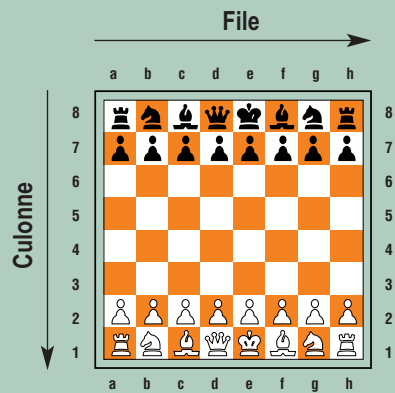


regole di u GHJOCU

A SCACHERA

A pusizione iniziale



- 64 cantarelle componenu a scacchera, 32 nere è 32 bianche.
- A scacchera hè piazzata incù a cantarella bianca inghjò à dritta.
- Piazzemu i bianchi nant'à e file 1 è 2, i neri nant'à e file 7 è 8.

u SCOPU di u GHJOCU

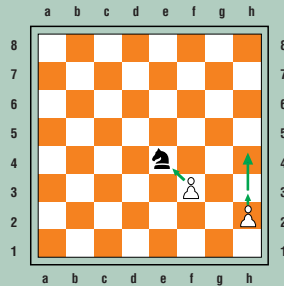
FA "SCACCU MATTU"

Quando u Rè hè attaccatu, si dice ch'ellu hè in "scaccu". Ci vole tandu à salvà u Rè. S'ellu ùn pò micca esse salvatu, ci hè "scaccu mattu".

u MOVIMENTU di e PEZZE

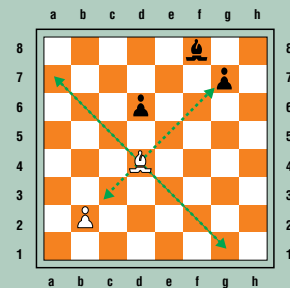
U PEDINU

- ♦ Avanza nantu à a cantarella davanti à ellu.
- ♦ Ùn rincula mai.
- ♦ Pò avanzà d'1 o di 2 cantarelle quand'ellu hè nant'à a so cantarella di partenza. Dopu avanza d'1 sola cantarella.
- ♦ Agguanta in diagonale pigliendu a piazza di a pezza nemica.



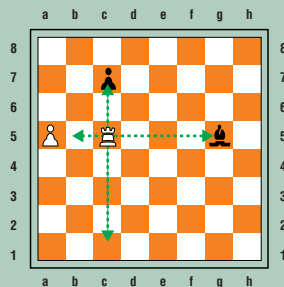
L' ALFIERU

- ♦ Si tramuta longu à una diagonale di quantu cantarelle ch'ellu vole.
- ♦ Agguanta cum'ellu si move, pigliendu a piazza di a pezza nemica.



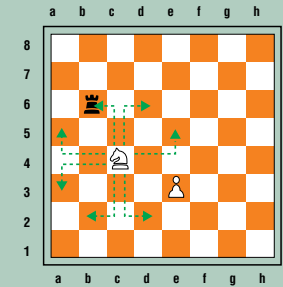
A TORRA

- ♦ Si tramuta longu à una culonna o d'una fila di quantu cantarelle ch'ella vole.
- ♦ Agguanta cum'ella si move, pigliendu a piazza di a pezza nemica.



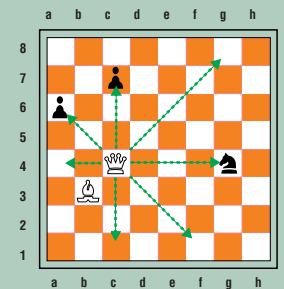
U CAVALLU

- ♦ Salta in "L".
- ♦ Agguanta nant'à a cantarella d'ellu ghjunghje, pigliendu a piazza di a pezza nemica.



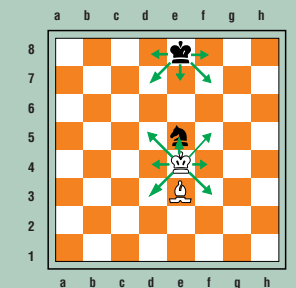
A DAMA

- ♦ A Dama si tramuta cum'è a Torre o l'Alfieru.
- ♦ Agguanta cum'ella si move, pigliendu a piazza di a pezza nemica.



U RÈ

- ♦ Si spiazza d'una sola cantarella intornu à ellu.
- ♦ Ùn pò micca andà in una cantarella d'ellu serà attaccatu.
- ♦ Agguanta cum'ellu si move pigliendu a piazza di a pezza nemica.



"SCACCU"

U Rè hè attaccatu, ci vole à salvallu.

"SCACCU MATTU"

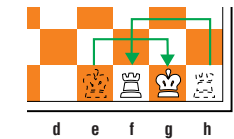
U Rè hè attaccatu, ùn pò più esse salvatu.

E REGULE PARTICULARE

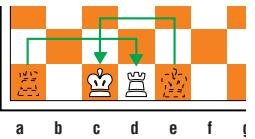
L'ARRUCCAMENTU

In una mossa, u Rè si spiazza di 2 cantarelle è a Torre si mette da l'altru latu.

arruccamentu minò



arruccamentu maiò



E CUNDIZIONI PER ARRUCCÀ

- Ùn ci hè nunda à mezu à u Rè è a Torre.
- U Rè o a Torre ùn si sò mai spizzati.
- U Rè ùn hè micca in scaccu.
- U Rè ùn passa micca pè un scaccu.

U PEDINU

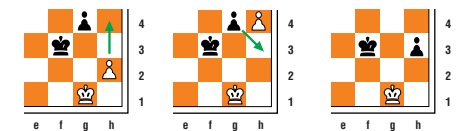
2 regule particulare

A PRUMUZIONE

U pedinu ghjunghje à l'altru capu di a scacchera. Tandù si trasforma in ogni pezza, eccettu in Rè.

A PRESA PER ISTRADA

U pedinu aversu avanza di 2 cantarelle. Ghjunghje à u listessu livellu ch'è u vostru pedinu. U pudete agguantà cum'è s'ellu avia avanzatu d'una sola cantarella. Ci vole à fà a presa per istrada subito subito.



U PATTU è u MATTU

Ci hè PATTU quandu :

- U Rè ùn hè micca in scaccu.
- Ùn si pò ghjucà nunda.

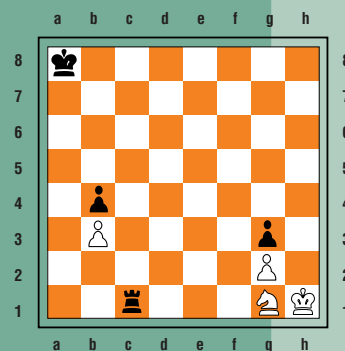


**QUANDU CI HÈ PATTU
A PARTITA HÈ PARA.**

Esempiu :

Quì, tocca à i bianchi
à ghjucà. Ùn ponu
spiazza nè u Rè, nè i
pedini, nè u Cavallu.
Ma u Rè un hè micca
in scaccu.

Dunque ci hè PATTU.

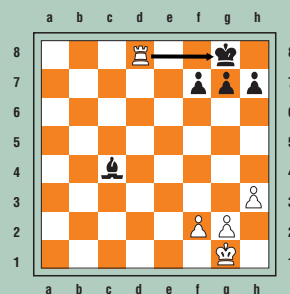


Pudemu fà "partita para" in ste sfarente manere :

- quandu ci hè pattu.
- quandu u materiale nantu à a scacchera ùn abbasta micca per fà scaccu mattu (esempiu : Rè contr'à Rè + Alfieru)
- 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

Scaccu mattu : U Rè hè attaccatu, ùn pò più esse salvatu.



**Eccu una pusizione
di scaccu mattu :**

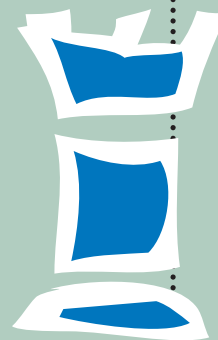
- A Torra bianca attacca u Rè neru (scaccu).
- ùn pudemu micca catturà a Torra.
 - ùn pudemu micca mette una pezza trà a Torra è u Rè.
 - u Rè ùn pò micca movesi senza esse attaccatu.

Ci hè scaccu mattu.

Vincenu a partita i bianchi.

Qualchì cunsigliu per PRINCIPIÀ u megliu una PARTITA

- 1 Occupate o cuntrollate u centru di a scacchera.
- 2 Sviluppate e vostre pezze in furia.
- 3 Arruccate per pruteghje u vostru Rè.
- 4 Ùn ghjucate micca a vostra Dama troppu prestu.
- 5 Fate casu à ciò ch'ellu ghjoca u vostru avversariu.



**TRUVATE UN CLUB
in a vostra RUGHJONE**

FATEVI UN SPORTU,
GHJUCATE À I SCACCHI !

CORSICA CHESS CLUB

2, rue du Commandant Lherminier • BASTIA
Tél. 04 95 31 59 15

PION 2B

Salle polyvalente de la Rotonde • BIGUGLIA
Tél. 06 50 28 66 46

I SCACCHI DI U CENTRU

Cafet'universitaire • Campus Mariani • CORTI
Tél. 06 16 72 13 18

ÉCHECS CLUB AJACCIEN

Fontaine du Vittulo (au-dessus de l'école Loretto) • AIACCIU
Tél. 07 67 52 90 46

BALAGNA CHESS CLUB

Centre social et jeunesse • Espace Cardellu • CALVI
Tél. 07 88 33 03 06

A TORRA TURCHINA

Espace éducation populaire • "Albert Stefanini"
11, rue César Campinchi • BASTIA • Tél. 06 14 20 48 79

SCACCHERA 'LLU PAZZU

12, rue Pasteur • PORTIVECHJU • Tél. 06 45 81 03 41

CLUB D'ÉCHECS DE CASINCA

Association familiale "Fiumaltu" • Centre social MSA
FULELLI • Tél. 06 83 35 66 13

ÉCHECS CLUB DU FIUM'ORBU

École de GHISUNACCIA ou salle du futsal de PRUNELLI
Tél. 06 20 51 83 97

**TUTTA L'ATTUALITÀ SCACCHISTICA CORSA
È INTERNAZUINALE NANT'À
www.corse-echecs.corsica**

I SCACCHI



Fatevi un sportu,
ghjucate

À I SCACCHI !