

DAY FOR LILY

デ イ フ ォ ー リ リ ー

説明書

人数 3-5 人 | 時間 60-120 分 | 年齢 7 歳以上

prologue

わたしは見渡す限り真っ白な部屋で、暇を持て余していた。

暇潰しに管理している数多の世界を眺めていたら、ふと妙案を思い付く。

わたしは立ち上がって、この部屋に六人の少女を集めた。

黒の長髪と巫女服が印象的な人の少女。

髪と尻尾にリボンをまとった獣人の少女。

さらさらとした金色の長髪のエルフの少女。

小柄で大きな空色の瞳を持つドワーフの少女。

華やかなドレスに身を包んだ魔人の少女。

易々と背中に大剣を背負った竜人の少女。

驚いたように辺りを見渡している少女たちに向かって、わたしは語り掛ける。

「きみたちには、叶えたい願いがあるんだよね？」

わたしの言葉に、少女たちが息を呑んだのがわかった。

全て見ていたから、全て知っているのだ。

「今から、ゲームをしよう。

このゲームに勝ったら、願いを叶えてあげる」

わたしは少女たち一人ひとりと目を合わせてから、微笑んだ。

「——さあ、ゲームの始まりだよ」

内容物

◆ プレイヤーカード ————— 6 枚
6 種 各 1 枚

人



獣人



ドワーフ



エルフ



魔人



竜人

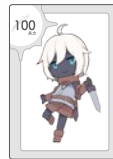


裏

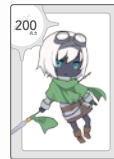


◆ 魔法兵カード ————— 102 枚
● 通常魔法兵カード ————— 72 枚
6 種 各 12 枚

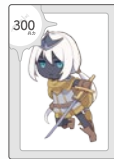
100



200



300



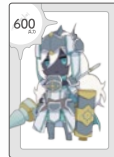
400



500



600



裏



● 特殊魔法兵カード ————— 30 枚

スパイ

6 枚



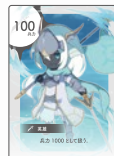
魔力生成

6 枚



英雄

6 枚



背水の陣

6 枚



天変地異

3 枚



神のきまぐれ

3 枚



裏



- ◆魔力結晶カード—— 6枚
3種 各2枚

1点



2点



3点



裏



- ◆フィールドシート—— 2枚
2種 各1枚



- ◆戦場マーカー—— 1個
(スタンド付)



- ◆親マーカー—— 1個



- ◆サイコロ—— 1個



- ◆領地マーカー—— 24枚
6種 各4枚

表



裏



- ◆サマリ—— 5枚



裏



- ◆防衛カード—— 1枚



裏



- ◆説明書（本書）—— 3枚

ゲームの概要

「踊りましょう、神の箱庭で」

Day for Lily は様々な種族の女の子たちが魔力の兵隊を用いて土地を奪い合う陣取りゲーム。

プレイヤーは魔法兵カードを出し合うことで、フィールドにある6つの領地を奪い合います。

個性豊かなキャラクターの能力や、特殊魔法兵カードの効果を用いて、魔力結晶の獲得を目指しましょう。

ゲーム終了時、最も多くの魔力結晶ポイントを獲得しているプレイヤーの勝者となります。

奪い合う領地もゲームの結末も神さまの気分次第。

神さまが飽きる前に魔力結晶をかき集めよう！

勝利条件

ゲーム終了時に獲得した魔力結晶ポイントが最も大きいプレイヤーの勝利となります。

プレイヤースキルや特殊魔法兵の効果を上手く活用し、魔力結晶を集めましょう。

ゲームの準備

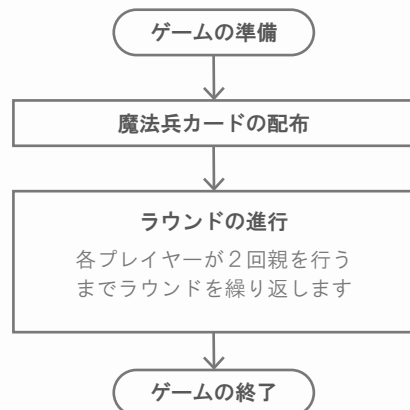
1. フィールドシートを図のように並べます。フィールドシートに書かれている各領地の横に、魔力結晶カードを裏側でランダムに置きます。
2. プレイヤーカードを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。好きなキャラクターを選んで、ランダムに決定しても構いません。プレイヤーカードは各プレイヤーの前に表向きで置きます。
- 3.じゃんけんで最初の親を決めたら、準備完了です。

ゲーム開始時 配置図



ゲームの流れ

- ゲーム全体の流れ



◆ 魔法兵カードの配布

魔法兵カード（通常魔法兵カード + 特殊魔法兵カード）をシャッフルし、各プレイヤーに裏向きで4枚ずつ配ります。残りのカードは山札となります。

◆ ラウンドの流れ

1. 親はフィールドシートから領地を一つ選び、選んだ領地に戦場マーカーを置きます。戦場マーカーの置かれている領地がそのラウンドで奪い合う領地となります。

2. 親から時計回りで各プレイヤーの手番を行います。手番のプレイヤーは手札の魔法兵カードを任意の枚数選び、自分の場に表向きで出します。場に出した魔法兵カードは、そのラウンド中は自身の兵力として値が合算されます。

場に出ている兵力の合計のうち最も高い値を、自分の兵力の合計が超えるように出すことができないとき、プレイヤーはパスおよびフォールドを宣言する必要があります。

パスおよびフォールドを行ったプレイヤーは、以降そのラウンド中はカードを場に出すことはできません。

● 例

他プレイヤーの
兵力の最大が500

自分の兵力の合計が
600以上となるよう
に出す



自分の番が来た時、場に出ている兵力の合計の最大値が500だとする。自分は前のターンで兵力200を既に出していたため、兵力400を加算して合計が兵力600となるように魔法兵カードを出す。

▼ パスの宣言

ラウンドで1枚も魔法兵カードを出していない、かつプレイヤースキルを使用していないとき、宣言できます。パスを宣言した場合、山札からカードを引きます。

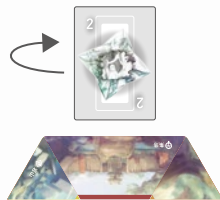
● 引くカードの枚数

獲得している領地がない ————— 1枚
1つ以上の領地を獲得している ——— 2枚

▼ フォールドの宣言

ラウンドで自分が1枚以上の魔法兵カードを出している、または既にプレイヤースキルを使用しているとき、宣言できます。フォールドを宣言した場合は、山札からカードを引くことはできません。

3. 兵力の合計値が最も大きいプレイヤー以外が、パスおよびフォールドを行った時点でそのラウンドは終了します。
4. 兵力の合計値が最も大きいプレイヤーはそのラウンドの勝者となり、戦場マーカーの置かれている領地を獲得できます。勝利したプレイヤーは、獲得した領地に自身の領地マーカーを置きます。他プレイヤーの領地マーカーが既に乗っている場合、それを取り除きます。
5. 獲得された領地の魔力結晶カードが裏面の場合は表にします。



6. 各プレイヤーがラウンド中に場に出した魔法兵カードを全て捨て札に置きます。

以上でラウンドは終了となります。

防衛戦について

自身の領地マーカーのある土地が戦場となっており、そのプレイヤーの兵力は+600となります。兵力の増加は1枚以上の魔法兵カードが自分の場に出ているときに適用されます。目印として、自分の場に「防衛カード」を置きましょう。

補足

- 魔法兵カードを出さずにプレイヤースキルのみを用いて場の兵力を増やし、自分の番を終えることができます。（プレイヤースキルの詳細は後述の「カードの効果」の項目を参照）
- ゲーム中はプレイヤー同士で相談をすることができます。

時計回りで親を交代し、各プレイヤーが2回親を行うまで手順1～6を繰り返します。

勝利条件

ゲーム終了時、自分の領地マーカーが乗っている領地にある魔力結晶ポイントの合計値が、最も大きいプレイヤーの勝利となります。



魔力結晶ポイント

2 ゲーム制モード

より駆け引きを楽しみたい人向けの遊び方です。2ゲーム制モードでは「魔法兵カードの配布」と「ラウンドの流れ」の内容を2回行います。2ゲーム目では、魔力結晶の位置と表裏、および各プレイヤーが獲得した領地は引き継がれます。魔法兵カードはゲームごとにシャッフルし直しとなります。2ゲーム目では親番を変えずに席順をランダムに入れ替えるとよいでしょう。前のゲームの最後の親から見て左隣のプレイヤーが次のゲーム開始時の親となります。

カードの効果

◆ 特殊魔法兵カード

効果付きの魔法兵カードです。各カードの効果は、カードの下側に記載されています。



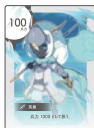
スパイ 兵力200

場に出した時、他プレイヤーを一人選び、手札をランダムに1枚捨て札に置く。



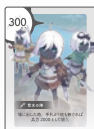
魔力生成 兵力100

場に出した時、山札から2枚を引いて手札に加え、手札から1枚を選び捨て札に置く。



英雄 兵力100

兵力1000として扱う。



背水の陣 兵力300

場に出した時、手札が1枚も無ければ兵力2000として扱う。



天変地異 兵力300

場に出した時、戦場マーカーの位置を好きな領地に変更する。
(変更しなくてもよい。)



神のきまぐれ

このカードを引いた時、山札の横に表向きで置く。山札からカードを1枚引き、手札に加える。このカードが3枚揃った時、その時点のラウンドでゲームを終了する。

- ラウンド開始前に「神のきまぐれ」が3枚出た場合、最初のラウンドのみを実施し、ゲームを終了する。

◆ プレイヤーカード

各プレイヤーカードにはプレイヤースキルがあり、自分のターン中、任意のタイミングで使用できます(魔人を除く)。ただし、パスおよびフォールドを行ったラウンドはそれ以降プレイヤースキルを使用できません(魔人を除く)。



人 山札の上から3枚引き、表面を自分だけ確認し、好きな順番で山札の一番上に戻す。その後山札の一番上のカードを1枚引き、自分の場に出す。特殊魔法兵カードの効果も使用する。(各ラウンドごとに1回使用可能)



獣人 サイコロを1回振り、出た目の枚数まで他プレイヤーの場にあるカードを奪い、自分の場に出す。特殊魔法兵カードの効果は使用できない。(ゲーム中1回使用可能)



ドワーフ サイコロを1回振り、出た目の数だけ山札を引き、引いたカードを全て自分の場に出す。特殊魔法兵カードの効果も使用する。(ゲーム中1回使用可能)



エルフ サイコロを1回振り、奇数なら山札の上から1枚、偶数なら捨て札から好きなカードを1枚選び自分の場に出す。特殊魔法兵カードの効果も使用する。(各ラウンドごとに1回使用可能)



魔人 各ラウンドの終わりにそのラウンドで敗北したプレイヤーの場にあるカードを1枚手札に加えることができる(自身も含む)。(各ラウンドごとに1回使用可能)



竜人 このラウンドの間、自分の場の兵力の値は2倍になる。(ゲーム中1回使用可能) スキル使用后、そのラウンドの間、竜人のプレイヤーは他のカードの効果の対象にならなくなる。(対象カード:「獣人」のプレイヤースキル、特殊魔法兵カード「スパイ」)

説明書を確認した上でルールに不明点がある場合は、サイト内のQ&Aをご参照ください



キャラクター紹介 & プロローグ



神の使いとして崇められる少女
人

少女は明るい女の子だった。
でも、天変地異によって世界は荒れ、
神様との対話能力を見出された少女は、
巫女として祀り上げられてしまった。
生贄となる運命を辿りながら、虚ろな
目をした少女は願う。
全部が、なくなってしまうように。



群れを取りまとめる若きリーダー
獣人

少女は気まぐれな獣人だった。
天真爛漫に、人々から可愛がられな
がら生きてきた。
けれど、村同士の戦争が頻発し、どの
村も荒れ果ててしまった。
荒廃した村を見つめながら、少女は
寂しげな眼差しで願う。
戦争なんてなくなってほしいにや。



輝く鉱石から生まれたアイドル
ドワーフ

少女はアイドルとして活動する
ドワーフだった。
でも、ドワーフたちの生活を支えて
いた宝石が枯渇してしまい、世界は
危機に陥った。
励ましても歌をうたっても誰も見て
くれず、俯きながら少女は願う。
また、アイドルになりたい。



全ての世界を管理する存在
神さま

神さまとよばれているがこれは他称、
自称管理人。
以前に、「その立ち位置は神さま
みたいだね」と言われたことがあり、
それ以降愛称として呼ばれていた。
「神さまと呼ばれることもあるよ」
と名乗る。



教会育ちの聡明なシスター
エルフ



少女は心優しいエルフだった。
孤児院で育ち、共に暮らす子ども
たちを心の拠り所にしていた。
だが、流行り病が孤児院で広がって
しまう。
煎じた薬草も効果がなく、無力感の
中で少女は思う。
どうか皆を元気にしてください。



邪教が支配する滅びの国の姫
魔人



少女は幸せなお姫様だった。
けれど幸せは長く続かなかった。
家族を盗賊に皆殺しにされ、殺され
たくなかった少女は悪魔と契約し、
魔人となった。
数多の人間を配下に置きながら、
笑顔の少女は願う。
皆、自分とおなじになっちゃえば
いい。



火を操る戦闘狂の傭兵
竜人



少女は強き竜人だった。
最強の種族である竜人に生まれたこと
を誇りに思い、日々切磋琢磨していた。
だが、深淵より湧いた魔物によって、
世界は脅かされる。
魔物に殺されそうになりながら、
傷だらけの少女は願う。
もっと、力が欲しい。



Credit

ディレクター
ゲームデザイン
イラスト
パッケージ、カードデザイン
ルールブックデザイン
ライター
発売日

ponta smith
えこ かいdo
/sdk. ズーチ たけの
/sdk.
たけの
汐海有真
2025/05/17

制作
X(旧Twitter)
website
mail

リトル  イイト
@littleeights02
<https://littleeights.com>
littleeights02@gmail.com

エピローグ

エピローグは
製品版で
お楽しみください。

[illegible]