**ハンブルグム6人戦が遊べそうな形勢**

* 2008/11/01 10:53 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

B2FのボドゲスイッチONを受けて営業もボードゲームモード。  
エイジ・オブ・エンパイアIII遊びました。うん！良い出来です。  
ちょっとルールで勘違いがあったですが、十分に理解できました。  
ストーンエイジ、トリビューン等と同様ポストケイラスのデザイン。  
最新型A,B,Cどれでもお好きなのをどうぞーという感じ。どれも面白いんだから問題ないなあ。  
  
さて、スイッチONしたためボード卓は久しぶりにボードゲーム会の予定、  
申し訳ないですが予約が入った形です。僕も久しぶりにがっちり遊びますー。  
逆に最近満員御礼のミニチュア卓は予定ないので、対戦に使う方はどーぞー。

**明日は普通に定休日。**

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

電力会社やアーミーオブフロッグス、ティチューにエイジ・オブ・エンパイアIIIなどが遊ばれ、  
すっかりボードゲーム会の様相。ここまで本腰でボードゲームは結構久しぶり。  
なんなら半年くらいかもしれません。ご参加の方々も久しぶりの本気モード、  
そして久しぶりの楽しみにご満足いただいた様子。面白いねえ、ボードゲームは。  
  
  
さて、明日は祝日ということなんですがお休みでお願いします。  
ちょっとオーバーワーク気味なのでしっかり休んでリフレッシュ予定。  
次の週末までにまた入荷はあるはずですし、ペースを保って参りたいと思います。  
ボドゲスイッチをONしたからミニチュアもボードも待った無しだなあ。  
次はMonPoc再入荷とドミニオンかー。

**カード500枚かー**

* 2008/11/03 10:22 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

休みでした。ゆっくり休養でしたが、ちょっとだけドミニオンの訳に着手。  
営業日は営業日でやること色々あるからなあ。できるだけ早く終わらせて次行こう。

**光るアレの件**

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

次のネタ、どうも話が進んだようで秒読み段階に。楽しみが増えましたかね。  
  
さて、メビウス頒布会ゲームが届きました。  
今回はラベンスのダイヤモンドクラブがメインディッシュという感じですが、  
今日はAmigoのカードゲーム「テネキー」を。  
  
…これまた素晴らしい出来。その役割を全うしている短時間ゲーム。  
言おうと思えばカウンティングとか言い出せますが、むしろ心理ゲーム。  
キャリア差、年齢差あっても遊べる一方、ゲーマー同士でやれば考えさせます。  
10年前に出てれば、定番になりえたレベルじゃないでしょうか。  
  
ビザンツと言いこのゲームと言い、Amigoの本気を感じますなあ。  
それとも商業ベースでリリースされる為のレベルが一段階持ち上がったということなんでしょうか。  
いずれにせよ、テネキーもビザンツ同様絶対的にお勧めです。

**休みなので概ね休み**

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

休みなので休みらしく出かけたりなど。ついでにイエサブに自社製品再入荷の届け物などもしました。  
自社製品の消化に関してはゆっくりですが確実に前進しているのであります。ありがたいありがたい。  
  
ボードゲームもそうですが仕事のサイクルを早回しにしているので、  
色んなことが矢継ぎ早に起こってくるくる。思わず気もはやる。  
お待たせすることもあるかと思いますが、順番に対応していきたいと思います。  
よろしくお願いいたします。  
  
で、ホントに今月末期限の確定申告を何とかしなければいけないのだなあ。  
以前と違って徹夜仕事などを控えているので、片付かない内にどんどん日数が経ってしまっている。  
なーんとかしないとなあ。  
  
明日はモンスタアポカリプスを遊びに来る人がいるとかいないとか。  
他にも40kとかWarmachineとかの話も聞いたような。まあ遊びたいゲームがあったら準備をどーぞ。  
ボード卓でボードゲームも、面子次第ではあるんじゃないでしょうかー。  
よろしければお仕事帰りにでもお寄り下さい。

**スパーリング、お勧めです。**

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

色々なものが迫ってきている中、とりあえず決算作業を進行してました。  
背後では40kとかHordesとかMonPocが遊ばれてる中ある程度進んだので、  
自分もHordesを一戦。Warmachineと比べ、B2Fではまだあまり本格的に始まっていないHordesなので、  
性能テスト、スパーリングも兼ねつつでした。  
  
Warmachine、Hordesで新しいアーミー、新しいコマを使う時は、  
「100%真剣勝負」という感じのゲームをする前に、  
6割7割くらいの気持ちで新しいコマの試運転した方がいいですよー、という話を最近良くします。  
ゲーマーとしての誇りを賭けた真剣勝負ー、というゲームにいきなり新ミニチュアを投入してしまうと、  
コマを失いたくないが為に大事に使いすぎたり、  
あるいは相手も真剣である為力を発揮する前に撃破されたりしていまい、  
なかなかそのコマの基本性能を確かめられません。  
基本性能というのは、どの程度の攻撃を受けられるかとか、  
どの程度の攻撃力を期待できるのか、どのような位置取りをすれば生きるか、といったことです。  
データを熟読して把握した気になっていても、いざ使ってみると意外とわからないものですよねえ。  
  
どの位大胆に使えるのか、どの程度慎重に使うべきなのか。何が得意で何が不得意なのか、  
ということがコマを動かして実感できれば、後々格段に使いやすくなりますし、  
仮に良い結果が出なかったとしても自分が納得できる手が打てるようになると思います。  
根拠の無い堂々巡りの長考よりも、成果は出るんじゃないかと考えておりますので、  
スパーリング、よろしければお試し下さい。  
遊び相手とやるのもいいでしょうし、ご希望あれば私もつきあいますよー。

**6ゾロが出ることは、ある。**

* 2008/11/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

だから振るわけですな。ダイス多少振ったこと有る方なら1ゾロ振った経験はおありかと思います。  
1ゾロ出るんだから6ゾロも出るよなあ。  
  
さてー、なかなかこないPPと思ったより早いRio、っちゅうことでボードがミニチュア追い越し、  
ドミニオンとRftG拡張が明日入荷予定です。  
ドミニオンもRftG拡張も10個ほど余裕あります。  
ドミニオンは訳終わってませんが至急準備します。RftG拡張は予定ありませんが場合によっては。  
確保したい方はshopmaster@b2fgames.comまでご一報下さい。  
来た順に対応させていただきます。よろしくお願いいたします。  
  
で、多少良い絵が書けそうなことが。これは私の大好きな、三方一両得に出来そうな予感がします。  
とりあえずドミニオンの訳頑張ろう。

**ドミニオン着荷が遅れました。すいません。**

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

ドミニオン何故か…来ず！昨日私に電話してきたUPSの方はどうされたのかしら。  
というわけで昨日の今日で申し訳ないのですがちょっと入荷が延期になっております。  
トラッキング情報を見る限り、昨日には千葉を出てるはずなんですけども。  
というわけで来週頭、火曜日辺り着荷ということになりそうです。  
お問合せの皆様におかれましてはお待たせして申し訳ありません。  
  
あとお問合せあったのでお知らせして置きますが、和訳シール等に関しては予定ございません。  
まずアクションカード25種類の内大半のテキストが平易であり、ルールへの記述で十分というのが一点。  
英語版である為ドイツ語等に比べ多少内容を判じやすいのが一点。  
そしてなによりコストと手間がかけられないのが大きいです。  
ルールで一覧にしておきますのでそちらをご参照ください。  
  
いや、ルール通読しましたが、想像以上に遊びやすそうですねえ。  
RftG、というよりはCCGのメカニクスにアグリコラの方法論が持ち込まれ、  
確かにこれは良いかもしれない。返す返すも来なかったの勘弁してください、  
という所ですが、訳文整備の猶予をもらったと思って頑張ります。  
  
あとMonsterpocalypseも地味に未着。ご勘弁を～。

**ダイヤモンドクラブ、どうだろう？**

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

これからしばらくの仕事がえらく立て込んだ感じに。まあやってこう。  
明日は定休ですが、ちょっと動かざるをえませぬなあ。  
  
さて新作のボードゲーム方面、今日はラベンスの新作ダイヤモンドクラブを遊びました。  
今度はドーンのワーカープレイスメント。  
ドイツのトップデザイナーに全体的な課題でも出てるのかという感じですねえ。  
  
まず、ワーカー配置周りのアイディアは新味があって面白いです。  
このワンアイディアがこのゲーム最大の意義と言えると思います。  
ただしかし、若干完成度に疑念があります。1回しか遊んでないので現時点では疑念ですが。  
「完成度」というのはゲームバランスがうんぬん、と言うような陳腐なフレーズではなくて、  
商品として実はターゲットがかなり絞れたゲームになってしまっているのではないかということです。  
他ならいざ知らずラベンスの新作ですから、「この仕上げで良いんですか？」  
と言う風にでも表現したら伝わりますかねえ。  
  
何より後発なので、もうちょっと違う詰め方があっても良かったんじゃないかな、  
と個人的には思いました。  
ケイラス以降の他の同ジャンルゲームと違い1時間級のゲームとしてデザインされていて、  
それは間違いなく目的意識を持って作られてますし、意味の有るテーマ設定だと思います。  
ただ今まで多くのトップランカーが出した過去作が概ね2時間級であるということを考えれば、  
そこを打開するにはもう少し万全を期して欲しかったなあと。  
  
遊び終えてみると、ワーカープレイスメントと呼ぶべきでないかも知れないと思う程、  
別の所にゲームの力点があるんだな、という印象です。  
（別に出し手の方々にワーカープレイスメントだと聞いてたわけじゃないですが）  
むしろ1時間1本勝負のバッティング（とそれに伴う心理）ゲームと呼ぶべきかもしれない。  
  
しかしワーカープレイスメントにする気が最初からなかったんだとすると、  
こんなに流行りを外したメジャーのゲームも昨今珍しい。  
ここ1、2年軒並みニュータイプ化したメジャーメーカーのボードゲームの出来には  
感心しつつため息ついてましたが、その尺度で言うとびっくりする程オールドタイプ。  
  
ダイヤモンドクラブ、おそらくスタートは好評を得るんじゃないかと思います。  
ただ、私が考える新旧の観点から言うと間違いなくオールドなので、  
自分の目が節穴じゃなければ繰り返し遊ばれていく中で、  
今のユーザーの方々との齟齬が徐々に出るのではないか、と。適当な予想です。  
あくまで他人が1回遊んだ感想なので、ご興味の皆様はご自分で遊んでお確かめ下さい。  
しかし、大流行したらタルバ以来の節穴話だな（笑）。ありそうな話だわ～。  
  
さーもうすぐドミニオンとRftG拡張入荷だ。  
遅れておりますが皆様ご予約ありがとうございます。  
もう若干数余裕有りますので、ご入り用な方はshopmaster@b2fgames.comまでご一報下さい～。

**ドミニオンとRftG拡張が着荷し、**

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

  
  
そして出荷、みたいな1日。仕事山積。休みでしたががっつり働いてしまいましたー。  
  
ドミニオンは雪崩打つように売り切れ、すぐに再発注かけます。  
ご入り用な方は何とぞご予約下さい。  
RftG拡張は、現時点ではちょっとだけ残ってます。多分あと2個くらい。  
ドミニオンは5個単位発注ですがRftG拡張は10個単位発注なので、  
そんなに数が裁けない弱小B2Fとしては再入荷にはちょっと慎重にならざるを得ない部分があります。  
ご入り用な方は残ってるうち、お早めにご一報下さい。  
  
あとこっそりティチューもカートンで入荷してみました。早めに和訳準備します。  
ごいたみたいに4人がデフォルト、対面のプレイヤーとのチーム戦のカードゲーム。  
システムのパーツは大富豪、でも勘所は別物の熱いゲームです。  
クレムリンのHostettlerの代表作。自分としては大好きなゲームでして、絶対的オススメです。  
経路の関係上ちょっと高くなっちゃってますが、それでもその価値はあると思います。  
こうしてみると、今回の入荷はカードゲーム一色だなあ。  
  
ところで再発注に伴う具体的なご予約期限なのですが、率直に言いまして近日、  
つまり11月中旬、以上のことが申し上げられない状態です。  
何故かと言うと、次の新作ゲームがメーカーから出てくる状態になったら即座に、  
というのがタイミングだからです。  
向こうのスケジュールも押すことがあるので、そうするとこちらの再発注もそのまま押します。  
ご予約の数次第ではもう一回ドミニオンだけ、ということもありえないわけではないですが、  
流石に発注するに足る数は難しいだろう、と今のところは推測しています。  
  
というような感じですので、ご予約はお待ちしておりますが、  
上記確認の上キャンセルはご遠慮願えれば幸いです。よろしくお願いいたしますー。  
  
あー早くドミニオン遊ばねば。セールス的には好調ですが、自分にとっての位置づけは別問題。  
率直に感想書きたいと思います。  
  
追記：11日12時30分時点、RftG拡張在庫も切れました。  
この時点までにメール送っていただいた方の分は、原則確保できております。  
ドミニオン、RftG拡張とも予約受付中ですので、ご入り用な方はお早めにご一報下さい。

**ドミニオンご予約続行中です。**

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

お陰様でドミニオン好調。ご予約いただいた皆様、ご協力ありがとうございます。  
次に頼む予定の新作についてメーカーに打診してみますが、  
このまま予約が増えるようだと15日くらい目処でドミニオンだけもう一回頼むかもしれません。  
そんな感じです。  
  
明日は定休日。1回本当に休みます。  
そう言えばホントにMonPoc来ねぇ。うわーい。

**朝礼暮改ですが…。**

* 2008/11/12 04:58 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日メビウス頒布会でドミニオンが来るとの報いただきました。  
頭働して避けたつもりが結果かぶってしまったかー…。無念。  
  
次回入荷分ドミニオンご予約いただいている方で頒布会に入っている方もいらっしゃると思いますので、  
コチラに関しては例外的にキャンセル承ります。お早めにご一報いただければ幸いです。  
すでに着荷分の発送待ちの方は、キャンセルご遠慮いただきたく思います。  
よろしくお願いしますー。  
  
ま、切り替えて次行こお。

**さーそろそろRioに打診かな**

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

色々忙しいので、通販の発送とか終えたら気分切り替えたくなり、一転ミニチュアペイントに着手。  
指輪とかHordesとかをペイントしてました。仕事がたくさんあると逆にはかどるな～ペイント。  
そう言えば指輪は今度の日曜日にイベントです。  
基本はフリープレイですんでよろしければどーぞ。  
  
あとWarmachine&Hordesですが、後から頼んだWarmachine&Hordesが明日入荷する予定です。  
前に頼んだ物があるため所々ちぐはぐですけど、種類としては結構頼みましたので、ご興味ある方はご来店の上チェックしていただければ幸いです。  
週末遊ぶ方なんかは金・土曜にでもご覧いただければ。  
  
というわけで今週は、  
土曜日→PP・Anima・ボードゲーム  
日曜日→指輪他GWゲーム  
  
という感じでお願い致しますー。

**WarmachineのこととDominionのこと**

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

書くべきこと一つ目。  
  
  
  
Warmachine大量入荷。と言っても後から頼んだ注文物です。  
入荷体制も新展開。本腰入れて在庫置きだしたので、チェックしていただければ幸いです。  
明日土曜日にでも是非。  
一方のMonPoc等直輸入の荷物はなおも遅れ中。本気でトラブルかもしれないー。  
  
さて書くべきこと2つ目。ドミニオン遊びました。感想。…怖面白い。  
噂に違わず、恐ろしい大物でした。あまりの出来で、どうやって作ったのかと思う。  
大好きとはとても言えないですが、頭を垂れざるを得ない。感服。いやむしろ降伏。  
  
この近辺の趣味をお持ちの方なら一度は絶対遊んだ方が良いと思います。ボードゲーマーに限らずです。  
カードゲームだからSDJは無いけど、DSPは決まったんじゃないかぐらいには思います。  
その凄さについて語ると、話が向こう三軒両隣から飛躍して、  
既存のゲームのジャンル区分を揺るがすような所に行ってしまう。  
で、自分が見る限り、どうやら製作者側はそれを自覚している。  
  
Dominionていう名前、素っ気無いって言うか何か違和感あったんですよ。  
ただやってみるとその命名の意図がはっきりとわかる。怖いなー。  
あまりなので別で文章書きます。ゆっくり取り扱い減らそうと思ってましたが、  
英語版を入荷できる立場ということもあるのでやっぱり継続しようと思います。こりゃ押さざるを得ん。  
  
予約も順調に増えてるしもーすぐ発注予定、ご入り用な方は是非ご一報を。  
1回やったんで言えますが、迷ってる方も買っといて損は無いです。  
少なくとも値段分の価値は絶対ある。私はそう考えます。

**Dominion (ドミニオン) / by Donald X. Vaccarino**

* 2008/11/15 05:08 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
内容物はカード枚数500枚、以上！のカードゲーム。B2F価格6800円。  
まあ枚数100枚のカードゲームが1500円であることを考えると納得、という所でしょうか。  
しかし実はこのゲームの本質を理解すると、むしろそのコストパフォーマンスの良さに驚愕することになります。  
さてゲーム内容。  
開始前に各自自身のデッキ、つまり山札として10枚のカードをを受け取ります。  
内訳は1点の勝利ポイントカード「土地」3枚（自身の国の領地）と価値1の財宝カード「銅」（お金）7枚。  
ゲーム開始時に、手札としてここから5枚引きます。  
後はゲーム終了まで、時計回りに各プレイヤーが手番を行っていきます。  
  
場には王国カード（アクションカード）10種、財宝カード3種、  
勝利ポイントカード3種がそれぞれ数枚ずつ置かれています。  
各カードにはその効果とコスト、すなわち価格が記載されています。  
プレイヤーは自身の手札にある財宝カードを消費し、場にあるカードを1枚購入します。  
購入したカードは自身の「捨て札置場」へ。手札ではなく捨て札置場へ！これが1つ目の肝です。  
購入が終わったら使ったカード、使わなかったカード、  
全てを自身の捨て札置場に置いて5枚を引きなおし、手番終了。  
  
最初に受け取った山札は10枚なので、2回手番を終えると山札が切れます。  
ここで捨て札をシャッフルして山札を作り直します。  
すると、ここまでに購入して捨て札置場に置いていたカードが山札に含まれることになります。  
  
手番中には原則として、アクションカードを1枚使用し、  
それから場からカード1枚を購入することができます。  
ただしアクションカードには、追加でアクションカードを使えたり、購入できるカード枚数が増えたり、  
その手番に使用できるお金をプラスしたり、その他様々な効果があります。  
アクションカードの効果を複数組み合わせることで、一気に効率を増すことが出来ます。  
  
財宝カードには1枚で価値2の「銀」、価値3の「金」があり、これはまた大きな意味を持ちます。  
手番開始時の手札は5枚に限られている為、その中に価値の高い財宝カードが含まれていればいるほど、  
コストの高い強力なカードを購入しやすいということなのです。  
  
そして勝利ポイントカード。これがゲームに勝利する為に必要なカードです。  
ドミニオンは、ゲーム終了時に自身のデッキ（手札だけでなく山札、捨て札も含む全て）  
に含まれている勝利ポイントが最も多いプレイヤーが勝利します。  
ただし、ゲーム中手札として引いた勝利ポイントカードは何の効果も持ちません。  
デッキの効率という意味では、勝利ポイントカードはネガティブな要素となるわけです。  
  
場に有るカードが3種無くなるか、最も価値の高い勝利ポイントカードである  
「領地」カード（6勝利ポイント）が無くなると、ゲーム終了です。  
前述の通り、最も多くの勝利ポイントを持っているプレイヤーが勝利します。  
  
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－  
このドミニオンというゲーム、一言で「デッキ構築のゲーム」と紹介されることが多いようです。  
ゲームを通じてカードを購入して捨て札に→捨て札切りなおして山札にしてデッキ枚数増加、  
を繰り返してデッキを作っていくゲーム内容の為、表現として間違ってはいない。  
しかしそれを字義通り取ると、いささかこのゲームを過小評価することに繋がります。  
  
デッキ構築のゲーム、と言えば、多くの人が思い浮かべるのはTCG、トレーディングカードゲームでしょう。  
ランダムパックから出てきたカードを組み合わせ、自身が考える効率の良いデッキを作り、対戦に臨む。  
マジック・ザ・ギャザリングが世に広めた「デッキ構築」という遊びの形態です。  
  
ただし、MtGを始めとするTCGは、多くの場合ゲームごとに「60枚」「50枚」等、  
予めデッキ枚数が決められています。  
  
（厳密に言えば「～枚以上」とされている場合も少なくありませんが、多くのゲームにおいて同種のカードはデッキに原則X枚まで、というルールが付記されている為、デッキの性能を安定させる目的でデッキ枚数はルールが定める下限になるケースが大半です）  
  
ドミニオンの稀有な点、それは完成形としての数十枚のデッキの出来を競うのではなく、  
デッキの「成長曲線」を競う部分にあります。  
デッキは10枚で始まり、これが無くなって切りなおされた後には大抵の場合12枚になります。  
これが切れると3回目の山札は15～16枚。  
アクションカードの効果によって購入枚数は徐々に増していきます。  
そしてカードを増やすほどに、デッキに各プレイヤーの「色」が生じていきます。  
  
ゲームに勝利する上で重要なのは、ゲーム中のどの時間帯にも、より効率よくデッキを働かせ続ける事です。  
デッキが20枚近辺で絶好調であったプレイヤーが、30枚近くになる頃に絶不調に陥ることは珍しくありません。  
そしてその不調の原因が実は、20枚近辺での絶好調にあったりするのです。  
遊んで感じたのは、どのプレイヤーにも少なからぬバイオリズムが生じ、  
デッキが上手く機能する時間帯、苦しくなる時間帯があるということです。  
これは純粋にデッキ構築の成否のみならず、カードゲームに本来的に存在する「引き運」にも左右されます。  
手札は毎手番全取替えで5枚、というルールが、あらゆる点で絶妙に機能しています。  
  
そして、ゲームの勝利条件である勝利ポイントカードの位置づけも素晴らしい。  
一部の方々の感想として「インタラクションが少なめ」という話があるようですが、  
おそらくRftGの経験を受けての錯覚だと思われます。  
その本質が理解されていくのに、多くの時間を要する事は無いでしょう。  
  
勝利ポイントカードの購入は、（アクションカードにあるアタックカードの使用以上に）他プレイヤーへの攻撃として機能しています。  
最も価値の高い6勝利ポイントのカードの購入は、他プレイヤーとの点差を6点引き離すと共に、  
ゲームを終了に近づけます。これ以上ない直接攻撃。MtGにおける「相手のライフを削る」行為と言えるのです。  
TCGを徹底的に換骨奪胎し目先を巧妙に変えているがゆえに、  
マルチゲームにおける直接攻撃のネガティブな側面がオミットされ、  
ソロプレイ感覚という錯視として現れているのではないでしょうか。  
  
さらに勝利ポイントカードは、プレイヤーを勝利に近づけると同時に、多大なリスクをもたらします。  
勝利ポイントカードは、手札としては一切の効果を持たない無用の長物なのです。  
無用のカードがデッキに1枚含まれるだけで致命傷になりうる事は、TCG経験者ならば誰しもご存知でしょう。  
勝利する為には、その無用のカードを1枚また1枚とデッキに入れていかねばならない。  
ドミニオンにおける各プレイヤーの手番数にはほとんど差が出ないので、  
少しでも多くの勝利ポイントカードを購入する必要に迫られます。  
しかし勝利ポイントカードを購入すればする程にデッキは重荷を背負い、弱体化する。現在の得点が未来の得点を脅かすわけです。  
ここに私達が遊ぶボードゲーム・カードゲームの王道的ジレンマが備えられています。  
  
勝利ポイントをめぐっての、身を削っての攻防。カードの購入。手札1周ごとに繰り返されるトライ&エラー。  
これは「デッキ構築」という一言で片付ける事は出来ません。これはTCGという「遊び」を再現したゲームです。  
構築し終えたデッキでの対戦は、TCGという遊びの主要な部分ではありますが、その全てではないのです。  
カードの性能を判断し、評しあい、実験し、失敗し、成功し、さらに加えるカードを考える。  
自身のデッキの強化を願ってカードを購入する、という行動自体が、TCGの楽しみの一端を担っているのです。  
TCGという「ジャンル」の体験が、このドミニオンという「ゲーム」の中に内包されてしまっている。  
正直言って、こんなことが可能なのか、と感じました。作り手の描いた壮大な設計図に戦慄を禁じえません。  
  
そして、これはゲームとしてではなくビジネスとして。ドミニオンの存在は、TCGを脅かしえます。  
TCGはその魅力の一方、少なからぬ金額を投じる必要の有る遊びです。  
少し遊んで数万円、熱心に遊べば数十万円、さらに上の単位を投じるプレイヤーも珍しくないでしょう。  
しかしドミニオンは6800円（B2F価格）。  
しかも、（まだあるのかと感じますが）ドミニオンは非常にリプレイアブルなゲームです。  
ルールが分かり易く、30分で1ゲーム遊べるという基礎的な部分に関しては、  
列記するまでも無くご理解いただけるでしょう。  
ゲームの性格を決定する王国カードはゲーム中10種類が使用されますが、  
コンポーネントには25種類の王国カードが含まれています。  
25種類から選ぶ10種類の組みあわせ！同じ組み合わせで遊んでも、他のプレイヤーが取るアクション、  
自身が購入するカードの種類によってゲーム内容は大きく変容するのに、です。  
これは私の推測ですが、どの10種類を選んでも、このゲームのバランスは容易に崩れはしないと思います。  
それはこのドミニオンのバランスが、プレイヤー同士の均衡関係が生み出すものだからです。  
  
このゲームは、ずっと遊び続ける事が出来るでしょう。  
それで足りなければ、…拡張のカードセットさえ出しやすいゲームシステムです。  
この枠組みが広まれば、TCGは必要なくなってしまいかねません。  
  
最後に。プレイ前、私は「ドミニオン」というタイトルにピンと来ませんでした。  
平凡というか、意図に欠けると、そう思っていました。  
  
しかし。  
  
このゲームが、当初から、TCGというビジネスを脅かすつもりで作られたとしたら？  
盛大な邪推に過ぎないかもしれませんが、非常に合点がいってしまうのです。  
市場規模という観点から言えば、TCGの登場以降、ボードゲーム・カードゲームは後塵を廃し続けています。  
しかし近年はTCGの落ち着きとボードゲームの拡大から、彼我の距離は以前より接近している。  
Rio Grande Games社長Jay M Tummelson氏とHans im Gluck社長Bernd Brunnhofer氏。  
現在のボードゲーム業界を担う2人の大物の仕業だとすれば、  
そんな妄想にも多少の現実味があるのではないでしょうか（笑）。  
まあ、あくまで妄想ですが…。  
  
最後に。妄想をたくましくする私のような人間からすると、暗喩にしか見えないドミニオンルールの序文。  
  
You are a monarch, like your parents before you, a ruler of a small pleasant kingdom of rivers and evergreens. Unlike your parents, however, you have hopes and dreams! You want a bigger and more pleasant kingdom, with more rivers and a wider variety of trees. You want a Dominion! In all directions lie fiefs, freeholds, and feodums. All are small bits of land, controlled by petty lords and verging on anarchy. You will bring civilization to these people, uniting them under your banner.  
  
But wait! It must be something in the air; several other monarchs have had the exact same idea. You must race to get as much of the unclaimed land as possible, fending them off along the way. To do this you will hire minions, construct buildings, spruce up your castle, and fill your treasury. Your parents wouldn't be proud, but your grandparents, on your mother’s side, would be delighted.  
  
ドミニオン、間違いなく価値有るゲームです。よろしければ遊んでみてください。

**明日は指輪の日。ボドゲ各種はご予約受付中でござんす**

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

今日の卓上はドミニオンとかドミニオンとかウォーマシンとかドミニオンとかホーズとか。  
さながらドミニオンの体験会、というか確認会と言いますか。  
使用するカードの種類を変えると、やはりゲーム内容は激変する模様。  
複数回やって思ったこととして、繰り返すとかえって弱くなってるような気分になります。  
対戦相手、カードセット、その回の自他のプレイングで展開が変わるので、  
これからいくらでも流布するであろう定石とか最善手とか、  
と言った事に関しては、当分は軒並み眉唾扱いで良いんじゃないかと思います。  
しかしなんと言うか、10種の組み合わせごとに種目が細分化されて、大会が行われそうな。  
「この10種なら俺最強」みたいな。まあそれも止む無しというような出来なのですが。  
  
さー、予約も来たのでドミニオン今日発注しますー。  
さらに予約増え続けてるので、多少は販売分も頼みます。ご予約は引き続き受け付けてます。  
そして次はストロッツィ。楽しみだ。RftG拡張は予約来なかったので今回は悠々と見合わせます。  
あとは予約が来てる自転車の奴をちょっとだけ仕入れます。あーGhenosのゲームの訳を作りたい。  
商売とか置いておいたらそういうこと真っ先にやりたい。粋なんですよGhenosのスポーツゲーム群が。  
気になるゲームのがあったらメール下さい。特に次はストロッツィ。  
  
さてー、明日は趣向を変えまして指輪イベント。遊んだり塗ったりと行きましょう、  
ということで18時までやってます。小説指輪ゆっくり読み進めてまして、  
今二つの塔読んでるんですが、ファンゴルンこと木の髭がかなーり気になってます。作りたいなあ。  
木の髭軸にしてウッドエルフとか組み合わせてアーミー作ろうかなあ。  
というわけで皆様お待ちしております（もしかしたら木の髭組み立てながらお待ちしてます）。

**指輪やっぱり良いよね&次のボードゲーム。**

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

指輪などゲームズワークショップイベントの日でした。  
遊んだり作ったりと、1日楽しく。私は結局ファンゴルン（つまりでかい木人）に着手しました。  
堪らないほどに木。金属製の木。いやー酔狂だねえ、いいねえ。  
  
あと最近GWのサイトでPDF配信されているデータ&シナリオで一戦遊ばせてもらいました。  
さらわれたメリー&ピピンを追って荒野を走る馳夫&レゴラス&ギムリに立ちはだかるオークの大群。  
ちょうど小説で読んだところだったのもあり、バランス良く面白いシナリオだったのもあり、  
たいへん堪能しました～。  
やっぱりシナリオ戦いいですなあ指輪。そろそろまた指輪のギアを入れて行きたい所です。  
  
さて、Rio Grandeへの発注完了しました。ちょっと多めに頼んだDominionですが、  
予約も増え続けてる状態です。当分勢いある感じですかねえ。  
それから他にも多少数発注した物をUPしておきました。こちらもあわせてお声かけ下さい。  
以下最近恒例の無責任紹介。  
  
Leader 1（リーダー1）  
ロマン溢れるGhenos社のスポーツゲーム、今度は自転車ロードレース。大好物。  
B2Fユーザーの一部に熱烈なGhenos支持層（含む私自身）があるので入荷ですよ。  
最近溢れている過剰にユーザーフレンドリーなゲーム群におぼれそうな気分なので、  
Ghenosゲームのエゴ丸出しな作りがLoveなのであります。  
あと最近黒田硫黄の短編集を買って、茄子-アンダルシアの夏-のサイドストーリーを読んだので、  
一層自転車魅かれます（鬼門だっちゅう話もあるんですがやっぱり好きです自転車は）。  
和訳は約束できないですけどやりたい気持ちはいつもある。  
  
Strozzi（ストロッツィ）  
言わずと知れたKniziaの傑作Mediciシリーズ第三作、だそうです。今年のRio発信物のメイン第二弾。  
私としましてはMediciは大好きMedicivsStrozziは勘弁してください（理由を話せば長いですけども）、  
と言う感じなのですが、さてこのStrozziはいかに。  
多少振り回してもらって構わないが遊び応えの有るゲームだといいなあ。  
Knizia先生には全幅の信頼を寄せてますので期待は大。和訳はしますよー。  
  
Lost Cities Board Game(ロストシティー・ボードゲーム)  
どーもケルトのアメリカ版ということでよろしいんでしょうか？  
…えー、こっちのアートワークが好きな方もいらっしゃるだろうな、  
と言う理由からちょっとだけ入荷します。価格は6000円なのでケルトと同じ。  
ま、コレクターズアイテムという意味もあるでしょおし。  
和訳？しないというか必要ないんじゃないかというか…。基本予定なし。  
  
他にもぽつぽつありますが、ほとんど数頼んでないしまずはこれだけでござりますー。  
気になる物はshopmaster@b2fgames.comまでご予約下さいー。

**保証がわからにゃ補助輪と呼ぼうか**

* 2008/11/17 11:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

↓沢田くんのDominion雑感  
<http://toccobushi.exblog.jp/7665529/>  
  
書き様難しく感じられるかもしれませんが、  
当人にとっては最大限分かり易く書いてるつもりのようなので是非ご一読を。  
内容は興味深いと思いますですよ。  
初プレイ翌日にわざわざ呼び出して「無視はできないから何か書け！」と言ったかいがあり、  
割とすぐ出てきましたなあ。暇でない私としては結構手間が省けたような文で有り難い。  
まあ彼も全く暇では無いですけど（笑）。  
彼とは長いこと一緒にゲームやってるので、心境としては似た所もあります。  
面白いけど癪でならんのですわな。  
  
ただ私は店屋という特等席から見ているので、メタ的な意味でも凄く面白いですドミニオン。  
いや、儲かるというのとはまた違うところでして。そこは真面目に仕事ですのでね。  
現象として、現場として、立会人の我が身としてでしょうかねえ。  
  
で、沢田くんの視野を堪能しつつも一方ではRioに「ドミニオンの数増やしてください」というメールを。  
本気で問合せ止まりません。いや、ありがとうございます。  
でもLeader1はおろかStrozziの問合せすら一件もなくドミニオンばっかりです。  
これが今ってやつですよ。私の楽しみの源泉的状況ですよ。いやー絶対Leader1だと思いますよ私は。  
  
それから休みだったのでアホ程寝て起きた後、Strozziの訳に着手してしまう。  
いや、余暇として…。すいません、Rugby WorldとTichuを至急やります明日は。  
  
Strozzi途中まで訳しての印象ですが、うんしっかりMedici。  
ただ買ってこれるのが「5枚」→「3回」に変更されている。  
そして3回の購入権が3種類に色付けされている。  
ここ以外ほとんど変わらないんじゃないかと。ルールは。  
  
ルール文面大幅に変えたって何ら変わり映えしないこともあるし、ちょっと変えただけでも別物になる。  
そんなものなので、逆に期待度は上がってます。和訳、余暇の内に仕上げてしまいましょうかね。  
  
追記：Leader1がメーカー在庫切れで入荷不可能になりました。む、無念ー！  
でもDominionは普通に入荷予定です。生産数違うんだろうなあ…。

**明日は指輪の日。ボドゲ各種はご予約受付中でござんす**

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

今日の卓上はドミニオンとかドミニオンとかウォーマシンとかドミニオンとかホーズとか。  
さながらドミニオンの体験会、というか確認会と言いますか。  
使用するカードの種類を変えると、やはりゲーム内容は激変する模様。  
複数回やって思ったこととして、繰り返すとかえって弱くなってるような気分になります。  
対戦相手、カードセット、その回の自他のプレイングで展開が変わるので、  
これからいくらでも流布するであろう定石とか最善手とか、  
と言った事に関しては、当分は軒並み眉唾扱いで良いんじゃないかと思います。  
しかしなんと言うか、10種の組み合わせごとに種目が細分化されて、大会が行われそうな。  
「この10種なら俺最強」みたいな。まあそれも止む無しというような出来なのですが。  
  
さー、予約も来たのでドミニオン今日発注しますー。  
さらに予約増え続けてるので、多少は販売分も頼みます。ご予約は引き続き受け付けてます。  
そして次はストロッツィ。楽しみだ。RftG拡張は予約来なかったので今回は悠々と見合わせます。  
あとは予約が来てる自転車の奴をちょっとだけ仕入れます。あーGhenosのゲームの訳を作りたい。  
商売とか置いておいたらそういうこと真っ先にやりたい。粋なんですよGhenosのスポーツゲーム群が。  
気になるゲームのがあったらメール下さい。特に次はストロッツィ。  
  
さてー、明日は趣向を変えまして指輪イベント。遊んだり塗ったりと行きましょう、  
ということで18時までやってます。小説指輪ゆっくり読み進めてまして、  
今二つの塔読んでるんですが、ファンゴルンこと木の髭がかなーり気になってます。作りたいなあ。  
木の髭軸にしてウッドエルフとか組み合わせてアーミー作ろうかなあ。  
というわけで皆様お待ちしております（もしかしたら木の髭組み立てながらお待ちしてます）。

**休みの日なのに店行かなきゃいけない。何でー？**

* 2008/11/19 10:20 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

決算書ができてないからさー！  
  
うん、ヤバイネこれ流石に。締め切りである今月末日、は日曜である為12月1日がホントの締切日。  
まあそこまで持ちこむ気は勿論ない、わけですけども、もう気付くと19日なんですよねー。  
この後もMonPoc、Warhammer新商品、Dominion2回目、Warmchine新商品、これ全部今月の入荷予定。  
あとメビウスさんからビザンツとテネキーも来る（どっちも安くて面白い、お勧めです）。  
今月残りでこれ全部売りさばいていかないと行けないことを考えると。  
はっはっは。ほとんど無いネ時間。  
  
そもそも2回目だし慣れてるわけだから何とかなるだろう、と思っていたですが、1期目と違って前年度からの持ち越しとか反映しなくちゃいけなくて去年よりシンドイのであった。  
あと棚卸した商品の原価がドルって言うのが素敵に面倒です。  
とりあえず週末はMonPocのはずだから、今週中に有る程度目処を…、って明日明後日だけじゃないよ。  
  
はぁ～やるしかないか～。何が問題かって、決算書作っても1円も儲からない（どころか税金払う）  
ことなわけです。だから思わず後回しにしてきましたが、流石に逃げられんなあ。

**アメリカ輸入便のご予約、ご協力下さい。**

* 2008/11/20 03:23 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

唐突ですが、23～24日に輸入便発注します。今回はアメリカの問屋。  
人気が予想されるものが幾つか有り、なるべく問屋在庫切れしない内に頼みたいので、至急発注予定です。  
ご予約のご希望ある方はお手数ですが、23日23時頃までにご連絡いただければ幸いです。  
（以降発注作業始めます）  
入荷は来月の上旬から中旬になると思われます。  
  
発注予定の主要アイテムは以下↓ [ボードゲーム]

1.A Game of Thrones Core Set（6000円）  
今Fantasy Flightが打ち出している新ジャンル「Living Card Game(LCG)」のコアセット。  
ボードゲーム的なコンポーネントとCCGの中間的なセットで、CCGっぽいのに2-4人用。  
多分ドミニオンのオポジションと目されるタイトル。  
自分としてはトレンドを知る意味で是非物なので頼みます。  
元々七王国はボードゲームもCCGも面白いらしいという話も聞いていたので色んな意味で期待。  
新しいものに興味ある方は是非。ただ和訳は今のところ期待しないで下さい。英語版。  
ちなみにLCGは近いうちにCall Of Cthulhuのものも出ます。  
自分はクトゥルフ門外漢なので自分から入荷はしないですが、  
要望あれば発注はできるんでこちらも良ければお声掛けを。  
↓以下FFGサイトのLiving Card Gameあおり文句。  
  
A Living Card Game (LCG) is a game that breaks away from the traditional Collectible Card Game (CCG) model by offering a new fixed card distribution method that still offers the same dynamic customizable, expanding, and constantly evolving game play that makes CCG’s so much fun, but without the blind buy purchase model that has burned out so many players. The end result is an innovative mix that gives you the best of both worlds!  
  
2.Rattlesnake（2400円）  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/27940>  
  
強力磁石を使ったパーティゲーム。ごくシンプルだけど短時間で盛り上がって楽しいです。  
和訳は絶対必要ないと思いますがつけることは可能です。  
  
3.Leader 1(9000円)  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/36708>  
  
主目的その1。メーカー在庫切れだが問屋には残っていたー！  
和訳に関しては、分量見てですけど頑張りたい所存。たくさん予約来たらホント頑張ります。  
嗚呼なくならないうちに頼みたい。  
  
4.Army of Frogs（5400円）  
<http://www.boardgamegeek.com/game/31449>  
  
HiveのJohn Yianniの第2作め。カエルゲームです。またしても傑作。  
Hiveのバッタコマの動きだけで作ったゲームで、Hiveと違って2-4人用です。  
大好きなゲームなのと、個人的に作者の支持者として発注。強くお勧めです。  
和訳は用意します。シンプルなルールで、作者のデザインセンスが感じられるゲームです。  
  
5.Hive（4500円）  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/2655>  
  
上記同様。2人用ゲームの中では有数に好きです。未プレイの方は是非。  
  
6.Hive Expansion:Moskito（1500円）  
<http://www.boardgamegeek.com/game/30323>  
  
主目的その2。タイミングを逃していたHiveの追加コマ、ようやく入荷できそうです。  
  
7.Double Or Nothing（3000円）  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/22111>  
今はなきUberplayから出ていたkniziaゲーム。好きなゲームなので頼めるうちは頼みます。  
楽しいゲームです。和訳はあります。  
  
8.Titan（9800円）  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/103>  
主目的その3。Valleyの再版ゲーム、ずっと前からチェックはしてましたがようやくです。  
何人かのお客様から熱烈に言われていたので頼みます。要る人は是非ご一報を。  
和訳は予定なし、余分は原則頼む気ありません。  
  
9.Municipium（8300円）  
<http://www.boardgamegeek.com/game/29410>  
  
主目的その4。こっちはValleyの新作、Kniziaのですよね？エッセンに間に合わなかったらしいですが、  
何故かもう頼めるらしい（内心若干眉唾）。  
売れるゲームなんだと思うので和訳は手が回せると思います。  
Valleyのゲームは問屋補充もあんまり無く入荷不安定なので、ご入り用な方はこの機会によろしければ。  
  
10.Die Macher(7500円)  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/1>  
  
これも在庫切れしてたんで頼みます。未だに遊んでいない…。  
意外と3時間程度で終わる、とはこの前JAGAで遊ぶ機会に恵まれた沢田氏の談。ウラヤマ。  
  
[Animaミニチュア]（もちろんこれの為に輸入便頼んでるところはあります）  
・Konosuke（4200円）…Anima初の大型ミニチュア、ようやく入荷できます。  
・Rayne（1400円）…死神っぽい大鎌もったお姉ちゃんミニチュア。  
人気のはずなので買う人は予約してほしいです。  
・Lorenzo Cortes VIII（1400円）…おっさんミニチュア。まあおっさんだし在庫は残るはず。  
  
以下頼めと言われれば頼めるものとか↓  
・AT-43ミニチュア  
・Ninja Versus Ninja（3000円）  
・Hey! That's my Fish!デラックス版（6800円）  
・The Three Commandments（5300円）  
・Race For The Galaxy: The Gathering Storm Expansion（3800円）  
・電力会社拡張各種  
・Neuroshima Hex（7500円）  
他Fantasy Flight、Mayfair、Rio Grande、Z-man従来品。  
（パンデミックとかはまだ無理なようです）  
  
ご予約ある方、是非ご一報下さい。特にTitanとMunicipiumは次回入荷予定ちょっとわかりません。  
急ぎ発注したいのでご協力いただければ幸いです。

**B2FGamesはmaleficさんと提携したのさ、兄弟。**

* 2008/11/20 11:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

↓メタルフィギュア通販のmaleficさんサイト  
<https://www.malefic.jp/>  
  
「おいB2FGamesのWarmachineはmaleficより高いんだよ。そして遅い」という話は、  
B2FGames立ち上げの時期からずっとあったわけです。そこ何とかならんのかと言われ続け。  
ユーザーの皆様の（一部の）そう言ったご要望に答えるべく、B2FもPrivateer Press社直取りにして  
対応しては見たんですが、うーんめんどくせえと。今回みたいに税関で滞るし。  
Warmachineは主力商品の一つだけど、B2Fはそれだけでやってるわけじゃないんですぜ。  
と、  
思っていたところで、maleficさん側から  
「サイトでMonPocのプロモ入手可能店舗でとして紹介しましょうか」という有り難いお声かけをいただき。  
もちろんお願いします、で、この際だからさらにお世話になっちゃえませんか、と真っ直ぐ伺って見た所、  
なっちゃえますよという快いお返事をいただき、今回の提携成立。  
まあつまりこれからは、B2FでWarmachineが売れればmaleficさんも潤うと言うそういうお話です。  
各店が別々に手間かけてるより明らかに合理的。素敵な三方一両得。  
  
というわけで、多分最後の直取りMonPocがようやく東京税関より来たりました。  
B2Fは実店舗なので24ブースターでMega Ares Mothershipとかのプロモキャンペーンに応募可能です。  
しかし1パック価格は1800円。変える気はござりません。要は使い分けじゃないか？兄弟。  
  
さー、店舗での販売+サポートに注力できるし、MonPocイベントでも早々に企画したいところです。  
とりあえずブースター予約してた方はこの週末に取りに来てくれると嬉すぃです。  
勿論ゲームのご準備もどーぞ。今週末はまた怪獣☆祭りだ。  
  
あ、あとビザンツとかテネキーも入荷しました。ビザンツ数無いから早いもん勝ちです。  
他1500円カードゲーム各種も補充完了してますー。

**明日は混みあう気がするので、円滑な店舗営業にご協力ください（笑）。**

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

MonPocブースターに続き、Warmachine&Hordesも何とか税関から入荷。  
ようやく入荷の遅れが一段落となりました。店入って左の壁は全面Warmachine&Hordes、Animaに。  
月前半のボードゲーム棚拡張に続き、また一歩ミセカンUPでございます。  
しかもまだHordesのブリスターが置ききれておらず、早晩Animaを移す為の新しいネットが必要な気配に。  
ま、あとは売るだけ、という状況ですので皆さんご覧下さい。  
自分から見ても結構わくわくする店構えになりました。  
  
さて、明日は多分Monsterpocalypseが中心です。皆さんお買い物とゲームの準備もお願いします。  
Warmachineも遊ばれるんじゃないでしょうか。  
自分もようやくWolves of Orbolosが使える程度まで塗れたので、  
Hordes500ポイント1戦ぐらいやりたい（んですけど、多分そんな暇はない）。  
後MonPocもShadowsunが10ユニットくらいは手元に揃ったのでZor-Raidenを動かしたいところです。  
これは本当に一戦やりたい。  
後まあやっぱりドミニオンとかも遊ばれてるかもしれませんし、流れに任せて楽しく遊んでください。  
皆様お待ちしております。  
  
あ、Warmachineの11月末新製品は未入荷です。今月もう一回入荷あるのでよろしくお願いします。  
Warmachine、Hordesに関してはご希望の物はすぐ対応できますので、それも是非土日中にお声かけ下さいー。

**あなたがボードゲーマーなら、The Princes of Machu Picchuを遊ぶべきだと思います。**

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

  
  
意外と混みあわなかったと思ったら、三連休だったですねえ。  
と、お陰様で沢田君からのエッセン土産から「マチュピチュの王子」を遊ぶ機会に恵まれました。  
  
いや～。ありがとう、Mac Gerdts！こういうのだよ、ボードゲームってよおおおお！  
と、叫びたくなるような本格派。2時間がっちり真剣勝負のゲーマーズゲームです。もう、大好きです！  
  
Dominionは確かに凄い。新時代の到来を告げる、New Typeの旗手でしょう。  
ルールが簡単、リプレイアブル、いつでも、誰とでも、最高品質の楽しみを安定的にもたらしてくれます。  
  
でも、マチュピチュを遊ぶと、Old Typeだって一向に黄昏てはいないんだぞ、と言われてる気分になります。  
やってみればわかりやすいルールですが、30分がっちりとインストが必要です。プレイ時間も2時間。  
誰にでも遊びこなせるゲームじゃないでしょう。場所も人も選びます。  
しかしあなたが「ボードゲーマー」ならば。マチュピチュの王子こそふさわしい。  
何をおいても遊んでいただきたいものです。  
  
マチュピチュの楽しみは、脳が耳から垂れてきそうな位の思考の味わいです。  
悩み苦しみ、打開し安堵し、そしてまた悩む。一手一手に力が入って、筋肉痛になりそうな位です。  
それ程悩み苦しむ価値がある、ボードゲーム本来の攻防に満ちたゲームです。  
ボードゲーマーとしてのアティテュードを試されるような。  
こういうのを「ゲーマーズゲーム」と呼びたい。  
  
みんなで楽しく遊ぶ時はDominionをお勧めします。  
ただあなたが心行くまで競い合いたい好敵手たちと一戦交えるなら、  
実力を認め合っているボードゲーマー同士なら、The Princes of Machu Picchuがお勧めです。  
Dominionは凄いが、全てではない。  
Dominionがくれないものを、マチュピチュはくれます。  
  
現状12月に入荷予定です。8300円くらいですか。和訳はつきます。ご予約お待ちしております。

**B2FGamesは「満席」があるお店です。**

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

土曜かと思いきや、今日がMonPoc祭りでした。  
2回目の入荷で、皆さん結構主戦ファクションのミニチュアを揃えられた模様でした。  
第二弾は3月らしいですし、皆さんしばらく落ち着いて遊んでいけそうですかね。  
ただスターターがまたメーカー在庫切れで未入荷なので、それだけは早々に入荷できたらと思います。  
  
さて、肝心のゲームプレイなんですが、MonPocは完全決着で遊ぶと結構しっかりした時間がかかるようです。  
考えがいがあるって部分もありますが、長考しだすと2時間強とか、なんなら3時間とかですか。  
流石にそれは長いな～、という向きの方には、時間を決めて判定決着のルールなんかもありえますので、  
それも良いかと思います。  
両者合意なら、いずれか片方のモンスター・フォームが倒されたら決着、というのも可能ですね。  
ゲームバランスは変わりますが、多分面白さは損なわれません。  
ハイパーフォームに変わったり、アルファフォームに戻ったりという判断が攻防により大きく持ち込まれるなら、  
それはそれでアリなんではと思います。  
  
ま、知ったようなこと言いながら、私は今日も遊べてないんですがね…。  
今日は月の内でも一番混みあう日だったようですし、仕方ない部分ではあります（笑）。  
  
そう言えば最近懸念事項として、週末の来客ピーク時には店が満員になって、  
新たにご来店のお客様が入れない、というような事態がしばしば起こります。  
お読みの方でお心当たりのある方もいらっしゃるかもしれません。たいへんご迷惑おかけしております。  
  
最近お陰様で売上は上がってますしご来客数も多いんですが、一方でその余波を受けて、  
色んな部分で店舗運営に無理が生じているのは正直感じています。  
ただ、ご迷惑をかけている皆様には申し訳ないなあとは思うんですが、  
今はそれでも変わらぬ形でやっていくつもりでおります。  
  
B2Fで遊んでらっしゃる方々は、これからも気を使わずにB2Fで思いっきり遊んでいただければ幸いです。  
目の前で皆さんが楽しんでいる姿を確認しては、自分の仕事が無意味でないと確認する毎日です。  
それに皆さん狭いスペースで譲り合いで遊んでもらえてるんで、そこはいつも感謝感謝です。  
遊んでる皆さんに「のびのび遊びすぎて店の迷惑じゃないですか」、  
みたいなことを言われる事がしばしばありますが、とんでもありません。  
むしろこちらが期待している以上に気を使ってもらっていて、有り難いばかりだなと思います。  
  
店舗で遊べるのは、B2Fが提供しているサービスです。楽しんでもらえなければ逆に困ります。  
楽しんでもらえているから価値が有るので、それで利益を出しているので、  
それで店舗運営に支障が出ているのは私の、B2Fの至らなさゆえです。  
  
今は、生半可な対症療法をやっても先が見えないので、ご来店の皆さんに思いっきり遊んでもらって、  
楽しんでもらって、思いっきり買ってもらって、思いっきり利益出して、  
それができたら次のステップに行く、というのを目標に置いてます。  
今ある短所は、言ってしまえば儲からないと払拭できない部分だと思うからです。  
高い家賃が払えないから店は狭いし奥まってるし（ホントは事務所スペースだし）、  
輸入品とは言え、設定価格だって決して安くは無い。  
人雇うなんて全く無理だから、私1人でレジ打ちながら発注しながら和訳作りながら  
インストしながらゲーム遊んでます。  
営業中に自分でゲームを遊ぶのは、接客でもあるし研究でもあるしパフォーマンスでもあるし、  
楽しみでもあります。  
まともな広告手段なんてないので、せめてもってことで毎晩長いBlogを書いてます。  
通販が頼みにくい、ショッピングカート用意しろと言われても、  
ラインナップの大部分は常に1個ずつしか在庫がないので、正直手間しか増えないというのが実情です。  
  
ただ儲からないからって、営業苦しいからって、RftGやドミニオンだけ売ってるお店にはなりたくない。  
マチュピチュの王子だって面白いんだよと言いたいんです。それがしたくてやっている。  
そういう人間が絶対必要だと思ってやってます。  
  
今提供しているサービスを無理ない程度に削れば、多少真面目ぶった店は出来ると思います。  
（元々は割とまともな方の店員だ（った）と自分では思ってます）  
ただB2Fの存在意義はほとんど無くなるでしょう。まあ半年もすれば潰れられるんじゃないでしょうか。  
  
迷惑をかけているのは重々承知ですが、それを恐れて縮こまるより、より大きなメリットをお届けしたい。  
メリットを生み出す力を大きくして、いつかは、  
今日はおもてなしできなかったお客様にもご満足いただけるようなB2Fにしたいと。  
そう思ってやっております。なにとぞご理解いただければ幸いです。  
  
…と、真面目ぶって書きましたけど、元々私ら自称「山賊」B2FGamesなので、  
店に来る人も通販頼む人も、他の素敵なお店で満足できないちょっと変わった方々なんじゃないかなー、  
と思ってる所もありまして、多少おかしかったって必要なら来るんだし、  
無用だったらそもそも誰も来ないだろ、と思ってたりもします。  
まあ、こんな感じでこれからも頑張っていきたいと思います。  
  
あーもう5時半だ～。月曜も祝日ですが、お休みいただきます。  
流石に働きすぎてるんで、ちょっと休みます。

**11月中にやれることやっていこう。**

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

と言っても休みだったので、仕事のことはちょっとだけ。Tichuの訳はもうちょっとでできます。  
結構フレーバーっぽい部分が難しいですけども。  
最近いろんな方に和訳作業を協力してもらっているので、今まで以上のスピードでできます。  
ありがとーございます。  
  
で、明日は営業しつつも決算作業やってます。最終週だしなあもう。  
あと輸入便の発注は結局1日延ばしたので、明日から明後日でやります。  
よろしくお願いします。  
  
それからDominionですが、月曜日付けでメーカーより発送となりました。  
と言ってもアメリカの月曜ということなので、11月中に届くかどうかはちょっとだけ微妙です。  
2～3日遅れる可能性がありますので、ご予約の皆様はご確認いただければ幸いです。

**主戦がシャドウサン、2ndがクトゥルフという感じになりました。**

* 2008/11/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日と言えば以前は事務仕事一色と言ってもいい日だったんですが、  
最近は色んな方にご来店いただけるようになったなあ、思います。有り難いことでございます。  
色んな方を応対しつつも、決算は終わらせねばならないのですけども。  
  
進捗としましては、ようやっと帳簿をほとんどまとめ終わったので、  
次は決算書にして役所に提出する書類各種に記入。  
この書類各種がホントに面倒なんですけども。  
締め切り木曜ですが、12月には持ち越したくないので明日がっちり進めて、  
木金で提出を追え、軽やかに12月を迎えたいものです。  
そうすれば次の土日も営業に専念できるし。そろそろ自分もMonPocとかやりたいしなあ。一丁頑張ります。

**決算書完成。**

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

一応終わりが見えてきましたよ決算。まあ2度目ということもありますし。  
ただここから税務署・都税事務所・市役所への提出書類をやっつけねばならず、  
これがまた難物。あーもう一山だ。木曜日中に仕上げて金曜に提出、土日は思いっきり営業！  
ということで参りたいと思います。  
  
今月ももう少し、上手いこと売上あげて12月に進みたいもんです。やることは次から次にありますが、  
それはまあ飯の種が尽きてないということなので結構だなーと思います。  
とりあえず好きなゲームから和訳だ。  
  
あ、輸入便は発注しましたー。アレが来るのかどうかはちょっと気になるところだなあ。

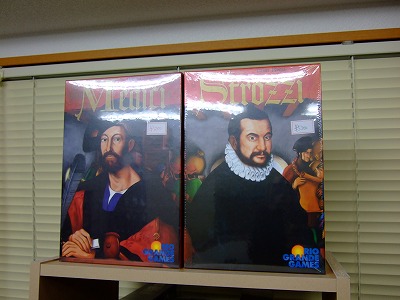
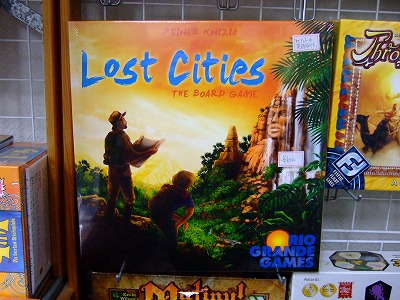
**別表四別表四。**

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

なんとか税務署に持っていく書類の体裁が整いましてございます。ぎりぎりセーフ。  
明日営業前に税務署行って来よう。都税事務所も行こう。市役所は遠いから別の日に行こう。  
  
ところで、前回のアメリカ輸入便のご予約ご協力ありがとうございました。  
お陰様である程度まとまった発注ができました。  
で、ご予約受付文を書いた時点では来るかどうかわからなかったので書かなかったんですが、  
本日問屋から来た発送リストには「パンデミック」も入ってました。  
駄目もとで頼んでみてたんですけども、どうも来る模様です。  
  
前々からご予約いただいていた方々におかれましては、大変お待たせしました。  
来ないんじゃないかと高をくくって多めに数を頼んでみたらどうも来るらしいので（笑）、  
ご入り用な方はメールでも電話でも、ご連絡下さい。和訳はついております。えーと予価5300円ですか。  
B2Fにも人気になる前に一度入荷してそれっきり、通販リストにも上がらなかったですが、  
ほんとに来るならまあ良かった。面白い、良い協力ゲームだと思います。  
  
さてー、後は千葉まで来てるDominionか。遠いんだよなー、千葉から立川が（まあつまり税関が…）。

**おっと届いたドミニオン。**

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

今日は朝から税務署→都税事務所→店。久しぶりの自転車通勤、慎重を期してゆっくり出発。  
事業概況書とかに書き損じがあったのでその場で書き提出、税務署クリア。  
そして流れで都税事務所も。都税事務所は去年のデジャブの如く、  
同じおじいさんに書類を提出し同じおばさんに都税を支払い。悠久の時の流れを感じるなあ。  
  
何とか店に戻り営業開始。夕方頃UPSの人到着。ホワイトドワーフ誌かな、と思ったらドミニオン。  
と言っても11月分でご予約の方の分だけなんですけども。  
  
とそれからストロッツィとロストシティボードゲーム、と一応シラ、RftGとか電力会社拡張とか。  
  
ありがたーい、今月中に来た、ということで、代引のお客様には早速発送始めました。  
が、数が数だけに全部は間に合わず。すいません。皆様の週末に何とか間に合うべく明日頑張ります。  
とりあえず頑張らないと店がドミニオン。ゲームが遊べる状況にない。  
店頭購入の方はお早めにおいでいただければホント助かります。何とぞご協力お願いします。  
  
さて、触れるべき色々について書いておきます。  
  
1.ドミニオン再発注  
何は無くとも。一応ご予約いったん締め切った後もかなりお問合せいただきました。  
恐ろしいぜドミニオン。ただそろそろ他店様でも扱いが有る事と思います。  
B2Fより安いらしいという話もあります。  
そんなこともあるんじゃないかと思って、予め仮予約と申し上げておりました。  
現在仮予約中の皆様には近日中に改めて、正式にご予約とされるかご連絡差し上げます。  
正式ご予約後はキャンセル無しとさせていただきますのでよろしくお願いします。  
  
ま、ドミニオンはちゃんと楽しまれてるようなのが何よりで。  
一定の役には立ったんじゃないかと思うし、B2Fはドミニオン屋ではないのでそろそろ（笑）。  
  
2.マチュピチュ  
で、愛すべきマチュピチュの王子を12月に入荷しようと思ってたんですが、  
ホビージャパンさんでも扱われるようですねえ。うーんそうか。  
まあ訳は上がってるので予定通り入荷はします。  
最高に面白いと思いますが、元々そんなにたくさん売れるものではないので、予定通りかな。  
私はあくまでも推したいから推しますよ。マチュピチュ最高。  
  
3.リーダー1  
しばらく経ってみたら、意外と反響がある自転車ゲー。ただ蓋を開けてみると、  
すいません、入荷数が大幅に足りないことになりそうな状況です。  
ここは何としても皆様がご入り用な数入荷したいと思います。  
ちょっと頑張りますので12月の課題にさせてください。  
こりゃ直取りも視野入れるかなあとか。他にも入荷に関する新しいアイディアと絡めて見たかったりしてます。  
  
4.ストロッツィ  
今日早速遊びました（運送業者の発送締め切り後）。うん、面白い！  
ちょっとだけ心配してたので、嬉しいところでした。  
ルール訳してる時点でニヤニヤしてた私ですが、遊んだらさらにニヤニヤしました。  
オモシロ悩ましさ満載のゲームです。でもNew Styleにまとめられている印象もあり。  
もしかしたらメディチより遊びやすいのか？そこらへんちょっと計りかねてます。  
遊び易いメディチ&ストロッツィ、という感じもありました。  
ちょーっとまだまだ遊んでみたい、皆さんの評価を聞きたいゲームでした。  
↓思わずこんな感じで陳列。夢の豪商タッグだ。  
  
  
5.ロストシティボードゲーム（ケルト英語版）  
↓こんなの。ちょっと良いかもしれない。  
  
  
6.パンデミック  
順調にご予約いただいてますが、まだ売る分ある、はず、です今のところ。  
とりあえずこういう事はこまめに言っておくことに。  
  
7.ゲームズワークショップリリース  
29日、つまり明日です。しかしまたホワイトドワーフが未着…。すいませんが少々お待ち下さいー。  
あと12月の予約も承ってますー。  
  
8.Warmachine&Hordes  
これもちょっっと遅れている模様です。次回新入荷にあわせてのご予約も承り注です。  
早ければすぐ来るので、足りないモデルがあるよーという方はこの土日中にご連絡ください。  
あ、私事ですが新アーミー始めますよWarmachineの。珍しく趣味100％な。  
  
9.Monsterpocalypse  
12月中に大会やりたいー。ここはやる気の有る若人の力を借りたいなあ。  
あとスターターの再入荷急務っすね。  
  
10.Anima  
すいません、Rayneの入荷数が足りないっぽいです。  
ご予約の方優先でよろしくお願いいたしますー。  
  
11.12月のボードゲーム入荷  
今のところ口に出してない物がまだ色々と。まあおいおいと言ってまいります。  
そろそろ本当に光るの行きたいなあ。  
  
…こんな感じかな？さて11月もラストの週末、皆様ご来店お待ちしております（今店内カオスですけど）。  
明日は流石にドミニオン大会？ま、たまにはそんなのも良いか！

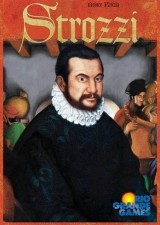
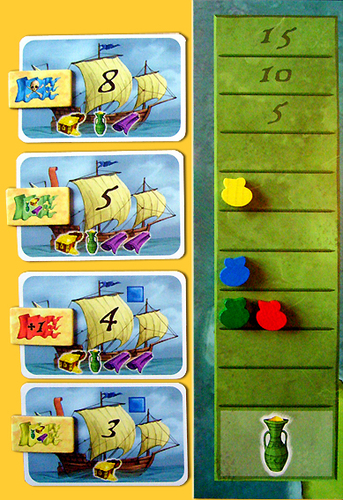
**じゃあ今度は俺のドミニオンで遊ぼうぜ**

* 2008/11/29 10:59 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

結局昨日も夜討、2時半頃まで店作業だったんですが、  
何とか代引お支払分のドミニオンはほぼ発送完了しました。  
店内のカオス状況が多少解消されたー。助かったー。  
  
で、明日は東京浅草でテーブルゲームフェスティバルがありますね。  
今日はその前日ということで、遠路はるばるおいでになった方々もいらっしゃいました。  
  
さてTGF、私も例年挨拶には伺ってるんですが、今年はちょっと見送らせていただきたいと思っております。  
この疲弊した状況での早起きは顎ぶっ壊した夏頃を思い出すところでして（笑）、ここは控えることに。  
営業は予定通り行っておりますので、皆様お待ちしております。  
  
そう言えば題ですが、今日はドミニオン予約購入の方が多数来店されたのでやっぱり遊ばれてまして、  
誰も彼もドミニオン持ってる中での一言。「次何遊ぶ？」「じゃあ俺のドミニオンを…」  
  
あ、あとストロッツィ6人プレイを遊びました。いいね6人。  
ストロッツィは卓でも好評で結構売れたこともあり、別に紹介書いておきます。  
面白いんですが、ここ最近では珍しくちょっと自分の中での位置づけを決めかねてたりもします。  
凄く面白いんですけど、どう言おうかなあ。

**Strozzi (ストロッツィ) / by Reiner Knizia**

* 2008/11/30 05:00 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
Reiner Kniziaの2008年新作の1つ。メディチシリーズ第三弾、「ストロッツィ」です。  
1作目メディチは氏の代表作と言える競りゲーム。  
2作目メディチvsストロッツィは高等数学の領域に分け入っている、極めて難解な2人用ゲーム。  
さて3作目はどうでしょうか？  
  
メディチ未プレイの方には少々不明点もあるかもしれませんが、適宜メディチと比較しながら紹介します。 まずプレイ人数ですが、メディチ同様3人から6人まで遊べます。これは無視すべきでない長所でしょう。  
4人なら何不自由なくボードゲームを選べますし、5人でも選択肢は十分ありますが、  
6人となると途端に遊ぶゲームのチョイスが難しくなりますので。  
店にゲームを並べる私の身としましても心強いゲームです。  
  
現状の所4人と6人で遊んで見ましたが、どちらも何ら問題ないと思います。  
メディチ同様、ストロッツィも6人が「最適人数」と言われるのかもしれません。  
（私自身はマルチゲームの「最適人数」というのを決めていくのが好ましいとはあまり思いませんが）  
  
それからプレイ時間も1時間級。内容を置いておいてもまず「便利」と言える足回りですねえ。  
  
それでは内容。  
まずボードはこのような感じです。  
  
  
  
メディチを遊んだことがある方なら見覚えがあるだろうものがボードにしっかり描かれています。  
今回もこの4本のメーターが遊び手を悩ませてくれます。  
  
プレイヤーはイタリアを代表する豪商となり、ヴェニス（右上、黄、宝箱に対応）、  
ローマ（左下、緑、壷）、ナポリ（右下、紫、反物）に、海外からの商品を載せた自分の船を到着させ、  
財を成すことを目指します。ゲームは3ラウンド行われます。  
ゲーム終了時に最も多くのお金を持っていたプレイヤーが勝利します。  
  
準備として、自身の色の旗タイル3枚を受け取り手元に置きます。  
さらに自身のプレイヤーマーカー4つをボード上のメーターの一番下のスペースに1個ずつ配置します。  
  
それでは、ストロッツィでは具体的に「何を」「どのように」争うのかをご説明しましょう。  
  
まずプレイヤーが直接獲得競争を行う最も手近な対象は「船カード」です。  
船カードには船の速度を表す1～8の数字、各港に対応する物品（宝箱、壷、反物）が0～3個ずつ、  
フィレンツェ（左上、赤、巻物）を表すマークが0～2個、発展タイルを表すマークが0～1個が記載されています。  
自身にとってより有益な船カードを上手く獲得することで、より効率的に得点することができます。  
  
各プレイヤーは原則1ラウンドに3枚の船カードを獲得する権利を持ちます。  
船カードが山札からめくられ、いずれかのプレイヤーが獲得したら、これを3つの港のいずれかに置きます。  
各ラウンド、プレイヤーは3つの港に各1枚までしか船を置けません。  
  
4人プレイ時のラウンド終了の状態。　  
  
船の数字は大きい程良い。マーカーは上に(そして左に)ある程良い。発展タイルは多く持っている程良い。  
  
それではゲームの核となる船カードの獲得方法。  
メディチにおいては（勝利ポイントである）お金によってカードを買い、  
これをラウンド終了時にさらなるお金に変換していましたが、  
ストロッツィではお金は純粋に増えていくだけのポイントです。  
船カードの獲得には、各プレイヤーが3枚持っている「旗タイル」を使用します。  
手元に残している旗タイルが自身に残っている船獲得の権利の残り数を意味するのです。  
加えて、それぞれの旗タイルには異なる効力を持ったシンボルが描かれています。  
「海賊旗」「+1旗」「商品旗」です。  
  
手番プレイヤーが船カードをめくったら、これを欲しいか欲しくないかを宣言します。  
欲しい場合、手元に残している旗タイルのいずれかを船カードに置きます。  
  
「海賊旗」を置いた場合、この船カードは即座にそのプレイヤーが獲得することになります。  
海賊旗の効果は言わば「即決」です。  
  
「+1旗」を置いた場合、この船の数字が1大きいものとみなします。  
船カードの順位を上げるうえで重要です。  
  
｢商品旗｣を置いた場合、港に船を置く際に、その港の物品が1個多くカードに描かれている物とみなします。  
物品の順位を上げるうえで重要です。  
  
  
  
さらに、「+1旗」「商品旗」が置かれた場合、時計回りの順に1周、  
｢海賊旗」を使用を行うプレイヤーがいるかを確認します。  
いずれかのプレイヤーが海賊旗を使用した場合、船カードはそのプレイヤーのものになります。  
退けられた「+1旗」「商品旗」は持ち主の手元に戻します。  
  
カードをめくったプレイヤーがその船カードを必要としない旨を宣言した場合、  
隣のプレイヤーに旗タイル使用の意思確認が行われ、以降1周します。  
途中のプレイヤーが「+1旗」「商品旗」でも、  
以降の海賊旗使用の確認は船カードをめくったプレイヤーの右隣のプレイヤーまでです。  
各プレイヤーへの意思確認はあくまでも最大1周です。  
  
ちなみに誰も船カードに旗タイルを置かなかった場合、船カードは誰のものにもならず捨て札となります。  
船カードには数枚の余裕が有りますが、これが数多く繰り返された場合船カードの枚数が不足し、  
船カードを3枚入手できずにラウンドを終えるプレイヤーが生じえます。  
  
船カードを獲得したプレイヤーは船を置く（まだ船をおいていない）港を選び、  
カード上の、港に対応する物品の数を確認します。  
その個数分港のメーターに置かれたプレイヤーマーカーを上昇させます（1個なら1マス、2個なら2マス）。  
次に巻物の個数を確認し、記載された個数分フィレンツェのメーターのマーカーを上昇させます。  
発展タイルのマークが記載されている場合、場にオープンされている3枚から1枚選んで取ります。  
発展タイルを山から1枚オープンし場を3枚に戻します。  
  
次の山札がめくられ、以下同様の手順でラウンドを進行します。  
  
全員3枚の船を獲得し終わるか、山札が無くなったらラウンドを終了します。  
ラウンド終了時には3都市の船カード、4都市の物品の得点計算を行います。  
  
港ごと（ヴェニス、ローマ、ナポリそれぞれ）に、各プレイヤーが（1枚ずつ）置いている船の数字を比べます。  
この数字が1番大きいプレイヤーが15点獲得します。同様に2位は10点、3位は5点獲得します。  
数字が同着の場合、先に船カードを港に置いたプレイヤーの順位が上とみなされます。  
同着はありません。  
  
加えて、各メーターの進行度合いで得点が入ります。  
同様に1位15点、2位10点、3位5点ですが、重要なのはマーカーの位置がラウンド後も保持されることです。  
ヴェニス、ローマ、ナポリ、フィレンツェについて、ラウンドごとに得点計算します。  
同じスペースに複数のマーカーが有る場合、先にスペースに入った方を上位とみなします。  
（左側からつめて置きます）  
同着はありません。  
  
3ラウンド終了後にゲーム終了となります。  
ゲーム終了時には、ラウンド終了時の得点計算に加え、  
保持している2種の発展タイル（各タイルには1ポイントか2ポイントが記載）毎に  
1位30点、2位20点、3位10点が入ります。  
ポイントが等しい場合フィレンツェのマーカーが上位のプレイヤーを上位とします。  
同着はありません。  
  
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－  
  
このゲームの得点配分を整理すると、以下の通りになります。  
  
・「船カードの速度（数字）の順位による得点」×3箇所（ヴェニス、ローマ、ナポリ）×3ラウンド  
　（各ラウンド1位15点、2位10点、3位5点を3都市で計上）  
  
・「都市の物品の得点」×4箇所（ヴェニス、ローマ、ナポリ、フィレンツェ）×3ラウンド  
　（各ラウンド1位15点、2位10点、3位5点を4都市で計上。プレイヤーマーカー位置はラウンドを超えて保持）  
  
・「発展タイルによる得点」×3種  
　（芸術・建築・科学。ゲーム終了時に個別に保持点数を比較。それぞれ1位30点、2位20点、3位10点）  
  
（以降執筆中です。少々お待ち下さい）

**10％学割開始します。B2FGamesは、学生プレイヤーを応援します。**

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

11月終了。今月も首尾よく行きました。ま、夜と無く昼と無く、完全休日皆無の状態で働き続けでしたんで、  
これで首尾よくなきゃ相当なポンコツですね（笑）。お陰様で当初標準月間売上の倍ほどの結果でした。  
ドミニオン効果も無視できませんが、それを抜きにしても相当加速してる計算になりますねえ。  
  
ま、そろそろ自分の中でのリミッターを外していこうかなーと。  
今後の方針等さらに整理されてまいりましたので。  
  
さて本日の話題諸々。  
  
1.ロストシティー・ボードゲームはケルトとちょっと違うゲームでした。  
  
  
  
どうも「ケルト・ディレクターズカット」の様相です。  
以下主な変更点。  
  
・カードは小さい数字から順にしか出せない  
・コマを進行させるタイルでは、スタートを切ってるタイルしか動かせない  
・3ラウンド行われる  
・得点はクローズ  
・ラウンドが終わると盤面のタイル配置、コマの位置、山札、手札全てリセット  
・ただし獲得した石は持ち越す  
・ゲーム終了時に計上される石の所持数の得点差が大きい  
  
と言った感じです。ちなみに「ショートゲーム」としてケルトと同一ルールでも遊べるようになってます。  
言ってみれば「ケルト+」。アートワークがステキ、以上の意味があったということです。  
  
複数ラウンドやるのでリードしているプレイヤーをマークする要素がより強くでたり、  
石の得点バランス変化によって勝つ為の手の打ち方の選択肢に有る程度の幅が出ていたりと、  
少しゲーマー寄りにシフトしてる印象。お勧めしやすくなったなあ。よろしければどうぞ。  
和訳は取り掛かりました。すぐできると思います。  
  
2.ティチューの訳、終わりました。  
  
  
  
お待たせいたしましたー。ルールの末尾に「グランド・セニョール」という  
多人数用ルールが掲載されているんですが、非常にわかりにくい英語で書かれており、かなり苦労しました。  
で、よく読んでみるとこれ、まんま「大富豪（＝グランド・セニョール）」（笑）。  
どーもバリアントの振りをした壮大なネタでして、作者が「フランスで日本人学生に教わった」だそうです。  
「ティチューの方が面白いだろ？」という冗談として受け取ってください。  
さすがクレムリンの作者Hostetteler、裏切りませんなあ。  
  
さー後は売るだけだ。面白いっすよーティチュー。2100円、発売中です。  
  
3.12月から「学割」始めます。  
  
率直に申し上げまして、ボードゲームやミニチュアゲームの値段が高いのなんのといわれても、  
「知らんよそんなこと」という気持ちがあります。  
ユーザーの多くはご自分で働いてらっしゃる大人の方なわけですし、  
その大人の趣味としてはコストパフォーマンスもそんなに悪い方じゃないと思います。  
ましてフリーク向けの商品ともなれば、ごく一部のユーザー用にチューンされている物です。  
言ってみれば専門書みたいなもので、数売れないんだから多少高かった所で何ら不思議とは思いません。  
  
ただ。自分達も学生時代、  
「原始スープ遊んでみたいけど高いよなあ、あれ買う代わりに他のボードゲーム2つ買えるよなあ」  
みたいな切実な会話をしていたような記憶があります。学生はお金がない。これは間違いない。  
加えて、大人のユーザーの方々と比べても、若い世代の方の影響力は非常に大きなものがあると思います。  
大人とは比べ物にならない自由時間があり、学校という集団生活の場を持っている若者というのは、  
ゲームを普及させる上でとても有り難い存在だと思います。  
  
ついでに言うと、B2FGamesの客層には若者がかなり少ない、というのもありまして。  
  
今後B2FGamesでは、学生のお客様に対して全ての商品代金を10％OFFさせていただきます。  
店頭でのお買い物の際には学生証等をご提示下さい。  
また未成年のお客様についても同様とさせていただきます。身分証等ご持参下さい。  
  
なお通販でのお買い物に関してですが、お手数ですが事前に学生証ないし身分証のコピーをご郵送下さい。  
ここでご提示いただいた個人情報に関しましては、学籍・ご年齢の確認のみに使用し、  
他の目的に使用しません。  
  
念のためB2FGames住所。  
〒190-0023  
東京都立川市柴崎町2-9-25  
柴崎ドラゴン1号ビル3F  
B2FGames LLC  
  
こんな感じか。結構良いアイディアだと思うなあ、学割。  
これきっかけで若い層に新しいゲームガンガン遊んでもらえれば。  
で、どんどんゲームに対する造詣を深めてもらって、良いゲームを広めてもらえれば。  
若いうちはネットの評判とか気にしすぎないで、  
自分が「これだ！」と信じるものを買って遊んでいただきたいもんです。  
ハズレ引いて痛い目見るのも楽しみのうちですからねえ。  
ドミニオンみたいな柔らかくて甘いのばっか食べてても強い大人になれないぞと。  
あれは年経て疲れた古ゲーマーの老後の楽しみみたいなもんで…、えーと何の話でしたか。  
  
ボードゲームだけじゃなくて、ミニチュアゲームも全般的に10％引きなんで、  
よろしければご利用下さい。これでWarmahcineユーザーとか増えるかもなあ。  
  
あ、ちなみに「学生なんですけど」という見え見えの嘘、  
というかサムい冗談を言う古ゲーマーの方々には容赦なく10％ONしますのでよろしくお願いします（笑）。