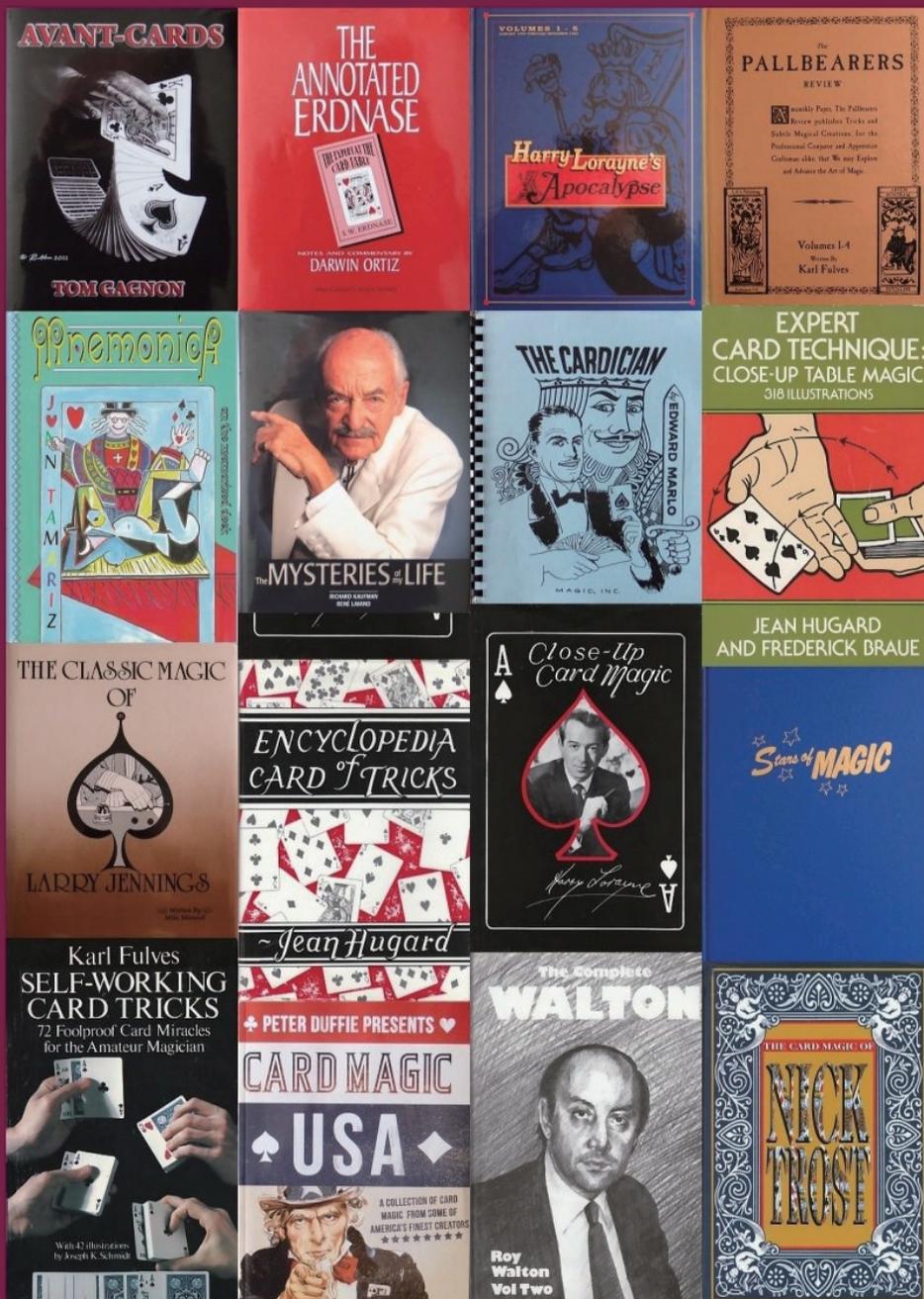


Card Magic Magazine



No. 13

May 5, 2013

by Hideo Kato

カードマジック徹底研究

ヒプノティックジョーカー

Part 1 ヒプノティックジョーカー

ラルフ・ハルがプロブレムとして残し、解答を示さずこの世を去ったことで伝説となっているものに、'ヒプノティックジョーカー'のプロブレムがあります。このプロブレムについて、いくつかの手紙のやり取りが、“ポールベアラーズレビュー”1971年2月号に掲載されていますので、まずそれを確認しておきましょう。

トレヴァー・ホールからレイモンド・ビービへの手紙

数年まえラウル・ブロシュから、彼とラルフ・ハルとの1930年から1933年にかけての手紙を譲り受けました。'ヒプノティックジョーカー'が2度にわたって言及されていたのがこの手紙なのです。私はブロシュに手紙を書き、さらなる情報をお願いしましたが、彼はこのことについては言及せず、これ以上のことは知らないとのことでした。しかしわかっている'ヒプノティックジョーカー'の現象は驚くべきものです。ハルからブロシュへの手紙の中での現象説明はつぎの通りです。

ラルフ・ハルからラウル・ブロシュへの手紙より

1930年8月12日、私は'ヒプノティックジョーカー'を早く完成させようとしています。それにはトリックカードを作るのがかなりたいへんなのです。しかし現象が素晴らしいので、その仕事をする価値が十分あると信じています。つぎのような現象を想像してみてください。2人に52枚のデッキから好きなカードを1枚ずつ選ばせ、それらをテーブルに裏向きに置かせます。2人に1組の中から好きなカードを言わせます。その2枚が2人が選んだカードと一致するのです。デッキの中からそれら2枚が消えていることを見せることもできます。

私はよほど現象がすごくなければ、ギミックカードを使うことをよしとはしません。しかしこのトリックはたいへん珍しいもので、それだけの価値があると考えています。私はこのトリックを演ずるとき、レギュラーデッキとすり替えて行っています。テーブルに置いたカードがなんだかわからないのに、それらが適当に指定したカードになっているなどという現象を考えてみてください。見る人を卒倒させるパワーがあります。また時間のとれたときに、このトリックのやり方について説明したいと思います。

トレヴァー・ホールからレイモンド・ビービへの手紙の続き

以上がハル自身が説明していることのすべてです。ラルフ・ハルの‘カードオブチャンス’の説明書を同封します。類似の現象ですが、あきらかに‘ヒプノティックジョーカー’ではありません。ラルフは自分用のトリックを秘密にしておく習慣がありました。‘ヒプノティックジョーカー’もそのひとつだったのでしょう。この点について考察をしてみました。

ラルフの“アイオープナー”という本には、‘メンタルカードミステリー’というトリックが出ています。お持ちになつていたらぜひ参照してください。そのトリックではレギュラーデッキと2枚のジョーカーが使われています。

メンタルカードミステリー

=ラルフ・ハル、“アイオープナー”、1932年=

ラルフ・ハルがラウル・ブロッシュ宛の手紙の中で指摘していたトリックです。現象としては、‘ヒプノティックジョーカー’の原形とも思えるものになっています。これをもとにしてギャフカードを使うバージョンを作り、‘ヒプノティックジョーカー’と呼んでいたようです。

* 方 法 *

2枚の同一のジョーカーを含んだノーマルデッキを使います。

デッキを相手に渡して、あなたから離れてもらいます。そしてデッキをシャフルしてから、好きなところからカットして、カットしたところのカードをのぞいておぼえてもらい、それからまたデッキをよくシャルしてもらいます。

デッキを返してもらい、広げて1枚のジョーカーを抜いてわきに置きます。それから相手のカードを当てると言って、表を自分に向けて広げ、もう1枚のジョーカーを抜き出して、表を見せず、裏向きに正面に置きます。

ここで相手を選んだカードを名乗らせます。すぐ表を自分に向けてデッキを広げ、相手のカードがあるかどうかチェックしているかのような演技をします。相手のカードを見つけ、そのあとそれがトップにいくようにカットします。

そしてテーブル正面に置いたのが間違いなく相手のカードだと言いながら、右手でわきに置いてあるジョーカーを取り、デッキのトップの相手のカードとトップチェンジします。そしてそのカードでテーブル正面のカードとメキシカンターンオーバーを行い、相手のカードを現します。そして手に持っているジョーカーも表向きにして置きます。

ヒプノティックジョーカーアゲイン

= フランシス・ハクストン、雑誌“ヒューガードマジックマンズリー”、1963年5月 =

フランシス・ハクストンがラルフ・ハルの‘メンタルカードミステリー’を読んで、この作品を考えたのかどうかはわかりませんが、構造的にはかなり似ています。似てはいますが、見た目がシンプルになっているので収録いたしました。

* 方法 *

このマジックには、同じデザインのジョーカーが2枚必要です。1枚をトップに、もう1枚を中央あたりに位置に入れておきます。

「あらかじめ1枚のカードをここに置いておきます」と言って、デッキから1枚のジョーカーを抜き出して、裏向きにテーブルに置きます。表は見せません。

「一組52枚の中から、あなたの好きなカードを心の中に思ってください。思いましたか。いま思っているのは誰でも思いやすいカードですから、それは忘れて、別の1枚を思ってください。それもよく選ばれる数ですね。それも忘れてもうひとつ思ってください。それでけっこうです。そのカードは何ですか」と相手に1枚のカードを言わせます。

「もしもこのカードがあなたの選んだカードだとしたら、まるで奇跡ですね。奇跡は簡単には起こりません。そこで魔法を使います」と言って、カードを表をあなたに向けて広げていき、相手の選んだカードを見つけ、抜き出してトップに置きます。

ダブルリフトしてジョーカーを見せ、「このジョーカーは魔法使いです」と言って、2枚を裏向きにします。「ジョーカーで魔法をかけると」と言って、トップの1枚を右手に取り、テーブルの上のカードに魔法をかけます。「好きなカードに変えることができるのです」と言って、メキシカンターンオーバーを行います。相手の選んだカードが表向きに現れます。右手のジョーカーも表向きにして置きます。

* 備考 *

“最初に思わせたカードを忘れさせて、違うカードを選ばせることによって、自由にカードを選ばせたことを強調する部分は、アル・コランの手法です。別のマジックに使われていましたが、このマジックに最適なので採用いたしました”とハクストンは述べています。

‘ビトウィーンユアパームズ’は、アレックス・エルムズレイの傑作といわれ、多くのバリエーションを生み出しましたが、そこに使われている原理自体は、かなり古くから存在するものの発展形です。このハクストンの作品は、‘ビトウィーンユアパームズ’の原理を的確に示しています。

エルムズレイがこのマジックの原理を、意識的に発展させたのかどうかはわかりませんが、2人目の客にカードを選ばせて、もう1人の客のカードといっしょにするというアイデアを思いついたために、すり替えがワンアヘッドで行えるようになりました。すなわち、客の手の中ではすり替える必要がないので、結果として初めからそのカードが客の手の中にあっただけかと思えない、という画期的な現象が実現されることになったのです。

なお、ラルフ・ハルの'メンタルカードミステリー'も'ヒプノティックジョーカーアゲイン'でも、相手のカードを名乗らせてからジョーカーを探すという口実で相手のカードを見つけていますが、このトリックでは、その部分はずつのようにやった方がよいのではないのでしょうか。

最初に1枚のカードをテーブルに置きます。それから相手にカードを選ばせ、トップにコントロールしますが、2枚目にジョーカーがくるようにします。あとは原案と同様に行います。あらかじめ置いてあったカードが選ばれたカードに変化するという現象になります。

ハルスキャム

= T.A. ウォーターズ & エドワード・マルロー、"サイクロン"、1993年 =

これはラルフ・ハルの'ヒプノティックジョーカー'プロブレムの、ギャフカードを使わない解決法のひとつですが、テーブルにあらかじめ置いてあるカードをもう1枚のカードで触れることが、それほど不自然に見えない点が優れています。

* 準備 *

1枚のカードと同じカードを別のデッキから抜いて使います。そのデュプリケートカードをクラブの7と仮定します。2枚のクラブの7をトップにセットしておきます。

* 方法 *

トップの2枚を保ちながらシャフルします。最後にオーバーハンドシャフルなどで2枚をボトムに移します。

「これからカードを選んでいただきますが、1枚目は手で選んでいただき、2枚目は心で選んでいただきます」と言って、相手の方にデッキをさし出し、半分より多めにカットさせます。下半分を相手に渡し、上から1枚ずつ2つの山に置いていかせます。両方のパイルのトップにクラブの7がきます。「好きな方のカードを見ておぼえてください」と言って、両方のパケットのトップを指さします。相手を選ばなかった方のパケットのトップカードを取ってテーブルに置き「これはあなたが選ばなかった方のカードです」と言います。相手のカードを残りのカードすべての中に入れてシャフルさせます。

相手からカードを受け取り「1枚目は手で選んでいただきました。こんどは心の中で1枚のカード

を選んでください。もちろんそのカードを当てるのは不可能です。選びましたか。そのカードは何ですか」とたずねます。「それでは手で選んだカードを当てましょう」と言って、表を自分に向けて広げていき、クラブの7がトップにいくようにカットし、それから相手が心で選んだカードをアウトジョグしてトップに移し「これが手で選んだカードです」と言います。デッキをそろえて裏向きにして、「あなたが手で選んだカードは何でしたか」とたずね、トップの2枚をダブルリフトして、クラブの7の表を見せます。2枚を裏返し、上の1枚を右手に取ります。

右手の1枚でテーブルに置いてある1枚をスクープして取り、「このカードでこちらのカードをこすると不思議なことが起こります」と言って、2枚をこすり合わせ、上下入れ替えたりしてこすり合わせながら2枚をすり替えます。これは堂々とやっても怪しく見えません。そしてクラブの7を表向きにしてさらにカードをこすります。「ところで心で選んだカードは何でしたっけ」と言って、相手に言わせてから、裏向きのカードを表向きにして、心で選んだカードであるの見せます。

魔法のジョーカー

= 加藤英夫、1999年6月21日 =

* 準備 *

52枚のカードの裏面に、すべてジョーカーを印刷したカードを作ります。バックの印刷されたノーマルなジョーカーを1枚中に入れておきます。

* 方法 *

デッキをジョーカーでない面を上にして広げていき、1枚のカードを出しておくと言って、ジョーカーを抜き出して裏向きに置きます。観客にはジョーカーの表を見せないようにします。

相手に1枚のカードを言わせ、ジョーカーを抜き出すと言って、カードを広げて相手のいったカードを見つけ、そのカードがいちばん下になるようにデッキをカットします。いちばん下のカードをリバースしながら左手に取り、テーブルに置きます。それからダブルフェースのジョーカーで、最初にテーブルに置いたカードをメキシカンターンオーバーして、相手の選んだカードを現します。

* 備考 *

この原稿を書いたあとの調査で、このトリックの原理が、ホフジンサーの'プリディターミネーションオブソウツ'と同じであることを見つけました。("Card Magic Library" 第3巻に収録)。方法がかなり違うので、削除いたしませんでした。

スーパーコインシデンス

= ルイス・スラツシャー、雑誌“リンキングリング”、1946年1月 =

‘ヒプノティックジョーカー’に関して以上までをまとめたあと、この古い方法を見つけました。

* 方法 *

ジョーカーを抜き出して、表向きにテーブルに置きます。1枚のカードを選んでもらい、返してもらったらトップにコントロールします。

カードを広げて、3枚抜かせ、テーブルに離して置かせます。トップカードは取らせないようにします。テーブルからジョーカーを取り上げ、「いまからあなたのカードに変化させるカードを決めます。どれがいいですか」というセリフを言っているとき、ジョーカーとデッキのトップカードをトップチェンジします。

そしてチェンジしたカードで指されなかった2枚をひっくり返したあと、指されたカードをメキシカンターンオーバーします。選ばれたカードになりました。そして手元のデッキのトップカードとトップチェンジして、ジョーカーを表向きに投げ出します。

フォローイングザルールズオブザゲーム

= ジョン・ラチャバマー、雑誌“マジック”、1994年5月 =

* 準備 *

青裏のジョーカーだけのデッキを作ります。赤裏のハートの10をデッキ中央に、青裏のハートの10をトップにセットします。

* 方法 *

デッキを裏向きにリボンスプレッドして、赤裏のカードを前に抜き出して、「これは予言のカードです」と言います。

スプレッドを閉じて、トップの2枚をダブルリフトしてジョーカーであるのを見せ、「これから行う実験のルールは、あなたがジョーカーを選ばなければ、予言が当たるというものです。ジョーカーはこちらに置いておきます」と言って、2枚を裏返し、上の1枚を裏向きに右の方に置きます。

デッキをスプレッドして、相手に1枚選ばせ、そのカードを抜いて、赤裏のカードの下に滑り込ませますが、手前に少しずらしておきます。

右に置いてあるジョーカーと思われるカードを右手に取り、それで2枚をひっくり返すときに、青裏のカード同士をメキシカンターンオーバーを行います。すると、赤裏の予言のカードと、相手の選

んだカードがどちらもハートの 10 であり、予言が当たったこととなります。

右手に持っているジョーカーの表を見せながら、「もしもあなたがジョーカーを選んでいたら、予言は当たらなかったこととなります」と言います。「私はあなたがジョーカーを選ぶんじゃないかと心配でしたよ」と言って、デッキを表向きにリボンスプレッドします。

ヒプノティックキング

= 加藤英夫、“マジックカフェ”、2003 年 =

‘ヒプノティックジョーカー’の原案では、同じ模様のジョーカーが 2 枚必要ですが、これはそのようなジョーカーがない場合に演じるバージョンです。

* 方 法 *

「スペードのKは不思議なパワーのあるカードです」と話します。そして表を自分に向けてデッキを広げて、スペードのKをトップから 2 枚目にくるようにカットします。カードをそろえて裏返し、ダブルターンオーバーでスペードのKを見せます。そしてそれらを裏返し、「スペードのKはあとで使います」と言って、上の 1 枚をテーブルの左の方に置きます。

トップの 2 枚をダブルターンオーバーしてランダムなカードを見せ、「このカードを使いますが、おぼえる必要はありません」と言います。それらを裏返し、上の 1 枚をあなたの前に置きます。

相手に 1 枚のカードを選ばせ、表にサインさせます。それをデッキに返させて、シャフルやカットしてトップにコントロールします。

スペードのKと思われる左のカードを右手で取り、「スペードのKで魔法をかけます」と言って、そのカードでああなたの前にあるカードに魔法をかけますが、時計方向に何回かまわします。その動作の最後に右手をデッキの上に運び、トップチェンジを行います。そして右手に持っているカードと前のカードでメキシカンターンオーバーを行い、選ばれたカードを見せます。そして右手のスペードのKを表向きに返して置きます。

* 備 考 *

上記の説明では、あなたの前に置くとき、ダブルリフトでそのカードがランダムなカードであることを見せていますが、むしろ表を見せない方がよいと思います。そのカードを見せたとしたら、そのカードと選ばれたカードの交換現象に感じられる可能性があるからです。

相手がカードを選ぶまえに置いたカードが相手が選んだカードになっているという方が、‘ヒプノティックジョーカー’ならではの現象になると思います。

エンパナーダ

=アーマンド・ルセーロ=

アーマンド・ルセーロは、日本のテレビ番組において、'ヒプノティックジョーカー'のもっとも完成されたバージョンを演じました。いつどのテレビ局で放送したのか記録しておきませんでしたが、浅野ゆう子相手に演じて、彼女が感動したことがたいへん印象に残っています。

* 現象 *

客に1枚のカードを思わせませす。2枚のジョーカーを表向きにトップとボトムに置き、魔法をかけると2枚のジョーカーがトップとボトムから消えます。デッキをリボンスプレッドすると、上半分の中に1枚のジョーカー、下半分の中に1枚のジョーカーがあります。2枚のジョーカーの間には、20枚ぐらいのカードがあります。

カードをそろえてまた魔法をかけてからデッキを広げると、2枚のジョーカーが先ほどよりも近づいています。カードをそろえてまた魔法をかけると、こんどは2枚の表向きのジョーカーの間に1枚の裏向きのカードがはさまっています。

それら3枚を抜き出して、広げてテーブルに置きます。

ここでルセーロは、客が思っているカードをたずねます。浅野ゆう子は「ハートの8」と答えました。彼はデッキを広げて、「この中からあなたはハートの8を自由に思いました」と言います。

ルセーロは3枚のうち、左右の表向きのジョーカーを左右の手で裏向きに返します。そして中央の裏向きのカードを取り上げて、「これがジョーカーにはさまれたカードです」と言います。彼はそのカードで両側の裏向きのカードを表向きに返します。もちろんそれらはジョーカーです。

そして手に持っているカードを表向きにすると、それはハートの8なのです。

* 備考 *

これはルセーロが演じたマジックですし、その中には彼の500ドルのレクチャーで解説する技法も含まれています。ですから具体的にやり方を解説するわけにはいきません。したがってここでは、原理についてのみ考察しておきます。

2枚の表向きのジョーカーの間に1枚の裏向きのカードがはさまれますが、そのときその裏向きのカードは3枚目のジョーカーです。

客が思ったカードを告げたとき、デッキを広げて「この中からあなたはハートの8を自由に思いまし

た」と言ったとき、ハートの8をトップに運びます。

そして両側の表向きのジョーカーを裏返すとき、一方のジョーカーをハートの8にすり替えます。(この技法がポール・カリーのターンオーバーチェンジよりも優れています)。

そして中央のカードを取って、それで両側のカードを表向きに戻すとき、一方のカードでメキシカンターンオーバーを行います。いま、両側のカードは表向きのジョーカーです。手に持っているカードは裏向きのハートの8です。それを表向きに戻して見せます。

ハートの8を見つける方法については、映像をよく見ると、ハートの8のひとつのコーナーがコーナーショートになっているのがわかります。しかも「この中からあなたはハートの8を自由に思いました」と言いながら、カードを広げて操作したことから推測できます。

本来であれば、映像で見た演技から推測して論評するのは、演技者には失礼かもしれませんが。ルセーロの素晴らしい'ヒプノティックジョーカー'について、どうしても記録に残しておきたいという気持ちから、このような形で書かせていただきました。

この原稿を書いている時点で、ルセーロがこの作品を演じている映像はYouTubeで見られます。"Empanada Lucero"で検索をかければいくつかヒットするはずです。ぜひご覧になってください。

Part 2 ビトウィーンユアパームズ

原理と現象の類似性から、'ビトウィーンユアパームズ'が、'ヒプノティックジョーカー'の発展形であると考えられることもできます。したがって、アレックス・エルムズレイから始まった同作品群についても、当誌に収録いたしました。

ビトウィーンユアパームズ

= アレックス・エルムズレイ、雑誌 "アブラカダブラ" No.335、1952 年 =

この作品は、ジョン・ディクソン・カーのミステリー小説 "ロックドルーム" に刺激を受けて、エルムズレイが創作したといわれています。彼の代表作として有名であり、後世に多くのマジシャンが改作を競い合うこととなります。以下の説明は、スティーヴン・ミンチが "コレクテッドワークスオブアレックス・エルムズレイ" 第2巻(1994年)に解説したものにもとづいていますが、彼が書いている物語的なセリフは日本人向きではないので、ふつうのセリフに替えています。

* 準備 *

52枚のノーマルデッキに加えて、1枚のエクストラカードが必要です。このカードはサイズと紙質がデッキと同じであれば、裏模様は違うものでもかまいません。これをボトムにセットします。

* 方法 *

以下の説明では、カードを手にはさみ持つ役の人を '初めの客' と呼び、カードを選んでおぼえる役の人を、1人目の客、2人目の客、3人目の客、と呼ぶことにします。

表を自分に向けてデッキを広げ、エクストラカードと同じカードを抜き出しますが、相手に表を見せてはいけません。初めの客に両手の手を広げ、両手の平を合わせてもらいます。そして抜き出したカードを彼の手の平の間に入れて、はさんだ状態にします。そして「あなたはいま、不思議な力を持つカードを持っています」と言います。

デッキをカットして、上にまわしたポケットの下にブレイクを作ります。1人目の客に対してリフルフォースします。すなわち、ストップがかかったところから分ける感じでブレイクから分け、上半分のボトムカード(デュプリケートカード)を見せておぼえさせます。そして上半分を下半分にのせますが、フォースしたカードをボトムに運びます。パスでもボトムプレースメントでもかまいません。

2人目の客に同じようにカードをリフルして、ストップをかけさせます。こんどは本当にストップがか

かったところから分け、上半分のボトムをおぼえさせます。上半分を下半分にのせ、客のカードをボトムにコントロールします。

ボトムから2枚目のエクストラカードの裏が見えないようにファンに広げ、3人目の客に1枚抜いてもらい、そのカードのフェースにサインしてもらいます。客がそうしている間、あなたはカードを1回カットし、相手に裏が見えないようにファンに広げ、エクストラカードが模様違いの場合は、そのカードの裏模様が見えないように、しかもエクストラカードの両隣りのカードを少し広げずらします。

3人目の客からサインされたカードを受け取り、裏を上に向けたファンのエクストラカードのすぐ上に入れます。半分ほどそれを突き出させたままカードを閉じます。突き出ているカードを完全に押し込みつつ、右下コーナーが右に出るようにし、このカードの上にブレイクを作ってカードをそろえます。ブレイクからパスもしくはシャフルによって、3枚のカードをトップに運びます。そしてトップから2枚目の下にブレイクを作ります。

初めの客に「手を少しゆるめてください」と言って、視線がそちらに向いたときに、トップの2枚を右手パームします。1人目の客に向いて「あなたのカードと」と言って、続いて2人目に向いて「あなたのカードがこれからどこかへ飛行します」と言い、右手を右の上着ポケットに入れ、「1人目に「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。ポケットの中で2枚のうち手に触れている方のカードを中に落とし、もう1枚の向きをかえます。そしてポケットから半分ぐらい出して、そのカードが1人目のカードであるのを見せます。

そのカードをポケットの中に戻し、すぐに中のカードとすり替えます。「このカードは不思議力を持つカードのそばに飛行します」と言って、すり替えたサインのあるカードをポケットから出して、初めの客の手の間の、そこにあるカードの下に入れます。

デッキのトップに2人目のカードがあります。これをパームして、上着の左内ポケットから出して見せます。「もう1枚はこちらから出てきます。これも不思議な力を持つカードのそばに飛行します」と言って、初めの客の手にはさまれている2枚の上に入れます。ここでこれまでやってきたことを復習します。

「最初に不思議な力を持つカードを手にはさみました。つぎに3人の方にカードを選んでもらいました。2人のカードがポケットへ飛行し、そしていま不思議な力を持つカードと一体となって、手の中でとても不思議な現象が起っています。その結果を見てみましょう」と言います。

手を開けさせ、上の2枚を1枚ずつ表を見せてどけます。3人目の客にサインしたカードを言わせてから、そのカードを表向きにして見せます。

ミスリードパーミストリー

= ピーター・ダフィ、"Duffie's Card Compulsions"、1995 年 =

エルムズレイの 'ビトウィーンユアパームズ' のバリエーションを考えるとしたら、つぎのような変更ポイントがあります。

1. デュープリケートを使わない。
2. 2枚のカードを手の間に入れる理由づけをする。
3. 3人に選ばせるのではなく、1人にだけ選ばせる。

これらの点で優れているバリエーションがダフィの方法です。ダフィの方法は1976年ごろゴードン・ブルースが考えた方法にインスパイアされたと書かれていますが、どの程度の部分がダフィのアイデアであるかはわかりません。

* 方法 *

トップから、6C、6S、7Cの順にセットしておきます。

表を自分に向けてデッキを広げ、スペードの7を見つけて抜き出し、表を相手に見せずに相手の手の平に裏向きにのせ、反対の手でおおわせます。「あなたはいま未来のカードを持っています」と言います。

2人目に1枚のカードを抜かせてサインをさせます。それをトップから2枚目にコントロールしますが、ティルトもしくはブラフパスによってダイレクトに入れてもかまいません。あくまでもセットした3枚がそのまま、相手のカードがそれらの1枚目と2枚目の間にくるようにすればよいのです。

トップの4枚の下にブレイクを作り、トップ1枚を右手に取り「2枚のカードを使います」と言って、そのカードをトップに戻し、ブレイク上の4枚を表向きに返します。4枚の下にブレイクを作ります。

上のクラブの7をプッシュして下のスペードの6とともに見せます。図1。このときこの2枚のマークに言及してはいけません。そのかわりに「あなたのカードは6か7でしたか」とたずねます。



2枚の表向きのカードをひっくり返す感じで、ブレイク上の4枚をひっくり返します。上の2枚を取りますが、順番をかえてはいけません。そして1人目に両手を少し開いてもらい、そこにあるカードの下に2枚を入れます。

「6と7の合計は13になります。13は不吉な数と言われていますが、じつは不思議な力を持つ数でもあるんです。ですから13枚目を見てみましょう」と言って、デッキから13枚のカードをディーラーし、13枚目を表向きにします。それにサインが書かれていないのがっかりします。

1人目に手を開けさせて、「どうも今日は13が不吉な働きをしたようですね」と言いつつ、上の2枚の表を見せながらどけます。そして相手のカードを言わせませす。「私は初めにあなたは未来のカードを持っていると言いましたね。それはこういうことだったんです」と言って、サインつきカードを表向きにします。

* 備 考 *

このマジックで使われている、6C/7Sの2枚と6S/7Cの2枚を同じ組み合わせと思わせて使う原理は、オーガスト・ロタバーグの“ニューエラカードトリックス”(1897年)の中のトリックに使われていますが、起源がたどれないくらい古いものであるようです。この原理やそのようなペアについての呼称は、定着していないようです。

“Vernon Chronicles 第2巻”(1988年)の中に、この原理を使ったダイ・バーノンの‘コルシカンクライマーズ’が書かれていますが、著者のスティーヴン・ミンチは、この原理のことを‘インプロンプチュデュプリケートカード’(即席的デュプリケートカード)と呼んでいます。ピーター・ダフィは上記作品の解説で、‘ミスプリゼンテーションの原理’と呼んでいます。誰が使っていたか忘れましたが、‘シミラーツイン’と読んでいる著者がいました。それがもっとも適切な呼び方であるような感じがしますが、いまのところ定着した呼び方はないようです。

ホアイノット

= ジェリー・サドウィッツ、雑誌“ジニー”、1991年8月 =

* 現 象 *

デッキから4枚のKを抜き出します。4枚のKに魔法をかけると、4枚の表向きのKの中央に、1枚の裏向きのカードが出現します。マジシャンは、このカードの出現現象は、未来起こるべきことだ、という不可解なことをいいます。そして5枚のカードをカードケースにしまします。

マジシャンはデッキを表向きに広げ、相手に1枚のカードを指させませす。そのままデッキは閉じられます。ケースからカードを取り出して、中央の裏向きのカードを抜き出します。それを表向きにすると、なんと先ほど相手がデッキの中で指さしたカードなのです。

* 方 法 *

以下の説明で、エルムズレイカウントは、右手から左手に取るタイプを使うこととしています。

デッキを表向きに広げて4枚のKを抜き出します。デッキをわきに置いて、4枚のKを表向きで黒、赤、赤、黒にして広げて見せてから閉じるとき、いちばん下のKをハーフパスにより裏返します。

Kに魔法をかけ、4枚を5枚にカウントするエルムズレイカウントをつぎのように行います。1枚目をプッシュして左手に取り、つぎにダブルプッシュして2枚を取るときに、1枚目のカードを右手のカードの下にスチールします。



3枚目は裏向きのカードを取りますが、少し前にジョグさせます。図1。

そして4枚目を取るときに、右人さし指でいちばん下の1枚を引き抜いて取り、それを5枚目として左手のカードの上に置きます。「1、2、3、4、5」と声を出しながらやります。「Kの間に1枚のカードが出現しました。じつはこの現象は、未来に起こるべきことが現在起こってしまったという、不可解な現象なんです」と言います。

カードをそろえて、全体を裏向きにして、カードケースの中に入れます。ケースの三日月の切れ目を上に向けています。そしてケースの口が観客の方に向くように、テーブルに置きます。

デッキを取り上げます。「ケースの中にあるのは“未来”です。未来に飛んでいくカードを1枚選んでいただきます」と言って、カードを表向きに広げ、相手に1枚を指させます。カードを閉じるとき、相手の選んだカードをサイドスチールします。デッキをわきに置きます。

「未来のカードがどうなっているか見てみましょう」と言って、右手をケースの上にかけて取り上げますが、パームしているカードをケースの上面にそろえ、ケースを逆向きにしますが、加えたカードは左手の指で押さえます。そしてケースの中からカードを出すとき、相手の選んだカードをいちばん下に加えて出します。ケースをわきに置きます。

現在5枚のカードの状態は、上から表向きの赤いK、表向きの黒いK、裏向きの黒いK表向きの赤いK、裏向きの選ばれたカードとなっています。まえに行ったのとまったく同じエルムズレイカウントを行います。ただしプッシュする枚数が3枚になります。1枚目を取り、2枚目でプッシュして、3枚目は裏向きの1枚を前にジョグして取り、4枚目を取るときに、下から1枚スチールし、それを5枚目として左手に取ります。

相手の選んだカードを名乗らせてから、ジョグされたカードを抜いて表向きにします。「ほら、過去に選ばれたカードが、未来にワープしてしまいました」といって終わります。

*** 備 考 ***

原著ではストーリー的セリフは書かれていませんでした。私がつけ加えさせていただきました。

上記のあとサドウィッツは、ひっくり返っているKを処理するのに、リン・サールズのハーフパスしながらポケットを裏向きにする技法を使うとよい、と書いています。そのようにKを処理すれば、最後に4枚のKとカードケースを調べさせることができる、とサドウィッツは書いています。

私はそのようにクライマックスで盛り上がったあとに、後処理の技法を行うことを好みません。エルムズレイカウントで5枚を見せて、4枚のKの中央に選ばれたカードがあるのを見せた時点で、観客の見た目には決着がついているのです。上記のように処理したとしても、サドウィッツが述べているように、カードを調べさせるためではなく、つぎのマジックを続けるために行う方が、このマジックの場合にはよいと思います。

というようなことを考えて、なんどもこのマジックの手順を繰り返しやってみましたが、エルムズレイカウントで4枚のKの中央に裏向きのカードが現れたと見せるのは、論理的にはおかしくないのですが、けしてビジュアルな見せ方ではありません。とくに最後はカードを広げて見せ、4枚のKの中央に裏向きのカードがあるのを見せられれば、このマジックは飛躍的に改善されます。

そのように考えて、色々とハンドリングを考えるうちに、'アッシャーツイスト'の存在を思い出しました。カードを広げながら、ボトムカードをリバースするという技法によるマジックです。その技法をつぎのように応用します。

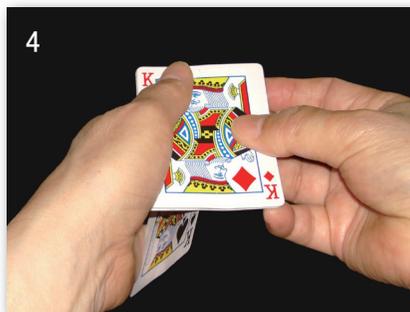
エルムズレイカウントしますが、裏向きのカードをアップジョグさせません。カウントが終わったのち、いちばん下のカードをプルダウンし、右手を右手前から図2のように近づけて、ブレイクの中に入れ、



図3のようにブレイク上のカードの右サイドをつかみます。



すぐに左手はボトムカードをハーフパスし、図 4



ハーフパス終了直前に右手カードを広げ始めます。結果的に、図 5 のように広げます。



以上で技法は終わりましたが、演技としてこのあと、広げたカードをテーブルに置きます。そして適当なセリフを言ってから、中央の裏向きのカードを表向きにします。そのようにした方が、裏向きのカードが 4 枚のKの間にあることが強く印象づけられます。

サドウィッツは、このマジックはエルムズレイの 'ビトウィーンユアパームズ' を土台にしていると述べています。様式は似ていますが、原理的には異なります。

ソウツフォートールド

= チャールズ・ジョーダン、"チャールズ・ジョーダンのベストカードトリックス"、1992 年 =

このマジックの方法をを読んだだけでは、なぜこれが 'ビトウィーンユアパームズ' の章に収録されているか理解できないかもしれません。備考をを読んでいただければ、その理由がわかるはずです。

* 準備 *

デッキからハートの5とスペードの5を抜き出し、カードケースに入れます。残りの 50 枚を赤いカード黒いカードに分け、トップより赤いカード 12 枚、黒いカード 13 枚、赤いカード 13 枚、黒いカード 12 枚とセットします。この 50 枚をケースに入れます。

* 方法 *

相手に赤いカードがいいか黒いカードがいいかを選択させ、赤い方がいいと言われたら、予告と

して“ハートの5が選ばれる”と書き、黒の方がいいと言われたら、予言として“スペードの5が選ばれる”と書きます。

ケースからデッキを出しますが、ハートの5とスペードの5をケースに残します。ケースの中が見えないように予言の紙の上にのせます。

デッキをまん中から分けて相手の前に置き、相手にリフルシャフルさせます。相手がリフルシャフルできない場合には、あなたが行います。シャフルのあと、デッキを3つのパケットに分けさせます。

上の3分の1のパケットはすべて赤のカード、中央のパケットは赤と黒が混ざったもの、下のパケットはすべて黒のカードとなっています。相手は赤のカードがよいといったとします。黒のパケットを取り上げさせ、シャフルのちに1枚のカードを抜かせます。そのカードを受け取ってケースの中に入れます。

3つのパケットを集め、よくシャフルして赤と黒がよく混ざった状態にします。相手にデッキを渡し、赤いカードと黒いカードを分けてもらいます。相手は赤いカードがいいと言ったので、赤いカードのパケットを持たせ、枚数を数えさせ、あなたは他方のパケットをケースの中に入れます。

相手が数え終わると、25枚しかありません。相手に予言を読ませると、“ハートの5が選ばれる”と書かれていますから、赤のパケットをもういちど見させ、ハートの5がないことを確認させます。相手にケースからカードを出させて調べさせると、黒いカードの中にハートの5が入っています。

* 備 考 *

このマジックを読んで、直感的に‘ビットウィーンユアパームズ’と同じ原理が使われていると感じましたが、よく比べてみると、正反対の原理であることがわかりました。こちらのマジックではケースを使い、エルムズレイの方では相手の手を使っていますが、どちらもカードを容器に入れる、と考えて比較します。

‘ビットウィーンユアパームズ’では、あとから容器に入れたカードが、初めから容器に入っていたものだと思わせます。

‘ソウツフォートールド’では、初めに入れておいたカードが、あとから入れられたものだと思わせます。

クリエイターは、いままで知らなかったり、認知していない原理に出会ったとき、原理をきちんと把握しておくことが大切です。原理について考えることによって、新しいマジックを考案できる場合もあるのです。その実例をつぎにお見せします。

マッチカードの予言

= 加藤英夫、2000年11月1日 =

ジョーダンとエルムズレイのマジックを比較していたら、奇妙なことが起こりました。原理はエルムズレイの作品と同等で、現象がジョーダンと同等（予言現象）であるマジックを思いついたのです。

* 方法 *

相手に赤いカードがいいか、黒いカードがいいか言わせませす。相手は赤いカードがいいと言ったとします。

「それでは赤いカードを1枚予言として抜き出します」と言って、表を自分に向けて広げ、黒いカードを1枚抜き出して、裏向きにテーブルに置きます。そのときボトムカードを記憶し、キーカードとします。

「それでは赤いカードを1枚抜いてください」と言って、表を相手に向けてカードを広げ、赤いカードを抜かせませす。相手のカードを返してもらいますが、キーカードと接するようなやり方をします。たとえば、ヒンズーシャフルしてストップをかけさせ、左手のカードの上に返させ、右手のカードをその上に重ねる方法など。

「黒いカードを何枚か抜き出します」と言って、表を自分に向けて広げ、なるべくばらばらの位置から黒いカードを7、8枚アップジョグしますが、キーカードの隣りの相手カードを認知し、そのカードとマッチするカード（同色同数のカード）もアップジョグします。アップジョグカードを抜き、デッキをテーブルに置きます。

抜いたカードをもういちど広げて、相手のカードとマッチするカードをバックにまわし、表を上に向けて広げ、黒いカードだけを見せませす。カードを閉じて裏向きにし、テーブルらから予言として置いたカードを取り、左手のパケットのトップに置き、パケットをカットします。「このように赤の予言カードを黒いカードではさみます」と言います。

「あなたの選んだ赤いカードも同じように、黒いカードにはさんで同じ状態にさせていただきます」と言って、相手にカードを渡します。まず相手のカードを抜き出して裏向きにテーブルに置かせ、それから黒いカードを7、8枚抜かせ、それらの中に相手のカードを入れさせませす。

「このように同じ状態にすることによって、不思議なことが起こるのです」と言って、両方のパケットを表向きにスプレッドします。両方とも黒いカードの中に、マッチする赤いカードが入っています。そのことについて適切なセリフを言います。

ドゥーザトウイキスト

= ジョン・バノン、"スモーク&ミラーズ"、1991年 =

* 方法 *

デッキを裏向きにリボンスプレッドして、1人の客に適当な1枚のカードを押し出させます。

そのカードを取り、その客に人さし指と中指を伸ばして、チョコキの形にしてもらい、抜き出されたカードを人さし指と中指の間にはさみます。図1。その客にはカードをはさんでいる手をテーブルに置かせます。



カードをそろえて取り上げ、別の3人の客に1枚ずつ抜かせ、おぼえさせます。3人目の客には選んだカードの表にサインさせます。3人のカードをデッキに返させますが、結果的にトップから3人目のカード、2人目のカード、1人目のカードとなるようにコントロールします。

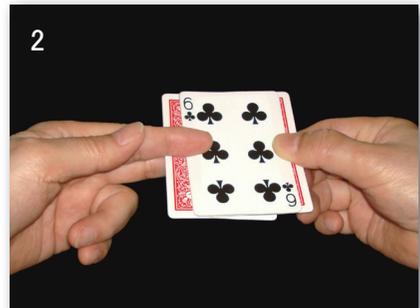
トップの3枚をトップに保つフォールスシャフルのあと、3枚をビジュアルな方法で裏向きに現します。ベンザイスのスピニアウトを使うとよいでしょう。(訳注: ビジュアルリビレーションを使わず、たんに何回かカットしてトップから1枚ずつ置いていってもかまいません)。

3枚を集めて取り上げますが、上から1人目のカード、3人目のカード、2人目のカードの順になるようにします。それらを右手にエルムズレイカウントのピンチグリップに持ちます。3枚の右サイドを親指を上にして指先でつかむ持ち方です。

左手で3枚のトップカードを取り、1人目の客の選んだカードを名乗らせてから、左手のカードを表向きに戻します。その客のカードです。表向きのまま右手のカードのトップに戻します。

ここでアシステッドスイッチを行います。見かけ上は、表向きにした1枚を、カードをはさみ持っている客のカードの上にはさむのですが、つぎのようにすり替えを行います。

右手を相手の指に近づけたとき、右親指で図2のように上の2枚をダブルプッシュします。それら3枚を客がはさんでいるカードの上ですべり込ませ、プッシュした2枚を客の手に残し、客がはさんでいた1枚を右手の1枚の下にスチールします。



右手の上の1枚を左手で取り、2人目の客のカードを名乗らせ、左手のカードを表向きにして見せます。その客のカードです。そのカードを表向きに右手のカードの上に戻します。そしてその表向きのカードを、客がはさんでいる2枚の上にすべり込ませます。こんどは本当に1枚を客のカードの上にはさむのですから、ゆっくりフェアな感じでおこないます。右手には裏向きの関係ないカードが残ります。

3人目のカードはサインがついているので、何のカードかたずねる必要はないと言って、右手のカードを表向きにします。サインがないので驚きます。3人目の客に、「もしかしてサインしなかったのですか」と言います。もちろん客はサインしたと言います。

デッキを表向きに広げてサインされたカードを探す演技をしてから、「もしかすると奇妙なことが起こったようです。こちらのカードを見てみましょう」と言って、はさまれているカードのうち、上の表向きのカードを抜いてテーブルに落とし、つぎの表向きのカードをテーブルに落とし、そして「これはサインされるまえにはさんだカードです」と言いながら、裏向きのカードを取ります。3人目のカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにします。

加藤英夫のホームページ

<http://www.magicplaza.gn.to/>

Card Magic Magazine 第 13 号

発 行 2013 年 5 月 5 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

