

このレクチャーノートは、2012年12月2日、アリス・アクアガーデン品川で開催される、"Card Magic Library 完成記念パーティ"におけるレクチャー内容の記録です。

今回のレクチャーは、カードマジックにおける技法のやり方、現象 の見せ方について、細部の重要ポイントを講義するのが主旨です。

なお、パーティにご出席いただいた方への御礼として、私の最新作品を巻末に添えさせていただきました。自信作を選択して収録いたしましたので、ぜひお読みいただき、お気に入りのものをご活用いただければ幸いです。

# Part 1 技法のフィネス

### [フィネスポイント]

技法は普段通りの動作を真似するのではなく、メッセージを明確に表現するものであること。

### [フィネスポイント]

<u>リフトした2枚の表を見せてからをデックに置いて、上の1枚を取るのは不自然です。デッ</u>クの上でターンオーバーするということに、怪しさを軽減する効果があります。

### 技法 スライドダブルリフト

= 加藤英夫、2012 年 8 月 24 日 =

ダブルリフトにおいて、2枚を持ち上げる部分をリフトと呼びますが、このやり方では2枚を 持ち上げる最初の動作はリフトではなく、スライドです。すなわち2枚を上方向に上げるの ではなく、右方向に滑らせて取る、というのが他の手法と違う点です。

### \* 方 法 \*

図 1 のように、左親指をデックの左サイドに当てて、

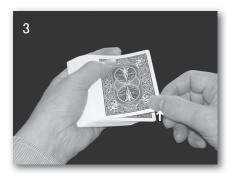






トップの 2 枚だけをプッシュオフしようとするのではなく、均等に広がるように押し出すのです。そうすると、各カードは 1mm ~ 2mm ぐらいずつずれます。慣れないうちは、このずれをかなり大きくして練習してください。

ヒット式のダブルリフトでは、そのずれを利用して、図 3 のように 2 枚を持ち上げます。



しかし'スライドダブルリフト'では、図4のように右サイド中央近くをつかみ、持ち上げることはしないで、



上の2枚を図5の位置までずらします。上の2枚だけずらすというのが、かなり練習のいる部分です。慣れれば手元を見なくてもできるようになりますが、手元を見てやった方が2枚ずらしたことを確認できます。本番でも手元を見てやっても問題ありません。取り上げるカードの方を見ることは不自然なことではないからです。



図5の位置までずらしたらそこで止めることなく、図6のように右サイドを上げます。このことによって、左親指に当たることによって横のズレがなくなり、左人さし指に当たることによって、縦のズレがなくなります。



そして図7のように取り上げます。リフトして表面を見せるなら、そのまま右手を上げて表面を観客に向けます。



ターンオーバーする場合は、図7から続けて、図8のように横向きに返してデックの上に落とします。



### 技法 アルトマントラップ

= アート・アルトマン、"アドバンスドフィンガーチップコントロール"、1970年=

'トラップ'とは、ターンオーバーした2枚のカードを、あとで2枚を取りやすいような状態に 左手が受け止める手法です。レクチャーでは、'アルトマントラップ'についても触れますが、この技法のやり方の詳細については、"Card Magic Library" 第1巻、47ページを参照してください。

### [フィネスポイント]

<u>"Card Magic Library"</u> 第1巻に解説されているやり方には、ひとつの問題点があります。それは2枚のカードを右にプッシュするとき、左親指が伸びていることです。これはナチュラルではありません。

### \*方法\*

ターンオーバーした 2 枚を受け止めたときは、図 1 のようになっています。



図2のように左親指を曲げて裏面に当てて、



左親指を裏面に当てた瞬間に、つけ根でプッシュして 2 枚を落とします。図 3。ずれは 6,7mm 程度あれば十分で、ずれた右手前コーナーを右手でつかみ、取り上げるか、ターンオーバーに続けます。



### 技法 ブラウエアドオン

= フレッド・ブラウエ&加藤英夫、2012 年 11 月 9 日 =

'ブラウエアドオン'に関する重要ポイントが、"Card Magic Library" 第6巻、16ページに解説されていますので、引用しておきます。エドワード・マルローの'シンプレックスエーセズ'を解説したあとの備考に、つぎのように書かれています。

このやり方では、4 枚のAを観客に見せる行為が3回繰り返されています。Aを抜き出すときに、それらがAであることがはっきりわかります。つぎにデックの上に置いて広げて見せています。そして最後にブラウエアドオンで1枚ずつ見せています。

これは演技としてしつこいだけでなく、ブラウエアドオンの行為が浮き立つことになり、怪しさが発生します。ブラウエアドオンをやるまえに 4 枚のAをよく見せてしまったのでは、ブラウエアドオンを行う理由が希薄になってしまいます。私はつぎのようにやります。

4 枚のAを使うと言って、表を自分に向けてデックを広げ、4 枚のAをアップジョグします。観客に Aの表は見せないようにやります。デックを閉じて裏返すとき、トップから 3 枚の下にブレークを作ります。

アップジョグされている 4 枚を抜いて、表向きに返してデックの上に置いてそろえ、すぐブレーク 上の 7 枚を右手のビドルポジションに持ちます。そしてブラウエアドオンを行います。

レクチャーにおいては、'シンプレックスエーセズ'に書かれている方法と、"Card Magic Library 第6巻"に書かれているやり方をお見せしますから、私が指摘するポイントが明確に理解していただけると思います。

#### [フィネスポイント]

<u>あることを表現する場合、複雑な操作で見せるよりも、なるべく簡潔に表現した方が、伝え</u>たいことがより明瞭に伝わる、ということがあります。

### セカンドディール

= ブルース・エリオット、"バーノンクロニクルズ第1巻"、1987年=

"Card Magic Library" 第4巻で紹介した、セカンドディールでもっとも重要なポイントについての、ロイ・ウォルトンの金言を引用いたします。

セカンドディールは、2 枚目をうまく取るというテクニックの完璧さよりも、自然にカードをディール しているという見かけの方が、観客の目を欺くのです。

ギャンブルデモンストレーションのひとつとして、まったく左親指を動かさないように見えるセカンドディールがあります。ウォルトンはこのやり方がよくないと述べているのです。親指が動かないことが不自然であるばかりでなく、トップカードが動かないことに問題があるのです。むしろ左親指をプッシュオフの動作として積極的に動かす方が、トップカードを取っているイメージが表現できるのです。その考え方を生かしているのが、このやり方です。

### \*方法\*

セカンドディールの名手であった、ウィリアム・エリオットは、押し出したトップカードを反対方向に戻すという往復の動作はやりませんでした。その代わり、トップカードを 楕円の形のようにぐるっとまわしたのです。図 1。



まず右に押し出します。それから右下に行き、Uターンして左上に戻ります。図の矢印がその動きを示しています。親指をこのように動かすことによって、つっかえた動きになることはありません。右に押してから左に戻そうとすると、必ず動きが停止するデッドスポットが発生します。

#### [フィネスポイント]

<u>セカンドディールでは2枚目を取るときだけでなく、取ったあとの右手の運び方にも配慮が</u>必要である。

それは右手のカードの取り方です。図2のようなつかみ 方をして、そのままの向きで右手を右に運ぶと、



図3のようにトップから2枚目のカードが動くのがはっきりわかってしまいます。とくに右下コーナー(矢印部分)が見えてしまうのがまずいのです。

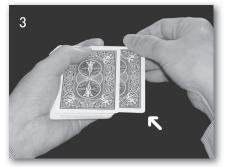


図2のようにストライクしたあと、右手を図4のような向きにしながら右に運んだ方が、2枚目のカードの動きが見えにくくなります。



右手のねじりの動きは、取ったカードをテーブルに置く動作の始まりとして、不自然な動きではありません。ストライクしたあとは、右手を右に運ぶ意識よりも、図2から図4のようなねじって右手に取り、続けて右下方に運ぶ、という動作の流れにするとよいと思います。

### 技法 デラトーレのエルムズレイカウント

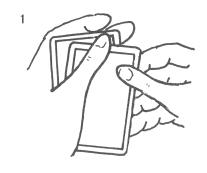
= ホセ・デラトーレ、"リアルマジック"、1978 年 =

これは、ホセ・デラトーレが解説しているエルムズレイカウントのやり方です。"Card Magic Library 第2巻"、22ページに解説したものを引用いたしました。

デラトーレは、今日ほとんどのマジシャンが行っている、右手にパケットを持って左手に取っていくやり方を、まるで左利きの数え方だと強烈に批判しています。左手にパケットを持っているのだから、そこからカードを取って数えるなら、右手に取っていくべきだと言うのです。

#### \* 方 法 \*

パケットを左手のディーリングポジションに持ちます。左 親指がトップカードを押し出します。右手の指先が、図 1 のように指先で押し出されたカードの右サイドをつかみ、 そのカードを右へ運びます。左親指はつぎのカードを押 し出して、右手のカードの上に取っていきます。



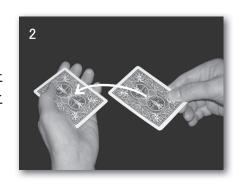
右手から左手に取るのが、どうして一般の人々が左利きのやり方だと感じるでしょうか。一般の人々は、カードの数え方など知るわけがありません。デラトーレのやり方にはもっと大きな問題があります。右手に取ったカードをディーリングポジションに持ったパケットの下に入れなくてはなりませんから、その動作はまるで右手でカードを上から下にまわしていくような動作に見えます。

このことは右手から左手に取るやり方においても、やり方を間違えれば起こり得ることです。 試しに左右の手を同じぐらい左右に動かしながらやって見てください。カードを上から下にま わしているように見えます。

### [フィネスポイント]

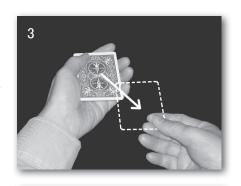
取る方の手を能動的に動かすこと。

カウントするとき、パケットを持つ右手は動かさないように して、左手は取ったカードを左下前方に運ぶようにするこ と。図 2。



もうひとつ右手から左手にとるやり方で重要なポイントは、つぎのようなやり方をすると、1枚目の取り方のイメージが曖昧になりやすいということです。

左手のパケットを図3の矢印のように右手に近づけて右手につかみ、



左手を図4の矢印のように、戻して1枚を取ります。



1枚目を取るときに、図3と図4の矢印に示されたように、左手を往復動作させることが、カウント動作のスタートとして、あいまいな感じを発生させます。

この問題点がジニーフォーラムで論議されたとき、リチャード・カウフマンはつぎのように言いました。

エルムズレイカウントの最初にやることは、何かの理由づけをして、まずパケットを右手に持たせることです。

たしかに右手にパケットを持った状態から左手で取り始めれば、左手に取って数えていくイメージは明瞭になります。カウフマンは右手にパケットを持たす理由づけの一例として、右手にパケットを渡し、左手で何かのジェスチャーをしながらセリフを言う、といこうとをあげています。

他にどんな理由づけがあるだろうかと考えてみました。右手にパケットを渡してパケットをグル グルまわして魔法をかける、もしくは左手で魔法をかける、など考えましたが、結局のところ、 必ずしもパケットを右手に渡さなければいけない、ということではないことに気づきました。

要するに図3の矢印のようにパケットを運んで、図4の矢印のように戻す動きがイメージを不明瞭にする元凶なのです。ですから左手に持ったパケットは動かさず、右手の方を近づけてパケットをつかみ、そこから左手を動かして取り始めれば、左手に取って数えていくイメージは出せるのです。

#### [フィネスポイント]

1枚目のカードは、パケットを静止させた状態から取り始めること。

### 技法 アップジョグクリンプ

= 加藤英夫、"Card Magic Library 第 10 巻 "、考案日不明 =

#### \* 方 法 \*

相手にカードを選ばせるために、両手の間にデックを広げます。相手が指さしたカードをアップジョグして、両手を起こしてカードの表面を相手に向けますが、そのとき、左親指の先で、アップジョグカードの左下コーナーを上に向けてクリンプします。図 1。



"Card Magic Library 第 10 巻" での解説は、以上のように簡単なものでした。ひとつだけ重要なポイントが書かれていません。それは、指さされたカードをアップジョグしたときに、そのカードの左下コーナーが、左親指の先に触れる位置に位置させなければいけないということです。

そのことを考えずにアップジョグして、そのあと手を上げながら左下コーナーを探そうとすると、 そこでもたつきが発生します。 すなわちそのようなやり方をすると、手を上げながら左下コーナーを探す動作と曲げる動作を続けて行うことになるからです。

### [フィネスポイント]

秘密の動作を2つ行う場合、続けて行うよりも、分けて行う方が目立たない場合がある。

## Part 2 演技のフィネス

### 作品 レーザーサーチ

= 加藤英夫、2012 年 11 月 10 日 =

この作品は、"Card Magic Library 第9巻、35ページに解説されている、'後向きのカード当て'にフィネスを加え、グレードアップしたものです。この作品を題材として、怪しさの気配をいっさい発生させないことによって、不思議さを高めるということについて講義いたします。

#### \* 現 象 \*

客にシャフルさせたデックを受け取り、両手の間に広げて1枚のカードを指ささせます。そのカードをアップジョグさせて、カードの表面を客に向け、そのカードをおぼえさせます。そしてそのカードをデックの中に押し込み、そのままデックを客に渡し、よくシャフルさせます。

シャフルされたデックを受け取り、そのままリボンスプレッドします。そしてすぐ左向きになります。右手の人さし指を伸ばして、デックの上を何回か左右に動かして、あるところでストップします。そして前に向き直り、指さしているカードを抜き出します。客のカードを名乗らせてから、そのカードの表を見せます。客が選んだカードです。

#### \* 方 法 \*

あなたの左にいる客にデックを渡し、シャフルしてもらいます。シャフルされたデックを受け取り、両手の間にカードを広げて、1 枚のカードを指ささせ、そのカードでアップジョグさせて表を見せるとき、アップジョグクリンプで左下コーナーをクリンプします。アップジョグカードを押し込んでカードをそろえ、デックをその客に渡してシャフルしてもらいます。

シャフルされたデックを左手で受け取り、右手でデックをつかむときに、クリンプカードがどのへんにあるかを認知します。それからデックをリボンスプレッドしますが、クリンプカードがどこにあるかを確認します。これはカードを広げながらカードを認知する、スプレッドスキャン("Card Magic Library 第9巻、66ページ")の要領でやります。

右人さし指を伸ばして示し、「じつはこの指には、レーダー機能があるのです。それによって選ばれたカードを見つけることにします。カードの方を見ないでやります」と言って、左向きになります。

右手の人さし指をスプレッドの上空 10cm ぐらいで左右に動かします。何回か往復させたあと、クリンプカードがあると思われるカードの上空で静止させます。

そして前に振り返ると同時に、右手の人さし指をクリンプカードの左下コーナーに落とします。そしてそのカードを手前に抜き出して取り、裏面を観客に向けたまま持ちます。まだあなたもそのカードの表を見てはいけません。

「あなたがおぼえたカードは何でしたか」とたずねますが、そのとき右人さし指でクリンプを解消します。客がハートの5と言ったとしましょう。左手で右手のカードを指さして、「もしもこれがハートの5だったらすごいと思いませんか」と言います。客は肯定するはずです。

ここでカードの表を自分に向けて表を見ます。「あれっ」と言って驚く表情をしてから一拍おきます。 それから「当たってしまいました」と言って、カードの表を観客に見せます。

### \*備考\*

シャフルされたデックを受け取り、クリンプカードがどこにあるかグリンプスするとき、受け取る時点であなたの視線をデックの方に向けることが重要です。そのときデックに視線を向けておかないで、あとでデックを右手でつかむときに視線を向けたとしたら、デックに視線を向けたことが明瞭にわかってしまいます。

デックを受け取るとき視線をデックに向けておき、デックを右手に運ぶとき視線はデックを追い、右手につかんだときにクリンプカードの位置を認知します。そしてそのままデックをテーブルの左の方に置き、リボンスプレッドするときも視線は右手を追います。すなわちデックを受け取ってからスプレッドするまで、視線はデックおよび右手を追い続けるということです。

カードを選ばせるのを左の客に対して行うというのも、グリンプスにおける視線の動きを怪しく 見せないことに関係しています。

右の客からシャフルされたデックを受け取ると、リボンスプレッドするために体を左に向けることになり、右手にデックをつかむ動作と広げる動作がつながりません。デックをつかんですぐ広げるから、デックに視線を向けていることが不自然には見えないのです。

前述の解説には、"クリンプカードがあると思われるカードの上空で静止させます"と書いてありますが、なるべく選ばれたカードの近く上空で止めるには、体を左に向けるときに、右腰をつねにスプレッドの中間に位置させるようにします。そうすれば、腰の位置との相対関係で、より正確に止めることができます。

### [フィネスポイント]

怪しさの気配を発生させないためには、つねにマジシャンの動作が観客からどのように見えているかに配慮することが重要である。

### 怪盗ルパン

= 加藤英夫、改案: 2012 年 10 月 25 日 =

カードマジックに面白さや楽しさを加える手段のひとつとして、ストリー的な話をしながら演ずる、というやり方があります。そのようなタイプのマジックを演ずるとき、話とマジックの内容とがうまく融合しているかが、重要なポイントになってきます。

この'怪盗ルパン'を題材として、ストーリー的な話とカードの操作や現象をコーディネイトさせる、というやり方を講義いたします。

#### \* 現 象 \*

ある美術館の高価な絵画を、アルセーヌ・ルパンが盗むという予告がされました。客が選んだカードを絵画に見立てて、警備員としての2枚の赤いJの間にはさみ、3枚をデックの中に入れます。ルパンと仲間のカードとして、2枚の黒いJをデックの中ごろに入れて、反対側から抜き出します。すると、黒いJの間に1枚の裏向きのカードがはさまっています。

デックを広げると、赤いJの間からカードが消えています。黒いJの間のカードを表向きにすると、それは客が選んだカードです。ルパンは絵画を盗み出すのに成功したのです。

### \*方法\*

デックから 4 枚のJを抜き出して、赤と黒に分けて表向きに左右に置きます。黒いJを指さして、「これはかの有名なアルセーヌ・ルパンと仲間のカードです。彼らがある美術館の高価な絵画を盗むと 予告しました。こちらの 2 枚は絵画を守る 2 人の警備員です」と言って、赤いJをさし示します。

「何の絵画を盗もうとしているか、あなたに決めていただきます。どれでも1枚指さしてください」と言って、デックを両手の間に広げ、1枚指ささせます。そのカードをアップジョグして、表を相手に向けておぼえさせますが、そのときアップジョグクリンプします。かなり強くクリンプしてください。相手がおぼえたら手を下げてカードを閉じます。選ばれたカードはアップジョグしたままにしておきます。

2 枚の赤いJを取り上げて、デックの上に表向きに広げた状態に置きます。右手でアップジョグカードを取抜きり、「予告された絵画は 2 人の警備員が守ります」と言いながら、裏向きのまま表向きの赤いJの間に入れます。そして 3 枚をデックとそろえます。

「そして美術館の誰も知らない部屋に運ばれました」と言って、デックを上から3分の1ぐらいカットしてテーブルに置き、その上に残りのカードを重ねます。それからまた上から3分の1ぐらいカットして隣りに置き、残りのカードをその上に重ねます。その結果、サンドイッチ状態の3枚は上から3分の1ぐらいの枚数目に運ばれます。

デックを取り上げて左手にチャーリエカットのときのように 持ちますが、なるべくゆるく持って、クリンプカードの部分 が広がるようにします。図 1。チャーリエカットでは、デッ クを斜めに持ちますが、デックをまっすぐ立てて持ってく ださい。



2 枚の黒いJを右手で取り上げて、図 2 のように広げて 表を観客に向けて持ち、「いまからルパンと仲間のカード が美術館に忍び込みます」と言います。



右手を下げて観客側のJを図3のようにクリンプカードの向こうに入れて、



そのまま右手を下げて、手前側のJをクリンプされたコーナーの手前に入れます。図 4。



続けて 2 枚を下げて、小指にぶつかったところでそろえ、 図 5 の状態にします。



カード全体を水平にディーリングポジションに持ち直して、 図 6 のように 2 枚の黒いJの右手前を持ち、



図7のようにまわして前に運び、「2人は美術館の中を見てまわりました」と言います。

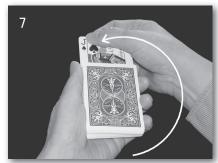


図8のように2枚のJを開いて、「まわりには2人以外誰もいません」と言います。左手を返して反対側も見せます。 そして左手をもとに戻します。



図9のように右手を突き出ている2枚をの下に入れて、



図 10 のように 2 枚のJをそろえます。Jがカードの長さ半分ぐらい突き出ていて、各指が図の位置にあることが重要です。



薬指と親指がが当たっているところで両側からカードを しっかりはさみ、カードを図 11 の位置までずらします。 点線は、2 枚のJにはさまれていっしょに動いた選ばれた カードです。



「2 人はある部屋の中にゆっくり入っていきました」と言って、右手の人さし指でJを図 12 のように斜めにデックの中に押し込んでいきます。



右手を図 13 のように持ち替えて、



「そして2人は部屋から出ていきました」と言って、図14のように右斜め手前に抜き出します。



抜き出した3枚をテーブルに置いて、右から左に広げて、図15、サンドイッチ状態になっているのを見せて、「2人は1枚の絵画を盗み出しました」と言います。



デックを両手の間に広げて、2枚の赤いJを抜いて広げてテーブルに落とし、「絵画はこちらにはありません」と言います。「あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。相手が答えたら、はさまれている裏向きのカードを抜いて、表を観客に見せて、「ルパンは予告通りの絵画を盗むことに成功いたしました」と言って終わります。カードを返すときにクリンプを解消します。

### [フィネスポイント]

<u>それぞれのセリフとそのときに行う操作、および起こる現象がコーディネイトしていることの重要性を把握してください。それらをうまくコーディネイトさせていることが、この作品をうまく演じるフィネスポイントなのです。</u>

### ミックスドソウツ

= 加藤英夫、2007年10月12日=

カードマジックに面白さや楽しさを加える手段として、単発現象を複数現象に組み立て直す、 というコンセプトがあります。この作品は、"Card Magic Library 第5巻"、105ページに解説 した、ロイ・スコットの 'クラニッシュ'の原理を発展させたものです。

原案ではペアになったカードの表がマッチするという現象ですが、このバージョンでは、裏の色が一致したのを見せたあと、表もマッチしているのを見せるという、二重現象になっています。

#### \*準備\*

赤裏のデックと青裏のデックを使います。赤裏デックから、表が赤い偶数のカード 12 枚、表が黒で奇数のカードを 14 枚を抜き出します。これら合計 26 枚をa組と呼びます。残りの赤裏カードは使いません。

つぎに青裏デックから、表が赤い奇数のカード 14 枚、表が黒で偶数のカード 12 枚を抜き出します。 これら合計 26 枚をb組と呼びます。残りの青裏カードは使いません。

赤裏のa組を取り、同色同数のカードを上と下に分けて置きます。すべての同色同数のカードを上と下の組に分けます。上と下の組に同じマークが偏りすぎないようにしてください。そのように分けてできた2組をa1組とa2組と呼びます。青裏のb組を同じ法則で2組に分けて、b1組とb2組とにします。

a1組とb1組を重ねてよくシャフルします。表も裏の色もよく混ざった状態にします。その結果できあがったパケットをx組と呼びます。

それからa2組とb2組で、x組のリバーススタックを作ります。それをy組と呼びます。x組とy組を

重ねます。以上で表も裏もリバーススタック状態のデックが完成いたしました。

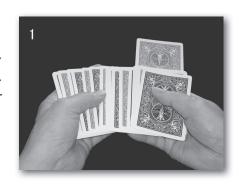
#### \* 方 法 \*

「この間、まだ小さい孫が遊びにきたときに、私が置いておいた赤裏のカードと青裏のカードを混ぜてしまいました。おかげで混ざった状態でやるマジックを思いつきました。それをお見せします」と話をして、用意したデックを取り出します。

裏向きにリボンスプレッドして赤裏と青裏が混ざっているのを見せます。 そろえてから表向きにリボンスプレッドして、表もよく混ざっていることを見せます。

「半分に分けます」と言って、中央で同色同数のカードがくっついていますから、その間で分けて それぞれをそろえ、2 組を左右に裏向きに置きます。そのときの左のパケットの位置を、あとの説 明で "もとの左の位置 "と呼びます。

左の組を取って、上半分を両手の間に広げた状態にして、「どれか赤裏のカードを 1 枚指さしてください」と言って、指さされたカードをアップジョグします。そのまま広げ続けて下半分を広げた状態にして、図 1、



「こんどは青裏のカードを 1 枚指さしてください」と言って、指さされたカードをアップジョグします。 そうしたら 2 枚をアップジョグしたまま広がっているカードを閉じます。

右のアップジョグカードよりも右のカードをそろえ、"もとの左の位置"に置きます。右のアップジョグカードを取り、それを"もとの左の位置"にあるカードの上に、横向きにクロスさせて置きます。図 2。



つぎに左のアップジョグカードより右のカードをそろえ、"もとの左の位置"にあるカードの上に重ねます。縦向きに重ねます。

そして左のアップジョグカードを取り、"もとの左の位置"のカードの上に、横向きにクロスさせてして置きます。そして残りのカードをそれらの上に縦に置きます。

「いまから左右の組から同時に 1 枚ずつ取っていきますが、あなたが選んだカードが反対の組のカードと色が一致します」と言って、左右の手で左右の組から 1 枚ずつ取り、裏面を観客に向けます。それが同色なら「これは同じ色です」と言います。違う色なら「これは違う色です」と言います。それら 2 枚を表向きに返して、それぞれの組の前に表向きに置きます。

左右からつぎのカードを取って裏面を見せ、同じ色だとか違う色だとか言って、表向きにして前に 置きます。カードの表については言及してしてはなりません。

最初の数組については、同じ色だとか違う色だとか言いますが、そのあとはテンポを上げて表向きに置いていきます。

1 枚目の横向きのカードが現れたら、両方のトップカードを指さし、「ほら選ばれたカードの相手は同じ色です」と言います。それら 2 枚を取り、いっしょにしてテーブルの左の方に置きます。

同じように左右のカードを同時に表向きに返していき、つぎの横向きのカードが現れたら、「この 2 枚も同じ色です」と言います。そしてそれら 2 枚を取り、いっしょにしてテーブルの右の方に置きます。

左右の表向きに返したカードを手前に返して、手前の裏向きのカードの上に重ね、それら2組を 重ねてわきにどけます。

「さて、裏の色が一致しただけでは面白くありません。表の色はどうなっているでしょうか」と言って、左に置いてあるペアを取り上げ、それらの表をのぞき込み、「やはり表の色も一致しています。 色だけではありません。数も一致しています」と言って、それらの表を見せて、表向きにテーブルに置きます。

「こちらはどうでしょうか」と言って、右のペアを自分の方に表を向けて取り、「やはり色も数も一致しています」と言って、それらの表を見せ、左右の手に1枚ずつ持ってポーズを決めます。

#### \* 備 考 \*

上記の説明は、青裏のカードと赤裏のカードで演ずるように説明いたしましたが、レクチャーでは3色混ざったデックで演じる予定です。そのようなやり方をしたい場合は、裏面の色が、赤裏9枚、青裏9枚、緑裏8枚を一方の組として、それらの中にマークも数もバランスよく含ませて組合わせ、他方の組は最初の組のリバーススタックとします。もちろん、同色同数のカードについては、裏面の色を同じとします。やり方としては、客に色の違う3枚を選ばせること以外は、上記のやり方と同じです。

裏面の混ぜ方の一例をあげます。

AD 2S 4H 5C 7D 8S 10H JC KD の裏面を 1 つ目の色とする。 AC 3D 4S 6H 7C 9D 10S QH KC の裏面を 2 つ目の色とする。 2H 3C 5D 6S 8H 9C JD Q S の裏面を 3 つ目の色とする。

以上 26 枚をよくシャフルして、表も裏もよく混ざった状態にしますが、とくに裏面が色がバランスよく分散していることが大切です。これをパケットaと呼びます。

パケットaの 26 枚のそれぞれのマッチングカード 26 枚によって、パケットaのカードのリバーススタックを作ります。これをパケットbと呼びます。パケットaとパケットbを重ねます。

### [フィネスポイント]

マジックをより印象的に感じさせるには、ひとつの現象だけでなく、現象のつながりによって 発生するドラマチック性を取り入れるとよい。

なおこの作品例では、ひとつのカードマジックの中で2つの現象を見せていますが、別個のトリックを連鎖させて、それらの現象の変遷、起承転結で面白さを出す方法もあります。このレクチャーノートには書きませんでしたが、実際のレクチャーにおいては、オープニングアクトとして、'エイトカードブレーンウェーブ'のバリエーションを3作品連鎖させて演じます。

### これでおわりです

= 加藤英夫、2007 年 5 月 12 日 =

技法や演じ方について重要ポイントを説明してきましたが、実際に人に演じて見せるときには、 さらなる配慮が必要です。それは演じて見せる相手、状況に合わせるということです。その ために考えることは、演じる演目の選択であったり、見せる順番であったり、それが特別な 状況であれば、それにふさわしい演出を取り入れることだったりします。

特別な状況に合わせるのに、たいへん簡単な方法があります。"Card Magic Library 第 10 巻"、212ページに'誕生日おめでとう'が解説されています。これはまさしく、誰かの誕生日に演じるには最適のマジックです。8 文字のメッセージならさし替えられますから、色々な状況に対応するこみとができます。

プロポーズするのに使うなら、「I LOVE YOU」、 結婚式でやるなら、「御結婚おめでとう」、 クラス会でやるなら、「3 年 B 組クラス会」などなど。

私は今回のレクチャーの最後に、レクチャーの幕を閉じるためのメッセージで演じることにいたしました。ただしアンコール用なので、もしかしたらやらないかもしれませんが。またその

ときの気分によっては、'誕生日おめでとう'の方で演じるかもしれません。

さて、どのメッセージで演じるにしても、このトリックを演ずるときのハンドリングに、ほんのささやかなフィネスを加えることにいたしましょう。

"Card Magic Library 第 10 巻" に書かれた説明では、8 枚のカードを 4 枚ずつ 2 組に分けるとき、たんに縦方向に抜いて分けるように書かれています。 その部分をつぎのようにやってください。

8 枚を 4 枚ずつに分けるとき、いったん上の 4 枚をファン に広げて図 1 のように右手に取り、「4 枚ずつ 2 組に分 けます」と言って、それから 4 枚を左手のカードの上にそ ろえ、縦に抜いて 4 枚ずつに分けてテーブルに置きます。



抜くまえに広げて見せるのを加えるということだけで、4枚抜いて分ける部分がずっとナチュラルに見えます。

### [フィネスポイント]

細かいことに気を配ることの積み重ねで、カードマジックというものはずっとグレードアップするのです。

= 加藤英夫 最新作品集 =

# 7つの不思議

2012年12月2日

### 心の中のプリンセス

= 加藤英夫、2012 年 7 月 16 日 =

これはニック・トロストの '思ったカードのリビレーション '("New Tops" 1970 年 11 月号 ) の一部を変更したバージョンです。

### \*準備\*

6 枚のダブルフェースを使います。6 枚の一方の面を上にして広げた見かけと、反対面を上にして広げたときの見かけが、なるべく似たような感じになるような組み合わせにします。

ここでは、最初に見せる一方の面がハートの4、クラブの5、ダイヤの6、クラブの7、ハートの8、スペードの9で、それぞれの反対面は、数は 1 小さく、マークは同じ色で反対のマークのものとします。ハートの4の反対面はダイヤの3、クラブの7の反対面はスペードの6、スペードの9の反対面はクラブの8ということになります。

このように組み合わせにしておけば、トロストの原案のように、エイトキングのようなスタックにセットしておかず、カードを混ぜても表面を見れば反対面がわかるという利点があります。それら6枚がよく混ざっている状態にして、上にノーマルなダイヤのQを裏を上にしてのせます。

#### \*方法\*

ダイヤのQの裏面を上に向けてパケットを取り出します。「ここに7枚のカードがあります」と言って、 パケットを表向きにして、上から1枚ずつテーブルに置いていきますが、カードを思わせる客に対 してインデックスが正面に向くように、右から左に向かって並べます。

「この中からどれでも1枚のカードを心の中で決めて、強く念じてください」と言って、客にそうさせます。カードをそろえて取り上げます。

「あなたがいま心の中で思っているカードが、あなたが愛する人だとします。そのカードを当てます」と言って、カードを背後に運び、パケットをひっくり返し、いちばん下にあるダイヤのQを右手で持って裏向きに前に出し、テーブルに置きます。

左手のカードを前に出し、「あなたが思っているカードは他のお客様は知りません。ですからそのカードが何であるか教えてください」と言って、思っているカードを言わせます。

「ではそのカードがあるどうか、皆さんに見ていただきましょう」と言って、パケットをテーブルの裏向きのカードの上に落とし、全体を取り上げてビドルグリップに持ちます。

そして左手で1枚ずつ引いて取っていき、思われたカードの反対側のカードを右手のカードの下にスチールします。1枚目に出たら2枚目を取るときにそれをスチールすることになりますし、6枚目に出た場合には、取ったあとそのカードの下にブレークを作り、裏向きのカードをその上に置いてダブルで取ります。

「あなたが思ったのはハートの7でした。ほら当たっています」と言いながら、ダブルカードをひっくり返して当たっているのを見せます。

### \*備考\*

効果的なダブルカードの返し方を3通り書きます。

トロストの説明では、たんに " 右手に残っている 2 枚を返す " と書かれているだけですが、6 枚を 左手に取ったあと、右手のダブルカードを左手のカードの上に置くときに、ダブルカードの下に左 親指つけ根のブレークを保持します。アルトマントラップで受けたときと同じ状態にするわけです。「というわけで、あなたが心の中で思った、クラブの7を当てることができました」と言いながら、ブレーク上の 2 枚をサムベースプッシュオフして、右手でスタッド式に表向きに返します。「クラブの7を」と言ったときに表向きになるようにタイミングを合わせます。

つぎのやり方は、"Card Magic Library" 第 1 巻に解説されている、'テーブルダブルリフト 3' を用いるやり方です。表向きのカード 6 枚を左手に引いて取ったら、残りの 2 枚を左手のカードの上に置き、2 枚の下に右親指のブレークを保ち、パケットをテーブルに置きますが、ブレーク上の 2 枚をプッシュして前にずらします。そして「というわけで、あなたが心の中で思った、クラブの7を当てることができました」と言いながら、前エンドのずれを利用して、ダブルカードを手前に表向きに返し、下のカードの上に置きます。

最後のやり方は、ラフ&スムーズを利用します。すべてのカードの表面だけラフ加工しておきます。 表向きのカードを6枚左手に引いて取ったら、続けて残りの2枚を左手のカードの上に置き、パケットをテーブルに置きます。そして同じセリフを言って、ダブルカードを手前に表向きにひっくり返し、下のカードの上に置きます。

### 'ファンタストリック最終版'

= 変案:加藤英夫、2012年8月6日=

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

ハマーの原案のうちコントロール部分を改善したものを "Card Magic Library" 第9巻、196ページに解説いたしました。このバージョンは、コントロール手法をさらに強化し、ロケーターカードを使うことに明白な演出を与えました。

#### \* 方 法 \*

相手にシャフルさせたデックを受け取ります。「私が後を向いているときにやってもらうことを説明します。このようにカードをテーブルに置いていってください」と言いますが、ここまでで6枚ディールします。ディールを止めず、「そうしたら好きなところでストップしてください」と言いますが、そこまであと3枚ディールします。合計9枚ディールしました。

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

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

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

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

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

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

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

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

### \* 備 考 \*

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

### サブコンシャスパワー

### = 加藤英夫、2012 年 8 月 20 日 =

マジックカフェにアレックス・ホイが、'Shuffled ACAAN' というトリックを投稿したのを読んだとき、'ACAAN' ではデックをシャフルしても不思議さは向上せず、かえってカードを操作する印象を強めるだけ効果を減じると思いました。しかしそのことは投稿しませんでした。

しかしその後ずっと長い間、シャフルされたデックで 'ACAAN' を行うのに、ふさわしい演出とか状況があるのではないかと、何となく感じ続けていました。演出の観点からは思い当たりませんでしたが、シャフルされたデック、言い換えればスタックされていないデックでしか演じられない状況というものがあることに気づきました。それはノーマルデックで他のトリックを演じている途中で 'ACAAN' を演じる場合です。

そう思いつくと、すぐにそれにふさわしい演出プロットと、ハンドリグが思い浮かびました。ただしこのやり方には、スタンダードな 'ACAAN' にはかなわない要素があります。それは客にカードをディールさせることができないということです。それが 'ACAAN' の条件から外れていると言われれば、私はこれが 'ACAAN' でないことを認めましょう。

でも私は 'ACAAN' のルールにこだわってクリエートしているわけではありません。いままでにない現象、面白い現象を生み出すのが、クリエーションの目的です。そういう意味では、'ACAAN' の現象に対して、いままでとは異なる演出を見つけられたのは、大きな収穫だと思います。

### \* 方 法 \*

「最初にカードをよくシャフルしてください」と言って、相手にデックを渡してシャフルさせます。 そしてデックを受け取ります。

「カードには 52 枚のカードがありますが、その中から好きなカードを 1 枚言ってください」と言って、 1 枚言わせます。ハートの7と言ったとします。

「いまからやるのは、潜在意識の働きの実験です。テーブルにカードを広げますが、私が言うまで、あなたはカードの方を見てはいけません。私の方に視線を向けていてください」と言います。デックを表向きにリボンスプレッドしますが、相手が言ったカードがどこにあるかを認知します。"Card Magic Library" 第9巻、66ページに解説された、'スプレッドスキャン'を使います。

「私が "どうぞ "と言ったら、視線をカードの方に向けてください。ハートの7を探そうとしてはいけません。ただ広がっているカードの中央あたりに視線を向けるだけです。視線を向けて 1 秒ぐらいたったら、また視線を上に向けてください。ではやりますよ。どうぞ」と説明します。

相手が視線を上に戻したら、スプレッドを閉じますが、相手が指定したカードから左に3枚目の下にブレークを作りながら閉じます。そしてデックを表向きのまま持ちます。

「あなたはいま視線をカードの方に向けて、カード全体のイメージを潜在意識に焼きつけました。 さて、カードは 52 枚ありますが、1 から 52 のうち好きな数を言ってください」と言いますが、この セリフを言っている間につぎのことを行います。

ブレークの上の 1 枚を右親指で落とし、左小指の先でその右手前コーナーを受け止め、そのコーナーをクリンプします。 クリンプしたあとはブレークを解消してかまいません。

相手が数を言ったら、デックを裏向きに返しながら、クリンプカードがトップから相手の指定した枚数目ぐらいにいくようにターンオーバーパスを行います。

たとえば相手が 20 を指定したとしたら、クリンプカードからトップ方向に 20 枚目のカードでパスします。トップ方向にその枚数が足りない場合には、ボトムから不足枚数をエスティメーションして、そこからパスします。

「いまあなたは 20 と漠然と言いましたが、じつはその数はあなたの潜在意識が働きかけて、あなたに言わせたのです。いまから 20 枚のカードを数えて置きます」と言いながら、クリンプカードの下にブレークを作ります。

声を出してディールしていき、相手が指定した枚数の3枚手前でディールするとき、ブレーク上のカードをマルティプルディールします。そしてあと3枚ゆっくりはっきりとディールします。

「あなたが指定したカードはハートの7でした。そして 20 枚目のカードはこれです」と言って、最後にディールしたカードを指さします。そのカードを取って表を自分の方に向け、「あなたの潜在意識はみごとにあなたのカードを見つけました」と言って、そのカードの表を観客に見せます。

### 双子の再会

#### = 加藤英夫、2012 年 9 月 25 日 =

雑誌"ポールベアラーズレヴュー"1969年5月号に、ロイ・ウォルトンがつぎのようなプロブレムを提案しました。

1 組の任意の位置から、連続する 4 枚のカードを抜き出して、そのうちの 1 枚を表を見ずにポケットに隠します。残りの 3 枚のカードの数を加算します。その枚数だけディールすると、その枚数目のから、ポケットに隠されたカードとマッチするカードが現れます。

この作品は、'ウォルトンプロブレム'に対してリチャード・ハドソンが雑誌"リンキングリング"、1970年4月号に示した解答をもとにして、弱点を解決し、最後のリビレーションの表現方法変え、なおかつディール枚数の許容範囲を2枚~26枚と広げたバージョンです。

#### \*準備\*

トップより、JS、AH、4D、7C、10S、KH、3S、6D、9C、QC、2H、5S、8D、JH、AC、4S、7H、10D、KC、3D、6C、9H、QH、2S、5D、8C、ここまでが前半。

KD、QS、JD、10C、9S、8H、7S、6H、5C、4H、3C、2D、AS、KS、QD、JC、10H、9D、8S、7D、6S、5H、4C、3H、2C、AD、が後半です。

#### \* 方 法 \*

「カードの中で双子というのは、同じ色で同じ数のカードのことです。たとえばハートのAとダイヤのAがそうです。これからお見せするのは、離ればなれになった双子を再開させるというマジックです」と話をして始めます。

デックを取り出し、「たいていのマジシャンはかっこよくカードをシャフルしますが、私はカードが本当に混ざったことがわかるように、こんなやり方で混ぜます」と言って、表向きでチャーリエシャフルします。最後にカットしてもとの状態に戻します。

最後にもとに戻るようにカットするには、最初にフェースから数枚取ったあと、つぎにバックから取った数枚取ったときに、その境目に右親指の先を当てておき、最後にそこでカットすればよいのです。

「よく混ざりました」と言って、表向きにリボンスプレッドしますが、フェース近くの数が並んだ部分 を広げないようにします。

デックをそろえて、裏向きに相手に渡します。「カードを1枚ずつテーブルに置いていって、好き

なところでストップしていただきますが、全部で 52 枚ありますから、その半分までなら何枚目でストップしてもかまいません」と説明します。

ディールがストップされるまでの枚数を密かに数えます。22 枚目までなら、相手の左手のトップの 4 枚をテーブルに一列に並べさせます。そして左手に残っているカードをディールしたカードの上に重ねてそろえさせます。そしてデックを取り上げさせます。

23 枚以上でストップされることはまずありませんが、その場合には、ディールされた方から 4 枚を並べます。左手のカードをテーブルのカードに重ねさせ、取り上げさせるのは同じです。

並んでいる4枚のうち、好きな1枚を指ささせます。そのカードを取り上げ、表向きにして左手に持ちます。それが8だとしたら、「これが8ですから、そちらから8枚のカードを置いてください」と言います。

つぎの 1 枚を指ささせ、それを取り上げて表向きに左手のカードの上に置き、そのカードの数を言って、その数だけディールさせます。まえにディールしたカードの上にディールさせます。

3 枚目を指ささせ、それを取り上げて表向きに左手のカードの上に置き、そのカードの数を言って、 その数だけディールさせます。

「最後に置いたカードを表向きにしてください」と言って、最後にディールされたカードを表向きに させます。

「スペードの5ですから、そのカードの双子の相手は何ですか」と相手に問いかけます。相手は同色同数のカードを言います。4 枚並んでいたうちの、最後の 1 枚を表向きにします。「ほら、双子のカードが見つかりました」と言います。

#### \* 備 考 \*

今回の改案作業で見つかったもうひとつの収穫は、チャーリエシャフルを行うときのセリフです。パケットをチャーリエシャフルするならともかく、何も言わずにデック全体をチャーリエシャフルするのは、あまりにも不自然です。前述のようなセリフを言って行うなら、おかしくありませんし、シャフル自体も本当によく混ざったように見せられます。

### ここにあったカード

#### = 加藤英夫、2012 年 10 月 1 日 =

私はブルース・サーボンの ' テンギブズスリー '(" アルティメイトシークレッツオブカードマジック"、1967年)を読んで、すぐレパートリーに入れるべきものだと感じました。と同時に、いくつかの気に入らない部分がありました。ジョーカーをリバースしなければならないこと。最初に2までは見せるがAは見せないこと。顔を横に向けてカードを抜かせること。そしてAから 10 までよりも、AからKまで使いたいことなどです。

それらの点すべてを修正し、しかもジョーカーが選ばれた数のカードの位置に出てくるということを演出で生かし、このバリエーションを作りました。

### \*準備\*

トップからクラブのA~Kとします。そしてブランクフェースカードのブランク面に、「選ばれたカードは、ここにありました」と書いて、それをクラブの 13 枚のトップに置きます。私はパケットトリックとして用意しています。

#### \* 方 法 \*

パケットを取り出し、表向きに両手の間に広げ、クラブのAからKがあることを見せます。 バックにあるブランクカードは見えないようにやります。

そろえて裏向きにして、「何回かカットします」と言って、トップカードの下にブレークを作り、ブレークを利用してダブルカットをやります。ブランクカードがボトムに運ばれます。

パケットを左手にのせて相手の方に伸ばし、「どこからでもいいですから、カードをカットして持ち上げて、こちらに置いてください」と言って、右手もさし出します。

相手がそのようにしたら、左手のトップカードを取って見ておぼえてもらいます。相手が見ているとき、右手のカードを左手のカードの下に入れますが、ボトムカードをバックルして、ブランクカードの上に入れ、下にまわしたカードの上にブレークを作ります。そしてブレークから分けて、左手のカードの上に選ばれたカードを返してもらい、その上に右手のカードを重ねます。

相手にパケットを渡し、あなたは横を向き、選んだカードの数だけトップからボトムにまわしてもらいます。前に向き直り、パケットを受け取り、左手に渡します。

何かセリフを言ったあと、ボトムカードをコップしてパケットを表向きにリボンスプレッドします。「AからKまでそろいました」と言います。AからKまで並んでいるということを強調すべく、指をスプレッ

ドの上でなぞり、ブランクカードのところで止めて、「あれっ、ここにへんなカードがありますよ。5 のあったところです。もしかすると、あなたが選んだのは5でしたか」と問いかけます。相手は肯 定します。

「ちょっと見てみましょう」と言って、ブランクカードを抜き出し、" あなたのカードは、ここにありました" という文面を見せます。

「そしてあなたのカードはこちらから出てきます」と言って、選ばれたカードをポケットから現します。

### オーダーオブキングスプラス

= 加藤英夫、2012 年 10 月 1 日 =

"Card Magic Library" 第10巻、184ページに、オーダーオブキングス、を解説いたしました。 その通りに演じるだけでも十分に強烈なトリックなのですが、2012年9月1日に開催された、 千葉大学マジックサークルのOB/OG回において演じるにあたり、もう少し起承転結をつけたいと思いました。そしてつぎのような現象として演じることにいたしました。

### \* 現 象 \*

デックをシャフルして混ざったのをよく見せたあと、デックを両手の間に広げて相手に好きな 1 枚を取らせます。そしてそのカードを好きなところに表向きに入れさせます。そのカードがクラブの9であるとします。

それからデックを 2 組に分けて、相手とマジシャンがそれぞれのパケットを 2 組に分けます。そしてそれぞれの組を広げるとAからKまでそろっていて、クラブの中には 1 枚だけ裏向きのカードがあります。「あなたが選んだカードはクラブの9でしたよね。ちゃんとクラブの8と 10 の間あります」と言って、クラブの8と 10 の間から抜いた表向きにして見せます。クラブの9です。

#### \* 方 法 \*

準備の仕方はまったく原案と同じです。方法説明の 185 ページ、下から 3 行目、"よく混ざっていることを証言してもらいましょう"というところまで、説明通りにやってください。

スプレッドを閉じてデックを裏向きにして、両手の間に広げ、相手に 1 枚のカードを抜かせます。 裏向きのまま持っていてもらいます。相手が抜いたところから分け、右手のカードを左手のカード の下に入れてそろえます。そしてデックを縦に返して表向きにして広げ、「あなたはこの中から自 由に 1 枚選びました」と言います。そしてカードを閉じ、横方向に返して裏向きにします。

つぎはプロフェシームーブを行います。すなわちデックを両手の間広げて、相手が持っているカー

ドを適当なところに入れさせ、突き出たままにして、その上でカードを分け、右手を返して突き出ているカードをつかみ、右手をもとの向きに返して、左手のカードの下にまわして全体をそろえます。 それから突き出ているカードを押し込みます。相手が選んだカードはもとの位置に逆向きになって入れられることになりますが、ストリッパーの方向ももとの向きが保たれます。

あとは、オーダーオブキングス、の原案の通りに進めてください。裏向きのカードか入っている以外のパケットを先にスプレッドして、順がそろっているのを見せ、最後に裏向きのカードがあるパケットをスプレッドして、裏向きのカードを抜いて表向きにします。

### あなたのひらめき

= 加藤英夫、2012 年 10 月 3 日 =

#### \* 方 法 \*

相手にシャフルさせたデックを受け取り、「私が後を向いているときにやってもらうことを説明ます。 このようにカードを 1 枚ずつ置いていって」と言ってディールをスタートして、4 枚置くまでに、「好きなところでストップしてください」と言います。

「ストップしたところのカードをこのように見ておぼえ、もとに戻したら、残りのカードを上に重ねてそろえてください」といセリフに合わせて、すべてセリフの通りのことをやります。見たカードをキーカードとして記憶します。

デックを相手に渡し、後向きになり、説明したことをやってもらいます。そして前に向き直ります。 「念のためカードをカットしてください」と言って、デックを何回かカットさせます。

デックを受け取り、表を自分に向けて広げ、「あなたがおぼえたカードを当てるのですが、候補のカードを 10 枚抜き出します」と言って、キーカードを見つけ、それより 4 枚手前が相手のカードですから、相手のカード以降の 10 枚をアップジョグして抜き出し、他のカードはわきに置きます。

10 枚のカードを裏向きにビドルグリップに持ち、「この 10 枚のカードのどれかがあなたのカードだということには確信があります。ですが、どれがあなたのカードか決めるのは、あなたのインスピレーションをお借りします」と言います。そのようにしゃべりながら、トップカードを引くべくトップカードに左親指を当てるとき、ボトムカードをほんの少し右にずらします。

トップカードを左手で引いて、右手のカードをで表向きに返し、「このように 1 枚ずつ表向きにしていきますから、好きなところでストップをかけてください」と言います。

1 枚ずつ表向きに返していき、ストップがかかったら、「ではこのカードは裏向きのまま取ります」と言って、つぎのカードを引いて取りますが、そのとき右にジョグしているカードもいっしょに取りま

す。取った上のカードの下にブレークを作ります。

「残りのカードは表向きにします」と言って、つぎのカードを引くときにブレーク上の1枚を右手のカードの下にスチールバックします。そして引いたカードを表向きに返します。残りのカードをもすべて取ってから表向きに返します。

10 枚を表向きにリボンスプレッドします。そして「私はこの 10 枚の中にあなたのカードがあると確信していると言いました。表向きのカードの中にありますか」と問いかけます。相手は否定します。

「ということはこのマジックがうまくいったということです。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。それから裏向きのカードを抜き出して、それが相手のカードであることを見せます。

# パーティにご出席いただいた皆様へ

このたびは、"Card Magic Library 完成記念パーティ"にご出席いただき、誠に有り難うございました。

私は "Card Magic Library" 全巻の中に、1000 種類を越える作品の記録とともに、今回のレクチャーで取り上げたような、カードマジックで重要なことを書き込みました。

まだお読みいただいていない方には、いちどお仲間の方に見せていただくか、私の "Cardician's Journal" のサイトで、ぜひ内容の確認をしてください。アドレスは以下の通りです。

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

また、"Card Magic Library" 全巻購入いただいた方のために、"Card Magic Magazine" を毎月発行しています。各号がどのような内容かは、以下のアドレスでご確認いただけます。

http://www.magicplaza.gn.to/cmm/

これからもカードマジックを書き続けていきたいと思います。

加藤英夫

# カードマジックのフィネス

発 行 2012年12月2日

著者 加藤英夫 発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

