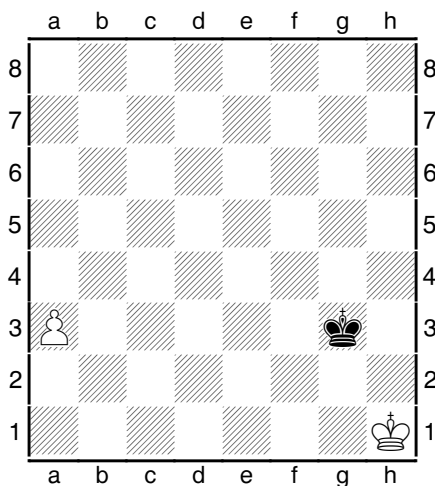


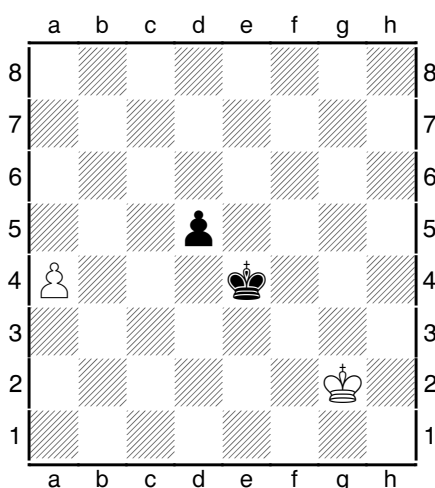
Bauernendspiele: Quadrat, Hindernis, Opposition & Schlüsselfelder

Quadrat



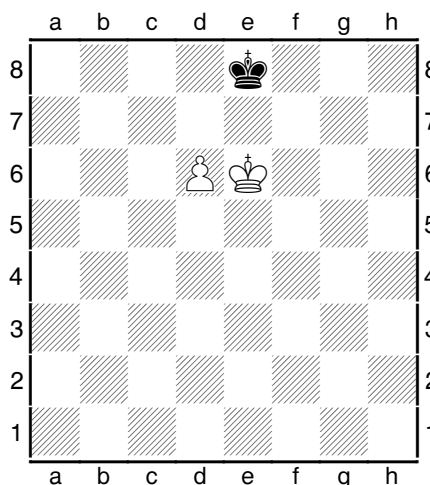
Das Quadrat des Bauern Die Regel vom Quadrat des Bauern besagt, dass der König den Bauern aufhält, wenn er ins Quadrat gelangt - wenn nicht, schafft der Bauer die Umwandlung. Das Quadrat des Bauern wird vom Ausgangsfeld bis zur Grundreihe gebildet, in diesem Beispiel also a3-a8-f8-f3. Schwarz am Zuge erreicht mit Kf3 oder Kf4 das Quadrat. Weiß am Zuge spielt a4, so dass Schwarz nicht mehr das Quadrat des Bauern erreicht. Steht der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Feld, ist der Doppelschritt des Bauern zu berücksichtigen, also beginnt das Quadrat dann ein Feld vor dem Bauern.

Hindernis



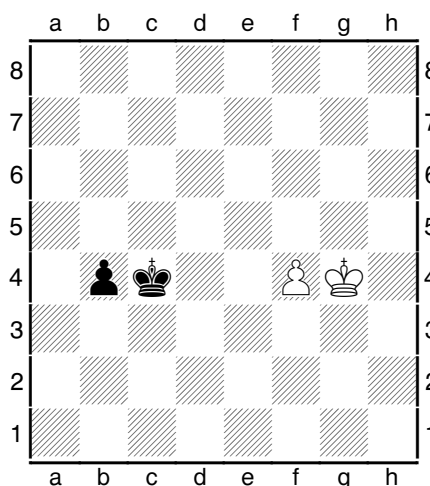
Obwohl sich der schwarze König im Quadrat des Bauern befindet, gewinnt Weiß, da er mit 1.a5 das Quadrat so verkleinert, dass Schwarz wegen eines Hindernisses (sein eigener Bauer d5 steht ihm im Wege!) nicht mehr ins Quadrat gelangt.

Opposition



Die Opposition bedeutet, dass eine ungerade Anzahl an Feldern zwischen den Königen liegt. Weiß am Zuge kann nicht gewinnen: 1.d7+ Kd8 und nun kann Weiß höchstens patt setzen mit 2.Kd6 Schwarz am Zuge verliert, da nach 1. ... Kd8 2.d7 folgt: Der Bauer zieht leise (ohne Schachgebot!) auf die 7. Reihe. Nach 2. ... Kc7 garantiert 3.Ke7 die Umwandlung des Bauern.

Schlüsselfelder



Die Schlüsselfelder sind diejenigen, deren Besetzung durch den eigenen König den Sieg verbürgt. Wenn sich der Bauer in der eigenen Hälfte befindet (wie hier der weiße Bauer), sind die Schlüsselfelder in der übernächsten Reihe vor dem Bauern, hier also e6, f6 und g6. Befindet sich Bauer bereits in der gegnerischen Hälfte, verdoppelt sich die Anzahl der Schlüsselfelder, diese liegen in der nächsten und übernächsten Reihe, hier also a3, b3, c3 sowie a2, b2 und c2.