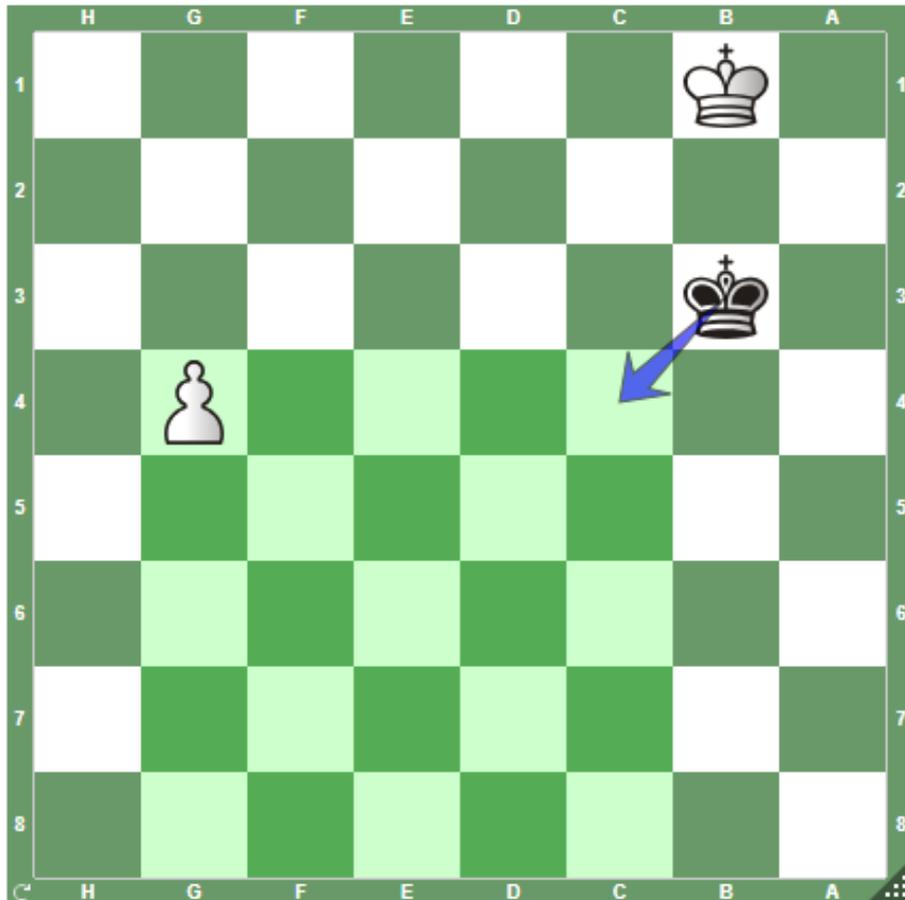


Die Quadratregel

Mit der „Quadratregel“ kann man schnell feststellen, ob ein König einen Bauern fangen kann oder nicht. Betrachten wir das folgende Beispiel.

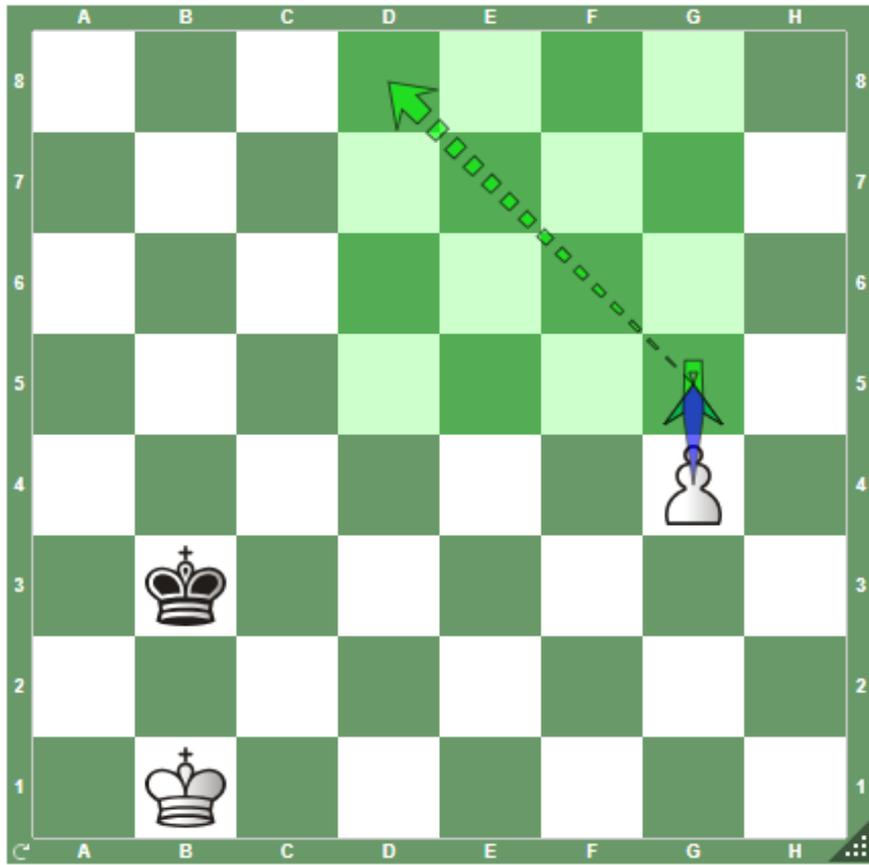
Beispiel 1a



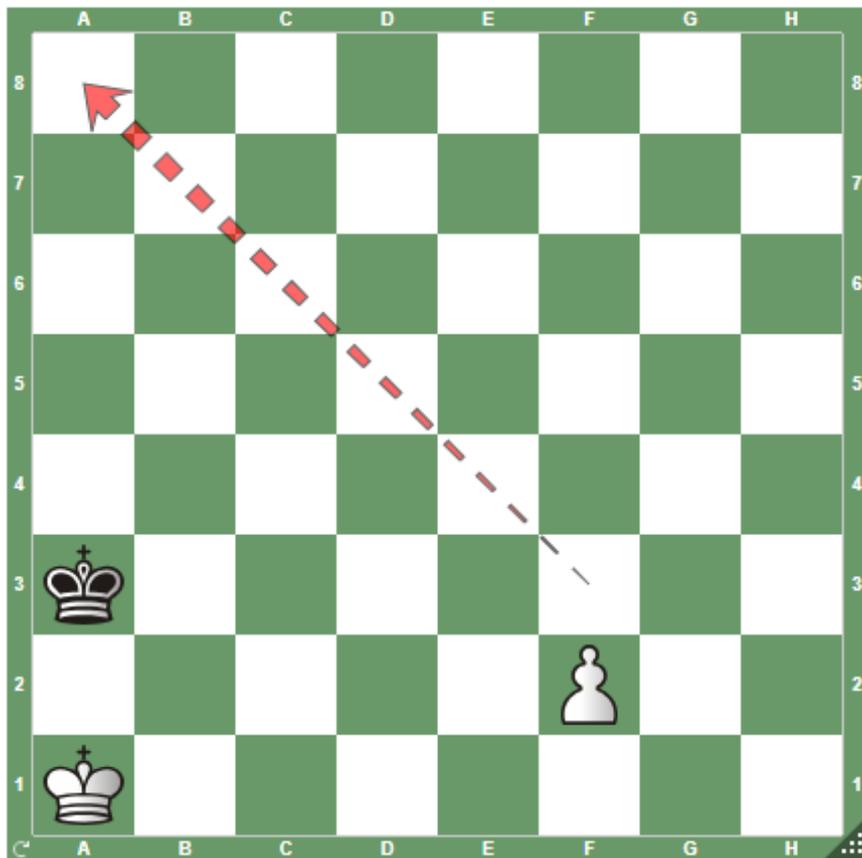
Wenn Schwarz am Zug ist, spielt er 1... Kc4 , und der König betritt das " Quadrat " des g4-Bauern. Seine Seiten sind gleich dem Abstand des Bauern zu seinem Umwandlungsfeld (g4-g8-c8-c4).

Beispiel 1b

Wenn Weiß beginnt, dann ist der schwarze König nach 1. g5 nicht in der Lage, in das "Quadrat" g5-g8-d8-d5 zu kommen, daher verliert Schwarz. In der Praxis ist es einfacher, gedanklich nur eine Linie zu ziehen - die Diagonale des "Quadrats", zum Beispiel g4-c8 oder g5-d8, wie im Diagramm auf der nächsten Seite zu sehen ist.



Beispiel 2

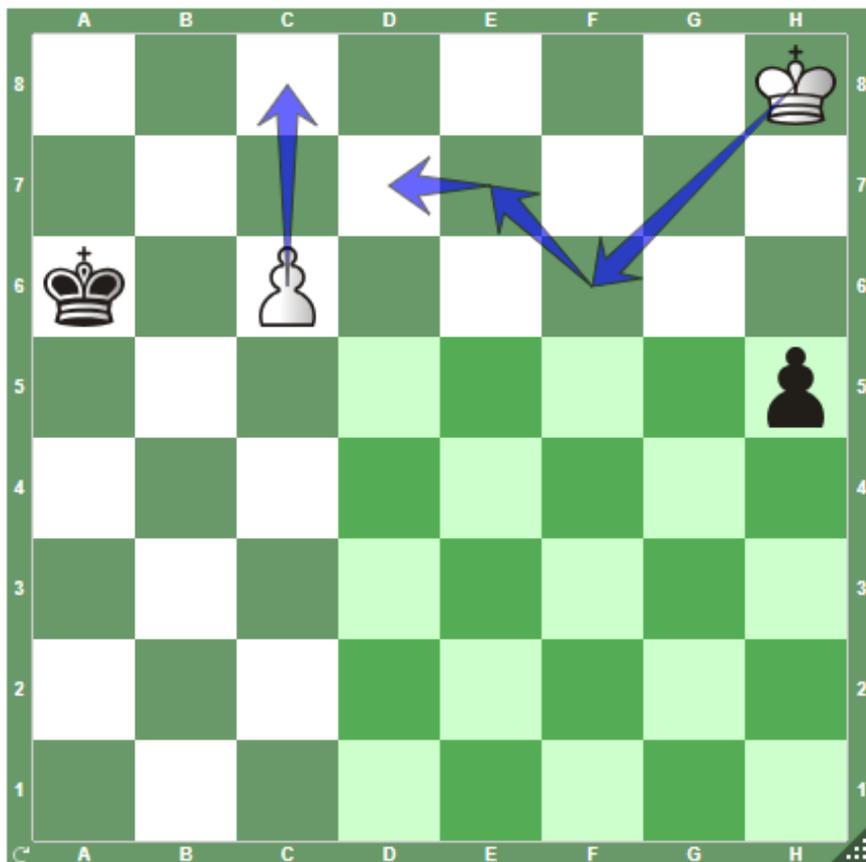


Wenn sich ein Bauer in seiner Ausgangsstellung befindet, d.h. auf der 2. Reihe, sollte die Diagonale des "Quadrats" vom Feld vor dem Bauern aus gezogen werden.

In Falle von Beispiel 2 ist die Diagonale des "Quadrats" f3-a8, also – wenn Schwarz am Zug ist, dann Remis.

Beispiel 3

Die "Regel des Quadrats" ist in der Praxis und in der Schachkomposition häufig anzutreffen.



Auf den ersten Blick scheint die Aufgabe undurchführbar zu sein, aber mit zwei Drohungen - den c-Bauern zur Dame zu verwandeln und in das "Quadrat" des h-Bauern zu gelangen - schafft Weiß das Remis.

1. Kg7! 1... h4

2. Kf6

(2. c7 ?? 2... Kb7! 3. c8=D+ Kxc8 4. Kg6 h3)

2... h3

(Oder 2... Kb6 3. Ke5 Kxc6 4. Kf4= , und das "Quadrat" wird betreten)

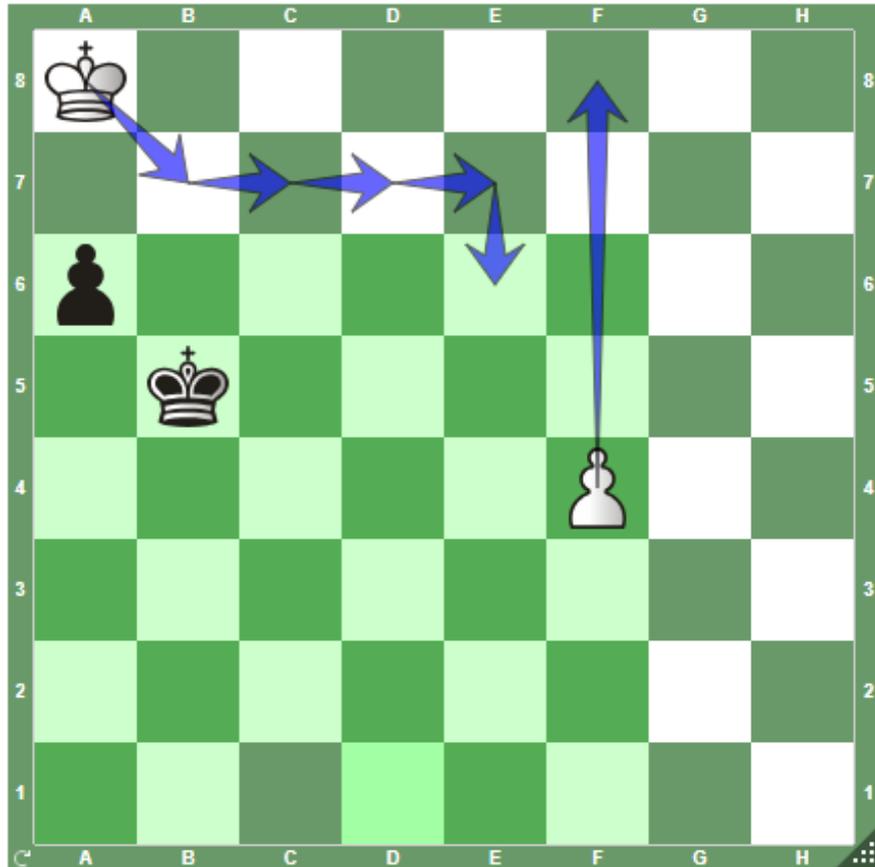
3. Ke7! 3... Kb6

4. Kd7 mit einem Remis.

In der Schachliteratur wurde diese Idee malerisch "zwei Vögel jagen" genannt.

Beispiel 4

Diese Idee wurde vom Weltmeister Emanuel Lasker in einer Partie gegen Tarrasch in die Praxis umgesetzt.



1. Kb7 a5 2. Kc7 Kc5

(2... a4 3. f5)

3. Kd7 Kd5

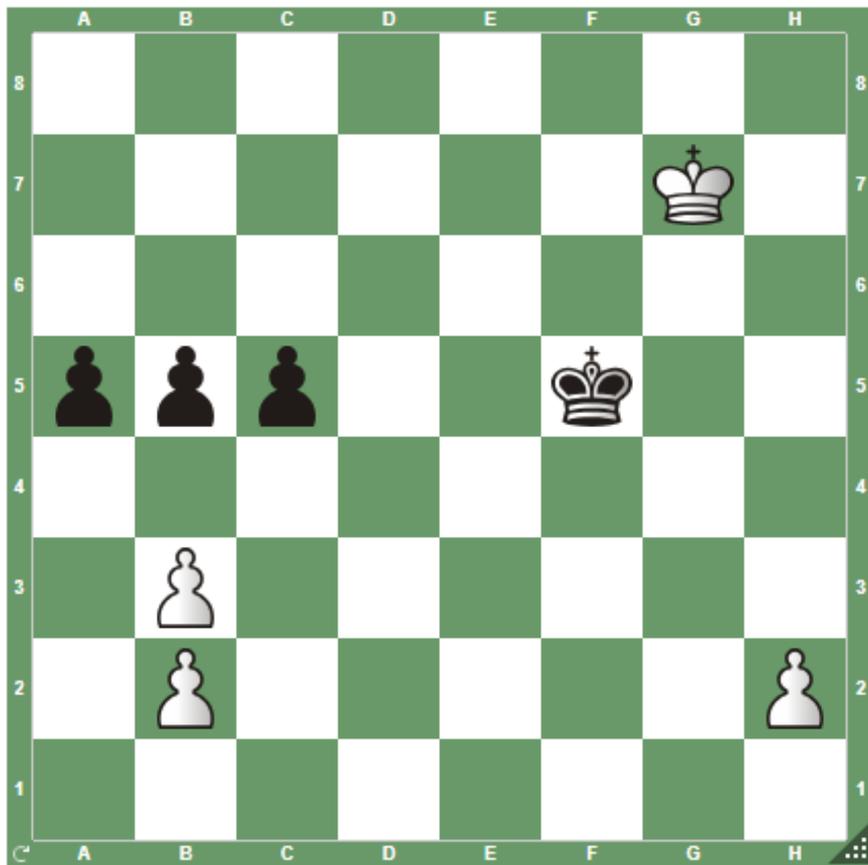
4. Ke7 Ke4 scheint es, dass Schwarz gewinnt, aber...

5. Ke6! Kxf4

6. Kd5

Der König hat das "Quadrat" betreten. Remis.

Beispiel 5



1. h4 Kg4

sonst spielt Weiß 2. h5

2. Kg6!

2. Kf6? verliert aufgrund von 2... c4 3. bxc4 bxc4 4. Ke5 c3! 5. bxc3 a4 -+

2... Kxh4

3. Kf5 Kg3

4. Ke4 Kf2

5. Kd5 Ke3

6. Kxc5 Kd3

7. Kxb5 Kc2

8. Kxa5 Kxb3

Remis.