**税金分上げない方向です。**

* 2014/04/01 11:59 午後

1年の始まり、4月1日…というより消費税8%の方が大きなトピックスになっていますね。  
自分としては「あまり大きな買い物をするわけでもなく、3%くらい…」と思っていたんですが、  
レシートを見て消費税額の思った以上の存在感を感じて、うーんこれは我らが商売も大丈夫かな、  
という印象を受けました。税金の率で言うと1.6倍なのね。  
  
ちなみにですが、B2FもNGOも税込表示継続→増税分飲み込みです。嬉しきことでは当然ないのですが、  
全般的に輸入品を扱っているだけに、普段の仕入れの上下動は3%どころでは元々ないのです。  
やっぱり3%より円安の方が痛い。あと全部価格買える手間はちょっと厳し過ぎる。  
  
ということで、立ち上がりにレジの税率設定を変更いたしました。差し当たりお値段据え置きで頑張りますので、  
変わらぬご愛顧のほどよろしくお願いいたしまーす。

**Bantuというボードゲームをタチキタプリントで販売予定です。**

* 2014/04/02 11:59 午後

<http://toccobushi.exblog.jp/19629284/>  
  
販売予定です、と堂々と言いきってますが、どちらかというと私の立場は  
「販売予定みたいです」くらいの遠目からです。はっはっは。  
  
何故かというと今回バントゥの制作については会議でちょいちょい意見言った程度で、  
直接物にはからんではなーいからです。何なら私バントゥ未プレイです！  
販売関連のことをちょっと考えとるくらいです。  
  
何と申しましょうか、たまには、物がリリースされてみてから遊ぶ立場を頂戴しようかなと（笑）。  
だから楽しみにしてます。何か沢田くんとか西山さんとか、B2Fで遊んでいる人たちが絶賛してるので、  
多分とても面白いんだろうと思います！

**4月前半の臨時休業と臨時営業のお知らせ**

* 2014/04/03 07:26 午後

B2Fゲームズ店舗の営業日程を以下の通り変更させていただきます。  
  
4/8（火）　臨時休業  
4/9（水）　臨時営業  
  
4月8日をお休みします。代わりに9日を臨時営業致します。  
お間違えの無いようお願いいたします。

## 物理的に売れ行きが見える、日常の風景。

* 2014/04/03 11:59 午後

定休も明けて本格的に4月開始の体。なんですが、製品生産工程はまだまだ終わりを見せておらず、  
ニューゲームズオーダーの方は粛々とやっております。  
アイム・ザ・ボスが来た昨年末ごろは、これはもう倉庫スペース限界か、  
という状況にまでなったのですが、3か月経った今、バックヤードには平和が戻っております。  
お陰様でファブフィブやナゲッツ、ビッグチーズに酔いどれ猫のブルースに、なつのたからもの、  
…と言った所を中心に堅調に出荷されております。あれだけ眼前を占拠していた物が物理的に消えていくというのはたいへん清々しく、  
これだけの時間ニューリリースが無いにもかかわらず営業を行えております。  
  
いや～、昨年のリリースペースがおかしかったんだという話はありますけれども（笑）。  
今年はロングセラーにできるようなゲームをさらにさらに、増やしていきたいと思いますねえ。  
今着手しているものはどれも、そうなる可能性をおおいに秘めていると思うので、  
今しばらく粛々と参ります。あとこの間にB2Fの仕事しよう。

## 翻訳かペイントか（で結局ペイント）。

* 2014/04/04 11:59 午後

先日ファイアストーム・アルマダのご紹介を何回かしていましたら、  
思いのほかBlogのヒット数が伸びまして、多少ご興味おありの方いらっしゃるんだなーと、  
嬉しく思っております。  
B2Fのお店の方ではかなり良いムードが出てきているファイアストーム・アルマダなので、  
ここはぐいっと勢い付けたいなあと思っており、前々から申している翻訳を頑張っているんですが、  
それ以上に自分のミニチュアがやっぱり必要だなあと。  
（前にディンドレンツィを塗っていたんですがそれはお店用ということで）  
  
ということで一念発起し、ばばりと塗りましたー。ソリリアン、こんな感じで！  
  


## そろそろ遊ぼうアルマダ。

* 2014/04/05 11:59 午後

ということでアルマダの自軍ペイントをばばっと完了。  
既にゲームご存知の方はおわかりかと思いますが、パトロール・フリートを塗ってません（笑）。  
バトルクルーザーボックス、クルーザーボックス、フリゲート＆コルベットボックスを塗っています。  
そろそろラインナップが増えて編成も自由にし易くなっていますので、ご紹介がてらよろしいかなと。  
まだゲームはやっていないので、楽しみにしております。  
そろそろ準備できてるぞーと言う方、これからやってみたいんだけどと言う方、  
よろしければお声かけくださーいー。  
自分か、自分じゃなくても関がお相手できる可能性が高いと思います。  
ソリリアンは下馬評だとちょっと難しい軍勢ということになっているようですが、  
関は最強なのではと噂されているアクアンを用意しているようです（笑）。

## 新しい皆様、ご足労ありがとうございます。

* 2014/04/06 11:59 午後

もうゲームの店もやって8年になりますと、好調不調の小さな波ではあまり動じなくなってきますが、  
その点で言うと春先というのは概ね好調になる時間です。  
新生活、新環境でゲームでも、ということなのか、新たに立川近辺が生活圏になった、  
と言う方がいらっしゃるのか。本当の所ちゃんとした理由はわからないんですが、  
新しい方を中心に御来客が増える傾向があります。  
ここ数年は春先は製品作りが滅茶苦茶忙しく目が回っており、  
十分にお答えできていないかな…、と思っていることがあったんですが、  
今年は手もとでの仕事は大部分終わっておりますので、比較的落ち着けているかも。  
まああるものはあるが無いものは無いお店なので、皆様お気に召しましたらどーぞ！

## 臨時休業にて連休。

* 2014/04/07 11:59 午後

B2F/NGOは普段月水お休みなのですが、今週は火曜に臨時休業、代わりに水曜臨時営業、  
とさせていただいております。  
普段から土日お休みのベーシックな生活をお送りの皆様なら当たり前のことなのかもしれませんが、2日連続でお休みというのはちょっと珍しい。  
まあ今月末位からまた（制作関連で）忙しくなってくるんじゃないか、  
という話が社内ではまことしやかにささやかれてますので、休める時に休みます。  
昨年の惨状から考えると、束の間有難い平穏。まあ今月末NGO決算の締め切りですけども…。

## 何より、無理なく継続できる態勢にしていただきたいなあ。

* 2014/04/08 11:59 午後

火曜日休業ということで水曜日の臨時営業はウォーマシンの新製品を売ろう！  
という算段を立てておったのですが、問屋さんに確認すると、  
「今荷物が通関で、新製品の入荷自体が今週に入ってからになっているので、間に合うかどうか…」  
というやや不安なお返事。うーん、うん。  
ということで案の定水曜日に間に合わぬこととなっておる模様でございます。残念！  
もう数日お待たせいたしまーす。  
（と言って皆様がお待ちの物は何と言っても後半発売のヘビー・ベクターver2だと思いますが…）  
  
自分の本音としては、今のPrivateer Pressが完全に発売日を明言する態勢に  
「もう少し緩くしてもいいのではないかなあ」と思っていたりもします。  
ざっくり何月発売、とか、せいぜい何月の終わりごろ発売、とかにしてもらって、  
その分入荷した日が発売日、とでもしてもらえばいいんじゃないかなとも。  
インターネットで情報のめぐりが早くなった分そこらへんデリケートなんだとは思いますが、  
輸入商品で定刻どおりを求めなくてもな～、と思うのは、自分が元々発売日に絶対欲しい！  
というタイプの人間じゃないからですね。すみませんが、今しばらくお待ちを！

## ともあれ良い臨時営業でございました。

* 2014/04/09 11:59 午後

水曜日臨時営業でございましたー。残念ながら新製品は間に合わなかったのですが、  
ウォーマシンにファイアストームアルマダに、と遊びに来て頂けてにぎやかな水曜日になりました。  
お客様から「臨時営業というのもあるけど、水曜日は何故か軒並みゲーム屋が定休日だから…」  
というお話も。長年言われていることでありますな（笑）。  
自分がB2Fを始めた時に休みを設定した際には水曜日がそうなるとは思わず、  
そこまでしっかりした根拠も無かったんですけれども。  
2日休み入れるけど連続よりは飛んでいる方が都合いいかな程度でした。  
こういうお話をお聞きする度に一瞬水曜日営業に変更することをちょっと考えるのですが、  
長年このリズムで来ている利便（とそれ以上に今急に変える不都合）もあって、  
ちょっと難しい所です。水曜日か…。

## 試される造形。

* 2014/04/10 11:59 午後

この日はちゃんと…というと1日遅れているのでおかしいですが、  
ウォーマシンの新製品が着荷し、販売開始しました。  
多くのコンバージェンスプレイヤーの皆様をお待たせしていましたウォーキャスター、  
ファーザー・ルカントと、お役立ちライトベクターのコロラリーが注目。  
後一部好事家向けにスコーンのキャラクターウォービースト・デスポイラー。渋い。  
  
コンバージェンスは一定以上長くウォーマシンをやっている方には、  
そのデータのクオリティが熱く支持されている一方、  
一なんかの嫌がらせなのかと勘繰りたくなるようなモデルのこまか～い分割で  
悲鳴を上げさせてますけども、今回のルカントはその極み、と言えるようなモデルです（笑）。  
愛を持って作っていただければ幸いです（笑）。  
新ヘビーベクターとクリクスのベインライダーで注目集まる後半リリースに関しては、  
おそらく問題無く販売開始できると思いますのでー、お楽しみにどうぞ～。

## 力を溜める時、4月中旬。

* 2014/04/11 11:59 午後

3月～4月始めは新生活開始ですとか、季節がらテーブルゲーム周りの商業も活発になるんですが、  
これが4月も中旬になると例年かなーり落ち着きます。  
月末にはもうゴールデンウィークが来るので、その時までは何かしら動いても、  
この落ち着きはそうそう変化する物でも無いので、様々ある仕事を粛々と進行。  
というか最近はもう、そういう流れで来ることを見越して会社全体のスケジュールを作っています。  
むしろ問題は、この時期に詰め込んだ制作仕事が多すぎることか。  
凄いことになってきた。

## お久しぶりのゴー・ストップ。デザイン一新で再生産・発売します。その1。

* 2014/04/12 11:59 午後

↓以前「ゴー・ストップ」についてご紹介した際の記事。2008年はB2F開始2年めです。もう6年前。  
  
<http://b2fgames.com/article.php?story=GoStop&query=Go%2BStop>  
  
このB2FGames初期に2版をリリースしたカードゲーム「ゴー・ストップ」の新版を、  
この度ニューゲームズオーダーよりリリース致します。予価は1200円となっています。  
  
…というところで、どこから話せば良いでしょうか。少々難しいですけれども。  
リンク元の紹介記事にゲーム内容と、自分自身のゴー・ストップに対する気持ちを書いていますので、  
御興味ある方はお読みください。自分も今読みまして、2008年の自分の気持ちを確認しました（笑）。  
まああまり変わらないと言いますか。結構真面目なことを書いておりますなあ(笑)。  
  
ちなみにニューゲームズオーダーを始めたのがこれのしばらく後になる2009年で、  
2刷めのゴー・ストップはニューゲームズオーダーでも扱っていて、ボチボチと売れていき、  
品切れとなってからそれなりの時間が経っております。今回の再発売につきまして、  
2014年の気持ちを書いてまいろうかなと思います。一気に書くとたいへんなので、  
分けて書いていきまーす。

## お久しぶりのゴー・ストップ。デザイン一新で再生産・発売します。その2。

* 2014/04/13 11:59 午後

ちょっと調べていただければおわかりいただけるかと思いますが、ゴー・ストップは、  
ニューゲームズオーダーより前のB2FGames、よりさらに前の、自分たちのサークル時代に遡るゲームです。  
随分昔になりましたねえ。昔は自分たちでゲームを作ったりもしたのですよ、  
という説明がそろそろ必要になりそうな時間が経っている。  
  
現在ニューゲームズオーダーでメインにやっている、海外の名作ゲームの復刻再版やご紹介の仕事は、  
非常に意義のあることだと考えて始めましたし、それは今も何ら変わらない、  
どころか始めた当時以上に確信を深めていますので、日々やりがいを感じつつ取り組んでいます。  
ただこの仕事を始めようと考えたのには他の理由もありました。簡潔に言うと、  
「商業ベースでボードゲームを作るということは、販路を作るということだな」と実感したからです。  
これ以上自分たちが進むのに必要なことはそれだと。きわめて当然のことのようで、  
真正面から本当に認識するには、それなりの積み重ねを要しました。  
  
敢えて商業ベースでやるということは、収支を成り立たせるということで、  
それは自分たちが思う自作ゲームをオンエアすることとは直接関係が無い。  
商業の規模を地道に広げて、より多くの人にゲームを楽しんでもらえるようになれば、  
大体一定の割合で自分たちの思うゲームを喜んでもらえる人が増えるなと。  
それなりの数を作れるようになれば、より無理なく品質向上と価格の抑制ができるようになる。  
新しいゲームを出す時には、未プレイの状態で買ってもらうというのが基本になるので、  
自分たちが信用を獲得すればするほど、ある程度期待を持って買ってもらえるようになる。  
それがまた面白ければ、好評が広まって、商業が広がって…と。  
自分達のゲームをお届けするのは、その後からでも良いなと。  
  
ここで言う「販路」という言葉には、結構色々注釈が必要なニュアンスがあります。  
部数がただ流れていくだけでは駄目でして。贅沢なことを言いますが、  
マスマーケットに参画していくというような方向ではなく、  
あくまでも1個1個手渡しするような質が欲しかったのです。  
回り道のようで、それが一番近道かなと思いまして。  
  
そう思って5年程進みまして今の心境。これは自分個人がということですけども、  
面白いボードゲームを新しい人に遊んでもらえる、楽しみが伝わっていく、  
ということは、何より新しいことだなと思いながら働いています。  
今ある程度、と言っても5年前の自分たちからすれば結構驚くくらいには販路が広がりました。  
ただそうしたら、「自分たちのゲームで」という必要はあまり感じなくなりました（笑）。  
ゴー・ストップは、ニューゲームズオーダーが今お届けしているゲームと同等にお勧めしたい、  
面白いゲームだという確信はあるんですが、手前味噌だよねという問題がどうしてもあり、  
「再版しようねえ」「その内にねえ」という話はしつつ、延び延びになってまいったのです。  
  
ですがそこで、今回きっかけをいただいたと。いう話を次に書きます。だらだら書いてるなあ（笑）。

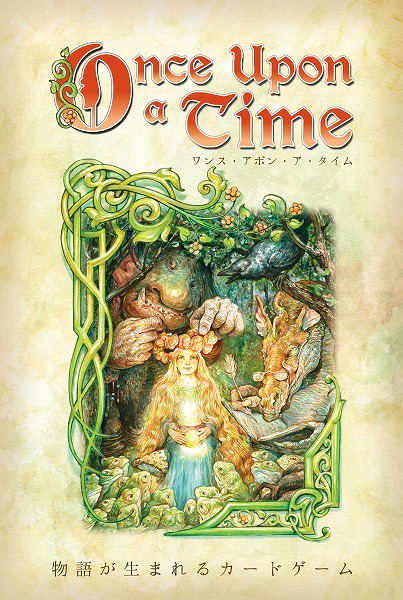
## お久しぶりのゴー・ストップ。デザイン一新で再生産・発売します。その3。

* 2014/04/14 11:59 午後

つい先日、日頃からお世話になっているタンサンファブリークの朝戸さんから  
「僕の知り合いの方なんですが 沢田さんのGO STOPが欲しくてデザイン作ったという方がいましたよ。」  
と言うメールと下のリンクをいただきました。  
  
<http://instagram.com/p/mpvbcLKIdP/>  
  
あら素敵。連絡しよう。  
  
…これがきっかけです。  
今回リリースにいたった理由はいくつかの要素が組み合わさった結果ですが、  
きっかけは本当にこれだけでした。  
  
  
こちらのデザインをしていただいた、というかご自分のためにデザインされていた橋口貴志さんは、  
お聞きすればご自身でアートデザインのお仕事をされているとのことでした。  
  
<https://www.evernote.com/shard/s33/sh/55c33a50-dac8-4f15-8f58-3c331575c6b5/26ed34e1333b0064c267363df7c64d9f>  
  
B2Fに来ているお客さん含め、一同「そりゃそうだろ～、これはプロだろプロ」と納得。  
  
ゴー・ストップについてはNGO社内でも再版について結構具体的に考えたこともあり、  
実はタンサンファブリークさんに「ナゲッツ」のデザインを頼む直前にも、  
ナゲッツかゴー・ストップ、どちらを依頼するか、という話し合いが行われていました。  
ゴー・ストップはゲーム自体はかなりキャッチーだがビジュアル面が最小限過ぎるので、  
商業を考えればファブフィブのキャラクターをコンバートさせてもらうのがいいのではないか、  
というような案もあったにはあったのです（勿論自分が言い出した案です）。  
その上で得点部分にもうちょっと具を載せて…というようなデベロップメントまで考えはしたものの、  
やはり最後の所で自分達の気持ちがしっくり来ず。  
（骨組そのもののゲームなので、肉付けはちゃんとやればできるにはできると思うんですけども）  
加えて結局手前味噌問題というのも重なり、  
（ご好評頂いているファブフィブのキャラを自前のゲームに使ってしまうことへの懸念です）  
結果としてナゲッツをオファーさせていただきゴー・ストップ再版流れる、といったことも。  
  
そんな経緯もあったので、橋口さんがされていたアートデザインは「これだ！」  
という物だったのです。「こんなのが欲しかった！」と。  
そのままだけど、そのままじゃないゴー・ストップ。  
  
そして、デザイン自体の素晴らしさと同じかそれ以上に、  
橋口さんがたまたま誘われてゴー・ストップをやって、楽しんでいただけて、  
その結果ご自身の動機であのデザインをされていた、ということが、心から嬉しかったのです。  
最初にゴー・ストップが出てから随分経ちましたが、この2014年にも、  
新しく来た方と、古くから遊び続けていただいていた方が一緒に、  
自分達のゲームを楽しまれたりするということを、あのデザインを通じて実感したと言いましょうか。  
ああ、そうだったんだなと。  
ゴー・ストップを再版するのに足りなかったピースがはまったような、そんな思いがしています。  
  
加えて言えば、B2F西山がタチキタプリントを立ち上げ、ゲーム製造を専業化してから半年、  
紆余曲折しつつも国内でのカードゲーム製造ラインのコストダウンとスピードアップに  
一定の成果を見たということも、小さくはありません。  
決断のスピードだけではなく、実現のスピードも伴えるようになりつつあるということを、  
このゴー・ストップを通じて証明したいかなと。  
大げさに言えば、この7～8年の成果を、ですね。  
  
  
  
完成直前のPKG。良いね！  
  
とまあこのような経緯でございます。こういった話は知りたい方にだけ向けたもので、  
知らなくても楽しめるものになってるんじゃないかと思うので、  
新しい皆様に新しいゴー・ストップ、オンエアしていきましょう。  
  
6月1日のゲームマーケットにはニューゲームズオーダーブースにて販売予定ですが、  
それより前でも準備完了次第出荷しますので、  
5月中にお近くのゲーム屋さんでご購入いただけるのではないかと思います。  
売れたらいいなあ。御興味ある皆様、持ってたけどカードへたったなという皆様、  
よろしくお願いしまーす（笑）。

## イエローサブマリン様とのコラボで「ワンス・アポン・ア・タイム」日本語版を発売します。

* 2014/04/15 11:59 午後

  
  
ゲームマーケット2014年春に向けニューゲームズオーダーが行っていた制作の内でも、最も主要な物の1つが、  
今回お知らせするこの「ワンス・アポン・ア・タイム」の日本語版です。  
こちらを、ホビーベース・イエローサブマリン様とのコラボレーションにて、6月発売開始します。  
ゲームマーケットの当日には、ニューゲームズオーダーではなく、そのお隣のイエローサブマリン様ブースにて販売予定です。  
未だ最終的なコストが全て算出できていない為正式な予価は設定されていませんが、  
3000円近辺の価格とする方向で協議しています。  
この度海外工場での生産工程が完了し輸送段階に入ったため発表致します。  
  
ええ、たいへん説明することが多い案件ですね！  
  
  
・「ワンス・アポン・ア・タイム」とはどういうゲームか  
・今回のコラボレーションに至った経緯  
・製品仕様  
・ゲームマーケット後の取り扱い  
  
といったところでしょうか。  
  
  
・「ワンス・アポン・ア・タイム」とはどういうゲームか  
  
<http://boardgamegeek.com/boardgame/1234/once-upon-a-time-the-storytelling-card-game>  
  
ここは通り一遍のご紹介のようで、どのように書くかいきなり迷ってしまうのですが、それは、  
この「ワンス・アポン・ア・タイム」が一面的には「有名なゲーム」だからです。  
  
大体１０～１５年程このジャンルのボードゲームに触れている皆様にとっては、  
「え、説明する必要ある？」と感じるような「メジャーなゲーム」としての印象があるかもしれません。  
  
また、そう言った方が自分のグループにいれば、その方づてに紹介されることも少なくないだろうゲームです。  
ただ一方では、このゲームは初版が1993年の「古いゲーム」なので、知らない方にとっては、  
見たことも聞いたこともない、ということも大いにありうるのではないでしょうか。  
ということで、まずは箱裏の紹介文転載。  
  
  
  
  
　ワンス・アポン・ア・タイムは、創造性と協調性のカードゲームです。まず一人が最初の語り部になり、自分の物語カードに書かれた人物やものを登場させながら、創作のおとぎ話を語り始めます。カードの言葉を登場させる度に、そのカードを使う事ができます。他のプレイヤー達は、自分の物語カードを使って話に割り込む事で語り部を交代できます。皆で競って、一つの物語を作っていくのです。　物語カードを全て使った後、自分が持っている結末カードを読み上げ、物語を上手く締めくくった人の勝ちです。勝利するのは誰でしょうか？そしてそれ以上に、どんな愉快なお話が生まれるでしょうか？  
  
  
…と、こんな感じのゲームです。  
今でこそ珍しくないコミュニケーションゲームのジャンルでも、源流に近いような代表的なゲームです。  
ただ古いというだけではなく、心から笑える、本当に盛り上がる、楽しいゲームで、  
今なお他の追随を許さない程の価値を持っていると考えています。  
それぞれが違う結末に導きたいと思いながら、一つのお話を引っぱりあう、てんやわんやの楽しさ。  
自分たちも学生時代に始めて遊んだ時には、大いに笑いころげ、盛り上がりました。  
ただ長きにわたりネックとなっていたのが「原語依存があるゲームなのに、日本語版が無い」ことでした。  
この度出版が実現するわけですが、何故なのか、20年に渡って日本語版はなかったのです。  
内容物は英語が書いてあるカードだけなのに！（しかも150枚以上！）  
ゲームショップや有志の方の翻訳やシールでもって、遊ばれてきたのです。  
自分達としてはこのゲームの日本語版は一つの宿題として残っていたので、感慨深い物があります。  
辿り着いたな～、という心境ですねえ。  
  
ということで、この辺で一旦切りまして、次は今回出版に至った経緯のお話をしたいと思います。  
よろしくお願いします！

## 「アン・ギャルド」日本語版を、「日本フェンシング協会公認」にて発売します。

* 2014/04/16 11:59 午後

  
  
<http://boardgamegeek.com/boardgame/169/en-garde>  
  
本日辺りからゲームマーケットカタログが皆様のお手許に届きはじめているようであり、  
カタログのニューゲームズオーダーの紹介には掲載されているので、  
ワンス・アポン・ア・タイムのお話を続ける前に、発表だけ先に致します。  
  
「アン・ギャルド」日本語版を、6月1日のゲームマーケットにてリリースします。  
予価は税込2500円となります。アートワーク・仕様は全面的に弊社オリジナルとなっております。  
そして、これが一番大きいのですが、今回オリジナルのドイツ語版に倣い、  
日本フェンシング協会からの公認を受けています。  
ご覧の通り、アートワークにはフェンシングの競技の写真を全面的に使用しております。  
箱正面及び裏面の写真には、「太田雄貴選手」を起用させていただきました。  
  
  
  
こちらはゲームマーケットのニューゲームズオーダーブースにて発売の後、  
ワンス・アポン・ア・タイムと共に、即日取り扱い店様に出荷予定です。  
こちらについても製品化には1年程の時間を要しており、お話も様々ございますので、  
ワンス・アポン・ア・タイムの話の後に書きたいと思います。

## ワンス・アポン・ア・タイム日本語版のお話、続きです。

* 2014/04/17 11:59 午後

今回のワンス・アポン・ア・タイム日本語版のお話、続きを書きたいと思います。  
  
・今回のコラボレーションに至った経緯  
  
ニューゲームズオーダーで行っている日本語版出版の大きな部分を占めているパートとして、  
自分達が過去に遊んで面白かったゲームを、今新たにゲームを遊ぼうという方が遊びたいという時、  
入手しやすくする、ということがあります。  
その意味で、ワンス・アポン・ア・タイムは、楽しさもあり、原語依存もあり、入手難も多少ありで、  
最優先課題と言って差し支えないタイトルでした。ということで、以前にも、  
原語版版元であるアトラス・ゲームズに対し、日本語版出版を打診していました。  
その際には「先約がある」という理由で良い返事はもらえず、  
残念だけど、どこかから日本語版が出るということなのであれば、それは良いこと、  
と思う事にして諦め、他の仕事に移っていきました。  
  
ところが後日、（私吉田の古巣でもある）イエローサブマリンのスタッフの方と話す機会があり、  
そこでたまたまワンス・アポン・ア・タイムの名前が出て、  
「ウチで日本語版出版するという話があったような…」という驚きの情報を聞いたのです。  
先約、意外と身近だった！しかも、企画としてはあるが実作業段階には至っておらず、  
進んでいない模様、というお話もあったのです。  
  
…ここで「うーん、そうなんですかー」と言って終わりにしたら私達がいる意味は無い。  
早速かつての先輩方に電話で問い合わせ、確認した所、どうも本当にそういう状況のようなのでした。  
  
  
そうか。そうなのか。…と、そこで一計を案じました。  
  
  
制作実務をイエローサブマリンからニューゲームズオーダーに委託していただいて、  
コラボレーションで日本語版出版を進めませんか？という提案をすることにしたのです。  
  
様々な具体的条件について考え、練りこんでから、  
イエローサブマリンRPGショップの土屋店長にこのお話をした所、  
「良いアイディアだと思うので、個人的には是非やってほしい」と、  
心強い後押しをしていただき、企画部との仲立ちをしていただきました。  
土屋さんと、企画担当の森池さん（自分としてはやはり大先輩です）と、  
この件について初めてミーティングをしたのが2013年のJGC会場でした。  
ということは昨年の8月終わりのことだったんですね。  
  
その頃、この件について書いていた日記がありました。  
このあたりからブログで一旦伏せることがかなり増えてきちゃいました（笑）。  
  
コラボレーションをする時には、当然ながら、  
「双方にとって商業的にどうメリットがあるのか」ということが鍵になります。  
両方が得をする話じゃないと始まらない！ということで、ざっくり言うと、  
  
・資金はイエローサブマリン様に御負担いただく  
・制作における実作業はニューゲームズオーダーが担当する  
・必要分の在庫を分ける  
・イエローサブマリン様は各店舗で販売する  
・加えて2014春ゲームマーケットを発売予定日とし、イエローサブマリンブースで初日の販売を行う  
・卸については翌日以降、原則ニューゲームズオーダーが行う  
  
…という提案をしました。このあたりのお話は、私自身としては大好きな交渉ゲームである  
「チャイナタウン」と同じ頭と心を使うのですが、大切な相違点は、  
この件は「本当に上手く運べば両者とも勝てる」ものだ、ということです。  
それ以上に、ご購入頂く皆様にも御満足いただける良い物が作れれば、  
最終的には皆様にも勝利して頂けるということ。  
我ながら都合の良い三方一両得の発想…、少なくとも考えているうちは、ですが（笑）。  
  
自分としてはかなり考え抜いたアイディア、計画ではありましたが、  
とは言え自分の発想のしかたが粗雑なステップを踏んでいることは間違いなく、  
イエローサブマリン様としては即「わかった、それでやろう」と答えられるはずはない物でした。  
ただ森池さんには自分の熱意を最大限に汲んでいただきましたし、その場でも、  
「基本的にやる方向で社内で調整しよう」というお言葉をいただきました。  
この言葉は…、本当に嬉しかったです。  
今こう書いていて、まざまざと昨夏の帰り道の風景を思い出しました（笑）。  
よく晴れていて暑かった。帰り道はホントにテンション上がってましたねえ。  
  
  
その後は何回かイエローサブマリン様の（自分にとっては懐かしい）本社に伺い、  
条件面や製品について話し合い、ゆっくりながら着実に、製作を進めていきました。  
作業の核はやはりワードゲーム、すべて日本語化、ということで…、  
一同、全力であたらせていただきました。訳語、ルビ、校正等思考錯誤しました。  
満足な物になっていましたら幸いです。  
日々は長い物ですが、ことワンス・アポン・ア・タイムの制作に関してだけは、  
度々「もうこんな時期になってしまったか…」と思うくらい時間はなく、  
（他にも並行して様々なことをやってきたこともあります）  
今何とか輸送段階に入ったことで、正直少し安心している心境ではあります。  
イエローサブマリン様の倉庫に物が収まるまでの今しばらくの時間、完全に安心はできませんが（笑）！  
頼む、無事に来て！と祈っています。  
  
  
・製品仕様  
  
ちなみに今回、私どもが手掛けるゲームとしては、新しい大きさの箱の仕様になっています。  
ワンス・アポン・ア・タイムはカードゲームですが、  
「なつのたからもの」等よりは大きくなっています。  
（カード165枚の為アミーゴ箱サイズでは入らないのです）  
しかしナゲッツ等の主要製品ほどの大きさは必要ない為、それよりは二まわりほど小さく、  
やや長い形状をしています。  
余談ですが、このサイズの参考にしたのがたまたまB2Fのボードゲーム卓の傍にあった  
ハンス・イム・グリュック社の「ドルチェ・ヴィータ」だったため、  
NGO社内では「ドルチェ・ヴィータ・サイズ」という通称が定着してしまっています（笑）。  
実はアン・ギャルド日本語版にもこれを採用しており、今後も  
「アミーゴ箱以上ナゲッツ箱未満」が適したアイテムをリリースする際には使っていきたいと考えています。  
  
  
・ゲームマーケット後の取り扱い  
  
Twitterでは先にお知らせしましたが、ゲームマーケットのニューゲームズオーダーブース（A23）では、  
販売しておりません。お隣の「A22 ホビーベース イエローサブマリン」ブースで販売しています。  
ゲームマーケットにお越しの皆様は、是非こちらでお買い求めください！よろしくお願いいたします！  
  
有難い事でございますが、「ニューゲームズオーダー応援しているし、一般販売になってから後日買おうかな…？」  
というお気遣いをいただく方がいらっしゃいますが、前述の通りですので、  
今回については是非イエローサブマリン様のブースでお求めください。  
コラボの成功のカギなのでございます。是非当日お求めいただいて、遊んで頂いて、お楽しみ頂けた暁には、  
このゲームをまだ知らない皆様にもお勧めいただければ幸いです。  
ワンス・アポン・ア・タイムは、普段ボードゲームを遊ばないような方にもお勧めできるゲームであると、  
より広がりを生むゲームであると、イエローサブマリン様、弊社ともども、考えております。  
  
  
・私事  
  
と言ってもこのブログは自分の心境を書きつづっているものなので、私事だらけと言えばそうなのですが。  
ニューゲームズオーダーを始める時、というかB2Fゲームズを始める時から、いつか何らかの形で、  
自分の古巣であり、自分にゲームの仕事の場を与えてくれたイエサブさんと、ゲーム作りの仕事がしたいと、  
いつでも頭の片隅で考えてきました。  
  
イエローサブマリンでの最終面接の日のことを今でも覚えています。  
数人で最終面接を受けていて「最後に何か質問したい人は」と聞かれ、自分が田中社長に質問したのです。  
「イエローサブマリンで働く人間として、最も必要なことはなんですか？」と。  
社長はにっこり笑って、  
  
「お客様が楽しむことに、喜びを感じられる人間であることです」  
  
と仰いました。  
  
自分は100%この言葉を信じてやってきました。忘れたことはありません。  
今回、ご恩返ししたいなと。できるんじゃないかなと。そう思っています。  
皆様、ワンス・アポン・ア・タイム日本語版を、一つよろしくお願い致します。

## アン・ギャルド日本語版のお話、今回の日本語版の着想についてです。

* 2014/04/18 11:59 午後

先日お知らせしたアン・ギャルド日本語版についても、ワンス・アポン・ア・タイム同様、  
企画開始から1年ほどの時間がかかっています。  
2013年春のゲームマーケットが終わってから動き始めた記憶があるので、  
現在弊社で2人向けにお勧めしているナゲッツも準備中だった時期です。  
  
今回のアン・ギャルドも、自分としては、ナゲッツと同じ出発点から製品作りを始めました。  
  
・昨今ボードゲームを始める方が増えている。注目度が上がっている  
・ボードゲームを新たに遊ぼうという方が「2名様」であることが多い  
・2人用のボードゲームは、「誘いやすい」物であるのが望ましい  
  
ということです。  
そのため考え付いたのが今回の、フェンシングの競技写真を全面的に使用した、  
日本フェンシング協会公認のアン・ギャルド…、では、全くありませんでした。  
実の所わたくし、当初は全く違うことを考えていたのです。  
  
  
アン・ギャルドについては、弊社はもともとFerti社製の海外版を仕入れ、  
販売していた経緯があります。中箱サイズの4000円の物、  
後期はトラベル版となった小箱を2800円で出荷していたかと記憶しています。  
（今回の箱サイズはトラベル版に近いかと思います）  
ご存知の通り非常に定評のあるゲームですから、たいへんよく売れていたのですが、  
卸元の在庫が不安定で度々入荷不可能になるのが悩みの種でして、  
それが日本語版の権利取得の契機となりました。  
  
ちなみに、この輸入販売を行っていた時期に、特にたくさんアン・ギャルドを仕入れていただき、  
お売りいただいていたのは、「すごろくや」さんでした。  
  
↓言わずと知れた、という気もしますがすごろくやさんのウェブサイトです。  
<https://sugorokuya.jp/>  
  
アン・ギャルドが入荷する度、すごろくやさんんから非常にたくさんご注文いただいていた為、  
再版に際して私達は、どのような「アン・ギャルド」を好ましく思うか、  
是非ともすごろくやの丸田さんにお聞きしよう、と考えたのです。  
  
さらに言えば、私は一つの腹案を持っていました。それは、  
  
「すごろくやさんとのコラボを実現させて、すごろくやさんのマスコットキャラクターのネズミを起用したアン・ギャルドを作る」  
  
というものでした。  
  
私にとっての目標は、様々な方が様々なお好みをお持ちであることは重々承知しつつも、  
一にも二にも「新しくアン・ギャルドに触れる機会を持つ方を増やすこと」でした。  
新たにボードゲームを遊んで頂く方に、遊ぶゲームを選んで頂く上では、  
何と言っても手に取るきっかけが重要です。  
アン・ギャルドがすごろくやさんで特別に売れているということは、  
アン・ギャルドがすごろくやさんにいらっしゃるタイプのお客様にフィットしたゲームである、  
と考えることができます。その相性をより良い物にする、というのは、  
今までの枠組みを超えてアン・ギャルドが遊ばれるための突破口になりうるのではないか、  
と考えたのです。もちろん、ボードゲームのお店の中でも今や最もメジャーと言って差し支えない、  
すごろくやさんの販売力や情報発信力におすがりしたいと考えていたのも、偽らざる本音でした。  
  
ということで私は、思い立ったが吉日とばかりに、早速すごろくやさんに御相談に伺いました。  
アン・ギャルド再版の計画についてご説明した所、それ自体には非常に交換を持って頂けましたので、  
価格帯や箱のサイズ等様々なことについて意見を交換した後、  
上記のような提案をを丸田さんに差し上げました。  
それに対する丸田さんのお答えは、私が全く予想していない物でした。  
  
  
「コラボもやぶさかではないし、面白い考え方だと思うんですが、アン・ギャルドというゲームをそういう方向の物にするのは、もったいないんじゃないですか？」  
  
  
と仰ったのです。そのお言葉の真意をより詳しくお聞きすると、  
  
「アン・ギャルドは、数あるライナー・クニツィア作品の中でも、最もテーマとルールが合致した物だから」  
  
というのがそのお答えでした。  
  
「確かに今の（Ferti版の）アン・ギャルドのアートワークには物足りなさがあります。ただ自分としては、すごろくやのキャラクターのアン・ギャルドよりも、より写実的な、リアルなフェンシングのアートワークを採用したアン・ギャルドが欲しいですね」  
  
と。自分が抱いていたすごろくやさんというお店のイメージからは、  
正直予想していなかったお答えでした。しかしその驚きと同時に、「…なるほど！」  
と目から鱗が落ちるようなお答えでした。この丸田さんからいただいた示唆が、  
今日発売の迫るアン・ギャルド日本語版の、きっかけとなったのです。  
心より、感謝申し上げたいと思います。有難うございました！  
  
  
と言う所で一旦切って、次回に続きます。次回は日本フェンシング協会の公認のお話をしたいと思います。

## アン・ギャルド日本語版、日本フェンシング協会の公認を受けることについて。

* 2014/04/19 11:59 午後

いやー、ワンス・アポン・ア・タイムのこともそうなんですが、  
アン･ギャルドも1年ほどの様々な事柄や思いが積み重なり過ぎ、  
本格的に経緯を書こうとすると思わず分量が重くなり、そして筆が重くなります（笑）。  
滅茶苦茶仕事立て込んでるし！なんとか小分けにして書いていきましょう。では続きです。  
  
先日書いた通り、アンギャルド日本語版プロジェクト、  
すごろくやさんから想定していたのとは逆方向のお勧めを受け、  
完全に計画を練りなおすことにしました。丸田さんとのお話は自分にとってとても良い刺激になり、  
お話した直後から、良いスピードで構想が組み上がり始めていました。  
  
識者の皆様にはお察しの方も多いと思いますが、私達が今回参考にしたのは、  
アバクス・シュピーレから初めてアン･ギャルドが発売された際の初版のアートワークです。  
  
ニューゲームズオーダーが再版を行う時は、  
  
1.（原作のイメージが愛されている場合）オリジナル版を下敷きに、現代的にブラッシュアップ  
2.（スピード感が必要な場合）オリジナル版をほぼ完全にコピー  
3.完全に新しいビジュアルを与えて、新しいアイテムとしてデザインし直す  
  
という3つのパターンから考えます。  
当初すごろくやさんのキャラクターを使用させて頂こうと考えていた私は、  
すなわち3で行こう、と思っていたのですが、ここでこれを1に変更することになったのです。  
  
アバクスから出ていた初版はドイツのフェンシング協会の公認を受けていました。  
といってもその当時は自分もリアルタイムでボードゲームをやる以前ですから、  
正直後から聞いた話ですけれども。  
アン･ギャルドの説明を受ける際にしばしば聞く売り文句だったと思います。  
聞いた時には、新たにボードゲームをやってもらうには、そういう入口も良い切り口かな、  
くらいに考えていたのですが、にわかに自分達自身がそういうことを考える側になりました（笑）。  
  
フェンシング協会の公認。  
  
…しかしまあ、日本語版である以上ドイツのフェンシング協会から公認を受けても仕方が無い、  
というか意味がわからない。ということは。…日本フェンシング協会に問い合わせ、  
ということになります。  
  
幸いに、2008年の北京オリンピックで太田雄貴選手が銀メダルを獲得して以降、  
日本でのフェンシングの認知度というのは、急上昇していると思います  
（私自身、2008年に初めて試合の映像を見ました）し、  
その魅力というのは太田雄貴選手の活躍をきっかけに、  
お茶の間に伝わりつつある段階だと思います。  
仮にそういうことが起これば、現実としてアン・ギャルドを遊ぶ人は増えうる。  
アン・ギャルドは堂々たる面白いボードゲームなので、色々な躊躇を除けば、きわめて喜ばしいことです。  
  
そして一方ボードゲームも、数年前からは随分国内での認知度が上がっています。  
以前に比べれば、堂々と撃って出ても良い状況になっている。…と思う！  
大きく言えば、公式のボードゲームが出る、ということは、フェンシングにとってもプラスがある。  
…と言えるかもしれない、と思いました。  
  
  
そういうことなので、（もちろん一瞬気後れしますが）問い合わせてみました。  
きわめて根本的な話ですが、このアン･ギャルド日本語版を通じてフェンシング、  
ボードゲーム、双方にメリットがあれば、（当たり前すぎる話ですが）  
それこそがまさに「タイ・アップ」だからです。「タイ・アップ」。共に上がる！  
  
そういうことで、正面から日本フェンシング協会にお問い合わせした所、  
何は無くとも話を聞きましょう、というお返事をいただけました。  
毎度の我々の感じですが正門から「たのもーう」という感じです。  
少なくとも始まったぞ、と思った所で、一旦続きます。

## アン・ギャルド日本語版のお話、日本フェンシング協会訪問。

* 2014/04/20 11:59 午後

日本フェンシング協会、原宿に事務所があるんですね。  
代々木体育館のすぐ近くにある、「岸記念体育会館」という日本体育協会の建物内でした。  
初めて伺ったのは昨年の9月くらいでしたか。  
  
窓口として直接お話したのは島田さんという女性で、自分達と同世代か、ややお若いかな、  
という印象の方だったんですが、当然ながら元フェンシング選手の方でした。  
改めてアン・ギャルドというゲームについてご説明し、その日本語版リリースの計画、  
ついては日本フェンシング協会の公認を受けたい、ということについて、一通り熱弁しました。  
島田さんのお答えは、  
「まったく前例が無いですが、もちろん悪い話ではないので、可能だと思います。理事会の審査がありますが」  
という良いお答え。  
案ずるより産むが易し！あまりにもあっさり、という感じもし拍子抜けしました（笑）。  
  
  
で、自分達が予定しているアートワークのイメージ資料を持参したのですが、ここで驚いたことがありました。  
各カードには、インターネットから調達した国内フェンシング選手の写真を仮で使っていたのですが、  
それをみて島田さんが「これは○○選手ですね」「これは…」と次々仰ったこと。  
  
  
…わかるの！？  
  
  
…わかるんだそうです。自分達からすると、マスクかぶった時点で区別の付きようが無い。  
というか、試合形式の区別もついてません。  
「『エペ』と『フルーレ』という2種目があるんですよね？」と言ったら、  
「あと『サーブル』というのもあるので3種目あります」との御指摘。  
  
  
ともかく、写真をみたら、経験者だったら大概だれかわかると。いい加減なことできない！  
おひとりなんかについては、「この写真の人そこにいますよ」  
と奥にいる女性を指差されたり（笑）。  
  
ということもあったので、話し合った結果、  
使用する写真は日本がもっとも目覚ましい躍進を見せている「男子フルーレ」の選手に限り、  
出来る限り代表クラスの選手のものを使わせて頂く、という話になりました。  
正直フェンシング関係者の方々以外にはほぼ差異がわからない部分なのですが、  
公認をいただく以上そういう所こそ気を付けなければいかん、と妙な気合が入った一幕でした。  
  
  
ということで概ね順調に進んだのですが、1つ新たな課題が生じました。  
それは、「太田雄貴選手の写真使用についてだけは、別に所属事務所の許可を取って下さい」という。  
それは…、そうですよね。  
  
なかなかの難題だー、と思いつつ、どこでどのようにお話したらいいでしょうか、と尋ねると、  
「もうすぐある東京国体で太田選手が復帰戦を行うので、そこにマネージャーの方も来ると思います」  
とのお答え。タイミングには恵まれたということか。  
あと一度は生でフェンシングの試合を見なければ、と思っていた！  
  
  
しかし、昨年の9月頃、と言いますと、2020年のオリンピック開催が東京に決まった、  
まさにその頃でした。IOCでのプレゼンに太田選手も出られたことで注目度急上昇、  
というその状況で、…当日大丈夫なのかそれ？という一抹の不安を抱えつつも、  
10月初旬の東京国体に伺う事にしたのでした、というところで続きます。  
  
  
ところで余談ですが、この日のミーティング中、フェンシング協会島田さんが  
ちょくちょく太田選手のことを「太田くん」と呼んでは「太田選手」と言いなおすので、  
そういった所でフェンシングという競技内でのアットホームな距離感を感じ、  
「なんとかなるかな…」とか考えてました（笑）。  
規模的にはボードゲームと親近感持てるかな～…、と。

## アン・ギャルド日本語版のお話、フェンシングの大会をライブ観戦して思ったこと。その1。

* 2014/04/21 11:59 午後

ということで、何は無くとも自分の目でフェンシングを見ようと、2013年10月4日、  
東京国体でのフェンシングの試合、都道府県対抗の団体戦、全国大会初日を観戦に行きました。  
無料ということもあり、太田選手の現在の注目度もあり、  
万一にも入れないなんてことになるとまずいなと思ったので、朝4時に起き、  
始発電車に飛び乗りました。  
  
※国体は全般無料で観戦できるということですが、それ以前にフェンシングは日本選手権も含めほぼ入場は無料のようです。アマチュアスポーツなのでそういうものなのかもしれませんが、メダリストクラスの選手も出ている大会だと考えると驚く気持ちもあります。  
  
会場は何の因果か浅草。早朝の浅草駅前、一昔前のゲームマーケットの気分になりつつ、  
向かう会場は台東リバーサイドスポーツセンター。  
  
…果たして一番乗りでした。安心しつつも思わず苦笑い。  
後から来る方々はほとんど皆さんフェンシング関係者の方や選手の御家族で、  
知り合い同士の方が多いこともあり、  
気合の入った表情で会場正面に仁王立ちしている自分を見て若干きょとん感がありましたが、  
女子選手のお母様達なんかとお話して色々国内フェンシング事情などのお話を伺い、  
ためになりました。そしてこちらもしっかりとアン・ギャルドの宣伝。  
  
「へえ、フェンシングのボードゲームなんて出るんですか～」と、  
（それは流石に予想できたことですが）全面的に好意的な反応をいただきつつ開場を待っていると、  
大会に出場する各都道府県代表の選手たちが集まってきたんですが、  
その人たちも自分達が作っていた行列に並ぶので驚きました。そういうものなのか…。  
  
そしてさらに太田雄貴選手が到着し、自分のすぐ脇を通って会場入りしていく。  
自分は流石に心拍数上がりましたが、周囲の人たちはみなフェンシング関係なこともあり、  
（流石に注目こそ集めていたものの）ミーハーな盛り上がりはありませんでした。  
そういうものなんだな～、と言う所で一回続きます。

## アン・ギャルド日本語版のお話、フェンシングの大会をライブ観戦して思ったこと。その2。

* 2014/04/22 11:59 午後

開場。選手たちのウォーミングアップ、開会式からの大会開始。競技が始まってみると、  
開始時間に合わせていつの間にかマスコミ各社がたくさん集まってきていました。  
勿論狙いはみんな太田選手。何十ものカメラ全てが太田選手に向いていました。  
そして気がつけば観客も集まり、午後には客席も満員。  
  
客席は2階だったんですが、自分は協会の島田さんに手書きで『視察』と書かれたパスをもらい、  
有難いことに1階の試合場の傍で見ることができました。  
（どう見ても関係者の方しかいない中に一人だけ「視察」というパスを付けているのはなかなかできない経験でしたが…）  
  
  
  
目の前でフェンシングの試合。  
  
開始後には太田選手のマネージャーの方ともお会いでき、  
今回の件について改めてお話させていただきました。  
これまた有難いことに、基本線としては可能であるという御返答。  
マネージャーの青木さん曰く、太田選手としても、  
フェンシングの普及にプラスのことは前向きに考えています、というお話でした。  
平静を装っていましたが、正直言って内心ガッツポーズ。  
率直に嬉しかったですし、自分達の、ボードゲームの、現状を好転させられるかもしれない、  
その手掛かりを掴んだ、という思いがありました。  
  
ただ、これは自分達の問題なのですが、各方面のOKをいただきながら、  
なお決心がつきかねていることがありました。  
それは、「どの程度正面から、太田選手の写真をパッケージに使わせていただくか」  
ということでした。  
  
ニューゲームズオーダーというのは、その設立時ですとか、その前のB2Fゲームズの設立時ですとか、  
さらにその前のアマチュア時代から私たちを御存じの方なら合点がいくことかと思いますが、  
私達は、こういった手法に照れがある、（言いようによってはいつまでもアマチュア意識の抜けない）  
集団です。頭では、まさに「フェンシングの顔」と言える太田選手の写真を  
全面的に使わせていただくのが常道だということは勿論わかっている。  
日本全国に広くアン・ギャルドを販売し、ボードゲームを広め、自分達は収益を上げる、  
これこそが今回の計画の常道であり、自分達の勝利への最短距離である。  
  
ただアマチュアめいていようとどうだろうと、「そういうやり方で、いいんだろうか…」  
という思いも、自分達には正直あるのです。  
  
特に自分達にとって難しかったのが、箱の正面に採用するイメージについてでした。  
案は2通りでした。一つは太田選手の競技中の写真でしたが、御存じの通り、  
フェンシングは試合中面を着用する為、正面から見ても、太田選手であることはわかりません。  
もう一つは太田選手の顔が現れている写真を正面に持ってくることでした。  
主義や個人的な気持ちじゃない、それが一番強いだろうと。  
しかし、アン・ギャルドのパッケージの正面が、競技中の写真ではないことにしていいのか。  
  
実は当初は3つ目の案がありました。折衷案として自分達が考えていたのは、  
「太田選手の競技中の写真ではあるが、透明素材を使った面を着用している、  
太田選手であることがわかる（絶妙な）写真」を入手・使用することでした。  
これはある程度進めたのですが、結果採用しませんでした。  
なぜなら、この透明素材の面は、試合中に起きた事故により2010年から禁止となっており、  
現在使われていない為でした。  
日本フェンシング協会の公認を受けるのに禁止された面を着用した試合写真は使えるわけがない、  
ということで、この案は白紙になりました。  
  
  
  
  
  
結論は、先日お見せした通りです。箱の正面は太田選手の競技中の写真。  
代わりに箱裏に、太田選手と一目でわかる写真を使わせていただきました。  
自分達なりに考えた結論です。  
  
浅草に観戦に行く前の数日間、インターネットなどで太田選手のインタビュー等を拝読して、  
試合に出場し、その後でファンサービスをする太田選手の姿を見て、その思いの部分を、  
（直接深くお話する距離ではないながら）自分たちなりに感じて、  
反映すべきだ、と思いながら作った結果がこれでした。  
  
  
太田選手の「日本でフェンシングをよりメジャーなスポーツにしたい」というシンプルかつ大きな目標には、  
私自身、自分のジャンルを顧みて、深く共感する所があります。  
そういった太田選手の思いは、それこそアン・ギャルドをこういった形で作る前から、  
特に注意してみているわけではない自分のような人間にも  
メディアを通して伝わるほどの強さで発されていたということですが、  
実際のフェンシングの（良い意味ではアットホームですが、  
外にアピールする力が決して強いとは言えない）現場を束の間垣間見て、  
より立体的に伝わるものがありました。全てのカメラが太田選手を向いていて、  
テレビや新聞の向こうでは、それがイコールでフェンシングである風景。  
  
自分は太田選手のようなスーパースターではなく一介のゲーム屋ですが、  
ボードゲームをより多くの方に遊んでいただきたいなと、そう考えています。  
元々の魅力は失わないままで、広げていきたい。無い物ねだりをするようですが、目指していこうと。  
思い続けながら、アン・ギャルド日本語版、全力で作りました。  
ボードゲームを楽しんでいる皆様と、これから楽しむ皆様にとって良いものになっていたら、嬉しいです。  
皆様どうぞ、よろしくお願いいたします。  
  
いやー、我ながら長い。たいへんだ。  
もう1回、最後に他のコンポーネントなんかを御紹介しようと思います。

## もはや復元という話もありながら。その1。

* 2014/04/23 11:55 午後

最近とみに毎日Blogを書くことが不可能になっておりまして。  
…という話題こそ、自分の記録として残してきた日記の穴に書くにはふさわしい話題のような気がするので、  
こっそり書いておきましょう。  
  
このブログ、2006年のB2Fゲームズを始めた時から書いているのですが、  
当初から、惨憺たる状況ですが一応今日まで、原則毎日書く方向で続けてきました。  
  
正直わたくし、広告宣伝的なことがあまり得意でない、あまりマメでない人間です。  
無精者と言った方が正確。  
  
ただ2006年に26で自分の会社を始める時に、なーんにも宣伝しないで始める程には豪胆でも無く。  
ということで書き始めたのですが、まあTwitterとかがある今になると、  
広告宣伝という面で多少意義が薄れた側面はあります。  
ただまあ相変わらずある意義もあるから、やはりやめるつもりはないのですが…、  
  
と、毎日更新が厳しくなる一つの大きな理由が、無精者なのに書き始めると長いからなんですね。  
だれが見ているともしらないですがあと3回、穴埋め的に続きます（笑）。

## もはや復元という話もありながら。その2。

* 2014/04/24 11:59 午後

このブログの意義というと、まあある程度界隈に周知されていることだと思います。  
東京は立川、B2Fゲームズ及び併設されているニューゲームズオーダーまで、  
日々ご足労いただいている皆さま、よりもう少し多くの、B2FやNGOを知っている皆さまに、  
何かしら申し上げる時に、文章でまとめてご報告できるところ。まあこれは大きい。  
  
じゃあ何かしら発表ごとがある時だけでもいいんじゃないの、という向きもあるんですが、  
これは純粋に日記として、それも日記帳に書いてある日記じゃなく、  
皆さまが読もうと思えば読める、しっかりとパブリックな側面を意識した日記として、  
毎日書いてあることが、自分や会社にとって役立つ側面が、あるんだよなあ、  
と思うので、  
それでも書いているのです。じゃあちゃんと書きましょうという話ですが…（笑）。  
続きましょう。

## もはや復元という話もありながら。その3。

* 2014/04/25 11:59 午後

それでも毎日書けてない理由は、ホント正直に優先順位の話ですね。  
  
まず、自分がやっている仕事が、以前に比べても相当多いのです。  
単純な量以上に、実際に頭の中で動かしている、考えている、練りこんでいる案件が多い。  
これは何と言うか、ささやかな進歩だなと思っているんですが、  
昔より多くの仕事を同時にやれるようになりました。  
（大げさに言えば若干聖徳太子っぽい…こういうポジションの人は多くがそうなるんだと思いますが）  
そして頭の中で動いている案件の中で緊急性が高い物から随時アクションに移します。  
（実際のフィジカルな作業や取り組みに移行するということです）  
  
なので実際にやっている仕事以前に、それをいかにより良い時間や作業の効率で、  
タイミング良く気の効く形でやるか、ということに、結構な集中力を傾けています。  
それに、頭の中で各案件を並行して動かしているうちに、  
それらを組み合わせたりというアイディアも生まれたりします。  
  
この「効果的にやる」ということのクオリティを取ろうとすると、  
しっかり寝る事の方が日記書くことより大事だったりします…と書くと急に言い訳じみますが（笑）。  
ただ真面目な話徹夜作業は一切止めましたし、最近は朝方の生活にもなっているので…、  
というのが、一番の理由です。  
で、二番目の理由もあるのですが…続きます。

## もはや復元という話もありながら。その4。

* 2014/04/26 11:59 午後

Blogが毎日更新されない二番目の理由は、結局の所「自分の目の前を優先してしまうから」  
ということになります。  
  
ボードゲームやミニチュアゲームをやる人は日々増えている。  
実際日々仕事をしていても実感するところです。  
自分の場合、1日の内にBlogを書く時間を取らなくても、B2Fまで来た人に対しては、  
必要とあれば1時間でも2時間でも、お一人にかけてしまったりします。  
Blogの記事を通してはなかなか伝わらないことも、おいでいただければ遥かにお伝えし易いと思っています。  
自分の話を聞いてくれる、ボードゲームやミニチュアゲームに興味をお持ちの方が来る度に、  
「チャンス！」と思っている自分がいる（笑）。  
一人ずつお話していくというのは、一番遠回りなようで一番早いやり方だ、  
というのが、8年ばかりやった自分の今の結論です。  
仮に今よりもう少しニューゲームズオーダーが大きくなっても、この形でやっていこうと思っています。  
  
そういうわけでBlogを各時間を安定的に確保するのは難しいですが、  
そうも言ってはいられないので、ちょっと頑張ります…と言っても信用ゼロですな（笑）。  
まず自分自身が信用してませんが（笑）、引き続きよろしくお願いします。

## ゴールデン期間中の臨時休業のお知らせ

* 2014/04/27 02:32 午後

B2Fゲームズ店舗のゴールデンウィーク期間中の臨時休業についてお知らせします。  
  
5/2（金）を臨時休業とさせていただきます。  
その他は通常どおり月水定休となりますので、5/5（月）も休業となります。  
お間違えの無いよう、ご確認をお願いいたします。

## コンコルディアとPD製品群につきまして。

* 2014/04/27 11:59 午後

ニューゲームズオーダーやタチキタプリント周りの新製品について様々に発表しておりますが、  
その前にお知らせしていたコンコルディアについてはどうなってるのだ、  
というご指摘をいただいております。たいへん申し訳ございません。  
この度ようやくPD出版より生産完了の報がありました。…というところなのですが、  
これからドイツからの海上輸送の為、1か月半から2か月の時間を要してしまう情勢です。  
  
また今回のコンコルディア輸送に際して、  
PD出版の他のゲームの再入荷も並行して行おうと考えております。  
正直驚いているのですが最近一連のゲルツ作品の認知度や人気が上がっているのか、  
古代やインペリアル、ナヴェガドールといったところも軒並み売切れており、  
残っているのはいくらかのインペリアル2030のみ、という在庫状況です。  
重量級高価格帯のゲームがこれだけ売れるようになったということ、たいへん嬉しく感じるのですが、  
良かった良かったで終わらせるわけにもいかず、再入荷しなければなりません。  
（必ずしもメーカーの在庫があるわけでもないのが難しい所ですが…）  
自社製品ではなく輸入とは言え高価格で大箱のゲームばかりのため、  
1タイトル当たりに要する予算も大きく、なかなか苦労する部分があるのですが（正直色々重いです）、  
何とか迅速に手配し、コンコルディアともども出荷態勢を整えたいと考えております。  
引き続きお待たせしますが、よろしくお願いいたします。

## 全力でもできなかったことが、8割の力でできるようになれば。

* 2014/04/28 11:59 午後

定休日で普通にお休み。普通にお休みいただく度に、自分達の状況が徐々に好転しているのを感じるものです。  
仕事はたくさんありますが、短距離走みたいに無酸素運動では行けないので、  
ペースを守っていっておりますよ。全力疾走するのは、少なくとも今では無いし、  
しなくていいならそれに越したことは御座いません。  
  
最近御来店の皆様にも自分が余裕を持っていることが伝わるようで、  
「調子良さそうですね」というお声をかけられます。  
実際は調子良いってほどではないんですが（笑）、そう振る舞うのが好調の始まりかなって気もします。  
実際は午前中から働いていて、開店前に大事な仕事をいくつか終わらせているからだったりします。  
営業時間中は半ば仕事仕舞いにかかって、皆さんと楽しく遊んでられたらいいな～。  
…とまあ、まだそこまでは行ってないですが、今年のぼんやりとした目標ですな。  
  
B2Fを始めた時に掲げたのも、そんな目標でした（笑）。  
8年近く経ってようやく、近づきつつある。

## 制作快調、と言える状況ではないですが、良い感じになってきた。

* 2014/04/29 11:59 午後

  
  
バントゥ、ゴー・ストップ、ワンス・アポン・ア・タイム、アン・ギャルドと、  
春（というか初夏）新製品を立て続けに御案内していますが、  
実の所仕事はその次のフェイズに移っているという話もございます。  
  
アン・ギャルドやワンス・アポン・ア・タイムの仕事が始まったのは、  
なつのたからものやアイム・ザ・ボスのお話をしてた頃なわけで、  
ボードゲームメーカーのサイクルはどうもそんな感じですね。  
  
ちょっと胸躍る写真が来たのでちらりとお見せしちゃってます。  
想定した季節2つずれているけども、そろそろケリ付けて動きますぞーい。

## 問題の4月終了。

* 2014/04/30 11:59 午後

4月終了。2月決算のニューゲームズオーダーの決算申告も何とか完了した模様です。  
担当各位お疲れさまでーす。昨期は余りにも活動が増えたので、処理もたいへんだった様子。  
ともあれ終わってよかった、爽やかに6年目を始められます（まる2か月経ってますが）。  
  
しかし昨年であればこの時期はゲームマーケットが終わってましたねえ。  
1か月後ろにずれている分生産に余裕は持てていますが、  
これはこれでリズムを作るのが難しい。色々とタイトルもありますし、  
ゲームマーケットにおいでの方ばかりではないと思いますので、  
バントゥやゴー・ストップは準備でき次第発売の方向でいきたいと考えておりますー。