

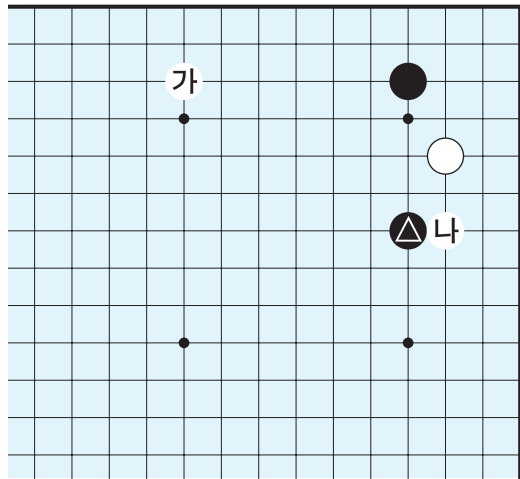
제대로 알고가자! 정·석·교·실

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

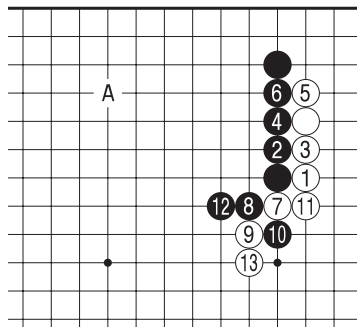
오늘 공부할 정석은 지난 호에 다뤘던 흑▲의 한칸 높은 협공 2탄이다. 지난 호가 쉽고 기초적인 정석들이었다면, 이번에 다룰 가와 나 두 가지 정석은 실전적인 고급정석이다. 포인트는 배석. 이 두 정석은 주위 배석에 따라 호불호가 갈린다고 해도 과언이 아니다.



장면도

1도(실리와 세력)

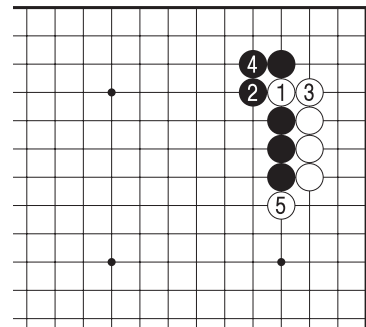
먼저 백1로 붙이는 수에 대해 알아보자. 이 때 흑이 2·4로 백돌을 꺾죽 눌러간다면 백도 이하 13까지 실리를 차지해 불만 없다. 중요한 포인트는 A 근방 흑돌의 유무. 만약 이 방향에 역으로 백돌이 있다면 흑은 이 변화를 택할 수 없다.



1도

2도(백 만족)

1도 A 방향에 흑돌이 없다면 백은 1로 강하게 끼워 전투를 유도할 수도 있다. 흑이 2로 막아 물러선다면 백5로 석점머리를 두 들기는 모양이 좋아 백이 만족스런 그림.



2도

3도(난전)

흑도 1로 끊는 것은 기세. 흑7까지 중앙 공방 전으로 이어져 쌍방 어려운 난전의 양상이다.

4도(여기서부터 시작)

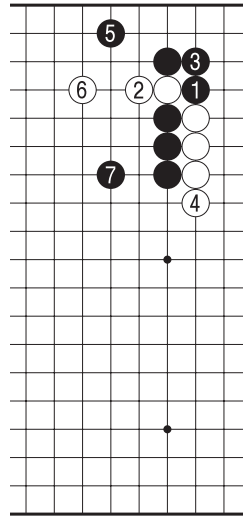
흑1로 짓히는 것은 일감이자 실전에 가장 많이 등장하는 수. 이때 백은 2로 끊어가 한바탕 싸움이 벌어지게 되는데, 사실상 이 정석은 여기서부터 시작이다.

5도(백 실리가 짹짹)

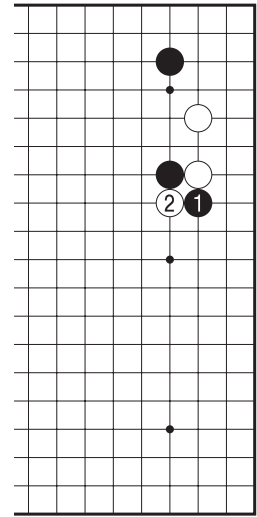
과거에는 이 정석이 나오면 대부분 흑1로 느는 변화를 택했다. 백은 흑▲를 인질 삼아 2로 강하게 압박하게 되는데, 흑은 요석 ▲를 버릴 수 없으므로 3으로 뺀어 귀를 포기해야 하고 백10까지 바뀔치기가 발생하게 된다. 예전엔 호각의 결과로 알려졌으나 최근엔 백의 실리가 크다 하여 잘 두어지지 않는다.

추천 6도(호각)

'끊으면 뺀어라' 라는 격언이 있듯 흑1로 뺀는 것이 호수. 백2로 단수칠 때 흑3 뒤로 맞단수치면 흑11까지 호각의 진행이다.



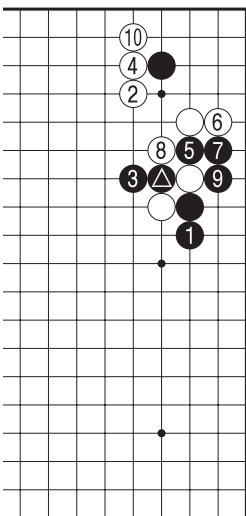
3도



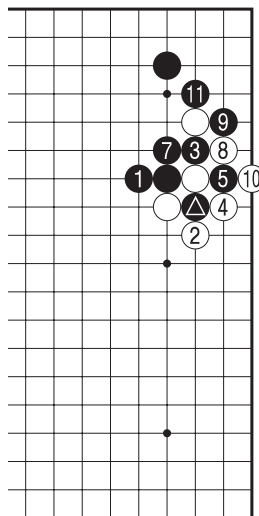
4도

7도(주의사항)

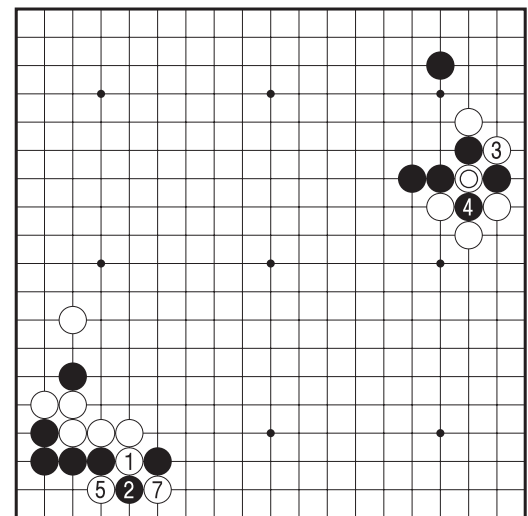
하지만 6도의 진행이 성립되기 위해선 한 가지 전제조건이 있다. 바로 백에게 팻감이 없어야 한다는 것. 예컨대 좌하귀와 같은 모양이 있다면 백은 흑이 팻감을 받을 수 없다는 점을 이용해 1로 먼저 찢러 놓고 3으로 패를 결행해 엄청난 이득을 취할 수 있다. 따라서 흑은 이 정석을 사용하기 전에 주변 배석을 꼼꼼히 체크해야 한다.



5도

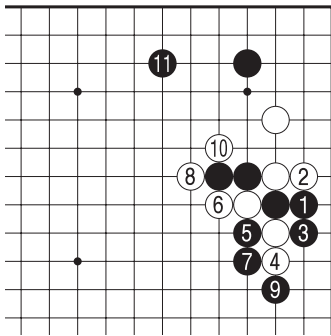


6도



7도





8도

8도(일책)

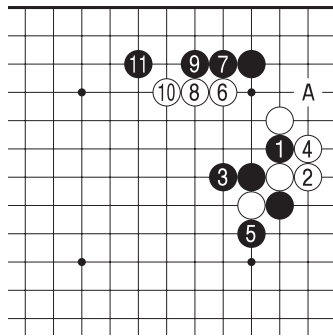
흑은 뒤로 단수치는 수 외에 1로 늘어 한점을 살리는 수도 가능하다. 백2로 막으면 흑3으로 밀고 5로 끊어 바꿔치기가 발생하는데 쌍방 불만 없는 결과다. 역시 이 정석도 축과 관계가 있음을 유의하자.

9도(백 실속 없음)

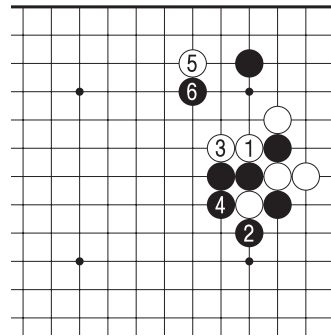
축이 유리할 때 주로 쓰이는 상용의 수법 흑 1·3도 대응 중 하나. 흑이 5로 한점을 잡으면 백은 6으로 씌워가게 되는데 이하 11까지 백 세력의 효용이 부족하고 이후 흑A가 기본 나빠 백이 좋다 보기 어렵다.

10도(복잡한 난전)

이때 백도 1로 끊어가는 수가 강력하다. 흑2로 단수치면 백은 3으로 밀고 5로 씌우게 되는데 흑도 6으로 붙여 반격하며 엄청나게 복잡한 전투가 발생하게 된다. 웬만한 기력으로 소화하



9도



10도

기 어려운 변화이므로 이후 수순은 생략한다.

추천 11도(타협)

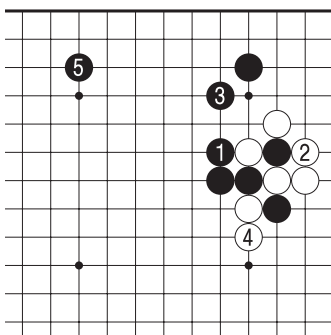
흑도 복잡한 변화를 피하고 싶다면 1·3으로 틀어막아도 무방하다. 백4로 뺀 한점을 잡을 때 흑도 5로 크게 벌려 호각의 갈림이다.

12도(실전적인 수법)

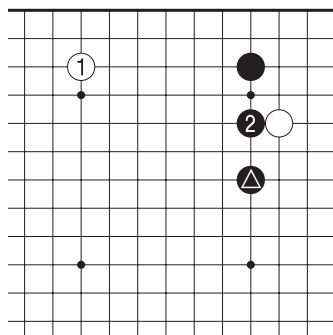
흑▲가 유력한 정석으로 떠오르며 유행하자 백에게도 점차 실전적인 대응법이 연구되기 시작했는데 백1이 바로 그 첫 번째. 동문서답 같지만 의외로 강력한 지원군이다. 흑도 2로 붙여가며 기존의 정석과 다른 이색적인 변화가 시작된다.

13도(적절한 견제)

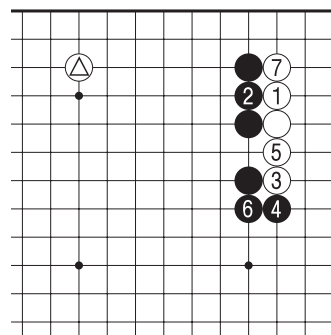
과연 백△의 의도는 무엇일까? 백7까지의 진행을 보면 간단히 알 수 있다. 칩 바도 백 실리 흑 세력의 양상인데, 백△가 아주 적절한 위치에서



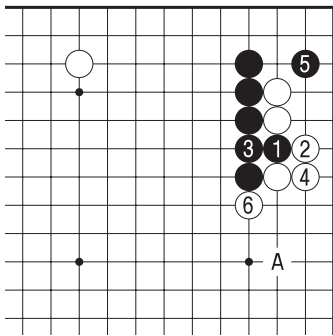
11도



12도



13도



14도

흑 세력을 견제하고 있다. 이것이 백의 주문이다.

14도(무사히 탈출은 했으나)

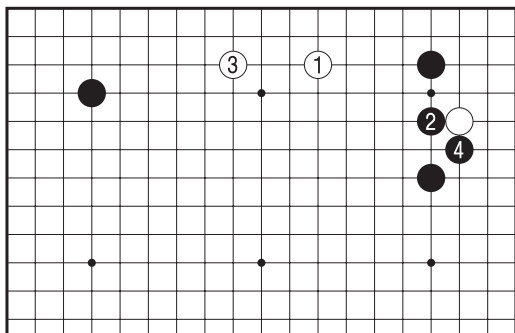
흑도 가만히 당하고 있지만은 않는다. 1·3으로 끼워있는 수가 까칠한 대응. 백4에는 흑5가 쌍방 근거의 요충지로, 백은 6까지 흑 진영에서 벗어나긴 했으나 제대로 근거가 확보되지 않아 A 등으로 공격당할 위험요소가 남아있는 만큼 흑도 충분하다.

15도(실리와 세력을 견비)

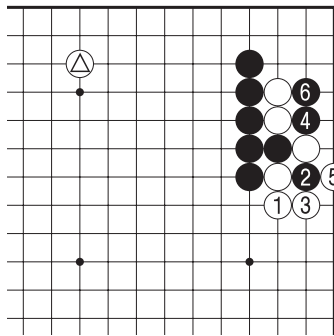
백도 1로 뺀어 버릴 수 있다. 하지만 흑2로 끊었을 때 백3으로 잡는 것은 4·6으로 두점을 끊어먹혀 흑이 실리와 두터움을 견비한 형태. 또한 백△도 제 역할을 못하고 있어 백에게 별 메리트가 없는 귀결이라 할 수 있다.

16도(백 무리)

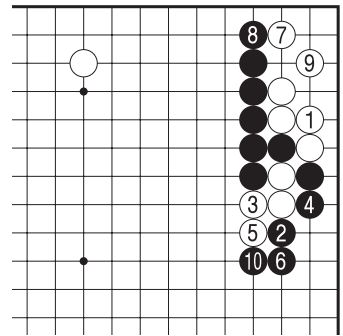
그렇다면 백1로 이으면 어떻게 될까. 결과는



17도



15도



16도

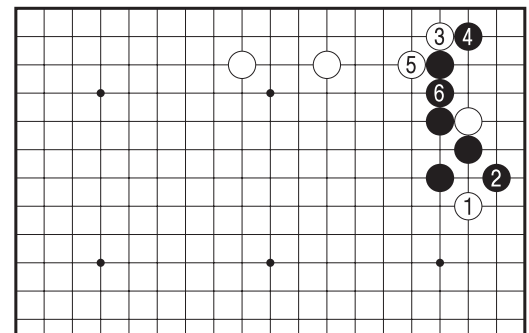
마찬가지로 좋지 않다. 흑2의 코불임이 좋은 백 점으로 이하 흑10까지 백 녀점이 고목나무에 붙어있는 매미 신세를 면할 수 없다.

추천 17도(발 빠르게)

그래서 최근엔 백1로 먼저 다가가 3으로 가볍게 빠지는 수법이 유행하기 시작했다. 흑4로 잡는 자세가 두텁긴 하지만 백도 발 빠르게 포석을 전개할 수 있어 전략적으로 충분히 사용 가능한 수법이다.

18도(활용 수단)

앞서 흑 모양은 걸보기엔 매우 단단해 보이지만 다양한 활용 수단이 잠재돼 있다. 우선 백1이 기분 좋은 선수 활용. 흑은 2로 받아야 하는데 이후 백3으로 붙이는 기발한 끝내기 수단이 있다. 흑은 4로 물러나야 하는데 5로 젓히면 양쪽으로 제법 짹짹하게 활용한 셈. 백도 충분히 둘 만한 이유가 여기에 있다. (●)



18도