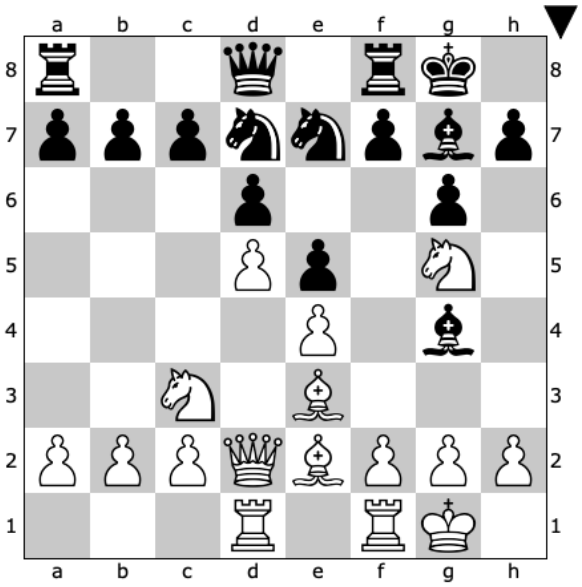
Bauernhebel

Bauernduo e5-f5 (2)



Stellung 1 (nach 11. Sg5)

11... Bxe2 12. Nxe2 h6 13. Nh3 Kh7 14. c4 f5 15. f3 Nf6 16. exf5 gxf5 17. f4 Ne4 18. Qc2 Qe8 19. Nf2 Nxf2 20. Rxf2 e4 21. Bd4 c5 22. dxc6 Bxd4 23. Nxd4 Nxc6 24. Qc3 Qe7 25. Nc2 Rad8 26. Rfd2 Qe6 27. Ne3 Ne7 28. Qb4 Ng6 29. Rxd6 Qe7 30. g3 Rf6 31. c5 Rfxd6 32. Rxd6 1-0

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

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

2. Was ist der weiße Plan in der Partie?

3. Für wen ist der Abtausch der weißfeldrigen Läufer im 11.Zug gut? Warum?

4. Wie schätzt du die Stellung nach 20. …-e4 von Schwarz ein (und warum)? Wo möchte Weiß gerne seine Figuren hinstellen?

5. Wieso spielt Schwarz 21. …-c5?

6. Welchen anderen Weg gibt es noch, gegen die Bauern e4-f5 zu spielen? (Tipp: Den Plan haben wir im Zusammenhang mit Hebeln auch schon gesehen.)

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 auf den weißfeldrigen Läufer ein.