



# 제대로 알고가자!

# 정·석·교·실

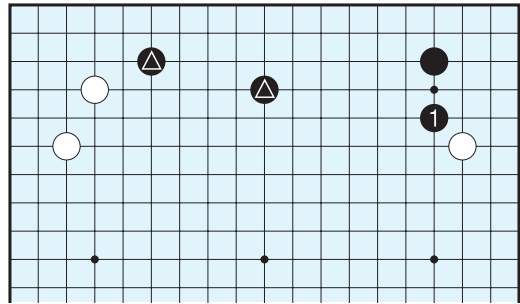
정석은 공식입니다. 수학에서 공식을 모르면 정답을 찾기 어렵듯이, 바둑에서도 정석을 모르면 초반을 제대로 짤 수 없겠죠? 실용적인 정석들을 엄선하여 알기 쉽게 해설한 정석교실을 통해 자신 있게 초반을 시작해보세요!

※추천은 프로의 기보에서도 흔히 볼 수 있는 유용한 정석.

□구성/ 편집팀

## 장면도

지난달에 예고했던 대로, 이번 달에는 백의 눈목자 걸침에 흑1로 한칸 뛰어 압박하는 수를 알아보려고 한다. 이 정석은 흑▲라는 뒷배경이 있어야만 성립되는 정석이다. 이유는 굳이 말하지 않아도 정석의 진행을 살펴보면 쉽게 알 수 있을 것이다.



장면도

## 1도(최악의 선택)

백1로 밀고 들어가는 수는 대표적인 하수의 수법. 흑이 2 호구로 막는 자세가 너무 좋다. 백3으로 밀어도 흑4로 늘어도면 백이 망한 꼴.

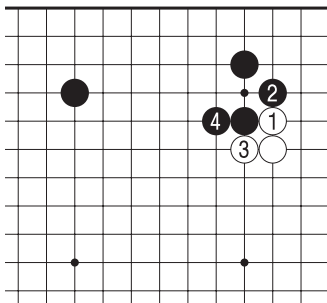
3으로 머리를 내밀 때 흑4로 지키는 수는 소극적인 수. 백5로 벌리면 간격도 좋고 귀엔 A로 붙여가는 뒷맛도 남아 백이 다소 활발하다.

## 2도(백 활발)

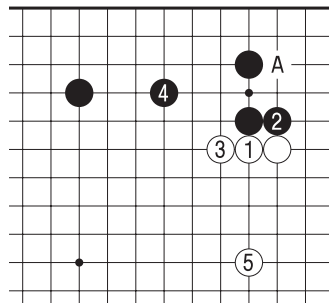
민다면 백1의 방향이 정수다. 흑2로 막고 백

## 3도(정석이나)

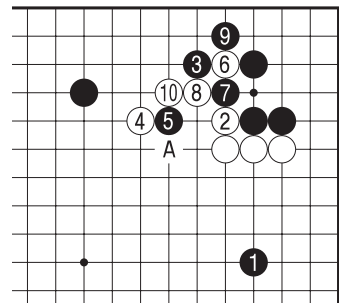
흑은 1로 과감하게 협공해야 한다. 백2·4로



1도



2도



3도

행마할 때 흑5의 붙임이 좋은 수. 만약 백이 A로 막는다면 백10의 자리로 뺏어둬 흑의 만족이다. 따라서 백6은 임기응변의 맥점. 흑7 이하 10까지 과거 종종 사용되던 정석이나 요즘엔 흑A의 준동이 기분 나쁘다고 해서 잘 쓰이지 않는다.

#### 4도(정석의 시작)

백1 가벼운 날일자가 이 정석의 핵심. 여기서부터는 굉장히 많은 갈림길이 존재한다. 비록 모두 다 다를 순 없지만 자주 쓰이는 실용적인 변화부터 차근차근 알아보도록 하자.

#### 5도(느슨하다)

흑1·3으로 미는 수는 배석상 시도해볼 만한 수이나 조금 싱겁다. 백6으로 벌리고 나면 흑 모양이 생각보다 허술해 착실히 실리를 챙긴 백이 편하다.

#### 6도(흑의 주문)

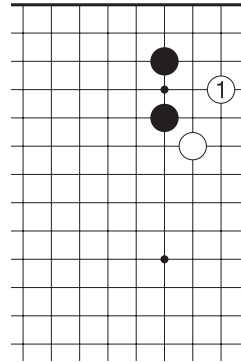
흑1의 협공은 일견 애매해 보이기도 하나 한 때 유행했던 행마다. 백이 2로 밀어 올릴 때 흑 3·5가 침착한 응수. 여기서 백은 당연히 6으로 한칸 뛰어야 할 것 같지만 이것은 흑의 주문. 흑7이 기분 좋은 선수로 흑11까지 백이 영실속이 없다.

#### 7도(경쾌한 스텝)

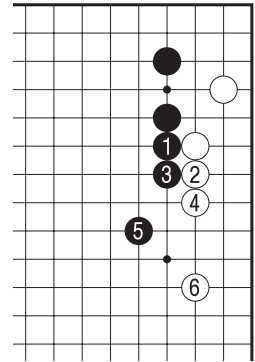
여기서는 백1의 자리가 눈에 보이지 않는 급소자리. 흑2로 젓힐 때 백3으로 스텝을 밟으면 이번엔 반대로 흑 모양이 허술해 실리를 허용한 대가를 찾기 어렵다.

#### 8도(정석의 꽃)

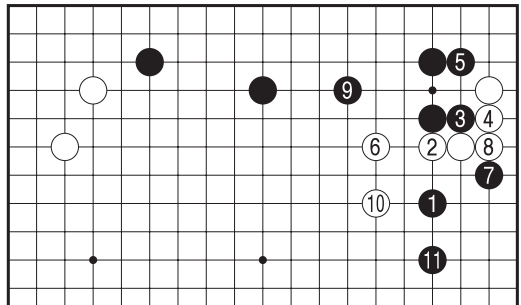
이 모양에서 대부분의 정석들은 사실상 유물이 돼 버린 지 오래. 핵심은 흑1의 협공이라 해도 과언이 아니다. 어딘가 낮익지 않은가? 백2~흑5의 수순은 한 시대를 풍미했던 변화들의 시초다.



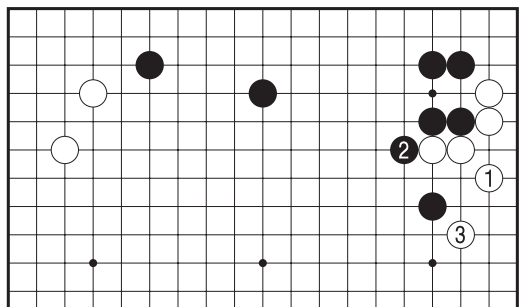
4도



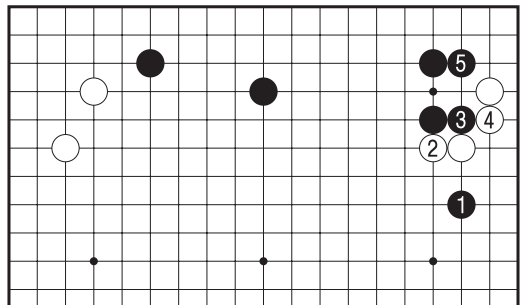
5도



6도



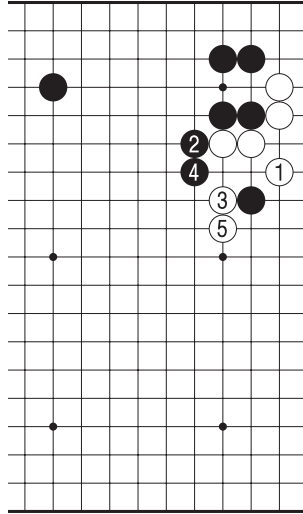
7도



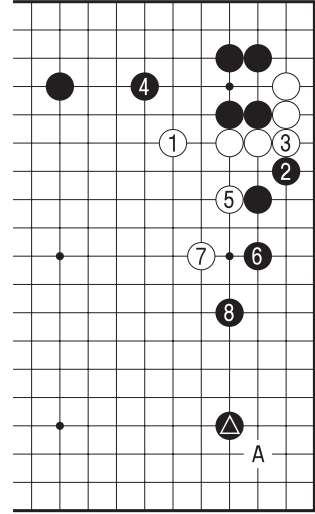
8도

**추천 9도(간명한 정석)**

복잡한 변화를 피하고 싶다면 백1로 호구치는 정석을 택하면 된다. 흑2로 젓혀올 때 백3으로 붙여 백5까지 쌍방 불만 없는 진행.



9도



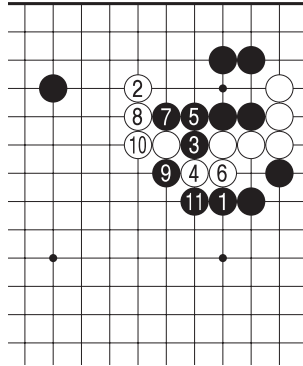
10도

**10도(구정석)**

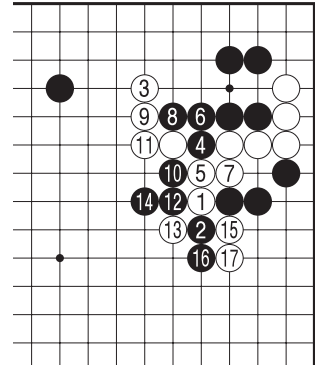
백1 한칸은 이 모양에서 가장 많은 연구가 진행된 변화. 이때 흑2·4는 고전적인 수법으로 백5·7로 눌러 좋지 않다. 보통 흑△가 있다고 가정했을 때 다음 수로 A의 3·3을 파이는 게 아프다.

**11도(백 걸러둠)**

여기선 흑1로 깨끗하게 서는 수가 흑의 강수다. 이때 만약 백이 2로 단순하게 흑을 공격하려 한다면 흑3 끼움을 당해 큰코다친다. 이하 11까지 백이 완벽하게 걸려든 모습.



11도



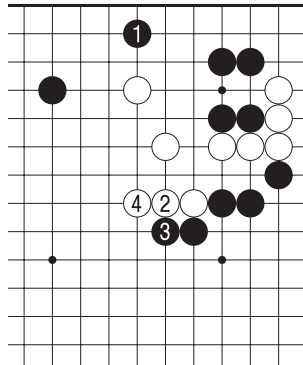
12도

**12도(백의 방책)**

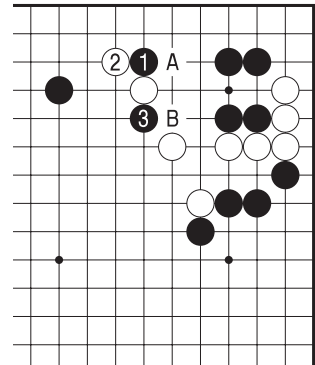
백도 1로 붙여 두는 것이 끊김을 방지하는 임기응변. 이번에도 흑이 4로 끼워 백들을 잡으러 온다면 백13으로 끊는 수가 성립해 17까지 도리어 흑이 걸려들게 된다.

**13도(싱겁다)**

흑1로 눈목자 달리는 수도 초창기엔 실전에서 많이 등장했었다. 하지만 백이 2·4로 머리를 내밀면 아무래도 흑으로선 조금 싱겁다는 느낌을 지울 수 없다.



13도



14도

**14도(초강수)**

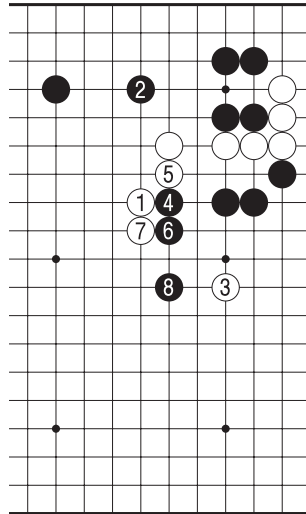
그래서 흑에게도 강력한 대응수가 연구됐는데 바로 흑1로 붙이는 수. 백2로 젓히면 3으로 되붙여 치열한 몸싸움이 벌어지게 된

다. 하지만 변화의 양도 많고 너무 복잡해 여기서 다루기엔 무리가 있다. 만약 백2로 A의 곳

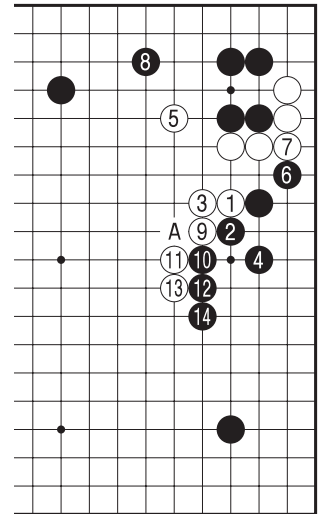
을 젓힌다면 흑B로 붙여 백이 곤란하다.

**추천 15도(백의 별책)**

전도의 변화가 너무 복잡하다보니 난해함을 피해 백1로 날일자 하는 수가 유행하기 시작했다. 백3의 협공에 흑4로 붙이는 수가 포인트. 8까지 흑도 나오는 자세가 탄력적이라 쌍방 큰 불만 없는 진행이다.



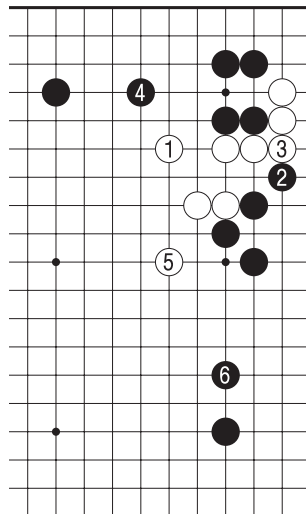
15도



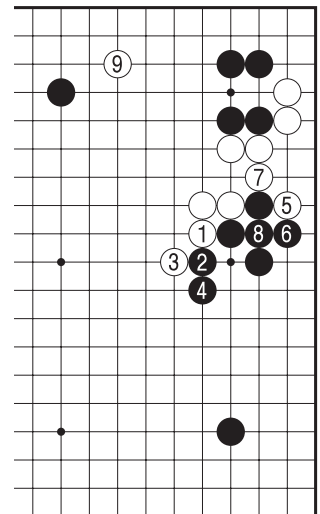
16도

**16도(진화하는 정석)**

한동안 위의 변화들이 유행하다 어느 순간 흑의 급소자리였던 곳을 백1로 붙이는 수가 연구돼 실전에 등장하게 됐다. 14까지가 초기의 진행인데 호각의 결과지만 백A의 단점이 살짝 거슬린다.



17도



18도

**17도(미묘한 차이)**

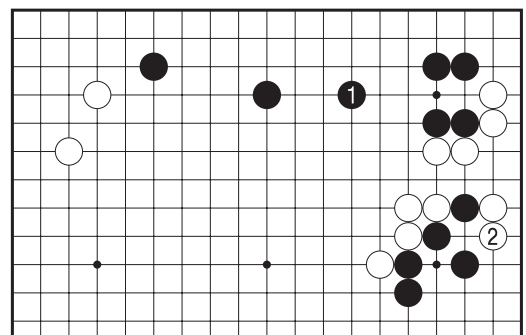
그래서 전도의 날일자가 아닌 백1 한칸 뛰는 수가 다시 개발됐다. 흑6까지 비교적 쉽고 깔끔한 진행. 하지만 이걸 또 미묘하게 백이 밋밋한 감이 있다.

**18도(백 만족)**

불만을 느낀 백은 아예 1·3으로 밀어두고 5로 붙여 자체로 근거를 확보하는 수단을 강구하기 시작했다. 흑이 6으로만 받아주면 7을 선수한 뒤 9로 깊숙이 침투해 만족.

**19도(절충)**

따라서 흑도 손을 돌려 1의 자리로 지키게 되고 백도 2로 뺀어 쌍방 큰 불만 없는 절충. 최근엔 중국식포석 열풍으로 잠시 식었지만 알 수 없는 일. '고바야시류'가 이렇게 진화하리라고 예상했던 사람도 없었을 테니까. ♡



19도