

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!

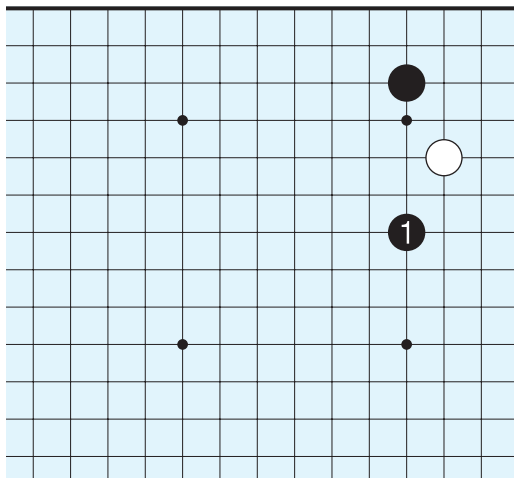
※추천은 프로의 기보에서도 흔히 볼 수 있는 유용한 정석.

□구성/ 편집팀

이번 정석은 상당히 까다롭다. 그럼에도 다루지 않을 수 없는 이유는 최근 가장 유행하는 정석 중 하나이기 때문이다. 자, 마음의 준비를 단단히 하고 오늘 알아볼 흑1의 협공에 대해 알아보도록 하자.

1도(속수)

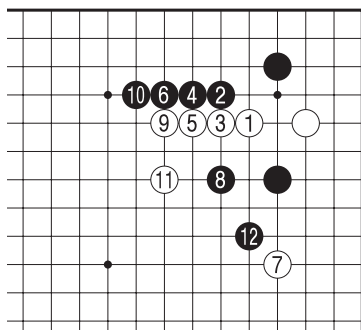
백1로 한칸 뛰는 수는 일감. 그러나 3으로 계속 밀어가는 것은 대표적인 속수로, 실리로 많은 손해를 본 데 반해 흑12까지 공격이 여의치 않아 좋은 결과를 기대할 수 없다.



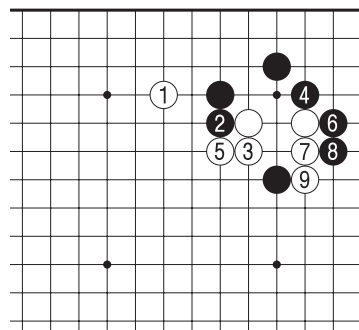
장면도

2도(발이 느림)

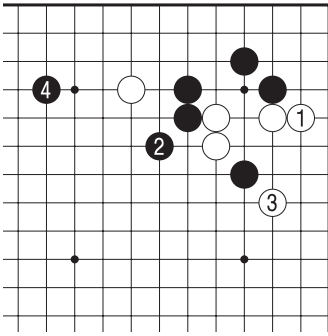
과거에는 백1의 방향으로 협공하는 수를 즐겨 사용했었다. 백5로 꼬부리는 수는 두터우나 이하 백9까지 발이 느려 요즘엔 잘 쓰이지 않는다.



1도



2도



3도

3도(엷다)

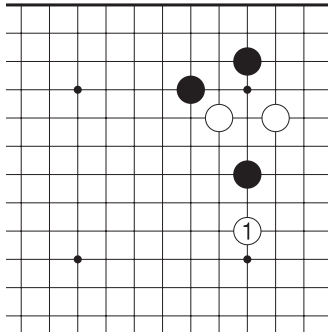
백1로 뺄 수는 최근에도 간간이 등장하는 수. 하지만 백이 3으로 벌린 모습이 엷고 흑4의 협공이 이상적이라 이후의 변화가 만만치 않다. 초심자에게 권해주고 싶지 않은 정석.

4도(전투의 시작)

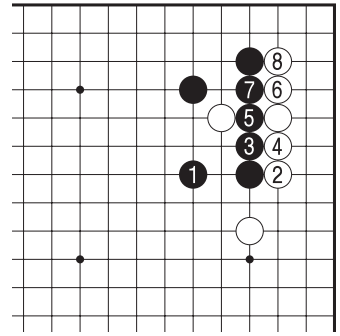
백1의 협공은 이 정석의 하이라이트라 할 수 있다. 흑의 응수에 따라 쉬운 길로 갈 수도 있으나 상당히 복잡한 변화가 발생하기도 한다. 언제나 강조하는 바이지만 어려운 변화는 이해하기보다 외워두도록 하자.

5도(세력과 실리의 갈림)

흑1로 뛰는 것은 세력을 선택하고 싶을 때 사용하는 수법. 백은 2로 붙여 아래로 넘어가야 하는데 백8까지 호각의 갈림이다. 하지만 백의 실리가 커 특별한 상황이 아니라면 흑이 부담스러운 정석.



4도



5도

6도(일장일단)

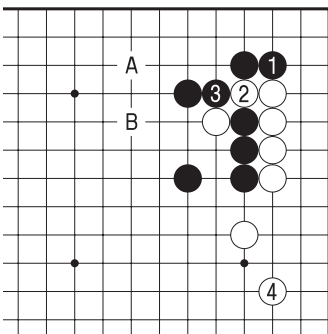
흑이 백2의 자리에 잇지 않고 1로 막아 실리를 택하는 것도 가능하긴 하다. 백은 2로 찢러 흠집을 남겨놓고 4로 벌리게 되는데 5도에 비해 실리로는 이득이나 A, B 등 약점이 남아 일장일단이 있다.

7도(흑 우세)

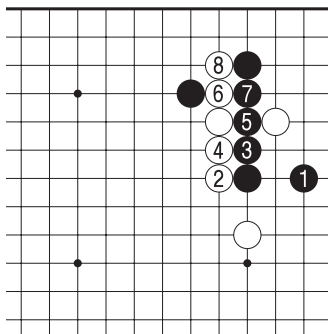
흑은 1로 아래로 한칸 뛰는 수도 가능하다. 만약 백이 2·4로 위에서 틀어막으면 흑5로 뚫어 위와 반대로 흑 실리 백 세력의 양상이 되는데, 흑의 실리가 크고 탄탄한데 반해 백의 세력은 허술하여 백의 불만이다.

8도(백 곤란)

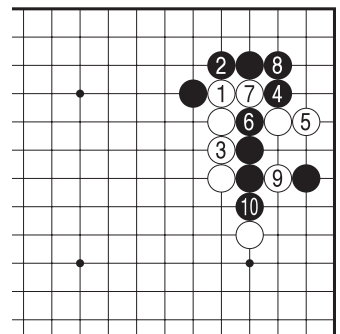
백이 돌파당하는 것을 방지하기 위해 1로 먼저 찢러놓는 것을 생각할 수 있는데, 이땐 흑도 응수를 바꿔 4로 붙여간다. 백이 5로 절단하고 9로 끼워도 흑10으로 가만히 뺄 수가 좋아 백이 곤경에 처하게 된다.



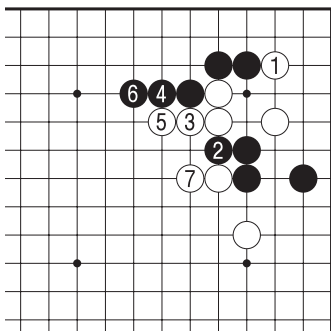
6도



7도



8도



9도

9도(복잡한 변화)

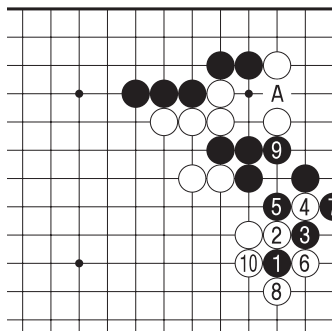
백1은 위의 변화들을 피하기 위한 백의 버팀수. 이때부터 변화가 어려워진다. 흑이 2로 뚫고 나오면 백은 속수 같지만 3·5로 밀어놓고 7로 뺏어 돌파를 방지해야 하는데...

10도(백 엷음)

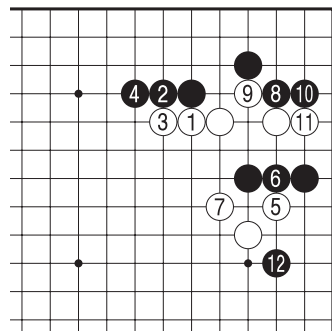
이어 흑은 1로 탈출을 피하게 되고 백은 4의 방향으로 끼워 6·8로 흑 한점을 제압한다. 흑이 9로 두집 내며 살고 백은 10으로 두텁게 한 점을 따내는 것으로 일단락된 장면인데, A로 끼우는 수 등 약점이 많아 백이 조금 엷다.

11도(맛이 나쁘다)

백은 노골적으로 1·3으로 밀고 7로 씌워 흑 돌을 잡으려 갈 수도 있다. 하지만 흑이 석점을 살리지 않고 8로 붙인 뒤 12 방면까지 활용하면 백은 잡고도 적자보는 셈.



10도



11도

12도(흑 밋밋함)

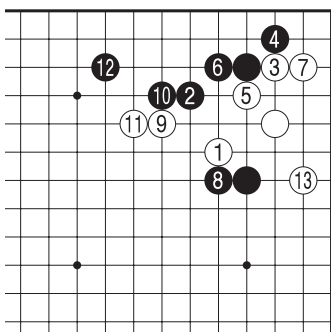
이번엔 백이 한칸 뛰지 않고 1 날일자로 빗겨갔을 경우를 알아보자. 흑1 날일자는 과거에 종종 사용되던 수이나 백이 7까지 확실한 근거를 확보해 흑으로선 왠지 밋밋한 감이 있다. 흑8로 밀어 올려도 백9로 가볍게 행마한 뒤 13으로 달려 별무신통.

추천 13도(호각)

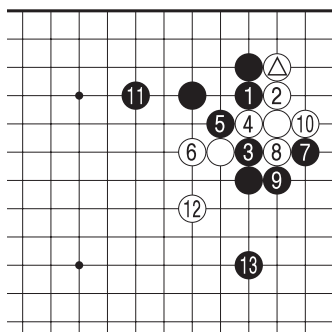
흑에게도 반발의 수단이 있는데, 바로 백이 △ 붙였을 때 흑1로 서고 3·5로 끊는 것이다. 백도 물러서지 않고 6으로 뺏어올 때 흑7을 선수하고 11로 보강하면 이하 13까지 호각의 진행.

14도(정석이긴 하나)

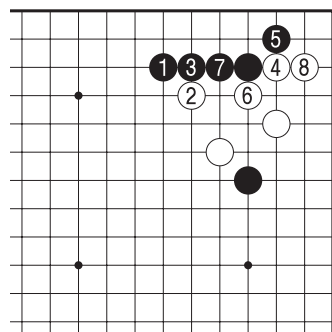
흑1로 두칸 뛰는 수도 족보에 나와 있는 정석 중 하나이나 백2·4의 활용이 기분 좋아 백8까



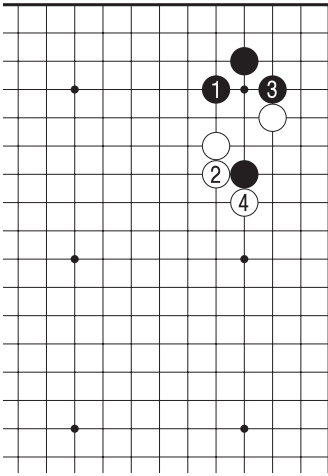
12도



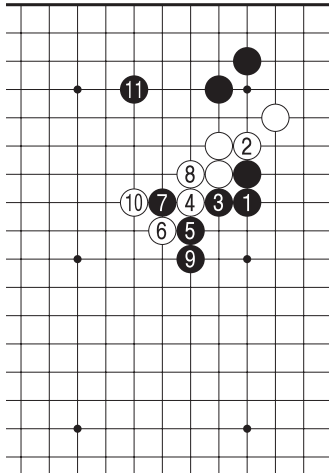
13도



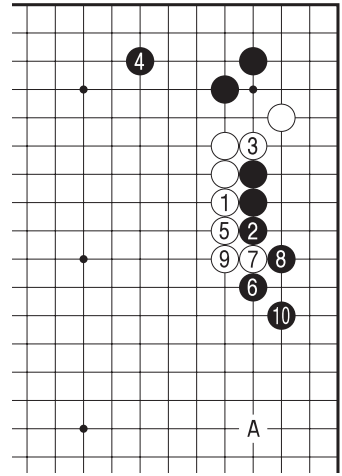
14도



15도



16도



17도

지 흑의 손을 들어주긴 어려운 모양이다.

추천 15도(간명한 정석)

흑1 마늘모가 모양의 급소. 백2로 밀 때 3으로 붙이면 백도 4로 잡아 쌍방 불만 없는 정석이다.

16도(흑 우세)

흑은 15도처럼 간명하게 처리할 수도 있지만 1로 늘어 전투를 유도할 수도 있다. 여기서 백

이 2로 바로 연결해가는 것은 흑3으로 밀려 좋은 결과를 얻기 어렵다. 백4·6으로 이단짓혀도 이하 11까지 실속이 없다.

17도(주변 배석에 따라)

백은 1로 밀어가는 수가 정수. 백3 이후의 진행은 주변 배석에 크게 좌우된다. A 방면에 흑돌이 있느냐 백돌이 있느냐가 중요한 관건. 본도는 가장 기본적인 절충으로 배석에 따른 이후 운영이 중요하다 할 수 있겠다. ♁

예 고편

지금까지의 변화도는 사실 백으로선 조금 미흡하던 게 최근 평이다. 그렇다면 프로들은 실전에서 어떤 수법을 즐겨 사용할까?

다음호에서는 아예 상대를 하지 않고 A에서 멀찌감치 견제하는 수법과 B로 붙여 응전하는 수에 대해 알아보도록 하겠다.

