

## Skaknotation — en kort vejledning

### Hvad er skaknotation?

Skaknotation er et system til at skrive skaktræk ned, så partier kan gemmes, deles og genafspilles. Det mest brugte system hedder algebraisk notation og bruges af FIDE, alle turneringer og alle digitale skakplatforme.

### Brættet: bogstaver og tal

Brættet har 64 felter. Hver kolonne (lodret) har et bogstav fra a til h (set fra hvids side, venstre mod højre). Hver række (vandret) har et tal fra 1 til 8 (1 er nærmest hvid, 8 er nærmest sort).

Hvert felt har en unik adresse: bogstav + tal. For eksempel er e4 feltet i e-kolonnen på 4. række.



### Brikkernes bogstaver

Brik	Dansk	Internationalt
Konge	K	K
Dronning	D	Q
Tårn	T	R
Løber	L	B
Springer	S	N

## Skak-notation — Najoqqutassiaq piviusumik

### Skak-imik nalunaarsuineq sunaava?

Skak-imik nalunaarsuineq tassaavoq skak-imik ingerlaarnernik allattorsimaffik, taamaalilluni spillit annaanneqarsinnaallutik, avitseqatigiissutigineqarsinnaallutik, aammalu spillerneqarsinnaallutik. Systemi atorneqarnerpaaq tassaavoq algebraisk notation aammalu FIDE-mit, unamminerni tamani, aammalu digitalimik skak-ertarfiit tamarmik atorneqartarput.

### Tavli: allakkat aammalu nummerit

Siulersuisut 64-inik kvadrateqarput. Kolonni ataasiakkaat (vertikalit) allakkat a-imiit h-imut (qaqortup tungaaniit takuneqarsinnaapput, venstre-imiit højremut). Rækki ataaseq (horisontal) 1-imiit 8-imut amerlassuseqarpoq (1 qaqortumut qaninnerpaavoq, 8 qasersumut qaninnerpaavoq).

Kvadratit tamarmik immikkut adresseqarput: allakkat + nummer. Assersuutigalugu e4 tassaavoq 4. rækkemi e-kolonni kvadrat.



Bonde (intet bogstav)

Pissartanngorniunnermi allakkat

I international notation bruges de engelske bogstaver (K, Q, R, B, N). Springerer er N for at undgå forveksling med Kongen.

Pissartaq

Danskisut Nunat tamalaat akornanni

--

Kunngi K K

Dronning D Q

Rook T R

Biskoppi L B

Ridderi S N

Bondi \*(allakkamik peqanngilaq)\*

Sådan skrives et træk

Brik + felt den flytter til.

- e4 — bonde til e4 (bønder har intet bogstav)
- Sf3 — springer til f3
- Ld5 — løber til d5
- Dd1 — dronning til d1
- Ta1 — tårn til a1

Nunat tamalaat akornanni nalunaarsuinnermi tuluttut allakkat (K, Q, R, B, N) atorneqartarput. Ridderi tassaavoq N Kunngimik paatsiveerutitsisoqannginnissaa anguniarlugu.

Slag (at slå en modstanders brik)

Qanoq allanneqarsinnaava move

Brug x mellem brik og felt:

Brikki + kvadrat taanna nuuppoq.

- Sxe5 — springer slår på e5
- Lxf7 — løber slår på f7
- exd5 — bonde på e-linjen slår på d5 (ved bønder skrives afgangskolonnen)

- e4 — pioneri e4-mut (bondii allakkamik peqanngillat)

- Nf3 — ridderi f3-mut

- Bd5 — biskoppi d5-imut

- Qd1 — dronningimit d1-imut

- Ra1 — rook-imut a1-imut

Specialtræk

Akeqqap pissaanik tigusinissamut

Rokade

Atorlugu x stykkip aamma kvadratip akornanni:

- O-O — kort rokade (mod kongefløjen)
- O-O-O — lang rokade (mod damefløjen)

- Nxe5 — ridderi e5-imik tiguisoq

- Bxf7 — biskoppi f7-imik tiguisivoq

- exd5 — e-fil-imi pioneri d5-imik

tiguisartoq (pioneritut tunngatillugu

aallarnerfiusumik kolonne

allanneqartarpoq)

Bondeforvandling

Når en bonde når 8. (eller 1.) række, forvandles den. Skriv feltet + = + den nye brik:

Immikkut ittumik ingerlaarneq

- e8=D — bonde til e8, forvandlet til dronning
- a1=T — bonde til a1, forvandlet til tårn

En passant

Skrives som et normalt bondeslag, f.eks. exd6 — man kan tilføje e.p. for tydelighed.

Illussaarsuaq

- O-O — piviusunngortitsineq (kunngip tungaanut)
- O-O-O — sivirusumik illussaarsuarmik (dronningip tungaanut)

Bondimik allanngortitsineq

Bondi 8. (imaluunniit 1.) rang-imut tikikkaangat, taanna

allanngortinneqartarpoq. Allaguk kvadrat + = + nutaaq:

Skak og mat

- + — skak (f.eks. Df7+)
- # — skakmat (f.eks. Df7#)

- e8=D — e8-imut bondi, dronninginngortinneqartoq

- a1=R — bondi a1-imut, qimmit qimuttut allanngortinneqarsimasut

Resultat

Skrives efter sidste træk:

- 1-0 — hvid vinder
- 0-1 — sort vinder
- ½-½ — remis

Aqqusaartoq

Allanneqartarpoq normalimik pione-mik ingerlaarnertut, s.s. exd6 — erseqqissumik paasiniallugu e.p. ilanngussinnaavat.

Skakmatti

Eksempel: et kort parti

1. e4 e5
2. Lc4 Sc6
3. Df3 d6
4. Df7# 1-0

Hvid spiller Skolemattræk: løber til c4, dronning til f3, og dronningen slår mat på f7.

- + — misissukkit (assersuutigalugu Qf7+)

- # — qaqorsaat (assersuutigalugu Qf7#)

Inernera

Kingullermik ingerlaarnerup kingorna allanneqarpoq:

- 1-0 — qaqortoq ajugaavoq

- 0-1 — sorlaat ajugaapput

Ekstra symboler (kommentarer)

- ½-½ — eqimattat

Disse bruges ofte i partiannotationer:

Symbol Betydning

! Godt træk

!! Brillant træk

? Dårligt træk

?? Groft fejltræk

!?! Interessant træk

?! Tvivlsomt træk

Assersuut: spilledq piviusumik

...`

1. e4 e5

2. Bc4 Nc6

3. Qf3 d6

4. Qf7# 1-0

...`

---

## Tips

- Øv dig ved at skrive dine egne partier ned mens du spiller
- Brug notation til at gennemgå partier bagefter og finde fejl
- Digitale platforme som skak.gl viser notation automatisk ved siden af brættet

Qaqortoq Skolematti-imik tusarnaartitsivoq: c4-mut ingerlavoq, dronning f3-mut, dronningillu f7-imik misissuisarpoq.

Symbolit allat (oqaaseqaatit)

Tamakku spille-annotation-ini atorneqartarput:

Symbol Isumaqarpoq

! Pitsaasumik ingerlaartoq

!! Briljant ingerlaarneq

? Ajortumik ingerlaarneq

?? Ajortumik assut

!?! Soqutiginaartut ingerlaarnerat

?! Apeqqutaasinnaasoq ingerlaqqinneq

Isumassarsiassat

- Sungiusarnermi sungiusarnerit nammineq allattorlugit sungiusartarit

- Notation atorlugu spillit kingorna nalilersorsinnaavatit aammalu kukkunernik nassaarsinnaallutit

- Digitalit soorlu skak.gl-ip tavlip eqqaani allattorsimaffik nammineerluni takutissinnaavaa