

コロネ店長のちょっとディープなFAQ

今日から財閥っ!!編

Q いろいろなお店や施設がありますが、従業員に給料は払っているんですか？

A え？ 給料？

Q お店を建てるとお金を稼げるのはわかりますが、権力や魔力が生み出されるってどういうことなのでしょう？

A 世の中ね、お金が全てじゃないし、お金では手に入れないものもあるんだよ。

Q 王国議会や窃盗団など、普通に考えて手に入らないものが手に入るってどういうことなのでしょう？

A 世の中ね、お金と権力と魔力を全て使って手に入れないものはないんだよ。

Q 権力者の像を建て、閻金庫にお金を貯め続けても最強の財閥になってしまうのですが、いいんでしょうか？

A 実際そういう国、あるよね？

Q 非合法や暴力や悪徳が多く、まともなお店や施設が少ないんですが、大丈夫なんでしょうか？

A 実際そういう国、あるよね??

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

キャラクター・グラフィックデザイン

ぬるびよ (@nullpyo)

カードイラスト

千鶴 (@tizu_tizu_) / 西條ユリカ (@ca_yu_)

Special Thanks

Yuta Tezuka, Yuta Ema, Sosuke Hirata
Yoshiki Kawabata, Saki Bando
Junichi Moto, Yusuke Kanno, Yutarō Umezu
Yutarō Furukawa, Yuto Fujikawa

各種お問い合わせ

Twitter @magicalbakerybg
Mail magicalbakerybg@gmail.com

まじかる☆ベーカリー

MAGICAL BAKERY

今日の財閥っ!!



Story

ストーリー

とある世界のとある王国では、パンは魔法によって作られています。

街一番のパン屋の店長はある日唐突に思い立ちました。

「これからの時代、パン屋はパンを焼いているだけじゃだめだよ!多角化しよう!」

多角化を始めた店長の前に立ちはだかる

前職のオヤカタや新たなライバルたち。

こうして王国中を舞台とした財閥バトルが始まりました。

あなたはお金と権力と魔力を基に、たくさんのお店を建て、

王国一の財閥を作らなければなりません。



内容物

マーケットカード 48枚



レジェンドカード6枚



レジェンドカード(I) 3枚



レジェンドカード(II) 3枚

サイコロパンカード25枚



キャラクターカード7枚



サマリーカード4枚



パワーチップ 84枚

1点チップ各 20枚
5点チップ各 8枚



お金チップ



権力チップ



魔力チップ

サイコロ 3個



パワー置き場カード1枚



ゲームの目的

★ このゲームの目的は、3種類のパワー（お金、権力、魔力）を使い、建物や魔導書などを増やしていくことによって **VP(勝利点)をたくさん集め**、どのプレイヤーよりも大きな財閥を作ることです。

★ ゲームは誰か一人が **20VPに到達した時点で最終ラウンド** へ突入し、最終ラウンド終了時点で **もっともVPの多いプレイヤーが勝利** となります。

ゲームの準備

下記の番号は、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。

- 1 各プレイヤーはキャラクターカードの中からそれぞれ使用したいカードを選び、自分の財閥ゾーンに置きます。(最初のプレイでは、コロネ、アン、ソフィ、マリーの4人の中から選ぶことをお勧めします)
- 2 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』を右ページの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)『ベーグルの塔』、『エッグベネディクトモール』、『大魔導図書館』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)に隣接するように横向きに並べてください。
- 4 マーケットカードの中から左下に**Sマークの付いたカード**を抜き出し、よくシャッフルして各プレイヤーに5枚ずつ配ります。

各プレイヤーは配られたマーケット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3枚のマーケットカードを自分の初期手札とします。



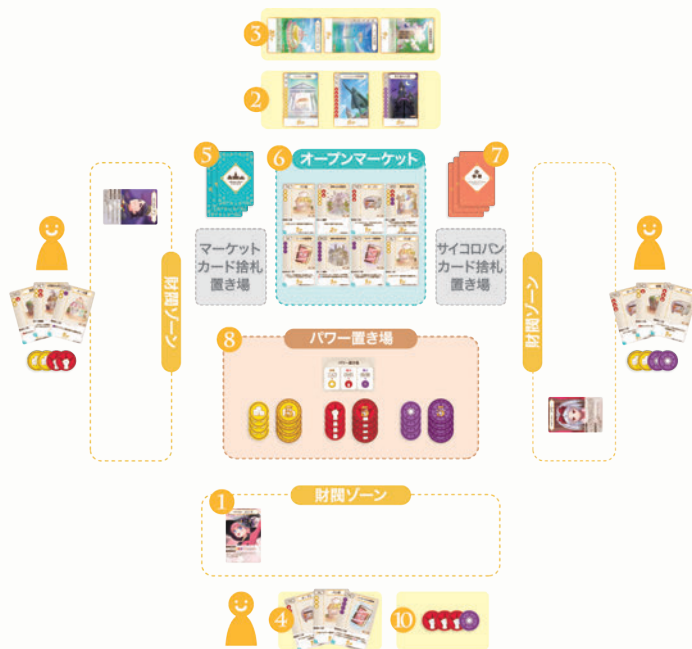
- 5 4でプレイヤーに配られなかったマーケットカードと、配られた後に初期手札とならず余ったマーケットカードをすべて集め、Sマークの付いていないマーケットカードと合わせてよくシャッフルし、裏向きの山札とします。
- 6 5で作ったマーケットカードの山札の上から8枚を引き、図のように表向きに並べ、【オープンマーケット】とします。
- 7 サイコロパンカードをよくシャッフルし、図のようにオープンマーケットの隣に裏向きの山札にしてください。
- 8 パワー置き場カードと、お金、権力、魔力の各パワーチップを図のように置いてください。
- 9 暴力や恐喝以外の適切な方法でスタートプレイヤーを決定します。

- 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を合計4点分獲得します(お金、権力、魔力の組み合わせは自由)。

その際、初期手札がすぐに設置できるようなパワーの組み合わせを獲得することをおすすめします。

- 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。

以上でゲームの準備は完了です!



ゲームの進行

プレイヤーはターンごとに行動します。ターンは以下の3つのステップに分かれています。

- ① ターン開始時能力の実行
- ② ターン中行動
- ③ ターン終了

1 ターン開始時能力の実行

キャラクターカード、及び設置済みのマーケットカードに【ターン開始時】と記載されている場合は実行します。

(最初のターンは設置済みのマーケットカードはありません)



「アン」のターン開始時能力でサイコロパンカードを1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



「無神論者の教会」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

このゲームでは、ターン中に以下の7種類の行動を自由な順番で実行することができます。慣れないうちはサマリーカードを見ながらプレイすることをおすすめします。

● キャラクターカードの【ターン中行動】を実行

カードに書かれている合計実行回数分、右ページA,Bのターン中行動を実行することができます。

ターン中行動

自分のターン中、以下の行動を合計3つまで実行できる。

Aマーケットカードを1枚引く

Bサイコロを1つ振る

例：コロネの場合合計3回実行可能



A

マーケットカードを
獲得する

B

サイコロを
振る

上記A,Bは好きな順番で実行でき、実行の**組み合わせは自由**です。例えば、実行回数が2回のプレイヤーであればAを2回行っても良いですし、Bを行ったあとにAを行っても構いません。

A マーケットカードを獲得する

- ★ 振る前のサイコロを1つ支払うことによって、マーケットカードを1枚獲得して、手札に加えることができます。
- ★ オープンマーケットから獲得する場合は、下の左図のように獲得したカードが置いてあった場所にサイコロを置きます。
- ★ マーケットカードの山札の1番上のカードを獲得することもできます。その場合は下の右図のように山札の前にサイコロを置いてください。

オープンマーケットから
獲得する場合



サイコロを置いて手札へ

マーケットカードの山札から
獲得する場合



サイコロを置いて手札へ

Bサイコロを振る

- ★ サイコロを振ることができます。
- ★ サイコロの出目は、マーケットカードの設置や、レジェンドカードの設置、パワーの獲得など様々な行動を実行する際に使用します。

その他キャラクター別の固有行動

- ★ 固有のターン中行動能力を有しているキャラクターの行動については、各キャラクターカードを参照してください。

ターン中行動
自分のターン1回につき1つ、このカードの上に④を置くことができる。このカードの上に④が3つ置かれている場合、それらすべてを消費することにより、自分のターン終了直後にもう1度自分のターンを実行できる。自分のターン中、以下の行動を合計2つまで実行できる。

例：フランの固有ターン中行動能力



●マーケットカードの設置

- ★ 設置コスト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。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。
- ★ 設置中のカードの効果はそのターン中使用することはできません。ターン終了時に「設置済み」となります。

設置コスト



サイコロを置いて設置

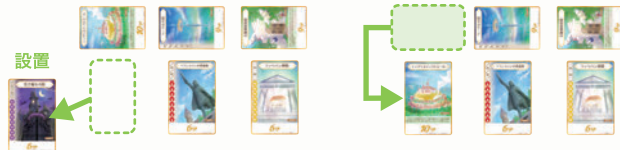
設置コスト



サイコロパンを置いて設置

●レジェンドカードの設置

- ★ 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。
- ★ マーケットカードとは異なり、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。
- ★ 1ターンに設置できるレジェンドカードは1枚までです。
- ★ レジェンドカード(I)を設置した場合は、隣接しているレジェンドカード(II)を、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)を表にして置く

●設置済みのマーケットカードの能力の使用

設置済みのマーケットカードに記載されている[ターン中行動]を行うことができます。各カードを参照してください。

[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。
- ★ 魔導書は自分のターン中に自分のサイコロの目に対してのみ使用する事ができます。
- ★ 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。



魔導書を横向きにして・・・



サイコロの出目を変更する

● パワーの獲得

サイコロまたはサイコロパンカードを1つ消費することにより、パワー置き場から出目に対応するパワーを1つ獲得することができます。

● または ● でお金を獲得 ● または ● で権力を獲得 ● または ● で魔力を獲得

図のように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き、獲得してください。



● パワーの変換

- ★ 自分が所有する同じパワーを2点分、パワー置き場に戻すことで、別のパワーを1点分獲得できます。
- ★ パワーの変換はターン中いつでも何度でも可能です。



● マーケットカードの入れ替え

- ★ お金、権力、魔力のパワーを1つずつ、合計3つ支払うことにより、マーケットカードの入れ替えを行えます。
- ★ マーケットカードの入れ替えはパワーを消費する限り、ターン中何回でも行えます。
- ★ オープンマーケットのマーケットカードをすべて捨て札置き場に置き、新たにマーケットカードの山札から8枚を引き、オープンマーケットにしてください。
- ★ そのターン中、既にオープンマーケットからカードを獲得済みで、オープンマーケットが7枚以下になっている場合でも、新たに8枚をオープンにできます。

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から再度山札としてください。

3 ターン終了

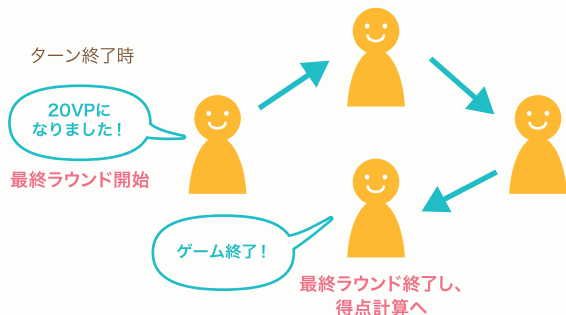
- ★ 手札の上限枚数は6枚です(マーケットカードとサイコロパンカードを合わせて6枚)。6枚を超えている場合は、6枚になるように任意のカードを捨て札置き場に置きます。
- ★ そのターンに設置したカードの上に乗っているパワーチップはパワー置き場に戻します。
- ★ そのターンに使用したサイコロパンカードは捨て札置き場に置きます。
- ★ サイコロは時計回りに次のプレイヤーに渡します。
- ★ マーケットカードの山札からオープンマーケットのカードが8枚になるまで補充します。
- ★ ターン終了時に自分のVPの合算が20VP以上になっていた場合はそこから最終ラウンドが始まります。20VP未満の場合は時計回りに次のプレイヤーにターンが移ります。

【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、他のプレイヤーが特定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。

最終ラウンドについて

- ★ 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以上になったということを宣言し、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きます。



ゲームの終了

- ★ 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。最も多くのVPを獲得していたプレイヤーが複数いる場合には、設置済みのカード枚数が多いプレイヤーが勝者となります。
- ★ 設置済みのカードの枚数まで同じだった場合は、それらのプレイヤーは全員勝利となります。



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 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 前々作の「まじかる☆ベーカリー～わたしが店長っ!～」ではできましたが、今作ではできません。

Q 「権力者の像」の権力パワーのカウントは、「権力者の像」自体の権力コストも含められますか?

A はい、含めます。権力者の像自体の設置コストに6権力パワーを含んでいるので、設置した時点で1VPが確定します。

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

A できません。設置済みのマーケットカードのターン開始前行動もできません。

Q コロネが「禁断の魔法研究所」を設置しても、ターン中行動の実行可能回数は増えないのですか?

A コロネは元から実行可能回数が3回のため、増えません。

Q 「ニツ星のプレスレット」と「五ツ星のネックレス」の効果は、他のプレイヤーが2や5のサイコロパンカードを出したときには発動しますか?

A 発動しません。「ニツ星のプレスレット」と「五ツ星のネックレス」の効果はサイコロのみを対象とします。

Q 他のプレイヤーが魔導書の効果でサイコロを2に変更しました。この時「ニツ星のプレスレット」の効果は発動しますか?

A 発動します。同様に、他のプレイヤーが魔導書の効果でサイコロを5に変更した際にも「五ツ星のプレスレット」の効果は発動します。

登場人物相関図

