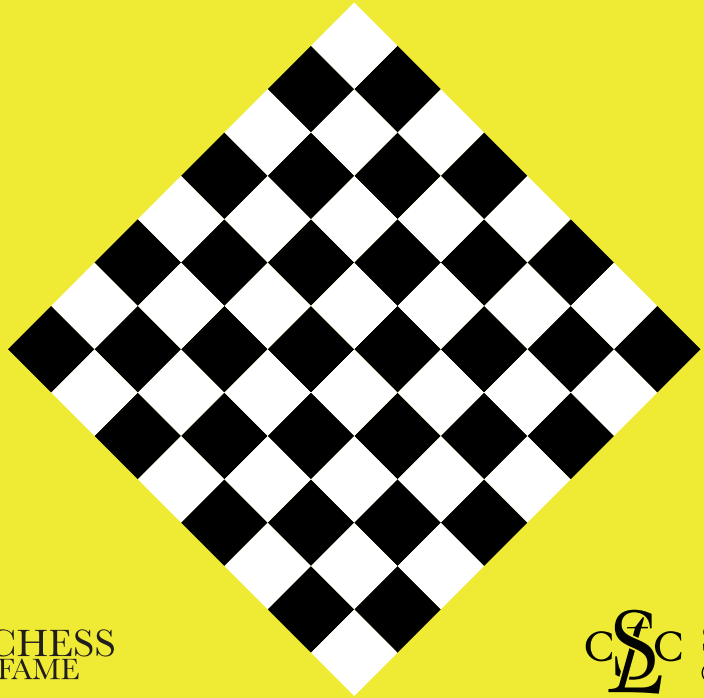
FILIPINO VERSION



PAANO

Bumasa at Sumulat sa Larong Chess

by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield

Translated by Eliseo Tumbaga
Isinalin ni Eliseo Tumbaga

Maaring maglaro ng chess kahit hindi marunong bumasa o sumulat ng chess notation. Natuto akong maglaro, kasama ang aking lolo, sa likod ng bahay. Hindi namin alam na meron palang mga libro tungkol sa larong ito, o kailangang isulat ang mga tira sa laro. Basta naglaro lang kami. Kamakailan lang, naisipan kong mag-aral kung paano bumasa at sumulat, pero hindi ko nagustuhan ang mga nakita kong materyales tungkol dito. Lahat ay mahirap sundan at unawain. Itong gabay na ito sa pagbasa at pagsulat ay ginawa ko para maging madali para sa lahat. Kung ako ay natuto sa edad na mahigit 70, palagay ko naman ay matututo ang lahat na gustong matuto.

Dr. Jeanne Cairns Sinquefield

Isa sa mga nagtatag ng Saint Louis Chess Club

Pagkilala at Pasasalamat

Maraming tumulong sa proyektong ito, kasama ang mga kawani ng Saint Louis Chess Club at World Chess Hall of Fame, gayundin ang maraming manlalaro. Maraming salamat din sa aking apo na si Logan na nagturo sa akin tungkol sa chessboard at sa aking asawang si Rex, na naniniwalang lahat ay dapat matutong maglaro.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield
Version 10.

All rights reserved. No portion of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, electronic, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

Published & distributed by the
World Chess Hall of Fame
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108
worldchesshof.org

Maraming naglalaro ng chess na hindi marunong bumasa at sumulat ng chess notation. Ito ay isang hadlang para gumaling sa paglalaro. Hindi naman ito mahirap pag-aralan. Kailangan lang na alamin ang apat na bagay: **a.**) ang pangalan ng mga piyesa at ang letrang kumakatawan sa bawat isa; **b.**) ang pangalan ng bawat parisukat at kung saan ito matatagpuan; **c.**) mga natatanging tira sa laro na kaiba sa karaniwang sulong; at **d.**) kung paano pinagsasama ang mga nabanggit para mabuo ang pagsulat ng simbolong kumakatawan sa bawat tira.

MGA GAWAIN NA DAPAT MONG GAWIN!

Ang bawat piyesa ay may pangalan at mayroon ding letra na kumakatawan dito.

Figure 1.

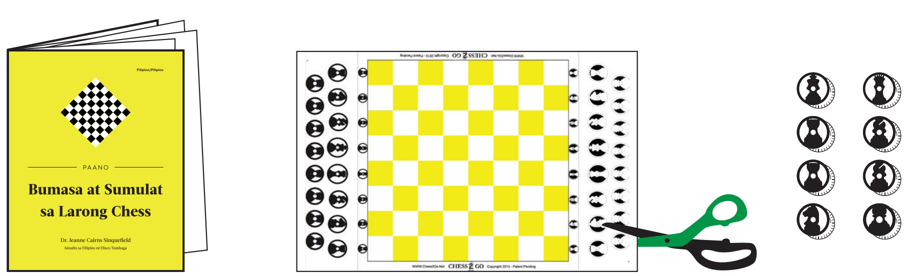
Hari (**K**) Reyna (**Q**) Tore (**R**) Obispo (**B**) Kabayo (**N**)

(1) **ISULAT ang pangalan at letra ng bawat piyesa** (maliban sa piyon).

(2) **ILABAS ang papel na chessboard** (makikita sa gitna ng libro).

(3) **ISULAT ang letra ng bawat piyesa** (K, Q, R, B, N).

(4) **GUPITIN ng isa-isa ang mga piyesa. Maaring idikit ang mga ito sa ibabaw ng tansan.**

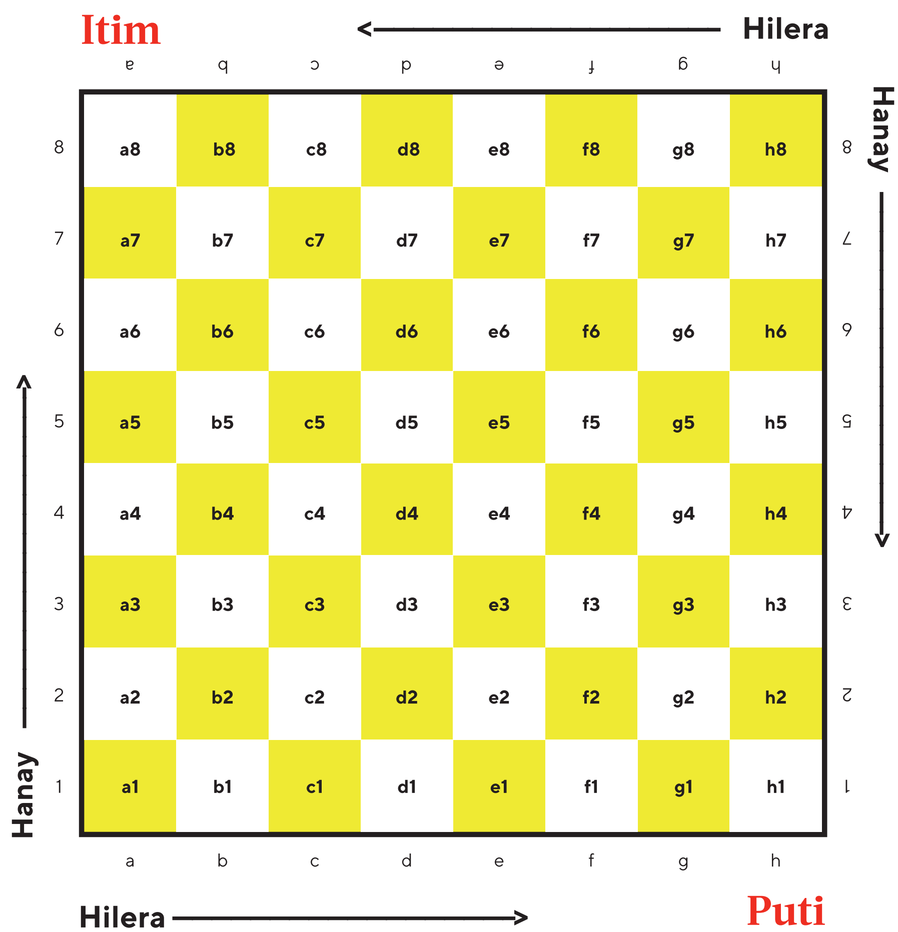


© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

Ang chessboard ay mayroong mga hilera (file), hanay (rank), at natatanging parisukat. Bawat isa sa kanila ay may katapat na pangalan.

Hilera–a, b, c, d, e, f, g, h Hanay–1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Parisukat–pinagsamang letra (titik) at numero (bilang) kagaya ng a1, b2, c3, d4, at iba pa. Tingnan sa Figure 2 ang kumpletong pangalan ng lahat.

Figure 2.



(5) ISULAT ang pangalan ng bawat hilera at bawat hanay. Tingnan sa Figure 2 kung tama ang naisulat.

(6) ISULAT sa chess board na papel ang pangalan ng bawat isa sa 64 na parisukat. Tingnan sa Figure 2 kung tama ang naisulat.

(7) ITURO ng daliri ang bawat parisukat at **SABIHIN** ang pangalan ng mga ito. Halimbawa: f6.

(8) KUMUHA ng limang piyesa, ilagay ang bawat isa sa ibat-ibang parisukat, at sabihin kung ano ang simbolo ng piyesa at saan ito makikita.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

(9) ILAGAY sa tamang pwesto ang bawat piyesa.

9a ITAYA ang mga piyesa sa papel na chessboard ayon sa mga sumusunod.

Puti: Ilagay ang nararapat na piyesa sa tamang parisukat: Ra1,Nb1,Bc1,Qd1,Ke1,Bf1,Ng1,Rh1

ISULAT ______________________________

Puti: Ilagay ang walong piyon sa mga parisukat na nasa ikalawang hanay: a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2. Pagkatapos ay isulat sa ibabaw ng guhit kung ano ang tamang simbolo at sabihin ng malakas ang bawat isa.

ISULAT ______________________________

Itim: Ilagay ang nararapat na piyesa sa tamang parisukat: Ra8,Nb8,Bc8,Qd8, Ke8, Bf8, Ng8, Rh8. Pagkatapos ay isulat sa ibabaw ng guhit kung ano ang tamang simbolo at sabihin ng malakas ang bawat isa.

ISULAT ______________________________

Itim: Ilagay ang walong piyon sa mga parisukat na nasa ika-pitong hanay; ito ay katumbas ng ikalawang hanay kung titingnan sa kinalalagyan ng Itim: a7,b7,c7,d7,e7,f7, g7,h7. Pagkatapos ay isulat sa ibabaw ng guhit kung ano ang tamang simbolo at sabihin ng malakas ang bawat isa.

ISULAT ______________________________

Figure 3a.
Panimulang Posisyon

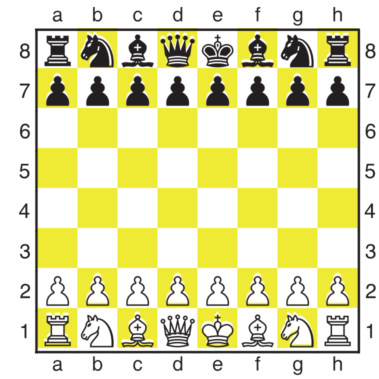
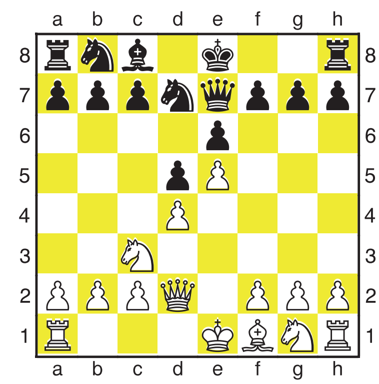


Figure 3b.



Tingnan at ihambing sa Figure 3a kung tama ang pagkalagay ng bawat piyesa at piyon.

9b TINGNAN ang Figure 3b, itaya ang mga piyesa at piyon batay sa nakalarawan, sabihin kung ano ang simbolo ng bawat isa ayon sa mga sumusunod, at isulat sa baba ang bawat isa.

Puti: Ra1, Nc3, Qd2, Ke1,Bf1, Ng1, Rh1

ISULAT ______________________________

Puti: a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

ISULAT ______________________________

Itim: Ra8, Nb8, Bc8, Qe7, Ke8, Nd7, Rh8

ISULAT ______________________________

Itim: a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7

ISULAT ______________________________

Gabay sa paglalagay:

Ang puting reyna ay palaging sa puting parisukat at ang itim na reyna ay palaging sa itim na parisukat babagsak.

Ang tore sa kanan ng bawat manlalaro ay palaging sa puting parisukat malalagay.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

Mga Natatanging Tira

Ang pagsusulat ng mga tira sa laro ay mayroong sinusunod na patakaran:

1. Una, isusulat ang letra ng itinirang piyesa (K,Q,R,B,N; maliban sa piyon); pangalawa, isusulat kung saang parisukat pumunta ang itinirang piyesa. Halimbawa: Ne5.

2. Kung dalawang parehong piyesa (2 Kabayo o 2 Tore) ay pwedeng pumunta sa isang parisukat, kailangan ding isulat kung saan nagmula ang itinirang piyesa. Halimbawa: Ngf2, R1a3.

3. Kapag kumain ng kalabang piyesa o piyon, ginagamit ang letrang "x" para maitala na may kinain. Halimbawa: Nxa5, ang Kabayo ay may kinain sa parisukat na a5; dxe7, ang piyon ay kumain mula sa hilerang "d" papunta sa parisukat na e7.

4. *En passant:* Kung sakaling ang isang piyon ay itinira at tumalon mula sa ikalawa papunta sa ika-apat na hanay at merong kalabang piyon sa karatig na hilera na nasa ika-apat ding hanay, maaring kainin ang tumalon na piyon sa susunod na tira ng kalaban. Halimbawa: gxf6 e.p.; tumira ang Itim ng piyon mula sa f7 papuntang f5 at ang tumalon na piyon ay kinain ng piyon ng Puti na nakaabang sa g5.

5. Kung sakaling ang isang piyon ay makarating sa ika-walong hanay, ito ay papalitan ng piyesa; kalimitan ay Reyna ang ipinapalit pero pwede rin ang Tore, Obispo, o Kabayo, depende sa diskarte ng manlalaro. Halimbawa: e8=Q, ang piyon ng Puti ay isinulong papuntang e8 at pinalitan ng puting Reyna. Ang katumbas nito sa Itim ay e1=Q, ang piyon ng Itim ay isinulong sa e1 at pinalitan ng itim na Reyna.

6. Kung mayroong tirang diretsong nakatutok sa kalabang Hari (ang Hari ay "under check"), idadagdag sa pagsulat ng tira ang "+" para maitala ang tsek. Halimbawa: Bh3+; kailangang mawala sa tsek ang Hari sa susunod na tira.

7. Kung na-mate ang Hari ng kalaban, ilalagay sa tira ang "#" o kaya ay "++" at tapos na ang laro. Halimbawa: Qe7#, na-mate na ang Hari ng Itim at wala nang pwedeng depensa para makaiwas.

8. Mayroon pang dalawang kakaibang tira na binigyan din ng natatanging paraan ng pagsulat: O-O, sa kingside castling; at O-O-O, sa queenside castling. Tingnan sa Figure 9 kung paano ginagawa ang mga ito.

(10) TINGNAN sa Pahina 11 ang mga posisyon na ipinapakita bilang halimbawa, at isulat ang tira ayon sa nakalarawan.

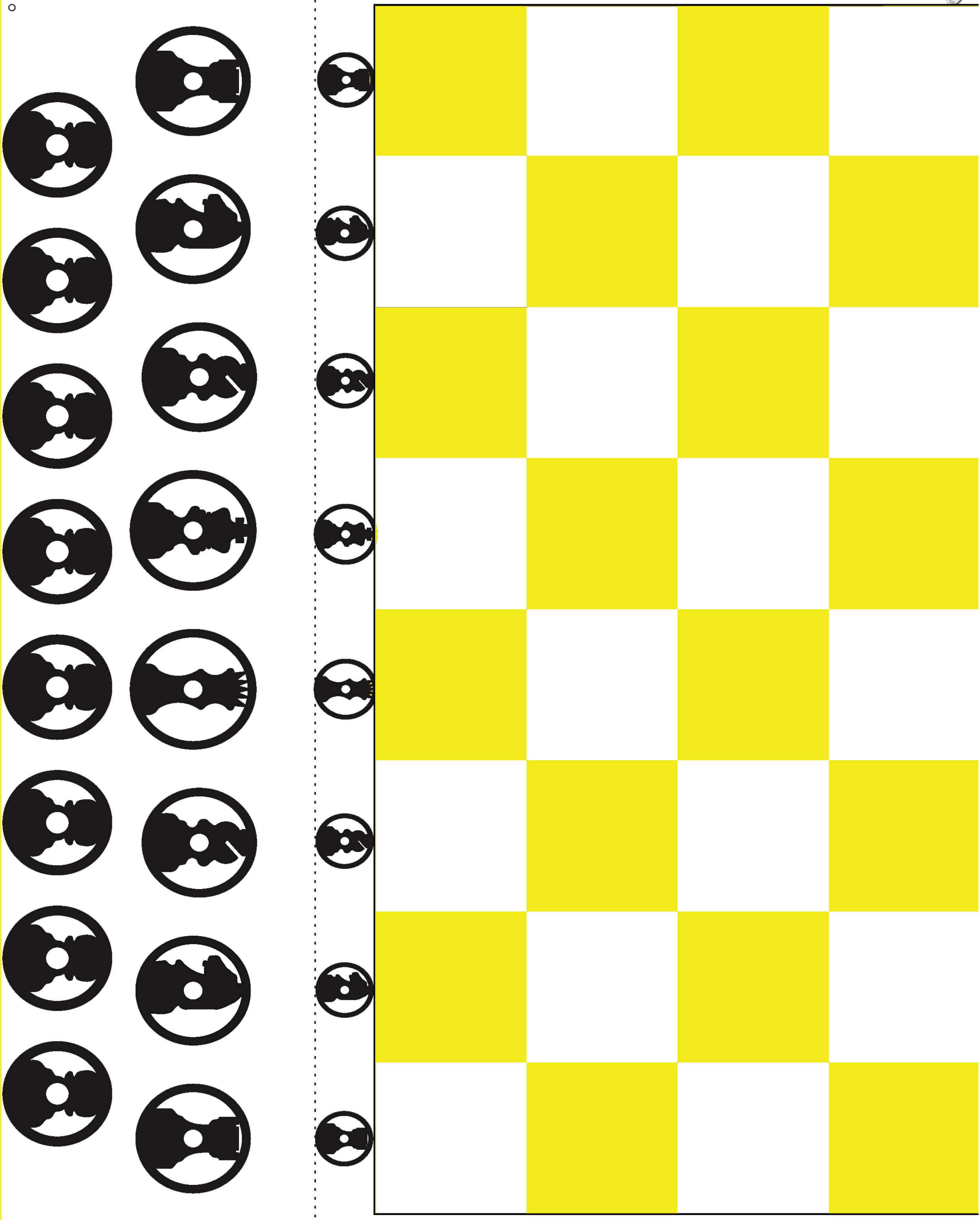
MGA KARANIWANG HALIMBAWA NG TIRA SA CHESS

a4	Ang piyon ay gumalaw mula sa a2 o a3 papunta sa a4
g6	Ang piyon ay gumalaw papunta sa g6
Bd2	Ang Obispo ay gumalaw papunta sa d2
Ne3	Ang Kabayo ay tumalon papunta sa e3
Nxf2	Kinain ng Kabayo ang piyesa o piyon na nakatayo sa f2
dxe7	Kinain ng piyon sa d6 ang itim na piyon sa e7
Ngf2	Tumalon ang Kabayo mula g4 papunta sa f2
or **N4f2**	Kabayo mula sa ika-apat na hanay papunta sa f2
gxf5	Kinain ng piyon sa g4 ang itim na piyon sa f5. Tingnan sa Figure 4.
f8=Q	Isinulong ang piyon papunta sa f8 at ito ay naging Reyna. Tingnan sa Figure 6.
Bh3+	Ang Obispo ay gumalaw papuntang h3 at may tsek sa Haring itim.
Qc2#	Gumalaw ang Reyna papunta sa c2 at na-mate an Haring itim. Tingnan sa Figure 7b.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

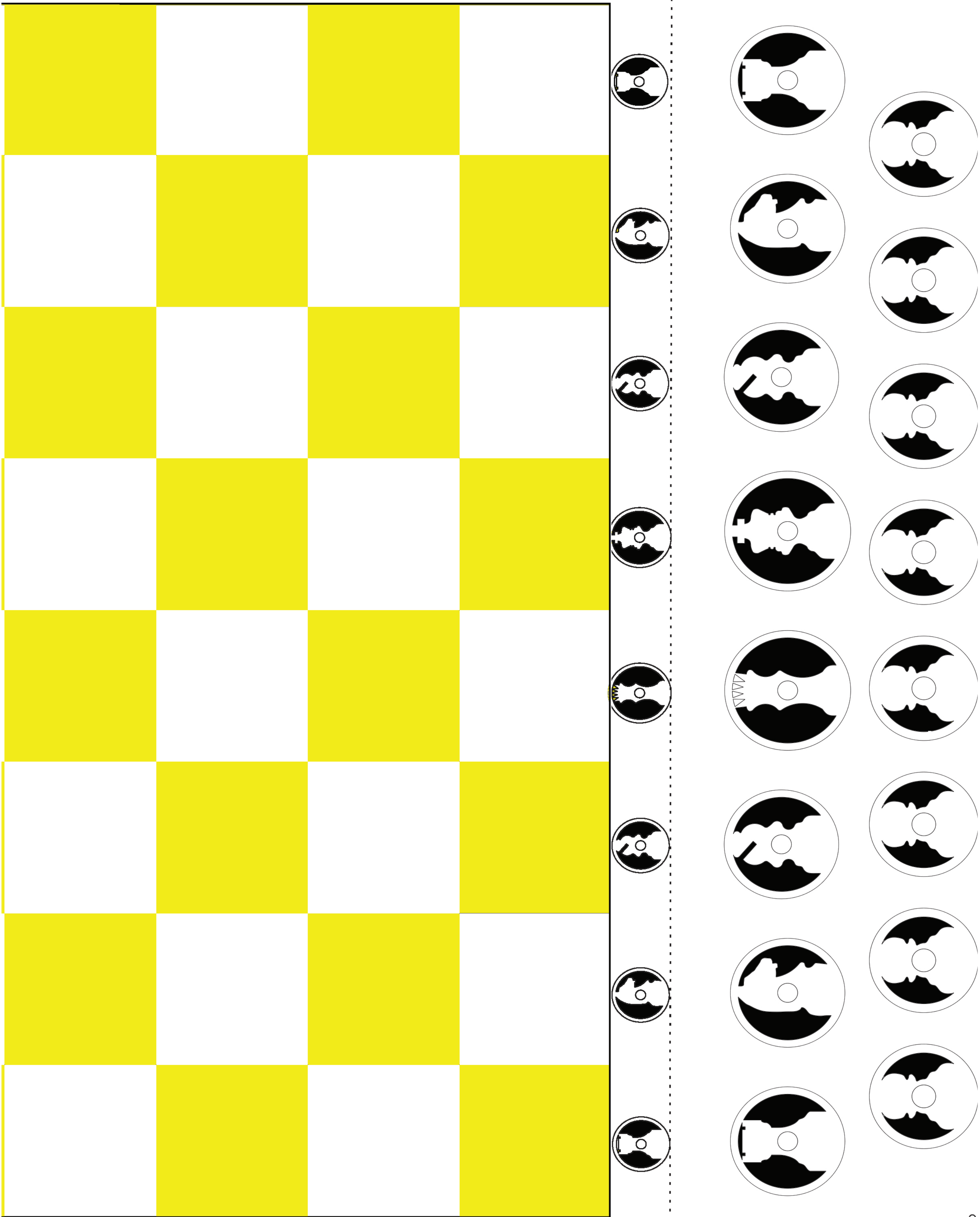
HILAHIN ANG CHESSBOARD NA PAPEL

2GO Copyright 2013 - Patent Pending



CHESS WWW.Chess2Go.Net

CHESS WWW.Chess2Go.Net



2 GO Copyright 2013 - Patent Pending

HILAHIN ANG CHESSBOARD NA PAPEL

(11) **ILAGAY** ang mga piyesa at piyon ayon sa nakalarawan, **SABIHIN** kung ano ang tira, at **GAWIN** sa chessboard na papel ang mga halimbawa.

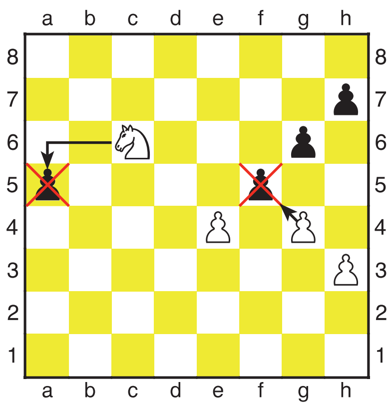
(12) **ISULAT** sa ibabaw ng guhit ang mga tira.

Figures 4–8. Mga halimbawa ng kakaibang tira sa chess.

4. Capture x   Pawn x

Nxa5

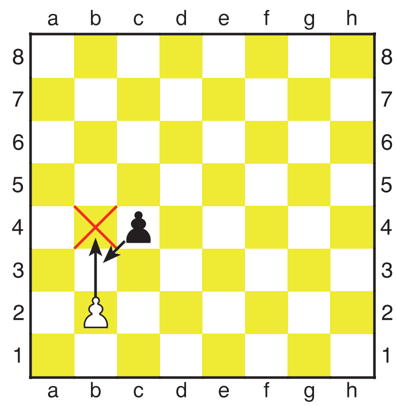
gxf5 (note 2 pawns can move)



ISULAT __________

5. En passant ep

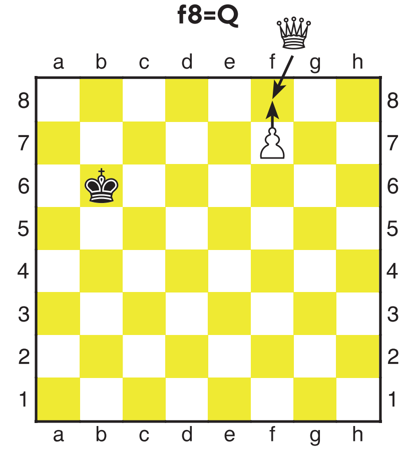
White to b4. Black captures b4, moves to b3: cxb3ep



ISULAT __________

6. Pawn promotion =

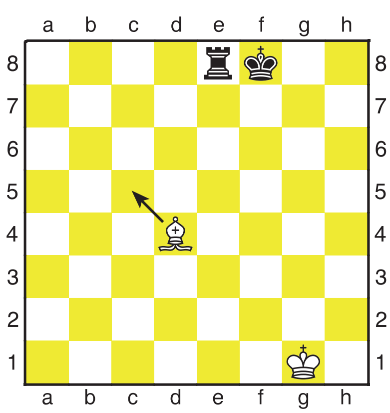
Pawn moves to f8, swaps for Queen: f8=Q



ISULAT __________

7a. Check +

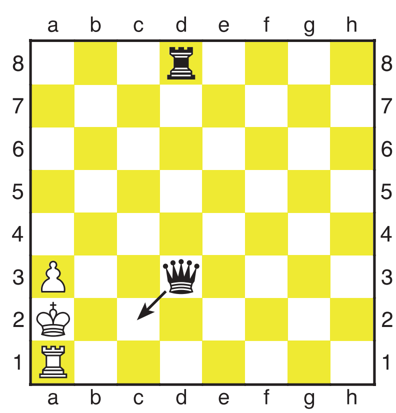
Bc5+



ISULAT __________

7b. Checkmate

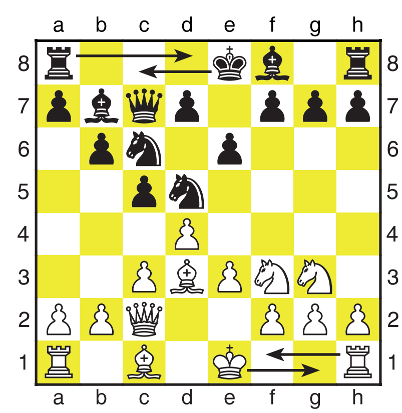
Qc2#



ISULAT __________

8. Castling

Queenside: 0-0-0 Kingside: 0-0



ISULAT __________

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

Pagsulat at Pagbasa ng mga Tira sa Chess

Oras na para maglaro gamit ang chess notation.

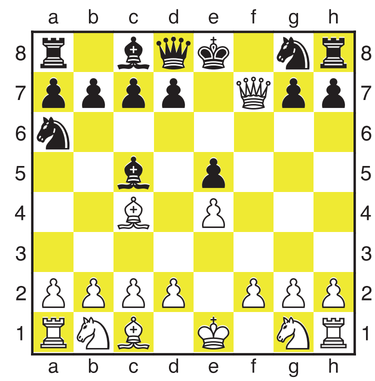
(13) ILARO ang sumusunod sa chessboard na papel. **MAGSIMULA** kagaya ng posisyon sa Figure 3a at tingnan kung ang natapos ay katulad ng nasa Figure 10.

Figure 9.

Scholar's Mate

	PUTI	ITIM
1.	e4	e5
2.	Bc4	Bc5
3.	Qh5	Na6
4.	Qxf7#	1-0

Figure 11.



(14) HUMANAP ng kalaro at maglaro. Isulat ang tira at tingnan sa susunod na pahina ang halimbawa ng pinagsusulatan. Tingnan pagkatapos ng apat na tira kung pareho ang isinulat ng kalaro.

(15) TINGNAN ulit ang mga isinulat na tira sa natapos na laro at subukang ulitin ang mga tira.

(16) MAGLARO ng anim na beses, at isulat ang mga tira. Maglaro bilang Puti at Itim, at tingnan ang nakasulat bawat apat na tira.

(17) GAMIT ang panimulang posisyon, **MAGLARO** at isulat ang mga tira ayon sa paraan ng pagsulat na makikita sa baba–bilang, tira ng puti, tira ng itim:
1. e4 e5   2. Nf3 Nc6   3. Bb5 a6   4. Ba4 b5   5. Bb3 Nf6

(18) TURUAN ang ibang manlalaro kung paano bumasa at sumulat ng chess notation.

Kung nasundan mo ng tama ang mga dapat gawin sa itaas, ibig sabihin ay marunong ka nang bumasa at sumulat. Para lalong gumaling, maglaro ulit at isulat ang mga tira. Sundan din ang iba pang laro sa mga libro, kung mayroon.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT | DATE
ROUND | BOARD | SECTION | TIME CONTROL
WHITE | BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON | DRAW | BLACK WON
SIGNATURE | SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT | DATE
ROUND | BOARD | SECTION | TIME CONTROL
WHITE | BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON | DRAW | BLACK WON
SIGNATURE | SIGNATURE

CSLC

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT | DATE

ROUND | BOARD | SECTION | TIME CONTROL

WHITE | BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

CSLC

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT | DATE

ROUND | BOARD | SECTION | TIME CONTROL

WHITE | BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

Mga Laro Para Sa Mga Nagtuturo ng Chess

Jeanne's Games for Learning Chess Notation

1. **Pangalan ng piyesa – K, Q, R, B, N, P**
   a. Ipapakita ng guro ang piyesa. Isisigaw ng mga bata kung anong titik ang kumakatawan dito.
   b. Sasabihin ng guro ang titik na kumakatawan sa piyesa. Dadamputin ng mga bata ang tamang piyesa.
   c. Ipapakita ng guro ang piyesa. Isusulat ng mga bata ang titik; paramihan ng tamang sagot.
2. **Pangalan ng mga parisukat sa chessboard: a,b,c,d,e,f,g,h, kakabit ang 1-8**
   a. Ituturo ng guro sa board ang parisukat. Isisigaw ng mga bata ang pangalan ng parisukat. Halimbawa, d3
   b. Ituturo ng guro sa board ang parisukat. Isusulat ng mga bata ang pangalan ng parisukat. Halimbawa, a4; paramihan ng tamang sagot.
   c. Sasabihin ng guro ang pangalan ng parisukat. Ilalagay ng mga bata ang piyesa sa tamang parisukat.
   d. Sasabihin ng guro ang pangalan ng parisukat. Sasabihin ng mga bata kung puti o itim ang kulay ng parisukat.
   e. Magpapakita ang guro ng listahan kung saang parisukat makikita ang mga puti at itim na piyesa. Ilalagay ng mga bata ang mga piyesa sa tamang parisukat; kung sinong maunang matapos at tama ang pagkakalagay ay siyang panalo.
3. **Pangalan ng natatanging tira—kain (x), castling (O-O, O-O-O), en passant, tsek (+), mate (# o ++)**
   a. Ipapakita ng guro ang listahan ng mga natatanging tira. Isusulat ng mga bata ang tamang simbolo ng bawat tira; panalo kung sinuman ang unang makapagsulat ng kumpleto.
   b. Titira ng isang sulong ang guro. Isisigaw ng mga bata kung ano ang tamang simbolong kumakatawan sa tira.
   c. Titira ang guro ng tatlo hanggang limang sulong. Isusulat ng mga bata ang mga tamang simbolong kumakatawan sa bawat sulong.
4. **Mga tira sa laro—piyesa, parisukat, at iba pang simbolo**
   a. Titira ang guro. Isisigaw ng mga bata kung ano ang tawag sa itinira.
   b. Titira ang guro ng tatlo hanggang limang sulong. Isusulat ng mga bata ang mga tamang simbolong kumakatawan sa bawat sulong.
   c. Magpapakita ang guro ng listahan ng mga sulong sa isang laro. Titira ang mga bata ayon sa ipinakitang listahan; panalo kung sinuman ang makarating sa tamang posisyon.

Ang guro ay kailangang maghanda ng listahang kakailanganin sa 1c, 2b, 2e, 3a, 3c, 4b at 4c para ma-tsek kung tama ang mga sagot at sino ang nanalo. Maaring ang mga bata ay mabagal sa pagbasa at pagsulat ng chess notation, kung kaya maaring bawasan o limitahan ang mga pagsasanay sa 1a, 1b, 2a, 2c, 2d, 3b at 4a.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, All Rights Reserved.

"Ang librong ito ay makakatulong sa mga gustong matutong bumasa at sumulat ng chess notation. Maganda rin itong sanggunian para sa mga magulang at guro. Sana ay natuto ako noong bata pa ako."

–Tony Rich, tagapamahala ng Saint Louis Chess Club

"Maraming nag-aakala na mahirap pag-aralan ang chess. Hindi po totoo! Kapag natuto kang bumasa at sumulat ng chess notation, mas madali kang gagaling. Natuto akong bumasa noong ako ay apat na taong gulang."

–Yasser Seirawan, apat na beses naging kampeon ng Estados Unidos

"Ang munting aklat na ito ay maaring gamitin sa mga silid-aralan para tulungan ang mga bata na:

a.) Matutong bumasa, sumulat, at sumunod sa mga tagubilin;
b.) Dagdagan ang kamalayan para mas madaling makita ang mga mala-disenyong nangyayari sa paligid;
c.) Mahasa ang galing sa pagsasaulo at diskarte sa paglutas sa mga palaisipan."

–Karen Wulff, dating guro sa Grade 2

CSLC Saint Louis CHESS CLUB

WORLD CHESS HALL of FAME

Saint Louis Chess Campus

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org