

**Малютка** – композиция с числом фигур, равным пяти.

**Малышка** – композиция с числом фигур не более четырёх.

**Мари тема** – из двух видимых продолжений игры белых к цели ведёт только ход, при котором не перекрывается только что открытая чёрными линия действия белой фигуры на поле возле чёрного короля.

**Мая-1 тема** – вступительным ходом белая фигура развязывает чёрную фигуру и связывает другую белую фигуру; в защите развязанная чёрная фигура развязывает связанную вступительным ходом белую фигуру, которая матует.

**Мая-2 тема** – замысел с тематическими дуалями: чередование двух угроз и двух матов на одну и ту же защиту чёрных в двух фазах.

**Маятник** – манёвр линейной фигуры, заключающийся в её движении по одной и той же линии сначала в одном направлении, а затем в противоположном направлении.

**Мередит** – композиция с числом фигур от 8 до 12.

**Миниатюра** – композиция с числом фигур не более 7.

**Минимальная задача** – в начальной позиции помимо короля белые имеют только одну фигуру, пешку.

**Мирри тема** – в ложном следе (следах) создаются несколько угроз мата, а в действительном решении – только одна.

**Млынки тема** – циклическое чередование защитных тактических мотивов в двух или более фазах в игре не менее чем трёх чёрных фигур при неизменных матующих ходах.

**Многофазная переменная** – игра в механизмах, содержащих не менее чем три фазы, связанные между собой той или иной формой перемены игры, с не менее чем двумя вариантами в каждой из них.

**Монреалья тема** – белый король удаляется от чёрного короля, предоставляя ему свободное поле и развязывая свою фигуру для создания угрозы. Защиты чёрных построены на связывании тематической белой фигуры, а ход короля на свободное поле приводит к мату другой белой фигурой.

**Московская тема** – защита от угрозы двойным шахом парируется перекрытием одной тематической линии и атакой другой линии (поля).

**Мэджи тема** – перекрытие чёрными пешками ходами с 7-й горизонтали своих линейных фигур.

**Мюнхенская тема** – в пробных играх содержится ослабляющий момент, который позволяет чёрным защититься. Предварительным планом нарушается координация чёрных фигур, и пробные игры образуют варианты.