

김만수의 어려운 것을 정해주는 남자

장면도1

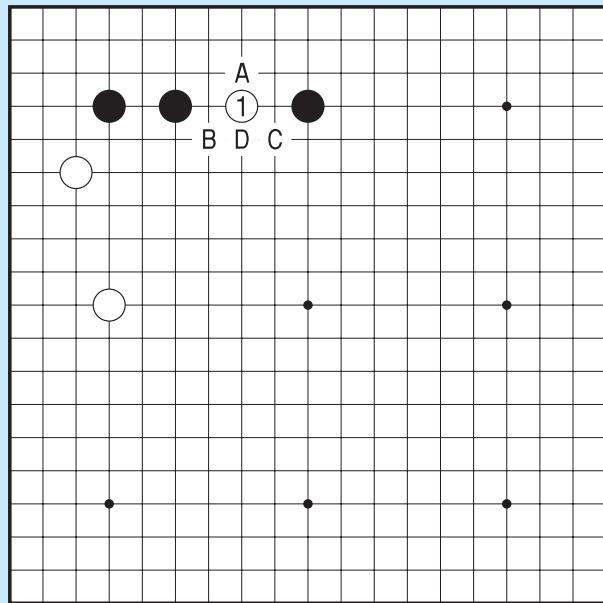
백1의 침입. 프로, 아마 바둑을 가리지 않고 정말 많이 나오는 형태입니다. 독자 여러분들도 많이 당하셨죠?

분당에 살고 계신 5급 기력의 안 사장님은 백1을 보면 항상 가슴이 답답해집니다.

“어이쿠 저기 빨리 지켰어야 하는데, 큰일 났네. 내 집을 어떻게 지켜야 하나….”

그래서일까요? 안 사장님은 백1을 당하면 항상 살아야 한다는 생각이 먼저 든다고 합니다.

그런데 광주에 사는 짱짱한 3급 정 박사님은 백1을 보면 기분 좋다고 하시는군요.



“아파, 여길 들어오신거라 이거지~잉, 거 웬 찮겄소? 내가 잘 거시기 해줄 테니 잠깐만 기다리소.”

정 박사님에게 백1은 공격대상에 불과합니다.

상대의 침입에 대해 이렇게 다른 생각을 하는 까닭은 무엇이며, 또 백1로 침입하면 A~D 중에서 어떻게 응수하는 것이 정수일까요? 어정남에서 확실하게 해결해 드리겠습니다.

1도(흑, 최악의 선택)

많은 분들이 흑1에 붙이고, 흑5로 또 한 번 붙입니다. 이렇게 하고서는 귀는 흑집이라고

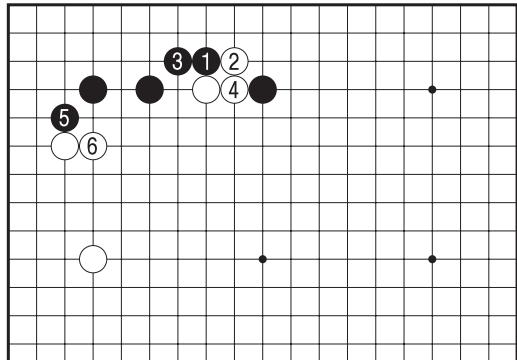
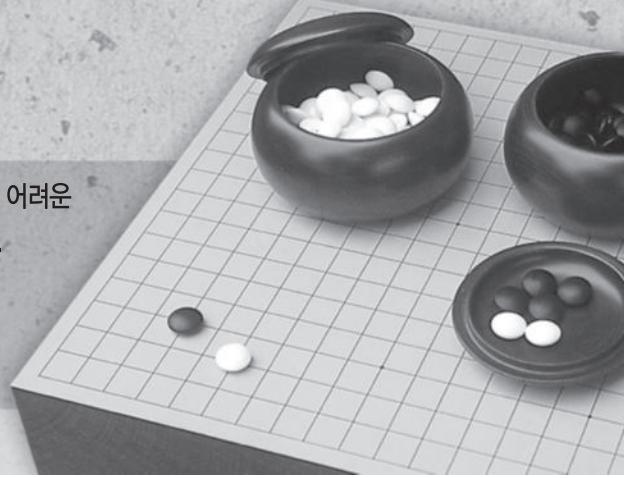
우기지요. 어정남이 확실하게 말씀드리는데 이렇게 두면 3초 후 머리를 움켜잡고 후회하게 됩니다. 왜냐? 바로 하수들의 영원한 고민, 귀의 침입 때문이죠.

2도(귀의 침입수단)

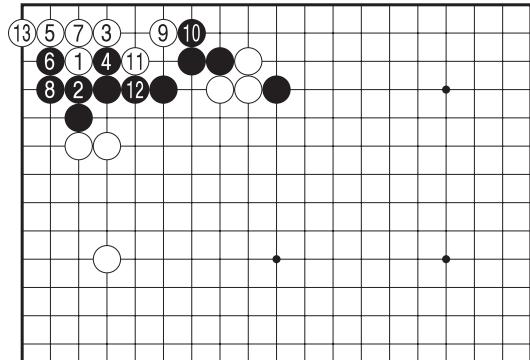
백1의 3·3 침입을 당하는 순간, 분명 내 집이라 생각했던 귀는 순식간에 백땅으로 탈바꿈하게 됩니다. 흑6으로 백을 잡으려 가면 안 되냐고요? 그게 말처럼 쉬우면 전국의 수많은 하수들이 3·3 침입을 무서워 할 리 없겠죠. 13까지 백이 다리 쭉 펴고 살아버리면 흑은 갈 곳을 잃은 부랑자 신세를 면할 수 없습니다. 그렇게 되면 절대 이길 수 없겠죠?



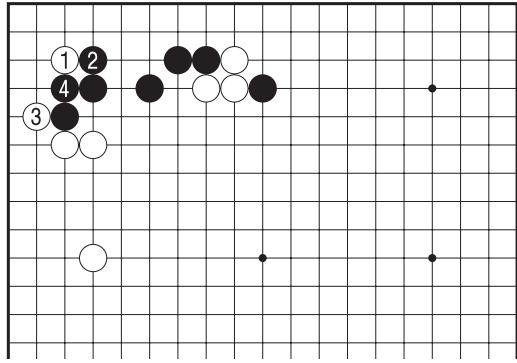
바둑을 두다보면 매번 머리가 지끈거리는 어려운
장면이나 애매한 갈림길을 만나게 됩니다.
한 번 당하고 두 번 당하고 세 번 당해도
알쏭달쏭한 어려운 장면들.
어정남 김만수가 확실히 정해드립니다.



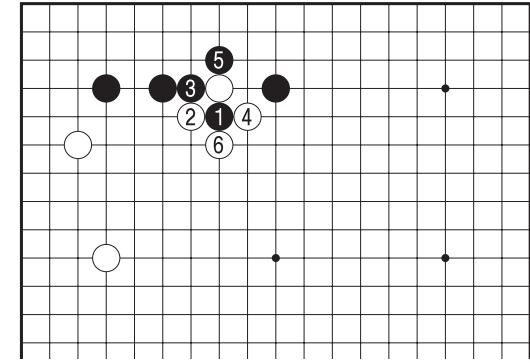
1도



2도



3도



4도

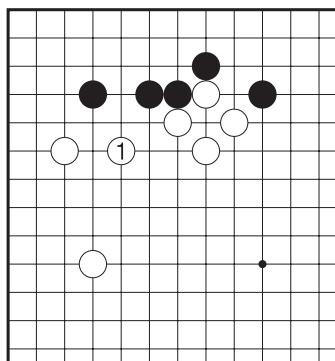
3도(백3 젖힘의 가치는 20집)

백1의 침입 때 흑2로 양보하면 어떨까요? 이렇게 두는 것이 정수이기는 합니다. 그러나 백3으로 젖히는 수의 가치는 20여 집이 넘습니다. 보통 접바둑을 둘 때 미리 깔아 놓는 흑돌 하나의 가치가 대략 15집이라 가정한다면 흑2로 양보하는 순간 깔아 놓은 돌 하나가 공짜로 사라지는 것과 같겠죠?

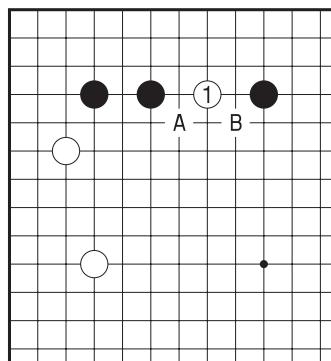
따라서 이런 모양은 절대 금지!

4도(중앙 빵따냄은 30집짜리)

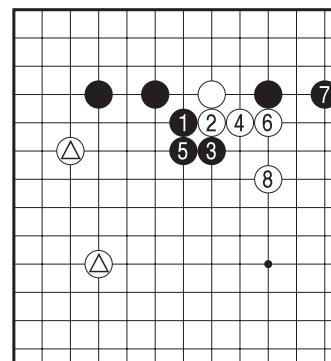
자~ 그러면 반대로 흑1 위로 붙이는 방법은 어떨까요? 백6까지 돌 하나를 희생해 무사히 건너가게 되었으니 성공한 것 아니냐고요? 어정남의 대답은 “NO!” 위기를 모면하기 위해 바친 공물이 30집짜리라면 믿으시겠습니까?



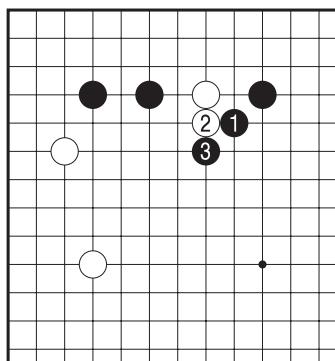
4-1도



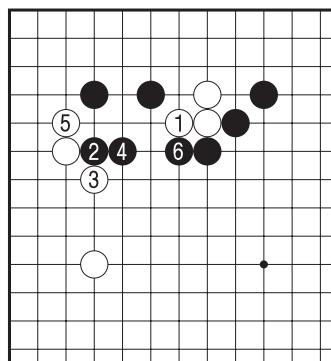
5도



6도



7도



8도

4-1도(강대한 세력)

고작 한점 따위가 어떻게 30집이나 되냐고? 물론 한점을 따낸 것 자체는 2집에 불과하지만 그 뺑따냄이 바둑판 전체에 미칠 영향력은 실제로 30집에 버금갑니다. 앞으로 당신은 백1로 만들어진 강대한 백 세력에 치가 떨릴 정도로 시달리게 될 거예요. ‘뺑따냄 30집’ 이란 말, 괜히 있는 게 아닙니다. 아셨죠?

5도(정답은 A·B 중 하나)

다시 장면도로 돌아가 볼까요? 이제 남은 것은 A와 B 뿐입니다. 과연 A와 B 중에서 어느 곳이 최선일까요? 눈감고 찍지 말고 한번 생각해 보세요. 1분간 생각할 시간을 드리겠습니다.

6도

자~ 결정하셨나요? 그럼 흑1부터 어정남과

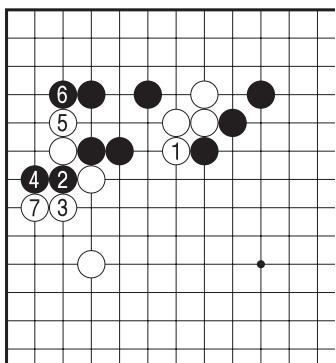
함께 살펴보도록 하겠습니다. 흑1을 선택하신 분. 애석하게도 이곳은 꽁입니다! 백8로 뛰어나가면 흑의 세력은 백⑦로 인해 아무 쓸모가 없답니다. 아무리 좋은 차라 해도 정작 움직이질 않으면 곤란하겠죠?

7도(정답은 흑1)

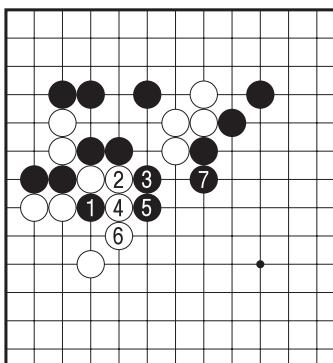
여러분들의 기력 향상을 위해 협조를 해주셔야겠습니다. 지금부터 공부하는 것은 무조건 외우셔야 합니다. 외우지 않다가 또 당하면 어정남이 책임 못 집니다. 정답은 흑1로 바깥쪽에서 백을 공격하는 수. 백2로 나오면 흑3으로 두더지 잡듯 머리를 때립니다. 머리를 맞으면 누구나 아프겠죠? 백은 진로가 막혀 밖으로 나가는데 어려움을 겪을 수밖에 없습니다.

8도(흑2의 불임수를 기억하세요)

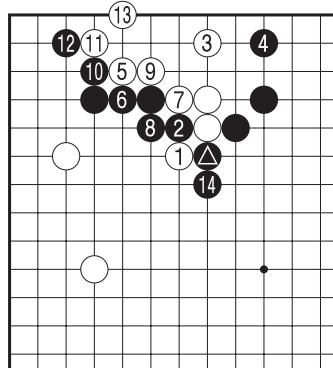
백이 빈삼각으로 꼬물꼬물 빠져나가면 어떻게 하냐고요? 여러분 성동격서라는 격언을 들어보셨나요? 이때는 흑2의 불임만 기억하면 됩니다. 백이 한점을 포기하지 않으면 흑6까지 도리어 백 석점이 흑의 수중에 들어오게 되는 거죠. 이렇게 되면 여러분을 괴롭히던 고수도 꼼짝없이 두손 들 수밖에 없습니다. 흑2의 불임! 꼭 기억해 두는 겁니다~



9도



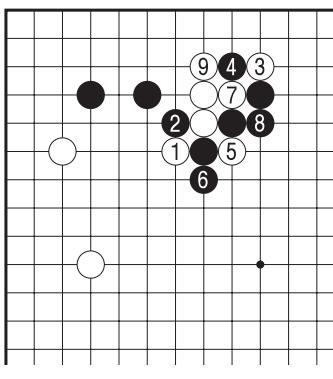
10도



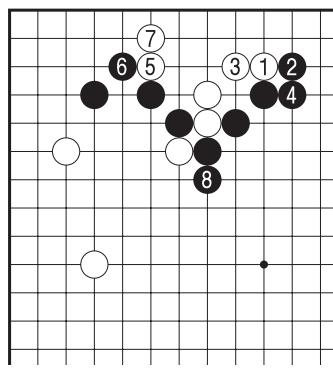
11도

9도(변화1)

여기서 잠깐! 8도 백5로 본도 백1에 두면 어떻게 될까요? 또 머리가 지끈지끈 아파옵니다. 그러나 걱정하지 마세요. 여러분에게는 어정남이 있잖아요. 백1에는 가차 없이 흑2로 끊으면 됩니다. 그럼 백7까지 흑돌만 잡히지 않느냐고요? 그렇지 않아요~ 자 지금까지 열심히 어정남을 따라온 독자라면 다음 흑의 수순을 예상할 수 있을 거라 믿습니다.



12도



13도

12도(흑4는 금물)

흑2로 끊을 때, 백3에 붙이는 수가 제법 까다롭습니다. 이때 흑4로 안에서 젓히면 큰일 납니다. 백9까지 상수가 ‘그럼 그렇지’ 하며 흐뭇해하는 표정이 눈에 훤히군요. 상대가 붙여왔을 때 안쪽으로 젓히는 수는 항상 위험이 도사리니 주의하세요. 하수 딱지를 빼기 전까진 금지입니다.

10도(끊고 돌리면 끝)

흑1로 끊어서 돌려친 다음, 7로 늘면 백돌 접수 완료! 참 쉽죠? 이미 다 알고 있는 걸 왜 굳이 보여주냐고요? 어이쿠~ 어정남이 여러분들의 실력을 과소평가했나 봅니다.

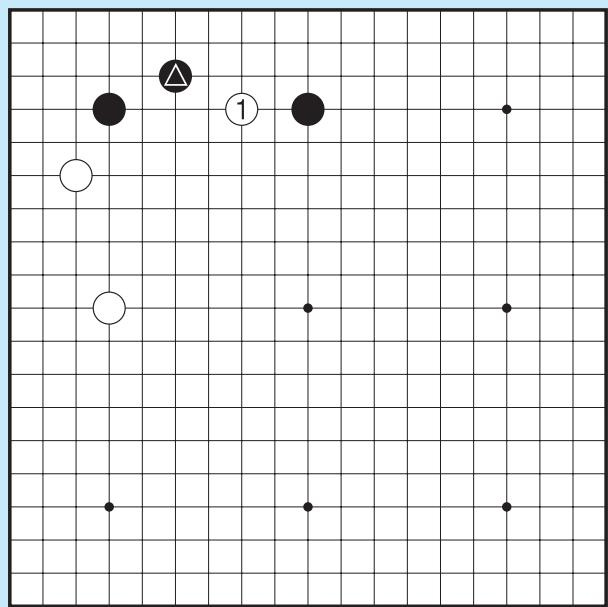
11도(변화2)

앞으로 돌아가 흑 Δ 에 백1로 젓히면 어떻게 될까요? 이때는 물러서지 말고 바로 끊어 백돌을 응징해야 합니다. 흑14까지 백이 살아갔지만 흑의 광활한 세력이 백의 단칸방을 단연 압도하고 있는 모양이지요. 못 믿겠다고요? 그럼 우리의 호프 다케미야 九단에게 문의해 보세요.

13도(붙이면 바깥쪽으로)

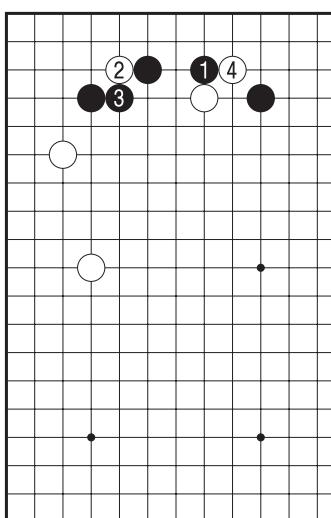
흑1 바깥으로 막는 수가 정답입니다. 상대가 붙여오면 대부분의 경우 바깥쪽에서 막는 것이 유리합니다. 백돌을 잡을 수는 없더라도 세력을 얻어서 충분하다는 거, 이젠 다들 아시겠죠?

지금까지 장면도1의 대처방법이었습니다. 실전에서 따라할 자신이 없으신 분들, 3번씩만 복습해서 외워두세요!

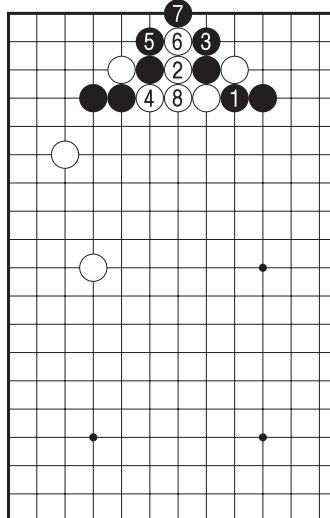


장면도2

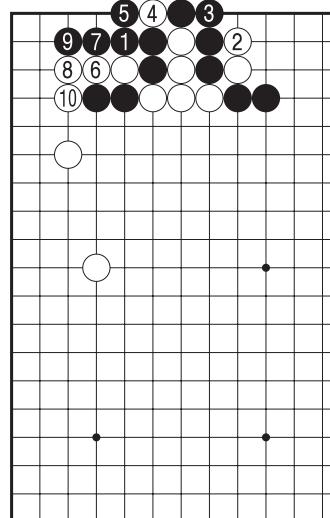
이번에는 흑이 \triangle 로 날일자 굳힘 한 장면에서 백1로 두었을 때의 응수에 대해 알아보겠습니다. 백1은 침입인 것 같기도 하고, 아닌 것 같기도 하고 정말 알쏭달쏭합니다. 이런 알쏭달쏭한 문제가 나타나면 어정남이 바로 출동합니다. 자~ 흑은 어떻게 두어야 할까요?



1도



2도



3도

1도(불이고 젓하고)

흑1에 붙이는 수가 제1감이라고요?
흠, 이제 제법 감각이 생긴 것 같군요.
그러나 원승이도 나무에서 떨어질 때
가 있는 법. 백2·4가 절호의 맥점입니다.
예상 못하셨죠?

2도(절단은 나락)

흑1로 끊으면 백8까지 돌이킬 수 없는
수렁에 빠지게 됩니다. 흑은 어느
쪽으로 나가도 망하게 돼있습니다.

3도(흑 망)

흑1로 단수치면 죽 아니냐고요? 죽은
맞지만 자신에게도 약점이 있다는
걸 잊으셨군요. 백4로 먹여치면 죽이
성립되지 않아 10까지 망해 버립니다.

도대체 왜 이렇게 되버린 걸까요? 자, 그럼 정답을 공개하겠습니다.

4도(정답은 흑1의 불임)

의외로 흑1로 붙이는 수가 정답. 아까 배운
'성동격서'와 같은 원리입니다. 백 한점을 공격
하기 위해 반대쪽에서부터 공략하는 고급 수법.

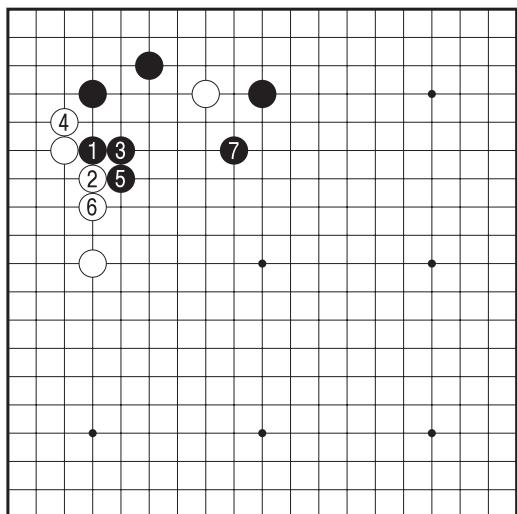
1 이하 5까지 세력을 만든 후 흑7로 써어 백 한 점을 포위하면 백은 속수무책! 이런 수법을 사용할 줄 안다면 이젠 여러분도 ‘고수’ 소리 들을 날이 멀지 않았겠죠?

정리

자~ 그럼 이번 달에 배운 걸 정리해 볼까요?

장면1의 백1에는 어느 쪽으로든 붙이면 안 됩니다~ 위든 아래든 붙이면 큰일 나는 거예요. 이럴 땐 마늘모로 공격하는 게 상책인데 강한 쪽에서 공격하는 게 아니라 약한 쪽에서 강한 쪽으로 공격하는 겁니다. 백이 꼬물꼬물 비집고 나오면 오늘 배운 ‘성동격서’로 박살내주면 되는 거예요.

장면2도 크게 다르지 않습니다. 밑으로 건너가는 수는 백의 책략에 딱 걸려드는 거예요. 이 때도 마찬가지로 성동격서를 활용해 반대편 돌에 붙여 응수를 물어보는 게 고급 수법이라고



4도

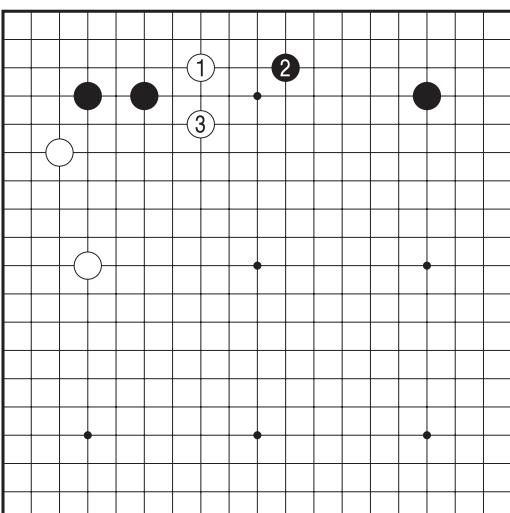
했죠? 성동격서만 잘 활용한다면 내일부터 여러분도 ‘고수’ 소리 들을 수 있습니다. ☺

예고편 변 침입 3탄

다음 달 숙제입니다. 우리 하수님들, 한칸 굳힘 되어 있는 상황에서 백1로 다가오면 갑자기 가슴이 콩당콩당 뛰면서 몸이 후덜덜 떨립니다. 책에 분명 흑2로 두라고 나오니까 두기는 두지만, 백3 이후 전투가 시작되면 몇 발자국 못가서 망해버립니다. 분명 곤마인 백돌이 공격을 당해야 할 텐데, 조금만 진행되면 오히려 내 돌이 정신없이 공격당하는 상황에 처하고 맙니다.

도대체 왜 그럴까요? 분명 공격을 해야 하는 것을 알면서도 상대가 백1에 다가오기만 해도 움추려드는 불편한 진실.

여러분의 고민, 어정남이 시원하게 해결해 드리겠습니다. 4월호를 기대해 주세요.



문제의 장면