

Card Magic Magazine



No. 30

July 4, 2014

by Hideo Kato

カードマジック徹底研究

リビレーション

日本語における'カード当て'はたいへん広い意味を持つ用語であり、英語にはこのような広い意味を持つ用語が見あたりません。日本語の'カード当て'では、心に思ったカードを当てるのも、デッキの中から選ばれたカードを抜き出して当てるのも、そして選ばれたカードをリバースさせて当てるのも含まれます。

英語では、'ディスカバリー'(発見する)、'ディテクション'(看破する)、'ロケーション'(選ばれたカードの位置を見つける)、'リビレーション'(出現させる)など、現象の種類によって呼び方があります。

この特集号では、'カード当て'の中でももっともビジュアルな、選ばれたカードが何らかのプロセスで出現するという、'リビレーション'トリックを集めました。'リビレーション'にもいくつかのタイプがあり、'ライジングカード'のように明確に分類できるものもあるのですが、分類するほど数の多くない分野もあり、当号ではあえて分類せず、年月順に収録いたしました。ただし、ある作品についての私のバリエーションについては、年月順にかかわらず、原作のつぎに収録いたしました。

キャッチングシレクテッドカード

= 作者不詳、雑誌"スタニオンズマジック"、1912年10月 =

* 方 法 *

2人のカードをトップとボトムにコントロールします。親指と他の指でデッキをつかみ、強く押さえたままデッキを空中に投げ上げます。トップカードとボトムカードが手に残ります。手を落ちてくるカードにぶつけて、いかにもそこをつかみ取ったようにして、2枚のカードを指先に現します。

* 備 考 *

原著の解説は上記の通り、たいへん簡素なものです。右手のデッキの持ち方が重要なので、補足しておきます。

このトリックで重要なのは、右手がデッキをつかむとき、カードをパームするような感じがでないようにすることと、デッキを投げたあと、残ったカードが右手の陰に位置するようにすることです。したがって、つぎのようにやるとよいと思います。

右手の甲を観客に向けて、図1のように裏面を観客に向けて持ちます。



そのまま体を左に向けて、左手を下げ、右手で上記の解説のようにデッキを投げます。そうすると、残った2枚は図2のように右手の陰に残るので、ちょうど天海パームしたときのような手つきで、2枚が見えない状態にすることができます。



落ちてくるカードに右手を突っ込んで、右手の2枚を現すには、右中指で2枚を図3のように広げて現します。



チューンディテクティブ

= 作者不詳、雑誌「スタニオンズマジック」、1912年10月 =

“Card Magic Library” 第7巻、175ページに‘ヤンキードゥードル’が解説されていますが、ほとんど同じやり方が、ずっと昔に存在していました。

* 方法 *

相手に取らせたカードをトップから16枚目にコントロールします。「あなたのカードを見つけるのに、音楽が必要ですが、クラシックとポピュラーとどちらが好きですか」ときき、適当な四拍子の曲を口笛で吹くかハミングします。一拍めで1枚ディーリングし、そのあと一拍につき1枚のカードをディーリングします。半拍の音があっても音に合わせるのではなく、リズムに合わせるのです。

4小節やったら手を止めて、相手のカードを言わせてから、最後に置いたカードを表向きにします。

* 備 考 *

スタニオンが備考で言っています。これを読んで笑って読み飛ばさずに、じっさいにトライしてほしいと。とくにユーモアのある演技をするプロフェッショナルは、真剣にレパトリーに加えることを検討して欲しいと。

私はスタニオンに同感するだけでなく、むしろこのマジックを発展させることを考えます。たとえば「上を向いて歩こう」に合わせてディールするとフェイスアップに現れたり、「バラが咲いた」でやるとバラのシールのくつついて現れるなど、いくらでも応用できると思います。

マジックプレス

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

このトリックは、プレゼンテーションというものが、いかに単純なトリックを印象的なトリックに変化させるかという好例です。このトリックの現象は、あるカードが相手の指定した枚数から現れるというのですが、最初にカードが数えられたとき、その枚数から間違っただけのカードが出てきます。もういちど数えると、こんどは正しいカードが出てきます。

方法自体はまったく簡単なものです。目的のカードは初めはトップにあり、1回所定枚数まで、ディールしたカードを手元のカードの上に戻すと、そのカードは所定の枚数目に位置することになります。古くからある見せ方では、1回目に間違っただけのカードが出てくるのは数え方が間違えたため、というあまりにも苦しい口実が用いられていました。

* 方 法 *

相手が選んだカードをトップにコントロールし、フォールスシャフルによってトップに保ちます。

「この世の中には魔法の息の持ち主がいます。あなたがそうであるかどうか試してみましょう。もしあなたの息が魔法の息であるとしたら、カードにゆっくり息をかけるだけで、先ほどのカードを好きな枚数目に運ぶことができます。好きな数を教えてください。9ですね。それではカードに息をかけながら、9を念じてください。相手が息をかけたら、「あなたの息は魔法の感じがしませんね。でも私の間違いかもしれません。カードを持って、1枚ずつその数だけ置いてください」と指示します。

相手が最後のカードを表向きにすると、それは相手のカードではありません。あなたは相手の手に残っているデッキを取り、テーブルに配られたカードを取ってその上に重ね、フォールスシャフルします。相手が表向きにしたカードを取って、裏向きにトップの8枚の中にさし込みます。

「あなたの失敗した理由がわかりましたよ。あなたは息をかけながら数を念じたのではなくて、数

を念じながら息をかけたからです。同じじゃないんですよ、それは。本当の魔法の息のかけ方をお見せしましょう。いいですか、このようにゆっくり息をかけると、これであなたのカードは念じた枚数目に運ばれます。数はいくつでしたっけ。9でしたね」。8枚カードを配ったところで相手のカードを名乗らせ、9枚目を表向きにします。

魔法の息

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年10月76日 =

前述の‘マジックブレス’のバリエーションです。

* 方法 *

相手が選んだカードをトップにコントロールし、フォールスシャフルによってトップに保ちます。

好きな枚数を思わせ、デッキに魔法の息をかけさせ、その枚数を相手がディールしているとき、あなたは後ろを向いています。相手の選んだ枚数をディールしたあと、手元のトップカードカードを見てもらい、相手のカードであるかどうかたずねます。相手のカードではありません。「あなたは魔法の息の持ち主ではないことがわかりました」と言います。そのカードをトップに戻し、ディールしたカードを手元のカードの上ののせてもらいます。

ここであなたは前に向き直ります。このようにすれば、あなたは相手が何枚ディールしたか知らないことになります。密かにボトムから1枚のカードをトップにシフトします。サイドスチールで中央あたりから移してもかまいません。最初から1枚パームしておき、トップに加えるというやり方もあります。

「こんどは私が魔法の息の持ち主かどうか試してみましよう」と言って、デッキに息をかけ、「あなたが選んだ枚数を私が置いたところでストップをかけてください」と言って、カードをディールしていきます。ストップがかかったら、手元のカードのトップの2枚をダブルリフトして表を見せます。先ほどと同じカードが現れます。

「私の息も魔法の息ではないようです」と言って、ディールしたカードをはっきりと手元のカードの上ののせ、「この人は魔法の息の持ち主に間違いありません」と言って、別の客にデッキを渡します。そして先ほどと同じ枚数をディールさせ、相手の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。

ニートミステリー

= カール・ジャーメイン、雑誌“ジンクス”、No.98、1940年6月22日 =

* 準備 *

カード1組がちょうどおさまる大きさのゴブレットを用意します。ダブルフェースカードを1枚使いますが、そのフェースがハートの5とクラブのKであるとしめます。ダブルフェースカードをテーブルの上のゴブレットの下に置いておきます。ノーマルのハートの5とクラブのKをトップもしくはボトムにセットしておきます。

* 方法 *

2人にハートの5とクラブのKをフォースします。おぼえさせてからデッキに返させ、デッキをよくシャフルさせます。

シャフルされたデッキを受け取り、フェースに2人のカードがないことを確認し、デッキの半分を密かにひっくり返して、両側にフェースが現れるようにします。左手でゴブレットを取り上げながら、デッキをダブルフェースの上ののせます。そしてポケットからハンカチを出し、ゴブレットを拭きます。

デッキをゴブレットに入れますが、ダブルフェースカードでない方を観客に向けて入れます。そして観客に向いているフェースのカードが、2人の客のどちらのカードでもないことを確認してから、「ハンカチをかぶせて中を暗くすると、不思議なことが起こります」と言って、ハンカチをゴブレットにかけつつ、ステムをまわしてデッキの反対が観客の方に向くようにします。

いま観客の方に向いているカードを取った客に、彼のカードを言わせてから、ハンカチをどけて、そのカードを現します。そのカードを抜き取って、観客と反対の側に入れます。

ふたたびハンカチをかけながら、ステムをまわしてデッキを逆向きにします。もう1人のカードを言わせてから、ハンカチをどけてそのカードを現します。

* 備考 *

このマジックはその後、デッキをフレーム状のケースに入れ、そのフレームのステムが自動的に回転するような仕掛けの道具が売り出されました。

ネームユアポイズン

= グレート・マーリニ、雑誌”ジンクス” No. 132、1941年3月27日 =

このトリックの解説を読み始めた瞬間、これはマジックの内容がどのようなものだとしても、’使える’ 見せ方に違いないと直感しました。あなたもつぎの現象をお読みになれば、同じように感じることでしょう。

* 現象 *

マジシャンは観客に1枚のカードを選ばせて、デッキに返させてからつぎのように言います。「これからあなたのカードを当てますが、人は毒で死ぬときも、即刻命の止まる毒、眠りながら死ぬ毒、快楽的な狂気に満たされて死ぬ毒など、好きな毒を選ぶことができます。ですからあなたにも選択の自由をあげましょう。あなたのカードが表向きに出てくるのがいいか、スペルに合わせてカードを置いていくと出てくるのがいいか、それともポケットから出てくるのがいいか、さあ好きな当て方を選んでください」。そしてマジシャンは観客が選択した方法で観客のカードを当てるのです。

* 方法 *

1枚のカードの表面にマジシャンズワックスをつけ、ポケットに入れておきます。

相手にデッキをシャフルさせているとき、指先にツバをつけます。カードを受け取り、ボトムカードの表にツバをつけます。カードをオーバーハンドシャフルしようとするとき、まずトップカードを左手に取ってひっくり返してボトムにまわし、シャフルを開始します。シャフルはカードを上にとったり下にとったりして、最後のひとかたまりは下に置きます。それによって、リバースされたカードはボトムに位置されます。

デッキを持った左手をさし出して、相手にカットさせ、カットした上半分をあなたの右手に受け取ります。左手のポケットのトップカードを相手に取らせ、「そのカードをおぼえてください」と左人さし指で指さし、左手が手前に帰ってくるときにポケットをターンオーバーします。

相手がおぼえたら左手のポケットの上に返させ、右手のポケットを相手に渡してシャフルさせますが、そのとき左手を下げて左手のポケットをターンオーバーします。そしてシャフルしたポケットをその上へのせます。

ここでカードを当てるのに、つぎの3通りのうちのひとつを相手に選択させます。

ケース1：1枚だけひっくり返る。

ケース2：スペルによって現れる。

ケース3：ポケットから出てくる。

これに対する相手の答を待っているとき、ボトムにある相手のカードを右に少しずらして、グリンプスします。ずれた部分は右手でカバーされます。

相手の選択により、つぎのどれかに続けます。

ケース 1：1 回カードをカットしてからテーブルにスプレッドする。

ケース 2：カードを1枚ずつ置いていき、相手の心の中で相手のカードのスペルを唱えて、最後のスペルでストップをかけてもらいます。あなたは相手のカードのスペル数がわかっているので、最後のカードを置くとき、左手を下げてデッキをターンオーバーします。相手のカードを言わせてからデッキのいちばん上のカードを表向きにします。

ケース 3：右手でポケットのカードを出しつつ、左手はデッキをターンオーバーします。いったん右手のカードをデッキの上のにせ、ワックス面を押してくっつけてダブルのカードを表向きにして相手のカードを見せます。

お好きな毒をどうぞ

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年8月14日 =

’ネームユア・ポイズン’の演出を借用して、マジックの内容を即席でできるものに変えました。

* 方 法 *

相手に選ばせたカードをトップにコントロールします。「あなたのカードは上にもありませんし」と言って、トップの2枚をダブルリフトして表向きにします。そのまま左手を返してボトムを上に向け、セリフを「下にもありません」と続けます。そして左手をそのままの向きで、右手でバック（トップ）にあるカードを抜き、ひっくり返してもとの位置に戻します。左手を戻してデッキを裏向きにします。以上で、相手のカードはトップの2枚目でひっくり返っています。

「これからあなたのカードを当てますが、つぎの3通りのやり方から、あなたに好きなやり方を選んでいただきます。第1の方法は、あなたのカードだけ一組の中で表向きになる、というものです」と言います。

「第2の方法は、このように2枚のカードを表向きにして」と言いながら、トップの3枚を表向きにして、上の2枚をダブルでずらします。図1。



「まん中へんに入れます。そうするとあなたのカードが2枚のカードの間にはさまる、というものです」とセリフを続けます。表向きにしたカードをそろえて裏向きに戻してトップにそろえます。

「第3の方法は、このようにカードを弾いて」と言いながら、カードの前エンドを右手の指で弾きます。図2。「ストップをかけていただいたところからあなたのカードが出てくるというものです」と言います。「どの方法で当てましょうか」と言います。相手の選択によって、つぎのように続けます。



ケース1：カードを1回カットしてテーブルにスプレッドします。

ケース2：3枚のカードをひっくり返し、説明のときと同様に2枚を広げて見せたあと、そろえてデッキの中央に入れます。それからデッキをスプレッドします。

ケース3：説明のときと同様にカードをリフルして、ストップがかかったら止め、右手の指先をストップがかかったところに入れますが、トップカードを右へずらします。図3。トップカードを押さえたまま、右手で上半分を抜いて、表向きにして左手のカードの上のにのせます。



カードをスプレッドして表と裏の境目で分け、表向きのカードをテーブルに押きます。裏向きのカードのトップを表向きにして相手のカードを現します。

スラップトリック

= 考案者不詳、“ラストワーズオンカードトリックス”、1945年 =

* 方法 *

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。カードをまん中へんからカットしますが、上半分を少し下半分より少なくカットし、もとの上半分を左手に持ち、下半分を右手に持ちます。そしてストラドルのファローシャフルを行います。すなわち、右手のカードのトップとボトムがアウトになるやり方です。半分ぐらい入ったところで止めます。

右のカードの右エンドを右手でしっかり持ちます。相手のカードを名乗らせてから、右手を上下に強く振りますが、右手はカードをしっかり持っています。相手のカードが飛び出ます。それを左手で取って、相手のカードであるのを見せます。

*** 備 考 ***

このカードのリビレーション手法は、“カードマジックオブル・ポール”(1949年)に解説されている‘ジムナスティックエーゼズ’で有名ですが、考案者不明ではありますが、こちらの方が4年早く登場しています。ル・ポールは、マルチプルシフトなどで、デッキにバラバラに入れたと見せた4枚のAを、この手法でつぎつぎと出現させています。

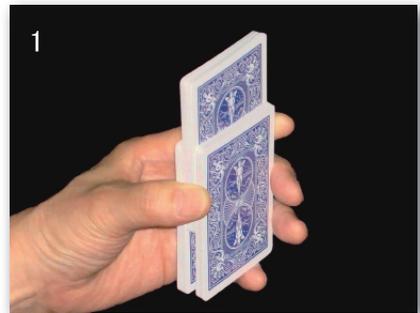
ディセンディングカード

= アル・リーチ、“ラストワーズオンカードトリックス”、1945年 =

*** 方 法 ***

ボトムカードをキーカードとします。相手に1枚のカードを選んでおぼえさせ、トップに返させます。カードをカットしたあと、カードをリフルしてキーカードを見つけ、キーカードが見えたところでカットします。キーカードは上半分のボトムカードとなり、相手のカードは下半分のトップカードとなります。

左手のカードを親指でリフルして、まん中へんで止めて、右手のポケットをその割れ目にさし込み、カードを図1のように左手に持ちます。表を観客の方に向けます。



「カードをゆるめると、このように落ちます」と言って、カードを持つ力をゆるめます。突き出ているカードが下に落ちます。

右手をデッキの上にかけますが、トップカードの下に右親指のブレイクを作ります。これは非常に小さいものでかまいません。カードをカットして、左手のカードをリフルして途中で止め、右手のカードをさし込みますが、相手のカードだけ割れ目より数枚手前に入れます。図2。



まえと同じようにカードを左手に持ちます。相手のカードを名乗らせてから、右手の指を鳴らすなどの魔法をかけたとき、左手をゆるめます。相手のカードだけ突き出た状態になります。

ライトインフロントオブノーズ

= クレイトン・ロウソン、雑誌“フェニックス”、No. 100、1946年2月1日 =

* 方 法 *

デッキをリフルして相手にストップをかけさせます。だいたい中央でストップがかかるようにします。ストップしたところでカードを分けて、上半分を相手に渡します。

残りのパケットのトップの2枚をダブルターンオーバーして、表を指さして、「このカードが選ばれました」と言います。

ダブルターンオーバーして2枚を裏返し、上の1枚を取って相手の持っているパケットの中に入れます。そして客のパケットをシャフルさせます。

あなたのパケットをカットして間にブレイクを保ち、カードを広げて中央あたりから1枚適当に抜き出した感じで、ブレイクの下の選ばれたカードを抜き出します。

その1枚以外のカードを客に渡して他のカードといっしょにさせてから、それらをよくシャフルさせます。「あなたのカードがどこにいか、誰にもわかるはずがありません。私は、あなたのカードがどこに行くか、このカードに予言として書いておきます」と言って、選ばれたカードの表に「ここにあります」と書きます。

シャフルされたデッキをテーブルに置かせます。相手のカードを名乗らせます。「あなたのカードがどこにあるかは、このカードに書いてあります」と言って、選ばれたカードを見ていない客に、予言を書いたカードの表を見せ、予言を読ませます。「たしかにここにあります」と言って、そのカードを見せます。

* 備 考 *

“あなたのパケットをカットして間にブレイクを保ち、カードを広げて中央あたりから1枚適当に抜き出した感じで、ブレイクの下の選ばれたカードを抜き出します”という部分がありますが、つぎのようにやると無駄が省けます。

持っているパケットの表を相手に向けて両手の間に広げ、「こちらに選ばれたカードはありません」と言います。そのとき、左親指でトップの選ばれたカードを左に滑らせます。そしてカードを中央で分けますが、選ばれたカードが左半分のトップになるようにします。両手を下げてカードの裏面を上に向けて、右手のカードを左手のカードの下に入れてそろえます。このあとダブルターンオーバーに続けます。

パルストリック

= ジーン・ヒューガード解説、“ロイヤルロードツーカードマジック”、1948年 =

* 方 法 *

女性の客に1枚のカードをフォースし、その客だけにカードを見てもらい、ポケットに隠してもらいます。「人間の心というものは、本当は頭の中にあるのですが、よく胸の中にあるように表現されます。それは心の変化が心臓の動きに影響を与えるからです。そのことを証明してみましょう」と言います。

客の手首をつかみますが、親指が内側になるようにつかみます。「まずマークを調べます。マークをひとつずつ読み上げていきますが、あなたのカードのマークを聞いても、手を動かしたり、顔つきを変えたりしてはいけません。それでもあなたの心は動きます。それが心臓に伝わり、脈拍として私の手に伝わってきます。それでは読み上げます」と言って、「ダイヤ、クラブ、ハート、スペード」と適当な間をとって読み上げます。「どうやらあなたのカードはクラブのようですね」とフォースしたカードのマークを言います。

「つぎに数を読み上げます。1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13」と読み上げます。「わかりました。5のときに脈が強くなりました。あなたのカードはクラブの5です」とフォースしたカードを言ってから、ポケットからカードを出させ、照合します。

「こんどは反対に、あなたが当てる役をやってください」と言って、相手に横を向いてもらい、デッキからハートのKを抜いてポケットに入れます。相手にあなたの手首を持たせます。あなたは親指の先を中指の先に当てておきます。

客にマークを順に言わせます。ハートと言ったときに、親指で中指の先を強く押してすぐにゆるめます。相手には脈が強く打ったように感じられます。「何のマークわかりましたか」とたずね、客に答えさせます。つぎに1から13まで言わせ、13のときに親指を押します。相手に感じた数を言わせ、ポケットからカードを出して照合します。

* 備 考 *

前半はフォースしたカードを当てるだけですが、まさに演出がこのマジックを成立させているという、典型的な例です。そして後半は信号を送るという、いわゆるコーディングに属する原理が、前半の演技とマッチして、じつに見事に働いています。

フォースの代わりに、マークドデッキを使用するのも一案です。また後半で表を見てハートのKを抜く代わりに、ハートのKにドットとかコーナースhortなどの識別加工をしておいて、デッキを裏向きに広げてハートのKを抜き出すのもよいと思います。

アンダーフット

= アル・トンプソン、雑誌“ヒューガードマジックマンズリー”、1961年9月 =

* 現象 *

マジシャンが魔法をかけると、相手の選んだカードはデッキから消失します。マジシャンは自分の足下に目を向けます。相手もそちらを見たときにマジシャンが足をずらすと、足の下から選ばれたカードが出てきます。

* 準備 *

ズボンの右ポケットの中に切れ込みを作り、そこからカードを落とせるようにします。

* 方法 *

相手に1枚のカードを選ばせ、何らかの方法で右手にパームしてスチールします。左手でデッキを相手に渡してシャフルしてもらったとき、右手をポケットに入れて切り込みの中に落とします。カードはあなたの右足に沿って落ち、あなたの右足の右側に落ちます。ズボンを少し持ち上げて、カードを床に落とし、足で踏んで隠します。

デッキを受け取って魔法をかけ、相手のカードが消えたと言います。そして視線をあなたの足下に集め、右足をカードからどけます。そして相手のカードであることを見せます。

* 備考 *

“ウェストンズウェイズウィズカード”(1994年)には、1人相手に同様の現象を見せる、ポケットに切り込みをつけない方法が‘アンダーザフット’として書かれています。

相手のカードを右手にパームしてスチールし、右手を自然に右わきに下ろし、デッキをシャフルさせるために左手を相手の方に伸ばしたとき、体を右にねじり、右足に沿ってパームしているカードを落とします。そして足下に顔を向けず、目だけでカードを見て、カードを足で踏んで隠します。

* 追記 * (2012年6月22日)

つぎのような演技方を考えました。

ポケットからハンカチを取り出すときにパームしているカードを落とします。そしてハンカチを床広げるときに、落としたカードをハンカチの下に隠します。相手にシャフルさせたデッキをハンカチの上にドリブルオフし、そしてハンカチを持ち上げて現します。

カードハプニング

= 加藤英夫、雑誌“まじっくすくーる”、36/37 合併号、1967 年 6 月 =

この作品は当初、上記“まじっくすくーる”に、'カードスマッシュ'として発表したものです。その後、東海奇術家教会機関誌、“東海マジシャン”第100号、(1969年8月)に、'カードハプニング'と改題して、より詳しく解説いたしました。ここには同誌から当時に書いたまゝを引用いたします。

“加藤さん、手の下からカードが出てくるやつ見せて下さいよ”とよくマニアの方に頼まれます。そんなとき、私はいつもこう答えることにしています。“けっこうです、お見せしましょう。ただしちょっとの間おつきあいいただきますよ”と。そう言われてその人はその言葉の意味がわからような顔つきをします。

それは、この'手の下からカードが出てくるトリック'は、たった2、3秒で終わってしまうトリックなのです。しかも相手は人から話を聞いていますから、“はいそれではお見せしましょう”と言って、たった数秒の演技を見せたところで、いったい何になるでしょう。そこで、“ちょっとおつきあいください”と言って、私の15分ぐらいの手順が始まるというわけです。

手順の最後の方になってくると、完全に相手は私のペースに乗ってきて、初めに'手の下からカードが出てくるトリック'を自分で頼んだことなど忘れていきます。そこで最後に私はこう言うのです。“なぜこのように色々不思議なことができるか知っていますか。じつは私の手に仕掛があるんです”。そう言いながら私は両手を裏表よく見せます。それから“ワンツースリー”で左手でテーブルの上をたたくと、そうです、相手の見たかった現象が超えるのです。

相手がびっくりしたことは言うまでもありません。きっと誰かが彼から話をきいて、“加藤さん、手の下からカードが出てくるやつ見せてくださいよ”と言ってくるでしょう。

というわけで、私はこの'カードハプニング'に自信を持っています。マジックキャッスルで、ジョー・バーグが頭をかかえて驚きました。そしてダイ・バーノンに人を紹介されるたびに“加藤、あの手の下からカードが出てくるやつ彼に見せなさい”と言われて、何回も何回も調子にのってやりました。この経験ののち、私は本当にカードマジックに自信を持ちました、そして、同時に、マジックを行うには状況設定が必要欠くべからざるものである、ということもおぼえました。

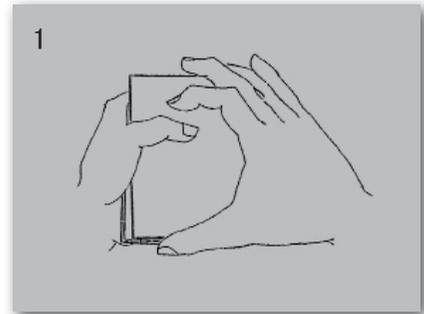
それ以後、私は人からあるマジックを見せてくれと頼まれても、けしてそのマジックだけを見せるということはしなくなりました。

以上のような長話をいたしました。何か参考になったでしょうか。えっ、自信過剰もいいところですよ。まあそうおっしゃらないでください。それでは、間違いなく参考になるはずである'カードハプニング'の解説に取りかかりましょう。

* 方 法 *

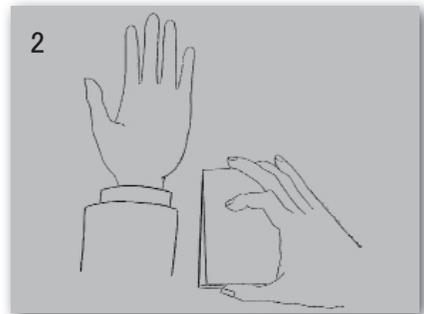
客にカードを1枚抜かせておぼえさせ、それを返えさせてトップにコントロールするところまではあなたたの得意な方法でやってください。

左手にふつうにデッキを持ち、右手をデッキにかけつつ左親指でトップカードを右へずらしますが、左下端を7mmぐらい右にずらし、左上端はほとんどずらしません。図1。



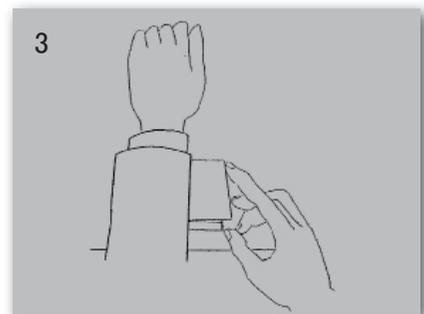
この動作は客の方を向きながら何かしゅべりながらやってください。またカードの前側を少し上げて、客からこの動作が見えないようにすること。ここではデッキの方へ気持を向けてはなりません。

さて、左手をデッキから放し、左手の平を上にして前へさし出すと同時に、右手はゆっくりデッキをテーブルに置きます。ずれたカードはそのままです。図2。



この動作は左手に何も持っていないことを強調するものですから、「私の手にはもちろん仕掛けはありません」などと言って、注意を左手へ集めながらやります。そうすれば、右手でデッキをテーブルに置いたことも客の意識には強く残りません。もちろんあなたの視線はつねに左手を追うのであって、気持を少しでも右の方へ向けてはいけません。カードを置く位置は、中心より少し右へ寄り気味の一番手前です。また、カードと左手の位置の関係は図2でよく見てください。

さて、左手を返ししながら指を握ります。これは、いかにも空中から何かをつかみとる感じでやります。図3。



左手が図3の状態にするのと同時に、右手は右手前コーナーがずれている相手のカードをはじけるようにデッキの右手前に置きます。もちろんこの動作も左手へのミスディレクションのもとで行いますが、なるべく右手の動きは目立たないように無駄な動きはしないようにしてください。



左手をそのまま開きつつテーブルにたたきつけます。左手がテーブルに触れる寸前に、右手の中指で相手のカードを弾きます。すると相手のカードは左手の下にとまり、いかにも左手からカードが出現したように見えます。図 4。

右手が弾くのはあくまでも中指だけの動きであり、余分な手の動きのがないようにしてください。図 3 から図 4 を見て、弾き方を研究してください。

あとはゆっくりと左手をどけ、客のカードを表向きにすれば、この強烈な手品は終ることになります。

すべての動作は躊躇ないにできるように、よく練習しなければなりません。とくに図 2 から図 4 までは 3 秒もかからないぐらいの、ひとつの流れになっている必要があります。また終始右手の動きは最少限のものであって、左手への完全なミスディレクションのもとに行われねばなりません。

そしてこれはいちばん大切なことですが、カードを空中から出すという左手の演技が、いかにも魔法のイメージをかもし出すようにしてほしいのです。左手の演技と右手の陰の技巧があいまって、ひとつの魔法が生れるのです。

じつは上記の方法解説は、“まじっくすくーる”、36/37 号に発表したときの原文をそのまま転載したものです。これを発表したときに、多くの人がいっしょうけんめいに練習してくれました。ところが私の知っている範囲で、このマジックをマスターできた人はいませんでした。そこで私は、この方法の解脱のしかたになにか欠点があるのではないかと疑問を持ちました。

上記における方法そのものの解脱は正しいのですが、読者にとっていっぺんに 2 つの新しい動作を要求しているという点が、このマジックマスクーシにくくしていることに気づきました。

すなわち、左手をテーブルにたたきつけることと、右手でカードをはじくことはほぼ同時に行わなければなりません。これは初めてドラムを練習する人に、初めからスネアドラムとバストラムをたたかせるようなものです。ドラム教本は、まずスネアをマスターさせ、スネアが無意識に打てるようになってからバストラムの練習へと入らせています。そこでここでは、そのような分割したやり方でトレーニングをしていただきましょう。

右手のトレーニング

1. 中指を親指にかけて、弾くトレーニングをやります。中指の動きをできるだけ少くして、しかも

なるべく強く弾くようにします。それをここで100回やってください。100回やるまえにつきに移ってはいけません。

2. 実際にデッキをテーブルに置き、トップカードをずらし、これをはじくトレーニングをしてください。これはそうですねえ、20回もやればいまはよいことにしておきましょう。弾きながら、カードがどの方向に飛ぶかも確認してください。

左手のトレーニング

1. 図3のように握って図4のようにテーブルにたたきつけるトレーニングを左手だけでやります。これも20回どうぞ。

2. 図2のように左手の平を見せてから、手を握りつつ上方にあげ、図3にもってゆき、テーブルにたたきつけます。この動作をまたまた20回。

両手のトレーニング

1. すでにトレーニングした右手の動作と左手の動作を、カードなしで同時に行い、タイミングのトレーニングをしてください。このときあなたの視線と気持ちを左手に集めるように慣らしてください。50回どうぞ。

本番のトレーニング

1. 本番といっても、初めからトップカードをずらした状態からやってください。これは回数は指定しません。充分よくできるまで3日でも4日でもやってください。ちょうど開いた指の下にカードがくるぐらいの方がきれいです。また、左手は少しでもデッキから遠くにくるようにした方がよいことは言うまでもありません。

2. いよいよ、図1のところから通してトレーニングして下さい。何回も何回も手がくたびれるまでどうぞ。

以上のように順番を追ってトレーニングしさえすれば、あなたの両手の神経は、何のぎこちなさもなくカードを出現させられるでしょう。慣れてくれば、目をつぶっても行うことが演じられるでしょう。まあときおり“空振り”をすることもあります。本番で空振りをしたからといっても、あわててはいけません。相手は何をやるのか知らないのですから、落ち着いてもういちどくり返せばよいのです。

さて、人に見せることに慣れてくると、色々な見せ方の変化を行うことができますが、受け持ちのページ数がとっくに過ぎていきますので、それはまた次の機会にして、このへんで失礼

いたします。

“加藤さん、手の下からカードが出てくるやつ見せてくださいよ”と頼まれれば、いつでもお見せするということをつけ加えておきましょう。

* 追 記 * (2013 年 10 月 9 日)

以上のように“東海マジシャン”には書かれていますが、“加藤さん、手の下から出てくるのを見せてくださいよ”といま言われても、お見せするのはやめておきます。最近はやっていませんので。

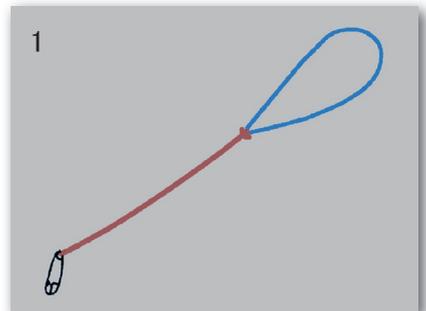
アラン・アランのライジングカード

= アラン・アラン =

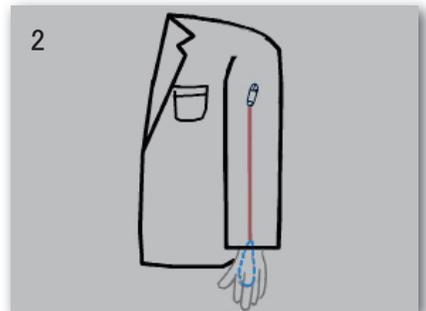
ラリー・ジェニングスが1969年にダイ・バーノンとともに来日したとき、(株)テンヨー主催三越劇場のマジックフェスティバルにおいて演じたもので、イギリスのアラン・アランの考案したものです。解説が複雑になるので、ケースを使用しないやり方を書きましたが、ジェニングスはデッキをケースに入れて演じていました。

* 準 備 *

図1のように、細いテグスでループを作り、それにゴム紐をつけ、ゴム紐の端に安全ピンをつけます。ループとゴム紐の長さについては、自分で試して決定してください。



左の袖の中に安全ピンをとめ、図2のようにループを中指にかけておきます。この状態でゴムの張り方が強すぎず弱すぎないことが大切です。



* 方 法 *

ケースごと相手に渡し、ケースからカードを出させ、ケースを受け取ってポケットにしまいます。デッキに仕掛けがないことを確認させます。

デッキから1枚のカードを抜かせ、デッキを受け取ります。
それから図3のようにテグスをデッキにかけます。



相手のカードを右手に受け取り、表をこちらに向けてデッキの中央に入れますが、テグスの上から押し込みます。(このときにカードがスムーズに押し込めて、しかもカードをうまくせり上げられるようにするには、準備において、テグスの長さと言の長さの調整が必要です)。

選ばれたカードが完全に押し込まれたら、デッキのサイドをしっかり押さえることによって、相手のカードが出てくるのを止めています。右手でデッキに魔法をかけながら、サイドを押さえている力をゆるめ、カードをゆっくりとせり上げます。

ほとんどカードが出たらストップし、相手のカードを名乗らせてから、出てきたカードを右手で抜いて、表を観客に見せます。

デッキを右手で取りながら、テグスを外し、袖の中に飛び込ませます。デッキを相手に渡し、両手に何も無いことを示します。

ライズアゲイン

= デニス・リップマン、雑誌“クラブ71”、1972年冬号 =

* 方法 *

このマジックには、1枚のシルクを使います。

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。デッキをカードケースにしまうとき、トップカードをケースの外に出して入れます。入れたのち、三日月部分を押さえて、ケースの裏表を見せます。

図1のようにケースを保持し、相手のカードに親指を当てます。上からシルクをかけます。



右手で魔法をかけながら、左親指で相手のカードをせり上げます。十分上がったら、右手でシルクの上から相手のカードをつかみ、相手のカードを名乗らせてから、図2のように右手を返して、相手のカードをシルクの中から現します。



* 備考 *

シルクごとつかんで選ばれたカードを現すのではなく、シルクだけどけてせり上がったカードを見せるとした方が、ライジング現象としての締めくくりにはよいような気がします。

ブレットトリック

=ピーター・ケーン、“スーパーサトルカードミラクルズ”、1973年=

このトリックは考案者についてマジシャンの間で問題になったことがあります。その点の詳細は備考に書きます。

* 方法 *

初めにデッキからスペードのAをテーブルに抜き出して、「これはピストルの玉です」と言います。

カードをインコンプリートファローの状態にします。すなわち、ファローシャフルの途中まで行って、カードそろえずに交差させた状態にするのです。この状態で左手に持ち、右手で上のカードの右上コーナーをリフルして、相手にストップをかけさせます。その部分を広げてそのカードをピークさせますが、そのときその部分の下のカードが分かれたところを左手の小指でブレイクします。そしてカードを閉じます。



上のカードを70度ぐらいねじって、「これはピストルです」と言います。「弾丸をこめます」と言って、スペードのAをブレイクの中に入れ、ぶつかるまで押し込みます。図1。そこまで入れたら、ブレイクを解消します。

相手のカードを名乗らせてから、スペードのAを強くカードの中に向かって弾き入れます。反対側から相手のカードが飛び出します。

* 備 考 *

著者のフランク・ガルシアは、このトリックをケン・クレンツェルの作品として解説しています。たしかに私も上記そのままのやり方が、雑誌“MUM”, 1966年6月号に、ケン・クレンツェルによって‘マジックブレット’として書かれているのを見つけました。

“MUM”でクレンツェルは、雑誌“ヒューガードマジックマンズリー”1963年4月号に書かれたピーター・ケーンの‘シューティングジョーカー’のやり方にもとづいて作り上げたと述べています。“ヒューガードマジックマンズリー”の同号を確認したところ、とてもこのトリックがケーン作品のバリエーションと呼ぶには、ささやかな違いしかないことが判明いたしました。

クレンツェルは上記のように、ファローシャフルしたあとにスペードのAを下から入れています。ケーンの前案では、ファローシャフルするまえに1枚のカードを一方のポケットに突き出せさせた状態でファローシャフルしています。どのようにして突き出したカードが目的のカードを飛び出せるように位置されるかは、説明が長くなりますので省略します。後日、機会があれば、ケーンの前案を書こうかとも思っています。

かくしてこのトリックはしばらくクレンツェル作品として知られることになりました。フランク・ガルシアは、ピーター・ケーンの前案のごく一部を変えて、かの有名な‘ワイルドカード’を発表したマジシャンでもあります。言ってみればピーター・ケーンの名前は、フランク・ガルシアによって、2つの重要作品の陰に隠されたのです。

自動販売機

= 加藤英夫、考案日不明 =

考案日不明のため、前述のブレットトリックとの類似性から、ここに収録いたしました。

* 方 法 *

カードをインコンプリートファローして、カードの右上コーナーをリフルし、ストップをかけさせます。相手にそのカードをおぼえさせるとき、下のカードも分け、ブレイクを作ります。

最近は自動販売機が普及しているので、マジックもコインを入れればできてしまう時代になったと言って、100円玉をブレイクの中に入れますが、カードの手前エンドより1cm奥に入れます。カードを図1のように持ちます。



コインのあるあたりを押さえています。「コインを入れただけではだめです。ボタンを押すと」と言って、左手でボタンを押す真似をします。そのとき右手はコインより上のエンドを押します。テコの原理が働いて、相手のカードが入っている部分が広がるので、相手のカードが落ちます。それを示します。

シンプルショットガン

= ジョン・メンドーザ、“カードカヴァルケイド 3”、1975 年 =

* 方 法 *

相手に1枚のカードを選ばせて、ボトムにコントロールします。トップカードを1枚取ってテーブルに置きます。デッキをカットしますが、トップ側に全体の3分の2ぐらい取ります。そしてボトム側のカードをトップ側のカードにストラドルファローします。ストラドルファローとは、トップカードもボトムカードも相手のパケットのトップとボトムの内側に入るような差し込み方をするファローです。ファローしたら、カードをそろえずに、半分ぐらい突き出た状態にします。

もとのトップの部分がディーリングポジションにくるようにカードを持ちます。いま、上に突き出ているカードのボトムカードが相手のカードです。「これはショットガンです。まず、弾倉をずらします」と言って、左手の人差し指で相手のカードの下のカードをすべて下に向かって1cmぐらい押しずらします。



カードは図1のような状態になります。

「つぎに弾丸をこめます」と言って、テーブルに置いてあるカードを取り、図1の矢印で示した、ずれの部分にさし込み、相手のカードの下端にあたるまで押し込み、そこで止めます。

あとは左手の人さし指と中指をカードから離し、いまさし込んだカードを勢いよく右手の中指で弾けば、相手のカードが勢いよく飛び出します。

シューティングセレクション

= 加藤英夫、“マジックカフェ”、2003年1月8日 =

* 方法 *

あらかじめクリンプカードをデッキの中にまぎれこませておきます。このマジックを演ずるまえにボトムに運びます。デッキをリフルして、相手にストップをかけさせます。ストップがかかったら左手を伸ばしてトップカードを取らせませす。左手のカードを右手のカードの上に重ねますが、間にブレークを保持します。相手がカードをおぼえたら、ブレークから分けて、下半分の上に返してもらい、その上に右手のカードを重ねます。相手のカードの上にクリンプカードがくっつきました。この状態にするのに、他のプロセスを使ってもかまいません。

相手のカードを見つけると言って、表を自分に向けて広げていき、クリンプカードから手前に数えて4枚目のカードをアップジョグします。そのあと1枚おきにあと3枚のカードをアップジョグします。相手のカードは2枚目にアップジョグされることとなります。アップジョグカードをファンに広げて表を相手に見せ、その中に相手のカードがあるかどうかをたずねます。相手は肯定いたします。

4枚をそろえ、それらをアップジョグさせたままデッキを横に返して裏向きにします。アップジョグカードはなるべく多くの部分を突き出させておくようにします。4枚の中から相手のカードを見つけるのにピストルを使うと説明して、トップカードを取ってそれが弾丸だと言います。それをクリンプの下に入れて、中に押し込みます。カードにぶつかるまで押し込みます。ぶつかったカードをまだ押し出してはいけません。

いま入れたカードが手前のエンドから少し突き出ていますが、その部分を右手の指で勢いよく弾きます。すると反対のエンドから1枚のカードが飛び出します。それは相手の選んだカードです。

インプロンプチュホーンテッドデッキ

= ケン・クレンツェル、“カードクラシックスオブケン・クレンツェル”、1978年 =

このトリックは私もまったく同じことを思いついて、テンヨーの携帯サイトのカードマジック講座に解説いたしました。しばらくするとある方からテンヨーに手紙がきて、このトリックはその方が考案してレクチャーノートに書いたものだということです。そして面白かったのは、そのことがあってすぐ、このトリックがハリー・ローレンが書いたクレンツェルの本に書かれているのを見つけたことです。

* 方法 *

選ばれたカードを返してもらったら、ボトムにコントロールしてから、まん中でカットして間にブレークを保持します。

右手でデッキに対して魔法をかけながら、左小指をゆっくり伸ばします。そうすると、ブレイクより上のカードが図1のように右にずれていきます。他の指も同時にゆっくり伸ばすようにします。



小指が伸びきった時点では、まだ中指や薬指は少し曲がった状態でずれたパケットの右下縁に触れていますから、中指と薬指を伸ばしていけば、パケットをさらに右にずらすことができます。

図2の状態となります。選ばれたカードを名乗らせてから、ずれた上半分を右手で持ち上げて、返してボトムカードを見せます。



*** 備 考 ***

上半分がずれたのをつかんで持ち上げる、というのはいかがなものでしょうか。ただずれたのを見せただけのことになってしまいます。ずれたことに不思議さの余韻を残すには、ずれた状態のままにして、選ばれたカードを名乗らせてから、右手でずれているところから下半分のトップカードを抜き出して、それが選ばれたカードだと見せた方がよいと思います。

またハンドリングで注意しなくてはならないのは、左小指の使い方です。ブレイク時点では、上半分は下半分より少し浮いているわけですが、ずらし始めたらすぐ、浮いているのを解消すべきです。浮いたまま動かすのはよくありません。7、8mm ずれたら上半分を落として下半分にくっつけてしまいます。その状態でずらし続けるのです。

“右手でデッキに対して魔法をかけながら”と書かれていますが、図3の位置で魔法をかけるとよいと思います。なるべく左指の動きを見せない方がよいからです。



カードエリミネーション

= ジョー・バーグ、“バーグブック”、1983年 =

* 方法 *

相手に1枚のカードを取っておぼえさせ、トップから2枚目にコントロールします。トップから8枚のカードをテーブルにディールします。「この中にあなたのカードがあると思いますが、半分ずつ減らして1枚のカードを選びます」と言って、8枚をグライドの位置に持ちます。

ボトムカードを見せ、グライドしてボトムから2枚目を抜いてテーブルに置きます。つぎのカードは表を見せずに抜いてデッキのトップに捨てます。つぎのカードは表を見せてテーブルのカードの上に置き、つぎは見せずにデッキに捨て、という操作を最後まで続けます。テーブルには4枚のカードが残ります。「これで4枚にしぼられました」と言います。

テーブルの4枚のいちばん上のカードを取り、それで他の3枚をスクープして取ります。まえと同じやり方で、2枚のカードをテーブルに置き、2枚をデッキに捨てます。

残り2枚を取り上げ、下の1枚を表を見せずにテーブルに置き、もう1枚をデッキに捨てます。相手のカードを名乗らせてから、最後の1枚を表向きにして見せます。

* 備考 *

たんなるグライドによるすり替えの連続ですが、たいへん効果のあるマジックです。このマジックが効果的であることの要因は、1回のグライドで変化させるのではなく、カードを減らして当てるという形式の中に技法が埋め込まれているからかもしれません。

テーブルのカードから1枚取って、それで残りのカードをスクープするのを避けたい場合は、トップから4枚目にコントロールします。最初のグライドは、テーブルに置く2枚目のときに行います。そうすれば、スクープして取るというのが2回とも省けます。

インビジブルセレクション

= ジョエル・ギヴンス、“セミオートマチックカードトリックス”、1995年 =

これは、“セミオートマチックカードトリックス”に掲載されている、トム・ランショウの‘ベストイメーション’というトリックの中で使われている、選ばれたカードのリビレーションの演出を、クリンプを用いたロケーション手法と結びつけたマジックです。したがって、選ばれたカードを見つける部分に新しさはなく、たんにプレゼンテーションを紹介するために収録しました。あくまでも、リビレーションのアイデアがジョエル・ギヴンスのもので、あとは私がまとめました。

* 方 法 *

相手に1枚のカードを選ばせ、返させるときにクリンプします。クリンプについては備考参照のこと。そのあとカードを相手にシャフルさせます。

「あなたのカードを見つけます」と言いながら、クリンプカードを見つけ、相手のカードの下にブレークを保持します。デッキを背後に運び、ブレークからカットし、ボトムの相手のカードをリバースしてデッキの中央に入れます。

両手を前に出しますが、左手はデッキを持ち、右手はいかにも1枚のカードを持っている感じで出します。「これがあなたのカードです。人によっては見えない場合がありますが、あなたのカードですよね」と、カードを選んだ本人に向かって言います。「失礼しました。わかるわけないですよね裏向きのままでは」と言って、見えないカードを表向きに返してテーブルに置く真似をします。

「まだわかりませんか。それではカードを誰にも見えるようにしましょう」と言って、見えないカードを取って、デッキの中央に入れる演技をします。デッキを両手で強く押します。「このように圧力をかけると、見えないカードが見えるようになります」と言います。

「もう見えるようになっているはずですよ。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そしてデッキをリボンスプレッドします。

* 備 考 *

シャフルされたデッキを受け取ったあとは、なるべくデッキを操作しないで背後に運んだ方がよいので、もしもクリンプカードが中央近くにあれば、そのまま背後に運び、チャーリエカットのやり方でクリンプカードで分けて、クリンプカードを抜き出して行きます。

背後でクリンプカードから分けるのは怖いですから、デッキを左手でチャーリエカットの位置に受け取り、セリフをしゃべりながら左親指でクリンプの上もしくは下に小さな分け目を作って保持するとよいでしょう。

フォーノウレッジ

=ピーター・ダフィ、“ダフィズカードコンパルジョンズ”、1995年=

* 方 法 *

表を自分に向けてカードを広げ、黒の奇数の字札を1枚抜いて裏向きにテーブルに置きます。つぎに赤の奇数のカードを抜いて、まえに置いたカードの上に裏向きに置きます。つぎに色にかかわらず偶数のカードを抜いて裏向きに置きます。最後に絵札をどれでも抜いて裏向きに置きます。そしてこれらのカードが予言のカードであると説明します。

デッキを相手にシャフルさせてから受け取り、1枚のカードを選ばせて、トップにコントロールします。そのカードを右手にパームして、デッキをテーブルに置きます。右手でテーブルの予言のポケットを取りますが、パームしているカードをトップに加えます。そして順番が変わるように4枚に数えます。最後の2枚は重ねて置きます。選ばれたカードはボトムカードとなります。

カードをそろえつつ、ボトムカードをグリプスします。「ここにある4枚のカードがあなたの選んだカードを示しています。まず色です」と言って、グリプスした相手のカードが赤なら、トップカードをそのまま右手に取り、表向きにして左手のカードの上に置き、「このカードはあなたのカードが赤であることを示しています」と言います。相手のカードが黒なら、セカンドディールして黒のカードを表向きにします。いずれにしてもいま表向きにしたカードを表向きのままテーブルに置きます。

「つぎはあなたのカードが奇数か偶数かわかります」と言って、相手のカードが奇数ならトップカードを表向きにし、偶数ならセカンドディールして表向きにして左手のカードの上に置きます。「あなたのカードは奇数(偶数)です」と言います。それが絵札の場合は、表向きのカードを取るときに下の1枚をいっしょに取り、テーブルの上のカードの下に入れます。そしてつぎの絵札を見せて、相手のカードが絵札であると言います。字札の場合はつぎの字札を見せて、相手のカードが字札であることを言い、その字札の下に絵札をスチールして、テーブルの上のカードの下に入れます。

「最後のカードはいままで条件をすべて満たしています。しかも数もぴったりで、マークさえ同じです。あなたのカードは何でしたか」とたずね、最後のカードを表向きにして見せます。

* 備 考 *

原著ではル・ポールのセカンドディールを使うこととしています。すなわち、トップカードを右に押し出し、2枚目もずらし、右手で上下のエンドをつかみ、トップカードを左に戻しつつ、2枚目を右手に取る方法です。取ったあと、中指でカードを表向きにはじいて表向きにします。

私はそれよりも、トップ2枚の下にゲットレディとしてブレイクを作っておき、セカンドディールが必要なときは、ダブルをプッシュしてセカンドディールした方がよいと思います。

ルックスヌーカー

= チャド・ロング、雑誌“マジック”、1995年9月 =

* 準備 *

空白カードを3枚使います。油性のペンを使って、1枚目に「ポケットの中を見よ」、2枚目に「テーブルの上を見よ」、3枚目に「手に持っているカードを見よ」と書きます。「テーブルの上を見よ」を胸ポケットに入れます。デッキのトップに「手に持っているカードを見よ」、トップから2枚目に「ポケットの中を見よ」をセットします。

* 方法 *

カードを広げて1枚のカードを選ばせます。相手がカードを見ている間にトップカードの下にブレークを作ります。相手のカードを右手で受け取り、デッキの中央に入れると見せて、テイルトを行ってブレークの中に入れます。カードをそろえてからトップの3枚が移動ないようにフォールスシャフルします。

「このように魔法をかけると」と言って、デッキにマジカルジェスチャーをかけ、トップの3枚をトリプルリフトして表向きにトップに置きます。メッセージカードが出てきたので驚いた表情をして、そこに書いてあることをはっきりと読み上げます。「ポケットの中を見よ」と書かれています。3枚をトリプルターンオーバーして裏向きにし、いちばん上の1枚をテーブルに置きます。

ポケットの中からメッセージカードを出して表を見せます。「テーブルの上を見よ」と書かれています。それを読み上げます。右手のカードでテーブルのカードを指し示し、メキシカンターンオーバーと同じ形でテーブルのカードを表向きにします。チェンジは行いません。

「そこに何と書いてありますか」と言って、客にそれを読ませますが、それに注目されているときに右手はトップチェンジを行います。チェンジのあとは両手を離します。そして最後のメッセージにしたがって、右手に持っているカードの表を見せて終わります。

* 備考 *

空白カードの代わりに、表面の印刷部分の少ないカードをメッセージカードとして使ってもよいと思います。

トイレの中で前を見ると、「左を見よ」、左を見ると「右を見よ」、右を見ると、「キョロキョロするな」というジョークがありますが、チャド・ロングはそのジョークにもとづいてこのトリックを思いついたそうです。

スピーカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、1996年11月7日 =

これは新しいカードで演じてください。

* 方法 *

デッキをリフルして、相手にストップをかけさせますが、リフルによってカードを上方向にブリッジをかけるようにします。

ストップがかかったらそこでカードを分け、下半分を相手の方にさし出して相手にトップカードを取らせます。左手を手前に引くとき、パケットの両サイドを押して、軽い下方向のブリッジをかけます。

相手から左手のパケットの上にカードを戻させ、右手のパケットを重ねます。カードは相手のカードを境にして、図1のように反っています。この図では反らせ方が誇張されています。



デッキを上から右手で持ってテーブルに置き、勢いよく右手でデッキを時計方向に回転させます。カードの反りの出っ張り同士がすべることによって、上半分が回転します。そして直角に近い角度で停止します。図2。



相手のカードを名乗らせてから、上半分を持ち上げ、下半分のトップカードを表向きにします。

7 秒トリック

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年7月22日 =

* 方法 *

相手に選ばせたカードをキーカードの隣りに置くか、わかっているカードをフォースするか、もしくはグリップスするか、いずれにしても相手のカードがどこにあるかわかる状態にして、カードを表向きにリボンスプレッドします。だいたい中央にくるようにしてください。

「このカード当ては、少し時間がかかります。正確にいうと、7秒かかります。このように指をカード上で動かしていきます。あなたは腕時計を見てください。あなたがヨーイドンと言って7秒たったらストップと言ってください」と指示します。

あなたは後ろを向きますが、腰の位置が相手のカードの正面になるように立ちます。そして相手がヨーイドンと言ったら、スプレッドの右端から指をゆっくり左に動かしていきますが、あなたは左手の腕時計を見ます。7秒たったときにあなたの肘が腰にあたり、人さし指が相手のカードをさすようにします。この位置関係については、練習によって習得してください。

少しのずれは前に向き直るときにずらしします。そして指さしているところから相手のカードを抜き出して裏を観客の方に向け、相手のカードを名乗らせてから表を観客に見せます。

* 備考 *

ドットカードをキーカードとして使えば、裏向きでできます。裏向きの方がずれを調整しやすいですし、表向きにしたときのインパクトが強くなります。

ギブアップカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年10月4日 =

* 方法 *

相手のカードをトップにコントロールします。ボトム側から全体の3分の1ぐらいカットしてトップにまわしますが、相手のカードの上にブレークを作ります。右手でビドルポジションの形でデッキを持ちますが、ブレークは右親指で維持します。

デッキをテーブルの表面から15cmぐらいの高さから、テーブルにたたきつけるように落としますが、手から放す寸前に右中指の先でブレークより下の部分を手前に押して、右親指でブレークより上の部分を前方に押すようにします。するとデッキはブレーク部分から分離して、上部分が前方に向かって落ち、下部分は手前に向かって落ちます。その結果、だいたいつぎのどれかの状態になります。

1. 上部分が回転して表向きになる。
2. 上部分と下部分が完全に分離して2つのポケットに別れる。
3. 上部分と下部分がずれて、相手のカードの上に分かれ目ができる。

いずれの場合にしても、相手のカードを名乗らせてから、下部分のトップにある相手のカードを表向きにして見せます。

*** 備 考 ***

初めから上記のようにやろうとしてもできないかもしれません。つぎのように練習してみてください。上記の説明のようにブレイクを作ってデッキを右手に持ち、ブレイクから下のカードだけをテーブルに落とします。そのとき中指で落とすポケットを手前にプッシュするようにします。カード半分ぐらい手前に落ちるはずですが、これに慣れたら、同時に上部分も落とすようにします。この段階ではまだたたきつける動作は加えず、ただ落とすだけです。最終的には、指先の動きとたたきつける動作を同時に行うようにします。

このトリックを見せるときの演出はつぎのとおりです。カードをカットして相手のカードをトップから出して見せると言って、何回かカットしてトップカードを見せますが、失敗が続きます。そこで「もうあきらめた！」と言いながら、カードをテーブルにたたきつけます。カードが分離しているので驚き、選ばれたカードを名乗らせてからそれを現します。

ハートビート

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998年12月10日 =

*** 準 備 ***

株式会社テンヨーの“ミスターラビット”と同じ要領で、ハートの形のスポンジを作ります。小さいのが13個、穴あきの大きいのが1個必要です。昔は販売されていました。

大きいハートをひっくり返しつつ、その中に8個の小ハートを包み込みます。これを左ポケットに入れておきます。5個の小ハートを右のポケットに入れておきます。

10枚のカードを使いますが、つぎのようにセットします。

5H、AH、5H、C7、5H、9S、5H、10C、KH、3D。ハートの5、A、K以外は何のカードでもかまいませんが、赤と黒のバランスを考慮してください。

*** 方 法 ***

「ここに何枚かのカードがありますが、自由に1枚のカードを選んでいただきます」と言いながら、カードを表向きにフェースから5枚が見えるように広げます。カードを閉じて裏向きにして、何回

かカットしますが、最終的にボトム の 3 枚をトップにまわします。ハートの 5 が 4、6、8、10 枚目に配置されました。

トップから1枚ずつディールし始め、2枚置いたら「このように1枚ずつ置いていきますので、好きなところでストップをかけてください」と言います。ディールした枚数を密かにカウントします。偶数枚でストップされたら、最後にディールされたカード、奇数枚でストップされたら、手元のトップカードを選ばれたカードとして前に置きます。「もしも1枚手前ならこのカード、1枚あとならこのカード」と言って、前後のカードの表を見せます。カードをそろえて左の方に置きます。

前に置いたカードを指さして、「このカードを当てるにはすごく時間がかかるんです。ですから当てられるようになるまで、ほかのマジックをやっています」と言って、右ポケットからハートを出します。ここから先は、あなたの好きな手順でスポンジボールの手順を演じ、最後に5つのハートを出現させます。

5つのハートをハートの5のように並べます。そして「ようやくカードを当てられるようになりました。あなたのカードはハートの5です」と言って、ハートのスポンジを指さし、置いてあるカードの表を見せます。

左の方に置いてあるカードの方に手を伸ばしつつ、左手で左のポケットから大ハートをスチールします。カードの中からハートのAを探し、その表を見せます。「もしもこのカードが選ばれたらどうするか」と言って、小ハートを3個取り、両手を合わせて大ハートをひっくり返し、中から出てくる小ハートと、初めから持っている小ハートを手に隠し、大ハートだけを現します。3個の小ハートが1個の大ハートに変化したように見せるのです。そして大ハートをテーブルに置いて、「これでハートのAはOKです」と言います。

「ハートのKが選ばれたらこうします」と言って、テーブル上の2個の小ハートを取り、両手で揉んで13個のハートを出現させます。「ハートが13個ありますから、ハートのKも当てられます」と言って終わります。

リアルエリミネーション

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年4月8日 =

* 方法 *

キーカードなどにより、選ばれたカードがどこにあるかわかっているとします。表を自分に向けて広げ、「8枚のカードを使います」と言って、8枚のカードをアップジョグしますが、選ばれたカードをフェースから6枚目にアップジョグします。カードをそろえて、左手でアップジョグカードを抜くとき、バックに1枚のカードを加えます。デッキをテーブルに裏向きに置きます。

9枚のカードを裏向きにします。選ばれたカードはトップから4枚目にあります。ここまでの操作で、選ばれたカードの表を見せてはいけません。

「8枚のカードを4枚ずつ分けて、あなたに捨てる方を決めてもらいます」と言いながら、トップの4枚を広げて取り、すぐに4枚をそろえ、「こちらを捨てましょうか」と言います。すぐにそれらを左手のカードの下に入れてそろえ、上から4枚を同様に広げてから閉じて右手に持ち、両手にパイルを1つずつ持った状態で、「どちらを捨てましょうか」とたずねます。

相手が左手の方を捨てるといわれた場合は、右手のカードを左手のカードの下に入れ、「それではこちらの4枚を捨てます」と言って、上から4枚を取ってデッキの上に捨てます。相手が右手の方を捨てるといわれた場合は、「それではこちらを捨てます」と言って、右手のカードをデッキの上に捨てます。

どちらになるかによって、選ばれたカードがトップかボトムに残りますが、つぎに2枚に減らすときに、選ばれたカードがボトムにある必要がありますから、トップにある場合は、上から順が変わるように2枚取り、「こんどは2枚ずつに分けます」と言って、その2枚をボトムに入れます。

上から2枚を右手に取り、両手を相手の方にさし出して、「どちらを捨てましょうか」とたずねます。4枚減らしたときと同じハンドリングで、選ばれたカードを含まない2枚を捨てます。

最後は選ばれたカードが3枚のうちの中央にある必要がありますから、上から下にカードをまわして中央にいくようにします。

「最後は上のカード、それとも下のカードを捨てましょうか」とたずねます。上のカードと言われたら、上の1枚をプッシュして右手に取り、「これが選ばれたカードだったら失敗です」と言って、そのカードの表を見せます。「違いますね」と言いながら、そのカードを裏向きにして左手のカードの下に入れます。それから上の1枚をプッシュして右手に取り、テーブルの相手の近くに置きます。残りのカードをデッキに捨てます。そして相手のカードを名乗らせてから、相手の近くのカードを表向きにします。

下のカードを捨てると言われたら、3枚をビドルポジションに持ち、左手でボトムから1枚を引き抜き、「これが選ばれたカードなら失敗です」と言って、そのカードの表を見せます。「違いますね」と言いながら、そのカードを裏向きにして右手のカードの上の上に重ね、右手で上の2枚を取って、デッキに捨てます。相手のカードを名乗らせてから、左手のカードを表向きにします。

ピストン運動

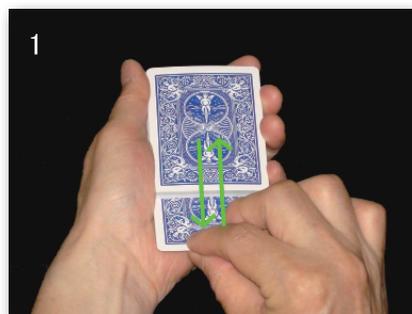
= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年9月20日 =

* 方法 *

相手のカードをボトムにコントロールします。カットして下半分を上重ねるとき、そのポケットを5mm程度まえにずらして置きます。

ダブルリフトしてトップの2枚を重ねて取り、それをステップを利用してずれているポケットのボトムカード（相手のカード）とウィーヴします。1cmほど手前に突き出した状態までさし込みます。

ピストン運動を始めると変化が起きると説明して、手前に出ている端を右手でつかみ、手前にカードの長さの半分ほど引いて、図1、それからまた押し込みます。



最初の何回かはただ引いたり押ししたりするだけですが、次第に速度を落としていき、2枚を押し込んだときに左手の親指と中指でカードのサイドを押さえた状態で2枚を引きます。すると相手のカードはデッキの位置に残るため、そのあと2枚を押し込むと、相手のカードが前から出てきます。

ピストン運動を繰り返すうちにだんだんと相手のカードが前に出てくるように調節します。最後は2枚を完全に相手のカードのエンドから外し、2枚で相手のカードを押すことによって、相手のカードをデッキの外に落とします。相手のカードを名乗らせてから、相手のカードを表向きにします。

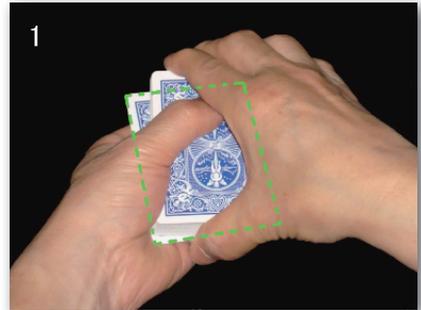
ランドスライド

= 加藤英夫、“JCS 教科書大学コース”、2003 年 =

* 方法 *

このマジックは相手に対して体を左に向けて演じますが、以下の説明の図は、演技者の目から見たものです。したがって図 4 では左親指がカードをずらしているのが見えますが、観客からは左親指の動きは見えません。選ばれたカードをトップにコントロールしたあと、つぎのように続けます。

ディーリングポジションに持ったデッキに右手をかけますが、右手がかかった瞬間、左人さし指のつけ根で、ボトムカードを図 1 のようにねじります。



続けてスウィングカットして、図 2 のように上半分を左手に取ります。



そして図 3 のように右手のポケットを上重ね、突き出ているカードの上に左親指を置きます。



右手でデッキに対してジェスチャーをかけながら、左親指を伸ばします。図 4。上半分が自然に動いたように見えます。下半分のトップカードを抜き出して、選ばれたカードであるのを見せます。



逆順のカード当て

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年12月15日 =

* 方法 *

「選んでもらったカードを当てるといマジックがあります。ふつうのやり方では、第1にカードを選んでいただきます。第2にカードをよくシャフルしてもらいます。そして第3に私がカードを当てます。今日はそれをまったく逆順でやってみたいと思います」と言います。

「まず第1に、私がカードを当てます。(デッキを表を自分に向けて広げ、適当なカードを抜き出しますが、そのときそのカードのコーナーにクリンプします)。選ばれたカードはハートの5です。(そのカードの名前を言って、そのカードの表を観客に見せます)。ほら当たりました」と言います。

「第2に、カードをシャフルしていただきます」と言います。(ハートの5をデッキに入れて、デッキを相手に渡し、シャフルしてもらいます)。

「そして第3に、あなたに1枚選んでもらいます。(クリンプカードをフォースします。そのカードの表を観客に見せて)。逆順にやっても、うまくいきました」と言って終わります。

あきらめかけたマジシャン

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年6月22日 =

* 方法 *

「あるマジシャンが偶然成功したマジックのお話です」と言ってスタートします。デッキを両手の間に広げ、「彼はこのようにカードを広げて、相手に1枚のカードを指さしてもらいました。あなたも指さしてください」と言います。

指さされたカードをアップジョグしてから、カードの表面が相手に向くように立てます。そのときアップジョグしたカードの左下コーナーをアップジョグクリンプします。「そしてそのカードを相手におぼえさせました。あなたもおぼえましたね」と言います。

アップジョグカードを押し込み、カードをそろえます。「彼はカードをそろえてすぐ相手に渡しました」と言って、デッキを相手に渡します。「そしてカードをよくシャフルしてもらいました。あなたも好きなだけシャフルしてください」と言います。

デッキを受け取ります。「そのあと彼はこんな風にいっしょうけんめいカードを探しました」と言って、デッキを広げたりカットしたりします。結果としてクリンプカードが中央にくるようにします。クリンプコーナーを左手前に向けています。

「ところが、相手のカードを見つけられませんでした。彼はとうとうカードを投げ出してしまいました」と言って、デッキをビドルポジションに持って、テーブルの表面近くで右から左に向かって滑らすように投げます。そうすると、クリンプカードのところでスプレッドが他よりも広く広がります。

「するとどうでしょう。なぜかこのようなことが起こりました。彼は相手のカードをたずねました。あなたのカードは何でしたか」と問いかけます。相手が答えたら、クリンプカードの左手前コーナー近くをつかみ、手前に抜き出します。そのときクリンプを解消します。

「彼は相手のカードを当てることができました」と言って、選ばれたカードの表を相手に向けます。

遺言

遺言というものは、同一人により複数のものが存在する場合、日付がもっとも新しいものが有効となります。“Card Magic Magazine”第1号に、2012年5月6日づけで遺言を書きましたが、その内容を変更するために新しいものをここに記します。

私が pdf ファイルで提供した以下の著作物は、2018年1月1日をもって、自由に複製し、無償配布することを許可いたします。

“Cardician’s Journal Special” 第1号～第5号

“Card Magic Magazine” 第1号～第30号

“カードマジックのフィネス”

“加藤英夫作品集”につきましては、2020年1月1日をもって、自由に複製し、無償配布することを許可いたします。

私の著作物からの引用は、著作権法の範囲でお願いいたします。すなわち、当該書の研究と関係のある形で、関係のある部分だけを引用してください。1冊の大半や全体を丸ごと引用するのは、著作権法違反となります。また引用の際、それぞれの作品の考案者の表記を割愛しないでください。

上記の許可期日のまえまでは、上記の著作物を複製して他人に配布することはご遠慮ください。

2014年7月4日

加藤英夫

加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第30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

