

Игра "13"

Эта игра – оригинальная смесь "башен" и "башен-поддавков" с принципиально иной целью игры. Автор игры – В.Панькович.

Победителем считается тот из игроков, которому удалось в конце игры набрать большее суммарное количество шашек на чужой половине доски, равное 13 или больше.

Игра вызывает много ярких сравнений. Наиболее удачная "модель" – волейбол и теннис, так как конечной целью игры является перевод фишек на сторону противника.

Белые подсчитывают фишки свои и чужие на 5-7 горизонталях, а черные – на первых горизонталях 16-ти полей нижней половины доски.

И еще одна особенность, придающая игре дополнительную остроту: шашка, достигшая последней горизонтали, ходить не может, она там "замирает". Бить может только один раз как дамка, после чего становится простой.

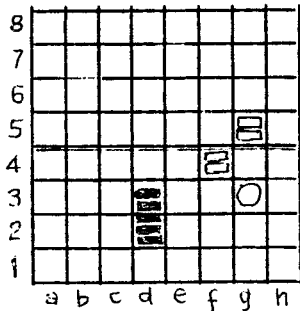
Разумеется, попав снова на последнюю горизонталь, бывшая дамка может вновь совершить один ударный ход.

Для игры используется шахматная доска 8x8 с комплектом из 12 белых и 12 черных шашек. Кроме того, в комплект входит 8 шапок или "корон", которые надевают на шашку, прошедшую в дамки. Если дамка побьет, то "корона" снимается и она снова становится простой.

Для удобства территории игроков разделяются пограничной линией, например, зеленого цвета.

Предлагаем пример, где белые начинают и выигрывают.

Для простоты у каждого по 5 шашек.



Белые: f4-00, g3-0.g5-00

Черные: d2- 00000.

Решение

1. g5-h6 d2-e1 д (А)
2. h6-g7 c1:f8 п
3. g3-h4 f8:h6
4. h4-g5. Счет 9:1.

- А) 1... d2-e1 д
2. h6-g7 a1:h4 п
 3. h4-g5 h4:h8
 4. g5-f6. Счет 10:0

ТРЕХМЕРНЫЕ ШАХМАТЫ

Сама идея использовать для игры в шахматы плоские шашки известна с незапамятных времен. Такими фигурами в виде шашек с надписями можно играть как в классические шахматы, так и трехмерные варианты. Состав комплекта остается прежним. При этом он занимает меньше места и расставленные фигуры не загораживают друг друга.

В "Описании китайской шахматной игры" А.К.Леонтьева (СПб, 1775) отмечено: "Шашки игры сей делают круглые, похожие на наши плитусы или дамки, особого для каждой стороны цвета, а означают они их вырезанными наверху литерами".

В книге И.Г.Бутримова "О шахматной игре" (СПб, 1821) предлагается "вместо шашек обыкновенной фигуры высокими столбиками употреблять плоские, как простые известные шашки". В старину шахматные фигуры именовались просто "шашками". А первая в России книга по шахматам называлась "Правила для шашечной игры..." (СПб, 1791).

Выполнение шахматных фигур в виде плоских шашек традиционно для китайских шахмат.

Именно такая форма позволяет соединять фигуры в башни, получать составные шахматные соединения, а в нужный момент разъединять их, намного расширяя игровые возможности.

Русские шахматы

Эта необычная игра описана в книге Вийвановского и О.Свирина "Русские шахматы – таврели" (М., 2002).

Здесь вместо традиционных фигур используются плоские шашки с символами – их называют "таврели".

Основное отличие от обычных индийских шахмат заключается в том, что побитые фигуры противника не снимают с доски, а только накрывают. В образовавшейся башне накрытые фигуры находятся как бы в плену, но, пойдя частью башни, их можно снова открыть.

Цель игры остается прежней – сделать мат королю. Поскольку все фигуры остаются на доске, комбинационные возможности резко возрастают, в корне изменяется стратегия и тактика.

Так, уже в начале игры можно построить мощную башню из своих фигур, например, из ферзя наверху и двух "разно-польных слонов - $\Phi C_1 C_2$. В дальнейшем слонов можно снова "открыть", причем на клетке любого цвета.

Еще одна особенность в том, что пешки, дойдя до последней горизонтали, превращаются не в любую фигуру, а только в ту, перед которой она стоит в начальной позиции.

Надежная пешка превращается в Ладью, коневая - в Коня, ферзевая - в Ферзя, А "королевская" пешка - в самую сильную фигуру "Магараджу", объединяющую в себе ходы Ферзя и Коня. Символы фигуры, в которую пешка может превратиться, изображена на ее обратной стороне.

Сейчас игра возрождается.

Очень хорошая статья под названием "Русские шахматы - империя чувств" опубликована в журнале "Интеллектуальные игры" (№ 1, 2005). Автор - Светлана Безгодова - мастер спорта по классическим шахматам.

Она пишет:

"Когда мне становится скучно жить, я обычно играю в русские шахматы. Этим я сильно отличаюсь от большинства людей. Приятно, что есть такая возможность отвлечься от повседневности..."

Когда мне задают вопрос "А в чем главное отличие?", я обычно отвечаю: "В общем-то ничего особенного.

Просто фигуры можно ставить друг на друга".

Этот ответ обычно вызывает длительное раздумье, слегка напоминающее ступор. В общем-то он верен. Но возникающие при этом отличия позиции чрезвычайно своеобразны, и это мягко сказано... Сила каждой фигуры может буквально удваиваться, если она является частью могучей составной башни..."

За последнее время проведено много турниров, в том числе Кубок чемпионов.

Этой игре посвящены заметки в журнале "Костер" (№ 1,3,10 за 2006 г. и № 3, 1997).



На снимке: чемпион мира А.Карпов и президент Федерации В.Ивановский

Кварковые шашки

Эта игра описана в увлекательной книге С.Н.Иванова "Очарование странных башен или Судьба шашек дворянского сословия в компьютерную эпоху" (г.Долгопрудный, МЭТИ, 2001).

В отличие от классических столбовых шашек "Башни или туры" добавлено новое правило:

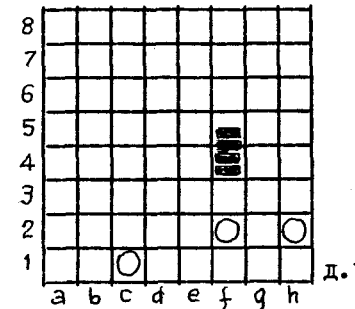
"Если столб имеет высоту более шашек, то при выполнении им хода в перемещении принимают участие только верхних шашек. При этом на исходном поле остается нижняя часть столба, принадлежность которого определяется цветом верхней шашки".

Такая отделяемая часть является величиной постоянной для конкретной игры.

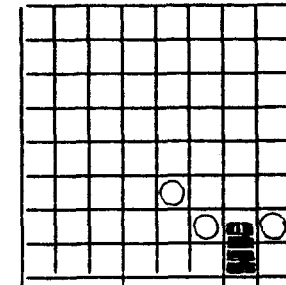
Разновидности "кварковых" шашек отличаются высотой кварковой части.

Рассмотрим пример из книги, где "кварк-часть" составляет четыре шашки - "кварта-башни".

Белые выигрывают при помощи запирания (д. 1).



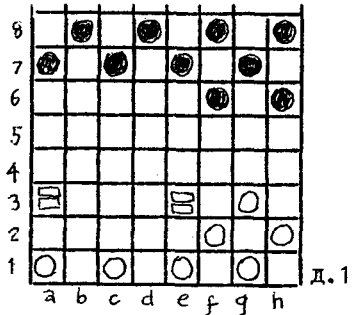
1. h2-g3 f4:h2
2. c1-d2 h2-g1 ("кварк-ход")
3. d2-e3 (д. 2)



В этой игре очень интересна композиция. Уже появились первые составители.

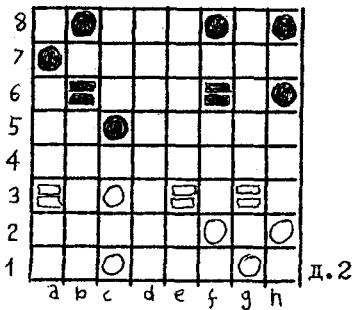
Учебная партия

1. c3-b4 b6-c5
2. a3=b4 (образована фигура см. п.1 правил)
... e5:a3
3. b4-c5 d6:b4
4. d2=e3 b4=a3(-1)
(уничтожена одна шашка - см. п.2)
5. b2=a3 (д. 1)



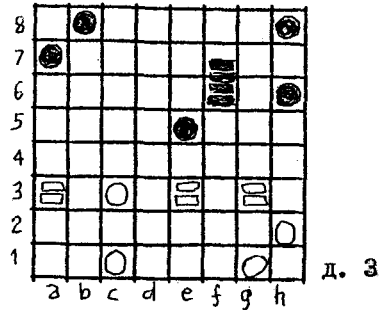
д.1

5. .. g7=f6
6. a1-b2 d8=c7
7. b2-c3 c7-b6
8. f2-g3 e7-d6
9. e1-f2 d6-c5 (д.2)



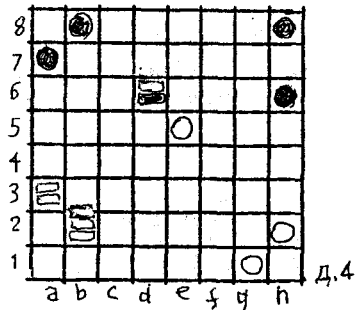
д.2

10. e3-d4 c5:e3
11. f2=e3(-1)
... b6-c5
12. d4:b6 f8-g7
13. b6:d4 f6-e5
14. d4:f6 g7=f6(-1)
(д. 3)



д. 3

15. g3-f4! e5:g3
16. e3=f4! g3:e5
17. f4:d6 f6:b2
18. c1=b2(-4) (д. 4)



д.4

18. ... b8=a7
19. e5-f6 a7-b6
20. d6-c7 b6:d8
21. c7=d8(-3)Д
и черные сдались.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ
ОЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ РОССИИ
КННВС РОССИИ
INTERNATIONAL FEDERATION OF RUSSIAN CHESS
ИНТЕРКОНТАКТ
КОММЕРЧЕСКИЙ БАНК



КУБОК ЧЕМПИОНОВ
РОССИИ
ПО РУССКИМ ШАХМАТАМ

1.	мг	2748	О.Свирин	г.Смоленск	5	1	6	2	4	2	3	3	4	8	5	7	6	2	
2.	мм	2743	А.Журавлев	г.Велиж	3	1	8	2	7	2	1	2	6	3	4	3	5	4	4
3.	мм	2734	Д.Корнилович	г.Смоленск	2	0	5	0	8	1	7	2	1	2	6	3	4	4	3
4.	мм	2701	С.Грищенко	г.Обнинск	8	1	7	2	1	3	6	4	5	5	2	6	3	6	1
5.	мм	2698	Ю.Долженков	г.Москва	1	0	3	1	6	1	8	2	4	2	7	3	2	3	5
6.	мм	2655	В.Жмуров	г.Старожилово	7	0	1	0	5	1	4	1	2	1	3	1	8	2	7
7.	мг	2605	С.Ершова	г.Березники	6	1	4	1	2	2	3	2	8	3	5	3	1	3	6
8.	мм	2555	С.Безгодова	г.Челябинск	4	0	2	0	3	0	5	0	7	0	1	0	6	0	8

Главный судья соревнований -
Международный арбитр

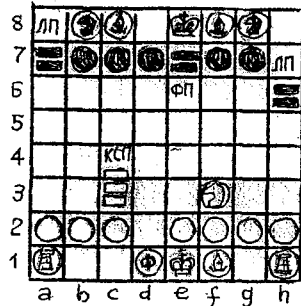
Д.В. Дормидонтов
(Москва)

москва всероссийский выставочный центр 5 мая 2006г.

Приводимая ниже партия признана лучшей на турнире "Московские таврели", проводившемся в рамках программы на праздновании 850-летия основания Москвы.

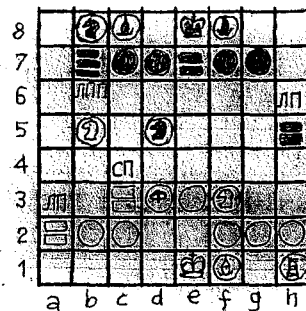
А.Карпов - В.Купрейчик
(Москва, 1997)

- 1. c1-d2 d8-e7
- 2. d2-c3 a8-a7
- 3. g1-f3 h8-h7
- 4. b1-c3 h7-h6



д. 1

- 5. e2-e3 g8-f6
- 6. c3(1)-b5.
белый Конь соскочил со Слона и напал на Ладью.
... a7-b7
- 7. a1-a2 h6-h5
- 8. d1-d3 f6-d5



д. 2

- 9. a2-a8 d5-c3
- 10. b2-c3 c7-c6
- 11. c3(2)-c4,
от Башни отделились 2 шашки и открылся Слон.
... c6-b5
Конь попал в плен
- 12. c4-b5 f8-g7

Боровицкие шашки

Под таким названием эта новая разновидность шашек описана в журнале "Костер" № 2, 2008 г.

Первое описание игры под названием "Супер-шашки" опубликовано в журнале "Сова-Кроссворды" (№ 4, СПб, 1999).

Автор игры - А.Боровиков.

Название созвучно с Боровицкой башней московского Кремля а сама Башня символизирует игру. И еще один аргумент - зачем применять иностранные слова в названиях, когда есть чудесное русское слово.

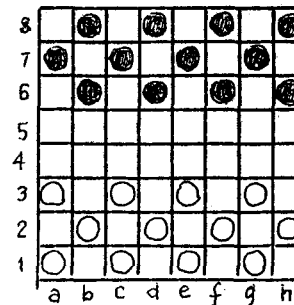
Игра имеет следующие отличия от общеизвестных правил:

- 1. Разрешается делать ход не только на свободный игровой пункт доски, но и накрывать свои и чужие шашки, образуя новые фигуры - башни.
- 2. Если шашки противника окажутся зажатыми сверху и снизу своими шашками, то их снимают с доски.

Цель игры - накрыть все чужие шашки своими или снять с доски.

Эта игра позволяет резко расширить выбор ходов, с самого начала становится творческой. Значительно расширены комбинационные возможности.

В начальной позиции (см. диагр.) шашки 1-й и 2-й горизонтали для белых и 7-й, 8-й для черных "заперты". Но здесь получают свободу действий.



Например, начиная игру, белые могут также ходить шашками
a1, c1, e1, g1; b2, d2, f2, h2.

Возможность нанесения "точечных" ударов делает игру еще более острой. В этой игре две одиночные дамки ловят дамку противника всего за четыре хода!

Игровые приемы подробно рассмотрены в № 5-7 "Костра" за 2005 год.

Для композиции, где "запирания" являются одним из эффектных способов выигрыша, представляет интерес вариант "Новые башни" ("Костер", № 10, 2005).

Многоэтажные шашки

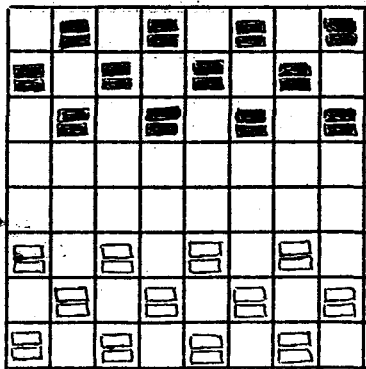
Эта разновидность шашек вошла в число развивающих игр, применявшихся в практике известного педагога А.С.Макаренко.

Она отличается от простых шашек тем, что в начальной позиции разрешается расставлять шашки не только обычным образом, но и в виде башен. Расстановка произвольная (кому как хочется).

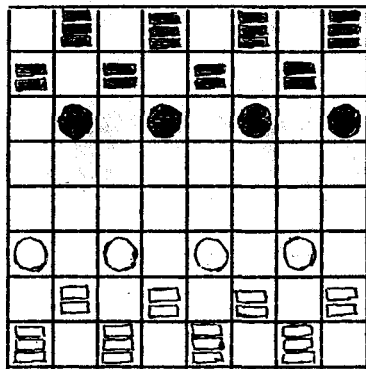
Ходят и бьют шашки как обычно, со снятием побитых шашек с доски. Но при ударе по "многоэтажной" шашке (башне) с нее за один ход снимается только одна верхняя шашка. Попадая под бой, башня уменьшается по высоте и в дальнейшем может быть полностью уничтожена.

В журнале "Арена-64" приведено описание "двойных" шашек и "Трибуны". Здесь используется два шашечных комплекта. Начальная позиция строго определенная (см. диагр.).

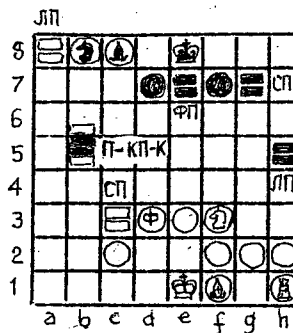
"Двойные" шашки



"Трибуны" (Tribunes)



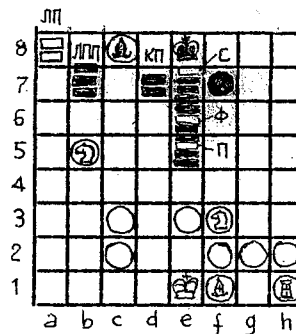
В "двойные" шашки и "Трибуны" проводятся турниры по переписке. Такие партии приведены в журнале "Костер" № 8 и 9 за 2007 г.



д. 3

- 13. c3(1)-g7 h5-b5
- 14. d3-b5 e7-e4
- 15. b5(6)-e5 + e4-e5
- 16. g7-e5 b8-d7

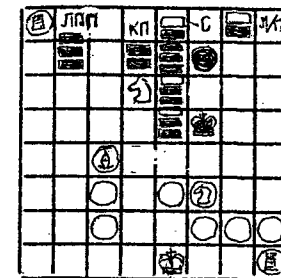
На клетке e5 образовалась грандиозная колонна из 11 шашек c-c1-f-f1-d-d1-p-p1-kk1



д. 4

- 17. a8(1)-c8 + e8-f7
- 18. f1-c4 + f7(1)-g6
- 19. c8-g8 + g6-f5
- 20. b5-d6 X.

Красивый мат оставшимися фигурами!

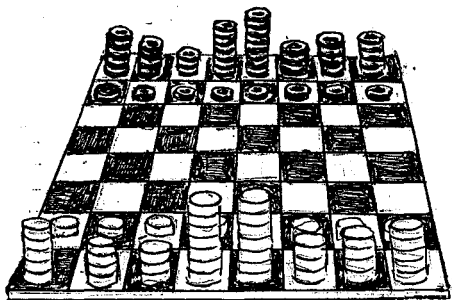


д. 5

КУБИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ

или шахматы А.С.Макаренко

Для игры нужно иметь по 47 шашек у каждого игрока.



Шахматные фигуры складываются из шашек в соответствии с их силой:

- пешка (П) - одна шашка
- слон (С) - 3 шашки
- конь (К) - 4
- ладья (Л) - 5
- ферзь (Ф) - 7
- король (Кр) - 8 шашек,

поставленных одна на другую.

Ходят башни обычными ходами шахматных фигур.

Разрешается ходить не только всей фигурой, но и ее частью.

Если в результате такого хода получилась башня из двух шашек, то она остается пешкой. Башня из 6 шашек остается ладьей.

Число комбинаций в этой игре значительно возрастает. Получивший мат может еще спасти партию, если сразу после объявления мата сумеет сформировать нового короля, отдав заматованного на "съедение".

Можно создать второго короля заранее, но при этом потеряется мощь остальной армии.

Описание игры приведено в книгах В.Н.Терского "Вожатый, ты - педагог!" (М., 1984), "Клубные занятия и игры в практике А.С.Макаренко" (М., 1961) и др. изданиях.



Один из лучших в мире шахматистов Э. Ласкер (X) избрал новую игру, имеющую некоторое сходство с шашками. Она очень проста, но допускает большое число любопытных комбинаций ("Огонек" № 39, 1911 г.)

Столбы, состоящие из нескольких шашек, считаются той партией, которой принадлежит верхняя шашка. Если столб достигает последнего ряда, то заменяется лишь верхняя шашка.

Ходы и прыжки делаются всей Башней.

Игра кончается, если все шашки одной партии накрыты шашками другой партии или если одна партия уже не в состоянии сделать хода.

22	23	24	25
19	20	21	
15	16	17	18
12	13	14	
8	9	10	11
5	6	7	
1	2	3	4

Для записи партии используется цифровая нотация (рис. 2).

рис. 2

ПРИМЕРНАЯ ПАРТИЯ

- | | | | | | |
|----|-------|-------|----|-------|-------|
| 1 | 9-13 | 17:9 | 11 | 22:16 | 20:12 |
| 2 | 5:13 | 21-17 | 12 | 4-7 | 16-13 |
| 3. | 13:21 | 25:17 | 13 | 8:16 | 21-18 |
| 4 | 10-13 | 16:10 | 14 | 12:6 | 13:5 |
| 5 | 7:13 | 19-16 | 15 | 2:8 | 18:2 |
| 6 | 13:19 | 22:16 | 16 | 11:17 | 23-20 |
| 7 | 10-14 | 18:10 | 17 | 17:23 | 24-21 |
| 8 | 6:14 | 15-12 | 18 | 23-20 | 21-18 |
| 9 | 9:15 | 16-13 | 19 | 7-10 | 28-14 |
| 10 | 10:22 | 17:9 | 20 | 10:18 | . |

Черные не могут двигаться и проигрывают (рис. 3).

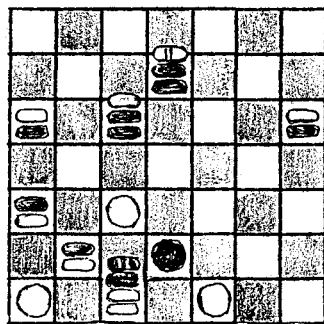


рис. 3

Многоэтажные шахматы
/ новая игра /

Отличается от классических русских шахмат тем, что при накрытии фигуры противника все входящие в нее таврели снимаются с доски.

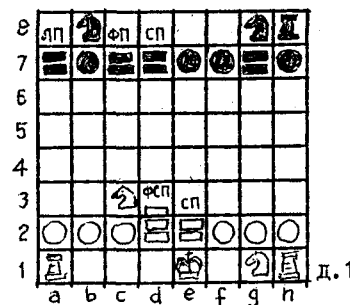
Для игры нужны плоские шашки с символами шахматных фигур. Для пешек таких обозначений не требуется.

Поскольку в этой игре пленных не бывает, все башни - одноцветные.

Для того, чтобы партия не затягивалась можно Короле запретить рокировку и ходы на свои фигуры.

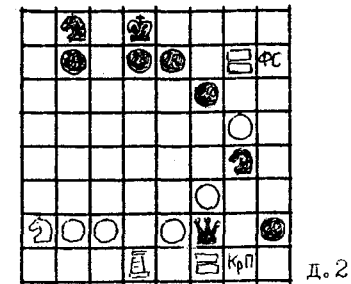
Учебная партия

- | | | | | | |
|----|-------|-------------|-----|-------------|-----------------------------|
| 1. | c1-d2 | d8-c7 | 5. | g1-f3 | g8-f6 |
| 2. | b1-c3 | c8-d7 | 6. | 0-0 | h8-h7 |
| 3. | d1-d2 | a8-a7 | 7. | e2(1)-b5 | f6-g4 |
| 4. | f1-e2 | f8-g7 (д.1) | 8. | a1-d1 | a7:a2,
снимая пешку (-П) |
| | | | 9. | c3:a2 (-ЛП) | d7(1):b5(-С) |
| | | | 10. | d2-g5 | f7-f6 |
| | | | 11. | g5(2)-g6 + | Кр e8-d8 |
| | | | 12. | g6:h7, | снимая башню ЛП |
| | | | | ... | b5:e2(-П) |
| | | | 13. | h7:g7(-СП) | e2:f3 (-К) |
| | | | 14. | g2:f3(-С) | e7:h2(-П)+ |
| | | | 15. | Кр g1-f1 | h2(1):f2(-П)X. |



Кроме одиночных фигур на доске появились башни:

- a7- ЛП (наверху ладья, под ней пешка)
- c7 - ФП (ферзь на пешке)
- d7, g7 и e2 - СП (слон на пешке)
- d2 - ФСП (башня состоит из ферзя, слона и пешки).



д.2

Вертикальные шахматы

Существует несколько вариантов трехмерных шахмат, разыгрываемых на шахматной доске плоскими фигурами-шашками.

В этой игре используется способ взятия, характерных для "Новых шашек" (см. "Костер" № 5, 2003 г.)

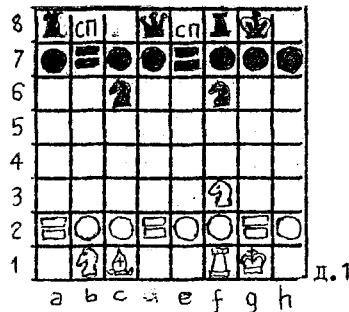
Фигуры противника, попавшие под бой, также накрывают, как русских шахматах, беря в плен. Но в дальнейшем возможно удаление пленных с доски. Оно происходит при зажатии их по вертикали.

Например, если башню с пленниками поставить на свою фигуру, то пленные окажутся зажатыми с двух сторон (сверху и снизу) и подлежат снятию с доски. Вряд-ли стоит их сохранять, поскольку в практической игре они так и будут находиться в башне в качестве пленных.

Поэтому здесь не может быть "зебр" с чередованием в башне своих и чужих фигур и не возникнет высоких башен. Эта особенность делает игру более изящной создает новые возможности.

Учебная партия

1. ♔d1-d2 Kb8-c6
2. Cf1-g2 Kq8-f6
3. Kq1-f3 Cf8-e7
4. La1-a2 0-0
5. 0-0 Cc8-b7 (д.1)

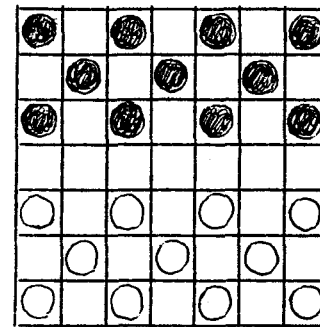


6. C(1)g2-h3 d7-d5
7. Cc1-b2 Kf6-e4
8. ♔(1)d2-e3 C(1)e7-c5
9. d2-d4 Cc5-b6
10. Kb1-c3 e7-e5 (д.2)

ШАШКИ ЛАСКЕРА

Первое сообщение об этой игре относится к 1911 году. /"Огонек", № 39, 1911 - "Новая игра"/.

Двое игроков получают каждый по 11 шашек своего цвета. Шашки расставляются в три ряда с каждой стороны, так что в середине доски остаются только три незанятых поля, причем играют на белых клетках.



У игроков есть еще по 11 шашек - зеленых и красных - они играют роль дамок.

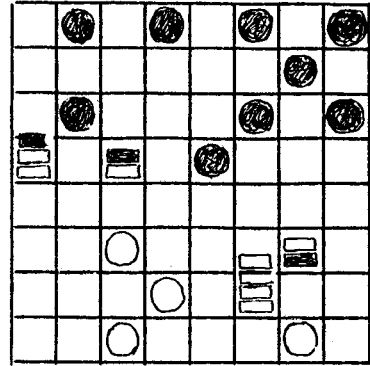
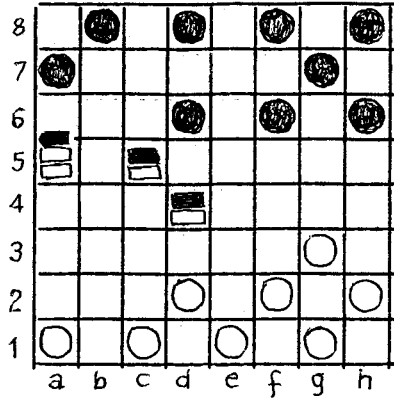
Белые начинают, переставляя, например, шашку последнего ряда на соседнее, наискось лежащее поле. Противник мгновенно бьет эту шашку, прыгая через фигуру как при игре в шашки и берет ее с собой на следующее незанятое по тому же направлению поле.

Теперь очередь за белыми. Они, прыгая через двойную шашку противника, берут с собой только верхнюю шашку, освобождая тем самым свою собственную.

Прыжок следует делать обязательно. Если возможно прыгнуть через несколько шашек подряд, то это обязательно нужно сделать. Белые и черные шашки ходят и прыгают только вперед.

Достигнув последнего ряда противника, белая шашка заменяется зеленой, а черная - красной.

Зеленые и красные шашки ходят и бьют по всем направлениям, но лишь на одно поле.



Инициатива у белых, и они получают фигуру:

- 8. f2-e3 d4:h4
- 9. h2-g3 h4:f2
- 10. e1:g3 (неточность, по-видимому следовало играть 10. g1:e3 c5-d4 11. e3:g5 h6:f4 12. f2-g3 f4:h2 13. d2-e3 h2:d2 14. c1:e3).

10. ... d6-e5!

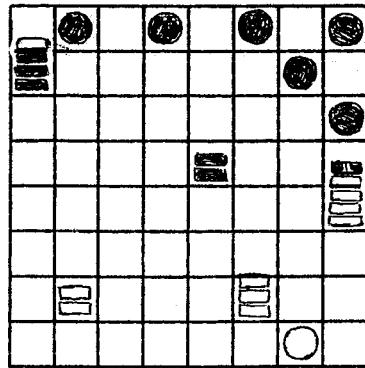
Этим ходом черные пытаются нейтрализовать фигуру на поле f2.

- 11. a1-b2? Не лучший ход, так как открыты "дамочные" поля ... a7-b6!

12. b2-c3 Плохой ход, но положение белых критическое

В этой позиции черные проводят комбинационный маневр и форсированно идут в дамки:

- 12. ... e5-f4!
- 13. g3:e5 f6:b2
- 14. c1:a3 c5-b4
- 15. a3:a7 a5:h4



и через несколько ходов выиграли.

11. К e3-e4 d5:e4 (-К)

Белый конь оказался зажатым и снят с доски.

12. Ф e3-e4 К c6-d4

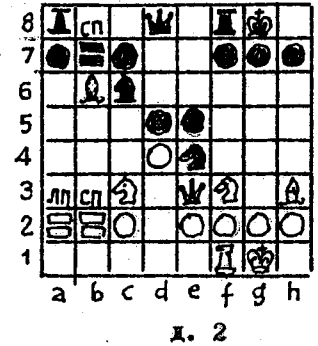
13. Ф e4-b7 в плену уже 4 боевых единицы .. К d4-e2 +

14. Кр g1-h2 e5-e4

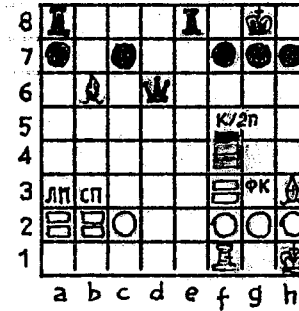
15. Ф b7-e4 Л f8-e8

16. Ф e4:f3 (-5 шт.) .. Ф d8-d6 +

17. Кр(1)h2-h1 К e2-f4 (д. 3)



д. 2



18. Ф(1)f3-g3 g7-g6

19. Ф g3-g5 К f4:g6 (-2П)

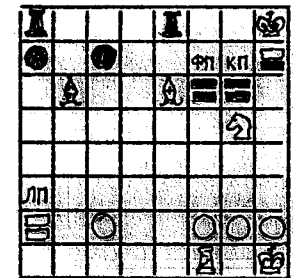
20. Ф g5-h6 f7-f6

21. К f3-g5 Ф d6-e7

22. С h3-e6 + Кр g8-h8

23. С b2-f6 + Ф e7:f6 (-С, П)

24. Ф h6-h7 X (д. 4)



д. 4

ТРЕХМЕРНЫЕ ШАШКИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. ТРЕХМЕРНЫЕ ШАШКИ	
- Башни или туры _____	1
- Шашки Ласкера _____	3
- Многоэтажные шашки _____	6
- Боровицкие шашки _____	7
- Кварковые шашки _____	9
- Игра "13" _____	10
2. ТРЕХМЕРНЫЕ ШАХМАТЫ	
- Русские шахматы _____	11
- Кубические шахматы /шахматы А.С.Макаренко / _____	16
- Многоэтажные шахматы _____	17
- Вертикальные шахматы _____	18

От простых шашек они отличаются тем, что при бое шашки противника не снимают с доски, а оставляют под бьющей шашкой – берут в плен. При этом появляются новые боевые единицы – шашечные башни /столбы/, которые действуют на правах своей верхней шашки.

При бое башни с нее за один ход снимается только верхняя шашка. Поэтому башни очень живучи, их нельзя уничтожить одним ходом. Если башня прошла в дамки, то дамкой становится только ее верхняя шашка.

Цель игры остается прежней – лишить противника ходов.

Башни или туры

Впервые об игре с названием "Башни или туры" рассказано в "Сборнике игр и занятий для семьи и школы" В.А.Висковатова (СПб, 1875).

Заметки об этой увлекательной игре опубликованы в журналах "Радуга" (№ 43, 1885 г., № 7, 1886 г. – статья "Башни", № 49, 1886 г. – партия по переписке П.П.Бобров – Д.И.Саргин), "Конская охота" (№ 54, 1899), "Шашки" (№ 22, 1899) и др. изданиях.

Рассмотрим одну из партий, впервые опубликованную в многотиражной газете "Красная заря" (№ 2, 1971).

1. c3-d4 b6-c5

2. d4:b6 c7:a5

3. a3-b4 a5:c3

4. b2:d4

В результате размена белые получили фигуру. Черные отказываются от такой возможности.

... d6-e5

5. c3-b4

начало небольшой комбинации.

... e5:a5

6. e3:c5 b6:d4 /в случае 6. ... a5:c3
белые получают лучшую
позицию /

7. b4:d6 e7:c5