

1.5.5 : Nach beendetem Spielzug spielt der Gegner.

**1.5.6 : Unendlicher Spielzug.** Ein Spielzug kann sehr lange dauern und manchmal unendlich sein. Diese Spielzüge sind verboten. Wenn kein endlich Spielzug möglich ist, ist das Spiel verloren. Da die Endlosigkeit eines Zuges sehr lange braucht, bis sie erwiesen ist, sollten die Bedingungen dafür vor der Partie festgelegt werden.

**1.6 : Kuendelea.** Wenn eine Aussaat in einer schon besetzten Mulde endet und ein Fang nicht erlaubt ist, wird der Spielzug in der selben Richtung weitergeführt, indem die Mulde völlig geleert wird und die Saamen einzeln auf die folgenden Mulden verteilt werden. Diese aufeinanderfolgende Aussaat heisst **kuendelea**.

**1.6.1 : Kuendelea** endet wenn ein Fang möglich ist. Der Spielzug (siehe auch mit dem Fang in der selben Richtung weitergeführt, es sei denn er erfolgt in einem **Kichwa** oder **Kimbi** (siehe 4.1).

**1.6.2:Kuendelea** endet wenn die Aussaat im noch « gesicherten » **Haus** endet, welches 6 oder mehr Samen enthält und der Spieler sich nicht für die « Öffnung » des **Hauses** entscheidet(siehe 4.2.1.2) oder diese nicht entscheiden kann (4.5.2).

**1.6.3 : Kuendela** endet wenn die Aussaat in einer unter **kutakatia** stehenden Mulde endet.

1.7 : Das Bao-Spiel besteht aus 2 Spielphasen:**kunamua** (Beginn) und **mtaji** (Endphase).

## 2 : Kunamua-Phase

**2.1 :** Das Spiel beginnt mit der Kunamua-Phase und der folgenden Brettanstellung : 6 Samen im **nyumba (Haus)** der beiden Spieler (Süden und Norden genannt) und jeweils 2 Samen in den nächsten beiden Mulden für jeden Spieler vom **nyumba** aus nach rechts gelegen. Jeder Spieler hat 22 Samen in Reserve.

**2.1.1 :** Süden beginnt.

**2.1.2 :** Der Spielzug beginnt mit einem Samen aus der Reserve, mit dem, unter Berücksichtigung der Regel 1.4.1, die Aussaat beginnt und die Richtung des Spielzuges festgelegt wird.

**2.2 : Ernte in der Kunamua-Phase.** Der Spieler nimmt einen Samen aus der Reserve und beginnt die Aussaat(siehe 1.4)

**2.2.1 :** Ein Spielzug muss, wenn möglich, mit einer Ernte(Fang) beginnen. Wenn also einer, mit mindestens einem Samen belegten Mulde der Frontlinie, eine unlegere Mulde des Gegners gegenüberliegt, muss er einen Samen in diese Mulde dazulegen, alle in der gegnerischen Mulde enthaltenen Samen entnehmen und sie sofort auf der eigenen Spielhälfte, von einem der **Kichwas** aus, säen.

**2.2.2 :** Wenn die entsprechende Mulde kein **Kichwa** oder **Kimbi** ist, kann der Spieler eines der beiden **Kichwas** frei auswählen. Da die Zugrichtung durch das Einsetzen des Samens aus der Reserve noch nicht festgelegt ist, kann er so die Zugrichtung bestimmen.

**2.3:Kutakata in der Kunamua-Phase.** Wenn ein Spieler nicht ernten kann, muss er **kutakata**. In **kunamua**, **kutakata** beginnt mit der Aussaat eines Samens aus der Reserve in einer schon besetzten Mulde der Frontlinie. **Kutakata** kann nicht von der zweiten Linie ausgehen(siehe 1.5.2).

**2.3.1 :** Wenn die einzige schon besetzte Mulde eines der **kichwas** ist, kann **kutakata** nicht in die Richtung der hinteren Linie getan werden( weil dadurch die Frontlinie geleert wird und das Spiel verloren wäre, siehe 1.5.3.1).

**2.3.2 : Kutakata** kann nicht vom noch gesperrten, und mit mindestens 6 Samen gefüllten **Haus** aus durchgeführt werden, es sei denn, es ist die einzige schon besetzte Mulde der Frontlinie. In diesem Falle wird ein Samen aus der Reserve dazugelegt und es werden 2 Samen entnommen die, je einer, in die beiden folgenden Mulden, nach rechts oder links, gesät werden.

**2.3.3 :** Ist das **Haus** « verloren » und in der Frontlinie existieren Mulden, die mit mehr als einem Samen besetzt sind, darf **kutakata** nicht von einer Mulde ausgehen, die nur mit einem Samen besetzt ist.

## 3: Mtaji-Phase

**3.1 : Die Mtaji-Phase** beginnt, wenn sich alle Samen auf dem Brett befinden.

**3.2 :** Wenn das **Haus** noch im Besitz(gesperrt) ist, bleibt es so bis zur ersten Ernte die mit ihm geschieht. Die generellen Regeln für das **Haus** gelten noch. Die **Kutakatia**-Regel(siehe 5.1.2) gilt auch für das **Haus**.

**3.3 :** Jeder Spielzug in der **Mtaji-Phase** beginnt mit der Wahl einer Mulde, deren Samen in die gewählte Richtung ausgesät werden(siehe 1.3).

**3.3.1 :** In der **Mtaji-Phase** dürfen nur Mulden gespielt werden, die mehr als einen Samen enthalten(siehe 1.3.2).

**3.3.2 :** Wenn auf beiden Linien eines Spielers nur noch Mulden mit maximal einem Samen sind oder die Frontlinie leer ist, hat er das Spiel verloren (siehe 1.2).

**3.4 : Ernten in der Mtaji-Phase.** Ein Spielzug dieser Phase muss von einer Mulde, egal welcher Linie, ausgehen die mindestens 2 Samen beinhaltet und von der aus geerntet werden kann(siehe 1.5.1).

**3.4.1 :** Die Aussaatrichtung der geernteten Samen ist dieselbe der gewählten Spielzugrichtung, es sei denn die Ernte findet in einem **Kichwa** oder **Kimbi** statt (siehe 4.1).

**3.4.2 :** Die Ernte darf nicht von einer Mulde mit mehr als 15 Samen aus beginnen, auch wenn es das **Nyumba** ist.

**3.5 : Kutakata in der Mtaji-Phase.** Wenn keine Ernte möglich ist, muss der Spieler ein **Kutakata** von der Frontlinie aus starten (siehe 1.5.2).

**3.5.1 :** Der Spieler darf nur von der zweiten Linie aus beginnen wenn in der Frontlinie keine Mulde mehr als einen Samen enthält.

**3.5.2 :** Wenn die einzige besetzte Mulde der Frontlinie ein **Kichwa** ist, darf **Kutakata** nicht in die Richtung der hinteren Linie gespielt werden (siehe 1.5.3.1).

## Spezialmulden

**4.1 : Kichwa und Kimbi.** Wenn eine Aussaat mit der Ernte in einem **Kichwa** oder **Kimbi** endet, muss die Aussaat der geernteten Samen vom nächsten **Kichwa** starten, die Saatrichtung kann also geändert werden.

**4.2 : Das Haus (Nyumba).**

**4.2.1 : Generelle Regeln**

**4.2.1.1 :** Ein Spieler verliert die Kontrolle seines **Hauses** wenn es geleert wird und mit der ersten Ernte in der **Mtaji-Phase**.

**4.2.1.2 :** Wenn während einem Spielzug, der mit einer Ernte begann, die Aussaat (**Kuendela**) in dem noch unter Kontrolle stehenden und mit mindestens 6 Samen gefüllten **Haus** endet, und keine Ernte möglich ist, kann der Spieler entscheiden ob er das **Haus** leeren will oder nicht.

**4.2.1.3 :** Alle das **Haus** betreffende Regeln, in denen von « mindestens 6 Samen » gesprochen wird, gelten nicht wenn das **Haus** weniger als 6 Samen enthält, sind aber gültig sobald sich wieder 6 Samen in ihm befinden.

**4.2.2 : Das Haus in der Kunamua-Phase.** Zusätzliche Regeln :

**4.2.2.1 :** Es darf kein Spielzug ohne **Ernte(Kutakata)** vom noch unter Kontrolle stehenden, und mit mindestens 6 Samen gefüllten, **Haus** gestartet werden.

**4.2.2.2 :** Wenn das **Haus** die einzige besetzte Mulde der Frontlinie ist, wird ein Samen aus der Reserve dazugelegt und es werden 2 Samen entnommen die in die beiden folgenden Mulden, nach rechts oder links, gesät werden.

4.2.2.3 : Steht das **Haus** noch unter Kontrolle und die Aussaat endet in ihm, gilt :

4.2.2.3.1 : Der Spielzug endet während **Kutakata** wenn es mindestens 6 Samen enthält .

4.2.2.3.2 : Der Spielzug endet während einem Erntezug wenn keine Ernte vom **Haus** aus möglich ist und der Spieler entscheidet nicht weiter zu säen.

4.2.3 : **Das Haus in der Mtaji-Phase.** Zusätzliche Regel :

4.2.3.1 : Wenn das **Haus** in dieser Phase noch unter Kontrolle steht, kann es nicht unter **Kutakatja** gestellt werden.

## 5:Spezialregeln

5.1 : **Kutakatja** . Wenn ein Spieler am Ende eines **Kutakata** (Spielzug ohne Ernte) eine einzige Mulde des Gegners mit einer Ernte für den nächsten Spielzug bedroht, und der Gegner auch nur ein **Kutakata** ausführen kann, steht die bedrohte Mulde unter **Kutakatja**, das heisst, sie darf vom Gegner nicht geleert werden.

5.1.1 : Eine Mulde kann nicht unter **Kutakatja** gestellt werden, wenn sie :

5.1.1.1 : Das noch unter Kontrolle stehende **Haus** ist, oder

5.1.1.2 : Die einzige besetzte Mulde der Frontlinie ist, oder

5.1.1.3 : Die einzige Mulde der Frontlinie ist, die mehr als einen Samen enthält.

5.2 : Wenn **Kuendela** in einer, unter **Kutakatja** stehenden, Mulde endet, ist auch der Spielzug beendet.

## Anhang

**Notationssystem** : Spielzüge werden nach der Linie (**A,B,a,b**) und der Nummer der Mulde(**1-8**), von der sie ausgehen, benannt. Die Richtung des Spielzuges wird durch < und > angezeigt. Wenn ein Spieler entscheidet, das **Haus** zu öffnen, wird + zugefügt. Ein **Kutakata** wird durch \* angezeigt, ein **Kutakatja** durch \*\*. In der **Kunamua-Phase** kann die Linienbezeichnung wegfallen. Wenn die Erntemulde ein **Kichwa** oder **Kimbi** ist, kann die Richtungsbezeichnung wegfallen.

Die Richtungsanzeige richtet sich nach dem Spieler, der am Zug ist. Sie zeigt die Richtung an, in die sich die Hand bewegt nach der Aussaat des ersten Samens in der **Kunamua-Phase**, oder nach der Ernte in der **Mtaji-Phase**. Bei einem Fang in der **Kunamua-Phase** zeigt die Richtung (< oder >) das entsprechende **Kichwa** an, von welchem die Aussaat, nach Wahl des Spielers, ausgeht.

Ein Spielprotokoll besteht aus einer, die Spielinformationen enthaltenen Kopflinie und eine Linie pro Spielzug der beide Spieler. Eine Spielzuglinie beginnt mit der Nummer des Zuges,einem Doppelpunkt,einem Freiraum, dem Spielzug von Süden,einem Freiraum, dem Spielzug von Norden und einem Semikolon.Nach dem Semikolon können Kommentare hinzugefügt werden.

(Überarbeitet und herausgegeben von: [www.fdg.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/rules.html](http://www.fdg.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/rules.html), von Roland Hahn übersetzt)

SPIELT MIT UNS AUF UNSERER INTERNETSEITE : [www.kibao.org](http://www.kibao.org)

K.I.B.A.- KLUBO INTERNACIA DE BAO-AMANTOJ  
(Internationaler Verein der Bao-Liebhaber)

K.I.B.A.-Internationaler Verein der Bao-Liebhaber

[www.kibao.org](http://www.kibao.org)

1.1:**Ziel des Spiels** : Das Ziel des Kisuaheli-Bao ist es, die gegnerische Fronreihe zu leeren oder dem Gegner den folgenden Zug unmöglich zu machen.

1.2:**Spielende** : Das Spiel endet in einer der folgenden Situationen :

1.2.1 : Die Fronreihe eines Spielers ist leer(auch vor Beendung des aktuellen Spielzuges) oder

1.2.2 : Ein Spieler kann keinen regulären Zug mehr ausführen.

1.3:**Aussaat.** Der Basiszug beim Bao ist die Aussaat der Samen (oder Spielsteine).Aussaat ist das Leeren einer Mulde des eigenen Spielfeldes (die ersten 2 Reihen vor dem Spieler)und das Verteilen (jeweils 1 Same pro Mulde) von mindestens 2 Samen auf die folgenden Mulden, mit oder gegen den Uhrzeigersinn. Die eingeschlagene Richtung kann während einer Aussaat nicht geändert werden. Die Aussaat besteht immer aus einer Startmulde, mindestens 2 Samen zur Verteilung, einer Saatrichtung und einer Zielmulde.

1.3.1 : Während der Aussaat kann die Richtung nicht verändert werden, es sei denn, der Vorgang endet mit einem Fang (siehe 1.4.5, 4.1) in einem **kichwa** oder **kimbi**.

1.3.2 : Die Aussaat eines einzigen Samens ist verboten.

1.4:**Ernten (Fang).** Fangen beim Bao heisst, Samen im gegnerischen Feld zu ernten. Dies ist nur erlaubt, wenn die Aussaat in einer schon besetzten Mulde endet(heisst, dass sich am Ende der Aussaat mindestens 2 Samen in ihr befinden), die sich direkt gegenüber einer besetzten Mulde der gegnerischen Fronreihe befindet. Diese Samen nennt man **mtaji**.

1.4.1 : Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat, zu Fangen, so muss er dies tun.

1.4.2 : Die Ernte beim Bao ist das Leeren einer Mulde der gegnerischen Fronreihe und das sofortige Säen der gefangenen Samen auf der eigenen Spielfeldseite. Die Aussaat gefangener Samen muss in einem der **kichwa**- beginnen.

1.4.3 : Die eingeschlagene Richtung des Spielzuges muss beibehalten werden. Am Anfang eines Zuges in der **kunamua**-Phase kann die Richtung vom Spieler frei gewählt werden.

1.4.4 : Wenn die Aussaat im linken **kichwa** beginnt, erfolgt sie im Uhrzeigersinn, beginnt sie im rechten **kichwa**, erfolgt sie entgegen dem Uhrzeigersinn.

1.4.5:Wenn die Mulde, von der der Fang erfolgt, das linke **kichwa** oder **kimbi** ist, muss die Aussaat vom linken **kichwa** aus erfolgen, ist es das rechte **kichwa** oder **kimbi**, erfolgt sie vom rechten **kichwa**.(siehe 4.1).

1.5 : **Spielzug.** Ein Spielzug beim Bao ist eine Sequenz von Aussaaten und Fängen(Ernten) eines Spielers.

1.5.1 : Ein Spielzug muss,wenn möglich, mit einem Fang beginnen.

1.5.2 : Wenn zu Beginn des Spielzuges ein Fang unmöglich ist, muss er von einer Mulde der Fronreihe starten, die mehr als einen Samen enthält. Nur wenn keine dieser Mulden mehr als einen Samen enthält, ist es möglich von der hinteren Reihe zu starten.

1.5.3 : Wenn ein Spielzug nicht mit einem Fang beginnt, darf während des ganzen Spielzuges nicht mehr gefangen werden.So ein Zug heisst **kutakata**.

1.5.3.1 : Wenn die einzige besetzte Mulde der Fronreihe ein **kichwa** ist, kann **kutakata** nicht in Richtung der hinteren Reihe erfolgen, weil dies die Fronreihe völlig leeren würde, was Spielverlust bedeutet, auch wenn der Spielzug in der Frontlinie enden würde.

1.5.4 : Ein Spielzug endet wenn eine Aussaat in einer leeren Mulde endet ; aber auch wenn er im **Haus** (siehe4.2.5.3) oder in einer unter **kutakatja** (siehe 5.2) stehenden Mulde endet.