

## Das Quadrat

### Lernziel

- Grundkenntnisse der Bauernendspiele erlernen

### Anleitung

In dieser Lektion lernen wir, in welchen Stellungen der König einen Bauern mit Erfolg aufhalten kann, aber auch, wann der Bauer zum Sieg führt.

### Das Quadrat

Im **Diagramm 1** ist das Quadrat des Bauern **c5** abgebildet. Dieses Quadrat erhalten wir, indem wir die Felder vor dem Bauern abzählen (**3**) und anschließend die gleiche Anzahl Felder vom Bauern aus zur Seite gehen (links oder rechts, je nachdem wo sich der gegnerische König befindet). Befindet sich der schwarze König innerhalb des Quadrats, z.B. auf **f5**, holt der König den Bauern ein, auch wenn Weiß beginnen darf.

**Als Variante: 1. c6 Ke6 2. c7 Kd7 3. c8-D+ Kxc8.**

In **Diagramm 2** befindet sich der schwarze König innerhalb des Quadrats. Nur wenn Schwarz am Zug ist, kann er innerhalb des Quadrats den Bauern stoppen und ihn aufhalten.

Ist Weiß am Zug, so geht der Bauer ungehindert seiner Umwandlung entgegen. Noch Folgendes über das Quadrat: ein Bauer auf **b4** hat ein Quadrat von 5 auf 5; ein Bauer auf b3 eines von 6 auf 6; ein Bauer auf b2 hat auch ein Quadrat von 6 auf 6.

Der erste Zug des Bauern ist ja **1. b2-b4! (Doppelschritt)**

### Hilfsmittel zur Bestimmung des Quadrats

Wir verwenden die vom Bauern ausgehenden Diagonale zur Bestimmung des Quadrats.

Im **Diagramm 3** ziehen wir in Gedanken eine Linie von **b3** nach **g8**, um möglichst schnell den Umfang des Quadrats zu bestimmen. So können wir mit einem Blick erkennen ob der König den Bauern aufhalten kann oder nicht. Die unsichtbare Linie wird immer zur Seite des gegnerischen Königs hin auf die Grundreihe des Gegeners gebildet. Bei einem Bauern auf der zweiten Reihe wird die Linie natürlich von dem Feld vor dem Bauern aus gebildet.

Da wir nun in der Lage sind zu bestimmen, ob der Bauer aufzuhalten ist oder nicht, schauen wir uns besonderen Situationen an.

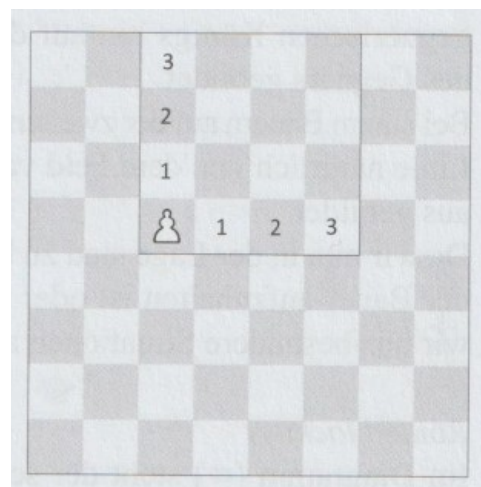


Diagramm 1

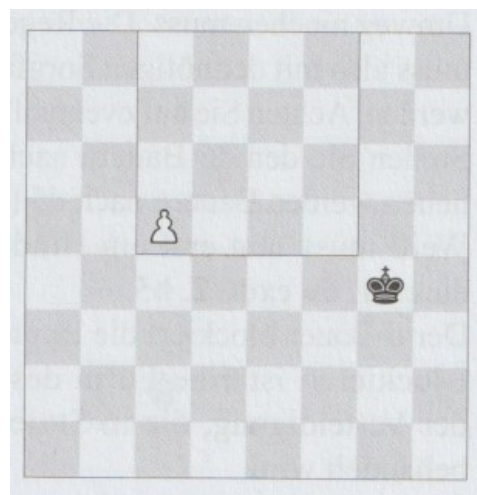


Diagramm 2

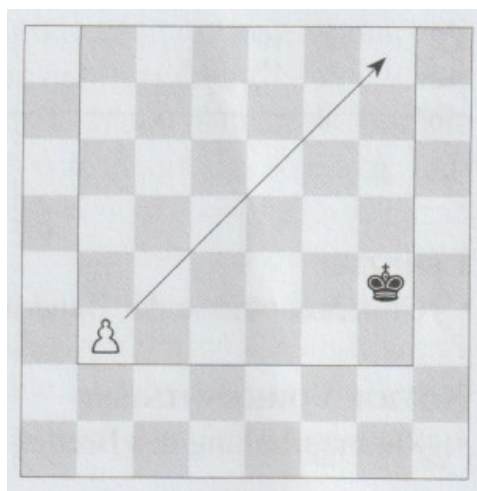


Diagramm 3

**Route blockiert**

Im **Diagramm 4** steht der schwarze König innerhalb des Quadrats des Bauern b4. Wenn wir die Züge ausführen, sehen wir:

**1. b5 Ke5 2. b6 Ke6 3. b7 Kd7 4. b8-D.** Weiß kann sich eine Dame holen, da der König einen Umweg machen muß.  
Die Regel des Quadrats muss also mit der nötigen Sorgfalt angewendet werden. Achten Sie auf eventuelle Hindernisse!

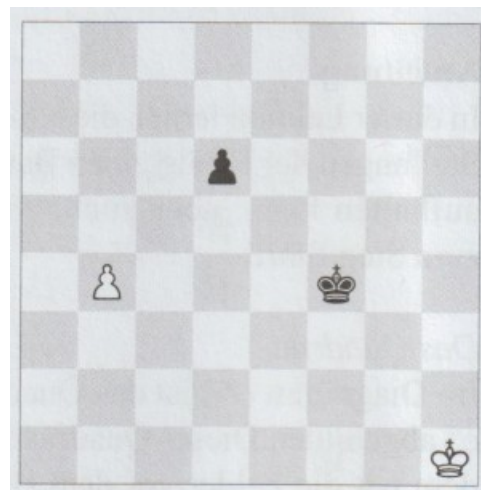


Diagramm 4

Stellen Sie den **d6-Bauern** nach **c7** und einen neuen weißen Bauern nach **d5** (**Diagramm 5**). Weiß muss nun erst ein Hindernis schaffen durch **1. d6 cxd6 2. b5**.

Der d-Bauer blockiert die Route des Königs. Blockieren ist eine Form des Ausschaltens der Verteidigung, die in Stufe 4 ausführlich behandelt wird.

**Den feindlichen König fernhalten**

Der weiße König kann den schwarzen König auch fernhalten (siehe **Diagramm 6**) Der schwarze König befindet sich im Quadrat und bringt direkt loslaufen mit dem Bauern dem Weißen nichts ein:  
**1. a6 Kc7 2. a7 Kb7.**

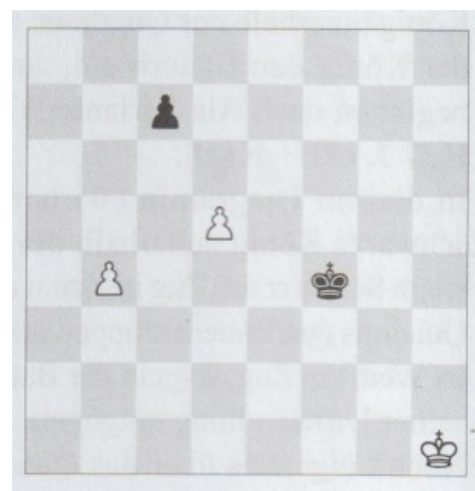


Diagramm 5

Die richtige Technik für Weiß lautet: erst den gegnerischen König fernhalten: **1. Kb6 Kd7 2. a6 Kc6 3. a7**, und der schwarze König wird durch den weißen König vom Bauern abgeschnitten.



Diagramm 6

In diesem **Diagramm 7** hat schwarz zwei Bauern, die beide verloren zu gehen drohen nach **1. ... Kb2 2. Kxh4 Kc3 3. Kg4 Kd4 4. Kxf4.**

Der **f-Bauer** muss den König fernhalten mit **1. ... f3.**

Schlägt der König nun auf **h4**, dann befindet er sich außerhalb des Quadrats des **f-Bauern.**

Auch nach **2. Kh2 Kb2 3. Kg1 h3 4. Kf2 h2** ist der weiße König machtlos. **3. Kh3** ist auch möglich, aber dann kommt der schwarze König näher und unterstützt den f-Bauern.

Darüber werden wir jetzt reden.

## Helfen

Es kommt oft vor, dass der eigene König seinem Bauern bei der Umwandlung helfen muß.

Eine wichtige Entscheidung ist dann, ob man erst mit dem Bauern läuft oder erst den König besser stellt.

Oben im **Diagramm 8** folgt: **1. Ka6! (aber nicht 1. b7? Kc7 2. Ka6 Kb8 3. Kb6 Patt!)** 1. ... Kc6 2. b7 Kc7 3. Ka7. Mit Hilfe des weißen Königs gelingt es dem Bauern, das Umwandlungsfeld zu erreichen.

In der unteren Hälfte (**Diagramm 8**) muß der schwarze König dabei helfen, den Durchmarsch des Bauern vorzubereiten mit **1. ... Kd2 2. Kg2 Ke2**, und erst jetzt kann der Bauer laufen.

Die natürliche Neigung, erst mit dem Bauern loszulaufen, muss manchmal unterdrückt werden.

Anhand des **Diagramms 9** gehen wir einige Hinweise für das lösen des Übungsblattes. Indem man sich folgende Fragen stellt, verhindert man gedankenloses Lösen der Aufgaben.

1. Befindet sich der gegnerische König im Quadrat?
2. Kann ich seinen König einen Umweg machen lassen?
3. Kann mein König den gegnerischen König fernhalten?
4. Kann mein König dem Bauern helfen?

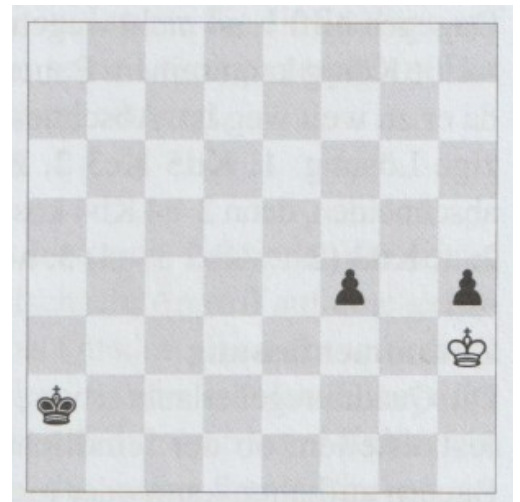


Diagramm 7

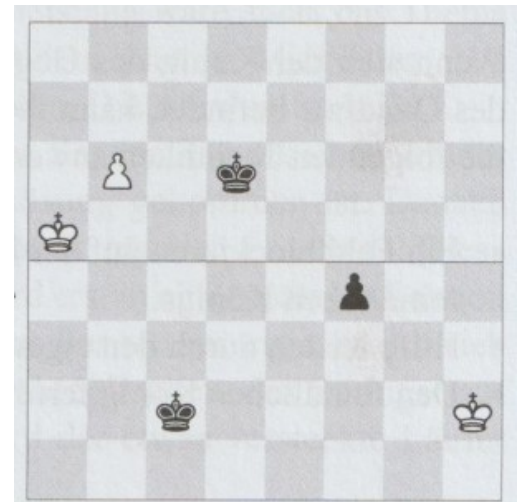


Diagramm 8

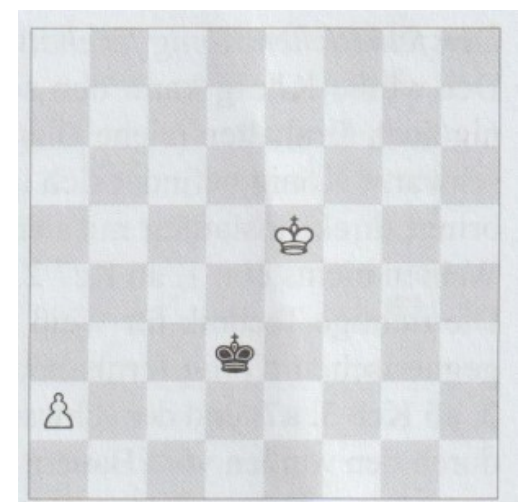


Diagramm 9

Der schwarze König befindet sich im Quadrat, es stehen keine Hindernisse im Weg. Der a-Bauer droht verloren zu gehen ( mit 1. ... Kc3-b4-a3!).

Dagegen hilft 1. a4 nicht wegen 1. ... Kc4.

Der weiße König kann seinen Bauern nicht helfen, da er zu weit weg ist.

Abschneiden ist die einzige Lösung: 1. Kd5 Kc3 2. Kc5 (nochmals abschneiden, denn 2. a4 Kb4 kostet den Bauern)

2. ... Kd3 (2. ... Kb2 3. a4) 3. a4 und gewinnt.

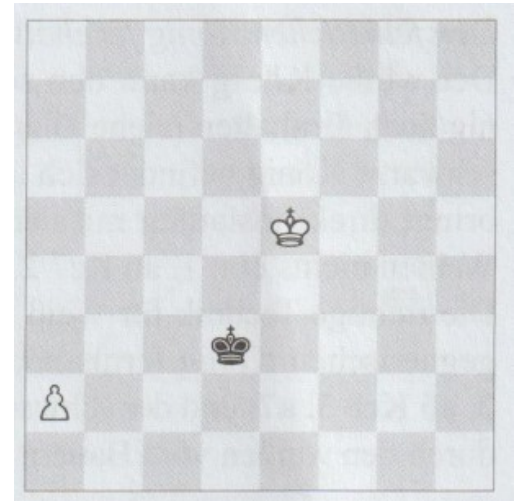


Diagramm 9

### Zusammenfassung

Die Quadratregel erlaubt es uns, auf einen Blick festzustellen, ob der feindliche König einen Bauern aufhalten kann oder nicht.

Wir bestimmen das Quadrat, indem wir eine Diagonale vom Bauern zur anderen Seite ziehen.

Dieses Feld und das Feld, auf dem der Bauer steht, sind die Ecken des Quadrats.

Wenn sich der König des Gegners innerhalb des Quadrats befindet, kann die Bauernpartei die folgenden Techniken anwenden:

- Ein Feld blockieren auf der Route des feindlichen Königs.
- Hilfe leisten durch den eigenen König.
- Den feindlichen König fernhalten.