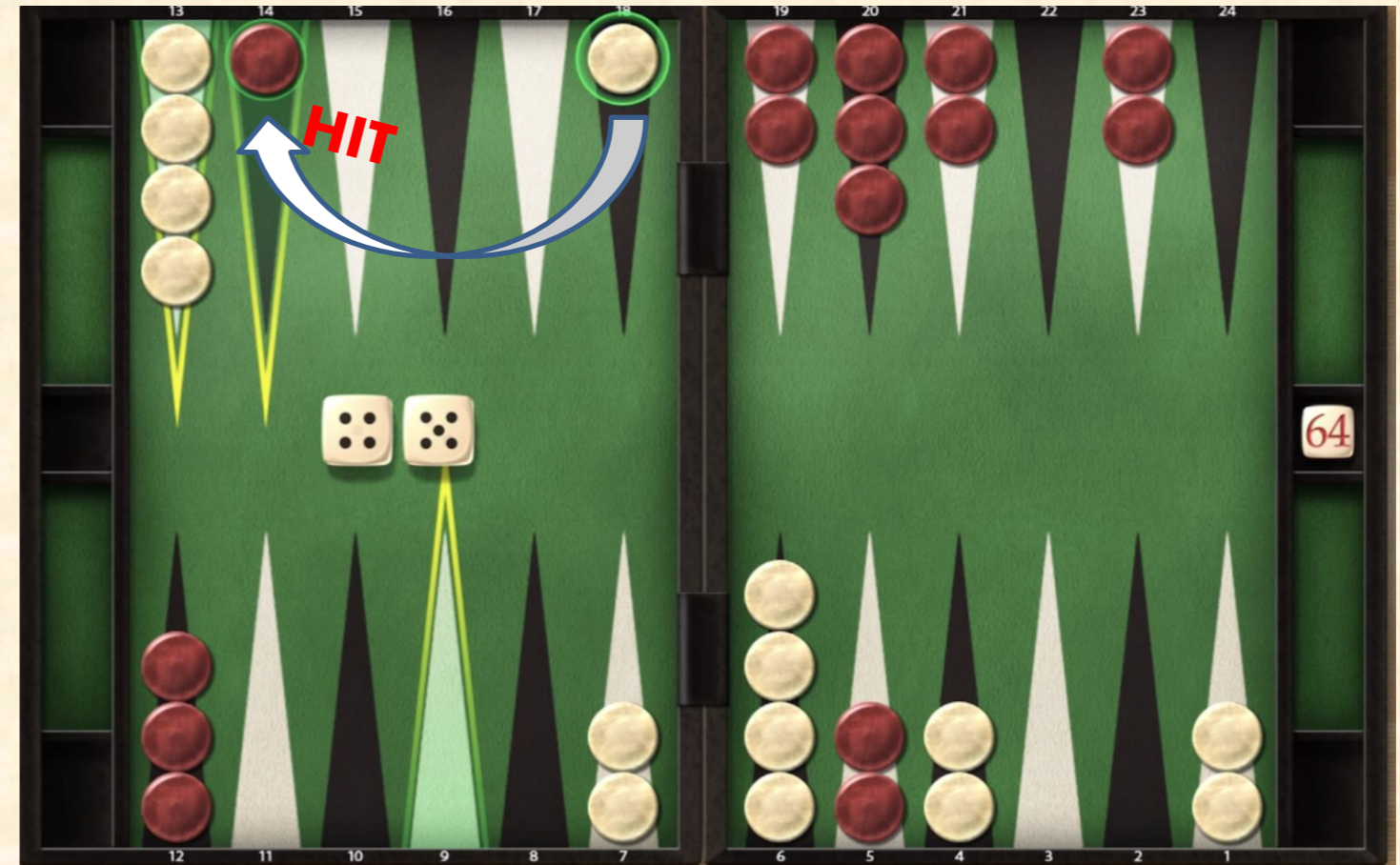


自分(白)の進行方向

バックギャモン

ヒット

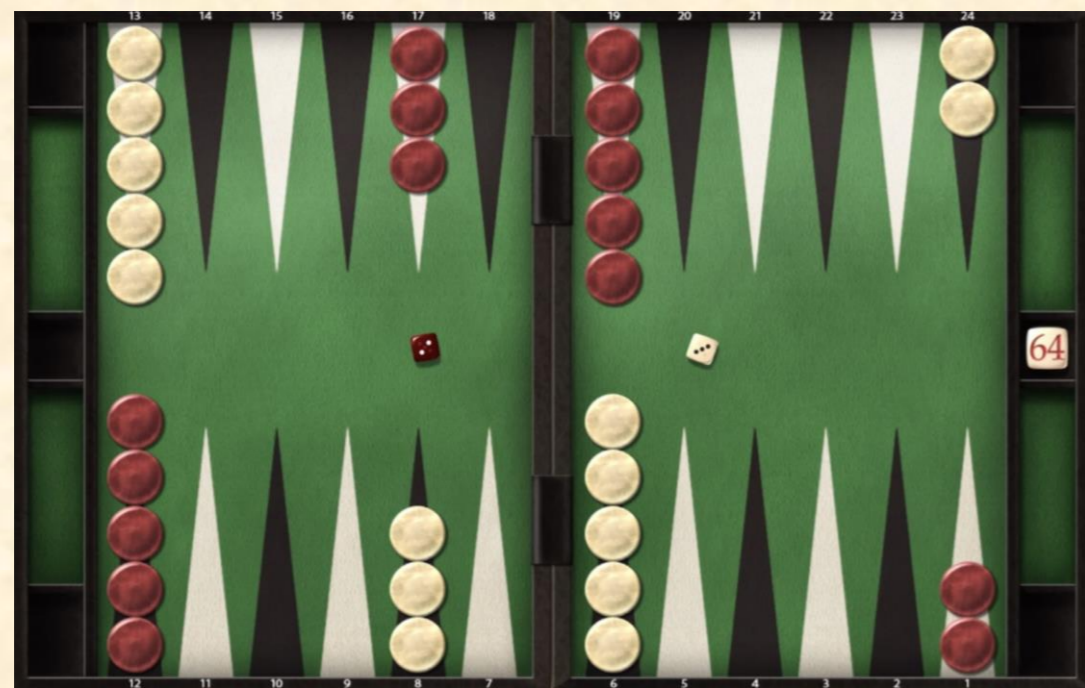


相手のチェッカーが1枚の時、そのマスへ移動することでヒットとなります(2枚以上チェッカーがあるマスには移動できません)
 ※ヒットされたチェッカーは場外(振り出し)に飛ばされます

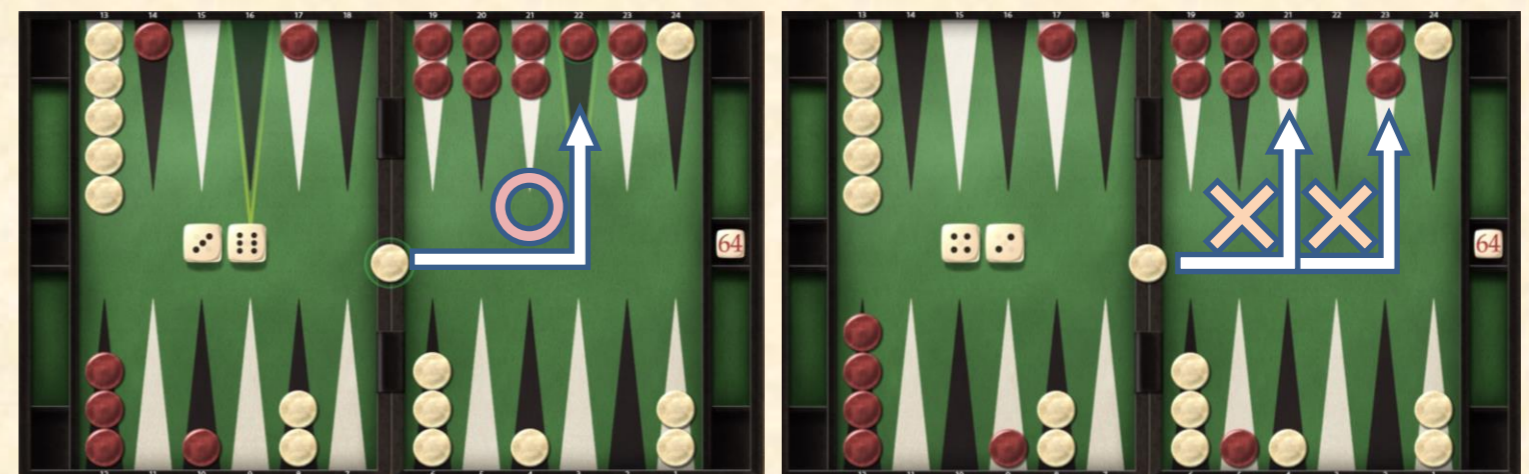
赤や白のコマをチェッカー、サイコロをダイスと呼びます
 図の場合は白側(自分)は反時計回りに、赤側(相手)は時計回りにチェッカーを進めていきます
 初期位置は上図以外にも左右が反転していることもあります

対局開始 双方で1つずつダイスを振る

ヒットされてからの復帰



自分から見て右側に1つずつダイスを振りましょう



成功 3で出て、6は他のチェッカーを動かしましょう

失敗 2でも4でも出られません この場合はパスとなります

場外に飛ばされたチェッカーは相手ゴールからの復帰となります
 場外に飛ばされたチェッカーすべてが盤上に戻らないと他のチェッカーは動かさずパスとなります

- 水色の枠線.....切れてはいけない要素(文字やロゴ等)をいれる範囲
- ピンクの枠線...仕上りのサイズ
- みどりの枠線...フチなし印刷にする場合、背景を伸ばす範囲

★★★ PDFに変換して入稿される場合 ★★★
 「表示」>「スライドマスター」画面より色つきのガイド線を消してから変換してください

冊子のデータ製作について

- ・ページ数は表紙も含めた数になります
- ・データは1Pごとでも見開きでもご入稿頂けます
- ※見開きの場合はページ順どおりにご作成ください
- ・白紙のページがある場合はコメント欄にご指示ください