

俺が友達とsakiの世界に転生して泥臭い麻雀で生きていく話

お肉大好き 真

## 【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

## 【あらすじ】

タイトル通りです。不定期投稿ですのでご了承下さい

私は咲のssしか読んだことのないニワカですのでどうか温かい目でみて下さい。

目

次

第1話  
第2話  
第三話

7 5 1

## 第1話

清澄高校麻雀部。部委員数が足らず団体戦に出場できない以外は至つて普通の麻雀部。部室には3人の人影があつた。

「本当に二人ともうちに入部してくれるのかい？」

鼻息荒く二人に詰め寄る変質者はこの部活の部長の竹井久。

「はい。僕ら麻雀好きですから。」

そう答えたのは学生服に身を包んだ二人組。

一人はイカにも好青年そうな笑顔が似合う新入生。もう一人は無駄に態度がデカいデブ。

二人は高校の入学式が終わつた直後に入部届を携えて麻雀部を訪ねた。万年人手不足の麻雀部にとつてこれは余程の珍事だつたのか、竹井久は我を忘れて興奮していた。

死因は覚えていないが俺は死んで生まれ変わつたらしい。大学に入学したまでの事は覚えているが目が覚めると幼児になつていた。当初はよくできた夢だと思っていたが、いつまでも夢から覚めない事、TVで全国高校麻雀選手権が放映されている事で気がついた。俺sakiの世界に転生したんだつて。

前世の俺は麻雀が好きで高校で麻雀を知つてからネットとリアルのどちらの麻雀にもハマつていた。ネット麻雀は少なくとも1日に3回、リアルは毎週同じ高校のメンツで卓を囲んだ。受験期は流石にネットは控えるようになつたがリアルは今まで通りに毎週同じメンツで卓を囲んだ。18歳になりフリーに挑戦できるようになつた俺は色々な雀荘に行つてみた。卓のレベルやルールが違つて大負けしたり、大勝ちしたりしたがどの麻雀も楽しかつた。そんな俺だからこそ咲の世界に転生したと気づいた瞬間、思わずニヤけてしまつた。だつて化け物たちと卓が囲めるんだ。その日はワクワクして眠れなかつた。

現実は非情だつた。親に駄々を捏ねて連れて連れてきてもらつた近所の麻雀教室で俺は一人のある赤毛の少女に手も足出さずボコボコにされた。卓に付けば、ツモられまくつて飛び終了。意地になつて押し返せば悉く放铳からの飛び終了。俺が余りにも早い飛びをしまくる物だから、1日で30半荘も打つ事ができた。その日の平均着順はまさかの4。上がり率に至つては驚異の0%と言う異次元の弱さを見せつけて、俺は早々に戦術的撤退をした。

2度と麻雀なんかするかと思ふて寝した俺だつたが、翌日になると、もう一度親に駄々を捏ねて麻雀教室に行つた。結局麻雀をやめられないのは麻雀打ちの麻雀打ちたる所以だろう。

しかし、俺は普通の麻雀打ちではない、普通ならここで昨日のように何度も対局してまた盛大に負ける事を繰り返すだろうが俺は違う。俺は我慢が出来る麻雀打ちだ。ここは見。見が最善。無策で突っ込む奴らとは格が違う。

結局この日は一日中昨日特に俺を沢山飛ばした赤毛の少女の後ろを見をした。彼女の麻雀は攻撃的な印象を受けたがこれと言つた特徴は無い。よく言えばミスが少ない、悪く言えば平凡な打牌だつた。唯一、非凡な所を上げるなら運が良すぎる点だ。有効牌しかツモらない。これが今日初めて見た打ち手なら俺は「ついてるじyan。よかつたね」くらいにしか思わないがコイツは昨日も同じくらい早く上がって俺を飛ばしていやがつた。だから俺はこの赤毛のガキを能力者だと断定した。

俺はこの2日間の経験から、あの麻雀教室での勝ち方を考えていた。正直あそこは赤毛のガキ以外はレベルが低い。赤毛が打たない時に他の奴らを見たが、生徒の小学生は勿論、講師役の男も玉の間にすら辿り着けないであろうレベルだつた。ではなぜ俺はあんなにボ

コボコにされたのか。俺が奴らよりもとことん弱い雑魚だからか？いや違う。麻雀は基本的に初心者がプロにだつて結構な確率で勝てるゲームだ。少なくとも勝率が10%を切ることはまず無い。仮に俺が初心者で赤毛をプロレベルの猛者だと仮定しても、30連敗なんて2回連續一枚宝くじを買って一等が当たる確率よりも低い。通常考慮にすら値しない確率。ならば俺が30回連續最下位をとつた理由はもうこれしか無い。赤毛が能力を使って俺を狙い撃ちにした。

では奴の能力はどんなものが考えられるか。後ろ見で奴のツモがいい事は分かつていて。しかしこれだけではここまで狙い撃ちは不可能だと考える。単純な話だが俺が奴が上がるより早く上がれば上がり率0%は達成出来ないのだ。現実は俺が上がることが一度も無かつた。飛んで局数が少ないとは言え100局以上は打った筈なのに一度も上がれないなど考えられない。30連敗なんかよりも薄い確率。ここに奴の能力の真髄が見え隠れしている筈だ。

俺と打っていた時、奴以外の同卓者は数は少ないが普通に上がっていた。一度も上がらせて貰えなかつたのは俺だけだった。しかし、俺が後ろ見をしていた時はほぼ全ての上がりが赤毛による物だった。という事は奴には場を支配する能力と特定の個人のツモを支配する能力がある。そして赤毛は俺との対局で俺を最下位にした上で勝つようにわざと能力を発動しなかつた。俺以外に上がらせてあとは自分が高打点をツモつて俺を飛ばす。その為に場の支配をしなかつた。

あのアマ俺に舐めプかまして来やがつた。そこに思い至つた瞬間に俺は決意した。奴を必ず負けさせてやる。その無表情を曇らせてやる。

照 side

○月×日 今日はいつも行つてゐる麻雀教室に新しい子が來た。ちよつとだけ強そだつたからボコボコにした。何度も挑戦して

きてちょっと気持ち悪かった。

○月▲日 今日もあの子が来た。また打ちに来たのかなと思った。  
けど今日は一度も打たずにずっと私を見ていた。気持ち悪かった。

○月◇日 今日もあの子が来た。また一日中見られるのは嫌だと  
思っていたら今日はずっと麻雀を打つてた。嫌だつたから2度と打  
ちに来ないよう全力でボコボコにした。負けたのにニヤついてい  
て本当に気持ち悪かつた。

○月■日 今日はもうあそこに行きたくない。家に一日中いたら  
妹が家にあの子を連れてきた。どうしよう。

## 第2話

頭に血が昇ついて冷静な思考ができなかつたが、帰宅してから落ち着いて考えてみると俺は奴を倒す事を決意したものの、「勝利条件」については失念していた。麻雀においての勝利を考えると二つほど考えられる。

一つ目が相手との直接対決の対局で相手よりも高い順位を得る。  
二つ目はあるフィールドで規定数対局を行いその対局で得た成績を比較し優劣をつける。

今回はどうちらの勝利条件でもつて赤毛を曇らせるのか。

基本的に現実世界では2つ目が勝利条件として採用されている。それは考えてみれば当然の話ではあるが一回の対局の勝ち負けには常に「実力」と同時に「運」も絡んでくるからである。麻雀には「平均着順」なる考え方、成績指標がある。この数値の意味するところは文字通りあるプレイヤーが麻雀を一度打つときに平均的に何着になるのかだ。この数値は基本的に2・2・2・7程度の幅で分散している事が多い。ここで少し違和感を感じる方々も見えるだろう。仮に上手い、ある集団の中で実力的に上位数%に入る実力者がいたとしてもその実力者の「平均着順」は2・2程度になつてしまう。麻雀は四人で行い、一回の対局で一位から4位まで決まるゲームなのである集団の中で平均的な実力を持つプレイヤーが長期的に対局をすると彼の「平均着順」は2・5となる。この様に「平均的な彼」と「実力者」の成績が長期的に、言い換えると運が適当に平されるほどに膨大な試行回数を経てもたつた0・3位しか変わらない。これをどう捉えるのかは各人の自由ではあるがここから私は「麻雀」と言うゲームは実力が結果に与える影響が小さいゲームであると考える。この様に短期間の結果だけで答えを出すのは「どちらがツイっていたか」の結果が大きく反映され「どちらが強いか」を決定するのに不十分と考えられるため、二つ目の方法が採用されることが多い。

これが私が知っている「麻雀」だ。

しかし今回の件は少し?事情が異なつてくる。まず第一に「咲世界

の麻雀」の特徴として「実力が結果に与える影響が「麻雀」に比べて非常に大きい」事が挙げられる。同じルールで行われている全く同じゲームとは思えない程の特徴の乖離。これは『短期間の結果だけで答えを出すのは「どちらがツイていたか』の結果しか分からず「どちらが強いか』を決定するのに不十分』と言いう現実世界の「麻雀」への考察が「咲世界の麻雀」では真逆となってしまうことを示している。つまり「咲世界の麻雀」の考察としては『短期間の結果だけで答えを出すのは「どちらがツイっていたか』の結果はあまり影響せずに「どちらが強いか』を決定するのに十分な手法である』と言うことが妥当となつてくる。

これらの事情を考慮し今回の勝利条件は直接対決で赤毛より高い順位を得ることに決定する。

今冷静に考察をしていたがふと気づいた事がある。咲世界の麻雀の結果は実力がよく反映される。そして俺の今世の戦績は平均着順4。それに比べて赤毛の平均着順は昨日一昨日だけだと1。  
これ詰んでね？

## 第三話

一日中赤毛を観察した翌日、今日も麻雀教室へ親に連れて行つて貰つた。昨日アイツの能力について考察して、ある程度の憶測は立つたが、実を言うと全く勝てるビジョンが見えていない。アイツは有効牌だけをツモり、俺はツモを支配された上でどうやつて勝てと言うのか。勝ち目が全く見えない現状だが、俺は一切絶望していない。

憶測にはなるが俺が赤毛に勝つ事は可能だ。その根拠は主に二つ。一つ。能力は成長する事。二つ。能力の有無だけで勝敗は決まる事。

仮に能力が100.パー才能力ゲーで成長なしだつたら、勿論豊作、不作の年はあるだろうが基本的には学年関係無く大会で活躍するのが普通だ。しかし基本的に学生の大会で活躍しているのは3年生だ。

俺は咲のあらすじを友達から聞いた程度にしか知らないが確か非能力者のデジタル雀士が中学の全国チャンプだつたと聞いた気がする。

つまり能力が成長しきつていない中学生までなら少なくともデジタル麻雀は通用する。いわんや小学生をや。つて事だ。

勿論俺はデジタルのデの字も分かつていらない様な雑魚だし、ボコボコにされた訳だから赤毛に俺の地力で勝とうなど思っていない。

でも徹底的にメタつてやれば、まだ発達段階の赤毛に一回位は勝てる。何度敗北しようとも絶対に勝つてやる。千里の道も一步から。そういう気持ちで卓に座つた。

同卓してから数半荘打つたが今日は一昨日と比べてより一層圧を感じた。具体的に言うと赤毛が明らかに俺を睨みつけながら麻雀を打つていて。それに明らかに打牌が強い。どこの雀〇会だよつてレベルで叩き付けてくる。

並の打ち手が一方的に上がられて威圧を受け続けければ弱気な選択が多くなり勝つチャンスを逃して良いようにサンドバックにされるか、ムキになつてミスを連発してサンドバックにされることが多いだろうが俺は違う。俺は長期的な目を持つていてる打ち手だ。ムキにも

ならないし弱氣にもならない。今日は見。まだ見。未だ有効な対策がない内ムキになつてにコチラの手の内を晒すようなヘマはしない。しかし、前回と同じ様に一方的にやられるだけなら得られる物は少ない。少しずつ変化をつけて、奴の対応を見る。

まずは、鳴きを多用する。リアル麻雀を打つたことのある人ならわかると思うが案外下手な鳴きでも、多用されまくると、自分のペースを崩すことがある。

結果から言うと、鳴かせて貰えなかつた。これは予想外。鳴きを多用する事自体はなんら技術を必要としない、その日にルールを覚えた素人でもできる程に簡単で、発生頻度も高い筈なのに。

これは相当困つたかの様に見えたが、その程度で諦める俺ではない。俺が鳴かせて貰えないなら、人に鳴いて貰えばいい。  
〔1 2 3 4  
5 6 7 P 赤 5 s 赤 5 m 白白中中〕 ドラ 3 p

俺はこの金塊のような配牌から手始めにドラを第一打に選んだ。一瞬俺の下家が止まつてからの『チー』。次順赤 5 m

を捨てる。これも間を開けてから下家から『チー』の発声。三巡目赤 5 s を捨てる。待つてましたと下家からは『チー』の発声。この三巡で周囲からは『なんだこいつ?』と言いたげな白い目を向けられる様になつてしまつたが、それくらいは五巡目に下家に満貫をツモらせた必要経費だろう。

赤毛は自分が上がる流れとでも思つていたのか、えらく驚いて俺のことを見ていやがつた。この三日間の中で一番気持ちよかつた瞬間だつた。

これはもしや赤毛に土を付けられるかと思つたが神風はそこで止んでしまい結局、次局は赤毛からのプレッシャーが一層強くなつたらと思つたら、一枚も鳴くことは愚か、鳴かせることすらさせて貰えなかつた。その後当然の様に赤毛が親倍満を2連続でツモつて俺が飛んでゲーム終了。

これは作戦を変える必要があるかと思つたが、一つ、たつた一つではあるが赤毛の変化に気がついた。奴は普段憎たらしい位の無表情なのに、なんと奴の顔が紅潮しているではないか。

どうして普段と違ひ今のやつの顔が紅潮しているのか。考えられる事は主に三つ。一つは普段から無表情という訳ではなく俺が見ていた時がたまたまずっと無表情だったパターン。もう一つが単純に今日体調がわるいパターン。そして最後、能力を使いすぎた反動で紅潮しているパターン。

上の二つなら特に攻略の鍵にはなり得ないが、もし最後のパターンだつたら。この情報は赤毛対策の鍵になり得る。そう考えると、より一層能力を使いすぎた反動のような気がしてくる。

そもそも普通の麻雀を普通にやるだけでも、一時間も経てば素人は集中力を欠く様になるし、経験者でも日によるが10時間もぶつ通しでやれば集中力の欠如で明らかにミスや、頭痛を覚えることも珍しくない。

赤毛はただ自分の手配と河、手出しツモぎりに注意を払うのに加えて、自分の手配と敵の手配のコントロールと、自分と敵のツモのコントロールを行なっている。こんな麻雀に慣れたメンバーでさえ集中力が続かない筈。それをまだ中学校にすら通つてないガキにできる訳がない。

一度見つけた隙を見逃すほど俺は優しくはない。その能力試させてもらおうか。