

『フィアスコ』をインストールしよう

準備

必要なものは以下の通り:

- ・『フィアスコ』1部と好みの【プレイセット】を幾つか
- ・プレイヤー1人につき黒と白のダイスを2個ずつ
- ・名刺大のメモ用紙を30枚ほど
- ・筆記用具

あればいいのは以下の通り:

- ・プレイマット
- ・上記の【プレイセット】と同じものをあと何部か

始めに

挨拶して、『フィアスコ』がどんな雰囲気なのかを説明しよう。つまりは強い野心を持ちながら自制心は頼りにならない、そんなマスクを扱ったブラック・ユーモアなゲームだ、ということだ。失敗の面白おかしさを強調しよう。

遊びたい【プレイセット】を4つほど用意して、みんなに選んでもらおう。山ほどの【プレイセット】から選んでもらうのは避けた方がいい。また、君がやりたくない【プレイセット】を進める必要もない。

【舞台設定】：【人間関係】

隣り合ったプレイヤー間にメモ用紙を1枚ずつ置く。この用紙の先頭に「人間関係」と書いてもらおう。

ダイスをまとめて全部振り、出目の順番に並べ替える。もし出目が特定の値に偏り過ぎたようなら、もう一度振っても構わない。ダイス目は幅広く分布している方が、初心者には【舞台設定】が容易になるはずだ。

自分のキャラクターを設定する必要はまだなく、先に【人間関係】を構築することを説明しよう。【人間関係】には、「家族」のような大枠を表す【分類】と、「親×子供」のような詳細を表す【要素】がある。【要素】を決める前に【分類】を必ず指定しなくてはならない。君が最初のプレイヤーとなって、【分類】を選ぶ。

【分類】を選び、対応するダイスを取る。そして君のキャラクターに関連しないメモ用紙にその【分類】を書き込む。そして自分に関わるメモ用紙だけでなく、卓上にある好きなメモ用紙に情報を書き込んでも構わないことを説明しよう。それからダイスをそのメモ用紙の上に置く。

左隣の人に手番を渡し、【プレイセット】の【人間関係】表を参照してダイスを選んで、君が先ほど選択した【分類】に詳細を加えるか、もしくは新しい【分類】を作るかをしてもらおう。そしてそのメモ用紙の上に選んだダイスを置いてもらおう。

少なくなった出目や残りの出目を指摘するようにしよう。「よし、それが最後の5だ。4はもう使い切ってる。次に選べるのは1、2、3、6だね」という風に。

手番を順番に進めていこう。再び君の手番になったら、単調かつ内容が明白なものを選ぶか、他のプレイヤーがしたいことに気付いているなら、その手助けとなるものを選択する。

それぞれの【人間関係】にダイスが2つ割り当てられたら、現在の状況に関して話し合う時間を取ろう。だが、まだ踏み込みすぎる必要はないことも忠告しよう。

【舞台設定】：残り

完成した【人間関係】に、それぞれメモ用紙を配る。

各【人間関係】には、状況を刺激する要因が付随して備わっていることを説明しよう。つまり【物品】【場所】【動機】のことだ。いずれも最低1つ選ばなければならない。また迷った時は追加の【動機】を選択した方がいい。これは残ったダイスを使って【人間関係】の時と同じように選ばれる。最後に残ったダイスはワイルドで、どんな数字にでも読み替えられることを説明すること。この選択権は君の右隣のプレイヤーが有することになる。

【人間関係】に結びつくのが【物品】【場所】【動機】のどれであろうと、その【人間関係】で結ばれたキャラクター2人にとっては何らかの形で、とてもとても重要なものだということを説明しよう。

【舞台設定】が終わったら、何が進行中なのか固めていこう。【人間関係】は双方を指し示してもいいし、第三者を指し示しても構わないことを説明しよう。解釈には柔軟性が推奨される。

プレイの準備

問題を秘めた状況ができあがったら、プレイの方法を説明しよう。できれば順番にそって説明するのにプレイ・マットを使うとよい。

セッションは2幕に渡って起こり、その間に【転落】が挟まることを説明しよう。【転落】では、混乱し不安定な状況がさらに差し込まれる。【第二幕】ののち、短いが【残響】を行う。ここでキャラクターが迎える悲惨ななりゆきが明らかになる。

【場面】がどういふものか知ってもらおう。つまり自分の手番の【場面】では自分のキャラクターが主人公となり、各自がそうした【場面】を各【幕】に2つ持つ、という点だ。それから新しく作ったばかりのキャラクター数人を巻き込んだ【場面】をでっち上げ、【場面】を構築するのにプレイヤーには【確立】と【解決】の選択肢が与えられることを説明しよう。いずれもどんな風にも楽しく大切であるのか実演してみせて、両方は選べないこともはっきりさせておこう。

【第一幕】では【確立】であれ【解決】であれ、獲得したダイスは【場面】の最後に誰かに渡すことを説明しよう。他のプレイヤーに渡すのはどんな理由でも構わない。ダイスが一色に偏っていてもいいだけ【転落】と【残響】でキャラクターに有利になり、同数の場合はどれだけ不利なのかを手早く説明し、貯めたダイスがなぜ重要なのかを伝えよう。

【第一幕】を遊ぶ

刺激的な【場面】を【確立】する気があるか、みんなに尋ねよう。誰もいなければ、君が強烈な【場面】を【確立】しよう。

かなりやる気に満ちていたり、または逆に何をしたらいいのか分からなくなっているプレイヤーには、選択肢として【解決】を促そう。必要なら、君自身で実際にやってみせよう。もし参加者が望むのであれば、1人きりの【場面】や過去の回想からなる【場面】を創造しても構わないし、他の作劇上のテクニックをやってみせても構わないことをはっきりさせておこう。

他のプレイヤーによる創造的な提案は強く援助するように。またゲーム中、キャラクターは死にうるし、もし死んでも何の問題も無いことも強調しておこう。

【転落】を行う

【転落】を行うタイミングで、ゲームの半分が終了したことを改めて伝えよう。ダイス判定の方法を説明し、全員が望むままに振ってもらおう。誰かが【転落】を決めるのが決まったら、メモ用紙を彼らに渡そう。【転落】について説明し、場に残ったダイスを振って、それを使って【分類】を決めてもらおう。両者が【分類】を書き終えたら、メモ用紙を交換して、一方が決めた【分類】に【要素】を付け足してもらおう。この際、使ったダイスをカードの上に置くことよりも、そのダイスを手にしたことを確認しておく。そうすれば混乱も、ダイスが混ざること無いはずである。【転落要素】が決定すれば、ダイスを場に返す。

【転落要素】は参加者全員が使えるもので、【第二幕】であれば誰でも好きなように使用できることを説明しよう。

一休み。

【第二幕】を遊ぶ

【第二幕】が始まる前に、これ以降の【場面】ではダイスは自分の手に残すことになることを説明しよう。大抵は驚いてくれるはずだ。

プレイヤーにはもう自分の【場面】は2つしかないことを強調し、それぞれ残った自分の【場面】に意識するよう仕向けよう。また方針が定まってくるとゲームが速くなり勝ちなので、ロールプレイングをまったくはさまない【見せ場】を行っても問題ないことを言おう。【残響】があるので、すべてを完全に解決する必要はないことを強調しておこう。

最後に残ったダイスはワイルドで、黒にでも白にでも使えることを伝えよう。

【残響】

【残響】の成り行きを誰かに音読してもらい、積極的に結果の意味を理解する手助けをしよう。

コンベンションでは、セッションを2時間ですませるために、私はよく【残響】のフラッシュバックを省略している。これが妥当と思ったり、また疲れているなら、そうしてくれて構わない。時間が残り、みんなが同意するなら、先に進んでフラッシュバックを行おう。

みんなに感謝を。レポートとしてゲームのことをどこかに書くつもりプレイヤーには、使ったメモ用紙が必要か確認して、いるようなら提供しよう。

感謝！

『フィアスコ』をインストールしてくれてありがとう！ どんな風になったか、ぜひレポートして欲しい！

