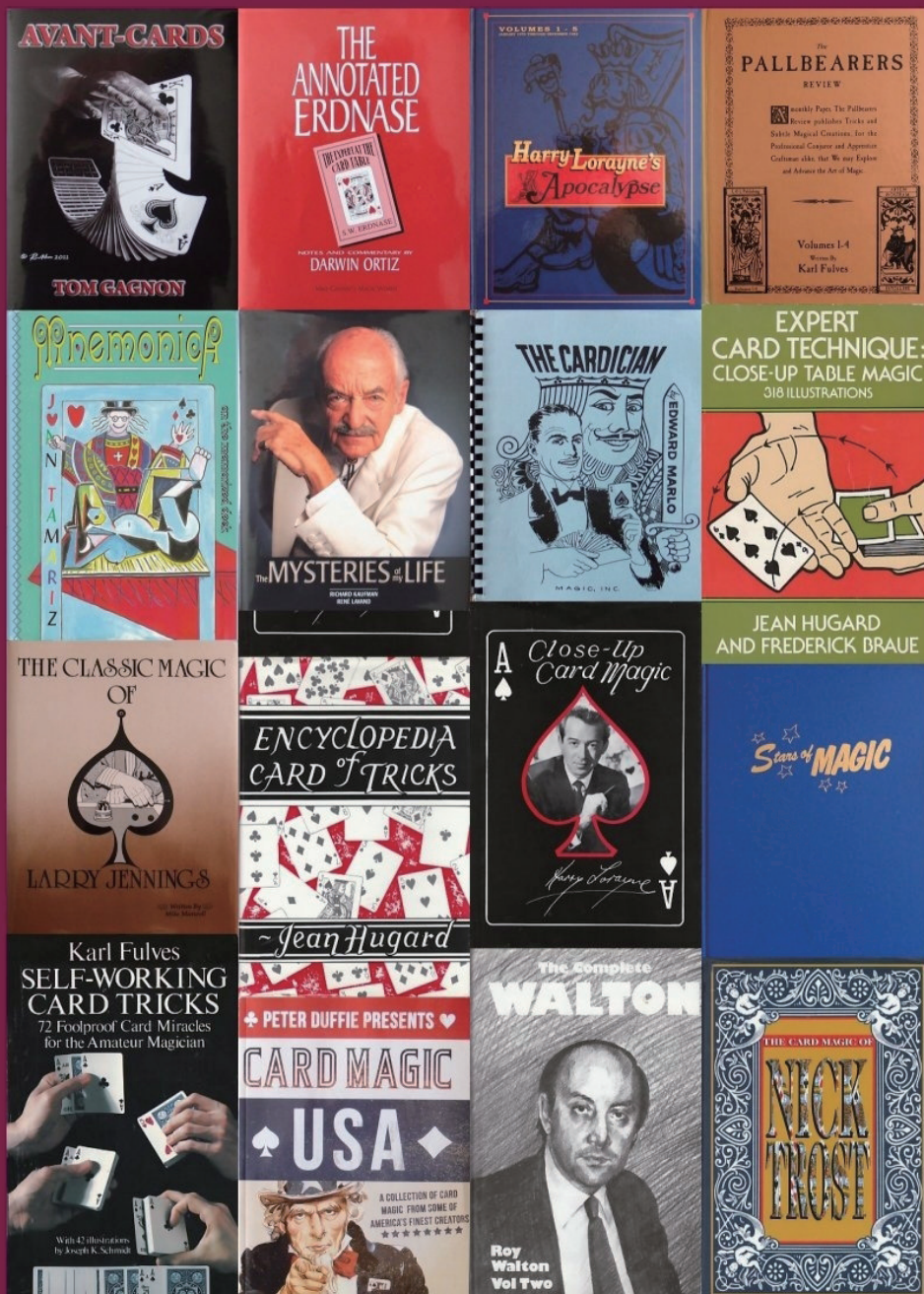


# Card Magic Magazine



No. 26

June 6, 2014

by Hideo Kato



# カードマジック徹底研究

## カウントダウントリック

‘カウントダウントリック’とは、何らかの方法である数が選ばれ、その数だけカードをディーリングすると、選ばれたカードもしくは特定のカードが現れるという現象のトリックのことです。英語圏で定着している呼び方です。

数の選び方によって、いくつかのタイプに分かれます。たとえばデッキを裏向きに広げると、表向きのカードが1枚あり、そのカードが7であるとします。そのカードから7枚目から選ばれたカードが現れる、という現象があります。

ディーリングしているときに客がストップしたところのカードを表向きにすると、それがたとえばQだとします。そこからあと12枚のカードをディーリングすると、選ばれたカードが現れるというものもあります。

そのように目的のカードのある枚数目を示すカードのことを、‘ロケーターカード’と呼びます。ロケーターカードを使うカウントダウントリックは多く、デッキ全体をスタックしておいたり、一部をセットしておいたり、セット不要のものなど、様々なタイプがあります。

ロケーターカードを使うタイプとはかなり味わいが異なりますが、選ばれたカードがどこに行ったかわからない状態で、マジシャンが何枚目にあるか当てるものもカウントダウントリックに属しますし、客が指定した枚数目から現れるものも同様です。“カードを数えて到達したところに特定のカードが現れる現象”、というのがカウントダウントリックとしての一般的な定義と考えてよいと思います。

カウントダウントリックの歴史としては、客の指定した枚数目に現れるというタイプが先に現れたようです。1800年代には、1～10の数を相手が指定して、その枚数目から選ばれたカードを現すというものが存在していました。

そのような古くからあるコンセプトが発展して、今日のマジシャンのあこがれとも言える、‘ACAAN’につながるのですから、これもまた現代カードマジックの根が深いところにあることの一端であると言えるでしょう。(‘ACAAN’に関しては、私が記録として残したいものは、すでに他書において解説済ですので、当書には収録いたしませんでした)。

この特集号を読んでいただくと、マジシャンたちが思い描いた現象、テーマに対して、あくなき挑戦と努力が続けられてきたことを再認識できることと思います。

## Part 1 ロケータータイプ

ロケータータイプの古典的傑作といえば、U.F. グラントの 'シュアロケーター' です。原案といくつかのバリエーションを解説いたします。

### シュアロケーター

= U.F. グラント、" Encyclopedia Of Card Tricks"、1938 年 =

#### \* 方 法 \*

あらかじめボトムから7枚目に7のカードを表向きにセットしておきます。カードを広げて1枚のカードを抜かせます。表向きのカードを露見させてはなりません。相手がカードを見ているときに、カードをまん中へんからカットして、もとの上半分を左手に持ち、左手をさし出して、その上に相手の選んだカードを返させます。右手のカードをその上に重ね、何回かカットします。

デッキをテーブルに置き、カードに対して魔法をかけます。そしてリボンスプレッドします。表向きの7のカードを指さして、「7のカードは不思議なカードです。これがあなたのカードの位置を示しています。7枚数えてみましょう」と言って、ボトム方向に7枚数え、7枚目のカードを抜き出します。相手のカードを名乗らせ、そのカードを表向きにします。

#### \* バリエーション 1 \*

カットして相手のカードを返させるのではなく、ヒンズーシャフルしていき、ストップをかけさせ、左手のカードの上に相手のカードを返させ、それからシャフルを続けるとき、ボトムの10枚程度を相手のカードの上に落とします。これで相手のカードは7のロケーターカードから7枚目にきますので、原案と同様に続けます。

#### \* バリエーション 2 \*

ボトムから7枚目に7のカードを置き、上から3分の1ぐらいカットして下にまわし、間にブレイクを保持します。トップから数枚ずつランニングカットしてテーブルに置いていき、相手にストップをかけさせます。

ストップがかかったら、テーブル上のカードのトップカードを見てもらい、それをもとに戻させ、それからあなたの手に残っているカードをランニングカットしていきますが、最初にブレイクから上のカードをすべて相手のカードの上にのせます。これで相手のカードは7のロケーターカードから7枚目にきますので、原案と同様に続けます。

\* バリエーション 3 \*

アンダーカバーエージェント

= テンプル C. パットン、“Card Tricks Anyone Can Do”、1968 年 =

このやり方は、ロケーターカードのセットの方法が異なります。何もセットされていない状態で相手にカードを抜かせ、後ろを向いて、「そのカードを他の客様にも見せてあげてください」と言います。その間にカードの表を見て、適当なカードをボトムにリバースし、必要な枚数をその上にのせてセットします。操作中は、脇の下をしっかりつけておけば、腕の動きが目立つことはありません。あとのやり方は原案や他のバリエーションに準じます。

\* バリエーション 4 \* (加藤英夫、2004 年)

このやり方では、あらかじめロケーターカードをセットしておくのではなく、「このカードは不思議なパワーを持ったカードです」と7のカードを観客に紹介したのち、表向きにデッキに入れてシャフルしたと見せて、トップから7枚目に運んでから行います。

デッキをピークポジションに持ち、右上コーナーをリフルして、ストップをかけさせます。そのカードをおぼえさせたら、そのカードの下にブレイクを作ってカードを閉じます。

ブレイクから上のカードの半分ぐらいをカットしてテーブルに置き、ブレイクからカットしてその上に置き、残りのカードを何回か分けてその上に重ねます。これでロケーターカードからトップ方向に7枚目に相手のカードがきますから、原案とは逆方向に数えて相手のカードを現します。

\* バリエーション 5 \* (加藤英夫、2004 年)

シャフルされたカードを表向きに両手の間に広げ、7のカードを見つけてフェースに運び、「7のカードは不思議なパワーがあります」と言いながら、フェースの2枚をダブルターンオーバーして、上の1枚の裏向きのカードを右手に取りながら、左手はデッキを裏向きに返します。右手のカードをテーブルに置きます。

デッキを広げて相手に1枚抜かせますが、トップから6枚を密かにカウントし、閉じるときに6枚の下にブレイクを作り、相手がカードを見ている間にブレイクの上の6枚をボトムにカットします。

相手のカードをバリエーション2の方法で返してもらい、表向きのカードがだいたいボトム近くにくるようにカットしてから、デッキをテーブルに置き、相手に1回カットさせます。

デッキを左手に持ち、あらかじめ抜き出してある7と思われるカードを右手に持ち、「このカードを一組の中に表向きに入れます」と言って、右手を背後に運び、そのカードをたんにトップに裏向きに置き、両手を前に出します。デッキをリボンスプレッドして、原案と同様に続けます。

\* バリエーション 6 \* (加藤英夫、2012 年 8 月 14 日)

バリエーション 5 と同様に、デッキのフェースで 7 のカード見せてダブルターンオーバーし、エクストラを裏に向きにテーブルに置いたあと、相手にやることを説明します。「このようにカードを 1 枚ずつ置いていって、好きなところでストップしてください」と言って、6 枚ディールします。「最後に置いたカードをのぞいておぼえ、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、残りのカードをディールしたカードの上に重ねます。

以上の通りにやると、選ばれたカードはロケーターカードの下 7 枚目に配置されます。あとはバリエーション 5 と同様に行います。

## セブンスカード

= 改案: 加藤英夫、1997 年 9 月 5 日 =

この作品は、“Complete Walton”(1988 年)の中の‘Ten Places to the Right’のごく一部を変えただけの改案です。ロイ・ウォルトンの原案は備考を参照してください。

### \* 方法 \*

1 枚の 7 のカードを抜き出し、裏向きのデッキのまん中へんに表向きに入れます。デッキを広げて表向きの 7 をもういちど見せ、「このカードがあとで重要な働きをします」と言います。カードを閉じるときに 7 のカードの下と、7 のカードから上に 6 枚目のカードの上にブレイクを作ります。

「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」といって、上のブレイクよりカットして、カットしたカードを表向きにして左手のカードの上へのせます。「まん中へんからカットして、表向きにして上へのせてください。そしていちばん上のカードをしっかりと見つめておぼえてください」と言い、フェースのカードを指さします。

「そうしたら、カードを境目で分けて、裏向きにしてください」と言って、表向きのカードを少し広げ、すぐにブレイク上のカードをそろえ、裏向きにしてのせます。いまトップに 7 のカードがあり、その下に表向きのカードが 6 枚あります。

相手にカードを渡し、指示どおりにやらせます。表向きの 7 のカードが見えてしまうことを気にする必要はありません。あるのが当然なのですから。相手の方に向き直り、カードを受け取ってスプレッドします。表向きの 7 からトップ方向に 7 枚目のカードを抜き出して表向きにし、相手のカードであるのを見せます。

### \* 備考 \*

ウォルトンの原案では、10 のカードを表向きに入れ、ダブルブレイクを作るときは表向きの

カードの4枚上のカードの上に作ります。そのようにしてやると相手のカードは表向きのカードから5枚上にきます。そこでファローシャフルを1回行って、10枚目に運んでいます。

## カウント 13

= 加藤英夫、1999年6月6日 =

‘セブンスカード’で“位置をフォースする”という概念を把握しましたので、それを応用する方法を考えようとして、つぎのマジックを考案いたしました。

### \* 現象 \*

シャフルされたデッキを広げて、「1組を4つに分けます」と言って、4つのパイルを作ります。同時に1枚のKを抜き出して、1つのパイルの上に表向きにのせます。他の3つのパイルから、相手に好きなパイルを指定させ、そのパイルから1枚のカードを選ばせます。そしてそのパイルをファンに広げ、ファンの任意の位置にカードを返させます。マジシャンはそのままファンを閉じて、テーブルに置きます。

マジシャンはKがのっているパイルを取り上げ、「ふつうは13という数は不吉な数といわれていますが、13という数には不思議なパワーがあります」と説明し、Kを表向きにそのパイルの中に入れて、テーブルに置きます。

「4つの山をあなたの好きな順番で重ねていきます」と言って、1つ目のパイルとして任意のパイルを取りあげさせ、それを任意に選ばせた2つ目のパイルにのせさせます。3つ目のパイルを選ばせ、それにカードを重ね、そして残りのパイルに重ねます。

デッキをリボンスプレッドします。表向きのKから13枚のカードを数えて、13枚目のカードを抜き出します。相手のカードを名乗らせてからそのカードを表向きにすると、それが相手のカードです。

### \* 方法 \*

シャフルされたカードを使います。「カードを4つに分けますが、同時に1枚の特別なカードを探します」と言って、カードを表向きに広げていきますが、サイレントカウントによって13枚のカードを数えて、右手で13枚を裏向きにテーブルに置きます。さらにあと3つの13枚のパイルを作りますが、なるべくあとの方に出てくるKを13枚のパイルの中でアウトジョグし、そのパイルを置くときに、Kを表向きにそのパイルのトップにのせます。4つのパイルは、横一列に置くようにします。

「このKはあとで使います」と言って、Kののっていない3つのパイルのうちの1つを選ばせます。そしてその中から1枚のカードを抜かせます。相手がそれをおぼえたら、残りのカードをファンにしますが、なるべく広く広げるようにします。そして相手に好きなところに入れさせますが、それが

上もしくは下から何枚目に入れられたかを認知します。カードを閉じて、テーブルのそのパイルのあった位置に置きます。

表向きのKがのっているパイルを取り上げ、カードをファンにして、先ほど相手が入れたのと同じ枚数目にKを入れます。そしてファンを閉じ、そのパイルがあった位置に置きます。以下の説明で、相手のカードが入っているパイルをaパイル、ロケーターのKが入っているのをbパイルと呼び、他のパイルをcパイルとdパイルと呼ぶことにします。

「これからあなたに、まったく自由な順番でカードを重ねてもらいます」と言って、4つのパイルを相手の近くに移動させますが、適当にパイルの順番を変えて移します。

「まず、どれでも好きな山をひとつ取りあげてください」と言って、1つ目のパイルを取りあげさせます。「それを好きなどれでも好きな山にのせてください」と言います。

もしもここまでで、aパイルとbパイルが重ねられたら、すでに相手のカードとロケーターカードは13枚離れた位置に配置させましたから、そのあとまったく任意の順番でカードを重ねさせます。ただし、相手のカードがロケーターカードよりトップ側にあるか、ロケーターカードよりボトム側にあるか認知しておく必要があります。

もしもここまでで、cパイルとdパイルが重ねられたら、この場合も上記の場合と同様に、そのあと自由に重ねさせても、必ず相手のカードとロケーターカードは13枚離れた位置に配置されます。

相手が最初にaパイルを取り上げ、それをcもしくはdパイルに重ねた場合は、つぎのように続けます。cパイルに重ねられたとします。「この山とこの山が残っています」と言って、残っているbパイルとdパイルを指さします。「つぎに重ねるのはどちらにしましょうか」とたずねます。

相手がbパイルを指したら、「それではこれを重ねます」と言って、bパイルを取りあげて、aパイルとcパイルの重なりの上に重ねます。それから「最後はこれです」と言って、残りのdパイルをそれらの上に重ねます。

相手がdパイルを指したら、「それではこれに重ねます」と言って、aパイルとcパイルの重なりを取りあげて、dパイルの上に重ねます。それらを取りあげて、「最後はこれです」と言って、aパイルに重ねます。

最初にcパイルもしくはdパイルが取りあげられて、aパイルもしくはbパイルに重ねられた場合も、前述のようにつぎに選ばれたパイルを上重ねるか、下重ねるかします。

以上の結果、相手のカードのあるaパイルと、ロケーターカードのあるbパイルが隣接することになります。いちばん上と下になる場合もありますが、その場合はカットすることによって隣接します。



いずれの場合にも、ロケーターカードや相手のカードがデッキの上や下に寄っている場合は、それらが中央近くにくるように全体をカットする必要があります。

カードをリボンスプレッドし、13 という数が不思議な数であると言い、表向きのKからしかるべき方向に13枚数えて、13枚目のカードを抜き出します。相手のカードを名乗らせてから、それを表向きにします。

## フォーフォーツー

= ハーブ・ザロウ、雑誌“MUM”、1995年10月 =

ここまで解説してきた‘シュアロケーター’系のトリックは、ロケーターカードの一方の側だけを利用するものです。ハーブ・ザロウは、両側にカウントダウンすることによって、2人のカードを当てることを考えました。使われる手法は、いわゆるランニングカットによるキーカードの隣接法の応用です。

### \* 方法 \*

あらかじめボトムから4枚目に4のカードをリバーズしておき、ボトムから7枚目の上にブレイクを作ってスタートします。もしくは、ボトムから8枚目のカードをクリンプしておき、スタートするときにブレイクを作ります。

カードを広げて1枚のカードを指させます。そのカードの表を見せて、おぼえさせます。カードをそろえるとき、そのカードの上に薬指の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ます。つぎに薬指の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。つぎは小指のブレイクの上にカードをすべてカットして、テーブルのカードに重ねます。そしてその上に残りのカードを重ねます。

2人目の客に向かい、カードを広げて1枚を指させ、そのカードの表を見せ、そのカードの下にブレイクを作りながら閉じます。ブレイクより上のカードを半分ぐらいカットして、テーブルに置きます。つぎにブレイクからカットして、テーブルのカードに重ねます。残りの半分をカットして、テーブルのカードに重ね、そして残りを上に重ねます。

いまのままでは、客のカードは下の方にありますので、上の3分の1ぐらいをボトムにカットします。そしてカードをリボンスプレッドします。表向きの4のカードから左右に4枚カウントして、2人の客のカードを現します。

## フォーフォーツー2

= 改案：加藤英夫、2002年2月1日 =

ハーブ・ザロウの‘フォーフォーツー’において、4のカードをリバースするのを、準備においてではなく、演技の一部として堂々で行うことによって、全体がすっきりしたものになりました。ちょっとした発想の転換で、マジックがブラッシュアップされるという好例です。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、「1枚のカードをひっくり返しておきます」と言って、表を自分に向けて広げ、4のカードを見つけ、すぐそのカードから3枚下のカードの下にブレークを作り、カードを閉じます。ブレークを保持したままデッキを裏向きにして、背後に運びます。

ブレークからデッキをカットして、トップから4枚目のカードをリバースし、そのカードの下にブレークを作り、デッキを前に出します。

「それでは1枚のカードを指さしてください」と言って、デッキを両手の間に広げますが、ブレーク上の4枚をプッシュして、そのあとの3枚の下に右指先を当てて広げていきます。相手が指さしたカードで分け、そのカードの表を見せておぼえさせます。カードをそろえますが、相手のカードの下にブレークを作ります。

完全にそろえまゝにトップの7枚をカットして、テーブルに置きます。つぎはブレークからカットして、テーブルのカードに重ねます。残りのカードを何回かに分けてテーブルのカードに置いていきます。

デッキを取り上げ、カードを広げて、2人目の客に指させます。それを見せ、そのカードの下にブレークを作ってカードを閉じます。ブレーク上のカードの半分をカットしてテーブルに置き、つぎにブレーク上のカードをカットしてその上に重ね、あとのカードを何回かに分けて重ねます。客のカードが中央近くにくるようにカットしたのち、あとは原案と同様に続けます。

### ‘ファンタストリック’の別の演じ方

= 変案：加藤英夫、2012年8月6日 =

ロケーターカードによるカード当ての中で、ボブ・ハマーの‘ファンタストリック’は傑出しています。それは、よくシャフルされたデッキで、いっさいセットがされていない状態で演じられるということに理由があります。

この傑作については、カードのコントロール手法部分のみ、ハマーの原案とは異なるものを“Card Magic Library”第9巻、196ページに解説いたしました。その解説では、つぎのように書きました。

選ばれたカードが返されたあと、フォールスシャフルやフォールスカットをしてはなりません。相手が好きなところに入れて、そのあとカードが操作されなていないことを印象づけることが大切です。

そのことは、選ばれたカードのコントロール方法と関係があります。同書のやり方では、サイレントカウントして、トップから20枚目前後に返させています。選ばれたカードがどこに入れられたかわかっているから、そのあとカットやシャフルすることが、「何かの操作をした」という感じを与える可能性があるのです。

ここでは、その部分を強化したコントロール手法と、ロケーターカードを使うことに明白な演出を与えた演じ方を説明いたします。

### \* 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ときにやってもらうことを説明します。このようにカードをテーブルに置いていってください」と言いますが、ここまでは6枚ディーリングします。ディーリングを止めず、「そうしたら好きなところでストップしてください」と言いますが、そこまであと3枚ディーリングします。合計9枚ディーリングしました。

「もっと置いてからストップしてもかまいません」と言いながら、あと5枚ディーリングします。「ストップしたところのカードをこのようにのぞいて、そのカードをおぼえてください」と言いますが、最後に置いたカードを持ち上げて、表を手前に向けながら言います。そのとき、そのカードの左上にコーナーをクリンプします。

「そうしたら残りのカードを上重ねてください」と言いながら、のぞいたカードを戻し、その上に残りのカードを重ねます。「そしてカードをよくそろえてください」と言って、カードをそろえます。

相手にデッキを渡して後ろ向きになり、相手に指示したことをやってもらいます。そして前に向き直ります。

デッキを取り上げ、「私はあなたがおぼえたカードがどこにあるか知りません。でもあなたはだいたいの位置を知っています。でもこのように何回かカットすると」と言って、何回かデッキをカットしますが、最終的にクリンプカードがボトムにくるようなやり方をします。そして「あなたにもどこにあるかわからなくなりました」とセリフを続けます。

デッキを指さして、「でもこの中には、あなたがおぼえたカードがどこにあるか知っているカードが入っています。そのカードを見つけることにします」と言います。

心の中で「14」と唱えて、トップカードを表向きに返してテーブルに置きます。このあと原案と同じように、「13、12、11、…」と心の中で唱えながら表向きにディーリングしていき、唱えた数と同じ数、

もしくは1小さい数のカードが現れたときにストップして、そのカードを指さして、「このカードがあなたのカードのありかを示しています。これは7ですから、あと7枚置きます」と言って、あと7枚表向きにディーリングして、相手がおぼえたカードを現します。

「1」と唱えるまでディーリングしてしまったら、そのカードを指さし、「このカードが何か言っています」と言って、耳に当てて、「“つぎのカード”と言っています」と言って、つぎのカードを現します。

\* 備 考 \*

上記のようなセリフで演じれば、「1」と唱えるまでディーリングした場合でも、それほどおかしい演技にはなりません。

このバージョンでは相手が操作したあと、マジシャンが何回かカットしていますが、“Card Magic Library”のバージョンとはコントロール手法が違うため、カットすることが逆に望ましいのです。このようにカットすべきか否かという些細なことも、操作の脈絡によって考慮すべきことであるのです。

---

## Part 2 スタックタイプ

---

この Part もロケーターカードを使用するトリックではありますが、複数のカードをセットしておく必要のあるものを集めました。

### ナイン&テントリック

= ジェイ・オーシ、雑誌“Gen” 1960年7月 =

#### \* 準備 \*

9と10のカードをすべて出し、9と10を適当に混ぜ、間に1枚ずつ無関係なカードをはさみます。これをデッキのトップに置き、上に無関係のカード2枚をのせます。

#### \* 方法 \*

上半分をくずさないようにシャフルします。デッキをテーブルに置き、相手にまん中へんからカットさせます。

下半分を取り、広げて相手に1枚のカードを抜かせますが、そのとき9枚のカードをカウントし、9枚の下に相手のカードを返させます。相手に抜かせるときに10枚目のカードをフォースするのに成功すれば、もとの位置に戻させます。パケットをテーブルに置きます。

他方のパケットを取り上げます。上から1枚ずつ2枚のカードをディールし、「このようにカードを置いていきますから、好きなところでストップをかけてください」と言います。そしてストップがかかったら、それが奇数枚目であればそのカードを表向きにし、偶数枚目であれば、手元のトップカードを表向きにします。9か10のカードが現れます。

他方のパケットを相手に持たせます。「9のカードが出ましたので、9枚のカードを置いてください」と言います。10のときは10枚置くように言います。相手のカードを名乗らせてから、ディールされたトップ、もしくは相手の手元のトップカードを表向きにさせます。

#### \* 備考 \*

雑誌“Pentagram” 1947年12月号に、フランシス・ハクストンがこのトリックの原形ともいえる‘Spectator Selection’を書いています。8と9を混ぜたものをトップにセットしておきます。あとのやり方は同じです。この原案では、相手のストップは8枚目までにかかる必要があります。

ジェイ・オーシの方法は、それを倍に増やしただけの改案ですが、たいへん大きな違いです。

ハクストンの解説では、“確実に早めにストップがかかるようにするには、特定の1人にストップをかけるように頼むのではなく、観客に対して「誰でもいいからストップをかけてください」と言えばよいのです”と書いています。

’ナイン&テントリック’においては、9と10の並びの中に無関係のカードが1枚おきにはさまれていて、はさまれているカードは9か10が選ばれる範囲を2倍にする働きをしています。このように別々の働きをする配列を交互配置することを、“Collected Works of Alex Elmsley”の中で、スティーヴン・ミンチは’インターロッキングセットアップ’と呼んでいます。

## ナイン&テントリック／加藤版

= 変案：加藤英夫、2002年4月9日 =

’ナイン&テントリック’のように、多くのカードをあらかじめセットしておく必要のあるマジックは、たとえそれが素晴らしい現象を生み出すマジックでも、準備が必要であるという理由で、実際にはほとんど演じることがありません。私はそのようなマジックに対して、セットを観客の前で行うことによって、実演しやすいマジックに改善する、ということの研究し続けてきました。

たいていの場合、観客の前でカードをセットすることに対して、正当な理由づけをすることによって、うまくいってしまうことが多く、’ナイン&テントリック’については、とくに特別なストーリー的口実を述べるまでもなく、たんに使うカードを抜き出すということだけで対処できました。

### \* 方法 \*

シャフルされた状態のデッキでスタートします。「これから1枚のカードを選んでいただいて、そのカードを当てるマジックをやりますが、まず最初に選ばれたカードを見つけるためのカードを選ぶことにします」と話をして、表を自分に向けて広げていき、9か10のカードが出てきたら、抜き出してテーブルに裏向きに置きます。つぎは9でも10でもないカードを1枚抜いて、まえのカードの上に裏向きに置きます。以下、すべての9と10を他のカードをはさんで抜き出します。

すべての9と10を置いたあと、最後に他のカードを4枚にのせます。このパケットの状態は、トップから4枚が他のカード、それ以降9か10が交互になっています。このパケットを指さして、「これらが選ばれたカードを見つけるためのカードです」と言います。

「こちらからカードを選んでもらいます」と言って、残りのカードから1枚抜かせます。そのとき9枚をカウントし、その下に相手のカードを返させます。

「このように1枚ずつ置いていきますから、好きなところでストップをかけてください」と言うまでに、3枚のカードを置きます。ストップがかかったところでストップしますが、そのとき、9か10を最後に置いたら、そのカードを相手に近い位置に置きます。手元のトップかに9か10がある場合は、

それを相手に近い位置に置きます。

「もしも1枚手前だったら」と言って、テーブルのトップカードを表向きにして「5のカードでした」と、そのカードの数を言います。手元のトップカードを表向きにして、「もしも1枚あとだったら」と言って、手元のトップカードを表向きにして「Kでした」と、そのカードの数を言います。

相手に近い位置に置いた9か10のカードを表向きにして、あとは原案と同じように続けます。

## あなたがマジシャン

= 加藤英夫、2002年9月19日 =

‘ナイン&テントリック’では、はさまれたカードは範囲を広める働きしかしていませんが、これから説明する‘あなたがマジシャン’では、インターロッキングセットアップの目的は、選ばれる範囲を広げると同時に、カードの表面を見せても配列が見抜かれないようにする、という働きもしています。

### \* 準備 \*

8、9、J、Qを4枚ずつ抜き出し、まずこの16枚をよく混ぜます。表向きに広げて混ぜり方を確認します。隣に同じ数のカードがあったら、カードを入れ替えて同じ数につながないようにします。そして16枚の間に1枚おきにこれら以外のカードをはさみます。このようにして出来上がった32枚のカードの配列は、表向きに広げて見せても知らない人には特別の配列になっているのは感じられません。これら32枚の上に残りの20枚をのせてセット完了です。

### \* 方法 \*

デッキを取り出して、「20枚のカードを使います」と言って、上から20枚をテーブルに数えながら置いて、残りの32枚はいったんわきに置きます。

20枚を相手にシャフルさせてから受け取り、上から1枚ずつ置いていき、3枚置いたら手を止めますが、その動作に合わせて「このようにカードを置いていき、好きなところでストップしてください」といいます。「そしていちばん上のカードをのぞいておぼえてください」と言って、3枚のうちのいちばん上のカードをのぞいて、そのカードをキーカードとして記憶します。そのカードをもとに戻し、残りのカードを上重ねます。

20枚を相手に渡します。「あまりたくさんカードを置くと時間がかかるので、14、5枚までにストップしてください」といいます。そしてあなたは後ろ向きになります。

相手が操作が終わったら前に向き直り、カードを取り上げます。表を自分に向けて広げ、「私はマジ

シャンですから、あなたのカードを見つけるのはかんたんです。今日はあなたに見つけてもらいます」と言いながらキーカードを見つけ、キーカードがトップから6枚目になるようにカットしてそろえ、表向きのまま左の方に置きます。「いま、あなたのカードをある特定の位置に置きました。その位置をあなたに当ててもらおうのです」と説明します。

32枚のカードを取り上げます。表向きにリボンスプレッドして広げます。右手の人さし指をカードの上空で左端から右端に向かって動かし、「このように指を動かしていきますから、好きなところでストップをかけてください。どこでストップしてもかまいません」と説明します。

比較的ゆっくりと左端から右端に向かって動かしていきますが、ストップがかかったときに手を止めます。「ここでいいですね」と言って、指をゆっくり下げて、いちばん指の位置に近い8か9かJかQの上に指を落とし、そのカードを前方にずらして抜き出します。

そのカードを指さして、「このカードは自由に選ばれました。このカードの数だけカードを数えて置くと、そこからあなたのおぼえたカードが出てきます」と言いますが、このセリフを言いながら、左手は20枚のカードを取り上げます。相手が選んだのが8か9の場合は20枚を裏向きにして相手に渡しますが、JかQの場合は表向きのまま相手に渡します。

「ところであなたのカードは何でしたか」とたずね、「それでは〇〇枚数えて置いてください」と言って、カードを置いていかせます。表向きに置かれた場合には、最後に置かれたカードか手元のいちばん上のカードが相手のカードですから、そのカードを指さして、「ほら、あなたのカードが出てきました」と言って終わります。裏向きに置かれた場合には、Jで11枚置かれた場合は手元のいちばん上のカード、Qで12枚置かれた場合は最後に置かれたカードを表向きにさせます。

## カウントダウンX

= 加藤英夫、2012年8月14日 =

多くの枚数のコントロールカードを、あらかじめスタックしておくということは、他のカードマジックの間に演ずることはできないということです。それをどうにかできないかと考えて、この作品を思いつきました。デッキとは別に、あらかじめ別の組からコントロールカードを用意してポケットに入れておき、このトリックを演ずるときにポケットから出して使うことにしたのです。

作品としては、'ナイン&テン'の構造に似ていますが、選ばれたカードのコントロール方法もクリンプカードを用いて、うまく構成できたと思います。

\* 準備 \*

赤裏のデッキから8枚を、裏向きで上から6C、7S、5D、8C、QH、7D、10S、8Hの順でセットして、胸ポケットに入れておきます。



\* 方 法 \*

相手にシャフルさせたデッキを受け取り、左手に裏向きに持ち、「私が後ろ向きになっているときにやってもらうことを説明します」と言います。「このようにカードを置いていって」と言いながらカードをディールして、4枚置いたところでストップして、「好きなところでストップしてください。もっと置いてからでもかまいません」と言って、あと4枚ディールします。

「好きなところでストップしたら、最後に置いたカードをこのようにのぞいておぼえてください」と言いますが、8枚目に置いたカードをのぞく真似をして、そのカードの左上コーナーを親指と人さし指でクリンプします。

「おぼえたカードを戻して、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上のカードに重ねます。

相手にデッキを渡して後ろ向きになります。指示したことを相手が終わったら、前に向き直り、デッキを取り上げて、クリンプコーナーを手前に向けて左手に持ちます。何回かカットして、最終的にクリンプカードがボトムにいくようにカットします。「これで選ばれたカードがどこに行ったか誰にもわからなくなりました」と言います。選ばれたカードはトップから8枚目にコントロールされました。

「選ばれたカードを見つけるのに、手がかりになるカードを使います」と言って、ポケットから赤裏の8枚を取り出して、表を自分に向けてハートの8のインデックスに右親指を当てて、両手ファンの要領で広げますが、広げながらカードの表面を上に向くようにして、図1の状態で見せて、「数はバラバラです」と言います。



8枚を閉じて裏向きに持ち、「カードを置いていきますので、好きなところでストップと言ってください」と言って、1枚ずつ置いていきます。

偶数枚目でストップがかかったら、最後に置いたカード、奇数枚目でストップがかかったら手元のトップカードを前に置き、残りのカードを置いたカードの上へのせ、それらをわきに置きます。

デッキを相手に持たせます。選ばれた赤裏のカードを指さして、「このカードの数が選ばれたカードの位置を示しています」と言って、そのカードを表向きにします。

「7ですから、7枚のカードを置いてください」と言います。8の場合も同様です。選ばれたカードを相手に名乗らせてから、最後に置いたカード、もしくは手元のトップカードを表向きにさせます。

### \*\*\* 余 談 \*\*\*

ここまで、'ナイン&テントリック'関連の作品を解説してきましたが、今回の調査でこの種のトリックの源流がもっと古くからあることを発見いたしました。それは、"Anneman's \$50 Manuscript"(1932年)に書かれている、'The Stop Trick'です。

同書を購入して確認するのが望ましいかもしれませんが、同書広告に現象説明がありましたので、それを読めばやり方は明らかなので、購入いたしませんでした。その現象説明を翻訳しておきます。

#### アンネマンの 'The Stop Trick'

マジシャンはケースからデッキを取り出し、シャフルします。客がデッキをまん中あたりからカットし、一方のポケットを持ちます。一方のポケットから客が1枚のカードを選び、そのポケットに戻します。マジシャンは他方のポケットから1枚ずつディールしていき、客にストップをかけさせます。ストップしたところのカードを表向きします。それが6のカードだとします。その6のカードの前後のカードを見せますが、それは10と2です。客に最初のポケットから6枚のカードをディールさせます。するとそこから選ばれたカードが現れます。

コントロールの方法はわかりませんが、どう考えても'ナイン&テントリック'と同じです。アンネマンのこの作品があることが判明したかぎり、同作品考案者がジェイ・オーシであるとは言えません。たとえオーシが独自に考えたとしても、歴史は変えることができません。

そのようなことがわかったのにオーシの解説を先に解説したのには、私の明確な意図があります。先にアンネマン作品を解説して、その備考にオーシが類似作品のちに書いているというようなことを付記したのでは、この件に関する歴史的発見をお伝えするインパクトが弱まってしまうからです。

カードマジックを深く研究すればするほど、いままで原点であると思われたものがそうではなかった、ということを発見することがよくあります。このあとこのPartの最後に取り上げる、'Lazy man's Card Trick'についても、そのようなことが起こりました。

なぜ多くの文献を確認できる英語圏において、そのようなことが見過ごされてきたのでしょうか。それは確認できる文献が多過ぎるからに違いありません。しかしながら世はインターネットの時代です。それらの情報を検索し、整理する努力を続ければ、きっとカードマジックの歴史は、もっと明確なものになると思います。

## テイクナイン

= ケン・ビール、雑誌 "Ibidem"、1956 年 9 月 =

### \* 準備 \*

8と9のカードをすべて抜き出し、ボトムにセットします。8と9は混ざっていかまいません。

### \* 方法 \*

相手に「心の中で1から10の間の数を選んでください」と言います。続けて「いまからカードを1枚ずつカードを見せていますから、選んだ数に一致する枚数目のカードをおぼえてください。ただしどれをおぼえたか私にわからないようにお願いします」と言います。

デッキを裏向きに持ち、トップから1枚カードを取って表を相手に見せ、「1」とはっきり数えます。つぎのカードを1枚目の下に取り、「2」と数えます。これを10枚のカードまで続けます。カードをもとに戻します。

デッキを背後に運び、「いまからあなたのおぼえたカードを特別な位置に移し、あなたのカードがあった位置に特別なカードを入れます」と言いながら、すぐにトップカードをボトムにまわし、デッキを表向きにします。ボトムから1枚ずつ右手に9枚取り、トップ側にまわします。そしてデッキを裏向きに戻し、そして相手の目の前に出します。

「あなたのカードは何枚目でしたか」とたずねます。トップからその枚数まで1枚ずつテーブルにディールして、その枚数目のカードを表向きにします。それは8か9のカードです。「これが特別なカードです。8のカードですから、上から8枚目にあなたのカードがあるということです」と言って、8のカードをテーブルに捨てます。9のカードである場合は、左手のカードのトップに戻します。

「あなたがカードを数えてください」と言って、カードを相手に渡し、8枚もしくは9枚ディールさせ、その枚数目のカードを表向きにさせます。それは相手のカードです。

## タイムコントロール

= 改案：加藤英夫、1997年8月7日 =

ケン・ビールのトリックを、相手の目の前でカードをセットして行うバリエーションです。12枚のカードをセットする口実として、「時間」をテーマとしています。

### \* 方法 \*

「時間をコントロールする12枚のカードを使います」と言って、表を自分に向けてスプレッドし、すべてのJ、Q、Kを抜き出してテーブルに置きます。

「時間は1時から12時までありますから、心のなかで1から12までの中で好きな数を選んでください」と言います。

‘テイクナイン’と同様に、声を出して数えながら1枚ずつカードを取っていき、相手の思った数に一致するカードをおぼえさせます。12枚まで見せます。12枚をもとに戻します。

テーブルに置いてあった12枚を取り、「時間をコントロールする12枚をよく切り混ぜてください」と言って相手に渡し、シャフルしてもらいます。シャフルされた12枚をデッキのトップにのせます。

「あなたの選んだ数はいくつでしたか」とたずねます。その枚数までカードをディールしていき、その枚数目のカードを表向きにします。「これがあなたのカードのある時間を示しています」と言います。それがJもしくはQの場合は、そのカードをテーブルに捨てます。そして11枚もしくは12枚ディールし、Jの場合は手元のトップ、Qの場合は最後に置いたカードを表向きにします。Kの場合はそれをトップに戻し、13枚目から相手のカードを現します。

### ダブルサーティーン

= 加藤英夫、2001年10月9日 =

私はセットが必要なトリックをセット不要にできれば、それだけで改案の価値が十分にあると思います。‘あなたがマジシャン’におけるようなセットは、観客の目の前でやることは無理があります。

この作品において、観客の前でセットすることが不自然でないのは、使うロケーターカードがAからKまでの13枚であることにもとづいています。

#### \* 方法 \*

デッキを表向きにファンに広げます。「AからKまでのカードを1枚ずつ抜き出します」と言って、マークはばらばらで、AからKのカードを順番に表向きに抜き出して、重ねていきます。フェースがKとなり、バックがAです。

抜き出した13枚を表向きにファンに広げて、「このままだと順番に並んでいるので、少し入れ替えておきましょう」と言って、つぎのようにカードを入れ替えます。

10を抜いて2と3の間に入れます。Kを抜いて4と5の間に入れます。Qを抜いて5と6の間に入れます。Jを抜いて7と8の間に入れます。結果としてバックから、A、2、10、3、4、K、5、Q、6、7、J、8、9となります。「こちらの13枚はあとで使います」と言って、わきに置きます。

「あと13枚のカードを使います」と言って、デッキを裏向きに持ち、13枚をカウントして右手に取

りますが、13枚をそろえるときに3枚デッキの上にサブトラクションして、10枚を右手に取ります。残りのカードはわきに捨てます。

10枚を広げて、相手に1枚のカードを指させます。そのカードをアップジョグして、相手に見せておぼえさせるとき、そのカードの左下コーナーを左親指でクリンプします。アップジョグカードを押し込み、10枚を相手に渡してシャフルさせます。

シャフルされた10枚を受け取り、「もっと混ぜておきましょう」と言って、適当に混ぜますが、クリンプカードをトップから3枚目にコントロールします。このパイルを表向きにテーブルに置きます。

13枚のパイルを取り上げ、表を相手に向けて広げ、「あなたが選んだカードを見つけるのに、この中の1枚のカードの数を使います」と言います。カードをそろえて裏向きに持ち、「1枚ずつ置いていきますので、どこでも好きなところで“ストップ”と言ってください」と言います。置いていくとき、密かに枚数をカウントします。

偶数枚目が使うカードですから、偶数枚目が置かれたときにストップがかかったら、そのカードを前に置きます。奇数枚目でストップがかかったら、手元のトップカードを前に置きます。

前に置かれたカードが7か8の場合は、10枚のカードをを表向きに相手に渡します。前に置かれたカードを指さして、「このカードの数だけそちらのカードから置くと、あなたが選んだカードが現れます。あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。

前に置かれたカードが7なら、7枚置かれたらすぐ相手の手元のいちばん上のカードを指さして、「ほらあなたのカードが現れました」と言います。前に置かれたカードが8なら、8枚置かれたら、8枚目のカードを指さして、「ほらあなたのカードが現れました」と言います。

前に置かれたカードが2か3の場合は、10枚のポケットを裏向きで相手に渡して、同じようなセリフを言ってからディールさせ、選ばれたカードを表向きします。

前に置かれたカードがQかKの場合は、10枚のポケットを裏向きで相手に渡して、「このカードの数だけ、上から1枚ずつ下にまわしてください」と言ってまわさせます。

前に置かれたカードがQの場合は、相手が12枚まわしてストップしたら、選ばれたカードを名乗らせてから、手元のトップカードを表向きにさせます。

前に置かれたカードがKの場合は、12枚まわしたところでストップをかけ、手元のトップカードを指さして、「それが13枚目のカードです。あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねてから、そのカードを表向きにします。

## カード & ナンバーミステリー

= ネルソン・ダウンズ、雑誌「リンキングリング」、1971年5月 =

これは1924年4月25日づけの、ネルソン・ダウンズからテックス・マクグァイアあての手紙に書かれていたものが、後日発見されて発表されたものです。

### \* 準備 \*

デッキのトップより、K、Q、Q、J、2、J、10、3、A、10、9、2、3、A、9、8、3、2、2、A、8、7とし、そのあとに22枚の何でもよいカード、そのつぎにフォースするスペードの4、そして残りのカードとセットします。

### \* 方法 \*

予言として紙に「スペードの4」と書き、わきに置いておきます。

スタック部分を保ってフォールスシャフルしたあと、相手にデッキを渡し、「よかったら1枚か2枚上から下にまわしてもいいですよ。まわさなくてもかまいません」と言って、1枚か2枚トップからボトムにまわさせるか、そのまま進めさせます。

それからトップから、2枚、3枚、4枚、5枚、6枚の山をディールさせます。どの山の数の合計も、最初に相手がカードを下にまわさなかったら25、1枚まわした場合は24、2枚まわした場合は23となります。

好きな山を選ばせて、その山のカードの数を加算させます。そしてその枚数だけ残りのカードからディールさせます。予言にかれているカードの名前を明らかにして、そして最後にディールされたカードを表向きにします。

## ナンバーミステリー

= 加藤英夫、2012年8月16日 =

前述の「カード&ナンバーミステリー」は、実用に供するのはためらうものですが、ダウンズの時代にこのような複雑な数理的スタックが考えられていたことを記録に残すため、収録いたしました。2つの点をつぎのように改善いたしました。それでも実用に値しないかもしれませんが、参考までに解説いたします。

### \* 方法 \*

最初に1枚か2枚トップからボトムにまわすか、それとも1枚もまわさないという部分が、演じるのをためらう理由のひとつですが、それに関してはつぎのようにすればわずかながら改善されます。

「このまま使うのではなく、上から1枚、もしくは2枚、もしくは3枚下にまわしてください」と言うのです。すなわち、トップにあと1枚関係ないカードを置いておけばよいのです。

もうひとつの改善ポイントは、予言現象ではなく、選ばれたカードを現す現象にさし替えるということです。予言されていたカードが出てきたということは、そのカードが最初からそこに配置されていた、という印象を感じる人もいるはずです。つぎのように行えば、そのような疑いが持たれる可能性は低減します。

セットしたカードをデッキのボトムに配置し、セット部分の上のカードをクリンプしておきます。

デッキを相手に渡して後ろ向きになります。相手にカードをディールさせ、好きところでストップしてもらい、最後に置いたカードをのぞいておぼえてもらい、もとに戻し、残りのカードをその上に重ねさせます。

前に向き直り、デッキを何回かカットしますが、最終的にクリンプカードがボトムにいくようにカットします。デッキを相手に渡し、原案と同じように行い、選ばれたカードを現します。

## カウントユアカード

= セオダー・アンネマン、“The Book Without A Name”、1931年 =

### \* 現 象 \*

1枚のカードが選ばれて、デッキの中に戻されます。カードを相手を持ち、トップからディールしていき、適当な枚数を置いたところで、最後に置いたカードを表向きにします。それは相手のカードではありません。表向きにされたのが4のカードであるとしましょう。マジシャンはもういちどトライしてみましょうと言って、いま表向きにされたカードの数、すなわちあと4枚のカードを表向きにディールさせます。最後のカードを表向きにしますが、やはり相手のカードではありません。それが10のカードであるとしましょう。マジシャンは「3度目の正直」ということわざがありますからと言って、いま表向きにされたカードの数だけディールさせます。そうすると、最後に相手のカードが出てきます。

### \* 準 備 \*

トップから、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A、10、、、とセットします。トップが10で、11枚目にふたたび10があることが、このトリックのポイントです。

### \* 方 法 \*

トップの11枚をくずさないようにシャフルします。相手にカードを取らせるとき、トップから20枚を

カウントし、相手のカードを 21 枚目に返させます。トップのセットから取らせてはなりません。

相手のカードを 21 枚目に返させたら、その位置を変えないようにフォールスシャフルやフォールスカットしてもかまいません。デッキを相手に渡します。「上から1枚ずつテーブルに置いていって、適当なところでストップしていただきますが、あまり多く置くと時間がかかるので、10 枚以内ぐらいにしてください」と言って、カードをディーリングさせます。

最後にディーリングされたカードを表向きにさせ、それが相手のカードであるかどうかききます。相手のカードではありません。「これがあなたのカードではないからといって、失敗とはかぎりません。このカードの数だけさらに置いていくと、あなたのカードが出てくるかもしれません。やってみましょう」と言って、表向きにされたカードの数だけさらにディーリングさせます。

最後にディーリングされたカードを表向きにさせます。それが相手のカードであるかどうかたずねます。「こんなことであきらめてはいけません。世の中には 3 度目の正直という言葉があるじゃないですか。あと 10 枚置いてみましょう」と言って、表向きにされた 10 のカードを指さしています。

10 枚のカードがディーリングされたら、相手のカードを名乗らせてから、最後にディーリングされたカードを表向きにさせます。

### 3 枚目の正直

= 加藤英夫、考案日不明 =

アンネマンの 'カウントユアカード' では、相手にディーリングさせるのを裏向きでやらせていますが、それを表向きで行えるようにしたものです。

#### \* 方 法 \*

トップより Q、9、J、7、8、5、7、6、4、A、9、2、7、6、、、とセットしておきます。

「このようにカードを広げますから、」と言いながら、サイレントカウントしながら広げていき、14 枚よりあとから1枚を抜かせます。そして 19 枚目の下でカードを分け、そこに相手のカードを返させます。そのあとトップの 20 枚を動かさないフォールスシャフルを行います。

相手にデッキを渡します。「3 度目の正直という言葉がありますが、これからやるのは 3 枚目の正直というものです。カードを表向きに 1 枚ずつ置いていき、好きなどころでストップしてください。時間がかかり過ぎるといけないので、10 枚目までで好きなどころでストップしていただきます。そうしたら、ストップしたときのカードの数だけさらにカードを表向きにします。そしてそこに出てきた数だけさらに表向きにするのです。そうすると、3 枚目の正直で、最後にあなたのカードが現れます」。

あとはその通りのことを行わせれば、その通りになります。



## 連携プレー

= 加藤英夫、2000年12月23日 =

アンネマンの 'カウントユアカード' では10からAまでのカードをセットしていますが、KからAの13枚でも同じことができます。それらのどのカードから出発しても必ずAのつぎにセットして10に到達するわけです。

私はその13枚からスタートせず、13枚のスタックの上にあるどのカードからスタートしても目的のカードに到達することに気づきました。その原理はいままでにあったもよさそうですが、読んだことがありません。

この原理を使ったカウントダウントリックの欠点は、何枚目のロケーターカードで終わるか明言できないことです。長所は、スタックより上のカードのどこでも最初にストップされてもよいという、選択の幅の広さです。

### \* 方法 \*

ボトムにAからKまでの13枚をセットしておきますが、奇数をダイヤ、偶数をクラブとします。

ボトムの13枚が狂わないようにシャフルします。ヒンズーシャフルを行うときに、手前左コーナーを右親指で持ち上げるようにすれば、ボトムから13枚より上で持ち上げているかを確認できます。

デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、フェースに近い部分は広げないようにします。

カードをそろえてデッキを裏向きに相手に渡します。後ろ向きになり、相手につきのようにやらせませす。カードをディールして好きなところでストップして、最後に置いたカードをのぞいておぼえ、残りのカードをその上にのせてそろえさせます。

前に向き直ります。相手にデッキを取り上げさせ、ディールさせますが、いくら置いてからストップしてもよいと言います。相手がストップしたら、ストップしたところのカードを指さし、「そのカードが選ばれたカードを当てる手助けをしてくれます」と言って、そのカードを表向きにさせます。

そのカードの数だけディールさせます。そして最後に置いたカードを表向きにさせます。以上をセットしたどれかのカードが出るまで続けます。

セットしたどれかのカードが出たら、「それが最後のカードです。それが8ですから、このあと8枚目から選ばれたカードが現れます」と言って、最後のディールをやらせませす。

選ばれたカードを名乗らせてから、最後に置かれたカードを表向きにさせます。

---

## Part 3 ディテクションタイプ

---

この Part には、ロケーターカードではなく、マジシャンが選ばれたカードの枚数を言い当てる、という現象のカウントダウントリックを集めました。

### 13 時の時計

= 加藤英夫、2012 年 8 月 13 日 =

“Card MagicLibrary” 第 5 巻、53 ページに等式プリンシプルにもとづく、’ユーテルゼムエブリシング’ が解説されています。その原理はつぎのようなものです。

52 枚のデッキから除外された枚数と同じ枚数目に、選ばれたカードがある状態では、K 枚のカードをトップからボトムにまわすと、選ばれたカードはトップから (52-K) 枚目に運ばれる。

選ばれたカードがトップから何枚目にあるかわかっている場合、デッキを二分して、選ばれたカードのない方の枚数を知れば、選ばれたカードが他方のポケットの上から何枚目にあるかわかるという原理は、私が ’マグネットサーチ’ という作品を考案したときに見つけたものです。それを適用してこの作品を作りました。

#### \* 方 法 \*

シャフルされたデッキを使います。「ある魔法の国には、13 時間の時計がありました。13 時間の中から好きな時間を選ぶと、不思議なことが起こりました。それを実験してみようと思います。1 から 13 のうち、好きな数を心の中で思ってください」と言います。

「私が後ろを向いたら、このようにあなたが思った数だけ、1、2、3、4 と数えて取って」と言いますが、そのときトップから数に合わせて 1 枚ずつ取ります。「取ったカードをポケットに隠してください」と言いますが、セリフに合わせて右手のカードをポケットに隠す真似をします。

右手のカードをデッキのトップに戻し、デッキを相手に渡し、後ろ向きになります。そして相手に説明したことをやってもらいます。前に向き直ります。

デッキを受け取り、「いまから 13 枚のカードを見せていきますから、あなたが選んだ時間にお見せしたカードをおぼえてください」と説明します。そして 1 枚取って表を見せて「1 時」と言います。続けてつぎのカードをまえのカードの下に取り、枚数を言ってそのカードの表を相手に見せます。それを 13 時までやります。

「1 枚おぼえましたね。忘れないでください」と言いながら、右手の 13 枚を左手のカードの上に置

きますが、間にブレークを作ります。そしてブレークを利用してダブルカットを行ったあと、デッキをテーブルに置きます。

「いまから 13 時の時計があなたのカードを見つけてくれます」と言って、デッキを 3 つのパイルにカットして分けますが、まずボトムに 13 枚以上のカードを残してカットして右隣りに置き、置いたカードをだいたい半分カットして、さらに右隣りに置きます。選ばれたカードは左端のポケットにあります。

右端のポケットに手をかざし、しばらくしたら「鐘の音がしませんね」と言って、そのポケットを取り上げ、表を相手に向けて広げて、「この中にはあなたのカードはありません」と言いますが、そのときそのポケットの枚数をサイレントカウントします。

2 番目のポケットでも同じことをやります。サイレントカウントした数を最初のポケットの枚数と加算します。その数を 39 から引いた答が、左端のポケットの上から選ばれたカードのある枚数目です。

左端のポケットの上に手をかざし、「鐘の音が聞こえます。7 回鳴りました。あなたのカードは 7 枚目にあります」と言います。ポケットを相手に渡し 7 枚ディールさせ、7 枚目のカードを表向きにさせます。

## 深度X

= 加藤英夫、2012 年 8 月 13 日 =

### \* 方 法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、「私が後を向いているとき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」と言って、3 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。すぐでもいいですし、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ぞく真似をしますが、そのときそのカードの左上コーナーをクリンプします。

「おぼえたらもとに戻して」と言って、のぞいたカードを戻し、「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。

相手にデッキを渡し、相手に説明したことをやってもらいます。

相手がやり終わったら前に向き直り、デッキを取り上げます。そのときクリンプカードのおおざっぱな位置を確認してから、デッキをテーブルに置きます。通常、相手のカードは中央より下にあります。

「あなたが選んだカードが、地震の震源であるとして、地震の深度をはかることによって、あなたのカードのある位置を当てることにします」と言います。

デッキの上に右手をかざします。「あまり深度が深くて、深度計が働きませんね」と言います。「少し掘り下げます」と言って、中央あたりでカットして、カットした上半分を左手の上に置き、その上に右手をかざして、「こちらは感知しません」と言って、そのパケットを除外します。

残りのパケットを左手に置きますが、そのときクリンプカードの上の枚数をエスティメーションします。そのパケットに右手をかざし、「深度計が感知しています。あなたのカードは上から〇枚目にあります」と宣言しますが、エスティメーションした枚数を言います。X枚目と言ったとします。

パケットを取り上げて左手に持ちますが、クリンプカードの下にブレイク作ります。そして声を出してディールしていき、(X-3)枚目のときにブレイク上のカードをマルチプルディールします。そしてディールするスピードを落としながら、宣言した枚数目までディールします。

相手のおぼえたカードを名乗らせてから、最後に置いたカードを表向きにします。「ほら、震源が見つかりました」と言います。

## ザットナンバーダウン

= ジャック・ミラー、"50 Tricks You Can Do"、1946年 =

'レイジーマンズカードトリック'については、'Cardician's Journal Special'第5巻、89～94ページにわたって、詳しく書きました。これから書くことはその話の続きになりますから、流れを復習しておきましょう。

最初に、ハリー・ローレンが"Close-Up Card Tricks"に解説した演じ方を説明いたしました。それを読めば、ジャックミラーがトリックの土台を作り、アル・コランが演出を加えたものであると思いますが、のちにマジックカフェの論議において、演出についてはハリー・ローレンが、自分が考えたと告白します。

ローレンのその主張に対して、マーク・ルイスが異議ののろしを上げました。アル・コランが雑誌"Abacadabra" No.450, 1954年9月11日号に書いている解説を引用して紹介したのです。そこに書かれているのは、ローレンの書いたものとほとんど同じでした。

ハリー・ローレンは自分の正当性を主張するために、この演出がアル・コランのものでないことを、雑誌"Apocalypse"1997年6月号に書いてあると指摘しました。私はその号を読んでびっくり仰天しました。何とローレンは、"Close-Up Card Tricks"の中で演出はアル・コランのものだと書いておきながら、それが嘘であったと同誌に告白しているのです。

私はアル・コランのやり方が書かれている"The Magic of Al Koran"を購入し、忠実に翻訳して"Cardician's Journal Special"第5巻、92ページで紹介いたしました。これをローレンの解説と比較して、あなたは大きな違いを感じたでしょうか。

さて、'ユアナンバーダウン'は、1946年に書かれました。アル・コランの解説は1954年に登場しました。そしてハリー・ローレインが書いたのが1960年です。その順番を踏まえて、出発点になったこのトリックを、ルーファス・スティールの原文の翻訳で読んでください。

だいまえにジャック・ミラーがシカゴのラウンドテーブルに参加したとき、彼が演じたこのトリックがたいへん印象的だったので、当書に解説する許可をもらいました。そのあと、私の友人であるエドワード・マルローがこのトリックを取り上げて、新しい演出を加えて、多くのシカゴマジシャンたちを驚かせました。私がここに書くのは、ミラーが教えてくれたままのものです。

#### \* 現象 \*

客に1枚のカードを選んでおぼえ、デッキのトップに置いてデッキを1回カットさせます。それからデッキを表向きにさせ、なんかかカットさせますが、どのぐらいカットさせるかは、あなたの演技にかかっています。フェースに出ているカードを指さして、「そのカードの数が、あなたのカードがある枚数を告げています」と言います。

デッキを受け取って裏向きに持ち、いまいった枚数をディールします。たとえばそのカードがスペードの7であるとしたら、7枚をディールするのです。そして7枚目のカードを表向きにすると、それが選ばれたカードなのです。

#### \* 方法 \*

あるひとつのマークのAからKの13枚を順番に並べ、デッキのボトムに置いておきます。スペードの13枚をセットしたとします。

客がそれら13枚より上から1枚を選び、トップに置き、デッキを1回カットすると、選ばれたカードの上にセットしたスペードの13枚がくっつきます。

デッキを表向きにして、客にまたカットさせます。何回か続けてカットさせますが、そのうちスペードがフェースにあらわれたときにストップさせます。

それがスペードの8だとしたら、デッキを裏向きにして、8枚ディールします。8枚目のカードは選ばれたカードです。

ディールしたカードを取って、デッキの中に入れてバラバラにしてしまえば、スペードのスタックが目立たせないでつぎのトリックに続けることができます。

このトリックをやってみたら、つぎにエドワード・マルローの改案を試してみてください。きっと気に入ると思います。

## トラベリングカード

= ジャック・ミラー、"Scarne on Card Tricks"、1950年 =

'レイジーマンズカードトリック'の調査の最後の最後に、私はこのトリックの経緯について決定的とも思えるものを見つけました。'ザットナンバーダウン'が1946年に登場して、その4年後の1950年に、同じトリックが違う名称で書かれていたのです。最初と同じ内容のままなら、とくに意味はありません。しかしそこに書かれたやり方は、'レイジーマンズカードトリック'により近いものであったのです。以下は原著からの翻訳です。

選ばれたカードがデッキの何枚目にあるか当てるとこのトリックは、ニューヨークのプロマジシャン、ジャック・ミラーが30年以上にわたって、得意芸としてきたものです。

### \* 演 技 \*

マジシャンはデッキを裏向きにテーブルに置き、客にだいたい半分にカットして分けさせます。客に上半分を持たせ、何回かシャフルさせたあと、そのパケットのトップカードを見ておぼえさせます。そしてそれからそのパケットをテーブル上のパケットの上に重ねさせます。

マジシャンはデッキを表向きに戻してから、客にその表向きのパケットを1回カットさせます。さらに続けてカットさせ、マジシャンがストップするまでカットが続けられます。ストップしたら客にデッキを裏返させ、その上に客の人さし指をのせさせます。

マジシャンはデッキを見つめていかにも精神集中する演技をして、「あなたのカードは上から20枚目にあります」と宣言します。「でもカードが上に上がっています。いまは15枚にきています。いえ、12枚目、8枚目、そしてとうとう5枚目にきました。本当はいちばん上まで上がってくるはずでしたが、あなたが指で強く押しているので、5枚目で止まってしまいました」と言います。

マジシャンは客にデッキのトップからディールさせ、5枚置いたところでストップさせます。5枚目のカードを客に表向きにさせると、それは客が選んだカードです。

### \* 方 法 \*

あらかじめ、デッキのボトムに同じマークの13枚を、AからKまで順にしてセットします。Aがボトムです。クラブの13枚をセットしたとします。

そのようにセットしたデッキをテーブルに裏向きに置き、客にだいたい半分にカットしてもらいます。上半分をシャフルしてから、トップカードをのぞいておぼえてもらい、そのパケットを残りのパケットの上に重ねてもらいます。そして1回カットさせると、選ばれたカードはセットしたクラブ13枚の下にくっつきます。

客にデッキを表向きにさせて、1回カットさせます。さらに何回かカットさせますが、最終的にクラブのどれかがフェースに出たところでストップをかけます。そのときにフェースにあるクラブの数が、デッキのトップから何枚目に選ばれたカードがあるかを告げています。クラブの8がフェースにあるとしたら、選ばれたカードはトップから8枚目にあるということです。

それがAであれば、選ばれたカードは裏向きのデッキのトップにあるということです。2であればトップから2枚目、以下同様です。Jなら11枚目、Qなら12枚目、Kなら13枚目ということになります。

‘ザットナンバーダウン’では、何回かデッキがカットさせたあと、ボトムカードをさし示して、そのカードの数が選ばれたカードのある枚数を示していると言って、その枚数から選ばれたカードを現しています。

それに対して‘トラベリングカード’では、何回かデッキをカットさせたあと、デッキを裏向きにして客に指で押さえさせ、選ばれたカードは20枚目にあると言ったあと、それが15枚目になってきて、最後に5枚目にあると言って、その枚数から選ばれたカードを現しています。

ほとんど‘レイジーマンズカードトリック’の運び方と同じです。ないとしたら、アル・コランが雑誌“アブラカダブラ”に書いている解説の前書で述べている、演出プロットです。その前書を復習しておきましょう。

最初にお断りしておきます。題名は“Lazy Magician”(怠け者)のマジシャンとなっていますが、実際は“Tired Magician”(疲れたマジシャン)とした方が適切です。かのダンテが、彼の舞台マジックで、“The Lazy Magician”と題しているものがありますので、それにヒントを得たことに敬意を表するためにこの題名といたしました。このトリックを思いついたのは、あるシーズンにロンドンのナイトスポットで出演していたとき、夜中の3時に、楽屋でマジックを見せてくれと頼まれたことに端を発します。くたくたに疲れていたのでダンテの演出のことを思い出した私は、以下の演じ方を思いつき、やってみることにしたのです。

この文章と、“Scarne on Card Tricks”に書かれているトリックの構造を読むと、アル・コランは、‘トラベリングカード’に対して、‘疲れたマジシャン’の演出を加えたのではないかと、私は想像してしまいます。“以下の演じ方を思いつき”と書いているのが、かなり意味深長ではないかと思えるのです。

ちなみに、もうひとつ貴重な資料が見つかっています。1948年初版の“Royal Road To Card Magic”の中に、‘Think Stop’というトリックが解説されていて、演出はないものの、‘レイジーマンズカードトリック’と同等のトリックです。表向きにデッキをカットさせるのではなく、マジシャンが高くかまえた手の上にデッキを裏を上にして置き、相手に何回かカットさせるとき、持ち上げた上半分のボトムカードが見えることを利用して、スタックしたカードが見えたときに、選ばれたカードの枚数を認知しています。





加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 26 号

発 行 2014 年 6 月 6 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

