

# 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。

- **ドロウ**

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、行く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**ドロウ**を行い、引き入れたカードを数字墓地に捨てることの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**。

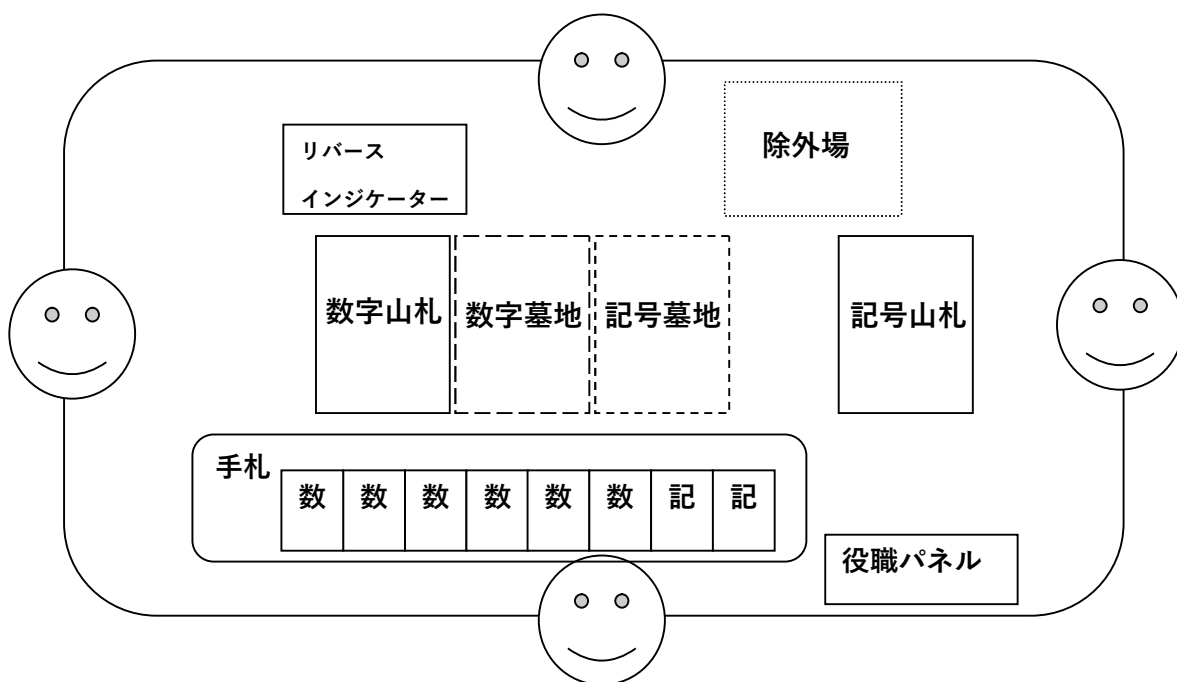
〈リセット〉

**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だけで確認し, 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, 行く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

### ② 0 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変）。
- 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変。
- 〈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**オープン**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。**
- ② EMPEROR 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。~~
  - ~~→ドロを伴う特殊なトラッシュでは、ドロを行った後、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」を上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

- ④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【錬金術師】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に変更
- ・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）