**マニュアル責了。**

* 2007/04/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜。まずは予定通りJPさんの会場へご挨拶に。自社製品の話などをつらつらとさせていただき
1時には店に帰還。今日は暇かと見て沢田先生とマニュアル最終校正、
と思っていたものの、結局ゲーム会に突入となりました。カエルの飛び込み大会大人気。

古代ローマの新しいゲームの「サーカス･マキシマス」で白熱していたら、
メビウス能勢さんとJAGAの皆さんがご来店。立川の昭和記念公園でお花見だったとか。
能勢さんには初めてB2F店舗を見ていただけました。
手狭ですがこんな感じでやってます、という心持ち。

お話の中でメビウスさんで現在取り扱いのないゲームに関しては訳を付けて構わない
と快く許可をいただき感激。間違いなく面白く、価値がありつつも、
和訳無しで敬遠されていた中古在庫が多かったので、ぐっと良い感じになりますなあ。

ゲーム会もやってる中ですが沢田君にマニュアル最終OKもらったので、これで行く事に。
明日は定休日なのでついに自社製品のセット作業にかかります。マニュファクチュアー！

**心を折り込もうとして心が折れる**

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

定休日ながら昼過ぎにはドラゴン集合、西山山根吉田でマニュファクチュア開始。
デザイナー沢田君は勤めにより辛くも免れております。
此度の戦のメインは何と言っても紙を折る作業。箱、中敷、マニュアルを折って折って折る。
ここは敢えて画像中心でお届けしましょう。

↓箱


↓中敷


↓マニュアル


眼前にエレメンツが大量発生。


さらに発生。


続いてくいずですへ。


今日はここまで！


**昨日とおんなじー！**

* 2007/04/03 11:46 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

…と、言いたくなるほどに今日もマニュファクチュア。
ただ今日は火曜と言えど営業日なので多少お客様をお迎えする態勢は整えつつ。
しかし雨もあり予想通りお客様は少ないので作業に没頭。
13時辺りに手を付けて、18時ごろ。



とりあえず、出来た！…ゲームマーケットに持っていく分は。
今日出来なければ明日もだったので一安心。とりあえずガッチリ働いたので休みますー。

**日曜は晴れてほしいっすね**

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

桜咲いてるのに雪。今日が定休日で良かったですわー。
しかし日曜でなかったのはもっと良かった。ゲームマーケットの日は晴れて欲しいもんです。
客足もそうですが紙製の大荷物をを悪天候の中運びたくはないですからねえ。

気が付いたらもう木・金・土と営業したら8日日曜はゲームマーケット。
製品セットしていた一昨日昨日より、今日の方が実感沸いてきました。
まあ、いくらそわそわしたところでもうどうにもならないですから、
木・金・土と元気に営業して本番を迎えたいと思います。

日曜はゲームマーケット出店の為立川店舗は臨時休業をいただきます、皆様ご注意下さいませー。

**面白いかどうか、お試しいただきたく。**

* 2007/04/05 11:41 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日もまた1日が終了。ゲームマーケット本番までのカウントダウンで全てが進行していくような毎日です。
怖いような待ち遠しいような心持ですねえ。

仕事柄商品の売れ行きについては勘が働く方だと自負しているのですが、
困った事に自社製品に関しては全くその勘が働いてくれません。
快勝と惨敗の予感が両方します。どーなっちゃうんでしょーかねえ。

ただ一つ予想としてあるのは、「エレメンツ」の方が「くいずです」より売上先行するであろう、
という事でしょうか。
やはり前評判というか、定まった評価があるゲームだという事をリリースする側としても日々感じます。

ただ「エレメンツ」ばっかり売れて「くいずです」が売れなかったとしたらやはり悔しいなあ、
というのが最近のB2F内のもっぱらの話題です。
「くいずです」、私達にとって相当本気の勝負作、自信作ですので。

ゲームマーケットでは両ゲームとも体験プレイが出来るよう、一同スタンバイする予定です。
「くいずです」は時間としては40分程度のゲームですが、決して軽くは無いので、
何ゲームも連続でこなすとどんなボロボロになっちゃうのか、と一同恐れおののいておりますが（笑）。
全力でその楽しさをお伝えする所存ですので、皆様会場でお試しいただければと思います。

そしてもし面白かったら…、率直に言います、買ってください（笑）！

**駆け込みで色々片付け。明日は前夜祭。**

* 2007/04/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日はまず都知事選の期日前投票へ。当日朝一番でも行けると言えば行けますが、
今のうちに済ませられるものは済ませておこうかと。

そして郵便局へ。先日入荷したもののあっという間に無くなってしまった
チェコボードゲーム再入荷分支払いの為。ゲームマーケットに間に合えば持っていくのも
検討してましたが、今日時点では着荷なし。ちょっと厳しいですかね。
しかしそれ以上に厳しいのは…、ユーロが前回より5円高！痛い痛い。

営業開始後は、自社製品をお取り扱いいただけそうな所に連絡など。
古巣に電話した際、どうも知り合いじゃないかと思う電話先の方とかしこまった調子で
会話し生ぬる～い気分を味わったりしてました。しかし概ね悪くない反応なのでまずは何よりでした。

さて、明日土曜日明ければゲームマーケットです。
今日の営業中辺りには緊張感も漂っていたのですが、ご来店の方々から有難い応援の声をいただいたり
してる内、何か楽しい気持ちが先行してきました。大勝負の打席に入れるのは、良いものですねえ。

明日は土曜日、意味も無く「ゲームマーケット前夜祭」と位置づけて営業しまっす。
常連の皆様、ゲームマーケットにいらっしゃるご予定の皆様、よろしければお待ちしておりますー。

**面白い方のゲーム、あります。**

* 2007/04/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

時間というのは来るものですねえ。明日はゲームマーケット。
ゲームメーカーB2FGamesとしてのスタートの日というわけです。勝負ですよ。ゲーム開始ですよ。

自分はホントは出来るんだぜー、と偉そうな事言いながらやらないのはかっこ悪いよねー、
どうせなら言い訳出来ない位大きく跳ねて転んで泣きベソかきたいよねー、
とまあそんなクソ意地みたいな物を延々張り通そうとしていたら、いつの間にか会社。
いつの間にか半年。そしていつの間にか在庫の山っちゅうわけです。怖い怖い。

ここまでを省みて、「もっと違うやり方があるんじゃないの？」とか「もっと上手くやれるんじゃないの？」、
はたまた「もっと謙虚にやった方がいいんじゃないの？」とかいったような事を言い出せば
きりがございませんが、違うんですよ。
本当は馬鹿の一つ覚えみたいにこんなやり方しか出来ないんですよ。
私吉田も。西山も。沢田も山根も、こんな隅っこの方にたむろってる連中皆です。
どうせこんなやり方しか出来ないんだから、こんなやり方でやってやるしかないじゃないですか。

そんな気持ちで自社製品。エレメンツ、くいずです。面白いゲーム、作ったつもりです。
本当に面白いのかどうか、どうぞ試してみてください。お願いします、よけないで下さい。
つまらないんならしょうがない。面白いって事だったら、今後も意地張ってやりたいと思います。

会場で皆様にお会い出来るのを楽しみにしております。
うーむ久しぶりに本性出た文だ。畜生やってやる。

**惨・敗（笑）！**

* 2007/04/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日ゲームマーケットにご来場の皆様、お疲れ様でした。
B2Fブースにおいでの皆様、エレメンツ・くいずですをお求めの皆様、誠にありがとうございました。

日がな1日惨敗じゃー、ぐわー死ぬーとか叫んでましたが、
本当に惨敗かというとちょっっとだけ語幣がございまして、
最初に設定した惨敗ラインからいくつかのご助力を受けてハナ差で脱出してるような按配です。
ホント生殺しか（笑）。

実売数はエレメンツ90、くいずです83と言った形で、エレメンツの完封勝ちとならなかった当りは
結構嬉しかったりします。でも僕ら馬鹿だから300個ずつ持って行ったの、手持ちで！

バネストさんやデイドリームさんからの引き合いいただきましてなんとか3桁にのり地獄ライン突破。
また他にもお取り扱いいただける話があり、感謝の至りでございます。

さーて挑戦して初めてわかるリアルな現実にぶち当たって本日はホントに盛大にこけたわけですが、
意外と泣きベソはかいてない当り、やっぱり自分はこんな風にやりたかったんだなあと再確認。
それにたくさん残ったけど、たくさん買ってくれた人もいるのが嬉しいんです。
皆さんが面白がってくれたらもっと嬉しいんですわ。

全然良い手思い浮かばないけど、何もかも諦めたくないっすねえ。
あととりあえず在庫やっつけるまで終われなーい！

**これからのパッケージ制作部**

* 2007/04/09 10:27 午後
* 投稿者: [Nishiyama](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=4)

どうもおひさしぶりのパッケージ制作部の西山です。

昨日ゲームマーケットで当ブースに立ち寄って下さった皆様ありがとうございました。

＋「エレメンツ」「くいずです」お買い上げのお客さま、本当にありがとうございます。
面白い！と思っていただけましたら、友人知人の方に御購入を進めて下さい。その1個がB２Fを救います。

売り上げに関しては昨日の代表日記に書かれていますが、大負けとまでは言いませんが、成功を喜べる状況でもありません。
まあ、もちろん日本国内におけるBGユーザー数はそれ程多いものとは思っていませんでしたが、もう少しなんとかならないものかな、といった感じが西山の本音です。

当面の方針として大規模なタイプの商品制作はなさそうな感じです。予算もありませんし。
もちろん状況次第で変わることもあるかもしれませんが・・・

自社製品を作らないと仕事のないのが基本の西山なので、一部身内の皆様に言っているようにお金を頂ける仕事を探して、またB２Fとの二足草鞋の予定です（だれか仕事紹介して下さい）

悲しい話はこれくらいにして、今後のパッケージ制作部の話でも。

自主的に1つアイディアを進めていこうかと思案中。
前々から小ロット「１００～３００」位で低価格の商品を定期的にリリースすることはできないものかと考えておりまして、今回予算を使わず手持ちの機材とアイディアと愛と勇気と根性で商品製作をしてみとようかと思います。
会社のレーザープリンターや今まで集めたコンポネートの中で低価格で仕入れられるもの。エレメンツ／くいずですで得たPCスキルを組み合わせて、なんとか面白いモノを作ってみます。

ゲームシステム面に関しては他のメンバーのお知恵拝借が基本となりますが、グラフィックデザイン面に関してはできれば今までのB２F／とこぶしとは違う毛色にします（断言）
多分「アメリカ」＞「ドイツ」になる。

ズバリ「B２Fブランド（C)」
と書いても全く正体不明ですね。

目標は価格とクオリティは「チーパーズ」
グラフィックデザインは「２F」
そんな感じです。

追伸：頑張ってエレメンツ／くいずです制作話をアップ予定。
あのサイズのカードゲームを作りたい方には有益な情報が出せるかと思います。
逆にあのタイプのカードゲーム（PKG込み）が気になる方は連絡いただければ相談にのります。

**また新たにスタート**

* 2007/04/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケット明けて休日、昼過ぎに起床。体中がバキバキに痛い。
流石にちょっと無理きかせすぎましたか。

また明日からの仕事に備えるべく体を休めながらも、
ゲームマーケットの事やこれからのB2Fの持って行き方なんかをぼんやりと考え過ごしまして。

何よりまず、なかなか本腰を入れられなかった店舗のメンテナンスを第一に。
そして気づいたら「5月にやる」と言って後回しにしてきた課題が山積してるので（笑）、
これも頑張ります。

自社製品の事は、昨日はゲームマーケット直後だったので捉え方が多少一面的だった部分がありますが、
一方の考え方としては「発売初日で1割売れた」とも言えますねえ。
まだ何もかも始まったばっかりで、こっからどう転がっていくかは全然見えていないので、
それがまた中々楽しみでもあります。大変なのは大変ですが（笑）。

少なくとも自分達がメーカーとして出したゲームがもう世にあるのよね、という事。
それは何にもやってないよりよっぽど良い事ですねえ。

半年間ゲームマーケットを目指して頑張ってきたので、ここらへんで頭の中を整理して次の走り方を考える事にしまっす。

**目が覚めて店仕事**

* 2007/04/10 11:19 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

出勤すると、店はゲームマーケット帰還時の乱雑な状態。
一昨日力尽きて帰った時のままなので、何は無くとも片づけから。
気を取り直して始めねばなりますまい。

ゲームマーケットに行けなかった方が何人かいらっしゃり、エレメンツやくいずですを
ご購入。ありがたい事です。

また、ゲームマーケットで「百科審議官」や「テレパス会議」を発表されているJosee Design
の千石さんがご来店。西山も交えてゲームマーケット反省会。
お互いかなりゲームマーケットで張り切った事もあり、苦労話や失敗話に花咲かせたり、
面白い話を色々する。千石さんにはおそらく「けったいな人達がいるなあ」と思われた
事と思いますが、まあ包み隠さずお話しました。何か協力できる事があったらいいですね、とお話して締め。

その後集まったお客様と「くいずです」を1プレイ。今までカードの内容等を
隠しておきたくてやっていませんでしたが、発売したので解禁に。
「カリー」なんですよ。「カレー」ではないのです（笑）。
これぞくいずです、といった展開を堪能しつつも、勝負の方は全く踏ん張れず惨敗。
何か悔しー、次はもっと頑張ろう。

程なく店閉店、となったわけですが、よくよく考えるとゲームズワークショップ発注締め切り
なわけですよ。ゲームマーケットにかまけて完全に放っておいたツケを支払わんばかりに
店にて居残り作業。やっと終わった～い。

今月の最注目は重ね塗りが革命的に楽になる「シタデルファンデーションペイントセット」6600円。
ミニチュアゲーマーの皆様共通の悩みである塗装時間の短縮に繋がるとあって予約も多い一品です。
ちょっと多めに頼んでおいたのでご入用の方はご一報くださいませー。

あと一つお知らせ、今度の15日日曜日、B2F店舗はゲームズワークショップのイベント
「バトルホリデイ立川」の会場になってます。
この日は原則ウォーハンマー40k中心でゲーム卓が使用されますので、よろしくお願い致します。
代わりに14日の土曜日にでもボードゲーム会と行きましょう。
エレメンツ・くいずですもやりたいですねえ。

そんなわけですっかり店モード、今週もよろしくお願い致します。

**休みながらゆっくり前進**

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

朝から郵便局の人が来ておこされる。特大の荷物。そうかチェコボードゲームか。
もう少し早ければゲームマーケットに間に合ったのですが、残念でした。
しかし早々品切れしてしまった「グリーンランド」がようやくまた来たので、まずは良かった。
自社製品と併せまして、一つよろしくお願い致します。

何件かのお店で自社製品をお取り扱いいただける事となり、その応対のメールを送らせていただいたり、
なんだかんだと仕事周りの事で時を過ごす。休みではありますが、嬉しい事なのでさくさくと進行。
逆にまとまった時間があったので落ち着いて色々出来ましたねえ。

明日の木昼ゲーム会は、ゲームマーケットで販売されていたゲームを中心に遊んでみる、
という会になる予感です。楽しみだなあ。
ゲームマーケットは終わりましたが、自社製品の事といいもう少しこんな調子で行きそうです。

**B2FGamesのゲームはどうなんでしょうか**

* 2007/04/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木昼ゲーム会、自然とゲームマーケットでの販売物を囲んでの体験会の様相。

今日やったゲームで目に付いたのは、やはり「百科審議官」「テレパス会議」「ルールの達人」。
ゲームマーケットにお運びの方々には本命過ぎて面白くも何とも無いかも知れませんが（笑）。

Josee Designの「百科審議官」「テレパス会議」はいずれもウィットに富んだ
コミュニケーションワードゲーム。あまりコンポーネントを必要としないので
売り方が難しい事と思いますが、ゲームは内容物の目方では無いという事の好例だと思います。
この「着想」は間違いなく価値があるものですし、丁寧にゲームになされてると思います。
自分は比較するとテレパス会議がより気に入りました。これは素晴らしいですね。
普段あまりゲームに親しまない方でも何ら問題無く遊べる一作。
既存のゲームファンより広い層に提示出来る作品だと思います。

そしてカワサキさんの「ルールの達人」。こちらは「かちり」という音が聞こえそうな程
ルールが上手くはまっているゲームです。
ジャンルとしてはトリックテイキングになるのでしょうか。
1トリックは2周で形成されていて、各プレイヤーとも2回の手番の中で数字カードを1枚、
そして自分の勝利条件カードを1枚出します。順番は自由。2周しおわった段階で自分が出した
勝利条件をクリアしていればトリック獲得というわけです。
原則他プレイヤーが先に出したのと同種の勝利条件カードを出せない辺りがしっかりしてます。
「勝利条件は後で設定した方が有利だが自分が狙っている勝利条件を先に出される危険がある」というジレンマ。
きれいに仕上げられていて、間違いなく面白いゲーム。一同大きく納得しました
さて、B2FGamesオリジナル「くいずです」はどういった評価を受けるものか…。
皆様よろしければこの週末にでも遊んでみてくださいませ～。

**Solaniwa?**

* 2007/04/13 11:26 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」がそろそろ他のお店にも届いてくる時間帯になっていますねえ。

メーカーを目指して始めたのがやっぱり良い事だな、と思うのは、他の店舗の方々と連携して、
生かしあえる立場が取れることですねえ。

荷物を送る時は我が子を送り出すような気持ちになります。かしわ手打ちたいような気持ち。
一旦送り出してしまったら、皆様の手に取っていただけますように、
楽しんでいただけますようにと祈るばかり。

さて、何はともあれ自社製品が出て、これから頑張って売ってくぞ、という所なんですが、
一方で次回作をかなりの勢いで構想中。方向性としてあるのは、「立体」。
本腰を入れて作ったとは言え「エレメンツ」「くいずです」はカードゲームなので、
今度は三次元の物が作りたいという気持ちでおります。
特に西山がやる気で色んな具材を模索中。私の前に日々ゲームの種がやってきてる状況です。
店開けながら延々と企画会議。…そしてついに。来た！



これはいいんじゃないでしょうかー、というアイディアが空から降ってきましたよー。

**唐突な話ですが**

* 2007/04/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

皆さん、私達の名称を知っていますか？

B2FGames LLC.でしょ。日本語で言えば合同会社B2Fゲームズ。
しかしよくよく考えてみると、「B2F」ってどう読むの？という疑問が有り得るなあと。
身近な方々は当然のようにご存知だと思うんですが、自社製品が色々なお店に並ぶ現段階では
近所の人が知っているから良いでしょう、という感じでは済まされない気も急に致して参ります。

「びーつーえふげーむず　えるえるしー」ですね。通称「びーつーえふ」。
「地下二階」と呼ばれたりもしますがちっとも略称にならない感じですねえ。
ここで「ビートゥーエフ」と発音すると何か小癪な感じがしますので「ツー」でお願いします。

余談ですがLLCというのはリミテッドライアビリティカンパニーという事のようです。
弊社製品お手にとっていただいた方々（がいると仮定して書いてますが）、
今後ともよろしくお願い致します。

さて明日立川店舗はゲームズワークショップ主宰のバトルホリデイ立川、
すなわちミニチュアゲーム「ウォーハンマー40k」イベント日ですのでよろしくお願い致します。
それから今月のアメリカ発注締切日ですので、リオグランデ・メイフェアのボードゲーム
や各種ミニチュア等のご予約ある方はご一報くださいませ～。

**Soraniwa2**

* 2007/04/15 02:00 午後
* 投稿者: [Nishiyama](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=4)

店舗営業時間に更新～

やっぱりＰＫＧ制作部はＴＯＰに上げず、人知れず更新しているのが肌に合っているので今回から元に戻ります。

下記画像は一昨日の代表日記に話が出てた「Soraniwa?」の西山版イメージ。
でも何の相談もしていないから、多分制作することが決まったら内容変わるね。



こういうのを作ると代表が頑張ってルールを考えてくれそうなので作りました。
それにしても下手な絵だな（半ば他人事）
精進します。

さて働くか。
※あ～画像の中の文字抜け発見。直すのめんどくさいのでそのまま。

**あちらもこちらも立てながら休みも取りたい**

* 2007/04/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



本日の立川店舗は終日ゲームズワークショップのイベント、バトルホリデイの会場になってました。
約1ヶ月間に渡ってGW主催のウォーハンマー40kキャンペーン「報復の天使」が開催中なので、
来店されたGWスタッフ大野さん仕切りで1日やっていただきました。
普段遊ぶきっかけが無い方々や、これから始めてみようか、という方々にとっては良い試み
なのじゃないかと思います。
店は狭いですが出来る範囲で今後も協力してまいりたいと思います。

さて、閉店後に居残って、中旬の山場仕事アメリカ発注完了。ゲームマーケットからこっち
午前様が多くて参りますわ。
何とか一段落付けたい、と思うのですが、よくよく考えると仕事が立て込むのは
自社製品の出荷作業などがあるからで、それが一段落ついてしまうのはまずい。
複雑な心境です。
まあ来週中には予定していた初期出荷は終わるかな？

とりあえず明日は仕事は最低限で休む事にしまっす。

**発注を終えて一言。**

* 2007/04/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は1日お休み。外は寒いし雨降ってるしで、ちょうど休みなのはラッキーな気分。

昨日今月輸入品の発注を終えたんですが、最近店でちょくちょくと話している事が。
ボードゲームの価格設定の話題。

国内にはいくつかのボードゲームの取扱店はあり（無論ウチもですが）、
同じゲームでも結構値段がマチマチだったりする場合があります。
こんな時周辺では「どこどこはボッてる」等々の噂が乱れ飛んでいるのではないかと思います。
そして自分も買ってる立場のうちはそういうもんなのかなと思っていました。が、
これが頼む立場になってみると結構事情が違う。
…同じゲームでも、仕入れ経路によって値段は驚く程変わっちゃうんですね。
そして仕入れ経路というのは自由自在というわけにもいかないわけです。
総合的に判断して良いかなという所から頼んでいる。
果たして値段には自然に差が出来るというわけです。
もちろん高いのは間違いなく高い、安いのは間違いなく安いんですが、
ボッてるのとはちょっと違うんだなあというのが最近の観測です。

自分の所の価格が他と比較してどうなのかというのはどうしても気になるところではあるのですが、
際限が無いので最近は「ウチはウチ」と思うようにしてます。
一番安い店を目指しているわけではないので、それより皆さんに振り向いていただける
小粒でもぴりりと辛い品揃えですかねえ。

まあ、そういう事を考えた上で出した答えがドラゴンダイスになってしまったのですが…。
知る人ぞ知るなつかしのダイスゲーム、今月末入荷予定です。

**「くいずです」　…やれちゃわない方向で一つ。**

* 2007/04/17 10:49 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

くいずですをプレイした、という方々の感想がそろそろ私の耳にも入ってきております。
内容は賛否両論。まあ「否」というよりは専ら「？」という感じなのですが。
そして賛の方は絶賛と感心が相半ばといったところです。う～ん、予想通りだ。

で、タイトルなんですが。作者沢田大樹が多様する言葉で「やれちゃわない」
「やれちゃえる」という謎ワードがあります。これはゲームの評価の際に使われる言葉でして、
曰く「しっかり考えた人と大して考えていなかった人の間に大きな差がつかない」ゲームは
「やれちゃえる」ゲームであると。
逆にしっかり頭を使わないとついていけないゲームは「やれちゃわない」。
彼がこう言った文脈で語るとき、「やれちゃえる」は批判的な意味合いを持ちます。
逆に「やれちゃわない」という事はゲームデザイン上の必要条件であるという事が強調されます。

さてここで「くいずです」。プレイした方ならおわかりかと思いますが、
やれちゃわないゲームの極致と言えます。集中して臨まなければ、参加することすら危うい。
しかし誤解の無いように申し上げておきたいのは、「集中して臨めば少なくとも健闘できる」
ゲームである事です。

くいずですは多分に記憶の要素が用いられているゲームですが、むしろ勝敗をわけるのは集中力です。
このゲームのプレイ中、プレイヤーは途中で自分が覚えていたはずの正解を次々と忘れていきます。
ここで「ああ自分は記憶力がないから駄目だ、勝てないや」と考えがちですが、
これは時期尚早な観測と言えます。なぜなら、他のプレイヤーも同様に忘れていっているからです（笑）。
「全部忘れてしまった」という人の多くは全部覚えようとしてしまっています。それはまず無理です。
自分の記憶できる以上の正解を覚えようとすると、かえって取り返しの付かない事になります。
「一番上の行だけは何とか覚えておく」という選択だって、結局あきらめて全部投げ出すより
よっぽど勝つ見込みがあるでしょう。

くいずですの戦い方は様々ですが、凡例として自分の大体の戦い方を紹介しておきます。
まず最初の記憶タイムですが、自分の場合覚える正解は6枚プラスαです。
自分が好きな問題2問の正解3枚×2行だけ何とか全て覚えます。それだけならそう難しくないはずです。
加えて他の問題の正解をぼんやりとでも何枚か覚えておければ理想的です。無理は禁物。
さらに自分が記憶した問題の出題用カードの位置も出来れば覚えたいところです。

くいずですの序盤から中盤の出題順は、言ってみればロシアンルーレットのようなものです。
最初に2問覚えるのは、どちらか片方が終盤（勿論理想は最終問題）まで残るようにと期待してのことです。
自分がヤマを張っている問題が出題されないように見守るのが最上の策ですが、
出題されてしまったからといって動揺しすぎるとその問題すら答えられなくなるので要注意。

中盤にやるべき事は何といってもマーカーの確保です。さらに親になれればぐっと楽になるため、
ここで「ぼんやり覚えておいたその他の正解」＋「後から加えられた正解カードの記憶」で何とか戦います。
まあ無理だと思ったら最低限の記憶だけ保ちながら裏金連発。
自分が記憶した問題が出題されてしまったら、自分が覚えている事を最大限にアピールしながら解答。
そうすれば他のプレイヤーは解答を避け裏金や覗き見にいくので競争率が下がります。
また、自分が推す最終問題候補の正解カードの位置は覗き見で何とか確認します。

最終問題までに自分がヤマを張っている問題の一つが残っていればぐっと勝利に近づきます。
この時最終問題にしたい問題カードの位置を押さえるのは絶対条件です。
最終問題の親であるか、そうでなくても大量のマーカーを持っていれば、
かなりの確率で一億万点を獲得できるでしょう。

…ただ全てが上手くいっても、同じところにヤマ張った上より多くの解答を
してくる人がいるかもしれませんが…。

ガリガリ解答を書いている人がいたら、自分も無理してあやふやな正解まで書いていくか、
それとも安全な範囲にとどめるかは個々の判断です。
相手は間違えるかもしれないし、そもそも本当は覚えていないのに適当に書いてるかもしれません。
自分の望む最終問題がでなかったときは、爽やかに諦めましょう（笑）。
ただ、うろ覚えであっても1～2個でも解答しておくことは無価値ではありません。
この問題を本命にしているプレイヤー同士がしのぎを削った末双方間違うことだって
無いとは言い切れないからです。

う～ん、改めて書いてみて、確かに簡単なゲームではないですねえ（笑）。
自分も1回勝つまでは「永遠に勝てないのではないか」と思いましたが、
一度コツを掴むと「ああ記憶力だけじゃないんだ」という事が分かるので、
1回遊んで諦めがちな方もまた遊んでいただければ幸いです。

そして何がなんだか分からないという方申し訳ありません。
B2FGames第一弾自社製品「くいずです」1800円で好評（かどうかはまだ不明なのですが）発売中です。
ご興味ありましたらどうか一つ。

**ゲームマーケットから10日経過。**

* 2007/04/18 11:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

まだ10日か、と思いつつも、少し落ち着けるようになってきました。
会社を立ち上げる際に「店舗＋メーカー」という目標を掲げておりましたが、
先のゲームマーケットをもってようやくその形をスタートできたわけです。

10日経ってさてその前途は、という事ですが、実はまだよく見えない、というのが本音です。
設立後自社製品を作っている間は「ゲームマーケットを終えれば白黒はっきりするだろう」
という獏とした観測があったんですが、その気配はなし。よくよく考えれば当たり前ですね。
そう短期間で勝ちも負けもしないですな。

自社製品の旗色に関しても、これは経験が無い事もありますがまだ見えていません。
少なくとも敗色濃厚では無い事はまず喜ばしい。
ボードゲーマーの方なら御馴染みであろう店舗様には置いていただけてきている状況です。

そして今後どういった所に取り扱いをお願いしてみるか、というのが当面のテーマ。
勿論なりふり構わずお願いすれば売上としては上がるのですが、売れる見込みがある所に
置いていただくようにしなければ周辺皆不幸になりますので。
店の人が売る気になるような形を模索したいですねえ。

そう言えば具体的に1つ疑問が浮上。
東北・北海道・九州・四国でボードゲームの主要な取り扱い店というとどこになるんでしょうか？
ご存知の方いらっしゃったらお教えいただければ幸いです。
やっぱり通販中心なんですかね？

**意外と傑作、という事がよくありませんか？**

* 2007/04/19 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11時から集まってゲーム開始。
週末の営業中とは異なって試したいゲームを遊んだりする場になってます。
今日も微妙にゲームマーケットの戦利品消化の延長戦の様相。

今日話に上がったのは、ゲームの入手に使ったお金と面白さはつくづく関係ないのだなあ、
という事でした。あとゲームの評価は本当に人それぞれ、という事。
「凄く良い評判」と「凄く悪い評判」は流石に多少気にもなりますし、
そこには何らかの原因があると思うのですが、今日のようにあまり評判を聞かないようなゲームが
唐突にとても面白かったりすることがあると色々考えますね。
「やや評判悪い」くらいのゲームの真価というのは、全く油断なりませんわ。

やっぱり自分で遊んでみるのに勝る事は無い、片っ端から遊んじゃおう、
といういつもの結論なのですが。う～ん面白いゲームってたくさんありますなあ。

**Elements (エレメンツ) / by M-A Casasola Merkle**

* 2007/04/20 01:30 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



プレイ人数：3-5人用
プレイ時間：20分-40分
1800円にて発売中

<紹介>

エレメンツは手札でポーカーのような役を作り、その役で場にある得点カードを競り落としていく
カードゲームです。終了までに得点を最も多く得たプレイヤーが勝利します。

カードの構成は、手札となる5色×11枚（0-10各1枚ずつ）のナンバーカードに加えて、
その時点での色の強弱を表示するためのカラーカード（5つのエレメンツを表しています）5枚
となっています。
ゲームは参加人数と同回数のラウンドに渡って行われ、各ラウンドでは数枚（通常3-5枚）
の得点カードを点の低い順に競ります。
1枚の得点カードに対し最大4枚勝負となるのに対し、手札は10枚しかありません。
さらに手札は各プレイヤーが順番に1枚ずつ出していく（いわば競り上げていく）形を取ります。
また出したカードは得点カードを獲得できなった際も消費してしまいます。
ここがエレメンツの最も重要な点で、どの得点カードを競り落としにいくべきかという判断は
非常に悩ましいものがあります。
1枚ずつカードを切る為、相手の役の強さを読み違えれば大きなダメージを受けますが、
逆に他プレイヤーとの心理戦に勝利すれば、少ないカードで得点することも可能です。

運とテクニックが程よくミックスされていて、短時間でしっかりと遊べるゲームです。
「フェレータ」「タルバ」の作者であるカサソラ=メルクルのデビュー作ですので、
これらのゲームに好評価の方にもお勧めです。

<エレメンツ再版にあたって>

私達がB2FGamesを始めた理由の一つとして、ほとんどのボードゲーム・カードゲームが
数年で絶版、入手至難となっていく状況に一石を投じたかった、ということがあります。
B2F店舗でも中古ゲームを扱っており、時にその値段は高騰しています。
しかし例えばこういう方法もあるよね、という提唱とでも申しましょうか。

ドイツを中心に海外では、原則として作者が作品の権利を持っています。
それならば真正面から作者に打診してみれば良いのではないか？これが出発点でした。
幸いな事に、Eメールを使えば作者に直接連絡が取れる時代です。
文面はドイツ語は出来ないので英語で。英語でも気後れする所かもしれませんが、
会話と異なりメールならぐっと難易度は下がります。念入りに読み、じっくりと文を推敲する
時間があるというわけです。
駄目で元々、たとえ上手くいかなかったとしても何を失うわけでもありません。
言ってみれば分の良い勝負だという事です。

最初に出したメールには返事が来ず、次に出したメールにはこれでもかというほど
自分の決意の心情をしたためて送りました。英語を書くのにあんなに気合を入れたのは
初めてのことだったかと思います。

しばらく経ったある日、返事が来た時には流石に心拍数が上がりました。
短く一文だけのメールでしたが。

>your offer to reprint "Elements" sounds interesting. Do you have any details?

これだけでしたが、読んだ時は本当に感動して震えが来ました。
何の手がかりもない状態から始めて、ゲームメーカーをやると言いながらも
どこの馬の骨かもわからない自分達が、一歩踏み出せるのかもしれない。そんな光がさした気がしました。

エレメンツを再版する、という事を公に発表した後なんですが、複数の方々から
「渋いチョイスですねえ」というお誉めの言葉とも付かない感想をいただきました。
ただ自分達からすると、エレメンツは間違いなく再版すべきものだったと確信しています。
その確信の源泉は、「ゲームというのは、『面白い』というのは、例えばこういう事じゃないか」
というメッセージを常に作品に込めてくるカサソラ=メルクル氏のデザイナーとしての姿勢に対して、
自分達が抱き続けている敬意にあるのだと思います。

**1UPキノコ的なものが欲しいなあ。**

* 2007/04/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

気づけば20日！早いな～。バシバシと課題を片付けて行きたい所ではあるんですが、
どうも気持ちの面でガス欠気味の模様。
やるべき仕事があるのに、お客様に誘われて1ゲームだけ、と参加したら思わず何ゲームもしていたり（笑）、
目の前の誘惑に負けが混んできてます。いかんなこりゃあ（笑）。

4月入る前から予想された事として、今月は自社製品リリース中心で仕事内容が推移するので
店舗を細やかに営業するのが難しいなあと思っていました。
ここまでは案の定なかなか歯ごたえがある展開（笑）。
ただこれは毎月のことですが、店が一番忙しいのは20日すぎてからです。
アメリカ輸入便は来週中、ゲームズワークショップ新商品は28日発売です。

それから今日も1つ入荷。ウォーハンマーRPG第二段サプリメント「オールドワールドの生物誌」
入荷しておりますので、揃えてらっしゃる方は週末にでもよろしければどうぞ～。

**ちと小休止という事で**

* 2007/04/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

明日は店を西山社員に前半任せ、夕方から出勤予定です。つまり半休いただく形で。
ちょっと東の方角に行って来ます。数時間店空けますがご容赦下さい。

本日ゲーム卓ではGigantenが遊ばれていました。



テキサスでトラック乗り回して石油を掘り、それを列車で運んで売却権を競り落とし、
相場高騰時を狙って売りさばく。荒ぶる魅力たっぷりのゲーム。
ぱっと見は重いのではないかと思いきや、トラックの陣地取り的な移動と列車の直線的移動、
売却権をめぐる3回の競りなど多くの要素が渾然一体となって絡み合っていた。見通しの良い傑作ですな。
中古ゲームの上すでに売れてしまったですが、ご購入の方のご厚意でしばらくB2Fに預けられている形
ですので、ゲーム卓で遊べます。自分も定員漏れで遊べなかったので是非一度プレイしたいですねえ。

さて明日は移動が長いので最中に5月に向けての宿題・Battleloreのルールでも読もう…。

**ついうっかりと**

* 2007/04/22 11:32 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日のBlogが表に表示されていなかった模様です。失礼しました。

予告どおり昼は休みをもらい遠出。半日の休みでしたが、最高の充電ができました。
西さんに感謝感謝。夕方に帰ってきたものの新商品もまだ届いておらず店は静か。
5月以降の方向性について今日も色々話す。まあ本当はその前に4月をどう乗り切るかなんですが（笑）。

お気づきの方もいらっしゃるかと思いますが、こっそりと法定表示などをあげておりまして、
通販開始の準備を進めていました。
ただ問題は、B2Fの在庫は中古を中心に1点ものが多い為立派なリストを出した所で
すぐにアナボコだらけになってしまうだろう、という事でした。

そこで見てくれは悪いですがカッコつけずにエクセルでファイルをあげさせていただいております。
現在トップに上がっているのがB2Fの在庫一覧になっておりますので、
通販でご購入希望のものが有りましたらご一報下さい。
エクセルファイルを添付していただいてもかまいませんし、
メールの文面に書いていただいても構いません。

原始的な方法での開始で申し訳ございませんが、よろしければご利用下さいませ。

**通販+中古買取に関して**

* 2007/04/23 11:19 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

既にご指摘いただき早速修正しましたが、通販用リストが一般にご覧いただけない状態になっていた模様です。
ご迷惑をおかけ致しました。

通販リストですが、差し当たりは週1回+入荷時に更新させていただこうかと考えております。
在庫が多くない事に加え店舗販売も並行して行っている関係上、在庫切れ等がありえます。
また、特に中古ゲームに関しては価格の変更・調整も行う予定です。
諸々ご理解の程よろしくお願い致します。

また店舗では、中古買取も近日試験的に開始する予定です。
ただこちらは価格設定や欠品チェックなどの問題がある為、段階的に進行する予定でございます。
当面は各ケースに柔軟に対応するのが良いかと考えておりますので、
買取についてご質問・ご希望のある方は店頭にてお問い合わせ下さい。

と、今日のBlogは業務一辺倒な感じですがこのへんで。

**It's a QUIZ? (くいずです) / by 沢田大樹**

* 2007/04/24 06:43 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



プレイ人数：2-5人用（3-5人推奨）
プレイ時間：45分
1800円にて発売中

<紹介>

くいずですは奇妙なクイズ番組をテーマにしたゲームです。
プレイヤーは回答者となって8問の問題に答えます。
しかし問題は馬鹿げていたり、そもそもクイズになっていないようなものである上、正解は複数存在します。
しかも問題とその正解は事前に発表されてしまいますので（！）、
参加プレイヤーは並べられた大量の正解（開始時は問題1問につき正解3つ。まず覚えきれないはずです）を
何とか記憶してから問題に臨みます。

問題はプレイヤーの思惑によって投票形式で出題されます。
出題された問題に対して数多くの正解を書けた人がその問題の勝者となります。
勝者は2個の正解マーカーを受け取ります（つまり2点です）。

これだけならただの記憶勝負ですが、勿論くいずですはそんなものではありません。
解答するかわりに、プレイヤーは以下の行動が取れます。

・裏金…解答する代わりに「裏金マーカー」を2個獲得します。他に裏金を取りに来た
プレイヤーがいなければマーカーを獲得できますが、他プレイヤーとバッティングすると
マーカーは1個になったり、全く手に入らなかったりします。

・覗き見…解答する代わりに、持っている正解マーカーや裏金マーカーを消費して
伏せられた正解をのぞき見ます。つまりカンニングです。
こちらも他プレイヤーとバッティングしなければ上手く何枚もの正解を見る事が出来ます。

そしてこのゲームの一番肝要な点ですが、1～7問目の勝者が2点なのに対し、
最終問題は逆転ウルトラビッグチャンス1億万点問題です。
結局は最後に答えたプレイヤーが勝つのです！

最終問題で勝つためには？超絶な記憶力を持っていないなら、覗き見しかありません。
覗き見をやるには？マーカーが必要です。
マーカーを取るには？上手く裏金を取るか、しっかり問題に答えてください。
しっかり問題に答えるには…暗記。
暗記するには…以下延々。

困った事に、終了した問題に付いていた正解カードはゲームから取り除かれず、
他の問題に移動します。正解が増えるのです！最終問題には10個の正解があることになります。
またマーカーは、最終問題を決定する為の投票にも使用します。
自分が暗記している本命の問題が7問目に出たら全てが水の泡です。

記憶だけではなく、色々なテクニックが必要なゲームです。
しかし夢中になりすぎないで下さい。悩んでいるうちに記憶がすっぽり抜けないように！
上手く戦って、栄光の1億万点獲得を目指してください。

<くいずです発売にあたって>

B2FGamesがエレメンツをリリースする事は先に決定したのですが、
自分達の「日本でゲームメーカーを成立させる」という目標からすると、
それだけでは片手落ちだろうという思いが根強くありました。

「くいずです」は、ワードゲームを作ろうという話をしていた時に私がコンセプト
（最終問題1万点のクイズ番組ゲーム）を思いつき、沢田にルールデザインを依頼したものです。
沢田が作ってきたルールは自分の想像を遥かに越えたものでしたが、
一方でそれは自分が依頼したとおりの、非常に新しく、また面白いものでした。

ルールが決定してから後は、ルール記述、テキストとコンポーネントデザインの時間でした。
問題カードと正解カードの内容に関しては、これは面白い、いや面白くないと延々と話し合われました。
自分達としては納得して出したのですが、これが詰まらないということでしたら、
もうゴメンナサイとお詫びするしかございません。自分達としてはこれ位が精一杯です。

なおブランク解答カードが欲しい、というご意見を結構いただいておりますが、
これを入れるとゲームの難易度が急上昇してしまう事から今回は見送られています。
くいずです自体がご好評をいただけた暁には作成を一考したいと思います。

「くいずです」は自分達にとって最大の挑戦といえるゲームです。
自分達はその価値を確信していますが、他に全く類を見ない「新し過ぎる」
ゲームであるかもしれないとは思います。

そして記憶というファクターを用いている、「記憶ゲーム」と呼びうるものである事も間違いありません。

ただ、ボードゲーマーの方々があるゲームを「記憶ゲーム」と分類する時、それは
「記憶力が良い人が勝つだけの敬遠すべきゲーム」という意味合いを持っているように思います。
そういった文脈で言えば、くいずですは従来の「記憶ゲーム」とは異なります。
「記憶する」ゲームではなく、「記憶を上手く使う」ゲームとでも言いましょうか。

くいずです、面白いゲームだと思います。ただ言葉で説明するのは難しいゲームなので（笑）、
よろしければ一度お試し下さい。

**通販朝礼暮改。**

* 2007/04/24 11:12 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

通販試験開始、という事でやっておりますが、Excelじゃ見れない方もいらっしゃるという事で
Webページに書き換えました。まあ試験の甲斐あってという感じでしょうか。

今月中にあと2回程入荷がありそうですので、そうしたらまたご案内します。
Rio GrandeやMayfairなんかのゲームは月1発注しているので、
頼める物はリストに載せた方がいいんでしょうかね？色々考えどころ。

本日ゲームズワークショップ商品も入荷しました、が28日土曜日発売日という事で
少々お待ち下さい。

さて、気づけばゴールデンウィーク。ゴールデンウィークの営業日変更は近日お伝えします。

**ようやく連絡取れたっ。**

* 2007/04/25 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケット直前辺りからカサソラさんと連絡取れてなかったのですが、
本日ようやっとメールの返信がー。やっとお支払いの件が進行出来る。
カサソラさんの直筆サインが（書類に）必要という事だったのですが、
どうやら書いて送ってくれる模様です。面倒ですなあ税金の問題は。

これでお支払いをすませればまずは一段落という事で、リリースにまつわる仕事が完了。
5月は新たなスタートの月にしたいものですなあ。

と、言いつつ家賃の振込み期日、4月店舗営業をもう一踏ん張りいや二踏ん張りせにゃ
5月に行けませんね（笑）。
新商品入荷が月末に集中してるので着地点がわっからっないー！

というわけで4月30日（祝）は臨時営業予定でございますー。
週末そしてゴールデンウィークは立川でお待ちしております。

**ようやく連絡取れたっ。2**

* 2007/04/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は古巣関連の事が多く、まずは取引開始に関してのメールなどをかりかり書いて送ってました。
木昼ゲーム会終了・閉店後に。営業時間に遊んで終わって仕事、毎度の事ではございますが。

そして地下サブ常連の方と連絡が取れましたー、半年ぶり。近々のご来店を約束していただき感激。
しっかしどうも、偉く懐かしい存在になっているようです私（笑）。
ゲームマーケットでも懐かしがられたし、ど～も私が立川で生き延びている事をご存知ない方が
意外と多い模様。いかんなこりゃあ（笑）。どうにかして存在をアッピールしたいもんですわっ。

さて、刻一刻と時は過ぎて運命の月末、30日は月曜日ですが臨時営業です。
代わりに5月1日火曜日を休業とさせていただきます。
私のゴールデンウィークは5月1日2日という事でお願い致します～。

**土日に向けて準備のはずがー**

* 2007/04/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通り輸入便着荷。ゲームズワークショップ新製品も入荷しておりますし、
明日から末日までの3日間は忙しくなりそうです。とりあえず目の前に山と詰まれた
商品を何とかせねば、と気合入れて作業開始。

ばりばりやって月末及びゴールデンウィークの準備万全、と行きたかったんですが。
0時回ったのに仕事が終わってません（笑）！

何故かといいますと、まあ商品と同様に着荷した頒布会ゲームの「ヴァイキング」がとっても
面白かったから、としか申し上げられません（笑）。いや違うんですよ、本当に面白いんですよ。
まあ落ち着いたら紹介書くのも良いなあ、と思うのですが差し当たり落ち着く予定は立っておりませんー。
とりあえずもうちょっと頑張ってから帰ることにします。

それでは皆様、明日からの三連休、立川にてお待ちしておりますー。

**三連戦開始。**

* 2007/04/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日、明日、明後日で4月の結果が出るとありまして、気合を入れて開店。
何分店が狭いためそこら中に入荷品が積んである状態のままでしたが、
ご来店いただいた皆様のお陰を持ちまして大分解消しまして、店内での交通事情が改善されました。
毎月この時期はこうなるんですが、こればっかりは仕方ないかなあ、という感じです。
確かに狭いんですが、活気はあるので私としては楽しくもあります。

3連休の中でもおそらく今日が一番ピークだったと思うので、明日以降はもう少し落ち着いた
営業になる、予定です。
ゲーム卓も使用可能な状態になってますので、よろしければ遊びにいらしてくださいませー。

**ゴールデンウィークっぽい1日。**

* 2007/04/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

天気も良くていい休日、といった感じの1日でしたねえ。
店のドアを開けておいても寒くなく、気持ちいい風が入ってくる、
いつの間にかそんな季節が来た事を感します。働いてても気持ちいいですね。
お客様も切れ目無くいらっしゃいましたが混雑しすぎる事も無く、ちょうど良い1日。
ゲーム卓でも何ゲームか。

余裕が有ったので、入荷したドラゴンダイスを試してみたり。けったいだけど面白いっすねこれは。

さて、明日は月曜日ですが祝日なので臨時営業日、B2Fやっております。
代休で翌1日が休みとなりますのでよろしくお願い致しますー。
4月中に私に御用、という方もお待ちしております。

**勝負の4月、終了。**

* 2007/04/30 10:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

4月営業、無事完了。いやあ皆様お疲れ様でございました。
やはりゲームマーケットを中心に印象深い月になりました。

自社製品の按配に関してなんですが、何分はじめての事なのでどーも良いのか悪いのか、
という状態です。でも追加で発注が来たりと嬉しいこともあり。
店舗内の空間的な問題はひとまず解消されつつありますねえ。

さて5月、新しいスタートを切るべく色んなことに着手したい気持ちですが、
まずは1日・2日とお休みいただきます。
3日から再始動とまいりますので皆様よろしくお願い致しますー。
ちなみに3日は木昼ゲーム会、11時からやってます。