



제대로 알고가자! 정·석·교·실

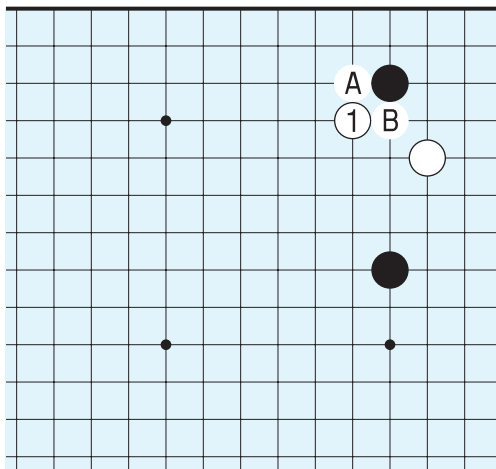
정석은 공식입니다. 수학에서 공식을 모르면 정답을 찾기 어렵듯이, 바둑에서도 정석을 모르면 초반을 제대로 짤 수 없겠죠? 실용적인 정석들을 엄선하여 알기 쉽게 해설한 정석교실을 통해 자신 있게 초반을 시작해보세요!

※추천은 프로의 기보에서도 흔히 볼 수 있는 유용한 정석.

□구성/ 편집팀

장면도

예고했던 대로 이번 달에 다룰 정석은 백1의 날일자 씩음. 지난달에 말한 바 있듯, 이 형태는 수많은 변화와 실전례를 가지고 있는 대형정석이다. 여기서 흑이 받을 수 있는 방법은 A와 B 두 가지 길이 있다.



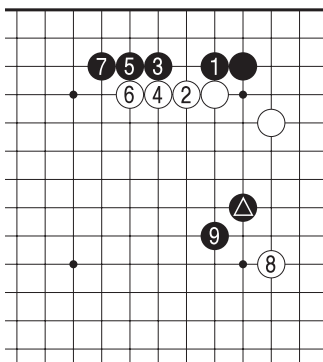
장면도

1도(흑 호조)

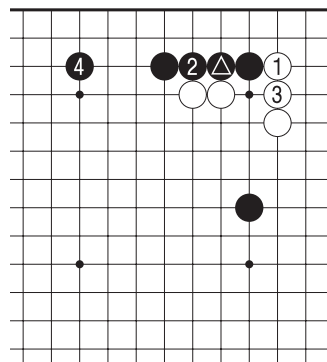
먼저 흑1로 밀어가는 변화부터 알아보도록 하자. 백2로 늘고 흑3으로 한칸 뛰었을 때 흑▲를 개의치 않고 백4로 계속해서 밀어가는 것은 좋지 않다. 백8에 흑9로 마늘모하면 공격이 어렵기 때문.

2도(일책이긴 하나)

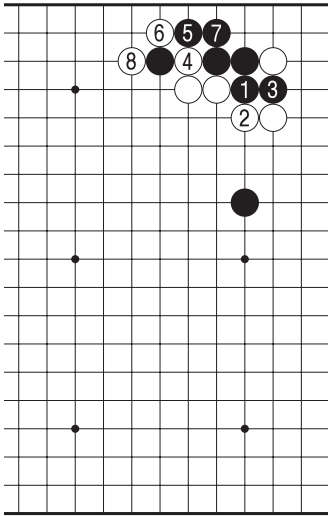
백1의 붙임이 흑의 약점을 추궁하는 맥점. 결과부터 말하자면 이 수로 인해 최근에는 흑▲로 미는 수를 볼 수 없게 됐다. 복잡한 변화를 피해 흑2로 잇고 4로 전개하는 것도 일책이지만 백이 조금 편하다.



1도



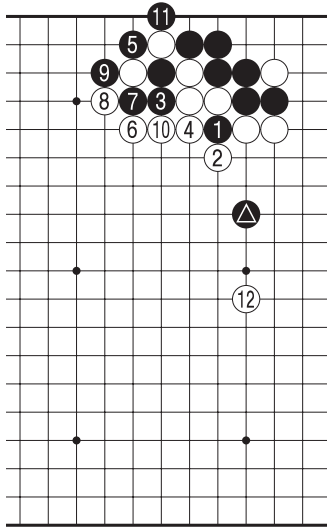
2도



3도

3도(축 성립 시)

흑이 1로 비집고 나오며 본격적으로 어려운 변화가 발생하게 된다. 백2로 막고 흑3으로 나올 때 백은 축이 좋다면 4로 질러가는 변화를 선택할 수 있다. 백8까지는 필연인데 계속해서...



4도

4도(백 두터움)

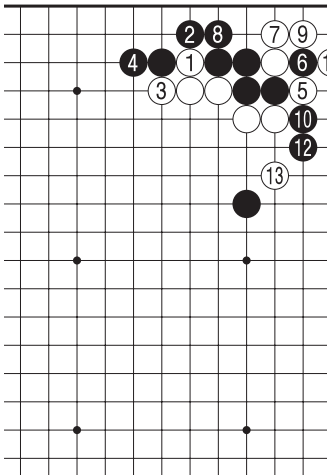
흑은 축으로 잡힌 한점을 이용해 1로 백의 약점을 추궁할 수 있다. 이때 2로 돌려치는 것이 백의 좋은 대응. 흑이 3으로 나와 한점을 끊어 잡아도 백6으로 씩워 가면 이하 12까지 흑▲가 고목나무의 매미신세다.

추천 7도(호각)

흑1로 잇는 수가 정수. 그럼 백은 2·4로 호구친 뒤 8로 달려 쌍방 호각의 진행이다. 다만 프로의 예민한 감각으로는 백이 조금이나마 활발하다는 평.

5도(실속이 없다)

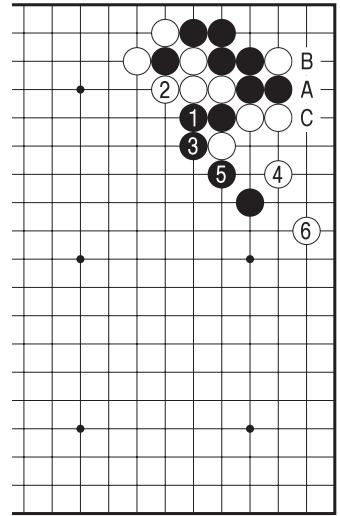
흑이 1로 나와 싸워도 그리 좋은 결과를 얻을 수 없다. 흑3으로 나올 때 백4·6으로 미끄러지는 수가 좋은 수. 이후, 백이 A~C로 짓혀 잇는 수를 선수하게 되면 양쪽 백말이 다 공격대상에서 벗어나게 돼 흑이 별 재미를 볼 수 없는 결말이다.



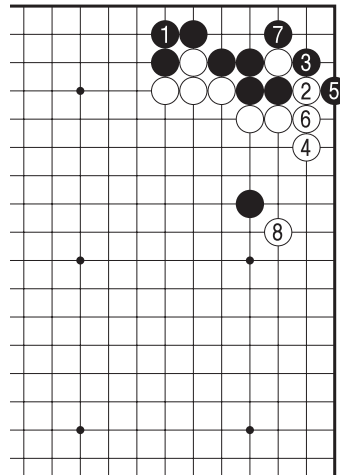
6도

6도(백의 또 다른 수단)

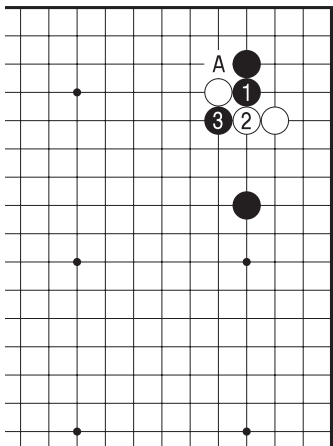
만약 축이 성립하지 않거나



5도



7도



8도

8도(최신 트렌드)

A로 미는 수가 만족스러운 결과를 낳지 못하자 어느 순간 위의 변화들은 자취를 감추게 되었고 흑1·3으로 나와 끊는 수가 대세를 이루게 되었다. 워낙 변화가 무궁무진한 정석이니 만큼 수순에 유의하여 잘 따라오기 바란다.

9도(흑 불만)

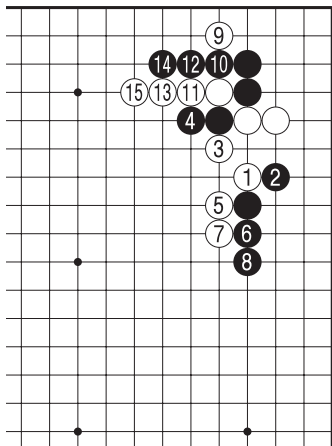
백1로 붙이고 3으로 단수치는 수는 80~90년대 사용됐던 고전적인 수법. 흑4 이하 8까지 진행됐을 때 백9가 상용의 맥점으로, 흑10으로 밀고 나오는 것은 백의 주문으로 좋은 결과를 볼 수 없다.

10도(고전정석)

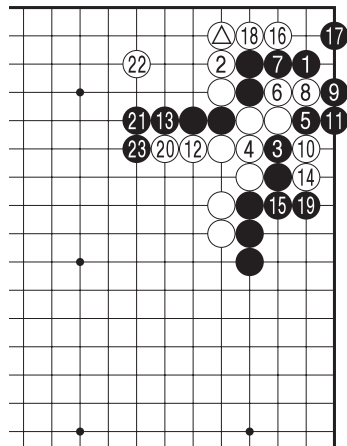
백△에는 흑1로 한칸 뛰는 것이 올바른 대응. 백은 2로 이을 수밖에 없는데 흑3·5로 넘어가는 수가 성립한다. 백16과 흑17이 배위들 만한 맥점. 이하 23까지 진행됐을 때 중앙 백돌의 운신이 무거워 요즘엔 거의 사용되지 않는 정석이다.

추천 11도(무난한 정석 3종 세트)

백1로 붙이는 수가 탄력적인



9도



10도

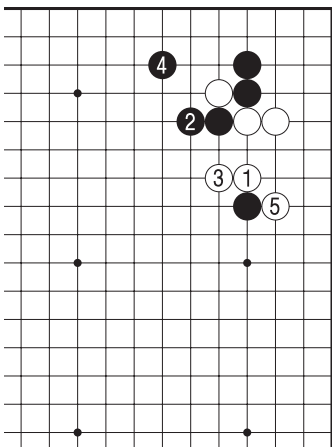
행마. 흑은 2로 가만히 늘어두는 게 정수고 여기서 백에게는 여러 가지 선택이 있는데 먼저 가장 무난한 정석 세 가지를 소개한다. 백3은 가장 간명한 응수로 흑5까지 호각의 진행.

추천 12도(실리형)

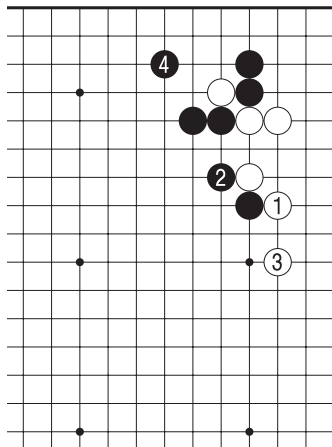
백은 1로 아래쪽을 짓히는 수를 선택할 수도 있다. 흑2에 백3이 배위들 만한 행마. 흑4까지 실리와 두터움의 양상인데, 백이 조금 얇아 이후 운영이 쉽지 않은 정석이다.

추천 13도(난전형)

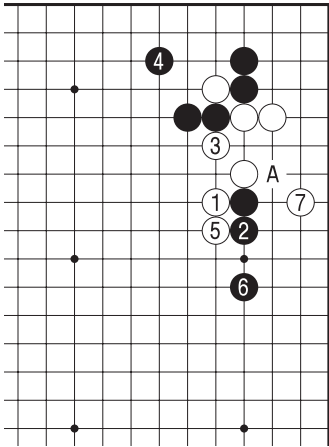
백1 위로 짓히는 수가 다소 난해하나 실전에



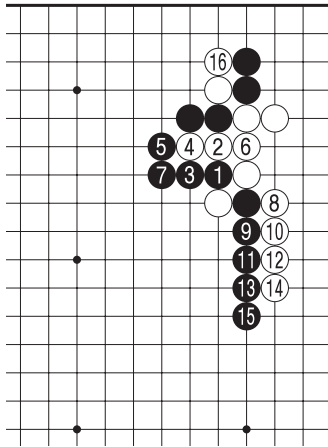
11도



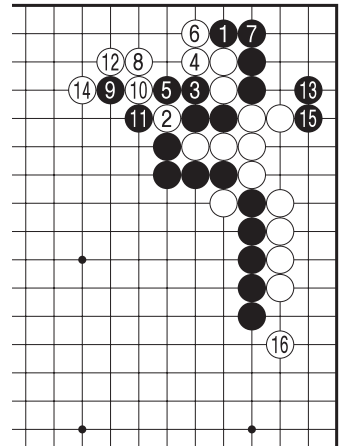
12도



13도



14도



15도

선 가장 자주 등장하는 실용적인 정석. 흑2로 느는 수가 그나마 쉬운 변화로 백7까지 일단락된 모습. 백7을 생략하면 흑에게 A를 당하는 것이 너무 아프다. 주로 흑이 판을 잘게 쪼개 난전으로 유도하고자 할 때 사용되는 정석.

14도(힘난한 여정의 시작)

백이 위로 져했을 때 흑에게는 1로 끊어가는 강수가 있다. 2000년대 초반 거의 매일 같이 등장했다 할 정도로 대유행했던 이 변화는 그만큼 많은 연구를 통해 진화에 진화를 거듭한 정석이다. 백16까지는 필연이나 이후가 어렵다.

15도(호각의 갈림)

흑1의 져힘과 함께 고난이도의 수순들이 계속해서 등장한다. 백2 이하의 수순들은 그냥 외워둘 것을 추천한다. 백16까지 절묘한 절충을 이뤄 호각의 양상. 여기 까지가 당시 가장 유행했던 정석이다.

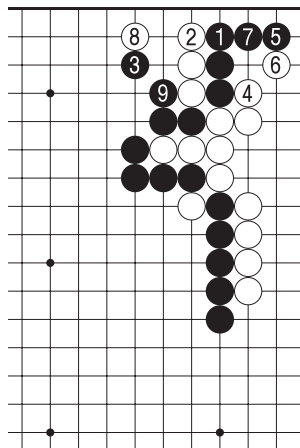
16도(흑의 강수)

주야장천 위의 정석이 판을 치고 있을 무렵, 어느 샌가 조용히 흑1로 빠지는 수가 등장하기 시

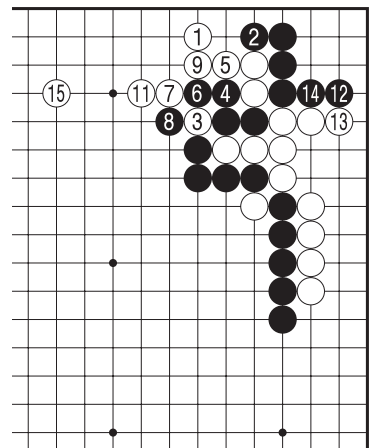
작했다. 보기와 다르게 강력한 응수인 이 빠짐은 소리 없이 큰 파문을 불러왔다. 단순히 백1로 막는 것은 흑3이 좋은 응수로 이하 흑9까지 백이 좋은 결과를 얻기 힘들다.

17도(타협)

강력한 흑의 신수에 백에게도 특단의 조치가 필요하게 되었다. 그래서 개발된 수가 백1 날일자. 일견 어정쩡해 보이지만 깊은 고심에서 나온 한수다. 흑2가 보이지 않는 급소, 백은 3으로 돌려쳐 15까지 얼추 타협의 양상인데 15도에 비해 흑이 기분 좋은 진행으로 한때를 풍미했던 이 정석은 오늘날 자취를 감추게 되었다. ☹



16도



17도