**やってます。**

* 2008/03/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

バトルテック中心のモデリング＆ペイント会、やっておりましたー。  
最近の流れもありまして、実に盛況でした。バトルテックの他にも指輪等も塗られていたようです。  
良き1日、ですが我々の1日はまだ終わっておりませんで（笑）、自社製品の完成に向けて着々と進行中です。  
頑張れB2F。  
  
明日はボードゲーム中心の様相、ようやくユートピア等が遊べそうですかね。  
それを何より楽しみにしつつ、もう少し頑張ってみたいと思います。

**3人コンテナ、良いかも知れない。**

* 2008/03/02 11:38 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ユートピア、遊びました。…と言いたい所ですが、僕は見ーてーるーだーけー。  
沢田氏が昨日の徹夜作業、立川逗留の関係上今日も来店、席が奪われました。おのれ。  
内容に関しては是非木曜にでもやって書きたいですが、これは良いっぽい。  
ルールを読んでいた段階ではどうなるのかかなり想像がつかなかったんですが、  
予想以上にきれいに仕上がってる模様です。豪華なコンポーネントに負けてないない。  
これは嬉しい誤算だなあ。  
  
そして気になることがあって、コンテナを3人で遊ぶ。これは…5人より面白いかもしれない。  
5人だと勝利条件カードが均等にすべて出そろうのでバランスがいい、という言われ方はありますが、  
むしろ不均等な状況がゲームにもたらす流れの方が、自分にとっては好ましいものでした。  
プレイ時間もこの場合は短いのが良い。  
  
さて、明日はお休みいただきます。月立ち上がって土日スタートなので、ちょっと休みたい（笑）。

**いやー3月って終わると半期終了だわ**

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

当然ながら土日の仕事が響き、寝て終了に近い月曜日でした。  
仕事もほとんど触らず起き出しにメール数本程度。  
  
3月始まってますが、自社製品の関係上どうなるかちょっと予想が付かないところがあります。  
いきなり徹夜で始まっておいてなんですが、今月はより一層「元気でいること」が重要になりそうな。  
自社製品もそうですが店の方も仕事は多いので、出来る所は前倒しして行きたいところ。  
  
とりあえず明日はゲームズワークショップ発注日。今月の新商品発売日が22日とちょっと早いので、  
頼むのも早めになっております。明日閉店までは受け付けておりますので、  
ご入用のものがありましたらお申し付け下さい。  
ちなみに新商品はウォーハンマーのヴァンパイアカウント。  
前の版からかなりの時間が経っているので、懐かしい気分にもなりますねえ。  
ともあれよろしくお願い致しますー。

**いい日。**

* 2008/03/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日っちゅうことで、たまってる事務仕事から。割合早めに2月の仕入額等が確定できているので、  
結構はかどる。でもそろそろまとめて帳簿やらなきゃなー。  
  
それから仕入れに関するメール、自社製品に関するメールなどを順に。  
ゲームズワークショップ発注も完了。ヴァンパイアの予約も結果的には結構ありました。  
ただ今月の仕入の割合が問題だなあ。  
  
いずれ仕事がはかどった1日。いい日でした。

**過ぎてくなあ、時間。**

* 2008/03/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自社製品の内容物に関しての懸案、1つ片付いた模様。  
もしかしたら難航するかと思っただけに一安心（笑）。コスト削減のめどがちょっとだけ。  
自分にとってはサクサクと、何ということはなく過ぎてしまう1日ですが、  
誰かにとってはギリギリの戦いということになっている。どうなるんだかはまだわかりませんが、  
いずれにせよ時は来る。それだけなのです。自分は自分にやれることをやっていきます。  
  
さて明日は木曜ゲーム会、14時からやっております。  
とりあえず、ユートピアを遊んで紹介を書きたい気持ちです。

**木曜ゲーム会、割合しっかりと遊びました。**

* 2008/03/06 11:45 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会でした。ちょっと時間が遅くなってしまったので、  
書きたいと言っていたユートピアの紹介、ちょっと書くのを延ばしたい気持ちです（笑）。  
自分としては納得出来る良いゲーム。  
  
頒布会で来たゲームとしては、ビリービーバーが愉快。  
ハムスターロールと言い、最近こういうゲームが殊更気になるのであります。  
人が集まった時に盛り上がる材料、という側面から見れば、これはいいもんだと思います。  
あとシックスも手軽な運ゲー、さっくりと良いです。  
  
さて明日は金曜、ミニチュアの日ですね。20日の指輪大会が近付いてきてるので、  
自分も1戦くらいでも遊ぶ準備がしたいなあ。

**新たな展開を目指して**

* 2008/03/07 09:30 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

メビウスさんから小さめのゲームをちょこちょこと入荷したりなどしました。  
ニムトを売ってない店から久しぶりに脱却です（笑）。  
入荷ゲームの中では、七つの印は楽しみにしていた所。ようやく遊べるかな？  
  
店を始めた頃から比べて考えてみると、毎月の仕入れの割合というものの変化に改めて驚きます。  
流れを読みつつ進んできての今日ですが、それにしてもまあ、変わったものです。  
  
そして変わった店舗の構成に従って、今日は久し振りのプチ改装に着手。  
バックを削って店舗スペースを増やした格好ですが、まずは満足。  
並べられる量に関しては確実に増しました。  
プチ改装に関しては前半終了という感じなので、もう半分に関してはまた。  
後半戦では、お客様の置きゲームが大きく幅を取っている状況にメスを入れねばなりますまい（笑）。

**色んなこと確認。**

* 2008/03/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜日営業、でも割合ゆるゆると。遊んだゲームとしては、パンデミックが素晴らしかった。  
素晴らしくないのは再入荷の見込みがちと見えないことですけれども。  
見通し立ったら紹介書こう、って最近そればっかりですが。  
  
自社製品周りに関して、周囲と色々確認。色んなことの優先順位が決まり、結構すっきりとしました。  
とにかく全力で、やるだけやりましょお。  
  
さて明日ですが、開店から2時間程店空けます。一応代理立っておりますが、  
御用の方は夕方以降においでいただければ幸いです。よろしくお願い致しますー。

**次の週末は結構大事、ですかね**

* 2008/03/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

軽く半休もらって夕方から仕事でした。店に帰還すると、ミニチュア卓使用してバトルテックの対戦中。  
これからはこういった風景も増えますかねえ。  
後はボードゲームなど色々と。ゆったりと遊んで、今日もいい感じの1日でした。  
  
ただここの所考えることが多かったからか、ちょっと気疲れしていた模様。  
モノレールで帰ったんですが、めったにしない寝過ごしで終点行ってしまいました（笑）。  
とりあえず明日は体を休めることにしますわ。

**ユートピアとクロノス。**

* 2008/03/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
ユートピア、遊んだんですが紹介を書いてなかったので、ちゃちゃっと書いておこうかと思います。  
  
B2Fで入荷しているのは英語版ですが、元のパブリッシャーはフランスのMatagot（マタゴー）。  
自分の知っている限りでは、2006年エッセンで出したクロノスで評価を上げた新興の会社ですね。  
クロノスに関しては、時間旅行というテーマと3時代の並行ボード、という斬新さが非常に目を引いたので、  
自分も入荷以前からかなり気になってました。フランスにメールを送ったんですが、  
英語だったから不味かったのか返事が来ず（笑）、結局英語版発売を待って入荷しました。  
幸い期待通り、というか期待以上にクロノスは良い物だったので、  
新作ユートピアはどんな感じでしょうかー、とそう思いつつ遊びました。  
  
  
プレイヤーはユートピアの国の大臣になり、訪れる様々な文明の王子を王の命を受けて歓待し、  
建物を建ててもらうことでユートピアを栄えさせ、特権ポイントを得て勝利を目指す、というもの。  
誰かが50点に到達したらゲーム終了、一番特権ポイントを稼いだ人の勝ち。結構ベーシックです。  
  
  
  
ベーシックでないのはコンポーネント。モニュメントのコマがたっぷり入って盤面華やかでございます。  
値段が9000円、箱もでかいがそれだけの価値はあるかも。  
  
主要な得点方法は、ターンごとに3枚ずつプリンスのトークンを取って盤面のエリアに配置し、  
同種のトークン3枚を同じエリアに集めることで可能となるモニュメントの建設です。  
3プリンス→1モニュメントっちゅうことです。  
プリンストークンを分配した後にアクションカードを使うフェイズがあり、  
盤上の自分のトークンを移動したり、トークンを追加したり、逆に取り除いて点に変換したりします。  
ラウンド終了毎に所有しているモニュメントからポイントが入ります。  
ただし各モニュメントの価値もアクションカードにより上下する（1～5点）為、なかなか頭を使います。  
  
ルールだけ書いてみると真正面からアブストラクトゲーム。  
ドライでギリギリするのかな、と思っていたのですが、遊んでみると厳しすぎる事も無く、  
程よいプレイ感です。この「遊んでみると良い感じ」というのはクロノスの時と全く同じで、  
作者とメーカーの力量の確かさを感じるところです。お見事でございます。  
  
お値段高めで大きい分、クロノスは時間も長めの2時間級だったのに対し、今回は1時間級に仕上げてます。  
ルールも短く、時間も短く、間違いなくより遊びやすいゲームです。  
  
で、これは邪推かもしれませんが、今回のユートピアの作りは、  
クロノスの時に言われたことに対する意識が前面に出ているのではないかな、なんて考えております。  
クロノスは決して遊びにくいゲームではありませんが、しっかりボリュームがあり、  
ルールも短くありません。評価された一方でゲームのボリュームやルールの文面など、  
足回りに関する課題を感じた結果が今回のユートピアではないかと。  
  
ちなみにですが、自分の好みで言うとクロノスの方が上に来ます。  
これはひとえに環境の問題というか、インストを短くしたり、  
ゲーマーズゲームは控えなければならない、などの悩みが無いからですが（笑）。  
多くの人のプレイ環境に合致しうるという点では、間違いなくユートピアの方が優れているでしょう。  
ヒットを飛ばした後にそういった所に課題を置いて作ってきてる点、自分としては大きく共感しました。  
決して簡単じゃない仕事ですし、意識が高いと思います。いやホントご苦労様です。  
  
クロノス、ユートピア、出来れば両方遊んでいただいてお好み確かめていただきたい二作品です。  
両方とも箱特大な上8300円と9000円ですが（笑）。  
いや、それだけの仕事はしてると思います。強くお勧めさせていただきます。  
  
…ただ入れ違いでクロノスが売り切れた上ユートピアも品薄なんですけども。  
今月また発注かけるんでご注文ありましたらお早めにどうぞー。

**ホントいっちょ頑張ろお。**

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

今日は暖かかったですねえ。良い陽気なので晴れ晴れとした気分で仕事できました。  
自分も軽く花粉症なんですが、あくまで軽くなので大して気にもならず。  
  
火曜日なので1日事務仕事かなー、と思いきやこれまたご機嫌な感じで来客もあり、  
軽くゲームなど挟みつつ営業してました。色々実のある1日でしたねえ。  
ただ軽く事務仕事がこぼれたのでちょっと居残りましたけれども（笑）。  
まあ帰りの自転車もそれほど寒くもないし。  
  
さてー水曜1日挟んで木曜からは頑張り時ですかね。  
やることは色々ありますけども、態度は余裕を持って行きたいもんです。いっちょ頑張ろお。

**奏者の方へ**

* 2008/03/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

最近ゲームについて、改めて色々考えます。どちらかというと、悩ましいことを考えてしまうんですが。  
色んな方々と喋ってるなかで、自分の考えについて明確になった部分があるので書きたいと思います。  
  
「ゲーム」という言葉は、実に誤解を招きやすい言葉だなあ、と最近思います。  
「ゲームを遊ぶ」「ゲームを買う」どちらも普通に言うと思いますけども、  
ここでの「ゲーム」、違うものを指してるのではないでしょうか。  
  
音楽に置き換えさせてください。「ゲームを遊ぶ」が「音楽を奏でる」に相当するとしましょう。  
じゃあ皆さんがB2Fのような場所で買っているのは。音楽。じゃないですね。「楽器」ですね。  
  
言われてみれば「当たり前だろ」とお感じかもしれませんが、  
この「音楽」と「楽器」の混同は、結構大々的に行われてる気がします。  
で、この混同が元で色々ややこしいことになっている。  
  
どんなに楽器が良くたって、鳴らし方を知らなければ音が出ない。  
出し方わかっても、腕が無ければ良い音が出ないんですな。練習が必要だったりもする。  
残念ながら才能が必要だったりもします。  
しかも困った事に、この楽器は1人じゃ鳴らない。1人が片っぽ押さえてる間にもう1人が片っぽ弾くような。  
でも正解は吹くだったり。参加者の誰か1人が何かしただけで嫌な音したり。  
誰かが気持ちよさそうにかき鳴らしてても、端っこ持ってるだけで全然つまらない人がいたり。  
誰か1人が弾き方知らないだけでウンともスンとも言わなかったり。  
名高い職人が作ったバイオリンだって、打楽器だと思って皆で叩けばポコポコ鳴るだけでしょう。  
壊れるかもしれません。  
もう何と言いましょうか、良い音が出るなんていう状況は相当不自然だなと。  
貴重な不自然だなと。そう思うわけです。  
  
店やってると、「このゲーム面白いですか」とか聞かれます。これが結構悩ましい。  
多分楽器と音楽をごっちゃにしているご質問でしょう。  
大体の場合、私の答えは「あなたはどんな方ですか」です。  
  
例えば、ミニチュアゲームならロード･オブ･ザ･リング、ボードゲームならモダンアート。  
私にとっては良い楽器です。素晴らしい楽器です。でもあなたにとってどうかはわかりません。  
よろしければ自己紹介をお願いします、となります。  
何処で鳴らしますか。どんな方々と一緒に。音楽に何を求めてらっしゃいますか。  
趣味？生きがい？ストレス発散？暇つぶし？楽しみ？修行？  
何でもいいから叩きたい？弦楽器以外許せない？今までにお気に入りの楽器は？  
でもそれに似ている楽器は何故か駄目だった？何故駄目だったと思っていますか？  
そのあなたが思っている駄目だった理由、ホントの原因なんですか？  
ま～厄介厄介。  
  
結局のところ、「自分（達）はどんな奏者か？」ということについて考える必要が出てきます。  
良い音がしない原因は、楽器と奏者の関係性にあるんだと、私は考えております。  
良い音を鳴らしたいならば、自分に適した楽器探しをして、それに対応するメンバーを見つけるか、  
色んな楽器を弾きこなせるようになるか。  
気の合う仲間と音鳴らせればどんな音でも幸せ、というような観点も、意外と重要なのかもしれません。  
  
何かだらだら書いてしまいましたが、結局何が言いたいかというと、  
何でもかんでも楽器のせいにしちゃいかんよねということです。僕らが下手なのかもしれんよねと。  
すんごい名器なのに自分達が鳴らし方わからないだけなのかもしれない。  
自分達の耳にだけは雑音にしか聞こえないのかもしれない。  
  
皆CD聞いてるわけじゃなくて奏者なので、自分が得たい音楽の性質に従って、  
何かを支払う必要があるんだと思います。  
多分これはお金では解決しにくそうです。  
あらゆる楽器を買い揃えたところで、楽器コレクターにはなれても名奏者にはなれない。  
お金積めば気の合う仲間と優雅な時間が過ごせる、ってこともないでしょう。  
  
書いてきた通り、一定以上欲張りだすと急に厄介になる部類の物なので、  
面倒だということであればホドホドにしておくのもきっと良い考え方だと思います。  
自分は…滅茶苦茶良い音鳴らしたいんで、会社まで作っちゃいました（笑）。  
しまいにゃ楽器一から作るとかなんとか。自分のに飽き足らず、人の音楽まで面倒みたいらしい。  
全く因果だなあ（笑）。

**僕らの楽器、勝負所でございます。土日は半開き営業ということでよろしくお願い致します。**

* 2008/03/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会でした。バイソンとか明とか。バイソンはやっぱり良いゲーム、堪能しました。  
バイソンもですが、明もしっかりゲーマーズゲームで、しっかり遊べました。  
諸々含めて良い時間が過ごせました。昨日楽器の話をようやく書けたので、  
ゲーマーズゲームという言葉について思うところもそこにあてはめて書きます。だが今日ではない（笑）。  
その内に。  
  
ゲームマーケットに向けて自社ゲーム1つ開発中です。  
こんな差し迫ってきて何でタイトルも書かないかというと、まだ間に合うかわからんからです。  
この週末を戦い抜けば、発表出来るような気がします。一応店も営業ということになっておりますが、  
B2F一同割と自社ゲームの方の事柄で必死になってる気がしますので、  
場合によってはご迷惑おかけするかもしれません。  
普段からB2Fご利用の方々におかれましては、ご協力いただければ幸いです。  
少々騒がしいかもしれませんが、ご来店お待ちしております。  
あーホントに事務所兼店舗の名前通りだ。  
  
輸入便は週明けに発注します。ご予約等ございましたらお気軽にご一報下さい。

**愉快な楽器が作りたい**

* 2008/03/14 11:51 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日の仕事はまず、自社ゲームのルール文面に関しての詰め。  
実は今回、英語ルールの文面も作っています。というか英語ルールがメイン。  
英語ルールに関して多大なご協力いただいているアーロンさんが夕方にいらしたので、  
計画していた通りに諸々確認。滞りなく、良い感じに出来て一安心。  
パッケージに入る英語も一通り確認できました。これはルール以上にギリなので本当に助かった。  
アーロンさんには、双子のお子さんが生まれて父親になったばかりで大変ご多忙の中、  
急ピッチで作業していただきました。感謝の至りでございます。  
そして何よりおめでとうございます。見せてもらった赤ちゃん2人の写真はとても可愛かった。  
  
さて閉店後なのですが、ここからがパッケージ＆カード、正念場ということになります。  
とりあえず朝までにある程度目鼻を付けたい、という気持ちでB2F居残り。土日になれば援軍も来るか。  
一丁気合入れてかかりましょう。

**まだやっております。**

* 2008/03/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

現在午前4時。B2Fにて自社ゲーム作業を粛々と進行しております。  
作業量としてはなかなか歯ごたえのある量があるわけですが、  
方向性に関しては定まっている分士気を保って進めてます。あとは時間との戦いですなあ。  
とりあえず朝方までに目鼻を付けたいもんです。当面の課題はパッケージ、ボード、カード。さてさて。  
  
明日も作業は継続していると思いますが、営業はしております。  
ドタバタしておりますが、よろしければ皆様お待ちしておりますー。

**まだやっております。**

* 2008/03/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜日が終わろうとしておりますねえ。B2F、未だ戦闘中でございます（笑）。  
今目の前に広がる風景からして、物事の優先順位を付けていかねばならない領域にはいってきております。  
ここまで乗りかけた船、半端なことはしたくないですが、さてどうなりますか。  
ただ、この土日を通じて一同気合いを保って事に当たれた、という点に関しては、  
私としては満足しております。  
土日ご来店の皆様におかれましてはご協力ありがとうございました。  
明日は1日休みまして、火曜日からまた頑張りたいと思います。よろしくお願いいたします。

**続行可能。**

* 2008/03/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

休息の1日でした。土日の仕事量は少しばかり多かったですが、それでも1日休めるだけ自分は楽な立場。  
  
今回の自社製品は、ご存知の方ならご存知、萬印堂さんに製作を依頼してます。  
そして今日やるべき事は締め切り延ばしてください、という気が重い連絡。  
納品がゲームマーケット直前で良ければ、とのお返事いただきました。  
ありがとうございます。ご迷惑おかけします。  
迷惑かけるからには、妥協の無い物にしたいですねえ。  
  
さて、明日はたまってる店仕事にかかるとします。KingsburgとPandemicを入荷できるのか、  
それが問題だー。

**良い5月が迎えたいなあ**

* 2008/03/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日、ちょっと落ち着いて事務仕事中心の1日。  
今日の店内の話題はミニチュアゲーム。明後日20日は祝日ということもあり、  
昼から指輪の大会予選を予定しております。おかげさまで定員のご参加がある予定。  
後は皆さんに良いゲームを見せてもらえたら嬉しいなー、と思っています。今から楽しみ。  
自分もこの機会に指輪アーミー拡張しよう、と思っていたんですが順調に滞っております（笑）。  
あー5月が恋しい。  
  
それからWarmachineも久しぶりに良いよねー、という話になってまして、  
自分もちょっとまた準備したい気持ちに。まあこれも5月かな～。  
いずれにせよ楽しみがあるのは良いことか。  
  
さてご心配おかけしているかもしれない自社製品の件ですが、1つ1つとりかかる予定です。  
一同気合は入ってるのできっと出ると思います。  
  
さて、20日ですが指輪大会の関係上ボードゲーム会は基本やらない感じです。  
あるとしても夕方からだと思います、ご注意くださいませー。

**結構長いことゲームの仕事やってるな～自分、とは思いました**

* 2008/03/19 09:35 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

4月から実家を建て直すから置いてある持ち物を片付けろ、とのことで親からお呼びがかかり、  
1日作業でした。慌しい時というのは色々重なるもんですなあ。  
  
片付ける中で色々掘り返してみると、自分が昔やっていたゲームなどが次々掘り起こされる。  
と言っても仕事でですが。MTGとかですな。  
元々あまり物を取っておきたいたちでは無いので、貯まった持ち物を大幅に捨て去ってすっきりしました。  
忘れてた物なんて、忘れてたくらいなんだから必要無いんですわな。  
  
さて、実家建て直しの半年程親と同居することになる予定。10年ぶりくらいなので違和感がありますが、  
生活のリズムは正常になるかもしれません。その前に不摂生三昧で自社製品を仕上げなきゃなあ。

**気分良く眺められました。**

* 2008/03/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

指輪グランドトーナメント予選でした。生憎の雨でしたが予定通りお集まりいただき、  
指輪で1日。4人で2試合ずつ、計4試合が行われましたが、どの対戦も楽しく遊ばれていて、  
良いゲームでした。盤上を見ていて、見てるこっちが遊びたくなる具合でしたねえ。  
自分としては卓上で良いゲームをしてもらえるのが何よりなので、素晴らしい1日。  
参加していた方は皆割りと決勝想定外だったのが面白かったですが、  
目の前の一戦を楽しむのが一番大事なんだから全く問題なしでございます。  
  
指輪はゴールデンウィーク辺りにまたイベントでもやりましょうかねー、とかそんな話になってました。  
自分も参加したい気もするけど、人が集まるようなら仕切りに専念もいいかな。  
良いミニチュアゲームの対戦は眺めてても良いもんです。  
  
木曜休みなんでちょっと不思議ですが、明日は金曜日ですね。  
暇あったらミニチュア塗りますミニチュア。  
ゲームズワークショップ新製品の発売日は土曜日となっておりますので、よろしくお願い致します。

**熱い内にもう一丁。**

* 2008/03/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

珍しくというかなんというか、予告どおりミニチュアを塗ったりゲームしたりの1日。  
大会もやったことですし、指輪はもう少し遊んでいきたいもんです。今日は新しいシナリオ戦を試して、  
しかも面白かったので満足。  
ペイントの方も、えらい時間がかかっているモルドールオークがよ～やく終わりそうな気配。良かったー。  
塗りたいミニチュアは次々ありますんで。  
  
明日はゲームズワークショップの新製品発売日となっております。  
ミニチュア卓で遊ぶもよし、ボード卓で遊ぶもよし、買い物するもよし、皆様お待ちしております。  
あ、どうも輸入品は来週末になる予定ですので、よろしくお願い致します。

**最近の勢いを借りて、1人ペイント強化週間。**

* 2008/03/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日も指輪に触ってました。木曜日にやった指輪GT予選を通過したOさんと、  
明日の決勝で遊ばれるシナリオ「追い詰めた！」を2戦。普段あんまり遊ばないシナリオなので、  
どんな感じですかね～とゲーム半分、戦術談義半分でコマを動かし数時間。  
なかなか求められる要素の多いシナリオで、上級者向けの印象ですねえ。  
試合に向けての練習という、テーマを持ってのゲームプレイというのもなかなかおつなもんです。  
練習相手といいつつしっかり楽しませてもらいました。  
決勝大会は、皆さん楽しく良いゲームをしていただきたいものです。  
  
さて、明日はGT決勝＠神保町なのですが、立川では近所の中央公民館でJPさんの3Dコン。  
B2FはB2Fでま～ったりとやってると思います。花粉が飛んでて外歩きがキツい季節ですが、  
お暇でしたらお寄り下さいませ～。

**新味のある1日。**

* 2008/03/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

下旬の週末ですが、輸入便がまだなので大混雑とはならず。むしろまったりの1日でした。  
今日は初めてゲーム卓ご利用の方と、ご購入のチグリス＆ユーフラテスを2戦ほど。  
（と言っても使用したのは店置きの試遊用ですが）  
楽しんでいただけたようで良かった。  
こちらとしてもいいきっかけをいただいて久しぶりにチグユーを遊べました。  
ここ最近は新しいゲームを遊ぶ事が多かったですが、改めて遊びたいゲームも色々ありますねえ。  
折を見て遊び直してみるのもいいかもしれんなーと思いました。  
  
さて、4月勝負の準備もまだですが5月以降の和訳仕事の打ち合わせを軽くする。  
中々気分の良い話なので、楽しんで進めていきたいもんです。  
明日休みだけど、ちょっとばかり取り掛かりますかねえ。久しぶりにご機嫌な休日出勤と行こう。

**春が来れば思い出す**

* 2008/03/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

<http://gamemarket.jp/index.php>  
  
↑ゲームマーケット2008のサイトでブースの配置図が出てますねえ。  
いやー、ホントに来るのか（笑）。去年のゲームマーケットから1年経つのか。うわー。  
去年のあの日の心境を思い出すと思わず、うわーと言いたくなります。またあれかー、あれなのかー。  
うわー。  
  
さて、今年からゲームマーケット、2フロアになるんですねえ。  
賑やかになるのであれば好ましいことです。  
ちなみにB2FGamesですが、中型ブースの「お」だそうです。毎度ながら大型ブースじゃないわけですが、  
そこは中型、今までのように近隣のブースの方々にご迷惑おかけしない位のスペースはありそうです。  
フリーテーブルも近いし良い場所かな。大型ブースの動向が見えないのは何だけど、  
暇があれば見て回りたいなあ。  
  
で、最近色んな人にご心配いただいている出し物に関してですが、出す方向でやっております（笑）。  
え～予定としては…みっつ？ちなみに今回は全てオリジナルです。  
絶版系再版物は～、去年B2Fがエレメンツをやったのを見て「何だ簡単じゃん再版」と思ったどなたかが  
お好みの物を出してくれるんじゃないかなあ、という身内推測の結果今回は見送り、静観の方向。  
エレメンツを指して「渋いチョイスですね」という誉めとも苦言とも取れないお声がたくさんあったので、  
可能性としては無くは無いのではないかと思っている。思っていた。  
何か出るのかなあ、出てくれたら嬉しいなあ。  
  
さて私どものお品書き。メインが1つ、副産物が1つ、そして限定物が1つ。  
限定っすよ限定、僕らも限定商売っすよ（笑）。とかなんとか言ってますが、  
3つ目はB2F製品というより身内同人物、久しぶりのとこぶしプロダクトということなので、  
作者（いつもの人）の手作り気力及び会場まで持っていくやる気みたいなのでやむなく限定される予定です。  
20個くらいですかねえ。内容はえ～とその内に、と言う感じですが、僕はすげえ面白いと思いました。  
メインと副産物に関してはちゃんと製品なので、常識的な数を持っていく予定です。  
今回のメインは私吉田の意向がより前面に出てる製品になってるので、駄目ならかなりアタシの責任（笑）。  
あーやだやだ（笑）。しかしまあ、ここまでの時間の中で辿り着いた現在形なので、  
試さずには通れない実験です。  
  
ところで副産物ってなんなのよという話ですが、それもまあその内に。  
この副産物のおかげでメインも何とか出せるという話もあったりなど。

**やれたら素晴らしいと思う。**

* 2008/03/25 10:46 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日も今日とて指輪、人が集まってゲームしたりペイントしたり色々指輪談義など。良い感じ。  
傍から見ていても見ごたえのある良い対戦が多くて嬉しいです。  
大会以降も流れを引き継いで遊んで行きたいですねえ。  
今日の妄言としては、「俺木の髭アーミー作る！」言うのはタダです、5月の夢。  
  
んで内向きの仕事の方は、海外に色々メール送ったりなどし結構バタバタ。資金繰りだよ人生は。  
ゲームマーケットで4月27日に回収したお金で4月30日に末締めの支払いするという素敵プラン。  
回収できる前提の話。やれると思ってやるしか無し。  
  
さて明日は1日置いて次は木曜日、ボードゲーム会。  
遊びたいゲームがあったら持ち寄っていただいても構いません。よろしくお願いいたしますー。

**今月輸入便に関して**

* 2008/03/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

輸入便が今週末着荷予定とお伝えしてたのですが、どうも何かトラブルらしく来週末になりそうな気配。  
至急確認取っております。ご予約の皆様にはご迷惑おかけ致します。  
  
うーん、ちょっと状況の難易度が上がった模様。頑張ろう。

**こんな時は姿勢を正そう。**

* 2008/03/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

メールで聞いてはみたものの、どうも要領を得ず荷物が今週来ないのはどうも間違いない模様。うーむ。  
  
ところでこのやり取りの最中に思い返した事があるんですが、  
最近海外とメールしていてどうも行き違いが多い。  
以前は英語でのやり取り自体不慣れだったこともあって慎重に、  
万全を期してメールを送っていたんですが、最近はあまりに頻繁なのでぱっぱと送ってしまいます。  
海外からだと即日メールが帰ってくるわけでもないというのもあって、  
逆にこっちは急いですぐに返信するんですが、慎重さが欠けてるかもしれないなあ。気をつけよう。  
で、現行海外とやりとりしてるのってどことどこだっけ、と見返して、  
送り先が4つあるのを見て自分で驚く。大したことしてるわけではないのに、そんな所は一丁前ですなあ。

**頑張れ荷物、もう自力で来い。**

* 2008/03/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日も今日とて海外とのメール。まずは1件片付いてこれは良かった。  
しかし最大の問題、メインの輸入便の行方がまだ知れず。今入ったメールから判断すると、  
先方から発送自体されていない可能性が出てきた。勘弁してくだされー。それは無理。  
1年以上取引してきて安定してたのに、こんな時期にこの事態とは。  
状況不明だけどとりあえず今日もっかい送りますか、と言われてるんですが、  
実は発送済みで2回来ちゃったりしたらさらに泥沼なんでそれはちょっと待てー、  
調査しろーとかなんとか言いながら、これも英語。いやー為になるな～…。  
ちょっとこの問題は続行中なので明日以降また。引き続きご迷惑おかけします。  
  
そんなこんなで忙しそうに見えるかもしれませんが、  
手元に商品が来てないので意外にも余裕出来ちゃってるんでございます。  
も～こうなったら明日は景気良くゲーム会と行きましょう。皆様3月お仕事大変かと思いますが、  
乗り切れた方、もう一踏ん張りの方、よろしければお待ちしております。

**荷物は昨日発送の模様です。明日もゲーム会。**

* 2008/03/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

入荷の無い月末の週末ー、ということで1日ゲーム会。こんな時だしやってやるぜー、  
とばかりにフィレンツェの匠とか電力会社とか。久しぶりにがっぷりボードゲームを遊んだ気分です。  
素晴らしいゲームを色々遊んで大変満足でした。  
  
で、仕入れ先から追加連絡、やっぱり送ってなかったですみたいな返事。このやろーい。  
話してた通り即発送した、ってことでそれはしょうがないんですが、  
このタイムラグのおかげでいくつか痛い欠品やら減数がある模様です。  
引き続きご迷惑をおかけいたします。  
  
現地28日発送ということですと、早ければ来週末（4月5日頃）なのですが、  
遅ければ再来週末（12日頃）、ということになります。  
それからお問い合わせの多いKingsburgとPandemicに関しては次回入荷出来ない運びです。  
こちらもご迷惑をおかけ致します。  
  
さて、そして予定が変わった結果明日もB2Fはゲーム会。  
ミニチュアゲームはWarmachineとかHordes中心にやる予定ですので、プレイ希望の方は  
軽くミニチュアお持ちください。  
ボードゲームはAntikeなど予定です。よろしければお待ちしております。

**一足お先に3月終了、でもロスタイムがちょっと長かった。**

* 2008/03/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日に続いてゲーム会、今日のボードゲームは古代（Antike）とチグリスユーフラテス。  
ミニチュアはウォーマシンを入門の方にインスト兼ねて。  
たいへん楽しい1日、しかし物は対して売れず（笑）。  
まあ入荷してない以上、無いものは売れないわけでございます。  
ウォーマシンも良い機会が持てて定期開催にはずみがついたので、怪我の功名と思いましょう。  
  
さて入荷無しの3月、と思いきや閉店前に滑り込みでクラシックバトルテックのミニチュアが着荷。  
来月は頭からバタバタなので今目鼻を付けねばなるまい、と閉店後着手した所、  
今さっき目鼻がついて3時半。いや～疲れた。ただ頑張ったので一応ご購入いただける準備は整いました。  
入荷状況も概ね問題ないので、ご予約の方はお待ちしております。  
今回は在庫分も多少入れたので通販リスト等もUPしたい所なのですが、  
ちょっと力尽きたのでまたの機会ということでご勘弁を。  
…とか言ってると売れて在庫が穴だらけになって見送り、なんてことになるかもしれませんけれども…。  
クラシックバトルテックのメタルフィギュア、ご興味ある方はご案内しますので、  
お手数ですがご一報お願いいたします。

**みんなお疲れ。**

* 2008/03/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

3月終わりですねえ。B2Fは10月～3月の上半期が終了です。  
最後に入荷関係でちょっとミソが付いちゃいましたが、中々に良い上半期でした。  
営業的にも息が出来るくらいはのびてますし、内容的にも新しい方向を打ち出すきっかけが色々と。  
2月のニュルンベルクも大きかったですな。  
  
さてこの半年、さらには去年を踏まえての4月というわけです。  
資本金の面から言えばB2F3分の1程を要する自社製品発売月。ゲームマーケットは27日。  
さてどうなりますか。  
とりあえず明日1日から3日までの3日間は再び自社製品に専念の時間となりそうです。  
皆様よろしくお願い致します。