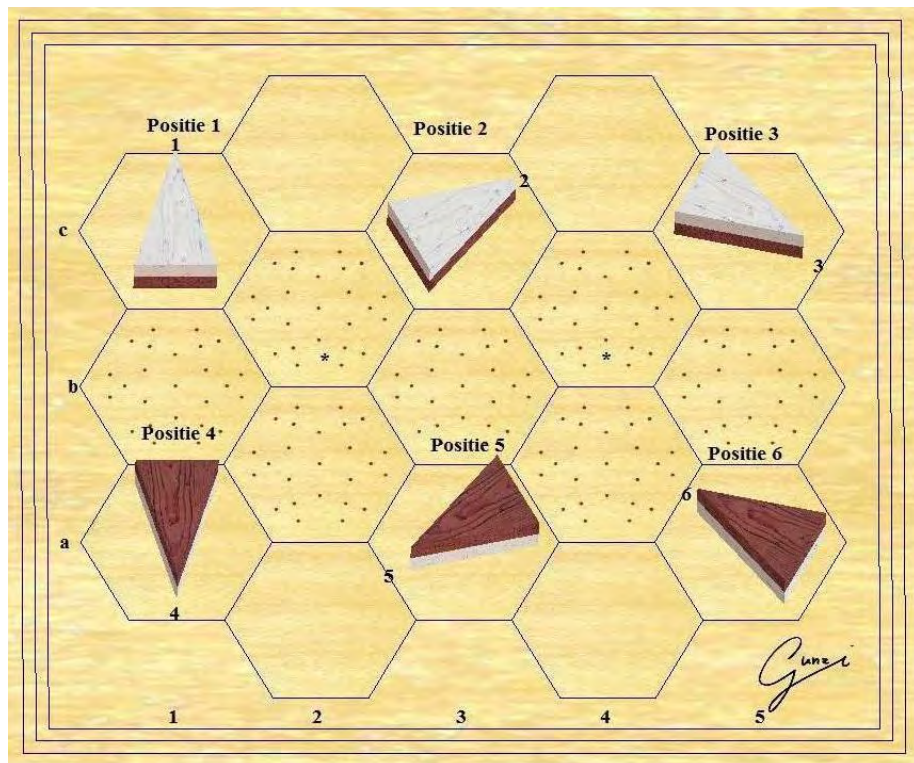


De notatie van Gunzi

Inleiding

De notatie van Gunzi is ontwikkeld om op eenduidige wijze elke stelling en elk spelverloop te kunnen beschrijven. Daarbij hebben we gestreefd naar een grammatica die zowel beknopt als intuïtief is. De afbeeldingen van de speelborden zijn ter illustratie van de notatieregels voor bepaalde zetten en moeten niet gezien worden als daadwerkelijke spelsituaties.

Standaard gaat de notatie uit van zwart als beginnende partij aan de kant van het logo.



Inhoud

1. Het veld
2. De posities
3. Karakterveranderingen
4. De basiszetten en de promotiezet
5. Gecombineerde zetten en zuilzetten
6. Notatie van het spelverloop

1. Het veld

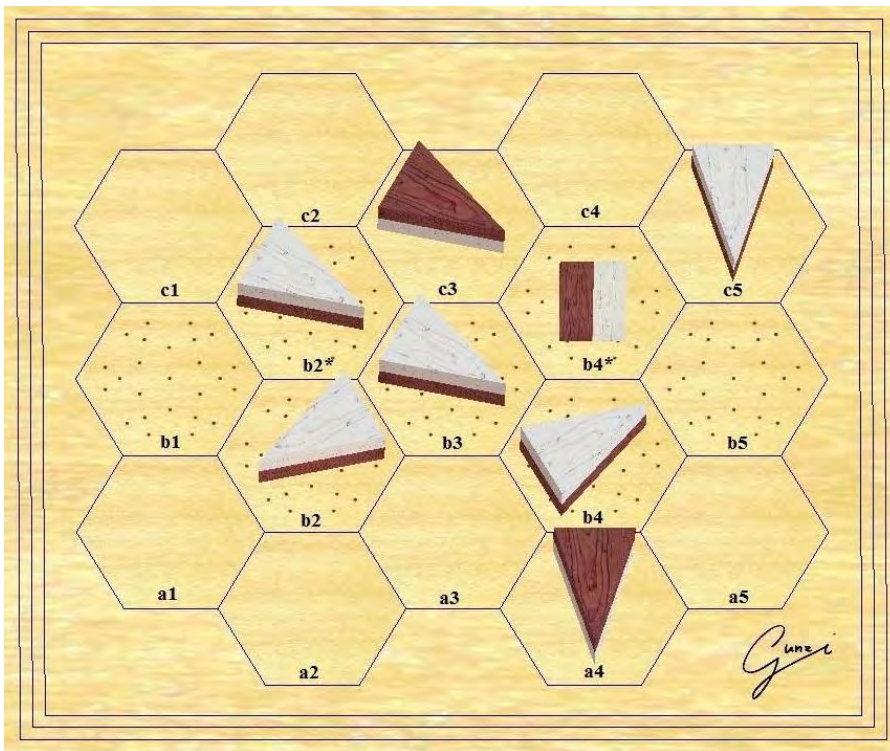
Het Gunzi-bord bestaat uit 17 zeskantige velden in 3 horizontale zones. De buitenste daarvan zijn blank en tellen elk 5 velden. De gestippelde middenzone telt 7 velden. Vanaf de kant met het logo zijn de zones benoemd met de letters a,b,c. Verticaal telt het bord 5 banen. Van links naar rechts hebben die de cijfers 1 t/m 5. De benoeming van het veld is een letter voor de zone en een cijfer voor de baan. Zo heet het veld linksonder **a1** en het veld rechtsboven **c5**. In de banen 2 en 4 zijn er twee velden in zone b. De bovensten daarvan worden aangeduid met een ster erbij (**b2***, **b4***).

2. De posities

Een stuk kan in elk veld 6 posities innemen. De positie wordt benoemd vanuit de punt, met de klok mee van 1 t/m 6. De positie van een stuk in een veld wordt genoteerd door een punt na de veldnotatie. Zo wordt het zwarte stuk rechtsonder beschreven als: **a5.6** (Lees: a5 met de punt op positie 6).

3. Karakterveranderingen

Stukken kunnen op 3 manieren van karakter veranderen. Wanneer een stuk van de tegenstander wordt geslagen gebruiken we de letter **X** (*lees: na slag*). Voor het kantelen de **K** (*lees: na kantelen*) en voor de vestiging of verhoging van de zuil de **Z** (*lees: zuil op ..*). Om aan te geven waarmee de zuil wordt verhoogd, gebruiken we het ampersand teken: **&** (*lees: met*). Specificaties zoals de hoogte van de zuil worden waar nodig tussen haakjes aangegeven, zoals **Z(3)**. Aanduidingen tussen haakjes kunnen ook gebruikt worden voor andere relevante informatie, zoals de verdediging door een blok van de tegenstander (**B**).



4. De basiszetten en de promotiezet

De zet van een stuk wordt genoteerd vanuit de positie, de actie en de eindsituatie. De zet wordt aangegeven door het symbool $>$ (*lees: wordt*).

- **De schuiver:** $a4.4 > a5.5$

Het zwarte stuk op **a4** verplaatst naar **a5** en maakt een zwenk naar rechts.

- **De slag:** $c3.3X > a3.2$

Zwart op **c3** gaat via slag op **b3** naar **a3** en maakt een zwenk naar links. (**b3** wordt zerk)

- **De meerslag:** $c3.3X > b1.4X > a3.5$ (**B**)

Zwart op **c3** gaat via slag op **b2*** naar **b1** met zwenk naar rechts, daarna via slag op **b2** naar **a3**, ook met een zwenk naar rechts. Hierna moet de meerslag stoppen door het blok van wit op **b4** dat gericht is op **a3** (**B**).

- **Het kantelen:** $a4.4K > b4.3$

Het zwarte blok op **a4** kantelt wit op **b4** en laat **b4** daarna een zwenk naar rechts maken.

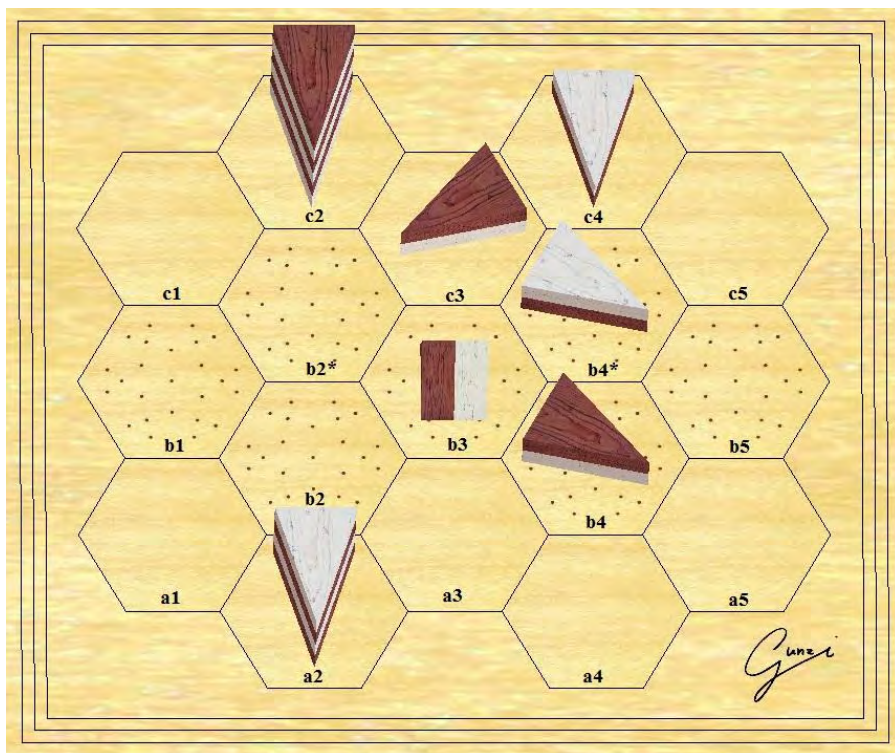
- **De promotie:** $c3.3 > Zc2 \& b4^*$

(*Lees: c3 met punt op 3 wordt zuil op c2 met b4**). Zwart op **c3** promoveert op **c2**, met (**&**) de zerk van **b4***. Bij een promotie zonder zerk wordt alleen het **&** teken gebruikt. Bij promotie mag ook de letter **P** gebruikt worden.

5. Gecombineerde zetten en zuilveranderingen

Het spel kent twee gecombineerde zetten. De promotie wordt behaald door een **slag** of door **kantelen**. Er zijn drie vormen van zuilverandering. De 1^e is de **zuilverhoging**, de 2^e de **enkele zuilslag** en de 3^e de **zuilmeerslag**.

Specificaties. De notatieregels kennen een zekere variatie. Noemen van de zuilhoogte, bijv. (4) is niet verplicht, maar het kan de overzichtelijkheid bevorderen. Bij een promotie met één of geen zerk zijn specificaties ook niet verplicht, maar wel toegestaan. In voorkomende gevallen worden de varianten in notatie vermeld.



- **Promotie door slag:** $b4*.3X > Za4 \& b4$

Wit op **b4*** promoveert via slag (van **b4**) op **a4**, waarna de net ontstane zerk op **b4** wordt geruimd. De ruiming vindt na de zuilverstiging plaats en wordt dus als laatste actie genoteerd. Bij een promotie bestaat de zuil altijd uit twee stukken. De hoogtespecificatie (2) kan dus achterwege blijven.

- **Promotie door kantelen:** $c3.4K > Zc4 \& b3$

Zwart op **c3** kantelt wit op **c4** waardoor het promoveert. Er is één zerk op het bord, dus deze moet bij promotie geruimd worden. Deze hoeft men daarom niet te noteren, al is het voor het overzicht beter om het wel te doen. Bij meerdere zerken dient de keus altijd gespecificeerd te worden:

- **De zuilverhoging:** $c3.4 > Za2(3)$

Zwart op **c3** verhoogt de eigen zuil op **c2** door middel van een schuiver. De zuil telt dan 3 stukken, en beslaat dus 2 ringen.

- **De enkele zuilslag:** $Za2 \& a3 > Za2 (3)$

Denk het stuk **b4.3** voor deze situatie even als **a3.3**. Zuil wit op **a2** eigent het zich toe.

- **De zuilmeerslag:** $Zc2 \& c4 \& b4* > Zc2 (5)$

Zuil zwart op **c2** (heeft 3 stukken = 2 ringen) eigent zich **b4*** en **c4** toe. Daarna is de zuil 5 hoog = 4 ringen. Dat is het hele bord.

