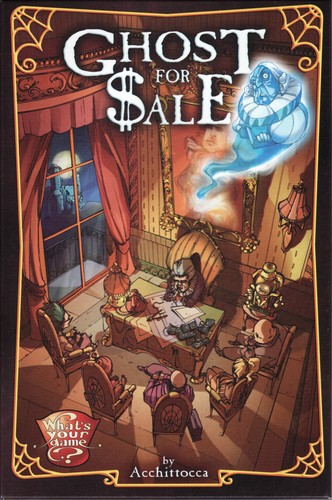
**9月立ち上がりは**

* 2009/09/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

やはり段ボールとの格闘からなのであった。ステキな問屋仕事日。  
各店舗様、ご発注いただきありがとうございます。  
いやー、New Games Order内での「DTP担当」「営業・渉外」等等の私どもの肩書き、  
どっちも「段ボール」に変更した方が良い気がしてきた。それほどに段ボール。緩衝材が足りない。  
5時間の全力作業の後に何とか一通り送り出しました。各店で売れると良いなあ。  
役に立ってるかなあ僕らの問屋仕事。  
  
と、そうしている間にも初めての方含め多くのお客様にご来店いただきました。  
バタバタしててごめんなさい、そしてご来店ありがとうございます。  
サマー・ランページに参加していることもあり、最近外国籍の方のご来店が多いです。  
発見していただけたようで相当嬉しいです。  
ウォーマシンやホーズの品揃えにもご満足いただけているようで、それならやっている甲斐あるなあと思う。  
  
さてー、月頭から結構全力で働いたぞ（笑）。B2Fの方が推進してないー、木曜日から頑張ろお。

**Ghost for Sale（ゴースト・フォー・セール）**

* 2009/09/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
＜概要＞  
価値の高い邸宅や城を競り落とし、最も多くのポイントを稼いだプレイヤーが勝利する競りゲーム。  
2ラウンド行なわれ、前半に当たる第1ラウンドには邸宅タイル数枚、  
第2ラウンドではより価値の高い城タイル数枚が競りに掛けられます。  
これだけなら非常にベーシックなのですが、どういった邸宅や城の価値が高いのかというと、  
「幽霊がいること」になります。プレイヤーが幽霊好きの好事家だからということです。  
競りの対象となる邸宅/城には「幽霊が何匹いたら何点」  
という表がそれぞれに記載されており、幽霊が実際にいる数によってその価値は変動します。  
幽霊が2匹いると価値が最も高くなる邸宅、幽霊4匹が最も良い城、と様々ですが、  
0匹だったり5匹以上の場合、必ず価値0になります。  
  
では幽霊の数はどうやって決まるのか。競りの前に、  
各プレイヤーが順番に数枚ずつのタイルを邸宅/城に置いていきます。  
タイルには「幽霊」と「絵画」があり、幽霊タイルは「幽霊が1匹いた」  
絵画タイルは「幽霊はいなかった」という意味です。  
競り開始前に、各邸宅/城には0枚～数枚の幽霊/絵画タイルが添えられる事になります。  
  
では競りの前に各プレイヤーが置いたタイルにより、邸宅/城の価値が明らかになるのか、  
というと、話はそんなに簡単じゃありません。  
タイルを置くさらに前に、各プレイヤーはそのラウンド自分が「正直」か「嘘つき」かを、  
カードを自分の前に伏せる事で秘密裏に決定しておきます。  
「正直」カードを伏せていたプレイヤーの幽霊タイルはそのまま幽霊、絵画タイルは絵画です。  
しかし、もう分かるかと思いますが、「嘘つき」プレイヤーの幽霊は絵画、絵画は幽霊、と逆転します！  
  
さて、この状態で競りを行なっても、どの邸宅/城に価値があるのか、ほとんどわかりません。  
自分のタイルの真偽しか、各プレイヤーは分からない為です。  
そこで、邸宅/城の競りの前に、もう1つ競りを行ないます。「情報の競り」です。  
ここで最もお金を出したプレイヤーが2番目にお金を出したプレイヤーの正直/嘘つきカードを見ます。  
同様に2番が3番の、3番が4番の…、と見ていきます。  
最下位のプレイヤーは誰のカードも見られませんが、情報の競りに使ったお金を取り戻します。  
  
ここで邸宅/城の競りです。各自順番に、好む邸宅/城に自分のお金カードを置き、値を付けていきます。  
一回の手番におけるのは1枚か2枚、全員がパスをするまで時計回りに続けます。  
有利な情報を得たプレイヤーはどの邸宅/城に価値が有るのか推測しやすくなりますが、  
その分資金は不足します。  
加えて、「赤プレイヤーが嘘をついてるかどうか知っている青プレイヤーが  
赤プレイヤーが幽霊を2枚置いた邸宅に大金を使ったということは…？」  
といった調子で推理をしていくことにより、誰が正直で誰が嘘つきか、またどの邸宅/城に価値が有るのか、  
刻一刻と明らかになっていきます。全員の情報を総合すれば、全ては明らかなのです。  
  
全員が値付けを終えたところでお金カードを全てオープンし、  
各邸宅/城がどのプレイヤーのものになったかを判定します。  
その後に全プレイヤーの正直/嘘つきカードをオープンし、邸宅/城の価値が決定します。  
前述の通り2ラウンド繰り返し、最も多くのポイントを取ったプレイヤーが勝利します。  
  
  
＜紹介＞  
ゴースト・フォー・セールは、コムニやレオナルド・ダ・ヴィンチで御馴染みのデザイナー集団、  
Acchittoccaの2007年のゲームです（記憶違い訂正）。…と書いた所で、果たして本当に御馴染みかというと、  
御馴染みで無い皆様の方が多いかと思います。  
立川周辺では「Acchittoccaのゲームは外せない！」という熱烈な評価をごく一部、私含め、  
から受けておりますけども、大概は「誰？」という感じでしょう。  
  
さて、このAcchittoccaのゲームの魅力を一言で言うと、「売れなさそう！」ということです。  
…ええ、それのどこが魅力なのか説明させてください。  
  
ボードゲームも成熟期にあるためか、昨今出てくる人気ゲームの多くには、  
「成功の方法論」のようなものがかなりの部分で当てはめられているような印象を受けます。  
作り手側の計算ずくの人気、成功と言えば良いんでしょうか。  
もちろんビジネスでやっているのでそれは間違いなく大事な事ではあるんですが、  
しかしこの状況下では、ゲームそのものの可能性というのは狭められているのではないかな、  
という懸念も感じます。  
個人的に、昨今の人気ゲームを遊んだ時、どこかどれも似通ったような印象を受けがちです。  
種目としては色々なことをやっているようで、  
それを遊んでいる自分の心の動きはいつも似通っているような、そんな感覚です。  
  
面白いだけでなく、敷居が低く遊び易く、そして何より過度に競争的過ぎない。  
敷居が低くないと遊び相手が見つからない。競争的過ぎると遊んだ後角が立ちやすい。  
そうなんだろうとは思うんですが、そういうよく出来たゲームからもたらされる安定感は、  
ともすれば停滞感なんじゃないか。それ皆もうすぐ飽きるんじゃないか。  
  
過去の面白いゲーム全てがそんなアンパイなわけでは、勿論なかったはずです。  
それは現在においても、未来においてもきっとそうです。このゴースト・フォー・セールもそうです。  
  
このゲーム程に凝縮された熱い読みあい、駆け引きを生みだすゲームをほとんど知りません。  
1時間ほどの時間の中に、楽しくて緊迫感のある精神戦が展開されます。  
定石等といったものに頼れないタイプのゲームです。  
他のゲームでは味わった事の無い、新しい気持ちになるゲームです。  
それでいて遊んだ後、「これこそゲームだ！」と叫びたい衝動に駆られるようなゲームです。  
  
ただこのゲームは、昨今の人気ゲームが備えている、遊園地の入り口のような飾り気を全然持ってません。  
このゲームは本当に面白いと僕は思います。自分以外の多くの人にとっても、遊べばきっと面白い。  
でも多分売れない。というか、ご存知の方があまりいないであろう数年前のゲームに、  
「多分」も何もないでしょうか（笑）。  
当然のごとく、皆様のアンテナには引っかかってこなかったんだと思います。  
  
こういう売れなさそうなゲームをいつも全力で作ってくれるAcchittoccaに深い敬意を表しつつ、  
良かったら皆様遊んでみてください、とお勧めさせていただきます。  
エッセンの新作でも話題作でも無いですけど、取り忘れられた過去作だと思いますので。  
  
  
…と、こんなこと書いてるんですが、普段ほとんどボードゲームを遊ばない大学生の人たちが、  
この前店で遊んで滅茶苦茶盛り上がってたんだよな～。決め付けは良くないですね（笑）。  
売れるよ、きっと売れる！Ghost for Sale、3800円で発売中です。

**秋の話題。**

* 2009/09/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

9月に入って改めて、…通販リストを少々整理しましたっ。そろそろボードゲームも旬の時期なんで、  
気を引き締めなおさないとなあ。ヒーコラ働いていた夏のうちに、色々入荷したりもしていました。  
良ければご確認下さい。  
  
今日の店はサマーランページだったり、お勧めのゲームを聞かれて「Ghost for Sale!」と即答したり、  
のそんな1日。この土日でサマーランページ終了なので、皆様お楽しみ下さい。  
しかし色々来ているボードゲームもやりたいなあ。ラーダイスとか。  
あ、B2Fにもラー・ザ・ダイスゲーム入荷してます。たくさん出荷したけど、  
まだルールも読んでない僕営業、いや段ボール担当！いや～楽しみだなあラーダイス。

**9月に入って**

* 2009/09/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

涼しくなって助かる。夏が終わってちょっと寂しい気がしつつも、  
色んなことをする気力は俄然戻ってきた感じ。そしてやるべきことは実際色々あるので、  
手近な所からバシバシやっていこうという気持ちになります。  
もうボードゲームの秋はすぐそこだもんなあ。  
  
とりあえず明日明後日でサマー・ランページが終了。実際遊ぶ機会が増えて良かったですねえ。  
まだ遊び足りない人も少なく無いと思いますが、ウォーマシン＆ホーズが終わるわけではない、  
というか来年の2版リリースに向けて加速していくはずなので、楽しく遊んでいきましょお。  
来週水曜日にはレトリビューションのリリースがありますし。  
皆さんかっこ良く塗って盤上の登場させていただければと思いますー。  
  
さて、皆様週末お待ちしております。ウォーマシンもいいけどボードゲームもやりたいなあ。  
ラーダイスやってみたいなあ。

**Ra the Dice Game（安心。）とHeads of State（面白！）。**

* 2009/09/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

を遊んだ1日。ラーダイスは普通に良く出来ていて楽しめました。ほっとした。  
  
ラー・ザ・ダイスゲームはNew Games Orderで取り扱いしているゲーム。  
なんですが、仕事の分担上コンポーネントも全く見ていない、  
そしてルールを一読もしていない状態で今日まで来てたので、新鮮な気持ちで卓に付きました。  
  
New Games Orderの作業行程は、  
  
1. 取り扱いを行なうタイトルの決定、発注量の決定（80%）  
↓  
2. 発注、輸送関係の事務（100%）  
↓  
3. 翻訳、校正、入稿等日本語ルール制作（0%）  
↓  
4. 輸入通関関係事務、入荷受け取り作業（60%）  
↓  
5. 他店舗への発注打診(100%)  
↓  
6. 他店舗への出荷作業(70%)  
↓  
7. 代金支払等を受けての会計関連作業（10%）  
  
という感じで進んでます。問屋開始当初はNGOメンバー各人の担当領域が曖昧だったので、  
自分も翻訳や校正に加わったりしてたんですが、  
B2Fに加えてのことで仕事量がどう考えてもマズイ域に達した事もありまして、  
現在カッコ内のパーセンテージが自分の関わってる大体の度合いになってます。  
で、ラーダイスは分担が確立されて以降の新作ゲームなので、  
自分はルールとか全然見ていなかったのです。  
いや見ようと思えば作業中も、完成版PDFも見られたんですが、  
それは6が完了した翌日にB2Fに仕入れてからでも良いかと。  
一番大事なのは自分の領域をしっかりやることなので。段ボール運びとか。  
  
で自分のメイン領域である1の時点での最大の問題はやっぱり、  
「誰もやってない新作、見込みで仕入れて駄目な物だったら…」という懸念です。  
NGOのラインナップ見れば分かると思いますが、それ程突飛なタイトル選びはしていません。  
というか相当カタい所しか仕入れていないので、今の所大怪我みたいのはないのですが、  
それでも怖い事は怖いのです。  
ラーダイスなんかも翻訳スタッフがルールを確認しているし、Raのダイスゲーム版、  
メーカーはRio Grande、いや大丈夫でしょ～。9割がた。というような気持ちでした。  
1割駄目なら十分怖い。段ボールたくさん来ちゃうからね～。  
  
で、初めて本日遊んだ結果が「ほっとした」。良い意味で予想通りの安定感。楽しく遊べました。  
流石Ra、流石Knizia、流石Rio Grande Games。きっと売れ行きも大丈夫だろう。ほっとした。  
  
ただここの所複数のお客様から聞いて「なるほど、そうか」と思ったお言葉。  
「ラーを遊んだこと無いんで…」…そっかそういうものか。  
ラーは評価の高い定番ゲームだから、多くの方が遊んでるはず、だからそのダイスゲーム版もきっと好評を…、  
という自分の感覚が既に古いという事実を再確認。  
ドミニオンとかの方がラーよりメジャーだよなあ2009年現在では。  
  
ええ、ラーの方もちょうどRioより再版された頃合でして、  
New Games Orderでも来月辺りから取り扱い予定なので、持って無い、遊んで無い、  
という皆様は是非お近くのお店でお求め下さい。  
自分が今更言ってどうするという位、ボードゲーマーの皆様に愛されてきた傑作だと思います。  
  
と、とりとめも無くなってきましたが、今日のメインはHeades of Stateでした。  
Eggertの去年の大箱、でもほとんど評判聞かなくて「どうなんだろ？」という感じだったんですが、  
バネストさんからお分けいただいたもの、を買った方、のご要望で遊ばれました。  
感想。面白！なんだ面白いじゃないのよー。  
Eggertど真ん中という感じの本格派で、僕はとても好きです。  
B2Fではもう売ってませんけど（笑）。バネストさんで是非買ってください。  
  
うーん何で評判聞かなかったんだろうか。  
というより、こういうレンジのゲームの評判って最近ほとんど立たない気がする。  
店に立ってて「Heads of Stateありませんか」って一度も聞かれてないもんなあ。  
なんでだろうかなあ。  
こういうヘビーゲームのニーズって下降傾向なのかなあ。

**明日ちょっと触ってみるか。**

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

サマーランページ最終日、ということで今日はウォーマシンとホーズメインかな、  
と思っていたんですが、実際はMonPocとボードゲームの1日に。  
立川でもJPさんとかで遊ばれてたこともありますが、MonPocの流れも改めてある模様。  
来週は土・日と大会やるしなあ。  
  
しかし今回のサマーランページを通じてActivateされた人たちが随分いらっしゃったようですし、  
また新しい対戦相手と遊ぶきっかけは相当増えてきているようなんで、流れはそろそろ続きそうだ。  
数週間のキャンペーンだったので、これでやる気になった方々の出陣準備が整うのはむしろこれからな気がする。  
自分もこれから対戦したいプレイヤーの方がたくさんいますし、ガンガン遊んで生きたいなあ。  
  
で、まずはレトリビューションのファクションブックがリリース。  
せっかくなんで、遊びやすいように多少英語方面を何とかしようかなあと検討中です。  
やったらレトリビューション始める人増えるかな～？

**30キロほど。**

* 2009/09/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昼から店に行き、NGO社長の車で段ボールを捨てに行く。  
調べてみると、立川のはずれにあるリサイクルセンターに持っていけば無料で引き取られるとのこと。  
  
問屋をやっていると本当に空段ボールが溜まる。入荷するだけでなく出荷するのにもたくさん使うので、  
捨てる段ボールと残す段ボールを見切るのはいつも非常に悩ましい問題。  
ここを上手く判断すればするほど地球に優しいわけです。  
  
しかしボードゲームという趣味、改めて考えてみるとあんまり地球に優しくないなあ。  
商品自体だけじゃなくて、輸送の段ボールもこれだけ量が出てしまう。箱デカイから。  
値段の割りにゴミ出すぎな気がする。  
この前のシュメールじゃないですけど、箱小さくても6000円とかの値段が付いて問題ないなら、  
そっちの方向に移行していった方が良いのかもしれないなあ。  
ボードゲームの大箱が持っているロマン、ワクワク感というのはそれこそ捨てがたいものですけど、  
目の前に山と積まれた段ボールを見ると、やっぱり考える。  
  
リサイクルセンターは横田基地の近くにあった。  
B2F立ち上げて3年経ちますが、「こういう仕事をしていなければ訪れなかっただろうエリア」  
に立ち入る時は、いつも何か嬉しくなります。  
僕の場合、それはニュルンベルクでもゴミ処理場でもあまり変わりません。  
大げさなようですけど、新しい風景、新しい社会がそこにあって、  
ささやかながら仕事でそれに関わるということなので。  
  
到着すると高速道路の入り口のような受付。現状の車の重量を計り、ドライブスルーの要領で中へ。  
ゴミを捨てて帰ってきた時との差で廃棄重量がわかるという方式。結果は約30kg。なかなか。  
資源ゴミというからまだマシなのか。  
  
しかし予想以上にデカい施設で、中でたくさんの人が働いているようだった。  
大変な仕事だけど、ここで働いている人はきっと充実感があるんじゃないかなあと思う。  
世の為人の為役立ってると、100％確信できる仕事だろうからなあ。それは羨ましい。  
自分はそういう仕事じゃない分、何％かでもお役に立てるように頑張らにゃなあ、と、そんな1日。

**明日は普通にお休みですが。**

* 2009/09/08 10:43 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

明日はウォーマシン＆ホーズのリリース日ですけど、敢えて普通に定休にしておきたいと思います。  
まあそもそもPPの水曜日リリースがちょっと困るという話なんですけども（笑）。  
  
ただその代わりと言っちゃあなんですが、木曜日までには、  
レトリビューションファクションブックに載っているモデルのデータのテキスト部分、  
一通り訳しておこうと思います。  
エルフ気になるけど英語苦手だよという人も、これで多少遊びやすくなりますかね？  
レトリビューションのルール買った方にはお付けしますので、よろしくお願いします。  
  
さて、私の現在の問題は、レトリビューションに手を出すかどうか？ということ。  
一通り読んで訳して、多少レトリビューションに明るい人になってることもあり、  
ちょっと使ってみたいなあと思ったりする。しかし店員として、作るんならしっかりぬらなきゃなあ。  
さ～どうしよう。

**土日は連日のモンスタアポカリプストーナメント！両日12時開始です。**

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

  
  
9月12日土曜日トーナメント「シークレット・ベース」  
<http://www.privateerevents.com/events/details/6834>  
  
9月13日日曜日トーナメント「スティル・キッキング！」  
<http://www.privateerevents.com/events/details/6835>  
  
タイトルは何かというとメーカーオフィシャル準拠というだけなんですけども。  
12日の賞品はガードのメガ・リージョネア、13日はクトゥールのメガ・エンシェント・オシェロスです。  
結構前に告知出したんで自分も忘れかけてましたが、12時開始ですのでお間違えのないよう、  
お願い致します。  
  
先日も久しぶりにMonPoc遊んだんですけど、…やっぱり良いゲームだなあと再確認。  
10月には総リニューアルの第4弾「NOW！」も出るし、久々のトーナメント、盛り上がっていきたいですねえ。

**明日はウォーマシン&ホーズ2部リーグ練習日。**

* 2009/09/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

のような感じで、ウォーマシンとホーズをやってる予定です。自分もクルーガー塗ったし使ってみよかな。  
土日はMonPoc大会なので、場合によってはMonPocもありで。  
  
やっぱりというか何と言うか、サマー・ランページは終わりましたが、  
ウォーマシン＆ホーズはようやくエンジンかかってきた、という方が多いようです。  
レトリビューションも出たし、この遊べる雰囲気を繋いでいきたいですねえ。

**来月NOW。**

* 2009/09/11 09:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先日「MonPoc新弾の予約はもう受け付けてますか？」と言われて、  
そうだもう来月ですね、と再認識した次第です。  
第4弾、「Monsterpocalypse Now！」は、ファクション総入れ替えの楽しみな内容。  
ネットとかで事前情報出てますが、ゴリラ良いよゴリラ。  
  
で、確かにご予約をいただいていくタイミングだと思いますので、  
明日明後日から正式にご予約受付開始します。  
・スターター  
・モンスターブースター  
・ユニットブースター  
  
を中心に出るわけなのですが、今回モンスターブースター、ユニットブースターを各1ケース  
（12個ずつで計24ブースター）お求めの方には、プロモフィギュア「Mega King Kondo」  
が付いてくるんだそうです。わざわざフタ送らなくてもいいんだね！ということですかね。  
  
で、B2Fからもささやかながらご予約特典としまして、  
5ブースターご予約ごとにプロモユニット1個差し上げようかなと思っております。  
後抽選でメガも出そうかなあ。ということでご予約お待ちしております。  
  
明日明後日の大会は正午からです、お間違えないようお願いいたしますー。

**サイトが1日落ちてた件につきまして**

* 2009/09/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

大変ご迷惑おかけ致しました。  
B2FGamesは3年前の10月に創業のですが、それに先立って9月のウェブサイトを立ち上げた関係上、  
契約更新が9月に来ることをうっかり忘れておりまして…。  
当時会社アドレスも無かったので、現在ほとんど使わない自分のYahoooメールに連絡が来るわけです。  
今後気を付けます。と思うのですが、1年に1回のことなので、この契約更新、  
去年も忘れかけたので何も言えない。進歩がないなあ。  
ともかく、ご心配とご不便をおかけし申し訳ありませんでした。  
  
さて、この週末には連日のモンスタアポカリプストーナメント開催中でございまして、  
大変盛り上がっております。  
初日の勝者がニューカマーというのが最大要因かも。  
具体的に言うと、先日のMonsterpocapaloozaでトーナメント風景を眺めながら、  
「自分もやりたいなー」と羨ましそうに見てらした方がWinnerに。うーん、情熱の勝利。

**Privateer Press関連のリリース話。**

* 2009/09/13 09:33 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで、本日もMonPocトーナメント。昨日今日と、盛り上がって大変素晴らしい週末。  
楽しんでいただけたんでは無いでしょうか。  
  
さて、ところでMonPocとウォーマシンについてお知らせです。  
  
まずモンスタアポカリプス第4弾が来月発売です。  
正式なリリース日は未決定なのですが、それに伴いご予約を受付中です。  
そして、モンスターブースターとユニットブースター（どちらも1個1700円）を各1ケース（12個）、  
計24個ご購入の場合の特典フィギュアがこちら。  
  
  
  
写真のゴリラ、King KondoのプロモにあたるMega King Kondoを差し上げます。  
先着順で締め切ります。そもそも24ブースター買う人がどれだけいるのかというと、  
既に複数人のご予約が入っている辺りドキドキするわけですが。  
1ブースターからご予約承っておりますので、ご希望ございましたら店頭・電話・メールにてお声かけ下さい。  
  
次、ウォーマシンの新ファクション「レトリビューション」の中核をなすモデル、  
「レトリビューション・ヘビーウォージャック」の発売日が決まらずご心配おかけしましたが、  
この度9月23日に正式決定したそうです。お値段3600円にて、こちらもご予約受付中です。  
  
以上。うーんMega King Kondoもレトリビューションヘビーウォージャックも、自分が一番欲しい辺りが問題だ。

**来たねこの時期。**

* 2009/09/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

9月の仕事の1つとしていたMonPocトーナメント2daysが終了したので、  
明日からはもう1つの仕事のことを考えるフェイズ。9月決算月、第3期の締め作業でございます。  
今期は店舗移転したのと、売上自体は伸びたことがあって、決算関係手間取りそうな予感。  
準備してないしな～。一念発起、明日から触っていく予定です。頑張ろう。  
  
あとその前に次の週末からの連休、シルバーウィークと呼ばれているそうですが、  
一応臨時営業を増やす予定です。がっつりボードゲームとか遊びたいような気持ちで。  
最終日の23日以外は営業するかなあ、位の気持ちでおりますので、よろしくお願いしますー。

**解読が面倒な通信簿。**

* 2009/09/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

決算にむけての作業。始めてみると実際量は過去2年より大幅増。やっぱりだー。  
会計ソフト立ち上げるも、打ち込み入るにはいたらず終日書類整理。  
  
この作業をしていると、1年の歩みを遡るように思い出します。  
ああ、あれもまだ今年の出来事だったか、とびっくりするほど、今期前半の事なんて遠い昔。  
そして今期中盤に行なった移転関係の帳票を眺めて、良く移転した物だなあと改めて思う。  
無茶な記録がそこに（笑）。まあそれは、はたと店内を見回しても思うんですが。  
自分が一人切り回しているというのには、ちょっと驚く今の店です。  
  
来月から4年目が始まりますが、どういう風にやっていこうか。  
まだ一回りも二回りも、成長しなくちゃなりませんなあ。会社も私も。  
今のような楽しい時間と空間が、当然のように成り立つ為には。

**シルバーウィークと言うらしいですね**

* 2009/09/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

次の週末の営業日程出しておりますー。ご確認をよろしくお願いします。  
連休最終日の23日、ウォーマシンのリリース日ではあるのですがお休みいただきます。  
（というかそもそも定休日なのですが）  
過ごしやすい季節になってきたし、土日月火とゲーム三昧という感じになりそうかな？  
あと3周年ということもあるので、ちょっと考えよう。

**9月下旬の営業予定**

* 2009/09/17 12:26 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

9月下旬の連休の営業予定をお知らせします。  
  
19（土）通常営業  
20（日）通常営業  
21（月）臨時営業  
22（火）通常営業  
23（水）休業日（←休みです、ご注意下さい）  
  
21（月）のみ臨時営業としますので、よろしくお願い致します。

**3周年記念セールのお知らせ。**

* 2009/09/17 09:17 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この9月でB2FGamesは3周年を迎えます。そこで日頃のご愛顧への感謝の意としまして、  
記念セールを行わせていただきます。  
  
期間：9月17日（木）～9月29日（火）  
内容：原則全品10％OFF  
  
※一部新商品（レトリビューションミニチュア等）を除きます。  
※店頭にてより割引をする場合がございます。  
※通信販売についても表示価格から10％OFF致します（送料・代引手数料は通常通りです）  
  
以上、よろしくお願いいたします。  
この機会に遊んでみたかったボードゲーム、始めようか迷っていたミニチュアゲームなど、  
お手に取っていただければ幸いです。

**来月のこと、明日からの連休。**

* 2009/09/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

モンスタアポカリプス待望の第4弾「NOW!」の発売日が10月9日（金）に決定したとのことです。  
まずは決まってよかった。そしてEssenとかぶらなくて良かった。  
…ということなんですが、私今年Essen Spielに行く予定になっております。  
New Games Order名義のことがいくつかありますが、当然ながらB2Fの営業への影響が最小限になるように、  
火曜日に行って金曜日に帰ってきて、土曜日には店を開けるという超強行日程。ドイツ一泊旅行（笑）。  
それでもNOW!とかぶったらマズいなあ、と戦々恐々だったので、まずは良かったー。  
引き続き御予約お待ちしておりますので、よろしくお願い致します。  
発売日二日後の11日にはトーナメントも予定しておりますので、そちらもよろしければご参加下さい。  
  
と、来月の話の前に今月の話、シルバーウィーク開始ですねえ。  
明日辺りは3周年セール10％OFFを利用しつつ、ボードゲームの購入即ゲーム会が開催されるらしいです。  
「買ったゲームが遊べる」という当たり前のことが実は貴重なんだと思うので、  
ご都合つきましたらご参加下さいー。私も可能な限り遊ぶつもりです、この連休。  
帳簿仕事あるけど（笑）！

**やり逃したゲームを拾う日・1日目。**

* 2009/09/19 10:10 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日はアミティスとボスキートを遊びました。  
  
Ystariのゲームというのはちょっと前まで加熱気味かというほどゲーマーの皆さんに好まれていた  
（ケイラスとかイスファハンとか）と思うんですが、最近あんまり評判を聞かないなあ、という印象。  
その評判を聞かなくなった最初のゲームで、なおかつ遊び逃していたアミティス。  
  
うーん、僕はとても面白いと思いました。しかしなかなか厳しくて難しいゲームという感じで、  
結構意外。イスタリらしからぬと言いますか。もっと優しい作りなのかと思ってました。  
面白いけどこれが流行らなくてもそんな不思議じゃないような気はする。でも僕は好きです。  
  
ボスキートは、アフターズーロレットのシャハトらしく、遊びやすくて面白い、ホント良いゲーム。  
メーカーがQWGというオランダのメーカーなのと、モチーフがゴリラという所が懸念ポイントですが、  
でももっと流行って良いと思うゲームでしたー。これはメジャー級。  
  
新しいのを次々試せる環境、有難いなあと思いつつ連休2日目に続く。

**やり逃したゲームを拾う日・2日目。**

* 2009/09/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日もボードゲーム。フレア・サーカスとチケット・トゥ・ライド・カードゲームを初プレイ。  
  
フレア・サーカス、日本語訳すると「ノミのサーカス」となるので、  
New Games Order取り扱いのゲームであるノミのサーカス（Circus Flochati）と混同されがち。  
混同されても当たり前だろ！と後から作った方を怒りたい位の問題ですが。作者も両方Reiner Kniziaだし。  
しかし遊んでみると、ゲームはそれぞれに面白いのでした。  
フレア・サーカスの方は、シンプルながらも中々メリハリの利いた、切れ味鋭いカードゲームでした。  
あと得点チップの代わりに犬と猫のフィギュアがたくさん入っていて、これが偉い出来が良い。  
うーんこんな良いものだったとは。出来れば再入荷しよう。  
  
  
チケット・トゥ・ライド・カードゲームは、翻訳して「これ本家TTRより面白いんじゃないか」  
と思ったものの、プレイ機会に恵まれなかったゲーム。遊んでみたら、やっぱり凄く面白かった。  
アラン・ムーンらしく、ゲームの原点とも言うべき野蛮な勝負を楽しめる仕上げでした。  
いやー良い意味で怖い作り。素晴らしい。  
Days of Wonder、会社の方向性はボードゲームのメジャー化なんだと思いますが、  
ゲーム内容は妥協が無いなあ。無さ過ぎる。  
ドイツの各メーカーとはそこらへんはっきり一線を画していて、敬意を払いたいですが心配にもなる（笑）。  
しかしごく最近出したゲームがこの設計。  
アラン・ムーンは昨今の軟弱なボードゲームのトレンドに一言物申したいのかもなあ。これも再入荷決定。今在庫無いですけど、しっかりゲーム遊びたい向きにはお勧めです。  
  
さてすっかりボードゲームウィークとなってますが、明日もボードゲームで開幕予定。  
明日は身内の自前、エッセン向けの最終調整ということのようです。これはこれで楽しみだ。

**「ゲーム」だから難しい。**

* 2009/09/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日もボードゲーム、今日のメインは沢田作のアサクサ（この前のゲームマーケットのパンフに載った物）、  
のテストプレイに付き合う。エッセンで販売することになってるらしく（←若干他人事風）、  
また何かとプレゼンする機会もあるような気もするということで。  
  
テストプレイのテーマはゲーム性の根幹というよりチューニングの部分。  
一度完成しているゲームだから、ということもあります。  
ゲームが面白いものになるかどうか、その土台というのは着想の時点でかなり決まる物だし、  
デザイナーの領域だと思うんですが、最終的にどういう物として作るか、  
という着地点、まとめ方の部分については色んな選択肢があります。  
自分としても多少は言える部分が有るつもりですし、初めて遊ぶ方にしか言えないこともあります。  
だからこそのテストプレイ、というわけです。  
  
元より（ルールでなくゲームプレイ自体が）難しいゲームであることは承知していたので、  
ディティールは少しでも分かり易く、親しみ易く、魅力が少しでも伝わるように、  
というのが設定された目標。処理が軽くなるように外せるルールは省略したり、  
情報の表示方法、それに伴うコンポーネントについて話し合ったり。  
ゲーム自体楽しかったので、もう1回、もう1回と繰り返しプレイ。  
  
ご参加の方々から「難しいゲームなのは確かだけど、プレイ後すぐもう1回遊んでみたいと思わせる」  
という感想をもらったのはかなり大きな収穫でした。  
簡単なゲームでも1回遊べば十分なゲームもあるし、難しくても何度も遊びたくなるゲームもある。  
アサクサは1回遊んだくらいだと多くの方が「消化不良だったな」と感じるようなゲームですが、  
それでももう1回遊んでもらえるチャンスがありさえすれば、  
それを払拭してもらえるチャンスがあるということ。  
そもそも「難しいけどもう1回」と言ってもらえるのはそれだけの魅力があるということですし。  
  
その点で、ルールの簡略化とゲーム時間の短縮化（2時間級→1時間級）は非常に有意義でした。  
1時間ゲームならリプレイ機会は段違いなはず。  
上手い事良い形になって、皆様のお手元に届くようにできたら良いですねえ、アサクサ。  
今の所見通しがあるわけじゃないんですけども。

**23（水）、B2FGamesのお店はお休みです。**

* 2009/09/22 09:34 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日もボードゲーム。自分はインストのみでしたがケルトの拡張ボード使用などが遊ばれてました。  
  
ケルト拡張ボードは正しくアドバンスド版という感じで、しっかりとした、難しいゲームになってました。  
これを見ると、ケルトは「敢えてあのようにまとめた」ゲームなんだということがありありとわかります。  
全ての要素を緊密に結びつけるのが、ゲームデザインの上で絶対に正しいわけでは無い。  
どちらも1つの選択肢なんだということだと思います。  
しかしこの自由自在なチューニングの手腕、Reiner Kniziaはやはり深く敬意を感じてしかるべき存在だ、  
と、幾度となく抱いた感想を今日も抱く。自分も1回遊びたいなあ（笑）。  
  
あとスモール・ワールドを遊ばせてもらいました。うん、いーいゲームですね！  
根幹の所は完全に交渉ゲーム（弁舌を振るいあって、という狭い意味でなく）なので、  
最近ボードゲームを触りだした層の方にどの程度フィットしているのかというところがwonderですが、  
好評をもって受け取られている、ということはポジティブに考えていい気がする。  
このゲームが遊べるレンジになる人が増えていけば、可能性は広がっていくかな？  
と思いましたー。あんまり深刻にならずに、ワイワイ遊ぶのが良いようです。  
  
さて、明日は1日お休みいただきます！また木曜日にお待ちしております。

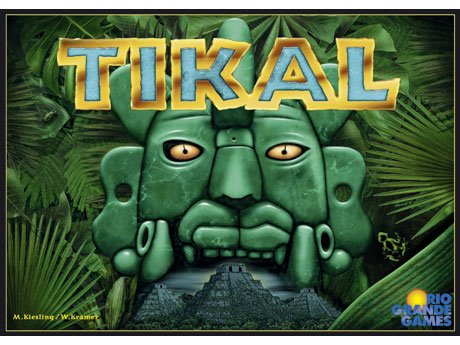
**心の休日。**

* 2009/09/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

シルバーウィーク終了。1日休みいただきました。  
明日は木曜なのでもうすぐ週末、慌しい感じがしますけども。  
皆様も一旦日常に戻っていただいて、またお休みにはお待ちしております。  
  
さて、B2Fも3年完了までカウントダウンという時期になってきました。  
とりあえずー、明日と明後日は本気で3期目の始末作業だなあ。あー頑張ろう。  
  
あと月末まで3周年記念セール続行中ですので、よろしくお願い致しますー。

**New Games Order、ティカル取り扱い開始（個人的に嬉しい）。**

* 2009/09/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

New Games Orderの翻訳方からティカルの日本語ルール上がりました、との連絡がきたので、  
各店舗に案内流し今日出荷。  
入荷はしているゲームでも、日本語ルール制作は時間を要するので出荷はそれに従って順次行なってます。  
  
  
  
これです。1999年の年間ゲーム大賞とドイツゲーム賞の二冠に輝いていることもあり、  
とても有名なゲームです。クラマー＆キースリングの代表作。  
…とか何とか言ってますが、私も10年前、学生時分にちょっと時間に遅れるかなんかして  
面子からあぶれて遊び逃して以来、未だに遊べていないゲームなのでございます。  
長年その内遊びたいなー、と思っていたので、今回の取り扱い開始はようやく宿題が片付けられそうな、  
そんな好機。嬉しいです。  
  
有名なゲームって言ったって10年前だし最近じゃ置いているお店もほとんど無かったと思うので、  
遊んだことないよ、と言う方はよろしければお手に取っていただければと思います。  
お勧めしたい所なんですが、ここは正直に、遊んでないんで僕はわかりません（笑）。  
しかし作者と言い受賞歴と言い超が付くほど一流なので、僕が何か言う必要が無い気もします。  
気になる方は身近にいらっしゃるボードゲーム10年選手の方に聞いてみてください。  
  
明日には他のお店でも売りに出されると思うので、B2Fでも明日から取り扱いを開始します。  
週末には遊べるかな？

**レトリビューションのこと。**

* 2009/09/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

爽やかな天気だったので気持ちよく仕事始めようと決算作業に着手。  
今日中にかなり進めよう。と思ってたんですけども、問屋荷物などが大量着荷し計画水の泡。  
段ボール仕事で4時間経過＆今日の体力終了。  
  
わーい終わらないぞ決算作業、この分だと。明日閉店後居残りの予感。  
  
さて、ウォーマシンの新アーミー、レトリビューションの本格リリースが始まってますが、  
蓋を開けてみるとやっぱり良く売れてます。12体のヘビーウォージャックコンパチ箱が売り切れ。  
残ったら自分でも作ろうかなと思ってましたが、全く杞憂でした。  
  
で、久しぶりに彩色済みモデルの追加なのですが、時流に乗って早速これを塗り上げてもらいました。  
  
  
  
レトリビューションウォーキャスターのカエリッサ、4800円也。ステキに塗れております。  
これを足がかりにレトリビューション始めてみてはいかがでしょうかー。  
当然1点もの、早い者勝ちですー。

**月末＆年度末。**

* 2009/09/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月末の週末らしく多くの方がいらっしゃり、賑やかな1日でした。  
そして今日もそうだったですが、新しいお客様が増えてきた気がする、最近。  
新店舗も半年してようやく定着してきた感があり、それは嬉しいですねえ。  
自分もティカル遊んだりして楽しかったんですが、…終わってないわけです、決算作業（笑）。  
しょうがないので本日は居残り作業。朝までに終えて始発で帰って寝て、  
昼に起きたら明日も元気に営業予定。  
3周年セール効果でボードゲームも色々売れてしまい通販リストに反映できてなかったりしますが、  
一つご勘弁を！月水定休の関係上セールは明日と火曜日まで。（ほぼ）全品10％OFFですので、  
この機会にご利用いただければ幸いです。さー、言うことは言ったので決算作業頑張ろ。

**帳簿→営業→棚卸。**

* 2009/09/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

結局朝まで頑張り、寝る時間無く店開ける。ちょいと大変でしたが今日も楽しい1日。  
  
しかし改めて振り返って1年の足跡を知るのは非常に興味深い物があります。  
来期はもうちょっと安定感が出るように頑張ろう（笑）。  
  
さて、年度末を前にして明日は定休ですが棚卸予定。多分在庫は増えてるとおもうんだけど、  
一体どれくらいになってるんだろ？コレ如何で収益とかも決まってくる所なので気になりつつ、  
とりあえず今日は休みますー。

**棚卸進行中＆来月のMonPoc関連のお願い。**

* 2009/09/28 11:29 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

23時半時点で棚卸作業が終わらず、こりゃ今日も徹夜かな～、と一瞬考えたものの、  
やっぱり帰ることにする。無理すぎて能率アガラナイ。明日営業がてらやろう。  
明日買い物される方、お買いもの内容メモらせてもらいますのでちょっと手間取ることがあるかもしれませんが、  
ご勘弁ください（棚卸ずれ修正の為です）。  
  
  
さて来月10月9日にはモンスタアポカリプスの新エキスパンション「NOW！」が出ます。  
それに伴い2つほどお知らせというかお願い。  
  
1.ご予約について  
今回も多数ご予約をいただいております。誠にありがとうございます。  
予想以上の予約数をいただいているため、即品切れの恐れがあります。  
まだご予約されていないという方も、ご購入予定ございましたら是非ご予約ください。  
  
2.10月11日（日曜日）大会について  
<http://www.privateerevents.com/events/details/7652>  
  
次回モンスタアポカリプス大会予定です。出場される方はエントリーよろしくお願いいたします。  
Nowのミニチュアも使用可能とする予定です。

**まあでも頑張ったよ、3年。**

* 2009/09/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日の営業で第3期の営業が完了。3周年セールも最終日だったので、  
滑り込みでいらっしゃる方が結構多く、売れ行きも良い1日。ありがとうございます。  
今月はB2FとNew Games Orderのバランスがうまく取れて、どちらもある程度成果あり。  
問屋始まって当初は仕事の増加に負荷が半端なくボロボロになってましたが（笑）、  
多少は要領をつかんでこれたようです。もちろんNGOメンバーの連携向上という面もあり、  
それも結構嬉しい。  
  
さて、3年経ちました。結果を一刻も早く知りたく、棚卸と決算作業をすでに九割九分終えました。  
現在午前3時半。  
  
数字を見直して、そうかあ、と思うことしばし。1年目2年目に比べて結構頑張れてる部分も多いんですが、  
移転とか在庫の拡張とかを派手におこなった分、お金は無いという感じです（笑）。  
今日もウォーマシンの取扱本格化などについてお客様から感謝の言葉をいただきまして、  
それは嬉しく思いますし、自分でもよくやった部分かなと思いますが。  
  
収支でいうとほんのちょっとばかり黒なのですが、増えたのは概ね在庫。  
元々在庫がホントに少ない状態でやっていたので、ようやく店として適正レベルです。  
黒字の方も、明日来期からの定期とかちょいと前倒しで買ったりなどすれば法人税はなくなる方向。  
そのために明日9月30日がある（笑）。  
  
3年間B2FGamesをやってきて、思った以上のことができたと思える部分も正直多いのですが、  
一方やらなければならなかった当然のことができていない、という現実もあります。  
4年目はそこらへんをしっかりクリアしたいと思います。目指せ社会人。  
B2F当初の冒険的な部分は半分以上New Games Orderに引き継がれたこともあり、  
B2Fの無茶は…ちょっと休みます（笑）。根っこの部分で「安定＝退屈」と捉えてしまう性分なんで、  
しばらくしたらまた無茶しだすかもしれませんが。  
お金は無いけど店構えとか在庫は格段に前進した部分がありますんで、  
よい売り上げを出して取り返すフェイズに入ろうかと思います。  
  
…という「安定宣言」は会社としてのB2Fの話なので、  
NGOフロントマンでもある私吉田自身はまだまだ冒険中なんですが。  
とりあえず次は来月のドイツ・エッセン一泊旅行の準備に入らなきゃなあ。

**来期からは臨時営業しても代休とろう**

* 2009/09/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

1日休み。4年目に向けて、という心境にはあんまりならず、むしろ「久しぶりに休みだなー」という感じ。  
ここの所結構定休日も仕事続きだったもので。  
  
来月はとにかく9日のMonPoc新弾なんですが、その前にウォーマシンもレトリビューション。  
さーて最近の問題なんですがリリース日は水曜日、臨時営業した方がいいのかどうか。  
基本休みで行こっかな、と思いますけど、水曜日に手に入れたいというご希望が特にある方はご一報下さい。  
検討しますー。