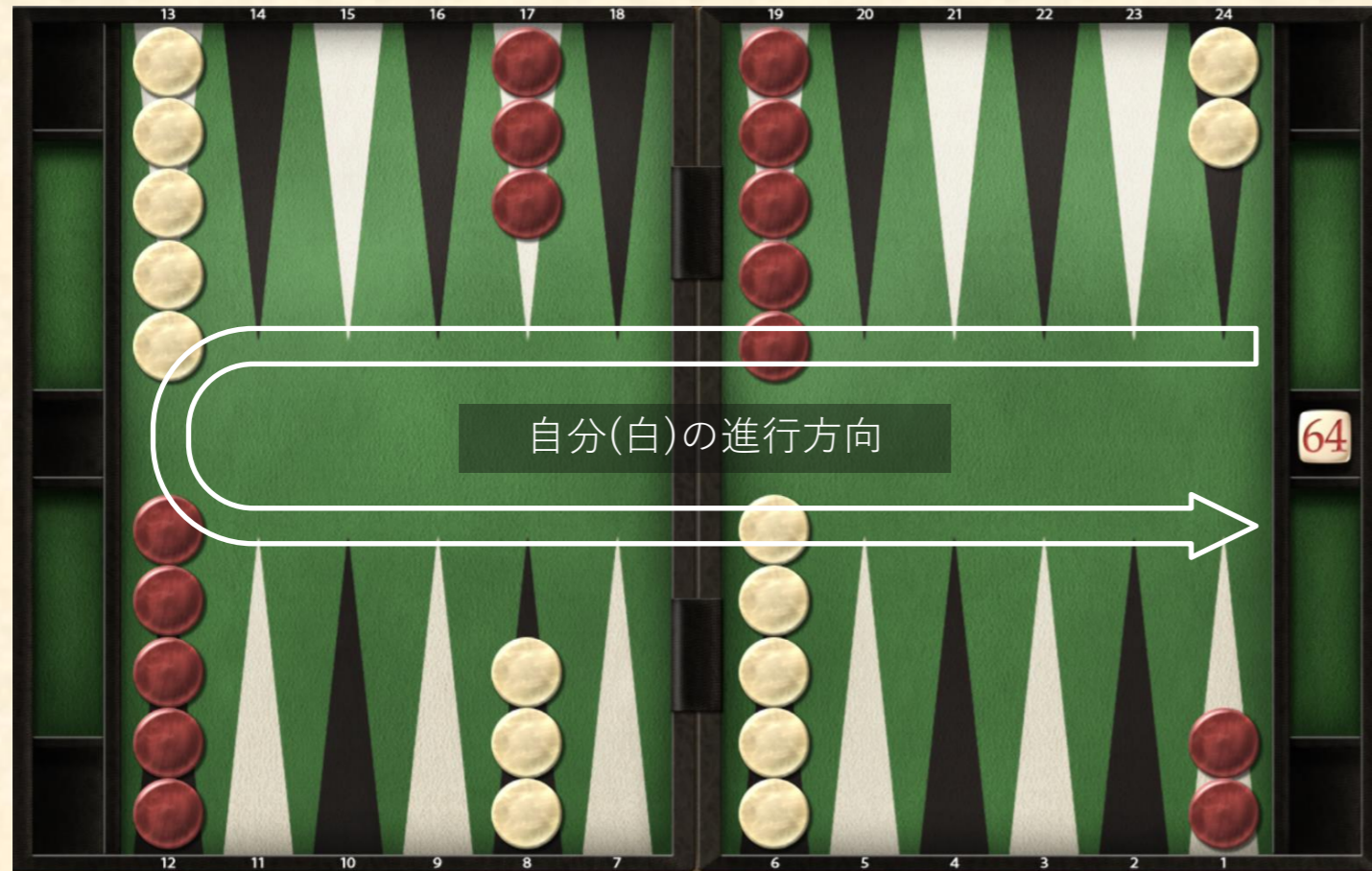


23

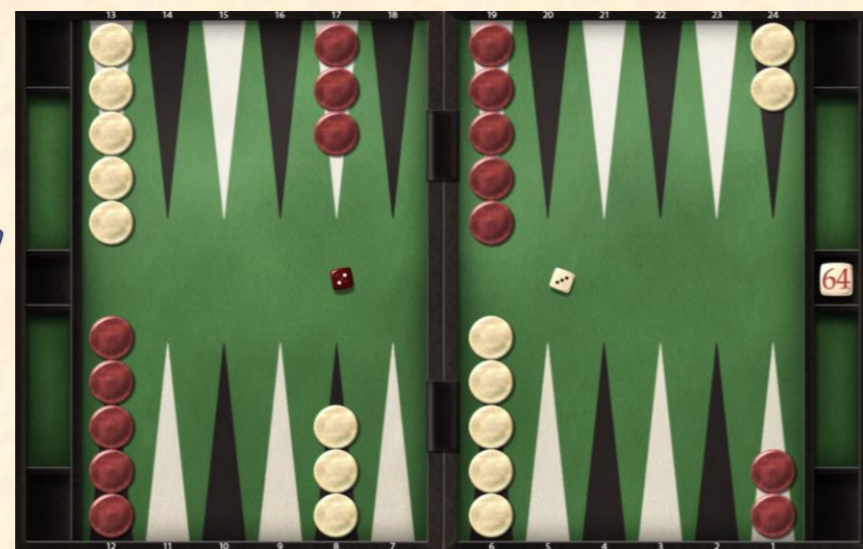
初期配置



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(スロー)

開始!

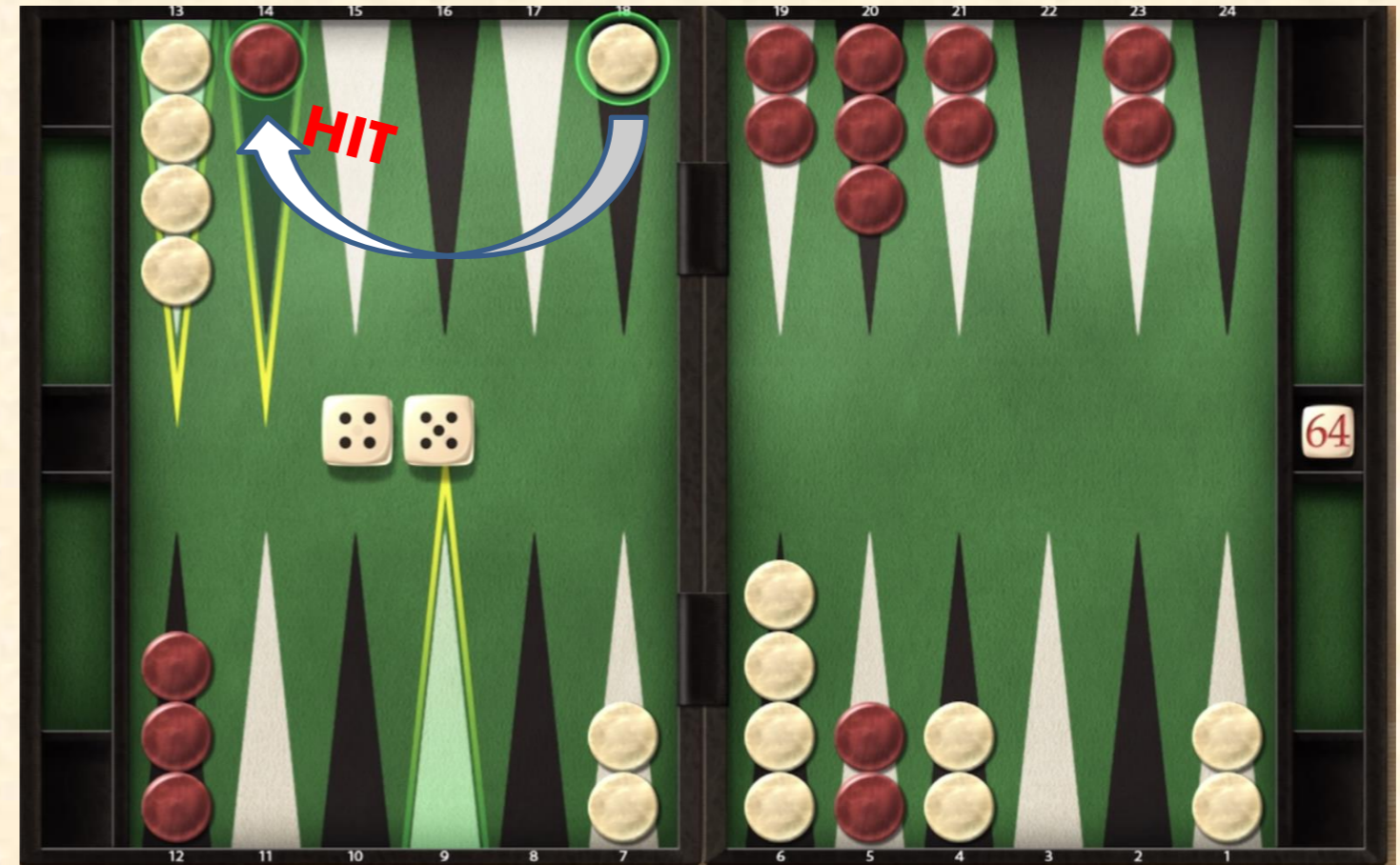


自分から見て**右側**に**1つずつ**ダイスを振りましょう(スロー)
 大きい目を出した方が先手となります
その2つの目を先手の出目として対局を開始します
 ※同じ目が出た場合は振り直してください

バック ギャモン

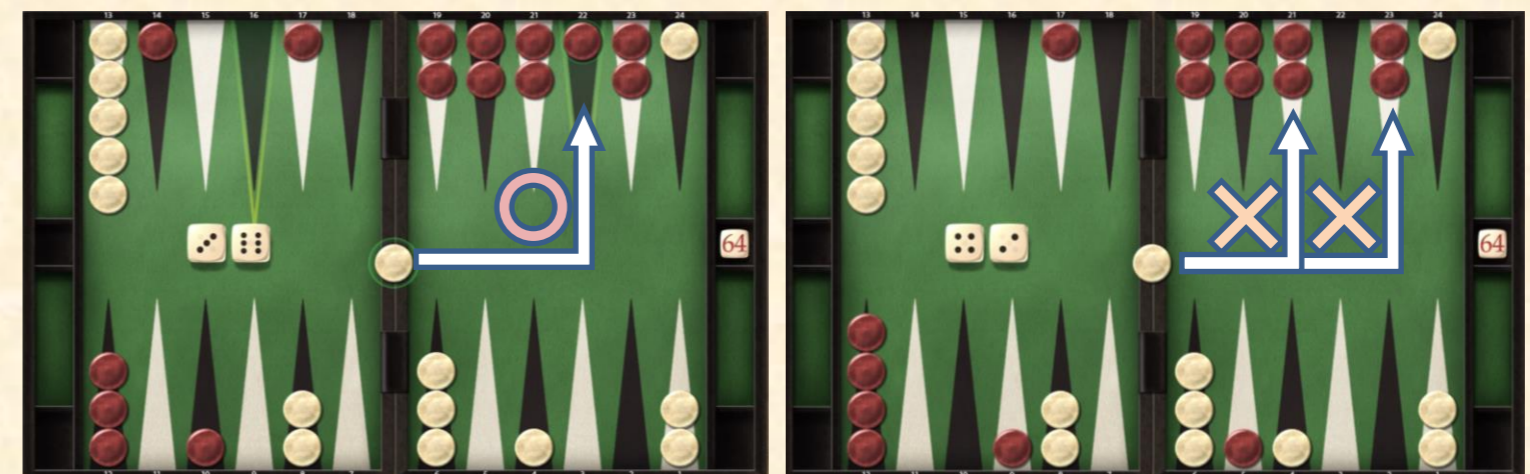
ヒット

24



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

ヒットされてからの復帰



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せず**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