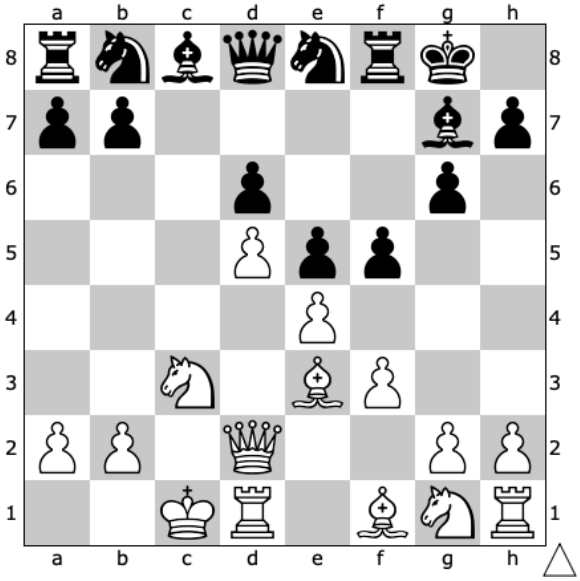
Bauernhebel

Bauernduo e5-f5 (1)



Stellung 1 (nach 10. …-f5)

11. Kb1 Nd7 12. Nh3 a6 13. exf5 gxf5 14. g4 fxg4 15. Ng5 Ndf6 16. Bd3 Qe7 17. f4 e4 18. Ngxe4 Nxe4 19. Nxe4 Bf5 20. Ng3 Bxd3+ 21. Qxd3 Qf6 22. Rd2 Qf7 23. h3 gxh3 24. Rxh3 Qg6 25. f5 Qg4 26. Rdh2

Spiele den Partieabschnitt nach und beantworte dazu die unten stehenden Fragen.

1. Ab welchem Zug versucht Weiß, seinen Plan umzusetzen?

ab dem 14.Zug

2. Was ist der weiße Plan in der Partie?

mit g4 den Bauern f5 entfernen, sodass man das Feld e4 für die weißen Figuren hat

3. Weshalb möchte Schwarz nicht mit 14. …-f4 auf 14.g4 von Weiß reagieren?

dann hätte Weiß das Feld e4 für seine Figuren, ohne einen Bauern zu verlieren

4. Wie reagiert Weiß auf 14. …-e4 von Schwarz? Welche Idee verfolgt Schwarz damit?

14. …-e4
15.Sg5 (Springer möchte nach e6)-Se5
16.Se6-Lxe6
17.dxe6-Sxf3
18.Dd5 und der Freibauer auf e6 ist stark und der schwarze König ist schwach

5. Welcher Zug ist vermutlich stärker als 25.f5 von Weiß (und warum)?

25.Se4

verhindert den Damentausch. Außerdem wird dadurch die g-Linie für die Türme frei und der Springer kann zum Angriff genutzt werden

6. Wie würdest du die Schlussstellung einschätzen? Warum?

Weiß steht nach 26.Tdh2 besser, da er gute Möglichkeiten hat, den (schwachen) schwarzen König über die (halb)offene g- und h-Linie anzugreifen. Schwarz hat durch aktives Gegenspiel die Möglichkeit, den weißen Angriff zu verlangsamen.

Fülle die beiden Kästchen für Weiß in der Zeile „Bauernduo e5-f5 (c5-d5) nach dem Abtausch 1.exf5-gxf5 (1.dxc5-dxc5)“ aus (aber lasse ruhig noch etwas Platz). Gehe dabei vor allem auf wichtige Felder und wie man auf diese kommt, ein.