

Д СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

(Продолжение, начало в №№213-215, 217-219, 222-224)

Лачного тема – механизм циклической перемены не менее чем трёх ходов (матов) белых в двух или более фазах в ответ на одни и те же ходы чёрных. Если цикл замкнутый, то имеет место полная форма Лачного темы.

Левмана тема – тема из первой группы линейных тем, представляющая собой скрытую форму Барулина защиты: при реализации угрозы белые вскрывают линию контроля белой фигуры на поле возле чёрного короля, при этом перекрывая другую белую фигуру, нацеленную на это же поле. В защите чёрные перекрывают замаскированную линию контроля белой фигуры.

Ле Гранд тема – механизм двухфазного чередования угрозы и мата варианта на одну и ту же защиту чёрных.

Ложная игра – варианты ложных следов в задачах с переменной игры или неправильная (т.е. имеющая опровержение) попытка продолжения игры в многоходовой задаче или этюде.

Ложный след – кажущееся решение со всеми относящимися к нему вариантами, опровергаемое, как правило, единственным способом. Если ложный след входит в содержание задачи, то он называется тематическим ложным следом.

Лойда тема – манёвр, связанный с освобождением линии: белая линейная фигура делает критический ход, после чего на линию попадает другая белая фигура, движущаяся затем по линии в направлении, обратном направлению движения первой фигуры, не принимающей участия в дальнейшей игре.

Лошинского тема – белая фигура либо преследует чёрную, либо движется навстречу ей по одной и той же линии (диагонали или фронтали), ставясь на соседнее с чёрной фигурой поле.

Луукконена тема – механизм перемены функции ходов в двух фазах, при котором в иллюзорной игре на несколько ходов чёрных проходит один и тот же мат. В активной фазе он становится угрозой, а ходы чёрных – защитами.

Львовская тема (Ставренидиса тема) – чередование типа фигур и полей, на которые они ходят.

