

SEKI ルールブック ver. 2.0 (2025/12/19 更新)

【SEKI とは】

関（2023 年度入学）の地元の遊びから発展した新感覚大富豪！記号カードと役職カードを駆使して相手を出し抜け！

【推奨プレイ人数】

3~5 人

【ゲーム類型】

先に手札を 0 枚にしたプレイヤーが勝利する大富豪的ゲーム

【使用するもの】

◆ カード

● 数字カード・・・40 枚

・0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9…各 4 枚

● 記号カード・・・13 枚

・REVERSE…4 枚

・TRADE…4 枚

・DIG UP…4 枚

・DISCARD…1 枚

◆ 役職パネル・・・11 枚

・ALCHEMIST, ANGLER, EMPEROR, FARMER, FORTUNE TELLER, GAMBLER, HACKER, HUNTER, MAGICIAN, MERCHANT, NEW GRAD…各 1 枚

◆ リバースインジケーター・・・1 枚

【ゲームの基本的な流れ】

親のプレイヤーから、時計回りに各プレイヤーにターンが移動する。自分のターンに、数字カードを捨てたり、記号カードを使用したり、役職パネルの効果を発動したりしながら、先に手札を 0 枚にしたプレイヤーが勝利する。最下位が決定した時点でゲームは終了する。

【基本用語】

● ゲーム

SEKI の開始から終了までの 1 セットのことを指す。

● プレイヤー

ゲームの参加者を指す。大抵 3 から 5 人いる。

➤ 親

初戦の場合はじゃんけんの勝者が、以降は前の試合の最下位が親になる。親はゲーム開始時に「**オープン**」を宣言する義務がある。親のターンからゲームは開始する。

● カード

数字カードと記号カードの両方を指す。文字が書いてあるのが表面、その反対が裏面。

➤ 数字カード

数字だけが書かれたカードのこと。数字の大きさによって強弱が決まる。

➤ 記号カード

カード名とイラストが描かれたカードのこと。いずれも何らかの効果を持っている。

● 手札

ゲーム開始時に各プレイヤーに配られるカードのこと。**数字カード** 6 枚、**記号カード** 2 枚が初期手札となる。

● 役職パネル

ゲーム開始時に各プレイヤーに配られる役職を示すパネルのこと。

➤ オープン

ゲーム開始時に**親**が「**オープン**」を宣言する。宣言されたら全プレイヤーは**自分の役職パネルを自分だけが見えるように確認し、裏面**（文字が書いていない方、反対は表面）にして伏せる。なお、以降のゲーム中は自分の役職を何回確認しても良い。

➤ カミングアウト

一部の役職（EMPEROR と NEW GRAD）は「オープン」の宣言直後に、自分の役職パネルを表面にし、自分の役職を明かさなければならない。これを**カミングアウトの義務**と呼ぶ。

● プレイフィールド

山札を置いたり、カードを捨てたりする場所のこと。

➤ 山札

ゲーム開始時に配られなかった余りのカードを指し、以下の 2 種類が存在する。なお、役職パネル山札のみゲームに使用しない。

数字山札…**数字カード**の山札

記号山札…**記号カード**の山札

➤ 場

プレイフィールド内にあり、以下の 3 種類が存在する。

数字墓地…**数字カード**を捨てる場所

記号墓地…**記号カード**を捨てる場所

除外場…**カード**を除外した際に、その**カード**を置く場所

● リバースインジケーター

プレイフィールド内にあり、**強弱階層（順行／逆行）**（後述）を示す。

● 強弱階層（順行／逆行）・「0」の存在

数字墓地における**数字カード**の強弱のこと。順行の場合、1～9 はその数字が大きい方が強く、逆行の場合その数字が小さい方が強くなる。

ただし、0 のみが例外で、手札にある場合は順行／逆行問わず一番強く、数字墓地にある場合、順行／逆行問わず一番弱くなる。

● 捨てる

数字カードを数字墓地に、**記号カード**を記号墓地の一番上に重ねることを「**捨てる**」と呼ぶ。

● 除外

何らかのカードもしくは役職の効果で、カードを除外場に置くことがある。除外されたカードは、あらゆる効果の対象にならない。

● ドロー

数字山札の一番上から 1 枚引き、表にせず自分の手札に加えること。

● ターン（トラッシュ・ユーズ・アクティベート・パス）

プレイヤーは自分のターンでのみ自分の手札を減らすことができる。自分のターン内では、以下の 4 種類の行動のうち、1 種類のみを行うことができ、行うと自分のターンは終了し、次のプレイヤーのターンとなる。

- ① **トラッシュ**…強弱階層に従い、自分の手札の **数字カード** を数字墓地に捨てる
- ② **ユーズ**…自分の手札の **記号カード** を表にして効果を使用すること。その後、記号墓地に捨てる
- ③ **アクティベート**…自分の役職パネルを表にし、役職スキルを使用する。ゲーム中一度しかアクティベートできない
- ④ **パス**…①②③のいずれかを行う前に宣言することで、自分のターンを終了させることができる。その際に **ドロー** を行い、引き入れたカードを数字墓地に捨てることができるならば捨てても良い。

● リセット権およびリセット

〈リセット権〉

数字墓地の一番上の **カード** を捨てたプレイヤーは **リセット権** を獲得する。**リセット権**を持っているプレイヤーが **パス** を実施した場合、そのプレイヤーは リセットを行わなければならない。リセット権を持っているプレイヤーが上がった場合、リセット権はその次のプレイヤーに移動する。

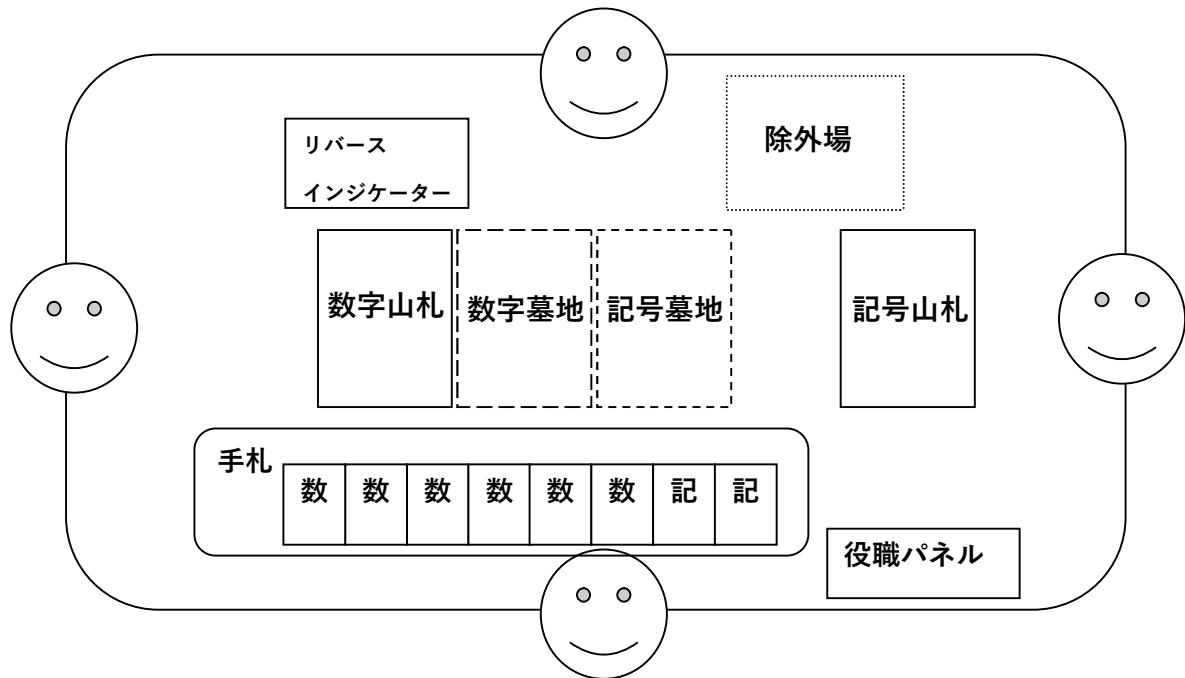
〈リセット〉

リセットでは、数字墓地すべてを除外する。続けて 自分のターン を行うことができる。いずれかが実行されると次のプレイヤーのターンに移行する。

● 役職

各プレイヤーに 1 つ割り当てられており、ゲーム開始時に配布される役職パネルで確認することができる。自分のターンで **アクティベート** することで、ゲーム中に 1 回のみ特殊な効果を発動することができる。【役職一覧】参照。

【プレイフィールド概略図】



【各種記号カードイラスト】



【カードの説明】

◆ 【数字カード】

● 1~9 の仕様

強弱階層（順行／逆行）に従って、自分のターンにトラッシュを行うことができる。強弱階層は以下の通り。

- ・順行… $1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9$
- ・逆行… $9 < 8 < 7 < 6 < 5 < 4 < 3 < 2 < 1$

● 0 の仕様

- ・手札にある場合（最後の1枚の場合⇒禁止あがり）

強弱階層に関係なく常に最強であり、数字墓地の数字が何であってもトラッシュできる。

- ・数字墓地にある場合

強弱階層に関係なく常に最弱であり、0を含めた全ての数字カードをトラッシュできる。

◆ 【記号カード】

ユーズを宣言し、手札を表にすることで以下の効果を使用可能。使用後は記号墓地に捨てる。手札の最後の一枚が記号カードのとき、ユーズは宣言できない（⇒禁止あがり）。また、ユーズを宣言した場合、必ず効果を使用しなければならない（⇒空撃ちの禁止）。

● REVERSE（リバース）－数字の強弱の逆転－

ユーズしたプレイヤーは、数字墓地の強弱階層を順行ならば逆行に、逆行ならば順行に変更する。その際にリバースインジケーターを裏返す。

● TRADE（トレード）－任意の相手と手札をランダムで1枚交換－

ユーズしたプレイヤーは、まず自分の手札から任意のカードを1枚選び手元に伏せて置く。次に交換を行いたい対象プレイヤーを指定し、対象プレイヤーの手札からランダムで1枚を選択する。そして伏せた自分のカードと、対象プレイヤーの選択されたカードを他のプレイヤーから見えないように交換する。

● DIG UP（ディグアップ）－数字墓地の一番上と手札の数字カード1枚を交換－

ユーズしたプレイヤーは、自分の手札から任意の数字カードを1枚選択して表にする。その後、数字墓地の一番上の数字カードを自分の手札に加え、予め表にした数字カードを数字墓地の一番上に捨てる。

- DISCARD（ディスカード）－自分の手札を1枚捨てる切り札－

ユーズしたプレイヤーは、自分の手札から任意のカードを1枚選んで捨てる。

【ゲームの進め方】

◆ ゲーム開始前

- ①山札および役職パネルをよくシャッフルする
- ②**数字カード 6 枚、記号カード 2 枚、役職パネル 1 枚**を各プレイヤーに配布する
- ③初戦の場合はじゃんけんの勝者、それ以降の場合は前試合の最下位がゲームの**親**になる
- ④親は他のプレイヤーに「**オープン**」を宣言し、全プレイヤーは役職パネルの表面を自分で確認し、自分の役職を確認する
- ⑤**カミングアウト義務**のある **EMPEROR** および **NEW GRAD** のみ、ここで役職を明かす
- ⑥親からターンを始める

◆ ゲーム中

- ・親のプレイヤーから、**時計回り**に各プレイヤーにターンが移動する
 - ・自分のターンには以下の 4 種類の行動のうち、**1 種類のみ**を行うことができ、行うと自分のターンは終了し、次のプレイヤーのターンになる
- ①トラッシュ…強弱階層に従い、自分の手札の数字カードを数字墓地に捨てる
- ②ユーズ…自分の手札の記号カードを表にして使用し、記号墓地に捨てる
- ③アクティベート…自分の役職パネルを表にし、役職スキルを使用する。ゲーム中一度しかアクティベートすることはできない
- ④パス…①②③のいずれかを行う前に宣言することで、自分のターンを終了させることができる。その際にドローを行い、引き入れたカードを数字墓地に捨てることができるならば捨てても良い。
- ・手札を 0 枚にしたプレイヤーが勝利する（禁止あがりで 0 枚にすることはできない）
 - ・最下位が決定した時点でゲーム終了

◆ ゲーム終了後

- ・勝ち点を集計する（勝ち点の配分に決まりはない）
3人の場合：1位 3 点／2位 1 点／3位 0 点 など
4人の場合：1位 7 点／2位 5 点／3位 3 点／4位 1 点 など
- ・①に戻る

◆ 禁止あがり

①記号カードあがり

手札の最後の 1 枚が記号カードのとき、ユーズを宣言して手札を 0 枚にすることはできない

②0 あがり

手札の最後の 1 枚が 0 のとき、トラッシュを行うことはできない

◆ 禁止事項

いずれの場合も、禁止事項に違反したゲームにおいて該当プレイヤーの勝ち点を 0 とする。

・空撃ちの禁止

記号カードのユーズにおいて、効果を使用しなければ記号墓地に捨てるることはできない

・プレイヤー間の結託行為の禁止

いかなる場合もプレイヤー同士は自分の勝利のために努力し、他プレイヤーの利益になる行為を行うなど結託行為をしてはならない

・役職先読みの禁止

親プレイヤーがオープンの宣言を行う前に役職パネルの表面を読んではならない

【役職一覧】

- ・アクティベート…自分のターンに役職パネルの効果を使用すること
- ・必須効果【必】および任意効果【任】が存在する
- ・以下では各役職のアクティベート時効果を解説する

ALCHEMIST（錬金術師）

- ①ドローを行い、手札の任意の数字カード 2枚を足し算・引き算した和および差（二桁の場合は下一桁）を他のプレイヤーに宣言し、数字墓地に捨てることができる。
- ・0あがりの禁止も適用される。
 - ・また、ALCHEMIST が宣言した数字は、数字墓地の一番上の場合に限り、全プレイヤーはその数字に則らなければならない（DIG UP や ANGLER の対象になった場合、カードが入れ替わっても数字墓地の一番上の数字は不变）。
- ②次のプレイヤーのターンに移行する。

ANGLER（釣り人）

- ①自分の手札から任意のカード 1枚を除外場に捨てる。
- ②数字墓地および記号墓地のカードから任意の1枚を選び、手札に加える。
- ③次のプレイヤーのターンに移行する。
- ※カードが入れ替わっても数字墓地の一番上の数字は不变。

〈TIPS〉 DISCARDとの組み合わせで手札4枚から必ずあがれるコンボがある。

EMPEROR（皇帝）※カミングアウトの義務あり

- ①親がオーブンを宣言し、自分が EMPEROR であることを確認したとき、必ず役職パネルを表にしてその旨を他のプレイヤーに告げなければならない。
- ①全プレイヤーは自分の手札の枚数を数えた上で記憶し、全て EMPEROR に渡さなければならない。
- ②EMPEROR は自分自身も含めた全員の手札を見て、任意のカード 1枚のみを自分の手札にする。
- ③その後、残りの集めたカードの束をよくシャッフルし、EMPEROR の次のプレイヤーから元の手札の枚数に戻るように束の一番上から引いていく。
- ④最後に EMPEROR の手札も元に戻ると、次のプレイヤーのターンに移行する。

FARMER (農家)

- ①即座にリセットを行う。
- ②また任意で、ドローを行うことでリセット時に特殊なトラッシュを行うことができる。
 - ・リセットでは、プレイヤーが数字山札の一番上を表にして数字墓地に捨て、続けてトラッシュもしくはパスを行うことができる。
 - ・ドローを伴う特殊なトラッシュでは、ドローを行った後、数字墓地の一番上のカードより強い数字カードを持っているとき、自分の手札から「それより1だけ強い数字カード」または「同じ強さの数字カード」を土に重ねてトラッシュすることができる。数字墓地の数字は、一番上の数字カードに則る。
- ③いずれかが実行されると次のプレイヤーのターンに移行する。

FORTUNE TELLER (占い師)

- ①他の全プレイヤーの手札および役職を自分だけ確認することができる。
- ②その後、自分のターン（トラッシュ、ユーズ、パス）を行うことができる。
- ③次のプレイヤーのターンに移行する。

GAMBLER (賭博師)

- ①数字山札の一番上の数字カードについて、A【1, 2, 3, 4】、B【6, 7, 8, 9】、C【0, 5】の3つの組から予想する。
 - ②GAMBLERは、予想した組を他のプレイヤーの前で宣言し、数字山札の一番上のカードを表にする。
 - ・AおよびBを予想した場合は、当たったときは自分の手札から任意のカードを1枚捨て、外れたときは表にした数字山札のカードを手札に加える。
 - ・Cを予想した場合は、当たったときは自分の手札から任意のカードを2枚捨て、外れたときは表にした数字山札のカードを手札に加える上に、追加でドローを行う。
 - ③次のプレイヤーのターンに移行する。
- 〈TIPS.〉 順行のときは①を、逆行のときは②を予想するのがセオリー。

HACKER (ハッカー)

- ①HACKERを除く他の全てのプレイヤーに対し、HACKERが指定する手札のカード1枚のを一時的に除外する（この効果は次のHACKERのターンが来るまで続く）。除外されたカードはトラッシュ・ユーズができない上、捨てることもできない。さらにあらゆる記号カード、役職スキルの対象にならない。なお、ハッカーはカードの表を見てはならない。
- ②その後、自分のターン（トラッシュ、ユーズ、パス）を行うことができる。

③次のプレイヤーのターンに移行する。

HUNTER (狩人)

- ①記号山札を見ることができる。
- ②その際、望むなら自分の手札から任意の記号カードを任意の枚数表にして他のプレイヤーに見せ、記号山札からそれと同じ枚数だけ任意の記号カードを選び、交換する。
- ③表にした自分の手札の記号カードは、除外場に捨てる。
- ④次のプレイヤーのターンに移行する。

MAGICIAN (手品師)

- ①このパネルを DISCARD 以外の記号カードとして即座にユーズすることができる。その際は通常の記号カードのユーズの規則が適用される。
- ②次のプレイヤーのターンに移行する。

MILLIONAIRE (富豪)

- ①自分の手札の任意の数字カードを1枚除外し、記号山札の一番上のカードを引く。
- ②その後、自分のターン（トラッシュ、ユーズ、パス）を行うことができる。
- ③次のプレイヤーのターンに移行する。

NEW GRAD (新卒) ※カミングアウトの義務あり

- ①親がオープンを宣言し、自分が NEW GRAD であることを確認したとき、必ず役職パネルを表にしてその旨を他のプレイヤーに告げなければならない（カミングアウトの義務）。
- ①他のプレイヤーの最低でも1人が役職をアクティベートしたとき、NEW GRAD はアクティベート可能になり、既にこのゲームでアクティベートされた役職（EMPEROR を除く）の効果を使用することができる。
- ②次のプレイヤーのターンに移行する。

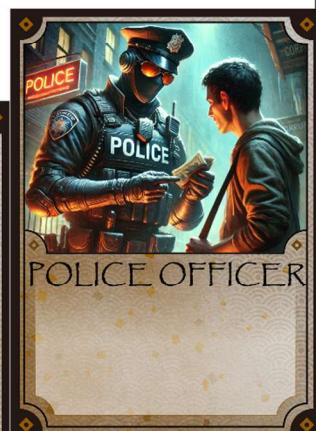
POLICE OFFICER (警察官)

- ①POLICE OFFICER は、自分以外のプレイヤーに対し、手札の1枚を選んで永続的に表にする（所有プレイヤーを問わない）。なお、表にしたカードも記号カードおよび役職パネルの効果の対象になる。
- ②その後、記号カードと同じトレードを行うことができる。
- ③次のプレイヤーのターンに移行する。

THIEF (盗賊)

- ①トレードを 2 回まで行うことができる (1回で終了しても良い)。その際、同じ相手を対象に行っても良い。
- ②次のプレイヤーのターンに移行する。

【各役職図柄】



バージョン更新履歴

ver. 1.0 2024/12/08

- ・公認ルール制定

ver. 1.1 2024/12/19

- ・【リセット】の説明の改定
- ・基本用語に【除外】を追加
- ・新役職【商人】の追加
- ・役職【農家】【占い師】【ハッカー】の能力の修正
- ・役職【数学者】⇒役職【鍊金術師】に名称変更
- ・その他軽微な修正

ver. 1.2 2025/1/10

- ・役職【手品師】の能力の修正
- ・役職【商人】⇒役職【富豪】に名称変更

ver. 1.3 2025/10/23

- ・役職【盗賊】の追加
- ・リセット時にプレイヤーが行える行動の追加

ver. 2.0 2025/12/19

- ・役職【警察官】の能力の修正
- ・役職【農家】の削除
- ・初期数字カードの枚数を4枚から6枚に変更
- ・パスした際に引いたカードを数字墓地に捨てることができるよう変更
- ・リセットの際、数字墓地のカードすべてを除外するように変更
- ・用語の変更：数字場⇒数字墓地、記号場⇒記号墓地

【要検討】

- ・占い師が弱く見える
- ・リセット直後にパスはできるのか？（数字山札が追加の手札として機能してしまう）