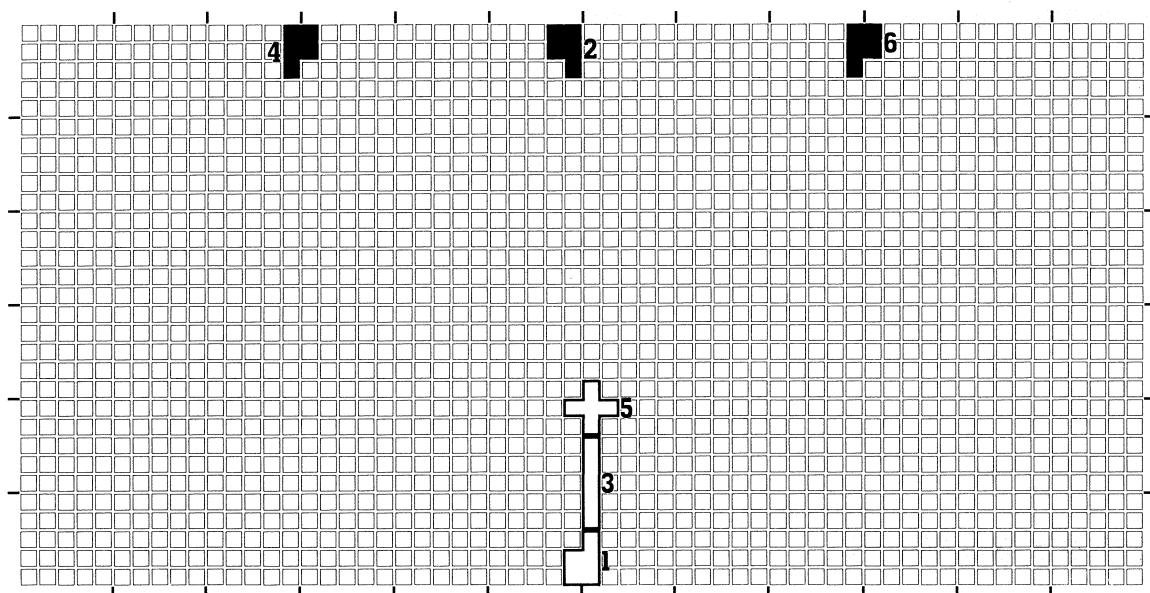


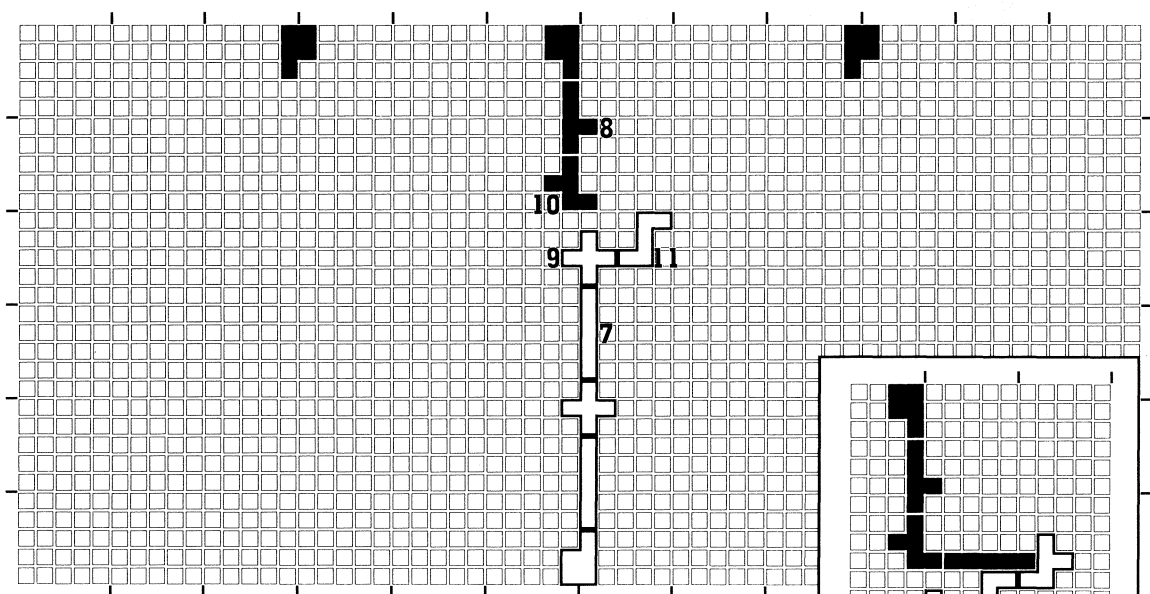
五竜陣の戦術 上級編 ～サンプルゲーム 3 を通して～

1P 2P 3I 4P 5X 6P (実戦譜 3-1)



中央を進む赤に対し、黒はまず3つの竜頭を置いてきました。バランス指向の味な打ち方です。

7I 8Y 9X 10F 11Z (実戦譜 3-2)

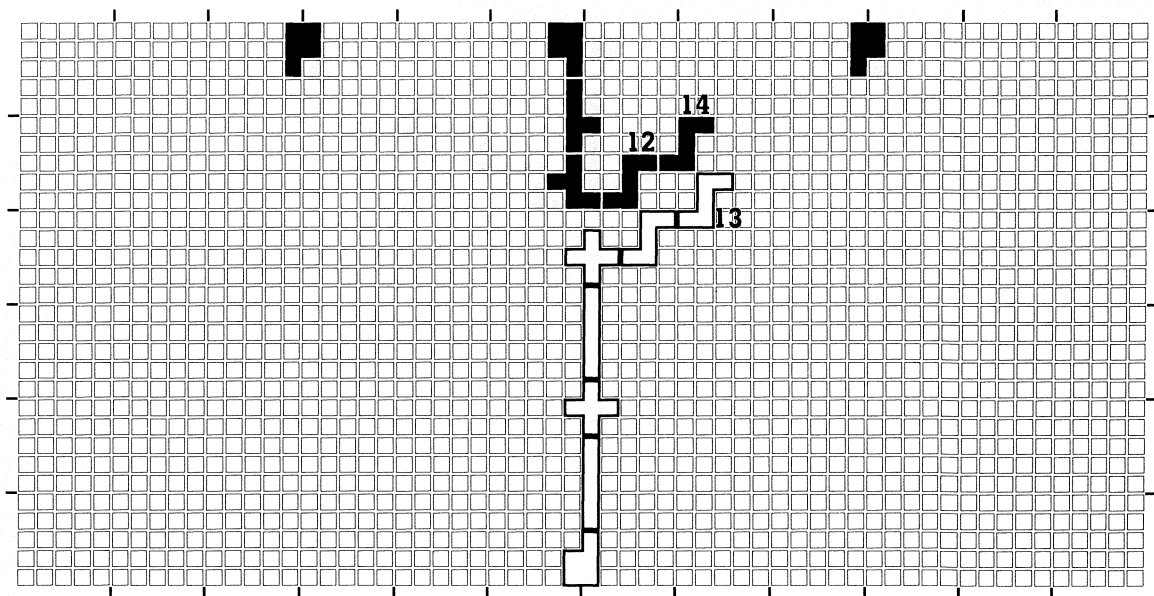


相手に真横に受けさせないテクニック

竜がぶつかるところで、黒がセオリー通り分岐のコマを打った(10F)のに対し、11のZ打ちがうまい。次に黒が横に守ろうとしてIやNを打とうとしてもデッドにさせられてしまうのです。(参考図ヒ)

参考図 ヒ

12Z 13Z 14Z (実戦譜 3-3)

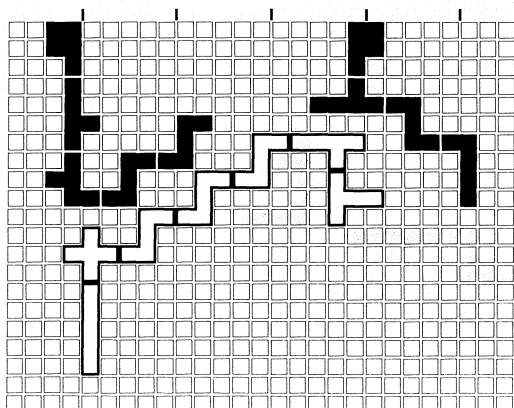


同じコマを合わせる

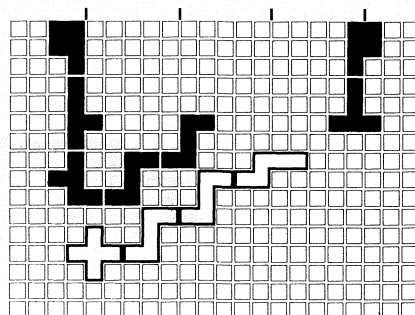
そのまま右にかわされるとまた新たな竜頭（4つ目）を繰り出さなければならないので、やむを得ず黒は後退しながら守ることにしました。黒は赤と同じZ打ちですが、このように「相手と同じコマを打つことによって間合いを保つ＝突破されないように守る」という打ち方はしばしば使われる手法の1つです。

黒の2つの竜が接近してきました。このようなときは2つの竜の関連に注意する必要があります。攻めている側からすると「2つの竜をからみで攻めてどちらかをデッドにもち込む」ことをねらい、守っているがわからずれば「2つの竜の連係で守りながら攻め返す」ことを目指します。

たとえばここでもう1つZ打ちするとY打ちされることにより赤は次に打つコマに窮します。ゴールラインへのこれ以上の進出ができない上にながら空きの右半分の空間に攻め返されることになりそうです。(参考図フ) かわりN打ちしてもT打ちといううまい手があります。(参考図ヘ) どうやらここは分岐のあるコマの方がよさそう。からみ攻めをねらうわけです。

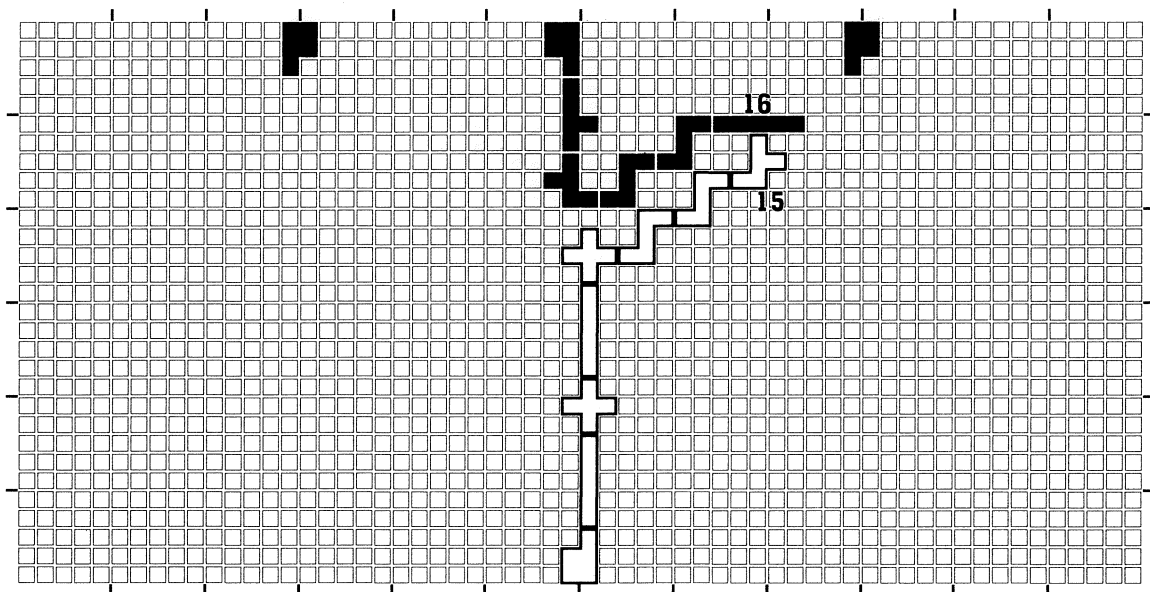


参考図 フ



参考図 ヘ

15F 16I (実戦譜 3—4)

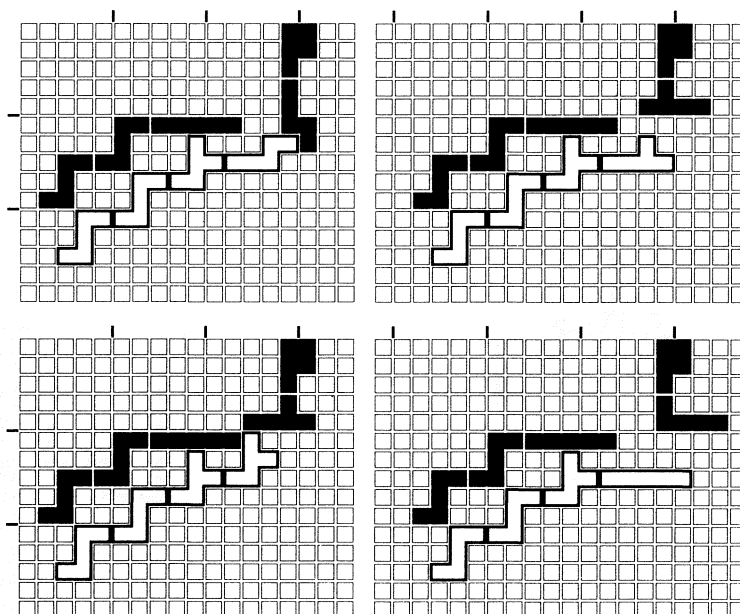


2つの竜のコンビネーションによる守り

赤のF打ちに対し、黒のI打ちはすごい手。読みがなくては打てません。この竜は次に簡単にデッドになります。それで普通はよくないのですが・・・

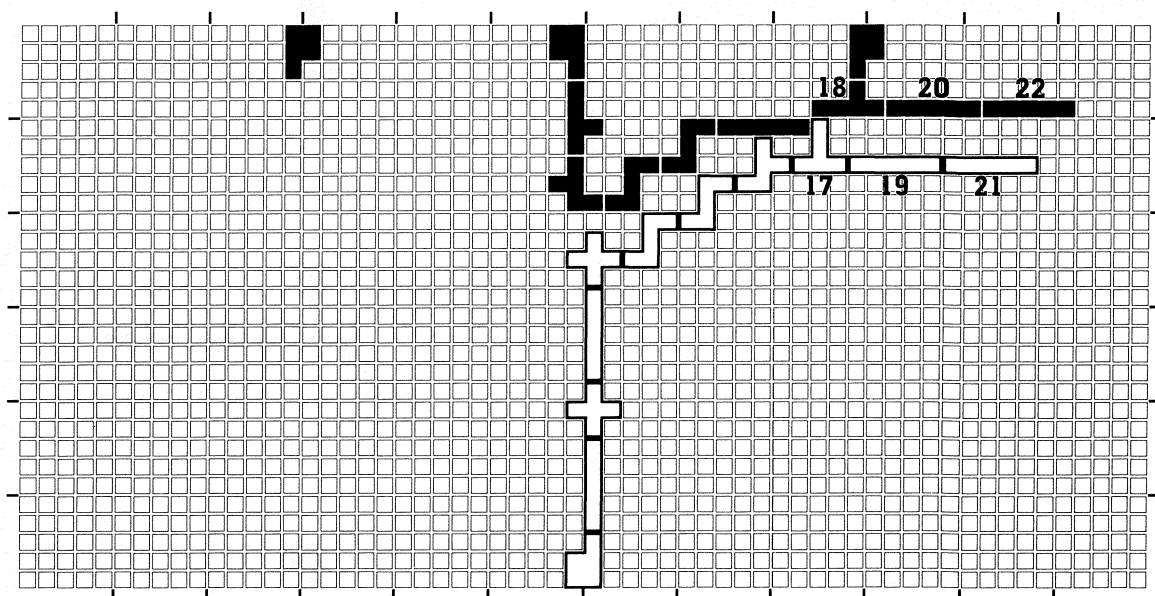
L打ちなら次に竜頭をさらに1つ犠牲にして守ろうというのです。すると手数をかけて進めてきた赤がデッドになるのに対し、黒はダメージがなく、さらに4つ打ってしまった竜頭のうち2つは生きており、いい位置にある。これで充分戦えるという黒の判断。

Iコマの先に1マス開けてもデッドですが、赤がどのコマを打っても黒には適当な受けがあり(参考図ホ) 決め手にはなりそうにありません。ここまで考えての16Iだったのです。



参考図 ホ

17T 18Y 19I 20I 21I 22I (実戦譜 3-5)



T打ちに対し黒はY打ちでタテの動きをぴったりと止めました。コマの角を合わせる強力な守り方。しかもYの枝が右サイドの突破をみていて手が抜けません。その後2つずつIコマを連打しました。お互いゆずれないところで「相手がIコマを打った以上、後退しないためには自分もIコマを打つしかない」という状況。五竜陣の試合ではしばしばあることです。そのためにも「Iコマを相手より残しておく」というのも重要な考え方の1つです。

サイドラインまでのマスの数

赤はサイドラインまで6マス、黒は4マスです。黒は次に4マス分のコマ(Y、Tなど)を打つことにより1手でサイドラインと接触しますが、赤は1手では届きません。この状況で赤が考えるべきことはたくさんあります。

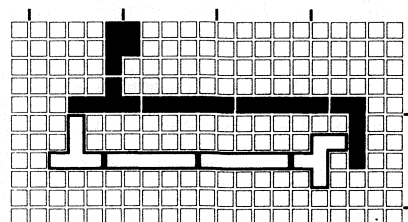
- 自分がデッドにならないこと。
- 黒にラインを突破されないこと。
- できるだけ敵陣深くタッチダウンすること。
- 先手でこの右端を打ち終わること。

6マスというのは難しい数で、aとbを考慮すれば(3+3)マスあるいは(4+2)マスでコマをサイドラインに接触させるしかないところです。

まず3マス分のコマを置く場合を検討してみます。cを考えれば、まず3マス右に進んで次にタッチダウンをねらう(竜頭を横向きに置けば3マス)のがよさそう。

Z、X、T、F

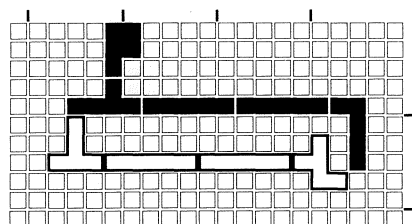
このような置き方では黒に出先を止められうまくありません。(参考図ミ)



参考図 ミ

F、Zの向きをかえて

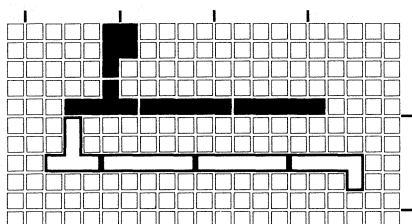
これなら次にタッチダウンできます。Fの方が1つ深いのでベター。次に『相手の8列目』へタッチダウンできます。(参考図ム) これは有力な手の1つ。頭に入れつつ4マス分のコマから打っていくことも検討してみましょう。



参考図 ム

L

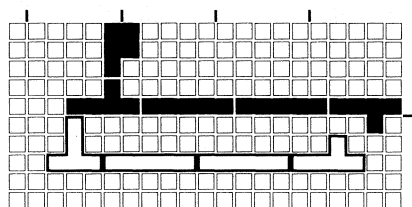
4マス分といってもLでは次に横につながれず、形をみてもよくなさそう。(参考図メ)



参考図 メ

N、Y

そこでNかYとなります。N打ちとY打ちでは、相手にプレッシャーをかけられるY打ちの方がいいのは明らか。対して黒はデッドにされてはかなわず、かつサイドラインを守るL打ちかY打ちを参考図モのようにやるしかありません。この場合はLでもYでも状況はまったくかわりませんが、コマの有用性からいってYはとても価値が高く多くの試合で使いきるコマですから温存し、L打ちするでしょう。



参考図 モ

サイドラインまで残り2マスとした場合打てるのはL、U、Yの3種類のコマです。でも相手の竜と接近したこの局面ではもう前進はできなさそうなので自然と後退することになってしまいます。なかではU打ちがベストでしょう。するとタッチダウンの位置は目一杯で10列目。けれども竜が生きたままというのもなかなかの魅力。Y打ちもなかなかの手。ということはまとめれば有力な手はF打ちか、Y打ちのどちらかということになります。

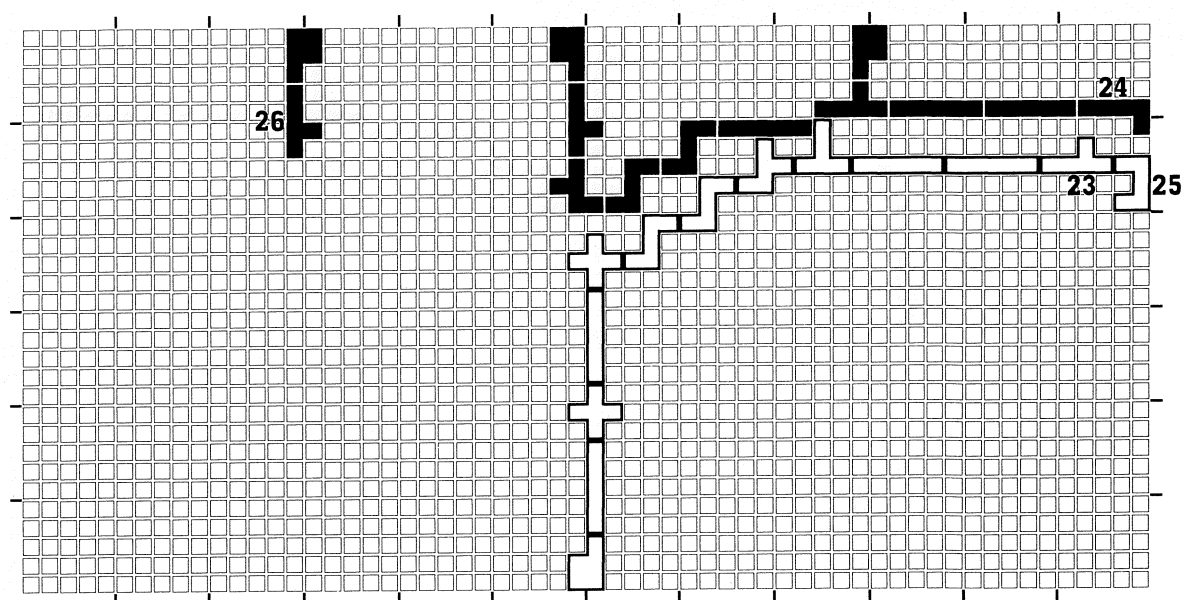
さて、これでサイドライン付近に関する一通りの手を挙げて検討をしましたが、持ち時間のある実戦では以上のようなことをできるだけすみやかに行わなくてはなりません。すべてをしらみつぶしにみていくのではなく、検討に値するコマをまずは直感で数個選びとり、その後で読みを入れてベストな1つを選びとることができなくてはなりません。

2手先・3手先の「先手」「後手」

五竜陣ではどんな場合でもとにかく「先手」をとることがとても重要です。ある程度経験を積んだプレーヤーならばそのことが身にしみているので、この場面ではむしろノータ임でY打ちかもしれません。しかしよく考えてみればY打ちしたところで次の黒のめえめえのL打ちのあとにもう1手必要なので結局は後手をひくことになります。つまり黒が「4マスあき」「赤が6マスあき」のこの場面ではどのように打っても赤は後手をひくのです。これはとても高級な考え方といえますが、1手先の「先手」にとらわれず、2手・3手先の「先手」がどちらか、それによって手を選ぶということができれば理想です。

もとに戻って今局面は実戦図3-5でした。8列目へのTDを確実にするF打ちか、あるいはTDの位置は2路下がり10列目になるが、竜をいかしたままにできるY打ちか、どちらがいいのでしょうか。まあ8列目では勝利を決定するほどではないだろうということで実戦でY打ちを選びましたが、後で赤はその選択を後悔します。

23Y 24L 25U 26Y (実戦譜 3 - 6)



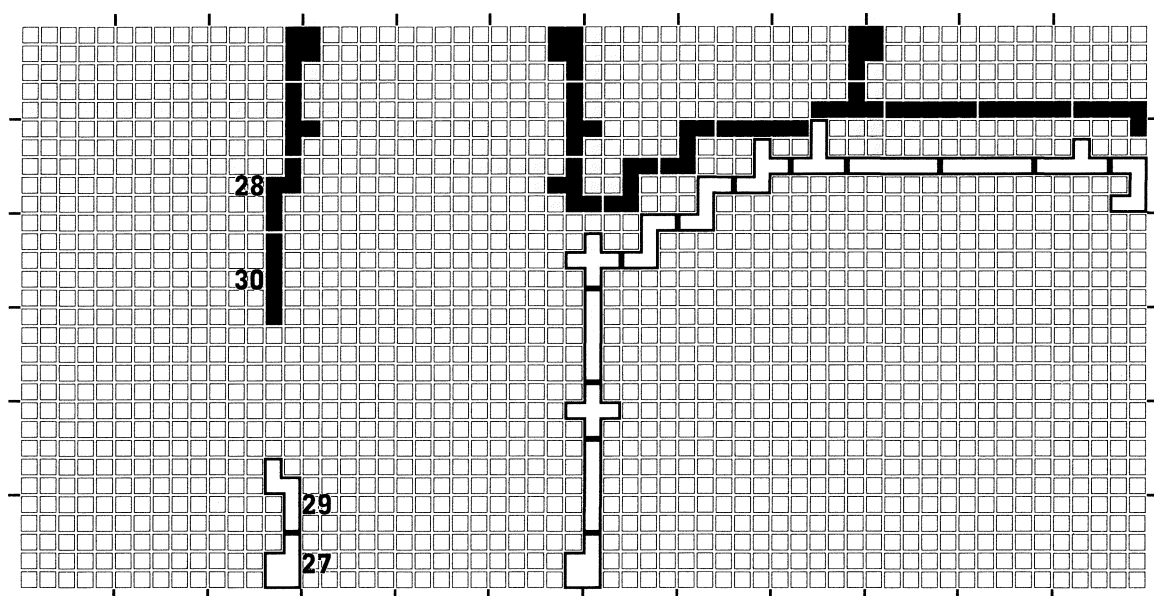
25Uまでで右端の激しい戦いがひと区切り。黒は赤竜の単独の猛攻に押されぎみだったもののどうやらしのぎきり、かつ先手で新しい場所に着手できました。ここでの状況を整理してみましょう。

区切りの場面で状況しっかりと把握しておく

消費した竜頭は赤の1個に対し黒は3個。普通は多く余している方が有利なのですが、この試合では盤の右半分が打ち終わり、残りは左半分のみ。しかも左半分の真ん中あたりのいい位置に黒の竜頭があるわけですから、竜頭の消費数に関して有利不利はほとんどないといってい

いでしょう。
赤は10列目へのタッチダウンを確実にしています。これはポイントの1つ。黒の目標はとりあえず9列目以内にタッチダウンを決めることです。赤にしてみればそのアドバンテージをうまく利用したいところ。もちろん黒の攻めを11列目まででしのぎきればそれで「勝ち」ですが、11列目はかなり高い位置なので簡単には防げないでしょう。しかも黒は竜頭につなげるによりすでに左半分の攻め合いで2手先着したことになります、少なくともある程度深くまでの侵入は期待できそうです。

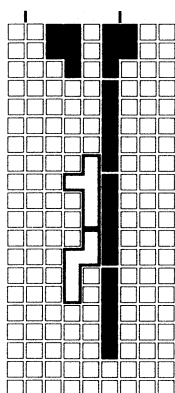
27P 28N 29N 30I (実戦譜 3-7)



黒はスピードのあるコマ（Y、N、I）で攻めます。できるだけ深い位置まで進めたいので、タテ方向に急いでいるわけです。ただしこのときも残すコマのバランスは大事です。

ディフェンスを意識しながら攻める

「スピードを重視するならIコマからいくべきではないか」という疑問がわくかもしれません。ところが実は竜頭の次にIコマを配するのはかなり危険なのです。参考図ヤを見てください。Iコマは表面がのっぺらぼう。したがってこの両サイドは攻められたときにコマの角で守ることができません。竜頭を1マスあきで配する守り方は、ときとしてその1マスのすき間（竜頭が移動するスペース）をねられるので、いい位置にタッチダウンしたくてもできないという状況になり得ます。守りの基本はやはりコマの角と角でブロックすること。それができるように、竜頭の次（できればその次も）置くコマは、「どのあたりで守ればよいか」というようにディフェンスを意識して配するべきなのです。（もちろん例外はあります。たとえばスピードだけが問題のときなど）



参考図 ヤ

大局観を身につけよう

ゲーム後半ともなればある程度残りの展開が予想可能になってきます。上級者同士の対戦、ましてやこのゲームのように竜頭を余しているようなケースでは、ゴールラインにタッチダウンして勝敗が決まることはほとんどありません。ということは相手より1列でも深く竜を進めることが勝敗のカギ。お互いのタッチダウンラインを想定しながら、どの程度「攻め」て、どの程度「守る」かということのを的確に判断するすることが大切です。

この場面を考えると、やはり2手の先着の利は強大で、竜がぶつかった時点で赤は黒にかなり差し込まれそうです。なぜゲームは後手ではじめた黒がここの攻防では2手先着しているのでしょうか。1つ目は序盤で配した3つの竜頭のうち1つがここへきて生きてきたこと。2つ目は盤右側の攻防を先手で打ち終えたから、ということになりますが、それは偶然なのでしょう。いいえ。要するにここまでは黒の「作戦勝ち」なのです。

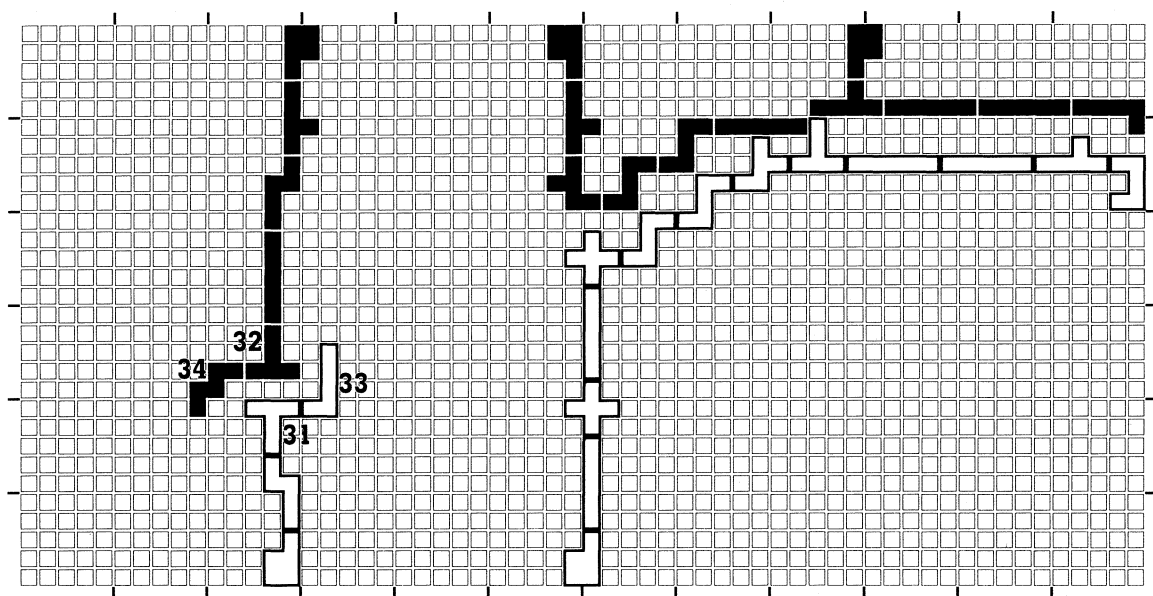
赤の立場からすると、やや不利なことを意識しつつ勝てる場合のプランをしっかりと用意しておく必要があります。

有利なときはその有利さを保つこと、

不利なときはそれをくつがえすチャンスを模索すること

それが後半戦の考え方の基本といえるでしょう。

31T 32T 33L 34W (実戦譜 3-8)

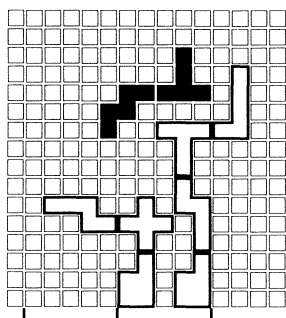


竜がににらみ合った場合、「相手に先に打たせる」という手段をとるときもあります。が、赤は攻めも急ぎます。赤が勝つためには黒をできるだけ手前に来させないように受けると同時に、それ以上のところまで攻め込まなければならないからです。

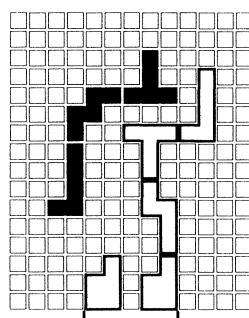
右サイドを突破した赤に対し、黒は守りに入らず攻めを継続。すれちがった後では、ゴールラインに近づいている方が先に相手に圧力をかけることができます。

赤は何かしら守りが必要なところ。ところがいざ守るといっても、どのように打つのか非常に難しいのです。

普通なら参考図ユのように、となりの竜頭と1マス開いたところに新たな竜頭を打ち、次にXやFやTでとなりの竜と角でふれつつ左に走ってゴールラインへの進出も防ぎたいところで、そのためにとなりの竜ははじめにN打ちしてあるのですが、この場合はうまくいきません。そんなゆったりとした手では防ぎきれないのです。たとえば参考図ヨのL打ち。これでは赤はすぐに左に走っても間に合いません。



参考図 ユ

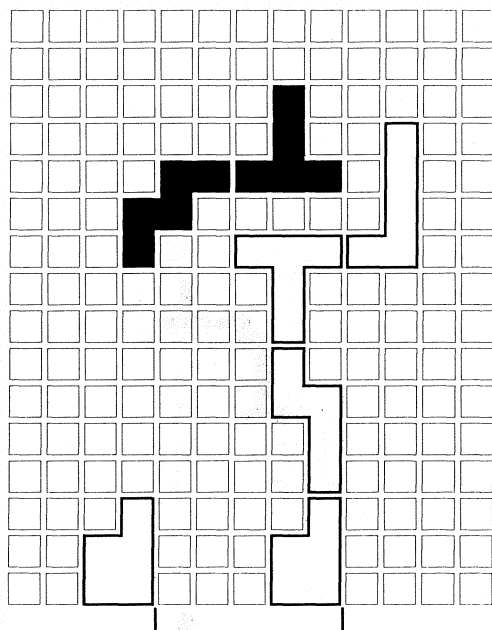


参考図 ヨ

竜を離して打つ。でも「2マスあき」「3マスあき」はよくない

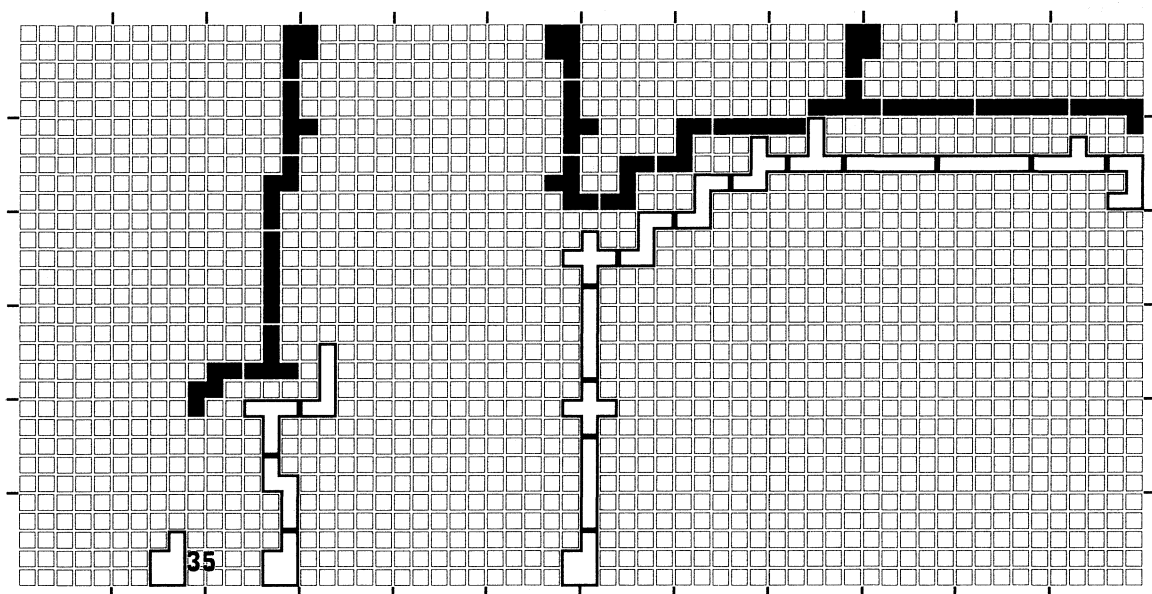
それならばもう少し左、黒竜と向かい合う位置へのP打ち（参考図ラ）が一見よさそうな手に見えますが、実はこれは悪手。たとえばV打ち（またはW打ち）されてさらに竜頭が必要になりますし、赤の2つの竜頭の間は「3マスあき」、これがよくありません。なぜでしょうか。

ディフェンスを考えた場合、2つの竜頭の間が「1マス」であればそこには相手の竜は入れません。ちょっととんで「4マス開き」になれば、その間にもう1つ竜頭を置くことにより、左右の竜頭との間隔がそれぞれ1マスになってやはり守りとして機能しています。ところが「2マス開き」あるいは「3マス開き」の場合、コリジョンのルールのためにその間に竜頭を置くことができません。ということはそのスペースを狙われると非常に危険なことになるわけです。



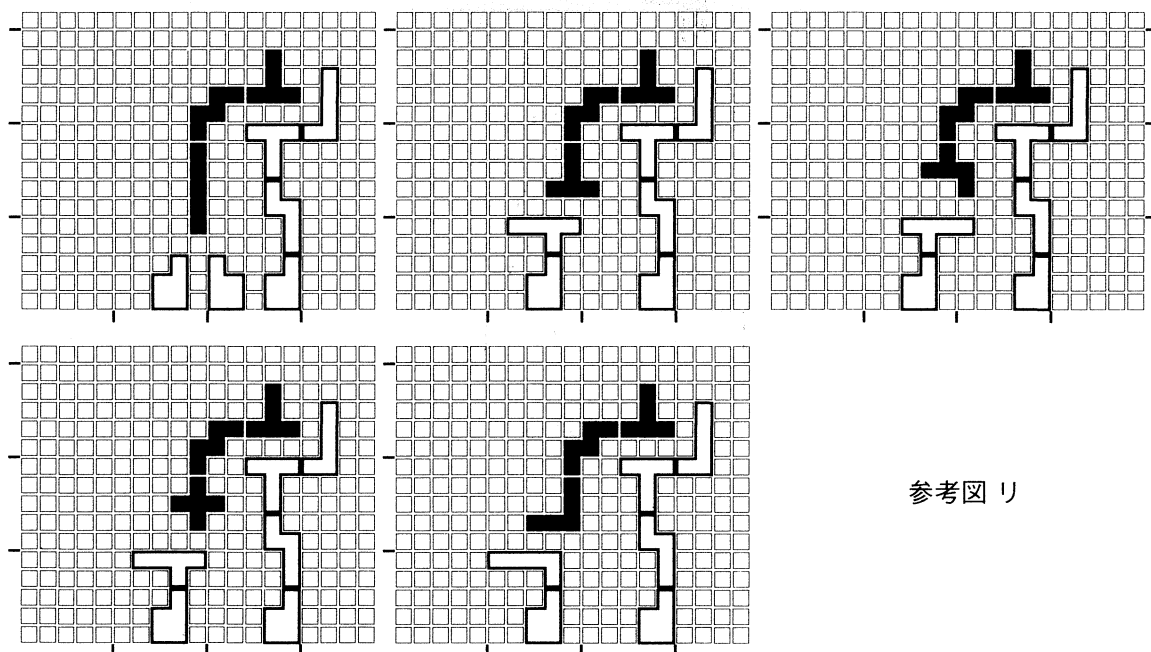
参考図 ラ

35P (実戦譜 3-9)



絶妙の4マスあき

4マス開きの位置にP打ちしました。結果的にはこのP打ちが「これしかない」という絶妙の位置で、黒のさまざまな可能性にぎりぎりに対応できているのです。実戦では次に黒はY打ちしますが、それ以外のコマを打った場合の赤の対応する「受け」を参考図りにひと通り示しておきます。

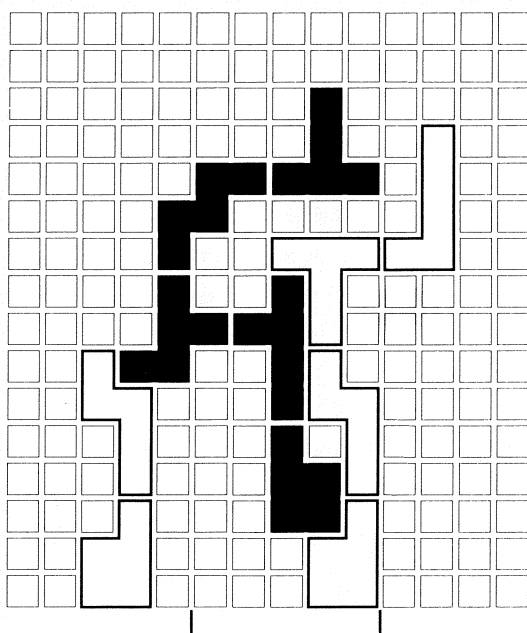


参考図リ

盲点のスペース

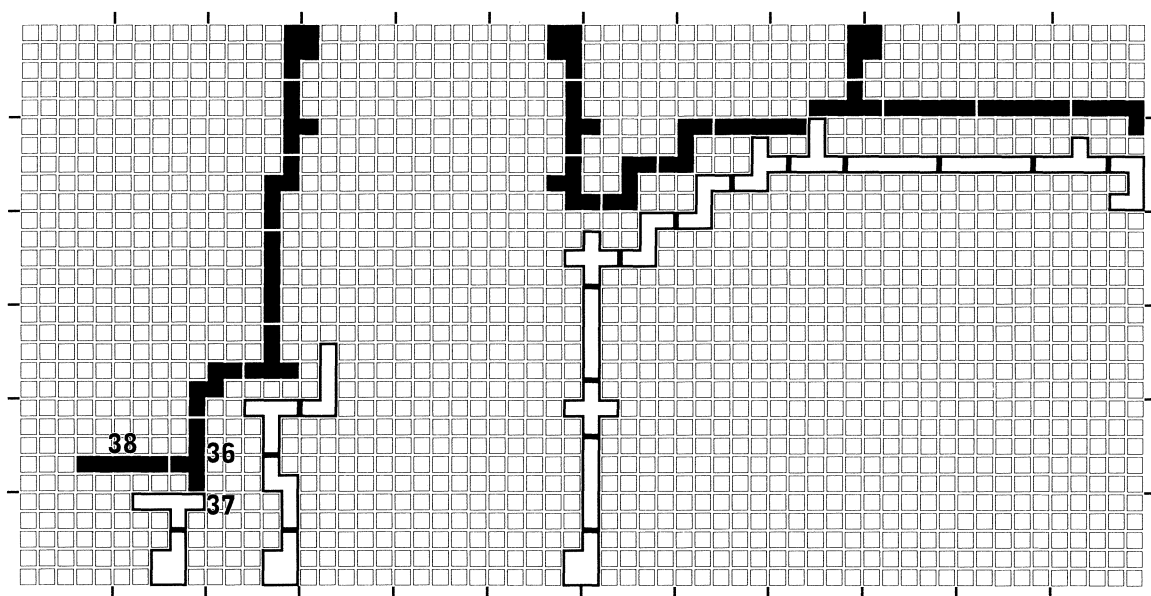
FやTに対しては『N打ち』で左サイドを突破されて黒は困るようにも見えるのですが、その場合は参考図ルのようにT打ちするのが狙い。次の3列目へのタッチダウンを防ぐ手が赤にはありません！ 4マスの開きの中央にP打ちして防ごうとしても次にタッチダウンするスペースがしっかりと残っていることを確認して下さい。

2つの竜頭を1マス開きで打つと、片方の竜頭のへこんだ位置に2マス分のスペースができ、そこを狙われて（最高で）3列目へのタッチダウンを許すことがあります。これは上級者でもしばしば盲点となる急所であり、かつ「1マス開きの2つの竜頭」はかなりの割り合いで頻出する形ですから、攻める側も守る側もこの形が出現したらこのスペースのことを意識しながらコマ組みを進める必要があるといえるでしょう。「3列目へのタッチダウン」は、ほとんどの試合を決定づけるポイントになるからです。



参考図ル

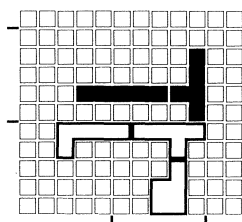
36Y 37Y 38I (実戦譜 3-10)



黒はY打ちを選びました。部分的には理にかなったいい手です。タテ方向へのタッチダウンと左サイドへの攻めの継続を見合いにして、どちらかを成功させようとしているわけです。対する37Yはこれしかないという絶対手。タテをぴったり止めつつ、左方向へも目一杯腕を伸ばしました。これが「受け」になっていなければジ・エンドなのですが、赤をデッドにするV(W)打ちに対しては竜頭をさらに1つ犠牲にして斬り違うという(前にも登場した)必殺手段があるので何とかぎりぎり「受け」になっているのです。すると次の38Iも仕方のないところ。サイドラインまでは8マス。すでに6列目は確保していますから、ディフェンスを兼ねてまず5マス進んでから赤の手によっては次にタッチダウンすることによりぴったりとサイドを止めてしまおうという手。それとともにサイドラインまで6マス開きの赤の打ち方が難しいことにもなっています。

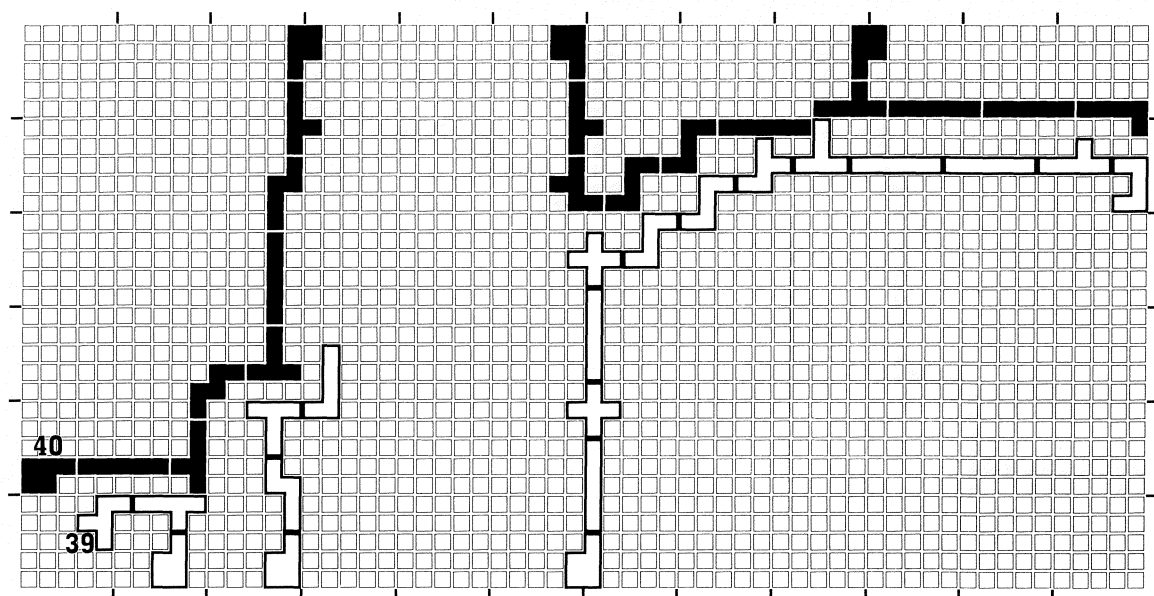
これも「受け」だが・・・

このゲームの前半戦でも登場したように、6マス開きは打ち方が難しい。しかもここは黒竜のこれ以上の侵入は是非とも防ぎたいし、「先手」をとって攻めにまわりたいところ。参考図レのL打ちのようにふんわりとした手もときには面白く、黒が進出を試みるとU打ちで阻止されるのでそれもできないのですが、この場合は明らかな悪手。これでは「後手」になります。



参考図レ

39F 40TD (実戦譜 3-11)



赤は反撃のためにも是非とも先手で左端を打ち終えたい。その意味で39Fは好手。次にL打ちでデッドにする手をみているので手が抜けず、これ以上の侵入もできないのでタッチダウンしました。

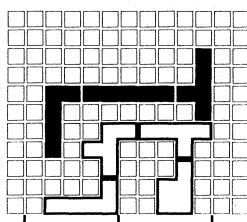
黒のL打ちにはまたしても竜頭の犠打が用意されています（参考図口）。赤は竜頭を余していることをフル活用して守っているのです。

「先手」「後手」判断の付加要素

38Iを打ち終えた時点でサイドラインまでのマス目の数は、黒が「1コマ分の3マス」、赤は「2コマ分の6マス」でした。それなのになぜ赤が先手になったのかわかりますか？ 右上での折衝では6マスあきの赤が2手、4マスあきの黒が1手だったので、赤・黒・赤と打って順当に黒が先手になっています。

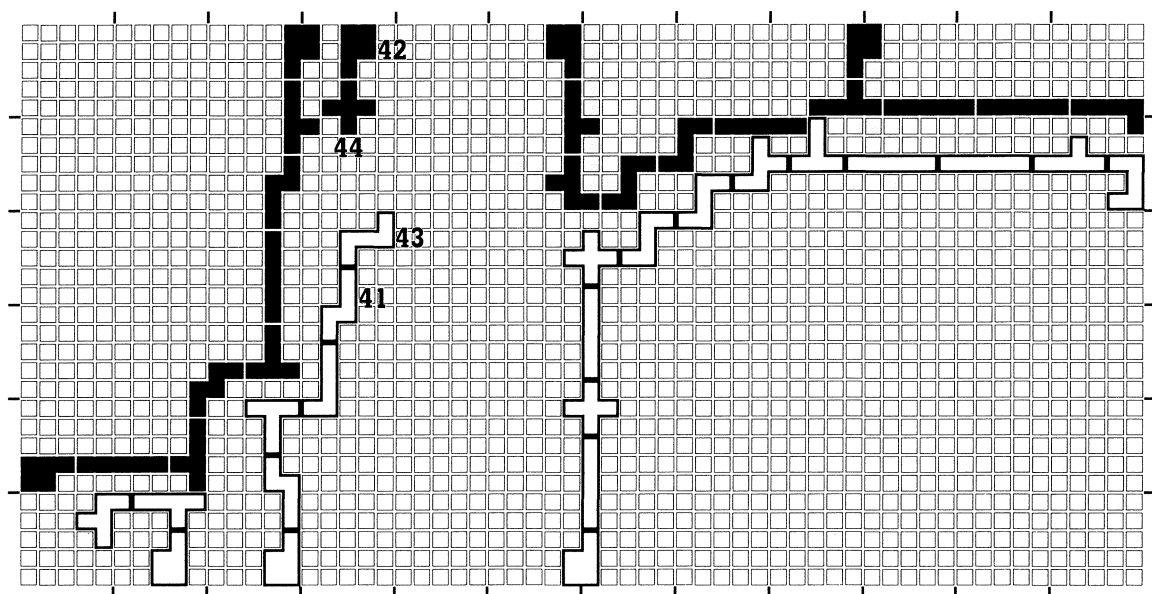
よく考えれば理由は簡単。黒がタッチダウンしたからです。この左下でも先手にする権利は黒の方にあります。タッチダウンせずにL打ちあるいはX打ちなどをすれば先手はとれます。でもここまで進めた竜をみすみす無駄にしてまで先手をとることはゲーム全体をみれば疑問符がつきます。6列目のTDは勝敗の行方に直結するので、後手になってもしておかなければならないTDといえるでしょう。

サイドライン付近の攻防になったとき、先手後手の判断をするのは重要ですが、TDの思惑まで考慮に入れば完璧。上級者への道は開けてきます。



参考図口

41N 42P 43Z 44X (実戦譜 3-12)



再び状況を整理して考える

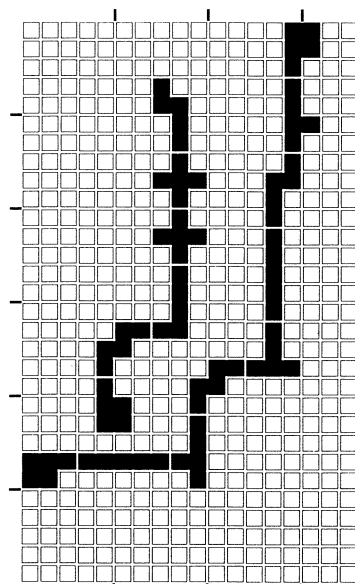
赤にしてみると黒の侵攻を絶妙の3 5 Pからのぎさり6列目に抑えられたばかりか、先手で反撃に移れました。4 1 Nの時点で竜頭から数えて実に5個のコマを先着できたことになり、実に楽しみができました。ただし黒としてはまったくフリーのスペースに赤竜が向かってくるのではなく、6列目にTDを決めた竜の壁があるのはなかなかの強みです。ディフェンスを意識して打ったYの突起が「角の守り」に利用できます。

ここで問題

赤が勝つためにはいま生きている（左から2番目の竜を相手の何列目以内にTDしなければならぬでしょうか？ 難問です。

もし赤が6列目にTDしたら一番進んだ竜の位置が黒と同じ。このようなときはどうやって勝敗が決まるのでしょうか？ そう、2番目に進んだ竜の位置を比べるのでした。ということは右に10列目にTDできる竜がある赤の勝ち？ 違います。いまはまだ何も打っていませんが盤の左上は黒だけが自由に進められるスペース。黒が竜頭を残していれば、ゼロから打ち始めて9列目にTDできます（参考図ワ）。ということはもしそのまま展開になれば黒が勝つのです。赤としては8列目にTDできた竜を、迷った末に2路下げて10列目にしたことが、ここへきて大きく響いてきたのです。6列目では不十分となり、5列目以内のTDを決めなくてはいけなくなったのですから。慣れたプレイヤーならわかると思いますが、五竜陣で6列目と5列目の違いは非常に大きいのです。

6列目に入られてだめなら4 4のX打ちはF打ちでなければなりません。そこから横にのばしてガードしなければならないか

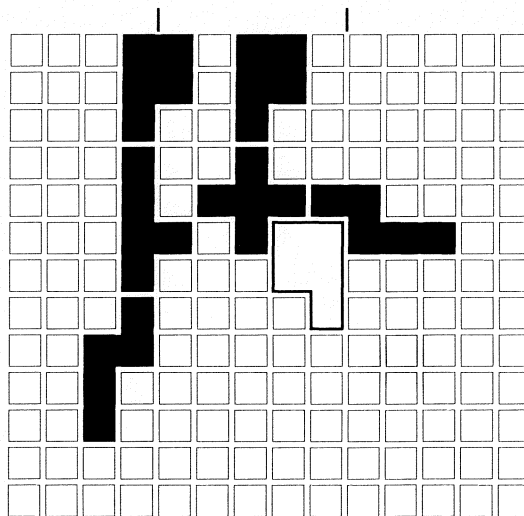


参考図 ワ

らです。X打ちでは6列目にPを置くスペースが必ず生まれます。(参考図ヲ)

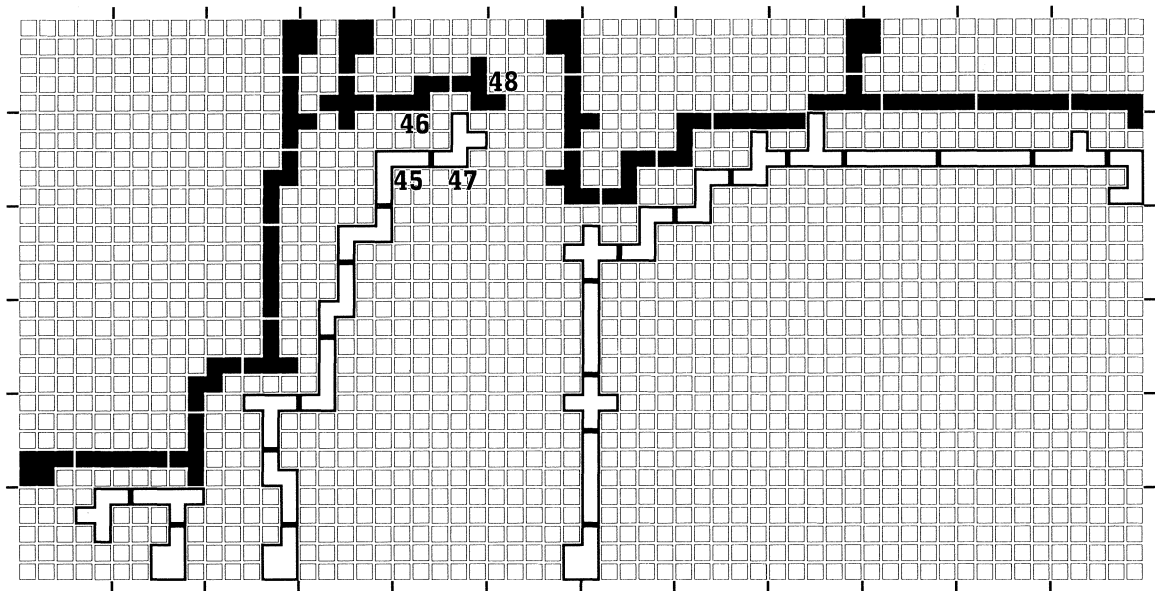
4 3 Zはうまい手です。黒はより高い位置で止めるにこしたことはないのでF打ちが第一感ですが、I打ちでデッドにされます。

そこで黒はX打ち。(Y打ちも考えられますが最後のYなのでV打ちされたとき次に打つコマが難しくなります。ちなみに結末は実戦譜と同じになります。興味のある方は研究してみてください。)



参考図 ヲ

45V 46N 47F 48F (実戦譜 3 - 1 3)

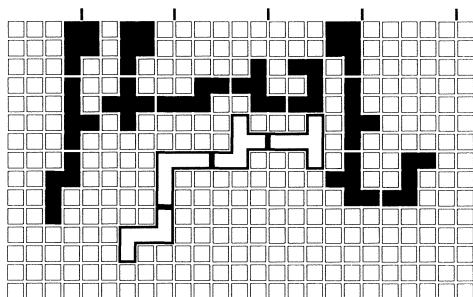


4 5 Vはすばらしい手。Iを使い果たしている黒は4 6 Nと後退するコマしか打てません。ここでうまく5列目のTDを決める手段があれば逆転ですが、どうもなさそう。さらにプレッシャーをかけつつさらに侵攻をねらう4 7 F。いい手に見えますが4 8 Fが受けの妙手。

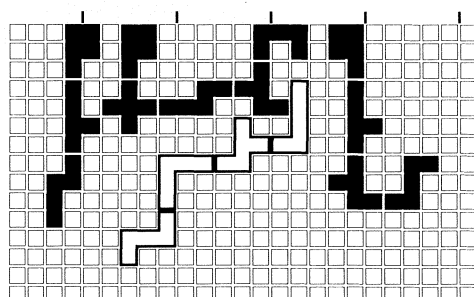
6列目のTDでは満足できない赤がX、Tなどでさらに深く進もうとすれば、U打ちというすごい受けが用意されています！（参考図ガ）

そしてFの枝を防ぐコマ（L、T、Vなど）に対してはを打てば最後の竜頭を使って守ってしまおうというのです。（参考図ギ）

黒の最後の竜頭は2個目のTD位置争いになったときには必要でしたが、赤が6列目のTDをあきらめた瞬間、使ってもいいコマに早変わりするのです。この妙味をぜひ味わってください。

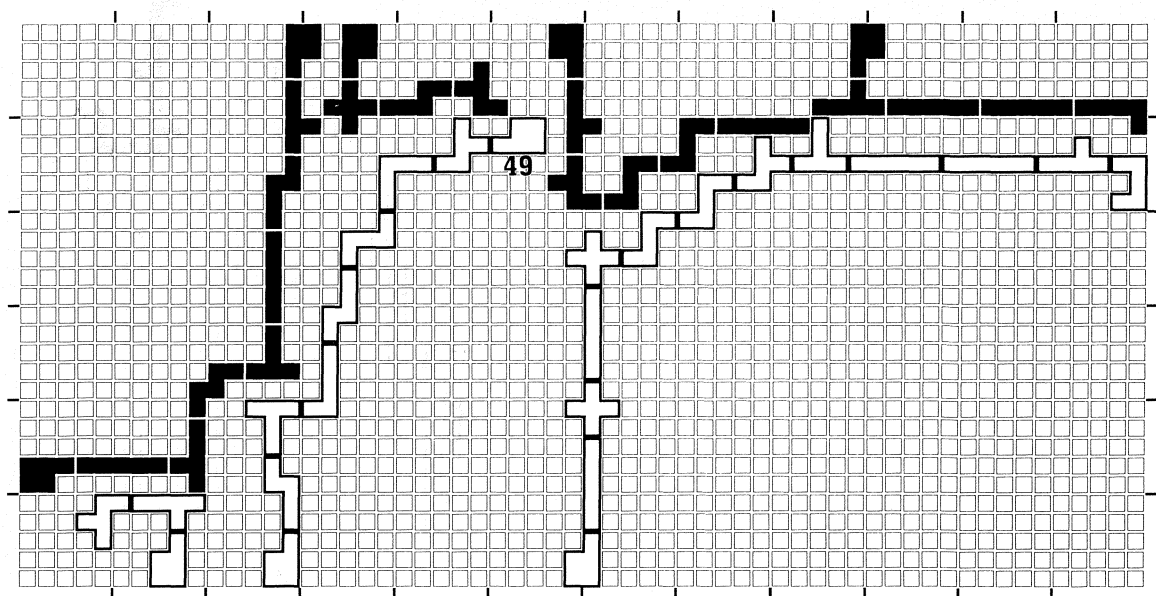


参考図 ガ



参考図 ギ

49TD (実戦譜 3-14)



赤は投了しようかと思いましたが、一応6列目へのタッチダウンをしました。後は黒がわかっているかどうか。左上に最後の竜頭を打てば、わかっているということです。複雑な展開のときにはありがちですが、プレイヤーが状況を把握していないということもあるのです。そこまで含めたものが五竜陣の実力。盤面に置かれたコマだけでなく、プレイヤーの思考まで含めたものが五竜陣の世界です。

49のタッチダウンが行われた盤面(3-14)をじっとながめていた黒は、次に赤のプレイヤーには信じ難い行為に出ます。

50黒投了 まで赤の勝ち。

なんということでしょうか。黒が投了してしまいました。あっけにとられた赤さんは、黒さんの指摘を聞いてようやく「ことの次第」を理解しました。

つまりこういうことです。1番目の竜頭は確かに同じ6列目、よって2つ目の竜頭の位置が問題になる。黒の2番目の位置はこれから打っていく左端の9列目。ここまでは赤さんの理解と同じでした。

「2番目に進む赤竜は、盤右半分の10列目。それはUで打ち終わっている竜でも、新たな竜を繰り出しても同じこと」というのが赤さんの認識です。そこが違いました。最後の望みを託して進み6列目にタッチダウンを決めた竜が作り出したスペースがあったのです。途中で確認した勝利条件に「もれ」があったのはいうまでもありません。「6列目にタッチダウンしても負け」なのではなく、「さらに9列目以内に新たなタッチダウンができるスペースを作りつつ6列目にタッチダウンすれば勝ち」というのが、ややこしいながら本当の正解でした。赤は知らぬ間にそれをやっていたのです。

参考図グに示すように、赤はこのスペースをつけば9列目まで竜を進めることができます。9列目ということは黒と同じです。

驚いたことに1番目の竜だけでなく、2番目の竜までも同じ位置ということになるのです。ということはルールにしたがい3番目の竜の位置を比べますが黒の3番目の竜がスタート位置

(29列目)なのに対して赤は10列目。ということで実にきわどい勝負ながら、赤の勝ちという判断が正解。黒はそこまでわかっていたからこそ投了したのです。当然赤も同じように理解しているものとして。

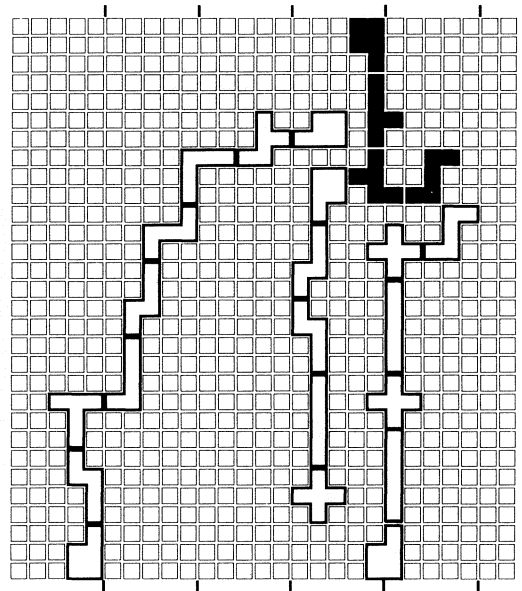
1番目の竜	赤	6列目	黒	6列目
2番目の竜	赤	9列目	黒	9列目
3番目の竜	赤	10列目	黒	29列目

勝負は時の運

このゲームの結末はなんとも皮肉です。より深くわかっていた方が負けたのですから。黒がもし続けたら、赤はどうしていたでしょうか？ 推測してみても面白いですね。逆に投了してしまったか、あるいは途中で自分の勝利に気づいたか。

ゲームの勝ち負けは時の運。こんな風にあつと驚くどんでん返しがあるのも五竜陣ならではの魅力です。

戦術という視点から1つのゲームを語ってきましたが、そんなのに関係なく楽しくプレーするのも大事なことです。あるいはまた自由なプレーのなかから、ここに取り上げた戦術を上回る強力な作戦が誕生していくかもしれません。



参考図 グ



五竜陣の戦術

1998年12月10日 初版

著・桑原正人

レイアウト・あんぐりら

発行者・内橋俊浩

発行所・有限会社アンクル

印刷所・有限会社共同美術印刷

©1998 UNCL, MASATO KUWABARA, Angurira

グッドトイ認定



ルールの簡単さ、お子さまからお年寄りまで遊べることなどが高く評価され、日本グッドトイ委員会により「'97グッドトイ」に認定されました。

*日本グッドトイ委員会は1985年に、福祉や教育の研究者、建築家、デザイナー、教師など幅広い分野の人達が参加して設立。子どもたちに、素敵なおもちゃとの出会いを作るように努め、おもちゃの作り手と使い手との架け橋になることを目指しています。

五竜陣のガイドブック



天まで昇れ・火竜と水竜

～これで君もドラゴンマスター

佐野友紀 作

五竜陣のルールをマンガで楽しく紹介。

竜使い（ドラゴンマスター）への道はここからはじまる！

A5判 定価 ¥200



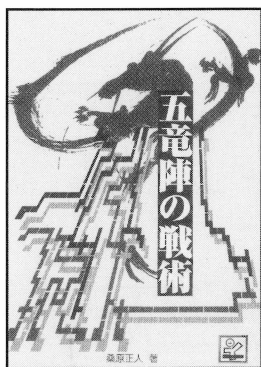
10分でわかる五竜陣

～ルール＆ガイド

五竜陣友の会 編

読めばすぐわかる五竜陣のガイド。ステップ1から5まで。1998年に完成された統一ルール「横置き・1ラウンド方式」のルール・ブック。ゲームセットの付録。

B6判 定価 ¥100



五竜陣の戦術

桑原正人 著

はじめての本格的な五竜陣の戦術書。「五竜陣に勝つ」ための考え方を、初級・中級・上級と段階的に詳しく解説。サンプルゲームを通して実戦図や参考図を多用。見て、わかる、五竜陣の奥深さ。プレイヤー必携の一冊。

B5判 定価 ¥500

有限会社アンクル

〒239-0831 神奈川県横須賀市久里浜2-34-8

電話 0468-35-4015

FAX 0468-35-4016

E-mail uncl@ya2.so-net.ne.jp

ホームページURL [http://www02.so-net.ne.jp/~ uncl/](http://www02.so-net.ne.jp/~uncl/)

定価 ¥500