

1: Regole generali

- 1.1: **Scopo del gioco.** Lo scopo del Bao la Kiswahili è svuotare la riga frontale dell'avversario o rendergli impossibile muovere.
- 1.2: **Fine del gioco.** Il gioco termina al verificarsi di una delle seguenti condizioni:
 - 1.2.1: la riga frontale di uno dei giocatori si svuota (anche prima che termini la mossa)
 - 1.2.2: uno dei giocatori non può muovere.
- 1.3: **Semina.** La mossa del Bao consiste in una o più semine successive. La semina consiste nel depositare in senso orario o antiorario due o più semi, uno alla volta, in buche consecutive del proprio campo di semina, che consiste nelle due righe della tavola più vicine. Ciascuna semina ha una buca di partenza, due o più semi da seminare, un senso di semina e una buca di arrivo
- 1.3.1 Durante la semina la direzione non può essere modificata, a meno che la semina non termini con un raccolto (vd 1.4.5, 4.1) in una delle due buche all'estremità sinistra o destra della riga frontale, chiamate *kichwa* e *kimbi*. (vd 4.1)
- 1.3.2: Non è permesso seminare un solo seme.
- 1.4: **Il raccolto (cattura).** La cattura nel Bao consiste in un raccolto nel campo avversario. Il raccolto può avvenire solo e soltanto se una semina termina in una propria buca non vuota (con almeno un seme oltre a quello appena seminato) della riga frontale che ha di fronte una buca non vuota (con almeno un seme) della riga frontale dell'avversario; questi semi si chiamano *mtaji*.
 - 1.4.1: Se un giocatore può raccogliere, è obbligato a farlo.
 - 1.4.2: Il raccolto consiste nel prendere tutti i semi dalla buca dell'avversario e nel seminarli subito nel proprio campo iniziando da una delle proprie *kichwa*.
 - 1.4.3: Il senso di semina del raccolto deve essere lo stesso che si aveva all'inizio della mossa. In caso in cui ancora non se ne abbia uno (fase *kunamua*) esso può essere scelto dal giocatore.
 - 1.4.4: Se una semina inizia dalla *kichwa* sinistra il suo senso è orario (sinistra-destra), se inizia dalla *kichwa* destra il suo senso è anti-orario (destra-sinistra).
 - 1.4.5: Se il raccolto avviene nella *kichwa* o *kimbi* sinistra la semina deve iniziare dalla *kichwa* sinistra. Se esso avviene nella *kichwa* o *kimbi* destra la semina deve iniziare dalla *kichwa* destra (vd 4.1).
- 1.5: **Mossa.** Una mossa nel Bao è una sequenza di semine e di raccolti..
 - 1.5.1: Una mossa deve iniziare con un raccolto, se ve n'è almeno uno.
 - 1.5.2: Se non vi sono raccolti da poter fare allora una mossa può iniziare da una buca con più di un seme della riga frontale. Soltanto se tutte le buche non vuote della riga frontale hanno un solo seme allora è possibile iniziare dalla riga posteriore.
 - 1.5.3: Se una mossa non inizia con un raccolto, allora durante tutta la mossa non è più possibile raccogliere. Questa mossa si chiama *kutakata*.
 - 1.5.3.1: Se l'unica buca non vuota della riga frontale è una *kichwa*, non si può eseguire il *kutakata* verso la riga posteriore (altrimenti si svuoterebbe la riga frontale e si perderebbe; anche se la mossa finisce nella riga frontale. vd 1.2.1).

- 4.2.1.2: Durante una mossa iniziata con un raccolto se una semina termina nella **casa** contenente almeno sei semi il giocatore, in mancanza di un raccolto, può decidere se continuare a seminare svuotandola, oppure fermarsi.
 - 4.2.1.3: Tutte le regole relative alla **casa** in cui è specificato "almeno sei semi" ovviamente non si applicano se essa ha meno di sei semi, ma rientrano in vigore se essa ritorna ad almeno sei semi.
 - 4.2.2: **La casa nella fase *kunamua*.** Sono valide le regole generali 4.2.1 più le seguenti:
 - 4.2.2.1: Non è permesso iniziare una mossa senza raccolti (*kutakata*) dalla **casa** contenente almeno sei semi.
 - 4.2.2.2: Se la **casa** è l'unica buca non vuota della riga centrale dopo avervi depositato il seme preso dal granaio se ne prendono due e si semina iniziando dalla buca alla sua destra o da quella alla sua sinistra..
 - 4.2.2.3: Se il giocatore ancora possiede la *nyumba* e una semina termina in essa la mossa termina se essa è iniziata senza un raccolto (*kutakata*) e se la **casa** contiene almeno sei semi.
 - 4.2.3: **La casa nella fase *mtaji*.** Sono valide le regole generali 4.2.1 più la seguente:
 - 4.2.3.1: Una **casa** ancora posseduta dal giocatore nella fase *mtaji*, non può essere soggetta a *kutakata*.
 - 5: **Regole particolari**
 - 5.1: ***Kutakata*.** Se un giocatore deve eseguire un *kutakata*, dopo che l'avversario eseguendo un *kutakata* lo ha lasciato con una sola buca i cui semi l'avversario dovrà raccogliere, il giocatore non può svuotare questa buca, cioè non può iniziare da essa il *kutakata*. Si dice che la buca è soggetta a *kutakata*.
 - 5.1.1: Tuttavia, una buca non può essere soggetta a *kutakata*, cioè l'avversario può svuotarla, se è la **casa** o se è l'unica buca occupata della sua riga frontale o se è l'unica buca contenente più di un seme.
 - 5.1.2: Se nella fase *mtaji* la **casa** ancora posseduta dal giocatore non può essere sottoposta a *kutakata*.
 - 5.2: Se una semina termina in una buca sottoposta a *kutakata* il giocatore si ferma e il turno passa all'avversario.
 - ATTENZIONE: La regola di *kutakata* non è applicata durante il torneo**
- APPENDICE**
- Sistema notazionale** Le mosse sono indicate con la riga ('A', 'B', 'a', 'b') e il numero della buca da cui inizia la mossa ('1'-8). Il senso della mossa è indicato con < oppure >. Quando un giocatore decide di giocare la casa, si aggiunge '+' alla mossa. Un *kutakata* si indica con un asterisco '*', un *kutakata* si indica con due asterischi '**'. Nella fase *kunamua* stage, l'indicazione della riga può essere omessa. Se il raccolto avviene in una *kichwa* o una *kimbi*, il senso può essere omesso.
- L'indicatore di senso è relativo al giocatore di turno. Esso indica il senso in cui la mano si muove dopo aver messo il primo seme nella fase *kunamua* oppure dopo aver preso i semi da una buca nella fase *mtaji*. Quindi, in caso di un raccolto durante la fase *kunamua*, il senso indica se è stato scelto di iniziare a seminare dalla *kichwa* di sinistra (<) oppure di destra (>).
- La trascrizione di una partita consiste in una intestazione contenente le informazioni relative alla partita e una linea per ogni coppia di mosse. La linea inizia con un numero progressivo seguito da un duepunti, uno spazio la mossa Sud, uno spazio, la mossa Nord e un puntoe virgola. Dopo il puntoe virgola si può aggiungere un commento. (Traduzione dell'originale fortemente modificato: www.fdg.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/rules.html)

1.5.4: Una mossa termina se una semina finisce in una buca vuota, ma può terminare anche se si finisce nella **casa** (vd 4.2.5.3) o in una buca in situazione di **kutakata** (vd 5.2).

1.5.5: Al termine di una mossa il turno passa all'avversario.

1.5.6: **Mosse infinite**. Una mossa può durare molto e può essere infinita. Tuttavia, queste mosse infinite non sono valide. Se un giocatore ha solo mosse infinite, perde la partita. Poiché queste mosse infinite, anche se praticamente rarissime, non sono dimostrabili proprio per la loro durata, all'inizio di ciascuna partita si stabilisce il criterio per definire la mossa infinita.

1.6: **Kuendelea**. Se una semina termina in una buca non vuota (cioè, dopo aver seminato vi sono due o più semi) e non è possibile fare un raccolto nel campo avversario, allora la mossa continua nello stesso senso, cioè si prendono tutti i semi di questa buca e si seminano nello stesso senso iniziando dalla buca successiva. Questa continuazione si chiama **kuendelea**.

1.6.1: **Kuendelea** termina se è possibile raccogliere nel campo avversario. La mossa continua con il raccolto. Il senso di semina del raccolto è lo stesso del **Kuendelea**, a meno che il raccolto non sia avvenuto nella **kichwa** o nella **kimbi** (vd 4.1).

1.6.2: **Kuendelea** termina se la semina finisce nella **casa** contenente sei o più semi se il giocatore decide (vd 4.2.1.2) di non giocare la **casa** o se non può giocarla (vd 4.5.2).

1.6.3: **Kuendelea** termina se la semina finisce in una buca in stato di **kutakata**.

1.7: Il Bao si divide in due fasi: **kunamua** (fase iniziale) e **mtaji** (fase finale).

2: Fase **kunamua**

2.1: La partita inizia con la fase **kunamua** la cui configurazione è la seguente: vi sono sei semi in ciascuna delle case e due semi in ciascuna delle due buche a destra di ciascuna **casa**. Ogni giocatore ha 10 semi nel campo e 22 semi nel granaio.

2.1.1: Il primo a muovere è chiamato Sud.

2.1.2: La mossa del giocatore inizia con il seminare nel proprio campo un seme preso dal granaio. Rispettando la regola 1.4.1. Questa è la prima semina della mossa e non ha un senso di semina.

2.2: **Il raccolto nella fase **kunamua****.

2.2.1: La mossa deve iniziare con un raccolto, quindi se è possibile raccogliere il giocatore deposita il seme nella buca di cattura, prende tutti i semi della buca del suo avversario e li semina nel proprio campo (vd 1.4).

2.2.2: Se la buca da cui ha raccolto i semi dell'avversario non è una **kichwa** né una **kimbi**, il giocatore può scegliere da quale **kichwa** seminare il raccolto. Avendo preso il seme dal granaio, il giocatore non aveva un senso di semina, quindi lo può scegliere con questa **seconda** semina.

2.3: **Kutakata nella fase **kunamua****. *Che il giocatore non può raccogliere, deve effettuare un **kutakata**. Nella fase **kunamua**, **kutakata** inizia seminando un seme preso dal granaio in una buca non vuota della riga frontale. Non si può iniziare un **kutakata** dalla riga posteriore.* (vd 1.5.2)

2.3.1: *Che l'unica buca non vuota della riga frontale è una delle **kichwa**, allora non si può eseguire un **kutakata** verso la riga posteriore* (vd 1.5.3.1).

2.3.2: **Kutakata** non può iniziare dalla **casa** contenente sei o più semi, a meno che essa sia l'unica buca non vuota della riga frontale. In questo caso il seme preso dal granaio si deposita in essa e si seminano solo due dei suoi semi verso sinistra o verso destra.

2.3.3: Se si perde la **casa** e se nella riga frontale vi sono buche con due o più semi il **kutakata** non può iniziare da una buca con un solo seme.

3: Fase **mtaji**

3.1: La fase **mtaji** inizia quando tutti i semi sono sulla tavola.

3.2: Se la **casa** è ancora in possesso del giocatore essa resta tale fin quando non viene svuotata. Ad essa continuano ad essere applicate solo le sue regole generali e non può essere soggetta a **kutakata** (vd 5.12).

3.3: *Se mossa nella fase **mtaji** inizia con la scelta di una buca con più di un seme e seminandone il contenuto in una dei due semi, a scelta* (vd 1.3)

3.3.1: *Nella fase **mtaji**, una mossa può iniziare solo da buche che hanno più di un seme* (vd 1.3.2).

3.3.2: *Che le buche di ambidue le righe di un giocatore contengono solo un seme o se quelle della riga centrale ruotano questo giocatore perde la partita* (vd 1.2).

3.4: **Il raccolto nella fase **mtaji****. *Una mossa nella fase **mtaji** deve iniziare da una buca della riga frontale o posteriore a condizione che il suo contiguo permetta un raccolto nel campo avversario* (vd 1.5.1).

3.4.1: Il senso di semina dei semi raccolti dal campo avversario deve essere lo stesso di quello scelto all'inizio della mossa, a meno che il raccolto non sia avvenuto nella **kichwa** o nella **kimbi** (vd 4.1).

3.4.2: Non è permesso raccogliere iniziando una mossa da una buca contenente più di 15 semi, anche se si tratta della **nyumba**.

3.5: **Kutakata nella fase **mtaji****. *Che non è possibile iniziare la mossa con un raccolto, si deve scegliere una buca della riga frontale per una semina **kutakata*** (vd 1.5.2).

3.5.1: Si può scegliere una buca della riga posteriore solo se le buche non vuote della riga frontale contengono soltanto un seme.

3.5.2: *Che l'unica buca non vuota della riga frontale è una **kichwa**, non si può eseguire il **kutakata** verso la riga posteriore* (vd 1.5.3.1).

4: Buche particolari

4.1: **Kichwa** e **kimbi**. Se una semina termina con una cattura in una **kichwa** o una **kimbi** la semina dei semi raccolti nel campo avversario deve iniziare dalla **kichwa** più vicina, in questo caso il senso potrebbe cambiare.

4.2: **La casa (Nyumba)**.

4.2.1: **Regole generali**

4.2.1.1: Un giocatore perde la propria **casa** se essa viene svuotata dal giocatore stesso o dall'avversario con un raccolto.

