

## プレイのヒント

- ★ゲーム序盤では、施設の建設や人物カードの獲得をバランス良くおこない、獲得できるコインを増やしていくといいでしょう。
- ★何もできる行動がない？そんなときこそチラシ配り。コツコツコインを貯めるのも重要です。
- ★ゲームに慣れてきたらカードの持ち越しをうまく活用してみましょう。次のターンに使いたいアクションカードの確保、他のプレイヤーからのアタックを防衛するための魔法カードの確保など様々な使い方があります。
- ★ゲームの終了タイミングは意外と忘れてしまうものです。山札があとどれくらい残っているかは常に注意しておきましょう。
- ★ゲームの後半は貴族や騎士といったVPの高いえらいひとの買収を積極的に狙っていきましょう。

## コロナ店長のちょっとディープなFAQ

Q バイトやバイトリーダーには給料を支払わなくていいんですか？

A え？ 給料？

Q 金庫破りに失敗してしまったバイトはいなくなってしまうのですが、どこへ行ってしまっ  
たんですか？

A えっ、金庫破って泥棒ですよ！ そんなことするバイトがいるんですか？ こわ〜い！

Q バイトがゴミあさりでもオープンを持ってきたんですけど、これってお店に設置して使っ  
ても大丈夫なんですか？

A わ〜、捨ててあったオープンでパンを焼くなんて信じられないですね！ 衛生的にも安全的  
にもありえないです！

Q 悪いウサを流されるってどういう内容なんでしょうか？

A わたしも聞いた話なんですけど、バイトを無給でこき使ってるとか、他のお店の金庫からお  
金盗んだとか、ゴミ捨て場にいったオープンでパンを焼いてるとか、根も葉もないひどい  
噂ばかりみたいですよ〜！

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: magicalbakerybg@gmail.com

Special thanks to...

Hiroaki Omiya, Akihisa Okui (ワンナイト人狼)、てつさん、えまーる、もちよさん、神野くん、  
さきちゃん、パティ、もとくん、平田氏

# まじかる☆ベーカリー

MAGICAL BAKERY

わたしが  
店長っ！



## 遊び方説明書

MAGI Inc. ©2018 MAGI

# 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。

あなたはブラックなパン屋で働いていた魔法少女でしたが、  
オヤカタのパワハラに耐えられず、独立して自分のパン屋を開業することになりました。

小さな店舗にオープン1つとバイトが1人。

あなたは店長として、バイトを雇い、施設を増やし、時には他のパン屋さんの邪魔をして  
えらいひとのお気に入りになるような大きなパン屋を目指さなければなりません。

## 内容物とカードの説明



行動カード 88枚

人物カード 24枚



コイン 32枚

(1コイン20枚 5コイン8枚 10コイン4枚)



サイコロ 2個

## ゲームの準備



- 1 人物カード(裏面が茶色のカード)の中から「店長」カード1枚と「バイト」カード1枚を各プレイヤーに配ります。  
(余った「店長」は使用しませんので箱に戻して下さい。)
- 2 人物カードの「バイト」「バイトリーダー」をそれぞれ表向きにひとまとめにしてテーブル中央の人物カード置き場に配置します。
- 3 行動カード(裏面がピンクのカード)の中から「さいしょのオープン」1枚を各プレイヤーに配ります。(余った「さいしょのオープン」は使用しませんので箱に戻して下さい。)
- 4 行動カードを良くシャッフルし、裏向きにひとまとめに山札としてテーブル中央に配置します。
- 5 最も最近パンを食べた人がスタートプレイヤーとなり(いない場合は適切な方法で決定してください。)プレイヤー数に応じて時計回りに以下のコインを配ります。

★ 残ったコインはまとめてコイン置き場に置いて下さい。

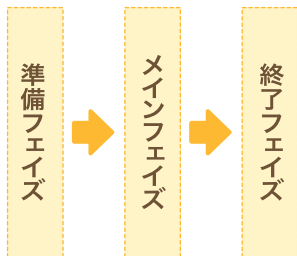
	スタートプレイヤー	2番目のプレイヤー	3番目のプレイヤー	4番目のプレイヤー
2人プレイ	3コイン	4コイン		
3人プレイ	3コイン	4コイン	5コイン	
4人プレイ	3コイン	4コイン	5コイン	6コイン

- 6 山札から各プレイヤーに5枚ずつ行動カードを配り、これを手札とします。

以上でゲームの準備は完了です。

## ゲームの開始

プレイヤーはターン毎に行動し、各プレイヤーのターンは「準備フェイズ」「メインフェイズ」「終了フェイズ」の3つのフェイズに分かれています。



## 準備フェイズ

- ★ 準備フェイズで行う行動は以下の通りです。  
最初のターンは①だけを行い、②や③の行動は発生しません。
  - ★ ゲームの進行に応じて②や③の行動が発生します。
- ① 自分の施設置き場にある施設(さいしょのオープン/オープン/魔法のオープン)から自動で獲得できるコインを獲得します。
  - ② **持ち越しカードがある場合** → 人物カードに付いている持ち越しカードを手札に加えます。
  - ③ **貴族が自分のアクションエリアにある場合** → カード内容に従ってサイコロを振り、該当の目が出た場合はコインを支払います。

準備フェイズが完了したらメインフェイズに移ります。

## メインフェイズ

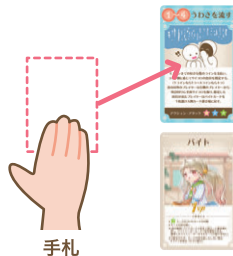
- ★ メインフェイズでは、保持している人物カードに対応した行動を、保持している人物カードの数だけ、好きな順番で行う事ができます。(魔法の使用は例外で、人物カードに関わらず使用することができます。)
- ★ 最初のうちはアクションカードの「面接」でバイトを増やしたり、施設の建設でオープンを建設して得られるコインを増やしながら、徐々に様々な行動を行っていきと良いでしょう。

メインフェイズで行える行動には次のようなものがあります。

アクションカードの使用	施設の建設
施設の使用	えらいひとの買収
カードの持ち越し	バイトの昇進
チラシ配り	魔法の使用

## アクションカードを使用する

- ★ アクションカードには、バイトやバイトリーダーを増やすための「面接」「圧迫面接」や、他のプレイヤーにアタックを仕掛ける「オープンどろぼう」「金庫破り」などのカードが含まれます。様々なアクションカードを上手に使うことが他のプレイヤーよりも大きなパン屋になる鍵となります。
- ★ アクションカードを使用するには、手札からアクションカードを人物カードの上側に置いて、コスト分のコインをコイン置き場に支払います。



- ★ どの人物カードがそのアクションカードを使用可能であるかはカード下部のマークで判断します。

例えば図の「引き抜き」カードは店長とパイトリダーは使用できませんが、バイトはマークがないので使用することができません。

- ★ 使用したアクションカードは終了フェイズに捨て札置き場に移動します。



## 施設の建設

「オープン」「魔法のオープン」といった施設カードは多ければ多いほどコインをたくさん得られるようになる重要なカードです。施設カードを使用するには建設をおこなう必要があります。施設を建設できるのは店長のみです。

- ★ 施設カードを建設するには、手札から施設カードを店長カードの上側に置いて、コスト分のコインをコイン置き場に支払います。建設したばかりの施設カードはこのターンには使用することはできません。

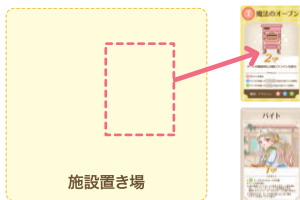


- ★ 建設した施設カードは終了フェイズに自分の施設カード置き場に移動します。

## 施設の使用

施設カードは、自動でコインを得られるだけでなく、人物カードがアクションとして使用することによって更にコインを得ることができます。

- ★ 施設を使用するには、施設置き場にある施設カードを人物カードの上側に置きます。施設の使用はコインを支払う必要はありません。



- ★ 使用した施設カードは終了フェイズに自分の施設置き場に移動します。

## えらいひとの買収

えらいひととは多くの VP を持つ、ゲームの終盤でとくに重要なカードです。ただしえらいひとは店長かパイトリダーで常に相手をしなければならないため、行動が制限されるというデメリットもあります。

- ★ えらいひとを買収するには手札から対応できる人物カード(店長もしくはパイトリダー)の上側に置き、コスト分のコインをコイン置き場に支払います。

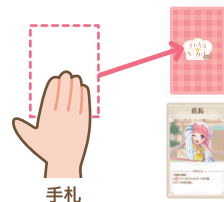


- ★ えらいひとは常に相手をする必要があるため、設置してある人物カードは行動を行う事はできません。
- ★ ただし、メインフェイズ中であればいつでも相手をする人物の変更は可能です。(具体的には店長からパイトリダー、パイトリダーから店長に移す事ができます。)
- ★ また、えらいひとが負担だと感じた場合はメインフェイズ中であればいつでも帰ってもら(捨て札にする)ことが可能です。
- ★ えらいひとは終了フェイズで捨て札にはならず、常時設置され続けます。

## カードの持ち越し

使いたいカードが手札に来たけれどコインが足りないときや、他のプレイヤーの攻撃に備えて魔法カードを取っておきたいときなどは次のターンにカードを持ち越し事も可能です。

- ★ 次のターンに持ち越したいカードがある場合、手札から人物カードの上側に裏向きで置きます。(どの人物カードでも、いかなる種類のカードでも持ち越し可能です。)



- ★ 持ち越したカードは次のターンの準備フェイズに手札に加えます。
- ★ 持ち越し中のカードはゲーム中いつでも確認可能です。

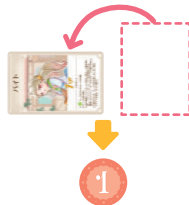
## バイトの昇進

- ★ 未行動のバイトカードが2枚ある場合、2枚のバイトカードを人物カード置き場に戻す事によりバイトリーダーカードを1枚獲得できます。
- ★ 獲得したバイトリーダーカードは横向きに設置し、このターンは行動することができません。



## チャラシ配り

- ★ 未行動のバイトカード及びバイトリーダーカードを横向きにすることによって、1コインを獲得することができます。
- ★ チャラシ配りを行う場合には、他の行動を行う事はできません。



## 魔法の使用

- ★ 魔法カードは、サイコロを振る場面であれば自分のターン、他のプレイヤーのターンに関わらずいつでも使用することが可能です。(魔法の使用に人物カードやコインは必要ありません)
- ★ 魔法の使用によって施設カードの失敗を成功に変えたり、他のプレイヤーからの攻撃を防ぐ事ができます。
- ★ 魔法カードは自分の手札から使用できます。または、持ち越し中の魔法カードをオープンにすることによって使用することも可能です。  
魔法を使用する場合は魔法名を宣言して全員が見える場所に置きます。
- ★ 魔法を使用した後は魔法カードは捨て札置き場に置いて下さい。



メインフェイズが完了したら終了フェイズに移ります。

## 終了フェイズ

- ★ 終了フェイズで行う行動は以下の通りです。

- ① 全ての残っている手札を表向きにして捨て札置き場に置く。
- ② 建設した、または使用した施設カードを施設置き場に戻す。
- ③ 使用したアクションカードをすべて捨て札置き場に置く。
- ④ 横向きの人物カードを全て縦向きにする。
- ⑤ 山札から5枚引いて新しい手札にする。

終了フェイズが完了したら次のプレイヤーの準備フェイズに移ります。

## 山札の再構築

- ★ 山札が尽きた時には捨て札をシャッフルし、山札を再構築します。

具体的には終了フェイズにおける手札補充時、およびスケジュール調整のカードの効果により山札のカードが尽きて足りないときは、山札が尽きた時点で、捨て札のカードをすべてシャッフルして新しい山札として置き、途中だった処理を続行します。

## ゲームの終了

山札がプレイヤー人数分(2人プレイなら2回、3人プレイなら3回、4人プレイなら4回)尽きた時点でゲームは即時終了し、点数計算を行います。  
点数は以下のように計算します。

- ★ 所有している人物カード、施設カード、えらいひとカードのVP(勝利点)を合計する
- ★ 残ったコイン5枚につき1VPとして上記に加算する。

最もVPの多いプレイヤーが勝利です。  
VPが同じ場合は人物カードの数が多いプレイヤーが勝利となります。  
人物カードの数も同じ場合は同着勝利となります。

## サイコロバトルについて

アクションカードによっては「サイコロバトルを行う」と記載されたものがあります。サイコロバトルは攻撃側と防衛側がお互いにそれぞれのサイコロを振り、出目が大きい方が勝利となります。出目が同じになった場合は防衛側の勝利となります。

## サイコロバトルの例

プレイヤーAはプレイヤーBを指定して金庫破りのカードを使用しました。サイコロバトル開始です！



攻撃側のプレイヤーAはダイスを振り、出目が6、防衛側のプレイヤーBは出目が2の目が出ました。

このままでは防衛側が負けてしまいます！



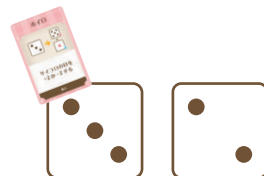
プレイヤーA      プレイヤーB

そこで、防衛側のプレイヤーBは手札からオートリズの魔法カードを使用し、サイコロをひっくり返す効果により攻撃側のプレイヤーAのサイコロを2に変更しました。これで防衛側が守りきれませんか？



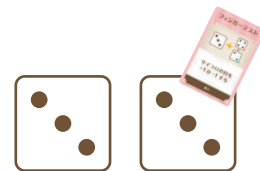
プレイヤーA      プレイヤーB

そこで、攻撃側のプレイヤーAはさらに手札からホイロの魔法カードを使用し、サイコロの目を+2する効果により攻撃側のプレイヤーAのサイコロを4に変更しました。このままではまた防衛側が負けそうです！



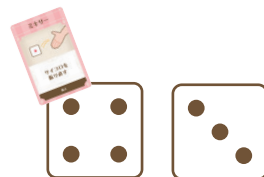
プレイヤーA      プレイヤーB

そこで、防衛側のプレイヤーBはさらに手札からフィンガーテストの魔法カードを使用し、サイコロの目を+1する効果により防衛側のプレイヤーBのサイコロを3に変更しました。出目が同じ数であれば防衛側の勝利となります！



プレイヤーA      プレイヤーB

そこで、攻撃側のプレイヤーAはさらに持ち越しカードからミキサの魔法カードを使用し、攻撃側のプレイヤーAのサイコロを振り直し、出目が4になりました。防衛側の出目を上回ったため、攻撃側の勝利となりそうです。



プレイヤーA      プレイヤーB

防衛側のプレイヤーBはもう出せるカードがありません。金庫破りの防衛は失敗し、全てのコインをプレイヤーAに支払いました。

## 最初のターンの例

ゲーム開始時、スタートプレイヤーになったため 3 コインが配られ、手札は図のようになりました。



準備フェイズで、施設置き場にある「最初のオープン」カードから自動的に 1 コインを獲得します。



バイトが施設置き場にある最初のオープンを使用します。施設置き場から最初のオープンを手札に設置します。

バイトが最初のオープンで追加のコインを得るためにはサイコロを振る必要があるため、サイコロを振った結果 の目が出ました。



バイトが最初のオープンで追加のコインを得るための条件は の目を出すことです。条件を達成するため手札からオートリースの魔法を使用します。

サイコロをひっくり返すことで出目を に変更し、コイン置き場より 3 コインを獲得しました。



店長が手札にある魔法のオープンを建設します。手札から店長カードに魔法のオープンのカードを設置し、7コインをコイン置き場に支払いました。

## メインフェイズ



以上でターン終了です。残った手札を全て捨て札置き場に置き、施設カードを全て施設置き場に戻し、山札から新しい手札を5枚引きました。

## 終了フェイズ



## カード別 Q&A

### ゴミあさり

Q 捨て札置き場にカードが無い場合にゴミあさりを使用することはできますか？

A 使用することはできません。

## 引き抜き/ヘッドハンティング

Q 引き抜き/ヘッドハンティングで持ち越しカードが付いている人物カードを獲得しました。この場合でもそのターンから行動できますか？

A 持ち越しカードが付いている人物カードを獲得した場合は行動はできません。

## スケジュール調整

Q スケジュール調整で山札から引いたカードは他のプレイヤーに公開する必要がありますか？

A 公開する必要はありません。



## うわさを流す

Q 3人プレイ、4人プレイ時うわさを流すの効果を騎士で無効化する場合の処理はどうなりますか？

A いずれかのプレイヤーが騎士カードの使用を宣言してコインを支払うと、すべてのプレイヤーに対する効果が無効化されます。

## フィンガーテスト

Q の目をフィンガーテストの+1の効果で にすることはできますか？

A できません。同様に の目を-1の効果で にすることもできません。

## ホイロ

Q の目をホイロの+2の効果で にすることはできますか？

A できません。同様に の目を-2の効果で にすることもできません。

## Q&A

Q 捨て札置き場のカードはゲーム中確認しても良いですか？

A はい、ゲーム中いつでも確認可能です。

Q 他のプレイヤーがオープンや魔法のオープンでサイコロを振って追加コインを得ようとしたとき、魔法カードを使って妨害することはできますか？

A はい、魔法カードはサイコロを振る場面であればいつでも使用可能ですので、施設カードでコインを得る妨害に使うこともできます。貴族への支払いのためのサイコロ振りも魔法カードで邪魔できます。