

Zu 4.3.1 Regel vom Quadrat

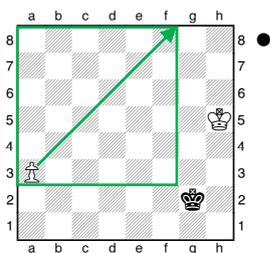
MERKSATZ: Kommt der König **dauernd** in das Quadrat, hält er den Bauern auf.

ZIEL: Vorausblickendes erkennen, ob ein zur Umwandlung strebender Bauer aufgehalten werden kann oder nicht.

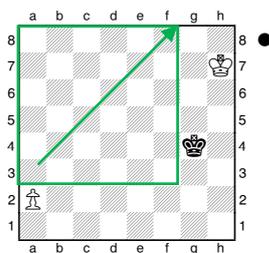
METHODE: Gedanklich bildet man vom Standpunkt des Bauern eine Diagonale (in Richtung des gegnerischen Königs) bis zur letzten Reihe und entwickelt von diesem Feld aus, das Quadrat (siehe rechts). Das Quadrat verkleinert sich um eine Gerade bei

- einem Bauer in Grundstellung wegen dem Doppelschritt,
- zu umgehenden Hindernissen (z. B. gegnerischer König und Bauer, eigener Bauer).

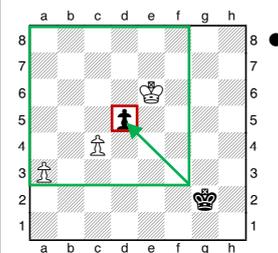
Normalfall



Bauer in Grundstellung



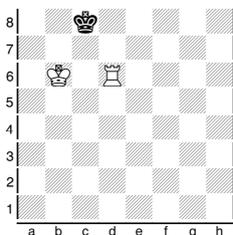
Hindernisse



Zugzwang

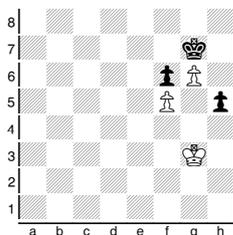
- Wenn in einer Stellung ein Spieler aufgrund der Zugpflicht einen Zug ausführen muss, der mit Nachteilen verbunden ist, dann sprechen wir von Zugzwang.
- Ohne den Zugzwang könnten eine Vielzahl von Endspielen nicht gewonnen werden.
- Der Zugzwang ist ein taktisches Mittel wie Schach, Schlagen und Drohen.
- Mit einem Zug, welcher die Stellung nicht wesentlich verändert (Abwartezug), kann der Gegner in Zugzwang gebracht werden.

Abwartezug



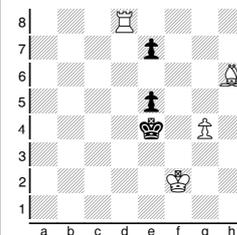
1. ♖d1 Abwartezug **♚b8** **2. ♜d8#**
 1.-- ♚b8 Zugzwang. 2. ♜d8

Dreiecksmarsch



1. ♔h3 Abwartezug.
1... ♚h6 **2. ♔h4** **♚g7** Zugzwang.
3. ♔xh5

Taktisches Mittel



1. ♔c1 **e6** Zugzwang
2. ♜d2 **♚f4** Zugzwang
3. ♜d4# Abzugs-Doppel-Schach-Matt