

# 김만수의 어려운 것을 정해주는 남자

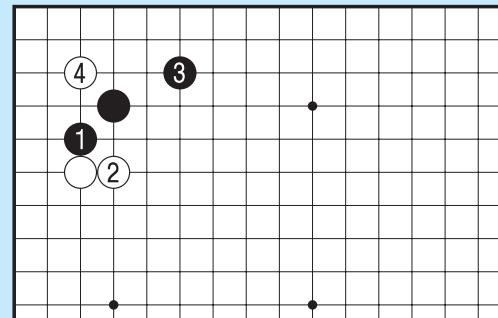
## 장면도1

이번 달 주제는 우리 하수님들의 영원한 두통거리! 바로 3·三입니다. 3·三에 대해 강의한다고 하니까 여러분들의 사연이 정말 많이 왔습니다. 분당에서 바둑을 배우는 12살 어린이의 사연을 들어볼까요.

“김만수 사범님 안녕하세요? 저는 분당에서 바둑을 배우는 S양입니다. 제가 어제 저의 짹사랑 민권이랑 바둑을 두었어요. 저는 원래 바둑을 좋아하지는 않지만, 민권이가 바둑을 좋아해서 엄마에게 졸라 바둑을 배우고 있어요.

그런데 민권이는 제 마음은 몰라줘요. 심지어는 어제 바둑에서 3·三에 들어와 제 돌을 다 잡아 먹고 저를 놀리기까지 했어요. 사범님, 3·三에 들어오면 어떻게 두어야 하는지도 가르쳐 주세요. 그리고 민권이에게는 제가 좋아한다고 절대 얘기하지는 말아 주세요. 히”

하하~ 깜찍한 S양이 사연을 보내왔군요. 우리 깜찍이에게도 3·三은 민권이 마음만큼 복잡한 곳인가 봅니다. 자~ 그럼 어정남 강의



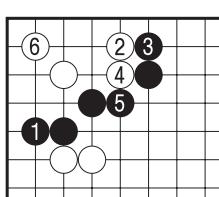
출발합니다.

## 1도

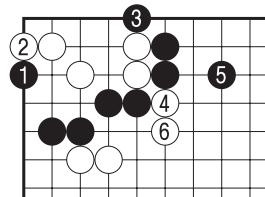
본격적인 공부에 들어가기 앞서 여러분들께서 꼭 기억하셔야 할 것이 있습니다. 바로 “3·三에 들어온 돌은 잡을 수 없다”입니다. 아니, 믿을 수 없다고요? 그럼 지금부터 어정남이 그 이유를 가르쳐 드리겠습니다. 자~ 혹1로 잡으러 가볼까요?

## 2도

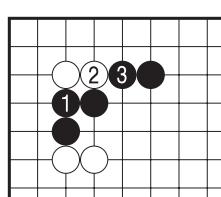
전도에 이어 계속 잡으러 가보겠습니다. 3으로



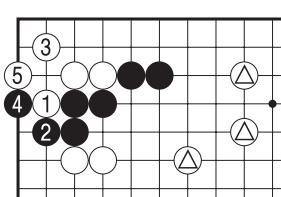
1도



2도



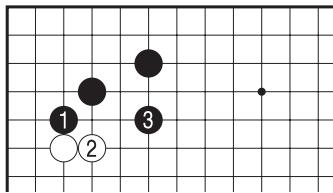
3도



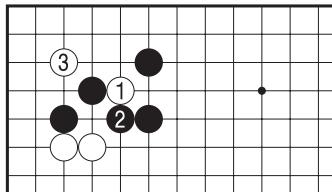
4도



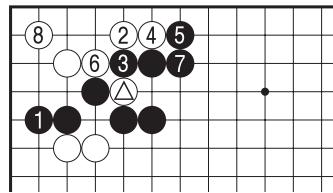
바둑을 두다보면 매번 머리가 지끈거리는 어려운 장면이나 애매한 갈림길을 만나게 됩니다.  
한 번 당하고 두 번 당하고 세 번 당해도  
알쏭달쏭한 어려운 장면들.  
어정남 김만수가 확실히 정해드립니다.



5도



6도



7도

젖히며 다 잡았다고 흐뭇한 미소를 짓는 분도 분명 계실 겁니다. 물론 자체론 잡혔습니다. 그러나 백4로 끊기는 순간 상황은 180도 달라지게 되죠. 본도는 사연을 보내주신 S양의 실전이기도 한데요, 이렇게 잡으려 가니까 민권 군에게 돌을 다 잡아먹히는 겁니다. 잡으려 가면 거꾸로 잡힌다는 것, 아셨죠?

### 3도

그렇다면 흑1로 웅크리는 수는 어떨까요? 그런데 무엇보다 흑1의 위치가 빈삼각인 점이 마음에 들지 않는군요. 딱 잘라 얘기해서 빈삼각이 좋은 경우는 거의 없답니다. 자신이 초보자라고 생각하면 흑1은 아예 두면 안 되는 거예요.

### 4도

왜 안 되는지 설명하자면, 백이 1·3으로 호구치면 이름만 들어도 무시무시한 꽃놀이패가 나버립니다. 게다가 백 $\triangle$  언저리에 돌이 놓여진 다음이라면 흑대마가 비명횡사할 가능성도 다분하겠죠? 따라서 빈삼각으로 받는 것은 금지!

### 5도

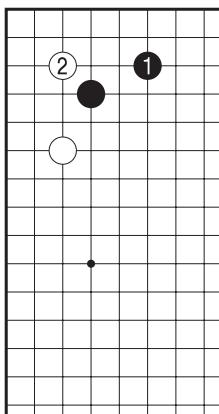
우리 S양, 어정남의 설명을 듣더니 다음날 민권이랑 둘 때 흑1로 붙이고 아예 3으로 뒤서 튼튼하게 지켜버렸습니다. 분명히 ‘설마 이렇게 까지 뒀는데 수가 나겠어?’라고 생각했겠지요. 하지만 민권 군은 S양의 마음을 아는지 모르는지, 또다시 귀를 보며 입맛을 다시기 시작합니다. 아니, 설마 이렇게 지겼는데 수가 날까요?

### 6도

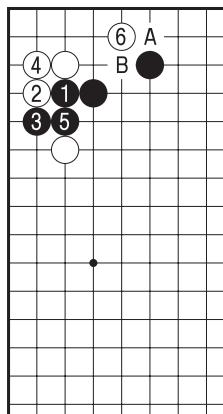
백1·3에 하수들의 머릿속은 또다시 과부하가 걸리기 시작합니다. 자, 뭔가 심상치 않은 조짐이 느껴지죠? 계속 이어가 보겠습니다.

### 7도

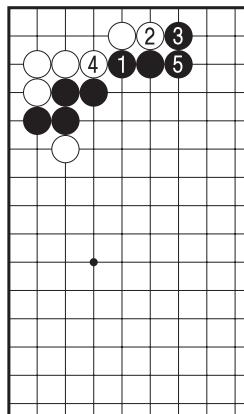
흑1로 잡으려 가면 백2로 달리게 되는데, 백 $\triangle$ 가 있으니 곧장 막을 수가 없습니다. 결국 백8까지 한수 가일수를 했음에도 백이 손쉽게 살아버린 모습입니다. 이제 아셨죠? 3·3이 비어 있으면 언제나 백이 들어와 살 수 있다는 것을. 그렇다면 하수는 평생 3·3을 웬수보듯 바라봐야 할까요?



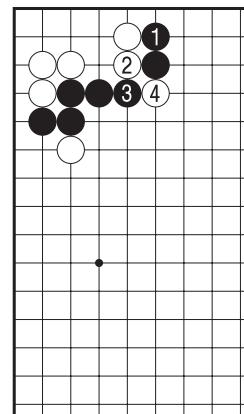
8도



9도



10도



11도

## 8도

어정남의 대답은 놀랍게도 YES! 옹? 그럼 하수들은 고수가 3·3에 침입하면 넙죽넙죽 살려줘야 하냐고요? 그렇습니다. 중요한 건 잘~ 살려줘야 한다는 것이죠. 포인트는 백을 살려주는 대신 외세를 얻어야 한다는 것! 모양을 바꿔 가장 흔히 등장하는 흑1 날일자 정석 때 백이 3·3에 침입하면 어떻게 받아야 하는지부터 살펴보겠습니다.

## 9도

백이 처음부터 3·3에 들어오면 전혀 무서워할 게 없습니다. 일단 과감하게 흑1로 차단해서 백을 귀에 가둡니다. 그럼 백은 6으로 달려 삶을 도모해야 하는데, 여기서 흑은 A와 B 두 갈래 갈림길에 서게 됩니다. 과연 어떻게 받는 게 정수일까요?

## 10도

물론 두 가지 모두 선택 가능한 길입니다. 하지만 어정남은 단호히 말하겠습니다. 초보라면 두터운 흑1을 택하라! 상수와 대국할 땐 뭐니 뭐니 해도 두터운 게 장땡(?)입니다. 백2로 기어 나오면 흑3으로 틀어막고 5로 튼튼하게 이어듭니다. 흑의 세력이 엄청나죠? 이렇게 강력한 갑옷을 입고 있다면 훗날 어떤 전투가 발생해도

무서울 게 없답니다.

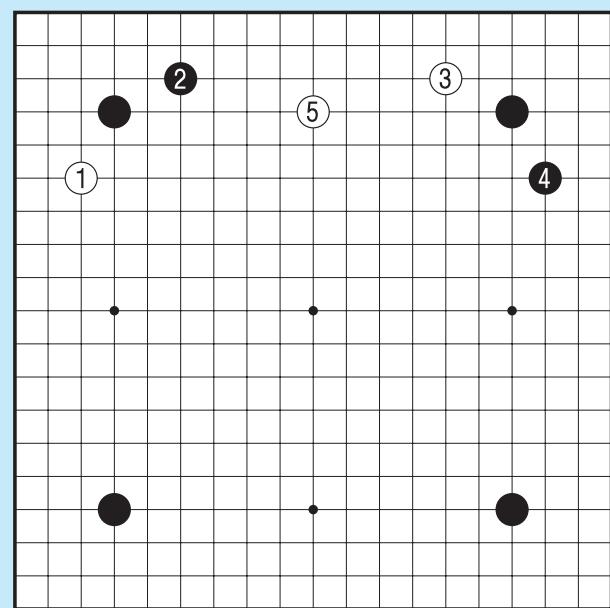
## 11도

아니, 다른 책에서는 흑1로 막으라고 써있는 데 그럼 책이 잘못된 거냐고요? 아닙니다. 흑1도 물론 정수입니다. 그런데 어정남의 경험상 백4로 끊겼을 때 제대로 응수하시는 분을 못 봤어요. 우리 하수님들, 백4의 무리수를 정확히 응징할 자신 있으신가요? 자신 있다면 이미 하수가 아니랍니다. 하지만 그렇지 않다면 괜한 오기부리지 말고 어정남의 말에 따르는 것이 정신건강이 이롭습니다.

상수가 3·3에 들어오면 살려주되 두터움을 얻어야 합니다. 그런데 기력이 낮으신 분들이 오히려 억지로 잡으려 가는 경우가 허다하죠. 고수가 3·3에 들어오면 우리 집에 오신 귀한 손님이라고 생각하고 귀 한켠으로 잘 모십시오. 그러면 실리를 주는 만큼 자연스럽게 두터움을 얻게 되어 상수도 원치 않는 평화협정에 도장을 찍을 수밖에 없답니다.

## 장면도2

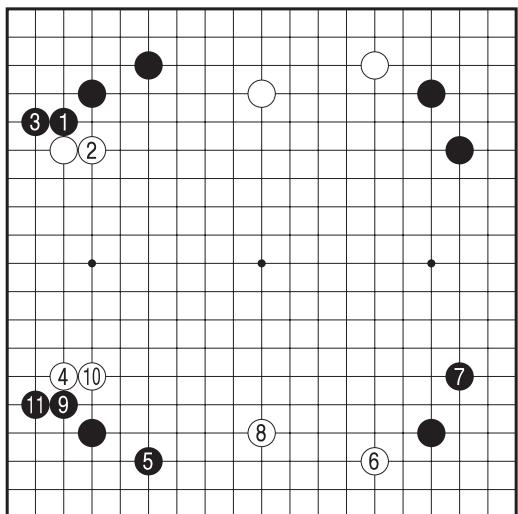
이번에는 실전 응용편으로 넘어가 보겠습니다. 백5에 돌이 오면 흑은 추위를 타기 시작합니다. 이럴 때 귀를 지켜야 하는지 안 지켜도 되



는지 정말 아리송하죠. 이런 장면에서의 대응법, 어정남이 확실하게 정해 드리겠습니다.

### 1도

장면도2와 같은 모양은 실제로 여러분들의 대국을 보면 정말 흔하게 등장하는 형태입니다. 가만히 바둑을 보고 있으면 많은 분들이 흑1·3



1도

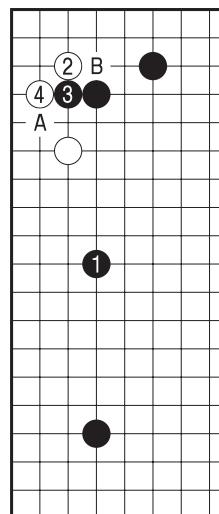
의 지점을 선택하곤 하죠. 하지만 이런 진행은 당장은 안전한 것 같지만 바둑이 진행될수록 서서히 자기 목을 죄어오게 됩니다.

### 2도

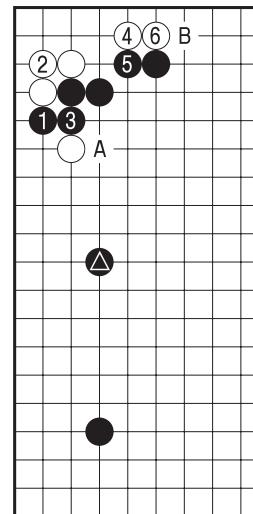
흑의 잘못은 초반부터 너무 귀를 지키려는 데 있습니다. 이런 형태에서는 지킬 게 아니라 오히려 흑1로 두어 백을 공격해야 합니다. 적반하장에 기가 찬 백이 1로 귀에 들어오겠지만 방금 전 어정남이 가르쳐준 해법만 기억하고 있다면 어려울 게 없답니다. 다들 기억하고 계시겠죠? 모르겠다고요? 손들고 서있으세요.

### 3도

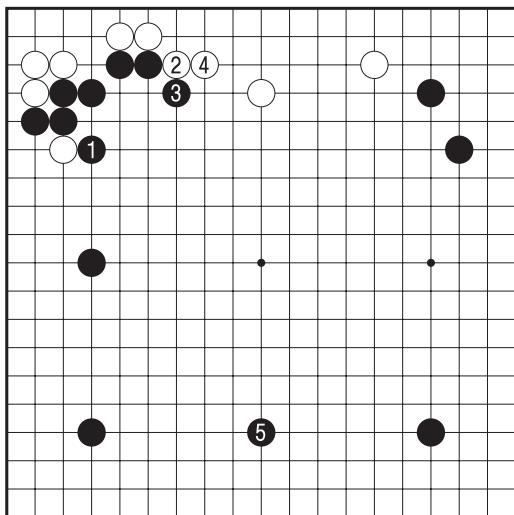
자~ 위에서 한차례 설명했던 것처럼 백6까지 진행시켜봅시다. 여기까지 진행됐다면 이미 8부능선은 넘은 것이나 다름없지만 아직 모든 것이 끝난 것은 아니에요. 백6으로 두었을 때 흑은 A와 B중에서 다시 선택을 해야 합니다. 눈치가 빠른 독자라면 10도와 어떤 점이 다른지 금세 알 수 있을 겁니다.



2도



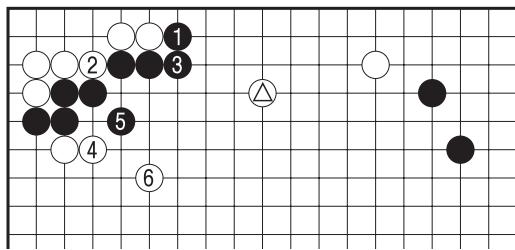
3도



4도

#### 4도

정답은 흑1로 두텁게 막아두는 수! 다시 한번 강조하지만 접바둑에서는 실리보다 두터움이 우선입니다. 물론 백2·4로 넘어가는 수가 크긴 합니다. 하지만 흑도 5로 두면 거대한 세력권을 형성할 수 있죠? 두텁게 두면서 상대가 집을 지으면 나도 따라 지으면 된다는 마인드가 중요합-



5도

니다. 큰 곳은 나 혼자 다 차지해야 한다고 생각한다면 당신은 욕심쟁이~ 우후훗!

#### 5도

그렇다면 왜 이번엔 흑1로 막는 수가 정답이 아닌지 궁금한 독자들도 있을 겁니다. 포인트는 백△! △로 인해 백4·6으로 움직이면 흑대마가 미생이 되어 쫓기게 되요. 물론 지금 당장은 잡히진 않겠지만 고수와의 대국에서 곤마를 만드는 것은 위험천만한 일. 어떤 상황에서도 사슴이 사자에게 싸움을 걸면 안 되겠죠?

#### 장면도3

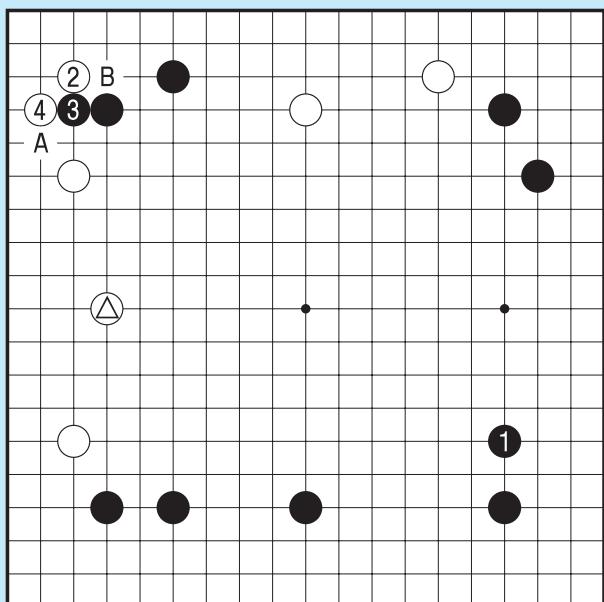
이번에는 좌변에 백△가 있는 상황에서 백이 3·3 침입했을 때 대처하는 방법에 대해 알아보겠습니다. 과연 이런 경우 흑은 A와 B중 어느 쪽으로 막아야 할까요?

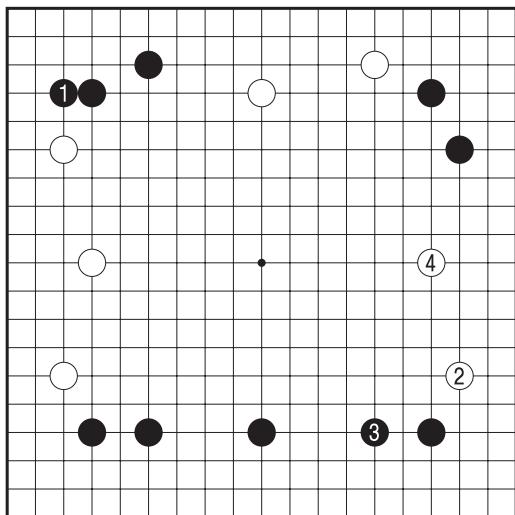
#### 1도

정답을 공개하기 앞서 흑이 백의 3·3 침입을 겁내 흑1에 지키는 것은 좋지 않습니다. 물론 귀는 무사히 지킬 수 있겠지만 다른 큰 요처를 놓치게 되어 포석에서 뒤처지게 됩니다. 이것 하나만 꼭 기억하세요. ‘초반엔 3·3의 자리를 먼저 지키지 않는다’!

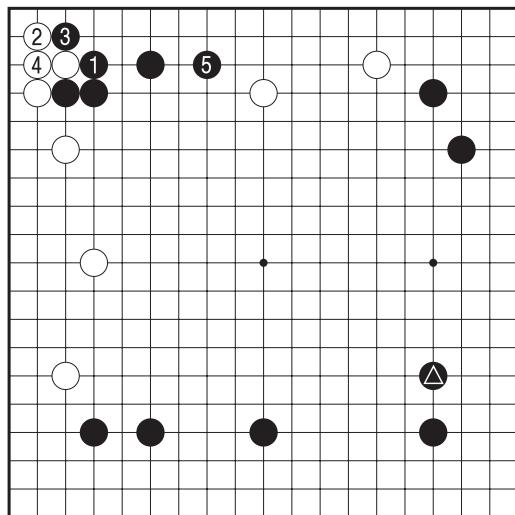
#### 2도

사실 3·3 침입도 대응법만 통달하면 전혀 무서울 게 없습니다. 요령

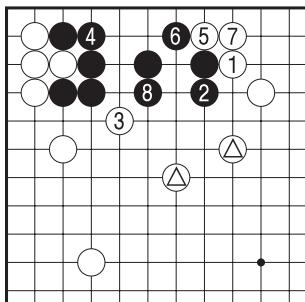




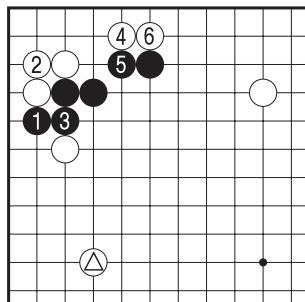
1도



2도



3도



4도

은 항상 자기 돌이 있는 방향으로 막는다고 생각하면 되요. 이번엔 좌변 방향에 흑돌이 없으니까 흑1로 막아 근거를 확보하는 것이 정답입니다. 흑5가 잊으면 안 되는 중요한 한수! 좀 더 보여도 견실한 벌립으로, 이것으로 흑말이 공격 당할 일은 없어졌습니다. 선수로 귀를 뺏겨 당한 게 아니냐고요? 대신 흑도 △라는 큰 곳을 차지하지 않았습니까. ‘초반은 서로 한 곳씩 큰 자리를 주고받는 것이다’라는 개념으로 생각한다면 이해가 쉬울 겁니다.

### 3도

이 모양의 장점은 100% 살아 있다는 거예요. 중반 이후 백△들이 생겨 백1로 공격한다 해도

흑8까지 여유 있게 살 수 있습니다. 고수와의 대국에서 확실하게 살아 있다는 게 얼마나 큰 혜택인지 여러분 충분히 공감하시죠

### 4도

백△가 있는데도 흑1로 막는 것은 이하 백6까지 흑말이 곤마가 돼버려 실패입니다. 당장 공격 받을 돌은 아닙니다. 근거가 없다는 것은 전도의 설명과는 반대로 폭탄을 안고 바둑을 두는 격이죠. 접바둑에서는 미생마를 만들지 않고 두텁게 두텁게 대처하는 것이 현명한 처사라 할 수 있겠습니다.

3·3 침입에 대한 공포를 갖는 것은 대응하는 방법을 잘 몰라서입니다. 조금만 빼끗해도 곤마가 뜨고 집은 집대로 털리다보니 자신도 모르게 경계심을 갖게 되는 것이죠. 그렇다고 맹목적으로 3·3 침입을 두려워 할 필요는 전혀 없습니다. 상수가 3·3에 들어오면 내집에 오신 귀한 손님이란 마음으로 잘 살려 줘야 합니다. 그리고 그 대가로 두터움을 차지한다면 3·3 침입에 대한 공포심은 자연스럽게 없어질 것입니다. ☺