

Q&A

キャラクターカード効果

Q マリーの能力の「サイコロを1つ不要にできる」はターン中何回でも発動しますか？

A はい、自分のターン中何度でも使用することができます。

Q フランの能力の使い方として、「黒猫の賭場」の効果で設置したマーケットカードと同じカードが手札にあった場合、そのカードをコストなしで設置することはできますか？

A いいえ、できません。フランの能力は手札に2枚以上同じカードがあり、それらを2枚設置するときのみ発動することができます。

Q クロワのターン開始前能力を使用した際には、ターン開始時能力である[🎲]の獲得はできますか？

A いいえ、できません。設置済みのマーケットカードのターン開始時能力も実行できません。

Q クロワの能力でマーケットカードを直接設置する際、オープンマーケットに複数枚重なっているマーケットカードがある場合、複数枚を一気に設置することはできますか？

A いいえ、できません。クロワの能力で設置できるマーケットカードは「1種類」ではなく「1枚」です。

制作 株式会社 MAGI (Hiroaki Omiya / Akihisa Okui / イノモトショータ)

ゲームデザイン イノモトショータ (MAGI Inc.)

アートワーク・キャラクターデザイン ぬるびよ

キャラクターイラスト ぬるびよ、城谷しお

コロネリア女王のうるわしきFAQ

Q コロネちゃんはどうやって女王になったんですか？

A コロネちゃんじゃないよ。女王陛下だよ。口の利き方には気をつけようね？

Q 女王陛下はどのようにしてご即位あそばされたのですか？

A あなたは太陽が天に昇ることに疑問を抱くのかな？

Q 女王陛下、王国を統治する秘訣は何でございましょうか？

A パン屋、酒場、ケーキ屋を建てることだね！お腹いっぱいなら国民は不満を言わないんだよ。

Q 女王陛下、人はパンのみにて生きるにあらずとも申しますが...

A もちろん、遊園地も建てるよ！パンとサーカスは国家運営の基本だよ。

Q 女王陛下は、騎士団を使って過酷に税金を取り立て、王立パン協会によって莫大な上納金も巻き上げているとの噂ですが...

A 何の犠牲もなしにはね、理想の国はつくれないんだよ。

Q 女王陛下、王国内でカツアゲ、みかじめ料、盗賊行為などの犯罪が横行しておりますが...

A 安心して。その人たちからも上納金もらってるから！

マーケットカード・レジェンドカードイラスト DucQrews

ルールブック構成 Hiroshi Sawatari

各種問い合わせ Twitter @magicalbakerybg / Mail info@magiinc.jp



Story

パンと魔法が支配する、どこかの世界のどこかの国。
街一番のパン屋を経営していた魔法少女のあなたは、
いろいろあって王国の女王になりました。

あなたには夢があります。
理想の国をつくりあげるとい夢が。

しかし、現実とは厳しいもの。
この国の政治は腐敗し、財政は苦しく、産業は振るわず、
国民は不平不満を漏らし、周辺国からの脅威はもさらされています。

きれいごとだけでは、王国は統治できない。
幸福のためなら、圧政もやむをえない。

あなたは、目的のためには手段を選ばず、持てる力を最大限に発揮し、
この国を他国よりももっと強大に、豊かに発展させなければなりません。
すべては統治する可愛い国民のために。

ソフィ

手札をパワーに
変換できる

アン

サイコロパンカードを
多く取得できる

マリー

必要なサイコロ数を
1つ不要にできる

ショコラ

パワーを1:1で
変換できる

フラン

2枚のマーケットカード
を1枚分のコストで設置

クロウ

オープンマーケットから
コスト無しで1枚設置可能

ロール

ゲーム開始時に所持
しているパワーが多い

コロネリア

サイコロを4つ
振ることができる



内容物

マーケットカード 120枚



スタンダードカード40枚(10種×4枚ずつ) *左下にSマークのあるカード
パン屋／酒場／ケーキ屋／オープン／倉庫／教会／リーンの魔導書／リッチの魔導書
ミキサーの魔導書／フィンガーテストの魔導書

アドバンスカード80枚(20種×4枚ずつ) *左下にSマークのないカード
高級パン屋／豪華な酒場／名匠のケーキ屋／魔法のオープン／武器商人／盗賊ギルド
みかじめ騎士団／徴税の路地裏／闇市／闇金庫／脱法パン屋／麗しき女王像
パンの妖精 コッペン／王立パン協会／大地の収穫祭／黒猫の賭場／パネテリア遊園地
値切りの指輪／ニツ星のプレスレット／五ツ星のネックレス

レジェンドカード 10枚



レジェンドカード(I) 5枚
コッペン神殿／フランスパンの英雄像／黒き魔女の館
幻虹竜のたまご／ベーグルの塔

レジェンドカード(II) 5枚
無限鏡の大迷宮／ポレポレ鳥の秘境／黄昏の麦隴
エッグベネディクトモール／大魔導図書館

キャラクターカード 8枚



サイコロパンカード 25枚



サマリーカード 4枚



ランダムマイザー 20枚



パワー置き場カード 1枚



サイコロ 4個



パワーチップ



1点 各30枚 / 5点 各8枚

どんなゲーム？

★ このゲームでは、あなたは他のどのプレイヤーよりも大きな王国をつくることを目指します。

★ 3種類のパワー(金、力、魔)とサイコロ(1、2、3)を使い、マーケットカード(建築物や組織)を設置していくことで **VP(勝利点)を獲得** していきます。

★ 各プレイヤーがターン中にできる行動は7種類。サイコロとほぼ同等の効果のある「サイコロパンカード」や、サイコロの目を操作できる「魔導書」もうまく使い、マーケットカードを設置していきましょう。



★ 高いVPを獲得できるレジェンドカード(伝説的な建築物や聖地)は、勝利や逆転の鍵となる重要カード! 高難易度の設置条件を満たすため、多くのパワーやサイコロパンカード、魔導書などを集めましょう。



★ 誰か1人が **20VPに到達した時点で最終ラウンド** 突入!
最終ラウンド終了時点で **もっともVPの高いプレイヤーが勝利** となります。

ゲームの準備

※手順の番号は、右ページの配置図の番号と対応していますので、見比べながら準備を進めてください。

はじめに

推奨カードセット(→14ページ参照)を選び、使用するカードだけを集めます。
(最初のプレイでは、下記の推奨カードセット1『はじまりの王国』をおすすめします)



スタンダードカード(10種×4枚) *左下にSマークのあるカード
アドバンスカード(10種×4枚)

高級パン屋／豪華な酒場／名匠のケーキ屋／魔法のオープン
大地の収穫祭／パネテリア遊園地／黒猫の賭場／武器商人／闇市／値切りの指輪



レジェンドカード(I)
コッペパン神殿
フランスパンの英雄像
黒き魔女の館



レジェンドカード(II)

手順

- 1 各プレイヤーはキャラクターカードの中から使用したいカードを選び、自分の領地エリアに置きます。
- 最初のプレイでは、 コロネリア /  アン /  ソフィ /  マリー
の4人の中から選ぶことをおすすめします

- 2 レジェンドカード(I)の3枚を右図のように縦向きに並べてください。

- 3 レジェンドカード(II)をよくシャッフルし、ランダムな順番でレジェンドカード(I)に隣接するよう横向きに並べてください。

- 4 マーケットカードの中から**スタンダードカード**(左下にSマークの付いたカード)を全て抜き出し、よくシャッフルして各プレイヤーに5枚ずつ配ります。



スタンダードカード

各プレイヤーは配られたカードの中から好きなカードを1枚自分の手札として残り、残りを左隣のプレイヤーに渡します。これを3回繰り返して3枚のスタンダードカードを自分の初期手札とします。

- 5 プレイヤーに配られなかったスタンダードカードと、配られた後に初期手札とならず余ったスタンダードカードを全て集め、ゲームに使用するアドバンスカード(Sマークの付いていないカード)と合わせてよくシャッフルし、裏向きの山札とします。
- 6 5 で作ったマーケットカード山札の上から1枚ずつ引き、図のようにオープンマーケットの8枠に配置します。**同じカードが出たら同じ枠に複数枚を重ね、**オープンマーケットの8枠が全て埋まるまで配置を繰り返します。
- 7 サイコロパンカードをよくシャッフルし、図のように裏向きの山札とします。
- 8 パワー置き場カードと、お金／権力／魔力の各パワーチップを図のように置いてください。
- 9 革命や戦争以外の適切な方法でスタートプレイヤーを決定します。
- 10 スタートプレイヤーから時計回りに、パワー置き場から好きなパワーチップ4点分を獲得します(お金／権力／魔力の組み合わせは自由)。

配置図



領地エリア



- 1

2

3

4

5

6

7

マーケット
カード捨て札
置き場

サイクロパン
カード捨て札
置き場

オープンマーケット

パワー置き場

領地エリア

10

領地エリア



- 11 キャラクターカードに【ゲーム開始時】という記載がある場合はその能力を実行してください。

以上で準備は完了です！

ゲームの進行

1 ターン開始時能力の実行

キャラクターカードと設置済みマーケットカードに【ターン開始時】と記載されている行動を実行します。



「アン」のターン開始時能力でサイコロパンカードを2枚獲得



「魔法のオープン」のターン開始時能力でサイコロパンカードを2枚獲得



「教会」のターン開始時能力でマーケットカードの山札から1枚獲得

2 ターン中行動

まず、**サイコロを3つ(コロネリアは4つ)振ります。**

その後、振ったサイコロやパワーをもとに、右項にあるA～Gの行動を可能な回数、好きな順番でおこなえます。

また、 ソフィ / フラン / ショコラには固有の【ターン中行動】があります。キャラクターカードを参照し実施してください。

ターンは全部で
3ステップ!

A マーケットカードの獲得

ANY サイコロ1つ使用

振ったサイコロ(出目は何でもよい)を1つ支払うことによってマーケットカードを獲得し、手札に加えることができます。

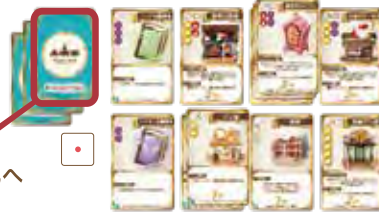
※サイコロパンカードを使ってマーケットカードを獲得することはできません。
マーケットカードの獲得に使えるのはサイコロのみです。

★オープンマーケットから獲得する場合は、そのカードが置いてあった場所にサイコロを1つ置き、カードを取ります(1カ所に同じカードが複数枚重なっている場合は、それら全てを獲得できます)。



サイコロを置いて手札へ

★マーケットカード山札の一番上のカードを1枚獲得することもできます。その場合は山札の前にサイコロを1つ置いてください。



サイコロを置いて手札へ

B マーケットカードの設置

コストを支払いVP獲得!

マーケットカードの左上に記載されている設置コスト(サイコロとパワー)を支払うことにより、手札からマーケットカードを設置することができます。設置したカードは【領地エリア】に並べます。

★そのターンで設置したカードの上には、支払ったサイコロ(もしくはサイコロパンカード)とパワーを置いておきます。この状態を「**設置中**」といいます。



サイコロとパワーを置いて設置



サイコロパンカードと
パワーを置いて設置

★設置中のカード効果はそのターンでは使用することができません。ターン終了時に「**設置済み**」となります。

★設置コストのサイコロに「Any」と記載されている場合は、1～6の好きな出目を使用することができます。

C 設置済みマーケットカードの使用

各ターン1枚1回

設置済みマーケットカードに【ターン中1回使用】と記載があればその能力を使用することができます。

使用したカードは横向きにして、使用済みであることを明示します。その後、ターン終了時に縦向きに戻します。

例) 魔導書の使用方法

★設置済みの魔導書を横向きにして使用することによって一度振ったサイコロの出目を変更できます。



魔導書を横向きにして…



サイコロの出目を変更する

※魔導書は自分のターン中に自分のサイコロの出目にしてのみ使用することができます。

※魔導書でサイコロパンカードの目を変更することはできません。

D レジェンドカードの設置

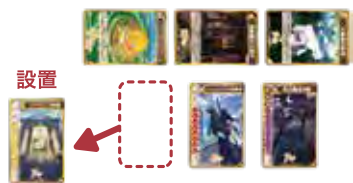
高VP獲得!

レジェンドカードの左側もしくはテキストエリアに記載されている設置コストを支払うことにより、レジェンドカード置き場から縦になっているレジェンドカードを直接設置することができます。

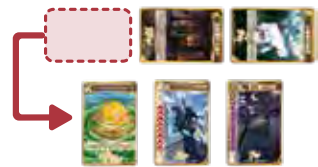
(1ターンに1回のみ。一度手札に加える必要はありません)

★ そのターンで設置したレジェンドカードの上には、支払ったサイコロ(もしくはサイコロパンカード)とパワーを置いておきます。

★ レジェンドカード(I)を設置したら、隣接するレジェンドカード(II)を、元々レジェンドカード(I)が置いてあった場所に配置します。



レジェンドカード(I)がなくなったら...



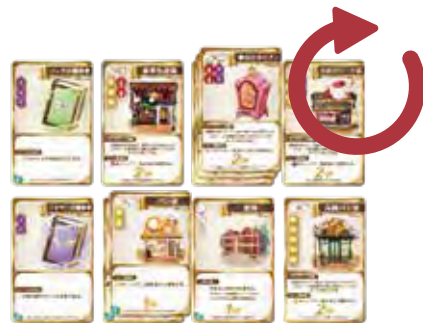
隣接するレジェンドカード(II)を置く

E オープンマーケットの入れ替え

使用

ターン中いつでも何度でも、3種類のパワー(金、力、魔)を1点ずつ支払うことで、オープンマーケットのマーケットカードを全て入れ替えることができます。

オープンマーケットにあるカードを全て捨て札置き場に置き、新たにオープンマーケットの8つの枠が埋まるまで山札から補充します(同じマーケットカードが出た場合、複数枚を重ねて置きます)。

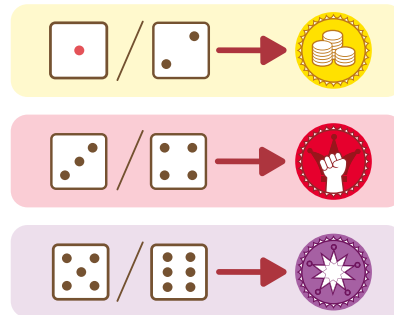


オープンマーケットのカードを全て入れ替える

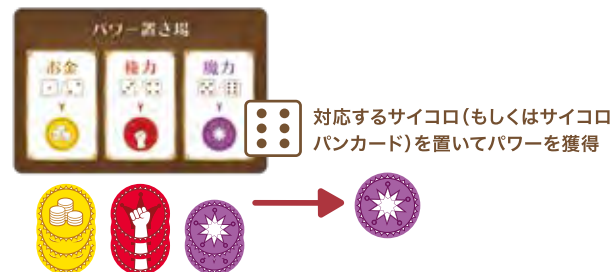
F パワーの獲得

サイコロ1つ使用

サイコロまたはサイコロパンカードを1つ使用することで、パワー置き場から、出目に対応するパワーを1つ獲得できます。



パワーを獲得する場合、パワー置き場カードにサイコロまたはサイコロパンカードを置いてください。

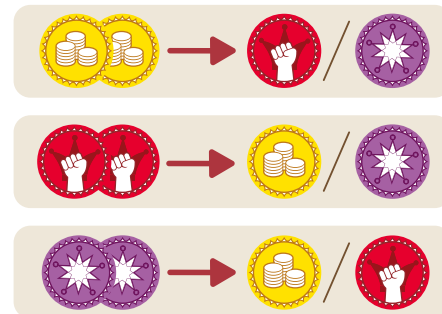


G パワーの変換

同じパワー2点使用

自分が所有する同じパワー 2点分をパワー置き場に戻すことで、パワー置き場から別のパワー 1点分を獲得できます。

パワーの変換はターン中いつでも何度でも可能です。



山札の補充について

マーケットカードとサイコロパンカードの山札が尽きた場合は、それぞれ捨て札をすべてシャッフルして再度山札とします。

3 ターンの終了

★ 手札のマーケットカードとサイコロパンカードが合計7枚以上になっている場合、手札が6枚になるように好きなカードを捨てます(「倉庫」カードを1枚設置するごとに、手札上限は2枚増えます)。

★ そのターンで使用したパワーチップをパワー置き場に戻します。

★ そのターンで使用したサイコロパンカードは捨て札置き場に置きます。

★ そのターンで使用して横向きになったマーケットカードを縦向きに戻します。

★ サイコロは時計回りに次のプレイヤーに渡します。

★ オープンマーケットの8つの枠が埋まるまで山札から補充します(同じマーケットカードが出た場合、複数枚を重ねて置きます)。

★ **自分のVPの合計が20VP以上の場合はそこから最終ラウンド**が始まります。そうでない場合は、時計回りに次のプレイヤーにターンが移ります。



手札は合計**6枚**まで!
(倉庫カード未設置時)



他のプレイヤーのターン中の行動について

★ カード効果に【条件発動】と記載されているものは、他のプレイヤーがその条件を満たすことにより発動します。(例：サイコロで2の目を出す、マーケットカードを設置するなど)

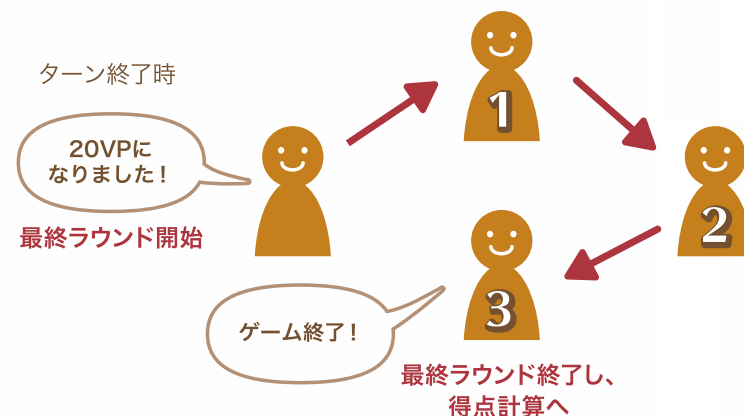
★ 条件が満たされた場合、カード名を宣言してカードに書かれている効果を即時発動してください。

★ 条件が満たされたのに見逃してしまい、宣言しなかった場合は効果を発動することはできません。

最終ラウンド～ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが20VP以上でターンを終えた場合、
「20VPになりました!」と宣言し最終ラウンドが始まります。

最終ラウンドはそのプレイヤーの左隣から開始し、
時計回りにそのプレイヤーの右隣のプレイヤーまで行います。



最終ラウンドが終了した時点で、**最も多くのVPを獲得していたプレイヤーが勝者**となります。

※VPが同数の場合は、設置済みのマーケットカード枚数が最も多いプレイヤーが勝利します。
※設置済みのマーケットカード枚数も同じだった場合、それらのプレイヤーは全員勝利となります。

推奨カードセット

推奨カードセットは、マーケットカードのスタンダードカード10種(40枚)、アドバンスカード10種(40枚)、レジェンドカード(I)を3枚、レジェンドカード(II)を3枚の組み合わせです。

セット1 『はじまりの王国』

まずはここから！



スタンダードカード(10種×4枚)
アドバンスカード(10種×4枚)

高級パン屋／豪華な酒場／名匠のケーキ屋
魔法のオープン／大地の収穫祭／パネテリア遊園地
黒猫の賭場／武器商人／闇市／値切りの指輪



レジェンドカード(I)3枚

コッペパン神殿
フランスパンの英雄像
黒き魔女の館



レジェンドカード(II)3枚

無限鏡の大迷宮
エッグベネディクトモール
大魔導図書館

セット3 『パンフェスティバル』



スタンダードカード(10種×4枚)
アドバンスカード(10種×4枚)

高級パン屋／脱法パン屋／魔法のオープン
王立パン協会／麗しき女王像／パンの妖精コッペン
大地の収穫祭／盗賊ギルド／徴税の路地裏／闇金庫



レジェンドカード(I)3枚

コッペパン神殿
フランスパンの英雄像
ベーグルの塔



レジェンドカード(II)3枚

無限鏡の大迷宮
エッグベネディクトモール
黄昏の麦藁

セット2 『弱肉強食』



スタンダードカード(10種×4枚)
アドバンスカード(10種×4枚)

王立パン協会／魔法のオープン／パネテリア遊園地
ニツ星のプレスレット／五ツ星のネックレス／武器商人
みかじめ騎士団／徴税の路地裏／盗賊ギルド／闇市



レジェンドカード(I)3枚

黒き魔女の館
幻虹竜のたまご
ベーグルの塔



レジェンドカード(II)3枚

大魔導図書館
エッグベネディクトモール
ポレポレ鳥の秘境



ランダマイザー

エキスパート向け

推奨カードセットで全部遊び終わった人は、ランダマイザーを使って色々なアドバンスカードの組み合わせをランダムに作り、遊ぶことができます。

使用方法(ゲーム準備時)

- ・ランダマイザーカード 20枚を裏向きでシャッフルし、ゲームに使用するアドバンスカード10種類を選ぶ
- ・レジェンドカード(I) 5枚を裏向きでシャッフルし、3枚を選ぶ
- ・レジェンドカード(II) 5枚を裏向きでシャッフルし、3枚を選ぶ

Q & A

ゲームシステム

Q サイコロとサイコロパンカードを組み合わせで設置コストを支払うことは可能ですか？

A はい、可能です。

Q 他のプレイヤーが振ったサイコロを魔導書の効果で変更することはできますか？

A いいえ、できません。魔導書は自分のターンに自分の振ったサイコロに対してのみ使用できます。

Q 自分が20VPを持っている上で最終ラウンドを宣言しないことはできますか？

A いいえ、意図的に最終ラウンドの宣言を行わないということはできません。

マーケットカード効果

Q 「倉庫」の効果は設置したターンの終了時から発動しますか？

A はい、発動します。設置したターンの終了時から手札上限が+2枚になります。

Q 魔導書を横向きにして使用したら、そのターン中はもう使用できませんか？

A はい、魔導書はターン中に1回のみ使用可能です。ターン終了時に縦向きに戻してください。

Q 「武器商人」の効果の発動タイミングはいつですか？

A 設置時に即座に発動します。そのため、「武器商人」を設置して獲得したパワーはすぐに使うことができます。

Q 「徴税の路地裏」の効果は、ソフィの能力、「教会」、「闇市」などの効果によりマーケットカードを山札から獲得した場合にも適用されますか？

A はい、全ての「マーケットカードを山札から獲得する」行動が行われたときに発動します。

Q 「ニツ星のプレスレット」を設置済みのとき、他のプレイヤーが2の目を出し、その後「ミキサーの魔導書」でサイコロの目を変更した際の処理はどうなりますか？

A 最初の2の分のパワーを獲得できます。その後、「ミキサーの魔導書」で再度2の目が出てしまったら、その分のパワーも獲得できます。五ツ星のネックレスに関しても同様の処理になります。

Q 「麗しき女王像」の権力パワーのカウントは、「麗しき女王像」自体の権力コストも含めますか？

A はい、含めます。「麗しき女王像」自体の設置コストに6権力を含んでいるので、設置した時点で1VPが確定します。