



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

이번에 다뤄볼 정석은 백1 눈목자 걸침이다. 눈목자 걸침은 현대 포석에서 전략적으로 많이 쓰이는 정석인데, 일반적으로 흑▲의 배석에서 주로 사용된다. 배석에 따라 여러 가지 변화가 발생하곤 하는 눈목자 정석을 파헤쳐보자.

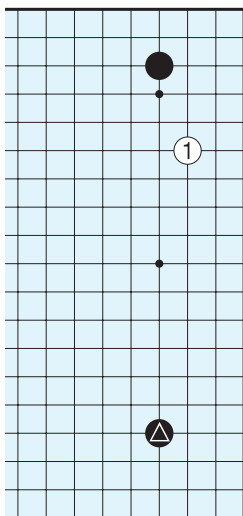
1도(무난하긴 하나)

흑1은 백이 눈목자로 걸쳐왔을 때 가장 대표적인 응수. 백2로 두칸 벌린다면 흑은 3으로 다

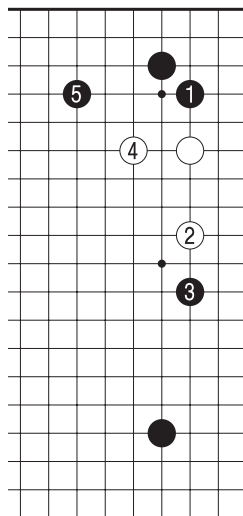
가오게 되는데, 백4가 보이지 않는 대세점이다. 흑5까지 무난한 진행이나 흑이 조금 싱거운 감이 있다.

2도(공수의 요소)

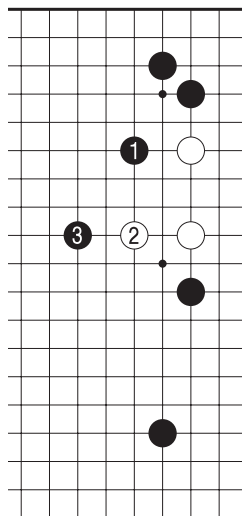
만약 백이 전도 4를 소홀히 한다면 역으로 흑1을 얻어맞아 대세를 잃게 된다. 뒤늦게 백2로 뛰어나와도 흑3의 씩음이 연이은 절호점. 백의 다음 행마가 갑갑하다.



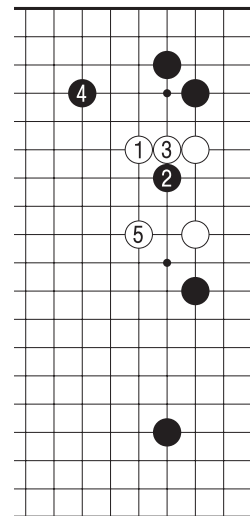
장면도



1도



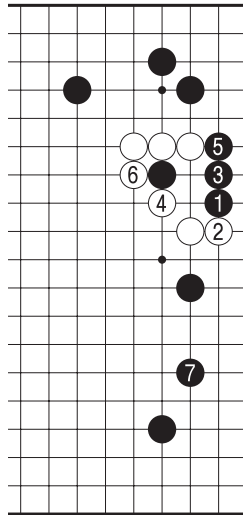
2도



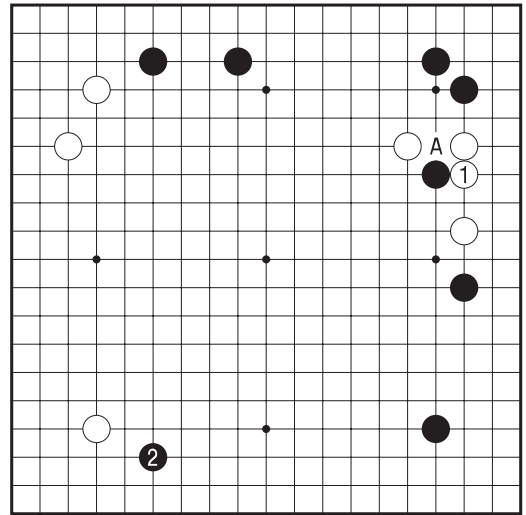
3도

추천 3도(유행정석)

1도가 조금 밋밋한가? 흑에게도 타이트한 응수가 있다. 바로 흑2가 적시의 응수타진. 백3으로 이으면 흑4로 받았을 때 백에게 약점이 남아 불가피하게 5로 보강해야 한다는 점이 1도와 의 차이. 2000년 무렵 한창 유행했던 정석이다.



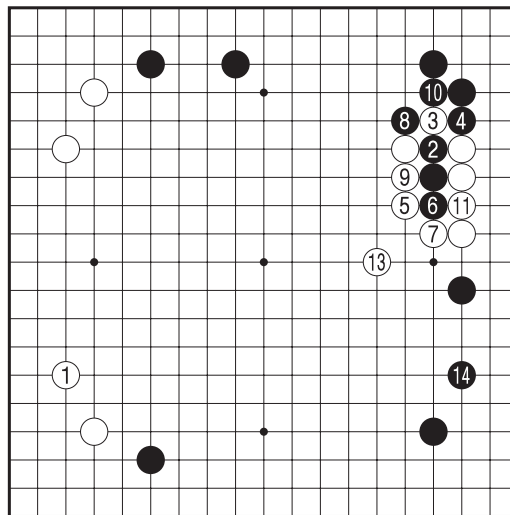
4도



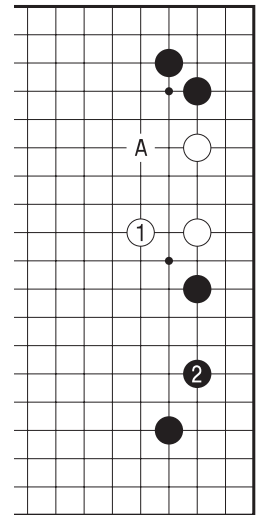
5도

4도(심하게 당한다)

백이 손을 뺄 수 없는 건 아니지만 상당한 손실을 감수해야 한다. 흑1 날일자가 백진을 가르는데 백으로선 2 이하로 연결을 피하는 정도인데 흑5까지 깔끔하게 선수로 넘어가는 걸 보고 있자니 보통 배가 아픈 게 아니다.



6도



7도

5도(촉관계)

백도 1로 빗겨 받을 수 있다. 보통 본도와 같은 배석에서 자주 볼 수 있는 모양인데 흑은 2로 A의 촉머리를 쓰게 된다. 흑2 촉머리가 워낙 자연스러워 백은 촉을 해소하기도, 무시하기도 애매한 상황.

6도(흑 포인트를 올린다)

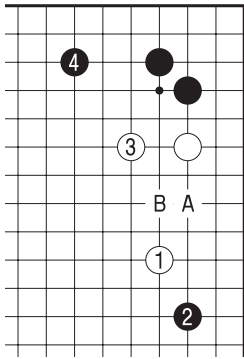
촉을 선수로 해소할 수 있는 적절한 수가 없는 백으로선 무시하고 1로 받는 게 보통. 이때 흑은 2로 끊는 수를 곧장 결행하게 된다. 백3

이하 11까지의 돌려치기는 필연.

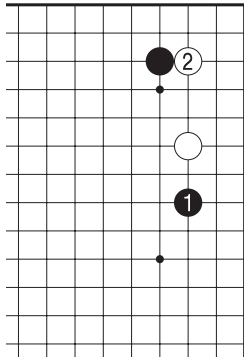
하지만 백이 또 후수라는 게 큰 단점이다. 14로 손이 가선 흑이 조금 편하다는 게 중론.

7도(여전히 남아 있는 급소)

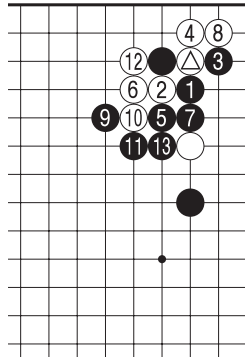
그렇다고 백1의 방향으로 한칸 뛰는 것도 좋은 결과를 얻긴 어렵다. 흑2로 지켜두면 어차피 A의 자리가 급소로 남아 있다는 것을 알 수 있다.



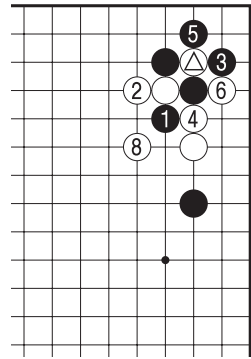
8도



9도



10도



11도



추천 8도(현대식)

백1로 널찍하게 벌리는 것이 최신 트렌드. 어차피 약점이 남는다면 널찍하게 벌려 놓고 발 빠르게 손 빼겠다는 의도다. 흑이 A로 들어오면 백도 B로 붙여 두텁게 눌러가 불만 없다.

9도(어렵지만 필수정석)

흑이 귀 방향으로 받아준다면 비교적 쉽게 진행되지만 1로 협공하게 된다면 조금 복잡해진다. 하지만 실전에 자주 등장하는 정석이니 만큼 꼭 외워두도록 하자.

추천 10도(유명한 정석)

백△로 붙였을 때 흑도 1로 짓혀 응전하게 되는데 2로 끊어 복잡한 형태를 이루게 된다. 이때 흑3과 5의 단수는 수순에 유의할 것. 이하 흑13까지 실전에 흔히 나오는 정석이다.

12도(암수)

흑1로 씩웠을 때 백2·4로 나오면 어떻게 될까? 고수들이 하수에게 종종 사용하곤 하는 이 암수(?)를 제대로 응징하면 바둑을 한방에 끝낼 수도 있다.

13도(처절한 응징)

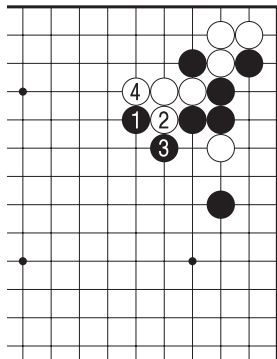
흑1로 짓히는 게 응징의 첫걸음. 여기서도 백이 욕심을 버리지 않고 끝까지 2로 끊어온다면 이젠 돌이킬 수 없다. 흑3 이하로 돌려침 당하고 11까지 귀가 다 죽어서는 파멸. 바둑도 여기서 끝이다.

추천 14도(또 다른 정석)

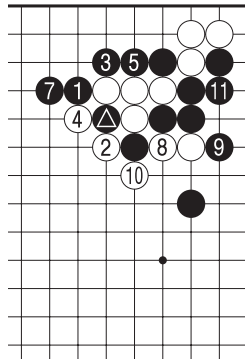
백1에서 흑은 주변 상황에 따라 백3의 자리로 씩우지 않고 2로 다가갈 수도 있다. 백3이 행마의 요령이고 이하 백7까지 쌍방 불만 없는

11도(빠끗하면)

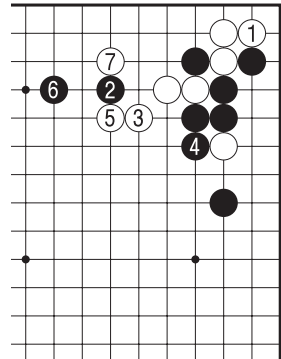
만약 단수치는 수순을 빠끗하면 백이 반발해 전혀 다른 결과를 초래한다. 8까지 백에게 한점을 제압당해서는 흑이 당한 모습.



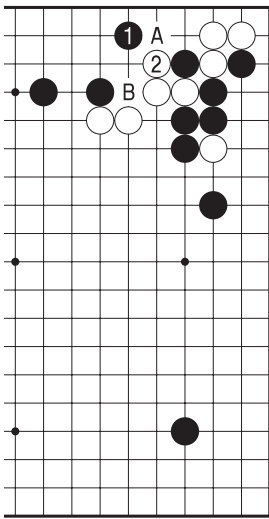
12도



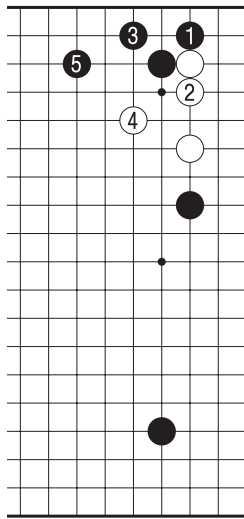
13도



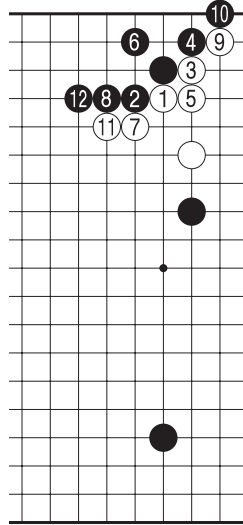
14도



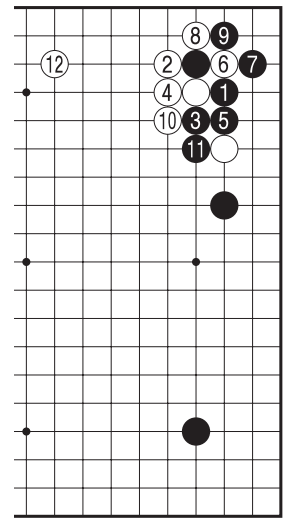
15도



16도



17도



18도

진행이다.

15도(견딜 수 없는 아픔)

전도에서 백이 7의 자리를 손 뺀다면 흑1이라는 견딜 수 없는 급소를 얻어맞게 된다. 백으로선 2로 물러서야 한다는 게 참을 수 없는 굴욕. A로 받으면 흑B에 한쪽이 끊어지고 만다.

16도(흑 느슨)

흑1로 뒤에서 짓히는 수는 족보에는 있으나 권장하진 않는다. 흑5까지 모양은 갖췄으나 후수에 백돌의 안행도 풍부해 느슨한 감이 있다.

17도(호각)

때에 따라 백은 1에 붙여갈 수도 있다. 흑은 2·4로 이단젓히는 게 좋은 행마고 이하 12까지 서로 둘 만한 호각의 양상이다.

18도(백 우세)

흑1로 안쪽에서 짓히는 것은 백2를 당해 좋지 않다. 흑3·5로 백 한점을 절단해도 백6으로 흑 한점을 뜯기는 것이 더 아프다. 백12까지 흑이 실리가 큰 것도, 두터운 것도 아닌 어정쩡한 모습. ♀

예고편

다음 호에서 알아볼 것은 저 유명한 '고바야시류(小林流)'에서 눈목자 걸침을 했을 때 발생하는 정석이다. 가장 대표적인 수가 흑1. 술한 프로들의 땀으로 얼룩져 있는 이 정석을 8월호에서 만나보자.

