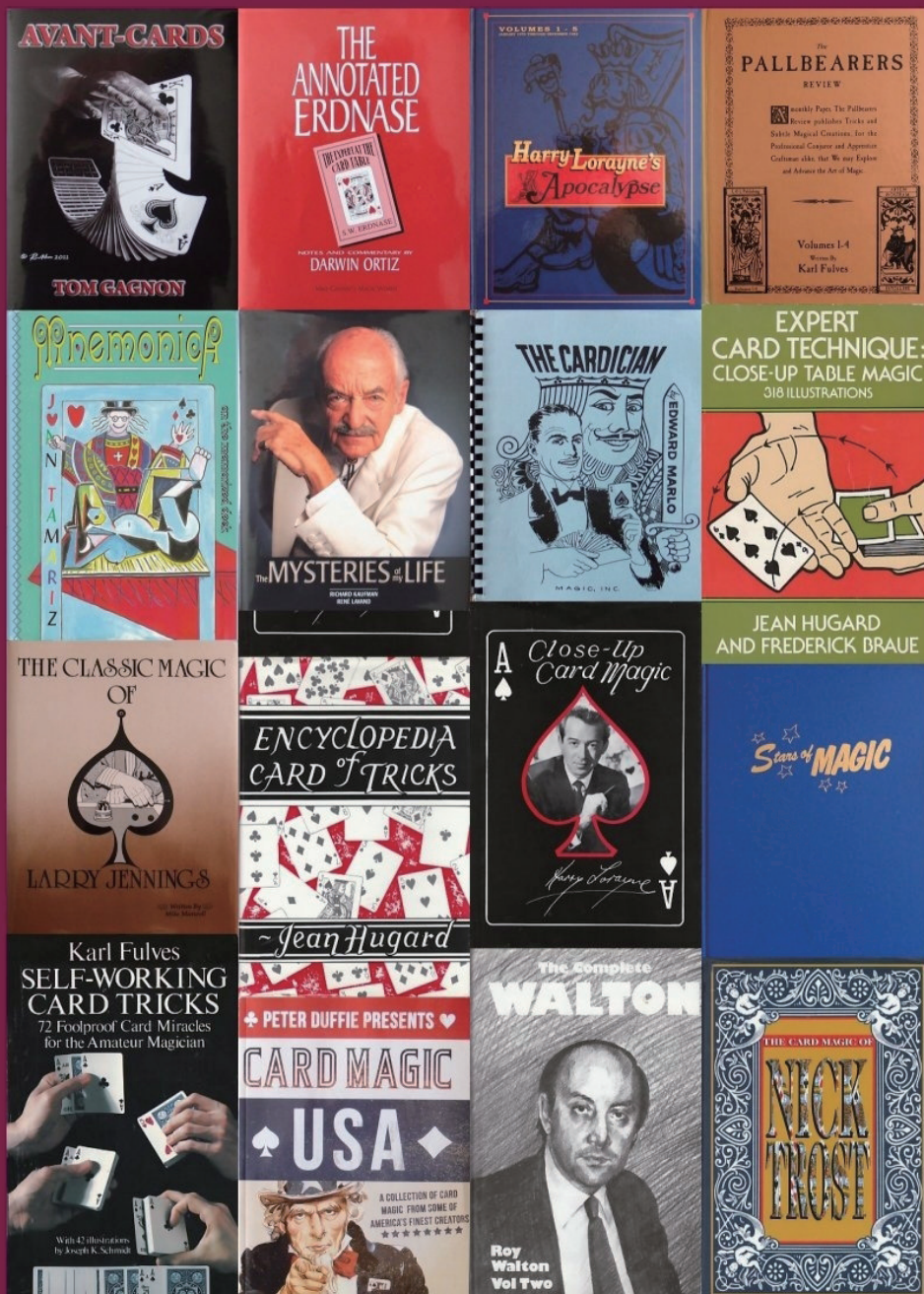


Card Magic Magazine



No. 24

April 4, 2014 by Hideo Kato

カードマジック徹底研究

枚数トリック

“Card Magic Library” 第5巻には、等式プリンシプルの章の中に、’ミラスキル’系のPartと’ペイオフ’系のPartがあり、赤いカードと黒いカードの枚数に関する作品が多く掲載されています。当号では、その他の枚数に関するトリックを集めました。この種類の現象に対して、適切な名称がありません。日本語でも適切なものが浮かびませんので、単刀直入に’枚数トリック’といたしました。

フィーリングカウント

= 加藤英夫、1998年1月24日 =

* 方法 *

相手にシャフルさせたデッキをテーブルに置かせます。「カードを好きなところからカットしていただきますが、このように多すぎたり、このように少なすぎたりでなく、適度な枚数をカットしてください」と言いつつ、セリフに合わせて45枚ぐらい持ち上げたり、6、7枚持ち上げて見せます。相手にカットさせたカードは残りのカードの左に置かせます。

あなたもカットしますが、残りが12、3枚になるぐらいカットして、残りの右に置きます。

中央のパイルを取り上げ、「ふつうカードはこのように広げて数えますが」と言って、7枚のカードを広げ、閉じる時にブレイクを作り、「マジシャンはこのように手に持って」と言って、ブレイクからパスを行い、上にまわしたカードを右手で持ち上げますが、カードを少しずらして持ちます。図1。この図はずれを誇張しています。



そのように持つと、カードの左手前コーナーを見ると、枚数を数えることができます。そのときカードの前端を少し持ち上げてビベルさせていると、あなたにはカードのずれを見ることができますが、相手からはずれているのが見えません。初めに広げて確認した7枚と合わせてこのパケットに何枚あるか記憶します。

手元のカードをそろえ、わきに置きます。お互いにカットしたパケットのうち、少ない方のパケットを取り、「まずこの枚数を当てます」と言って、右手に先ほどと同じような持ち方をして、枚数を感じている演技をしますが、実際に枚数をエスティメーションします。「これは17枚です」と、エスティ

メーションした枚数より2、3枚少なく言います。このパケットのボトムから3枚目の上にブレイクを作りつつ左手に持ちます。

トップからカードを取り、表向きにしてテーブルにディールします。声を出して数えながらディールを続け、宣言した枚数より3枚手前の枚数目を置くとき、上の例では14枚目を取るとき、ブレイクから上のカードをすべて1枚として表向きにしてディールします。そのとき13枚目に置いたカードと14枚目として置いたカードを記憶します。15、16、17枚目をディールします。そして枚数が当たったことを言います。

ディールしたカードを取り上げ、さり気なく広げて、先ほどおぼえた2枚の間に何枚のカードがあるか確認します。間に2枚あるということは、そのパケットは19枚あるということです。このパケットを残りのカードの上に裏向きに捨てます。

最初のわきに置いたパケットの枚数と、いまわかった枚数を52枚から引くと、もうひとつのパケットの枚数がわかります。そのパケットを取り上げ、枚数を感じる演技を行い、枚数を宣言し、こんどは相手にカードを渡して、相手に枚数を数えさせます。

トロスト&アス

= マイク・ロジャース、雑誌“ジニー”、1971年10月 =

ニック・トロストが雑誌“New Tops”、1966年2月号に書いた‘ウェイトゲス’というトリックの、ショートカードを使わないバリエーションです。私が天海賞受賞作品集、“MAGIC100”に書いた‘天秤計り’と原理が同じですので、私の同作品は私のオリジナルとは言えなくなりました。

* 準備 *

あらかじめ26枚目のカードを記憶しておく必要があります。

* 方法 *

デッキを手のにのせて相手の方に伸ばし、半分以下のカードをカットして取らせ、テーブルに置かせます。「カードの厚みを見れば、だいたいの枚数はわかります」といって、残りのカードを相手に渡し「とりあえず26枚のカードをここに数えて置いてください」と言って、あなたの左手にトップから26枚のカードを数えて置かせます。

26枚置かれたら、それらを表向きにします。そして右手に先に相手がカットしたカードを持ちます。そして両手を左右に伸ばして天秤ばかりのような格好にして、左手の方を下げます。「ずいぶん違いますね」と言って、左手から2、3枚捨てます。そしてまた両手を伸ばしますが、やはり左

手を下げます。そして左手からカードを捨てますが、キーカードまで捨てたら、あと2枚左手から捨て、両手を伸ばしてこんどは右手を下げます。「2枚少ないな」と言って、捨てたカードから2枚左手に戻し、こんどは両手を釣り合わせます。

両方のカード同時に数え、同じ枚数であることを示します。

* 備 考 *

私のやり方では、26枚目のキーカードの裏面にドットを打っておきます。そしてカードを減らすのではなく、相手に1枚ずつのせていかせ、ドットカードがのせられるまでの枚数を数え、その数の2倍を26から引いた枚数置かれたらバランスをとります。ロジャースのアイデアを借用して、1枚いき過ぎたところで手を落とすようにすると面白いですね。

私の方法ではカードでやるまえに「私の手は天秤ばかりなんです」と言って、相手の右手を自分の左手、相手の左手を自分の右手にのせさせ、右手の方を下げてください。「時計の分だけ左手が重いんです」と。

その後「カードマジックオブニック・トロスト」(1997年)を読んでわかったのですが、ウォレン・ウィースビィの書いた「インマイエスティメーション」(1946年)の中の「メンタルケーゼズ」というトリックに、すでにこのトリックの原理が使われていて、ウィースビィは26枚目のキーカードの代わりに、クリンプカードを26枚目にセットしています。相手がカットしたあと26枚ディーリングし、クリンプから上のカードをカットすると相手のカードと同じ枚数になります。トロスト作品とウィースビィ作品の違いは、使うのがクリンプカードかショートカードかの違いだけです。

ハウメニー？

= 加藤英夫、1971年10月10日 =

* 方 法 *

あらかじめトップから27枚目のカードを上方にクリンプしておきます。

クリンプカードが27枚目から移らないようにシャフルします。オーバーハンドシャフルにより、クリンプカード直前までラフにシャフルし、クリンプカード前後は1枚ずつランし、残りはラフにシャフルする、というのを2回繰り返せばクリンプカードは27枚目に保たれます。

デッキをテーブルに置き、「カードをカットしてもらいますが、半分より少なければ、10枚でも20枚でも、何枚でもかまいません」と言って、カードをカットさせます。カットしたカードをポケットにしまわせます。

カードを取り上げ、「あなたがポケットに入れたカードの枚数を、このカードを使って当ててみましょ

う」と言って、トップカードを表向きにします。そしてクリンプカードより下でカットしますが、上半分の方が下半分より少なくなるようにカットします。

そして右手に取った上半分を左手の下半分にファローシャフルしますが、右手のカードのトップもボトムも左手のカードのトップとボトムより内側に入る、いわゆるストラドルファローを行います。カードを押し込んでそろえたあと、クリンプカードがトップにくるようにカットします。

トップから声を出して数えながらディールしていき、表向きのカードが左手の上に出てきたら止めます。そこまで数えた数がポケットに入っているカードの枚数です。「20 で表向きのカードが出てきました。ということはポケットの中のカードは 20 枚です」と言って、ポケットからカードを出させて、枚数を数えさせます。

王家のダイヤ

= 加藤英夫、1998 年 1 月 20 日 / 2012 年 9 月 15 日 =

* 現象 *

デッキの適当なところから分けて、1 人目の客が上半分を持ち、マジシャンが後向きになります。客はそのポケットを自由に 3 つの組に分け、3 つの組の枚数を数えて、その 3 つの数を紙にメモします。そしてカードがすべて集められます。

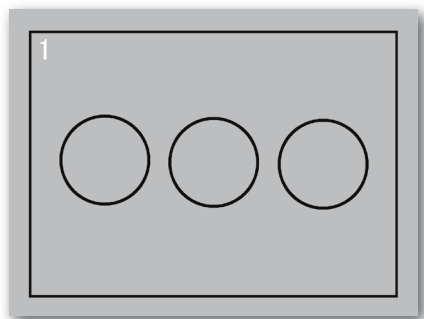
マジシャンは前に向き直ります。マジシャンはメモされた 3 つの数が、王家に伝わるダイヤモンドのありかを示す数である、というような話をします。

マジシャンはデッキをシャフルしてから 2 人目の客に渡します。1 人目の客がメモしたひとつの数を告げて、2 人目の客がその枚数だけディールします。そしてつぎのカードをマジシャンに渡します。2 番目の数が告られ、その枚数がディールされて、つぎのカードがマジシャンに渡されます。そして 3 つ目の数が告られ、その枚数がディールされて、つぎのカードがマジシャンに渡されます。

マジシャンに渡された 3 枚が表向きにされると、それらはダイヤの J、Q、K です。

* 準備 *

適当な大きさの白紙に、図 1 のように 3 つの円を描いておきます。



トップにダイヤのQ、2枚目にダイヤのJ、ボトムにダイヤのKをセットして置きます。

* 方 法 *

トップの2枚とボトムの1枚が動かないようなシャフルを行います。(その方法については備考にて解説)。

「まず初めに、数をランダムな方法で決めます」と言って、デッキを裏向きで広めにリボンスプレッドします。右端のトップカードを取って左手に持ちます。そのカードをスプレッドの上で、右から左に向かって動かしていながら、「このようにカードを動かしていきますが、好きなところでストップをかけてください」と言います。「ただし早すぎても遅すぎても望ましくありませんので、ここからここまでの間ぐらいでストップをかけてください」と言いますが、「ここから」と言うときは、右端から3分の1ぐらいを指さし、「ここまで」と言うときは、左手を左端から3分の1ぐらいを指さします。

左手のカードをスプレッドの右から左へと動かしていき、ストップがかかったところでストップして、そこへ左手のカードをさし込み、右手をスプレッドの右端に添えます。そして左手を右に動かしてさし込んだのより右のカードをそろえて右手で受け止めます。そのとき左手に持っていたカードもそのパケットのボトムに加え、そのパケットを相手に渡します。そのパケットを指さして、「ここに中枚のカードがあるかは誰もわかりません」と言います。

「そちらのカードを3組に分けて、3つの数を決めますが、こちらのカードでやり方を説明します」と、左手のパケットを指さしながら言います。

「このようにカードを左の方に置いて」と言って、持っているパケットを左の方に置きます。「このようなやり方で3組に分けます」と言いますが、適当なところからカットして持ち上げ、持ち上げたカードを右隣りに置き、さらにそのパケットからカットして持ち上げ、さらに右隣りに置きます。

「分け方はまったく自由です。それぞれが枚数が多かったり少なかったりしてもいいですし、均等に分けてもかまいません。とにかく自由に分けてください」と言います。

右端のパケットを取り、「そうしたら右端の組を取って、このように1、2、3、4、…」と枚数を数えてください」と言いますが、「1、2、3、4、…」と言うのに合わせてディーリングします。最後まで数えてディーリングしたら、「ただし数えるのは声を出さず、心の中で数えてください。しかもなるべく音を立てないようにやってください」と言います。

「数えたら、その数をそちらの紙の右端の円の中にメモしてください」と言いますが、紙の右端の丸を指さしながら言います。

中央のパケットを取り、「つぎはまん中の組をこのように数えてください」と言いますが、今回は

ディールする真似をして言います。そのパケットを中央に戻します。「数えたらその数を中央の円の中にメモしてください」と言います。

左端のパケットを取り、「そして左端の組を同じように数えてください」と言いますが、やはりディールする真似をして言います。そのパケットを左端に戻します。「数えたらその数を左の円の中にメモしてください」と言います。

あなたがカットした3つのパケットを右から左に重ね、左手に渡します。「ではそちらのカードをこのあたりに置いてください」と、相手から見て少し左の方を指さして言います。

「私は後向きになります」と言って、後向きになります。「では説明したようにやっていただきますが、まず左から右に3組に分けるところまでやってください」と言いますが、右手で左から右にカットして分ける手真似をして言います。

相手が分けたら、「そうしたら、それぞれの組を声を出さないように数えて、該当する位置の円の中に数をメモしてください」と指示します。

以上を説明しているとき、トップカードの右手前コーナーをクリンプし、ボトムから2枚のカードをトップにまわします。1枚ずつまわすと、ダイヤのKがトップから2枚目になり、クリンプカードはトップから3枚目になります。

パケットを持った左手を背後にまわし、「こちらのカードの上に、3つのうち左の組を取ってのせてください」と指示します。つぎは同様にまん中の組を左手のカードの上のにせさせ、さらに右の組をのせさせます。左からまわって観客の方に向き直りますが、デッキが体の前にくるようにします。

デッキをオーバーハンドシャフルしますが、クリンプカードの下で分けて右手に取り、1枚目を取ったら2枚目をインジョグし、残りをシャフルします。つぎはインジョグの下にブレイクを作り、そのブレイクを保ったまま、ブレイクまでのカードをシャフルし、ブレイクまできたら、残りのカードをまとめてトップに落とします。

「いま私にわからないように3つの数を決めていただきました。じつはその3つの数は、ある国の王家にまつわるダイヤモンドのありかを示す数なのです。いまからあなたにダイヤモンドを見つけていただきます」と言って、デッキを2人目の客に渡します。

1人目の客に、メモを見て、右端の数を告げさせ、その枚数だけ2人目の客にディールさせます。そうしたらその客の左手のトップカードをあなたに渡してもらいます。まん中の数を告げさせ、その枚数をディールさせ、トップカードを渡してもらいます。右の数を告げさせ、その枚数をディールさせ、トップカードを渡してもらいます。2人目の客には残りのカードをディールしたカードの上のにせさせ、デッキをわきに置かせます。

受け取った3枚の表を自分に向けて広げ、「王家のダイヤが見つかりました。これが王子のダイヤです」と言って、ダイヤのJを表向きにしてテーブルに置きます。「これが王妃のダイヤです」と言って、ダイヤのQを表向きにしてテーブルに置きます。「そしてこれが王様のダイヤです」と言って、ダイヤのKを表向きにしてテーブルに置きます。

*** 備 考 ***

この作品は、原案を考えたのが1998年1月20日で、上記改案を考えたのが2012年9月15日です。原案では、最初にダイヤのJ、Q、Kを見せて、ブラウエアドオンですり替えてから、3枚をバラバラにデッキの中に入れてと見せて、所定の位置に配置してから、それら3枚のカードを見つける現象として演じるものです。

原案の通りに演じると、3枚を特定の位置に配置したという印象を与えてしまう可能性と、最初から3枚を見せることによって、現象を予期させる可能性があると考えて、上記のように改案いたしました。

しかしながら、準備として3枚のJ、Q、Kをセットしておけない状況では、原案も使い道がありますので、いちおう説明しておきます。

ダイヤのJ、Q、Kを抜き出して、表向きにその順にトップに置きます。3枚を右手に取る時に下に裏向きの1枚をアディションし、ブラウエアドオンを行います。すなわち、Jを引いて裏返し、Qを引いて裏返したら、残りの2枚をいったんデッキの上に置いて、そしてKを裏返します。そうするとKの下にエクストラカードがはさまります。

トップカードを取り、「Kは下の方に入れます」と言って、手前からボトムに入れます。つぎのエクストラを取り、「Qは上の方に入れます」と言って、トップから10枚目ぐらいに入れて押し込みます。そしてつぎのカードを取って、「Jはまん中あたりに入れます」と言って、まん中あたりに入れて、そのカード(Q)の下にブレイクを作ります。

ブレイクからカットして上半分を相手に渡すか、リフルフォースして上半分を相手に渡します。ここから先、上記に説明したように続けます。

カラーカクテル

= ロイ・ウォルトン、雑誌“ジニー”、2000年12月 =

* 準備 *

ちょっとしたスタックが必要ですが、それはシャフルされたデッキからすぐに準備できることです。うまく行えば観客の目の前でできます。以下に演技の初めに行う場合のやり方を説明します。

デッキを表を上にして持ち、フェースカードをキーカードとして記憶します。それが赤のカードであるとしましょう。カードを広げていき、フェースの赤を含めて12枚目の赤が出てくるまで数えて、黒のカードを含んだそこまでのカードをカットしてバックにまわします。

そしてもういちどカードを広げ直し、キーカードまでスピーディに広げ、それからあとキーカード以降の黒の枚数を数えます。それが12枚なら何もしません。12枚より少なければ、少ない分をホフジンサーカルなどにより、バックに加えます。12枚より多い場合は、多い分を減らします。すなわち、トップの24枚の中に12枚の赤と12枚の黒があるようにするのです。

* 方法 *

トップの24枚を保つようなフォールスシャフルを行います。そしてデッキをテーブルに置き、さり気なくデッキの半分ほどをカットして持ち上げますが、まずまん中へんを親指で持ち上げて、数枚リフルして落とし、キーカードの下でカットします。24枚カットするということです。

カットしたカードを相手に渡してよくシャフルしてもらいます。そのあと“COLOUR PUZZLE”のスペルに合わせてカードをディールさせます。(訳注：適当な日本語の言葉を使用してください)。残りのカードをテーブルに置かせ、その上にデッキの残りを重ねます。そしてそれらを取り上げて、フォールスカットします。

デッキのカードを使って2つの予言を作ると言って、表を自分に向けて広げ、フェースから12枚まで広げ、そこまでの赤と黒を分けて2つのパイルをテーブルに裏向きに置きます。残りのカードはわきに捨てます。

どちらか一方のパイルを取り上げるときに、そのボトムカードの色を見ます。それが黒であったとしましょう。「あなたが置いたカードの中に、赤いカードはこれと同じ枚数あります」と宣言します。そのパケットをゆっくりとはつきりと数えます。そして相手が置いたパケットの中の赤のカードを数えさせます。一致します。

それから相手のカードの中の黒の枚数を数えさせ、そしてあなたが置いたもうひとつのパイルを相手に数えさせます。一致します。

* 備 考 *

というマジックですが、いかがでしょうか。赤と黒の配分の決まったカードを渡して、そのうちの半分をグリップスして、残り半分の混ざり方を当てるという原理は、たわいないといってしまうとそれまでです。しかし原理というものは、その原理を読んで面白いと思ったから原理として優れているというものではありません。その原理を使って生み出した現象が面白いかどうかは問題なのです。

私の予感としては、この原理によるこのマジックは面白いマジックになると思います。ただし準備の部分と予言の枚数を出す部分を改善すれば、という条件つきです。

なぜウォルトンが、“うまく行えば観客の目の前でできることです”と言ったのでしょうか。それはおそらく彼が、このマジックをマジシャンでない観客にほとんど見せていないからだと推測します。相手がマジシャンなら、たとえ最初に多少怪しいことをやったとしても、そのあとの面白さによって、その部分を許容することができます。しかし一般の観客はそうではありません。

私たちはマジシャンのためにマジックを追求しているわけではありません。一般の観客に対して素晴らしいカードマジックを生み出すことが、私たちの求めていることです。

ということですから、改善点を見つける作業に取りかかりましょう。まず、なぜ赤と黒のカードを別々にカウントしなければならないのでしょうか。2度数えなくても、いちどに赤と黒の枚数を認知する方法があります。よろしかったら以下を読むまえに考えてみてください。

フェースからカードを送っていくときに、6枚ずつ送るのです。その中にある赤の枚数をカウントしていきます。そのようにして4回送れば、24枚の中に何枚の赤があるか分かります。同時に黒の枚数もわかります。

つぎに同じ枚数にするためのアジャストは、いくら私のようにカルの得意なマジシャンでも、絶対にもたつきを発生させます。どうしたらよいでしょうか。

アジャストをやめればよいのです。何故同じ枚数にすることにこだわるのでしょうか。赤と黒の枚数がわかっているならば、あとで12枚を見れば、他方の12枚に何枚ずつ入っているかわかります。

なぜウォルトンがそのことにこだわったかという、赤と黒に分離すれば、それだけで当てることができるという巧妙性を気に入ったからかも知れません。たしかに頭の中で計算をするよりはの方がてっとり早いのです。しかし、スピーディに計算できる方法を生み出せば、赤と黒を分離するよりはたいへんかも知れませんが、観客からの見かけは改善されるはずで

私の考えている方向で、本当にウォルトンの原案を上回る改良版ができる確信はありません。しかしながらひとつ見つけた新しい概念として、スプレッドした中に何枚の赤があるかを認知するという、枚数のグリンプスという技法が存在するということを見つけたことに大きな意義があるのです。これはウォルトンの作品を改良するなどというせまい範囲にとどまらず、まったく新しいマジックを生み出すポテンシャルを持った新しい要素かも知れないからです。

ファジーカラーカクテル

= 加藤英夫、2004年1月8日 =

* 方 法 *

シャフルされたデッキを受け取り、「予言のカードを抜き出します」と言って、表を自分に向けて広げていき、ウォルトンの'カラーカクテル'の備考で説明した通り、6枚ずつのプッシュを行い、フェースの24枚の中に赤と黒が何枚ずつあるか認知します。そして24枚をあとで分けられるように指で押さえておきます。

赤が13枚、黒が11枚であったとします。24枚を過ぎたらスピードアップしてカードを送り、後半の中から赤のKと黒のJを抜いて、裏向きにわきに置きます。後半にそれらがなかったら、前半から抜き出して置き、24枚目を押さえる位置を変えます。また、どちらかの色が13を越えていたら、たとえば15枚あったとしたら、その色のAと5を抜いて置きます。

カードを広げたのは、予言のカードを抜き出すということによってカモフラージュされます。

カードを閉じるときフェースから24枚目の下にブレイクを作り、ブレイクを右親指で継承して、オーバーハンドシャフルをスタートします。ブレイクまでシャフルしたら、そのあとの1枚をインジョグし、シャフルを続けます。このシャフルはまったく自然なシャフルに見えます。

インジョグの下にブレイクを作りつつそろえて、デッキを裏向きに持ちます。カードをリフルする見本を見せて、「このように弾きますから、まん中へんでストップをかけてください」と言います。そしてリフルして、どこでストップがかかってもブレイクから分ける、いわゆるリフルフォースの要領でデッキをカットします。そして上半分を相手に渡します。

ウォルトンのように12文字の言葉でディールさせてもよいですし、たんに2つのパイルにディールさせて好きな方を取らせてもかまいません。手元に残っているカードを相手が選ばなかった方のパイルに重ね、それらを取り上げます。

「あちらの予言とは別の予言を作ります」と言って、フェースを自分に向けて広げ、フェースの12枚の中に赤が何枚あるか密かにカウントします。そしてそれを最初の赤の枚数から引きます。それによって黒の枚数もわかります。そしてフェースからしかるべき枚数を2組取り、テーブルに置

きます。残りのカードは完全にわきに捨てます。

相手のカードを赤と黒に分けさせます。そして赤の枚数の予言パケットを数え、それから相手の赤のカードを数えさせます。一致します。

黒の枚数を数えさせてから、黒の予言パケットを数えさせます。一致します。

最初に置いた予言カードの方を見て、「あちらのカードはこれから起こるもっとすごいことを予言したものです」と言います。いまテーブル上にある 24 枚を裏向きで全部混ぜます。それから相手に赤と黒を分けさせます。そしてそれぞれの色の枚数が、予言のカードで示された数と一致していることを示します。

ターキーカット

= 加藤英夫、2001 年 5 月 31 日 =

* 方 法 *

デッキを赤と黒に分け、重ねてケースにしまっておきます。

デッキをケースから出し、赤と黒の部分で分け、1 人の客に一方を渡し、お互いのパケットをよくシャフルします。そのあと客からパケットを返してもらい、あなたの前に置きます。

混ぜり方の状態を記憶すると言って、それぞれのパケットの表をながめ渡し、フェースから 13 枚目のカードを記憶します。それらを赤のキーカード、黒のキーカードと呼ぶことにします。

両パケットを裏向きにテーブルに置き、リフルシャフルし、カードをそろえない状態でリボンスプレッドして、ランダムに混ぜたことを示します。そしてカードをそろえます。

デッキをテーブルに置き、相手にだいたい同じぐらいの 3 つのパケットにカットさせます。

3 つのパケットのうちの 1 つを見ると、カード全体の状態がわかるのだと説明したのち、3 つのうち 1 つを選ばせます。中央のパケットが選ばれたら、それを受け取ります。残りの好きな方を取らせませす。残りのパケットはわきに置きます。

最初に相手が中央以外のパケットを選んだ場合は、そのパケットをわきに置かせます。それから 2 つ目のパケットを選ばせ、それが中央のパケットなら受け取り、残りのパケットを相手に持たせませす。中央以外のが選ばれたら、それを相手に持たせ、残りの中央のパケットをあなたが持ちませす。

いずれの場合でも、あなたは中央のパケットを持っており、相手はトップもしくはボトムのパケットを持っています。

相手の持っているのがどちらのパケットかによって、以下のように続けます。

トップの場合

手に持っているパケットを表向きに広げていき、どちらかのキーカードが出できたら、そのキーカードのあとの、そのキーカードと同色のカードだけカウントしていきます。そして他の色のキーカードが出てきたら、そのキーカードのあとはすべてのカードをカウントし続けます。カウントの結果がX枚であるとしたら、相手の持っているパケットの枚数は、 $(26 - X)$ 枚ですから、その枚数を宣言してから、相手に数えさせて、一致していることを示します。

わきに置いてあるパケットを相手に表向きに持たせ、あなたは後向きになります。相手のパケットを赤と黒の山に分けてディールさせます。相手がそれをやっている間に、あなたは手に持っているカードを広げ、先ほど最初に出てきたキーカードの色のカードをフェースからカウントしていき、その色のキーカードまでカウントしたらストップします。そのカウントがYであるとしたら、わきに置いてあったパケットの中の、その色のカードの数は、 $(13 - Y)$ となります。

つぎに反対の色のカードをフェースからその色のキーカードまでカウントします。それがZであるとすると、わきに置いてあったパケットの中のその色の枚数は、 $(13 - Z)$ となります。

赤の枚数は何枚であると宣言し、相手に赤のカードの枚数を数えさせます。黒の枚数を宣言し、黒のカードを数えさせます。

ボトムの場合

最初はフェースから最初のキーカードまでカウントし、そのあとはそのキーカードの反対の色のカードのみをカウントし続け、キーカードでストップします。その数を26から引いたものがそのパケットの枚数です。

残りのパケットの赤と黒の枚数については、各キーカードよりトップ方向に何枚あるかを見て認知して当てます。

*** 備 考 ***

’カラーカクテル’の備考で、フェースから6枚ずつ右に送りながら、一方の色の枚数だけ数えるやり方を説明しました。その技法をこの作品に応用すると、最初に赤と黒を分離しておくことが不要になります。

これからも他の使い道が出てきそうですから、技法に名前をつけておくことにしましょう。’赤黒同時カウント’と命名しておきます。

相手にシャフルさせたデッキを受け取り、赤と黒の混ざり方をおぼえると言って、フェースから6枚単位を4回の'赤黒同時カウント'を行います。24枚カウントしたところで、赤が10枚であったとします。ということはそこまで黒は14枚あるということです。

最後に見た黒が14枚目であるとしたら、その手前の黒をキーカードとして記憶します。赤は3枚足りませんから、24枚のあとの3枚目の赤をキーカードとして記憶します。

もちろん、そのあとのカードもチェックする感じで右手に送ります。

裏表の記憶術

= 加藤英夫、2002年7月16日 =

* 第1段 *

相手にデッキを渡してよくシャフルさせます。そのあとデッキをテーブルに置き、だいたいまん中あたりからカットさせて、上半分を下半分の隣りに置かせます。

「カードを裏と表で混ぜてしまいます」と言って、2つのパケットの少ないと思われる方を表向きにして、表向きのパケットと裏向きのパケットをリフルシャフルします。もしもどちらが少ないかわからない場合は、どちらを表向きにしてもかまいません。

「あなたにも混ぜてもらいましょう」と言って、相手にデッキを渡してよくシャフルしてもらいます。

デッキを受け取り、「いまからカードをいくつかの組に分けながら、裏と表の混ざり方を記憶します」と言います。トップから5枚のカードを広げてから閉じて右手に取ります。そのとき、その中に表向きのカードが何枚あるかを記憶します。そしてその5枚をテーブルの左の方に置きます。

つぎの同じように6枚のカードを広げてから取りますが、やはり表向きの枚数を数えて、まえの表向きの枚数に加算します。その6枚をそろえて、まえに置いたパケットの右隣りに置きます。

つぎに7枚のカードで同じことをやります。つねに表向きの枚数をそれまでの表向きの枚数に加算し続けます。この7枚をさらに右隣りに置きます。

つぎは8枚のカードで同じことをやります。表向きの枚数を加算します。そしてさらに右に置きます。

つぎもまた8枚のカードで同じことをやり、表向きの枚数を加算します。そしていま4組並んでいる左端の5枚のパケットの前に置きます。

つぎは7枚のカードで同じことをやり、表向きの枚数を加算します。そしてまえに置いた8枚の組の右隣りに置きます。

つぎは 6 枚で同じことをやり、表向きの枚数を加算します。そしてまえに置いた 7 枚の右隣りに置きます。

最後に 5 枚のカードで同じことをやり、表向きの枚数を加算します。そしてまえにおいた 6 枚の右隣りに置きます。

その結果、下と上に 4 組ずつ 2 列できて、下の列が左から、5 枚、6 枚、7 枚、8 枚となっていて、上の列が左から、8 枚、7 枚、6 枚、5 枚となっています。

以上の 8 組のパケットに置く動作は、それぞれ枚数がはっきりわかるようにやるのではなく、どれも適当枚数を取っているような感じでやってください。なお、表向きの枚数の合計が X 枚であると仮定します。

「こんどは、カードを集めていきます」と言って、右手でひとつの組を取って左手に置き、右手でつぎの組を取って左手のカードの上に置き、というように合計 4 組のカードを取りますが、合計が X 枚になるように取ります。

X が 22 であるとすれば、5 枚、5 枚、6 枚、6 枚の組をとれば合計が 22 枚になります。X が 21 以下の場合は 4 組では対応できません。その場合は 3 組を取ります。26 枚までの取り方は以下の通りです。

20 枚： 5 枚、7 枚、8 枚

21 枚： 6 枚、7 枚、8 枚

22 枚： 5 枚、5 枚、6 枚、6 枚

23 枚： 5 枚、5 枚、6 枚、7 枚

24 枚： 5 枚、5 枚、6 枚、8 枚

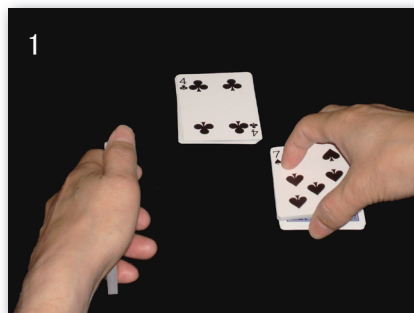
25 枚： 5 枚、5 枚、7 枚、8 枚

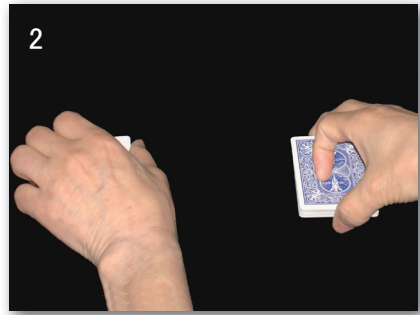
26 枚： 5 枚、5 枚、8 枚、8 枚

4 組取る場合は、つねに 5 枚の組を 2 組取り、あとの 2 組については、 $X - 10$ の答えになるような枚数の組を取ればよいのです。

「残りの組はこのように集めて」と言って、右手で残りの組を片手で集めていきますが、右の方にある組から左の方の組へと集めていきます。そのとき左手は持っているパケットがテーブルに対して垂直になるようにしています。

図 1。





右手が残りの組を集め終わったら、それを少し右の方に置くと同時に、左手は甲が上を向くように返し、持っているポケットを少し左の方に置きます。左のポケットを密かにひっくり返しました。図 2。

「これでそれぞれの組の中にある表向きのカードが同じ枚数になりました」と言います。相手に一方のポケットを持たせます。「そちらのカードを 1 枚ずつテーブルに置きながら、表向きのカードだけ声を出して数えてください」と言います。相手が置き終わったら、「〇〇枚でしたね」と表向きの枚数を強調します。

「こちらの組も同じように表向きのカードを数えてください」と言って他方の組を渡し、表向きのカードを数えさせます。数え終わったら、「ほら、こちらも〇〇枚です」と、同数であることを強調します。

* 第 2 段 *

「もういちどやります。表向きの枚数が変わるように、一方をひっくり返してシャフルします」と言って、密かにひっくり返した方のポケットを堂々とひっくり返し、他方のポケットとリフルシャフルします。表向きの枚数はX枚に戻りました。このあともういちどシャフルしてもかまいません。

「先ほどは、カードを何組かに分けて裏表の状態を記憶しましたが、こんどはいっぺんに裏表の状態を記憶します」と言って、デッキをリボンスプレッドして、間髪を入れずにスプレッドを閉じます。

デッキを相手に渡します。「私が後ろを向いたら、私が背後に手を出しますから、その上に 1 枚ずつカードを置いていってください」と言いますが、「置いていって」と言うとき、右手の人さし指で、相手が持っているデッキのトップから、あなたの左手の方に動かして動作を示します。「ストップと言ったら、手を止めてください」と言います。

後向きになり、左手を相手の方に伸ばします。右手はわきに垂らしておきます。左手の上に相手に 1 枚ずつ置いていかせ、X + 1 枚置かれたら「ストップ」と言います。「ストップ」と言うとき、右手を上げてジェスチャーします。

前に向き直りますが、右からではなく、左からまわって向き直ります。そのとき上げた右手を下げながら背後に運び、左手をなるべく右手に近い位置まで伸ばし、右手でトップカードを取り、その他のカードをひっくり返し、そして右手のカードをトップに戻します。

すぐに左手のポケットを前に出して、いちばん上のカードが裏向きなら、「これでそちらとこちらの

組の表向きのカードが同数になりました」と言います。いちばん上のカードが表向きなら、その表向きのカードを右手に取り、「この1枚が多かったですね」と言って、そのカードを相手の持っているポケットの上に戻します。

これで2つのポケットの中の表向きのカードは同数になっていますから、第1段と同じように結果を表現します。

パーミストプロフェシー

= ロイ・ウォルトン、"コンプリートウォルトン Vol.2"、1988年 =

* 方法 *

トップから11枚目以降に、A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、Jとセットしておきます。マークは適当でかまいません。

セットがくずれないようにシャフルします。予言のカードを何枚か出しておくとして、合計が9になる3枚のカード、たとえばA、3、5を裏向きにテーブルに置きます。何枚置いたかわからないように置くこと。

「10から20の間の好きな数を教えてください」と言います。相手の言った数によって、その枚数だけトップからゆくりと数えてテーブルに置き、相手に数があるかどうか確かめさせます。そのミスディレクションを利用して、手に残っているカードのトップカードを右手にパームします。デッキはわきに置きます。

相手が確かめ終わったら、右手で予言のカードを取りますが、パームしているカードを密かに加えます。4枚のカードの数を合計して、相手の選んだ数と合っていることを示します。

* 備考 *

この作品は初めて読んだときに○印をつけませんでした。ところがフィル・ゴールドスタインの作品'アバカス'を読んだとき、ゴールドスタインはウォルトンのこのトリックをベースにしているということを知り、もういちど読み直してみました。初めて読んだときに、なぜこのトリックが面白いと思わなかったかわかりました。

相手に数を言わせて、それからその枚数だけカードをディーラーさせる、ということが不自然なのです。初めから数を言わせてしまうのなら、カードをディーラーさせる必然性がないのです。"相手に心の中で数を思わせて、あなたがカードをディーラーして、その枚数になったらストップをかけさせるとすれば、「あなたが何枚目でストップをかけるか予言してあった」と言って予言を見せる、という脈絡が不自然ではなくなります。思った数を先に言わせるか否か、それだけの違いがトリックのクオリティに大きく影響してくるのです。

ランニングザスケール

= ダイ・バーノン、"アルティメイトシークレッツオブカードマジック"、1967年 =

* 方法 *

「ふつうの人はこのようにカードを数えますが」と言いつつ、カードを両手の間にスプレッドして、トップから10枚目のカードをインジョグし、6枚目の下にブレークを作ってカードを閉じます。

「マジシャンはこのように指で数えます」と言って、右手をデッキの上からかけて、1枚のカードを取り、テーブルの左の部分に置きます。つぎに親指で2枚のカードをプッシュして、そろえて取って1枚の右に置きます。以下、取ったカードはまえに置いたカードの右に置いていきます。つぎにブレークの上の3枚を取って置きます。つぎはインジョグの上の4枚を取って置きます。つぎは5枚より多く取って置きます。6枚より多くとって置き、7枚より多くとって置きます。

いまテーブルには7つのポケットがあります。右端のポケットを取り、「これは7枚です」と言って、フォールスカウントで7枚に数えます。数えながらデッキの上にカードを捨てていきます。つぎのポケットを取り、「6枚です」と言って、同様にフォールスカウントをしてデッキの上に置いていきます。つぎのポケットは同様に5枚に数えます。

あとの4つのポケットはフォールスカウントする必要ありません。4枚、3枚、2枚、そして「これがいちばん難しいんです」と言って、1枚を数えてデッキの上に置きます。

* 備考 *

このトリックでは、カードを取っていくのはスピーディにやらないと効果がありません。数えるときは、枚数が減るにしたがって、カウントの速度を落としていきます。

ワンツースリーフォーファイヴ

= 加藤英夫、2012年9月16日 =

カードを特定枚数目でカットするという現象では、ヘンリー・エバンスの'テンエグザクトカット'が有名ですし、完成度の高い作品だと思います。ダイ・バーノンの'ランニングザスケール'を読むと、エバンス作品に影響を与えたのではないかと、私は感じます。

ノーマルデッキでは、エバンス作品のような大胆な現象の連続は実現できません。かといって、バーノン作品のように、たんにカードを特定枚数にカットするだけでは、アクトとして成立するとは思えません。そこでせめて、カットしたあとにそれぞれのポケットを表向きに広げたときに、各枚数のポケットが意味のあるものとする、という要素を加えることにしたのが、この作品です。

* 準備 *

デッキのトップより、つぎのようにセットします。

ダイヤの5とハートの5

スペードのJ、Q、K

4枚の7

ハートのロイヤルフラッシュ

以上 14 枚のつぎのカードをクリンプしておきます。

* 方法 *

トップの 15 枚が動かないようなシャフルを行います。それからデッキを両手の間に広げて、セット部分より下の 1 枚を相手に抜かせます。

相手が抜いたカードを見ているとき、デッキを中央からカットして、間にブレイクを保持します。そしてブレイクから分けて相手のカードを返してもらいます。そのあとは、選ばれたカードがトップにコントロールされるように、カットやシャフルを行います。

デッキを左手に持ち、右手の中指と親指を開いて、左手で右親指と中指をさして、「マジシャンは中指と親指をよくトレーニングしています」と言います。

左手でデッキをクリンプコーナーが見えるように水平に持ち、図 1 のように右手をデッキの上にかまえて、枚数を感じている演技をしてから、そのまま右手を下げて、ブレイクから上のカードをカットして持ち上げます。左手のカードをわきに置きます。



「ふつうの人はこのようにカードを数えますが」と言いつつ、カードを両手の間にスプレッドして、トップから 10 枚目のカードをインジョグし、6 枚目の下にブレイクを作ってカードを閉じます。

「マジシャンはこのように指で数えます」と言って、右手をデッキの上からかけて、1 枚のカードを取り、テーブルの左の部分に置きます。つぎに親指で 2 枚のカードをプッシュして、そろえて取って 1 枚の右に置きます。以下、取ったカードはまえに置いたカードの右に置いていきます。つぎにブレイクの上の 3 枚を取って置きます。つぎはインジョグの上の 4 枚を取って置きます。そして残っている 5 枚のカードをそのまま置きます。

「トレーニングされた指先では、このようにカードを正確に数えることができます」と言って、

右のポケットから左のポケットの順で、各ポケットをスプレッドして、5枚、4枚、3枚、2枚、1枚であることを見せます。

「ところでここには5枚のカードがありますが、5枚にふさわしい組み合わせというと、これです」と言って、5枚のカードを取り上げ、表向きにスプレッドし直します。「ポーカーで最強のロイヤルフラッシュです」と言います。

「4枚のカードと言えば、専門用語ではフォーオブアインドといいますが、4枚の同じ数のカードです」と言って、4枚のカードを表向きにスプレッドし直します。

「3枚のカードと言えば、3枚の絵札です」と言って、3枚のカードを表向きにスプレッドし直します。

「2枚のカードと言えば、あなたは何のカードだと思いませんか」と問いかけます。「2枚と言えば、それは双子のカードです」と言って、2枚の5を表向きにします。「これは5のカードがふたつありますから、これが本当のフタゴです」と言って笑わせます。

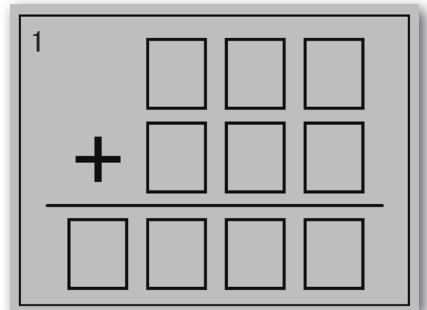
「ところであなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。「1枚にふさわしいのは」と言って1枚のカードを表向きにして、「あなたの選んだカードです」と言って終わります。

即算術

= 加藤英夫、1998年12月19日 =

* 準備 *

図1のように書いた紙と鉛筆を用意します。ポケットに別の紙と鉛筆を入れておきます。



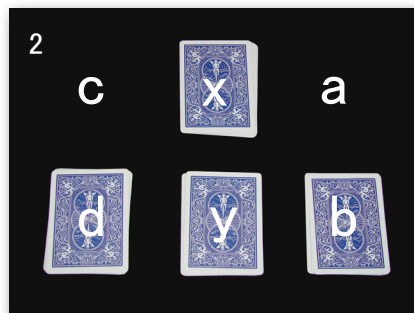
* 方法 *

「一組全部使うと多すぎるので、40枚使うことにしましょう」と言って、表を自分に向けてカウントしていき、フェースから20枚目のカードを少しダウンジョグし、さらに数え続けて40枚で分け、残りの12枚を捨てます。

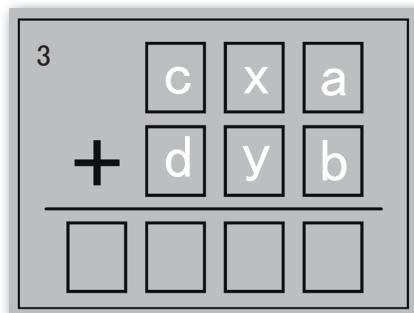
40枚をそろえるとき、ジョグされているカードの左下コーナーをクリンプします。40枚を裏向きにして相手の前に置きます。

「全体の3分の2ぐらい持ち上げてください」と言って、カットされたカードを相手から見て右隣りに置かせます。さらにそれから半分ぐらいをカットさせ、さらに右隣りに置かせます。3つの山が作られ、相手から見て右がもとのトップの部分、まん中が中央部分、左がボトムの部分です。

「これから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。中央の山を取り、クランプカードの上でカットして、持ち上げたカードを図2のxの位置、残りのカードをyの位置に置きます。この図は相手から見た図です。



「このように適当に半分に分けて、2つの山のカードを数えます」と言って、xとyに置いたパイルをそれぞれ数え、「そして数えた枚数をこの紙の四角の枠に記入してください」と言い、いま数えた枚数を図3のように、xの位置の枚数はxの枠に、yの位置の枚数をyの枠に書きます。



「私が後ろを向いたら、(相手から見て右の山を指さし)、こちらのカードを2組に分けてください。そして両方の枚数を数えて、この枠とこの枠に記入してください」と、紙に描かれているaとbの枠を示します。「(相手から見て左の山を指さし)、つぎにこちらのカードを2組に分けて、この枠とこの枠に記入してください」と、cとdの枠を示します。「もしも枚数が10以上になると、枠に1桁の数しか書けないので、その場合はもういちどカードを分け直して、どちらも1桁の枚数になるようにしてください」と言います。後ろを向き、相手に指示した通りのことをやってもらいます。

相手が作業を行っている間に、あなたはポケットから紙と鉛筆を取り出し、つぎの法則で4桁の数字を算出し、紙に書きます。

左から1桁目：'1'と書きます。

左から2桁目： $20 - (y \text{ の枚数}) + 1$ を計算し、その答の1の位を書きます。

左から3桁目： $(x \text{ の枚数}) + (y \text{ の枚数}) + 1$ を計算し、その答の1の位を書きます。

左から4桁目： $20 - (x \text{ の枚数})$ を計算し、その答の1の位を書きます。

相手が数を記入したら、上の3桁の数と下の3桁の数字を加算してもらい、いちばん下の4つの枠に答えを書かせます。相手が作業を終えたら前に向き直り、「あなたが自由に決めた数字で計算したのですから、答えはまったくランダムになるはずですよ。私はすでに答えを予測してここに書いておきました」と言って、相手の記入した4桁の数字と、あなたが書いた4桁の数字が一致しているのを見せます。

加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 24 号

発 行 2014 年 4 月 4 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

