



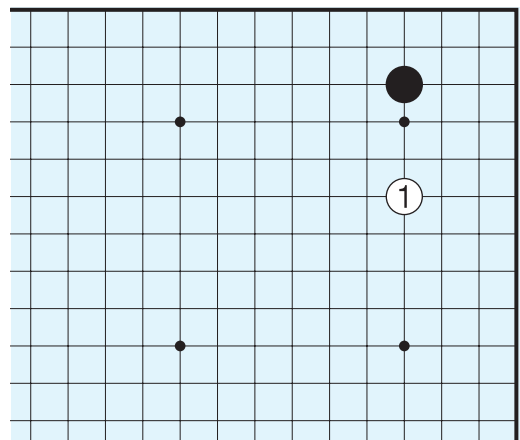
제대로 알고가자! 정·석·교·실

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

이번호에서는 상수들의 단골메뉴 두칸걸침에 대해 알아보도록 하겠다. 이 정석은 프로들의 대국에서도 전략적으로 사용되곤 하지만 사실상 상수들의 비틀기로 자주 쓰이곤 한다. 잘못 대응하면 초반부터 형세를 그르칠 수 있으니 제대로 익혀 화를 미연에 방지하도록 하자.

1도(백 두터움)

흑1로 마늘모하는 수는 소극적인 수법. 백2로 눌러가는 수가 좋아 이하 10까지 흑의 실리에 비해 백의 외세가 돋보인다.

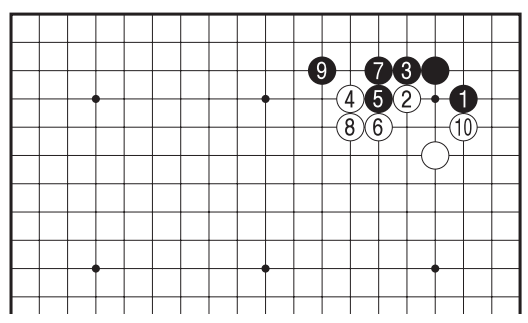


장면도

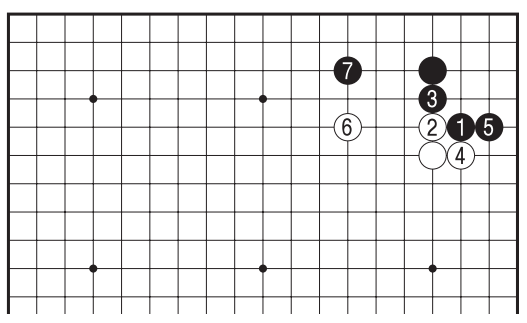
2도(고전정석)

흑1 날일자는 이 걸침에 대한 가장 일반적인 응수다. 여기서 백이 2로 밀어가는 수는 과거

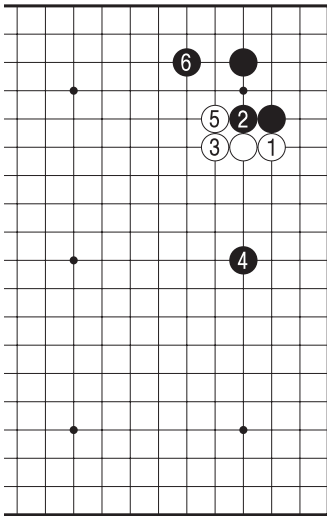
많이 쓰였으나 흑3으로 치받고 이하 7까지 흑의 실리가 짹짹해 최근엔 잘 쓰이지 않는다.



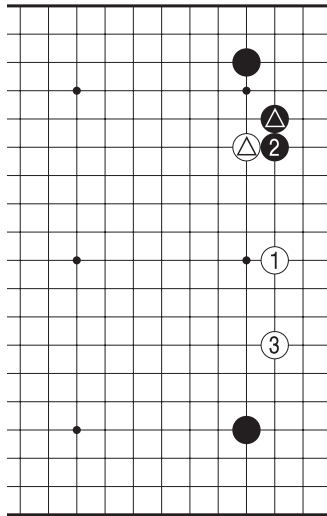
1도



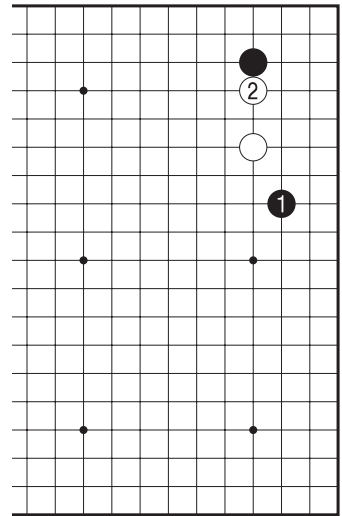
2도



3도



4도



5도

3도(실속이 없다)

전도가 아니라면 백에게는 1로 막는 수밖에 보이지 않는데 이 변화도 백에게 썩 좋은 결과를 안겨주지 못한다.

흑2로 밀어둔 뒤 4로 협공해가면 백말은 곤마가 돼 허공을 유영해야 하는 반면 흑은 6으로 착실히 자리를 잡으며 실속을 챙긴 모습.

추천 4도(유연하게)

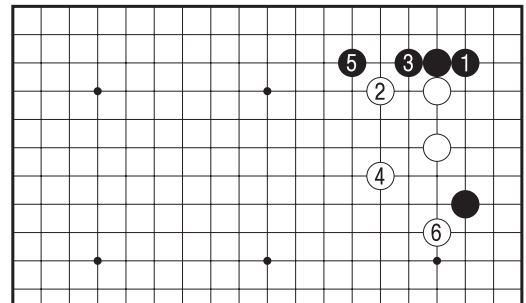
근래 들어서 백은 1로 빗겨가 흑2로 밀어올 때 3으로 변에서 자리를 잡는 포석을 전략적으로 사용하게 됐다. 백△와 흑△의 교환이 악수라고 볼 수도 있지만 백도 1·3으로 유연하게 자리 잡아서는 쌍방 호불호를 논하기 어렵다.

5도(복잡한 변화)

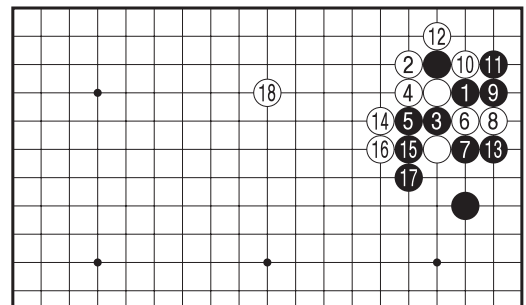
흑도 전도와 같은 진행이 밋밋하다 여겨진다면 1로 강력하게 협공하는 수단을 사용할 수 있다. 백도 2로 타이트하게 붙여가 복잡한 전투에 돌입하게 된다.

6도(백 활발)

여기서 흑1 뒤쪽으로 뺀 수는 소심한 대응. 백2로 한칸 뛰고 이어 4·6으로 경쾌하게 스텝을 밟으면 백이 활발한 진행이다.



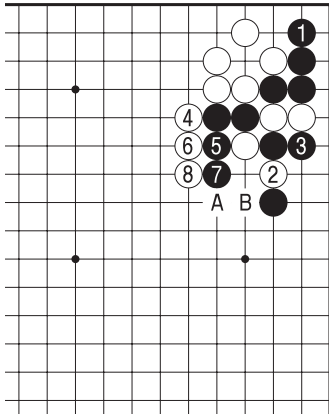
6도



7도

7도(중복)

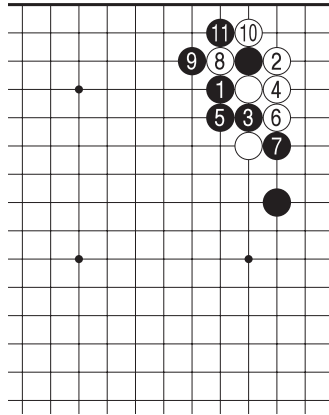
흑1 밑으로 젖히는 수가 일견 그럴싸해 보인다. 그러나 백2로 되젖혀가는 수가 좋은 수. 흑이 3·5로 뚫어가도 백6·8을 미끼로 사석작전을 펼치면 이하 18까지 흑은 중복의 형태를 피할 수 없다.



8도

8도(득이 없다)

전도의 진행 중 흑이 1로 뺀 수가 이득이 아니냐고 물을 수 있겠다. 집으론 물론 득이지만 백이 2로 단수치고 4로 몰아갈 때 이후 A와 B가 백의 선수로 듣는다는 점이 아프다. 따라서 그다지 득이 없다는 결론.



9도

9도(패싸움 발생)

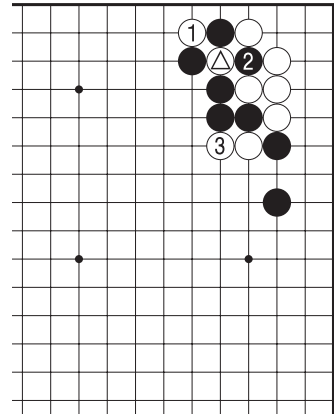
그렇다면 흑1 바깥으로 젓히면 어떻게 될까? 백은 2 안쪽으로 이단젓히게 되고 흑은 3 이하 7로 끊어 복잡한 전투가 발생하게 된다. 백이 8·10으로 끊어먹는 것은 필연, 흑도 기세에 뒤지지 않으려면 11로 단수쳐 패를 들어가야 하는데...

10도(초반무패)

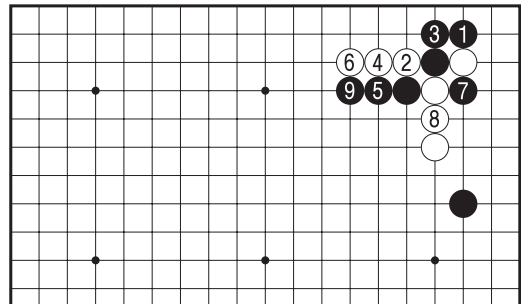
그러나 백이 패를 두려워하지 않고 곧장 1로 끊어오면 흑으로선 난감한 상황에 봉착하게 된다. 2로 따먹을 때 백3으로 밀어오면 초반에 팻감이 부족한 흑은 받을 수도, 안 받을 수도 없어 곤란하다.

11도(비장의 삼단젓힘)

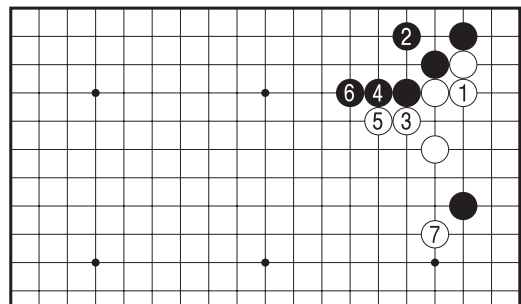
계속해서 흑이 안 좋다면 어떻게 정석이 성립되었는가? 흑에게도 비장의 수단이었으니 바로 1의 삼단젓힘. 만약 백이 2로 끊어온다면 7로 귀를 살아둔 뒤 9로 밀어가 백을 양곤마



10도



11도



12도

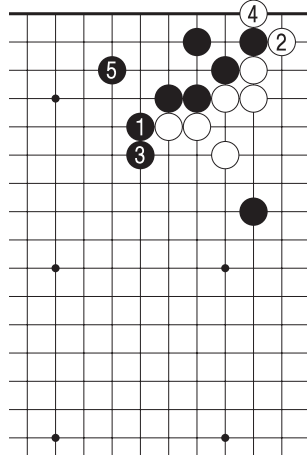
로 몰수 있어 흑 성공!

12도(쌍방 불만 없음)

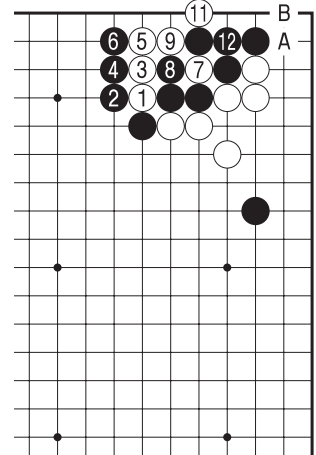
백도 1로 이어 한걸음 물러날 때 흑도 2로 양호구쳐 모양을 정비한다. 백3·5에 흑4·6으로 늘어주면 백7로 씩위가 피차 불만 없는 진행이다.

13도(흑의 반발)

하지만 흑에게는 전도 백5에 1로 강하게 짓혀가는 수가 있다. 동문서답같이 보이지만 백은 2로 짓혀가야 하는데 흑3으로 뺨는 자세가 좋아 이것은 흑 호조의 흐름이다.



13도



14도

14도(못 끊는 이유)

백이 전도 2로 짓혀간 이유는 본도 처럼 1로 바로 끊는다면 흑2 이하로 계속 몰아갔을 때 백말이 수부족에 걸리기 때문이다. 따라서 A로 짓혀둔 것은 B로 받아준다면 그때 수를 결행 하겠다는 의도.

1 이하 7까지 흑은 한점을 손쉽게 타개할 수 있다. 물론 백도 두터움을 얻어 불만은 없지만 A의 단점이 거슬러 좋은 결과라고 보긴 어렵다.

추천 15도(호각)

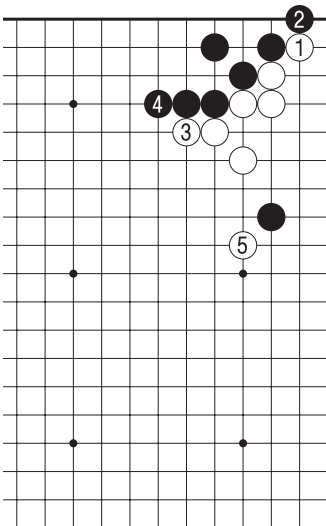
따라서 백도 1로 먼저 짓혀두는 것이 수순. 흑2로 받을 때 3으로 밀면 백은 4로 늘어둘 수밖에 없다. 이때 5로 가면 12도로 다시 환원된 결과.

17도(허술한 세력)

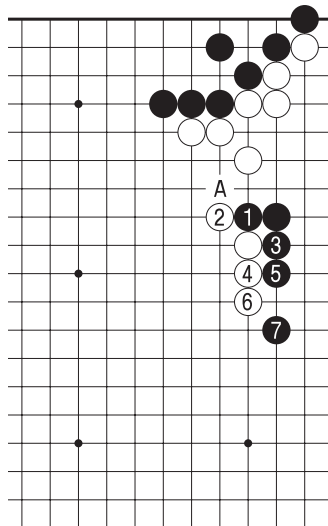
오래된 정석 중 백1로 씩워가는 수도 있는데, 흑2로 밀어두고 4·6으로 머리를 내밀면 백의 모양이 영 애매하다. 세력의 체면을 살리려면 7로 씩워가야 하는데 흑8로 나가는 자세가 안성맞춤이라 실전에선 거의 쓰이지 않는다. (☹)

16도(이후 수순)

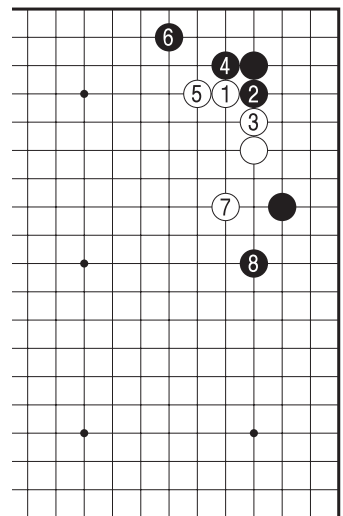
얼핏 흑이 일방적으로 공격당해 나쁜 게 아닌가 생각할 수 있지만 실상은 그렇지 않다. 흑



15도



16도



17도