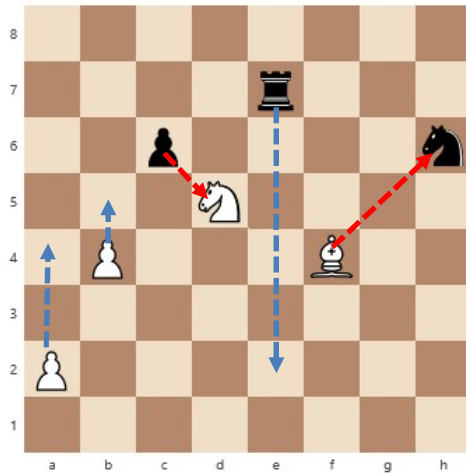


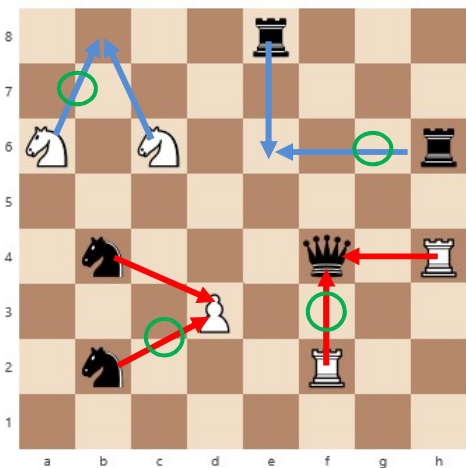
Résumé : Notation algébrique des coups joués



(1) (2) (3) (4) (5)

(1)	déplacement du pion	a4	on indique simplement la case d'arrivée du pion
(2)	déplacement du pion	b5	on indique simplement la case d'arrivée du pion
(3)	capture par un pion*	cxd5	on indique la colonne de départ du pion et la case sur laquelle la capture est faite, sans préciser quel type de pièce se trouvait sur cette case
(4)	Déplacement d'une Pièce	Te2	on indique le type de Pièce (ici une Tour) et la case d'arrivée
(5)	Capture par une pièce*	Fxh6	on indique le type de Pièce qui effectue la capture et la case sur laquelle une pièce est capturée, sans préciser quel type de pièce se trouvait sur cette case

* Le symbole **X** pour signifier qu'il y a une capture



Cas particulier pour un Cavalier ou pour une Tour. Il se peut que 2 Cavaliers puissent se déplacer sur une même case ou capturer une pièce sur une même case. Idem pour les Tours.

Il faut alors préciser soit la rangée, soit la colonne sur laquelle se trouvait le Cavalier (ou la Tour) qui a fait l'action.

Pour les actions marquées par un ○

Cab8 c'est le Cavalier qui est sur la colonne a qui se déplace en b8

C2xd3 c'est le Cavalier qui est sur la rangée 2 qui capture la pièce qui est sur la case d3

The8

T2xf4 ou Txf4

Pour noter un coup joué : **21.Ce4 Txe8**

N° du coup joué

Coup joué par les Blancs

Coup joué par les Noirs