４面ダイスってよく出来てるんだな、これが。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　石油王子

こんにちは。石油王子です。この文章を読む気のある皆様、まずは上の方をご覧ください。題名のところですね。「４面ダイスってよく出来てるんだな、これが。」ですって。「ふざけてんの？」って思ったそこのあなた。気持ちは分かりますが、別にふざけてるわけではございません。

石油王妃「じゃあやる気がないのね。」

って訳でもございません。ただ書いてみようかなと思っただけでございます。ロールプレイやその他諸々にはとにかくいっさい全然全く関係がありません。これだけ聞いてまだ読む気起こります？まだ読む気のある人は素晴らしい。ちなみに、１０５円で４面体ダイス買って見てみれば一瞬で分かってしまうようなどうしようもないことですので、書く意味があるかどうかは微妙ですが。

あと、この場を借りてお詫びさせて頂きます。

前回の部誌をお読みになった方へ

前回の私のリプレイについてですが、誤字脱字など大量にあったと思いますが、それだけにとどまらず、８章の題名が書いていなかったり、挙句の果てにはリプレイ自体の題名を書き忘れるというミスをしてしまいました。とりあえず後で題名を書き入れるつもりだった空のカギカッコだけは編集長が消しておいてくれたようですが。とにかく、大変申し訳ございませんでした。

それでは、そろそろ本文の方に参りたいと思います。

第一章　　　形状

４面ダイスがどんな形をしているか？正三角錐です。最小の頂点数で構成することのできる立体です。以上。（図1参照）

図1↓

　　　　　　　　　第二章　　　数字の配列

はい、数字の配置です。まず、一つの面には三つの辺が存在します。そして、それぞれに対応するように一面につき三つの数字が割り振られています。このダイスは均一なダイスなので、１～４の数字が出る確率は均等になっています。とすると、一面に三つしか数字が入らないことになるので、一面で１～４の数字のいずれかがハブられることになる訳です。しかし、四面体ですから、浮く数字が面の数と同じ四つ。入る数字も四つの訳ですから、1の無い面、2の無い面、3の無い面、4の無い面となります。四面あって一面につき三つずつ数字が書かれており、均一になっているということは、1～4の数字がそれぞれ三つずつ書いてあるということですね。

それから、数字の配置についての話になりますが、四面体のある面を例に挙げてみましょう。この面は２,３,４が書いてあり、1の数字が無い面とします。その面（以下面Ａ）が底面になったとします。その時、他の面（面Bとしましょう）と面Ａの共通している辺の他の面側には1という数字、つまりその辺の接している、その面（面B）以外の面に書かれていない数字が書かれています。他の面においても同様（他の面を面Ｃ、面Ｄとします）、面Ｃの、面Ａと接している辺の面Ｃ側には1が書いてあるというわけです。面Ｄも同じです。1の場合に限りません。面Ｂは2、面Ｃは3、面Ｄは4の書いていない面だとします。その場合、面Ａの面Ｂ側には2が書かれており、面Ｃの面Ｄ側には4、面Ａの面Ｃ側には3、面Ｂの面Ｄ側には4、面Ｄの面Ａ側には1が書かれていることになります。

四面体を振った時、底面になった面に書かれていない数字が出目となりますが、適当に数字が割り振られているだけでは、わざわざダイスを持ち上げて底面を確認しなければなりません。しかし、このような構造になっているため、四面体を振った時に上に出ている面の底辺を確認するだけで底面に書かれていない数字、つまり出目を確認することができるようになっているわけです。

　　　　　　　　　第三章　　　何故に四面体？

ところで、「なんでわざわざ四面体？他にも多面体ダイスなんていくらでもあるだろうに。」とお考えの方もいらっしゃるかもしれませんね。なぜわざわざ四面体なのか？他のダイスと比較してみましょう。ほとんどのダイスって上になった面に書いてある数字を読むだけですよね（三面体・五面体はまだ不明）。でも四面体って、三角錐で平行な面が無いから上に面が来ないんですよ。で、読み方がちょっと特殊じゃないですか。最初に読み方教えてもらったときはまだ仕組みが分かってなくて、後で気付いてすごいなって思ったんです。それで、文章にしてみようかと。説明文下手ですいませんでした。

あと、ここでは一般的（東急ハンズなどの店頭で普通に売っていて、一面に３つ数字が書いてあるタイプの四面体）なダイスを紹介していますが、一面に一つしか数字が書いておらず、わざわざ持ちあげて見る必要のあるタイプのダイスもあったのではないかと思います（もしかしたら僕の勘違いかもしれませんが）。ちなみに、ダイスはホビーショップや雑貨店などで購入出来ます。やろうと思えば通販で買うことも出来ますし。

　　　　微妙なオマケ　　［～オイラーってすげー！～］

また関係なさそうな話に移りますね。とある本にオイラーの多面体定理を利用した話が出てきましてね、それ読んで「オイラーの多面体定理すげー！」って思ったわけです。いや、それ読む前から一応どんなものか知ってはいたんですが、改めて考えてみて感動したというわけでして。『多面体の「面＋頂点－辺＝２」』っていう定理なんですが、これ平面にも応用できるらしいんですね。『平面の「面＋頂点－辺＝１」』という公式が成り立つようです。で、この右辺の数字、これは『Ｄ－１』という数値。『Ｄ』って何？って思ったら、『dimension（次元）』のDなんですね。だから、立体なら３次元なので右辺の数は『D－１』（つまり３－１）より２、平面なら２次元なので右辺の数は『D－１』（つまり２－１）より１となります。

例を挙げてみましょう。図２を見て下さい。立方体です。すべての

図２↓　　　図３↓

面が正方形の図形です。この図形の面の数は６面体なので６です。そして頂点の数は８個です。また、辺の数は１２本です。さらに、Dは立体図形なので３次元、すなわち３D（３dimension）です。公式に当てはめると、『６（面）＋８（頂点）－１２（辺）＝３（D）－１』となります。計算合ってますね。

また、図３を見て下さい。図が分かりにくいですが（斜めになってますが）、一応長方形です。面の数は一面だけです。そして、頂点の数は４つ、辺の数は４本です。そして、平面図形なので、Dには２次元の２が当てはまり、２D（２dimension）となります。公式に当てはめてみると、『１（面）＋４（頂点）－４（辺）＝２（D）－１』になります。計算合ってます…よね？

今回の題名と関連付けるため、４面体も使ってみるか。もう一度文の初めの方に乗せた図１を載せます。公式に当てはめて『４（面）＋４（頂点）－６（辺）＝３（D）－１』になりますね。

図１↓（再掲載）＆図４↓

また、平面の方の図として図４を載せました。なんか横線入ってる図でごめんなさい。公式で『１（面）＋３（頂点）－３（辺）＝２（D）－１』となりましたね。

いや、実はこれだけなんですけど。すみません。

という感じです。「そんなことお前に言われんでも知っとるわ！」とお思いになっている皆様。誠以てその通りでございます。すいませんでした。いや、ただ四面体ってよく出来てるなと思っただけでございました。あと、おまけの図は見にくくて済みませんでした。

石油王妃「…まあいいか。っていうかこうやって書いてみたらしいけれど四面体使うＴＲＰＧのルールってそんなに多くないんじゃないかしら。私はまだ『りゅうたま』ぐらいしか見たことがないのだけれど。あれってどこが出してるルールだったかしら？能力値ｄで判定をする（能力値８なら八面体、能力値１２なら十二面体）っていう斬新（少なくとも私はそう思ったわ。）なルールだったわ。あと、この原稿について『オマケの方が長くね？』っていうツッコミはなしよ。」

『りゅうたま』か。あれは良ゲーだと思った。うん。新しかったね。

『りゅうたま』は『テーブルトークカフェＤａｙＤｒｅａｍ』の出

版だったはずです。はい。というわけでこんな文章をお読み頂い

た方には感謝です。ありがとうございました。それでは、また。

ダイスの可能性は無限です………。

　　　　　　　　　￥ＥＮＤ＄