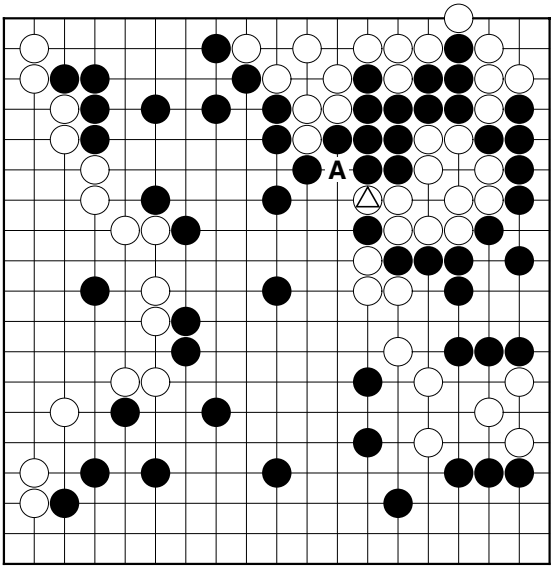
DIE KUNST DES ANGRIFFS

Strategie und Taktik im Go

KATO
MASAO
9-DAN

1. Angriffsziele

Aller Dinge Anfang ist die Frage „Welche Gruppe soll man angreifen oder jagen?“ Natürlich ist es ist recht unbarmherzig, gegnerische Gruppen zu jagen und sie schließlich zu töten. Aber es gibt Gruppen, die sind es wert gefangen zu werden, und andere, die sind es nicht. Daher muss der erste Schritt die Entscheidung sein, welches Zielobjekt einen Angriff lohnt.



Beispiel 1

Beispiel 1 – Schwarz am Zug
Weiß hat soeben den markierten Stein gespielt. Nun stehen oben dreizehn schwarze Steine auf Atari, sowie ein einzelner Stein unten. Viele würden ohne zu Zögern die Verbindung auf A spielen. Aber es gilt, das gesamte Brett in die Überlegungen einzubeziehen. Nur so lässt sich feststellen, ob das Verbinden mit A richtig ist oder nicht.

Abb. 1 - Fehler
Die Verbindung mit Schwarz 1 ist zweifellos ein großer Zug und weit mehr als zwanzig Punkte wert. Aber die richtige Entscheidung ist es nicht. Weiß schlägt mit 2 einen Stein und bringt auf diese Weise die lang gezogene, sich von der rechten unteren Ecke heraufschlängelnde Gruppe in Sicherheit. Schwarz 1 ist nichts anderes als ein großer Endspielzug.

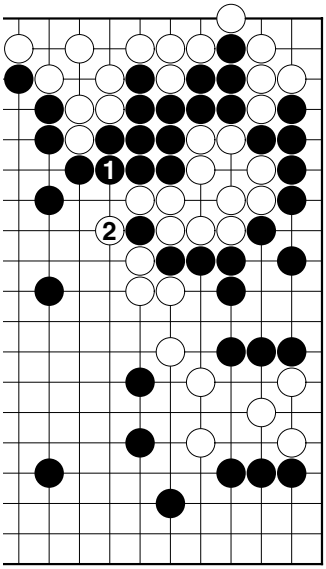


Abbildung 1

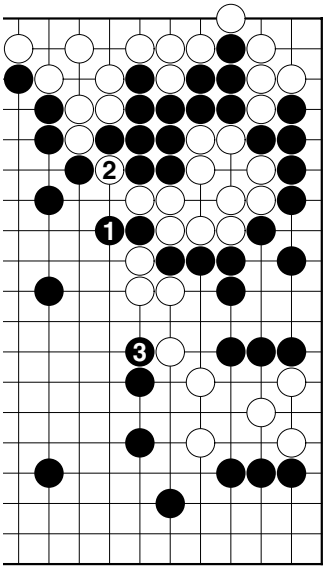
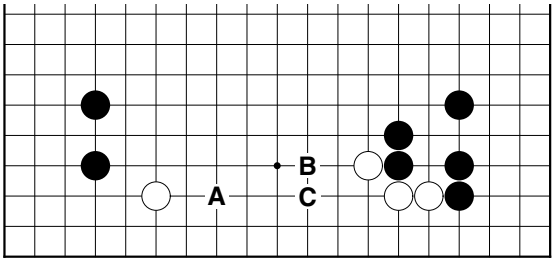


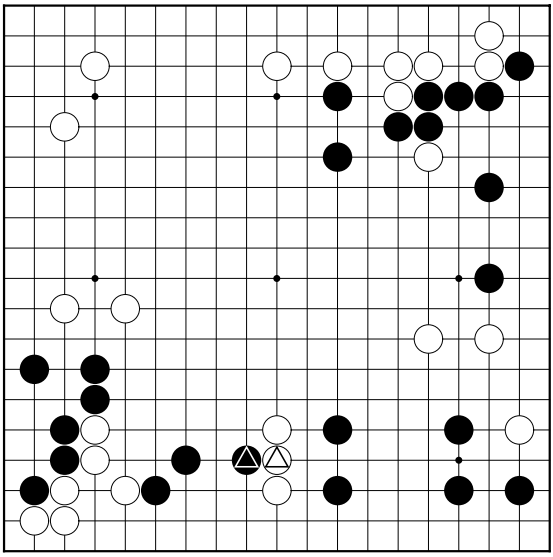
Abbildung 2

Abb. 2 – Das Große ins Visier nehmen
Schwarz muss entschlossen auf 1 strecken und die große weiße Gruppe ins Visier nehmen. Dieser Zug überlässt zwar Weiß das Schlagen von dreizehn Steinen auf 2, aber Schwarz 3 wird die Partie entscheiden. Der Erfolg, der durch einen gut ausgeführten Angriff und bei nur minimalen Kosten erlangt wird, ist eines der Hauptthemen dieses Buches.

Beispiel 2 – Schwarz am Zug
Beschränken wir uns nun nur auf die untere Seite des Go-Brettes, für welchen Angriff würden Sie sich hier entscheiden? Sie haben die Punkte A, B oder C zur Auswahl – welcher dieser Punkte stellt den stärksten Angriff dar?



Beispiel 2



Problem 1

Problem 1 – Schwarz am Zug

Ihr erster Gedanke

Schwarz spielte zuletzt das Nozoki am unteren Rand, woraufhin Weiß mit der Verbindung geantwortet hat (markierte Steine). Das sollte Ihnen eine Hilfe sein. Was ist Ihr erster Gedanke, wo Schwarz spielen sollte, um die drei weißen Steine anzugreifen?

Beachten Sie ruhig nur die untere Hälfte des Brettes. Es ist nicht nötig, die obere Bretthälfte miteinzubeziehen, aber werfen Sie ein Auge auf die weiße Gruppe am rechten Rand.

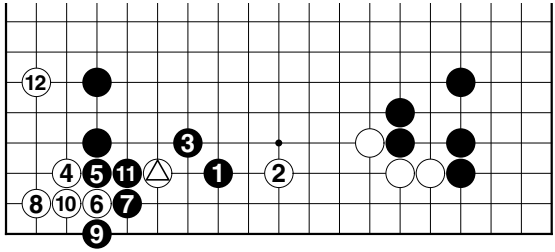


Abbildung 1

Abb. 1 – Fehler

Betrachten wir zuerst das Klemmen mit Schwarz 1. Die korrekte Antwort ist Weiß 2, denn der Zug stabilisiert die rechte Gruppe. Obwohl Schwarz den markierten Stein einfangen kann, verfügt Weiß noch über genügend Spielraum. Er springt auf 3-3 in die Ecke und erhält für den Verlust des einen Steins eine angemessene Kompensation. Im Ergebnis ist es Schwarz gelungen, einen Stein zu fangen, aber Weiß hat auf beiden Seiten eine gute Position bezogen und Schwarz mit einer überkonzentrierten Form zurückgelassen. Aus Sicht von Weiß hat der markierte Stein seine Funktion erfüllt und kann daher geopfert werden.

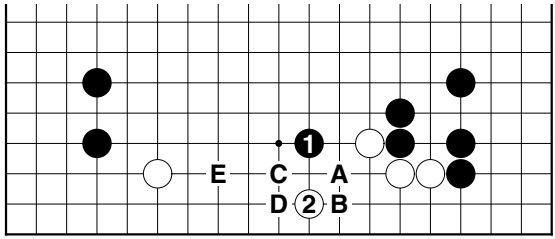


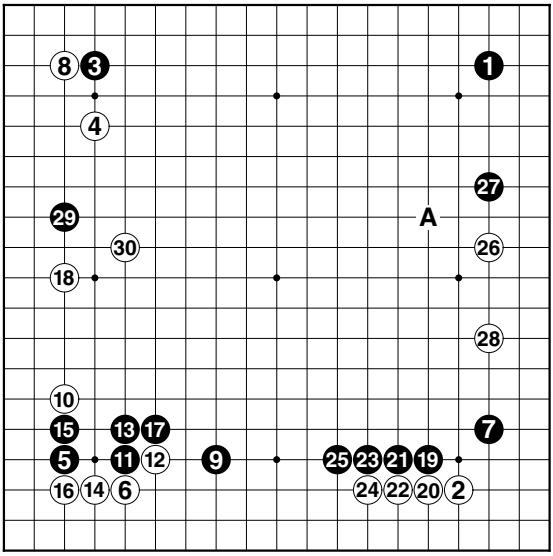
Abbildung 2

Abb. 2 – Fast korrekt

Schwarz 1 ist immer ein vitaler Punkt in diesen Formationen und für gewöhnlich auch die richtige Antwort. Aber hier rutscht Weiß einfach auf 2 davon und der schwarze Angriff geht ins Leere. Wenn Schwarz später auf A spielt, wird Weiß auf B die Verbindung halten und wenn Schwarz C spielt, dann wird Weiß auf D krabbeln. Nach einem Abtausch Schwarz C für Weiß D kann Schwarz fernbleiben oder weiter auf E drücken. Das Ergebnis ist keinesfalls schlecht für Schwarz, aber es geht noch besser.

PARTIE 1

Weiß: Kawamoto Noboru, 4-Dan
Schwarz: Kato Masao, 3-Dan
Honinbo Vorkämpfe 1965, 4,5 Komi



Figur 1 (1 – 30)

Figur 1 – Der erste Schlüsselpunkt
Der weiße Gegenangriff mit 10 als Antwort auf Schwarz 9 und die darauffolgenden Züge bis 17 sind ein bekanntes Joseki. Weiß 18 besetzt einen großen Punkt, der die schwarze Stärke entwerten soll. Aber er lässt noch genügend Raum für die Invasion auf 29, daher ist Weiß 18 vielleicht nicht so gut. Es wäre sicherer, diesen Zug einen Punkt weiter oben zu spielen.

Der schwarze Plan sieht vor, Weiß mit 19 in eine flache Position zu drücken. Es ist daher nur natürlich für Weiß, mit 22 und 24 Vorhand zu nehmen und mit 26 einen Keil zwischen die schwarzen Stellungen zu treiben.

Abb. 1: Spielt Weiß mit 22 den Josekizug auf 1, dann bekommt Schwarz genau das, was er wollte. Mit Schwarz 2 steckt er eine riesige Einflusssphäre ab.

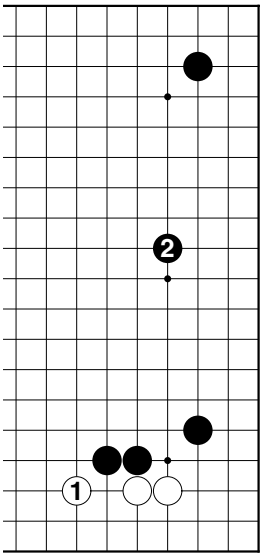


Abbildung 1

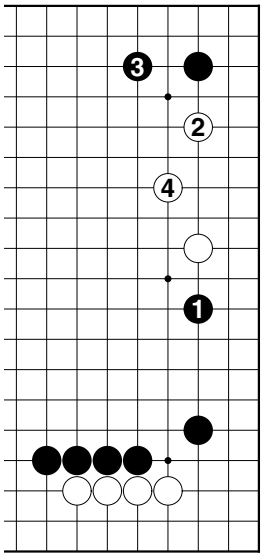


Abbildung 2

Abb. 2: Schwarz 27 auf 1 zieht keinen Nutzen aus der Stärke. Weiß baut sich eine kleine, aber feine Basis und es bleibt der schale Beigeschmack, dass Schwarz hier nicht alles gegeben hat.

Schwarz 27 zielt darauf ab, die schwarze Stärke effektiv einzu–setzen und einen Angriff auf A zu starten.

Schwarz 29 ist jetzt der erste Schlüsselpunkt. Es ist eine scharfe Invasion, unterstützt von der Stärke, die über das gesamte Brett strahlt. Der Zug zeigt, dass Weiß 18 als Ausdehnung vom oberen Rand zu weit gespielt wurde. Die Eröffnung ist bereits abgeschlossen und die Bühne ist frei für ein Mittelspiel, in dem ein Kampf um Alles oder Nichts toben wird.

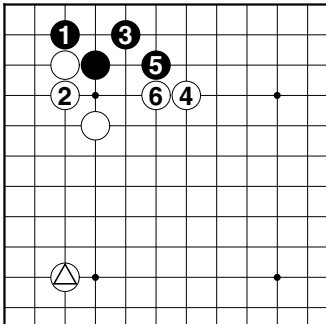


Abbildung 3

Abb. 3: Der natürliche und vernünftige Zug an dieser Stelle ist Schwarz 1, aber Weiß drückt mit 4 und 6 und baut so eine eigene starke Wand auf. Nun steht der markierte weiße Stein genau in der richtigen Entfernung. Auf diese Weise spielt Schwarz dem Weißen direkt in die Hände. Somit ist dies ein Fehlschlag für Schwarz.