

1.5.4: Un mouvement se termine quand l'ensemencement se termine dans un trou vide, mais aussi quand il se termine dans le **nyumba** ou la **maison** (le seul trou carré, voir 4.2.5.3) ou un trou *condamné* par **kutakatja** (voir 5.2).

1.5.5: A la fin du mouvement on passe son tour à l'adversaire.

1.5.6: **Mouvement infini**. Un mouvement peut durer longtemps et très rarement s'avérer infini. Ces mouvements sont interdits et mène à la perte de la partie. Comme le caractère *infini* du mouvement est long à prouver, on le définit au début de la partie.

1.6: **Kuendelea**. Quand l'ensemencement se termine dans un trou non vide et une récolte n'est pas possible, le mouvement continue dans la même direction en vidant entièrement ce trou et en recommençant l'ensemencement à partir du trou suivant dans la même direction. Cette suite d'ensemencements est appelé **kuendelea**.

1.6.1: *Kuendelea*s'arrête si une récolte est possible mais le mouvement continue après la récolte, dans la même direction que le *kuendelea*, à moins que la récolte à été effectuée sur un **kichwa** ou **kimbi** (voir 4.1).

1.6.2: *Kuendelea*s'arrête également si l'ensemencement se termine dans son **nyumba** ou **maison** qui contient au moins six graines et si le joueur n'a pas décidé de le vider (voir 4.2.1.2), ou si celui-ci est condamné (5.2).

1.6.3: *Kuendelea*s'arrête si l'ensemencement se termine dans un trou condamné par **kutakatja**.

1.7: Il y a deux phases au Bao: **kunamua** (première phase) et **mtaji** (deuxième phase).

2: Phase *Kunamua*

2.1: Le jeu débute avec la configuration suivante: il y a six graines dans le **nyumba** et deux graines dans chacun des deux trous suivant sur la droite. Chaque joueur dispose de 22 graines en réserve.

2.1.1: Le premier à jouer est Sud.

2.1.2: Le mouvement commence avec une graine de la réserve qu'il ajoute dans un des deux trous qui contiennent deux graines avec un ensemencement dans la direction choisie, avec l'application de la règle 1.4.1

2.2: **Récolte dans la phase *Kunamua***. Le joueur ajoute une graine de la réserve dans un trou non-vidé en face d'un trou également non-vidé et ensemence selon les règles vu en 1.4.

2.2.1: Un mouvement doit débiter avec une récolte, si possible. Le joueur ajoute une graine dans un de ses trous de la première ligne qui contient déjà au moins une et qui se trouve en face d'un trou de la première ligne adverse qui contient au moins une graine. S'il y a plusieurs trous qui remplissent ces conditions, il peut en choisir un librement. A ce moment il prend toutes les graines contenues dans le trou adverse et ensemence celles-ci à partir d'un de ses propres **kichwa**-s.

2.2.2: Si le trou choisi n'est pas un **kichwa** ou un **kimbi**, il peut choisir à partir de quelle **kichwa** il commence à semer. Sinon il est obligé de commencer du même côté.

2.3: **Kutakata dans la phase *Kunamua***. *Si un joueur ne peut capturer, il est obligé de kutakata. Dans cette phase, kutakata commence avec une graine de la réserve qui est ajoutée dans un trou non-vidé uniquement de la première ligne (voir 1.5.2).*

2.3.1: *Si le seul trou non-vidé est un des kichwa-s, on ne peut kutakata dans la direction de la ligne arrière car ceci viderait la première ligne et la partie serait perdue(voir 1.5.3.1).*

2.3.2: **Kutakata** ne peut débiter du **nyumba** ou **maison** rempli d'au moins six graines, à moins que ce soit le seul trou non-vidé de la première ligne. Dans ce cas, on y ajoute une graine de la réserve et l'on enlève deux que l'on sème dans les deux trous adjacents soit vers la gauche ou vers la droite.

2.3.3: Si le **nyumba** est *perdu*, c'est-à-dire qu'il a été vidé par l'adversaire ou par le propre choix du joueur, et il y a des trous avec plus d'une graine dans la première ligne, on ne peut **kutakata** à partir d'un trou rempli d'une seule graine.

3: Phase *Mtaji*

3.1: La phase **mtaji** commence quand toutes les graines sont sur le plateau.

3.2: Si le **nyumba** n'a pas été vidé dans la première phase, par l'adversaire ou par décision du joueur, il garde son statut jusqu'à la première récolte. Les règles du **kutakatja** (voir 5.1.2) s'appliquent aussi au **nyumba**.

3.3: *Chaque mouvement dans cette phase du jeu commence par le choix d'un trou que l'on vide et dont on sème les graines dans une direction choisie(voir 1.3).*

3.3.1: *On ne peut choisir que des trous contenant au moins deux graines(voir 1.3.2).*

3.3.2: *Si un joueur ne possède plus aucun trou avec au moins deux graines ou si la première ligne est entièrement vidée, il a perdu la partie(voir 1.2).*

3.4: **Récolte dans la phase *mtaji***. Un mouvement dans la phase **mtaji** doit partir d'un trou de la première ou de la deuxième ligne qui contient plus d'une graine et dont l'ensemencement permet une récolte (voir 1.5.1).

3.4.1: La direction de l'ensemencement des graines ainsi récupérées est la même que celle choisie au début du mouvement, à moins que la récolte intervient sur un **kichwa** ou un **kimbi** (voir 4.1).

3.4.2: Il est interdit de capturer à partir d'un trou qui contient plus de 15 graines, même le **nyumba**.

3.5: **Kutakata dans la phase *mtaji***. *Si aucune récolte n'est possible, le joueur doit effectuer un kutakata à partir de sa première ligne(voir 1.5.2).*

3.5.1: Il peut le faire à partir de la deuxième ligne uniquement si aucun trou de sa première ligne contient plus d'une graine.

3.5.2: *Si le seul trou de la première ligne contenant des graines est un kichwa, il ne peut kutakata en direction de la deuxième ligne(voir 1.5.3.1).*

4: Trous spéciaux

4.1: **Kichwa** et **kimbi**. Si une récolte au cours d'un mouvement a lieu sur un **kichwa** ou un **kimbi**, les graines ainsi obtenues doivent être semées à partir du **kichwa** du même côté. La direction initiale peut donc changer.

4.2.: **The maison (Nyumba)**.

4.2.1: **Règles générales**

4.2.1.1: Le **nyumba** est perdu s'il est vidé ou à la première récolte dans la phase **mtaji**.

4.2.1.2: Si un mouvement, commencé par une récolte, se termine dans le **nyumba** pas encore perdu qui contient six ou plus de graines, le joueur peut décider de le vider ou pas, s'il n'y a pas de récolte possible.

4.2.1.3: Toutes les règles se basant sur un **nyumba** rempli de six ou plus de graines, ne s'appliquent pas s'il contient moins, mais à nouveau dès qu'il contient six ou plus.

4.2.2: **Le nyumba pendant la phase *kunamua***. Ces règles complètent les règles générales (voir 4.2.1):

4.2.2.1: Il est interdit de commencer un mouvement sans récolte (**kutakata**) à partir du **nyumba** non perdu qui contient six ou plus de graines.

4.2.2.2: Si le **nyumba** est le seul trou de la première ligne qui contient des graines, le joueur ajoute une graine de la réserve et sème deux graines dans la direction de son choix à partir du **nyumba**.

4.2.2.3: Quand l'ensemencement se termine dans le **nyumba** non perdu:

4.2.2.3.1: Le mouvement **kutakata** se termine s'il contient six ou plus de graines

4.2.2.3.2: Le mouvement de récolte se termine s'il n'y a pas de récolte possible à partir du **nyumba** et si le joueur décide d'arrêter le mouvement.

4.2.3: Le **nyumba** pendant la phase **mtaji**. Règle complétant les règles générales:

4.2.3.1: Si le **nyumba** est encore non perdu pendant la phase **mtaji**, il ne peut être soumis au **kutakatia** (voir 5.1.1.1).

5: Règles spéciales

5.1: **Kutakatja**. Si un joueur doit **kutakata** (mouvement sans récolte) après un **kutakata** de l'adversaire qui menace un seuil de ses trous d'une récolte au coup suivant, il n'a pas le droit de vider ce trou. Il est *condamné* par **kutakatja**, c'est-à-dire bloqué.

5.1.1: Un trou ne peut être *condamné* par **kutakatja** s'il est:

5.1.1.1: Le **nyumba** encore possédé, c'est-à-dire non perdu ou:

5.1.1.2: Le seul trou contenant des graines de la première ligne ou:

5.1.1.3: Le seul trou contenant plus d'une graine de la première ligne.

5.2: Si le **kuendelea** se termine dans un trou *condamné* par **kutakatja**, le mouvement est terminé.

Appendice

Système d'annotation: Les mouvements sont indiqués par la ligne (**A, B, a, b**) et le numéro du trou de départ (1-8). La direction du mouvement est indiqué par < ou >. Quand le joueur décide de jouer le **nyumba**, on ajoute un +. Un **kutakata** est indiqué par un * , un **kutakatja** par **.

Dans la phase **kunamua**, l'indication de la ligne n'est pas obligatoire. Si le trou de récolte est un **kichwa** ou **kimbi**, l'indication de la direction n'est pas obligatoire.

L'indication de la direction est relative au joueur qui a effectué le mouvement, dans le sens du mouvement de la main après la mise en jeu de la première graine dans la phase **kunamua** ou après avoir vidé un trou dans la phase **mtaji**. Pour un mouvement de récolte dans la phase **kunamua**, la direction indique soit le **kichwa** de gauche (<) ou de droite (>), selon le choix du joueur.

Un protocole de jeu comporte un en-tête avec les informations du jeu et une ligne par coup (un mouvement chacun). Chaque ligne est constituée par le numéro du coup joué, puis un double-point, un espace, le mouvement de Sud (celui qui ouvre), un espace, le mouvement de Nord et un double-point après lequel des commentaires peuvent être ajoutés.

(Révisé et modifié à partir de: www.fdq.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/rules.html, traduit par Roland Hahn)

JOUEZ AVEC NOUS, VISITEZ NOTRE SITE: www.kibao.org/

K.I.B.A.-KLUBO INTERNACIA DE BAO-AMANTOJ
(Club International d'Amateurs de Bao)

K.I.B.A.- Klubo Internacia de Bao-Amantoj

www.kibao.org

1: Règles Générales

1.1: **But du jeu.** Le but du jeu de **Bao la Kiswahili** est de vider la première ligne de l'adversaire ou de le priver de tout mouvement légal.

1.2: **Fin de la partie.** La partie est fini dans une des situations suivantes:

1.2.1: La première ligne d'un joueur est vide (même avant la fin d'un mouvement de semer).

1.2.2: Un joueur ne peut plus effectuer de mouvement de semer.

1.3: **Semer.** Le mouvement de base du Bao est de semer des graines. Il consiste à distribuer au moins deux graines, une par une, dans les trous consécutives du propre champ de jeu qui se compose des deux lignes devant le joueur. Ceci est possible dans les deux directions mais la direction du début d'un mouvement de semer doit être poursuivie. Le mouvement de semer à toujours un trou de départ, au minimum deux graines à semer, une direction et un trou de fin du mouvement.

1.3.1: En semant la direction ne peut changer que si l'on termine avec une **récolte** (voir 1.4.5.4.1) dans un **kichwa** ou **kimbi**.

1.3.2: On ne peut pas semer à partir d'un trou avec une seule graine.

1.4: **La récolte (capture).** On récolte dans la première ligne du champ adverse. On peut capturer uniquement si l'ensemencement se termine dans un trou qui n'est pas vide, dans la première ligne de son propre champ, et si ce trou se trouve en face d'un trou adverse rempli d'au moins une graine. Ces graines s'appellent **mtaji**.

1.4.1: On est obligé de capturer si l'on a la possibilité.

1.4.2: La récolte consiste dans le vidage complet du trou adverse dont l'on sème le contenu immédiatement dans son propre champ. Ceci toujours à partir d'un des deux trous à l'extrémité de sa propre première ligne que l'on appelle **kichwa**.

1.4.3: La direction du début du mouvement doit être maintenue. Au départ elle est choisi par le joueur.

1.4.4: Si le mouvement commence à partir du **kichwa** de gauche, il se dirige vers la droite, à partir du **kichwa** de droite, il se dirige vers la gauche.

1.4.5: Si la récolte s'effectue sur le **kichwa** ou **kimbi** de gauche, l'ensemencement doit partir du **kichwa** de gauche, sur le **kichwa** ou **kimbi** de droite, du **kichwa** de droite (voir 4.1).

1.5: **Mouvement.** Un mouvement de Bao se compose de séquences d'ensemencement et de récolte enchaînées par un joueur.

1.5.1: Un mouvement doit débiter par une récolte si c'est possible.

1.5.2: Si aucune récolte n'est possible, le joueur peut débiter un mouvement à partir d'un trou de sa première ligne qui contient plus qu'une graine. Uniquement si aucun trou ne contient plus qu'une graine, il peut débiter de la deuxième ligne.

1.5.3: Si le mouvement ne débute pas par une récolte, celle-ci n'est plus permise pendant toute la durée du mouvement. Ce genre de mouvement est appelé **kutakata**.

1.5.3.1: Si le seul trou de la première ligne qui contient des graines est un **kichwa**, **kutakata** ne peut être effectué en direction de la deuxième ligne, car en cas de première ligne vidée la partie est perdue, même si à la fin du mouvement il y aurait à nouveau des graines.