

1.5.3.1: Jestli je naplněná jáma pouze v přední řadě, je jedním z *kíchwa*, pak *kutakata* nemůže být provedena ve směru zadní řady (protože v přední řadě bude prázdná jáma a hra by skončila, i když tento krok by mohl skončit v přední řadě).

1.5.4: Tah skončí, pokud setí končí v prázdné jámě, ale může se také zastavit u **domu** (viz 4.2.5.3) nebo na *kutakatia* jámě (viz 5.2).

1.5.5: Po tahu je na řadě soupeř.

1.5.6: **Nekonečné tahy.** Tah může trvat dlouho a někdy trvat věčně. Nicméně, tyto nekonečné tahy jsou proti pravidlům. Není-li konečný krok k dispozici, hráč hru prohrál. Protože nekonečný tah může být velmi zdoluhavý, na začátku hry by měl být definovaný „nekonečný tah“.

1.6: **Kuendelea.** Pokud setí nekonečí v prázdné jámě (například, po zasetí existuje více než jedno semeno v poslední jámě) a sklizeň není dovolena, pak tah pokračuje ve stejném směru tím, že všechna semena jsou sklizena ze stejné jámy a setí semen začíná na další jámě ve stejném směru. Toto pokračování v setí se nazývá *Kuendelea*.

1.6.1: *Kuendelea* skončí, pokud je možná sklizeň. Dalším krokem je sklizeň. Směr výsevu sklizených semen je stejný jako směr *kuendelea*, pokud sklizeň nastane v *kíchwa* nebo *kimbi* (viz 4.1).

1.6.2: *Kuendelea* skončí, pokud setí končí ve vlastním **domě**, který obsahuje šest nebo více semen, pokud se hráč rozhodne (viz 4.2.1.2) nehrát z domu nebo nemůže hrát (viz 4.5.2).

1.6.3: *Kuendelea* skončí, pokud setí skončí v *kutakatia* jámě.

1.7: Existují dvě etapy Bao: *kunamua* (počáteční fáze) a *mtaji* (konečná fáze).

2: *Kunamua* fáze

2.1: Hra začíná v *kunamua* fázi s následující konfigurací desky: je zde šest semen v jižním *nyumba* (výši *nyumba*) a dvě semena v jámě na pravé *nyumba* a znovu dvě semena v další jámě na pravé straně. Stejný počet semen v severním *nyumba* a v po sobě jdoucích jámách vpravo (na severu). Každý hráč má 22 semen v sýpce (mimo desku).

2.1.1: Přední hráč je jih.

2.1.2: Hráčův tah začíná s výsevem jednoho semena vzatého ze sýpky. Použije se pravidlo 1.4.1. Toto je přední setí v hráčově tahu a proto ještě nemá určený směr.

2.2: **Sklizeň v *kunamua* fázi.** Hráč vezme jedno semeno ze sýpky a začíná přední výsev (viz 1.4).

2.2.1: Tah musí začít sklizní, pokud je to možné, takže pokud neprázdná (s alespoň jedním semenem) jáma na přední řadě má na protě neprázdnou jámu v přední řadě soupeře, hráč by měl dát semínko do této jámy, aby přijal všechna semena ze soupeřovy jámy a zasel je okamžitě na vlastní straně desky na jedné z *kíchwa*.

2.2.2: Jestli sklizeň jámy není v *kíchwa* nebo *kimbi*, hráč může zvolit, ve které z *kíchwa* začne sít. Vzhledem k tomu, hráč vzal semena ze sýpky, hráč nemá dosud určený směr setí, a může si směr vybrat při druhém výsevu.

2.3: ***Kutakata* v *kunamua* fázi.** Pokud hráč nemůže sklízet, musí provést tah *kutakata*. V *kunamua* *kutakata* začíná setím jednoho semene ze sýpky v neprázdné jámě v přední řadě. *Kutakata* nelze začít v zadní řadě (viz 1.5.2).

2.3.1: Je-li jediná naplněná jáma v přední řadě jedním z *kíchwa*, pak *kutakata* nemůže být provedena ve směru zadní řady (protože v přední řadě bude prázdná a hra skončí 1.5.3.1).

2.3.2: *Kutakata* nemůže začít z vlastního domu se šesti nebo více semeny. Pokud je to ovšem jediná jáma plná v přední řadě, pak se musí jedno semeno ze sýpky vložit, dvě semena být z domu přijata a šifena do levé nebo pravé strany.

2.3.3: Jestliže je dům ztracen, a pokud tam jsou jámy s více než jedním semenem v přední řadě, *kutakata* nemůže začít z jámy pouze s jedním semenem.

3: *Mtaji* fáze

3.1: *Mtaji* fáze začíná, když jsou všechna semena na desce.

3.2: Pokud je dům stále ještě něčím majetkem, bude ho hráč vlastnit až do přední sklizně. Pro dům platí pouze obecná pravidla. *Kutakatia* pravidlo (viz bod 5.1.2) se nevztahuje na dům.

3.3: Každý tah v *mtaji* fázi začíná výběrem jámy a setím obsahu ve vybraném směru (viz 1.3).

3.3.1: V *mtaji* fázi můžou být hrány jámy, které obsahují více než jedno semeno (viz 1.3.2).

3.3.2: Pokud mají obě řady hráče pouze jámy s jedním semenem, nebo v přední řadě jsou pouze prázdné jámy, tento hráč prohrál (viz 1.2).

3.4: **Sklizeň v *mtaji* fázi.** Tah v *mtaji* fázi musí začít od jámy na přední nebo zadní řadě, která obsahuje více než jedno semeno, a jejíž semena umožňují sklizeň (viz 1.5.1).

3.4.1: Směr setí sklizených semen je stejný jako zvolený směr tahu, pokud sklizeň nastane na *kíchwa* nebo *kimbi* (viz 4.1).

3.4.2: Není dovoleno sklízet na začátku tahu z jámy s více než 15 semeny, i když je *nyumba*.

3.5: ***Kutakata* v *mtaji* fázi.** Když není možná sklizeň, hráč musí provést *kutakata* z přední řady (viz 1.5.2)

3.5.1: Hráč může začít od zadní řady, pouze když v přední řadě jámy obsahují pouze jedno semeno.

3.5.2: Je-li jediná naplněná jáma v přední řadě jedním z *kíchwa*, nemůže *kutakata* jít do zadních řad (viz 1.5.3.1)

4: Speciální jímky

4.1: ***Kíchwa* a *kimbi*.** Pokud setí končí sklizní *kíchwa* nebo *kimbi*, setí sklizených semen musí začít od nejbližšího *kíchwa*, takže se směr může změnit.

4.2: **Dům (*nyumba*).**

4.2.1: **Obecná pravidla.**

4.2.1.1: Hráči ztratí svůj dům, pokud je vyprázdněn nebo když je první sklizen.

4.2.1.2: Při tahu se začne sklízet, pokud setí (*kuendelea*) končí ve vlastním domě, který obsahuje šest nebo více semen, a pokud sklizeň není možná, hráč se může rozhodnout hrát nebo ne.

4.2.1.3: Všechna pravidla pro dům co říkají „šest nebo více semen“ neplatí v případě, že dům obsahuje méně než šest semen, ale obnoví se, pokud bude znovu obsahovat nejméně šest semen.

1: Obecná pravidla

- 1.1: **Cíl hry.** Cílem **Bao la Kiswahili** je vyprázdnit přední řadu soupeře, nebo znemožnit tah soupeře.
- 1.2: **Konec hry.** Hra končí když:
 - 1.2.1: přední řada hráče je prázdná (ještě před tím než ukončí tah), nebo
 - 1.2.2: hráč nemůže táhnout.
- 1.3: **Setí.** Základním tahem v **Bao** je setí semen. Výsev je proces pokládání alespoň dvou semen jedno po druhém do po sobě jdoucích jam ve vlastním poli, skládajícím se z nejbližších dvou řad na desce, ve směru nebo v protisměru hodinových ručiček. Každé setí má svoji startovací jámu, směr setí a koncovou jámu a musí se nejméně dvě semena zasít.
- 1.3.1: Při setí se směr setí nemůže změnit, pokud setí nekončí sklizní (viz 1.4.5, 4.1) v *kichwa* nebo *kimbí*.
- 1.3.2: Není povoleno začít sít pouze s jedním semenem (viz 2.1.2, 2.3.3).
- 1.4: **Skližeň (úlovek).** Úlovek v **Bao** je skližeň v soupeřovi poli. Skližeň je povolena jen v případě kdy semeno skončí v neprázdné jámě (např. po výsadbě zde je více než jedno semeno) v přední řadě, která nemá naproti prázdnou (s alespoň jedním semenem) jámu v přední řadě oponenta; tato semena jsou nazývána *mtaji* (výši. *mtadží*).
- 1.4.1: Pokud hráč může sklízet, musí tak učinit.
- 1.4.2: skližeň v Bao se stává ze sběru všech semen ze sklizené jámy v soupeřově přední řadě a okamžitě setí na vlastní straně desky. Výsev sklizených semen musí začít u jednoho z *kichwa*.
- 1.4.3: Stávající směr setí musí být zachován. Na začátku tahu v *kunamua* fázi směr může být zvolen podle výběru hráče.
- 1.4.4: Pokud setí začíná na levém *kichwa* (výši. *kičwa* nebo *kičwa*), setí bude ve směru hodinových ručiček, pokud setí začíná na pravém *kichwa*, směr setí bude v protisměru hodinových ručiček.
- 1.4.5: Je-li výběr jámy v levém *kichwa* nebo *kimbí*, musí setí začít na levé *kichwa*. Pokud se sklízí jáma na pravé *kichwa* nebo *kimbí*, musí setí začít na pravé *kichwa* (viz 4.1).
- 1.5: **Tah.** Tah v Bao je řada setí a sklizni jednoho hráče.
 - 1.5.1: Tah musí začít sklizní, pokud je to možné.
 - 1.5.2: Jestliže tah nemůže začít sklizní, je možné začít z jámy s více než jediným semenem přední řady (ale viz 2.1.2, 2.3.3). Pouze pokud všechny jámy přední řady mají méně, než dvě semena, je možné táhnout ze zadní řady.
 - 1.5.3: Jestliže tah nezačíná sklizní, pak skližeň není vůbec dovolena během tahu. Tento tah se nazývá *kutakata*.

4.2.2: Dům v *kunamua* fázi. Platí obecná pravidla plus tyto další:

4.2.2.1: Není dovoleno začít se táhnout, aniž by se provedla sklizeň (*kutakata*) a začít z vlastního domu s šesti nebo více semeny.

4.2.2.2: Jestliže je dům jediná plná jáma v přední řadě, pak se musí přesunout jedno semeno ze sýpky do domu a dvě semena se z domu vezmou a šíří se do levé nebo do pravé strany.

4.2.2.3: Jestliže hráč ještě vlastní *nyumba* a setí končí v *nyumba* pak:

4.2.2.3.1: tah končí, pokud během *kutakata* dům obsahuje šest nebo více semen

4.2.2.3.2: tah končí během sklizně, pokud není možné sklízet na *nyumba* a pokud si hráč přeje přestat.

4.2.3: **Dům v mtaji fázi.** Platí obecná pravidla plus tyto další:

4.2.3.1: Je-li dům je stále ve vlastnictví během *mtaji* fáze, nemůže být provedena *kutakata* (viz 5.1.1.1).

5: Zvláštní pravidla

5.1: **Kutakata.** Pokud hráč musí provést *kutakata*, po tom, co soupeř provedl *kutakata*, a přenechal mu pouze jednu sklizitelnou jámu, potom soupeři není dovoleno ji vyprázdnit. Jedná se o *kutakata* jámu.

5.1.1: Nicméně, jáma nemůže být *kutakata* (např. soupeř ho nemůže vyprázdnit), pokud:

5.1.1.1: stále vlastní dům, nebo

5.1.1.2: je to jediná obsazená jáma v přední řadě, nebo

5.1.1.3: je to jediná jáma obsahující více než jedno semeno v přední řadě.

5.2: Pokud *kuendelea* skončí vytvořením *kutakata* jámy, tah končí.

DODATEK

Systém zápisu Tahy jsou zapisovány řádkem ('A', 'B', 'a', 'b') a počtem jam, ze které se začne táhnout (1 - '8'). Směr tahu je indikován '<' nebo '>'. Když se hráč rozhodne hrát z domu, '+' je přidáno k tahu. *Kutakata* tah je indikován hvězdičkou '*', *kutakata* je indikován dvěma hvězdičkami '**'.
V *kunamua* fázi se může indikace řádku vynechat. Je-li zachycovaná jáma *kichwa* nebo *kimbí*, může se indikace směru vynechat.

Ukazatel směru je relativní s hráčem, který hraje. Naznačuje směr, ve kterém ruka po začátku umísťuje první semeno v *kunamua* stadiu, nebo směr po zvednutí semen z jámy v *mtaji* fázi. Takže v zápisu tahu během *kunamua* fáze směr označuje, zda se pro začátek setí vybral *kichwa* vlevo (<) nebo vpravo (>).

Přepis hry se skládá ze základu a v něm informace o hře a jeden řádek pro každá dvě kola (tah hráče a tah soupeře dohromady tvoří jedno kolo). Přepis řádku začíná číslem tahu, pak dvoječkou, mezerou, tahem na jih, mezerou, tahem na sever a středníkem. Za středníkem mohou být přidány komentáře.
(Revidované a upravené od: www.fdg.unimaas.nl/educ/dankers/games/Bao/rules.html)

Hrajte s námi, navštivte naše webové stránky: WWW.KIBAO.ORG!

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