



DOMINA  
GAMES

ディレット

# DILETTO

<sup>TM</sup>

SECRET OF EDEN

GAME MANUAL

## ■ごあいさつ

この度は「ディレット」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

## ■内容物

説明書	× 1
カード	×123
生徒カード×5枚、願い事カード×60枚、 指輪カード×48枚、ペナルティカード×5枚、 真紅の野心×5枚	
マーカー	× 5

## ■目次

指輪の手引き	.....P.03
カードの種類	.....P.03
ゲームの準備	.....P.04
ゲームの流れ	.....P.06
アップグレード	.....P.07
得点計算	.....P.07
Q & A	.....P.07
キャラクター	.....P.08
夢の終わり	.....P.09
クレジット	.....P.10

## お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。

[support@fueisha.co.jp](mailto:support@fueisha.co.jp)

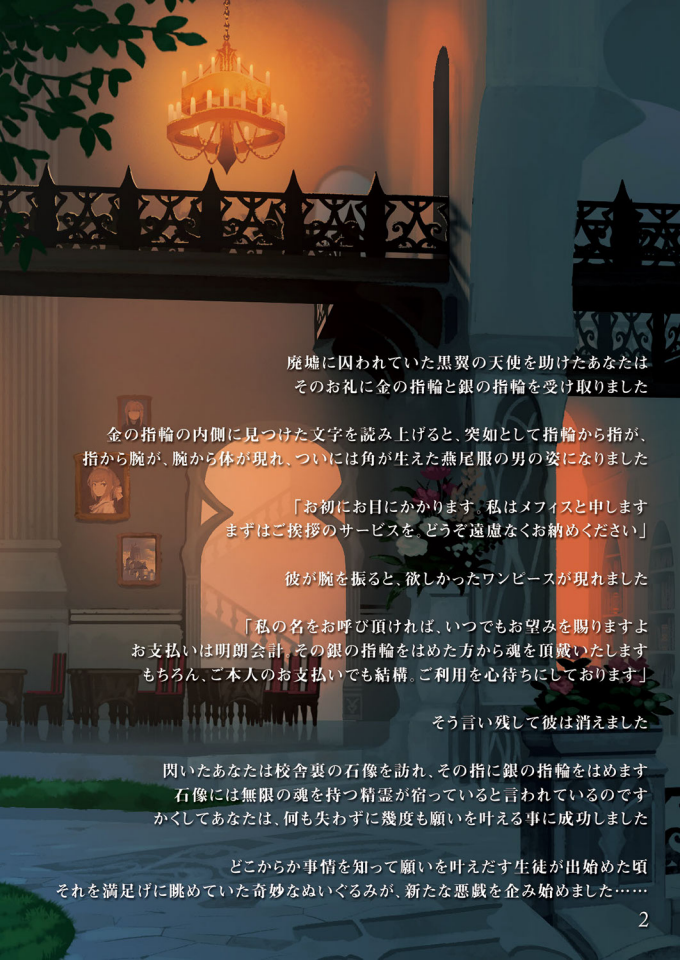
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。

<https://www.dominagames.com>

## ⚠️ ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。





廃墟に囚われていた黒翼の天使を助けたあなたは  
そのお礼に金の指輪と銀の指輪を受け取りました

金の指輪の内側に見つけた文字を読み上げると、突如として指輪から指が、  
指から腕が、腕から体が現れ、ついには角が生えた燕尾服の男の姿になりました

「お初にお目にかかります。私はメフィスと申します  
まずはご挨拶のサービスを。どうぞ遠慮なくお納めください」

彼が腕を振ると、欲しかったワンピースが現れました

「私の名をお呼び頂ければ、いつでもお望みを賜りますよ  
お支払いは明朗会計。その銀の指輪をはめた方から魂を頂戴いたします  
もちろん、ご本人のお支払いでも結構。ご利用を心待ちにしております」

そう言い残して彼は消えました

閃いたあなたは校舎裏の石像を訪れ、その指に銀の指輪をはめます  
石像には無限の魂を持つ精霊が宿っているとされているのです  
かくしてあなたは、何も失わずに幾度も願いを叶える事に成功しました

どこからか事情を知って願いを叶えだす生徒が出始めた頃  
それを満足げに眺めていた奇妙なぬいぐるみが、新たな悪戯を企み始めました……

# How to Play

## 指輪の手引き

「ディレット」の目的は、悪魔にたくさんの願いを叶えてもらい、誰よりも幸せになることです。「願い事」を決めたら「指輪カード」をめくり、精霊に願いの代償を支払ってもらいましょう。時々ぬいぐるみの悪戯で支払いが邪魔されますが、しばらくは悪魔も「警告」だけで許してくれます。しかし、あまりに支払いが行われないと悪魔が直々に「魂の代償」を取り立てに来ますので注意してください。

### カードの種類



キャラクター  
の名前

#### <生徒カード>

プレイヤーの分身となるカードです。左の数字はセンスをカウントするため、上にマーカーを置いて使用します。ゲーム中にセンスが増減する場合、マーカーを移動させて現在のセンスを記録します。最大値は6です。

センスを消費すると願い事カードを使用するためのソウル (コスト) を減らすことができません。

#### <願い事カード>

願い事のカードです。左上にはその願い事カードを使用するためのソウル (コスト)、中央上部にはカード名称、右上には勝利点、中央下部には効果が記載されています。

左に横向きのカード名と勝利点が記されているものは、アップグレード可能なカードです。ゲーム中に何らかの効果でアップグレードすると横向きになり、勝利点が変わります。

ソウル  
カードの名前  
アップグレード  
した時の名前  
と勝利点  
勝利点  
カードの効果





## <指輪カード>

願い事カードに書かれたソウルの数だけめくるカードです。「Safe」と書かれたカードを「精霊」、「Oops!」と書かれたカードを「悪戯」と呼びます。

## <ペナルティカード>

悪戯により願い事カードの使用に失敗する事があります。その時は願い事カードの代わりに、これらを受け取ります。カードの見方は願い事カードと同じです。



## <真紅の野心>

得点計算時、特定の条件を満たしたプレイヤーだけが得られる特別なカードです。  
(P.7 得点計算参照)



# ゲームの準備

1 プレイ人数に応じ、指輪カードとペナルティカードを以下の枚数用意します。

人数	指輪カード	ペナルティカード
2人	「精霊」15枚、「悪戯」10枚	「警告」2枚、「魂の代償」1枚
3人	「精霊」20枚、「悪戯」10枚	「警告」2枚、「魂の代償」1枚
4人	「精霊」26枚、「悪戯」13枚	「警告」3枚、「魂の代償」1枚
5人	「精霊」32枚、「悪戯」16枚	「警告」4枚、「魂の代償」1枚



- 2 各プレイヤーは自分のキャラクターを決め、その生徒カードと、ふちの色に対応した色のマーカーを受け取ります。
- 3 各プレイヤーは自分の生徒カードに書かれた2の数字の位置にマーカーを置きます。**(2人プレイの場合は0の数字の位置に置きます)**
- 4 全ての願い事カードを裏向きにしてシャッフルし、願い事デッキとします。
- 5 1 で用意した指輪カードをまとめて裏向きにしてシャッフルし、指輪デッキとします。
- 6 1 で用意したペナルティカードの「魂の代償」を**表向き**で置き、その上に用意した全ての「警告」を**表向き**で置きます。
- 7 「真紅の野心」を**表向き**のまま、まとめて脇に置きます。
- 8 「悪戯」が1枚出るまで指輪デッキをめくり、それまでに出てきた「精霊」を捨て札に、「悪戯」を「悪戯」置き場に置きます。
- 9 各プレイヤーは願い事デッキからカードを4枚ずつ引いて手札にします。
- 10 ダイス等、適当な手段で最初の手番となるプレイヤーを決めます。

### ※ 初期配置の例 (4人プレイの場合)



※どのプレイヤーも選ばなかった生徒カードと、そのふちの色に対応した色のマーカーは使用しませんので、しまっておいてください。

※捨て札にした願い事カードは裏向きで置きます。

# ゲームの流れ

## 手番開始

### ① カード使用宣言フェイズ

手札にあるカードを1枚公開して、使用を宣言します。

(この時点ではまだ【配置後】と書かれたカードは実行しません)

(「つつましき」のカードは、このフェイズ終了時に効果を実行します)

### ② センス宣言フェイズ

センスを消費するかどうか、消費する場合は何ポイント消費するかを宣言します。

センスは**2ポイント単位**で消費することができます。2ポイント支払うごとに、使用を宣言したカードのソウルを1減少させます。ソウルの最低値は0です。

(「優雅な生活」のカードは、このフェイズ終了時に効果を実行します)

### ③ チャレンジフェイズ

使用を宣言したカードのソウルの値分、指輪デッキを**1枚ずつ**めくりまわります。めくられたのが「精霊」なら捨て札に、「悪戯」なら「悪戯」置き場に置きます。「悪戯」置き場に「悪戯」が3枚以上置かれた場合、【ペナルティ】を処理してから「悪戯」置き場の「悪戯」を3枚捨て札にします。

【ペナルティ】を受けなかった場合は宣言したカードを自分の前に並べます。自分の前に並べたカードを**自分の場のカード**と呼びます。

(めくっている途中で【ペナルティ】が生じた場合もソウルの値分めくりまわります)

(【配置後】と書かれたカードは、このフェイズ終了時に効果を実行します)

#### 【ペナルティ】

使用を宣言したカードを捨て札にし、代わりに「警告」を自分の前に並べます。

「警告」が1枚も無い場合は「魂の代償」を自分の前に並べ、チャレンジフェイズを終了して得点計算へ移ります。

## 手番終了

手札を1枚捨てる事ができます。その後、手札が4枚になるまで願い事デッキを引いたら左隣のプレイヤーが次の手番プレイヤーとなります。(手札の上限はありません)

## アップグレード

願い事カードの中には、自分の場のカードをアップグレードさせるものがあります。カードの左にアップグレード後の名前と勝利点が書かれているカードのみ、アップグレードの対象に選択する事ができます。アップグレードしたカードは右に半回転させます。得点計算時には本来の勝利点の代わりにアップグレード後の勝利点を参照してください。



▲「優れた才能」は「覚醒」にアップグレード可能

## 得点計算

何れかのプレイヤーが「魂の代償」を得たら得点計算を開始します。まず「魂の代償」の効果で敗北したプレイヤー以外は、手札を全て公開します。手札にソウルが3のカードを最も多く持つプレイヤー全員は「真紅の野心」を1枚ずつ自分の前に置きます。その後、自分の場のカードの勝利点を合計し、最も勝利点が多いプレイヤー(複数いる場合はその中で最も手番の遅いプレイヤー)が勝者です。

## Q&A

- Q1. 願い事デッキからカードを引く時に願い事デッキが無い場合、どうしますか？
- A1. 「願い事カードの捨て札」を全て裏向きにしてシャッフルし、新たな願い事デッキにします。「願い事カードの捨て札」も無い場合は、願い事カードを引かずにゲームを続けます。
- Q2. 「精霊」、「悪戯」の捨て札の枚数は確認できますか？
- A2. はい、いつでも確認できます。願い事カードの捨て札は確認できません。



# キャラクター



## ベルケ

常にクールに振る舞い、人の秘密を知るのが好きな彼女だが、実はかわいい物も同じぐらい好きという秘密がある。



## アリア

鋭い感覚を持つ彼女は嫌な事実が気が付く事を悩んでいたが、悪魔の助言でこの力を人々の為に使おうと決意した。



## ミカ

彼女は天才だ。何とか悪魔を出し抜きその力を手に入れようと画策している。特に料理の腕は盗まねばならない。



## サリー

規範的な彼女は奔放に振る舞う事を夢見ていた。この状況が訪れて、内心一番はしゃいでいる。



## ラティ

喋るぬいぐるみと一緒に、立ち入り禁止の廃墟でこっそりペットを飼い始めた。最近毎日がとても楽しい!

# Ending 夢の終わり

さあ次はどんな願いを叶えようかな。  
夢を膨らませながらあなたは自室に戻ります。

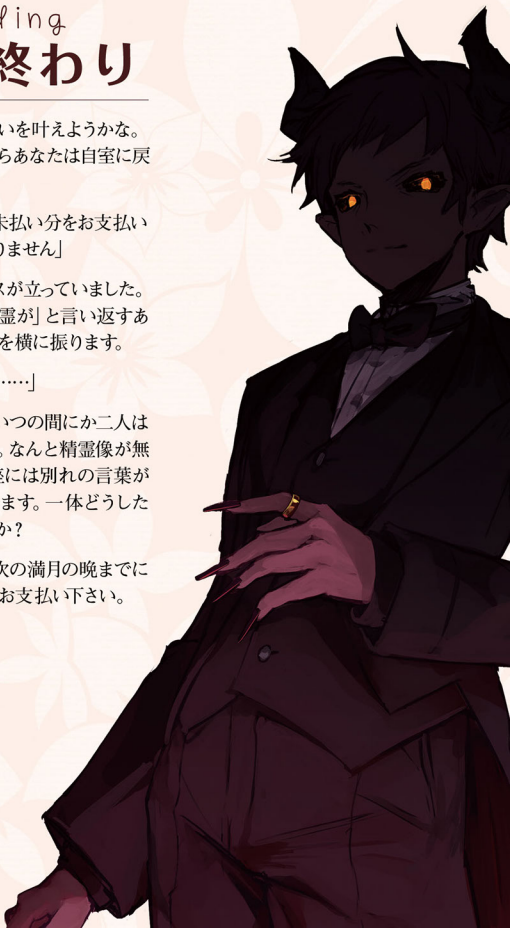
「その前に、まず未払い分をお支払い頂かなくてはなりません」

薄暗がりにはメフィスが立っていました。  
彼は「支払いは精霊が」と言い返すあなたを制止して首を横に振ります。

「そのことですが……」

彼が指を差すと、いつの間にか二人は校舎裏にいました。なんと精霊像が無くなっており、台座には別れの言葉が書きなぐられています。一体どうしたのでしょうか？

「何はともあれ、次の満月の晩までに必ず不足の魂をお支払い下さい。  
さもなくば……」



# CREDITS

**Game Design**

**EINO**

( twitter @eino\_mofu )

**Producer**

**Graphic Design**

**Y.Ohashi ( Domina Games )**

**Story**

**EINO**

**Y.Ohashi ( Domina Games )**

**Game Design Adviser**

**Pawn ( Steppers' Stop )**

**Illustration**

Student, Wish, Ring, and Penalty Illustration

卷羊

Rulebook School Illustration

ど〜ら

**Testers**

Alt	taka	しろのーと
mayo	utsm3	だるお
N.M	zaki	やべえ
saktangle	黒魔	

**Translation**

**ACE ( Domina Games )**

**Promotion**

**M.Hirose ( Domina Games )**

**Publisher**

**Fueisha Inc.**

**発売元：株式会社風栄社**

DOMINA GAMES 公式サイト  
<https://www.dominagames.com>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。