

WEBVTT

00:00:38.045 --> 00:00:38.935

안녕하십니까?

00:00:38.960 --> 00:00:41.904

입문 교육을 진행하게 된
성기창입니다.

00:00:42.411 --> 00:00:48.282

이번에 함께 공부할 주제는
돌의 끊기와 대응법입니다.

00:00:48.490 --> 00:00:52.479

돌이 끊는 형태는 실전에서
너무 많이 등장하기 때문에

00:00:52.938 --> 00:00:57.170

끊긴 이후의 대응법을
정확히 숙지하는 것은

00:00:57.195 --> 00:00:59.865

굉장히 중요하다고
할 수 있습니다.

00:00:59.890 --> 00:01:02.633

그러면 함께 공부를
해 보도록 하겠습니다.

00:01:05.731 --> 00:01:12.330

끊기와 대응법은 붙임수와 대응법과
유사한 형태라고 할 수 있는데

00:01:12.355 --> 00:01:15.990

조금 더 심도 깊게
진행을 해 보도록 하겠습니다.

00:01:16.213 --> 00:01:19.243

이렇게 끊었을 때

00:01:21.149 --> 00:01:27.269

흑의 입장에서는 단수를 만들어서
뭔가 공격하고 싶지만

00:01:27.294 --> 00:01:28.554

이렇게 하는 것보다는

00:01:28.855 --> 00:01:30.804

이 돌과 이 돌 중에 약한 돌.

00:01:31.169 --> 00:01:33.816

끊기면 약한 쪽을 뺏어라

이게 기본입니다.

00:01:33.841 --> 00:01:37.371

그래서 약한 쪽을 이렇게

뺏어 주는 것이

00:01:37.396 --> 00:01:39.667

좋은 수라고 얘기할 수 있습니다.

00:01:39.692 --> 00:01:43.221

이렇게 뺏어 두면

백이 잡혔다는 겁니다.

00:01:44.272 --> 00:01:46.408

왜 잡혔는지 다시 한번

설명을 드리면

00:01:46.433 --> 00:01:51.836

이렇게 뺏으면 단수를 만들어서

축이 됩니다.

00:01:52.847 --> 00:01:59.017

나가 봐야 두점머리

이렇게 단수 잡히죠.

00:01:59.506 --> 00:02:03.446

그래서 이 돌이 안 잡히려고

이렇게 뺏으면

00:02:03.471 --> 00:02:06.474
이번에는 이렇게 단수 쳐서 잡혔다.

00:02:06.950 --> 00:02:11.227
이제 이 형태를 집중적으로
한번 분석을 해 볼 필요가 있는데요.

00:02:12.181 --> 00:02:18.101
바둑은 단수를 만들어서
돌을 잡기가 쉽지는 않습니다.

00:02:18.343 --> 00:02:19.983
실제로 실전에 들어가보면.

00:02:20.008 --> 00:02:23.580
그런데 단수를 만드는 순간
상대방 돌을 잡을 수 있는 경우가

00:02:23.605 --> 00:02:26.652
몇 가지가 있는데
다시 한번 제가 설명을 드리면

00:02:26.677 --> 00:02:32.425
일선 단수, 양단수, 축
이 세 가지는 대표적인 유형이고요

00:02:32.450 --> 00:02:35.512
또 한 가지 중요한 단수를 통해
잡을 수 있는 형태가

00:02:35.537 --> 00:02:38.509
바로 이 형태입니다.

00:02:38.534 --> 00:02:40.173
한번 보겠습니다.

00:02:40.475 --> 00:02:47.444
여기 1선, 2선, 3선에서
단수를 만드는 돌은 나가면

00:02:47.942 --> 00:02:53.140

3선 돌은 단수를 만들어도
잡기가 어렵습니다.

00:02:53.165 --> 00:02:54.689
왜 그런지 한번 보겠습니다.

00:02:54.932 --> 00:02:58.994
여기서 도망간 돌을 막아서
공격을 해 보겠습니다.

00:02:59.019 --> 00:03:06.286
이때 백이 이렇게 달아났을 때
흑이 뭔가 계속 막기가 어렵습니다.

00:03:07.455 --> 00:03:08.269
막을 수가 없습니다.

00:03:08.294 --> 00:03:12.085
막게 되면 왜 안 되냐 하면
자기가 먼저 잡혀버립니다.

00:03:12.399 --> 00:03:14.388
이 돌이 1선 단수가
먼저 돼버립니다.

00:03:14.413 --> 00:03:16.935
왜냐하면 여기를 단수를 만들면

00:03:17.502 --> 00:03:21.223
이 돌이 지금 잡힐 위기이기 때문에
이렇게 달아나야 되는데

00:03:21.585 --> 00:03:23.438
막으면 먼저 잡혀버립니다.

00:03:23.463 --> 00:03:27.303
그러니까 이게 먼저 잡혀버리면
손해가 크죠.

00:03:27.328 --> 00:03:33.702
그래서 함부로 단수를 만든 다음에

나가버리면 잡기가 어렵습니다.

00:03:33.727 --> 00:03:41.370

그런데 여기 두고 이거 둘 때
이렇게 막을 수가 없다 그랬죠

00:03:41.494 --> 00:03:43.083

그런데 한번 보겠습니다.

00:03:43.306 --> 00:03:45.788

여기를 막을 수 있는
경우가 있습니다.

00:03:45.813 --> 00:03:47.972

지금은 단수를 만들고

00:03:47.997 --> 00:03:50.016

여기 1선 단수였는데
제가 막을 수 없는데

00:03:50.041 --> 00:03:56.746

만약에 돌이 이렇게 연결돼 있다면
막는 데 어려움이 없어지죠.

00:03:57.105 --> 00:03:59.735

왜냐하면 단수가 안 되니까,
먼저 잡았으니까.

00:03:59.760 --> 00:04:01.335

여기가 아니고요.

00:04:01.572 --> 00:04:05.176

이렇게 있어도 막을 수 있습니다.

00:04:05.434 --> 00:04:07.584

왜냐하면 여기를 두면
잡을 수 있으니까.

00:04:07.808 --> 00:04:15.628

그리고 이렇게 여기에 돌이 있어도
막으면 잡을 수 있죠.

00:04:15.653 --> 00:04:20.658
그러니까 3선에서 단수를 만들어서
이 돌을 잡을 수 있는 경우가 있는데

00:04:20.683 --> 00:04:23.514
언제나 하면 자체로는 잡을 수 없고

00:04:23.539 --> 00:04:27.069
돌이 주변에 여기에 있거나
여기에 있거나

00:04:27.094 --> 00:04:28.811
또는 여기에 있거나 여기에 있거나.

00:04:28.836 --> 00:04:30.518
주변에 돌이 놓여 있으면

00:04:30.543 --> 00:04:33.639
3선에서 단수를 만들어도
잡을 수 있습니다.

00:04:33.664 --> 00:04:36.494
여기에 돌이 있다라고 하면
이 돌은 죽었습니다.

00:04:36.879 --> 00:04:41.295
도망가도 이쪽이 아니고
이렇게 막을 수가 있기 때문입니다.

00:04:41.513 --> 00:04:44.585
이렇게 나가도
이 돌이 수비를 하고 있기 때문에

00:04:44.708 --> 00:04:48.565
막아버리면 백돌이 먼저 잡혔습니다.

00:04:48.828 --> 00:04:49.572
그렇죠?

00:04:49.974 --> 00:04:53.771
또 여기서 이게

연결돼 있다고 보겠습니다.

00:04:53.796 --> 00:04:56.177

단수를 만들면 이 돌은 잡혔습니다.

00:04:56.301 --> 00:04:58.889

나가도 이쪽으로 막습니다.

00:05:00.057 --> 00:05:02.949

여기를 뒤도 막을 수 있네요.

00:05:03.224 --> 00:05:06.469

이 돌이 딱 수비를 하고 있기 때문에
백이 잡혔습니다.

00:05:06.611 --> 00:05:07.384

이렇게 되는 겁니다.

00:05:07.409 --> 00:05:11.883

그래서 3선에서 단수를 만들었을 때
잡을 수 있는 경우를

00:05:11.908 --> 00:05:13.293

꼭 기억을 하셔야 됩니다.

00:05:13.733 --> 00:05:21.495

그래서 다시 한번 이제 원형태로
다시 돌이켜보면 젓히고 끊었을 때

00:05:21.539 --> 00:05:25.199

흑이 단수를 만들어봐야
이 돌을 잡을 수가 없습니다.

00:05:25.284 --> 00:05:27.283

왜냐하면 주변에 돌이 없기 때문에.

00:05:27.581 --> 00:05:31.001

그런데 이것을 이렇게
하나 뺀어 두었기 때문에

00:05:31.343 --> 00:05:36.202

뺨어 두면 이 돌이 지금 여기를
단수를 만들면 축으로 잡히니까

00:05:36.394 --> 00:05:41.384
이렇게 도망가 봐야
돌이 하나가 놓여 있기 때문에

00:05:41.409 --> 00:05:45.003
단수를 만들면
이 돌이 잡힌다는 겁니다.

00:05:45.028 --> 00:05:47.195
여기에 뒤도 막습니다.

00:05:47.660 --> 00:05:48.580
그렇죠?

00:05:48.605 --> 00:05:49.721
미리 가 있는 거죠.

00:05:49.746 --> 00:05:53.446
여기에 뒤도 막아서 잡혔습니다.

00:05:53.617 --> 00:05:54.562
백들이 잡혔습니다.

00:05:54.587 --> 00:05:55.846
한 가지 의문.

00:05:56.696 --> 00:05:59.495
여기를 이렇게 단수를 만들면
이게 축이 아닙니까?

00:05:59.559 --> 00:06:01.726
이렇게 얘기할 수 있는데
이건 축이 아닙니다.

00:06:01.751 --> 00:06:04.391
왜냐하면 이게 축머리가 됩니다.

00:06:04.528 --> 00:06:06.989

무슨 얘기냐 하면 달아나고

00:06:07.212 --> 00:06:10.586

두점머리 단수를 만들어도

도망가면서

00:06:10.611 --> 00:06:12.260

이 돌이 역할을 하게 됩니다.

00:06:12.285 --> 00:06:13.073

축이 아닙니다.

00:06:13.098 --> 00:06:15.340

이 돌이 단수니까 만들 수 없죠.

00:06:15.365 --> 00:06:16.992

그러니까 잡혀 있는 겁니다.

00:06:18.300 --> 00:06:24.222

그래서 이렇게 끊으면 바둑돌은

약한 쪽을 이렇게 끌어갔을 때는

00:06:24.247 --> 00:06:26.756

뺏는 것이 굉장히 중요한 수입입니다.

00:06:26.880 --> 00:06:28.328

단수를 만들면 안 됩니다.

00:06:28.353 --> 00:06:30.202

단수를 만들면 자기가 잡혀버립니다.

00:06:31.018 --> 00:06:34.096

그래서 이 형태를

꼭 기억을 하셔야 합니다.

00:06:34.339 --> 00:06:39.829

서로가 끊기고 끊겼을 때 약한 쪽을

하나를 뺏어 두는 이 형태

00:06:39.854 --> 00:06:42.057

절대 단수를 만들지 말고

00:06:42.082 --> 00:06:45.564

이렇게 뺀어 두면 뺀어 있는 형태가

00:06:45.589 --> 00:06:47.843

절대적으로 유리한 싸움을

할 수 있다.

00:06:48.323 --> 00:06:50.211

상대방을 잡을 수 있다, 이 모양.

00:06:50.236 --> 00:06:54.128

그런데 여기서 이런 데

단수를 만들어버리면

00:06:55.268 --> 00:06:57.589

서로 끊고 끊었는데

백이 뺀어 있기 때문에

00:06:57.614 --> 00:06:59.164

흑이 도리어 잡혀버리는 겁니다.

00:06:59.307 --> 00:07:01.698

함부로 단수를 만들면

안 된다는 거죠.

00:07:02.069 --> 00:07:06.090

이런 단수를 만들어봐야

이렇게 두면 흑이 잡혀버립니다.

00:07:06.287 --> 00:07:07.989

여기 축으로 잡히든가

00:07:08.014 --> 00:07:10.492

여기 단수를 만들고

이것도 축으로 잡히든가 잡힙니다.

00:07:10.517 --> 00:07:13.244

그래서 단수는 함부로

만드는 게 아니다.

00:07:13.922 --> 00:07:16.256

그리고 이렇게 뺀 것이 좋은 수다.

00:07:16.657 --> 00:07:19.977

뺀어 두면 도리어 백이 잡히게 된다.

00:07:20.176 --> 00:07:26.122

그래서 이렇게 끊고 끊었을 때
뺀 수 이거 꼭 기억을 하시고

00:07:26.458 --> 00:07:31.204

3선에서 단수를 만들었을 때
언제 잡을 수 있는지 없는지

00:07:31.229 --> 00:07:35.287

그것도 꼭 기억을 하시면
도움이 될 것 같습니다.

00:07:36.165 --> 00:07:42.659

이거와 관련해서 응용된 형태를
또 공부를 할 수 있어요.

00:07:50.605 --> 00:07:56.389

이런 모양에서 백이 상대방 돌을
끊을 수 있는지 없는지는

00:07:56.414 --> 00:07:57.543

굉장히 중요합니다.

00:07:57.568 --> 00:08:01.268

여기를 이렇게 끊는 수가
되는지 안 되는지.

00:08:01.293 --> 00:08:03.366

이렇게 뭔가 끊으면 단수가
돼 있기 때문에

00:08:03.391 --> 00:08:06.030

뭔가 위험하게 생각될 수가 있는데

00:08:06.133 --> 00:08:08.570

지금은 끊는 수가
아주 좋은 수입니다.

00:08:08.814 --> 00:08:13.467

왜냐하면 단수를 만들어도
주변에 흑돌이 없습니다.

00:08:13.648 --> 00:08:17.298

흑돌이 없기 때문에 이 돌은
절대 잡히는 돌이 아닙니다.

00:08:17.323 --> 00:08:19.414

그래서 나가면 삽니다.

00:08:19.744 --> 00:08:22.256

이 돌이 산다는 거는
이 돌만 잡힌다는 거죠.

00:08:22.281 --> 00:08:26.314

지금은 여기 끊는 수가
아주 좋은 수입니다.

00:08:26.616 --> 00:08:27.572

아주 좋은 수입니다.

00:08:27.597 --> 00:08:31.394

이렇게 두는 것은
연결을 해 버리는 순간

00:08:31.558 --> 00:08:34.887

공격도 안 되고
다 수포로 돌아갑니다.

00:08:34.912 --> 00:08:38.036

지금은 끊는 수가 좋은 수다.

00:08:38.545 --> 00:08:42.891

그런데 이렇게 돌이
하나가 놓여 있다.

00:08:43.677 --> 00:08:47.918

이런 형태에서는 여기를
끊을 수가 없습니다.

00:08:47.994 --> 00:08:50.836

여기를 끊는 순간 여기가 망합니다.

00:08:50.861 --> 00:08:53.913

왜냐하면 여기 돌이 하나가
뺏어 있기 때문에

00:08:54.252 --> 00:09:00.879

단수를 만들면
막을 때 이렇게 막아서

00:09:01.268 --> 00:09:04.071

이 돌이 잡혔습니다,
먼저 잡힙니다.

00:09:04.096 --> 00:09:06.616

이렇게 막아봐야 소용이 없습니다.

00:09:08.534 --> 00:09:09.450

백이 잡혔죠?

00:09:09.475 --> 00:09:10.045

안 됩니다.

00:09:10.070 --> 00:09:14.323

그래서 지금 이런 돌이
있느냐, 없느냐는

00:09:14.780 --> 00:09:18.364

뺏어 있는 돌이 있느냐, 없느냐는
굉장히 중요한 겁니다.

00:09:18.389 --> 00:09:21.484

그래서 절대 끊을 수 없다, 여기를.

00:09:21.509 --> 00:09:26.169

그러니까 여기는 흑이 굳이

이렇게 보강할 필요가 없다.

00:09:26.332 --> 00:09:28.864
다른 데 뒤도 된다는 얘기입니다.

00:09:28.889 --> 00:09:32.130
그런데 또 알아야 할 게 있어요.

00:09:32.736 --> 00:09:35.882
바둑의 급소 중의 급소가
두점머리라는 게 있는데

00:09:38.700 --> 00:09:44.415
이거는 두점머리를 이렇게 만들면서
끊기지 않습니까?

00:09:44.440 --> 00:09:46.948
이거는 좋은 수입니다.

00:09:47.236 --> 00:09:51.237
공배를 다 매운 두점머리를
두들기면서 끊는 거는

00:09:51.262 --> 00:09:53.091
엄청나게 좋은 수가 됩니다.

00:09:53.413 --> 00:09:58.264
왜냐하면 단수를 만들어도
나가버리면 이 돌이 먼저 잡힙니다.

00:09:58.661 --> 00:10:01.272
여기를 막아도 안 됩니다.

00:10:02.820 --> 00:10:03.885
잡혀버렸습니다.

00:10:03.910 --> 00:10:07.630
그래서 두점머리 형태가
딱 났을 때는

00:10:07.655 --> 00:10:12.611

반드시 호구 모양이나 잇기를 통해서
약점을 보강해 줘야 합니다.

00:10:13.708 --> 00:10:14.684

그거 아셔야 하고요.

00:10:14.709 --> 00:10:18.281

이런 경우도 공배가 비어 있기 때문에
끊을 수 없습니다.

00:10:18.306 --> 00:10:20.406

끊으면 잡을 수 없습니다.

00:10:20.748 --> 00:10:26.355

두점머리와 더불어서 또 알아야 할 게
석점머리라는 겁니다.

00:10:26.812 --> 00:10:27.945

석 점이지 않습니까?

00:10:27.970 --> 00:10:31.139

이때도 여기 끊는 수가
좋은 수입니다.

00:10:31.203 --> 00:10:32.005

성립합니다.

00:10:32.030 --> 00:10:33.135

석점머리죠.

00:10:33.160 --> 00:10:36.860

단수를 만들어서 뭔가 잡으려고 해도.

00:10:37.291 --> 00:10:40.937

이렇게 잡으려고 해도
이걸 짹 파고 들면

00:10:40.962 --> 00:10:42.089

흑이 먼저 잡힙니다.

00:10:42.669 --> 00:10:45.616

이렇게 막아도 소용이 없습니다.

00:10:46.871 --> 00:10:48.532

먼저 잡혀버립니다.

00:10:48.636 --> 00:10:53.140

그래서 석점머리 형태로 끊는 수도
성립이 된다.

00:10:53.621 --> 00:10:58.410

이런 경우도 이렇게 수비를 하는 것이
굉장히 중요하다.

00:10:58.950 --> 00:11:02.650

이거 꼭 기억을 하셔야 합니다.

00:11:02.675 --> 00:11:07.597

그런데 이제 공배가 하나라도
이렇게 비어 있으면

00:11:07.622 --> 00:11:09.099

여기 끊는 수는 안 됩니다.

00:11:09.124 --> 00:11:11.258

여기 막아서 애가 잡힙니다.

00:11:11.303 --> 00:11:16.202

그러니까 이런 경우라 하면
공배가 메워져 있기 때문에

00:11:16.227 --> 00:11:20.741

석점머리 끊는 수가 좋은 수입니다.

00:11:20.766 --> 00:11:24.466

그러니까 두점머리, 석점머리로
끊을 수 있는지 없는지도

00:11:24.491 --> 00:11:28.191

형태상으로 구별하면
쉽게 알 수 있습니다.

00:11:28.216 --> 00:11:32.222

그러니까 돌을 연결하고 끊는 거
이거 꼭 기억을 하시고

00:11:32.247 --> 00:11:33.798

상대방이 끊어 왔을 때

00:11:33.823 --> 00:11:37.523

왜 뺏기가 중요한지도
꼭 기억을 하시면

00:11:37.548 --> 00:11:42.553

실전에 뭔가 여러분이 적용하는 데
크게 도움이 되리라고 생각합니다.

00:11:52.545 --> 00:11:57.064

바둑의 격언 중에
기불단수라는 것이 있습니다.

00:11:57.320 --> 00:12:01.753

그러니까 함부로 단수를
만들지 말라는 격언인데요.

00:12:01.778 --> 00:12:07.177

바둑돌은 붙이고 젓힐 때,
끊어 왔을 때

00:12:07.202 --> 00:12:11.047

그 격언이 제대로 적용이 된다고
할 수 있겠습니다.

00:12:11.264 --> 00:12:13.155

이렇게 끊어 왔을 때는

00:12:13.180 --> 00:12:17.059

함부로 단수를 만들지 말고
약한 돌을 뺏어라.

00:12:17.084 --> 00:12:19.574

그래서 이 행마의

기본 중의 기본인데요.

00:12:19.599 --> 00:12:21.320

만약에 이 돌과 이돌 중에

00:12:21.345 --> 00:12:24.776

지금 어디가 더 약한지는

판단이 잘 안 되는데

00:12:24.801 --> 00:12:26.766

아무튼 이 돌이 약하다면

이쪽 한쪽을

00:12:26.791 --> 00:12:29.014

이렇게 뺀어 주는 게 좋은 수다.

00:12:29.157 --> 00:12:33.108

백도 이 돌과 이 돌이 지금 약점이

동시에 노출됐지만

00:12:33.192 --> 00:12:35.497

지금 상황에서는 이 돌이 약하죠.

00:12:35.522 --> 00:12:38.358

왜냐하면 여기 단수를 치는 순간

축으로 잡히니까.

00:12:38.383 --> 00:12:42.541

그래서 단수를 만들지 말고

백도 축으로 만들지 못하도록

00:12:42.566 --> 00:12:44.569

이렇게 뺀는 게 중요한 수다.

00:12:44.673 --> 00:12:48.474

이 경우에 또 흑도 뭔가

이 돌을 단수를 만들 수는 있지만

00:12:48.499 --> 00:12:53.442

단수를 만들지 말고

그냥 약점을 이렇게 뺀어 뒤라.

00:12:53.467 --> 00:12:54.896

이게 좋은 행마고

00:12:54.921 --> 00:13:00.050

백도 여기서 이 돌이 약한 돌이
됐으니까 이제 이렇게 뺀어 뒤라.

00:13:00.075 --> 00:13:03.622

이게 중앙에서 끊겼을 때
이런 모양이 기본형입니다.

00:13:03.772 --> 00:13:07.962

잘 보시면 이게 어렸을 때
어린이들이 가지고 노는

00:13:07.987 --> 00:13:10.150

바람개비 모양이라고 하는데요.

00:13:10.462 --> 00:13:14.017

끊겼을 때 이렇게 바람개비 모양의
행마가 나옵니다.

00:13:14.160 --> 00:13:16.456

이 모양을 꼭 기억을 하시고

00:13:16.481 --> 00:13:19.546

상대방이 끊어 왔을 때
어떻게 대응할 것인지

00:13:19.571 --> 00:13:22.364

이것을 꼭 기억을 하시기 바랍니다.

00:13:22.389 --> 00:13:24.049

감사합니다.