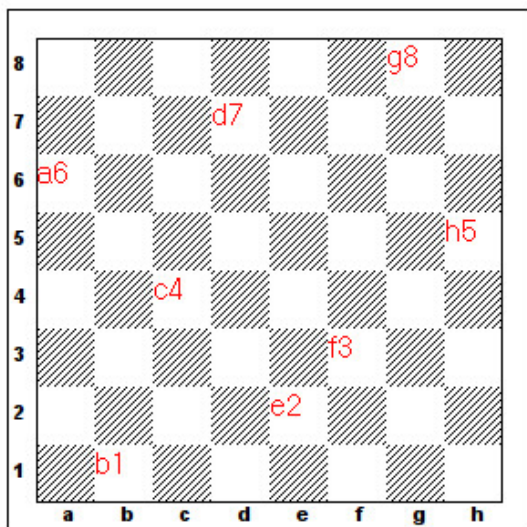


Para cada figura que se mueve se anota su inicial con mayúscula.

Cuando es una movida de peón es opcional anotar la inicial. Por ejemplo se anota Pe4 o bien e4.



Para cada casilla se anota su letra (con minúsculas) y número más cercanos.

ENROQUE CORTO : 00

ENROQUE LARGO : 000

CORONACIÓN: inicial de la figura canjeada. Ejemplo Pd8D

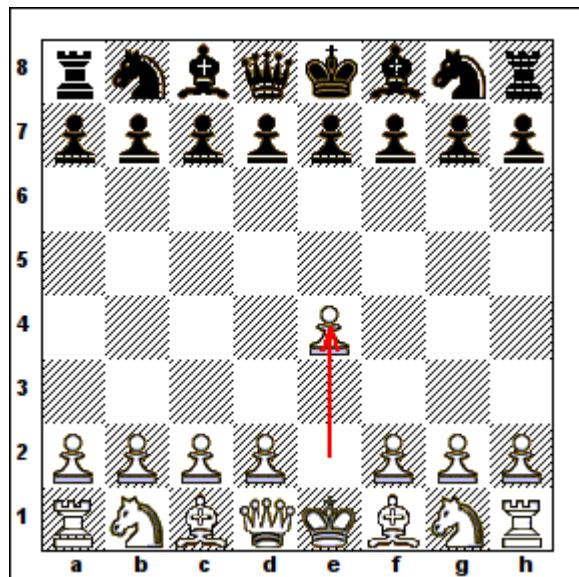
CAPTURA : χ antes de la casilla (es opcional). Ejemplo Cχd4 = Cd4

Cuando 2 figuras iguales pueden llegar a la misma casilla, se anota la fila o columna donde esté la figura movida, antes de la casilla.

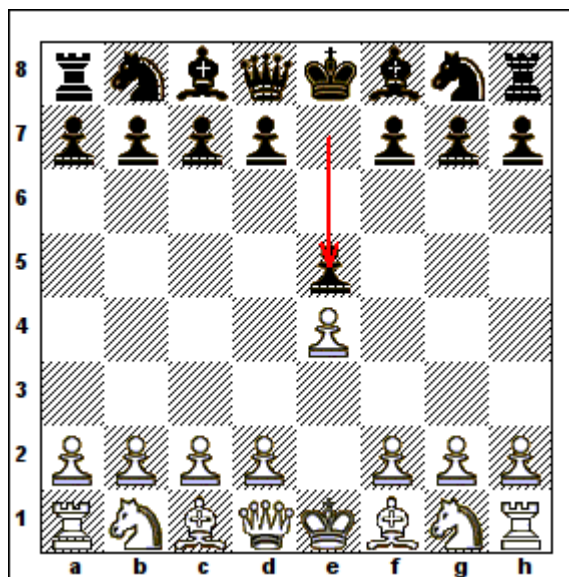
Ejemplo Tec4

Jugadas de ejemplo :

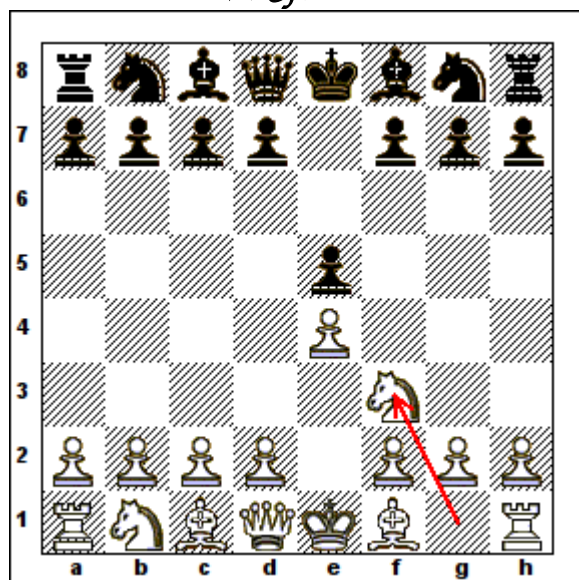
1. Pe4



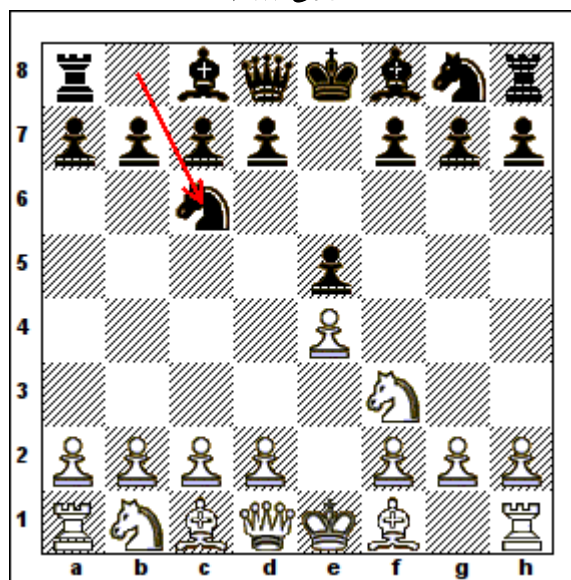
1... Pe5



2. Cf3

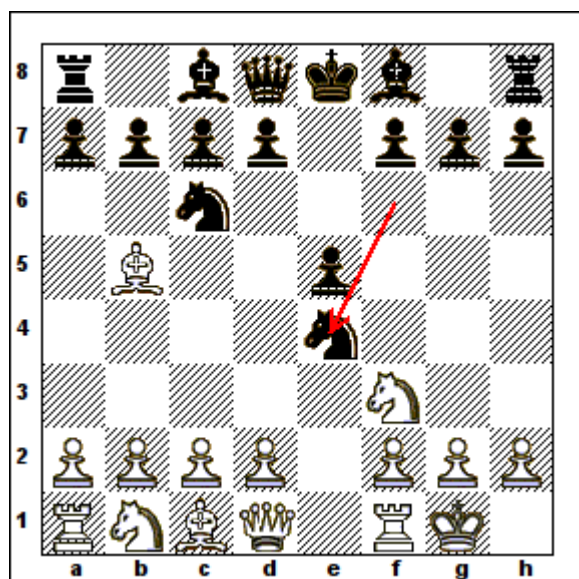


2... Cc6

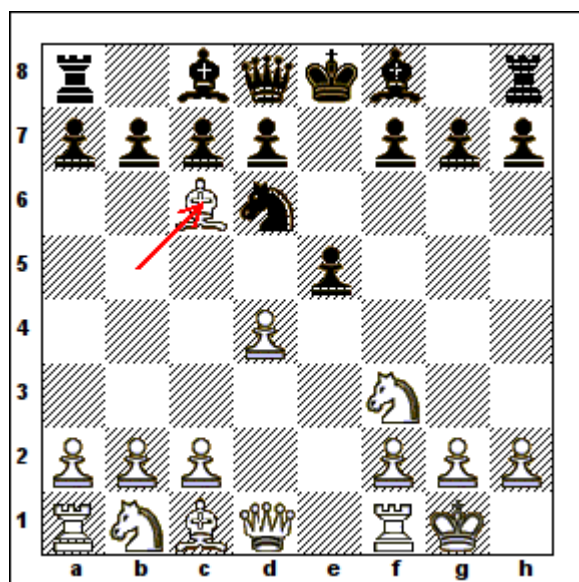


Ejercicio : Continúa realizando las siguientes movidas y revisa en los diagramas si las has realizado bien.

3. Ab5 Cf6 4. O-O Ce4



5. Pd4 Cd6 6. Ac6



6... Pdc6 7. Pde5 Cf5

*Ejercicio : Continúa jugando y anotando esta partida.*