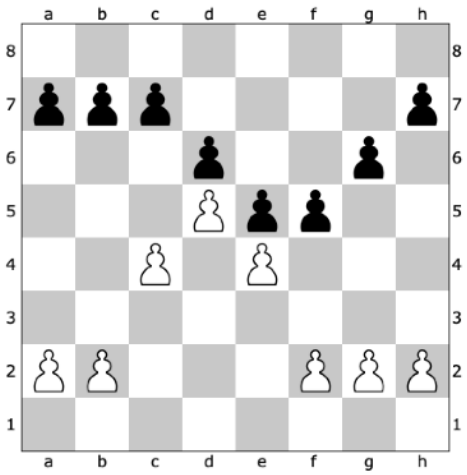
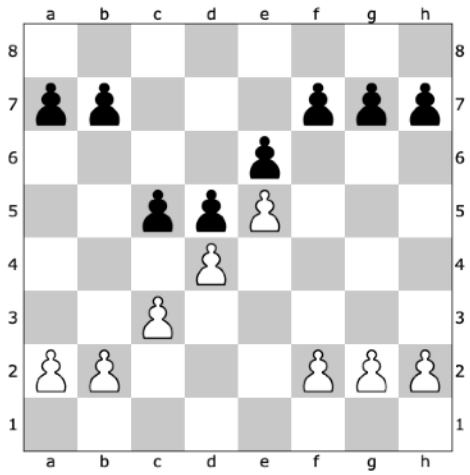
Bauernhebel

entstehende Bauernstrukturen



Stellung 1



Stellung 2

Fülle die Tabelle aus!

Stellungsveränderung	Vorteile für Weiß	Pläne für Weiß	Vorteile für Schwarz	Pläne für Schwarz
Öffnung der f-Linie (c-Linie) mittels 1….-fxe4, 2.fxe4 (1….-cxd4, 2.cxd4)	-Raumvorteil -möglicher Hebel mit c5 -schwarze Stellung könnte passiv sein	-c5-Hebel -Spiel am Damenflügel	-Bauer auf d4 (e4) Potentiell schwach	-d4 (e4) mit Figuren angreifen -Figuren tauschen (da Schwarz weniger Raum hat) (aber nicht zu viele Figuren tauschen)
Halboffene Linien gegen e- und f- (d- und c-)	-Feld auf e4 -Schwarz hat schwache weiße Felder -Raumvorteil am Damenflügel	-Besetzung des Feldes e4 -Schwächung der weißen Felder -Spiel am Königs- oder Damenflügel	-Halboffene f-Linie auf Königsflügel -Felder d4 und f4 für Figuren (zum Beispiel Springer)	-Angriff auf dem Königsflügel (auch unter Figurenopfer) -wenn ein Springer auf d4 steht: teilweise Gegenspiel im Zentrum mit c6
Bauernduo e5-f5 (c5-d5) nach dem Abtausch 1.exf5-gxf5 (1.dxc5-dxc5)	-schwache schwarze Königsstellung -schwaches Feld e6	-mit g4 (b4) das Feld e4 (d4) für Figuren gewinnen -Bauernduo mit f4 (c4) blockieren —> Feld e6 besetzen -Angriff auf schwachen König	-Bauernduo kontrolliert viele (Zentrums-)Felder -Bauernduo kann zum Angriff nach vorne geschoben werden	-Vorgehen des Duos auf e4-f4, danach: z. B. Königsangriff -falls f3 (c3) Vorgehen des Duos verhindert, Bauernopfer mit e4 (d4) und Feld e5 (d5) mit Figuren besetzen
Verlagerung des Hebelfeldes nach g4 (b4) mittels 1….-f4 (1….-c4)	-Raumvorteil am Damenflügel	-Hebel mit c5 —> Spiel am Damenflügel: -entweder auf d6 tauschen und Spiel auf der c-Linie -oder c6, um das Feld c6 für die weißen Figuren zu bekommen	-Raumvorteil am Damenflügel -Hebel auf g4	-Durchsetzung des Hebels g4 -falls der weiße König am Königsflügel steht mit Königsangriff verbinden