

'A CAMBANE

Quiste ére nu juche cchjù p' uagliungèlle.

Che nu pízze de ggèsse se desegnave 'a cambane (ce stèvene tanda forme) e dope che s' ére menate u tucche, s'abbijave a jucà.

Putévene jucà duje o cchjù jucatúre.

Ógne jucatore menave 'na prète ndo quadre 1 senza tuccà i ríghè e, dope, accumenzave a zumbà sópe 'a cambane:

- Che duje píde dinde i casèlle quadrate 1 e 2;
- Che nu píde nda casèlle a triangúle 3;
- Che duje píde sópe i casèlle a triangúle 4 e 5;
- Che nu píde sópe a casèlle a triangúle 6;
- Che duje píde sópe i casèlle quadrate 7 e 8.

A stu púnde, che nu zumbe u jucatore se ggerave (a 180°) e s'avèva truvà dinde i casèlle 7 e 8 e turnave ndrète chi stesse muumènde e a fíne arrucughjéve a prète e zumbave fóre d'a cambane.

Si u jucatore avéve fatte tutte juste, cundenuuave a jucà menanne 'a prète nda casèlle 2 e accumenzave da cape, sennò abbijave n'atu jucatore.

Si 'a prète jéve a fenèssce nda mèzzalune a fíne da cambane, u jucatore puteve ripete u tíre.

'Na vote fenúte tutte u juche (fíne a casèlle 8), u jucatore guadagnave 'na casèlle.

Se vutave de spalle a cambane e menave 'a prète (alla ciche) e se guadagnave 'a casèlle ndo jéve a fenèssce e 'a segnave.

Si 'a prète cadève fóre o sópe 'na ríghè, 'u juche passave a n'ate jucatore e isse aspettave u turne súje pe pruvà n'ata vóte.

I jucature quanne zumbavene nen putévene mètte i píde dínde i casèlle vínde da l'ati jucature.

Vengéve chi tenéve cchjù caselle guadagnate pecchè l'ati jucature s'arrennèvene.