边二子联络也不容易，左边有一个潜在的眼。白包围的黑棋由三块组成，存在两个断点，因紧贴白棋而气紧，但黑棋可从右边渡过。通过读棋，明白了白棋必须做的事，即先手做一个眼，还要先手阻渡，然后利用黑棋的断点和气紧等弱点，杀掉部分黑棋做第二个眼。第一手见（见图 2），白 1 先手，白 1 后，若黑 2 不应，有胀死牛的手筋。白先手逼黑应，做出 1 只眼。白 3 依旧是先手，黑必应，否则白活了。当然，实战黑可补棋，可放白活棋，但因与原意不符，不能作为正解。正解图见图 3，白 5、7 两断，到白 15 双倒扑杀黑。变化图见图 4，

黑不入气，四子被吃，白活棋。

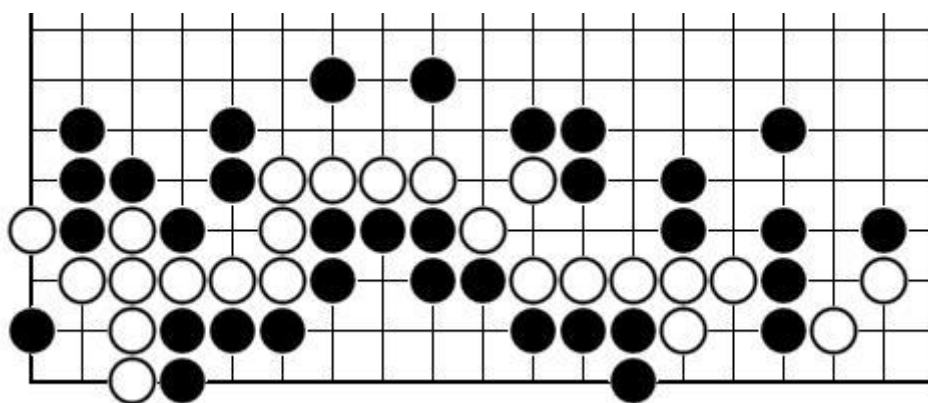


图 1 题目

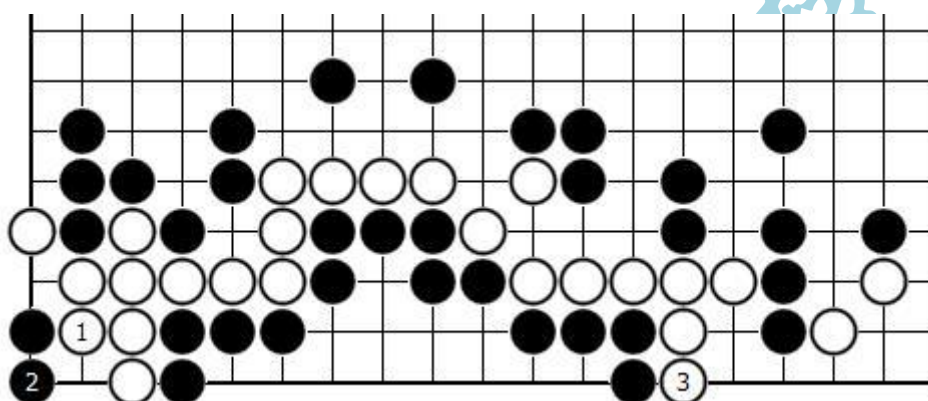


图 2 要点

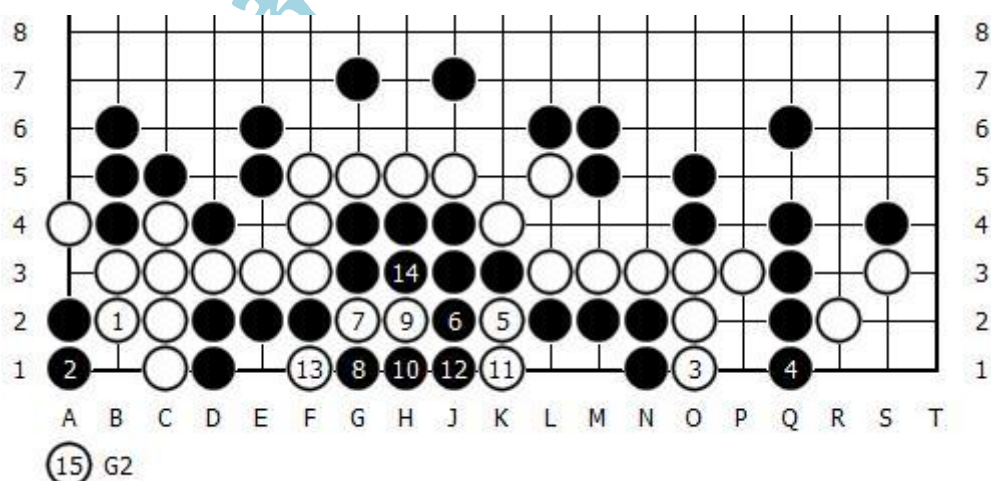


图 3 正解 白 15 同 7

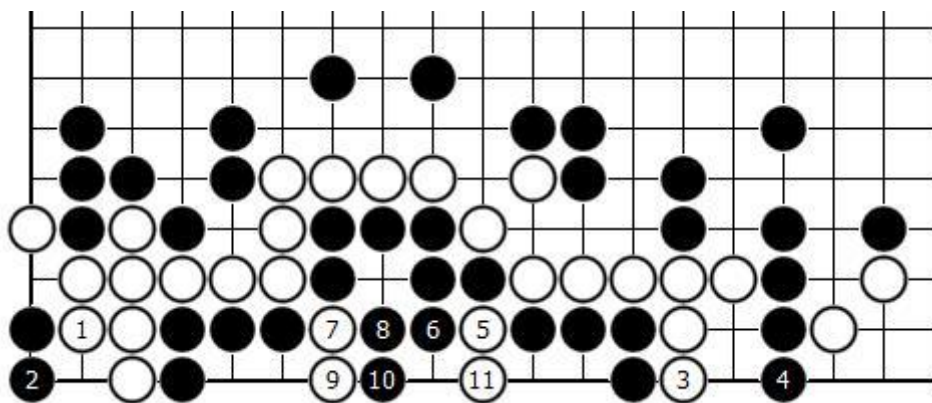
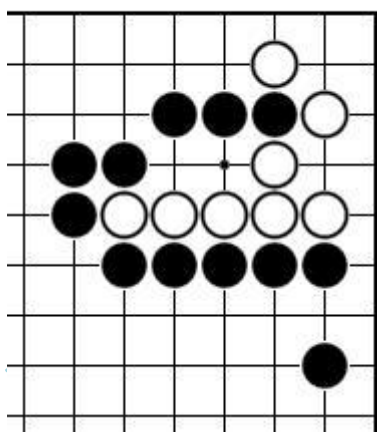
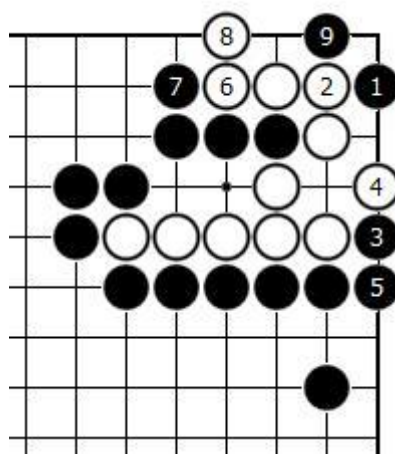


图 4 变化图

例子就不多举了，所选的 6 个例子全部出自《玄玄棋经》，不为别的，只因为个人偏好。例子虽少，但都是精心挑选的，有一定的代表性，涉及到了围棋格言、手筋、棋形等。解死活题，初级死活题是基础，那些基本死活形状可用于部分中高级题目设想的最终目标的参照图。例如《玄玄棋经》中的猛虎驱羊（见例图 1），正解见例图 2，典型的盘角曲四。如果仅是做眼或破眼的问题，就不能用基本死活形做参照了，必须使用相应的手段达到目的。



例图 1 题目



例图 2 正解

本小册子不是为了讲解做死活题的具体手段，那些技巧、妙手可在《玄玄棋经》中学到，其它的死活棋书中也有相关的技巧。

6、结束语

观察棋形和读棋的能力不仅体现在解死活题上，实际上是围棋水平的表现。这种能力贯穿布局、中盘、收官的全过程。发现了棋形弱点，配合以手筋和正确的行棋方向，就能找到解决问题的正确方法。当然，失误是不可避免的，跟水平有关，谁让我们不是神仙呢。关键是通过练习解死活题，总结归纳，逐步培养、提高对棋形的认识能力、计算的能力、行棋的方向感、调子等，并用于实战的每个阶段。

解死活棋，不提倡死记硬背，也不提倡题海战术，将传统的“枚举法”与“棋形缺陷发现法”结合，多加训练，直到最终形成一套自己满意的方法。这样才能真正做到举一反三，触类旁通，乃至融会贯通。古人云：假舟楫者，非能水也，而绝江河。就是告诉我们，要掌握正确的学习方法。

最后，祝愿大家的围棋水平与日俱增。