

France Federation of Othello Present

오델로 전략 가이드

(Othello Strategy Guide)

Emmanuel LAZARD

번역 : 정태준

오델로클럽 - othelloclub.com

차 례

표기법 (Notation).....	3
Othello : 게임룰(Game rule).....	4
오델로 전략 (Othello Strategy)	
전략으로의 소개 (Introduction to strategy).....	7
다식 전략 (Maximum discs strategy).....	7
균형돌 - 위치상의 전략 (Stable discs - positional strategy).....	7
끼워넣기 (Wedges).....	9
이동성 (Mobility).....	9
벽 (Frontiers).....	10
템포, 수 기다리기 (Tempo, waiting moves).....	12
변에 붙는 전략 (Creeping along edges).....	15
패리티 (Parity).....	16
불균형적 변 (Unbalanced edges).....	17
스토너 트랩 (Stoner traps).....	18
끝맺음 (Conclusion).....	20
용어 풀이 (Glossary).....	20

표기법 (Notation)



델로 판에는 총 64개의 칸이 있고 이 칸들은 좌표로 표시한다: 행은 위에서부터 아래로 1에서 8까지, 열은 왼쪽에서부터 오른쪽으로 'a'부터 'h'로 표시한다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	a1	b1	c1					h1
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	a8							h8

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		C					C	
2	C	X					X	C
3								
4								
5								
6								
7	C	X					X	C
8		C					C	

판의 제일 왼쪽 위에 있는 칸은 좌측에 보이듯이 a1이고, a1의 바로 오른쪽은 b1.. 이런 식으로 칸을 표기 하는 것이다.

특별한 칸들은 편의상 특별한 명칭을 가진다. 코너 (a1, h8, a8, h8), 코너에 대각으로 접해 있는 X 스퀘어, X 스퀘어를 제외하고 코너에 접해 있는 C 스퀘어가 그런 종류이다. 또 동서남북 방향도 오텔로 판의 지역을 말할 때

자주 사용된다. 예를 들어 a1 코너 근처에 있는 칸은 "북서쪽(또는 좌측 위에)"이라고 부르고 밑의 8열은 "남쪽 변(또는 아랫변)"이라고 부른다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	45	32	19	18	31	24	44	43
2	46	36	9	11	16	15	42	56
3	17	8	3	4	10	22	38	51
4	20	13	5	○	●	6	23	40
5	21	14	7	●	○	1	39	41
6	34	30	12	2	28	29	53	52
7	35	47	33	26	25	37	59	55
8	50	49	48	27	54	60	58	57

이 전략가이드에서 게임 기록 방법(기보 적는 법)을 꼭 설명해 줄 필요는 없지만, 자기 자신의 게임을 기록하거나 기보를 보고 싶은 사람들을 생각해서 살펴보도록 하자. 게임은 우측의 그림처럼 기록 된다. 각 수의 위치와 순서를 알려준다.

우측 그림은 1992년 세계 챔피언쉽에서의 Penloup-Juhem 의 게임이다. Penloup가 흑이다. f5위치에 있는 '1'이 이 위치에 첫수가 놓여졌음을 알려준다. 그 다음수는 '2'라고 써진 d6, 그 뒤로 c3, d3, c4.. 이런 순서가 된다.

Penloup 20 - 44 Juhem

Othello : 게임 룰(Game Rule)

오델로(리버시)

리버시라고도 알려진 오델로는 흑과 백, 이 두가지 색을 가진 두명의 대국자가 게임을 하는 전략 게임이며, 초록색의 8x8 크기의 오델로 판에서 게임을 하게 된다. 두 대국자에게는 한쪽 면은 검은색, 다른 면은 흰색인 돌 64개가 주어지고 편의를 위해 처음엔 각각 32개씩의 돌을 가지고 시작한다. 하지만 이 32개의 돌은 자신만 사용하는 돌이 아니고 게임 도중 상대의 돌이 다 떨어지게 되면 자기가 가진 돌을 건내 주어야 한다. 또 돌 색깔은 윗면에 검은색이 보이면 검은색, 윗면에 흰색이 보이면 흰색이 된다.



(오델로 돌 모양)

게임의 목적

게임이 끝나면 자기 색의 돌을 상대보다 더 많이 보유한 사람이 승자가 된다. 게임은 양쪽 다 돌 곳이 없을때 끝나게 되고, 일반적으로 게임이 끝나면 64개의 칸은 다 차게 된다.

시작할때의 돌 배치

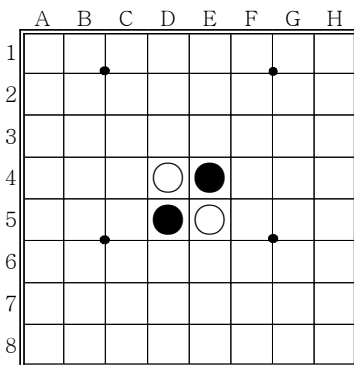


그림 5 : 초기 배치

처음 게임을 시작할때 두개의 검은돌은 e4와 d5에 두고 두개의 흰돌은 d4와 e5에 둔다.(그림 1)

(이는 세계 공식 배열이며, 검은돌이 d4와 e5, 흰돌이 e4와 d5에 있는 배열을 사용하기도 한다)

게임은 항상 흑이 먼저 시작하고 그 후에는 서로 번갈아 가면서 자신의 수를 두게 된다.

게임 하는 법

자신의 차례에, 대국자는 반드시 상대의 돌에 인접해 있는 빈 칸에 수를 뒤야만 한다. 그리고 미리 판에 놓여져 있던 자신의 돌과 방금 둔 돌 사이에 상대의 돌이 놓여야만 한다. 그렇게 되면 대국자는 자신의 돌들 사이에 있는 상대의 돌을 자신의 색으로 뒤집을 수 있다. 뒤집힌 돌들은 판에서 없어지거나 다른 칸으로 이동하지 않는다.

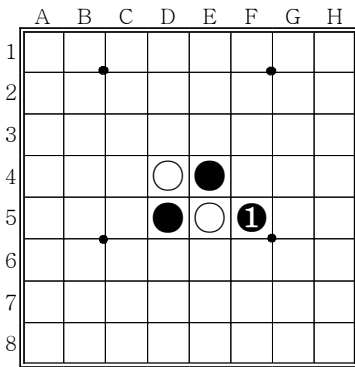


그림 6 : 흑이 f5에 두면

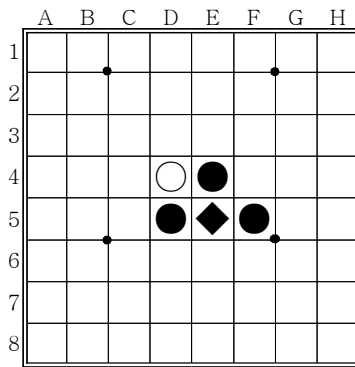


그림 7 : e5를 뒤집는다

예를 들어보면, 그림 2에서 흑의 첫 수는 f5가 될 수 있다. f5에 두면 흑은 이미 놓여져 있던 자신의 돌과(여기서는 d5) 방금 둔 f5 사이에 흰돌 e5를 놓게 된다. 그림 이 e5를 자신의 색인 흑으로 뒤집을 수 있다(그림 3). f5 이외에도 흑은 첫수로 e6, c4, d3를 갈 수 있다. 하지만 이 네개의 수는 모두 같은 수이므로 첫 수를 두는데 생각하느라 시간을 낭비할 필요는 없다.

자 다음엔 백이 수를 둘 차례다. 여기에서 백이 둘 수 있는 수는 세가지가 있다(그림 4). 이 수들은 모두 적어도 한개 이상의 상대편 돌을 뒤집는다는 걸 알 수 있다. 이 세가지의 수는 바로 f4, f6, d6이다.

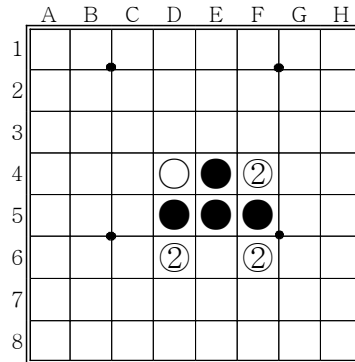


그림 4 : 백 f4, f6, c6

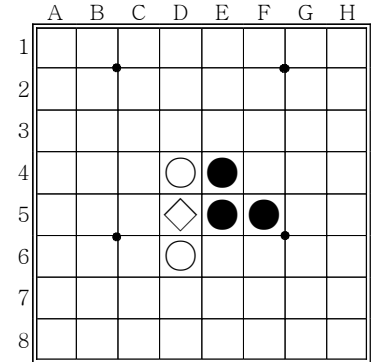


그림 5 : 백이 d6에 뒀을 때

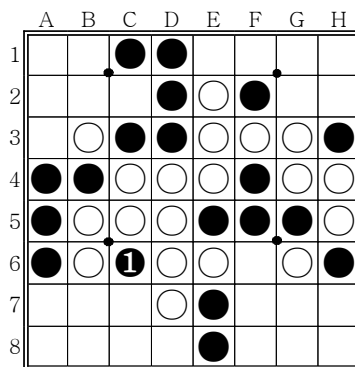


그림 6 : 흑이 c6에 두면

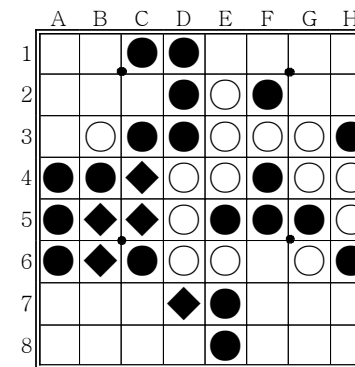


그림 7 : 결과는 위와 같다

돌의 8개의 모든 방향에 상대의 돌을 끼울 수 있다는 점에도 주의해야 한다. 그리고 각 방향의 자신의 돌들 사이에 끼인 상대 돌들은 모두 뒤집혀야 한다는 점도 유의해야 한다(그림 6과 7).

흑이 c6에 뒀서, 흑은 b6(a6와 사이에 놓인), b5(a4와 사이에 놓인), d7(e8과 사이에 놓인), c5 와 c4(c3와 사이에 놓인)를 자신의 돌로 뒤집는다. d6와 e6는 f6가 빈공간이기

때문에 뒤집히지 않았음에 유의하라.

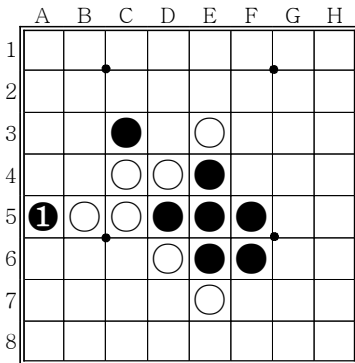


그림 8: 흑이 a5에 둔다.

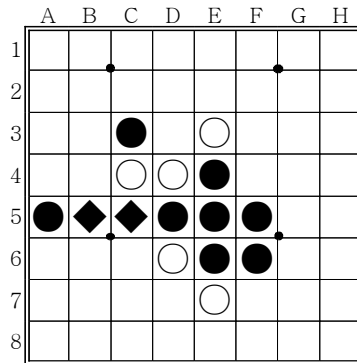


그림 9 : c4는 그대로 백

오텔로에서 연쇄 반응은 없다. 즉 방금 뒤집힌 돌은 다른 돌을 뒤집는데 사용되지 않는 것이다. 예를 들어보자. 그림 8에서 흑은 a5에 둔다: b5와 c5에 있는 돌들이 흑돌 사이에 놓였기 때문에 뒤집힌다. 하지만 c5가 뒤집힘으로써 c4가 c3와 c5사이에 놓이게 되지만 c4는 뒤집히지 않는다(그림9). c4는 방금 둔 돌과 기존의 돌 사이에 놓인 돌이 아니기 때문이다.

만약 자신의 차례에서 상대의 돌을 뒤집을 수 있는 곳이 하나도 없게 되면 차례를 상대에게 넘겨야 한다. 이를 패스라 한다. 하지만 둘 수 있는곳이 하나라도 있다면 반드시 그곳에 뒤야만 한다.

게임의 종료

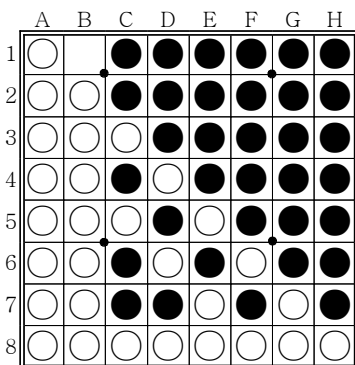


그림 10 : 게임의 종료

두 대국자가 모두 둘 곳이 없을 때 게임은 끝나게 된다.

위에서 언급했듯이 게임이 끝나면 일반적으로 64개의 칸은 다 차게 되지만 둘 곳이 없는데도 빈칸이 생길 수 있다: 예를 들어 모든 돌이 하나의 색으로 변한 경우나(이런 경우를 퍼펙이라고 한다), 좌측(그림 10) 같은 경우에는 빈칸이 남은채로 게임이 끝나게 된다.

뒤집을 수 있는 돌이 없기 때문에 두 대국자는 모두 b1에 두지 못한다. 따라서 게임은 이대로 끝나게 되고 최종 돌 수를 알아보기 위해서 돌 수를 센다. 규칙에 의해 빈칸은 승자의 색으로 계산된다. 이 게임에서 백은 29개의 돌을 가지고, 흑은 34개의 돌을 가지지만 빈칸이 하나 있으므로 흑이 35-29로 승리하게 된다.

오텔로 전략 (Othello Strategy)

전략으로의 소개 (Introduction to strategy)

앞의 게임 규칙(Game rule)에서 오텔로 게임에서는 게임이 끝났을 때 자신의 색의 돌을 더 많이 가진 사람이 승자라고 하였다. 하지만 이 게임을 처음 접하는 초심자들은 긴 안목을 가지고 봐야 하는 이 게임을 너무 짧게 순간 순간으로 보려는 경향이 짙다: 이들은 자신의 매 순서 때마다 제일 많은 돌을 먹으려고 노력한다. 이렇게, 이들은 매턴마다 제일 많은 돌을 뒤집을 수 있는 수를 둔다. 이를 다식 전략(Maximum disc strategy)이라 한다. 다행히도 경험자를 상대로 몇번의 게임을 하고 나면, 이러한 다식 전략은 좋지 않다는 것을 깨닫게 된다.(이 다음에 예를 들어 얘기할 것이다.)

다식 전략 (Maximum disc strategy)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	
2	○	○	●	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	●	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8		○	○	○	○	○	○	

그림 1 : 흑 차례

그림 1의 네칸 남은 상황에서 흑은 단지 하나의 돌만을 가지고 있다. 그럼 백이 이기는 걸까?

흑은 a1이나 h8 돌중에 한곳에 둘 수 있다. 그리고 이 상황에서는 남은 칸을 모두 흑이 두게 되고(백은 돌 곳이 없기 때문에 흑의 매 수 다음에 패스가 난다), 최종 스코어는 40-24로 흑의 승리가 된다. 여기에서 게임이 거의 끝나갈 때 많은 돌을 가지고 있는 건 이기는데 큰 도움이 안된다는 것을 알 수 있다. 그림 1의 예에서, 백은 많은 수의 돌을 가지고 있지만 약점 또한 많이 가지고 있다: 그 돌들은 상대에 의해 뒤집힐 수 있는 돌들인 것이다. 중요한 건 그냥 돌을 많이 가지는것이 아니라 한번 뒤집히면 게임 중에 무슨일이 일어나도 상대에게 뒤집히지 않는 돌들을 많이 가지는 것이다. 이러한 돌들을

"굳힘돌"이라 부른다. 물론 게임의 마지막 몇 수가 남았을 때가 아니라 그전에 굳힘돌을 얻는건 매우 힘들다. 하지만 먼저 굳힘돌의 예들을 몇개 보도록 하자.

굳힘돌 - 위치상의 전략(Stable discs - positional strategy)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	●	●	●	●	●	●	●	
2	●	●	●	●				
3	●	●						
4	●	●						
5	●							●
6			●				●	●
7						●	●	●
8								

코너에 있는 돌은 양쪽 돌 사이에 놓일 수가 없으므로 한번 뒤지면 절대 뒤집히지 않는다. 따라서 코너에 있는 돌은 굳힘돌의 가장 간단한 예이다. 또 코너에 한번 돌이 빠져면, 인접한 같은 색의 돌들도 굳힘돌이 된다.

그림 2의 예에서는 26개의 흑돌이 판 위의 다른 돌에 관계 없이 굳힘돌이다. 따라서 흑은 게임이 끝날때 적어도 26개의 돌은 얻을 수 있다.



그림 2 : 굳힘돌들

그림 3에서 흑이 h8에 두면 23개의 굳힘돌이 만들어진다.(g열과 h열, 7행과 8행 그리고 f6) (그림 4)

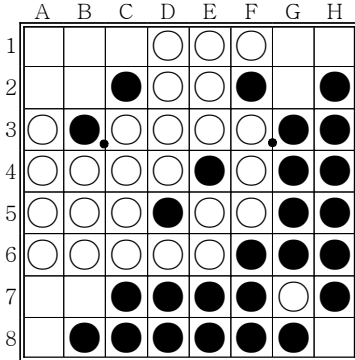


그림 3 : 흑 차례

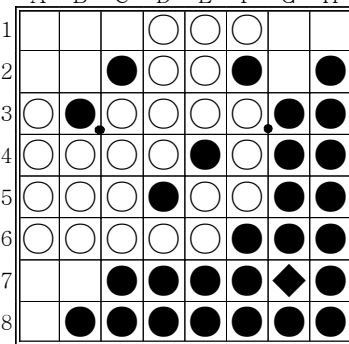


그림 4 : 흑이 h8에 둔 후

이제 흑은 이 게임에서 이길 확률이 매우 높아졌다. 이미 23개의 굳힘돌을 얻었기 때문에, 게임이 끝날때까지 10개의 돌만 더 얻으면 총 개수 33개로 게임에서 승리할 수 있다.

오델로에서는 코너에 놓이는 돌이 매우 중요하다: 코너에 놓인 돌은 코너와 연결해나가면

서 굳힘돌을 더 많이 만들 수 있게 해주기 때문이다. 하지만 코너가 중요한 건 사실이지만 어디에나 예외는 있다(뒤에서 보게 될 것이다). 다만 적어도 아무런 보상 없이는 상대에게 절대 코너를 주면 안된다는 것을 명심하라(코너를 주는 것보다 더 좋은 수가 있지 않다면..)

코너를 상대에게 내주지 않기 위해서는 코너에 인접해 있는 X 스퀘어, C 스퀘어 지역(표기법(Notation) 참조)에 수를 두지 말아야 한다. 대국자는 상대의 돌과 인접해 있는 칸에만 수를 둘 수 있다(상대의 돌을 뒤집을 수 있는곳); 따라서 상대는 코너에 접해 있는 세개의 칸에 돌이 없다면 절대 코너를 먹을 수 없다.

그림 5에서 흑은 대각에 백돌이 없기 때문에 상대가 a8을 못먹을거라고 생각하고, X 스퀘어인 b7에 수를 뒀다. 그러나 백은 d8에 수를 둘 수 있고(그림 6), 이 수는 d5를 뒤집으면서 백의 다음수에 코너 a8을 먹을 수 있게 해준다. 흑은 d5의 백돌을 다시 뒤집을 방법이 없다.

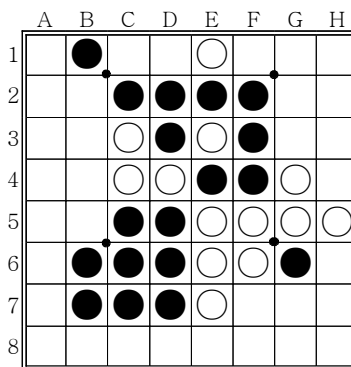


그림 5 : 백 차례

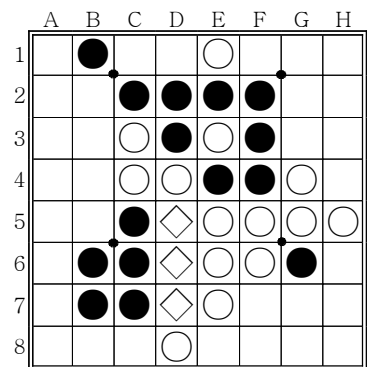


그림 6 : 백이 d6에 둔 후

게다가 따로 동떨어져 있는 b1의 흑돌은, 백이 a1 코너를 차지할 수 있게 해준다 : 백이 다음 백 차례 때 a1을 먹기 위해 c1에 둔다.

이를 막기 위해서 흑이 할 수 있는 건 한 가지 뿐이다: 흑은 d1에 둬으로써 돌을 다시 뒤집어야만 한다. 그러나 e1에 백돌이 있기 때문에 여전히 백은 a1을 차지 할 수 있다. 흑은 C 스퀘어인 b1에 둬으로써 치명적인 실수를 한 것이다. 좀 더 자세히 말하면, C 스퀘어는 따로 동떨어져 있을 때가 제일 위험하다. 이는 변에 있는 다른 돌들과 연결이 못 된다는 소리이기 때문이다. 그림 3을 보면 흑이 몇 개의 C 스퀘어를 차지하고 있지만 옆의 다른 돌들과 연결되어 변 전체를 차지하고 있으므로 전혀 위험이 없음을 알 수 있다.

끼워 넣기 (Wedges)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○				○		
2			●	○	○	●		
3			●	●	●	○	●	○
4			○	○	○	○	●	○
5		○	○	●	○	●	○	
6			●	○	○	●	○	
7			○	●	●	●		○
8		○		○	○	○		

그림 7 : 흑 차례

우리는 이미 코너가 얼마나 중요한지에 대해서 알아보았다. 이는 곧 변처리를 어떻게 해야 하나로 연결이 된다. 그림 7의 밑변의 예를 보자. 만약 흑이 c8에 두면, 흑은 백이 다음 수로 어떤 수를 두든지 그 다음수에서 손쉽게 a8 코너를 취할 수 있다. 이는 c8이 두 백돌 사이에 놓여 있어서 다시 뒤집어질 수 없는 돌이기 때문이다. 이런 상황을 흑이 끼워넣기(Wedged) 했다고 한다. 그럼 우측 변은 어떤가? 만약에 흑이 h6에 수를 뒤도, 백이 h5로 다시 돌을 돌리기 때문에 끼워넣을 수가 없다(마찬가지로, 흑이 h5에 수를 뒤도, 백은 h6에 둘 것이다). 그럼 이번엔 윗변을 보도록 하자. 만약에 흑이 c1에 수를 두면 백은 a1 코너가 먹히는것을 막기 위해 d1에 둘 것이다. 하지만 흑은 그 이후에 e1에 돌을 끼워넣을 수 있고, 그 다음 흑 차례에서 쉽게 a1 코너를

차지 할 수 있을 것이다.

따라서 조금만 생각해 보면 변에서 홀수의 빈칸이 있을 때에는 언제나 상대가 끼워넣기를 할 수 있다는 것을 알 수 있다(아랫변과 위쪽 변 처럼). 하지만 빈칸의 수가 짝수일 때에는, 끼워넣기를 피할 수 있다(우측 변 처럼).

C 스퀘어와 X 스퀘어에 두지 말아야 한다는 기본원리로부터, 많은 초심자들은 판의 형세에 상관없이 각 칸의 좋고 나쁨이 애초에 정해져 있다는 잘못된 전략을 생각해낸다. 이 방법에 따르면, 코너는 제일 좋은 최고의 칸이고, C 스퀘어를 제외한 변을 따르는 판의 중심부 칸들은 그냥 보통의 등급을 가지며, C 스퀘어와 특히, X 스퀘어는 매우 나쁜 칸으로 고려된다. 그리고 매수마다, 이들은 제일 좋은 값을 가지는 칸에 두려고 할 것이다.

그러나 불행히도 이 전략은 나쁜 결함(Defect)이 있다. 이 결함에 대해서는 곧 보게 될 것이다(07. 벽(Frontier)에서 확인하게 될 것이다)

이동성 (Mobility)

우리는 앞서 코너를 상대방에게 내주지 않기 위해서는 코너에 인접한 칸에 두지 말아야 한다고 했다. 하지만 여기에 코너에 인접한 곳에 싫어도 뒤야만 하는 하나의 경우가 있다. 그림 8에서의 형태를 살펴보자

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	
2			●	○	○	○	○	
3	○	○	●	○	○	○	●	○
4	○	○	●	○	○	○	○	
5	○	○	●	●	●	○		
6		○	○	○	○	○	○	
7			○	●	○	○		
8			○	○		○		

그림 8 : 흑 차례

백이 둘 수 있는곳은 매우 적다. 만약에 흑이 e8에 두면 백이 둘 수 있는곳은 단지 b2와 g2 두곳 뿐이다(그림 9).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	
2			●	○	○	○	○	
3	○	○	●	○	○	○	●	○
4	○	○	●	○	○	○	○	
5	○	○	●	●	●	○		
6		○	○	○	○	○	○	
7			○	●	◆	○		
8			○	○	●	○		

그림 9 : 흑이 E8에 둔 후

자 이제, 게임 룰에 의해 백은 이 두가지 중에 한곳에 꼭 뒤야만 한다. 만약 백이 b2에 두면, 흑은 a1 코너를

먹을 수 있고, 백이 g2에 두면, 흑은 h1 코너를 취할 수 있다. 더구나, 윗변을 차지하고 있는 백들 때문에, 흑이 a1이나 h2 두개의 코너중 하나를 취하기만 하면 다음 수에서 곧장 반대쪽 코너를 취할 수 있다.

여기에서 우리는 좋은 전략을 생각해낼 수 있다. 상대가 C 스퀘어나 X 스퀘어에 안두려하고 다른 곳에 수를 둔다고 하자. 우리의 목표는 그림에도 불구하고 상대가 어쩔 수 없이 C 스퀘어나 X스퀘어에 둘 수밖에 없도록 만드는 것이다. 이 목표를 달성하기 위해서는, 그림 8처럼 상대가 둘 수 있는 곳이 안좋은 곳만 남도록 상대가 둘 수 있는 수들을 없애 나가야 한다. 그렇게 되면 상대가 둘 수 있는 곳 중엔 안좋은 곳만 남게 될 것이고, 우리는 승리를 쉽사리 얻을 수 있을 것이다.

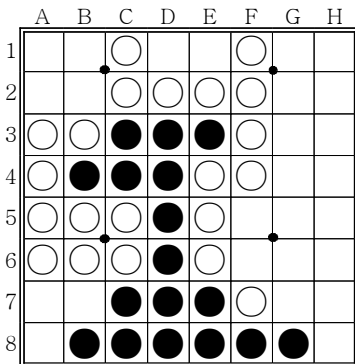


그림 10 : 흑 차례

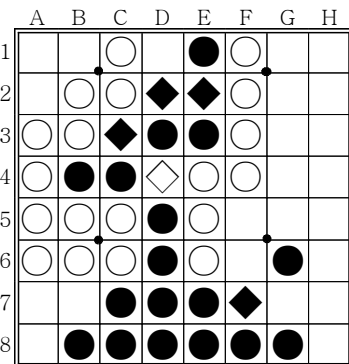


그림 11 : G6-B2-E1 진행후

그림 10은 또 다른 예를 보여준다.

그림 10에서 흑이 g6에 두면, 백이 둘 수 있는 곳은 b2 하나 뿐이다. 물론 흑이 b2-e5의 대각에 돌이 없기 때문에 즉시 코너를 취할 수는 없다. 하지만 흑은 대각의 돌을 쉽게 다시 뒤집을 수 있다. c3를 뒤집는 e1은 하나의 예가 될 수 있다(그림 11).

그림 8과 10에서 흑은 자신의 수많은 (좋은) 수들중 하나를 선택할 수 있는 매우 좋은 이동성(mobility)를 가진다. 백은 둘 수 있는 곳이 매우 적고, 이 수들조차 나쁜 수들이기 때문에 매우 나쁜 이동성을 가진다.

벽 (Frontiers)

우리는 상대돌에 인접해 있는 빈칸에 수를 두게 된다. 이 기본 원리가 우리에게 좋은 수는 무엇인지 선택할 수 있는 방법을 가르쳐 준다.

매 수에서 우리는 상대의 돌을 적어도 하나는 뒤집어야만 한다. 따라서 빈칸과 인접해있는 상대의 돌이 많으면 많을 수록 우리가 둘 수 있는 곳은 많아지고 이동성(mobility)이 더 좋아진다는것을 알 수 있다. 반대로, 빈칸에 인접해있는 자신의 돌이 매우 적다면, 상대는 둘 곳이 거의 없게 된다. 빈칸에 인접해 있는 이 돌들을 외곽의 돌(discs of frontier)이라고 부른다. 그리고 이 외곽의 돌들의 모임을 벽(frontiers)이라고 한다. 방금 얘기한 바와 같이, 외곽의 돌을 많이 만들면 안되는 것은 너무나 당연하다.

그림 12, 13, 14에서 우리는 세개의 비슷한 모양의 형태를 볼 수 있다. 이 세개의 형태에서 흑에게 a6에 수를 두라고 말 할 수 있는건 어느 형태일까?

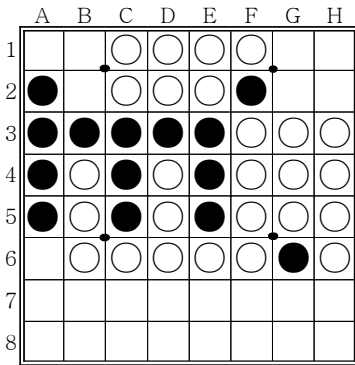


그림 12 : 흑이 A6에 뒤야 하는가?

그림 12에서 a6는 엄청난 손해를 가져온다: a6 다음에 백이 g1에 두고 나면, 흑은 백에게 코너를 내줄 수 밖에 없다 (둘 수 있는곳이 b1, g2, h2 뿐이므로). 수많은 외곽의 돌들을 뒤집고(6행에 있는), 이 행의 남쪽 지역을 흑이 더이상 수를 둘 수 없는 벽으로 만들기 때문에, 그림 12에서 a6는 매우 어리석은 수이다.

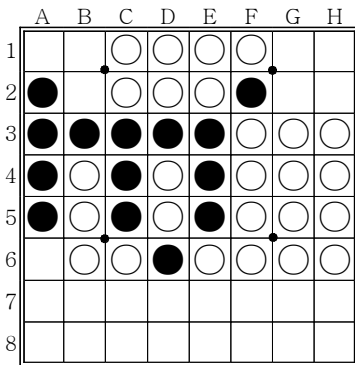


그림 13 : 흑이 A6에 뒤야 하는가?

그림 13에서 a6에 두면 b6와 c6만이 외곽의 돌이 되므로 그림 12에서이 상황보다 조금 낫긴 하다. 그러나 이 수 역시 나중에 중요해 질 수 있는 흑의 a7 같은 곳으로 갈 기회를 빼앗는다. 아마도 외곽의 돌을 좀 더 적게 뒤집는 e7이 더 나을 것이다.

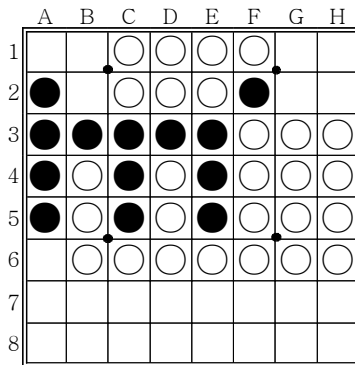


그림 14 : 흑이 A6에 뒤야 하는가?

위 두 경우와 대조되게, 그림 14에서의 최선수는 a6이다. 만약 백이 a6이후에 b2나 g2에 두면 흑은 곧장 코너를 취할 수 있고, 백이 g1(두곳을 제외하고 유일하게 둘 수 있는 곳)에 둔다면 흑은 a7로 대응 할 수 있을 것이다. 그러면 백은 이제 코너를 흑에게 내줄 수 밖에 없다(b2와 b7밖에 둘곳이 없으므로).이 그림에서 a6 같은 수를, 상대의 외곽의 돌을 하나도 안뒤집기 때문에 완벽하게 조용한 수(perfectly quiet move)라 한다.

이제 우리는 판의 형태에 상관없이 칸의 위치에 따라서 무조건 그 칸의 좋고 나쁨을 평가하는 전략(05. 끼워 넣기에서 얘기했던)의 한계를 알 수 있다: 중요한 것은 어느 칸에 수를 두냐가 아니라 어떤 돌들을 내가 뒤집을 수 있는가 이다. 이를 통하여 앞의 그림 8에서의 백의 약점을 좀더 잘 이해할 수 있다. 모든 벽은 다 백이 이루고 있고, 흑은 그의 재량에 따라 둘 수 있는 곳을 많이 가지고 있다. 그는 자신의 돌에 외곽의 돌을 하나도 추가시키지 않는 완벽하게 조용한 수인 e8을 가지고 있다. 백은 이제 자신이 만들어 놓은 엄청난 양의 벽들에 대한 결과를 알 수 있다: 그는 b2나 g2밖에 둘 곳이 없다. 비슷하게 그림 10에서도, 벽의 대부분이 백이고, 흑 g6의 수는 백에게 어떤 새로운 수도 주지 않는다.

자신의 수를 줄이지 않으면서 상대의 이동성을 줄이는 방법중의 하나는 많은 돌을 뒤집지 않는 것이다. 또 외곽의 돌보다는 내부의 돌(빈칸에 인접해 있지 않은 돌들)을 가지는 것이 더 낫다. 이를 우리는 중앙 컨트롤 전략(strategy of control of center)이라고 한다. 그림 8에서 내부의 돌들이 모두 흑돌로 이루어진 건 당연히 우연이 아닌 흑의 실력에 의해 이루어진 결과이다.

템포, 수 기다리기 (Tempo, waiting moves)

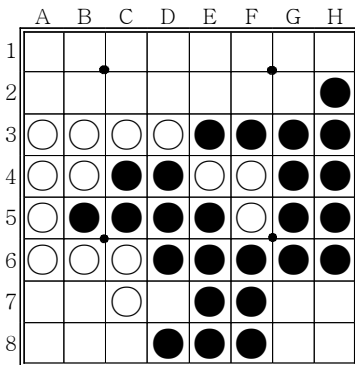


그림 15 : 흑 차례

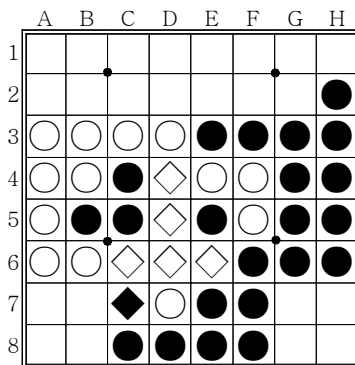


그림 16 : 흑 차례

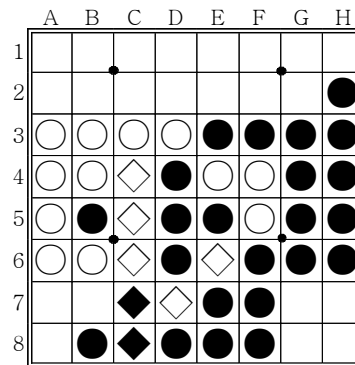


그림 17 : D7-C8-B8 진행 후

그림 15를 보자. 북쪽의 벽은 두 대국자에 의해 똑같이 나뉘져 있다.

현재 흑차례이고 그는 위쪽의 수(e2, d2 또는 c2가 합리적이다)를 고려해 볼 수 있다. 하지만 흑은 백의 벽을 더 길게 만들기 위해 백이 이 지역에 먼저 두게 하고 싶다. 이게 바로 오텔로의 모순적인 면이다: 상대의 돌을 뒤집어야만 하고 상대에게 새로운 수를 만들어주는 위험이 있기 때문에, 수를 두기 싫을 때가 종종 있는 것이다. 이제, 흑이 위쪽에 두고 싶지 않다면, 남은 선택은 아래쪽에 두는 것이다. 여기엔 두개의 적당한 수가 있다: c8과 d7. 흑이 c8에 두면 어떤 일이 생기는가? 역시 위쪽에 두길 원치 않는 백은 d7로 대응할 것이고(그림 16), 그렇게 되면 흑은 어쩔 수 없이 위쪽에 먼저 싸움을 걸 수 밖에 없다. 반면에, 흑이 d7에 두면, 백이 아래쪽에서 들만한 수는 c8밖에 없고, 흑은 쉽게 b8로 대응 할 수 있다(그림 17). 이럴때 우리는 흑이 아래쪽에서 템포를 얻었다고 얘기한다. 이제 백은 먼저 위쪽에서 벽을 뚫어야만 한다.

템포를 얻는것에 대해 간단히 정의를 해보면 이렇다. 오텔로 판의 주어진 지역에서(주로 변) 상대보다 한수를 더 두는것, 그리고 상대가 다른곳에 먼저 플레이를 하게 만드는 것이다(상대의 벽이 늘어나게)

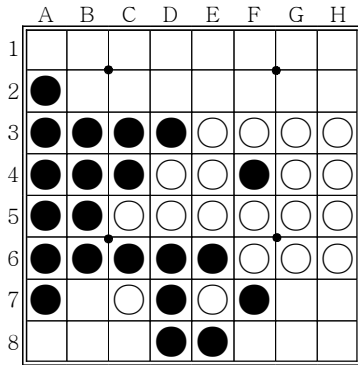


그림 18 : 흑 차례

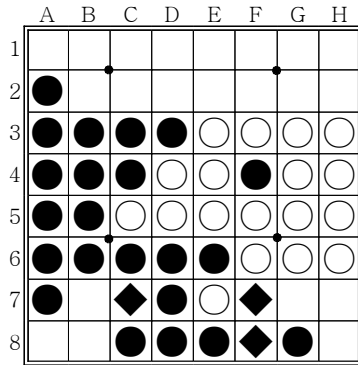


그림 19 : C8-F8-G8 진행 후

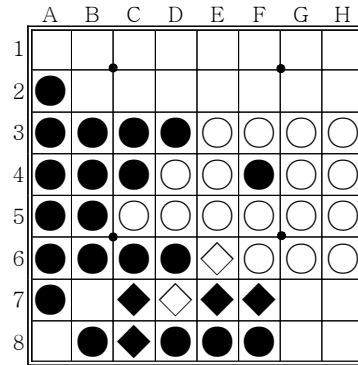


그림 20 : F8-C8-B8 진행 후

그림 18은 변에서 템포를 얻는 또 하나의 예를 보여준다. 위쪽에 먼저 벽을 깨는게 싫어서 흑은 아래쪽 변에서 템포를 얻고 싶다. 어떻게 얻을 수 있는가? c8과 d8 중 어떤 수를 택해야만 하는가? 두개의 수가 c8-f8-g8(그림 19)과 f8-c8-b8(그림 20) 이런 두가지의 진행으로 서로 동등하다고 생각할 수도 있다.

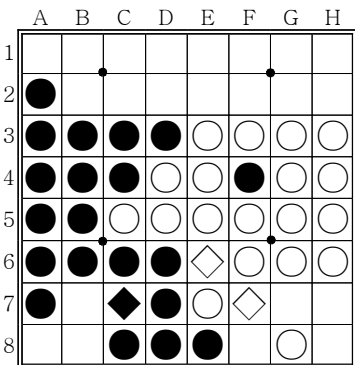


그림 21 : C8-G8 진행 후

이 두 경우에 흑은 그가 원하는 템포를 얻고 백이 먼저 위쪽의 벽을 깨도록 한다. 그러나 우리가 백의 대응을 좀 더 자세히 본다면 흑이 c8에 뒀을 때 백에게 f8보다 더 좋은 수가 있음을 알 수 있다: 그 수는 바로 g8이다(그림 21).

그렇게 되면 흑에게는 아래쪽에 더 이상 좋은 수가 없고(만약에 흑이 f8에 둔다면 백은 b8로 변을 차지 할 것이다) 위쪽에 수를 뒀어야만 한다: 그는 그가 원하는 템포를 얻지 못한 것이다. 따라서 그림 18의 상태에서 흑이 템포를 얻기 위해서는 f8에 플레이 해야만 한다.

당연히, 템포를 여러번 얻는 것도 가능하다. 이런 경우에는 말할 필요 없이 상대에게 매우 불리한 상황이 된다. 템포를 여러번 얻어 손쉬운 수를 두는 동안, 상대는 어쩔 수없이 다른 곳에 둘 수밖에 없기 때문이다.

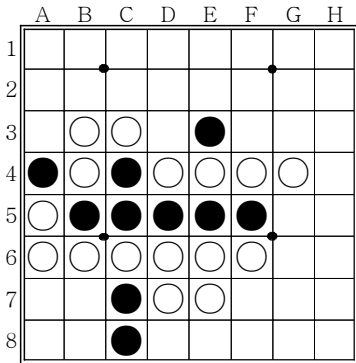


그림 22 : 흑 차례

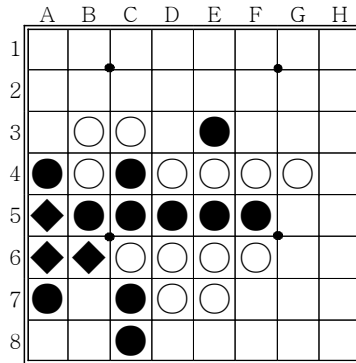


그림 23 : A7에 둔 후

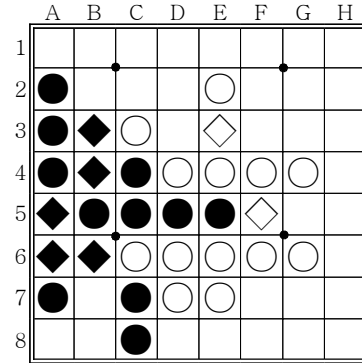


그림 24 : A7-E2-A3-G6-A2 후

그림 22가 이 예를 보여준다. 흑이 a7에 두면(그림 23), 백은 매우 괴로운 상황이 된다.

게다가, 백이 둘 수 있는 곳은 네 곳이 있지만(g6, f2, e2, d2), 이 네개의 수 모두를 둘 수는 없다. 다시 말해서, 백은 d2, e2, f2 중에 하나의 수만 둘 수 있다. 이 세개의 수는 모두 같은 흑돌을 뒤집기 때문이다; 따라서 백은 사실상 두개의 수만을 가지고 있다고 할 수 있다. 한편으로, 흑은 좌측 변에서 두번의 템포를 더 얻을 수 있다: 그는 a3에 둘 수 있고 그 다음에 a2에도 둘 수 있는 것이다. 그림 24에서는 e2-a3-g6-a2의 진행상황을 예로 보여준다.

백은 이제 a8을 흑에게 줄 수 밖에 없다. 좌측 변에서 세번의 템포를 얻은 덕분에, 흑은 백으로 하여금 완전히 벽으로 둘러싸이게 하였다. 하지만, 변을 따라서 템포를 얻어 내는 것은 때론 형태상의 약점을 초래한다: 모든 변에서 템포를 얻으려고 하는 플레이어는 그 자신이 매우 위험한 변 배치에 빠진다는 것을 자주 발견할 수 있다(5. 끼워넣기(wedges)와 11. 불균형적 변(unbalanced edges) 참고).

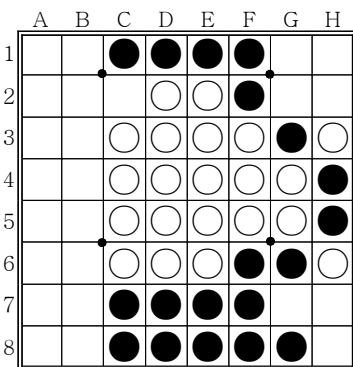


그림 25 : 흑차례

덧붙여서, 변에 있는 돌들은 추후에 뒤집히는 돌들에 영향을 미친다: 게임을 하다 보면 어쩔 수 없이 한번에 여러 방향의 돌을 뒤집을 수밖에 없을 때가 있다. 그림 25에서 흑은 아래쪽과 위쪽의 변에서 템포를 얻으려고 노력했지만 현재 상황에서 그가 좌측에 수를 둘 차례이고, 자신의 의도와는 다르게 한번에 여러 방향의 돌들을 뒤집을 수밖에 없게 되어 상황이 매우 안 좋아진다.

변에 붙는 전략(Creeping along edges)

여기서는 템포를 얻는 전략의 정점의 전략에 대해 이야기하도록 한다

이는 바로 변에 붙는 전략(creeping along edges)이다. 두 플레이어 중 한명이 중앙 컨트롤을 상대에게 넘겨주고 변에서 주로 플레이를 할 경우 그 결과는 종종 그림 26의 상황과 비슷하게 나온다.

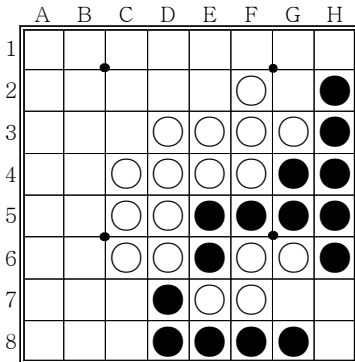


그림 26 : 흑차례

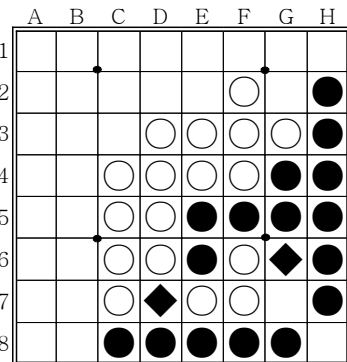


그림 27 : H7-C7-C8

변에 붙는 전략을 사용하는 플레이어는 한개 또는 두개의 변 (인접해있는)을 차지하고 있고 중앙과 벽은 상대에게 넘겨준 상태가 된다.

변에 붙는 전략이 성공하게 되면, 상대는 변에 있는 돌들을 뒤집을 수 없기 때문에, 수가 부족함을 느끼게 된다. 그림 26에서 흑은 h7에 수를 둘 수 있다. 그렇게 되면 백은 c7밖에 돌곳이 없고, 다음에 흑은 c8에 둘 수 있다.

다. 이제 백은 g7밖에 둘 곳이 없으므로 흑에게 코너를 내줘야만 한다.(그림 27)

하지만 변에 붙는 전략의 위험성 역시 매우 클 수 있다. 만약 상대가 자유를 완전히 뺏기지 않는다면, 전략을 시도한 플레이어는 변 때문에 앞으로의 수 진행에 매우 안 좋은 핸디캡을 안게 될 것이다. 그림 28에서 흑은 변에 붙는 전략 시도가 실패했다고 볼 수 있다. 현재 흑의 차례이고 흑은 반드시 백의 벽을 뚫어야 한다. 한번에 여러 방향의 돌을 뒤집게 됨으로써, 코너를 거의 내 줄 뻔했던 백에게 많은 수들을 주게 된다.

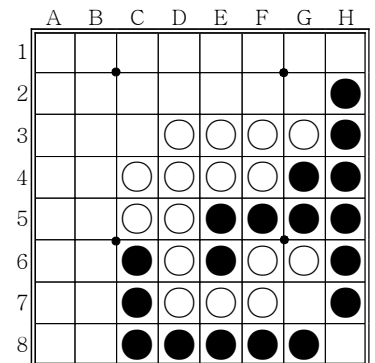


그림 28 : 흑차례

변에 붙는 전략은 긴 안목으로 보는 전략들 중 좋지 않은 것들을 포함한 짧은 안목으로 보는 전략 (상대가 자신이 수가 부족함을 빨리 알아차릴 수 있는)이라고 정리 할 수 있을 것이다. 즉 변에 붙는 전략이 성공한다면 확실한 승리의 보장이 되지만, 실패한다면 거의 회복하기 힘든 상태가 된다.

*긴 안목으로 보는 전략들 중 좋지 않은 것 -

(불균형적 변(unbalanced edges), 취약한 변(weak edges), 앞으로의 영향(influence) 등)

패리티 (Parity)

이 개념은 매우 중요한 개념으로 우리가 전에 논의했던 이동성(mobility)의 이상적인 완결형이다. 게임 중에 한번도 패스가 나지 않았다면, 흑 차례 때엔 항상 짝수의 칸이 남아있게 되고, 백 차례일 때에는 항상 홀수의 칸이 남아있게 된다. 이로부터 백이 게임의 마지막 수를 두게 되고 이에 의해 다소 이득을 얻게 된다는 걸 알 수 있다. 왜냐하면 마지막 수를 뒀을 때 백이 뒤집는 돌들은 모두 다 굳힘돌이 되기 때문이다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	●	●	●	●	●	●	●	○
2	●	●	●	●	●	●	●	○
3	●	●	●	○	○	○	○	●
4	○	○	○	●	○	○	○	●
5	○	●	○	○	●	○	○	●
6	○	○	●	●	●	○	○	●
7	○	○	○	●	●	○	●	●
8	○	●	○	○	○	○		

그림 29 : 흑차례

그림 29에서 흑은 돌 곳이 g8 하나밖에 없기 때문에 g8에 뒤야만 하고, 백은 h8을 취하면서 게임에서 이길 것이다. 그러나 여기서 백이 뒤야 할 차례였다면, 그는 g8이나 h8, 둘 중에 하나의 칸에 뒤야만 했을 것이고, 흑은 남은 한 칸에 수를 뒤 승리를 얻을 수 있을 것이다.

몇 개의 짝수 지역에서 백이 플레이 할 때에 이 이점은 매우 중요하다. 그림 30을 보자: 두 칸이 남은 지역이 모두 네 곳이 있다. 흑은 반드시 이들중 한 곳에 수를 뒤야만 하고, 그러면 백은 같은 지역의 남은 칸에 이어서 수를 둔다. 게임이 g2-h1-g7-h8-b7-a8-b1-a1 이런 예로 진행이 된다면 백은 24-40으로 이길 것이다.

패리티는 본질적으로 백에게 이점을 준다. 하지만, 흑은 이 이점을 자신의 것으로 바꾸는 방법이 있다: 만약에 패스가 한번 일어나게 되면, 패리티는 반대가 된다; 하지만 두 번째 패스가 있게 되면, 상황은 다시 처음 상태로 돌아오게 된다. 따라서 흑은 게임을 하는 도중에 홀수개의 패스가 나도록 해야 한다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○	○	
2	○	○	○	●	●	○		○
3	○	●	○	●	●	○	○	○
4	○	●	●	○	●	●	●	○
5	○	○	●	○	○	●	●	○
6	○	○	●	●	●	○	○	○
7	○		●	●	●	○		○
8		○	○	○	○	○	○	

그림 30 : 흑차례

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○		
2		●	○	○	●	●		○
3	○	●	○	●	○	●	○	○
4	○	●	○	○	●	●	○	○
5	○	●	●	○	●	●	○	○
6	○	●	●	●	●	●	●	○
7	●	●	●	●	●	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○		○

그림 31 : 흑차례

흑이 패리티를 얻게 하는 또 하나의 효과적인 방법은 백이 백 자신이 들어갈 수 없는 홀수의 칸을 만들도록 하는 것이다. 그림 31의 상황에서, 백은 빈 칸인 g8에 수를 둘 수가 없다. 이 상황에서 흑 역시 g8에 플레이해서는 안된다. 홀수 빈칸 g8에 의해서, 흑이 수를 둘 차례에 홀수 칸이 생겼다(우상쪽). 따라서 흑은 그가 수를 뒀으로써 나머지 칸들(당연히 g8은 제외하고)이 모두 짝수 칸이 되는 곳에 플레이를 해야 한다. 여기서 그곳은 바로 g2이다.

그렇게 되면 백은 이제 북서쪽이나 북동쪽의 두 칸 남은 곳에 먼저 수를 뒀야만 한다. 패리티는 g2-h1-g1-a1-a2로 끝나게 되고, 백이 패스를 한번 한 후에 흑이 백에게 치명적인 수 g8로 게임을 끝내면, 37-27로 승리하게 된다.

그럼 만약에 그림 31의 상황에서 흑이 g8에 먼저 둔다면? 백은 그 다음 수로 g1을 둘 것이고(남은 칸이 두칸이 되도록 하는), 그리고 g2-h1-a2-a1의 진행 후에 26-38로 백이 승리할 것이다.

불균형적 변 (Unbalanced edges)

이번에는 변에서 매우 자주 나오는 경우에 대해서 생각해보려고 한다. 이 예는 X 스퀘어에 두는 것이 항상 나쁜 것만은 아니라는 것을 알려주기 때문에 매우 중요하다. 그림 32를 보자.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	○		
3		●	●	●	●	○	○	
4		●	●	○	○	○	○	
5		●	○	○	○	○	○	
6	○	○	○	○	○	○	○	
7			○	○	○	○	○	
8		○	○	○	○	○	○	

그림 32 : 흑차례

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	
2			○	●	●	◆	◆	○
3		●	●	●	●	◆	◆	○
4		●	●	○	○	○	○	
5		●	○	○	○	○	○	
6	○	○	○	○	○	○	○	
7			○	○	○	○	○	
8		○	○	○	○	○	○	

그림 33 : G2-H1-H2 진행후

이 게임은 거의 끝나가고 있다. 하지만 두 플레이어 모두 아직 확실한 승리를 얻지는 못하였고 현재 흑차례이다. 흑이 어디에 두든 백에게 코너를 내줘야만 한다. 우측 변을 자세히 살펴해보도록 하자. h열 처럼 5개로 구성된 변 모양을 불균형적인 변(unbalanced edges)이라 한다. 이런 모양의 변은 상대가 코너를 내주는데에 약점이 있다. 한번 자세히 예를 들어 보자. 만약에 흑이 X 스퀘어인 g2에 수를 둔다면 백은 코너인 h1을 취할 수 있을 것이다;

그러나 그 다음에 흑은 h2에 끼워넣을 수가 있다(그림 33). h1 코너는 백에게 위쪽 변을 균형을 만들어준다: 따라서 백은 7개의 균형을 가지게 된다. 하지만 흑이 끼워넣은 h2의 수는 다음 흑의 차례 때 코너인 h8을 취할 수 있게 해주고 또 그 다음 차례엔 다른 코너인 a8을 먹게 해준다. 흑은 좌측 변까지 차지 할 수 있는 형태를 가지게 되면서 14개의 균형을 모으게 되는 것이다; 더군다나, 흑은 g7이라는 수도 아직 가지고 있다: 여기에서 코너를 주고 받는 것은 흑에게 매우 좋은 상황이다. 따라서 그림 32에서 불균형적인 백의 우측 변은 흑으로 하여금 당연히 g2에 플레이 하게 만든다.

사실 위에서 예로 든 상황은 좀더 복잡하다: 백은 꼭 코너를 먹을 필요는 없다. 코너를 취하는 수는 코너의 교환을 가져오게 된다. 각 플레이어는 이 교환이 자신에게 좋은지 안좋은지를 판단해야만 한다: 모든건 다른 변의 형태와 자신이 얻게 되는 균형들의 개수에 달려 있다. 그러나 일반적으로 이러한 코너의 교환에서는 먼

저 X 스퀘어에 수를 둔 플레이어가 템포를 얻게 해준다.

코너를 희생하는 플레이어가 매번 잘 적용 되는 건 아니다. 자세히 들어가 볼 필요 없이, 여기에 잘 적용이 안 되는 세가지의 예가 있다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○	○	
2	○		●	○	○	●		○
3	○	●	○	○	○	○	●	○
4	○	●	○	●	●	○	○	○
5	○	●	○	●	○	○	○	○
6	○	●	○	○	○	●	○	○
7			○	○	○	○		○
8		○	○	○	○	○	○	

그림 34 : 흑차례

그림 34에서 백은 두개의 불균형적인 변을 가지고 있다: 북쪽과 서쪽. 하지만 이 두개다 흑이 X 스퀘어에 두기 힘들다. 흑이 b2에 둔다면, 백은 b2를 뒤집지 않고 b1에 둘 수 있다, 그러면 백은 다음 차례에서 a1에 둘 수 있고, 흑은 끼워넣을 수 있는 찬스가 없게 된다. 만약 흑이 b7에 둔다면, 백은 a8에 둘 것이고 흑은 a7에 끼워넣을 수가 없게 된다; 그리고 백이 자신의 다음 차례에 a7에 두게 될 것이다.

그림 35의 상황은 좀더 복잡하다: 만약에 흑이 b7에 둔다면 어떻게 될 것인가? 백은 a7에 둘 것이고, f3-b7의 대각을 컨트롤 하게 될 것이다. 따라서 백은 a8을 취할 수가 없고 백은 다음 자기 차례때 d8에 있는 자신의 돌을 이용하여 쉽게 a8을 취할 것이다. 여기서 또 한번 흑은 끼워넣기 시도를 실패하고 말았다.

위와 같은 상황을 스윈들(swindle)이라 한다. 왜 이 용어를 사용하는지는 쉽게 이해할 수 있을 것이다(swindle 은 속이다 라는 뜻): 좌측변의 상황에서는 일반적인 수의 과정이 제대로 적용되지 않는다. 백이 대각의 컨트롤을 쥐고 있기 때문이다. 따라서 코너의 교환을 시도 하고 싶을때에는 상대의 예상 못한 수가 없는지를 항상 신중하게 체크해봐야 한다.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○	○	
2	○		●	○	○	●		○
3	○	●	○	○	○	○	●	○
4	○	●	○	●	○	○	●	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		○
8		●	●	○	○	●		

그림 35 : 흑차례

스토너 트랩 (Stoner traps)

우리는 방금 불균형적인 변을 공격한다고 해서 반드시 코너 교환이 이루어 지는건 아니라는 것을 보았다. 공격당한 플레이어는 코너를 취할지 안 취할지 결정할 수 있다. 이번엔 상대가 코너를 취해야만 하는 좀 더 강제적인 트랩을 보게 될 것이다. 이 스토너 트랩(The Stoner trap) 역시 불균형적 변을 공격하는 것처럼 코너를 서로 뒤바꾸는 것이다. 하지만 이번 경우에는 트랩이 성공하게 되면 공격 당한 쪽은 막을 방법이 없다.

스토너 트랩은 두단계로 나뉘어 진다 : 먼저 트랩을 시도하는 플레이어는 X 스퀘어에 수를 둬으로서 대각의 컨트롤을 얻어야 하고 다음에는 상대의 취약한 변(C 스퀘어를 포함하는 변)에 코너를 뺏으려고 위협하는 공격

을 한다. 이렇게 되면 흑은 위협을 막을 수가 없다. 변을 먹으려고 할 경우에는 이전에 상대가 놓은 X 스퀘어의 돌이 뒤집어 지기 때문이다. 그림 36의 예를 보도록 하자.

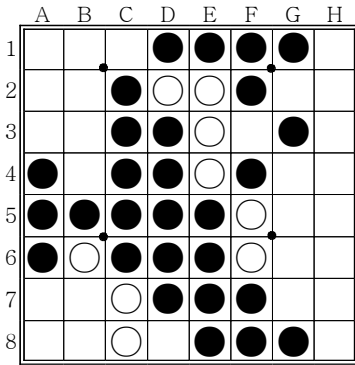


그림 36 : 백차례

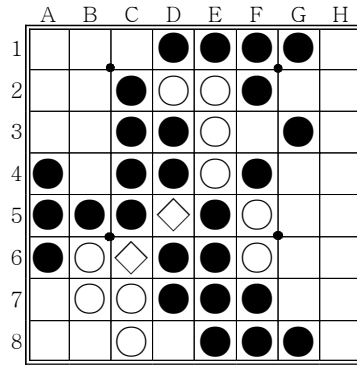


그림 37 : B7에 둔 후

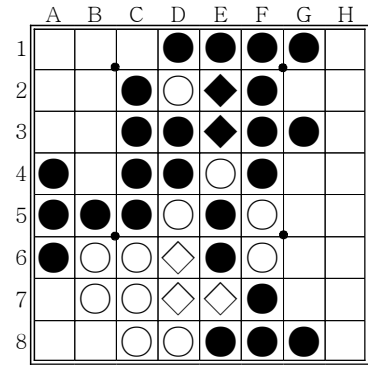


그림 38 : B7-F3-D8 진행 후

흑이 아래쪽에 취약한 변을 가지고 있다. 백이 b7에 수를 뒤서 e4-b7의 대각 컨트롤을 얻어낸다(그림 37). 흑은 곧장 a8을 취할 수가 없기 때문에 이 코너를 얻기 위해 대각을 다시 취하는 방법을 시도할 것이다. 예를 들어 여기서는 f3가 될 수 있다. 하지만 이제 백은 d8로 공격을 한다(그림 38). 흑은 코너 h8을 내주는 것을 방어할 방법이 없고 적어도 6개의 균힘돌이 백의 것이 된다.

흑이 만약에 b8로 대응을 한다면 b7의 백돌을 뒤집게 될 것이고, 그러면 a8을 백에게 주게 되고 이어서 h8까지 뺏기게 된다. 만약에 흑이 a8 코너를 취한다면 백은 즉시 h8을 먹거나, 더 좋은 방법으로는 h8 먹는걸 좀 놔두고 b8에 끼워넣기를 할 수도 있다. 따라서 흑이 a8에 두든 b8에 두든 백은 언제나 h8을 취할 수 있다(이것이 불균형적인 변을 공격할때와 다른 점이다).

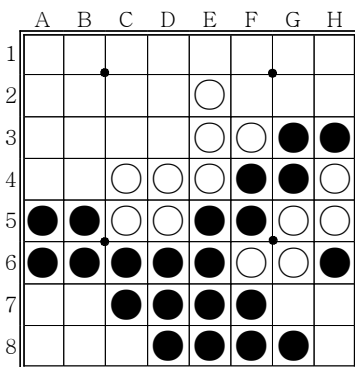


그림 39 : 백 차례

불균형적 변의 경우처럼 스토너 트랩 역시 항상 가능하지는 않고 수의 수순이 맞는지 주의 깊게 체크해볼 필요가 있다. 여기 그림 39에 스토너 트랩이 작용 하지 않는 예가 있다.

만약에 백이 b7에 두면서 스토너 트랩을 시도한다면, 흑은 c3로 대응 할 수 있고, 그러면 백은 흑이 a8을 취하기 전에 c8에 수를 둘 수가 없다. 그 결과 남쪽의 변은 백이 끼워넣기를 할 수 없는 두개의 칸만이 빈칸으로 남게 된다.

끝맺음 (Conclusion)

우리는 이 많지 않은 페이지 안에 독자에게 오델로라는 게임의 복잡성을 적절하게 알리고자 노력하였다. 매우 간단한 룰과는 대조적으로 오델로는 다른 일류 전략 게임들에 뒤지지 않는 풍부한 전략들을 포함하고 있다. 물론 20페이지 만으로는 20년동안 프랑스와 세계에서 오델로를 플레이 하면서 개발되었던 모든 것들을 거론하기에는 무리가 있다. 하지만 우리의 바램은 우리가 독자들에게 가르쳐 준 몇개의 아이디어들이 독자들이 다음에 오델로 게임을 할 때에 좀더 재미를 느낄 수 있게 해주는 것이다. 만약에 독자가 오델로에 대해 좀 더 알고 싶어 한다면 프랑스 오델로 협회는 기꺼이 프랑스 협회의 Fforum 잡지(magazine), 오델로에 관한 책, 클럽 만남, 대회등을 소개해줄 것이다.

용어 풀이 (Glossary)

C 스퀘어 X 스퀘어 (C- and X-squares): C 스퀘어는 a2, a7, b1, b8, g1, g8, h2, h7의 칸들을 얘기 한다. X 스퀘어는 b2, b7, g2, g7의 칸을 얘기한다. 이 두 스퀘어는 매우 신중히 플레이 되어야 한다. **중앙 (Center):** 중앙은 주어진 상태에서 내부 돌들의 집단을 얘기한다.

중앙 컨트롤 (Control of the center): 가능한 많은 돌들을 내부에 있도록 하고 외곽에는 돌이 없게 해서 이동성(mobility)을 최대한 크게 하려는 노력들로 구성된 전략

코너 (Corner): 코너는 a1, a8, h1, h8의 칸들을 얘기 한다. 일반적으로 코너를 얻게 되면 상당히 유리해진다

변에 붙는 전략 (Edge creeping): 하나나 두개의 변에서 둘 수 있는 수의 개수를 최대한 많이 얻으려고 노력하는 전략. 변에 붙으려는 사람은 그의 상대의 수를 가능한 빨리 없애버리고 벽만 남도록 노력해야 한다. 하지만 만약에 시도가 실패했을 때에는 변에 의한 나쁜 영향이 상황을 빠르게 악화 시킬 것이다.

벽(Frontier): 외곽 돌들의 집단, 외곽돌들이란 빈 칸과 인접해 있는 돌들을 말한다.

템포를 얻다 (Gain a tempo): 판의 한 지역에서 상대보다 한 수를 더 뒤서 상대가 다른 지역에 처음 플레이를 하게 하는 것(상대의 벽이 늘어나게 하는것).

영향(Influence): 동시에 여러 방향의 돌들을 뒤집어야만 하는 상태가 되는 것을 나쁜 돌들의 영향(influence)을 받았다고 한다.

내부/외곽의 돌들(Internal/external discs): 내부의 돌은 빈칸에 접해 있지 않은 돌들을 말한다. 내부의 돌을 가지고 있지 않는 건 전략적으로 나쁘다.

수의 자유도 (Liberty): 수가 없다(short of liberties): 코너를 결국 상대에게 내줘야만 할때 이렇게 말한다.

다식 전략 (Maximum disc strategy): 초심자들이 많이 시도하는 올바르게 못한 전략이다. 각수에 가장 많은 돌을 뒤집으려고 노력하는 전략

이동성 (Mobility): 플레이어가 둘 수 있는 수의 개수. 좀 더 자세 말하면, 돌 곳이 많은 상태를 좋은 이동성을 가졌다고 한다.

패리티 (Parity): 상대방의 차례 때(내가 두고서) 각 지역에 짝수의 빈칸만을 남겨둬야 한다는 전략.

조용한 수 (Quiet move): 어떤 외곽의 돌들도 뒤집지 않는 수. 상당히 좋은 수.

굳힘돌 (Stable discs): 절대 뒤집힐 수 없는 돌. 코너는 굳힘돌의 한 예이다.

스토너 트랩 (Stoner Trap): 취약한 변의 상태를 공격해서 코너를 하나씩 주고받도록 하는 트랩.

불균형적 변 (Unbalanced edge): 코너는 먹지 못한채 같은 5개의 돌이 나란히 붙어서 구성된 변의 형태.