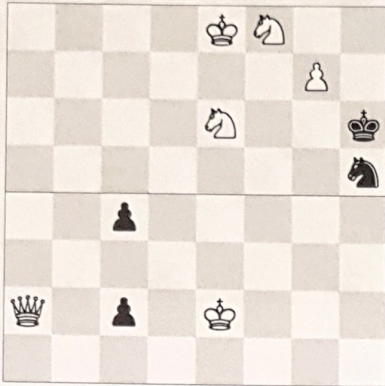
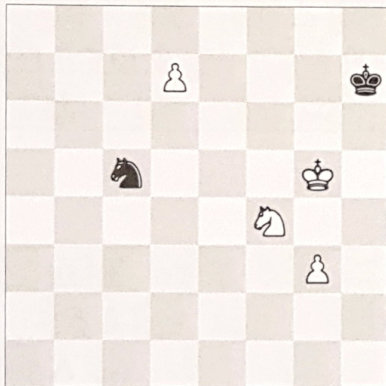


# Unterverwandlung

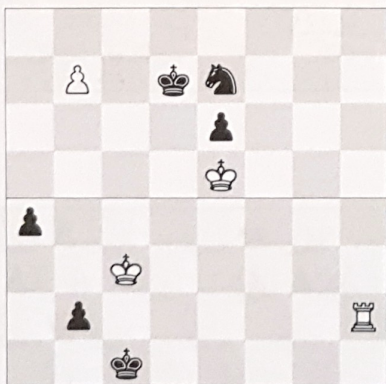
Manchmal ist es besser, sich keine Dame zu holen. Die Umwandlung in einen Turm, Läufer oder Springer heißt **Unterverwandlung**.



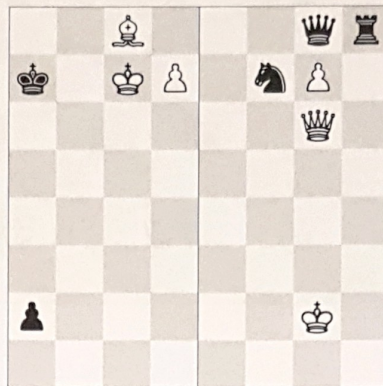
Unterverwandlung in einen Springer bietet sich manchmal an. Ein Springer zieht anders als eine Dame. Oben ist **1. g8S** matt (1. g8D? Sf6+). Unten gewinnt 1. ... c1D nicht; **1. ... c1S+** jedoch schon.



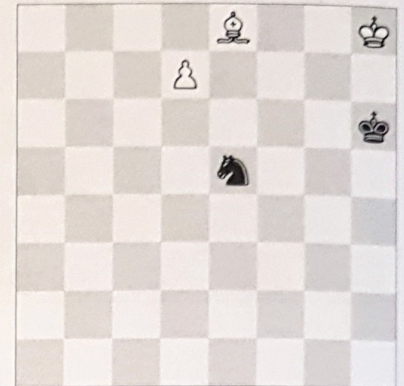
Umwandlung in Dame oder Turm führt zu Patt: **1. d8D** Se6+ **2. Sxe6**. Richtig: **1. d8L**.



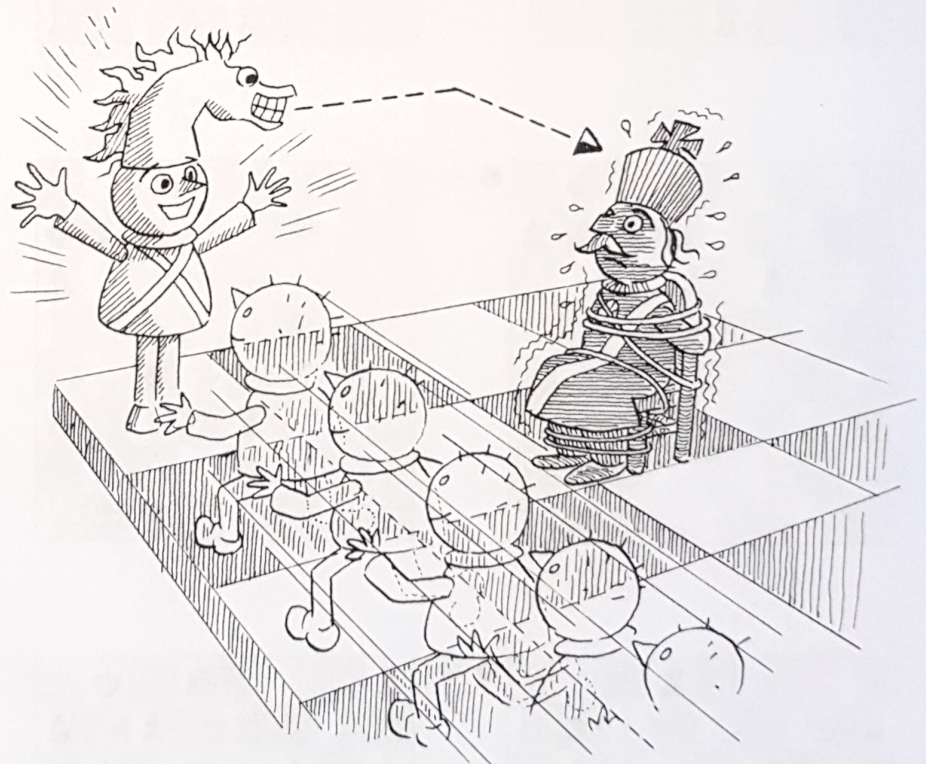
Manchmal ist eine Unterverwandlung notwendig, um zu remisieren. Oben ist **1. b8S+** nötig gegen einen Doppelangriff. Unten verteidigt **1. ... b1S+** gegen Matt.



Links ist **1. d8D a1D** remis. Weiß gewinnt mit **1. d8S a1D** **2. Sc6+ Ka8** **3. Lb7#**. Rechts hat Weiß nach **1. gxh8D** **Dxg6+** **2. Kf2 Sxh8** 12 Punkte weniger. Nach **1. gxh8S** **Dxh8** **2. Dxf7** oder **1. ... Dxg6** **2. Sxg6** steht es gleich!



Umwandlung in einen Turm oder Läufer ist nur sinnvoll, wenn man Patt vermeiden will. Diese Figuren haben weniger Möglichkeiten als die Dame. Nach **1. d8D?** **Sf7+** **2. Lxf7** ist Schwarz patt. Darum gewinnt nur **1. d8T**.



Unterverwandlung in einen Springer ist nützlich, wenn:

- der Springer einen Doppelangriff macht
- der Springer eine eigene Figur deckt
- der Springer Schach gibt oder mattsetzt

Unterverwandlung in einen Turm, Läufer oder Springer ist nützlich:

- um Patt zu vermeiden