

# Card Magic Magazine



No. 15

July 7, 2013

by Hideo Kato



# カードマジック徹底研究

## キーカード

“キーカードとは、選ばれたカードに隣接させて選ばれたカードを見つけるためのカード”というのが、一般的な認識だと思いますが、キーカードの機能をすべて説明していません。もっと広義な機能を包括すれば、“キーカードとは、デッキもしくはパケットの中の他の特定のカードとの位置関係を示すカード”というのが、より適確な説明であると思います。

選ばれたカードに隣接させれば、それは直接的に選ばれたカードのある位置を示すことになり、選ばれたカードからある枚数離して位置させれば、選ばれたカードからの距離を示すことになり、

キーカードは選ばれたカードの位置を知るためだけのものではありません。たとえばデッキの中にセットした部分がある場合に、セット部分を見つけるためにも用いられます。

キーカードは、カードの枚数を認知するマジックでも使われることがあります。たとえばデッキの中央にキーカードがあれば、デッキが客によって半分にカットされたとき、キーカードの入っている方の半分を見てキーカードが端から何枚目にあるか知ることによって、他方のパケットの枚数がわかります。

それらの使い方の中では、やはりカード当てに用いられることが多く、当書でもほとんどカード当て作品を収録しています。おそらくいままで知らなかった使い方も多く読まれることになると思います。レパートリーとして、多くの使い方をマスターする必要はありませんが、少なくともカードマジックの研究の一環としては、読破しておくことは栄養になると思います。

なおキーカードに対して、'ロケーターカード'という用語もありますが、こちらは目的のカードを見つけるカード、という意味のもので、キーカードもロケーターカードの一種だと考えることができます。他に、ショートカード、ロングカード、シックカード、クリンプカード、ブリッジカード、ドットカード、などがロケーターカードに属します。

それらのロケーターカードは、位置を示す機能という意味では、原理的に同一ではあるかもしれませんが、見つけるのに視覚で見つけるか、触覚で見つけるか、聴覚で見つけるかという手法的な違いがあります。

それではまず、キーカードをいかにして選ばれたカードに隣接させるか、ということから考察を始めることにいたします。

---

## Part 1 キーカードプレイメント

---

よく初心者向けのカードマジックの解説書に、“このマジックを始めるまえに、こっそりいちばん下のカードを見ておぼえておきます”などと書かれています。この部分こそ、そのマジックでいちばん難しい部分なのですが、その説明が書かれていないとしたら、初心者はどうしたらよいのでしょうか。

グリンプスは目で行う技法ですから、手で行う通常の技法より軽んじられています。手順の脈肉に関係なく、こっそりボトムカードをのぞいたとしたら、その目の動きは観客から丸見えになってしまいます。目の動きが怪しく見えないようにするには、目の動きを表面上の動作の陰に隠すことが重要です。

さらにキーカードを選ばれたカードをくつつける動作そのものも、たんにその動作だけで考慮すればよいではありません。カードをどのように選ばせたかによって、選ばれたカードを返させる動作も、適切なものと不適切なものがあるのです。

そのように演技の前後の脈絡で使う技法を決めるという例としては、“Card Magic Library” 第9巻、64 ページに解説されている、’テイクジスグリンプス’は好例です。カードをテーブルにドリブルオフして相手にストップをかけさせ、「このカードを見ておぼえてください」と言いながら、右手でテーブル上のカードを指さすときにグリンプスするやり方です。カードを戻させたらその上に残りのカードをドリブルオフしてキーカードを隣接させます。

Part 1 ではそのように、グリンプスとキーカードプレイメントうまく組み合わせることを考察します。従来のカードマジック解説書には、このようないくつかの技法を組合わせて解説するというのを見たことがありません。他の技法においても、技法の組合わせ方というのは重要なケースがあると思いますが、キーカードプレイメントにおいては、ほとんど続けて行うものなので、とくにつなげ方が重要であるのです。

そしてそれらの技法の組合わせを解説したあとは、トリックの脈絡にうまく適合したグリンプスやキーカードプレイメントが、それぞれのトリックの中に巧妙に埋め込まれた作品を収録いたしました。

なお’キーカードプレイメント’とは、キーカードを目的のカードの隣り、もしくは特定枚数目に隣接させるまでのハンドリングのことです。この呼び方は英語圏で定着しています。’キーカードセッティング’と呼ぶ著者もいます。

## 技法 ヒンズーシャフルキーカードプレイスメント

= セオダー・アンネマン解説、雑誌“ジンクス”、1939年5月 =

ヒンズーシャフルを使ったキーカードプレイスメントは、今日においてもスタンダードな手法として使われていますが、そのやり方をアンネマンがエッセイ的に書いていますので、翻訳で紹介いたします。

ヒンズーシャフル、その名前さえ神秘さを漂わせるこの技法。私は正直に言って、その誕生の歴史を知りません。あのナサーン・ヒリアードですら、知らないと言っています。1927年の秋のことでした。私はクリントン・バージェスに誘われて、ニューヨーク西42番街のルディ・シュロサーの古びたマジックショップを訪れた時のことです。私たちはそこで初めて、カップ&ボールの達人であるエミール・バックスに会いました。彼はまた、ニューヨーク界隈で、唯一カードマジックのできるインド人マジシャンでした。

彼が私たちに見せてくれたカードマジックは、まことに心もとないのものでした。彼の糸を使ったライジングカードは、カードの上がり方が不安定で、しかも開いた扉から、コインの大きさのワックスの固まりが見えていました。

しかしその彼が、ひとつだけちゃんとできたものがあります。それが彼独特のシャフルのやり方でした。彼はどのマジックにもそのシャフルを使い、カードのコントロールにその方法しか知らないように見えました。そのやり方は、マジックの百科事典的な存在である、バージェスですら知らないやり方でした。

私はそのシャフルにまったく煙に巻かれましたが、バージェスはしっかりとやり方を見抜いていて、ハーマンシャフルを縦方向で行ったものであると、のちに私に教えてくれました。すなわち、初めに左手にシャフルして取ったカードを、つぎのカードを取るときに右手のカードの下にスチールしてしまい、間にブレイクを保ち、最後にその固まりをトップに戻すのです。

アンネマンは上記の文章に続いて、ヒンズーシャフルの使い方を4種類書いています。ヒンズーシャフルは、私たち日本人は馴染んでいますから、私が簡略化してアンネマンの書いている使い方を説明することにします。キーカードプレイスメント以外の技法も書かれていますが、参考になりますので収録しておきます。

### 1. トップコントロール

上記の文章に書かれているコントロールの方法の、くわしいハンドリングの説明です。相手のカードを左手のカードの上に戻させたあと、右手のカードの下に相手のカードをスチールするときに、そのカードだけをスチールするのではなく、4、5枚まとめて取る方がスムーズにできると強調しています。スチールした数枚がトップにくるようにシャフルを終えます。

## 2. 3人のカードをトップコントロールする

1人目のカードを右手のカードの下にスチールしたあと、もういちど右手からカードを左手に取ろうとして、上からではなく、ボトムから1人目カードを含む固まりを左手のカードに落とします。その上に2人目のカードを返させ、またシャフルするときにスチール、同様にして3人目のカードを返させ、最後に3人のカードをトップに運びます。

## 3. フォース

フォースするカードをトップに置いておき、最初にとった数枚を右手の下にスチールしてシャフルを続け、相手がストップをかけたら、ブレイクから下のカードを左手のカードの上に取ります。左手を相手の方に伸ばして、トップカードを取らせます。

## 4. キーカードセッティング

ボトムカードをグリンプスします。ヒンズーシャフルを行ってストップをかけさせ、左手を伸ばしてトップカードを取らせます。相手が見ている間、右手のカードを左手のカードの下にそろえます。それからふたたびヒンズーシャフルを開始し、相手に好きなところへ返させて、その上に右手のカードをそろえます。これで相手のカードはキーカードの下にくっつきました。

\* 備 考 \*

以上のことから、私たちがよく使っているヒンズーシャフルの技法のほとんどは、1927年に存在していたことがわかります。

### 技法 後向きグリンプス

= ボブ・ロング、出典不明 =

出典は忘れましたが、ボブ・ロングがどこかに書いていたやり方です。ビギナー向け解説の名手ならではの発想です。

\* 方 法 \*

相手に1枚抜かせたら、「そのカードを私に見せないように見ておぼえてください」と言って、後向きになります。後向きになったときに、ボトムカードをグリンプスするのです。

このグリンプスのやり方にあったキーカードプレイメントは、左手のデッキを背後にまわして、選ばれたカードをトップに返させ、相手にデッキをカットさせ、上半分を右手に受け取ります。そして左手の半分を上重ねてそろえ、前に向き直ります。

## 技法 サイドターングリンプス

= 加藤英夫、考案日不明 =

初心者に教えるには、'後向きグリンプス'は適していますが、完全に後を向いてグリンプスするのは、上級者としてはレベルの高いやり方とはいえません。以下は私の考えたバリエーションです。

### \* 方法 \*

相手にカードを抜かせたら左手にデッキを持ち、右手で相手の方を指さして、「そのカードをおぼえてください」と言いながら、デッキのフェースを左に向けます。まだこの時点でデッキの方を見てはいけません。それから体を90度左に向けるときに、頭を少し左下に向けて、デッキの方に向けるようにします。そしてボトムカードをグリンプスします。

あなたが視線を左に向けることは、相手のカードを見ないという明白な口実がありますから、まったく自然な動作です。体を横に向けたあとに視線をデッキに向けてはいけません。体を返しながら視線をデッキの方に向けるのです。

「おぼえましたか。私に見せないようにしてくださいね」と言ってから、体を正面に向けますが、そのときはデッキは水平に保持しています。

## 技法 デックを受け取る時のグリンプス

相手がシャフルしたデッキを受け取る時にグリンプスする方法もあります。“Card Magic Library”第9巻、62ページに解説されています。それは、シャフルされたデッキを右手で受け取り、左手に渡すまでにボトムカードをグリンプスする方法でした。

デッキを左手に渡すという動作がグリンプスをカモフラージュする働きをしていますから、そのあとデッキを左手に渡したことが意味のある行動に続けることが重要です。

左手に渡したとしたら、つぎの動作として自然なキーカードプレイスメントはどのようなものでしょうか。上記第9巻の解説では、ヒンズーシャフルしてプレイスメントに続けています。デッキを左手に渡したのですから、ディールに続けるのもおかしくありません。

### \* 方法 \*

デッキを左手に渡したら、「カードを1枚ずつ置いていきますので、好きなところでストップをかけてください」と言って、カードをディールして相手にストップをかけさせ、最後に置いたカードを相手に見ておぼえさせ、もとに戻させてから、左手に残っているカードをテーブルのカードの上にドリブルオフし、

そしてカードをそろえます。これで相手がおぼえたカードの上にキーカードがくっつきました。

このやり方をしたあとは、デッキを何回かカットしたり、相手にカットさせることも大切です。

## 技法 ルーピングプレイメント

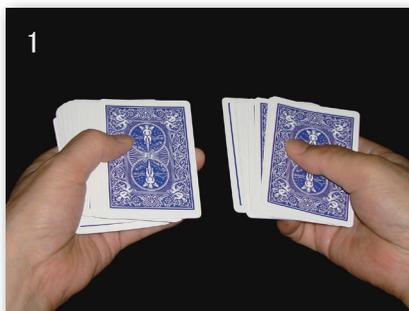
= リー・アッシャー & 加藤英夫、考案日不明 =

これはリー・アッシャーの 'ルーピングコントロール' の原理を、コントロールではなく、キーカードプレイメントに応用したものです。'ルーピングプレイメント' という名前は、アッシャーの技法との関連から、私が命名したものです。

### \* 方法 \*

ボトムカードをキーカードとしてグリンプスしておきます。

デッキを両手の間に広げて相手に1枚抜かせますが、あまり幅広くしないように広げます。相手が抜いたとき、図1ぐらいの広がり方になるようにします。



相手が抜いたカードを見ようとしたときに両手を手前に引きながら、両方のポケットを図2のように、反対の方に少し広げた状態にします。図2。



そして図3のように右手のカードをさし出して、その上に相手のカードを返してもらいます。その上に左手のカードをのせてそろえます。



選ばれたカードが抜かれたところに戻されたように見えますが、キーカードの下にセットされました。

## 技法 スライドプレイメント

= 加藤英夫、2013年2月22日 =

デッキを両手の間に広げるとき、ボトムカードをカルして広げたカードの下に保ち、相手がカードを抜こうとすると、カルしたカードをいちばん下にして右手でカードを分け、左手のカードの上に相手から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る、というやり方があります。

しかしながら、カードを広げ始めるときにボトムカードを右にすべり出させるというのは、けっこう難しいですし、うまくやってもかなりもたつきます。そのもたつきは、ボトムカードを完全にスプレッドの下にすべり出そうとするからです。そこで考えついたのがこの方法です。

### \* 方法 \*

デッキに右手をかけたとき、左指先でボトムカードを図1のようにずらします。



そしてそのキーカードをその位置に保ったまま、カードを広げていき、図2、相手に1枚ぬかせます。



右手の指を伸ばしてずらしてあるボトムカードに当てて、そのカードを引きながら、抜かれたところからカードを分けます。そして見ておぼえたカードを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重ねます。

### \* 備考 \*

参考までに、トップ近くからキーカードをカルするやり方を説明しておきます。ボトムカードをグリップしたあと、ボトムの10枚ぐらいをトップにまわして下にブレイクを保持します。そして「1枚カードを抜いてください」と言って広げるとき、ブレイクの下カードをカルしてスプレッドの下に保ちます。カードが抜かれたあとの操作は上記と同じです。

## 技法 マルティプルカットキーカードプレイメント

= アル・リーチ解説、“カードマンシップ”、1959年 =

### \* 方法 \*

トップカードをキーカードとして記憶しています。スペクターピークによって相手にカードを覚えさせ、相手のカードの下にブレイクを作ります。ブレイクより上のカードを半分ぐらいカットしてテーブルに置き、つぎにブレイク上のすべてをその上に置き、残りをそれらの上ののせてそろえます。

以上でキーカードは相手のカードの下にくっつきます。

### \* 備考 \*

ボトムがキーカードである場合は、目的のカードの上にブレイクを保ち、ブレイク上のカードをカットしてテーブルに置き、残りのカードの半分をカットしてその上にのせ、残りをその上にのせます。

アル・リーチが書いた方法をもとに、つぎの方法を考えました。

トップから 35 枚目あたりにキーカードがあり、その下にブレイクがある、という状態にします。

トップからカードを数枚ずつランニングカットしていき、相手にストップをかけさせますが、なるべくブレイクの近くまで置くようにタイミングを調整します。ストップがかかったら、テーブル上のトップカードを相手におぼえさせます。そのカードを元に戻させ、ブレイク上のカードをカットしてその上にのせ、あと数回ランニングカットしてカードをのせます。これで相手のカードの上にキーカードがくっつきました。

## 技法 ドリブルオフキーカードプレイメント

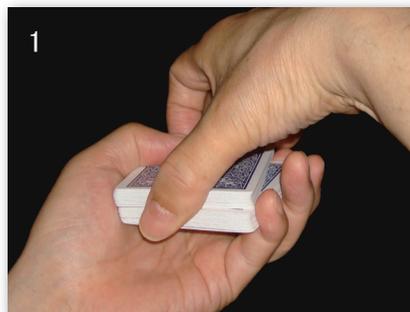
= 加藤英夫、1996年7月23日 =

### \* 方法 \*

「このようにカードを落としていきますから」と言いながら、カードを右手から左手にドリブルオフし、「好きなところでストップをかけてください」と言って、落とすのをまん中へんで止めます。「そしてこちらのカードを取ってもらいます」と言って、右手の人さし指で左手のカードのトップを指さしつつ、右手のボトムカードをグリップスします。(テイクジスグリップス)。

「それではやりましょう」と言って、左手のカードを右手のカードの上ののせてカードをそろえます。グリップスしたカードはボトムにきています。ゆっくりドリブルオフしていき、ストップがかかったら落とすのを止めます。左手を相手の方に伸ばして、左手のトップカードを相手に取らせませす。

その後左手を右手の方に戻し、左手のカードを右手のカードの下に入れますが、右手のカードよりも時計まわり方向にピボットさせます。図 1。



相手がカードをおぼえたら、左手の親指の付け根で上のパケットをつかんで取り、右手には下のパケットを残して、左手を相手の方に伸ばし、そちらのパケットのトップに相手のカードをのせさせます。そして右手のカードをその上にドリブルオフしてのせ、カードをそろえます。これで相手のカードの上にキーカードがくっつきました。

\* 備 考 \*

このやり方は、ドリブルオフではなく、デッキをリフルしてストップをかけさせ行うこともできます。

### マインドコントロール

= マックス・ホールデン、“スカーニオンカードトリックス”、1950年 =

\* 方 法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、「これから私が後ろを向いている間にあなたにやってもらうことを説明します。好きな数を心の中で思ってください。たとえば6を思ったとしましょう。そうしたこのようにその枚数だけテーブルに置きます」と言って、6枚のカードをディーリングします。

「そして6枚目のカードをのぞいておぼえてください」と言って、6枚目に置いたカードの手前を持ち上げてのぞいて見ます。それをキーカードとして記憶します。「そして残りのカードをテーブルのカードの上ののせてそろえてください」と言って、残りのカードをテーブルのカードの上ののせてそろえます。

デッキを相手に渡し、後ろを向きます。相手が指示通りに行ったら、前に向き直り、カードを受け取ります。カードを表向きにリボンस्प्रेッドし、手をカードの上で左右させ、キーカードからボトム方向に6枚目のカードを抜き出して、相手のカードであると当てます。

\* 備 考 \*

原著では、数を思わせてその枚数を置かせるとなっていますが、ディーリングして適当なところでストップさせてやった方がスマートに演じられると思います。

## ロケイトリックス

= セオダー・アンネマン、雑誌“ジンクス Mo.39”、1937年12月 =

### \* 方法 \*

トップカードとボトムカードの2枚をキーカードとして記憶します。

2枚のキーカードを動かさないようにシャフルののち、デッキを相手に渡して後を向きます。

トップから1枚ずつディールさせ、好きなところでストップさせます。手元のトップカードか、テーブルのポケットのトップカードのうち、好きな方をのぞいておぼえさせます。そして2つのポケットを重ねさせ、何回かカットさせます。

デッキを受け取り、表を自分に向けて広げ、2枚のキーカードの右隣りのカードをトップにまわします。「背後でやった方が間違いない」と言って、デッキを背後に運び、トップカードを表向きにしてデッキの中央に入れます。デッキを前に出します。

相手のカードを名乗らせ、それによってトップカードを表向きにするか、カードをスプレッドして中央の表向きのカードを現すかします。

## ミステリーロケーション

= ハリー・ローレン、”リムショット”、1973年 =

このトリックでは、相手がカードを選んだのちにキーカードを作る、という珍しい手法を用いています。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを持ち、トップより1枚ずつディールし始め、「このようにカードを置いていますから、好きなところで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手を止め、最後にディールされたカードの前エンドをもって表を相手の方に向け、「このカードをおぼえてください」と言います。そのとき、あなたは顔を左に向けています。

そのカードをテーブルのカードの上に戻し、さらにその上にカードをディールしますが、「あなたは／どこでも／ストップを／かけられた／わけですから／たとえば／このへんで／ストップが／かかれれば」というセリフの、／’で区切った単位ごとに1枚のカードをディールします。このセリフは区切ってしゃべるのではなく、ふつうに続けてしゃべりながら、リズムに合わせてカードをディールするのです。上記のセリフで9枚のカードが置かれます。

上記のセリフに続けて、「このカードが選ばれました」と言って、最後にディールされたカードを持ち上げて表を相手の方に向けます。そのときカードの表を少し上に向けると、そのカードのインデックスをグリップスすることができます。グリップスしたらすぐにカードを裏向きにして、テーブルのカードの上に戻します。

さらにその上に2、3枚のカードをディールして、「このカードだったかもしれません」と言って、カードを持ち上げますが、こんどはコーナーを持ち上げる程度にします。

手元のカードをテーブルのカードの上ののせてそろえます。これで相手のカードはキーカードの下9枚目にきていますので、適当な演出で当てます。

### インポシブルツーエースロケーション

= フランク・ガルシア解説、“エクスルーシヴカードミラクルズ”、1980年 =

#### \* 方 法 \*

トップとボトムにキーカードとして黒いAをセットしておきます。2人に1枚ずつ取らせたあと、オーバーハンドシャフルして1人目にストップをかけさせ、そこへ彼のカードを置かせ、残りのカードを上重ねます。なお、シャフルの最初は1枚のカードを取ります。

同じことを2人目のカードで行えば、2人のカードは2枚の黒いAのそれぞれにくっつくことになります。

#### \* 備 考 \*

これは原理的には、'ジェミニツインツイン'に使われているプレイスメント手法を、キーカードプレイスメントに利用したものと考えられます。

オーバーハンドシャフルではなく、マジシャンが後向きになっているときに、客にディールしてストップさせ、ストップさせたところのカードを見ておぼえさせ、残りのカードを上重ねさせる、というやり方を2人に対して行えば、カードの選択とキーカードプレイスメントが同時に行えることになります。

もちろん特定のカードをセットせず、シャフルされたデッキのトップとボトムをグリップスして使った方がよいに決まっています。

## フェーストウフェース

= 加藤英夫、1995年7月2日 =

私のノートに‘ツーカードロケーション’というマジックが書かれています。その作品には、○印がつけられていません。今回読み直してみて、2人の客にカードを選ばせていたのを、たんに1人に選ばせることに変えただけで、公表するに値するマジックとなりました。相手の選んだカードの隣りに、堂々とキーカードを置いてしまうという珍しいものです。

### \* 方 法 \*

シャフルさせたデッキを受け取り、すぐにトップカードを表向きにして、その下のカードとともにダブルで右手に取ります。「このカードはとても記憶力がいいんです」と言いながら、図1のようにカードのフェースを客の方に向けながら、下のカードのフェースをグリンプスします。このカードがキーカードとなります。



左手のデッキを相手の方にさし出し、適当なところからカードをカットして持ち上げてもらいます。持ち上げたカードのボトムカードをのぞいておぼえさせます。

「このカードをここに置きます」と言って、あなたが持っている下半分のトップに右手の2枚(1枚として)を置き、その上に相手が持っているカードをのせさせ、全体をそろえます。

「表向きのカードはあなたの選んだカードと、向き合っています。ですから、表向きのカードはあなたのカードを知っているわけです」と言います。相手にカードを渡します。「もう十分にあなたのカードを見つめましたから、表向きのカードを抜き出してください」と言って、相手に表向きのカードを抜き出させます。抜き出したあと、カードを何回かカットさせます。

デッキを受け取り、表向きにリボンスプレッドします。抜き出してある表向きのカードを取り、裏向きにしてスプレッドの上を動かします。「いちど見た顔は忘れないのです」と言います。そしてキーカードの上でカードを左右に動かし、「わかりました」と言って、相手のカードを抜き出して、「これがあなたのカードです」と言います。

### \* 備 考 \*

‘ツーカードロケーション’では、表向きに入れたカードの両側のカードを客におぼえさせています。2枚のカードを当てられるところを、1枚だけ当てることになっただけの改良ですが、○印がつくかつかないかの違いがあるのが、ご理解いただけるでしょうか。マジックでは、一部分を省略することによって、まとまりがよくなる場合があるのです。

## 技法 デイレイドキーカード

＝ ハワード・シュワルツマン、雑誌“プリカーサー No.19”、1988年1月＝

このキーカードの使い方は、相手が選んだカードをデッキに戻したあとにキーカードを見ると、珍しいものです。

このやり方で使われているサイドジョグしたカードをグリップスする技法自体は、ビル・サイモンの“イフェクティブカードマジック”(1952年)に解説されている、'ピカントピーク'そのままのハンドリングです。サイモンの方法は、相手にピークさせたカードをサイドジョグし、それをグリップスします。

### \* 方法 \*

相手にカードを抜かせ、相手がそのカードを見ているとき、デッキを中央あたりでカットし、下半分を持った左手を相手の方に伸ばし、相手のカードをトップに返させます。

右手のカードを左手のカードの上ののせるとき、左の中指と薬指の先を右手のカードのボトムカードにあて、右手のカードが左手のカードにそろうとき、そのカードが右に1cm～1.5cm程度サイドジョグするようにします。

左親指でデッキの左サイドをなぞってカードをそろえます。それから、右手を図1のようにねじって持ち、左手の親指でデッキの右サイドをなぞり、サイドジョグされているカードを押し込みます。同時にそのカードをグリップスします。



そのまま左手でデッキをつかみ、左手を左にねじり、デッキを裏向きにします。

以上のようにデッキを回転させながらそろえる動作自体は、オールアラウンドスクウェアアップと呼ばれています。その動作の中でサイドジョグされたカードをグリップスし、キーカードとするわけです。

### \* 備考 \*

シュワルツマンは、“どうせなら相手のカード自体をグリップスした方がよいのでは”と考える人もいるかもしれないが、キーカードをグリップスする方が利用範囲が広いと述べています。たとえば、カードをトップから表向きにディールしていき、キーカードが出たところで「ここでひらめいた」といってストップし、相手のカードをなのらせてから、つぎのカードを表向きにする、というような見せ方は、相手のカードをグリップスしたのでは不可能なのです。

相手のカードを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るときは、相手の注目がカードに向いているので、そこでサイドジョグするのは危険をとまいません。そこでデッキをカットするために右手をかけたときに、左指を伸ばしてボトムカードをサイドジョグさせておくべきです。

じつはこの技法を読む以前に、私も似たようなことを考えて今した。記録に残すほどのものではないと思い、考えた日を記憶していません。

シャフルされたデッキをテーブルにドリブルオフして、相手にストップをかけさせます。落としたカードを指さして「そのカードを見ておぼえてください」と言います。相手がカードを取りにいくとき、あなたは右手のポケットを左手の方に引き、左指先でボトムカードを少し右にずらします。

相手が見たカードをテーブルのカードの上に戻したら、その上に右手のカードをかまえ、ドリブルオフして落とします。あまり高い位置から落とすと、ずれているカードが見えてしまうので、低い位置でドリブルオフします。

このあとカードをそろえながらグリンプスするのは、シュワルツマンのやり方と同じです。

## ハンドサーチ

= 加藤英夫、1999年12月8日 =

シュワルツマンのディレイドキーカードの手法を、サイレントカウントと連携すると、非常に不思議なマジックになります。当て方のプレゼンテーションは、原理的には‘マグネットサーチ’のやり方をもとにして、異なる形態としています。

### \* 方 法 \*

よくシャフルさせたデッキを受け取り、「カードを広げていきますから、好きなカードを指さしてください」と言って、カードを両手の間に広げていきますが、サイレントカウントによって枚数を密かにカウントしていきます。少なくとも10枚以上広げた以降に選ばれるようにタイミングを合わせます。

相手が指さしたカードをアップジョグし、完全ではないがカードを閉じて左手だけで持ち、左手を立ててアップジョグカードを相手に見せ、それを記憶してもらいます。

左手を戻してカードを水平にして、右手でアップジョグカードを押し込み、カードをよくそろえます。

以上の動作は、相手のカードの近くにブレークやステップを作ったり、キーカードをプレイスしたり、コーナーをクリンプしたなどの疑いをいっさい持たれないように、フェアに見せるためのハンドリングです。

デッキをカットしますが、40枚ぐらいカットします。それをテーブルに置き、残りのカードをその上にのせようとして右手が残りのカードにかかったとき、ボトムカードを左手の指先でサイドジョグします。そしてそのポケットをテーブルのポケットにきっちり重ね、右手でデッキを取り上げ、オールアラウンドスクウェアアップを行いながら、ピカントピークを行います。

デッキを左の方に置き、3分の2より少し多くカットして右に置き、さらにその半分をカットしてさらに右に置きます。キーカードは右のポケットにあり、相手のカードは中央のポケットにあります。(相手がカードを選ぶときに、かなりあとの方で選んだ場合については備考にて解説)。

「手の感覚であなたのカードを見つけます」と言って、3つのパイルの上に右手をかざしていき、「この中にはありません」と言って、右のポケットを取り上げます。表向きにして広げますが、フェースからキーカードの手前の枚数を密かにカウントします。その枚数によって、相手のカードが中央のパイルのトップから何枚目にあるかわかります。パイルをわきに捨てます。

「こちらにもありません」と言って、左のパイルを取り上げ、表向きに広げて見せたあと、わきに捨てます。

中央のパイルの何枚目にあるかわかっていますから、相手のカードがあきらかにどちらにいったかわかるように、そのパイルを2つに分けます。そして2つのパイルに手をかざして、「こちらにはありません」と言って、ない方のパイルを取り、表向きにさっと広げてから、わきに捨てます。

残りのカード(8枚程度)をリボンズプレッドします。その中でどれが相手のカードかわかっています。カードの上を右手を動かしていき、「これがあなたのカードです」と言って、相手のカードを引き出します。他のカードを閉じて取り上げ、表をさっと見せてからわきに捨てます。

相手のカードを名乗らせてから、引き出したカードを表向きにします。

#### \* 備考 \*

相手はかなりあとの方のカードを選んだ場合は、中央のポケットではなく、いちばん左のポケットの中にあります。その場合には、中央のポケットを取り、「この中にはありません」と言ってから、表向きに広げて見せるときに、その枚数をサイレントカウントします。それによって選ばれたカードが左のポケットの上から何枚目にあるかわかります。

## イモーショナルリアクション

= ダイ・バーノン、“インナーシークレツツオブカードマジック”、1959年 =

このマジックを初めて吉沢卓弥氏に見せられたとき、私は「これじゃ当たりっこない」と言ったのです。まさに心理的ミスディレクションの極致のような、カード当てマジックの最高傑作です。

### \* 方 法 \*

1人の客にあなたの左に座らせます。デッキをシャフルさせてから受け取ります。「これからやってみようことを説明します。このようにカードを広げていって、好きなカードを選んでください。それからそのカードからこのように分けて、そのカードを胸につけてください。残りのカードはテーブルに置きます」と言って、その通りのことをやります。カードを広げたとき、トップカードをグリップしておきます。



図1はカードを胸につけたところです。右手に分けたカードは図のようにテーブルに置きます。

胸につけたカードをテーブルのカードの上ののせてそろえ、デッキを相手に渡します。説明どおりにやらせます。相手がカードを胸につけたら、テーブルに置かれたカードをもう1人の客にシャフルさせます。

シャフルされたパケットをテーブルに置かせ、まん中へんでカットさせ、下半分の上に1人目の客のカードをのせるように言いますが、「のせるまえにカードをカットしてください」と言います。そしてそのパケットがテーブルのカードの上ののせられたら、2人目の客が持ち上げているカードをその上のにせてそろえさせ、それから全体を何回かカットさせます。

まったく相手のカードを見つける手掛かりがないように見えますが、相手のカードはキーカードの上にくっついてます。

相手の手であなたの左手首をつかませます。そして「あなたが思ったカードが胸から手を通して、私に伝わってきます」と言って、カードを表向きに両手の間に広げていき、いっぺんに相手のカードを出さずに、なかなか見つからない演技をして何回か往復したのち、相手に表が見えないように相手のカードを抜き出して、裏を観客に向けて持ちます。相手のカードを名乗らせてから、そのカードの表を見せます。

## \* 備 考 \*

吉沢さんは、2人目の客に残りのパケットをシャフルさせる、ということはせずに、自分で持っているパケットをスウィングカットして、「この上にのせてください」と言いました。そして私がのせようとしたときに、「のせるまえに1回カットしてください」と言ったのです。そのようなやり方をしたからこそ、私は見事にひっかかったのです。

そのようにやった方が、原案よりもカットしたことの印象が強まると思います。

## オーラベスト

= ピーター・ダフィ、“カードインプリンシブル”、1994年 =

## \* 方 法 \*

シャフルされたデッキを表を上にして広げ、「人間にもオーラを放つ人がいるように、カードの中にも強いオーラを発するカードがあります」と説明し、スペードのAのところを手を止め、いかにもそこでカードを分けて、スペードのAを左手でテーブルに裏向きに置くように見せて、スペードのAは右手の方に取ってしまい、つぎのカードをテーブルに置きます。そのカードをキーカードとして記憶します。

相手にデッキを渡し、「よくシャフルしてください」と言いながら、後向きになります。シャフルのあと、ボトムカードをのぞいておぼえさせます。そしてデッキをスペードのAと思われているカードの上にもせさせます。これで、相手のおぼえたカードはキーカードの上にあります。デッキを何回かカットさせます。

デッキを別の客に持たせ、カードを広げてスペードのAを抜き出させます。あなたは後に手を伸ばして、スペードのAを受け取ります。

前に向きなおります。デッキを表向きにスプレッドします。「あなたのカードの隣りにあったスペードのAはオーラを残していますから、オーラをたよりにあなたのカードを見つけます」と言って、スペードのAをスプレッドの上で左右に動かして、キーカードの左にさし込み、「ここにスペードのAがありました。これがあなたのカードですね」と言って、相手のカードを抜き出します。

---

## Part 2 シングルキーカード

---

### シャフルロケーション

= ボブ・ネルソン、“ザラストワーズオンカード”、1945年 =

原著に解説されたこの作品は、原理的には面白いのですが、構成上で矛盾点があります。その点をそのまま原文を翻訳いたします。

#### \* 方法 \*

あるひとつのマークの 13 枚をよく混ぜて、デッキのトップに置きます。トップカードをキーカードとして記憶しておきます。

デッキを客に渡します。「1 枚ずつテーブルにカードを置いていって、適当なところでストップしてください」説明します。客は 13 以上置いてストップすることはまずありません。客がストップしたら、彼の手に持っているカードのトップカードをのぞいておぼえさせます。それからそのパケットの上に、テーブルにディールされたカードを重ねさせます。

客にデッキを 2 回リフルシャフルさせます。それからデッキを受け取り、最初のトップカードを探します。そのカードよりボトム方向にあるつぎの同じマークのカードが選ばれたカードですから、それを抜き出して当てます。

客が 13 枚以上ディールしてストップすることはまずありませんが、その場合は、デッキをシャフルさせないで、キーカードの下のカードを当てればよいのです。

### ばらばら挿入事件

= 加藤英夫、加藤 1997 年 8 月 20 日 =

前述の 'シャフルロケーション' で矛盾点に気づきましたか。前述の説明では、マジシャンは客が操作するところを見ていることになっています。ですから何枚置いたところでストップしたかわかります。最初にあるひとつのマークの 13 枚を A から K の順でセットしておけば、客がカードをおぼえた時点で、それが何のカードかわかります。しかも客に 2 回とはかぎらず、いくらでもシャフルさせることができます。

したがってこのマジックは、客に操作させるところを見てはいけません。その点と、客にリフルシャフルさせるというのを、客にカードをデッキの中にバラバラに入れさせる、ということに置き換えて、以下のやり方を構築いたしました。

\* 方 法 \*

たとえばダイヤのAからKまでを順番に重ねてトップにセットしておきます。そして最初にそれらをきざさないようなシャフルを行います。オーバーハンドシャフルのジョグシャフルがよいでしょう。

「何枚かのカードを使います」と言って、トップ部分をさり気なく広げて、サイレントカウントして13枚のカードを取り、「このぐらいでいいでしょう」と言って、13枚を相手に渡します。残りのデッキはテーブルに置きます。

「カードをよくシャフルしてください」と言って、相手に13枚をシャフルさせます。それらを受け取り、「私が後ろを向いている間にやってもらうことを説明します」と言います。「このようにテーブルに1枚ずつ置いて言ってください」と、カードをディールしながら言います。

5. 6枚置いたところでストップして、「そして好きなところでストップしてください。もっと手前でもいいですし、もっとたくさん置いてからでもかまいません」と言います。「そしてストップしたところのカードをこのようにのぞいておぼえてください」と言って、最後に置いたカードをの手前エンドを持ち上げてそれを見る真似をします。おぼえる必要はありません。「そうしたら、残りのカードを上重ねてください」と言って、残りのカードをテーブルのカードの上に重ねます。

テーブルの13枚を取り上げて、表を手前に向けてそろえるときに、ボトムカードをグリップします。そして13枚を相手に渡します。そして後向きになり、説明したことをやってもらいます。

相手が終わったら前に向き直ります。わきに置いてある39枚のカードを取り、相手の前に広くりボン Spredd します。「手に持っているカードを上から1枚ずつ取って、広がったカードの右の方から左に向かって、このように離ればなれにさし込んでください」と、手真似をしながら言います。後向きになり、それをやってもらいます。そしてカードをそろえさせます。

相手が終わったら前に向き直ります。

ここから先は、選ばれたカードはキーカードのボトム方向にある、最初の同じマークのカードですから、デッキを表向きにリボン Spredd するとき、そのカードの位置を認知しておいて、カードの方に目を向けずに、手を Spredd の上で動かして、だいたい選ばれたカードの上で止めて、それからカードの方に視線を向けて、選ばれたカードの上に指先を落とし、それを抜き出します。

## ラッキーナンバー

= オピー・ヒューストン、雑誌“ヘイディーグラムマガゼット”、1965年7月 =

### \* 方法 \*

相手のカードをキーカードの下にくっつけます。相手のカードが上半分にくるようにエスティメーションしてカットします。

「魔法の数によってあなたのカードを見つけます」といいます。トップから1枚ずつ表向きにディーリングしていき、「1、2、3、4、」と声を出して数えています。そしてキーカードが出たら手をとめ、「はい、17枚置きました。17というのは不思議な数なんです。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そしてつぎのカードを表向きにして現します。

### \* 備考 \*

このようなマジックを馬鹿にしてはいけません。もちろんマジシャン相手には通用しないマジックですが、一般の人には魔法の数で出てきたように感じさせることができます。このような単純なマジックであればあるほど、見せ方の上手下手で効果が左右されます。

## スカイセンス

= ヒューバート・エリオット、雑誌“マガジンオブマジック”、1917年10月 =

このトリックは上記の雑誌に掲載されたものを、アンネマンが“ジンクス”、No.83、1940年3月に再録したものです。私は解説を読んだときに素晴らしさがわからず、X印をつけたものです。ところが“リンキングリング”1945年10月号において、ウォルター・ギブソンがこのマジックの素晴らしさを紹介し、またしても再録したのです。それを読んで、こんな素晴らしい作品を見逃していたことに驚きを感じました。

### \* 方法 \*

わかっているカードをフォーします。相手がそれを見ている間に、ボトムカードをグリップスしてキーカードとします。そして選ばれたカードを返してもらい、キーカードの下にくっつけます。

“ジンクス”の解説では、ここで相手にデッキを渡してシャフルさせていますが、キーカードが離れる危険性をおかしてはならないと思います。そのへんの代替案については、備考に書きます。

デッキを相手に3つにカットさせます。ここであなたは後ろ向きになり、相手に3つのパケットを見て、どのパケットに自分のカードがあるかを確認させます。それから相手のカードを、好きなパケットに入れさせます。そのカードがあったパケットに戻してもかまいません。

前に向き直り、各ポケットを調べます。キーカードのあるポケットが選ばれたカードのあったポケットです。選ばれたカードをトップにカットします。そしてどのポケットからカードが抜かれたかを当てます。つぎにどのポケットに入れられたかを当てます。それから相手のカードを当てます。最後に、選ばれたカードを表向きにします。

#### \* 備 考 \*

加藤の修正バージョンです。

フォースカードをキーカードにくっつけたあと、3つの同じぐらいの枚数のポケットに分けて置きますが、キーカードとフォースカード離れないようにします。そして3つのポケットを相手にシャフルさせます。

ここで後ろ向きになります。3つのポケットを適当に入れ替えさせます。それからポケットを見て、選ばれたカードを抜き出させ、他のポケット、もしくはもとのポケットに入れさせます。

あとは原案と同じでもかまいませんが、トップから現すより裏向きに広げて、「これに入れられたカードの雰囲気はただよっています」と言って、抜き出して当てた方がよいと思われます。

### スーパースカイセンス

= クレイトン・ロウソン、雑誌“リンキングリング”、1942年10月 =

ヒューバート・エリオットの‘スカイセンス’の解説を読んだとき、フォースしたカードにキーカードをくっつけるアイデアが面白いと思いました。アンネマンもそのアイデアをいたく気に入っていたようです。

そのアイデアを気に入つつも、このマジックは現象が面白いのだから、そのアイデアを捨てて、たんに選ばれたカードとキーカードがエッジニッキングでわかるようにしておけば、カードに触らずに、選ばれたカードがあったポケットと、移されたポケットが当てられる、ということを私は考えました。

雑誌“リンキングリング”、1942年10月号を読んで、アンネマンもまったく同じ考えをもっていたことが、クレイトン・ロウソンによって書かれているのを見つけました。ニッキングカードを2枚使うアイデアはアンネマンのもので、ダブルリフトをフォースとして使うのが、ロウソンのアイデアのようです。

#### \* 方 法 \*

2枚のニッキングしたカードをトップに置いておきます。カードを広げて相手に1枚指させます。

指されたカードをトップに置きます。ダブルリフトで表を見せます。ダブルを裏返し、上の1枚をデッキの中に入れます。そして相手にリフルシャフルさせます。2枚のニッキングカードはほとんど離れる確率はありません。少し離れたとしても問題ありません。

後ろ向きになり、相手にデッキを3つにカットさせ、先ほどのカードのあるパケットを見つけさせ、そのカードを任意のパケットの中に入れさせます。

前に向き直り、2枚のニッキングカードを見ることによって、原案と同じように当てます。

### スカイセンス・加藤版

= 加藤英夫、2005年5月27日 =

#### \* 方法 \*

テイクジスグリプスでキーカードをグリプスし、つぎに選ばれたカードを返してもらうとき、ドントフォーゲットグリプスを行えば、選ばれたカードとその上のキーカードがわかっていますから、原案と同じように続けます。

### ウルトラ3つ山配り

= 加藤英夫、2013年2月19日 =

#### \* 現象 \*

シャフルされたデッキを相手に渡し、マジシャンは後ろ向きになります。3つの山にディールさせて、好きところでストップさせます。残りのカードはわきに置かせます。3つの内好きなパイルを取らせ、シャフルしてから前に置かせます。2組目をシャフルさせ、そのトップカードを見ておぼえ、1組目の上に置かせます。3組目をシャフルさせてから、他のカードの上に重ねさせ、その上にわきに置いてあるカードを重ねてそろえさせます。

このように当てるのがまったく不可能に思える状態で、マジシャンはデッキを見渡して、相手がおぼえたカードを当てることができるのです。

#### \* 方法 \*

相手にシャフルさせたデッキを受け取るとき、ボトムカードをグリプスしてキーカードとします。「私が後ろを向いている間にやってもらうことを説明します。このように3つの山にカードをどんどん置いていってください」と言って、3つの山にスピーディにディールします。各山に3枚ずつぐらいになったところで止めて、「そして好きところでストップしてください。カードが少ないと面白くないので、かなり多く置いたところでストップしてください」と言います。ディールしたカードを集めてトップに戻します。

相手にデッキを相手に渡して、後向きになり、「ストップしたら教えてください」と言います。相手がストップしたら、残りのカードをわきに置かせます。

「そうしたら3つのうち好きな山を取って、シャフルしてください。そうしたらその山を前の方に置いてください」と言います。「別の山を取ってシャフルしてください。そうしたら、いちばん上のカードをのぞいておぼえてください。そしてその山を前に置いてある山の上にのせてください。3つ目の山を取ってシャフルしてください。そして前に置いてある山にのせてください。そしてそれらのカードの上に、わきに置いてあるカードを重ねてそろえてください」と説明します。

セリフを続けて書きましたが、当然ながら実際の演技では、相手の行動のタイミングに合わせて間をあける必要があります。

前に向き直り、デッキを取り上げます。「あなたが何枚のカードを3つの山に配ったかわからないので、あなたがおぼえたカードがどこにあるかもわかりません」というセリフを言いながら、デッキをフォールスカットします。カットして間にブレイクを作り、そのブレイクを利用してダブルカットすればもとの状態に戻ります。

「あなたのカードを当てます」と言って、表を自分に向けて広げ、フェースからキーカードの手前のカードまでの枚数をサイレントカウントします。X枚あったとします。

#### Xを3で割ると割り切れる場合

ケース1 フェースから $(X/3) \times 2$ 枚目が相手のカード。

#### ケース2 Xを3で割ると余りが1の場合

フェースから $(X/3) \times 2$ 枚目とそのつぎのカードで分ける。

#### ケース3 Xを3で割ると余りが2の場合

フェースから $(X/3) \times 2 + 1$ 枚目とそのつぎのカードで分ける。

ケース1の場合はそのまま相手のカードを抜き出し、相手に名乗らせてからそれを見せます。

ケース1とケース2の場合は、分けた右手の左端、もしくは左端のカードが相手のカードですから、相手のカードを名乗らせてから、左手もしくは右手を下げてそのカードをテーブルに置きます。

#### **\* 備 考 \***

ケース2とケース3でカードを分けるとき、右手の左端のカードは他のカードより多めに左にずらしておきます。左手の右端のカードはそれほどずらしておく必要はありません。左手を返したとき、フェースにはっきり見えるからです。右手の右端のカードを多くずらしておくのは、

右手を返したときに、そのカードのインデックスがはっきり見えるようにするためです。

カードを分けるとき、あなたの視線をカードの方に向けてはいけません。「これがあなたのカードです」と言って視線を相手の方に向けながら、カードを分けます。そして相手が名乗ったら、そのカードのある方の手を前に返し、そこに視線を向け、そしてそのカードを表向きにテーブルに置きます。

## リメンバランスオブザシングスパスト

= ボブ・ロング、"リトルジャイアントオブカードトリックス"、2000年 =

凡作や良作はたまた傑作を多数発表しているボブ・ロングを、私がどのように評価しているかとせまられたら、私はこの作品をもって、ボブ・ロングを高く評価していることを明確にしたいと思います。なにしろたんなるキーカードロケーションを、メモリーテストという異質の現象に仕立ててしまった点で、ボブ・ロングの面目躍如たるマジックです。

### \* 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。相手にデッキを渡し、マジシャンは後向きになります。

10 から 20 までの数を選ばせ、その数だけカードをテーブルにディールさせ、最後にディールされたカードをのぞいておぼえさせます。そして手に残っているカードをテーブルのカードの上に重ねてもらいます。そして何回かカットさせます。

前に向き直り、デッキを受け取ります。カードの順番を記憶すると言って、表を上にして広げていき、カードの順を記憶する演技をしますが、フェースからをカウントしていき、キーカードがフェースから何枚目に出てくるかをチェックします。(原著ではキーカード以降を数えるとしていますが、ここだけかえました)。

キーカードがフェースからX枚目にあつたとしたら、相手のカードはトップから(54-X)枚目にあります。相手のカードが何であつたかをたずねます。記憶したカードの順を思い出す演技をして、そのカードはトップから何枚目にあると宣言します。そして相手にデッキを渡し、その枚数をディールさせます。相手のカードを名乗らせ、最後にディールされたカードを表向きにします。

### \* 備考 \*

以上のままでは、最後のディールにおいて、34枚～44枚ディールさせることになります。相手が操作したあとに、デッキを何回かカットして、選ばれたカードが上半分にいくようにしたあと、記憶する操作を行った方がよいと思います。

## 変なカード当て 2

= 加藤英夫、2004 年 9 月 13 日 =

### \* 準備 \*

インビジブルデッキのペアと同じような、リラティブペアを 10 組作ります。すなわち、ダイヤの 3 とクラブの 10、ハートの 5 とスペードの 8、のように、マークはダイヤとクラブ、スペードとハート、そして数は合計が 13 になるようなペアを 10 組作り、それらのペアを重ねます。なるべく色やマーク、数がよく混ざった 10 組を使います。

### \* 方法 \*

20 枚のカードを表向きにリボンスプレッドして、よく混ざっていることを見せます。カードを閉じて、裏向きで相手に持たせます。

後ろ向きになります。相手にゆっくり 1 枚ずつディールさせ、好きなところでストップさせます。そして最後にディールしたカードをのぞいておぼえてもらいます。それをもとに戻し、残りのカードをテーブルのカードの上に重ねさせます。

つぎに 20 枚を取り上げて、左から初めて左右 2 つのパケットにディールさせます。

「2 組のどちらかにあなたのカードがあるわけですが、ふつうはある方の組を探してあなたのカードを見つけます。今日はあなたのカードのない方を探してあなたのカードを見つけてみせます」と言います。

相手に左のパケットを取り上げさせて、順番を変えないように表を見て、その中に相手のカードがあるかどうかを確認させます。左の組にある場合と右の組にある場合で、ケースバイケースで対処します。

### 左の組にある場合

相手のカードのない右の組を背後で受け取り、目の前に運び、広げてキーカードを見つけます。キーカードの後ろ（バック側）にあるのが相手のカードのリラティブなペアですから、それを見て相手のカードがわかります。そしてそのカードの枚数目が、他方のパケットの中に相手のカードがある枚数目です。

### 右の組にある場合

受け取ったパケットのボトムカードが、相手のカードのリラティブなペアです。そしてキーカードのある枚数目が、他方のパケットの中で、相手のカードがある枚数目です。

このあと、いま見たパケットはわきに捨て、相手に相手のカードのあるパケットを取らせ、背後のあなたの手の上に1枚ずつ置かせていきます。相手のカードが置かれたところでストップさせ、右手にそのカードを取ります。「これがあなたのカードです。あなたのカードは〇〇の××でしたね」と宣言します。そしてまえに向き直り、そのカードを表向きにします。

## Part 3 ディスタントキーカード

キーカードは目的のカードに隣接させるのが通常の使い方ですが、離れた枚数目にあっても、その枚数がわかれば目的のカードを見つけることができます。このように目的のカードから離れた位置にあるキーカードのことを'ディスタントキーカード'と呼びます。'リモートキー'、'フローティングキー'と呼ばれることもあります。

離れている枚数については、相手が自由に返したカードがキーカードから何枚目にあるかを認知して、選ばれたカードを特定して当てるタイプのもので、最初からある特定の枚数に位置するようにして、離れている枚数を現象に生かすやり方とといったタイプに大別できます。

後者の中で、とくにデッキの中央、トップから 26 枚目もしくは 27 枚目をキーカードとするものは、'センターキーカード'と呼ばれます。

### ノーベルカードディスカバリー

= セロ・ドゥーゼンベリー、雑誌 " スフィンクス "、1916 年 12 月 =

私が読んだ範囲の中で、ディスタントキーカードの使い方についてのもっとも古いものです。

#### \* 方 法 \*

ボトムカードをグリプスしたあと、それを中央に運び、デッキをテーブルにスプレッドしますが、キーカードがどこにあるかわかるようなやり方をします。

テーブルから少し離れて立ち、相手に 1 枚のカードを抜かせ、見ておぼえさせます。そして「まん中あたりに入れてください」と言います。そのときキーカードから何枚離れた位置に入れられるかを認知します。それから相手にカードをそろえさせます。

相手にデッキを持たせてディールさせますが、キーカードよりトップ側に入れられた場合は、表向きにもたせて表向きにディールさせ、キーカードよりボトム側に入れられた場合は、デッキを裏向きに持たせて、トップから表向きにしながらディールさせます。キーカードから何枚目にあるかわかっていますから、選ばれたカードのところでストップをかけ、「それがあなたが選んだカードです」というように当てます。

#### \* 備 考 \*

原著には上記のように、キーカードがどこにあるかわかるようなやり方をする、としか書かれ

ていませんが、これはけっこう難しいことです。私ならつぎのようにやります。

デッキをカットするまえに、左指先でボトムカードを 5mm 程度右にずらします。そしてスウィングカットして下半分を上重ねるとき、左中指先で右にずれているカードの右上コーナーを左に押しします。



そうすると、キーカードは図 1 のように、ダイアゴナルジョグ状態となります。

その状態でデッキをリボン Spreddすると、キーカードが少し斜めになっているのでわかります。広がり方あと、両手で広がり方を直して、キーカードの曲がりが目立たなくします。多少は曲がりを残しておいた方が、見失うことはありません。

この原理をテーブル上で行うのではなく、両手の間に広げて行う、というやり方もあります。その場合は、グリプスしたカードを中央にカットして、ブレイクを保持したままカードを両手の間に広げます。なるべくキーカード近くのカードを取らせるようにして、近くのカードが取られた場合はもとの位置に戻させ、離れたカードが取られたら、カードを広げ直して、キーカード近辺に入れさせます。

テーブルで広げてやるのと、両手の間で広げてやるのとでは、選ばれたカードが当たるということのインパクトは違います。当てることの不思議さを強調するトリックでは前者、リビレーションの面白さを強調する場合は後者を使う、という使い分けも考慮するとよいと思います。

## スリーパイルズ

= マーチン・ガードナー、雑誌“ジックス”、1937/1938 年エクストラ号 =

### \* 方 法 \*

ボトムカードをキーカードとします。デッキをテーブルに置き、3つのパケットに分けさせます。いちばん左がボトム部分になるようにします。

それぞれのパケットをファン状に広げます。そして任意のパケットの中のカードに触れさせ、それをのぞいておぼえさせます。キーカードのあるパケットの中のカードが選ばれたら、それがキーカードから何枚目のカードであるか密かにカウントします。

他のパケットのカードがのぞかれたら、そのカードがそのパケットのトップから何枚目であるかをカ

ウントします。中央のパケットから選ばれた場合は、左からパケットを集め、右端のパケットから選ばれた場合は、右からパケットを集めます。集めたあと、デッキを何回かカットさせます。

相手のカードはキーカードからカウントした枚数目にありますから、適当な演出で当てます。

#### \* 備 考 \*

原著の備考に、各パケットから3人の客に1枚ずつ選ばせるやり方が書かれています。各パケットの端から何枚目のカードが選ばれたかを認知して当てるといふものです。

### カード&ナンバー

= 考案者不明、“エンサイクロペディアオブカードトリックス”、1938年 =

#### \* 方 法 \*

シャフルされたカードのトップから12、3枚のカードを分けて取るとき、そのパケットのボトムカードをグリップします。残りのカードはわきに置きます。取ったカードを右手から左手に数え取っていき、その結果カードの順を逆順にします。キーカードはトップにきます。

カードを広げて相手に1枚のカードを指させます。そのカードを半分ぐらい抜き出して、表をのぞいておぼえさせます。そのときあなたはそのカードがそのパケットの上から何枚目にあるかを確認します。カードをそろえてテーブルに置きます。残りのデッキを相手に取り上げさせ、シャフルさせてから先ほどのパケットの上にのせてから、1回カットさせます。

デッキを取り上げて、トップから1枚ずつ表向きにディールしていきます。キーカードが出てきたら、そのあと枚数を密かに数え、確認した枚数目の相手のカードを記憶します。そのようにしてすべてのカードを表向きにします。あとは相手のカードがわかっていますから、適当な演出で当てます。

#### \* 備 考 \*

12、3枚のカードをカットして、数えることによって逆順にすると書かれていますが、シャフルすることによって逆順にした方が自然です。

ボトムカードをグリップする方法が、具体的には説明されていません。12、3枚のカードをカットして、カードを厚みを見るためにパケットのサイドを見るとときに、「このぐらいの枚数を使います」と言いつつ、ボトムカードをグリップすることができます。

上記のカードの当て方は、ディスタントキーカードの機能を生かしていません。キーカードを表向きにしたあと、あと何枚で相手のカードが現れるかわかっているのですから、3枚手前のカードをディールしたときに、「何か少し感じてきました」と言い、2枚手前のカードを置い

たときに、「もっと強く感じます」と言います。そして1枚手前のカードを右手に取ったとき、そのカードを表向きにするまえに左手のカードに注目を集め、「これがあなたのカードです」と言いつつ、右手のカードは注目せずに表向きにディールします。そして相手のカードを名乗らせてから、左手のトップカードを表向きにします。

このトリックと同じ“エンサイクロペディアオブカードトリックス”に出ているウォルター・ギブソンの‘マスターカードロケーション’は、このトリックと同じ原理にもとづいていますが、ハンドリングが違います。ボトムカードをキーカードとし、トップから12枚までを密かにカウントしながら広げていき、「このように広げていきますので、好きなカードを指さしてください」と言います。カードを送っていきますが、心の中で枚数を数え続けます。

指さされたカードが何枚目であるか記憶します。そのカードを相手にのぞいておぼえさせてから、カードをそろえて相手に何回かカットさせます。当てるには、キーカードがボトムにくるようにカットし、トップから記憶した枚数をカウントして現しています。

### 予定なきキーカード

= ジーン・ヒューガード解説、“エキスパートカードテクニク”、1940年 =

これは、クラシックフォースに失敗した場合の対処法です。

#### \* 方 法 \*

クラシックフォースしたカードを当てるというマジックを演じようとして、フォースに失敗した場合、つぎのように対処します。

フォースに失敗したとしても、抜かれたカードはフォースカードの近くにあるはずで、ですから、抜かれたカードがフォースカードから何枚離れているかわかります。抜かれたところからカードを分け、もとの位置に戻させます。これで選ばれたカードがキーカードから何枚離れているかわかっているので、そのことを利用して当てます。

#### \* 備 考 \*

このアイデアをフォース失敗対策ではなく、2人の客が選んだカードを当てるマジックに使えます。ショートカードなどをフォースすれば、より効果的です。フォースした方を先にデッキに戻させ、2枚目を返させたとき、フォースカードから何枚離れているかを認知します。

雑誌“トップス”1951年3月号には、レシル・ボードナーが、フォースが失敗したら、フォースカードから分けて選ばれたカードを返させる、というやり方を書いています。選ばれたカードとキーカードを隣接させる必要がある場合には、こちらのやり方を使います。

## チックトリック

= チック・ショッキ、“50トリックスユーキャンドゥー”、1946年 =

### \* 方 法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、トップカードをグリンプスしてキーカードとします。

「私がカードを広げて1枚のカードを抜いていただくと、そのカードを自由にコントロールするテクニックを使うと思われるかもしれませんが、今日は違うやり方をします」と言って、デッキを持った左手を相手の方に伸ばし、デッキのまん中へんからカードのかたまりを引き抜かせます。残りのデッキはわきに置いて、相手が引き抜いたカードを受け取り、表を相手に向けて広げ、心の中で好きな1枚を選ばせます。広げたときに、密かにそのパケットの枚数をカウントします。カードをそろえて相手に渡します。

「心の中で思っているだけでは、ほかの方にわかりませんから、その中から選んだカードを抜き出してほかの人に見せてください」と言って、あなたは後を向きます。選んだカードをいったんテーブルに置かせ、残りのカードをシャフルさせてから、わきに置いてあるデッキの上へのせさせます。その上に選ばれたカードをのせさせます。

ここで前に向き直り、「このままではいちばん上にあなたのカードがあるのがわかっていますから、」と言って、ボトムからカードのかたまりを引き抜いて、相手に渡してシャフルさせます。そしてシャフルされたパケットをデッキのトップへのせさせます。それからデッキを何回かカットさせます。

以上で選ばれたカードはキーカードからトップ方向に、カウントした枚数だけ離れた位置にありますので、適当な演技で当てます。

### \* 備 考 \*

上記の解説では、デッキを持った左手を相手の方に伸ばし、デッキのまん中あたりからカードのかたまりを抜かせます、と書かれていますが、これをやらせるのに適切なセリフが思い当たりません。「デッキのまん中あたりからカードのかたまりを抜いてください」と言ったとしても、マジシャンであろうと一般の人であろうと、理解できるとは思えません。つぎのようにハンドリングを変えれば、その点が解決できます。

トップカードをグリンプスしたあと、デッキを相手の前に置き、相手にだいたい3等分にカットして分けさせます。そして中央のパケットで選択を行操作を行わせ、相手がシャフルしたそのパケットを最初のトップのパケットに重ねさせ、それからボトムのパケットをシャフルさせてから重ねさせます。

## トウェンティシックススロケーション

= バート・アラートン、“エクスパートカードテクニック”、1940年 =

これは私が調べた範囲でもっとも古くからある、センターキーカードを使ったマジックです。センターキーカードは目的のカードから離れているため、その間にあるカードがシャフルされても枚数の変化がなければ、つねにキーカードから枚数で目的のカードが見つけれられるということを利用したものです。

### \* 方 法 \*

このマジックでは、第1段は第2段のキーカードを作る目的を兼ねています。まず、グリンプスしてわかっているカードをフォースします。それをデッキの上半分に返させ、上半分にあり続けるようなシャフルを行います。

カードを裏向きに持ち、トップから1枚ずつ表向きにしてテーブルにスプレッド状に置いていきます。心の中で置いた枚数を数えます。相手のカードが現れても表情を変えず、さらに26枚置いたらそのカードを第2段のためのキーカードとして記憶します。あと2、3枚置いたところで、「つぎにひっくり返すのがあなたのカードです」と言います。相手のカードはとっくに過ぎていたので、相手は失敗したと思うかもしれません。そして、すでに置いてある相手のカードを取って、裏向きにひっくり返します。

ここまでは古典的な‘サーカストリック’です。相手のカードをあったあたりに戻し、カードをそろえて裏向きにテーブルに置きます。

第2段に移ります。カードをだいたい等しい3つのポケットに分けさせます。いちばん下にあった部分をポケットA、まん中にあった部分をポケットB、上にあった部分をポケットCと呼びます。

相手にポケットCを取ってシャフルさせてから、トップカードをおぼえてもらいます。ポケットCをテーブルに置き、ポケットAを取ってシャフルさせます。そしてそれをポケットCの上ののせてもらい、それらをさらにポケットBの上ののせてそろえさせます。いかにも相手のカードを見つける手がかりは失われたように見えますが、相手のカードはキーカードからトップ方向に26枚目にあります。

このあと原著では、カードを広げてキーカードから数えて26枚目の相手のカードを見つけたのち、そのカードのスペルで現す方法を説明しています。

## 超能力カード

= 加藤英夫、2001年8月17日 =

このマジックは、サイモン・アロンソンの“プリオルコミットメント”を読んだときに思いついたものです。ハンドリングの一部が類似していますが、原理に関連性はありません。

### \* 方 法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、「1組のカードの中には、超能力を持っているカードがあります。そのカードを抜き出します」と言ってカードの表を上に向けて広げ、密かにフェースから26枚をカウントし、フェースから26枚目をキーカードとして記憶します。そしてそのカードよりあとに出てくる適当な絵札を“超能力”を持つカードとして抜き出し、表向きにテーブルに置きます。クラブのJを使うこととします。

「このカードを1組の中に入れます」と言って、デッキのトップに裏向きに置いて、何回かカットしますが、クラブのJがトップに戻るようなやり方をします。

デッキをテーブルに置き、あなたは後向きになります。相手に半分より少し少なくカットしてもらい、カットしたパケットのボトムカードをおぼえさせます。右手でそのパケットを持たせたまま、左手で残りのカードのまん中へんから持ち上げさせて、右手のカードを下半分の上へのせさせ、その上に左手で持ち上げたカードを重ね、全体をそろえてもらいます。

前に向き直ります。相手が自由なところからカットし、しかも自由にカットした位置にカードを入れたので、相手のカードが何枚目にいったか、まったくわからなくなったことを強調します。そして「選ばれたカードの位置を知っているのは、超能力を持っているクラブのJだけです」と言います。

トップから表向きにディールしていき、クラブのJがディールされたらストップしますが、キーカードが何枚目に出てくるかを密かにカウントして、出てきたらその数を26から引きます。 $26 - X = Y$ とします。

クラブのJを取り、耳にあててささやくを聞く真似をします。そして「あなたのカードは〇〇枚目にあるといっています」と、Yの数を言います。続けてあとY枚ディールしますが、1枚手前まで置いたときにストップし、つぎがY枚目であることを確認し、相手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。

### \* 備 考 \*

参考までに、上記のマジックよりまえに考えたやり方を説明しておきます。以下のマジックでは、同じ原理を使って2人の客の選んだカードを当てます。

トップカードとトップから 27 枚目のカードをキーカードとします。

デッキをテーブルに置き、1 人目の客に 3 分の 1 ぐらいカットさせ、そのパケットのボトムカードをおぼえさせます。2 人目の客に同じぐらいカットさせ、ボトムカードをおぼえさせます。1 人目の客のパケットをテーブルの残りのカードの上に返させ、その上に 2 人目のカードを返させます。全体をよくそろえてもらいます。

デッキを取り上げ、フォールスシャフルもしくはフォールスカットします。精神集中することによって 2 人のカードを当てると言って、トップから表向きにディールしていきます。27 枚目にセットしておいたキーカードまでの枚数を密かにカウントします。その枚数を X とします。そこで手を止めずに、トップにセットしておいたキーカードが見えた瞬間、そのカードはデッキのトップに戻して、最後にディールされたカードを指さして、2 人目の客に向かって、「これがあなたのカードですね」と当てます。

ここで心の中で、 $27 - X$  の引き算を行います。答えが Y であるとし、「つぎはもっと強く精神集中して当てます」と言って、カードを表向きにディールしていきますが、あと Y 枚目に 1 人目のカードが出てきますから、その 1 枚手前までディールしたところで手を止め、「こんどはここでひらめきました。これがあなたのカードです」と言って、左手のトップカードを指さします。1 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。

## スプリットエリミネーション

= 加藤英夫、2002 年 10 月 3 日 =

### \* 方 法 \*

相手にシャフルさせたデッキを受け取ります。「私が後ろを向いている間にやってもらうことを説明します。このようにカードをどんどん置いて言ってください」と言って、8 枚ディールしてストップします。「そして好きなところでストップしてください」と言います。あと 5 枚ディールしながら、「もっとたくさん置いてからストップしてもかまいません」と言います。

「ストップしたら、ストップしたところのカードをのぞいておぼえてください」と言って、最後に置いたカードの手前エンド持ち上げます。そのカードをもとに戻しつつ、そのカードをグリップスします。「そして残りのカードをこのように上に重ねてください」と言って、手元のカードをテーブルのカードの上に重ねます。これでボトムから 13 枚目のカードをキーカードとして認知しました。

相手にデッキを渡して後向きになり、説明したことをやってもらいます。説明したことを終わったら、カードをよくそろえてもらいます。そして前に向き直ります。

デッキを取り上げ、「あなたがおぼえたカードを当てるのに、全体をいくつかの組に分けます」と言って、だいたい等分になるように左から右にカットして 6 組に分けます。選ばれたカードはキーカードから 13 枚下にありますが、必ずキーカードのある組のつぎの組に含まれることとなります。

右端のポケットの上に右手をかざし、「このように手をかざすと、気配であなたのカードがあるかどうかわかります」と言います。右端の組にはまず選ばれたカードはありません。「この中にはありません」と宣言します。

その組を取り上げて、表向きに広げて見せ、「ありませんね」と言います。そのとき、それらのカードの中にキーカードがあるかどうかを確認します。このポケットをわきに捨てます。

まえの組の中にキーカードがなければ、つぎの組にもありませんから、つぎの組に右手をかざして、「この中にもありません」と言います。そして表向きに広げて見せ、キーカードがあるかどうか確認します。表を見せたときにキーカードがあったとき、キーカードが左端から何枚目にあるかを認知します。その枚数を13から引いた答えが、つぎのポケットの中に選ばれたカードがある枚数目です。

選ばれたカードのあるポケットに右手をかざしたら、「この中にある気配がします」と言います。その組より左にまだポケットが残っていたら、それらの組に手をかざして、「これらにはありません」と言って除外します。

もういちど選ばれたカードのある組に右手をかざし、かなり手を静止させたままにします。「わかりました。あなたがおぼえたカードは上からX枚目にあります」と宣言します。相手にポケットを渡し、その枚数をディールさせ、選ばれたカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにさせます。

## ディーリングエリミネーション

= 加藤英夫、2013年3月9日 =

これは前述の‘スプリットエリミネーション’をもとにして、キーカードとしてクリンプカードを使用することにより、カードの表を見ないで選ばれたカードがどの組にあるかわかるようにしたものです。

### \* 方法 \*

「何枚かのカードを使います」と言って、さり気なくトップから16枚のカードを取り、相手に渡します。残りのカードはわきに置きます。16枚を相手によくシャフルさせてから受け取ります。

あなたにやってもらうことを説明します。「このようにカードを置いていって」と言いながら4枚ディーリングしてストップします。「適当なところでストップしてください」と言います。

「そうしたら、ストップしたところのカードをこのようにのぞいておぼえてください」と言って、最後に置いたカードの左手前コーナーをつかんで表を手前に向けますが、そのとき左手前コーナーをクリンプします。視線は相手の方に向けたままです。

「このカードをもとに戻して」と言って、そのカードをもとに戻し、「残りのカードを上重ねてください」と言って、残りのカードをテーブルのカードの上に重ねます。

相手に16枚を渡しますが、クリンプしたコーナーは手前に向けて渡します。そして説明したことをやってもらいます。そのあとパケットを何回かカットしてもらいます。相手がカットしたあと、「これであなたがおぼえたカードがどこにあるか、あなたにも私にもわからなくなりました」と言います。

「あなたがおぼえたカードを当てるのに、カードを4組に分けていただきます。左から1、2、3、4、1、2、3、4というように4組に配ってください」と言いますが、「1、2、3、4」と言うとき、相手の前の左から右に向かって指で位置をさし示しながら言います。

いちばん手前の4枚を取って左手に置き、右手をかざして、「このように手をかざすと選ばれたカードがあるかどうか気配でわかります」と言います。そのときそのパケットの中にクリンプカードがあるかどうか認知します。なければ「この中にはありません」と言ってわきに捨てます。

そのようにして、クリンプカードがあったら、クリンプカードが何枚目にあるかも認知しておき、「この中にあります」と言います。その4枚をいったんテーブルに置き、まだパケットが残っている場合は、「念のため残りも確認します」と言って、手をかざして「こちらにはありません」と言って除外します。

もういちど選ばれたカードのあるパケットを取り、もういちど手をかざします。「わかりました。あなたのカードはこの組の上から3枚目にあります」と、選ばれたカードのある枚数を宣言してから、4枚を広げ、その枚数目のカードを抜き出し、他はわきに捨てます。そして選ばれたカードの名乗らせてから、そのカードを表向きにします。

## メンタルグリンプス

= アレックス・ホイ、“マジックカフェ”、2003年2月13日 =

選ばれたカードをあとから当てるためのキーカードを使うのではなく、どのカードが選ばれるかを知るために使うという、キーカードのまれな使い方です。

### \* 方 法 \*

何らかの方法でトップから26枚目にキーカードをセットしておきます。

テーブルにデッキを置きます。「私が後ろを向いたら、このように好きなところからカードをカットして持ち上げてください」と言って、デッキを適当なところからカットして持ち上げます。そして持ち上げたカードをもとに戻します。「ただし半分より多くカットすると時間がかかりすぎますので、半分よりは少なくカットしてください。半分より少なければ、多くても少なくてもかまいません」と説明します。

相手がカットしたら、そのカードの枚数を密かに数えさせます。その数をしっかり記憶させます。そのあとテーブルのパケットを数えたカードの上に重ねてもらいます。

前に向き直ります。トップからカードを表向きにディーリングしていき、先ほどの数に該当する枚数目のカードをおぼえてもらいますが、あなたはキーカードが出てくるまで枚数をカウントします。たとえば7枚目に置かれたとしましょう。そのあと相手が2枚置いたときにカウントを「8」と続けます。2枚おくごとにカウントを+1するのです。そのカウントが「13」になったときに置かれたカードが相手が記憶するカードですから、それをグリップします。そのあと適当枚数置いたところでストップし、「もうおぼえましたね」と言います。

すでに相手のおぼえたカードがわかっていますから、適切な演出で当てます。

キーカードが13枚目までに出現しない場合は、13枚のつぎのカードから「14,15,16,...」と単純にカウントを+1していき、キーカードが出た枚数目を26から引いた答えがXであるとすると、それはディーリングされたカードを裏向きにしてもとに戻したときに、相手のおぼえたカードはトップからX枚目にあることを意味していますから、それを利用して相手のカードを当てます。

## Part 4 マルティプルキーカード

### アウトオンロケーション

= アル・ベーカー、“エンサイクロペディアオブカードトリックス”、1938年 =

#### \*方法\*

シャフルされたデッキの表を自分に向けて広げ、ジョーカーが入っているかどうか見ると言って広げ、ボトムカードを記憶し、さらにボトムから6枚目、11枚目、16枚目を記憶します。ボトムカード以外はマークを記憶する必要ありません。そのあとボトムの8枚をトップへカットしてから、デッキを裏向きにテーブルに置きます。

あなたは後ろを向きます。相手にだいたいまん中へんからカットさせ、新たなトップカードを取っておぼえてもらいます。そしてそのカードをデッキのまん中へんに入れたのち、デッキを何回かカットしてもらいます。

前に向き直ります。もとのボトムカードをボトムにくるようにカットし、広げて各キーカードの間の枚数が増えている部分を見つけます。それら5枚の数をおぼえて、トップに置き、デッキを背後に運びます。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを背後で抜き出して前に出して見せます。

### 神様お願い

= 加藤英夫、1998年1月8日 =

前述の‘アウトオンロケーション’のバリエーションです。

#### \*方法\*

相手にシャフルさせたデッキを受け取り、表を上にしてリボンスプレッドして、「よく混ざっています」と言います。そのとき、ボトムから1枚目、3枚目、5枚目、7枚目、9枚目、11枚目の数だけの順番を記憶します。“Card Magic Library”第9巻、211ページに解説の、アクロニムメモリーの手法を使います。カードをそろえて裏返します。

カードを両手の間に広げて、1枚のカードを自由に取らせませす。ボトムの11枚の中から取らせませはいけません。相手が見ている間に、トップから20枚ぐらいのカードをボトムにまわします。すなわち順番を記憶したカードがデッキの中央にいくようにするのです。そしてデッキをテーブルに置きます。

「まん中へんからカットして持ち上げてください」と言って、中央あたりからカットさせ、下半分

の上選ばれたカードを置かせ、その上に上半分を重ねさせます。そしてデッキを何回かカットさせます。相手のカードを見つける手がかりは、まったく失われたように見えます。

「あなたのカードを見つけます」と言って、表を自分に向けて広げていきます。初めに記憶した6枚のカードは1枚おきになっていて、その中に相手のカードが1枚まぎれこんだ状態になっています。その部分を探し、記憶した6枚のどれか2枚の間に2枚の記憶していないカードがあり、それらのどちらかのカードが相手のカードです。2枚のうちのトップに近い方がトップから8枚目にあるようにカットします。ここまでは選ばれたカードがよくわからない、という表情でやります。

「はっきりわかりません。こんなときには神頼みをします」と言って、デッキを裏向きに持ちます。そして「かみさまおねがい」と言いながら、言葉に合わせながら1枚ずつディーします。8枚置いたところでストップします。相手のカードを名乗らせ、最後にディールしたカード、もしくは手元のトップカードを現します。

### スリーキーロケーション

= 加藤英夫、1999年3月4日 =

#### \* 方法 \*

ボトムカード、ボトムから24枚目のカード、トップカードをキーカードとして使います。シャフルされたデッキを表向きに広げて、よく混ぜていることを示しながらグリンプします。以下の解説では、それぞれをボトムキーカード、センターキーカード、トップキーカードと呼ぶことにします。

「私が後向きになったら、このように左から右に向かって3つの組に分けてください」と言って、デッキをだいたい3等分する手本を見せます。分けたカードをもとの状態になるように重ね戻し、デッキを相手に渡し、後向きになります。

相手にデッキを3組にカットさせたら、中央の組を取り上げさせ、そのトップカードを見ておぼえさせます。そのカードをもとに戻してから、その組を1回カットしてもらいます。そしてその組を右の組の上へのせ、左の組を右のポケットの上に重ねてそろえてもらいます。

前に向き直り、デッキを取り上げます。表を自分に向けて広げていき、フェースからトップキーカードの手前のカードまで枚数を数えます。トップキーカードのつぎからセンターキーカードまでは数えずに、センターキーカードのつぎのカードから数えるのを続けます。そして数えた数が27になったとき、その枚数目のカードが選ばれたカードです。

27になるまえにボトムキーカードが出てきた場合には、ボトムキーカードは数えないで、トップキーカードに戻り、トップキーカードのつぎから数え続けて、27枚目が選ばれたカードです。適切な演出で選ばれたカードを当てます。

## フォーキーロケーション

= 加藤英夫、1999年5月12日 =

### \* 方 法 \*

4枚のAをトップにセットしておきます。マークの順をおぼえておきます。トップからダクハスである  
とします。

トップの4枚が動かないようなシャフルのあと、トップの1枚をダブルカットでボトムに移します。そ  
の結果、ボトムがダイヤで、トップにはクラブ、ハート、スペードの順であることとなります。もち  
ろん最初からトップとボトムにそのようにセットしておいて、リフルシャフルでトップとボトムを保つよ  
うなシャフルでスタートしてもかまいません。

相手にデッキを渡し、あなたは後ろを向きます。3つのパケットにディーラさせ、好きなところでス  
トップさせますが、かなりの枚数を置いてからストップするように指示します。相手がストップしたら  
振り返って、ディーラされた3つのパイルより左を指さして、「残りのカードをここに置いてください」  
と言います。そのとき、ディーラされた3つのパイルの位置を見ておきます。

「配った3つの組のうち、好きな組を取り上げてください」と言います。続けて振り返り、「その組  
をシャフルしてください」と言いますが、3つのパイルのうちどのパイルが取られているかを認知し  
ます。すぐ後ろ向きに戻ります。

相手はその組をシャフルしたら、その組のトップカードをのぞいておぼえさせます。そうしたらそ  
の組をもとの位置に戻させ、それから3つの組を好きな順で重ねさせます。重ねたカードを取り  
上げて左手に持たせます。そして左の方に置いてあるカードを右手で取らせ、左手のカードの上  
に重ねさせます。

前に向き直ります。「念のため、何回かカットしてください」と言って、デッキを何回かカットさせます。  
それからデッキを受け取ります。

デッキの表を自分に向けて両手の間に広げ、相手が取ったパイルに含まれていたAを見つけます。  
そのAの左方向につきにあるAを見つけます。そのAの右隣りが選ばれたカードですから、それを  
抜き出して当てます。

## フォーキーロケーションV2

= 加藤英夫、2002年10月20日 =

前述の 'フォーキーロケーション' をパワーアップしたやり方です。

### \* 方法 \*

4枚のAをトップにセットしておきます。マークの順をおぼえておきます。トップからダクハスである  
とします。

トップの4枚が動かないようなシャフルのあと、トップの1枚をダブルカットでボトムに移します。その  
結果、ボトムがダイヤで、トップにはクラブ、ハート、スペードの順であることとなります。もち  
ろん最初からトップとボトムにそのようにセットしておいて、リフルシャフルでトップとボトムを保つよ  
うなシャフルでスタートしてもかまいません。

相手にデッキを渡し、あなたは後ろを向きます。3つのパケットにディーラさせ、好きなところでス  
トップさせますが、かなりの枚数を置いてからストップするように指示します。相手がストップしたら、  
最後のカードを置いたパイルを前にずらしてもらいます。そして左手に残っているカードを左わきに  
置かせます。

いま相手の前には3つのパイルがあり、そのうちの1組が前にあり、2組が手前にあります。手  
前の左の組をシャフルさせ、そしてもとの位置に置かせます。つぎに手前の右の組をシャフルさせ、  
もとの位置に置かせます。前にある組をシャフルさせてから、そのトップカードをのぞいておぼえ  
させ、その組をもとの位置に置かせます。そしてそれら3つの組を好きな順で重ねさせます。最  
後にそれらの上に、左わきに置いてある残りのカードを重ねさせ、全体をよくそろえてもらいます。

前に向き直り、デッキを受け取ります。全体が保たれるようなフォールスカットを行います。1回  
カットしてブレイクを作り、そのブレイクを用いてダブルカットすればよいでしょう。

デッキの表を自分に向けて広げ、フェースカードからダイヤのAの手前までの枚数を数えます。そ  
の枚数を3で割った答をX余りYとします。

割り算の答がX余りYで、Y=0の場合、すなわちで割りきれた場合は、相手が3つの組に同じ  
枚数を置いてストップしたということです。それはすなわち、3枚目にディーラされたスペードのA  
が含まれた組のトップカードがおぼえられたことを意味します。ですからもういちどフェースからX  
枚ずつの単位で見直して、スペードのAが含まれたブロックのいちばん左にあるカードが選ばれた  
カードであるとわかります。

割り算の答がX余りYで、Y=1の場合は、クラブのAが含まれたブロックの左端が選ばれたカー

ドです。クラブのAが含まれたブロックだけ  $X+1$  枚で、他のブロックが  $X$  枚であることを考慮して、そのカードを特定します。

割り算の答が  $X$  余り  $Y$  で、 $Y=2$  の場合は、ハートのAが含まれたブロックの左端が選ばれたカードです。ハートとクラブのAの含まれたブロックが  $X+1$  枚であり、スペードの含まれたブロックが  $X$  枚であることを考慮して、選ばれたカードを特定します。

適切な演出で、選ばれたカードを当てます。

## マトリックスライクトリック

= 加藤英夫、2004年4月21日 =

### \* 方法 \*

8枚のカードの山を4つ作ります。そのうちの2つのパイルのボトムカードをキーカードとして知っておく必要があります。

後向きになり、好きな組を取り上げて、シャフルしたあと、ボトムカードを見ておぼえさせます。そして好きな順でパイルを重ねてもらいます。そしてカットさせます。

前に向き直ります。カードを受け取り、上から8枚取ってテーブルに置きます。以下同様に8枚ずつ置いていきます。

「このままでは当てることは不可能なので、どの組にあるかだけ教えてください」と言って、ひとつひとつの組を表向きに広げて見せ、どの組に相手のカードがあるかを教えてもらいます。そのとき、あなたは2枚のキーカードがフェースから何枚目にあるかを見ます。両方とも同じ枚数目にあったとしたら、相手のカードのあるといったパイルのその枚数目が相手のカードです。

2枚のキーカードの枚数目が異なる場合には、相手のカードのない方のキーカードの枚数目が、相手のカードのある枚数目です。

相手のカードを抜き出して当てます。

## バリードトレジャー I

= アレックス・エルムズレイ、雑誌“ペンタグラム”、1953年2月 =

### \* 現象 \*

1人目の客にデッキを渡し、何回かカットさせたあと、だいたい中央からカットして2組に分け、どちらかのポケットを2人目の客に渡してもらいます。それぞれの客は現在のトップカードをのぞいて記憶します。それからそれぞれのポケットを何回かカットします。

マジシャンはそれぞれのポケットを受け取り、見渡してから何回かカットしてから、それぞれの客に渡します。2人の客に同時にカードを表向きにディールしていかせ、自分のカードが出たときに「これです」と言わせます。2人の客は同時に「これです」と言います。

### \* 方法 \*

52枚のデッキを使います。カードが混ざっているのを見せるときに密かにカウントするとか、シャフルによって知っているカードを26枚目に運ぶなどのやり方で、トップから26枚目のカードとボトムカードをキーカードとして知っておく必要があります。

1人目の客にデッキを渡し、好きなだけカットさせます。それからだいたい中央からカットして分け、どちらかのポケットを2人目の客に渡してもらいます。それぞれの客に現在のトップカードをのぞいておぼえてもらい、それから好きなだけカットさせます。

1人目の客からポケットを受け取り、表を自分に向けて広げますが、密かにそのポケットの枚数を数えます。そのとき一方のキーカードがどこにあるかも確認しておきます。密かにカウントした枚数が26枚よりx少ない場合は、キーカードから左に数えてx枚目の左で分けて、右手のカードを左手のカードの後ろにまわしてそろえます。

26枚よりx枚多い場合には、キーカードから右に数えてx枚目の左で分けて、右手のカードを左手のカードの後ろにまわしてそろえます。数えたときに26枚の場合には、キーカードの左で分けてカットすることになります。いずれの場合も、カットした裏向きにしてそのポケットを裏向きに置きます。

他方のポケットを取り上げ、表を自分に向けて広げますが、こちらのポケットではキーカードを見つけて、それがトップ(バック)に行くようにカットするだけです。このポケットも裏向きにして、他方のポケットの隣りに置きます。

以上で2人のおぼえたカードは、それぞれのポケットのトップから同じ枚数目に位置していますので、現象説明に書かれたように続けます。

まれに上記のようにやっとうまくいかない場合があります。ひとつのパケット中に2枚のキーカードが入っている場合です。その場合は2枚のキーカードの間に少ない枚数のうちの1枚が、一方の客のカードですから、色やマークなどのヒントをたずね、どれがその客のカードであるかを特定します。ところが他方のパケットにある他方の客のカードは特定できません。つぎのように行います。

特定したカードをトップにカットして、位置不明の客のカードが入っているパケットをその客に表向きに持たせ、あなたは裏向きに持ち、同時にディールしていきませんが、あなたはセカンドディールします。そしてその客のカードが左手のいちばん上に現れたら、ストップしてもらいます。そこで他方の客のカードを名乗ら、あなたのトップカードを表向きにします。

#### \* 備 考 \*

このトリックはマーチン・ガードナーの“マセマティクス、マジック&ミステリーズ”(1956年)でも取り上げられ、そこにダイ・バーノンの見せ方のバリエーションが書かれています。

2つのパケットをテーブルに並べて置き、一方からは表向きに、他方からは裏向きに同時にディールしていき、どちらかの客のカードが見えたとき、ストップをかけさせます。そして裏向きの方を表向きにして、他方の客のカードであることを見せます。

ボトムのキーカードをクリンプしておけば、最初に相手に何回かカットさせたとき、クリンプカードがトップやボトムやセンター近くにあればさらにカットさせ、それらがその位置にない状態で2組にカットさせれば、ひとつのパケットに2枚のキーカードが含まれることはありません。

### ダブルミルク

= 加藤英夫、1999年2月12日 =

#### \* 方 法 \*

何らかの方法でトップとトップから27枚目のカードを記憶します。ボトムとボトムから27枚目を記憶してもかまいません。26枚ディスタントキーであればよいのです。

デッキを相手に渡して、あなたは後ろを向きます。相手に好きなだけカットさせます。相手がマジシャンでない場合は、あらかじめカットのやり方を教えておくようにします。

1組の中央にあるカードをおぼえてもらうと言って、トップから26枚ディールさせ、手元のトップカードと、ディールしたトップカードの両方を記憶させます。2人の客に1枚ずつ記憶させるか、紙に書かせるかして、忘れられないようにします。

そのあと手元のパケットをテーブルのパケットに重ね、好きなだけカットさせます。前に向き直りま

す。カードを取り上げ、表を自分に向けて広げ、1枚のキーカードが見つかったら、そのカードがフェースにくるようにカットします。それから広げ直して2枚目のキーカードを見つけます。2枚目のキーカードの手前でカードを分け、一方のポケットをテーブルに裏向きに置きます。枚数が少ない方を置くようにします。

手に持っているポケットのトップカードとボトムカードを、ミルクビドルシャフルのようにいっしょに抜き取り、テーブルに捨てます。それを続けていくと、1枚のカードが残ります。相手の選ばれたカードをたずね、最後の1枚がそのうちの1枚であるのを見せます。

もうひとつのポケットで同じことを行くと、もう1枚の選ばれたカードが残ります。

#### \* 備 考 \*

2枚のキーカードが近くにあると、上記通りにやると一方が極端に少ない枚数になって、バランスがよくありません。そのような場合は、つぎのように対処します。1枚目のキーカードを見つけたときに、1枚目のキーカードの4枚手前でカットします。それから2枚目のキーカードから4枚目のカードで分けて2つのポケットにします。このことは、2枚のキーカードがくっついている場合にも当てはまりますが、4枚ではなく、もう少し多い枚数で調整します。

## Part 5 ロケーターカード

‘ロケーターカード’とは、“選ばれたカードを見つけるためのカード”という意味があります。‘キーカード’に似ていますが、同義語として用いられるのは読んでありません。カードのマークと数、すなわち何のカードかを用いるのがキーカードで、ショートカードやシックカードなどの仕掛を用いたものがロケーターカードと呼ばれているようです。

それらの違いを見ると、キーカードは視覚的に選ばれたカードを特定し、ロケーターカードは触覚的に選ばれたカードを特定する、という違いがあると考えるのが適切であると思われる。

とすると、カードの裏面に印をつけておくドットカードやマークカードは、触覚的に選ばれたカードを特定するものではなく、通常のキーカードと同様に視覚的に特定するものです。カードの表を見るか裏を見るかの違いです。通常ロケーターカードの一種と扱われているドットカードは、むしろキーカードの親戚と考えた方がよいようです。

そのようなことに気づくと、いままで通常のキーカードを使うマジックの大半は、裏面に印をつけたドットカードに置き換えて演じられるという、気づいてみれば当たり前のことにがわかります。しかしそれはけして新しい概念ではありません。当書 27 ページに収録したセロ・ドゥーゼンベリーの‘ノーベルカードディスカバリー’に使われている原理を、ドットカードで行う方法が、1947年の時点で公表されていたのです。まずは、その解説からこの Part をスタートすることにいたしましょう。

### アイソレイテッドキー

= J.B. ボボ、“ウォッチジスワン”、1947年 =

#### \* 方 法 \*

ドットカードを1枚デッキに入れておき、このマジックを演ずるまえに中央あたりに運んでおきます。

カードを広げて1枚のカードを指させますが、ドットカードの近くのカードを指させないようにタイミングを合わせます。相手が指さしたとき、そのカードがドットカードから何枚離れているかを認知します。

もしも指さされたカードが数えられないくらい離れていたら、そのカードを抜かせ、返してもらったときにドットカードの近辺に入れさせ、ドットカードから何枚離れているかを認知します。

相手がドットカードを指さした場合は、そのことを最大限生かした当て方をします。

ドットカードからの枚数目がわかっていますから、それを利用して相手のカードを当てます。

### \* 備 考 \*

ボボは、ドットカードをショートカードに置き換えることによって、さらに効果的なマジックになると指摘しています。

## あなたのカードはここにある

= 加藤英夫、2013年3月19日 =

ドットカードのようにカードの裏面を見て認知するのと、表を見て認知する通常のキーカードを使うのでは、明白な違いがあります。それはカードの表を見るという動作は、表を見ていることが明確に伝わる操作であるということです。裏面を見るということは観客には意識されることがないので、全体の操作の中にもうまく埋没させることができるという利点があります。その特長を生かした作品です。

このトリックで使われている、3つのポケットを自由に重ねさせたと思わせて、選ばれたカードの入っているポケットが必ずいちばん下に重ねられるという手法は、2002年1月18日に思いついたものとして記録されています。そのときの応用例は演ずるに値いするものではありませんでしたが、今回ジェルゴントリックのハンドリングを取り入れることによって、演ずるに値いするものになりました。

### \* 準 備 \*

紙片の表に「予言者の言葉」と書き、反対面に「あなたのカードはここにある」と書いておきます。

このトリックには、ドットマークのついたコーナーショートカードをキーカードとします。そのショートカードが含まれた18枚のカードを使います。

### \* 方 法 \*

「ここにある予言者の言葉が書いてあります」と言って、「予言者の言葉」の面を見せて紙片を示し、テーブルに置きます。

相手に18枚を渡してよくシャフルさせます。18枚を受け取り、「1枚のカードを選んでいただきますが、このように広げて抜いていただいたり、カットして選ぶこともできますが」と言いますが、セリフに合わせて広げたり、ショートカードの上でカットしながら言います。そして右手でカットしたカードを左手のカードの下に入れてそろえます。これでショートカードはトップにきます。もちろん相手がシャフルしたときにショートカードがトップにきていれば、この操作は割愛します。

まえのセリフに続けて、「今日は私が後ろを向いているときに選んいただきます。このように1枚ずつ置いていき」と言いながらディーリングして、何枚か置いたらストップして、「好きなところでストップしてください」と言います。「最後に置いたカードをのぞいておぼえ、もとに戻して、残りのカードを上のにせてください」と言いますが、すべて手真似をしながら説明します。ショートカードはボトムに配置されました。

パケットを相手に渡して後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。「終わりましたか。念のためカードをよくそろえておいてください」と言います。そして前に向き直り、パケットを取り上げます。

「いま、あなたのおぼえたカードがどこにあるか、あなたはだいたいの位置を知っています。ですから誰にもわからないようにカードの順番を変えることにします。いちど私がやって手本をお見せします。そのあとあなたにもやってもらいます」と言います。

「まずこのようにカードを左から右に3つの組に配ります」と言って、3つのパイルにディーリングします。そのとき、ドットカードのつぎにある選ばれたカードが、どのパイルの上から何枚目に配られたかを記憶します。

「そして3つの組を適当な順で重ねます」と言いながら、3つの組を重ねますが、選ばれたカードが入っている組がいちばん下になるように重ねます。

「いま私がやったことをあなたにやってもらいます」と言って、パケットを相手に渡します。相手が3つの組に配るとき、選ばれたカードがどの組に置かれるかを見ておきます。選ばれたカードは最後の6枚のどれかですから、どれかの組のトップかトップから2枚目になります。それを記憶しておきます。

「あなたの好きな順番で3つの組を重ねていただきますが、まずどれか好きな組を取ってください」と言います。それがドットカードの入っているパイルであれば、すぐにそのパイルを左手に置かせます。そして2組目を選ばせてその上に重ねさせ、そして残りの組をそれらの上に重ねさせます。

1組目として選ばれたカードが入っていないパイルが選ばれた場合は、そのパイルを残りの2組のうちの好きな方に重ねさせます。ドットカードのあるパイルに重ねられた場合は、それらの上に残りのパイルを重ねさせます。ドットカードのない組に重ねられたら、それら重ねたパイルを最後の組に重ねさせます。いずれにしても選ばれたカードのある組はいちばん下になり、選ばれたカードは上から13枚目、もしくは14枚目に位置されます。

重ねられた18枚を相手に持たせます。ここで予言の紙片の反対面に書かれている、「あなたのカードはここにある」を見せて、「この言葉に合わせてカードを置いていただきます」と説明して、言葉に合わせて相手にディーリングさせます。

選ばれたカードは最後に置かれたカードか、残りのカードのトップカードですから、選ばれたカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにさせます。

**\* 備 考 \***

ドットカードをフォースして、そのカードを他の 17 枚の中に入れさせて、それらをシャフルさせてからやってもかまいません。

## フリッパリー

= チャールス・ハドソン、雑誌“リンクリング”、1973 年 3 月 =

カットディーパーフォースと同じハンドリングで、フォースではなく、キーカードセッティングしてしまうというものです。

**\* 方 法 \***

デッキの中にショートカードをセットしておき、これをやるまえにトップにくるようにカットします。

これから相手にやってもらうことを説明します。トップから 10 枚程度を広げ、右手でそれらを表向きにして、デッキのトップに置きます。「このようにひっくり返すと、上に表向きのカードが出ます。さらに最初より多くの枚数を広げてひっくり返すと、違うカードが上に出ます。もういちどやってみましょう」と言って、ここまでにひっくり返しを 3 回やります。ショートカードはいま表向きになっている部分のいちばん下にあります。

「あなたにこれを何回かやってもらうのですが、好きな回数をあなたに決めてもらいます。1 回から 5 回までで、何回がいいですか」と言います。

相手が奇数回をいったら、そのまま表向きのカードがある状態でデッキを相手に渡します。もしも偶数回いったら、表の部分を裏向きに戻してから相手に渡します。

相手にデッキを渡したら、あなたは後ろ向きになります。そして相手にやらせ、上に出ているカードをおぼえさせます。それから、表向きのカードをひっくり返して裏向きにさせます。これで選ばれたカードは、ショートカードの上にくっつきました。

前に向き直り、デッキを取り上げ、ショートカードの上にブレイクを作ります。ハドソンは、ここからたんにカードを広げて選ばれたカードを抜き出して当ててもよいし、ブレイクを利用してグリンプスして、相手の心を透視して当ててもよいと書いています。

## ダブルバックコーナーショートロケーション

= ジョージ・キャプラン、“ファインアートオブマジック”、1948年 =

前述の‘フリッパー’を読んで、ダブルバックカードをショートカードにすれば、1回のひっくり返して、選ばれたカードがショートのダブルバックの上にくっつくと思いつき、マジックカフェに投稿したら、バリー・フューネリアス氏が、ジョージ・キャプランが書いていると指摘してくれました。

### \* 方法 \*

ダブルバックカードのすべてのコーナーをショートにします。このマジックをやるまえに、ダブルバックカードをトップにカットします。

あなたが後向きになっているときに、適当にカットして、カットしたカードを表向きにして、残りのカードの上に置かせます。数秒間、いちばん上のカードを見つめさせます。それから、表向きにカードを裏向きにさせます。

これで相手がおぼえたカードは、ダブルバックカードの上にくっつきましたから、ブレイクを作り、グリップスして当てます。

## マークドカード

= ギリム・ウィリアムズ、雑誌“マジックウオンド”、1920年3月 =

マークドデッキを使って、カードの裏を見てそれをキーカードとするアイデアを思いつきましたが、そのアイデアがとっくの昔にあるを見つけました。

### \* 方法 \*

マークドデッキをよくシャフルさせ、5つのパイルに分けさせます。好きなパイルを取り上げて、そのパイルのボトムカードをのぞいておぼえさせます。そして好きなパイルに重ねさせますが、そのとき、相手がおぼえたカードがくっつくカードをマークで記憶します。そしてキーカードをたよりに選ばれたカードを当てます。

### \* 備考 \*

5つのパイルでやると裏面のマークを認知するのがたいへんなので、3つのパイルでやった方がよいと思います。また、相手を取り上げたパイルをシャフルさせてからボトムカードを見させた方がよいかもしれません。

## ペアードキーカード

= 加藤英夫、2005年5月13日 =

前述のトリックのアイデアにスベンガリストックを組み合わせると、超不思議なものになることを思いつきました。

ロングカードの方はマークがなくてもかまいませんが、裏模様を統一するためにマークデッキを1組犠牲にして作ります。

### \* 方法 \*

何のカードをショートにして、何のカードをロングにするかは自由です。そして、どのショートとロングをペアにするかも関係ありません。演技中にペアが変わります。

裏向きでリフルシャフルします。ショートがトップにきます。デッキをテーブルに置き、相手に3つの山にカットさせます。

そして好きな山を取り上げて、ボトムカードをのぞいておぼえさせます。そのとき、他の2つの山のトップカードのマークを見て、記憶しておきます。そして相手が持っているポケットを好きな方の山にのせさせますが、選ばれたカードにくっついたショートをキーカードとして記憶します。そして残りのポケットをそれらの上へのせさせます。

表向きでリフルシャフルします。キーカードと選ばれたカードは離れません。表向きにスプレッドして、キーカードによって選ばれたカードを当てます。



加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 15 号

発 行 2013 年 7 月 7 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

