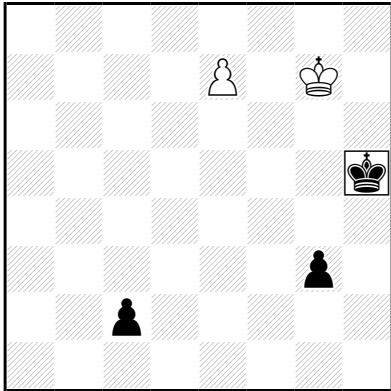


**Magische stukken:** Doet alle witte én zwarte stukken (behalve koningen en andere magische stukken) die hij opnieuw bestrijkt van kleur veranderen.

**Theodor STEUDEL**  
**Mémorial A.H. Kniest, feenschach 1983-85**  
**1° Mention d'Honneur**



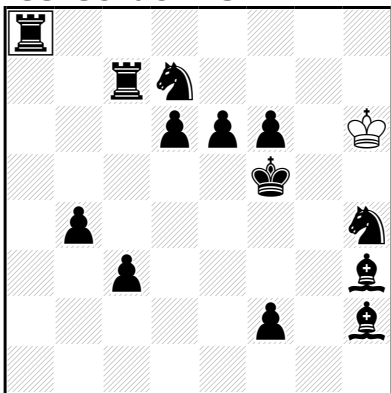
h#2 (2+3) C+  
 2.1.1.1  
 □=Magisch stuk

1.c1=D e8=T 2.Df4 Th8‡

1.c1=L e8=P 2.Lf4 Pf6‡

Door te spelen naar f4 onttrekt zwart zijn eigen koning vluchtvelden i.v.m. dreigende kleurverandering en daarmee zelfschaak.

**Jorge YAMANISHI**  
**feenschach 1971**



h#2 (0+0) C+  
 2.1.1.1  
 □=Magische stukken

1.Magisch Ta2 f3 2.Magische Ta4 b5‡

1.Magische Taa7 Tc4 2.Magische Ta3 c×b4‡

In de eerste oplossing : 1.MTa2, pion f2 wordt wit. 1... f3, de witte looper op h2 valt nu binnen het bereik van de MT en wordt ook wit! 2.MTa4, pion b4 wordt wit ; 2... b5 ! en het zelfde trucje, het zwarte paard op h4 wordt wit met mat.