

発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト
<https://www.dominagames.com>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。



GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブレッドロンド」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

■内容物

説明書 × 1 まごころチップ × 14
カード × 44 パラメータボード × 2
ストーン × 4 パラメータダイス × 6
6面ダイス × 1

■目次

プロlogue P.02
ゲームの目的 P.03
ゲームの準備 P.03
ゲームの場 P.05
ゲームの流れ P.07
カードの見方 P.09
カードの種類 P.10
キーワード能力 P.11
用語集 P.12
細則 P.12
ソロプレイの目的 P.13
ソロプレイの準備 P.13
敵カードの見方 P.14
ソロプレイルール P.15
エピlogue P.17

■お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
support@fueisha.co.jp
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
<https://www.dominagames.com>

▲ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。

パン屋の少女は夢を見る
それは悪魔の夢を見る

パン屋の少女は夢を見る
それは悪魔の夢を見る

パン屋の少女は夢を見る
それは悪魔か瑞夢か

パン屋の少女は夢を見る

Prologue

魔法が全てを支配する、とある世界のとある国。
そこで街一番のパン屋を営んでいたあなたでしたが、
うっかり禁断の魔導書を読んで
夢の世界に囚われてしまいました。

心の中にいる仲間たちの力を借りて、
魔導書の呪いに立ち向かいました！

ゲームの目的

「ブレッドロンド」は1～2人用の対戦カードゲームです。最初を選んだ仲間や戦略を手札にして戦い、自分のライフが0になる前に相手のライフを0にできれば勝利です。ゲーム中は仲間や戦略をまとめて、敵を倒すための**剣**（剣カード）と呼びます。

ゲームの準備

- 1 各プレイヤーは下図のように、自分の場を準備します。



パラメータダイス

各ダイスの0の面を上にして、それぞれ対応する色の円の中に置きます。

ATTACKの上のダイスは攻撃力、VOLTAGEの下のダイスはボルテージ、DEFENCEの上のダイスは防御力を表します。

ストーン

10の上に置きます。

パラメータボード

相手のボードの上端と繋げて置きます。

呼吸法カード

「加熟法」と「加護法」を1枚ずつ、自分の前に表向きで置きます。

- 2 全てのパンカード（8枚）を裏向きでシャッフルし、両プレイヤー共有の「パンの山札」とします。各プレイヤーは「パンの山札」からカードを裏向きのまま1枚ずつ引いて自分のパラメータボードの横に置き、裏面の数字0の位置にストーンを置きます。裏向きのパンカードを**オープン**と呼び、その上のストーンは火力を表します。



オープン（パンカードの裏）

表を見ず裏向きのまま、自分のパラメータボードの横に1枚置きます。

ストーン

0の上に置きます。

- 3 全てのまごころチップ（14枚）を脇に置き、両プレイヤー共有の「まごころチップ置き場」とします。
- 4 全ての剣カード（24枚）を裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに10枚ずつ裏向きのまま配ります。残り4枚は裏向きのまま脇に置きます。（ここで脇に置いた剣カードはゲーム中に使用する場合があるため、5で取り除くカードとは混ぜないようにして下さい）
- 5 各プレイヤーは配られた10枚の剣カードから、5枚を選んで手札にします。残り5枚は使いませんので、裏向きのままゲームから取り除きます。
- 6 先攻、後攻を運命の導きに従って決めます。後攻プレイヤーは「鼓動法」を受け取って自分の前に置き、更に**攻撃力とオープンの火力を1にします**。以上の準備が出来たら、対戦開始です。



▲まごころチップ

▼剣カードの裏



▲「鼓動法」

ゲームの場



パンの山札 (相手と共有)



まごころチップ置き場 (相手と共有)

オープン置き場

プレイエリア

自分が使用したカードを一時的に置く場所です。

自分の前

自分の呼吸法カードと、焼き上がったパンカード、受け取ったまごころチップを置いておきます。



ゲームの流れ

どちらかのプレイヤーのライフが0になるまで、先攻のプレイヤーと後攻のプレイヤーが交互に以下の流れでターンを行います。

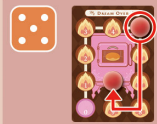
ターン開始時の処理

- 1 自分のボルテージを1増やします。ボルテージは10以上ならず、既に9の場合はボルテージを増やさずライフを1失います。
- 2 自分のオープン上の火力を1上げ、まごころチップを1枚受け取ります。
- 3 6面ダイスを1回だけ振り、出た目を確認してから以下のどちらかを行います。

自分のオープン上の火力を、6面ダイスで出た目の数だけ上げる。
(10以上になる場合は「Baked!」と書かれたマスの上にストーンを置く)

まごころチップを追加で1枚受け取る。

- 4 オープン上のストーンが「Baked!」の上にある場合、オープンを裏返します。パンが焼き上がり使用可能なバンカードになります。自分のまごころチップの枚数がバンカードの大成功判定値(→P.9)以上なら、そのバンカードを右に90度回転します。その後、自分の全てのまごころチップを「まごころチップ置き場」に戻し、バンカードを1枚引いて裏向きで自分の「オープン置き場」に置き、0の上にストーンを置きます。



OR



行動

合計コストが自分のボルテージを超えない範囲で、好きなだけ**手札の剣カード**、**自分の前にある呼吸法カード**、**バンカード**を使用できます。

カードを使用するには

使用するカードを1枚選んで場に出します。そのカードが「レスポンス」と書かれたカードの場合には裏向きで、そうでないカードの場合は表向きで出します。この時、カード左上に書かれたコスト(「レスポンス」と書かれたカードは1コスト、「加護法」は自分で決めたコスト)を消費したことになります。

ボルテージは使えるコストの上限を表示しているものなので、コストを消費してもボルテージ自体が減ることはありません。

その後、表向きで出したカードの効果を処理します。使用したカードを置く場所をプレイエリアと呼びます。

ターン終了時の処理

プレイエリアに置かれた表向きの自分のカードに以下の処理を行います。



があるカード：捨て札にします。

がない剣カード：手札に戻します。

がない呼吸法、バンカード：自分の前に戻します。

相手のプレイエリアに裏向きのカードがある場合、相手は手札に戻します。

カードの見方

カード名称

コスト

このカードの使用に必要なコストです。

リミテッドアイコン

このアイコンがあるカードは、使用するとターン終了時に捨て札になります。

シンボル

テキスト

このカードを使用した時の効果です。

フレーバー

キャラクターやバンのストーリーです。ゲームでは使用しません。

ライフ回復量 (バンカードのみ)

このバンカードの効果を処理せず、食べることを選んだ時に得るライフです。

大成功判定値 (バンカードのみ)

このバンの焼き上げが大成功する為に必要な、まごころチップの枚数です。大成功した場合、カードを右に90度回転し、テキストと回復量が「大成功判定値」が書かれた枠のものに変更されます。

剣、呼吸法カード



バンカード



カードの種類

カードの右上には、効果に応じたシンボルが表記されています。
(バンカードの「バンゴレム」のみ2つのシンボルを持っています)



呼吸法

自分のパラメータを上昇させるカードで、自分の前に置かれます。「加熱法」と「加護法」は両プレイヤーが必ず所持しており、「鼓動法」は後攻のプレイヤーだけが得ます。



物理

自分の攻撃力によって威力が変化する「物理攻撃」の効果を持つカードです。(一部のカードは固定の威力です)



魔法

相手の防御力を無視してダメージを与える「魔法攻撃」の効果を持つカードです。



補助

ライフ回復やパラメータ上昇のサポートといった効果を持つカードです。









布石

相手の行動に反応して使用できる、「レスポンス」の効果を持つカードです。

キーワード能力

頻出する効果は省略して、アイコン、キーワードで表示されています。

 物理攻撃	相手に、自分の攻撃力から相手の防御力を引いたダメージを与えます。
 物理攻撃 X	相手に、Xから相手の防御力を引いたダメージを与えます。
 魔法攻撃 Y	相手に、Yダメージを与えます。 (相手の防御力を無視します)
 レスポンス	このカードは、使用時は相手に表側が見えないよう裏向きでプレイエリアに置き、自分のターン終了後もプレイエリアに残ります。 相手のターン中に相手が「レスポンス」の文字の横に記載されたシンボルがあるカードを使用した場合、表向きにできます。そうした場合、このカードの効果を先に処理します。 同時に条件を満たした複数の「レスポンス」を使用する場合、好きな順番で表向きにして処理します。効果を処理したカードは相手のターン終了時に捨て札になります。相手のターン終了時まで処理されずに裏向きのまま残っていたカードは手札に戻ります。
 レスポンス (ソロプレイの「フラン」のみ)	
追加	この攻撃で相手に1以上のダメージを与えた場合にのみ、この効果を処理します。
 +Z ENT	このカードは、テキストを以下に変更することができます。そうした場合、このカードはリミテッドアイコンを持つものとして扱い、シンボルは「補助」に変更されます。 「あなたはライフをZ得る。」

用語集

◆ 行動

カードの使用、及びソロプレイにおいて相手が使用する効果の総称です。

◆ 攻撃

行動の中でも特に物理、魔法のシンボルを持つ効果の総称です。

◆ 無効化する

対象の効果を打ち消すことです。効果を打ち消されたカードのコストは戻らず、それがリミテッドアイコンのあるカードの場合は、ターン終了時に捨て札になります。

◆ 無視する

対象のパラメータの数値を0として扱うことです。

◆ ダメージを与える(受ける)

対象のプレイヤーのライフを減らすことです。ターン開始時の処理でライフを失うことはダメージとして扱いません。

◆ 復活する

対象のプレイヤーのライフが0になった時、そのプレイヤーは敗北せず、ライフを所定の値に変更します。

細則

- 呼吸法カード、及びプレイエリアに置かれているカードは手札とはみなしません。
- 対戦中に使用可能な手札、バンカードが無くなった場合でも、そのままゲームを続けます。
- 各パラメータの最大値は9、まごころチップの最大所持数は7個です。
- パラメータを変化させる効果に「このターンの間」といった期間の指定がある場合、パラメータダイスの値は変化させません。この効果では一時的に各パラメータの最大値を超えることがあります。
- ダメージを与える行動を行ったにも関わらず、防御力による軽減など無効化以外の要因で相手にダメージを与えられない場合には、0ダメージを与えたものとみなします。
(「カレーバン」の効果で0ダメージを1ダメージにした場合、「追加」効果も処理されます)
- 「レスポンス」の記述があるカードは相手のターンにしか表向きに出来ません。
- 「レスポンス」の記述がないカードを裏向きで使用することは出来ません。

ソロプレイの目的

心強い仲間たちが、ソロプレイモードでは悪夢となって襲いかかってきます。しかも、この戦いではオープンでパンを焼いている余裕はありません。果たしてあなたは全ての悪夢を破り、目覚めることができるでしょうか……？

ソロプレイの準備

- 1 P.3「ゲームの準備」の図のように、自分の場を準備します。
- 2 全ての剣カード(24枚)を裏向きでシャッフルし、「剣の山札」とします。
- 3 「剣の山札」からカードを10枚引き、5枚を選んで手札にします。残り5枚は使いませんので、裏向きのままゲームから取り除きます。
- 4 敵カード(→P.14)を裏向きのまま、上から「Ⅰ」、「Ⅱ」、「Ⅲ」、「Ⅳ」、「Ⅴ」と書かれたカードの順番で並べて「敵の山札」とします。「Lunatic」、「Ultimate」と書かれたカードもそれぞれ裏向きのまま、脇に置いておきます。
- 5 「敵の山札」の一番上のカードを表向きにして、敵カードの初期パラメータに従って敵のパラメータボードを準備します。但し、ソロプレイの敵にボルテージはありませんのでボルテージのダイスは置きません。
- 6 戦いを始めます。敗北したらその時点でゲームオーバー、勝利したら再度上記⑤を行い、次の戦いを始めます。「Ⅴ」の敵(Boss)まで5連勝できればクリアです。エピソード(→P.17)をお読み下さい。

クリア後は……

そのまま続けて「Lunatic」、「Ultimate」の順に挑戦してみましょう！これまでの敵を凌駕する、恐るべき強敵たちに打ち勝つことができるでしょうか。

敵カードの見方

	表
敵の名称	白銀の人影使い マリー
初期パラメータ	敵の攻撃力と防御力の初期値です。 0 2
起動ターン	敵が行動を開始するターンです。
フレーバー	キャラクターの台詞です。ゲームでは使用しません。
シンボル & テキスト	敵が起動ターン以降、毎ターン行う行動です。同じ行動が連続する場合はテキストが省略されていますが、記載されている行動名の回数だけその行動を行います。 (この「マリー」の場合、1ターン目から毎ターン魔法攻撃①を2回行います。) 「レスポンス」のテキストは起動ターンを無視して、条件を満たした時に効果が処理されます。
対戦順	Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴの順に戦い、Ⅴの敵(Boss)を倒せばクリアです。その後は続けて「Lunatic」、「Ultimate」にも挑戦してみましょう。
	裏
	BREAD & RONDÒ THE BAKERY GIRL IS INVITED TO THE DREAM WORLD

ソロプレイルール

常に自分が先攻となり、敵と交互にターンを行います。但し、敵は起動ターンになるまでは行動しません。ターンの流れはP.7「ゲームの流れ」を参照して下さい。敵を1人倒すたび、自分の攻撃力、防御力、ボルテージは0に戻り、手札は最初にした5枚に戻ります。

敵に適用されるルール

- 敵は「鼓動法」を使用しません。
- 敵は起動ターンになるまでは行動しません。通常は自分のボルテージが敵の起動ターンと同値以上になった次のターンから敵が行動すると考えて差し支えありません。
(但し、「加速する金庫」を使用した場合にはズレが生じます)
- 敵は毎ターン、レスポンスを除く行動を上から順に全て行います。全ての行動を行うと、敵のターンは終了します。なお、敵の行動にはコストはありません。
- 敵が「レスポンス」のテキストを持つ場合、起動ターンを無視して条件を満たすたびに1回ずつ効果を処理します。
(カード中では起動ターンを無視することを示して「常在」と記載しています)

自分に適用されるルール

- 自分が使用する剣カードの一部の効果は以下のように変更されます。

秘鍵の開錠者 クロワ

物理攻撃

追加：敵の呼吸法以外の行動から1つ選ぶ。次の敵のターン、その行動は行われない。

始まりの魔法少女 コロネ

レスポンス

その攻撃がそのターン最後の攻撃なら、その攻撃は無効化する。

- ゲーム中7回まで、1コストで「アウトードロー」を行うことができます。

アウトードロー

「剣の山札」から2枚を公開し、1枚を「アウトーカーカード」として呼吸法カードの横に置きます。残り1枚は横向き、かつ裏向きでプレイエリアに置いて1コストの使用表示とし、ターン終了時にゲームから取り除きます。「アウトーカーカード」は通常の剣カードと同様に扱いますが、更に以下の性質があります。

- ・自分のボルテージがそのカードのコスト以上の時のみ使用できます。
- ・コストを0として扱うことができます。そうした場合、そのカードは使用したターン終了時にゲームから取り除かれます。本来のコストを支払った場合は「リミテッドアイコン」を持たないカードであればターン終了時に呼吸法カードの横に戻し、以後のターンも使用できます。
- ・「アウトーカーカード」は使用していなくても、現在の敵を倒した後はゲームから取り除かれます。(次の敵との戦いには使用できません)

Epilogue

あなたは見事に魔導書の呪いを打ち破り、
夢から目覚めることができました。
あなたを心配していたパン屋の従業員たちが
大粒の涙を流しています。

「店長、心配したんですよ！」

「無事で…よかった…」

あなたは申し訳なさそうに笑います。

「ごめんね。きっと、たくさん心配かけたね。
でも、よく寝たから元気いっぱいだよ！
さあ、働こう！」

従業員たちは苦笑いしています。

「それにしても、わたしが女王様になるなんて、
不思議な夢だったなあ。
もしかしてそのうち本当に…いや、まさかね」

そう独りごちるあなたの肩には、
どこからか舞い降りてきた白い羽根がのっていました。



Game Design

Pawn (Steppers' Stop)

Story

Flavor Text

イノモトシヨーダ (MAGI Inc.)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Senior Testers

やべえ

mayo

Testers

EINO

saktangle

Illustration

ぬるびよ

cyawa

DucQrews

Translation

ACE (Domina Games)

Planning

H.Omiya (MAGI Inc.)

Original

MAGI Inc.

Publisher

Fueisha Inc.

オリジナルルール

2人対戦時でも「オープン」を使用せずに遊ぶことが出来ます。運の要素が少なくなり、オリジナルの「Blade Rondo」と同じようにお楽しみ頂けます。

特典カード

本品には特典として「Blade Rondo」のプロモーションカード「重撃剣」が2枚封入されています。このカードを「Blade Rondo」でお使い頂く場合、最初から封入されております剣カードを1種2枚を選び、差し替えてお楽しみ下さい。（「絶対剣」と差し替えて頂くのがお勧めです）