マルセル＝アンドレ・カサソラ・メルクル　作

フェレータ
VERRÄTER

3～4人
12歳以上
45～60分

販売元：合同会社ニューゲームズオーダー

ゲームの目的

二公家間紛争の中、敵の土地をなるべく多く占領し、それにより勝利点を稼ぐこと。

準備

・得点の記録用に、紙と鉛筆をご用意ください。
・説明書の横に、説明カードを並べます。
注：説明カード１(Übersichtskarte 1) は２枚入っています。

このゲームに戸惑うことなく入っていけるように、このルールは２つのパートに分けて作ってあります。左側のページにはルールが書かれており、(右ページに続く)

【ルール】

カードを以下のように準備します。

所属カード（GESINNUNG と書かれたカード）は、自分の属する公家を示します。両面になっており、片面に鷹、もう片面に薔薇が描かれています。
・プレイヤーは各自、これを１枚取って手元に置きます。

初手番カード：

誰が最初の手番を行うか決め、その人の前にこのカード（STARTSPIELER と書かれたカード）を置きます。
・初手番カードを受け取ったプレイヤーは、自分の所属カードを取り、「鷹」面が上になるよう置き直します。その左隣のプレイヤーは自分の所属カードを「薔薇」面が上になるよう置き直し、さらにその左隣は「鷹」、というように交互になるようにします。

土地カードでゲーム場を作ります：

それぞれの土地カードには、抗争が起きる土地の種類と、抗争に勝ったときに得られる勝利点の表が示されています（説明カード２ Übersichtskarte 2 参照）。また、片面には鷹、もう片面には薔薇が描かれており、これはその土地がどちらの公家の勢力下にあるかを表します。
・土地カードは６種類各２枚の 12 枚で構成されます。これを６枚ずつ２つの山に分けます。どちらの山も全く同じ６種類各１枚で構成されるようにしてください。
・片方の山は全て、「鷹」の面を上にし、もう片方の山は全て「薔薇」の面を上にします。
・そして２つの山を一緒にして、カードの表裏がひっくり返らないよう注意しながらよく切り、説明カード１にあるような形に、円形に並べます。各カード下部が円の中心に向かうように置いてください。

屋敷カードは、戦力カードを集めるために使います。**商館カード**は、ゲーム終了時にボーナス勝利点をもたらします。片面が屋敷カード、もう片面が商館カードになっています。
・各自、自分の色（自分の所属カードの色）の屋敷 / 商館カードを３枚受け取ります。
・初手番のプレイヤーから時計回りの順で、まだ誰の屋敷 / 商館カードも置かれていない土地カードから好きなものを１枚選び、その土地カードの下に半分差し込むようにして、自分の屋敷カード（の面を上にして）を１枚置きます。これにより、誰がどの土地に屋敷を差し込んでいるのか、常に全員が一目で把握できることになります。残りの２枚は後のために、自分の所属カードの下に置いておきます。なお、後述しますが、土地に差し込んだ屋敷カードは、自分が属している公家がその土地を勢力下に置いているのであれば、ボーナスの戦力カードをもたらします。

重要：１枚の土地カードの下に置ける屋敷 / 商館カードは、１枚だけです。

内容物

行動カード Aktionskarte ６枚
所属カード Gesinnungskarten ４枚
屋敷／商館カード Gutshof/Kontorkarten 12 枚
抗争カード Konfliktkarte １枚
土地カード Landschaftskarten 12 枚
初手番カード Startspielerkarte １枚
戦略カード Strategiekarte １枚
兵站カード Versorgungskarten 23 枚
説明カード Übersichtskarten ６枚
説明書

注：この「フェレータ」は、姉妹ゲームの「モイタラ Meuterer」同様、ボードゲームにも近い複雑な構成のカードゲームです。ゲームを始めるにあたっては、説明カードをご覧いただき、ルールに記載された例をお読みいただくことで、全体を把握しやすくなるものと思います。

概要

高地地方（Hochland）で紛争が勃発しました！

互い争う二公家…薔薇の家そして鷹の家…が、可能な限りの地を我が物にせんと動いています。みな勝利点を求め、ある時はこっちの公家またある時はあっちの公家について闘います。紛争の最中に**反逆者 Verräter** が寝返りを起こすかもしれません。**建設者 Baumeister** は倉庫だの財だのカードを持ち出し、**外交官 Diplomat** は守りたいほうの公家を守ります。**戦略家 Stratege** の周到な計画による次の紛争に備えて、**農業家 Bauer** は蓄えに走ります…

（左ページより続く）それと平行して右側のページにはゲームを説明するための例として説明用ゲームが書かれています。ゲーム用具を実際に使ってこの例を追っていくことにより、ゲーム中に必要なテクニックが理解できるようになっています。

「説明用ゲーム」のページへようこそ。これから、ゲームがどのように進んでいくか、例を出す形で説明していきますので、この例をなぞって全く同じことを実際に行ってみてください。ゲームの流れが把握でき、左ページのルールをすんなり理解できるようになります。

説明用ゲーム（４人ゲーム）

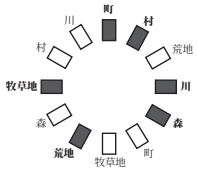
以降の説明用ゲームでは、用具の配置は説明カード１が示す形で行っています。

プレイヤーはそれぞれ**所属カード**を取って手元に置きます。プレイヤーは「**茶→青→緑→黄**」の順番でテーブルのまわりに座っています。

茶プレイヤーが**初手番カード**を受け取ります。**茶プレイヤー**は自分の所属カードを、鷹の面が向くように置き直します。以下、**青プレイヤー**の所属は薔薇、**緑**は鷹、**黄**は薔薇となります。

土地カードを時計回りの順番で円形に並べていきます（説明カード１参照）。

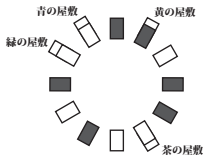
12 時方向に薔薇側の町 Stadt、１時方向に薔薇側の村 Dorf、以下時計回りに、鷹側の荒地 Ödnis、薔薇側の川 Fluss、薔薇側の森 Wald、鷹側の町、鷹側の牧草地 Weide、薔薇側の荒地、鷹側の森、薔薇側の牧草地、鷹側の村、鷹側の川と並びました。



青プレイヤーは戦略カードを受け取り、抗争カードと共に、自分の手元に置きます。

行動カード６枚を全て、土地カードでできた円の中心に、伏せて置きます。

プレイヤーはそれぞれ、自分の**屋敷 / 商館カード**３枚のうち２枚を、自分の所属カードの下に差し込みます。３枚目は屋敷カードの面を向けて、空いている土地カードの下に半分だけ差し込みます（説明カード１参照）。**茶プレイヤー**は鷹の町に、**青**は鷹の川に、**緑**は鷹の村に、**黄**は薔薇の村に差し込みました。



兵站カードは紛争の解決に使います：
・すべての兵站カード（Versorgungskarten。背面に袋の図柄が描かれたカード）をよく切った後、各プレイヤーに３枚ずつ伏せて配ります。配られた兵站カードは手札として持ち、他のプレイヤーに中身を見せないようにします。
・残りの兵站カードは伏せたままひとまとめにして置き、山札とします。
（兵站カードの構成は、２～５が各５枚、６が２枚、８が１枚です）

戦略カード（**STRATEGIE** と書かれたカード）を持っているプレイヤーは、どの土地とどの土地の間で抗争が起きるか決める権利を持ちます。この抗争が起きている土地を表すために、**抗争カード**（**KONFLIKT** と書かれたカード）を用います。
・戦略カードと紛争カードは共に、初手番の左隣のプレイヤーが受け取り、手元に置きます。

行動カード（**Aktionskarten**。背面に手の図柄が描かれています）は抗争の際にプレイヤーが追加で取れる行動を示したカードで、以下の６枚があります（説明カード４ Übersichtskarte 4 参照）：
・**反逆者 Verräter** 所属公家を変更し勝利点１点を得る
・**外交官２ Diplomat2** 戦力＋２。（屋敷の後に）兵站カード１枚獲得
・**外交官５ Diplomat5** 戦力＋５
・**建築家 Baumeister** 屋敷 / 商館カードを１枚出せる
・**戦略家 Stratege** 勝利点２点を得る。次の係争地決定権を持つ「戦略カード」を受け取る
・**農業家 Bauer** 兵站カードを３枚（屋敷の前に）獲得

行動カードは６枚すべて伏せ、土地カードで作られた円形のゲーム場、その円の中心に置きます。

ゲームの流れ（説明カード５ Übersichtskarte 5 参照）：

このゲームは複数のラウンドで構成され、各ラウンドは次のように進行します。
手順１：紛争地決定
手順２：行動選択
手順３：兵站カード選択
手順４：行動カード公開
手順５：抗争解決
手順６：勝利点配分
手順７：建設
手順８：戦略行動
手順９：兵站カード廃棄
手順 10：兵站カード補充
手順 11：行動カード返却
手順 12：初手番移動
手順 13：ラウンド終了

各ラウンドの中心にあるのは、土地を巡る抗争です。同じ公家に属するプレイヤー同士が組み、相手陣営より多くの戦力を集めることを狙います。兵站カード、土地の戦力、外交官の戦力を合わせて、より多くの戦力を集めた陣営が勝利します。

手順１：係争地決定
・戦略カードを所有するプレイヤーが係争地を選びます。
・このプレイヤーは抗争カードを、隣接する２枚の土地カードの間に置きます。ただし、**その２枚の隣接する土地カードは、片方が薔薇の家の勢力下にあり、もう片方が鷹の家の勢力下になければいけません**。紛争カードが置かれたところが係争地となり、そのふたつの土地の間で抗争が起きます。

手順２：行動選択
・初手番のプレイヤーが行動カード６枚をよく切り、一番上の１枚を中身を見ずに元の場所（円の中央）に戻します。この伏せて中央に戻されたカードは誰も中身を見ることができず、またこのラウンドでは誰も取ることができなくなります。
・初手番のプレイヤーは残りの５枚の中身を自分だけ見て、１枚を取り、他者から中身が見えないよう手元に伏せて置きます。
・残りの行動カードはすべて左隣のプレイヤーに渡します。
・渡されたプレイヤーは同じように、中身を見て１枚選び取り、手元に伏せて置きます。残りのカードを左隣に渡します。
・これを、全員が行動カード１枚を選び取るまで続けます。
・最後のプレイヤーが行動カードを選んだら、誰も選ばなかったカードは、伏せたまま円の中央に戻します。

誰がどのカードを取った可能性があるか把握しやすいように、説明カード４ Übersichtskarte 4（６枚の行動カードの概要を説明したもの）を全員から良く見える場所に置いておくとよいでしょう。

各プレイヤーに兵站カードを３枚ずつ配ります。**茶プレイヤー**が受け取ったのは２－４－６、**青**が受け取ったのは３－４－８、**緑**は２－２－５、**黄**は３－４－５でした。

説明カードについて

説明カード１：
カードの配置を説明したもので、説明書本文の通りです。

説明カード２：
この土地は牧草地 Weide です。土地は他に「村 Dorf、川 Fluss、荒地 Ödnis、町 Stadt、森 Wald」と、全部で６種類あります。明るい背景色と右下隅の鷹が、この土地が鷹家側のものであることを示します（薔薇家側は暗い背景色）。カード左下にはベースとなる戦力が四角囲みで書かれています。下段中央に書かれているのが勝利点表で、ローマ数字は同一公家に属する人数を、対応する丸数字はその公家に属する者にそれぞれ与えられる勝利点を表します。例えば、薔薇家に属する３人のプレイヤーがこの鷹の牧草地を攻め落とした場合、ローマ数字の「III」の列を確認します。薔薇家に属する３人にはそれぞれ２点が与えられます。

説明カード３：
紛争カードは、所有する公家の相反する、隣りあう２枚の土地カードの間に置きます。仮に、薔薇のプレイヤー１人に対して鷹のプレイヤー３人という状態だとしましょう。この場合、１人しか所属していない薔薇家が勝利したら、薔薇家に所属するプレイヤーは勝利点５点を獲得します。３人が所属する鷹家が勝利したら、鷹家に所属する３人はそれぞれ勝利点４点ずつ獲得します。

説明カード４：
上から順に、
・反逆者 Verräter 所属公家を変更し勝利点１点を得る
・外交官２ Diplomat2 戦力＋２。（屋敷の後に）兵站カード１枚獲得
・外交官５ Diplomat5 戦力＋５
・建築家 Baumeister 屋敷 / 商館カードを１枚出せる
・戦略家 Stratege 勝利点２点を得る。次の係争地決定権を持つ「戦略カード」を受け取る
・農業家 Bauer 兵站カードを３枚（屋敷の前に）獲得

説明カード５：
ラウンドの流れを記したものです、以下に示す順に進めます。
手順１：紛争地決定
手順２：行動選択
手順３：兵站カード選択
手順４：行動カード公開
手順５：抗争解決
手順６：勝利点配分
手順７：建設
手順８：戦略行動
手順９：兵站カード廃棄
手順 10：兵站カード補充
手順 11：行動カード返却
手順 12：初手番移動
手順 13：ラウンド終了

ゲーム開始

手順１

青プレイヤー（戦略カードの保有者）が、鷹側の川 Fluss と薔薇側の町 Stadt の間に抗争カードを置きました（置き方については説明カード３参照）。

さて、鷹側が町を手に入れるのか、それとも薔薇側が川を手に入れるのか？所属に従い、**茶**と**緑**が組んで川を守り、**青**と**黄**が組んで町を守る事になります。

手順２

ここで６枚の行動カードを伏せたまま良く切ります。中身を見ないまま１枚を円の中央に戻します。この例では、中央に戻ったカードは「**外交官２**」でした（カードは伏せて戻すので、この時点では誰もこのカードが外交官２であることを知りません）。**茶プレイヤー**は残りの５枚の行動カードを手に取り、他のプレイヤーには見せないようにして、中身を見ます（この段階で、茶プレイヤーは円の中央に戻されたカードが「**外交官２**」であることを把握します）。**茶プレイヤー**は５枚の中から「**建築家**」を取り、自分の手元、所属カードの横に伏せて置きます。

茶プレイヤーは残り４枚のカードを**青プレイヤー**に渡します。青は「**反逆者**」を選び、**緑**は「**戦略家**」、**黄**は「**外交官５**」を取りました。誰も取らなかった「**農業家**」は、黄プレイヤーが伏せたまま円の中央に戻します（中央に戻したカードが「農業家」であることは、黄プレイヤーしか知りません）。

手順３：兵站カード選択

初手番のプレイヤーから順番に、手札から０〜５枚の兵站カードを選び、これを自分の前に**公開します**。

手順４：行動カード公開

全員、自分の行動カードを公開します。「反逆者 Verräter」の行動だけはこの時点で実行します。

・「**反逆者 Verräter**」を選んだ人は、自分の所属カードを裏返し、所属する公家を変更します。もう一度この行動を選ぶまでは、新しい公家にずっと所属することになります。

特例：

・**全プレイヤーが同一の公家に属している**という場合に**限り**、「**外交官５ Diplomat5**」の行動カードも、「反逆者」と同様に、**自分の所属する公家を変更する**効果を持ちます。

手順５：抗争解決

・戦力の総計が多い側の公家が抗争の勝者となります。
・まず、係争地となっている両陣営の土地カードに四角囲みで示された数字、これがそれぞれの陣営の基礎となる戦力です。
・次に、それぞれの陣営に属するプレイヤーが出した兵站カード、これに四角囲みで書かれている数字をそれぞれの陣営の戦力として加えます。
・最後に、それぞれの陣営に属するプレイヤーが行動カードとして「外交官」を選んでいる場合、「**外交官２　Diplomat2**」なら**２点**、「**外交官５ Diplomat5**」なら**５点**を属する陣営の戦力として加えます。
・以上、両陣営とも「土地カード」「公開された兵站カード」「外交官」による戦力を足し合わせ、合計値を求めます。
・合計戦力の高いほうが勝者となります。戦力が同じ場合は引き分けです。

手順６：勝利点配分

・抗争に勝利した公家に属するプレイヤーは、征服された土地カード（つまり、係争地となった２枚の土地カードのうち、**敗北した公家**の勢力下にあったほうのカード）に書かれている勝利点を得ます。
・勝利点の量は、勝利した公家に属するプレイヤーの人数によって変わります（説明カード３ Übersichtskarte ３参照）。
・獲得した勝利点は紙に記録しておきます。
・「**反逆者 Verräter**」の行動カードを選んでいたプレイヤーは、**加えて**勝利点を１点受け取ります。これは抗争の勝敗とは無関係に獲得できます。
・「**戦略家 Stratege**」の行動カードを選んでいたプレイヤーは、**加えて**２点の勝利点を獲得します。これも抗争の勝敗とは無関係に獲得できます。
・最後に、征服された土地カードを表裏ひっくり返して、勝利したほうの公家の勢力下に置きます。

重要：抗争が引き分けになった場合、土地の征服は起こりません。また、受け取れる勝利点は「反逆者」「戦略家」によるものだけになります。

手順７：建設

・「**建築家 Baumeister**」を選んだプレイヤーは、自分の手元にある屋敷 / 商館カードを１枚場に出すか、あるいは既に場に出ている自分の屋敷 / 商館カード１枚の表裏をひっくり返すことができます。
・新たに場に出すほうを選んだ場合、まだ誰の屋敷 / 商館カードも置かれていない土地カードから好きなものを１枚選び、その土地カードの下に半分だけ差し込む形で（どこにどちらの面を上にして差し込んだのか全員いつでも把握できる形で）、屋敷カードの面でも商館カードの面でも好きなほうを向けて置きます（説明カード３　Übersichtskarte ３参照）。
・新たに場に出す代わりに、既に場に出ている自分の屋敷 / 商館カードを１枚選び、表裏ひっくり返すことで、違う種類に（屋敷を商館に、あるいは逆に商館を屋敷に）することもできます。ひっくり返した後は元の土地に（半分だけ差し込む形で）戻します。違う土地のところに動かすことはできません。

重要：商館カードは、置かれた土地がどちらの公家のものであるかに関係なく、ゲーム終了時に勝利点ボーナスをもたらします。**場に出せる自分の商館カードは２枚まで**です。屋敷カードは３枚置いてもかまいません。

手順８：戦略行動

・「**戦略家 Stratege**」を選んだプレイヤーはここで、次の係争地を決める権利を示すカードである戦略カードを受け取ります。
・この係争地を決める権利は、誰か別のプレイヤーが後のラウンドで「**戦略家**」を選ぶまで続きます。
・戦略カードを持っていれば毎ラウンド勝利点２点を受け取れる、というわけではありません。戦略カードを持っていたとしても、勝利点２点を獲得するためには改めて行動カード「**戦略家**」を取る必要があります。

手順３

茶プレイヤーは手持ちの兵站カードを３枚（２，４，６）全て出しました。出したカードは自分の手元に置いて公開しておきます。続いて**青**が１枚だけ、４を出します。**緑**は１枚も出しませんでした。**黄**は１枚、３を出しました。

手順４

ここで全員、自分が選んだ行動カードを一斉に公開します。**青プレイヤー**は「**反逆者**」を選んでいたので、この時点で「反逆者」の効果を適用します。つまり、青は直ちに自分の所属カードを表裏ひっくり返し、鷹側につきます。青はこの抗争において**茶**および**緑**と共に、鷹側の川の防衛を担うことになります。

手順５

そして、薔薇と鷹、どちらの陣営が勝ったか判定します。

川のベース戦力は５です。これに、**茶**（２，４，６）・**青**（４）・**緑**（なし）の兵站カードの戦力を加え、鷹側の合計戦力は 21 となります。

町のベース戦力は 15 です。**黄**が出した兵站カードの戦力（３）を加え、ここまでの合計戦力は 18 です。しかし**黄**は「**外交官５**」を行動カードとして選んでいますので、さらに戦力が＋５され、薔薇側の合計戦力は 23 となります。

ということで **23 対 21、薔薇側の勝利**です。

手順６

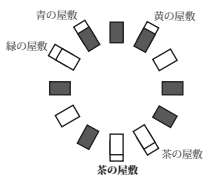
薔薇側が勝ったので、**黄プレイヤー**は勝利点を受け取ります（説明カード３参照）。この抗争で**征服された土地**である、川のカードに示された勝利点の表を確認します。黄プレイヤーは１人で勝利したので、表の「I」の列に示された点数である**５点**を獲得します。

なお、もし鷹側が勝っていた場合は、町のカードの勝利点表から「III」の列を見て、茶・青・緑に**それぞれ**４点が入っていたところでした。

青プレイヤーは「**反逆者**」を選んだので勝利点を１点獲得、**緑**は「**戦略家**」で２点獲得します。**茶**は１点も獲得できません。薔薇側が勝利したので、鷹側の川は表裏ひっくり返し、薔薇側の支配下に入ります。

手順７

茶プレイヤーは「**建築家**」を選んだので、ここで自分の屋敷 / 商館カードを所属カードの下から１枚取り、屋敷の面を向け、土地カード「鷹側の牧草地」に差し込みました。



手順８

「**戦略家**」を選んだ**緑プレイヤー**は、**青プレイヤー**から**戦略カード**を受け取り、自分の手元に置きます。緑は次のラウンドの係争地を決める権利を持ちます。

手順９：兵站カード廃棄

・使った（つまり公開された）兵站カードを全て捨て札として、山札の隣に、中身を見せる形で積んでおきます。

手順 10：兵站カード補充

・兵站カードの補充は、山札から引いて手札に入れることで行います。山札が尽きたら、捨て札をよく切って伏せ、新たな山札とします。
・最初に、「**農業家 Bauer**」を選んだ人が、山札から３枚補充します。
・次に、初手番の人から順番に、「**自分の所属する公家が支配する土地に置かれた**」**自分の屋敷カード１枚につき兵站カードを１枚**、山札から補充します。ただし、「農業家 Bauer」を選んだプレイヤーは、この屋敷カードによる補充は行いません。

※反対陣営の支配下にある屋敷からは補充は行えません。また、商館カードも補充の役には立ちません。

・最後に、「**外交官２ Diplomat 2**」カードを選んだ人は、戦力カードを１枚補充します。ただし、重要な点として、補充できる兵站カードは屋敷カードの分と合わせて１ラウンドにつき３枚までです。

重要：手札に持っておける**兵站カードは最大で５枚**です。５枚を超える分については補充の権利を放棄させられる形になります。**この手札の制限に引っかかってしまう場合、カードの補充を行う前に、超過する分の手札をあらかじめ捨てておく**ことができます。

手順 11：行動カード返却

全員、もとあった場所に行動カードを返却します。

手順 12：初手番移動

初手番カードの所有者は、これを左隣に渡します。

手順 13：ラウンド終了

次のラウンドが手順１から始まります。

ゲームの終了条件

・４人ゲームであれば第８ラウンド終了時
・３人ゲームであれば第９ラウンド終了時
・あるいは、12 枚全ての土地が同一の公家の勢力下に置かれた場合、ゲームはそのラウンドの「手順 10」終了時をもって終了とします。

精算

・ゲーム終了時に、各プレイヤー、自分が場に出している**商館カード**１枚からボーナス勝利点を獲得できます（前述のとおり、１人のプレイヤーが場に出せる商館カードは最大２枚です）。
・自分が場に出している商館カード１枚につき、「最後に自分の手札に残った兵站カードの枚数（ただし最大３枚分）」だけの勝利点を得ます。１枚の商館カードで得られるボーナス点は最大３点なので、ゲーム終了時に得られるボーナス点は**最大で**２×３＝**６点**ということになります。
・ボーナス点を各ラウンドで獲得した勝利点と合わせ、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

※旧版のルールについて

このルールは、2008 年の改定版に基いています。旧版のルールは以下の２点が異なります。

・ゲーム開始時の手札となる兵站カードは、全員「戦力３、戦力４、戦力５を各１枚」で固定。
・手順４、行動カード公開時の特例は無し。「外交官５」はいかなる場合でも所属変更の効果を持たない。

手順９

使った兵站カードは全てまとめて、捨て札の山に移します。山札が伏せて積まれているのに対して、捨て札の山は中身が書かれた面を上にして置きます。

手順 10

最後に、兵站カードの補充を行います。

農業家を選んだプレイヤーはいませんでしたので、**茶プレイヤー**（鷹側）から補充を始めます。**茶**は兵站カードを２枚補充します（鷹側の土地に２枚の屋敷が差し込まれているためです）。**青**は兵站カードの補充を行えません（屋敷カードを差し込んだ土地は所属陣営が異なるためです）。**緑**と**黄**は１枚ずつ補充します。

手順 11

行動カードを全て集め、円の中央に戻します。

手順 12

茶プレイヤーは初手番カードを**青**に渡します。これで次のラウンドが始まります。

手順 13

次のラウンドでは、**緑プレイヤー**が係争地の選択を行います。**青**が行動カードを最初に選びます。さて、**黄**はリードを守りきれるでしょうか？

これで説明用のラウンドは終わりです。ゲームをどのように遊ぶか、雰囲気はおわかり頂けたのではないでしょうか。より詳しく理解するには、左側ページのルールがお役に立つでしょう。

販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町3-10-6　イチカワビル2F
http://www.newgamesorder.com/