

まじかる☆へーかりー

MAGICAL BAKERY



遊び方説明書

制作：株式会社MAGI

ゲームデザイン：イノモトショータ

イラストレーション：ぬるびよ (@nullpyo)

各種お問い合わせ

Twitter: @magicalbakerybg

mail: info@magiinc.jp

Special thanks to...

Hiroaki Omiya, Akihisa Okui(ワンナイト人狼)、えまーる、てつさん、はっち、もちよさん、梅津くん、
かんのくん、さきちゃん、パティ、もとくん、平田氏

ストーリー

とある世界のとある国では、パンは魔法によって作られています。

あなたはパン屋で働く見習い魔法使い。

オヤカタはとっても厳しく、パン焼きに2回失敗するとクビになってしまいます。

パンを焼き上げるのは簡単ではありません。

はたしてあなたはライバルたちを蹴落とし、上手にパンを焼いて
ごほうびを独占できるでしょうか？

内容物とカードの説明



焼き上げ成功時に
もらえるごほうび
チップのポイント数

焼き上げ条件

焼き上げの難しさ

パンカード 14枚

(内スペシャルパンカード1枚)



ごほうびチップ 32枚

(1ポイント20枚 5ポイント8枚 10ポイント4枚)



魔法の
効果

魔法のメモカード 8枚



サイコロ 3個

スペシャルパンカード「チョココロネ」について

「まじかる☆ベーカリー (第2版)」には、初版からの追加要素としてスペシャルパンカード「チョココロネ」が入っています。初回のプレイでは「チョココロネ」は含めず、2回目以降のプレイで追加して遊んでいたいただく事をオススメします。



どんなゲーム？

サイコロを振ったり、魔法を使ったりして、上手にパンを焼き上げましょう。
たくさんのパンを焼き上げ、ごほうびチップを一番集めた人が勝利です。



1. 仕込みフェイズ

焼き上げるパンと焼き上げ担当を決定！



パン生地をこねる

焼き上げるパンを決め、
生地をこねたり...



魔法のメモを隠す

お役立ちの魔法を
使えなくしちゃったり...



早退する

焼き上げが難しいときは
ライバルに押し付けたり

2. 焼き上げフェイズ

サイコロと魔法を使ってパンを焼き上げ



パンの焼き上げ

サイコロを振って、
焼き上げ条件を満たそう！



魔法を使う

うまくいなくても、
魔法でカバー！



焼き上げに2回失敗すると...



まじめにパンを焼いてごほうびチップを稼ぐか、
ライバルをクビに追い込むか、どちらを選ぶかはあなた次第！

ゲームの準備



4人プレイでの準備例



- ① 各プレイヤーはそれぞれ2ポイント分のごほうびチップを受け取ります。
- ② 余ったごほうびチップはひとまとまりにして置いておきます(オヤカタが持っています)。
- ③ 魔法のメモカードをすべて表向きにして横一列に並べます(並び順は自由です)。
- ④ パンカードをすべて裏向きにし、よくシャッフルして1つの山札にして置きます。
- ⑤ 一番最近パンを食べた人が、最初の手番をおこなうスタートプレイヤーとなります(決められなかった場合は、じゃんけんなどで決めます)。

ラウンドについて

仕込みをしてから、誰かが焼き上げに挑戦して終わるまでを「ラウンド」と言います。誰かが勝利条件を満たすまでラウンドを繰り返します。

仕込みフェイズ

焼き上げるパンと
焼き上げ挑戦者の決定

焼き上げフェイズ

焼き上げ挑戦者が
パンを焼き上げ

ラウンドの終了

次のラウンドの準備

ラウンドの進行 (1/3)

仕込みフェイズ

パン生地をこね、焼き上げるパンと焼き上げ挑戦者を決定します。

パンを焼き上げる挑戦者はただ1人!

マジメに自分が挑みポイントを稼ぐか?

魔法のメモを隠し、足をひっぱって早退しちゃうか!?

脱落していない
全員が参加



手番プレイヤーのアクション

(A B どちらか1つを実行)

A パンカードを1枚めくる

パン生地をこねる または 魔法のメモを隠す

めくったパンカードを自分だけ確認し、自分の前に裏向きに置きます(置いたパンカードはいつでも確認できます)。



めくったパンカードを自分だけ確認し、「めくったパンカード」と「残っている魔法のメモカードから好きな1枚」をゲームから除外します(裏向きで離れた場所に置きましょう)。



B 早退する

- ★「早退します!」と宣言し、自分の前のすべてのパンカードを裏向きのままオープンに移動します。
- ★1ポイントチップを供託金置き場に置きます。
- ★早退したら、このラウンドの手番は終了です。



手番を時計回りで隣の人へ

「手番プレイヤーのアクション」へ

1人を残し全員が早退した または パンカードの山札が尽きた
(山札が尽きたら、最後にめくったパンカードでAの手順を行い、焼き上げフェイズに移ります)

全員の前に置かれたすべてのパンカードをオープンに入れて

焼き上げフェイズへ

魔法と交渉を駆使してすべてのパンを焼き上げよう！
オヤカタにおこられるか、ごほうびをもらえるか。いよいよ運命の時！



最後に残された人が最後にパンカードをめくった人が担当



パンの焼き上げ

実際は8ページへ ▶

焼き上げ挑戦者がオープンにあるパンカードを1枚ずつめくり、サイコロを振って焼き上げ条件を満たしていきます。

魔法を使う

焼き上げ条件を満たせない場合、場にある魔法のメモカードを使ってサイコロの目を変更できます。1つの魔法はラウンド中に1回ずつだけ使えます（「スケッパー」を使ったときだけ、同じ魔法を再度使えます）。



ヘルプを交渉する

ラウンド中、他のプレイヤーに1回ずつヘルプをお願いします。ヘルプしてほしい人にごほうびチップを渡すことで、好きな個数のサイコロを振り直してもらえます。



ごほうびチップの数は、交渉が成立する限り自由です（タダでお願いする、ヘルプを拒否する、要求チップをつりあげる、後払いにしてもらうなど）。他のプレイヤーはヘルプで失敗してもリスクはありません。失敗することを願いながら、サイコロを振り直してあげましょう。

すべてのパンを焼き上げた！

パンの焼き上げに失敗…

ラウンドの終了

「ごほうび獲得」へ

ラウンドの終了

「オヤカタの怒り」へ

★ ごほうび獲得 ★

全てのパンの焼き上げに成功すると、焼き上げたパンカード左上に記載されたごほうびチップ（全てのパンの合計）と、供託金置き場にあるごほうびチップを受け取ることができます。



★ オヤカタの怒り ★

魔法やヘルプを使っても焼き上げ条件を満たせなければ失敗となり、ごほうびを獲得することはできません（供託金置き場のごほうびチップはそのまま残ります）。

挑戦者はオヤカタに怒られ、計2回怒られるとクビになりゲームから脱落します。



次のラウンドの準備

- ★ すべてのパンカードを山札に戻して再度よくシャッフルします。
- ★ すべての魔法のメモカードを再度1列に並べ直します。
- ★ ラウンド終了時にチップを1枚も持っていないプレイヤーにはお情けとしてオヤカタから1ポイント分のチップが支給されます。
- ★ 今回の焼き上げ挑戦者が新たなスタートプレイヤーとなり、次のラウンドを開始します。今回の挑戦者がクビになった場合は、左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。



勝利条件

プレイヤーの持っているチップが以下のポイントに達した時点でゲームは終了となります。達したプレイヤーが複数いた場合、最もポイントが高いプレイヤーが勝利します。

2人プレイ
15ポイント

3人プレイ
18ポイント

4人プレイ
22ポイント

他のプレイヤーが脱落し1人だけ残った場合は、そのプレイヤーが勝者となります。



焼き上げの実例



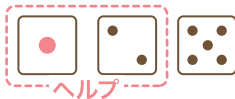
1

焼き上げ挑戦者がカードをオープンすると「ベーグル」のカードでした。ベーグルのカードの焼き上げ条件は「サイコロを3つ振って3つとも5以上の目を出す」なので、サイコロを3つ振りました。



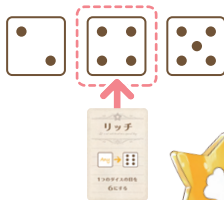
2

サイコロを3つ振った結果、「1」「2」「5」の目ができました。ベーグルの焼き上げ条件を満たしていません。プレイヤー Bと交渉した結果、2ポイントを支払ってヘルプをしてもらえることになりました。焼き上げ挑戦者はプレイヤー Bに「1」と「2」のサイコロを指定し、振り直してもらいました。



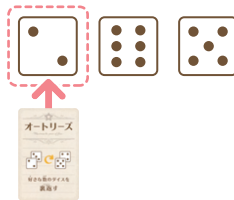
3

プレイヤー Bがサイコロを振り直した結果、「2」と「4」の目ができました。まだ焼き上げ条件を満たしていません。焼き上げ挑戦者は場に残っている魔法のメモカードから「リッチ (1つのサイコロの目を6にする) の魔法を使い、「4」のサイコロを「6」にしました。



4

焼き上げ条件の達成まであと一息です。焼き上げ挑戦者は場に残っている魔法のメモカードから「オートリズ (好きな個数のサイコロを裏返す) の魔法を使い、「2」のサイコロを裏返しました。



5

「2」のサイコロの裏は「5」なので、これでサイコロは「5」「6」「5」となりました。これでベーグルの焼き上げ条件「サイコロを3つ振って3つとも5以上の目を出す」を満たしました。焼き上げ成功です。



6

引き続き、オープンはまだめくっていないバンカードをめくり、すべてのバンを焼き上げるか、失敗するまで焼き上げを続行します。

どの魔法をいつ使うかが大事なポイントだよ！



★ 勝利のポイント ★



マジメにパンを焼き上げて、ごほうびを稼いじゃおう！

- ★ 焼き上げ挑戦者になりたい場合、難しいパンカードを引いてしまったら、それほど必要なような魔法のメモカードとともに除外しましょう。
- ★ 簡単なパンカードだけをたくさん自分の前に並べて、その枚数を元にライバルの早退を促すのも有効です。「あーそろそろキツイ」「次で早退しようかな」などブラフもアリ。
- ★ たまには無償でライバルのヘルプをするのも良いでしょう。一度恩を売っておくと、その後の交渉を有利に進めることができるかもしれません。



ライバルの足を引っ張って、焼き上げを失敗させよう！

- ★ 最後まで脱落しなかったプレイヤーも勝利です。ライバルを2回失敗させ、クビに追い込みましょう。何食わぬ顔で難しいパンカードを仕込み、早退してライバルに押しつけることを繰り返します。
- ★ 早退する場合は、「スケッパー」「オートリーズ」などの強力な魔法のメモを除外するとよいでしょう。それらがすでに除外されているなら、自分が仕込んだパンカードに役立つような魔法のメモを除外しましょう。

(例)



高い数字が必要なパンの場合は
サイコロの目を6にする「リッチ」を捨てる

連続する数字が必要なパンの場合は
出目の微調整ができる魔法を捨てる

Q&A

Q すてにすべての魔法のメモが隠されている場合、パンカードを除外することはできますか？

A できません。その際は「パンカードをめくって置く」もしくは「パンカードをめくらずに早退する」の選択肢しかありません。

Q 他のプレイヤーがヘルプできるのは、「パンの焼き上げ全体を通してどこか1回」ですか？ それとも「パン1枚の焼き上げごとに1回」ですか？

A 「パンの焼き上げ全体を通してどこか1回」です。

Q サイコロの目が「5」の時、ブルーフ（1つのサイコロの目を2増やす）の効果でサイコロの目を「6」にすることはできますか？

A できません。同様にサイコロの目が「2」の時にパンチ（1つのサイコロの目を2減らす）の効果でサイコロの目を1にすることもできません。

Q サイコロの目が「6」の時、フィンガーテスト（一つのサイコロの目を+1か-1する）の「+1する」の効果でサイコロの目を「1」にすることはできますか？

A できません。同様にサイコロの目が「1」の時に「-1する」の効果でサイコロの目を「6」にすることもできません。

Q パッケージのかわいい女の子のことが知りたいです。

A 気にしてくれてありがとうございます！ 私の名前は『コロネ=ブロード』って言うんだ。パンの「コロネ」という名前と、ボードゲームの本場ドイツでパンを意味する「ブロード」から名付けられたんだって。Twitterもやっているから、ぜひ覗いてみてね！



Twitter:@magicalbakerybg