



# 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

## 장면도

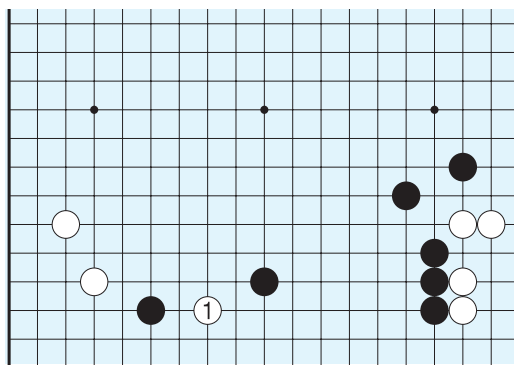
과거 많은 아마추어들의 미간을 주름지게 했던 침입수가 있었다. 백1이 드넓은 흑세를 순식간에 꺾데기로 탈바꿈시키곤 했던 무서운 침입. 이번호에선 이 형태에서 벌어지는 변화에 대해 알아보도록 하겠다.

### 1도(강력하게)

여기에는 여러 가지 대응수가 있는데, 우선 흑1 마늘모부터 살펴보자. 이 수는 중앙으로의 탈출을 저해하며 백의 활로는 조여 가는 간간한 응수. 백은 과연 어떻게 한점을 타개해야 할까.

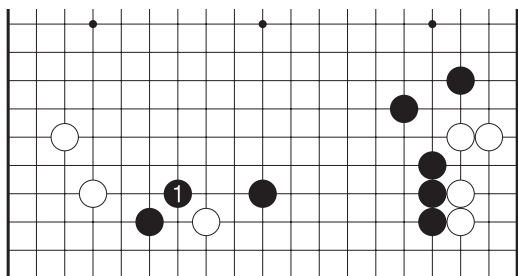
### 2도(백 무리)

백1·3으로 강력하게 나와 끊는 수를 생각해

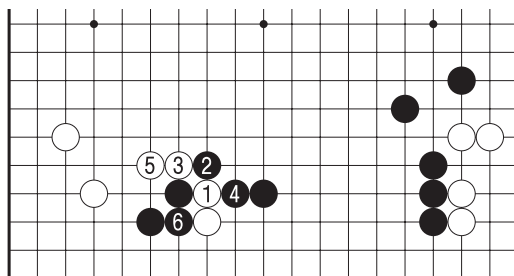


장면도

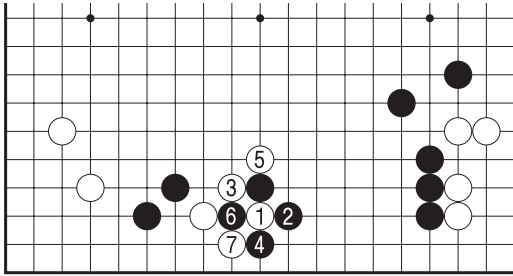
볼 수 있다. 흑 모양도 엷어 그럴싸해 보이나 흑4로 꼭 조여 가는 수가 좋은 대응. 백5에 다시금 흑6으로 짹짹 메워 가면 백 두점을 살릴 수 없는 만큼, 침투해서 이득 본 게 없다.



1도



2도



3도

### 3도(타개의 요령)

중급자 이상이라면 이런 형태에서 보통 백1이 타개의 맥이라는 걸 알고 있을 것이다. 흑4로 단수쳤을 때 백5로 다시 단수치는 수가 타이밍. 흑6에 백은 7로 패를 걸어가게 되고...

### 4도(공격 실패)

이렇게 된 이상 흑은 1로 끊어가야 하는데 백2 때 대마가 걸린 팻감이 없는 한 흑3 후퇴는 불가피하다. 이때 백4·6으로 돌파당하면 흑은 A의 약점이 거슬러 공격도 제대로 할 수 없을뿐더러 좌측 흑 두점이 약해져 명백한 공격 실패.

### 5도(수순의 중요성)

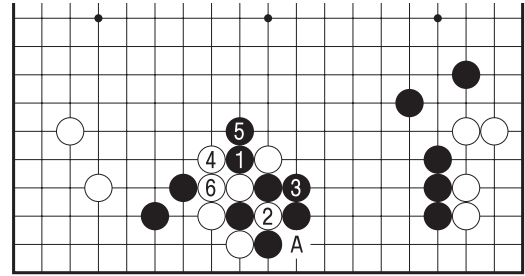
만약 전도와 달리 백이 1을 먼저 두게 된다면 상황은 변한다. 흑이 패를 때리지 않고 2로 이단젓히면 백은 3으로 끊어 패를 해야 하는데 이번엔 흑4로 흑이 먼저 때리게 된다. 초반 팻감이 없다는 것을 감안했을 때 수순에 유의.

### 6도(일감의 한수)

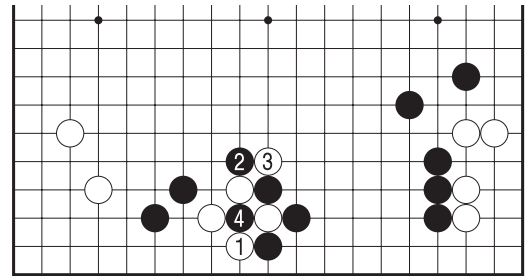
흑1로 붙여 틀어막는 수가 사실상 일감. 이런 형태가 나오면 다짜고짜 흑1로 두고 보는 독자가 한둘이 아닐 터인데, 어떤 변화가 숨어있을지 보다 자세히 들여다보기로 한다.

### 7도(흑 실속없음)

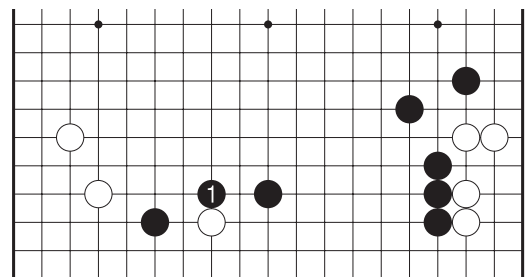
백은 1로 끼워가는 수를 생각해 볼 수 있다. 만약 흑이 2로 막아주기만 한다면 백9까지 쪽



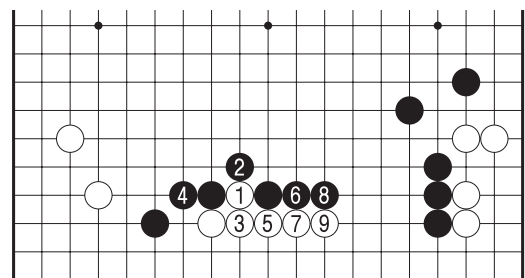
4도



5도

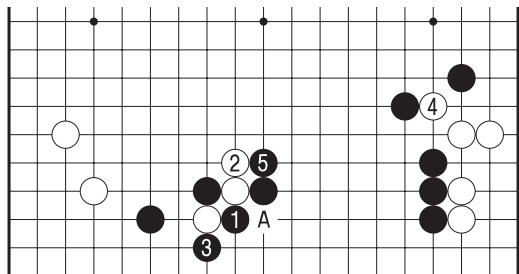


6도



7도

쪽 밀어가 째째하게 실리를 챙겨 우위를 점할 수 있겠지만, 흑도 순순히 받아주지 않는다.



8도

**8도(축 불발)**

흑은 1·3으로 잡는 것이 좋은 수로 백이 A로 끊었을 때 축이 성립되지 않아 다음 응수가 없다. 백4로 축머리 공작을 하려해도 흑5로 밀어 올리면 하변의 피해를 만회하기 어렵다.

**9도(백 성공)**

따라서 백은 1로 느는 수가 정수. 백3에서 흑이 4·6으로 막아가는 것은 그리 추천해주고 싶지 않다. 백7로 치받은 뒤 9로 붙여 넘어가는 수가 성립해 한눈에 봐도 백이 성공했음을 알 수 있다.

**10도(손쉬운 타개)**

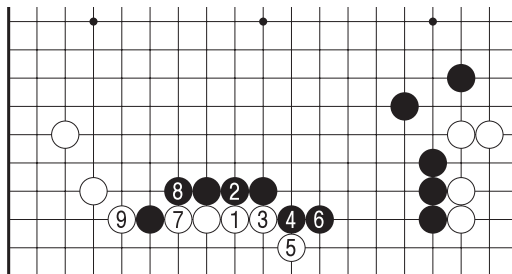
흑1로 막아 건넘을 저지하는 수도 생각해 볼 수 있다. 실제로 90년대에 수없이 등장한 형태이기도 한데, 백이 너무 쉽게 타개돼 흑으로선 조금 싱거운 느낌이 드는 게 사실이다.

**11도(고급수법)**

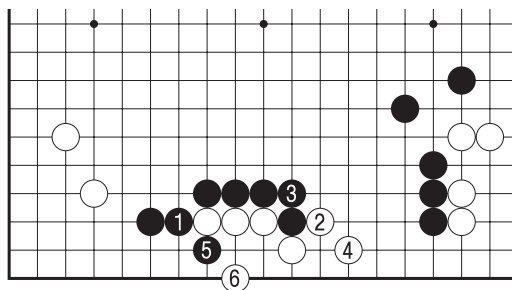
지금까지 본 수법들이 기초에 입각한 행마들이라면, 흑1은 보다 실전적인 고급스킬이다. 공격인지 수비인지, 얼른 보선 의도를 짐작하기 어려운 이 수는 어떤 변화를 유도하고 있는 것일까.

**12도(흑의 주문)**

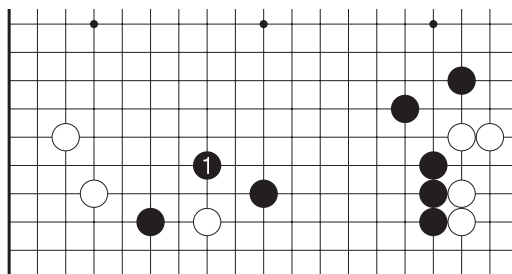
‘발전자는 갈라라’라는 격언도 있듯 백1로 가르는 것이 일감. 그럼 흑은 2로 붙여 하변을 봉쇄하게 되는데, 백3으로 빈삼각한 자세가 썩 좋아 보이지 않는다. 백5로 막았을 때 귀가 온



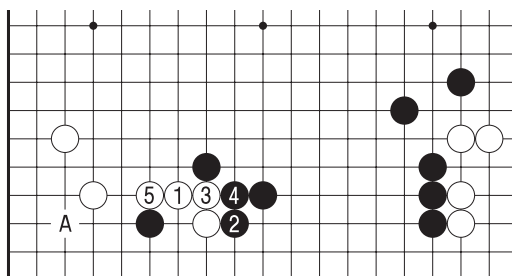
9도



10도

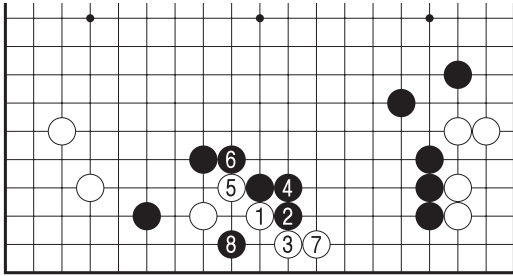


11도



12도

전히 제압된다면 백의 성공이겠으나 A로 침투했을 때 마땅히 잡을 수 있는 수단이 없어 백이 침투로 얻은 게 없다. 이것이 흑의 주문.



13도

### 13도(치중이 통렬)

백1로 붙여 타개하는 수는 어떨까. 얼핏 백7로 뚫려 흑이 해픈 게 아닌가 생각할 수 있으나 흑에게도 준비된 수가 있었으니 흑8 치중이다. 이 치명적인 한방에 백말은 온몸이 마비돼 움 째달짝 할 수 없는 상황에 처하고 만다.

### 14도(묘한 수순)

흑이 몇 수 앞을 내다본 고급수법을 구사했으니 백에게도 그에 걸맞은 전략이 필요하다. 해법으로, 백1로 붙인 뒤 3으로 빠져 A와 B를 맞보는 수를 말할 수 있겠다. 이 수는 과거 이창호 九단이 실전에서 선보였던 수로, 당시 유행하던 신수로 소개된 바 있다.

### 15도(흑 해품)

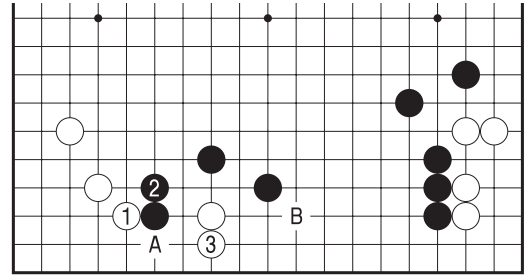
먼저 흑1로 하변을 막는 것은 백2로 넘어가 밋밋하다. 백의 실리도 크거니와 흑 모양도 허점이 많아 해픈 느낌.

### 16도(초토화)

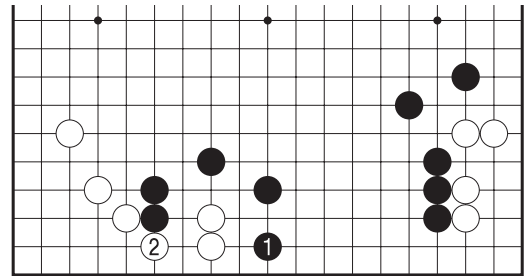
흑1로 내리뻗어 백을 차단한다면 백은 2로 나와 변으로 진출하게 된다. 그냥 살려줄 순 없기에 흑은 3으로 공격을 시도해야 하는데 백4 이하 8까지 포위가 쉽지 않다. 이래서는 흑진만 초토화된 상황.

### 17도(타협)

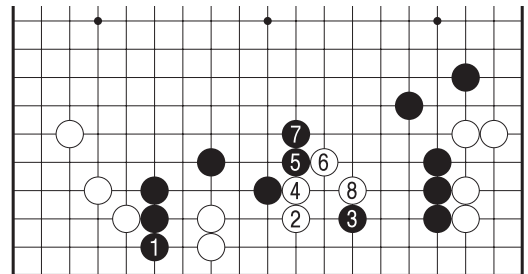
흑은 1·3으로 한칸 옆으로 조여 차단하는 것이 정수. 그럼 백6에 흑7이 성립해 백 두점을



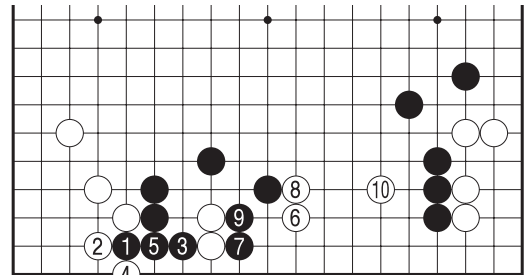
14도



15도



16도



17도

잡을 수 있다. 백도 꼬리를 버리고 8·10으로 타개하면 타협의 양상. 이후 흑이 얼마나 효과적으로 백말을 공격해 이득을 취하느냐에 주도권의 향방이 달려 있다고 볼 수 있겠다. ♀