**自分いたわりモード全開。**

* 2008/02/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日は深夜、というより今日の早朝に帰宅、昼起床、開店前にせねばならない仕事を片付け、
急いで買った昼飯を手に店に着いたら13時58分。つまり開店まで残り2分。畜生め。

こうなりゃもう頭切り替えよーということで、「14時半に開店します」と張り紙し、
軽やかに30分昼飯に費やしました。2月はこんな感じで緩く行きます。
どうせ誰も来ないだろうと思いましたが、どうして開店待たれてる方がいらっしゃいました。
失礼しました（笑）、ありがとうございます。

店の営業は、ご来客ある限り楽しくやりたい。ただそうすれば色んな仕事が山積します。
それを閉店後に始めて、区切りが付かずに朝までやって、というのが間違いの始まりだっちゅうことですな。
早晩体壊しますわ。
この2か月は売上を出す、ということに関して良い実験になったので、
それを如何により効率的に、より上手い事やるかということが今後の課題になります。
まああくまで上手い事であって、サムい事とかコスい事はやりません。ましてイタい事はやりません。
頑固親父路線でも、頑固なだけじゃなくて頭を使えばまだやり方はあるんだろうと思います。
さしあたり今月は次の実験と行きましょう。

そう言えば今日もそうだったんですが、ここの所毎日のように新しいお客様がいらっしゃいます。
本当にありがたく感謝の至りなのですが、正直驚きの方が大きいというのが本音です。
ウチみたいな酔狂な店に御用がある方、結構いらっしゃるんですねえ（笑）。意外と広いなあ日本。
そして捨てたもんじゃないかもしれないぞ日本。

さて明日は土曜日、多分またゲーム会ですかね。
自分は15時から自社製品関連の打ち合わせも入ってますのでちょっと店空けるタイミングもありますが、
手は打ってある（笑）のでお待ちしております。
新作ボードゲームが色々積んであります。こりゃ僕が遊び逃しそうだなあ。

そう言えば手前勝手で申し訳ないのですが、この週末に輸入便とゲームズワークショップの
注文いただけると誠に助かります。ご検討の方はよろしくお願い致します。

**バネストさんとの連携記事第3弾「アップタウン」**

* 2008/02/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



久しぶりにバネストさんとの提携ゲーム紹介。今回は「アップタウン」です。
パブリッシャーはfunagain、ご存知の方は良くご存知の有名ネットショップですな。
自社ゲームも出したりするんですねえ。まあB2Fが良く入荷してるRio Grandeもオリジナルを出したし、
昨今そういう傾向はあるんじゃないかと思います。

さてこのゲーム、先に大きな欠点を。箱絵が全く冴えない気がします。
でも幸いな事にというか不幸な事にというか、箱絵が冴えなくても面白いゲームはあるんですぜ。
例えばこのアップタウンはその典型なんですぜ。

ちなみに紹介ページはこちら↓
<http://ejf.cside.ne.jp/review/uptown.html>

いつもながら私の偏った戯言とは異なるニュートラルでわかり易いご紹介、頭が下がります、
と言いつつ早速戯言の方を参りましょうか（笑）。

アップタウン、すなわち上流街で勢力争い、というモチーフが申し訳程度に掲げられていますが、
多少ボードゲームを遊んでいる方なら盤面写真から察していただけるでしょう、
潔い程にアブストラクトゲームです。
面白いゲームにモチーフなんていらないぜとでも言いたいのか。その意気や良し。
商業的にはきついとは思いますが。

ゲームの目的。配置した自分のタイルを出来るだけひとかたまりに繋げること。
ゲーム終了時盤上のタイルのグループ数が少ない人の勝ち。
手番は手札のタイルから1枚タイルを配置するのみ。手持ち5枚+手番頭にドローなので6枚から選択。
手札は各自が持っている同内容の山札から引いてきます、まあこれは最近じゃ定番の手法ですね。
タイルの内容は3種（+1）。アルファベット9枚、数字9枚、絵柄9枚、それにドルマークのワイルド1枚。
盤面は9×9の81マスから成ります。脇には縦軸にアルファベット、横軸に数字が記載されていまして、
絵柄のマスは3×3のマス目でそれぞれ並べられています。
つまりどういうことかと言えば、ワイルドを除く全てのタイルは、対応する9マスに配置可能なのです。
また既にタイルが配置されたマスに関しても、それを取り除いて自分の前に置く（ヒットする）
ことで自分のタイルが配置可能です。ただし他プレイヤーのグループを分断するようなヒットは不可です。
ヒットして他プレイヤーのタイルを取ることは攻撃にも防御にもなりまえすが、
ゲーム終了時のタイブレイクにおいてはヒット数が少ないプレイヤーが勝利となる為、
無視しにくいマイナス点ともなります。
おわかりかと思いますがタイブレイクは頻発しますので、上手くルールが機能してます。
ゲームは全員が手札4枚残した状態で終了。裏返せば、4枚は捨てタイルを作れることになります。

いや～ホントにこれだけです。これだけなんだけど絶妙。非常にきれいな仕上がりです。
本当にタイル置くだけだし、各自の手札以外オープン情報だし、
順番の妙こそあれど最終的に全てのタイルを引けるし、だから他の手札も絞れてくるし。
時間も30分少々で終わります。便利便利。
しかしマルチゲームの魅力であるインタラクションを混じりっ気無い形で味わえます。
初心者の方にお勧めするゲームとしても優秀かと。
確かに箱絵は微妙ですけど、拾う価値は絶対有る、と言わせていただきましょう。

バネストさんで売ってます、ウチでもプレイ済みですが1個だけ売ってます。
でも正直この1個は店で遊ぶ用にしたい気もする。3800円。値段もいい所だと思います。

ゲームストア・バネストのホームページ↓
<http://banesto.shop6.makeshop.jp/>

ここ見てる人でバネストさん知らないボードゲーマーの方はいらっしゃらないかもと思いますが（笑）。

**まあこれも恵みの雪か**

* 2008/02/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日はウォーハンマー40kイベントでしたが、生憎の雪。ご来店の方々、
お足元悪い中ありがとうございました。
まあ怪我の功名と申しましょうか、ゆったりと遊べた1日でございました。
私もゲーム横目にペイントさせていただきました。

まあそれは良かったんですが、明日の休みでドイツ出張準備の買出しに行く予定だったので、
ちょっと面倒になったなあ。それでも準備はせねばならんので行きますが。
火曜日は営業して、水曜日にはヒコーキ乗ることになります。
至急御用の方は火曜にでもご来店、もしくはご一報下さい。

**遠足準備で1日終了。**

* 2008/02/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昼過ぎからニュルンベルクの準備で1日。まあ思ったよりは雪も残ってなかったしテンポ良く。
まず銀行に行ってユーロを得る。レートは1ユーロ162.15円、多少下がってきたとは言え
取引すればこんなもの。しみますなあ。何らか仕入れる機会があるのかないのか、
一応やや多めに持っていくことに。

次に多少大きめのカバンを購入。当初は荷物などなにもないのでいつもの格好のまま行こうかと
思ってましたが、ゲームのサンプルを入れていかねばならないことになった為。
帰りは皆さんが期待するような物を入れて帰れるのかどうか。
まあただの観光に終わる予感もありますが（笑）。

明日は営業日、数日店舗休業することになりますので、御用ある方は明日ご一報いただけると
助かります。さて、しっかり準備して出かけることにしましょう。

**吉田ニュルンベルク出張につき店舗休業します。**

* 2008/02/05 09:14 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2月6日～10日まで吉田ニュルンベルク出張につき店舗休業となります。
その間通販等も停止させていただきます。
メールでご連絡いただければ、帰国後対応させていただきます。

通販ページはこちら（対応は12日以降になります）
<http://b2fgames.com/article.php?story=200704090242416>

また、輸入便のご予約も12日までとさせていただきますので、よろしければご一報ください。
ボードゲームではキングスブルク、ハムスターロール、ハイブ等は訳が完了しております。
よろしければご注文ください。

Blogに関してですが、問題がなければドイツから更新予定です。
更新されてなかったら…僕どうなってるんでしょうね（笑）。
まあともかく行ってまいります。

**ううむ、携帯切っとくんだった(笑)**

* 2008/02/06 11:58 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

代理人です。何だかYoshida名義ですが代理人です。

吉田およびコンダクター一名は元気でやっております。
しかしネットへの接続に不具合があるらしく、遙か10000kmの彼方から国際電話が。
「連続更新が切れるのが嫌だから日記書いとくようにって吉田さんが言ってますー」
つーつー。
……そもそもフランクフルト17:45（＝日本時間25:45）着で旅程組んでる人が
フライト前に更新してないのでそこらは諦めているものと思っていたのですが。

仕方ないので更新することにしましょう。6日付で。
私には棋聖戦第3局が一日で25手しか進まなかったなんてことは知る由もございません。

ところで7日以降はだれが書くんでしょう。

**人の財布でニュルンベルク。その1**

* 2008/02/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ではニュルンベルクレポート、と言っても純粋に日記です。まずは初日。

2月6日7時ごろ実家で起床、電車で日暮里へ行き、京成線で成田空港第2ターミナルへ。
ちなみにですが私海外旅行は2回目、しかも1回目は中学生時分に家族旅行で香港ということで、
実質初めてみたいなものです。まあしかし旅慣れてる沢田君が
「海外なんていってもパスポートと金さえあれば何とでもなるもんですよ」
と言っていたので、まあそんなもんかと思いガイドブックも何も持たずに出発。
まあ最悪英語わからんわけじゃないし、なにより持ち前の度胸と愛嬌もありますし（笑）。
大事なのはパスポート、金（円とユーロ）、クレジットカード、トイフェアの入場券。これだけは何度も確認。
本当は通勤時と同様くらいの荷物で行きたかったんですが、
プレゼン用のゲーム試作を持たねばならなかったので意外と大きくなりました。
ただ日暮里に着いてみると、どこに行く気なんだというくらい大荷物の方々がたくさんいるのに行き会う。
これが国民性なのか。

京成線に乗り込むとガンガン雪が降り始める。え～よくわからないんですけど飛行機飛ぶんですかこれ？
心配だったものの着いてみると無事飛ぶことがわかり一安心。欠航になってる飛行機もあったけど。

出国等の手続きも全くしらんものの順に聞きつつ進んで行き何の問題もなく終了。
時間があるのでしばらく空港を散策し、その独特の経済の成り立ちに非常に興味が沸く。
ここでの商売ってどういうものなんだろうなあとか、空港内の「AKIHABARA」という売店を覗きつつ。
とりあえず12時間のフライトに備えて週刊プロレスを購入しておく。
全く情緒には欠けますが暇つぶしには良いのです。

ぼんやり過ごしている内に搭乗時間が来たので搭乗。13時30分発。
離陸時に最近の和訳作業でややダメージが受けていた右太腿がけっこう痛んだ所で
早くもいやな予感がしたんですが、12時間座ってるのは特に今はきつかったです。
そして機内食がきつかったです。今度乗る時はコンビニのおにぎりでも買っていったほうが良さそうです。
まあ好き嫌いはしない、出された物は残さない主義なので全ていただきましたが。

さしあたり水分を絶え間なく取り、1時間に1回はトイレに立ち屈伸運動、
というのを延々繰り返し、やっとのことでフランクフルト到着。
時差が8時間あるのでドイツは18時。日本時間で次の日の2時。
コンディション管理上、活動サイクルを確認する為に時計は直さないことに。

預けた荷物をとっとと受け取り入国審査へ。早く出たかったので急いで向かい並んだものの、
自分が並んだ列だけカタブツな兄ちゃんが係で、異様に時間がかかる。
前の人が延々質問され色んな物を取り出しているのを見て楽しい気持ちになる（笑）。
他の人はうんざりしているようでしたが、これもイベントの内でしょう。
自分の番が来たので、殊更朗らかに。
"I will go to Toy Fair in Nuremberg. I'm Retailer of Spiele."
すると"Spiele?What?"とのお返事（笑）。そうじゃないかと思って試してみたんですが、
Spieleはあくまでplayなので、ボードゲームの意味としては通じないのですね。
BoardgameやらCardgameのことだ、とドイツ人に説明し、トイフェアのパスを見せる。
パスポートがまっさらなのでわかったんでしょうか、トイフェアに行くのは初めてか聞かれ、
最終的には"Good luck"とお言葉いただいて終了。ありがとーございます。

フランクフルト国際空港、到着したのも第2ターミナル。ここのミーティングポイントで沢田君と待ち合わせ。
非常にラフな待ち合わせなのが我ららしいですが（笑）、軽く見回し歩き回って沢田君発見。
愛用のビデオカメラで私の様を録画していただいた模様。
今回の企画として、色んな所を出来る限りビデオで撮影していこうということになっていたので、
早速Good Jobということです。まあ声かけられずにこっちから発見したし良いでしょう。

さて、この日の課題はニュルンベルク近くのホテルに辿り着いて寝る、ただそれだけ。
ただし問題はフランクフルトとニュルンベルクが結構離れてること（東京→大阪くらいの感覚）、
そして沢田君が予約したホテルがニュルンベルクから結構はなれたブーベンロイト村という場所にあること。
トイフェアの時期は近隣のホテルが全て一杯な上値段も数倍に跳ね上がっている為です。
前情報ではブーベンロイト村は良いバイオリンを産することで有名とのこと。

フランクフルトの空港でサンドイッチ的なものとコーラを買ってだべりながら時間を潰し、
ドイツの新幹線にあたるICEに乗り込む。これも沢田君が日本から予約済み、流石旅慣れていて助かります。
食堂車が付いているのでせっかくだから何か食おうというので、
何たらいうスパゲッティのような麺類とコーヒーをいただく。
ドイツうんぬん言うより食堂車というもの自体が珍しいので、なかなか良い気分。
味はまあ麺の太いスパ王みたいなもんです。ちなみに私も沢田君も酒は飲まないのでコーヒーでしたが
周りは当然皆ビール。酔っ払ったおっさんが何事か陽気に話しかけてきては手を合わせて
礼をしてきたが、フランクフルト市内ですぐに降りていった。
日本人は礼はするけど手は合わせないことを教えたい気持ちにかられたが、面倒なのでやめておく。
食べ終わったところで車掌が切符を確認に。ドイツでは（というよりEUでは？）
切符は全て車上で確認され改札とかはない模様。問題無く終了、席に行く。

ここから2時間以上電車ということで、席に行きゆったりする。まあ飛行機直後なのでやっぱきついですが。
そろそろ日本時間で4時辺り、私が通常時就寝する時間に。
まあ宿に着いたら良く眠れるだろーなー、と思っていたらICEが急に停まる。なんでしょね。
何言ってるんだかわかりませんが、放送では繰り返し「シュトゥットガルト」を連呼。
そしてここでわかってこの旅中引きずるんですが、電車のアナウンスなどの公式な案内では
”Vielen Dank”、つまりThank you very muchが本当に多様されます。
シュトゥットガルトとフィーレンダンクの放送が延々連呼される。
最初の内は笑ってたんですが、そのうち痺れを切らしました。というのも、
ニュルンベルク中央駅に付いたらその後ローカル線に乗りブーベンロイト村まで行き、
そこからさらに1km程夜道を歩いてホテルに行く、という非常にラフな計画だったからです（笑）。
その内動き出したものの、車内の表示を見ると時速20kmしか出てない。おーい（笑）。
僕ら新幹線に乗ってたんじゃないでしたっけ。
近くに居た老夫婦に”Why does this train run slowly?”と尋ねたものの、
笑って肩をすくめられる。わからないんかい。
いきなり予定がストップしたので逆に楽しくなってきて、
いざとなりゃこの電車にとまりゃいいや位のテンションで歯を磨く。
しばらくのったらのったら動いてましたが、数十分してようやく元のスピードに。ばっちり手遅れ（笑）。
予定を40分程送れてニュルンベルク中央駅着。想像していたより遥かに暗い。
こりゃドイツの武蔵小金井か。ここに限らず、ドイツの夜は町全体めっちゃ暗いです。
むしろ日本が異常なんだと思いますが。
どうしようかと車内でゆるゆる考えていたんですが、
いざとなればタクシーで駅からホテル行ってしまおうということに。
タクシー乗り場に出ようという所で、他の乗客が大挙して駅員に詰め寄っていた（笑）。
やっぱ結構異常事態なのか、それとも僕ら同様不慣れなトイフェア客が多かったのか。
知るかとばかりにニュルンベルク駅前で現状説明のビデオ撮り（相当ハイテンションだった）、
そしてタクシー乗り場へ。女性運転手にブーベンロイトの地図を見せた所どうも道知ってる様子。
良かったー。何ユーロ程かかるか聞いてみたもののわからず。
ちなみにこの運転手の方もそうだったんですが、ドイツ人別に英語しゃべれません。
一般人のレベルは絶対的に日本と同レベルです。むしろ中学英語で全然何とかなるわけです。
"How much does it cost?""Mmm...sorry, I don't know.""OK, let's go."
そんな感じです。会話なんてどっちかっちゅうと度胸の問題ですな。

さてこの運転手の方、爽やかに飛ばしてくださって高速道路を110kｍで爆走、さらに村に続く狭い路地を50kmでぐいぐい走り、あっという間にホテル到着。超ありがてー。九死に一生。
運賃も当初50ユーロ位覚悟してたんですが結果35ユーロ。全然問題ないでしょー。
とりあえず"Vielen Dank!"とお礼を言っておきました（笑）。

さてブーベンロイト村、どんなさびれた村なんじゃろと思ってたんですが、
むしろ印象はさしずめドイツの軽井沢。建物もきれいだし結構金かかってそうです。
これは嬉しい誤算だったんですが、問題のホテル「ゲストハウス・ラングハンマー」、
きれいな感じなものの電気消えてる。ここでまた数分立ち往生。
入り口の張り紙をよく見れば電話番号が張ってありどうも「電話しろ」とのことらしい。
フランクフルトでの待ち合わせ用に沢田君が成田でレンタルしていた携帯電話で事なきを得る。
会った時に必要なかったねー、とか言ってたんですが、こんな所で使うとは（笑）。

ほどなくして宿の子供（中学生か高校生くらい）アンディ君がやってきて一安心。
ただどうやら他国のスベトラーナさんなる方とダブルブッキングになってたらしく、
数分して別の部屋が用意される。行ってみればこれまた予想以上に居心地の良いきれいな部屋。
こりゃ助かったぜー、と（石鹸が無かったが）シャワーを浴びさっそく就寝。
何せ明日はトイフェア初日。ICEがトロトロ走ってた時には「もーだらだら起きて昼過ぎに行こうぜ」とか
すでにやる気失ってたんですが、結果的には予定通り到着できたので、やっぱり朝1で行くことに。
疲れてるしすぐ寝れるかなと思ったんですが、やはり気は高ぶってたのかなかなか寝られず。
結局3時間程度の睡眠となりました。
続く。

**人の財布でニュルンベルク。その2の1**

* 2008/02/07 11:50 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

朝6時ごろ起床。前もって聞いていたことなんですが、ドイツの朝は暗いです。
8時ごろにならないと全く明るくなりません。ただトイフェア初日、いよいよ本番とあって目は冴え、
とっとと起き出す。7時までには身支度して朝食をいただきに食堂へ。

到着した夜にも思ったんですが、朝となると改めて宿の食堂はいい雰囲気。
「かもめ食堂」という映画が好きなんですが、どことなくあんな感じ。
滞在全体を通してこの朝の時間が非常に安らげたのがすごく助かりました。
朝食自体もパンとコーヒーとニュルンベルガーソーセージにフルーツといった感じで、
とても食べやすい。そしてソーセージが上手い。ドイツ1らしいです。
他のはまともに食べたことがないので比べられませんが、1番と言われても納得のお味。
自分は好き嫌いも無くなんでも食べるんですが、1日通して朝食が一番食欲を満たせたような。

トイフェアは9時開始、ということで8時頃には宿を出発、ブーベンロイト駅へ。
本来なら昨日利用予定だったものの結局タクシーでニュルンベルク駅から直接来たので、
初めていくことに。宿から1km程歩き。この朝の風景で、ああドイツに来たんだなーと一番実感沸きました。
建物もきれいだし、住宅地を抜けると広がる滅茶苦茶広々とした草原。いや畑かも知れませんが。
遥か向こうの方に見える教会の鐘が鳴り、空は快晴。ドイツの村の朝。
どんな名所行くよりもこういう何気ない風景が一番贅沢だなあと思う。
ここから2日半、トイフェア会場と宿をひたすら行き帰りする弾丸ツアーなわけですが、
自分にとっては十分過ぎるリフレッシュになりました。ぐっとモチベーションが上がりつつ駅へ。
駅前にアクティブマーケット（ドイツ語ならアクティフか）という村の生活一切を
まかなっていそうなスーパーマーケットがあり、飲み物など買い込む。想像して頼りずっと便利。

電車は1時間に1本。余裕持って行ったからか、誰もいない。ちなみに駅は屋根も何も無く、
ホーム2つのみ。目の前はやっぱり広い野っ原。線路は右見ても左見ても消失点見えるほど真っ直ぐ。
無性に「千と千尋の神隠し」を思い出す。誰も来ないので利用者僕らくらいかと話してたら、
電車来る時間の5分前くらいになると10人くらい人が来る。なるほど地元の皆さんはそんな感じかと思う。
ドイツの電車（というかヨーロッパの電車なんでしょうが）の多くは到着してもドア開かず、
自分で開ける。自動ドアなんで閉まるのは自動なんですが。開ける要領がよくわからないので
旅行を通して基本人に任せる。こんなちょっとしたことがむしろ異国。

1時間程電車に乗る。乗客は何とか座れる、という程度には乗っている。
一番近いエルランゲンか、ニュルンベルクへの通勤客が大半の模様。
トイフェアの入場券が電車の乗車券も兼ねているので非常に便利。
しかし意外と車掌は確認に来ない。2回に1回くらいか。
朝のドイツ、いい風景だが落書きが多い。

ニュルンベルク中央駅で降り、ここからは地下鉄。乗り換える時わかったんですが、
ドイツはそこら中でソーセージの匂いがする。日本も他の国の人からしたら醤油の匂いとかするのだろう。

地下鉄に乗りこむと、流石に皆行き先は一つ、といった感じに。多国籍。
自分たちはあまり感じ取れないが、むしろドイツの人にとっては不思議な感じがするのだろう。

9時過ぎにメッセに到着。でかい。複数入り口があるが、とりあえず一番正面らしき所から。
やっぱりというかなんというかまだ混みあっていて、入るまで並ぶ。
周囲は6割程はスーツ姿だが、自分達同様場違いな感じの人たちも結構いる。
入った所でまずは落ち着こうということでいきなり喫茶的なところへ行き、ジュースを飲む。
3日あるしメッセは広い、あせっても仕方が無い。今後の方針を練ることに。
周囲も同様なのか、いきなり結構だらけた雰囲気が漂っており一安心（笑）。
話し合った結果、いきなりゲームのブースに直行してもつまらないし多分時間余るので、
むしろ初日は他のブースを一通り回ってみようということに。ゲームは最後に回す。
ちなみにこの日は一応用件があり、Rio Grandeの社長と17時に会うことになっている。
まあそれまでは見物といこうということで。
中途半端だけど続く。

**人の財布でニュルンベルク。その2の2**

* 2008/02/07 11:51 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さー、あんまり時間経つと忘れていくんで書きましょう。

ニュルンベルクのトイフェア会場に着き、いきなりだらけてジュース飲み、ようやく落ち着いて立ち上がる。
会場は12のホールに分かれており、ゲーム関係は10。
10だけ飛ばして見ていくことに。まずは12から。自分たちが居た場所から一番近かったから。

12番はどう見てもマスマーケット向け、デパートやら大型玩具店に売ってそうなシマ。
基本的には関係ないわけが、この12番の親玉は何といってもHasbroとRavensburger。
会場を歩くといかにも見本市、というブースが無数に並んでるわけですが、まだ立ち上がりなので
大して人通りもなく、ブース内の人も気だるげな感じ。忙しそうに動いてる人は2割3割。低血圧ですか。
この中でHasbroとRavensburgerはどの面下げてらっしゃるんでしょうか、と思いつつ、
先に2階のHasbroへ。近づいていくとあからさまに大企業臭漂う気合入ったブースが並んでおり、
きっぱりと場違いな感じに。歩いてる人もさっきと全然違ってほぼスーツのみ。
そしてHasbroのブースに到着。…なんか会社の入り口みたいな受付がある。
そして入ろうとすると止められる。ふっふっふ。立ち入り禁止ですか。
ブースに入るだけでなんやら手続きが必要な模様。やってられるかということでスルーすることに。
このHasbroが手始めだったのですが、いわゆる大企業の中には原則立入禁止で、
招待客だけ相手にしてるようなブースが結構ありました。ブースも壁で囲ってあるのには閉口。
業者向けの見本市でさらに人選んでたら、結局評判下げるだけだと思うんですけども。
まあ僕らは間違いなく冷やかしだったわけですが（笑）。

で、戦々恐々でRavensburger言ってみると、こちらは大きなブースながら立ち入り可能。
これだけでも好印象だよラベンズ。で、確かに知育玩具とかパズルの占める割合が多いのですが、
思った以上にしっかりとボードゲームも展示されている。
マス向けのやつ、知育玩具、パズルなどに加えて、我らがCasasola-Merkleの新作が。
"Fluch der Mumie"、ピラミッドをモチーフにした子供向けゲーム。
えー、Table Games in the Worldでの素晴らしいレポートがあるはずなので説明は省きます。

これは考えさせられるものがあった。他と比較すれば寡作な彼の前作と言えばTaluva。
洗練の極致と言えるゲームで、彼の考える一つの理想形なのではないかと思ってたんですが、
はたしてドイツ年間ゲーム大賞（SdJ）にもドイツゲーム賞（DSP）にもひっかからず。
SdJに関しては最終候補はおろか推薦リストにも入らなかったし、
ファンの人気投票で決まるDSPは10位以内にも入らず。業界からもユーザーからも無視状態というか、
どうも彼のデザインはドイツゲーム全体のトレンドやユーザーの好みとは別の所にある模様。
凄いデザイナーだと思うんだけどなあ、と私共が言ってしまう辺り
主流から外れてることの証明かもしれないですけども。

Taluvaを出してなお十分な評価を受けることはなく、じゃあこれ以上どうするんだろうと
思っていた矢先の新作が、このマグネットを使った子供向けのゲーム。しかもラベンズ。
言われなければ絶対彼のゲームとは気づきません。
意表を突かれもし、また目から鱗が落ちる気もしました。
自分の経験と可能性を広げようという実験的態度でもあるだろうし、
自分の評価を上げるうえでのステップという意味合いもあるかもしれません。
あそこまで突き詰めてゲームを作るデザイナーが新たに取る態度として、感服するものがあるなと。
それにやはり、こうしてRavensburgerのブースに新作が並べられるだけの実力があるっちゅうことですね。
改めて、今後もCasasolaさんには注目していこうと思いました。

さて、ゲームの内容については係の若い兄ちゃんが一生懸命英語で説明してくれたんですが、
実際の所概要だけで肝はいまいち分からず。あと英語で説明受けてもお互い疲れるし、
英語ルールあったら勝手に読むんで見せてほしいんですけど。しかし英語ルールは無い。
これはこのトイフェア中ずっと引きずるんですが、ゲームメーカー各社、
恐ろしいほどに英文資料がありません。国際トイフェアじゃないのかー、と言っても無いものは無い。
しょうがないので一通り見て次に行くことに。
そう言えばラビリンスのニンテンドーDS版が展示されていたのがちょっと新鮮でした。

思ったより書いちゃったのでまた続く。

**生きてるよーい。**

* 2008/02/08 07:48 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

どうも吉田です。
思いっきり更新ぶっちぎってますが、後でまとめて書くのでお許しを（笑）。
何かデザイナーの人に会う予定とかできました。突撃してみるものですねえ。

それではまたそのうちに。

**We are in Germany!**

* 2008/02/08 07:54 午後
* 投稿者: [Sawada](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=5)

Vielen dank! Vielen dank!
電車が遅れてVielen dank!

と Nuernberg 行きの ICE の車内で車掌が連発してました。
時速20kmのICE。ドイツ万歳。
およそ40分遅れで Nuernberg 到着。でもまあ何とかなったので
こうして Toy fair にて 社長を連れて 世界のだめなエグゼクティブ連中の
映像を激写しております。
なんか中庭でキックボードで遊んでるスーツの人とかいたです。

あと、社長は一応なにがしかの仕事をしているようです。でも今はさぼってます。

以上、ツアーコンダクターからの報告でした。

**帰還しました。**

* 2008/02/10 10:56 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

お疲れ様です。ニュルンベルク出張を終えまして、私吉田無事に立川に帰還致しました。
土産は忘れましたが土産話はたくさん持って帰ってきました。
あと積極的に社長ごっこに参加した結果、何か仕事も増えました。まあなんにも無いよりいいですわね。

さて数日分の日記ですが、緩々と取り返していきたいと思います。
明日は祝日ですがやはりお休みいただくことにします。火曜日以降またお待ちしております。

まあとりあえず結論としましては、ニュルンベルクソーセージはうまい、そういうことです。

**ようやく動いたぞIWM。**

* 2008/02/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

営業再開前に1日お休みいただきました。ゆっくり寝て完全回復。
元々の生活サイクルの為か時差ボケ等は全く無い模様です。
ただ数日行って帰ってきてみると、改めて米は大事だなと思いますねえ（笑）。
肉と炭酸飲料中心の食生活で確実に太ったので、ちょっと節制しよう。

さて明日から営業再開、しっかり発注フェイズと参ります。明日ないし明後日には発注予定。
ところで店頭で多数ご予約いただいているバトルテックミニチュアがど～もようやく来るらしく、
問屋発注保留にしている状態です。御用ある方はご一報ないしご来店下さい。

**素晴らしき平日営業。**

* 2008/02/12 11:19 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日営業。久しぶりですわー。夕方辺りから人もぼちぼち集まり最終的にはにぎやかな感じに。
早速ニュルンベルクの土産話をお聞かせしましたが、結構楽しめたんじゃないかと思います（笑）。
この話の続きでまた皆さんを楽しませられれば良いですなあ。
同じ話をその内にBlogで書きますのでお待ちくださいな。

さて輸入便発注タイミング、なんですが作業自体は明日にすることに。
ドイツ帰って仕入れるべきものは増えたので、予算のやりくり考えにゃあ。
あとやはりクレジットカードを新しく用意しよー。

**明日から軽くエンジンかけます。**

* 2008/02/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ドイツから帰って以来自分に優しいスケジュールで動いてますが、今日もそんな感じです。
やることが無いわけじゃない、というかたくさんあるんですけど、あせっても仕方が無い感じなので。
加えて2月は健康面に気を付けることがテーマだからでもあります。
思えば1月も最初は抑え目でやるって言ってたのに気付けばガリガリやってたし。

しかしながら輸入便の発注タイミングでございまして、これはやらねばなりません。
上記のテーマに基づいて徹夜禁止ルールも発動されてるんですけど、発注だけは難しいんですよねえ（笑）。
まあ明日短時間でばきっとやることにします。

あ、それからAT-43は今回アメリカからでなくフランスから直接頼んでみる予定です。
ちょっと時期ぶれる可能性ありますが（早くくる可能性もある）、ご了承下さいませ～。

**二転三転、発注完了。あとプロフェシーは楽しい。**

* 2008/02/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

頼みたいものが色々あるんですが、予算枠＋今月は29日までなので考えるところ。
とりあえず主軸のアメリカ発注は完了しました。結局AT-43もアメリカに乗せてしまいました。
何故かアメリカの方が安い＆リリースが早い。一応Rackhamに対応策のリクエストは出しておきましたが。

今月は何と言ってもバトルテックのメタルが大量入荷予定なので、加えて何を頼もうか。
うーん悩ましい。今月こぼれたものは来月頼んでいきたいと思います。

あ、あとまたバネストさんからのレビュー依頼、今回はプロフェシーやりました。
作者がチェコゲームのグリーンランドと同じなので縁ある感じなのもあります。
今日は健康の為にもう帰りますが…面白いっすよプロフェシー。
見た目より遙かにとっつきやすいし、楽しい！詳しくはまた今度書きます～。

**バネストさんとの連携記事第4弾「プロフェシー」**

* 2008/02/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



先日の予告通りバネストさんとの提携記事でございますー。今回は「プロフェシー」。
作者はチェコゲーム「グリーンランド」で御馴染みのVlaada Chvatil、
元々やりたかったゲームなので渡りに船。
いわゆるタリスマンの系譜に属するRPG風のボードゲームということで良いのでしょう。

紹介はコチラ↓
<http://ejf.cside.ne.jp/review/prophecy.html>

プレイは標準ルールで行いました。箱に書いてある時間でも3時間（間違いなく長時間ゲームですな）、
どうせやるならどうみても楽しそうなフルサイズのゲームが遊びたかったからです（笑）。

開始時に自分の分身となるキャラクターを1人選択。世界を旅し、モンスターを倒して経験値と金を獲得、
装備を整えレベルを上げ、十分強化した所で5箇所に居るボスモンスターを倒しに行き、
各ボスに勝ったらアーティファクト獲得。アーティファクトを5つ中4つ集めたプレイヤーが勝利。
アーティファクトは勝利条件というだけではなくどれも強力アイテムです。
5つのアーティファクトが全ていずれかのプレイヤーに渡ったら最終局面。
フル装備の強力キャラクター同士でアーティファクト争奪ラストバトルを行い、
最後まで勝ち残ったものが勝利！You are King of Kings!

結論、面白い！以上（笑）！

非常に爽やかなゲームなので多言は不要、と思わず打ち切ってしまいたいですが、
流石に怒られると思うのでもうちょっとご説明させていただきましょう。

まずはこのゲームの成り立ちに関して、推測交えてですが。英語版の発売元はZ-manということですが、
元はチェコのAltarが版元です。
最近ボードゲームでちょっと話題になりました（しましたという言い方も有る）が、
Altarはボードゲームのみならず総合的な非電源ゲームの会社です。RPGとかも扱ってるわけです。
グリーンランドがむしろ異色で、このプロフェシーの方が出る下地があったのでしょう。
ただ作者はあくまでグリーンランドのデザイナー。あれは言ったらウェルメイドでしたねえ。
「ウェルメイド志向のデザイナーが作るRPG風ボードゲーム」。こう書くと結構興味をそそるのではないかと。
そもそもRPG風ボードゲームというのは設計思想がドイツと異なるので、
立ち位置としては意味があると思います。で、私としては非常に楽しめました。

魅力を説明する上でまず書いておくべきこととして、このゲーム、長時間しっかりと遊ばせます。
このジャンルにおいておそらくこれは長所です。RPGのプレイ時間との比較がそこにはあるのでしょう。
別に忙しく1日に何ゲームもやらなくたって、思いっきり楽しめるのが1個あればいいじゃん、
という考え方があっても全く不思議はないですよねえ、確かに。

実際プレイ時間は5時間以上に及んだのですが、これはどちらかというと
参加者が望んでそうなった部分が大いにあります。
キャラクターが強くなったら程よい頃合を見て早いもん勝ちでボスに挑んでアーティファクトを取る、
というゲームなのですが、皆なかなかボスに挑みませんでした。
もちろんボスは強いんですが、そんなことより大きな原因があります。
ドラクエの感想みたいで申し訳ありませんが、要はレベル上げやら買い物が楽しいんですわ（笑）。
下地に有るのはやはり作者らしい作りの精密さで、各モンスターやイベントの効果が
バランス良くきれいに配置されています。快適です。
あと戦闘で使用されるダイス周りもシンプルながら非常に良い出来です。
おそらく5時間はさすがに嘘で、僕らみたいにだらだら遊ばなければ（笑）もっと短いです。
あと2回目以降はルール理解、ゲームバランス理解の両面からもっと短くなるものと思われます。

それでも長時間なのはなあ、というお話は確かにあると思うのですが、
そういった向きにもしっかり選択ルールが用意されています。
簡易版（というかおそらくチュートリアル）にあたる基本ルール以上に大事だと思われるのが、
「誰かがアーティファクト2個集めたら終わり」ルール。
本来のルールを適用すると最終的にはプレイヤー間の最終戦闘がまず間違いなく行われる為、
そこで勝ち残る為のキャラクター強化という部分に非常に力点が置かれ、ゲームが長時間化します。
（↑繰り返しますがあくまでこれは長所であり明らかにデザイン上の意図です）
この選択ルールを使用すれば、むしろゲームは「多少無理をしてでも早期にアーティファクト獲得」
という攻防にシフトしますので、多分に「ドイツボードゲーム的」になるというわけです。
ここらへんの選択ルールが二段構えで用意されている辺りが非常に秀逸ですし、
良い意味で従来の同ジャンルゲームと一線を画してると思います。

ただ、一回遊んだ自分としては「短時間で遊べるんだー、それはいいなー」とは正直あまり思いません。
だってラストバトルが滅茶苦茶面白いんですよこのゲーム。良く出来てる上に熱い。
おそらく初ゲームで選択ルールを使ってプレイすると、途中から面白さがわかってきてしまって、
「やっぱり選択ルールやめねえ？」と誰かが言い出しそうな気がしてなりません。
現に私自身、5時間たっぷりやったゲームを「もう一回やりたいな」と感じている次第です。
というか週末やるかも。

ちなみにですが、ラストバトルをさらに熱くしそうな「アポカリプス」という選択ルールも付いてるので
本当は三段構えです。やりたいなあアポカリプスルール（笑）。

ゲームストア・バネストのホームページ↓
<http://banesto.shop6.makeshop.jp/>

最後に声を大にして言っておきたいですが、和訳シールも遊びやすさに大きく一役買ってます。
僕なら絶対作りません（笑）。まさに労作、バネストさんのお仕事にはいつも頭が下がります。
これで売れなきゃやってられないっすよホント（笑）。

そんなわけでプロフェシー、未プレイの方は是非。確かに長い、だがその価値は有る。
私はそう思います。

**あと20%あれば着くでしょう蕎麦は。遅くても。**

* 2008/02/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ニュルンベルクから帰ってきて、ゲームに対する見方が結構変ったのを感じてます。
もちろんドイツで視界に入ってきたのは商業的な側面からの、商材としてのゲームなのですが。
ボードゲームについて自分が漠然と描いてきた残りの部分が非常にはっきりしたのは確かでして、
色んな辻褄があった気分。予想より遥かに有意義な出張でした。いやー行ってみるもんですなあ。

視界がはっきりとした結果、チャンスとピンチが同時に来たような気分になってます。
ボードゲームでよくある状況のような気がしますが、チャンスなんだということにして行くしかないっすね。
あー怖い怖い（笑）。ここんとこずっとアクセル踏みっぱなしだなあ。
慎重派の自分からすると信じられないくらいスピード出してるつもりなんですが、
意外と事故らないもんです。って感じる辺りが危ないのかもしれませんけども。

ま、それより最大の問題はアクセルベタ踏みでも圧倒的に遅いってことです。
今出た蕎麦屋の如し。本当に蕎麦は来るのか。皆さんが蕎麦を食べたいうちに。
出来ることなら食べていただきたいですわー、うまい蕎麦を。
うちたてで熱々で安くて儲かる最高にうまい蕎麦なら言うことない。はっはっは。

唐突にですが、高校時代、部活の顧問の先生が「もう動けないと思った時はまだ20%残ってる」
とよく言ってたのを思い出しました。当時は「そんなわけないっすよ先生」と思ってましたが、
今は意外とそうかもしれないと思います。いや思いたい。
燃料残っててもスピードは上がんないだろうって話もありますが、そこはご勘弁を。
さーもっとスピードあげよう、3月になったら。2月は休むんです、まだ忘れてません（笑）。

**商売でいくら扱ってても、ゲームを遊ぶのは心から楽しいっすねえやっぱり。**

* 2008/02/17 10:50 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

で、またやっとるわけですがプロフェシーを（笑）。今日も標準ルール。
ちなみに昨日は私含めず基本ルール、こちらは2時間ゲームでした。
今日はまた初めての方とでしたのでインストからでしたが、それでも計4時間半。
やっぱり自分が慣れた分ちょっと短くなりました。そしてやはり面白い。一同時間が経つのを忘れました。
Vlaada Chivatil、このデザイナーのゲームは「面白くてウェルメイドでルールとプレイ時間が長め」
という点で共通してますねえ。ただ長いことに意味があるんで素晴らしい。遊んでいて勢いを感じます。
Galaxy TrackerとThrough the Agesもやりたいなあ。

さて、次の週末には入荷が見えてくるので、今週は流石にちょっと和訳作業やります。
まあ新しいのと古いのを1個ずつくらいかな。あー愛しのリーフエンカウンターを何とかしたいですわ。

**木昼ゲーム会、開始時間変更します。**

* 2008/02/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

気付けば月曜日、ゲームの話題もないもので、忘れないうちにお知らせをさせてもらいます。

毎週木曜日は「木昼ゲーム会」として11時より開店してきましたが、
この度通常営業同様木曜日も14時開始に変更させていただきます。

元々は私吉田のゲームプレイの機会をもらう為、ということで始めた体制でしたが、
皆さんのご協力もありまして、有り難いことに最近は新作含めて遊ぶ機会が十分持てております。
今後も木曜日はボードゲームの日ということで続けていきますので、よろしくお願いします。

これを言うと怒られるかもですが、11時開始、と言っても自分に取っては
3時間早いのが結構負担と言えば負担だったのもあります（笑）。
開店時間が一定になればコンディションも整えられると思うので、
その分和訳作業等に注力したいと思います。

さて今週末には指輪新ミニチュア入荷です。輸入便は今週末か来週末、まだ不透明ですが、
来週末の場合来月に漏れてしまうかもしれません。予めご了承くださいませー。

**そろそろ商売しよう、入荷の状況でございます。**

* 2008/02/19 11:29 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ど～も輸入便は今週中に来るっぽいです。週末はご予約の方々大集合、ということになりそうですね（笑）。
1月と比べて（ニュルンベルクはあったものの）今月はかなり安らかに営業してるので、
ちょっと久しぶりの感があります。さあ来いといった心境。

それから別からもいくつかボードが入荷予定です。1つはユートピア、クロノスの作者コンビの新作。
個人的にはクロノスがストライクだったので大変楽しみです。ご入り用な方はメールください。
もちろんこれは訳付けます、クロノスよりずっと短いので助かります（笑）。

後一緒にハムスターロールも来る予定。これもホントに評判良いです。
もうこれは心から万人にお勧めできます。お願い遊んで、ホントに面白いから！
高い、だがその価値はある。私はそう思います（手抜き）。ちなみに10500円です。

さ、帰ってから通関書類作ろ～。2月終わってないけど十分休めたから、もう始動しちゃおうかな。

**こんな時こそ自分の守備範囲をしっかり守る。**

* 2008/02/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

通勤など大体は自転車で移動してるんですが、あまりに酷使してる為限界に。
昨日メンテに出したので移動手段が無い。まあこの際それも好都合ということで、
出歩かずにユートピアの訳やっとります。
まあ、今週から木曜も14時からで早起き必要ないし、寝るまでに訳終わらせましょう。
改めて申し上げておきますが、明日から木曜日も14時からです、ご注意下さい。
ただ課題ゲームに関してははいくつかあるような気がします。

さて、自社ゲームに関して徐々に時間が差し迫ってきてますが、
頼みの西山チーフの状況から見てまたしても得意の一夜城になりそうな気配（笑）。
自分の担当は銭勘定なのでやることは限られてますが、可能な限り今週中に準備しておこう。
何より銭勘定の方も失敗しないように自分の守備範囲を頑張ります。週末新製品入荷予定でございます。

**木曜ながら月末模様。**

* 2008/02/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今週から14時開始の木昼ゲーム会。ゆったり出来るのは良いわー。まあゲームは逃げないわけだし。
今日はゲーム開始以前に、色々着荷しました。土曜日発売の指輪+ホワイトドワーフ、
そして何よりクラシックバトルテックのメタルフィギュア。仕掛けて数ヶ月、まさに待望。
これでようやくバトルテックの環境にも種を蒔けますかね。楽しく遊んでいただければ。
この着荷もあり夕方以降は大変盛況でした。

そして課題ゲームはアグリコラ。エッセンでも一番話題のゲームですねえ。
個人的にはキーハーベストとトリビューンが最重要だったですが、
音に聞こえるのはレイス・フォー・ザ・ギャラクシーとアグリコラ、それからコンテナ。
特にアグリコラは、あのボーナンザのローゼンベルクが遂に作ったゲーマーズゲーム。
必修ということです。
評判通り、確かに遊ぶのは大変でしたが、デザインは見事。文句はありません。
確固たる問題意識と方法論を以って仕上げられてます。
ローゼンベルク、やっぱり一流ですわ。
詳しく書くかはわからんですが、プエルトリコ・ケイラス系統をご愛好の方は絶対試しておくべきかと。

さて、輸入便はどうも1日ずれこんで土曜日の模様。明日は1日空白、
手元のミニチュアを多少何とかしたいなあ。指輪、Hordes、あー色々塗りたい。

**2月は短い、ここがお店の正念場。**

* 2008/02/22 09:45 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

結局ペイントはせず。何とか今月をクリアしたらやれる心境にもなれますかねえ。
いずれ明日が正念場、輸入便入荷でございます。
目玉はやはりAT-43のゴリラ第2弾か。いやそれ以上にAnimaのKujaku Himeか。
いずれ入荷が気になる方、ご予約ある方はお待ちしております。
AT-43辺りは遊ぶ準備を軽くされるのも手かと思います。
自分もゴリラ使って遊びたい、でも指輪もHordesも遊びたい（笑）。悩ましいですが、
まああせらず順番に味わっていきましょう。

ハムスターロール・ユートピアはおそらく来週です。ご希望ありましたらご連絡ください。
さあ明日は輸入便受け取りなので早起きだ、とっとと帰ろお。

**まあ試しにやってみりゃいいわけですよ。**

* 2008/02/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

輸入便入荷ー、ということで毎度の賑やかな土曜日でした。ご来店の皆様ありがとうございます。
2月は短いので実は最後の土日、何とか入荷が間に合ったのは良かったですね。
ただ月末までまだ微妙に時間があるのが、疲れるっちゃあ疲れますが（笑）。
まあもう一踏ん張り頑張りますか。

さて、明日は色々ボードゲームということになりそうです。どうやらコンテナを試すことができそうな気配。
後入荷してきて即品切れてるのでなんですが、パンデミックもやる模様。
ルール短いからぱっぱと訳しちゃうか。ユートピア終わってないけど。
ボードゲームやりたいかな、という方は明日お待ちしております。

**最近とみに興味の対象がずれてきたなあ**

* 2008/02/24 11:02 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

風が強い日でしたねー。B2Fのぺらぺらな置き看板が見事にぶっ飛びましたが、
まあこの際気にせず営業（笑）。今日はしっかりゲーム会の様相で、コンテナとかキーハーベスト、
モダンアートにウルと豪華に遊ばれてました。良き1日。

コンテナ遊びました。今日はゲーム自体についてはあまり書く気はありません。良いゲームです。
ただ色んな疑問も感じました。このゲームがDelongeの遺作になったわけですが、
作者が最後に作りたかったのがこういうゲームだったというのはちょっと意外な気がしました。
自分がやったゲームだとマニラなんか面白かったですが、
彼のゲームというと真っ先に思い出すのは「トランスアメリカ」です。
コンテナのようなゲームを作る作者が、どういう心境でトランスアメリカを作ったのか。
まあ生前裁判官だったということですし、きっと人格者だったんだろうなあ、
という無責任な推測などが頭をよぎりつつ。

最後に一つ、コンテナとキーハーベストがしばしば比較されて言われてるのを耳にしますが、
システム自体を見れば、自分はあんまり同じ俎上に上がるゲームでは無いかと思いました。
共通してることと言えば、どちらも人を選ぶことですかね（笑）。
そしてどちらも同じ問題意識を持って作られているように思われること。アグリコラもそうでしたが。
ゲーマーズゲーム、難しい局面ですねえ。

しかし、もうキーハーベストもコンテナもレースフォーザギャラクシーもアグリコラも遊べたなあ。
贅沢贅沢。あとはトリビューンやりたいなー。それからニュルンベルクの新作か。

**で、2月どーなのよ**

* 2008/02/25 11:34 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

最終週末をおえて、店舗の状況なお予断を許しません（笑）。まあ2月だしー、短いしー、
ニュルンベルク行きで4日休業したし。それでも形になりかけてるんだからむしろ偉い。と思いたい。
残りの数日頑張ります。まだ今月の入荷残ってます、入荷予定のユートピアは本日訳完了。楽しみだ。

2月、なんといってもニュルンベルク行きが転機になった所はあります。というのは不正確か。
ニュルンベルクを転機にしてやりたいという気持ちです。
視野が広がったところで打開策が簡単に見つかったりはしないわけですが、
打開したいという気持ちは増しました。そして打開策なのかは知らないけど、
なーんか思いつかないわけでもない。そこまで試しに持ってきたい。
足りないものだらけの現状ですが、やめとく理由は見当たらないし、誰も止めてくれません（笑）。
ま、止められて止まるものでも無いんですけども。ブレーキが壊れてるんでしょう。

ま、とにかく2月をうまく締めくくりましょう。金が足りなきゃガス欠で止まるわな（笑）。

**風雲急。**

* 2008/02/26 11:46 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日、ただし月末。結構人は来ましたし、入荷もございました。
入荷リストの通りですが、やはり目玉はユートピア、そして前回即座に売り切れたハムスターロール。
あとハンブルグムも来てます。また遊びたいなあ。
そう言えばキングスブルクはまた売り切れております。また来月入荷する気持ちですので、
ご入り用な方はご一報をお願いします。

ユートピアはクロノスの作者コンビの新作なので、クロノスがストライクだった自分としては期待大。
週末までには是非一戦したいものです。

そして本日はまたハムスターロールを一戦。何回やっても感心します。こんなゲームが作りたい。

さて、週末は自社製品の勝負時になりそうな模様。通るのか、いや通すより他なしか。
今は正直見えないですが、信じて進むのみですわ。

**また新しい国と連絡とってます。**

* 2008/02/27 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て、家の掃除など。ここ数ヶ月の結果人間らしい生活環境が失われているので、
何とか取り戻そうということに終始しました。一応多少は見られるようになりました。
自宅にまで在庫が来る予感があるので、これは良かったかもしれない。

ニュルンベルクで見つけたものの入荷を目指してぴょろぴょろメール打ってるわけですが、
ポーランドとカナダ方面でちょっと進展が。3月中に何とかしよう。
しかし何より今は2月の締めと自社製品ですけども。あと2日、頑張ろう。

明日は木曜ゲーム会、14時からですのでお間違えなきようご注意下さい。
よろしくお願い致します。

**閏年で良かった後1日。**

* 2008/02/28 11:59 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会。人少ないかと思ったんですが意外と集まりましたねえ。
キングスブルクとかケイラスとかやってました。堪能。
ユートピアとパンデミックは微妙に保留、週末辺りには是非やりたいところざんす。

週末は土曜日はペイント会が予定されてます。バトルテックが中心っちゅうことですが、
毎度ボーダーレスなので指輪でもHordesでもいいんじゃないかと思います。
40kでもAnimaでもAT-43のりペイントでも。
もちろんゲームが遊びたいワイというのもよろしいのではないでしょうか。

そして土曜日閉店後は自社製品の詰めを予定してます。山。何とか乗り切るべく頑張る方向で一つ。
乗り越えなきゃ出ないし。

**2月、乗り切ったよ。**

* 2008/02/29 11:20 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

はい2月終了。売上も立ちましたー。数えてみたら17日しか営業してなくてビビりましたが、
何とかなりましたー。こりゃ週休3日も行けるかな、とか冗談言っとります（笑）。
これも皆様のご愛顧の賜物、ありがとうございます。
12月、1月と感じていた上昇気流はどうやら気のせいでも無いようで、それは嬉しい限りです。
なかなかどうして粘ってますB2F。

さて明日から3月、また新しい時間と新しい課題というわけでございます。
とりあえず…明日閉店後が勝負じゃーい。皆の衆頑張ろう。何やってやれぬ事はない（笑）。

さー明日は素晴らしい土曜日、皆様お待ちしております。