

- 1.5.3: Als een speler bij aanvang niet kan beginnen met oogsten, dan is gedurende de rest van deze speelbeurt oogsten niet toegestaan. Deze zet wordt kutakata genoemd.
- 1.5.3.1: Als de enige gevulde kuil op de voorste rij een kichwa is, dan mag de speler de kutakata niet naar de achterste rij uitvoeren. (Omdat de voorste rij dan leeg zou zijn en de speler heeft verloren. Zelfs als de zet alsnog eindigt in de voorste rij.
- 1.5.4: Een speelzet stopt als het zaaien eindigt in een lege kuil, maar kan ook eindigen bij het huis (zie 4.2.5.3) of bij een kutakata-kuil (zie 5.2).
- 1.5.5: Als de speler klaar is met zijn zet, mag de tegenstander.
- 1.5.6: **Oneindige zetten.** Een zet kan lang duren en soms zelfs eeuwig. Deze oneindige zetten zijn illegaal. Als er geen eindige zet beschikbaar is, heeft de speler het spel verloren. Omdat het lang kan duren voor oneindigheid van een is aangeetoond, moet de zet aan het begin van de beurt worden vastgesteld als "een oneindige beweging".
- 1.6: **Kuendelea.** Als een zaairoede eindigt in een niet lege kuil (na het zaaien ligt er meer dan één zaadje in de kuil) en een oogst is niet mogelijk (omdat de tegenstander geen zaden heeft in de tegenoverliggende kuil), dan gaat de speler in dezelfde richting verder met alle zaden uit die kuil. De speler pakt de zaden en gaat in de eerder gekozen richting verder met zaaien in de volgende kuil. Deze voortzetting van het zaaien heet kuendelea.
- 1.6.1: Kuendelea stopt als een oogst weer mogelijk is. De speler vervolgt zijn beurt met de oogst, waarbij de richting van het zaaien van de ge oogste zaden hetzelfde is als de richting van kuendelea. Tenzij de oogst plaatsvindt op het kichwa of kimbi (zie 4.1).
- 1.6.2: Kuendelea stopt als het zaaien eindigt in het huis van de speler dat zes of meer zaden bevat en de speler het huis niet mag spelen (zie 4.2.2.3).
- 1.6.3: Kuendelea stopt als het zaaien eindigt in een kutakata-kuil.
- 1.7: Er zijn twee fasen in Bao: kunamua (eerste fase) en mtaji (laatste fase).
- 2: Kunamua fase**
- 2.1: Het spel begint met de **kunamua** fase en de volgende bordindeling: zes zaden in **nyumba** Zuid, twee zaden in de kuil aan de rechterkant van de **nyumba** en weer twee zaden in de volgende kuil aan de rechterkant. Hetzelfde geldt voor **nyumba** Noord en in de opeenvolgende kuilen naar rechts (vanuit Noord bekeken). Elke speler heeft 22 zaden in opslag (buiten het speelveld).
- 2.1.1: De eerste speler is Zuid.
- 2.1.2: De speler start met het zaaien van een zaadje uit zijn voorraad en plaatst deze in een kuil met minstens één zaadje. (Let op: later in het spel moeten er minstens twee zaden in een kuil liggen, zie regel 2.3.3). Dit is de eerste zaatbeurt en heeft nog geen richting. Let op, vergeet niet regel 1.4.1: als een speler kan slaan, is hij verplicht te slaan.
- 2.2: **Oogsten in kunamua fase.** De speler neemt een zaadje uit zijn voorraad en begint met zijn speelbeurt (zie 1.4)
- 2.2.1: Elke zet moet beginnen met een oogst, als dat mogelijk is. Dus als een niet lege (ten minste één zaadje) kuil op de voorste rij zich tegenover een niet lege kuil op de voorste rij van de tegenstander bevindt, dan moet de speler een zaadje in die kuil leggen om vervolgens alle zaden uit de kuil van de tegenstander te nemen en deze aan de eigen kant van het bord te zaaien vanaf een van de **kichwa**-s.
- 2.2.2: Als de oogstkuil niet een **kichwa** of **kimbi** is, mag de speler kiezen in welke **kichwa** hij begint met zaaien. Aangezien de speler het zaadje uit zijn voorraad heeft gepakt is er nog geen richting bepaald en mag hij de richting bij de tweede zaatbeurt zelf kiezen.
- 2.3: **Kutakata in kunamua fase.** Als een speler niet kan oogsten, is er sprake van **kutakata**. In **kunamua**, **kutakata** begint met het zaaien van een zaadje uit de voorraad van de speler in een niet lege kuil in de voorste rij. In het geval van **kutakata** mag de speler niet starten in de achterste rij (zie 1.5.2).
- 2.3.1: Als de enige gevulde kuil op de voorste rij een van de **kichwa**-s is, dan mag de speler de **kutakata** niet uitvoeren in de richting van de achterste rij (omdat de voorste rij dan leeg zal zijn en de speler het spel heeft verloren 1.5.3.1).
- 2.3.2: **Kutakata** kan niet starten vanaf het huis van de speler met zes of meer zaden, tenzij het de enige gevulde kuil is in de voorste rij. Als het de enige gevulde kuil op de voorste rij is, dan moet de speler een zaadje uit zijn voorraad in het huis plaatsen, waarna hij twee zaden uit zijn huis neemt en deze naar links of rechts verspreidt.
- 2.3.3: Als het huis niet meer bestaat en als er kuilen met meer dan een zaad op de voorste rij zijn, mag **kutakata** niet beginnen vanuit een kuil met slechts één zaadje.
- 3: Mtaji fase**
- 3.1: De **mtaji** fase begint als alle zaden op het bord liggen. Spelers hebben dus geen zaden meer op voorraad.
- 3.2: Als het huis is nog steeds in het bezit van de speler blijft zo totdat deze wordt geleegd. Alleen de algemene regels voor het huis blijven van toepassing. De **kutakata** regel (zie 5.1.2) is niet van toepassing op het huis.
- 3.3: Elke zet in de **mtaji** fase begint met het selecteren van een kuil en het zaaien van de zaden in een gekozen richting (zie 1.3).
- 3.3.1: In de **mtaji** fase mogen spelers alleen kuilen spelen die meer dan één zaadje bevatten (zie 1.3.2).
- 3.3.2: Als beide rijen van een speler alleen kuilen bevat met één zaadje of als de voorste rij helemaal leeg is, heeft deze speler het spel verloren (zie 1.2).
- 3.4: Oogsten in de **mtaji** fase. Een zet in de **mtaji** fase start vanuit een kuil op de voorste of achterste rij die meer dan één zaad bevat, en waarvan het aantal zaden in de kuil leidt tot een oogst door ze naar links of rechts te verspreiden (zie 1.5.1).
- 3.4.1: De richting van het zaaien van ge oogste zaden is dezelfde als de geselecteerde richting bij de start van de speelbeurt. Tenzij de speler oogst met een **kichwa** of **kimbi** (zie 4.1).
- 3.4.2: Het is niet toegestaan om de oogst te beginnen met een kuil dat meer dan 15 zaden bevat, ook al is het **nyumba**.
- 3.5: **Kutakata** in de **mtaji** fase. Als de speler niet kan oogsten, moet hij **kutakata** spelen vanaf de voorste rij (zie 1.5.2).
- 3.5.1: De speler mag alleen met de achterste rij beginnen als alle kuilen in de voorste rij niet meer dan één zaadje bevatten
- 3.5.2: Als de enige gevulde kuil op de voorste rij een **kichwa** is, mag de speler niet **kutakata** naar achteren spelen (zie 1.5.3.1)
- 4: Speciale pits**
- 4.1: **Kichwa** en **kimbi**. Als een zaairoede eindigt met een oogst in een **kichwa** of **kimbi**, moet de speler de ge oogste zaden beginnen vanaf het dichtstbijzijnde **kichwa**. De richting kan dus veranderen tijdens een speelbeurt.
- 4.2: Het huis (Nyumba).**
- 4.2.1: Algemene regels
- 4.2.1.1: Spelers verliezen hun huis als de tegenspeler deze oogst of als de speler besluit het huis uit te spelen

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

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

## 1: Algemeen Reglement

- 1.1: Doel van het spel.** Het doel van **Bao la Kiswa** is de voorste rij van de tegenstander leeg te spelen of het voor de tegenstander onmogelijk te maken om nog een zet te kunnen doen
- 1.2: Einde van het spel.** Het spel eindigt als:  
1.2.1: de voorste rij van een speler leeg is (zelfs al is dit tijdens zijn beurt) of  
1.2.2: een speler geen zetten meer kan doen
- 1.3: zaaien.** De basisactie van Bao is het zaaien van de zaden. Zaaien is het proces waarbij de speler ten minste twee zaden één voor één uitzaait in opeenvolgende kuilen van de eigen speelrijen (de dichtstbijzijnde twee rijen van het bord). Dit kan in de richting van de klok mee of tegen de klok in. Elke zaaiactie heeft een beginkuil, ten minste twee zaden te zaaien, een richting waarin je zaait, en een eindkuil.
- 1.3.1: Tijdens het zaaien mag de richting niet veranderen, tenzij de zaai eindigt met een oogst (zie 1.4.5, 4.1) in een **kichwa** of **kimbi**.
- 1.3.2: Het is niet toegestaan om een zaalbeurt te beginnen met een enkel zaadje
- 1.4: Oogst (Vangst).** Een speler krijgt zaden in zijn bezit door ze te oogsten uit het veld van de tegenspeler. Oogsten is alleen toegestaan als de zaalbeurt eindigt in een niet lege kuil (na het zaaien ligt er meer dan één zaadje in de kuil) op de voorste rij, tegenover een niet lege (ten minste één zaad) kuil van de tegenstander op zijn voorste rij. Deze zaden worden **mtaji** genoemd.
- 1.4.1: Als een speler kan slaan (oogsten), moet hij dat doen.
- 1.4.2: De oogst in Bao bestaat uit het nemen van alle zaden uit de tegenoverliggende kuil in de voorste rij van de tegenstander. De speler moet de geogste zaden direct uitzaaien aan de eigen kant van het bord, te beginnen bij een van de **kichwa**-s (de meest linkse en meest rechtse velden op de voorste rij)
- 1.4.3: De gekozen zaairichting moeten worden voortgezet tijdens de beurt. In de speel fase **kunamua** mag de speler bij aanvang van de zet de richting kiezen.
- 1.4.4: Als de speler aan de linker **kichwa** van het bord begint, is de zaairichting met de klok mee. De speler zaait de verworpen zaden van links naar rechts uit op de voorste rij. Als het zaaien begint bij de rechter **kichwa**, is de zaairichting tegen de klok in (van rechts naar links).
- 1.4.5: Als de speler de zaden oogst uit de kuil tegenover de linker **kichwa** of **kimbi**, moet hij/zij bij de linker **kichwa** beginnen met zaaien. Als de oogst tegenover de rechter **kichwa** of **kimbi** plaatsvindt, moet het zaaien beginnen bij de rechter **kichwa** (zie 4.1).
- 1.5: Een speelbeurt.** Een beurt bestaat uit een opeenvolging van zaaien en oogsten door een speler.
- 1.5.1: De speelbeurt moet beginnen met een oogst, als dat mogelijk is.
- 1.5.2: Als een speler geen velden met zaden tegenover zich heeft, kan hij niet slaan. Als een speler niet kan oogsten aan het begin van zijn beurt, mag hij beginnen met een kuil op de voorste rij, waarin zich meer dan één zaadje bevindt. Zolang het huis (zie 4.2) bestaat, mag de speler ook spelen met een veld op de voorste rij waar zich een enkel zaadje in bevindt (zie regel 2.3.3). Alleen als alle kuilen van de voorste rij minder dan twee zaden hebben en het huis nog bestaat, mag de speler met de achterste rij spelen.

4.2.1.2: Als een speler heeft geogst en de verspreiding van de zaden eindigt in zijn huis met daarin zes of meer zaden, mag de speler bepalen of hij zijn huis gaat uitspelen. Tenzij de speler zijn tegenspeler kan slaan (omdat er zaden liggen in de kuil tegenover het huis van de speler)

4.2.1.3: Alle regels voor het huis die zeggen "zes of meer zaden" zijn niet van toepassing als het huis minder dan zes zaden bevat, maar gelden wel als het huis later alsnog zes of meer zaden bevat.

4.2.2: Het huis tijdens de kunamua fase. De volgende regels gelden naast de algemene regels:

4.2.2.1: Het is niet toegestaan om een zet te starten zonder te oogsten (kutakata) vanuit het huis met zes of meer zaden

4.2.2.2: Als het de enige gevulde kuil op de voorste rij is, dan moet de speler een zaadje uit zijn voorraad in het huis plaatsen, waarna hij twee zaden uit zijn huis neemt en deze naar links of rechts verspreidt.

4.2.2.3: Als de speler nog steeds in het bezit is van de nyumba en het zaaien eindigt in de nyumba dan:

4.2.2.3.1: eindigt de zet in het geval van kutakata en het huis zes of meer zaden bevat

4.2.2.3.2: eindigt de zet in het geval van een oogstbeurt, maar oogsten niet mogelijk is en de speler ervoor kiest om zijn huis niet uit te spelen.

4.2.3: Het huis tijdens de mtaji-fase. De volgende regels gelden naast de algemene regels:

4.2.3.1: Als een speler zijn huis nog bezit, kan deze niet worden meegenomen in kutakata (zie 5.1.1.1).

## 5: Speciale regels

5.1: Kutakata. Als een speler moet spelen volgens kutakata, nadat de tegenstander ook kutakata heeft gespeeld en precies één slaagkans heeft gecreëerd, mag de speler zijn bedreigde kuil niet uilopen (en daarmee leeghalen). Deze kuil is 'gekutakata'd. De tegenstander kan in de volgende beurt de kuil dus oogsten

5.1.1: Maar een kuil kan niet worden gekutakata'd als het:

5.1.1.1: een nog bestaand huis is, of

5.1.1.2: de enige bezette kuil is in de voorste rij, of

5.1.1.3: de enige kuil is met meer dan een zaad in de voorste rij.

5.2: Als kuendelea eindigt in een gekutakata'de kuil, eindigt de speelbeurt.

## AANHANGSEL

Notatiesysteem

Zetten worden aangeduid door de rij (**A**, **B**, **a**, **b**) en het nummer van de kuil van waaruit de zet begint (**1** - **8**).

De richting van het zaaien wordt aangeduid met '<' of '>'. Wanneer een speler beslist om zijn huis te spelen, wordt een '+' toegevoegd bij de zet. Een **kutakata**-zet wordt aangegeven met een asterisk '\*', een **kutakata**-zet met twee sterretjes '\*\*'.

In de **kunamua** fase kan de rij indicatie worden weggelaten. Als de geslagen kuil een **kichwa** of **kimbi** is, kan de richtingaanwijzer worden weggelaten.

De richtingaanwijzer is ten opzichte van de speler die aan de beurt is. Het geeft de richting aan waarin de hand beweegt nadat de speler het eerst zaadje in de kunamua-fase heeft gespeeld of na het oppakken van de zaden uit een kuil in de **mtaji**-fase. Dus in een oogstzet tijdens de **kunamua**-fase geeft de richting aan of de linker of rechter **kichwa** is gekozen als startpunt.

Een beschrijving van het spelverloop bestaat uit introductie over het spel en de spellijn. Elke zet begint met het nummer, daarna een dubbele punt, een spatie, de zet voor Zuid, een spatie, de zet van speler Noord en een puntkomma. Na de puntkomma kunnen opmerkingen worden toegevoegd.

**(Herzien en aangepast door Nino Vessella en vertaald door Laurine Holijer uit het origineel:**

[www.fdg.unimaas.nl/educ/Donkers/games/Bao/rules.html](http://www.fdg.unimaas.nl/educ/Donkers/games/Bao/rules.html))

Spel met ons mee en bezoek onze website: **WWW.KIBAO.ORG!**

**K.I.B.A. - KLUBO INTERNACIA DE BAO AMANTOJ**