

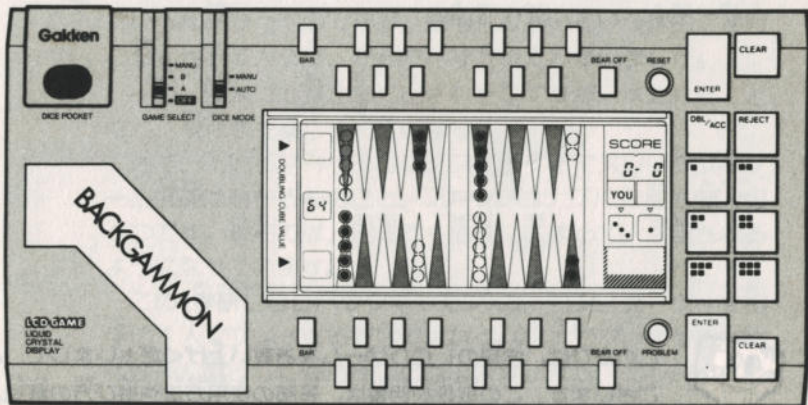
とり あつかい
取扱
 せつ めい しょ
説明書

LCD GAME

BACKGAMMON

ELECTRO-GAMMON.NET

ひんしつ ほしほしつ
 ●品質保証書付き



Gakken

この製品は、パッケージの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。

BACKGAMMON

RGB GAME

STARTER SET



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、人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1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きました。

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	⑥CLÉARボタン.....22
①各部の名称.....8	⑦PRŌBLĒMボタン.....23
②ゲームの目的.....9	⑧REJĒCTボタン.....23
③先攻/後攻の決め方.....9	⑨DBĻ/ĀCC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	⑪RESEŦボタン.....23
⑥上がり方.....17	⑫BEĀR OFFボタン.....24
⑦ダブルについて.....18	⑬BĀRボタン.....24
⑧得点.....20	⑭DĪCE POČKĒT.....24
4. 各部の名称と使用方法.....21	⑮ダイス.....24
①GAME SELĒCT/電源スイッチ21	⑯DOŪBLĪNG ČUBĒ
②DĪCE MŌDEスイッチ.....22	VĀĻŪE.....24
③SŌUNDスイッチ.....22	⑰スコア.....24

⑱LCD濃度調節.....24	②駒の動かし方とその訂正方法.....30
5. ボタンの操作手順.....25	③ダブルについて.....31
①ゲームがĀまたはBで、ダイスがĀ	④ゲームがMĀNŪで、ダイスもMĀ
ŪTOのとき.....25	NŪ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ĀまたはBで、ダイスがM	③ダブルについて.....31
ĀNŪ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. プロブレムモードについて.....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MĀNŪで、ダイスがĀŪ	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。

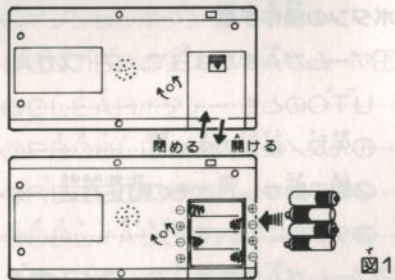


図1

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。

- 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★

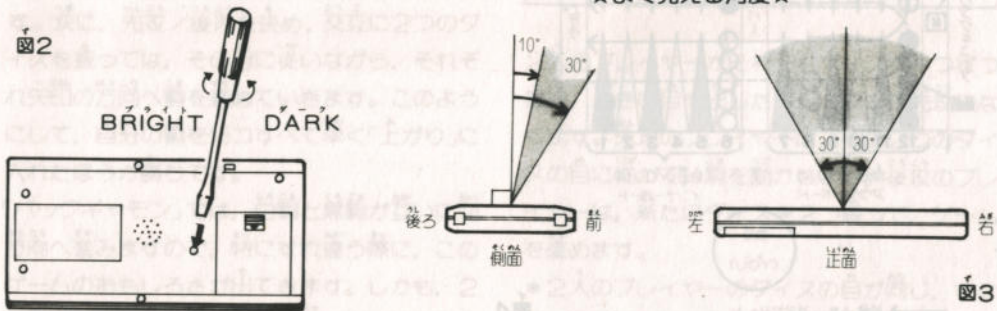
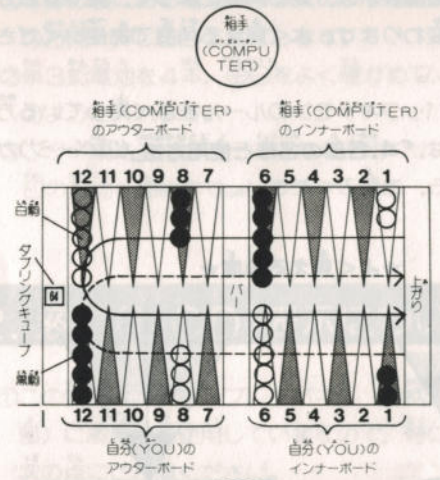


図3

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、

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、すなわちダブルレットの場合は、もう一度ダイスを

図4

→ 白駒(自分)の進行方向
 - - - 黒駒(相手)の進行方向

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

*** オートマッチダブル**

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「オートマッチダブル」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 駒の動かしかた

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します。

例 ③と④の場合 (図5参照)

- i) 1つの駒を3進め、他の駒を4進める。
- ii) 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通りの動かしかたがあります。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)

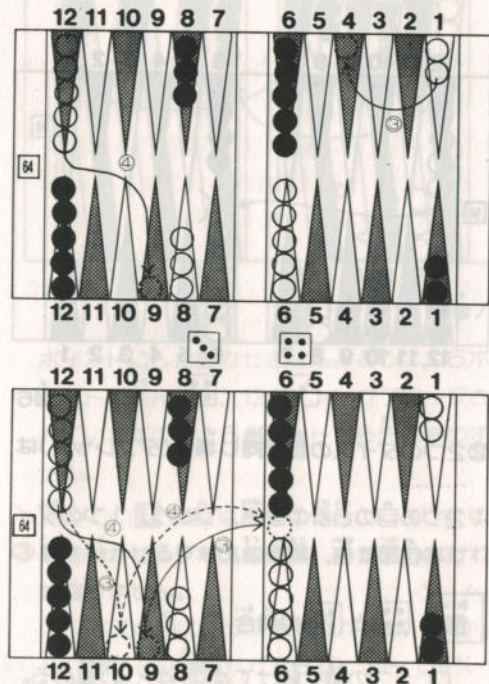


図5

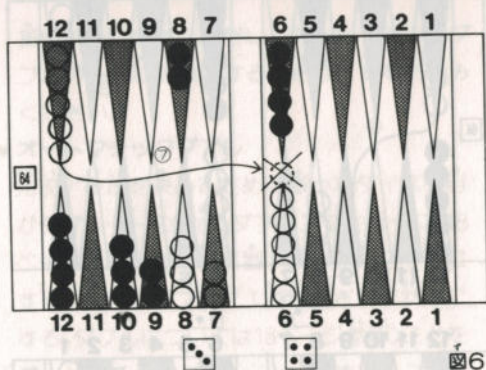


図6

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進めたことになります。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

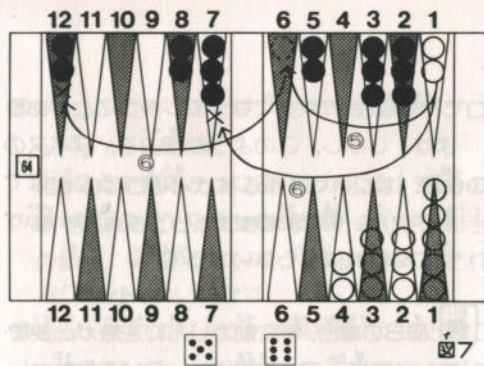


図7

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、ブロック(15ページ参照)ができてヒット(15ページ

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、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「ファーストムーブ」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。

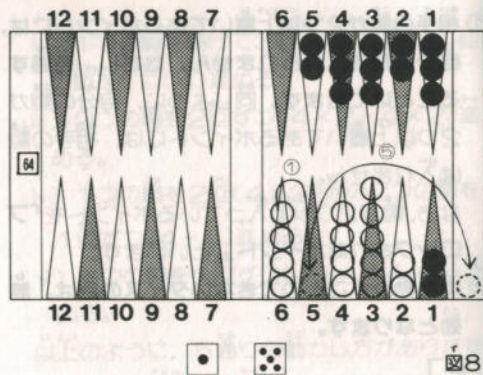


図8

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。

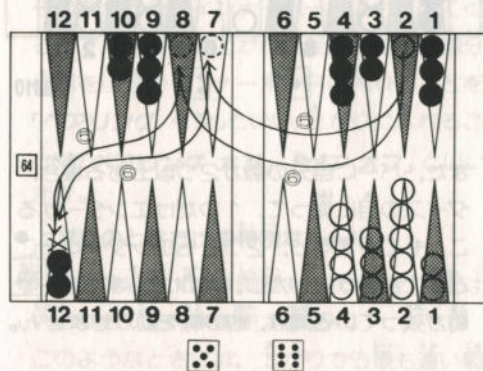


図9

⑤ポイントに1つだけ入っている駒を「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、無条件にバーに入れられます。これを「ヒット」といいます。

⑥ヒットされてバ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、ヒットされてバーに入ります。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□または●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、□または●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ため、ルールに従って他の駒も動かさないからです。また、●と●の出たとすれば、●の目によってエンターし、●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。

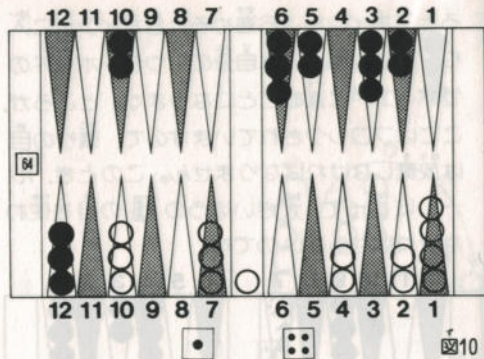


図10

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、上がることができません。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、他の駒も上げられません。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。

● 上がりのときだけの特別なルール

例 図11の場合、●は筒駒ありませんが、●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、

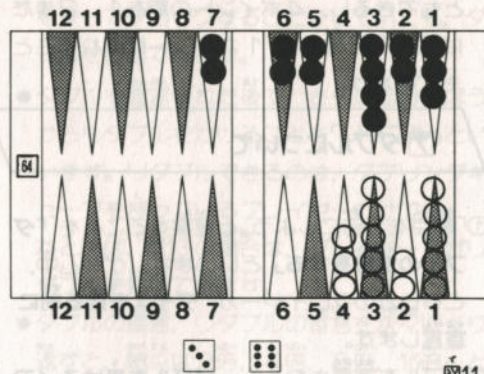


図11

すなわち、自分のインナーボードの4ポイントの駒を1つだけ上げさせることができます。なお、3ポイントにある駒を2つ上げりに入れるようなことはできません。また、図11で、ダイスが●と●の場合、1ポイント、2ポイントの駒を上げりに入れるこ

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



ダブルリングキューブ

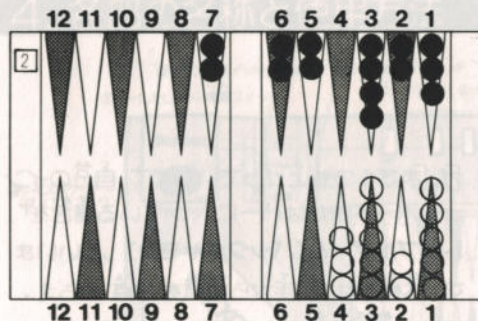
図12

を相手にあげて、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せん。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 A

図13

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)としても、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、リダブルの宣言を次々にくり返すと、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つも上がっていないで、自分のインナーボードまたはパ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パ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

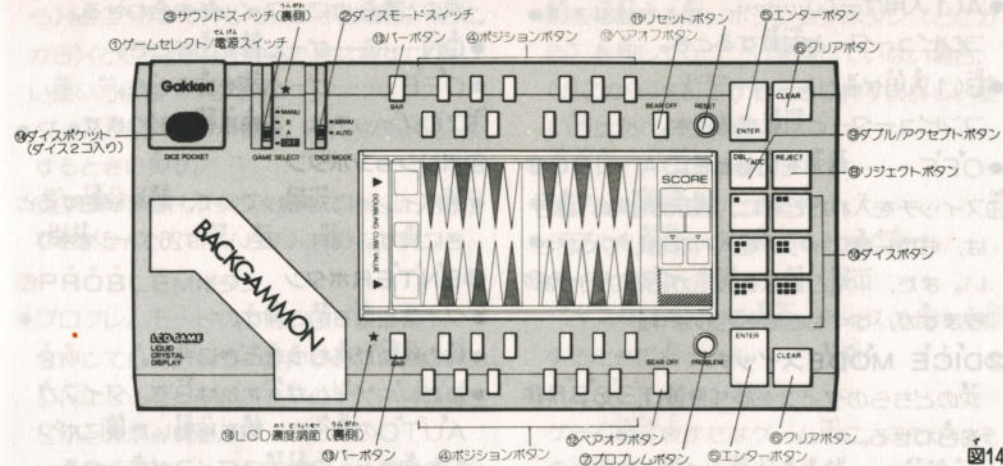


図14

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)……
コンピューターと対戦するとき。

● **B**(1人用ゲーム)……
コンピューターと対戦するとき。

● **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ことがありますが、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を選び、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26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 **PROBLEM** ボタン

●プロブレムモードのON、OFFに使う。一度押してON、もう一度押すとOFFになる。ONになると、ダイス表示の下にPROBLEMと表示される。

(プロブレムモードについては33ページ参照)

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BLEM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BLEM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

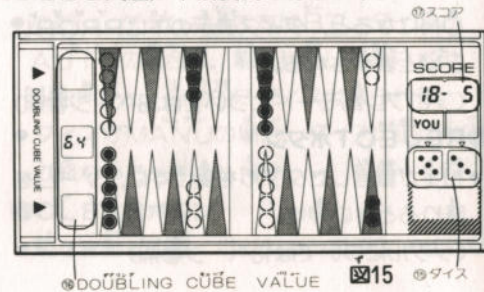
- ダブルリングキューブの数字と位置が表示される。ゲームを始める前は、中央に64と表示され、ダブルを宣言すると、宣言された側に2と点滅する。以下、4、8、……64と点滅する。

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 スイッチ	DICE MODE 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为先攻となり、YOU(左側)またはCOMPUTER(右側)と表示されます。

* オートマッチダブルについて

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

②駒の動かしかたとその訂正方法

★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。

まず初めに、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

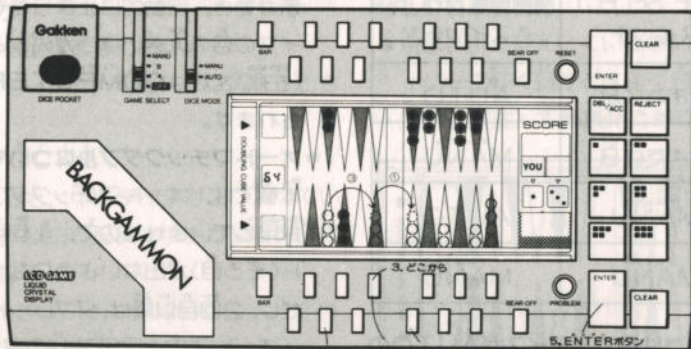


図16

ボタンを押すと、ダイスが振られ、やがて止まって、自が表示されます。ダイスの自に従って、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●の自が出たとき。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、その自に従って、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には、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、どこへ)をまだ押ししていないときは、REJECTボタンを押しして訂正します。点滅していた駒

が点燈し、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ボタンを押ししてしまったてからは、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ボタンを押し、DBLボタンを押しします。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、そのままゲームを続けます。降りるときは、REJECTボタンを押し、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ダイスポケットの使い方と駒の動かし方

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

さい。たとえば、ダイスの目が ⓧ と ⓑ でプレイヤーが先攻となった場合、ダイスポタンは、 $\text{ⓑ} \rightarrow \text{ⓧ}$ 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。正しければ、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LCD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

6. プロBLEMモードについて

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、相手がフロースアウトしていても、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用い、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、「**回得点**」(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ビツ

ボタンを押したときに、操作が正しければ「ビツ」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、効果音がなります。

6. プロブレムモードについて

●プロブレムモードにすると、自分の好きなポイントに駒を設定することができます。また、DICE MODEスイッチがMANUの場合、自分の好きなダイスの目を設定することもできます。たとえば、ゲーム中にあなたが駒を動かす際、その進め方を選たします。そのとき、その場面の駒の位置とダイスの目などをメモしておけば、ゲーム終了後、それをもとに同じ場面を再現できます。

●実際のボタン操作手順

①ゲーム終了後に、RESETボタンを押します。

②GAME SELECTスイッチを、AかBに合わせます。

③DICE MODEスイッチをMANUに合わせます。

*スイッチをAUTOに合わせてもかまいませんが、その場合は、プロブレムモードにしても、ダイスの目を設定することができません。

④PROBLEMボタンを押します。プロブレムモードがONになり、PROBLEMと表示されます。

*このボタンは、ゲーム中に使うこともできます。

⑥ポジションボタンを押して、駒を動かします。その方法は、通常の操作手順(26ページ参照)と同じですが、タイスの目に関係なく、自分の好きなポイントに駒を置けます。

ただし、プロブレムモードで最後に動かした駒が、白駒の場合は白駒(YOU)の手番から、黒駒の場合は黒駒(COMPUTER)の手番から、ゲームが始まりますので、ご注意ください。

*白駒も黒駒も動かせます。

*ブロックされているポイント以外なら、どのポイントにも駒を置けます。また、バーや上がりにも駒を置けます。

*プロブレムモードにすると、タイスの表示が消えます。

⑦駒の位置を設定し終わったら、PROBLEMボタンを押します。プロブレムモードがOFFになり、PROBLEMの表示が消えます。

⑧タイスボタンを押して、タイスの目を指定します。その方法は、通常の操作手順(29ページ参照)と同じです。

*プロブレムモードをOFFにしても、設定した駒の位置やタイスの目は、そのまま変わりません。

●タイスがMANUの

⑨ENTERボタンを押すと、ゲームが始まります。黒駒の手番から始まる場合は、自動的に黒駒が移動します。

*ダブルが宣言されているときに、プロブレムモードにしても、ダブルはそのままの状態です。

●このようにして、あなたが迷った場面で、コンピューターならどのように駒を動かしたか(1手のみ)を知ることができ、次の対戦の参考になります。ただし、その場合は、駒の位置を設定する際に、自分の駒(白駒)とコンピューターの駒(黒駒)を入れかえて、ポイントに置かなければなりませんので、よくご注意ください。このほかにも、プロブレムモードはいろいろな使い方ができると思いますので、工夫してご利用ください。

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日付と自分と対戦相手の名前（ゲームがAまたはBのときはコンピュータ）を記入します。各回ごとに表示される得点を、自分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 BACKGAMMON		
	月	日
____ VS. ____		
1	-	
2	-	
3	-	
4	-	
5	-	
6	-	
7	-	
計	-	

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

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

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

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

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME BACKGAMMON 月 日			
_____ VS. _____			
1	-	-	
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	-	
6	-	-	
7	-	-	
計	-	-	

LCD GAME
BACKGAMMON

月 日

VS.

1	-	-	1
2	-	-	2
3	-	-	3
4	-	-	4
5	-	-	5
6	-	-	6
7	-	-	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〉

LCD GAME
Gakken BACKGAMMON

使用上の注意

●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。
- 平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器の上には、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、ほかのゴミと一緒よに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。

●この製品につきまして、万一不備な点がございましたら、下記までご連絡ください。

学研

〒146 東京都大田区仲池上1-17-15 ☎03(754)5343
(株)学研 知育玩具事業部 サービス係

てい かく
定 格

- 形式名：LCDゲーム バックギャモン
- 主な電子部品：LSI、トランジスタ、ダイオード、LCD(液晶)
- 本体寸法：だて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カ月)
<ナシヨナルハイトップSUM-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、お買い上げの日より3カ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、表面の品質保証書に、ご住所、お名前、故障内容を必ずご記入ください。

学研

学研 知育玩具事業部 サービス係
〒146 東京都大田区仲池上1-17-15 ☎03(754)5343

BACKGAMMON 品質保証書

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

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	
販売日	年 月 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。	