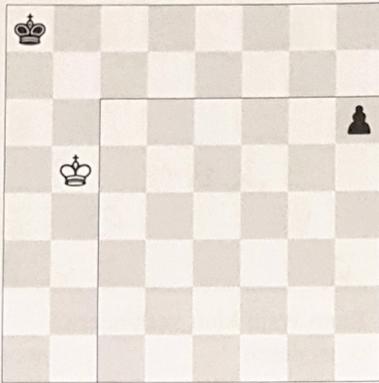
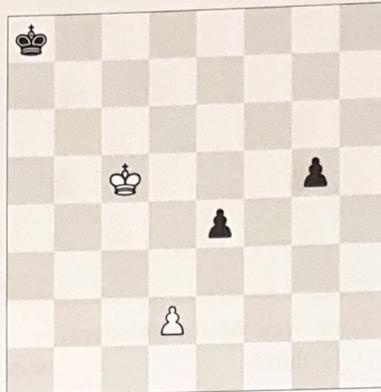


# Das Quadrat

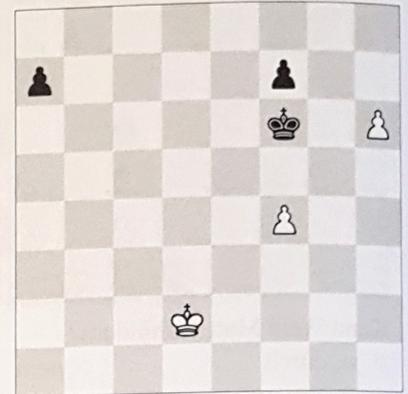
In einem Bauernendspiel ist die Regel des Quadrats sehr hilfreich, um auszurechnen, ob der Freibauer noch eingeholt werden kann. Das ist natürlich nicht das Einzige, das du über das Quadrat wissen solltest.



Zunächst einmal eine Wiederholung. Das Quadrat des h-Bauern ist eingezeichnet. Weiß am Zug erreicht das Quadrat und remisiert. Ist Schwarz am Zug, so kann der Bauer promovieren.



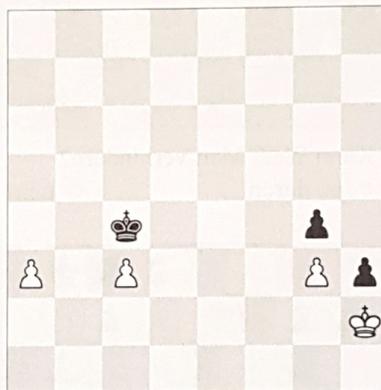
Der weiße König kann das Quadrat des g-Bauern erreichen. Schwarz kann ihm mit **1. ... e3** eine Barriere in den Weg stellen. Nach **2. dxe3 g4** **3. Kd4 g3** kommt der weiße König zu spät.



Gegnerische Bauern können den König auch aus dem Quadrat halten. Weiß zieht **1. f5!** Dem Schwarzen gehen schnell die Züge aus: **1. ... a4** **2. Kc3 a3** **3. Kb3 a2** **4. Kxa2 Ke7** **5. h7.**



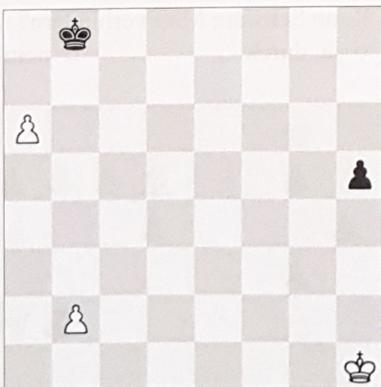
Mit **1. h4!** verhindert Weiß, dass beide Bauern verloren gehen. Nach **1. ... Kf5** **2. Ka5 Kg6** folgt **3. f4! Kh5** **4. f5.** Weiß gewinnt mit Hilfe seines Königs.



Schwarz kann den Bauern nicht erobern: **1. a4 Kc5** **2. Kg1 Kb6** **3. c4**, aber Weiß kann nicht ohne König gewinnen: **3. ... Kc5** **4. a5 Kc6** **4. Kg1 Kc5.**



In diesem Diagramm können die Bauern nicht verhindern, dass Weiß remisiert, da sie den König nicht unter Kontrolle halten können: **1. Kg4! Kg7** **2. Kf5.**



Verbundene Bauern sind sehr stark. Nach **1. b4 Ka7** **2. b5 Kb6** **3. Kh2** kann Schwarz nicht auf b5 schlagen.



Schwarz muss im Quadrat des e-Bauern bleiben. Nach **1. Ka4** muss er seinen Bauern im Stich lassen.



Ein Springer muss seinen Bauern außerhalb des Quadrats decken. Also **1. Sb3! Kb4** **2. a5.**