



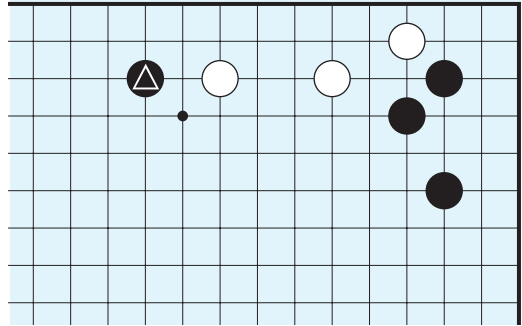
제대로 알고가자!

정·석·이·후

정석을 외우고 또 외워도 정작 실전에 돌입하면 '화초바둑' 소리 듣는 초보자의 비애. 정석교실에 이은 초보탈출 프로젝트 2탄, 「정석이후」에서 정석이 끝난 뒤 등장하는 수많은 유형의 변화들을 하나하나 상세히 짚어드리도록 하겠습니다.

□구성/ 편집팀

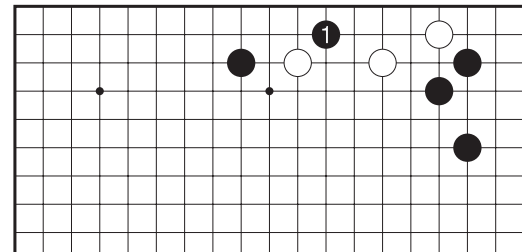
지난 2년간 「정석교실」을 통해 기초를 탄탄하게 다졌을 것이다. 이제 이론에서 벗어나 실전으로 돌입해보자. 「정석이후」는 그동안 배워 온 정석을 언제 어떻게 사용해야 하는지, 그리고 이후 어떤 변화들이 기다리고 있는지 상세히 알려줄 것이다. 이번호부터 새롭게 시작하는 「정석이후」와 함께 초반에 대한 공포를 확실하게 날려 보내도록 하자.



장면도

장면

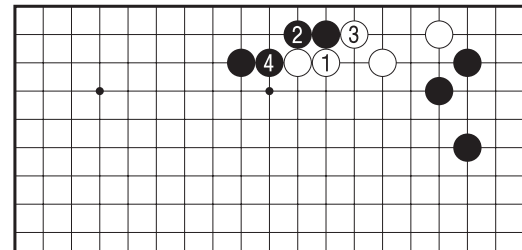
화점 정석에서 가장 흔하게 나오는 모양이다. 여기까진 아무 문제없으나 흑△로 바짝 접근해 왔을 때가 문제. 보강하기도, 안 하기도 애매한 이 형태에 대해 알아보자.



1도

1도(흑의 노림)

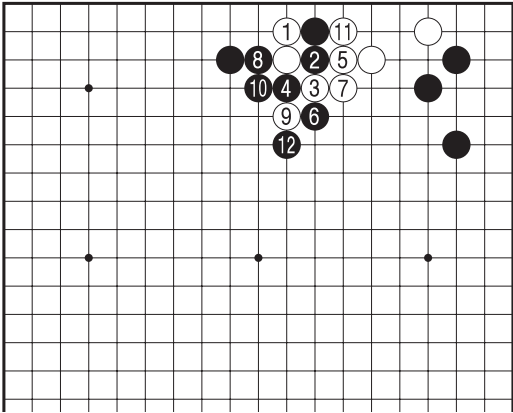
흑이 압박한 데에는 이유가 있다. 바로 흑1의 노림수가 준비돼 있기 때문. 한때 대유행했던 이 침입에는 어떤 의도가 숨어있을까.



2도

2도(백 미생)

백1로 평범하게 막는 수는 흑2로 넘어가 좋은 결과를 기대하기 어렵다. 흑4까지 집으로도 손해봄과 동시에 백말 전체가 미생으로 떠버렸기 때문. 이 변화도는 흑의 바람이다.



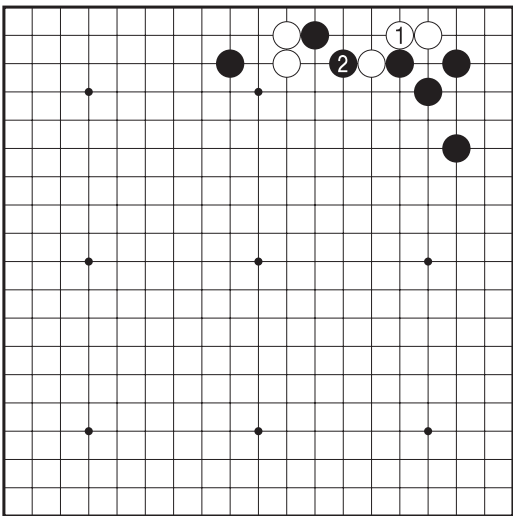
3도

3도(세력은 쌓았으나)

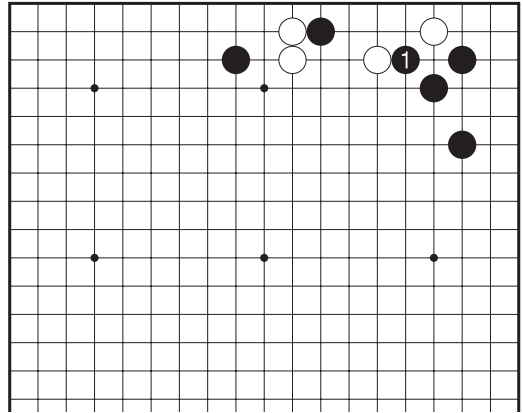
전도가 안 된다면 백1로 차단하는 것은 필연. 이때 흑2·4로 나와 끊는 것은 과거 많이 사용되던 수법이나 보기보다 영 별 게 없다. 12까지 흑이 세력은 제법 쌓았으나 어지간히 좋은 모양이 아니고서야 한수 투자한 본전을 뽑기 어렵다.

4도(비장의 불임)

일반 애기가들에게 잘 알려져 있지 않지만, 이 모양에는 흑의 비장의 수단이 숨겨져 있다. 바로 흑1의 불임이 그것. 일견 뜬금없어 보이지만 제



5도



4도

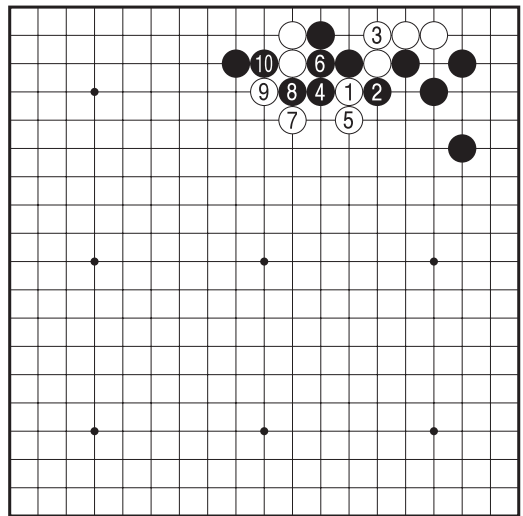
법 만만치 않은 수라는 걸 알게 될 것이다.

5도(흑의 의도)

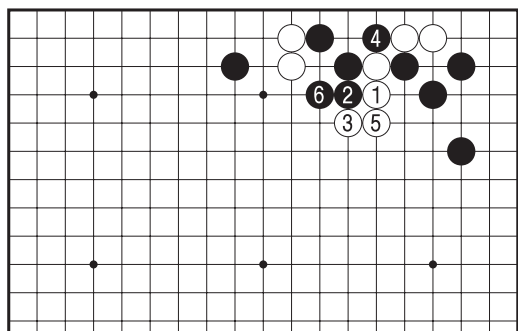
백1로 받으면 어떤 수가 있는지 궁금한 독자들이 많았을 것이다. 이때 흑에겐 2 마늘모로 붙여가는 수가 있다. 계속해서...

6도(걸려들다)

백1로 짓히는 수가 강력해 보이거나 흑2·4로 터져 나오면 감당이 안 된다. 백7 씩음도 흑8·10으로 나와 끊으면 성립되지 않아 이 결과는 완벽히 흑의 노림에 걸려든 꼴.



6도



7도

7도(봉쇄불가)

빈약해 보이는 흑 두점이지만 생각처럼 쉽사리 응징되지 않는다. 백1로 두텁게 뺨는 수도 흑2로 비집고 올라오면 봉쇄불가. 백3으로 두 점머리를 두들겨도 흑4로 끊은 뒤 6으로 꼬부리면 수습이 안 된다.

8도(처절하게 당하다)

그렇다면 백1 아래로 뺨는 수는 어떨까. 흑은 2·4로 나와 끊게 되는데, 백5로 흑 두점을 잡을 수는 있지만 소탐대실. 흑6·8로 조임 당하면 흑▲와 백1의 교환이 뼈아프다. 이후 흑A를 당하면 백은 대마의 삶을 위해 처절한 선택을 해야 할 가능성이 높다.

9도(기세)

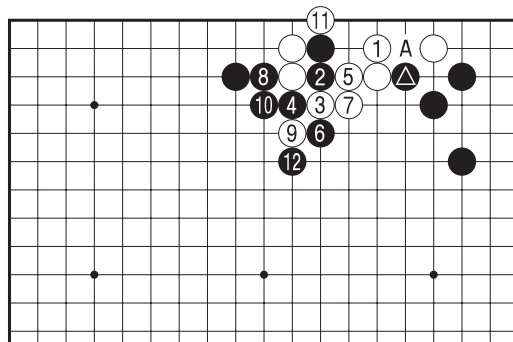
받아만 주는 것이 능사가 아니다. 백도 1로 솟아 버티는 것이 기세. 그렇다면 흑은 여기서 어떻게 대처해야 할까?

10도(별 게 없음)

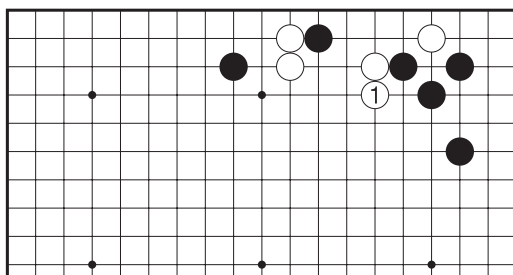
흑1로 막고 3·5로 한점을 잡는 것이 일감. 하지만 백이 손빼고 나면 생각보다 수확이 별 게 없다. A로 끊는 것도 백B로 뛰어나가 별무신통.

11도(기세의 충돌)

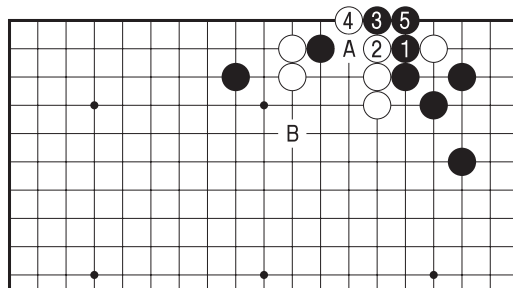
흑도 귀 백 한점에 욕심 부릴 게 아니라 1·3으로 나와 끊어 싸움을 걸어야 한다. 기선제압



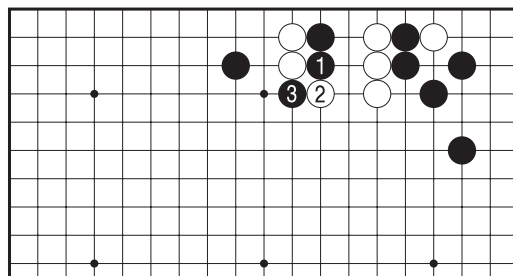
8도



9도

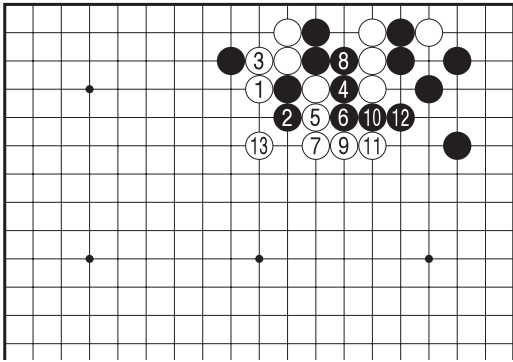


10도



11도

을 위해, 쌍방 물러설 수 없는 기세의 대결이다.



12도

12도(사석작전)

백1·3은 필연. 흑4·6으로 뚫고 나오면 얼핏 흑이 성공한 것 같지만 사실 그렇지않은 않다.

백의 작전은 석점을 쿨하게 버리고 외세를 얻는 것. 백13까지 흑집도 크지만 백의 세력도 만만찮아 흑이 침투해 별다른 효과를 보지 못한 모습이다.

13도(흑 곤란)

흑1로 짓혀가는 것은 욕심이 과한 수. 백2로 끼우는 수가 좋은 수로 이어 6·8에 패를 면할 수 없다. 이 결과는 완전한 꽃놀이패로 흑이 견딜 수 없다.

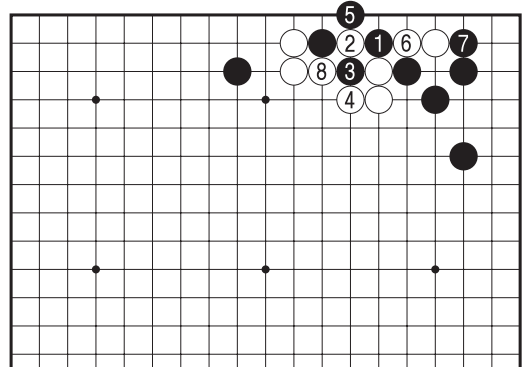
14도(싱겁다)

흑1·3으로 바로 나와 끊는 것도 생각해 볼 수 있다. 하지만 이때는 백이 4로 늘어 변신하는 수가 있다. 백10까지 흑은 백 두점을 잡았지만 조금 싱거운 모습.

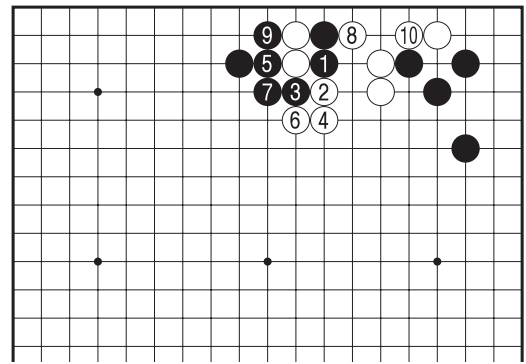
15도(또 다른 맛)

흑에게는 치중가는 수 외에 1로 붙여가는 노림도 있다. 백2로 짓히면 흑3으로 끊어가게 되는데, 흑7까지는 실전에도 종종 등장하는 형태.

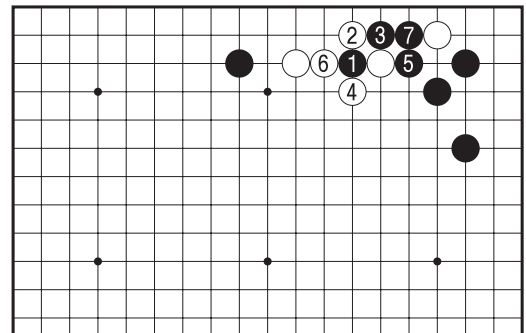
흑은 실리를 챙기며 백말을 공격할 수 있어 유용한 변화다.



13도



14도



15도

정리

흑의 침투에 백은 다양한 방법으로 대처할 수 있다. 흑도, 백도 일방적으로 좋은 결과를 얻기 어렵지만, 주변 배석에 따라 본인이 유리하다 판단되는 모양으로 유도하면 되겠다.

흑은 장면도의 침투가 여의치 않다면 15도 등의 다른 변화를 모색하는 것이 좋다. ♀