

## Notacja i zapis partii w shogi – zapis europejski

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	a
	飛						馬		b
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c
									d
									e
									f
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	g
	角						飛		h
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	i

Plansza do shogi składa się z  $9 \times 9 = 81$  pól i każde z nich ma swoje unikatowe oznaczenie.

Używamy do tego współrzędnych, które są widoczne z boku planszy. Pole identyfikujemy przez parę nr kolumny i literowe oznaczenie wiersza.

Przykładowo, wieża w prawym dolnym rogu znajduje się na polu 2h (2 kolumna, wiersz h), zaś wieża w lewym górnym rogu jest na polu 8b.

Do zapisywania ruchów potrzebujemy jeszcze oznaczeń bierki, są to:

P – pionek (od pawn)      L – lanca (od lance)      N – skoczek (od knight)      S – srebrny (od silver)  
 G – złoty (od gold)      K – król (od king)      B – goniec (od bishop)      R – wieża (od rook)

Promowane bierki oznaczamy przez dopisanie plusa z przodu, np. +R to promowana wieża.

Standardowe posunięcia oznaczamy przez podanie nazwy bierki oraz pola docelowego, np. P7f oznacza ruch pionkiem, który otwiera przekątną gońca. Dodatkowo, jeśli w danym ruchu zbijamy jakąś bierkę to dopisujemy znak 'x' po nazwie naszej bierki (np. Px2d) oraz, jeśli dochodzi do promocji, to na końcu dopisujemy znak '+' (np. Bx2b+). Czasami więcej niż jedna bierka danego rodzaju może wejść na dane pole, dopisujemy wtedy w nawiasie pole początkowe aby ruch był jednoznaczny. Przykładowo w pozycji początkowej G5h można wykonać na dwa sposoby, piszemy wtedy G(6i)5h bądź G(4i)5h aby zaznaczyć, że chodziło o lewego bądź prawego złotego (odpowiednio)). Fakt promowania oznaczamy tylko za pierwszym razem, czyli wtedy kiedy na planszy obracamy bierkę, potem używamy wersji promowanych. Jeśli gracz nie promuje, to na końcu ruchu dopisujemy znak '=', np. Rx2b=.

Zrzutki oznaczamy pisząc nazwę bierki, znak '\*' oraz pole docelowe (np. P\*2c).

W zapisie gry numerujemy tury (czyli ruch czarnego + ruch białego), jeśli pomijamy ruch czarnego to dopisujemy '...' . (Np. 1 ... P7f w grach handicapowych).

Przykładowa gra (ilustracja notacji):

1. P7f      P3d
2. Bx2b+    Sx2b
3. B\*4e      B\*2e
4. Bx6c+    G(4a)5b
5. +B8e      rezygnacja

Dla treningu proszę spróbować odtworzyć ruchy z zapisu powyżej i porównać z diagramem.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉			桂	香	a
	飛		金				銀		b
歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	歩	c
						歩			d
	馬						馬		e
		歩							f
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	g
							飛		h
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	i 歩

Uwaga! W książkach Tony'ego Hoskinga (The Art of Shogi, Habu's Words etc) liczby używane są także do oznaczania wierszy, zatem przykładowo pola 2h i 8b to (odpowiednio) 28 i 82. Dodatkowo, do oznaczania zrzutek używany jest symbol ' zamiast '\*' (apostrof zamiast gwiazdki).

Autor: Wojciech Jedynak na potrzeby zajęć w Fundacji NAMI, kwiecień 2015