**プチゲームマーケットin立川な火曜日予定。**

* 2009/06/01 09:21 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さすがに疲れていたのか、昨日のBlogの締めで「おやすみまさい」という
なかなか印象的な間違いをやらかしてました（笑）。だから今日は1日ゆっくり休み。

…嘘であります！店で働いております！

まあ久しぶりにゆっくり寝られたんで問題なし。ゲームマーケットは色々前向きな手ごたえが掴めたので、
鉄は熱いうちに、という感じで、休んでいるより動きたい気分ですわ。

ということで、ゲームマーケットで生じた仕事をいくつかこなし。
今週中に問屋仕事がガガッとやっていかなきゃいかんし、週末にはMonPocの大会だし！
明日もMonPocとかゲームマーケットの戦利品会とか、色々行われそうな感じ。来客もありそーですし。

あと明日なんですが、B2FGamesも少しだけロール・スルー・ジ・エイジズ日本語版の初期入荷分を2階から、
いやNew Games Orderから仕入れてます！3600円。面白いよーお勧めですよー。
他にも販売開始予定のボードゲームがいくつかあるので、そちらにもご期待下さい。
逆算するとゲームマーケットでのNew Games Orderの仕事内容がわかるなあ（笑）。

**この6月が、普通に回ったらね。いいですね。**

* 2009/06/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日でしたが、割合来客の多い1日。そして問屋仕事も早速いくつかの発注に対応。
ありがたいことでございます。次のことを考え、船便のタイミングなんかを考えると、
実はすぐまだ立て込む時間帯に。6月がもう始まってますねえ。

店はゲームマーケットで出回っていたボードゲーム系、
それから今週末と来週末に大会を控えるMonPocの二本立てに。
僕はちょっと忙しくてちょいちょいしか入れませんでしたが。なかなか落ち着けませんのー。

そういえば、通販リストを更新しております。
New Games Order扱いのゲームをようやくB2Fでも売り出せる。
Roll Through the Ages日本語版、B2FGamesでも売リ始めました。
あとFor Sale、High Society、Money、Gem Dealerなどの小箱版も日本語ルール付きで。
ジロデイタリアボードゲームおよびカードゲームもお勧めさせていただきます。
ジロデイタリアボードゲームはほとんどリーダー1と同じゲームですが少しばかりの
（しかし馬鹿に出来ない）プラス要素あり。そしてパッケージがマリアローザのピンク色。破壊力抜群だ。

New Games Order扱いのゲームについて、色んな方から
「独占販売や先行販売しなくて大丈夫なんですか」と聞かれたんですが、
今回のテーマは問屋なので、その方向でやってみたいと思います。
間違いなくB2FGamesのそばにNew Games Orderの在庫はあるし、
一番最初に売り出そうと思えばそれは安易にできるのですが、
そういうことならそもそもあまりやる意味もないことと思いますので。
「大丈夫なんですか」というご質問に対しては、まだ証明できていない以上「わかりません」
という返答しかできないのですが、何とか大丈夫な方向に持っていけたら我々は嬉しいです。
そして我々以外にも嬉しい方が増えるんじゃないかとぼんやり予想しています。

あとB2FGamesのささやかな自負としては、いの一番に売り出さなくたって、
店で1個1個地味に売っていけるワイ、という気持ちもある。
まあ全体的に痩せ我慢だという話はありますが（笑）。意地を張るのが好きなんだい。

というわけで、よろしければB2FGames店舗並びに通販で、ご購入いただければ幸いです。

**6月上旬の営業日変更のお知らせ**

* 2009/06/03 03:54 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

下記の通り営業日を変更します。

6/9（火）臨時休業
6/10（水曜日）臨時営業/Privateer Pressミニチュアリリース日

10日のWarmachine、Hordesの発売日に伴い、前日の9日を代休とします。
お間違えの内容、ご確認お願いいたします。

**営業日変更はそのままですが…、**

* 2009/06/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

どうもPrivateer Pressの新商品が10日に届かない可能性が大きくなっている模様です。
今回初めてリリースされるプラ製ミニチュアの納品が遅れているとかで、
リリース日が後ろにずれ込む模様です。ご迷惑をおかけします。
一応営業日は発表したとおり9日休業、10日営業で行きたいと思います。ご確認下さい。

さてー、1日休んだらメールがいっぱいだ。明日からパキパキ対応しよう。
一番の仕事は、ロール・スルー・ジ・エイジズ日本語版の中国からの輸送対応。しっかりやろう。

**NGOのゲームをB2Fで**

* 2009/06/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

粛々と売る、そんな1日。普段B2Fにご来店の皆様にはお待ちいただいていたので、
ようやくお届けできて嬉しいです。
ゲームマーケット終わって落ち着いて、さて6月どのように作っていこうか。

・6日にMonPoc第3回トーナメント。自分も出場予定なので、仕事抜きにして、優勝目指して頑張る。
・10日はPPリリース日、なのですが、少々着荷遅れ模様。届き次第アナウンスします。
・13日はMonPoc第4回トーナメント。こちらは入門イベントの位置づけを含むので、
しっかりMonPocの楽しさをお伝えする。
・New Games Orderは、ゲームマーケットが終わったので営業方面に着手。まずは基本から。
・発注、輸入、翻訳、出荷にまつわるあれこれを粛々と進行。
・RTTA日本語版の本体入荷が最優先課題。コストの問題と入荷時期（今月下旬）をしっかりと。
・並行してMonPocPDF作成の作業進行。取り掛からねば終わらない。
・New Games Orderの新規卸先開拓も同様。売り逃げ意味ない、熟考してかかる。
・合間にB2Fアメリカ輸入も行いたい。Animaがもう一山作れないものか。
・そういう面ではWarmachine&Hordesも夏に向け盛り上げたい。
・でもMonPocが7月にも新弾リリースで当分手が付けられなさそう。

とりあえず土曜日はMonPoc大会。明日は少しだけ余裕が持てる金曜日、有効に使っていこう。
皆様お待ちしておりますー。

**明日はMonPocトーナメント、12時開始！夕方からはフリープレイも可能です。**

* 2009/06/05 11:59 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

色々な来客の多い1日。New Games Orderで動き始めてから、周囲から色んなお声がかかるようになっている。
前向きな話が多いので、上手く良い流れを作っていく一助となれれば嬉しいものです。
お役に立った上で問屋も店も成り立てば言う事なし。

さて、明日は12時からB2FGamesの方の一大イベント、モンスタアポカリプストーナメント第3回。
今回は「最強怪獣決定戦」と銘打ってまして、10月以降皆で楽しく遊んできての、
一つの集大成になればいいなと思います。今の所私も出場予定でございます。
出るからには自分も優勝目指して頑張ろう。
参加者を考えると、準決勝まで残れたら結構誇っていいような、そんな激戦が展開される予感。
誰が優勝するんだろーなーホント。楽しみだー。

**第3回MonPocトーナメント速報a.k.a.Stop the 火星のタコ野郎。途中まで。**

* 2009/06/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)


…と、大会開始してから参加者の皆さんに指摘されて気付いたんですが、
maleficさんのサイトに有り難い書き込みが（笑）。
本日はモンスタアポカリプス第3回トーナメント、題して「最強怪獣決定戦」を開催際しました。

趣旨としましては、最近B2F近辺で盛り上がり及びプレイヤースキルの上昇傾向が止まらないMonPoc、
来月には第3弾も出ることですし、現環境での決定戦にあたる大会を催しましょう、
ということでした。で、広瀬審判員と二人、
「そろそろ僕らが出ても問題ないんじゃないか、最近皆めっちゃ強くなってるし」「ってか出たいっす」
みたいな会話をした結果、私吉田と広瀬審判員も出る、という方向に。
参加者の方々にも「そういうことなら師範面をしている二人の首を取ってやろう」
ということで快くご同意いただき（若干脚色有り）、本日実現の運びにとなりました。
…と、書いていってるのでいつもの通りバトルレポートか、という話なんですが、
本日出場者として参加していたので全試合を見ていないのと、所々記憶が飛んでいるので、
バトルレポートというより、戦前の戦力分析、背景と感想などを重点的に。 さて、前日までは9人参加という予定だったものの、
当日になり2名様がお風邪と仕事のお疲れによる不参加ということに。
いずれ劣らぬ強豪だっただけに残念な部分はありつつも、7名でトーナメント開始。
抽選で7枠を引いた人がシードということとなりました。

No.1 Zor-Voltis/ゾル・ボルティス（シャドウサン・シンジケート）

この1か月B2Fで旋風を巻き起こしたのがこのボルティス。
使用者は第1回トーナメントをクトゥグラシュで制した方です。
先制攻撃に成功したら負け知らずの攻撃的スタイルで、
得意技は連続モンスターアクティベーションと自在のヒット＆ラン。
B2F内の勝利数及び勝率は間違いなく随一。そもそも戦術が完成してからは実質負け無し。
その勢い、充実振りから考えて、今大会の優勝候補筆頭と目してました。

No.2 Phobos-7/フォボス7（マーシャン・メナス）

第1回大会ではダイモス9で出場、準決勝でNo.1さんのクトゥグラシュに敗退しています。
ダイモスでは件のボルティスにも連敗していたので、私が戦術の相談を受け何回か練習もしていました。
大会が近づいたある日、動きの参考にしてもらおうと私がダイモス、
この方がフォボスを使ってスパーリングしたところ、フォボスと手の相性が抜群であることが判明。
フォボスへの転向を決意され、今回参加となりました。マルチショット+マーカーでの、
「敵モンスターに堅く1ダメージ+敵のパワーアップ阻害+パワーダイス獲得」という、
攻防一体となった攻撃はまさに脅威。しかもロングレンジ＆レーダーで7マス射程！
最強の射撃モンスターに名乗りを上げてます。

No.3 Tharsis-5/タルシス5（マーシャン・メナス）

3番は私、吉田です。自分のメインはShadowsunという話もあるのですが、
最も好きなモンスターはと問われれば｢タルシス5｣と答えます。使っていてホントに楽しいんですよねえ。
タルシスは防御面で大きな不安を抱えており（アルファはアーマードながらDEF5ヘルス5の最弱水準）、
移動に関しても飛行ではあるもののアルファはSPD6、ウルトラはなんとSPD5。柔らかくて遅い。
2回のトーナメントを観戦した結論として、「DEFの高さと回復能力は裏切らない」
という印象を得ていたので、出場するモンスター選択の上で迷いは大きかったです。
ただタルシスには、どんな守りも打ち破る破壊力がある。ブロゥルトリガー、必殺「ビートバック+クランチ」。
正対せずに大ダメージを叩き出す力については、間違いなく最強のモンスターです。
後は自分の考える超攻撃型の戦いが出来れば、対戦相手の予想を上回る力を発揮するはず、と考えました。
何より、タルシス5なら自分が理想とするMonPocを体現できる、というのが選んだ決め手です。
面白いゲームをご提案出来なければ、売り手として失格ですので（笑）！

No.4 Sky Sentinel(Mega Sky Sentinel)/スカイセンチネル[メガフォーム使用]（ガード）

広瀬審判員が使用するのはメインファクションであるガードのスカイセンチネル。
ただしハイパー・フォームは「メガ・スカイセンチネル」！SPD9飛行、DEF8は正に悪夢。
ガードのリペア・ビークルの回復との組み合わせで考えれば、攻略不可能とすら感じられる代物です。
そしてプレイヤーは、近辺でPPゲーム振興に情熱を燃やす猛者。
B2FがWarmachineやMonPocを扱う発端を作った方です。
彼がこのメガ・スカイセンチネルでの出場を表明してからは、
これをどうやって落とすのかというのがプレイヤー間の話題の中心でした。
（そしていつでも「無理じゃね？」という結論に落ち着いてました（笑））

No.5 Xaxor/ザグゾル（プラネット・イーター）

第2回大会に続きザグゾルで出場。持ち味であるシンプルな展開というのに磨きをかけて臨んだのは、
通称「お豆腐」ことオフィスビルを4つ備えた辺りから窺えます。
（オフィスビルはDEF3の割にエナジー3と、ブロゥルで破壊してもらえるパワーダイスが多いのが特徴）
ハイパーフォームでの「オフィスビルにブロゥル、パワーダイス3つ補給」
→「ブロゥルトリガーでブラストを敵モンスターにあてスーパーダメージによる2ダメージ」
というザグゾルの必殺ムーブがどの程度決まるかが鍵。
まあ後で判明しますが、今大会の真の勝者と言えます（笑）。

No.6 Cthugrosh/クトゥグラシュ（ローズ・オブ・クトゥール）

第1回大会では優勝者のクトゥグラシュに敗れたこの方が、今度はクトゥグラシュで出場。
実力は誰もが認めるだけに、最高の回復力を誇るクトゥグラシュをどのように動かすか。
上にも書きましたがクトゥグラシュのディフェンス能力はトーナメントという形式に合致しており、
可能性を秘めている存在、という前予想。

No.7 Pteradax/プテラダックス（テラサウルス）

第2回大会ではラカドンを使用していた方。歩行モンスターの移動に伴う思考に負担を感じられ、
今回はプテラダックスを選択。チームテラサウルスの威信をかけ、ていたかどうかは存じません（笑）。
実は前日私のタルシスとスパーリングを行っており、格段に力を増している印象を受けていました。
ゲームマーケットではハンデ戦ながらNo.1ゾル・ボルティスに勝利しており、俄然上げ潮と言った所。
大敵はご本人の仕事疲れですかね（笑）。

概観すると、モンスターのファクション分布は、火星のみ2、その他は1ずつという状況。
最強決定戦にふさわしく、バランスよく集まりました。嬉しいですねえ。
弾の分布でいうと、Rise2に対しNY5。過去2回に比べNYモンスターが多いのは、
扱いにくいもののポテンシャルの高いモンスターを各人が選択してきた現われかと思います。

さて、1人シードはいるものの純粋トーナメントですので、抽選ですんなりと組み合わせが決定。
「No.1 Zor-Voltis　vs　No.2 Phobos-7」
「No.3 Tharsis-5　vs　No.4 Mega Sky Sentinel」
「No.5 Xaxor　vs　No.6 Cthugrosh」

ここで7番プテラダックスがシードを引き当て、準決勝進出。
ご本人は面子を見て初戦敗退を覚悟していたらしく、歓喜していました（笑）。
まあ気持ちはわかる、と言いたくなるのは…。

「No.3 Tharsis-5　vs　No.4 Mega Sky Sentinel」
吉田広瀬がまさかの1回戦激突。はっはっは。これには一同大喜びで、
「潰しあえ！」「相討ちしろ！」「両方負けろ！」など面白半分の野次が飛び交っていました。
いや～、一番恐ろしい相手（と互いが思っている）同士。最高の好敵手なんですが、
もうちょっと後にしない（笑）？とお互い顔を見合わせ笑うしかない。

ともあれ一回戦開始！
一回戦第一試合「No.1 Zor-Voltis　vs　No.2 Phobos-7」

マップ「ブールバール・オブ・ブロークン・ドリームズ」での対戦。
マップ名を訳すと、「夢の後並木道」という感じでしょうか。
結果から申しますと、…まさかのフォボス勝利！！なんと第1回優勝者が一回戦で消える大番狂わせです。
私含め参加者一同、これには驚きを隠せず。過去の対戦成績からボルティス有利と見られた一戦ですが、
振り返ってみるとアップセットに繋がる要因は複数ありました。

1つ目は、フォボス側はボルティスと何度も対戦し、その動きを体験していたのに対し、
ボルティスにとっては初顔合わせである点。
さらにフォボスは直前にボルティス対策を軸とした練習を積んでおり、十分な準備ができていました。
ボルティス側は、戦前はむしろメガスカイセンチネル、タルシス5との対戦に注意を向けていたとのこと。
「追う側と追われる側」という構図がはっきりあった一戦だっと言えます。

2つ目はモンスターの相性の問題。ボルティスの特徴は
「ビル確保によるパワーダイス大量供給を背景にした連続アクティベーションでの速攻」であり、
これは「回復手段を一切持たずヘルス自体も低水準」というシャドウサンの一般的弱点を補う上での、
攻防一体の戦法と言えます。一方のフォボスは、ボルティスのパワーダイス供給の阻害、
そしてボルティス本体へのダメージ蓄積を同時に行える最強クラスの射撃技、
「ロングレンジ+レーダー+マルチショット+マーカー（+ディスインテグレイト）」を持ちます。
これが効を奏すれば、ボルティスはそのフットワークと攻撃力の源泉を奪われることになります。
ボルティスのヒット＆ランがフォボスのロングレンジブラストに対してほとんど意味を成さない点、
さらにハイパーフォームであればライトニングアタックでの2ダメージを叩き出せる点を取っても、
フォボスには十分な勝機があったと言えます。

3つ目はごくごく短期間（本当に数日）でのフォボスプレイヤーの急成長にありました。
モンスタアポカリプスは本当にメンタル面が大きく作用するゲームなので、
終盤の勝負どころで落ち着きが出て、手の迷いが無くなったことで急激な積み増しがあったと思います。
その豹変振りにはボルティスも「正直別人かと思った」と言う程。これは私にとって嬉しい誤算でした。
皆さんが強くなるのは嬉しいですし、勝者が決まっている大会じゃ盛り上がりませんからねえ。
ともあれ、フォボス7が堂々の準決勝進出！

一回戦第二試合「No.3 Tharsis-5　vs　No.4 Mega Sky Sentinel」

マップは「スマッシュビル」。水地形がちょっとありますが、基本マップ。

この試合は自分のなのでちょいと趣が違います。多分ちょっとわかりにくい話になります。

初戦にして最大の決戦と言っても過言で無い試合でした。
自分がタルシスでメガスカイセンチネルに勝つには、「大量かつ堅実なパワーダイス供給」と、
「シャッフル+エナジーサイクルによる連続モンスターアクティベーション」を両立し、
「絶え間無い複数ダメージ」を与えるしかない、というのが事前の結論。
理由は2つ。　1つは防御力と移動力で大きく劣り、守り勝つのは無理だから。
そして敵方ガードは、アクションでモンスターを1ポイント回復する「リペアビークル」を擁するからです。
打倒スカイセンチネルには、相手の回復スピード、さらに言えば相手の想定を超える連続攻撃と、
自身が致命傷を食らわない為のポジショニングの両立が必要になるわけです。…本当に難しい。

その上での大枠の注意点は、まず「パワーダイス供給をパワーアップに依存しない」こと。
敵ユニットの破壊を優先的に考え、パワーダイス供給とコンバインドアタックに対する予防を両立させる。
防御面では、「アルファタルシスが持つアーマード（衝突ダメージ無効）と、
ハイパーフォームのDEF7を状況に応じて使い分ける」こと。
DEF7なんて普通、と思われるかもしれませんが、アルファがDEF5なんで頼らざるを得ません（笑）。
さらに今回は「敵モンスターと可能な限り密着し続ける」ことも重要。
メガスカイセンチネルの「スーパースマッシュ」のクリーンヒットを1回受ければ、それで敗北はほぼ確定。

以上に気をつけた上で、連続アクティベーションを行う為、まず「シャッフル」を持つビルを守る。
さらに、「パワーアップに使用するアクションダイスは可能な限り"1つ"」で行う。
これが一番重要で、なおかつ一番難しいのです。

MonPocを普通に遊ぶと、大抵の人はパワーアップに3つアクションダイスを使います。
勿論3つ振ればより確実にパワーダイスを得られるんですが、攻撃に怖さや驚きが無くなる原因でもあります。
1個パワーアップじゃ成功確率50%じゃないか、と思われるかもしれませんが、
失敗してもアクションダイス2個が残っている事を考えれば、取り返しは付きます、
というか付けられます。むしろ、成功した場合と失敗した場合の両方について想定しておけば、
相手が防御しにくい強烈な攻撃を生み出すチャンスが生まれます。
…と、しれっとお勧めできる程簡単では無いんですが。
パワーアップに成功すれば勝てる、と言う時は3個で振りますが、
もし1個でパワーアップ成功すれば大ダメージを与えるチャンス！という時は1個で振る。
ここらへん、ギリギリの判断を要求されます。

果たして試合の展開は。
先攻のタルシスが最初のモンスターアクティベーション以降いきなり連続アクティベーション。
ブラストで先制ダメージを食らいつつもさらに連続し、クランチで複数ダメージを与えていく。
一方のユニットはビル&パワーゾーン確保に加え、敵ユニットを「エクスプロージョン」を持つマローダー、
「パワーガージ」を持つバンガード、「スナイパー」を持つハンターを組み合わせて射ち減らし、
ガード側のコンバインドアタック及び回復を牽制する。

一方のガード側は、スカイセンチネルを最後方に下げ、モンスターとユニットを1回ずつ適切に動かし、
毎ターン確実にダメージを積み重ね、回復を多用しつつ大ダメージを与える機会を窺う。
タルシスが先にアルファフォームを落とす。真打ち、メガスカイセンチネルの登場。

さらにタルシス側の「1個パワーアップ」が良い所で連続成功し、タルシス側が絶好のチャンスを迎える。
アクションダイスに数個の余裕が有る状態で、3個パワーアップに成功すればパワーダイス大量供給、
大ダメージを与えて勝利という好機。…しかし失敗！（上写真）
87.5%の確率の勝利がタルシスから逃げる。いやー、絶望が襲ってきました。

この機に一気呵成の巻き返しを見せるメガスカイセンチネル。終盤に入って初めて自陣から外に離脱、
さらにユニットのコンバインドアタックでタルシスにダメージを与えていく。タルシスのアルファを撃墜。
同時にユニットの陣形、通称「穴熊」で本体を守る。ブロゥルアタックすら許さない徹底的な防御。

ここまでの過程で、ヘルス差は無いに等しい状況。連続アクティベーションを強行してきたタルシスだけに、
1回のアドバンスで9マス飛行するメガスカイセンチネル相手に苦しい展開。
しかもランページでパワーダイス供給源だったビルも半ば以上破壊され、シャッフルも不可能に。

ただこの展開は、苦しいながらもタルシス側にとって待ち望んだ状況。
リペアビークルとスカイセンチネルの距離が離れ、回復が行えなくなった！
この状態を目指して、タルシスは相手のリペアビークルを破壊せず、孤立させようと試み続けていた。
さらにマップ中央に残っていた（残していた）「ニュークリア・パワープラント」を叩き、
ヘルス1点回復+パワーダイス補給！残りヘルスを3とする。これが出すのを我慢し続けた奥の手。
これ以上の連続アクティベーションは不可能となるも、数字上の優位に。

一方のスカイセンチネルは、このもつれた状況の中で逆転のスーパースマッシュを狙うが、
こちらもユニットアクティベーション。周囲を排除しチャンスを広げるが、
今度はタルシスが続くユニットアクティベーションで、危うい穴熊。スーパースマッシュを回避。
同時にコンバインドブラストを狙うが、これはメガスカイセンチネルのDEF8を貫けない。

メガスカイセンチネルのモンスターアクティベーション。敵陣に居り、
なおかつタルシスがマップ中央に構えている状況。遂に完璧な防御が崩れた。
残りヘルスは1！回復を行うタイミングの前に、タルシスの攻撃を受けることは避けられない。
止む無くブロゥルアタックを受け難いポジションに移動し、逆転のスーパースマッシュに備える。

タルシスのモンスターアクティベーション。自陣右辺に残したユニット群を頼りに1個パワーアップ。
…成功！ダイス効率からブラストアタックを選択、ショートレンジ3マスに近づき、



命中!!!タルシス5の勝利！いやー、勝ちましたー！長いっすねえ、この文（笑）！

一回戦第三試合「No.5 Xaxor　vs　No.6 Cthugrosh」


というわけで待て、続報！どのくらい待ってる人がいるかわかりませんが、もう朝だから！
日曜は、まったりメビウス頒布会ゲームとか遊ぶ予定です。
でもMonPoc遊びたい方はお持ち下さい。多分遊べると思いますのでー。

**モンテゴベイは良いゲームでしたよ。**

* 2009/06/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



というわけで大会一夜明け、穏やかな日曜日。ボードゲーム中心の1日ということで。
今回の頒布会ゲーム、自分はタイミングの問題でヴァルドラには入れなかったんですが、
モンテゴベイは遊べました。バッティングと行動順をやり繰りするとっつき易いゲームでした。
ごく良い意味で「普通のドイツゲーム」。最近出てくるゲームで久しく感じなかった、
インストを聞いていて楽しみになる感覚がありました。こういう「普通」、
近年では逆に貴重かもしれません。程よく考えさせ、程よく笑わせ、そして程良い時間で終わる。
僕はこんなゲームは有っていいと思います。

さて、水曜日が臨時営業の代わりに火曜日休業となるので、月・火と連休となります。
水曜日に新入荷予定だったWarmachineミニチュアは遅れる予定なのでご確認下さい。

**停止。**

* 2009/06/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

してました1日。起床したら17時半。うーん、生活サイクルがどんどん後ろに行っているのは確かなんですが、
それにしてもやっぱり疲れているんだろうなあ。ゲームマーケットにあわせての激務がたたって、
というのは他のゲーム屋さんも同じかもしれませんが。

とりあえず明日も臨時休業なんで、しっかりリフレッシュします。
最近「明日は定休日だから普段出来ない仕事を…」というような思考に陥っていたもので（笑）。
というわけなので、メールの返事とか少々遅れるかもしれませんが、ご了承下さいー。

**この前のトーナメントのこと**

* 2009/06/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

バトルレポートが結局長くなってしまい書き終わってないんですが、
次のTharsis5 vs Mega Sky Sentinelに関しては、非常に書くのが難しいです（笑）。
どうしようかなあ、と思っているんですが、結構読みたい声が多いので一応近い内に。
まあ、大まかな内容を対戦相手当人に今日話したりなどしていたんですが…。
よし、一応これからその分は書きましょお。

明日は臨時営業…、何ですが売るはずの物がまだ来てない。
ちょいと寂しい水曜日ですが、よろしければ皆様お待ちしております。
チャンスと思って、色んな仕事を片付けよう。

**良い意味で年貢の納め時**

* 2009/06/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

思い立って、今日は少しミニチュアの塗装に手を付けたりしてました。
最近良くも悪くもMonPocの勢いが凄くて、ペイントというものを長い事していなかったもので。
やってみればペイントもやはりいいものなので、またじわじわ盛り上げていきたいですねえ。

そして今日は4月以降の会計関連の清算などをやってました。
B2FGamesとNew Games Order間で曖昧になっていた納品書等の書類作りとかです。
ようやく5月末までが整理され、一安心。そしてB2Fの財政が随分回復していた事を知る。
4月移転以降滅茶苦茶修羅場だったわけですが、ある程度好転してるようです。さらに精進していこう。

さて、明日は久しぶりに病院に行ってから仕事。またできたら少しペイントをやろう。

**平日ながらも**

* 2009/06/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

色々とやることは有り、仕事したり合間にペイントしたり。
中旬にさしかかって穏やかに仕事できている。このペースで落ち着いて仕事ができる中旬は久しぶりだ。

さて、土曜日はMonPoc第4回トーナメントですが、初めて間もない方への対応が主眼の大会になります。
夕方以降はフリープレイも可能です。…しかしこれは流石に混みあう気配もあるなあ（笑）。
ま、2弾までの環境では締めくくりのイベントになると思いますので、
あんまり後先考えずに集まってしまってください。対戦とトレードの準備はお忘れなく。
ブースターも流石に捌けていくかな？

さて金曜日、平日じゃないと出来ない仕事を片付けて週末に行こう。

**明日はMonPoc祭りの予感。もう皆寄ってらっしゃい見てらっしゃい。**

* 2009/06/12 10:31 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

第4回トーナメントは初心者対応で、と銘打っているのですが、
ホントに過去大会参加者からの参加希望が止まらない。第3回より来てるんじゃないか（笑）。
ええ、当日柔軟に対応させていただきますが、遊びたいという方は是非立川においでください。
12時からです。大会の参加に関しましては私が独断でセレクションさせていただきますが、
原則として初参加の方が最優先、2回目参加でも日頃遊ぶ機会が少ない方を優先で考えます。
皆で一緒に楽しむ、ルールを覚えるのがテーマの大会ですんでよろしくお願いします。

しかし、どうも経験者だけでも大会出来るくらい人数が来ているので、そちらに関しては別途対応します。
2階のNew Games Order事務所で地獄のリーグ戦でも開催しちゃいましょうか（笑）。

ともあれ楽しんでいただければ幸いです。噂では第3弾は7月10日リリースらしいですし、
ここまでの中締めということで明日はよろしくお願いいたしますー。

**今回もトーナメントの魔物が居た。優勝はプテラダックス！**

* 2009/06/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

つつがなく第4回MonPocトーナメント。初心者の方歓迎、という趣旨で行いました。
結局完全新規の参加者4人、過去大会出場経験のある参加者6人、という状況。
というわけで、「はじめてブロック」と「経験者ブロック」にトーナメントを分け、
それぞれの優勝者同士が決勝戦を行う、という形式を取りました。
メガフォームは各ブロックの進出者双方に進呈。

ちなみに「はじめてブロック」の優勝戦進出はザグゾル、「経験者ブロック」はプテラダックス。
新鮮な顔合わせの決勝になりました。実は、決勝にクトゥグラシュが進出しなかったのはこれが初。
毎回使ってる方は違ったんですが。

さ、今回はバトルレポート無し（笑）。というか前回の分も書き終わってませんが、
ゲームを遊ぶ機会を作れた、盛り上げられたと言う面ではお役に立てたかな、と思いました。
営業時間は長かったが、良い1日。あと「経験者ブロック」は今回も熱かった。

さて明日は？最近のパターンとして、土曜日MonPocだったからゆったりボードゲームになりますかね。
よろしければご来店お待ちしております。

**Take a Bump.**

* 2009/06/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

トーナメント翌日恒例、ゆったりボードゲームの日。やっぱりヴァルドラは面白い。
ぱっとは説明しにくいですが、実の所凄いゲームだと思います。
そう目新しい仕掛けではないのに、新味を感じさせる。1手番1手番の感触の軽さに比して、
満足できるしっかりした内容。その両立が生み出しているリズムの良さ。
デザインに対する高い目標意識と、熟練の技の両立のなせる技ですなあ。シャハトの進化が止まらねー。

さて。プロレスを心から愛する私なので、巷のニュースに内心平穏ではいられませんが。
人生が有限であるということについては、多少意識を持って日々暮らしていますので。
その都度後悔の無い様、全力でやっていくしかないと思っています。
日々明るく、楽しく、激しく。新しく。

**また3つ、**

* 2009/06/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日。割合何もできずに1日終了。うーん、なかなか気が重い話が多い。
いや仕事のこととは関係ないのですが。

明日から仕事のエンジン掛けられるかなあ。しばらく並足で行くかもしれません。
ま、明日起きてみて考えよう。滅茶苦茶忙しい時期からは一段落してるのがせめても。

とりあえず問屋の資料作りと、発注作業の準備と、時間が作れたらペイントをしよお。
こういう時は基本からっすね。

**臨時休業のお知らせ**

* 2009/06/16 06:33 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

たいへん申し訳ありませんが、6月19日（金）を臨時休業とさせていただきます。
よろしくお願いいたします。

**ゆっくり継続中。**

* 2009/06/16 11:26 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて、お知らせにも出してますが私的な事情によりまして、
金曜日に店をお休みさせていただきます。ご確認下さい。

今日も21時に閉店し、早々に帰宅。自分の通勤時間は約30分という所なんですが、
帰ったらまだ21時台であることに驚いてる辺り、日々結構仕事してるんだなー、
と気付いたりしております。「ゆっくりしている」というよりは、
このくらいが普通の仕事のペースかもしれません。
ここは力を貯めて、後でまた頑張れるように行きましょう。

**問屋仕事を**

* 2009/06/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

始めてしばらく経過しております。いやまだ完全に立ち上がりの徐行運転なんですが、
とりあえずいきなり逆走、とかそもそもエンジン掛からない、とかは無い模様。
右も左もわからないんで、それだけでも随分喜ばしいことです。

やらなきゃいけないことは山積しているし、折を見て次のステップにも進んで行きたい所ですねえ。
その為には自分個人としてはB2F店舗の安定を図って余裕を作ることが必要。
今度の9月で店も丸3年、こちらも何とか立っているから有り難い。
少し落ち着いて前を見渡せる状況なので、次の方向考えよう。

**送料重圧。**

* 2009/06/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて、嬉しい事にご好評いただいてまして、一部では品切れにもなっている模様の
「ロール・スルー・ジ・エイジズ日本語版」なのですが、今月下旬～末までには
再入荷＆お取り扱いいただいている各店舗に出荷できる運びになりました。
もう少々お時間いただきますが、何卒よろしくお願いいたします。
まだ遊んでいないと言う方も、この再入荷を機会にお試しいただければ幸いです。

さて、至急船便の手続きを取ったはいいものの、懸念が1つ。
…至急だったのも原因なんですが、正確な輸送コストが判明していないことです。まだ見積が来ていない。
うっかり想定しているコストをオーバーしてしまうと、売っても売っても儲からない馬鹿げた事態が。
うーん怖いなー。しかし海の向こうに在庫があって、運ばねばいけないのは決まっている。
これはもう…祈るしかないですわ（笑）。大丈夫だとは思うんですが。

さて、明日ですが臨時にお休みいただきます。申し訳ありません。
少々出席せねばならぬ用がありまして…。土曜日以降、埋め合わせるべく頑張ります。

**B2FGames、続く。**

* 2009/06/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は色々と動いてました。移動中、新宿駅で旧友にばったりと会ったのにはびっくりした。
3年ぶり。そしてその旧友があまりにも立派に大人していることにまたびっくりした。
「大人」と言っても、彼も私もとっくのとうに大人の年齢ではあるんですが。

ええ、今日で私30歳になりました。日頃「年齢不詳」という風に言われている坊主ヒゲメガネなもので、
むしろほとんどの方の想定よりは若く、「意外と20代です」というフレーズが常だったんですが。
まだ30という気もします。感想としては「うわーやっと30か」という感じです。
20代の内に結構じたばた動いたので（笑）。

ただB2FGamesを始めた時にも「とりあえず30まで頑張る」という風に書いたことにもある通り、
自分としては結構重要な区切りと位置づけています。

見返すと結構、いや予想以上に方向性ブレてないなあ。

・メーカーと自社製品
自社製品はとりあえず出してみました。色々納得してます。
そしてメーカー、という話にはなってないですが、構想はNew Games Orderが引き継いでくれた形。
まあ自分も一員なんで、今後も挑戦続行、ということで。

・店。空間
いやー、これは結構頑張った感じですね。移転もしたし。エアコンどうすんだとか豪雨の時
浸水したらどうすんだとか色々ありますが（笑）、結構満足してます。

・借金
とりあえずしてないです。移転に伴って自分自身の持ち出しはありますが。
それの回収が最優先課題ですけども、難しいとは思っておりません。

そして、以下、30になったから今後の方向性。

1.B2FGamesに関しては、基本線しばらく継続する方向で

えーと3年経った所でB2Fが行けるのか行けないのか判定、特に経済的な意味で、ということだったのですが、
どうも「一応行ける模様」ということになっております。
確信がある状態ではないのですが、数字上はどうもOKが出ている。小売業という業種上、
来月、再来月、1年後の売上や利益の予想なんて言ってしまえばわからないので、現在値での判断ですが。
「移転きっかけでずっこけるんじゃないかな」というかなりの不安、
そして少しの期待があったんですが、とりあえずこけなかったようですし。

というわけで、給料も人並くらいにはもらっていく方向で参りたいと思います。
少なくとも4年目開始の10月からは。折り良く社会保険事務所からも書類来たし。

2.いつまでも若いわけではないので、これを機に働き方を考える

今の所昔に比べて体力低下、などという実感は全く無いのですが、
ここ半年ばかりは徹夜仕事を何の気なしに乱発してしまったり、
「いくらなんでもそれでは続かんだろう」というような仕事量が一時に集中していたりしてました。
今月急にペースダウンしているのも、30代開始という意識からとりあえずブレーキかけてます。
ここからは「良いペースを保って頑張り続ける」「働くのと休むのメリハリ付ける」
というのを徹底しようかと思います。
元々丈夫な分無理しようと思えば出来てしまうし、やればやるだけ会社は前に進むので、
アクセルよりブレーキの方が難しい所はあります。これからは出力8割位でも仕事は10割、
というのを目指そう。

B2FGamesというのは本当に自分が良いと思う方向性を全面的に打ち出す為に始めたので、
「これが成立するようなら世の中って意外と希望あるよね」と思ってきました。
まだ世の中とまでは言えませんけど、少なくとも私の周囲半径3メートル位は、随分希望があるようです。
これもひとえにご愛顧とご助力をいただいている皆様のお陰です。ありがとうございます。

…まあそう言いつつも、僕自身結構無茶して頑張ったということもあると思いますが（笑）。
次は半径3メートル20位に広げていきたいと思いますんで、盛大にコケるまではお付き合いお願いいたします。

よーし中旬のゆったり週末。
梅雨で外出が鬱陶しいですけど、一度店まで来ちゃえば後はゲーム＆ゲームっすよー。
皆様お待ちしております。

**「そういうゲームは仲間内で遊んでもらえないから…」という話**

* 2009/06/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

「ワンモアバレル遊んだ？」「いや遊べてない。コムニ遊んだけど」
「ああ、どうだった？」「いや、凄い面白かったけど」
「なあ。その割には噂が全然聞こえないけど」「ねえ。皆あんまり遊んでないんじゃないかな」
「マチュピチュ再びか。で、ワンモアバレル遊んだんだけど」「うん」
「あれは粗いけどホント面白い。インストが滅茶苦茶面倒だけど」

…というような電話での日常会話。ワンモアバレル、売っておいて今更、
という所ですが遊ぶ機会をもてました。嬉しいですねえ。



モチーフが現代中東なのでブラックジョークと取られそうですが、
モチーフ取り除けばいわゆる王道の国取りボードゲーム。国取りというか石油取りあいですか。
色んな要素ががっつり盛り込んである辛口な味付けのゲーマーズゲーム。うーん手強かった。
ベースはワーカープレイスメント、なんですか？久しぶりに消化不良になりそうな感覚を味わいたいへん満足。

最近のゲームは、多くがすんなりとてのひらサイズですっと収まりすぎると思うところもあるのです。
噛まなくても大丈夫な、柔らかくて甘いプリンみたいな。
時には僕らを打ちのめしていただいてもいいんですよと。
これからこの趣味始めよう、という方ならともかく、ボードゲーマー名乗ってる人なら問題ないでしょう。

何回も繰り返し言ってることですが、前に何人もが毒見を済ませてる、
安全で冷めた料理ばかりが素晴らしいわけではない。
毒見はそれ自体が楽しい。インストが面倒でうんざりするのも、
遊びながらルールの解釈がわからなくなるのも、
一筋縄でいかない内容に皆で右往左往するのも、
決して詰まらなくは無い。いやむしろ最高に面白い。
ボードゲームを本腰で趣味にする上では、間違いなくそういった「体験」やら「遭遇」の喜びがあるはずです。

間違いが無い、品質の高いゲーム選り分けてよこせ、とおっしゃる方には、
逆に目の前にある面白いか詰まらないか分からないゲームをお勧めしたいと思うのです。
詰まらないゲームから詰まらない以外の何も得られないのであれば、
ポーンマークが付いた後で買えば損無いんじゃないですか、
というような返答差し上げてもいいのかなとも思います。

ま、ちょっと毒見もいいかなと言う方には、ワンモアバレルとかコムニとかどうですか、
と申し上げてまた明日。多分そこらへんではあんまり評判が定かでないでしょうから。
あー僕は好きですけど詰まらないかもしれません。

**優先順位が難しい。**

* 2009/06/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゆったり日曜日。来月10日にはMonPocの3弾「All Your Base」が出るので、
今月は多少ゆっくりでいいでしょう、ということでやっております。
それじゃ手元の仕事も少なめなのか、と確認してみると、全然そんなこともなく（笑）。山積み。

特に最近、店の時間は店に専念しているので、それ以外の仕事は営業時間外、ということになる。
来る仕事来る仕事ひたすら片付けていた時は把握してなかったですけど、
減らそうとした所で、いくらでもあるな仕事。徹夜が続くのも当然と言えば当然なんですな（笑）。

というわけで、1日単位では無理せず、コツコツやるという自分としては苦手なサイクルに挑戦予定。
30ですから小さな挑戦でも。明日はどのくらいできるかなー。

**MonPoc新弾発売イベント「Monsterpocapalooza」に関するお願い（至急）**

* 2009/06/22 11:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



7月10日に、モンスタアポカリプス待望の第3弾「オール・ユア・ベース」が発売されます。
それに伴ってB2FGamesでは、発売記念イベント「Monsterpocapalooza」を7月11日、土曜日に行います。
本日開催要項を確認していた所、Privateer Pressサイトで正式に登録しないといけないとのこと。
なので登録しました。以下↓

<http://www.privateerevents.com/events/details/6150>

それで非常に急な話なのですが、…6名様が同サイトにて参加申し込みをしないと、
イベントのサポートキットが来ないらしい。そしてその締め切りが22日…って今日じゃないの！

ええアメリカ時間なので明日の昼くらいまでは大丈夫かと思うのですが、
ご参加の方は是非至急申し込みをお願いいたします。まずユーザー登録から必要かと思いますが。
英語サイトなのもなんですし、こういう面倒な手続きをお願いするのは気が進まないんですが…。
でもプロモのメガフォームが来るらしいので。一つよろしくお願いします。
間に合わなかったら…策を講じてはみますけれども。間に合えば言う事ないです。
プロモが来た暁には、何らかの方法でご参加の方に差し上げます。

あと7月11日のイベントの模様は、「モンスタポカパルーザ」イベントの規定に則りまして
撮影の上Youtubeにアップされる予定です。ご協力よろしくお願いします。
自分はアップしてくれるな、と言う人も参加可能です。多分上手いことやりますが、
全員アップNGとかだと多分面白い感じになります。

イベント内容は…、フリープレイとかトレードとか、その場のノリでトーナメントとか。
当然買うぜ、という方は、11日土曜日に来ていただければよろしいかと思いますー。
ちなみに送られてくる参加賞の数がイベント登録されたユーザー数分とのことです。
是非皆様ご登録下さい。

**Monsterpocapalooza,ご協力ありがとーございます！＆冷房のこと**

* 2009/06/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日のBlogに書いたMonsterpocapalooza参加登録ご協力お願いの件ですが、
現在確認した時点でなんと17人参加という話に。いくらなんでもちょっと戸惑う人数ですなあ（笑）。
いやーありがとーございます。
Privateer Press公式の他のイベントとか見ても、その人数はなかなか集まる感じが無い模様なので、
びっくりしますけども。
ま、どうせ買うなら皆で集まって楽しくやりましょお、ということで、
来月11日はよろしくお願いいたします。
多分ですけどまだもう少し登録も間に合うと思いますんで、参加したいよという方は至急ご登録下さい。

しかしそれだけの人数が参加ということになると、本格的に深刻な問題が。…はい、冷房です。
新店舗を4月開店した時には「ま～夏までに考えましょうや」みたいな気楽なことを言ってましたが、
もう6月終わるじゃないですか。夏だ夏。いやー今日も暑かった。
本日はロール・スルー・ジ・エイジズ日本語版の残り在庫が中国よりついに着荷しまして、
New Games Order一同地獄を見てました。75カートンを階段で2回に運び上げ（笑）。
色んな所で品切れしてご迷惑おかけしましたが、随時お送りしております。お近くのお店にてお求め下さい。
何卒よろしくお願いいたします。

…えー冷房の話。今日も夜まで暑く、お客様からの冷房リクエストが止まないので、
こりゃ覚悟して考えねばならんのかな～と流石に思っている次第です。
贅沢な話しながら店が狭くないので、微妙に冷房もデカいのいかなきゃならず、
工事費あわせてお幾ら言っちゃうのよ、という、むしろ冷や汗が出る話題があるわけですが。
もうこうなったらAll Your Baseをアホ程売って取り返すしかないのか？
…えぇぇぇ、至急検討します！

**決まれば善は急げ、**

* 2009/06/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

とばかりに冷房を購入。来月頭くらいには店に取り付けられる運びになりました。
なかなかの出費だこと。うーん、また頑張って店をやろう（笑）。
一応大きな意味で移転に伴う設備投資が完了した、という位置づけになるのですが、
しかし夏の前に梅雨なんだよな。そっちの出費の可能性も消えてないのが問題だ。

さてー、今週末はどんな按配になるのか、多分土曜がボードゲーム中心、
日曜日はその分ミニチュアとなる予定です。
その前に金曜日は、お待たせしておりましたExemplar Bastionsの発売日！
待望のPrivateer Press初のプラミニチュア、一体どんな具合でしょうか、お楽しみにどうぞ。
なんと言っても最近はMonPocが最大勢力のB2Fなので、そろそろ「塗るミニチュアゲームの日」
というイベントでも考えようかなあ。Warmachine、Hordes、
指輪とかAnimaとかのペイント＆対戦をする日。自分もペイントしたいし、いいかもしれん。
…ただペイント集中できなそうだから、冷房付いてからかなー

**手っ取り早いのはいいですが、手っ取り早くないのも悪くない。**

* 2009/06/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

課題になっているMonPoc日本語ルールの作業をする前に、今日やらねばならぬ仕事を…、
と思って順に片付けていくうちに仕事は増え、結局できたのは閉店前後の少しだけ。
忙しいのはいいことなのかもしれないですけども。

明日はWarmachineリリース日なので、自分もペイントやりたいと思います。
昨日も言っていたBastionですが、自分もメノスを使うので、一足お先に組立てを試してみました。



パーツの合いに一部課題が残るものの、モールドは素晴らしい。
正確にはプラスチックではなく樹脂のようで、プラセメントでは付きません。
メタル同様瞬着使用。でも持ち運びは間違いなく楽ですねえ。
元の箱（通常ウォージャックとかが入っている商品のボックス）に難なく5体入ります。

これ組み立ててたら、「塗るミニチュアゲーム」へのモチベーションがかなり上がってきた。
やりますかー気合入れて！

**拾って下さい、いやホントに。**

* 2009/06/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて月末の週末、でボードゲームなど結構売れていく。
自分がBlogや店頭でここの所口に出していた物が結構売れていく。確かな嬉しさがあります。
大きな変化は起きなくても、続けていこうなあと思う。

ところで昨日通販リストを遅ればせながらUPしたのですが、
何故かシャハトのヴァルドラと黄金都市が抜けていた。どっちも大事なんですけども。


写真はヴァルドラ。非常に良いゲームです、とこれも改めて言っておきましょう。
ドイツゲームの基本に忠実なゲームですが、磨きこめばこうなります、というお手本のような一作です。
お勧めしておきます。

さて、そして明日の事を2つ。


指輪の新ミニチュアのリリース日。待望のエルフプラの新造型、そしてエルフ騎兵は初ですね？
良いものです。あと今月のホワイトドワーフも明日発売です。


明日遊ばれる事が確定しているコムニ、それから頒布会ゲームが来たのでこれも早速遊ぶ方向で。
コムニ（歴史用語に忠実に行けばコムーニですか）も少し口に出したゲームですが、
それだけでも反応がある、ということは、まだ俎上に上がっていないのかもしれないなあ。
数が多すぎて取りこぼし連発しちゃいそうですけど、コムニは立ち止まってでも拾っていただきたい。
実際立川近辺ではかなり拾われそうなムードです。あー、明日もう1回遊ぶ機会があることが有り難い！
楽しみだー。人たくさん来たらあぶれるかもしれないけど。

頒布会の方は、最近にしちゃ珍しく、クラマー＆キースリング、クニツィア、コロヴィニ、
ブルクハルトと、名のあるデザイナーでまとまっています。どうなんだどうなんだ。

と、言うわけで、明日はボードゲームがっちりと。よろしくお願いします。

日曜日はボードに加えてミニチュアも遊んで行きたいと思いますー。

追記：どーも広瀬審判員がしばらく休み無いので明日立川でMonPocやりたい、
と言ってますんで、MonPoc遊びたい人も良かったらどーぞー。
来る方はMonPocの準備もしておいていただければと思います。

**色々やったけど、**

* 2009/06/27 11:26 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

Comniをやっていない1日。明日に延びました（笑）。今日もボードゲームが遊ばれていましたが、
明日も遊ぶ模様です。ことによれば2卓ボードゲームになるかもしれませんなあ。
自分は本日割と定員漏れだったので、Bastionのペイントをちょこちょこ進めてました。
…冷房が入ったら、もっと能率上がるかなー。

さて、6月ももう終わりという感じですけど、今月はB2Fとしては割とゆったりやらせてもらいました。
売上もゆったりしましたが（笑）、まあ来月はMonPocなので、忙しくなりますねえ。
その前にもう少しゆったり行こう。ボードゲーム遊びたい方はお待ちしております。
明日もMonPocもアリかもしれないんで、そちらもご準備どーぞー。

**やっぱりコムニは凄く面白い＆夏のPP展開。**

* 2009/06/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

一転して雨、で少し涼しかったので、ボードゲームを次々に。メインはコムニ。本当に面白い。
しっかり遊べ、また考えさせるゲームではありますが、手番の手続き自体はそう難しくないゲームです。
そういった所、ドイツゲームの過去の名作と肩を並べるような作品だと思います。
重ね重ね、この1年で出たゲームの中では一度は味わっておいた方がいい物と思います。
やったという話をあまり聞かないですが、やった方の評判は一様にすこぶる良いですねえ。

さて、6月の残りは火曜日の最終営業を残すのみ、ということで、来ますね怒涛の7月が。
Hordesの新Warlockも各アーミー出ますし、10日には、もう言う必要も無いと思いますが
MonPoc新弾「All Your Base」。11日には発売記念イベント「Monsterpocapalooza」
もやりますので、是非お集まりいただければと思います。

で、10日以降はどう考えてもMonPocが吹き荒れる気もしますので、その前の週、
4日辺りに「Warmachine&Hordes2部リーグ会」を久しぶりにやろうかと思います。
楽しく対戦などしていただければと思いますが、加えてペイント会も兼ねる予定です。
そろそろミニチュアを塗るという楽しみを取り戻しましょう（笑）。
その分ボードゲームは5日の日曜の方に遊んでいきたいと思いますー。

そーだ忘れてた。7月にある程度Warmachine&Hordesを暖めて、
8月にはキャンペーン「Summer Rampage」も正式開催したいと思っております。
ちょっとずつ気合入れていきましょー。

**7月の営業日変更＆イベント日程**

* 2009/06/29 03:29 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

7月上旬の営業・イベント日程についてお知らせします。

**7/10（金）モンスタアポカリプス第3弾「オール・ユア・ベース」リリース日**
**7/11（土）MonPoc「オール・ユア・ベース」発売記念イベント「モンスタポカパルーザ」**
（オール・ユア・ベースのモンスター限定での大会予定）

現時点では上記のような予定です。B2FGamesでのプレイ料金・イベント参加料金は1日500円です。
皆様ご参加お待ちしております。ご質問はTel042-507-8120か、お問合せフォームにお願いいたします。

**後はフルハウスにするだけ。**

* 2009/06/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日ではあったのですが、エアコン取り付けの下見をしに業者さんが来るので、
結局店へ。
今のB2Fは新築物件をスケルトンで借りてほぼそのまま、という感じなので、何をするにも一からという所。
壁に穴を空けるということでおいくらするんだろ工事費、という感じでしたが、壁の材質がそんな難しくない、
ということと、1階で特別追加の工事が無い、ということで何とかなりそうです。良かった。

首尾良く行けば、暑いのも明日の6月末日まで、ということになりそうです。
夏場のイベントでもどんどんご来店いただけるようになれば、言う事ないですねえ。

**6月終了7月開始、あとイベントについてちょっと変更。**

* 2009/06/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月末日。滑り込みで問屋の出荷をしたり、逆にB2Fの荷物を受けたり、合間にちょっとペイントしたり、
月末の締め仕事をしたり、色々と。B2Fはゆったりだったですけど、問屋の方は結構忙しくやっておりました。

7月はー、B2Fも問屋も確実により忙しくなると思います。
B2Fは何と言ってもMonPocがあるし、その他イベントなども含め全速で行く予定。
問屋の方は、今までは足元が見えていた範囲でお仕事させていただきましたが、
未踏の所に行く仕事になります。何敗するか知らないですが、何とかなる内に一勝あげたいなあ。

そう言えば次の土曜日の「ウォーマシン＆ホーズ2部リーグ会」ですが、ご要望があったので、
主に初めてまだ遊ぶ機会が少ない方向けに、MonPoc卓も一卓併設します。
10日の新弾リリースに向け、新規プレイヤーの方はいつでも大歓迎という所ですので。
ウォーマシン、ホーズ、MonPocとも、B2Fはニューカマーをお待ちしておりますー。