

Lupus in Tabula：タブラの狼

予言者と人狼がいる村のポケット・パーティゲーム

作：ステファノ・デ・ファツィ **画**：ジャンパオロ・ドレッシ

プレイ人数：プレイヤー8〜24人(+調停者1人)

プレイ時間：20-45分 **対象年齢**：8才以上

人里はなれたTabulaの村に、人狼が現れた。夜ごと村人の何人かが狼に変身し、罪の咎い犠牲者を虐殺して破壊衝動を満ちしている。朝になると、生き残った村人は集まり、この問題について話し合う。その後、村のなかで人狼と思われる1人を、リンチにかけるのだ。この虐殺の果てに生き残るのは、誰なのだろう？

■内容物：

・山札 24枚：

人狼（爪あと）3枚

人間13枚：【村人（熊手）12枚、予言者（目）1枚】

異能者8枚：【霊媒師（ゴースト）1枚、憑依者（渦巻き）1枚、ボディーガード（銃）1枚、疫病神（ふくろう）1枚、フリーメイソン（コンパス）2枚、ハムスター変化（足跡）1枚、オカルトマニア（？マーク）1枚】

・概要カード（master card）10枚

・フランクカード3枚：オリジナルキャラクター用

・怒れる群衆カード26枚

・ルールシート1枚

■ゲームの目的：

このゲームには人狼と人間の2つの陣営があります。人狼の目的は自分たち以外を虐殺することなので、人間は全ての人狼をリンチにかけなくてはなりません。

■ゲームの準備：

調停者を1人選びます。調停者はどちらの陣営にも属さず、ゲームを進行します。他のプレイヤーは、カードによって自分の役割を知ります。山札の構成は、プレイ人数によって変わります。8人プレイ（調停者含まず）では「村人5人、人狼2人、予言者1人」です。9人以上プレイでは、その分だけ村人が異能者を追加します。16人以上では、3人目の人狼を加えます。

調停者は、各プレイヤーに山札から1枚ずつ、裏のまま配ります。このとき調停者は、自分だけそのカードを見て、誰が人狼か憶えます。各プレイヤーは、配られたカードを自分だけで、ゲーム終了まで伏せておきます。

調停者は、怒れる群衆カードを、すぐ手の届く場所に置いておきます。

■ゲームの流れ：

ゲームの各ラウンドは**昼**と**夜**の2つのステップに分けられます。夜は人狼たちがプレイヤー1人を殺し、昼は人狼だと思われる者1人をリンチにかけるために、生き残ったプレイヤーが集まります。人間側には1人の予言者がおり、その第2の目で、夜おこなわれる人狼の行為を、ひそかに見ることができます。

■夜：

すべてのプレイヤーは目を閉じ、物音を隠すために、テーブルをトントンと叩きます。

まず調停者は、**予言者**に呼びかけます（たとえば「予言者よ、目を開けなさい。予言者よ、尋ねたい者を指さなさい」）。予言者は目を開け、物音を立てないように、他のプレイヤー1人を指さすか、顎先でしめします。調停者は、指定されたプレイヤーが人狼なら静かに親指を立て、そうでなければ親指を下ろします。そして調停者は、予言者フェーズの終了を宣言します（「予言者よ、目を閉じなさい」）。予言者は目を閉じます。

註：いかなる手がかりも与えないために、予言者が殺された後でも、このフェーズはおこなわれなければなりません。その場合、調停者が架空の予言者に呼びかけ、しばらく待ってからこのフェーズを終了させます。

次に調停者は、**人狼**に呼びかけます（「人狼よ、目を覚まして殺すべきものを選びなさい」）。人狼は目を開け、互いに認識しあいます。人狼たちは、静かに協力して虐殺する者1人を決めます。調停者はこの決定を記憶に留め、人狼フェーズの終了を宣言します（「人狼よ、目を閉じなさい」）。人狼は目を閉じ、夜は終わります。

■昼：

調停者は、昼になったことを宣言します（「みなさん、目を開けてください。昼がやってきました」）。

全プレイヤーは目を開けます。調停者は、人狼に殺されたプレイヤーを告げます。このプレイヤーは除外され、以降このゲームでは**話すことができません**。カードを公開してもいけません。



生き残った者たちは、リンチにかける相手を選定しなくてはなりません。人狼を特定するために、話し合いの機会が与えられます。会話内容には、まったく制限がありません（真実、誘導、嘘など……）。その一方で村人に化けた人狼は、村人（ことに予言者だろうと目星をつけた相手）を、みなに人狼だと思わせるようしむけるでしょう。以前にも言いましたが、各プレイヤーは他の人に自分のカードを公開してはなりません。

■リンチ：

3分の協議の後、誰をリンチにかけるべきか、調停者は投票を主催します。投票は、さきほど虐殺されたプレイヤーの右隣から始め、順に時計回りに他のプレイヤーを指定させます。そのたび調停者は、怒れる群衆カード1枚を、指定されたプレイヤーに手渡します。上位2位までの票（怒れる群衆カード）を集めたプレイヤーが“被疑者”となり（2人か、同率の場合はそれ以上）、自己弁護のために短いスピーチが許されます。“被疑者”全員のスピーチが終わったら、調停者は怒れる群衆カードを回収し、**被疑者以外**のプレイヤーによって、**被疑者のうち**誰をリンチにかけるべきかの投票を（再び同じ方法で）おこないます。単独で最も票を多く集めたプレイヤーは、リンチによってゲームから除外されます。ここで最高投票者が複数だった場合、該当プレイヤーのあいだで投票（およびスピーチ）をもう一度だけおこないます。それでも決まらなければ、調停者がランダムに決めます。除外されたプレイヤーは、決定に対して**何ら口出しできず**、以降このゲームで**話すこともできません**（カードも公開できません）。

ここで昼は終了です：調停者は怒れる群衆カードを回収し、どちらかの陣営が勝つまで、このゲームを次の夜へ、そしてその次へと進行させます。

■ゲームの終了：

村人がすべての人狼をリンチにかけた場合、調停者は人間の勝利で、ゲームの終了を宣言します。

人狼は、人間側を自分たちと同数になるまで虐殺（またはリンチに追いこむ）ことで勝利します（人狼2人なら人間2人、1人なら1人）。ここで人狼は正体を表し、生き残った人間を堂々と容赦なく虐殺します！

陣営のすべてのプレイヤーが勝利します。既に除外されたプレイヤーも、一緒に勝つのです。

■ヒント：

人間は人狼を見つけようとし、人狼は村人のふりをして本当の村人に嫌疑がかかるようにします。予言者は自分が見つけた人狼に嫌疑がかかるようにしますが、

自分の正体が露見してはいけません（人狼にとっては大いなる脅威なので、知られれば次の夜に、確実に消されるでしょう）。むろん予言者は、そうすべき意味があるのなら、いつでも自分の正体を宣言できます。しかし気をつけてください。人狼ですら「自分は予言者だ」と宣言できます！ 何にでも同意するプレイヤーは、まったく怪しいものです。とはいえ、誰かを人狼だと告発するプレイヤーもまた、怪しいでしょう。場合によっては、誰をも告発しないプレイヤーこそが、誰よりも怪しいのです！

■プレイのアドバイス：

・最初の夜は、調停者が人狼に虐殺されたことにするといいいでしょう。これによって人狼は最初にランダムに虐殺せずに済み、全プレイヤーが少なくとも1ラウンド、完全にゲームに参加できます。最初の夜、人狼は互いに目を開いて正体を認識しあい、虐殺する相手として自動的に調停者を選択します。調停者は最初の昼、**自分自身**が殺されたことを宣言します。以降すべてのプレイヤーは、予言者や人狼の知りえた情報とともに、リンチすべき相手を選択して決断をくだします。

・ゲームから除外されたプレイヤーは、怒れる群衆カード1枚を保持し、**裏**にして（ゴーストの面を上して）自分の前に置いて、これを示してもかまいません。

・Tabulaとはテーブルのことですが、大人数でプレイする場合など、テーブルを使用しないこともあるでしょう。そのさい投票に使われる怒れる群衆カードが、全員に見えにくいことがあります。その場合、投票されたプレイヤーは、票の数だけ指を立て、すべてのプレイヤーに見えるようにします。

・いかなる手がかりも与えないために、夜のあいだ調停者は、誰に話しているか悟られないよう、常にテーブルの中央に向かって語りかけます。また「彼」や「彼女」など、相手を特定しかなない呼びかけは避け、可能な限り一般的に話しましょう。

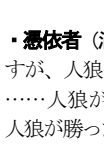
・このゲームでは、たくさんの叫び声（昼）やハミング（夜）が予想されるので、隣人が文句を言うような環境では、プレイを控えてください。

■異能者：

プレイヤーが9人以上なら、以下から何人かのキャラクターを、山札に加えることができます。名前のあるカッコの中の数字は、そのキャラクターを導入するのをお勧めする、最低プレイヤー人数です。



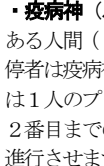
・**霊媒師**（ゴースト、9）：死者と話す人間です。夜の最初に（2回目の夜から）、調停者は霊媒師フェーズを宣言し、目を開けさせます。さきほどリンチされたプレイヤーが人狼なら親指を立て、さもないば下に向けます。



・**憑依者**（渦巻き、10）：人間なのですが、人狼の陣営に参加しています……人狼が誰かも知らないのに！人狼が勝ったら、一緒に勝利します。



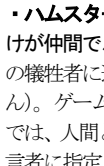
・**ボディーガード**（銃、11）：人間で、自分が選んだ者を守ります。夜（2回目の夜から）、人狼フェーズの前に、調停者はボディーガード・フェーズを宣言します。ボディーガードは目を開け、他のプレイヤー1人を指定します。もし人狼が、指定されたプレイヤーを虐殺の犠牲者として選んでも、その人は死にませんし、誰も殺されません。



・**疫病神**（ふくろう、12）：特殊能力のある人間（！）です。夜のあいだに、調停者は疫病神フェーズを宣言し、疫病神は1人のプレイヤーを指定します。昼は、2番目までの被疑者を選ぶまで、普通に進行させます。最初の投票が終わったら、調停者は前の夜に疫病神から指定されたプレイヤーの名を告げます。それが被疑者でなかった場合、2番目の被疑者（たち）の代わりに、指定プレイヤーが被疑者となります。指定プレイヤーが被疑者のいずれかだった場合、交代はおこらず通常に解決します。



・**フリーメーソン**（コンパス、13）：互いの正体を知っている2人の人間です。最初の夜、調停者はフリーメーソン・フェーズを宣言し、目を開けさせます。彼らは互いを確認します。フリーメーソンは、必ず2枚1組で加えます。



・**ハムスター変化**（足跡、15）：自分だけが仲間で、人狼に殺されません（人狼の犠牲者選ばれたら、誰も殺されません）。ゲーム終了条件や霊媒師フェーズでは、人間と見なされます。もし夜、予言者に指定されたら、人狼が選んだプレイヤーといっしょに、ハムスター変化も殺されます。ゲームの終了時、ハムスター変化が生き残っていたら、ハムスター変化だけがひとり勝ちします。



・**オカルトマニア**（？マーク、16）：人間ですが、2番目の夜の最後に、特別にオカルトマニア・フェーズを実行します。そこで1度だけ、ゲームに残っているプレイヤー1人を指定します。そのプレイヤーが人狼もしくは予言者でなかったら、神話マニアはゲーム終了時まで村人であり続けます。人狼か予言者のどちらかなら、指定されたプレイヤーと同じ役割を担います。以降オカルトマニアは夜になると、新しい役割のフェーズに目を開けさせられ、一緒に決定をおこないます。人狼となったオカルトマニアは、予言者に対しては人狼と判定されます。

■追加キャラクター

以下の異能者は www.davincigames.com から画像をダウンロードできます。シールシートに印刷して切り抜き、ブランクカードに貼るとよいでしょう。これらの投入でプレイヤー人数は最大26人となります。

・**公証人**（羽根ペン、14）：特殊能力のある人間です。死者の遺言を保管します。



（虐殺でもリンチでも）ゲームから除外されたプレイヤーは、自分の名と所見を「何度も続けてオレを告発していたヤツを覚えとけ！」とか「ジャックは人狼じゃない！」などと紙に書き出します。これらの遺言状は、誰にも見られないように、調停者が脇に置いておきます。公証人は、自分が死んだら正体を公開し、全ての遺言状を受け取って、大声で読みあげます。

ヒント：善良な村人の遺言状には、もちろん重要な情報が含まれているでしょうが、人狼の遺言状は虚偽や欺瞞に満ちていることでしょう。

・**悪魔くん**（仮面、12）：みずからの死を導こうとする



“誘惑者”です！自分だけが仲間で、人狼に殺されません（人狼の犠牲者選ばれたら、誰も殺されません）。霊媒師フェーズでは人狼と見なされます。一度、夜に人狼の犠牲者として指定され（それでも死なないことを忘れずに！）、以降

ゲームが終了するまでにリンチされたら、ひとり勝ちします。人狼の犠牲者として指定される前にリンチされたら、死んで敗者となります。

ヒント：悪魔くんのルールは簡単なものですが、ゲームに別のレベルの緊張をもたらし、大きなインパクトを与えます。村全体を自分の目的のために欺こうとするのは、キャラクター名にふさわしいと言えます。

作：Francesco Grimaldi (aka Inzìro) from Milan, Italy.

■ラウンドの流れ：

以下に、各ラウンドの流れをまとめておきます。各“異能者”のフェーズは、カッコでくくってあります。いかなる手がかりも与えないために、その異能力者が除去されても、該当のフェーズをおこなうのを忘れないでください。

オカルトマニア・フェーズについては、ルールを参照。

■最初の夜：

予言者⇒（フリーメーソン）⇒（疫病神）⇒人狼

■最初の昼：

相談とリンチ

■以降の夜：

（霊媒師⇒予言者⇒（ボディーガード）⇒（疫病神）⇒人狼

■以降の昼：

相談とリンチ

■選択ルール

◎ゴースト：

虐殺／リンチされたプレイヤーは“ゴースト”となり、以降の昼、誰をリンチにかけるか**投票**できます。とはいえ参加できるのは、2人（以上）の被疑者を決する最初の投票だけです（被疑者からリンチを決める再投票には**参加できません**）。夜には他のプレイヤーと同じように目を閉じます。ゴーストは、生前何者であったかにかかわらず、特殊能力を失います。ゴーストは以降のゲームで、依然として何かをコメントしたり誰かと話すこともできないことは忘れないでください。

◎おしゃべりな死者：

ゲームから除外された者は“しゃべるゴースト”になります。投票はできませんが、プレイ順とルールにしたがって自在にしゃべり、他のプレイヤーを誘導してかまいません。生前の特殊能力は保有しないため、夜、目を開けることはできません。しゃべるゴーストであっても、自分のカードの公開は禁じられています。

作：Domenico Di Giorgio

◎調停者は叫ぶ：

夜、予言者が密かに1名を指定したら、調停者は大声で「ええ、それは人狼です」とか「いいえ、それは人狼ではありません」などと言います（「彼」とか「彼女」とかは使わないように！）。依然ほかのプレイヤーは、誰が誰を指名したのかわかりませんが、答は聞くことができるのです。答がイエスなら、人狼は降りかかってくるプレッシャーをひしひしと感じるでしょう。

作：Andrew Plotkin

◎群れの掟：

人狼の群れが、もし民主的に組織化されていたら何が起きると思いますか？ このバリエーションでは、人狼はその夜の獲物を誰にするのか決めるのに、生き残っている人狼の過半数の票が必要です。夜、狼は話し合うことができないため、昼のあいだに何らかの合意に達しているべきでしょう。

人狼が目を開いていられるのは、最初の夜の人狼フェーズにおいてのみであり、そこでお互いを認識します。しかし、それ以上のコミュニケーションをしてはなりません。いっぽう昼のあいだは、暗号・符丁・ヒント・ゼスチャー・それ以外の互いに合意するいかなる方法によっても、自在にコミュニケーションしてかまいません。最初の昼は、ふつうに進行させます。つまり調停者（または見知らぬ通りすがり）が惨殺されたものとして、最初のリンチをするのです。

以降の夜、人狼フェーズでは、以下2つのうち1つルールを適用します（調停者はゲーム開始時に、どちらを使うか決めておきます）。

1. 最初の夜、調停者はそれぞれの人狼に「人狼1番」「人狼2番」などと番号を割り振ります。それ以降の夜では、人狼1番フェーズ、人狼2番フェーズなどと、実行します。それぞれのフェーズで、人狼は1人ずつ犠牲者を選びます。このルールは、人狼が2人しかいないときにのみ、お勧めします。

2. 二番目以降の人狼フェーズで、調停者は生き残っている全プレイヤーの名前を、順に大声で読みあげます。人狼は、自分の犠牲者として選んだ人の名が呼ばれたとき、目を開けずに挙手します。人狼が3人以上のとき、このルールをお勧めします。

どちらにせよ、人狼の過半数の票が同一の獲物に投じられたら、調停者は「残念ながら、昨夜**さんは虐殺されました」と宣言します。さもないれば「昨夜は誰も殺されませんでした」と言います。なぜそうなったのかは、理由は言いません。ボディーガードのおかげかもしれないし、あるいは人狼の票が割れたせいかもしれません。

これ以外は、ふつうにゲームをおこないます。

プレイ人数が少ない場合のさらなるバリエーションとして、前夜に虐殺がなかったら、誰もリンチしないという選択肢があることにしてもかまいません（過半数がそう望んだら）。

作：Andrea Bartoli, the author by a version of Mafia created by the Mafia Special Interest Group of [Mensa HungarIQa](http://MensaHungarIQa)

◎二つの派閥

準備：タブラの村人は、大きく“赤”と“緑”の2つの派閥に分かれており、それは“怒れる群集”カードの一番前の人の服で、簡単に識別できます。

ゲーム開始時、調停者はプレイヤー人数と同数の“怒れる群集”カードから山札をつくり、その山に両派が均等に含まれるようにします（プレイヤーが奇数なら、1枚はランダムに選びます）。そして各プレイヤーに、個人用の“怒れる群集”カードとして、1枚ずつ配ります。たとえば赤のカードを受け取ったプレイヤーは、ゲーム終了まで赤派となります。リンチのための票は指で数えるようにし、誰がどの派に属するかいつでもわかるよう、みな自分の前に“怒れる群集”カードを表にして置いておきます。

ゲーム：どの時点でも、相手より1人でも生存者が多い派閥は“与党”となります。与党に属すプレイヤーには、以下の利益があります。

投票（最初に被疑者を決めるときも、被疑者からリンチを決めるときでも）で同数になるたび……

1) 最初の投票で票を受け取った者が3人以上なら、与党に属する各プレイヤーは1票ずつ少ないものとみなします。以下ゲームは、被疑者のスピーチもリンチも、おのずと違った様相を呈します。被疑者だった与党のプレイヤーが、この影響で被疑者を脱したら、以降のリンチに対して票を投ずることができます。

例：票を受け取ったのは以下の通り：アンドリュウ（緑派：3票）、バーバラ（緑派：2票）、チャーリー（赤派、2票）、ダニエル（赤派、2票）。

与党が赤なら、状況は以下のように変化します：アンドリュウ（緑派：3票）、バーバラ（緑派：2票）、チャーリー（赤派、1票）、ダニエル（赤派、1票）。アンドリュウとバーバラだけが被疑者となります。

与党が緑でも、状況は変わります。アンドリュウ（緑派：2票）、バーバラ（緑派：1票）、チャーリー（赤派、2票）、ダニエル（赤派、2票）。つまりアンドリュウ、チャーリー、ダニエルが被疑者です。

2) 同様に、リンチを決めるための投票で一位になった与党プレイヤーは、1票少ないものとします。それで一位が複数なら、ふつうに解決します（当該プレイヤーがスピーチをするか、ランダムに決める）。

例：緑が与党で、被疑者はアンドリュウ（緑派：4票）、チャーリー（赤派、4票）、ダニエル（赤派、3票）です。得票数1位がアンドリュウ&チャーリーと複数ですが、アンドリュウは与党に属しているので、1票少なくなります。チャーリーがリンチを受けます。

作：Silvano Sorrentino



〈赤派〉

〈緑派〉

◎極秘セッティング：

調停者は、予言者と規定枚数の人狼カードを、まず脇に置いておきます。それから「プレイヤー人数マイナス3枚」の村人カードに、調停者の望みだけの異能者カードと一緒にして、山札を作ります。それをシャッフルし、加えた異能者カードの枚数だけ、裏のままランダムに山札からカードを除外します。残ったカードに、脇に置いてあった予言者と人狼カードを加え、山札を完成させて、ゲームを開始します。プレイヤーは、霊媒やボディーガードなどが、実際にプレイされているのかどうか、知ることができないのです！

◎レオナルド：

ボックスに同梱されているレオナルド・カードを、有効活用しましょう！

最初の夜の最後に、人狼に虐殺された者の左隣のプレイヤーに、調停者はレオナルド・カードを渡します。

昼になると、レオナルドは、そのカードの所持者と同じ相手に対して投票します。つまりそのプレイヤーは、2票を投じることになります。

リンチの後、レオナルドの所有者は（まだ生きていたら）、自分から左の1～3番めまでのプレイヤーから1人を選んで、レオナルド・カードを渡します。

レオナルドの所有者がリンチされるか、次の夜に虐殺されたら、まだ生きているすぐ左隣のプレイヤーに、レオナルド・カードを渡します。

以上の情報を元に、人狼たちはレオナルドのゲーム中での位置を、あるていどコントロールできます。

作：Silvano Sorrentino

■デザイナーズ・ノート：

ポピュラーなゲーム『マフィア』を改定するというアイデアが固まったのは、当社の作家 Andres J. Voicu が、ダヴィンチのファンジン"Un'Altra Cosa"誌の記事を書かねばならなくなったときでした。

産声をあげたばかりのルール群は、いずれもインターネットで入手できる『Werewolves：人狼』という名を冠した7つのゲームのカクテルであり、今の『**タブラの狼**』に見られる特異なバリエーションを、既に含んでいました。

この記事は、われわれの定期的なゲーム・コンベンションにおいて、大いなる成功をおさめた『Lupimannari: 人狼』という、新しいヴァージョンのゲームを産み出しました。この最初のお目見えで、このゲームに魅了された人々のなかに Gianpaolo Derossi がいました。彼は2週間ほどのあいだにどんどんイラストを送ってくれたので、われわれは『**タブラの狼**』の真実最初のプロトタイプを仕上げることができました。それは、現在ダヴィンチから出版されているカードに、極めて近いものでした。

当社のスタッフはこのゲームに情熱を捧げ、ルールをよく発展させて（たとえば被疑者の選定と投票）、いくつかの新キャラクターを、考案しました。

こうした過程を繰り返し、われらがポーンは、ついに本当に素晴らしいゲームへと成り上がったのです。しなければならなかったのは、たくさんのキャラクターのなかから、実際にどれをダヴィンチ最終製品版に残すか（または、ふるい落とすか）という、苦渋の選択でした。基本フォーマットからして、プレイするメンバーによって展開ががらりと異なるというのが、『Werewolves』の特異性のひとつとしてあげられます。成功への鍵は、単に面白いキャラクターを出版するのではなく「どんなゲーム・グループでも、独自の“ハムスター変化”のようなキャラクターを考え出して、それを山札に投入できるようにすることにある」と、われわれは信じていました。



そこでわれわれは、各自のインスピレーションにしたがって補完できるよう、ボックスに3枚のブランクカードを同梱しました。親切な編集者にも感謝してはなりません。わたしたちのサイトにいらっしゃれば、あわやボックスに入らせたキャラクターたち（公証人や悪魔くん）をご覧になり、手に入れ、プレイに投入することもできます。

キャラクターの選定が済むと、Stefano “魔術師” De Fazi が、農民と人狼のための家（実際には故郷の村）を用意しました。熟練の Andres J. Voicu によってまとめあげられたルールは、Roberto Corbelli と Alessandro Mongelli によって、英語とドイツ語に翻訳されました。こうして印刷の2週間ほど前になって、ついに『**タブラの狼**』は、準備万端となったのです！

ふだんは固く厳守されているダヴィンチのポリシーに反して、『**タブラの狼**』は、カバーに作者名を載せませんでした。伝統的な『Werewolves』のルールは、まさしく全ダヴィンチ・コミュニティの不断努力によって生まれ変わっていたので、本当はそうしたくはなかったのですが、ルールブック末尾でまとめて感謝を捧げることになってしまいました。

ここで少なくとも、いくつかのクレジットを明らかにしておきましょう。Andrea Bartoli はゲーム名の、Edgardo Bellini はフリーメーソンの、Emiliano Sciarra と the Circolo Valentini はボディーガードの、Domenico Di Giorgio と Novecentonovanta はハムスター変化の、Andres J.Voicu と Paola Lamberti は投票ルールの考案者で……（と、徐々にフェードアウト）（レオナルド）

お問合せ先：

462-0058 名古屋北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナレスト
Tel/Fax: 052-910-0025
e-mail: banesto@cside9.com
http://banesto.cside9.com



（エラッタやルール改正などのご案内がありますので、どうぞご参照くださいませ）