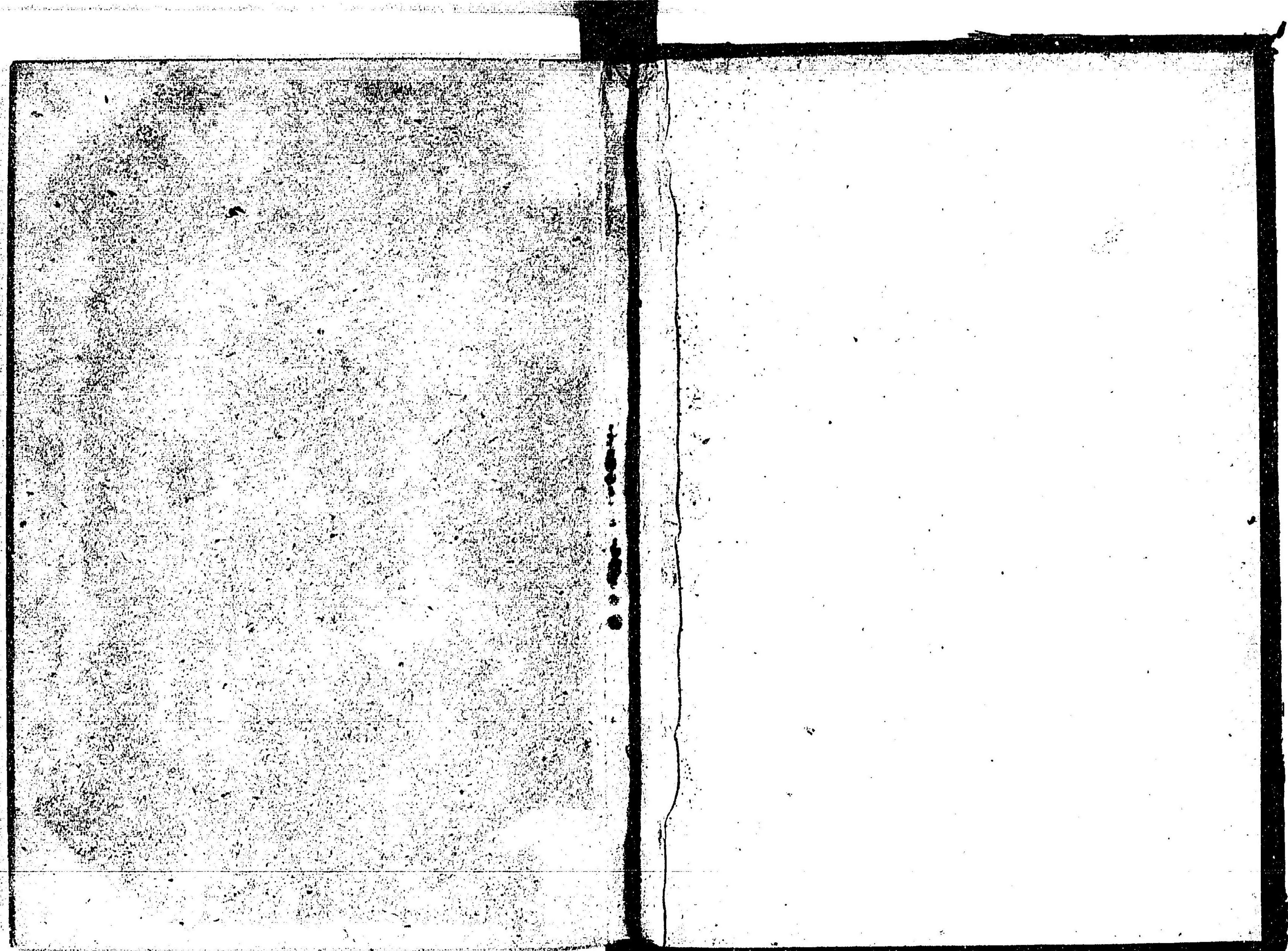


94
135

クロツク術





94-135

松本

高美書店發兌

クロック術

アール、エツチマギニス君題詞
 衣斐鏡太郎君題詞
 矢澤峯四郎君序文
 花王居主人編著



Preface

Crokinole is no chance game that you will soon tire of, but a skilled game that becomes more interesting the longer you play it and is impossible to beat for an indoor game. I had the privilege of introducing this game into Shinshu Province and it is a great satisfaction to me to know that it is becoming as popular here as it is in Western Countries.

Master the
game, but
never let it
master you.

H. E. bis.

P. H. W. Linnis

Ueda ap. 20/3.

風を移し俗を易ふるに、樂より善きはなしと、遊戯も亦
風を移し俗を易ふるに、大なる力を有す、其淫なるもの
は其風を惡にし、其雅なるものは其俗を善にす、故に、
士民の遊戯の如何を見て、其國情を察知するを得べし。
抑も、我國在來行はるゝ遊戯の多くは、鄙俚にして、道
徳上忌むべきものなるは、遺憾の極みなり。然るに、近
來我松本地方に於て、盛に行はるゝ室内遊戯にして、最
も余の意を得たるもの二あり。一つはピンポンあり。一
はクロツクノールあり。何れも近年英國より輸入せしもの
あるが、其用具輕便にして、演技法も亦簡單なり。老
幼男女の別なく行ふを得、而も入り易くして進み難く、

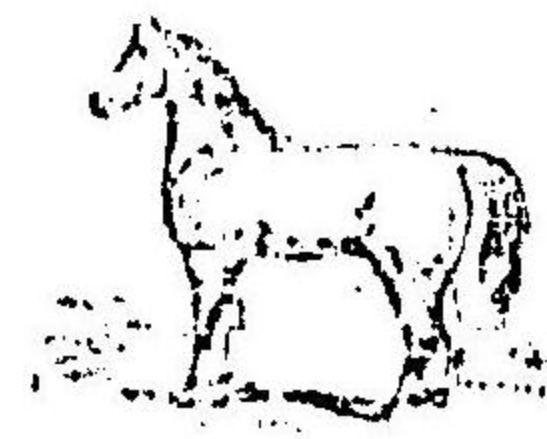
行ふに隨て趣味益加はる、淫なく邪なく、以て家庭に探るべく、以て社交上に探るべく、實に最良遊戯たり、かくて、此種の遊戯の、漸く世に行はるゝに至りしは、世の爲め深く喜ぶべき事ならずや。

就中クロックノールは、今や非常の勢を以て、全国各地に傳播せんとする有様なり。然るに、其演技法を講ぜし書の、未だ曾て世に出でし事を聞かず。故に或は之を聞き之を欲するも、遂に其法を知るに由なく、又或は然らざるも、僅の一定の則を知るのみに止り、其術を知らずして遂に其真趣味を解する能はざるもの多きは、猶深く憾みとなす所なりしを、頃者、余が友花王居主人この書

を著し、名付けてクロック術といふ。一讀以て其法を知り、其術を覺る、實にこの技の良指導たり。稿成るや、直に携へ來りて序を余に徴す。即ち一言を陳べて、聊か之に酬ゆと云爾。

信州松本の寓居に於て

矢澤峯四郎識



はしがき

一、クロックは數年前松本在留の英國人マギニス氏が、本國より初めて取寄せられたのを、衣斐氏が雛形として製作せしめられたのが濫觴で、それから同人間に行はれ従て之が製作に従事するものも出來、今日では非常の速度を以て流行しつゝある、畢竟此技術はピリヤードほどハイカラ的でなく且つ費用も懸らぬ上最も平民的で手輕で誰でも行ふことが出来るのであるから、斯くは流行を趨くので、先づ醫師辯護士其他紳士淑女間に歡迎せられ、延て重もある旅館料理屋温泉場等も皆競ふて之を備へ、製作者は各地

の注文に眼を廻す有様で、長野上田飯田等の各學校
師範學校等に採用されたのは、づゝと以前の事、既
に東京府の各學校等からも注文があつて、遠地より

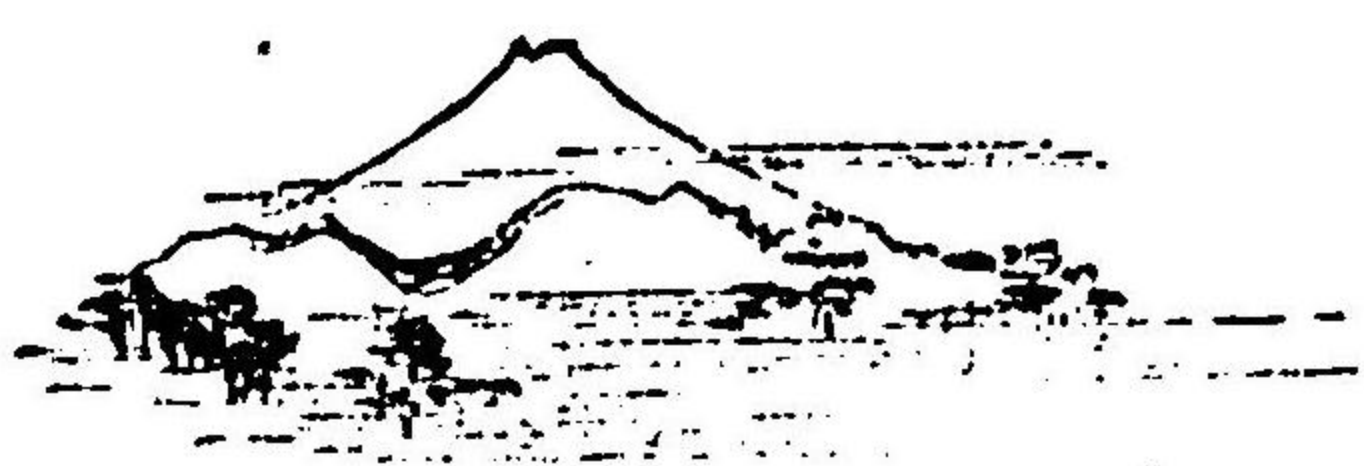
の注文目を逐ふて多しとの事である。

一、右の如く盛むであるよも拘らず、一も斯術に關する
書物が無いので、之れが手引草たるべきものを何か
書けと頻りに迫られる、うれで斯の道の陣笠たるを
も顧みず筆を執るまどゝなつた。

一、斯術の輸入者たるマギニス氏、先導者たる衣斐氏が
特に本書の爲めに題詞を與へられ及び矢澤氏が體育
上より觀察して巻首に序せられざる榮を謝す、尙ほ
又此著あるに至りしは斯道の横網たる松原氏が多く

の助言を與へられざるによるものある事を謝せなけ
ればならぬ、予が淺薄ある經驗を以てクロツク術を
ものす、蓋し杜撰の譏りは免かれぬと思ふ、博雅の
君子幸に是正を給はらん事を冀ふ。

編者識



目次

頁數

第一章 緒言.....一

第二章 用具の説明.....三
クロック盤.....盤の外廓.....円盤.....ホール.....ハグ.....ヤスク。

第三章 競技の方法.....八
二人二回勝負.....五点の球.....十点の球.....十五点の球.....二十点

の球.....意味の異なる十点球.....最後の二條件。

第四章 競技上の術語.....一三

ハンドキヤップ.....チャンス.....フロック.....ミス.....パンクシ
ヤー.....コンビネーション。

第五章 勝負の一例……………一五

パンクシャーの例——コンピネーションの例——点数の比較。

第六章 技術の研究……………二〇

指に力を入れ加減——角度——第一例——第二例——ページの應用

——速成修練法——原則

第七章 附 説……………二九

英國の打方——松本の打方——指の遊び方——婦人の打方——ムクの葉とイホタ布巾。

クロック術

第一章 緒言

花王居主人編著

クロック術は原名クロック、ボール、テーブル、といふ室内遊戯である。非常に興味のある遊戯であるだけに、益々流行の兆があるにも拘らず、之が仕方を説明したものが無い。たゆに、始めて之を試みようとする人々は甚だ不便を感じて居られるらしいので、極めて簡易に其方法を書いて見ようと思ふ。

元來この競技は英國に始まつた遊びで、男女老幼の別あ

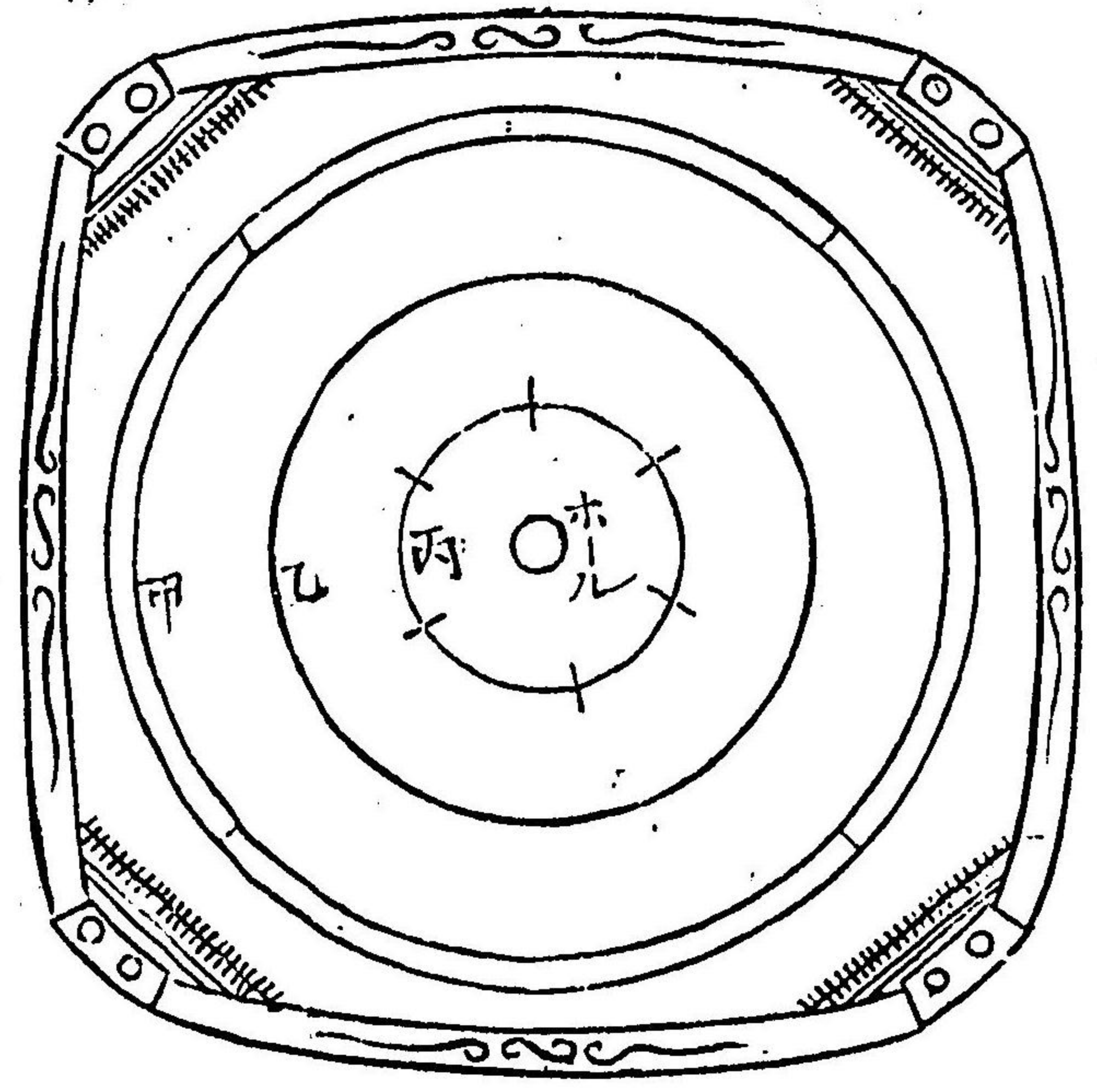
く、賓客の接待、宴席の消閑、乃至、学校の遊戯、家庭の娛樂として恰當なる興味多きものあるは、彼の骨牌等の比ではあい、其互に雌雄を争ふ場合に至つては、或は伸び或は屈み或は起ち或は坐し、四肢五體を動かして満身汗に濕ふを覺えず、不知不識の間に適宜の運動を爲すに至るを以て體育上より曰ふも有益なる遊戯の一つであらう。

從來我國に廣く行はれたる室内遊戯は骨牌の類であるが、體育上より見れば益なくして寧ろ害の方が多いのである、彼の百人一首の如きも其相争ふや壘を打ちて塵埃を立て其汚れたる空氣の中に在りて相喧争す、其健康を害

する点より曰ふも餘り好ましいものではない、且つ概ね年少子女の弄ぶ處で、青年以上のものに對しては元より趣味ある遊戯とする事は出來ぬ、然るに此クロツク、ノールは快活にして野卑ならず、老少に拘はらず最も興味多く高尚で、體育上適當なる遊戯と認められて居る、されば現時新舊思想の過渡期に際し舊來の弊習を破り新らしきホームを形造る上に於て先づ採用さるべき遊戯で、雷に娛樂に供する爲めのみであく家庭教育を重んずる人の大なる注意を拂はれんことを望むのである。

第二章 用具の説明

第一圖



クロツク盤の外廓

圓盤

用具は圓形の劃線せる盤と、黑白二種の球とである。盤は右圖に示すが如く、直径曲尺三尺ありて、就中其必要ある部分は、圓盤であるが、外廓も球の散亂を防ぐ爲め、或は時として其四隅に球の置場等の設けありて便利と美觀とを添ふるのである。

最も完備せる盤の外廓は、所謂三味線洞式となし、縁上の一端に順番の先後を標示する球の置場を設け、盤内の四隅に球の置場及び計數器を具ふ。圓盤は直径曲尺二尺五寸を通例とし厚サ七八分乃至一寸位とす、外廓の縁圓盤より低き時は球散亂し、高きに過ぎれば球の彈き方に不便である、故に縁の高さは圓盤と

ホール

水平以上五分を超へざるを適當とする。
 圓盤の中心に球の入るべき大きさの穴がある、之をホール
 といふ (此穴の底は通例眞鍮板にて張る、或ハ象牙を依
 め又は縁取るもあれど左程宜しくないので、穴の深サは三
 分五厘程とし球の入りたる時其面の盤面に五厘ほど露は
 るゝを可とす)、又圓盤の端より一寸五分の處に圓線を劃
 す (第一圖甲線) これが発球線である、此線外全部を四
 等分して其一區域を一人の持場と定む、
 (但し四人以
 上の時は隣接せる區域を共有す)
 發球線穴との間を三分して二つの圓線 (圖中乙、丙)
 を劃す (中央の圓徑六寸五分、乙丙線の間徑三寸五分、

バカ

ヤスク

甲乙線の間徑四寸二分五厘) 其穴に近き丙線上又は六箇
 の障碍物即ち抗 (護謨を包裝して弾力を添へたる釘) あ
 り、之をベグといふ。
 球は平圓なる木製球にて、黑白の二種である、直徑九分
 厚サ三分、餘り輕きは宜しからぬ又重きも不可なり、「梨」
 「ミチバリ」位の重さが弾くに最も適當である、數は黑白各
 々十顆を具ふ、(但し豫備として外に十顆づゝを具ふべし
 、之れ數人にて球不足し、或ハ散失したる際替球を用ひ
 るためである) 尙別に赤球一箇を具ふ、これは先番者を
 標示する爲め前記の外廓線上の穴に置き、一番を終る毎
 に順次次の先番者に廻すものである。

クロツク
の價

球も盤も極めて平滑を尊ぶ、上手に至れば時々盤の水平
を検する爲め水準器を設備する程である、されば圓盤の
材料は朴又は桂の如き木質を佳とし、可成縦横（木理の
）が目立たぬものが宜しいのである。

クロツク用具一組の代價は、二圓乃至三圓位である、安
價のものは木質も劣るか、研究的用品としては不適當で
ある、計算器等を具へた精好のものは三圓台以上といふ

第三章 競技の方法

競技は二人で行ふが最も普通の方法で、各自の技倆を明

かに知る事が出来るため興味も從て多い、次は四人で
行ふ方法で、之は相對する二人一組とあり、兩隣二人の
組と戦ふのである、即ち球は二人で行ふ時の半數づゝを
持つて戦ふ点が違ふのである、此外六人でも八人でも又
十人でも行ふふと出来る。

勝敗を定める又は決めようで種々ある、回數を以て計算
するものもある、點數を以て計算するものもある、一回
勝負、二回勝負、三回勝負、つまり如何様とも定めらる
るのであるが、二人二回勝負が通例に仕方である、左に
此場合に就て説明しよう。
二人各々白球十顆黒球十顆づゝを持つて定めとす、内一

二人二
回勝負

人先づ自己の持場内の發球線上適宜の位置を撰びて、球

を弾き出す。球を弾くふ、軽く弾く場合と強く弾く場合とがある、又

之を弾くに食指を用ゆるもあり、中指を用ゆるもあるべし、是等は後章尙ほ説明すべきも、要するに實驗上宜し

きに従はねばならぬ。弾きたる球、外線（第一圖甲）と第二線（乙）の間、又は第二線と内線（丙）との間（又は丙線上）に止まるときは十點、内線の中に入るときは十五點。

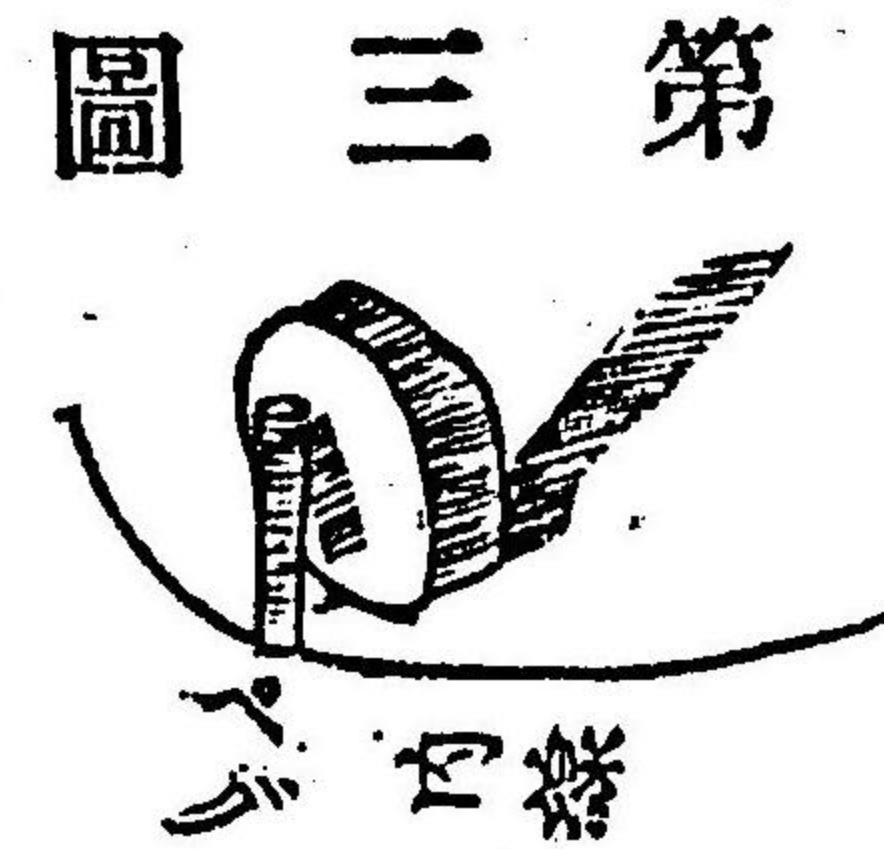
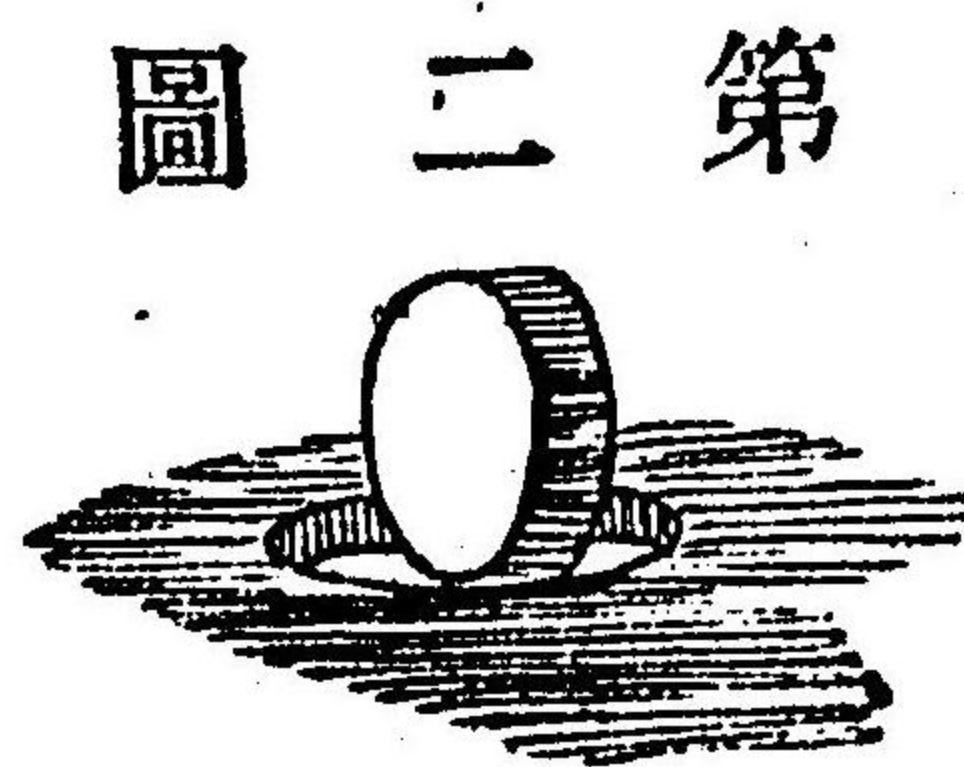
五點の球

十點の球

十五點の球

二十點の球

全く穴に入るときは二十點とし、此場合に限り球を取上げて保存し置く。總て線又は穴の縁に掛り、全然内に入らざるものは一等下の點數として計算せらるゝのである。



の盤面に着きさる部分が内線内即ち十五點の部分あるとき

但し第二圖の如く穴の中に直立したる儘最後迄残りたる球に限り二十點として計算す。又第三圖の如く球の上端斜めにベグに懸り下端

意味の異なる十球

は、最後の計算に於て此球の十五點の部も在るものと見做す。

次に對手の一人も亦自己の持場内より球を發射す、其目的は二十點を得んが爲め穴に入るゝも、或は敵の得點を減せんが爲め其球を打出すも隨意である。若し誤つて敵の球を穴に打入るゝ時は、對手は自己の力に依らずして利益を得たるにつき、普通の半額即ち十點として計算せらるゝのである。

是より互に或は打ち或は入れ十顆の球の盡くるに至つて點數を計算し勝敗を定む。

尙ほ注意すべき二つの條件がある、即ち

最後の二條件

- 一、最後の打手は盤上に對手の球ある時は、是非其球に打當てねばならぬ、若し當らざれば最後の球は無効となる事。
 - 二、右の場合に於て盤上に對手の球一つもなきときは、必ず或るペグへ打當てねばならぬ、當らざれば矢張り無効なる事。
- 以上は二人にて一回の勝負を終りたる迄なれば、次は前の後手先手とありて行ふ、即ち先手後手一通づゝ二回一勝負とあすが通例である。二回以上は唯右の仕方を繰返すに止まり、點數は之を積算差引するのである。四人の場合も亦右の如く一人球五顆を持ちて順次に之を行ひ、

通例百点勝負の方法を用ふ、六人八人とあるも方法は皆同一である。

第四章 競技上の術語

二人で競技するに當り、恰も碁客が弱き方より石を置くか如く、此遊戯に於ても二人の技倆の優劣に依り、豫め十点又は二十点と点数を定め置き、最後に計筭の際技倆劣れる人の点数に加算するよとがある、之れをハンド、キヤップ (所謂こみ) といふ。

敵の球の一箇又は數箇が我より打ち好き位置に存在し又は我球のあるもの若くは弾くべき我球が恰も穴に入り好

ハンド
キヤップ

チャンス

フロツク

ミス

パンク
シヤーク

コンピ
ネーション

き等、我に利益なる場合の生じたる時は、チャンス (好機會) と呼ぶ。

意外の成效を得たる時。例へば敵の球を打出さんとせしに、我球ペグに當りて盤上を旋轉し、遂に穴に落入りて二十点を得たるが如き、豫想せざる結果を生じたる場合を稱してフロツクといふ。

敵の球を利用して、我球を穴に入る、場合を稱してパンクシヤークといひ、盤上に集合又は散在せる敵の數球を一撃に打出す方法を稱してコンピネーションと曰ふ。此二

クロック術

者は屢々用ゐらるゝ有力なる方法あれば、次章に其例を舉げて説明する。以上の數語は普通に使用さるゝが故記憶し置くべきである。

第五章 勝負の一例

パンク
の
シャ

甲は白球、乙は黒球にて始む。先づ甲の彈き出せる球穴に入りて二十点を得、次乙の球は穴の縁に並みて入らず、甲の第二球は稍勢よく乙球を打ちて盤外に出し甲球自身は又穴入りて二十点を得、此の如き方法をパンクシャといふのである。乙の第二球は穴を越へて對面の

コン
ピ
の
例

ベグも止まる。甲の第三球はベグの陰に潜める敵を打つ
の技術あきを危ふみ穴に入れんとして入らず、乙の第三
球は穴に向つて走り半ば入りて傾きしも未だ全く入らず
遺憾を叫ぶ、甲の第四球は半ば穴に入れる乙の第三球を
打出さんとして成効せせ、却つて敵の球は全く穴に入り
(第三章に述べたる意味の異なる十点球即ち之れあり) 自
己の球之前の甲第三球と雁行に並ぶ、乙の第四球はベグ
の間より此二球を覘つて突進し、見事又兩つあから盤外
に驅逐し、對手前面の五点の部に止まる、此の如き連射
の方法を稱してコンピーションといふのである。甲の
第五球は斜めに我前面の敵を打出して自己は巧みに内線

内に進入せしも寸餘にして穴に入らざ、乙の第五球は敵球に向ひ猛進し來りしも規ひ外れて空しく盤外に逸し去る、甲の第六球は穴に近き前の第五球を穴に送り込まんどせしが力稍強きに過ぎ、穴を越えて入らず、乙の第六球は穴の前面にある敵球の一端をかすり屈折して穴に入り二十点を得、(此場合は敵球我進路を塞ぐが故に穴に入る、目的にて斜に附近の敵球を輕射し之を應用して穴に入る、方法である) 甲の第七球は又穴に向つて進みしも入らず前の第六球と相並び第五球と鼎足の形を成し其間各々二三寸相離る、乙の第七球之に向つて激射し一時に三球を驅逐し盡して怪手腕を現はす、甲の

第八球はpegに當りて五點の部に残り、乙の第八球遠くより之を射て命中せしも共に斃る、甲の第九球乙の第七球を打ちて三球の仇を返し、乙の第九球の爲め忽ち返り討とある、甲の第十球大に怒つて乙の第九球を打ちしもpegの爲めに妨げられ敵は内に止まりしも自己は跳返りて亡び、盤上甲の隻影あり、乙の第十球はpegを打たざるべからず、而も乙は尙ほ之を穴に入る、か少くとも十五點に残さんことを計り對岸のpegを規ひ輕射す、命中し反射し、穴の際に至りて止まる、平凡なる第一回の競技終る、其結果は左の如くである。

甲の得点

乙の得点

ホールに入りたるもの
二十点 ニツ (第一球)

盤上の
得点
零

計四十点

差引三十五点……………乙の勝

計七十五点

二十
ホールに入りたるもの
二十点 一ツ (第六球)

盤上の
得点
十点 一ツ (第三球)

十五点三ツ (第九球)

第二回目は第一回の後番者先番とありて始む、二回勝負は終りの差引点数を以て勝負を決するのである、即ち二回目甲の勝四十点なれば、結局五点の差を以て甲の勝に歸するのである。

第六章 技術の研究

此遊戯はまだ大都會にも發達して居ない、最も發達し研究されて居るのは長野縣殊に松本地方である、元來熟練を要する技術に屬するので無意味に行へば勝算は覺束あ
い、或る意味を以て研究的に一弾も輕々しく放たないよ
うにすれば必ず勝つ、敗を轉じて勝とすることも出来る
、假令ば一球ほか打てないと思ふ場合でも二つも三つも
四つも五つも同時に打てる手段がある、又敵の球を二つ
も三つも打出して置いて自分の球を穴に入れる遣り方も
ある、千變萬化研究すればする程妙手奇策が發見される

然るに初心の人は兎角打方が輕卒過ぎる。それで打損へば忽ち自暴を起し滅汰打ちを遣る。そこで空砲が多い。同士の打ちが出来る、益々敗に敗を重ねる事になる。老練者の遣り方の落ち付いたもので打たれても衝かれても中々動じない、負けと思ふ時でも終りの一二球で形勢を一變する手腕がある、是等の其熟練者と手合せして見ると成程と首肯し得らるゝのであるが、筆の先きでは中々その行かぬ、唯左に其一端を摘むで記せば……………指に力の入れ加減、といふ事が大切である、只指のみではない、所謂丹田に力を籠め體を堅めて打たねば球が言ふ事をさかぬのである、コンピテーションの場合の如

指に力
の入れ
加減

き歪形に並べる數箇の球を一撃で打出すのは武術の達人が氣合で敵を破ると同一である、又バンクシヤーの場合、敵を打出して我球は穴に入る如き球に不動の力が傳はらねばならぬ、言ひ換ふれば思ふ通りに球が働かねばならぬ、之れは球に傳はる指の力一つである、又

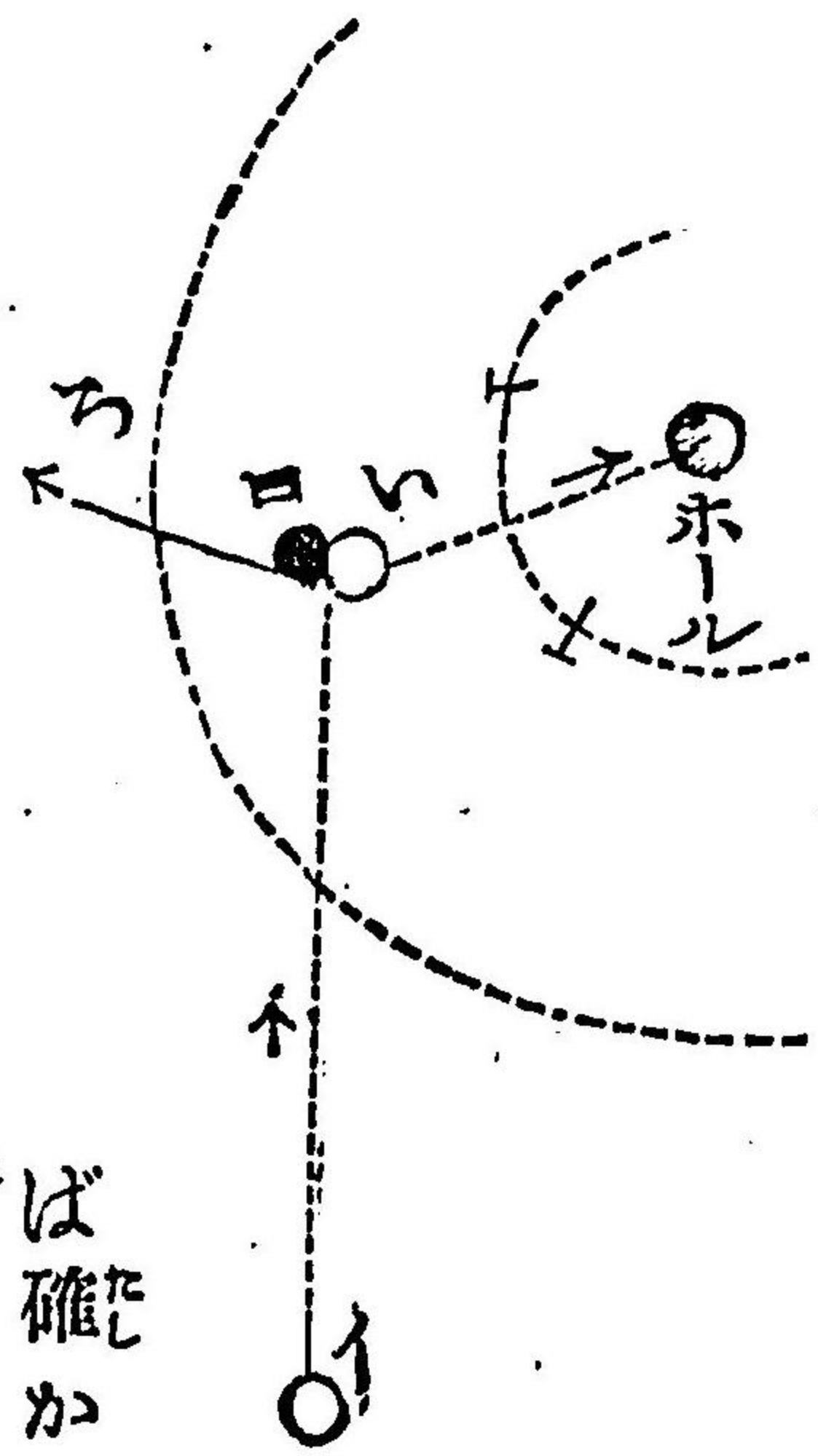
角度

角度、といふ事が大切である、敵の球の真中を一直線に打てば、其球は決して横への外れず、我球は盤上に止まりて敵球のみ出るのである、若し敵の右を打てば敵は左へ我の右へ行く道理、之を利用して一舉兩得の大利を占める事も出来る、茲に心得べき一つの原則がある即ち射入角度と射出角度の毎に同一あり、

原則

例へば第四圖の如く(イ)より(ロ)を打つに、其右肩の稍々前方を打つときは、(ロ)球の左方(ろ)の方向に逸出し、(イ)球は

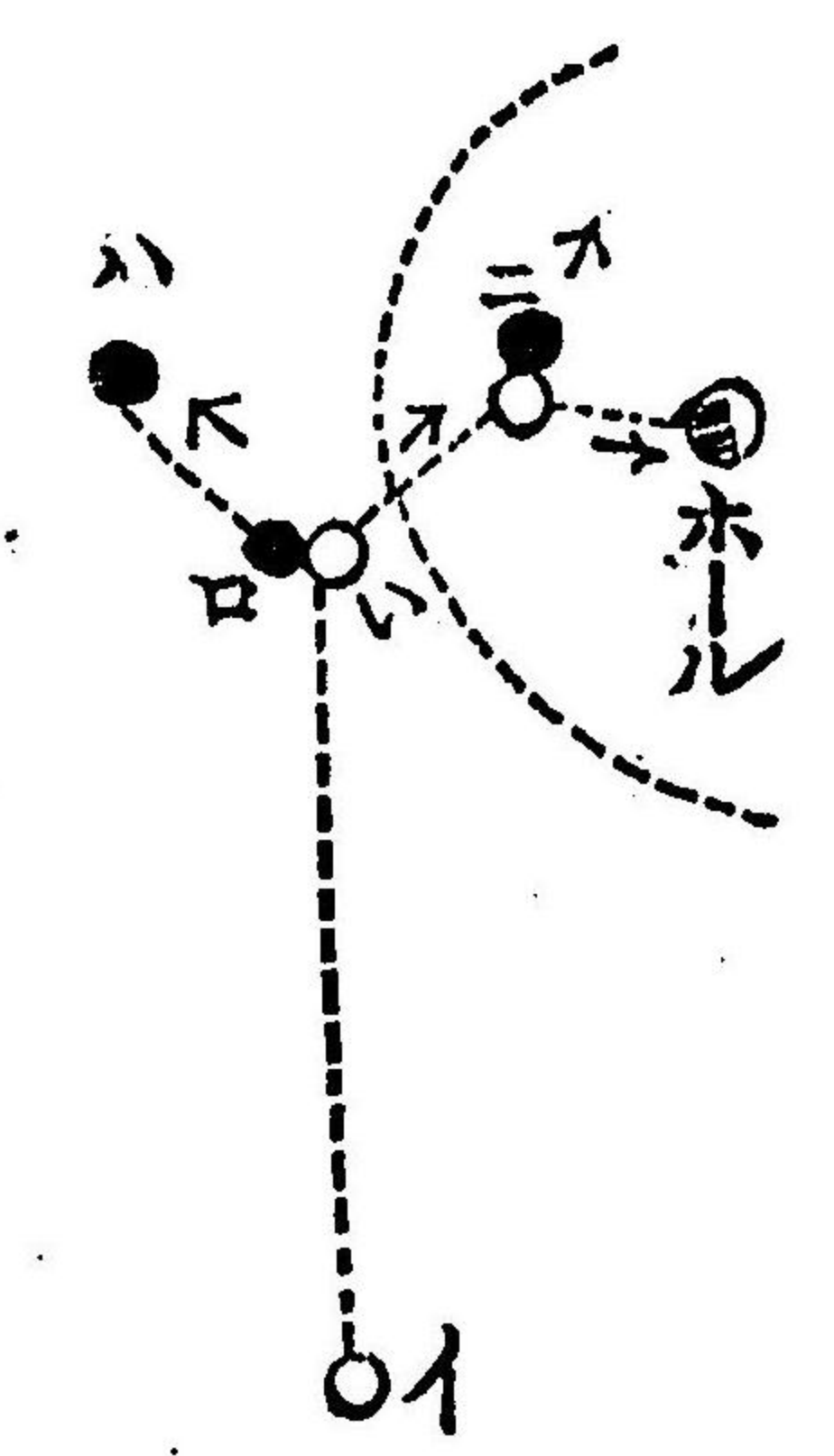
圖四第



(イ)より同じ角度を以て右方の穴に入る、元より力の強弱等にもよるのであるが研究すれば確かに道理の発見されるのである。

今一つのコンビネーションの場合の例を挙げんに、第五圖の如く、(イ)より(ロ)(ハ)(ニ)を打つに方り、如何にせば三つと

圖五第



外に出で、又(イ)即ち(ハ)は前進の力を(ロ)の抵抗により、斜めに方向を轉じて(ニ)を打ち、即ち三球を斃すに至るのである。

右の場合に穴(二)の右方に在るときは尙一段の工夫を以て(イ)球を之に入るゝことも出来る、并は最初(イ)が(ロ)を

ヘグの應用

打ち一轉して(二)を打つ時、(二)の正中を打たず其稍々右側を打つ工夫である、總て球の中心を打てば打たれたる球は出るも打ちたる球は残るものなれば、能く打つ球の行くべき方向を見定めて扱球の中心を少し外して打つべきである、第五圖中(口)が(ハ)を打つ如きも(ハ)の正中又中らば恐らくは(口)球は盤に残りたるあらん、凡て這般の妙手よ達するには、研究と熟練とに依らねばならぬのであるか、茲には大略にして置く。

終りに一言すべきは、ヘグの事である、ヘグは障害物であるから敵より打たれぬ爲め我球を其陰に潜ませる手段があること、前述の通りであるが、工夫を積みバ之を

打出すことも難くはない、然るに初めは方向を誤るよりヘグの爲めに妨げられ、打損ずる球が頗る多い、若し對手の技倆が對等以上であるならば、二三發の打損じあれば先づ勝算はあいのである、(但打出し方の上手な人と穴に入れることの上手な人とがあつて、十顆の内八つも九つも穴に入れる人がある、つまり打損じが二三發あつても四つも五つも穴に入るような調子あれば勿論勝算はある)然るに熟練するに従ひ、却つて此ヘグを應用して、敵を破り自ら利するも出来る、例へば對岸のヘグの前面に敵球の存する場合、其球を打出して我球は後戻りし、穴に入る如き類である。

爰に先輩の研究された速成修練法ともいふべき獨修法がある。丁度園基に於ける定石のようなのもで凡三四十種もあるが、今最も普通に用ゐらるゝ一二を紹介しよう。

第一、黒白各二十箇の球にて百点を得べく試むる法。これは黒白何れでも十箇を内圓の周邊（ペラの内三四分の處）に一重に正しく圓形に並べ、球と球との間隔は皆同一ならしめ、さて他の十球を以て一區域内より之を打出すので、中の十箇の球を一も残らず打出したる後にあらざれば自分の球を穴に入るゝことを得ず、前に入りたる球あるも無効とせ、故に内部の球を穴に打入るゝが如き過ちなく、一撃の下に三四球を斃し、五六發にし

て盤上敵の影なきに至らば我手に存する残り四五球は自由の行動を爲すを得べく、此の如きは確かに幕の内たる手腕を認識さるゝ所以である。兎に角此方法によつて百点以上を得るに至れば、其技術は確かみ進歩したものであるが、老練者は百五十点以上をも得るのである。

第二、一箇の球を以て數箇の球を打出す法。四箇又は五箇の球を四ツ目又は梅鉢形に並べ只一球を以て其全部を打出す修練法で、同時に残らず見事打出すを得るに至らば、博士會は君に學位を授與すべく推選するであろう。右は練習法としても面白き二つの例である。

第七章 附 説

英國の打方

松本の打方

指の造り

以上競技の大要を述べた、が必ずしも之れで盡した譯ではない、形式以上の方法は其人の實驗と熟練とを待たねばならぬ。全體本家たる英國の仕方では、盤上に敵球あれば何時でも必ず之を打たねばならぬとしてある、が之れでは甚だ興味が薄く單調であるので、松本の先輩方は研究の結果本書に掲げた方法を採用されて居る。

又打ち方といひ彈き方といひ同じ球の發射でも指の造り方に、巧拙緩急強弱輕重があるので、之れには人各々長所があつて一概に定める事も出来ぬが、現に研究されつ

婦人の打方

つある所によれば、穴に入れんとするときにあつては、食指を立て爪を以て軽く彈く方法が多く成効されて居る。又コンピネーション等の強力を要する場合には、中指を拵指にて支へ中指の爪を以て眞直に打つが宜しい。

婦人あまは此反對に拵指を中指又は食指にて支へ、拵指の爪を以て斜めに右側面より打つのもある、女兒間に古くよりキシヤゴと稱へ貝殻を彈く遊戯あり、是等より來りしや、何れにもせよ婦人は一騎打には甚だ巧妙である、が數騎に向ふ技倆に於て拙ならざるかと思ふ、兎に角我が長所を知り短所を知るは緊要の事である、如何なる場合でも球は盤面に密着して走らねばならぬ、彈力

ムク
葉の
イボタ
布巾

が不完全であれば球は浮いて飛ぶのである、これでは到底成功の望みはない。

而して自から一具を備ふる時は、注意して盤面と球とを滑澤あらしめ、高低不同の無からんことを勉むべく、最初は棕の葉を以て丁寧に球及盤を磨きて鉤目を無くし、又常にイボタ布巾を準備して盤面を拭ふが宜しい。(棕の葉もイボタも普通の薬種屋あごにあるもので安價なものである、イボタ布巾の製造法は清潔な布にイボタを撒布し指頭を以て摩り込みつゝ、暫く火上に熱り布を揉む、脂は布に浸みて去まうので残る粉を掃ひ落す、之れで光澤布とある) 但し急場には石油を布に濕して代用するも

差支あいが勿論これは一時的である、盤の不正が球の進路を妨ぐることも如何に多きかを知らば、愛盤家が水準器を懐にする所以の消息をも察し得らるべきである。

クロック術終

著者及發行者の印検のしきおは偽版す

明治三十六年四月十三日印刷
明治三十六年五月廿五日發行

クロック術奥附
定價金拾貳錢

不許複製

著作者 櫻井 山



發行兼印刷者 高美實五郎

長野縣東筑摩郡松本町百七十二番地

發行所 信濃松本々々町 慶林堂 高美書店

現今流行の最良室内遊戯用クロック大廉
價にて材料を精選し遠近に拘らず御需
に應じ調進可仕候

多量の器具製造

定價

一具金貳圓五拾錢より金參圓迄
球入器二箇付金參圓貳拾五錢迄
各種有之申候

尙精好品御注文に應じ種々製造可仕候

長野縣松本町東町

諸官衙學校用
器具製造販賣

製造人

秋山熊吉

長野縣松本町武目

大賣捌所

慶林堂

高

美

書

店

松本に於ける書肆の開祖

書籍出版部

實業教育染色要法
秋蠶原種究理法論
葉煙草專賣法註釋
地理の旅信濃唱歌
福嶋將軍遠征唱歌
國民必携日用文範

三版生徒成績考査
鐵增訂再版松本平郷土誌
篠の井線鐵道旅行案内
桔梗原
最近踏査松本平全圖
最新松本市街精圖

書籍雜誌 教育諸品

慶林堂 高美書店

器械標本部

理化學機械及藥品
新式改良風琴各種
舶來ピアノ、バイオリン
鐵鏡、啞鈴、球杆、棍棒
體操遊戯用具一式
女子體育訓練用具

織物漆器陶器標本
動物礦物博物標本
植物果實野藥標本
鳥獸魚類昆虫標本
人體解剖模型
汽車、汽船、軍艦模型

篠の井線鐵道旅行案内

逓信大臣正二位子爵芳川顯正公題字
鐵道作業局長 工學博士 增田禮作君序
建設部局長 工學士 鳥越金之助君序
松本鐵道作業局長 工學士 生駒勇君校閲並序
出張所長 同鐵道技師 工學士 花井文松君編著
同局員

定價金貳拾五錢
郵税金 四錢

全冊四六判、紙質美、本
口給名勝勝跡、高嶺十景、
鐵道全圖、川中島全圖、長
野松本市街全圖、挿入
紙數百五拾餘頁

長野より筆を起し、其附近の名勝より遠く飯綱戸隠の舊跡に及び、進んで篠の井線鐵道の沿道
數十里に亘る名勝勝跡、神社佛閣より地理風俗に至るまで、詳細に書き出したるもの即ちこ
れ、就中川中島古戰場、娘捨山の名勝、三清路の奇勝、桔梗原古戰場等、古來有名なるも
の悉く網羅し叙事頗る詳細を極む、且附するに伊那、諏訪、木曾の名勝を以て、座して古今
の地理歴史を知らんとするもの、歩いて山紫水明の境を訪はんとするものは勿論荷も山高うし
て水清く、美はしき信濃國に生を享けたるものは、先づ必ずや座右に一本を備ふべきなり。

發行所

松本木町 貳丁目

慶林堂 高美書店

營業案內

- 一弊堂ハ專ラ和漢洋ノ書籍、雜誌、教科書、理化學器械、標本、樂器、文房具等ノ卸小賣ヲ業ト致候兼テ書籍、雜誌ノ出版モ業ト致候
- 二品質精良、價格低廉ニシテ取扱ノ誠實、發途ノ機敏ナルハ弊堂ノ特色ニ有之候
- 三販賣取引ハ最モ確實ヲ主トシ、ウケヒキ等ノ儀一切不仕候故總テ現金ヲ以テ御取引願上候、地方ヨリノ御注文ハ總テ前金ヲ申受ヘク候
- 四地方ヨリノ御注文ハ品物代價ノ外ニ遞送費ヲ可申受候荷造リ等ノ儀精々堅固ニ注意致シ候ヘ共萬一遞送ノ途中紛失、破損等致シ候モ郵便局又ハ運送店ニ於テ支辨スルモノハ外弊堂ニ於テハ負擔不仕候
- 五總テ品物ノ有無代金其他ニ付御照會被下候ハハ直ニ御返事可致候ヘ共或ハ賣切トナル場合モ可有之ニ付連ニ御注文被下度候
- 六御注文又ハ御照會ノ節ハ往復はがき又ハ返

信切手御送り被下度候又住所姓名ハ明瞭ニ御認メ被下度候

七御送金ハ銀行爲替郵便爲替其他御便宜ナリテ御廻金被下度候但シ郵便ナレバ松本郵便電信局へ御振込被下度又受取人名宛ハ松本本町二丁目高美書店ト御認メ被下度又郵券代用ナラバ一割増ニ願上候

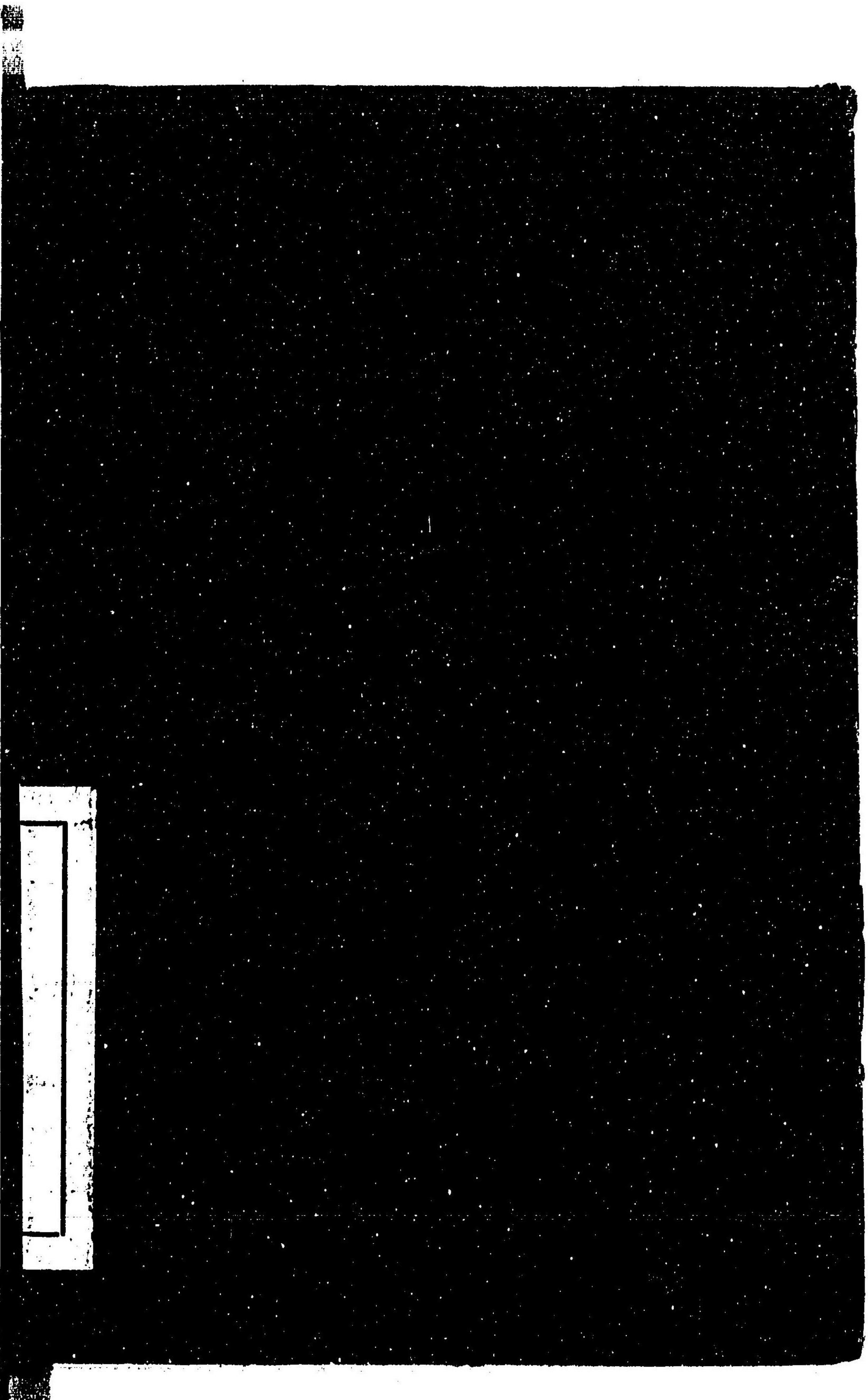
八新々ニ圖書館ノ設立若シクハ圖書室讀書俱樂部等設立ノ際備へ附ノ書籍ニ付御照會有之候ハハ直ニ御返事可申上候且又一時ニ多數御注文被下候ハハ精々勉強可仕御便宜ニ取計ヒ可申候

右ニ就キ本年ヨリ一層業務ヲ擴張シ御便利ヲ旨トシ營業可仕候間陸續御用向被仰付度願上候

信濃松本本町二丁目

慶林堂 高美書店

94
135



075192-000-0

94-135

クロック術

花王居主人/著

M36

CEM-0094

