

# 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

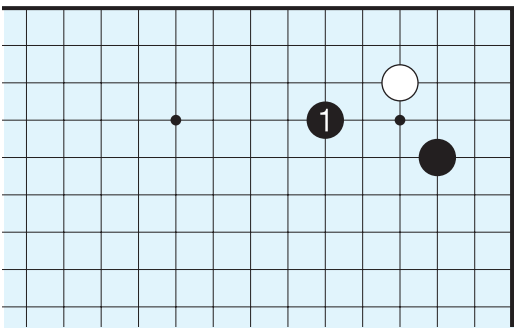
지난 호에 예고했던 대로 이번호에서는 초보자에게 공포의 상징 대사정석에 대해 알아보도록 하겠다. 대사정석은 난해하기도 하지만 한 발만 빠듯하면 천길 낭떠러지로 떨어지기에 초심자들은 특히 조심해야 할 정석. 하지만 정석을 배워갈수록 실전에는 왜 잘 등장하지 않게 됐는지 알게 될 것이다.

### 1도(백 놀림)

백1로 붙이는 수를 생각할 수 있으나 이는 흑2를 당해 좋지 않다. 백3으로 이어도 흑4로 늘면 백이 아래로 짓눌린 모양.

### 2도(흑 활발)

백1은 과거 복잡한 변화를 피해가고자 하는 백의 편법으로 종종 쓰이곤 했으나, 흑2 마늘모

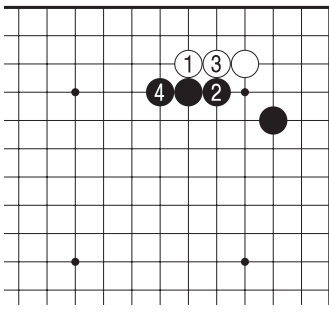


장면도

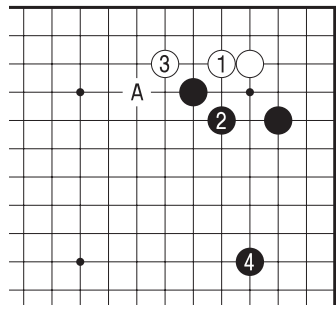
가 탄력적으로 흑4로 넓게 벌려 흑이 활발하다.

### 3도(대표적인 속수)

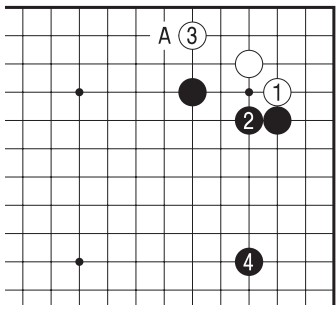
그렇다고 백1로 붙이는 것은 최악의 응수. 백3으로 날일자할 때 흑4로 벌리면 백이 아래로 눌러 좋을 리가 없다. 게다가 A로 틀어막을 수



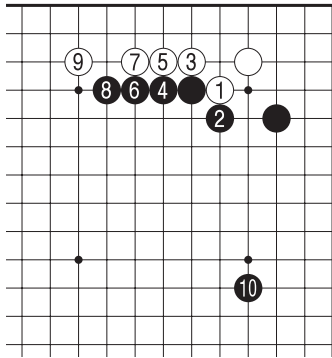
1도



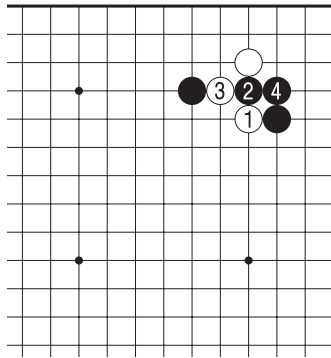
2도



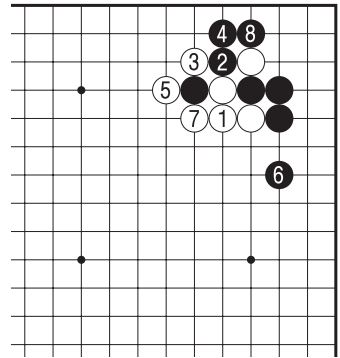
3도



4도



5도



6도

있는 것도 흑의 즐거움.

#### 4도(정석이긴 하나)

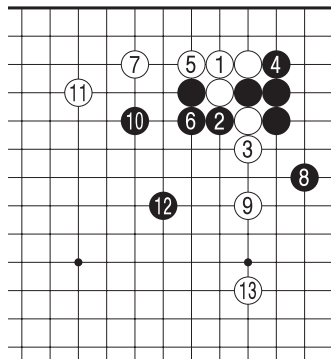
백1로 붙이는 수는 과거 종종 쓰이긴 하나, 너무 극단적으로 실리에 치우친 감이 있어 잘 쓰이지 않는 정석. 흑10까지 백의 실리보다 흑 세력의 웅장함이 돋보인다.

#### 5도(대사정석의 시작)

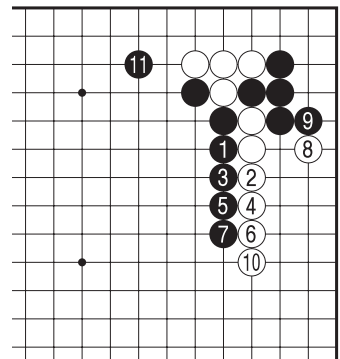
위의 변화들은 사실상 편법에 불과해 좋은 변화를 얻기 어렵다. 백1이 정수. 그러나 수많은 편법이 등장할 만큼 대사정석이 주는 난해함은 상상을 초월한다. 흑2로 끼워가는 수부터 대사정석이 시작되게 되는데, 수순이 길고 복잡하다 외면하지 말고 곳곳이 외워둬야 외목의 공포에서 벗어날 수 있을 것이다.

#### 추천 6도(가장 간명한 대사정석)

복잡한 변화가 싫다면 백1 위로 잇는 수를 택하면 된다. 흑2 이하 8까지 흑의 실리가 크긴 하지만 백도 5·7로 흑 한점을 두텁게 빵따내 쌍방 불만 없는 정석. 특히 상수와의 접전이 두렵다면 공연히 어려운 길로 가지 말고 이 정석을 택하길 권하는 바다.



7도



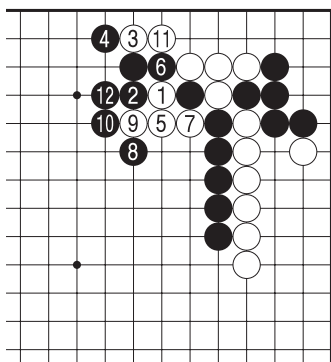
8도

#### 7도(고전 정석)

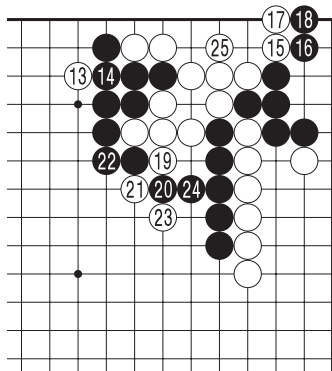
백1로 잇는다면 흑2로 끊어 더 이상 쉬운 변화는 없다. 백5까지는 필연의 진행인데, 80~90년대 초반까지만 해도 흑6으로 잇는 것이 정석이 유행했다. 백13까지 누가 좋다 말하긴 어렵지만 덤의 부담이 커진 오늘날에는 흑이 다소 맛있다 해 자취를 감추게 되었다.

#### 8도(대표적인 속임수)

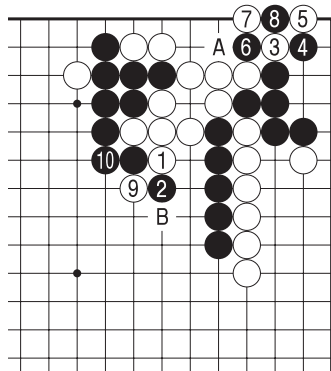
그래서 흑1로 미는 수가 주로 사용되는데, 여기에는 저급자들이 가장 두려워하는 암수가 숨어있다. 바로 흑3·5·7로 쪽쪽 밀고 11로 널찍이 씌워가는 수. 외목이 거의 등장하지 않는 오늘날에도 상수들이 허다하게 외목을 사용할 만큼, 이 꼼수(?)는 아직도 하수들에게 공포의 대상이 되고 있다. 해법은 무엇일까?



9도



10도



11도

⑪...③

### 9도(파훼법1)

수순을 유의해서 보기 바란다. 백1로 단수친 뒤 3으로 붙이는 수가 꼼수를 파훼하는 묘책. 흑은 4로 막을 수밖에 없는데, 5이하 12까지 선수로 처리한 뒤 계속해서...

### 추천 10도(온건책)

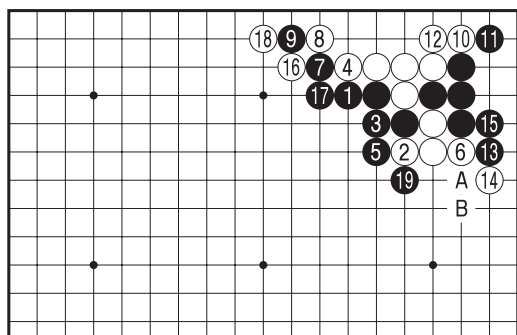
15·17을 선수하고 19로 흠집을 남기는 수순이 좋다. 흑으로선 24까지 순순히 받아줄 수밖에 없는데 25로 백이 깨끗하게 살고나면 싱거운 결말이다. 흑돌을 양분하고 있는 백 두점도 제압이 쉽지 않아, 이만하면 상수의 책략을 훌륭하게 상쇄했다 할 수 있겠다.

### 추천 11도(파훼법2-강경책)

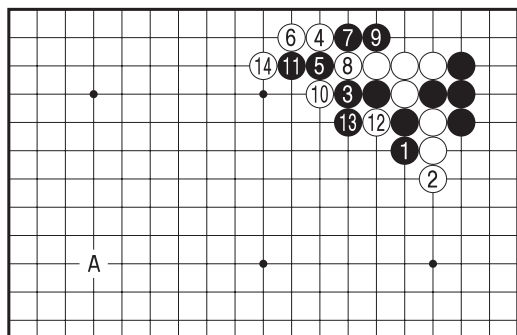
10도와 같이 무난하게 받아넘기는 것도 방법이지만, 감히 꼼수를 쓴 상대에게 본때를 보여주고 싶다면 백1로 찢러둔 뒤 3·5로 짓혀가는 강경책을 사용해보자. 흑은 선택의 여지없이 6으로 끊어가야 하는데 백7로 패를 건 뒤 9로 팻감을 써 가면 흑으로선 다음 팻감이 궁하다. 흑 A의 팻감은 백에게도 B라는 절대 팻감이 남아 있어 맞보기. 이만하면 상대도 '꼼수=호된 응징'이라는 교훈을 몸소 체험했으리라.

### 12도(맛이 나쁘다)

흑1로 뺏는 수도 과거 많이 애용되던 수법. 흑7·9에 백10·12로 짓혀이어 이하 흑19까지



12도

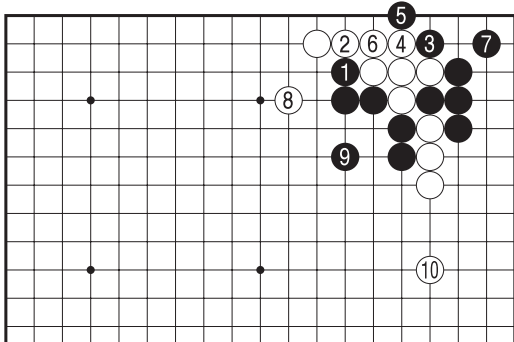


13도

바꿔치기가 이뤄지는데, 이후 백A나 B 등으로 움직이는 맛이 기분 나빠 최근엔 잘 쓰이지 않는다.

### 13도(축 관계)

12도가 탐탁치 않자 흑1로 밀어두고 3으로 누는 수가 유행하기 시작했다. 백4 날일자에 흑5로 눌러가는 수는 축이 성립해야 가능한



14도

수. 백6 이하 14까지 축머리가 없다면 사용할 수 없다.

**14도(백 활발)**

만약 축이 안 좋다면 흑은 1로 찌르고 3 이하를 선수한 뒤 7로 받아두는 게 정수. 하지만 백에게 별반 압박을 주지 못해 10까지 백이 활발한 결과.

**15도(욕심은 금물)**

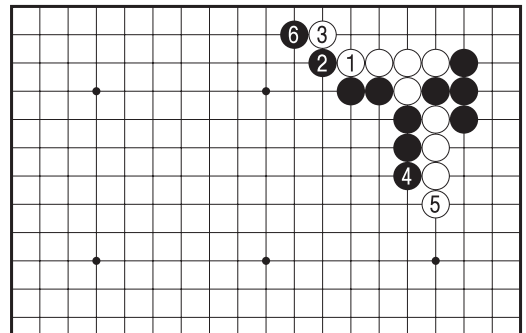
그러나 축이 좋다는 점을 믿고 백1로 밀어가는 것은 과욕. 흑4가 숨겨진 선수자리로, 흑6 이단젓힘을 당하면 욕심의 대가를 톡톡히 받게 된다.

**16도(속임수2)**

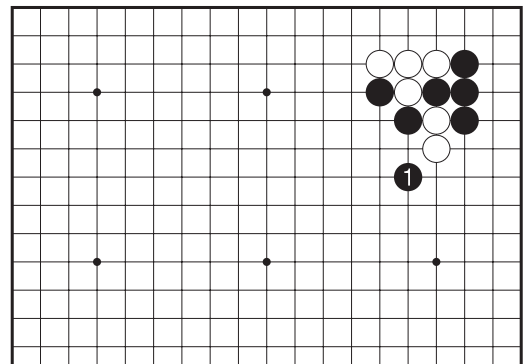
천변만화가 담겨있는 대사정석답게 속임수도 곳곳에 숨어있는데, 흑1이 고급자들 사이에서도 종종 쓰이는 꼼수다. 대처방법 역시 조금은 복잡한데 올바르게 응수하면 상대를 꼼짝 못하게 옹아낼 수 있으니 잘 외워두기 바란다.

**17도(대처법)**

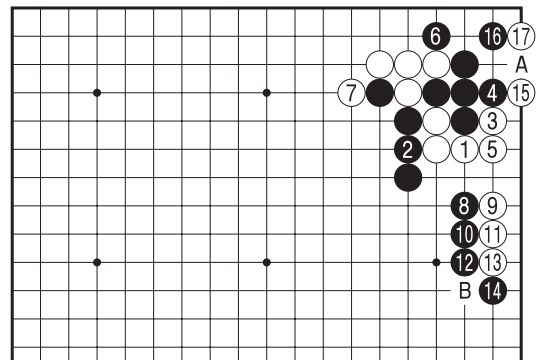
일단 백1로 막는 것이 해답의 첫걸음. 흑2로 짝 조여 올 때 백3으로 젓혀 귀를 압박한다. 흑은 귀 흑말의 수를 늘리기 위해 필히 6을 선수해야 하는데, 이때 백7로 자연스럽게 상변 백턱점을 보장할 수 있다. 이제 남은 것은 반대편 백말의 안위인데, 흑도 8 이하 14로 맹렬히 공



15도



16도



17도

격해 건수를 잡고자 할 것이다. 그러나 백15·17로 약한 귀부터 공략하면 다음 흑의 응수가 난처해진다. A로 패를 들어오는 것도 B의 곳이 팻감공장이라 곤란. 이런 식으로 차분히 대처해 나간다면 상대는 속임수의 대가를 톡톡히 치르게 될 것이다. ♁