AJEDREZ DE SILICIO

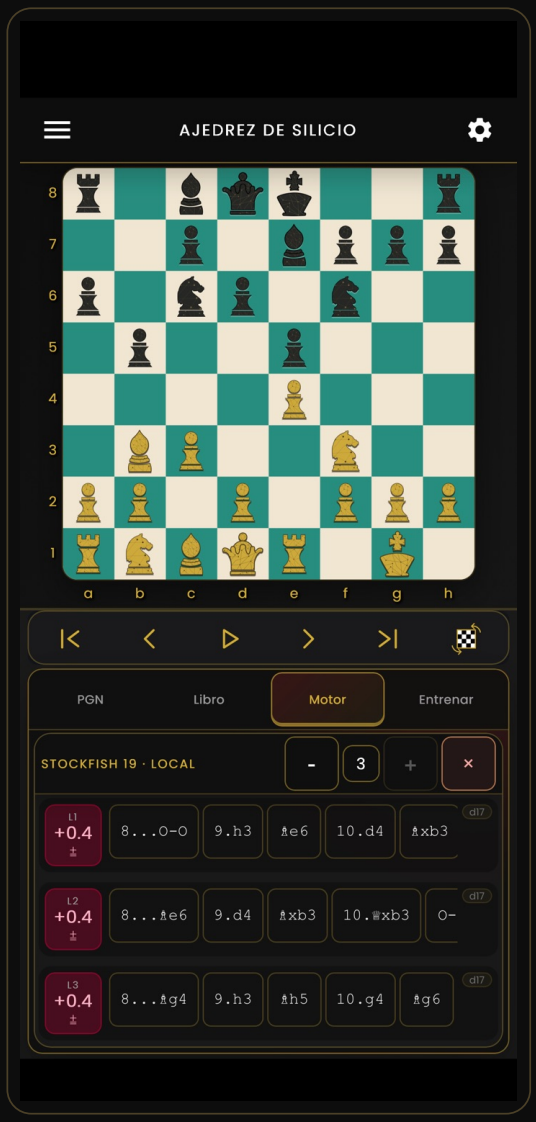
www.ajedrezdesilicio.com

MANUAL VISUAL · ANDROID + iOS

Tu tablero.
Cada opción.
Paso a paso.

Reconoce el control.
Encuentra la ruta.
Aprende a utilizarlo.

Estudia, analiza, entrena y comparte con una guía que muestra los controles junto a cada explicación.



192 páginas ilustradas · 3 estudios de práctica

ICONOS Y BOTONES RUTAS DE ACCESO
PGN / FEN STOCKFISH ENTRENAMIENTO

APRENDE A ORIENTARTE

ÍNDICE INTERACTIVO

Encuentra lo que necesitas

Toca un tema para abrirlo. Los números indican dónde comienza cada recorrido.

10 Tu centro de estudio de ajedrez
13 Lleva tu tablero contigo
15 Qué tienes gratis y qué añade Premium
21 Comprar y recuperar tu Premium
24 Prueba, suscripción y Academia
28 Reconoce tu espacio de trabajo
31 Tu primera sesión en diez minutos
36 Abre una partida o una colección
39 Pega texto y cambia de partida
42 Lee la partida sobre el tablero
45 Introduce tus propias jugadas
49 Da contexto a cada estudio
53 Compara sin perder la línea principal
56 Ordena, corrige y depura el análisis
59 Explica lo que viste en la posición
63 Flechas, casillas y diagramas
67 Dicta una partida a PGN
71 FEN: una posición en una línea
74 Construye una posición en el editor
79 De una foto al tablero
84 Organiza tus bases PGN
87 Guarda sin confundir las copias
92 Encuentra y ordena tus estudios
97 Respalda y cambia de dispositivo
102 Pon Stockfish a trabajar contigo
104 Entiende lo que dice la evaluación

MAPA VISUAL DE LA APP

Seguir el índice

ÍNDICE INTERACTIVO

Del análisis a la práctica

Toca un tema para abrirlo. Los números indican dónde comienza cada recorrido.

107 Explora una línea y conserva la idea
110 Consulta Silicio Computer Book
113 Busca quién llegó a esa posición
116 Convierte una posición en una partida
119 Controla el reloj y revisa el resultado
122 Ciega: piensa sin ver las piezas
124 Memoria: reproduce una partida
127 Recordar posición: reconstruye el tablero
129 Reflejos: reconoce las casillas
132 Elige el formato adecuado
136 Crea un diagrama que explique una idea
140 Muestra una secuencia en GIF
143 Crea un vídeo MP4 de la partida
146 Prepara una ficha PDF A5
149 Imprime una partida comentada
152 Haz cómodo el tablero
155 Sonido, energía y recuperación
158 Prepara tu estudio sin internet
163 Analiza una partida que acabas de jugar
167 Construye una línea de repertorio
171 Prepara una lección para compartir
174 Acceso, motor y voz
178 Archivos, posiciones y exportaciones
184 Lo que conviene tener claro
186 El vocabulario que necesitas
190 Enlaces oficiales y alcance de la guía
192 Abre. Comprende. Comprueba. Conserva.

MAPA VISUAL DE LA APP

Volver al índice

ANTES DE EMPEZAR

Mira el control. Sigue la ruta.

Cada explicación incluye la imagen del icono, botón o campo que debes reconocer. La ruta te indica desde dónde abrirlo.

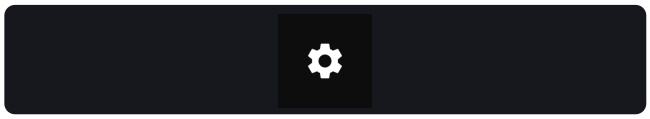
1 · Encuentra la entrada

El menú de tres líneas y el engranaje no realizan la misma función. El primero reúne acciones del estudio; el segundo abre los ajustes.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.

2 · Abre la opción indicada

Ejemplo: para exportar una animación, abre Menú y toca Crear GIF. Después trabaja con los controles de esa ventana. Las opciones que aparecen juntas como alternativas no se pulsan todas en secuencia.



Crear GIF

Menú



Desde la jugada

Menú → Crear GIF

3 · Reconoce la forma real del control

Hay botones con icono y botones de texto. Los detalles ampliados o recompuestos ayudan a reconocerlos; no son pantallas completas. Las referencias del sistema están identificadas: los selectores de archivos, las compras y las hojas de compartir pueden verse distintos en Android e iOS.

Tu cuaderno de práctica

Descarga y guarda el archivo PGN. En la app, abre Menú > Cargar PGN y selecciona el archivo.

Descargar cuaderno PGN

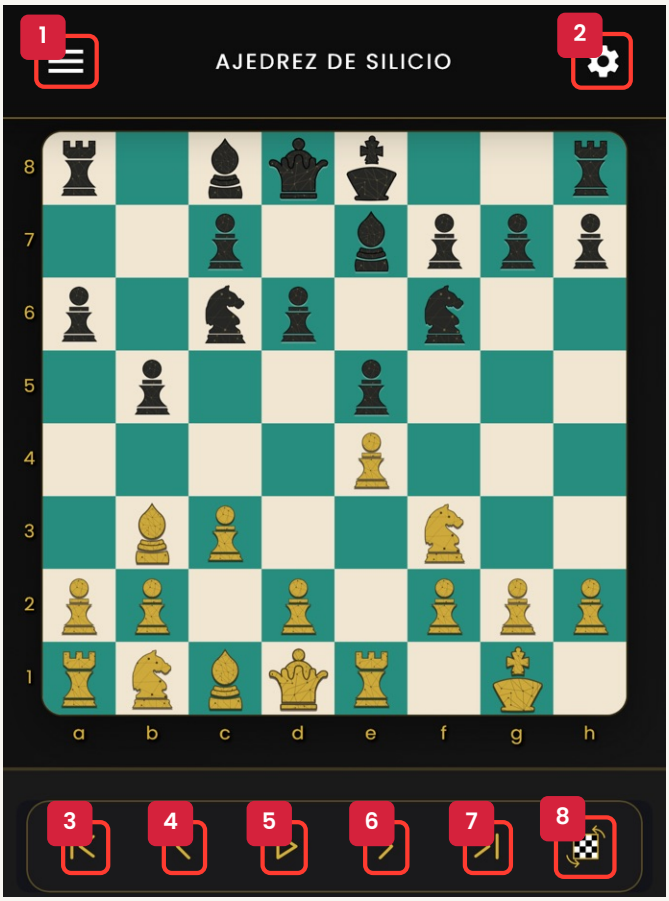
3 ejercicios para seguir el manual

Escanea para descargar

MAPA DE LA INTERFAZ

Menú, Ajustes y navegación

Captura oficial de iPhone. El menú está arriba a la izquierda; Ajustes, arriba a la derecha. La fila situada debajo del tablero recorre las jugadas y cambia la orientación. Los números identifican controles independientes.



1. **Menú de tres líneas**
2. **Ajustes: engranaje**
3. **Ir al inicio**
4. **Jugada anterior**
5. **Reproducir / detener**

   ▶ Reproducir
6. **Jugada siguiente**
7. **Ir al final**
8. **Rotar el tablero**

MAPA DE LA INTERFAZ

Las pestañas y las acciones del PGN

Detalle de una captura oficial. Toca PGN/FEN para abrir el panel intermedio de copiar, pegar, voz, datos, diagramas, impresión y FEN. Anotar y Guardar son botones distintos. El lápiz superior abre el pintado; no es Anotar.

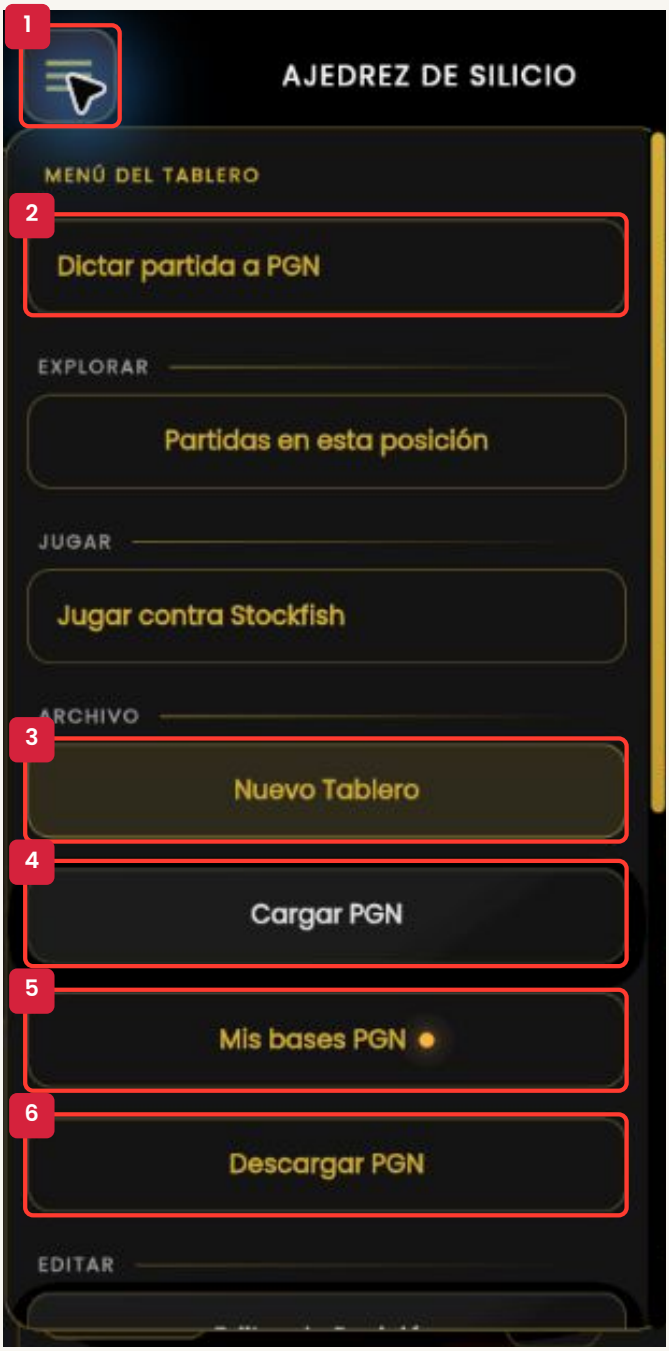


1. Ampliar el panel
2. Pestaña PGN
3. Pestaña Libro
4. Pestaña Motor
5. Pestaña Entrenar
6. Abrir herramientas PGN/FEN
7. Anotar la jugada elegida
8. Guardar la partida en una base
9. Mostrar controles de pintado

MAPA DE LA INTERFAZ

El menú abierto: acciones con nombre

Referencia auténtica de una versión anterior de Android; el orden puede variar. Las acciones se reconocen por sus rótulos y no necesitan un icono propio. Abre Menú y luego toca la fila de la acción. Desplaza el menú para ver más.



1 **El menú se abre aquí**



2 **Dictar partida a PGN**



3 **Nuevo Tablero**



4 **Cargar PGN**



5 **Mis bases PGN**



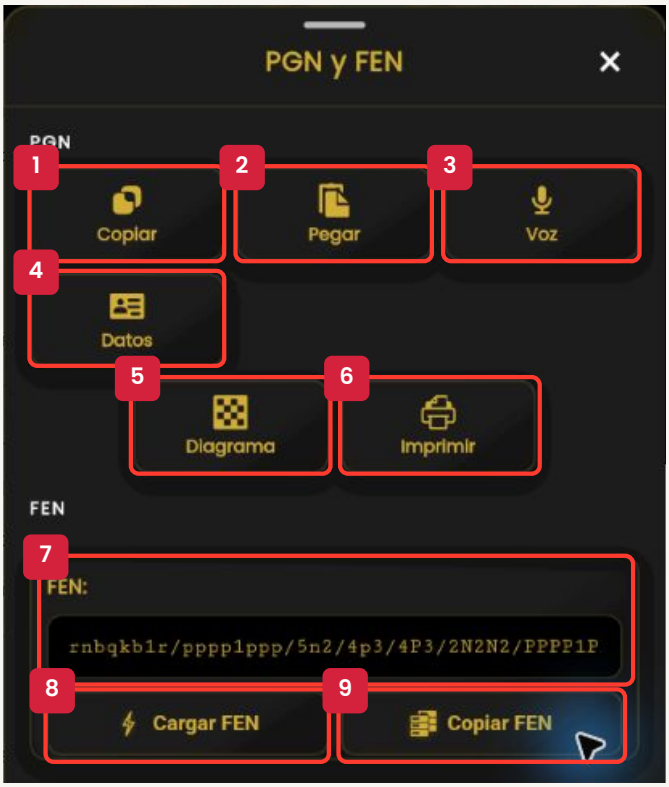
6 **Descargar PGN**



MAPA DE LA INTERFAZ

El panel intermedio PGN y FEN

Referencia auténtica anterior de Android, con controles contrastados con la edición actual. Se llega tocando PGN/FEN en la cabecera del panel. El área PGN trabaja con la partida; el campo FEN y sus dos botones trabajan con una posición.



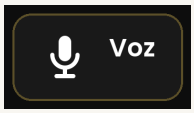
1 **Copiar el PGN**



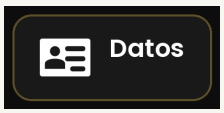
2 **Pegar un PGN**



3 **Voz: abrir dictado**



4 **Datos de la partida**



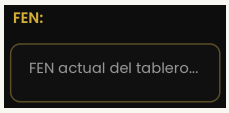
5 **Insertar diagrama**



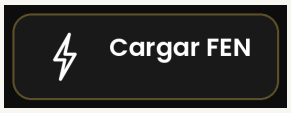
6 **Imprimir PGN**



7 **Campo de la posición FEN**



8 **Cargar FEN**



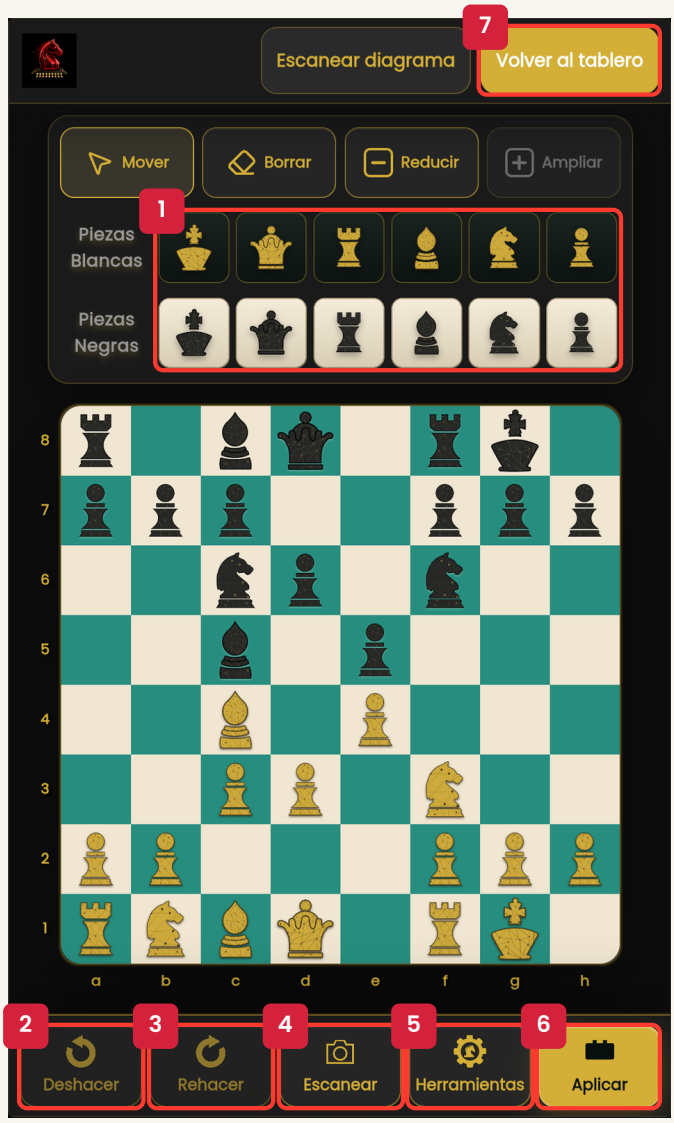
9 **Copiar FEN**



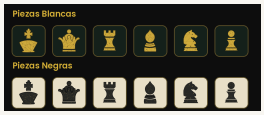
MAPA DE LA INTERFAZ

El editor: piezas y herramientas

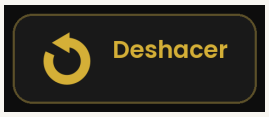
Captura oficial de Android. Las paletas están encima del tablero y las acciones principales en la barra inferior. Toca Herramientas para abrir Posición, Transformar y Reglas. El turno se cambia en Posición; el enroque y la captura al paso, en Reglas.



1 Piezas blancas y negras



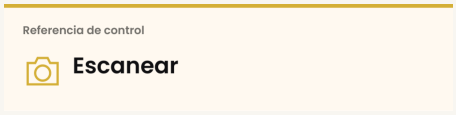
2 Deshacer en el editor



3 Rehacer en el editor



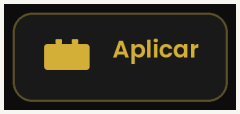
4 Escanear un diagrama



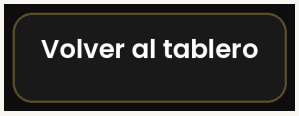
5 Abrir Herramientas



6 Aplicar al tablero



7 Volver al tablero



EMPIEZA AQUÍ

Tu centro de estudio de ajedrez

Una partida puede convertirse en una lección, un repertorio y un ejercicio. Este manual te acompaña durante todo ese recorrido.

ESTUDIA

Abre un PGN, recorre las jugadas y entiende las ideas con comentarios, variantes y diagramas. Tu análisis conserva una estructura que puedes volver a consultar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



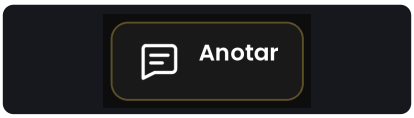
PGN

Primera pestaña del panel inferior.



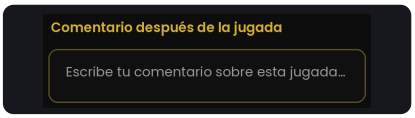
Toca una jugada del PGN

PGN



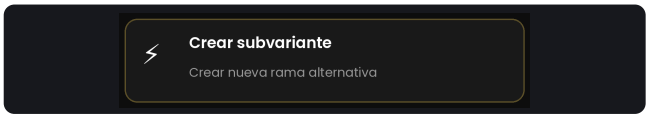
Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Crear subvariante

Elegir jugada → Mover pieza

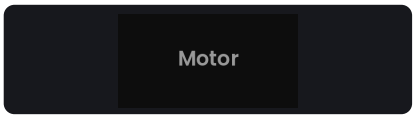


Diagrama

PGN/FEN

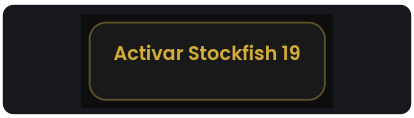
COMPRUEBA

Usa Stockfish para contrastar tus candidatos. Consulta el libro de aperturas o busca partidas que hayan llegado a la misma posición.



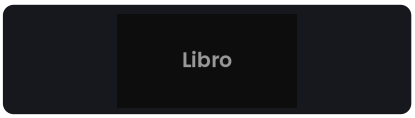
Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EMPIEZA AQUÍ · CONTINUACIÓN

Tu centro de estudio de ajedrez

Controles de «COMPRUEBA»



Abrir Silicio Computer Book

Libro



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

Menú

ENTRENA

Juega una posición contra el motor. Practica visualización, memoria de jugadas, reconstrucción de posiciones y rapidez para reconocer casillas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



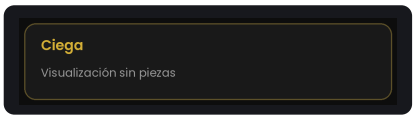
Jugar contra Stockfish 19

Menú

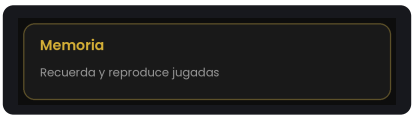


Entrenar

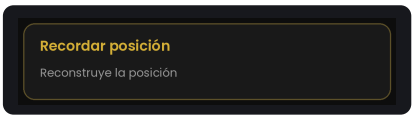
Cuarta pestaña del panel inferior.



Ciega

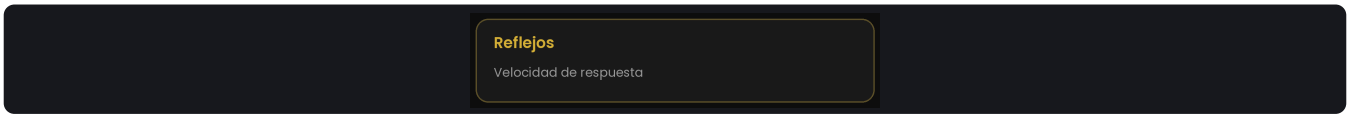


Memoria



Recordar posición

Dónde: Entrenar



Reflejos

Dónde: Entrenar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EMPIEZA AQUÍ · CONTINUACIÓN

Tu centro de estudio de ajedrez

CONSERVA Y COMPARTE

Organiza bases locales, exporta el PGN editable y prepara imágenes, animaciones, vídeos o material imprimible. Elige el formato según la tarea.



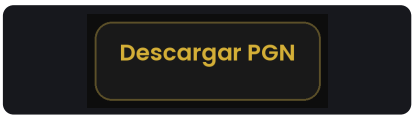
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Mis bases PGN

Menú



Descargar PGN

Menú



Captura del tablero



Crear GIF



Crear MP4

Dónde: Menú



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Imprimir

PGN/FEN

Cómo leer esta guía

Si acabas de instalar la app, sigue las páginas 13-31. Para una tarea concreta, toca su entrada en el índice. Los ejemplos proponen qué hacer y cómo comprobar que lo has conseguido.

Se utiliza «toca» para Android, iPhone y iPad. La posición de algunos controles cambia según el tamaño de pantalla. El nombre de la herramienta te ayudará a reconocerla.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

INSTALACIÓN

Lleva tu tablero contigo

Descarga la app oficial. Puedes comenzar con las funciones gratuitas y activar Premium cuando quieras ampliar tu estudio.

ANDROID

Google Play · Ajedrez de Silicio

Android 7.0 o posterior. La tienda confirma la compatibilidad concreta de tu equipo.

ABRIR GOOGLE PLAY

iPHONE Y iPAD

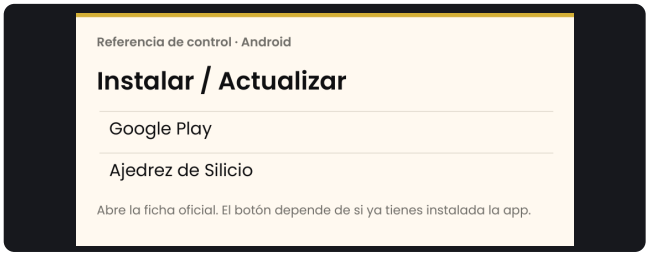
App Store · Ajedrez de Silicio

iOS / iPadOS 26.0 o posterior. Utiliza la misma cuenta Apple cuando necesites restaurar tu compra.

ABRIR APP STORE

1 Instala o actualiza

Abre el enlace de tu sistema, comprueba el icono del caballo rojo y toca Instalar u Obtener. Si ya la tienes, busca una actualización.



Instalar / Actualizar

Ficha de la app en Google Play.



Obtener / Actualizar

Ficha de la app en App Store.

INSTALACIÓN · CONTINUACIÓN

Lleva tu tablero contigo

2 Abre la app

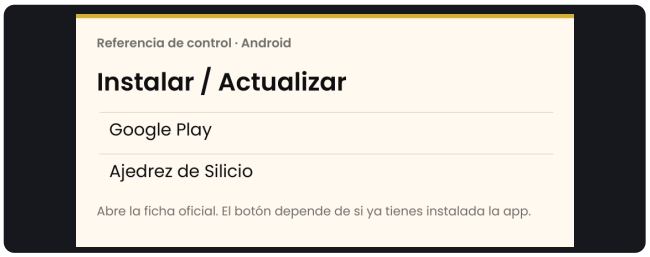
Entra al tablero. Para estudiar con las funciones gratuitas no necesitas crear una cuenta. Ten un archivo PGN a mano para la práctica de la página 31.



PGN

Dónde: Primera pestaña del panel inferior.

> **Los enlaces y códigos QR son interactivos**
>
> Toca el botón si lees en el mismo teléfono. Escanea el QR si tienes el manual abierto en otro dispositivo. El precio vigente de Premium se muestra en la tienda antes de confirmar.



Instalar / Actualizar

Ficha de la app en Google Play.



Obtener / Actualizar

Ficha de la app en App Store.

ACCESO

Qué tienes gratis y qué añade Premium

La instalación gratuita es una herramienta de estudio completa. Premium amplía el análisis, el entrenamiento y la creación de material.

Tablero, PGN/FEN, variantes y anotaciones

Gratis: Sí
Premium: Sí



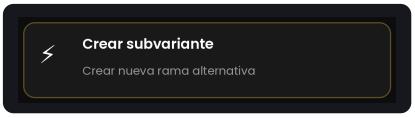
PGN

Primera pestaña del panel inferior.



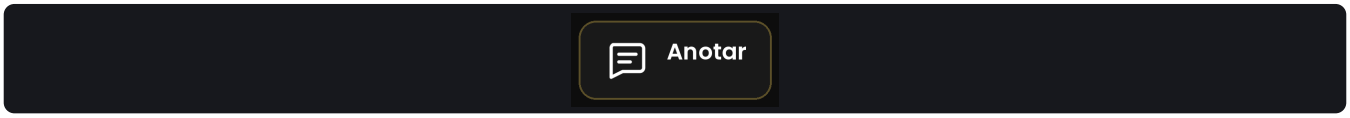
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Crear subvariante

Elegir jugada → Mover pieza



Anotar

Dónde: Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

Editor y reconocimiento de diagramas

Gratis: Sí
Premium: Sí



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



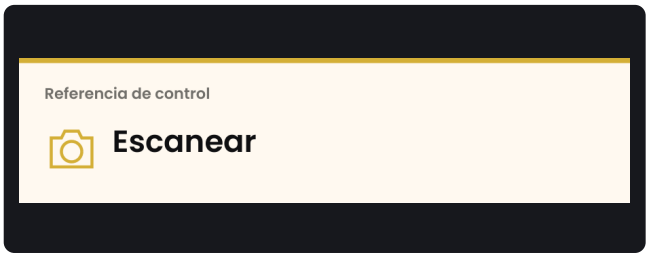
Editor de Posición

Menú

ACCESO · CONTINUACIÓN

Qué tienes gratis y qué añade Premium

Controles de «Editor y reconocimiento de diagramas»



Escanear

Dónde: Menú → Editor de Posición

Biblioteca local y copias de tus PGN

Gratis: Sí
Premium: Sí



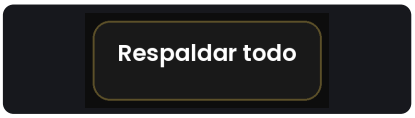
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Mis bases PGN

Menú

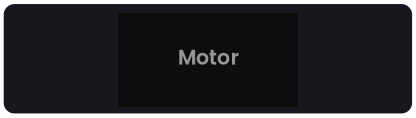


Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

Stockfish 19: líneas de análisis

Gratis: 1 línea
Premium: Hasta 3



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



-

Motor → Activar Stockfish 19

ACCESO · CONTINUACIÓN

Qué tienes gratis y qué añade Premium

Controles de «Stockfish 19: líneas de análisis»



+

Dónde: Motor → Activar Stockfish 19

Dictar partida a PGN y Reflejos

Gratis: Sí
Premium: Sí



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



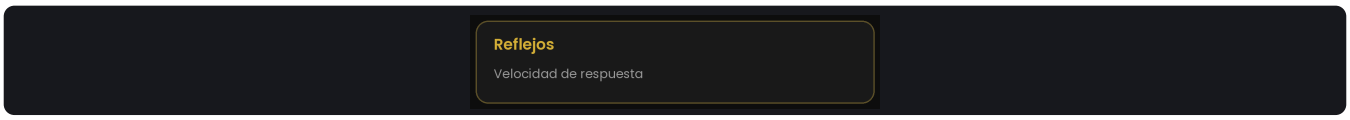
Dictar partida a PGN

Menú



Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



Reflejos

Dónde: Entrenar

Captura del tablero e impresión de PGN

Gratis: Sí
Premium: Sí



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Captura del tablero

Menú



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

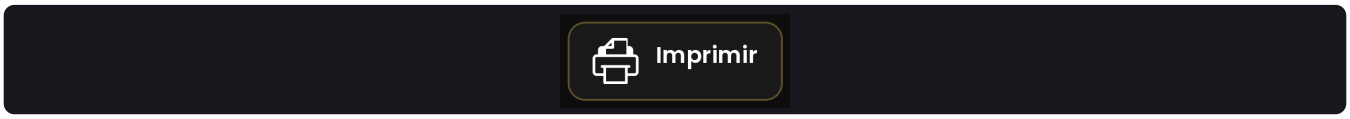
Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ACCESO · CONTINUACIÓN

Qué tienes gratis y qué añade Premium

Controles de «Captura del tablero e impresión de PGN»



Imprimir

Dónde: PGN/FEN

Jugar contra Stockfish y Computer Book

Gratis: -
Premium: Sí



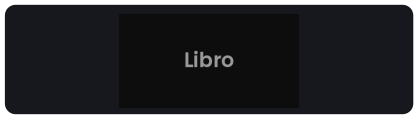
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Jugar contra Stockfish 19

Menú



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Dónde: Libro

Buscar partidas por posición

Gratis: -
Premium: Sí



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

Menú

ACCESO · CONTINUACIÓN

Qué tienes gratis y qué añade Premium

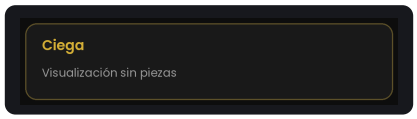
Ciega, Memoria y Recordar posición

Gratis: -
Premium: Sí



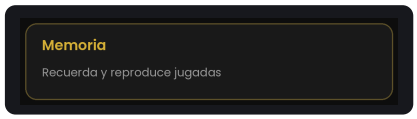
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



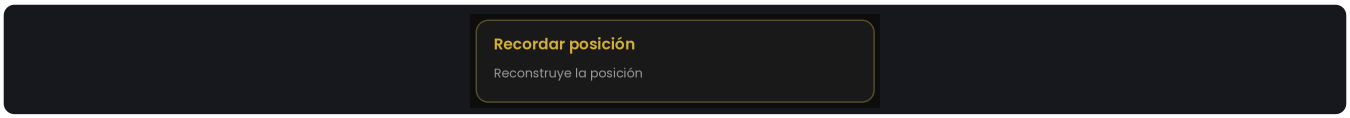
Ciega

Entrenar



Memoria

Entrenar



Recordar posición

Dónde: Entrenar

Crear GIF, MP4 y ficha PDF A5

Gratis: -
Premium: Sí



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Crear GIF

Menú



Crear MP4

Menú



Ficha PDF A5

Dónde: Menú

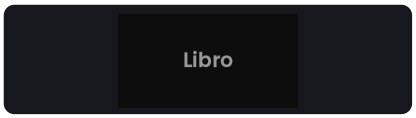
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ACCESO · CONTINUACIÓN

Qué tienes gratis y qué añade Premium

Aplicable a las ediciones móviles actuales

La misma división de funciones se aplica en Android e iOS. El libro de aperturas requiere internet en Android; en iOS está incluido localmente. Buscar partidas por posición requiere conexión en ambos.



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Libro



Partidas en esta posición

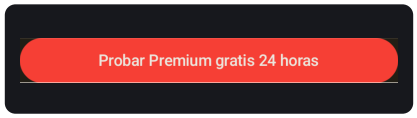
Menú

Una prueba Premium o un beneficio de Academia vigentes habilitan las herramientas Premium. La cuenta, la autorización y los archivos locales cumplen funciones distintas; ver páginas 21, 24 y 97.



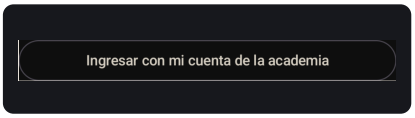
Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Probar Premium gratis 24 horas

Cuenta y Premium. En iOS, inicia sesión con la cuenta móvil antes de activar la prueba.



Ingresar con mi cuenta de la academia

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.



Mis bases PGN

Dónde: Menú

ACCESO

Comprar y recuperar tu Premium

La compra se confirma en la tienda de tu sistema. No necesitas crear una contraseña de la app para comprar o restaurar.

1 Abre Cuenta y Premium

En Android, entra desde la pantalla inicial. En iPhone o iPad, abre el menú de tres líneas del tablero, arriba a la izquierda, y elige Cuenta y Premium.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.

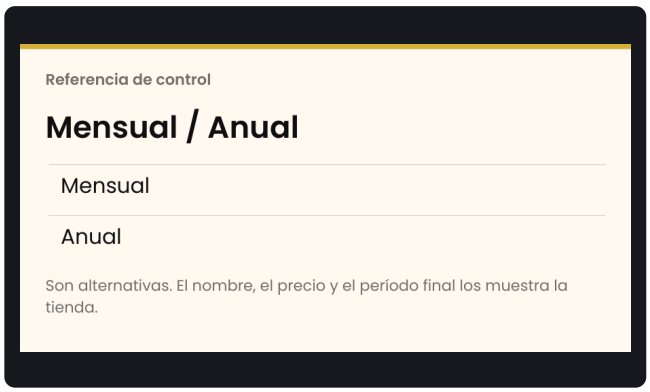
2 Elige el plan

Selecciona la opción mensual o anual disponible. Revisa el precio, la moneda, el periodo y las condiciones en la hoja oficial de Google Play o Apple.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Mensual / Anual

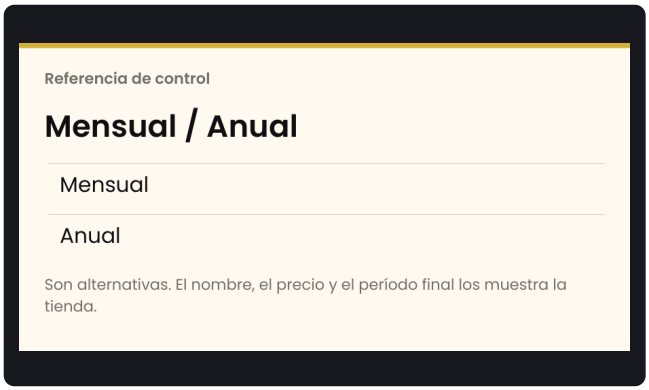
Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.

ACCESO · CONTINUACIÓN

Comprar y recuperar tu Premium

3 Confirma y comprueba

Autoriza la compra con el método que solicita tu dispositivo. Espera la validación y comprueba el estado Premium. Si figura pendiente, espera o resuelve el estado en la tienda.



Mensual / Anual

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Confirma en la tienda

Dónde: Ruta textual: la hoja de compra pertenece a la tienda.

ACCESO · CONTINUACIÓN

Comprar y recuperar tu Premium

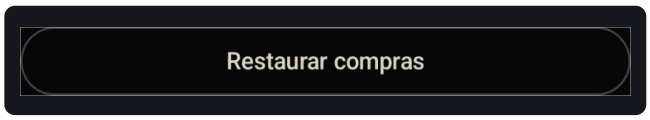
4 **Si ya compraste, restaura**

Conéctate a internet y utiliza la misma cuenta compradora de Play Store o App Store. En Cuenta y Premium, toca Restaurar compras. Si tu suscripción sigue vigente, restaurarla no supone otra compra.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



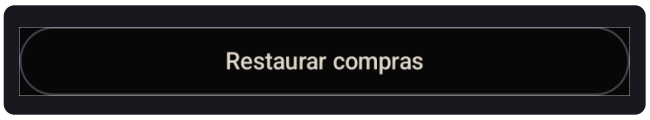
Restaurar compras

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.

Cada compra corresponde a su tienda

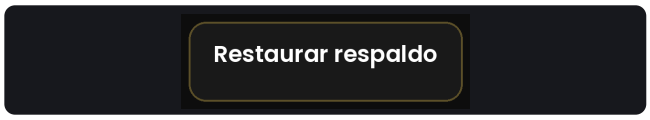
Una suscripción de Google Play habilita Android. Una de Apple habilita iPhone/iPad. No se restaura una compra de una tienda en la otra, aunque uses el mismo correo. La compra móvil tampoco implica acceso web o Windows.

Restaurar compras recupera el acceso comercial. Para recuperar tus partidas en otro equipo necesitas importar los PGN o el respaldo que hayas guardado: página 97.



Restaurar compras

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.



Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

ACCESO

Prueba, suscripción y Academia

Elige la vía que corresponde a tu situación. La prueba voluntaria y la suscripción de tienda son recorridos diferentes.

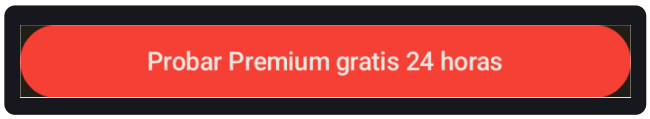
Prueba gratuita de 24 horas

Si eres elegible, puedes activar Premium durante 24 horas transcurridas, sin tarjeta ni renovación automática. Cerrar la app no detiene el plazo. Al terminar, conservas tus archivos y las funciones gratuitas. Cambiar de dispositivo no reinicia la elegibilidad.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Probar Premium gratis 24 horas

Cuenta y Premium. En iOS, inicia sesión con la cuenta móvil antes de activar la prueba.

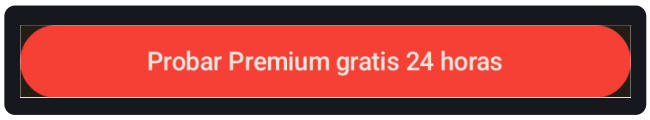
Cómo empezar la prueba

Android: Cuenta y Premium → Probar Premium gratis 24 horas → confirmar → elegir tu cuenta Google. iOS: inicia sesión con tu cuenta móvil de correo y contraseña; si necesitas crearla, confirma el correo. Toca Probar Premium durante 24 horas y Activar sin cargo.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Probar Premium gratis 24 horas

Cuenta y Premium. En iOS, inicia sesión con la cuenta móvil antes de activar la prueba.

ACCESO · CONTINUACIÓN

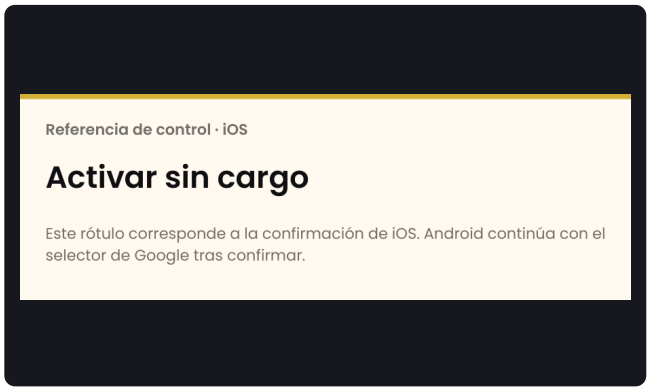
Prueba, suscripción y Academia

Controles de «Cómo empezar la prueba»



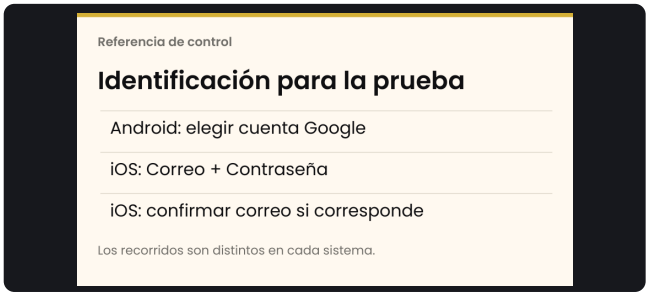
Iniciar sesión

Formulario de acceso abierto desde Cuenta y Premium; para Academia, elige primero el acceso de Academia.



Activar sin cargo

Cuenta y Premium → opción de prueba gratuita de 24 horas → aviso de activación.



Identificación para la prueba

Dónde: Los recorridos son distintos en cada sistema.

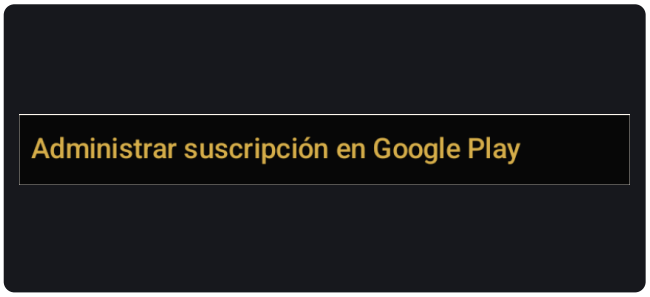
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ACCESO · CONTINUACIÓN

Prueba, suscripción y Academia

Gestionar una suscripción comprada

Los planes mensual y anual se renuevan automáticamente hasta que los canceles en la tienda. Android: Google Play → perfil → Pagos y suscripciones → Suscripciones. iOS: Ajustes → tu nombre → Suscripciones, o Gestionar suscripciones en la app. Desinstalar no cancela la renovación.



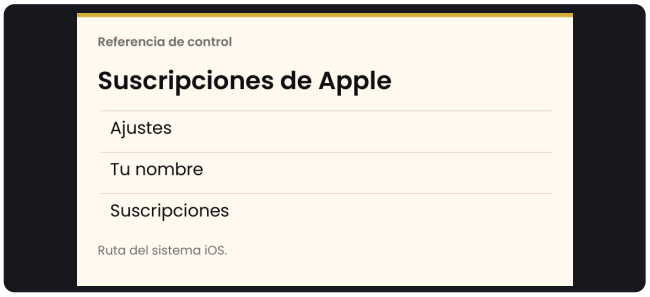
Gestionar suscripciones

Android: Google Play → perfil → Pagos y suscripciones → Suscripciones. iOS: Ajustes → tu nombre → Suscripciones, o Cuenta y Premium.



Suscripciones de Google Play

Ruta del sistema Android.



Suscripciones de Apple

Dónde: Ruta del sistema iOS.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ACCESO · CONTINUACIÓN

Prueba, suscripción y Academia

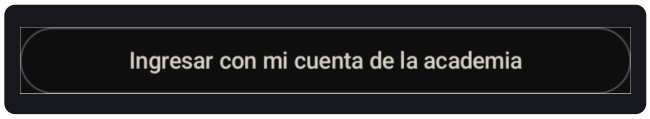
Si eres miembro de la Academia

En Cuenta y Premium, elige Ingresar con mi cuenta de la academia y usa tus credenciales habituales. Después, Continuar a la app. El beneficio exige membresía y acceso vigentes; no cancela una suscripción de tienda que ya tengas.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



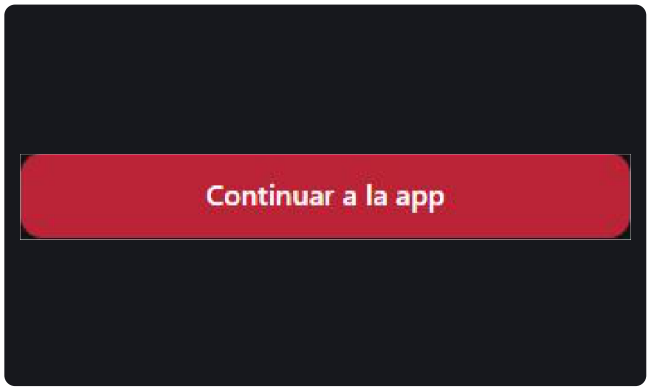
Ingresar con mi cuenta de la academia

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.



Iniciar sesión

Formulario de acceso abierto desde Cuenta y Premium; para Academia, elige primero el acceso de Academia.



Continuar a la app

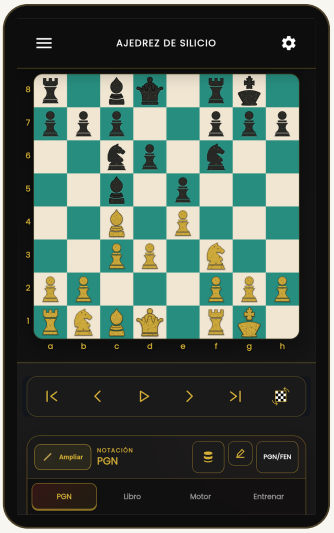
Después de comprobar tu cuenta de Academia.

Enlaces directos para gestionar suscripciones y ayuda oficial: página 190. Para activar el beneficio de Academia con todos sus detalles, utiliza la guía específica para miembros.

PRIMER CONTACTO

Reconoce tu espacio de trabajo

El tablero muestra la posición; el panel de estudio reúne la información y las herramientas que necesitas para trabajar sobre ella.



VISTA DE REFERENCIA

Vista oficial de Android. En iPhone y iPad las herramientas equivalentes se adaptan al espacio disponible.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Menú y ajustes

El menú de tres líneas reúne acciones como abrir, descargar, editar y compartir. El engranaje abre las preferencias del tablero.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.

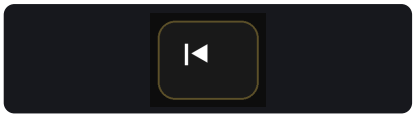


Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.

2 Tablero y navegación

Debajo del tablero puedes ir al inicio, retroceder, reproducir, avanzar, ir al final y cambiar la orientación. La jugada seleccionada determina la posición visible.



Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



Reproducir / detener

Tercer botón de navegación bajo el tablero.

PRIMER CONTACTO · CONTINUACIÓN

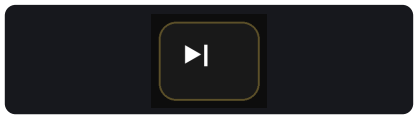
Reconoce tu espacio de trabajo

Controles del paso 2



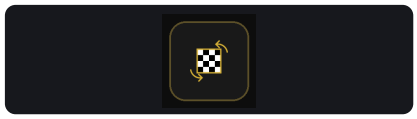
Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Final

Quinto botón de navegación bajo el tablero.



Rotar el tablero

Último botón de la fila de navegación.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

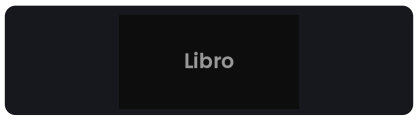
3 Cuatro pestañas

PGN reúne la partida y sus notas; Libro muestra continuaciones; Motor contiene el análisis; Entrenar ofrece los ejercicios.



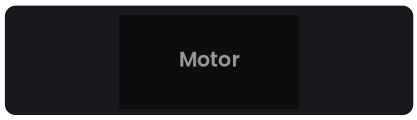
PGN

Primera pestaña del panel inferior.



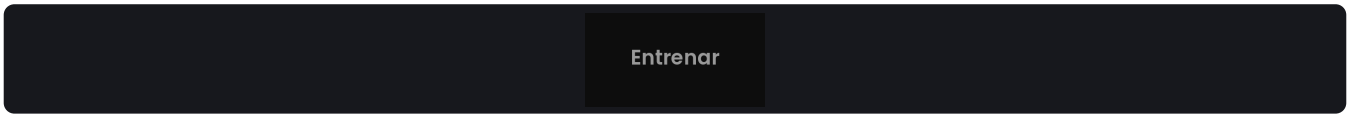
Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Entrenar

Dónde: Cuarta pestaña del panel inferior.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PRIMER CONTACTO · CONTINUACIÓN

Reconoce tu espacio de trabajo

4 Amplía cuando lo necesites

Usa Ampliar para dar más espacio al panel. En una tablet, la disposición amplia permite ver más información a la vez. En el teléfono, sigue la indicación de uso vertical. Desplaza el panel si un control queda fuera de vista.



Cambiar tamaño del panel

Dónde: Cabecera del panel, lado izquierdo.

Una regla que evita confusiones

Antes de analizar, anotar, entrenar o crear una ficha, selecciona la jugada exacta. El tablero y la jugada resaltada deben coincidir con la posición que quieres trabajar.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

Otros controles de este recorrido



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Dónde: Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.

PRÁCTICA GUIADA

Tu primera sesión en diez minutos

Vamos a estudiar una posición de la Apertura Española. El objetivo es completar un recorrido sencillo y repetirlo después con tus propias partidas.

1 Abre el cuaderno de práctica

Carga el archivo Cuaderno_de_practica_ES.pgn que acompaña a esta guía. Elige «01 · Apertura Española». También puedes introducir sobre el tablero la línea que aparece abajo.



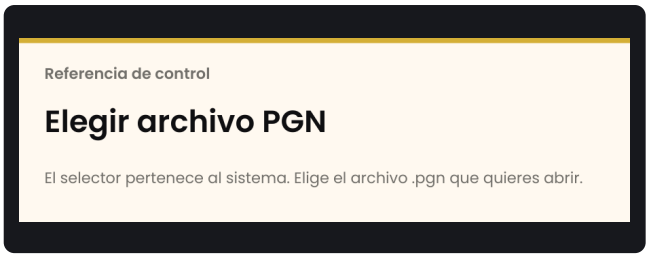
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



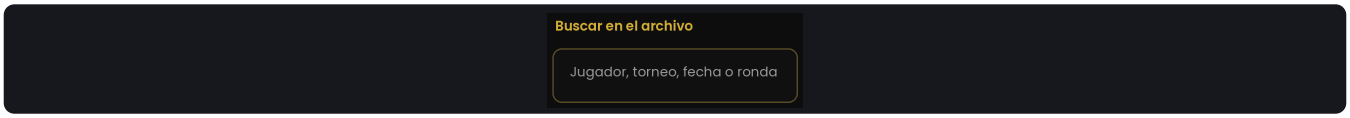
Elegir archivo PGN

Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.



Partida 1 de 1

PGN



Buscar en el archivo

Dónde: PGN → Selector de partidas

Tu cuaderno de práctica

Descarga y guarda el archivo PGN. En la app, abre Menú > Cargar PGN y selecciona el archivo.

Descargar cuaderno PGN

Apertura Española · Final de peones · Recordar posición

Escanea para descargar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PRÁCTICA GUIADA · CONTINUACIÓN

Tu primera sesión en diez minutos

2 Llega a la posición

Avanza hasta 5...Ae7. Observa dónde están los reyes, las piezas desarrolladas y los peones centrales. Piensa qué cambiaría con 6.d3 o 6.Te1.



Toca una jugada del PGN

PGN



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.

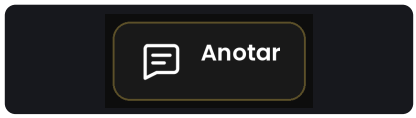
3 Anota una idea

Toca Anotar y escribe después de la jugada: «Las negras preparan el enroque. Comparar d3 y Te1». Guarda el comentario.



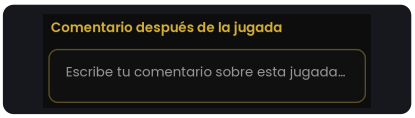
Toca una jugada del PGN

PGN



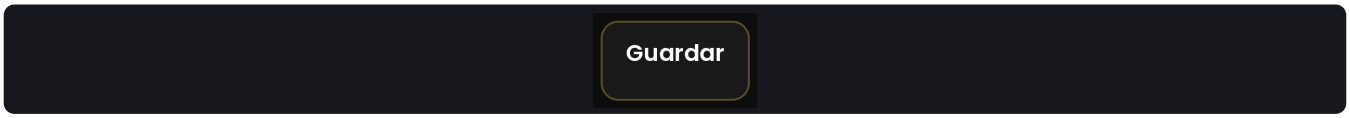
Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Guardar

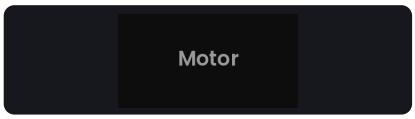
Dónde: Elegir jugada → Anotar

PRÁCTICA GUIADA · CONTINUACIÓN

Tu primera sesión en diez minutos

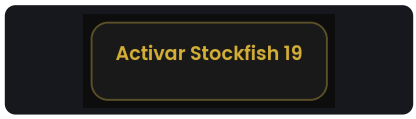
4 Comprueba y conserva

Abre Motor y activa Stockfish. Examina una candidata sin convertir su evaluación en una respuesta automática. Guarda el estudio en una base y exporta una copia PGN.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



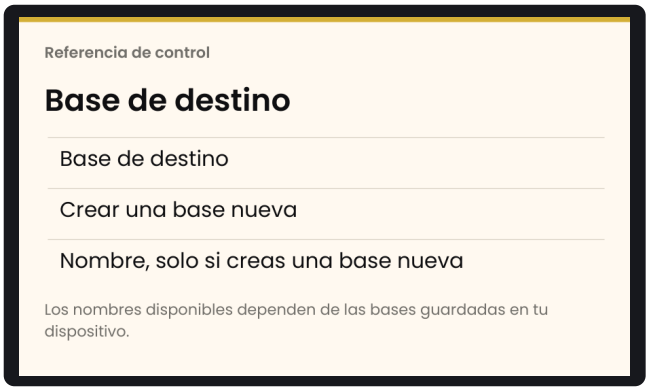
Activar Stockfish 19

Motor



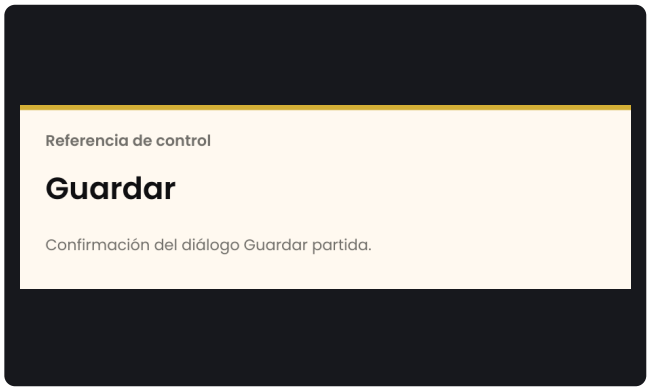
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Base de destino

Pestaña PGN → Guardar, al guardar una partida que aún no está vinculada a una base.



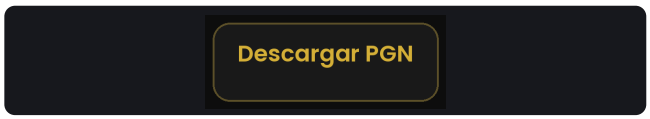
Guardar

Guardar partida → elige Base de destino; escribe un nombre si creas una base nueva.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú

PRÁCTICA GUIADA · CONTINUACIÓN

Tu primera sesión en diez minutos

Controles del paso 4



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

```
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. O-O Be7 *
```

Así sabes que terminaste

Puedes volver a abrir el estudio, llegar a 5...Ae7 y leer tu comentario. El archivo exportado te permite continuar en otro dispositivo o compartir el material editable.



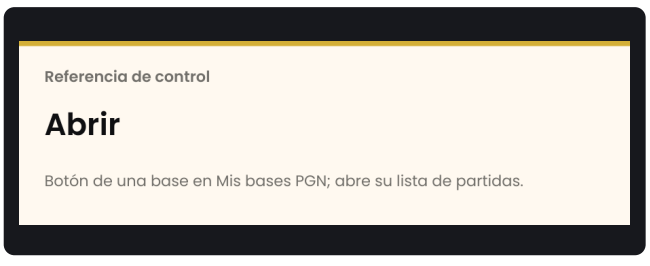
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



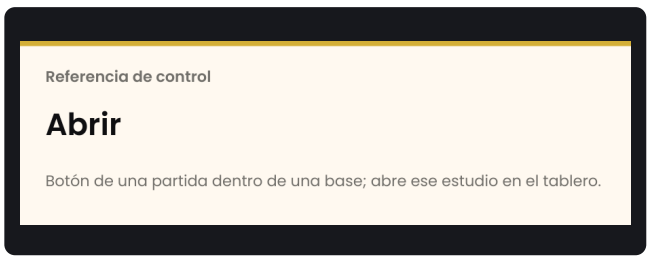
Mis bases PGN

Menú



Abrir

Menú → Mis bases PGN



Abrir

Menú → Mis bases PGN → Abrir

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PRÁCTICA GUIADA · CONTINUACIÓN

Tu primera sesión en diez minutos



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

El texto de un archivo PGN utiliza letras internacionales: N = caballo, B = alfil, R = torre. En las explicaciones en español utilizamos C, A y T. El asterisco indica resultado sin definir.

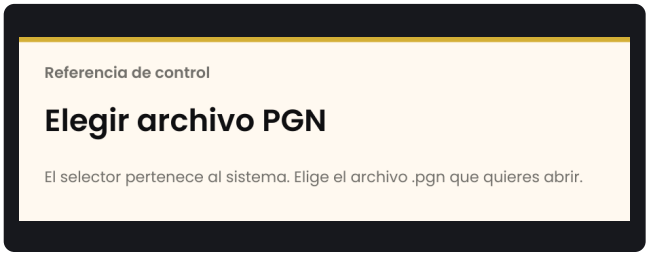
PARTIDAS Y PGN

Abre una partida o una colección

PGN es el formato de intercambio de partidas. Un archivo puede contener una sola partida o una colección con comentarios y variantes.

1 Prepara el archivo

Guarda el .pgn en una ubicación que puedas encontrar: Descargas, Archivos o un proveedor que uses. Si está en la nube, espera a que termine de descargarse.



Elegir archivo PGN

Dónde: Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.

2 Carga el PGN

Abre el menú del tablero y toca Cargar PGN. En el selector de Android o iOS, localiza el archivo y selecciónalo. Los nombres del selector dependen de tu sistema.



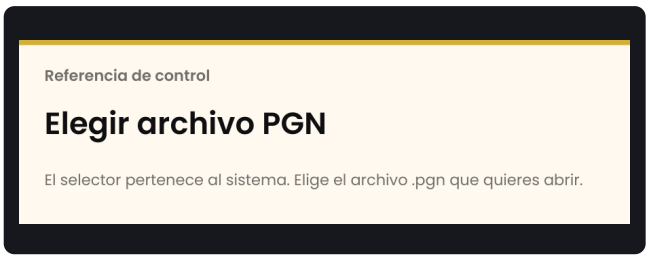
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



Elegir archivo PGN

Dónde: Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Abre una partida o una colección

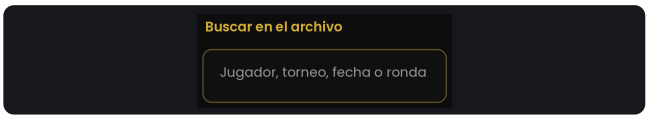
3 Elige la partida

Si el archivo contiene varias, utiliza la lista o el selector de partidas. Identifica la que necesitas por jugadores, torneo, fecha o resultado y ábrela.



Partida 1 de 1

PGN



Buscar en el archivo

PGN → Selector de partidas

4 Comprueba lo que se abrió

Revisa los jugadores, el comienzo y el final de la línea. Toca una jugada intermedia y confirma que el tablero cambia. Si había notas o variantes, comprueba que aparecen.



Toca una jugada del PGN

PGN



Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.

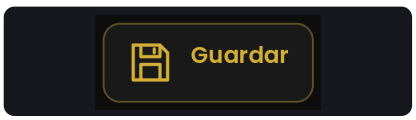


Final

Quinto botón de navegación bajo el tablero.

Abrir no sobrescribe el original

Trabajas con una copia en la app. Para conservar cambios, guarda el estudio en tu biblioteca y exporta un PGN actualizado. El archivo que recibiste no cambia automáticamente.



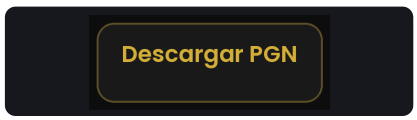
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Abre una partida o una colección

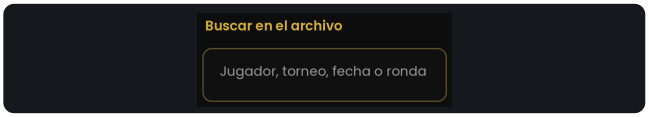
Pruébalo

Abre el cuaderno de práctica y alterna entre la apertura, el final de peones y la posición de memoria. Son tres partidas dentro de un único archivo.



Partida 1 de 1

PGN



Buscar en el archivo

PGN → Selector de partidas

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN

Pega texto y cambia de partida

Si recibes las jugadas como texto, puedes llevarlas al tablero sin crear antes un archivo separado.

Pegar una partida

Copia el PGN completo desde el mensaje o documento de origen. En la app abre PGN/FEN y elige Pegar, o utiliza Pegar PGN si aparece como acceso directo. Sigue el aviso de importación y verifica el resultado.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Pegar

PGN/FEN



Pegar PGN → Cargar PGN

Dónde: PGN → PGN/FEN → Pegar

Qué conviene copiar

Incluye las cabeceras entre corchetes, las jugadas y el resultado. Si hay comentarios entre llaves y variantes entre paréntesis, conserva también esos caracteres. Evita copiar títulos de una página web junto al PGN.

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Pega texto y cambia de partida

Cambiar dentro de una colección

Abre el selector de partidas del PGN cargado y elige otra. Antes de cambiar, guarda la partida que hayas editado. Una lista de partidas del archivo abierto no equivale por sí sola a una base permanente.



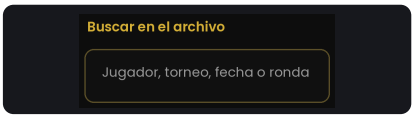
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Partida 1 de 1

PGN

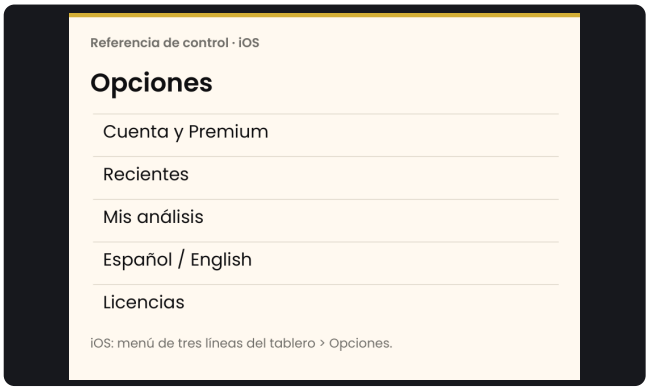


Buscar en el archivo

PGN → Selector de partidas

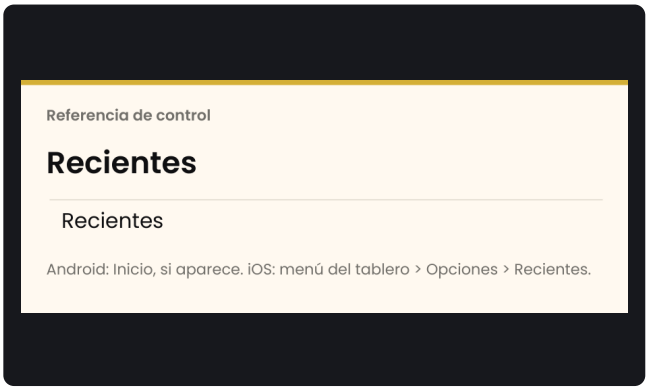
Recientes y Mis análisis

Utiliza Recientes para retomar archivos o estudios abiertos y Mis análisis para localizar análisis conservados por la app cuando estén disponibles en tu pantalla. Para ordenar material por temas, utiliza Mis bases PGN.



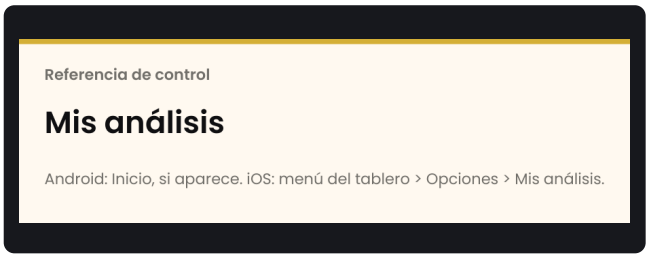
Opciones

iOS: menú del tablero, fila Opciones.



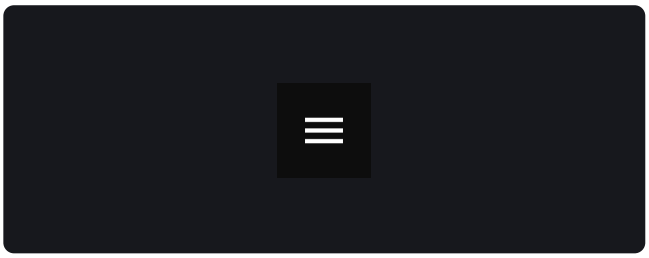
Recientes

iOS: Menú → Opciones. Android: Inicio, si aparece.



Mis análisis

iOS: Menú → Opciones. Android: Inicio, si aparece.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Pega texto y cambia de partida

Controles de «Recientes y Mis análisis»



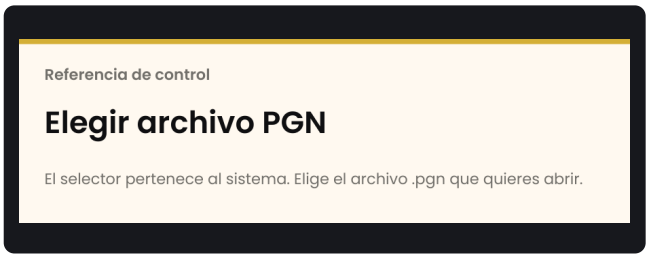
Mis bases PGN

Dónde: Menú

Si el texto no se importa

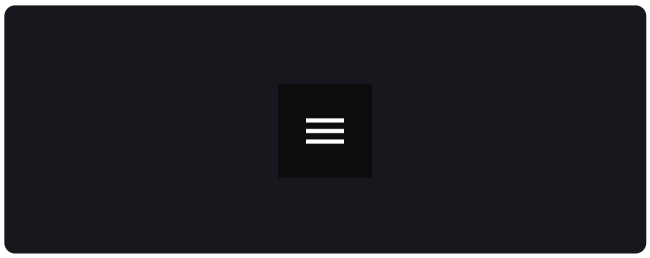
Comprueba que no haya fragmentos cortados, paréntesis sin cerrar o jugadas incompatibles con la posición. Prueba primero la línea breve de la página 31. No cambies letras ni signos del PGN como si fuera prosa.

Cuando otra app ofrezca Abrir con o Compartir, puedes usar la opción compatible que muestre tu sistema. Si no aparece Ajedrez de Silicio, guarda el archivo y ábrelo mediante Cargar PGN.



Elegir archivo PGN

Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.



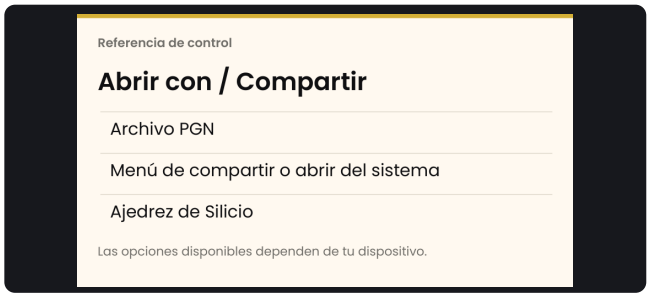
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



Abrir con / Compartir

Las opciones disponibles dependen de tu dispositivo.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN

Lee la partida sobre el tablero

El PGN funciona como un mapa. Tocar una jugada te lleva directamente a su posición, tanto en la línea principal como en una variante.



VISTA DE REFERENCIA

Vista oficial de iPhone. El PGN y el tablero permanecen vinculados a la jugada seleccionada.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

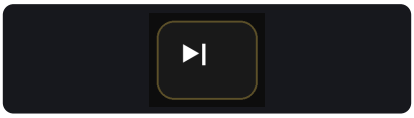
1 Navega con intención

Usa inicio y final para orientarte; los controles de atrás y adelante recorren un movimiento cada vez. Toca directamente una jugada cuando ya sabes dónde quieres detenerte.



Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.



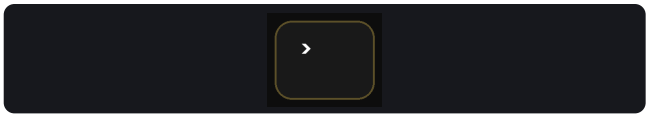
Final

Quinto botón de navegación bajo el tablero.



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Toca una jugada del PGN

PGN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Lee la partida sobre el tablero

2 Reproduce y detén

La reproducción automática recorre las jugadas. Detenla en una posición crítica y vuelve a avanzar manualmente para estudiar una decisión.



Reproducir / detener

Tercer botón de navegación bajo el tablero.



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.

3 Lee también las ramas

Una variante representa una alternativa desde una posición anterior. Toca una jugada dentro de ella y observa su continuación; luego selecciona la línea principal para regresar.

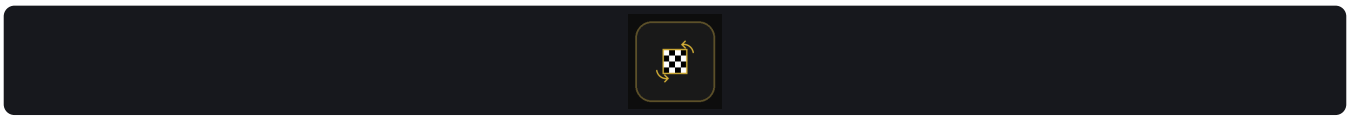


Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

4 Ajusta la perspectiva

Rota el tablero cuando estudies con negras. Cambiar la orientación no cambia el turno ni altera la partida.



Rotar el tablero

Dónde: Último botón de la fila de navegación.

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Lee la partida sobre el tablero

Ejercicio de lectura

En la primera partida del cuaderno, compara 3...a6 con la variante 3...Cf6. Son respuestas alternativas a 3.Ab5; no debes ejecutarlas consecutivamente.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN

Introduce tus propias jugadas

Puedes construir una partida desde el inicio o continuar desde cualquier posición legal que hayas cargado.

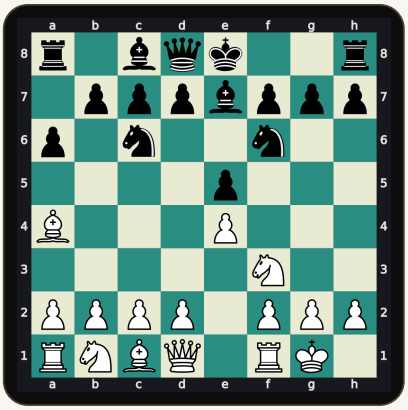


DIAGRAMA DE PRÁCTICA

Tras 5...Ae7 · Juegan blancas

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Empieza desde el lugar correcto

Para una partida nueva, guarda antes tu trabajo y utiliza Nuevo Tablero. Para continuar un estudio, selecciona la jugada desde la que quieres trabajar.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Nuevo Tablero

Menú



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

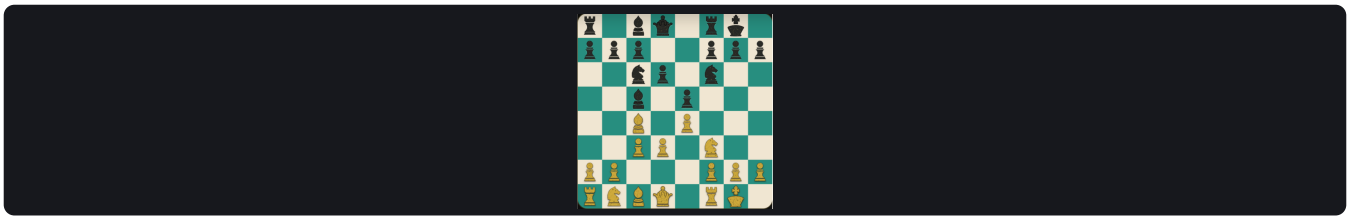
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Introduce tus propias jugadas

2 Mueve una pieza

Toca la pieza y después la casilla de destino, o arrástrala si te resulta más cómodo. El tablero admite movimientos legales; una pieza que no se mueve puede tener el turno equivocado o dejar a su rey en jaque.

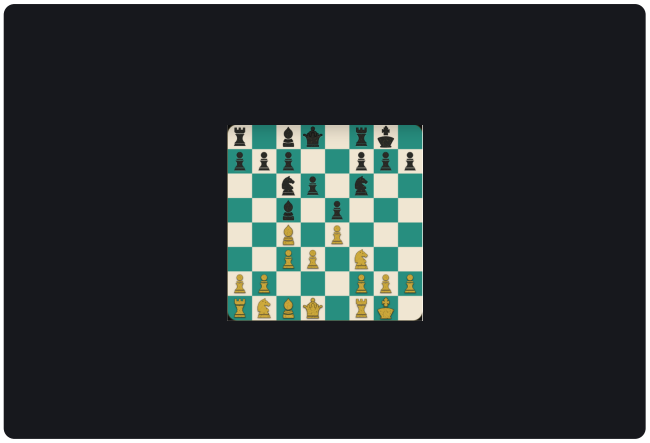


Toca pieza y destino / arrastra

Dónde: Casillas del tablero.

3 Atiende los casos especiales

Para enrocar, realiza el movimiento del rey cuando la posición lo permita. Al llegar un peón a la última fila, elige la pieza de promoción que presente la app.



Toca pieza y destino / arrastra

Casillas del tablero.

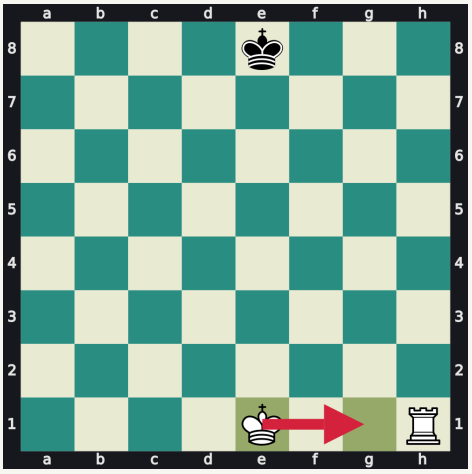


Coronación

Detalle del paso

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Introduce tus propias jugadas



Enroque: mueve el rey

En este ejemplo legal, toca el rey de e1 y después g1, o arrástralo. La torre completa el enroque automáticamente. La flecha muestra el movimiento del rey.

Diagrama didáctico · no es una captura

4 Comprueba el PGN

La nueva jugada debe aparecer en la notación y el turno debe pasar al otro bando. Si existe otra continuación, estás trabajando con una alternativa: página 53.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

Antes de usar Nuevo Tablero

Guarda y exporta lo que quieras conservar. Esta acción inicia otro estudio; no debe usarse como primer recurso para resolver un error de anotación.



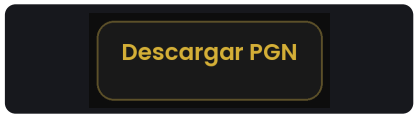
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Introduce tus propias jugadas



Nuevo Tablero

Dónde: Menú

Diagrama de práctica: posición tras 5...Ae7. Juegan blancas. Las jugadas d3 y Te1 son candidatos para comparar, no una recomendación automática del manual.

PARTIDAS Y PGN

Da contexto a cada estudio

Los datos de la partida te permiten reconocerla, encontrarla y compartirla con un encabezado comprensible.

1 Abre Datos

En las herramientas PGN/FEN o en la barra del PGN, toca Datos. Revisa los campos que identifican la partida.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.

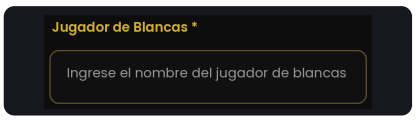


Datos

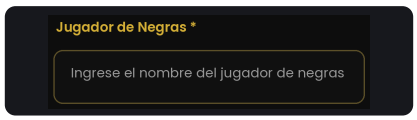
PGN/FEN

2 Completa lo necesario

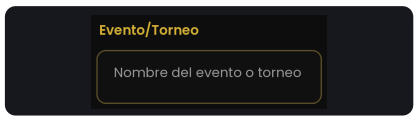
Escribe jugadores, torneo, lugar, fecha y ronda según corresponda. Los campos de Elo son útiles cuando conoces el dato; no necesitas inventarlo para guardar un estudio.



Jugador de Blancas *

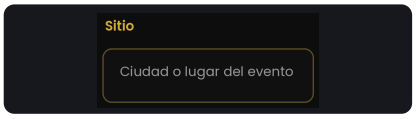


Jugador de Negras *

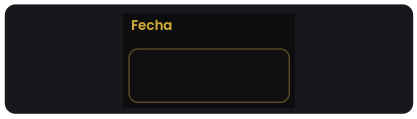


Evento/Torneo

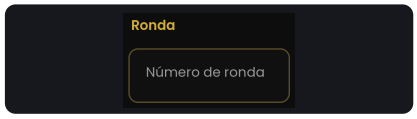
Dónde: PGN/FEN → Datos



Sitio



Fecha



Ronda

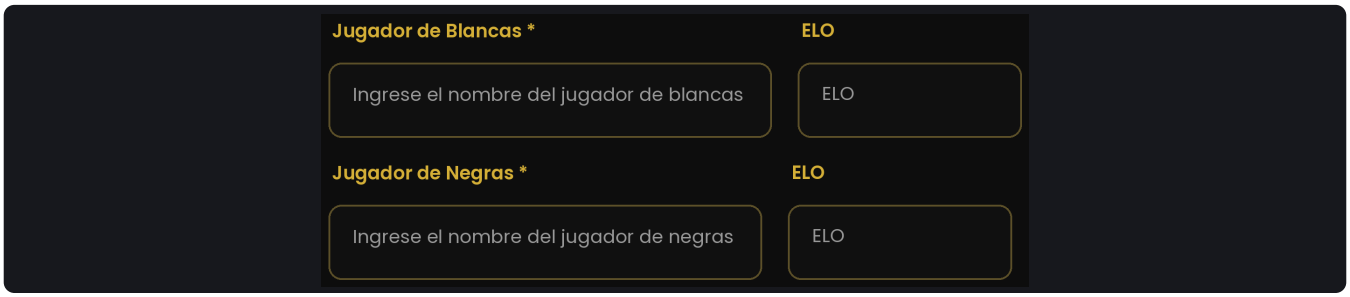
Dónde: PGN/FEN → Datos

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Da contexto a cada estudio

Controles del paso 2



Elo · blancas y negras

Dónde: Detalle del paso

3 Elige el resultado correcto

1-0 significa victoria de blancas; 0-1, de negras; 1/2-1/2, tablas. Usa * para una posición de estudio o una partida sin resultado definido.



Resultado *

Dónde: PGN/FEN → Datos

4 Guarda los cambios

Confirma los datos y después actualiza el estudio en la biblioteca. Si ya habías enviado un PGN, exporta una nueva copia para que incluya el encabezado corregido.



GUARDAR DATOS

PGN/FEN → Datos



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Mis bases PGN

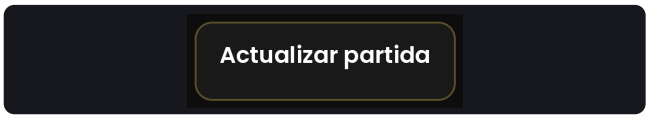
Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

Da contexto a cada estudio

Controles del paso 4



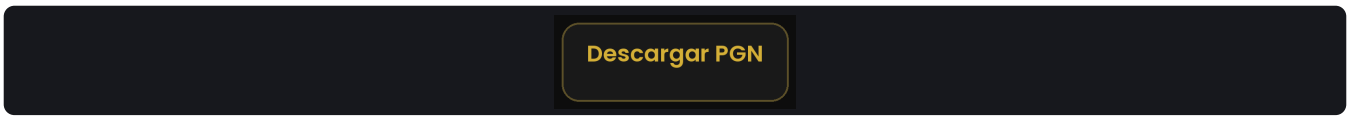
Actualizar partida

Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.

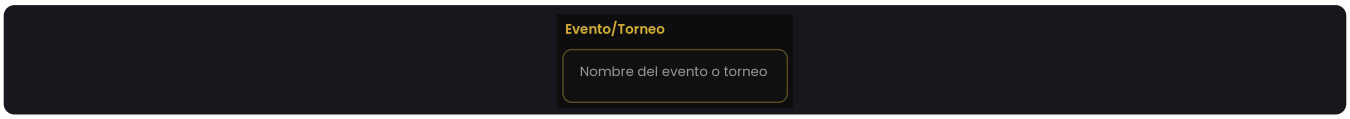


Descargar PGN

Dónde: Menú

Un nombre útil

«Española · respuesta a 3...a6»

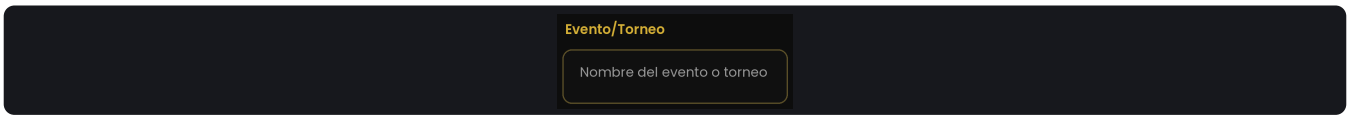


Evento/Torneo

Dónde: PGN/FEN → Datos

Un estudio de final

«Final de peones · turno de blancas»



Evento/Torneo

Dónde: PGN/FEN → Datos

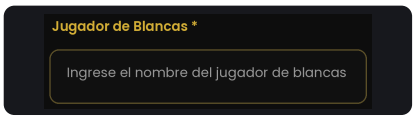
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS Y PGN · CONTINUACIÓN

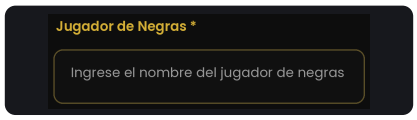
Da contexto a cada estudio

Una partida propia

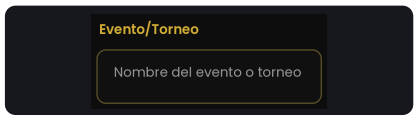
Jugadores reales, torneo y fecha



Jugador de Blancas *

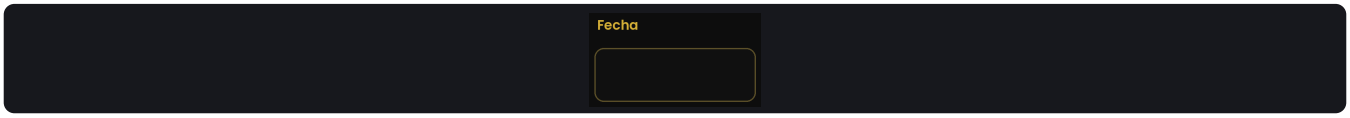


Jugador de Negras *



Evento/Torneo

Dónde: PGN/FEN → Datos

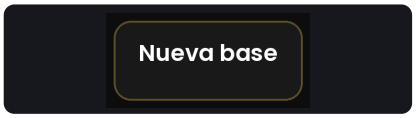


Fecha

Dónde: PGN/FEN → Datos

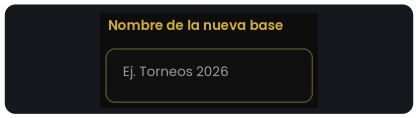
Tu objetivo es encontrarla después

Usa nombres consistentes para bases y estudios. «Mis partidas 2026», «Española con blancas» y «Finales de peones» comunican más que «Nuevo» o «Prueba 2».



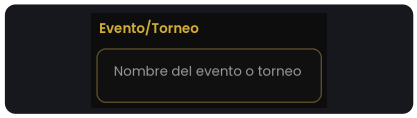
Nueva base

Menú → Mis bases PGN



Nombre de la nueva base

Menú → Mis bases PGN → Nueva base



Evento/Torneo

PGN/FEN → Datos

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

VARIANTES

Compara sin perder la línea principal

Una variante guarda una idea alternativa junto a la jugada que se jugó. Así puedes comparar planes sin crear archivos separados.

1 Selecciona el punto de decisión

En el cuaderno, toca 3.Ab5. Debes estar antes de la respuesta de las negras que quieres comparar.

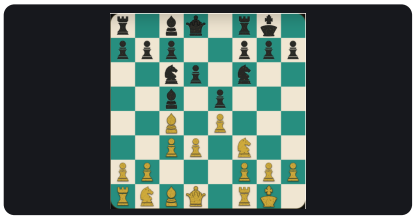


Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

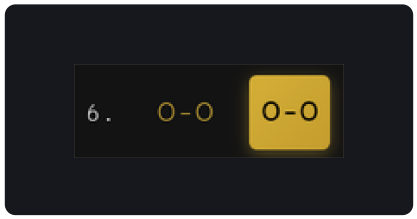
2 Juega la alternativa

Introduce 3...Cf6 en lugar de 3...a6. Si ya aparece en el cuaderno, selecciona esa rama. Para practicar su creación, introduce antes la principal desde cero; al jugar la alternativa, elige Crear subvariante. Reemplazar jugada elimina continuaciones.



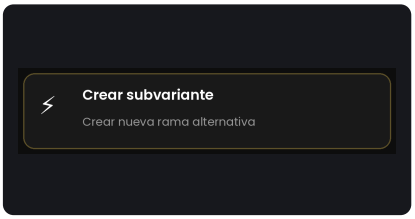
Toca pieza y destino / arrastra

Casillas del tablero.



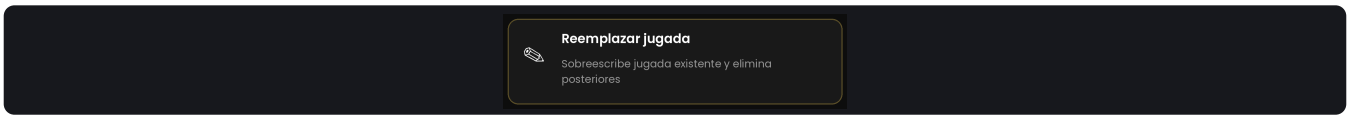
Toca una jugada del PGN

PGN



Crear subvariante

Elegir jugada → Mover pieza



Reemplazar jugada

Dónde: Elegir jugada → Mover pieza

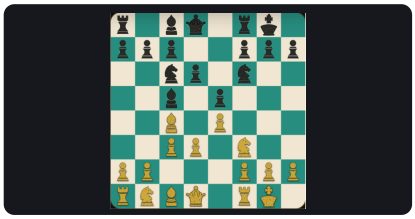
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

VARIANTES · CONTINUACIÓN

Compara sin perder la línea principal

3 Desarrolla la idea

Continúa con 4.O-O y anota por qué esa rama merece estudio. No hace falta escribir veinte jugadas: una línea corta y una explicación pueden ser suficientes.



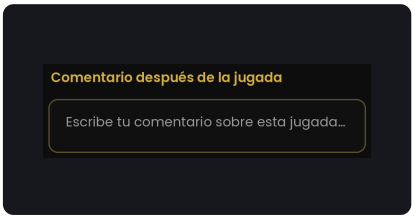
Toca pieza y destino / arrastra

Casillas del tablero.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Dónde: Elegir jugada → Anotar

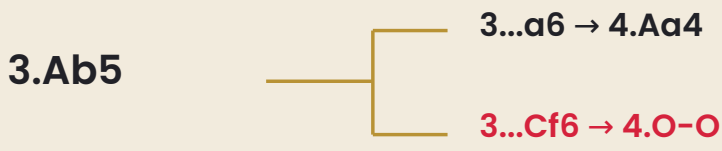
4 Regresa y contrasta

Toca 3...a6 en la línea principal y sigue con 4.Aa4. Después vuelve a la variante. Comprueba que ambas alternativas siguen disponibles.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN



Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

VARIANTES · CONTINUACIÓN

Compara sin perder la línea principal

Error habitual

Para crear una respuesta alternativa de negras en la jugada 3, selecciona primero 3.Ab5. Si seleccionas 3...a6 y mueves blancas, estarás proponiendo otra cuarta jugada de blancas.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

Otros controles de este recorrido



Hacer línea principal



Insertar jugada

Dónde: Elegir jugada → Mover pieza

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

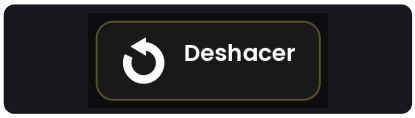
VARIANTES

Ordena, corrige y depura el análisis

Un árbol de variantes resulta útil cuando puedes distinguir tu recomendación principal de las alternativas que has comprobado.

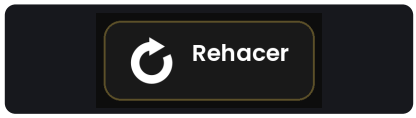
Deshacer y Rehacer

Usa Deshacer para revertir la última edición compatible y Rehacer para recuperarla. Retroceder una jugada en el tablero solo cambia la posición visible; no es lo mismo que deshacer una edición.



Deshacer

PGN



Rehacer

PGN



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.

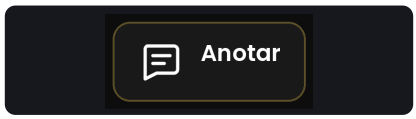
Convertir una variante en principal

Selecciona una jugada de la rama, abre Anotar y consulta Estructura de la partida. Utiliza la opción de promover la variante cuando esa continuación deba convertirse en tu referencia principal.



Toca una jugada del PGN

PGN



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Dónde: Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

VARIANTES · CONTINUACIÓN

Ordena, corrige y depura el análisis

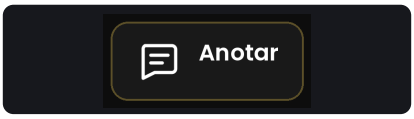
Eliminar una continuación

Desde la estructura de la partida, revisa si vas a quitar una variante o truncar una línea. Lee la confirmación y comprueba dónde empieza el tramo que desaparecerá. Exporta primero el original y guarda después los cambios como otra versión.



Toca una jugada del PGN

PGN



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Eliminar esta variante



Eliminar jugadas anteriores



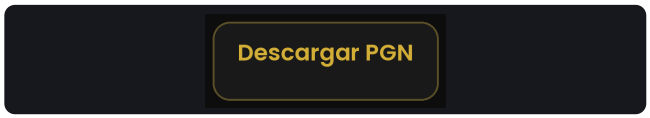
Eliminar jugadas posteriores

Dónde: Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú



Guardar como copia

Dónde: Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.

VARIANTES · CONTINUACIÓN

Ordena, corrige y depura el análisis

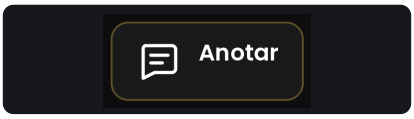
Limpiar anotaciones

En Anotar, elige una limpieza concreta. Eliminar comentarios y variantes de toda la partida también borra símbolos y diagramas, dejando los datos y la principal. No uses esa limpieza completa para corregir una sola nota.



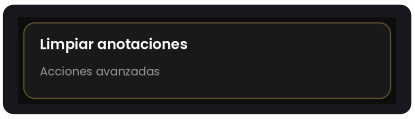
Toca una jugada del PGN

PGN



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

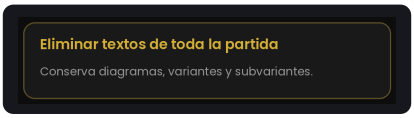


Limpiar anotaciones

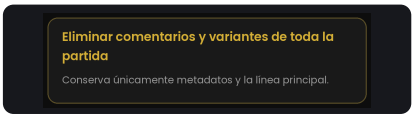
Elegir jugada → Anotar



Eliminar anotación de esta jugada



Eliminar textos de toda la partida



Eliminar comentarios y variantes de toda la partida

Dónde: Elegir jugada → Anotar → Limpiar anotaciones

Un repertorio legible

Deja como principal la línea que vas a jugar, añade pocas alternativas relevantes y explica la razón de cada decisión. Una variante sin una idea asociada suele ser difícil de recordar.

Comprueba el resultado

Después de reorganizar, vuelve al inicio y recorre las ramas. Guarda el estudio solo cuando hayas confirmado que la línea principal es la que querías.



Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.



Toca una jugada del PGN

PGN



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.

ANOTACIONES

Explica lo que viste en la posición

Las jugadas muestran lo que ocurrió. Tus comentarios explican amenazas, planes y decisiones para que el análisis sea útil al volver a él.

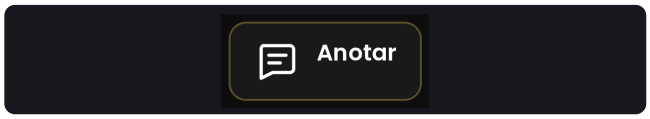
1 Selecciona una jugada y toca Anotar

La ventana Anotar jugada actúa sobre el movimiento seleccionado. Verifica la jugada antes de escribir.



Toca una jugada del PGN

PGN

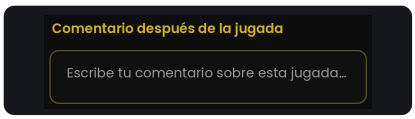


Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

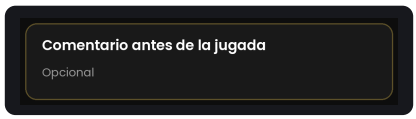
2 Escribe una explicación breve

En Comentario después de la jugada, describe una idea concreta: «Las negras preparan el enroque; comparar d3 y Te1». Para presentar la decisión antes de que ocurra, despliega Comentario antes de la jugada.



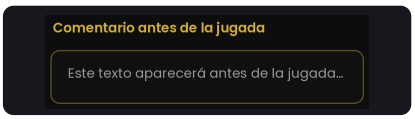
Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Comentario antes de la jugada

Elegir jugada → Anotar

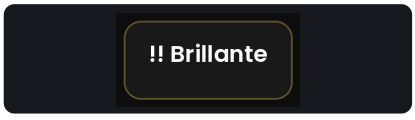


Comentario antes de la jugada

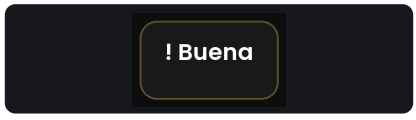
Elegir jugada → Anotar → Comentario antes de la jugada

3 Añade símbolos con criterio

La calificación ofrece !!, !, !?, ?!, ? y ??. Las secciones adicionales permiten símbolos y valoración posicional. Usa un signo cuando puedas explicar el motivo.



!! Brillante



! Buena



!? Interesante

Dónde: Elegir jugada → Anotar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Explica lo que viste en la posición

Controles del paso 3



?! Dudosa

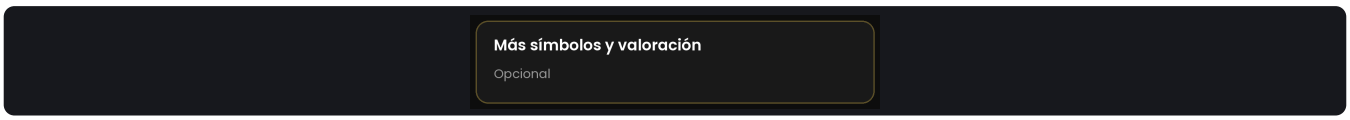


? Mala



?? Grave

Dónde: Elegir jugada → Anotar



Más símbolos y valoración

Dónde: Elegir jugada → Anotar

4 Guarda y vuelve a leer

Toca Guardar. Comprueba el comentario en el PGN y actualiza la partida en tu biblioteca. Exportar PGN conserva el análisis en un formato editable.



Guardar

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Mis bases PGN

Menú



Actualizar partida

Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.



Abrir menú del tablero

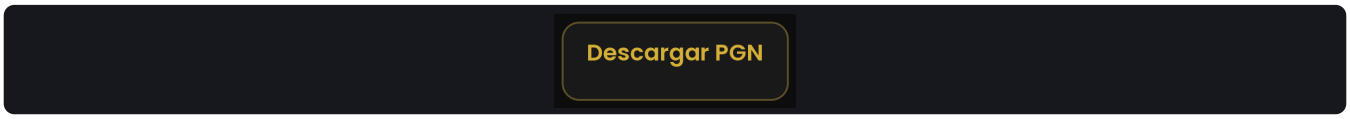
Esquina superior izquierda del tablero.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Explica lo que viste en la posición

Controles del paso 4

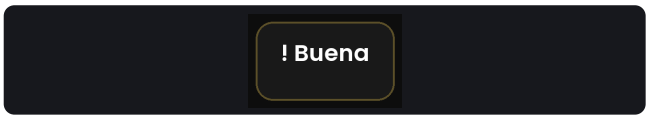


Descargar PGN

Dónde: Menú

! / ?

Buena jugada / error



! Buena



? Mala

Dónde: Elegir jugada → Anotar

!? / ?!

Interesante / dudosa



!? Interesante



?! Dudosa

Dónde: Elegir jugada → Anotar

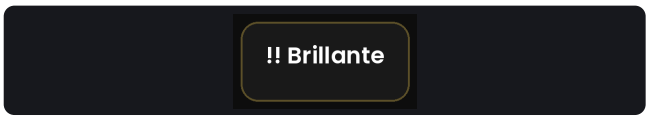
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Explica lo que viste en la posición

!! / ??

Brillante / error grave



!! Brillante



?? Grave

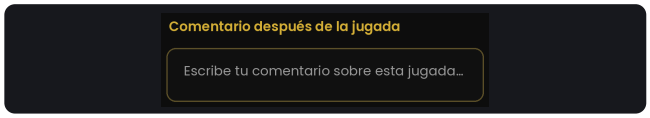
Dónde: Elegir jugada → Anotar

Del juicio a la explicación

«? Pierde» enseña poco. «? Permite una clavada que impide defender el peón» conecta la evaluación con una causa que podrás reconocer en otra partida.



? Mala



Comentario después de la jugada

Dónde: Elegir jugada → Anotar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

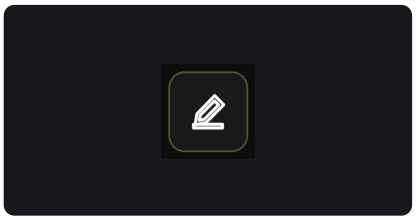
ANOTACIONES

Flechas, casillas y diagramas

Las marcas visuales ayudan a explicar una idea sobre el tablero. Un diagrama insertado en el PGN indica dónde quieres mostrar una posición al imprimir.

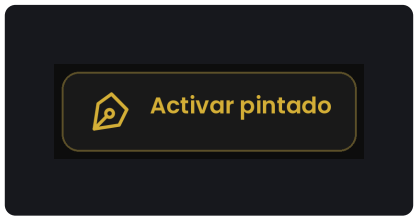
1 Activa los controles de pintado

Abre los controles de dibujo, toca Activar pintado y elige un color. En Ajustes puedes mantener estos controles visibles.



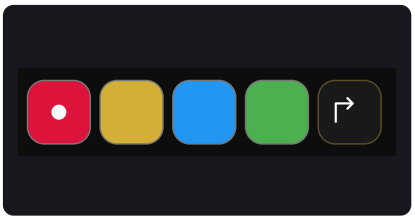
Mostrar controles táctiles de pintado

Lápiz de la cabecera, junto a PGN/FEN.



Activar pintado

PGN → Controles de pintado



Herramientas de pintado

PGN → Controles de pintado → Activar pintado



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Controles táctiles de pintado

Ajustes

2 Señala una idea

Toca una casilla para resaltarla o arrastra desde el origen hasta el destino para dibujar una flecha. Flecha de caballo permite un trazo en L. Sal del modo de pintado para volver a mover piezas.



Activar pintado

PGN → Controles de pintado



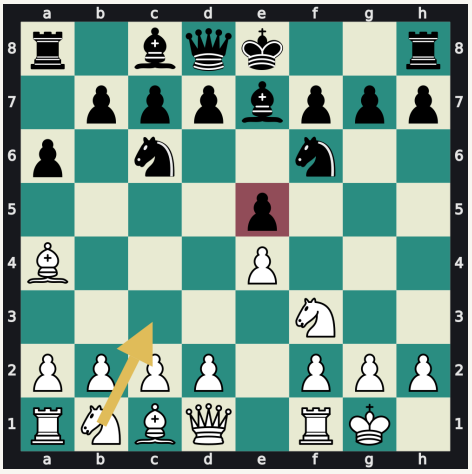
Activar flecha de caballo

PGN → Controles de pintado → Activar pintado

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Flechas, casillas y diagramas



Pintar: marca y arrastra

Con el pintado activado, toca e5 para marcar la casilla. Para la flecha, arrastra de b1 a c3. Estas marcas explican la posición; no ejecutan la jugada. Desactiva el pintado para volver a mover piezas.

Diagrama didáctico · no es una captura

3 **Borra las marcas que sobren**

Toca de nuevo una casilla marcada para alternarla, o usa Borrar Marcas para limpiar la posición actual. Una amenaza y una casilla clave suelen ser suficientes.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Borrar Marcas

Menú

4 **Inserta un diagrama en la notación**

Sitúate en la posición y usa Diagrama, o Anotar → Insertar diagrama. Después, al imprimir el PGN, esa marca indica que debe aparecer el tablero. Puedes quitarla desde la anotación.



Toca una jugada del PGN

PGN



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Diagrama

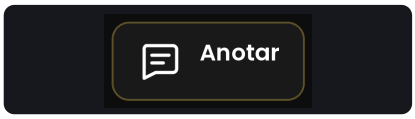
PGN/FEN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

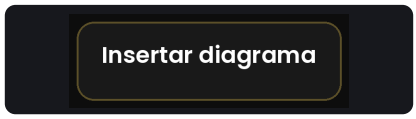
Flechas, casillas y diagramas

Controles del paso 4



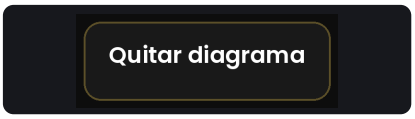
Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Insertar diagrama

Elegir jugada → Anotar



Quitar diagrama

Elegir jugada → Anotar



Imprimir

Dónde: PGN/FEN

Dos propósitos distintos

Una captura conserva la apariencia visual de la posición. El PGN conserva la partida y sus anotaciones; que otro programa muestre colores o diagramas depende de los formatos de anotación que admita.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Captura del tablero

Menú



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Diagrama

Dónde: PGN/FEN

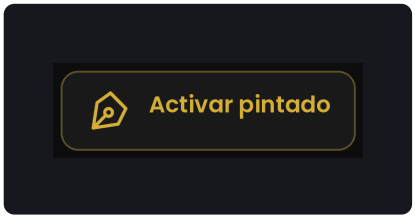
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Flechas, casillas y diagramas

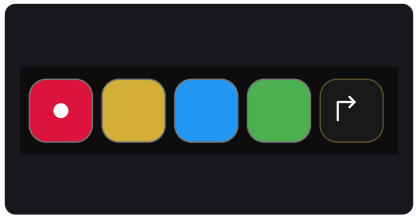
Pruébalo

Marca una casilla importante, crea una captura y luego inserta un diagrama en el PGN. Revisa ambos resultados: el primero es una imagen, el segundo forma parte del estudio.



Activar pintado

PGN → Controles de pintado



Herramientas de pintado

PGN → Controles de pintado → Activar pintado



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Captura del tablero

Menú



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Diagrama

PGN/FEN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES

Dicta una partida a PGN

Pronuncia las jugadas y revisa cómo se incorporan al borrador. El dictado de la app está pensado para movimientos de ajedrez, no para escribir comentarios.

1 Prepara una partida nueva

Guarda primero el estudio que tengas abierto. Usa Nuevo Tablero y entra en Dictar partida a PGN desde el menú, o en Voz desde PGN/FEN. Este ejercicio comienza desde la posición inicial en ambos sistemas.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Nuevo Tablero

Menú



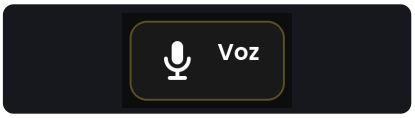
Dictar partida a PGN

Menú



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Voz

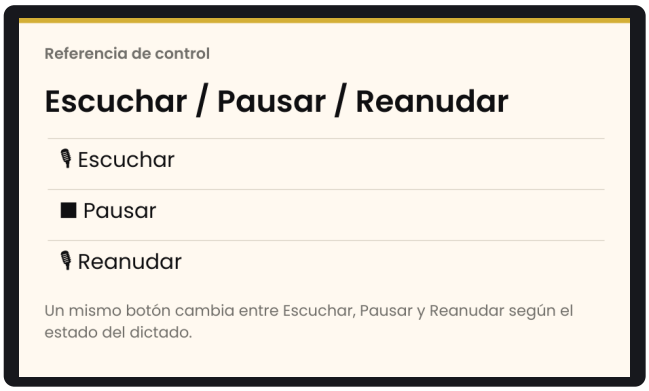
PGN/FEN

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Dicta una partida a PGN

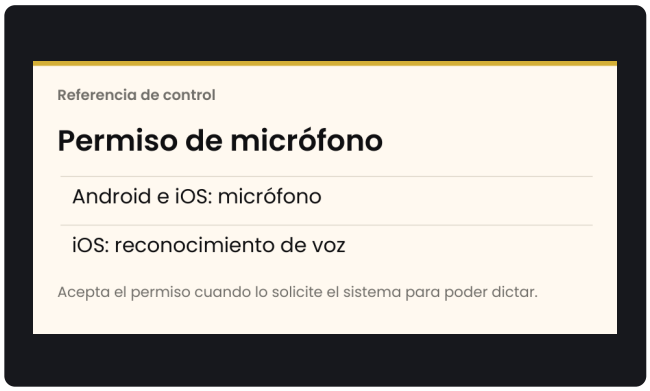
2 Activa la escucha

Toca Escuchar y permite el micrófono cuando se solicite. En iOS también puede pedirse reconocimiento de voz. Pronuncia las jugadas despacio y con claridad.



Escuchar / Pausar / Reanudar

Menú → Dictar partida a PGN

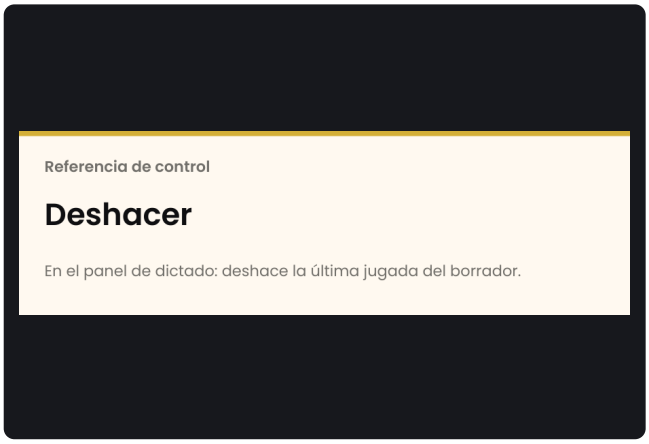


Permiso de micrófono

Acepta el permiso cuando lo solicite el sistema para poder dictar.

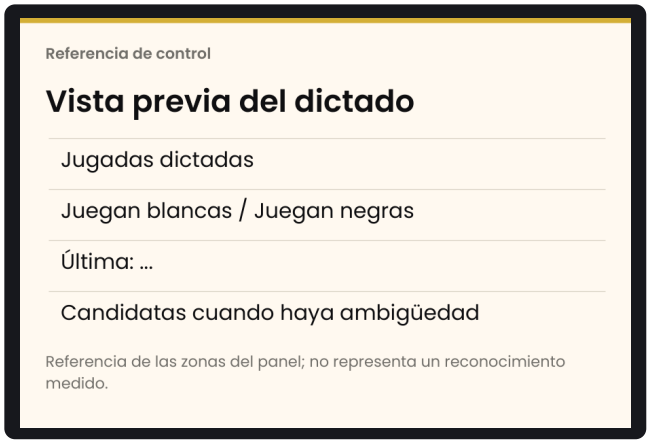
3 Prueba una secuencia corta

Di: «e cuatro, e cinco, caballo efe tres, caballo ce seis». Comprueba cada jugada y el turno en la vista previa. Si hay ambigüedad, elige la opción correcta; usa Deshacer para corregir.



Deshacer

Menú → Dictar partida a PGN



Vista previa del dictado

Referencia de las zonas del panel; no representa un reconocimiento medido.

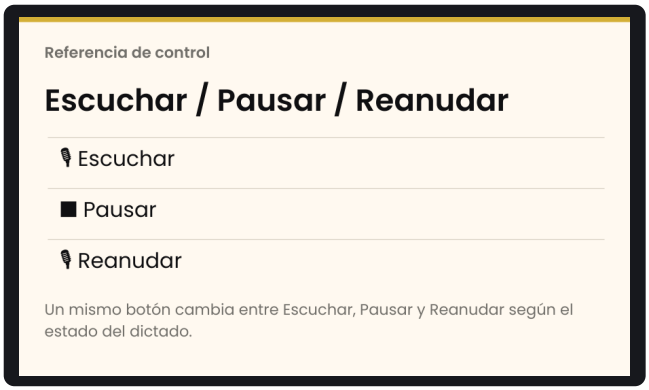
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

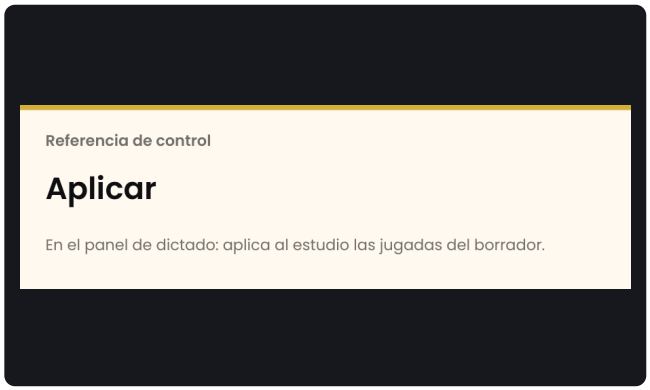
Dicta una partida a PGN

4 **Revisa antes de aplicar**

Pausa la escucha, comprueba la secuencia y toca Aplicar. Reanudar permite seguir dictando. En Cómo dictar y opciones puedes consultar la ayuda y los modos Continuo y Preciso.

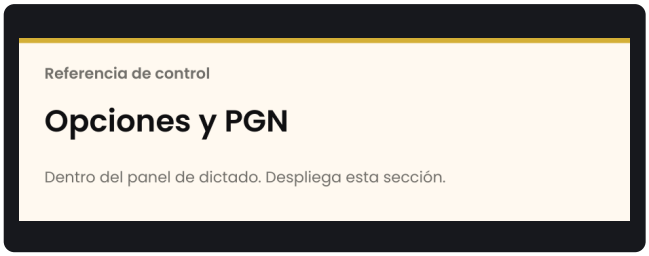


Escuchar / Pausar / Reanudar



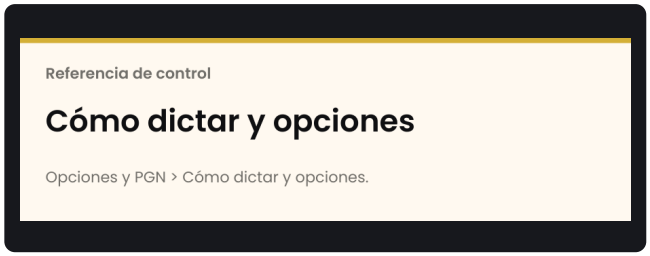
Aplicar

Dónde: Menú → Dictar partida a PGN



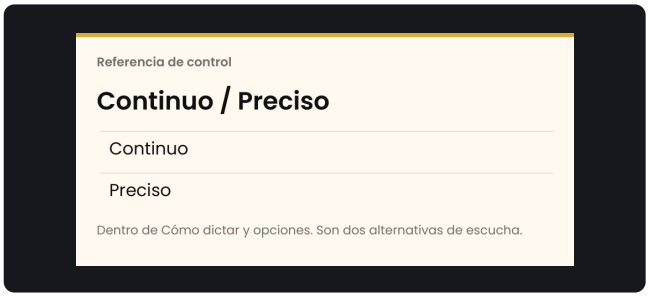
Opciones y PGN

Menú → Dictar partida a PGN



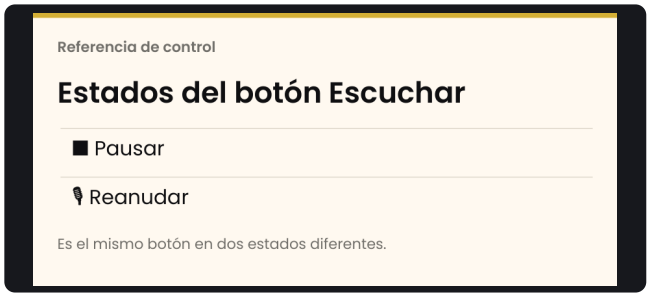
Cómo dictar y opciones

Menú → Dictar partida a PGN → Opciones y PGN



Continuo / Preciso

Menú → Dictar partida a PGN → Opciones y PGN → Cómo dictar y opciones



Estados del botón Escuchar

Es el mismo botón en dos estados diferentes.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANOTACIONES · CONTINUACIÓN

Dicta una partida a PGN

Habla como una planilla de jugadas

Sin nombre de pieza, una casilla se interpreta como movimiento de peón. Puedes decir «enroque corto» o «enroque largo». Una captura como «alfil por e cinco» solo se acepta si encaja legalmente con la posición.

El reconocimiento depende del servicio de voz del sistema y puede necesitar internet. La app no guarda grabaciones. Para notas escritas sobre una jugada, utiliza Anotar: página 59.



Anotar

Dónde: Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

POSICIONES

FEN: una posición en una línea

FEN describe dónde están las piezas y quién debe jugar. Es la forma más rápida de intercambiar una posición aislada.

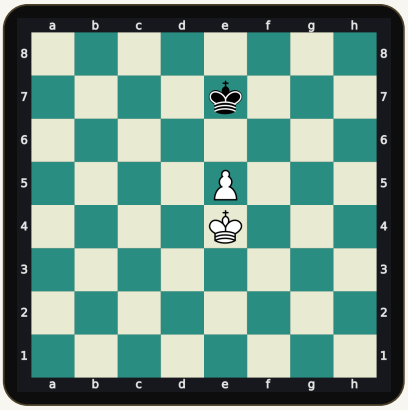


DIAGRAMA DE PRÁCTICA

Juegan blancas

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Copia una posición

Sitúate en la jugada deseada y abre PGN/FEN → Copiar FEN. Puedes pegar ese texto en una nota o enviarlo a otra persona.



Toca una jugada del PGN

PGN



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Copiar FEN

PGN/FEN

2 Carga un FEN recibido

En PGN/FEN, pega la cadena en el campo FEN y toca Cargar FEN. Guarda tu estudio previo antes de sustituirlo por una posición nueva.



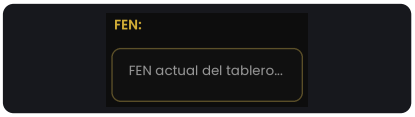
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



FEN:

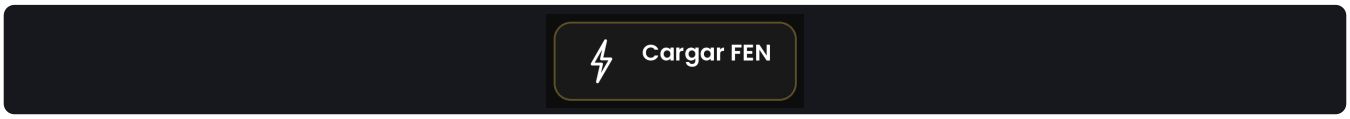
PGN/FEN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

FEN: una posición en una línea

Controles del paso 2



Cargar FEN

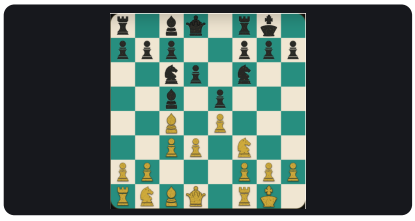
Dónde: PGN/FEN

3 **Revisa los detalles**

Comprueba piezas, orientación y bando al turno. Un FEN también puede guardar derechos de enroque, captura al paso y contadores; no son detalles decorativos.

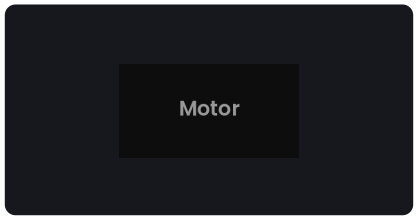
4 **Continúa desde ahí**

Juega, analiza o abre el editor. Al exportar un PGN que comienza desde esa posición, conserva sus etiquetas de posición inicial para que otro lector pueda reconstruirlo.



Toca pieza y destino / arrastra

Casillas del tablero.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



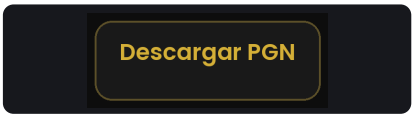
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Editor de Posición

Menú



Descargar PGN

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

FEN: una posición en una línea

```
8/4k3/8/4P3/4K3/8/8/8 w - - 0 1
```

FEN y PGN no guardan lo mismo

FEN es una fotografía lógica de una posición. No incluye toda la partida, sus variantes ni tus comentarios. Para conservar el estudio completo, utiliza PGN.



Copiar FEN

PGN/FEN



Descargar PGN

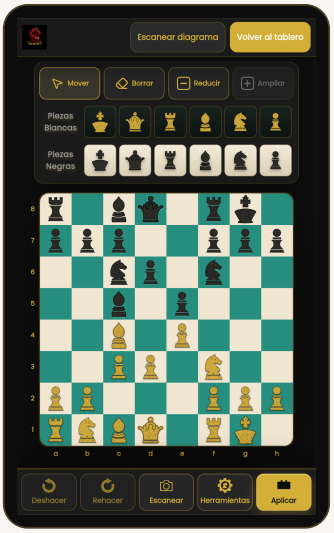
Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES

Construye una posición en el editor

El Editor de Posición te permite preparar un ejercicio sin tener que introducir todas las jugadas anteriores.



VISTA DE REFERENCIA

Editor oficial de Android. En móvil, Herramientas reúne los controles adicionales.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Abre Editor de Posición

Desde el menú del tablero, entra al editor. Puedes partir de la posición actual o utilizar Limpiar para preparar otra desde cero.



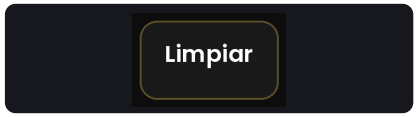
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Editor de Posición

Menú



Limpiar

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

Construye una posición en el editor

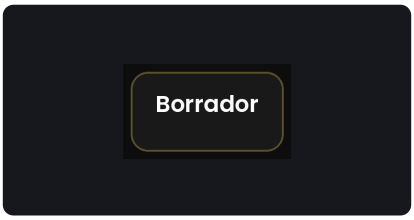
2 Coloca y corrige piezas

Selecciona una pieza blanca o negra en la paleta y toca su casilla. Utiliza Borrador para quitarla. Deshacer y Rehacer ayudan a corregir cambios recientes. Inicial repone la posición inicial.



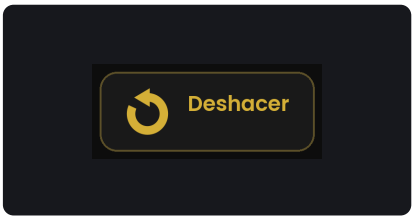
Paleta de piezas blancas / negras

Menú → Editor de Posición



Borrador

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición



Deshacer

Menú → Editor de Posición



Rehacer

Menú → Editor de Posición



Inicial

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición

3 Define el estado de la posición

En Herramientas, revisa quién juega, los derechos de enroque y los demás datos disponibles. Rotar la vista no cambia el turno ni convierte piezas blancas en negras.



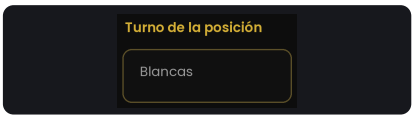
Herramientas

Menú → Editor de Posición



Posición

Menú → Editor de Posición → Herramientas



Turno

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición



Reglas

Menú → Editor de Posición → Herramientas



Enroque corto de blancas

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Enroque largo de blancas

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas

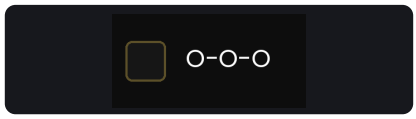
POSICIONES · CONTINUACIÓN

Construye una posición en el editor

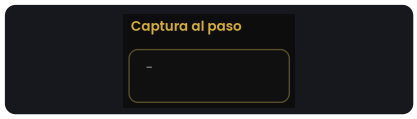
Controles del paso 3



Enroque corto de negras

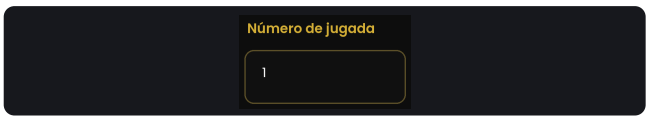


Enroque largo de negras



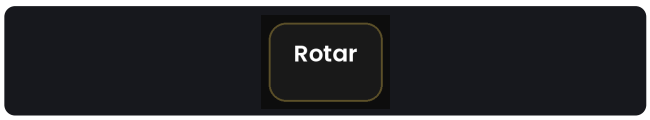
Captura al paso

Dónde: Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Número de jugada

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Rotar

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición

4 Aplica y comprueba

Toca Aplicar o Aplicar al tablero. Si la app señala una posición inválida, corrígela: deben existir ambos reyes y una configuración legal para continuar.



Aplicar

Dónde: Menú → Editor de Posición

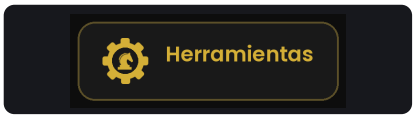
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

Construye una posición en el editor

Transformaciones con intención

Herramientas incluye operaciones como espejo, giro o intercambio de colores. Estas sí transforman la posición. Comprueba después cada rey, el turno y los derechos especiales antes de aplicar.



Herramientas

Menú → Editor de Posición



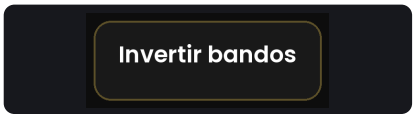
Transformar

Menú → Editor de Posición → Herramientas



Espejo A-H

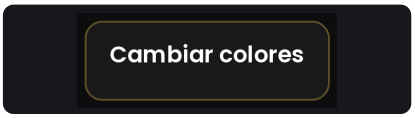
Menú → Editor de Posición → Herramientas → Transformar



Invertir bandos

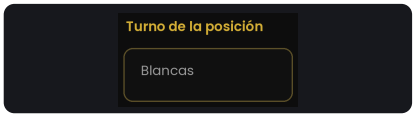


Girar



Cambiar colores

Dónde: Menú → Editor de Posición → Herramientas → Transformar



Turno

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición



Enroque corto de blancas

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Enroque largo de blancas

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Enroque corto de negras



Enroque largo de negras

Dónde: Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

Construye una posición en el editor

Otros controles de este recorrido



Volver al tablero

Dónde: Menú → Editor de Posición

POSICIONES

De una foto al tablero

Escanear diagrama reconoce las piezas de un diagrama de ajedrez y lleva el resultado al editor. La revisión final sigue siendo tuya.

1 Abre Escanear diagrama

En el Editor de Posición, elige Escanear diagrama. Usa Tomar foto o Elegir imagen. Si se solicita, concede acceso a la cámara para fotografiar.



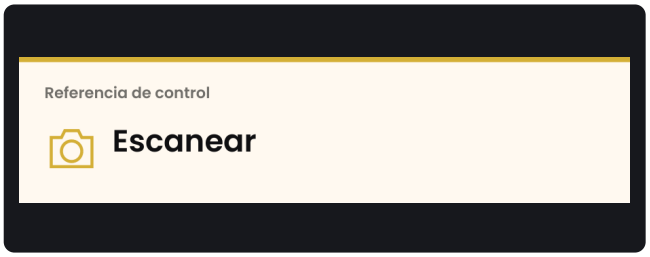
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



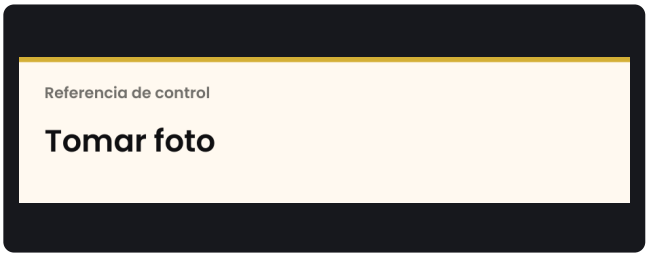
Editor de Posición

Menú



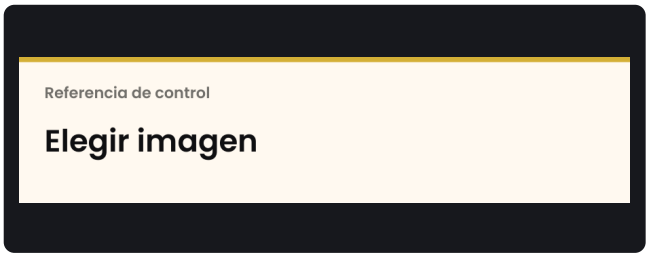
Escanear

Menú → Editor de Posición



Tomar foto

Menú → Editor de Posición → Escanear



Elegir imagen

Dónde: Menú → Editor de Posición → Escanear

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

De una foto al tablero

2 Recorta el tablero

Busca una imagen nítida y frontal. Ajusta el recorte al área del tablero, sin texto exterior ni márgenes innecesarios, y toca Aplicar recorte.



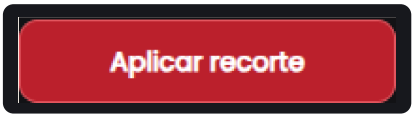
Girar foto 90°

Editor → Escanear → Tomar foto o Elegir imagen → recorte.



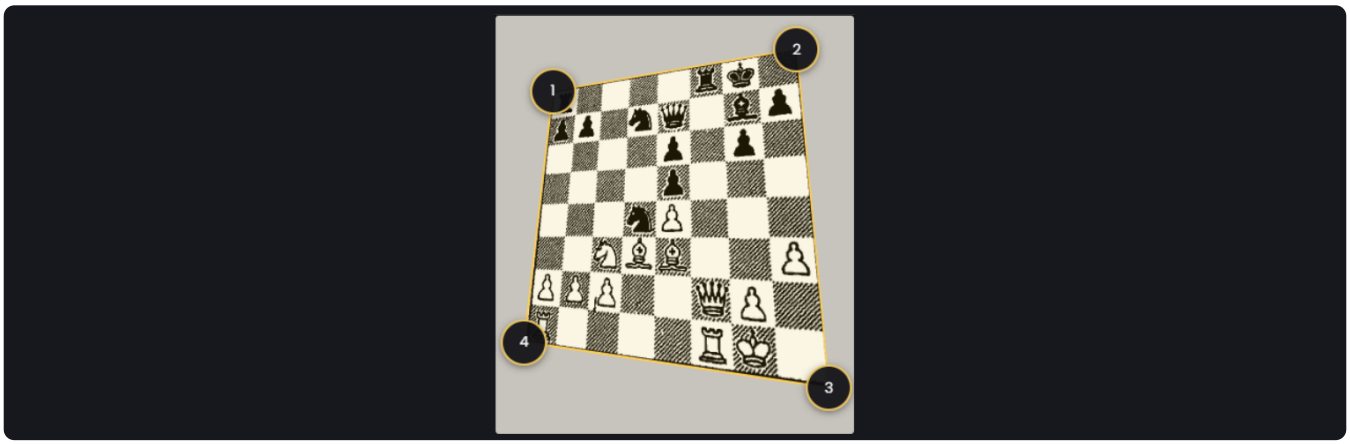
Restablecer recorte

Editor → Escanear → Tomar foto o Elegir imagen → recorte.



Aplicar recorte

Editor → Escanear → Tomar foto o Elegir imagen → ajusta las cuatro esquinas.



Las cuatro esquinas

Dónde: Arrastra los puntos 1-4 al contorno de las 64 casillas. Ejemplo de la interfaz compartida.

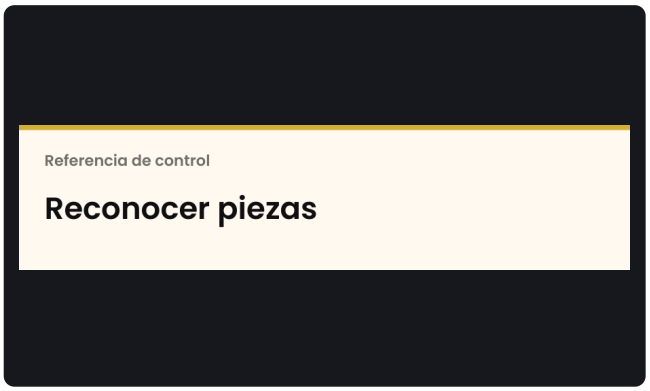
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

De una foto al tablero

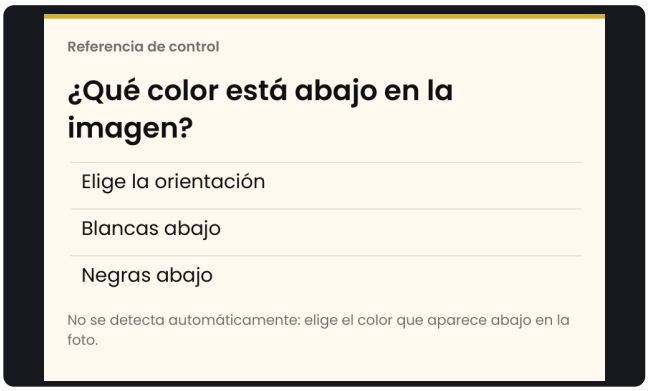
3 Reconoce y orienta

Toca Reconocer piezas. Indica qué color está abajo en la imagen y a quién le toca jugar; la orientación no se detecta automáticamente. Después elige Llevar al editor.



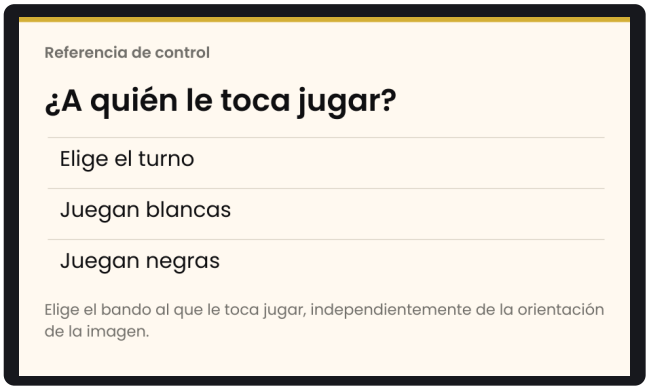
Reconocer piezas

Escanear → imagen elegida o fotografiada → Aplicar recorte.



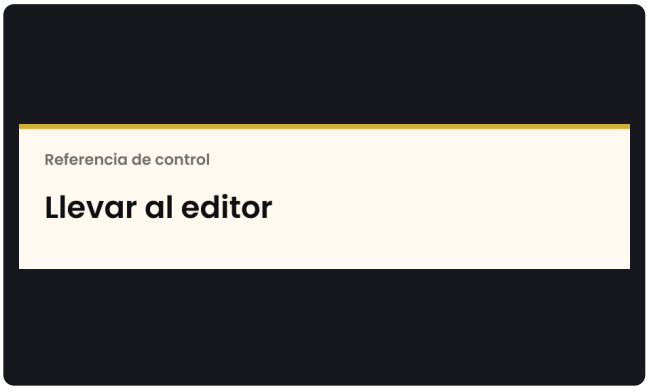
¿Qué color está abajo en la imagen?

Escanear → Aplicar recorte → Reconocer piezas.



¿A quién le toca jugar?

Escanear → Aplicar recorte → Reconocer piezas.



Llevar al editor

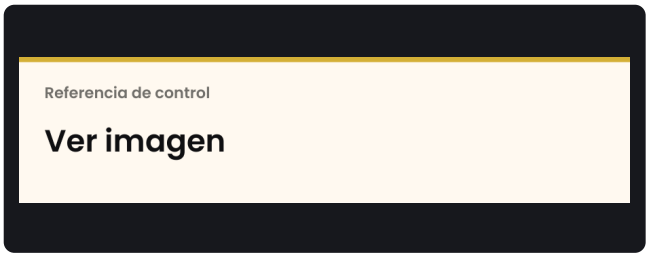
Después de reconocer: revisa color abajo y turno; después lleva la posición al editor.

POSICIONES · CONTINUACIÓN

De una foto al tablero

4 Revisa y aplica

Compara cada pieza con Ver imagen. Corrige en el editor el turno, el enroque y la captura al paso cuando correspondan: la foto no demuestra esos derechos. Finalmente, aplica al tablero.



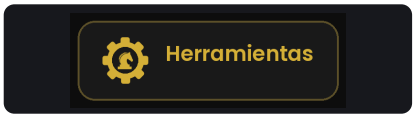
Ver imagen

En el editor, después de Escanear → Reconocer piezas → Llevar al editor.



Paleta de piezas blancas / negras

Menú → Editor de Posición



Herramientas

Menú → Editor de Posición



Posición

Menú → Editor de Posición → Herramientas



Turno

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición



Reglas

Menú → Editor de Posición → Herramientas



Enroque corto de blancas

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Enroque largo de blancas

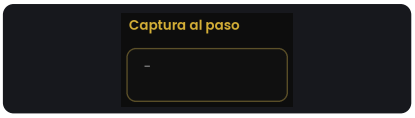
Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Enroque corto de negras



Enroque largo de negras



Captura al paso

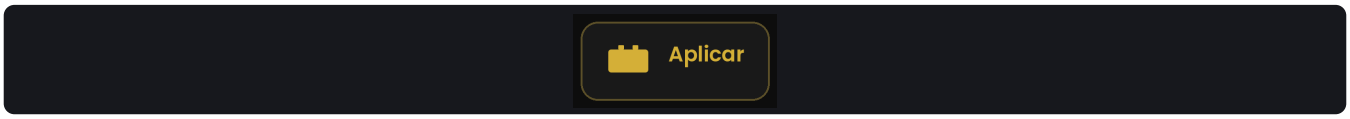
Dónde: Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

POSICIONES · CONTINUACIÓN

De una foto al tablero

Controles del paso 4



Aplicar

Dónde: Menú → Editor de Posición

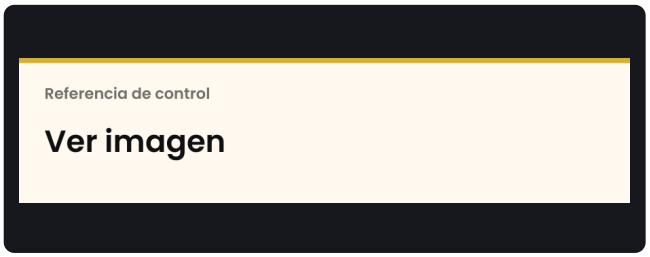
01	02	03	04
Foto	Recorte	Revisión	Editor

Qué esperar de esta herramienta

Reconoce un diagrama de piezas; no convierte una planilla manuscrita ni un libro completo en PGN. Una foto borrosa, inclinada o con piezas poco habituales puede exigir correcciones.

Haz una primera prueba fácil

Usa un diagrama sencillo de pocas piezas. Compara el resultado con la imagen antes de pasar a posiciones más densas. El reconocimiento se realiza localmente.



Ver imagen

En el editor, después de Escanear → Reconocer piezas → Llevar al editor.



Paleta de piezas blancas / negras

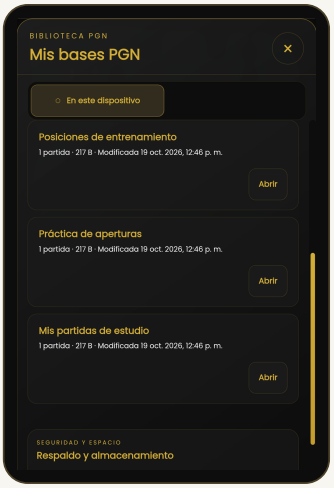
Menú → Editor de Posición

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA

Organiza tus bases PGN

Mis bases PGN es tu biblioteca de trabajo en este dispositivo. Una base agrupa partidas que quieres estudiar juntas.



VISTA DE REFERENCIA

Biblioteca oficial de Android. Las bases pertenecen al almacenamiento local de la app.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Abre Mis bases PGN

Entra desde el menú o el acceso de biblioteca. Revisa la pestaña En este dispositivo.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Mis bases PGN

Menú



En este dispositivo

Menú → Mis bases PGN

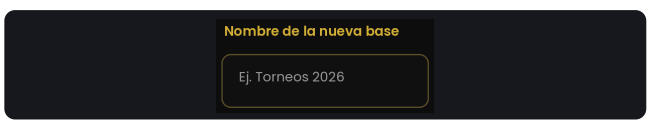
2 Crea una base útil

Toca Nueva base y asigna un nombre reconocible: «Mis partidas 2026», «Española con blancas» o «Finales de peones».



Nueva base

Menú → Mis bases PGN



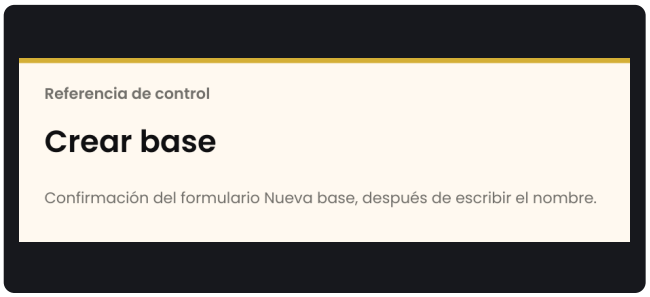
Nombre de la nueva base

Menú → Mis bases PGN → Nueva base

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Organiza tus bases PGN

Controles del paso 2



Crear base

Dónde: Confirmación del formulario Nueva base, después de escribir el nombre.

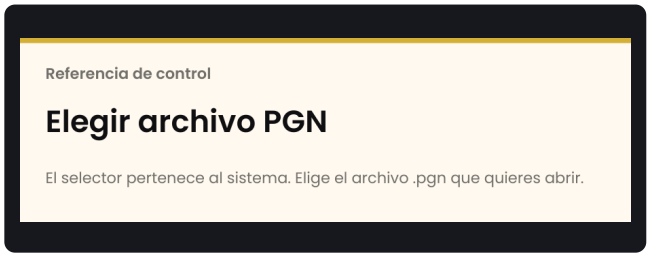
3 Importa material

Usa Importar PGN para incorporar un archivo. Comprueba la base de destino y la cantidad de partidas que se han incorporado.



Importar PGN

Menú → Mis bases PGN



Elegir archivo PGN

Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.

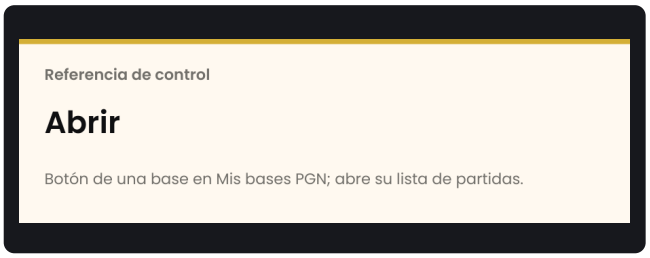
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Organiza tus bases PGN

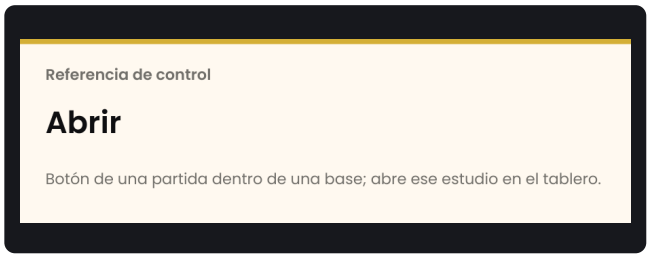
4 Abre y estudia

Entra en una base, elige una partida y vuelve al tablero. Al terminar, actualiza la partida correspondiente o guarda una copia si quieres conservar otra versión.



Abrir

Menú → Mis bases PGN



Abrir

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Actualizar partida

Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.

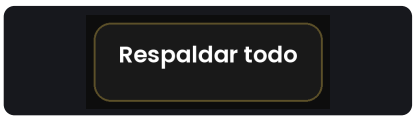


Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.

La cuenta no es una nube de partidas

Iniciar sesión o activar Premium no sincroniza automáticamente la biblioteca entre Android, iPhone y iPad. Para trasladarla, exporta y restaura un respaldo o importa los PGN: página 97.



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Importar PGN

Menú → Mis bases PGN

BIBLIOTECA

Guarda sin confundir las copias

Guardar en la biblioteca, descargar un archivo y recuperar una sesión resuelven necesidades diferentes.

1 Guarda la partida actual

Toca Guardar en el panel del PGN, o Añadir partida actual desde la biblioteca. Elige una base existente o crea una nueva con un nombre claro.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



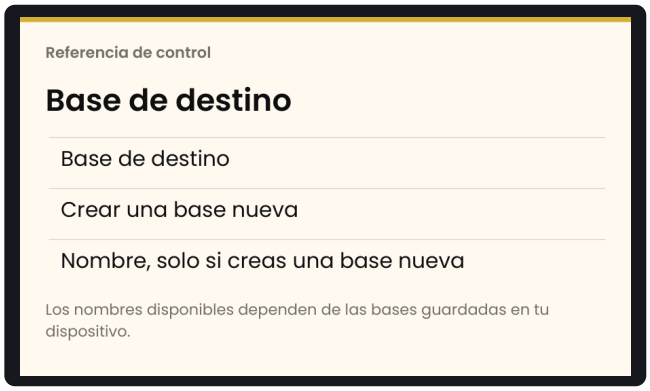
Mis bases PGN

Menú



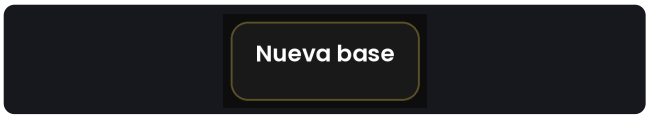
Añadir partida actual

Menú → Mis bases PGN → Abrir



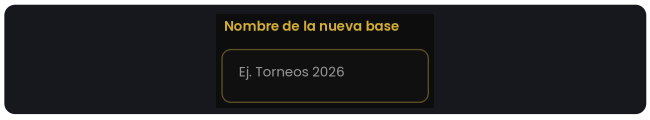
Base de destino

Pestaña PGN → Guardar, al guardar una partida que aún no está vinculada a una base.



Nueva base

Menú → Mis bases PGN



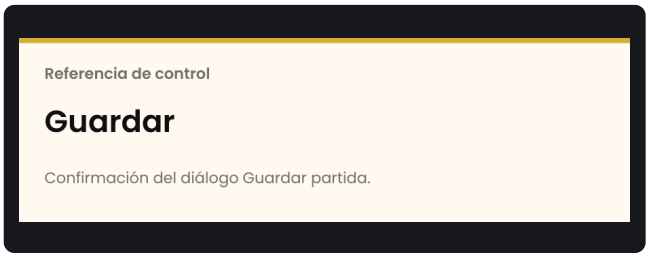
Nombre de la nueva base

Menú → Mis bases PGN → Nueva base

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Guarda sin confundir las copias

Controles del paso 1



Guardar

Dónde: Guardar partida → elige Base de destino; escribe un nombre si creas una base nueva.

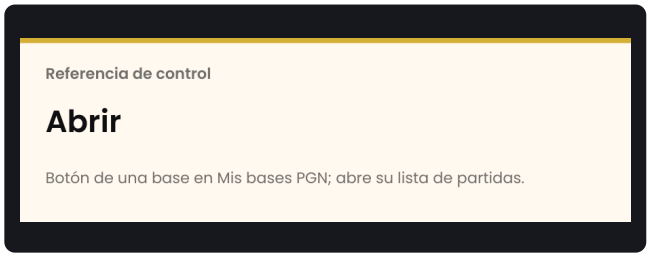
2 Actualiza cuando sigas trabajando

Si has abierto una partida de la biblioteca y deseas mantener una única versión, utiliza Actualizar partida o la acción de guardar cambios que muestre la app.



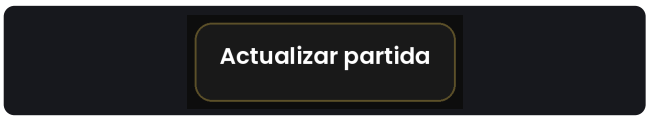
Mis bases PGN

Menú



Abrir

Menú → Mis bases PGN



Actualizar partida

Dónde: Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Guarda sin confundir las copias

3 Conserva una versión alternativa

Guarda la versión original, realiza tus cambios y usa Guardar como copia sin actualizar la anterior. Puedes distinguirla en Datos → Evento/Torneo. Una copia idéntica en la misma base puede rechazarse como duplicado.



Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



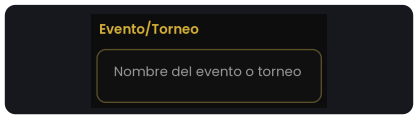
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Datos

PGN/FEN



Evento/Torneo

PGN/FEN → Datos



GUARDAR DATOS

PGN/FEN → Datos

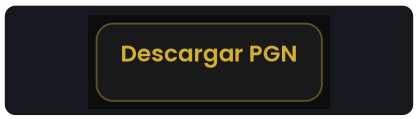
4 Exporta una copia externa

Descargar PGN guarda la partida actual. Exportar o Exportar copia desde una base reúne sus partidas en un PGN. Elige un destino externo y abre el archivo para comprobar su contenido.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú



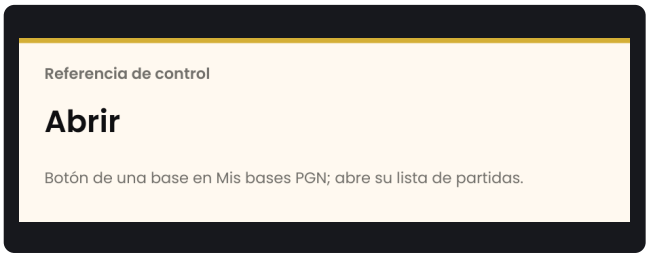
Mis bases PGN

Menú

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Guarda sin confundir las copias

Controles del paso 4



Abrir

Menú → Mis bases PGN



Exportar

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

Tres preguntas antes de cerrar

¿La partida quedó guardada en la base correcta? ¿Actualicé la versión que quería? ¿Tengo una copia externa de lo importante? La recuperación automática ayuda, pero no reemplaza estas decisiones.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Actualizar partida

Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

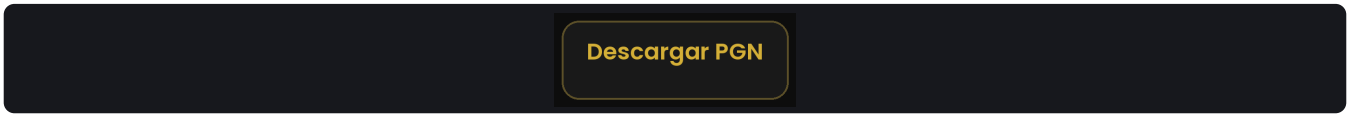
Guarda sin confundir las copias



Descargar PGN

Dónde: Menú

Guardar en la app no sobrescribe automáticamente el PGN original de Archivos, Descargas, iCloud o Drive. Exporta de nuevo cuando quieras entregar una versión actualizada.



Descargar PGN

Dónde: Menú

BIBLIOTECA

Encuentra y ordena tus estudios

Una biblioteca pequeña y bien organizada permite volver a una idea en segundos. Mantén una estructura que puedas explicar con una frase.

Buscar y renombrar

Utiliza la búsqueda de bases o partidas para localizar el material. Renombra una base cuando su contenido cambie de propósito; un título temático es más útil que una fecha aislada.



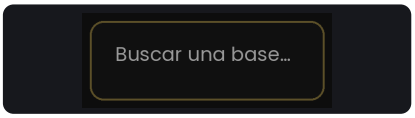
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



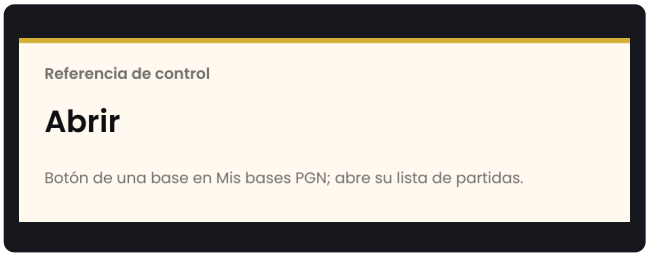
Mis bases PGN

Menú



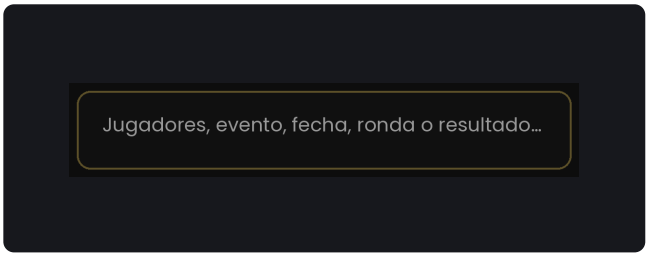
Buscar una base…

Menú → Mis bases PGN



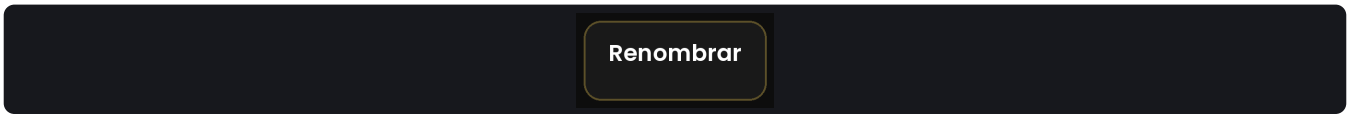
Abrir

Menú → Mis bases PGN



Jugadores, evento, fecha, ronda o resultado…

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Renombrar

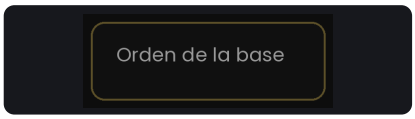
Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Encuentra y ordena tus estudios

Ordenar partidas

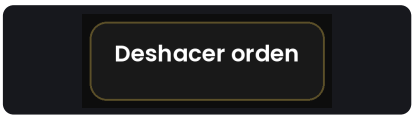
En una base, usa Reordenar y los controles disponibles para fijar la secuencia de estudio. Cuando proceda, Deshacer orden permite revertir la reorganización reciente.



Orden de la base



↕ Reordenar



Deshacer orden

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir



Controles de Reordenar

Dónde: Los controles cambian de posición la partida dentro de su base.

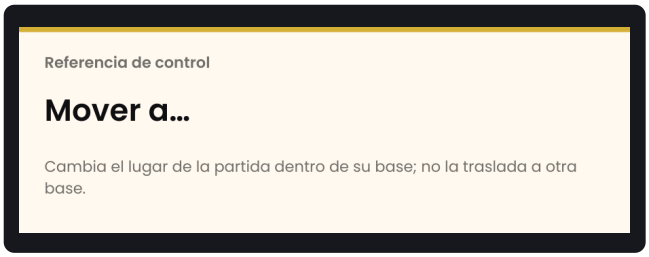
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Encuentra y ordena tus estudios

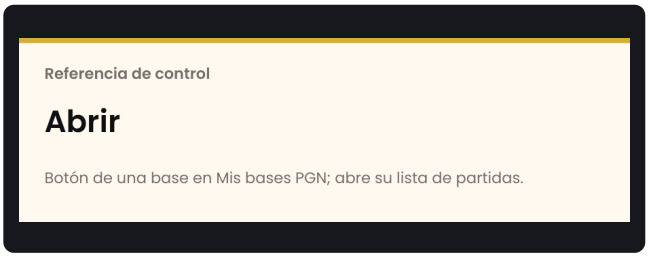
Mover o conservar en otra base

Utiliza Mover a… para trasladar una partida y revisa el destino antes de confirmar. Para conservar el estudio también en otra base, abre la base de destino y usa Añadir partida actual. Guardar como copia conserva otra versión en la base vinculada.



Mover a…

Menú → Mis bases PGN → Abrir



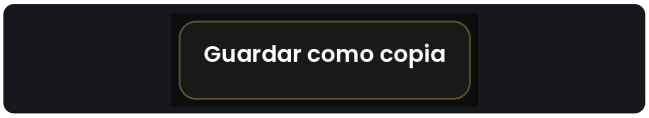
Abrir

Menú → Mis bases PGN



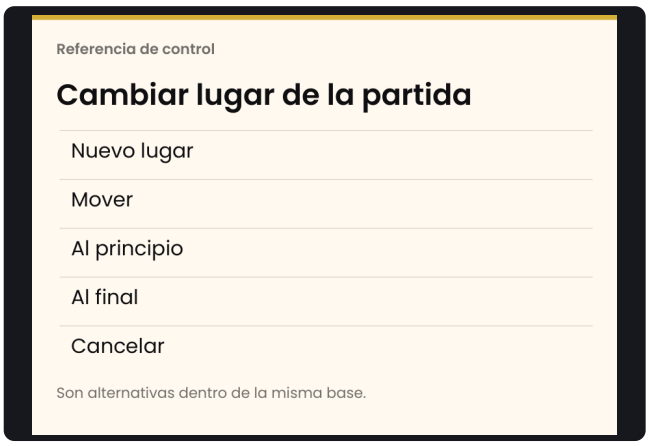
Añadir partida actual

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



Cambiar lugar de la partida

Dónde: Son alternativas dentro de la misma base.

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

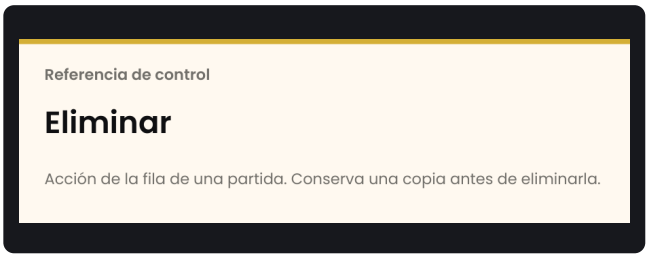
Encuentra y ordena tus estudios

Exportar o eliminar

Exportar una base reúne sus partidas en un PGN. Si vas a eliminar material, utiliza primero la opción de respaldo cuando aparezca y comprueba que la copia se ha guardado.

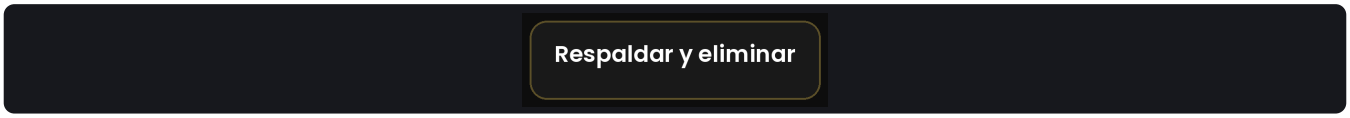


Exportar



Eliminar

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir



Respaldar y eliminar

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir

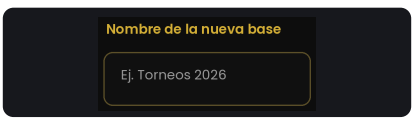
Ejemplo de repertorio

Crea «Española con blancas». Ordena primero una partida modelo, después las respuestas principales de negras y al final tus ejercicios. La biblioteca se convierte así en una ruta de estudio.



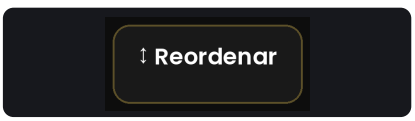
Nueva base

Menú → Mis bases PGN



Nombre de la nueva base

Menú → Mis bases PGN → Nueva base



↕ Reordenar

Menú → Mis bases PGN → Abrir

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Encuentra y ordena tus estudios

Borrar o liberar espacio puede eliminar material local. No confundas estas acciones con cerrar una base o quitar un filtro de búsqueda.



Respaldar y eliminar

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Respaldar y liberar espacio

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA

Respalda y cambia de dispositivo

Tu biblioteca merece una copia fuera de la app. Hazla antes de cambiar de teléfono, desinstalar o borrar datos.

1 Guarda y crea el respaldo

Guarda primero el estudio abierto dentro de una base: el ZIP no incluye un tablero sin guardar. En Mis bases PGN, despliega Respaldo y almacenamiento con Ver detalles si hace falta, elige Respaldar todo y guarda el ZIP fuera de la app.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



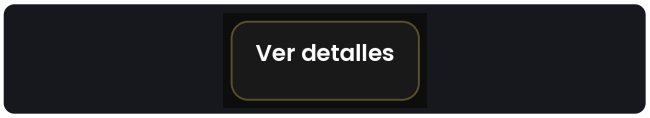
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



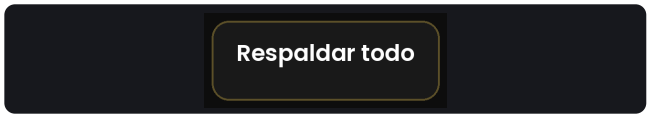
Mis bases PGN

Menú



Ver detalles

Menú → Mis bases PGN



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Respalda y cambia de dispositivo

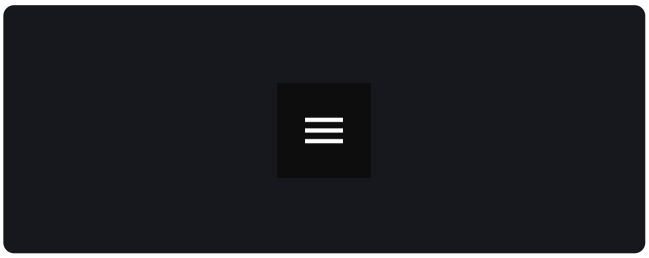
2 Verifica la copia

Comprueba el nombre, la fecha y que el archivo se haya guardado realmente. Conserva también PGN individuales para los estudios que necesitas abrir en otros programas.



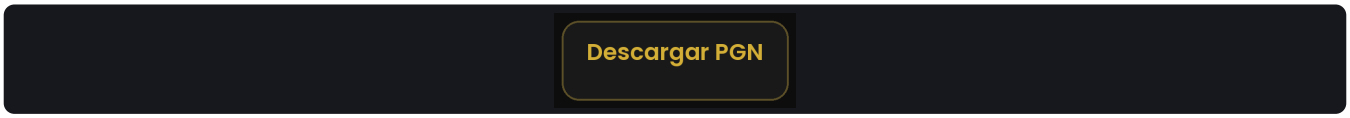
Guardar archivo / Compartir

Hoja nativa que aparece después de exportar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Dónde: Menú

3 Llévalo al otro equipo

Transfiere el ZIP mediante el proveedor de archivos que prefieras. En la app de destino, usa Restaurar respaldo y Combinar de forma segura. Se combina con lo existente y se omiten duplicados exactos.



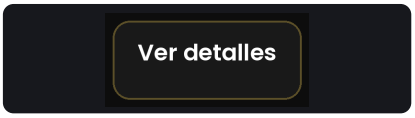
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Mis bases PGN

Menú



Ver detalles

Menú → Mis bases PGN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

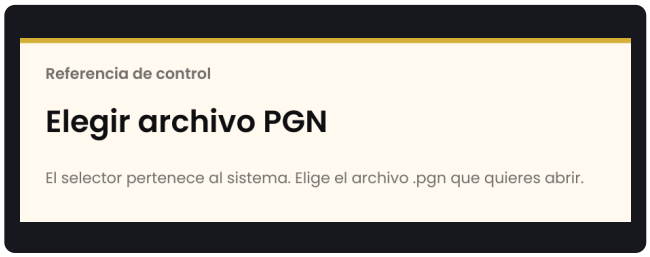
Respalda y cambia de dispositivo

Controles del paso 3



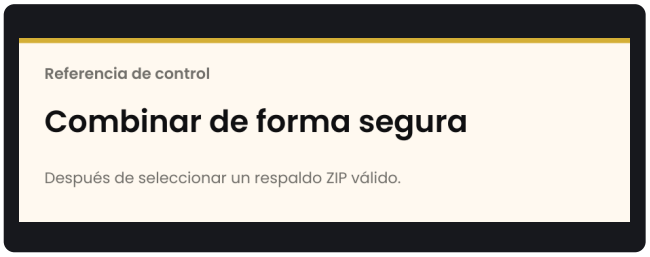
Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Elegir archivo PGN

Selector nativo que abre Cargar, Importar o Restaurar.



Combinar de forma segura

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Ver detalles → Restaurar respaldo → Elegir archivo

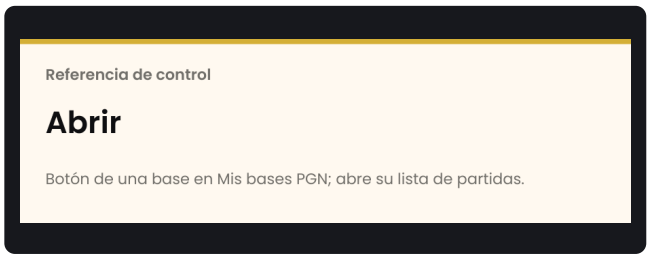
4 Comprueba la biblioteca restaurada

Revisa nombres de bases, cantidad de partidas y un estudio con variantes y comentarios. Solo después considera liberar espacio en el dispositivo anterior.



Mis bases PGN

Menú



Abrir

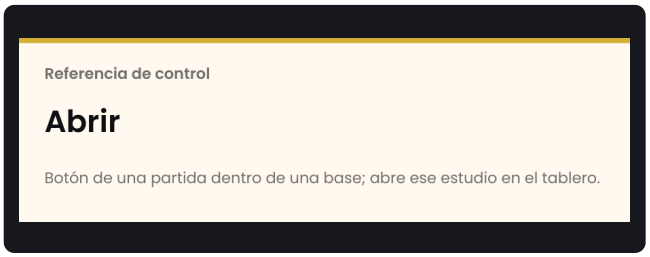
Menú → Mis bases PGN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

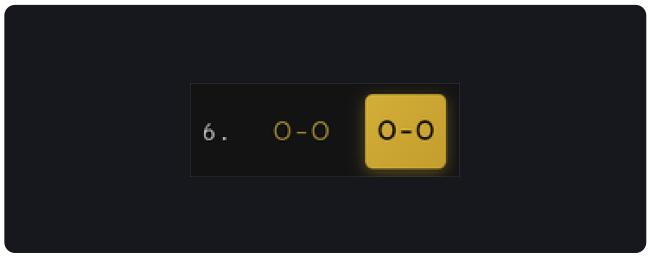
Respalda y cambia de dispositivo

Controles del paso 4



Abrir

Menú → Mis bases PGN → Abrir



Toca una jugada del PGN

PGN

Respaldo y Premium son independientes

Restaura tu compra desde la tienda si necesitas recuperar Premium. Restaura el ZIP o importa PGN para recuperar tus estudios. Una operación no sustituye a la otra.



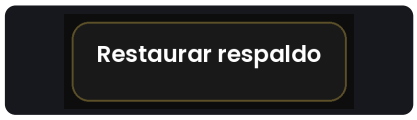
Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



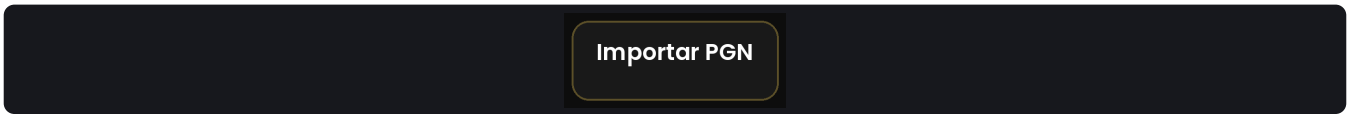
Restaurar compras

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.



Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Importar PGN

Dónde: Menú → Mis bases PGN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

BIBLIOTECA · CONTINUACIÓN

Respalda y cambia de dispositivo

Respaldar y liberar espacio, o Respaldar y eliminar, añaden una acción de borrado. Si solo quieres una copia de seguridad, elige Respaldar todo.



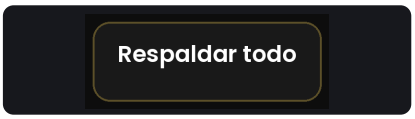
Respaldar y liberar espacio

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Respaldar y eliminar

Menú → Mis bases PGN → Abrir



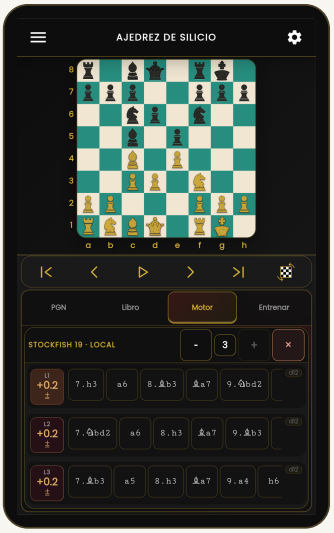
Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

ANÁLISIS

Pon Stockfish a trabajar contigo

El motor calcula desde la posición visible. Úsalo para comprobar preguntas concretas después de pensar por tu cuenta.



VISTA DE REFERENCIA

Vista oficial de Android con tres líneas Premium. La modalidad gratuita permite una línea de análisis.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Selecciona la posición

Toca la jugada crítica del PGN. Comprueba el turno y formula una pregunta: «¿Puedo capturar el peón?» o «¿Qué cambia si enroco?».

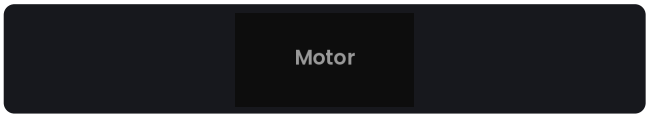


Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

2 Abre Motor y actívalo

Abre la pestaña Motor y toca Activar Stockfish 19. Las líneas se actualizan mientras calcula.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANÁLISIS · CONTINUACIÓN

Pon Stockfish a trabajar contigo

3 Elige cuántas líneas comparar

Con acceso gratuito puedes analizar una línea. Con Premium puedes pedir hasta tres para comparar candidatos en paralelo. Más líneas reparten el esfuerzo de cálculo.



-



+

Dónde: Motor → Activar Stockfish 19

4 Detén cuando hayas aprendido algo

Desactiva el motor al terminar. Si abres un entrenamiento o una partida contra el motor, la app gestiona las incompatibilidades entre modos.



×

Dónde: Motor → Activar Stockfish 19

Una buena pregunta mejora el análisis

Antes de activar Stockfish, escribe dos candidatos y una razón para cada uno. Después contrasta la primera respuesta del rival y el punto donde cambia tu evaluación.

ANÁLISIS

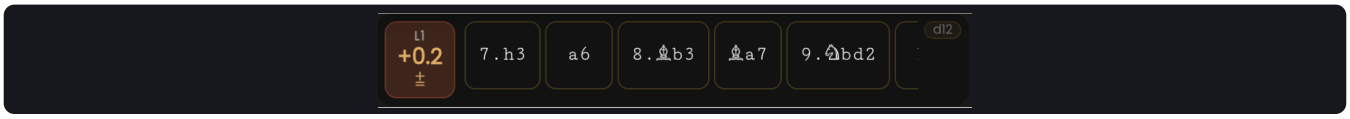
Entiende lo que dice la evaluación

La cifra del motor es una estimación de la posición. Acompáñala siempre con la variante que la explica.

Las imágenes señalan dónde leer la evaluación. Los valores de los ejemplos son didácticos y no corresponden al número visible en esas imágenes.

+0.70

La evaluación favorece a blancas. La cifra equivale aproximadamente a siete décimas de peón en la escala del motor, no a material que vayas a ganar necesariamente.

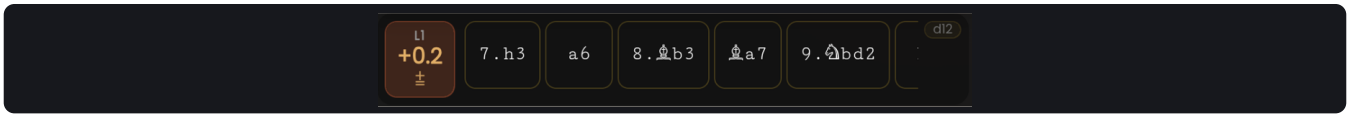


Dónde aparece la evaluación

Dónde: Motor · Imagen de referencia: no representa el valor del ejemplo.

−1.20

La evaluación favorece a negras. El signo se refiere a los bandos; rotar el tablero no lo invierte.

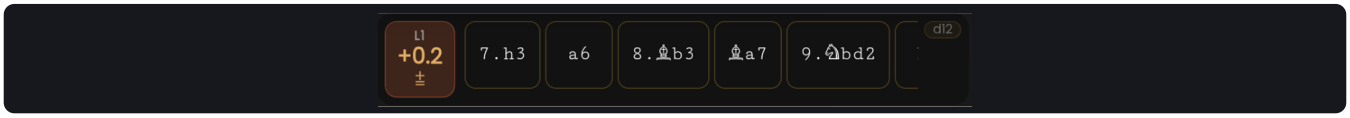


Dónde aparece la evaluación

Dónde: Motor · Imagen de referencia: no representa el valor del ejemplo.

0.00 o cerca

El motor estima equilibrio con el cálculo disponible. Aun así, la posición puede exigir decisiones difíciles.



Dónde aparece la evaluación

Dónde: Motor · Imagen de referencia: no representa el valor del ejemplo.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANÁLISIS · CONTINUACIÓN

Entiende lo que dice la evaluación

M3

El motor anuncia una secuencia de mate. Consulta el símbolo o la línea para identificar el bando favorecido y reproduce la defensa principal.



Dónde aparece la evaluación

Dónde: Motor · Imagen de referencia: no representa el valor del ejemplo.

Profundidad

Indica cuánto ha avanzado la búsqueda. Una línea recién calculada puede cambiar al profundizar; no equivale a una garantía absoluta.



Dónde aparece la evaluación

Dónde: Motor · Imagen de referencia: no representa el valor del ejemplo.

Ejemplo de razonamiento

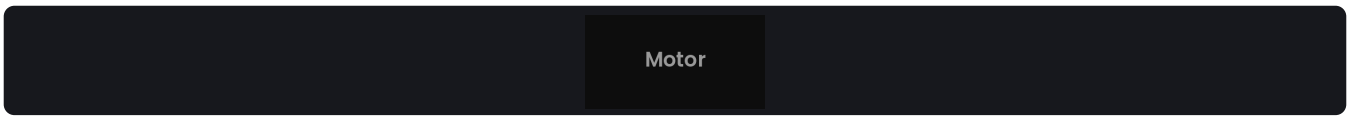
Si tu candidato pasa de +0.7 a −1.2, no te quedes en «es malo». Busca la respuesta que explica el cambio: una pieza indefensa, una clavada, un mate o un final desfavorable.

Las cifras de esta página son ejemplos didácticos. No son evaluaciones medidas de la posición de la Apertura Española utilizada en el cuaderno.

ANÁLISIS · CONTINUACIÓN

Entiende lo que dice la evaluación

Otros controles de este recorrido



Motor

Dónde: Tercera pestaña del panel inferior.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

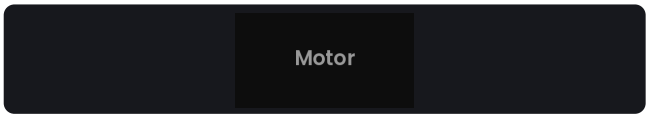
ANÁLISIS

Explora una línea y conserva la idea

Las continuaciones calculadas por el motor no pasan automáticamente al PGN. Tú decides cuáles merecen formar parte de tu estudio.

1 Abre una variante del motor

Con Stockfish activo, toca una jugada de una de sus líneas. Se abre la vista Variante del motor; en el teléfono utiliza el tablero principal y en pantallas amplias puede mostrar un tablero adicional.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.

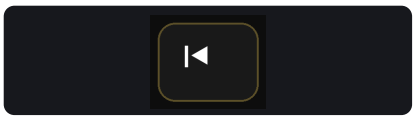


Toca una jugada de la línea del motor

Motor → Activar Stockfish 19

2 Recorre la respuesta del rival

Usa la navegación para seguir la continuación. Busca el movimiento que explica la evaluación: una amenaza concreta o una mejora de la posición.



Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.



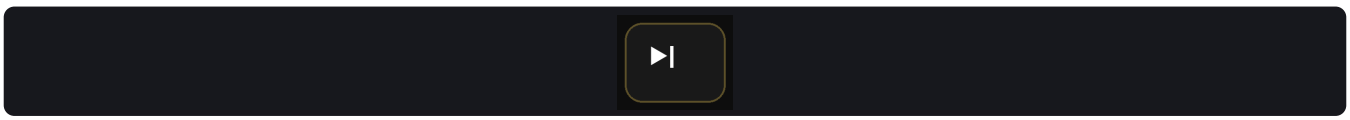
Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Final

Dónde: Quinto botón de navegación bajo el tablero.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANÁLISIS · CONTINUACIÓN

Explora una línea y conserva la idea

3 Vuelve sin modificar el estudio

Toca Volver al análisis para recuperar la posición original. Explorar una línea de esta manera no equivale a guardarla en tu partida.

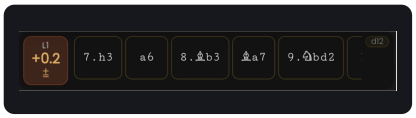


Volver al análisis

Dónde: Motor → Activar Stockfish 19 → Toca una jugada de la línea del motor

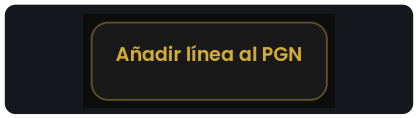
4 Añade cuando sea útil

Abre de nuevo la variante y, antes de salir, usa Añadir línea al PGN. Se incorpora la continuación completa recibida del motor, no solo hasta el movimiento que tocaste. Revisa la rama, añade una explicación y guarda.



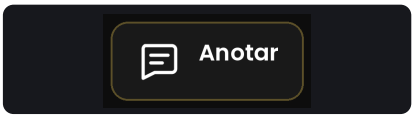
Toca una jugada de la línea del motor

Motor → Activar Stockfish 19



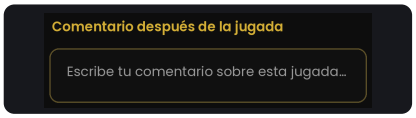
Añadir línea al PGN

Motor → Activar Stockfish 19 → Toca una jugada de la línea del motor



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.

01 **Tu candidato**

02 **Respuesta rival**

03 **Idea aprendida**

04 **PGN guardado**

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ANÁLISIS · CONTINUACIÓN

Explora una línea y conserva la idea

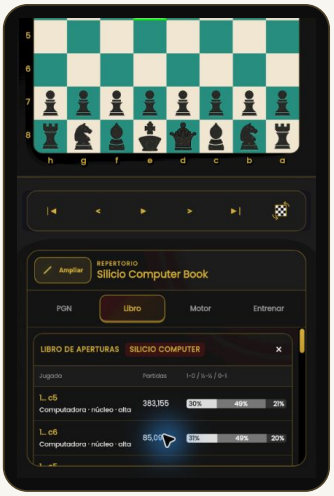
Práctica con dos candidatos

En la Española, escribe tu razón para d3 y para Te1. Examina una respuesta de negras en cada caso. Guarda únicamente las líneas que expliquen una diferencia que hayas comprendido.

APERTURAS

Consulta Silicio Computer Book

El libro de aperturas te muestra qué continuaciones aparecen en su base de referencia y qué resultados obtuvieron esas partidas.



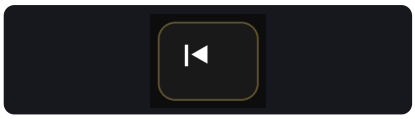
VISTA DE REFERENCIA

Detalle de referencia de Android, en español. El libro conserva el nombre Silicio Computer Book en ambas ediciones.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Sitúate en una posición de apertura

Empieza desde el tablero inicial y avanza por la línea que estás estudiando. Abre Libro y, si aparece el botón, Abrir Silicio Computer Book.



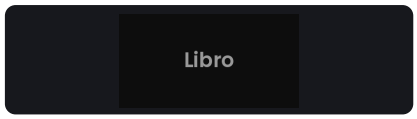
Inicio

Primer botón de navegación bajo el tablero.



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Dónde: Libro

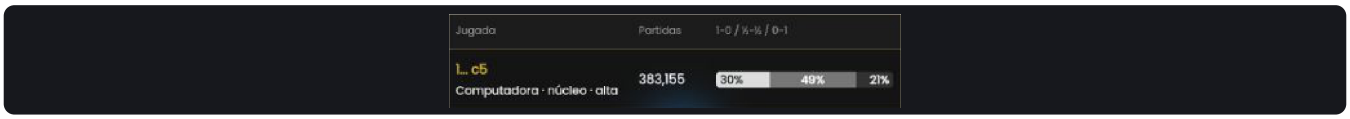
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

APERTURAS · CONTINUACIÓN

Consulta Silicio Computer Book

2 Lee cada fila

Observa la jugada candidata, el número de partidas y la distribución 1-0 / ½-½ / 0-1. Son victorias de blancas, tablas y victorias de negras en la muestra.



Toca una fila del libro

Dónde: Libro → Abrir Silicio Computer Book

3 Prueba una continuación

Tocar una fila juega ese movimiento sobre tu estudio. Retrocede para comparar otro. Si ya existía una continuación, conserva la alternativa mediante una subvariante.



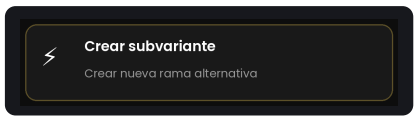
Toca una fila del libro

Libro → Abrir Silicio Computer Book



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.

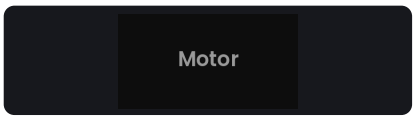


Crear subvariante

Elegir jugada → Mover pieza

4 Combina referencias y cálculo

Elige una jugada que te interese, analiza la nueva posición y explica qué plan propone. La popularidad no sustituye tu comprensión ni la comprobación táctica.



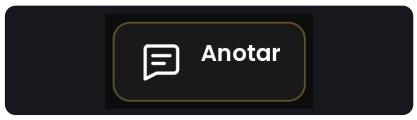
Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



Anotar

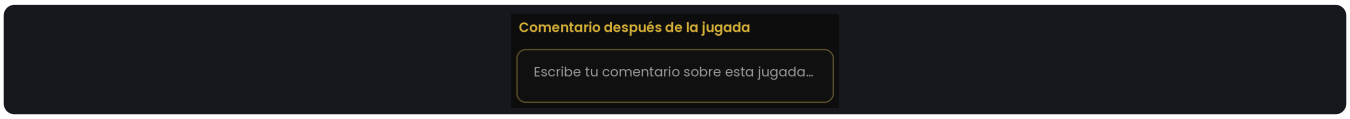
Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

APERTURAS · CONTINUACIÓN

Consulta Silicio Computer Book

Controles del paso 4



Comentario después de la jugada

Dónde: Elegir jugada → Anotar

Conexión y cobertura

Android consulta el libro por internet. En iOS el libro está incluido localmente con Premium vigente. «Fuera de libro» significa que esta referencia no tiene datos para la posición; no que la jugada sea ilegal o mala.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS DE REFERENCIA

Busca quién llegó a esa posición

Partidas en esta posición permite encontrar partidas concretas para estudiar cómo continuó el juego.

1 Prepara la búsqueda

Llega a la posición que te interesa; desde el inicio debes haber jugado al menos un movimiento. Abre el menú → Partidas en esta posición. Necesitas internet y acceso Premium.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

Menú

2 Elige la fuente y busca

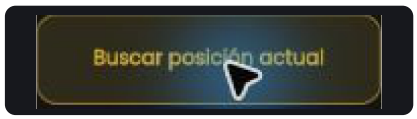
Jugadores consulta Lichess Elite y Motores consulta CCRL. Toca Buscar posición actual. Si después cambias de posición, vuelve a pulsar para buscar la nueva.



Jugadores



Motores

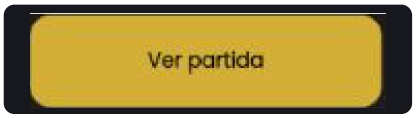


Buscar posición actual

Dónde: Menú → Partidas en esta posición

3 Consulta sin sustituir

Toca Ver partida y recorre la continuación. Volver a resultados regresa a la lista; Volver a mi análisis recupera tu estudio. Cargar 25 más amplía los resultados disponibles.



Ver partida

Menú → Partidas en esta posición



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.

PARTIDAS DE REFERENCIA · CONTINUACIÓN

Busca quién llegó a esa posición

Controles del paso 3

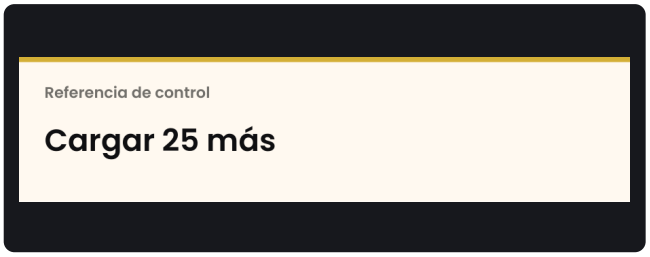


Volver a resultados



Volver a mi análisis

Dónde: Menú → Partidas en esta posición → Ver partida



Cargar 25 más

Dónde: Menú → Partidas en esta posición

4 Incorpora una referencia

Para trabajar y guardar esa partida, utiliza Reemplazar mi análisis después de conservar tu estudio previo. Luego añade la nueva partida a una base. La vista previa por sí sola no es una importación permanente.



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Reemplazar mi análisis

Menú → Partidas en esta posición



Mis bases PGN

Menú



Añadir partida actual

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

PARTIDAS DE REFERENCIA · CONTINUACIÓN

Busca quién llegó a esa posición

Qué significa «esta posición»

Se busca una coincidencia exacta, incluido el turno y los derechos relevantes. No es una búsqueda por estructuras parecidas. La ausencia de resultados en una fuente no demuestra que nadie haya jugado esa posición.

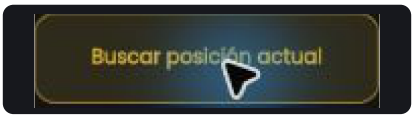
Estudia una idea completa

Busca una posición temprana de tu repertorio, abre una partida de referencia y sigue al menos cinco jugadas. Anota cómo desarrolla las piezas y qué ruptura de peones prepara.



Partidas en esta posición

Menú



Buscar posición actual

Menú → Partidas en esta posición



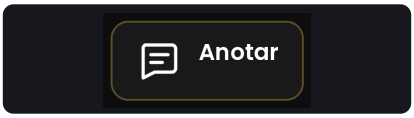
Ver partida

Menú → Partidas en esta posición



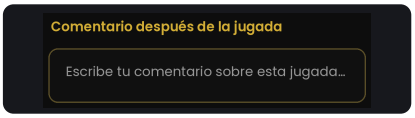
Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



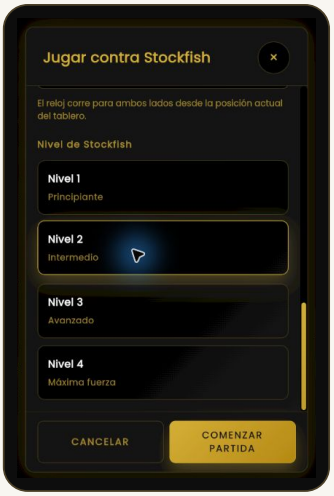
Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar

JUEGA CONTRA EL MOTOR

Convierte una posición en una partida

Puedes practicar desde el inicio, desde una partida importada o desde una posición preparada en el editor.



VISTA DE REFERENCIA

Detalle de referencia de Android, en español. Los cuatro niveles van de Principiante a Máxima fuerza.

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Elige tu punto de partida

Selecciona la posición y guarda el estudio. Abre el menú de tres líneas y toca Jugar contra Stockfish 19.



Toca una jugada del PGN

PGN



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Jugar contra Stockfish 19

Dónde: Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

JUEGA CONTRA EL MOTOR · CONTINUACIÓN

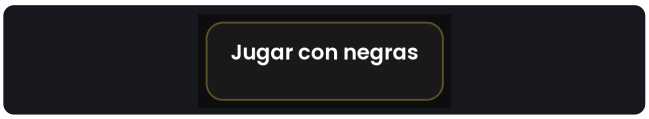
Convierte una posición en una partida

2 Escoge el color

Elige jugar con blancas o con negras. Se respeta el turno de la posición: si le toca al rival, el motor hará el primer movimiento.



Jugar con blancas

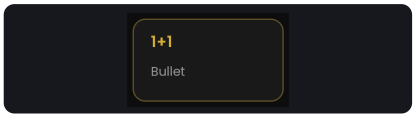


Jugar con negras

Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19

3 Ajusta el reloj

Puedes elegir 1+1, 3+2, 5+3 o 10+0. El primer número son minutos por bando; el segundo, segundos de incremento por jugada. También hay ritmo personalizado.



1+1

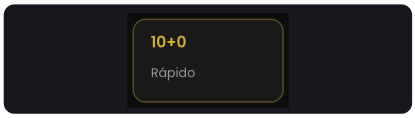


3+2

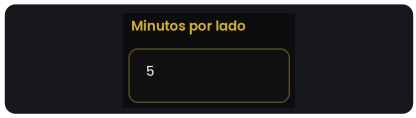


5+3

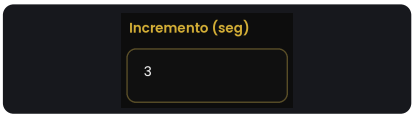
Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19



10+0



Minutos por lado



Incremento (seg)

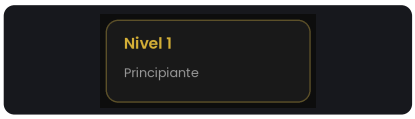
Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19

JUEGA CONTRA EL MOTOR · CONTINUACIÓN

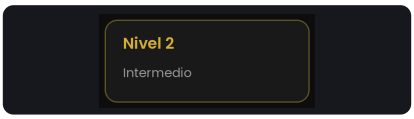
Convierte una posición en una partida

4 Selecciona el nivel y comienza

Nivel 1: Principiante; 2: Intermedio; 3: Avanzado; 4: Máxima fuerza. Elige uno que te permita practicar la idea y toca Comenzar partida.



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19



Nivel 4



Comenzar partida

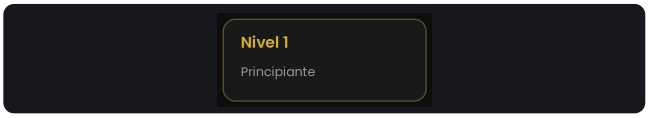
Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19

Primer ejercicio recomendado

Carga el final de peones del cuaderno, elige blancas, nivel 1 y un ritmo cómodo. Juega para observar la actividad de los reyes y después analiza tus decisiones. El nivel es una opción de práctica, no una certificación de Elo.



Jugar con blancas



Nivel 1

Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19

JUEGA CONTRA EL MOTOR

Controla el reloj y revisa el resultado

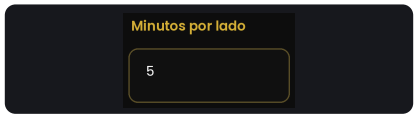
Durante la partida, toma decisiones sobre el tablero. Al terminar, vuelve al estudio para comprender lo que ocurrió.

Qué significa el incremento

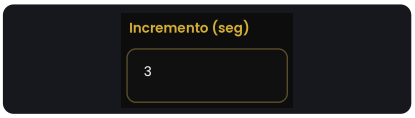
En 5+3 empiezas con cinco minutos y recibes tres segundos después de cada movimiento propio. El ritmo personalizado admite 1-180 minutos por bando y 0-60 segundos de incremento.



5+3



Minutos por lado



Incremento (seg)

Dónde: Menú → Jugar contra Stockfish 19

Detener y salir de la app

Detener partida termina el modo de juego y devuelve el control al estudio. Si envías la app al segundo plano, la partida contra el motor se detiene; no la trates como una pausa garantizada que continuará sola. Mantén la app visible mientras juegas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Jugar contra Stockfish 19

Menú

Al llegar a un final

La app informa de los finales de partida que detecta, incluido el tiempo agotado. Al guardar un documento de estudio, revisa sus Datos: el resultado del juego contra el motor no sobrescribe necesariamente el resultado histórico del PGN importado.



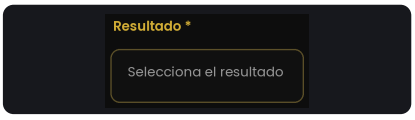
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Datos

PGN/FEN



Resultado *

PGN/FEN → Datos

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

JUEGA CONTRA EL MOTOR · CONTINUACIÓN

Controla el reloj y revisa el resultado

Controles de «Al llegar a un final»



GUARDAR DATOS

PGN/FEN → Datos



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.

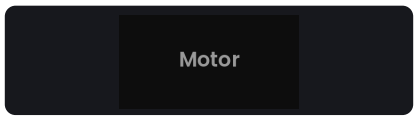
Aprende de una decisión

Selecciona un momento en que dudaste, activa el análisis y compara tu jugada con una alternativa. Añade un comentario y guarda esa versión como estudio, con el resultado que corresponda al documento.



Toca una jugada del PGN

PGN



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



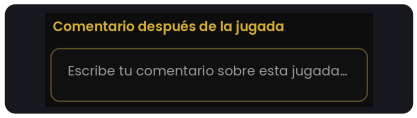
Activar Stockfish 19

Motor



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Dónde: Pestaña PGN, junto a Anotar.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

JUEGA CONTRA EL MOTOR · CONTINUACIÓN

Controla el reloj y revisa el resultado

Un entrenamiento breve que sí puedes repetir

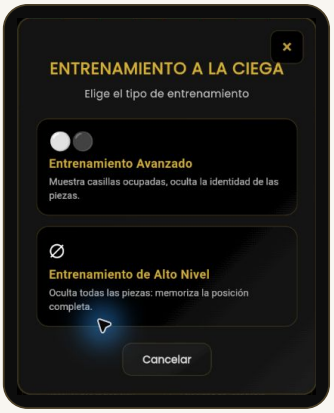
Juega la misma posición tres veces. En cada intento, cambia una decisión consciente y observa la respuesta del motor. Conserva la explicación de lo aprendido, no solo la secuencia de movimientos.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ENTRENAMIENTO

Ciega: piensa sin ver las piezas

Entrena la visualización con una posición o una partida que hayas elegido. Puedes graduar cuánta información queda visible.



VISTA DE REFERENCIA

Detalle de referencia de Android, en español. Ambos modos se eligen desde Ciega.

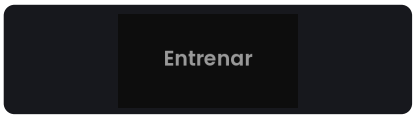
Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Prepara algo manejable

Carga una posición que conozcas y observa piezas, peones y turno. Empieza con pocas piezas si todavía te cuesta mantener la imagen mental.

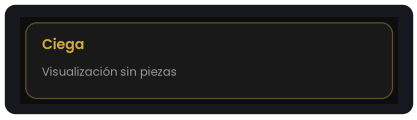
2 Abre Entrenar → Ciega

Elige Entrenamiento Avanzado para ver las casillas ocupadas sin identificar las piezas, o Entrenamiento de Alto Nivel para ocultarlas todas.



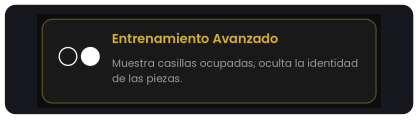
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



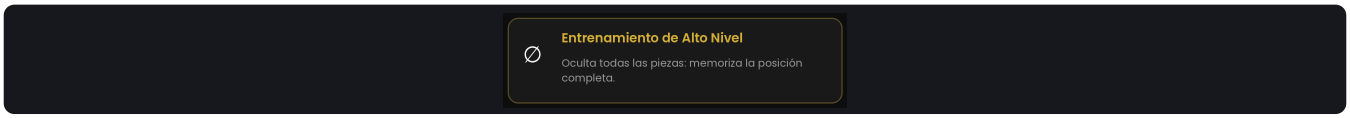
Ciega

Entrenar



Entrenamiento Avanzado

Entrenar → Ciega Visualización sin piezas



Entrenamiento de Alto Nivel

Dónde: Entrenar → Ciega Visualización sin piezas

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

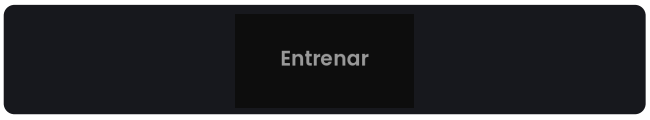
Ciega: piensa sin ver las piezas

3 Reconstruye mentalmente

Nombra las piezas y sus casillas. Sigue una continuación corta e intenta identificar amenazas y casillas controladas sin revelar el tablero.

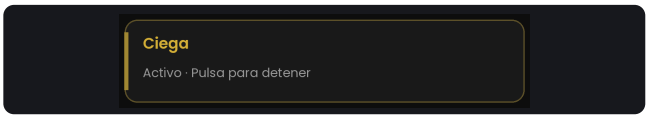
4 Vuelve a ver y comprueba

Vuelve a Entrenar y toca Ciega cuando indique «Activo · Pulsa para detener». Compara tu imagen mental con la posición real. Repite con un objetivo pequeño y concreto.



Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



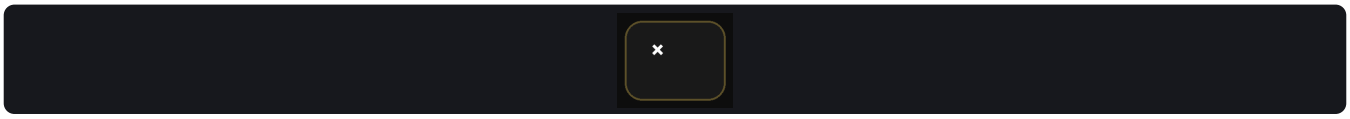
Ciega · Activo · Pulsa para detener

Pestaña Entrenar: tarjeta Ciega cuando indica Activo.

Progresión práctica

Primero recuerda reyes y peones. Después incorpora piezas mayores y menores. Cuando una posición resulte cómoda, recorre dos o tres movimientos más; no necesitas empezar por una partida completa.

Otros controles de este recorrido



×

Dónde: Ventana de elección del modo Ciega. No detiene el modo activo.

ENTRENAMIENTO

Memoria: reproduce una partida

Recuerda las jugadas de un bando mientras la app responde con el otro. El ejercicio utiliza toda la línea principal desde su inicio.

1 Prepara la línea que quieres aprender

Carga al menos cuatro jugadas completas desde la posición inicial: ocho movimientos individuales. Estudia primero el orden y las ideas. El cuaderno de práctica ya cumple este requisito.



Cargar PGN

Dónde: Menú

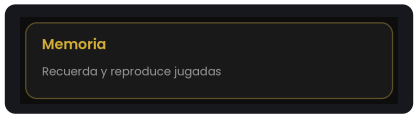
2 Elige Entrenar → Memoria

Selecciona Blancas o Negras. Si eliges blancas, reproduces sus jugadas y la app responde con negras; si eliges negras, sucede lo contrario.



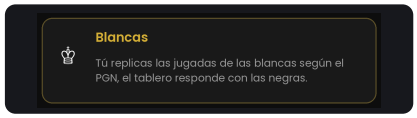
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



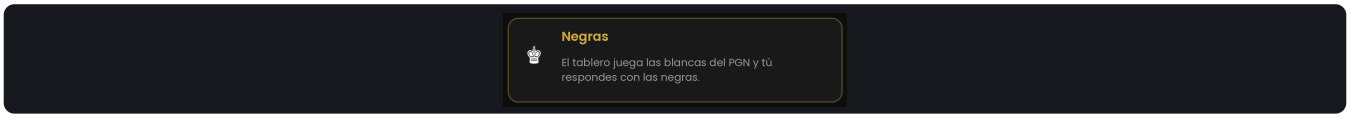
Memoria

Entrenar



Blancas

Entrenar → Memoria Recuerda y reproduce jugadas



Negras

Dónde: Entrenar → Memoria Recuerda y reproduce jugadas

3 Reproduce la secuencia guardada

El objetivo es recordar el PGN, aunque otra jugada también pudiera ser buena. Si te equivocas, observa la respuesta del ejercicio y vuelve a intentarlo; se cuentan los errores.

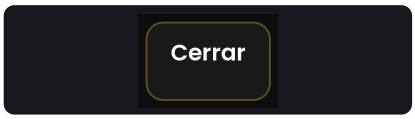
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

Memoria: reproduce una partida

4 Revisa al terminar

El resultado muestra los errores. Cierra o detén el entrenamiento para regresar a tu estudio. Repítelo con el otro color cuando domines el primero.



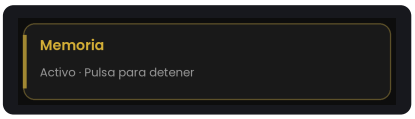
Cerrar

Ventana de resultado de Memoria al terminar.



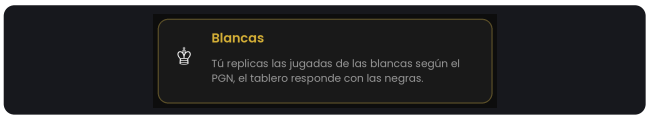
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.

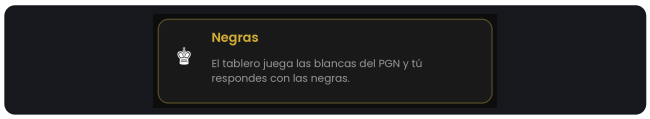


Memoria · Activo · Pulsa para detener

Pestaña Entrenar: tarjeta Memoria cuando indica Activo.



Blancas



Negras

Dónde: Entrenar → Memoria Recuerda y reproduce jugadas

01 **Tu jugada**

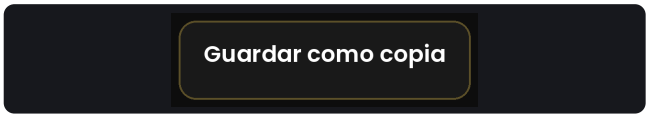
02 **Respuesta PGN**

03 **Tu jugada**

04 **Respuesta PGN**

Para entrenar una variante concreta

Guarda una copia del estudio y convierte esa rama en línea principal antes de comenzar. Seleccionar una jugada intermedia no limita el ejercicio hasta ahí: Memoria recorre la principal completa.



Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

Memoria: reproduce una partida



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

Otros controles de este recorrido



×

Dónde: Ventana de elección de color en Memoria.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ENTRENAMIENTO

Recordar posición: reconstruye el tablero

Observa una posición, oculta sus piezas y vuelve a colocarlas. Aquí importa recordar la distribución, no una secuencia de jugadas.

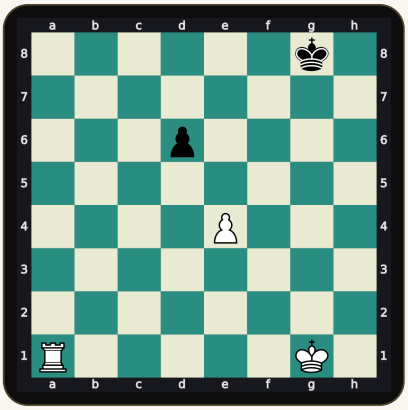


DIAGRAMA DE PRÁCTICA

5 piezas · Juegan blancas

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

1 Observa antes de comenzar

Selecciona la posición y agrupa las piezas mentalmente: reyes, peones, piezas activas y casillas vacías importantes.



Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

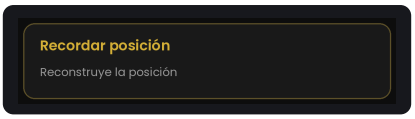
2 Abre Entrenar → Recordar posición

Toca Comenzar cuando estés preparado. Las piezas se ocultan y dispones de dos minutos para reconstruir la posición.



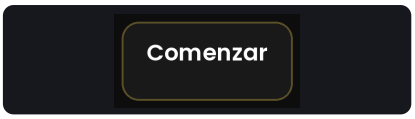
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



Recordar posición

Entrenar



Comenzar

Entrenar → Recordar posición
Reconstruye la posición

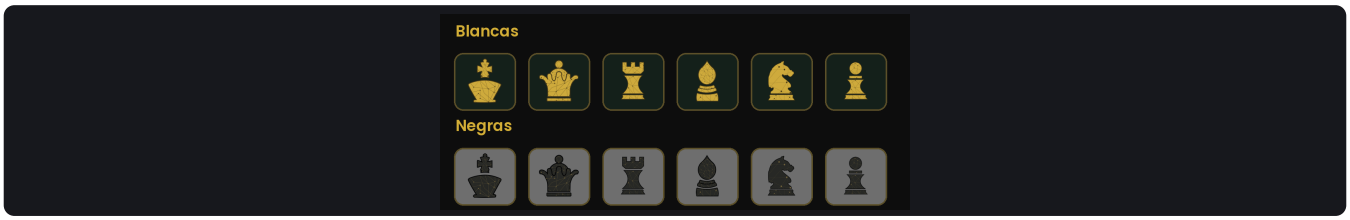
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

Recordar posición: reconstruye el tablero

3 Coloca cada pieza

Toca la casilla y elige la pieza y el color en la paleta. El sistema valida las colocaciones y cuenta los errores; no basta con acertar el tipo de pieza si el color es incorrecto.

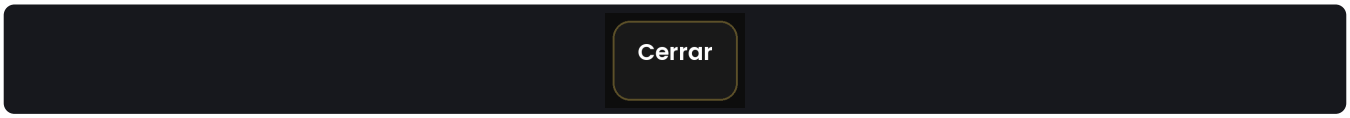


Selecciona pieza y color

Dónde: Durante Recordar posición, toca una casilla del tablero.

4 Lee el resultado

El ejercicio finaliza al completar la posición o al agotarse el tiempo. Revisa tiempo y errores, vuelve al estudio y repite cuando hayas identificado qué olvidaste.



Cerrar

Dónde: Resultado de Recordar posición, al finalizar el ejercicio.

> **Empieza con cinco piezas**
>
> La tercera posición del cuaderno contiene dos reyes, una torre y dos peones. Cuando puedas reconstruirla con facilidad, elige una posición de medio juego con más relaciones entre piezas.

Diagrama de práctica: blancas Rg1, Ta1 y peón e4; negras Rg8 y peón d6. En la notación española R significa rey; en un PGN internacional el rey se representa con K.

ENTRENAMIENTO

Reflejos: reconoce las casillas

Una rutina breve para ganar soltura con las coordenadas del tablero. Este entrenamiento está disponible gratis.

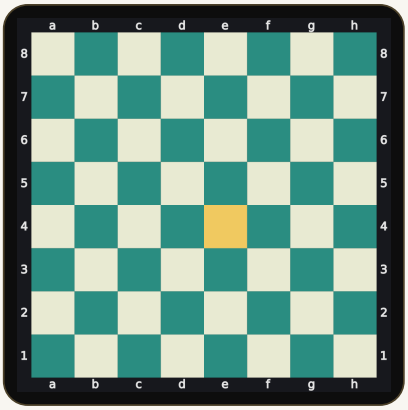


DIAGRAMA DE PRÁCTICA

Ejemplo: e4

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

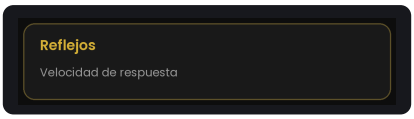
1 Abre Entrenar → Reflejos

Lee las instrucciones. Mantén visibles las coordenadas si estás empezando a familiarizarte con columnas y filas.



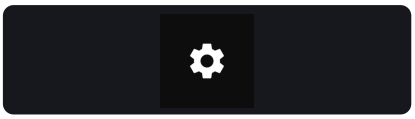
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



Reflejos

Entrenar



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Coordenadas

Dónde: Ajustes

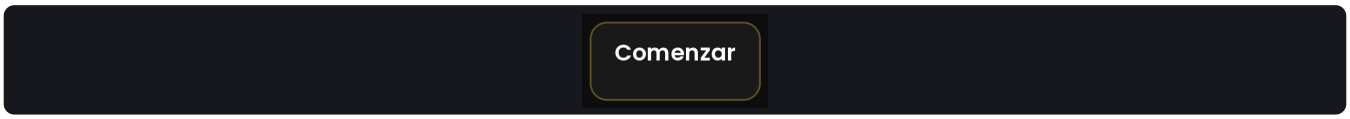
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

Reflejos: reconoce las casillas

2 Toca Comenzar

Aparecerá el nombre de una casilla en el centro del tablero durante un segundo. Toca esa casilla con la mayor rapidez posible.



Comenzar

Dónde: Entrenar → Reflejos Velocidad de respuesta

3 Suma durante treinta segundos

Cada acierto suma un punto. Continúa aunque hayas fallado: el objetivo es responder con precisión durante toda la sesión.

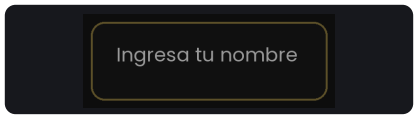
4 Consulta tus resultados

Al finalizar, revisa la puntuación. Si aparece la opción, guarda tu nombre en el ránking local. Ver Ránking y Empezar otro ejercicio permiten seguir practicando.



Ver Ránking

Entrenar → Reflejos Velocidad de respuesta



Ingresa tu nombre

Resultado de Reflejos, solo si entras en el Top 10.



Guardar

Al entrar en el Top 10 de Reflejos → escribe tu nombre → Guardar.



Empezar otro ejercicio

Dónde: Entrenar → Reflejos → Ver Ránking.

ENTRENAMIENTO · CONTINUACIÓN

Reflejos: reconoce las casillas

Primero precisión; luego velocidad

Las columnas van de a a h y las filas de 1 a 8. Reflejos presenta el tablero con blancas abajo y restaura la orientación anterior al salir. Memoriza cada casilla por su nombre y comprueba las coordenadas cuando dudes.

El ránking pertenece al entorno local de la app. No debe interpretarse como una clasificación mundial ni como una medida de tu Elo.

EXPORTA Y COMPARTE

Elige el formato adecuado

Conserva primero un PGN editable. Después crea el formato que mejor explique tu trabajo a quien lo recibirá.

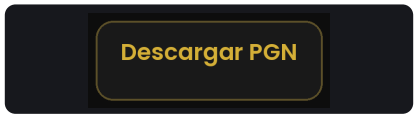
Continuar el análisis

Utiliza…: Descargar PGN
Recuerda…: Partida actual, con variantes y comentarios. Para toda una base, usa Exportar dentro de ella.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú



Mis bases PGN

Menú



Exportar

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Abrir

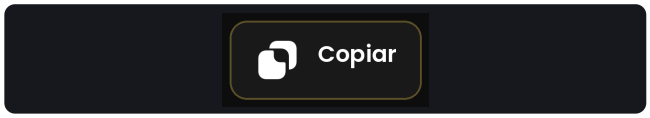
Enviar las jugadas como texto

Utiliza…: Copiar PGN
Recuerda…: Va al portapapeles; no crea por sí solo un archivo.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Copiar

PGN/FEN

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Elige el formato adecuado

Intercambiar una posición

Utiliza…: Copiar FEN
Recuerda…: Conserva la posición y su estado, no la historia del estudio.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Copiar FEN

PGN/FEN

Mostrar un momento

Utiliza…: Captura / Compartir diagrama
Recuerda…: Imagen para ver; acompáñala con PGN o FEN si deben analizarla.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Captura del tablero

Menú



Compartir diagrama

Menú

Mostrar una secuencia

Utiliza…: GIF o MP4
Recuerda…: Solo un tramo de la línea principal; no todas las ramas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Crear GIF

Menú



Crear MP4

Menú

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Elige el formato adecuado

Crear una ficha visual

Utiliza...: Ficha PDF A5
Recuerda...: Diagrama actual y notación principal.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Ficha PDF A5

Menú

Imprimir una lección comentada

Utiliza...: Imprimir PGN
Recuerda...: Comentarios, variantes y diagramas insertados.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Imprimir

PGN/FEN

Proteger tu biblioteca

Utiliza...: Respaldar todo
Recuerda...: ZIP de las partidas guardadas en bases.



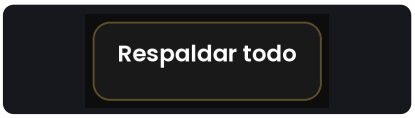
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Mis bases PGN

Menú



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Elige el formato adecuado

Completa el último paso

Después de exportar, elige el destino y comprueba el archivo. Si aparece la hoja de compartir, selecciona la aplicación y termina el envío allí; abrir esa hoja no significa que el destinatario ya recibió el material.



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

EXPORTA Y COMPARTE

Crea un diagrama que explique una idea

Una posición bien presentada puede servir como ejercicio, recordatorio o punto de partida para una conversación ajedrecística.

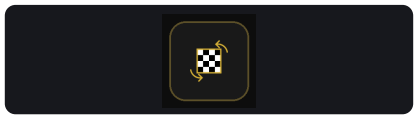
1 Prepara el tablero

Selecciona la posición, orienta el tablero y añade pocas marcas relevantes. Comprueba el turno antes de capturar.



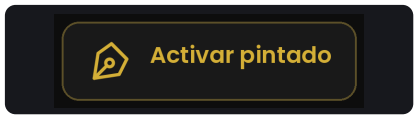
Toca una jugada del PGN

PGN



Rotar el tablero

Último botón de la fila de navegación.



Activar pintado

PGN → Controles de pintado



Herramientas de pintado

Dónde: PGN → Controles de pintado → Activar pintado

2 Abre Captura del tablero

Elige Captura rápida si solo necesitas la imagen del tablero. Utiliza Composición editorial para preparar una presentación con texto.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Captura del tablero

Menú



Captura rápida

Menú → Captura del tablero

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Crea un diagrama que explique una idea

Controles del paso 2

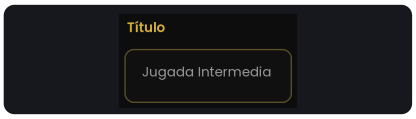


Composición editorial

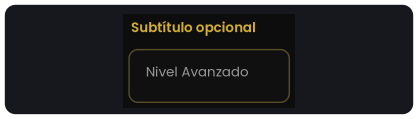
Dónde: Menú → Captura del tablero

3 Añade un título útil

Escribe un título y, si lo necesitas, un subtítulo. El título admite hasta 60 caracteres y el subtítulo hasta 90. Revisa el turno: Automático, Blancas o Negras.



Título

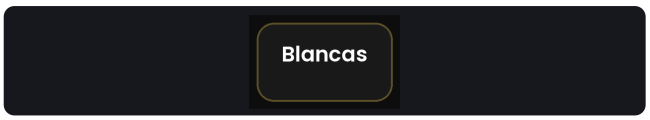


Subtítulo opcional

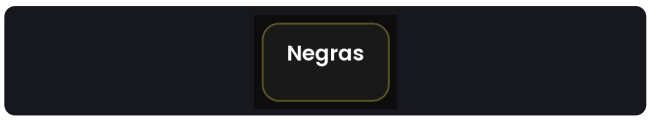


Automático

Dónde: Menú → Captura del tablero → Composición editorial



Blancas



Negras

Dónde: Menú → Captura del tablero → Composición editorial

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Crea un diagrama que explique una idea

4 Revisa y descarga

Comprueba la vista previa y toca Descargar PNG. Para enviar esa composición con su título y subtítulo, comparte el archivo guardado. Compartir diagrama crea otra imagen compacta del tablero; no reutiliza la composición editorial.



Descargar PNG

Menú → Captura del tablero → Composición editorial



Guardar archivo / Compartir

Hoja nativa que aparece después de exportar.



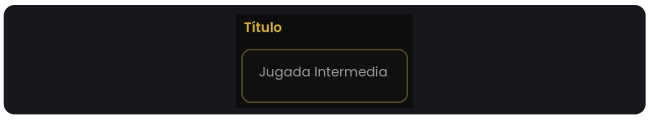
Compartir diagrama

Dónde: Menú

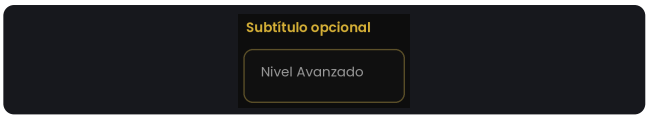
01	02	03	04
Posición	Pregunta	Turno	Imagen

Ejemplo de composición

Título: «Encuentra un plan». Subtítulo: «Compara d3 y Te1 antes de activar el motor». Una pregunta concreta enseña más que un rótulo genérico como «Posición interesante».



Título



Subtítulo opcional

Dónde: Menú → Captura del tablero → Composición editorial

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Crea un diagrama que explique una idea

La imagen es una presentación visual. Para que otra persona pueda mover las piezas y continuar el análisis, adjunta también el PGN o la FEN.

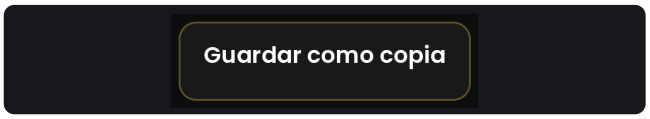
EXPORTA Y COMPARTE

Muestra una secuencia en GIF

El GIF anima un tramo corto de la línea principal con la apariencia del tablero. Es útil para enseñar un recorrido sin pedir que se abra el PGN.

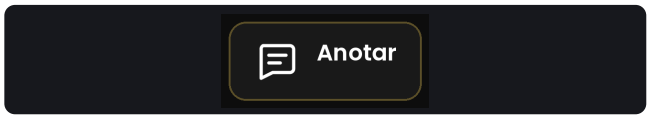
1 Elige qué secuencia enseñar

Comprueba que la línea que quieres exportar sea la principal. Para mostrar una variante, trabaja sobre una copia y promuévela antes.



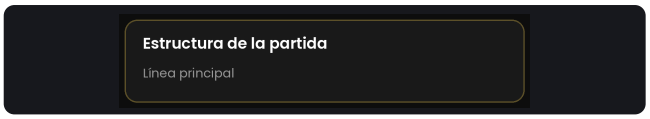
Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

2 Abre Crear GIF

Define Desde la jugada y Hasta la jugada. En este selector, 0 es la posición inicial y cada movimiento de blancas o negras cuenta como una unidad.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Crear GIF

Menú



Desde la jugada

Menú → Crear GIF



Hasta la jugada

Dónde: Menú → Crear GIF

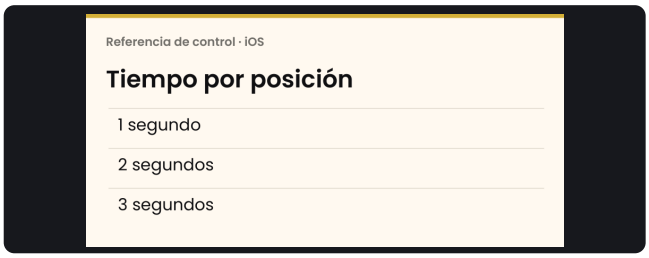
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Muestra una secuencia en GIF

3 Ajusta la velocidad

Elige Tiempo por posición entre las opciones disponibles. En iOS son 1, 2 o 3 segundos. Para una explicación, deja tiempo suficiente para reconocer el cambio.

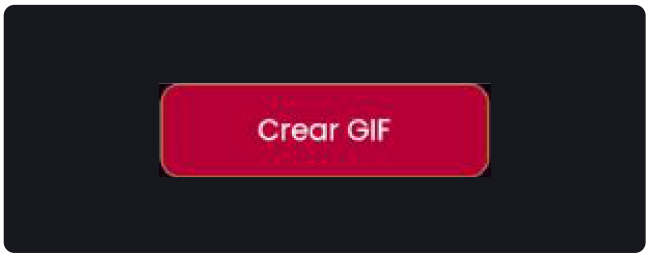


Tiempo por posición

Dónde: Menú → Crear GIF

4 Genera y verifica

Toca Crear GIF, mantén la app visible y guarda el resultado. El motor puede detenerse para liberar recursos. Reproduce el archivo para comprobar inicio, final y orientación.



Crear GIF

Menú → Crear GIF



Guardar archivo / Compartir

Hoja nativa que aparece después de exportar.



8 movimientos individuales · 9 posiciones

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Muestra una secuencia en GIF

Límite del tramo

Máximo 40 movimientos individuales: equivalen a 20 jugadas completas. Incluida la posición de partida del tramo, puede haber hasta 41 imágenes. Por ejemplo, de 0 a 8 produce nueve posiciones.

Solo se exporta la línea principal, sin comentarios ni variantes. En iOS el GIF es vertical, 540 × 675 píxeles. Si un tramo resulta demasiado pesado, crea otro más corto; el PGN original no se recorta.

EXPORTA Y COMPARTE

Crea un vídeo MP4 de la partida

El MP4 presenta una secuencia de movimientos en un archivo de vídeo. Puedes guardarlo y compartirlo con aplicaciones que acepten ese formato.

1 **Prepara una línea clara**

Elige la principal que quieres mostrar y comprueba colores, piezas y marcas. Las ramas laterales y comentarios no se convierten en escenas del vídeo.

2 **Define el tramo**

Abre Crear MP4 e introduce Desde la jugada y Hasta la jugada. Se utiliza la misma cuenta de movimientos individuales y el mismo máximo de 40 que en el GIF.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Crear MP4

Menú



Desde la jugada

Menú → Crear MP4



Hasta la jugada

Dónde: Menú → Crear MP4

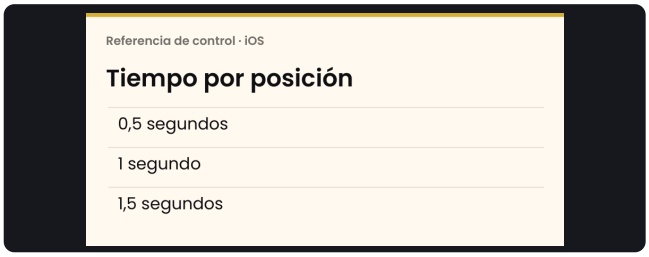
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Crea un vídeo MP4 de la partida

3 Elige Tiempo por posición

En iOS puedes seleccionar 0,5, 1 o 1,5 segundos. Un fragmento muy rápido puede ser vistoso y difícil de estudiar; comprueba que cada cambio se entienda.

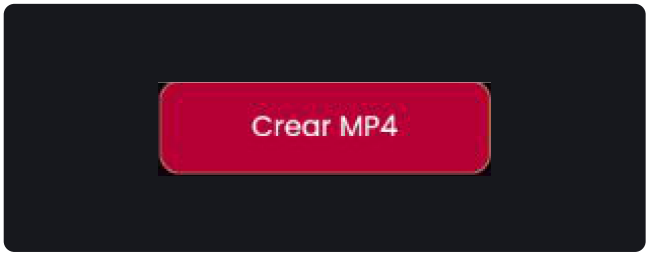


Tiempo por posición

Dónde: Menú → Crear MP4

4 Genera, guarda y reproduce

Toca Crear MP4, espera con la app visible y confirma el destino. Abre el archivo final y revisa que termine en la posición prevista.



Crear MP4

Menú → Crear MP4



Guardar archivo / Compartir

Hoja nativa que aparece después de exportar.

Qué contiene el vídeo

En iOS se genera un MP4 vertical de 720 × 900 píxeles, sin sonido. La creación es local. No añade narración ni música; para una explicación completa, comparte también una nota o el PGN comentado.

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Crea un vídeo MP4 de la partida

Primer vídeo

Exporta los ocho primeros movimientos individuales de la apertura del cuaderno. Comprueba que se muestran nueve posiciones contando la inicial y que el último movimiento es 4...Cf6.



Crear MP4

Menú



Desde la jugada

Menú → Crear MP4



Hasta la jugada

Menú → Crear MP4



Crear MP4

Dónde: Menú → Crear MP4

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE

Prepara una ficha PDF A5

La ficha reúne una posición destacada y la notación principal del estudio en un documento compacto.

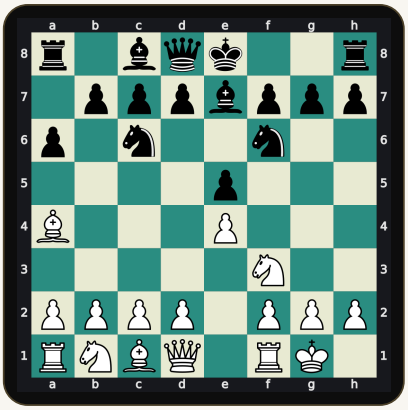


DIAGRAMA DE PRÁCTICA

Tras 5...Ae7 · Juegan blancas

Debajo, cada paso incluye sus controles ampliados y la ruta para encontrarlos.

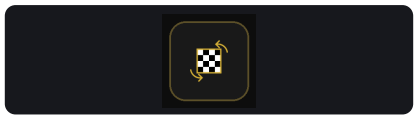
1 Selecciona el momento clave

Toca la jugada cuyo diagrama quieres mostrar. Orienta el tablero y conserva solo las marcas que ayudan a comprender la posición.



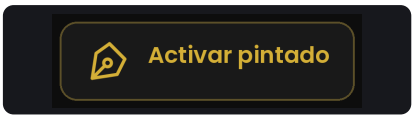
Toca una jugada del PGN

PGN



Rotar el tablero

Último botón de la fila de navegación.



Activar pintado

PGN → Controles de pintado

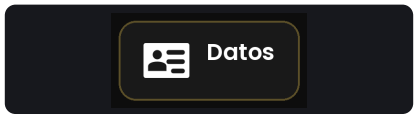
2 Completa Datos

Revisa jugadores, evento/torneo, fecha y resultado. La ficha utiliza los datos del estudio junto con el turno y la posición actual.



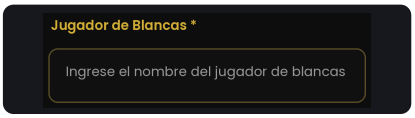
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Datos

PGN/FEN



Jugador de Blancas *

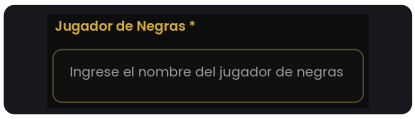
PGN/FEN → Datos

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

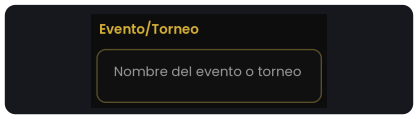
EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Prepara una ficha PDF A5

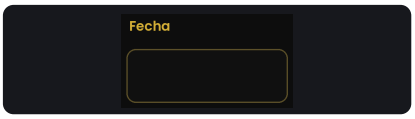
Controles del paso 2



Jugador de Negras *



Evento/Torneo



Fecha

Dónde: PGN/FEN → Datos



Resultado *



GUARDAR DATOS

Dónde: PGN/FEN → Datos

3 Elige Ficha PDF A5

Abre la opción desde el menú y espera la generación. La notación corresponde a toda la línea principal, no únicamente al tramo visible.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Ficha PDF A5

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Prepara una ficha PDF A5

4 **Guarda y revisa**

Elige el destino y abre el PDF. Confirma que el diagrama, el turno y los datos sean correctos. En iOS la ficha admite hasta seis páginas; para material mayor, prepara una copia más breve o utiliza otra salida.



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

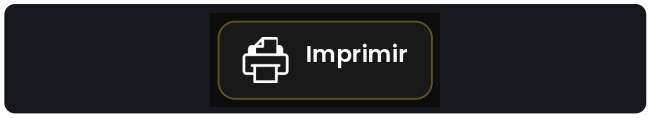
Si necesitas todos los comentarios

Utiliza Imprimir PGN para una lección con variantes, notas y varios diagramas. La ficha A5 es un formato visual compacto y no sustituye al estudio PGN completo.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Imprimir

PGN/FEN

EXPORTA Y COMPARTE

Imprime una partida comentada

Imprimir PGN transforma la notación, sus variantes y comentarios en material de lectura. Puedes señalar antes dónde deben aparecer diagramas.

1 Prepara la lección

Revisa los comentarios y las variantes. En cada posición importante, utiliza Diagrama o Anotar → Insertar diagrama.



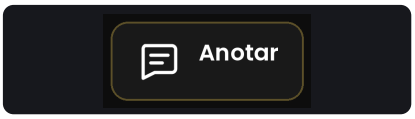
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



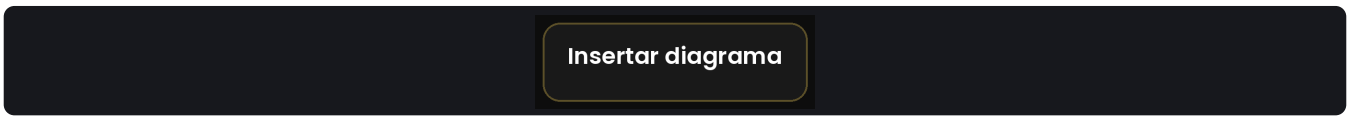
Diagrama

PGN/FEN



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Insertar diagrama

Dónde: Elegir jugada → Anotar

2 Imprime la partida

Abre PGN/FEN → Imprimir. Revisa la vista o el diálogo del sistema y selecciona la impresora o el destino disponible.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Imprimir

PGN/FEN

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Imprime una partida comentada

Controles del paso 2



Imprimir / Guardar como PDF

Dónde: PGN → PGN/FEN → Imprimir

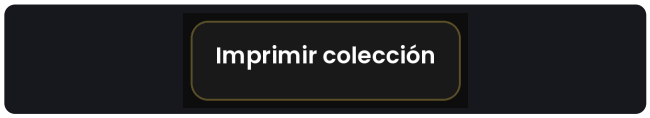
3 O imprime una colección

Cuando tengas varias partidas en el archivo abierto, entra en su lista y elige Imprimir colección. Comprueba que sean las partidas que deseas entregar.



Partida 1 de 1

PGN



Imprimir colección

PGN → Selector de partidas

4 Adapta el destino a tu sistema

Android puede ofrecer Guardar como PDF en su diálogo de impresión. iOS utiliza la hoja nativa de impresión; sus opciones dependen del dispositivo y del destino. Sigue el selector que aparezca, sin buscar un botón idéntico en ambos.



Imprimir / Guardar como PDF

Dónde: PGN → PGN/FEN → Imprimir

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

EXPORTA Y COMPARTE · CONTINUACIÓN

Imprime una partida comentada

Límites de impresión en iOS

Hasta 25 partidas juntas y 24 diagramas por documento. Si superas el límite, divide la colección o reduce los diagramas en una copia. El máximo de seis páginas de la ficha A5 no se aplica como límite general de Imprimir PGN.

Conserva el PGN editable junto al material impreso. Así podrás corregir una nota o añadir una variante sin reconstruir la lección desde el PDF.

TU ENTORNO DE ESTUDIO

Haz cómodo el tablero

Personalizar la apariencia debe ayudarte a reconocer la posición y mantener la atención durante el estudio.

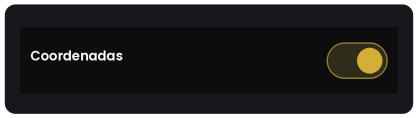
Coordenadas y ayudas

En Ajustes del tablero, activa Coordenadas si estás aprendiendo notación. Jugadas legales ayuda a reconocer destinos disponibles; Última jugada facilita seguir qué cambió. Puedes ajustar el zoom al espacio de tu pantalla.



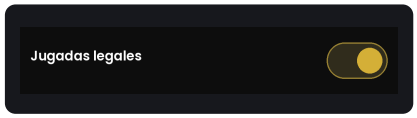
Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Coordenadas

Ajustes



Jugadas legales

Ajustes



Última jugada



–



+

Dónde: Ajustes

Tema, tablero y piezas

Usa Tema para el aspecto general, Tablero para las casillas y Piezas para el diseño del juego. Elige una combinación en la que distingas bien alfiles, peones y colores de bando.



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



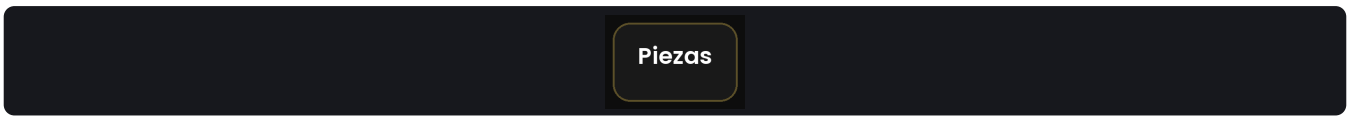
Tema

Ajustes



Tablero

Ajustes



Piezas

Dónde: Ajustes

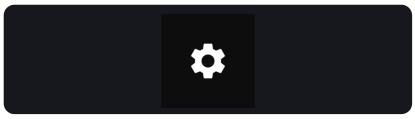
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

TU ENTORNO DE ESTUDIO · CONTINUACIÓN

Haz cómodo el tablero

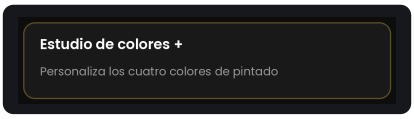
Color con significado

Personaliza las paletas y los colores de pintado. Mantén una convención sencilla: un color para amenazas y otro para planes, por ejemplo. Acompaña la marca con una explicación para no depender solo del color.



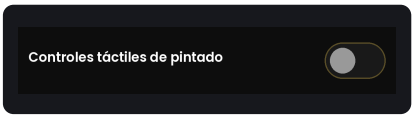
Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



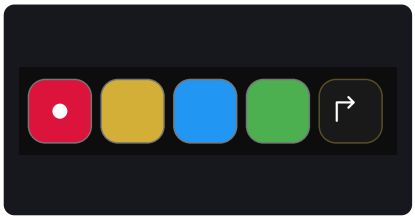
Estudio de colores Personaliza los cuatro colores de pintado +

Ajustes



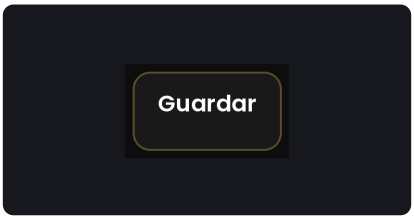
Controles táctiles de pintado

Ajustes



Herramientas de pintado

PGN → Controles de pintado → Activar pintado



Guardar

Ajustes → Tablero

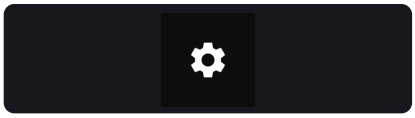


Guardar paleta

Ajustes → Tablero

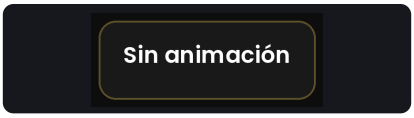
Animación y concentración

Ajusta la animación entre las opciones disponibles: Sin animación, Rápido o Suave. El modo concentración reduce elementos secundarios; utiliza Salir de concentración para recuperar la vista normal.



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Sin animación

Ajustes



Rápido

Ajustes

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

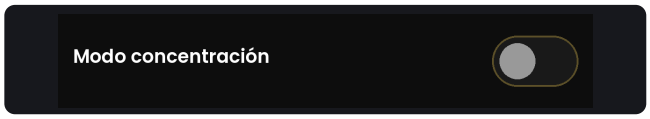
TU ENTORNO DE ESTUDIO · CONTINUACIÓN

Haz cómodo el tablero

Controles de «Animación y concentración»

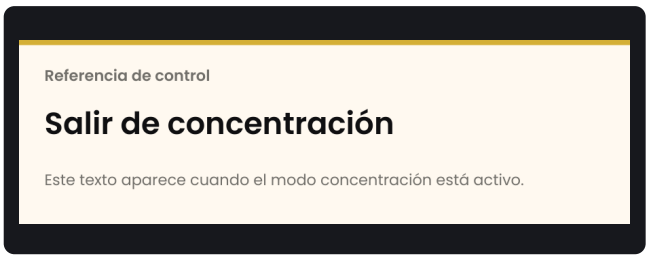


Suave



Modo concentración

Dónde: Ajustes

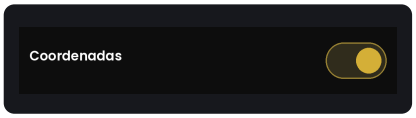


Salir de concentración

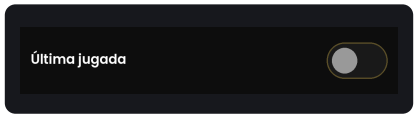
Dónde: Control visible durante el modo concentración.

Un ajuste inicial recomendable

Coordenadas visibles, última jugada resaltada, piezas fáciles de distinguir y una animación moderada. Conserva una apariencia estable durante tus primeras sesiones para reconocer los controles con rapidez.



Coordenadas



Última jugada



Piezas

Dónde: Ajustes

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

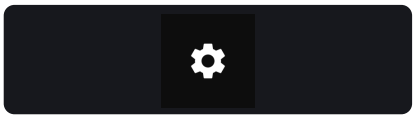
TU ENTORNO DE ESTUDIO

Sonido, energía y recuperación

Estas preferencias te ayudan a adaptar el tablero al lugar donde estudias y al tiempo que vas a utilizarlo.

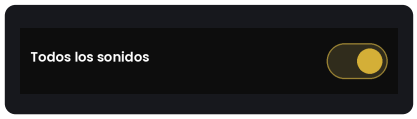
Sonido por actividad

Ajusta el sonido general y las categorías disponibles para jugadas, resultados, interfaz o entrenamientos. Silenciar la app no cambia el contenido de tus estudios.



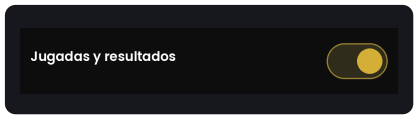
Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Todos los sonidos

Ajustes



Jugadas y resultados

Ajustes



Interfaz y avisos

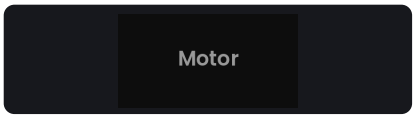


Entrenamientos

Dónde: Ajustes

Motor y energía

Desactiva Stockfish cuando no necesites calcular. Comparar varias líneas exige más trabajo que una. Algunas exportaciones y entrenamientos detienen el análisis para reservar recursos.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



×

Motor → Activar Stockfish 19



-

Motor → Activar Stockfish 19



+

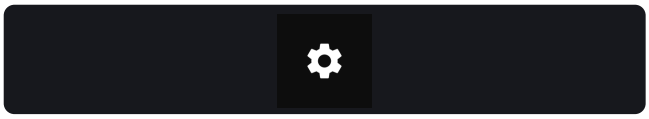
Dónde: Motor → Activar Stockfish 19

TU ENTORNO DE ESTUDIO · CONTINUACIÓN

Sonido, energía y recuperación

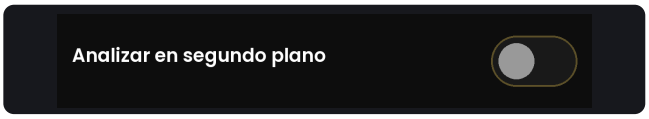
Qué significa «segundo plano» aquí

La preferencia de continuar el análisis en segundo plano permite calcular al cambiar de pestaña dentro del tablero. No promete que el motor siga trabajando con el teléfono bloqueado o la app cerrada.



Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Analizar en segundo plano

Ajustes

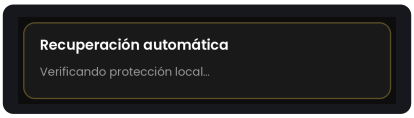
Recuperación automática

Esta función ayuda a retomar el trabajo tras una interrupción. Guarda de forma explícita los estudios importantes y haz copias externas. Restablecer preferencias del tablero cambia ajustes de uso; no es una herramienta para recuperar partidas.



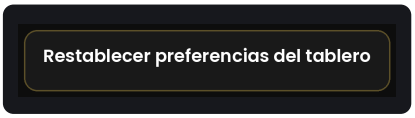
Abrir preferencias

Engranaje de la esquina superior derecha.



Recuperación automática Verificando protección local…

Ajustes



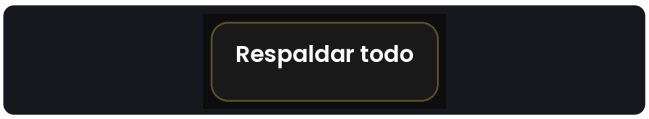
Restablecer preferencias del tablero

Ajustes



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

TU ENTORNO DE ESTUDIO · CONTINUACIÓN

Sonido, energía y recuperación

Rutina de cierre

Termina el ejercicio, detén el motor, guarda la partida y exporta lo importante. Si vas a producir un vídeo o una ficha, deja la app visible hasta que puedas confirmar el archivo resultante.



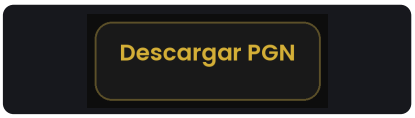
×

Motor → Activar Stockfish 19



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Descargar PGN

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

CONEXIÓN Y DATOS

Prepara tu estudio sin internet

Gran parte del trabajo se realiza en el dispositivo. Algunas consultas, permisos y validaciones necesitan servicios externos.

Tablero, PGN descargados, editor, biblioteca y notas

Trabajo local. No necesitas cuenta para las funciones gratuitas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



Editor de Posición

Menú



Mis bases PGN

Menú

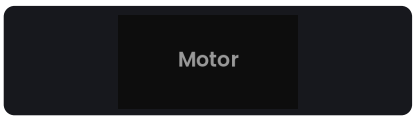


Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.

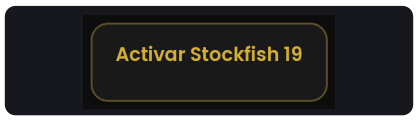
Stockfish: cálculo y juego

Motor local. Las funciones Premium requieren autorización vigente.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor

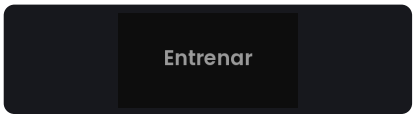


Jugar contra Stockfish 19

Menú

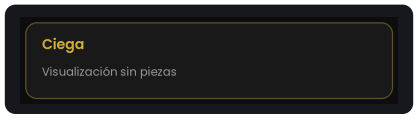
Ciega, Memoria, Recordar posición y exportaciones Premium

Generación local con acceso vigente; reconecta periódicamente para validar.



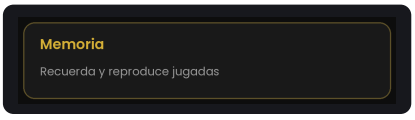
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



Ciega

Entrenar



Memoria

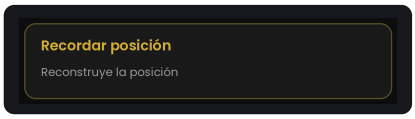
Entrenar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

CONEXIÓN Y DATOS · CONTINUACIÓN

Prepara tu estudio sin internet

Controles de «Ciega, Memoria, Recordar posición y exportaciones Premium»



Recordar posición

Entrenar



Crear GIF

Menú



Crear MP4

Menú

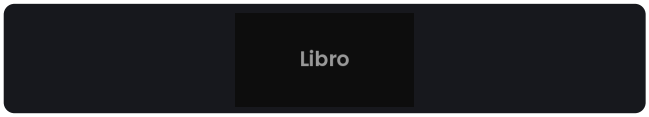


Ficha PDF A5

Dónde: Menú

Computer Book

Android: internet. iOS: libro incluido localmente con Premium.



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Libro

Partidas por posición

Internet en ambas plataformas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

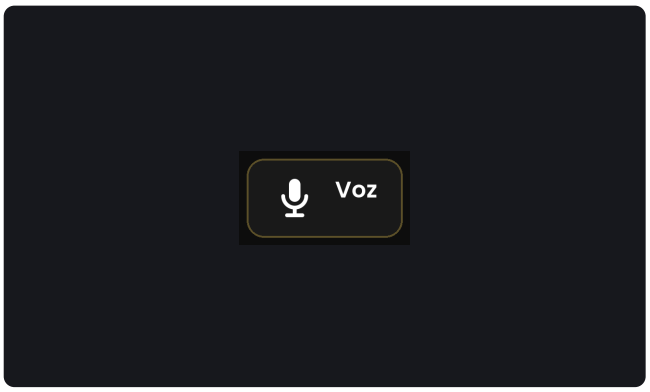
Menú

CONEXIÓN Y DATOS · CONTINUACIÓN

Prepara tu estudio sin internet

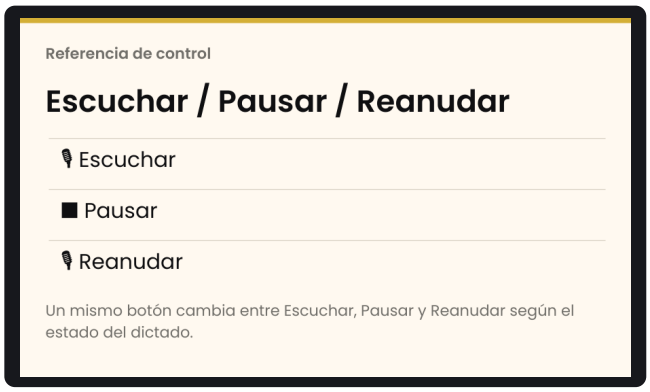
Dictado

Puede requerir internet según el servicio de voz y el idioma.



Voz

PGN/FEN



Escuchar / Pausar / Reanudar

Menú → Dictar partida a PGN

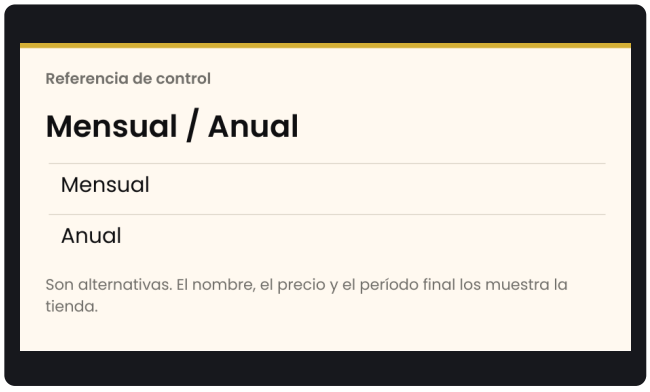
Comprar, restaurar, iniciar sesión o activar una prueba

Internet. Archivos en la nube también pueden necesitar descarga.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Mensual / Anual

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.

CONEXIÓN Y DATOS · CONTINUACIÓN

Prepara tu estudio sin internet

Controles de «Comprar, restaurar, iniciar sesión o activar una prueba»



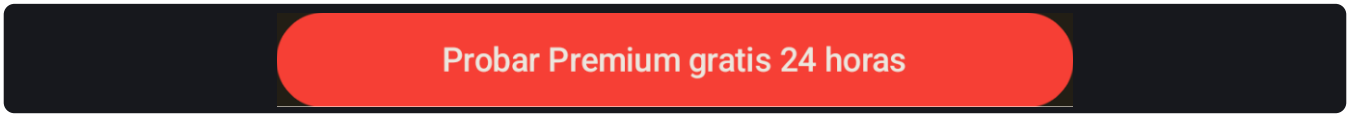
Restaurar compras

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.



Iniciar sesión

Formulario de acceso abierto desde Cuenta y Premium; para Academia, elige primero el acceso de Academia.



Probar Premium gratis 24 horas

Dónde: Cuenta y Premium. En iOS, inicia sesión con la cuenta móvil antes de activar la prueba.

Antes de viajar

Abre la app con conexión, comprueba Premium y descarga tus PGN. La autorización de compras puede durar hasta siete días sin conexión, sin superar el vencimiento; un reinicio puede exigir validación. La prueba mantiene su plazo y Academia tiene validación más frecuente.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Cargar PGN

Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

CONEXIÓN Y DATOS · CONTINUACIÓN

Prepara tu estudio sin internet

La biblioteca no se sube automáticamente por iniciar sesión. Cámara y micrófono se solicitan al usar sus herramientas. Consulta las políticas oficiales y los enlaces de soporte de la página 190.

SESIÓN COMPLETA

Analiza una partida que acabas de jugar

Objetivo: convertir una partida propia en tres decisiones que puedas mejorar en la siguiente.

1 Abre y ordena

Carga el PGN y completa jugadores, torneo, fecha y resultado. Guárdalo en «Mis partidas comentadas» antes de comenzar.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



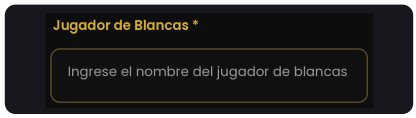
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



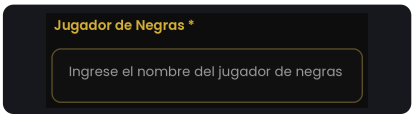
Datos

PGN/FEN



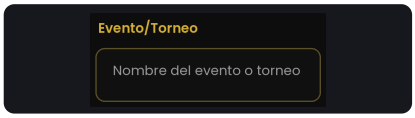
Jugador de Blancas *

PGN/FEN → Datos

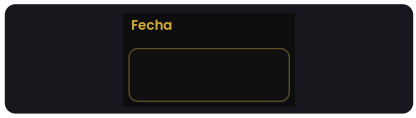


Jugador de Negras *

PGN/FEN → Datos



Evento/Torneo



Fecha



Resultado *

Dónde: PGN/FEN → Datos



GUARDAR DATOS

PGN/FEN → Datos



Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Analiza una partida que acabas de jugar

2 Recorre sin motor

Marca tres momentos en que dudaste. Escribe qué pensaste durante la partida y qué alternativa consideraste. No corrijas todavía tu recuerdo con la respuesta del motor.



Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



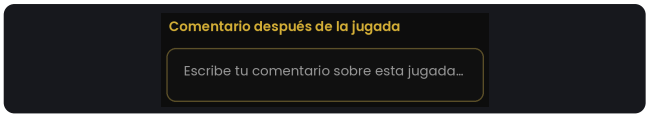
Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada



Guardar

Dónde: Elegir jugada → Anotar

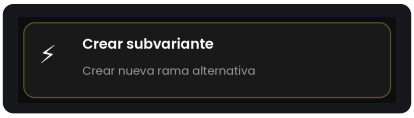
3 Compara candidatos

Vuelve a cada momento, crea una subvariante y juega tu alternativa. Activa Stockfish para buscar la respuesta del rival que confirma o refuta tu idea.



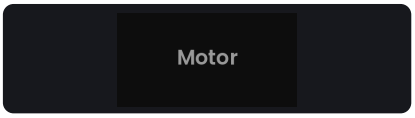
Toca una jugada del PGN

PGN



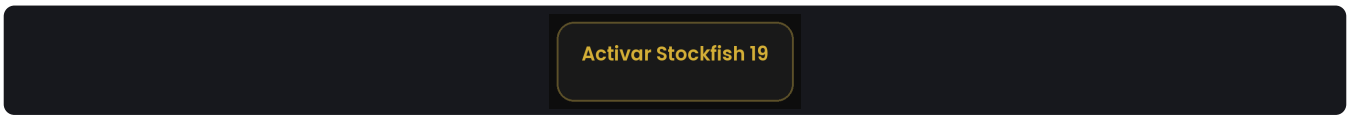
Crear subvariante

Elegir jugada → Mover pieza



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Dónde: Motor

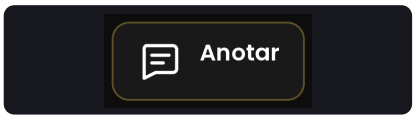
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Analiza una partida que acabas de jugar

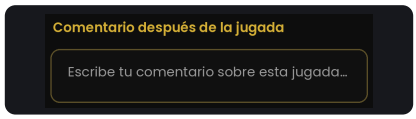
4 Extrae una lección

Reescribe cada comentario con una causa concreta: pieza indefensa, coordinación, rey expuesto o final difícil. Añade un diagrama en la posición más instructiva.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Guardar

Elegir jugada → Anotar

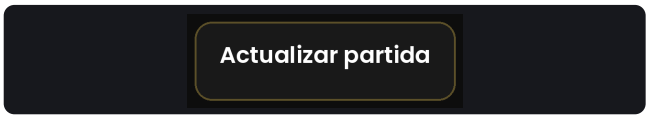


Diagrama

Dónde: PGN/FEN

5 Conserva y repite

Actualiza la partida y exporta el PGN. Elige una de las posiciones y juégala contra el motor para practicar la decisión que acabas de estudiar.



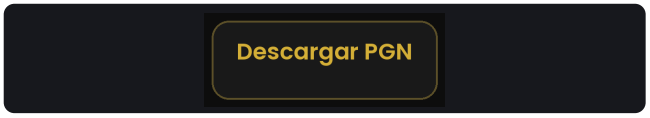
Actualizar partida

Abre una partida de la biblioteca y edítala. Vuelve a Mis bases PGN → su base; aparece Actualizar partida.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN



Jugar contra Stockfish 19

Dónde: Menú

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Analiza una partida que acabas de jugar

Resultado esperado

Un PGN con tres momentos comentados, variantes breves y una conclusión práctica por momento. Ese documento te servirá más que una lista de evaluaciones sin explicación.

SESIÓN COMPLETA

Construye una línea de repertorio

Objetivo: aprender qué quieres jugar, por qué lo quieres jugar y cómo recordar el orden.

1 Crea una base temática

Por ejemplo, «Española con blancas». Abre una partida modelo o construye una línea corta desde el inicio.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



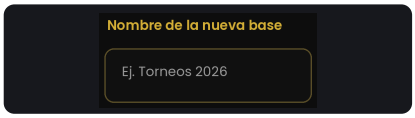
Mis bases PGN

Menú



Nueva base

Menú → Mis bases PGN



Nombre de la nueva base

Menú → Mis bases PGN → Nueva base



Cargar PGN

Menú

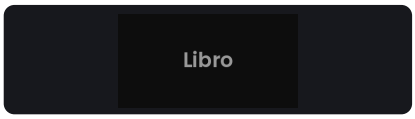


Nuevo Tablero

Menú

2 Consulta referencias

Usa Computer Book para comparar continuaciones. Busca partidas en una posición que te interese y estudia los planes que aparecen después de la apertura.



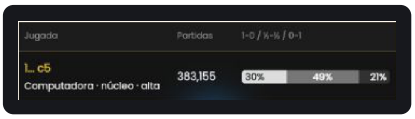
Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Libro



Toca una fila del libro

Libro → Abrir Silicio Computer Book



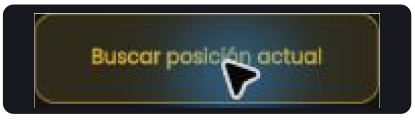
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

Menú



Buscar posición actual

Menú → Partidas en esta posición

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Construye una línea de repertorio

Controles del paso 2

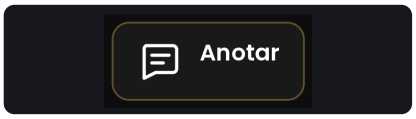


Ver partida

Dónde: Menú → Partidas en esta posición

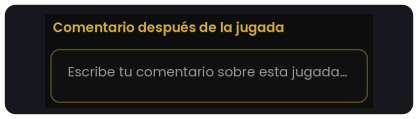
3 Escribe tu elección

Conserva como principal la línea que vas a preparar. Añade una explicación sobre desarrollo, centro y seguridad del rey; limita las ramas a respuestas relevantes del rival.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Comentario después de la jugada

Elegir jugada → Anotar



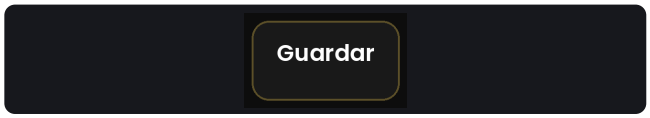
Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

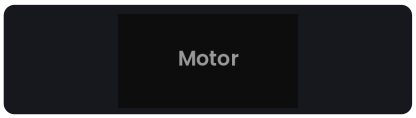


Guardar

Elegir jugada → Anotar

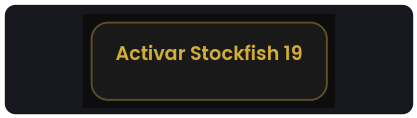
4 Comprueba la táctica

Utiliza el motor para verificar los puntos delicados. Incorpora solo las líneas que aclaren una decisión o eviten un error concreto.



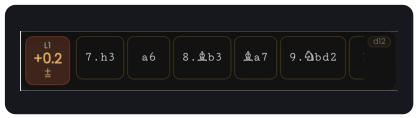
Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



Toca una jugada de la línea del motor

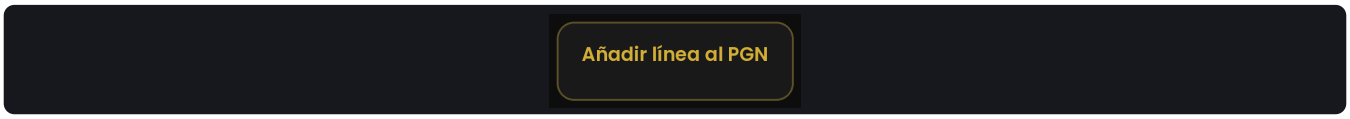
Motor → Activar Stockfish 19

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Construye una línea de repertorio

Controles del paso 4



Añadir línea al PGN

Dónde: Motor → Activar Stockfish 19 → Toca una jugada de la línea del motor

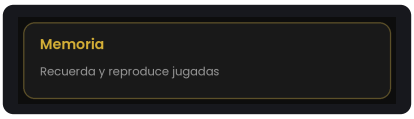
5 Entrena la memoria

Carga la principal en Memoria y elige tu color. Para practicar una rama secundaria, guarda una copia y promuévela a principal. Repite hasta recordar el orden y su razón.



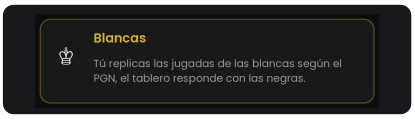
Entrenar

Cuarta pestaña del panel inferior.



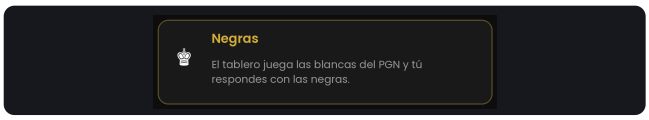
Memoria

Entrenar



Blancas

Entrenar → Memoria Recuerda y reproduce jugadas



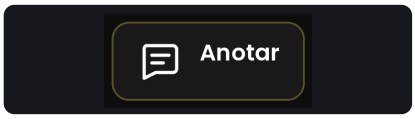
Negras

Entrenar → Memoria Recuerda y reproduce jugadas



Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Construye una línea de repertorio

Resultado esperado

Una base con una línea principal explicada, alternativas seleccionadas y una secuencia que puedes reproducir. Las estadísticas del libro y las evaluaciones ayudan; tu repertorio necesita además ideas que recuerdes.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA

Prepara una lección para compartir

Objetivo: entregar una explicación que otra persona pueda leer, visualizar y continuar estudiando.

1 Elige una sola idea

Selecciona una posición de tu estudio: una amenaza, una ruptura o una decisión entre candidatos. Define una pregunta comprensible para quien la recibirá.

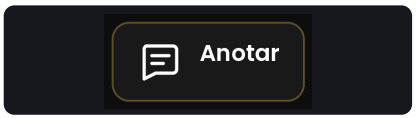


Toca una jugada del PGN

Dónde: PGN

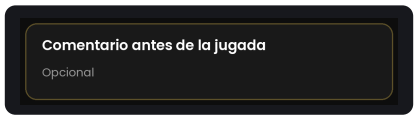
2 Separa pregunta y explicación

Añade un comentario antes de la jugada para plantear la pregunta y otro después para explicar la respuesta. Revisa que una variante no revele la solución antes de tiempo en tu material.



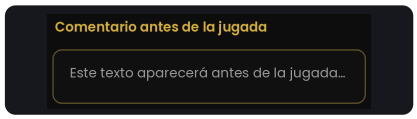
Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



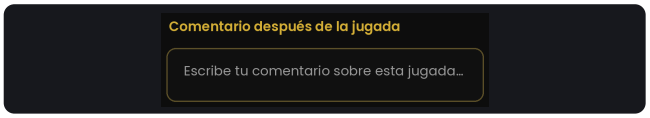
Comentario antes de la jugada

Elegir jugada → Anotar



Comentario antes de la jugada

Elegir jugada → Anotar → Comentario antes de la jugada



Comentario después de la jugada



Guardar

Dónde: Elegir jugada → Anotar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Prepara una lección para compartir

3 Prepara el recurso visual

Crea una composición editorial con título y turno. Si importa el orden de movimientos, genera un GIF o MP4 corto de la principal.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



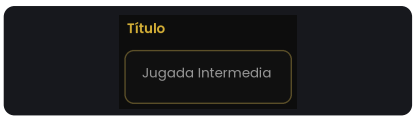
Captura del tablero

Menú



Composición editorial

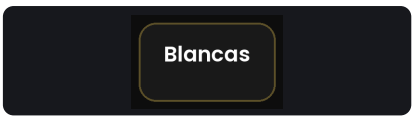
Menú → Captura del tablero



Título

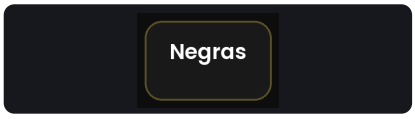


Automático



Blancas

Dónde: Menú → Captura del tablero → Composición editorial



Negras

Menú → Captura del tablero → Composición editorial



Crear GIF

Menú



Crear MP4

Menú

4 Elige el documento de lectura

Usa Ficha PDF A5 para una presentación compacta de una posición o Imprimir PGN para una lección con notas, ramas y varios diagramas.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Ficha PDF A5

Menú



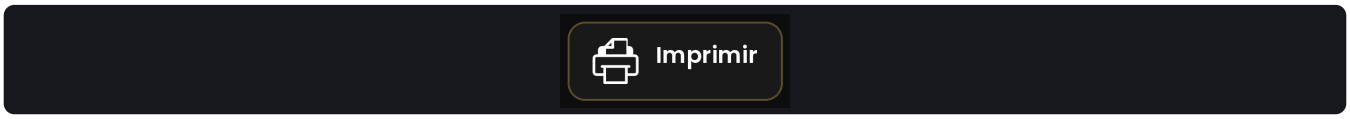
PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.

SESIÓN COMPLETA · CONTINUACIÓN

Prepara una lección para compartir

Controles del paso 4



Imprimir

Dónde: PGN/FEN

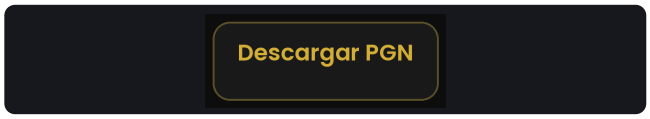
5 Adjunta el estudio editable

Exporta también el PGN. Abre los archivos finales y comprueba posición, turno, texto y destino antes de enviarlos.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Descargar PGN

Menú



Guardar archivo / Compartir

Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

Resultado esperado

Un material visual claro y el PGN que permite continuar el trabajo. La imagen introduce la idea; el archivo editable permite que el alumno explore sus propias preguntas.

SOLUCIONA DUDAS

Acceso, motor y voz

Empieza por comprobar el estado y la función concreta. No borres tus datos para resolver un problema de acceso.

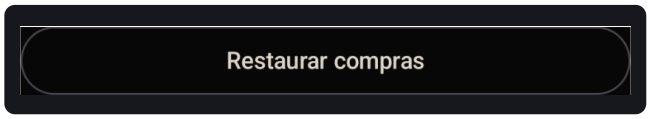
Premium no aparece

Comprueba conexión, tienda de origen y cuenta compradora. Usa Cuenta y Premium → Restaurar compras. Una compra Google Play no se restaura en Apple.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Restaurar compras

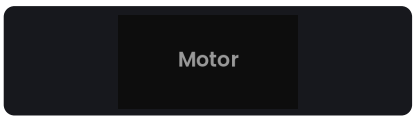
Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.

La compra está pendiente

Revisa el estado en la tienda y espera su confirmación. No repitas compras mientras la primera siga pendiente.

Solo veo una línea del motor

Una línea es gratuita. Para dos o tres necesitas Premium vigente y ajustar el número con los controles del motor.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



-

Motor → Activar Stockfish 19

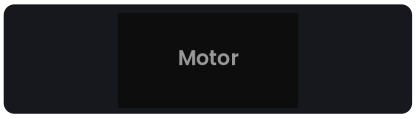


+

Motor → Activar Stockfish 19

El motor no responde

Comprueba que esté activado y que la posición sea válida. Termina el entrenamiento o juego activo que pueda ocupar el motor y vuelve a intentarlo.



Motor

Tercera pestaña del panel inferior.



Activar Stockfish 19

Motor



Jugar contra Stockfish 19

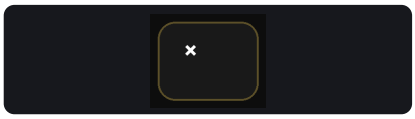
Menú

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

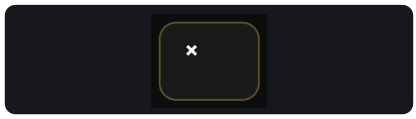
Acceso, motor y voz

Controles de «El motor no responde»



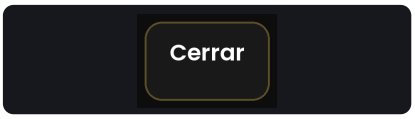
×

Ventana de elección del modo Ciega. No detiene el modo activo.



×

Ventana de elección de color en Memoria.

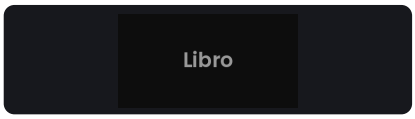


Cerrar

Resultado de Recordar posición, al finalizar el ejercicio.

Libro o búsqueda no devuelven datos

En Android revisa internet para Libro. En ambos sistemas, la búsqueda necesita conexión y una posición con al menos un movimiento desde el inicio. Una fuente puede no tener coincidencias.



Libro

Segunda pestaña del panel inferior.



Abrir Silicio Computer Book

Libro



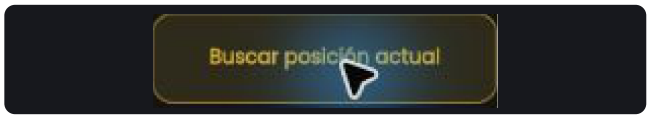
Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Partidas en esta posición

Menú



Buscar posición actual

Menú → Partidas en esta posición

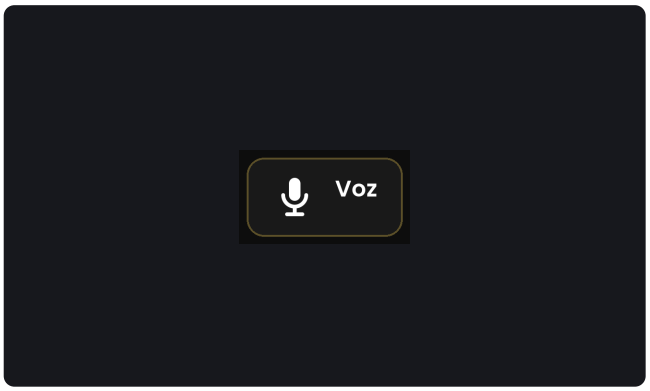
Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

Acceso, motor y voz

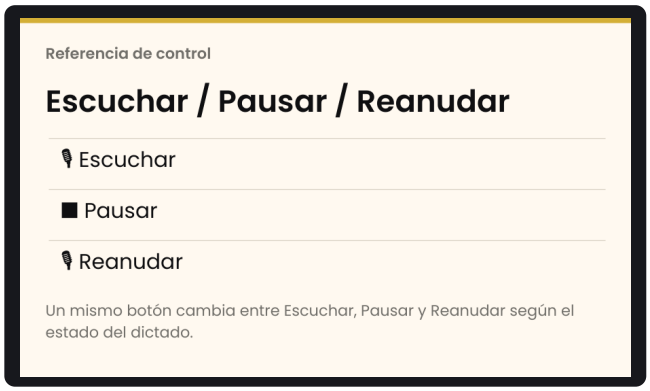
No puedo dictar

Revisa permisos de micrófono y reconocimiento de voz en los ajustes del sistema, idioma y conexión. Vuelve a Escuchar y prueba una secuencia breve.



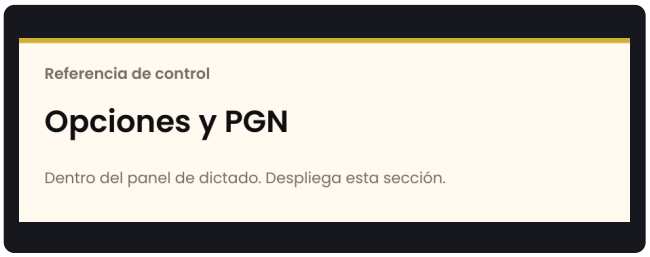
Voz

PGN/FEN



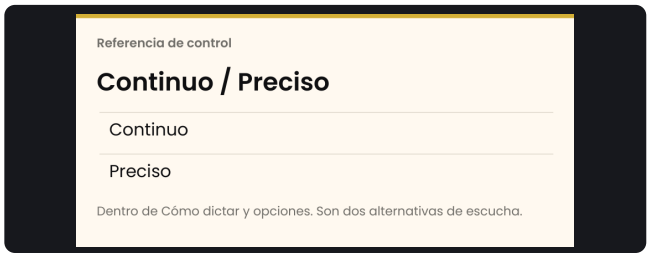
Escuchar / Pausar / Reanudar

Menú → Dictar partida a PGN



Opciones y PGN

Menú → Dictar partida a PGN



Continuo / Preciso

Menú → Dictar partida a PGN → Opciones y PGN → Cómo dictar y opciones

Quiero detener cobros futuros

Gestiona la suscripción en la tienda que factura. Cerrar sesión, eliminar la cuenta o desinstalar no cancela la renovación.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Gestionar suscripciones

Android: Google Play → perfil → Pagos y suscripciones → Suscripciones. iOS: Ajustes → tu nombre → Suscripciones, o Cuenta y Premium.

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

Acceso, motor y voz

Si necesitas ayuda, envía sistema, versión de la app, descripción breve, pasos del problema y captura del aviso. No envíes contraseñas ni códigos de verificación. Enlaces y contacto: página 190.

SOLUCIONA DUDAS

Archivos, posiciones y exportaciones

Protege primero el estudio abierto. Después revisa el formato, el alcance de la acción y los límites de la herramienta.

El archivo no abre

Comprueba que sea PGN de texto. Un PDF, una imagen o un ZIP renombrados no son PGN. Los ZIP de biblioteca se abren con Restaurar respaldo. En iOS el límite de PGN es 15 MB.



Abrir menú del tablero

Esquina superior izquierda del tablero.



Cargar PGN

Menú



Mis bases PGN

Menú



Restaurar respaldo

Dónde: Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

Volví atrás, pero siguen las jugadas

La navegación cambia la posición sin borrar. Para corregir una edición, usa Deshacer o las acciones de estructura de la partida.



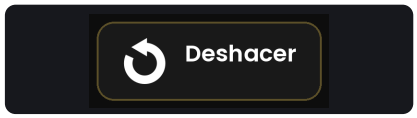
Anterior

Segundo botón de navegación bajo el tablero.



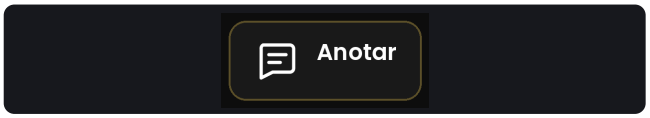
Siguiente

Cuarto botón de navegación bajo el tablero.



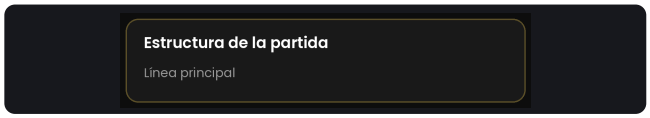
Deshacer

PGN



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

Archivos, posiciones y exportaciones

No aparece el estudio en el ZIP

Guarda la partida dentro de una base y crea de nuevo el respaldo. El tablero sin guardar no forma parte del ZIP de bases.



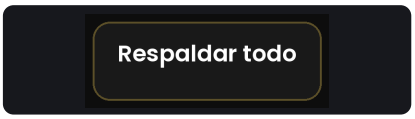
Guardar

Pestaña PGN, junto a Anotar.



Mis bases PGN

Menú

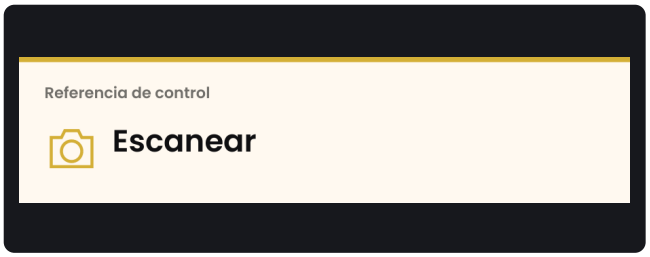


Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

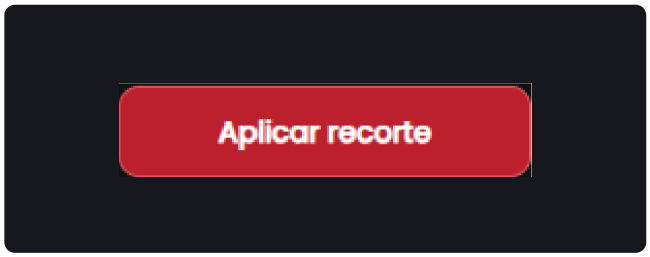
La foto reconoció mal las piezas

Recorta las 64 casillas completas, indica color inferior y turno, y compara con Ver imagen. Corrige la posición en el editor antes de aplicar.



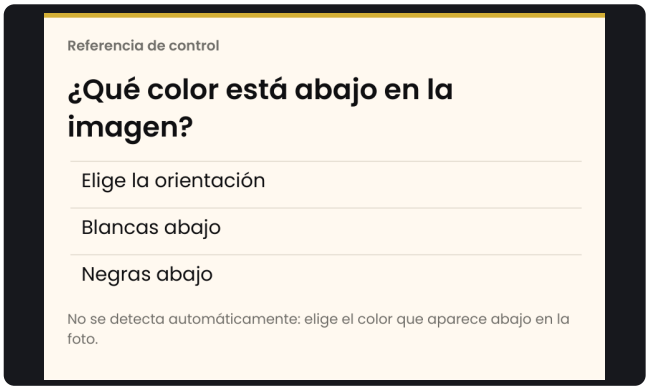
Escanear

Menú → Editor de Posición

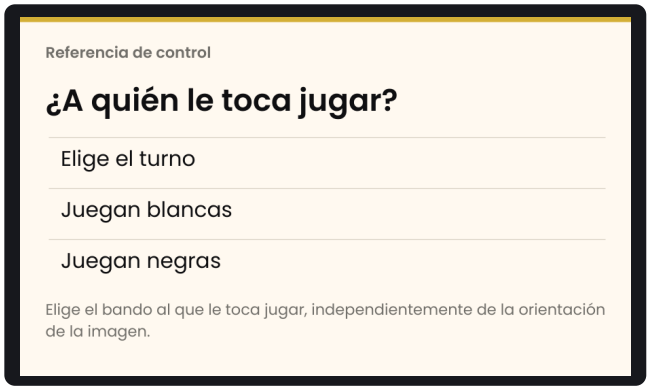


Aplicar recorte

Editor → Escanear → Tomar foto o Elegir imagen → ajusta las cuatro esquinas.



¿Qué color está abajo en la imagen?



¿A quién le toca jugar?

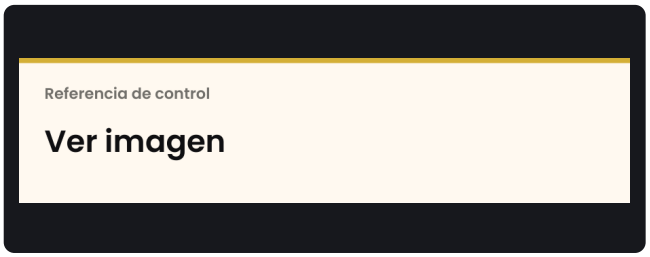
Dónde: Escanear → Aplicar recorte → Reconocer piezas.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

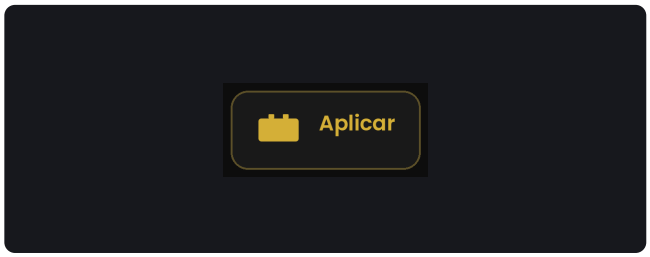
Archivos, posiciones y exportaciones

Controles de «La foto reconoció mal las piezas»



Ver imagen

En el editor, después de Escanear → Reconocer piezas → Llevar al editor.



Aplicar

Menú → Editor de Posición

La FEN no se puede aplicar

Revisa los dos reyes, su separación, peones, turno y derechos especiales. El inspector del editor ayuda a localizar incoherencias.



Editor de Posición

Menú



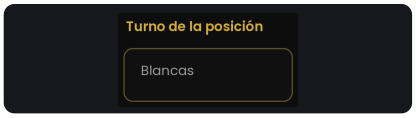
Herramientas

Menú → Editor de Posición



Reglas

Menú → Editor de Posición → Herramientas



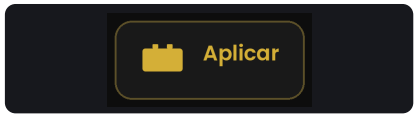
Turno

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición



FEN en tiempo real

Menú → Editor de Posición → Herramientas → Reglas



Aplicar

Menú → Editor de Posición

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

Archivos, posiciones y exportaciones

El GIF o MP4 no muestra mi variante

Exporta la línea principal. Guarda una copia y promueve la rama que deseas mostrar. El máximo es 40 movimientos individuales.



Crear GIF



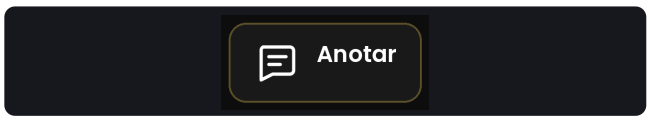
Crear MP4

Dónde: Menú



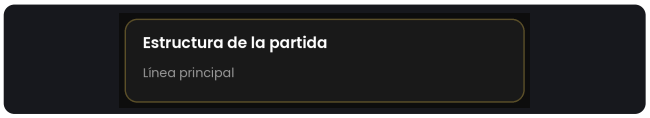
Guardar como copia

Con una partida de biblioteca abierta: Mis bases PGN → la base vinculada. Guarda como copia después de editar.



Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Estructura de la partida

Elegir jugada → Anotar



Promocionar variante

Elegir jugada → Anotar → Estructura de la partida

La salida es demasiado larga

Reduce el tramo o divide la colección en una copia. Utiliza PGN para conservar todo el material editable. No elimines el original para encajar en un formato visual.



Desde la jugada

Menú → Crear GIF



Hasta la jugada

Menú → Crear GIF



Desde la jugada

Menú → Crear MP4

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

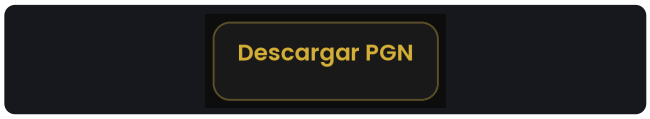
Archivos, posiciones y exportaciones

Controles de «La salida es demasiado larga»



Hasta la jugada

Menú → Crear MP4

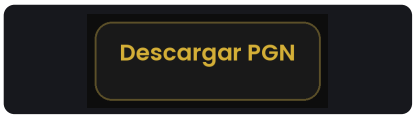


Descargar PGN

Menú

Antes de reinstalar

Exporta lo importante y comprueba las copias. Reinstalar, borrar datos o cambiar de equipo puede dejarte sin biblioteca local si no conservaste un respaldo.



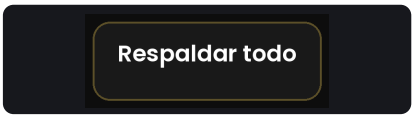
Descargar PGN

Menú



Mis bases PGN

Menú



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Guardar archivo / Compartir

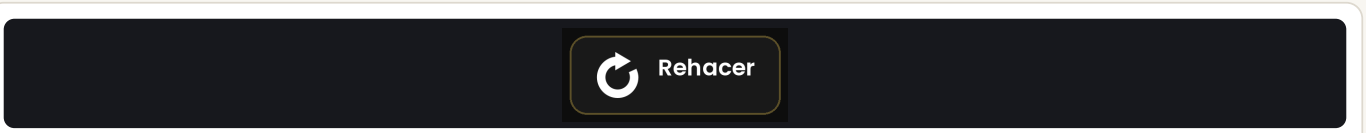
Dónde: Hoja nativa que aparece después de exportar.

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

SOLUCIONA DUDAS · CONTINUACIÓN

Archivos, posiciones y exportaciones

Otros controles de este recorrido



Rehacer

Dónde: PGN

PREGUNTAS FRECUENTES

Lo que conviene tener claro

Estas distinciones te ayudan a elegir bien y a reconocer qué pertenece a la app, a la tienda y a tus archivos.

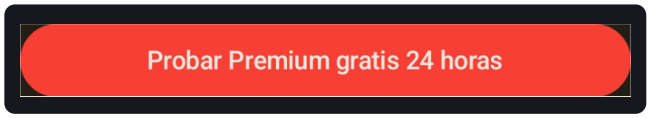
¿La app gratuita es una DEMO que vence?

Las funciones gratuitas no tienen el plazo de la prueba Premium. La prueba voluntaria dura 24 horas y termina sin cobro automático. La DEMO del sitio web tiene sus propias condiciones; este manual describe las apps móviles completas.



Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Probar Premium gratis 24 horas

Cuenta y Premium. En iOS, inicia sesión con la cuenta móvil antes de activar la prueba.

¿Puedo llevar mi compra de Android a iPhone?

Las compras de Google Play y Apple son independientes. Restaura en la misma tienda con la cuenta compradora. Un beneficio de Academia vigente utiliza su propio recorrido y puede admitir ambos sistemas.



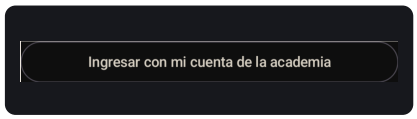
Cuenta y Premium

Android: Inicio. iOS: menú del tablero.



Restaurar compras

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.



Ingresar con mi cuenta de la academia

Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium.

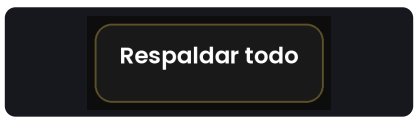
¿Mi biblioteca aparece al iniciar sesión?

No se sincroniza automáticamente. Conserva PGN o un ZIP de respaldo y transfiérelos al nuevo dispositivo. Restaurar compras no importa archivos.



Mis bases PGN

Menú



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

PREGUNTAS FRECUENTES · CONTINUACIÓN

Lo que conviene tener claro

Controles de «¿Mi biblioteca aparece al iniciar sesión?»



Restaurar compras

Dónde: Android: Inicio → Cuenta y Premium. iOS: Menú → Cuenta y Premium. Usa la cuenta de la tienda que compró.

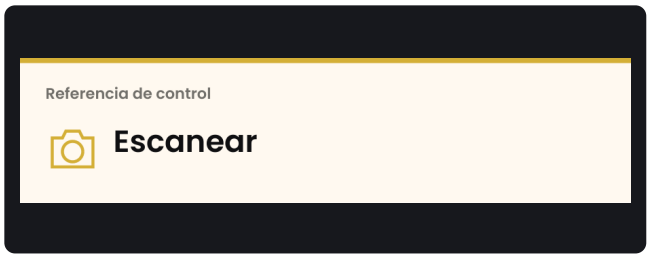
¿La app abre libros PDF o juega en línea?

Este manual trata el tablero PGN/FEN, el análisis, los ejercicios y el juego contra Stockfish. Escanear reconoce un diagrama, no un libro completo. No confundas estas herramientas con otras apps de la colección o con un servidor de partidas contra personas.



Editor de Posición

Menú



Escanear

Menú → Editor de Posición

¿Puedo preparar mi propio material?

Sí. Puedes trabajar con tus partidas y posiciones, organizar bases, comentar, entrenar y exportar. Conserva un PGN editable para seguir mejorando el estudio después de compartirlo.

GLOSARIO

El vocabulario que necesitas

No necesitas aprender todos los formatos de memoria. Reconoce qué representa cada uno y cuándo te conviene usarlo.

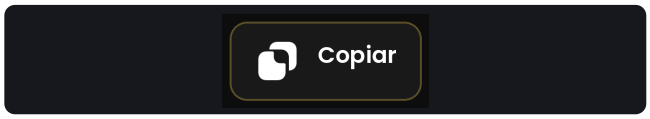
PGN

Archivo de una o varias partidas con jugadas, datos y, cuando se incluyen, variantes y comentarios.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.



Copiar

PGN/FEN

FEN

Texto que describe una posición, el turno y datos de reglas; no es toda la partida.



PGN/FEN · icono de hoja en pantallas estrechas

Cabecera del panel PGN, botón PGN/FEN.

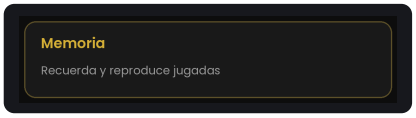


Copiar FEN

PGN/FEN

Línea principal

Continuación que ocupa el lugar principal del estudio. Memoria, GIF, MP4 y notación de la ficha A5 utilizan esa línea.



Memoria

Entrenar



Crear GIF

Menú



Crear MP4

Menú

GLOSARIO · CONTINUACIÓN

El vocabulario que necesitas

Controles de «Línea principal»

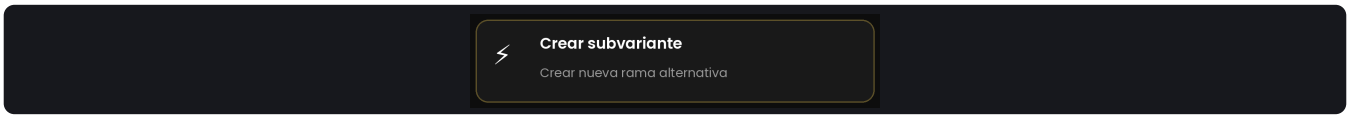


Ficha PDF A5

Dónde: Menú

Variante

Alternativa que comienza desde un punto de la partida. Crear una rama permite comparar sin borrar la principal.



Crear subvariante

Dónde: Elegir jugada → Mover pieza

Movimiento individual

Una jugada de un solo bando. Blancas y negras juntas completan una jugada numerada; importa para los límites de GIF y MP4.



Desde la jugada

Menú → Crear GIF



Hasta la jugada

Menú → Crear GIF



Desde la jugada

Menú → Crear MP4



Hasta la jugada

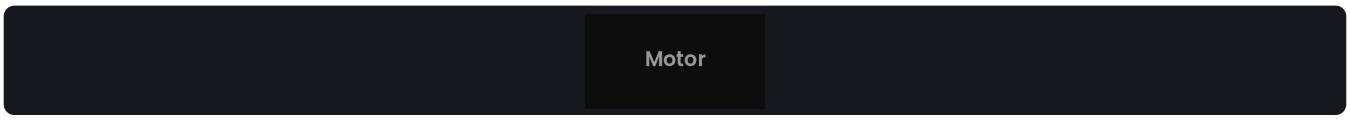
Dónde: Menú → Crear MP4

GLOSARIO · CONTINUACIÓN

El vocabulario que necesitas

Motor / Stockfish

Programa que calcula continuaciones y evalúa posiciones. Su salida necesita interpretación.

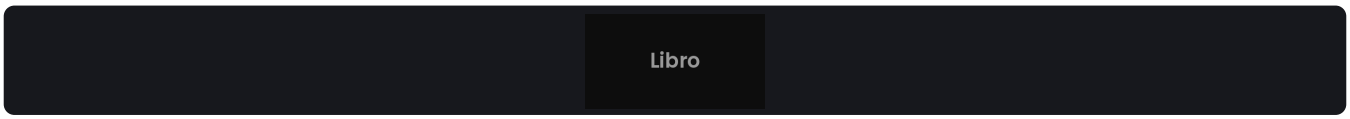


Motor

Dónde: Tercera pestaña del panel inferior.

Libro de aperturas

Referencia estadística de continuaciones. No es la misma herramienta que el motor ni que la búsqueda de partidas concretas.

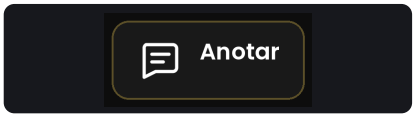


Libro

Dónde: Segunda pestaña del panel inferior.

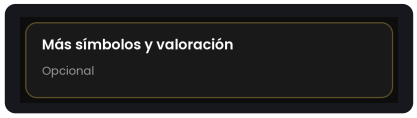
NAG / símbolos

Signos que califican jugadas o posiciones, como !, ?, !? o una valoración de ventaja.



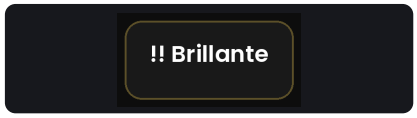
Anotar

Pestaña PGN → selecciona una jugada → Anotar.



Más símbolos y valoración

Elegir jugada → Anotar



!! Brillante

Elegir jugada → Anotar



! Buena



!? Interesante



?! Dudosa

Dónde: Elegir jugada → Anotar

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

GLOSARIO · CONTINUACIÓN

El vocabulario que necesitas

Controles de «NAG / símbolos»



? Mala

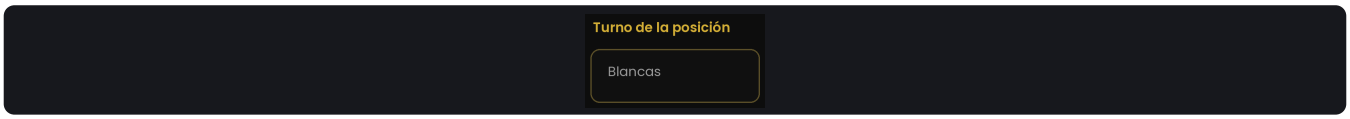


?? Grave

Dónde: Elegir jugada → Anotar

FEN: w / b

Indica el turno: white, blancas, o black, negras. No se traduce dentro de la cadena.



Turno

Dónde: Menú → Editor de Posición → Herramientas → Posición

SAN en PGN

Notación con K, Q, R, B y N para rey, dama, torre, alfil y caballo. O-O y O-O-O representan los enroques.

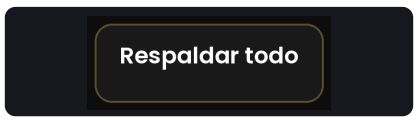
Respaldo ZIP

Paquete para conservar y restaurar bases. Es una copia externa, no una sincronización automática.



Mis bases PGN

Menú



Respaldar todo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles



Restaurar respaldo

Menú → Mis bases PGN → Ver detalles

Detalles de controles ampliados · Referencias y alcance

REFERENCIAS Y AYUDA

Enlaces oficiales y alcance de la guía

Edición del 19 de noviembre de 2026. Preparada para las versiones móviles disponibles en Android y en iPhone/iPad.

Verificación de funciones

Los recorridos se contrastaron con la interfaz, la documentación funcional y las ediciones comerciales móviles del producto. Las condiciones de acceso y las herramientas pueden cambiar con una actualización; revisa el estado que muestre tu app.

Cómo leer las imágenes

Las vistas generales proceden de las fichas oficiales y de imágenes de referencia de Android. Los detalles de controles amplían o recomponen elementos de la interfaz para identificarlos con claridad; no son pantallas completas. Las referencias de controles del sistema se identifican como tales, porque su apariencia cambia entre Android e iOS. Las rutas y los nombres se contrastaron con la edición móvil. Los diagramas didácticos representan ejercicios.

Soporte

Escribe a gpacheco@ajedrezdesilicio.com o utiliza el contacto oficial de la web. Incluye sistema, versión, pasos y mensaje de error. Para facturación, revisa también el estado de la suscripción en la tienda que la gestiona.

Los precios válidos son los que presenta la tienda antes de confirmar la compra. La guía no presupone que una misma suscripción cubra todas las apps, sistemas o servicios de la marca.

- Sitio oficial
- Descargar para Android
- Descargar para iPhone/iPad
- Privacidad Android
- Privacidad iOS

REFERENCIAS Y AYUDA · CONTINUACIÓN

Enlaces oficiales y alcance de la guía

- Gestionar suscripciones de Google Play
- Gestionar suscripciones de Apple
- Ayuda Google: cancelar una suscripción
- Ayuda Apple: cancelar una suscripción
- Ayuda Apple: restaurar compras

TU PRÓXIMA SESIÓN

Abre. Comprende. Comprueba. Conserva.

Tu mejor estudio no termina cuando aparece una evaluación: termina cuando puedes explicar una decisión y volver a encontrar lo aprendido.

01 · ABRE

Una partida propia, un PGN de referencia o una posición creada en el editor.

02 · COMPRENDE

Piensa por tu cuenta y escribe candidatos, amenazas y planes.

03 · COMPRUEBA

Contrasta con el motor, el libro, partidas de referencia o una práctica contra Stockfish.

04 · CONSERVA

Guarda en tu biblioteca, exporta el PGN y respalda lo que no quieras perder.

Tu próxima práctica

Repite la sesión de la página 31 con una partida que hayas jugado tú. Cambia la posición; conserva el método.

Ajedrez de Silicio · www.ajedrezdesilicio.com
Manual completo para Android e iOS · Edición en español