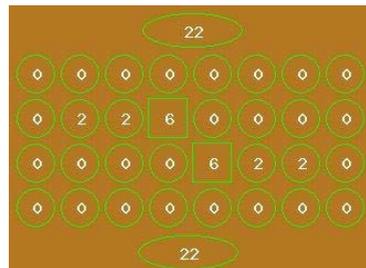


BAO LA KISWAHILI: BAO SWAHILI

Nella variante dell'Africa orientale si inizia mettendo soltanto venti semi nel tavoliere, i restanti semi (la riserva o granaio) si mettono uno alla volta in 44 turni (o 22 mani). Quando tutti i semi si trovano nel tavoliere il gioco segue le regole della variante più semplice, "bao per principianti".



All'inizio, ciascun giocatore mette sei semi nella buca a destra del centro della propria fila interna (quinta buca dalla propria sinistra) e due semi in ciascuna delle due buche adiacenti andando verso destra (la testa di destra resta vuota). La buca con sei semi è la *casa* ("nyumba" in swahili) del giocatore.

Il giocatore che inizia prende un seme dal proprio granaio e lo semina in una delle due buche a destra della *casa*; poiché queste non sono *buche di cattura* deve prendere tutti e tre i semi della buca scelta e seminarli verso destra o verso sinistra.

Se il secondo giocatore ha una *buca di cattura* **deve** mettere uno dei suoi semi del granaio in questa buca in modo da catturare i semi dell'avversario. I semi catturati devono essere seminati iniziando da una delle sue *teste* (la prima buca a destra o a sinistra). Se vi sono più buche di cattura e una di essa è la *casa* è saggio scegliere questa, altrimenti si permette all'avversario di catturarla.

Ciascun giocatore, a turno, prende un seme dal suo granaio e lo semina in una delle sue buche non vuote secondo le seguenti regole:

1. Se esistono *buche di cattura* è **obbligatorio** iniziare da una di esse
2. Se non si può catturare già con la prima semina, non sono permesse eventuali catture che dovessero essere possibili nelle semine successive durante lo stesso turno ("kutakasa", *mossa senza cattura*).
3. Fin quando si hanno semi in mano (granaio) non si può iniziare a seminare dalla fila esterna o inferiore, dove però si prosegue nel caso in cui si arrivi a una delle estremità della fila interna.
4. Non si può mai iniziare una *mossa senza cattura* ("kutakasa") dalla propria *casa* (quinta buca da sinistra).
5. Se si hanno semi solo nella *casa* si deve mettere il seme preso dal granaio nella casa e invece di prendere tutti i suoi semi, svuotandola, come si farebbe con un'altra buca, se ne prendono solo due semi e si seminano questi (quindi si mettono nelle due buche a destra o a sinistra della casa).
6. Se, durante una cattura l'ultimo seme cade nella propria *casa*, si può scegliere di continuare a seminare, svuotando la casa, oppure di passare il turno; nel caso si continuasse a seminare si perderebbe la casa e la volta successiva non si avrebbe più questa possibilità di scelta.

La prima fase (che si chiama "kunamua", cioè "sciogliere, districare") del gioco dura fino alla fine dei granai. Ovviamente il gioco può finire prima!

Se nessuno ha vinto nella prima fase del gioco, si passa alla seconda fase seminando dai *capitali* ("mtaji", vedi *'mossa con cattura'*), se questo non è possibile si deve giocare secondo le regole della *mossa senza cattura* ("kutakasa"). Questa seconda fase si chiama "mtaji", perché le mosse principali sono catture tramite capitali.

Se uno dei giocatori vince durante la prima fase si dice che costui ha vinto "mkononi" ("in mano"), perché i giocatori hanno ancora i semi in mano (i granai).

VISITATE IL SITO WWW:SWAHILI.IT/BAO E GIOCATE CON NOI!
KIBA - KLUBO INTERNACIA DE BAO AMANTOJ



LA REGOLE DEL BAO

Le seguenti regole riguardano la variante di Zanzibar o *Bao la Kiswahili*.

TAVOLA E PEZZI.

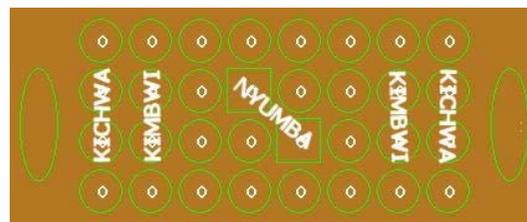
La parola Bao in swahili significa semplicemente "tavola" e è la tavola di legno usata per giocare.

La tavola è un pezzo di legno rettangolare con quattro file di otto buche ciascuna (in swahili "mashimo", sing. "shimo").

Alle estremità, o sui lati lunghi della tavola, possono trovarsi due buche un po' più grandi che servono per contenere i semi dei di ciascun giocatore durante la prima fase del gioco

I giocatori siedono presso i lati più lunghi della tavola e ciascun giocatore possiede le due file più vicine.

Come pezzi si usano 64 semi o sassolini o conchiglie ("kete").



Alcune buche hanno un ruolo particolare e, quindi, hanno nomi propri.

La quinta buca della fila interna, dalla sinistra di ciascun giocatore, si chiama "nyumba" ("casa" in swahili) o "kuu" ("principale"): generalmente, ma non sempre, è quadrata, come nell'illustrazione.

La prima e l'ultima buca delle file interne si chiamano "kichwa" ("testa"); la seconda e la penultima buca delle stesse file si chiamano "kimbi".

Ciascun giocatore hanno a disposizione 32 semi ("kete"="conchiglia").

Ciascun giocatore muove i semi delle proprie file con lo scopo di catturare i semi dell'avversario da seminare nel proprio campo.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è svuotare la fila interna dell'avversario.

Vince chi riesce a svuotare la fila interna (rappresentata con "A" per il giocatore in basso, o a Sud e con "a" per l'altro giocatore, a Nord) dell'avversario oppure impedisce all'avversario di muovere.

Poiché sono possibili giri infiniti all'inizio della partita i giocatori si accordano sul numero di giri ammessi.

MOSSE DI BASE

Prima di descrivere la posizione iniziale dei semi sul tavoliere, è necessario mostrare le mosse basilari. Per capirle è consigliabile distribuire a caso i semi nelle buche, lasciandone alcune vuote.

SEMINA

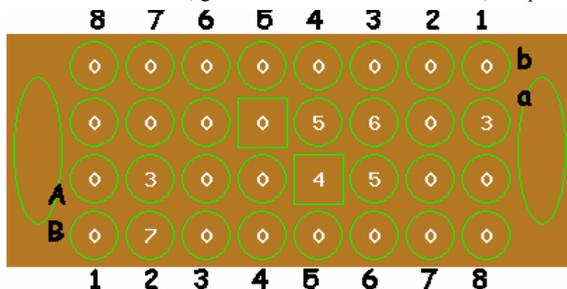
Una mossa consiste di una o più semine successive.

Semina significa mettere i semi **uno e soltanto uno** alla volta in ciascuna delle buche che si succedono nella direzione scelta all'inizio della semina.

Un giocatore termina il proprio turno quando l'ultimo seme di una semina cade in una buca vuota.

MOSSA CON CATTURA

1. Si chiama "buca di cattura" la buca della fila interna che si trova di fronte a una buca **non vuota**, cioè con almeno un seme, della fila interna dell'avversario (A5, A6 e a4, a3 nell'illustrazione).
2. "Mtaji" (leggere "mtagi", pl. "mitaji", cioè. *capitale*) è il nome dei semi (non meno di due e non più di quindici) che si trovano in una buca che, seminandoli, permettono la cattura dell'avversario. Ciò avviene se l'ultimo di questi semi cade in una buca di cattura. Nell'illustrazione *capitali* sono i semi della buca A2 (seminandoli si possono catturare i semi in a4), della buca B2 (seminandoli si può catturare a3), della buca a1 (seminandoli si può catturare a4).
3. Per catturare, si deve scegliere una *capitale* e seminarlo come su descritto. Arrivati alla buca di cattura si devono prendere i semi della buca dell'avversario, che non è vuota e si trova di fronte alla propria buca di cattura. Anche questa si chiama "buca di cattura".
4. I semi catturati si seminano nel seguente modo:



- a. Se la *buca di cattura* era una delle quattro buche centrali e la semina era verso destra, *oraria*, si deve mettere il primo dei semi catturati nella prima buca a sinistra (*testa sinistra*) della propria fila interna; gli altri semi catturati si seminano, sempre uno alla volta, nelle buche che seguono dirigendosi verso destra (direzione oraria, per es. se si semina il capitale di A2, catturando a4, i semi catturati devono essere seminati da A1 fino a A6).
- b. Se la *buca di cattura* era una delle quattro buche centrali e la semina era verso sinistra, *antioraria*, si deve mettere il primo dei semi catturati nella prima

buca a destra (*testa di destra*) della propria fila interna; gli altri semi catturati si seminano, sempre uno alla volta, nelle buche che seguono dirigendosi verso sinistra (direzione antioraria).

- c. Se la *buca di cattura* era una delle coppie alle estremità della fila interna si deve mettere il primo seme di quelli catturati nella *testa* (prima o ultima buca della fila) *più vicina alla buca di cattura*; gli altri semi catturati si mettono uno per uno nelle buche che seguono dirigendosi verso *sinistra* se si inizia dalla testa di *destra*, dirigendosi verso *destra* se si inizia dalla testa di sinistra.
- d. Se l'ultimo seme catturato cade in una buca vuota il turno passa all'avversario.
- e. Se l'ultimo seme catturato cade in una buca *non vuota* ma non è una *buca di cattura* (cioè la corrispondente buca dell'avversario è vuota) si devono prendere i tutti i suoi semi (cioè i propri) e seminarli nelle buche che seguono mantenendo la direzione (oraria o antioraria) di semina scelta all'inizio della semina precedente. Questa semina si differenzia dalla *semina senza cattura* (vedere "kutakasa") solo dal fatto che si **deve** catturare ogni volta che questo sia possibile. **Le catture sono sempre obbligatorie.**

KUTAKASA (o "kutakata"): MOSSA SENZA CATTURA

Si ha questa mossa quando il giocatore non ha capitali, cioè quando non ha la possibilità di catturare i semi ("kete") dell'avversario.

In questo caso il giocatore prende tutti i semi da una sua buca (per questo esempio si può scegliere), quindi svuotandola, e li semina sempre uno ad uno nelle buche seguenti verso destra (senso orario) o verso sinistra (senso antiorario). Si comincia a seminare dalla buca immediatamente a lato della buca da cui si sono presi i semi secondo la direzione scelta. Se durante la semina si arriva a una delle estremità della fila e si hanno ancora semi da seminare, si passa alla fila esterna (o inferiore) cominciando dallo stesso lato in cui si è arrivati.

1. Se l'ultimo seme cade in una buca **vuota**, il turno termina.
2. Se l'ultimo seme cade in una buca **non vuota**, cioè contenente già almeno un seme, si deve prendere tutto il contenuto di questa buca, quindi anche il seme appena seminato, e continuare a seminare dalla buca successiva mantenendo la direzione di semina.

Continuare a seminare fino ad arrivare a una buca vuota.

Note:

1. Non si può cominciare a seminare prendendo un solo seme.
2. Non si può cominciare a seminare prendendo i semi dalla fila esterna se c'è la possibilità di farlo dalla fila interna.
3. Durante una *mossa senza cattura* ("kutakasa") non si può **mai** catturare.
4. Durante una *mossa senza cattura* ("kutakasa") non si può cambiare la direzione di semina.
5. Non si può effettuare una *mossa senza cattura* ("kutakasa") se c'è la possibilità di catturare, perché **la cattura è sempre obbligatoria.**

Esempio:

In questo caso il giocatore a sud (AB) non ha capitali, dunque deve seminare senza catturare fino alla fine del proprio turno. Se prende i semi dalla buca A1 e li semina verso destra (senso orario) arriva alla buca A6, dove sono già 5 semi. Li prende e li semina cominciando dalla buca A7, poiché andava verso destra, raggiungendo la buca B5, dove si trovano due 2 semi, seminandoli raggiunge la buca B2 e continuando ancora arriva alla buca A3. Questa buca si trova di fronte a una buca non vuota (a6) dell'avversario, ma la cattura non è possibile perché la mossa è *senza cattura* ("kutakasa"), cioè la prima semina non ha portato a una cattura, dunque deve prendere i propri semi e continuare a seminare raggiungendo la buca A6, che essendosi nel frattempo svuotata determina la fine del suo turno.

BAO LA KUJIFUNZA: BAO PER PRINCIPIANTI

Imparate le mosse precedentemente spiegate, il principiante deve ora disporre i semi due a due in ciascuna buca del tavoliere e giocare una semplice variante del Bao.

Il principiante prende uno dei suoi *capitali* ("mtaji", tutte le buche sono capitali all'inizio!); se si sceglie male (es. "A2", e con semina verso destra) si catturano soltanto due semi in questo turno, ma se si sceglie bene (es. "A4" o "A6", con semina verso destra) si catturano otto semi.

Il gioco continua fin quando uno dei giocatori non ha più semi nella fila interna oppure non può più seminare (vedi "scopo del gioco").

La maggiore abilità consiste nel prevedere le mosse e nel catturare i *capitali* o *buche di cattura* dell'avversario.

Quando, non avendo *capitali* ("mtaji"), si è obbligati a *semine senza cattura* ("kutakasa") in genere è consigliabile iniziare dalla buca contenente il maggior numero di semi.