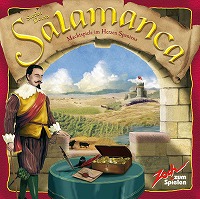
**「サラマンカ」は約束された及第点。**

* 2007/02/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

少し遅くなったものの本日の木昼ゲーム会で先週来ていたメビウス頒布会ゲームを消化。  
あとアルハンブラは今回のダイスゲームと比較する意味で通常版の方を遊んでみましたが…、  
ダイスの方が自分は好きかも？  
  
さて、今回の目玉であろうと目されたステファン＝ドラの新作「サラマンカ」を遊んでみました。  
  
  
  
ルールを読んだ限りではテーマに関しては薄く、サラマンカって一体なんですかと思ったんですが、  
どうやらスペインの都市の名前の模様。  
ゲームはマス目状の土地を開拓した後良き所で建てた建物を売却し、お金を稼ぐというもの。  
自分の建物に同種の土地を上手く配置して価格を伸ばす。  
しかし土地には別方向から他プレイヤーの建造物が相乗りする事も出来ます。  
毎ターンアクションカードを使用して手番解決順を決めます。  
先を取るも後を取るも良しで結構悩ませる。ちょっとエルグランデだ。  
使い終わった手札は左隣のプレイヤーに回す。ちょっとヴェネチアの柱だ。  
そして地形の置き合いはちょっとチグリス＆ユーフラテスだ。  
  
手番の遅いアクションカードには他のプレイヤーの建造物の価値を無くす廃墟、  
畑をあらすイナゴ、地形一帯の価値を半減させるネズミ、池やブドウ畑の価値を無くす毒薬等があり、  
豊かになった人の土地の定期収入をストップさせあったり、  
はたまた自分の管理人コマを人の土地に差し向けておこぼれにあずかったり、  
他の人に邪魔されないうちに建物売り払って飛び回ったりしてわずかな差を積み重ねていく、  
という丁寧に作られた一作。  
新しい！という点はないですが、この精密さこそステファンドラ味ということでしょう。  
  
ゲームの内容は本格ですが時間は1時間で収まる、  
という最近の一方のトレンドの一翼を担っている作品でございました。  
今回は3人だったですが、人数増やしたらもっと狭くて慌しい事になりそうで、  
是非近々やってみたいですねえ。  
という事で、私が勧めなくても皆様納得かと思われる「間違いない」及第点ゲームでした。  
  
ただ1つだけ、災害と地形のつなげ方のルールはちょっとだけ細かく誤解を起こしやすいので、  
プレイ前に良くご確認下さいませ～。  
私どもは初回何個か間違えてしまい、即座にもう1回やりました。

**ミニチュアゲームの日のはずが**

* 2007/02/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

行われたのはクラウトでしたという1日。  
手軽さでいうとクラウトに軍配が上がるなあと思った次第。  
ミニチュアゲームはやはり着々とした準備の後の行うものであるなあと感じはします。  
次は4日のジャグラーズパーティさんコンベンションでしょうかねえ。  
  
今月は立川クラウト同好会定期戦と称して、  
行われたクラウトの対戦結果を店内ホワイトボードに書き残して見ることに。  
場所を取って大会開催、というのも考えるのですが、  
店もあるしちょっと手軽ではないのでまずは出来るところから。  
勝ち星が1番多かった人には何か賞を…考えておきます。  
私が1番だったら自分で自分にご褒美あげます。  
  
さて明日は土曜日、クラウトにミニチュアゲームにボードゲーム、何でもありでございます。  
クラウトは再入荷もしております。  
ボードゲームは卓立ち確定してますので、皆さん安心して遊びにおいでませ～。

**アメリカは　幸せの王子で　出来ている**

* 2007/02/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日いらした皆様、混み合いましてご迷惑おかけしましたー。  
  
ボードゲーム・クラウト・ミニチュアゲーム全稼動の日でございました。  
空気が薄くなるくらいの状況の中、面白いゲームが色々と遊ばれ充実の1日。  
  
そんな中自社ゲームのテストプレイも行われたのですが、  
手直ししたルールが全然ダメじゃったー、という事で急遽会議が催され、  
問題だった部分が洗われました。再テストの結果、というか8割がた  
ルールを従来に戻し再調整した結果まあ良かろうという事に。  
しかしながらある種ゲームの核になる部分のブラッシュアップに専念し、  
気が付くと終電終了、図らずも夜通しのとこぶしゲーム会議が開催される事と相成りました。  
  
Blogの題はここまでの会議の成果です！我々は今成功を確信しています！  
B2Fのデビュー作、ご期待あれ～。

**裏ゲーム会、こっそり開催中。**

* 2007/02/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先日の会議の結果決定しかけていた自社製品の仕様変更が必要になり西山に連絡。  
まあコストは下がりそうだから良いのではないかという話だったが、  
先日「じゃあそっちの選択肢は無しでいいんですね？」「そうっすね」  
という念押しを受けていたにも関わらずやっぱりそっち有りで、ということなので  
かなり気は引けました（笑）。  
聞いてみると印刷屋の方からも同様の念押しは受けていた様子。  
まあ作る前で良かったという所か。  
  
さて本日はジャグラーズーパーティ裏の営業だった為、  
暇を覚悟ながらも「こういう時にこっちに来る人もいるんだよなあ」とぼんやり考えていたら案の定。  
どちらかというと早起き出来なかったという理由で、昼過ぎ開始のB2Fに集まった方々でゲーム会開始。  
ドメモ、ディー・ボメ、サラマンカ、クラウト、スペースディーラーと新旧織り交ぜて  
遊びつくした1日でした。  
ドメモ、一応中古を売ってるんですが激烈プレミア価格13000円という値段の為、  
当分はB2Fで遊んでいただくのが良かろうと考えております。  
  
閉店頃に「来週の月曜日祝日ですけど休みなんですか、出来れば遊びにきたいんですけど」  
という声があった為、ちょっと考え来週は営業日をちょっと変えます、ご注意下さいませ。  
くわしくはトップの「2月営業日変更のお知らせ」をご覧下さい。

**予定が遅れていた実験3**

* 2007/02/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

どうにも滞っていたアメリカからの商品が明日には成田に着くとの事。やっとですわー。  
問屋と繋げて取引開始、輸送業者と繋いで、とするのにえらく手間取ってしまいました。  
  
と言ってもまーだ問題は残っていまして。税関様ですよ税関様。  
輸送業者の担当者の方の助言を受け、1つ1つの入荷品の写真つきカタログを作る、  
というなかなか面倒な作業が出て来まして、今日は半日それで潰れました。  
やっとさっき送りまして、後は来るのを待つのみ。  
税関で止められれば止められるほど追加の手数料も嵩む模様なので、  
何とか安産ででてきて欲しいなあ。  
そして送料気になるなあ送料。どんだけかかるんだろか。  
  
これが来たら商品ラインナップもようやっと形になってくるので、  
通販試運転開始といく予定でございますー。  
さあ来い輸入品！

**ギャラ支払いフェイズ突入。**

* 2007/02/06 11:11 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

静かな火曜日、ちょっと早起きして店へ行き開店前に自作ゲーム作業。  
少しずつでもやらねば後で酷い事になりそうだ。  
  
早く来てほしいなあと思っていたメール来たる。良かった意外と早かった。  
輸入便もそうですが、12月に種まき1月に滞ったものが2月には何とかなってきている模様。  
  
というわけで今度はドイツに送金じゃーい。ところでチェコからの荷物はいつ来るんじゃーい。

**休日にして休日にあらず**

* 2007/02/07 11:56 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

やけに忙しい休日。  
まずは輸入便が税関の審査に入った知らせ。  
税関というのは一個一個の商品の原産国まで調べるらしいですよ。  
こちらの商品はどこ産ですかと聞かれて「アメリカです（多分）」ととりあえず即答。  
…手近な箱を見回しても大体「Printed in America」とか書いてあるので。多分合ってます。  
  
昼前に店に行き、問屋からのFAXを確認して銀行に代金振込み。  
衝撃的にも3日で品切れしたクラウトブースターやら、  
長く品切れし予約もいただいていたクラウトスターターの入荷手はずが整った。  
何より何より。  
  
さて午後には↓へ。  
  
  
  
「会社役員の確定申告のポイント」説明会。ちょっと前に案内が送られてきていた。  
法人会には未だ入っていなかったものの、「入っておいた方が何かと良い」  
という声がぱらぱら聞かれており、またB2Fの規模なら年会費10800円というか月額900円、  
場所も立川北口側だしそれならこの機会に入っておきましょうと。  
  
…前にも1度話を聞いた税務署の人の講義を聞く事1時間半。いや～久しぶりですよこんなに眠かったのは。  
聞かなければと思いつつも意識が途切れる途切れまくる。学生時代以来ですねえこの感覚。  
  
何とか聞き終わり入会の意を伝え、要綱もらって帰る。  
そこに「荷物無事通関」の報。ばんざーい。  
明日B2F着荷です。皆様長らくお待たせいたしました～。  
さて、今度はこれを売らにゃいかんので、頑張って働きましょーう。  
  
明日は木昼ゲーム会なしの通常営業でございます、皆様お待ちしております。

**待ち人来たる**

* 2007/02/08 11:44 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

人じゃない、荷物だ！  
来たぁぁぁぁぁぁーーーーーーーー。  
ようやく来ました荷物fromアメリカ僕らの夢を乗せて。いや載せて。  
  
  
  
うん、棚に入らない！…などと言ってるわけにも行かず格闘開始。  
棚模様替えまでする勢いでスペースを増やしたもののやっぱり元に戻したり悪戦苦闘の末。  
  
  
  
表の棚は新品でギッチリ、レジ裏の棚は中古でギッチリ。もームリ！  
しかし自分が好きなゲームや遊びたいゲームをがっつり頼んだかい有り、  
見ているとなにかニヤニヤ出来る棚が出来た。皆さん見にいらして下さいなー。  
ご予約ある方もお待ちしておりますー。

**どたばたと会議召集。明日からは3連戦**

* 2007/02/09 11:56 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ようやっと輸入便が来て、それにまつわる事も色々と手を付けたい。  
  
しかし一方で自社製品、という話で、久しぶりに今からSkype会議召集予定。  
というのもここから10日程で何となく締め切りが来るからで、  
とっととやっつけてしまいたい事がたんと有るんでございます。  
それもとりわけ今晩中に！  
  
というわけで私今日寝るまではそちらに専念させていただきとうございます。  
  
明日からの連休は土・日・月と店やっとります。  
商品ラインナップも充実して見所増のB2Fへ是非どうぞ！  
お待ちしております～。

**華麗なる新リーグ構想**

* 2007/02/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜日とありまして店は盛況。  
開店直後から集い、新入荷のゲームをお求めいただいたり、また談じたり、そして興じたりといった1日。  
遊ばれたのはドライブ・リフトオフ・豆じゃないよ・ホリデイＡＧ・クラウト、そしてブルームーン。  
  
ブルームーン↓。Mimix対Terrahで対戦中。  
  
  
  
ライナー・クニツィア的対戦型TCG解釈、というゲームでしょうか。  
2人用カードゲームで自分デッキ持ちですが、販売形態は全て構築済み。  
種族ごとのデッキが30枚セットされて売っており、上手い事バランスが取られています。  
基本セットにはVulcaとHoaxの2デッキ＋ボードとドラゴンフィギュア3体。  
  
TCGの楽しみの部分であるデッキ構築の要素はしっかりと残されていて、  
一定条件の中で他種族カードを混ぜたりも出来るのです。  
  
ゲームの内容は一見対戦TCGのようでありながら、  
実は競りの要素がふんだんに盛り込まれていて秀逸。  
ようやく入荷できたので是非皆様に遊んでいただきたいなとご紹介。僕も1デッキ買いました。  
  
  
さてタイトルについて。  
一部の方の熱烈なご要望によりB2FでもちょろちょろとWarmachineを入荷したんですが、  
  
  
  
このゲームなかなかの魅力がある一方、遊ぶ上で熟練者と初心者の溝があまりにも深く、  
英語ルールを丹念に読み込み万全に備えなければ遊ぶ事まかりならぬという過酷な側面が有ります。  
そういう努力をせずに適当な心で遊んでいると怖い人が来てお仕置きされます。  
これから新しく始めようという方に高～い敷居がある。ミニチュアは結構かっこいいんですけどねえ。  
  
…そこで一計を案じまして。  
B2F近辺で新しくWarmachine及びミニチュアゲームを始める人、  
もう愛しいmyアーミーをボコボコにされるの飽きたなあという気持ちの人間で寄り集まり  
「2部リーグ」を名乗る！という。  
  
何を言ってるのかというと、普段から厳密かつ求道的にゲームされてる方や  
ルールに熟達してらっしゃる方、ミニチュアゲームはゲームである以上勝負論は  
もちろん重要だとお考えの方々を「一部リーグ」と位置づけさせていただき、  
こちら2部リーグとしてはどちらかと言えば温泉卓球のようなゲームを楽しもうという。  
無論温泉卓球とはいえ多少の勝負はあるかもしれませんが、  
基本スマッシュみたいの禁止という事でいきたいな～と。  
  
というわけでここらの事をWarmachine一部の方々にご相談し、ルールとか優しく教えていただいたり、  
二部の人とはいたわりの心を持って対戦していただいたりしていいですかという話を  
したところ「よかろう」とありがたいお返事いただけたのでその方向で。  
  
Warmachine等アメリカ輸入品、15日を目処に次回発注しますので、  
「そういう事ならWarmachineもいいかなあ」という方はご一報下さいませー。  
ボードゲーム関係に関してもお尋ね下さい。

**ゲーム会2日目。**

* 2007/02/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日もゲームな1日。エミーラやサーカスフロカティなんかが遊ばれましたが、  
お持ちいただいた伝統ゲーム「投扇興」が特に印象的。是非やってみたいと思っていたのでウキウキで開始。  
  
「枕」という名の台に載った「蝶」という名の的を「扇」を当てて落とす。扇を投げて興じるのですね。  
全員初プレイの為まずは順繰りに投げてみる。投げてみる。  
  
…当たる気配、無し！これには全員顔を見合わせうふふふふ、と薄笑い。  
今日中に得点出るんですかね～と話し合いながらさらに投げる。すると、  
  
  
  
関屋。枕に扇がもたれかかっている、多分一番難易度の低い1点の役が！  
盛り上がる一同。しかし未だ蝶に当たらず（笑）。  
  
しかしこれで一同テンションが上がり、ようやく蝶に命中！  
  
  
  
花散里。当てて落としただけ、1点！こんだけ苦労して当てたのに？  
一同得点表の無茶な高得点役を見ながらまたうふふと笑いまた投げる。  
何とか一同点がぱらぱらと入るようになったところで試合開始。5投勝負ということに。  
目標は全員0点回避！一種の協力ゲームですねとか言いながら。  
  
  
  
投扇興をお持ちの方が出された末摘花3点、ここまでで最高の役が叩き出され、  
これは勝負ありだーと皆思ったところで私5投目。  
  
  
  
夕顔！5てんだ5てん。なんと勝たせていただきました。  
いやあ蝶に当たった時非常に嬉しいものです。いいなあ、自分も欲しくなってしまいましたわ。  
  
ところで後で調べた所、正座してお尻浮かせちゃいけないんですね？  
全員割と興奮して浮かせまくってた気がします（笑）！次回は正式な作法でトライしたいなあ。

**うおー、今日の仕事おわりー**

* 2007/02/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

臨時営業となった本日も無事終了ー。うわもう0時55分だ。  
ブルームーンやらミニチュアゲーム2部リーグ構想やらが反響を見せている感じで。  
あと地下サブに来ていただいていた方がまたお一人B2Fに辿り着かれた！感激です。  
どうも「ゲームズワークショップ　吉田　開店」で検索した結果ヒットしたとのこと（笑）。  
いやあ意外と行方知れずな感じなんですかねえ私は。でも見つけていただけて良かった！  
  
ところで手のつけられるところから入荷物の和訳を付けていきたいと思っておるのですが、  
いやー順番待ちの仕事が大変（笑）。  
最近は西山ともども死亡遊戯中です。明日、明後日と店お休みなのでガシガシ片付けたい。  
  
今ひとつ片付けたのはデザイナーのカサソラメルクレさんへのメールでございます。  
この件について、どうもいつ公式発表すべきかということなんですが…、  
カサソラさんにギャラ払い終えたら色々とサイトに書きたいと思っております。  
店頭ではもうべらべら喋ってますが。  
まあつまりゲームマーケットに出す自社製品のことでございますー。  
  
よし、帰宅するぞ！夕飯くわせろー。

**火曜日ですがお休み、**

* 2007/02/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

11月以降かなり規則正しくやってきたので違和感ありますが、  
祝日月曜営業で今日は私の振り替え休日でございましたー。  
  
しかしながら休みとは程遠い内容というか、自作ゲームと休憩のみという感じでございます。  
なんか学生時代の卒論とか思い出しますねえ。  
しかしそれで目処が立っているのかというとまだゴールは遠いので、今日も朝まで頑張ります。  
せっかく作るんだから面白いゲームになったらいいなあ。その前に完成したらいいなあ。  
  
明日はかなり約1ヶ月ぶりに都心に出る予定です！仕事の用事ですけどー（笑）！  
徹夜から直接立ち上がり電車で寝ながら行くとしましょお。

**素敵な休日。**

* 2007/02/14 11:55 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通りの徹夜から明けて朝、一路秋葉原に。久しぶりに電車乗りました。  
印刷の昇文堂さんへ行き4月発売自社製品2つについての詰め。  
仕様変更の話やデータ入稿の話、支払いの話など。  
まず概ね滞りなく終了、滞れないのはここからだ。  
まあ僕以上に西山社員が修羅場なんですが、何とかサポート体制を取っていきたいものです。  
  
昼には終わって帰りがけには古巣イエサブ新宿GSへ。色々積もる話などしたり、  
また自社製品よろしくお願いしますと挨拶したり。  
  
なんだかんだで帰ってきたのは夕方、ここから23時まで寝て今起き出しこっからまた自作ゲーム作業を。  
う～んめちゃくちゃな休日だったなあ（笑）。  
  
明日は2週ぶりの木昼ゲーム会でございますー。あれやこれに手を付けたいなあ。

**Xactika (エグザクティカ, ザクディカ)**

* 2006/07/10 11:45 午後
* 投稿者: [Admin](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=2)

［ノートランプマストフォローの宣言ジャスト狙い系トリックテイキング。特徴はカードに記載されたスートが複数（12スート存在し、うち４スートが記載）。カード出すときに、そのカードに書かれた四つのスートのうちひとつだけ指定。ルールは以上です。］  
  
結論だけ先に書くと面白かったんですけど、どう面白かったかという話になると説明がしづらくて。一つ言えるのはとにかく解りやすいゲームだということですかね。そもそもトリックテイキングは歴史の古さとかルール自体の構造とか複数の理由により御作法化しがちであり、かつプレー人口の多さとかドイツ人がアレだとかそういう理由により変態化しがちでもあって、結論としてどうなるかというと楽しみ方が込み入りがち。きちんとこうなってああなってそれがどうなるからつまりはそうなるからなるほどこれは確かに最高に素晴らしい、って遠くに行き過ぎです帰ってきてください。無論そこでお前らがこっちまで来いという論を立てる事も可能ではあるんですが、ことトリックテイキングに関して言えばそこまで行くの面倒だし入り口付近で遊んでいたいなあというのが個人的な事情でもあります（別にどのジャンルだって入り口に愉快なアトラクションが置いてあるのがきーわーめーてー大事だってことに変わりはないんですけど）。  
  
さて何が解りやすいかというと、必ずしもルールが解りやすいというわけではなく、いやルールだってトリックテイキング知ってれば全然解りやすい部類だとは思いますがそれでもホイストもブリッジもブラックレディもルールなら十分解りやすいんで、ここで言いたいのは遊びどころ、というか悶えどころ。「このトリックは取れるけど取っていいんだろうか取ったけどこれでよかったのか」「トリックを取ったのでリードなんだけど次のトリックは取りに行くべきだろうか、あるいはここは降りて他人のリードを掬うべきだろうか」「そろそろトリック取れないと展開的に不味いけど取れるのかなあ」「ここでトリック取らされるのは早すぎるんじゃねえのか」「最終トリックは一応負けられそうな（あるいは勝てそうな）カードを残せたけど実際どうなるかは祈るしか無いし」と、まあ宣言ジャストものであればそうあるべきである、というような要素はきちんと一通り【誰にでも解る形で】用意されています。  
  
用意されているだけでなく、あるべき形で用意されている、というところが大事で。つまり、コントロールできそうな部分と祈るしかない部分の配合が正しく行われており、トリックごとの状況の変化が急すぎず緩すぎず、とりわけ、早い段階における突然死ないし勝ち確定がほぼ無いので全員が最終トリック近くまで不安ないし期待を持ちつづけることができます。  
  
ルールとして効いているのは、まず複数スート選択制であることを生かした数値の配分。あるスートは低めの数値に寄っていて別のスートは高めの数値に寄っているので、同じカードでも、勝ちに行きたい使い方と負けに行きたい使い方のどっちにするか悩む事ができます。無論マストフォローの縛りによってカードは変なところで徴発されますし、ノートランプなんで微妙な数値のカードでも結構勝てたり（勝ててしまったり）して、コントロール可能／不能感の演出がされているあたりは如何にも正統的なトリックテイキングちゅうか。当然このあたりのルールが生きているのはジャスト宣言物を選択しているからということでもあります。そして何より大きいのは、同値カード後出し優位の法則。このゲームは同値カードが割と大量にあるんで、トリック数のコントロールのために、リードを取ったけど一旦抜けて後で他人のリードを掬いに行こう、という選択がかなり効きます。逆にこのルールにより、別にそれほど強いわけでもないカードなのに手番の関係でうっかり拾ってしまったり、というナイスな事態も発生するでしょう。  
  
総じて（複数スート選択制というゲームの根幹を除いては）奇を衒うようなルールは排除されており、その上でトリックテイキング標準ルールオプション選択チェックシートの中から全ての分岐で正しい選択肢にマルをつけているなー、という印象を受けました。トリックテイキング特有の技量がどうこうという点に囚われず誰でも楽しく気軽に悶えましょう、という視点で堅く作られたウェルメイドな傑作だと思います。  
  
Xactika  
designer unknown  
(SET Enterprises, 2002)  
★★★☆

**ふっふっふ、また日付変わるまで店に居てしまった**

* 2007/02/15 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ど～もいけませんなあ、仕事が色々あって。しかしただ今アメリカ仕入第2弾完了しましたー。  
前回よりかは控えめな量ですが、結構楽しみな感じです。2部リーグの予約品もしっかりと発注完了。  
  
さて今日は木昼だったのですが、最大の発見はやはりXacticaですかねえ。  
旅行中の沢田特派員に勧められていたのですが、…滅茶苦茶面白いじゃねえか！  
しっかりと追加発注しておきました。  
  
今日は忙しいんであれですが（笑）、その内自分でも紹介書きたいなあ。  
あとこのゲームの読み方なんですが、「Exact」という単語をもじったタイトルなので  
「エグザクティカ」が正しいんだと思います。  
中々「Exact」にならないのよー。

**今日も今日とてお店から**

* 2007/02/16 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ちくしょー、来週はちょっと休みたいぜーい。Xactikaの訳が終わってから帰ろう…。  
  
輸入した商品が良く売れているのですが、それは良いのですがちと問題が浮上。  
送料が判明したんですが、思ったよりかかっていたなあ…。さ～ていかがいたそうか。  
実際の仕入代金支払いがまだなので最終的な仕入値は不明ですが、  
これは値段直す事になってしまうのかなあ。  
来週当たりに考えてるので、ご入用なものは今の値段の内、この週末中にでも買っちゃって下さい。  
  
そして源泉徴収に関しても問題が…。  
提出しようとした書類にデザイナー当事者のサインが必要と言われる。  
…ド・イ・ツ・だ・よ？  
うおおお色々めんどくさーい事にー。  
  
でも負けないさ！根拠はないですけども。明日は土曜日、皆様お待ちしてますよー。

**チェコのボードゲームはいかがでしょうか。**

* 2007/02/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

郵便局の人が自宅に来て起こされる。関税5900円付きの荷。  
来た！チェコからの荷物がやっと参りました～。  
  
Graenaland（グリーンランド）とLegie（レジー）。  
  
  
チェコのアルターというメーカーのゲームです。  
先のエッセンで結構な評判を受けたメーカーだそうでございまして。  
バネスト中野さんに入荷予定を伺った所当面無いとの事でしたので、  
ここは一丁実験がてらやってみるかという事で、卸という形態でまとめて発注してみました。  
このBlogを熱心にご覧の方は、去年の末頃に私が郵便局のおばちゃんに  
「チェコに送金してくれ」と言って困らせていたのをご記憶かと思います。  
送金は済んだのですが荷が全く来ないので、  
先日「まだ荷物こないんでしょうか」とチェコにメールしたら、  
「すいません忘れてたので今送りました」という恐ろしいメールをいただきひっくり返り、  
しかしそのメールが来てから数日で荷物は来たのでした。  
  
ルールの和訳自体は既に完了しているのですが、  
メビウスさんやバネストさんの日頃の頭が下がる素晴らしいお仕事の手前、  
自分達が卸すゲーム位レイアウトを施した和訳ルールを付けるべきではないでしょうかという  
意見が身内からありましたので、早速そちらの作業に入って行きたいと思っております。  
後レジーはちょっと今日遊んだのですが、グリーンランドがまだなのでまずは是非遊びたいなあと。  
  
そんなグリーンランドとレジーですが、あまりに着荷が遅れた為、  
一応本日店舗販売開始してみました。  
  
グリーンランドはプレイ人数3～5人、90分～120分ゲーム。6800円。  
レジーは2人用、30分程度のボードゲーム。2700円。  
  
です。現状では未レイアウトの和訳文を付けてお売りしてます。  
後々レイアウトした物をお渡ししたいと思います。  
ご予約お取り置き、ご興味おありの方はyoshida@b2fgames.comまでご一報下さいませー。  
通販対応も致す予定ですのでまずはご連絡まで。  
  
さあ近々遊んで紹介書こう。

**Bakerstreet / by Casasola-Merkle**

* 2007/02/18 01:23 午前
* 投稿者: [Sawada](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=5)

[2人用。全く同じカード構成のデッキ（カードには０から５の数値が書いてある）を一組ずつ受け持ち、自分のデッキからそれぞれ三枚ずつ手札にとってゲームスタート。手番には手札から一枚カードを出して、５つある場のいずれかに置く（それぞれの場は、最後に置いたカードだけ表に見える形にしておく）。その後手札を補充してから、自分と相手の手札六枚の合計値がいくつ以上であるかを宣言する。この宣言は直前手番の相手の宣言より大きいものでなければならない。そのうちダウトがかかって結果発表。勝者は五つある場からひとつ選択して、その場札を全部（じゃないこともあるが省略）オープン。その場に出したカードの数値がより大きいほうのプレイヤーが、得点札を獲得する。一定の得点札を先に集めたほうが勝ち。] 伝統物ではないデザイナーズゲームを遊ぶ時に特有の観点として、面白いつまらないとは別に、デザイナーがそのゲームにおいて何を意図したのかということに目を惹かれる場合があります。カサソラ＝メルクルはこの意味でとりわけ興味深い作家で、というのもこの人の提出してくるゲームはその殆どが強い問題意識によって支えられている、言い換えれば、そのゲームにおいて何を試そうとしたのかがたいへん明確に出ているからなのですが、中でもこの「ベーカーストリート」はこの面が顕著に現れています。  
  
このゲームによって行われているのは、記憶の混濁のリソース化です。注意しなければいけないのは、いわゆる「記憶ゲーム」とはまったく異なるということでして、結局のところ記憶ゲームというのは「おぼえているひとの勝ち」という単純な体力勝負以上のものではない。記憶という要素にはそれ以上の使い道があるんじゃなのか、と。これがつまりは問題意識ということになるのですが、それでは具体的には何が図られているのか。  
  
ルールを見渡すとはっきり判るのは、このゲームでは「あらゆることが」記憶／カウンティングすべき対象として作られていることです。普通に記憶ゲームとして捉えるには、あまりにも対象の量が多すぎる。結果としてプレイヤーがどのように行動するかといえば、記憶する対象を絞ることになります。ここで「絞る」と書きましたが、この「絞る」は、「プレーされたすべてのカードを覚えておくのは辛いからとりあえず絵札だけカウントしてれば充分」という量的な妥協ではなく、数種類存在するそれぞれ性質・役割の異なる記憶対象のなかで、どれを重視して記憶し、どれについては諦めるか、つまり取捨選択＝意思決定を行うことになるのです。  
  
そのうえで、これはゲームにカウンティング要素を盛り込むことは既にそういうことであるとも言えるのですが、記憶と計算のどちらをどれだけ重視するか（この物言いは、脳内に一定の共有リソースが存在してこれを「記憶」と「計算」のそれぞれの行為が奪い合うようにできている、というようなモデルを想定したもので、このモデルがどれだけ正しいものかとなると甚だ心もとないんですけど、でもまあ心理的にはそれなりに納得できるものではないかとおもいます）、これも意思決定として当然のように考慮しなければいけません。これだけの記憶を要求しておきながら、あくまでゲームの中心に位置するのはブラフゲームという性格の悪さ。  
  
ただ実際に遊んでみると、少しブラフゲームとしての性格が強すぎるんじゃないかという印象はあります。ブラフゲームというのは頭よりも度胸を試すものですから、記憶が完全に混乱してどうしようもなくなったとしても、無理をひとつ押し通そうと思えばなんとかなることも結構あります。これは見ようによっては救いとも取れるのですが、これだけ野心的な試みを行っているのですから、できれば最後まで冷酷なデザインであってほしかったなー、という気はします。  
  
Bakerstreet  
by Marcel-Andre Casasola-Merkle  
(Ravensburger, 2003)

**いやホントに徐々に活動本格化中です。**

* 2007/02/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日のBlogでグリーンランドとレジーを通販致してみたいと思いますと書いたところ、  
思った以上に早い反応でご注文が何件か来る。素敵。  
とりあえず昨日のBlog記事をトップに残しときます。  
  
おそらく、というか間違いなくこれはTable Games in the Worldに書いていただいたからでしょう。  
  
↓Table Games in the World  
<http://www.tgiw.info/>  
  
本腰のボードゲーマーの方々ならばまず見ているであろうというこのサイト、  
私も勿論見させていただいております。  
お陰様で日本ボードゲーム界の端っこの方でコソコソやっている門外漢こと我らB2FGamesも、  
多少は皆様のお役に立てようかというものです。  
  
しかしそれにしても、多少ボードーゲーマーの方々に顧みられてしまった可能性が  
有るのでちょっとちゃんとしよう。  
とりあえず明日は定休日なので明後日から…。

**休みの日には休みの日に向いた仕事をすることにしてみるという。**

* 2007/02/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日でございました。通販対応のメールは出させていただきましたが、全体的にゆっくりと。  
先週辺りはあんまり順番待ちの仕事が積みあがっているもので、  
思わず休日にも消化しようと作業してしまいましたが、  
やはり余り根を詰められない性分のようでかえって効率が悪い模様。  
緩急きっちり付けていこうと思います。そして仕事の順番を自分なりに決めていこうかと。  
整理しないと訳わからなくなりますしねえ。  
  
とりあえず今日はBlue Moonのカードリストを作るという半ば休み気分の作業を。  
近々店頭で売っているものに添付出来そうですので手にとっていただき易くなるかな？

**人に教えを請う1日**

* 2007/02/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

やってみなければわからん物で、手元のチェコボードゲームはここ数日で消失する勢いでございます。  
紹介する前に終わりとは（笑）。でも遊ぶ用を手元に1個残しておくので  
グリーンランドの紹介は致します。  
数日後には前々から約束していた通りバネストさんの方に在庫が行く予定なので、  
そちらでお求め下さい。  
先ほど電話したんですが、バネスト中野さんは今回の入荷物がぱっと売り切れることを  
ずばりと言い当てられた。うーん経験の賜物ですな。  
  
独自仕入れの物は今後引き続き予約を受けて、数がまとまったり新商品が出たところで  
追加をかけようかと考えてます。何かございましたらお気軽にご一報下さい。  
  
ところでまたアメリカから成田着荷するらしい。うおおコストはかさむけど早い事は早い！  
輸送業者の人に前回の内訳に関してみっちり尋ねる。  
次回は割合小さくて高い物（つまりはメタルフィギュア）中心なので、  
これでどうかをしっかり観測しよう。駄目なら開き直って堂々と値上げじゃー。

**案ずるより申告するが易し。**

* 2007/02/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

去年半ばに仕事やめた為年末調整が済んでおらず、よって出頭してきました。  
といっても税務署ではなく税務署近くに仮設された確定申告会場へ。  
初体験の事で、なるほど世の中というのはこういう風にして動いているのだなあと。  
  
一応パソコンで予め書類を作成し、源泉徴収票とか年金の受領書とか持っていったものの、  
係の人はちょいと見ただけでスルー、年末調整完了。  
こんなんでいいのかなあ、と一瞬思ったけれども、周りを見渡すとご年配の方を中心に  
役人さんに質問の嵐で、自分みたいにあんまり複雑じゃない上、  
最初から書類用意してきているような人種にまで構っておれんのでしょうかね。  
まあ警戒して行ったが取り越し苦労で良かったでした。  
  
さて、予想通りといか予想通りの速さでグリーンランドは全て売約済みとなりました。  
皆様お買い上げ有難うございます。  
仕入れの数読みとか、やって見なければわからんもので、やはり何事も体験ですね。  
明日は木昼ゲーム会、人数がちと足らんかもですがグリーンランド、遊んでみましょう。  
それから追加発注を考えます。

**グリーンランド、遊びました。**

* 2007/02/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

結論としては…面白いです。良かったー！  
  
  
  
内容としては、ボード上の各エリアから産する資源を用いてグリーンランドを開拓するゲームです。  
それ自体はちょっとカタンっぽく、穀物、家畜、木材、鉄鉱、黄金(オールマイティ)と言う5種があり、  
これを用いて村や要塞、教会、市場などの建築物を建てて複数ある勝利条件の内いくつか  
（基本のゲームでは5つ中3つ）を満たしたプレイヤーが勝利します。  
勝利条件は複数のエリア開拓、1つのエリアを重点開拓、特殊な建築物をいくつか開拓、どこでもいいからとにかくたくさん開拓、兵力増強、という5種類。  
そしてゲームの肝になっているのは資源の分配方法で、  
各エリア毎に産する資源は各プレイヤーの開拓度合いを元に得られる票数により、  
多数決で決定される点です。  
過半数票があれば算出されている資源を全て持っていけますが、そうそう上手くもいかず  
微妙な切り分け方に頭をひねって右往左往。  
ここで問題になるのはことあるごとにルールに書いてある  
「行う提議について、他のプレイヤーと相談してはいけません」  
という1文。分け方を提案してから「で、どう？」と聞くという順序になり、  
余計な事は言えないという辺りがゲームを粋な感じに。痒いところに手が届かない！  
  
また自分だけではなくそこに絡んでいるプレイヤー全員が利益を受ける市場などの共同建築  
などの要素もあり、協調要素が上手い事ゲームに盛り込まれています。  
ルールも一見長いですがやればわかり易く、楽しい楽しい。  
遊んだのは3人ですが最適人数は4～5人らしく、こちらも楽しみな感じです。  
  
というわけで仕入れたかい有り面白く、文句無し！のグリーンランドでございますが、  
現在B2Fでは品切れ。  
近くバネストさんで買えるはずですのでそちらにお問い合わせ下さい。

**短いよ2月**

* 2007/02/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日Blog書いてるのと並行し、西山・沢田・山根とネット上四者会議。  
議題は無論4月発売の自社製品について。  
うーん数年前とこぶしでやったSquare on Sale開発に近い様相になってきました。懐かしい。  
まあ今回は生産数が10倍ですが…。  
  
会議後も何やかやとやっていて夜更かし（というか朝まで）、そして寝た結果起きたら13時。  
やばい寝坊だ、と午後1時に起きて言ってる辺り堅気の人じゃない気がしますが、  
それでも昼飯を余裕で食べ用事を済ませてから店へ行ける時間。  
やっぱりここらへんは悪くない仕事です。  
  
開店前の用というのは土日をはさんでいるのでちょっと早い家賃引き落とし口座への振込み。  
先月に比べると悪くない感じの売上がここまでの所出ているものの、2月はね～。  
タイトルの通りです。やっぱり売上が上がるのは月末なので、  
これが28日で終わってしまう（その上B2Fは28休み）のはキビシイものです。  
前の職場でも毎年頭を悩ませていましたが今年はより身に染みますのお。  
  
まあともかくも明日明後日の週末が勝負の分かれ目でございまして、皆様お待ちしております。  
明日はゲームズワークショップ新製品発売日＋アメリカ便着荷の日、  
見所はありそうですのでよろしければ～。  
  
業務連絡。UKよりホワイトドワーフ着荷してます定期購読の皆様！

**短いよ2月**

* 2007/02/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日Blog書いてるのと並行し、西山・沢田・山根とネット上四者会議。  
議題は無論4月発売の自社製品について。  
うーん数年前とこぶしでやったSquare on Sale開発に近い様相になってきました。懐かしい。  
まあ今回は生産数が10倍ですが…。  
  
会議後も何やかやとやっていて夜更かし（というか朝まで）、そして寝た結果起きたら13時。  
やばい寝坊だ、と午後1時に起きて言ってる辺り堅気の人じゃない気がしますが、  
それでも昼飯を余裕で食べ用事を済ませてから店へ行ける時間。  
やっぱりここらへんは悪くない仕事です。  
  
開店前の用というのは土日をはさんでいるのでちょっと早い家賃引き落とし口座への振込み。  
先月に比べると悪くない感じの売上がここまでの所出ているものの、2月はね～。  
タイトルの通りです。やっぱり売上が上がるのは月末なので、  
これが28日で終わってしまう（その上B2Fは28休み）のはキビシイものです。  
前の職場でも毎年頭を悩ませていましたが今年はより身に染みますのお。  
  
まあともかくも明日明後日の週末が勝負の分かれ目でございまして、皆様お待ちしております。  
明日はゲームズワークショップ新製品発売日＋アメリカ便着荷の日、  
見所はありそうですのでよろしければ～。  
  
業務連絡。UKよりホワイトドワーフ着荷してます定期購読の皆様！

**大盛り上がりで何とかなるの巻**

* 2007/02/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

開店前からまたしても自社製品会議、しかし直接顔合わせる分サクサクと進む。  
カードデザインを詰める為一旦帰宅する西山社員に敬礼しつつ開店。  
  
開店前の会議中に予定通りアメリカからの荷物が到着。  
今回はWarmachine2部リーグ用のご予約物もかなり来ていたが、ボードゲームは何と言ってもMedici。  
お客様のご要望の高かった名作がついにやってきたのですよ。早速遊ぶ遊ぶ。  
  
  
  
…写真は何故か沢田特派員土産のフランス語版であって売ってるRioGrande版とは別ですが。  
ボードゲーマーの方々には言わずと知れたReiner Knizia先生の代表作。勿論最高。  
5300円にて発売中。和訳付いてないけど、その内付けたいなあルール短いし。  
  
そしてもう一つ、こちらは日陰の傑作たるBreaking Away。来たよやっと。  
つい先日取り扱いを尋ねられた所だったので、ちょっと入れ違いですが。  
最高のゲーム内容と駄目なコンポーネントは相変わらず。こっちは4400円！  
店内にいた皆さんと1プレイしたら早速1個売れ、残りは3個。ご入用でしたらご一報を！  
  
皆様遊び、買い、また遊びとご堪能いただけたのではないかと言う一日。  
Medici、Breaking Away、Xactica。最高のラインナップだ。  
Xacticaは再入荷したと思ったらご予約分＋今日の営業で消えてしまった…。  
  
閉店直前に再び帰ってきた西山社員と沢田を交えまたミーティング。いやー濃い1日。  
  
本日はお陰様でよく売れまして、何とか24日で売上目標達成。いやー相当しんどかったぞ今月！  
何かてんやわんやだったのでまだご予約品着荷のご連絡も差し上げられていない方が多いのですが、  
必要とあらば明日させていただきます。ご連絡不要との事でしたら明日是非ご来店下さい（笑）。

**じゃあそろそろ2月総括**

* 2007/02/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

最終週の週末営業完了し、残すところは27火曜だけですので。  
  
1月の売上が低めに推移しどうなっちゃうんでしょうかねと思った2月ですが、  
アメリカ仕入が何とか機能し始め、比較的いい感じの売上が出せたというような按配。  
ご来店の皆様にもお楽しみいただけたのではないかという手応えは感じております。  
今月もご来店、お買い上げ、誠にありがとうございます。  
  
あとチェコボードゲーム入荷の反響が非常に大きく、周辺の人間みんなで驚いています。  
こういった業務は今後も是非続けていきたいなと思っております。  
ただ今回の事をきっかけに通販正式開始のご希望を以前以上にいただいていまして。  
何で始まってないのよというのはこちらとしても感じているので反省しきりでございます。  
皆様に数多くお問い合わせいただいている分、なおのこと申し訳ありません。  
  
また、店舗業務方向で取りこぼしが多いというか皆様をお待たせしている事が増えていまして、  
これまた申し訳ありません。  
  
お待たせしている理由は、もうご存知と思いますが製作中の自社製品。  
これを何とか成功させて、良い春を迎えたいなあというのが現状の私どもでございます。  
もう3月、来るんですねえ。折を見てリリース情報を出さねば。  
  
さて、2月の残り時間でお待たせしてる皆様に出来る限りお応えしたいと思っておりますので、  
今しばらくお時間いただきたく思います。よろしくお願い致します。

**敢えて…、休む！**

* 2007/02/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

現在進行形で仕事はまだまだあるものの、今日は休み。休みったら休みという事で、  
原則仕事に関しては触れぬ方向で。ちょっと自分に休憩を与えておこうと。  
  
月のアタマの頃は今日は後楽園ホールに行ってプロレスでも見たいなあ、  
と思っており、また行こうと思えばそれは可能だったものの、  
少々疲れていたのと起き抜けに新聞代を払ったので少し行く気を失い結局家で過ごす。  
やっていたのはこれ↓。  
  
  
  
Warmachine2部リーグやるという話をしていながら、私自身全くミニチュアを持っておらず。  
これは流石に不味かろうという事で、先日発注した輸入品に自分の分も入れていたのであります。  
写真は使用予定のCryxっちゅう種類のミニチュアですね。  
それを今日は組み上げ、下地まで。  
  
…ここまで読んだ方は「それ、仕事なんじゃないの」とお思いかもしれませんが、  
大丈夫です、遊びとして塗ってます。中々楽しくリフレッシュ出来ましたワイ。  
しかし組み上げたはいいものの、かさばる事この上ない。店までどうやって持っていこうかなあ。  
  
明日は2月最終営業日です。持っていき方思いついたら、ミニチュア塗りながらお待ちしておりますー。

**2月営業完了**

* 2007/02/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

皆様ありがとうございます。  
愛の吉田募金箱に入っていたお金は18600円。これまでで最高でございました。  
皆さんのゲーム場所として良くご利用いただけたという事なのでこれはようございました。  
  
それから独自仕入のボードゲームに関してですが、Breaking Awayが品切れ。  
ううむ少し少なかった模様です。バネストさんの方に出したグリーンランドも売り切れとの事で、  
早めに色々考えなければいけない模様。  
  
…しかし何よりもまず、自社ゲームの印刷屋入稿の詰めを。  
自分以上に苦境なのは西山社員なので、手伝える所は出来る限り何とか。  
水曜定休を有効に利用する予定でございます。  
明日中に宿題終えて3月に突入ですー。

**宿題が終わらない**

* 2007/02/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで、自社製品周りの詰めで1日が過ぎました。  
カード及び箱のデザインも自前という荒行の為、家作業の西山とドラゴンで校正してる  
山根吉田という状態で電話メール電話メール。西さんが壊れる前に何とかなったら嬉しい。  
  
カードに関しては概ね脱稿という見通し、後は箱ー。  
いやあこっちは上がりを待ってる立場なので祈る他ないー。  
差し当たりブルームーンの和訳レイアウトしながら、待ちます！  
  
さて明日から3月。まかり間違っても下手打てぬー。ここで下手売ってお金なくしたら  
お天道様に顔向けできぬー。頑張ってみたいと思いますので皆様よろしくお願いします。