

Szachownica i zapis partii

W celu nazwania poszczególnych pól, na każdym z brzegów szachownicy znajdują się litery i cyfry. Ilustruje to *diagram 1*. Natomiast konkretne pola odnajduje się za pomocą przecięcia się linii pionowej i poziomej.

Pierwsze pole od lewej w zapisie oznaczamy jako **a1**. Kolejne pola to **b1**, **c1** itd.

Szachownicę ustawia się tak, by u każdego z graczy w lewym dolnym rogu planszy znajdowało się czarne pole (stąd w prawym dolnym musi znajdować się białe).

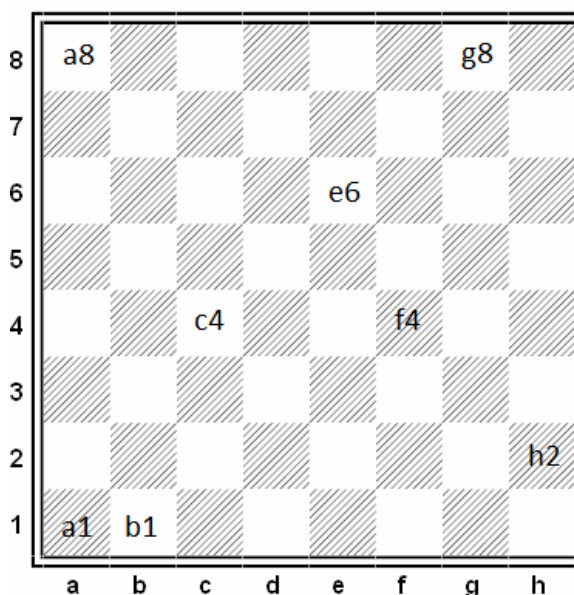
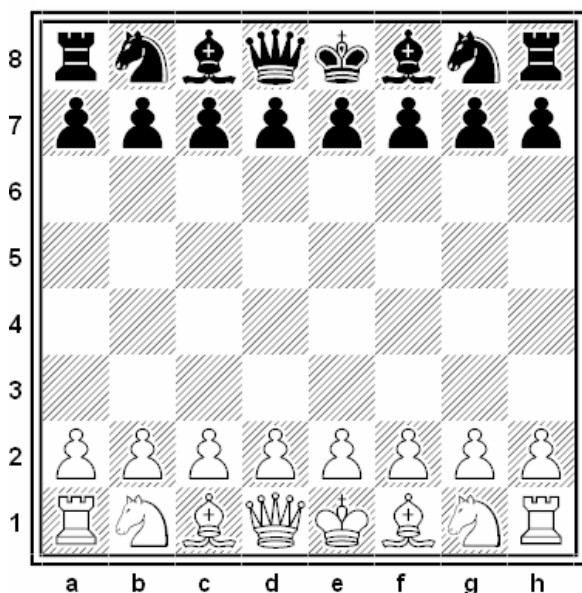








Diagram 1: Szachownica składa się z planszy 8x8, czyli w sumie łącznie z 64 pól, na przemian białych i czarnych.

Diagram 2: Pola, które tworzą linię pionową nazywamy **kolumnami**. Pola, które tworzą linię poziomą nazywa się **rzędami**. Linie, które tworzą pola tego samego koloru nazywane są **przekątnymi** lub **liniami ukośnymi** (diagonale).



Bierki oznacza się następującymi symbolami:

-  **Król** – w zapisie oznaczany literą **K**
-  **Hetman** – w zapisie oznaczany literą **H**
-  **Wieża** - w zapisie oznaczana literą **W**
-  **Goniec** - w zapisie oznaczany literą **G**
-  **Skoczek** - w zapisie oznaczany literą **S**
-  **Pion** - w zapisie nie jest oznaczany żadną literą

Pozycję wyjściową bierki na szachownicy przedstawia *diagram 2*.

Początkujący gracze często mylą początkowe pozycje hetmana i króla, czemu może zapobiec mnemiczna reguła: biała (dama) na białym (polu), czarna na czarnym (łac. regina regit colorem „królowa rządzi barwą”).



Partię szachową można notować na dwa sposoby:

a) **zapis pełny** - zawiera skrót literowy bierki, nazwę pola na którym stała oraz nazwę pola na który wykonała ruch. Ruchy bez zbitia zapisujemy za pomocą myślnika „-” zaś ruchy ze zbitiem za pomocą dwukropka „:” lub znaku „X”. Np.:

- d2 – d4 oznacza, że pion stojący na polu d2 przesunął się na pole d4.
- d4 : e5 oznacza, że pion stojący na polu d4 zbił jakąś bierkę stojącą na polu e5.
- Sg1 – f3 oznacza, że skoczek stojący na polu g1 wykonał ruch na pole f3.
- Sf3 : e5 oznacza, że skoczek stojący na polu f3 zbił jakąś bierkę stojącą na polu e5.

b) **zapis skrócony** – stosowany najczęściej. Powyższe posunięcia zapisujemy w następujący sposób:

- d4 – oznacza, że pion stojący przesunął się na pole d4.
- de5 – oznacza, że pion stojący na kolumnie d zbił jakąś bierkę stojącą na polu e5 (nie stosujemy znaku „:”).
- Sg1 - f3 – oznacza, że skoczek przesunął się na pole f3.
- Sf3 : e5 – oznacza, że skoczek zbił jakąś bierkę stojącą na polu e5.

Inne symbole stosowane w notacji szachowej:

- O – O roszada krótka (na skrzydle królewskim).
- O – O – O roszada długa (na skrzydle hetmańskim).
- + szach.
- # mat.

Przykładowy zapis partii prowadzący do sytuacji przedstawionej na *diagramie 3*:

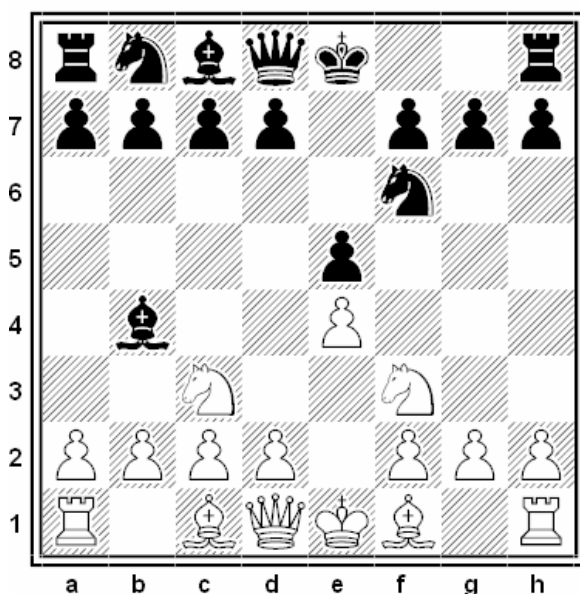


Diagram 3: Białe zaczynają.

a) **zapis pełny:**

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1 – f3 Sg8 – f6
3. Sb1 – c3 Gg8 – b4

b) **zapis skrócony:**

1. e4 e5
2. Sf3 Sf6
3. Sc3 Gb4

