



Bao la Kiswahili

Spielregeln „Bao la Kiswahili“

Bao ist ein traditionelles afrikanische Spiel aus der Gruppe der Mancala-Spiele („Brettspiel“), das es in vielen Formen und Regelvariationen gibt. Die Variante „Bao la Kiswahili“¹ gilt als König der Mancala-Spiele.

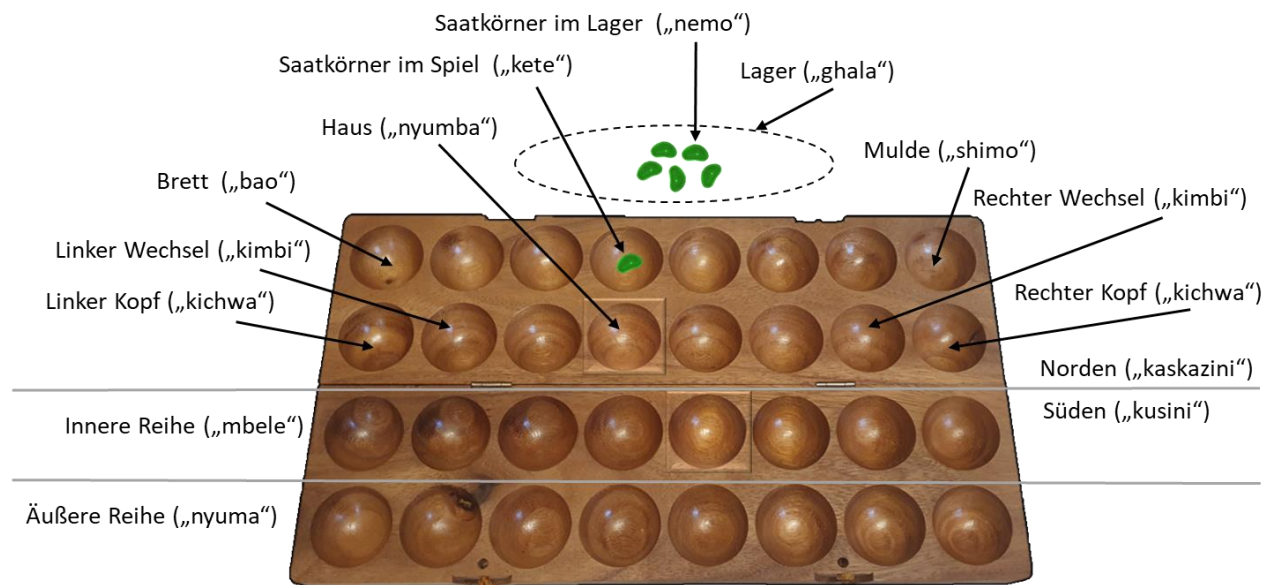
Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Spielidee	3
Spielbrett & Begriffe	3
Ablauf	4
Spielaufbau	4
Spielphasen	4
Spielende	4
Allgemeine Regeln	4
Säen	4
Ernten	5
Spielzug	5
Aussaaphase („kunamua“)	6
Neues Saatkorn	6
Spielzug ohne Ernte („kutakata“)	7
Spielzug mit Ernte („mtaji“)	8
Mehrere Ernten und Richtungswechsel	8
Das Haus („nyumba“)	10
Erntephase („mtaji“)	11
Spielzug ohne Ernte („kutakata“)	11
Spielzug mit Ernte („mtaji“)	12
Blockieren („kutakatia“)	13
Das Haus („nyumba“)	14
Spielende	14
Variation Bao für Anfänger („Bao la Kujifunza“)	15
Variation Bao für Kinder („Hus Bao“)	15
Kontakt	15

Spielidee

Gespielt wird auf einem Brett mit Reihen von Mulden, in denen Spielsteine („Saatkörner“) liegen können. Die Spieler setzen und bewegen die Saatkörner auf dem Brett und versuchen dabei, die eigenen Saatkörner zu schützen und die des Gegners zu bekommen.

Spielbrett & Begriffe



Das Brett hat 4 Reihen zu je 8 Mulden. Es gibt insgesamt 64 Spielsteine („Saatkörner“), die in den Mulden oder im Lager (vor dem Spielbrett) liegen können. Das Setzen von Spielsteinen nennt man säen („weka“). Das Rauben von Spielsteinen des Gegners nennt man ernten („kula“).

Jedem Spieler (Nord und Süd) gehört eine Hälfte des Spielbretts mit 2 Reihen. Die dabei aneinandergrenzenden Reihen sind die inneren Reihen, in denen ein Ernten gegnerischer Saatkörner stattfinden kann. In den beiden äußeren Reihen sind die Saatkörner geschützt.

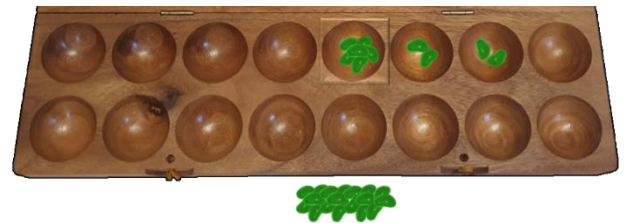
Es gibt 4 Arten von Mulden:

- Das Haus („nyumba“) ist eine spezielle quadratische Mulde, für die es besondere Regeln gibt. Im Laufe des Spiels kann sie ihre Privilegien verlieren und zu einer normalen Mulde werden.
- Kopf („kichwa“) bezeichnet die 2 äußeren Mulden der inneren Reihe. Von hier aus startet das Säen von geernteten Saatkörnern.
- Wechsel² („kimbi“) bezeichnet die 2 neben den äußeren gelegenen Mulden der inneren Reihe. Hier kann sich nach einem Ernten die Richtung ändern.³ Da der Richtungswechsel auch bei einem „kichwa“ passiert, kann „kimbi“ auch als Bezeichnung für beide Mulden verwendet werden.
- Alle anderen Mulden werden einfach als Loch („shimo“) bezeichnet.

Ablauf

Spielaufbau

Jeder Spieler erhält die Hälfte der Saatkörner⁴. Davon legt er 6 in sein Haus (die quadratische Mulde) und je 2 in die beiden folgenden Mulden rechts davon. Die restlichen 22 Saatkörner legt er vor dem Spielbrett ab. Per Los wird der Startspieler ermittelt und fortan „Süden“ genannt, sein Gegner „Norden“.



Spielphasen

Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

- In der Aussaatphase („kunamua“) werden die Saatkörner platziert. Dabei finden bereits Spielzüge mit Säen und Ernten statt. Die Spieler setzen abwechselnd ein neues Saatkorn in eine Mulde und führen dann einen Zug aus. Die Phase dauert so lange, bis alle Saatkörner auf dem Brett platziert wurden.
- In der Erntephase („mtaji“) versucht jeder Spieler dem anderen möglichst viele Saatkörner abzunehmen. Die Spieler entscheiden sich abwechselnd für einen Zug beginnend bei einer Mulde und mit einer Zugrichtung und führen den Spielzug aus bis die Siegbedingung erreicht ist.

Spielende

Das Spielende ist erreicht, wenn eine der 3 Bedingungen eintritt:

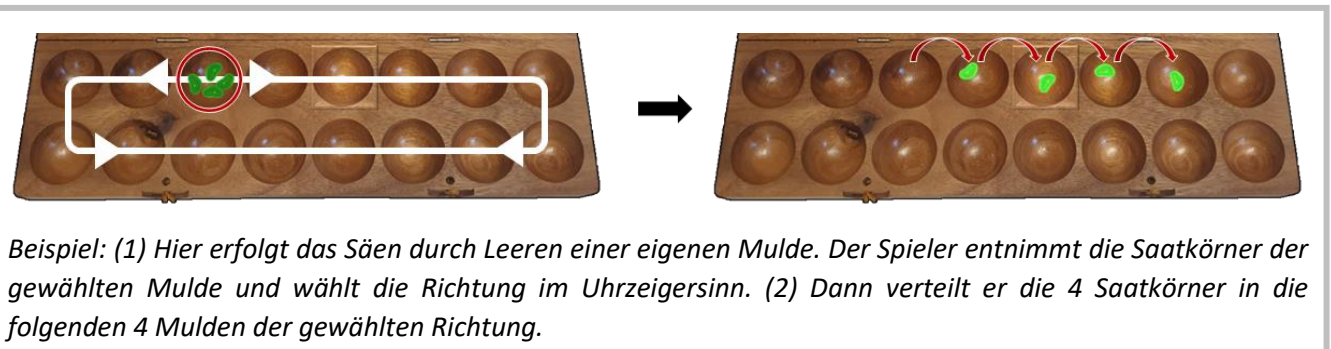
- Ein Spieler hat kein Saatkorn mehr in seiner inneren Reihe.
- Ein Spieler hat keine Mulde mehr mit mehr als 1 Saatkorn und kann somit keinen Zug mehr ausführen.
- Ein Spieler gibt auf.

Allgemeine Regeln

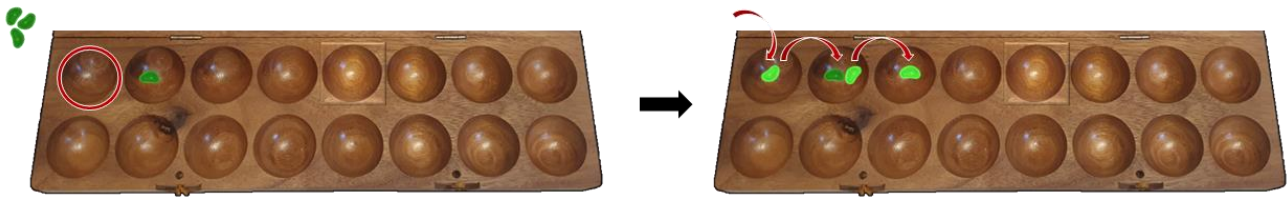
Säen

Als Säen bezeichnet man das Verteilen von Saatkörnern in hintereinanderliegende Mulden. Das Säen hat dabei eine Richtung, entweder mit oder gegen dem Uhrzeigersinn entlang der eigenen beiden Reihen. Dabei wird in jede Mulde der gewählten Richtung 1 Saatkorn gelegt, ohne dabei die Richtung zu wechseln. Ein Säen kann auch nur mit einem einzelnen Saatkorn erfolgen.

Das Säen beginnt entweder angrenzend an die eigene Mulde, aus der Saatkörner entnommen wurden oder in einem der „kichwa“, wenn gegnerische Saatkörner neu in die eigene Spielhälfte kommen.



Beispiel: (1) Hier erfolgt das Säen durch Leeren einer eigenen Mulde. Der Spieler entnimmt die Saatkörner der gewählten Mulde und wählt die Richtung im Uhrzeigersinn. (2) Dann verteilt er die 4 Saatkörner in die folgenden 4 Mulden der gewählten Richtung.

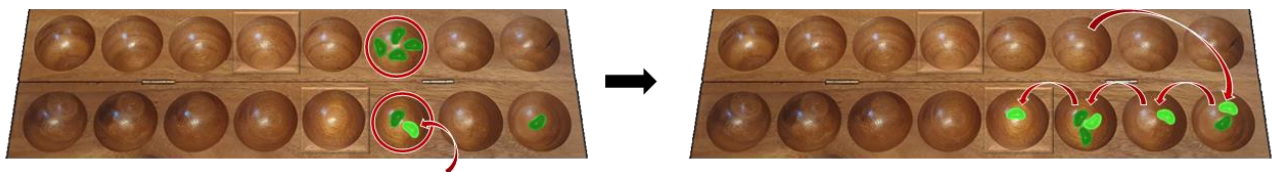


Beispiel: (1) Hier erfolgt das Säen durch Saatkörner, die neu in die eigene Spielhälfte kommen, dies muss in einem „kichwa“ beginnen und in Richtung Haus erfolgen. (2) Der Spieler legt daher die 3 Saatkörner in die 3 ersten Mulden der inneren Reihe, beginnend mit dem linken „kichwa“.

Ernten

Als Ernten bezeichnet man das Rauben von Saatkörnern aus einer der Mulden der inneren Reihe des Gegners. Es wird möglich, wenn ein voriges Säen in einer nicht-leeren eigenen Mulde endet und sich in der direkt angrenzenden gegnerischen Mulde Saatkörner befinden. Grundsätzlich gilt, wenn ein Ernten möglich ist, muss der Spieler ernten.

Es werden alle Saatkörner der gegnerischen Mulde entnommen und wie zuvor beschrieben, beginnend mit einem der äußeren Felder der 1. Reihe, in Richtung des eigenen Hauses gesät. Welches der äußeren Felder gewählt werden kann, dazu später mehr.



Beispiel: (1) Der Spieler hat ein Saatkorn in die nicht-leere 6. Mulde der inneren Reihe gesät. (2) In der angrenzenden Mulde des Gegners befinden sich Saatkörner, die er vom rechten „kichwa“ aus in Richtung Haus sät.

Spielzug

Der Spielzug eines Spielers besteht aus einer Abfolge von Säen und Ernten. Dabei wird unterschieden, ob das initiale Säen zu einer Ernte führt oder nicht:

- Aufräumzug („kutakata“): Das erste Säen hat nicht zu einer Ernte geführt, da entweder das letzte Saatkorn in einer leeren Mulde landet oder in der angrenzenden Mulde des Gegners keine Saatkörner liegen. Dann sind im Verlauf des Spielzugs keine Ernten mehr erlaubt, selbst wenn die Möglichkeit dazu bestünde.
- Erntezug („mtaji“): Das erste Säen hat zu einer Ernte geführt, da sich eigene und gegnerische Saatkörner in der letzten Mulde gegenüberliegen. Dann sind auch im Verlauf des Zuges weitere Ernten möglich.

Der weitere Verlauf des Zuges bestimmt dann die nächsten Möglichkeiten:

- Wenn ein Säen in einer besetzten Mulde endet und ein Ernten aufgrund eines Erntezugs möglich ist, dann werden die geernteten Saatkörner auf der eigenen Spielhälfte gesät und der Spielzug fortgesetzt.
- Wenn ein Säen in einer besetzten Mulde endet, aber nicht geerntet werden kann, wird der Spielzug mit einem weiteren Säen fortgesetzt („kuendelea“). Dabei wird die Richtung des Spielzugs beibehalten, also in die gleiche Richtung gesät wie beim vorigen Säen.
- Wenn ein Säen in einer leeren Mulde endet, ist der Spielzug zu Ende („kulala“). Es gibt auch weitere Situationen, in denen der Spielzug endet, dazu später mehr.

Zum Schutz vor theoretisch möglichen unendlichen⁵ Zügen dürfen maximal 12 Runden gesät werden. Wenn ein Zug länger dauert, verliert der Spieler.

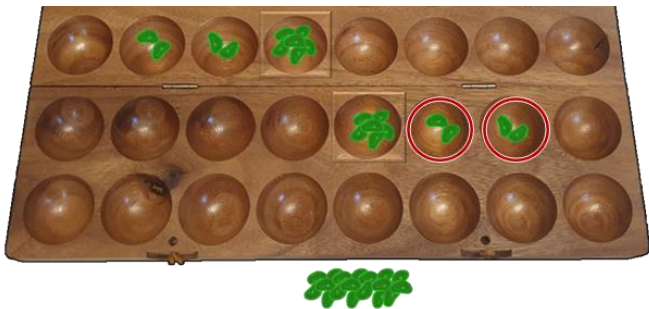
Aussaathphase („kunamua“)

In der 1. Phase des Spiels kommen die Saatkörner des Lagers auf das Brett. In dieser Phase sät jeder Spieler so lange ein Saatkorn neu in eine Mulde bis das Lager leer ist. Wenn beide Lager leer sind, endet die Phase.

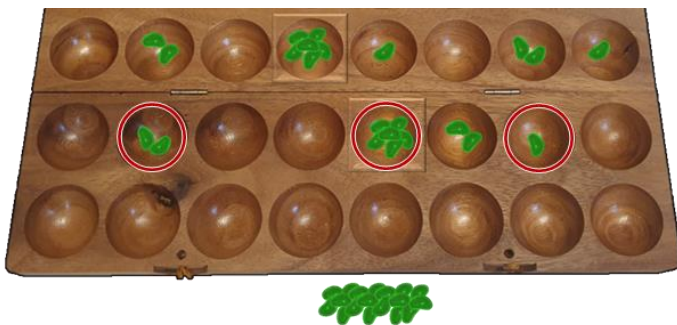
Neues Saatkorn

Jeder Spielzug beginnt damit, dass der Spieler ein Saatkorn aus dem Lager nimmt und es in eine nicht-leere Mulde der inneren Reihe sät. Das Haus darf dabei nur verwendet werden, wenn eine Ernte gegnerischer Saatkörner möglich ist, es sei denn, es ist die letzte gefüllte Mulde in der inneren Reihe.

Wenn ein Ernten möglich ist, muss geerntet werden. Wenn mehrere Möglichkeiten einer Ernte bestehen, darf der Spieler wählen.



Beispiel: Zu Beginn des Spiels stehen nur die beiden Mulden 6 und 7 der inneren Reihe zur Auswahl, da sie gefüllt sind. Das Haus darf nicht verwendet werden, da andere Mulden zur Verfügung stehen und kein Ernten möglich ist.

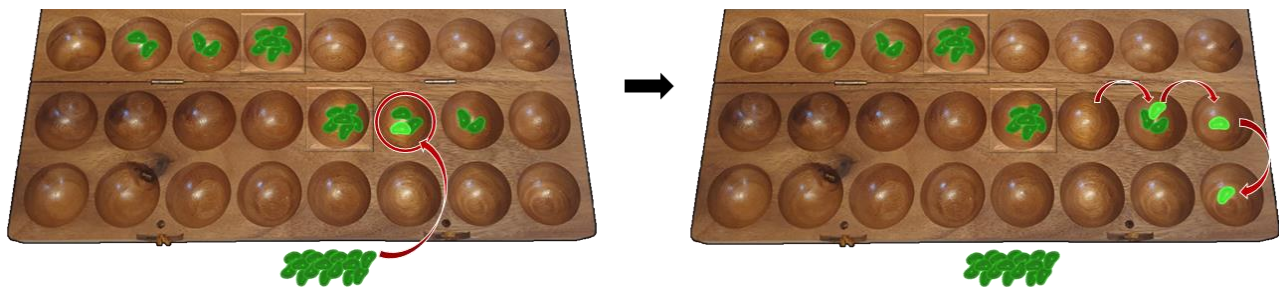


Beispiel: Hier ist ein Ernten möglich und es stehen 3 Mulden zur Auswahl, da sie gefüllt sind und ebenso die direkt angrenzenden gegnerischen Mulden. Auch das Haus kann ausgewählt werden, weil eine Ernte möglich ist – dies ist sogar sinnvoll aufgrund der Bedrohung des Hauses durch das gegenüberliegende Saatkorn, denn der Gegner könnte damit im nächsten Zug das Haus des Spielers ernten.

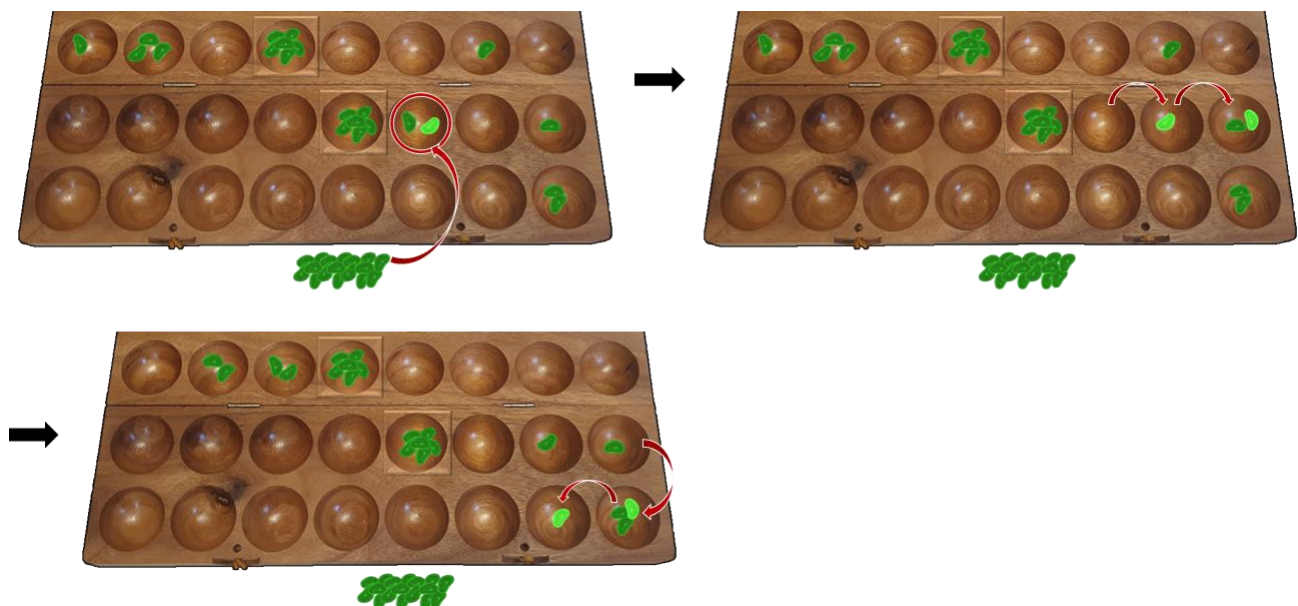
Spielzug ohne Ernte („kutakata“)

Wenn keine Ernte möglich ist, folgt ein Aufräumzug. D.h. die Saatkörner der gerade belegten Mulde werden wieder entnommen und ab der Nachbarmulde fortlaufend gesät. Da es der Beginn des Spielzugs ist, kann der Spieler die Richtung wählen.

Gemäß der allgemeinen Aussaatregel kann das Säen weiteres Säen zur Folge haben, wenn das letzte Saatkorn in einer nicht-leeren Mulde landet. Da das erste Säen aber nicht geerntet hat, ist auch weiterhin in diesem Spielzug kein Ernten mehr möglich. Beim folgenden Säen muss die gewählte Richtung beibehalten werden.



Beispiel: (1) Der Spieler kann nicht ernten. Er sät ein Saatkorn in die 6. Mulde der inneren Reihe. (2) Dann entnimmt er alle Saatkörner wieder und wählt die Richtung im Uhrzeigersinn. Nun sät er jeweils 1 Saatkorn in die folgenden 3 Mulden. Da das letzte Saatkorn in einer leeren Mulde landet, ist der Spielzug beendet.

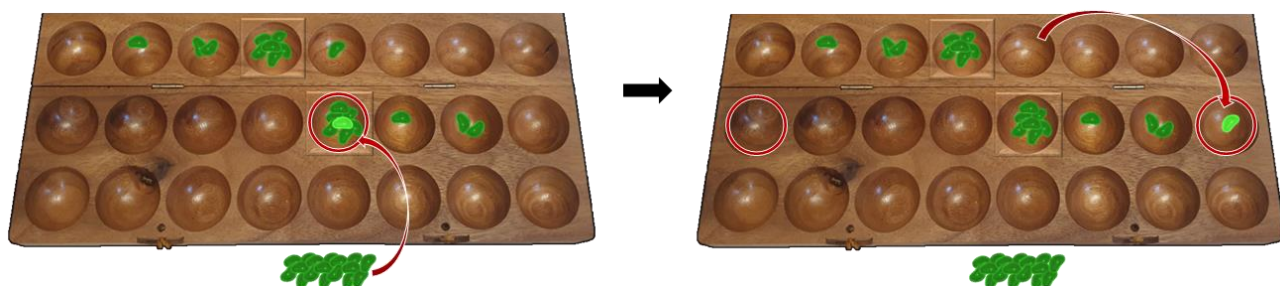


Beispiel: (1) Der Spieler kann wieder nicht ernten und entscheidet sich für die 6. Mulde der inneren Reihe und die Richtung im Uhrzeigersinn. (2) Dann entnimmt er die Saatkörner und sät sie in die festgelegte Richtung. Diesmal fällt das letzte Saatkorn in eine nicht-leere Mulde. (3) Der Spieler entnimmt erneut die Saatkörner und sät sie in gleicher Richtung weiter, was dann den Zug beendet. Das Säen würde sich fortsetzen, wenn wiederum das letzte Saatkorn in eine nicht-leere Mulde fiel. Wenn auf diese Weise wieder die innere Reihe erreicht wird und das letzte Saatkorn in einer nicht-leeren Mulde landet, deren angrenzende gegnerische Mulde auch Saatkörner enthält, darf trotzdem nicht geerntet werden, da der Spielzug ohne Ernten begonnen hat.

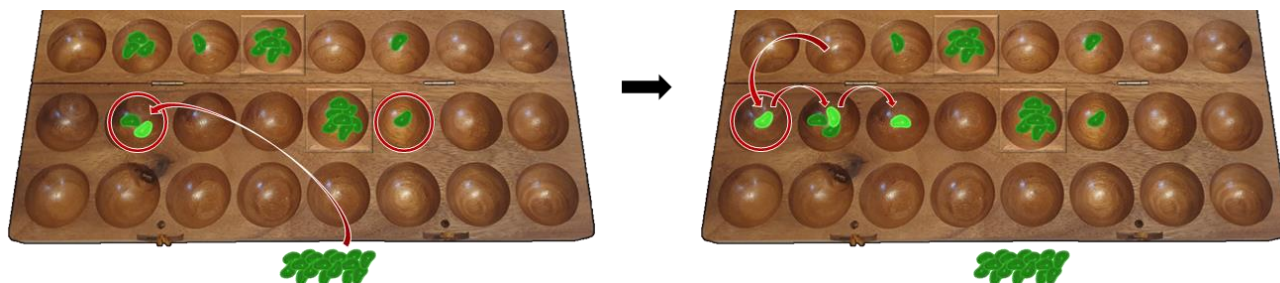
Spielzug mit Ernte („mtaji“)

Wenn ein Ernten möglich ist, muss geerntet werden und es folgt ein Erntezug. D.h. die Saatkörner der angrenzenden gegnerischen Mulde werden entnommen und auf der eigenen Spielhälfte beginnend bei einem der „kichwa“ auf folgende Weise gesät:

- Wenn eine Ernte in den ersten beiden Feldern der inneren Reihe erfolgt, wird vom linken „kichwa“ in Richtung Haus, also im Uhrzeigersinn gesät.
- Wenn eine Ernte in den letzten beiden Feldern der inneren Reihe erfolgt, wird vom rechten „kichwa“ in Richtung Haus, also gegen den Uhrzeigersinn gesät.
- Wenn eine Ernte in einem der mittleren 4 Felder der inneren Reihe erfolgt, kann der Spieler das „kichwa“ wählen, muss aber immer in Richtung Haus säen.



Beispiel: (1) Der Spieler kann ernten. Er sät ein Saatkorn aus seinem Lager in sein Haus. (2) Dann entnimmt er der angrenzenden gegnerischen Mulde das Saatkorn und darf ein „kichwa“ wählen. Er entscheidet sich für das rechte und sät dort das gegnerische Saatkorn. Da die Mulde leer war, endet der Zug.



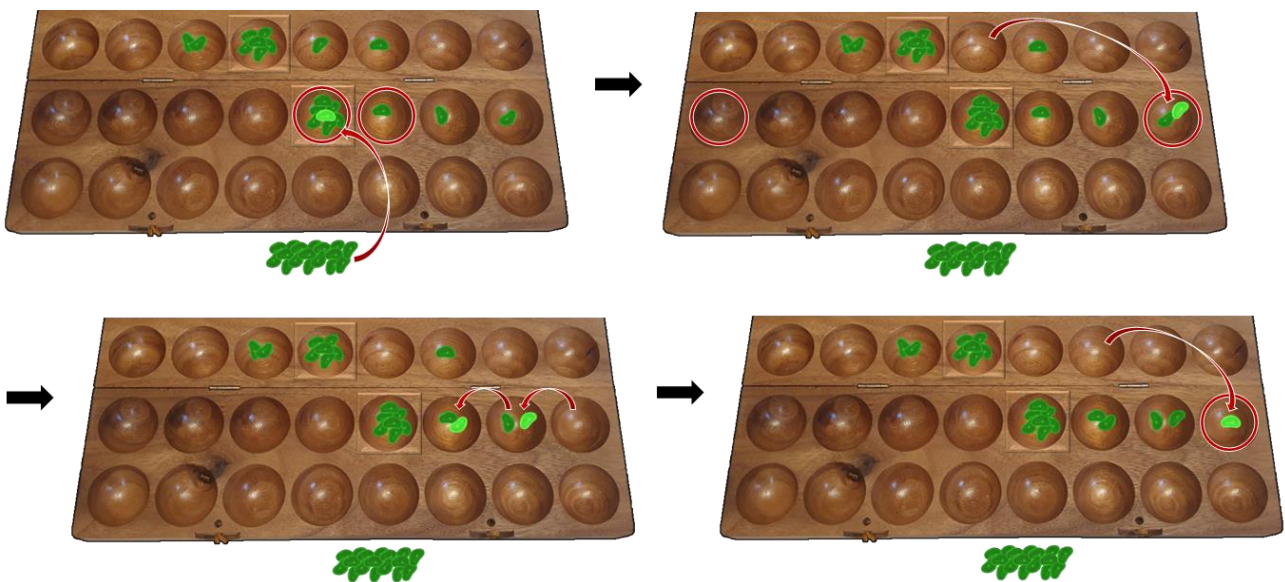
Beispiel: (1) Der Spieler kann von der 2. und 6. Mulde aus ernten. Er entscheidet sich für die 2. und sät dort ein Saatkorn aus seinem Lager. (2) Dann entnimmt er der angrenzenden gegnerischen Mulde alle Saatkörner und sät sie vom linken „kichwa“ aus, weil die Ernte in den äußeren beiden Mulden der inneren Reihe erfolgt ist.

Mehrere Ernten und Richtungswechsel

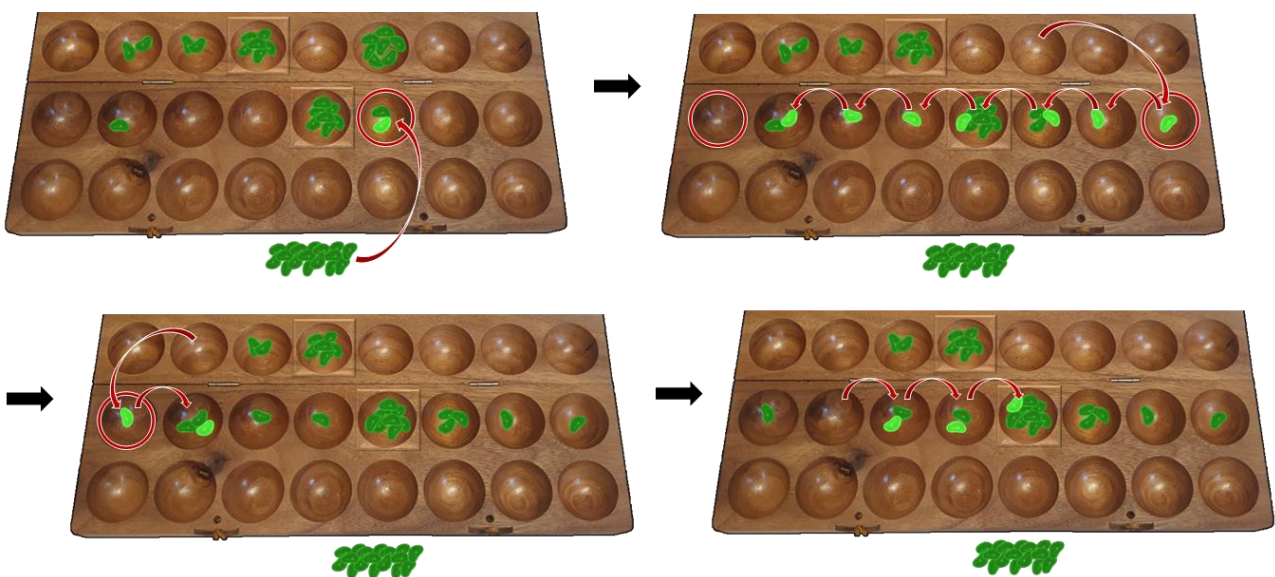
Wenn der Spielzug mit einer Ernte beginnt, also ein Erntezug ist, sind im Verlauf weitere Ernten möglich. Dabei kann die nächste Ernte direkt auf das Säen der geraubten Saatkörner folgen oder es kann ein mehrmaliges Säen hintereinander erfolgen, bis wieder geerntet wird.

Als Grundregel gilt, dass die Richtung bei der Fortsetzung des Spielzuges beibehalten wird, d.h. es wird das „kichwa“ gewählt, das in der bisherigen Richtung zum Haus führt. Das gilt gleichermaßen für das Säen nach einer Ernte wie auch für das aufeinanderfolgende Säen ohne Ernten.

Wenn jedoch das letzte Saatkorn in einem Erntezug in einer der beiden äußeren Mulden der inneren Reihe fällt, dann muss das nächstliegende „kichwa“ gewählt werden. Da vom „kichwa“ aus immer in Richtung Haus gesät werden muss, kann sich dadurch die Richtung umkehren.



Beispiel: (1) Der Spieler sät im Haus und erntet das angrenzende Saatkorn. (2) Er hat noch die freie Auswahl des „kichwa“ und entscheidet sich für das rechte. Er sät dort das geraubte Sandkorn. (3) Das führt zu einem weiteren Säen, bei dem das letzte Saatkorn erneut eine Ernte ermöglicht. (4) Diese erfolgt im selben „kichwa“, um die Richtung beizubehalten (auch wenn der Zug hier endet und keine Bewegung mehr stattfindet).

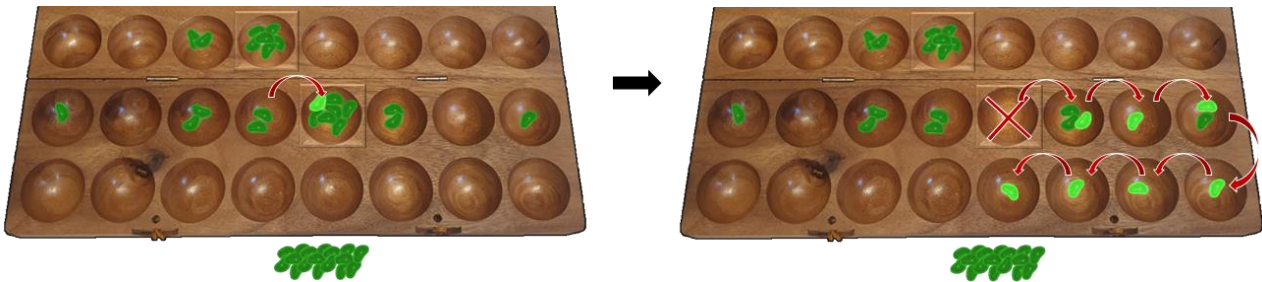


Beispiel: (1) Der Spieler sät in der 6. Mulde der inneren Reihe. Dadurch raubt er gleich 7 Saatkörner des Gegners. (2) Noch kann er wählen wo er sie sät, er entscheidet sich für das rechte „kichwa“. (3) Das letzte Saatkorn führt wieder zu einer Ernte. Nun muss er aber das linke „kichwa“ wählen, da die Ernte in den äußeren beiden Mulden stattgefunden hat. Da immer in Richtung Haus gesät werden muss, geht dies vor dem Beibehalten der Richtung, weshalb sich die Zugrichtung damit umkehrt. Das letzte Saatkorn dieses Säens fällt in eine besetzte Mulde, ein Ernten ist aber nicht möglich. (4) Also wird das Säen mit den 3 Saatkörnern dieser Mulde fortgesetzt. Schließlich landet das letzte Saatkorn im Haus. Der Spieler entscheidet, den Zug zu beenden (s. nächster Abschnitt).

Das Haus („nyumba“)

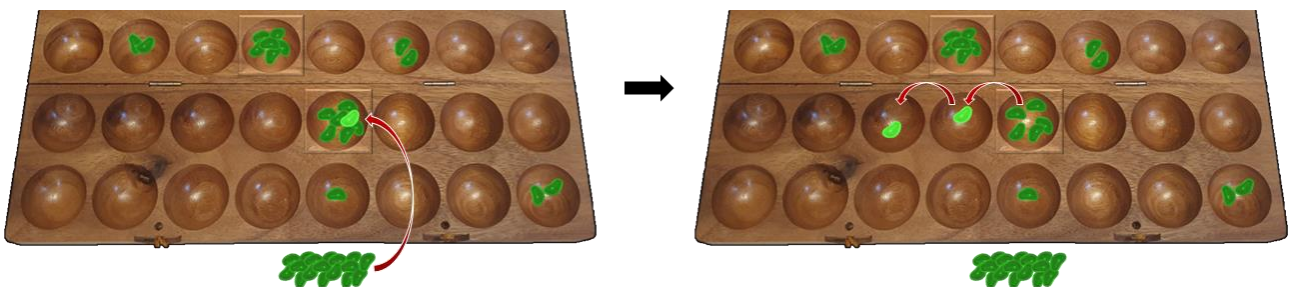
Die quadratische Mulde, genannt Haus („nyumba“), hat eine besondere Bedeutung. Dies gilt so lange, bis das Haus durch den Gegner aufgrund einer Ernte geleert oder durch den Spieler während eines Erntezugs selbst geleert wird, wenn er entscheidet, das Haus für ein weiteres Säen zu leeren („safari“). Damit ist das Haus dann für den Rest des Spiels zerstört.

Wenn während eines Spielzugs ohne Ernte das letzte Saatkorn beim Säen im Haus landet, endet der Spielzug. Wenn das gleiche in einem Erntezug passiert, kann der Spieler wählen, ob der Spielzug endet oder mit einem Säen und damit dem Zerstören des Hauses fortgesetzt wird.



Beispiel: (1) Ein vorangegangener Erntezug (s. voriger Abschnitt) endet im Haus des Spielers. Er könnte seinen Zug jetzt beenden, entscheidet sich aber für weiteres Säen. (2) Er entnimmt alle Saatkörner des eigenen Hauses und sät sie in gleicher Richtung weiter. Damit ist das Haus für den Rest des Spiels zerstört („safari“).

Ein neues Saatkorn aus dem Lager darf ohne Ernte nur ins Haus gesät werden, wenn es die einzig verbliebene nicht-leere Mulde der inneren Reihe ist. Dann erfolgt ein spezielles Säen („Steuer“). Dazu werden nach dem Säen ins Haus genau 2 Saatkörner wieder entnommen und in eine beliebige Richtung gesät⁶. Dabei kann es passieren, dass das Haus danach weniger als 6 Saatkörner enthält. Dann verliert es temporär seine besondere Stellung als Haus, kann diese aber wiedererlangen, wenn es in einem späteren Spielzug aufgefüllt wird.



Beispiel: (1) Das Haus des Spielers ist die einzige nicht-leere Mulde in der inneren Reihe und er kann nicht ernten. Damit muss er das neue Saatkorn ins Haus bringen. (2) Anschließend entnimmt er genau 2 Saatkörner und sät sie in beliebiger Richtung, er entscheidet sich dabei gegen den Uhrzeigersinn. Durch diese Aktion befinden sich nun weniger als 6 Saatkörner im Haus, wodurch das Haus seine spezielle Funktion verliert, bis es durch einen späteren Spielzug wieder mindestens 6 Saatkörner erhält.

Wenn das Haus zerstört oder temporär nicht aktiv ist, dann muss für einen Spielzug ohne Ernte eine Mulde mit mindestens 2 Saatkörnern verwendet werden (statt zuvor nur eine nicht-leere). Eine Mulde mit nur 1 Saatkorn darf dann nur gewählt werden, wenn es nur noch solche Mulden in der inneren Reihe gibt.

Erntephase („mtaji“)

Sobald alle Saatkörner auf das Spielbrett gesät worden sind und noch kein Spieler gewonnen hat, beginnt die 2. Phase des Spiels. Wie in der vorigen Phase gibt es Spielzüge mit und ohne Ernte. Dabei gilt wie bisher: Wenn ein Ernten möglich ist, muss geerntet werden, wenn mehrere Möglichkeiten einer Ernte bestehen, darf der Spieler wählen.

Ein Spielzug startet mit dem Wählen einer Mulde mit mindestens 2 Saatkörnern und dem Säen dieser Saatkörner in beliebiger Richtung. Ob der Spielzug dann einer mit oder ohne Ernte wird, entscheidet sich durch das letzte Saatkorn dieses initialen Säens.

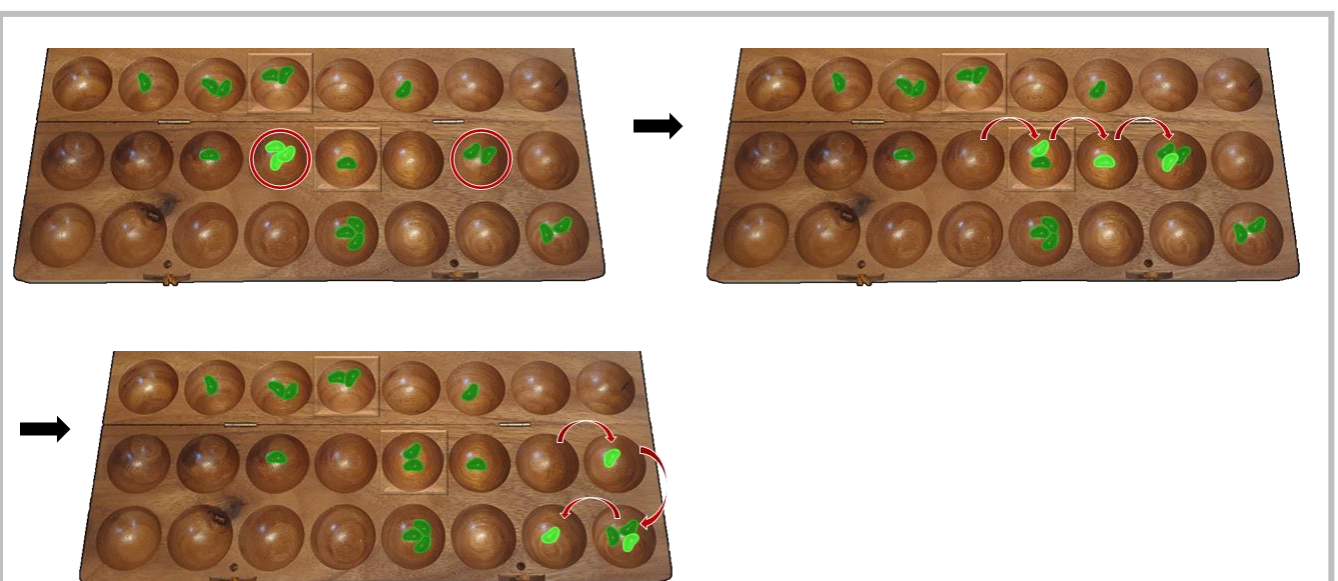
Es besteht noch eine weitere Einschränkung: Wenn eine Mulde mehr als 16 Saatkörner⁷ enthält, darf sie nicht für einen Erntezug gewählt werden und würde als Spielzug ohne Ernte ausgeführt werden.

Spielzug ohne Ernte („kutakata“)

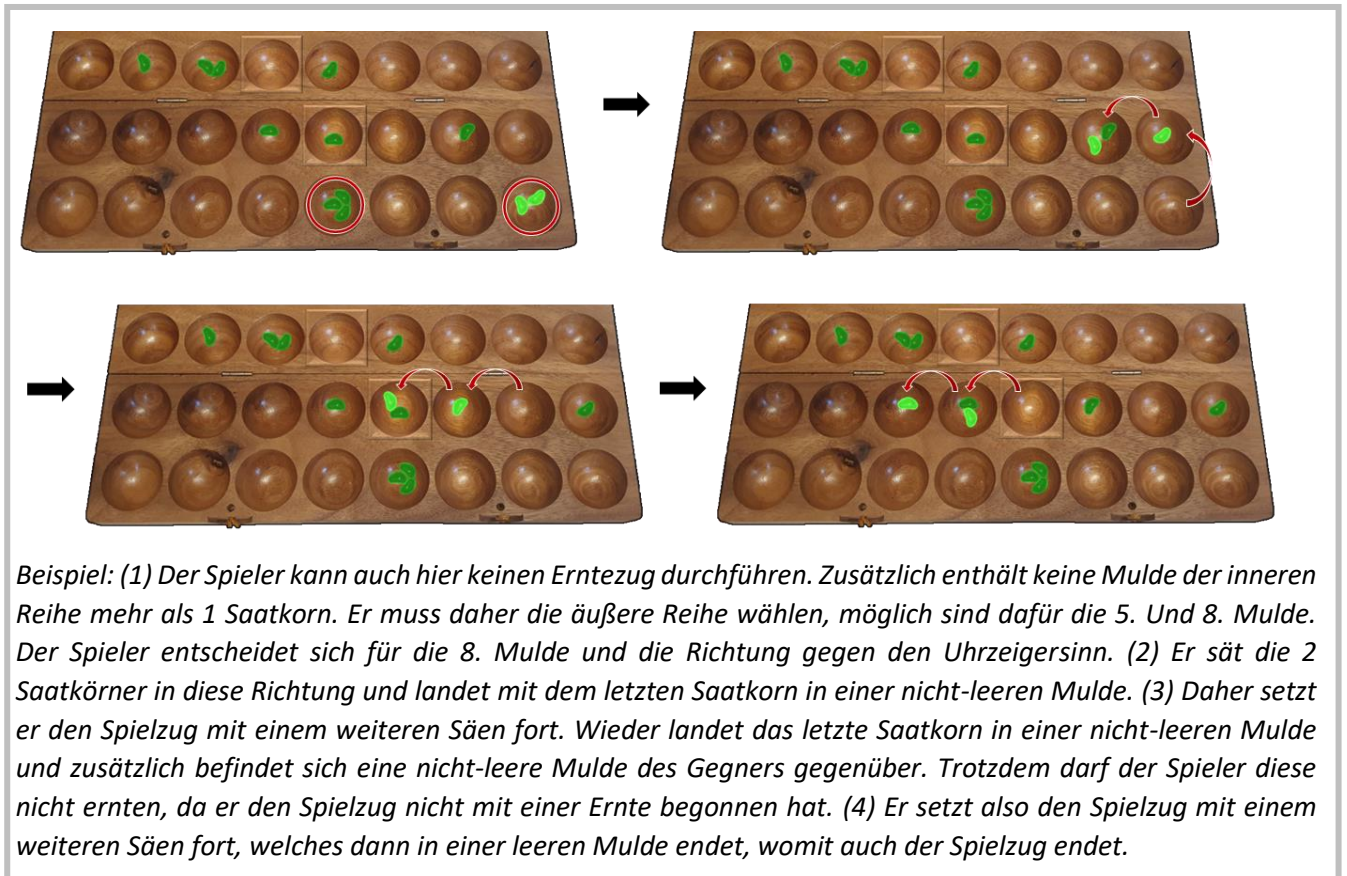
Wenn kein mögliches initiales Säen zu einer Ernte führt, folgt ein Aufräumzug. Dadurch ist auch im weiteren Verlauf des Spielzugs keine Ernte mehr erlaubt, selbst wenn nach einem weiteren Säen die Möglichkeit dazu bestünde.

Es muss eine Mulde der inneren Reihe gewählt werden, sofern verfügbar. Die äußere Reihe darf also nur gewählt werden, wenn sich in der inneren Reihe nur Mulden mit maximal 1 Saatkorn befinden.

Anschließend entnimmt der Spieler alle Saatkörner der Mulde und sät sie in beliebiger Richtung. Wenn das letzte Saatkorn in eine nicht-leere Mulde fällt, wird das Säen mit allen Saatkörnern dieser Mulde fortgesetzt. Dabei muss die zuvor gewählte Richtung beibehalten werden.



Beispiel: (1) Der Spieler muss einen Spielzug ohne Ernte ausführen, da ein einzelnes Säen von keiner der Mulden mit mindestens 2 Saatkörnern in einer Mulde endet, bei der gegnerische Saatkörner geerntet werden können. Er muss, wenn möglich, eine Mulde der inneren Reihe wählen, hier kann das die 4. oder 7. Mulde sein. Der Spieler entscheidet sich für die 4. Mulde und die Richtung im Uhrzeigersinn. (2) Anschließend entnimmt er die 3 Saatkörner und sät in die nächsten 3 Mulden im Uhrzeigersinn. (3) Das Säen endet in einer nicht-leeren Mulde, also führt er einen weiteren Saatvorgang aus. Dabei muss die einmal gewählte Richtung beibehalten werden. Das letzte Saatkorn fällt dann in eine leere Mulde, womit der Spielzug endet.



Beispiel: (1) Der Spieler kann auch hier keinen Erntezug durchführen. Zusätzlich enthält keine Mulde der inneren Reihe mehr als 1 Saatkorn. Er muss daher die äußere Reihe wählen, möglich sind dafür die 5. Und 8. Mulde. Der Spieler entscheidet sich für die 8. Mulde und die Richtung gegen den Uhrzeigersinn. (2) Er sät die 2 Saatkörner in diese Richtung und landet mit dem letzten Saatkorn in einer nicht-leeren Mulde. (3) Daher setzt er den Spielzug mit einem weiteren Säen fort. Wieder landet das letzte Saatkorn in einer nicht-leeren Mulde und zusätzlich befindet sich eine nicht-leere Mulde des Gegners gegenüber. Trotzdem darf der Spieler diese nicht ernten, da er den Spielzug nicht mit einer Ernte begonnen hat. (4) Er setzt also den Spielzug mit einem weiteren Säen fort, welches dann in einer leeren Mulde endet, womit auch der Spielzug endet.

Spielzug mit Ernte („mtaji“)

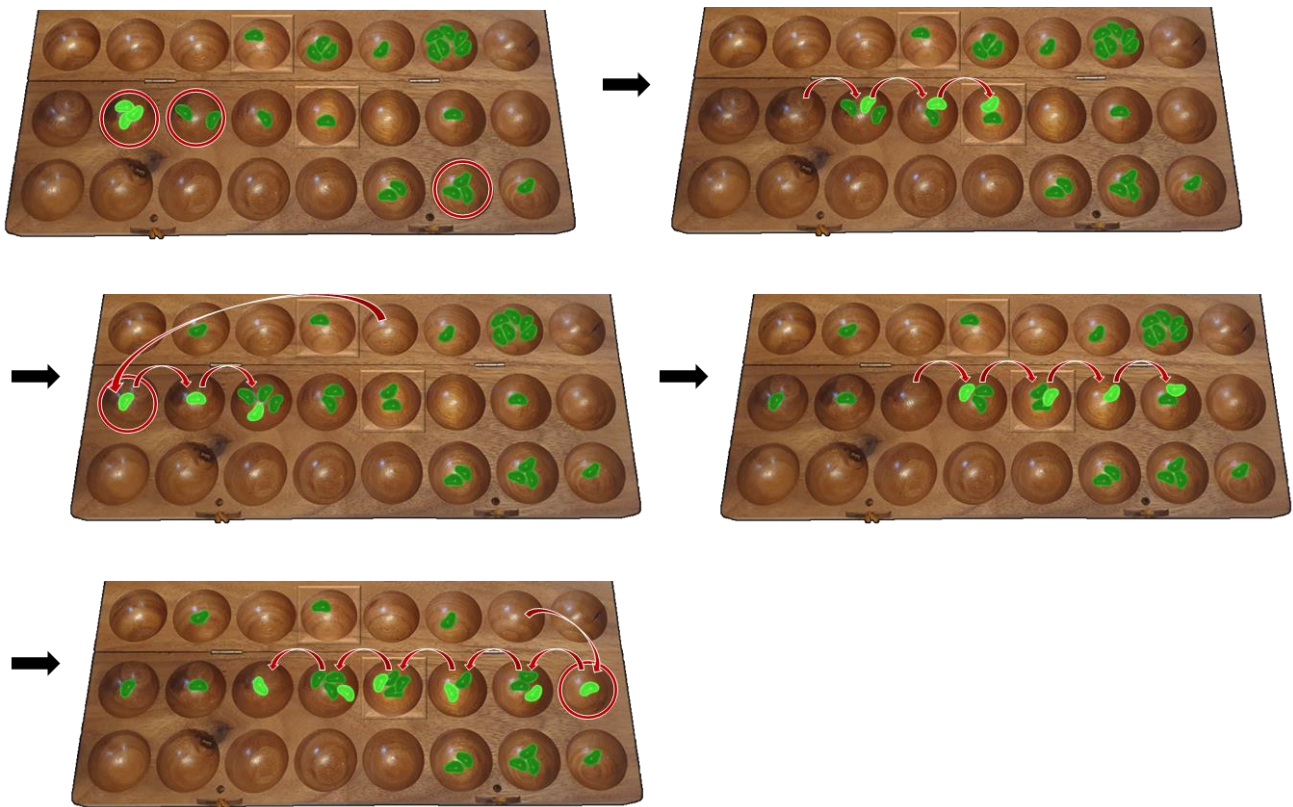
Wenn ein Ernten mit dem initialen Säen möglich ist, muss geerntet werden und es folgt ein Erntezug. Dadurch sind im weiteren Verlauf des Spielzugs weitere Ernten möglich.

Es können Mulden aus beiden Reihen gewählt werden, so lange dadurch eine Ernte möglich ist. In einer Mulde der hinteren Reihe müssen also genügend Saatkörner enthalten sein, um mit dem Säen wieder in die vordere Reihe zu gelangen, da nur hier ein Ernten möglich ist. Generell dürfen sich aber nur höchstens 15 Saatkörner in der Mulde befinden.

Wenn das initiale Säen ausgeführt ist, werden nun wie bei einer Ernte in der 1. Phase die Saatkörner der angrenzenden gegnerischen Mulde entnommen und beginnend bei einem der „kichwa“ in Richtung Haus gesät. Dabei gelten die gleichen Regeln wie zuvor:

- Wenn das vorige Ernten in einer der 4 mittleren Mulden erfolgt ist, wird die Zugrichtung beibehalten. Es muss also das „kichwa“ gewählt werden, bei dem das Haus in dieser Richtung liegt.
- Wenn das vorige Ernten in einer der beiden jeweils äußeren Mulden erfolgt ist, muss das nächstliegende „kichwa“ gewählt werden. Dadurch kann sich die Zugrichtung umkehren, da immer in Richtung Haus gesät werden muss.

Zwischen zwei Ernten können mehrere Saatvorgänge liegen („kuendelea“). Der Spielzug setzt sich so lange fort, bis das letzte Saatkorn in einer leeren Mulde landet.



Beispiel: (1) Der Spieler kann ernten, also muss er ernten. Er hat die 2. und 3. Mulde der inneren Reihe zur Verfügung, von der aus jeweils im Uhrzeigersinn eine erntefähige Mulde erreicht wird und auch die 7. Mulde der äußeren Reihe, da ein initiales Säen gegen den Uhrzeigersinn von dort auch eine erntefähige Mulde der inneren Reihe erreicht. Nicht möglich dagegen ist die 6. Mulde der äußeren Reihe, da von dort aus gegen den Uhrzeigersinn gesät erst nach 2 Saatvorgängen die innere Reihe erreicht wird, womit ein Ernten nicht mehr erlaubt ist. Der Spieler entscheidet sich für die 2. Mulde der inneren Reihe und die Richtung im Uhrzeigersinn. (2) Er sät die 3 Saatkörner in diese Richtung und erreicht mit dem letzten Saatkorn die 5. Mulde, in der eine Ernte möglich ist. (3) Um die Richtung beizubehalten muss er für das nächste Säen das linke „kichwa“ auswählen. Von dort aus gelangt das Säen bis zur 3. Mulde. (4) Hier ist keine Ernte möglich, also wird der Spielzug mit einem weiteren Säen in gleicher Richtung fortgesetzt, das bis zur 7. Mulde reicht. (5) Hier ist wieder eine Ernte möglich. Diesmal müssen die geernteten Saatkörner aber im rechten „kichwa“ gesät werden, da es sich um eine der beiden äußeren Mulden handelt. Dadurch kehrt sich nun die Richtung um und es wird gegen den Uhrzeigersinn gesät. Das letzte Saatkorn landet in einer leeren Mulde, womit der Spielzug beendet ist.

Blockieren („kutakatia“)

Wenn der Spieler nach einem Spielzug ohne Ernte eine Situation hinterlässt, die genau eine mögliche Ernte für ihn im nächsten Zug erlaubt, dann darf der Gegner nicht seinerseits durch einen Spielzug ohne Ernte die so bedrohte Mulde leeren – die Mulde ist also blockiert.

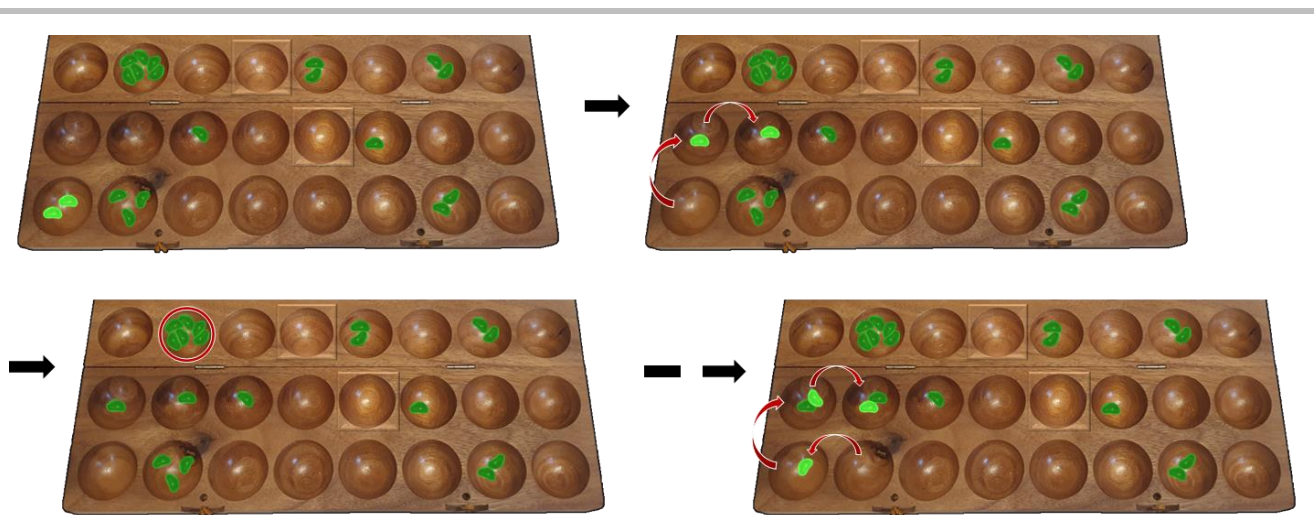
Dabei darf kein intaktes Haus (s. nächster Abschnitt) oder die einzig verbliebene Mulde mit mindestens 2 Saatkörnern der inneren Reihe blockiert werden.

Der Spieler sollte seinen Gegner nach seinem Zug auf die Blockade-Situation aufmerksam machen (er ruft „hizi zetu“, was so viel heißt wie „das sind meine“).

Der Gegner darf dann weder direkt die blockierte Mulde für einen Spielzug ohne Ernte verwenden, noch die Mulde als Folge mehrerer Saatvorgänge leeren. Führt er einen Spielzug ohne Ernte aus und landet mit seinem letzten Saatkorn in der blockierten Mulde, endet sein Zug.

Wenn er dagegen ein Spielzug mit Ernte machen kann, dann ist die Blockierung wirkungslos.

Der Spieler wiederum, der die Blockade verursacht hat, muss die geblockte Mulde dann im nächsten Zug auch ernten, selbst wenn inzwischen weitere Mulden verfügbar wären. Dies kann aber auch im Laufe des Spielzugs geschehen und muss nicht direkt passieren.



Beispiel: (1) Der Spieler kann nicht ernten. Er kann nicht in der inneren Reihe starten, also führt er einen Spielzug ohne Ernte von der 1. Mulde der äußeren Reihe im Uhrzeigersinn durch. (2) Dadurch landet das letzte Saatkorn so vor einer gefüllten gegnerischen Mulde, dass diese Mulde die einzige mögliche Ernte für den nächsten Spielzug wäre, nämlich von der 6. Mulde der inneren Reihe aus gegen den Uhrzeigersinn. (3) Dadurch ist die gegnerische Mulde blockiert und der Gegenspieler darf, sofern er keinen Erntezug durchführen kann, keinen Spielzug ohne Ernte von dieser Mulde aus beginnen, um die Saatkörner vor dem Raub zu retten. Er darf dies auch nicht indirekt tun - wenn er also in der aus dieser Sicht rechten oberen Mulde nach links beginnt und nach einem weiteren Saatvorgang in der geblockten Mulde landet, endet sein Spielzug. (4) Der Spieler muss in seinem nächsten Zug die zuvor geblockte Mulde ernten. Er muss dies auch tun, falls durch den Spielzug des Gegners alternative Ernten möglich werden.

Das Haus („nyumba“)

Wenn der Spieler in der 2. Spielphase noch ein intaktes Haus besitzt, also ein Haus das in der 1. Phase noch nicht geleert wurde und mindestens 6 Saatkörner enthält, dann zählt diese Mulde auch weiterhin als Haus.

Allerdings verliert es die Privilegien der 1. Phase, wie z.B. die Entscheidung, ob man einen Spielzug fortsetzen möchte, wenn das letzte Saatkorn eines Saatvorgangs dort liegen bleibt.

Dafür bekommt das Haus ein neues Privilegium: Es darf nicht blockiert werden, so lange es intakt bleibt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn während oder nach einem Zug entweder die innere Reihe eines Spielers keine Saatkörner mehr enthält oder ein Spieler keinen Spielzug mehr ausführen kann, da er nur noch Mulden mit maximal 1 Saatkorn hat. Außerdem kann ein Spieler jederzeit aufgeben.

Der siegreiche Spieler ruft „bao hamna“, was so viel heißt wie „das Spiel ist aus“.

Variation Bao für Anfänger („Bao la Kujifunza“⁸)

Als Variante mit einfacheren Regeln kann „Bao la Kujifunza“ gespielt werden.

Hierbei gibt es keine Aussatphase, das Spiel beginnt also direkt mit der Erntephase.

Als Ausgangssituation werden alle 64 Saatkörner direkt beim Spielaufbau platziert, indem jede Mulde 2 Saatkörner aufnimmt.



Weiterhin gelten folgende Vereinfachungen:

- Es gibt kein Haus („nyumba“), also auf dem Spielbrett auch keine spezielle Mulde dafür. Damit entfallen alle Regeln, die das Haus betreffen (z.B. mögliche Muldenwahl oder Möglichkeit den Zug zu beenden).
- Es gibt kein Blockieren („kutakatia“), der Gegner darf also immer alle gültigen Mulden wählen und leeren.

Alle weiteren allgemeinen Regeln und Regeln der 2. Phase („mtaji“) aus „Bao la Kiswahili“ bleiben erhalten.

Variation Bao für Kinder („Hus Bao“⁹)

Für eine noch einfachere Variante, die auch oft von Kindern gespielt wird, wird der gleiche Aufbau wie in „Bao la Kujifunza“ (s. voriger Abschnitt) verwendet.

Zusätzlich gelten folgende Vereinfachungen:

- Es wird nicht zwischen Spielzug mit und ohne Ernte unterschieden. Es darf im Verlauf eines Spielzugs immer geerntet werden, auch wenn der Spielzug ohne Ernte begonnen wurde. Dabei darf jede Mulde beider Reihen verwendet werden, die mindestens 2 Saatkörner beinhaltet.
- Das Säen nach einer Ernte erfolgt nicht von einem „kichwa“ aus, sondern es werden alle Saatkörner der geernteten Mulde entnommen und gemeinsam mit denen der eigenen Mulde in gleicher Richtung gesät. Eine Ernte setzt also den Spielzug genauso fort wie ein weiteres Säen ohne Ernte, nur dass dabei die geraubten gegnerischen Saatkörner mit verwendet werden.

Kontakt

Alexander Rühl © 18/04/2021

E-Mail: alex@geziefer.de - BGA: Alex_tgiu

¹ „Bao der Swahilis“ verweist auf die Herkunft des Spiels, die Swahili, eine gesellschaftliche Gruppierung aus Ostafrika.

² Der Begriff „Wechsel“ wurde verwendet, da hier ein Richtungswechsel stattfinden kann. Das Wort „kimbi“ ist nicht direkt aus Swahili übersetzbar.

³ In manchen Regeln schließt die Bezeichnung „kimbi“ auch die „kichwa“ mit ein, da in beiden ein Wechsel stattfinden kann. Da „kichwa“ aber eine besondere Bedeutung hat, werden hier getrennte Bezeichnungen verwendet, wie in vielen Regeln auch üblich.

⁴ Zum Abzählen und korrektem Verteilen der Saatkörner ist folgende Methode gebräuchlich: Zusätzlich zum Spielaufbau wird noch die rechte äußere Mulde der inneren Reihe mit 2 Saatkörnern belegt und dann die 4 Mulden von rechts der äußeren Reihe mit jeweils 5. Das ergibt zusammen 32, die Anzahl Saatkörner eines Spielers. Wenn das für beide aufgeht, ist die korrekte Anzahl Saatkörner im Spiel. Anschließend werden die 22 zuvor zusätzlich zum Spielaufbau belegten Mulden wieder geleert und die Saatkörner ins Lager gelegt.

⁵ In ganz seltenen Fällen entsteht bei Spielzügen nach einer bestimmten Anzahl Saatvorgängen wieder die Ausgangssituation, sodass der gleiche Ablauf endlos fortgesetzt werden würde (s. auch [Vessella], S. 21).

⁶ Man kann es sich auch so vorstellen, als wäre das Haus in dieser Situation die einzige verbliebene Mulde der inneren Reihe mit genau 1 Saatkorn, sodass ein Platzieren eines Saatkorns dort zu einem Saatvorgang mit 2 Saatkörner führen würde.

⁷ Genau 16 Saatkörner würden nach dem Säen wieder in der gleichen und damit dann leeren Mulde enden.

⁸ In Swahili wird dies auch „Bao für Frauen“ genannt – es bleibt zu hoffen, dass dies nicht diskriminierend gemeint ist, sondern die Tatsache beschreibt, dass Frauen lieber diese Variante spielen.

⁹ Hierfür gibt es keine offizielle Bezeichnung, ist (zumindest in Deutschland) einfach als „Bao“ bekannt.

Quellen:

<https://www.kibao.org/kanuni.php?lng=en>
<http://www.gamecabinet.com/rules/Bao2.html>
[https://en.wikipedia.org/wiki/Bao_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bao_(game))
[https://de.wikipedia.org/wiki/Bao_\(Mancala-Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Bao_(Mancala-Spiel))
<https://sw.wikipedia.org/wiki/Bao>
https://mancala.fandom.com/wiki/Bao_la_Kiswahili
https://mancala.fandom.com/wiki/Bao_la_Kujifunza
https://mancala.fandom.com/wiki/Bao_dictionary
https://www.kibao.org/doc/regole2009kiba_en.pdf
<https://africanlanguages.com/swahili>
<https://translate.google.com/?hl=de&sl=sw&tl=de>
https://www.youtube.com/watch?v=ZPg_OMB-BUU
<https://de.scribd.com/doc/237691907/Bao-Rules-Quick-Reference>

[Vessella]: Nino Vessella: „Bao Game – the almost Ultimate Guide“ (2020)

Bild: <https://pixabay.com/de/users/antekante-5115688>

Danke an all diejenigen, die beim Prüfen der Regeln und beim Testen des Spiels auf BGA geholfen haben.

