**エレメンツ、再版します。**

* 2007/03/01 11:55 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先刻西山社員が自社ゲーム2つの内1つの入稿を知らせてくれました。お疲れ様です。
入稿が完了したゲーム、それは「エレメンツ」です。



ボードゲーマーの方であればご存知の方も多いと思います、
Marcel-André Casasola Merkle のデビュー作です。初版は1997年、10年前ですね。
私の周囲ではCasasola氏の一連の作品は非常に人気が高く、
エレメンツに関しても私自身大好きなゲームの1つです。
しかしこのエレメンツ、日本国内に出回った数は多くなく、
あまり評価も聞かれないのはもったいないなあと常々感じていました。

そこでB2FGamesの基本方針の一つを発動。
一つカサソラさん本人に再版を打診してみるのはどうだろう、
という事で去年の会社設立直後から動いてみる事に。駄目元で。
方法は「再版させてくれませんか？」というど直球のメールを送ってみるという、
基本に忠実な体当たりです。

…果たして我々B2FGames、Elementsのリリースに漕ぎつけました！
発売日は4月8日、ゲームマーケットにて初売りを予定しております。

途中随分はしょっておりますが、それはおいおいと。
明日は明日、もう1つの自社製品のご報告が出来ましたらと思っております。

**B2Fオリジナルゲーム「くいずです」、出しますよ。**

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

　昨日ゲームマーケットでのエレメンツのリリースに
　関して書かせていただきましたが、
　4月8日同日にもう1つ発売させていただきます。
　題の通り、「くいずです」です。

　エレメンツが再版なのに対し、こちらは
　B2FGamesオリジナルの新作カードゲームです。
　作ってるのはレイトとこぶしゲームクラブ時代からの
　変わらぬ面子、前作のスクウェア･オン･セールと
　同様の仲間内です。手法も変わらぬ泥縄式を
　採用してしまってますが。

　海外のボードゲームメーカーには再版専門ないし
　再版中心のメーカーというのがいくつかあります。
　それはそれで1つの考え方であるし、
　意義の有る事とも思います。しかし私どもとしては、
　自分達からも新しいゲームを発したいので。

B2FGames設立以来のBlogのそこここに痕跡が残っておりますが、今回の4月リリースに
おいて何を出すかという事に関しては、（概ね予算を原因として）二転三転しました。
2作同時はリスキー過ぎないか。オリジナルは次回に見送りでもいいんじゃないか。
あるいはオリジナルは小ロットでもいいのではないかと。

しかし結局、エレメンツと同じロット数で出す事にこだわってみる事に決めました。
何故かと言えば、まず、「くいずです」は面白い。ゲームだと、思っているという事です。私達は。
エレメンツも面白い、でもくいずですも面白い。自分としてはその二者を区別する理由がありません。
いや商売を考えればあるのかもしれないですけども、そんな事で日和るのは悔しいような気がしますよと。
何の為に山賊風味の会社始めたのかわかりゃしませんし。
それに周辺の人達に世話になりまくり、巻き込みまくりしているので、
どうせなら大きく張っていきたい所なんですわ。
…と私が言い出したらもう止めた所で無駄という事で、一同特に異論も無く制作進行しております。

というわけで出るったら出るくいずですなんですが、
くいずですというからにはくいずをモチーフにしたゲームです。
ええと、クイズゲームではありません。あえて言えばクイズ番組ゲーム？
作者も常々言ってるのですが、スクウェア･オン･セール路線のゲームを期待している方々、
申し訳ありません。思いっきりとこぶし初期作品「造型家倶楽部」路線でございます。

まあとにかく、くいずですに関しても詳しい事はおいおいと。
エレメンツと2つ合わせてお買い上げいただけた日にはホントに私が喜びます。

**半段落。**

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

自社製品周りに関して一段落しました、と言いたい所なのですが、
西山の話を聞く限りではまだ半段落という所の模様。しかし峠は越えたと言えましょうか。

と、内向きの事にかまけていたらまたも週末はやってきており。
先日の木曜は面子不足＆自社製品仕事の為届いていたメビウス頒布会ゲームがプレイできず。
せっかくだから今日やろう、と思っていたのですが、
幸か不幸か多数ご来店の為参加者がプレイ人数を超え（笑）、
最も気になっていたポートベローマーケットの卓に加われず。
いや～皆様ご来店有難うございます（笑）！近いうちにプレイしたいですねえ。

楽しそうな皆様を横目に見ながら翻訳作業。ここの所続けてやっているので、
ちょっとずつ慣れてきてます。独自仕入物に加えて特にお勧めしたい物に関しては
出来る限りやっていきたいもの。

本日もご来店のWarmachine2部リーグの方々からはやる気のある声が多数聞かれたため、
これじゃいかんなとばかりに閉店後に1時間ほどペイントに着手。
何とか中旬くらいには遊べるくらい塗り上げたいな～と考え中です。

Warmachineを含め、アメリカ発注ボードゲーム等も15日辺りに発注予定です。
何かご希望、ご予約ございましたらご一報くださいませ～。
それからゲームズワークショップ新製品は9日位にいただけましたら。
GWものは直近で新商品リストもUPしたいなあ。

**暖かい1日でしたねえ。**

* 2007/03/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日はまずJPさんのコンベンション会場へクラウト1BOX出前から。
コンスタントに遊ばれているご様子。自分も今日はちょい久しぶりに自分のチップを見直しました。
ケンタウロスの良い物をトレードでいただいたので、新しいスタックを作りたい気持ちに。
中々攻撃的なのができそうだ。やっぱり面白いんですよねー。

店はゆるゆると営業。アルカディアの建設とタルバ、どっちを買うかと迷っていた方が
いらしたので遊んで確かめるという事に。結果タルバという事でしたが、
どちらのゲームにもご満足いただけた模様です。

ちょっとここの所ばたばたしていたので、今日はWarmachineのミニチュアを営業時間中に塗ってみる。
とっとと遊べるようにしたいもののちょっとはこだわらなければと思い、
アーミーのパーソナルカラーを調合する所から。30分ほど色々混ぜ合わせた結果
作った青紫色でちょっと色をつけた所で終わる。ううむ中々優雅な日でございました。
たまにはこんなゆったりもいいなあ、と思った暖かい1日。

**3月は慎重に。**

* 2007/03/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2月の短さを引きずっていて何となく入ってしまってますが、もう3月も5日、6日なんですよねえ。
ここらでしっかり仕切りなおそう。

今月の課題はタイトルの通り「慎重」。
らしくない、というより吉田君そんな言葉知ってたんですかというような感じですが、
今月ばかりは1つ。

主要な理由は自社製品の絡みで会社の金が（誇張でもなんでもなく）
すっからかんになりそうだからでございます。
自分としてはしっかり自社ゲーム売ってその空時間を一瞬で終える気は満々なのですが、
しかしながら今月の打席で併殺打一本打つだけでリアルに終われます（笑）。
あれ家賃分の金が無いよ？やら、あれ期限の仕入代金が無いよ？やら、
何かバリエーション豊かに想像できてしまい。おお怖い。

もう1つの理由としては、おお、3月は棚卸じゃないか！と。
B2Fは10月設立9月決算なのですが、3月は半期の終わりという事でやっておかねばなりません。

というわけでここは1つ、慎重に慎重に。今の内に1つお願いしておきましょお。
今月入荷予定のご予約品は原則今月中にお引取りをお願い致します。ご協力くださいませ～。

**自社ゲーム進行中。**

* 2007/03/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日はエレメンツの校正も最終段階という事で、店にて西山と2人校正。



こんな物を前にすると実感もやたらわいてくるってもんですね。
カードが全部あるか、画像の抜けは無いかなど目を皿のようにして確認。
カードの裁断の具合も気になる。おそらく誰も気づかないのではないかというところまで気になる。
万全を期すばかりです。

そう言えば、ちらっとエレメンツの新パッケージを公開。
いわゆるアバクスサイズの箱にする為デザインは変更されております。

さて、飽きるほどに校正し概ね完了したので、次はくいずですですわ～。
多分こっちの校正はもっと大変だ。

**壮大な趣味**

* 2007/03/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自社製品2つの制作が何とか進行している一方で、自分自身でルールを書いているゲームは
順調に遅れ中（笑）。
こりゃあいかんなと忙しくなる前の今日という休日に進行しようと思い、早速とりかかる事に。

しかし思いのほか進行せず。
いつもの悪い癖で、あちら立てればこちらが立たず、という状況下で延々と悩んでしまう。
ルールを書く時はとにかく面白いゲームになるようにという事だけ考えたらいいんだと思うんですが、
なまじっか売る事を仕事にしているだけに、売る自分が作る自分を邪魔して余計なブレーキがかかる。

しかしいずれ売れる見込みがあるものでもないので、やっぱり好きなように作ろうかと。
1日煮詰まって転げまわって大して進まずスタート地点に戻ってきました（笑）。
エレメンツやくいずですに関しては是非成功したいと思いますし、するつもりでおりますが、
こっちは壮大な趣味という事で。
ミニチュア担当西さんも、「自分がいいと思うように作ってください」と言っていることだし。
まあこれは信頼関係というより「収支とか考えてもしょうがないし」
という点での共通認識があるからですが。

よし、やっぱり自分が一番遊びたいゲームにしよお。
…毎度の事ながら就寝時間が近づいてから調子が出てくるんですよねー。

**はやいぞ自社製品**

* 2007/03/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木昼ゲーム会、という事ですが何だかお仕事モードのB2F、
ご参加のT-Ragnassさんのご協力も受けつつくいずですの最終ルールチェック。
ルールをチェックするという目的がありつつもむしろようやくの初勝利が嬉しい（笑）。

くいずですに関しては紹介しまくりたい気持ちとお買い上げいただいた後の皆様の
楽しみをとっておきたいという気持ちで揺れに揺れてます。
本日改めてプレイして、思いっきり手前味噌ですが、…面白いと思います！
印刷屋さんによればすでにパッケージが仕上がったとの事。
もうすでにくいずですというゲームが製品として世の中に存在し始めているというのが
中々驚く。感慨にふける暇もない程早くできましたなあ。

バカゲー風味なのでネタ部分は伏せておくとして、ルールに関しては先行公開予定でございます。来週辺りには何とか、というところでございます～。

そして作り終わっていなければいけない時期になって吉田西山自作ゲームも本腰を入れて会議。
まあゲームマーケットは無理としても、ご期待の声もいただいてますので。
えい、とばかりに制作の方向性を定め、なかなか収穫が。やる気増進。
ちょっと目標が出来たので、暇作ってやってきたいわ～。

**早くも上旬終わり、なので月例の仕事を**

* 2007/03/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケットまでの残り時間も１か月切っとりますな。
まあ時間を無駄しておるわけじゃないんですが、こうも早いと気はちとあせります。

上旬の終わるころの決まり仕事として今月のゲームズワークショップ発注を練って1日過ごす。
先月も発注を悩んでいた気がするんですが今月も変わらず悩んでます。
もうこれはずっとこの調子なんだろうなあ。
暫定的には決定した物の、一応明日中出せば間に合うはずなので1日置く事に。
明日は土曜日であることですし、皆さんのご意見聞くのが1番参考になるでしょう。

やろうやろうと思いつつ結局出来なかった3月新商品のリストUPですが、
メーカーさんのサイト見れば載ってます。

ゲームズワークショップ3月新製品
<http://jp.games-workshop.com/newreleases/mar07/40K.htm>

今月は24日土曜日発売とのことですんで、ご入用の物ありましたらご一報下さいませ～。

**くいずですかGo/Stopか。**

* 2007/03/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

比較的静かな土曜日でございました。比較的～、というのは、
それでもまあ何ゲームかは遊んでいたからですが。
ごきぶりポーカー、ブルームーンシティ等と共に、リクエストあってエレメンツを1プレイ。
勿論B2F版はまだ上がっていないので長年遊び倒したAdlung版を使用です。
ご好評で何より、売れ行きへの自信が増しました。

くいずですに関してもリクエストはあったのですが、
こっちは本当に試作の手書き（殴り）版しかないので、刷り上がりを待っていただくことに。
カード原稿なんかをお見せしてご紹介だけさせていただきました。
こちらも好反応をいただいたものの、常連の皆さんからは「俺達はどっちにしても買いますよ（笑）」
とのご指摘も有り。いやはや皆様ありがとうございます（笑）。

代わりと言っっちゃあなんですがくいずですと同じく沢田作のカードゲーム「Go/Stop」をプレイ。
同人時代に100個のみ販売したチーパス風の一品でございます。

実はリリースする自社ゲームを決定する段階で、最終的に2作出したい、という話になり、
自然「エレメンツ」ともう1つ、という事になりました。
なんで敢えて2作かというとオリジナルを意地でも出したいからです、というのは先日書いた通り。
さてその際、「エレメンツ」と「くいずです」で行こう、というプランと、
いや「エレメンツ」と「Go/Stop製品版」で行こうというプランが出まして。

と、書くと社内で意見が割れたように思われるかもしれませんが、
基本的に全部私の中での葛藤で、周囲には意見を求めていただけなわけですが。

Go/Stopは私としては非常に思い入れの強いゲームで（作者以上に）大好きなんですが、
どうせなら完全新作で大きく勝負しましょうや、という事で結果的にくいずですリリースとなりました。

しかしB2Fスタート直後には「Go/Stopも商品化しますよ～」と盛んに周囲に吹いていたため、
結局出ないとなって「期待してたのに～」という声もいただきます。いや申し訳ありません。
今回の2作が首尾良く運べばGo/Stopも是非行かせていただきたい、というのが私の切なる思いです。

だから皆さん、「エレメンツ」と「くいずです」よろしくお願いします！
（ゲームマーケット当日まで毎日の末文全部これにしようかしら）

**お買い物の順番。**

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

ここの所、ゲームマーケットでの自社製品の販売数についてかなり聞かれます。
何故なのかと思って尋ねてみると、皆様お買い物の順番を考えてらっしゃるんですねえ。なるほどー。

結論から申しますと、エレメンツ・くいずですとも十分な数を用意する予定ですので、
即完売等の事態は起こらぬはずです。ご安心下さい。

…ただもちろん、持っていった分は売り切る気持ちで臨みますので、
お時間出来ましたらお寄りいただければと思います（笑）。
2作とも（大きさ・価格とも）かさばりもしませんし。

そう言えば価格なんですが、各1800円を予定しております。
何とかこの値段に落とし込む為に気張ってみてますので、是非よろしくお願い致します。

売り切れと言えば、本日バネストさんより2F Spieleのゲームが一通り着荷。店の棚も華やぎますわ。
こちらは数が無いので売り切れ御免、お求めの方はお早めにどうぞー。



**改装、どうするか。**

* 2007/03/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

店が狭い、という問題があります。
と言っても広ければ広いで行き届かない問題も多々生じますし、
第一家賃との兼ね合いなので今の店スペース、自分は割と気に入ってるんですが。

ただ陳列スペース拡大などの問題を解決していかなければならないのは事実。
少し前から改装しようかどうかと思案しているのですが、
ゲームマーケットを控えているのもありちょっと悩む。
手をつけるのは良いものの、上手く片付けないと中途半端なまま忙しい時間帯に突入しそうな気もします。
最近の私の常套句として「4月以降」というのを何かにつけ連発してまして、
とりあえずゲームマーケット終わるまで諸々待ってほしいなあ、という事なんですが。

しかし改装だけは3月中にやってしまいたい気もするなあ。うーんどうするか。
…もし決行することになった場合は営業時間中に普通にやってると思うので、ご来店の方ご勘弁下さい。

**「くいずです」ルール先行公開。作者紹介文。**

* 2007/03/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

　4月発売予定のB2Fオリジナルゲーム「くいずです」
　に関しまして、ルールを先行公開します。

　またあわせまして、作者沢田大樹のゲーム紹介文も
　ご参照下さい。

　[story:It'saQUIZRule]

　「くいずです」ができるまで
　<http://toccobushi.exblog.jp/5267930/>

　4月8日、ゲームマーケットにて発売開始いたします。
　予価1800円となっておりますので、よろしくお願い致します。

**気まぐれセール、構想中。**

* 2007/03/13 11:05 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

3月と言えば年度末、という事でセールなど催そうかと思います。
まあ3月だからという以上に、自社製品印刷代支払いを明日に控えているという生っぽい
事情もあるわけではございますが。

期間としては明後日15（木）から25（日）まで予定しております。
ミニチュア、ボードとも一応セール対象商品準備予定でございますんでよろしくお願い致します～。

…と言っても、古くから私を知ってる方々ならご承知かと思いますが、
これからセール内容決めるんですけども。いっそ皆様の意見をいただいてセールの方向性を決める
観客参加型セールとでも名づけてしまいましょうかー。

え～一つお断り、中古のプレミアボードゲームはおそらくセール対象に入りませんので
ご注意下さいませー。

**懐がフレッシュ**

* 2007/03/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日は定休日を利用して西山と共に都心部へ。
主要な用事は自社製品「エレメンツ」及び「くいずです」の印刷代金の支払いです。
848,400円を秋葉原駅前のATMで引き出し、しばし分厚さを楽しむ。ホントに厚い。
会社の3分の1近くを一つまみする感触。

そして30分後には支払い完了。払っちゃいましたよー。会社の口座がかーらだよ。
今の状況を敢えて前向きに表現しようとした結果題のような表現が口から出てきました。
まあ開き直ってゲームマーケットで売りまくりますかー！改めて覚悟完了。

その後は浅草橋によって梱包用の袋を買ったり九段下の法務局行って書類を取ったり新宿寄ったり。

そして最終的には1人で後楽園に行き久しぶりにプロレス観戦。
1月以来だ。最低月に2回見たい自分としてはかなりの異常事態で周囲から懸念の声もあり。
幸いにも非常に素晴らしいものを見ることが出来、満足して帰宅。
充電したので頑張ります。

明日からセール始めてみます。それからアメリカ発注締め切り日。
Rio Grande GamesやMayfair Games、Fantasy Flight Games、Privateer Press
等の商品ご入用の方はご一報下さいませー。

**Zenは必殺三文字英単語。いいじゃないかQuiddler。**

* 2007/03/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木昼ゲーム会の日。仕事は色々とあるがゲームはゲームとして遊ぶわけです。意地でも遊びますよー。

フィジー、砂漠を越えて、モルゲンランド、Quiddler、Triologyなどを。
今日はとても良いゲームが多くて満足です。

前者3つは在庫ありますがQuiddlerとTriologyは品切れ中。
先日衝撃を受けたXactikaの作者Falco兄弟（Falcoさん2人なので勝手にそんな風に呼んでますが）
の作品2つで、特にQuiddlerは好感触。
手札を組み合わせて全て英単語にしていくという英単語ラミーゲーム。
というと拒否反応もあるかと思いますが、どちらかというと「in」とか
「hi」とか短い中学単語たくさん作るゲームなのと、自分の手番以外には辞書見られるので結構遊べます。
時に長い単語を作って勝ち誇るのも一興。
中学生位の若人に与えたら本当に頭がよくなると思いますわ、これ（笑）。
勝利を目指していると思いもよらない（そして大体短い）新たな英単語を習得してしまいます。
とりあえず今日のお気に入り単語は「Zinc（亜鉛）」と「Jot（わずかな）」、という事で。
全然説明してませんがこちら今月中再入荷予定なのでよろしければお手にとっていただければ。

あー発注作業に2時間半かかったー！さて帰ろう。

**土曜日はWarmachine2部リーグ、日曜日はボードゲーム会。**

* 2007/03/16 11:48 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ちょっと前からわいのわいの言っていたWarmachine2部リーグを明日催そうという事で。
基本的には初心者会、皆でルール知ってる人に教えてもらいながら補助輪付きで遊んでみましょう、
という催しです。
かく言う私も実質遊んだ事無いので、開店前に一戦遊ばせていただく予定。
11時半位から緩々と開始する予定なので広瀬教官と吉田店員の教育マッチを眺めたい
2部リーグ参加者の方は緩々とお集まり下さい。

集客については、場合により店の定員オーバーしてしまうかもしれません、ご了承下さい。
万が一参加者多い場合にはお一人一戦目標という事で。

ご承知の通り卓が限られているのでガッチリ遊ぶには向きませんが、ルールの不明な点を聞いたり、
編成の談義をしたり、わいわいとやるにはいい機会かと思います。
具体的には参加者の大半は300ポイント近辺で遊ぶはずなので、あんまり過剰な荷物をお持ちにならずにご参加下さい～。

さて、明日土曜日はWarmachine中心という事ですが、その分日曜日はボードゲーム会予定。
とりあえず自分としては滅茶苦茶久しぶりにKohle Kies und Knete（I'm the Boss!）
を遊んでみたいと思いますのでどなたかお相手お願いしますー。

それでは皆様、土曜・日曜と立川にてお待ちしております。

**Wamachine2部リーグ第一回、つつがなく終了。**

* 2007/03/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



本日はミニチュアゲームWarmachineの日、という事で1日。
2部リーグと称した通り初プレイの方、まだルールに不慣れな方が中心に集まりましたが、
ルール等の指南を引き受けていただいた広瀬さんの尽力でスムーズに。
感謝の至りでございます、ありがとうございました。
私含め皆様ルールをかなり理解出来たと思いますし、面白さの一端に触れる事ができたのではないかと。
色々含めてたいへん実り多く、楽しい1日でした。

また一つ、2部リーグはこれでいいんじゃないか、と思っていた事が今日はありました。
通常ミニチュアゲームで他の方が対戦している時、第三者がゲームに口を出すべきでない、
というのは一般的なマナーかと思います。
ただ特別な大会の試合でもない限りは、周囲の人も何だかんだ喋りながら楽しく
観戦するのもいいんじゃないかと思うので、今日は片側が劣勢になったら皆でいっせいに
口を出し。こうすれば逆転だ、いやああだこうだと。

大雑把な遊び方なんだとは思います。でもこういうのも楽しいんじゃないかなーと。
ご参加の方に、2部リーグの方向性もご理解いただけたのであれば幸いです。

次回日程はちょっと考えますが、近いうちに第2回と行きたいですかね。
自分も教官に指導を受けたのでしっかり勉強しましょう（笑）。

明日はボードゲームを遊びます！

**I'm Boss also!**

* 2007/03/18 10:39 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予告どおりボードゲームの日という事で、見知った方々集まりゲーム会。
そして、予告先発した通りにSid Sacksonの傑作「I'm the Boss!」をプレイしました。
ただ使用したのはSchmitから出ていたドイツ語版、「Kohle, Kies und Knete」の方ですが。
これを心のゲームと言い切る沢田君の訳によれば「銭と銭と銭」の意だそうです。
久しぶりに触れてみて、改めて最高のゲームだなと感ずるばかり。

ゲームの内容はまさに交渉ゲーム、と言った感じで、自分に何とかして金を持ってくるために一斉に交渉、我先にまことしやかなプランをボスを務める手番プレイヤーに提示します。
素晴らしいのは交渉に影響力を与えるカードのプレイが手番ではなくリアルタイムで行われる点。
自分が虎の子で取っておいたカードを自分抜きのビジネスが成立しそうな瞬間に叩きつけます。
そうすると堰を切ったように他のプレイヤーもカードを吐き出し場がぐちゃぐちゃになって、
カードが尽きたところでまた新たなプランが…、以下延々。
特に素敵な「I'm the Bossカード」を使えば、手番が自分に唐突に移って交渉の主導権を握れます。
その瞬間さっきまで偉そうにしてたボスがおこぼれを求めて新たなボスにもみ手で擦り寄るとか、
もう日常茶飯事で。素晴らしいですねー。

ぐったりする程の交渉三昧ゲーム、在庫はしっかり備えておこう。
こちらのゲーム、好評発売中でございますー。

**聖蹟桜ヶ丘自転車散歩。**

* 2007/03/19 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

すいません昨日の記事のコメント欄停止になってました。

さて本日は4月発売自社ゲーム「くいずです」のコンポーネントであるマーカー、
を求めて、とこぶし山根と共に聖蹟桜ヶ丘まで自転車で赴く。
馴染みの無い土地のようで意外と近く、サイクリング日和な天気のおかげもあって非常に気持ちよく。
片道45分くらいは走ったので運動不足もちょっと解消された気もする。



昼には立川に帰還し、一人でジップ袋にマーカーを14個×2色入れていくという作業に着手。
Square on Sale以来の懐かしの作業です。日本のような恵まれた国に生まれると、
何か先進的な技術かなんかで世の中の様々な事柄は処理されていると考えがちですが、
本当は世界中で誰かが袋にコマを詰めているのです。そう、例えば私が！

とりあえず今日は本来休みなので、作業時間の目安を計るため1色100セット分だけ。
つまり1400個分だけ。思っていたより時間はかからず一安心。

明日も開店前に袋詰めするとしましょー、この社長兼雑用係の吉田さん自ら！

**明日は臨時営業11時から。明後日木曜はお休みです。**

* 2007/03/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日は平穏な火曜日、と言うわけでマーカー袋詰めを中心に細々とした作業を片付ける。
明日辺りにはエレメンツ、くいずですとも製品のサンプルが印刷屋から来る。
差し迫ってきております。

さて、明日は水曜ですが祝日なので臨時営業になっております。代わりに木曜がお休み。
その煽りで木昼ゲーム会も無いので、代わりに水昼として11時から行わせていただきます。
よろしければご参加下さい。ボードゲームだけでなくミニチュアゲームもプレイ可能です。

それからアメリカからの輸入品はGW新製品ともども24（土）には着荷予定です。
ただ今懐がフレッシュな関係上ご予約品のお引取りは3月中にお願いできましたら幸いです。

**結果的にKniziaゲーム会。**

* 2007/03/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

水曜ですが、祝日の為営業しておりました。
色々なゲームが遊ばれていましたが、メディチが遊ばれたのを皮切りにモダンアート、
ラー、ハイソサエティという流れでクニツィア競りゲームを網羅してみるという贅沢な展開。

改めて、一つ一つの面白さを堪能しました。現状では一通りこれらを在庫できているのは
良き事だなあと再確認。

さて、予定されていた自社製品サンプルですが、どうも遅れた模様で本日は到着せず。
まあまだ日はあるし、もう今更じたばたしても仕方が無いので待つしかないでしょお。
本日も自社製品の引き合いのご連絡があり、これは良き事。
ゲームマーケットでの販売は大勝負ですが、それ以降の事も考えて準備していく事にしましょう。

さて、明日は木曜ですが振り替えで休業日ですのでご注意くださいませ。

**「くいずです」ルール**

* 2007/03/22 03:55 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

くいずです
it's a QUIZ?
2-5人用 (3-5人推奨)

内容物
問題カード 10枚×2色(黒白の2色)
正解カード 30枚
得点マーカー 14個
裏金マーカー 14個
その他、ペンとメモ帳を人数分用意し、全員に配ってください。

ゲームの準備
マーカーは全てストックとして置いておきます。
黒い方の問題カード10枚を縦に並べます。
正解カード30枚をよくシャッフルし、10問それぞれの横に3枚ずつ並べます（10×4の形になります）。これにより、それぞれの問題ごとに対応する正解が（初期段階では）3つある、ということになります。
また、白い方の問題カード10枚を別の一角に適当に散らして配置します。
なお、この時点では、どの問題カードも問題文が読め、どの正解カードも単語が読めるようになっています（以降、カードがこの状態になっていることを「開いている」または「表を向いている」と呼びます。これを裏返すと「伏せられた」「裏を向いた」状態になります）。

記憶する
全員、白い問題カードの位置ならびに正解カードの対応関係を、よく覚えます（書き留めたりしてはいけません）。
記憶のための時間を、おおよそ2分ほど取ります（全員の合意により延長しても構いません）。
時間が過ぎたら、これら40枚を全て裏返し、開いているのが黒い問題カード10枚だけになるようにします。
ここまで終わったら、適当な手段で、最初の親を決めます。

ゲームの流れ
ゲームは8ラウンド、つまり8問のクイズで構成されます。
各ラウンドは、「問題の選択→解答→正解発表→次の問題の準備」という形で進んでいきます。
8問目の正解発表が終わったところでゲーム終了、得点の最も高いプレイヤーの勝利となります。

問題の選択
親の左隣のプレイヤーから時計回りに手番を行います。但し、パスをしたプレイヤーは飛ばします。
手番のプレイヤーは伏せられている白い問題カードの上に、手持ちのマーカーをひとつ置くことができます。これを行わなければパスとなります。
（最初のラウンドでは誰もマーカーを持っていないので、全員パスしか選べません）
置くマーカーは、得点マーカーでも裏金マーカーでも構いません。手番のたびに、それまでにどのカードにマーカーを置いたかには関係なく、任意に問題カードを選んで構いません。
やがて全員がパスしたら、伏せられた白い問題カードのうち、その時点で載っているマーカーの数が最も少ないもの（※）から親が1枚選んで開き、出題される問題として読み上げます。
　※マーカーはゼロが最小です
この段階で、カードの上に置かれたマーカーは全てストックに戻します。
ストックから得点マーカーと裏金マーカー各2個を場に出し（加え）ます。
（但し、最終問題である第8問の場合、この処理は行いません。場に残っているマーカーも全てストックに戻します）

解答
全てのプレイヤーは、出題に対する行動を以下の3つから選びます。
　・「解答」する
　・パスをして「裏金」マーカーを確保する
　・パスをして正解カードを「覗き見」る
「解答」を選んだプレイヤーは、なるべく多く（最低でもひとつ）の正解を思い出して書き込みます。問題カードに近い方から正しい順番で書かなければいけません。
「裏金」「覗き見」を選んだプレイヤーは、その旨を書きます。何も書かなければ、「覗き見」として扱われます（なお、最初のラウンドで「覗き見」を、最終ラウンドで「裏金」「覗き見」を選択するメリットは皆無です）。
全員が書き終わったら、一斉に公開します。
「覗き見」を選んだプレイヤーは、任意にマーカーを消費することで、伏せられたカードの内容を確認できます（選んだプレイヤーが複数いる場合、1人が見たいカードを全て見たら次のプレイヤーへという形で、親の左隣から時計回り順に処理します）。1枚見るための費用は、何人が「覗き見」を選んだかによって決まります。選んだのが1人だけなら1枚あたりマーカー1個必要です。2人なら1枚あたり2個、3人なら3個、……、となります。1枚覗き見るごとに、対応する数のマーカー（裏金マーカーでも得点マーカーでもその組み合わせでも構いません）をストックに戻してください。覗き見を行うときも、確認したカードの内容を書き留めたりしてはいけません。
「裏金」を選んだプレイヤーは、選んだのが1人だけならば場の裏金マーカーを全て取ります。2人いる場合は、ともにひとつを取り、余りは場に残します。 3人以上の場合は、誰もマーカーを取れず、全て場に残します。

正解発表
「解答」を選んだ全員の記載を点検します。
　・一つでも正解カードと対応しないことを書いていれば誤答
　・順番がひっくりかえっている部分があったら誤答（抜けがあるのは構いません）
誤答になっていない中で、書いた正解の数の最も多いプレイヤーが、この問題の勝者となります。勝者は場の得点マーカーを全て取り、また、親もこの時点で勝者に移ります。
2人が同数で最多の正解を書いている場合、2人とも得点マーカーをひとつずつ取り、余りは場に残します（この場合、どちらも勝者とは見なされず、従って親は移りません）。3人以上の場合あるいは該当者のない場合は、全ての得点マーカーを場に残します（同じく、誰も勝者と見なされないので、親は移りません）。
但し、最終問題に限っては、誰も（勝者も）得点マーカーを獲得できません。最終問題の勝者は、後述する別の形で得点を受け取れます。

次の問題の準備
まず、このラウンドの出題に用いられた問題カードは、2枚ともにゲームから撤去します。
親は、開けられた正解カードを全て、残った問題カードの列の末尾に1枚ずつ伏せて置き直します（この時、その正解カードと配置先の列を全員にはっきりと告げます）。これにより、残った問題ひとつあたりの正解数が増えていくことになります。
問題カードを選ぶときは、列ごとの正解カードの枚数がなるべく均等になるようにしなければいけません。例えば、問題カードの横に並んだ正解カードが、少ない列は4枚で多い列は5枚、というような時は、4枚の列を選んで置かなければいけません。
このラウンドで使用された紙は破棄し、全員新たな紙を用意します。
その後、親は、伏せられている白い問題カードを2枚まで選び、この選んだカードの位置を好きなように動かすことができます（カードの中身を覗いてはいけません）。

ゲームの終了
8問目の終了をもってゲーム終了となり、得点計算を行います。
各プレイヤーとも自分が持っている得点マーカー1個につき1点を得ます。なお、裏金マーカーは得点になりません。
これに加えて、8問目の勝者は（だれかひとりだけ勝者がいる場合に限りますが）1億万点を獲得します。
以上を足し合わせ、合計点の最も大きいプレイヤーが優勝となります。なお、同点の場合、以下の通り同点決勝を行います。

同点決勝
親に時計回りで近いプレイヤーから順に、残った正解カードをひとつ選び、そのカードの内容を宣言してから、めくります。宣言が外れていたら失格となります。
これを繰り返し、最後まで残ったプレイヤーの勝利となります。全ての正解カードが開けられた場合は、最後の1枚を当てたプレイヤーの勝ちとなります。

交渉やマーカーの収受
ご自由にどうぞ。覗き見した正解カードを他人に見せたりしても構いません。

**新しいから難しい。新しいから素晴らしい。**

* 2007/03/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

名前だけは発表しているもののかなり謎のままだった自社製品「くいずです」ですが、
皆様に内容をお伝えしたいと思いまして、ルールを先行公開する事にしました。
と言っても、この手法はサークル時代からやっている通りの事ですが。

併せて作者の沢田先生にその制作の経緯について語ってもらっておりますが、あちらに書かれている
「最後に1万点入るクイズバラエティ番組のようなゲームを作ってください」とお願いしたのは私です。
私としてはクイズよりも1万点の方が重要だったので、クイズを記憶という要素に
置き換えたデザインは非常に面白いなあと感じ、感心したものです。

ただ私どもの悩みの種は、くいずですが「どういうゲームか説明しにくい」点です。
ひとえに似ているゲームが他に無いからで、やってみないとまずわからないかと。
多分ルール読んでも要領を得ないのではないかと思います。

しかしそれは、くいずですが新しいメカニズムを持ったゲームである事を表してもいます。
そこまでの独自性を持ったゲームを発表できるのは嬉しいことです。
カタンみたいだけどカタンより面白くないゲームや、アクワイアみたいだけど
アクワイアより面白くないゲームは作る必要が無いはずですので。

他に例を見ない、新しいゲームです。私達は面白いと考えています。
カタンにもアクワイアにも、他のどんな名作にも似ていませんが、
お手にとって遊んでいただければ幸いです。

まじめに書きましたが、悪い冗談みたいなゲームです（笑）！

**こっからV字回復（予定）**

* 2007/03/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日ゲームズワークショップの3月新商品＆ホワイトドワーフが着荷しましたっ。
明日24日発売でございます。今月はウォーハンマー40k・ダークエンジェルズミニチュアが中心です。
そして明日にはアメリカよりの輸入品も着荷予定です。

さて、今月の主たる仕入れ品も揃うという事で、今週末は店本番です！
最近自社製品中心に仕事が回ってきましたが、しっかり乗り切らにゃなりません。
上手い事4月にコマを進めたいものですなー。

…しかしそれにしても、自社製品代金支払いを受けて残高がかつて無いほど低空飛行してますわ（笑）。
本日家賃入金を済ませ洒落にならない状況に笑ってしまいましたっはっは。
乗り切ります、乗り切りますよ（笑）！

**おかげさまで盛況。**

* 2007/03/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

海外便がざっくり「午後」に着荷するということで、昼には店に行き、腹ごしらえしつつ待機。
ここで荷物を受け取れず、今日売り出せませんでしたなどという事になれば、
洒落にならない事態になりかねないという事で。

しかし結局取り越し苦労でして、開店までに着荷は無く14時開店。
荷物も程なく到着し、ばたばたと整理している間にお客様次々と来店。
目新しい物があったので皆様楽しんでいただけたかとは思いますが、
自分としては目の前に広がる荷物の多さに心で悲鳴を上げつつ、
そしてもう片付け諦めちゃおうかなと投げ出して皆様と楽しみつつ、といったような1日でございました。
売上も…とりあえず合格点、でしょう、かっ。明日次第ではございますが。

今回の入荷はウォーハンマー40k、ウォーマシーン、そして意外な人気の新製品
アニマタクティクスといったミニチュア中心でしたが、ボードゲームもいくつか。
目に付くところだとウル、イル・プリンチペ、オルトレマーレ、トレスと言った所でしょうか。
全部日本語はついてないですが英語版なのでなんとかなる…かな？
あとブルームーンも一通り再入荷しましたので、明日ご来店予定の方はご興味ございましたらどうぞ～。

さて、明日もばりばり売り出し中、なのと店そばの立川中央公民館で
ジャグラーズ・パーティさんの「立体もの」例会、３Dコンが行われます。
こちらはミニチュアゲーム＆立体を含んだボードゲーム、というB2Fど真ん中のイベントです。
明日はそっちに顔だしてからの営業開始といきます。
皆様も３Dコン、B2Fともども是非お立ち寄りくださいませ～。

**半歩脱出。**

* 2007/03/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月末土日営業完了。皆様ご来店有難うございました。
両日とも盛況でございまして、売上も良く。
先月はボードゲームが売れましたが今月はミニチュアゲームの月ですね。
お陰様で一時のような蔵の壊滅的状況は回避されつつあります（笑）。
まあまだ完璧に、という事も無いんですが、3月末日はもう一回土曜日あるので
何とかもう一踏ん張りという事で。

ゲームマーケットまでも残すところ2週間という状況なんですが、自社製品先決として
4月以降に回した課題が本当に山積してます。「5月にやりましょう」が最近の口癖なんですが、
もう5月分の容量も超えてますな（笑）。まあ少しづつでも順番に。

明日はとりあえず休みと行きます。ちょっとやるべき事はありますがー。

**弾着荷。**

* 2007/03/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



用事を終え帰宅すると荷物が来てました。ご覧の通り…、自社製品着荷です！
現物を前にすると、流石に著しく心拍数が上がりますわ。

出来栄えは…、自分としては上出来に見えます。不思議に思えてならないですが、
どちらも立派に商品してます。

後は売るだけじゃー、と言いたいところなんですが、箱の組み立て、
中身のセッティング等は全て自分達で手作業なので、まだまだもう一山二山ありそうな具合です。
しかし、こいつでもって勝負に臨めるという事だけは間違いなくなったので、非常に嬉しいです。

B2FGames自社製品カードゲーム「エレメンツ」「くいずです」
4月8日ゲームマーケットにて発売開始します。各1800円。皆様よろしくお願い致します。

**意地の産物**

* 2007/03/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

店に行き、程なく自社製品の残り半数を受け取り。
後から来た西山と二人現品のチェックなど。実際目の前にある商品を見て、
「やっちまったな」と二人顔を見合わせてニヤニヤする事しばし。
メーカーになったという事なんですねえ。
彼は自分でDTPを担当したのに加えて、私と比べて心配性なのもあって、
色々不満な点を見つけるんじゃないかと思いましたが、そうした箇所も特に無く。

今日は火曜日平日営業だったので、時々お客様を迎えながらくいずです用マーカーを延々と詰め。
最終的なセットアップの日取りが考えどころで、余裕を持って終わらせたい一方、
あまり早い内に組み立ててしまうとかさばって置き場所に困りそうだという事で。
4月入った後の定休日辺りにしようかなあ。

そう言えば、皆様の多くがご存知かとは思いますが、
4月8日日曜日はゲームマーケット出展の為店は臨時休業とさせていただきます。
よろしくお願い致しますー。

**3月終盤。B2F半年経過。**

* 2007/03/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木・金・土、と営業すれば明けて4月。会社作ってからもう半年経ちましたわ。早い早い。
内外から「果たして半年持つのか」という声も聞かれた中、何とかやっております。

先月辺りは完全にボードゲーム屋といった感じでしたが、今月はかなりミニチュアゲーム屋。
まあそうこなくては両方扱ってる甲斐もなし、その都度良い物を扱ってけば良いのかなと思います。

「そろそろ軌道に乗りましたか」という質問を時々されるんですが、
割と毎月綱渡り感覚なので（笑）、そういう印象は中々持てませんねえ。
それでも結果を見れば何とか渡れてるという事のようですが。

半年店をやってきて、さて来月はようやくゲームメーカーになります。
当初掲げていた「店で守って自社製品で攻める」という経営方針ですが、
ようやく第一打席。さてどうなりますものか。
ホームラン打てれば言う事は無いですが、内野安打でも振り逃げでも次に繋ぎたいもんですねえ。

さて3月も残り三日、皆様よろしくお願い致します。
明日は二週ぶりの木昼ゲーム会。メビウスさんの頒布会ゲームで
ノートルダムとかアルケミストが届く予定なので、明日でも週末でも、B2Fでお試し下さい。

**むやみに面白い、カエルの飛び込み大会。**

* 2007/03/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木昼ゲーム会でしたー。頒布会ゲームが着荷していたので一通り試しまして。
アルケミストなどが非常に素晴らしかったですが、本日ご紹介はそっちではなく。



カエルの飛び込み大会！

ぱっと見子供ゲームなんですが。いや間違いなく子供ゲームなんですが。侮れません。
いわゆるアクションゲームで、ガムみたいなのはカエルです。
このカエルを箱を利用してセットされた素敵な池に投げ込んで縦横斜めの3つ並びを作ります。
順番に投げ込み、上手く3つ並べたら1点。自分の色のカエルだけで3つ並べたら2点。以上！

とまあシンプルなのですが、面白いのはカエルを放り込むとき「盤外で1回バウンドさせる」点。
さながらカエルの如く。テーブルとかで直接はうるさいので布等は敷いたほうが良いですが。

果たしてやっきになってカエルをバウンドさせるいい大人達。カエルをOBさせて慌てる大人達。
得点を取ってはゲコゲコと鳴く大人達（子供ゲームらしく点取ったらカエルのように鳴くのです）。
最高。

クラウトなんかが大好きな私のようないい大人には最高のゲーム、妙に白熱します。
頭は全く使わない方のゲームですが、こういうゲームにはホントにプリミティブな喜びがありますねえ。
オススメですよー。

**レッツ泥縄マニュアル総仕上げフェイズ**

* 2007/03/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

「エレメンツ」「くいずです」2つの自社製品の印刷が上がったのはお伝えしたとおりですが、
まだ大事な仕事が残っております。マニュアルですね。
これは手元で刷るのですが、いかんせんぎりぎりまで直せてしまう関係上、
締め切りを延び延びにしてしまい、未だ上がっていない状態。
確かに修正入れればいくらでも入れられるものだけに難しいものです。
そして校正等の作業は中々果てしない。世に溢れている誤植とか、
あまり責める気がなくなりますねえ。

しかしもう3月も終わろうかという事で、この週末に一気に仕上げる！
…事にしないとルールが入っていないゲームを売る羽目になってしまいますので、
粛々と作業致したいと思います。
これが完了すれば「カード」「箱」「マーカー」「マニュアル」と出来上がりまして、
晴れて自社製品をセッティング出来るようになるわけです。
そうすれば晴れて目出度く自室が自社製品で溢れ返ることになるわけです。ふっふっふ。

さて明日は3月最終営業日でございますので、皆様お待ちしております。
元気に皆様をお迎えするためにも首尾良く詰めて眠りたいなあ。

**4月に駒を進めよう**

* 2007/03/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

3月営業完了。皆様ご来店ありがとうございました。
結論としては、最終日に滑り込みで売上目標達成。良かった良かった。
ゲームマーケットの前に余計なミソを付けたくないというのはありましたので。
小粋なステップで4月に歩を進めるとしましょお。

3月が終わったという事は同時にゲームマーケット<http://gamemarket.jp/>
まで残す所1週間という事で。もうこうなると待ち遠しいですわ。

さて明日はジャグラーズパーティーさんの月例会からスタートという事で、
そちらに挨拶伺ってから営業開始予定。皆様4月もよろしくお願い致します。