



ダックスフンドたちは、つながりを見つけるのが得意です。
色がそろると、流れが生まれ、数が重なると、場が動き出します。
集める楽しさが、次の選択しを呼び込む、手札調整カードゲームです。

○ゲームの目的

このゲームの目的は、**ビリにならない**ことです。

各ゲームでは、カード（ダックスフンド）を集めて得点を獲得します。

ゲーム終了時、**最終得点が最も低いプレイヤーが「ビリ」となります。**
ビリになったプレイヤーはライフを失います。

ゲームを繰り返して誰かがライフをすべて失った時点でゲームは終了し、**脱落していないすべてのプレイヤーが勝者**です。

○内容物

- ダックスカード：32枚
- サマリカード：4枚
- キューブ：8個（4色×2個）
- 点数ボード：1枚（左上A面B面記載）表

キューブについて
色：白／黒／赤／黄
点数ボード等で使用します。
A面で2個、B面で1個使用します。

ライフについて
各プレイヤーはサマリカードをライフ管理に使用します。
表：ライフ2 裏：ライフ1

■セットアップイメージ（4人）

⑤ 点数ボード（A面）

0 10 20 30 40 50 60
Player 1
Player 2
Player 3
Player 4

⑦ キューブ

点数ボードはどちらの面でも使用できます。
B面を使用する場合はキューブ各1個を0に配置し、残りはしまします。

① 山札 最新 最古

② 共通の捨て札 最新 最古

捨て山（最初はなし）

④ サマリカード ③ 手札 ⑥ SPマーカー

Player 1 (SP)

○カード構成

カードは**数字（2～5）とカラー（4色）**で構成されています。
各カードには、カラーを示すアイコンが描かれています。
パノラ：ビスケット/ブルーグレー：骨/ピーチ：ドッグフード/セージ：ボール



数字別・カラー別 枚数（サマリカードに記載）

- 数字「2」：12枚（各色3枚）
- 数字「3」：10枚（パノラ2/ブルーグレー2/他3）
- 数字「4」：6枚（パノラ2/ブルーグレー2/他1）
- 数字「5」：4枚（各色1枚）

※数字「3」「4」はカラーによって枚数が異なります。

○セットアップ ※下図を参照ください

- すべてのダックスカードを裏向きでよくシャッフルし、**山札**として中央に置きます。
- 山札の上から6枚を取り、表向きで横一列に並べます。
これが**共通の捨て札**です。
山札に近い側が「最新」、遠い側が「最古」です。
- 各プレイヤーは山札から3枚を裏向きで引き、自分だけ確認して**手札**とします。
- 各プレイヤーに**サマリカード**を1枚ずつ配り、表（ライフ2）にして手元に置きます。
- 点数ボード**のA面を全員が見える位置に置きます。
- スタートプレイヤー**（以降、SPと呼ぶ）を決めます。
ダックスフンドが一番好きな人がSPです。
箱を**SPマーカー**として持ちます。
- サマリカード下部と一致する色の**キューブ**を2個受け取り、点数ボードA面の1の位（犬の円の形）と10の位（足跡の表の形）それぞれの0に配置します。
10の位はSPから順番に上から配置します。

○ゲームの進行

SPから、時計回りに手番を行います。
各手番では、以下の①～⑤を必ずこの順番で行います。
得点は点数ボードのキューブを随時移動させて管理します。

手番の流れ

① カードを配置する (必須)

手札から**1枚以上**のカードを、自分の場に表向きで配置します。
配置するカードは、次のどちらかを満たす必要があります。
すべて同じ数字
すべて同じカラ
条件を満たしていれば、**複数枚**を同時に配置できます。

例

【2 (バナナ) / 2 (セージ) / 4 (ピーチ)】
→ 「2・2」を同時に配置できる

【3 (バナナ) / 4 (バナナ) / 5 (バナナ)】
→ すべて同じカラのため3枚まとめて配置できる

② 得点する

①で配置したカードの**数字の合計**を、自分の得点に加えます。

例

「2・2・2」を配置 → 6点獲得
「5」を1枚配置 → 5点獲得

③ 全出しボーナス

①で手札のカードを**すべて**配置した場合、
配置したカードの**枚数分**を追加点として得ます。

※一時的に手札が0枚になることはありますが、
手番終了時に手札が0枚になることはできません。

例

手札3枚をすべて配置した場合 → 3点獲得

④ 山札ドロ

①で配置したカードの中で、**最も多いカラ**の枚数分まで、
山札からカードを引いて手札に加えることができます。
カードは**1枚ずつ引いて確認**します。
通常時は、**引かないことも可能**です。
途中でやめても構いません。

例

バナナ2枚・ピーチ1枚を配置
→ バナナが最多なので最大2枚まで山札ドロ可能

⑤ 回収する

共通の捨て札に並んでいるカードのうち、**①で配置したカードと同じカラ**のカードを、**配置したそのカラ**の枚数まで、手札に加えることができます。**回収しないことも可能**です。
回収できるのは、**現在表向きで並んでいるカードのみ**です。

例

バナナ2枚・ピーチ1枚を配置した場合
→ バナナのカードを最大2枚、ピーチのカードを最大1枚まで回収可能

※回収後の配置と枚数制限

⑤の回収が終わったら、**①**で配置したカードを、好きな順番で、共通の捨て札の「最新」側に表向きで配置します。

この結果、共通の捨て札が7枚以上になった場合は、6枚になるように最古のカードを裏向きにし、山札とは混ざらない捨て山に移動します。山札がなくなった場合は捨て山をシャッフルし山札とします。

※手番終了

手札の上限は5枚です。

一時的にも手札は6枚以上にできません。

手番終了時に手札が0枚になることはありません。

必ず1枚以上のカードを手札に残して手番を終えてください。

1枚以上あれば④と⑤で1枚も手札に加えないことも可能です。

○ゲーム終了と勝敗判定

いずれかのプレイヤーが**40点以上**に到達したラウンドの終了時、
全員が同じ手番数を行った状態で、そのゲームは終了します。

ただし、いずれかのプレイヤーが40点以上に到達したラウンドでは、
④山札ドロにおいて到達したプレイヤー含む以降の手番のプレイヤーは**最低1枚は必ず山札からカードを引く**必要があります。

・最終得点の計算

ゲーム終了時、各プレイヤーは**手札に残っているカードの数字合計**を、自分の得点から引きます。これを**最終得点**とします。

・ビリの決定

各プレイヤーの**最終得点**を確認し、**最も低いプレイヤーがビリ**となります。

同点が出た場合、その全員がビリとなります。

・ライフの処理

ビリになったプレイヤーはライフを1失います。

ライフ2 → ライフ1 (サマリカードを裏返す)

ライフ1で再びビリになった場合、そのプレイヤーは**脱落**します。

・次のゲームのSP

次のゲームでは、ビリになったプレイヤーがSPになります。

ビリが複数いる場合、このゲームで手番が最も遅かったプレイヤーが優先されます。

○勝利条件

誰か1人が**脱落した時点**でゲーム終了。

脱落していないすべてのプレイヤーが勝者です。

○ソロプレイ

ソロプレイのマニュアルは

右QRコードのリンクよりご参照ください

○奥付

制作：さいなげ

連絡先：saiwonagenai@gmail.com

発行日：2026年5月23日 初版