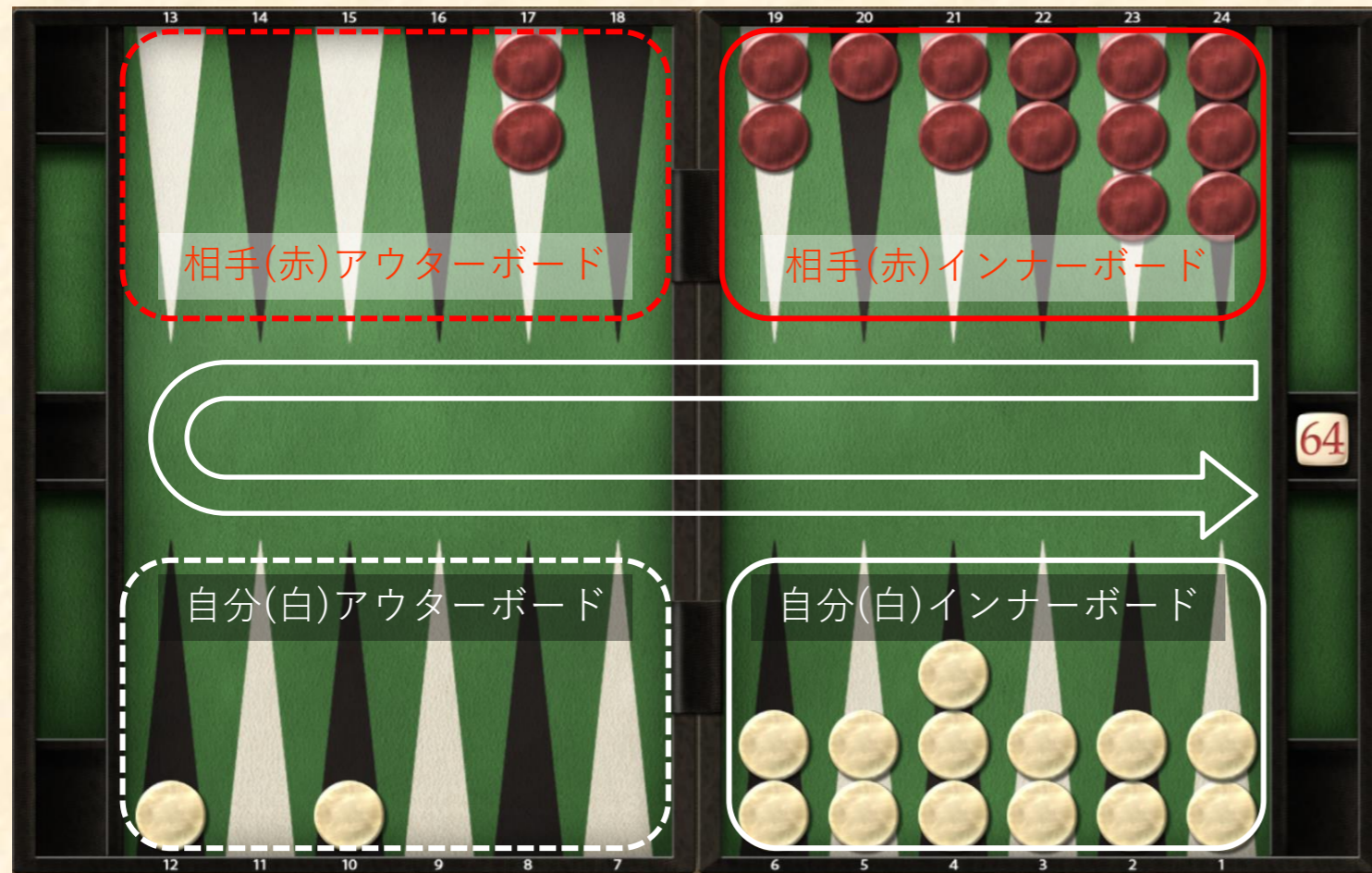


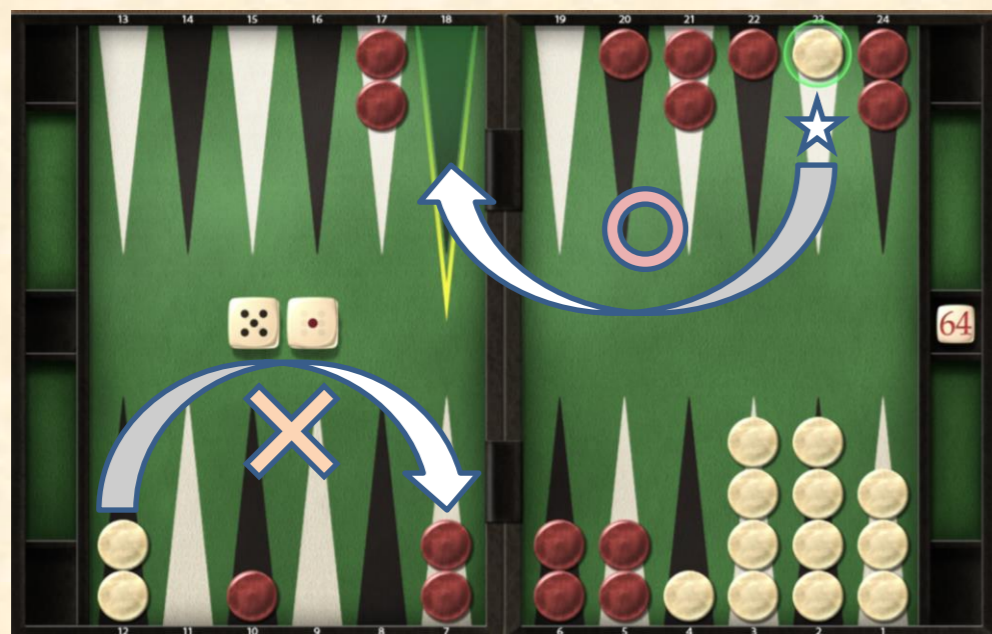
あがる前にする準備(ベアイン)

チェッカーを自分の**インナーボード**に入れましょう(ベアイン)



ダイスを2つ振ってその出目を使いチェッカーを移動します
 ゾロ(同じ目)が出た場合は4回チェッカーを移動できます

両方の出目を使い移動させる



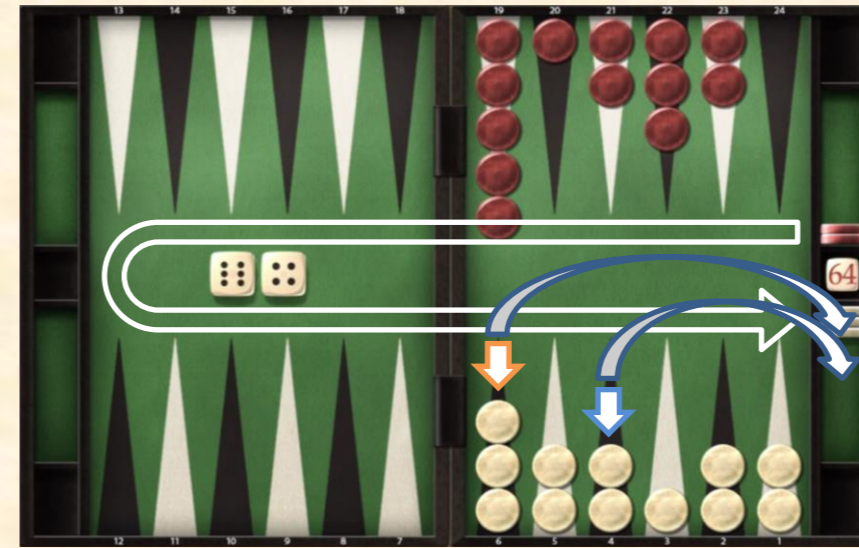
上図は★のチェッカーを1で動かそうとすると
 5で動かせるチェッカーがなくなります
 よって★のチェッカーは5を使って移動してください

移動が制限される
 場合があるのね



バック ギャモン

チェッカーをあげる(ベアオフ)①

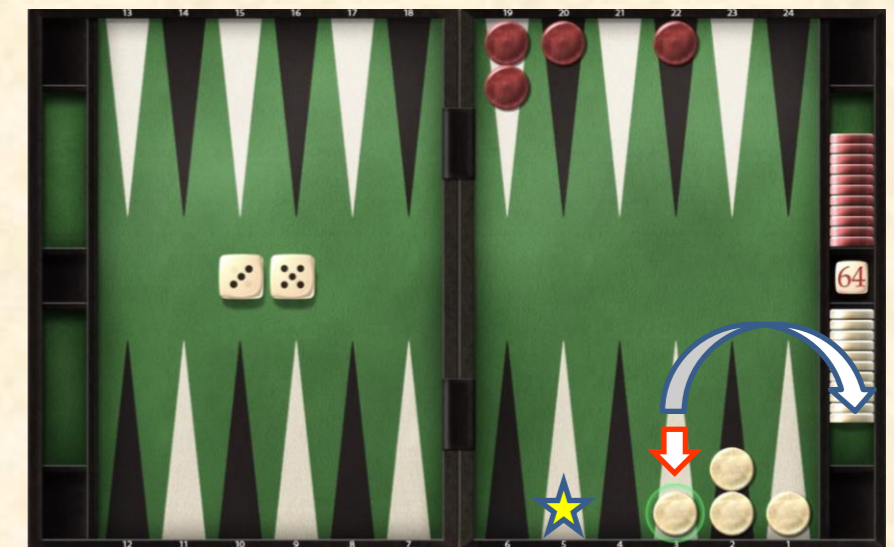


すべてのチェッカーを**ベアイン**できたらチェッカーをあげられます(ベアオフ)
 左図では6(⇩)と4(⇩)をベアオフできます

【注意】
 ヒットされてインナーボードから出されてしまうとベアオフできなくなります

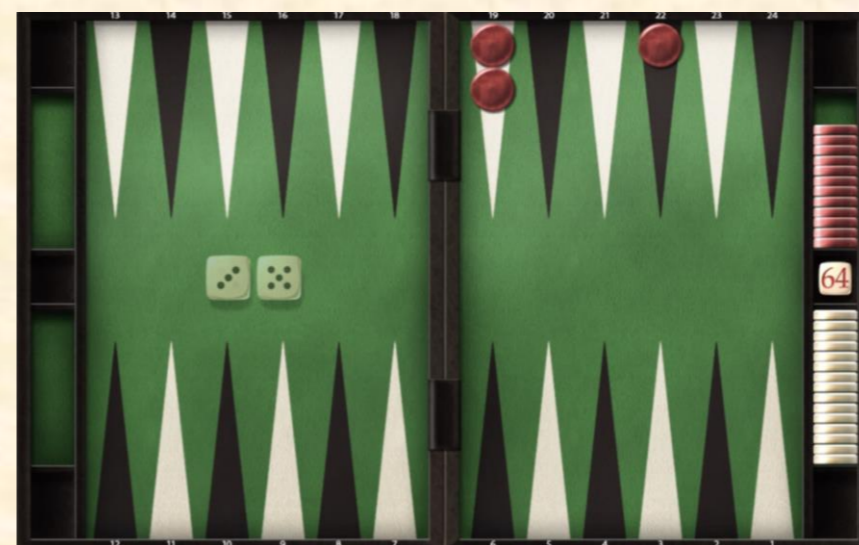
チェッカーをあげる(ベアオフ)②

右図ですと5の位置(★)にチェッカーがありません
 さらに5より遠くにもチェッカーがありません



その時は**最も遠いチェッカー**をベアオフできます
 右図では3(⇩)のチェッカーをベアオフできます

勝利条件 = ベアオフ完了



ギャモン勝ちやバックギャモン勝ちはとても難しいよ?



全ての**チェッカー**をベアオフできたら勝利です
 その時に相手チェッカーが1つもベアオフできていないなど状況に応じて**ギャモン勝ち**や**バックギャモン勝ち**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