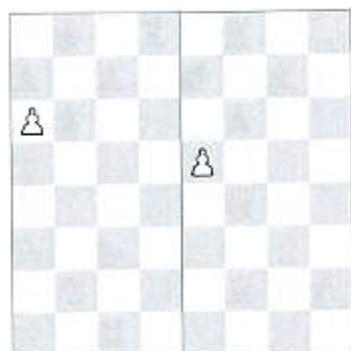


Das Quadrat



In der linken Hälfte zählen wir ab dem Bauern auf a6 zwei Felder nach vorne bis zum Umwandlungsfeld; danach vom Bauern aus zwei Felder zur Seite.

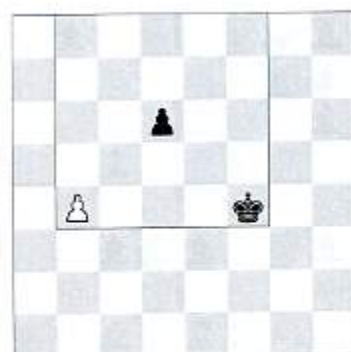
In der rechten Hälfte machen wir dasselbe mit dem Bauern auf c5. Drei Felder nach vorne, also auch drei Felder zur Seite.



Durch das Zählen können wir das Quadrat des Bauern feststellen.

Das Quadrat des Bauern a6 ist a6-a8-c8-c6 und das Quadrat des Bauern e5 ist e5-e8-h8-h5.

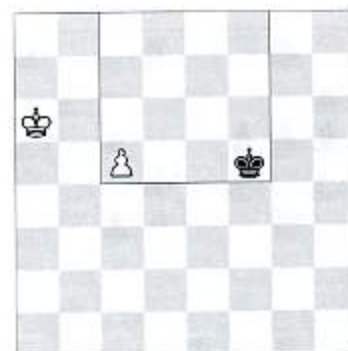
In beiden Hälften befindet sich der König außerhalb des Quadrats. Weiß am Zug holt sich eine Dame, aber wenn Schwarz am Zug ist, zieht der König ins Quadrat und holt den Bauern ein.



Der schwarze König befindet sich im Diagramm innerhalb des Quadrats (b4-b8-f8-f4), holt den Bauern aber trotzdem nicht ein. Sein eigener Bauer steht ihm im Weg, und daher muss der König einen Umweg machen: **1. b5 Ke5 2. b6 Ke6 3. b7 Kd7 4. b8D.**

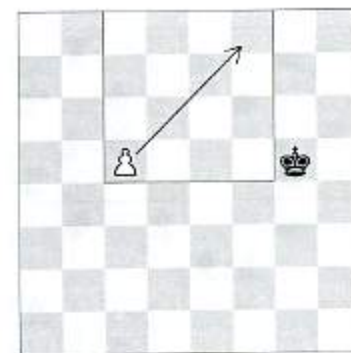


Der schwarze König befindet sich zwar innerhalb des Quadrats, kann den g-Bauern aber nicht mehr einholen. Der weiße König sperrt den schwarzen ab: **1. g5 (oder direkt 1. Ke5) 1. ... Kd5 2. Kf5 Kd6 3. Kf6 Kd7 4. Kf7** und der Bauer kann ungehindert durchlaufen. Das **Absperren** des Königs ist ein gutes Hilfsmittel in Bauernendspielen. Damit schaltet man den stärksten Feind aus.



Der schwarze König befindet sich zwar innerhalb des Quadrats, aber nun bekommt der Bauer Schützenhilfe von seinem eigenen König. Nach **1. c6 Ke6 2. c7 Kd7 3. Kb7** hilft der weiße König bei der Umwandlung des Bauern.

Helfen ist auch ein Mittel, den gegnerischen König unschädlich zu machen.



Mit einem Blick können wir erkennen, ob sich der König innerhalb des Quadrats befindet oder nicht. Vom Bauern aus bilden wir eine Diagonale auf die gegnerische Grundreihe zu der Seite, auf der sich der gegnerische König befindet (in diesem Fall das Feld f8). Dort ist die obere Ecke des Quadrats. Das Quadrat ist demnach f8-f5-c5-c8. Der schwarze König befindet sich knapp außerhalb des Quadrats.