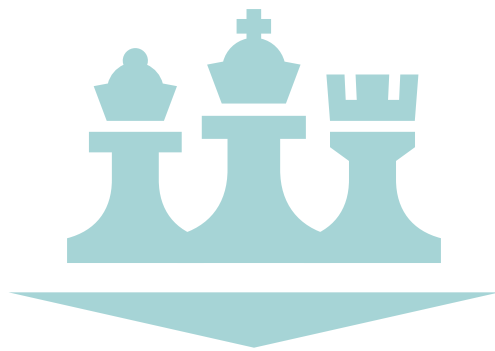
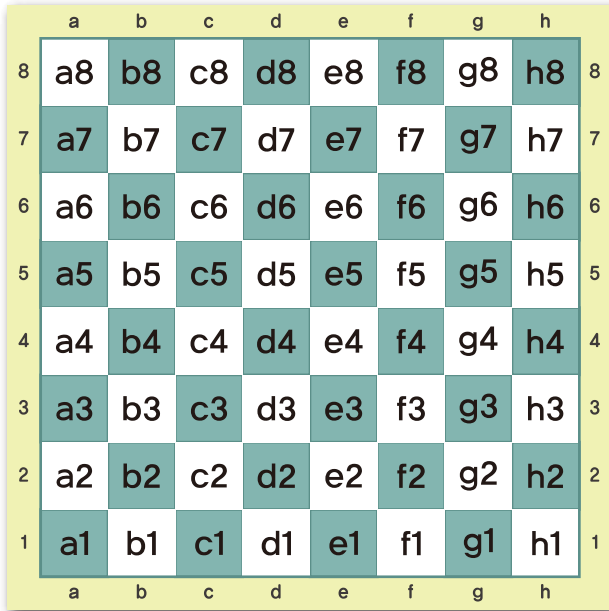


# 체스 기보 읽는 법



# 체스 보드의 주소



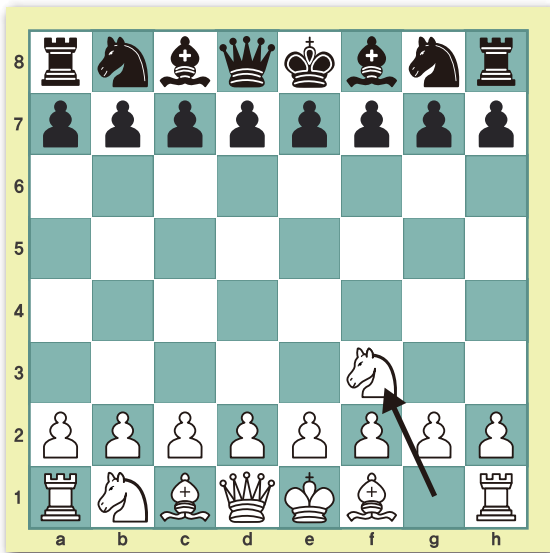
파일(알파벳)과 랭크(숫자)를 결합하면 스퀘어의 주소가 됩니다.

		King	<u>    K    </u>
		Queen	<u>    Q    </u>
		Rook	<u>    R    </u>
		Bishop	<u>    B    </u>
		Knight	<u>    N    </u>
		Pawn	<u>    표시 안함    </u>

각 기물은 이니셜(약자)로 표시합니다.  
킹이 K를 가져가서  
나이트는 N으로 표시합니다.

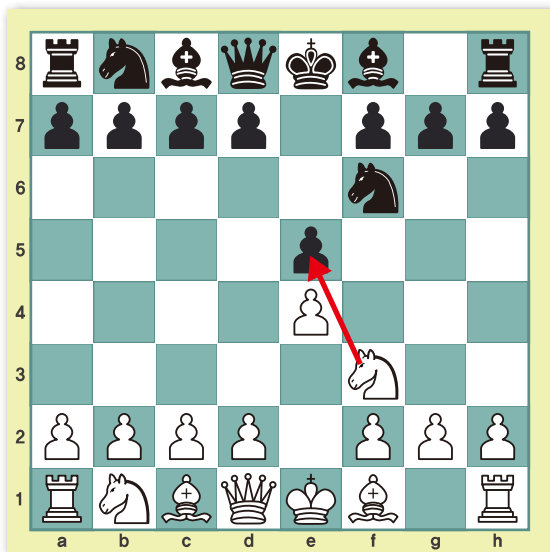
폰은 너무 많아서  
이니셜로 표시하지 않습니다.  
폰은 스퀘어의 주소로만  
나타냅니다.

# 체스 기보 읽는 법



기물이 움직였을 때는  
움직인 **기물의 이니셜** + 도착한 **스퀘어의 주소**  
를 써 주면 됩니다.

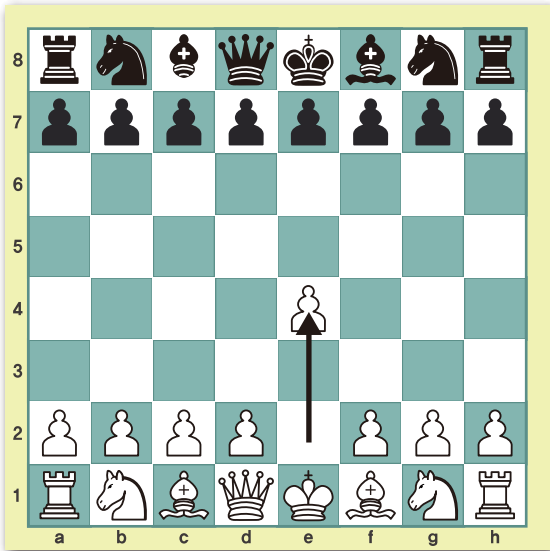
왼쪽 그림의 움직임을 기보로 쓰면  
**N**(나이트) + **f3**(도착한 스퀘어)  
즉 **Nf3** 입니다.



기물이 잡으며 움직였을 때는  
움직인 **기물의 이니셜** + **x**(잡았다는 뜻)  
도착한 **스퀘어의 주소**를 써 주면 됩니다.

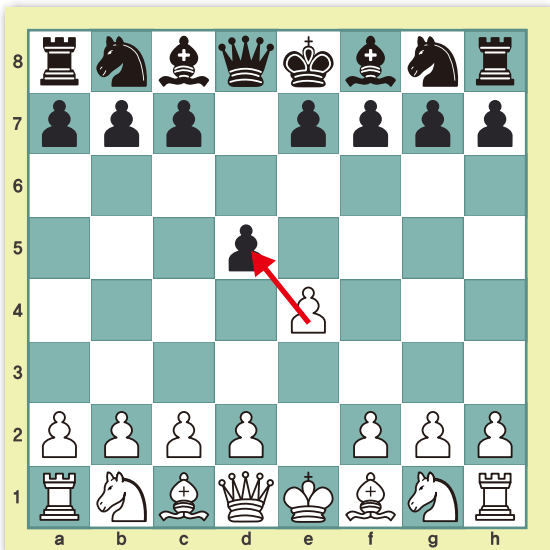
나이트가 e5의 폰을 잡으며 움직이면  
**N**(나이트) + **x** + **e5**(도착한 스퀘어)  
즉 **Nxe5** 입니다.

# 체스 기보 읽는 법2



폰이 움직였을 때는  
도착한 **스퀘어의 주소**를 써 주면 됩니다.

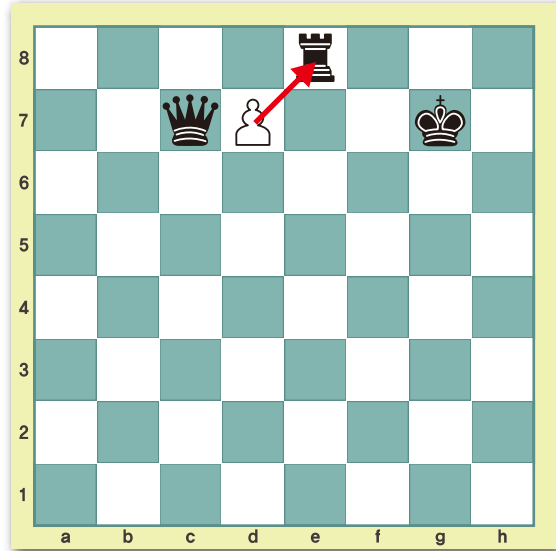
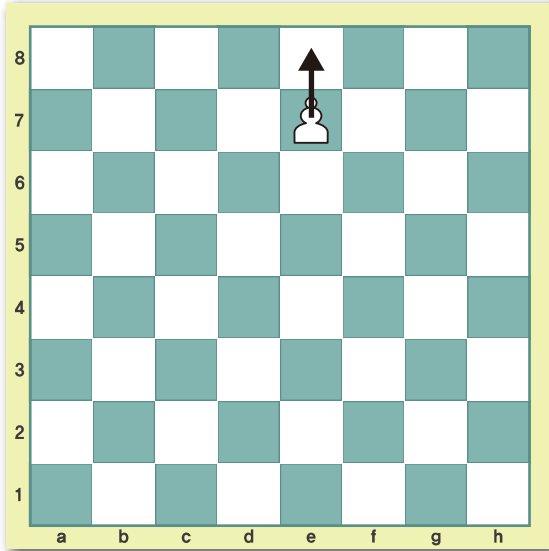
왼쪽 그림의 폰의 움직임을 기보로 쓰면  
**e4**(도착한 스퀘어)입니다.



폰이 잡으며 움직였을 때는  
출발한 **파일의 이름 + x** (잡았다는 뜻) +  
도착한 **스퀘어의 주소**를 써 주면 됩니다.

왼쪽 그림의 폰의 움직임을 기보로 쓰면  
출발한 파일의 이름 **e + x + d5**  
(도착한 스퀘어)  
즉 **exd5**입니다.

# 체스 기보 읽는 법3



폰이 상대의 진영 끝에 도착하면 다른 기물로 프로모션 합니다.

왼쪽 그림의 폰은 프로모션하고 퀸으로 기물을 바꿉니다. 이것을 기보로 쓰면 **e8**(도착한 스퀘어의 주소) + **Q**(바꾼 기물의 이니셜) 즉 **e8Q**가 됩니다.

오른쪽 폰은 흑 룯을 잡으면서 프로모션 하고 나이트로 기물을 바꿉습니다.

이것을 기보로 쓰면

**d**(출발한 파일) + **x**(잡았다는 뜻) + **e8**(도착한 스퀘어) + **N**(바꾼 기물) 즉 **dxe8N**이 됩니다.

## [기타 체스 기보 표시 방법들]

체크 : + (예) Be3+) 체크메이트 : # (예) Rd8#)

킹 사이드 캐슬링 : 0-0 퀸 사이드 캐슬링 : 0-0-0

체스 기보를 읽을 수 있으면 체스 공부에 큰 도움이 됩니다. 체스 책을 읽거나 유명 선수의 체스 기보로 공부하는 것이 가능합니다.