ゲームのルール

バックギャモンは２人で対戦するゲームで、「すごろく」の一種になります。サイコロは２つあり、コマは１人 15 個使います。全部で 24 の三角形がありますが、これを 1 三角形 1 マスとしています。6 つずつのかたまりで見て４分割されます。４分割された手前の右側を自分のインナー、手前の左側を自分のアウター、奥の右側を相手のインナー、左側を相手のアウターと言います。そして中央のしきりをバーと言います。

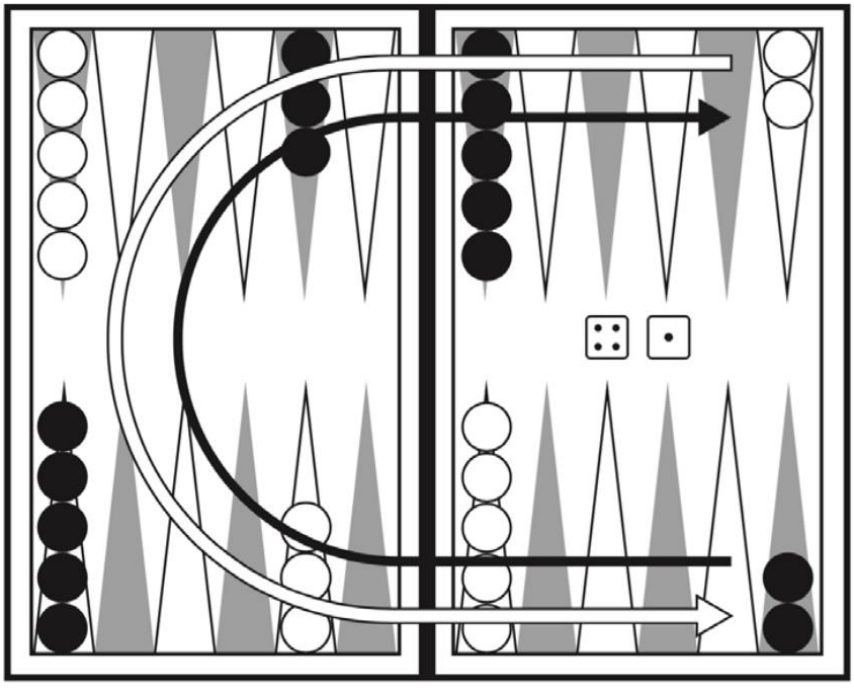
自分の番が来たらまず 2 つのサイコロを振ります。その後サイコロの目に合わせて好きなコマを動かし、ゴールを目指していきます。進めていく方向は一人は時計回りでもう一人は反時計回りです。(下記のイラストを参照) 自分の 15 コマ全てを先にゴールさせられた方が勝ちで

初期状態

スタートする際には下記の図のように並べた状態にしておきます。

下記の図では白が自分のコマで、向かって一番右上のマス(黒 インナー)から反時計回りに進めて、最終的に右下(白 インナー)を目指します。

黒 アウター　　黒 インナー



白 アウター　　白 インナー

MODERNITY

ゲームの目的

さいころの目に従って、自分コマを自分のインナーに向かって動かしていき、全てのコマを自分のインナーに集めます。そうするとコマを一枚ずつ上げることが出来ます。さきに全てのコマを上げたほうが勝ちとなります。

ゲームの進め方

最初に、双方とも一個ずつさいころを振ります。大きい目を振ったほうが先手となり、出た目にしたがってコマを動かします。（同じ目を振った場合は違う目が出るまで、振りなおしになります。）最初に先手後手を決めた後は、交互に 2 個ずつさいころを振って出た目にしたがってコマを動かします。

MODERNITY

コマの動かし方

コマは出た目の数だけ前に進めることができます。例えば５と３を振ったなら、あるコマを５進めて、そのままさらに３を進めることもできますし、あるコマを５進めて、また別のコマを３進めることもできます。

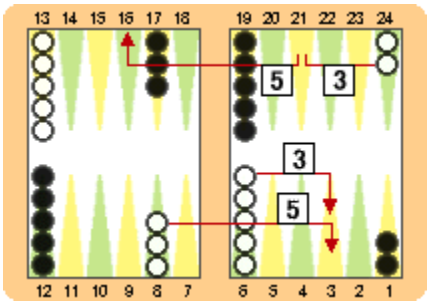
ただし、相手のコマが２個以上あるところにコマを進めることは出来ません。図で、２４にあるコマを２１に進めてから、１６に進めることはできますが、２４にあるコマを１９に進めることは出来ません。

コマを２個重ねることをポイントを作ると言い、こうすることで相手のコマの進行を邪魔します。図で、８から３、６から３へ駒を動かして２個の駒を重ねる手を３ポイントを作ると言います。

ゾロ目（２つのさいころの目がおなじこと）の場合はその目の数を４回使って駒を動かすことが出来ます。

出たさいころの目は動かすことが可能であるなら全て使わなければなりません。

片方の目しか使えない場合は、大きいほうの目を使わなければなりません。



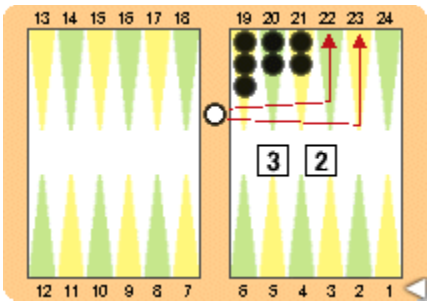
MODERNITY

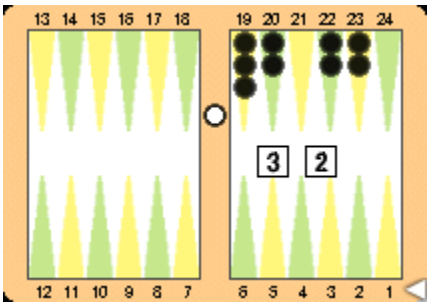
ヒット、エンター、ダンス

相手のコマが一枚あるところに自分のコマを進めると、相手のコマはふりだしにもどります。これをヒットといいます。ヒットした駒はバー（中央のしきり）の上に置きます。

自分のコマがヒットされた場合、まず自分のコマをバーからボードの中にもどさなければなりません。コマがバーからボードの中に戻ることをエンターと言います。

バーは中央にありますが、２４より後ろの２５の位置にあると考えてください。例えば、下の図のように相手にヒットされた後、２と３を振った場合は２５の位置にあるバーから２２か２３にコマを進めることが出来ます。右図のように２５から進める２２と２３のどちらの位置にも相手のポイントが出来ている場合、バーの上にあるコマをボードの中に戻すことができなかったので、一回お休みになります。これをダンスと言います。





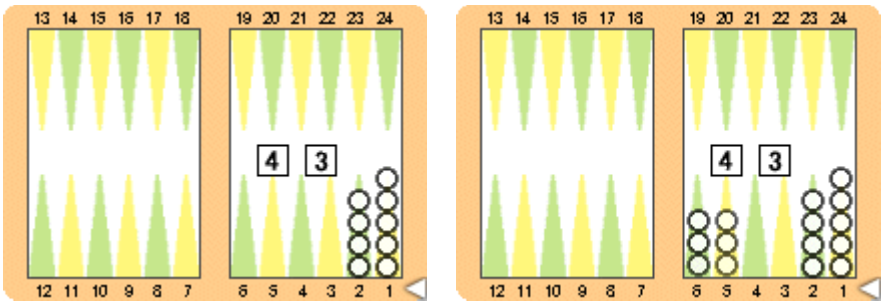
MODERNITY

ベアオフ(コマを上げること)

自分のコマがすべて自分のインナーにある時、出た目の位置にあるコマを上げることが出来ます。もし出た目の位置にコマが無くて、さらにそのうしろにもコマが無い場合には、一番後ろにあるコマを上げることが出来ます。

たとえば左下の図で４と３を振った場合、４にも３にもコマがありませんが、５にも６にもコマが無いので、２にあるコマを２枚上げることが出来ます。

右下の図だと４と３にコマがありませんが、５と６にコマがあるので、コマを上げることは出来ません。５と６にあるコマを動かすことになります。



バックギャモン

ギャモンの勝ち方には３種類あります。

相手のコマが一個でも上がっている状態で勝つことをシングル勝ちと言い、１点勝ちになります。

相手のコマが一個も上がってない状態で勝つことをギャモン勝ちと言い、２点勝ちになります。

また相手のコマが一個も上がってなくて、さらに相手のコマが一個でも自分のインナーに残っている状態で勝つことをバックギャモン勝ちと言い、３点勝ちになります。

ポイントマッチ

ある特定の点数を決めておいて、先にその点に到達したほうが勝ちとなる形式のマッチをポイントマッチと言います。例えば５ポイントマッチと言ったら先に５点を取ったほうが勝ちになります。以上、ここまで理解すればゲームは出来ます。

慣れてきたら…下記のルールも取り入れてみましょう！

ダブリング

自分の番の時さいころを振る前に、「勝負がついたときの点数を倍にしよう」と提案することが出来ます。これをダブルと言います。これを受けると、勝負がついたときの点数が倍になります。例えばダブルをして、相手がこれを受けて、ギャモン勝ちすると２ｘ２＝４点　獲得します。ダブルを受けないと、ダブルをしたほうが１点獲得して、新たなゲームが始まります。

ダブルは最初は双方のプレイヤーともできますが、プレイヤーA がダブルをしてプレイヤーB がこれを受けた場合、プレイヤーA はプレイヤーB がさらにダブルをしてくるまでダブルをすることは出来ません。つまり最初は双方ともにダブルをする権利を持っていますが、ダブルをするとダブルをした方はダブルをする権利を失ってしまい、ダブルを受けたほうだけがさらにダブルをする権利を持ちます。さらにダブルをすると、２倍の２倍で４倍のゲームになり、シングル勝ちでも４点勝ちになります。ここでダブルを受けないと、２点失う事になります。このようにダブルに対してさらにダブルすることをリダブルと言います。

クロフォードルール

N ポイントマッチで片方のプレイヤーが N-1 点に達した直後のゲームでは双方ともにダブルをすることが出来ません。これをクロフォードルールと言います。例えば５ポイントマッチで３対２のスコアから４対２になった直後のゲームではダブルをすることが出来ません。２点側が勝って４対３になると、クロフォードルールは適用されないので、ダブルをすることが出来ます。

参考文献: 日本バックギャモン協会 Home >>ルールとマナー

リンク: https://backgammon.or.jp/?page_id=224

MODERNITY