RETRO Y MATE EN 2

Quita una pieza para que la posición sea legal (no b2) y realiza mate en 2 movidas ante cada pieza sacada

Soluciones:
1. Sin Ta1: 1 Ca1+ Cxc2 2 b3++ /
2. Sin Tb1: 1.Cb1 y 2 Cc3 ++ /
3. Sin Ac1: 1.Txe1 y 2 Cc1++ ó a 1.Dxc5 2.Cxc5++/
4. Sin d2: 1.Cd2+ Cxc2 2. 2.b3++ //
5. Sin a2: dual 1Cxa5 Rxa5 2.b4++ o 1 Ad1 (idea Cc2++) Dxc5 2 Cxc5++

Observaciones:La posición es ilegal ya que no pueden estar las dos torres al no haber forma que haya ingresado una de las dos. Entonces para dar legalidad a la posición se puede quitar una de las dos torres o quitar una pieza de la posición para darle una puerta de ingreso a una de las mismas.
Para ello se pueden quitar: el peón de a2, el peón de d2 ó el alfil de c1. Con cada pieza que se quita hay un sencillo mate en 2.
En síntesis se pide dar mate en dos sin “Ta1” ó sin “Tb1”, ó sin “Ac1” ó sin “a2” ó sin “d2”
Por último la ubicación de los peones doblados es legal mediante capturas.
Este problema forma parte de una serie de problemas donde la clave está en retrocesos de caballos.
En la solución cada pieza que se saca despeja una casilla que posibilita un retroceso de caballo hacia la misma en la primer o segunda movida de la solución de allí el título “caballo cangrejo”