

## FEN

### Zer egin xake partidaren erdian txirrria jotzen badu?

Ba, kasu honetan FEN anotazioa erabiliko dugu, eta horrela zer posiziotan dauden pieza guztiak jakingo dugu hurrengo egunean jolasten jarraitzeko.

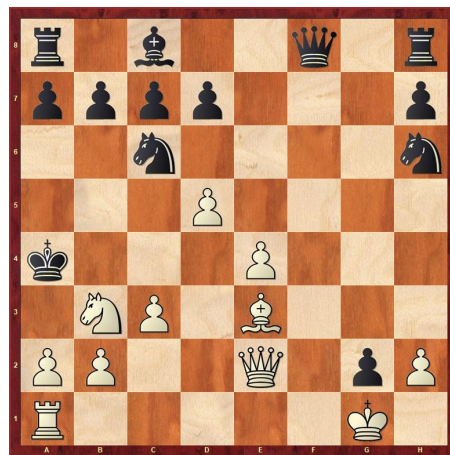
### Nola sar dezaket posizio jakin bat ordenagailuan berak analiza dezan?

Ba, kasu honetan ere FEN sistema erabil dezakegu.

### Nola anotatzen da FEN sistemaz?

Oharra: Azalpen guztiak euskarazko inzialak erabiliko ditut, baina programa batean sartu nahi izanez gero, egokitu behar dituzu inzial horiek programaren hizkuntzara. Normalean programa horiek ingelesez eginak daudenez, hona hemen ordezkioak: Peoia P, Gaztelua R, Zalduna N, Alfila B, Dama Q eta Erregea K.

1.- Eseri zurien jokalariaren lekuan.



2.- Hasiko zara piezen posizioa apuntatzen 8. lerrotik hasita, beti ere horizontalean, hau da, a8-tik hasita h8-raino, Gero a7-tik h7-raino, eta horrela hilara guztiak. Azkena, beraz, a1-tetik h1-eraino.

3.- Apuntatuko duzu laukiz lauki pieza bakoitzaren inziala.

Zuriak badira, beti maiuskulaz, eta beltzak badira minuskulaz.

Kontuz Z-rekin (zaldunarena) askotan ez baitugu behar den bezala bereizten. Lauki batzuk hutsik egonez gero, kontatu zenbat dauden hutsik piezen artean eta dagokion zenbakia idatzi.

4.- Lerroak bereizteko marra diagonal bat jarri, adibidez:

8gn lerroa/7gn Lerroa/ 6gn lerroa/ 5gn lerroa/4gn lerroa/3gn lerroa/2gn lerroa/1ngo lerroa/

Goiko diagramarako, honelaxe idatziko dugu:

g1a2dlg/pppp3p/2z4z/3P4/e3P3/1ZP1A3/PP2D1pP/G5E1

5.- Behin pieza guztiak idatzita izan, hasiko gara partidaren beste ezaugarri batzuk apuntatzen, ezaugarri bakoitza hutsune edo espazio batez bereizten delarik.

5.1.- **Txanda**, hau da, nori egokitzen zaio hurrengo egunean mugitzeko lehenengoa izatea.

"z" zuriei tokatzen bazaie edo "b" beltzen txanda bada. Adibidez: .../1.go lerroa/ Z (zuriei tokatzen zaie)

5.2.- **Endrokea**. Arestian aipatu bezala, hutsune edo espazio bat utziko dugu, eta hurrengo ezaugarria idatziko dugu, endrokearena alegia. Bakarrik idatziko ditugu oraindik partidan jolasteko posible diren endrokeak. E (zurien errege aldeko endrokea), D (zurien damaren aldekoa) e (beltzen endroke laburra) eta d (beltzen endroke luzea). Adibidez:

...1ngo lerroa/b Dr (kasu honetan oraindik zurien endroke luzea eta beltzen endroke motza burutu daitezke).

5.3.- **Igarotzean harrapatzea**. Aurkariari igarotzean harrapatzeko aukera izan dezan anotatzen dugu. Aurreko ezaugarritik bereizteko espazio bat utziko dugu. Gero, azken mugimenduan hasierako posizioan zegoen peoi batek bi eskakeren saltoa egin badu, zerbait idatziko dugu; bestela, gidoi labur bat jarriko dugu. Baina, zer idatzi behar dugu hasierako posiziotik peoi batek 2 eskakeko jauzia egin badu? Ba, pausatu gabe gelditu den eskakeren izena. Adibidez, c7-n zegoen peoi bat c5-era joan bada eta guk d5 dagoen peoi batekin igarotzean harrapatu nahi badugu, c6 idatziko dugu, hau da, Erdiko eskakearen izena. Beste adibide bat: ...1ngo lerroa/z Eded f6 (kasu honetan beltzen mugimendua f7-f5 izan da, eta guk b5 edo e5-eko peoi batekin harrapatu dugu; gure peoia f6-ra joango da, beraz).

5.4.- **Tablak lortzekoa**. Lege batek dio 50 mugimendutan ez bada ezertxo ere jan edo ez bada peoirik mugitu, tablak izango direla. Beraz, aipatutako legea errespetatu ahal izateko jarri behar da datu hau. Horrenbestez, zenbat mugimendu gertatu diren azken kapturatik edo peoi baten mugimendutik idatzi behar da.

5.5.- Partidaren mugimenduen kopurua. Azken datua partidaren mugimenduen zenbaki kopuruaz mintzo da. Hasierako posiziorako lbalioa emango zaio, eta beltzek mugitzen duten bakoitzagatik 1 batuko zaio.

Oroitu xake programak normalean ingelesez eginak daudela, eta hauetan partida baten posizio bat sartu nahi baduzu, ingeleseko inisialak erabili behar dituzula. Gure adibidean,

Euskaraz:

g1a2dlg/pppp3p/2z4z/3P4/e3P3/1ZP1A3/PP2D1pP/G5E1 z - - 9 18

Ingelesez:

r1b2qlr/pppp3p/2n4n/3P4/k3P3/1NP1B3/PP2Q1pP/R5K1 w - - 9 18

## Adibideak

Hasierako posiziorako FEN notazioa:

gzadeazg/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/GZADEAZG T EDed - 0 1

Eta lehenengo mugimenduaren ondoren 1. e4:

gzadeazg/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/ GZADEAZG b EDed 3 0 1

Eta honen ondoren 1. ... c5:

tcadract/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/TCADRACT b RDrd c6 0 2

Honen ondoren, berriz 2. Cf3:

tcadract/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5C2/PPPP1PPP/TCADRA1T n RDrd - 1  
2

## Lichess.org

Programa honetan posizio jakin bat editatzeko, joan helbide honetara: <https://lichess.org/editor>

eta analizatzeko beste honetara: <https://lichess.org/analysis>

Aski da lehenengo 2 ezaugarriak jartzearekin (5.1 eta 5.2), adibidez:

r2qk1nr/pp1bppbp/2np2p1/8/4P3/1NN1BP2/PPP3PP/R2QKB1R W Kqkq

## ARIKETAK

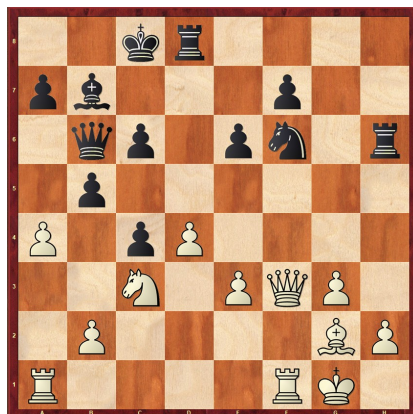
1.- Hirunaka. Ikasle batek posizio bat jarriko du taulan, eta beste biek FEN-a idatziko dute. Gero, denen artean zuzenduko dute. Ariketa hau errepikatu denek posizio bat jarri arte.

2.- Talde txapelketa. Ikasleak binaka jarriko dira, eta bikotekide bakoitza beste arerioen beste bikotekide baten aurka jolastuko da; hortaz, 2 xake joko erabiliko dute, bakoitza taldekide batekin. Partida bat hasiko dira, anotatu gabe. Irakasleak agintzen duenean, guztiak geldituko dira eta FEN-a apuntatuko. FEN-ak trukatu, eta beste bikotekideen partidak jolasten jarraituko dute. Irakasleak partidak nahi adina aldiz geldiaraziko ditu prozesu bera egiteko, partida guztiak bukatu arte.

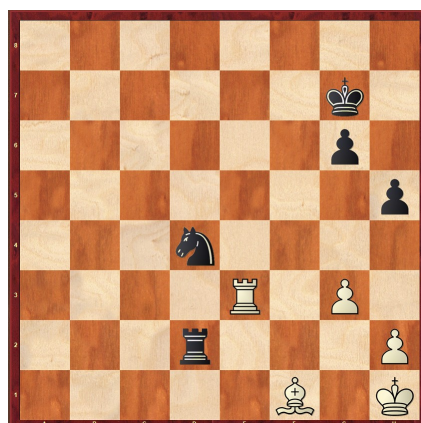
Posiblea da joku honekin gela osorako txapelketatxo bat egitea.

3.- Sortu Google driverko Google Dokumentu bat, eta izendatu zure izen eta abizenekin. Dokumentuan sortu 3 gelaskako taula bat. Gelaskatan 3 posizio hauen diagramak sartuko dituzu.

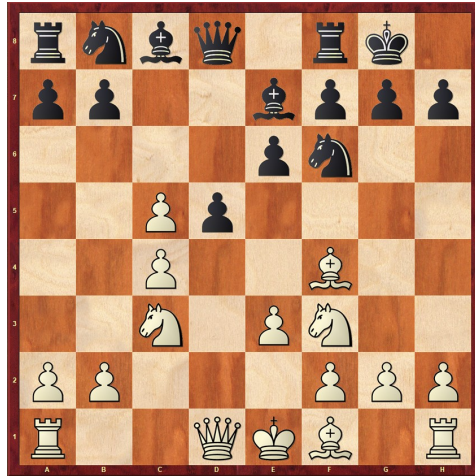
2kr4/pb3p2/1qp1pn1r/1p6/P1pP4/2N1PQP1/1P4BP/R4RK1 b -



8/6k1/6p1/7p/3n4/4R1P1/3r3P/5B1K b -



rnbq1rk1/pp2bppp/4pn2/2Pp4/2P2B2/2N1PN2/PP3PPP/R2QKB1R b KQ



Ariketa hau egiteko, jarraitu urrats hauek:

- 1.- Sortu dokumentua eta bere taula. Gorde zure izen eta abizenekin.
- 2.- Idatzi <https://lichess.org/editor> helbidean lehenengo posizioa.
- 3.- Kopiatu diagrama Recortes programarekin (Inicio → Accesorios de Windows → Recortes).
- 4.- Kopiatu dokumentuan.
- 5.- Errepikatu 2-4 urratsak FEN posizioak bukatu arte.
- 6.- Gorde dokumentua irakasleari erakusteko.