

# くすぐり遊戯に、忍び舞う

## 《STAGE34 笑月奉掬》 試し読み

プロローグ	2
掬巫女と被掬巫女	14
第一の試練	20
第三の試練	31

プロローグ

---

忍舞が目を覚ますと、いつも通り一矢纏わぬ姿で、四方20メートルの、広いとも狭いとも言えない真っ白な密室にいた。

天井は吹き抜けになっているものの、高さ20メートルほどの垂直の壁をよじ登ることはできそうになく、出口はどこにもない。

設置物は部屋の中央に鎮座している、至る所に注連縄が巻きつけられた高さ3メートルほどの鳥居。その右隣に設置されている、5枚の折り畳まれた紙……新年最初のティクルゲームということ考虑すると、5本のおみくじが置かれたテーブルと、おみくじ掛けのみ。

鳥居に巻きついている注連縄は、吹き抜けの天井へと伸びており、その終端は密室の外部に生えている御神木に巻き付いていた。

御神木に巻きついてる注連縄は計10本。忍舞は自分がいるのと同じ部屋が、御神木を円形に取り囲むように他に9個あると推理した。

「これはまた随分と、高尚なお正月感ですね」

極めて冒涇的な容貌の鳥居に、忍舞はばつの悪さを感じながらも、新年早々ペナルティを受けるのは幸先が悪いため、ゲームクリアに向けて観察を始める。

こういったルールของเกมが行われるのか。そのことをルール説明前に予想を立てておくことは重要だ。

一度ゲームが始まってしまうと、制限時間とくすぐったさに追い立てられ、ゆっくりと考える余裕がなくなってしまうから。

そのことを、今回でティクルゲームに34回となる忍舞はよくわかっているため、立ち上がろうと、右腕を床につけた。

その瞬間、手のひらに柔らかな物が当たる感触がした。

野々花は真<sup>の</sup>っ暗闇<sup>の</sup>の中で、硬い床の感触と、胸に誰かの手が触れる感触を覚えたことで、目を覚ました。

「……んっ！？」

「えっ、あっ、すいません！」

野々花は甘い声を漏らしながら目を開ける。その瞬間、目の前にいた見知らぬ下着すら身につけていない裸の美少女は、慌てたように謝罪を口にしながら後ずさっていった。

寝起きで何が起きているのか理解が及んでいない野々花だったが、周囲の状況を確認して、自分が置かれている状況を理解した。

野々花は人生で6回目となるティクルゲームに参加することにした。

年末年始は特にこれといって予定がないところに、お正月のティクルゲームは人が集まり辛いため参加賞が多いと聞き、ほとんど即決だった。

ゲーム会場の様子から推測するに、拘束なしで二人で閉じ込められていることから、目の前の美少女と二人で協力するゲームであること。自分たちのようなペアが他に9組いるだろうと野々花は予想。

この女の子は意図的に胸に触れていないことは反応からして明らかであり、協力プレイにおいて、気不味さを抱えるのはよろしくないと思った。

「大丈夫です！ 気にしないでください！ こんなゲームの中ですし！」

「そうですか。ありがとうございます。枯覇忍舞です。あなたの名前は？」

「野々花です。参加回数は今回で6回目です」

「私は34回目なので、かなり差がありますね」

野々花は忍舞の言葉を聞いて、少し引いていた。

忍舞の年齢は18か19といったところ。だから、初心者かと思っていたのに、異様な参加回数を誇っている。

一瞬嘘かと思ったが、裸で閉じ込められているというのは、恥じらいや、これからくすぐられることへの恐怖が滲んでいないことから見て、どうやら本当らしかった。

「すごい、ですね。もしかしてプロの方ですか？」

「そうですが、二人で協力するゲームだからといって、意見があれば遠慮はしないでください。私はよく間違うので」

忍舞のプロとしての謙虚な振る舞いを見て、野々花は見習わなくてはいけないと思った。

野々花はティクルゲームのプロを目指して、プレイしていた。

といっても、どこまで真剣かはわからない。くすぐられるのは恥ずかしくて、辛い。

だから、2ヶ月に1回、多くて2回というペースでしか参加していない。

その上、過去5回のゲームの内、クリアできたのは僅か1回。

こんな調子ではプロになれないことはわかっているのだが、身体と心がついて来なかった。

そんな中途半端な自分を、ティクルゲームのプロと一緒にプレイすることで変えられるんじゃないか。そんな風に思った。

「わたし、実はプロを目指しているんです。だから、忍舞さんのプレイを参考にさせてもらいます！」

「こんなゲームのプロは目指さない方が良いでしょう。それと、忍舞でいいです。私も野々花と呼ぶので。私はルール説明が始まる前に、設備を調査しますが、野々花はどうしますか？」

「手伝うよ」

「では、そちらのおみくじ掛けをお願いします。私は鳥居を調べます」

野々花は忍舞の指示に従って、ゲームの抜け道になるものがないか調べ始める。

野々花はおみくじを開くことができないか。天井の明かりに透かすことで、中身を見ることができないか。色々と試すが成果はなかった。

「おみくじの中は見れそうにないよ。忍舞はペナルティは受けたことある？」

野々花は報告をしながら、忍舞に質問をした。くすぐりゲームのプロとはどれだけの勝率を持っているのか、ずっと興味があった。

「こちらも収穫はありません。注連縄を外すようなことはできません。ペナルティは2回ほどです」

「それって物凄く少ないよね？」

「そうだと思います。野々花は何回あるんですか？」

「.....4回も受けてて.....実は1回しかゲームをクリアできてないんだ。こんな成績でプロを目指しているなんて笑っちゃうよね.....」

野々花はさっき忍舞に向かって、プロを目指していると口にすることが恥ずかしかった。

忍舞は過去33回ゲームをして31回も勝っている。対して野々花は5回中1回しかクリアできていない。

こんな成績でプロを目指していると言われても困るだろうし、そもそもペア相手として不安に思われても仕方ない。

「くすぐられてもないのにどうして私が笑うんですか。経験が浅い時期は最も負けが込みやすい時期ですし、運もあります。そもそも、こんなゲームの勝率なんて、ここでしか役に立ちません」

「それは.....そうかもしれないけど.....頼りないって思うでしょ？」

「頼りになるかどうかを判断できるほど、野々花のことをまだ知りませんし、仮に頼りなかったとしたら、私が支えれば良いだけのことです」

忍舞の淡々とした、それでいて力強い言葉。野々花はそれを心強いと感じると同時に、自分が情けなかった。

将来、自分がこんな風に振る舞っている未来があまりにも見えなかったから。そんなことを思っていると、会場にノイズ音が響いた。

ルール説明が始まる合図だと、忍舞と野々花は知っていた。

\*\*\*

「あけましておめでとう、プレイヤーの皆様、そして観客の皆様方。新年最初のティクルゲームのゲームマスターを務めるは……まあ、くすぐりの女神、とでも呼んでくれればよい」

会場中に響き渡る声の持ち主は、御神木の上部辺りに浮遊していた。忍舞と野々花がいる密室と木の間には50メートルほど離れている。

それだけの距離があつたら、声が掠れたり、遠近法で容姿がわかりにくくなるものだが、そうしたことが全くなかった。

忍舞の耳には、スピーカーを通していないクリアな声が聞こえ。紅白の華やかな和服を身に纏ったゲームマスターが、まるで目の前に立っているように、はっきりと見えた。

忍舞はこの奇妙な存在感を持つ女性を知っていた。

「なぜこの人が表舞台に……」

「知り合いなの？」



「ティクルゲームの運営代表です。プロ契約の際に一度顔を合わせただけですが、見間違えるはずがありません」

現代社会で最も経済規模が大きいティクルゲームという巨大産業。その頂点に立っているのは、たった一人の女性。

物理的な制約から解放されたように振る舞う、この世ならざる者。それが、プロ契約時に一度だけ代表と顔を合わせた忍舞が抱いた印象だった。

事実、運営代表は自力で浮遊している。こういった仕組みでそんな芸当が可能なのか忍舞ですらわからないが、マジックハンドが宙に浮かんだままくすぐってくることから、それと同じ技術が用いられているのだらうと、納得しておくことにした。

「本日執り行う祭事は、《笑月奉<sup>しょうがつほうりやく</sup>擲》。くすぐりの女神たる我に、笑顔を捧げる遊戯だと捉えてくれれば良い」

「神に笑いを捧げる、ですか……まあ、あなたほどの方が言うのであれば、納得せざるを得ませんか」

ティクルゲームの歴史は数百年という単位。その長い歴史の中で、時に名前を変え。時に絡繰くすぐり道具からくすぐりマシンへと変え。

時代に合わせた変化を遂げながらも、代表だけは一度も代替わりしていないと、忍舞がプロ契約を結ぶ時、代表自ら口にしていた。

もちろん、忍舞はそんな戯話を信じていない。確かに、数百年生きる命は実在している。しかし、どこからどう見ても人間に見える女性が、何百年も生きていたというのは、永遠の命を認めることと同義。

一方で、どこかで真実だと感じている忍舞もいた。そう思った根拠など何もない。ただなんとなく、この人なら数百年生きることもあり得るかもと、そう思わせる何かがあった。

ティクルゲームの運営が本当に一度も変わっていないのであれば、くすぐりの女神という自称は、誇張でもなんでもない。

何百年と、かわいい女の子をくすぐることだけを考え続けてきた生命体は、くすぐりの神と呼ぶしかない。

そんな女性が、新年の祭事として美少女たちに笑顔を捧げよと命じるのは、忍舞としては納得感があり、経験が浅い野々花にとっては恐怖でしかなかった。

「集まってもらったプレイヤーは総勢10組20名。それぞれ、くすぐり役であるりやくみこ櫛巫女と、くすぐられ役となる被ひ櫛りやくみこ巫女に別れ、クリア条件達成を目指すことになる。クリアとなるのは先着7組。最後に残った3組は、櫛神への奉仕が足らんかったお仕置きとして、12時間、私のくすぐったい戯れに付き合ってもらうことになる。それが、基本的なルールじゃ」

ルール説明は始まったばかりだが、忍舞の頭は全速力で回転していた。自分と野々花、どちらが被櫛巫女となり、櫛巫女となるのが適切か。

肝心のクリア条件を説明されていないが、現時点ではくすぐられ慣れている忍舞が被櫛巫女となるのが順当に思えた。

野々花はティクルゲームに不慣れであるため、くすぐられるよりは、くすぐる方が活躍できるだろう。

野々花もまた、似たようなことを考えていた。

「ゲームが始まると、10組のプレイヤーたちへ、櫟神の試練が一斉に課される。試練の達成者には、クリア条件達成を補助する櫟神の加護が与えられる。参考までに、第一の試練をお見せしよう。役割決めに役立てるがよい」

ゲームマスターがそう口にすると、忍舞と野々花の目の前にある鳥居の上部から、一枚の掛け軸が垂れてきた。

そこには墨汁を纏わせた筆で記されたと思われる文章が書かれていた。

『第一の試練:被櫟巫女に与えたくすぐったさの合計を一定値以上にする。櫟神の加護:マジックハンド4本を与える』

忍舞はこの説明を見ても、狼狽えることはない。一方の野々花は、ゲームの進行とともにくすぐりが過酷になっていく仕組みに、青ざめていた。

「櫟神の試練が終了すると、即座に次の試練が始まる。試練の順番と与えられる加護の内容は、みな共通しておる。より素早く試練を達成した番が、有利になる<sup>つがい</sup>じゃろう。さて、ここで皆が気になっておるであろうクリア条件じゃが、新年らしく、おみくじで決めてもらおう。いまより1分、時間を与える。その間に、おみくじ掛けから一つ、運命を選び取るがよい」

ゲームマスターが言い終えると同時に、おみくじ掛けに説明文が追加されていた。

『大吉:被櫟巫女が200回絶頂すること』

『中吉:被擲巫女が200回絶頂かつ、奉納した擲感の合計が一定値（総量小）を上回ること』

『小吉:被擲巫女が300回絶頂かつ、奉納した擲感の合計が一定値（総量中）を上回ること』

『凶:被擲巫女が奉納した擲感の合計が一定（総量極大）を上回ること』

『大凶:被擲巫女が気絶すること』

「これがクリア条件の一覧、なのかな」

「そういうことでしょうね」

「どれも悪趣味だね」

テーブルの上に置かれているおみくじは五つ。そして、全5種類の運勢。そのどれもが恥辱に塗れた内容。気持ち良くなるだけでクリアできるとはいえ、公衆の面前で200回もイカされることを大吉と称する異常さもさることながら。

小吉の一段階下である凶になった途端に、ノルマの表現が中から、大を経ずに極大と表現されていることからして、おみくじでどの運勢を引くかがクリアの可否を大きく左右することが見て取れる。

「野々花が引きますか？」

「なんで！？　ここはプロの忍舞が引いた方がいいよ！」

「引くまで中を見れないんですから、誰が引いても同じです」

「だったら忍舞が引いてよ！　責任大きすぎるし……」

「運のみの勝負でうまく行った経験がないんですよ」

「いま言ったことと矛盾してない？」

「それくらい自信がない、ということです」

「.....なら、じゃんけんで勝った方が引くことにしない？ その方が運がありそうだし」

「野々花がそれで納得できるなら、そうしましょう」

運要素に頭を悩ますことは無駄だと思っている忍舞としては、野々花が適当に引いてくれて本当に良かったのだが、責任が重たいという気持ちも理解できたため、じゃんけんを始める。

勝ったのは忍舞だった。

「私は本当にくじ運が良い方ではないんですが」

忍舞は運命を信じてはいない。しかし、完全な運任せでうまくいく星の元に生まれていないという自覚がある。そういう意味では、運命を信じているとも言えた。

忍舞はなんとなく悪い予感を覚えながら、おみくじに手をかける。

渚は初詣で引いたおみくじの結果を送ると言ってくれた。忍舞はティクルゲームがあるため、おみくじを引く余裕がないと思っていたのだが、この結果を渚に報告することにしつつ。

「何が出ても恨まないでくださいよ」

「そんなことしないから！」

忍舞は適当に最上段のおみくじを引き千切るようにして手に取る。その瞬間、他のおみくじが発火。灰の一芥残さず消滅した。

最早運勢を変えることはできない。忍舞はゆっくりと折り畳まれたおみくじを開き、野々花は彼女の背後から見守っていた。

「……だから言ったじゃないですか……私に引かせるのはよくないと」

「だ、大丈夫だよ！　きっとなんとかなるって！」

開いた紙には真っ赤な文字で、大凶と書かれていた。物理的損傷が無効化されているティクルゲームにおいて、気絶はすることは難しい。

気絶がクリア条件として設定されたことは、不運としか言いようがなく、二人の新年は、早々に躓いた。

---

#### 擲巫女と被擲巫女

「皆の運命が決まったようじゃな。大吉2組。中吉1組。小吉3組。凶2組。大凶2組という結果じゃ。各々のノルマの進行状況は、おみくじ掛けで確認できるようにしておいたぞ。これより2分後に儀式を開始する。それまでに、どちらが被擲巫女、擲巫女となるか決めるのじゃ。被擲巫女となる者は、鳥居の下に立つことで役割が確定する。存分に、我へ笑顔を奉るがよいぞ」

ルール説明を終えたゲームマスターこと運営代表は、空中から新年早々集められた20名の美しい裸の女性たちを、舐るように見回し始める。

見られていることを意識させられると、34回目となる忍舞でさえ、身体を隠したくなる。いわんや6回目の野々花は、反射的に両腕で身体を隠してしまう。

「それで、どうでしょうか。どちらがくすぐられ役で、くすぐり役となるか」

野々花の羞恥心を気遣っている時間余裕がないため、忍舞は質問を投げかけた。

とはいえ、質問の体を取りつつも、忍舞はやはり自分が被擽巫女を引き受けることになるだろうと考えていた。くすぐられる役割と聞いて、くすぐられるだけで終わると考えるプレイヤーはいない。

激しいくすぐりを受けながら、くすぐりに対して無防備な姿勢を拘束なしで維持したり、笑いを堪えたり……そうした試練内容が想定される以上、経験豊富な忍舞が被擽巫女となる方が、試練達成においては最適解。

「変なこと聞くんですけど、忍舞はたくさんくすぐられてきたんだよね？」

「ええ、まあ……改めて言われると、ものすごく恥ずかしいですね」

「それはそうかもしれないけど、それだけくすぐられてるってことは、気絶することが難しくなってないかな？」

野々花が口にした懸念は、忍舞が自分が行くと言わず、相談という形をとった理由そのものだった。

野々花の言う通り、忍舞は相当くすぐられ慣れている。それだけくすぐったさに耐える術を身につけているため、気絶するために必要となるくすぐったさが多い。

それは、大凶を出してしまったことで、クリアまで最も遠い忍舞・野々花ペアにとって致命的。

「かなり耐性がある方だと思います。その分、試練を達成する速度には自信があります」

「それじゃ、わたしが被擲巫女を担当するとしたら、試練達成が難しくなるけど、気絶するハードルは低くなると」

「話が早くて助かります。どちらがくすぐられ役になったとしても、メリット・デメリットがあります」

経験者同士かつ、初心者である野々花がプロを志しているだけあり、くすぐられる覚悟ができていることもあり、二人の意思疎通はスムーズだった。

それだけに考えも似通っている部分があり、奇しくも二人とも忍舞が被擲巫女となる方が良いだろうと考えていた。

「.....嫌な役割を押し付けるみたいで言いたくないんだけど.....」

「私がくすぐられる方が良いと、そう言いたいんですね」

「.....うん。わたしくらいの勝率になる実力だと、試練を途中でクリアできなくなるかもしれないから」

「判断材料として一理ありますね」

「その上で聞くんだけど、忍舞は具体的にどれくらいくすぐりに強いとかある？」

「.....具体的、と言われると難しいですね」

「なんでもいいんだよ。たとえば、くすぐりに耐えた時間を競うゲームで、2位と倍以上のタイムをつけちゃったとか、そういうので」

野々花はティクルゲームで最も印象に残っているプレイヤーを例え話で出した。印象に残っているといっても、顔を見たことすらない。



自分が5分と耐えられなかったくすぐりを、5分毎のくすぐり強化がある中で、2位の2倍となる30分耐えたプレイヤーの存在を、順位表で知っただけ。

といってもそのゲームは、2位を目指すゲームだったため、本当にくすぐり耐性が圧倒的だったのかは定かではない。それでも、印象的なプレイだった。

「……もしかして、四ヶ月ほど前の《チョイス・ザ・ティックリッシュモメント》の話をしていますか？」

「えっと、そうだけど、もしかして一緒だった？ 顔を見た記憶がないんだけど」

「第1ラウンドの話をしているのであれば、それは間違いなく私です」

「だっ、だったら、わたしが初参加した《被擲堅持》ってゲームで、史上初のギミック補助なしでクリアしたってプレイヤーも、もしかして……」

「それも私です」

野々花は困惑していた。野々花は《チョイス・ザ・ティックリッシュモメント》において、最後にクリアしたプレイヤーの姿だけ確認し損なっていた。自分の敗北が決定した衝撃で、それどころではなかったから。

つまり、忍舞がクリアしたせいで、野々花はあのゲームでペナルティを受けることになった。こういうゲームだと割り切っているつもりでも、少し忍舞を恨む気持ちが芽生えてしまうが、そんなことがどうでも良くなるほどに呆れていた。

忍舞の言葉が、真実であるならば、彼女はくすぐりを耐えることに関しては伝説的なプレイヤー。

もしも、くすぐったさを感じることがクリア条件となる大凶以外であれば、試練攻略の安定性で忍舞が被擽巫女となる一択だっただろう。

しかし、くすぐりに弱いことが求められる気絶が条件となると話が変わる。いかに忍舞が試練を突破し、擽神の加護を得ることに長けているとしても、くすぐり耐性がいくらなんでも高すぎる。

これでは、試練を突破する速度というメリットを、どう考えても打ち消して余りすぎる。

「なんで自分が被擽巫女になる選択肢があるみたいに言っただんですか！？ あるわけないでしょ！ 気絶することがクリア条件なのに、こんなにくすぐりに強い人が！」

「そこまで言われるほどですか？」

「当たり前です！ 忍舞を気絶するまでくすぐってたら、年が明けちゃいます！」

「それでも、くすぐられて気を失った経験はあるのですが……」

「とにかく、わたしがくすぐられ役です！ じゃないと先着7組に間に合いません！」

忍舞は困惑していた。こんなに前のめりで、くすぐられる役割になろうとする人がいるとは思ってもよらなかった。

プロプレイヤーならともかく、初心者を脱したばかりの、一般プレイヤーに。

しかし、それだけ忍舞の経歴が気絶というクリア条件に向いていないということなのだろうと思い、忍舞は野々花の決定に従うことにした。

「ここにいれば良いんだよね、って、うわっ!？」

ゲームマスターの指示通り、野々花が鳥居の下へ移動すると、鳥居に巻きついている注連縄が野々花に向かって伸びた。

鳥居の右柱から伸びた注連縄が野々花の右手首と右足首を。左柱から伸びた物が左手首と左足首に巻きつき、床から30センチほど持ち上げる。

野々花を拘束した注連縄の群れは、彼女の四肢を力技で開かせ、大の字よりやや広げた、X字の中間の位置で固定した。

「えっと、その……あんまり見ないでね、恥ずかしいから……」

「見るどころか、これから手で触れてくすぐることになるんですが。それと、念の為にゲーム開始前に断っておきますが、気絶するまでのくすぐらねばならない以上、手加減は一切しません。辛い役目を引き受けてもらったとはいえ、クリアのために必要だと判断すれば、恨み言を浴びせられようとくすぐり続けます」

「わかってるよ！ 大丈夫！ 忍舞が好きな様に、思う存分わたしのこくすぐっちゃって！」

その言い方だと、まるでくすぐることが大好きな、くすぐりフェチ呼ばわりされているよいだと、忍舞は感じてしまう。

しかし、まあ、このゲームの間は、重度のくすぐり愛好家……操真や柚香乃のように振る舞う必要があるため、仕方ないとも思った。

「これより《笑月奉櫟》を開始する。皆、我に笑顔を捧げるために励んでくれたまえ」

ゲームマスターである運営代表の声が会場に響き渡る。新年初のティクルゲームが始まった。

---

## 第一の試練

「野々花の弱点はどこですか？」

「えっ！？」

ゲーム開始と同時に、忍舞は無防備に裸体を曝け出している野々花に近寄りながら、質問をした。

野々花は仲間である忍舞に、くすぐることを目的とする質問をされたことに一瞬戸惑うが、必要な情報だとすぐに理解した。

それでも、答えたくなかった。だってこれは、野々花に効率良くくすぐったさを与えるための質問。答えたらそこを重点的にくすぐられることが目に見えている。

しかし、ただでさえ大凶を出して圧倒的に不利な立場である自分たちに、躊躇している時間はない。

ゲームをクリアし、ペナルティを回避するためには、自分の弱点を仲間の指先に差し出すしかない。

「……全身が弱いけど、脇の下と脇腹が特に苦手かな」

「わかりました」

「最初はそつとでお願い、っひいあっははっっ！！??」

忍舞は、くすぐられることに怯えている野々花の意志を完全に無視し、脇腹を両手で鷲掴みにした。

「いきなりはあっはは！！　だめっははっっ！！」

「不意打ちの方がくすぐったいんですから、予告なんてしません。そんなことよりも、どうされるのが一番くすぐったいか、教えてください」

「そっ、んなこと言われてもおおっほほっ！！　わっかんないよおっほほっ！！」

とびきりの美少女である忍舞の指先は、細長く、しなやかで、ネイルのモデルとして通用するほど。

彫刻のような指先によって、脇腹を揉まれている野々花が感じているくすぐったさは、とてつもなく大きい。

それを象徴するかのように、野々花はほんの少し自由が効く腰を前後左右上下に動かして、忍舞の手から逃れようと必死だった。

「少しじっとしていただけませんか？　くすぐり辛いのですが」

「くすぐったすぎてっ、無理だよおっはは！！」

野々花の暴れっぷりは、忍舞の手に余るほど激しい。そんな折、くすぐることに慣れ始めた忍舞の指先が、野々花のそれほど引き締まっていない皮膚にぷにと沈んだ瞬間、脇腹が弾け飛んだようにくの字に曲がる。

忍舞は口ではくすぐり辛いと言いながらも、野々花の激しい腰の動きに追従し、柔らかで揉み心地の良いお腹に指を沈め続ける。

「忍舞っははっ！！ くすぐるの上手すぎるううふ  
ふっっ！！」

「自分の手で人をくすぐるのは、これがほとんど初めてなので、上手であるはずがありません。野々花がくすぐったがりなだけです」

「そんなことっ、ないよおおっっほほっっははは！！」

野々花は過去5回ティクルゲームに参加し、4回もペナルティを経験している。人にくすぐられた経験は皆無だが、くすぐりの上手い下手くらいわかる。

忍舞のくすぐりは、素人のそれではなく、くすぐりマシーンに迫るか、部分的には上回るほどに感じられた。

忍舞は決して器用な方ではないが、飲み込み自体は極めて早い。そんな忍舞が、何十時間、何百時間と全身をくすぐられ続けてきたのだから、無自覚の内に有効なくすぐり方が身体に染み付いていた。

普段マジックハンドにされているように、野々花の脇腹を指先でいじめる。それに反応して暴れ回る脇腹を、持ち前の反射神経と、自分がくすぐられた時の経験を基にした読みで、誘導ミサイルのように追従する。

その苛烈なくすぐりは、暴力そのもの。

「忍舞っっふふっっ！！ やすっ、やすませてっへ  
へっっ！！」

身体を守ることすらできない野々花は、くすぐりの中止を訴えるほどに追い詰められていた。

対して忍舞は、鳥居から垂れている、櫓神の試練が書かれた掛け軸を確認していた。そこには試練達成までのノルマが墨汁で描かれた棒グラフとして表示されており、1分

ほど野々花をくすぐったことで、10パーセントほど進んでいた。

その進捗ペースは、表示されている他の9組の中で一番早い。といっても、他のペアも8パーセントや9パーセントほど進んでいるため、ほとんど差がついていない。

大凶を出した忍舞と野々花は、他を大きく引き離す必要があるのだが、所詮人間一人が与えられるくすぐったさなどたかがしれているため、第一の試練では、大差をつけることは難しい。

だからといって、このまま漠然とくすぐり続けていたら、まず間違いなく先着7組に入れない。些細な差であったとしても、積み重ねれば大きなリードになるのだから。

そこで忍舞は、初対面の女性に対して行うことは憚られる行為を行うことを決め、野々花の右脇の下へ顔を近づけた。

「忍舞っ、なにして、ぐひゃああっっ！！！！？」

野々花の視界から忍舞が消えたと同時に、右脇の下に迸った生暖かい感触を伴う激しいくすぐったさ。

野々花は生理的嫌悪かを伴う擦感に震えながら、下を向く。そこには、自分の右脇の下を舐めてくすぐる忍舞がいた。

「しのぶっ、ははっ！！！！ なっなめちゃだめえっっははっ！！！！」

忍舞は、くすぐったさで呂律を失った野々花の疑問に返事すらしない。言葉を発したら舐める動作が止まってしま

う。ゲームをクリアするためには、最高効率でくすぐったさを与えるしかない。

ペナルティを回避することが、野々花を最も苦しめない方法なのだから、忍舞は全力でくすぐり続ける。

「ちょっ、ひひはは！！！！ くすぐったいし、きもちわるうふふっ！！！！」

野々花は指から逃れようと胴体を動かしながら、脇を窄めることで舌尖から逃れようとする。しかし、注連縄で四肢を縛られている野々花の動きを捉えて離さないことは、彼女の右脇の下しか見えなくとも、忍舞にとっては簡単なことだった。

どこを、どんな風にくすぐったら、人は反射的に身体をどこに動かしてしまうのか。忍舞ほどのくすぐられ経験があれば、本能的に理解している。

忍舞はマジックハンドの動きを再現した動きで野々花の脇腹を揉み。丸鋸型回転ブラシを脇の下に押し当てられた時の感触を思い出しながら、舌を腋窩に沈めるように押し付け舐り続けた。

「ちょっはは！！！！ ほっ、ほんとにとめえっへへ！！！！ くるしいひははは！！！！」

普段の忍舞であれば、見ず知らずの女性の身体に触れたいなどとは思わない。それどころか、本能的な忌避感すら抱いている。

しかし、ティクルゲームをクリアするためにと、裸体に手で触れるどころか、積極的に舌を這わせてすらいる。

忍舞は、指先を、舌を動かすだけで、敏感に反応し、笑い声を上げる野々花に、申し訳なさを感じていた。



大凶を引いてさえいなければ、自分がくすぐられていたはずなのに。大凶を引いてしまったせいで、野々花が笑い苦しむことになったのだから。

「くすぐったい、くすぐったいからああ！！！！ ひつようなのはわかってるけどとめっははは！！！！」

一方のくすぐられている野々花は、奇妙な感情を抱いていた。初対面の相手に、縛られた無防備な裸体を舐めくすぐられて嫌なはずなのに。

初めて味わう機械ではない年下の美少女によるくすぐり責めに、退廃的で背徳的な脳の痺れを感じていた。

そうして、ティクルゲームでは非常に珍しい、人が人をくすぐる光景が8分ほど続いた頃、忍舞・野々花ペアは、第一の試練を誰よりも早く達成した。

「どうやら私たちが最速クリアのようですね」

「だったらっはは！！！！ ちょっとやすませっつふふ！！！！」

同じくすぐったがり同士、野々花の休みたいという訴え、その切実さが忍舞にはよくわかった。二つ目以降の試練が、野々花の体力や忍耐力を要求する条件である可能性がある以上、くすぐりの手を休める選択肢はある。

しかし、野々花の気絶がクリア条件である以上、少しでも体力を削っておくべきという考え方もある。

大凶を出したペアは、気絶が条件であるため、クリアまでの進捗は表示されていないが、凶以上を出した他の8ペアはクリア条件と試練の達成状況が事細かに表示されている。

絶頂に至った回数。ノルマに対して、くすぐったさをどれだけ感じたのか、その割合まで。

所詮、人の手によるくすぐり責めを8分続けた程度では、クリアまでのくすぐったさの蓄積が最も少ない中吉でさえ、1パーセントすら進んでいない。とはいえ、確実にクリアには近付いている。

大吉が出た2組の内1組に至っては、一切くすぐったさを与えていないのか、試練がほとんどといって良いほど進んでおらず、絶頂回数のみを20回ほど積んでいた。

ティクルゲームでありながら、くすぐったさ一切なしで勝とうという、舐めきったプレイ。しかし、大凶を出した忍舞・野々花ペアどころか、中吉以下のプレイヤーがノルマを1パーセント進んでいないことを考慮すると、それでも先着7組に入ることは確実。

200回も絶頂させられて何が大吉かと忍舞と野々花は最初思ったが、確かにこれは大吉だと思った。大吉を引いた時点でクリアが確定したのも同然なのだから。

その点、最低の大凶を出した忍舞・野々花ペアの状況は苦しい。気絶という目標に対して、現在の進捗は皆無も同然。

確かに第一の試練を突破したのは最速だが、ゴールが最も遠く設定されているため、もう一組の大凶よりマシな9番手というのが実情。

この状況で、野々花へのくすぐりを緩めるわけにはいかない。ほんの少しでも、それがたとえ誤差に等しくとも体

力を削らなければ、先着7組に入ることにはできないだろう。

「気絶が目標である以上、休ませてあげられません。申し訳ありませんが、耐えてください」

「そんなあっつははっつ！！ くすぐったいんだってええっつははっ！！！」

忍舞は自分がおみくじを引いたせいで、野々花に過酷な責めを強いているという事実には唇を噛む。

だからといって、ここで手を緩めてしまったら、ゲーム中とは比較にならないくすぐり地獄が待っている。

自分はともかく、一般プレイヤーであり、《チョイス・ザ・ティックリッシュモメント》でペナルティを押し付けることになったと思われる野々花を、自分の手が届く範囲でくすぐり地獄に墮とすわけにはいかない。

忍舞は大凶を引いてしまった責任を果たすために、野々花を全力でくすぐり続けると改めて心に決める。

そして、第一の試練が書かれた掛け軸が床に落下し、2枚目の掛け軸が現れたことで、次なる操神の試練が開示される。

『第二の試練:規定値を超えたくすぐったさを累計10分与えること。操神の加護:操鳥の羽箒4本』

内容を確認した忍舞は、野々花に条件が課されていないことに、ホッとしていた。

対する野々花は、背後にある掛け軸に書かれた、味わっているくすぐったさを数値化した縦に伸びたゲージを見て、絶望していた。

忍舞に脇腹を揉まれ、脇の下を舐められているくすぐったさでは、第二の試練で目標とされているくすぐったさの半分ほどにしか達していない。

ペナルティの経験がある野々花は、忍舞によるくすぐりが、この世で最も激しい擦感だと思っているわけではない。

だが、そもそもの話、全裸で縛られた状態で、人一人にくすぐられたら、それだけで充分すぎるほどに耐え難いくすぐったさ。極度のくすぐったがりの野々花にとってはなおさら。

忍舞のように月2回以上のペースでくすぐりゲームに参加していれば、くすぐったさには慣れずとも、くすぐられることそれ自体への抵抗感は薄れてくる。

しかし、野々花のように2ヶ月に1回程度の、中途半端なモチベーションでは、くすぐられることをなかなか割り切るには至らない。

「大変でしょうが、加減はしません」

忍舞は野々花の心理をわかっているが、意図的に無視して、第一の試練を突破した報酬として、天井の吹き抜けから降下してきたマジックハンド4本の使い道を考え始める。

当初忍舞は勝手に野々花をくすぐり始めるものだと考えていたのだが、どんな風に扱うのか、擦巫女が指示する必要があるようだった。

「それでは、足の裏と……」

忍舞がマジックハンドに口頭で命令を下そうと、頭の中で野々花の足の裏と太ももを思い浮かべながら言葉を発する。

すると、機械の手は忍舞の命令を聞き終えることなく、野々花の両足の裏と両太ももに取り付いた。

どうやら操巫女の脳波あるいは思考を読み取っているらしく、思い浮かべるだけでくすぐりマシンを操作できることを忍舞は認識する。

その技術力の高さに、忍舞は興味を全く示すことはなく、野々花の土踏まずを引っ掻き、太ももを手のひらで撫でながら、鼠蹊部を指先でなぞる動きを思い浮かべる。

その命令を受け取った4本のマジックハンドは、指定通りの動きで野々花をくすぐり始めた。

「ふぎいああっははっ！！！！？　しのぶうっふふっ！！！！　これっむりっかもおおっははは！！！！」

忍舞による覚束なさが残る脇腹と右脇の下へのくすぐりに追加された、機械による慣れ親しんだ技巧的な操感に、野々花は1オクターブ高い笑い声を上げる。

忍舞は野々花の右脇の下をほじくるように舐りつつ、視線を下げて彼女の反応を見た。

野々花は土踏まずをくすぐられたことで、指先を丸めることで少しでもくすぐったさを軽減しようとしていた。

似たような抵抗は太ももでも行われており、注連縄で足首を固く固定されているため、ほとんど意味をなしていないが、足の付け根と鼠蹊部を庇おうと必死に脚部を引っ込めようと力を込めているのが一目でわかった。

それらの反応は笑い声と合わせると、マジックハンドによる責めが非常に効果的であることを示している。

更なる証拠として、第二の試練で要求されているくすぐったさのノルマを示した棒グラフが、目標をほんの少し上回っている。

「こえてるううつつふふうう！！！！ もくひょうこえてるからゆるめてええつつへへつつ！！！！」

「野々花の体力を可能な限り削る必要があるので、それはできません」

喋っている最中は舐めくすぐりを行えなくなるが、最低限の意思疎通は行っておかないと、信頼関係が崩れてしまう。

ただでさえ自分が大凶を引いた挙句、一方的にくすぐっているのだから、野々花が不信感や不公平感を覚えるのは時間の問題だと、忍舞は考えていた。

協力プレイにおいて信頼の欠如は、必ず致命傷となって顕在化する。そのことを知っている忍舞は、できる限り信頼を得られる振る舞いを心がけていた。

「わかってるけどつらいよっははははつつ！！！！ あしっやめっはははは！！！！ くしゅぐったいいいひははは！！！！ こんなのもりいいははは！！！！」

「耐えてください。勝つために必要なことなんです」

必要なことだからといって、耐えられるわけではないことは、忍舞は心得ている。忍舞でさえ、悍ましいくすぐったさを前にして、合理的な判断を下せなかった場面は数多い。

しかし、身動きの取れない野々花に対しては、彼女が耐えられるかどうかとは無関係に、必要なくすぐったさを加えることができる。

それが忍舞にとっては逆に恐ろしかった。見落とし癖のある自分が、必要なくすぐりを続けたら、野々花との関係をいつの間にか破壊しているような気がするから。

だからといって、くすぐる手を緩めたら、くすぐったさの基準値を下回ってしまう。

「くすぐりたいとこばかりいいつつ！！！！ やっめええつつへへつつ！！！！」

忍舞はクリアを目指して、野々花の特にくすぐったがりな部位を執拗に責め続けた。

---

### 第三の試練

「ふぎいいひひいい！！！！ まっ、まだああつつはははつつ！！！！」

「あと30秒ほどです」

「なっながいいひひはははつつ！！！！」

第二の試練開始からちょうど9分30秒が経過し、それと同じ時間だけ絶え間なく足の裏、太もも、脇腹、そして右脇の下にくすぐったさを与えられ続けていた野々花の心は激しく消耗していた。

第一の試練から数えると18分も敏感な部位をくすぐられ続けているのだから、いくらティクルゲームの経験があるといっても気を強く持ち続けることは難しい。

「もうくすぐりいやあああつつはははっ！！！！　こ  
ちょちょもおおおっ！！！！　ぺろぺろもやだあああ  
あああ！！！！」

野々花は我が身を苛むあらゆるくすぐったさに笑い叫ぶ  
が、ここまでくすぐったくされても、気絶するにはまだま  
だ全く足りていない。

この段階でも、野々花の体感としては死ぬほどくすぐっ  
たい。しかし、思考が朦朧とするとか、視界が点滅する  
とか、そういった意識喪失の前触れはない。

普通これだけくすぐられたら、少しは気を失いそうにな  
るものだが、ティクルゲームの会場内に存在する物理的損  
傷を無効化する力場のせいで、酸欠の苦しみや、笑いによ  
る疲労まで無効化されているため、意識を失うハードルが  
上がっている。

野々花はまだまだくすぐったくなる必要があった。

「これで達成です」

第二の試練を達成したことを、忍舞は野々花に伝えなが  
ら、マジックハンドと同じように天井の吹き抜けから降下  
してきた4本の羽箒の使い道を考え始める。

「くりあしたならあああつつはは！！！！　おねがいだから  
ちょっとやすませてええつつへへへっ！！！！」

一方の野々花は、試練を達成したという忍舞の言葉を聞  
いて、さすがにくすぐりを一旦止めてほしいと懇願した。

笑いながらであるため、切実であるようには一見見えな  
い。しかし、四肢を縛られた状態で、腰を振って、脇を窄



め、足の指を折り曲げて抵抗している姿を見れば、彼女が苦しんでいることは明らか。

忍舞だって野々花の苦しみは痛いほど理解しているが、気絶させるためには休ませている余裕はない。

第一の試練に続いて、第二の試練を最速で突破したのも忍舞・野々花ペア。他のペアの試練達成状況は、試練の進行状況第2位でさえ、第二の試練を5分近く残している。

しかし、第一の試練を達成した報酬を手にしたことで、与えられるくすぐったさが増加したため、クリア条件の達成が着々と進んでいることが、順位表から見て取れる。

クリアまでに与えなければならないくすぐったさが最も低く設定されている中吉のペアで進捗10パーセント。凶でさえも1パーセントほど進んでいる。

絶頂回数のみがクリア条件とされている大吉の2組に至っては、2組とも絶頂回数が50回を超えているため、1位と2位は決まったようなもの。

野々花を休ませてあげたい気持ちは、忍舞にだって存在する。しかし、これだけ効率よくプレイしてもまだまだ出遅れている以上、彼女を休ませて体力を回復させるわけにはいかない。

そう考えていたのだが、新たに提示された第三の試練の内容を見て、忍舞は考えを改める必要に迫られていた。

『操神の試練:規定値以上のくすぐったさを与えた状態で、声量を規定値以下に収めた状態を累計5分間維持すること。操神の加護:回転ブラシ4本』

「こっ、これむりいいははははあぁっつはは！！！！  
もっとくすぐったくなるのにわらっちゃだめなん  
てえええっつはははっつ！！！！」

第三の試練の内容を確認した野々花は、まだゲーム序盤だというのに、絶望的な気持ちだった。

野々花がマジックハンド4本と忍舞によるくすぐりで感じているくすぐったさでは、規定値の7割ほどにしか達しておらず、羽箒による擦感の追加が必須。

対して、声量を計測したゲージは既に、限界まで残り10パーセントほどしかない。

くすぐったさを増やしたら、それに比例して笑い声が大きくなるというわけではない。とはいえ、くすぐったさと声の大きさは比例関係にはないというだけで、相関関係ではある。

野々花はくすぐったさに耐え、声を抑える必要に迫られていた。

「不意打ちはこの試練では逆効果なので、合図を出してからくすぐります」

「まってええっへへっつ！！！！　そういうもんだいじゃなあぁあっつははははははは！！！！　いまくすぐったくされたらたえらんないからあぁあっつははっつ！！！！」

「それも含めて確かめたいんです。では、羽箒を追加します」

忍舞は新たに手にした4本の羽箒の内2本を野々花の両胸を側面を沿うように。1本をおへそに羽先が掠めるよう腹

部に。最後の1本を鼠蹊部に配置し、秘所に触れるか触れないかという際どいくすぐり責めを加えた。

「ふぎゅあああっははははっっ！！！！！！ まっ  
でええははははっ！！！！！！ わらうのおさえられなあ  
ああっははははっ！！！！！！」

予告され、覚悟していたとはいえ、羽箒による鳥肌が立つようなくすぐったさが、マジックハンドと忍舞による芯のあるくすぐったさと合わさったことで、野々花は悲鳴にも似た笑い声を上げ。注連縄で足首を縛られていることも忘れて、鼠蹊部を庇うために足を引っ込めようとひくひくと動かしている。

その反応の激しさは、感じているくすぐったさを100パーセント笑いに変換しているように、忍舞の目には映った。

「声を抑えられそうですか？」

「そっ、そんなのおおっほほっ！！！！！！ むっふ  
ふううははははっ！！！！！！ むりいいっひ  
ひいい！！！！！！」

掛け軸に表示されているくすぐったさの基準は、忍舞の適切な調整によって100～105パーセントを推移している。一方の音量は基準値の115～120パーセントの範囲で上下している。

このままくすぐり続けていたとしても、基準値を超えるくすぐったさを与えながら、基準値未満の音量に抑えることができないことは、野々花の要領を得ない返事から見ても明らかだった。

このまま全く同じくくすぐり方を続ければ、くすぐったがりの野々花でも多少は慣れて、声を小さくできるだろう。しかし慣れてしまうと、今度はくすぐったさが基準値を下回ってしまう。

「一旦休憩にしましょう」

「うぁあっつははっつ……はぁ……はぁ……」

勝算が見えなかった忍舞は、野々花を休ませることで、体力と精神力を回復させることにした。

休憩を挟んでしまうと、気絶が遠ざかってしまうが、現在のくすぐり強度では何日続けても気絶まで追い込めないため、試練達成を優先するしかなかった。

「……すい、ません……わたしが我慢できなかったせいで……」

「いえ、私こそ気絶させることに拘りすぎて、こうした試練が来ることを考えていませんでした。そのせいで、休憩を挟むタイミングを逸しました」

「それは仕方ないって。被櫟巫女が頑張らないといけない試練がいつ来るかなんてわからないんだし……忍舞だったら、声抑えられてるよね？」

呼吸を整えている野々花の質問にどう答えるべきか、忍舞は迷った。

忍舞は察しが良くない自覚がある。それでも、野々花は、自分が忍舞の足を引っ張っていることへの罪悪感を感じていることは、さすがに理解できた。

忍舞としては足を引っ張られている、とは感じていない。二人で相談して役割を決めたということもあるし、意

図的に経験と実力が離れたプレイヤー同士をペアにしているのだろうから、こういう難易度設定のゲームだとは思わない。

とはいえ、そんな風に割り切れるのは、忍舞がそれだけくすぐりゲーマーとして成熟しつつあるから。同じことを6回目の野々花に求めるのは酷だし、実力不足を痛感している彼女に、その事実を忍舞から追撃するのは、無意味どころか有害ですらある。

かといって、野々花は嘘を言われて安心するような性格にも見えない。

「.....確かに、私なら確実に耐えられます。私が被擲巫女を担う方が、試練達成はスムーズだったと思います。しかし、野々花を被擲巫女としたことを間違っていたとは思いません。野々花はどうですか？」

忍舞の瞳には確かに後悔の色は宿っていないように、野々花には見えた。

当の野々花は自分が被擲巫女に立候補したことを後悔し始めている。くすぐられることが嫌だからではない。くすぐられたくないのは、いまに始まったことではないから。

被擲巫女としての役割を果たすことができそうにないことを、後悔している。こうして野々花が体勢を立て直している間にも、他9組のペアはゲームクリアまでのノルマや擲神の試練を進めている。

その様子を呼吸を整えながら眺めているしかない不甲斐なさ。まるで、なぜ自分は5回中4回も負けているのか、そ

の理由を見せつけられているよう……いや、これが敗北率8割である理由そのもの。

「……わたしが間違ってた……果たせない役目に首を突っ込んで、忍舞の足を引っ張っちゃった……」

「勝つにせよ、負けるにせよ、私は自分の決断を、野々花を信じたことを間違えにするつもりはありません」

忍舞は野々花の脇腹に両手を添え、右脇の下に顔を近付ける。その迷いのない動きを見て野々花は、忍舞が勝つことを本気で諦めていないことを悟る。

忍舞はクリアする気なのだ。規定量のくすぐったさを与えたら、許容量を超える笑い声を上げてしまう野々花と二人で。

見切りが早いことは大切だ。自分の手に余ることは、さくっと誰かに助けを求めて手を貸してもらう方が良い。そのことを、美人で人から助けてもらいやすかった野々花はよくわかっている。

一方で、諦めが早いことは欠点でもある。特に自分にとってはそうだと、野々花はティクルゲームに参加してから身をもって知った。

忍舞の姿を見ても、やはり野々花は自分が被擲巫女となったことは間違いだったとしか思えない。

しかし、間違えたことは最善を尽くさない理由にはならない。間違えたことをやりきってこそ、初めて見える景色があるはずだから。

「……ごめん、後ろ向きなことを言っちゃって。わたしの方が歳上なのに。やれることをやる」

「それでうまくいったりするものです」

忍舞は前回のゲームを噛み締めながら、野々花に指と、マジックハンドと羽箒4本ずつをあてがわせた。

「ふひゅ、うう……」

「それでは、くすくりを再開します。最初から全力でいくので、笑いを堪えるのではなく、声を抑えることに集中してみてください」

「わかったっ……」

少しでもくすぐったさに慣らしてからの方が良いだろうと忍舞は思い、肌に指とくすぐりマシーンを当てているのだが、この時点で野々花は笑いかけている。

最初から全力でくすぐる方法では、試練を達成できる見込みはなさそうだと、二人は言葉にせずとも通じ合っていた。

それでも、この方法が一番早く試練を達成できるため、試すしかなかった。

「頑張ってください」

「なんとかやってっつ……くううあああっつはははっつ！！！！！！？？ やっぱりこれむりいいっつひひははは！！！！！！」

圧倒的なくすぐられ経験を持つ忍舞と、悪辣なくすぐりマシーン8台による、弱点集中攻撃に、野々花はのっけから激しく笑わされてしまう。

これだけ激しく笑っているだけのことはあり、与えるべきくすぐったさの下限は突破している。同時に、笑いの上限を突破しているため、試練は一向に進まない。

「むりむりむりいいひゃああっつはは  
はっつ！！！！！！ こえおさえられなひいっはは  
はっつ！！！！！！ あひいっつ……ひい……  
ふう……………」

野々花へのくすぐりを再開してから僅か10秒ほどで、忍舞は指と舌、そして機械を彼女の裸体から離れた。

このまま続けても野々花の心身を徒らに消耗させるだけであることが目に見えたからだ。

「ごめん、忍舞……」

「協力プレイなのですから、謝るのはなしです。休憩を挟んだとしても、いきなり全力でくすぐっては、うまくいかないことがわかりました。次は少しずつくすぐったさを上げていく方法を試してみましょう」

「少ししかくすぐられてないから、もういけるよ」

野々花は自分が情けなくて、泣いてしまいそうだった。しかし、初対面の女性に足を引っ張られ続けている忍舞がこうして、不満の一つも垣間見せることなく最善を尽くしているのだから、涙を流すことよりも、すべきことがある。

どれだけ状況が絶望的でも戦い続ける。それがティクルゲームのプロとしてあるべき姿だと、忍舞は行動で示している。

だったら、プロを目指す野々花も、同じようにプレイすることで、少しでも忍舞の境地に近づきたかった。

「それでは始めます」

「覚悟はできてっ、ふふうう……くうう……」



忍舞は合図を出してから指と舌、マジックハンドと羽簞を用いて、先ほどと全く同じ配置で野々花をくすぐる。

ただし、その動きは非常に緩慢かつソフトタッチ。プールや温泉に入る前に、水を全身にかけて温度に身体を慣らしていくのと同じように、くすぐったさに心を慣らしていく工程といったところか。

「少しずつ早く、強く触れるようにします」

「忍舞のペースでええっへへっ、進めっっ！？ ふぎゅっ、てえっははっ！！」

忍舞は自分とくすぐりマシンの動きを早く、強くすることで、くすぐったさを徐々に増加させていく。それに従って、野々花は明確な笑いを発し始める。

現時点ではくすぐったさの下限に対して3割ほどにしか達していないが、笑い声は上限の2割強に収まっている。

このままのペースでくすぐったさと笑い声が増していくのなら試練を突破できるのだが、そううまくいかないことは二人ともわかっている。

ある程度のくすぐったさまでは、笑い声なしでやり過ごせるのだから、くすぐったさと声の大きさは完全な比例関係とはならない。

しかし、現時点で望みがあるくすぐり方はこれしかないため、忍舞はくすぐりを続行した。

「あぎゅううああっはははっっ！！！！ はひゃあああっはははっっ！！！！ くすぐったいいあああっははははっっ！！！！」

指先の動きと舌を這わせる強さを上げ。くすぐりマシンの動きを加速させたことで、くすぐったさのゲージは7

割満たされているが、笑い声のゲージもまた7割となり、2つのゲージが横並びとなってしまう。

野々花はくすぐったそうに脇を窄め、足の指を曲げ、腰を振り回す。忍舞はそんな野々花の脇腹を揉み、右脇の下を舐りながら考える。何か手はないかと。くすぐったさを与えながら、笑いを誘発しない方法はないか。

そんな方法が存在しないことを、忍舞は誰よりも理解しながら、探し続ける。しかし、理論上可能という机上にすらない手段をどれだけ探し求めたところで見つかるはずもなく、忍舞はくすぐりを少しずつ強めていくしかなかった。

「はぎいいああっつはははっつ！！！！　あああっつは  
はははははははっつ！！！！！！」

そうして、忍舞の舌が右脇の下の窪みに沈み。両手の指先が柔らかな脇腹にぷにと沈み。太ももを機械の指先が撫で、土踏まずを爪を立てるように引っ掻き。胸部、おへそ、秘所が見えなくなるほど強く羽簞が接触させる。

その瞬間、野々花の声が一際大きくなったと同時に、くすぐったさの下限を突破。くすぐったさに慣らしながら強くしていく方法が上手くはまったのか、側からは先ほどまでの笑い声の大きさと同じ声量にしか聞こえないが、笑い声を示すメーターは、上限値の瀬戸際でなんとか持ち堪えていた。

「ふああっつはははっつ！！！！！！　くすぐったいくすぐったいいっつはははははっつ！！！！！！　も  
うううつつ、もうだめええつつははは  
はっつ！！！！！！」

しかし、そんな野々花の奮闘も長くは続かなかった。くすぐったさの下限を突破してから僅か11秒で、声量が限界を突破してしまい、試練達成まで残り4分49秒で凍りついてしまう。

「ああっはははっ！！！！！！　はひいいひひいい！！！！」

そこで忍舞はすかさずくすぐったさを少し下げること、野々花が持ち直せるようにした。

だが、くすぐったさのメーターを6割にまで下げたというのに、野々花の声量は7割に達しており、くすぐったさを抑えられていないことは明白だった。

「これきつひいいっひひっ！！！！　まっはははっ！！！！　いまつよくしちゃだめええっはははっ！！！！　あっきゃあああっははははっ！！！！！！？？」

野々花が持ち直せていないことは明らかだったが、忍舞はもう一度くすぐったさの下限を突破するほどの擦感へと段階を踏んで引き上げた。

案の定、野々花はくすぐりに心を弱らされており、声量はあっけなく上限を突破したまま戻ってこない。

こうなっては、もう一度しっかり休息を挟み、また最初から少しずつくすぐったさに慣らしていく他ない。

忍舞はそう思い、全てのくすぐりを中止しようとした。その刹那、視界の端に格ペアの状況が目に入った。

忍舞・野々花ペアが第三の試練に手こずっている間に、6組が第三の試練を開始していた。第三の試練に到達して

いない3組のうち1組は、小吉を出していペアであり、300回の絶頂ノルマを先に達成することを優先しているようで、絶頂回数が142回となっていた。

残る2組は、どちらも大吉を出したペアであり、第一の試練に居座ったままだった。くすぐられることを放棄したプレイでありながら、どちらも絶頂回数が180回を超えており、クリア条件である200回まで残り僅か。

どちらが1位になるかはまだわからないが、1位と2位が大吉を出した2組が独占することは確定している。

「しのぶうふふうう！！！！！！　いったんとめええっはははっっ！！！！！！　このままじゃすすまないっはははっっ！！！！！！」

くすぐったさに笑い悶えている野々花は、くすぐったい意識の中で他の番の状況を把握し、焦っていた。

第三の試練に到達しているペアは、忍舞・野々花を含めて皆、大なり小なり停滞していた。

一番乗りだった忍舞・野々花ペアの試練達成状況は第5位。上から2組は既に残り4分を切っており、そこから続いて4分11秒、4分31秒と続いている。

野々花は、後から第三の試練を始めたペアに負けている原因が自分にあると、己を責める。だから、少しでも早く進むために忍舞にくすぐりの停止を訴えていた。

休んでからくすぐりに慣らしていけば、少しずつ試練を進めることが可能であることは証明されているのだから、そこに賭けるしかない。そう野々花は考えていた。

しかし、歴戦のくすぐりゲーマーである忍舞の考えは違っていた。

確かに野々花を休ませてからくすぐりに慣らしていくアイデアは悪くなかったが、あまりにも効率が悪い。

大凶を出してしまい、誰よりも早く試練を達成しなければならないというのに、ゆっくりと時間をかけてちまちま11秒ずつタイマーを減らしては、出遅れて敗北する。

なぜなら、全員第三の試練の難度の高さに停滞しているとはいえ、くすぐったさを与え続けていれば、凶以上のおみくじを引いたペアのクリア条件である、“感じたくすぐったさの累計”は少しずつだが積み上がっていく。

気絶のみがクリア条件である忍舞と野々花にとって、くすぐりが弱すぎる第三の試練での苦戦はただ足止めされているだけだが、凶以上の運勢を出しているペアは、効率的かはさておき先には進めるのだ。

野々花をじっくり休ませ、くすぐりに慣らしていく方法では、忍舞・野々花よりも第三の試練で苦戦している2組にさえ、くすぐられるだけでゲームのクリア条件が進むため、クリア条件の達成速度で負ける。

大凶を出したペアが試練達成状況で4位まで追い上げてきたことも無視できない。

忍舞は確信していた。ここで何か抜け道を見つけなければ、自分たちは敗北し、新年早々12時間に及ぶくすぐり地獄というペナルティを受けることになる。