
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、よろしく願いま
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。

無責任をお許しください。

これから暇を見つげな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。

よろしく願います。

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…。

L
I
A
R

G
A
M
E

-
P
A
R
A
L
L
E
L

-

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、あまみりゅうせい天海竜威。

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、自分が犠牲になるうとも、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「じゃあなあ」

友人A「じゃあなあ」

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、お待ちしておりました」

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L I A R G A M E T O U R N A M E N TにE N
T R Y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ナーを奪い合う…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事務局の局長、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つのです。

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「アマ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』はご存じでしょうか？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？」

リディル「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で、解散となります」

高雅「勝つたら1億か…」

リディル「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ないので、模擬ゲームを行いましょう」

3・攻略

リディル「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」

リディルが、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、

リディル「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、いよいよリディルがカードを配り始めた。

やがて、配布終了。

リディル「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回でましたので、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<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<そういうことが…>

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。

リディル「どうでしょう。感じは掴んでいただけでしょか。

…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にだが…。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。

リディル「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つのに、

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一部おもて…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の可能性があるので避けるべきだが、

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。理想の形が近づいてる…」>

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<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のカードの表面を見せた。おもて

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、Joker。

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？早くしてくださいよ」

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、きつと成功する。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、シャツフルを開始した。

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!>

7・敗因

イトウ「どうなってる……。どういうことだ！？説明しろ！」

フジワラ「するわけねえだろ。まだゲームは続いている」

イトウ「ちっ……」

イトウ<そうだ……。まだゲームは続いている……。俺が勝つ可能性はまだ……>

そう心の中で呟きつつ、イトウはフジワラの表情をチラリと見た。

フジワラの口元には……不敵な笑み。

フジワラ「どうした。早くしろよ」

イトウ<何なんだこいつの余裕は……>

シャッフルする手が震える。

ようやくのことでシャッフルを終え、カードを机上に置く。

フジワラ「所詮アンタはその程度か。残念だけど、俺にはカードが見えてる」

フジワラはあきれ顔でそう言い放った。

イトウ「ハッターだろ」

フジワラ「ホントにそう思うか？ふふふ……」

フジワラがカードを1枚選び、ゆっくりとそれをひっくり返した。

そのカードは……K。

イトウ「……嘘だ……。…負け…た…?」

リディル「ゲームセットです。フジワラ様の勝利です」

イトウ「なん……で……」

フジワラ「説明してやるよ。

まず、アンタは大きな間違いをしてる。

このゲームで絵札を手札に残すことが不利だと考えたんだろ？」

イトウ「おまえ、気づいてたのか……」

フジワラ「当たり前だ。でも、それは間違い」

イトウ「間違いなわけない。事実だろう」

フジワラ「いや、『絵札は不利だ』と気づき、更にその奥を見つめた者にとっては、

絵札はむしろ有効な武器となる」

イトウ「意味がわからない……」

フジワラ「このゲーム展開は俺のシナリオ通りだった。

俺が『絵札の不利性』に気付き、更にその奥にある『絵札の有利性』を見つけたことであ…。

俺はまず、模擬ゲームのときに罫を仕掛けた」

イトウ「罫…？」

フジワラ「模擬ゲーム3ターン目、アンタは俺の手札のうち、シャッフル時に1番下になっていたカードを選んだよな。なんで？」

イトウ「そのカードの表面おもての角の部分が一瞬見えて、それが“白くな”かった。つまりそれは絵札であり、即ちJ o k e 「じゃないとわかったからだ」

フジワラ「俺はあの時、『絵札の不利性』に気付かせるために、わざとアンタにカードの角を見せたんだ。アンタが気付いたのは3ターン目だったが、俺は実は1ターン目からずっと、わざと1番下のカードの角が見えるようにカードを操作していた」

イトウ「…あ、お前が模擬ゲーム後、本番前にシャッフルの練習をしていたのは、まさか…」

俺が『不利性』に気付いたのが模擬ゲームの最終ターンであって、『不利性』を本番にうまく活かせるのか確信がなかったから、シャッフル練習と見せかけて、シャッフルするとき毎回1番下のカードの角を見せてしまうという癖があると俺に思いこませ、本番で俺が『絵札の不利性』に頼るようにならせるため…？」

フジワラ「そう。すると、案の定アンタは『絵札の不利性』を利用した勝負に出てきた。

アンタが手札作成時に言ってたことは、俺に絵札のペアを残させるための作戦だったなんてこと、

百も承知だった。むしろそれが狙いだったんだ

そして、俺は毎ターン絵札が1番下になるよう調節してシャッフルし、わざとその角をアンタに見せた。当然アンタは、その見えた絵札を引いてくれるわけだから、

俺が引いてほしいと思う絵札を自在に引かせることができた」

イトウ「今思えば、確かに毎ターン俺は絵札を引いていた…」

フジワラ「そして、4ターン目でアンタがわざとJを俺に見えるようにしてシャッフルし、

俺にJを引かせようとした時、俺はアンタの望む通りJを引いてやった。

5ターン目では、アンタは俺にわざとAを見えるようにシャッフルしておきながら、

Aと6の位置をすり替え、俺に6を引かせようとした。そこでも俺はアンタの望む通り6を引いた。

そうすることで、俺の思い描くシチュエーションが完成していたからだ」

イトウ「思い描くシチュエーション？」

フジワラ「俺の手札がK、Joker、アンタの手札がK、A、Aというシチュエーション。

Kを引けば勝利が決定的という状況になったアンタは、…油断した。だから、俺がわざとKをアンタに見せ、KとJokerの位置をすり替えたのに気付かず、

アンタは思惑通り、Jokerを引いた」

リディル「フジワラ様、賞金の払い出しを行いますので、こちらへ」
事務局員たちが、高雅とイトウのマナーが詰まったトランクをカウンター
の奥へと持ち去った。

高雅はカウンターに連れていかれ、しばし待たされる。

やがて、1億円の詰まったトランクをリディルから受け渡される。

リディル「おめでとうございます。いずれ2回戦のご案内をします
ので、
心構えはよろしくお願いします」

高雅は目の前に差し出されたトランクを見つめた。

高雅「もう1つトランク貸してくれませんか？」

イトウ「クソッ！……クソ……ああ……クソオ……ああ」

床にうずくまって泣くイトウの側に高雅が歩み寄った。

イトウ「なんだよ……！」

高雅に気付いたイトウが声を荒げる。

高雅は無言でトランクを1つイトウの前に置いた。

イトウ「なんだこれ……」

高雅「俺にも良心はある……。目の前で1億の負債背負っていく人を見殺しにしたくはない。

5000万入ってる。使えよ」

高雅はそう言い、イトウに背を向け、歩きだした。

イトウはしばらく目を丸くしていたが、ようやく状況が呑みこめ、

高雅の背中に向かって土下座した。

イトウ「ありがとうございます……!!」

高雅は会場から出る際、出口脇にいた事務局員に、借りたトランクを返却した……

8・金額

高雅が1回戦を戦っていると同じ頃、

天海竜威も別の会場で1回戦を戦っていた。

リディルとは別に仮面をつけたディーラー・アルフレがカードをシヤッフルしている。

アルフレ「では、カットを行います」

アマミ「9枚」

オカノ「7枚」

竜威の対戦相手は、オカノテツヤ。

20代半ばといったところの、影の薄い男だった。

アルフレ「カードを配ります」

カードが配られ、手札作成時間。

オカノの手札は、A、4、8、9、J、Q、K各1枚と2、3、5各2枚の計13枚。

アルフレ「両者手札が完成しましたので、サイコロにて先攻を決定します」

サイコロの結果、オカノが先攻となる。

アルフレ「では、ゲーム開始です」

アマミがカードをシャッフルする前に、口を開いた。

アマミ「あの…争いなんて…やめませんか??」

オカノ「はあ？」

アマミ「僕は争いなんてしたくない。

僕を勝者にしてくれれば、賞金を全額あなたに渡し、救済します」

オカノ「救済ねえ…誰も信じないよそんな言葉。

これは라이어ゲーム。嘘つきのゲームだ」

アマミ「…すみません。じゃあ必ず勝ちます。

信じてもらえないなら、本気で戦って、勝って、それから救済することになります」

アマミはそう言うとシャッフルを開始した。

オカノはカードを1枚選んで引いた。

引いたのは…A。

Aのペアを捨てる。

続いてアマミが引くターン。

アマミ「5000万円支払いますから…」

オカノがシャッフルを始める前にアマミが突然言い始めた。

アマミ「5000万円支払いますから、あなたが残した3つのペアの中の1枚を僕に引かせて下さい」

オカノ「はあ？5000万なんて一体どこに…」

アマミ「どこにあるじゃないですか」

アマミは事務局によって貸し付けられたマネーを指差した。

アマミ「ここから5000万支払うので、シャッフルを調整して、そのカードが1番下に来るようにしてください」

アマミは言いながら、100万円の札束を50個取りだして机上に置いた。

オカノ「…よし、わかった」

オカノはアマミから金を受け取ると、要求に応じて、5が1番下になるようにシャッフルした。

アマミは5のカードを引き、別の2枚を捨てた。

オカノ「こんな稼ぎ方があったとは…。へへ」

続いてオカノが引くターン。

引いたのは、8。

そのまま8のペアを捨てる。

アマミが引くターン。

アマミ「更に2000万支払います。もう1度5を引かせて下さい」

またオカノは取引に応じ、5をアマミに引かせる。

アマミはそのまま5のペアを捨てた。

オカノ「すごいことに気付いたぞ…。もし相手から取引で1億受け取った上で

ゲームにも勝ったとすれば、賞金は2億になる。

「見最高賞金額は1億だが、実は2億が最高金額だったのか…ふふふ」

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、小説家になる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20日23時54分発行