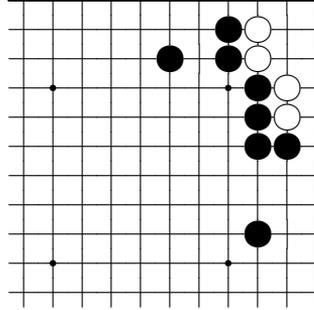


□ 제 1문 □ 백선

힌트  살기 위해서 백은
어떻게 손질하면 좋을까? 착점
은 한 곳이다.



제1문 해답 백선 · 삼

그림1 백 1의 꼬부림의 정해. 여러 가지 착점이 있을 것 같으나, 이 한 수이다. 흑 2로 치중하더라도 백 3으로 귀에서 눌러 확실히 살아 있다.

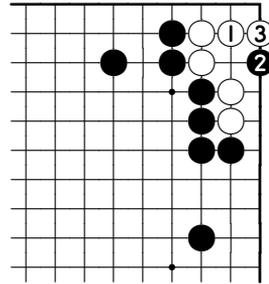


그림1

그림2 계속하여 흑 1의 짓힘에는 백 2로 이으면 그만. 흑은 치중한 한 점을 이을 수 없다.

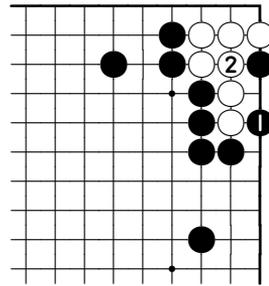
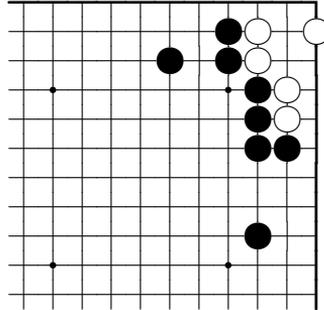


그림2

□ 제 2문 □ 흑선

힌트  위의 '제1문'에서
백이 뛰어 가일수한 형태.
이렇게 되면 손질한 셈이 아니
다.



제2문 해답 흑선 · 백 죽음

그림1 흑 1로 짓히는 착수가 좋 으며, 이큰바 짓혀서 죽이는 유형 이다. 백 2로 이으면 흑 3으로 둘 뿐. 실은 흑 1로 먼저 3에 두어도 무방하지만, 대부분의 경우, 우선 짓힘부터 두는 것이 옳다고 기억 해 두기 바란다.

그림2 백 2로 누르면 흑 3으로 끊고, 5로 단수쳐 파호한다.

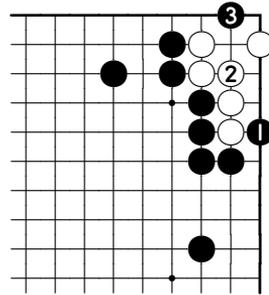


그림1

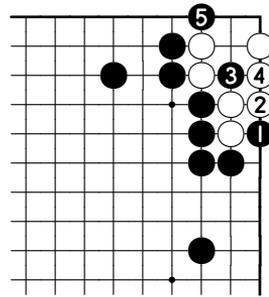


그림2

제3문 해답 흑선 · 패

그림1 흑 1의 치중이 급소. 이 맥은 꼭 기억해 두기 바란다. 백 2로 가로막으면 흑 3으로 나와, 무조건 백 죽음이다.

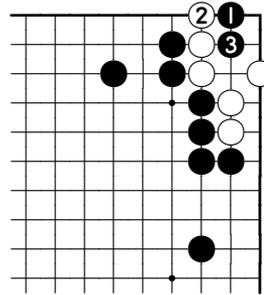


그림1

그림2 따라서 백은 2로 받아 흑 3의 넘어감에 4로 눈을 갖게 되는데, 흑 5로 먹여쳐서 패로 한다. 흑 1로 2에 붙이는 것은 최악의 수. 백 1로 젓혀 살리고 만다.

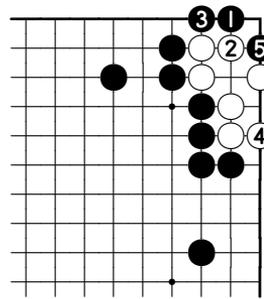


그림2