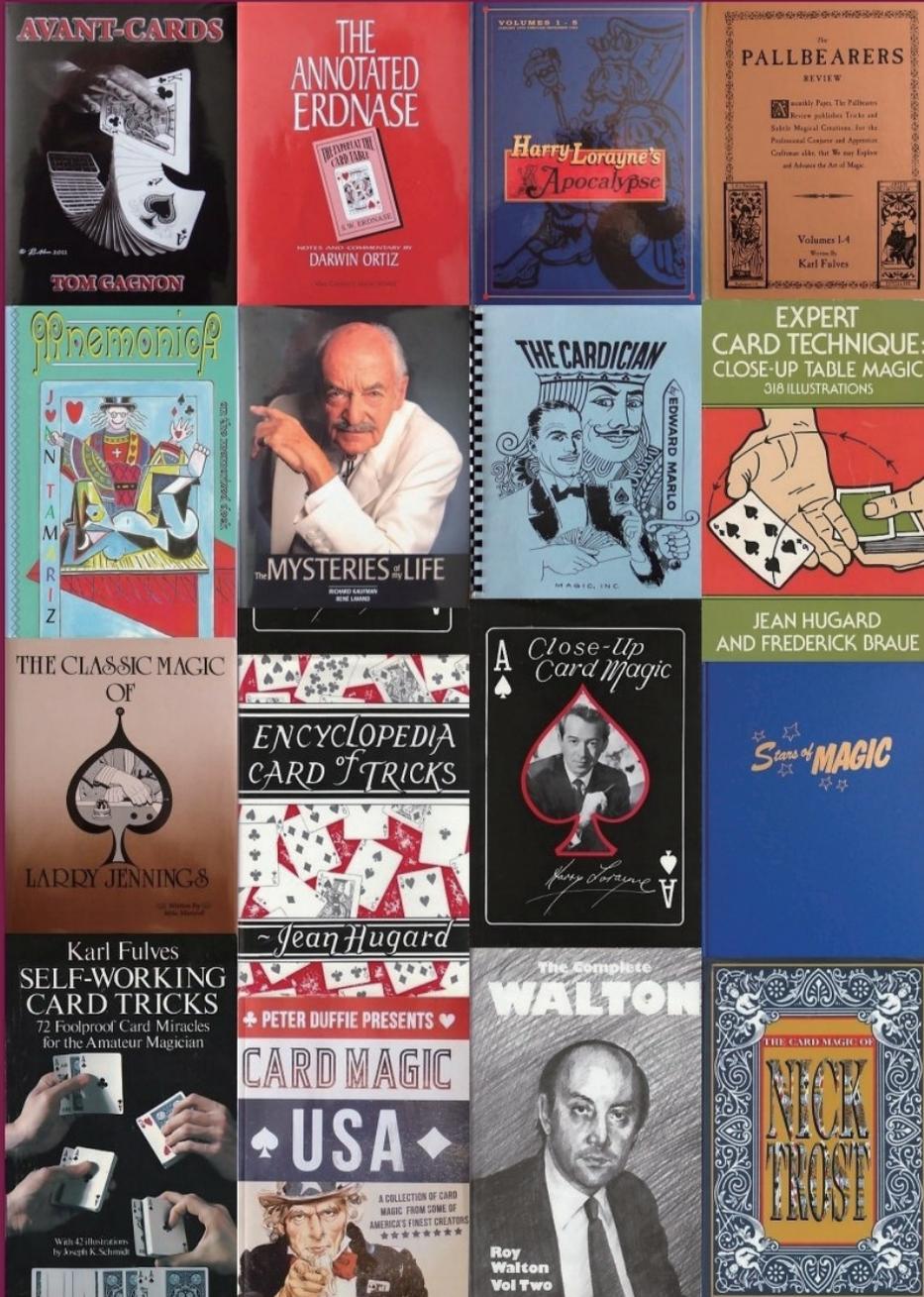


Card Magic Magazine



No. 28

July 4, 2014

by Hideo Kato

カードマジック徹底研究

サンドイッチトリック

“2枚のカードの間に選ばれたカードが現れる”という、ただそれだけの現象のためにこれだけの手法、手順、演出があることを再認識して、この特集をまとめながら私は何度も驚きました。そこにはマジシャンの執念が感じられます。

考えようによっては、こんなに多くの作品を学ぶ必要はありません。とくにパフォーマーであるなら、自分のスタイルに合った作品だけおぼえれば十分です。しかしながら、それらの作品を読破することによって、カードマジックの中にクリエイターたちが込めてきた、新しい不思議さを生み出そうというエネルギーを感じることができます。パフォーマーであろうと、クリエイターであろうと、その熱意を自分の中に取り込んで栄養とすれば、自分のエネルギーになって役に立つ日が必ずやってくると思います。

2枚の表向きのカードの間に選ばれたカードをはさむ手法として、今日の多くのサンドイッチトリックで使われているのが、エドワード・マルローが、“New Tops”の1968年5月号に書いた方法です。

表向きの2枚をビドルポジションに持ち、デッキのトップカードの下にブレイクを保持しています。右手の2枚をトップにのせて、ブレイク上の1枚を下にスチールしながら、上の表向きのカードをデッキの上に引いて取ります。その上に右手のカードを重ねて、それら3枚を取ります。

ロベルト・ジョッピはこのやり方を、“カードカレッジ第4巻”において、’マルローのサンドイッチローディングテクニック’と呼んでいます。当書では頻繁にそのやり方が登場します。同じような説明を何度も読むのが少しつらいかもしれませんが、しかしながら、トリックによって微妙に違いがあることもありますので、それぞれの作品の中でほとんど同じことを書きますので、そのことを了承しておいてください。

また、サンドイッチで中身をはさむ方のカードのことを、ロベルト・ジョッピは’サンドイッチカード’と呼んでいますので、私もそのように呼ぶことにいたしました。

当書の前半は、サンドイッチローディングテクニックの色々なタイプを収録いたしました。そして後半は、現象の変種、演出の変種を多数収録いたしました。

ただ選ばれたカードを2枚のカードではさむというサンドイッチトリックで、これだけのバラエティがあることに、カードマジックの奥深さを感じていただけることと思います。

Part 1 オーバーラップメソッド

サンドイッチローディングテクニックとして、もっともスタンダードな手法は、2枚のうちの一方のサンドイッチカードの陰に選ばれたカードを重ねて隠し、他方のサンドイッチカードと重ねてはさむというやり方です。今回の調査で見つかった内のもっとも古くからあるサンドイッチトリックでも、その手法が使われていました。

この手法では、どのようにして選ばれたカードを一方のサンドイッチカードの陰に隠すか、という部分が、多用なやり方を生み出す要点になっています。

オベディエントカード

= 解説：ルイス・クリスチャナー、雑誌“マジックウオンド”、1917年1月 =

見つけた中で、サンドイッチ現象としてもっとも古いものです。以下は、原著からの翻訳です。

これは、マリーニやマーリンなどが演じてお馴染みになったマジックです。彼らはみごとなマニピュレーションテクニックで演じました。

* 現 象 *

客が選んでおぼえた1枚のカードが、デッキに戻されます。つぎに2枚の赤いAが空中に投げられて、デッキの中に入り込みます。それからデッキを広げると、2枚の赤いAの間に選ばれたカードがはさまれています。

* 方 法 *

以上のように演じるには、トップに2枚の赤いAをセットしておいて、上のAの中央にマジックワックスをつけておきます。相手が選んだカードをトップに返させて、Aの裏面のワックスとくっつけて、そのあとシャフルとかカットによって、それら3枚を中央に運びます。

表を自分に向けてデッキを広げ、選ばれたカードのくっついたAをトップにまわし、さらにもう1枚のAをトップにまわします。

2枚のAをよく見せてから、ブーメランのように空中に投げ、デッキを開いてそれらを受け止めます。

そしてカードを広げますが、ワックスを外して広げ、2枚のAの間に選ばれたカードがあるのを見せます。

* 備 考 * (加藤)

今日のサンドイッチトリックの傑作と言われている、ビル・ゴールドマンの'モンキーインザミドル'では、2枚のカードをくっつけるというアイデアを、1枚のカードを消すことに使っていますが、このトリックでは同じアイデアを、1枚のカードを現すことに使っています。正反対の使い方ではありますが、何となく時間を超えたつながりを感じてしまいます。

こちらの案をマジシャンズワックスではなく、ゴールドマンが使っているギャフを使うと、けっこう面白いことができます。デッキすべてのカードの表面を加工しておきます。ボトムには2枚の表向きのジョーカーをセットしますが、そのうちの下のジョーカーの裏面をラフ加工しておきます。

相手に裏向きにディールして好きなところでストップさせ、最後に置いたカードおぼえさせ、残りのカードをその上に重ねます。これで選ばれたカードの上にジョーカーがくっつきました。

あとはリボンスプレッドして2枚のジョーカーを抜き出せば、サンドイッチ状態の3枚が取れますから、クリスチャーナーが解説したやり方、もしくは他の方法でサンドイッチ現象を見せることができます。

モアデューズサンドイッチ

= エドワード・マルロー、雑誌"ニュートップス"、1968年5月 =

これはロベルト・ジョッピが、'マルローのサンドイッチテクニック'と呼んだ技法が含まれている最初の作品です。

そのやり方はすでに多くの機会に私も書いてきましたし、カードマジックをかなりやっていたら、誰でも知っているようなものです。しかしそれだけ有名な手法ですから、マルローが書いたままを正確に翻訳して記録しておくことにいたしました。以下の方法は、マルローが7種類書いているうちの第1法です。なおこの解説が掲載された号は1968年5月号ですが、マルローが示しているこのやり方の考案日付は、1957年11月となっています。

このトリックの土台となったものについては、"オフザトップ"(1945年)を参照してください。さらに"フューチャーリバース"(1945年)などにも他のバージョンが書かれています。以下は、同じ現象を生み出すいくつかのバージョンです。

* 現 象 *

デッキの中に2枚のカードが表向きにカットして入れられ、その2枚の間に選ばれたカードが現れます。

* 方 法 *

黒い2のカードを2枚抜き出し、テーブルに表向きに並べて置きます。相手にカードをピークしておぼえさせ、ダブルカットもしくはサイドスチールなどでトップにコントロールします。

右手でテーブルの2のカードを取りにいきながら、左手はトップカードの下にブレイクを作ります。2枚の2を表向きにデッキの上に置き、右手はデッキを上からつかみ直します。実際には右手はブレイクより上の3枚をつかみます。すなわち2枚の表向きの2と裏向きの選ばれたカードをいっしょに取るのです。

左親指の先をフェースにある表向きの2に当てて、右手は下の2枚をいかにも下の2のカード1枚として右に運びます。以上の動作によって、デッキの上に表向きの2が1枚、右手に表向きの2が1枚見えた状態となります。右手の2の陰には選ばれたカードがあります。

以上の動作は、「2枚の黒い2のカードがあります」と言いながら、表面上は2枚の2を見せる動作として行います。

右手の2(と選ばれたカード)をデッキの上の2の上ののせます。以上で、表向きの2の間に選ばれた裏向きの選ばれたカードがはさまりました。デッキをカットして3枚を中央に運びます。

相手に選ばれたカードを名乗らせて、適当な魔法の仕草や言葉をかけたあと、デッキをリボンस्पレッドして、表向きの2の間に1枚の裏向きのカードがあり、それが選ばれたカードであることを見せます。

* 備 考 * (加藤)

マルローは、「オフザトップなどを参照してください」と書いていますが、同書を確認したところ、上記のローディングテクニックの土台となったとは考えにくいものでした。

そこに書かれていたのは、図1のように、デッキをカットするときに、ブレイクで保持していたボトムカードを、表向きの2枚の間にすべり込ませてしまう方法です。



この方法もまた、その後の多くのサンドイッチトリックで使われることとなりますが、今日では、ブレイクよりもサイドジョグが使われています。

ライジングサンドイッチ

= 加藤英夫、1999年9月13日 =

このマジックを初めて人に見せたのは、テンヨーの1999年度マジックフェスティバルが終わって、日本橋の飲み屋で行われた打ち上げ会の席でした。こんな単純なマジックなのに、ブラック嶋田氏はたいへん驚いて、やり方を教えてほしいと言われました。氏のようにクローズアップマジックを日常的に演ずる機会のあるマジシャンに、「使えるマジックだ」と言われて、たいへん自信を持つことができました。

このバージョンの良さは、単純な構成の中にも、不思議さを生み出す要素が埋め込まれているからだと思います。その要素とは、2枚のJをあらかじめテーブルに出しておくことと、そのあとまったく2枚の間にカードをはさむチャンスがないように感じさせるハンドリングです。

エドワード・マルローが考案したサンドイッチテクニックでは、表向きの2枚の下に選ばれたカードがあるものをビドルポジションに持ち、上の1枚を左手に取り、右手の2枚をその上に重ねるものでした。

原理的にそれと同等でありながら、ハンドリングが異なるだけで、生み出せる不思議さは何倍にもなると言っても過言ではありません。私は瞬発的なインパクトという観点では、ギャフを使った'モンキーインザミドル'が最強だと思っていますが、ギャフなしでまったく同等のインパクトを与えることができるものだと、実演経験を通して確信しています。

* 現象 *

最初に2枚の黒いJがテーブルに置かれます。それから相手が1枚のカードを選び、デッキの中に戻されてシャフルされます。

マジシャンは1枚のJを取ってデッキのトップに置き、もう1枚のJを取ってその上にのせます。「2枚はテーブルに置かれていましたから、このように重ねても、2枚の間には何もありませんし、このように離しても、2枚の間には何もありません」と言って、1枚のJを右手に持ち、両手を離し、2枚の間に何も無いことを明示します。

また右手のJを左手のJの上へのせ、魔法をかけます。それから表向きのJを広げると、間に1枚の裏向きのカードがはさまっていて、それが選ばれたカードなのです。

* 方法 *

2枚の黒いJをテーブルに表向きに置き、「この2枚はサンドイッチのパンの役目をするカードです」と説明します。

デッキを両手の間に広げて、1枚のカードを選ばせます。それからそれをデッキに戻させて、シャフルしながらトップにコントロールします。他の手法でコントロールしてもかまいません。

デッキを左手のディーリングポジションに持ち、右手で1枚のJを取りに行くとき、左手を手前に傾けてトップカードの下にブレイクを作ります。右手に取ったJをデッキのトップにのせます。もう1枚のJを取り、先にトップに置いたJの上に重ねます。

「2枚はテーブルに置かれていましたから、このように重ねても、2枚の間には何もありませんし」と言いつつ、右手の指先をブレイクの中にさし入れて、図1、



左手の親指でいちばん上のJを押さえながら、右手でブレイクの上の2枚を右方にすべらせて取り、図2のように離して保持し、「このように離しても、2枚の間には何もありません」とセリフを続けます。



右手のカードを左手のカードの上に重ね、魔法をかけて、「魔法をかけると、選ばれたカードが上がってきます」と言います。

「そして」と言いながら上の3枚のカードを広げて、ファン状に右手に取って、「Jの間にはさまりました」とセリフを続けます。選ばれたカードを名乗らせてから、右手を返してはさまれたカードの表を見せます。

アンビシャスサンドイッチ

= 加藤英夫、2000年8月5日 =

マルローのサンドイッチテクニックや私の'ライジングサンドイッチ'で使っているサンドイッチローディングテクニックでは、2枚のサンドイッチカードの順番を入れ替える動作の中で行うものですが、入れ替えないではさめないかと考えて思いついた方法です。

サンドイッチテクニックそのものの有効性を生かすために、サンドイッチカードをデッキの中に入れていないで、トップに置いたまま、'モンキーインザミドル'のように、選ばれたカードが上がってきて、サンドイッチカードの間にはさまった、という現象に構成いたしました。

* 方 法 *

2枚のサンドイッチカードを表向きに少しずれた状態でテーブルに置いておきます。図1のように、1.5cmぐらいずらしておきます。



相手に1枚のカードを選ばせ、相手が見ておぼえたあと、それをトップにコントロールしますが、このトリックではデッキの中央に入れられたことを印象づけることが重要なので、コンビンシングコントロールをマスターしている人は、つぎのようにやるとよいでしょう。

デッキを両手の間に広げ、相手が指したカードの左で分けて、右手を上げて右手のフェースカードを見ておぼえさせます。右手を下げるときにコンビンシングコントロールを行い、すり替えたカードをアップジョグさせ、選ばれたカードはアップジョグカードの下にすべり込ませてカードを閉じます。

「あなたが選んだカードがはっきりまん中に入ったのがわかるように、このようなやり方をやります」と言って、アップジョグカードの上のカードをカットしてテーブルに置き、つぎにアップジョグカードをテーブルのカードの上に置き、そしてその上に残りのカードを重ねます。

デッキを取り上げて左手に持ち、右手でテーブル上の2枚のJを取りにいくとき、トップカードの下にブレイクを作ります。

右手は図2のような形ではなく、



図3のようになるべくフラットにしてカードをつかみます。



つかんだ2枚をデッキの上に置きますが、右のJがデッキの上にそろり位置に置きます。そのとき左親指は伸ばしています。図4、



続けて右手はブレイク上の1枚を下にスチールしつつ右に運び、左のJがデッキにそろったところでそのJに左親指を当てて、図5、



右手を右に運び続けて、図6の状態とします。「2枚のJの間には何もありません」と言います。



なお、右手が重なった2枚を右に運ぶときに、ぴったり重なっていないとまずいので、左手の指先で下から押し上げてやります。

右手のカードをデッキの上に重ねてから、相手のカードがだんだんと上がってくるという演技を行い、トップの3枚をゆっくり広げ、相手のカードを名乗らせてから、中央のカードの表を見せます。

* 備 考 *

以上の解説を書いたあとに、雑誌「エピソード」スペシャル号 No.1(1975年)に、ジェリー・ハートマンが原理は同じですが異なるハンドリングの方法を書いているのを見つけました。

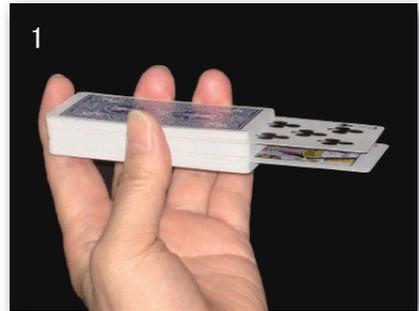
私のやり方では、2枚のサンドイッチカードを取り、デッキの上に置くときに選ばれたカードをずらした位置にスチールしています。ハートマンのやり方では、2枚のサンドイッチカードをそろえてトップに置き、そこで選ばれたカードをスチールしたあと、上の表向きのカードを右にずらしながら、選ばれたカードも右にずらしてから上の表向きのカードを置き直しています。

プライムカット

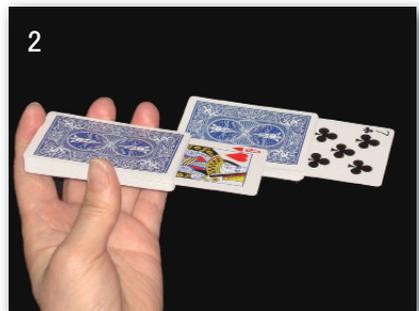
= アルド・コロンビーニ、“ワッツアップデッキ”、1995年 =

* 方法 *

選ばれたカードをボトムにコントロールします。デッキをチャーリエカットの位置に持ちます。トップカードを右手で取り、表向きにデッキの下から4分の1ぐらいのところに入れ、もう1枚トップから取って、表向きにデッキの上から4分の1ぐらいの位置に入れます。どちらのカードもカードの長さ半分より少し多めに右に突き出させます。図1。



右手でデッキのまん中からカットして、上半分をテーブルに置きます。そのポケットにも手元のポケットにも、表向きに1枚のカードが右に突き出しています。図2。



2枚のカードを指さして、「2枚の表向きのカードの間には何もありません」と言います。右手で左手のポケットをつかみませんが、そのとき左人さし指でボトムカードを図3のように右に押します。この図を見ると、左人さし指で押し出すカードが正面から見えないような位置に、右手がかかっていることがわかります。



すぐに右手でつかんだポケットをテーブルのポケットの上に重ねます。右手をカードから離さず、そのままデッキを取り上げて左手に渡します。突き出ている3枚のカードをつかみ、勢いよく引き抜きます。そして3枚をテーブルに置いて広げ、2枚の表向きのカードの間に1枚の裏向きのカードがはさまっているのを見せます。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにして見せます。

* 備考 *

このマジックは、解説を通りにやっても現象がはっきりしないように思えました。鏡の前で練習を重ねるうちに、重要なことに気づきました。原著の説明では、カットしたカードをテーブル上で重ねたら、それらを取り上げて左手に渡し、続けて引き抜き動作をしていますが、

動作が続き過ぎている点が、引き抜いて現象を見せるという時点のインパクトを弱めているようです。つぎのように引き抜きをテーブル上でやると印象が変わると思います。

上半分をテーブルに置いたら、テーブルの方と手元の方の表向きのカードを指さし、「この2枚であなたのカードを見つけます」と言って、2枚の突き出たカードを明確に印象づけます。それからカードを重ねたあと、原著の説明のようにデッキを左手に取り上げることはせずに、重ねた直後に左手でデッキを押さえ、その状態でほんの少しポーズを取ります。それから右手で3枚のカードを引き抜きます。そして3枚のカードをすぐに広げます。

このマジックほど、現象をどの位置で、どのタイミング起こすかということによって、印象の違ってくるものではありません。試しに両方のやり方をやってみてください。さらにはつぎのようなやり方もあり得ます。

コロンビーニの原案のようにデッキを左手に渡したあと、カードの面を図4のように観客に向けて、ポーズを取ります。まん中のカードは露見させないようにします。それから3枚を引き抜きます。



現象を起こすタイミングについて基本的に言えることは、現象を起こすまえの動作、このトリックにおいては、デッキをカットして取り上げる動作が終了して、間を置かず現象を起こす動作をやってはならないということです。「これから不思議なことが起こりますよ」と感じさせる間を取るようにすることが、現象のインパクトを強めてくれるのです。

Part 2 トラップメソッド

デッキのトップから2枚目とボトムに表向きのサンドイッチカードをセットしておき、選ばれたカードをトップに返せてデッキをカットすると、選ばれたカードはサンドイッチカードの間にはさまりますが、最初にトップにあったカードもはさまったままです。

最初にトップに置いて、その下の表向きのカードが見えないようにするカードのことを、説明上、カバーカードと呼ぶことにします。前述のように選ばれたカードとともにサンドイッチカードの間にはさまったままのカバーカードをどのように処理するか、という問題を異なる手法で解決した3作品を解説いたします。まずは超原始的な方法から。

シンプルシティディスカバリー

= ボブ・ネルソン、“ラストワーズオンカードトリックス”、1945年 =

* 方法 *

2枚の黒いJを表向きに、ボトムとトップから2枚目にセットしておきます。

トップから2枚目の表向きのカードが露見しないようにカードを広げ、相手に1枚のカードを選ばせます。

相手がカードを見ているうちに、カードをスウィヴルカットし、もとの上半分を左手に持ち、左手をさし出して、その上に相手のカードを返してもらいます。その上に右手のカードを重ねて全体をそろえます。

相手のカードを抜き出して当てると言って、カードの手前エンドをゆっくりリフルして、最初の表向きのカードが見えたらストップし、そのカードの上の裏向きのカードを抜き出し、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て見せます。失敗したという演技をして、そのカードをデッキの適当な位置に入ますが、表向きのカードがあるあたりは避けます。

「こんな場合は違うやり方で当てます」と言って、カードに魔法をかけてから、カードをテーブルにスプレッドします。相手のカードが表向きのカードにはさまっているの、そのカードを表します。

* 備考 *

実用的なマジックとして収録したつもりではありません。あらかじめ2枚のカードをトップから2枚目とボトムにしてサンドイッチ状態を作る方法で、余分の裏向きの1枚を処理するのに、こんな原始的な方法もあったということを示すために収録いたしました。

ワンアイドジャックサンドイッチ

＝ハリー・ローレン、"マイフェイバリットカードトリックス"、1965年＝

前述の'シンプリシティディエスカバリー'では、1枚のカードを直接抜き出すことによって余分なカバーカードを処理していますが、この作品では、デッキをカットするときにプルダウンを使って処理しています。

* 方法 *

「なぜだかわかりませんが、つぎのマジックは片目のJでしかできないのです。とにかくやってみましょう」と言って、スペードのJとハートのJを抜き出して、表向きにします。適当なカードを2枚のJの間に裏向きにはさみ、3枚をデッキのトップにそろえてのせます。トップのJの下にブレイクを作り、アンダーカットによってそのJをボトムに運びます。この結果ボトムとトップから2枚目に表向きのJがあります。

カードをリフルしますが、表向きのカードを見せないようにやります。ストップがかかったところからカードを抜き出し、それをボトムに置きます。そしてデッキを表向きに戻します。フェースのカードを指さし「選んでいただいたこのカードに不思議なことが起こります」と言いながら、いちばん下のカード(トップ側のカード)を左手の小指で下に大きく引き下げます。

まん中へんでカードをカットし、右手のカードを左手のカードの下にまわしますが、小指で引き下げたカードの上に入れてしまいます。そしてカードをそろえます。これで相手の選んだカードは2枚の片目のJの間にはさまれました。

デッキを裏向きに広げて、Jと間のカードを抜き出します。「私にわからないのは、どうしてあなたが2枚のJの間のカードを選んだかです」と言って、間のカードの表を見せます。

* 備考 *

タイトルが片目のJになっているのに、そのプロットをセリフで使わないのはもったいないですね。つぎのようにすると片目のJを生かして面白く見せられます。

「この2人が牢獄の看守だとします。このように2枚の間に罪人をはさみます」と言って、表向きのスペードのJとハートのJの間に1枚の裏向きのカードをはさみ、3枚を広げてJが間のカードの方を向いているを見せます。図1。



「いまは両方とも罪人を見ているですが、ときどき2人は目を離すことがあるのです」と言って、3枚の順番を逆順にして同じように広げ、Jがそっぽを向いているのを見せます。

「片目のJのこの性質を利用して、みごとに身代わりを使って脱獄に成功した例をお見せしましょう」と言って、原案のように演じます。

二人の未来

= 加藤英夫、2000年9月13日 =

正直に言って前2作は、いまどき演じるほどのものではないと思いながら書きました。しかしこの原理によるサンドイッチトリックがあったことを書き残すことと、最後に私のこのバージョンならハンズオフ（マジシャンが触れない）で演じられることから、レポートリーに加えていただくのに値いするのではと思います、3作品を全部収録いたしました。

この作品では、カバーカードを除外して対処するのではなく、カバーカードをマジシャンが選んだカードとして扱うことによって解決しています。セリフは異性相手に見せるものとして構成してありますので、適当にさし替えてください。けして男性が男性に対してこのセリフを使わないように。

* 方法 *

「仮りの話ですが、あなたと私が恋人同士であるとして、カードを使って2人の未来を占ってみようと思います。2人の愛を実らせるには、愛のキューピッドが必要です。1組の中では、ハートのAとダイヤのAがキューピッドです」と説明して、それら2枚のカードを抜き出して見せます。そのときトップカードをグリンプスします。クラブの7であるとしめます。ハートのAとダイヤのAを表向きにデッキのトップに置きます。

シークレットアディションで表向きの2枚の下に裏向きの1枚を加え、上に1枚を引いて取り、その上に右手の2枚を重ねてそろえ、クラブの7をサンドイッチ状態にします。上のAの下にブレークを作り、ブレークからダブルアンダーカットします。1枚のAがボトムに、もう1枚のAがトップから2枚目に、そしてグリンプスしたクラブの7がトップにきます。

デッキを相手の左手に持たせます。「右手でこのようにカードをつかんで分けて持ち上げていただきますが、半分より多くなければどれだけ持ち上げててもかまいません。では持ち上げてください」と指示します。手真似をしながら説明してください。相手が持ち上げたポケットをテーブルに置かせます。

相手の手に残っているカードを指さし、「そちらのいちばん上のカードを取ってください。そしてそれをのぞいておぼえてください」と指示します。相手がおぼえたら、テーブルのポケットを指さして、「そ

ちらのカードの上ののせてください。そして残りのカードをその上に重ねてください」と指示します。

「カード全体を取り上げて、また半分より少なく持ち上げてテーブルに置いてください」と言います。相手が置いたら、手に残っているカードを指さして、「そちらのいちばん上のカードをこんどは私にください」と言います。受け取ったら、そのカードの表を見ておぼえる演技をします。おぼえる必要ありません。そのカードをテーブルのカードの上ののせ、その上に残りのカードを重ねさせます。「2人のカードは離れた位置にあるはずです。ところが愛のキューピッドが2人のカードを引き寄せます」と言って、カードに魔法をかけます。カードをスプレッドし、「ほら、キューピッドの間に2枚のカードがはさまれています。もしもこの2枚があなたのカードと私のカードなら、あなたと私は結ばれるということです」と言います。

4枚のカードを抜き出して前に置きます。そして「私のカードは〇〇の××でしたが、あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そしてはさまれている2枚のカードの表を見せ、「うまくいきましたね。この結果をあなたがどのように思われるかはご自由ですので、気になさらないように」と言って終わります。

Part 3 ダイレクトメソッド

この Part には、2 枚のサンドイッチカードの間に選ばれたカードを直接入れる、もしくはサンドイッチカードを直接選ばれたカードの隣りに入れる、というタイプの作品を集めました。

アーヴズコウトカード

= アーヴ・ウィーナー、雑誌“ヒューカードマジックマンズリー”、1957年5月 =

実際に選ばれたカードの両側に表向きのカードを挿入するという、本当に原始的なサンドイッチトリックです。方法を読んだ瞬間、まさかそんなやり方まで収録するのか、というぐらいのやり方です。

* 方法 *

相手に1枚のカードを抜かせ、返させるとき、右下のコーナーをクリンプします。デッキを相手に渡してよくシャフルさます。

デッキを受け取り、トップカードとボトムカードを引き抜き、表向きにテーブルに置きます。クリンプカードを見つけて、その上にブレイクを作ります。表向きのカードを1枚取り、ブレイクの中に入れます。

このあとデッキをテーブルに置き、相手に何回かカットさせます。この部分がこのマジックを不思議にしている部分です。いったんデッキを手から離すことによって、カードを意図的に操作している感じを打ち消すのです。

デッキを取り上げ、もう1枚の表向きのカードを取り、クリンプカードの下に挿入します。カードを何回かカットしたあと、テーブルにリボンスプレッドします。2枚の表向きのカードとはさまっているカードを抜き出し、相手のカードを名乗らせてから、はさまれたカードを表向きにします。

* 備考 * (2003年8月5日)

アーヴ・ウィーナーは、このトリックの解説のあとに述べています。“このマジックは読むだけでなく、必ず演じてみてください。非常に効果的であることがわかるはずですよ”と。

このように原理的に当たり前のマジックは、私たちマジシャンは面白いと思わない傾向にあります。そのような傾向は、本来マジックは見る人を楽しませるものであると、ということ忘れさせることにつながっているかもしれません。

マジックには不思議を生み出すための様々なロジックがありますが、どんな手法、どんな策略をめくらそうとも、結果的に観客が感じるものが、マジックそのものであるというのは、今も昔も変わりません。マジシャンが面白いと思うマジックが、観客が面白いと思うマジックとイコールであるとはかぎりません。

もともとクリンプという技法には、強い不思議さを生み出すパワーが秘められています。このマジックは、その不思議さを単刀直入に引き出していると思います。

ただし、このマジックを実際に演じてみると、演技上の欠点が存在することがわかります。それは、表向きのカードを挿入するときに、いかにも特定の位置に入れている感じがしやすいことです。そのへんをうまく演じれば、アーヴ・ウィーナーの言う通り、このマジックは効果的なマジックになり、'使える'マジックになりますので、私からも演じてみることをおすすめします。

*** 備 考 * (2012 年 10 月 22 日)**

上記の備考を書いてから9年経過してから読んでも、そのときと考え方は変わっていません。むしろその考え方が強まっています。

特定の位置に入れた感じをさせないためのやり方には、どんなやり方があるでしょうか。

カードを適当な位置に入れた感じを出すためには、クリンプを大きく曲げるということが前提になります。それには、“Card Magic Library 第3巻”、43ページに解説されている'アップジョグクリンプ'が適しています。

相手が指さしたカードをアップジョグし、そのカードの表を見せるためにカードを立てたとき、アップジョグカードの左下コーナーを左親指の先で曲げるやり方です。その曲げ方を大きくするのは、

デッキがシャフルされたあと、デッキをチェーリエカットと同じ位置に持ちますが、クリンプされたコーナーが左手前になるように持ちます。

1枚目のサンドイッチカードは、クリンプカードの上に入れるのですが、サイドに入れることもできますが、エンドで入れる方がベターです。それはエンドでの方がすき間の幅が広いということと、エンドで入れた方が、入れ方の見かけが2枚目とほとんど同じになるという理由です。

リアルサンドイッチ

= 加藤英夫、1999年4月26日 =

ファンに広げたデッキの中に、いかにも2枚のカードを離れたところに入れたように見せて、選ばれたカードをはさんで入れてしまうという手法によるものです。はさんだあとリボンस्प्रेッドによって、間に何も無いように見せる手法が組合わせられて、効果を高めています。

* 方法 *

2枚の黒いJを抜き出し、これらは探偵の働きをするカードであると説明し、表向きにテーブルに置いておきます。

相手に1枚のカードを選ばせ、おぼえてからデッキに戻させますが、キーカードを隣りに隣接させる手法を使います。そして選ばれたカードが中央近くにある状態にします。デッキの裏を観客に向けてファンに広げます。キーカードを頼りに選ばれたカードを見つけます。

1枚のJを右手で取り、表を観客に向けて、選ばれたカード(クラブの6)の左隣りから入れて、図1のように選ばれたカードより5mmぐらい右に位置させて、カードの長さの3分の2ぐらい押し込みます。



2枚目のサンドイッチカードを、選ばれたカードの右隣りに入れて、1枚目のJに重なるようにします。図2。この状態では、表から見ても反対側から見ても、2枚は同じ位置に入っているように見えます。

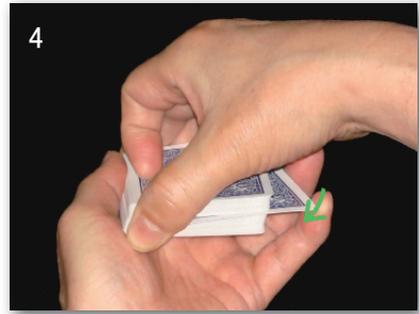


ファンを閉じて、アップジョグの2枚を押し込みますが、そのときプランジャーの原理で、はさまっている選ばれたカードを1cm程度ダウンジョグさせます。

それをダウンジョグさせたまま、デッキを横に返して裏向きにします。裏返したらすぐ右親指の先をダウンジョグカードの左下コーナーに当てて右に押し、図3のようにダイアゴナルジョグ状態とします。



デッキをテーブルの上に運びつつ、ダイアゴナルジョグ状態のカードをサイドジョグ状態に変えます。それには右親指を図3の位置に保ったまま、左小指で図4の矢印のように押してやればよいのです。



デッキをテーブルに置いたら、そのままリボンスプレッドします。2枚の表向きのJが中央に見えますが、選ばれたカードは隠れています。

スプレッドを閉じ、魔法をかけてから、またリボンスプレッドして、選ばれたカードを現します。3枚を前に抜き出し、選ばれたカードを名乗らせてから、それを表向きにします。

スプレッドの中のサンドイッチ

= 加藤英夫、2000年1月11日 =

前述の'リアルサンドイッチ'で使われている、カードをサイドジョグしてリボンスプレッドして、一時的に見えない状態にするという手法を、選ばれたカードをサンドイッチカードの間に挿入する、カットによるサンドイッチテクニックと合体したものです。

* 方法 *

あらかじめ2枚の黒いJを抜き出して表向きにテーブルに置いておきます。

相手に1枚のカードを選ばせ、ボトムにコントロールします。デッキを左手に持ち、右手で2枚の表向きのJを取って、デッキのトップに置きます。右手がそれらをトップに置いた瞬間、左手の指先はボトムカードを右にサイドジョグさせます。

さらに動作を続けて、右手人さし指は上半分をスウィブルカットして、上半分を受け取った左手は、上の表向きのJを右にずらして、図1、「この2枚で選ばれたカードを見つめます」と言います。



右手のポケットを左手のポケットに重ねるとき、サイドジョグされているカードを2枚の表向きのJの間にさし入れ、上半分と下半分をそろえます。選ばれたカードはサイドジョグさせておきます。

そしてデッキをテーブルの上に運び、デッキをリボンスプレッドします。選ばれたカードはスプレッドの下に隠れます。

デッキを閉じて、魔法をかけます。そしてふたたびリボンスプレッドします。サンドイッチ状態が現れます。それら3枚を前に抜き出して、選ばれたカードを名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表向きにして見せます。

インサートサンドイッチ

= 加藤英夫、1998年8月26日 =

‘スプレッドの中のサンドイッチ’は、サイドジョグすることによって、はさまれているカードを隠しますが、このマジックでは、サイドジョグによって隠されたカードの両側に2枚のサンドイッチカードを挿入するというものです。

* 方法 *

あらかじめ2枚の黒いJを抜き出してテーブルに置いておきます。

相手に1枚のカードを選ばせ、見ておぼえたらデッキに返させ、トップにコントロールします。デッキを表向きにしますが、そのときのボトムカードをキーカードとして記憶します。トップ(バック)の選ばれたカードを右に2cmぐらいサイドジョグさせ、スウィブルカットして表向きの上半分を左手に取り、下半分をその上に重ねます。選ばれたカードはサイドジョグさせたままです。そしてデッキをテーブルの左の方に運び、表向きにリボンスプレッドします。

2枚のJを左右の手で持ち、表を観客に向けてよく見せ、「この2枚であなたのカードを見つけます」と言います。それから右手の1枚を左手に渡して、2枚を図1のように持ちますが、上のJを少し左に斜めにずらして持ちます。ずれは15mm程度です。



図2では中指の先の左の緑で塗りつぶしたのがキーカードですが、その右隣のカードの左手前コーナーに右親指をかけ、左手の2枚を図2の位置にかまえます。



右手親指をかけている部分を持ち上げて、左手の2枚を間に図3のように入れますが、左手の2枚のうちの右の1枚は選ばれたカードの上、左の1枚は選ばれたカードの下に入るような当て方をします。



そして図4のように左手の2枚をスプレッドの中に入れて、



それから両手をカードから離します。図5。



図6のようにスプレッドの両端に左右の手をかけて、

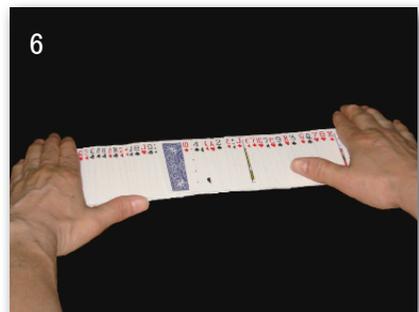


図7のようにスプレッドを閉じます。



サイドジョグカードが見えないように右手でデッキを取り上げて、左手を図8のようにかけ、デッキを向こうに返して裏返しますが、そのとき右手は図8の位置のままにしておき、回転中にも右にずれて出ているカードが見えないようにします。



図9は、デッキを裏返し終わった状態です。その状態で選ばれたカード以外のカードもかなりずれていますから、他のカードはなるべくデッキにそろえて、選ばれたカードだけがサイドジョグしているようにします。



デッキを裏向きにリボンスプレッドします。表向きのJが2枚見えて、間の裏向きのカードは見えません。Jの広がりが少ないければ、それら2枚を広げて間に何も無いことを暗に印象づけます。

スプレッドを閉じ、魔法をかけ、そしてまたリボンスプレッドします。サンドイッチ状態の3枚が現れます。それら3枚を前に抜き出し、選ばれたカードを名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表向きにして見せます。

サンドイッチスラッシュ

= 加藤英夫、2000年8月12日 =

ロベルト・ジョッピは「カードカレッジ第4巻」(1994年)に、つぎのようなだいたんなサンドイッチローディングテクニックを、「ダイレクトロード」として書いています。考案者は書かれていません。

相手のカードをトップにコントロールします。右手がテーブルに置いてあった2枚のサンドイッチカードを取りに行くとき、トップカードの下にブレークを作ります。右手で取ったサンドイッチカードを図1のようにずらしてトップに置き、右手をカードから離し、ここで適当なセリフで間をとります。



まだセリフを言っているとき、右手で2枚のサンドイッチカードをつかみ、少し右にずらします。すると2枚のうちの右のカードの左下コーナーが相手のカードを通過したときに、「カチッ」という小

さな音をたてますので、そうしたら2枚を左に運びながら、下のカードを相手のカードの下に挿入します。そして2枚をそろえる動作で、相手のカードもそろえてしまいます。

ジョッピは図1のように表向きのカードを置いてから、間をとることが重要だと述べています。試しにすべての動作を間をおかずにやってみると、非常に怪しい動作になってしまいます

上記の方法は、2枚のサンドイッチカードを密かに相手のカードの両隣に置く、という原理で成り立っています。そこで私は考えました。2枚のサンドイッチカードをデッキの中央の中に入れるとき、相手のカードの両側に入れる方法はないものかと。そして以下の方法を思いつきました。

* 方 法 *

あらかじめ2枚の黒いJを抜き出し、表向きに重ねた状態でテーブルの右の方に置いておきます。デッキから1枚のカードを相手に選ばせ、ボトムにコントロールします。

コントロールの動作に続けて、左小指でボトムカードの右手前コーナーをブルダウンし、そのブレイクを右親指で継承し、右人さし指はデッキの上半分ぐらいをスウィヴルカットして左手に渡し、図2、



右手の下半分をその上に置きますが、左親指の付け根のところで間にブレイクを作ります。図3。相手のカードの下と上にダブルブレイクが作られるわけです。ここから先、左手は少し右にねじって、ブレイクがなるべく見えにくい角度に持つようにします。



右手でテーブルの2枚を取り上げ、「この2枚であなたのカードを捕まえます」と言って、図4のように上のブレイクに2枚を勢いよく差し込みます。さし込んだあとは、右のブレイクを解消します。



「もちろん 2 枚の間には何もありません」と言って、2 枚を図 5 のように広げます。「このようにすると」と言って、2 枚を図 5 の矢印のように右上と左下に往復させて動かします。



そして図 6 のように左下の方にきたときにいったん止め、「不思議なことが起こります」とセリフを続けます。このときのカードの位置は、左の表向きのカードの右上コーナーが、相手のカードのエンドより下に外れています。



もういちど図 5 の矢印の動作を行います。最初に右上に運ぶとき、少しカードを下に押し、左のカードを相手のカードの下にさし込みます。そのあとは左のブレイクを解消して、往復動作を続けます。

往復動作を止め、図 7 のように左手の指を全部伸ばし、右手の 2 枚を右上に勢いよく動かすと



図 8 のように 2 枚の間に相手のカードがはさまって出てきます。相手のカードを名乗らせてから、右手を返してはさまれたカードの表を見せます。



世界最速サンドイッチ

= 加藤英夫、2000年9月8日 =

* 現象 *

カードを広げて相手に好きなカードを指させます。そのカードをアップジョグして、相手に表を見せ、おぼえてもらいます。アップジョグカードを押し込んでカードをそろえ、すぐにカードをテーブルにリボンスプレッドします。2枚の表向きのJがあり、その間に1枚の裏向きのカードがはさまれています。それが相手のカードです。

* 方法 *

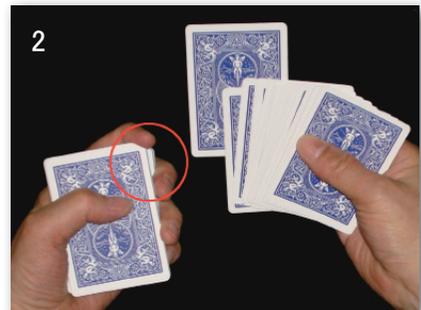
あらかじめデッキの中央より少し下に、2枚の黒いJを表向きに入れておきます。演技するときに、この2枚のJの間にブレークを作ります。

「カードをこのように広げていきますから、好きなカードを指さして選んでください」と言いながら、すでにカードを送り出し始めています。ブレークを保持しながら広げます。そしてブレークに達する手前で指さされるようにタイミングを合わせるようにします。表向きのJが露見しないように注意してください。

指させたら、図1のように右手を手前にずらして指させられたカードの右下コーナーを下から右中指で押さえ、



両手を返してカードを垂直にしつつ、図2の状態に運びます。その動作の中で、ブレークをいったん浮かし、左中指でブレークより上の部分を左に押すと、図2の赤丸で囲まれたようにステップが発生します。



相手がカードを見ている間に、右手を下げて相手のカードの左下コーナーを、ステップの開いた部分に当てます。まだカードを押し込もうとしてはいけません。「忘れないでくださいね」と言うことから、右手のカードを左手のカードにそろえて閉じますが、この動作によって相手のカードは自然にステップの間に入り込みます。そしてアップジョグカードを押し込み、全体をよくそろえます。

すぐにカードをリボンスプレッドします。サンドイッチカードはかなり下の方にありますから、下の方を広く広げるようにします。サンドイッチになった3枚を前に押し出し、相手のカードを名乗らせてから、はさまれてカードを表向きにします。

*** 備 考 ***

このマジックを見せるまえに、「カードマジックの中に、サンドイッチマジックというのがあります。2枚のカードの間に相手の選んだカードがはさまるといものですが、これからお見せするのは、世界でいちばん速いサンドイッチマジックです」と説明するとよいでしょう。

Part 4 ファローメソッド

ファローシャフルを使って、2枚の表向きのカードの間に1枚の裏向きのカードをはさむという原理は、サンドイッチ現象を考えるクリエイターなら、いちどは採用を検討することでしょう。しかしながら、ファローシャフルというカードを1枚おきにはさむという明白な行為が、ほとんど不思議さを生み出さないということに気づいて、作品を作ることをあきらめさせます。

このPartに収録した4作品は、そのような弱点を含みながらも、どうして選ばれたカードがはさまったかという不思議さを生み出すのに成功しているものです。

ハーフアファローオンワード

= ハリー・ローレン、"ヘックス"、1969年 =

ハリ・ローレンはファローシャフルでたんにはさまるという弱点を、3枚のカードをサンドイッチすることによって、不思議さを増幅することに成功しています。1枚のカードだけがサンドイッチされたとしたら、観客が「あのときカードがはさまったんだな」と想像することはできますが、ばらばらに分散した3人の客のカードが、ばらばらに分散した表向きのカードの間にはさまるのは、ほとんど想像できないでしょう。

* 方法 *

シャフルされたデッキを正確に26枚ずつに分け、インファローしてカードをそろえず、カードをインコンプリートファローの状態に持ちます。上の26枚の中から3人の客にピークさせますが、まず1人目の客に向かって左上コーナーをリフルしていきませんが、かなりゆっくり弾いていき、1枚目を弾いたときに心の中で「1」と数え、そのあと1枚ずつカウントを続けていきます。1人目はなるべく中央手前でストップをかけさせます。ストップしたら、相手にそのカードをのぞいて記憶させ、あなたはそのときのカウントの数を記憶します。

2人目に向かい、1人目のカードのつぎからリフルを続け、カウントも続けます。そして2人目にストップをかけさせ、相手にカードをおぼえさせます。あなたはカウントの数を記憶します。同様に3人目にもカードをおぼえさせ、あなたはカウントした数を記憶します。カウントの数が、7、13、21になったとします。

上の26枚を抜いてテーブルに置きます。「皆さんの選んだカードはこちらにあります」と言って、テーブルのポケットを指さします。「こちらのカードの中から適当にカードを表向きにします」と言って、オーバーハンドシャフルを始め、1枚ずつランしていき、7枚目のときに右手を左にねじって、右手のポケットのボトムから1枚のカードを左手のカードの上に取ります。つぎの1枚も同様に左

手のカードの上に取ります。すなわち、2枚は表向きに取るわけです。

右手を戻してカウントを続けながら1枚ずつランしていき、13枚目のときと21枚目のときに、同じように2枚のカードを表向きに取り、残りは適当にふつうにシャフルします。このポケットをテーブル上のポケットの上ののせるとき、ボトムカードをグリンプスします。

デッキを何回かフォールスカットしたのち、グリンプスしたカードから分けます。26枚を分けることができます。そしてインファローシャフルを行います。カードをリボンस्पレッドし、表向きのカードと両側のカードの3枚の3組を抜き出し、客の選んだカードを名乗らせてから、それぞれのはさまれたカードを表向きにしていきます。

トリプルサンドイッチ

= 加藤英夫、1998年2月26日 =

前述の 'ハーフアファローオンワード' において、インコンプリートファローの代わりに、サイレントカウントを使うバージョンです。

* 方法 *

シャフルされたデッキをテーブルに置き、「だいたいまん中へんから持ち上げてください」と指示し、上半分を受け取ります。このポケットを広げていき、3人の客にカードを指ささせ、指されたカードをアウトジョグしますが、それらがトップから何枚目のカードであるか、サイレントカウントして記憶します。3人目の客が指さしてあと、さり気なくカードを広げ続け、そのポケットが何枚あるかも確認します。3人のカードがトップから5、13、22枚目にあり、そのポケットの枚数が28枚だったとします。

3枚をアウトジョグしてカードを広げたまま立てて、左手だけで持ち、右手で3枚のアウトジョグカードを広げ、右端のカードをつかみ、1人目に向かって、「このカードをおぼえてください」と言います。同様にあと2人の客にも2枚目と3枚目をおぼえさせます。そして3枚を押し込んで、ポケットをそろえます。

そのポケットをテーブルに置き、他方のポケットを取り上げます。このポケットの中から2枚ずつ3組のカードを表向きにしますが、それぞれ3人の客のカードから26枚離れたカードを表向きにする必要があります。いま手にしているポケットは26枚より2枚少ないので、他方のポケットの5枚目にあるカードに対応するのは、トップから3枚目のカードです。カードを広げていき、3枚目と4枚目を表向きにして、さらにサイレントカウントを続けて11枚目と12枚目、20枚目と21枚目を表向きにします。

いったんテーブル上のポケットを手元のポケットの上に重ね、フォールスカットを行います。そして

26 枚で分けてインファローシャフルを行います。これで 3 人のカードは表向きのカードの間にはさまりました。

デッキをリボンスプレッドして、3 組のサンドイッチ状態の組を抜き出し、それぞれの客のカードを名乗らせてから、それぞれの客のカードを表向きにして見せます。

インコンプリートファローロケーション

= ジョン・ミラー、" カードカヴァルケイド第 3 巻 "、1981 年 =

* 方 法 *

デッキを 26 枚と 26 枚に分け、アウトタイプのインコンプリートファローを行います。すなわち、アウトファローを行って、カードをそろえずに上と下に突き出した状態で左手に持ちます。そして上側のカードの右上コーナーをリフルしていき、相手にストップをかけさせます。ストップがかかったら、その部分を広げてカードをおぼえさせ、下側のカードの右下にブレイクを作りながらカードを閉じます。

上側のカードを抜いて、下側のカードの上に乗せ、ブレイクよりダブルカットします。これで相手のカードはトップから 26 枚目にコントロールされました。

ここまでは、選ばれたカードを 26 枚目にコントロールすればよいのですから、他の手法を使ってもかまいません。

デッキをテーブルに置いて、「カードをカットして 2 組に分けてもらいますが、枚数が違うように分けたいので、半分より多く持ち上げてください」と言って、そのようにカットして、カットした上半分を下半分の隣りに置かせます。

下半分のトップカードを表向きにして取り、「あなたのカードですか」とたずねます。相手は否定します。そのカードは表向きのまま手に持っています。上半分のトップカードを表向きにして、上半分の上に置きます。「これはどうですか」とたずねます。相手は否定します。手に持っている表向きのカードを上半分の表向きのカードの上にのせ、「この 2 枚の表向きのカードであなたのカードを見つけます」と言って、下半分を上半分の上に重ねます。

デッキをを取り上げて、26 枚ずつに分け、アウトファローシャフルを行います。テーブルにリボンスプレッドすると、サンドイッチ状態の 3 枚があります。それらを抜き出して、相手のカードを名乗らせてから、はさまれているカードを表向きにして見せます。

フリーカットサンドイッチ

= 加藤英夫、2012年11月4日 =

これは私が考えたことは考えたのですが、考案と記するには、誰にでも考えられるようなものです。もしかするとフリーカットプリンシプルの考案者、ジーン・フィネルもどこかに書いていたかもしれません。しかし全体の構成はまったく同じということはありません。いちおう私の名前を記しておきました。

これを思いついたのは、ハリー・ローレインの'ハーフアファローオンワード'や、ジョン・ミラーの'インコンプリートファローロケーション'においても、カードを選ばず部分でインコンプリートファローを使うということに、私はものすごく抵抗感を感じるからです。

* 方法 *

相手によくシャフルさせたデッキを表向きにリボン Spredd して、「よく混ぜています」と言いますが、そのとき Spredd の左半分に入っている絵札を1枚確認します。中央より左にあればどの絵札でもかまいません。たとえばハートのQが目についたとします。Spredd を閉じます。

「カードの中にはときどき不思議なパワーを持ったカードが入っています。どれが不思議なカードであるかを探します」と言って、表を自分に向けて広げていき、フェースからサイレントカウントしていきます。24枚目のカードをキーカードとして記憶しますが、それまでに最初に目をつけたカードの同色同数のカード、この例ではダイヤのQが出てきたら、それを抜き出し、それをのぞいてフェースから24枚目を記憶します。

いずれにしてもダイヤのQとハートのQを抜き出し、結果的にフェースから24枚目をキーカードとして記憶すればよいのです。

2枚を抜き出して表向きに置いたら、「今日はこの2枚を使います」と言います。「カードをだいたい半分に分けます」と言って、キーカードの左で分けて、右の24枚を右の客に渡し、左の26枚を左の客に渡します。

2人にそれぞれのパケットをシャフルさせてから、それぞれの前に置かせます。そして好きなところからカットさせ、持ち上げたカードを左手に持たせます。そして左の客にはテーブルのトップカード取って、見ておぼえ、もとの位置に置かせます。右の客にはテーブルのカードの上に、2枚のQを表向きに置かせます。

それから手に持っているカードを交換させてから、それぞれの前にあるパイルの上に重ねさせます。「カットしたカードを交換して重ねたので、お互いのカードが何枚あるかわからなくなりました」と言います。どちらかの客に、2つのパイルを重ねてそろえさせます。

デッキを受け取り、何回かカットします。そして裏向きにリボン Spreddして、表向きのQを指さし、「Qはここにあります。おぼえたカードはどこにあるかわかりません。いまからQが選ばれたカードをつかまえます」と言って、カードをそろえます。

ここでファローシャフルしますが、26枚に分けたとき、2枚のQが入っている方がアウトになるようなやり方をします。そうするとQの間に選ばれたカードがはさまります。

あとは結果を見せます。

Part 5 プレサンドイッチメソド

この Part には、サンドイッチカードの間に最初から裏向きのカードをはさんでおく、というタイプのやり方を集めました。

タスティブラフサンドイッチ

= エドワード・マルロー、" マルローウィザウトティアーズ "、1983 年 =

初めからサンドイッチされているのを、サンドイッチされていないように見せ、しかもそのカードをサンドイッチされたままフォースするという、空前絶後のマジックです。

* 方 法 *

シャフルされたデッキのトップの 2 枚を表向きにします。2 枚を広げてそろえるとき、下の 1 枚をスチールします。上の 1 枚を左親指で引いて取り、その上に右手のカードをのせてそろえます。

デッキのトップに表向きのサンドイッチ状態の 3 枚を置いたまま、左親指で左上コーナーをリフルして、「このように弾いていきますから、好きところでストップをかけてください。ストップがかかったところでこのようにカードを分けます」と言って、まん中へんでカードを分けますが、あとでブラップフォースするときの関係で、かなり両手の甲を相手に向けたカットの仕方をします。

カードをそろえ、リフルしてストップをかけさせます。ストップがかかったら、右手はトップの 1 枚だけを取り、いかにもカットしたように両手を分け、左手のカードを立てて、いちたばん上のカードをプッシュし、そのカードの表を相手に見せておぼえさせます。左手を水平に戻すとき、プッシュしたカードを引き、表向きのカードをカバーするようにします。そして右手の 1 枚をパチンと左手のカードの上に置きます。

「あなたのカードは中の方にあり、表向きの 2 枚が上にあります」と言いながら、上の 2 枚をダブルリフトして右にずらし、表向きの 2 枚を見せます。それらを戻し、そしてカードに魔法をかけてから、トップの 3 枚を広げて、表向きの 2 枚の間に裏向きのカードがはさまれたのを見せます。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを抜き出して表を見せます。

ディレイドサンドイッチ

= 加藤英夫、2000年9月11日 =

相手のカードがサンドイッチされたと思われたときには、まだ相手のカードはサンドイッチされておらず、そのあとダミーカードが相手のカードにスイッチされるというものです。この原理によれば、どのようなスイッチの方法でも応用可能ですが、スイッチの部分が手順の中にうまく埋め込まれているという点が、この作品の成立させています。

* 方法 *

「2枚のカードを使います」と言って、表を上にして広げ、2枚の黒いJをアップジョグします。そのままカード全体を裏向きにし、アップジョグの2枚を抜いてトップに置きますが、下に1枚の裏向きのカードをアディションし、3枚を右手のビドルポジションに持ちます。上の1枚をデッキの上に引いて取り、その上に右手の2枚を重ね、3枚をそろえてテーブルの右の方に置きます。

デッキから相手に1枚のカードを選ばせ、トップにコントロールします。相手のカードをクリンプし、相手にデッキをシャフルさせてから、クリンプカードをトップに運んでもかまいません。

デッキを左手に持ち、右手でテーブルのカードを取りに行くとき、トップカードの下にブレイクを作ります。右手のカードを左手のデッキの上に置き、カードに対して魔法をかけます。右手でブレイク上の4枚を取り、ここからコスキーチェンジを行います。

すなわち、いちばん上の表向きのカードをデッキの上に引いて取りますが、デッキより2.5cmほど前にずらして取ります。それからつぎの裏向きのカードをデッキの位置に合わせて取ります。そして残りの2枚をデッキより2.5cmぐらいに手前にずらして置きます。図1。



図1のように置いたら、「1枚のカードがはさまりました」と言います。このとき、左手を少し前方に傾けることによって、ダブルになっているカードがカバーされます。



「あなたのカードは何でしたか」とたずねながら、右手の親指を手前に出ている2枚のエンドに当てて、図2、

その2枚を前方に押し進め、前に突き出ているカードにそろえます。図3。



それから突き出ているカードの前端をつかみ、図4、



それらのカードを抜き出します。そして図5のようにファンに広げ、



右手を図6のように返して、選ばれたカードがはさまれているのを示します。



*** 備考 ***

前述の'コスキーチェンジ'は、ロベルト・ジョッピも解説している、スタンダードなやり方です。このやり方には2つの欠点があると思います。ひとつ目は、裏向きのカードが動かないことが残像として残るということです。鏡に映して実験してみてください。図2から図3のようにそろえる動作を速くやればやるほど、裏向きのカードがもとの位置から動かないのが目立ちます。すなわち、図2から図3へそろえる動作は、むしろゆっくりやった方がよいのです。

カスタムメイドサンドイッチ

= 加藤英夫、2012年10月20日 =

前述の 'ディレイドサンドイッチ' を読んだ瞬間、いったん広げてサンドイッチ状態を見せたものを、なぜ閉じてまた開いて見せるのかという、このやり方の根源にある弱点を強く感じました。

明らかにこれから解説するバージョンは、前作より優れていて、前作は存在価値がなくなりましたが、改良点を比較していただくために収録しておきました。

カードマジックを考案した時点では、考案した満足感からか、自分で弱点を気づきにくいとことがあります。最近では経験が深まったからか、歳を重ねて感性が豊かになったからか、そのような弱点を気づきやすくなっているのと同時に、弱点を解決する方法も思いつきやすくなりました。

弱点を解決する方法が、手法的バリエーションであることもありますが、この場合は、いちど開いて、閉じて、また開く、ということを経験するわけですから、その操作に正当性を与える必要があります。それが取ってつけたような正当性ではなく、全体の演出の中に溶け込んだものであることが望まれます。

今回思いついたものは、操作の怪しさを解消するための演出が、サンドイッチトリックの演出としてとても面白いものであるという、たいへん貴重なものとなりました。

* 方法 *

2枚の表向きのJの間に1枚の裏向きのカードをはさみ、3枚を広げた状態で示して、「これはサンドイッチです。売られているサンドイッチは、このようにはさまっているものが最初から決まっています。言ってみればこれは、レディメイドのサンドイッチです。これはこちらに置いておきます」と言って、3枚をそろえてテーブルに置いておきます。

原案では、最初に裏向きのカードをはさむのを密かに行っていますが、このように裏向きのカードをはさむのを明示することが、根本的に違いです。

「最近は何でも、カスタムメイドのものが人気を呼んでいます。ですからカスタムメイドのサンドイッチを作りたいと思います。はさむ物として、1枚のカードを選んでください」と言って、相手に1枚のカードを選ばせます。おぼえたらデッキに返してもらい、トップにコントロールします。

テーブルからレディメイドのサンドイッチを取り上げ、「レディメイドサンドイッチをこのように開きます」と言って、32ページの図1のように置きます。「そして魔法をかけてから、またサンドイッチ

をそろえます」と言いながら、セリフ通りのことを行います。

33 ページの図 4 のようにつかみ、そのまま前に運んでテーブルに置きながら「これでカスタムメイドサンドイッチの完成です」と言います。

「あなたが選んだカードは何でしたか」とたずね、3 枚をテーブル上で広げ、はさまれているカードを抜いて表向きします。「たしかにあなたの選んだカードです」と言って締めくくります。

インポシブルメンタルキャッチ

= ボブ・キング、“カードノーツ”、1998 年 =

このマジックも、サンドイッチされているダミーを相手のカードとすり替える原理によりますが、ダブルバックカードを使用することにより、無駄のない動作ですり替えが行われます。

もうひとつこのマジックで素晴らしいと思うのは、相手の指定したカードを見えない状態で抜き出すという口実で、相手が指定したカードをトップにカルしてしまうという大胆な手法です。このアイデアはサンドイッチマジックのみならず、様々な現象に応用可能です。

* 方 法 *

あらかじめトップにダブルバックカードをセットしておきます。

2 枚の黒い J を抜き出して、表向きにデッキの上ののせ、広げて見せたあとに下にダブルバックをスチールして 3 枚をそろえます。そのとき 3 枚をひっくり返して反対側を見せてもかまいません。それから上の 1 枚を引いて取り、その上に右手のカードを重ね、サンドイッチ状態した 3 枚をテーブルに置きます。

相手に 1 枚のカードを言わせます。カードを広げて相手のカードを見つけ、1 枚の見えないカードを抜き出すという仕草で、相手の指定したカードをトップにカルします。

透明なカードをテーブルに置いてある J の方に向かって投げる演技をします。右手でテーブルのカードを取り上げて、ファンに広げて J の間に 1 枚の裏向きのカードがはさまれたのを見せます。

はさまれた裏向きのカードを左手でデッキの上に抜き取ります。トップの 2 枚をダブルブッシュして、表向きの J でデッキの上に表向きにひっくり返します。すぐに上の 1 枚を押し出してテーブルに置きます。

Part 6 デュプリケートカードメソッド

このPartは、サンドイッチカードとしてデュプリケートカードを使用する作品を集めました。デュプリケートカードといっても、いくつかのタイプがあります。

使うサンドイッチカードがクラブのJとスペードのJだとしたら、それらを2枚ずつ使うやり方もあります。一方のペアをテーブルに置いた状態で、密かに他方のペアの間に選ばれたカードをコントロールすれば、そのあとサンドイッチカードをデッキに加えれば、それだけでサンドイッチ現象が発生します。

同一のジョーカー2枚をサンドイッチカードを使う場合は、同じジョーカーがあと1枚あるだけでもうまく利用できます。'モンキーインザミドル'がその好例です。1枚目と2枚目のジョーカーの間に選ばれたカードがすでにはさまっているのに、その上に3枚目のジョーカーがあれば、2枚のジョーカーの間に何も無いように見せられるからです。

そして3つ目のタイプは、厳密にはデュプリケートカードではなく、ダイヤの7とハートの6に対して、ハートの7とダイヤの6という、シミラーツインをデュプリケートカードとして働かせるものです。シミラーツインなら、ノーマルデッキで演じることができます。

ザファインダーズ

= オーヴィル・メイヤー、雑誌"ジンクス"、1934年11月 =

デュプリケートカード使用タイプで、私が見つけた中でもっとも初期の作品です。

* 準備 *

たとえばダイヤの4とクラブのQのデュプリケートカードを用意します。1枚のダイヤの4をトップに表向きに置き、もう1枚のダイヤの4をその上に裏向きに置きます。ボトムにクラブのQを表向きに置き、もう1枚のクラブのQをその下に置きます。

* 方法 *

トップから2枚目の表向きのカードを見せないように広げて、1枚抜かせます。相手が見ておぼえたら、トップに戻してもらいます。

「上と下から2枚のカードを使います」と言って、トップカードの手前端を持ち上げて、トップから2枚目のカードを抜き出して、表向きにテーブルに置きます。そしてボトムから1枚抜き出し、やは

リテーブルに表向きにまえに置いたカードの上に置きます。そのあとデッキをテーブルに置き、相手に1回カットさせ、下半分を上半分にのせて、よくそろえてもらいます。

デッキを左手に持ち、右手に抜き出した2枚を持ち、「こちらのカードであなたのおぼえたカードを見つけます」と言って、両手を背後にまわし、右手は速やかに2枚をお尻のポケットに隠してしまい、それから両手を前に出します。

カードをテーブルにリボンスプレッドし、2枚の表向きのカードの間に1枚の裏向きのカードがあるのを見せ、それら3枚をスプレッドから前に押し出し、相手のカードを名乗らせてから、はさまっているカードを表向きにします。

モンキーインザミドル変案

= ピート・マカベ、"ジニーフォーラム"、2002年7月23日 =

ビル・ゴールドマンの'モンキーインザミドル'は売りネタですから、原案そのものを書くわけにはいきません。そこで仕掛を知っていることを前提にして、2つのバリエーションを収録しておくことにいたしました。

* 方 法 *

ポケットから'モンキーインザミドル'用の3枚を取り出して、表向きにノーマルデッキの上に置きます。そして上の2枚を広げて右手に取りますが、そのとき左手を返して、もう1枚の表向きのカードが見えないようにします。右手の2枚を相手に渡して調べさせます。

デッキを表向き両手の間に広げて、相手に1枚指ささせ、それをおぼえさせます。カードを閉じる時、相手がおぼえたカードをカルして、そろえながらバックに運びます。

デッキを裏向きにして、'モンキーインザミドル'のカードを、表向きに1枚ずつデッキのトップに置きます。それから魔法をかけて、トップの3枚を広げて、サンドイッチ状態になったのを見せます。相手がおぼえたカードを名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表を見せます。

マウストラップ

= 加藤英夫、2000年1月14日 =

サンドイッチマジックは数多くあるのに、ギャフカードまで用意してまでやることはないんじゃないの、と自分自身でも思いますが、すべての可能性に挑戦するのがクリエイターの定めというものであり、少なくとも、ギャフカードでしか表現できない現象が実現できるのであれば、そのようなマジックの存在価値はあると思います。

* 準備 *

‘モンキーインザミドル’用の3枚を、胸ポケットに入れておきます。

* 方法 *

「ねずみ取りのことを英語でマウストラップと言いますが、その働きをカードでご覧にいれましょう」と話をしてから、ポケットから3枚のジョーカーを取り出し、2枚のジョーカーとして表向きに広げます。上の1枚が加工されていないジョーカーです。

デッキのトップカードの下にブレイクを作り、表向きのジョーカーをその上でそろえつつ、ブレイクの上のカード4枚をビルドポジションに取ります。上の1枚をデッキの上に引いて取り、「この2枚のジョーカーの間にカードがはさまるのです」と言って、右手の3枚をトップに置きます。

トップの2枚の表向きのジョーカーを広げて右手に取り、広げた状態でテーブルの右の方に置きます。デッキのトップには裏向きのカードが残り、その下にノーマルなジョーカーがあります。

トップから2枚目の表向きのジョーカーの下にブレイクを作り、ボトムから10数枚のカードをトップにまわします。ブレイクはそのまま保ちます。「1枚のカードを指さしてください」と言ってカードを広げますが、ブレイクの上のジョーカーをカルして、広げたカードの下に抜き出します。

指さされたカードをアップジョグして、左手を持ち上げてアップジョグカードの表面を相手に見せ、記憶させます。左手を下げ、左手のカードの上に右手のカードを置くとき、アップジョグカードの下にカルしているジョーカーをすべり込ませます。そしてアップジョグカードを押し込むとき、そのカードの上にブレイクを作ります。

ブレイクからダブルカットします。相手のカードがトップにきて、その下に表向きのジョーカーがきています。デッキをテーブルに置いて、まん中あたりからカットして、2つのポケットを並べます。右に置いてあるジョーカーを1枚ずつ取って、2つのポケットうちもとのトップのポケットの上に置きます。2枚のジョーカーを置いたら、もうひとつのポケットをそのポケットの上に重ね、カードをよくそろえます。

カードに魔法をかけ、リボンスプレッドします。2枚のジョーカーの間に裏向きのカードが現れたように見えます。3枚(4枚)を抜き出し、相手のカードを名乗らせてから、中央のカードを抜いて表向きにして見せます。

*** 備 考 ***

私はマリク師に'モンキーインザミドル'を見せられて、驚嘆したのを記憶しています。マリクさんのもとで仕事をするようになったのは、2003年であり、このバージョンの考案日が2000年になっていますから、どうやら私は独自にこのトリックの原理を見つけていたようです。

いずれにしても、ギャフカードをノーマルデッキに加えて演じる私のアイデアは、ビル・ゴールドマンの'モンキーインザミドル'を演じるときにも役立ちます。

なお、'モンキーインザミドル'のYouTubeの映像を見ると、2枚の表向きのカードをいっしょにトップに置くマジシャンがありますが、2枚いっしょに置いてはいけません。1枚ずつはつきりと置くことが大切です。

Part 7 変化現象

この Part には、サンドイッチ状態ではさまれているカード、もしくはサンドイッチカードが変化するという現象の作品を集めました。

ユーモアリングザホビイスト

= ノーマン・ホートン、雑誌“ヒューカードマジックマンスリー”、1948年9月 =

フェイスダウンサンドイッチの Part に収録した‘プロセスサンドイッチ’(102 ページ)の原理は、私が発見したとばかり思っていました、なんと 1948 年に考えられていました。タイトルは‘マニアを喜ばす’程度の意味合いで、一般の観客に見せるようなものではない、として書かれています。たしかに書かれているマジックの構成は、インパクトの点で私のものより弱いかも知れませんが、サンドイッチカードの方が変化してしまうというのは、記録としては残しておかないわけにはいきません。

* 現象 *

2 人の客に選ばれたカードが、デッキの中に入れてシャフルされます。3 枚のカードを出して、そのうちの中央の 1 枚を表向きにして、2 枚の裏向きの間に表向きのカードがサンドイッチになった状態の 3 枚をデッキの中にまぎれ込ませ、相手にデッキをカットさせます。それらのカードがどこにいったかわかるはずがありません。マジシャンはデッキを背後に運び、ある操作を行います。

カードを裏向きにテーブルに広げます。中央あたりに表向きにカードがあります。そのカードの両側のカードを抜き出すと、それらは 2 人の客の選んだカードです。

* 方法 *

2 人の客に 1 枚ずつ選ばせ、トップとボトムにコントロールします。デッキを広げて 3 枚のカードを抜かせ、そのうちの中央の 1 枚を表向きにして、両側のカードが客の選んだカードではないことを確認します。それからそれらをトップに置き、客にカードを 1 回カットさせます。

デッキを受け取り、背後に運びます。客のカードはだいたいデッキの中央にありますから、時間の節約のために、トップの 4 分の 1 ぐらいをボトムにまわします。それから、トップカードを右手に取り、つぎのカードをその上、つぎを下、つぎを上、と交互に取っていきます。30 枚程度行ったら、右手のカードを左手のカードに重ねます。

デッキを前に出し、テーブルにリボンスプレッドします。表向きのカードと両側のカード、計 3 枚を抜き出し、2 人のカードを名乗らせてから、両側のカードを表向きにします。

トリプレット

= ウィリアム・ミーゼル、雑誌“プリカーサー”、1988年4月 =

この作品自体は変化現象ではありませんが、このあと解説する変化現象作品の土台となったものなので、ここに収録いたしました。

* 方法 *

よくシャフルされたデッキから3人の客に1枚ずつ選ばせ、デッキをファンに広げて、客のカードを別々の位置に押し込んで返してもらいますが、3cmぐらいアウトジョグさせておきます。3枚をアウトジョグさせたままカードを閉じ、3枚を右手の親指と他の指でつまんで、デッキの中に押し込みます。3枚の間にあるカードすべてがデッキの手前から突き出ます。

突き出たカードを少し持ち上げて、3枚の客のカードのうち、いちばん下のカードの上にブレイクを作ります。そして突き出たカードを引き抜き、デッキのトップに置きます。これによってブレイクの下に1人のカード、ブレイクの上に2人のカードがくることになります。

ブレイクからダブルカットします。その結果、1人のカードがトップ、2人のカードがボトムにきます。ボトムの2枚をハーフパスしてひっくり返します。

ボトムカードの上に左小指のブレイクを保持し、右親指でトップカードの下にブレイクを保持し、デッキをカットして、下半分を上半分の上ののせるとき、左手のブレイクの下カードを右手のブレイクの下にすべり込ませます。その結果、表向きの2人の客のカードの間に、裏向きの1人のカードがはさまります。

サンドイッチされているカードを選んだ客に、選んだカードを名乗らせてから、デッキを表向きにリボンスプレッドします。裏向きの2枚にそれがはさまれています。3枚をサンドイッチのまま抜き出し、他の2人の客のカードを名乗らせてから、2枚を表向きにします。

パンの変身

= 加藤英夫、1999年12月9日 =

前述のミーゼルのマジックの現象は、たしかにふつうのサンドイッチ現象と異なってはいますが、すっかりした現象とは言えません。サンドイッチ状態の3枚が現れ、それら3枚が3人の客のカードであるという現象は、そのような状態になることの意味を伝えるパワーを持っていません。よっぽど、3枚のカードがいつべんにリバースした方がピンときます。

初めにパンの役目をする2枚が客のカードではなく、サンドイッチ状態になったあとに、その2枚が客のカードに変化するというふうになれば、起承転結がつくはずだと考え、つぎの

マジックを考案するにいたりました。

*** 方 法 ***

3人の客に1枚ずつ選ばせ、3枚をトップにコントロールします。

「選ばれたカードを当てるのに、2枚のカードを使います」と言いながら、表を自分に向けてカードを広げ、すぐにトップの2枚をグリンプスし、それらのどれとも対照的な1組のマッチングペアをアップジョグします。グリンプスした2枚が絵札でなければ2枚の黒いJ、Aが含まれていなければ1組のA、などです。2枚のJを使うこととして説明します。

2枚のJをアップジョグしたままデッキを裏返します。アップジョグされた2枚を抜いて表向きにしながらかトップカードの下にブレイクを作り、ブレイクの上の3枚をビドルポジションに持ちます。上のJをデッキのトップに引いて取り、その上に右手の2枚を1枚としてのせます。デッキをカットします。

「表向きの2枚がパンであると想像してください。パン2枚の間に何かをはさまれば、サンドイッチになります。ところであなたのカードは何でしたか」と、すでにはさまれているカードを選んだ客にたずねます。それからカードを広げて、2枚の表向きのカードの間に裏向きのカードをはさまれているのを見せます。

上のJがトップにくるようにカードをカットします。上から3枚を広げて右手に取り、ひっくり返してトップにのせ、ふたたび3枚を広げて中央のカードが1人目のカードであることを示します。

3枚をそのままの向きでそろえるとき、下に1枚をアディクションし、右手にビドルポジションに持ちます。いちばん上のカードをデッキのトップに引いて取る時、右手のポケットの下にデッキのトップから1枚のカードをスチールしますが、そのカードと上のカードの間にブレイクを作ります。つぎのカードをトップに引いて取る時、ブレイクの下に1枚をドロップします。そして最後の2枚を1枚として左手のカードのトップに置きます。

デッキを1回カットしてから、「こんどはサンドイッチのパンの方に魔法をかけます」と言って、カードに魔法をかけます。カードをスプレッドして、表向きのカードとその両側のカードをアップジョグし、それを抜き取り、他のカードを捨てます。

残りの2人のカードを名乗らせてから、表向きの両側のカードを表向きにして、2人のカードであるのを見せます。

間違えたサンドイッチ

= 加藤英夫、2012年10月24日 =

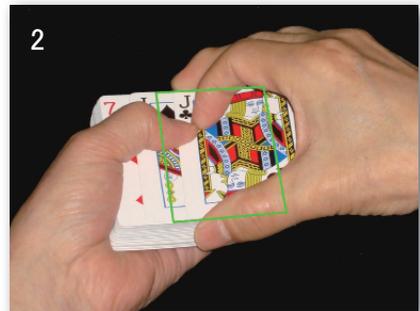
* 方法 *

「つぎにお見せするのは、サンドイッチにまつわるマジックです。サンドイッチに使うパンは、マジックの世界では黒いJときまっていますので、まずその2枚を抜き出します」と話をして、デッキを表向きに広げて、2枚の黒いJをアップジョグします。広げたカードを閉じるとき、フェースの1枚の下にブレークを作ります。

アップジョグしている2枚のうち1枚のJを抜いてフェースに置き、ブレーク上の1枚とそろえます。もう1枚のJを抜いてフェースにのせるとき、図1のように、ブレーク上の2枚を少し右にずらします。



そして右手を図2のようにかけるとき、左手の指先を使い、Jの下のエクストラカードを緑線の位置までずらします。



それら3枚を右手に取ったら、左手のデッキを裏返ししながらトップカードの下にブレークを作ります。そして右手のカードをデッキの上に置きますが、ずれているエクストラカード(緑線)をトップカードの下にすべり込ませ、図3、



表向きのJをそろえると同時に、ブレークの下に入れたカードもデッキにそろえてしまいます。「パンのカードはあとで使います」と言って、右手の表向きの2枚のJをテーブルに置きます。

左小指のブレークを右親指で継承して、デッキを右手でビドルポジションにつかみます。「つぎはあなたが何のサンドイッチがよいか、はさむ中身を決めましょう」と言って、ドリブルオフして相手にストップをかけさせます。ストップしたら、左手のトップカードを押し出ししながら左手を上げて、押し出したカードの表を相手に見せておぼえてもらいます。「これがあなたが注文したサンドイッチの

中身です」と言います。

左手を下げて裏を上に向け、相手に見せたカードを図4のように右手のカードの上へのせ、ブレーク上の2枚とそろえます。



左手の残りのカードを右手のカードの上へのせますが、少し左にずらしてのせます。つぎにブレークの下カード全部を上まわし、最後にブレークの上の3枚を上まわして、またブレークを作ります。

「それではサンドイッチを作ります」と言って、2枚のJを右手で取り上げますが、そのとき左手はトップカード(選ばれたカード)をほんの少しだけ右にずらします。図5。3枚目の下のブレークは保持し続けます。



そして右手の2枚をデッキの上に運び、上のJを引いてデッキの上にとるとき、残りのJの下に選ばれたカードをスチールします。引いたJをデッキより少し前に置きます。図6。「まだパンの間には何もありません」と言います。



右手のJ(とその陰の選ばれたカード)をデッキの上のJの上に重ね、またそれらを右手に取ります。右手のカードをデッキの上でグルグルまわして魔法をかけます。「このようにするとサンドイッチができるのです」と言います。

そして右手の3枚をデッキの上に取りっていきますが、図7のように広げて置きます。



「問題は、はさまった中身があなたが注文したものかどうかです」と言いながら、3枚をそろえてブレイク上の2枚とともに5枚をひっくり返し、図8のように広げて、「これはあなたが注文した選んだ中身のカードですか」問いかけます。相手は否定します。



カードをそろえますが、ブレイク上の5枚をほんの少しデッキより前にずらします。そしてデッキを手前にビベルさせながら、5枚の左上コーナーを右手でつかみにいきますが、いちばん上のカードを図9のようにずらし、右手は下の4枚をつかみ、手前に返してデッキの上に置きます。



トップから3枚を広げて右手に取り、「注文と違うサンドイッチができてしまった場合は、このように魔法をかけます」と言って、右手の3枚をぐるぐるとまわします。それから「あなたが注文した中身のカードは何でしたか」とたずね、右手を返します。「この通り、注文通りのサンドイッチになりました」と言って終わります。

Part 8 トランスポジション現象

この Part には、サンドイッチ状態のカードにおいて、様々なタイプの飛行現象が起こる作品を集めました。作品数も多く、現象の違いが多岐にわたりますので、この Part の作品については、発表時期の順に収録することにいたしました。

ミッションアコンプリッシュド

= ロイ・ウォルトン、"デヴィルズプレイシング"、1969年 =

サンドイッチカードがトップとボトムから飛行して、選ばれたカードをはさみます。

* 方法 *

2枚の赤いAを抜いて、表向きにテーブルに置きます。デッキを左手に裏向きに持ち、1枚の赤いAを表向きにボトムに、もう1枚の赤いAを表向きにトップに置きます。

デッキの左上にコーナーをリフルしてストップをかけさせます。そこからカードを分けて、下半分のトップカードを相手に取らせます。

相手がカードを見ているときにカードをそろえます。ふたたびカードをリフルしてストップをかけさせますが、ストップがかかったらトップの1枚だけを持ち上げて、左手のカードのトップに相手のカードを返させ、その上に右手の1枚をパチンと置きます。いわゆるモックパスとかブラッフパスといわれている技法です。

カードを広げていちばん上といちばん下に表向きにAがあるのを見せます。「このようにカードをこすると」と言って、トップを右手でなぞって、アードネス / フーディニチェンジを行います。トップから表向きにAが消えました。

「こちらのAも消えています」と言って、デッキをひっくり返しつターンオーバーパスを行います。ボトムのAも消えています。デッキを裏向きにテーブルにスプレッドします。表向きの赤いAの間に1枚の裏向きのカードがはさまれています。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを見せます。

* 備考 *

雑誌"ジニー",1972年5月号のブルース・サーボンによると、このマジックは彼とウォルトンが英国と米国にすむ2人がやり取りをして、お互いに研究したものだとのこと。サーボンのやり方にはつぎの違いがあります。

モックパスでコントロールするのではなく、相手にピークさせたカードをサイドスチールします。相手のカードをパームした右手でフェースとボトムに表向きのJのあるデッキをたたき、パームしている裏向きのカードをトップに残し、Jが相手のカードを探しに出かけたと言います。ボトムにあったJも消えたと言って、ターンオーバーパスしながらデッキを表向きにして、ボトムにJがないことを見せます。それからカードを裏向きに戻して、広げてサンドイッチ状態を見せます。

このトリックは、ハンドリングについてはいくらでもバリエーションが考えられます。極端な話、ふつうのやり方で選ばれたカードをトップにコントロールして、ウォルトンのやり方に続けることもできます。ティルトで選ばれたカードをトップから2枚目に入れることもできます。

ポイントオブディパーチャー

= アレックス・エルムズレイ、雑誌“ポールベアラーズレビュー”、1969年12月 =

ほとんどのサンドイッチトリックは、サンドイッチカードの間に結末としての現象が起きますが、この作品の現象は、サンドイッチカードの間から選ばれたカードが消失するというものです。

* 準備 *

トップにAC、ボトムに5D、中央にAC/5D ダブルフェースをACを下に向けて入れておきます。

* 方法 *

デッキカットし、間にブレイクを保持します。リフルフォースしてブレイクから分けてカットします。ダブルリフトしてACの下のカードの表を見せ、そのカードをおぼえさせます。2枚を裏向きに戻し、上の1枚(AC)をテーブルに置きます。

デッキ表向きにして、2枚の黒いAを使うと言って、広げて2枚の黒いAをフェースに置きますが、ダブルフェースのACを上置くようにします。2枚のAを広げて見せ、閉じて裏向きにデッキのフェースに置き、そろえる動作で下の1枚を落とし、スペードのAだけを右手に取ります。フェースに5Dが見えているので、2枚のAを取ったことが印象づけられます。

左手のデッキを裏向きにして左の方に置きます。右手のカードを左手のディーリングポジションに持ち、右手でテーブルの相手の選んだカードと思われるACを取り、それをいかにも左手の2枚のカードの間に挿入する演技をして、1枚の下に入れます。

それら2枚を表向きにしてテーブルに置き、相手の手で押さえさせます。デッキを取り上げて、デッキをリフルするなどして、客の押さえているカードに対して魔法をかけます。そして「Aの間からあなたのカードを抜いてください」と言って、相手がカードを広げて、相手のカートが消失しているのを印象づけているとき、右手でトップの相手のカードをパームし、それをポケットから出現させます。

ゴーンサンドイッチ

= ウィリアム・ザヴィス、雑誌“パピュラー”、1975年4月 =

これはデッキが2組に分けられ、一方の組に2枚のサンドイッチカードがリバーズされて入れられ、他方の組に選ばれたカードが入れられて、最初の組からサンドイッチカードが消失して、他方の組で選ばれたカードがサンドイッチ状態になっている、というサンドイッチカードの飛行現象という、他に類を見ない奇妙なバージョンです。

* 方法 *

デッキを表向きに両手の間に広げ始めますが、フェースから2枚目を少しダウンジョグしておきます。そして同色同数の2枚をアップジョグします。黒いJを使うこととして説明します。

アップジョグしたうちの1枚をデッキのフェースに他のカードにそろえて置き、もう1枚のアップジョグカードを抜いてフェースに置きますが、他のカードよりカードの長さ半分ほど手前にずらして置きます。

右親指を手前にずれているカードの手前エンドに当てて、
図1、



右手を前に進めていき、ダウンジョグカードに親指が当たったら、ダウンジョグカードより上のカードを持ち上げて、右手の親指と人さし指で4枚の手前エンドをつかみます。
図2。



そのまま4枚を向こうに返して裏向きにデッキのフェースに置きます。図3。



さらに動作を続けて、右手の指先を図4のように当てて、



上のカードを図5のように手前にずらし、



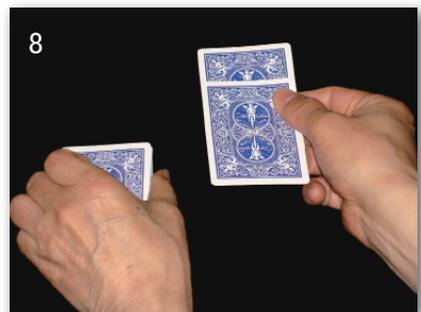
薬指の先を2枚目のカードに当てて、図6、



2枚を図7のように前にずらします。



それから左中指の上で2枚をいっしょにつかみ、それら2枚を取り上げると同時に、左手を図8のようにねじってデッキを裏向きにテーブルに置きます。



左手はデッキを置いたらそのまま中央でカットして、持ち上げた半分を表向きに返しながらか、右手の2枚のそばまで戻します。図9。



右手の裏向きの2枚を表向きの半分の中央に押し込み、ダブルカットによっていちばん下に運びます。そしてそのポケットを表向きのまま右の方に置きます。

左の裏向きのポケットを取り上げ、ボトムを表向きのカードを見せないように両手の間に広げ、なるべくまん中近くの1枚を指ささせ、そこでカードを分けて、指さされたカードを右手のカードの上に、図10のように置きます。右手を上げて、指さされたカードの表を相手に見せて、おぼえてもらいます。



そうしたら右手を下げて、左手のカードを右手のカードの上に重ねますが、左手のボトムカードをバックルして、アップジョグされている選ばれたカードを左手のボトムの2枚表向きのカードの間にすべり込ませます。図11。そしてカードをそろえ、アップジョグカードを押し込みます。



いま持っているポケットを指さして、「あなたが選んでおぼえたカードはこの中に入っています」と言います。テーブルのポケットを指さし、「そして先ほどお見せした2枚のJは、こちらの組の中に逆向きになって入っています」と言います。

テーブルの表向きのポケットを取り上げ、手に持っている裏向きのポケットの上に重ねます。そして魔法をかけます。

表向きのカードを全部広げて、「Jが消えました」と言って、表向きのカードをテーブルに置きます。

裏向きのカードを広げて、サンドイッチ状態になっているのを見せます。「Jはこちらに飛行して、1枚のカードを捕まえました。あなたのカードは何でしたか」と言います。そしてはさまれているのが選ばれたカードであることを見せます。

サーチパーティ

＝フィル・ゴールドスタイン、“スキャターショット”、1977年＝

* 準備 *

2枚の同一に見えるジョーカーをデッキに入れておきます。

* 方法 *

2枚のジョーカーを抜き出して表向きにデッキのトップにのせますが、そろえるときに上から4枚取りあげ、3枚目の下に親指でブレイクします。上のジョーカーを左親指で引いてトップに取り、その上に右手の3枚をのせて、ブレイク上の2枚を取ってテーブルに置きます。そのとき下の裏向きのカードが少しずれて端が見えるように置きます。(ATFUSムーブです)。

トップの2枚をボトムにアンダーカットします。カードをリフルして相手にストップをかけさせ、そこでカードを分けて上半分のボトムを相手に見せておぼえさせます。右手のカードを左手のカードの上ののせてそろえるとき、ボトムプレイスメントで相手のカードをボトムにプレイスします。

テーブルのジョーカーを指さし「この2枚は捜索隊です」と言って、デッキのトップに2枚を置きます。ここで体を少し左に向け、ボトムからカードをスチールしてトップにのせるカラーチェンジを行います。ジョーカーが消えたように見えます。「ほら、あなたのカードを探しに出かけましたよ」と言います。

「そろそろ帰ってくるころでしょう」と言って、もういちど同じカラーチェンジを行います。するとトップにジョーカーが戻ってきたように見えます。トップの3枚を広げ、相手のカードを名乗らせてから、ジョーカーの間のカードを見せます。

* 備考 *

カラーチェンジは、表を観客に向けて横向きに持ち、右手でデッキのフェースをなぞって変化させるやり方を使うとよいでしょう。

なぞる動作として右手を図1のようにつけ、右手を手前に引いてフェースカードを見せるとき、左手さし指で押したバックカードを右手の親指のつけ根ではさんでスチールし、もういちどなぞるために図1の位置に運ぶとき、そのカードをフェースに置きます。



ジョーカーサンドイッチ

＝ ウェイン・ドブソン、雑誌“パピュラー”、1979年4月

* 方法 *

2枚のジョーカーを見せてテーブルに置くと見せて、'ATFUS'('Card Magic Library 第4巻、44ページ)を行います。その結果、テーブルには表向きのジョーカーと裏向きのエクストラが置かれ、デッキのトップには裏向きのエクストラ、2枚目に表向きのジョーカーとなります。

デッキを表向きにビドルグリップに持ちますが、下から2枚目の上に右親指でブレークを保持します。左手でフェースからカードを取っていき、相手にストップをかけさせ、ストップしたところのカードをおぼえさせます。そのカードを右手のカードで裏返しますが、フレッド・ブラウエのドロップスイッチを行います。すなわち選ばれたカードを返すとき、その上にブレークの下の2枚を落とすのです。そして左手のいちばん上の裏向きのカードを裏向きにテーブルに置きます。そして右手のカードを左手のカードに重ねて、デッキを裏向きにしてテーブルに置きます。

図1のような位置関係になるように、それぞれのカードを置いてください。



右手で2枚の表向きのJと思われる2枚を取り、ビドルポジションに持ちますが、間にブレークを作ります。そして左手で選ばれたカードと思われる1枚を取りにいきますが、右手のブレークの下カードをデッキのトップにドロップしてしまいます。

右手を前に運び、左手に取った1枚をいかにも2枚のJの間にはさむ感じで、右手のカードの下にすべり込ませます。ここで右手の2枚を3枚のカードのようにカウントします。エルムズレイカウントと同じように、1枚目を取って、2枚目を取るときに1枚目をスチールバックして、それを3枚目として取るのです。

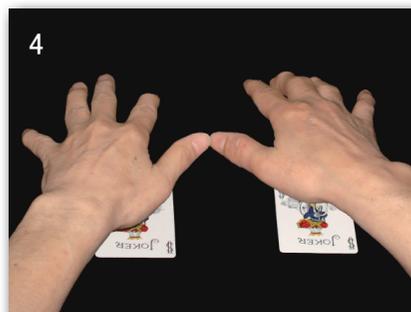
2枚を左手の上ののせ、右手を図2のようにかけます。



両手を拝むときのような形にねじり、図 3、



そこで左右の手に 1 枚ずつパームするような形として、それから両手を離して、両手の平を下に向けて、それぞれのカードを表向きに落とします。図 4。間にあったはずの選ばれたカードが消えました。ここで少し間を取ります。



デッキを表向きにしてリボン Spredd します。裏向きのカードを抜き出し、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して見せます。

ミッションサクセスフル

= ピーター・ダフィ、“クローズアップトゥーザポイント”、1984 年 =

フィル・ゴールドスタインの‘サーチパーティ’に影響を受けた作品です。

* 方法 *

2 枚の黒い J を抜き出して見せ、「これは 2 人の探偵です」と言って、デッキのトップに表向きに置きます。カードを両手の間に広げて、任意の 1 枚を抜かせます。相手がカードを見ている間に、いちばん上の J の下にティルトのためのブレイクを作ります。右手で相手のカードを受け取り、デッキのまん中へんに入れると言って、そのカードをブレイクの中に入れます。

トップの 2 枚をダブルで取り、その 2 枚を右にずらして 2 枚の J を見せ、「ここにある 2 枚の J が、いまから犯人を捜しにいきます」と言います。デッキをリフルしますが、リフルパスのときと同じような弾き方をします。そしてトップの 1 枚の J だけを右手で取り、その 1 枚を弾いて 1 枚の J が消失したのを印象づけます。その J をトップに戻します。

こんどは本当にリフルパスを行い、トップの J をセンターに運びます。デッキを裏向きにテーブルに Spredd します。中央にサンドイッチ状態の 3 枚が現れます。それら 3 枚を抜き出し、相手のカードを名乗らせ、中央のカードを表向きにして見せ、探偵がみごとに犯人を捕まえたと言明します。

* 備 考 *

ティルトで相手のカードを2枚のJの間に入れてしまい、しかも間に入れたカードによってJが消失したのを見せるという、じつに見事なアイデアだと思いませんか。ティルトというひとつの技法によって、2つの目的を達しているのですから。

しかしながら、そのような見事さは、マジシャンの側から見た見事さであって、観客の視点から見れば、何の意味もなしません。ときに私たちマジシャンは、マジシャン側から見た巧妙さによってマジックの価値を判断しがちです。たとえば同等の現象を演ずるのに、つぎのようなありきたりの方法を検討してみましょう。

あらかじめ探偵役の2枚を表向きにテーブルに置いておきます。デッキをドリブルオフするかりフルして、相手がストップしたところでカードをカットします。トップの2枚をダブルリフトで見せ、犯人だと説明します。2枚を裏向きにして、上の1枚をデッキの観客側のエンドからデッキの中央に入れます。

テーブルに置いてある2枚のJをトップに置き、その下の相手のカードとともに取りあげ、上のJをすべらせてデッキのトップに取り、右手の2枚をその上に重ねます。これで原案と同じ状態になりました。原案と同じ続け方をします。

ティルトで相手のカードをセンターに入れたと見せるのと、ダブルリフトでセンターに入れたと見せるのと、どちらがよいでしょうか。私はどちらがよいとは断定いたしません。あくまでも実際に観客に見せて判断することが大切だと考えます。少なくとも、やり方の巧妙性でマジックの価値を判断することは、パフォーマンスアートとしてのマジックの正しいあり方ではないと思います。

ブラフ A-X-A

= エドワード・マルロー、“マルローウィザウトティアーズ”、1991年 =

マルローは多くのサンドイッチトリックを発表していますが、ジョン・ラッカーバーマーの“マルローウィザウトティアーズ”の中には、ブラフパスを使用した方法がいくつか書かれています。

ブラフパス（モックパス）とは、デッキのまん中へんでカットしたように見せて、トップの1枚だけを持ち上げ、左手のカードの上に相手のカードを返させ、右手の1枚をのせてそろえる方法です。いかにも相手のカードをデッキのまん中へんに入れたように見せるわけです。

以下のサンドイッチトリックはブラフパスそのものを使っているわけではありませんが、隣り同士に入れたにもかかわらず、間に何枚かのカードがあるかのように錯覚を起こさせるという、ブラフパスと同等の原理によるものなので、ブラフの名前がつけられています。そもそもブラ

フとは、'ないのにあるように見せる' というギャンブル用語です。

*** 方 法 ***

デッキより 2 枚の赤いAを抜き出して表向きにテーブルに置きます。相手に選ばせたカードをトップチェンジなどにより他のカードにすり替えてテーブルに置きます。ダブルリフトを使用してもかまいません。すり替えたカードをテーブルに置いたあと、デッキをカットして相手のカードをまん中へんに移し、相手のカードの上にブレイクを作ります。

右手でデッキをつかみませんが、右親指でブレイクを引き継ぎます。ブレイクを保ったままプレッシャーファンで広げると、ブレイクがあるために相手のカードのところが少しずれます。1 枚のカードを取り上げ、相手のカードの右隣りにさし入れ、ファンからはずれないかぎりずっと右にずらします。2 枚目の赤いAを相手のカードの左隣りに入れ、相手のカードよりやや左に位置させます。

図 1 のようにいかにも 2 枚のAが 5、6 枚離れて入れられたように見えます。そしてAを中に押し込み、カードをそろえます。



デッキをテーブルに置き、右手に相手のカードと思わせているカードを取り上げ、左手でカードの手前エンドをリフルして、右手のカードを勢いよく投げ入れます。図 2。赤いAの間に入れてはいけません。



カードを中に押し込んでそろえ、すぐにデッキをリボンスプレッドします。2 枚の赤いAの間に 1 枚のカードがはさまれています。そのカードを抜き出して相手のカードであるのを見せます。

*** 備 考 * (2004 年 6 月 17 日)**

上記の解説を読んで、何かおかしいと思いませんか。思わなかった方はもういちど解説を読み、何がおかしいか考えてください。人が考えたマジックを読んで、「何かおかしいぞ」と疑問を持ち、疑問点を解決しようとするのも、アイデアを考える手法のひとつなのです。

おかしいのは、このマジックがダブルイフェクトになっていることです。離れた 2 枚のAがくっ

つくというトランスポジションと、2枚のカードの間に投げたカードがはさまるといふ2つの現象です。2つの現象が連続して起こるならともかく、同時に起こるといふのは、通常ビジュアルインパクトが弱められます。

原著では上記の方法2の解説のまえに、方法1の解説が書かれているのですが、方法1ではカードを投げ込む動作がありません。ピークさせた相手のカードの上にブレイクを作ってプレッシャーファンし、相手のカードの両側に方法2と同じように2枚の赤いAを入れ、そしてスプレッドして見せます。’離れた2枚のカードが近づいて相手のカードをはさむ’というシングルイフェクトになっています。よほどこちらの方がすっきりしていると思います。

*** 追記 * (2012年10月19日)**

前述の備考は、マルローの’ブラッパ A-X-A’を読んだ直後に感じたことですが、現在の編集時点では、マルローのやり方がおかしいとは感じません。ダブルイフェクトだと感じるのは、私が理論的に考えてそう感じたのであり、一般の観客にとっては、バラバラに入れたカードが集まってサンドイッチ状態になったように見えるはずで。

このことは、’トライアンプ’がダブルイフェクトであるかどうか、という問題と似ています。混ぜたカードがそろって、それから選ばれたカードだけがひっくり返ると、理論的には2つの現象が起こったことになりませんが、それらが同時に起こることによって、ひとつの現象として観客には見えるのです。そのように割り切って演じないと、このマルロー作品から最大の効果を引き出しにくいと思います。

’幻の訪問者’のささやかな改案

= ジェフ・アルトマン、”ベストオブフレンズ第2巻”、1985年 =

”ベストオブフレンズ第2巻”(1985年)に書かれている、ジェフ・アルトマンの’コールアゲイン’は、ラリー・ジェニングの不朽の名作’幻の訪問’(Visitor)のバリエーションです。ハンドリングの改案であり、けして全体として改良になっているとは思えませんが、ひとつの部分だけジェニングスバージョンに取り入れた方がよいフレーズがありました。

それとハンドリングの一部で替えた方がよいと思う私の案を加えて、”ラリー・ジェニングのカードマジック入門”の解説を土台として説明いたします。

*** 方法 ***

同書159ページの図205と図206の5行上から、”テーブルの左手前のポケットを取って左手に持ちます”と書かれていますが、その部分以降をつぎのようにやります。

いまテーブルに赤いQが2枚あり、左手のパケットのトップは裏向きの選ばれたカード、その下に表向きの黒いQがあり、その下にブレークがあります。

右手でテーブルから1枚のQを取って、パケットのトップに置いて、ブレーク上の2枚とぴったりそろえます。もう1枚のQを取ってその上に置きますが、1枚目のQより右にずらして置きます。

そして右手の指先を図1のようにブレーク上にさし入れ、右手を左に返しながらカードをそろえ、パケットより上にずらして置きます。



そして魔法をかけてから、上の2枚を広げて、裏向きの2枚の間に表向きの選ばれたカードがはさまれているのを見せませんが、原著の図206では、3枚がパケットより右上にずれた位置で広げられていますが、その位置で広げるとつぎの動作をやるときにカードがずれる恐れがあるので、図2のように左サイドをパケットの左サイドにそろえて広げてください。



右手で図3のようにつかみ、



右手を図4のように返して見せます。これがジェフ・アルトマンのアイデアです。



右手をもとの向きに戻し、カードをパケットの上に置き、ここから先は原著に書かれている通りに続けます。

* 備 考 *

以上を書いた直後に、他に 'ビジター' のバリエーションをチェックしようとしたところ、いま書いたばかりのアイデアが、ジェフ・アルトマンよりもずっとまえに書かれていたのを見つけてしまいました。したがって上記の解説もそれなりに書き直そうかと思いましたが、そのようなことがあったことを書くのも面白いと考え、書き直しませんでした。

雑誌 "エピローグ" 1974年7月号 ハワード・シュワルツマンが 'ナイトビジター' という作品で、前述の図3から図4の見せ方を書いているのです。

サンドイッチトランスファー

= 加藤英夫、1998年1月17日 =

* 方 法 *

「4枚の同じ数のカードを使いますが、使うカードの数をあなたに決めていただきます。AからKまでで好きな数を教えてください」と言います。

相手が「7」を指定したとします。デッキを表向きに両手の間に広げて、4枚の7をアップジョグさせ、それらを抜いて表向きにテーブルに重ねて置きますが、先に2枚の黒い7を抜いて置いて、あとから2枚の赤い7をのせるようにします。

「全部使うと時間がかかるので、半分ぐらい使います」と言って、カットして半分をわきに置きますが、手元に20枚ぐらい残るようにします。

カードを広げて1枚のカードを相手に抜かせ、おぼえさせます。4枚の7を取って表向きに右手にビドルポジションに持ち、上の赤い7を左親指で引いてデッキの上に取りますが、下にブレイクを作ります。そして2枚目の赤い7を引いて取るとき、右手のカードの下にブレイク上の赤い7をスチールします。右手の3枚をいったんテーブルに置きます。

「赤い7をどこに行ったかわからなくします」と言って、デッキを何回かカットしますが、赤い7をボトムに運びます。

テーブル上の3枚を取ってトップに置き、上の1を右にずらして、2枚の黒い7の間に相手を選んだカードを裏向きにはさみます。相手のカードが黒い7にはさまれたことを強調します。

ポケットをテーブルに置き、「私が後ろを向いたら、このように適当なところカードを持ち上げて、隣りに置いてください」と言いますが、その通りのことを手真似しながら言います。「そうしたら、残りのカードをこちらに重ねてください」と、やはり下半分を上半分にのせる手真似をしながら言います。相手の前にポケットを置き、後向きになり、説明したことをやってもらいます。

相手がカットしたら、ポケットを後ろ手に受け取ります。そしてすぐ前に向き直ります。「いまから背後で秘密の操作をやります。少し時間がかかりますが、お待ちください」と言いますが、カードが背後に隠れたら、すぐつぎの操作を開始します。

トップカードを右手に取り、つぎのカードは右手のカードの上、そのつぎのカードは右手のカードの下、つぎは上、つぎは下と、全部なくなるまで取ります。

終わったらポケットを前に出します。「あなたが選んだカードは黒いカードの間にありました。私はそれを赤いカードの間に移したのです」と言って、ポケットをリボンスプレッドします。

黒の2枚を指さして、「ほら、黒の間には何もありません」と言います。そして黒の2枚を抜き出して、広げて置きます。

「そして赤の間に1枚はさまっています」と言って、それら3枚を抜き出します。選ばれたカードを名乗らせてから、はさまっているカードを抜いて表を見せます。「このマジックはうまくいきました」と言って終わります。

万世のカツサンド

= 加藤英夫、1999年11月17日 =

* 方 法 *

2枚の黒いJを抜き出して表向きにテーブルに置き、「この2枚はあとで使います」と言います。1枚のカードを相手に選ばせ、トップにコントロールします。

「あなたは秋葉原にある肉の万世を知っていますか。この店のカツサンドはおいしいですね。今日はカツサンドであなたのカードを当てます。あなたのカードがカツで、この2枚がパンとします」と言って、2枚のJを取り上げつつ、トップの相手のカードの下にブレイクを作ります。

2枚のJを表向きにトップにのせてそろえ、3枚を取り上げて、上の1枚のJをデッキのトップに引いて取り、2枚の表向きのJが左右の手に持たれている状態で、「まだパンの間には何もはさまっています」と言います。

右手の2枚を左手のカードの上のにのせますが、2枚の下にブレイクを作ります。そしてまん中へんでカットしますが、ブレイクを維持します。

「万世のカツサンドには、ふつうの厚さのものと、厚いボリュームサンドがありますが、あなたは薄い方が好きですか、厚い方が好きですか」とたずねます。相手が厚い方と言えば、「それでは厚い方であなたのカードをはさみます」と言います。薄い方がいいと言われたら、「ああそうですか。私は厚い方が好きですから、厚い方であなたのカードをはさみます」と言います。

ブレイクからリフルパスを行います。トップカードを少し右にずらし、左手指先をボトムにさし入れて、いちばん下の相手のカードを右へずらせて、下から2枚目のJを左に引き出します。図1。



そして「ほら、こんなに厚いサンドイッチができました。間違いなくあなたのカードははさまりましたね」と言います。

笑いが落ちついたらカードをそろえて、「でもマジックの場合は薄い方がいいんです」と言ってから、デッキのだいたい中央からリフルパスを行います。トップカードを少し右に、ボトムカードを少し左にずらして、上にも下にもJがないことを見せます。

「2枚のJが消えて、このように」と言いながら、デッキを広げます。「薄いカツサンドができました」とセリフを続けます。3枚を抜き出し、相手のカードを名乗らせてから、中央のカードの表を見せます。

* 備 考 *

方法のバリエーションです。

選ばれたカードをボトムにコントロールします。2枚のJをトップに置いてカットしますが、Jの間にブレイクを保持します。

リフルパスを行います。トップとボトムにJがあることを見せるとき、ボトムのJを左に引きつつ、ボトムから2枚目の相手のカードを右にずらします。左に引き出したJを相手のカードの上に入れ、カードをそろえます。

リフルパスしたのち、原案と同様に演じます。

アブノーマルサンドイッチ

= 加藤英夫、2001年10月24日 =

* 現象 *

2枚の黒いJを表向きにデッキの中に入れて、突き出させておきます。それからカードを広げて、Jよりもかなり上にある1枚を相手に指させ、そのカードをアップジョグして、相手に見ておぼえさせます。デッキを広げると、2枚のJと選ばれたカードが離れていることがはっきりわかります。

2枚のJをデッキの中に押し込み、そして選ばれたカードを押し込んで、魔法をかけます。デッキをリボン Spreddすると、表向きの2枚のJの間に1枚の裏向きのカードがはさまれていて、それを抜き出して見ると、選ばれたカードなのです。

* 方法 *

相手にデッキをよくシャフルさせます。デッキを受け取って表向きに広げ、「当然カードはよく混ざっています」と言います。「サンドイッチトリックという分野がありますが、今日とはとても珍しいサンドイッチトリックをお見せします。あまりにも変わっているので、アブノーマルサンドイッチと呼ばれています」と話します。

「サンドイッチにはパン2枚が必要です。黒いJを使うことにします」と言って、表を自分に向けてデッキを両手の間に広げ、2枚の黒いJを見つけてアップジョグします。アップジョグしたままカードをそろえ、横向きに裏返します。アップジョグされた2枚のJを抜いて表向きにデッキの上に置き、右手に広げて取り、「この2枚がパンです」と言います。

「パンのカードをこのあたりに入れておきます」と言って、2枚のJをそろえて表向きのままデッキの前端から、デッキの中央近くに入れて、カードの長さ半分ぐらいアップジョグ状態とします。

「つぎにパンにはさまれるカードをあなたに決めていただきます。このようにカードを広げていきますから」と、デッキを両手の間に広げ始めながら言って、「Jより手前のカードをどれか指さしてください」と言います。トップから17、8枚目が指さされるのが理想ですから、うまくタイミングを合わせてください。

相手が指したら、指されたカードの右でカードを分け、左手のトップカードを図1のように押し出して、「ではこのカードを使います」と言います。



右手のカードの左端のカードの下にそのカードをつかみ
ますが、つぎにコンビンシングコントロールを行いますので、
左端のカードの下に重なるようにつかみます。そして
すぐ右手を上げて、指されたカードの表を相手に見せ
ますが、左手も同時に上げて、右手の左端のカードを指
さし、「このカードをおぼえてください」と言います。図 2。



図 3 のように左手の指先で、右手の左端の重なっている
2 枚の左下をつかみ、



カードの裏面が上を向くように両手を下げながら、右手の
カードを手前に引きますが、左親指の先が当たっている
カードをアップジョグの位置に保ちます。図 4。相手が見
ておぼえたカードは右手のカードの下に引きます。



続けてカードをスプレッドしますが、相手が見たカードは
スプレッドの下に保ち、アップジョグされた表向きのJを広
げた状態にして、スプレッドの下では相手が見たカードを
2 枚のJの間にすべり込ませます。図 5。点線の位置程度
にすべり込ませれば十分です。この状態にしたら、「パン
のカードとはさまれるカードは離れています」と言います。



広がっているカードを閉じ、「はさまれるカードはこちらに
まわします」と言って、図 6 のようにまわして、手前に突
き出した状態にします。そのとき、カードの長さの半分ぐら
い突き出した状態にしてください。



「パンのカードを押し込みます」と言って、図7のように右手を当てて、デッキの中に2枚のJを押し込みます。プランジャーの原理により、相手が見たカードが手前に出てきますが、手前に出ているカードによって見えません。



図7の右手の形でJを押し込むと、図8のような形になりますが、これによって突き出たカードが右の客から見えませんが、しかもつぎの動作にうまくつながる形となります。



両手を起こしてデッキを立てて、デッキの表面を観客の方に向けますが、そのとき右親指で突き出ている上の1枚をデッキの中に押し込みます。図9。



続けて右手でデッキの上エンドをつかみ、左手をデッキから離して、相手が見たカードが下から突き出ているのを見せます。「このカードも中に押し込みます」と言って、両手を戻してデッキを水平にして、突き出ているカードを中に押し込みます。

デッキに対して魔法をかけます。そしてデッキをリボンスプレッドしますが、ボトム部分を広めに広げて、サンドイッチ状態の3枚が中央あたりに位置するようにします。「ほら、サンドイッチができました」と言います。

3枚を抜き出し、相手が見たカードを名乗らせてから、3枚を返して、そのカードがはさまれているのを見せます。

ミスメイドサンドイッチ

= 加藤英夫、2002年6月1日 =

このマジックの現象は、赤い2枚のJの間にはさまれたカードが、黒い2枚のJの間に飛行するという現象ですが、適切なセリフなしで演じたのでは、無味乾燥なものになってしまいます。セリフによってちょっとした味付けをするだけで、面白さが格段にアップするという好例です。

* 方 法 *

「あるコーヒーショップでのお話です。その店ではたくさんの種類のサンドイッチを売り物としていました。まず使用するパンを抜き出します」という話をして、デッキを表向きに広げて、2枚の赤いJを右の方に、2枚の黒いJを左の方に置きます。「パンは赤パンと黒パンの2種類あります。パンにはさむ物として、あなたに好きなカードを選んでもらいましょう」と言って、カードを広げて1枚を抜いてもらいます。

左手にデッキを持ち、右手で2枚の赤いJを取り上げてデッキのトップに広げて置き、相手の選んだカードを右手に受け取ります。右手を返してそのカードの表を見て、「○○の××をパンにはさみます」とそのカードの名前を言います。そのカードを裏向きに表向きのJの間にはさんで3枚を閉じますが、下の1枚のカードを密かにアディクションして、右手に4枚をビドルポジションに持ちます。

右手のフェースカードを左親指で引いてデッキの上に取りますが、そのカードの下にブレイクを作ります。つぎの裏向きのカードを引いて取る時、ブレイク上の1枚を右手のカードの下にスチールして、右手の3枚を1枚のごとくトップに置きます。すぐにトップの3枚をファンに広げて右手に取り、テーブルの右の方に置きます。それらは2枚の表向きのJの間に裏向きの1枚がはさまれており、それが選ばれたカードだと思われていますが、選ばれたカードはデッキのトップにあります。

「その日はもう閉店時間だったので、残った黒いパンはしまうことにしました」と言って、右手で2枚の黒いJを取りにいけますが、そのときトップカードの下にブレイクを作ります。2枚のJをトップでそろえる時、下に1枚をアディクションします。フェースのJをデッキの上から引いて取り、その上に右手の2枚を1枚のごとく重ねます。そしてデッキをまん中からカットしてからテーブルに置きます。

「でき上がった赤いパンのサンドイッチを客に出したところ、客は黒いパンのサンドイッチを頼んだというのです。このような間違いが起こったとき、マジックはとても役に立つのです」と言って、テーブルから3枚を取り、フェースの赤いJを左手に引いて取り、つぎの裏向きのカードを引いて取る時、初めのJを右手のJの下にスチールします。そして2枚を裏向きのカードの上に重ねます。

3枚をデッキのトップに置き、上から魔法をかけます。そして右手で上のJ、左手でつぎのJを取り、2枚のJを上下にぶつけあって、間にあったカードが消失したことを強調します。2枚の赤いJをわ

きに置きます。

デッキをスプレッドして、黒いJの間に1枚の裏向きのカードが出現したことを示します。サンドイッチ状態の3枚を抜き出し、相手の選んだカードを名乗らせてから、はさまれたカードの表を見せます。「というわけで、問題はうまく解決いたしました」と言って終わります。

引越の忘れ物

= 加藤英夫、改案：2012年10月25日 =

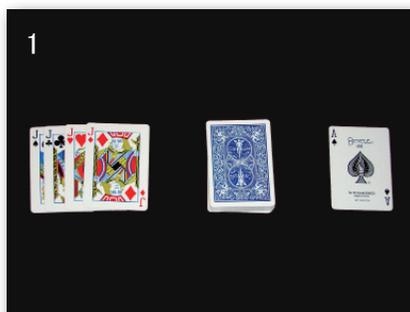
現象は'ブラックウイドウ'に類するものですが、ラリー・ジェニングスの'幻の訪問者'(英語名、ビジター)からも影響を受けています。

この作品の原案は古いノートに書かれていたものをパソコンファイルに書き写したのですが、うっかり考案日を記入しないままでした。手書きのノートだけでも1000ページを越えるので、とてもどこに書いてあるか探す気が起きません。それらのノートには、読んだものや考えたものなどが、1ページ平均3作品ぐらい書いてあります。(当時は略語を使って記録していたので、短い文章で記録できたのです。たとえば、“SlitをTpにCtr”は、“選ばれたカードをトップにコントロールする”という意味です)。

いずれにしても、原案の手順は変更しないものの、ハンドリングを大きく変更していますので、その改案日を上記の通り明記しておきました。

* 方法 *

「ある人が引っ越したときのことを、カードを使ってお話ししますが、使うカードを抜き出します」と言って、デッキから4枚のJとスペードのAを抜き出して、裏向きのデッキを中央、左に4枚のJを表向きに広げて置き、スペードのAを表向きに右に置きます。図1。Jは2枚の黒がバック側に置いてください。



4枚のJを取り上げて、「ここに黒い家と赤い家があります」と言います。それらを裏返して広げ直し、右手でスペードのAを取り、裏向きの4枚の右から1枚目と2枚目の間に入れて、図2、「この人は黒い家に住んでいました」と言います。カードをそろえて右手のビルドポジションに持ちます。



「しばらくはこちらの家に住んでいました」と言いながら、上から3枚を左手で引いて取りますが、2枚目のスペードのAの下にブレークを作り、3枚目のカードを取るとき、左手のカードの下にスチールします。つぎのカードを図3のように左手のカードより少し前に取り、右手の残りのカードをその上にのせます。



それらの前にずらして置かれているカードを右手でつかみ、図4のように返して赤い表を見せ、「その人は赤い家を見て気に入りました」と言います。それから右手のカードを裏向きに戻して左手のカードの上に重ねます。



「このように魔法をかけるとどうなるでしょう」と言って、カードに対して魔法をかけます。上から3枚を広げて右手に取り、図5、



図6のように右手を返して、「ほら、彼は赤い家に引っ越してきました」と言います。



右手をもとの向きに戻すと同時に、左手の2枚を広げながら手を返し、黒いカードの間にカードがないことを見せます。図7。



左手をもとの向きに戻し、右手のカードを左手のカードの上に重ねます。「たしかに彼は赤い家に住んでいます」と言いながら、右手でいちばん上のカードを取り、図8のように返して赤いカードを見せ、



右手をもとの向きに戻し、表向きのスペードのAを右手のカードの上に取り、図9、



左手のトップカードをプッシュして左手を返して赤いカードを見せ、図10、



左手をもとの向きに戻しつつ、プッシュしているカードを左に引いて戻し、すぐにトップの2枚をプッシュして、右手の2枚をプッシュされている3枚の下に入れ、図11、それら全体をそろえます。そのときボトム1枚の上にブレークを作ります。



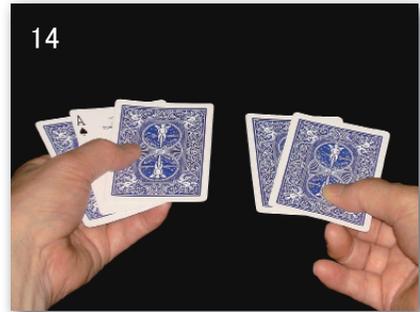
「でもなぜか彼はすぐ赤い家からいなくなっていました」と言って、図12のようにトップカードを右に広げ、間に表向きのスペードのAがなくなっているを見せます。



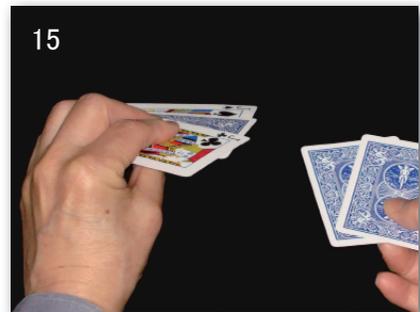
図 13 のように右手のカードを左手のカードの上に置きますが、右中指をブレイクの中にさし入れます。



勢いよく左手を左に運びますが、右手はいちばん上のカードとブレイクより上の 1 枚だけをつかみ、左手はその他のカードを左に運び、その 3 枚を図 14 のように広げ、



左手を返して反対側を見せます。図 15。「彼は黒い家に戻っています。なぜかという、忘れ物があったので、取りに帰ったのです。」と言います。



左手をもとの向きに戻しながら、右手を返して赤の 2 枚の表を見せますが、そのとき赤のカードの広げ方を逆にずらします。図 16。なお、左手はこのときいちばん下のカードの上にブレイクを作っておきます。



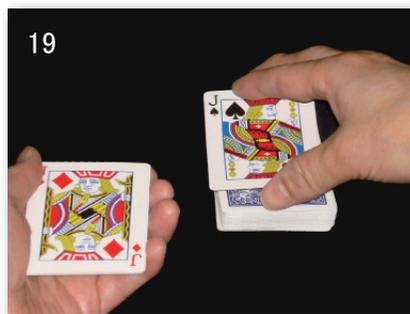
右手のカードを裏向きに戻して、左手のカードの上に置きますが、下の赤い J をブレイクの中に入れて、図 17、そしてカードをそろえます。



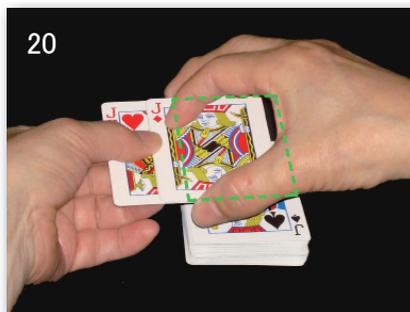
「こんどは表向きで見せましょう」と言って、全体をひっくり返します。そしてすぐフェースの2枚をダブルで右手でつかみ、図18のように広げて、「たしかに彼は黒い家の中にいます」と言います。



カードをそろえていかにも上の3枚を取ったように見せて、いちばん上の1枚だけを右手で取り上げ、「はっきりわかるように黒い家と赤い家を離します」と言って、右手の1枚を裏向きのデッキの上に置きます。図19。



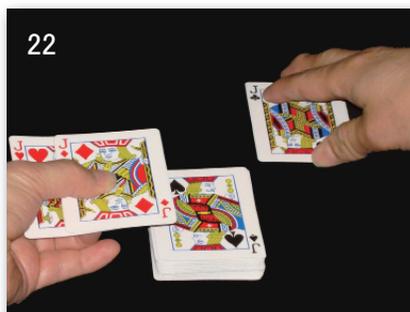
両手をデッキの上に位置させて、下の赤いカードを左に引き出します。図20。そして右手の陰で、下から2枚目にある黒いJを点線の位置まで左手の指先でずらしてやります。



「でもすぐ彼は」と言いながら、シークレットトランスファーのやり方で、下から2枚目の黒いJを右手の親指と小指でつかみ、そのJをデッキの上に運び、図21、



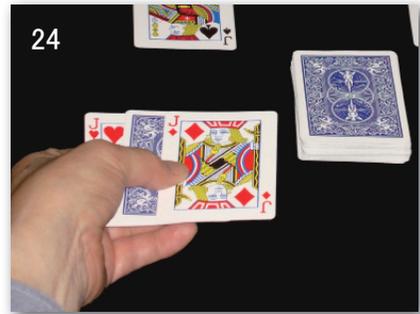
そのままそのJを右前に運んでそこに置きます。図22。いかにもデッキの上からJを取って前に置いたように見せるのです。



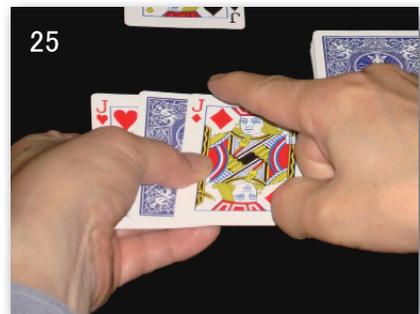
続けてデッキの上ののっている表向きのJを取って、左前に置きます。図 23。そして「すぐに彼は黒い家からいなくなりました」と言います。



テーブルのカードの方に視線を集めているとき、左手は図 24 のように 3 枚を広げます。



「もちろん彼は」と言って、あなたの視線を左手のカードに向けます。そして「赤い家に帰っています」と言って、はさまれている裏向きのカードを指さします。図 25。



裏向きのカードを抜き出して、スペードのAであることを見せます。

「というわけで、彼は赤い家に住むことになりました。ところで、彼が黒い家に取りに戻ったのは、どんな物だったのでしょうか。そうです。いまお見せしたカードマジックが書かれている、“Card Magic Library” という本だったのです」と言って終わります。

* 備 考 *

図 23 と図 24 では、左手を図の枠内におさめるために、デッキの近くにありますが、実際はもう少し体の近くに位置させてください。いつの間にかスペードのAが現れたように見せたいのです。

フライングサンドイッチ

＝ヘルダー・スーザ＋加藤英夫、“マジックカフェ”、2012年11月4日＝

* 現象 *

カードケースが右手前に置かれています。その上に黒いJを2枚表向きに置きます。デッキをドリブルオフして、ストップがかかったところのカードを相手におぼえさせます。選ばれたカードがケースの上のJの間に飛行すると言って魔法をかけると、何とケースの上のJが消えています。デッキを広げると、中央にサンドイッチ状態の3枚が現れ、選ばれたカードがはさまれています。

選ばれたカードを抜き出してから、ふたたび2枚のJをケースの上に置きます。選ばれたカードをデッキの中央に入れて、それから魔法をかけます。ケースの方に視線を向けると、そこにはサンドイッチ状態で広がった3枚があります。はさまれているカードが選ばれたカードであることが見せられます。

* 方法 *

裏向きのデッキの上で表向きの2枚の黒いJを広げ、下にトップカードをスチールし、マルローのサンドイッチテクニックを行い、3枚をテーブルの右手前に横向きに置かれているケースの上に置きます。図1。



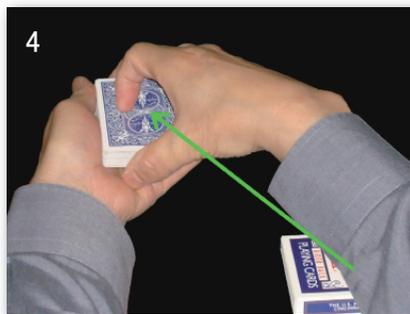
図2の位置でデッキをドリブルオフして、相手にストップをかけさせます。いま両手がある位置を以下の説明で、ベースポジションと呼びます。



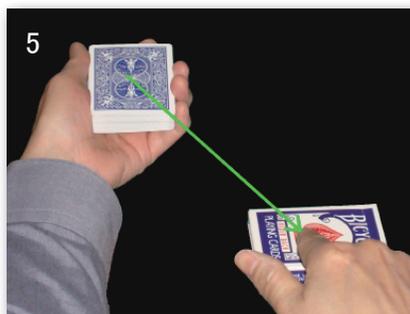
ストップしたら左手を上げながらトップカードを押し出して相手に見せますが、その動きに合わせて右手は右手前に運び、右手のポケットの下にケース上のJをスチールします。図3。



左手を下げると同時に、右手は図4の矢印のように運んで、右手のポケットを左手のポケットの上に重ねます。ちょうどケースの上が隠れるような位置に右腕を位置させるのです。



「このようにカードを弾くと」と言いながら、ベースポジションでデッキをリフルして、「こちらにカードが飛行します」と言って、右手を図5の矢印のように運び、ケースを指さします。ケースの上にカードがないので、驚く演技をします。



「もしかすると逆方向に飛行してしまったかもしれません」と言って、また右手をベースポジションに運び、そこでデッキを両手の間に広げます。サンドイッチ状態まで広げたら、図6、「やはりこちらにありました」と言います。



サンドイッチ状態のカードの右で分けて、右手のカードをそろえてベースポジションに置きます。図7。そのとき左手は上の4枚を少し広げておきます。あとで4枚目の下にブレイクを作るからです。



右手を左手のカードの上に運び、ブレイクの上の4枚をそろえてビドルポジションに持ち、1枚、2枚、3枚とデッキの上に引いて取りますが、3枚目はダブルで置きます。そして図8のようにずらして置き、しかも1枚目のJの下にブレイクを作ります。



右手を図9のように持ち替えますが、右中指の先を中央の裏向きのカードの右サイドぎりぎりに当てます。



両手を立ててカードを垂直にすると、見えている裏向きのカードを左親指の先、スペードのJの下に隠れている裏向きのカードを右中指の先で、左にずらします。図10はずらしている途中です。この時点では、カード全体はかなり垂直に近くなっています。



そして全体が垂直になった時点では、図11のようになっています。観客から見れば、図9の状態のまま、反対側を見せたように見えます。



右指先を伸ばしてブレーク上の2枚を押さえ、右手は図12のように4枚を右に運びます。この図はマジシャンから見た図ですが、相手から見たら、サンドイッチ状態の反対側を見せたこととなります。



垂直状態のまま右手のカードを左手のカードの手前に戻し、図13、



右手を図 14 のように持ち替えて、カードを水平に戻しながら、上の 2 枚をそろえて右手に取り、



すぐ裏向きのカードを右に押し出します。図 15。そのカードをベースポジションにあるポケットの上に落とします。



もう 1 枚の表向きの J をずらして右手のカードの下に取り、ずらした状態でケースの上に置きます。図 16。



左手のポケットをベースポジションのポケットの上に重ね、それらを取り上げてそろえます。そのとき図 17 のように、右袖でケースの上のカードをずらして、サンドイッチ状態の 3 枚が広がった状態にします。



「このようにカードを弾くと」と言いながら、デッキをリフルします。そしてまた右手を図 5 の矢印のように運んでケースを指さし、「こんどはこちらに飛行してきました」と言います。デッキを左向きに置き、3 枚を取り上げて、選ばれたカードを名乗らせてから、選ばれたカードを抜いて表を見せます。

* 備 考 *

この作品の演出や現象はスーザの原案のままで、手法を加藤が変更いたしました。

Part 9 デイミニッシュ現象

この Part には、サンドイッチカードの 2 枚の間に、複数枚のカードがはさまり、それが 1 枚に減って選ばれたカードが現れる、という現象の作品を集めました。

ジャックスダウンアンダー

＝リチャード・ヴォルマー、雑誌“アポカリプス”、1984 年 4 月＝

多くはさまり過ぎたので、ダウンアンダーもしくはリバースファローで減らすと、最後の 1 枚が選ばれたカードになります。

* 方 法 *

2 枚の赤の J を抜き出してテーブルに表向きに置きますが、そのとき密かに 7 のカードをトップに運びます。それからデッキを裏向きにして持ち直します。

1 枚の J を右手で取りにいきつつ、トップカード（7 のカード）の下にブレイクを作ります。J を表向きにトップに置き、ブレイクからダブルアンダーカットを行います。デッキをテーブルに置き、相手にまん中へんでカットさせ、上半分を下半分の隣りに置かせます。その上にもう 1 枚の J を表向きにのせますが、少し前にずらして置きます。その上にもとの下半分をのせます。

前に突き出ている J を押し込んでそろえます。以上の動作は、いかにも相手がカットしたところに J を入れたように感じさせます。現在、中央近くに 2 枚の表向きの J があり、それらの間には 7 のカードがはさまれています。

ここで相手に 1 枚のカードを抜かせますが、表向きの J がはっきり見えないようなやり方をします。バルマーはカードを手から手に飛ばしてストップをかけさせています。上半分だけ広げて抜かせてもかまいません。相手が抜いたカードを見ているとき、スウィグルカットして上半分を左手に取り、その上に相手のカードを返させ、右手の残りをその上にのせますが、間にブレイクを作り、ブレイクからダブルカットを行います。

ここでファローシャフルをするのですが、中央近くにある表向きの J よりほんの少し上でカットします。そしてカットしたカードをアウトのファローシャフルします。このファローは完全である必要はありません。表向きの J の間のカードの間に確実に 1 枚ずつはさまればいいのです。

もういちど同じファローシャフルを行います。これで表向きの J の間に 7 枚のカードがはさまったことになり、その 7 枚の中央には 7 のカードがあります。相手のカードはトップに保たれます。

「2枚のJがあなたのカードをはさんで捕まえます」と言って、カードに魔法をかけます。そしてカードを両手の間に広げます。Jの間にたくさんのカードがはさまっているので、驚いた顔つきを見せます。そして表向きのJとそれらにはさまれたカード、計9枚のカードを抜き出してテーブルに置いて、残りのデッキはわきに置きます。

「カードを減らしていくとどうなるか見てみましょう」と言って、9枚のカードを相手に持たせます。そしてダウンアンダーを行わせます。1枚目と5枚目に表向きのJがテーブルに置かれます。そこでストップさせます。そして残っている4枚のカードをわきに置いてあるデッキの上に捨てさせます。テーブルの5枚を取り上げさせ、ふたたびダウンアンダーを行わせ、2枚目の表向きのJがテーブルに置かれたところでストップさせます。残っている2枚をデッキの上に捨てさせます。

テーブルには3枚のカードがあり、2枚の表向きのJの間に1枚の裏向きのカードがはさまっています。相手のカードを名乗らせてから、はさまっているカードを表向きにします。すると相手のカードでなく、7のカードなので驚いた顔つきをします。

「7のカードが出てきたということは、7枚目のカードを見ればよいということです。三度目の正直ですから、こんどは間違いなくあなたのカードが出てきます」と言って、相手にデッキを取らせ、7枚のカードをディールさせ、最後のカードを表向きにさせます。

三度目の不正直

= 改案：加藤英夫、2000年1月15日 =

前述の「ジャックスダウンアンダー」では、3枚のカードをデッキの中にウィーヴしていますが、新しくないカードではこれがけっこう正確に1枚おきに入ってくれません。そのためのハンドリングの変更と、トリックに適切なセリフを考えました。

* 方法 *

最初に2枚のJを出すときに、トップ(バック)から2枚目に7のカードをセットします。2枚のJを見せるときに、トップの3枚をアディションして、2枚のJの間に3枚をはさみます。それら5枚の下にブレイクを作り、ダブルカットによって5枚をボトムに運びます。

相手にカードを抜かせ、上から3分の1ぐらいをスウィヴルカットして左手に取り、その上に相手のカードを返させ、その上に右手のカードを重ねます。

「表向きのカードの間に1枚のカードがはさまるようなシャフルをやります」と言って、ファローシャフルします。

そしてデッキを両手の間に広げます。7枚もはさまっているので驚く演技をします。「これでは中身

が多すぎますので、中身を減らします」と言って、原案と同じように5枚に減らします。

5枚のサンドイッチになったときには、「これでもまだビッグマックみたいですから、まだ減らします」と言って、3枚のサンドイッチに減らします。そして「ようやく三度目で1枚になりました。三度目で1枚ですから、これが本当のサンドイッチです」と言います。

「三度目の正直と言いますから、間違いなくあなたのカードが見つかったはずですよ」と言って、相手のカードを名乗らせてからはさまれたカードを表向きにします。「違いますね、これを一般的に三度目の不正直と言います」と言います。

「今日は四度目の正直であなたのカードを現します。これは7のカードです。困ったときには‘質’が頼りになるんですよ。こちらから7枚のカードを数えてください」と言って、相手にディールさせて、相手のカードを名乗らせてから、相手の手に残っているカードのトップカードを表向きにさせます。

サーチ&ディストロイ

= アーロン・フィッシャー、“ペーパーエンジン”、2002年 =

これはラリー・ジェニングスの‘サーチャー’（“リチャードアルマニャック、1984年1月/2月号”）が、あまりにも技法の連続であることから、まったく技法を使わないで演じられないかと考えて生まれたとのことでした。

アーロン・フィッシャーがこのバージョンをジェニングスに見せたところ、“でもあのパスを使うやりの方が面白いんじゃない”と言われたそうです。フィッシャーは、パスを使うのは面白いかもしれないが、パスを使わないことによって、効果は明らかに上がっていると断言しています。

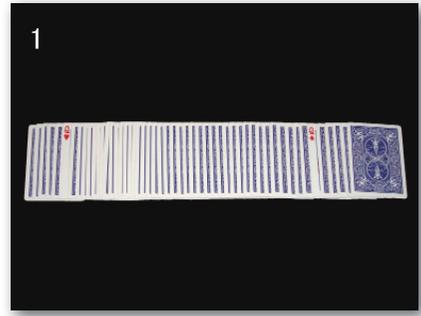
確認のためにジェニングスの原案を読みましたが、この場合については、フィッシャーの肩を持つことにいたしました。技法を使いすぎるとプロセスが複雑になり、それだけ現象がクリアでなくなるということを示す、ひとつの好例だと思います。

* 方法 *

あらかじめ2枚の赤いQを抜き出して、テーブルに表向きに置いておきます。相手に1枚のカードを抜かせ、おぼえてから返してもらい、トップから6枚目にコントロールします。

「この2枚のQを使って、選ばれたカードを見つけます。というたいていのマジシャンは、この2枚のカードで選ばれたはさんで見つけますが、私はこの2枚の間から関係ないカードを除外するというやり方で見つけることにいたします」と説明します。

デッキをリボンスプレッドして、1枚のQを表向きに一方の端から6枚目に入れます。そしてもう1枚のQを表向きに他方の端から6枚目に入れます。図1。



「2枚のQの間のどこかに選ばれたカードがありますが、あなたに少しカードを減らしてもらいます」と言って、カードをそろえます。相手にデッキを渡して、「このようにだいたいまん中から分けて、上下を入れ替えてそろえてください」と、カットする手真似をして指示します。そしてデッキを受け取ります。

デッキをテーブルにリボンスプレッドして、「ほら、間のカードがまえよりも少なくなりました」と言います。すぐスプレッドを閉じて、デッキを左手に持ちます。

「間から除外されたカードをどけます」と言って、両手の間にデッキを広げ、2枚目のQとそのつぎの裏向きの1枚が見えるところまで広げてストップします。図2。



「まず上の部分をどけます」と言って、図3のように2枚目のQがいちばん左端になるように少し引いて、そのときそのQの下のカードの下にブレイクを作ります。そして左親指を伸ばして1枚目のQを押さえ、



図4のようにそのQの右でカードを分けます。そして右に分けたカードをテーブルに置きます。



つぎにブレイクより下のカードを図5のように左に分け、分けたカードを先にテーブルに置いたカードの上に置きます。カードをそろえて相手に渡します。「もういちど先ほどと同じようにまん中あたりから分けて上下を入れ替えてください」と言います。



カードを受け取って、両手の間に広げます。図6。「また間のカードが減りました」と言います。



「こちらのカードを捨てて」と言いながら、1枚目のQの右で分けて、分けたカードをテーブルのカードの上に捨てます。「こちらのカードも捨てます」と言って、2枚目のQの左で分けて、分けたカードをテーブルのカードの上に捨てます。サンドイッチ状態の3枚が残ります。

選ばれたカードを相手に名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表を見せます。

Part 10 ビジュアルサンドイッチ現象

マルローのサンドイッチローディングテクニック自体に効力があるので、サンドイッチ状態の3枚を手にとって、魔法をかけてから広げるだけでも、十分にマジックの現象となります。このPartには、サンドイッチ状態になった3枚をどのようにして結果を面白く表現するか、様々な方法を集めました。

アスキュー

= アル・スミス、雑誌“パピュラー”、1980年9月 =

YouTube でよく見られるやり方に、2枚をV字型に広げて持ち、デッキにぶつけた瞬間に広げるというやり方があります。それだけでもけっこうマジックの現象になります。

そのようにサンドイッチ状態になったのをただ広げて現すというのが、作品としてどこかに書かれていないかと探したらありました。デッキをダブルオフして、サンドイッチカードを落ちてくるカードの中に入れた瞬間に広げ、サンドイッチ状態になったのを見せるという見せ方です。

やり方を説明をしなくてもわかるとは思いますが、ローディングすること自体にマルローと違う方法が使われていて、それが参考になりますので、全体を説明することにいたします。

* 方法 *

「まず3枚のカードを選んでいただきます」と言って、カードをディールして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前に置きます。さらにディールしてストップをかけさせ、あと2枚のカードを前に置きます。

デッキをそろえて右手に持ち、左手が前に置かれた3枚を取りにいくとき、右手のデッキをわきに置きながらワンハンドトップパームを行います。そして左手に取った3枚にパームしている1枚を加えます。

「この3枚の中から1枚のカードを選んでもらいます。1枚ずつ下にまわしていきますから、好きなところでストップをかけてください」と言って、上から下にまわしていきます。

ストップがかかったら、左親指で3枚をプッシュして、トリプルターンオーバーします。表向きになったカードを指さして、「このカードをおぼえてください」と言います。

トリプルターンオーバーして裏返し、トップの1枚をデッキの上に置き、デッキをカットします。残りのカードのうち、いちばん上の1枚を表向きに返し、ダブルプッシュして下の1枚を表向きにして、

それを下に入れてそろえます。これでサンドイッチ状態の3枚ができました。

この3枚を左手に持ち、右手でデッキをドリブルオフして、途中で左手のカードを落ちてくるカードの中に入れて、瞬間的に3枚を広げて手前に引きます。選ばれたカードを復唱してから、はさまれているカードを抜いて、表を見せます。

* 備 考 *

ディールしてストップされたところからカードを抜き出すということと、1枚アディションするのにワンハンドトップパームを使うところに、3枚しか取らなかったということを印象づける、というアル・スミスの執念が感じられます。スミスはこのトリックでマジシャンをも驚かせてきた、と述べていますが、それはそのことの印象づけに成り立っているのだと思います。その点を知った上で、このやり方を解釈していただきたいものです。

私はワンハンドトップパームが得意ではないので、上記の印象づけをする他の手法として、つぎのようなやり方もありだと思います。

両手の間に広げながら相手に指させ、3枚のカードをアップジョグしますが、最初の段階で1枚のカードをカルして置きます。3枚アップジョグしたあと、あまりきちっとそろえない状態で、右手でアップジョグカードを抜きつつ、カルしているカードを加えてしまいます。

はみ出たサンドイッチ

= 加藤英夫、1998年10月22日 =

* 方 法 *

相手に選んでもらったカードを結果的にトップから2枚目にコントロールします。トップカードを縦に返して表向きにしてトップにのせますが、その動作中につぎのカードの下にブレイクを作り、ブレイク上の2枚の前端をを右手でつかみませんが、ちょうどブッシュインチェンジを行うときの取り方です。

その2枚をデッキの前端から中央にさし込み、カードの長さの3分の2ぐらい押し込みますが、下のカードをさらに中指で押し込みます。そのカードが1cmぐらい出ている状態で止めます。図1。点線が下のカードの位置です。



そのとき左親指を出ている下のカードの左上、左人さし指の先を右上に当てて、下のカードの縁をカバーしています。

つぎのトップカードを縦に表向きに返し、同じような取り方と入れ方で、最初に入れたカードの下に入れますが、突き出ている相手のカードの下に入れて、1枚目の表向きのカードにそろえます。

右指先で突き出ている表向きのカードの右上コーナーをつかみ、図2、



表向きの2枚を反時計方向にまわし、図3の状態とします。



続けて右手を図4のように持ち替えて、



表向きのカードを中まで押し込んで、図5の位置まで運びます。



右手をデッキから離します。「ワンツースリー」のかけ声とともに、左手を前に振りますが、そのとき横向きの表向きのカードを左手の指で押し膨らますようにすると、横向きのカードの上下のカードが全部前に飛び出してテーブルに落ちます。左手には横向きの2枚の表向きのカードにはさまった裏向きの1枚がありますから、相手のカードを名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表を見せます。

エジェクティングサンドイッチ

= 加藤英夫、2003年1月19日 =

ツバで少し指先を湿らせて3枚のカードの右手前コーナー近くを持ち、急激に親指を持ち上げて下げると、2枚目のカードがどの方向かに飛び出します。飛び出す方向は、そのときに右手をどのように傾けているか、どのように動かすか、などによって違ってきます。

この原理を用いたやり方を“Card Magic Library”に書いたつもりですが、パソコンファイルからは見つけられませんでした。書いたと記憶しているやり方は、左手でデッキをリフルして、いかにもデッキの中からピンセットではさんで抜き出すように現すやり方です。

ここでは、同じ原理を使って、垂直に持ったサンドイッチカードから選ばれたカードを現す方法を説明いたします。親指の先が少し湿っている状態でやります。

* 方法 *

マルローのサンドイッチローディングテクニックなどでサンドイッチ状態にした3枚を、サンドイッチカードの表を観客に向けて、図1のように持ちます。右下コーナー近くぎりぎりを持ちます。



右手を勢いよく下に下げて、すぐ上げる動作を行います。(図2の緑矢印)。スナップをつけて上下させるのです。その動作と同時に、親指を図2の赤矢印のように開いてすぐ閉じます。上下の動きは誇張されています。この図ほど大きく動かさなくてもできます。



その結果、はさまれているカードが上に飛び出します。図3。選ばれたカードを名乗らせてから、飛び出たカードの表を見せます。



ブーメランサンドイッチ

= 加藤英夫、2003年1月31日 =

* 方法 *

相手のカードをトップにコントロールしたあと、2枚のJを裏向きにトップに置きます。上の1枚を表向きに戻しますが、そのとき2枚目のJの下にブレークを作り、表向きに戻したJの下に裏向きのJをダブルで取ります。

その2枚にかなり強い下向きのブリッジをかけます。図1。
この図は曲げ方を誇張しています。



いったん2枚をトップに置き、上の1枚を右手で取り、そのカードでつぎのカードを表向きにひっくり返します。と同時に上から3枚目の下にブレークを作り、2枚を取ると見せて3枚を右手に取ります。上の1枚をデッキの上に引いて取り、残りの2枚をその上にのせて3枚をそろえて右手に持ちます。

いま3枚のカードの曲がり方は図2のようになっています。
この図は曲がり方を誇張しています。



その3枚をカードスピンの位置に右手に持ちます。すなわち人さし指を右上コーナーにあて、中指は右上コーナーの下面、親指はその上面に当てて持ちます。

3枚をテーブルに投げるのですが、ブーメランを投げるようにスピンさせて投げます。テーブルに落ちた3枚は、図3のような感じに広がります。相手のカードを名乗らせてから、中央のカードを表向きにします。



サドンサンド

= 加藤英夫、2004年3月21日 =

* 方法 *

相手が選んだカードをトップにコントロールします。表を自分に向けて広げ、2枚の黒いJをアップジョグして、アップジョグしたままデッキを裏向きにします。そのときトップカードの下にブレイクを作ります。

アップジョグされた1枚のJを抜いて表向きにトップにのせます。トップカードにぴったり重なるように置くこと。つぎのJを抜いて表向きにトップにのせますが、図1のようにずらしてのせます。



右手を図2のようにブレイクの下にさし入れ、3枚を右手で取り、デッキをテーブルに置きます。



カードに注目を集め、ゆっくりとカードをそろえます。そして図3のように両手の指先で持ちます。



「ワンツースリー」とかけ声をかけて、「スリー」のとき、左手で上の1枚だけをく図4のように左手前にずらすと同時に下(床の方向)に押しつけると、



そのカードは弾けて右手のカードの下にいきます。図 5。



弾けるのと同時に、右手の 2 枚のカードを図 6 のようにずらします。瞬間的に裏向きのカードが間に現れたように見えます。



選ばれたカードを名乗らせてから、はさまれているカードを表向きにします。

Part 11 マグネチックカード現象

厳密に言えば、この PART の作品の現象は、サンドイッチ現象とは違いますが、類似現象として収録いたしました。マグネチック現象とは、あるカードが他のカードを引きつける現象です。1枚が引きつけられるタイプが多いですが、ここでは両側に引きつけて、結果として1枚のカードの両側に選ばれたカードがくっつく現象を解説いたしました。

ツインサンドイッチ

= 加藤英夫、2012年10月22日 =

* 現象 *

マジシャンは最初に、1組のカードの中には、不思議なパワーを持つ双子のカードが入っていると告げます。そして相手がシャフルしたデッキを受け取り、トップの20枚ぐらいをカットして相手に渡します。

相手はカードをディールしていき、好きなところでストップします。そして最後に置いたカードをその位置で表向きにして、そしてカードに向かって念じさせてから、。残りのカードのその上に重ねさせます。マジシャンは念じたことによって1枚のカードにパワーが伝わったと言います。

もう1枚のカードにパワーを伝えるために、もういちどディールさせて、表向きのカードが置かれたところで、また念じさせます。そして残りのカードを上重ねさせます。

マジシャンはカードをリボンスプレッドします。そして相手がひっくり返した表向きのカードとその両隣のカード、計3枚を抜き出します。「不思議な双子のカードが見つかったかどうか見てみましょう」と言って、右端のカードを表向きにすると、それはスペードの4です。マジシャンは、「このカードの双子の相手は、クラブの4です」と言って、左端のカードを表向きにすると、それはクラブの4なのです。

* 方法 *

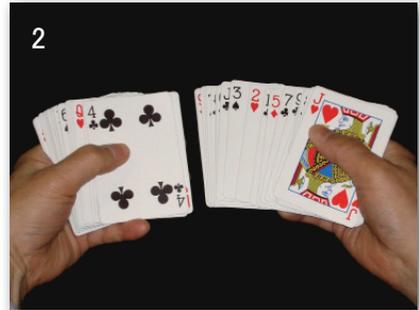
シャフルされたデッキを受け取って、表向きにリボンスプレッドして、「よく混ざっています」と言います。トップ(バック)カードをグリンプスして、そのカードと同色同数のカードが、トップから20枚ぐらいの中にないかどうかを確認します。そのカードがどこにかかるのかを確認するのではなく、そのカードが20枚ぐらいの中になければよいのです。

20枚ぐらいの中にある場合は、備考にて説明します。とりあえず20枚ぐらいの中にないものとして説明を続けます。トップカードがスペードの4であるとします。

「よく1組のカードの中には、不思議なパワーを持つ双子のカードが入っている場合があります。この中にそのような双子が入っているかどうか確認します」と言って、表を自分に向けて広げていき、トップカードと同色同数のカードを見つけたら、図1のように左親指の先を当てて、少し左にずらします。



そのカードをずらしたままカードを送り続け、そのカードを左親指で押さえて、左手に20枚ぐらいのカードが残るようにカードを分けます。図2。



右手のカードをわきに置きます。左手のカードをそろえ、裏向きにして空いたに渡し、あとは現象説明の通りに進めます。

* 備 考 *

バックの20枚の内にグリプスしたのと同色同数のカードがある場合は、リボンスプレッドを閉じたあと、「全部使うと時間がかかるので、カードを減らします」と言って、表向きに持っているデッキから、左手に20枚ぐらい残るように分けて、右手のカードを捨てます。

「よく1組のカードの中には、不思議なパワーを持つ双子のカードが入っている場合があります。この中にそのような双子が入っているかどうか確認します」と言って、表を自分に向けて広げていき、図3のように同色同数カードを左に引き出し、それがフェイスにいくようにカードを閉じます。



あとは現象説明の通りに進めます。

クイーンの誘惑

= 加藤英夫、2012年11月1日 =

* 現象 *

マジシャンはハートのQとスペードのQを抜き出して手に持ちます。客にデッキをよくシャフルさせたあと、テーブルにディールさせ、好きなところでストップさせます。ストップしたところに1枚のQを表向きに置き、その上に手に残りのカードを重ねさせます。もういちど同じことをやって、もう1枚のQをストップしたところに入れます。

デッキをリボンスプレッドすると、離れたところに2枚の表向きのQがあります。それらの両隣のカードを取り出し、それぞれのQの両隣のカードを表向きにすると、それらはすべてKなのです。

* 方法 *

トップより、ダイヤのK、スペードのQ、クラブのK、スペードのK、、、とセットしておきます。

トップの4枚を保ってシャフルします。「このマジックには、絶世の美女が2人登場します」と言って、表を自分に向けて広げ、ハートのQとハートのKを見つけてフェースに置きます。Qがフェースになるように置きます。

いかにもフェースから2枚を取る振りをして、フェースの1枚だけを取り、バックにまわします。見つけた2枚のQをバックにまわしたように見せるのです。

デッキを裏向きに返し、「1人目の美女はこのQです」と言いながら、トップカードを表向きに戻しますが、トップの1枚を押し出すときにつぎのカードもずらして、表返したときに上から2枚目の下にブレイクを作り、そろえます。ブレイク上の2枚をビルドポジションに持ち、「2人目の美女はこのQです」と言いながら、つぎのカードを押し出しますが、そのつぎのカードも少しずらします。そして右手でトップカードを表向きに戻し、上から2枚目の下にブレイクを作ってそろえます。

ブレイク上の2枚を右手のカードの下に、少し左にずらして取ります。図1。



相手にデッキを渡します。右手のカードを左手に渡してそろえますが、上から2枚目の下にブレイクを作ります。

「カードを1枚ずつテーブルに置いていってください。そしてかなり置いたら、好きなところでストップしてください」と指示します。

相手がストップしたら、ブレイク上の2枚を取り、ディールされたカードの上のせてそろえます。そして残りのカードを上重ねさせます。

もういちどディールしてストップさせます。残りの2枚をディールされたカードの上のせて、残りのカードを重ねてそろえさせます。

デッキを受け取ります。「それぞれのQは、あなたが自由に決めた位置に入れられました。しばらくするとQの魅力に誘惑されて、男たちが寄ってきます」と言います。そしてデッキをリボン Spredd します。

それぞれの表向きのQとその両隣りのカード3枚を前に抜き出します。両隣りのカードを表向きにして、「ほら、赤いQの隣には赤いK、黒いQの隣には黒いKがエスコートしています。うまくいきました」と言って終わります。

*** 備 考 ***

2枚のQと4枚のKが現れましたから、このあとその6枚を使って、'ホテルトリック'に続けるのもよいと思います。

サンドイッチチェンジ

= 加藤英夫、1998年2月24日 =

19ページに解説の'インサートサンドイッチ'で使われている、Spreddの下に隠れているカードの隣りにインサートする手法の応用作品です。この作品では、1枚の両隣りに2枚入れるのではなく、2枚の間に1枚を入れます。

*** 方 法 ***

あらかじめスペードのAを抜いて表向きにテーブルに置いておきます。

2人の客にカードを選ばせ、トップにコントロールします。トップ2枚の下にブレイクを作り、ブレイクを維持してデッキを表向きに戻します。現在のフェースカードをキーカードとして記憶します。

デッキを表向きに戻したら、バックの2枚を右へサイドジョグし、デッキをスウィブルカットしてからリボン Spredd します。相手のカード2枚は隠れています。キーカードを見つければ、選ばれた2枚がどこに隠れているかわかります。

スペードのAを裏向きにして左手に持ち、右手でスプレッドを持ち上げますが、相手のカード2枚のうち、上の1枚と下の1枚の間で持ち上げるようにします。図1。この図は持ち上げ方を誇張しています。



選ばれたカードの間にスペードのAをさし込みます。裏向きのカードの両側のカードを広げて、図2、それらが客のカードであるかどうか確認してもらいます。どちらも客のカードではありません。



カードを閉じて、裏向きにリボンスプレッドします。表向きのスペードのAと両側の裏向きのカードを広げてから、それらを抜き出します。2人のカードを名乗らせ、両側のカードを表向きにします。

Part 12 様々なサンドイッチ現象

本当のサンドイッチマジック

= 加藤英夫、1973年1月29日 =

私がマジックを始めたころから書き続けた“HK ノート”を読み返すと、所々にはっとするようなマジックが埋もれているのに驚かされます。天海賞受賞記念として‘MAGIC 100’を書いたときも、ノートを全部読み返したはずなのですが、そのとき見落とした面白い作品がいくらかでも出てくるのです。まるで自分が宝物を埋めて、それが時間とともに熟成し、それが光り輝いて出てくるかのようです。

* 方法 *

「今日は、これこそ本当のサンドイッチマジックというのをお見せします」と言ってから、シャフルされたデッキの表を自分に向けて広げ、トップから2、3、4枚目とマッチするカードをアウトジョグします。その3枚にマッチするカードが含まれている場合は、カットしてやり直します。3枚を抜き取ってボトムに裏向きに置きますが、このとき上からトップから2枚目とマッチするカード、トップから4枚目とマッチするカード、トップから3枚目とマッチするカードの順になるようにします。

いちばん上のカードを表向きにして、下の2枚の裏向きのカードの間にはさみます。サンドイッチ状態の3枚を広げて見せ、「このようにカードがはさまれた状態をサンドイッチと言います」と言い、3枚を閉じるときに下の表向きの1枚をアディションして右手に取り、テーブルに置きます。そのとき左手はデッキを裏向きにします。

トップの数枚をずらしながらトップカードを表向きにしてトップにのせ、上から4枚目の下にブレークを作ります。

「カードを表向きにしていきますので、好きなところでストップをかけてください」と言って、ブレーク上の4枚を手前に3cmぐらいうずらし、裏向きのいちばん上のカードを引き抜いて、表向きにして手前にずらしたカードの上に重ねますが、下のカードより少しだけ前にのせます。図1。これは、カードの厚みをカモフラージュするためです。



裏向きのカードをつぎつぎと表向きにして、手前に重ねていきます。ストップがかかったら、手前にずれているカードを下にカードにそろえ、そして表向きのカードをすべてどけてテーブルに置きます。裏向きのカードもテーブルに置き、トップを指さして「このカードでストップがかかりました」と

言います。サンドイッチカードを取り上げて左手に持ちます。

「あなたがストップをかけたカードは」と言って、裏向きのパケットのトップカードを表向きにしてテーブルに置き、「○○の××ですが」とその名前を言います。「サンドイッチカードと色と数が一致してしまいます」と言って、手元のカードの上の2枚を広げて、まん中のカードがテーブル上の表向きのカードと一致しているのを見せます。

手元のカードを閉じて左手のディーリングポジションに持ちます。「もしもあなたが1枚あとでストップをかけたとしたら」と言って、右手でテーブルの裏向きのパケットのトップカードを表向きにしますが、そのミスディレクションにより、左手はパケットをリバースします。「それでもやはり一致します」と言って、手元のカードを順番が変わるように3枚を広げて、まん中の表向きのカードがテーブルの表向きのカードと一致しているのを見せます。

カードを閉じ、「もう1枚先だとしても」と言って、テーブルのパケットのつぎのカードを表向きにします。「やはり一致します」と言って、2枚目でダブルプッシュして3枚を広げて、まん中のカードがテーブル上のカードと一致しているのを見せます。「このようにカードが三度一致しました。これが本当のサンドイッチマジックです」と言って終わります。

フレッシュスライス

＝アル・スミス、雑誌“パピュラー”、1983年9月＝

読んでびっくり、クリエイターの執念さえ感じます。’サンドイッチトリック’と’トライアンフ’を結合してしまった作品です。セリフは書きませんので、適当につけてください。

* 方 法 *

2枚の黒いJを表向きにテーブルに置きます。1枚のカードを抜かせ、おぼえてから返してもらい、トップにコントロールします。2枚のJを表向きにトップに置いて、マルローのローディングテクニックによってサンドイッチ状態にします。それからトップのJの下にブレイクを作り、ダブルカットします。

現在、トップに選ばれたカードがあり、トップから2枚目とボトムに表向きのJがあります。

デッキを中央から分けて、天海リバースを行います。すなわち、右手の半分を右に返して表向きにすると同時に、左手のパケットもひっくり返し、左手で右手のパケットをつかみます。図1の状態になります。



2つのポケットを左右に置いて、リフルシャフルしますが、右のポケットから先に2枚以上落とし、最後は左のポケットから落とすようにします。シャフルしたあと、1回カットします。

デッキを裏向きにして、魔法をかけてからリボンスプレッドします。中央にサンドイッチ状態の3枚が現れます。それらを抜き出し、選ばれたカードを名乗らせてから、はさまれたカードを表向きに見せます。

ダイレクトジャックサンドイッチ

= マイク・ガロ、" ベストオブフレンズ 第2巻 "、1985年 =

色違いのカードでサンドイッチするという、珍しいタイプです。著者のハリー・ローレンも言及していますが、堂々とエクストラカードをセットできる点が巧妙です。

方法

青裏のデッキを使ってマジックをやっているとします。ひとつのマジックが終わった段階で、ボトムにJとかKとかAなどの、探偵カードに使いやすいカードを置き、裏向きにテーブルに置きます。ここでは、ダイヤのJを置いたとします。

「つぎに'探偵カード'というマジックをやりますが、探偵がはっきりわかるように、色違いのカードを使うことにします」と言って、赤裏のデッキを取り出します。その中からダイヤのJとハートのJを抜き出し、テーブルに表向きに置きます。

残りの赤裏のカードは使わないので、わきに捨てます。左手で青裏のデッキを取りにいきつつ、右手はハートのJを表向きに取ります。デッキの表を手前に向けているとき、フェースにハートのJをのせますが、ダイヤのJを少しプッシュして、そのカードの下にブレイクを作ります。ハートのJをのせる段階ではデッキはビベルしていますが、ハートのJがのったときは、デッキは真上を向いています。赤裏のダイヤのJを取り、表向きにフェースにのせます。

ブレイク上の3枚を右手のビドルポジションに持ち、上の1枚(ダイヤのJ)を左親指でデッキのフェースに引いて取り、右手の2枚をその上にのせてそろえる真似をして、上の2枚をテーブルに運びます。そのときデッキのフェースのダイヤのJのフェースが見えないように、左手を返します。右手は2枚を表向きにずらして置きます。

デッキを1回カットして、間にブレイクを作ります。そして「このようにカードを落としますから、ストップをかけてください」と言いつつ、ブレイクより少し上のカードを取り、左手のカードの上にドリブルオフして見せます。本番では、カード全体をつかみ、相手がストップをかけたときにブレイクから下のカードを落とすように、タイミングを合わせます。これはカードをフォースするドリブルオフフォースではなく、位置をフォースすることになります。

そのようにして分けた、左手のパケットのトップカードを押し出し、左手を上げてそのカードのフェースを相手に見せ、おぼえてもらいます。左手を水平に戻して、右手のカードを左手のカードの上ののせる寸前に、相手に見せたカードの下にブレイクを作ります。

デッキを表向きに戻しますが、ブレイクは維持します。テーブルからハートのJを取り上げ、ブレイクの間に入れ、アップジョグさせます。もうブレイクを維持する必要はありません。ダイヤのJ(青裏)を取り、ハートのJより7、8枚上にさし込み、アップジョグさせます。カードを広げて、2枚のJの間にカードがあるのを見せませんが、ハートのJの下のカードが見えないように注意のこと。

2枚のアップジョグカードを押し込み、デッキを裏向きにリボンスプレッドします。2枚の赤裏のカードの間に、1枚の青裏のカードがはさまれています。それら3枚を抜き出し、相手のカードを名乗らせてから、中央のカードの表を見せます。

* 備 考 *

読んだ瞬間は面白く感じましたが、練習を始めたら、そうでもなくなりました。面白くない原因は、ドリブルオフフォースを使うことにあることがわかりました。何もフォースを使うことはないのです。

赤裏のダイヤのJをボトムに置いたままヒンズーシャフルして、相手にストップをかけさせます。ストップしたら左手のトップカードを押し出して、左手を上げてそのカードの表を相手に見せておぼえてもらいます。

左手を水平に戻しますが、そのとき選ばれたカードの下にブレイクを作ります。そしてその上にシャフルを続けますが、最初に右手のボトムから数枚を落とし、残りをシャフルします。これで選ばれたカードの上に赤裏のダイヤのJがくっつき、選ばれたカードの下にブレイクが保持され、原案と同様に続けられる状態となりました。

予言されたサンドイッチ

= 加藤英夫、2012年10月31日 =

前述の'ダイレクトジャックサンドイッチ'を読んで、ひとつのジョーク的アイデアを思いつきました。

* 準 備 *

名刺大の紙片に「選ばれたカードは赤いJの間にはさまれる」と書いておきます。使うデッキが青裏だとしたら、赤裏のクラブのJとスペードのJを使います。それらの予言を胸ポケットに入れておきます。Jは表面を外に向けておきます。

* 方 法 *

「このマジックには2枚のJを使います」と言って、ポケットから2枚の黒いJを取り出し、表向きにテーブルに置きます。裏面は見せません。デッキを指さし、「こちらに入っているクラブのJやスペードのJと違い、この2枚は特別なパワーを持っています」と言います。「これは、これから起こることが書かれた予言です」と言って、予言の紙片を取り出し、ふせてテーブルに置きます。

デッキを両手の間に広げて、相手に好きな1枚を指さしてもらいます。それをアップジョグして見せるとき、そのカードの左下コーナーをアップジョグクリンプします。相手がおぼえたら、中に押し込んでカードをそろえてから、デッキを相手に渡してシャフルさせます。

このあと2枚の赤裏のJをいままで解説した何らかの方法で、選ばれたカードの両側にサンドイッチさせます。そして魔法をかけてからサンドイッチ状態になったのを見せ、3枚を抜き出して図1のように右手に持ちます。



ここで相手に予言に書かれたことを読ませます。「あれっおかしいですね。予言が間違はずないのですが。あなたがおぼえたカードはは何でしたか」と問いかけます。

ここで右手を手前に返して、図2のように反対面を自分に向けます。返す途中で赤裏が相手に見えてはいけません。



図2の状態にしたら、3枚にあなたの視線を向けて、左手で3枚を指さし、「やはり予言は当たっています」と言います。

左手で左端のJをつかみ、「このJは」と言って、ひっくり返して裏を相手に向けて、「裏が赤です。ですから赤いJです」とセリフを続けます。そして裏を相手に向けたままもとの位置に置きます。

3枚を左手に移し、右手で右端のJをつかみ、「そしてこちらも裏が赤いJです」と言って、ひっくり返して裏を相手に向けてもとの位置に置きます。

はさまれたカードを抜いて、「そしてはさまれたカードが〇〇の××です」と言って、表を見せます。

ダブルファインダーズ

= アレックス・エルムズレイ、"コレクテッドワークスオブアレックス・エルムズレイ第1巻"、1991年 =

複数の選ばれたカードを当てるサンドイッチトリックを考えると、連続した多数枚のサンドイッチカードの間にはさまるといふ、'コレクターズ'が思い浮かびます。それに対してこの作品は、サンドイッチ状態が別々の2カ所で起こるといふ珍しいものです。

* 方法 *

最初に4枚のAを抜き出して表向きにテーブルに置きます。2人の客にカードを抜かせ、おぼえてから返してもらい、トップとボトムにコントロールします。

デッキをテーブルに置き、相手にだいたい等分の4つのパイルに分けさせます。そのとき、トップとボトムの部分がどこに置かれるか確認します。そしてAを表向きに各パイルの上にのせさせます。

トップ部分のパイルを取り、トップ2枚をボトムにアンダーカットし、そのパイルをボトム部分ではないパイルの一方に重ねます。

ボトム部分のパイルを取り、ボトムの1枚をトップにアンダーカットし、このパイルを2つ重ねたパイルの上に重ねます。

最後のパイルを取り、トップの1枚をボトムにアンダーカットし、このパイルを3つ重ねたパイルの上に重ねます。

カードをスプレッドすると、2枚の表向きのAの間に裏向きのカードがサンドイッチになったのが2カ所に現れます。それらを抜き出して、相手のカードを見せます。

* 備考 *

4つのパイルの上にAを置くのは、自分でやっても効果が落ちるとは思えません。自分でやることにより、赤と赤のAの間、黒と黒のAの間にサンドイッチにして表現した方がよいと思います。

2人の刑事

= 加藤英夫、1997年12月7日 =

このトリックでは、すでにサンドイッチ状態になったものを、いったんばらばらに離す、という奇妙なプロセスで構成されています。マジックの現象はいつぱんに強い現象が起こるよりも、あるプロセスを経てクライマックスが起こった方が、インパクトが強いものです。このトリックは、とても単純な小作品にその考え方が取り入れられて、十分実演価値のある作品になった例です。

* 方法 *

あらかじめ2枚の黒いJを抜き出してテーブルに置いておきます。

相手に1枚のカードを取らせ、トップにコントロールします。右手で2枚のJを取りに行くとき、トップカードの下にブレイクを作ります。2枚のJをトップに置き、「これは2人の刑事です。スペード刑事とクラブ刑事です」と言いつつ、右手にブレイク飲上の3枚をビドルポジションに持ち、1枚のJをトップに引いて取り、つぎの2枚を1枚のごとくトップに置きます。セリフはそのアクションに合わせます。

いちばん上の表向きのJの下に右親指でブレイクを作り、まん中へんからカットして、下半分を上になわして間に左小指でブレイクします。「2人の刑事は犯人を探しまわります」と言って、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、つぎにブレイクの上のすべてをテーブルのカードの上へのせ、つぎに残りの半分ぐらいをカットしてテーブルのカードの上へのせ、残りのすべてをそれらの上へのせてそろえます。

カードを両手の間にスプレッドして、2枚の表向きのJが離れ離れになったことを見せます。「2人のJは別行動して探しまわりました」と言います。カードを閉じるとき、下のJの下に左小指のブレイク、上のJの上のカードの上に右親指でブレイクを作ります。そして親指のブレイクからカードを分けてテーブルに置き、つぎに小指のブレイクより上のカードの半分ぐらいをカットしてテーブルのカードの上へのせ、つぎに残りのカードの半分ぐらいをカットしてテーブルのカードへのせ、そして残りをそれらへのせてそろえます。

カードをテーブルにリボンスプレッドして、「2枚のJが犯人を追いつめました」と言います。相手のカードを名乗らせてから、はさまれたカードを表向きにします。

レディメードサンドイッチ

= 加藤英夫、1997年11月11日 =

* 方 法 *

「マジシャンがよくやるカードマジックに、'サンドイッチカード' というのがあります。1組のカードの中に2枚のカードを表向きに入れます。そしてカードを広げると、表向きの2枚の間に1枚の裏向きのカードが、サンドイッチのようにはさまっています。そのカードがあらかじめお客様が選んだカードなのです。サンドイッチを作るのにも、注文を受けてから作るのと、あらかじめ作っておくやり方があります。今日はすでに作ってあるレディメードのサンドイッチを使います。1組52枚の中から、まったく自由に1枚のカードを指定してください」と言って、好きなカードを1枚言わせてます。

あとは、ブレーションウェーブデッキのギミックを利用して、相手の指定したカードの両隣のカードが表向きに現れるようにカードを広げます。それら以外の部分もよく広げて、他に表向きのカードがないのを印象づけます。そして3枚をテーブルに抜き出してから、はさまれているカードを表向きにします。

* 備 考 *

なるべくデッキの中央近くに現りたいので、端の近くにある場合は、広げながら適当なところでカットして、広げ続けて現します。

私が記録したこのやり方を私自身が再読して、これまでしてサンドイッチトリックをやるだろうか、と疑問に思いました。

しかしながら、そのように思ったことが、ひとつの演出を思いつかしてくれました。その演出とは、色々と違うタイプサンドイッチトリックを連続して演じるということです。

「食べるサンドイッチにも色々ありますが、カードマジックでサンドイッチマジックと呼ばれるものにも色々な種類があります。今日はいくつか違ったやり方をお見せしましょう」というような話をしてから演ずるのです。そのような演出なら、このバージョンも使い道があると思います。

当書には、様々なタイプのサンドイッチトリックが収録されていますから、うまく組み合わせれば、そのような演出のアク트가構成できると思います。

どこでもサンドイッチ

= 加藤英夫、2000年6月15日 =

* 現象 *

あらかじめスペードのロイヤルフラッシュの5枚を抜き出して、テーブルに置いておきます。相手にデッキから1枚のカードを選ばせ、デッキに戻させてよくシャフルします。抜き出されていた5枚のロイヤルフラッシュを取り上げ、広げて5枚をもういちど見せてから、そろえて右手に持ちます。デッキはテーブルに置きます。

5枚を縦方向に広げてすべてのインデックスが見えるようにして、相手のカードを5枚のカードの好きな位置に出現させると宣言します。相手にどのカードとどのカードの間に出現させるかを指定させます。カードを閉じ、魔法をかけます。そしてカードを広げると、相手が指定した2枚の間に1枚の裏向きのカードが出現しています。そのカードが相手の選んだカードなのです。

* 方法 *

最初にスペードのロイヤルフラッシュの5枚を抜き出して、10、J、Q、K、Aの順にそろえ、表向きにテーブルの右の方に置きます。

デッキから1枚のカードを抜かせ、おぼえさせてからデッキに戻させますが、トップにコントロールします。右手でロイヤルフラッシュの5枚を取り上げつつ、左手はトップカードの下にブレイクを作ります。右手のカードをデッキのトップに置き、広げて5枚を見せます。カードを閉じるとき、下にブレイク上の相手のカードをアディクションします。

デッキをテーブルに置きます。カードを図1のように縦にずらしますが、この段階では相手のカードはいちばん上のカードの下にあります。



左小指で相手のカードをプルダウンし、図2のように左手をカードの列にそって下にずらし、相手のカードをいちばん下の10とアラインさせます。



「あなたのカードを好きな位置から出現させます。10とJの間でもいいですし、JとQ、QとK、KとAの間でもかまいません。どのカードとどのカードの間にしましょうか」とたずね、相手に指定させます。このセリフ中で、カードの名前を言うとき、その位置を指さしながら言います。

JとQの間が指定されたとします。「それでは」と言いつつ、図3のようにJとQの間でカードを分け、「これら2枚の間に出現させます」と言って、またカードをもとの位置に戻します。そのとき、右手のカードは相手のカードの上に入れるのではなく、下に置くのです。相手のカードはすでに指定された2枚のカードの間に入りました。



カードをいったん閉じ、魔法をかけます。それからカードを両手の間に広げて、相手が指定した2枚の間に裏向きのカードが現れたのを見せます。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを抜き出して表を見せます。

思ったカードのサンドイッチ

= 加藤英夫、2000年12月24日 =

* 方法 *

相手に4枚のカードを抜かせ、その中から1枚のカードをおぼえさせます。4枚を返してもらい、トップにコントロールします。

表を自分に向けて両手の間に広げて、トップの4枚をグリプスして数の順を記憶しつつ、それらに含まれない数の同数同色の絵札を2枚アップジョグします。

アップジョグさせたままカードを裏向きにして、アップジョグカードを抜いて表向きにトップにのせます。2枚のJを使うこととします。2枚のJを広げますが、下の4枚も広げます。「この2枚のJであなたが心の中で選んだカードを見つけます。あなたのカードは何でしたか」と言います。相手のカードが裏向きのカードの4枚目であるとしたら、2枚のJをそろえるときに、下に3枚の裏向きのカードをアディションし、相手のカードの上にブレイクを作ります。

上のJをデッキの上に引いて取り、すぐ右手のカードをブレイクの下に入れてカードをそろえます。これで表向きのJの間に相手のカードがはさまりました。魔法をかけてから結果を見せます。

相手のカードが裏向きの2枚目と3枚目にある場合は、同様のハンドリングで行えますが、1枚目にある場合は、たんにそのカードをアディションして、上のJを引いて取り、その上に2枚を重ねてサンドイッチとします。

プロセスサンドイッチ

= 加藤英夫、2002年9月22日発案、2012年6月1日完成 =

2002年9月22日の“カードマジック研究日記”につきのように書かれています。日記なので文体もいまとは違います。

16枚のカードを使うが、それらのボトムカードとボトムから3枚目を黒いJとしておく。トップから2枚ずつディールしていき、好きところでストップする。そしてディールされたカードのトップカードをのぞいて記憶する。そのカードの上に手に残っているカードを重ねる。

カード全体を取り上げて、ダブルカットでトップの1枚をボトムにまわす。それからトップから2枚ディールして、最後まで2枚ずつディールする。それからカードを表向きに広げて見よう。記憶したカードは2枚のJの間にはさまっているはずだ。この原理はいままで書かれているのを読んだことがないので、私が考えものだと思っている。

人にやって見せるときは、相手に2枚ずつカードをディールさせるが、そのときあなたは後向きになっている。そしてあらかじめ潜んでいた2人の探偵が犯人を捕まえたとして結果を見せる。

以上は原理を記述しただけのものであり、これを作品としてまとめるには、かなりの磨き上げが必要になるはず。磨き上げどころか、2枚ずつディールすることに対して理由づけしなければ、実演価値のあるものとはならないだろう。

以上が原案を思いついたときの記述です。原文をいっさい変えずに再録いたしました。以下は2012年6月1日に書いたものです。

先に小さい方の問題点を解決しておきましょう。それはダブルカットでトップの1枚をボトムにまわすことです。これは奇数枚を使うことによって不要になります。17枚のカードで同様に行えば、相手の操作後に2枚ずつのディールを行えば、それで選ばれたカードはJの間にはさまります。

さて2枚ディールの問題です。ここが加藤英夫の長年の経験の見せ所です。2枚ディールする理由付けとしては、その2枚が双子のカード、すなわちマッチングペアであればよいのです。以下の解説を読んでいただければその意味がおわかりいただけるはずです。

* 方法 *

「カード1組の中に26組の双子がいます」と言って、表を上に向けてデッキを両手の間に広げていき、最初に見つかった黒い絵札がフェースにくるようにカットします。それがクラブのQであるとして説明します。

カードを広げ続け、赤いAから7までの数が見えたらそれを抜いて、テーブルに表向きに置きます。ばらばらに離して置きます。すでに置かれているのと同じ数のカードが出たら、先に置いたその数のカードの上に少しずらして置きます。そのようにしてAから7までのペアを抜き出します。なお最初にある数がペアになったとき、「双子とは、このように同じ色で同じ数のカードのことです」と説明します。

「つぎに特別なペアを使います」と言いながら、こんどはカードを立てて表を自分に向けて広げていき、まず適当な1枚をフェースに置き、つぎに最初にフェースに置いた絵札のペアの相手、この例ではスペードのQを見つけて、フェースに置きます。そしフェースの2枚を取る振りをして、3枚をそろえて右手に取り、左手でデッキをわきに置きます。

右手の3枚の表を上に向けて、下のQを左に引いて2枚のQが見えるようにして、「この2枚のQは双子の女性探偵なんです」と言います。それらをそろえてテーブル上のどれかのペアにのせて、それらを取り上げて、つぎつぎと他のペアの上に重ねて取り上げていき、全部集めます。

全体を裏向きにします。「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2枚ずつ置いていって、適当な双子を置いたところでストップしてください。1組目から7組目のどこでストップしてもかまいません」と言いますが、「このように2枚ずつ置いていって」と言うときは、トップから2枚ずつ3組目まで置きながら言います。テーブルに置いたカードを取って、左手のカードの上に重ねます。

「ストップしたあとのことはまた説明しますので、まずストップするところまでやってください」と言って、ポケットを相手に渡し、後向きになり、説明したことをやってもらいます。

相手がストップしたら、「いま最後に置いた、テーブル上のいちばん上の1枚を取って、表を見ないであなたの胸ポケットに入れてください。入れましたか。そうしたら左手に残っているカードをテーブル上のカードの上に重ねてください」と言います。

前に向き直ります。カードを取り上げて、「このようにカードを2枚ずつ置いていきます。そうするとあなたが隠したカードが見つかります」と言いますが、上から2枚ずつテーブルにディールしながら言います。7組目まで置いたら、残りの2枚は1枚のごとく置きます。

カードを取り上げて、表を自分に向けて広げていくと、Qの間に1枚はさまっていて、その手前に1枚だけエクストラのカードがあります。そのエクストラカードの左サイドにぎりぎりに左親指の先を当てて、図1、



右手でつかんでいるカードを左にずらすと、図 2 のようにエクストラカードが隠れます。その動きは図 2 のようにカードが垂直になっているときにやるのではなく、両手を前に倒して、表を上に向けながらやります。



カードの表が上を向いたら、サンドイッチ部分を図 3 のように広く広げます。



そして「探偵が 1 人を見つけました」と言いながら、サンドイッチの 3 枚を抜いてテーブルに置きます。これがダイヤの 4 ですから、隠されたのはハートの 4 です」と言って、相手のポケットに入っているカードを出してもらいます。

目撃証言

= 加藤英夫、2002 年 9 月 25 日 =

前述の 'プロセスサンドイッチ' では、相手がディールをストップするのが、偶数枚目であることが必要なので、双子の演出を利用して、2 枚ずつディールさせています。

こちらの作品は同じ原理を使っていますが、1 枚ずつディールさせて、奇数枚置かれてストップされたか、偶数枚置かれてストップされたかを認知するアイデアを取り入れて、奇数か偶数によってそのあとのハンドリングで調整しています。

* 方 法 *

「このマジックには 2 人の刑事が登場します。まずその 2 枚のカードを抜き出します」と言って、黒い J を 2 枚抜き出して表向きにテーブルに置きます。

「そしてとても悪人が多く住んでいる町があります。悪人を 18 人選びます」と言って、カードを両手の間に表向きに広げていき、赤から始めて赤いカードと黒いカードを交互にアップジョグしていきます。なるべく交互に出していることを気づかれないので、スピーディにやることと、まとめて出せる部分は固まりごとアップジョグするようにします。18 枚を抜き取って裏向きにし、他のカー

ドはわきに置きます。

「2枚のJがこの町の中に張り込みを行いました。張り込んだ場所がわからないように後ろでやりませう」と言って、18枚のパケットを持った左手と、2枚のJを表を上にしてを持った右手を背後に運びます。

Jをボトムから1枚目と3枚目に入れます。そしてカードを前に出します。「あなたに犯人を決めてもらいます。このようにカードを置いていってください」と言いながら、5枚のカードを置きます。「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ます」と言って、最後にディールされたカードをのぞいて見る振りをします。「そうしたらこのカードを戻し、上に残りのカードを重ねてください」と言って、残りのカードをテーブルのカードに重ねる真似をしますが、すぐに左手に戻し、そしてテーブルのカードを取り上げて左手のカードの上に重ねます。

「それではやってもらいますが、あまり少なくとも多くてもつまらないですから、5から15の数を中心の中で決めて、その枚数を置いてストップしてください」と説明して、あなたは後向きになり、説明したことをやってもらいます。終わったらカード全体を背後に伸ばした左手に渡してもらいます。

前に向き直り「これから2人の刑事が犯人を捕まえるのですが、捕まえるには目撃者の証言が必要です。あなたのおぼえたカード、すなわち犯人は赤い服を着ていましたか、それとも黒い服を着ていましたか」とたずね。意味がわからないようなら「おぼえたカードの色は赤でしたか、それとも黒でしたか」とたずね直します。

黒と言われたら、背後で上から2枚のカードを順番を変えずに右手に取ります。順番を変えずに取るというのは、2枚をいっしょに取るということです。1枚ずつ2枚を取ると、1枚目の方が2枚目よりも下になってしまいます。そのあと2枚ずつ取って右手のカードの上に重ねていきます。すべてのカードを右手に取ったら前に出します。

犯人のカードが赤だと言われたら、最初は1枚のカードを右手に取り、そのあと2枚ずつ取っていきます。

すべてのカードを右手に取ったら、そろえて前に出します。犯人のカードが何であったかをたずね、「そのカードが捕まったかどうか見てみましょう」と言って、カードを表向きにリボンスプレッドして、サンドイッチ部分を広く広げ、「見事に犯人が捕まりました」と言って終わります。

*** 備 考 ***

‘プロセスサンドイッチ’は、サンドイッチカードを表向きで裏向きのデッキに入れることはできませんが、このトリックでは2枚ずつディールの操作を背後で行うことにすれば、サンドイッチカードを裏向きのデッキの中に表向きに入れて演ずることもできます。

忍者警官

= 加藤英夫、2002年5月30日 =

サンドイッチカードがいったん見えなくなって、また現れてサンドイッチ状態となる、という現象です。

* 方法 *

2枚の黒いJを抜き出して、「この2枚は警官ですが、姿を隠すのがうまいので、忍者警官と呼ばれています」と説明します。それらを表向きにデッキのトップに置いて、下の裏向きの1枚をアディクションし、上の1枚をデッキの上に引いて取り、その上に残りの2枚を重ね、結果としてJ、X、Jとして、それらをテーブルに置きます。

犯人のカードを相手に決めてもらうと言って、相手に1枚のカードを選ばせ、いったんボトムにコントロールし、カットしてボトムから3分の1ぐらいに運びますが、相手のカードの下にブレークを作ります。

「2人の警官は街の中に入っていました」と言って、Jを取ってデッキのトップに置き、ブレークから分けてスリップカットします。続けてトップの4分の1をカットしてボトムにまわします。そしてデッキをテーブルに置きます。

デッキの中央でカットして、上半分を広げて中央に1枚のJがあるのを見せます。「1人の警官はこちらの区域を探すことにしました」と言って、カードを閉じつつ、Jの上のカードの上にブレークを作り、ブレークよりダブルカットします。Jはトップから2枚目にきます。テーブルに置きます。

他方のポケットを取り上げて、広げて中央にJがあるのを見せます。「もう1人の警官はこちらの区域を探すことにしました」と言って、カードを閉じるときにそのJの下にブレークを作り、ブレークよりダブルカットします。Jがボトムにきます。このポケットを他方のポケットの左に置きます。

右のポケットを左のポケットに重ねて、デッキを取り上げます。「2人の警官は、誰にも見られないように、ここで姿を隠します」と言いながら、ボトムにある表向きのJを左指先で右にずらします。ずれた部分は右手の陰に隠れています。

デッキをリボンスプレッドしますが、トップの2枚は広げないようにします。そうすると表向きに入っているはずのJが消えたように見えます。「ほら、どこに警官がいるかわかりません」と言います。

カードを閉じ、魔法の動作としてリフルパスを行います。そしてリボンスプレッドします。中央にサンドイッチ状態の3枚が現れます。「警官は1人の男を捕まえました。あなたが選んだカードは何でしたか」とたずね、サンドイッチ状態のカードを抜き出し、はさまれているカードの表を見せます。

パストラミサンドイッチ

= 加藤英夫、2002年5月4日 =

ニューヨークのデリカテッセンでは、パストラミサンドイッチが美味しいときいて、朝食で注文したところ、周りの人たちが私の方に視線を向け、ウェイトレスは「できるかどうかきいてくる」と言って厨房に向いました。おかしいなと思って待っていると、ものすごく厚いサンドイッチが出てきました。肉の厚さだけで5cmは越えていました。どうやらこのサンドイッチは朝食ではなく、昼食で食べるものだったようです。がんばって全部食べました。

これから説明するサンドイッチトリックは、最初に1枚のAがはさまり、はさまった状態でいったんカードを閉じます。そしてふたたび広げると、何と4枚のAが挟まっているという、サンドイッチの増加現象なのです。ニューヨークのちょっと恥ずかしい思い出から名前をつけました。

* 方法 *

デッキのトップに4枚のAがある状態まで進めます。初めからセットしておいてもいいですし、ばらばらに入れたものを集めてもいいですし、「サンドイッチを作るのに材料を用意します」と言って、どうどうと集めてもかまいません。

「サンドイッチを作るのに使うパンを何にするか、あなたに決めていただきます。J、Q、Kのどれを使いましょうか。色は赤がいいですか、それとも黒にしますか」と言って、相手に決めさせます。黒いKを使うことにします。

表を自分に向けて広げ、黒いKをアップジョグし、カードを閉じて裏向きにします。アップジョグされた2枚のKを抜いて表向きにトップにのせますが、下に1枚のAをアディクションします。そしてフェースのKを引いて取り、その上に残りの2枚を重ねます。それらをデッキのトップに置き、デッキをカットします。

魔法をかけてから、カードを両手の間に広げて、2枚のKの間に1枚の裏向きのカードがはさまったのを見せます。「ほらサンドイッチができました」と言います。それら3枚をアップジョグさせ、それらの下の3枚のAの下にブレークを作りながらカードを閉じます。

アップジョグされた3枚をファン状に広げ、「何のサンドイッチができたか見てみましょう」と言って、まん中のカードを抜いて表を見せます。それを裏向きにしてテーブルに置きます。ブレークの下に右手の指先を入れて、図1のように分けます。



1枚のKを左手のカードのトップ、1枚のKを右手のカードのボトムに取ったように見えますが、右手のKの下には3枚のAがあります。

カードをもとのように重ねます。そしてテーブルから裏向きのカードを取り、2枚のKの間に入れます。そしてそれらをデッキの中に押し込みます。

とても厚いサンドイッチがあることを話をしてから、いまできているサンドイッチを、厚いサンドイッチに変えてみせると告げ、カードに魔法をかけます。カードを広げて表向きのKの間に4枚の裏向きのカードがはさまっているのを見せます。間の4枚を抜いてテーブルに置きます。表向きのKは裏返してトップに置きます。テーブルの4枚を表向きにして、4枚のAであることを見せます。

超瞬間サンドイッチ

= 加藤英夫、2002年9月21日 =

* 方法 *

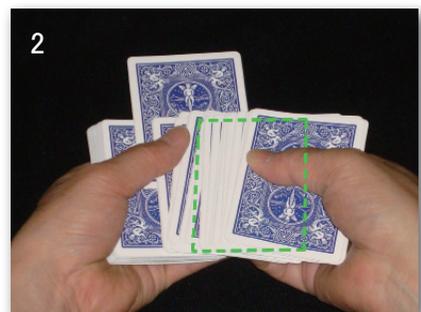
2枚の黒いJ抜き出して、「この2枚の黒いJは探偵の働きをします。彼らは町の中に隠れます」と言って、表向きに裏向きのデッキの中に入れ、ダブルカットによっていったんボトムに運びます。それからボトムの1枚のJをボトムコップして、同時に上から3分の2ぐらいをスウィグルカットして左手に渡します。そして下の3分の1ぐらいを上まわしてそろえます。間にブレイクを保持します。以上でトップから3分の1ぐらいに1枚のJがあり、もう1枚のJはボトムにあります。

カードを広げていき、ブレイクの近くにきたらスピードを落とし、ブレイクの上の表向きのJをスライドアウトします。そして「このように広げてきますから、好きな1枚を指さしてください」と言います。

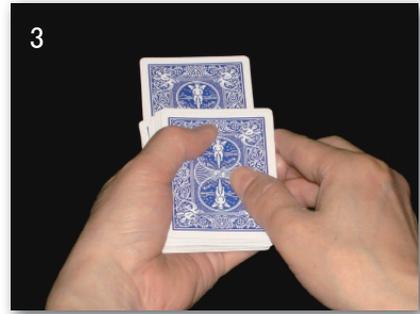
指さされたカードの右下を右手でつかみませんが、図1の点線の位置で表向きのJが指さされたカードの上に乗るようにします。



そして右手のカードを上げて指さされたカードをアップジョグさせたら、左手の指先を使って、ボトムのJを思い切り図2の点線の位置まで、押し出します。その動作をカバーするために、「このカードをおぼえていただきます」と言います。



そしてカードを閉じます。図 3。右にずれているJはアップジョグカードの下にすべり込ませます。左手を上げて、アップジョグカードの表を相手に見せて、おぼえてもらいます。アップジョグカードを押し込みます。



すでに選ばれたカードは表向きのJの間にはさまっていますから、結果を現します。

* 追 記 * (2014 年 4 月 15 日)

2 枚のJをボトムとトップから3分の1ぐらいに配置するのに、上記のやり方は煩雑な操作ですので、つぎのようにやるとよいでしょう。

1 枚のJを入れてボトムにダブルカットして、もう1枚のJをボトムから3分の1ぐらいに入れて、その下にブレイクを作り、ブレイクからカットして上にまわし、まわしたカードの下にブレイクを作ります。

加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 28 号

発 行 2014 年 7 月 4 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

