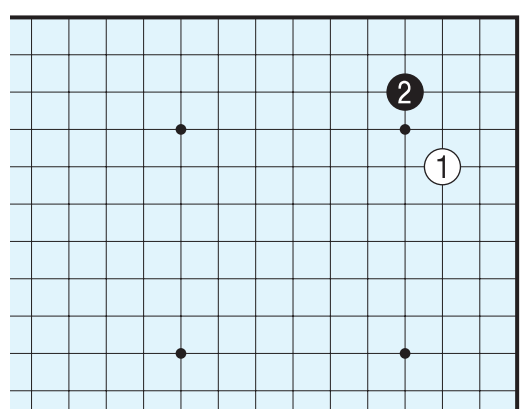


# 제대로 알고가자! 정·석·교·실

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

상수가 백1 외목으로 뒤오면 하수들은 지레 겁먹고 들어오길 포기하거나, 무대포로 들어왔다 상수의 꼬임에 넘어가는 경우가 대부분이다. 이번호에는 하수들이 가장 무서워하는 정석, 백1 외목에 흑2로 걸치는 형태에 대해 알아보도록 하겠다.



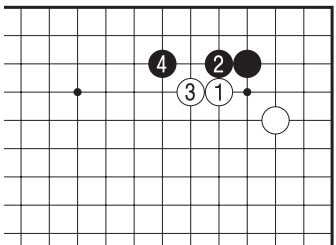
장면도

## 1도(기본정석)

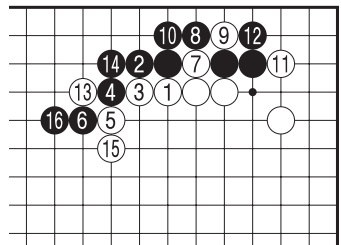
가장 기본적인 정석을 들자면 백1로 씌우는 수, 흑2로 밀고 4로 한칸 뛰는 수까진 필연의 진행.

## 추천 2도(호각의 진행)

백1·3으로 밀어가는 것이 일반적인 수법. 흑이 6으로 이단젓혔을 때 백7 이하 11을 선수해 두는 것이 포인트다. 흑16까지 쌍방 불만 없는 호각의 진행.



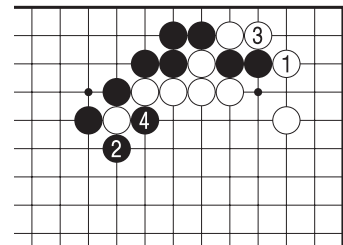
1도



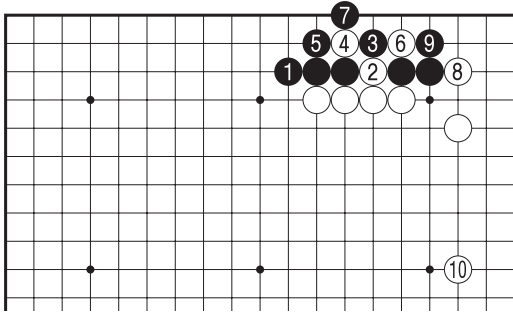
2도

## 3도(상황에 따라)

전도의 진행 중 백1에 흑2로 반발하는 수도 있다. 일반적인 경우 백3으로 흑 두점이 잡혀 손실이 크나, 좌상이나 중앙을 키우기 좋은 배석이라면 흑도 4 빵따냄이 두터워 시도해볼 만하다.



3도



4도

#### 4도(흑 불만)

흑1로 가만히 뺏는 수는 백2·4의 응수타진을 당했을 때 기분 나쁘다. 흑5에 백6·8을 선수로 당해 흑으로선 불만스러운 결말.

#### 5도(백△가 있을 경우)

만약 백△가 배석으로 깔려있다면 얘기가 달라진다. 흑1로 젓힐 때 백2로 끊는 수가 성립하기 때문. 흑3 이하 23까지는 필연의 진행인데, 백24로 귀의 흑대마가 깔끔하게 죽어선 아무리 흑 세가 좋아도 백이 우세한 귀결이다.

#### 6도(발버둥쳐도)

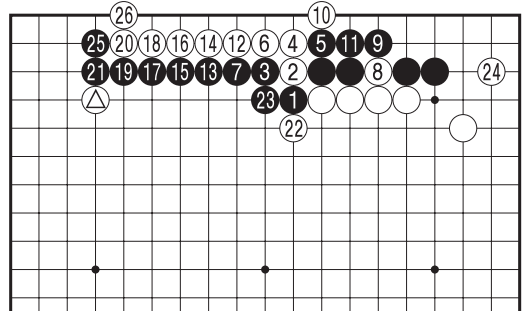
흑1로 붙이면 얼핏 수가 날 것처럼 보이기도 하지만 백이 2로 치받고 4로 젓히면 살 수 있는 길이 없다. 흑5 이하로 발버둥쳐도 백10까지 흑 죽음.

#### 7도(5도 백△가 없다면)

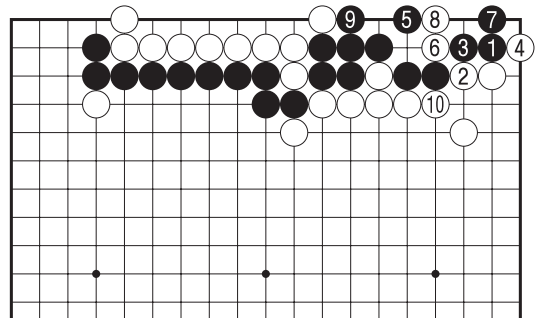
만약 좌상귀에 아무런 배석이 없다면 흑은 1로 는 뒤 3으로 귀를 살리게 된다. 이제는 백4로 젓히는 수가 강력하질 않아 흑7까지 백이 2선만 잔뜩 기어 좋을 게 없다.

#### 추천 8도(무난한 정석)

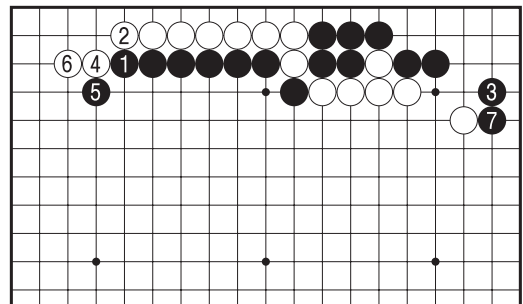
백1의 협공은 일종의 타협안. 흑도 2·4 등으로 손쉽게 근거를 갖출 수 있지만 백도 7로 별려 불만 없다. 백7로는 상황에 따라 A로 한 칸 뛰어 두텁게 중앙을 막을 수도 있다.



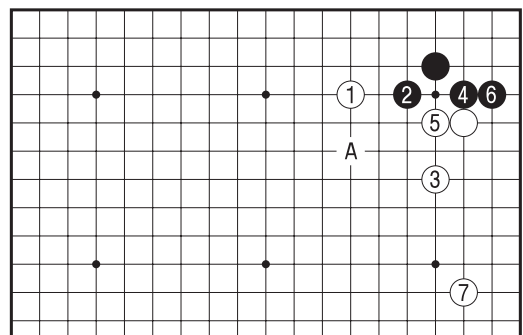
5도



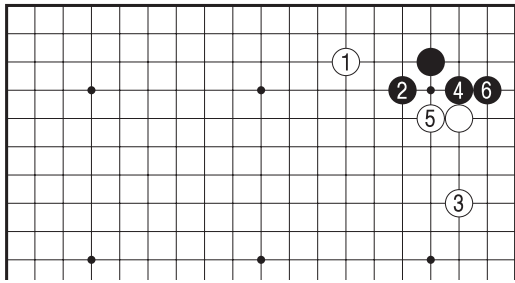
6도



7도



8도



9도

**9도(조금 싱겁다)**

백1은 실전에 많이 사용하는 수법. 하지만 백3으로 별리는 수는 이하 흑6까지 백이 조금 싱겁다.

**10도(공격이 통렬)**

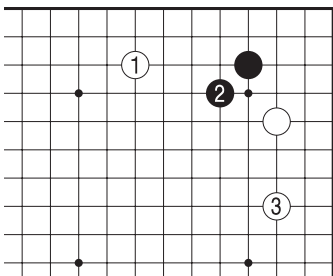
백은 1로 세칸 뺄 수도 있다. 하지만 이번엔 흑이 귀에서 사는 게 아니라 2로 협공한 뒤 8로 씩워 공격하는 수가 통렬해 백이 좋다 보기 어렵다.

**추천 11도(전략적으로 사용)**

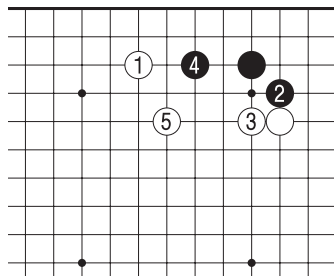
이 정석은 실전에서 주로 전략적으로 사용된다. 흔히 등장하는 흑▲의 배석이라면 백1로 걸친 뒤 3·5로 발빠르게 전개한다. 흑이 6으로 씩워와도 백7로 한칸 뛰면 쉽게 공격당하지 않기에 백도 충분하다.

**12도(쌍방 불만 없음)**

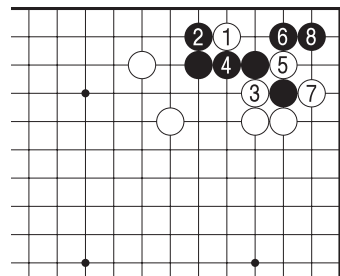
백1로 널찍하게 협공하는 수도 있다. 흑2로 마늘모한다면 백도 3으로 별려 서로 불만 없는



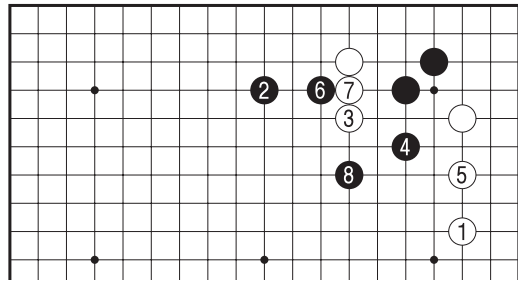
12도



13도



14도



10도

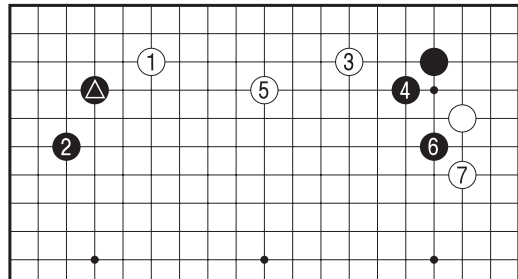
무난한 진행.

**추천 13도(호각)**

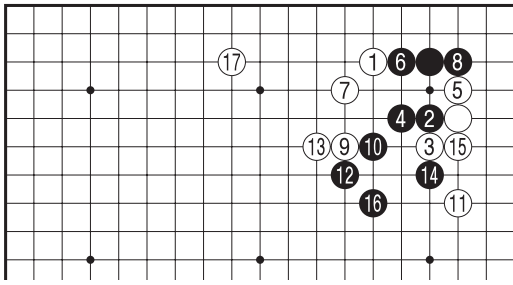
백1에 주로 쓰이는 흑의 응수는 다소 협공이 느슨한 점을 이용해 2로 붙이고 4로 한칸 뛰는 수. 백5까지 일견 흑은 튼실하게 실리를 챙기고 백은 어설피게 둘러막은 듯하지만...

**14도(강력한 뒷맛)**

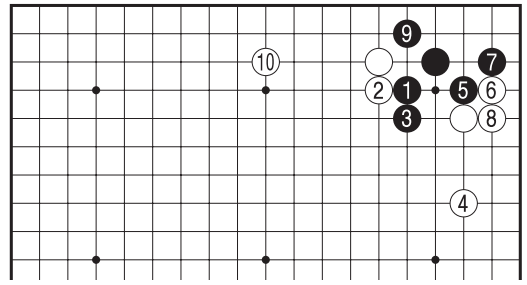
흑의 모양엔 백1로 치중 가는 강력한 뒷맛이 남아있다. 흑2로 막으면 백3으로 짚는 수가 성립. 흑4로 이을 수밖에 없을 때 백5로 한점을



11도



15도

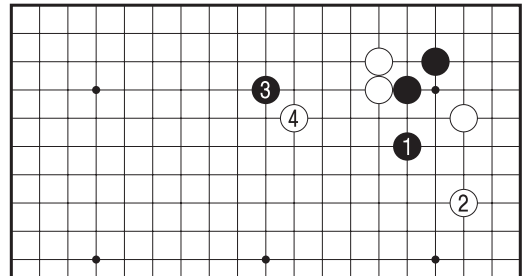


16도

선수로 잡아 이득을 취할 수 있다.

### 15도(백 활발)

이번엔 반대로 백1로 타이트하게 협공하면 어떻게 될까? 일견 흑2로 붙여 나가야 할 것 같지만 백7이 좋은 행마로 이하 17까지 백이 활발한 진행이다.



17도

### 16도(둔탁한 흑)

흑1 마늘모로 나가는 것이 가장 많이 쓰이는 행마. 백2로 밀어 올릴 때 흑3으로 느는 수는 조금 둔탁하다. 백4로 벌리고 흑5로 붙일 때 백6·8로 짓혀잇는 수가 기분 나쁜 것. 흑9로 보강할 때 백10으로 가볍게 벌리면 백이 편한 흐름.

### 추천 17도(전투가 관건)

따라서 보통은 흑1로 한칸 뛰는 수가 많이 등장한다. 백2로 벌린다면 흑3으로 협공해 백4부터 치열한 전투가 발생한다. 이 전투는 주위 배석에 많은 영향을 받으니 상황을 잘 살펴 사용함이 좋을 것이다. (⊙)

## 예고편

지금까지 다룬 변화는 주로 정석에 밝은 상급자들 사이에서 많이 사용되는 정석들. 대부분의 독자들이 진정 궁금한 변화는 백1 대사정석일 것이다. 먼 과거부터 지금에 이르기까지 하수들에게 공포의 대상으로 군림하고 있는 대사정석. 다음 호에서 대사정석의 모든 것을 파헤쳐 보도록 한다.

