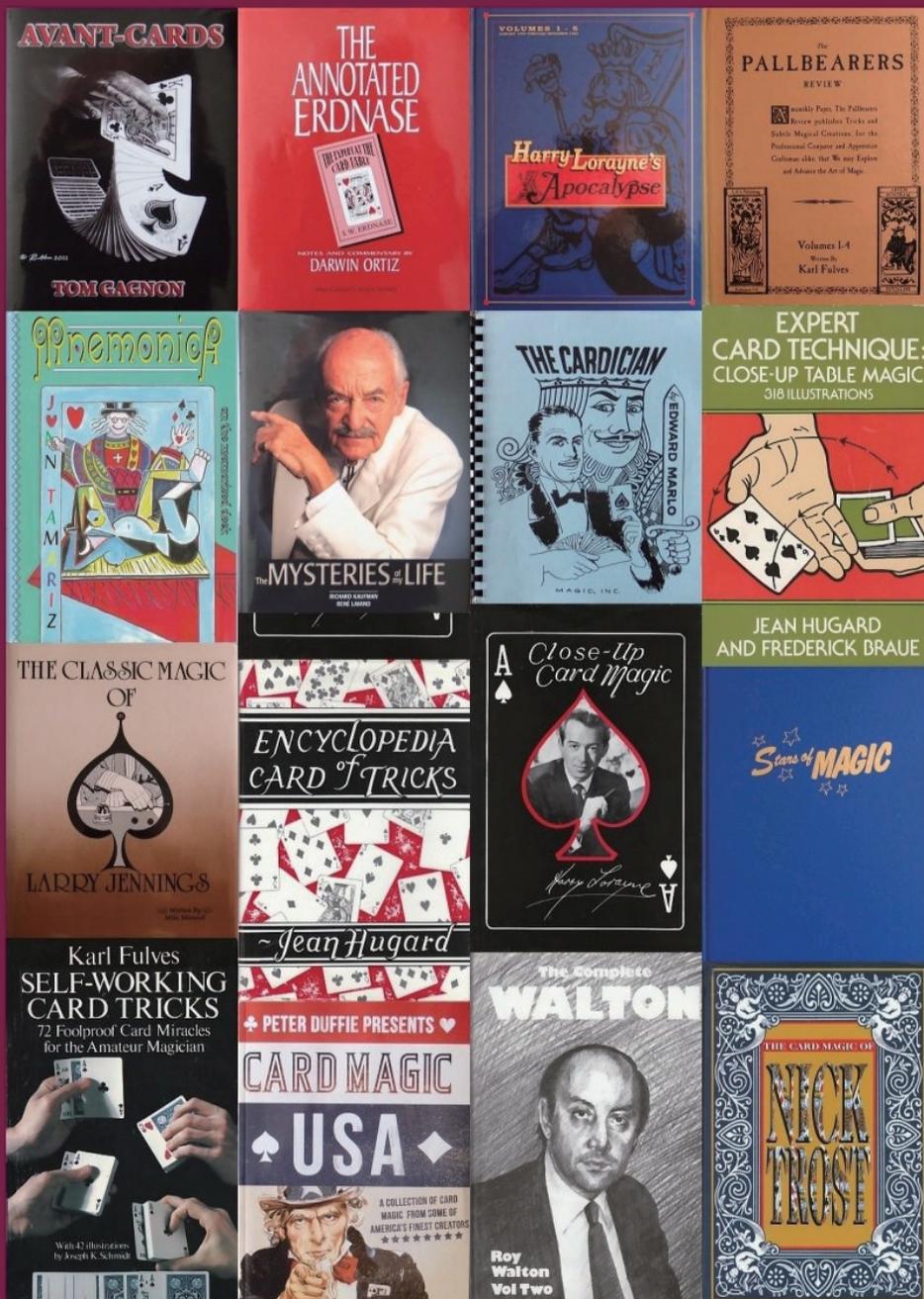


# Card Magic Magazine



No. 17

September 1, 2013

by Hideo Kato



# カードマジック徹底研究

## パワーオブソウツ

2つのポケットから同時に1枚ずつ表向きに戻していくと、あるところで特定の2枚が同時に現れる、という現象のもっとも有名なものは、ポール・カリーの'パワーオブソウツ'です。"Card Magic Library"第5巻の、サイクリックスタックの章で解説いたしました。

当書では、そのカリー作品に類似する現象を、'パワーオブソウツ'のジャンルとしてまとめます。類似する現象が多く、実用的にはそれらすべてをマスターする必要はありませんが、ひとつの現象に対してこれだけ多くの異なる原理が用いられたものはありません。その点をお伝えするために、それぞれの原理による作品をなるべく多く収録することにいたしました。

## Part 1 サイクリックスタック

### パワーオブソウツ

= ポール・カリー、"ポール・カリーズワールドビヨンド"、2001年 =

"Card Magic Library"第5巻に解説した'パワーオブソウツ'は、日本語で解説されていたものを参考にしたため、カリーの原案とはハンドリングが違っていました。ここには翻訳ではありませんが、原案に忠実なやり方を解説いたします。出典は2001年発行のものですが、カリーが考案したのは1947年です。

#### \* 準備 \*

裏面の色違いの2組のデッキを使用します。赤裏と青裏であるとしします。赤裏デッキをよくシャフルしたあと、青裏デッキをトップからボトムまで、赤裏デッキとまったく同じ配列にします。そのあと、赤裏のデッキのトップから3枚をボトムに移します。

3枚ずらしたことにより、赤裏のトップカードと同じカードが、青裏のトップから4枚目にあることとなります。

#### \* 方法 \*

2組のデッキを客の前に置き、好きな方を指さしてもらいます。青裏が指さされたら、そのデッキ

の上にコインや時計など、何でもいいですから上にのさせさせて、それには手を触れないと説明します。そして赤裏デッキを取り上げます。

赤裏デッキが指さされたら、そのデッキを使うと言って、青裏デッキは手を触れないと言って、コインや腕時計をのせます。いずれにしても赤裏デッキを広げて、好きなカードを心の中で思ってくれと指示します。そのあと赤裏デッキを裏向きに戻して、もとの位置に置いてもらいます。

客が心の中で1枚のカードを選んだので、そのカードは誰もわかるはずがないというようなことを話します。

それから客に赤裏デッキを取り上げさせ、1枚ずつディールしてくれと言いますが、彼がデッキを取り上げたら、思い直したかのように、「ちょっと待ってください。他の方にもあなたが思ったカードがどこにあるかわかるようにしておきましょう」と言って、赤裏デッキをあなたが受け取ります。

表を客の方に向けてゆっくり広げていき、客が思ったカードが現れたら、そのカードを図1のように引き上げてくれます。



カードが引き上げられたら、左薬指の先を客が思ったカードから3枚目のカードの表に当てます。図2。(客から見た図)。



両手を下げてカードを閉じますが、薬指の先が当たっているカードの下にブレークを作ります。

「このカードの位置がはっきりわかるようにしておきます」と言って、右手でブレークより上のカードを図3のようにつかみ、



右手を左に 90 度まわして、突き出ているカードを左親指で押さえ、図 4、



突き出ているカード以外をすべて右に抜いて、図 5、



右手のカードを右にまわして戻し、左手のカードの上に図 6 のようにのせます。



そのようにしたデッキを客の前の青裏デッキの隣りに置きます。心の中にあるカードを強く念じると、もう 1 枚の同じカードがその力で反応する、というような話をしてから、客の左右の手をそれぞれのデッキの上に置かせ、客の選んだカードを念じてもらいます。

そして両方のデッキのトップから、左右の手で同時に 1 枚ずつ取り、表向きに返してそれぞれのパケットの前に置いていかせます。横向きのカードが出てきたらストップさせ、両方の山のトップカードを表向きにさせます。

**\* 備 考 \***

ポール・カーリーは 1974 年に、1 組のデッキで演じる方法を書いています。デッキをサイクリック状態にして、中央から分けたあと、一方のトップ 3 枚をボトムにまわせれば、原案と同じように進めて、マッチする 2 枚を現すことができます。

“ヒューガードマジックマンズリー”1948 年 6 月号からフレッド・ブラウエの文章を引用します。

ボブ・スタルは、'パワーオブソウツ'を演ずるとき、客に1枚のカードを引き出させるのではなく、隣りあった2枚を引き出させています。あとのやり方はポール・カリーのやり方と同じです。2枚続いて一致するというのが、現象を強めています。

私はブラウエがこのように書いているのを読んで、離れた位置の2枚でできないかと考えました。1枚のカードを横向きにしたあと、またカードを広げて2枚目を引き出すことはできません。そこで思い出したのが、"Card Magic Library"第7巻、169ページに解説した、'ワンアヘッドコントロール'です。ただしカリーの原案のように、先にカードを思わせて、デッキを広げてそのカードを客に引き出させるというやり方ではできません。

デッキを両手の間に広げて、相手に1枚指ささせて、そのカードをアップジョグするときに、そのカードの下3枚目の下に右手の指先を当て、左手の親指の先をアップジョグカードの左下コーナーに当てて、左手を上上げてカードを分けます。右手は押さえている3枚の下で分けるのです。「このカードをおぼえてください」と言います。

手を下げて左手のカードの上に右手のカードをのせます。カードを広げ続け、2人目の客に対して同じことを行います。その結果、2枚のカードがアップジョグされます。右手で2枚のアップジョグカードを右に90度まわして、横向きにして、デッキをテーブルに置きます。

あとの演じ方は原案と同様です。

## イージークラニッシュ

= 加藤英夫、2012年9月1日 =

"Card Magic Library"第5巻の'クラニッシュ'や'パワードクラニッシュ'では、サイクリックスタックされたデッキを使い、相手に何回かカットさせたあと、トップの26枚をディールして、リバーススタックを半分にカットしたのと同等の状態にしています。26枚ディールして分ける、という部分をどうにかできないかと思ってできたのがこのバージョンです。

### \* 方法 \*

サイクリックスタックされたデッキを使います。相手に何回かカットさせたあと、ボトムカードとマッチするカードの下でカットして2組に分けます。

一方のポケットをわきに置きます。他方のポケットからディールしていき、「このように置いていきますから、かなり枚数を置いたらストップをかけてください」と言います。

ストップがかかったら、最後に置いたカードをほんの少し前にずらして、「あなたはこのカードですストップをかけました」と言います。

「もういちどやります」と言って、最初のパイルの左隣りにディールしていきます。ストップがかかったら、ディールしたトップカードをほんの少し前にずらし、「これもあなたがストップしたカードです」と言います。

左手の残りのカードを2組のさらに左に置きます。

「あなたがストップしたカードが分かりやすいように、このように横向きに置きます」と言って、中央のポケットのトップカードを取って、横向きにして左端のポケットの上にのせます。そして中央のポケットを左端のポケットの上に重ねます。「これも横向きにしておきます」と言って、右端のポケットのトップカードを左端のポケットの上に横向きにしてのせます。そして右端のポケットを左端のポケットの上に重ねます。

ここからあとのマッチカードの現し方はポール・カリーの'パワーオブソウツ'と同じです。ただし、2枚目のマッチを見せたあと、残りのカードがマッチしていないことは見せられません。

---

## Part 2 リバーススタック

---

### ネクサス

= フィル・ゴールドスタイン、"サバティカル", 1994年 =

#### \* 方法 \*

リバーススタックにスタックされたデッキを使います。全体がくずれないフォールスシャフルを行ってもかまいません。

デッキを左手にのせて相手の方にさし出し、半分より少ないカードをカットして持ち上げさせます。「よかったらカードを適当にまぜてください」と言って、相手にシャフルさせますが、あなたは残りのカードをカットしますが、結果的にトップの1枚がボトムに運ばれるようなやり方をします。

お互いにボトムカードをのぞいておぼえます。相手のカードをあなたのカードの上に重ねさせます。全体をフォールスカットしたのち、相手にデッキを渡し、カードを2つの山にディールしてもらいます。

2つの山のうち、最後のカードがディールされた方のポケットを表向きにします。ここでお互いのおぼえたカードを告げますが、あなたはおぼえたカードの同数同色のペアのカードの名前を言います。あなたが見たのがハートの5だったら、ダイヤの5であったと告げるのです。

テーブルに置かれた裏向きと表向きのポケットの上から、1枚ずつ取って手前に置いていきます。

そして 2 人のカードのどちらかが出たらストップすると説明し、カードを両方の山から取っていきます。どちらかのカードが出たらストップし、もう 1 枚のカードが何であったかを復唱してから、反対の裏向きの山のトップカードを表向きにします。

## ミラーパワー

= ピーター・ダフィ、“エフォートレスカードマジック”, 1997 年 =

\* 準備 \*

デッキをつぎのようにリバーススタックにします。マークはランダムにします。

上半分 A、3、5、7、9、J、K、2、4、6、8、10、Q、A、3、5、7、9、J、K、2、4、6、8、10、Q

下半分 Q、10、8、6、4、2、K、J、9、7、5、3、A、Q、10、8、6、4、2、K、J、9、7、5、3、A

\* 方法 \*

デッキを何回かフォールスカットします。そしてカードの表をちょっとのぞいて正確に中央から分けます。一方を他方を相手に渡し、他方をテーブルに置いて、「こちらのカードはテーブルに置いて、そのあと私は触れません」と言います。

相手にAからKまで好きな数を思ってもらいます。思った数だけトップからボトムにまわさせます。Aは1で、J、Q、Kが11、12、13であることを言います。

そのあと両方のポケットを隣りに並べて置かせ、上からカードを同時に表向きにしていさせます。めくろうとしたときに両方が同じ数のカードだったら、裏向きのままわきに置かせます。そのようにさせると、2個所で数が一致し、相手は合計4枚のカードをわきに置くことになります。

相手の思った数を言わせてから4枚を表向きにさせます。4枚とも相手の選んだ数のカードです。

## セイムナンバー

= 加藤英夫、20001年6月21日 =

このマジックは、'ミラーパワー'を発展させたものです。原案ではカードを表向きにしていたとき、数が1つ飛びになっているのに気づかれるかもしれません。この改案では、カードの配列はまったくランダムに見えますし、マセマティカルな感じもほとんどなくなっています。

\* 準備 \*

マークはでたらめで、AからKまでの13枚を抜き出し、でたらめな順に並べます。この13枚をポケットaとします。またマークはでたらめでAからKまでの13枚を抜き出し、ポケットaと同じ数の順

に並べ、ポケットaに重ねます。残りのカードをこれら 26 枚のリバースオーダーとしますが、マークはよく混ざっているようにします。そして全体を重ねます。デッキをケースにしまします。

#### \* 方 法 \*

デッキをケースから取り出し、表向きに両手の間に広げて、「カードはよく混ざっていますが、念のために混ぜておきましょう」と言いながら、中央でくっついている同数のカードを認知し、その 2 枚の間にブレイクを作ってデッキを裏向きにします。ブレイクを保ちます。

トップの 4 分の 1 ぐらいをカットしてテーブルに置きます。つぎにブレイクからカットしてテーブルのカードの上に重ねます。つぎに残りの半分ぐらいをカットしてテーブルのカードの上に重ねますが、あとで境目がわかるようにステップを作ります。そして残りのカードを重ねます。

全体を取り上げて、ステップをブレイクに変えてそろえます。そしてブレイクからカードをカットして、持ち上げた半分を相手に渡します。「あなたにもやってもらいましょう。このように適当なところからカードをカットしてください」と言って、あなたの持っているカードをまん中へんでカットします。このときカットしたカードのボトムカードをグリップスして記憶します。これをキーカードとします。「そしてこちらをテーブルに置いて」と言って、カットしたカードをテーブルに置き、「残りを上に重ねます」と言って、残りのカードをテーブルのカードに重ねます。相手にもそのようにやらせます。

「カードの順番はどうなっているかわかりません」と言います。相手のポケットを取り上げます。表向きに両手の間に広げながら、「この中から 1 枚選んでもらいますが」と言いながら、フェースから最初に出てくるキーカードと同数のカードを見つけます。そのカード以降の部分を広く広げて手を止め、「A から K までで好きな数を言ってください。その数のカードを使います」とセリフを続けます。

相手の言った数のカードをアップジョグし、「このカードを使いましょう」と言いますが、そのカードがキーカードと同数のカードのつぎから数えて何枚目にあるかを認知し、それが X 枚目であるとしたら、アップジョグしたカードからさらに X 枚をカウントし、その枚数目のカードの下にブレイクを作りながらカードを閉じます。「選ばれたカードに魔法をかけます」と言って、アップジョグカードに右手で魔法をかけます。

アップジョグカードを中に押し込み、カードを裏向きに返しますが、ブレイクからターンオーバーパスを行います。パスが不得意の場合は、ダブルカットで代用します。

手に持っているポケットをテーブルににあるポケットの隣りに置きます。以上で、両方のポケットから表向きに同時にディールしていくと、相手を選んだ数のカードのときだけ一致し、他のカードでは一致しない状態になっています。

左右の手で両方のポケットから 1 枚ずつ取り、向こう側に返すようにして表向きにしてディールし

ていきます。同じ数のカードが見えたら表向きにせずに、裏向きのまま左右に置きます。そのようにして最後のカードまでディールし、相手の選んだ数を復唱し、左右に置いた4枚を表向きにして、相手の選んだ数の4枚であることを見せます。

### マチカルミックス

= ピーター・ダフィ、“エフォートレスカードマジック”, 1997年 =

\* 準備 \*

18枚のカードをリバーススタックにします。すなわち、9組のマッチングペアをトップとボトムがマッチ、トップから2枚目とボトムから2枚目がマッチ、というようにセットします。

\* 方法 \*

相手にカードを渡し、上から1枚ずつ2つの山に配らせます。そして好きな方のパイルを他方のパイルにのせさせます。このような操作を相手の好きな回数だけやらせます。そして相手が2つのパイルに分けたところで止めさせ、あなたは後ろを向きます。2つのパイルのうち、好きな方のトップもしくはボトムの好きな方を見ておぼえさせます。そして、他方のパイルと重ねさせますが、おぼえたカードが中央にはさまるように重ねさせます。

あなたはカードを取り、フォールスカットしたのち、トップから1枚ずつディールして2つのパイルを作ります。「2つの山から同時にカードを開けていきますが、両方が同じ色で同じ数のカードになる確率はかなり小さいものです」と言って、上から同時に表向きにして、両方のパイルの手前に置きます。両方のカードが同色同数ではないことを言います。それをあと3組続けて、5組目のカードを手にとったら「この2枚で強いインスピレーションを感じます」と言って、2枚をわきに置きます。残りの4組のペアを表向きにします。

相手のカードを名乗らせます。「強いインスピレーションを感じたのは、あなたのカードを見つけただけでなく、それとマッチするカードが見つかったからです」と言って、2枚を見せます。

### マチカルペア

= 改案：加藤英夫、1997年11月3日 =

ダフィの前述のトリックで、2つのパイルに分けさせるのを好きな回数だけやらせる、というのが欠点です。その欠点を取り去ったのがこの方法です。

\* 準備 \*

9組のマッチするペアを使いますが、9枚のパケットを2組作り、どちらも上から順にマッチするペ

アが並ぶようにセットします。それら2組を重ねます。1組全体ではありませんが、サイクリックスタックになっています。

### \* 方法 \*

カードを表向きに持ち「このようにカードを分けて上下を入れ替えると、上と下に違うカードがきます」と言って、カードを広げてカットする方法を見せます。「このようにすることをカットといいます」と説明します。「裏向きでカットすると、何のカードが上と下にくるかわかりません」と言い、裏向きでカットします。相手にカードを渡し、あなたは後ろを向きます。

「2、3回カットしてください。そうしたら、上から1枚ずつ9枚のカードをテーブルに置いてください」と言います。「どちらか好きな方の組を取り上げて、その組のいちばん下のカードをのぞいておぼえてください。その組を裏向きにして、もう一方の組の上に重ねてください」と指示します。カードを受け取り、全体が狂わないようなチャーリエシャフルもしくはフォールスカットを行います。

あとはダフィの原案と同じに続けます。

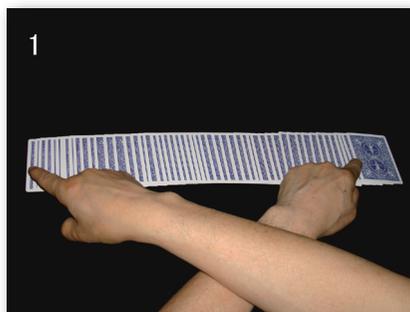
## パワフルソウツ

= 加藤英夫、1999年11月26日 =

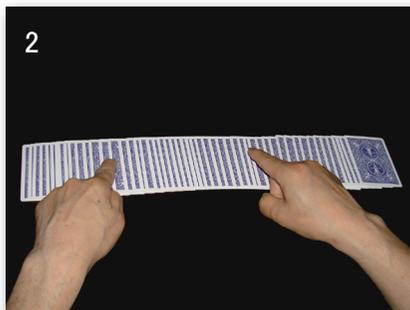
### \* 現象 \*

赤裏のデッキと青裏のデッキを使います。マジシャンは赤裏のデッキをケースから出して、客1の前に置きます。それから青裏デッキをケースから出し、裏向きにリボンスプレッドします。

マジシャンはスプレッドの中央の上空で、両手を交差させて、図1のように両手の人さし指を伸ばして、スプレッドの両端を指さします。



そのまま左右の手を近づけて、中央で交差が解けたあとも反対の端に向かって、左右の手を運びます。図2。反対の端まで動かします。



1 回そのようにやりながら、「このように両手を動かしますから、好きなところでストップをかけてください」と客に言います。もういちど両手を交差させ、同じように動かしていき、ストップがかかったところで、両方の人さし指を真下におろして、指が押さえたところのカードを前にずらして出します。

マジシャンはつぎのように言います。「もしもあなたがストップをかけたところのカードが同じ数で同じ色のカードだったら不思議ですね。見てみましょう」と。ところが抜き出した 2 枚を表向きにすると、それらは色も数も違うカードです。

「私はこの 2 枚が同じ色で同じ数になると言ったわけではありません。この 2 枚をもとの位置に逆向きに入れます」と言って、2 枚を表向きにしてもとの位置に入れます。

「私が言ったのは、あなたが選んだこれらの 2 枚のカードに対して、そちらの組の同じ位置に同じ色で同じ数のカードがあったとしたら不思議でしょう、と言ったのです。そんなことがあるとしたら、けて偶然の一致ではなくて、奇蹟ですよ。奇蹟が起こったかどうか見てみましょう」と言って、スプレッドを閉じて、青裏デッキを表向きに置き、その隣りに赤裏デッキを表向きに置きます。

そして両方のデッキから同時に 1 枚ずつ前に置いていきます。一方に裏向きのカードが現れたとき、そのカードとそれに対応する反対の組の裏向きのカードを左右の手に取ります。そして裏向きのカードをのぞいて言います。「同じ色で同じ数だけではありません。まったく同じカードです」と。そして裏向きのカードを表向きにして、同じカードであることを見せます。

さらに同時ディーリングを行い、もう 1 枚の表向きのカードが出たときに、同じように 2 枚を見せると、それらも同一のカードです。

#### \* 準備 \*

青裏のデッキを表向きに持ち、左から始めて、左、右、左、右と 2 組にディーリングしていきますが、右に置いたときに同色で同数のカードが置かれた場合は、どちらを違う数のカードに替えます。そのようにして 24 枚ずつ置いたあと、残りの 4 枚はわきに置きます。

一方の組を取り、フェースから 1 枚ずつ他方のポケットの上にディーリングします。以上のようなやり方をしたのは、トップから x 枚目とボトムから x 枚目が同色で同数にならないようにするためです。

赤裏のデッキで、いま青裏の 48 枚で作ったスタックのリバーススタックを作ります。それぞれのデッキで余っている 4 枚をそれぞれのデッキのトップに加えます。そのようにして作った 2 組は、トップの 4 枚以外の 48 枚はリバーススタックとなっています。

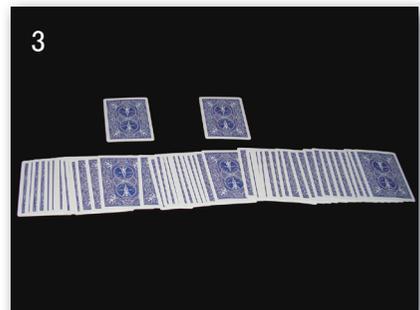
そして青裏のデッキにおいて、トップから 11 枚目、18 枚目、25 枚目、32 枚目、39 枚目、46 枚目のカードには、左上と右下のコーナーに自分だけわかるドットマークをつけておきます。

\* 方 法 \*

現象説明の通りに進めますが、青裏デッキを裏向きにリボンスプレッドして、1回両手を動かすのを見せて説明したあと、両手を交差させて両手を反対方向に動かしていくとき、トップの端をさしている左手は先に4枚分を動かしてから、そのあとは左右均等のスピードで動かします。

ドットマークを見て、つねに両方の人さし指がドットマークのカードから均等の位置にあるような動かし方をするのです。ストップがかかったら、「このカードでストップがかかりました」と言って、それぞれの人さし指がさしているカードの上に落としますが、ドットマークから均等枚数目のカードに落とします。

人さし指がさしているカードを手前に引き出し、それからそれらの両側のカードを左右にずらし、スプレッドにすき間をあけます。図3。



引き出したうちの左のカードを左手でつかんで取り、表を自分の方に向けます。右手で右のカードをつかんで取り、表を自分の方に向けて、図4のように2枚を重ねます。



そして左手を前に倒して表を観客に見せますが、フェース側のカードを右にずらします。図5。



ここで現象説明に書かれたセリフを言ってから、右のカードを表向きにスプレッドの右の空いている位置、左のカードを表向きに左の空いている位置に入れます。そしてスプレッドを閉じます。

以上で表向きの2枚のカードに対して、赤裏のデッキの中で、それらと同じ枚数目に同じカードが位置していますから、現象説明の通りに演じます。

## ほとんど奇蹟

= 加藤英夫、2007年10月12日 =

“Card Magic Library” 第5巻106ページに、ロイ・スコットの’クラニッシュ’、そして107ページに私のバージョン、’パワードクラニッシュ’が解説されています。これから解説する作品は、それらと同じ原理で同じプロセスのトリックではありますが、裏と表がマッチするという現象になっていて、二重のマッチ現象がインパクトを高める働きをしています。

### \* 現象 \*

2組のデッキを取り出して見せますが、どちらも裏が赤、青、緑、黄色のものが混ざっています。ひとつのデッキで相手に好きなところからカットしてテーブルに置かせます。残りのカードのトップカードを横向きにしてテーブルのポケットの上にクロスさせてのせます。それからさらに少しのカードをカットしてテーブルのカードに重ねさせ、残りのトップカードをやはりクロスさせてテーブルのカードの上にのせます。残りのカードをそれらの上に重ねさせます。

もう1組を並べて置き、トップから同時に表向きディールしていきます。クロスしているカードがトップに現れたとき、反対のポケットのトップカードは裏面の色が同じです。それら2枚をテーブル中央に置きます。続いて同時表向きディールを行うと、クロスしているカードが現れたとき反対のトップカードはやはり裏が同色です。それらをテーブル中央に置きます。

「裏の色が一致しましたが、偶然の一致だと思われるかも知れません。しかしながら表を見ていただければ、この現象がほとんど奇蹟に思えるはずですよ。ではご覧ください」と言って、2組のペアを表向きにします。どちらもマッチするペアです。

### \* 準備 \*

ダイヤの13枚は裏面が赤、クラブの13枚は裏面が青、ハートの13枚は裏面が緑、スペードの13枚は裏面が黄色とします。このデッキを2組用意します。一方をよくシャフルして、表も裏もよく混ざった状態にします。他方のデッキをリバーススタックとします。

### \* 方法 \*

両方のデッキを表向きにスプレッドして、順が同じでないことを示します。裏についても同様に順番が同じでないことを見せます。

相手に好きな方のデッキを取らせ、裏向きに持ち、だいたい3分の1カットして裏向きにテーブルに置き、つぎのカードを裏向きにテーブルのカードの上にクロスさせて置かせます。それからさらに残りの半分ぐらいをカットして裏向きにテーブルのカードの上に置かせ、つぎのカードを裏向き

にクロスさせて置かせます。残りのカードを裏向きにその上に重ねさせます。

2組のデッキを左右に並べて置きます。左右のトップカードを取り、「左右の組から1枚ずつ取ると、たいてい裏の色が違いますが、たまに一致することがあります。でもあなたが選んだ2枚では必ず同じ色になります」と言います。

そして同時に表向きにしてディールします。クロスしたカードに到達したら、左右のトップカードを指さして、「ほら、色が同じです」と言って、それらを取ってペアにして裏向きのままテーブルの中央に置きます。

さらに同時にディールして、もう1枚のクロスしたカードについても、同様にペアをテーブルの中央に置きます。そのあと数枚表向きに同時ディールしたらストップして、カードを片づけます。

そして「裏の色が一致しましたが、偶然の一致だと思われるかも知れません。しかしながら表を見ていただければ、この現象がほとんど奇蹟に思えるはずです。ではご覧ください」と言って、2組のペアを表向きにします。

#### \* 備 考 \*

当然ながら、裏面の色が違うデッキを使うことに対して何らかの説明をすることが必要です。たとえばつぎのような話をしてから演じるのも一案でしょう。

「この間、まだ小さい孫が遊びにきたときに、私が置いておいた赤裏のカードと青裏のカードを混ぜてしまいました。おかげで混ざった状態でやるマジックを思いつきました。今日はそのマジックをお見せいたします」。

2012年12月2日に“Card Magic Library”全巻完成パーティでこの作品をお見せしましたが、上記のように相手にカットさせるのではなく、マジシャンがデッキを広げて相手に指ささせて行いました。そのようにすることによって、裏の色の違うカードを選ばせることができるからです。

1枚目はデッキの上から1/3ぐらい広げて、「この中からどれか青裏のカードを指さしてください」と言って指ささせます。つぎの1/3を広げて緑を指ささせ、最後の1/3を広げて赤裏を指ささせる、というようにやります。

もうひとつの演じ方のバリエーションは、相手が選んだカードを横向きではなく、表向きにしてテーブルのカード上に置くことです。2組のパケットから同時にディールして、表向きのカードが出たとき、他方のパケットから取ったカードは裏向きのまま持ち、表向きに取ったカードを裏返して、裏が同じ色で見せてテーブルに置きます。そのようにして裏の色の違う3組を出したあと、それらを表向きにして、表も一致していることを見せます。

## Part 3 隣接分離系

この Part に収録したのは、デッキの中で 2 枚隣接されているカードは、デッキを 2 組にディーリングしたとき、他方のパケットの同数枚目か 1 枚ずれた位置に分かれる、という原理を利用した作品です。

### ダブルカウント

= アル・リーチ、“マニピュレーションウィズリーチ”、1952 年 =

隣接した 2 枚を 2 組にディーリングして分けたとき、位置が 1 枚ずれることがあります。これを調整するには、2 枚の下に偶数枚のカードがあるように操作するか、2 つのパケットに分けてから、1 枚ずらす必要があります。私自身はその良い方法が見つからずに、創作するには至りませんでした。このアル・リーチの方法を読んで、あまりにも単純な方法で解決されているのに驚きました。

#### \* 方法 \*

シャフルされたデッキから相手に 1 枚選ばせます。ボトムカードをグリップスしてキーカードとします。デッキをカットして、もとの上半分の上に相手のカードを返させ、その上に残りのカードをのせてそろえます。相手に何回かデッキをカットさせます。

「私も 1 枚のカードを選びます」と言って、表を自分に向けて広げ、キーカードがトップにくるようにカットします。そしてトップカードを表向きにして見せ、「これが私のカードです」と言います。そしてまた相手に何回かカットさせます。

カードを左と右に 2 つのパケットにディーリングします。1 枚目のカードを左に置きます。右にディーリングされた 26 枚を取り、相手に表を向けて広げて、その中に相手のカードがあるかどうかたずねます。「ない」と言われたら、もう一方のパケットを相手に持たせます。そしてあなたはトップからボトムへカードを 1 枚移します。技法でやってもいいですし、ダブルカットでもかまいません。もしも見せたパケットに相手のカードが「ある」と言われたら、そのパケットを相手に持たせ、他方をあなたが持ちます。この場合はカードを移す必要はありません。

あとは 2 人のカードを復唱してから、両方のパケットの上から同時に開けていきます。同時に 2 人のカードが現れます。

#### \* 備考 \*

あなたのカードを表向きに入れれば、相手のカードがどちらにあるかたずねるのが省けます。

## セიმモーメント

= 加藤英夫、1998年1月14日 =

前述のマジックでは、デッキを2つのパケットに分けるまえにマジシャンが選んだカードを宣言していますが、2つのパケットに分けたあとに選んだカードを宣言するようにすることによって、1枚のカードの調整をする必要が不要になります。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキのボトムカードをグリップスしてキーカードとします。デッキをテーブルに置き、相手に好きなところから半分ぐらい持ち上げさせます。そのパケットを1回シャフルさせたあと、そのトップカードをのぞいておぼえてもらいます。そしてテーブルに残っているパケットを手元のパケットの上ののせてそろえさせます。ここまでは他のプロセスでもかまいません。なるべく相手の手で操作させることが大切です。

カードを左と右の2つのパケットにディールさせます。右に置かれたパケットを取り、表を相手に向けて広げ、その中に相手のカードがあるかどうかたずねます。あるとしたらそのパケットを相手に渡し、他方を取ります。ない場合は、相手に他方のパケットを持たせます。そして「私も1枚のカードを選びます」と言って、カードを広げてキーカードを探します。そのパケットが右にディールされた方であればキーカードの左隣のカード、左にディールされた方であれば、キーカードをアウトジョグします。それを相手に見せて「これが私のカードです」と言います。そのカードを押し込みます。

以上で相手とあなたのカードはそれぞれのパケットの同じ枚数目にありますので、両方のパケットの上からカードを表向きにしていき、同時に2枚のカードを現します。

## シンパセティックロケーション

= ウィリアム・ラーセン & ペイジ・ライト、“L.W. カードミステリーズ”、1928年 =

カードを2つのパイルに分けたとき、隣接していたカードがずれる問題を解決する方法として、2つのパイルを交互に開けていくという方法があるのを、なんと1928年の本に見つけました。

### \* 方法 \*

相手にデッキをシャフルさせたあと、まん中へんからカットさせて、半分を受け取ります。

「お互いにいちばん上のカードを取って、このように見ておぼえましょう」と言って、ダブルリフトして2枚を取り、表を自分に向けます。「私のカードは、あなたにも見てもらいましょう」と言って、右手を前に倒して、右手のカードの表を相手に見せます。

ダブルリフトした2枚を右手に持ったまま、左手を相手に方にさし出し、相手が左手に持っているポケットをあなたの左手のポケットに重ねさせます。それから右手のカード(2枚)を裏向きにして、デッキのトップに置きます。

「私のカードをまん中に移します」と言って、スリップカットを行います。すなわち、左親指をトップカードに当てて、右手はトップカード以外の上半分を右に引いてカットし、右手のポケットを左手のポケットに重ねます。あなたのカードはまん中へんに運ばれたように見えますが、トップに残ります。

相手のカードをデッキのトップにのせさせ、相手にデッキをカットさせます。「お互いのカードは離れなれになり、どのくらい離れているかはわからなくなりました」と言います。

カードを左、右、左、右とディールしていき、26枚のパイルを2つ作ります。「ここまで、あなたと私は同じようにしてカードを扱ってきましたので、あなたのカードと私のカードが共鳴現象を起こします」と説明してから、右のパイルから1枚取り、表向きにして2つのパイルの中間に置きます。つぎに左のパイルから取り、表向きにまえに置いたカードの上に置きます。以下、相手のカードかあなたのカードが出てくるまで、どんどん表向きにひとつの山にディールしていきます。

どちらかのカードが出てきたらストップし、他方のカードが何であったかを復唱してから、つぎのカードを表向きにして、続けて2人のカードが出てきたのを見せます。

#### \* 備 考 \*

原著の解説には、ディールを開始するのをどちらの山からとは書かれていません。左の山からスタートすると、1/2の確率で失敗します。1枚目が奇数枚目に出てくるか、偶数枚目に出てくるかによって違ってくるのです。また、全体の枚数が奇数であるか偶数であるかも関係してきます。

全体の枚数が奇数であろうと偶数であろうとも、2つのパイルに分けたとき、最後のカードがディールされたパイルをおぼえておき、表向きの交互ディールを、つねにそちらのパイルからスタートします。そうすれば、もともと隣接していた2枚が必ず続けて現れます。

さて、2枚のカードが離ればなれにされたように見せて、じっさいは隣接させてしまうということに対して、多くのマジシャンによって色々な方法が考えられてきました。ラーセンとライトの上記のマジックには、バリエーションがあと2通り書かれていますが、そのうちのひとつは、以下のようにミスコールという大胆な手法が使われています。

デッキをリフルシャフルするとき、トップから2枚目のカードをグリンプスします。デッキをテーブルに置き、相手にまん中へんから2つの山にカットさせます。相手に上半分を取らせ、マジシャンは下半分を取ります。

お互いにカードを2つの山にカットします。すなわちテーブルに置いたポケットから上2/3ぐらいをカットして右隣に置き、さらにそれから1/2をカットして右隣に置きます。そしてお互いにいちばん右端のポケットのトップカードをのぞき、自分のカードとして記憶します。6つのポケットを相手に好きな順番で重ねてもらいます。お互いのカードを告げるとき、マジシャンはグリップスしておいたカードの名前を告げます。

“ジェイムスファイル第1巻”(2000年)に収録されているハワード・リオンズの’アイソクロニイ’では、つぎのようにして2枚を隣接させています。やはりダブルリフトを使っていますが、前述の方法とは少し違う点があります。

シャフルされたデッキを2分させて、相手とマジシャンが半分ずつ持ちます。お互いに好きなカードを抜いてトップに置き、表向きにして見せあいますが、マジシャンはダブルリフトします。お互いに裏向きに戻してから、マジシャンはダブルリフトして2枚を相手のポケットのトップに置き、「このように私のカードをあなたのカードの上に置いたのでは、あとであなたのカードを見つける手がかりになってしまいます」と言います。そして相手のポケットの上から1枚を取り、自分のポケットの中に入れてしまいます。そして自分のポケットを相手のポケットに重ねれば、いかにも2枚が離ればなれになったように見えて、2枚はくっついているというわけです。

ラーセンとライトは’シンパセティックロケーション’の前書きにおいて、「このマジックは、チャールス・ジョーダンの作品からヒントを得て作られたものです」ということを述べていますが、後日それがチャールス・ジョーダンの’インペネタブルストップトリック’であることが判明しました。

その作品では、デッキの中で隣接した2枚は、2つのパイルに分けたとき、同数枚目、もしくは1枚ずれた枚数目にくるとい原理が使われています。ただし2枚のカードを同時に現すという現象ではなく、選ばれたカードとそれに隣接したキーカードを分離することにより、選ばれたカードのあるポケットには触れずに、他方のポケットの中のキーカードの枚数目によって、選ばれたカードの位置を特定するという目的に使われています。

### マセマティカルカードトリック

= 作者不明、“スカーニオンカードトリックス”、1950年 =

2枚のカードが隣接したデッキを、2組に交互にディールすることによって、同じ枚数目に配置する原理の変形と考えられる原理を使っています。2枚のカードは離れた位置にあっても、枚数目の差がわかっければ、2組にディールしたあとに、ずれている分を処理しています。

#### \* 方法 \*

第1の客にデッキを渡し、よくシャフルさせます。そしてトップからカードをディールさせ、好きなところでストップさせます。あなたは彼がディールしたカードを密かにカウントします。奇数枚の場合

は最後にディールされたカード、偶数枚なら手元のトップカードを見ておぼえさせます。そしておぼえたカードをテーブルのカードの上へのせ、その上に手元のカードをのせてそろえてもらいます。

第1の客がカードを見て、それをテーブルのカードの上に置いたときの、テーブル上のカードの枚数をXとして、Xを2出割り算して、余りを捨てた答えをキーナンバーとして記憶します。

デッキを第2の客に渡し、第1の客と同じことを行かせます。こんどはディールされる枚数をカウントする必要はありません。第2の客がカードをおぼえてカードをのせたら、デッキを何回かカットさせます。

デッキを受け取り、左、右、左、右と2つの山にカードをすべてディールします。左の山を取って表向きに広げ、第1の客のカードがあるかどうかたずねます。そのときトップ側よりキーナンバーの枚数だけ密かにカウントします。第1の客のカードがその中にあると言ったら、カードをそろえたあと、キーナンバーに相当する枚数をトップからボトムにまわします。もうひとつのポケットを表向きに広げて、第2の客のカードがあることを確認させます。

第1の客に左のポケットを見せたときに、その中に彼のカードがないと言った場合には、他方のポケットを広げて見せます。そのときに(キーナンバー+1)枚のカードをトップ側からカウントし、カードをそろえたのちにその枚数をトップからボトムへカットします。

両方のポケットを隣り合わせてテーブルに置きます。2人のカードを名乗らせませす。両方のポケットから同時に1枚ずつカードを表向きにして、各ポケットの前に置いていきます。2人の客のカードが同時に出現します。

#### \* 備 考 \*

スカーニの原著には、このマジックの原作者は書かれていませんが、1952年に発行されたルーファス・スティールの“ラストワーズオンカード”には、エドワード・マルローの作品として、'アフィニティY'の名で、まったく同じ作品が書かれています。

なお、“スカーニオンカードトリックス”では、作者をクレジットしなかったり、“〇〇というマジシャンが得意芸としていたトリック”という表現で、考案者以外の名前がクレジットされているなど、クレジットに関しては信用ならないと、何人かの著者が指摘しています。

## Part 4 数理系

### アリスメイティック

= アレックス・エルムズレイ、“コレクテッドワークスオブアレックス・エルムズレイ”、1991年 =

この作品は、1950年代後半に考案されたそうです。

#### \* 現象 \*

相手がデッキのトップから適当な枚数を取ります。マジシャンは残りのカードを2組にカットして分けます。相手がカットしたカードの枚数を数えます。たとえば13枚あったとします。マジシャンはその数が、これから起こることを予言した数であると告げます。

マジシャンがカットした2組のトップから、同時に1枚ずつ表向きに戻していきます。13枚目に同色同数のカードが現れます。

#### \* 準備 \*

デッキからマークも数もバラバラな17枚のカードを抜き出し、それらをよく混ぜた順にします。ただし、それら17枚の中に同色同数のカードがあってはなりません。そして残りのカードから、それら17枚の同色同数のカードを抜き出して、最初の17枚とマッチするカードの順を同じにセットします。たとえば一方のトップがダイヤの5だとしたら、他方のトップはハートの5です。

残っているカードが18枚あります。その18枚のカードと一方の17枚のカードをファローシャフルします。(交互に混ぜてもかまいませんが、17枚の順を逆順にはいけません)。18枚の方のトップとボトムがトップとボトムになるようなファローシャフルのやり方をします。

18枚のカードを0と表記し、17枚のカードをA、B、C、D、、、P、Qと表記すると、0、A、0、B、0、C、0、D、0、、、P、0、Q、0とするのです。最後の0のカードをクリンプしておきます。

この35枚のカードを他方の17枚のポケットの上に重ねて、セット完了です。

#### \* 方法 \*

デッキ全体を保つフォールスシャフルを行ってもかまいません。

「一致現象というのがあります。これからお見せするのはただの一致現象ではなく、一致現象がいつ起こるかを予言するというものです。その予言をあなたに決めてもらいます」と言って、デッ

クを相手の前に置きます。

「好きなところからカットして持ち上げてください。あなたがカットしたカードの枚数を予言とします。あまり多く取りすぎると、そのあとのことができなくなりますから、全体の3分の1以内にしてください」と言います。相手がカットしたら、あと2、3枚加えてもいいですし、2、3枚減らしてもかまいません」と言います。

相手が17枚より多くカットしたと思われる場合は、カットしたカードから数枚戻させます。戻させるカードはカットしたカードの上から戻させても問題はありません。

相手がカットした持ち上げたら、残りのカードを取り上げ、クrimpカードの下で分けて、2組をテーブルに隣り同士に置きます。それから、相手がカットしたカードの枚数を数えさせます。数えたら、「11枚ですね。11枚というのが予言です」と言います。予言に使ったカードはわきに置かせます。

2組のポケットのトップカードを同時に表向きに返して、それぞれのポケットの前に表向きに置きます。それらを指さして、「これはハートの6でこちらはクラブのKです。(その2枚の名前を言う)。2枚が同じ数で同じ色だとしたら、それが一致現象です。ではあなたが決めた予言である、11枚目にそれが起きるかどうか、見てみましょう」と言って、そのあと数えながら両ポケットから1枚ずつ表向きに返していき、予言の枚数の手前でストップします。

「さて、この2枚が予言された11枚目のカードです」と言ってから、それらを表向きに返し、「みごと予言通りになりました」と言います。

## 一致の位置

= 加藤英夫、2012年8月23日 =

‘アリスメイティック’では、17枚以下のカードを取らせる説明の仕方がけっこう難しいです。17枚前後取られた場合、少し戻させるというのも望ましくありません。そのことをどうしたらよいかと考えていたときに思いついたのが、このバリエーションです。1組で演じると17枚までしかカットさせられません。ところが2組のカードを使うとすれば、カットさせられる範囲が26枚までに広がることに着目したのです。26枚までよいのなら、「半分以下なら何枚でもかまいません」と指示することができます。

\* 準備 \*

2組使います。一方のデッキaをよくシャフルした状態で、他方のb組のトップ26枚をデッキaのトップ26枚と同じ順番とします。それからデッキbを中央から分けて、インのファローシャフルを行います。その結果、デッキaのトップからa、b、c、d、e、、、x、y、zの順だとすれば、デッキbではトップから偶数枚目がa、b、c、d、e、、、x、y、zになります。

## \* 方法 \*

デッキbを取り出して、「こちらのカードはこれから起こることを予言するカードですから、このまま置いておきます」と言って、相手の前に置きます。

デッキaを取り出して、「こちらのカードをよく混ぜます」と言って、トップ 26 枚が狂わないようなシャフルを行います。中央より下でカットしてオーバーハンドシャフルで最初の 1 枚をジョグしてシャフルし、ジョグカードの下でカットすれば、上半分はもとに戻ります。デッキaをテーブルに置きます。

「一致現象というのがあります。これからお見せするのはただの一致現象ではなく、一致現象がどこで起こるかということ、あなたに予言してもらいます。そちらのカードから何枚かカードを持ち上げてください。半分以下ならいくらでもかまいません」と説明して、カットさせます。

「いまあなたが持ち上げたカードの枚数が、一致現象が起きる位置を予言しています。その枚数を数えてください」と言って、カットしたカードの枚数を数えさせます。たとえば 19 枚だとします。数えたカードをそろえさせ、その上にカットしたときの下半分を重ねさせます。

以上で、2 組のトップから数えた枚数、この例では 19 枚目のカードが同じカードになっていますから、エルムズレイの原案と同じように進めて、同一カードを現します。

## ペットシンメトリー

=ピーター・ダフィ、“カードインプリシプル”、1994 年 =

以下の解説を読んだだけでは、なぜうまくいくのか理解できないと思います。ダフィは、このマジックはフリーカットプリンシプルとエルムズレイのペネローププリンシプルが関連したものだとして述べています。

## \* 方法 \*

1 人の客にデッキを渡し、あなたは後向きになります。デッキをシャフルさせたあと、テーブルに 2 つの等しい枚数の山を 2 組ディールさせますが、10 枚以上なら何枚でもかまいません。

一方のパイルを 1 人目の客、他方を 2 人目の客に持たせ、シャフルさせてから、1 人目の客には半分より少なくカットさせ、2 人目の客には半分より多くカットさせ、持ち上げたボトムカードをのぞいておぼえさせます。それから、1 人目の持っているカードを 2 人目のテーブルの上に残っているカードの上のせさせます。2 人目の持っているカードを 1 人目のテーブルに残っているカードの上のせさせます。

ここであなたは前に向き直ります。2 人のカードが何枚目にあるかわかるはずがないことを強調し

たあと、2人のカードを同じ枚数目に移してみせると宣言します。

一方のパイルを取り上げ、クロナイクシャフルを行います。すなわち、トップとボトムから同時に1枚ずつ抜き、テーブルに置きます。続けてトップとボトムから取って、テーブルのカードに重ねていきます。それを最後まで続けます。最後が1枚になったとしても2枚になったとしても、いちばん上にのせます。同じことを他方のパイルについても行います。

以上で2人のカードはトップから同じ枚数目にきていますから、2人のカードを名乗らせてから、両方のパイルのトップから同時に表向きにしていきます。

## サマルテイニヤス

= サム・シュワルツ、"クロスアップカードマジック"、1962年 =

この作品以降の3作品は、サム・シュワルツによる。同じ原理による同じ現象の作品ですが、わざわざ類似作品を続けて紹介することには、特別の意味があります。

1962年に"クロスアップカードマジック"に、最初の作品'サマルテイニヤス'が発表されたあと、より不思議さを強化することを意図した'ツーアットアタイム'が、雑誌"リンキング"1964年4月号に発表されました。そして1976年になって、カール・ファルブズの"セルフワーキングカードトリックス"に、'マジックサーティーン'が発表されました。

第1作をを出发点として、第2作でより不思議さを強化しようとするものが、第3作で反対の方向、すなわち簡略化することによって、むしろトリックとしての魅力が上がったように私には感じられます。同一作者の、同一原理、同一現象での作品の変遷を見ることができるのは貴重なので、3作を続けて読んでいただくことにしたのです。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを使います。1人目の客に1～10までの好きな数を思ってもらい、その枚数だけ取ってもらいます。2人目の客には10～20の好きな数を思ってもらい、その枚数だけ取ってもらいます。それから2つのポケットを合わせて1つのポケットにさせます。以上をやったとき、あなたは後ろを向いています。

前に向き直って、ポケットを受け取ります。トップから1枚ずつ取って見せていき、それぞれの客が取ったのと同じ枚数目のカードをおぼえてもらいます。あなたはそのポケットの枚数を密かに数えます。

2人のカードを特別な位置に配置すると言って、ポケットを背後にまわし、つぎのやり方で2つのポケットに分けます。

### パケットの枚数が奇数の場合

枚数を2で割り、少数点以下を落とします。枚数が17枚であるとしたら、答は8となります。パケットの上から順が変わらないように答の枚数を取り、取ったカードを表向きにします。そして左手で裏向きのパケット、右手で表向きのパケットを前に出します。

### パケットの枚数が偶数の場合

枚数を2で割った答えの分だけ、順が変わらないように右手に取り、右手のボトムの1枚を左手の下半分のボトムに置きます。そして右手のパケットを表向きに返し、左手で裏向きのパケット、右手で表向きのパケットを前に出します。

テーブルに2つのパケットを並べて置き、あとは同時ディーリングすると、1人目のカードが表向きに現れたときに、裏向きのトップカードが2人目のカードですから、それなりの表現方法で現します。

## ツーアットアタイム

= サム・シュワルツ、雑誌“リンクリング”、1964年4月 =

### \* 方法 \*

あなたが後を向いているとき、シャフルされたデッキから2人に少しずつ取らします。(原文には small packet を取らずと書かれていますが、違う枚数を取らず必要があります)。取ったカードの枚数を数えさせます。a枚とb枚とします。

残りのカードを順が変わらないように見せながら取っていき、a枚目とb枚目をおぼえさせます。そのとき、カードが全部で何枚あるかを数えます。x枚あるとします。そのパケットを背後に運び、2人のカードを特定の位置に運ぶと言って、

### X>26 の場合

(x-26) 枚をボトムからトップに移す。

### X<26 の場合

(26-x) 枚をトップからボトムに移す。

### X=26 の場合

何もしない。

### 奇数の場合

Xを2で割り、小数点を切り捨てた枚数を、右手にトップから順が変わらないように取り、右手に取っ

たカードを表向きにします。

### 偶数の場合

Xを2で割った枚数を、順が変わらないように右手に取り、それらを表向きにしたあと、フェースカードを除外します。(いちばん下にまわせばよい)。

左右のポケットを前に出してテーブルに置き、同時にディールしていき、どちらかのカードが見えたときにストップをかけてもらいます。そのとき反対のポケットのいちばん上がもう1人のカードです。

## マジックサーティーン

= サム・シュワルツ、"セルフワーキングカードトリックス"、1976年 =

このバージョンでは、使うカードの枚数を最初から決めてしまうところに、簡略化のポイントがあります。奇数枚を2組に分ければ、必ず違う枚数に分かれるため、数の決定のプロセスが省けます。

### \* 方 法 \*

13 不吉な数であるとともにラッキーな数なので、この不思議な数にまつわるカードマジックを見せようと話を始めます。

13 枚のカードを1人の客に渡し、後ろ向きになります。13枚を適当に2組に分けさせ、2人の客がそれぞれのポケットを持ち、それぞれのポケットの枚数を数えさせます。それから2つのポケットを重ねさせ、そして13枚をよくシャフルさせます。

前に向き直ります。カードを取り上げ、表向きに1枚ずつ並べていくので、それぞれが選んだ枚数目に該当するカードを記憶するように指示します。トップから13枚をオーバーラップするように、数えながら表向きに並べていきます。

カードを閉じて裏向きに持ち、左右の山にディールします。最初にディールした方が7枚になりますが、そちらを表向きに戻します。両方のパイルの上から1枚ずつ手前に取っていき、どちらかの客のカードが見えたらストップをかけてもらいます。ストップがかかったとき、もう1人の客のカードを名乗らせてから、他方の裏向きのパイルのトップカードを表向きにします。その客のカードです。

### \* 備 考 \*

13枚使用するのでは、枚数を分ける範囲が狭いので、奇数枚なら何枚でも同じやり方でできるので、17枚ぐらいでやるのが適切でしょう。枚数を告げないで、適当に取った感じで取って演じてもよいと思います。

## ペニープレイ

= アレックス・エルムズレイ、“ロウカニング”、1957年 =

この作品自体は“パワーオブソウツ”タイプの現象ではありませんが、つぎに解説する同タイプ現象の‘マッチインゼプロン’の土台となったものであり、そのあと私の作品にもつながった作品なので解説いたします。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを相手に渡して、あなたは後ろを向きます。相手にカードを左右にディーリングして、任意の同数枚パケットを2組作らせます。残りのカードはわきに捨てさせます。

一方のパケットを取らせ、よくシャフルさせてから、トップカードをのぞいて記憶してもらいます。そのパケットをテーブルに置いて、他方のパケットを取らせませす。それをシャフルさせたあと、そのパケットから適当な枚数をカットして、テーブルのパケットの上に重ねてそろえさせます。そして残りのカードをポケットに隠させます。

前に向き直ります。「あなたのポケットに何枚のカードがあるかも、あなたのおぼえたカードが何枚目にあるかも、私にはわかりませす。あなた自身もわからないはずです。それでも私は不思議な方法で、あなたのカードを特定の枚数目に移します」と言って、テーブルのパケットを取り上げます。

カードを背後に運び、つぎの操作を手早く行います。一方の手にパケットを持ち、他方の手にトップから1枚取り、つぎにその上にボトム1枚を取り、つぎはトップから取り、、、と、トップとボトムから交互にすべてのカードを取りませす。

カードを前に出します。「あなたのカードをポケットの中の枚数と同じ枚数目に移しました」と言って、ポケットの中からカードを出させ、あなたが持っているパケットとテーブルに並べて置ませす。

トップから同時に1枚ずつ手前にディーリングして行ませす。一方のカードがなくなったとき、相手のカードを名乗らせませす。残りのパケットのトップカードを表向きにしませす。相手のカードが現れませす。

## マッチインゼプロン

= スティーヴ・ビーム、"セミアートマジックカードトリックス第2巻"、1995年 =

### \* 方法 \*

1 人目の客にカードを選ばせ、トップにコントロールします。

2 人目の客にデッキを渡します。カードを、左、右、左、右と2つの山にディールさせますが、かなりの枚数を置かせてから、好きなところでストップさせます。左右どちらの山にディールしてストップしたかを認知します。左のポケットをポケットa、右のポケットをポケットbと呼ぶことにします。

残りのデッキをわきに置かせます。ポケットbを取り上げさせ、シャフルさせてから、トップカードをのぞいて記憶させます。ポケットaから適当な枚数をカットして、手に持っているポケットbにのせてよくそろえさせます。ポケットaの残りを、わきに置いてあるデッキの上ののせてそろえさせます。

客が持っているカードを受け取ります。「あなたのカードが何枚目にあるか、あなたも私もわかりませんが、もっとよくカードを混ぜます」といって、カードをアウトファローシャフルします。奇数枚の場合は、トップ側から1枚多く取ります。

カードを背後に運び、「あなたのカードを見つけます」といって、最初に相手がディールしたとき、左の山にディールしてストップした場合には、トップの1枚をボトムにまわします。そうでない場合には何もしません。

カードを前に出して、裏向きに置かれているカードの隣りに、表向きに置きます。裏向きのカードと表向きのカードの上から、同時に1枚ずつディールしていきます。1人のカードが出てきたとき、ストップをかけてもらいます。ストップがかかったら、もう1人のカードを名乗らせ、裏向きのポケットのトップカードを表向きにします。それは2人目のカードです。

### \* 備考 \*

スティーヴ・ビームは、ファローシャフルの代わりに、ミルクシャフルを行う代案も書いています。カードを背後に運び、右手にビドルポジションに持ちます。トップの1枚を左手に引いて取ったあと、あとのカードはトップとボトムから1枚ずつ、計2枚を取っていきます。

ミルクシャフルを使うやり方は、私も改良であると思います。エルムズレイのように、トップとボトムから1枚ずつ交互に取るというのは、背後でやるのは至難の技です。'ペニープレイン'でもミルクシャフルを使った方がよいと思います。

私としては、観客の目の前でミルクシャフルするのも'あり'なのではないかと思っています。

## エルムズレイビーム

= 変案 : 加藤英夫、1999年3月4日 =

これは 'ペニーブレイン' の構造をそのまま利用して、'マッチインゼプロン' のように 'パワーオブソウツ' タイプの現象に変えたものです。

### \* 方法 \*

1人目の客があなたの右にいて、2人目の客があなたの左にいるとして説明いたします。2人がそのような位置にいる方が、2人にやらせる操作がクリアに見えます。

1人目の客にデッキを渡し、シャフルさせます。その客に10から20の間の好きな数を思ってもらい、その数だけディールさせます。さらにその隣りに同じ枚数をディールさせます。残りのカードを2人目の客の客の前に置きます。

1人目の客がディールしたうちの好きな方のパケットを取らせ、そのパケットをシャフルさせたあと、好きなところからカットして持ち上げて、ボトムカードをのぞいておぼえてもらいます。そのパケットをその客の前に置かれているパケットの上ののせてそろえさせます。残りのカードを2人目の客に渡してもらいます。

2人目の客に、受け取ったカードをシャフルしてから、ボトムカードをのぞいておぼえてもらいます。そしてそのパケットをその客の前に置かれているパケットの上ののせてそろえさせます。

ここで前に向き直ります。「私はお2人がおぼえたカードがどこにあるか知りません。いまから不思議な方法で2人のカードを同じ枚数目に移動させます」と言って、1人目の前のパケットを取り、それでミルクシャフルをやりますが、最初にボトムから1枚左手に取ったあと、トップとボトムから取っています。

そのように行くと、そのパケットと2人目のパケットの中にある2人の客のカードが同一枚数目に配置されますから、当書に解説されているどれかの方法によって、2人のカードを同時に出現させてください。

### \* 備考 \*

上記の説明では、観客の見えるところでミルクシャフルしています。エルムズレイのように背後でやってもかまいません。しかし私は目の前でやった方がよいと思います。数理的な印象が出てしまうかもしれませんが、後ろでもたついてやるよりはよいと思います。

## Part 5 コントロール系

### シンクロナイズドパワー

= 加藤英夫、1999年9月5日 =

今回 'パワーオブソウツ' 系の作品を原理別にまとめるにあたって、私が認識していなかった原理を見つけました。私はパソコンのファイルに記録するとき、'パワーオブソウツ' 系の作品はひとつのホルダーの中に集めてきたのですが、そのホルダーの中になかったものが、別のホルダーの中で見つかったのです。

その原理とは、客の選んだカードを返してもらうときに、コントロール手法を使って、2人目のカードを1人目と同じ枚数目に位置させてしまうというものです。その作品を見つけたとき、「発表するようなものではないな」と感じました。

しかしながら、原理がつまらないからといって捨て去るというのは、料理が見た目にまずそうだからといって、食わずに捨てるようなものです。私は試しに何回か演じてみました。

するとこのやり方は十分通用するだけでなく、他のやり方にはない特長を備えていることがわかりました。それはスタックによるものや、数理的な原理によるものは、カードを操作する部分がかかなりあるのですが、このやり方ではマジシャンがカードを操作する感じをほとんど与えないで演じられるのです。したがってこのバージョンは、サイキックな演技で演ずるのに適しています。

#### \* 方法 \*

「たとえばあなたとあなたが同じようなことをやると、結果も同じになるということがあります。このようなことは共鳴現象と呼ばれています。カードを使ってその実験をしてみます」と言って、デッキを取り出し、1人の客にシャフルしてもらいます。

シャフルされたデッキを受け取り、だいたい半分に分けて、一方をテーブルに置きます。1人目の客に向かって、「このようにカードを広げていきますから」と言いながら、4枚のブロックカウントを2回で8枚のカードを送り、「好きな1枚を指さしてください」とセリフを続けます。そして8枚の下にブレイクを作ってカードを閉じます。

「ではお願いします」と言って、ブレイクまでさっと広げ、そのあとゆっくりサイレントカウントしながら広げていきます。13、4枚目が指さされるのが理想的です。指さされたカードの上でカードを分け、指さされたカードを押し出して、左手を客の方にさし出して、そのカードを取らせ、見ておぼえさせます。それから左手のカードの上に返してもらい、その上に右手のカードをのせてそろえます。

そのポケットをテーブルに置き、他方のポケットを取り上げます。2人目の客に向かいながらカードを広げ始め、「あなたも1枚指さしてください」と言いますが、それまでに8枚ぐらいサイレントカウントします。そしてなるべく1人目の客が指さしたのと同じ枚数目のカードが指さされるようにします。

2人目の客が1人目の客より少ない枚数目のカードを指さした場合は、そのカードの上でカードを分け、左手をさし出してそのカードを渡し、見ておぼえてもらいます。2人目の客が見ている間に、左右の手を近づけ、1人目の枚数に足りない枚数を左親指で押し出して、右手のカードの下につかみ、そしてそこから両手を分けて、左手をさし出して客のカードを返してもらい、その上に右手のカードをのせてそろえます。

2人目の客が1人目の客が指さした枚数を過ぎて指ささない場合は、1人目の客が指さして枚数目の下を右人さし指のつけ根で押さえておきます。そして2人目の客が指さしたら、そこでカードを分けて、左手をさし出して客にカードを取らせませんが、客がカードを見ているとき、両手を近づけて、右人さし指で押さえているカードより下のカードを左手のカードの上に移します。そして左手のカードの上に返してもらい、その上に右手のカードをのせてそろえます。そしてこのポケットをテーブルに置きます。これで2人の客のカードは同じ枚数目に位置されました。

「こちらの方にはこちらのカードの中から自由に1枚選んでいただきました。それが何枚目にあるかは誰にもわかりません。そしてこちらの方にはこちらのカードの中から1枚選んでいただきました。それも何枚目にあるかはわかりません。共鳴現象が起こっているかどうか確かめてみましょう。あなたのカードは何でしたか。そしてあなたのカードは何でしたか」と問いかけます。

左右の手でそれぞれのポケットの上から1枚ずつ取り、表を自分の方に向けてから前に倒して、テーブルに表向きに置きます。そのようにディールを続けていき、2人のカードが見えたらそこでストップして、「共鳴現象とはこういうことです。こちらがあなたの選んだ○○の××で、こちらがあなたが選んだ○○の××です」と言って、ドラマチックに2枚の表を観客に見せます。

## リモートファインダー

= 加藤英夫、1997年11月14日 =

\* 方 法 \*

スペードのAを抜き出し、「スペードのAには他のカードを支配する力があります」と言って、表向きにテーブルに置きます。

カードの右上コーナーを右手の人さし指ではじき「このようにカードを弾いていき、好きなところでストップをかけてもらいますが、この方法だと選ばれたカードを当てるのはかんたんです。もっとむずかしいやり方をします」と言って、カードを25枚と26枚にカットし、25枚の方をインファローで

インコンプリートファローの状態にします。すなわち、25枚の方を27枚の下からさし込みますが、25枚のボトムカードが27枚のボトムの上に入るようにやります。

カードを左手にインプリートファローコントロールのポジションに持ち、図1のように右上コーナーをはじき、好きなどでストップをかけさせます。



相手にストップがかかったところのカードをのぞかせます。右手をカードから放しますが、下のカードにブレークを作ります。上のカードを下のカードから抜いて、テーブルに置きます。

「このスペードのAであなたのカードを見つけます」と言って、スペードのAを表向きのまま左手のカードのトップに置きます。「あなたのカードはあちらの中にあるのに、スペードのAはこちらであなたのカードを探します」と言って、ブレークよりダブルカットを行います。そのあとこのパケットを表向きにして、テーブルに置いてある裏向きのパケットの隣りに置きます。

両方のパケットから同時に1枚ずつ取って、各パケットの手前に置いていきます。表向きのパケットの上に裏向きのカードが出てきたら、そのカードの表を見せてスペードのAであるのを見せ、「スペードのAはカードを引きつける力があると言いましたね。あなたのカードは何でしたか」と、相手のカードを名乗らせてから、他方のパケットのトップカードを表向きにします。

### シンパセティックモーメント

= 加藤英夫、2012年9月1日 =

#### \* 方法 \*

相手にシャフルさせたデッキを受け取り、左手に持ちます。「いまからあなたと私で1枚ずつカードを選びます。私が先に選びますから、やり方をよく見ていてください。このようにカードを1枚ずつ置いていきます」と言って、6枚目までディールしてストップします。

「好きなどでストップして、ストップしたところのカードをのぞいておぼえます」と言って、6枚目としてディールしたカードの手前を右手で持ち上げて、のぞく真似をします。そのとき、図1のように、親指と人さし指の当たっているコーナーを手前にクリンプします。



「もっと置いてからストップしてもかまいません」と言って、右手のカードをディールされたカードの上に戻し、あと5枚のカードをディールしてストップして、「私はこのカードをおぼえることにします」と言って、最後にディールしたカードを立てて見ますが、「私のカードは皆さんにもお見せしておきましょう」と言って、観客全員に表を見せます。そのカードをディールされたカードの上に戻します。

「おぼえたカードを戻して、その上に残りのカードを重ねます」と言って、テーブルのカードの上に左手のカードを重ねます。

「同じやり方であなたも1枚のカードをおぼえてください。私は後ろを向いています」と言って、デッキを客に渡し、後向きになります。客が説明されたことを終わったら、前に向き直ります。

デッキを取り上げて、デッキを何回かカットしながら、「これからお見せるのは、カードとカードが共鳴現象を起こすというものです」と言います。最後のカットでクリンプカードをボトムにカットします。クリンプをいま解消する場合は、図2のようにボトムカードを引いて、右親指で押し上げて行います。



デッキをテーブルに置きます。「だいたい半分にカットしてください」と言って、相手に中央あたりからカットさせ、2組を並べて置きます。

「あなたと私が1枚ずつ選んでおぼえました。私のカードはハートのQでした。あなたのカードは、私は後ろを向いていたので知りませんし、どこにあるかもわかりません。そしてあなたに好きなところからこのように2組に分けていただきました。共鳴現象というのは、同じときにあなたのカードと私のカードが現れることです。こちらの組を表向きにします」と言って、ボトムだった方を表向きにします。

両方のパイルの上から左右の手で1枚ずつ取って、それぞれのパイルの前に置く真似をしながら、「このように両方から1枚ずつ前に置きいていきます。(表向きのパイルを指さして)、もしもここにあなたのカードが現れたら、ストップと言ってください。もしも私のカードが出てきたら、私がストップします」と言います。

ゆっくりと表向きのカードと裏向きのカードを同時ディールしていきます。そして表向きのパイルのフェースにあなたのカードが出たときにストップします。「私の選んだハートのQが現れました。(裏向きのパイルを指さして)、もしもこのカードがあなたの選んだカードなら、共鳴現象が起きたことになります。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。

そしてドラマチックに裏向きのトップカードを表向きにします。

## Part 6 その他の原理

2枚のカードが同時に現れるという現象に対して、様々な原理があることを説明してきましたが、最後のこのPartでは、多くの作品があるわけではないものの、いままでの原理とは異なる原理によるものを、一作ずつ収録しておくことにいたしました。

### ひらめきの共鳴

= 加藤英夫、2012年9月6日 =

これは、フォールスディールによって、同時出現を実現するものです。グライドを使えばつぎのように演じることもできます。

相手のポケットの中で、キーカードの上に相手のカードがある状態で、お互いにポケットをグライドポジションに持ち、ボトムから1枚ずつ抜いて表向きにディールしていき、キーカードがでたつぎに、グライドしているあなたのカードをとることによって、2枚を同時に現します。

グライドをマスターしたばかりのビギナーにとっては、それも練習作品としては存在価値があるかもしれません。しかし以下に解説する作品は、マルチプルディールという高度な技法を使うことによって、不思議さをグレードアップさせています。

#### \* 方 法 \*

相手にシャフルされたデッキを受け取り、表向きにしてさっと広げ、「よく混ぜています」と言いながら、フェースから3枚目のカードをキーカードとして記憶します。カードをそろえて裏向きにします。

デッキをだいたい中央からカットして、下半分を相手に渡します。「私とあなたがそれぞれ1枚のカードを選んでおぼえます」と言います。あなたが持っているポケットの適当なところからカットして持ち上げ、「まん中あたりから適当にカットして持ち上げてください」と言います。

相手がカットして持ち上げたら、あなたは持ち上げて見せたカードをもとに戻します。そして相手が持ち上げたカードを指さして、「それをテーブルに置いてください」と言います。

「私も適当なところからカットします」と言って、相手の左手に残っているカードよりも3,4枚多いぐらい下に残して、カットした上半分をテーブルに置きます。

「左手のいちばん上のカードを見ておぼえましょう」と言って、お互いに左手のトップカードを取り、のぞいて見ます。「そのカードをこのようにテーブルのカードの上のにせます」と言って、持ってい

るカードをテーブルのポケットの上にのせる真似をします。相手がのせたら、「私のカードは皆さんにお見せしておきます」と言って、右手のカードの表を観客に見せます。それからテーブルのポケットの上に置きます。

「そして残りのカードをこのように上に重ねます」と言って、左手のカードをお互いにテーブルのポケットの上に重ねますが、あなたはステップを作って重ねます。そしてお互いにポケットを取り上げますが、あなたはステップをブレイクに変えます。

「上から1枚取って、表向きにしてテーブルに置いてください」と、トップの1枚を取って表向きに置きます。相手にもそのようにさせます。「このあと、あなたと私が同時にカードを1枚ずつ表向きにしていいますが、あるところで不思議なことが起こります」と言います。

そして2人で同時に表向きにディールしていき、相手の方にキーカードが出たら、つぎはあなたはブレイク上の残りをマルチプルディールし、そのつぎの1枚をディールしたとき、「ストップ」と言ってストップし、相手にもストップさせるような手つきをします。

「ここで不思議なことが起こりました。つぎのカードを手にとってください」と言って、お互いに左手のトップカードを裏向きに右手に取ります。「あなたのカードと私のカードが共鳴して、同時に現れました。ほらこれは私が選んだ〇〇の××です」と言って、あなたの持っているカードを表向きにします。「あなたのカードは何でしたか」と、相手のカードを名乗らせてから、相手の持っているカードを表向きにさせます。

## ハンズオフシンパシー

= ジーン・フィネル、原著不明 =

ジーン・フィネルの『フリーカットプリンシプル』の本で読んだと記憶しているものですが、原著が見つからないので、やり方も不確かなまま書いておきます。

### \* 方 法 \*

2人の客に13枚ずつ渡します。残りのカードで手本を見せながら進めます。

「まずカードをよくシャフルしてください」と言います。「つぎにこのようにどこからでもいいですから、カードを分けて持ち上げてください」と言って、適当枚数をカットして持ち上げます。「それからこのように持ち上げたカードのいちばん下のカードをのぞいてください」と言って、持ち上げたカードのボトムカードをのぞきます。

「あなたが持ち上げたカードを、こちらの方の左手のカードの上にのせてください」と言って、1人

目の持ち上げたカードを2人目の左手のカードの上ののせてもらいます。「そしてあなたが持ち上げたのを、こちらの方の左手のカードの上ののせてください」と言って、そのようにしてもらいます。

ここから先は、2人のうちの一方の客にやってもらいます。

「持ち上げたカードを交換したので、お互いに持っているカードが何枚になったか誰にもわかりません。では2組を重ねてください」と言って、一方の客のカードを他方の客のカードに重ねさせます。「さらにわからなくするために、このように何回かカットしてください」と言って、手元のカードでカットする手本を見せて指示します。

「最後に、カードを半分に分けます。13枚のカードを数えながら置いてください」と言って、13枚のカードをディールさせます。そうしたら残りのカードをディールしたカードの隣りに置かせます。

「ではここから不思議な共鳴現象が起こります。他のお2人のカードを他のお客様が知らないと面白くないので、教えてください」と言って、2人のカードを名乗らせます。

「どちらでも好きな方を表向きにしてください」と言って、どちらか一方のパケットを表向きにさせます。そのときにフェースに一方の客のカードが現れることが、1/13であり得ます。その場合はそれを最大限生かします。「ほら、あなたのカードが現れました。反対のカードを表向きにしてください。ほら、あなたのカードが現れました」と言って終わります。

他の場合は、あなたが持っているカードを適当に二分して一方を表向き、他方を裏向きに並べて置いて、両方から1枚ずつ取って前に置く手本を見せ、「このように両方の組から1枚ずつ取って、前に置いていってください。そして2人のカードのどちらかが表向きの方に現れたら、“これです”と言って手を止めてください」と指示します。あなたのカードはそろえてわきに置きます。

どちらかの客のカードが現れてストップされたら、「共鳴現象が起きているとしたら、こちらがあなたのカード、〇〇の××のはずです」と言って、裏向きのカードを表向きにさせます。

## スミスミス

= フレッド・スミス、“ザファイブオフエッチ”、1956年 =

1956年発行のフェン・フェッチ著の“ファイブオフエッチ”の中に、フレッド・スミス考案の‘スミスミス’という奇妙なトリックがありました。このトリックに使われた原理は‘スミスミスプリンシプル’と呼ばれることもありますが、1979年に、フィル・ゴールドスタインの‘ラショーモン’というカードトリックの登場もあり、そのころから‘ラショーモンプリンシプル’とも呼ばれるようになりました。

芥川龍之介の“羅生門”では、2人がひとつの事象を別の事象と捕らえるということがテー

マでした。マジックでは、ひとつのことを同時に見せて、客によっては別々の判断をさせるということを利用するものです。

トリックとしては、2人のカードを選ばせるのですが、1人目が選んだカードを2人目にフォーースすることによって成立しています。1人が別々のカードを取ったと思わせることが、勘違いを発生させるもととなるのです。

2人のカードが入っているポケットを客がシャフルしたあと、2つの組に分けて、両方から表向きに同時ディールを行い、自分のカードが現れたら「それです」と言わせませす。

2人は同じカードをおぼえたのですから、そのカードが現れたとき、2人同時に「それです」と言います。

あとはどのようにして2人に同じカードを選ばせるか、ということが重要なのですが、残念ながら私は“ファイブオフエッチ”を所蔵していないので、原案は知りません。マイケル・アマーの‘イーリートゥーマスターカードミラクルズ’のビデオでは、デュプリケートカードをトップとボトムにセットしておいて、プロフェシーフォースを使って同一カードを左右の客におぼえさせています。YouTubeで検索すれば演技を見ることができるはずです。

ジニーフォーラムで、このトリックが数理的なフォースを使っていると指摘していた人がいたので、私はやり方を推測してみました。以下はあくまでも私の推測したやり方の説明です。

#### \* 方 法 \*

シャフルされたデッキからさり気なく17枚のカードを取り、1人目の客に渡します。残りのカードはテーブルに置きます。あなたは後向きになります。

ポケットを適当に2組に分けて、一方を2人目の客に渡してもらいます。そしてそれぞれの客の持っているカードを数えてもらいます。それから2組を重ねさせ、テーブルの残りのカードの上に置かせます。

デッキを取り上げます。1人目の客に向かって1枚ずつ表を見せてから裏向きにテーブルに置いていき、その客の数えた枚数と同じ枚数目のカードをおぼえてもらいます。16枚目まで置いたら、「もうおぼえましたね」と言って、ディールしたカードをデッキの上に戻します。

2人目の客に向かって、同じことをやります。16枚置いたらストップして、同じセリフを言います。

その16枚を客にシャフルさせてから、2組に分けさせ、同時に表向きに返していき、それぞれの客のカードが現れたら、「それです」と言わせませす。

## 共鳴現象

= 加藤英夫、2012年9月9日 =

ストリッパーデッキをデュプリケートのサイクリックスタックにするという、重装備のトリックです。これまで手間をかけてやるのはどうかと思われるかもしれませんが、たとえ他の手法によるものに現象が似ていると言っても、不思議さの味わいが違いますし、不可能性の強いものになっていると思います。

### \* 準備 \*

1組のストリッパーデッキから適当な26枚を抜き出し、残りの26枚は使いません。その26枚をよく混ぜた状態にします。つぎに同じ裏模様の2組目のストリッパーデッキから、最初と同じ26枚を抜き出し、その26枚を最初の26枚と同じ順にしたあと、トップから13枚カットして下にまわします。そして一方の26枚の向きを逆向きにして26枚同士を正確にファローシャフルします。

### \* 方法 \*

デッキを表向きにリボン Spredd して、「この中から2枚のカードを選んで使います」と言って、Spredd を閉じてそろえ、デッキを裏向きにしてリボン Spredd し直します。なお、トップカードの幅の広い方がどちらを向いているかを確認しておきます。

相手に、「どれでもいいですから、1枚のカードを指さしてください」と言います。指されたカードの両側を少し広げ、指されたカードを前にずらして出し、それがトップカードと向きが同じであるなら、そのカードの左隣のカードも前にずらして出します。

指されたのがトップカードと逆向きである場合は、そのカードとそのカードの右隣のカードを前にずらして出します。そして Spredd を閉じてそろえますが、2枚が抜かれたところより左のカードを先にそろえ、それを右の Spredd の上にのせて全体をそろえます。その結果、いま抜き出した2枚と同じ2枚が、トップから25枚目と26枚目に配置されます。

抜き出した2枚を指さし、「どちらか1枚取って、私に見せないように、そのカードの表を見ておぼえてください。他の方にも見せてあげてください」と言います。

相手が行ったことをやったら、「私はこちらのカードをおぼえます」と言って、他方のカードを取って、「これは私のカードです。皆さんにもお見せしておきます。ハートの6ですね」と、そのカードの名前を言います。

いったん見せたカードをテーブルに置き、デッキをまん中からカットしますが、上半分を下半分よりも数枚多くカットします。そして下半分の隣りに置いて、上半分が下半分より多いことを確

認めます。下半分の方が多く場合は、隣りに置いたら多いことが明らかにわかりますから、その場合はカットをやり直してください。

相手がカードを左手に持っていたら右手に移させ、いずれにしてもカットした下半分を相手の左手に持たせます。あなたは上半分を取り上げて左手に持ちます。そしてあなたのおぼえたカードを右手で取り上げます。

「お互いのおぼえたカードを、持っているカードのまん中あたりに入れましょう」と言って、あなたはポケットの手前から、まん中あたりに入れる感じで、実際はボトムに入れてしまいます。

持っているポケットのトップから 26 枚目よりも少し上にブレイクを作り、「こんな風にカードをよく混ぜてください」と言って、あなたのカードを裏を左に向けてオーバーハンドシャフルの位置に持ちますが、ブレイクを右親指で継承します。そしてオーバーハンドシャフルしてブレイクより上のカードをシャフルしたら、残りのカード全部を手前にジョグして置き、またカードをつかむときに、ジョグをブレイクに変え、ブレイクから上を全部左手に取り、そして残りを全部シャフルします。

以上のシャフルでは、最初にブレイクを作ったときにブレイクより下にあったカードは、もとの位置に戻ったことになります。すなわち、相手とあなたがおぼえたカードのデュプリケートは、トップから 25 枚目と 26 枚目から動いていません。

あなたのポケットを右手に持ち、左手に相手のポケットを返してもらい、その上に右手のポケットを重ねてそろえます。ここですぐストリッパーを抜ける体勢にデッキを持ち直し、「もっとよくシャフルしておきましょう」と言ってストリッパーを抜いて、2 組をテーブルの並べて置き、それらでリフルシャフルします。ストリッパーを抜く動作は、リフルシャフルするための動作の一部として見えます。

またストリッパーを抜く体勢にデッキを持ち、「2 組に分けます」と言って、ストリッパーを抜いて、こんどは横向きではなく、縦向きに 2 組を並べて置きます。「これから共鳴現象を起こします」と言って、2 組に対してハンドパワーをかけます。

それから左右の手で左右のポケットのトップカードを取り、前に表向きに返してディールします。つぎのつぎと同時ディールしていきますが、「よくシャフルしましたから、同時に出てくるカードはランダムです」と言います。

12 組を置いたところでストップして、「ここで共鳴現象が起きました」と言います。つぎのトップカードを左右の手で取り、表を自分の方に向けて止め、「私のカードはハートの 6 でした。こちらがハートの 6 です」と言って、ハートの 6 の表を観客の方に向けます。

「あなたのカードは何でしたか」と相手にたずね、相手のカードをくるっとまわして、表を観客に向けます。「はい、これが共鳴現象です」と言って、ポーズを決めます。

## \* 備 考 \*

この作品の中で、ストリッパーデッキでリフルシャフルして、ストリッパーを抜いてもとの配列に戻す、ということをやっていますが、このやり方は、たいていのノーマルデッキによるフォールスシャフルよりも効果的です。それは上記解説中に、**ストリッパーを抜く動作は、リフルシャフルするための動作の一部として見えます**、と書いてある通り、秘密の動作がつぎに行うシャフルのための一部になっているからです。

このことを“Card Magic Library”第10巻、184ページに解説されている、’オーダーオブキングス’に採用すると、同作品もグレードアップします。いちどリフルシャフルしたあと、「もっとよく混ぜておきましょう」と言って、引き抜いてからもういちどリフルシャフルするのです。

私はこのフォールスシャフルを何回か実戦で使用して、たいへん効果的であることがわかったので、色々なトリックに利用していこうと考えています。何らかのスタックされたデッキを使うトリックにおいて、このシャフルを有効に働かせることができると確信しています。

最後に、このシャフルするときのフィネス（繊細さ）について書いておきます。それはけして「もういちどよく混ぜて置きましょう」と言ってから、デッキの方に視線を向けて引き抜きをやるのではない、ということです。そんなやり方をしたら、引き抜く動作に観客の注目が集まってしまいます。

引き抜ける状態にデッキを持っていて、「もういちどよく混ぜて置きましょう」というセリフを言うときは観客の方を見ていて、セリフを言った直後に引き抜きをやり、それからカードの方に視線を向けて、右手の上半分をテーブルに置き、下半分を右手につかんで、先に置いたポケットの左に置くのです。

このように、セリフ、動作、そして目の動きのコーディネーションのさせ方によって、怪しい動作を怪しく感じさせなくすることができるのです。いままで学んできたマジックにこのことを当てはめてみると、どんなマジックもグレードアップする余地が残っているのではないかと思います。

加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 17 号

発 行 2013 年 9 月 1 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

