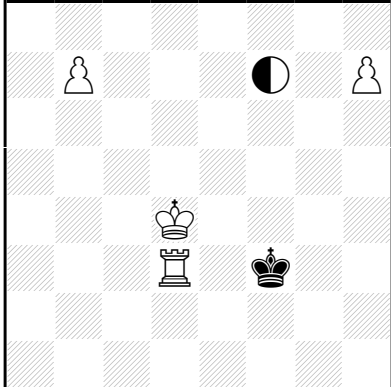


Imitator

Een kleurloos, onkwetsbaar stuk dat de beweging van elk spelend stuk synchroon meedoet. Is dat niet mogelijk dan is de zet illegaal. De Imitator zelf kan niet slaan, en moet dus altijd op een leeg veld uitkomen.

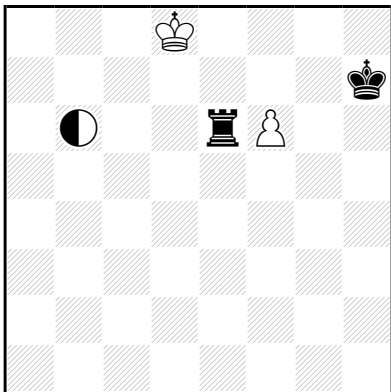
Thomas BRAND Umwandlungen in Märchenfiguren 1993



h≠2 (4+1+1) C+
●=Imitator

1.Ke2 & imitator e6 b8=imitator & imitator e7 2.Kd1 & imitator d6, imitator a7 h8=imitator & imitator d7& imitator a8‡

Ricardo C. GALLI feenschach 1972



h≠2 (2+2+1) C+
●=Imitator

1.Td6 & imitator a6+ f7 & imitator a7 2.Th6 & imitator e7 f8=P & imitor e8‡