**立川クラウト同好会、始動。**

* 2006/12/01 11:54 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

突然ですが、皆さんクラウトってご存知ですか？  
  
ええ、ヒドゥンシティゲームズという会社が出している非電源ゲームです。  
↓ヒドゥンシティゲームズサイト  
<http://www.hiddencitygames.com/index.php>  
  
正式名称は「クラウトファンタジー」。日本語版はホビージャパンから。  
もしかしたらホビーショップ等で見かけたことは有るかもしれません。  
ゲームジャンルは…、「コレクタブル・スローイング・ゲーム」。2人以上で対戦します。  
説明がちょっと難しいんですが、一言で言えば…「スポーツ版マジックザギャザリング」？  
  
中央にイラストとパラメータが書かれたゴム製チップ15枚を自分の持ち駒としてルールに従って構成し、  
これを床などに作った60cm×60cmのフィールドに、弧を描くようにして順番に投げこみ、勝敗を競います。  
MTGのように自分のチップで相手のチップを攻撃して取り除いたりするのですが、  
攻撃するには目標の近くに上手く自分のチップを投げ込まなければならないというのが肝。  
  
ボードゲーマーの方々には、「ちょっとカイロみたいな」と言えばおわかりいただけるでしょうか。  
  
15枚をお互い投げあい、ゲーム後にフィールド上に残った自分のチップの  
クラウトポイント（チップ中央の白丸）の数が多い方が勝ち、というゲームです。  
まあかなり大雑把に説明していますが。  
  
このクラウトあまりにも新しすぎる為なのか、リリース以降流行る様相を全く見せぬままに  
時間が過ぎております。が。  
  
これ、凄く面白いんですよ。  
何が良いと言って、「投げる」という行為のプリミティブな楽しみが。  
どんなに良いデッキを作っても、ここ一番で指先が言う事を聞かなければ駄目。  
調子よく投げていたのに、まさかの逆転スローを食らって動揺し全く狙いが定まらなくなるとか、日常茶飯事。  
  
主役はこの「投げる」という行為そのものなのですが、知的遊戯としての側面も十分にあります。  
15枚を投げる順番は基本的に自由なので、どのタイミングでどのチップを投げるのか、  
またフィールドのどこを狙うのか、今これを使っていいのかいけないのか、  
そして上手く投げられるのか疑心暗鬼になり、頭と心をフル回転します。  
  
投げるというスポーツ的側面は、デッキの強弱が勝敗にそのまま表れてしまう事への  
セーフティネットにもなっています。  
で、負けても不平を言いたい感じじゃなく、相手の上手さを賞賛する気持ちになれる所も良い点。  
  
とまあベタ褒めしているわけなんですが、この吉田激押しのクラウトが、  
先日ようやくB2Fに入荷しまして。  
  
私の熱烈すぎるオススメの結果、入荷2日にして早くも5～6人のクラウトプレイヤーが誕生しています（笑）。  
しかし皆さん早くもかなり熱中している模様。まあ面白いですからねえ。  
ご来店の方々、入ったら謎のゴムチップを絨毯に向かって投げている人たちがいるかもしれませんが、  
何とぞご勘弁下さい（笑）。  
1500円で二人分のデッキが入ったスターターが売ってますので、  
よろしければ皆さんためしに投げてみて下さいな。

**立川クラウト同好会、狂い咲き。**

* 2006/12/02 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

B2Fでクラウト買った、始めたという人を勝手に入会した事にして勢力拡大している  
立川クラウト同好会ですが、今日も構成員は順調に増えついに10人に到達。  
本日は4人バトルロイヤル等も試みられましたが、これまたかなり手応え良いです。  
  
B2F近辺での急激な広がりには、嬉しい反面そんな馬鹿な、と流石に驚きを禁じえないですが。  
まあ今までお世辞にも売れているとは言えなかったものがオススメした結果として売れるのは、  
セレクトショップ冥利には尽きますねえ。  
  
そして入荷3日目にしてクラウトは品薄状態。早くも再発注を模索しております。  
熱心にやっている皆様、チップ2枚入りブースターが250円、1box36パック入りで9000円ですんで、  
お友達と一緒にご購入等もご検討くださいませ～。

**12月を切り抜ける方法、思案中。**

* 2006/12/03 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

12月スタート早々多くの方にご来店いただき、良い週末を過ごせました。  
皆様ありがとうございます。  
  
本日はダイヤモンド・海賊組合・フィガロ・ワードバスケット・ロードオブザリングミニチュアゲーム・そしてクラウトファンタジーがプレイされました。  
立川クラウト同好会、なおも勢力拡大中。  
今日も良作尽くしで素晴らしかったですね。  
  
それからフィガロの評判をあんまり聞かないのですが、またも、またしてもクニツィアの傑作です。  
私の好みのど真ん中のようなゲームで、個人的なクニツィア2大ゲームである  
「モダンアート」「ハイソサエティ」に並びうる物でした。  
いくら誉めても誉め足りない、というか誉めるのを止めさせてくれない、  
本当に偉大なデザイナーですねクニツィア先生は。  
近日中に紹介と感想を書きます。  
  
と、忙しかったのですが置くわけに行かないのが、今月を乗り切る方法。  
先月までは売り上げ最優先、仕入の合計金額等は店の滑り出しとあって後回しにしていたんですが、  
今月からはそうは行きません。具体的には家賃・光熱費・電話・インターネット代金約11万円にプラスしてどれだけの利益を出す事が出来るか、というのがテーマでございます。  
要は「売上」－「仕入」＝？  
という事。仕入れを慎重にやらないと、上の数式で負の値とか導きかねません。  
  
これ失敗すると正月の餅も買えねえだ！あ、私この手番ちょっと長考しま～す。

**ゲームの事を考えない1日**

* 2006/12/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は完全休養日でございました。  
  
と、何回かこんな事を書いている気がしますが、今日は本当に休み。  
ここの所ゲーム漬けといった感じでしたので、敢えてゲームの事を考えずに過ごしました。  
  
このままだと永遠に部屋を片付けない気がしたので掃除をし、布団干し・洗濯・料理の1日。  
う～む久しぶりに人間らしい生活を営んだ感があります。  
  
  
明日は5日なのでそろそろ今月の方針を固めねばならんですが、  
平日でもあるしおそらくはまったりとデスクワークといった感じになりそうです。  
  
来客の方はゆっくりお相手できますので、よろしければお待ちしております～。

**会社仕事、一進一退**

* 2006/12/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

進む仕事もあれば滞る仕事もあり、やはり週休2日はならず。見事ずれこんでしまった。  
まあそうこなくっちゃ手応えが無いってもんですよおほほ。  
  
今日は平日ながら、ドラゴンでは割合悪い大人の方々が集って遊んでいました。  
ミニチュアテーブル上ではウォーハンマー40ｋが一戦催され。  
  
自分も遊びたいところですが、私のアーミーは前の職場からの持ち出しの時に結構乱暴に扱ったため、  
所々壊れて補修を要する状態になってしまっている。  
  
今は会社の事をやるのが楽しいですが、悠々とミニチュアいじりでもする時間があるというのも、  
それはそれで憧れますなあ。  
今やってる事をやっつけてその時間を勝ち取りましょう、とそのためには明日銀行明後日税務署ですわ。

**ヒクタス－面白いゲーム、面白そうなゲーム－**

* 2006/12/06 11:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
ヒクタス。このゲーム、皆様ご存知でしょうか？先週B2Fに入荷しまして、  
例によってご紹介させていただこうと言うわけなんですが。  
ちなみに作者は片野秀さん。このヒクタス、国産のゲームです。  
発売して1年程経つのでしょうか？いずれにせよ、新作というわけではありません。  
  
各プレイヤー、1～10の数字が書かれた手札を3枚持ちます。  
盤（と言ってもぺらっとした紙ですが）には1～50の数字が書かれており、コマが1つ。  
プレイヤーが時計回りの順で1枚ずつカードをプレイする事で、  
このコマが1から50に向かって、数字の数だけ進みます。  
ちなみに全ての1～5のカードには「±」と書かれており、コマを戻すように動かす事も出来ます。  
この辺りが「ヒクタス」の由縁かと思われます。  
手番の終わりには山札からカードを補充するかしないかを選択する事が出来ます。  
自分の手札をちょうど0枚にしながらコマをゴールである50に入れたプレイヤーが勝ちです。  
コマを50に入れても手札が残っていれば勝ちにはならず、ゲームは続きます。  
またコマが50に入っていない時に手札が0枚になった場合、  
ペナルティとして2枚カードを引かねばなりません。  
  
スキップ、リバースと言ったUNOっぽい特殊札がありますが、基本的にはこれだけです。  
さて、いかがでしょうか。面白そうでしょうか？  
  
自分は初めてこのゲームを見た時、面白そうだとは思いませんでした。  
皆さんもそうかも知れませんが、国産のゲームと聞いたらまあ良い予感はしません。  
前の職場に店舗用のサンプル品が置いてあって、  
一応仕事としてやっておくかと思って持ち帰り、遊んだのです。  
  
  
しかしながら。果たしてヒクタスはとても面白いゲームでした。  
  
  
1ゲーム10分程度で終わる非常に軽いゲームで、コンポーネントはお世辞にも良いとは言えません。  
1575円という価格を考えると国内では限界なのかも知れないと思いますが、  
価格帯が同じAmigoサイズのカードゲームと比較すると、どうしても落ちる所です。  
  
しかし内容に関して言えば、ドイツのゲームと比較しても何ら劣る所は無い、と感じました。  
ルールも一読しただけでは新味を感じませんが、非常に丁寧に練られており、素晴らしい出来です。  
シンプルなルールと限られた情報の中に、自分が如何に勝負すべきか、意思選択の余地が十分にあります。  
盤上のコマの位置、他プレイヤーの手札の枚数、他プレイヤーがそこまでに何のカードを使ったか、  
自分の手札の枚数と内容。そして他プレイヤーの顔色。これだけです。  
引くべき所も足すべき所も無い、良いゲームです。  
商業ベースでこの水準のゲームを出すという事は国内においてもっと評価されていい事です。  
ちょっと大げさに言えば偉業です。  
  
  
ヒクタス、先日紹介したクラウト、さらに沢田がデザインにおいて得意とする  
アブストラクト（抽象的な）ゲームに共通する問題があります。  
面白そうでない事です。  
西山が良く言う事で、これに関しては自分も同意なのですが  
日本国内において非電源ゲームがヒットするかどうかと言う観点から見た場合、  
それが「面白い」かどうかはほとんど全く重要では有りません。  
他方、必ずしも面白くなくてもヒットし得ます。  
むしろ問題となるのは「面白そう」かどうかです。買う前には遊んでないから、それは当然です。  
  
しかしこれは自分達にとっては由々しき問題です。  
どれだけ面白いゲームを作っても、ビジネス的には意味が無いわけですから。  
自分達が面白いと思うヒクタスやクラウトが売れないという事は、  
それはつまり自分達の未来の自社製品も無理、という事になります。  
  
それは困ります。というわけで、私の役目は  
「面白くなさそうだけど本当は面白い」ゲームをお勧めする事となります。  
この会社を始める時に、「ヒクタスとクラウトだけはまず勧めるから」と身内には話していました。  
  
皆様もよろしければ、自分の目で面白いゲームを探してみてください。  
一見ぱっとしないから、国産だからと言って避けるのは、実は損しているかもしれません。

**税務署行って説明会**

* 2006/12/07 10:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は木昼ゲーム会でありましたが、店番を山根に任せ、自分は途中から税務署へ。  
新設法人の納税に関する説明会との事だった。  
  
源泉所得税、法人税等の事が順番に説明され、いわゆる教則ビデオを見る。  
税務署の人は印象と異なってかなり物腰柔らかい感じで好印象。  
まあ税金を払ってもらう側だからこういう態度にもなるのかもしれないが、  
色々な役所に出入りする身となると役所にもクオリティのような物があるのだなあと実感する。  
  
自分も流石に会社運営の上で税金等も勉強せねばと思い多少かじったのだが、  
説明会では調度そのかじった位のところまで説明してくれた。その先が聞きたいんだけどなあ。  
まあ、そこらへんは今後の勉強という事で。  
法人税を心配するくらい黒字になるのか、って事の方がさしあたっての問題だ。  
  
5時前に店へ帰還。留守中も店は平穏無事だったが、クラウトのブースターが売り切れていた。  
いよいよクラウト祭りか。大目に再発注をかけて置く事と致し再びゲーム会へ。  
面白いゲームや面白くないゲームを次々に試し、無事閉店と相成りました。  
  
明日あたり今月の発注の大きな方向性を決めると致しましょお。

**Blog更新＠ドラゴン**

* 2006/12/08 11:33 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

よ～し発注完了。ば、晩飯を下さい！  
  
いやあ一人で店やってるとなかなか食事の時間がままならないのが困ります。  
お客様ににこやかに対応しつつも腹が減って仕方がないという塩梅。  
仕事は楽しいんですが、こればっかりは何とかならんかなあ。  
  
さて今月の注文の大枠を決めたわけですが、この度の決断が吉と出るか大凶と出るのか、  
予断を許さない情勢でございます。  
身内を見渡しても皆大変そうだし、いやあ世の中簡単ではないなあと感じる年の暮れ。  
しかしなおも楽しめてしまう我が性分に感謝しかありません。  
  
明日は土曜日、雨が降るらしいですがゲーム会は雨天決行です！  
来客の予定もあるし、私は明日も遊べそうです（笑）。

**B2Fラインナップ・傾向と対策**

* 2006/12/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

雨にもかかわらず本日もゲーム会は盛況に開催。  
初めてご参加いただいた方々もいらっしゃり、良き日でございました。  
遊ばれたのは「オーバルトリック」「スクウェアオンセール」「フィガロ」「海賊組合」「ダイアモンド」。  
クラウトは立川クラウト同好会員2名による試技が催されていました。  
  
お勧めしたゲームも軒並みご好評いただき何よりなのですが、  
この所フィガロ・海賊組合・ダイアモンドが良く遊ばれています。  
そして遊ばれたゲームは品薄～売り切れ、という状態も起きてきているので、  
今後考えねばなあ、という状況でございます。  
  
B2Fの環境下だと「ルールが把握しやすい」「プレイ人数が幅広い」「ゲーマーズゲームに傾きすぎていない」  
「プレイ時間60分以内」といった辺りが重要な事がわかってきた。  
買って帰った人がそれをまた未プレイの人に勧めよう、  
となった時に、パフォーマンスが良い物が動く。  
これは道理だなあと再確認。  
そういう所をもう一回洗いなおしてラインナップ致そう、と書いていたら何か真面目な  
結論に落ち着いた所でとりあえず締めておきましょう。  
  
ああ、紹介書かない内にフィガロが品薄になってきた…。

**不良店員のトライアングルムーブ**

* 2006/12/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日初の試みとしまして沢田に店番を頼み私吉田は遊びまわる事に。  
  
まず朝は地元立川でお世話になっているジャグラーズパーティーさんの  
月例会なのでご挨拶に。  
  
しかし挨拶だけで、立川駅で山根と落ち合い昼には水道橋。  
と言ってもメビウスさんはお休み。  
後楽園ホールへ一直線。  
  
  
  
久しぶりに気力を充填。ここから中央線で立川へ取って返し、夕刻にはにはB2Fに帰還。  
仕事バトンタッチ。  
沢田君は無事に店番を務めてくれた、どころか何か新しい棚が出来ておりこんな事に。  
  
  
  
何だかまた色々なボードゲームががっつりと。  
ただし一見まともに新設したように見えるボドゲ棚、  
とこぶし随一の箱切男沢田のお手製段ボール棚である事はとても世間様には言えないはずなのに  
BlogにUPしてしまいました。  
  
…今回やけに出来がいいから居座っちゃいそうだなあこの棚。

**好景気ねえ**

* 2006/12/11 11:54 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

店も休みなので家で1日。休みのようで2・3通仕事のメールを打ったりする。  
しかし何だか散漫に過ごしてしまった感。まあたまには良いですかね。  
  
店の1ヶ月を3つに割ると前半10日は先月の結果を踏まえて当月の計画をし、月の落とし所を見定める。  
後半10日は売り上げを上げる時間。  
  
なので中盤10日は一番落ち着けるのです。その分忙しい時には出来ない事をやっておきたい所。  
  
ですので今日のBlogは少し短めで。  
午前3時就寝午前9時起床、という規則正しい生活が身についているので、  
まだ今日使える時間は残っているのです。  
商売の事でなく、ゲームの事を考えるとします。

**変わった仕事の日**

* 2006/12/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日はゲームリパブリックの営業の鎌田さんがご来店。  
B2Fの状況や立場、出自等を包み隠さずお話した。  
自分の性分でありまた流儀でもあるのだが、ここまで率直に話してしまう会社の長はどうなのだろうなあ、  
と自分でもちょっと思いはする。だからと言って止めないんですが。  
  
何で立川で旗揚げしたのか、という話から、なんと鎌田さんは  
私や沢田・山根の中学高校の先輩で有る事がわかりお互い驚く。世の中狭いなあ。  
今後仕事で良い関わりが持てれば、という所でお開き。  
  
そしてつつがなく閉店し帰宅すると、家では壮絶な海外への送金業務が待っていたッ…！  
  
チェココルナってなんじゃー！

**海外送金－昼下がりの郵便局に乱入。**

* 2006/12/13 11:24 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

海外送金というのは銀行だけではなく、郵便局でも出来る、  
どころか郵便局の方が安い（手数料2500円）というのは意外な話だ。  
というか海外送金自体が生涯初であるし、  
こんな会社でもやらなきゃそうそうは用が無いのではないかとは思いますけれども。  
  
郵便局の人はまずこの業務に関する知識が豊富ではないので、局員を打ち負かす位の  
予備知識を事前に準備すべし、という海外送金に関する先駆者沢田の言に従いみっちりと予習。  
  
そして本日、果たして郵便局へ。立川の本局まで行こうかと思ったが面倒だったのと  
多分対応に大差なさそうだったので地元の郵便局へ。  
  
郵便局は年賀状やお歳暮などを送る為訪れたご年配の方々の社交場のような感じ。  
そうしたほのぼのしたムードの中、ヒゲ坊主の男こと私、  
割って入って「海外に送金したいんですけど、チェコに」と一言。  
  
窓口のアンちゃん、「えっ…」とあからさまに戸惑う。  
「うわー面倒くさいの来ちゃったよ」という気持ちを隠しきれていない。  
心中はお察しするが社会人としてその気持ちは隠してください。  
  
アンちゃんには荷が重かったのか、結局横のオバちゃんの窓口に回される。  
オバちゃんはオバちゃんで「いつもこの作業やってる人いないのですいませんね～」  
といいながらゆ～ったりやっている。  
そしてオバちゃんは色々間違い、こちらが予習した知識で指摘し乗り切る。  
むうう沢田君に忠告された通りだ。  
書類が機械通らなかったり、オバちゃんがどっかに電話したりと悪戦苦闘したものの、  
15分の後、何とかチェコに計752ユーロが送金されたのでした。  
いや正確には送金処理が完了した、ですかね。1週間位かかるのか。  
  
  
  
ちなみに1ユーロ156.7円換算。高いなあユーロ。  
ちなみに仲介手数料が300チェココルナ差し引かれるらしいので、  
その分をユーロに換算して振込み金額に含めております。  
1チェココルナは約5.5円らしいです。  
  
  
…ところで結局何やってんの？というお話ですが、まあそれはおいおいと。

**初来店で驚き。**

* 2006/12/14 10:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自作ゲーム製作がどうしても会社仕事、店仕事の後回しになってしまい、まとまった時間が取れない。  
そうこうしている内にテストプレイを約束していた広瀬さんが来店する、というので、  
それを口実に徹夜作業敢行。ちょっとの徹夜ならなんて事無いタフな自分の体に感謝だ。  
  
久しぶりなので勘が戻るのに苦労するかと思ったが頭の中で良く練っていたのが奏効し、  
割合順調にまとまる。出勤時間頃までに何とか形になった。  
現状はプレイアビリティを高める作業で、  
魅力が合っても煩雑であったり分かりにくい箇所を思い切って整理する段階。  
アクを取ろうとするあまり旨味まで取っったらいけないが、分かり易いに越した事は無い。  
試してもらったが、まあ形になっているようで、ルールの見通しも許容範囲に収まってきた模様。  
これを機会にサクサク進行出来ればいいなあ。  
  
  
今日は初来店の方が何人かご来店された。皆さん結構B2Fを気に入っていただけたようで何よりです。  
早速ゲームを遊んでいただきもした。  
  
ただ、初来店の人の中に身内的驚きの人物が。  
研究でオスロにいるはずのとこぶしゲーム会議、成さんがひょっこりと来店。  
年末の所用で帰ってきているとか。  
え～対外的には「古代ローマの新しいゲーム」の訳者の一人ですな。  
  
5年ぶりに会ったが互いに変わらないのに笑う。  
これでとこぶしゲーム会議の初期メンバー全員に店を見てもらえた事になり、嬉しい限りですわ。  
  
  
  
とりあえず次の帰国まで会社と店をもたせるのが第一目標ですかねえ（笑）。

**真剣三十代**

* 2006/12/15 11:56 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

金曜日であったからか、「アルカディアの建設」「タルバ」等が入荷したからか、  
はたまた偶然からなのか、今日は割合と賑わいました。  
  
店の勢いが増しているからさ！という結論が導きだされる程の楽観主義者ではないのですが…。  
  
ゲームもちょいちょいと遊ばれたのですが、今日はむしろ話している時間の方が長かった印象。  
真剣な話馬鹿な話、いろんな話がありましたが、自分としては非常に有意義でございました。  
長話になるのも居心地に問題無いようで良かったなあと言った所です。  
店舗運営のセオリーは無視してますが、それを言ったら会社自体がセオリー無視ですしねえ。  
  
そして今日のオチはと言えば、30代の方が大半だったのでこのような題になりましたが、  
私はまだ27でございます！という事で。  
  
ただ話過ぎて遊ぶ機会を逸したので近くミニチュアゲームを遊びたいものです。  
この週末にも出来るかな～？

**立川クラウト同好会、例会。**

* 2006/12/16 11:47 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

例会、とか言ってますが全く適当で、何の約束も無くクラウトの日となりました。  
  
  
  
最初の内は皆さん（というか自分も）60cm×60cmのフィールド内を外さず投げ込むのが精一杯でしたが、  
最近はトスのレベルも上がってきており、またスタック（自分の持ちチップ）の構成も練れてきているので、  
熱戦が増えております。  
他の人の投げてるのを皆で囲んで見てるのも面白いんですよねえ。  
やはり温泉卓球テイスト溢れるゲームです。  
  
今日は2対2のチーム戦も試みられ。これもまた良し。  
  
ええ、立川クラウト同好会の方とこれからご購入予定の方へ。  
現在クラウト関連ご購入の方先着でプロモーションチップ（中立の白チップ）お配りしてます。  
3種類あって全種差し上げてますが無くなり次第終了ですので持っておきたい方は多少お早めにどうぞ。  
  
おお、店っぽいよ！  
  
明日はゲームズワークショップ主催のバトルホリディ立川なので、最初30分くらい出没予定です。  
アミュー立川でお会いしましょう～。

**サクサク仕事サクサク遊び**

* 2006/12/17 11:46 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日はロードオブザリングのグランドトーナメント決勝戦、バトルホリディ立川、  
神奈川方面ではブラックドワーフさんのメタルデイ、とGWミニチュアゲーム関係の  
イベントが各所目白押しの日でした。  
そんな中我らB2Fも地味にやっております。ボードゲームを幾つかやったのに加え、  
吉田ルール西山ミニチュア担当の自作ミニチュアゲーム（と称するのは微妙なんですが）、  
「バトルクライ・チームファイティング（BCTF）」をテストプレイ。  
  
商品として形にする予定のミニチュア3体vs3体での形式で試合開始。  
マーカーやデータカードなどを整備した結果、  
大分プレイアブルになったのが今日の収穫。  
十分遊べた、というか自分で作っておきながら存分に楽しんでしまう。  
そもそも自分の好みに作ってあるので面白いと感じるのも当然なのだろうか、  
それとも本当に面白くなっているのか。  
  
12年越しの成果が出つつあると思いたいなあ。  
  
さて、今夜の私には  
  
1.勢いに乗ってさらにBCTFを進行  
2.和訳  
3.寝る  
  
という三択が用意されております。ううむ魅力的だなあ3。

## 結局3からの1

* 2006/12/18 11:24 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日はとっとと寝たにも関わらず、今日は遅い起床となった。  
寝床を離れるのが難儀な寒さだなあ、と思うのも当然のことで、気づくともう12月も18日。  
年の瀬なんですなあ。  
先日スーパーにに入りがけにご婦人二人が「良いお年を」と言い合っていたのを、  
気の早い事だと思って見ていたんですが。  
  
店の営業日が火木金土日なので、月曜日は最も気が抜ける日。  
駅前の喫茶店風パン屋で昼御飯を食べながら1すなわちゲーム作りを進める。  
  
そもそも基礎の部分は大分前から出来上がっていて、整理している段階。  
あっちをいじり、こっちをいじりと調整を続けているのですが、  
各部分とも現状の形になるにはそれ相応の理由があるものなので、  
いじれば当然他の部分に不都合も出てきます。  
直すのが簡単そうな些細な箇所も、いざ取り掛かってみると全体に関わる大仕事になる事がわかったり。  
  
ただ昔は絶対直せそうも無いと思っていた欠陥が、意外と簡単にクリア出来たりもします。  
TRPG、TCG、ボードゲーム、ミニチュアゲームという各ジャンルとも割としっかり履修してきたのが  
生かされているようにも思えます。  
  
  
ああ、そろそろ年末年始の営業予定を載せなければなあ。近々に行います。

## B2FGames Shop/年末年始の営業に関して

* 2006/12/18 11:50 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

B2FGames Shopの年末年始営業日に関してお知らせします。  
  
27（水）臨時営業　　　　　　　 　　　14時～21時  
28（木）2006年最終木昼ゲーム会 　　11時～21時  
29（金）通常営業　　　　　　　 　　　14時～21時　　　  
30（土）通常営業　　　　　　　 　　　14時～21時  
31（日）短縮営業　　　　　　　 　　　12時～17時30分  
  
1月1・2・3日はお休みをいただきます。  
  
1月4日（木）2007年第1回木昼ゲーム会　11時～21時  
  
1月5日以降は通常営業します。  
  
年末はゲーム会連日開催とする予定です。皆様お待ちしております。

## ご予約品に関するお願い

* 2006/12/19 11:10 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
無事今月のゲームズワークショップの新商品が着荷。  
年末という事もあり一抹の不安がありましたがほっと一安心。  
発売日は23日土曜日でございますのでよろしくお願い致します。  
  
そして。  
  
  
  
開店時合わせで大量発注した黒スプレー、ポロニウム混入でも疑われたか  
全く通関の気配が無いため別に少量まわしてもらいました。  
ご存じない方はなんだろうと思われるかもしれませんが、  
侮るなかれゲームズワークショップ商品中売れ筋商品No.1です。塗装の必需品ですからねえ。  
ようやくこれでミニチュアゲーム屋を名乗れると言った按配。  
  
さて、タイトルに関してですが、ご予約品がある皆様は可能でしたら  
年内にご来店いただければ幸いでございます。  
店の事情も然る事ながら、改めて皆様に今年中の感謝を申し上げたい所存でございますので、  
お暇ありましたら是非どうぞ～。  
  
さしあたり明日は休み、明後日は11時から木昼ゲーム会です。

## 休みを利用して宿題

* 2006/12/20 11:36 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

科目は英語。どの位かかるものかと思って取り掛かったものの、高々2時間位でざっと完了し一安心。  
まあ人に伝えた目的で書かれた言葉がそうそうわからん事も無いであろうと思えば。  
今後英語の宿題はますます増えそうですが、そう苦手なわけでもないのが幸いだ。  
  
さて、20日です。先日も書いた気がしますが「余裕の有る中旬」終了。  
やりきれなかった事も多々有りますが、何もしなかったかと言えば色々やった気もするので、  
まあ良しとしましょう。  
  
ここからは12月ラストスパート、もっと言えば2006年ラストスパートという事で。  
今年中に済ますべき課題を済ませて2007年を迎えるべく頑張ります明日から。  
差し当たり明日木昼で遊ぶゲームの英語ルールを読む事に致そう。  
  
木昼ゲーム会は11時からですのでお暇な方はどうぞ、って流石にこの時期は皆さん忙しいですかね～。

## ベストタイミングで頒布会ゲーム。

* 2006/12/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木昼ゲーム会。今日はブルームーン→モダンアート→チンギス・ハーン→ワルハラ→ヴェネチアの柱→フェレータ。  
着荷した頒布会ゲームを即座に遊ぶという非常に贅沢な1日と相成りました。  
  
ワルハラ、ヴェネチアの柱は特に心に響く物がありました、のでその内に紹介出来れば。  
B2F店舗にしばらく備えてますので年末お越しの際に遊んでいただくのも一興かと思います。  
  
さて、閉店間際に西山が来店し自社ゲーム関連に関してのミーティング。  
課題は山積、そして春まで私達がどう生き抜いているものか確定しない中での話し合いの為、  
自然長引き23時に差し掛かった所で終了。  
まあ、やってやりましょうという意思統一が図れたのが最大の収穫ではありました。  
  
明日はちょっと早起きして行くところ有り、これは明日のネタなので明日であります。

## 古巣で時の流れに驚く

* 2006/12/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は開店前に我が母校・桐朋高校へ訪問。  
B2Fは東京立川でやっておりますが、中高と通った母校は国立にあります。  
つまりJRの隣の駅なんですが、近いようで遠いもので、長い年月行ってませんでした。  
とこぶし山根に「一応挨拶行っておいた方が良いんじゃないのか」と指摘され、そうする事に。  
本日は終業日だったので2学期最後のチャンスでした。単語一つ取っても懐かしいなあ。  
  
  
  
相変わらず殺風景な校舎であるなあと感慨に浸る。  
9年経って行って見ると、意外な程に元のままというか、授業を受けた先生方がご健在でいらっしゃる。  
自分の担任の先生も髪こそ白くなったもののお変わりなく、なにより。  
  
そんな事より学生時代はおそらく優等生の極みのようであっただろう私吉田が  
現在のような山賊稼業を行っているのが先生方には意外だったようではあった。  
まあ自分でも驚くくらいだから当然か。  
  
しかし何にせよ、自分が大学に入って卒業して就職して退職して会社作っての9年間の歳月の内に、  
自分の昔の思い出の場所でも9年間が流れているという事は、当然のことではあるのですが、  
やはり改めて驚くものです。  
  
と、懐かしい時間は午前中までで本日も店は営業日。  
国立から立川に自転車を漕ぐ内に、過去から現代に戻ってきた心持ちがしつつ、昼食を取り仕事開始。  
  
  
ええ、金曜日は「ミニチュアゲームの日」にしよう！という話が前々から出ておりまして、今日は第一回。  
B2Fはミニチュアゲームを大きく扱っていますが、いつ遊ぶかという事が懸案でした。  
土日はノンジャンルというか、何でも有りの傾向がありまして、  
木曜日はボードゲームという事なので、ここは金曜日であろうと。  
本日は佐藤さんとロード・オブ・ザ・リングの250ポイント戦を行いました。  
  
  
  
佐藤さんが使っていた「ドル・グルドゥアの城代」。強健なんですがカラータイマー付きというか、  
ゲームが進むと段々機能停止に近づいていってしまうというヒーローミニチュアでございます。  
  
<http://jp.games-workshop.com/>  
上記のゲームズワークショップのサイトでゲーム上のデータもPDF配信が始まったので、  
これを機会に色々遊んで行きたいものです。  
  
さて、明日はゲームズワークショップ商品発売日の日でございます。  
土曜日でもありますし、皆様お待ちしております！

## …五分五分。

* 2006/12/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は成り行きで昼食をご馳走になってしまった。  
ご馳走様でした、大変おいしゅうございました。  
改めて実感した事ですが、昼御飯をゆっくりいただいてから仕事に入れるというのは、  
誰の指図も受けない気ままな暮らしの特権ではありますねえ。  
  
さて、本日は土曜とあってご来店も結構ございました。  
大混雑という事は無かったものの、お買い物やゲームで楽しんでいただけた御様子。  
やはりクラウトの勢いが健在。  
ボードゲーム系だとクラウス・トイバーの名作「さまよえるオランダ人」と  
ライナー・クニツィアの「キング・アーサー」が遊ばれていました。  
どちらも自分も参加。オランダ人は久しぶりなので、良い具合に内容を忘れていて楽しめた格好。  
キング・アーサーは未プレイだったアドバンスルールを試してみた。  
ルールを読んだ印象通り、後々万里の長城に反映されているルールに思われました。  
  
  
さて、残すところ1週間と言った模様。タイトルは今月の勝負に関してですが、  
五分五分と言っていられる状況に収まっている事にまずは感謝致したい所です。  
  
明日はクリスマスイブ、という事ですが当方全くそういった構えをしておりません。  
まあプレゼントをもらう年齢の方があまりいらっしゃらないという所はありますが。  
いずれ師走の日曜日、という事でよろしければ皆様お立ち寄り下さいませ～。

## 商売とはそういうものか

* 2006/12/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

仕事を終えて夕飯を買おうとスーパーに寄りました。  
地元スーパーが閉まる23時までに帰り着かない日が少し続いていたのですが、  
明日は年内最後の休日ですので少々早めに。  
  
おそらくクリスマス一色なんだろうなあと思いつつ、  
自分が店で全くクリスマスの装いをしなかった事を考えつつ行ってみると、  
  
…既に正月一色。  
  
なるほど～、24日の22時にはもうそうなんですね。  
自分もクリスマスの装いをしなかった事でなく正月の装いをしない事について考えを致そうと思いました。  
  
さて、自分も何かクリスマスプレゼントでももらえぬものかなあどこかから、  
と考えたりもするのですが、何が欲しいのかとよくよく考えると、  
サンタさんが持ってきそうなものには欲しいものが無いようです。  
  
もらうんじゃなくて自前で勝ち取りたいものばっかりですねえ、欲しいものは。  
  
明日はお休みいただきまして、今年の営業日は残すところ残り6日。  
31日は12時から17時半までなので、実質5日半でしょうか。  
皆様よろしければお立ち寄り下さいませ～。

## わかりにくいルールの文をどうするか？

* 2006/12/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今年最後の休日という事で、自作ゲームの作業。  
山根とマンツーマンでルール細部を最終的にどうするかという確認をいくつか。  
  
作っているゲームはミニチュアゲーム系のバトルものなので、  
伝統的なRPGのようにいわゆる魔法ルールが存在します。  
このルールが問題で、自分としては「面白い」と思うのですが、  
ことによると「わかりにくい」という評価を受けるのではないかと。  
特に概念として難しいわけではないけれど、文章にすると殊更煩雑に取られかねない。  
  
ここまでも一旦作ったルールを割合大胆に簡略化してきているのですが、  
このルールに関しては少々簡単ではありません。一見難しいだけのルールにする理由があるのです。  
  
まあいくら自信があっても遊ばれないルールじゃ仕方なかろうと、  
大幅に簡略化した別のルールを持っていったのですが、これが山根に大層不評。  
曰く「難しくはないけれども面白くも無い」。  
  
自分としても全く同感ではあるので、そこから侃々諤々の話し合い。  
結果マーカーの表示を工夫する事で多少見通しを良くし、現行ルールのままで決める事に。  
  
色々な考え方がある話ですが、まあ自分達の思う面白さを譲りすぎる必要は無いよなあ、  
というのが今日の結論となったのでした。  
  
さて明日からの六連戦、皆様お待ちしております。  
ご来店の際に私が難しい顔をしていたら、多分自分のゲームの事を考えてます。

## あーめー。

* 2006/12/26 11:04 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
そうなのよねー、今日明日大雨なのよねー。  
ちくしょお、ラストスパートするっちゅってるのに自然が立ちはだかって来ましたよ。  
仕方ないので自転車を諦めて多摩都市モノレールで自宅玉川上水から立川へ。  
  
  
  
会社2ヶ月やってきた中では初乗車。往復500円、痛いわ～。売上にして1500円の損失だ。  
  
まあ今日は1日仕事も少なかろうと思っていましたが、モノが次々と着荷。  
今年最後の入荷ですね。運送屋さんもご苦労様です。  
  
  
  
左はご予約多数のウォーハンマーFRP日本語版。自分も興味大。  
そして、右のご神体は…。  
  
  
来たよ、来ましたよ、アンダーコートスプレー（黒）！通称黒サフ様が！！  
180本！！！  
  
…遅いよー！！10月の25日のプレオープンに間に合うかどうかと思ってましたが、  
GWNo.1売れ筋商品が、2ヶ月の時を経てようやく姿を現しましたわ。  
ただ2ヶ月前は余裕で置ききれるつもりだったんですが、今となっては…。  
  
  
置き場所無いなあ…。

## はーれー。

* 2006/12/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
朝起きたら空は快晴。天気予報では今日も雨と言っていたが、助かったー！  
  
  
  
自転車を快調に飛ばし立川へ。  
この12月も26～30辺りの、ロスタイムのような何ともいえない余りの時間は、  
何か気分がいいもんですねえ。  
  
ここの所ウォーハンマー40Kの新規購入が続いている。  
新しく始めた人がいると元々遊んでいる人にとっても遊ぶいいきっかけになるので、  
素晴らしいことです。自分もそろそろ遊びたいが、何を作ろうかしら～。  
今月の「B2F実験2」の結果次第でやるかどうかは決めましょう。  
  
あと4日！明日は11時から今年ラストの木昼ゲーム会でーす。

## 実験2、成功。

* 2006/12/28 11:48 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで本日は2006年最後の木昼ゲーム会でございました～。  
午前11時から午後10時までゲームし続け合間にレジ打つ不良店員モード発動。  
ご来店の皆様申し訳ありません。そして遊んでいただいた皆様ありがとうございました。  
お持ちいただいた初めてのゲームを遊ぶ機会もあり、良い1日でした。  
  
そして問題のB2F実験2に関してなのですが。  
  
11月の課題は「60万円の売り上げ」でございました。  
B2Fの仕入れる商品の平均原価を計算すると、どう考えても原価率は66～67％平均という事になります。  
と言うことは売り上げの約3分の1が粗利、つまり利益となる為、  
理論上60万円の売り上げから20万円の利益が生じます。  
20万円あれば、家賃、光熱費、備品費、通信費等を含めた販売管理費11万円、  
そして私吉田の最低限の生活費が捻出できます。  
  
以上の理由により「B2Fの店週5営業で60万円売る事は可能か？」、  
これが実験1であり、ご存知のとおり結果は成功でした。  
  
では実験2は。「実際に20万円の粗利を出せるのか？」でした。  
実験する上で格好であったのは、大型商品エルダーの新発売月であった11月と比較して、  
今月ゲームズワークショップ系の新商品は谷間の月に当たっていたことです。  
これはつまり60万円売るという前提が崩れていることを意味します。  
  
しかしこの事実が即座に詰みを意味するわけではありません。  
店舗運営において、新発売商品に波があるのは当然の事です。  
こういった際の典型的な方策は、「仕入金額を減らす事」です。  
今月は60万円確実に売上げる自信はとてもありませんでした。  
しかし、「売上－仕入＝粗利」である以上、仕入額が売上より20万円下回りさえすれば、  
売上60万円が達成出来なくとも粗利は20万円に到達しえると。簡単な理屈です。  
まあ実行はそう簡単ではないのですが（笑）。  
  
今月の仕入計算はほぼ終了しています。現時点で336020円。  
黒サフ180本は本来店舗開店時の予算に含められていたため、こちらには含んでいません。  
仕入目標は標準値の40万円に対し30万円に設定していましたが、まあ許容範囲内と言えます。  
今後若干増える予定ですが、35万円を超えることはまず有りません。  
そして28日終了時点での売上げ合計。559518円。  
…実験成功！  
  
皆様ありがとうございます。何とか赤点を取らずにすんだので、  
来月は追試無しで実験3に挑戦できます。これが何より嬉しい事です。  
  
さて、明日はミニチュアゲームの日、と言うことで、ウォーハンマー40kを中心に遊ばれる予定です。  
よろしければ皆様お待ちしております～。

## フロー

* 2006/12/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
  
  
予告どおり金曜ミニチュアゲームの日。今日はウォーハンマー40kを中心に。  
写真は佐藤さんのデーモンハンター（銀赤）対私吉田サウザンドサンズ（青黄）1500ポイント戦。  
お互い40kで一二を争う少数精鋭アーミーなので、  
傍から見ればいい所1000ポイントの規模に見えなさそうな対戦だったが、  
1500なら編成ポイントを十分に使え、窮屈さが無いのが良い。  
とは言え1500でやる時に付けようと思っていた物を付け忘れ、  
さらに写真中央・下のドレッドノートvsデファイラー1on1勝負に（殴り）負け、  
一敗地にまみれる事に。  
  
しかし久しぶりの40k、やはり面白いものです。  
店が今月の目標行った後なのでリラックスして楽しめ、何より。  
夕方以降はどんどん人が集まってきて、ダークエルダーやタウやティラニッドも盤上で動いてました。  
これからはこういった形でのご利用もどんどん推し進めて行きたいものです。  
プレイヤーの方々、可能な限りご相談対応させていただきますのでよろしくお願いします。  
  
  
さてタイトルなんですが、昨日店の営業の話で「粗利」という言葉を使ってましたがあれは誤用だよ、  
という沢田君からの指摘。当月の「売上金額-仕入金額」は粗利では無くフロー、  
あくまで資金繰りの話であると。  
  
言われて思い出したんですが、帳簿上仕入として費用に計上されるのは確かに売れた商品の仕入金額のみ。  
つまり売れる前の商品を仕入れたのはあくまでお金という資産を商品という資産に変えただけであって、  
資産が減ってるわけじゃないんだよというお話、だったと思います。  
  
なので自分が出そうとしていたのは20万円のフローであって20万円の粗利を稼ぐには  
やっぱり約60万円の売上が必要だよ、と。  
  
まあ実質上昨日自分が書いた計算の方が小型店舗の営業上は実用的なので、  
これからもやる事は変わらないんですが。  
そして誤用と知りつつも粗利という言葉、便利なのでこれからも使ってしまいそうではあります。  
  
あ、あとおかげさまで本日売上も60万円に到達しましたのでどちらにしてもセーフ、という事でした～。  
  
  
(管理者注：デザインの都合上、写真の並びを変更しました。これに伴い、本文も一部変更しています。 2006/12/31)

## 極楽営業日

* 2006/12/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日からそうだが、目標行った後なので非常に気楽に店を開ける。  
沢田、山根ととこぶし面子も顔を出し。  
  
年末土曜とあっていい感じで人も集まってきたのでゲーム会開始。軽くクラウトから入って、  
Forum Romanum、ヴェネチアの柱、頭脳絶好調、Last Chance、とボードゲームの良い所をゆったりと遊ぶ。  
そうしている間にも結構お客様はいらしてお買い物もあり。クラウトが最近本気で売れている。  
やった人は皆その面白さをわかっていただけているようです。12月はこいつのお陰で助かったなあ。  
  
年末という事でご挨拶がてらいらしていただいた方々、有明帰りでいらした大阪からの方々、  
最早完全に常連の方々、皆様本当に有難うございました。  
ここ数日間は本当に、最高の時間が過ごせてます。  
来年以降もこんな調子で行きたいもんです。  
  
さて明日は大晦日、B2Fは12時から5時半までの短縮営業です。  
多分私は大掃除とか書類整理とかしてますが、年始に遊びたいゲームがある方、  
今年中に私に言い残しがある方、皆様よろしければお待ちしておりま～す。

## 締め。

* 2006/12/31 05:25 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけでそろそろ2006年の営業も終了でございます。  
私の後方では金子立会人と佐藤さんのロードオブザリング戦い納めが行われていますが…（笑）。  
  
皆様本年中は大変お世話になりました。来年もB2Fは少しずつ力を付けて行きたいと思います。  
よろしくお願い致します。  
  
来年は1月4日からの営業となります。  
4日は早速木昼ゲーム会でございますので11時からやっております。  
  
よし、後楽園行くぞ！