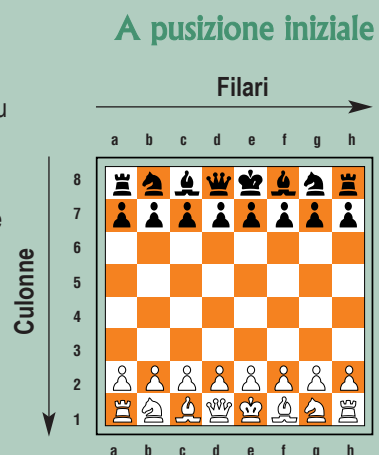


# regole di u GHJOCU

## A SCACHERA

- 64 cantarelle componenu a scacchera, 32 nere è 32 bianche.
- U scornu biancu si mette à dritta di u primu filare.
- In un diagrammu, i bianchi sò sempre messi inghjò. E lettere è i cifri permettenu di localizà una cantarella.



## u SCOPU di u GHJOCU

### FÀ "SCACCU MATTU"

Quando u rè hè attaccatu da una pezza di l' avversariu, si dice ch' ellu hè "scaccu".

Hè "scaccu mattu" quandu u ghjucatore ùn pò :

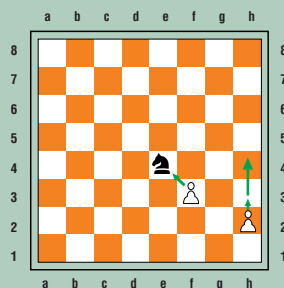
- ♦ nè spiazza u so rè nant'à una canterella sicura
- ♦ nè mette qualcosa trà u rè è a pezza chì l'attacca
- ♦ nè catturà a pezza chì l'attacca.

U ghjucatore chì mette u rè di l' altru "scaccu mattu" vince a partita.

## u MUVIMENTU di e PEZZE

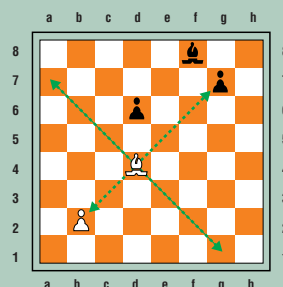
### U PEDINU

- ♦ Avanza nantu à a cantarella davanti à ellu.
- ♦ Hè a sola pezza chì ùn rincula micca.
- ♦ Di regula, avanza d' una cantarella, ma pò avanza di duie per u so primu movimentu
- ♦ Cattura e pezze situate in diagonale.



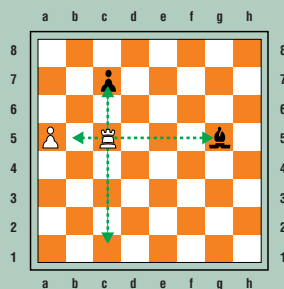
### L' ALFIERU

- ♦ Si tramuta longu à una diagonale di quantu cantarelle ch'ellu vole.
- ♦ Ci n' hè dui in ogni squadra, un Alfieru nantu à e cantarelle bianche è un altru nantu à e cantarelle nere.



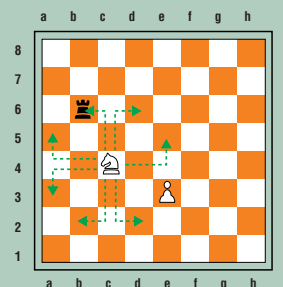
### A TORRA

- ♦ Si tramuta longu à un filare o una culonna di quantu cantarelle ch' ella vole.
- ♦ Pò avanza o rinculà, andà à manca o ancu à dritta.



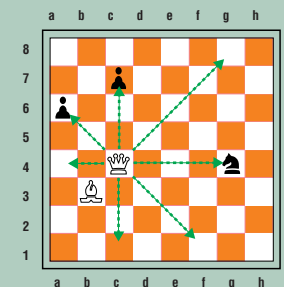
### U CAVALLU

- ♦ Salta seguendu u disegnu d'un L. U culore di a cantarella duv'ellu ghjunghje hè sempre oppostu à quellu di partenza.
- ♦ Hè l' unica pezza chì pò saltà sopra à l' altre. Cattura solu a pezza nantu à a cantarella ghjunta.



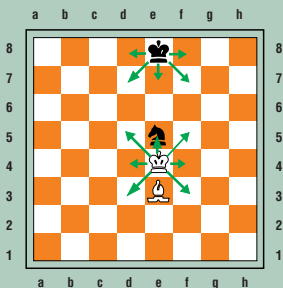
### A DAMA

- ♦ Hè a pezza a più putenta di u ghjocu. Si pò move cum'è un Alfieru è una Torra.
- ♦ Cusì, cuntrolla sin' à 27 cantarelle.



### U RÈ

- ♦ Si spiazza d'una cantarella intornu à ellu. U Rè ùn pò micca andà nantu à una cantarella induv'ellu serà attaccatu.
- ♦ 2 Rè ùn ponu mai esse accantu.



### "SCACCU "

U Rè hè minacciatu da una pezza di l' avversariu.

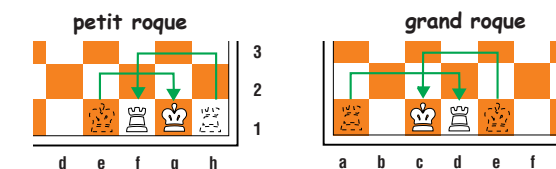
### "SCACCU MATTU"

U Rè hè attaccatu è ùn pò micca difende si. A partita hè persa... o vinta.

## e REGULE PARTICOLARE

### L'ARRUCCAMENTU

In un coplu, omu move u so Rè di duie cantarelle versu a so Torra dritta (arruccamentu minò) o manca (arruccamentu maiò), pò a Torra "salta" u Rè è vene à stallà si fiancu à ellu.



### CI SÒ CUNDIZIONI PER ARRUCÀ

- U Rè o a Torra ùn si sò mai spiazzati.
- E cantarelle trà u Rè è a Torra sò viote
- U Rè un hè micca "scaccu".
- U Rè ùn pò micca esse "scaccu" durante u so spiazzamentu.

### U PEDINU

## 2 regule particulare

#### A PRUMUZIONE

Quando u pedinu ghjunghje l' utlimu filare, si trasforma in una altra pezza : Cavallu, Torra, Alfieru o Dama (eccettu u Rè) siontu a scelta di u ghjucatore.

#### A PRESA PASSENDU

Quando un pedinu di l'avversariu avanza di duie cantarelle è si mette à fiancu à u vostru pedinu, lu pudete piglià cum'è s'ellu s'hè avanzatu d'una cantarella sola.

Attenti ! Ci vole à fà a presa subito subito osinnò u drittu hè persu.



# U PATTU è a PARTITA PARA

Un campu hè pattu quandu :

- u so Rè ùn hè micca attaccatu ma ùn pò micca movesi senza mettesi in scaccu.
- ùn si pò move alcuna pezza.

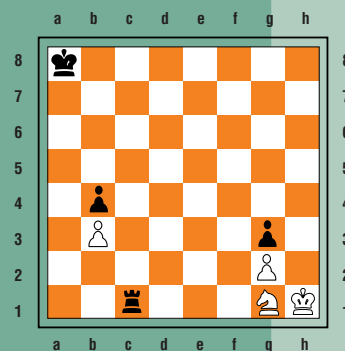


**QUANDU CI HÈ UN PATTU  
A PARTITA HÈ PARA.**

*Esempiu :*

In sta pusizione, tocca à i bianchi à ghjucà. Ùn ponu spiazza nè u Rè, nè i pedini, nè u Cavallu. Ma u Rè ùn hè micca "Scaccu".

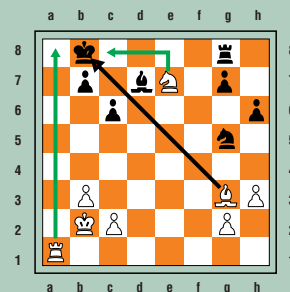
Hè una cunfigurazione di "Pattu".



**Ci sò parechji casi chì permettenu di finisce una partita à parù :**

- quandu ci hè un pattu.
- quandu u materiale nantu à a scacchera ùn abbasta micca per fà "Scaccu mattu".
- quandu face unu di i dui ghjucatori scaccu parpetuu.
- quandu a stessa pusizione si ritrova 3 volte.
- quandu 50 colpi sò ghjucati senza cattura o spiazamentu d'un pedinu.

## u MATTU



Eccu una pusizione di mattu :

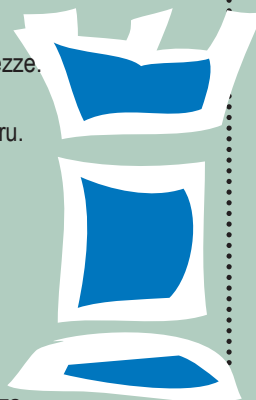
- u Rè hè attaccatu da l' Alfieru biancu in g3.
- i neri ùn ponu catturà l' Alfieru.
- i neri ùn ponu fà un scudu mettendu una pezza trà l' Alfieru è u Rè.

- u Rè ùn pò scappà postu chì e cantarelle a8 è a7 sò cuntrullate da a Torra bianca in a1, è a cantarella c8 hè cuntrullata da u Cavallu e7.
- I neri sò scaccu mattu.

**I bianchi anu vintu.**

## Parechji cunsigli per PRINCIPIÀ a PARTITA

- 1 Occupate o cuntrullate u centru di a scacchera cù i pedini è e pezze.
- 2 Sviluppate e vostre pezze à lestru.
- 3 Arruccà permette di mette u Rè à l' agrottù è mubilizà a Torra.
- 4 Ùn tuccate micca i pedini chì furmanu u castellu di u Rè.
- 5 Ùn ghjucate micca a stessa pezza parechje volte durante u principiu di a partita. Ùn ci vole à perde u tempu.



FATEVI UN SPORTU,  
GHJUCATE À I SCACCHI !

**TROVA U CLUB  
di u to RUGHJONE**

**CORSICA CHESS CLUB**

2, rue du Commandant Lherminier • BASTIA

**PION 2B**

Salle polyvalente de la Rotonde • BIGUGLIA

**I SCACCHI DI U CENTRU**

Cafet'universitaire • Campus Mariani • CORTI

**ÉCHECS CLUB AJACCIEN**

Lieu-dit Fontaine du Vittuloi • AIACCIU

**BALAGNA CHESS CLUB**

Centre social et jeunesse • Espace Cardellu • CALVI

**CLUB D'ÉCHECS LA TOUR DU NEBBIU**

Maison des vins • PATRIMONIU

**A TORRA TURCHINA**

Espace éducation populaire • "Albert Stefanini"

11, rue César Campinchi • BASTIA

**SCACCHERA 'LLU PAZZU**

12, rue Pasteur • PORTIVECHJU

**CLUB D'ÉCHECS DE CASINCA**

Association familiale "Fiumaltu" • Centre social MSA

FULELLI

**ÉCHECS CLUB DU FIUM'ORBU**

École de GHISUNACCIA ou salle du futsal de PRUNELLI

TUTTA L'ATTUALITÀ SCACCHISTICA CORSA  
È INTERNAZUINALE NANT'À  
[www.corse-echecs.corsica](http://www.corse-echecs.corsica)

# I SCACCHI



Fatevi un sportu,

**ghjucate**

**À I SCACCHI !**