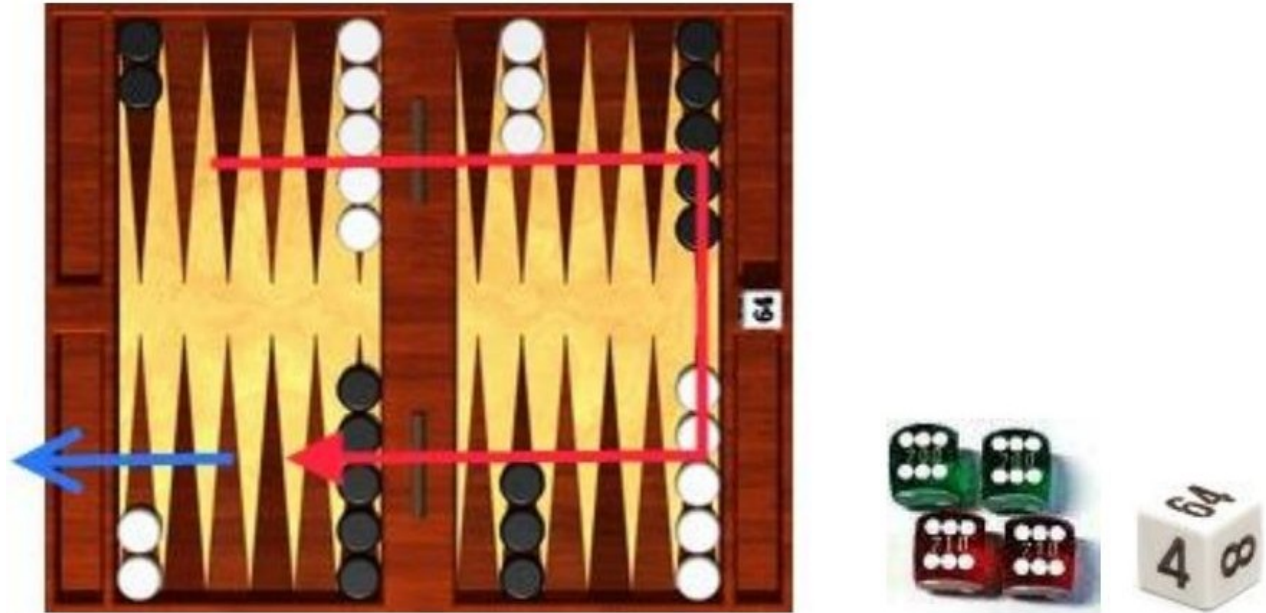


# BACKGAMMON

Übersetzung der Spielregel vom Finnischen ins Japanische / ゲームルールをフィンランド語から日本語に翻訳  
Pelisääntöjen käännös suomesta japaniksi / Translation of the game rules from Finnish into Japanese  
<https://www.deepl.com/de/translator#de/en/%0A%C3%9Cbersetzung%20der%20Spielregel%20vom%20Finnischen%20ins%20Japanische>

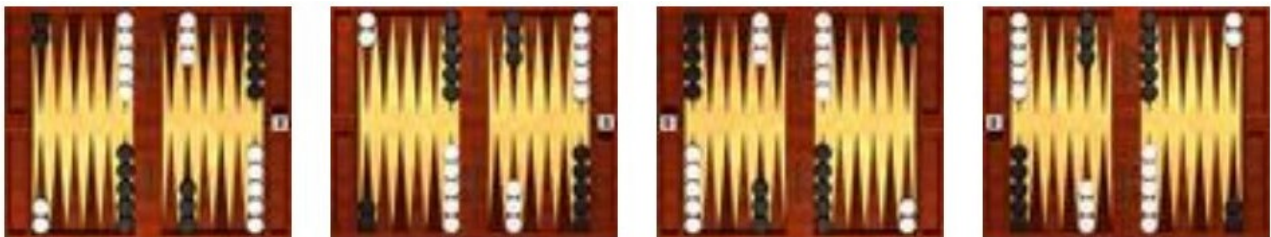
## 1. バックギャモン - ゲームのルール

国際的に認められたモダンバックギャモンのルールです。



## 2. BACKGAMMON BASICS - ゲームボードと基本設定

ゲームボードは 24 個の "ドット" (正方形/タイル/点とも呼ばれる) で構成されており、その上をタイル (1 人あたり 15 個) が移動する。ゲームボードは、左右の「バー」で区切られています。上の写真では、ゲームボードの左上の 4 分の 1 が白の「ホームコート」、左下の 4 分の 1 が黒の「ホームコート」です。盤面の右 4 分の 2 が対応する「外野」です。矢印は黒の石の方向を示しており、赤はホームグラウンドに向かう道、青はホームグラウンドから離れる道を示しています。上の画像は、黒石を持つプレイヤーの視点から見た基本ポジションです。黒と白の石が左右対称に配置されているのがわかります。白石と黒石を入れ替えても、縦にしても横にしても、基本的には同じ位置になります。基本的な位置の原理は常に同じで、それに合わせて石の向きを調整します。特定の設定バージョンに慣れすぎないようにすることが望ましい。



## 3. ゲームの狙い

15 個の自分の石を、まず自分のホームコートに引きずって移動させ、盤上から取り除くことに成功したプレイヤーが勝者となります。

## 4. START - ゲームの開始とサイコロの目です。

サイコロは、6 面体のサイコロを 2 つ使っています。サイコロには、いたずら防止のために必ずカップを使用してください。どちらのプレイヤーが先にドローできるかを定めるために、各プレイヤーはボードの右半分にある自分のサイコロを 1 つ振ります。両方のプレイヤーが同じ数字を振った場合、両方がもう一度サイコロを振ります。大きい目を出したプレイヤーは、両プレイヤーが出したサイコロの数だけ自分のチェッカーを前に進めることから始めます。このターンが終わると、サイコロは上げられます。ここで、もう一方のプレイヤーは、自分のサイコロを 2 個、ボードの右半分に振り、対応する数の目を引いて、自分のサイコロを拾います。今度はまた最初のプレイヤー、というように。相手が自分のサイコロを拾ってターンを終えた時にのみ振ることができます。サイコロはボードの右半分に水平に置かれていなければならず (プレイ面の外に出ていない、傾いていない、チェッカーの中に入っていない)、そうでない場合はロールが繰り返されます。両方のサイコロで同じ数の目が出た場合 (パシュ、ダブルット)、この数を 4 回引くことができます。例

## 5.石を引っ張る

タイルは、相手のホームコートから外野を通り、自分の外野からホームコートに向かうという一方向にしか移動できません。基本的な位置から見ると、2つの石だけがすべてをカバーする必要があり、他の石は距離の一部だけをカバーする必要があることがわかります。各5個の石は、すでに選手自身のホームピッチに置かれている。

立方体の数字は1つの石に描くこともできますが、異なる石に分けて描くこともできます。例：5+4の後、1つの石が9点進むか、1つの石が5点、もう1つの石が4点進むか。どの石を先に動かしても構いません。ただし、どのような場合でも、サイコロ状の数字は1つずつ引かなければなりません。つまり、両方の数字を使う石の場合は、最初に5、次に4、またはその逆のように、それぞれの数字を別々に引かなければなりません。2つの数字のうち1つしか引けない場合（パシュート4の場合）は、大きい方の数字を引かなければなりません。一つの色の石を何個でもポイントに立てることができます。駒はフリーポイントにしか進めない。フリーポイントとは、石がないか、自分の石が何個もないか、相手の石がちょうど1個あるかのいずれかの状態を指します。後者の場合、相手の石が欠けてバーに落とされる。棋士(A)が準備していない手を打った場合、相手(B)は修正を要求することができるが、その手を受け入れることもできる。しかし、Bが自分のパートのサイコロを振ってしまったら、もうその動きは修正できません。

## 6. 打ち込んだ石を置く

相手(B)の石を打ったプレイヤー(A)は、その石をライン上に置きます。Aの手番になったらすぐに、Aは他の石を動かす前に、自分の石をすべて戻しておかなければなりません。サイコロの数字を使ってチェッカーを配置していきます。石は、相手のホームコート上で、サイコロの目に対応する位置に、盤面の端から順に置かなければなりません。例 2つのチェッカーがヒットした場合は、2と5に使用することができ、Paschの場合は4つまでのチェッカーを使用することができます。着手に必要な数字は、他の石を使って描くことができます（バーに他の石がない場合）。足し算には、通常の手と同じルールが適用されます。

## 7. 石の除去

プレイヤーは、自分のホームボードにすべての石を集めたら、すぐに石を取り除くことができます、つまりゲームボードです。石の除去は、石の追加と似ていますが、その方法は逆です。立方体の数字に応じて、プレイヤーは立方体の数字に対応するポイントから1つの石を除去することができます。例：4+1のロールの後、ホームボードの第4ポイントと1ポイント（ボードの端から計算）から石を取り除くことができます。除去された石は、碁盤の横に置かれます。また、石は取り外さずにホームコートに進むことも可能です。

3乗された数字に対応するポイントに石がなく、同時に上位のポイントにも石がない場合、次の下位の予約ポイントを削除することができる。例えば、4が振られてもネットに石がなくても、5や6がまだ石を持っていれば、そこから4点前に石が移動します。ただし、5や6に石がない場合は、3の地点の石を4で取り除くことができます。これも使わない場合は、ポイント2の石を取り外すことができるなど、様々な工夫がなされています。除去段階でアブレーションプレイヤーの石が打たれた場合、打たれた石がセットされてホームコートに引き戻されるまで、そのプレイヤーは石を除去し続けることはできません。15個の石をすべて取り除くことができた人が勝者となります。

## 8. 利益水準

1つのゲームは、1回、2回、3回とプレイすることができます。1回のゲーム - 勝者がすべての石を取り除き、敗者がこの時点で少なくとも1つの石を取り除いていれば、勝者は1点を獲得します。ダブルゲーム（「ギャモン」） - 勝者がすべての石を取り除き、敗者がこの時点でまだ石を取り除いていない場合、勝者は2点を獲得します。バックギャモン - 勝者がすべてのチェッカーを取り除き、敗者がこの時点でポールや相手のホームコートに1つ以上のチェッカーを置いていた場合、勝者は3ポイントを獲得する。複数のゲームが行われる場合、プレイヤーの成功は勝利したゲーム数ではなく、獲得したポイント数で評価されます。

## 9. ダブルス

ドップラ（「ダブルキューブ」、「キューブ」）を使用することで、ゲームはより面白く、挑戦的でダイナミックなものになります。これにより、ゲーム内で得られるポイントが徐々に2倍になっていきます。ドップラは、現代のバックギャモンではオプションの要素ではなく、ゲームの中では必須の要素です。ドップラは、2、4、8、16、32、64の数字を表示します。ゲーム開始時、彼は2人のプレイヤーの間に横たわっています。1がなければ64点アップですが、それはまだ2倍になっていないことを意味し、1点で勝負します。64個以上重なる可能性は理論的にはありますが、実際には非常に稀です。ゲームの途中で自分の勝利が予想されと思った場合、プレイヤーは相手に2ポイントをビッドすることができます。そのためには、相手の手の後、相手側のボードに2を出す前にダブルを置きます。ダブルラーがそのビッドを辞退した場合（負けることが予想され、2ポイントを失いたくないため）、「I pass」と言ってドップラをスタート地点の真ん中に戻します。その後、ゲームは終了し、ダブルをビッドしたプレイヤーが1ポイントを獲得します。しかし、ダブルラーが受け入れた

場合は、「I assume」と言って、ドップレー2を自分の側のボードの横に立てて置きます。現在、ドップレー社が所有しています。2倍になったプレイヤーは、サイコロを振ってゲームを続けることができます。最初にサイコロを2倍にしたプレイヤーが、ゲームの流れが変わって自分の番で勝てるようになったと考えた場合、次の高い値である4に2倍し直す（「ダブルのやり直し」）ことができます。ここで相手は、拒絶か受容かを選択しなければならない。これは、前のダブルと同じ方法で行います。

ダブルングについては、サイコロの目が真ん中の1（64）であれば、両方のプレイヤーがダブルことができ、その後はダブルを持っている（側にいる）プレイヤーのみがダブルすることができます。ダブルは相手の動きの後、自分のロールの前にしかできません。ダブルを拒否すると、常にゲームがキャンセルされ、ダブルを提示される前にサイコロが示していた結果を失うことになります。ゲームが最後まで行われた場合（同じスーツの石がすべて取り除かれた場合）。ダブルスコア、トリプルスコア（ギャモン/バックギャモン、上記参照）は、常にドップレーの現在値を参照します。例 任意ですが、共通のルールとして「ジャコビー」があります。倍率のないゲームは、2回（ギャモン）、3回（バックギャモン）プレイすることはできないとされています。