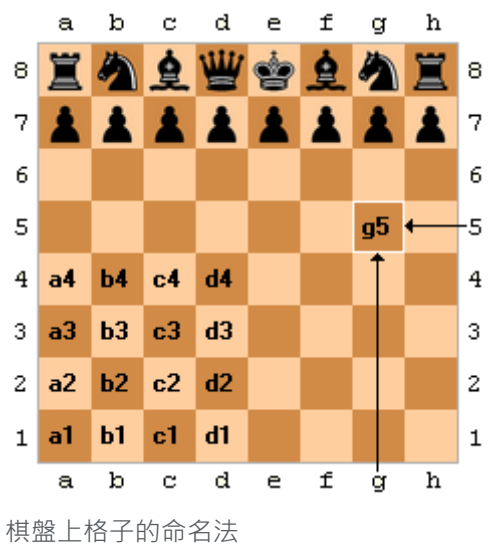


代數記譜法

代數記譜法（Algebraic notation）是西洋棋裡用來記錄、描述**棋子**移動的一種方法。目前已成為最普遍的記譜法，所有西洋棋有關的**組織**、**書籍**、**雜誌**、**報紙**都使用這種方法來記譜，最早出現於1173年的**波斯象棋**。



在英語系國家，自1980年代起，代數記譜法已經取代19世紀常用的**描述記譜法**，可是描述記譜法在1980～1990之時還是偶而可見到有人使用。歐洲國家除了英國，在代數記譜法被廣泛應用之前都是使用描述記譜法。

棋盤上格子的命名法

為了便於記錄棋譜，棋盤上離白方最近的那一行定為1，最遠的那一行定為8。位於白方最左邊的那一列定為a，最右邊的那一列定為h。這樣，白方左下角的第1格的**坐標**就是a1，白方王所在的原始位置就是e1，黑方后所在的原始位置就是d8。

棋子的命名法

每一個棋子，都分配一個大寫字母用作標識，而國際流行的是英文對應單詞的首字母，當然這個依不同國家會有所不同（例如法國選手會使用F作為「主教」的縮寫，這起源於法語 fou）。按照英文首字母來說，K（**K**ing）代表「王」，Q（**Q**ueen）代表「皇后」（后），R（**R**ook）代表「城堡」（車），B（**B**ishop）代表「主教」（象），N（**K**night）代表「騎士」（馬）。「兵」通常並不指派字母。

棋子移動的記譜法

棋子的每一步移動都由指示棋子的字母加上目標方格的坐標表示。例如，**Be5**（象移動到e5）、**Nf3**（馬移動到f3）。對於兵的移動，不使用指示棋子的字母，僅給出目標方格。例如，**c5**（兵移

動到**c5**) 。

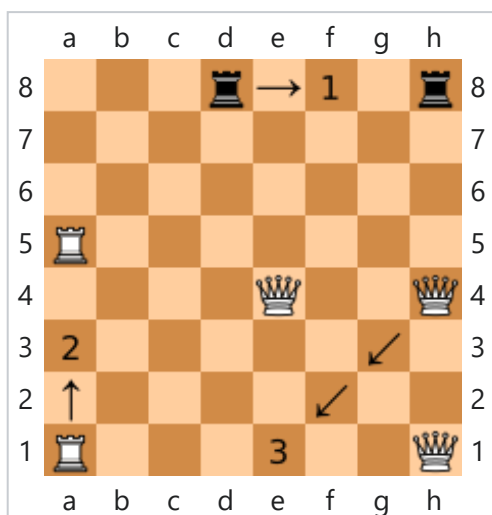
吃子

當一個棋子被吃時，需在目標格子之前添加一個「x」（或乘號「×」）。例如，**Bxe5**（象吃**e5**上的棋子）。當一個兵進行吃子時，該兵用吃子前所在的格子的字母代表，例如**exd5**（格子上的兵吃掉**d5**上的棋子）。在較早的德語、俄語或義大利語出版物中，有時會使用冒號(:) 來代替「x」，無論是在「x」所在的相同位置（**B:e5**）還是在末尾（**Be5:**）。

對於吃子的一步，可以在末尾添加「**ep**」進行強調，也可以不加。如**exd6 ep**代表**e**線上的兵吃掉**d6**的棋子。

一些出版物（如《[西洋棋開局百科](#)》）在吃子時省略了所有提示（例如，用**Be5**代替**Bxe5**；用**ed6**代替**exd6**或**exd6 ep**）。

消除歧義



1) ...Rdf8, 2) R1a3, 3) Qh4e1

當兩個（或更多）相同的棋子都可以移動到同一個格子時，被移動的棋子通過指定棋子的字母來標識唯一，後跟（按優先級降序）：

1. 出發的格子的字母（如果它們不同）；或
1. 出發的格子的數字（如果它們不同）；或
1. 出發的格子的字母以及數字（這僅在很少的情況下發生，即玩家擁有三個及以上相同的棋子（[升變](#)造成）可以移動到同一個格子）

在圖中，兩個黑車都可以合法地移動到**f8**，因此**d8**格子上的車到**f8**的移動被消歧義為**Rdf8**。對於**a**線上的兩個白車都可以移動到**a3**，需要提供移動棋子的數字，即**R1a3**。

在**h4**上的白后移動到**e1**的情況下，單獨的字母和數字都不足以消除與其他白后的歧義。因此，這一步寫成**Qh4e1**。

如上所述，可以插入「x」和「ep」來表示吃子；例如，如果最後一種情況是吃子，則將其寫成**Qh4xe1**或**Qh4xe1 ep**。

升變

當棋子**升變**時，升級成的棋子放移動符號的末尾，例如：**e8Q**（升級到皇后）。在標準的**FIDE**符號中，不使用標點符號；在**可移植式棋局記號法**和許多出版物中，升變由等號（如**e8=Q**）表示。西洋棋文獻中使用的其他符號包括括號（例如**e8(Q)**）和正斜槓（例如**e8/Q**）。

王車易位

王車易位由特殊符號**0-0**（短易位）和**0-0-0**（長易位）表示，**FIDE**標準使用數字0（**0-0**和**0-0-0**），PGN則使用字母O（**OO**和**OOO**）。^[1]

將軍

將對手的國王置於將軍狀態的舉動通常附加符號「+」。或者有時會使用匕首(**†**)或縮寫「**ch**」。一些出版物用諸如「**dis ch**」之類的縮寫或帶有特定符號的方式指示發現的將軍。雙重將軍通常表示與將軍相同，但有時被專門表示為「**dbl ch**」或「++」，特別是在較早的西洋棋文獻中。《**西洋棋開局百科**》全書省略了所有將軍指示。

將死

完成移動時的將死由標準**FIDE**符號和PGN中的符號「#」表示。

表示勝負的記譜法

½–½表示棋賽的結果是和棋。**1-0**表示棋賽的結果是白方勝。**0-1**表示棋賽的結果是白方輸。

參見

- 福斯夫 - 愛德華茲記號法
- 可移植式棋局記號法

參考文獻

1. Burgess, Graham. The Mammoth Book of Chess (https://archive.org/details/mammothbookofche0000burg_j9b8) . Carroll & Graph. 2000: 517 (https://archive.org/details/mammothbookofche0000burg_j9b8/page/517) [1997]. ISBN 0-7867-0725-9.

外部連結

維基教科書中的相關電子教學：**Notating The Game**

查看維基詞典中的詞條「**algebraic notation**」或「**Appendix:Algebraic notation**」。

- FIDE rules on algebraic notation (<http://www.fide.com/fide/handbook?id=125&view=article>)
(頁面存檔備份 (<https://web.archive.org/web/20190712005707/http://www.fide.com/fide/handbook?id=125&view=article>) · 存於網際網路檔案館) (see appendix C)
- Algebraic Chess Notation Exercise (<https://web.archive.org/web/20100630072825/http://www.humanbenchmark.com/tests/chess/notation/>)