
LIAR GAME -PARALLEL-

魅影

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

LIAR GAME - PARALLEL -

【Nコード】

N6915S

【作者名】

魅影

【あらすじ】

天才高校生・高雅と、高雅を上回る頭脳を持つ同級生・竜威。対極的な性格の2人のもとへ届く謎の小包。その中身は1億円だった…。

「라이어ゲーム」、つまり「嘘つきゲーム」に参加することになった2人を待つものとは…

Prologue「二人」（前書き）

これまで1年2カ月の月日をかけてGANTZ - Catastro
phe - を書いてきましたが、

ついに完結いたしましたので、新作を書いていこうと思います。

といってもまた二次創作なわけですが（笑

GANTZに続いてまたヤンジャンの漫画が原作です。

出来る限り自作のゲームを入れていこうと思いますが

どうしてもネタが浮かばない時は原作でもあったゲームを使いたい
と思います。

また完結まで長くなると思いますが、読者の方、よろしく願ひし
ます。

一度書いた長文がエラーで消えてしまい、意欲喪失後、

再開しようかと思うものの、自分は高校2年生でありまして、

勉強と部活でかなり忙しく書く暇がなく、

長期間更新できていませんでした。

無責任をお許してください。

これから暇を見つけないがら更新していきます。

まずは以前書いた序盤の文章を改正していきます。

よろしく願ひします。

Prologue「二人」

高雅「言え!!お前、なんでこんなことを!!!?!」

竜威「……………」

高雅「言え!!!」

——雷の鳴る夜だ…。

LIAR
GAME
-
PARALLEL
-

8
か月前
—

「人間は、欲望には勝てない生き物だ…」

教師が国語の授業の中でそう言った。

教師「この小説には、そういう人間の弱さ、汚さへの批判が込められているのです」

1人、生徒が挙手した。

教師「みなさんは作者の意見に賛成ですか？反対ですか？」

1人の少年が挙手した。

彼の名は、あまみりゆうせい天海竜威。

県内学力トップの高校の2年生。

しかも学年トップを独占する超優等生だ。
多くの友人からも絶大な信頼を得ている。

竜威「人間は欲望に勝てない……ということに反対です」

教師「なぜですか？」

竜威「僕自身がそうでない自信があるんです。

僕は困っている人が居れば、自分が犠牲になろうとも、
その人を助けます」

授業が終わり、休み時間を迎えた。

竜威の隣のクラスでは、生徒たちがガヤガヤと雑談をしている中、1人席に着いたまま窓から外を眺めている少年の姿があった。

彼は、竜威に次ぐ、学年2位の藤原高雅^{ふじわらこうが}。

2位である高雅は当然1位の竜威に対してライバル心を抱いている。彼は非常に冷たい人物だった。

本当は正義強さを備えているのだが、冷たさの方が際立ってしまった。

彼と親しい者はほとんどいなかった。

そんな彼らの下に、影が忍び寄るのであった。

1・扉

竜威は友人2人と学校から帰宅途中だった。

竜威「じゃあなア」

友人A「じゃあな」

友人B「バイバイ」

竜威は2人と別れ、自転車のハンドルを操作し、T字路を左折した。

竜威が自転車のペダルを漕いでいると、突如、竜威の目の前に黒服の男が飛び出してきた。

竜威「あっ!!」

とっさにブレーキをかけ、目をつぶる。

……間一髪、衝突は免れた。

ぶつかりかけた相手をもう一度よく確認しようと、竜威は目を開けた。

相手は、背広に身を包み、サングラスとマスクを顔に装着している。おかげで顔はまったく確認できない。

そしてその男の脇には黒い小包が抱えられていた。

黒服「アマミリユウセイ様、お待ちしております」

竜威「はあ？」

男は1枚のカードを竜威に手渡した。

黒く、笑う天使の描かれたカードだった。

そこには文章が…

「天海竜威さま おめでとうございます あなたはこのたび10万
分の1の確率を
くぐりぬけ見事LEIAR GAME TOURNAMENTにEN
TRYされました」

竜威「は？あなた誰ですか？いたずら？」

黒服「私はLGT事務局の局員・オカダです。アマミ様、これは決
していたずらではありません」

竜威「…ライアーゲーム…、嘘つきゲーム??」

オカダ「はい。簡単に言いますと、プレイヤーが騙し合い、
事務局が貸し付けた巨額のマネーを奪い合う…という戦いです」

竜威「馬鹿馬鹿しい。…巨額の…って…、いくらだよ」

オカダ「参加承諾を頂けた場合にしかお教えすることができません」

竜威「あつそ。じゃあいいや。参加しない」

オカダ「よろしいのですか??このゲームのシステムを一言で言いますと、

誰かが儲ければ誰かが損をするものです。

勝てば莫大な賞金。負ければ莫大な負債」

竜威「負債……?そうなたら……どうなる……?」

オカダ「別にどうもないですよ…」。

ただ、先ほども言いましたが、プレイヤーが奪い合うのは、事務局の貸し出すマネーです。

きつちり返していただきます。どんな手を使ってでも」

竜威「嫌だね。絶対嫌だ。参加しない」

オカダ「はあ…、非常に惜しいですね。

このゲームには大人も大勢エントリーされているわけですが、あなたはまだ高校生です。しかし、あなたはとても高い能力をお持ちです。

参加すれば優勝候補の1人になるでしょう」

竜威「参加しない」

オカダ「良いのですか?あなたは知力が高いだけでなく、強い正義感を持っている。

あなたなら、負債におびえる弱者たちを救えるかもしれない!」

竜威「弱者を…救う…?」

オカダ「…はい」

竜威「……その小包に金が？」

オカダ「はい」

竜威「見せて下さい」

オカダは一瞬驚きの表情を浮かべた後、マスクの中で笑みを浮かべた。

オカダ「参加するのですね？あなたならそうされると思っていました。優しいあなたですから…」

小包が開けられた…

高雅は、一人でポケットに両手を突っ込んだまま、歩いて下校中だった。

高雅「眠…」

と、高雅の前に黒服の男が出現した。

高雅は怪しんで男をチラッと見たが、無視してその横を通り過ぎようとした。

しかし、男は高雅の左腕を掴んできた。

高雅「は？」

黒服「フジワラコウガ様、お待ちしておりました」

高雅「誰？」

黒服「申し遅れました。私はLGT事務局の局員、フルタニです」

高雅「LGT??」

フルタニ「はい。L I A R G A M E T O U R N A M E N Tのことです。

あなたはこのたび、そのトーナメントにエントリーされたのです。参加するかしないかは、フジワラ様次第でございます」

高雅「라이어ゲーム…？라이어？嘘つき？」

フルタニ「そうです。라이어ゲームとはつまり嘘つきゲーム…騙し合いです」

高雅「騙して何になんの？」

フルタニ「事務局の貸したマネーをプレイヤー同士で騙し合って奪い合うのです。

勝者には巨額の賞金が与えられるのですよ」

高雅「敗者は？」

フルタニ「フッフ…巨額の負債を背負うことになります」

高雅「負債…ねえ……。へえー…、馬鹿馬鹿しい」

フルタニ「アミリユウセイ様が参加表明しております」

高雅「…天海??」

竜威は、高雅が通う高校で、唯一高雅の上をゆく成績を誇る人物だった。

高雅の中には、竜威に対する敵対心が存在していた。

フルタニ「どうなされますか？興味がおありのようですが」

高雅「負債を背負ったらどうなる」

フルタニ「借金を背負ってでも、何をしてでも、マネー返却してもらいますよ。

借りたものを返すのは常識でしょう?」

高雅「……………参加…する…」

フルタニ「ありがとうございます。あなたは高い能力をお持ちです。おそらく優勝候補の1人となるでしょう。

では、1回戦に使用するマネーをこの場でお渡しします」

フルタニが黒い小包を渡してきた。

フルタニ「それと、このカード…」

フルタニが、文章と地図が載せられた黒いカードを渡してきた。

1回戦会場の周辺地図と、集合時刻について記されたものだった。

フルタニ「では、またお会いしましょう」

フルタニは姿をくらました。

高雅は小包を自宅に持ち込み、自分の部屋で開封してみた。

そして、高雅の視界に飛び込んできたのは、札束。札束。札束。札束。札束。札束。札束…

その額…

1億円。

2・GAME ?

そして、ゲーム当日。

事務局員に渡された地図によって高雅が導かれたのは、とある喫茶店の跡地だった。

事務局員A「ようこそお越し下さいましたフジワラ様。

どうぞこちらのテーブルでお掛けになってお待ちください。

対戦相手となるプレイヤーが間もなく到着しますので、それからゲームの内容をご説明します」

高雅「はい」

数分後、1人の男が、事務局員により高雅の座っているテーブルまで案内されてきた。

事務局員A「プレイヤーが揃いましたので、ルール説明に入ります

…」

カウンターの奥から、他の事務局員とは違う、装飾の施された仮面の男が現れた。

仮面の男「こんにちは、フジワラ様、イトウ様。

私、このゲームのディーラーを務めさせていただく、リディルと申します。

では早速、ゲームの説明に参りましょう。

今回お二人にやっていただくゲーム…それは、『ジョーカーゲーム』
」

イトウ「ジョーカー…ゲーム…？」

リディル「はい。お二人とも、『ババ抜き』はご存じでしょう？
あれに特別なルールを付け加えたものです。

まず、私が各マーク13枚ずつの52枚+ジョーカー1枚の計53
枚のランプをシャッフルします。

その後、私の意図が介したとされないよう、“カット”を入れます」

イトウ「カット？」

リディル「上から何枚というプレイヤーの指示で、その枚数だけ山
の上から取り、
下と入れ替えるのです」

イトウ「なるほど」

リディル「カットが終了したら、カード配布です。

その後、本来ババ抜きを開始するに当たって、

まず配られたカードの中でペアが出来ているものを捨てていきます
よね？

しかし、『ジョーカーゲーム』におきましては、

この時出来ているペアのうち、3つのペアを選び、手札に残さなけ
ればなりません

これがババ抜きと決定的に違う1つ目の点。

両者が手札を作り終えたら、サイコロで先攻後攻を決めます。

サイコロを3度振り、先に2回偶数が出ればフジワラ様が先攻、
先に2回奇数が出ればイトウ様が先攻です。

それからいよいよゲーム開始です。ここでババ抜きとの違いその2。

カードを引かれる側のプレイヤーは、自分の手札を、自分自身でも表が見えないようにしてシャッフルし、テーブルの上に伏せて置いた状態からカードを引かれます。」

イトウ「ちゃんと自分の手札を記憶してないとなんのカードが引かれたのかもわからないってことか？」

リデイル「そして、相手からカードを引いた後、ペアが1つも手札に作れなかった時を除いては必ず手札から1つペアを捨てて下さい。これはゲームの膠着を防ぐためです。あとはババ抜き通り。

ジョーカー以外のカードが捨てられた時点でゲームセット。

ゲーム終了時点でジョーカーを所有しているプレイヤーの負け。負けたプレイヤーは、本日持参していただいた1億円を全額勝者へ渡します。

その後、各プレイヤーから、最初にお貸しした1億円を返却していただいて、解散となります」

高雅「勝ったら1億か…」

リデイル「クッククク…。さすが、強気ですね、フジワラ様。

大抵の人間は負けた時の1億の負債のことまずを考えます。

まず勝った時のことを考えたのは自信の表れですね？…クッククク…」

イトウ「……………」

リディル「以上からゲームの流れをまとめます」

シャッフル↓カット↓配布↓手札作成↓先攻後攻決定↓開始↓終了↓マナー移動

手札作成の際、3つのペアを手札に残す。

カードを引かれる時は、自分の手札をシャッフルし、テーブルに伏せた状態から引かれる。

カードを引いた後、ペアが1つでもあれば、必ず1つのペアを捨てる。

リディル「質問はございますか？」

イトウ「……………」

高雅「……………」

リディル「まあ、実際やってみた方がわかりやすいでしょうし、新たに疑問がわくかもしれませんので、模擬ゲームを行いましょ」

3・攻略

リデイル「模擬ゲームは各プレイヤー3ターンずつ行います。では、まずカードをシャッフル」

リデイルが、箱から取り出した新品のデッキを素早くシャッフルし始めた。

しばらくシャッフルが行われた後、

リデイル「ではカットの枚数を…」

高雅「8枚」

イトウ「10枚」

カットが行われ、いよいよリデイルがカードを配り始めた。

やがて、配布終了。

リデイル「では、しばらく手札作成の時間を取りますので、どうぞ」

イトウの手札は、3、4、5、7が各1枚と、A、9、Qが各2枚の計10枚となった。

つまり、フジワラの手札は、3、4、5、7が各1枚と、各2枚の組が3つと、Jokerということになる。

リディル「両者手札が作れたようですので、続いてサイコロを振り、先攻後攻を決定いたします」

リディルがサイコロを振った。

1回目、3

2回目、4

3回目、1

リディル「奇数が2回でしたので、イトウ様先攻…

つまり、イトウ様が先にフジワラ様からカードを引くことになりました。

では、フジワラ様、手札をシャッフルし、テーブルに伏せてください」

フジワラ「はい」

フジワラが自分の手札をシャッフルし始めた。

イトウ<こいつ器用だな…。めっちゃめっちゃシャッフル速いじゃん…>

その通りであった。

高雅は手先が非常に器用で、シャッフルはもちろん、カードを使った手品などもお手の物だった。

しばらくしてシャッフルが終わり、カードが机上に並べられた。

カードを1枚選び、引く…

J。

リディル「イトウ様、ルール通り、ここでペアを1つ必ずお捨てください」

9のペアを捨てた。

これで手札は、3、4、5、7、J各1枚とA、Q各2枚。

リディル「攻守交替です」

続いてイトウが手札をシャッフルする。

イトウくなるほど。このゲームはカードを持ち上げたり、シャッフルしたりという動作が多いから、

相手にカードを見せてしまうミスが起こるリスクが高まるな…>

フジワラがカードを引く。

イトウの手札から無くなっていたのは、Qだった。

リディル「これで両者1ターン終了。この手順でゲームが進んでいきます」

2ターン目――

イトウが引いたカードは、5。

5のペアを捨て、手札は、3、4、7、J、Q各1枚とA2枚。

続いてイトウが引かれたカードは、3。

そして、3ターン目――

フジワラがシャッフルを終え、カードをテーブルに伏せる瞬間だった。

イトウから見て1番右に置かれたカードの表面の角の部分が一瞬ちらりと見えたのは…。

イトウは、そのカードを引いた。

…Q。

イトウ<そういうことか…>

最後にフジワラがイトウのAを引いて模擬ゲームはそこで終了。

リデイル「どうでしょう。感じは掴んでいたただけでしょうか。

…私から1つだけアドバイスを…。このゲームで重要なのは、“手札作成”。

『最初にどんな3つのペアを残すか』…これで勝敗が決まるといっても過言ではありません。

…では数分後、本番を開始いたします。準備が整うまでの間、少々くつろいでお待ちになってください」

リディルが歩み去っていった。

イトウ<リディルの言うとおり…。このゲームは、ペアの残し方が重要…。

見つけた…。このゲームの攻略法…>

4・思惑

フジワラ「カードを貸してもらっていいですか？」

フジワラが事務局員からカードを借り、それを使ってシャッフルの練習をしているのを凝視した。

イトウ<よし…。俺が勝つための材料がそろってきた…。

しかし、奴が俺の思う通りに手札を作ってくれなければ…。…どうする…>

イトウは、フジワラの、ルール説明時の発言を思い出した。

『勝ったら1億か…』

イトウ<あいつの自信…。あいつ、見た所まだ学生のようなのだが…。あの時の自信にあふれた表情を思えば、ただものじゃないのかもしれない。

だとすると俺の言葉を容易く信じるようなバカなことはい…。
一か八か…>

しばらくして、リディルが再び現れた。

リディル「準備が整いましたので、こちらのテーブルに御着席ください」

2人が席に着くと、リディルが新たなトランプのデッキを開封し、

取り出した。

リディル「では、シャッフルします」

プレイヤーもリディルも無言の中で、シャッフル音のみが響く。

緊張感が高まる。

カードが十分にシャッフルされ、カットタイム。

フジワラ「7枚」

イトウ「16枚」

リディル「カードを配ります」

カードが配られ、手札作成タイムへ。

イトウ「なあ」

フジワラ「？」

イトウ「お前、ディーラーの言ってたアドバイスのこと、意味わかったか？」

フジワラ「さっぱり…」

首をかしげながら小声で答えた。

イトウは口元に笑みを浮かべつつ、

イトウ「俺は大方理解できたぜ」

フジワラ「そうですか」

イトウは自分の手札を完成させ、机上に伏せて一息吐いた。

イトウ「良いこと教えてやる。俺が残した3つのペアは…絵札以外のカードだ」

フジワラ「それが何か？」

イトウ「俺の真似をすれば互角になるだろ？」

イトウ<どうだ…！？うまくいくか…！？>

フジワラ「…そんな手には乗らない」

フジワラも手札を完成させた。

イトウ<うまくいってれば、フジワラは3つのペアのうち少なくとも1つは絵札のペアを入れているはず…>

リディル「では、サイコロを振ります」

1回目、6。

2回目、5。

3回目、2。

リデイル「偶数が2回出ましたので、フジワラ様先攻です。イトウ様、シャッフルを」

イトウは自分の手札をシャッフルし、机上に並べた。

1枚引かれる。

フジワラは引いた1枚と、自分の手札にあった1枚とをペアにして捨てた。

手札は現在、A、6、8各1枚と、A、2、4が各2枚。

開始時の手札から無くなっていたのはQ。

フジワラに言った通り、イトウは本当に3つのペアを絵札以外で固めていた。

続いて、フジワラが手札をシャッフル。

机上に並べる。

イトウ<…これだ…>

イトウは、自分から見て右端のカードを引いた。

カードは…Q。

イトウ<ククク…。思惑通り…。こいつは絵札のペアを手札に残してやがる。

絵札を手札に残すことが、このゲームにおいて不利だというのが、

5・絵札

イトウくまず、この『ジョーカーゲーム』と一般的な『ババ抜き』の違い…。

このゲームはババ抜きとは違い、カードを引かれるターンの度、そのプレイヤーは自分の手札をシャッフルし、机上にカードを伏せなければならぬ。

つまり、カードを動かすという行為が多く、ババ抜きと比較し、相手にカードを見られてしまうというミスが起こるリスクが圧倒的に高い。

では、もし相手にカードの表面の^{おもて}一部…例えばカードの角…を一瞬見せてしまった時、それがどんなカードの時不利になるか…。

最初に思い浮かぶのはJokerだろう。しかし違う。カードの角を一瞬見られたとして、

相手はそれがJokerだと断定できないのだ。…なぜなら、Jokerのカードの角は…“白い”から。

角が“白い”カードは多数ある。A、2、3、4、…、10まで。ではJ、Q、K…つまり絵札についてはどうだろう。

これらはごちゃごちゃとした絵柄が描かれているため、角が“白くない”のだ

つまり、もしも相手のカードの角が一瞬見えたとして、

その角が“白”ければそれはJokerの可能性があるから避けるべきだが、

Joker以外のカードである可能性もあるから絶対にJokerを避けられるとも限らない。

一方、その角が“白くな”ければそれは間違いなく絵札。すなわち間違いなくJokerではない。
Jokerを避けたければ角の“白くない”カードを引けばいいのだ。

こう考えると、絵札を手札に残すことは賢明ではない。絵札を持つことは不利なのだ…>

フジワラはイトウの思惑通り絵札のペアを手札に残した。

一方イトウが残した3つのペアというのは、A、2、4。

J、Q、Kとはかけ離れている。

リディル「続いてフジワラ様が引く番です」

イトウ<俺は開始前にフジワラがシャッフルを練習しているのを見ていた。

こいつは、シャッフルのスピードは確かにすごいが、カードを伏せるときにいつも1番下のカードの角が一瞬見えるんだ。もしこいつの残したペアのうちの残り2ペアも絵札だったとしたら、フジワラの手札は、A、6、8、Q、Joker+絵札4枚となる。9枚中5枚が絵札。俺の勝つ見込みは高い…>

フジワラがカードを引いた。

引かれたのはA。

フジワラは引いたAと、自分の手札にあったAとをペアにして捨てた。

イトウ<あいつは今Aを捨てたから、残しているペアが両方絵札なら、もはやあいつの手札は8枚中5枚が絵札となる。理想の形が近付いてる…>

続いて、イトウが引いたカードは、Q。

手札にあったQとペアにして捨てる。

これで再びイトウの手札から絵札が消えた。

まさに理想的な展開だった。

イトウ<俺は運もいいのか…ふっふっ>

フジワラ「そんなに楽しいですか？顔が喜んでますよ？」

イトウは不意に話しかけられて驚いた。

イトウ「いや、別に」

フジワラ「そうですか。ならいいです」

イトウ<こいつ、本当に…

…バカだ！まだ絵札の不利性に気付かないのか…!!>

笑いがこみ上げる。

我慢しきれず、こぼれる笑み。

高雅「…」

高雅く呑気なもんだな…>

5・絵札（後書き）

高雅のことを「フジワラ」と「高雅」で表記を変えているのは、視点の違いからです。

イトウ視点の間は「フジワラ」

高雅視点の間は「高雅」と表記しています。

6・逆転

リディル「続いてフジワラ様が引くターンです」

フジワラが引いたのは、8。

フジワラは8のペアを捨てた。

現在、イトウの手札は、6が1枚と、A、2、4各2枚。

続いてイトウがカードを引く。

カードは、J。

Jを手札に加え、もともとあった4のペアを捨てた。

続いてフジワラがカードを引くターン。

イトウ<手札からJを消したいとこだなあ…。そうだ。あえて相手に見せたらどうだろう…。

今なら手札が少ないから意図してJの位置を操ることができるはずだ…。

いや、でもJokerを持つてるのは向こうだから意味は無いか…。

ん、待てよ。あいつはできれば6かJを引きたいはずだ。

もし俺のAや2を引いてしまえば、あいつは残してあるペアを捨て

ることになる。

まだ数字、あるいは記号が不明であるカードは、相手を惑わすのに効果がある。

それを役に立てられないまま捨てるのは惜しいはずだ。よし…>

イトウは自然らしくフジワラにJのカードの表面おもてを見せた。

すると思惑通り、フジワラはJを引いた。

イトウの手札は、6が1枚と、A、2が各2枚。

続いてイトウがカードを引く。

引いたのは、K。

イトウ<これが最後の絵札か。あいつ、結局3ペア全部絵札にしたのか。はは…>

イトウは2のペアを捨てた。

これでフジワラの手札の内訳も把握した。

フジワラの手札は、6、K、J o k e r。

続いてフジワラが引くターン。

イトウ<フジワラは6のカードを持つてる。ここは6のカードを引かせ、

あいつの残り手札をKとJokerにさせたいところ。

しかし、むこうはおそらく俺のAを引きたいはずだ。

6かKを引いてしまえば、手札は2枚になってしまい、後が無くなるからだ。

じゃあどうやって6を引かせる…。

Aを相手に一瞬見せ、そのAを机上に伏せる際に、6とすりかえるのはどうだろう…。

フジワラ「どうしました？早く引いてくださいよ」

イトウ「ん？あ、…ああ…おう」

イトウ<クソ、なにを焦ってるんだ俺は。ここまで流れは順調なんだ。

落ち着け。落ち着け。よし、きっと成功する。すり替え作戦で行こう…。

高まる緊張。

手のひらが汗でジトジトする。

ズボンで手汗を拭き、シャッフルを開始した。

自然らしくAをフジワラに見せカードを伏せた。

イトウ「なあ、…お前…未だに…ディーラーのアドバイスの件…わかってねえの？」

会話に紛らせてさりげなくAと6をすり替える。

フジワラ「はい」

フジワラは答えつつ、笑みを浮かべながらカードを引いた。

フジワラの表情が失望へと変わる。

引かれたカードは、6。

イトウ<勝った……。フジワラの手札はこれで、KとJoker。
俺の手札はK1枚とA2枚。

見えたカードの角が“白”ければ、見えなかった方のカードを、
“白くな”ければ、見えた方のカードを引けばそれがK。

Kを引いたらまずAのペアを捨て、次に相手にKのカードを引かれることになるが、

同じことの繰り返しでもう一度Kを引き返し、Kのペアを捨てれば、
…ゲームセット!！>

緊張から解き放たれた。

もうこれで勝ちも確定的。

1億の負債の恐怖から逃れた…。

イトウ「さあ…、決着つくかな…?ふふ…」

フジワラがたった2枚のカードをシャッフル。

そして、カードを伏せる。

イトウ<見えた!K!>

イトウ「クッククク…はっはっはっはっは！！！！」

フジワラ「？」

イトウ「お前もつくづくバカだな！俺の勝ちだあああ！！」

イトウがカードを1枚とって勢いよく表向きにした。

イトウ「……………」

J o k e r

イトウ「ジョ……、ジョー……カー……？ジョーカー！！？」

フジワラ「はははは……。お前、つくづくバカだな。俺の勝ちだ」

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n6915s/>

LIAR GAME -PARALLEL-

2011年12月15日00時54分発行