

Ending エンディング

TRUE END

「『ライトニング!!』」バイトたちの杖から発せられた暖かな光が店長を包み込むと、店長の身体から黒いもやのようなものが抜け出したかのように見えました。「あれ、わたしこんなの…？そっか、わたし…」「店長、大丈夫？」頭までパンになってない？駆け寄ってくるバイトたち。「ごめんね。わたし、きっとたくさん迷惑かけたね。少しのあいだ留守にするから、バイトちゃんたち、お店をお願いね！」こうして店長は街を出て、とある目的のために旅に出たのですが、それはまた別の物語。

GOOD END

つがりを見破ったバイトたちに、店長は言いました。「よく見破ったね！さすがバイトちゃんたち。やるね！」「店長、約束のお給料は？」訊ねるバイトたち。「もちろんお給料は支払ってあげるよ。その代わり、明日からもっと忙しくなるよ！」こうしてまた、街一番のパン屋「まじかる☆ベーカリー」の日常は繰り返していくのでした。

BAD END

つがりを見破れなかったバイトたちに、店長は言いました。「ざんねーん！あと一歩でした。努力が足りないね！」お給料が支払われることなく、バイトたちの労働の日々は続くのでした。

BLACK END

店長に完膚なきまでに叩きのめされたバイトたち。「わたしに挑むなんて、100年早い！それに、行動には責任を伴うっていうこと、ちゃんとわからないと、ね？あ。うちのお店辞めるとか言わないよね？うちでダメなら、どこ行っても通用しないよ？」お給料が支払われなかっただけでなく、翌日からビラ配りに追加のノルマが課せられることになってしまったのでした。

制作

株式会社MAGI
(Hiroaki Omiya/Akihisa Okui/イモトショーダ)

ゲームデザイン
イモトショーダ

キャラクター・グラフィックデザイン
ぬるびょ (@nulppyo)

Special Thanks

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

各種お問い合わせ

Twitter @magicalbakerybg
Mail magicalbakerybg@gmail.com



遊び方説明書

Story ストーリー

ここは魔法が当たり前のように存在する世界。

そこには魔法でパンを作る、街一番の大きなパン屋がありました。
ところが、そのパン屋ではバイトに一切お給料が支払われていませんでした。

「店長、わたしたち、お給料もらってないよ...」
と涙目で訴えるバイトたち。

「あんなに素直なバイトちゃんがお金をせびってくるようになっちゃった！
目を覚ましてあげなきゃ！」
とまったく悪びれない店長。

こうして、バイトたちと店長のお給料を賭けた
仁義なき魔法バトルが幕を開けたのです。

内容物



店長カード 6枚



バイトカード 10枚



勝敗一覧カード 4枚



勝敗チップ 10枚

ゲームの目的

- ★ このゲームは、バイト役のプレイヤー（1～3人）と店長役のプレイヤー（1人）に分かれ、魔法を撃ち合って対戦して遊ぶゲームです。
- ★ バイトの目的は、店長に勝利してお給料を支払ってもらうことです。
- ★ 店長の目的は、バイトに勝利してお給料を支払わないことです。
- ★ バイトと店長の勝負は、全10回（1ラウンドにつき2回勝負を全5ラウンド）おこないます。
- ★ バイトは10回中3回勝利すればゲーム勝利となります。その場合、5ラウンド終了していないなくてもゲーム終了となります。
- ★ 店長は10回中3回敗北するとゲーム敗北となりますが、5ラウンドのうち1ラウンドだけ「つよがる（本当は負けたのに勝ったと嘘をつく）」ことができます。
- ★ 店長がつよがってゲームに勝利した場合、バイトはどのラウンドで店長がつよがったか（負けたのに勝ったと嘘をついたか）をみやぶることによって、逆転勝利できます。

全5ラウンドで10回勝負



ゲームの準備

- ① 店長役のプレイヤーをじゃんけんなどの適当な方法で決めます。店長以外のプレイヤーは全員バイト役となります。
- ② 店長役のプレイヤーに、店長カードを6枚すべて配ります。
- ③ 店長はハンデとして上級魔法を1枚封印します。
 - ★ 店長役のプレイヤーは、店長カードの中から、魔法名の左側に☆マークのついている上級魔法カード3枚(ダークソウル、セイム、ランダム)を抜き出し、裏向きにしてシャッフルします。
 - ★ バイト役の代表がその3枚から1枚を表側を見ずに取り除き、箱の中にしまいます。
 - ★ 残った2枚の上級魔法カードと、残りの店長カードを合わせて、店長役の手札とします。
- ④ バイト役の人数に応じて以下の枚数のバイトカードをランダムに配り、バイト役の手札とします。

2人プレイ (バイトが1人)
バイト1人に 10枚全部配布

3人プレイ (バイトが2人)
バイト2人に 5枚ずつ配布

4人プレイ (バイトが3人)
バイト2人に3枚を配布 残り1人に4枚を配布

- ⑤ 店長役のプレイヤーは、勝敗チップをひとまとめにして手元に置いておきます。
- ⑥ 勝敗一覧カードをプレイヤー全員に1枚ずつ配ります。店長役は店長の面を表に、バイト役はバイトの面を表にして、いつでも手元で参照できるようにしてください。

はじめてのプレイの前に

このゲームでは、魔法ごとの勝敗条件がとても重要です。はじめてプレイする前には、まず全員で全ての店長カードとバイトカードの内容を確認し、勝敗一覧カードと照らし合せながら、魔法ごとの勝敗条件を覚えることをおすすめします。

魔法の勝敗条件の考え方

- ★ ファイアはリーフに勝つ(火は葉を燃やす)
- ★ ウォーターはファイアに勝つ(水は火を消す)
- ★ リーフはウォーターに勝つ(葉は水を吸う)
- ★ 同じ魔法であれば、店長の魔法はバイトの魔法に勝つ
- ★ それ以外の魔法は、特殊な勝敗条件となる

勝敗一覧(店長)

		バイト(相手)				
		ファイア	ウォーター	リーフ	ライトニング	魔法失敗
店長 (自分)	ファイア	○	×	○	○	○
	ウォーター	○	○	×	○	○
	リーフ	×	○	○	○	○
	ダークソウル	○	○	○	▲ ライトニング1枚には○、2枚には×	○
	セイム	特殊: バイトが2枚同じカードのときは○、異なるカードのときは×				
	ランダム	特殊: バイトが2枚異なるカードのときは○、同じカードのときは×				

勝敗一覧(バイト)

		店長(相手)					
		ファイア	ウォーター	リーフ	ダークソウル	セイム	ランダム
バイト (自分)	ファイア	×	×	○	×		
	ウォーター	○	×	×	×		
	リーフ	×	○	×	×		
	ライトニング	×	×	×	▲ ライトニング1枚には○、1枚には×		
	魔法失敗	×	×	×	×	○	
		特殊: 同じ2枚のカードを出したときは○、異なる2枚のカードを出したときは×					

ゲームの図(3人プレイの例)

バイトどうしができるだけ近くに座り、店長と向かい合うような形でプレイしてください。



ゲームの開始

店長とバイトがそれぞれカードを出し合い、魔法の相性や能力を競いあってバトルしていきます。バトルは最大5ラウンド行います。

STEP 1

先にバイトたちが、全員の手札の中から合計2枚カードを選び、裏向きにバトルフィールドに出します。

- ★ バイトたちはどのカードを出すか、お互いにカードを見せ合って相談ができます。ただし、店長に聞かれると不利になることもあるので、カード名を口に出さずに指差したり、小声でこそこそ話すなど、工夫して相談しましょう。
- ★ 2人のバイトが1枚ずつカードを出してよいですし、1人のバイトが2枚カードを出してもかまいません。
- ★ バイトが3人以上いる場合でも、出せるカードは2枚ですので、誰が出すかは相談して決めてください。
- ★ バイトが1人だけの場合は、1人で2枚のカードを出してください。



STEP 2

次に店長が、手札の中から1枚カードを選び、裏向きにバトルフィールドに出します。



STEP 3

店長は、バトルフィールドに出された2枚のバイトカードをひっくり返して表向きにします。そして、バイトカードを1枚ずつ店長カードと見比べて、勝敗判定を行います。

その際に店長カードの表面はバイトに見えないように隠しておいてください。

その結果…

- ★ バイトの勝利であれば、勝敗チップの「バイトの勝利」を表向きにして、そのバイトカードの上に置きます。
- ★ バイトの敗北であれば、勝敗チップの「バイトの敗北」を表向きにして、そのバイトカードの上に置きます。



残った手札で、ゲームの終了条件を満たすまで、STEP1～3を最大5ラウンド繰り返します。



重要! 店長は1ラウンドのみ「つよがる」ことができる

- ★ 店長は、最大5ラウンドあるバトルの中で1ラウンドだけ「つよがる」ることができます。
- ★ 「つよがる」というのは「本当は敗北しているのに勝敗判定で嘘をつき、『勝利した』ことにすること」です。



本当はバイトの2勝だが、バイトの2敗だと嘘をつく。



本当はバイトの2勝だが、バイトの1勝1敗だと嘘をつく。



本当はバイトの1勝1敗だが、バイトの2敗だと嘘をつく。

ゲームの終了

以下の2つの条件でゲームは終了します。

① バイトが3回勝利した場合

- ▶ バイトのゲーム勝利となります。5ラウンド目が終了していなくても、その時点でゲーム終了です。

② バイトが3回勝利しないままで、5ラウンド目が終了した場合

- ▶ 店長はつよがったかどうかを正直に自白します。

2-1 店長がつよがっていた場合

- ▶ バイトたちは3分を目安に相談し、店長がどのラウンドでつよがって勝利したのかを指摘し、みやぶります。正しくみやぶることができればバイトのゲーム勝利(逆転勝利)です。みやぶることができなかった場合、店長のゲーム勝利です。

2-2 店長がつよがっていなかった場合

- ▶ 店長のゲーム勝利です。

勝敗条件とエンディングの分岐



上級者向けプレイ（魔法詠唱オプションルール）

ゲームに慣れてきたら、店長側もバイト側も、「ファイア!」「ダークソウル!」など、魔法名を詠唱しながらカードを出して遊んでみてください。その際、**本当の魔法名を言ってしまう**とすぐにバレてしまうので、嘘の魔法名を言うことをおすすめします。少し難易度は高くなりますが、より深い読みあいとチームワークが要求されるゲームになります。

Q&A

Q ゲームの準備のときに、バイト全員にランダムにバイトカードを配った結果、1人に同じ種類のカードが2枚含まれてしまってもよいのでしょうか？

A 問題ありません。

Q バイト同士で手札を交換しても構わないのでしょうか？

A 構いません。また、手札が少なくなったバイトに適宜カードを渡しても構いません。

Q 店長はすでに出した店長カードの内容を確認することはできますか？

A はい。いつ確認しても構いません。

登場人物紹介

Character introduction

コロネ=ブロート（店長）

舞台となるパン屋の店長。

とっても素直で情熱的。お店の売り上げを第一に考えるあまり、ちょっぴり過酷な労働を従業員に強いることも。好きな言葉は『努力』。

「それはできないんじゃなくて
やつてないだけじょ？」



クロワ=オリーブ（バイト）

パン屋ではたらくバイト。

おっとりしていてちょっとおっちょこちょい。店長から毎日支給されていた売れ残りのコッペパンを、お給料と勘違いしていた。

「あしたはやつとおやすみだー。」

ロール=スノウドロップ（バイト）

パン屋に最近入ってきた新人バイト。

天然でとってもポジティブ。このパン屋でお給料が払われていないことに気づいた張本人。

「クロワちゃん、ちゃんと伝えれば、
店長だってわかつてくれるよ！」



コロネ店長のちょっとディープなFAQ (叛逆の魔法少女編)

Q バイトに給料を払ってないって本当ですか？

A え？ 給料？

Q 給料の代わりに、売れ残りのコッペパンを支給しているという話もありますが？

A そうそう！ うちのお店、売れ残りのコッペパンが1日1個まで食べ放題なんだよ～！

Q 同じ魔法なのに、バイトのファイアよりも店長のファイアのほうが強いのはなぜですか？

A バイトの子たち、「コッペパンしか食べてないから力が出ないよ～」なんて言うの。でも、言い訳にならないよね。魔法が弱いのは、圧倒的努力をしてないからだよ！

Q バイトは売れ残りのコッペパンしか食べていないようですが、店長はふだん何を食べていますか？

A いつもお店で焼きたてのブリオッシュ、シュトレン、エッグベネディクトを食べてるよ～！ 友達のショコラちゃんの洋菓子店にもよく行くんだ。パンに飽きたらケーキを食べればいいんだよ。

Q 店長の魔法に「失敗」はないのに、バイトにだけ「失敗」があるのはなぜですか？

A バイトの子たち、「深夜残業で寝不足だからミスしちゃうよ～」なんて言うの。でも、体調管理も仕事のうちだよね。寝不足で失敗するなんてプロ意識が足りないよ！

Q 給料がない、食べ物も足りない、睡眠時間も足りないので、バイトたちに不満がたまってる当然では？

A 足りない足りないって言うのは、工夫が足りないんだよ。あくまで例えだけど、お金が足りないなら、ライバル店の金庫から持ってくる。オープンが足りないなら、ゴミ捨て場から持ってくる。それくらいの努力をしなきゃ！