

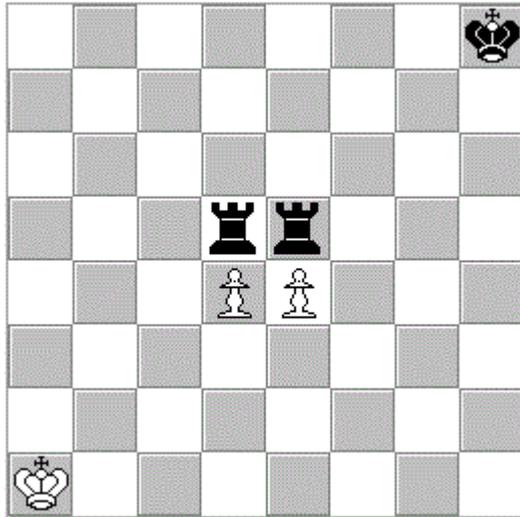
"Андернахшах"

Определение: Каждая фигура, за исключением короля, когда берёт фигуру противника, меняет свой цвет.

Начнем с авторской задачей /диаграмма № 1 /:

Диаграмма № 1

Иван Паскалев, 2003 г., "Шахматна мисъл"



Коопмат в 2 хода Андернахшах 2.1.1.1

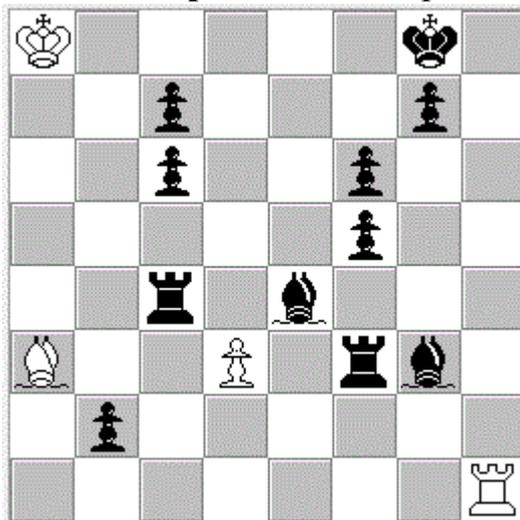
Решение:

1.R:e4 /белый R/ Re7 2.R:d4 /белый R/ Rd8#,

1.R:d4 /белый R/ Rd7 2.R:e4 /белый R/ Re8#.

Диаграмма № 2

К.Видлерт, 1993 г., 1 приз



Коопмат в 2 хода Андернахшах

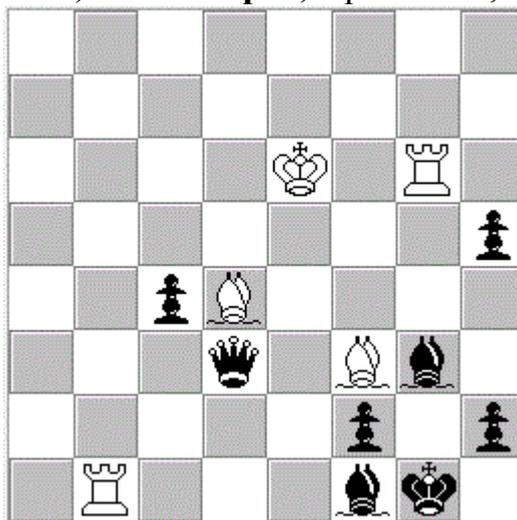
а/ диаграмма б/ g7 - f7 Решение:

а/ 1.B:d3 /=б.В/ Rh4 2.R:h4 /=б.Р/ Bc4#,

б/ 1.R:d3 /=б.Р/ Bd6 2.B:d6 /=б.В/ Rg3#.

Следующая задача из 5-го первенства мира /1994-1997г./:

Диаграмма № 3
Х.Х.Лойк, Х.М.Капрос, Аргентина, 1 место



Коопмат в 2 хода 3 решения,Андернахшах

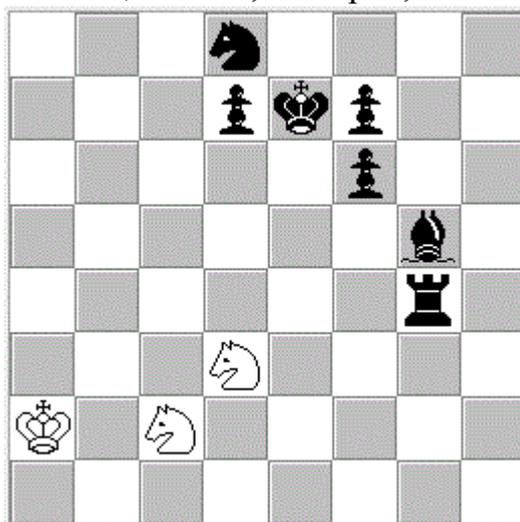
1.Q:b1! /б.Q/ В:f2 /ч.В/ 2.Ва7 Qb6#,
1.Q:d4 /б.Q/ R:g3 /ч.R/ 2.Rg8 Qg7#,
1.Q:g6 /б.Q/ R:f1 /ч.R/ 2.Ra1 Qb1#.

Матовые картины, хорошо подчеркивают специфику жанра, отличное исполнение.

Заканчиваем показ задачей с оригинальным исполнением с формированием белых батарей: слон-ладья и ладья-слон и правильными матами.

Два гармоничных решения хорошо иллюстрируют специфику жанра:

Диаграмма № 4
Венелин Алайков, 2002 г., 1-2 приз, "Шахматна мисъл"



Коопмат в 3 хода Андернахшах 2.1.1.1.

1.Вс1! Sdb4 2.R:b4 /R/ Sa3 3.В:a3 /B/ Re4#,
1.Rg1! Se3 2.В:e3 /B/ Se1 3.R:e1 /R/ Bc5#.

Везде игра необычная, интересная.