IDAZKERA ALGEBRAIKOA

Idazkera algebraikoa erabiliko dugu gure partidak idatzirik gordetzeko, edo idatzita daudenak irakurri ahal izateko, edo ordenagailu batean sartzeko.

Idazki honetan partidak sistema algebraikoan nola idazten diren ikasiko duzu.

Eskakeak izendatzeko

Lehenik, eskake bakoitzaren izena ikastea da. Horretarako zutabe bakoitzak letra bat du, minuzkulaz; lerro bakoitzak, berriz, zenbaki bat du. Beraz, eskake bakoitzari hizki eta zenbaki bat dagokio, taulan agertzen diren moduan:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Ikus daitekeenez, lehenengo hizkia idazten da, eta gero zenbakia.

Taula orientatzeko, eskuineko txokoan dagoen laukia zuri kolorekoa izan behar da, eta ezkerrekoa beltza; aldrebes badaude, taula biratu behar da ongi egoteko. Dena den, taula askok hizkiak eta zenbakiak dituzte alboetan. Horrela bada, a1 eta h1 zurien aldean daude, eta a8 eta h8 beltzenean.

2. lerroan peoi txuriak jartzen dira, eta 7.ean beltzak.

a1 eta h1ean gaztelu txuriak, b1 eta g1ean zaldunak, c1 eta f1ean alfilak, d1ean dama eta e1ean erregea.

a8 eta h8an gaztelu beltzak, b8 eta g8an zaldunak, c8 eta f8an alfilak, d8an dama eta e8an erregea.

Piezak izendatzeko

Pieza bakoitzari letra maiuskula bat dagokio. Euskaraz ondoko hizki hauek erabiliko ditugu: **E** erregearentzat, **D** damarentzat, **G** gazteluarentzat, **A** alfilarentzat eta **Z** zaldunarentzat. Kontuz! Peoiek ez dute hizkirik. Dena den, letra hauek hizkuntzaren arabera aldatu egiten dira:

	Erregea	Dama	Gaztelua	Alfila	Zalduna
Euskara	**E** = Erregea	**D** = Dama	**G** = Gaztelua	**A** = Alfila	**Z** = Zalduna
Ingelesa	**K** = King	**Q** = Queen	**R** = Rook	**B** = Bishop	**N** = K**n**ight
Espainiera	**R** = Rey	**D** = Dama	**T** = Torre	**A** = Alfil	**C** = Caballo
Frantsesa	**R** = Roi	**D** = Dame	**T** = Tour	**F** = Fou	**C** = Cavalier
Italiera	**R** = Re	**D** = Donna	**T** = Torre	**A** = Alfiere	**C** = Cavallo

Liburuetan oso ohikoa da marrazki batzuk erabiltzea hizki hauen truke. Adibidez, ♗ ♘ ♖ ♗ ♞...

Zure ordenagailuan hau bezalako letra-tiporen bat kargatu nahi baduzu, joan helbide honetara: http://www.enpassant.dk/chess/fonteng.htm

Nik erabiltzen dudana chess alpha2 da.

Nola idatzi Mugimendu bat

Mugimendu bat idazteko, lehenik piezaren hizkia idatziko dugu, peoiak izan ezik, eta jarraian pieza hori joango den eskakearen izena. Adibidez,

Alfil bat e5ean zegoen, eta g7ra eraman dugu: Ag7

Dama g7tik e5ra mugitu dugu: De5

Peoi bat e2an dugu, eta e4ra eraman nahi dugu: e4

Pieza bat harrapatzen badugu, *X*-a idatziko dugu piezaren hizkiaren eta eskakearen izenaren artean. Adibidez,

Damak, f6an dagoen gaztelu bat jateko: Dxf6

Zaldunak, e4ko peoia jan du: Zxe4

Baina peoi batek pieza bat jaten badu, *X*-aren aurretik peoia dagoen zutabearen hizkia izkiriatuko dugu:

c3ko peoiak d4ko gaztelua harrapatu du: cxd4

Endroke laburra idazteko, O-O idatziko dugu, eta endroke luzerako O-O-O. Kontuan har ez direla zeroak, maiuskulaz idatzitako "o" bokalak baizik.

Peoi bat 8. lerroraino iristen bada, = sinboloa eta nahi dugun piezaren letra idatziko dugu; adibidez,

b7ko peoia b8ra joan bada eta dama bat nahi badugu: b8=D

Kasu bereziak

Batzuetan zalantzak sortzen zaizkigu, mota bereko bi pieza eskake jakin batera joan daitezkeelako. Kaus hauetan, zutabe desberdinetan badaude, piezaren letraren ondoren zutabearen letra idatziko dugu. Zutabe berean badaude, lerroaren letra idatziko dugu.

A adibidea:

Beltzek mugitu behar dute, eta Zalduna e7an kokatu nahi dute. Baina Ze7 idazten badute, zein zaldun joan da? Biak joan daitezke lauki horretara. Kasu honetan bi zaldunak zutabe desberdinetan daude, eta honela idatzi behar da: Zge7.

b adibidea:

Adibide honetan gaztelua c7ra eraman nahi dugu, baina biak lauki horretara joan daitezke eta biak zutabe berean daude. Kasu hauetan lerroaren zenbakia jarriko dugu, honela: G6c7.

Xakea eta xake matea

Mugimendu baten ondoren, xakea bada, + idatziko dugu azken lekuan, eta xake matea bada, bi aukera ditugu, edo ++ edo #. adibidez,

Txuriek mugitu behar dute, eta xake matea egin dezakete. Nola? Dh5++ edo Dh5#

Sinbolo batzuk partidak iruzkintzeko

! Jokaldi ona

!! Oso jokaldi ona

? Jokaldi txarra

?? Oso jokaldi txarra

!? Jokaldi interesgarria

?! Zalantzazko jokaldia

± Txuriek abantaila dute

+/= ± Txuriek abantail txikia dute

+− Txuriek irabaziko dute

Zenbait ariketa taldean egiteko:

1.- Idatzi idazkera algebraikoan

Partida hasieran txuriek e2an dagoen peoia e4ra eramango dute: e4

b4an dagoen alfil batek f8an dagoen gaztelu bat jango du: Axf8

Gaztelua a2an dago eta a8an xake mate egiten du: Ga8++

Zaldunak c3an eta g3an daude, eta g3an dagoena e4ra eraman nahi dugu, baina biak joan daitezke leku horretara: Zge4

2.- Partida bat idazkera algebraikoan

Partida honetan agertzen diren zenbakiek mugimenduen ordena argitzen digute.

Hemen duzu zure lehenengo partida irakur dezazun. Begiratu taulan.

1. e4 e5

2. Ac4 Zc6

3. Dh5 Zf6

4.Dxf7#

3.- Orain partida bera duzue, baina iruzkindua. Horrela zuen partidak aztertu ondoren, betiko gelditukо dira. Parentesien artean dagoena iruzkin luzeak dira.

1. e4 e5

2. Ac4 Zc6

3. Dh5?! Zf6?? (mate hau zaiheztu daiteke ondoko edozein mugimendurekin: 3...g6, 3...De7 o 3...Df6)

4.Dxf7#

ARIKETAK

Eskakeak izendatzeko

1.- Taula eskuan hartuta eta ikasleei begira, seinalatu eskake desberdinak zein diren esan dezaten.

2.- Binaka jarrita, batak besteari eskake desberdinak seinalatu erantzun ditzan.

3.- Banakako lana.Ordenagailuetan, joan daitezela helbide honetara ariketak egiteko: https://lichess.org/training/coordinate

4.- Etxean egiteko: esan aita edo amari mobilean *Chess What square is* programa deskargatzeko (doakoa da).

Piezak izendatzeko

1.- a) Banaka. Ikasle bakoitzak hizkuntza ezezagun bat aukeratu, eta piezen izenak eta dagozkien letrak bilatu interneten.

b)Taldeka. Kartulina batean taula bat egingo dute aurkitutako hizkuntzen piezen izen guztiekin.

Nola idatzi Mugimendu bat

1.- Erantzun galderei:

Dama bat c3an zegoen, eta g7ra eraman dugu: Dg7

f7ko peoia f8ra joan da eta dama bat hartu du: f8=D

Zalduna a7tik b5ra mugitu dugu: Zb5

Endroke luzea egin du: O-O-O

Peoi bat h4an dugu, eta h5era eraman nahi dugu: h5

Gazteluak, c5ean dagoen beste gaztelu bat jan du: Gxc5

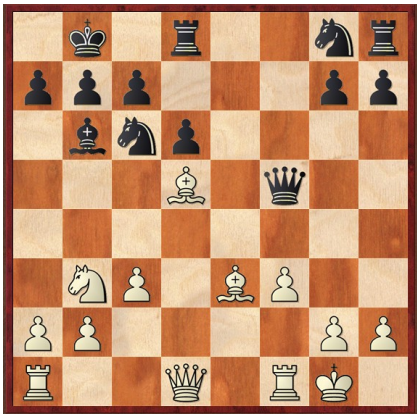
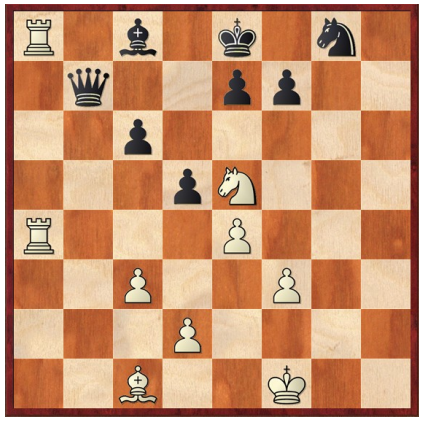
Zaldunak, d3ko alfila jan du: Zxd3

c5eko peoiak b6ko gaztelua harrapatu du: cxb6

Endroke laburra egin du: O-O

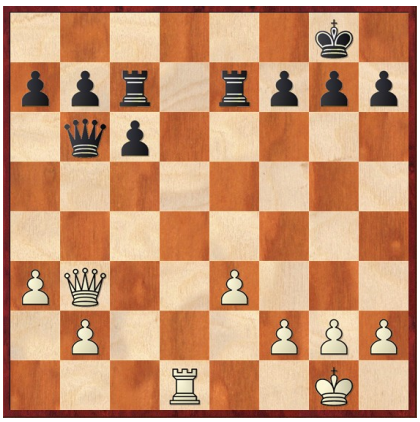
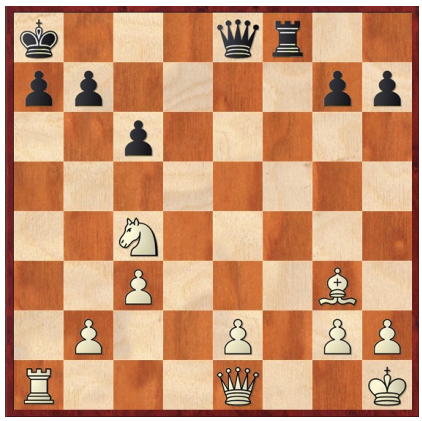
Kasu bereziak

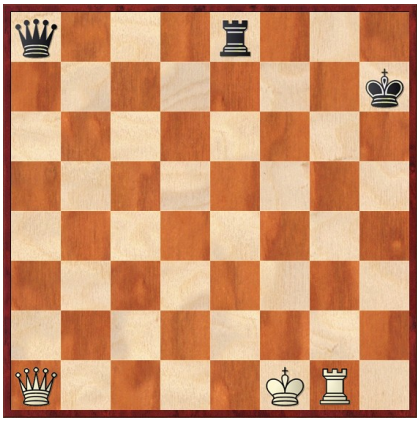
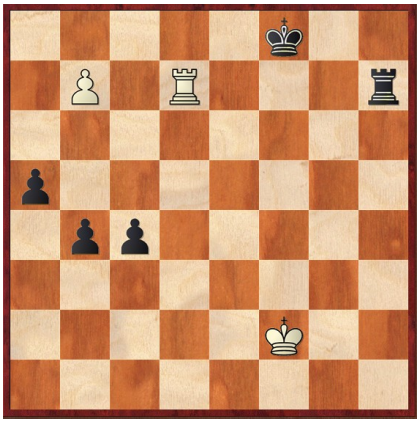
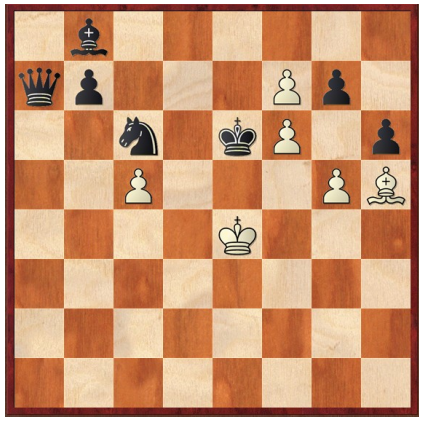
1.-

		
Beltzek mugitzen dute, eta g lerroko zalduna e7 laukira mugitu nahi dute: Zge7	Beltzek mugitzen dute oraingoan ere. Kasu honetan b zutabean dagoena d7ra eraman nahi dute: Zbd7	Eta orain zurien bi gazteluak a zutabean daude, baina 4. laukian dagoena a7an utzi nahi dute: G4a7

Xakea eta xake matea

1.- Idatzi txurien hurrengo mugimendua, xakea edo xake matea egingo dutela jakinda.

		
Gd8++ edo Gd8#	Gh2++ edo Gd8#	Zb6++ edo Zb6#

		
Dg7++ edo Dg7#	f8=D++ edo f8=D# edo f8=G++ edo f8=G#	f8=Z++ edo f8=Z#

Partida bat idazkera algebraikoan

1.- Ikasleak jolas daitezke beren partidak apuntatzen. Hasieran okertuko dira, baina guti-gutinaka ikasiko dute. Jolastu bitartean anotatzen badute, ikusmen espaziala landuko dute, eskake bakoitzaren espazioaz jabetuko baitira.

Partidak idazteko, inprimatu *Xake txantiloia.odt* dokumentua.

2.- Partida batzuk eman ikasleek erreproduzi ditzaten:

	M Warren vs Jan Selman (1930)	
1.-	e4	c5
2.-	Ze2	Zf6
3.-	e5	Zd5
4.-	c4	Zb4
5.-	Zbc3	Zd3 #
Partida hau hemen ikus dezakezue: http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1243056		

	Harry Nelson vs Fernandez (1900)	
1.-	e4	e5
2.-	Zc3	Zc6
3.-	f4	d6
4.-	Zf3	a6
5.-	Ac4	Ag4
6.-	fxe5	Zxe5
7.-	Zxe5	Axd1
8.-	Axf7+	Ee7
9.-	Zd5#	
http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1109213		

3.- Partida batzuk eman gaztelera edo ingelesetik euskarara pasatzeko.

	Gaztelera	
1.-	d4	Cf6
2.-	c4	e5
3.-	dxe5	Cg4
4.-	Cf3	Cc6
5.-	Af4	Ab4+
6.-	Cd2	De7
7.-	a3	Cxe5
8.-	Axb4??	Cd3 ++

	Euskara	
1.-	d4	Zf6
2.-	c4	e5
3.-	dxe5	Zg4
4.-	Zf3	Zc6
5.-	Af4	Ab4+
6.-	Zd2	De7
7.-	a3	Zxe5
8.-	Axb4??	Zd3 ++

	Ingelesa	
1.-	e4	c5
2.-	c3	Nc6
3.-	d4	cxd4
4.-	cxd4	d5
5.-	Nc3	dxe4
6.-	d5	Ne5
7.-	Qa4+	Bd7
8.-	Qxe4	Ng6
9.-	Nb5	Nf6
10.-	Nd6#	

	Euskara	
1.-	e4	c5
2.-	c3	Zc6
3.-	d4	cxd4
4.-	cxd4	d5
5.-	Zc3	dxe4
6.-	d5	Ze5
7.-	Da4+	Ad7
8.-	Dxe4	Zg6
9.-	Zb5	Zf6
	Zd6#	

4.- Partida bat eman euskaratik ingelesera edo gaztelerara pasatzeko. Ikasleen artean beste edozein hizkuntza dakien norbait egotekotan, hizkuntza horretara itzul dezan eskatu; izan ere, ikasle horren autoestimurako oso egokia izango da.

	Euskaraz	
1.-	e4	e5
2.-	Zf3	Zc6
3.-	Ac4	Zd4?
4.-	Zxe5?	Dg5!

	Gazteleraz	
1.-	e4	e5
2.-	Cf3	Cc6
3.-	Ac4	Cd4?
4.-	Cxe5?	Dg5!

5.-	Zxf7	Dxg2
6.-	Gf1	Dxe4+
7.-	Ae2	Zf3++

5.-	Cxf7	Dxg2
6.-	Tf1	Dxe4+
7.-	Ae2	Cf3++

	Ingelesez	
1.-	e4	e5
2.-	Nf3	Nc6
3.-	Bc4	Nd4?
4.-	Nxe5?	Dg5!
5.-	Nxf7	Dxg2
6.-	Rf1	Dxe4+
7.-	Be2	Nf3++

Bideotutorial bat sortzea

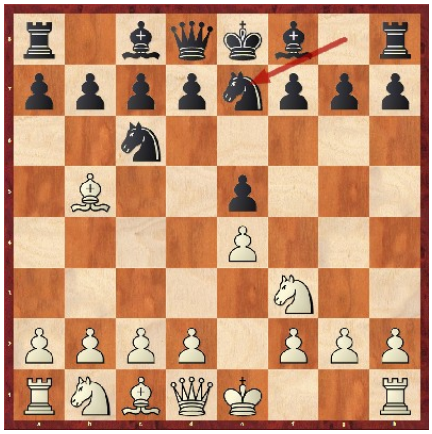
Ikasleek badakite xake partida bat irakurtzen. Bideotutorial bat egin dezakete xake partida bat komentatzeko futbol partida bat balitz bezala. Aski da mobil batekin grabatzen badute. Hementxe duzue partida baten gidoitxoa.

Zuriak: **Johannes Zukertort** (1842-1888)
Beltzak: **Adolf Anderssen** (1818-1879)
Lekua eta data: Breslau, Polonia, 1865

1.e4 e5 2.Zf3 Zc6 3.Ab5 [Espainiar irekitzea edo Ruy López. Ez da izan hasiera hau jolastu ez den munduko txapeldunik.]

3...Zge7 [Cozio defentsa. Gaur egun gutxi erabilita, erregearen alfila eskakerik gabe gelditzen delako.] **(Ikusi diagrama)**

Ruy López irekitzea/ Cozio defentsa



4.c3 d6 [Hain pasiboa den hau bezalako jokaldirik gutxitan ikusten zaio Andersseni.]

5.d4 Ad7 6.0–0 Zg6 [Anderssen saiatzen da posizioa mantentzen, ahal duen bezala]

7.Zg5 [Xake erromantikoaren adibide hutsa! Zukertort-ek erabaki du Anderssenen piezen desarrolloaren gabezia zigortuko duela. Errege beltzak ez du aukerarik izango bere burua babesteko.]

7...h6 [Anderssenek ez du sinesten Zukertorten mehatxuarengan, eta saiatzen da sudurluzearen piezak hortik ateratzen, baina ezusteko baten aurrean topatuko da...] **(Ikusi diagrama)**

Errege bat taularen erdian, harrapakin erraza, bai horixe!

8.Zxf7

(Liskarra hasi da!)

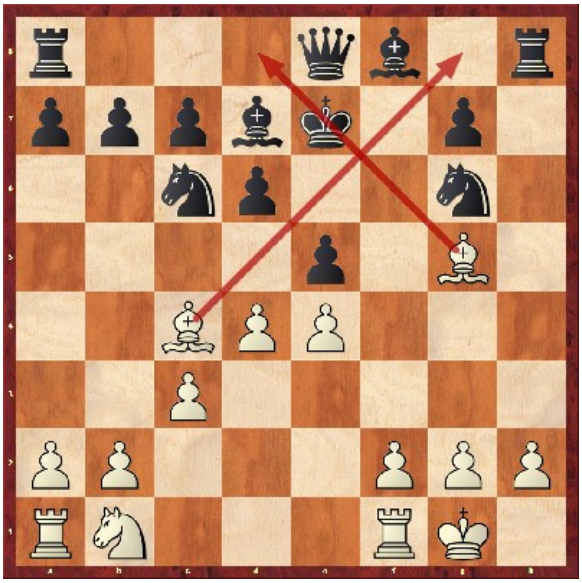
["h8"an dagoen gaztelua eta dama mehatxupean daude, eta horregatik erantzun bakar bat dauka.]

8...Exf7 9.Ac4+ Ee7 [Erabaki hau oso logikoa da gizakion ikuspuntutik, baina analisi guztien arabera, huts ederra da; hobea zen 9... Ee8]

10.Dh5 [Inbasioa. Ikusten baduzue, ia ez dago ongi kokatuta dagoen beltzen piezarik.]

10...De8 [Zaldun salbu dago orain, baina partida galduko du.]

11.Dg5+ [Ezusteko galanta!]

11...hxg5 12.Axg5 [Su gurutzatua! Xake mate] **1–0**

Azken posizioa: