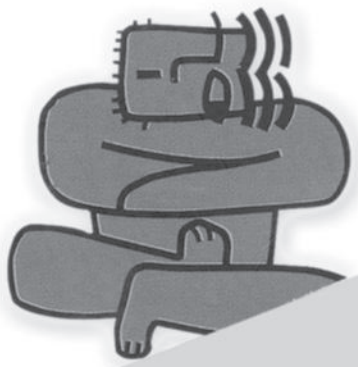


제대로 알고가자!
정·석·교·실

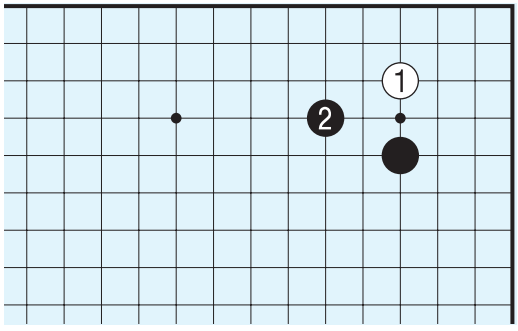
정석은 공식입니다. 수학에서 공식을 모르면 정답을 찾기 어렵듯이, 바둑에서도 정석을 모르면 초반을 제대로 짤 수 없겠죠? 실용적인 정석들을 엄선하여 알기 쉽게 해설한 정석교실을 통해 자신 있게 초반을 시작해보세요!

※추천은 프로의 기보에서도 흔히 볼 수 있는 유용한 정석.

□구성/ 편집팀

장면도

2011년 1월에 시작했던 「정석교실」이 2년의 긴 여정을 마치고 마지막 회를 맞게 됐다. 그동안 애독해 주신 독자 여러분께 감사드리며, 오늘은 고목 및 나머지 몇몇 기타 정석들에 대해 알아보도록 하겠다. 장면은 고목 정석 중 가장 대표적인 형태. 흑2 씌움은 변화가 많아 의외로 대처하기 쉽지 않다.



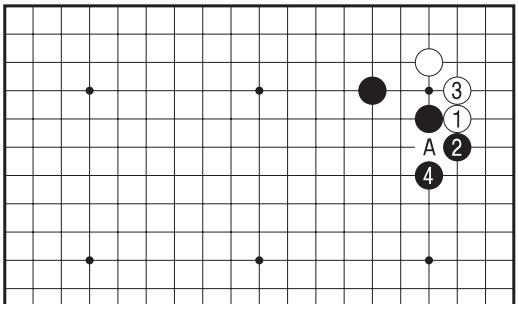
장면도

추천 1도(대표정석)

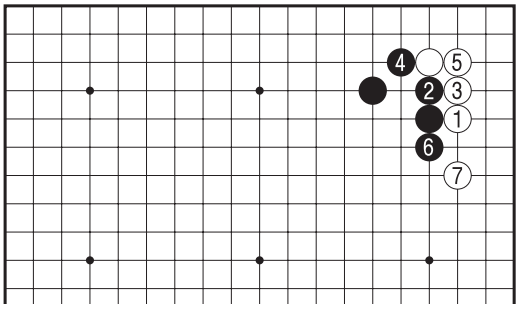
백1의 붙임이 흑의 씌움에 대한 대표적인 응수. 흑이 바깥으로 막는다면 쌍방 무난한 결말을 맞이하게 된다. 두터움을 선호한다면 흑4의 호구를 A로 꽉 이을 수도 있다.

2도(상황에 따라)

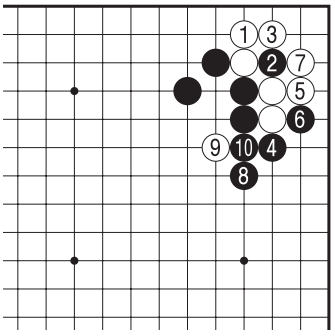
백1에 흑은 상황에 따라 2로 치받고 4로 막아 상변을 틀어막을 수도 있다. 백7까지 호각의 결과이나, 백의 실리가 짭짤한 만큼 흑도 상변에서 그만한 대가를 얻어내야 한다.



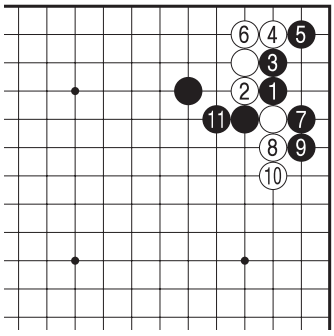
1도



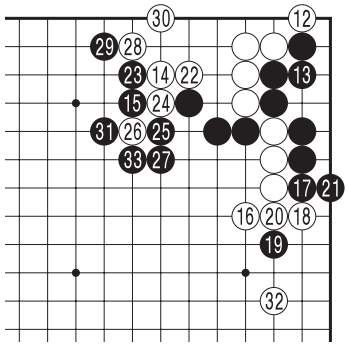
2도



3도



4도



5도

3도(백의 선택)

백은 전도 외에도 백1로 뻗는 변화를 선택할 수 있다. 흑은 2로 끊어가야 되는데 이하 10까지 이번엔 우변을 틀어막은 대신 선수를 뺏겼다. 자체적으론 정석으로 상호 불만 없으나 백에게 선택권이 주어져 있어 흑에게 유리한 결과를 얻긴 어렵다.

4도(어려운 변화)

흑1의 젖힘이 고목 정석 중 가장 어려운 변화다. 백2로 끊을 때 흑3으로 밀고 들어가게 되는데, 이하 11까지는 필연으로 계속해서…

5도(결말–흑 발이 느림)

백14 이전에 12로 젖혀 놓는 수순이 중요하다. 흑15로 씌울 때 백은 16 이하를 선수한 뒤 22로 넘어가 양쪽 백말의 안정을 꾀한다. 이후 33까지 일단락된 모양인데, 흑도 두터워 충분하긴 하나 발이 느려 비효율적이라는 평가를 받으며 최근에는 자취를 감추게 되었다.

6도(수순착오)

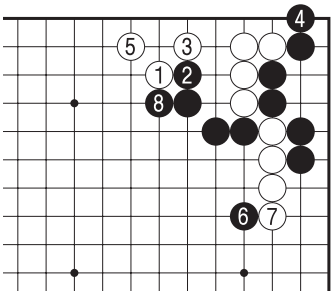
만약 전도 백12를 선수해두지 않으면 전혀 다른 결과가 나타나게 되는데, 흑4가 귀 흑말을 살리며 백 넉점을 끊어 잡는 수를 노리는 일석이조의 수. 백5는 필수인데 흑6으로 씌워 싸움이 벌어지면 흑에게 전투의 주도권을 넘겨주게 된다.

추천 7도(간명하고 실용적인 정석)

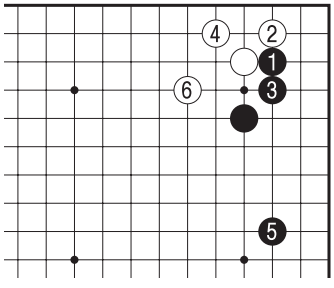
특별히 포석을 구상한 것이 아니라면 흑1로 붙이는 수를 추천한다. 프로들의 실전에서도 자주 등장하는 이 정석은, 간명하면서도 발 빠르게 포석을 전개할 수 있어 상당히 유용하다.

8도(실리가 상당)

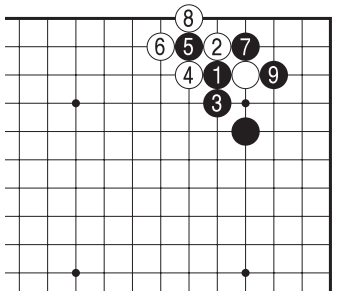
흑1의 방향에서 붙이는 수도 종종 등장하곤 한다. 과거에는 대부분 백4로 젖혀가곤 했는데 흑5로 끊고 7 · 9로 백 한점을 잡으면 실리가 상당해 흑도 불만 없다.



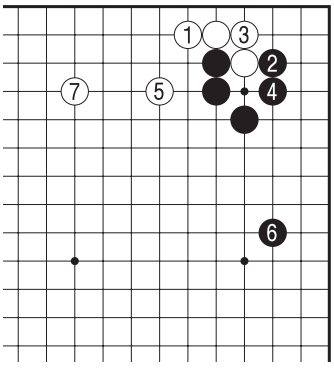
6도



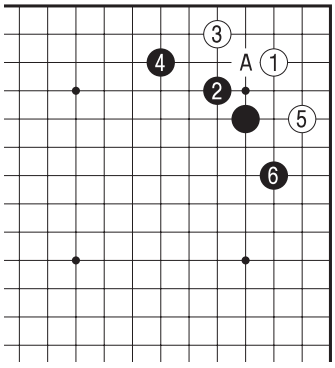
7도



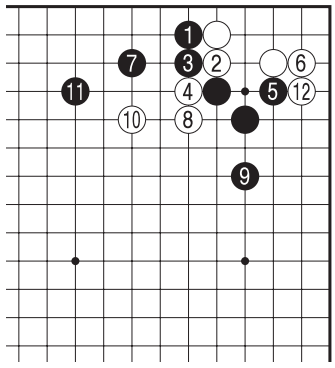
8도



9도



10도



11도

9도(조금 싱겁다)

흑에게 실리를 허용하지 않으려면 백1로 빠지면 된다. 흑이 2 · 4로 귀를 차지할 때 백5 · 7로 벌리는 자세가 좋아 흑으로선 싱거운 결말.

10도(고목 대처법)

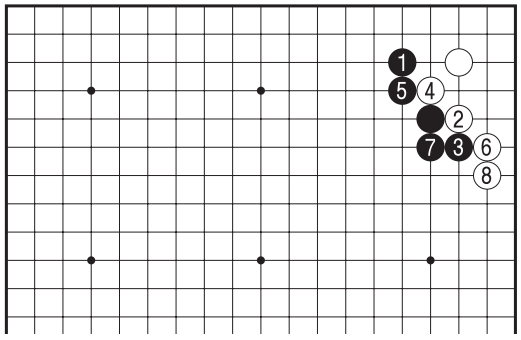
상대가 고목을 두면 으레 A로 들어가 복잡한 변화로 이끌리기 십상인데, 사실 그럴 필요 없다. 백1 3 · 三이 상대의 의도를 빗겨가는 기민한 수법. 고목을 쓰는 당사자에겐 얄미울 수밖에 없는 한수다. 흑2는 백3으로 달려 흑6까지 세력과 실리의 갈림이나 세력이 조금 헤퍼 흑이 좋지 않다.

11도(다음 응수가 고약)

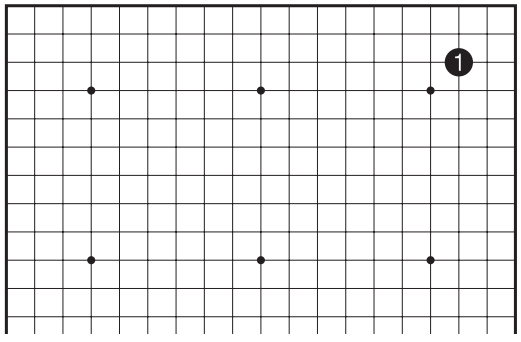
흑1로 강력하게 붙이는 수도 생각해 봄직하다. 백도 2로 치받고 4로 끊어가 전투가 벌어지게 되는데 이후 백12로 가만히 꼬부리는 수가 흑의 입장에서 고약하기 짝이 없다. 받아주기도, 공격하기도 어느 것도 마땅치 않다.

12도(흑 헤픔)

일감으로 떠오르는 수가 흑1의 날일자 씌움. 하지만 이 수도 썩 좋은 결과를 불러오지 못한다. 백2에 이어 6으로 이단젖히는 수가 좋은 수단. 백8까지 머리를 내밀어선 흑의 세력은 반쪽짜리밖에 되질 않는다.



12도

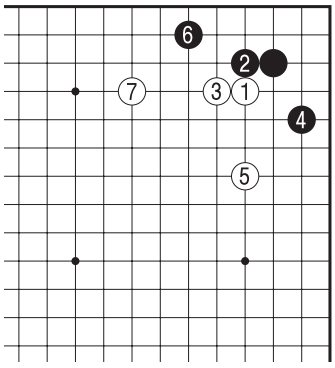


13도

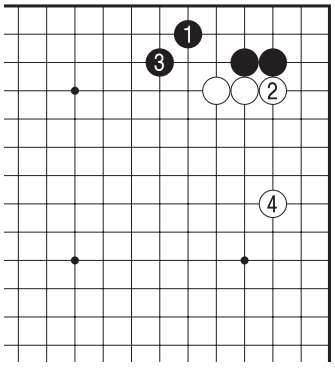
13도(3 · 三)

이번엔 3 · 三으로 넘어가보자. 3 · 三은 현대 포석에선 거의 등장하지 않는 과거의 유물이지만 아직도 실리를 좋아하는 애기가들 사이에선 종종 모습을 드러내곤 한다.

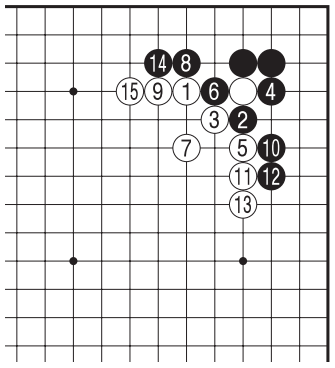
과연 3 · 三에는 어떤 정석들이 숨어있는지 살펴보도록 하자.



14도



15도



16도

추천 14도(기본 정석)

3 · 三의 가장 대표적인 정석이라면 백1 화점으로 눌러가는 수를 꼽을 수 있겠다. 흑2 이하 백7까지 좌우 보기 좋게 균형이 어우러진 정석 완성!

15도(방향착오)

흑이 주의해야할 수순이 있는데 바로 날일자의 방향이다. 전도의 정석진행 중 행여 흑1의 방향으로 날일자 한다면 백이 1로 콱 막아버려 좋지 않다. 4까지 백이 활발한 모습.

16도(실리 대 세력)

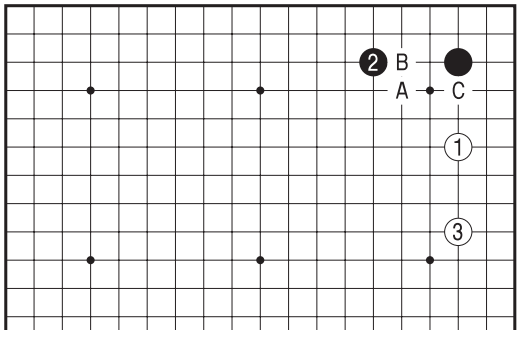
백은 1로 한칸 뛰는 수를 선택할 수도 있다. 흑은 2로 껴붙이게 되는데 백3 이하 15까지 실리와 세력이 극명하게 갈리는 양상으로 전개된다. 쌍방 득실을 논하긴 이르지만 흑의 실리가 조금 커 보이는 게 사실이다.

추천 17도(실전형 정석)

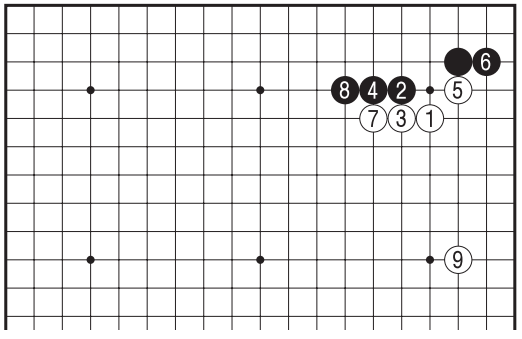
하지만 실전에서 가장 자주 등장하는 정석은 백1 두칸 걸침이다. 무엇보다 간명한 데다 쌍방 취향에 맞춰 판을 짜기 쉽다는 이점이 있기 때문. 흑2로는 A나 B 등으로 상황에 맞춰 응수할 수 있고 백은 3으로 전개한 이후 A~C 등의 활용이 남아 불만 없다.

18도(별책)

우변 모양을 살리고 싶다면 백1 날일자로 걸



17도



18도

치면 된다. 흑2로 받을 때 백5가 빠뜨리면 안 되는 중요한 수순. 백3 · 7로 뒤를 밀어주는 것은 손해이나 백도 9로 벌려 우변 모양을 살릴 수 있어 일장일단이 있다.

지금까지 정석교실을 사랑해주신 독자 여러분께 감사드립니다.