

## Part1 基本説明

まずはバックギャモンとはどういうゲームか、そして基礎となるルールやマナー、駒の進め方などを解説します。バックギャモンはとてもシンプルなゲームです。気軽に楽しんでください。

◎本章で学ぶこと

- ・ 道具
- ・ ルール
- ・ マナー
- など

### ▷ゲームで使用される道具

バックギャモンに使用される用具は、以下の5点になります。

- ・ ボード——1台
- ・ ダイスカップ——プレイヤー各1コ
- ・ 駒——プレイヤー各15枚
- ・ サイコロ——プレイヤー各2コ
- ・ ダブリングキューブ——1コ

それでは、ひとつずつ見ていきましょう。

### 1 バックギャモンって何!?

バックギャモンは別名「西洋双六<sup>すころく</sup>」と言われ、その名のとおり基本は「双六」と同じです。簡潔に言えば、

- 1) 順番にサイコロを2つ振り
- 2) 自分の15コの駒のいずれかをサイコロの目の数だけ動かし
- 3) 相手より先にゴールを目指す

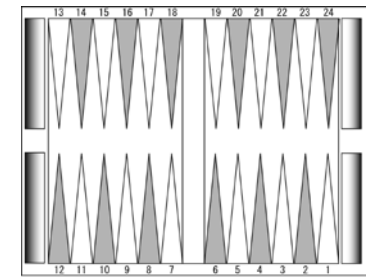
という単純なルールです。

ただし、バックギャモンは2人で戦いますが、2人が同じゴールを目指すのではなく、Uの字型に相手と交差しながら駒を進めていきます(後述)。

「相手の駒を進めなくする」「相手の駒を振り出しに戻す(ヒット)」など、相手の駒の進みをうまく妨害しつつ、いかに自分の駒を効率的にゴールまで進めるか、といった戦略性に富んでいるゲームです。

#### ボード

ボードには、マス目を表す三角形(ポイント)が色違いで12コずつ、全24コ描かれています。このポイントに沿って、それぞれの駒を進め、全ての駒を早く上げたプレイヤーが勝ちとなります。ボードは中央のしきり(バー)を区切りに、4つのエリアに分けられます(後述)。



なお、三角形の形に特別な意図はありません。

#### 駒

プレイヤー1人につき15枚の駒が使われます。この駒をサイコロの目の数分だけ、ボードのポイントに沿って進めてゴールを目指していきます。駒は振り出しに戻されることはありますが、後ろに進めることはできません。



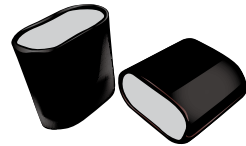
### サイコロ

サイコロは1人2コずつ使用します。サイコロをダイス  
ダイスカップに入れて、2コ同時にボードの右側に振り出  
します。なお、ゲームの間中、それぞれが同じサイコロ、  
同じダイスカップを使用します。



### ダイスカップ

1人1コずつ使用します。ダイスカップからサイコロ  
を振り出すときには、マナーやルールがあります。楽  
しくゲームをするために、それらを守って正しく振る  
ようにしましょう。



### ダブリングキューブ

バックギャモンでは、ゲームの得点を倍にするかどうかを  
決めることができます。ダブリングキューブには「2、4、8、  
16、32、64」と記されており、ゲームの倍率を示しています。  
ただし、このキューブは「現状の倍率」を示すもので、こ  
れを振って倍率を決めるわけではありません。ダブリングキ  
ューブは、ゲーム最初は中央に置かれています。ダブルが  
かかっている状態（後述）では、キューブの置かれた位置  
によって、次にダブルをかける権利のあるプレイヤーを示  
します。



#### \*ポイント\*

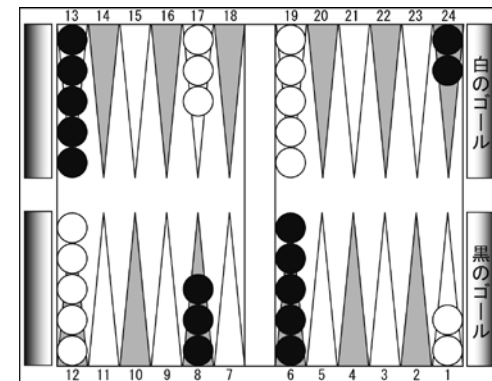
海外で盛んなバックギャモン。ルールがシンプルなのはもちろ  
んですが、サイコロがあれば紙のボードやコインなど何でも応用が  
利くので、いつでもどこでも楽しめるといった大きな要素もある  
んですよ。

## 2 基本的なルール説明

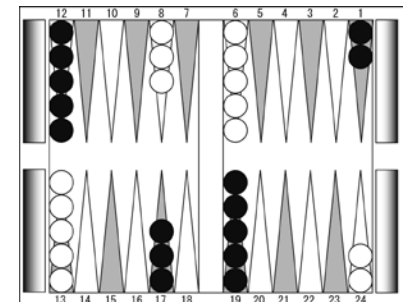
### ▷ 駒の並べ方と進行方向

下図はゲーム開始時の駒の配置（初期配置）です。双六のマス目にあた  
る三角形の模様を「ポイント」と言います。

本書では、基本的にあなたが手前（図下側）に座り、黒の駒を使用する  
状況にて説明を進めます。

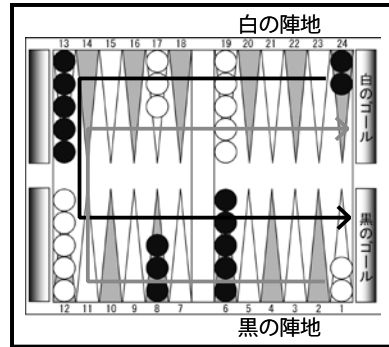


ボードのポイントは1～24の数字  
で表されますが、数字は相対的な  
もので、白の手番のときは、上図  
の右上が1、右下が24になります。



それぞれのプレイヤーは、24ポイント (pt) から自陣のゴールに向けて駒を進めています。

サイコロを振って出た目の数だけ駒をゴールに向けて動かし、先に全ての駒をゴールに入れたほうの勝ちとなります。

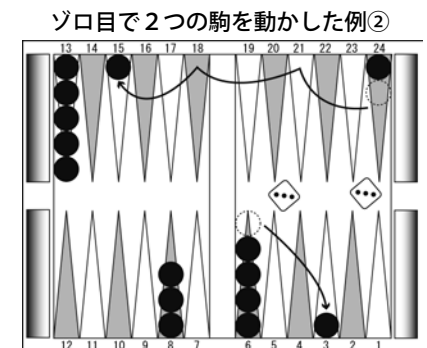
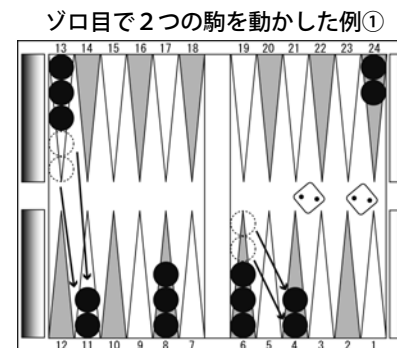
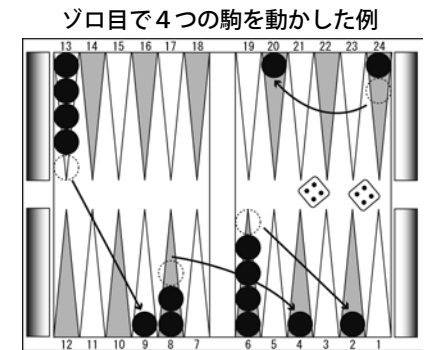
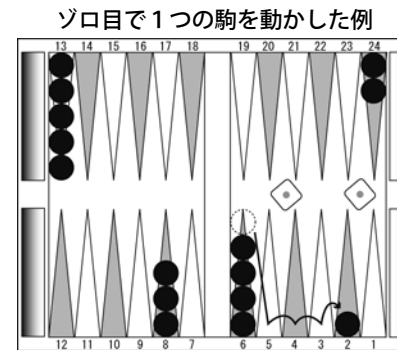
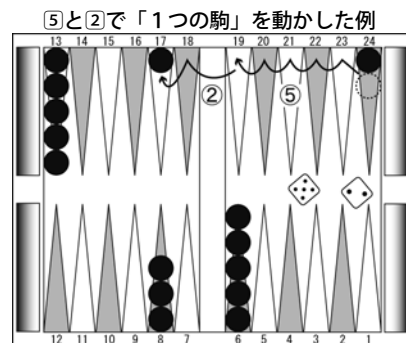
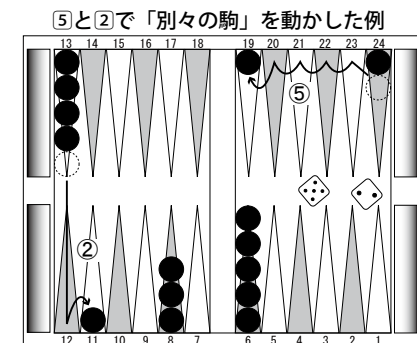


### ▷駒の動かし方

駒を動かすときは、2つのサイコロの出た目の数だけ駒を進めます。2つの目で別々の駒を動かしてもいいですし、2つの目を使って1つの駒を動かすこともできます。

### ■特殊ルール：ゾロ目の動かし方

ゾロ目（2つの目が同じ数字）の場合、その数字を4回動かすことができます。例えば、⑥⑥なら6を4回、③③なら3を4回です。これは同じ駒を4回動かしてもよいですし、別の駒を動かすこともできます。



## ▷ブロックポイント

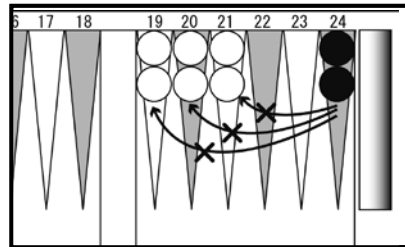
「**ブロックポイント**」とは、同じ色の駒が2枚以上重なったポイントのことです。相手のブロックポイントに、自分の駒を置くことはできません。

反対に、相手も自分のブロックポイントへ駒を置くことはできません。

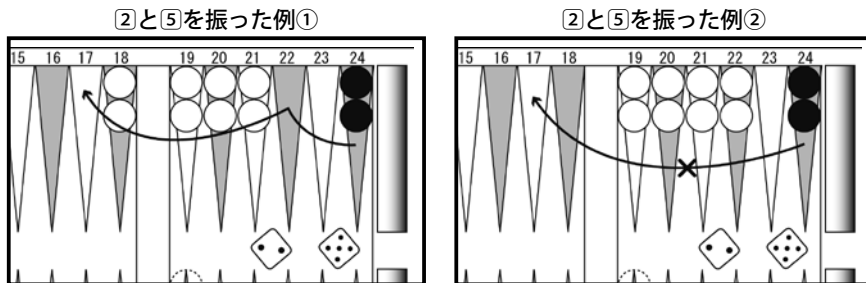
よって、ブロックポイントを多く作れば、相手の進行を妨害することができるのです。

右図では、白のブロックポイントがあるため、黒駒は3、4、5ポイント先に進むことができません。

①、②、⑥のいずれかを振れば、黒の駒を動かすことができます。



下図で、黒はそれぞれ②と⑤を振りました。

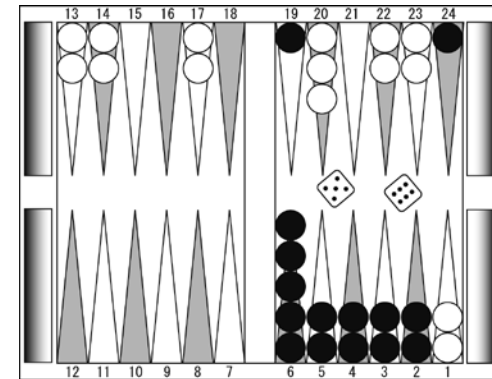


例①では、黒の駒は②のあとに⑤を進めて17ptまで進むことができます。

例②では、黒の駒は2pt先も5pt先も相手のブロックポイントがあるため動けません。2つの出目を足して、いきなり7ポイント先へと動かすことはできないのです。

## ■特殊ルール：大きいほうの目を動かす

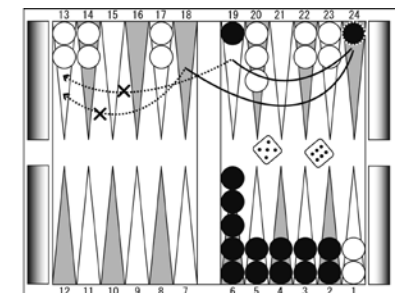
2つの目が異なるとき、一手目はどちらの目も動かせるが、そのあとに他方を動かすことができない場合には、必ず大きいほうの目を使わなければなりません。



19ptの黒駒は、相手のブロックポイントがあるため、ここでは進めることができません。24ptの駒は5「または」6ポイント進めることはできますが、駒を進めたあと、どちらもその後「他方の目」を進めることができません。

よって、「5か6のどちらかしか動かせない」（右下図）という状況です。

この場合は、「大きいほうの目を使用しなければならない」ため、6目進めて18ptに動かすこととなります。

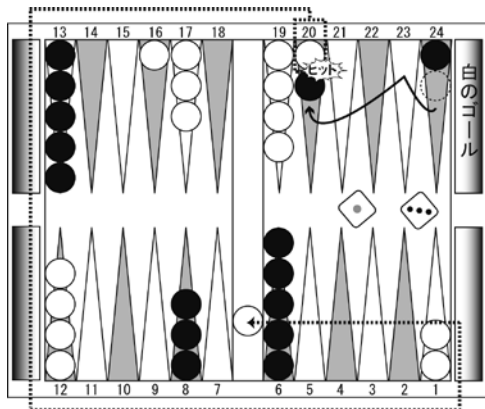


## ▷ヒットとエンターとダンス

### ■ヒット

ポイントに一人ぼっちでいる駒を「**プロット**」といいます。プロットがあるポイントには、相手は駒を置くことができます。すると、先にいた駒は振り出し（バー）に戻され、後から来た駒がそのポイントに残ります。このことを「**ヒット**」といいます。

次の図は、黒が③と①を振り、白の駒をヒットしました。ゴールに近い白の駒は、振り出し（バー）に戻されてしまいました。



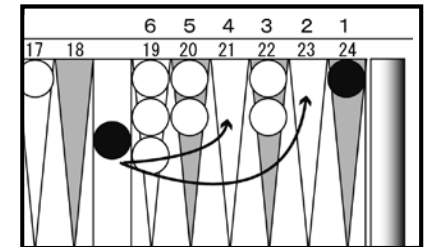
### ■エンター

ヒットされた駒が振り出しに戻り、バーに乗っている状態を「**オンザバー**」と言います。振り出された駒が盤上に戻るまでは、ほかの駒を動かすことはできません。バーに乗っている駒を、盤上に戻すことを「**エンター**」といいます。

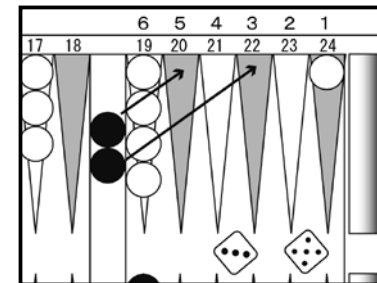
エンターするときは、バーから数えて24ptが1、23ptが2…となります。

よって右図では、黒は①か②か④が振れば、エンターが可能です。

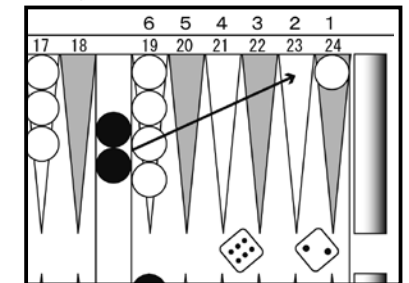
エンターしたのちに、残りの出目で駒を動かすことができます。



例① 2枚オンザバーで③⑤



例② 2枚オンザバーで⑥②

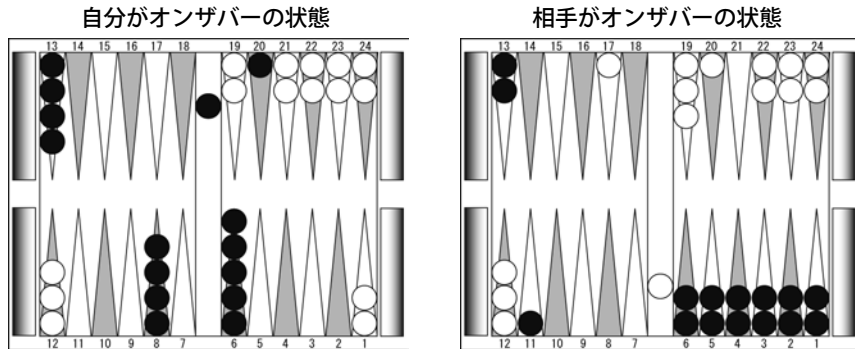


例①で、黒は③⑤が振れて、バーにある2枚の駒をエンターしました。両方のサイコロを使ったので、エンターのみで手番終了です。

例②では、黒は②でしかエンターできません。まだ1枚がオンザバーの状態なので、⑥ではほかの駒を動かすことなく手番終了です。

## ■ ダンス

バーの駒がエンターできないことを「ダンス」といいます。ダンスの場合は、何もできずに手番終了です。



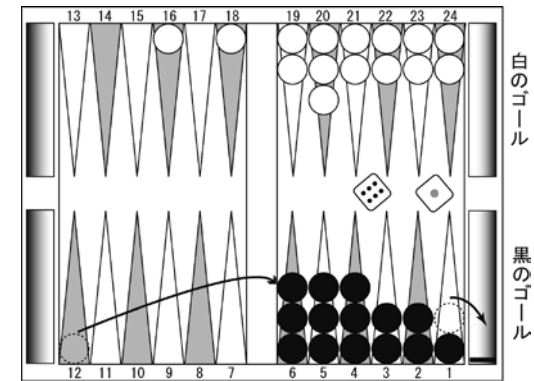
左上図のように相手のブロックポイントがたくさんあると、ダンスする確率が上がってしまいます。上記では、黒は⑤でしかエンターできません。

右上図では、黒の陣地に全てブロックポイントができており、白駒はエンターできるポイントがありません。この状態を「クローズアウト」といいます。こうなると、サイコロすら振れず、相手との差がどんどんついてしまいます。

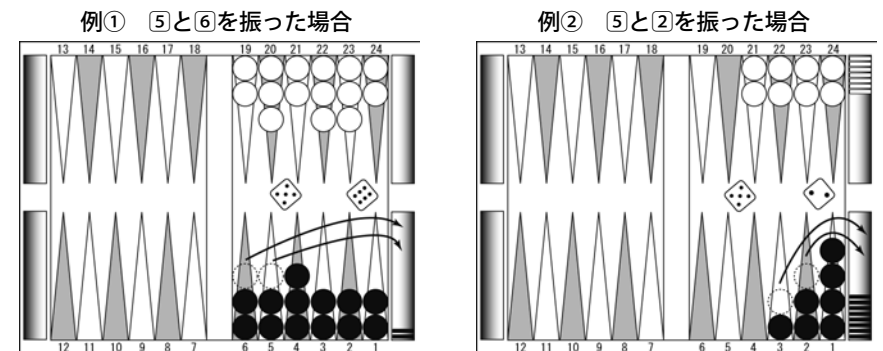
## ▷ ベアインとベアオフ

終盤に駒を自陣に入れることを「ベアイン」と言い、すべての駒をインナーボード（ゴール手前1～6ptのエリア）に入れたら、駒をゴールに入れることができます。全ての駒を先にゴールに入れたほうが勝ちです。

ゴールに駒を入れることを「ベアオフ」といいます。普段ゲームをするときは、ベアオフすることを「オフする」「駒を上げる」といいます。



⑥が振れて、12ptにある最後の駒が自陣に入りました。全ての駒が自陣に入ったので、①で駒をゴールに入れましょう。ゴールは、出た目と同じポイントにある駒を上げることができます。



例①で、黒は⑤と⑥を振りました。6ptと5ptの駒を上げましょう。

例②で、黒は⑤と②を振りましたが、5ptに駒がありません。残りの駒のポイントより大きい目を振ったときは、一番後ろの駒を上げることができます。よってここでは、⑤で3ptの駒を上げることができます。