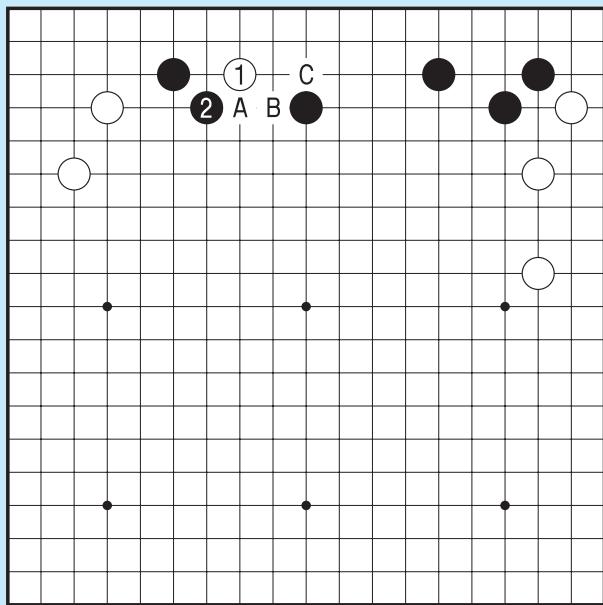


김만수의 어려운 것을 정해주는 남자



장면도 1

이번 달에는 강릉에 사는 한 사장님의 보내준 사연으로 공부해보겠습니다. 사장님 사연을 들어볼까요?

“아~ 김사범 안녕하십니까. 내가 은퇴해서 참으로 적적했는데, 옛날 친구들하고 같이 바둑 두는 재미로 살고 있어요. 그런데, 요즘 삶이 괴로워졌지 뭡니까. 얼마 전부터 옛 초등학교 동창과 돈을 쪼~금 걸고 바둑을 두는데, 그 친구하고 둘 때마다 내 지갑 속 용돈이 슬슬 없어집니다. 아주 울화통이 터져요.

하소연만 하려는 게 아니라, 내가 물어보고

싶은 게 하나 있소. 그 친구가 흑으로 두면 장면도와 같이 두는데, 상변 흑 모양이 더 커지기 전에 백1로 들어가면 그 친구는 꼭 흑2로 두어 잡으려 옵니다. 두다 보면 꼭 내 돌이 잡혀서 돈을 잃는단 말이요. 김사범, 도대체 흑2로 두었을 때 어떻게 둬야 하는 교?”

음~ 한 사장님께서 그런 고민이 있으셨군요. 딱 봐도 초심자들이 어려워 할 만한 모양인데요, 걱정하지 마세요. 오늘 이 시간부로 한 사장님의 고민, 어정남이 확실히 해결해 드리겠습니다. 자~ 백에게는 A~C 세 가지 응수법이 있는데 어떻게 두어야 소중한 용돈을 강탈해가는 얄미운 동창에게 본때를 보여줄 수 있을까요?

1도

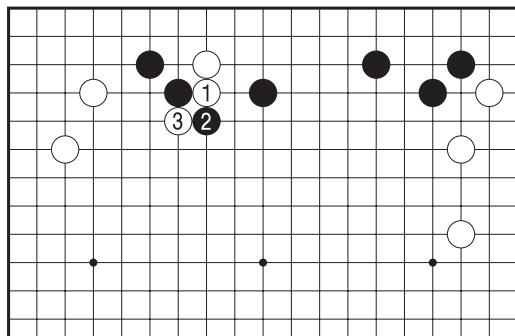
먼저 한 사장님은 평소에 어떻게 두는지 알아볼까요? 평소 전투를 즐기는 기풍인 한사장님은 일단 백1·3으로 끊고 본다고 하시는군요. 하지만 백1·3은 절~대 두어선 안 될 과수. 욕심내다 도리어 잡히기 십상입니다.

2도

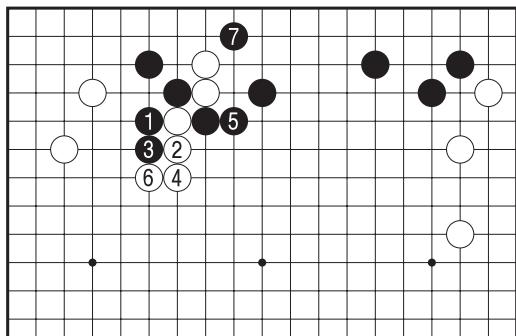
흑1·3으로 밀어올린 다음 흑5로 늘어두면 상변 백 두점은 최소 사망입니다. 백6에 두어도



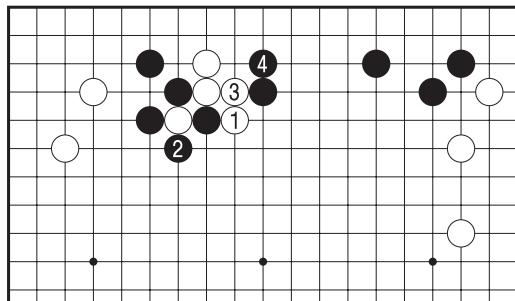
바둑을 두다보면 매번 머리가 지끈거리는 어려운
장면이나 애매한 갈림길을 만나게 됩니다.
한 번 당하고 두 번 당하고 세 번 당해도
알쏭달쏭한 어려운 장면들.
어정남 김만수가 확실히 정해드립니다.



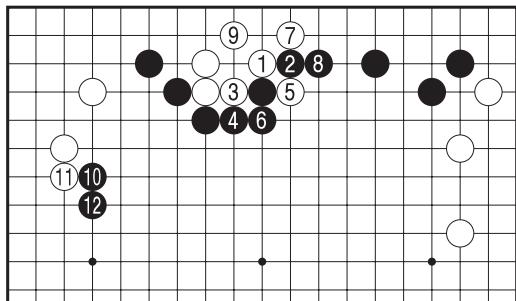
1도



2도



3도



4도

흑7로 막혀 활로가 없지요. 바로 이 수순이 한 사장님의 언제나 백돌을 죽인 레퍼토리라고 합니다.

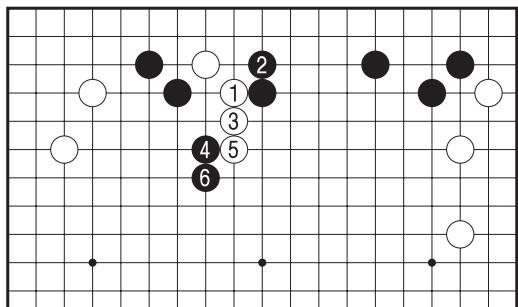
3도

항상 백돌이 죽어나가자 한 사장님도 생각을 바꿔 백1로 탈출을 모색했습니다. 그러나 ‘꽝따냄 30집’이라는 격언, 모두 알고계시죠? 흑에게 끙따냄을 허용하고 흑4로 근거마저 빼앗기자

이런 생불여사가 없습니다. 결국 한 사장님은 이번 판에서도 용돈을 잃고 속으로 피눈물을 흘리고 말았죠.

4도

그렇다면 백1로 불이는 수는 어떨까요? 백9까지 백돌이 살긴 살았지만 흑에게 강철 같은 세력을 허용하고 말이죠. 흑10·12가 놓여지고 나니 전형적인 백의 소탐대실의 결과입니다.



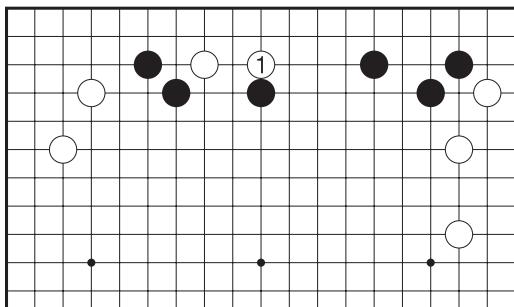
5도

5도

장면도로 돌아가서 이번에 백1에 두면 어떨까요? 백3으로 빠져나올 수 있으니까 일견 탈출에 성공한 듯 보입니다. 그러나 흑4부터 흑의 파상 공세가 시작되면 백돌은 기약 없는 방랑의 길을 떠나야 합니다. 백1로 붙이는 행마는 매가리 없이 비실비실 걷는 병아리 같은 행마라 정의할 수 있겠습니다.

6도

혹시 처음부터 백1을 선택하신 분 계신가요?
지금까지 강좌를 열심히 보신 애독자군요. 어정



6도

남, 뿌듯함을 감출 수가 없습니다. 타개의 첫걸음은 상대의 돌에 붙이는 것. 첫 관문은 통과했지만 이후 변화도 만만치 않게 어렵습니다.

장면도2

자~ 흑2의 젓힘은 필연입니다. 백은 다음 수에서 또다시 기로에 서게 되는데요, 다시 한번 보기를 드리겠습니다. A~C 중 어느 곳을 두어야 할까요?

1도

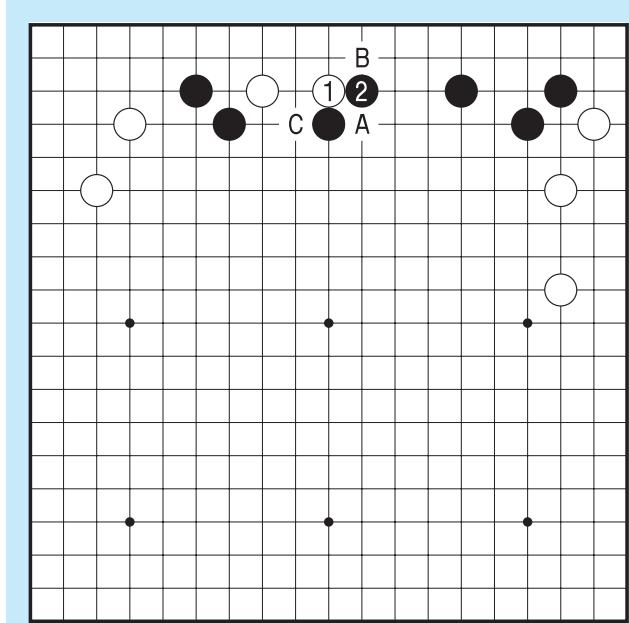
여기서도 한 사장님은 당연하다는 듯이 백1에 끊어 싸우는 수를 택합니다. 한 사장님 왈, “에라, 바둑이 죽지 사람 죽나” 용돈을 빼앗겨 피골이 상접한 분이 할 말은 아닌 듯해요. 하지만 의외로 백1의 끊임은 흑도 응수하기 만만치 않은데, 그럼 반대로 흑은 백의 무리수를 어떻게 응징해야 할까요?

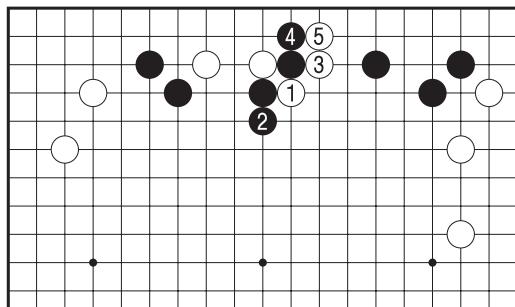
2도

정답은 아주 간단합니다. 흑1·3을 선수한 다음 5로 잡으면 되요~ 백6으로 붙여 나와도 흑7로 머리를 내밀면 어떤 전투가 펼쳐져도 흑이 유리하게 주도할 수 있답니다.

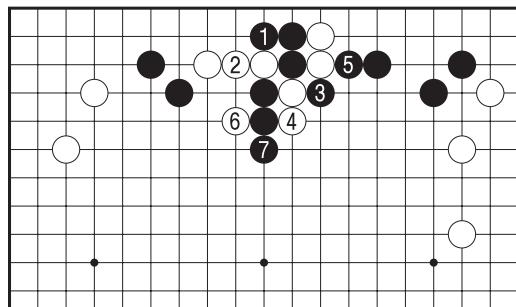
3도

여기서 잠깐! 백에게도 무서운 암수

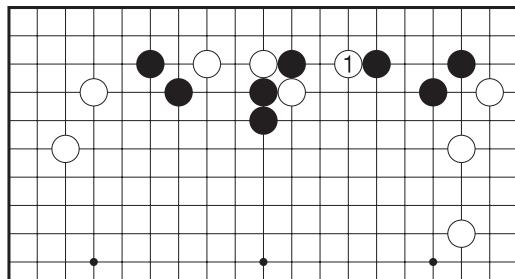




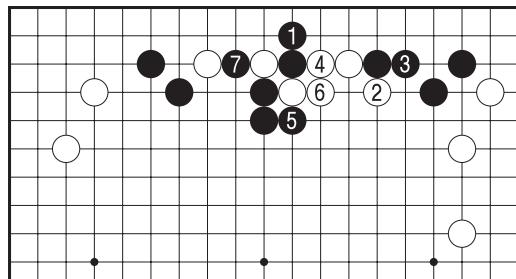
1도



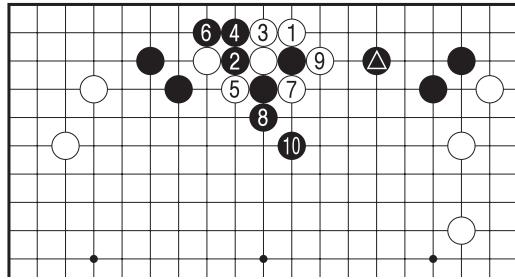
2도



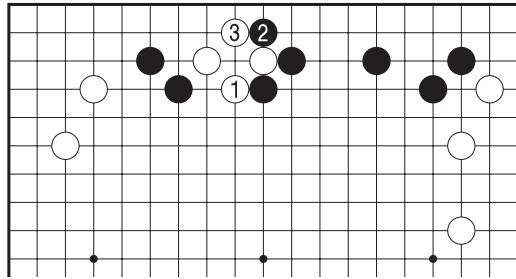
3도



4도



5도



6도

가 숨어있는데요, 백1로 붙이는 수가 바로 그것. 일견 고급 맥처럼 보이는 이 수는 하수들에게 좌절감을 안겨주기 충분해보입니다. 그러나 걱정하지 마세요. 어정남은 언제나 하수들의 편이니까요.

4도

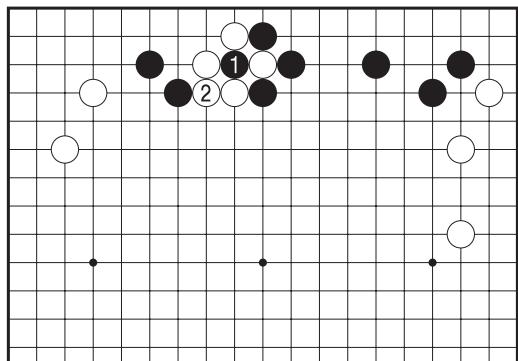
상대가 강하게 붙여올 때 요령 하나! ‘단수치는 수는 삼가라’ 허둥지둥대지 말고 자신의 약한 돌을 정비하는 게 중요해요. 여기선 흑1로 단단하게 뿌리내리는 수가 좋은 행마. 백이 2 이하로 응수해도 흑7까지 단단하게 받아두면 백은 허공에 발차기만 한 꼴이에요.

5도

다음은 백1로 이단젖히는 응수를 알아보겠습니다. 보통 타개의 맥점으로 사용되는 좋은 행 하지만, 지금 상황에서는 좋지 않아요. 속수 같은 흑2·4가 여기선 역으로 좋은 수단. 흑10까지 흑△의 위치가 좋아 흑이 주도권을 잡고 있는 모습이라고 정리할 수 있겠습니다.

6도

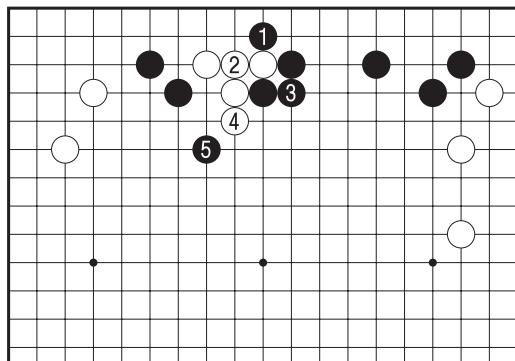
자~ 슬슬 정답을 알아볼까요? 백1·3으로 패를 거는 것이 오늘 강좌의 하이라이트. 패란 말만 들어도 머리가 아파온다고요?



7도

7도

걱정하실 필요 없습니다. 흑1로 패를 때릴 때 팻감을 찾을 필요 없이 백2로 가만히 있는 수가 준비돼 있으니까요. 다음 흑은 패를 걸어가기도, 안 걸어가기도 애매한 난감한 상황에 처하게 됩니다.



8도

떨어지면 어울하겠죠?

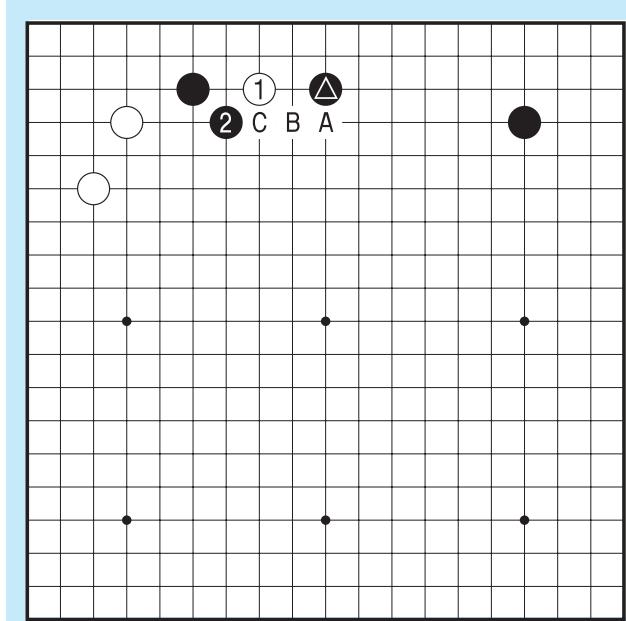
자~ 정리 들어갑니다. 장면도1 흑2의 씌움은 무리수예요. 하지만 백의 처리가 좋지 않으면 오히려 백이 잡히게 되므로 조심해야 합니다. 백의 최선은 장면도2의 6도. 한 사장님, 꼭 기억 하셔서 용돈 다시 되찾으시길 바랍니다.

8도

만약 패가 무서워 흑1 단수에 백2로 잇는다면 오히려 백돌이 무거워져서 곤마가 됩니다. 맹목적인 '패 공포증' 때문에 잘 두다가 낭떠러지로

장면도3

이번에는 흑 \triangle 의 위치에서 백1로 침입했을 때 흑2로 씌우는 수를 살펴볼 거예요. 백은 어떻게 수습해야 할까요? 흑 \triangle 의 위치가 다르다는 점을 염두에 두고 A~C 중 정답을 찾아보세요.

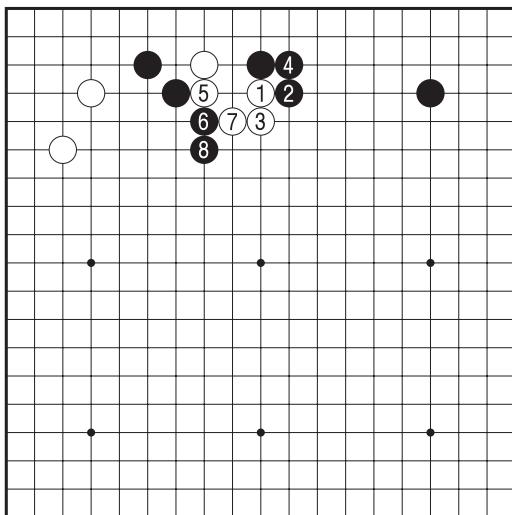


1도

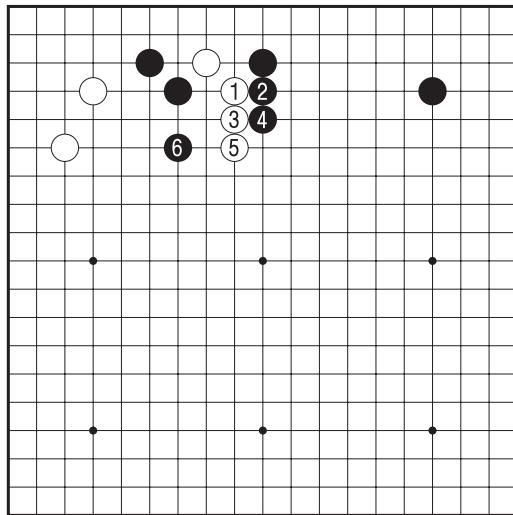
일단 멋있어 보이는 백1이 좋아 보인다고요? 바둑판 위에서 허세는 금물. 흑2·4로 지킨 다음 흑6의 두점 머리가 작렬하면 백돌이 빈삼각이 되어 괴롭습니다.

2도

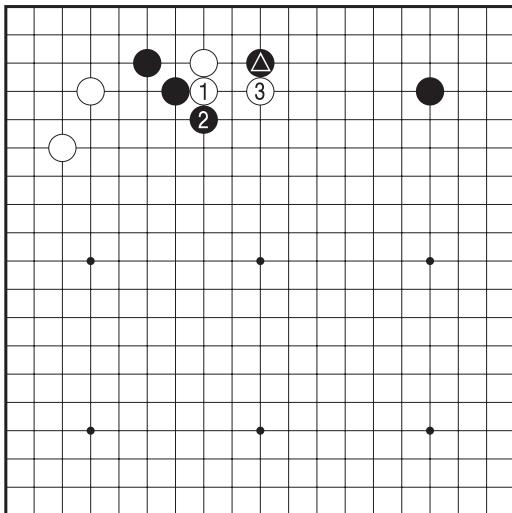
백1의 마늘모는 밖으로 빠져 나오기가 가장 쉬워 초심자가 즐겨 사용하는 수법이지요. 그러나 흑2·4로 밀리고 6을 당하면 아직도 미생이어서 좋지 않습니다.



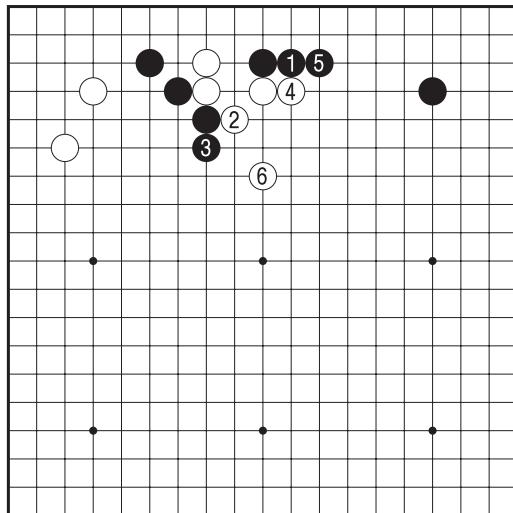
1도



2도



3도



3도

3도

정답은 백1로 민 뒤 3으로 붙이는 수입니다. 장면도1에서는 밀지 말라고 하더니 왜 지금은 밀어가야 하냐고요? 그건 바로 흑△의 위치가 달라서 그런 거예요. 지금은 흑이 터져 나오는 백돌을 막을 방법이 없어 더 이상의 공격이 불가능해진 장면입니다.

4도

흑은 1로 느는 수가 최선인데 백2의 호구 모

양이 기분 좋죠? 백6까지 광활한 중앙으로 뛰쳐 나와서는 백의 대성공이라 할 수 있겠습니다.

이번 달에는 흑의 무리한 공격을 이겨내는 방법을 알아봤습니다. 프랜시스 베이컨은 ‘아는 게 힘’이라고 했습니다. 바둑도 딱 그렇습니다. 한 사장님, 오늘 강의 열심히 외워서 그동안 용돈을 갈취해 간 동창에게 뜨거운 복수혈전을 펼칠 수 있길 바랍니다. 그럼 여러분, 다음 달에 다시 만나요. ☺