

2

伊国いろは

2

伊国いろはさん
の話をしよう



秋山真琴 著
イラスト：kaz。

放課後日情系ゆるふわ物語！

第2話

清楚で落ち着きがあり、明るく華やか
だが、ボードゲームのことになると夢中
で、盛り上がるとつい拳を握ってしま

伊国いろはさんの話をしようと思うならば、まずIPアドレスの話から始めなければならないだろう。

いろはさんの話をするのに、どうして情報技術の授業で習った言葉の説明から入らなければならないのか。それは、ぼくにも、よく分からないけれど、あの、ふわんと、ほんわかしている、かわいい先輩の話をするのに、いきなり本題に入ることを許すことはできない。いかにも関係がないと思われる（そして、ほんとうに関係ない）話から入り、遠回りに遠回りを重ね、我慢を強要し、いい加減、腹を立てた読者が読むことを放棄するんじゃないかってくらい、前置きを置いてからでないと、いろはさんの話はできないだろう。それは、昨今の、回りくどいライトノベルが愛用する手法を、ぼくも使ってみたいから……ではなく、ぼくが、いろはさんを独占したいからだ。

いろはさんを独占。

その言葉に、思わずうっとりする。

ふわっふわのロングヘアに、ぱっちりとした瞳、考え事をしているときに突き出される小ぶりな口。思い浮かべるだけでも、幸せな気分になれる、素晴らしい美貌だ。そして、何よりぼくの心を惹きつけて止まないのは、ブラウス越しでも分かる存在感のある大きな胸。

いろはさんの眩しい笑顔と、たわわに実った果実のような胸を独占できたならば、ぼくは、次の瞬間には死んでしまうかもしれない。

いや、死んじゃだめか。

それより、独占という、いかにも夢見がちな童貞男子高校生が使いそうな言葉を用いてしまったが、現実のぼくは、いろはさんに対していかなるアプローチも出来ていないでいる。いろはさんとぼくの関係は、ボードゲーム部（通称ボ部）の部長と部員という関係であり、それ以上でもそれ以下でもない。

しかしながら、それ以上になれる可能性はゼロではない。

現在、ボ部の部員は、ぼくといろはさんのふたりだけ。放課後を迎えるたびに、部活動の名のもとに、ぼくといろはさんは部室のテーブルを囲んで、ボードゲームを楽しんでいるが、それは、ふたりだけの時間を過ごしているとも言える。同じ時間を共有し、同じゲームをプレイし、一緒に遊んでいるのだ。ふたりの距離が縮まり、いつしかゼロになるのは、けしてありえないことではない。

ありえないことではないが、ありえることでもない。どちらかが、意識的か無意識的かは分からないが、歩み寄らない限りは。

ぼくは歩み寄りたい。

けど、もし、いろはさんが、同じ距離だけ遠ざかってしまったら？

もしくは、今まで以上に遠ざかってしまったら？

ふたりの距離が一定以上に離れたら、放課後の時間は失われてしまうかもしれない。それは怖い、それは嫌だ。ことは慎重に運ばなくてはならない。まず、第一にすべきことは――、

「鉄人くーん、おはよー！」

考え事に浸っていたぼくを現実世界に掬い上げたのは、背後から現れたいろはさんだった。

「おはようございます、伊国先輩。もしかして同じバスでした？」

内心の動揺を隠し、先程の決意を固めながら冷静に返答する。

「かもしれないわね。わたし、後ろの方の席に座ってたけれど、鉄人くんは、どのあたりにいたの？」

いろはさんは、今日も可愛らしかった。走ってきたのか、少し声が上ずっており、頬も紅潮していた。

「ぼくは最後に乗り込んだので入り口のすぐ近くです」

思わず視線が胸元に向きそうになるけれど、この至近距離で胸を見ては、視線の動きを探られてしまう。理性で本能を抑えつける。

「なるほど、だから、前の方を歩いてたのね。わたし、鉄人くんの後ろ姿に気づいたんだけど、鉄人くん、早足だから、中々、追いつけなくて」

心臓が高鳴る。ぼくの後ろ姿に気づいて走ってきた、だと？

「はあ、すみません」

落ち着け鉄島鉄人。走ってきたとは言っていないぞ、むしろ走っているのは、ぼくの妄想だ。

「でも朝の内に鉄人くんに会えて良かったわ」

.....！？ なん.....だと.....っ！？

「どうしてですか？」

まさか一緒に通学できて嬉しい。そういうことなのか？ そういうことなのか？

「今日で試験週間も終わりだしね、ってことは部活自粛期間も晴れておしまい。だから鉄人くん、ホームルームが終わったら、部室に集合よ！ 久しぶりに部活するわよ！！」

ふんっ、と鼻息も荒く、いろはさんは拳を作りながら、力強く言い切った。

両腕に挟まれて、形を変える大きな胸を視界の端で捉えながら、すんと納得した。

そう言えば、伊国いろはさん、このひとはボードゲームのことになると回りが見えなくなるくらい夢中になるひとだった。今も、目をキラキラさせながら、ぼくの返事を待っている。きっと、この一週間、この日が来ることが待ちわびていたのだろう。

もちろん、その気持ちは、ぼくも一緒だ。ぼくだって、いろはさんとボードゲームに興じられる時間が楽しみで、試験週間を長く感じ、部活自粛期間という制度を恨んだものだ。来週の月曜日から楽しい日々が始まると思っていたけれど、どうやら、いろはさんは月曜まで待ち切れないらしい。

「分かりました、ホームルームの後に部室ですね。.....すぐに行きます」

「ええっ、すぐによ！ それじゃあ、鉄人くん、また後でね！」

ぽーんと肩を叩くと、いろはさんは背中を向け二年生用の昇降口へ向かっていった。

あっ.....。

三姉妹学園の高等部は、学年ごとに昇降口が分かれている。

いつもの癖で一年生用の昇降口への道を歩き続けてしまったぼくに付き合うために、いろはさ

んは寄り道してくれたのだ。それだけ、ぼくに放課後の話をしたかったのだろうか、それとも……？

一年生用の昇降口へと向かいながら、ぼくは、もう少しだけ、いろはさんのことについて考えることにした。

「二人用のボードゲームで遊びましょう」

そう言って、いろはさんが取り出したのは、おどろおどろしいイラストの上に『ガイスター』とタイトルが綴られた箱だった。今までに見たことのある『ドミニオン』や『カルカソンヌ』といったボードゲームの箱よりかは小さい。

箱には、青を貴重に、西洋の神殿か屋敷と思しき廊下が描かれており、不気味な人影と幽霊の姿がある。ガイスターという言葉は初耳だけれど、恐らくゴースト、つまり幽霊のことだろう。怖い系のゲームだろうか？

「開けます」

おごそかに宣言すると、いろはさんは、ぱかりと蓋を開け、白い、のっぺりとしたコマを取り出してから、箱の底に閉まってあったボードを取り出して、テーブルの上に広げた。

ボードはチェス盤や将棋盤のようにマス目が描かれており、数えてみると六掛け六で三十六マスある。ボードの四隅には外向きの矢印が記してあって、まるで出口を示しているようだった。箱のイラストを思い返してみるに、このボードがお屋敷における廊下で、この矢印が外に繋がっているのだろうか。

「それじゃあ、インストしますね」

空になった箱を片付けながら、いろはさんが言った。よっぽど、このゲームをプレイしたかったのだろう、ウキウキしている。

ちなみにインストとはインストール……ではなく、インストラクションの略称であるらしい。

「はい、お願いします」

「ガイスター。というゲームです、ドイツ語でお化けという意味です」

幽霊。ではなく、お化け。

いろはさんらしい、可愛らしい語句選択だ。

「そして、ここはビットェンフェルト城の一角」

「銀河英雄伝説！？」

思わず突っ込んでしまった。

「知ってるんですか、鉄人くん？」

「中学の頃に読みました。……ほんとうにビットェンフェルト城って言うんですか？」

「いいえ、そこは、わたしの創作です。ちなみに、鉄人くんが好きな銀英伝の登場人物は誰ですか？」

「……エルンスト・フォン・アイゼナッハ」

「やっぱいい！」

「えっ……」

なんだろう、その反応は。

そして、その、してやったりという笑みは、なんだろうか。

内心を見透かされているみたいで、具合が悪いけれど、どうしてか、それがいろはさんだと思

うと、心地良くもある。

「アイゼナッハって無口だけど、別に他人に興味がなかったり、冷酷だからではないと思うのよね。彼の沈黙には愛があると思うの。わたし、思っていることがすぐ顔や言葉に出ちゃうから、アイゼナッハみたいにはなれないけれど、彼みたいな男の人、好きよ」

「分かりましたから、インストの続きをお願いします」

いろはさんの口から放たれた「好きよ」というフレーズに、心臓が高鳴るのを感じながら、ぼくは脇道に逸れた話を元に戻した。

「あ、ごめんね。ガイスターがドイツのゲームだから、雰囲気を出そうと思ったんだけど、咄嗟に出てきたドイツ語が、ビッテンフェルトだったから」

よっぽど好きなんですね、フリッツ・ヨーゼフ・ビッテンフェルト。

「それじゃあ、続けます。このゲームはお互いに四匹の良いお化けと、悪いお化けを持って、このように配置します」

いろはさんは「しゅばばばば」と変な擬音を口にしながら、八個のコマを、ボードのマス目に沿うように配置していった。いろはさんの眼前に並べられた、のっぺりとした白いコマは、よく見れば双つの凹みがあって、まるで眼球のようだ。さらに滑らかに湾曲するコマは、シーツを被ったお化けのようで、なるほど西洋における幽霊のイメージかと得心がいった。

「良いお化けと悪いお化けは、どのように見分けるんですか？」

「コマの裏を見て、青い印と赤い印があるでしょう」

「ありますね」

言われてみれば確かにある。眼球が彫られている側を表とするならば、裏側にも凹みがあり、そこに青色が塗られていたり、赤色が塗られていたりする。

「青い方が良いお化けで、赤い方が悪いお化けなのよ」

「青が良くて、赤が悪い……ですね」

いろはさんの言葉を、口の中で繰り返しながらボード上に視線を向けると、彼女の前に整列した八匹のコマは、いずれもこちら側を向いていて、その正体は知れない。

なるほど。

なんとなく分かってきた。

こちら側からは、どのお化けが良いお化けで、どのお化けが悪いお化けかは一目瞭然だが、相手のお化けは分からない。ボードがチェス盤のようだったことから、理論的なゲームかと思いきや、案外、心理戦がメインなのかもしれない。

「ゲームの進め方はかんたん。交互にお化けを一マスずつ動かしていただけます」

「斜めには動けますか？」

「だめよ。前か後ろか、左か右か。それだけ」

「分かりました」

「ゲームの終了条件を説明するわよ？ 三つあります。一つ目は、相手の青い良いお化けを四匹ぜんぶ取れば勝ちです」

「取るというのは、チェスみたいに、こうすることですか？」

手を伸ばし、自分のコマを動かし、いろはさんのコマがあるマス目の上に置いてみる。
「そう、相手のお化けがいるマスに移動すると、そのお化けを取ることが出来るのです。取ってみて初めて、そのお化けが良いお化けか悪いお化けか分かるのよ」

いろはさんは、にっこり微笑みながら、ぼくに取られたコマをひっくり返してみせた。
裏側には赤い点が描かれていた。

悪いお化けだ。

「終了条件の二つ目は、赤い悪いお化けを四匹ぜんぶ相手に取らせたら勝ち」
「つまり、相手の青いコマをぜんぶ取るか、自分の赤いコマをぜんぶ取らせれば、いいわけですね」

「チッチッチッ」

いろはさんは片目を瞑りながら、右手の人差し指を伸ばすと、軽く左右に振った。
得意気なその顔は、けれど可愛さ炸裂で、不覚にも体温が五分ほど上昇した。
「鉄人くん、先走っちゃだめよ？ 最初に勝利条件は三つあるって言ったでしょう？ 勝利条件の最後のひとつ、それは、ここ」

そう言って、いろはさんはボードの四隅に記されている矢印を指差した。
「この矢印は出口を示しているの。この出口から、青い良いお化けを一匹でも逃すことが出来れば、即座に勝利よ」

ふーむ。

なるほど。

「面白そうですね、やってみましょうか」

「ええ」

いろはさんの布陣を真似るように、赤色と青色を確認しながら、ボード上に自分のコマを配置していく。

有利な配置方法なるものがあるかもしれないが、初プレイでは検討もつかないし、それに、ぼくの直感は、これが「心理戦」であると告げていた。小手先で作戦を練るより、大胆に仕掛けて攻め込んだ方がいいかもしれない。

「準備オッケーです」

「それじゃあ、じゃんけんでスタピーを決めましょう」

スタピーというのは、スタートプレイヤー、つまり最初の手番を担当するプレイヤーのことだ。
Start playerだからスタピーなのだろうか。

「じゃーんけーん、ぽんっ——あら、鉄人くんは相変わらずじゃんけんが強いのね。じゃあ、先に動かして」

「はい」

少し迷ってから、前列の一番右のコマを前方に動かした。

「鉄人くんは、そっちから行くのね、じゃあ、わたしは、こっちを動かそうかしら」

比較的、長考することが多い、いろはさんが、あまり考える時間を取らずにコマを動かした。
珍しいこともあるものだ。

そんなことを考えながら、先程のコマをさらに進める。

最初に見たときは広いと感じたけれど、存外に狭い。二回、動かただけで、ぼくのコマは、もう、いろはさんの前にさらけ出され、いつでも取られてしまう。けれど、目の前にあるからと言って、それが即座に取られてしまうとは限らない。

「あら、冷静な鉄人くんにしては珍しく攻めてくるわね。でも、そんなに突進させるってことは、それ、きっと赤い悪いお化けでしょう。ふふーん、お見通しですよーん」

そう言うと、いろはさんは、ぼくのコマを無視して、他のコマを進めてきた。

ふむ、そう来るのか。

ぼくは、進めていたコマを右手に動かした。

「鉄人くんは、あくまで、そのお化けを動かすのね。その隙に、わたしは、どんどん攻めこんじゃうわよ？」

そう言いつつ、他のコマを動かすいろはさんの指先は震えている。口で言っているほど自信がなくなっているのだろう。

ぼくは迷うことなく、進めていたコマを手にとると、矢印の上に置いた。

「はい、次で脱出できるわけですね」

「う、うそお……まさか良いお化けなの？ あ！ まさか……」

何かを思いついたのか、いろはさんは突然、目をキッと細めると、こちらを睨んできた。

「鉄人くん、前にこのゲームやったことあるんでしょう！」

「いいえ。今日が初めてですよ」

「ええ〜っ、うそだあ、初めてなのに、こんなにズバズバ進められるなんて、詐欺だよう〜」

どうということだろうか。

「うーん、困ったなあ、悩むなあ。十中八九、悪いお化けだと思うんだよなあ、きっと、悪いお化けなんだよなあ」

腕組みして（圧迫された胸が逃げ場を求めるように上下にたわんでいる）、しきりに首を傾げ、独り言を呟きながら、ちらっちらと視線を送ってくるいろはさん。

「だって、悪いお化けじゃないと、こんなに大胆に動かせないもんなあ。でも、そう思わせておいて、実は、良いお化けだったり？」

ちらちらっ。

そ、その上目遣いは反則ですよ、いろはさん。

「伊国先輩の番ですよ、どうしたんですか」

「ちょっと迷ってるのよう！ いいじゃないの、ちょっとくらい考えても。それとも、なあに、早くして欲しいの？ 見逃して欲しいの？ それとも、取って貰いたいの??」

腕を組んだまま、テーブルに身を乗り出すようにして、こちらへ迫ってくるいろはさん。

たわんでいた胸が弾けそうになっている！

なんという精神攻撃だ。

心理戦であることは見抜いていたけれど、まさか、こんな攻撃を受けるとは思っていなかった

！

顔が赤くなるのを感じながら、横を向いて答える。

「単にゲームを早く進めたいだけです」

「んもう、鉄人くんったら相変わらずのポーカーフェイスなんだから。んもー。……でも、結局のところ、これ、なんなんだろ。悪いお化けだと思うんだけど、良いお化けだったら負けちゃうし、まっ、いっか。まだ悪いお化けひとつも取ってないし、外れてもそんなに痛手じゃないしね。えいっ」

覚悟を決めたのか、いろはさんは出口のすぐ傍にいたコマを動かして、ぼくのコマをボードの外へと蹴っとばした。

「ちょ、何も弾かなくても……」

「あ、赤い！ やっぱ、悪いお化けだったんだ。だと思ったんだよねえ」

そう。

ぼくが出口に向かって猪突猛進させたコマは、悪いお化けだった。

「次は、ぼくの番ですね」

「そうよ、どうぞ」

「はい、動かしました」

ひとつの確信を持ちながら、ぼくはコマを進めた。

さて、ここから先の展開だが早回しで進めたいと思う。具体的には、ぼくの語りと発言を割愛し、いろはさんの発言だけを楽しんで頂きたい（尚、この描写方法を、いろはさん独占モードと名付ける。或いは、いろはさん無双）。

「さあて、今度は、わたしが攻める番ね！ え？ 別に順番こってわけじゃないのよ？ 単なる気分の問題。やられたらやりかえす、攻められたら攻め返す。あら、鉄人くん、なんで赤くなってるの？ 分かった、息を止めて考えてるんでしょう。分かる分かる、わたしもよくやるわよ。なんだか分からないけれど、呼吸を止めると、普段よりも思考が研ぎ澄まされるような気がするのよね。なんて、そんなムダ話してる内に、わたしの幽霊が出口に近づいて来ちゃってるわよ。さあ、どうするの、鉄人くん？ え、スルー！？ そんな至極あっさりと。鉄人くん、ルール分かってる？ もし、これが良いお化けなら鉄人くんの負けなのよ。もちろん、悪いお化けだったら関係ないけれど、って、ああ！ また動かしちゃった、お化けから手を離しちゃったし、ターン終わっちゃった。うーん、うーん、うーん。あ！ そう、そうね。せっかくだから、もう少しゲームを楽しみましょう。わたしが、この良いお化けを出口に進めてしまったら、ゲームが終わってしまうけれど、それだともったいないから、わたしは、この良いお化けじゃなくて、他のを動かしましょう。って、あああああ！ わたしの良いお化けが一。なんで分かったの鉄人くん？ そっちのお化けには手を伸ばしもしなかったのに、どうしてこっちのは迷わずに取りに来たの？ はっ、まさか鏡で覗き込んで！ と思ったけれど、部室には鏡もないしなあ。勘がいいのね、鉄人くん。なんて言っているうちに、また攻めこんできたわね。どうせ、これも悪いお化けなんでしょう、分かってるわよ、鉄人くんのやり方は、わたしだってさっきの二の轍を踏むわけにはいかないんだからね。でも、悪いお化けだと思わせておいて、良いお化けだっていうのは、常套手段だしなあ。これで負けちゃったら経験者の面子が保たれないわね。あ、考えてみ

れば、まだわたし、悪いお化けを一個しか取ってないから、後ふたつまでは取っても平気なのよね。念のため、取っておこうかしら……えいっ！ あああああ、また悪いお化けだあ。やられたー、悔しいー！！ ねえ、鉄人くん？ ちょっといいかな？ わたしね、鉄二くんが大胆過ぎると思うの。確かに男の子は、ときに正直に、ときに誠実に、ときに大胆に進めなくてはならないわ。勢いよく、一直線にね。でも相手が女の子のときは、必ずしもそれが良いことであるとは限らないのよ？ 繊細に、ゆっくりと、落ち着いて、ね。って、言ってるそばから、またお化けを送り込んできたよ、この子は！ いいえ、鉄二くん。それ以上は言葉にする必要がないわ。あなたはこう言っているのね、わたしに、このお化けを取りなさいって。いいわよ、取ってあげる、今度こそ良いお化けなんでしょうね——赤い！ 悪いお化け！ 鉄二くん！！ わたしを騙したわね！！ 人間きが悪くなんてないわよ、むしろ、わたしが正直で誠実だったわ、大胆だったわ。もういいわ、反撃よ、反撃。さあ、行くわよ黒色槍騎兵艦隊、進撃の時間よ！ ああ、いきなり討ち取られた。ちょっと鉄人くん、ひどいわよ。もう少し、わたしに猛将の活躍を見せてよ。あ、また取った！ むぐぐ、どうしよう、良いお化けが、もう三つ取られちゃったよう。残りは、あそこにある一個だけ。一方の、わたしは悪いお化けを連続して三個も取っちゃってるし。もう後がないよう、負けちゃうよう、負けたくないよう……」

「チェックメイト」

うるうるし始めた、いろはさんに追い討ちを掛ける嗜虐的悦楽に心臓を掴まれながら、ぼくは裏に青い点のある、良いお化けのコマを動かした。

「あ、いつの間に。でも、今からじゃ、どうせ追いかけても間に合わないし、わたしはわたしのお化けを進めるよっ」

いろはさんは、ぼくのアイゼナッハの物真似をスルーして、自分のコマを進め始めた。

十中八九、そのコマは青いやつだろう。窮地に立たされたいろはさんが、一発逆転を求めて、青いコマを送り込もうとするのは想像に難くない。

けれど、もう詰んでしまってるんですよ、いろはさん。

ぼくの道を冴えざるコマはない。だから淡々と、この青いコマをゴールまで進めるだけで、ゲームは、ぼくの勝利で幕を下ろす。

でも、それでいいのだろうか？

手元を見ると、ぼく側のゴールの近くに、いろはさんのコマが残されている。きっと、ゴールに入っても得点にならない赤いやつなのだろう。そのコマの正体を、ぼくが見抜いたことを、いろはさんは見抜いている。だから、もう、そのコマに言及することもなく、無視している。結果として、そのコマは、盤上にいるにも関わらず、さも存在していないかのように放置されている。

ここで、ぼくが快進撃の真っ最中にあるコマを放置したら、どうなるのだろうか。

いろはさんは、それが赤いコマだと思い込むだろう。

けれど、ゲームが終わったとき、いろはさんのことだ。きっと、ぼくのコマを、すべて検めるに違いない。そのときにバレてしまう。ぼくが勝利を掴みかけたものの、それを宣言することなく、いろはさんに譲ったことに。

それを知ったとき、いろはさんはどうするだろうか.....喜ぶだろうか怒るだろうか笑うだろうか泣くだろうか好きになってくれるだろうか嫌われるだろうか絶交されるだろうか無視されるだろうか.....。

.....難しいな、ボードゲームは。

そんなことを考えながら、ぼくは正直かつ誠実かつ大胆にコマを動かすことにした。

本日の戦績：一戦一勝。

「ふう、ちょっと疲れちゃったわね」

ガイスターのボードとコマを箱に戻しながら、いろはさんは、そっと額を拭った。

「頭を使うゲームの後は、逆に頭を使わないゲームで息抜きしましょ」

「いずれにせよゲームはするんですね」

「だって、わたしたち。ボ部ですもの」

そう言って、いろはさんが取り出したのはBATIKというタイトルがプリントされた箱だった。

ええと、バ……？ いや、ベ……？

いっこうに読み方が分からない。

「バティークをやりましょう」

「へえ、そう読むんですね。どういうゲームなんですか」

「今から説明するから、ちょっと待ってね」

そう言いながら、いろはさんは箱の蓋を開けると、中からふしぎなボード……とは、とても呼べない代物を取り出した。

それは向かい合わせの透明なプラスチック板と、木製の支柱からなっていた。二重窓と言えば、イメージしやすいだろうか。二筋の切れ目の入った木製の支柱に、プラスチック板がぴったりと収まっている。

「これは水槽です」

「へ？」

「ほら、こうやって立ててあげると、水槽みたいでしょ」

「……はあ、まあ、ええ、そう見えなくもないですね」

水槽。

そう言われてみれば、なるほど、確かに、肯定できなくはない。

それにしては、明らかにプラスチック板の間隔が狭すぎて、どんな魚も入らないように思えるし、底の部分が抜けているので、左右の支柱を持って持ち上げれば、ざばんと水がこぼれてしまう気がするけれど。きっと、そんなのは無粋な指摘なのだろう。

「そして、これは魚さんです」

次に、いろはさんが箱から取り出したのは、様々な形をした木製の平たいピースだった。三角形だったり、正方形だったり、台形だったり、菱形だったり。いろいろな形状がある。

手渡された九つのピースを、手の上で遊ばせながら、考える。

ピースは、ひとつひとつ異なっている。これを好きなように置き換えることで、魚の形を作るゲームなのだろうか？

「じゃあ、インストしますね」

「お願いします」

「このゲームは、交互に、魚さんを水槽の中に入れていくことで進みます」

そう言いながら、いろはさんは手元にあった黄色い三角形をしたピースを、垂直に立てたボー

ドの、上の空いているところから落とし込んだ。カツンと音を立てピースが跳ねる。

「さあ、次は鉄人くんの番です」

ぼくの手元にあったのは茶色のピースだった。先ほど、いろはさんが落としたピースとは色が違う。

いちばん手近なところにあった凹の形をしたピースを拾いあげ、いろはさんがやったのと同じように二重窓の間の空間に差し込むように、ピースを落とす。ピースは勢いよく落ちていって、テーブルにぶつかるとカツンと音を立て跳ね上がり、空中で回転し、既に落とされていた、いろはさんの三角形の頂点に、凹んでいる部分がすっぽりとはまった。

「わあ、すごいです！」

いろはさんが拍手した。

ピースは思っていたより軽くて、ちょっとの高さであっても、落ちたときの反動で跳ねてしまい、不規則に動くようだ。

「インストを続けますね」

「はい」

「ゲームは、今みたいに、お互いが、交互に魚さんを入れていきます。そうして、魚さんの一部が、水槽からはみ出してしまったタイミングで、ゲームはいったん中断されます」

「隙間なく敷き詰めていっても、このピースの総面積は、ボードの面積を越えているのですね」

「その通りです。水槽からはみ出ってしまった魚さんをゲームから除外し、一度、リセットします」

いろはさんは、ボードを支えているふたつの支柱を両手で持つと、さっと持ち上げた。

黄色い三角形と茶色の凹が音を立てながらテーブルに転がった。

「そして、また同じように魚さんを水槽に放り込んでいきます。そんな感じで、何度もゲームを続けていって——先にパスをしたプレイヤーの負けです」

「.....なるほど」

理解した。

ぼくといろはさん。ふたりの手元にある木製のピースは色こそ違えど、形も数も完全に同一。

交互にピースを放り込んでいって、ボードからはみ出してしまったピースはゲームから除外される。

つまり、ゲームの開始直後こそ、ピースの総面積は、ボードの面積を越えているけれど、ゲームが進行し、ピースが除外されることで、やがてボードの面積に収まるときが来るのだ。

いかに相手のピースを減らし、パスと言わせるか。

それは、こういうゲームだ。

「分かりました、伊国先輩」

「じゃあ。早速プレイ開始、ね。鉄人くんから始めてもいいわよ」

「.....いえ、レディファーストと言いますし、伊国先輩からどうぞ」

「あら、いいのかしら？　じゃあ、行くわよー。えいっ」

いろはさんは、ピースの中で最も大きな三角形を選ぶと無造作に放り込んだ。

カツンと音を立ててピースが跳ねる。

その様子を見ながら、ぼくは、カウントアップという名前のゲームを思い浮かべていた。

それはトランプのカードを黒と赤とに別け、お互いが一色を担当し手札とするゲームだ。交互に一枚ずつ場に置きながら、場に出ている数の合計を口にして、最初に事前に決めた数を越えてしまったプレイヤーが負ける。確か、あのゲームは先手必勝だったか後手必勝だったかは忘れたけれど、必勝法があったような気がする。もしかしたら、このバティックというゲームにも、それに近いものがあり後手必勝……とまでは行かないまでも、後手有利である可能性がある。

いろはさんに先手を譲られた瞬間、ぼくの頭は、そこまで考え終えていた。

だからこそ、いろはさんに先手を譲り返した……のだけれど、陽気に微笑んでいるのを見る限り、邪推だったかもしれない。

「次は、ぼくの番ですね」

しばし迷った末、正方形のピースを取り放り込む。カツン。正方形のピースは跳ね上がり、予想よりも三センチほど離れた場所に着地した。

「ふーむ」

「はい！ 次は、わたしの番ね。行くわよ～」

カツン。

「よし、狙い通り。次は鉄人くんよ」

「分かりました」

カツン。

カツン。

カツン。

「……あ」

しばし無言でピースを落としていた、ぼくたちだったけれど、先に、その手が止まったのは、ぼくだった。

水槽を模したボードは、もう八割方、魚という設定のピースで埋められている。まだ幾ばくかの余裕を残しているけれど、そこに入ることが出来るであろうピースは限られている。

面積。

ではなく、形状という意味で。

「なるほど……」

思わず眩きが漏れていた。

ボードを見れば、一目瞭然である。この微妙な隙間には、細長い菱形が、ぴったり収まりそうだ。この凹のへこんでいる部分には、小さな三角形が、きれいにはまるはずだ。後は、ボードの右端。そこは正方形以外のすべての形状を拒否するようだった。

手元を見下ろす。いくつかのピースが、ぼくの前に並べられている。それらは小さな三角形でも、菱形でも、正方形でもなかった。

ボード越しに、いろはさんの手元を見る。

「うふふ」

猫のように口元を丸めて笑っている、いろはさんの手元には、小さな三角形があり、菱形があり、正方形があった。

「そういうことか……」

凹のピースを取り、ボードの上部で手を離す。

ニュートンの見たリンゴのように、木製のピースは自由落下し、カツンと音を立てて止まった。その全身はボード内に収まらず、一部が、にゅっとはみでてしまっている。まるで、魚の尾ひれのように。

「はあい、ざんねーん。じゃあ、これを除外して、もっかい最初からねっ」

いろはさんは、ぼくの凹を取り、脇に避けると、ボードの支柱を両手でひょいと持ち上げた。

モザイク画を思わせる、不可思議な様子を描き出していたピースたちは、バラバラと音を立ててテーブルの上に散らばった。

「はい、これは鉄人くんの、これはわたしの、これは鉄人くんの……」

手早く木製ピースを黄色と茶色に振り分けると、いろはさんは、ボードを元通りテーブルの上に垂直に立てた。

「じゃ、さっきのラウンドでは鉄人くんが、最後にプレイしたから、今度は、わたしからね」

そう言うと、いろはさんは「ざぶーん」と口にしながら、大きい三角形を迷いなくボードに放り込んだ。

「つぎは、ぼくですね」

いろはさんに追従するように、ぼくも、大きい三角形を手に取り、ボードの真上で指を離す。

三角形は、まっすぐに落下すると、カツンと音を立て、いろはさんが先に落としていた三角形と背中合わせに寄り添うようにして停止した。

「お。面白い形になったね。じゃあ、わたしは、これかなー？」

そう言って、いろはさんが持ち上げたのは、前ラウンドにおいてぼくが見捨てた凹だった。

凹んでいる部分が真下を向くように構えてから、いろはさんは、そっと指を離した。凹は垂直に落下し、既に落下していた三角形の頂点を包み込むようにして止まった。カツン、と小さく音が響く。

ボードから手元へと視線を移す。

目につくのは正方形のピースと台形のピースだ。大きい三角形ほど大きくはないが、それでも他の小ぶりのピースに比べれば、一回りは大きい。序盤から中盤に掛けて処理しておかないと終盤になって困りそう。さっきのぼくのように。

正方形のピースを取り、放り込む。カツン。

カツン。

カツン。

カツン。

「……よし」

小さくガッツポーズを決めたのは、ぼくの方だ。

ぼくの拳を見咎めるように、いろはさんがボード越しに恨めしそうに視線を送ってくる。

「なんですか、伊国先輩」

「いいえ、なんでも」

いろはさんは、ボード内に残された数少ない余白を凝視してから、手のひらに載せたピースをジッと見つめている。

やがて、その内のひとつを選ぶと、そっとボードの側面に当てた。

サイズを調べているのだろう。

人差し指と親指とで挟まれていたのは小さい三角形だ。最も面積の小さいピースでもある。

いろはさんは、くるりりとピースを回転させながら、そのピースがボードの中に収まるかどうか確認している。

果たして、いろはさんの想定通り、ピースはボードに収まるのだろうか。

やがて意を決したのだろう。いろはさんは、そのピースをボードの上にかざすと、そっと指を離した。

ピースはボードの中に吸い込まれ、カツンと小さな音を立てた。

いろはさんがボードに顔を近づける。

ピースがはみでていないか確認しているのだ。

ぼくも確認しよう。

そう思ってボードに顔を近づける。

その時だ。

脳裏を閃光が駆け抜けるのを、確かに知覚した。

バティーク！

まさか、このゲームが、こんな伏兵を忍ばせていようとは！ 思いもしなかった！！

戦慄に震えているぼくの、僅か数センチ先で、いろはさんの口元に笑みが広がるのが分かった。

そう。

このバティークというゲームは、ピースがボード内に収まっているかどうかを確認するために、ボードに顔を近づけさせるという仕掛けを秘めていたのだ。

そして、その仕掛けが双方に発揮されたとき、プレイヤは、二枚の透明なプラスチック板を挟んで、数センチの間合いで向きあうことになるのだ……！

まつ毛の震えさえ観測できるほどの超至近距離で、いろはさんを見つめてしまったぼくの心臓はブロークン一歩手前！ 未だかつてないほどに、脈打っていた！

「見て、鉄人くん。わたしのお魚さん、ちゃんと水槽に収まっているわよね？」

「……はい」

ピースを確認する振りをしながら、いろはさんの美貌をマジマジと見つめるぼくであった。

勝利を確信し、不敵な笑みを湛えながら、いろはさんが顔を離すのと同時に、ぼくは手元に残っていたピースの中で、最も面積の大きいものをボードに放り込んだ。当然、はみでる。いや、ボードに収まっている部分の方が少ないくらいだ。

「あはっ、鉄人くん、アウトー」

はしゃぐいろはさんを横目に、ぼくは淡々とピースを取り除くと、ボードの支柱を抱え持ち、ゲームをリセットした。

ぼくが失ったピースは二つ。

しかし、どちらも面積の大きいものであるが故に、逆に言えば、ラウンドの序盤に処分しなければならない大きいピースが少ないということだ。それに、二回のゲームで、ぼくは完全に、このゲームの性質を掴んでいた。

直感に従ってプレイしている、いろはさんを制御することなど造作もない！

「さあ、伊国先輩からです！　どうぞ！」

「こ、怖いよ、鉄人くん……。ちょっと負けてるからって、そういう態度はどうかと思うよ。でも、真剣にプレイしてくれるのは、嬉しいかな。よし、頑張っちゃうぞっ」

いろはさんは、にこっと笑うと細長い菱形を放り込んだ。

カツン。

音を立てて跳ね上がった菱形のピースは、無駄に空間を浪費することなく、テーブルに水平に横たわった。

その様子を見て、ぼくは自分の思考が、一秒だけ停止するのを自覚した。

それは、明らかなる異常だった。

二回のラウンドを経て、ぼくが見出したのは、二つの法則。ひとつは、終盤に使いづらい大きいピースは先に使ってしまうこと、もうひとつは、終盤に使いやすい小さいピースは後にとっておくこと。表裏一体の、その法則に、いろはさんの選択は反していた。

いろはさんの目を窺う。

「どうしたのかな、鉄人くん？」

声は聞こえなかったが、そんなような意志が、いろはさんの目には感じられた。

おかしい。

奇妙だ。

今までのラウンドで、いろはさんは必ず大きな三角形から始めていた。今になって戦法を変える理由が分からない。

戸惑いながらも、大きな三角形を投入する。

カツン。

ぼくの選択に追従するように、いろはさんは大きな三角形を放り込む。

カツン。

いろはさんの落とした三角形は、ぼくの三角形の上を滑り抜けると、底に置かれていた菱形の上に着地して、そこで動きを止めた。その動きに不規則性は少なく、限られた空間を、より効率的に使うとする働きが見て取れた。

いろはさんを見つめる。

「鉄人くんの番だよ」

にっこりと笑みを浮かべ、いろはさんは言った。

手元を見つめる。

そこにあるのは五つのピース。それぞれ異なる形状をしている。

そして、いろはさんの手元には……。

ああ。

そうか。

そういうことか。

戦法が変わったのだ。

いろはさんが言っていた、

『先にパスをしたプレイヤーの負けです』

という言葉に込められた、ほんとうの意味を悟る。

ゲームの前半は、いかに相手のピースを削るかの勝負で。

ゲームの後半は、いかに相手にパスを言わせるかの勝負だったのだ。

迷うことなく、細長い菱形を手に取り、ボードのある一点を狙って落下させる。

カツン。

軽い音を立てて菱形のピースは、ぼくの狙い通りの場所に落ちた。より、正確に表現するなら、ぼくの狙い通りの空間を占めた。

菱形は三角形とボードを支える支柱の間に、橋渡しをするようにして落ちたのだ。結果、菱形の真下にはデッドスペースが生まれ、それによってボードに残されている空間は、一気に減った。

「あ、鉄人くん、気づいちゃった？」

「はい、気づいちゃいました」

「そっかー。鉄人くん、勘がいいからねー。今度こそ、わたしでも勝てるかなって思ったんだけど」

いろはさんのコメントは、ぼくの脳が弾き出した解を裏付けるものだった。

いろはさんは、尚も、小さめのピースを投入し、空間を節約しようとしたが、ぼくは大胆にピースを配置し、ぼく自身が「パス」と言わざるを得ない状況の回避に務めた。

その結果、

「うーむ……」

持て余した正方形のピースが、果たして入るのかどうか、いろはさんはボードに顔を近づけながら唸っていた。

そして、その数センチ離れた先に、ぼくの顔もあった。

一見、いろはさんの選択を見守るようでありながら、ぼくは、いろはさんの素敵なお顔に見惚れていた。

二十秒ほどの逡巡の末、いろはさんは「よしっ！」と右手をぎゅっと握ってから正方形のピースを放り込んだ……が。

薄っぺらい二枚のプラスチック板を挟んで、いろはさんと顔を近づける。

黄色い正方形の木製ピースは、確かに、その顔をボードの天辺から覗かせていた。

「アウト……ですね、伊国先輩」

「そうみたいね。残念、完勝したかったんだけど」

「ここから巻き返していきますよ」

「わたしだって、負けないんだからね！」

両手を握り締め、かわいらしく頬を膨らませたいろはさんに、一瞬、負けても良いかなという
想いがよぎったが、いろはさんにとっては残念なことに、一喜一憂する、いろはさんを少しでも
長く見つめていたいという欲求の方が、ぼくの中では大きかった。

欲望に忠実に従うように。

ぼくは脳内で必死でシミュレーションしながら、水槽に魚を放り込んでいった。

本日の戦績：五戦五勝。

伊国いろはさんの話をしよう 2

<http://p.booklog.jp/book/42814>

著者：秋山真琴

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/unjyoukairou/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/42814>

ブックログのパブー本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/42814>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社paperboy&co.