

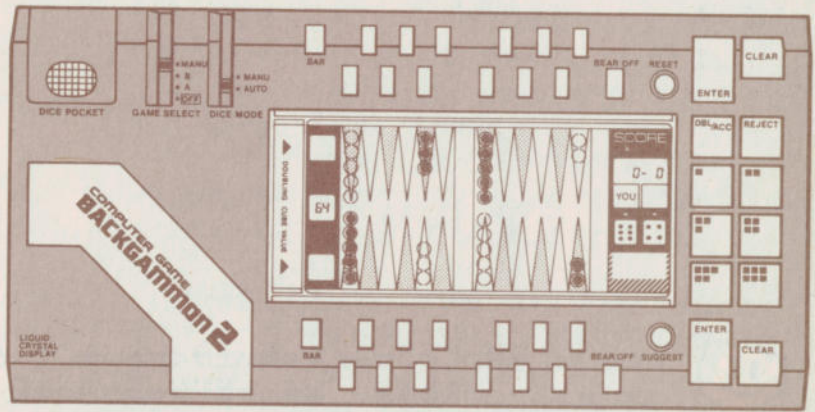
とり あつかい  
**取扱**  
 せつ めい しよ  
**説明書**

COMPUTER GAME

# BACKGAMMON 2

ELECTRO-GAMMON.NET

品質保証書付き



**Gakken**

この製品は、パッケージや説明書の写真やイラストと一部変わる場合もありますので、ご了承ください。



このたびは、学研のLCDゲームをお買い上げくださりまして、どうもありがとうございます。この取扱説明書は、各部の使用法や遊び方の解説、使用上のご注意のほか、品質保証書も兼ねております。よくお読みになり、正しくお使いください。

## バックギャモンとは？

「バックギャモン」は、たいへん古くからあるゲームで、その発祥地ははっきりしておらず、インドともエジプトともいわれています。

日本へは、飛鳥時代に中国から伝えられました。江戸時代には「盤双六」として広まり、碁、将棋とともに「三面」と呼ばれて、婚礼調度品にもされたほどです。このように、入気がたいへん高かったのですが、賭博性が強いという理由で幕府に禁止されてからは、だんだんすたれてしまいました。

一方、欧米でも禁止令が出されたのですが、すたれることなく、現代まで楽しまれています。

さて、「バックギャモン」は、スピーディでスリリングなゲーム展開はもちろんのこと、ファッショナブルな盤も魅力の一つです。現在では、日本でも急速に広まって、注目されるようになっています。

この〈学研LCDバックギャモン〉は、コンピューターを相手に1人でプレイするだけでなく、2人でプレイするためのゲーム盤としてもお使いになれます。また、コンパクトにまとめられていますので、いつでもどこでも気軽にゲームをお楽しみいただけます。

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| 1. 乾電池の入れ方.....6       | ④ポジションボタン.....22    |
| 2. 液晶(LCD)表示について.....6 | ⑤ENTERボタン.....22    |
| 3. バックギャモンの遊び方.....8   | ⑥CLEARボタン.....22    |
| ①各部の名称.....8           | ⑦SUGGESTボタン.....23  |
| ②ゲームの目的.....9          | ⑧REJECTボタン.....23   |
| ③先攻/後攻の決め方.....9       | ⑨DBL/ACCボタン.....23  |
| ④駒の動かし方.....10         | ⑩ダイスボタン.....23      |
| ⑤ルール.....13            | ⑪RESETボタン.....23    |
| ⑥上がり方.....17           | ⑫BEAR OFFボタン.....24 |
| ⑦ダブルについて.....18        | ⑬BARボタン.....24      |
| ⑧得点.....20             | ⑭DICE POCKET.....24 |
| 4. 各部の名称と使用方法.....21   | ⑮ダイス.....24         |
| ①GAME SELECT/電源スイッチ 21 | ⑯DOUBLING CUBE      |
| ②DICE MODE スイッチ.....22 | VALUE.....24        |
| ③SOUND スイッチ.....22     | ⑰スコア.....24         |

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| ⑯LCD濃度調節.....24       | ⑳駒の動かし方とその訂正方法.....30  |
| 5. ボタンの操作手順.....25    | ㉑ダブルについて.....31        |
| ①ゲームがAまたはBで、ダイスがA     | ㉒ゲームがMANUで、ダイスもMA      |
| UTOのとき.....25         | NUのとき.....31           |
| ①先攻/後攻の決め方.....25     | ①先攻/後攻の決め方.....31      |
| ②駒の動かし方とその訂正方法.....26 | ②ダイスボタンの使い方と駒の動か       |
| ③ダブルについて.....28       | し方.....31              |
| ②ゲームがAまたはBで、ダイスがM     | ③ダブルについて.....31        |
| ANUのとき.....29         | ■スコアについて.....32        |
| ①先攻/後攻の決め方.....29     | ■サウンド(ゲーム音)について.....32 |
| ②ダイスボタンの使い方と駒の動か      | 6. サジェストモードについて.....33 |
| し方.....29             | 7. 操作手順一覧表.....36      |
| ③ダブルについて.....30       | 8. スコアシート.....40       |
| ③ゲームがMANUで、ダイスがAU     | 使用上のご注意.....45         |
| TOのとき.....30          | アフターサービスについて.....46    |
| ①先攻/後攻の決め方.....30     | 定格.....46              |



# 1. 乾電池の入れ方

- ① 本体の裏にある電池ボックスのフタを、矢印の方向へ押し出してはずします。
- ② 単3乾電池を4本、 $\oplus$  $\ominus$ をよく確かめて、図1のように入れます。
- ③ フタの端を本体のみぞにきちんと合わせ、矢印の方向へ閉めます。

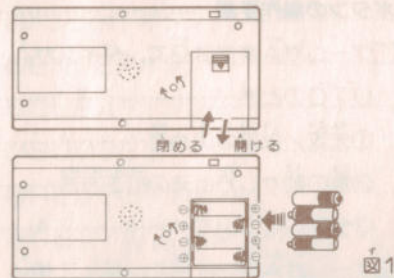


図1

# 2. 液晶(LCD)表示について

- ① この製品は、ディスプレイパネル（絵柄表示部）に液晶板を使用していますので、特に、次の点にご注意ください。
- ディスプレイパネルを強く押ししたり、衝撃を与えたりしない。
- 高温または低温での使用や保管はさける。特

- に、直射日光が当たるところに、長時間放置しない。
- 乾電池は、スイッチをOFF(オフ)にしてから、 $\oplus$  $\ominus$ を間違えないように入れる。
  - 消耗した乾電池を使用しない。
- 以上の注意を怠りますと、故障の原因となり

- ます。
- ② 液晶表示が見えにくいときは……
- 本体の裏に、LCD濃度調節用のまるいアナがあります。そこをマイナスドライバーで軽く回して、よく見えるように調節してから、お使いください。
  - スイッチを入れた時に、PROBLEMと表示されますが、ゲームには使用しません。

- 液晶表示は、見る角度によって、見やすさが変わります。よく見える角度でお使いください。
- \* バックギャモンのルールをよく知っている方は、「4.各部の名称と使用方法」(21ページ)から、お読みください。

★よく見える角度★

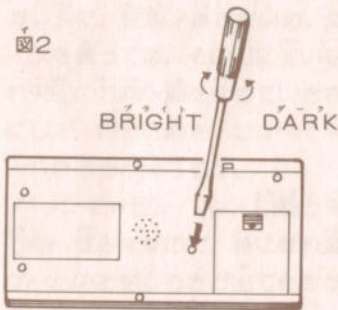


図2

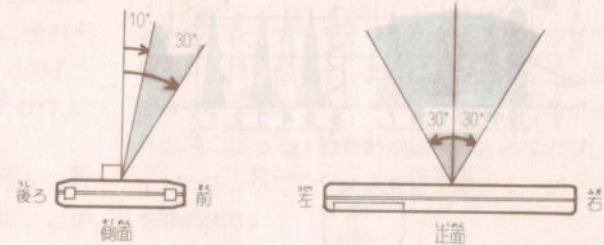
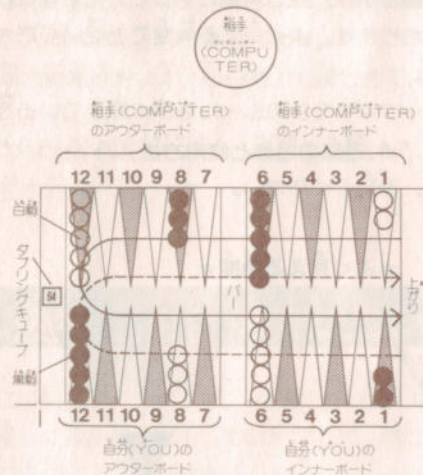


図3

### 3. バックギャモンの遊び方



#### ① 各部の名称

- \* **ポイント**：盤上の24コの三角形をポイントといいます。自分側と相手側があり、普通それぞれ1～12の番号で示します。
- \* 図4で、YOU、COMPUTERとあるのは、本機でプレイする場合は、

図4

#### ② ゲームの目的

「バックギャモン」は、ゲーム盤や駒の数などは「双六」と異なりますが、ダイスを2つ使ってプレイする「双六」の一種です。プレイヤーは2人で、盤をはさんで向かい合い、ゲームを始める前に、図4のように白駒と黒駒を盤上に並べます。次に、先攻/後攻を決め、交互に2つのダイスを振っては、その自に従いながら、それぞれ矢印の方向へ駒を進めていきます。このようにして、自分の駒を15コすべて早く「上がり」に入れたほうが勝ちです。

「バックギャモン」では、白駒と黒駒が互いに逆方向へ進みますので、特にすれ違う際に、このゲームのおもしろさが出てきます。しかも、2つのダイスの自に従って駒を進めなければなら

ないので、頭脳ばかりでなく、運にも左右されることとなります。

#### ③ 先攻/後攻の決め方

2人のプレイヤーがそれぞれダイスを1つずつ振り、大きい自を出したプレイヤーが先攻になります。先攻のプレイヤーは、その2つのダイスの自に従って、駒を動かします。後攻のプレイヤーは、新たにダイスを2つ振って、ゲームを進めます。

\* 2人のプレイヤーのダイスの自が同じ、すなわちダブルの場合は、もう一度ダイスを



振りなおします。ただし、オートマチックダブルのルールを採用するときは、次をお読みください。

### \* オートマチックダブル

先攻/後攻を決めるために振ったダイスの目がダブルレットの場合、ダブルリングキューブ(18ページ参照)を中央に置いたまま、2を上にする、つまり、ダブルが1回宣言された状態にする(ダブルについては18ページ参照)ことを「オートマチックダブル」といいます。この後で、もう一度ダイスを振りなおし、あらためて先攻/後攻を決めます。このルールは流動的なもので、ゲームを始める前に採用するかどうかを決めておきます。なお、本機では、このルールを採用していません。

### 4 駒の動かし方

駒は、図4のように、ポイントの上を矢印の方向へ進めていきます。

#### ① 2つのダイスの目が違う場合は……

ダイスの目と同じ数だけ駒を進めます。ただし、バーは数えずに飛び越します。後もどりはできません。ダイスが2つありますので、いろいろな方法で駒を動かせます。

### 例 ⑤ と ⑥ の場合 (図5参照)

- 1つの駒を3進め、他の駒を4進める。
- 1つの駒を3進め、その駒を続けて4進める。また、4進めてから、3進めてもよい。

以上のように、2通りの動かし方があります。いずれも、合計で7進めたことになります。

\*ダイスの目を合計して、1回で駒を動かすことはできません。つまり、3と4だからといって、いきなり7進むことはできないのです。なぜなら、3または4進めて、そのポイントがブロック(13ページ参照)されている場合は、駒を動かすことができないからです。(図6参照)

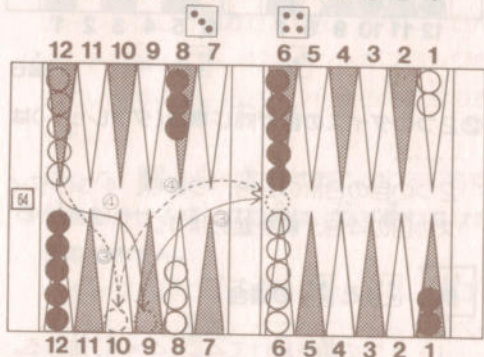
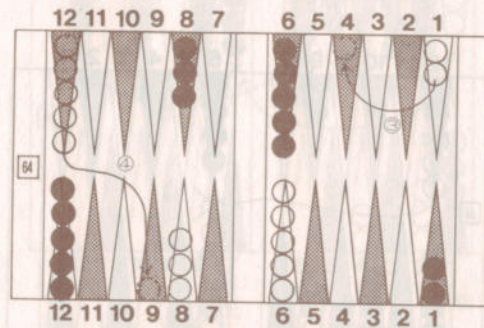


図5

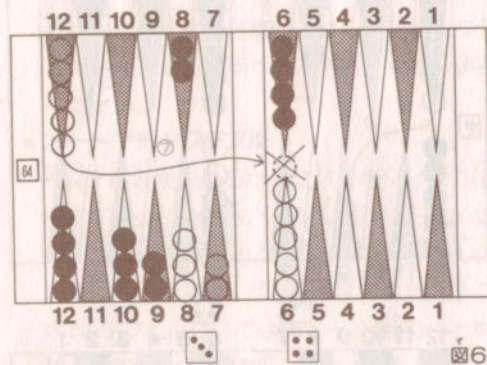


図6

②2つのダイスの目が同じ場合(ダブルレット)は

.....  
2つの目の合計の2倍、つまり、1つのダイスの目の4倍、駒を進めます。

例 4と4の場合

i) 1つの駒を続けて4回(4×4)進める。

ii) 1つの駒を続けて3回(4×3)進め、他の駒を1回(4)進める。

iii) 2つの駒を2回ずつ(4×2+4×2)進める。

iv) 1つの駒を2回(4×2)他の2つの駒を1回ずつ(4+4)進める。

v) 4つの駒を1回ずつ(4+4+4+4)進める。

以上のように、5通りの動かし方があります。

いずれも、合計で16進めたこととなります。

このように、ダブルレットは、駒を進めるのに重要な役割を果たし、いろいろな戦術へとつながっていきます。

## ⑤ ルール

①相手の駒が2つ以上置いてあるポイントには、自分の駒を入れられません。ただし、通過することはできます。同じように、自分の駒が2つ以上置いてあるポイントには、相手の駒は入れません。

なお、駒が2つ以上入っているポイントを「ブロックされたポイント」といいます。

②駒を動かすことのできないダイスの目は、無効となります。

例 図7で、ダイスは 4と3ですが、まだ上がれない(1ページ参照)ので、自分のインナーボード1/2/3/4ポイントの駒を、動かすことはできません。動かせるのは、相手のインナーボードの1ポイントの駒だけです。しかも、相手のアウターボードの7ポイントはブロックされていますので、6

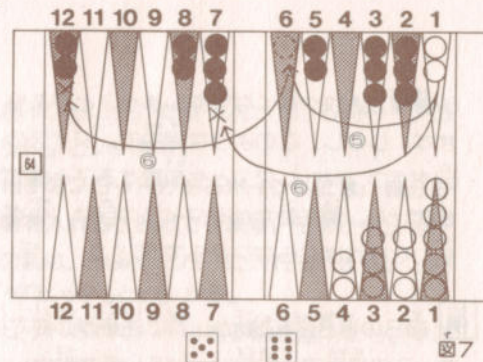


図7

ポイントにしか動かせません。さらに、6ポイントに進んでも、12ポイントがブロックされていますので、6ポイントから先に進めません。

従って、3の目は放棄することになります。

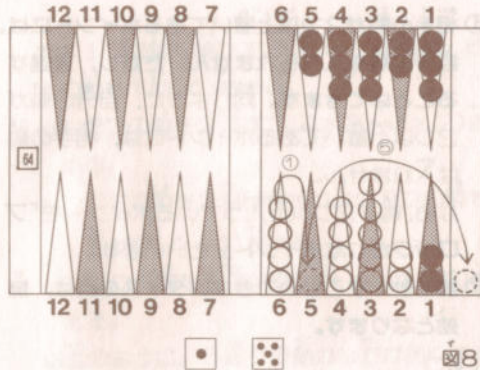
③駒を動かせるダイスの目は、必ず使わなければなりません。

ダイスの目に従って駒を動かすと、プロット(15ページ参照)ができてヒット(15ページ参照)



シ参照)されやすくなってしまうことがあります。しかし、このような理由で、ダイスの目を1つ、または、2つとも放棄することはできません。駒を動かせるダイスの目は、必ず使わなければならないからです。

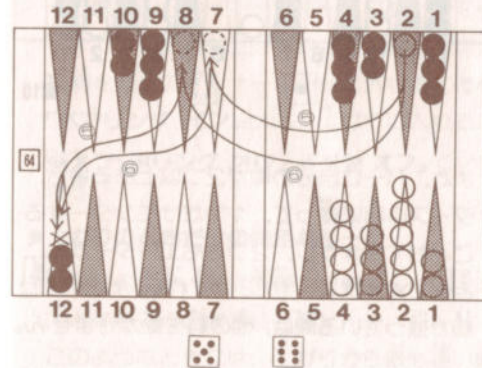
**例** 図8の場合、特に動かし方に注意が必要です。この場面では、白駒は、いろいろな動かし方ができるように見えますが、実際には、「6ポイントから1進め5ポイントから5進めて上がる」動かし方しかありません。ダイスの目が両方使えるときは、ルールに従って、必ず両方とも使わなければならないからです。このように、駒の動かし方が決まってしまうことを「フォースムーブ」といいます。なお、ダイスの目を両方使える場合、どちらを先に使ってもかまいません。



④ダイスの目のどちらか一方しか使えない場合は、大きいほうの目を使わなければならない。

**例** 図9の場合、動かせる駒は、相手のインナーボードの2ポイントの駒だけです。5進め

ると7ポイント、6進めると8ポイントに入り、いずれも次には自分のアウターボードの12ポイントに進むことになります。ところが、ここはブロックされていますので、残りの目は放棄しなければなりません。このとき、ルールに従って、大きいほうの目の目を使わなければならないのです。



⑤ポイントに1つだけで入っている駒を「プロット」といいます。

相手のプロットがあるポイントには、自分の駒を入れることができます。そのとき、相手の駒は、無条件にパーに入られます。これを「ヒット」といいます。

⑥ヒットされてパーにある駒を盤内にもどすことを「エンター」といいます。2つのうちどちらか1つのダイスの目に従って、相手のインナーボードの1~6のポイントにのみ入れることができます。その際、当然①、⑤のルールに従って、ブロックされているポイントには入れられませんが、相手のプロットのあるポイントには入れられます。このとき、相手の駒は、ヒットされてパーに入ります。その後は、ルールに従って、普通に駒を動かします。



⑦バーに自分の駒がある間は、他の自分の駒を動かさせません。

**例** 図10の場合、相手にブロックされているポイント以外、つまり、1と4のポイントだけが空いています。そこで、ダイスの目に1または4が出たとすれば、1ポイントまたは4ポイントにエンターできます。しかし、1または4が出なければ、パスし続けなくてはなりません。その間、バーに自分の駒が入っているので、ルールに従って他の駒も動かさないからです。また、1と4の目が出たとすれば、1の目によってエンターし、4の目によって4ポイントに進むこともできますし、他の駒を動かすこともできます。

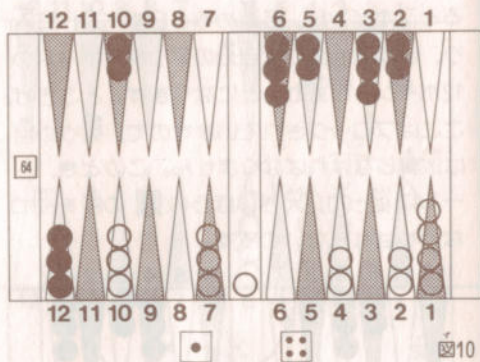


図10

また、バーに自分の駒が2つ以上ある場合、ダイスの目に従って、1つだけエンターすることもできますし、2つともエンターすることもできます。しかし、いずれも、まだバーに駒が残っている間は、他の駒を動かさせません。

## ⑥ 上がり方

### ● ペアリングイン

自分の駒を15コすべて、自分のインナーボードに入れるまでは、上がる事ができません。すでに上がり始めていても、ヒットされれば、その駒が自分のインナーボードにもどってくるまで、他の駒も上がりません。なお、自分の駒を自分のインナーボードに入れることを「ペアリング イン」といい、上がりに入れることを「ペアリング オフ」「ペア オフ」といいます。

### ● 上りのときだけの特別なルール

**例** 図11の場合、1は簡題ありませんが、2は大きすぎてそのまま使えません。このようなときには、上がりから最も遠い駒、

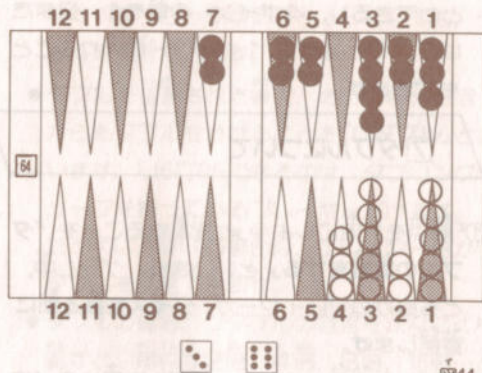


図11

すなわち、自分のインナーボードの4ポイントの駒を1つだけ上げる事ができます。なお、3ポイントにある駒を2つ上げるにという様なことはできません。また、図11で、ダイスが1と2の場合、1ポイント、2ポイントの駒を上がりに入れるこ

ともできるし、4ポイントの駒を1、2または2、1と進めて、1ポイントに入れることもできます。

### 7 ダブルについて

- ①「賭点を2倍にしよう」と提案することを「ダブルの宣言をする」といいます。ゲーム中、どちらかのプレイヤーが、ダイスを振る前に宣言します。
- ②ダブルを宣言されたら、ダブルを受ける(アクセプト)か、ゲームを降りる(リジェクト)かを選ばなければなりません。
  - 受けた場合は、賭点を2倍にしてゲームを続けます。
  - 賭点を2倍にしてゲームを続けても負ける可能性が強い場合は、ダブルの宣言の前の賭点を



ダブルリングキューブ

図12

を相手にあけて、ゲームを降ります。

### ③ ダブルの宣言の権利

- いちばん初めは、どちらのプレイヤーからもダブルを宣言できます。ただし、ゲーム開始後、各プレイヤーが最初に駒を動かすときは、どちらも宣言できません。
- プレイヤーAの宣言をプレイヤーBが受けた場合、図13のように、Bのほうにダブルリングキューブを移し、2を上にして置きます。なお、

プレイヤー B

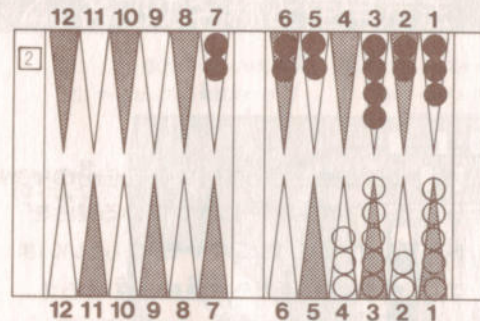


図13

プレイヤー A

ダブルリングキューブは、ゲームを始める前に、盤の左側中央に、64を上にして置いておきます。

本機の場合は、DOUBLING CUBE VALUEにダブルリングキューブが表示されます。

- 自分の駒がバーにあり、相手がクローズアウト(相手のインナーボードの6つのポイント

をすべてブロックすることであっても、ダブルを宣言できます。

- ダブルを宣言された後で、さらに自分のほうからもダブルをかけることを「リダブル」といいます。リダブルできるのは、ダブルリングキューブを持っているプレイヤーだけです。たとえば、図13の場合は、プレイヤーBがリダブルを宣言できます。
- ダブルの宣言、リダブルの宣言を繰り返すと、賭点は2倍、4倍、8倍、16倍...と、どんどん高くなっていきます。なお、本機では、64倍までです。



## ⑧ 得点

バックギャモンには、3種類の勝ち方があります。

### ① シングルゲーム

普通の勝ち方、つまり、自分の駒がすべて上がったときに、相手の駒が1つでも上がっている場合を「シングルゲーム」といいます。本機では、相手から賭点を1点もらえます。

### ② ダブルゲーム(ギャモン)

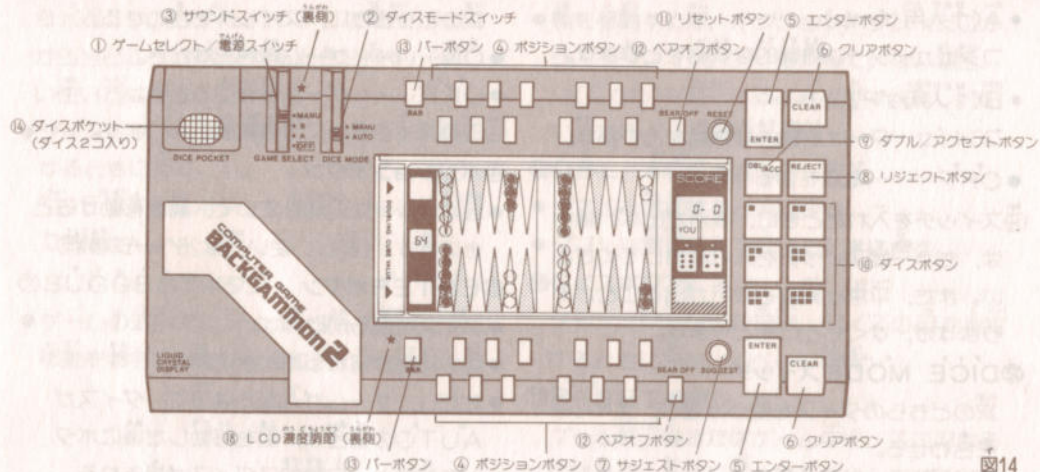
自分の駒がすべて上がったときに、相手の駒がまだ1つも上がっていない場合を「ダブルゲーム(ギャモン)」といいます。本機では、賭点を相手から2点もらえます。

### ③ トリプルゲーム(バックギャモン)

自分の駒がすべて上がったときに、相手の駒

が、まだ1つも上がっていかなくて、自分のインナーボードまたはバーに入っている場合を「トリプルゲーム(バックギャモン)」といいます。本機では、相手から賭点を3点もらえ、また、相手の駒が1つでも上がっていて、相手の駒が自分のインナーボードまたはバーに入っている場合、特に3点もらえます。以上は、ダブルが宣言されていない場合の得点です。ダブルが宣言されていれば、その回数によって、2倍、4倍、8倍……と高くなっていきます。ただし、本機では64倍までです。このように、3種類の勝ち方とダブルの宣言の回数によって、得点が変わります。

## 4. 各部の名称と使用方法



### ① GAME SELECT / 電源スイッチ

次のの中からゲームを選び、スイッチを合わせる。

### ● MANU (2人用ゲーム).....

本機をゲーム盤として使い、2人で対戦するとき。

- **A**(1人用ゲーム)………  
コンピューターは防衛的な戦略をとります。
- **B**(1人用ゲーム)………  
コンピューターは攻撃的な戦略をとります。
- **OFF**………電源を切るとき。

(注)スイッチを入れたときに、表示が出ない場合は、もう一度スイッチを入れなおしてください。また、平常と異なる表示が出る場合がありますが、すぐもとにもどります。

② **DICE MODE** スイッチ

次のどちらのダイスを使うか選び、スイッチを合わせる。

- **MANU**………本機付属のダイス(ダイスポケット内)を使うとき。
- **AUTO**………本機内蔵の自動ダイスを使うとき。

③ **SOUND** スイッチ

次のどちらかに、スイッチを合わせる。

- **ON**………ゲーム音を出すとき。
  - **OFF**………ゲーム音を切るとき。
- (注)このスイッチは、本機裏側にあります。

④ **ポジション** ボタン

- 各ポイントに対応していて、駒を移動するときに押す。(詳しい使い方は28ページ参照)

⑤ **ENTER** ボタン

- ダイスを振る前に押す。
- 駒の移動が終わったときに押す。
- ただし、ゲームがAまたはBで、ダイスがAUTOの場合は、駒を移動した後にボタンを押すと、自動的にダイスが振られる。
- ダイスがMANUの場合、ダイスの目の指定が終わったときにも押す。

⑥ **CLEAR** ボタン

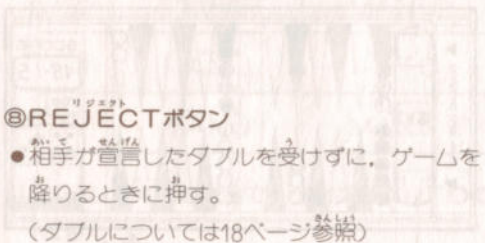
- 駒を移動する際、ポジションボタン(どこか

ら)×どこへ)まで押ししてしまった場合、(どこから)×どこへ)を訂正するときに押す。(詳しい使い方は28ページ参照)

- ダイスがMANUの場合、ダイスの目を訂正するときに押す。  
(注)ENTERボタンを押してからは、訂正できません。

⑦ **SUGGEST** ボタン

- ゲームの途中でコンピューターの考えた駒の移動を参考にしたいときに使います。



⑧ **REJECT** ボタン

- 相手が宣言したダブルを受けずに、ゲームを降りるときに押す。  
(ダブルについては18ページ参照)

- 駒を移動する際、ポジションボタン(どこから)を押して(どこへ)を押していない場合、(どこから)を訂正するときに押す。(詳しい使い方は28ページ参照)

⑨ **DBL/ACC** ボタン

- ダブルを宣言するときに押す。
- ダブルを宣言されて受けるときに押す。

⑩ **ダイス** ボタン

- ダイスがMANUの場合、ダイスの目を指定するときに押す。(29ページ参照)

⑪ **RESET** ボタン

ゲーム終了後またはゲーム中に、スコアはそのままで、新たに初めからゲームをするときに押す。

- \* また、ゲーム終了後にリセットボタンを押した場合は、DICE MODEスイッチを切りかえることができる。



なお、GAME SELECTスイッチを切りかえると、スコアは0-0にもどる。

### ⑫ BEAR OFF ボタン

- 駒を上がりに入れるときに押す。
- プロブレムモードで、駒を上がりに入れるときにも押す。

### ⑬ BAR ボタン

- 駒をバーから出すときに押す。
- プロブレムモードで、駒をバーに入れるときにも押す。

### ⑭ DICE POCKET

- フタを開けると、中にダイスが2つ入っている。DICE MODEスイッチがMANUのときに使う。

### ⑮ ダイス

- 2つのダイスの目が表示される。

### ⑯ DOUBLING CUBE VALUE

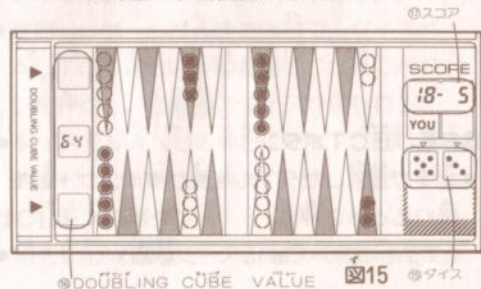
- ダブルリングキューブの数字と位置が表示される。ゲームを始める前は、中央に64と表示され、ダブルを宣言すると、宣言された側に2と点滅する。以下、4、8、……64と点滅する。

### ⑰ スコア

- 得点がトータル表示される。

### ⑱ LCD濃度調節

- 液晶表示が見えにくいときに、マイナスイバーで軽く回すと、よく見えるように調節できる。(注) 本機裏側にあります。



## 5. ボタンの操作手順

〈学研LCDバックギャモン〉は、GAME SELECTスイッチとDICE MODEスイッチの組み合わせで、次の4種類のプレイ方法が選べます。なお、あなたは白駒、コンピューターは黒駒です。

|   | GAME SELECT<br>スイッチ | DICE MODE<br>スイッチ |
|---|---------------------|-------------------|
| ① | AまたはB               | AUTO              |
| ② | AまたはB               | MANU              |
| ③ | MANU                | AUTO              |
| ④ | MANU                | MANU              |

- ① ゲームがAまたはBで、ダイスがAUTOのとき

- 1人用ゲーム(プレイヤー対コンピューター)
- 白駒：プレイヤー(YOU)
- 黒駒：コンピューター(COMPUTER)
- ダイス：本機内蔵の自動ダイスを使用。

### ① 先攻/後攻の決め方

ENTERボタンを押すと、ダイスの目の表示が動き、自動的に止まります。このとき、ダイスの目の大きいほうが先攻となり、YOU(左側)またはCOMPUTER(右側)と表示されます。

### \* オートマッチックダブルについて

本機では、オートマッチックダブルのルールを採用していませんので、1回自ではダブルット(そろ目)が出ないようになっています。ただし、2回自以降は、ダブルットも出てきます。(オートマッチックダブルについては10ページ参照)

②駒の動かし方とその訂正方法

★コンピューター (COMPUTER) が先攻の場合.....  
 COMPUTERと表示されたら、コンピューターの先攻です。

まず最初に、コンピューターが自動的に駒を動かします。移動が終わると、COMPUTERの表示が消え、YOUの表示にかわります。次は、プレイヤーの手番です。ENTER

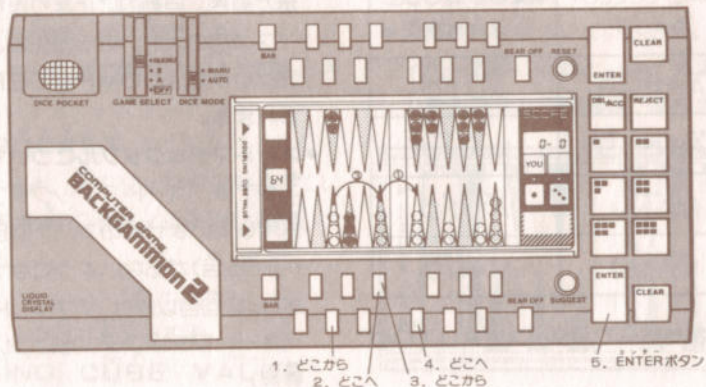


図16

ボタンを押すと、ダイスが振られ、やがて止まって、目が表示されます。ダイスの目に従って、動かしたい駒のポジションボタン(どこから)を押します。続いて、その駒を置きたい場所のポジションボタン(どこへ)を押します。これで駒が移ります。ただし、駒が移動できないポジションボタンを押したときには「ブー」と音が出て(ただし、SOUNDスイッチがONのとき)、駒が動きません。そのときは、ポジションボタンをもう一度押しなおします。

**例** たとえば、●と○の目が出たとします。このとき、1つの駒について進めたいと思っても、まとめて1回でポイントを4つ進めることはできません。必ず、ポイントを1つと3つの2回に分けて、駒を進ませます。

移動が終わったら必ずENTERボタンを押します。コンピューターの手番となります。ダイスが振られ、やがて止まると、その目に従って、コンピューターが自動的に駒を動かします。(図16参照)

以上のように、コンピューターとプレイヤーが交互にプレイし、ゲームを進めていきます。

- パスしなければならないときは、ポジションボタンを押さず、そのままENTERボタンを押します。コンピューターがパスしたときは、PASSと表示されます。そのときも、必ずENTERボタンを押します。
- コンピューターにヒットされたときは、プレイヤーの駒が自動的にバーに入れられます。
- プレイヤーがヒットしたときは、コンピューターの駒が自動的にバーに入ります。
- 駒をバーから相手のインナーボードにもどす、27



すなわちエンターするときは、ポジションボタン(どこから)のかわりに、BARボタンを押しします。

- 駒を上がりに入れるときは、ポジションボタン(どこへ)のかわりに、BEAR OFFボタンを押しします。

★プレイヤー(YOU)が先攻の場合……  
YOUと表示されたら、プレイヤーの先攻です。表示されているダイスの目に従って、ポジションボタンで駒を動かしENTERボタンを押しします。

以後、コンピューター先攻の場合と同じように、ゲームを進めていきます。

#### ★訂正方法

- ポジションボタン(どこから)を押して、(どこへ)をまだ押していないときは、REJECTボタンを押して訂正します。点滅していた駒

が点滅し、もとの状態にもどります。

- ポジションボタン(どこへ)まで押ししてしまったときは、CLEARボタンを押して訂正します。自分の手番になったところまでもどります。

- ENTERボタンを押してしまっただけからは、訂正できません。

#### ③ダブルについて

- プレイヤーがダブルを宣言する場合は……  
コンピューターが駒を動かし終わったら、ENTERボタンを押さずに、DBLボタンを押します。効果音となり、コンピューターがダブルの宣言を受けたときは、ダイスが動き出しますので、そのままゲームを続けます。降りたときは、ゲームが終わり、スコアに得点がトータル表示されます。

- コンピューターにダブルを宣言された場合……

効果音となります。プレイヤーがダブルの宣言を受けるときは、ACCボタンを押して、そのままゲームを続けます。降りるときは、REJECTボタンを押すと、ゲームが終わり、スコアに得点がトータル表示されます。

#### \*ダブルキューブについて

ダブルの宣言がないときは、DOUBLING CUBE VALUEの中央に64と表示されています。ダブルが宣言されると、ダブルキューブの数字と位置が変わります。(ダブルについては18ページ参照)

#### ② ゲームがAまたはBで、ダイスがMANUのとき

- 1人用ゲーム(プレイヤー対コンピューター)
- 白駒：プレイヤー(YOU)
- 黒駒：コンピューター(COMPUTER)
- ダイス：本機付属のダイス(ダイスポケット

内)を使用。

- \*操作手順が一部異なりますので、ご注意ください。

#### ①先攻/後攻の決め方

本機付属の2つのダイスを実際に振って、①と同じように、先攻/後攻を決めます。

#### \*オートマチックダブルについて

本機では、オートマチックダブルのルールを採用していません。従って、最初に振ったダイスの目がダブル(そろ目)の場合は、もう一度ダイスを振りなおします。(9ページ参照)

#### ②ダイスポットの使い方と駒の動かし方

必ずENTERボタンを押してから、出ているダイスの目と同じダイスポットを押します。ただし、先に押したダイスポットの目がCOMPUTER(右側)のほうに表示されますので、ボタンを押す順番には、よくご注意ください。

さい。たとえば、ダイスの目が $\oplus$ と $\ominus$ でプレイヤーが先攻となった場合、ダイスポタンは、 $\oplus \rightarrow \ominus$ の順番に押さなければなりません。ダイスポタンを押したら、ダイスの目の表示と先攻の表示をよくご確認ください。正しい場合は、ENTERボタンを押します。以後、同じように、ダイスを振ってはダイスポタンを押し、ゲームを進めていきます。なお、ダイスポタンを訂正するときは、CLEARボタンを押します。また、駒の動かし方とその訂正方法は①と同じです。

### ③ ダブルについて

ダブルについては、①と同じです。

### ③ ゲームがMANUで、ダイスがAUTOのとき

- 2人用ゲーム(プレイヤーA対プレイヤーB)
- 白駒：プレイヤーA(YOU側)
- 黒駒：プレイヤーB(COMPUTER側)

● ダイス：本機内蔵の自動ダイスを使用。

\* <学研LGDバックギャモン>をゲーム盤として使います。

\* 2人のプレイヤーのうち、1人はCOMPUTER側になり、本機上側のENTERボタン、BARボタン、BEAR OFFボタン、CLEARボタンを使います。その他のボタンは、YOU側と兼用です。

### ① 先攻/後攻の決め方

先攻/後攻の決め方は①と同じです。

### ② 駒の動かし方とその訂正方法

駒の動かし方とその訂正方法は、プレイヤーA、プレイヤーBともに、①と同じです。

ただし、それぞれのプレイヤーが、ダイスを振るときにENTERボタンを押し、駒の移動が終わったら、必ず、もう一度ENTERボタンを押さなければなりませんので、ご注意

意ください。

### ③ ダブルについて

ゲーム開始後、それぞれのプレイヤーが最初に駒を動かすとき以外は、どちらのプレイヤーからも、ダブルを宣言できます。

また、自分の駒がバーにあり、相手がかワローズアウトしていても、ダブルを宣言できます。ダブルを宣言するときは、特にダブルリングキューブの位置にご注意ください。

ダブルリングキューブが中央または自分の側にある場合のみ、ダブルを宣言できます。ボタンの使い方は①と同じです。

### ④ ゲームがMANUで、ダイスもMANUのとき

- 2人用ゲーム(プレイヤーA対プレイヤーB)
- 白駒：プレイヤーA(YOU側)
- 黒駒：プレイヤーB(COMPUTER側)

● ダイス：本機付属のダイス(ダイスポケット内)を使用。

### ① 先攻/後攻の決め方

先攻/後攻の決め方は、②と同じです。

### ② ダイスポタンの使い方と駒の動かし方

ダイスポタンの使い方は、②と同じです。また、駒の動かし方とその訂正方法は、①と同じです。

### ③ ダブルについて

ダブルについては、③と同じです。



## ■スコアについて

●バックギャモンでは、一般に、賭点としてチップなどを払い、ゲームが終わるたびに精算します。本機では、このチップのかわりに、得点がスコアに表示されます。

●得点は、GAME SELECTスイッチを切りかえなければ、ずっと加算されていき、スコアにトータル表示されます。なお、99点を越えると、100の位は表示されませんが、ゲームはそのまま続けられます。このスイッチを切りかえると、0-0になります。

●得点については、「**得点**」(20ページ参照)をお読みください。

## ■サウンド (ゲーム音) について

### ①ピッ

ボタンを押したときに、操作が正しければ「ピッ」と音が出ます。

### ②ブー

ボタンを押したときに、操作が誤っていると、「ブー」と音が出ます。

特にフォーストムーブ(14ページ参照)に注意しながら、ボタンの操作手順などを確認し、ボタンを押しなおします。フォーストムーブならば、CLEARボタンを押し、もう一度駒の移動をやりなおします。

### ③効果音

ダブルを宣言したとき、または、宣言されたときに、効果音があります。

## 6. サジェストモードについて

●サジェストモードにすると、コンピューターの考えた手(駒の移動)が見られます。

自分の手番で選んだりコンピューターの手を参考にしたいとき、ボタンを押しますとONになり、ダイス表示の下に♪マークが出ます。

(YOUの表示があるときのみ使用できます)

数秒間表示してまたもとの状態に戻ります。何回でも繰返して見ることができます。

サジェストモードはゲームA、ゲームB、マニュアル時すべてに使用できます。

①2個のダイスでできる目の組み合わせ

次のように36通りあります。ソロ目の出る確率は6分の1になります。

|                   |   |                   |   |
|-------------------|---|-------------------|---|
| 1-1 .....         | 1 | 2-3 または 3-2 ..... | 2 |
| 2-2 .....         | 1 | 2-4 または 4-2 ..... | 2 |
| 3-3 .....         | 1 | 2-5 または 5-2 ..... | 2 |
| 4-4 .....         | 1 | 2-6 または 6-2 ..... | 2 |
| 5-5 .....         | 1 | 3-4 または 4-3 ..... | 2 |
| 6-6 .....         | 1 | 3-5 または 5-3 ..... | 2 |
| 1-2 または 2-1 ..... | 2 | 3-6 または 6-3 ..... | 2 |
| 1-3 または 3-1 ..... | 2 | 4-5 または 5-4 ..... | 2 |
| 1-4 または 4-1 ..... | 2 | 4-6 または 6-4 ..... | 2 |
| 1-5 または 5-1 ..... | 2 | 5-6 または 6-5 ..... | 2 |
| 1-6 または 6-1 ..... | 2 |                   |   |

合計36通り

②ヒットされる確率

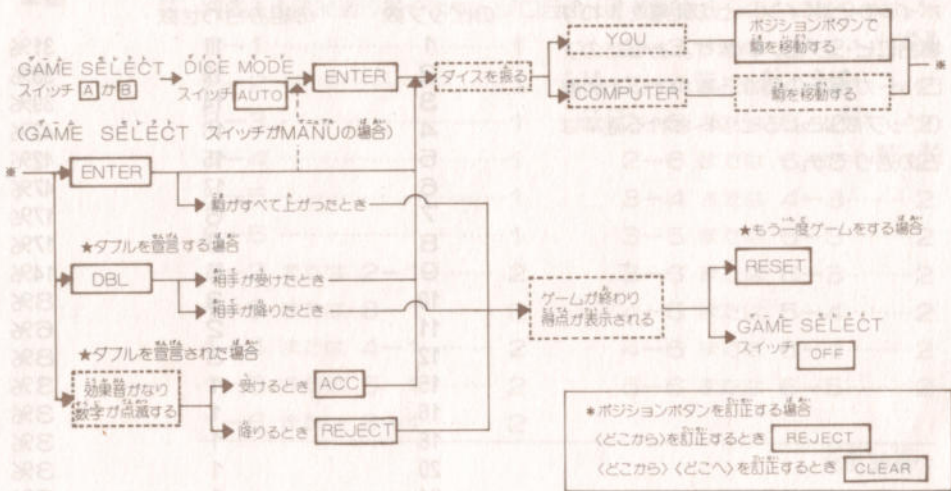
ポイントとポイントとの距離を表わす場合にピップといいます。あなたのロットが相手の駒から離れている距離(ピップ数)によるヒットされる確率は右の通りです。

| 相手の駒までのピップ数 | ヒットされるダイスの組み合わせ数 | 確率  |
|-------------|------------------|-----|
| 1           | 11               | 31% |
| 2           | 12               | 33% |
| 3           | 14               | 39% |
| 4           | 15               | 42% |
| 5           | 15               | 42% |
| 6           | 17               | 47% |
| 7           | 6                | 17% |
| 8           | 6                | 17% |
| 9           | 5                | 14% |
| 10          | 3                | 8%  |
| 11          | 2                | 6%  |
| 12          | 3                | 8%  |
| 15          | 1                | 3%  |
| 16          | 1                | 3%  |
| 18          | 1                | 3%  |
| 20          | 1                | 3%  |
| 24          | 1                | 3%  |



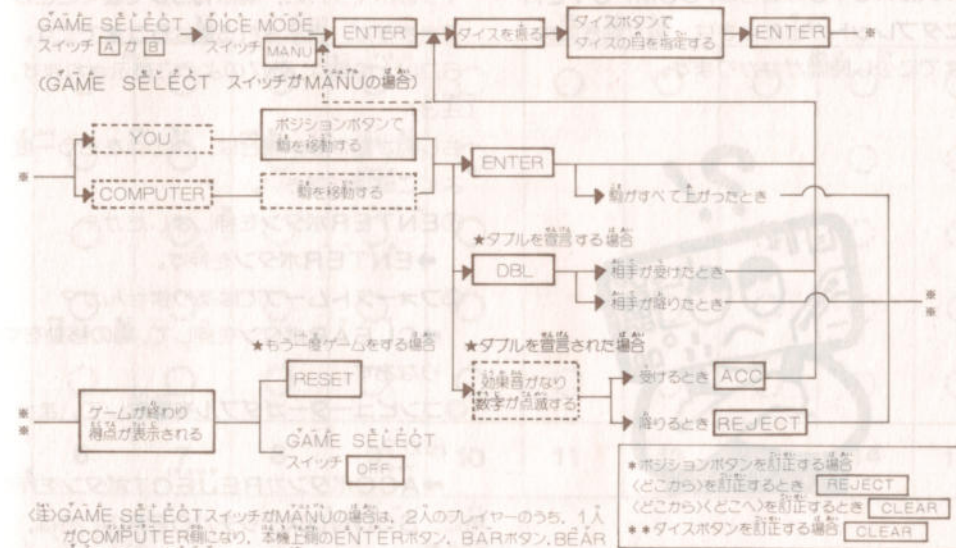
そうさ て じゅんいちらんひょう  
7. 操作手順一覧表

●ダイスがAUTOの場合



〔注〕GAME SELECT スイッチがMANUの場合は、2人のプレイヤーのうち、1人がCOMPUTER側になり、本機上側のENTERボタン、BARボタン、BEAR OFFボタン、CLEARボタンを使います。各プレイヤーがダイスを振る前にENTERボタンを押し、駒の移動が終わった時に、もう一度ENTERボタンを押しします。

●ダイスがMANUの場合



〔注〕GAME SELECT スイッチがMANUの場合は、2人のプレイヤーのうち、1人がCOMPUTER側になり、本機上側のENTERボタン、BARボタン、BEAR OFFボタン、CLEARボタンを使います。

(注1) スがAUTOの場合

ディスクがAUTOの場合に、COMPUTER側にタブレットが出たときは、駒が動き始めるまでに少し時間がかかります。



(注2)

1つのポイントに、駒は15こまで置くことができますが、表示される駒は5こまでです。6こ以上の駒は、図17のように表示されます。

(注3)

もし駒が動かない場合は、次の点をもう一度よくご確認ください。

①ENTERボタンを押しましたか？

→ENTERボタンを押す。

②フォーストムーブではありませんか？

→CLEARボタンを押して、駒の移動をやりなおす。

③コンピューターがダブルを宣言していませんか？

→ACCボタンかREJECTボタンを押す。

特に、SOUNDスイッチがOFFのときは、効果音などがありませんので、ご注意ください。

|   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  | ○  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

○ は点滅

図17



## 8. スコアシート

### ●スコアのつけ方

スコアシートにゲームをした白  
付と黒付と対戦相手の名前（ゲ  
ームがAまたはBのときはコン  
ピューター）を記入します。各  
回ごとに表示される得点を、白  
付対相手の順に記入し、7回ま  
で終わったら、それぞれの合計  
を出します。

または、どちらかが7点とるま  
で、ゲームを続けます。（7ポ  
イント制）ほかに、5ポイント  
制、9ポイント制、11ポイント  
制などがあります。

| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |
|------------------------|---|
| 月 日                    |   |
| ____ VS. ____          |   |
| 1                      | - |
| 2                      | - |
| 3                      | - |
| 4                      | - |
| 5                      | - |
| 6                      | - |
| 7                      | - |
| 計                      | - |

| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |
|------------------------|---|
| 月 日                    |   |
| ____ VS. ____          |   |
| 1                      | - |
| 2                      | - |
| 3                      | - |
| 4                      | - |
| 5                      | - |
| 6                      | - |
| 7                      | - |
| 計                      | - |

| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |
|------------------------|---|
| 月 日                    |   |
| ____ VS. ____          |   |
| 1                      | - |
| 2                      | - |
| 3                      | - |
| 4                      | - |
| 5                      | - |
| 6                      | - |
| 7                      | - |
| 計                      | - |

| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |
|------------------------|---|
| 月 日                    |   |
| ____ VS. ____          |   |
| 1                      | - |
| 2                      | - |
| 3                      | - |
| 4                      | - |
| 5                      | - |
| 6                      | - |
| 7                      | - |
| 計                      | - |

| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |
|------------------------|---|
| 月 日                    |   |
| ____ VS. ____          |   |
| 1                      | - |
| 2                      | - |
| 3                      | - |
| 4                      | - |
| 5                      | - |
| 6                      | - |
| 7                      | - |
| 計                      | - |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| LCD GAME<br>BACKGAMMON |   |    |
| 月 日                    |   |    |
| VS.                    |   |    |
| 1                      | - | 7  |
| 2                      | - | 5  |
| 3                      | - | 6  |
| 4                      | - | 4  |
| 5                      | - | 8  |
| 6                      | - | 8  |
| 7                      | - | 7  |
| 計                      | - | 48 |



LED GAME  
BACKGAMMON

月 日

VS.

1 - -

2 - -

3 - -

4 - -

5 - -

6 - -

7 - -

計 - -

参考書

バックギャモンの戦略をもっと詳しく知りたい方のために、参考書をご紹介します。

- バックギャモン・ブック 〈エレクト社〉
- バックギャモン 〈日東書院〉
- HOBBY NOTES 1 バックギャモン 〈鎌倉書房〉

使用上のご注意

●乾電池が消耗してきますと、次のような現象があらわれます。早めに新しい乾電池と交換してください。

- 液晶板の表示が、弱くなったり、消えたりする。
- 液晶板の表示が、誤った動作をする。
- 正常と異なる音が出る。

●この製品は、電子部品を使用した、たいへん精密なものです。次の点に注意し、未長くご愛用ください。

- 絶対に分解しない。
- ぶつかけたり落としたりして、衝撃を与えない。
- 温度や湿度が高いところ、ホコリが多いところでの使用や保管をさける。
- 使用方法に従って、ボタンなどを正確に使う。
- 長期間使用しないときは、乾電池をはずしておく。

以上の注意事項が明らかに守られていない場合は、当社規定の保証をしかねますので、ご了承ください。

乾電池使用上のご注意

乾電池は、正しい使い方をしないと、液がもれたり、発熱したり、破れついたりして危険なことがありますので、次のことをよく守って、ご使用ください。

1. 火の中に入れたり、加熱したりしないでください。特にストーブの上や暖房機の上には、置かないでください。
2. 充電しないでください。(充電できる電池は除きます)
3. 分解しないでください。
4. プラス⊕、マイナス⊖を正しく機器に入れてください。
5. プラス⊕、マイナス⊖を電線や金属片などで、ショートさせないでください。
6. 機器をしばらく使用しないときは、電池をはずしておいてください。
7. 使用済みの電池は、速やかに捨ててください。ただし、ほかのゴミと一緒には、火の中に投入しないでください。

(株)学研 ●知育玩具事業部  
日本乾電池工業会

## アフターサービスについて

- 品質保証書 販売店名、販売日、保証規定をよくお確かめになり、大切に保管してください。
- 修理の依頼 取扱説明書の使用上のご注意をよくお読みになり、もう一度ご点検ください。なお異常がある場合は、品質保証書といっしょに直接当社サービス係までお送りください。お買い上げのお店にお持ちになりますと、日数がよけいにかかります。

●この製品についてのお問合せ及び修理依頼先は次のとおりです。

(お問合せ先) 〒146 東京都大田区仲池上1-17-15 TEL.(03)726-8124

(株)学研お客さま相談センター「トイ」係

(修理依頼先) 〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 TEL.(03)493-3319

(株)学研トイ・ホビーカルチャー仕入制作部 サービス係

## 定 格

- 形式名：コンピューターゲーム パックギャモン2
- 主な電子部品：CFU(8ビット：4KバイトROM), LCD(液晶), LCDドライバー, トランジスタ
- 本体寸法：たて105mm×よこ215mm×高さ23.5mm ●本体重量：280g
- 使用電源：UM-3(単3)4本(6V)
- 電池寿命：連続使用で約500時間(1日1時間使用して約18ヵ月)  
(ナショナルハイトップS UM-3(DG)使用)

## 保証規定

下記の通り保証いたします。

- (1) 取扱説明書、および使用上の注意に従った、正常な使用状態で故障した場合には、お買い上げ日より3ヵ月間無償修理いたします。
- (2) 下記の場合は、保証期間中でも「実費修理」といたします。  
(イ)使用上の誤り、および不当な修理や改造による故障。  
(内容によっては、修理ができない場合もあります。)  
(ロ)ご購入後の輸送により生じた故障。  
(ハ)取り扱い不備による故障。  
(ニ)火災・地震・水害などの天災による故障。
- (3) 上記の修理品は、品質保証書といっしょに「直接当社まで小包にて」お送りください。お買い上げのお店にお持ちになりますと、日数がよけいにかかります。郵送の際に、当製品の外箱、パッキングなどをお使いになると、破損防止にもなり便利です。なお、裏面の品質保証書に、ご住所、お名前、故障内容を必ずご記入ください。



# BACKGAMMON 2 品質保証書

|      |                            |       |
|------|----------------------------|-------|
| ご住所  | 〒<br>ELECTRO-GAMMON.NET 電話 |       |
| ふりがな |                            |       |
| お名前  |                            | 年 令 才 |
| 故障内容 |                            |       |

神奈川県藤沢市鶴沼東1-2  
藤沢東急プラザ内

この製品につきましては、万全を期しておりますが、万一故障した場合には、裏面に記載された保証規定に従って、無償修理いたします。

**学研**

|  |                        |   |   |
|--|------------------------|---|---|
| 販売店名   | 株式会社 東急ハンズ藤沢店          |   |   |
| 販売日  | 電話 045 (5) 2.3.201 (代) | 年 | 日 |
| 販売店のかたへ この説明書は、品質保証書を兼ねておりますので、販売店名、販売日を必ずご記入ください。 |                        |   |   |