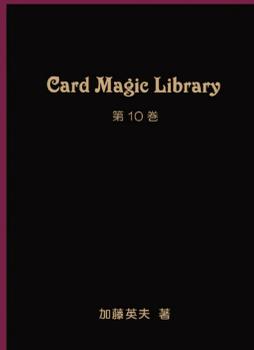
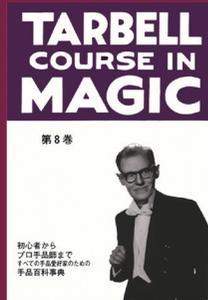
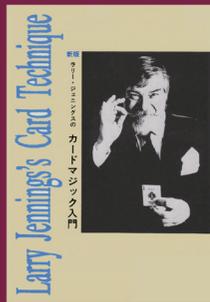


# 加藤英夫作品集





## 加藤英夫 作品集

当書には、合計 217 作品が収録されていますが、そのうちの 168 作品は、日本では初めて公表する私の作品であり、12 作品は海外の関連作品です。その他 37 作品に関しては、いままでウェブサイトなどで発表した私の作品ですが、作品として明確に残したいために、書き直して当書に再録いたしました。

ここに収録した作品の中には、“Card Magic Magazine”の特集号に含めるべきであったものもありますが、それらの特集編纂時点で見つからなかったり、構成上含められなかったものもあります。

この作品集をまとめるにあたって、多くのレベルの低い作品を除外いたしました。またいままで発表をあえて控えてきた、私の秘蔵作品も含めたため、加藤英夫作品集として誇れるレベルのものになったと思います。

いままで発表してきた作品の総計がこれほど多数になるとは、私自身驚いていますが、同時に一生をカードマジックにかければ、この程度は当然のことだとも思っています。当書をもって、私のいままでの研究成果の発表は終わりといたします。ここまでお読みいただきまして本当に有り難うございました。

当書の完成とともに、“Card Magic Library”, “Cardician’s Journal Special”, “Card Magic Magazine”, “加藤英夫作品集”に記録されたすべての作品や技法の検索ファイルを作成いたしました。考案者順、年代順などでソートしていただければ、研究資料としてご活用いただけたと思います。

当書は作品を分類せず、たんに考案日順に集めたものですから、あまり多くの作品を続けて読むと、お疲れになる可能性があります。ゆっくり時間をかけてお読みください。

このあと書くことがあるとしたら、それは過去の研究成果ではなく、これからの研究成果の発表となります。それはマラソンのゴールのあとに、もういちどコースに向かって走り出すようなものかもしれません。読んでいただく方にも、過酷なものとなるかもしれませんが、私の命と気持ちが続くかぎり、お付き合いいただければ幸いです。

## オールフェイス

= 加藤英夫、“研究ノート”、1969年8月23日 =

### \* 準備 \*

トップから2枚目を表向きにして、トップから4枚目のカードを第1のキーカードとして記憶しておきます。

### \* 方法 \*

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、両手の間にデッキを広げてから裏と表を見せ、「カードには裏と表があります」と言います。そしてカードをそろえます。

「しかしこのように魔法をかけると、おかしいことが起こります」と言って、左手に裏向きにデッキを持ち、右手でトップカードをなせて2枚目のカードをトップにすべらせる、アードネスのカラーチェンジの技法を行います。裏が表に変化します。

右手を上からかけ、天海リバースを行います。すなわち、右手で半分のカードを持ち上げ、両手を同時に右に戻します。図1。その途中で、左手のポケットの裏面が見えないように、両手を近づけてターンするようにします。



右手のポケットを一時的に左手でつかみ、右手で重なっている分をつかみ、図2、



カードを左手に図3のように持ち直します。右手で手前にずれている上半分をつかみ、すぐに左手のポケットをひっくり返して、その上に右手のポケットを重ねますが、両者の間にブレイクを作ります。



ブレイクから上のカードを両手の間にスプレッドして、ブレイクの2枚上のカードを第2のキーカードとして記憶します。スプレッドをいったん閉じますが、上から4分の1ぐらい(13枚ぐらい)の下にブレイクを作ります。そしてブレイクまで広げてそこでカードを分け、左手の親指で左手のポケットをひっくり返します。両手のカードをくっつけて、左手のカードを右手のカードの下に送っていきます。12、3枚送ったところでカードを分け、左のポケットをまたひっくり返します。さらに左手のカードを右に送り、ひっくり返してまた送る、ということをごどちらかのキーカードが左手のフェースに出てくるまで続けます。出てきたらひっくり返し、反対側のキーカードが出てくるまで送り、そのカードの上でカードを分けます。

ここから先は、1枚送ってはひっくり返して右手に取るというのを3回繰り返します。そうすると左手に3枚のカードが残りますから、ひっくり返してからつぎの1枚をテーブルに置きます。そして残りの2枚をひっくり返し、その上に右手のカードをのせてそろえ、全体をひっくり返してディーリングポジションに持ちます。

テーブルのカードを右手で取り、その裏に息を吹きかけるとか、袖にこすりつけたりして魔法をかけます。そしてひっくり返して裏面を見せます。そのカードを表向きにデッキのトップに置き、魔法をかけ、ダブルリフトしてトップの2枚を裏向きにしてトップに置き、カードをスプレッドして裏が現れたのを見せます。

## スライトオブフィンガー

= 加藤英夫、雑誌“タリズマン”、1970年10月16日 =

雑誌“タリズマン”の編集者、ジュールス・レニエルとは、雑誌“ジニー”、1969年9月号日本特集の編集を担当した関係で私と交流が始まり、この作品は1970年にマジックキャスルで会ったときに提供したものです。

### \* 方法 \*

52枚のデッキを使います。トップから27枚目のカードをクリンプしておきます。デッキを持った左手を相手にさし出し、カードを適当にカットしてもらいますが、半分より少なければどれだけカットしてもよいと言います。相手がカットしたカードをどこかに隠させます。

残りのカードをカットしますが、上半分にクリンプカードが含まれ、しかも上半分の方が下半分より少なくカットします。カットした上半分を下半分の中にストラドルファローします。左手のトップとボトムがファロー後もトップとボトムになるようなやり方です。そしてカードを押し込むとき、右手の方のボトムカードの下にブレイクを作り、ブレイクより下のカードを上まわしてそろえます。

相手がカットして隠されているカードと同じ枚数のカードをカットしてみせると言って、クリンプより上でカットします。そして右手でカットしたカードの厚さを相手に見せて、「あなたがカットしたのと同じ

枚数をカットしたと思いますか」と問いかけます。たいていの場合、その厚さは相手がカットしたの  
とかなり違いますから、相手はその問いかけに否定するでしょう。「いえいえ右手の方ではなくて、  
左手の方のことですよ」と言って、右手のカードをわきに捨てます。

相手が隠したカードを出してもらい、あなたの持っているカードと同時にディーリングして、同じ枚数で  
あることを示します。

\* 追 記 \* (2013 年 4 月 29 日)

上記のままでは当書に収録するほどのものではないと思いましたが、つぎに説明する見せ  
方の改案を考えたので、収録することになりました。

フェースから 26 枚目にクリンプカードを配置しておきます。デッキを両手の間に広げて、クリンプ  
より上から 1 枚抜かせ、それをクリンプカードの上に返させます。

デッキをテーブルに置き、相手に半分より多くカットさせ、カットされたカードを受け取ります。受け  
取ったカードの中には当然クリンプカードが含まれていますが、クリンプカードより上で、しかも上  
半分が下半分より多くなるようにカットして、下半分を上半分の中にストラドルファローし、下半分  
のボトムカードの下にブレイクを作り、ブレイクより下のカードをすべて上にまわします。

以上で選ばれたカードは、テーブルに残ったカードと同じ枚数目にきていますから、それぞれの  
ポケットを 2 人の客に持たせ、同時にディーリングさせます。一方の客のカードがなくなったとき、他  
方の客が最後にディーリングしたカードを表向きにすると、それが選ばれたカードです。

## インコンプリートオープナー

= 加藤英夫、"研究ノート"、1971 年 9 月 8 日 =

\* 方 法 \*

あらかじめトップに 4 枚の A をセットしておきます。インコンプリートファローを行う理由を説明します。  
デッキをセンターで分け、アウトのインコンプリートファローを行います。上のカードをゆっくりリフル  
して相手にストップをかけさせ、そのカードを相手におぼえさせます。下のカードにブレイクを作  
りつつカードを閉じ、上のカードを抜いてテーブルに置きます。

「自由にストップをかけたので、選ばれたカードはこの中の何枚目にあるかわかりません」と言い  
つつ、手元のカードをブレイクからパスします。テーブルのポケットを表向きにして、その隣りに  
手元のポケットを置きます。「カードを 1 枚ずつめくっていきますので、あなたのカードが表に現れ  
たら、ストップをかけてください」と言って、両方のポケットの上から同時に 1 枚ずつ取って、手  
前に置いていきます。

表向きのポケットの上に相手のカードが現れたらストップがかかります。そのカードを指さして「あなたがこのカードを選んでくれたおかげで、4枚のAが見つかりました」と言って、裏向きのポケットのトップから4枚のカードを表向きにして現します。

\* 追記 \* (2013年5月1日)

インコンプリートファローは“CardMagicLibrary”第7巻、197ページに解説されています。

“インコンプリートファローを行う理由を説明します”と書かれていますが、一言で説明できる理由というのはなかなか思いつきません。そこでパスを省くことを含めて、つぎのように手順の脈絡の中で、インコンプリートファローするのがおかしくない構成としたらよいでしょう。

ウィーヴするまえに、「ちょっと珍しいカードの選び方をします」と言ってからウィーヴし、リフルして1枚おぼえさせ、上のカードを抜いてテーブルに置いたとき、「このようにこちらを抜いてしまえば、あなたがおぼえたカードには私は手をつけられません。たとえこちらのカードをこのように操作しても」と言いながら、手元のカードでブレークを利用してダブルカットして、「あなたのおぼえたカードの位置は変えられません」とセリフを続けます。

手に持っている下半分を裏向きに上半分の左に置き、上半分をその位置で表向きにして、「たとえこのようにひっくり返しても、あなたがおぼえたカードの位置は変わりません。上下が入れ替わっただけです。では、あなたがおぼえたカードがどんな不思議を生み出してくれるか見てみましょう。このように両方から1枚ずつどけていきますから、おぼえたカードが現れたらストップをかけてください」と言って、あとは原案と同様に続けます。

## 嘘の痕跡

= 加藤英夫、“研究ノート”、1993年1月30日 =

\* 方法 \*

相手にマークドデッキをシャフルさせたあと、トップから13、4枚ぐらいカットして、あなたの前に置かせます。

相手の手に残っているカードをまたシャフルさせてから、ボトムカードをのぞいておぼえさせ、そのままそのポケットを相手の前に置かせます。

あなたの前の13、4枚を取り上げ、トップカードを右手で取って表を相手に向け、「このように1枚ずつ表を見せていきますから、見えたカードの名前を読み上げてください」と言います。あと2枚ほど表を見せて、テーブルのカードの上に置き、「このように全部のカードを見せますから、どこか1枚で先ほどあなたがあちらのカードでおぼえたカードの名前を言ってください。すなわち、1枚だけ嘘をついてもらうのです」と説明します。

1枚ずつ表を見せて置いていきますが、あなたは視線を相手の方に向けず、やや左に向けてつねにポケットトップカードのマークを見えています。そうすれば、相手がどのカードのときに嘘をついたかわかります。と同時に、相手がおぼえたカードがわかります。嘘がつかれたあと、何枚のカードが上に置かれるかを数えます。

全部置いたら取り上げ、相手にカードを渡し、シャフルしてもらいます。カードを受け取り、「たとえカードがよく混ぜられたとしても、1枚のカードに嘘の痕跡が残っています」と言って、カードを広げて嘘がつかれたときのカードを抜き出します。「あなたが言った嘘の痕跡がこのカードに残っています。あなたはこのカードで嘘をつきましたね」と言って、そのカードを表向きにします。

「あなたはこのカードのときに、〇〇の××と言いました」と言って、相手の前に置いてあるカードをひっくり返して、相手がおぼえたカードを見せます。

## スタブドインザバック

= ジョン・ベンザイス、雑誌“New Jinx No.46”、1966年2月 =

このあとの作品との関連で収録いたしました。

### \* 方 法 \*

あらかじめクラブの3を抜き出してテーブルに表向きに置いておきます。デッキを相手に渡し、シャフルさせてから、テーブルに置かせます。好きなところからカットさせ、持ち上げたパケットのボトムカードを見ておぼえさせます。あなたは、相手がカットした枚数をエスティメーションします。

持ち上げたカードをテーブルのカードの上に重ねさせ、よくそろえさせます。デッキを取りあげて、相手のカードのあると思われるところからカットします。相手のカードはトップかボトムから3枚目ぐらいまでにきます。

デッキをテーブルに置き、まん中からカットしてリフルシャフルしますが、トップの数枚とボトムの数枚が変わらないやり方をします。それからトップの3分の2ぐらいをカットして、上下入れ替えてそろえますが、そろえた境目（カットするまえのトップカードの位置）をしっかりと見きわめて置きます。

デッキを横向きに置き、右手前コーナーに左親指を当てます。右手は表向きのクラブの3の右上コーナーをもち、デッキの右手前でかまえます。図1。



左親指でカードをリフルし、3分の1ぐらい弾いたら、右手のカードをデッキに投げ込みます。図2。



スタブしたカードをデッキの中に押し入れてそろえ、デッキを取り上げます。表を自分に向けてカードを広げ、スタブされた逆向きのカードの左右の数枚ずつが見えるように広げます。ここで相手のカードを名乗らせ、あなたはそのカードがスタブしたカードの左右何枚目にあるかを認知し、カードを閉じます。

カードを裏向きにテーブルにリボンスプレッドします。そして相手のカードかスタブされたカードから何枚目にあるかによって、以下のように続けます。

#### 隣りにある場合

隣りのカードを抜き出して表向きにします。

#### 2枚目にある場合

「この3のカードの数には不思議なパワーがあります」と言って、スタブしたカードから数えて3枚目のカードを抜き出して表向きにします。

#### 3枚目にある場合

同じセリフを言って、スタブしたカードのつぎのカードから数えて3枚目のカードを抜き出して表向きにします。

#### 4枚目にある場合

同じセリフを言って、スタブしたカードの隣りから3枚数え、そのカードでスプレッドを分け、つぎのカードを表向きにします。

#### **\* 備考 \***

カードを投げ込むとき、ベンザイスは、直接カードの開口部をねらうのではなく、手前のテーブルにバウンスさせてから入れるとよい書いていますが、直接弾いて入れるやり方を練習することをおすすめします。

なるべく正確に目的の位置に投げ込めるようになるための、練習方法をお教えます。適当なところからカットして、持ち上げたカードのボトムカードを記憶し、カードを戻してそろえます。

カードをリフルし、エスティメーションした位置に投げ込みます。記憶したカードから何枚離れているか確認します。これを繰り返します。

このスタブの方法は、エスティメーションした位置に投げ入れるのではなく、特定のカードの近辺にスタブすることもできます。つぎのようなやり方をマスターすれば、それだけでこのスタブのテクニックをマスターした価値があるといえます。

トップカードをキーカードとして、相手にデッキをまん中へんからカットさせ、手元のトップカードを取っておぼえ、テーブルのポケットの上にそのカードを返させ、手元のカードをそれらの上に重ねさせます。あなたは相手のカードのだいたいの位置がわかっていると同時に、相手のカードがキーカードの上にあることを知っています。

カードをスタブするとき、キーカードが見えた瞬間に右手のカードを投げ込みます。そうすると、投げ込んだカードはキーカードの下か上にスタブされますので、スタブしたところからカードを分け、相手のカードを名乗らせてから、持ち上げたポケットのボトム、もしくはグライドで2枚目から、もしくは下のポケットのトップから出現させます。

## スタブカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、1994年6月6日 =

ベンザイスのスタブトリックで使われている、3のカードをロケーターとして使う手法には、致命的なウィークポイントがあります。私がローレンのやり方を妻に見せたところ、「私のカードをきいてから抜き出したじゃないの」と言われました。一般の観客はこのような意見をストレートに述べないかもしれませんが、そのような疑いを抱くことは想像に難くありません。

妻に見せて以来、私はこのロケーターの使い方をカバーする方法をいくつか考えましたが、これから説明する方法は、たんにベンザイスのやり方において、相手のカードを名乗らせる代わりに、ドットカードによって相手のカードとスタブカードの距離を認知する、というふうに置き換えただけです。しかしながら原案とこの方法には、月とスッポンの差があります。

### \* 方 法 \*

あまり目立たないコーナードットカードをボトムにセットしておきます。クリンプカードで代用してもかまいませんし、古いカードであれば、ナチュラルドットカードを使うこともできます。あらかじめ3のカードを抜き出して、表向きにテーブルに置いておきます。

ボトムカードを維持してシャフルしたあと、デッキをテーブルに置きます。相手にまん中へんからカットさせ、カットしたカードをシャフルさせてから、トップカードを記憶させます。そのポケットをテーブルのポケットにのせさせ、1回カットさせます。相手のカードの位置をエスティメーションします。

「3というカードには不思議なパワーがあります」と言って、3のカードを表向きにスタブしますが、エスティメーションした位置に入れます。いったんカードをそろえ、それから裏向きにリボンस्पレッドします。

ドットカードを見つけ、その上にある相手のカードがスタブカードから何枚離れているかを認知し、それによって隣り、スタブカードから3枚目、スタブカードのつぎから3枚目、3枚カウントして分けてつぎのカード、というように対処して相手のカードを抜き出し、それから相手のカードを名乗らせ、そのカードを表向きにします。

**\* 備 考 \***

このトリックとベンザイスの原案で使われている、3のカードをロケーターカードとして使う手法については、2013年8月3日において検討した結果として、267ページに別のやり方を解説しています。

### マルチプルダウンアンダー

= 加藤英夫、“研究ノート”、1994年7月23日 =

**\* 方 法 \***

52枚のデッキを使用します。相手にカードを抜かせるとき、トップから12枚のカードを密かにカウントし、相手が抜いたカードを見ている間に、12枚をカットしてボトムにまわし、12枚の上にブレイクを作ります。ブレイクからカットして、12枚の上に相手のカードを返させます。相手のカードはトップから40枚目にコントロールされました。

トップから40枚目にコントロールすればよいのですから、あなたの得意とする他の方法でやってもかまいません。

トップから4枚のカードを取り、テーブルに捨てます。つぎの4枚を取り、ボトムにまわします。つぎをテーブルに置き、このような4枚ずつのダウンアンダーを行い、アンダーを行ったあとに、好きなところでストップをかけてもらいます。カードを早く減らす必要があるので、かなりカードが減ってからストップをかけてもらうようにします。

ストップがかかったら、「こんどは2枚ずつやります」と言って、2枚ずつのダウンアンダーをスタートし、どこでもアンダーしたときにストップをかけさせます。

「最後は1枚ずつやりますが、あなたにやってもらいましょう」と言って、相手にカードを渡してダウンアンダーをやらせます。最後の1枚になったら、相手のカードを名乗らせてから、最後のカードを表向きにさせます。

## サブコンシャスミステリー

= 加藤英夫、“研究ノート”、1994年11月1日 =

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキから相手に4枚のカードを指ささせ、アウトジョグして表向きにテーブルに置きます。デッキを裏向きに左手に持ちますが、トップの3枚の下にブレイクを作ります。表向きの4枚をトップにのせて、「4枚を見せますので、1枚のカードを心の中で選んでおぼえてください」と言って、そろえるときにブレイク上の3枚を下に加え、それらを右手のビドルポジションに持ちます。

ブラウエアディションによって、3枚のカードをデッキのトップに裏向きにして取り、いったん残りのカードをそれらの上にのせ、上の1枚のみを裏向きにしてトップにのせます。以上で、相手が見た4枚のカードは、トップとトップから5、6、7枚目にきています。

トップから4枚のカードを左から右へ一列に並べます。「このままだとあなたのカードがどこにあるかわかってしまうので、余分なカードを加えます」と言って、トップから3枚のカードを左のカードの上にディールします。あとの3枚に対しても、デッキのトップから3枚ずつのせていきます。

「ここから先は、あなたのカードがどこへ行くかを追わずに、なるべくぼんやりと見ていてください。あなたの潜在意識の実験を行います」と言います。各パケットをシャフルしてから、何回かパケットの位置を交換します。最終的に相手が見た4枚のカードのパケットを、左から2番目に位置させます。そしてマジシャンズチョイスによって、左から2番目のパケットをフォースします。

そのパケットを手に持ち、相手が心の中で選んだカードを名乗らせ、そのカードを抜き出して表向きに見せます。「あなたの潜在意識がうまく働いたようです」と言って終わります。

## 変身ゴースト

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年6月1日 =

### \* 方法 \*

2人の客に1枚ずつ選ばせ、ボトムにコントロールします。

2枚のカードを使うと言って、表を自分に向けて広げ、ボトムの2枚を見て、それらとコントラストの強い2枚を決めます。それが字札であるとしたら、2枚の黒いJとか、それらのどちらかが絵札であれば、2枚のAなどを使うこととします。説明では、2枚の黒いQを使うことにします。

カードを広げて黒いQをアップジョグし、カードを閉じつつフェースから2枚目の下にブレイクを作ります。右手で抜いた2枚のQの表をちらっと観客に見せ、「黒いQを使います」と言います。2枚のQをデッキのフェースにのせますが、2人の客のカードの表が見えないように注意のこと。

右手を上からかけて、ブレーク上の4枚のうちのいちばん下の1枚を右親指で落とし、左親指をフェースカードの表にあて、右手を右に引いて、フェースから2枚目と3枚目のカードを右に引き、右手をカードから離します。図1。この状態で2枚のQに注目を集め、これらがじつはユーレイであると説明します。



もういちど右手を図2のようにかけて4枚をつかみ上げ、左親指の付け根でカードの左サイドをそろえます。



4枚をいったん図3のようにデッキの上に置き、



図4のように右手でつかみ直し、左手でデッキを裏向きにひっくり返し、



右手を返して図5のように右手のカードをデッキのトップに置きます。



図6のように持った状態で、2人の客のカードを名乗らせます。



カードに魔法をかけてから、右手を図7のようにかけて、右にずれているうちの下の1枚を弾いて落とし、上から2枚をつかみ、



右手を右に返して2枚の表を見せますが、その動作中に左中指で右に突き出ているカードをデスクにそろえます。右手の2枚は2人の客のカードに変化しています。

### プログレッシブオイル&ウォーター

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年6月14日 =

#### \* 方法 \*

デッキを表向きに広げていき、数の大きい字札で、黒いカードと赤いカードを交互に置いて重ねていき、9枚まで置きます。黒が1枚多く置かれますが、枚数について言及してはいけません。残りのカードは使わないので、わきに置きます。

9枚のカードを裏向きにディーリングポジションに持ちます。上から2枚のカードを順番が変わらないように右手に広げて取り、図1、ちらっと表を見せて、「黒と赤です」と言います。裏向きにしてボトムにまわします。



つぎの2枚は順番が変わるように右手に取り、「黒と赤」と言って、表をちらっと見せてからボトムにまわします。つぎの2枚は順番が変わらないように取り、表を見せてからボトムにまわします。つぎの2枚は順番が変わるように取り、表を見せてからボトムにまわします。以上の見せ方で、順番が変わるのと変わらない取り方が、なるべく同じように見えるようにテンポよくやってください。

「しばらくすると、赤と黒のカードが分離します」と言って、トップから2枚ずつ順番が変わらないように取り、表を見せてからボトムにまわします。これを4組のペアについて行います。赤と黒が2枚ずつに分離しました。

カードを表向きにして、「赤、赤、黒、黒」と言って、フェースから順番が変わるような取り方で4枚のカードを右手に取り、そのあとのカードはただ広げるだけで、「赤、赤、黒、黒」と言って見せます。右手の4枚を左手のカードの上ののせます。

カードを裏向きに持ちます。「しばらくすると、さらに分離します」と言って、トップから3枚を順番が変わらないように右手に取り、表を見せてからボトムにまわします。それらは3枚の黒です。つぎの3枚を順番が変わらないように広げて右手に取り、表を見せます。3枚の赤いカードです。それをボトムにまわさず、トップに戻します。

「そしてとうとう完全に分離しました」と言って、トップの4枚を広げて取り、4枚の赤いカードの表を見せ、ボトムにまわします。つぎの4枚を広げて取り、4枚の黒いカードを見せ、ボトムにまわします。カード全体を表向きにして、広げて完全に分離しているのを見せます。

## スプレッドの中の記憶

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年6月23日 =

### \* 方法 \*

相手によくシャフルさせたデッキを受け取り、カードの順番を記憶すると、表を自分に向けて広げていき、フェースから10、20、30、40枚目のカードを、キーカードとして記憶します。“Card Magic Library”第9巻、211ページに解説の‘アクロニムメモリー’を使ってください。カード全体の順を記憶すると言ってやるのですから、記憶するのにしっかり時間をかけてかまいません。

「52枚の中で好きな1枚を教えてください」と言います。相手がカードを言ったら、デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、“Card Magic Library”第9巻、66ページに解説の‘スプレッドスキャン’を使って、指定されたカードがどこにあるかを認知します。

そのカードがどこにあるかわかったら、すぐ左人さし指でそのカードのインデックスを押さえます。相手にはまだそのカードかどうかわからないようにするのです。そして「そのカードはここにあります」と言います。そのとき、指さしたカードの近くにあるキーカードを見つけ、それによって指定されたカードがフェースから何枚目であるかを心の中で算出します。

「なぜここにあるかわかったか」というと、これが〇〇枚目にあるのをおぼえていたからです」と言います。そしてスプレッドを閉じますが、指定されたカードのインデックスを見せないようにします。相手にデッキを渡し、「本当にその枚数目にあるかどうか、あなたが数えてください」と言って、その枚数をディールさせます。その枚数目に指定されたカードが現れます。

\* 備 考 \*

指定されたカードがトップの方に近い場合は、ボトムからの枚数を逆算して枚数を言って、デッキを裏向きに渡して、裏向きにディーリングさせます。

## ビジュアルコレクター

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年7月29日 =

\* 方 法 \*

「4枚のJを使います」と言って、デッキを両手の間に表向きに広げ、Jを4枚フェースに集めます。4枚を広げて見せてからそろえるとき、Jの下の1枚を4枚の下に密かに加え、5枚をそろえて表向きにテーブルに置きます。

フェースから9枚のカードを取り、残りのカードをは裏向きにしてテーブル左の方に置きます。9枚を裏向きにして、その中から3人に1枚ずつ選んでもらい、返してもらったら3枚を9枚のトップにコントロールします。

左手に9枚を裏向きに持ち、右手でテーブルから5枚を取り上げるとき、左手はトップカードの下にブレイクを作ります。右手のカードを左手のカードの上に運び、フェースのJを左親指で左手のカードの上に取りるとき、右親指はブレイク上の1枚を右手のカードの下にスチールします。スチールしたカードは右親指でブレイクします。

2枚目の表向きのカードを左手のカードの上に取り、右親指のブレイクの下のカードをいっしょに左手のカードの上に置いてきます。なお、取った2枚目のカードの下にブレイクを作ります。

3枚目を左手のカードの上に取り、4枚目は2枚のカードを重ねたまま左手のカードの上ののせます。以上、5枚のカードをスムーズに取ったようにやってください。右手でブレイク上の4枚を取り、裏返して目の前のテーブルに置き、置いたあと少し広げます。

左手のカードを表向きに戻し、図1のようにファン状広がりますが、8枚目はダブルプッシュして裏向きのカードが見えないようにします。



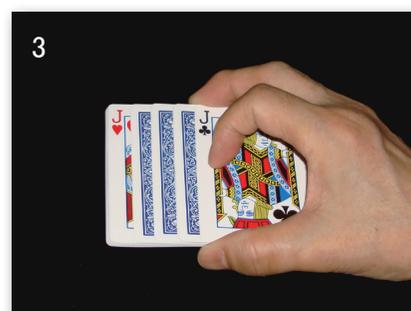
ファンを左手だけで持ち、右手でテーブル上の4枚のうちいちばん右の1枚を取り、左手の9枚のいちばん左に入れます。少し突き出させておきます。

つぎの裏向きのカードを取り、表向きのカードの左から3枚目と4枚目の間に入れます。つぎの裏向きのカードは6枚目と7枚目の間に入れ、最後のカードは図2のいちばん右のカードの上に置きます。



Jを3枚おきに入れたことを強調し、カードを閉じて突き出ているカードを押し込んでそろえ、カード全体をひっくり返します。「カードの状態を確認しましょう」と言って、手前エンドを右親指でパラパラ弾きながらカードをのぞき見るような演技をしながら、上から3枚目の下にブレイクを作ります。

右手をビドルポジションにかけ、いちばん上の表向きのJをつかんで右へ1cmほどずらし、その下にブレイク上の2枚をつかみ、さらに右手を1cmずらしてつぎの1枚をつかみ、さらに1cmずらしてつぎの1枚をつかんでから右手を1cmずらし、右手で残りのカードもつかみ、いったん左手をカードから外します。図3。



「JとJの間には3枚のカードがはさまっています」と言いつつ、左手をカードの下にまわし、中指の先をいちばん下のカードの下面に当て、そのカードを右へずらします。ほとんど右端のJの位置までずらします。見えている3枚の裏向きのカードのいちばん左の裏向きのカードの上で分け、図4、「1枚」と数えます。



数えたあとは、右にずれている裏向きのカードを他のカードにそろえます。

「2枚」と言いながら、右手の左端の裏向きのカードを左手のカードの上に取りますが、その下にブレイクを作ります。

「3枚」と言って、つぎの裏向きのカードを取るとき、隠れているJをブレイクの下にすべり込ませ、いちばん上の表向きのJ以外のカードすべてを左手のカードの上に取ります。そして表向きのJをいちばん上に置いて、このようにJとJの間に3枚のカードがはさまっているということを、しっかり記憶しておくことが大切です」と言います。

カードをそろえてデッキの上へのせ、デッキをテーブルの中央に置いて、デッキに向かって魔法を

かけます。「魔法をかけると、Jが移動して、このようなことになります」と言ってデッキを取り上げ、上から8枚のカードをゆっくり広げていき、Jの間に1枚おきに裏向きのカードがはさまっているのを見せます。8枚をテーブルに置き、より広く広げます。相手のカードを一人目から順にきいていき、右から順に抜き出して当たっているのを見せていきます。

## スプリットエーセス

= ルーイ・スミノフ+加藤英夫、“研究ノート”、1997年8月16日 =

雑誌“マジックマニユスクリプト”、1983年10/11月号の、ルーイ・スミノフが書いた‘ラッキースプリットは、使われている技法が、どうしても私にはできませんでした。デッキの一方のエンドを右手の親指と中指で持ち、人さし指をトップカードにあてて、人さし指でトップカードを飛ばすというのです。カードハプニングで代用して同じ現象をやってみました。

### \* 方 法 \*

2枚のAをトップに置いておきます。1枚を相手に渡し、1枚であることを確かめさせます。相手がかかめている間に、トップのAをカードハプニングの準備をします。まだデッキはテーブルに置けません。早く置くと、カードがずれているのが気づかれてしまう可能性があります。

左手を開いてAを表向きに受け取ります。左手を相手の方に伸ばして、確かに1枚であることを再度強調しつつ、右手はデッキをカードハプニングの位置に置き、左手を返してカードをテーブルにたたきつけつつ、右手はAを飛ばします。カードが2枚に分裂したように見えます。

### \* 備 考 \*

スミノフは、このトリックを行うときのパターンラインとして、ブラックジャックでAを得たときにはスプリットできる、ということをお話して演ずる、と書いています。

もしも原案どおり、デッキを持った右手からうまくカードを飛ばせたとしたら、カードハプニングで飛ばすよりも優れているでしょうか。原案どおりの演技を見ていないので断定するのは控えますが、私の予想としては、デッキを右手に持っているのを観客が認識している分だけ、不思議さが弱い可能性があると思います。

## ドロップアウト

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年8月19日 =

### \* 方法 \*

選ばれたカードをトップにコントロールして、デッキをケースに入れますが、選ばれたカードの下にフタを入れて閉じます。

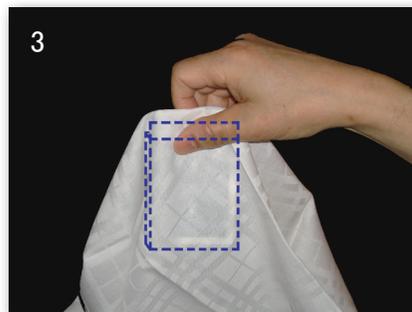
図1のようにデッキを左手に持ちます。親指の先をちょうど三日月の切り込みに位置させます。



右手にハンカチーフを広げてかけ、そのハンカチーフをケースの上にかけるとき、図2のように左親指で相手のカードをフラップから1cmぐらい出します。



ハンカチーフをかけたあと、右手の親指と中指でケースの上端を持ちますが、親指と人さし指でハンカチーフの上から相手のカードをはさみます。図3。



左手をハンカチーフの下にかまえ、「ワン・ツー・スリー」でケースを落として左手で受け止めます。相手のカードはハンカチーフの中に残ります。ケースを置き、右手を図4のように返して、相手のカードを現します。



## トリプルアンビシャス

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年8月26日 =

A、2、3の3枚を使って行うアル・ペーカーのアンビシャスカードをヒントに、このマジックを作りました。原案で必要なダブルバックカードを不要にしたり、最後に3枚がいつぱんに上がってくるというクライマックスをつけ加えました。

### \* 方法 \*

ダイヤのA、2、3を抜き出し、裏向きのデッキのトップに表向きに置きます。いちばん上に3がくるように。3枚の表向きのカードを広げたとき、下の裏向きのカード2枚も広げ、閉じるときにそれらもいっしょに取ります。5枚を右手のビドルポジションに持ち、左親指でダイヤの3を引いて取り、右手のカードを使って裏向きに返し、デッキのトップに置きます。つぎのダイヤの2も同様に裏向きにしてトップに置きます。そのとき同時に右手のカードすべてをいったんトップに置き、上のダイヤの3を裏向きにしてトップに置きます。以上はシークレットアクションです。

「カードには意志があって、たとえばこのようにAを下に入れても」と言って、トップのAを表を見せてから、裏向きにしてトップから2枚目の下に入れます。そろえるときに2枚目の下にブレークを作ります。「強い意志によって上に上がってくるのです」と言って、ダブルリフトしてAの表を見せず。2枚を裏向きに戻して、上の1枚をデッキの中央にさし込みます。

「つぎは2でやってみます」と言って、トリプルリフトして2の表を見せ、裏向きに戻すときに3枚の下にブレークを保ちます。いちばん上の1枚を右手に取り、左手はブレークの上の2枚をプッシュして、その2枚の下に右手のカードを入れます。そろえるときに上から2枚目の下にブレークを作ります。ダブルリフトして2を見せず。裏向きに戻し、上の1枚をデッキの中央に入れます。

トリプルリフトで3を見せ、裏向きに戻しますが、2枚目の下にブレークを作ります。ブレーク上の2枚を右手で取り、つぎのカード(3)を左親指でプッシュし、右手の2枚を3の下に入れてカードをそろえます。

デッキをテーブルに置きます。「3はとくに意志が強いので」と言いながら、カードに向かってマジカルジェスチャーをかけます。「仲間のカードを連れてきます」と言って、上から3枚を1枚ずつ続けて表向きにして、A、2、3を現します。

## アンリミテッドエレベーター

＝ベン・クリストファ、雑誌“ポールベアラーズレビュー”、1972年10月＝

このあと解説する私のバリエーションとの関係で収録いたしました。

### \* 準備 \*

4枚のKと4枚のQの裏面をラフ加工します。4枚のQをデッキのトップにダ・ク・ハ・スの順にセットします。Kはばらばらに中に分散しておきます。

### \* 方法 \*

カードを広げてすべてのKをテーブルに抜き出します。Kをス・ハ・ク・ダの順に取り、デッキのトップにのせますが、4枚の下にブレイクを作ります。Kをばらばらにデッキの中に入れてと言って、ブレイク上の4枚を1枚のごとく右手に取り、つぎの3枚をその上にのせていきます。そしてそれらをそろえてトップに戻します。

トップの1枚をデッキのかなり下に入れますが、半分突き出させておきます。つぎのカードをまん中あたり、つぎのカードを少し上、そして4枚目をトップから4枚目に入れます。ゆっくりと4枚を押し込んで、Kがばらばらに分散したことを強調します。

カードの表を自分に向けて広げていき、Qをテーブルに表向きに出していきます。全部出すとハ・ク・ダ・スの順になります。右手に4枚のQをビドルポジションに持ち、「まずハートのQですね」と言って、ハートのQをデッキのトップに引いて取ります。「つぎはクラブのQですね」と言ってクラブのQに視線を集めているとき、左手はハートのQをテーブルに置きますが、裏同士がラフ加工されているので、下にハートのKがくっついて置かれます。クラブのQをトップに取り、「つぎはダイヤのQです」と言いつつ、クラブのQとKをくっつけてテーブルに置きます。同様にして、ダイヤのQとK、スペードのQとKをくっつけてテーブルに置きます。

相手に好きなQを指定させます。そのQとKを取ってデッキのトップに置き、マジカルジェスチャーをかけます。そしてQをどけ、Kを表向きにして現します。以下相手が指定した順番にQをトップに置いてKを現します。

### \* 備考 \*

クリストファの備考の中で、ラフ加工を使わずに、テクニックで2枚のカードをテーブルに置く方法が述べられています。しかしカードがずれやすいので、実際には使えそうにありません。

## インプロンプチュアンリミテッド

= ジャック・エイビス、雑誌“ポールベアラーズレビュー”、1973年9月 =

この作品についても、このあと解説する私のバリエーションとの関係で収録いたしました。ベン・クリストファが提起した現象をトリックカードを使わずに行う方法です。

### \* 方法 \*

すべてのQとKを抜き出してテーブルに置きます。4枚のKをデッキの中に入れて、マルチプルシフトを使ってトップにコントロールします。トップからダ・ク・ハ・スの順になるようにします。

相手に好きなQを選ばせます。そのQと同じマークのKの下にブレイクを作ります。たとえばハートのQが選ばれたら、トップから2枚目の下にブレイクを作るのです。そしてQを表向きにトップにのせ、マジカルジェスチャーをかけたのち、ブレイク上のカードを1枚のごとく右手で取り、つぎのカードをプッシュして、右手のカードでひっくり返します。それは右手に見えているQと同じマークのKです。

KをQの上へのせ、2枚をデッキのトップにいったんそろえます。それから2枚をテーブルに置きます。以下同じようにして、相手にQを指定させ、それと同じマークのKを現していきます。

## マッチングエレベーター

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年9月6日 =

### \* 方法 \*

ジャック・エイビスの方法とまったく同じですが、Qを裏向きで行うことだけ異なります。あなたはQを裏向きで混ぜますが、どこにどのQがわかるような混ぜ方をします。相手に指定させたQを裏向きのままトップへのせ、ブレイク上のカードを取り、下のKを表向きにして現し、表向きのKとその下に裏向きのQを取ってテーブルに置きます。これをすべてのQで行います。

すべてのKを出現させたのち「ただKが現れただけではありません。ちゃんと同じマークのQとペアになっています」と言って、裏向きのQを表向きにして、2枚のマークがマッチしているのを示します。

ペアを取ってテーブルに置くとき、ずらして置くようにしてください。

## カムバッククイーンズ

＝リン・サールス、雑誌”ポールベアラーズレビュー”、1973 年秋号＝

このトリックは、あるマジックショップの中で少年に殺され、59 歳にして世を去った、リン・サールス最後の作品だと言われています。つぎに解説する私のバリエーションとの関係で収録いたしました。

### \* 準備 \*

表向きで上から黒いカード 4 枚、スペードのQ、赤いカード 4 枚、スペードのQ、スペードQ、スペードのQとセットしますが、下から 1、3 枚目のQのみ裏向きにします。

### \* 方法 \*

カードを左手に持ち「これから 4 枚の黒いカードと 4 枚の赤いカードを使ったマジックをお見せします」と言います。「まず 4 枚の黒いカードです」と言って、上から 4 枚の黒いカードを右手にファン状に取りますが、左手のカードの上に黒いJがあるのでびっくりします。「1 枚黒いカードが余分です」と言って、そのJをポケットにしまいます。

右手の黒いカードをそろえて裏向きにし、左手のカードの下に入れます。赤いカードを 4 枚右手でファン状に取って見せ、裏返して左手のカードの下に入れます。

「もういちどやってみましょう」と言って、ポケットを表向きにします。赤いカードを広げて右手に取って見せ、裏返して左手のカードの下に入れます。右手に黒いカードを 4 枚広げて取りますが、左手のカードの上にスペードのQがあるのでびっくりします。スペードのQをテーブルに置き、右手の黒いカードを左手のカードの上に裏返して置きます。右手でスペードのQをポケットに入れます。

カードを垂直にして、上の 4 枚を広げて右手に取り、ゆっくりと 5 枚目のカードを 4 枚のフェース側に取り、そのカードの表をのぞき込みます。またスペードのQです。それをテーブルに置き、右手のカードをひっくり返して左手のカードの上ののせます。スペードのQをポケットに入れます。

赤いカードが上に向くようにポケットを持ち、4 枚の赤いカードを右手に取ってテーブルに置きます。残りのカードを表向きにし、カードを広げてまたスペードのQがあるのを見せます。「いくらやってもだめなので、別のトリックをやしましょう」と言って、他のマジックに移ります。

## おじゃまジャック

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年9月12日 =

リン・サールズの‘カムバッククイーン’ではスペードのJを4枚使います。このマジックのために3つのデッキを犠牲にしたくない、という気持ちがこのバリエーションを生み出しました。ノーマルデッキで演じられますし、単調な繰り替えという欠点もなくなりました。

### \* 準備 \*

ノーマルデッキで演じられるといっても、これはパケットトリックとして準備しておいた方が実際のだと思います。表向きで上から、黒いカード4枚、クラブのJ、赤いカード4枚、ダイヤのJ、ハートのJ、スペードのJとセットしますが、下から1、3枚目のダイヤのJとスペードのJのみ裏向きにします。

### \* 方法 \*

カードを左手に持ち「これから4枚の黒いカードと4枚の赤いカードを使ったマジックをお見せします」と言います。「まず4枚の黒いカードです」と言って、上から4枚の黒いカードを右手にファン状に取りますが、左手のカードの上に黒いJがあるのでびっくりします。「1枚黒いカードが余分です」と言って、そのJをテーブルに投げ捨てます。

右手の黒いカードをそろえて裏向きにし、左手のカードの下に入れます。「そして赤いカードが4枚です」と言って、赤いカード4枚を右手にファン状に取って見せますが、このとき左手の親指は、左手のカードの上の2枚をほんの少しだけダブルプッシュしておきます。右手の4枚を左手のカードの上にそろえるとき、プッシュした2枚もいっしょにそろえてしまい、それら6枚を裏返します。

「それではやり直します。1、2、3、4枚の黒いカードが4枚あります」と言って、黒いカードを右手に4枚取り、左手の上に黒いJがあるのでびっくりします。そのJをテーブルに捨てます。黒いカードを裏向きにして左手のカードの下に入れますが、間にブレイクを作ります。そしてすぐにブレイクの上のカードを1枚下に落とし、ブレイクの位置をずらします。上から5枚目の下にブレイクが移りました。

「黒いJは2枚しかありませんから、もうじゃまできません」とテーブル上のJを指さします。「それでは1、2、3、4枚の赤いカードと」と言って、4枚の赤いカードを右手に取ります。4枚目はブレイクの上の2枚を重ねて取ります。左手のカードの上に赤いJがあるのでびっくりします。「あれっ、こんどは赤か」と言って、赤いJを左手だけでテーブルに捨てます。そして左手の4枚のカードをひっくり返し、左手だけでそれらを広げ、図のように赤いカード4枚と黒いカード4枚をはっきりと見せます。「もうこれでじゃまなカードはありません」と言って、右手のカードを左手のカードの上にそろえます。

「それでは、赤いカードと黒いカードをペアにします」と言って、カードを右手のビドルポジションに持ち、ボトムとトップから同時にカードを抜きますが、ボトムの方のカードが左にずれるように取ります。その2枚をテーブルに置き、あと3つのペアを同様に抜き取って、テーブルに置きます。最後に裏向きのカードが1枚右手に残るので、びっくりします。それをゆっくり表向きにして「あーあ、また赤いJがじゃましましたよ」と言って、それをテーブルに投げ出して終わります。

\* 備 考 \*

「どうしてもJが目立ちたがっていますので、4枚のJを使ってやることにしましょう」と言って、赤と黒のカードはどけて、4枚のJを使ったマジックに続けるとよいでしょう。

### ツイスティングコレクターズ

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年9月12日 =

\* 方 法 \*

4枚のAとハートのJ、Q、Kを抜き出してテーブルに置きます。ハートの王家の三人が行方不明になったと言って、ハートのJ、Q、Kをデッキにバラバラに入れて、マルチプルシフトなどによってトップにコントロールします。3枚の下にブレイクを作ります。

4枚のAがハートの3枚を見つけると言って、表向きでハート、クラブ、スペード、ダイヤのAの順にデッキのトップにのせます。そろえて取るときに、ブレイク上の7枚を取ってビドルポジションに右手に持ちます。残りのカードは使わないのでわきに置きます。これ以降の動作は、腰の前あたりに手をかまえて、カードの面を観客に向けて行います。

右手のカードの上から1枚ずつ左手に取っていき、3枚取ったあとは右手に残っているのをそろえて3枚の上にそろえます。全体をひっくり返し、エルムズレイカウントして、全部裏向きであるように見せます。

ポケットを左手の中を通り抜けさせますが、密かにひっくり返します。現在カードの状態は、上の3枚が裏向きのハートのJ、Q、Kで、下の4枚が表向きの4枚のAです。

(ここまでの部分がアッカーマンバージョンからの借用です。ただし、アッカーマンバージョンでは、ハートのJ、Q、Kではなく、3人の客に取らせたカードをトップにコントロールして使っています)。「裏を向いてはカードを探せませんので、1枚ずつ表向きにしていきます」と言って、エルムズレイカウントを行って4枚に数えると、ダイヤのAが表向きに現れます。「ダイヤのAが表向きになりました」。続けてエルムズレイカウントで4枚に数えると、ダイヤとハートが現れます。

つぎはエルムズレイカウントと同じような形ですが、1枚目と2枚目をまともに取り、3枚目のダイヤを取るときに右親指でプッシュして4枚いっぺんに取ります。スペードのAが表向きに現れます。

「あと残っているのはクラブの A ですね」と言って、パケットの手前を右親指ではじき、クラブの A の上でカードを分けて持ち上げ、クラブの A を見せて「ほら、クラブの A ももう表向きになっています」と言います。図 1。



右手のカードを左手のカードにのせるとき、左手のカードより 2cm ほど左にずらしてのせます。そしてずれているのが見えないように、右手でビドルポジションに持ちます。



「全部表向きになりました」と言って、左手にスペードの A を取り、つぎにダイヤの A とその下の裏向きの 2 枚と一っしょに取ります。つぎはクラブの A を取り、ハートの A はその下の裏向きの 1 枚と一っしょに取ります。図 2 のようにファン状になるように取っていきます。



右手を甲を下に向けてファンに添えますが、左手の親指の先はダイヤの A の左サイドに当てて、右手の中指の先はダイヤの A の右サイドに当てます。ここから先の動作はほとんど同時に瞬間的に行います。

まず図 3 のように左親指でプッシュしてダイヤの A の下の下の裏向きのカードを現します。もう 1 枚の裏向きのカードはまだダイヤの A の下にくっついてます。



左親指をダイヤの A の表に当て、右中指の先をダイヤの A の下のカードの下に当て、右手を上を跳ね上げて、ダイヤの A の下のカードをダイヤの A の上に出します。図 4。

同時に右手の親指を右にずらすことにより、ハートの A の下の裏向きのカードを現します。図 5。コレクトされた 3 枚がハートの J、Q、K であるのを見せて、このマジックを終わります。



\* 備 考 \*

“Card Magic Magazine” No.29 に収録した J.C. ワグナーの ’ツイステッドコレクターズ’ の前半を借用していますが、後半はまったくのオリジナルです。

## 二人の合い言葉

= 加藤英夫、“研究ノート”、1997年10月24日 =

\* 方 法 \*

表を自分に向けてデッキを広げ、10枚のカードを抜いて表向きにテーブルに置きますが、いちばん下に黒いJを置くようにします。ただし、他方の黒いJは10枚の中にあってはなりません。さらにカードを広げて11枚のカードを抜き出して表向きにテーブルに置きますが、いちばん下に他方のJを置きます。必ずしも黒いJでなくてもかまいません。色も数もマッチする絵札なら他のペアでもかまいません。

10枚の方のポケットを裏返して相手に持たせます。自分は11枚のポケットを裏返して持ちます。「あなたと私で同時に1枚ずつ置いていきますが、あなたの好きなところで“ストップ”と言って手を止めてください。ではやりましょう」と説明します。ストップがかかるまで同時にディールします。

「残りのカードを返してください」と言って、あなたの左手にあるカードの上に相手の残っているカードをのせさせます。テーブルにある2組を指さして、「どちらかのカードをこちらのカードに重ねてください」と言って、左手のカードをさし出し、相手が取ったポケットをのせさせます。「では、こちらのカードはここに置いておきます」と言って、他方のポケットをわきに置きます。

「カードの中には、双子がいます。同じ色で同じ数のカードです。双子のカードにはお互いだけがわかる合い言葉があります。合い言葉を使って双子を見つけてみることにしましょう。合い言葉は“アブラカダブラ”です」と言います。

「一方の双子がア、ブ、ラ、カ、ダ、ブ、ラと言いました」と言いますが、“アブラカダブラ”に合わせて1枚ずつ上から下にまわします。「もう1人がア、ブ、ラ、カ、ダ、ブ、ラと言いました」と言って、やはり“アブラカダブラ”に合わせて上から下にまわします。「最後は2人が声をそろえてア、ブ、ラ、カ、ダ、ブ、ラと言いました」と言って、“アブラカダブラ”に合わせて上から下にまわします。

「そうすると双子の1人が姿を現しました」と言って、手に持っているポケットを表向きにしてテーブルに置きます。「クラブのJです」と、フェースに出たカードの名前を言います。「そうするともう1人も姿を現しました」と言って、わきに置いてあるポケットを表向きに返して、最初のポケットの隣りに置いて、双子が現れたことを見せます。

**\* 備 考 \***

相手の 10 枚のトップ、自分の 11 枚のトップに双子のカードがあればよいのですから、その状態にするには様々なやり方があります。たとえば 2 枚をトップに置いておき、それらをトップに保つようなシャフルのあと、上から 11 枚広げてからそろえ、トップの 1 枚をスリップさせて 10 枚を相手に渡せば、目的の状態になります。

**スーパーディテクション**

= ジョー・バーグ、“ジョー・バーグブック”、1983 年 =

次作との関係で収録いたしました。

**\* 方 法 \***

相手に心の中で A から K までの中から、好きな数を選ばせ、あなたが後ろを向いている間に、その数のカードを 4 枚ともデッキから抜いてポケットに隠させます。

デッキを受け取り、「マジシャンは目の訓練を行っていますので、カードをはじいてインデックスを見てみると、この中に入っていないカードがわかります。やってみましょう」と言って、表を自分に向けてカードをリフルしますが、インデックスをぼやっと見えています。何がないか認識しようとしてはいけません。見えたカードを潜在意識の中に残すのです。

心の中で、「A があったか」と自問します。次に「2 があったか」と自問し、そのように続けていくと、見えなかったカードがわかります。

**\* 備 考 \***

これはマジックとして演じてても不思議さはありません。「マジシャンは目の訓練をしているので、カードをはじくだけでカードを認識することができます。それをお目にかけてみましょう」と言って、あくまでも実験的に見せると効果があります。

## フォーオブアカインド透視術

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998年1月16日 =

### \* 方法 \*

シャフルされたカードを表向きにリボンスプレッドしてから、あなたは後ろを向きます。「ポーカーでは同じ数のカードが4枚そろった役をフォーオブアカインドと言います。まず、好きなフォーオブアカインドを心の中で決めてください。もちろんAからKまで何でもかまいません。決まったら、カードを見渡して、それら4枚のカードを見つけて、裏向きにしてもとの位置に戻してください」と説明します。

相手が終わったら前に向き直ります。「カードを裏からじっと見つめると、表を透視することができます。かなり時間がかかるかもしれませんが、やってみます」と言って、端から端までスプレッドを見渡します。このときジョー・バーグの‘スーパーディテクション’の要領で、ぼやっとカードを見渡します。それから心の中でAからKを唱えると、抜けているカードの数がわかります。

たとえば9のカードがないとしましょう。スプレッドの端から裏向きのカードを抜いて左手に裏向きのまま置いていき、「これはクラブの9、これはハートの9、これはダイヤの9、そしてこれはスペードの9です」と、マークは適当でかまいませんが、自信ありげに言います。

「このようにカードを混ぜたとして、カードを当てることができます」と言って、4枚を適当に混ぜます。それから右手にトップの1枚を取り、それを左手の人さし指でさして「これはダイヤの9」と言いますが、図1のように左親指で左手のトップカードをグリップして、そのカードの名前を言います。



右手のカードを左手のトップにのせ、ダブルリフトしていま言ったカードの表を見せます。2枚を裏向きに戻してから上の1枚だけを右手で取り、図2のようにそのカードの表を自分に向けて、「1枚目が当たりました」と言います。そのカードをトップにいったん戻し、セカンディールして表向きにテーブルに置きます。



いまトップカードがわかっています。「このカードはスペードの9です」とその名前を言って、カードの手前のエンドをダブルで持ち上げてのぞき、「当たっています」と言います。そして2枚目のカードを表向きにテーブルに置きます。つぎのカードもわかっていますから、4枚目もわかります。「残りはダイヤの9とクラブの9です」と言いながら、2枚を表向きにして見せます。

## へんな記憶術

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998年1月19日 =

### \* 方法 \*

相手にデッキをよくシャフルさせます。デッキを表向きに持ち、「カードの順番をおぼえる必要があるとき、ふつうはカードを表向きに広げます」と言って、フェース近くのカードを広げますが、密かにカウントしてフェースから10枚目のカードを記憶します。

「私は裏からカードを見ておぼえます」と言って、カードを裏向きにスプレッドし始め、5枚目、10枚目、15枚目、20枚目、25枚目、30枚目にスプレッドマルチブレイクを作ります。この技法については、“CardMagicLibrary”第2巻、191ページに解説されています。

カードを広げたまま、それでは「10から40までの好きな数を教えてください」と言います。その数から10を引き算し、トップからその枚数目の下にブレイクを作りながらカードを閉じます。そしてカードを表向きに返ししながら、ブレイクからターンオーバーパスを行います。パスするとき相手の方を向いて、「その枚数目にあるのはダイヤの8です」と、グリンプスしたフェースから10枚目にあつたカードの名前を告げます。

相手にデッキを表向きに渡し、相手の言いつつ枚数を相手にディールさせます。その枚数目にあなたの告げたカードが現れます。

## インクに分だけ重いカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998年1月24日 =

### \* 方法 \*

アンビシャスカードの最後に演じます。トップの2枚をダブルリフトして表向きにし、そのカードを指さして「このカードを使います」と言います。ハートのAだとします。2枚を裏向きに戻します。相手に好きなアルファベットを選ばせ、それをサインペンでトップカードの裏に書きます。ダブルリフトして表向きにし、そのフェースにも同じアルファベットを書きます。2枚を裏向きに戻し、上の1枚だけを取り、ティルトによってセンターに入れたと見せて、トップから2枚目に入れます。

トップカードを指さして言います。「いまいちばん上にあるのは」と言って、左手を返してグライドによってトップから2枚目のカードを抜き出して、セリフを続けてそのカードの名前を言って、そのカードを表向きにテーブルに置きます。左手を戻してデッキを裏向きにします。

トップの2、3枚を広げ、「このへんにはハートのAはありません」と言います。カードを戻し、デッキを表向きにしてテーブル上の表向きのカードの上ののせ、いっしょに取り上げます。魔法をかけてからデッキを裏向きにすると、トップに印のついたカードが現れます。ダブルリフトで表を見せます。

\* 追 記 \* (2000 年 12 月 28 日)

ハンドリングのバリエーションを考えました。

ティルトして裏面にサインのあるカードをトップから 2 枚目に入れたあと、セカンドディールしてトップから 2 枚目のカードを表向きにテーブルに置きます。「もちろん〇〇の××は上にはありません」と言います。なお、そのカードを表向きに置くとき、デッキを手前にビベルさせて、トップの 2 枚をずらし、戻してトップから 2 枚目の下にブレイクを作ります。

「もう少し見ておきましょう」と言って、ブレイク上の 2 枚を表向きにダブルディールして、そのあと数枚を表向きにディールします。「やはりこのあたりにはありません」と言います。

デッキを表向きにテーブル上のカードの上にのせます。「インクのついてる分重いので、このようにすると先ほどのカードが下がってきます」と言って、デッキを取り上げてシェイクします。デッキを裏向きにすると、トップにサインのあるカードがあります。ダブルリフトでフェースを見せます。

### 余分なカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998 年 1 月 29 日 =

この作品は“CardMagicLibrary”第 1 巻、102 ページに解説されている、ピーター・ダフィの‘ヘルレイザー 2’のバリエーションというよりも、ダフィの作品に別の現象をつなげたものです。原案はカードが上がっていくテンポの良さが生命です。色々なアイデアを考えましたが、たいていは原案の良さを損なうものばかりでした。その中でも唯一、第 2 段までは原案と同じように進められて、最後に‘落ち’が加わったこの方法は、バリエーションとして存在意義があると考えて、収録することにしました。

\* 方 法 \*

原案ではダイヤの A から 4 間での 4 枚と、他のカード 2 枚を使用しますが、私の方法では、ダイヤの A から 4 までと 3 枚の A (クラブ、ハート、スペード) を使用します。

ダフィの原案とまったく同じに行います。ただし、ダイヤの A を手元のカードのトップに置いたら、トリプルリフトで 3 枚をボトムにまわします。そしてダブルリフトしてダイヤの A を見せ、裏向きにして上の 1 枚をテーブルに置きます。これを 4 まで繰り返します。そのあと原案と同様に 4 と思われているカードの上に手元のカードをのせ、トップから 4 のカードを現します。これを A まで行くと、最終的にテーブルに表向きにダイヤの A から 4 までがあり、手元に裏向きの 3 枚の A が残ります。

テーブル上のダイヤの A から 4 を重ねて取ります。A が上です。左手の裏向きのカードの上に表向きにのせ、7 枚を広げます。「このマジックをやると、ダイヤのカードを余分に使っていると言わ

れます。たしかに余分の3枚を使っています」と言って、カードをそろえますが、いちばん上のダイヤのAの下にブレイクを作ります。そしてブレイクの下に6枚をダイヤのAの下でリバースして、なおかつ全体を縦方向にひっくり返します。すぐに上の3枚を広げます。ダイヤの2、3、4が表向きに現れます。

その3枚を右手に取り、「これが余分なカードです。つぎのマジックは余分な3枚を使わずにやりましょう」と言って、その3枚をポケットにしまうかデッキの上に捨てます。「つぎのマジックは4枚のAのマジックです」と言って、左手のカードを表向きにして広げます。

#### \* 備 考 \*

私はこの方法を考えたとき、3枚の余分なカードを見せた時点で、それまでの現象の種明かしになってしまうのではないかと心配しました。たしかに3枚を見せたときに、「なるほどね」という顔つきも見られますが、そのあと4枚のAを見せたとき、けっきょく余分なカードがなかったことがわかり、強い不思議さが生まれることがわかりました。

### 最後に残る

= 加藤英夫、“研究ノート”、1998年3月4日 =

つぎのような実験をやってみてください。16枚のカードをパケットaとします。16枚より少ない任意の枚数のパケットをシャフルし、ボトムカードを記憶してください。少ない方のパケットを16枚のパケットaにファローシャフルしますが、少ないパケットのトップカードがトップから2枚目にくるようなインのファローシャフルを行います。ダウンアンダーを行います。最後に記憶したカードが残ります。

16枚に対してインファローする枚数をX枚とすると、ダウンアンダーするとトップからXの2倍の枚数目のカードがボトムにまわったとき、カードの枚数が16枚になっているので、それが最後に残るとというのが原理です。この原理を見つけたときに構成したのがつぎのやり方です。

#### \* 方 法 \*

「何枚かのカードを2組使います」と言って、16枚のカードを2組ディールします。これは1枚ずつではなく、4枚ずつディールしていてもかまいません。残りのカードをわきに置きます。

後ろを向きます。「どちらか一方のカードを取り上げてください。そしてその中から好きなだけカードを持ち上げて、わきに置いてあるカードの上に捨ててください」と指示します。「残っているカードの枚数を密かに数えてください」と指示します。「そしてその枚数をおぼえていてください」と言います。相手が数えたら、「そのカードを目の前のもう一方のカードの上のせて、それらをシャフルしてください」と指示します。そのあと前に向き直ります。

「これからカードを順番にお見せしますから、先ほど数えたのと同じ枚数目的カードをおぼえてください」と言います。トップから1枚ずつ、表向きにテーブルに置いていきます。16枚までディールしたら止めて、「もうおぼえましたね」と言います。テーブルにディールしたカードを裏向きにして、その上に手に残っているカードをのせてそろえます。(この操作がファローシャフルと同等の働きをしています)。

「あなたが何枚目のカードをおぼえたか、私にはわかるはずがありません。ところが不思議なカードの捨て方を行うと、あなたのカードを見つけることができます」と言って、テーブルからカードを取り上げて、ダウンアンダーを行います。相手にやらせてもかまいません。最後の1枚を手にして、相手のカードを名乗らせます。最後のカードを表向きにします。

\* 追 記 \* (2013年4月23日)

現在の私のマジックの現象に対する価値観では、選ばれたカードを当てるだけのために、上記のような操作をすることが、マジックとしての価値を発揮するだけの構成になっていないと感じます。ただそのような操作をしたら選ばれたカードが最後に出てきた、というだけの現象になってしまいます。現象に面白みがないのです。

どうしたら面白みが出るかと考えて、すぐに思いついたのが、最後に現れるのが選ばれたカードではなく、何か意味のある特別なカードであればよいのではということです。ということでバリエーションを考えました。

ジョーカーの表に「最後に残る」と書いて、デッキのボトムにセットしておきます。もちろんジョーカーをエンドショートにしておいて、それをデッキに入れておいて他のトリックを演じたあと、ジョーカーをボトムにカットしてからスタートしてもかまいません。

ジョーカーをボトムに保つようなシャフルのあと、「あなたと私で何枚かずつのカードを使います」と言いますが、このセリフを言い始めたときはすでにカードを広げ始め、サイレントカウントして14枚広げ、ボトムからジョーカーを滑らせて14枚のボトムに加え、その15枚を相手に渡します。それからサイレントカウントして20枚をあなたのカードとして、残りはわきに捨てます。

「いま適当にカードを取りましたが、使う枚数をランダムにするために、お互いに上から何枚か捨てましょう。私はこのぐらい捨てます」と言って、さり気なくトップから5枚取ってわきのカードの上に捨てます。「多くても少なくとも何枚でもいいですから、あなたも何枚か捨ててください」と指示します。

「では2人のカードを混ぜます。そちらのカードをください」と言って相手からカードを受け取ります。そしてそのカードをそろえて右手に持ち、左手のカードの中にストラドルファローします。ストラドルファローとは、右手のトップカードとボトムカードが左手のトップカードとボトムカードの内側に入る

ファローのやり方です。

ウィーヴしたカードを押し込むとき、相手からもらったパケットのトップカードの上にブレイクを作ります。そしてカードがそろったらブレイクを利用してダブルカットを行います。

「さてこれで魔法の減らし方をすると、特別なカードが残ります」と言って、アンダーダウンすると最後にジョーカーが残ります。相手にアンダーダウンさせてもかまいません。ダウンアンダーではないので注意してください。

最後に残ったカードを相手の前に置かせ、他のカードを取り上げます。「特別なカードが残ると言いましたが、他のカードを先にお見せしておきましょう」と言って、持っているカードの表を見せて、「ほらこれはみんなふつうのカードです」と言います。そして最後に残ったカードを指さして、「これは特別なカードです。あるメッセージが書かれています」と言って、そのカードを表向きにします。

もちろん最後に現すのは、「THEEND」でもよいですし、「Iloveyou」でも、「誕生日おめでとう」でもかまいません。

ダウンアンダーするのに枚数が多いというのが欠点です。もう少し少ない枚数でやるようにしたい場合は、最初にお互いに取り枚数を13枚ずつにします。ただし、ファローシャフルしてダブルカットしたあと、さらにトップから4枚をボトムにまわす必要があります。

ウィーヴするときに右手のカードより左手のカードが何枚トップに残るかを見ておけば、しかるべきカードの下にブレイクを作って、1回のダブルカットでその状態にすることができます。どうせダブルカットするのですから、見かけはほとんど同じです。

## 予言は正しい

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年1月16日 =

\* 準備 \*

4枚の同数カードを、ボトムに2枚、トップに2枚セットしておきます。「同じ数のカードが選ばれる」という予言を書いた紙を用意します。

\* 方法 \*

「ここにはこれから選ばれるカードが予言されています」と言って、予言の紙をテーブルに裏向きに置きます。

ボトムカードの上にブレイクを保持して、デッキを右手のビドルポジションに持ちます。左手にカードを引いて取っていき、相手にストップをかけさせます。「ストップがかかったところのカードを表向

きにします」と言って、右手のトップカードを左親指で引いて取る時、ブレークの下の1枚もいっしょに左手のカードの上に置いてしまいます。そして左親指で引いたカードを右手のカードを使って表向きに戻します。そして右手のカードを左手のカードの上にのせてそろえます。

現在のボトムカードの上にブレークを作り、左手でカードを取っていき、相手にストップをかけさせて、まえとまったく同じことをやります。その結果、デッキの中には表向きのカードが2枚あり、それらの両側には、最初にトップとボトムにセットした同数のカードがあります。

カードをリボンスプレッドし、表向きの2枚を指さして、「この2枚はあなたが自由にストップをかけて選んだカードです」と言います。ここで予言の紙を相手に読ませます。表向きの2枚のカードが予言通り同じ数ではないので、ちょっと困惑した表情をします。

「いままで予言が間違ったことはありません。両側のカードを見てみましょう」と言って、それぞれ表向きのカードとその両側のカード、3枚ずつ2組を抜き出します。「これらはあなたがストップをかけた前後のカードです」と言います。スプレッドを閉じ、表向きの2枚を抜いて、デッキに戻します。

「もういちど予言を読んでください」と言って、相手に予言を読ませたあと、裏向きの4枚を表向きにして、同じ数のカード4枚を現します。

#### \* 備 考 \*

4枚の同数カードを相手の目の前で堂々とセットするには、つぎのように行くとよいでしょう。先に予言を書いてテーブルに裏向きに置きます。「予言されたカードが選ばれるように、カードを特殊な順番にします」と言って、カードを並べ替える動作をしながら、同数の4枚をトップとボトムに運びます。4枚だけを移動するのではなく、全体的に並べ替えたように見せるのです。

このように、マジックによっては、「カードを特別な順番にします。そうすると不思議なことが起こります」といったセリフによって、堂々とセットしてもおかしくない場合があります。

## インフルエンシャル・オーダー

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年2月22日 =

‘オーダーマーク’という、新しい概念を考えつきました。2組のデッキをAデッキ、Bデッキと呼ぶことにします。Aデッキをよくシャフルして、Bデッキをトップからボトムまでまったく同じ配列にします。そして、Bデッキのトップの裏面に、‘1’という秘密のマークをつけます。トップから2枚目の裏面には、‘2’というマークをつけます。以下、そのカードの枚数目と同じ秘密のマークをつけます。ボトムカードには52のマークがつけられます。

このようにセットした2組のうち、Bデッキを相手にシャフルさせます。その中から1枚のカードを選ばせます。そのカードのオーダーマークがXだとしたら、それと同一のカードがAデッキのトップからX枚目にあることがわかります。そのことを利用して不思議さを生み出します。

### \* 準備 \*

右図のように、バイシクルの赤のライダーバックの花びら模様には、裏面インクと同色の油性ペンでマーキングします。中央の丸1個と周りの花びら8個で、9個の数をマークできます。マークのないものを0とします。



左の花びらには、10の位をマークします。左の花びらにマークのないものは、10未満の数を意味します。右の花びらが1の位を示します。

カードを逆向きにしても同じマークが見えるように、反対側にも同一のマークをつけます。

### \* 方法 \*

Aデッキはケースに入れたままテーブルに置き、Bデッキでいくつかのマジックを演じます。そのあとカードを広げて1枚のカードを指さしてもらいます。サイレントカウントしながら広げていきます。

相手が指さしたカードが左手のトップになるように分け、そのカードをプッシュしてテーブルに置きます。そのとき、そのカードのオーダーマークをグリップスします。相手にカードを取らせ、見ておぼえさせます。

オーダーマークの数がサイレントカウントした数より大きい場合は、相手がカードを見ている間に必要な枚数をカウントして、その枚数より1少ない枚数目の下にブレークを作ります。オーダーマークの数がサイレントカウントした数より少ない場合は、逆にカウントするか、トップからカウントし直

して、ブレイクを作ります。

ブレイクでカードを分けて、相手のカードを返させます。これで相手のカードはAデッキとBデッキで同一枚数目にあり、その枚数目がわかっています。

Aデッキをケースから出して相手に持たせ、あなたはBデッキを持ち、2人同時にカードをディールしていきます。オーダーマークより1少ない枚数まで置いたら、ストップをかけます。「ここでひらめきました」と言って、相手のカードを名乗らせ、お互いの手元のトップカードを表向きにします。

#### \* 備 考 \*

ボイヤープリンシプルと組合せると、非常に強烈なマジックになりますが、残念ながら、ボイヤープリンシプルの成功率が65%なので、1枚ずれをセカンドディールやダブルリフトなどで対処する必要があります。参考までにそのやり方も付記しておきます。

Bデッキを相手によくシャフルさせたあと、トップから声を出して数えながらディールしていき、カウントとオーダーマークが一致したところでストップします。そこで強いインスピレーションが湧いたと言って、Aデッキを出して相手に渡します。そして同じ枚数目までディールさせます。そこから同じカードが出てきます。

### マルチプルインフルエンス

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年2月22日 =

オーダーマークのもうひとつの利用法です。

#### \* 方 法 \*

Bデッキを相手によくシャフルさせます。あなたはAデッキを持ち、全体の順番が変わらないようにフォールスシャフルします。

デッキを交換します。トップから同時にディールしていきます。あなたは心の中で1枚目からディールした枚数をカウントしていきます。ディールをスタートしたら、現在のカウント数よりも少し大きいオーダーマークの数が出てきたら、そのカードをセカンドディールしていきます。たとえば5枚目にオーダーマーク11のカードが出てきたら、そのカードをセカンドディールして、11枚目でディールします。そこでストップをかけ、そこでひらめきが起こったと言って、2人の11枚目のカードをわきに置きます。

そのあともディールを続けていき、同じことを合計3回行います。そしてわきに置いた3つのペアが同一のカードであるのを見せます。

## ラブアウト

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年3月11日 =

### \* 方法 \*

以下の説明で、ケースのカードの裏模様のある側をa面、反対をb面と呼ぶことにします。

あなたの左と右にいる客に1枚ずつ選んでおぼえさせ、それらをトップにコントロールします。右の客のカードがトップに、左の客のカードが2枚目にくるようにします。

デッキをケースに入れますが、トップカードはケースの外に出し、2枚目のカードの下にフラップをさし込みます。

デッキの両面を見せつつ、両手が空であることを暗示し、外に出ているカードを右手にパームします。ケースのb面を上にして左手に持ち、右手でb面をなでつつ、パームしているカードをb面に置き、右手をどけます。そのカードを右手で取り、カードが出てきたことを告げます。このカードをテーブルの右に置きます。

いったんケースをテーブルに置き、両手に何も持っていないことを強調し、ケースをふたたびb面を上にして左手に持ちます。右手でケースをなでる動作のとき、ケースをひっくり返します。そしてa面を見せ、いかにもカードがまた出てきた素振りを行います。

右手でケースの上からカードを取る動作で、左手を少しビベルさせて、三日月の切れ目に右親指を当て、セカンドディールの要領でそこからカードを引き出して、体を左に向けつつ、抜き出したカードをテーブルの左に置きます。そのとき左手はケースをちょうど右腕の陰に位置させ、ケースの表面が裏模様になっているのが見えないようにします。右手がカードを置いたとき、ケースを密かにリバースします。

右の客にカードを名乗らせ、右のカードを表向きにします。左の客にカードを名乗らせ、左のカードを表向きにします。

## 赤と黒のタペストリー

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年5月12日 =

### \* 方法 \*

デッキを赤黒交互セットにしておきます。

ドリブルオフスプレッドして、カードがよく混ざっているのを見せたあと、もっとよく混ぜようと言って、違う色がトップになるようにカットして、相手にリフルシャフルさせます。もしくは自分でリフルシャフルします。シャフル後、デッキを表向きに両手の間に広げて、本当によく混ざっていることを示します。

「赤と黒の混ざり方を記憶します」と言ってカードを広げていきますが、6枚単位で押し出していきます。6枚のうちの1、3、5枚目に着目します。その3枚が赤か黒であるかによって、“Card Magic Library”第2巻、195ページに解説の、'バイナリーメモリーシステム'によって、その3枚の赤黒の順を記憶します。同書に書かれている通り、数字を文字に置き換えて記憶するのです。

そのようにしてフェースから48枚のうち、奇数枚目の赤黒状態を記憶します。最後の4枚は記憶する必要ありません。奇数枚目の色がわかれば、ギルブレスプリンシプルによって、偶数枚目のカードはまえの奇数枚目の色と反対だということになります。48枚の赤黒の順を8文字の連続として、数回頭の中で繰り返して定着させます。そして「赤と黒の混ざり方を記憶しました」と言います。

デッキを裏返して、トップから2枚を表向きにして、赤と黒を左と右に置きます。デッキを背後にまわしますが、まわしたらすぐ表向きにします。「いまから記憶を頼りに赤と黒のカードを分けます」と言います。

フェースカードを右手に取って裏向きにして、記憶によってそれが赤か黒かを判別し、裏向きで前に出して、表向きに置いてあるリーダーカードの手前に置きます。

右手を背後にまわしてつぎのフェースカードを取りますが、そのまえにテーブルに置いたのが赤いカードの場合は、右手に取ったカードを裏向きにしてボトムにまわします。テーブルに置いたのが黒いカードの場合は、右手に取ったカードを表向きのままボトムにまわします。

つぎのカードを取って裏返し、記憶によってそれが赤か黒かを判別し、裏向きで前に出してリーダーカードの手前に置きます。そしてつぎのカードをまえと同じ法則で裏向きか表向きかでボトムにまわします。

以上を記憶している8文字に対してすべて行います。すなわち、テーブルのリーダーカードのそ

れぞれに 12 枚ずつ置いたところでストップします。

左手に残っているカードを前に出し、いったん左の方に置きます。「記憶が当たっているかどうか見てみましょう」と言って、それぞれのリーダーカードの手前のカードを表向きにスプレッドして、当たっていることを示します。

「残りのカードは記憶ではなく、魔法で赤と黒に分けることにいたしましょう」と言って、わきに置いてあるポケットを取り上げ、フェースから赤と黒のカードを 1 枚ずつ表向きにテーブルの中央に並べて置きます。

「その 2 枚のうちどちらかを裏返してください」と言います。黒が裏返されたら左手のカードの向きはそのまま、赤が裏返されたら左手のカードをひっくり返ししながら 2 枚の上に運び、2 枚の上空でぐるぐるまわして魔法をかけます。

「表向きの赤の影響を受けて、すべて表向きのカードが赤になっています」と言って、カードを両手の間に広げて、表向きの赤を抜き出して置いていきます。「そして裏向きの黒の影響を受けて、すべての裏向きのカードは黒になっています」と言って、裏向きの黒の 1 枚を表向きにして、手に残っているカードを表向きにして広げてすべて黒であることを見せます。

\* 追 記 \* (2013 年 5 月 16 日)

上記の通りに行くと、裏と表が混ざった状態で終わることになり、締めくり方がよいとは言えません。偶数枚目についてはボトムにまわすのではなく、左人さし指と中指の間にはさんでいくようにします。そしてテーブルに置いたカードの色によって、はさんだカードの上に入れるか、下に入れるかによって、赤と黒を分離させるのです。

最後の現象の見せ方としては、前半のディスプレイが終わったあと、残りのカードのトップの 2 枚のカードを右手に取り、表向きに見せて、「黒いカードをと赤いカードを上と下に入れます」と言って、赤と黒が分かれているのに合わせて、トップとボトムに入れます。「そうするとすべての赤と黒が引きつけられます」と言って、それら 26 枚を表向きにリボンスプレッドして、赤と黒が分かれていることを見せます。

## ストップ&ディール

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年5月23日 =

### \* 方法 \*

4枚のAをトップにセットしておきます。トップから声を出して数えながらディールしていき、ストップをかけさせます。スピーディにディールし、なるべく10枚以上ディールするようにします。

11枚ディールされたところでストップがかかったとします。「いま11枚のカードを置いたところでストップがかかりました。ストップはどこでもかけられましたから、ここにある4枚のカードは自由に選ぶことができました」と言って、手元のカードのトップを指さします。

トップの4枚を取り、表向きに広げて、特別のカードでないことを印象づけます。裏向きに戻してトップに置きますが、その4枚の下にブレイクを作ります。適当なミスディレクションにより、その4枚を右手にパームします。右手でテーブル上のカードの上をかけ、手前に引いて、左手のカードの上ののせます。パームしたカードはトップに加えられました。

相手にデッキを渡し、先ほどディールされたのと同じ枚数をディールさせます。そして手元のカードに魔法をかけさせてから、トップの4枚を表向きにテーブルに置かせます。4枚のAが現れます。

## キングスカード・加藤版

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年5月23日 =

これは“Card Magic Library”第1巻、78ページに解説されている、ヘンリー・ハーディンの‘王様のカード’の原案において、カードを30枚しか使わないのが不自然な点を改善したバージョンです。30枚しか使わないのは、同一のカードが含まれていないことをわかりやすくするための配慮だと思われます。その点を別のアイデアで処理することによって、52枚のフルデッキで演じられるように考えました。

26枚のレギュラーカードと、26枚のダブルフェースカードを使いますが、ダブルフェースの一面は、26枚のレギュラーカードと同一のフェースで、反対の面は、レギュラーカードに含まれない26枚のカードのフェースにします。これらのカードをマーク別に、AからKまで並べます。このようにセットされたデッキは、カードをスプレッドすれば、52枚のカードがそろっていて、同一のカードがないことが一目瞭然です。

### \* 方法 \*

「これからこのカードを使ってマジックをやりますが、同じカードが含まれていないことを納得していただきたいので、マーク別に並べておきました」と説明し、カードを表向きにスプレッドして、カー

ドの表をよく見せます。

スプレッドを閉じてカードを取り上げ、「カードを半分に分けますが、なるべくカードがよく混ざった状態にします」と言って、裏面をあなたに向けて両手の間に広げていき、ダブルフェースカードをすべてアップジョグします。ここから先のやり方は、ハーディンのやり方と同じです。

## 背後の3枚

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年5月25日 =

### \* 方 法 \*

このマジックでは、1回ごとに1枚のカードが消耗しますので、使い古しのデッキから3枚のカードを抜いて使います。使う3枚のカードを記憶しておきます。

3枚のカードをテーブルに裏向きに置いて、両手で混ぜますが、3枚のカードの行方を心の中でトレースします。最終的に、あなたから見て左にいちばん数が小さいカード、中央に数が中間のカード、右に数がいちばん大きいカードを置くようにします。

「私が後ろを向いている間にやってもらうことを説明します。“2枚のカードを入れ替えてください”と言ったら、どの2枚でもいいですから、このように2枚の位置を入れ替えてください」と言って、左端と中央のカードを入れ替えます。「どの2枚でもかまいません。たとえばこのように両端の2枚を入れ替えてもかまいません」と言って、両端の2枚を入れ替えます。以上を説明したあと、後ろ向きになります。

「どれでもいいですから、2枚のカードの位置を入れ替えてください」と指示します。そのあと2回、2枚のカードの入れ替えを行わせませす。

「まん中のカードを私にください」と言って、3枚のうちの中央のカードを背後に伸ばした左手に受け取ります。「あなたから向かって右のカードを右手で取ってください。左手で左のカードを取ってください。そしてそれぞれのカードを持ったまま、左右の手を背後に隠してください」と言います。

前に向き直ります。「これで3枚のカードは誰の目にも見えなくなりました。これですべてのカードを当てられたら不思議ですね」と言いながら、あなたは右手で背後のカードのインデックスをちぎり、右手にフィンガーパームします。

「あなたのそちらの手にあるカードは、」と言いながら、右手を前に出して相手の右手の方を指さしつつ、右手にフィンガーパームしているインデックスをグリプスします。そのカードによって、相手の右手にあるカードがわかります。数の大きい順序で判断するのです。3枚のカードの数の大きさを小、中、大とすると、グリプスしたのより1つだけ数のランクが上のカードが相手の右手の

カードです。グリプスしたのが小のカードであれば中、中であれば大、大であれば小となります。

相手の右手のカードを述べてから、相手の右手を前に出させて、当たっていることを確認します。

「つぎに私の左手にあるカードは〇〇の××です」とい宣言してから、そのカードを前に出してフェースを観客に見せますが、欠けたインデックスを指先でカバーして出します。最後に相手の左手のカードを当てます。

#### \* 備 考 \*

インデックスをちぎってグリプスする方法は、“エンサイクロペディアオブカードトリックス”に収録されている‘カード&クリスタルボール’で使われています。著者ヒューガードは、この方法の考案者が不明であると述べていますので、かなり古くからある方法だと思われます。

マークカードを使えば、このマジックは超弩級のサイキックマジックとなります。マークデッキから任意の3枚を相手に選ばせ、テーブルに並べさせます。あなたはマークを見て3枚を認知し、同時に3枚の序列を記憶します。数が同じカードがある場合は、ダ・ク・ハ・スの順で序列をつけます。あとは上記通りに行います。

私は初め、このマジックをコインマジックとして考案しました。10円玉、50円玉、100円玉で行います。渡されたコインに穴があれば50円玉、縁にギザがなければ10円玉と識別できます。自分のコインがわかったら、前述の原理によって相手の左右の手にあるコインを類推して当てます。

### 4つの手がかり

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年6月2日 =

“Card Magic Library”第7巻、182ページ’4つの手がかり’の解説に間違いがありましたので、正しいやり方を説明いたします。同書と照らし合わせてご理解ください。

#### \* 方 法 \*

14枚のカードのセットは、本文どおりですが、説明の関係で、トップから2枚、4枚、4枚、4枚ごとに以下のようにグループ名をつけます。

9-2            aグループ

2-5、9-Q      bグループ

4-8、7-J      cグループ

6-7、J-10    dグループ

第1回目にaグループの2枚のうち小さい方が選ばれたら、つぎのbグループのうち、大きい方のペアから選ばせます。大きい方が選ばれたらbグループの小さい方のペアから選ばせます。ですから、それらのペアがトップにくるようにカットしてください。

第2回目にbグループから選ばれた数が小さければ、つぎはcグループの大きい方のペア、大きければ、つぎはcグループの小さい方のペアから選ばせます。それらのペアがトップにくるようにカットしてください。

第3回目も同様です。あとは本文の説明どおりです。

#### \* 備考 \*

理論的には以上の説明どおりですが、実際のハンドリングでは、カットする位置を判断するのがけっこうたいへんです。以下のようにやってください。

相手に決めさせるペアを取るときに、つぎにカットする可能性のある2カ所を、少し広げておき、それを目安にして選ばれなかったカードをのせるときに、しかるべきずれの方でブレイクを作りながら閉じてカットしてください。

### 背後の透視術

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年6月16日 =

42 ページに収録された‘背後の3枚’を拡張したものです。このマジックはカードを消耗しますが、それだけの価値のあるマジックです。

#### \* 現象 \*

デッキをテーブルに置き、マジシャンは後ろ向きになります。相手に何回かデッキをカットさせてから、トップから3枚のカードを左から右に裏向きに並べ、残りのカードはまったく見えない場所に隠させます。

3枚のうちの任意の2枚同士の入れ替えを3回やらせます。そのあと中央のカードが後ろに伸ばしたマジシャンの左手に渡され、他の2枚は客が左右の手で完全におおいます。

マジシャンは前に向き直ります。そのように3枚のカードの表も裏さえも見えない状態で、マジシャンは客の左手の下のカードを宣言します。客が左手をとげてそのカードを表向きにすると、たしかに当たっています。マジシャンが背後に持っているカードが宣言され、そのカードを前に出すと、たしかに当たっています。最後に客の右手のカードが宣言され、客が右手をどけてそのカードを表向きにすると、たしかに当たっています。

**\* 準備 \***

このマジックは、ダイヤの2、クラブの9、ハートのQの3枚しか使いません。これら3枚を17組、2D、9C、QHの順で循環させてスタックします。

**\* 方法 \***

現象の説明のとおりに行くと、客はつねに決まった3枚をテーブルに置くこととなります。しかもその順番は、左から右に昇順に置かれます。ダイヤの2のつぎに大きいのはクラブの9で、クラブの9より大きいのがハートのQで、ハートのQよりダイヤの2が大きいと考えるのです。

3回の入れ替えを行うと、カードの順番は右から昇順となりますから、中央のカードを背後に受け取り、'背後の透視術'と同じ法則で、3枚のカードを知ることができますから、適切な演出で3枚を当てます。

**\* 備考 \***

正直に申し上げますと、私はこのトリックのためのデッキをまだ作っていません。作って演じれば強烈な現象を生めるのを確信しているのを記録いたしました。

このトリック用のデッキを作ったとして、1回演じるとダイヤの2、クラブの9、ハートのQのどれかがつぎに使えないこととなります。そのつど新しいデッキから破いたカードを補給していたのでは、平均3回に1度は新しいデッキを必要としています。なるべく少ない消費で繰り返し使うには、つぎのようにやります。

どうせこのトリック用のデッキを1組作ろうとすると、17組作れることとなります。1回の演技で1枚破れたら、つぎは別の3枚のデッキで演じるのです。そのようにして17回演じたあと、18組目からそれぞれの破れたカードを補充します。17組が使えるようになります。

必ずしも3枚のうち同じカードがいつも破かれるわけではありませんから、18組目から他のカードを補給すれば、もっと使えることとなります。18組目から使えなくなったら、19組目を使います。

## 失敗は成功のもと

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年6月16日 =

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを右手にヒンズーシャフルの位置に持ち、やや右に傾けて保持します。このときはまだデッキの方に視線を向けていません。「1枚のカードを選んでいただきます。このようにシャフルしていきますから」と言って、視線をデッキの方にやり、ボトムカードをグリップスしてからヒンズーシャフルしていきます。「好きなところでストップをかけてください」とセリフを続けます。

ストップがかかったら手を止め、左手を相手の方にさし出して、左手のトップカードを相手に取らせます。見ておぼえたら左手のカードの上に返させ、その上に右手のカードをポンとのせてそろえます。それから相手にカードを何回かカットさせます。

「あなたのカードを当てますが、いっぺんに当てるのは難しいので、4枚のカードを出します」と言って、表を自分に向けて広げていき、キーカードの手前5枚をアップジョグします。図1。5枚だとわかってはいけけないので、そろえてアップジョグします。



アップジョグしたカードを抜いて、表向きに右手のビドルポジションに持ち、デッキは表向きに左手にディーリングポジションに持ちます。つぎの動作は、両手を前方に傾けて、カードの表が相手によく見えるようにして行います。

左手の親指を右手のカードの表に当て、フェースのカードを左手のカードの上に引いて取りますが、図2のように2cmほど上にずらして取ります。



さらに引いて取っていきますが、少しファン上に開いた状態に取ります。最後は2枚重ねて置きます。図3。相手のカードは最後のカードの陰に隠れています。「この中にあなたのカードがあるでしょう」と得意げに言います。



相手はその中がないと言いますから、「失敗は成功のもと」と言います。この中の1枚をあなたのカードに変えて見せます。1、2、3、4枚目のうち何枚目を変えましょうか」とたずねます。

1枚目と4枚目が選ばれた場合は、左から数えるか右に数えるかによって、右端のカードが選ばれたこととします。カードを垂直に持ち、右手での親指を右端のカードの右上コーナー、左親指を左下コーナーに当て、図4、



左親指でフェースのカードを左下に引いて、図5、そのカードの下にあったカードを右手に取ります。



左手はカードをそろえながら裏向きにして、デッキをテーブルに置きます。右手のカードに魔法をかけ、相手のカードを名乗らせてから、相手のカードに変化しているの見せます。

2枚目と3枚目が選ばれた場合は、左から数えるか右から数えるかによって、右から2番目のカードが選ばれたこととします。右手で図6のように広がっているカードをつかみませんが、中指は左から2番目のカードのバックに当て、左人さし指は左端のカードの上エンドに当てます。



両手を図7のように返して、左手人さし指は左端のカードを押ししてデッキとそろえ、右手親指はいちばんフェースにあるカードを右にずらして、4枚のファンを作ります。左手のデッキを裏向きにテーブルに置きます。



裏向きの4枚で、もういちどしかるべき端からカードを数え、相手の言った枚数目のカードを引き抜きます。

他のカードの表をちらっと見せ、裏向きにデッキの上に捨てます。左手に引き抜いたカードに魔法をかけ、相手のカードを名乗らせてから、表向きにします。

## ランダムロケーター

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年6月22日 =

### \* 方 法 \*

シャフルされたカードをインコンプリートファローし、上のカードの右上をリフルして、相手にストップをかけさせて、そのカードをピークさせます。下のカードにブレイクを作り、カードを閉じます。そして上のカードを抜いて、テーブルに置きます。

「何枚かのカードをでたらめに出します」と言って、カードの方を見ずにカードを広げて、適当なカードを表向きにテーブルに出します。心の中で26からそのカードの数を引きます。答えをYとします。さらにもう1枚適当なカードを表向きに出し、そのカードの表を見ている感じをさせずに、そのカードの数をグリンプスして、その数をYから引きます。その答えもYとします。

もしもYが0に近づかなければ、さらにカードを表向きに出します。なるべくブレイクより手前で3、4枚のカードを出すようにします。

ブレイクの手前でカードを出したとき、その数を引いた答えのYが6、7よりも小さくなったら、それ以上カードを出す必要はありません。保持しているブレイクをY枚ボトム方向にずらしながらカードを閉じます。ブレイクは右親指に移行し、デッキをビドルポジションに持ちます。

「私が抜き出したカードの数を合計してください」と頼みます。相手が計算している間に、右手のカードをテーブルの上のカードに重ね、ブレイクからカットもしくはパスを行います。

相手にデッキを渡し、合計数だけディーラーさせます。相手のカードを名乗らせてから、最後にディーラーされたカードを表向きにさせます。

### \* 備 考 \*

もしも途中で答えがマイナスになってしまったら、その分だけブレイクを上をずらせばよいのです。

上記の方法は、やり方が理解しやすいように、ブレイクより上のカードを抜き出すこととしていますが、じっさいには、上の方からカードを抜き出すと、カードをカウントしていると思われる可能性がありますので、ブレイク近辺から下のカードを抜き出した方がよいですし、できるなら、ボトム近くまで広げずに、中央近辺の3枚ぐらいを出すのが理想的です。

ブレイクより下のカードを抜き出す場合、ブレイクから下のカードを送った枚数もYから引きます。たとえば、まずブレイクのすぐ上のカードを表向きに出して、それが7であるとします。

Yは19になります。つぎにブレイクから6枚下のカードで分けます。その時点で $Y - 6 = 13$ となります。そして右に分けたカードの左端のカードを表向きに出し、それが8であれば、 $Y - 8 = 5$ となります。したがって、あと5枚のカードを送って、その下にブレイクを作ればよいのです。

## オールザファイヴズ!

=ピーター・ダフィ、“エフォートレスカードマジック”、1997年=

つぎの作品との関連で収録いたしました。

### \* 現象 \*

マジシャンは何枚かのカードを1人目の客に渡して、それらは予言のカードであると言います。デッキをテーブルに置き、デッキの3分の1ぐらいをカットして、2人目の客に渡します。2人目の客はそれらのカードをカットしてから、2つのパイルにディーリングして分けます。それらの好きな方を捨てます。そして残りのカードをさらに2つのパイルにディーリングして、一方を捨てます。もういちど同じことを繰り返すと、2枚のカードが残ります。

マジシャンは、2枚のカードの数の合計が、1人目の客が持っているカードで予言されていると宣言します。予言のカードが何枚あるか数えられます。4枚あります。2枚のカードを表向きにして2つの数を足すと、その答は'5'になります。予言と一致していません。マジシャンは「私はカードの表で予言したのです」と言って、4枚のカードを表向きにします。それらはすべて5のカードです。

### \* 準備 \*

トップから、2、2、2、2、A、A、A、A、3、3、3、3、4、4、4、4、、、とセットしておきます。これは、2134と記憶しておけば、いつでもセットすることができます。これらの16枚を横方向下方へのブリッジをかけて、デッキのトップに置いておきます。

### \* 方法 \*

表を自分に向けて広げ、4枚の5のカードを抜き出して、裏向きに1人目の客に渡し、これから起こることの予言であると説明し、手をのせて保持させます。

ブリッジからカードをカットし、16枚を2人目の客に渡します。カードを何回かカットさせたあと、2つの山に交互にディーリングさせます。そして好きな方を選択させ、他方をわきに捨てます。

残りの8枚をカットさせ、そして2つの山にディーリングさせます。一方の4枚を選ばせ、残りを捨てさせます。さらに、4枚を2つの山にディーリングさせ、一方を選択し、他方を捨てさせます。

残った2枚を指さして、「このようにして選ばれた2枚のカードの数の合計が、こちらのカードで予言されているのです」と説明します。そして予言のカードが何枚あるか、1人目の客に教えさせます。4枚あります。2枚を表向きにし、2枚の数を足します。答えは5になります。一瞬失敗したかのような顔つきをします。「失敗ではありません。私はカードの表で予言したのです」と言って、4枚を表向きにして、すべて5のカードであるのを見せます。「ほら、5のカードですね。予言は的中しました」と言って終わります。

## オール・ザ・サーティーン!

= 加藤英夫、"研究ノート"、1999年6月25日 =

セットを使うマジックを読んだとき、"このようなセットをしてまで、このマジックを演ずるだろうか"と思うのは、とくに人に見せる機会の多い人には、よく感じる疑問だと思います。私のクリエイターの習性として、セットの必要なマジックをセット不要にする、ということを考える傾向があります。たいていの場合、そのような改善に成功した場合、セットが不要になっただけでなく、不思議さの面でも改善されることがあります。これから説明するマジックは、ダフィの'オールザファイヴズ!'について、そのような改良が成功した好例です。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを広げていきますが、表が観客に見えてもかまいません。16枚のカードを抜き出すのですが、結果的に最初に置く8枚は任意のカードで(ただしK以外)、そのあとの8枚は、最初に置いた8枚と合計が13になるような数のカードを出します。1枚目と9枚目、2枚目と10枚目、、、の合計が13になる組合せです。

最初の8枚はフェース近くの8枚をいっぺんに出すことも可能ですが、そのようにすると、あとで特定のカードを抜き出すのが目立ってしまいます。したがって最初の8枚を出すときも、3枚ずつぐらい抜き出して置くようにします。8枚を置くときは、なるべく広く広げて置きます。

16枚のカードを出す操作の中で、Kが出てきたらフェースに運んでおきます。そして、予言のカードを出すと言って、4枚のKを裏向きに置き、1人目の客に保持させます。

これから先は原案と同様に、2枚のカードが残るまで行います。そして、残った2枚の数の合計が予言のカードで示されていると言って、予言のカードの枚数を数えたあと、2枚を表向きにします。2枚の合計は13です。カードの表で予言したのだと言って、4枚のKを表向きにします。

### \* 備考 \*

雑誌"リンキングリング"2005年8月号において、アルド・コロンビーニは、'ストゥピッドボーイ'というタイトルで、私と同じように、相手の前でカードをセットするやり方を書いています。

彼のやり方では 12 枚のカードを使います。2 つのパイルにディーラさせたあと、好きな方を上に重ねさせ、それからトップカードとボトムカードを除外させます。そして残りのカードを 2 つのパイルにディーラさせ、重ねてからトップとボトムを除外させます。そのようにして残ったカードの数の合計が予言と一致しているのを見せます。

カードを減らすやり方は、ダフィの原案の方がよいと思います。トップとボトムを捨てるというのは、ディーラした一方を捨てるという操作ほど、すっきりしたものではありません。

## 13 の秘密

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999 年 6 月 26 日 =

これは前作に対するコメディバージョンです。コメディというほどのおかしさではありませんが、数の合計が当たる不思議さよりも、K の出現に焦点をあてたマジックで、そのあと 4 枚の K を使用したマジックを演ずる場合には、こちらのやり方が適しています。

前作と同様に進め、残った 2 枚の数が予言のカードで示されていると言って、先に残りのカードを表向きにします。それらは A と 3 のカードです。この 2 枚の数を合計すると 4 であり、予言のカードを教えると 4 枚あるので当たっています。しかし A と 3 を並べると 13 という数になると言って、じつはそれも予言されていたと言って 4 枚を表向きにすると、それらは 4 枚の K なのです。

### \* 方 法 \*

カードを広げて、まず、A、X、3、X、3、X、A、X と 8 枚を表向きに出します。そのあと、3、X、A、X、A、X、3、X を置きます。間にエクストラのカードがはさまるために、表向きで置いて言っても、A と 3 が目立つことはありません。予言として 4 枚の K を裏向きに置き、1 人目の客に保持させます。

16 枚を相手に渡し、カットさせてから 2 つの山にディーラさせます。一方の山を取り上げて、「2 つのうち一方を取り除いていって、最後に 2 枚のカードを残します」と言いながら、そのポケットのボトムをグリップスし、A と 3 のポケットであるかどうかを認知します。そしてテーブルに置きます。

「2 つのうち好きな方を選んでください」と言って、どちらか選ばせます。それが A/3 パケットなら、「それではこちらは除外します」と言って、他方を除外します。それが A/3 パケットではないなら、「それではこれを除外します」と言って、そのポケットを除外します。

あと 2 回ディーラさせ、1 回目と同じ方法で一方を除外します。残った 2 枚を指さして、「このカードの数とこのカードの数でいくつになるか、こちらのカードで予言されています」と言います。2 枚を表向きにして、客から見て A を左、3 を右に並べます。「3 と 1 で 4 になります」と言って、予言のカードを数えさせます。「たしかに当たっています」。

「でも、この2枚の数をよく見ると、1と3ですから、13であるという人もいます。だいじょうぶです。そのようなことにも予言は対応しています」と言って、4枚のKを表向きにします。

## 4589トリック

= 加藤英夫、“研究ノート”、1999年11月18日 =

ジェイ・オーシの“ナイン&テントリック”において、数カードを選択させるのを表向きで行わせようと考えたものです。

### \* 準備 \*

デッキのフェースから、7、4、Q、9、2、5、10、8、J、4、A、5、K、8、3、9、、、とセットします。マークは適当に混ぜます。

### \* 方法 \*

ボトムの16枚を乱さないようにシャフルしたのち、トップから13枚のカードを取り、その13枚の中から相手に1枚のカードを選ばせます。そのカードをトップから5枚目にコントロールし、このポケットを表向きにテーブルの左の方に置きます。

デッキを取り上げ、表向きに広げて、フェースから16枚のカードを順が変わらないように取り、相手に渡します。デッキはわきに置きます。

「上から1枚ずつ置いていって、好きところで手を止めてください。手を止めたところのカードを使います」と説明します。相手がディールをストップしたとき、ディールされた方が手元のいちばん上に、4か5か8か9のカードがあります。「それではこのカードを使います」と言って、そのカードを取ります。残りのカードはわきに捨てます。

13枚のカードを相手に取らせます。ストップによって選ばれたカードが4か5の場合はポケットを裏向きにさせますが、8か9の場合は表向きのまま持たせます。

「あなたが選んだカードの数は8ですから、その枚数だけ上から置いていってください。その枚数を置いたとき、あなたのカードが現れます。あなたのカードは何でしたか」と言って、相手のカードを名乗らせます。そして相手はその枚数をディールしたとき、ディールされた方が手元のトップに相手のカードがあるわけですから、表向きの場合はそのカードを指さして「ほら、あなたのカードが出てきました」と言い、裏向きの場合は「このカードを表向きにしてください」と、しかるべきカードを表向きにさせます。

## たまった予言

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年1月5日 =

### \* 準備 \*

名刺大の紙片を4枚用意し、それぞれに、4、13、18、22という数字を大きく書いておきます。4を書いた紙片の裏面にだけ、他と判別できるような印をつけておきます。この4枚を胸ポケットに入れておきます。デッキのトップには4枚のAをセットしておきます。

### \* 方法 \*

トップの4枚が動かないようにシャフルしたのち、デッキを相手に渡します。カードをひとつの山にディールさせ、適当枚数ディールさせたのち、好きなところでストップするように指示します。

残りのカードをわきに置かせます。ディールされた山を指さして、「使うカードの枚数はあなたの意志によって決められました」と言います。カードを手にとらせ、4つの山にディールさせます。各山のトップにAがきています。

各パイルのトップを指さして、「どんなカードがいちばん上にきているか、そのときによって違ってきますが、4枚のカードの数の合計がポケットに入っている紙に予言されています」と言って、胸ポケットを指さします。

胸ポケットから4枚の紙片を取り出し、1枚のはずが4枚あるので驚く表情を見せます。4以外の紙片の表をちらっと見せながら、「何回もこのマジックをやったので、予言の紙がたまっていました。これは13ですし、これは22、これは18です。それじゃ予言の方もあなたに選んでもらいましょう。よく混ぜてください」と言って、相手に4枚を渡して混ぜさせます。そのとき、印をつけた4の紙がいちばん上か下にきたのがわかったらそこでストップさせ、なるべく上か下にくるまで混ぜるのを続けさせます。かなり混ぜても上にも下にもいかない場合は、いったん4枚を受け取って、あなたが混ぜるときに印のついたカードをボトムに位置させます。

相手に4枚を持たせ、印のついたカードがボトムにある場合はダウンアンダー、トップにある場合はアンダーダウンを行わせます。最後に残った紙片(4)を受け取ります。「予言された合計の数は、、」と言って、その紙片をのぞきます。「なんと4ではありませんか」と驚く表情を見せてから、4と書かれた面を見せます。そして、「4枚の合計が4であるということは、、、、」と言ってから、各山のトップカードを表向きにします。「4枚のAがそろいました」と言って終わります。

### \* 追記 \* (2013年5月13日)

5枚の予言の紙片でPATEO フォースで'4'をフォースした方が面白いかもしれません。

## 不可能からの出発

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年2月15日 =

ジェルゴンの原理は、27枚のカードを3つの山に分けて、任意の順に重ねることを3回繰り返すことにより、初めに任意の位置にあったカードを、27枚のうちの任意の位置に運べるという性質を利用していますが、枚数は27枚に限定されるわけではありません。64枚のカードを4つのパイルにディールして、任意の順に重ねることを3回繰り返せば、任意の位置にあったカードを任意の位置に運ぶことができます。リバースファローを繰り返してカードの位置をコントロールするのも、2進法によるジェルゴントリックであると考えられます。

これから説明するマジックは、16枚のカードを4つのパイルにディールして、任意の順で積み重ねることを2回繰り返すことによって、任意の位置のカードを任意の位置に運ぶことができるという性質を利用したものです。すなわち、4進法をジェルゴンの原理に適用したものです。この枚数で行うジェルゴントリックは読んだことがありませんので、私のこのマジックが最初かもしれません。

### \* 準備 \*

トップから、ダイヤのA、2、3、4、クラブの4、5、6、7、ハートの7、8、9、10、スペードの10、J、Q、Kとセットします。この順にセットした16枚をパケットトリックとして用意するとよいでしょう。ダイヤのカードはAを先頭にして続く3つの数、クラブは4を先頭にして続く3つの数、ハートは7を先頭にして続く3つの数、スペードは10を先頭にして続く3つの数のカードが並んでいると記憶しておきます。

### \* 方法 \*

「これからお見せするマジックは、人が心の中で思ったカードを当てられるか、というマジック業界永遠のテーマに挑戦するものです。まず、カードを4つの山に配ります」と言って、16枚を左から右に4つの山にディールします。

これからすべての山のカードをお見せしていきますから、どの山のどのカードでもいいですから、1枚のカードを心の中で選んで記憶してください。どれを選んだかわかるような仕草は見せないようにしてください」と説明して、左の山からひとつずつ取り上げて、それぞれの表を見せていきます。4つのパイルについて行います。

「好きな山を取って、左手に置いてください」と指示します。そのあとつぎつぎと任意の山を取って左手のカードに重ねさせますが、山が取られるたびに、あなたから見て左から何番目のパイルであるかを記憶し、4つのパイルが重ねられたとき、3、1、2、4のように記憶します。この序列を数値序列と呼ぶことにします。

16枚のカードを受け取って、ふたたび左から右に4つの山にディーリングします。「もういちど好きな順番で山を取って、左手に集めてください」と言って、先ほどと同様に集めさせますが、4つのパケットを左から1、2、3、4とみなすのではなく、左からダイヤ、クラブ、ハート、スペードとみなして、取られた順を記憶します。各マークの頭文字で、左からダ、ク、ハ、スとして、取られた順で頭文字の順を記憶するのです。たとえばハ、ク、ス、ダの順で取られたとします。この序列をマーク序列と呼ぶことにします。16枚のカードのをテーブルに置かせて、その上にあなたの左手をのせます。

「あなたが心の中で選んだかカードを当てることは不可能です。しかし、あなたのカードがどこにあるか当てるのは可能です。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。「あなたのカードは私の左手の下にあります」と言います。もちろんジョークです。

相手のカードが上から何枚目にあるか、マーク序列と数値序列からわかります。相手のカードがスペードのJであるとしましょう。マーク序列はハ、ク、ス、ダですから、スペードは16枚のカードのうち、3番目のブロックにあることとなります。ひとつのブロックとは、4枚の1組のことです。したがって、スペードのカードは9枚目から12枚目にあることとなります。

つぎにスペードのJは最初のセットの中で、スペードの4枚のうち2番目にありました。数値序列が3、1、2、4だとすれば、2番目にあったカードは現在、3番目にあることとなります。3番目のブロックの3番目のカードとは、11枚目であることがわかります。

相手のカードが11枚目にあることがわかりましたから、サイキックな演技でそれを当て、その枚数まで相手にディーリングさせ、その枚数目のカードを表向きにさせます。

#### \* 備 考 \*

理論的に考えれば、パイルを積み重ねるのをマジシャンは見ているのですから、特定のカードがどこにいったかトレースできるのは不思議でもなんでもありません。しかしながら、観客から見れば、相手のカードがわからない状態でカードが混ぜられますから、相手のカードがどこにいったかわかるはずがないという印象を与えるので、このマジックが成立するのです。

## 完全な透視術

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年1月17日 =

これは“Card Magic Library”第10巻、204ページに収録されている、’アセンディングオーダー’から派生したものです。現象はまったく異なります。原案はよく混ぜた8枚のカードがAから8まで順番に並んでしまうというものですが、こちらのマジックでは、8枚のうち、客がポケットに隠したカードを透視するというものです。

### \* 現象 \*

8枚のカードを見せますが、それらは色々なマークで、Aから8まで1枚ずつあります。8枚を相手によくシャフルさせます。マジシャンが後ろを向いたあと、相手は任意の1枚を抜いて、表を見ずにポケットに隠します。マジシャンは前に向き直ってカードを受け取り、カードの方を見ないでよくシャフルします。そしてカードをテーブルに置き、ポケットの方に集中し、マジシャンは1枚のカードの名前を告げます。相手がカードをポケットから出すと、マジシャンが宣言したカードなのです。

### \* 準備 \*

AD、2C、3H、4S、5D、6C、7H、8Sを使います。この組合せは、数さえわかれば、ダクハスの順でマークもわかるというものです。これらのカードの裏面の右上コーナー近くに秘密の印をつけますが、模様の一部を削るとよいでしょう。そして縦方向のテーパ加工をほどこしますが、A、2、5、6は下エンドの幅を広くし、他の4枚は上エンドの幅を広くします。つぎに横方向のテーパ加工をほどこしますが、5、6、7、8は右サイドの幅を広くし、他の4枚は左の幅を広くします。これら8枚を最初につけた右上の印でそろえておきます。カードの順番はよく混ぜておきます。

### \* 方法 \*

カードを取り出し、2、3回オーバーハンドシャフルしてから、表向きにして両手の間で広げて見せ、色々なマークでAから8までのカードがあることを示します。

カードをそろえて裏向きにします。「私が後ろを向いている間にやってもらうことを説明します。このようにカードを広げて、好きな1枚を抜いて、表を見ないで胸ポケットに隠してください。そして残りのカードをそろえてください」と説明し、セリフに合わせて動作の例を見せます。

相手にカードを渡します。後ろ向きになるまえに、相手にカードをシャフルさせてもかまいません。ただし、一部のカードの向きがひっくり返らないように注意してください。

後ろを向き、説明した通りにやってもらいます。終わったら前に向き直ります。カードを取り上げ、印を見て印が右上になるようにカードを持ちます。ここから先はカードを見ないでさり気なく行いま

す。まず縦方向のテーパーでカードを抜きます。抜かれたカードは4枚と3枚ですから、枚数の違いが感触でわかります。少ない方を他方の下に入れてカードをそろえます。それから横方向のテーパーでカードを抜き、やはり少ない方を他方の下に入れてそろえます。

カードを右手のビルドポジションに持ち、右手の人さし指を伸ばして相手の胸ポケットをさして、「隠されたカードは、、、」と言いながら、カードのフェースをあなたの方に向け、ボトムカードをグリップスします。

グリップスしたカードがAなら隠されたカードは2、2であればA、3であれば4、4であれば3、5であれば6、6であれば5、7であれば8、8であれば7となります。マークは数から判断できますから、先ほどのセリフに続けて、「ダイヤの5です」というように当てます。

#### \* 備 考 \*

同じカードを使って、隠されたカードを当てるという現象ではなく、隠されたカードのマッチングカードを見つけるという現象もできます。

### 不可能な透視術

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年6月28日 =

#### \* 準 備 \*

52枚のデュプリケートから成るデッキを用意します。ノーマルデッキからはデュプリケートカードを抜き、その51枚を胸ポケットなど、スチールしやすい場所に入れて置きます。上着の左内側に、トピット用の仕掛けを作ります。

#### \* 方 法 \*

デュプリケートデッキを相手に渡し、よくシャフルさせます。それを受け取り、テーブルにリボン Spreddし、あなたは後ろ向きになります。

Spreddから相手に1枚を抜かせ、ポケットにしまわせます。カードを閉じて、あなたが相手の方に伸ばした左手に渡してもらいます。そのとき右手は密かにオーディナリーデッキをスチールします。あなたはそのデッキを自分の前に運びつつ、左手のデュプリケートデッキをトピットし、右手のオーディナリーデッキを左手に保たせ、すぐに観客の方に向き直ります。

カードを表向きにSpreddして、「あなたはこのカードを選ぶこともできましたし」と言って、1枚のカードを押し出し、「このカードを選ぶこともできました」と言って、あと数枚のカードを押し出します。このあと、あなたは透視術の演技で、相手のポケットの中のカードを当てます。

## 上下交差

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年12月2日 =

客が選んだカードがマジシャンが選んだカードがあった位置に現れ、マジシャンが選んだカードが客が選んだカードのあった枚数目に現れるという現象のマジックです。

### \* 方法 \*

「あなたと私がカードを選ぶのですが、あなたは5から10までの数を心の中で思ってください。私は10から15までの中から数を思います。いいですか。お互いに行うことを説明します。思った数が3であると仮定しましょう。このように思った数だけカードを1枚ずつテーブルに置きます」と説明して、3枚のカードをディールします。

「思った数だけカードを置いたら、こちらのいちばん上のカードをのぞいておぼえます」と言って、左手のトップカードをのぞきます。「そしてテーブルのカードをこのように戻します」と言って、ディールしたカードを左手のカードの上に戻します。

「それでは私からやります」と言って、後ろ向きになります。トップから5枚をカウントし、5枚を親指の付け根ではさんだ状態で10枚まで数え、10枚目のカードを記憶します。そしてカードをそろえ、トップから5枚のカードを右手に持ち、左手を背後に伸ばして、デッキを相手に渡します。相手に渡したデッキのトップから5枚目のカードがわかっていて、右手が密かに5枚のカードを持っています。

相手に先ほど説明したことをやらせます。相手がそれを終わったら、左手を伸ばしてデッキを受け取り、デッキを自分の目の前に持ってきて、右手の5枚をトップに加え、すぐに前向きになります。

「それでは魔法をかけます」と言って、魔法をかける仕草。「私のおぼえたカードは〇〇の××でした」と、おぼえているカードの名前を言います。「カードを置いていきますから、あなたの思った数だけ置いところでストップをかけてください」と言って、ディールをスタートします。ストップがかかったら、左手のカードのトップを指さし、「ここに私の〇〇の××がきているはずですよ」と言って、そのカードを表向きにします。あなたのいったカードが出てきます。そのカードをその位置に裏向きに戻し、ディールしたカードをその上に戻します。

相手にデッキを渡します。「私は13を思いました」と、相手の思った数より5大きい数を言います。「13枚置いてください」と言います。相手が13枚ディールしたら、「あなたのおぼえたカードは何でしたか」とたずね、左手のカードのトップカードを表向きにさせます。相手のおぼえたカードが現れます。

## ポケットの中のエニイカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年12月8日 =

これは、トム・セラーズの‘セラーズスペラーアイデア’の原理を借用して、スペルを使わず好きなカードを好きな枚数目に出すという現象のマジックです。

### \* 準備 \*

1組のカードをマーク別にAからKまで重ね、4つのポケットにマーク別に入れておきます。

### \* 方法 \*

もう1組のデッキを相手に渡し、カードがそろっていることを確認させ、よくシャフルさせます。

相手からデッキを受け取り、52枚の中から好きなカードを1枚言わせませす。そのカードが入っているポケットにそのデッキを入れますが、Kのある側に入れます。

「あななカードを好きな枚数に出して見せませす、枚数が少ないとつまりませし、多すぎると時間がかかりませすので、10から20の間の数を書いてください」と言って、好きな数を言わせませす。

ポケットから声を出して数えながら1枚ずつ出していませす、目的のカードの手前までは、A側から出していき、そのあとはデッキのボトムから出していき、相手の言った枚数目で相手の言ったカードを出ませす。

もういちど相手の選んだカードを言わせしてから、そのカードの表を観客に見ませす。

### \* 備考 \*

相手に好きなカードを言わせしてからやるのではなく、紙片に数とカードを書かせ、紙片を持ち上げたときに透けたのを密かな認知して演じれば、超弩級のマジックになります。

## 鍊金釜

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年7月26日 =

### \* 方法 \*

「ドラクエに鍊金釜というのがあります。ある物質を他の物質に変えるというものです。カードを使ってそのシミュレーションをやりますが、鍊金釜として使うカードを準備しておきます」と言って、デッキの表を自分に向けて広げ、2枚の黒いJをフェースに置いてから、デッキを裏向きにしてその2枚をボトムに保つようなフォールスカットを行います。

相手にデッキを渡し、あなたは後ろ向きになります。好きなだけディールしてストップさせます。手に残っているカードはいったんわきに置き、最後に置いたカードをのぞいておぼえ、そのカードの裏面に何かの印をつけさせてから、テーブルのカードの上に戻させます。そしてわきに置いてある残りのカードをそれらの上に重ねさせます。

前に向き直り、デッキを取り上げ、何回かカットします。「あらかじめ準備しておいたのは2枚のJです」と言って、表を自分に向けて広げ、2枚の黒いJがバック(トップ)に行くようにカットします。選ばれたカードはトップから3枚目に運ばれます。

デッキを裏向きにして、トップの1枚を右手に取りますが、そのときつぎの2枚を少しずらし、右手のJの表を相手に見せるとき、ずらした2枚をそろえて、それら2枚の下にブレイクを作ります。そして見せたJを「これはクラブのJです」と、そのJの名前を言います。

右手のJを裏向きに戻し、ブレイクを保ったままトップの1枚を押し出し、右手のJを押し出したJの下に入れ、図1、



2枚が重なったところで上のJを右手で取り、右手を返してそのJの表を相手に見せ、「こちらはスペードのJです」と言います。そのとき、左手はもう1枚のJを引いてブレイク上の選ばれたカードにそろえます。

右手のJを裏向きに戻し、同時に左手はブレイク上の2枚をダブルブッシュして、その2枚の下に右手の1枚をさし入れ、それらをそろえる動作をするとき、右手は上の2枚だけをつかみ、いちばん下のJはデッキの上に残し、右手は2枚をテーブルの右の方に置きます。置いたあと、上の1枚を少しだけ右にずらします。ずらしすぎると相手を書いた印が露見してしまいます。置いた2枚を指さして、「この2枚は鍊金術に使う容器とフタです」と言います。

以上で2枚の黒いJをテーブルに置いたと見せて、そのうちの1枚を印がつけられた選ばれたカードにすり替えました。すり替えられたJはデッキのトップにあります。

「錬金術で変化させるカードをあなたに決めていただきます」と言って、デッキを裏向きに両手の間に広げ、相手に好きなカードを指ささせます。指されたカードをアップジョグして、両手を上げてカードの表を相手の方に向けますが、左親指の先をトップカードに当てます。図2。なおアップジョグはカードの長さの半分より少し短くします。



そしてトップにある選ばれたカードを左に図3の位置まで引いて、アップジョグカードより上のカードを図3のように右に分けます。そして右手のカードをテーブルに裏向きに置きます。なお分けたときに、選ばれたカードがアップジョグカードより右にあってははいけません。



左手の指で少し広がっているカードをそろえ、図4のように右手をかけて、



左手を下げてカードを水平にしつつ、アップジョグカードを下手前に押して、選ばれたカードとそろえ、ポケットが水平になった時点で、2枚を表向きに返してポケットの上に置きます。2枚の下に左親指のつけ根でブレイクを保持します。そのカードを指さして、「このカードをいまから錬金します」と言います。ダブルを裏返し、上の1枚を右手に取り、左手は残りのカードをテーブルに置いてあるポケットの上に重ねます。重ねたあと、デッキを左の方にずらします。

テーブルに置いてある2枚のうち、上の1枚を左手で持ち上げ、「このカードを間にはさみます」と言って、図5のようにいかにも2枚の間に入れる振りをして、下のカードの下にすべり込ませてしまい、3枚をそろえます。



「錬金には少し時間がかかります。ドラクエでは待っている間にレベルアップの戦闘をやったり、ストーリーを進めたりします。でも私はマジシャンですから、このように魔法をかければいいんです」と言って、3枚に対して魔法をかけます。

「あなたが最初に選んだカードはなんでしたか」とたずねてから、3枚の前エンドをつかんで手前に返して表向きにして、3枚を広げます。中央のカードを指さして、「ほら、選ばれたカードになっています」と言います。「もちろん、選ばれたカードの裏面には、あなたが書いた印があるはずですよ」と言って、選ばれたカードをひっくり返して、裏面を見せます。

## カニバルチェンジ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年5月9日 =

### \* 方法 \*

相手に1枚のカードを選ばせ、「1組のカードの中には、特殊な能力を持ったものがあります。今日は変身能力のあるカードを使います」と説明し、表を自分に向けて広げ、相手のカードを見つけ、アップジョグし、「このカードを使いましょう」と言います。相手のカードを見つけるのは、キーカードなどあなたの得意な方法でけっこうです。

アップジョグした相手のカードの右のどこかでカードを分けますが、相手のカードの隣りにコントラストの強いカードを配置したいので、図1の例ではスペードのQの左で分けています。右手のカードを上げて図1のように相手のカードをつかんで取ります。



右手のカードを左手のカードの下に入れ、そろえて全体を裏向きにします。結果的に、相手のカードがトップにきますが、その下にあるカードは、あなたが右手で分けたところのカードです。相手のカードとコントラストの強いカードで分けることによって、そのカードをトップから2枚目に配置させることができます。もちろん、初めから相手のカードの下にコントラストの強いカードがある場合は、たんに相手のカードがトップにくるようにカットしてかまいません。

トップの2枚をダブルリフトして、「これはあなたのカードではありませんね」と確認します。2枚を図2のように表向きに右手に取り、手前からデッキの中央あたりにさし込みますが、ファローシャフルの要領で、表向きの2枚の間に裏向きの1枚が入り込むようにします。



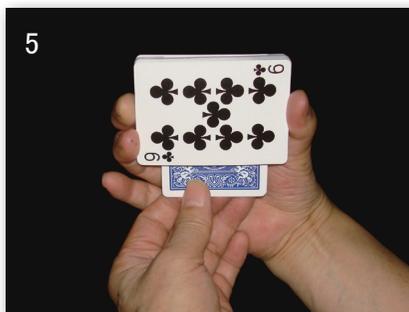
1枚より多くのカードがはさまっても、2、3枚程度なら支障ありません。さし込んだあと、2枚を横向きにまわして、図3の状態に運びます。表向きのカードの左エンドがデッキの左サイドにそろそろようにします。



右手を図4のようにデッキの上からかけます。



図5のように右手をねじってデッキのボトムをこちらに向け、裏向きのカードの下エンドに左手を当てます。



そして表向きの2枚のうち、観客側の上の1枚を左中指で押し上げて、反対のサイドから突き出させます。図6。そのとき、手前の裏向きのカードがずれますが、デッキの左サイドより左に出させてはいけません。デッキの上サイドにそろっているか、じゃっかんデッキの中に入った状態になるようにします。



右手のデッキをもとの向きに戻し、図7のように左手をデッキの左にかけ、



ボトムから強くデッキ中央を押し上げ、デッキを反らせます。図 8。



それからすぐに左親指で突き出ている表向きのカードを下に押すことによって、表向きのカードより下のカードを下に反らせます。その結果、デッキは図 9 のように表向きのカードのところで、口をぱっくり開けた形になります。もう 1 枚の表向きのカードは、1 枚の裏向きのカードによって、開いた口の底に隠れています。



開いた口の中を相手の方に向け、中をのぞいてもらいます。「これはクジラが口を開いたところです。口の中には〇〇の××があります」と、そのカードの名前を言います。

口が左に向くように右手の向きを戻し、図 10 のように左手の親指を表向きのカードの左エンドにあて、



そのカードを口の中に押し込みます。図 11。左手を開き、右手を左に傾けて、表向きのカードをその上に落とします。何も起こりません。



もういちど図 9 から図 10 のようにカードを押し込みますが、押し込んだらすぐに左手の指先でデッキの右に突き出ている 2 枚の表向きのカードを押し上げます。すると相手のカードの上の裏向きの 1 枚の反り方が逆になることによって、が天井の方に張り付くことによって、最初の表向きのカードは天井に張り付いて、相手のカードが口の中で自由になります。口の中の変化はまだ相手から

は見えません。

左手でデッキに魔法をかけてから、右手を傾けて、表向きのカードを左手の上に落とします。そのカードを相手に渡すか、テーブルに投げて落とします。

デッキの右に突き出ている表向きのカードは、カードをそろえる動作によって、左手の指先でデッキの中にそろえてしまいます。

### サンドイッチカラーチェンジ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2000年5月18日 =

#### \* 方 法 \*

「あとで使用する2枚の黒いJを抜き出します」と言って、表を上に向けてカードを広げ、黒いJが出てきたらアップジョグし、それを左手で抜き取る時、いちばん下の1枚をアディクションします。3枚をそろえて、左手をねじって3枚を裏向きにテーブルの左の方に置きます。

デッキから相手に1枚のカードを選ばせ、キーカードの隣りにくっつけます。どのような方法を使ってもかまいません。

「あなたのカードを現すのに、別のカードを1枚使います」と言って、表を自分に向けてカードを広げて、キーカードによって相手のカードを見つけ、相手のカードをトップ(バック)にくるようにカットしますが、トップから2枚目に相手のカードとコントラストの強いカードがくるようにします。相手のカードがハートの5で、2枚目のカードがクラブの10だとします。

ダブルリフトしてクラブの10の表を見せ、「これはあなたのカードではありませんね」と言って、相手の確認をとります。表向きにした2枚の上から右手をビドルポジションに近い位置にかけますが、左手の指先で2枚のうちの下の1枚を押して右に1cmぐらいサイドジョグします。図1。



下の1枚をずらしたまま、右手で2枚を持ち上げ、その手をテーブル上の裏向きの3枚の上に運び、右手のカードをテーブルの3枚に重ねて、図2、「全体を取り上げますが、表向きの2枚と裏向きの3枚の間にはブレイクを保持しておきます。



右手をデッキの上に運び、ブレークの下に3枚のカードをトップに落とし、「クラブの10をJの間にはさみます」と言って、トップカードをプッシュしますが、図3のように1枚を大きく広げ、2枚目と3枚目が少し広がるようにします。3枚目の下にはブレークを保持します。



右手のカードをいちばん上の裏向きのカードの下にさし込みますが、図4、下の表向きのカードが2枚目の裏向きのカードの下に入るようにします。カードをそろえてブレーク上の5枚を右手で取り上げます。デッキをテーブルに置きます。



右手の5枚を左手のディーリングポジションに置き、すぐ右親指でボトムの2枚をリフルして落とし、2枚の上に左小指のブレークを作ります。そしてさらに1枚のカードをリフルして落とし、「どういふことをやるかという、と」言いながら、上の2枚をそろえたまま前にずらし、図5、



すぐ上の1枚だけを手前に引き、他のカードのエンドとそろえます。図6。「間にはさんだこのカードをあなたのカードに変身させるのです」とセリフを続けます。



右手でブレークの上のカードの右下コーナーをつかみ、つかんだカードを手前に引きます。表向きのカードが他のカードとそろったところで止めます。図7。



左親指で表向きのクラブの 10 を押さえ、右手でつまんでいる 2 枚を図 8 のように右上にずらし、表向きのカードから 2cm ぐらい右にずれた状態にします。



右手を図 9 のようにかけ、



すぐ左親指で見えているクラブの 10 を 2mm 程度左にずらし、さらにいちばん下の裏向きの 1 枚を 2cm ぐらい左に引き出します。図 10。



右手を図 11 のようにかけ直します。人さし指の先を表向きのカードの左サイドに位置させます。



右手を右に戻します。図 12。「2 枚の J の間にはさまれているのは」と言って、右手を図 11 に戻し、「クラブの 10 です」とセリフを続けます。



もういちど図 12 の状態に戻して、「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そして相手が答えるまでの間に、2mm 程度ずれているクラブの 10 のサイドに右人さし指の先をかけて、そのカードだけ図 13（下側から見た図）のように、隣りのカードにそろうまで押し込みます。



相手がカードを答えたら、気合いをかけてから右手を返して、図 14、



裏向きの 2 枚の間に、相手のカードがはさまれているのを見せます。左手でそのカードを抜き出して、テーブルに投げ出します。

### オーバチャー

= フィル・ゴールドスタイン、雑誌“ジニー”、1981 年 3 月 =

私のつぎの作品との関係で収録いたしました。

#### \* 現象 \*

4 枚の A を抜き出し、2 枚の黒い A を裏向きにして、その間に 2 枚の表向きの赤い A をはさみます。魔法をかけてからカードを広げると、赤の A と黒の A が入れ替わって、裏向きの 2 枚の間に 2 枚の表向きの黒い A がはさまれています。

#### \* 方法 \*

4 枚の A を抜き出し、2 枚の裏向きの黒い A の間に 2 枚の表向きの赤い A をはさみます。ジョーダンカウントを行います。相手から見たら、裏、表、表、裏となっているように見えますが、裏、表、裏、表となります。

ここでバーノンの 'スルーザフィストフラリッシュ' を行います。すなわち、4 枚を左手の平にのせ、左手を返して親指でカードを押し出し、カードを右手でつかみます。カード全体がひっくり返ります。「このように魔法をかけてやると、不思議なことが起こります」などと言いながらやります。

ここでエルムズレイカウントを行います。そうすると2枚の裏向きのカードの間に、2枚の表向きの黒いAがはさまれているように見えます。カウント終了後は、本当に2枚の裏向きのカードの間に2枚の表向きの黒いAがはさまれていますので、4枚を広げて見せます。

## プレリユード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年8月14日 =

‘オーバチャー’は、ジョーダンカウントとエルムズレイカウントの連鎖により、スムーズにカードの交換が行われるのがみごとです。この巧妙なハンドリングを、1回の交換現象で終わらせているのはもったいないと考え、3段階からなる手順として構成してみました。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを使います。表を自分に向けて広げていき、A以外の赤いカード2枚がトップ(バック)にいくようにカットします。さらに広げ続けて「不思議なパワーを持っているカードを使います」と言いながら、黒いAを2枚抜き出して、裏向きにテーブルに置きます。相手に表を見せてはいけません。続いて2枚の赤いAを見つけて、表を見せないでデッキのトップにまわします。

デッキを裏向きにディーリングポジションに持ち、トップの2枚を広げて右手に取る時、つぎの2枚をプッシュして、右手の2枚をトップでそろえる時、下に2枚をアディクションします。4枚をトップで表向きに返し、上の1枚を広げ、2枚のカードの表を見せます。「この2枚に不思議なことが起こります」と言いつつ、カードを閉じて4枚を2枚のごとく取り、デッキを裏向きにテーブルに置きます。

表向きの4枚を左手に移し、「裏向きの2枚で表向きの2枚をはさみます」と言って、右手で裏向きのカードを取り、左手のカードのいちばん下と上に置いてはさみます。

ジョーダンカウントを行って、裏向きの2枚の間に2枚の表向きのカードがはさまっているの見せます。‘スルーザリストフラリッシュ’を行います。エルムズレイカウントを行います。2枚の裏向きのカードの間に2枚の表向きの黒いAが現れます。「2枚のカードが黒いAに変化してしまいました」と言います。

もういちどジョーダンカウントを行って、2枚の表向きの黒いAがはさまっているの見せ、‘スルーザリストフラリッシュ’を行います。エルムズレイカウントを行って、はさまっているカードがもとのカードに戻ったことを見せます。

「じつを言うとこのマジックの現象は、表向きのカードが変化しているのではなく、表向きのカードと裏向きのカードが入れ替わるという現象なのです。「こちら側の表向きのカードはこの2枚です」と言って、エルムズレイカウントのポジションにおけるプッシュオフカウントを行います。すなわちカー

ドをエルムズレイカウントの位置に持ち、1枚目、2枚目をふつうに取り、3枚目で残りの4枚のうちの上の3枚をプッシュして、3枚目として取ります。カードをスチールすることはしません。そして残りの1枚を4枚目として取ります。以上はカードの持ち方は異なりますが、通常のプッシュオフカウントで、カードがリバースオーダーになるようなカウントと同等のやり方です。

カード全体をひっくり返します。「こちら側の表向きのカードは黒いAです」と言いながら、まえと同様なエルムズレイカウントポジションのプッシュオフカウントを行います。

「最後に、本当にカードを変化させてみましょう」と言って、カードを通常のプッシュオフカウントで4枚に広げます。すなわち、1枚目と2枚目をふつうに広げ、3枚目で上の3枚をプッシュします。図1。



図1のように広げられたら、すぐに左端の表向きのAを2枚の裏向きのカードの間に入れます。図2。



すぐに続けて右端の表向きのAを上から2枚目に入れます。図3。



「カードを変化させるには、強い圧力をかけます」と言って、カードをデッキのトップに置き、上から手を当てて強く押します。「このように2枚のカードが変化しました」と言って、トップから4枚を1枚ずつ右手で取り、右手にファンの形に置いていきますが、カードの方を見ないでやります。2枚の裏向きのカードの間の2枚は、黒いAのままであり、変化していません。図4。



図4の状態にカードを持ったら、ポーズを取って、いかにも表向きのカードが変化したことを見せているかっこうをします。

カードの方に目を向けて、「変化しているのはこちらのカードです」と言いつつ、両端の裏向きのカードを表向きに返し、もとの位置に置きます。図5。



## 魔法のトラップ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年9月10日 =

‘コレクターズ’の現象は、サンドイッチ現象を複数化したものですが、雑誌“プリカーサー” No.53(1996年3月)のフィル・ゴールドスタインの‘トリプルフィーリング’を読んで、‘コレクターズ’だけがサンドイッチ現象の複数化したものではない、ということに気づきました。

ゴールドスタインは‘トリプルフィーリング’が、雑誌“クリンプ”No.34(1995年)のコリン・デイルの‘トリプルサンドイッチ’で提唱された、新しい形のマルチプルサンドイッチ現象を、デイルとは異なる手法で実現したものと述べています。

デイルやゴールドスタインの作品の現象は、つぎのようなものです。3組のマッチングペアをデッキのトップ、センター、ボトムに置きます。そして各ペアの間に、3人の客が選んだカードが出現するというものです。すなわち、コレクターのように複数のカードの固まりの中に複数の客のカードが交互にはさまれるのではなく、一般的なサンドイッチ現象が、別々の位置で同時に起こるというものです。

私は‘トリプルフィーリング’を実際に演じてみて、マルチプルにしたことが、必ずしも1枚だけ当てる一般的なサンドイッチ現象より優れているとは思えませんでした。1枚目を当てたあと、同じやり方で2枚目と3枚目を現したとしても、1枚目を当てたこと以上のインパクトは生まれません。私は複数化することによって、新しい不思議さや面白さが実現できないかと考えて、このマジックを考案いたしました。

### \* 方法 \*

「魔法のトラップ」というマジックをお見せします。トラップとは罠のことです。まず、トラップとして使うカードを6枚抜き出します」と言って、黒いJ、Q、Kをペアで抜き出しますが、そのハンドリングの中で、2枚の赤いKをボトムにカルします。抜き出した6枚は、表向きで上からJ、J、Q、Q、

K、Kの順にします。マークは関係ありません。6枚を表向きのままテーブルに置きます。

デッキから2人の客に1枚ずつ選ばせて、客がそれらを見ておぼえている間に、ボトムの2枚の上にブレイクを作りながら、デッキを右手にヒンズーシャフルの位置に持ちます。

ヒンズーシャフルをスタートし、半分ぐらいシャフルしたところで止め、左を伸ばして、左手のカードの上に2人の客のカードを返してもらいます。そしてシャフルを続けますが、右手のカードの下に2人のカードをスチールします。そしてシャフルの最後にブレイクの下に4枚がトップにくるようにします。結果として、トップの2枚が赤いK、その下に2人の客のカードがきます。

テーブルから6枚を取り上げ、デッキの上で広げ、「なぜ2枚のカードを捕まえるのに3組のトラップを使うか」と、予備を使った方が成功率がよくなるからです」と説明しながら、6枚の下の裏向きの4枚を広げ、カードを閉じながら、表向きの6枚の下に4枚の裏向きのカードをアデクションし、それら10枚を右手に取ります。左手のデッキを1人の客に渡し、よくシャフルしてもらいます。

客がシャフルしている間に、10枚のうちのボトムの2枚の上にブレイクを作り、しかもボトムの1枚を右に1cmぐらいジョグします。

左手でシャフルされたデッキを受け取ります。「3つのトラップをカードの中に分散させます」と言って、右手のカードのフェースにある2枚のJをデッキの上に引いて取りますが、1枚目を取るとき、右にジョグしている客のカードをデッキのトップに置いてきます。2枚目のJを取ったら、チャーリエパスによって、ボトムから3分の1ぐらいを上をパスします。2枚のJはトップから3分の1ぐらいの位置にきます。

つぎに2枚のQをデッキのトップに引いて取りますが、1枚目を取るとき、ブレイクの下に客のカードをデッキのトップに置いてきます。そして2枚目のQを取ったら、チャーリエパスでボトムの3分の1ぐらいをパスします。

右手には2枚の表向きの黒いKと、その下に2枚の裏向きの赤いKが残っています。上の1枚をデッキの上に取り、残りの3枚をその上にのせます。最後はチャーリエパスではなく、カットによってトップの6、7枚をボトムにまわします。

「罠を仕掛けたので、しばらく待ちます」と言って、数秒間静止します。そして「捕まったかどうか見てみましょう」と言って、トップからディールしていき、最初のQが出てきたら、そのQを右手に取りながら、つぎのQとそのつぎの客のカードをプッシュします。「捕まっていませんね」と言いながら、右手のQをテーブルにディールされたカードの上に置きますが、そのとき左手はプッシュした2枚をそろえ、右手でその2枚をダブルディールでテーブルのカードの上にディールします。

ディールを続けていき、同様にして2枚のJの間にもカードが捕まっていないのを見せつつ、ダブ

ルディールで密かに客のカードをJの間にはさみます。

ディールを続け、Kが出てきたら、2枚のKの間に2枚の裏向きのカードがはさまったのがよくわかるようにディールします。そしてその4枚を取り上げ、2人の客のおぼえたカードをたずねます。そしてはさまれたカードの表をあなただけがのぞいて見て、「あれっ、間違ったカードを捕まえてしまいました」と言って、4枚をテーブルの右の方に置きます。黒いKを表に向けて置きます。残りのカードをテーブルのカードの上に重ねます。

「なぜうまくいかなかったかという、魔法をかけるのを忘れていたからです。こんどはうまくいくはずです」と言って、デッキに対して魔法をかけます。そしてデッキをスプレッドして、JとQの間に裏向きのカードがはさまっているのを見せます。そしてはさまっているのが、2人のカードであるのを見せます。右に置いてあるK以外のカードをそろえて左の方に置きます。

「ところでKは何のカードを捕まえたのか見てみましょう」と言って、右の方から4枚を取り上げ、間にはさまっているのが2枚の赤いKであるのを見せます。「4枚のKがそろいましたので、4枚のKを使ったマジックをお見せしましょう」と言って、エースアセンブリーなどに続けてもよいでしょう。

#### \* 備 考 \*

このマジックに使われた、ダブルディールでサンドイッチを作るという手法を、一般的な1枚のカードを当てるサンドイッチ現象に使うやり方も考えました。ひとつの作品として集録するほどのものではないかもしれませんが、演技価値のあるマジックであると思います。

2枚の黒いJを張り込まず、と説明して、2枚の黒いJをデッキの中に入れ、ボトムにコントロールします。

相手にデッキを渡します。あなたは後ろ向きになり、相手にカードをディールさせます。好きなところでストップさせ、最後にディールされたカードをのぞいておぼえさせます。そしてテーブルのカードの上に手に残っているカードを重ねさせます。相手のカードは2枚の表向きのJの下にきます。

前に向き直ります。デッキを受け取り、まん中へんでカットし、ディールしていき、2枚の表向きにJをディールするとき、2枚目でダブルディールを行います。Jのあと数枚をディールし、残りのカードをドリブルオフでテーブルのカードの上に落とします。

カードを広げて、表向きのJの間に裏向きのカードがはさまっているのを見せ、相手のカードであることを示します。

## スペシャルペアー

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年9月16日 =

これは2001年9月16日のマジックサークル例会における私のレクチャーで、ニック・トロストの‘コートカードコンクレイヴ’の現象の逆の現象を考えようという発想で考案した例として取り上げたもので、レクチャー当日の1週間まえから考え始めたものが、レクチャー当日、大手町の会場に向かう地下鉄の中で完成したものです。

### \* 準備 \*

このマジックは準備をしなくても、演技の最初に10組のマッチングペアーを取り出して演ずることもできます。レクチャーにおいては、それを抜き出す時間を省略するために、10組のペアーをトップにセットして、セットしてあることを明言して演じました。手伝ってもらう客に、あなたの左側の椅子に座ってもらいます。

セットしたカードをケースから取り出し、「時間を節約するために、2枚ずつ同数で同色のペアーを10組、用意しておきました」と説明して、トップから2枚をファンにして取り、表を見せてから裏向きにしてテーブルに置きます。つぎの2枚を取って同様に見せ、テーブルの別の位置に裏向きに置きます。そのあと8組のペアーをつぎつぎと見せて置きます。

残りのデッキを左手のディーリングポジションに持ちます。「私がカードをおぼえているかもしれませんが、でたらめの順で重ねましょう」と言って、1人の客にペアーを取らせ、デッキの上に前にずらして置きます。つぎつぎとペアーを取らせて、最初のペアーの上に重ねていきますが、途中でどこかでブレイクの下に1枚をずれているカードの下に加えてしまいます。

そのようにした集められたカードプラス1枚の21枚を取り、客に渡します。その21枚は、上の20枚が10組のペアーで、ボトムに1枚が余分なカードです。

残りのデッキでこれから客にやってもらうことを説明しますが、観客の大半がマジシャンである場合は、私はここでちょっとしたジョークを言います。「このようにカードを渡すと、すぐにパスとかパームをする人がいますが、まだ何もしないでくださいね」と。

「私が顔を横を向けていますから、その間にやってもらうことを説明します。このように2枚のカードを取ってテーブルに置きます」と言って、トップから2枚のカードを取ってテーブルに置きます。「2枚ずつ置いて言って、好きな2枚のときに手を止めてください。すぐにストップしてもよいですし、ずっとあとの方でストップしてもいいですが、全部のカードを置いてはいけません」と言って、あと何組かのペアーをディーリングし、2枚を手を持ってストップします。「そして、ストップしたところの2枚を見ておぼえてください。2枚はともにおぼえやすいカードのはずです。そしてほかの方にも2枚をお見せしてください」と言って、2枚のフェースを観客に向けます。「そうしたら、その2枚を裏

向きにテーブルのカードの上ののせて、残りのカードをこのようにその上に重ねてください」と言って、その通りに手本を見せます。

あなたは体を右に向け、いま説明したことを客にやってもらいます。客がそれをやり終わったら、客の方に向き直ります。デッキをわきに捨て、客の扱ったカードを取り上げます。「上から2枚ずつ見て行って、あなたがおぼえた2枚を当てます」と言って、2枚を取って表をのぞき込みますが、そのとき左手はトップカードの下にブレイクを作ります。「これは違いますね」と言って、2枚をデッキの上でそろえるとき、その2枚の下にブレイク上の2枚をアディクションし、3枚をボトムにまわします。

つぎの2枚を少しずらして取り、表をのぞきます。それがマッチするペアではない場合は、「これは違います」と言って、そろえて裏向きにテーブルに置いたカードの上に置きます。そのようにしてマッチングペアの2枚が出てきたら、そのときのトップカードの下にブレイクを作り、2枚をそろえながらブレイク上の1枚をスチールします。ただし2枚とスチールした2枚の間に親指でブレイクを保持します。「この2枚が選ばれたカードのはずです」と言って、いったん右手の2枚をテーブルのカードの上に置きますが、ブレイク下の1枚をテーブルのカードの上に落とし、上の2枚を他のカードよりカード半分ぐらい前にずらして置きます。「この2枚だけずらして置きます」と言います。

残りのカードをすべて、2枚ずつのぞいてテーブルのカードの上に置いていきます。「やはりこの2枚に間違いありません」と言って、前にずれている2枚を抜いて右手に持ちます。客におぼえた2枚のカードを名乗らせてから、その2枚の表を選んだ客と観客に見せます。レクチャーにおいては、私の予想に反して、この部分で盛大な拍手が起こってしまいました。

2枚をテーブルに置き、ディールされた他のカードを取り上げます。「なぜこの2枚だとわかったかをお教えいたしましょう。選ばれた2枚は同じ色で同じ数のカードでしたが、他のカードはまったくバラバラになっているんです」と言って、観客に表を向けてカードを広げます。

#### \* 備 考 \*

演技の最初に10組のペアをテーブルに置くとき、それらの表を見せずに、マッチングペアになっていることを知らせないやり方も考えられます。「これからテーブルに置く10組のペアは、1組だけが特別なペアで、他の9組は特に意味のない組み合わせになっています。これからこちらの方に特別なペアを当ててもらいます」というセリフによって、1組だけのペアを客が当てるという現象にすることができるわけです。

状況によっては、そのようなメンタルマジックとして見せ方が望ましい場合もあるかと思われませんが、ペアが並んでいるはずなのに、でたらめな配列のカードを見せたときのビジュアル現象が、このマジックの“売り”だと思います。2つの見せ方によって、観客の反応が違ってくるはずですので、両方を何回か試してみて、反応の違いを体験するとよいでしょう。

## 運命の 13 枚

= 加藤英夫、雑誌“プリカーサー”No.80、2001年10月 ==

このマジックのコーディング方法は、2枚のカードを並べたとき、左に小さい数のカードが置かれていたら、その2枚で表される2進数が0であるとします。大きい方が左に置かれていたら、そのペアは2進数の1を表しているとします。そのようなペアを左から6組並べれば、2進数を6桁表せることになります。

2進数の100000は、10進数の32です。同様に001000は16です。001000は8です。000100は4です。000010は2です。000001は1です。111111は、 $32+16+8+4+2+1$ となり、63になります。したがって、12枚のカード(6組のペア)の並び方によって、0～63の数を表現できることになります。

たとえば左から、8-2、6-J、3-A、4-9、5-Q、K-7のように12枚が並んでいるとします。左から2枚ずつ見て2進数に置き換えると、101001となります。これを10進数に直すと、41ということになります。

つぎに52枚のカードと数を対比させます。ダイヤのA～Kを1～13とします。クラブのA～Kは14～26、ハートのA～Kは27～39、スペードのA～Kは40～52とします。カードと数の関係をすぐ結びつけられるように練習してください。

手元に12枚のカードがあるとします。そのカードを表を自分に向けて広げていき、右手に取っていくときに、密かに伝えたいカードを上記の法則で1から52の数に置き換え、それを2進数の6桁目、5桁目、4桁目、3桁目、2桁目、1桁目を現すように右手に取るのです。

フェースから2枚のカードを押し出して、2枚の数を比較します。1枚目の方が数が小さいとしたら、1枚ずつ右手で取ると、あとで広げたときに、左に小さい方、右に大きい方となります。その2枚は0を意味することになります。そのような2枚をいっしょに右手に取ると、あとで広げたとき、左に大きい方、右に小さい方となりますから、その2枚は1を意味することになります。

2枚を押し出して比較したときに、1枚目の方が数が大きい場合は、1枚ずつ取ると1を意味し、2枚いっしょに取ると、0を意味することになります。そのように、右手にカードを取っていくときに、1枚ずつ取るか2枚いっぺんに取るかによって、任意の6桁の2進数を意味するように取ることができるわけです。

このマジックを演ずるには、マークドデッキをマーク別にAからKの順で並べておきます。そのように並べておかなくてもよいのですが、その状態でスタートすることによって、52枚きちんとそろったデッキであることを見せることができます。

## \* 方 法 \*

このトリックにはマークドデッキを使います。デッキを取り出し、「カードが 52 枚そろっていることがわかるように、カードを順番にそろえておきました」と言って、カードが順番に並べられているのをよく見せます。それからカードをよくシャフルします。相手にもシャフルさせます。

「13 という数は不思議な数で、カード 1 組から 13 枚のカードを選ぶと、それら 13 枚は特定の意味を持つと言われていています。その実験をしてみましょう」と言って、あなたが後ろ向きになっている間に相手にデッキを持たせ、表向きに広げて任意の 13 枚のカードを抜き出させます。

前に向き直り、13 枚のカードを受け取って裏向きに広げ、1 枚のカードを選ばせ、見ないでポケットに隠させます。裏のマークを見て、そのカードを認知します。

「残りの 12 枚を見て、ポケットの中のカードを当てます」と言って、表を自分に向けて持ち、ポケットの中のカードが何であるかに合わせて、2 進数の並びによってそのカードが表現されるように 12 枚を右手に取っていきます。その動作は、あなたが 12 枚を見て、ポケットの中のカードを当てるという演技で行うのです。

そしてポケットの中のカードが何であるかを当てます。「本当に 12 枚を見てポケットの中のカードがわかるんです。ですから隣の部屋にいる〇〇さんにこの 12 枚を渡していただければ、隠されたカードを当てられるのです。このカードを持って〇〇さんに届けてください」と、客に頼みます。

助手の〇〇さんは、カードを受け取ったら別の部屋にいるままで、そのカードを調べ、隠されたカードは〇〇の××であると、カードを渡しにきた客に告げます。その客が部屋に戻ってきたら、「〇〇さんは何のカードだと言っていましたか」とたずねます。客はあなたが先ほど告げたカードを言います。ポケットからカードを出させて、それが当たっていることを示します。

## \* 追 記 \* (2013 年 5 月 7 日)

現象の表現方法のバリエーションです。マジシャンが見渡してから、客が隠したカードがわかったと言って、2 組目のデッキ(1 組目とは裏の模様がちがうもの)から、隠されたのと同じカードを抜いて、表を見せないでテーブルに置きます。

それから 12 枚を隣の部屋のアシスタントに届けさせ、アシスタントは 3 組目の裏模様の異なるデッキから 1 枚を持って登場します。そして 3 人のカードが一致しているのを見せます。

## スプリットリビレーション

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年10月7日 =

これはクリンプカードリビレーションのひとつの方法ですが、効果として傑出しているので、単独の作品として収録いたします。

### \* 方 法 \*

'Card Magic Library' 第10巻、44ページに解説されているピーククリンプなどを使って、相手の選んだカードをクリンプします。そしてデッキを相手に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、テーブルの手前左の方に置きますが、そのときクリンプカードがだいたいどのへんにあるかを確認します。そしてまん中へんでカットし、上半分を右の方に置きます。クリンプカードがどちらにあるかわかっています。クリンプカードがちょうど中央あたりにある場合には、それがどちらからいくかはっきりするように、少し中央よりずらしてカットします。

カードを減らしていくことによって、相手のカードを当てると説明して、左右の手をそれぞれのパイルの上にかざし、精神集中してから、相手のカードの入っていない方をわきにどけて、「こちらにはありません」と言います。

残りのカードを同様に2分します。左右の手をそれぞれのパイルにかざし、まえと同じように相手のカードのない方を除外します。以上をカードが少なくなるまで繰り返し、カードが少なくなったら、テーブルにカードを置かず、両手の間でカードを分けてどんどん減らしていきますが、その動作中にクリンプを解消します。

相手のカードを名乗らせてから、最後に残った1枚を表向きにします。

### \* 備 考 \*

クリンプされたカードを最後に残す、というだけのトリックですが、“マジックは方法の面白さにあらず。現象の面白さにある”、という真理を示す顕著な例だと思えます。

## デッキハプニング

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年10月21日 =

これはマジックサークルの2001年10月21日例会において、私がレクチャーをやらせていただく寸前、どのようにして演技をスタートしようかと、東京フォーラムのトイレの鏡を見ながら考えついたものです。ちょっとしたテクニックが必要なので、さすがにその日のうちに本番で使うことはしませんでした。そのあと少し練習した結果、十分に実用に供するものであることがわかりました。

### \* 準備 \*

上着の右袖の中にケースに入ったデッキを仕込んでおきます。

### \* 方法 \*

両手が空であることをよく見せます。少し体を左に向け、左手を伸ばして左手の平を上に向けてかまえます。右手を下方から左手より上方に振り、その勢いで袖の中のデッキを飛ばし、右手の平を左手の平に打ちつけるとき、デッキが両手の平にはさまるようにします。そして、デッキが出現したのを見せます。

### \* 備考 \*

右手をどのぐらいの勢いで振ったらよいか、アングルはどうかなど、鏡を見てよく練習して体得してください。

もっとも重要なことは、右手を下まで下げてデッキをスチールするのではない、ということです。右手の勢いでデッキを飛ばすのです。なるべく両手を高い位置で行った方が、効果的です。

### \* 追記 \* (2013年7月11日)

この手法を‘インビジブルデッキ’に応用することができます。あらかじめ上着の右内ポケットにインビジブルデッキを入れておきます。見えないデッキを使うと言って、上着の右内側に左手を入れ、内ポケットからインビジブルデッキをつかみ、すぐ右袖の中に落とします。そして見えないデッキを持った左手を出し、以下、インビジブルデッキの演技を行います。ただし演技中に、袖に入っているデッキが落ちないようにします。

見えないデッキを左手に置き、右手でそれをたたくときに、右袖からデッキを飛ばし、見えないデッキが見えるようになったのを見せます。そして選ばれたカードがデッキの中でリバーサされているのを見せます。

## フライングマーク

= 加藤英夫、“研究ノート”、2001年10月30日 =

### \* 準備 \*

“Card Magic Library” 第1巻、171ページに解説されている、'メネテケルデッキ'にあるつぎのような加工をして使います。なおこのトリックでは、ロングカードの方をトップにしてデュプリケートと重ねます。

各ショートカードの左上に、図1のように×印を書きます。すべてカードの×印が同じ位置にあるようにカードをそろえます。



### \* 方法 \*

デッキを表向きに持ち、ドリブルオフスプレッドして混ぜていることを見せます。カードをそろえて表向きのまま何回かカットして、「あなたにカードを選んでもらいますが、このようにカードを何回かカットして、好きなカードが出たところでストップしてください」と説明して、デッキを表向きに相手に渡します。相手がカットしてもつねにロングカードでカットされます。

相手がストップしたらデッキを受け取ります。フェースの2枚を持ち上げて右にずらして置き、そのカードを指さして、図2、「あなたはこのカードを選びました」と言います。(このダブルリフトは、ロングとショートの関係でとても簡単に行えます)。



「ふつうは選ばれたカードの表を見ておぼえてもらうのですが、このマジックでは、表だけでなく裏もおぼえていただく必要があります」と言います。

右手の甲を上に向けて2枚の右サイドをつかみ、右手を向こうに返すことによって2枚を縦方向に裏向きに返してデッキの上に置きます。そのカードの裏面を指さして、「別にこの裏面の模様を正確におぼえる必要はありません。この裏面がふつうのものであり、何か印がついていたりしないことをおぼえていただければよいのです」と言います。2枚を横方向に返して表向きにします。それからデッキを1回カットします。

小さいメモ用紙に、カードに書いたのと同じ大きさの×印を書き、その紙を燃やします。×印が空中を飛んでいくイメージを表現する演技を行います。デッキを取り上げ、選ばれたカードの×印が左上にいくように裏向きに持ち、カードを両手の間に広げていきます。×印のついたカードが出てきたら、それをアップジョグします。アップジョグと言っても、カードの裏面が観客によく見えるように持って広げているわけですから、実際は床の方に向かって突き出させるわけです。他のカードに印がついていないことがよくわかるような広げ方をします。

アップジョグしたカードを抜き取り、相手の選んだカードを復唱し、そして抜き出したカードの表を見せます。

\* 備 考 \* (2013年5月14日)

上記は考案当時の説明のままですが、とんでもないポカをやってしまいました。’フライングマーク’を演ずるのに、上記のようなデュプリケートカードを使ったデッキは必要ないのです。ロングカードの役目はバックにマークがついていないことを見せる働きをするだけです。何のカードでもよいのです。したがって1組52枚のカードを使い、1枚おきにロングとショートを配置し、ショートの方に×印をつければよいのです。そのようにすれば、最初にデッキの表を見せる時、ふつうにスプレッドして見せることができます。

### プランジャーアルケミー原案

= 加藤英夫、“cardmagic@random.002”、2001年11月8日 =

プランジャープリンシプルを使って、いままで1枚のカードを出現させていたのを、多くのカードを出現させることに使おうと考えました。6枚のカードがあって、そのうちの2枚目から5枚目までが4枚のAであれば、その6枚をファローシャフルのようにデッキの中に1枚おきに押し込み、反対側から出てきた5枚をさらに押し込むと、4枚のAが出現します。そこまではすぐに思いつきます。

6枚のカードの表を見せないで、それらで上記のようにやって4枚のAを現しても、ほとんどマジックになりません。どうしたらマジックになるでしょうか。その答がこのトリックです。

“Card Magic Library”第4巻に収録されている、“プランジャーアルケミー”のもととなったものですが、かなりやり方が異なります。

\* 方 法 \*

トップに4枚のAをセットし、それらを動かさないようなシャフルを行います。「カードを使って錬金術をお見せします。まず使うカードを6枚選んでいただきます」と言って、デッキを両手の間に広げ、相手にばらばらの6枚のカードを指ささせ、指さされたカードをアップジョグしていきます。ただし、

トップ 6 枚の中から指ささせてはいけません。

6 枚アップジョグしたままカードをそろえますが、トップから 4 枚目の下にブレイクを作ります。アップジョグした 6 枚を抜いて表向きに返してトップにのせ、そろえてブレイク上の 10 枚を右手のビドルポジションに持ちます。

ブラウエアドオンを行います。表向きのカードを 5 枚裏返したあと、いったん残りのカードをデッキの上に置き、6 枚目の表向きのカードを裏返します。これで 4 枚の A はトップから 2 枚目～ 5 枚目に配置されます。

6 枚のカードをテーブルに数えて置きます。「このばらばらの 6 枚を容器の中に入れます」と言って、6 枚をファローシャフルのようにデッキ中央にさし込みます。

「容器の中を通過すると」と言いながら、6 枚を押し込めます。そして反対から出てきたカードを広げて、5 枚になっているのを見せ、「材料が少し減ります」と言います。「まだカードはばらばらです」と言って、広がっている 5 枚の表を見せます。

カードをそろえ、「もういちど容器の中を通過させると」と言って、5 枚を押し込みます。「4 枚になります」と言って、出てきた 4 枚を広げます。「これで錬金が完了です」と言って、手を返して 4 枚の A を見せます。

### 私は嘘をつきません

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002 年 1 月 8 日 =

\* 準備 \*

1 組が全部同じカード 52 枚のデッキを使います。それらがハートの 5 であるとしめます。この 52 枚を帽子の中に入れておきます。ノーマルデッキを 1 組使います。

\* 方法 \*

ノーマルデッキをケースから出し、ハートの 5 をフォースします。相手にデッキを渡し、相手のカードを中に入れてシャフルさせます。

カードケースを閉じて、帽子の中に入れます。シャフルされたデッキをテーブルに置かせます。デッキには手を触れず、相手の選んだカードを帽子の中のケースへ飛行させると宣言します。

デッキから帽子の方にカードを飛行させるジェスチャーを行います。相手の選んだカードを名乗らせませす。「まったく自由に選んだカードが、カードケースから出てきたら不思議ですね」と言って、手を帽子の中に入れ、中をのぞきこんでカードをまさぐる手つきをします。そして「ケースからカー

ドを出します」と言って、1枚のカードを右手で抜き出し、左手でケースを取り出します。「もちろんケースにはほかのカードはありません」と言います。そして右手のカードの表を観客に見せ、選ばれたカードであることを見せます。

「このマジックをやると、帽子の中にほかのカードが入っていると言う人がいるんです。このカードを入れますよ」と言って、手に持っているハートの5を帽子に入れます。「いま、帽子の中に入っているのはハートの5です。けしてほかのカードは入っていません。まだ疑っているようですね。

「帽子の中にはハートの5しか入っていませんよ。ほら見てください」と言って、帽子の口を前に傾けて、帽子の中を観客に見せます。そして「これはハートの5ですね」と言って、1枚のカードを抜き出して表を見せ、つぎのカードを取って「これもハートの5です」といって表を見せ、つぎつぎに取り出して表を見せ、最後はどさっと残りのカードを表向きに出して広げ、「ハートの5しか入っていませんね。私は嘘をつきません」と言って終わります。

\* 備 考 \*

飛行現象として説明いたしましたが、予言現象として演じることもできます。赤裏で52枚の同一カードを帽子に入れておき、演技の最初に「この中には予言のカードが入っています」と告げます。そして青裏デッキから同一カードをフォースします。そして帽子の中から1枚の予言カードを取り出して、予言が当たったことを見せ、あとは上記と同様に続けます。

## プレモニションもどき

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年2月14日 =

雑誌“MUM”1964年12月号に、’フォーフェイスズプレモニション’と題して、エース・ゴードラムがつぎのようなジョークマジックを書いています。

マジシャンは1組のカードを取り出し、「今日はひらめきが起きたので、1枚のカードを抜き出しておきました」と話します。客の1人に好きなカードを言わせます。「こちらの1組の中に、もしそのカードがなかったとしたら、私のひらめきは的中したことになります」と言って、カードの表を客に向けて広げます。「あなたのカードを見つけることができますか」と言います。客は否定します。見つけれられるわけがありません。カードはすべてブランクカードですから。

この説明を読んだときは、たんなるジョークとして読み流しましたが、ジョークとするだけではもったいないアイデアだと思い、マジックとして構成いたしました。

\* 準 備 \*

表面がカードの表面が印刷されていて、反対面が印刷されていないものを、バックブランクカード

と言います。市販されているはずですが、バックブランクカードを 26 枚と、それら 26 枚のカード面  
にない 26 枚のノーマルカードを使います。使いますが、印刷されているカード面がダイヤのAか  
らKまでと、ハートのAからKまでとします。ノーマルデッキからクラブのAからKと、スペードのAか  
らKの 26 枚を使います。

バックブランクカード印刷面と、ノーマルカードのカード印刷面にラフ加工をします。そしてバック  
ブランクカード 1 枚とノーマルカード 1 枚のラフ面同士をくっつけてペアにしますが、バックブランク  
カードのダイヤのAとノーマルカードのクラブのA、バックブランクカードのハートのAとスペードのA、  
以下、同じ数のダイヤとクラブ、ハートとスペードをくっつけます。そしてトップからダイヤのA~K、  
続いてハートのA~Kとします。

#### \* 方 法 \*

ゴーラムの原案のような最初のセリフを言って、客に 1 枚のカード言わせてから、デッキを取り出し、  
ブランク面を相手に向けて広げ、「思ったカードがないでしょう」と言います。それから観客にカー  
ドがブランクであることを見せます。

「あなたのカードがないだけではマジックになりませんから、あなたのカードを見えるようにします。  
あなたのカードは何でしたか」とたずねます。相手の言ったカードがノーマルカードにある場合は、  
ブランク面を上にして広げ、そのカードの面が出るようにラフを分け、そのカードを現します。

相手の言ったカードがブランクバックのカード面にある場合は、相手に 1 枚抜いて魔法をかけ、そ  
れからひっくり返してデッキの中に入れる真似をしてから、バック面を上にして広げ、そのカードを  
表向きに現します。

### ノットアミステイク

= 加藤英夫、“cardmagic@random.008”、2002 年 2 月 15 日 =

#### \* 方 法 \*

1 組全部を使ってもかまいませんが、私は半分使って演じます。偶数枚でなければいけません。  
使うカードを半分に分けて、裏向きのカードと表向きのカードをファローシャフルします。デッキの  
半分で演じる場合は、ファローシャフルではなく、1 枚ずつ交互にテーブルに置いて混ぜた方がよ  
いと思います。裏向きのカードがトップにくるようにします。

カードを広げて、相手に裏向きの 1 枚を抜かせます。その部分からブレークを作ってカードを閉じ、  
ブレークを維持して全体をひっくり返します。相手のカードを受け取り、裏向きにブレークの中に入  
れます。そして相手のカードがボトムから 4 分の 1 ぐらいの位置にいくように何回かカットします。  
そのあと自分もカードをおぼえると言って、適当なカードを見ておぼえる振りをします。記憶する必  
要はありません。

カードをテーブルに置き、まん中から分けますが、裏と表のカードが上に出るように分けます。そして両方のポケットをリフルシャフルします。相手にシャフルさせてもかまいません。

カードを背後に運び、カードを2枚ずつ出していきますが、必ず裏向きのカードと表向きのカードをペアにして出していくと宣言します。トップから2枚ずつ広げて前に出し、テーブルに置きます。途中で裏向きの2枚がペアで出てきます。たまには失敗することもあると言って、ちらっとそれらのフェースをのぞいてテーブルに裏向きに置きます。残りのカードを裏と表のペアで出します。

相手のカードを告げさせてから、それではない方のグリンプスしたカードをあなたのカードとして告げ、2枚の裏向きのカードを表向きにして、あなたのカードと相手のカードを現します。

## マトリックスディヴィネーション

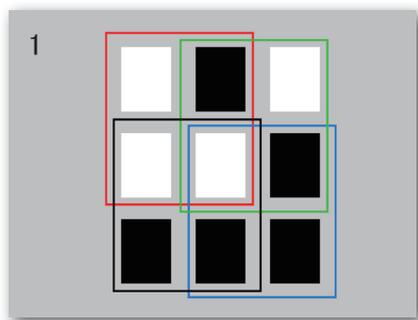
= ラインハルト・ミュラー+加藤、2002年3月3日 =

これは雑誌“プリカーサー”、2000年8月号に掲載された、ラインハルト・ミュラーの‘3x3 ディヴィネーション’を私が改案したものです。改案点については備考で説明いたします。

### \* 方法 \*

9枚のカードを裏向きに3x3のマトリック状に並べます。それから「このうちのどれでもいいですから、3枚、もしくは4枚、もしくは5枚のカードを表向きにしてください」と説明して、相手にその通りにやらせます。以下の図においては、白が表向き、黒が裏向きを表すとしてします。

相手がひっくり返した結果が、図1の通りだとします。その裏表の状態をつぎのように記憶します。まず赤の四角で囲まれた4枚の裏表の関係が奇数であるか、偶数であるかを「き」もしくは「ぐ」という1文字で記憶します。1枚が他の3枚と逆なら「き」、2枚と2枚なら「ぐ」、全部同じ向きなら「ぐ」です。



つぎに緑の四角で囲まれた4枚の裏表の状態を、同じように「き」か「ぐ」で記憶します。さらに黒、青の四角についても行います。図1の例では、左上の4枚からスタートして、「き、ぐ、ぐ、き」と記憶することになります。

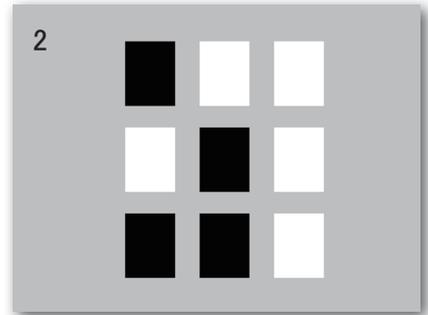
ここで後ろ向きになります。「9枚のうち、好きなカードに人さし指の先を押しつけてください。それが表向きのカードなら、それが何のカードかをおぼえて裏向きにしてください。裏向きのカードなら表向きにして、それが何のカードかをおぼえてください」と言います。

「それから裏表の状態を変化させます。どの縦の列、もしくは横の列でもいいですから、ひとつの列の3

枚を、3枚とも逆向きにひっくり返してください」と指示します。相手がそれをやったら、そのようなひっくり返しをあと数回やってもらいます。合計4回ぐらいやらせるとよいでしょう。何回やらせてもかまいませんが。

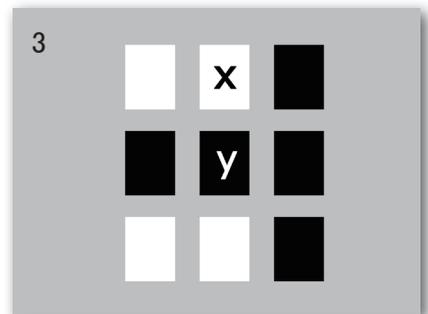
前に向き直ります。「あなたの指紋のついたカードを私のセンサーで見つけます」と言って、カードの上で開いた手をまわしますが、そのとき、左上、右上、右下、左下の4枚ずつの裏表の状態が、最初の状態とどのように変化しているかを認知します。

図1の例では「き、ぐ、ぐ、き」でしたが、それが図2のように「ぐ、き、き、ぐ」になっていたとします。



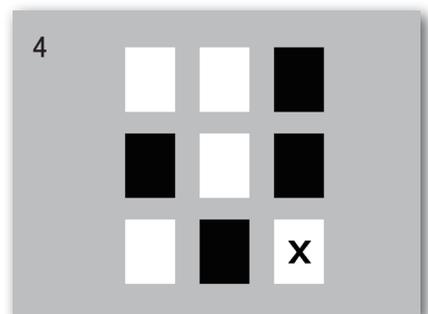
ということは、すべてのブロックで奇数と偶数が反転したことになります。ということは、すべてのブロックが交差している、中央のカードが指紋がつけられたカードだとわかります。

図3のように「ぐ、き、ぐ、き」に変化していたとします。



ということは、左上のブロックと、右上のブロックの2つのブロックのみが交差するカードが指紋がつけられたことになります。その2つのブロックが交差するのはxとyですが、yは4つのブロックが交差しているので対象外となり、xのカードが指紋がつけられたカードだとわかります。

図4のように「き、ぐ、ぐ、ぐ」に変化したとします。



この場合は交差するブロックがなく、右下のブロックだけが反転しているので、右下のカード(X)が指紋のつけられたカードだとわかります。

以上の法則で指紋のつけられたカードがわかりますから、適切な演技で当てます。

**\* 備 考 \***

ミューラーの原案では、最初に全部表向きの状態からスタートしています。上記のように裏表ばらばらの状態からスタートした方が効果的だと思います。

このトリックはそのまま繰り返して演じることができます。

このトリックの原理は、どの縦もしくは横の一行の 3 枚をひっくり返しても、必ずかかわったブロックの中の 2 枚がひっくり返されるので、そのブロックの奇数 / 偶数の状態は変化しない、ということにあります。

### 知られざる場所

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002 年 3 月 30 日 =

雑誌“MUM”，1993 年 6 月号において、ハリー・ライザーが‘ランダムナンバーディスクロージャー’と題して、つぎのようなマジックを書いています。

選ばれたカードをボトムにコントロールします。デッキのトップからだいたい 3 分の 1 を相手にカットさせます。「上とか下にあなたのカードがあるかもしれないので、このようにカードをよくシャフルしてください」と言って、あなたはオーバーハンドシャフルしますが、相手のカードをトップに運びます。そしてあなたのカードをテーブルに置きます。相手のカードを声を出して数えさせます。その結果得られた数はランダムな数だと述べます。そのカードをテーブルのカードの上に重ねさせます。

デッキを取り上げ、オーバーハンドシャフルしますが、結果的にトップの 1 枚が減るようなやり方をします。すなわち、下半部をカットしてシャフルをスタートするとき、上半分のトップカードをインジョグするのです。そしてシャフルのあと、インジョグカードの下でカットします。先ほどランダムに選ばれた数を復唱し、その枚数をディールして、最後に相手のカードを現します。

このマジックの原理は、 $x$  枚ディールするのを 2 回繰り返すと、初めのトップカードが  $x$  枚目に現れるというのとは微妙に異なり、 $x+1$  枚目にあったカードは、トップから 1 枚減らすと、 $x$  枚目に移ると、数理的には表現することができます。

上記のマジックには、2 つのウィークポイントがあります。第一に、いちどデッキの中に埋もれさせたカードをもういちどディールして出すという必然性に欠けています。第二に、相手を選んだ数がマジシャンにわかっているということです。オーバーハンドシャフルしたときに、相手のカードをコントロールしたと思われたら、それで終わりです。私はその 2 点をつぎのように解決いたしました。

## \* 方 法 \*

相手に選ばせたカードをボトムにコントロールします。相手にトップから3分の1程度をカットさせます。ライザーのセリフと同じようなことを言って、お互いにシャフルします。相手のカードをトップにコントロールします。

あなたはあなたのカードをテーブルに置いて、後ろ向きになります。相手が持っているカードの枚数を数えさせてから、念のためいちばん下のカードが相手のカードでないことを確認してもらいます。そしてそのパケットをテーブルのカードの上に重ねてもらいます。

前に向き直ります。「あなたが数えたカードが何枚あったかもわかりませんし、その枚数目にあるカードが何であるかも私は知りません。いまから、その枚数目のカードをあなたが選んだカードに変化させます」と言って、カードに対して魔法をかけます。

「カードを1枚ずつ置いていきますから、先ほどの枚数を置いたらストップをかけてください」と言って、ディールを始めます。そして3、4枚目でいちどダブルディール(2枚のカードを1枚としてディールする)を行います。

相手がストップをかけたら、最後にディールされたカードを指さし、「このカードがあなたのカードになっていたら不思議ですね。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そしてそのカードを表向きにします。

## \* 備 考 \*

ダブルディールのやり方は自由ですが、ディールをスタートするまえにトップから4枚目の下にブレークを作っておき、3枚目のときにブレークを利用してダブルディールするとよいでしょう。

このようにディール中にブレークを利用してダブルディールする場合、左親指の動きは最小限にとどめるようにしてください。ダブルプッシュオフも大きく動かすのではなく、少しずつした右上コーナーで右手でつかんでディールします。

## メモリーオブフォーカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年6月19日 =

これは、“Card Magic Library”第2巻、190 ページに解説の、’メモリージニアス’を演じたあとに続けて演じます。

### \* 現象 \*

デッキをシャフルさせたあと、あなたはカードを見渡してカードの順を記憶します。そして10から40の間の数を指定させます。相手が指定した数を紙に書いたあと、あなたはあと3つの数を紙に書きます。デッキを裏向きに相手に渡してディールさせます。紙に書かれた4つの数の枚数目のカードは別の位置に置かせ、とくに相手の指定した枚数目のカードには、上にカードケースを置きます。そのようにして4枚のカードが抜き出されました。あなたは相手が指定した枚数目にあるカードと同じ数のカードを抜き出してもらったのだと説明します。そして相手が指定した枚数目のカードを表向きにしたあと、他の3枚も表向きにします。それらはすべて同じ数のカードです。

### \* 方法 \*

シャフルされたカードを受け取り、カードの順番を記憶すると言ってカードを送っていき、フェースから2枚目をグリプスし、そのカードを1枚目としてカウントを開始します。そして5枚ずつのブロックプッシュを行い、フェースから16、21、26、31、36枚目の下にスプレッドブレイクを作ります。その操作と平行して、グリプスしたカードと同じ数のカードが出てきたとき、それがグリプスしたカードを1枚目として、何枚目に相当するかを記憶します。36枚目のブレイク以降に同じ数のカードがある場合には、同じ数のカードの枚数を確認したあと、ブレイクを作り直します。

相手に10から40の間の数を言わせます。その枚数目の下にブレイクを作り、ブレイクからターンオーバーパスを行って裏向きにします。

いま、フェースから2枚目にあったカードがトップから相手の指定した枚数目にきています。例として相手が指定したのが26であるとします。指定された数より1大きい数をキーナンバーと呼ぶことにします。例では指定されたのが26ですから、キーナンバーは27です。同じ数の3枚が7、23、46枚目にあったとします。それらの数をキーナンバーから引き算します。答えがマイナスになった場合は、答えに52を加算します。 $(26+1-7=20)$ 、 $(26+1-23=4)$ 、 $(26+1-46+52=33)$ となりますので、紙の指定された数26の近くに20、4、33を書きます。指定された26には○をつけておきます。

客にデッキを渡してディールさせ、紙に書いた4つの数に該当する枚数目がディールされたときにストップさせ、そのカードをわきに置きます。そのようにして4枚のカードをわきに置きますが、相手が指定した枚数目のカードにはカードケースをのせます。

ここでいままでの経過を復唱します。カードがよくシャフルされ、カードの順番をあなたが記憶し、そして相手が任意の枚数を指定しました。あなたは相手が指定した枚数にあったカードを思い出し、それと同じ数のカードを抜き出したのだというのです。最初にケースがのせてあるカードを表向きにします。そして他の3枚を表向きにして、すべて同数のカードであることを見せます。

## カットのひらめき

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年6月20日 =

### \* 方法 \*

デッキの中に1枚のショートカードを入れておきます。

シャフルされたデッキを受け取り、ショートカードが中央ぐらいにくるようにカットします。「カードを扱っていると、表を見ていないのにカードがわかってしまうことがあります。たとえばこのようにカードをカットしたときに、カットしたところのカードがわかることがあります。それを実験してみましょう」と言いながら、セリフに合わせてショートカードでカットして、カットしたパケットの表を自分に向けて、左人さし指で表を指さします。そのときフェースカードをグリップスします。

カードを重ね、何回かカットしますが、ショートカードが中央あたりにくるようにします。デッキをテーブルに置きます。おもむろにショートカードからカットします。そしてグリップスしたカードを告げてから、右手を右に返して表を上に向けます。図1。



右手の向きを左に戻しつつ、表が観客に隠れたところで図2のようにフェースカードを左手で取り、



それを表向きにテーブルに置きます。そのときつぎのカードを見ることができます。右手は左手が1枚をテーブルに置いているとき、パケットを裏向きにしてテーブルのパケットの上に重ねます。

ショートカードの上にくっついたカードがわかっていますから、同じやり方であと2枚当てます。

3枚目を当てたあと、「念のためシャフルします」と言って、表向きでリフルシャフルします。3枚

目を当てたときにグリップしたカードはショートカードから離れないので、4枚目も同様に当てることができます。

もういちどカットを行ったあと、こんどはカットして少しだけ上半分を持ち上げ、図3のように左手で下半分のトップカードをつかみ、「ときにはこちら側のカードもわかることもあります」と言います。ショートカードの名前を言う前から、そのカードを抜いて表向きにして見せます。



### サイキックモンテ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年7月17日 =

“Card Magic Library” 第4巻、149ページに解説の“マックス・アブラムズの’ハマラクル’”は、ハマールの原作をはるかに越える傑作だと思います。2002年に(株)テンヨーのiモードコンテンツ“カードマジック講座”の原稿を書いているとき、アブラムズのトリックをやさしく改案して取り上げようと考えました。アブラムズのやり方で難しいのは、5つの場合に枝分かれするケースバイケースにスムーズに対応することです。

相手に任意の1枚を表向きにさせて、そのカードが何であるかによって枝分かれするわけですが、私はその部分を相手にやらせず、たんに3枚のうちの1枚をグリップすることによって、たった2つのケースに対応すればよいことになるので、つぎのようなやり方を書きました。

3枚のカードをテーブルに左、中央、右と並べますが、いちばん左のカードだけ何であるか記憶しておきます。

後ろ向きになり、任意のカードをのぞいておぼえてもらいます。そしてそのカード以外の2枚を入れ替えてもらいます。それから右のカードを中央のカードに重ね、それらを左のカードに重ねてもらいます。(マジシャンから見ての左右)。

前に向き直り、左手でカードをつかんでそれらを額につけます。そのときフェースカードをグリップします。

グリップしたカードが最初に左にあったカードであれば、それが相手のカードですから、「あなたの選んだカードは〇〇の××です」と言って当てます。

グリップしたカードが他のカードである場合は、「あなたのカードは〇〇の××ではありません」といってグリップしたカードの名前を言います。「そして〇〇の××もあなたのカードではありません

ん」と、最初に左にあったカードの名前を言います。それからカードを額から外して、いま言った2枚のカードを表向きにテーブルに置き、「あなたのカードは〇〇の××ですね」と言って、最後のカードを表向きにします。

以上のやり方は構造的には、ハマーの原案から2枚のカードの交換の連続を取り除いたものです。いっけんすっきりしたマジックになったと思います、“カードマジック講座”用にそのやり方をいったんは書きました。ところがよく考えてみると、その部分を取り除いたために、選んだカード以外の2枚を入れ替えさせることが目立ってしまうことに気づきました。

せっかく書いた原稿を没にした悔しさから、何とかその欠点をカバーする他の方法はないかと考えて、私としてはじつに巧妙な案を見つけたと思います。ハマーのトリックにしろ、アブラムズのトリックにしろ、選んだカード以外の2枚を交換することに対しては、理由付けはされていません。私は理由付けするのではなく、交換した2枚を当てるというように、現象を変えることを思いついたのです。

#### \* 方法 \*

相手にデッキを渡し、任意の3枚を抜き出してテーブルに置かせます。左、中央、右と並べてもらいます。

「適当な2枚を交換してくださいと言ったら、このように2枚を入れ替えてください」と言って、左手で左、右手で中央のカードをつかみ、2枚を入れ替えます。「この2枚でもかまいません」と言って、左手で中央、右手で右のカードをつかみ、2枚を入れ替えます。「両端を入れ替えてもかまいません」と言って、左手で左、右手で右のカードをつかみ、右手を上にして両手を交差させてカードを入れ替えますが、そのとき右手を起こしてカードのインデックスをグリップスします。このカードをキーカードと呼ぶことにします。

後ろ向きになります。「それでは任意の2枚を入れ替えてください」と言います。つぎに「いま入れ替えなかったカードを持ち上げて、そのカードをおぼえてください」と指示します。そのあと相手から見て左のカードを中央のカードに重ねさせ、それら2枚を右のカードに重ねてもらいます。

前に向き直ります。左手を3枚の上からかけ、テーブルの手前にずらし、カードを額にあてるときにフェースカードをグリップスします。

グリップスしたのがキーカードである場合は、そのカードは交換されなかったため、そのカードがおぼえられたカードです。「あなたは左のカードと中央のカードを入れ替えましたね」と当てます。「そしてあなたのおぼえたカードは〇〇の××です」とキーカードの名前を言います。

グリップスしたのがキーカードではない場合、そのカードとキーカードがおぼえられたカードではな

いことがわかります。「あなたの交換したカードは〇〇の××と〇〇の××です」と2枚の名前を告げます。そしてカードを額から外し、いま言った2枚を抜いて表向きにテーブルに置きます。「あなたのおぼえたのは〇〇の××です」と言って、残りのカードを見せます。

**\* 備 考 \***

もういちど繰り返して演じる場合には、1回目が終わったあとカードを裏向きにして並べますが、3枚の位置をおぼえておきます。そうすれば1回目と同じ当て方で当てられます。すなわち、1回目にずばり相手のカードを当てた場合は、2回目も表に見えたカードをもとにして相手のカードをズバリ当てます。1回目に相手のカードではない2枚を当てた場合には、2回目もそのように行います。

### オートマッチクサンドイッチ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年8月5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、それらがサンドイッチを作るためのパンだと説明します。デッキから16枚のカードを取り、残りのカードはわきに捨てます。そして16枚のカードがパンにはさまれる色々な食材だと言います。

16枚をテーブルにリボンस्पレッドします。「おかしなことにこのサンドイッチの作り方は、最初に色々な食材の中にパンをはさんでおくのです」と言って、2枚のJを表向きにボトムから7枚目と8枚目の中に入れます。そしてカードをそろえます。

相手にデッキを渡し、あなたは後ろ向きになります。カードをディーリングさせて、表向きのJを置くまえなら、どこでも好きなところでストップしてくれと言います。相手がストップしたら、最後のカードをのぞいておぼえさせ、もとに戻し、そして残りのカードを上重ねさせます。

前に向き直ります。カードを取り上げ、「あなたが見ておぼえたのが、相手がサンドイッチにはさみたい食材だとします。これから自動サンドイッチマシンが作動します」と言って、リバースファローを行います。奇数枚目の方を上に重ねます。それを3回繰り返します。これで相手のカードは表向きのJの間にはさまりますから、リボンस्पレッドして、相手がおぼえたカードを名乗らせてから、はさまれたカードを現します。

## もしもあなたが忘れてら

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年8月28日 =

“Card Magic Library”第8巻、50ページに解説されている‘ケリーリバース’の応用作品です。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、左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。そこからカードを分けて、左手のトップカードをプッシュし、左手を起こしてそのカードの表を相手に見せ、「このカードをおぼえてください」と言います。

左手を下げて右手のポケットを上重ねますが、相手がおぼえたカードを右手のポケットのボトムに移したらすぐにそこからカードを分け、左手のポケットのトップを少しプッシュして、右手の人さし指でそのカードを指さし、「このカードを忘れないでくださいね」と言いますが、そのとき右手のボトムカードをドントフォーゲットグリンプスします。

「でもあなたが忘れてもだいじょうぶなんですよ」と言いながら、ケリーリバースの動作を開始します。「私がおぼえていますから、ハートの5だということは」と、グリンプスしたカードの名前を言います。「ハートの5だということは」というセリフで観客が驚いているときに、ちょうどリバースが行われるようにタイミングを合わせます。

「でももし私が忘れてとしたらどうでしょう。それでもだいじょうぶです」と言ってカードを両手の間にスプレッドし、表向きの相手のおぼえたカードが現れるころに、「すぐにわかるようになっていますから」とセリフを続けます。

## これからが本番です

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月11日 =

これは“カードマジック研究日記”に記録されているやり方の原理を生かして、2012年5月22日組み立て直したものです。

### \* 方法 \*

選ばれたカードがデッキの中央あたりにあって、その上にブレークがあるところまで進めます。トップにコントロールしてからカットすればよいでしょう。

「選ばれたカードを当てるのに、候補のカードを4枚選びます」と言って、デッキを両手の間に広げていき、選ばれたカードの上3枚目のカード、1枚目のカード、選ばれたカードの下2枚目のカード、4枚目のカードをアップジョグします。

カードを閉じてからアップジョグカードを広げて、4枚であることを見せます。それからそれらを閉じてよくそろえます。

「カードを押し込むと、候補のカードが減ります」と言って、アップジョグカードを手前に押し込みます。手前に突き出たカードは4枚ありますが、いちばん上の1枚を左にずらし、いちばん下の1枚を右にずらして、3枚のように広げます。「3枚になりました」と言います。

広げたカードをそろえます。「また押し込むとさらに減ります」といって、手前から向こうに押し込みます。出てきた2枚を広げて、「2枚になりました」と言います。

「いよいよ最後です」と言ってから、2枚をそろえて手前に押し込みます。手前から1枚出てきます。「選んだカードは何でしたか」とたずねます。右手の甲を上に向けてデッキをつかみ、向こう側に返してデッキを表向きにします。水平よりも多く返してください。水平にすると、2枚重なっているのが見えやすいからです。

左手で前に突き出ているカードを指さして、「これは選ばれたカードではありませんが、失敗ではありません」と言いながら、デッキを左に返して左手の上に裏向きにして置きます。「あくまでも、これからお見せする魔法に使うカードを1枚に絞り込んだのです」とセリフをつなげます。

右手を突き出ているカードの前エンドにかけて、プッシュインチェンジと同じ要領で、2枚のうち下の1枚をデッキの中に押し込んでしまい、上の1枚を右手で抜き取り、時計方向に180度まわしながらテーブルに置きます。

「これからが本番です。魔法をかけます」と言って、テーブルに置いたカードに魔法をかけます。そしてそのカードを表向きに返します。「はい、選ばれたカードを当てることに成功いたしました」と言って終わります。

#### \* 備考 \*

手前に突き出たカードを広げて3枚に見せるとき、左親指でデッキの上部をしっかりと押さえっていると、突き出たいちばん上のカードに右親指、いちばん下のカードを右中指を軽く当てて、左右に広げると、間の2枚はそろったままになります。

## 選ばれた予言

= 加藤英夫、カードマジック研究日記、2002年10月12日 =

### \* 方法 \*

1枚のカードの表に「ハートのAが選ばれる」と書きます。そのカードとハートのAを8枚のうちの2枚目と6枚目にセットします。

‘ふたごのカード当て’と同じやり方で、どちらかのカードをフォースします。12時の位置のカードにコインを置いて、相手の言った数によってコインを運んでカードを決定するのです。コインが到達したところのカードをコインをのせたまま相手の前に置き、残りのカードをハートのAもしくは予言のカードがボトムから2枚目に位置するように集めます。

「2枚目のカードは奇妙な選び方をします」と言って、ダウンアンダーを行います。最後のカードがハートのAである場合は、「このカードが選ばれることは予言されているのですが、そちらのカードを見てください」と言って、コインの下のカードを表向きにさせ、書かれている予言を読ませます。そしてハートのAを表向きにします。

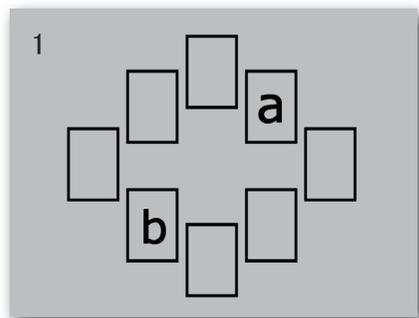
最後に残ったのが予言のカードなら、書かれている予言を先に見せてからコインの下のカードを表向きにします。どちらの場合でも、他のカードが関係のないカードであることを見せます。それを最後に行った方がよいか、予言とカードを見せるまえに済ませてしまう方がよいかは、あなた自身で考えください。

### \* 備考 \*

日記には以上のように書かれていますが、カードを集めるとき、予言カードもしくは予言されたカードをボトムから2枚目ではなく、ボトムに位置させてもかまいません。ダウンアンダーではなく、アンダーダウンを行えばよいのです。

‘ふたごのカード当て’と同じプロセスで、と書かれていますが、それは“MAGIC100”に書かれた作品です。カードを円周上に置いて、コインを使ってフォースする方法は、サークルフォースと読んでいます。つぎのようにやります。

8枚のカードを時計の文字盤のように円周上に置きますが、12時の位置を起点として、それから時計まわりに1枚目と6枚目に、ハートのAと予言のカードを置きます。図1のaとb。どちらがどちらでもかまいません。



「このコインでカード選びます。コインをここに置きます」と言って、図1の12時の位置にコインを置きます。「あなたに好きな数を言っていただいてその数の分だけコインを動かして、到着先のカードを使います。では10までで好きな数を言ってください。いくつでもかまいません」と説明を続け、相手に数を言わせます。

相手が言った数によって、時計まわりに動かすか、それとも半反時計まわりに動かすか、いま置いてある12時を「1」と数えて動かすか、それとも隣りのカードから「1」と数えて動かすかによって、必ずaかbのカードに到達します。

3、4、7、8は反時計まわりと記憶しておきます。その他の場合は時計まわりです。

偶数の場合はコインを取り上げて、12時の位置をたたいて「1」と数え、隣りをたたいて「2」というように動かしていきます。奇数の場合は隣りのカードをたたいて「1」と数えて動かしていきます。

### 違う言葉・同じ言葉

= 加藤英夫、“カードマジックマンズリー”、No.8、2002年10月15日 =

“Card Magic Library”第3巻、194ページに、ジム・スタインメイヤーの‘ナインカードプロブレム’の私のバリエーションを書きましたが、そのバージョンではディールする枚数を客に決めさせて演じています。その部分を日本語の単語で行うバージョンです。こちらの方が先に考えられていました。

\* 準備 \*

紙につぎのような言葉を書いたものを用意します。

バラ

サクラ

ヒナギク

シクラメン

まほう

ドレスデン

カサブランカ

アムステルダム

サンフランシスコ

ミラクル

**\* 方 法 \***

4人の客にカードを9枚ずつ渡しますが、それぞれトップから2枚目にAを含めたものを渡します。それをどうハンドリングで行うかも大切なポイントですが、あなたへの宿題といたしましょう。

あなたが最初に手本を見せますが、花のリストからあなたの使う名前を客に選んでもらいます。そのスペルに合わせてディールし、残りのカードを上重ねます。1人目の客に残っている名前のうちのひとつを選ばせ、同じことをやらせます。2人目も同様。3人目は残っている名前で行わせます。

2回目は全員同じ言葉でやると説明して、“まほう”でディールし、残りのカードを重ねます。

3回目は都市名で、誰がどの都市名でやるかを客に決めさせて行います。

そして最後は全員が“ミラクル”で行います。そして残りのカードを重ねます。誰が何文字の名前を使うかわからなかったのが、それぞれ混ざり方が違っていると強調します。それからそれぞれのトップカードを表向きにして、4枚のAを出現させます。

### メダリオンメモリー

= 加藤英夫、カードマジック研究日記、2002年10月16日 =

**\* 方 法 \***

テンヨーの‘忘れな草’は片面だけですが、これを両面性にして、2枚のカードに対応できるように作ります。そうすれば、このメダルとサークルフォースを組み合わせれば、メダルが到達したところのカードの名前を現すことができます。

**\* 追 記 \* (2013年4月4日)**

‘わすれな草’をどこにしまったか忘れたので、どのようなデザインだったか思い出せませんが、ふつうのメダルのように見えて、紙をのせて鉛筆でこすると、カードのマークと数が現れるものでした。

したがってこの“カードマジック研究日記”に書かれていることは、裏と表に違うカードが出るように仕掛しておき、8枚のカードでサークルフォースを行えば、2枚のどちらかが選ばれても、メダルのどちらを上にしてこするかによって、選ばれたカードを現すことができるというアイデアです。そのようなメダルを作れば、十分商品として価値があると思います。

## 婚活トリック

= 加藤英夫、カードマジック研究日記、2002年10月16日 =

‘メダリオンメモリー’では、サークルフォースで2つのどちらかが選ばれるのを、予言を2種類用意することで対応し、‘選ばれた予言’では、サークルフォースで選ばれなかったカードをアンダーダウンで現すことで対応しています。2枚目を1枚目とは異なるフォースで選ばせるというトリックを思いつきましたので、記録しておきます。

### \* 方法 \*

スペードのKとスペードのQ、ブランクフェースカード6枚、合計8枚を使います。円周上に置いたとき、12時を起点として2枚目と6枚目にスペードのKとQが置かれるようにセットしておきます。

「最近、婚活というのが流行っていますが、カードを使って不思議な婚活成功例をお見せしたいと思います。ここに8枚のカードがありますが、これらが結婚相手を見つけない人たちだとして、この中の誰が婚活の資格を得るか、くじ引きで決めます」と説明して、8枚を裏向きに前述のように円周上に置きます。

12時の位置にコインを置いて、「あなたに1から10までの数を指定していただいて、その数だけコインを動かして婚活する人を決めます」と言って、数を言わせます。相手の言った数によってサークルフォースの方法で、スペードのKかQを選ばせ、そのカードを表向きにして、「ではスペードのKにふさわしいカードを見つけることにします」と言います。

テーブル上に残っているカードを適当に混ぜますが、もう1枚のスペードがどこに行っただかをおぼえておきます。ここからPATEOフォースを行います。スペード以外の2枚を左右の人さし指で指さして、「このように2枚のカード指さします。あなたはこの2枚のどちらを除外するか指さしてください」と言って、指さされた方を除外します。

「つぎはあなたが適当な2枚を指さして、私がどちらを除外するか指さします」と言って、相手に2枚指ささせ、もしもどちらかがスペードだとしたら、スペードではない方を指さして、それを除外させます。以下、最後に相手が2枚指さして、あなたがスペードではない方を指さして、スペードを残すまで進めます。

「これで1枚のカードが残りました。スペードのKにいちばんふさわしいカードは何だと思いませんか」と問いかけます。たいていスペードのQと答えてくれるでしょう。そうでなければ自分で言います。そしてそのカードを表向きにして、「見事に最適の相手が見つかりました」と言います。

「もしも最初にくじ引きでこのカードが選ばれなかったり、このカードが最後に残らなかったとしたら、婚活は成功しなかったのです」とそれぞれのカードを指さしながら言います。「なぜなら、他のカー

ドはこのように全部まっ白だからです」と、6枚をどんどん表返ししながら言います。

\* 追 記 \* (2012年5月26日)\*

‘婚活’という演出は、2012年5月26日に思いついて付け加えたものです。この演出を思いつかなかっただら、この作品は成立していませんでした。最初の選び方とあとの選び方が違うことを正当化する演出は他に思い当たらなかったからです。このトリックをいっさい演出なしで演じることを想像して見てください。とてもではありませんが、私はやる気が起こりません。演出というものが、いかに重要かを示す好例です。

## 忘れた予言

= 加藤英夫、カードマジック研究日記、2002年10月16日 =

\* 方 法 \*

「つぎに予言のマジックをやります」と言ってポケットに手を突っ込み、いかにも予言の紙片を探す演技をします。「最近物忘れがひどくなって、予言をどこにしまったか忘れてしまいました。しょうがないのでとにかくカードを1枚抜いてください」と言って、相手に1枚抜かせます。

抜かせるカードはクラシックフォースするのですが、それはフェースブランクカードの表に「このカードが選ばれる」と書いておきます。

相手が抜いたらすぐにそのカードを受け取って表を見て、「なんだ予言はここにありましたよ、ほら」と言って、カードの表に予言が書かれていることを見せます。「みごと予言が当たりましたね」と言います。

\* 備 考 \*(2012年5月23日)

まさに加藤英夫タッチのマジックです。私はこの面白さを生かすためにはギャフデッキを使うことをいけません。つぎのようなものを作ります。

フェースブランク26枚に、“このカードが選ばれる”と書きます。デッキのうちの26枚をエンドショーとして、予言カードと交互にセットします。トップを予言カードとします。

デッキを表向きにリフレッシュします。セットはくずれません。それから表向きにドリブルオフスプレッドして、よく混ぜていることを見せます。

デッキを裏向きに持ち、ディールしていきストップをかけさせます。ストップがかかったところの予言カードを前に置き、前後のノーマルカードの表を見せて、「1枚早ければこのカード、遅ければこのカードが選ばれました」と言います。そして前述の演技で予言カードを見せます。

カードが選ばれたあと、もういちどポケットなどを探す演技をしてから、テーブルのカードを取り、表を自分に向けて、「あっ予言のカードがここにありましたよ」と言ってから見せた方が、面白さが強まると思います。

## 隠された名画

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月19日 =

### \* 方 法 \*

ハートの7からKまでをトップにセットしておきます。それらを保ってシャフルしてから1回カットして間にブレイクを作ります。リフルフォースしてブレイクで分け、分けたところからハートの7枚ディーリングして相手に渡します。それらが7枚の名画であると説明します。

残りのカードを裏向きにリボン Spredd して、後ろ向きになります。7枚のうちから1枚選び、見とおぼえてからポケットなどに隠させます。残りの6枚を Spredd の中にバラバラに入れさせ、そしてカードを閉じてからシャフルさせます。

前に向き直り、デッキを表向きに Spredd して、名画には必ず複製があるので、それを見つけると説明して、手で Spredd の上をなぞっていきますが、どのハートが存在しないか認知します。そしてそこにはないハートのマッチングペアであるダイヤのカードを抜き出します。そしてポケットからカードを出させます。

### \* 備 考 \*

こんな馬鹿げたやり方が、けっこうマジックとして成立することがあります。なぜかこれが素晴らしいマジックであるように感じ始めてきました。いままでこんな馬鹿馬鹿しい原理を使ったことがないから、何か珍しいものを見つけたような奇妙な達成感がしています。たんなる気のせいでしょうか。

けして馬鹿げたものではなく、けっこうイケテルような気がしたので、女房と娘に別々に試してみたところ、やはりイケテルことがわかりました。これは拾いものです。

## フォロー・ザ・オイル&ウォーターV2

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年10月25日 =

“Card Magic Library”第2巻、90ページに解説の原案は、赤4枚、黒4枚で行いますが、このバリエーションは5枚と5枚で行います。

### \* 方法 \*

デッキを表向きに両手の間に広げていき、赤からスタートして赤黒交互に10枚を抜き出します。残りのカードをわきに置きます。

10枚を取り上げて、ディーリングポジションに持ちます。上から5枚を右の方にディールしますが、1枚目でセカンドディールし、あとはノーマルディールします。残りの5枚を左の方にディールしますが、1枚目でセカンドディールし、残りはノーマルディールします。

両方のポケットをその位置で表向きに返します。フェースカードを取り、それぞれのポケットの前に置きます。それらがリーダーカードだと説明します。そして2枚の位置を入れ替えて、他のカードはリーダーに従うという話をします。

それぞれの4枚をエルムズレイカウントで同色に見せます。ここで原案と同じハンドリングで1枚と4枚を交互に混ぜます。そのまま8枚を広げて、前にある2枚のリーダーカードを左から4枚目と5枚目に入れます。左のリーダーを4枚目、右のリーダーを5枚目に。

トップカードを左に表向きに、つぎのカードを右に表向きに置きます。つぎの4枚を左のリーダーの下にディールします。残りを右のリーダーの下にディールします。両方のポケットを表向きにして、リーダーと同じ色になっているのを見せます。

## プッシュイン・ポップアウト

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月27日 =

‘アンビシャスライザー’を使ったトリックです。アンビシャスライザーのやさしいバージョンが、“Card Magic Magazine”第27号、17ページに解説されています。

### \* 現象 \*

デッキを2組に分けて、一方の中で相手が指さしたカードをアップジョグさせて、その組をテーブルに置きます。他方のポケットは左手に持っています。右手でテーブルのポケットのアップジョグカードを押し込みます。すると左手のポケットの中央から1枚のカードが飛び出します。それは相手が指さしたカードです。

\* 方 法 \*

デッキを両手の間に広げていき、12、3枚目ぐらいのカードを指させます。そのカードを見せてコンビンシングコントロールします。見せたカードがスプレッドの下に隠れたあとスプレッドを続け、見せたカードをボトムから12、3枚目ぐらいに挿入しつつ、右手はスプレッドを中央から左右に分けます。見せたカードは完全に中に入れる必要はありません。カードが広がっていますから、半分ほど入っていればOKです。

右手に分けたカードをテーブルに置いて、右手だけでずれているのをそろえます。完全にそろえなくてもかまいません。それからずれている左手のカードをそろえつつ、見せたカードの下にブレークを作り、アンビシャスライザーができる状態にします。そのときは左手に注目を集めるのではなく、テーブルのポケットで突き出ているカードが何であったかを、相手にたずねるというミスディレクションを使います。

右手でテーブルのポケットの突き出ているカードを勢いよく押し込みます。押し込んだ直後に、左手でアンビシャスライザーでカードを押し出します。そして突き出たカードを抜いて、選ばれたカードであることを見せます。

### 赤と黒のクロッシング

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月28日 =

\* 方 法 \*

「特別なカードを使います」と言って、表を自分に向けてデッキを広げ、フェースに黒いカード4枚を運び、つぎに赤いカード4枚を運び、最後に黒いカード2枚を運びます。そして表を自分に向けたまま、フェースから8枚のカードをカウントして右手に取り、それらをそろえるときにさらにあと2枚のカードをバックにアディクションして、合計10枚を取ります。デッキを裏向きにテーブルに置き、10枚を裏向きに左手に持ちます。使う10枚のカードは、7とか8とか9のカードを使い、一部分がすり替わってもわかりにくいような組合せとすること。つぎのような順番が理想的です。

トップから、8C、8S、7C、9S、9D、8H、7D、9H、7S、9C。

とくに黒の7と9の位置関係が重要です。その他は気を使わなくてもかまいません。

トップから4枚を順が変わらないようにファン状に取り、「黒いカードが4枚です」と言って、表を見せてからボトムに入れてそろえます。つぎの4枚をファン状に取り、同じように見せて「赤いカードが4枚です」と言って、赤の4枚をボトムに入れてそろえます。

もういちどトップの4枚を広げて取り、「こちらの黒の4枚がいいか」と言ってちらっと表を見せて黒の4枚であることを見せ、すぐに4枚を閉じてボトムに入れます。「それともこちらの赤の4枚

がいいか」と言いながら、つぎの4枚を取ってすぐにそろえてから、ちらっと表を見せてから、ボトムに入れて、「あなたに好きな方を選んでもらいます」とセリフを続けます。

トップの4枚をとってそろえ、右手に持ち、「それでは黒がいいですか」と言いながら右手を返して表をちらっと見せ、「それとも赤がいいですか」と言って左手を返して表をちらっと見せます。

「赤がいい」と言われたら、右手のカードを左手のカードの下に入れ、「それでは赤をこちらに置きます」と言って、トップから4枚をテーブルにディールします。「赤をしっかりと押さえていてください」と言って、4枚を押さえてもらいます。

「黒はこちらに置きます」と言って、残りのカードの表をちらっと見せてから、それらをデッキのトップに置きます。魔法をかけてから、トップの4枚を表向きにして、赤い4枚に変化しているのを見せます。そして相手の手を持ち上げさせて、4枚の黒を表向きにします。

「黒がいい」と言われた場合は、右手のカードを左手のカードの下に入れ、「それでは赤はこちらに置いておきます」と言って、トップの4枚をテーブルに置き、残りのカードの表をちらっと見せてからデッキのトップに置き、「黒はこちらに置きます」と言います。デッキを相手に押さえさせ、テーブルの方の4枚を先に表向きにして、それから手を持ち上げさせて、デッキのトップの4枚を表向きにします。

\* 追 記 \* (2013年5月15日)

黒いカードと赤いカードのトランスポジションでは、現象として演出をつけにくいので、4枚のKと数のカード6枚を使い、4枚のKと4枚の数のカードのトランスポジションとして演じた方がよいでしょう。

## ストップ&チェンジ

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月28日 =

\* 方 法 \*

あらかじめボトムカードをリバーソしておきます。デッキを両手の間に広げて1枚抜かせ、相手がカードを見ておぼえている間にカットして、表向きのカードの上にブレイクを作ります。右手で相手からカードを受け取り、手前からブレイクの中に入れ、相手のカードがトップにくるようにダブルカットして、そのあとトップの2枚を保ってシャフルします。

「これからお見せするのは、適当なカードをあなたのカードに変化させるマジックです。このように1枚ずつ表向きにして置いていきますから」と言いながら、トリプルターンオーバーして、上の表向きのカードをテーブルにディールします。ターンオーバーするときにつぎのカードの下にブレイクを作り、つぎのトリプルターンオーバーの準備をしておきます。「好きなところでストップをかけてく

ださい」とセリフを続けますが、それまでに2枚目のカードをディールします。

トリプルターンオーバーしてからディールするのをストップがかかるまで続けます。奇数枚でストップがかかった場合と、偶数枚でストップがかかった場合とでは続け方が違ってきます。

### 奇数枚の場合

いまトップから2枚目に選ばれたカードが表向きになっています。トップカードを指さして、それではこのカードをあなたのカードに変化させます」と言って、そのカードを右手で取って前に運びますが、そのとき左手は手前に返して表向きのカードが見えないようにします。その動作において、右手で取るカードは、あくまでも裏面が水平に保たれていて、ストップがかかったところのカードであることが不明確にならないように配慮してください。

右手のカードを表向きにして「これは〇〇の××です」とそのカードの名前を言います。そしてそのカードを表向きにデッキのトップに置きますが、トップにあった表向きのカードが露見しないようにします。右手のカードが上に置かれるときに同時にデッキを水平に戻すようにします。

トップカードの表がよく見えるように、少しデッキを観客の方に倒して持ち、トップの2枚をダブルターンオーバーして、上の1枚だけを右手に取ります。相手のカードを名乗らせてから、そのカードをぐるぐるまわして魔法をかけ、そして表向きにします。

### 偶数の場合

いまトップに裏向きの選ばれたカードがあり、その下に表向きのカードがあります。「それではこのカードを選ばれたカードに変化させます。あなたのカードは何でしたか」とたずね、トップカードに対して魔法をかけます。そしてトップカードを上記に説明したように裏面がつねに見えるように右手に取り、同時に左手は表向きにカードが露見しないように手前に返しながら、右手を前に運び、そしてそのカードを表向きにします。相手のカードが現れます。

右手のカードを表向きにデッキのトップに置きますが、表向きのカードが露見しないようにやります。そしてダブルターンオーバーを行います。

これで終わってもよいですし、つぎのように続けてもかまいません。「このカードはあくまでも一時的に選ばれたカードに変化しているだけです。ですからしばらくするともとのカードに戻ってしまいます」と言って、そのカードを表向きにします。

\* 備 考 \*

というわけで、トリプルリフトがスムーズにできる人にとっては、十分実演価値のあるマジック

であると思います。ただし一対一のような近接距離で演ずるのには向いていないのは明らかです。トリプルターンオーバーを行うときは、なるべくカードの面を観客の方に傾けて行くと、厚さを感じさせないと同時に、カードの表面をよく見えるようにすることができます。

## スラストサンドイッチ

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月31日 =

### \* 方法 \*

2枚の黒いJを抜き出して、それらをよく見せてから表向きにデッキの下の方に入れます。カードを広げて表向きのJより上で1枚のカードを指ささせ、そのカードを見せてコンビンシングコントロールを行います。相手のおぼえたカードをスプレッドの下に隠したままスプレッドを続け、表向きのJの間には何も無いことを見せます。そしてカードを閉じるときに相手のカードをJの間に滑り込ませます。

「瞬間的に不思議なことが起こります。よく見ていてください」と言って、アップジョグカードを押し込み、間髪を入れずにカードをスプレッドしてサンドイッチ状態を見せ、相手のカードを現します。

## くるりんぱ

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年11月2日 =

カードマジック研究日記にこれが記録されているのを見て、“Card Magic Library”のどこかに書いた記憶があったので調べたところ、第1巻の64ページに‘ツイストチェンジ’として書かれているのに似ていました。それは1999年10月17日の考案となっていますから、3年後に類似のものをまた考案したことになります。

しかしながら類似とは言っても、演技のスピード感に大きな違いがあります。どちらかの作品の備考において、他方のやり方を書けば済むことですが、すでに公表済なので、ここに記録しておくことにいたしました。

“Card Magic Library”の方のやり方では、2枚のカードを重ねたままダレイツイストを行っています。こちらのやり方では、プッシュインチェンジを行ったあとに、たんにフラリッシュとしてダレイツイストを行っています。

### \* 方法 \*

選ばれたカードをトップにコントロールします。ダブルターンオーバーを行って表を見せ、「これがあなたのカードですか」とたずねます。相手は否定します。なお返した2枚の下にブレイクを保持します。

表向きの2枚の手前のエンドを右手でつかんで取り上げ、表向きのまま持ち、左手はデッキの左上コーナーをリフルしてまん中でストップします。左手を手前に起こし、右手は持っている2枚を垂直にして、デッキの分かれ目に右手のカードを入れます。図1。



右手のカードが半分入ったところで、両手を前に倒してカードの裏面を上に向けます。そのとき右手の中指でフェースのカードを右にプッシュし、それを左人さし指でデッキの中に押し入れて、プッシュインチェンジを行います。

半分突き出たカードをダレイツイストでくるくるまわしたあと、抜いて表向きにしてデッキのトップに置いて、選ばれたカードに変化したのを見せます。

### フォーエースサンドイッチ

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年11月7日 =

これはマジシャンにしか通じないマジックかも知れません。すなわち、ファローシャフルの働きをよく知っている人ほど、このマジックの現象に驚くということです。つぎのようなことが可能かどうか、現象を読んで想像してみてください。

#### \* 現象 \*

2枚の黒いJを抜き出してテーブルに表向きに置きます。つぎに4枚のAを抜き出し、デッキのトップに裏向きに置いて、デッキを何回かカットします。つぎにトップに表向きの2枚のJを置き、デッキを何回かカットします。それからいちどだけファローシャフルを行います。そしてカードをリボン Spreddすると、2枚の表向きのJの間に4枚の裏向きのカードがはさまっていて、それらは4枚のAなのです。

#### \* 方法 \*

2枚のJを抜いて表向きにテーブルに置きますが、シークレットアディションを使って間に1枚の裏向きのカードをはさんでおきます。

4枚のAを抜き出して見せてから、トップに裏向きに置いて何回かカットしますが、結果的に2枚のAがトップ、2枚のAがボトムにいくようになります。

2枚のJと思われる3枚をトップに置き、ダブルカットでいちばん上のJをボトムに運びます。

ボトム側から3分の1ぐらいカットして右手に持ち、残りを左手に持ってファローシャフルしますが、左手のカードのトップ4枚だけが右手のカードのボトム部分とウィーヴするように行います。そして押し込んでそろえます。

カードをリボンスプレッドすると、表向きのJの間に4枚の裏向きのカードがはさまっています。それらを抜き出して、4枚のAであることを見せます。

\* 備 考 \*

適当な演出的セリフをつけてください。

トップ2枚のAの下にクリンプカードがあると、4枚だけのウィーヴがやりやすいです。このことを取り入れると、クリンプカードがもっと下にあれば、4枚だけのウィーヴではなく、もっと多くのカードをウィーヴすることができます。とにかく右手のポケットのボトムカードがクリンプカードの上に入るようにウィーヴすればよいのです。

## 目立つカード

= ポール・カリー+加藤英夫、“研究ノート”、2002年11月21日 =

\* 方 法 \*

1人の客にあなたの隣りに後ろ向きに立ってもらいます。「カードを半分ぐらい使います」と言って、青裏のデッキから30枚ぐらいを残してあとのカードを捨てます。

ここで手伝いの客に後ろを向いてもらいます。

表を観客に向けてノーマルファンで広げます。ポケットから赤裏のカードを1枚取り出し、まだ観客に裏を見せずに、「このカードを中に入れます」と言って、まん中へんに入れ、「いま入れたカードだけが目立つことはありません。でもこの方にはそれを当てることのできるのです」と言います。

いったんカードを閉じ、客にこちら向きになってもらいます。カードを表を観客に向けてノーマルファンし、裏面を手伝いの客に向けて持ち、「精神集中してカードを見てください。この中で1枚だけあなたに強烈に印象的なカードが感じられてきます。感じますか。それではそのカードを抜き出してください」と言って、赤裏カードを抜き出させます。

ここでそのカードが赤裏であることを種明かしし、笑いを取ります。そのカードを捨てます。また手伝いの客に後ろ向きになってもらいます。

裏面を観客に向けてリバースファンに広げ、ポケットからもう1枚の赤裏のカードを取り出し、赤

裏を観客に向けてファンの中央に入れます。カードを閉じてからもういちどリバーファンに広げ直します。説明していませんでしたが、このときにフェースにあるのが、いま入れた赤裏と同じカードになるようにするのです。

手伝いの客にこちらを向けさせ、ファンの表を彼に向けさせます。そして1枚だけ目立っているカードは何であるか言わせませす。彼はボトムカードを告げます。ちらっとファンの裏をのぞき込み、赤裏のカードを引き上げる。「皆さん、この方はこのカードがクラブの8だと言いました。当たっていたら、この方に盛大な拍手をお願いします」と言ってから、そのカードの表を観客に見せませす。

## ワンダーリングホールカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年11月21日 =

カードマジックとは言えないかもしれませんが、いちおうカードも使うということでもあり、記録に残しておきたいので収録いたしました。

このマジックには私のテンヨー製品の“ミステリーゾーン”に使うペン、もしくはダグ・エドワーズとかコーネリアスのペンを使います。因みにダグ・エドワーズはわたしの‘ミステリーゾーン’に刺激されてあのマジックを考案したと述べています。私は彼等が紙幣でやっていることは、1970年にマジックキャッスルでバーマンやジェニングスなど多くのマジシャンに見せました。ただし紙幣ではなく、‘ミステリーゾーン’のプラスチックのボードを使ってではあります。

### \* 準備 \*

スペードのQの一方の端の中央に穴をあけます。ちょうど頭の冠の部分に穴をあけるとよいです

### \* 方法 \*

穴を左にして持ち、ペンをさします。ペンを中央に向かって動かしていくが、穴を外れたらその穴を左親指で押さえるようにします。中央まできたら右手をいったんペンから離して状態をよく見せませす。

ふたたび右手でペンをつかむ瞬間に、ペンをぐるってまわしてカードを180度回転させませす。回転は右手の陰になって観客からは見えませせん。そしてペンのずらしを行って、右の穴からペンを外します。そして左親指をとげて、そこに穴がないことを見せませす。

### \* 追記 \* (2013年5月14日)

“ミステリーゾーン”でバーノンに見せたやり方は、近日発行される、リチャード・カウフマン著の“テンヨーブック”(まだ正式名はわかりませせん)に解説されるはずです。

## ミラクルシグナチャー

= 加藤英夫、“研究ノート”、2002年11月22日 =

### \* 準備 \*

赤裏デッキからクラブの4を抜き、青裏デッキのトップから、青裏のクラブの4、両面青裏のダブルバック、赤裏のクラブの4、というように3枚をセットしておきます。ポケットに赤裏のデッキを入れて置きますが、裏面を三日月の切れ目のある側に向けて入れておくこと。

### \* 方法 \*

赤裏デッキをケースのまま三日月の切れ目の方を上に向けてテーブルに置いて、そのデッキはあとで使うと説明します。中央より少し右に置いてください。

青裏デッキをシャフルしますが、トップの3枚を乱さないようなやり方をはます。スリップカットでクラブの4をデッキのセンターに運び、そのカードの下にブレークを保ちます。そしてカードを広げてそのクラブの4をクラシックフォースします。それを右手で受け取り、表を相手に向けて、「あなたは自由にこのカードを選びました」と言います。そのときトップから2枚目の下にブレークを作っておきます。見せたクラブの4を裏向きにデッキのトップに置きます。

トリプルターンオーバーをやります。クラブの4が表に出るので、すり替えられた感じがしません。すぐに上のクラブの4をテーブルの上に投げ出します。ペンを取ってキャップを開け、クラブの4を取り上げてデッキの上に置き、中央に直径3cmぐらいの円を描き、相手にその円の中に好きな印を書かせます。

トリプルターンオーバーを行い、裏向きになった3枚を右手のビドルポジションに持ち、3枚を赤裏デッキの上にぴったり置いて、デッキを持った左手の人さし指で右手のカードの上をこすります。図1。



そのとき3枚のうちのいちばん下の1枚を右手の親指から落とします。そして左右の手を前方に運びますが、ちょうど右腕が赤裏ケースを隠すようにします。図2。



右手の 2 枚をトップにのせて、パチンと右手の指を鳴らし、そしてトップカードを表向きにひっくり返します。クラブの 4 から相手のサインが消えています。

デッキとクラブの 4 をテーブルに置き、右手をそのまま右手前に引いて赤裏デッキを取り上げます。図 3。



印のついたカードのある側をこちらに向けてフラップを開き、図 4、中からデッキを取り出すときに、サインつきカードをトップに加え、そしてケースをわきに置きます。



赤裏デッキをヒンズーシャフルして、「もちろんこちらは赤いカードばかりです」と言います。印つきカードが中央近くに行くようにシャフルします。表を自分に向けて広げ、サインつきカードをサインの部分が飛び出ない程度少しアップジョグします。

「あなたはあちらのカードからクラブの 4 を選びましたが、もちろんこちらにもクラブの 4 があります」と言って、アップジョグカードの表が見えるようにデッキを倒します。その状態でクラブの 4 に魔法をかけてから、それを抜き出して印がついていることを見せます。「何と、あなたが書いた印がこちらに飛行してしまいました」と言って終わります。

## パケットプリディクション

= 加藤英夫、“CARD MAGIC MONTHLY”、第 12 号、2003 年 3 月 15 日 =

2003 年 3 月 6 日にプリンアラモード会で演じたものです。演出だけ説明します。

「皆さん今晚は。カードマジックというと、カードを広げて 1 枚取ってくださいなんてやりますが、私の場合はこちらの中から取ってもらいます」と言って、12 個のパケットトリック入りウォレットを取り出して見せます。「どなたかに手伝っていただきたいのですが」と言って客席を見渡します。「あっ視線が合いましたね。あなたにお願いいたしましょう」。たまたまその女性が飴をなめていたので、「どうぞこちらへ、飴をなめてる場合じゃないですよ」(爆笑)。

「たとえばこれは、'ストレンジバニッシュ' というマジックです」と言って、1 つのウォレットを開い

てそのタイトルが書いてあるのを見せます。つぎのウォレットのタイトルも見せると、「ワンダーリバー  
ス」と書いてあります。「選ばれる題名がこの予言に書いてあります」と言って、表に「予言」と書  
かれた紙片をテーブルに置きます。

ウォレットを1組ずつテーブルに置いていき、好きなところでストップをかけさせます。ストップした  
ところのウォレットを相手の前に置き、前後のウォレットのタイトルを見せます。どちらも異なるタイト  
ルであり、選ばれたパケットのタイトルは「カトーズオープナー」となっています。予言を見せると、  
まさにそのタイトルが書かれているのです。

この部分はそれほど不思議ではないはずなのに、けっこう拍手がきてしまいました。私としては半  
分ジョークのつもりだったのですが。「それでは今日家を出てくるまえから予定していた、「カトーズ  
オープナー」をやりましょう」（爆笑）と言って、「カトーズオープナー」を演じます。このマジックは  
シカゴオープナーをスピーディに演ずるために、デッキではなくパケットで行うものに変えたパケット  
トリックです。

#### \* 備 考 \*

うっかり練習したときのカードの状態のままウォレットに入れておいたらしく、カードを広げたら  
いきなり色違いのカードが見えてしまいました。最初のマジックで失敗してうろたえてしまい、  
「ちょっと待ってください」と言って、思わずカードをテーブルの下に入れてセットを直してしま  
いました。うーん。これはまずい。ところがこの失敗は、その日の悲劇のたんなる序章でし  
かありませんでした。10種類演じたカードマジックのうち、4種類も失敗してしまったのです。

ところがそれが大受けしてしまい、この様子を撮影したビデオを Mr. マリック師に見てもらっ  
たら、「加藤さん、これをあなたのキャラクターにしたらどうですか」と言われてしまいました。

### オンリーワンイーチ

= アレックス・ホイ & 加藤英夫、“CARD MAGIC MONTHLY”、第12号、2003年3月15日 =

#### \* 方 法 \*

デッキから17枚のカードを抜き出しますが、赤黒を交互に抜き出します。それらを裏向きに持つ  
てディールし、1人目の客にストップをかけさせます。奇数枚目を置いたときにストップがかかっ  
たら、そのカードの表を見せてから、テーブルのカードの上に置きますが、右にサイドジョグして置  
きます。

偶数枚目が置かれたときにストップがかかったら、手元のトップカードの表を相手に見せ、そのカー  
ドを右にジョグしてテーブルのカードの上に置きます。その上に手に残っているカードを重ね、そし  
て全体を取り上げ、サイドジョグカードの下にブレークを作り、そこからカットします。

カードをディールして 2 人目の客にストップをかけさせます。奇数枚目でストップがかかったら、そのカードをディールしたパイルの前に置き、偶数枚目でストップがかかったら、手元のカードのトップカードをテーブルのパイルの前に置きます。

左手に残っているカードを広げて、右手でトップの 5 枚（もしくは 3 枚を広げて取り、「あなたはどのカードを選ぶことができました」と言います。そし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。このパケットをテーブルのパイルの左隣りに置きます。

右のパイルの前にある、選ばれたカードを左手で取り、その表を 2 人目の客に見せ、「このカードを忘れないでください」と言いつつ、右手は右のパイルを取り上げます。左手のカードを左のパイルの上にのせ、その上に右手のパイルを重ねます。

全体を取り上げて、左と右の 2 つのパイルに交互にディールします。2 人の客のカードを名乗らせてから、それぞれのパイルを表向きに広げ、選ばれたカードだけ色違いであることを見せます。

## ナンバーズの名人

= 加藤英夫、“CARD MAGIC MONTHLY”、第 16 号、2003 年 7 月 15 日 =

“ロイヤルロードトゥーカードマジック”に解説されている、’ポーカープレイヤーズピクニック’について、マジックカフェでつぎのような質問がありました。

このトリックを演ずるには、デッキのトップに 4 枚の A がセットされている必要がありますが、演技の途中で 4 枚の A をトップにセットするのによい方法はないでしょうか、

ちなみにそのトリックは、デッキを 4 組に分けて、1 組目のパケットを取り、トップから 3 枚ボトムにまわしたあと、他のパケットの上に 1 枚ずつ配ります。それをあと 3 組で行うと、4 組のトップから A が現れるというものです。

私が記憶していたやり方は、ひとつのパケットのトップからボトムに 3 枚まわすのではなく、そのパケットのあった位置に 3 枚ディールしてから、他のパケットに 1 枚ずつ置くというやり方です。セリフにもよりけりですが、私はそのパケットのあった位置に 3 枚ディールする方が、他のパケットに 1 枚ずつディールすることとの整合性がよいと思います。

さて、マジックカフェの質問に最初に回答したのはハリー・ローレンでした。その回答は、

あなたふざけてるんですか。

というものです。この一言の意味はおそらく、「そんな簡単なことを質問するのですか」ということだと思います。私にはこの答えの方がふざけていると感じました。

上級カーディションにとっては、そのようなことはたいした問題ではないかもしれませんが。ロイヤルロードの解説の中にも、デッキをチェックするために見渡しながら、4枚のAをカルするやり方が書かれています。私はそのような口実でデッキをいじることは、決して良い解決策ではないと思います。何をやったかわからなくても、何かをやったことは明白だからです。はたしてローレインの失礼な回答のように、この問題は簡単なことなのでしょうか。

私はもっとうまい方法はないかと考えました。最初に思いついたのは、4枚のAを堂々と取り出して始めるということです。すなわち、4枚のAを取り出して見せてから、バラバラにデッキの中に入れ、マルチプルリフトによって1カ所に集め、それをフォールスシャフルでトップに保ったあと、本題に進むというやり方です。現象を拡張することによって解決しています。

このやり方は、'ポーカープレイヤーズピクニック'にかぎらず、フォーオブアカインドを現すトリックには適用できます。

私が投稿してしばらくあとに、スティーヴ・ユーウェルがハリー・ローレインがつぎのようなやり方をしていたと投稿してきました。

「私がつぎにお見せするマジックをやると、よくAがたくさんあるんだ、と言う人がいます。ですから、Aが4枚しかないこと確認しておきます」と言って、表向きにデッキをスピーディに広げていき、Aをテーブルに落としていきます。4枚目のAを落としたら、残りの部分もさっと広げて見せ、「たしかに4枚しかありません。ではAをばらばらに戻しましょう」と言って、バラバラに入れてマルチプルシフトを行います。

というものです。マルチプルシフトを使うことは私が先に指摘しましたが、このようなセリフを言ってやった方が、4枚のAを抜き出してまた入れる、という操作が不自然に見えないかもしれません。

この問題はこれ以上追求する意欲を起こさせるものではありません。'ポーカープレイヤーズピクニック'というトリックそのものが、わざわざそんな苦勞をしてまでやるほどのものではないと思うからです。

とこの件を書き終えた直後に、面白いやり方を見つけました。それは'ポーカープレイヤーズピクニック'の構造を利用しながら、トップに4枚のセットを必要としないものです。現象を変えることによって、セットが不要になったという珍しい例です。

#### \* 方法 \*

相手にカードをよくシャフルさせます。「ナンバーズというクジでは、4つの数字をストレートで当てるものがありますが、超能力で4つの数を選びます」と言って、表を自分だけに向けて広げますが、

いちばん左端の4枚のカードをグリンプスして、それらがすべて異なる数のカードでなければ、カットしてそのような4枚がトップにくるようにします。

カードを広げ、まずいちばん左端のカードと同じ数で同じ色のカードを抜いて、裏向きにテーブルの左の方に置きます。つぎに左端から2枚目のカードと同数同色のカードを見つけて抜き出し、裏向きに1枚目の右隣りに置きます。同様に、左端から3枚目と4枚目と同数同色のカードを抜き出して、まえに置いたカードの右に置きます。

1組をいま並べたうちのいちばん左のカードの手前に置きます。相手に1組をまん中へんでカットさせ、左から3枚目のカードの手前に置かせます。つぎに左から1枚目の手前にある組をカットさせ、2枚目の手前に置かせます。3枚目の手前にある組からカットさせ、4枚目の手前に置かせます。

「ナンバーズで当たりの数を選ぶには、ちょっとした儀式を行います」と言って、左端の山を取り上げ、その山があった位置に3枚のカードを置きます。それから他の山の上に左から右に1枚ずつ配ります。手に残っているカードを左端に戻します。

左から2番目の山を取り、その山があった位置に3枚のカードを置きます。それから他の山の上に左から右に1枚ずつ配ります。あと2つの山でも同じことを行います。

以上で各山のいちばん上には、その山の前にあるカードとマッチするカードがありますから、「それでは、ナンバーズの当たり番号を見てください」と言って、各山のいちばん上のカードを表向きに戻します。それからそれぞれの山の前においてあるカードを表向きにして、すべて当たっていることを示します。

\* 追 記 \* (2013年5月6日)

4枚のAを見せてからマルチプルシフトで分散させたと見せるやり方についてですが、おそらくプラウエアドオンによって、4枚を分散させたように見せた方がいいと思います。その方が4枚をデッキに分散させて入れたあとに何もやらないので、怪しさの気配を発生しにくいからです。このことは、マルチプルシフトで数枚を分散させたように見せる、他のトリックについても言えることだと思います。

## 裏の影響・表の影響

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年8月25日 =

### \* 準備 \*

2枚のノーマルなジョーカー、1枚のジョーカーのダブルフェース（両面ともジョーカー）、そして1枚のダブルバックカードを使います。上から裏向きのノーマルジョーカー、裏向きのノーマルジョーカー、ダブルフェースジョーカー、ダブルバックカード、とセットします。

### \* 方法 \*

ノーマルジョーカーを上にして4枚を取り出し、「1枚、2枚、3枚、4枚のカードを使います」と言いながらエルムズレイカウントで4枚の裏面を見せます。それから全体をひっくり返し、「1枚、2枚、3枚、4枚ともジョーカーです」と言いながら、エルムズレイカウントを行います。

フェースのダブルフェースジョーカーをテーブルの正面の少し右に置きます。残りの3枚をひっくり返して、いちばん上のダブルバックカードを正面の少し左に置きます。

残りの2枚を広げ左のダブルバックカードの上でぐるぐるまわし、「裏向きのカードの上で魔法をかけると、カードの裏面が影響を受けます」と言います。そして手に持っている2枚のカードをダブルバックカードの上に落とし、それら3枚を取り上げてそろえて持ちます。

つぎのようなルンバカウントのバリエーションをやります。左親指でポケットを右にひっくり返し、続けて甲を上に向けた右手でポケットをつかみ、ポケットを前にひっくり返して左手に置き、フェースの1枚を右手で取ってテーブルに置きます。同じことを繰り返して2枚目をテーブルのカードの上に置き、最後のダブルフェースカードでも同じような返し方をして右手で取り、テーブルのカードの上に置きます。

3枚を取り上げ、いちばん上のダブルバックを左に置きます。残りの2枚を広げて右のカードの上でまわし、「表向きのカードの上で魔法をかけると、カードの表面が影響をうけます」と言います。そして2枚をひっくり返して表を見せ、表向きで広げてまたテーブルの表向きのカードの上でまわします。そしてその2枚をテーブルのカードの上に落とし、それら3枚を取り上げます。そして裏向きでやったのと同じルンバカウントのやり方で、3枚とも両面が表になったように見せます。ダブルフェースが最後に置かれることになります。

それら3枚を取り上げて、左の裏向きのカードの上でまわして魔法をかけ、3枚をそろえてひっくり返してテーブルの裏向きのカードの上に置き、全体を取り上げて、「こうすると裏面が戻ってきます」と言って、裏向きでエルムズレイカウントして4枚の裏面を見せ、それからひっくり返してエルムズレイカウントを行い、4枚の表面を見せます。「これでもと通りになりました」と言って終わります。

## ラブラブペア

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年8月26日 =

### \* 方法 \*

デッキの表を自分に向けて広げ、マッチングペアを4組抜き出して、表を見せずにテーブルに置きます。残りのデッキは使いません。8枚を相手に渡してよくシャフルさせます。

そのあと好きな1枚を抜いて、表を見ないでポケットに隠してもらいます。残りの7枚を受け取り、裏を上にして広げ、表を上に向けて「あなたはこの中のどのカードでも選ぶことができました」と言いますが、このときファンを表を見ると、そこにペアがないカードがほとんど直感的にわかります。その枚数をおぼえておきます。

裏向きにしてテーブルにバラバラに置きますが、先ほどのカードがどこに置かれたかおぼえておきます。そして先ほどのカードが最後に残るように、7枚のカードでPATEO フォースを行います。

ポケットからカードを出してもらい、最後に残ったカードとマッチすることを見せます。

### \* 備考 \*

適切なストーリーをつけて演じてください。

### \* 追記 \* (2013年5月3日)

私とPATEO フォースとの出会いは、ニューヨークのタネンマジックショップででした。商品名は忘れましたが、5枚のカードとマッチ箱が5個セットになっていました。マッチ箱の内側には1枚のカードの絵が印刷されています。カードを1枚自由に選ばせて、マッチ箱でそのカードに対応するものをPATEO フォースで残し、マッチしたのを見せるというものでした。

いま考えてみれば、マッチ箱にカードが入っているというのはあまり色気がありません。指輪のケースを5個用意して、中にダイヤ、パール、ルビー、エメラルド、サファイアを入れておき、カードの方にはそれぞれ名前をプリントしておく、というようにすれば、洒落たマジックになると思います。

そのようにPATEO フォースの使い方は、同数枚2組のそれぞれから選ばせたものが一致する、という形をとる場合、一方の組ではマジシャンが先に2個を指さしてスタートし、あとの組では相手が先に2個を指さしてスタートする、というやり方をすると、どちらも相手が自由に選んだ印象を強く与えることができます。

PATEO フォースでやってはいけないのは、ひとつの名前を書いたものを予言として演ずるも

のです。それが選ばれるように操作したのではないかと疑念が持たれやすいからです。

PATEO フォースの使い方として、いくつかのペアの中から先に選ばせてから、その相手をフォースするというのを見つけ、この作品を作りました。ロミオとジュリエット、ミッキーとミニーなど、有名なカップルの絵を印刷したカードで演じて楽しいと思います。

## フィンガーパワー・シングル版

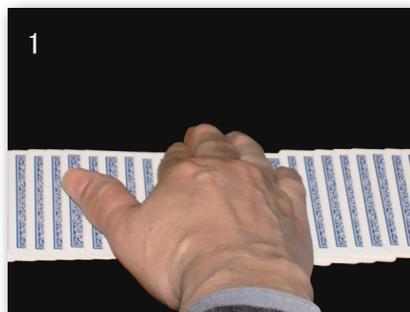
= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年9月7日 =

これは、“Card Magic Library”第3巻、99ページに解説されている、’フィンガーパワー’の原形になったものです。

### \* 方法 \*

選ばれたカードをドットカードの隣りにくっつけます。クリンプカードで代用してもかまいません。それらのキーカードがデッキの中央近くに位置させ、デッキを広くりボン Spredd します。

必要であれば、右手の指先をツバで湿らせます。そして右手を Spredd の上で左右に動かしてから、人さし指の先を選ばれたカードの左上コーナーに当たるように手を Spredd の上に下ろします。



指先をしっかりカードに押しつけてから、勢いよく右手を前に運びます。選ばれたカードは指にくっついて、ちょうど右手の下になって前に運ばれます。図 2。



選ばれたカードを名乗らせてから右手をどけて、選ばれたカードを現し、表向きにします。

### \* 追記 \* (2013年5月2日)

両手を Spredd の上にかざして、両手を合わせて間にカードを現す方法をどこかに書きましたが、どこに書いたか見つけられませんでした。

マジックカフェには、この他にもいくつかのこの種のトリックを投稿しました。“Card Magic Library” 第3巻の’フィンガーパワー’は、4枚のAをスプレッドの上で表向きに返して現すものですが、そのやり方で選ばれた1枚のカードを現すやり方もありました。

### フィンガーパワー・フォーエース版

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年9月12日 =

#### \* 準備 \*

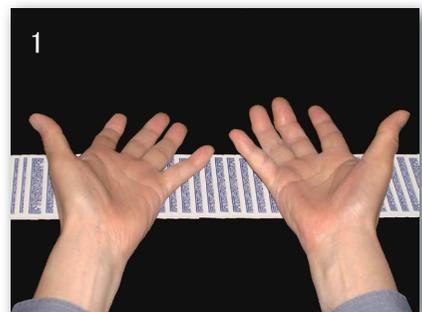
4枚のAそれぞれの裏面に、他のカードと区別できるドットマークをつけます。バイシクルのライダーバックの場合なら、4隅にいる天使の頭の上にある半月の形を削り落とします。左上と右下の半月だけを削り落とすだけでかまいません。4枚のAをトップから1枚目、9枚目、17枚目、25枚目にセットします。

#### \* 方法 \*

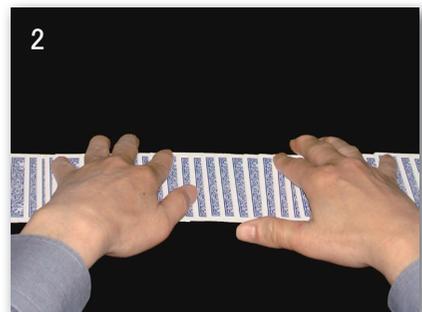
デッキの下半分を使って、上半分がくずれないようにシャフルを行います。そのあとデッキの下半分の下半分、すなわちボトム13枚ぐらいをトップにまわします。

デッキをなるべく広く裏向きにリボンスプレッドします。必要なら魔法をかける仕草として、両手に息をかける真似をするとき、両手の人さし指と小指の先をツバで湿らせます。

スプレッドの上で図1のように両手を広げます。



そして両手を返して図2のようにスプレッドの上に置きますが、左右の手の人さし指と小指の先をそれぞれのAの左上コーナーに当てます。



他の指はカードに触れさせてはいけません。しっかりと手をカードに押しつけたあと、勢いよく両手を前に運びます。

図 3 のように 4 枚の A が前に抜き出されます。それらを表向きに返して現します。



## エメラルドハンター

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003 年、9 月 18 日 =

これは 'エメラルドエーゼズ' と同じような操作をして、A ではなくバラバラのカードが現れて、それがあとから A に変化するという、二段階の現象になっています。

### \* 準備 \*

デッキのトップから、マークは適当で、A、X、A、(X、X、A、X、A)、... とします。括弧の中のカードは表を上に向けます。

### \* 方法 \*

「エメラルドというのは、石の中に埋もれています。A がエメラルドだとして、それを掘り出すことにいたします」と話をします。客にデッキの上 4 分の 1 より少し多めにカットさせ、持ち上げたカードを表向きにしてデッキの上ののせます。

表向きのカードを広げて、「この中にはエメラルドはありません」と言います。表向きのカードをそろえ、テーブルに置きます。スタック部分の表向きのカードを見せてはいけません。

ダブルターンオーバーして A ではないカードを見せ、裏向きに戻し、上の 1 枚を表向きに置いたパケットの上ののせます。

残りのカードから半分以下をカットさせ、持ち上げられたカードを表向きに左手のカードの上ののせます。表向きのカードを広げて、「やはりこの中にもエメラルドはありません」と言って、表向きのカードをそろえてテーブルに置きます。ダブルリフトで A ではないカードを見せ、裏向きに戻し、上の 1 枚をテーブルに置いた表向きのカードの上ののせます。

残りのカードの半分ぐらいをカットさせ、表向きにしてのせて広げて見せて、エメラルドがないことを言います。今回は表向きのカードをそろえるとき、表向きのカードのすぐ下の 1 枚をいっしょに

アデクションしてそろえてしまい、それらのカードをテーブルに置きます。ダブルターンオーバーしてAではないカードを見せ、裏向きに戻し、上の1枚を表向きのカードの上にのせます。

「エメラルドは残りのカードの中にあるはずですよ」と言って、手に残っているカードを表向きにして、カードを広げ始めて、ある程度の枚数をフェースからバックにまわし、広げるのを続けます。裏向きのカードが現れたらストップして、そこから上のカードを下にまわして、裏向きの2枚をダブルターンオーバーしてAではないことを見せ、そのまま表向きのパケットのフェースに置いて、そのパケットをテーブルに置きます。

「これでひとつのエメラルドが手に入りましたが、あとの3個は魔法で手にいれます」と言って、3つのパケットに魔法をかけ、それぞれのいちばん上のカードを表向きに戻して、4枚のAがそろったことを見せます。

## イージーシューティング

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年、9月18日 =

### \* 方法 \*

選ばれたカードがキーカードの下にくっつくような進め方をします。

選ばれたカードの候補を探すと言って、表を自分に向けて広げていき、キーカードの手前3枚目、1枚目（選ばれたカード）、そしてキーカードのつぎのカードをアップジョグします。なお、キーカードの手前2枚目のカードを1cmぐらいダウンジョグしておきます。

カードをそろえ表を相手の方に向けます。「この3枚のどれかが選ばれたカードですよ」と言いながら、3枚を広げて見せます。図1。



3枚をもとのようにそろえ、左手を前に倒して裏面を上に向けます。トップカードを右手に取り、「このカードで選ばれたカードを選出します」と言って、デッキの手前出ダウンジョグカードの上に入れ、ぶつかるまで中に押し込みます。

カードを弾くべく右手をデッキの手前にかまえ、勢いよく突き出ているカードを弾きます。選ばれたカードが飛び出しますから、それを取り上げて選ばれたカードであるのを見せます。

## カード選別器

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年、9月30日 =

### \* 方法 \*

相手が選んでおぼえカードをデッキに戻させて、どこに行ったかわからなくなったように見せて、5枚の候補カードを出すと言って、相手のカードを含めて5枚抜き出します。

「この5枚の中にあるはずですが、どのカードであるか確定するには、カード選別器というのを使います。これがカード選別器です」と言って、カードケースを取り上げます。

「よくカードを混ぜます」と言って、5枚をよく混ぜますが、最終的に選ばれたカードをボトムに運びます。そして5枚をケースの中に、表をフラップをさし込む側に向けて入れ、フラップを閉じるとき、選ばれたカードとつぎのカードの間にさし込みます。

フラップをさし込んだ側を手前に向けてケースを左手で垂直に持ちますが、そのままにフラップの側を下に向けて、中のカードがそちらの側に寄るようにしてから、垂直にします。

「ワンツースリー」と言って、ケースの底のカードのあるあたりを強く右中指で弾きます。選ばれたカードが飛び出しますので、それが選ばれたカードであることを見せます。

### \* 追記 \* (2013年5月19日)

上記は Magic Cafe に投稿した説明の通りですが、うまくカードが飛び出さず、半分ぐらいで止まってしまう。なぜそうなるかという、カードが上がるときにフラップの先に触れるので、摩擦によってフラップの先がいっしょに持ち上がることにより、さらに摩擦が強まってしまうからです。

それを防ぐには、ケースを図1のように持ってやればよいことがわかりました。このようにケースの上部を押さえていれば、フラップが上がることを防げるからです。



## あなたが“ノー”と言ったとき

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年、10月6日 =

### \* 現象 \*

7枚のカードを相手に見せて、心の中で1枚を選んでもらいます。それからいくつかの質問をして、“イエス”か“ノー”と答えさせます。質問のたびに、いちばん上のカードを下にまわさせます。相手が“ノー”と言った瞬間に、相手の選んだカードが相手の持っているカードの、いちばん上から現れます。

### \* 準備 \*

使うカードは、スペードのQ、クラブの10、スペードの7、ダイヤのA、ハートの5、ハートの9、ダイヤのJの7枚です。この7枚を適当に混ぜておきます。

### \* 方法 \*

7枚を相手に渡し、7枚のうちの好きな1枚を心の中でを選んでもらいます。7枚を受け取り、「あなたのカードを当てるために、コンピューターをプログラムします」と言って、7枚を‘準備’に書かれている順番に並べ直します。この順番はルールを理解していれば簡単です。まず黒いカードを大きい方から小さい方に並べ、つぎは赤いカードを小さい方から大きい方に並べればよいのです。裏向きにしたとき、スペードのQがいちばん上になります。

7枚を裏向きにして相手に渡します。「これから質問をしていきますから、正しければ“イエス”、違っていけば“ノー”と教えてください。あなたが“ノー”と言ったときに、あなたの選んだカードが現れます」と説明します。

つぎの順で質問をしていきます。

質問1「あなたのカードは数のカードですね」

質問2「あなたのカードは奇数ですね」

質問3「赤いカードですね」

質問4「マークはハートですね」

質問5「それでは数は9ですね」

質問6「あなたは今まで嘘をつきましたか」

ひとつの質問をしたら、必ず相手にいちばん上のカードをいちばん下にまわしてもらいます。

相手が“ノー”と言ったとき、「“ノー”と言いましたね。あなたのカードが見つかりました。あなたのカードは何でしたか」と、相手のカードを言わせてから、手にあるカードのいちばん上のカードを表向きにさせます。それは選ばれたカードです。

ひとつだけ例外があります。最初の質問で相手が“ノー”と言った場合、「いま“ノー”と言いましたね。あなたのカードが見つかりました。あなたのカードは何でしたか」と言って、相手のカードを名乗らせてから、スペードのQの場合はいちばん上のカードを表向きにさせ、ダイヤのJの場合はカード全体を表向きにさせます。

## カウントプリディクション

= “CARD MAGIC MONTHLY”、第 19 号、2003 年 10 月 15 日 =

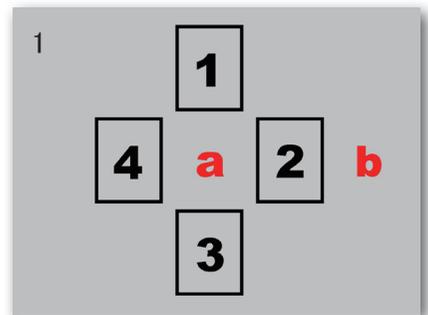
ロイ・ウォルトンの‘カウントミーイン’のバリエーションです。

### \* 方 法 \*

予言のカードを出すと言って表を自分に向けてカードを広げ、トップから、J、8、Q、7、J、J、J をトップにカルします。デッキを裏向きにディーリングポジションに持ち、トップの 4 枚を順番が変わらないように取り、表向きにしてトップの上で広げ、その下の 3 枚をシークレットアディクションして 7 枚をそろえ、上の 3 枚を 1 枚ずつ裏向きにしてトップに置き、いったん 4 枚をトップにおいて上の 1 枚を裏向きする、いわゆるブラウエアディクションを行います。

そして、予言のカードとしてトップの 4 枚をテーブルに置きます。観客から見れば、テーブルに予言カードとして J、8、Q、7 が置かれたことになりませんが、置かれたのは 4 枚の J で、デッキのトップに 8、Q、7 が残ります。

カードを 4 つの組に配ると言って、図 1 の 1 から時計回りにカードをディーリングして、1 と 2 に 10 枚、3 と 4 に 9 枚ディーリングされたところで止めます。残りのカードはわきに捨てます。



カードの枚数を変えるとって、1 から 2 に 2 枚、3 から 4 に 2 枚のカードを移します。それから 1 のパイルを 4 と 2 の間の a に移し、3 のパイルを 2 のパイルの右の b に移します。各パイルの枚数は、左から 11 枚、8 枚、12 枚、7 枚となっています。

予言のカードを取り、4つのパイルより前に、一列に並べます。いちばん左のパイルを取り上げ、相手に渡します。「この組を好きな予言のカードの上のせてください」と指示します。相手がそうしたら、そのパイルを取り上げさせ、相手に近い位置に置かせます。残りの3つのパイルをひと組ずつ取り上げさせ、好きな予言カードの上のせさせます。

パイルをひとつ取り上げ、ボトムからグライドして1枚抜いて表向きに置きつつ、「予言と言っても、何の予言かは言っていませんでしたね。じつは枚数の予言だったんです」と言って、表向きにしたのが7だったとしたら、「これは7のカードです。置かれたカードの枚数と一致するはずですよ」と言って、そのポケットを声を出して数えながらディールします。予言のカードと一致します。他の2つのポケットでも同じことを行います。

「最後はあなたに数えてもらいます」と言って、相手の近くにあるポケットを持たせ、ボトムカードを抜いて表向きに置かせます。そしてカードを声を出して数えながらディールさせます。予言の数と一致します。

### 表向きのカウントプリディクション

= 加藤英夫、“CARD MAGIC MONTHLY”、第19号、2003年10月15日 =

どんなマジックにおいて、発想を逆転させることによって、新しい可能性が開けることがあります。この作品においては、前述の‘カウントプリディクション’のように、予言のカードをすり替えるのではなく、ポケットの方をすり替えるという考え方を適用して作られました。数枚と数枚のポケット同士をすり替えるのはたいへんなことです。しかしひとつの山から1枚のカードを他の山に移動させるだけで、初め同じ枚数であった3つの山が、いっぺんに枚数の違う状態になるのです。

#### \* 方法 \*

スペードの6から9までの4枚を表向きにテーブルに出します。4つの山を作ると言って、7枚の山を4組作ります。あくまでも6枚から9枚までも山を作ったように見せかけるのです。

テーブルから表向きの4枚を取り上げ、デッキを持った左手と右手で表向きのまま4枚を混ぜますが、最終的に9が4枚目にくるようにします。いちばん上のカードを相手に渡し、任意の山にのせてもらいます。2枚目と3枚目でも同様にします。相手が3枚目を置いているとき、9のカードの下に2枚の裏向きのカードを重ねて、右手に持ちます。「残りはいくらしかありません」と言って、右手のカードを残りの山にのせます。

デッキをわきに置きます。6の山を取りあげて右手に6を持ち、「あなたはこのカードをどの山にでも置くことができました」と言いつつ、裏向きのトップカードをプッシュして、右手の6を置きつつ2枚の下にブレークを作ります。右手でブレークの上の2枚を取り、左手のカードを相手に渡します。

相手にそのカードを数えさせます。6枚あります。相手が数えている間に、右手の2枚を左手に置き、下の1枚をギャンブラーズパームして、上の1枚を右手でテーブルに置き、右手で8の山を取り、パームしている1枚をそのパケットのボトムに加えます。

いちばん上の表向きの8を右手で取り、残りのカードを相手に渡し、数えさせます。8枚あります。あと残りの2つの山は、表向きに置かれたカードと枚数が一致していますので、相手にパケットを取り上げさせて、表向きのカードを置いてから、裏向きのカードをカウントさせます。

## トータルの予言

= 加藤英夫、“研究ノート”、2003年10月21日 =

\* 準備 \*

AからKまでの13枚を使用。トップからの2枚ずつの合計が13になるようにセットしておきます。Kは予言に使うので、セットに含めてはいけません。

\* 方法 \*

予言としてKを裏向きに置きます。

相手に12枚を渡し、上から2枚取ってつぎつぎとボトムにまわしていき、好きなペアを持っているところでストップしてもらいます。

残りのカードを受け取り、上から3枚をカットしてボトムにまわし、「もしもこの2枚が選ばれたら」と言って、トップの2枚を取って表を見せ、「2枚の数の合計は19になります」と、その2枚の合計を言います。

その2枚を表向きにテーブルに置き、残りのカードを2枚ずつ表向きに置きながら、それらの合計を告げます。

相手の選んだペアを表向きにして合計を告げ、予言のカードを表向きにして当たっていることを示します。

\* 追記 \* (2013年4月11日)

予言として2組用意します。13枚のカードと、4枚のK。先に13枚数えて予言が当たったことを見せ、それから4枚のKを見せます。

## 今日は何曜日

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2003年10月26日 =

このマジックは、“インプロンプチュカードマジック”に解説されている、アル・サッチャーの‘ボトミングアウトトゥデイ’を日本語に置き換え、コントロールの手法をさし替えたものです。

### \* 現象 \*

相手の選んだカードが、1組の中のどこにあるかわからない状態にされます。曜日によってマジックがやりやすい日があると説明し、今日は(たとえば)月曜日なので、まず“かようび”という言葉に合わせて、1枚ずつカードを表向きにめくっていきます。そのあと、“すいようび”、、、“にちようび”までカードを表向きにしますが、相手のカードは出てきません。そして今日が月曜日なので、最後に“げつようび”に合わせて表向きすると、最後に相手のカードが現れます。「月曜は本当にマジックがやりやすいんです」というセリフで締めくくります。

### \* 方法 \*

1週間の曜日の数の合計は33です。ですから、相手の選んだカードを1組の上から33枚目に位置させれば、あとは現象の説明どおりに行えば、最後に相手のカードが出てくるわけです。このマジックをやっている曜日のつぎの曜日から始めて、最後に今日の曜日でやるようにします。

33枚目に配置させるひとつの方法を説明します。20枚のカードを相手に渡して、あなたは後ろ向きになります。20枚を2つの組に分けさせますが、何枚と何枚に分けてもよいと告げます。どちらかを左のポケットにしまってもらいます。そして残っているカードの枚数を数えてもらいます。その枚数を忘れないようにたのみます。そしてそのカードを右のポケットにしまってもらいます。

残っている32枚のカードを表向きにテーブルに置いていきますが、相手に先ほど数えたのと同じ枚数目に置かれるカードをおぼえてくれと指示します。あなたは19枚まで置いたら、「もうおぼえたはずです」と言って、カードをそろえて1組のいちばん上に裏向きに戻します。相手の数えたのがX枚だとしたら、いまの1組の上からX枚目のカードを相手がおぼえたことになります。

ここで右のポケットからカードを出してテーブルに置いてもらいます。その上にあなたが持っているカードを重ねます。左のポケットからカードを出してもらい、テーブルのカードの上に重ねてもらいます。

以上で相手のおぼえたカードは上から33枚目に配置されました。あとはまえに説明した通りに曜日の文字に合わせてカードを置いていってください。

## マジシャンズヴィクトリー

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年11月1日 =

アレックス・エルムズレイの‘数学者とメンタリスト’(“Card Magic Library” 第5巻、179ページ)を土台として、複数の客の手を借りて行い、キッカーエンディングが加えられたものです。

### \* 方法 \*

4枚のAをトップから1枚目、9枚目、17枚目、25枚目にセットしたデッキを使います。

4枚のAの位置を変えないようなシャフルを行ったあと、トップに5枚のカードを加えます。それからトップから順番を変えないように8枚のカードを取り、1人目の客に渡します。同様につぎの8枚を取って2人目の客に渡し、さらに同様に8枚を取って3人目の客に渡し、そのあと同様に8枚取って自分の使うパケットとして、残りのカードをわきに捨てます。

「これからお見せするマジックは、数学者のやり方と、メンタリストのやり方と、マジシャンのやり方をお見せします。まず数学者のやり方です」と話をします。

「私と同じようにやってください。カードの表をご自分に向けてこのように広げてください」と言って、自分のパケットの表を自分に向けて両手の間に広げます。

「そうしたら、心の中で1～8までの数で、好きな数を思ってください。思いましたか。そうしたら右端から数えてその数の枚数目のカードを見つめてください。

2秒程度見つめたら、「いま思ったカードと枚数目を忘れないでください。いいですね。ではカードをそろえてください」と言って、表向きのままカードをそろえます。

「そうしたらこのように、左、右、左、右、左、右、左、右と、2組に分けてください」と言って、表向きに左右にカードをディールします。「カードを置くとき、あなたが選んだカードがどちらに行くか見ていてください」と言います。そして、3人の客にやらせます。

「あなたが選んだカードのある方をこのように取り上げて、反対の組に重ねてください」と言って、あなたは適当な方を反対の組に重ねます。

カードを取り上げさせ、いまと同じ操作、2組に分けて選ばれたカードのある方を上に重ねる、というのはあと2回やらせます。あなたは適当な方を重ねてかまいません。

以上の操作を行った結果、相手が選んだカードはフェースから3枚目にきていて、Aは相手が最初に選んだ数の枚数目に配置されています。

「このようにカードを広げてください」と言って、表を上にして両手の間に広げます。「そして選んだカードを見つめてください」と言います。

「ここで数学者は数学の法則でわかった選ばれたカードを当てます」と言ってから、1人目が広げているカードを見て、フェースから3枚目を認知します。同時に、Aがフェースから何枚目にあるかを記憶します。

「あなたが選んだのは〇〇の××ですね」と言って、3枚目にあったカードの名前を言います。客は肯定します。同じことをあと2人の客に対して行います。

「つぎはメンタリストのやり方です。いま広がっているカードの中で、右から先ほどと同じ枚数目のカードを見つめてください」と言います。あなたも見つめます。それぞれの客はすべてAを見つめることとなります。あなたはあなたのポケットの中のAの位置を記憶します。

2秒程度見つめたら、「カードをこのようにそろえてから、裏向きにしてください」と言って、カードを閉じて裏向きにします。「そして裏向きで広げてください」と言います。「私のカードはこれです」と言って、Aを抜いて裏向きに自分の前に置きます。残りのカードはわきに捨てます。

それぞれの客のAが表向きで何枚目にあったかわかっていますから、1人目のカードの中から、裏向きの8枚の下からその枚数目のカードを抜き出して、表をその客だけに見せて、「これがあなたのカードですね」と言います。客は肯定します。そのカードをその客の前に裏向きに置きます。残りのカードは受け取ってわきに捨てます。

2人目の客と3人目の客のカードを同様に当てます。「このようにメンタリストは、数学者のように奇妙な操作をしないで、ずばり当てることができるのです」と言います。

いま3人の客とあなたの前に、1枚ずつ裏向きに置かれています。「最後はマジシャンのやり方です。マジシャンはこのように選ばれたカードの魔法をかけます。そうするとこのように不思議なことが起こります」と言って、それぞれの前にあるカードを表向きにして、4枚のAを現します。

\* 備 考 \*

トップに4枚のAをセットしておく代案を説明いたします。

トップの4枚のAを保つようなシャフルを行ったあと、ボトム側から全体の半分ぐらいをカットしてトップにまわします。表向きにデッキを広げていき、Aより手前で適当な2枚をアップジョグし、そのあとA1枚と他のカード2枚程度をアップジョグし、さらにそのあとの3枚をアップジョグし、それら8枚を抜いて1人目の客に渡します。同じことを行って、あと2人の客に8枚を渡します。自分もAを同じ位置になるように8枚を取ります。

## スペルミートウワイス

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年11月1日 =

### \* 方 法 \*

「スペードのKはカードマジックの世界を支配するカードです。その力の偉大さをお見せしましょう」と話をして、表を自分に向けて広げていき、サイレントカウントしてフェースから25枚目のカードのコーナーをクリンプして、それからスペードのKを抜き出して表向きにテーブルに置きます。スペードのKが先に出てしまったら、それを見過ごして、広げ直して抜き出します。クリンプするのは、スペードのKが抜き出されたあとのフェースから25枚目になるカードです。

クリンプカードをその位置に保つシャフルを行います。上半分をシャフルして、中央手前まできたら残りを全部左手に取り、右手は左手のカードを全部取ってシャフルを続ける、というやり方で対処できます。

デッキをテーブルに置き、「だいたいいいですから、このぐらいのカードを取り上げてください」と言いますが、そのセリフに合わせて、上から全体の3分の1ぐらいをカットして取ります。

相手がカットして取ったら、「そうしたらこのようにいちばん下のカードをのぞいておぼえてください」と言いながら、あなたの持っているパケットのボトムカードをのぞきます。あなたはおぼえる必要はありません。

「そうしたらこのようにカードを何回かカットしてください」と言いながら、持っているカードを何回かカットします。相手がカットしたあと、「これであなたがおぼえたカードはどこに言ったかわからなくなりました」と言います。

あなたの持っているパケットをあなたの前に置き、相手の持っているパケットを受け取ります。テーブルに残っているカードを指さして「残りのカードを取り上げて、やはりこのように何回かカットしてください」というセリフに合わせて、あなたが持っているパケットを何回かカットしますが、最終的にクリンプカードがボトムに行くようにカットします。

そして持っているパケットをあなたの前のパケットの上に重ね、相手の持っているパケットを受け取り、あなたの前のパケットの上に重ね、全体をそろえます。

ここでスペードのKを取り上げて耳に当てて声を聞く演技をします。「“私の名前を2回唱えて、スペルに合わせてカードを置きなさい”とっています」と言います。

「スペードのKは英語では“King of Spades”ですから、K-i-n-g-o-f-S-p-a-d-e-s」と唱えながら、スペルに合わせてディーリングします。1回終わったら、もういちど同じようにスペルに合わせてディー

ルします。

「さて、スペードのKのパワーであなたがおぼえたカードが見つかったでしょうか。あなたのカードは何でしたか」と言って名乗らせてから、最後にディーリングしたカードを表向きにします。

### \* 備 考 \*

このトリックは、雑誌“ゼン”1949年8月号に掲載された、ハリー・スタンレイの‘インプロンプチュカードイフェクト’に使われている原理を利用して、異なる構成および演出でまとめたものです。

## 嘘の中の真実

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年11月8日 =

### \* 方 法 \*

ストリッパーデッキを使います。

デッキを両手の間に広げて、相手に適当な7枚を抜かせます。そしてその7枚表を見て、そのうちの1枚を心の中で思わせます。

相手が7枚を見ているとき、デッキを方向違いにしておきます。そしてデッキをファンに広げ、相手の持っている7枚をバラバラにファンの中に入れます。カードを閉じ、シャフルするときに7枚をボトムに集めます。そしてボトムカードをグリップスします。相手にシャフルさせてからそのようにしてもかまいません。ボトムに集めたあと、その7枚がデッキの中央近くに行くようにカットします。

「これから行うのは嘘発見器の実験です。あなたは嘘をつくのがうまいですか」と問いかけます。たいていの場合、「得意ではありません」と言います。その場合は、「なるほど嘘が得意ですね」と言います。「得意です」と言われたら、「そう言われると、それが嘘か本当かわかりませんね」と言います。

デッキを表向きにリボンスプレッドします。「私が後ろを向いたら、こちらの端からこのように1枚ずつ、カードを抜いて左手に重ねてください。合計7枚抜いていただきますが、なるべくバラバラの位置から抜いてください」と言います。「こちらの端からこのように1枚ずつ、カードを抜いて左手に重ねてください」と言うときは、スプレッドのボトムの端からトップ方向に向かって、1枚ずつ抜いて左手に重ねていく真似をしながら言います。

グリップスしたカード以降の7枚から抜かれたカードが相手の思ったカードですから、適当な演技でそれを当てます。

## スプレッドの中の記憶

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年11月9日 =

### \* 方 法 \*

デッキを裏向きに両手の間に広げていき、相手に任意の6枚のカードを指ささせ、指されたカードをアップジョグしていきます。なるべく離ればなれのカードを指さすように指示します。

広げたカードをそろえ、アップジョグされた6枚をファン状に広げて表を相手に見せ、そのうちの1枚を心の中で思わせます。それからアップジョグカードを押し込んでシャフルしますが、マルチプルシフトを行って、6枚をボトムに集めます。ボトムカードをキーカードとしてグリンプスしてから、デッキを中央からカットします。

「心の中で選んだカードを当てるのは不可能なので、今日は記憶術で選ばれたカードを当てることにします」と言って、デッキを表向きにリボンスプレッドします。そして「端からカードの順を記憶していきます」と言って、ボトムからトップに向かって視線を動かしていきますが、キーカードがどこにあるかを認知します。

「カードの順番を記憶しましたから、あなたが心の中で選んだカードを言っていた瞬間に、そのカードがどこにあるかを、カードの方を見ないで指さします。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。

カードの方を見ないで、キーカードのあったあたりより少し左を指さします。そしてすぐ視線をカードの方に落として、指先を選ばれたカードの上に落とし、それをまえに抜き出します。

### \* 備 考 \*

より正確に指さすには、デッキをテーブルの縁に近くスプレッドして、見つけたキーカードの手前の縁に、左親指の先を当てておき、それをもとにして右人さし指でスプレッドを指さすようにします。

## アブラカダブラ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年11月23日 =

### \* 現象 \*

相手が1から13の中から好きな数を心の中で決め、その枚数目のカードをおぼえます。そのカードがどこに行ったかわからなくなるまで、デッキが何回かカットされます。あなたが「アブラカダブラ、アブラカダブラ」と魔法の言葉を2回唱えながらカードをディールすると、相手が心の中で思った数と同じ数のカードが現れます。もういちど同じように唱えながらディールすると、こんどは相手のおぼえたカードが現れます。

### \* 準備 \*

デッキのトップより、KからAまでの13枚をセットします。マークはバラバラにします。Kがトップで13枚目がAです。そしてボトムカードをクリンプしておきます。

### \* 方法 \*

相手にデッキを渡し、あなたは後ろ向きになります。まずデッキのだいたいまん中へんでカットしてもらい、持ち上げた半分をテーブルの右の方に置いてもらいます。「カードには1から13までの数がありますので、1から13までのうち、好きな数を心の中で決めてください」と指示します。そしていま相手が持っているカードの上から、その枚数のカードを右手に取ってもらいます。そして左手の残りのカードははテーブルの左の方に置かせます。

右手に持っているカードをシャフルさせてから、いちばん上のカードを見ておぼえてもらいます。そしてそれらのカードをテーブルの右の方の組の上に重ねさせ、そして左の方にある組を取り上げて、右の方の組の上に重ねてもらいます。

ここで前に向き直り、デッキを取り上げて何回かカットしますが、最後にクリンプカードがボトムにいくようにカットします。「古くからある魔法の言葉に、“アブラカダブラ”というのがある、これを2回唱えようと不思議なことが起こります」と言って、この言葉を2回唱えながら、言葉に合わせてカードを1枚ずつテーブルに置きます。

「あなたの思った数は何でしたか」とたずねてから、最後に置いたカードを表向きにします。それは相手が思った数と同じ数のカードです。そのカードを裏向きにして置かれたカードのいちばん上に戻します。そして手に持っているカードをテーブルのカードの上に重ねます。

ふたたびデッキを何回かカットして、最後にクリンプカードがボトムにいくようにカットします。そしてまた“アブラカダブラ”を2回唱えながらカードを1枚ずつ置きます。相手のカードを名乗らせてから、最後に置かれたカードを表向きにします。それは相手が選んだカードです。

## ショッキングモンテ

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座”、2004年1月2日 =

### \* 準備 \*

トップよりマークに関係なく、8、J、3、10、8、J、3、10、8、J、3、10、8、J、3、10とセットしておきます。

### \* 方法 \*

「使うカードの枚数をあなたに決めてもらいます。少なすぎても多すぎてもいけないので、25～35までの好きな数を指定してください」と言って、数を指定させます。相手が指定した枚数だけ、トップからテーブルにディールします。残りのカードはわきに捨てます。

ディールしたパイルを取り上げて、それらを4つの山にディールします。それぞれのパイルのトップに同じ数のカードが4枚配置されました。そのあと各パイルのトップカードを表向きにして、それぞれの山の上に表向きにのせます。

相手に4枚の表向きのカードのうち好きな1枚を指定させ、それ以外の表向きのカードを裏向きにします。ハートの8が指定されたとします。4つのパイルを時計の12時、3時、6時、9時の位置に置きますが、相手の指定した表向きのカードがあるパイルを6時に置きます。

6時のパイルをもういちど取り上げ、表向きのハートの8を右手に取りながら、つぎの裏向きのカードの下にブレイクを作ります。「カードを何回か交換しますが、このカードがどこに行くかよく見てください」と言います。ハートの8を裏返しますが、トップ2枚の下のブレイクを右親指で保持して、そのパイルをビドルポジションに持ち、それを6時の位置に置きます。右手をそのポケットから離さず、左手を12時のポケットにかけます。

「では始めます」と言って、つぎのようにカードを入れ替えます。

1. 左手の12時のトップカードを9時へ、右手の6時のカード(2枚)を12時へ。
2. 右手を9時、左手を3時のトップカードをつかみ、両手を入れ替えて、9時と3時に置く。
3. 右手で6時、左手で12時のカードをつかみ、右手のカードを3時へ、左手のカードを9時に置く。

以上ですべてのパイルのトップカードが同じ数のカードになったので、このあとは2、3回適当な2つのパイルのトップ同士の交換を行います。

「さて8のカードはどこにあるでしょう」と問いかけます。たいてい相手は最初に見た8の位置がわかりますから、そのカードを指さすでしょう。そのカードを表向きにします。「当たりました8です。でも私は“8のカードはどこにあるでしょう”とたずねました。ですから、どのカードを指さしても当たるのです」と言って、他の3つのパイルのトップカードを表向きにします。すべて8のカードです。

## リバーズインザケース

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座”、2004年1月4日 =

### \* 方法 \*

1 人目の客にカードを抜かせます。相手が見ている間、後ろを向いています。前に向き直り、その客のカードを受け取り、まん中へんに入れます。それをシャフル中にボトムにコントロールします。

2 人目の客に1枚抜かせます。その客が見ている間、後ろ向きになり、ボトムカードをひっくり返します。そしてデッキ全体をひっくり返します。

前に向き直り、2人目のカードを受け取って、デッキのまん中へんに入れます。カードケースの中にカードを入れると不思議なことが起こると言って、デッキをケースに入れてフタを閉じ、空中に投げ上げてから、デッキをケースから出しますが、入れたときは反対の側を上にして出します。そのとき、2人目の客のカードだけケースの中に密かに残します。そのカードが露見しないようにやります。

そしてデッキを1人目に渡して広げさせます。その客のカードが中央あたりで表向きになって現れます。そのカードを抜いてテーブルに置かせ、他のカードはすべて裏向きであることを確認してもらってから受け取ります。そしてデッキをケースの中に入れるのですが、そのときケースの中にある2人目の客のカードがデッキの中央あたりに、しかも他のカードとは逆向きになるように入れるのです。そしてフタを閉じます。

ケースを2人目の客に渡します。彼に魔法をかけさせます。そしてデッキを出して広げさせます。

## 心の中のカード当て

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座”、2004年1月5日 =

このマジックは、あなたの前にテーブルがあり、相手がテーブルの向こう側、もしくは右側にいる状態で行います。

### \* 方法 \*

あなたはテーブルに対して90度ぐらい左に向きます。テーブルとあなたの体の間に30cmぐらいの空間をあけて立ちます。右手を右に伸ばしてテーブルにデッキを置きます。

「カードを取り上げて、よくシャフルしてください」と言います。「そうしたら、もとの位置に戻してください」と言って、デッキを置いた位置を右人さし指で指さします。

右手をデッキにかけますが、少し手探りする感じでデッキをつかみます。そしていちどカードをテー

ブルにドリブルオフし、「このようにカードを落としていきますから、好きなところでストップをかけてください」と言います。

もういちどカード全体を取り上げて、ゆっくりとドリブルオフします。そしてストップがかかったら手を止めて、「そのカードを見ておぼえてください」と言って、右手の人さし指でテーブル上のポケットのトップを指さします。そのあと、あなたは右手を右わきに垂らした状態にしますが、表が左に向くようにして、そのとき頭を動かさず、目だけを思い切り右に動かして、フェースカードをグリップスします。

「おぼえたらもとにのせてください」と言います。手探りの感じで右手のポケットをテーブルのポケットの上に重ねます。そしてデッキを持ち上げ、ドリブルオフします。

前に向き直ります。カードをよくそろえてから取り上げます。先ほどグリップスしたときの厚さを思い出し、それより少し下の位置にブレークを作り、「この状態であなたのおぼえたカードを当てるのは不可能です」と言いながら、ブレークからダブルカットします。

デッキの表を自分に向けて、「ふつうはこのようにカードを広げてあなたのカードを抜き出して当てますが」と言いながら、ボトム of 10 枚程度を軽く広げます。エスティメーションがよほど狂っていないければ、その中にキーカードが含まれていますので、その右隣の相手のカードを認知します。すぐにカードを閉じます。

「今日はあなたの心の中にあるカードのイメージを読みとって当てます」とセリフを続けて、カードを閉じてテーブルに置きます。あとは心の中を読みとるサイキックな演技によって、相手のカードを当てます。

#### \* 備 考 \*

横を向いた状態でボトムカードをグリップスしたあと、グリップスが済んだからと言って、持っているポケットの裏を上に向けてはいけません。そのポケットの裏を上向きに戻すのは、あくまでもテーブルのポケットを指さして、「おぼえたらもとにのせてください」というときなのです。

ボトム近くの 10 枚ぐらいを広げてキーカードの隣りをグリップスするのも、間違えても広げたあとにカードの方に視線を向ける、というようなやり方をしてはなりません。「ふつうはこのようにカードを広げてあなたのカードを抜き出して当てますが」というセリフを言うときに、デッキを目の前に位置させ、そこでさっと広げ、さっと閉じるのです。そのときに顔や目を動かしてはいけません。

そしてこのトリックでもっとも重要なのは、相手のおぼえたカードがデッキの中に埋もれるまで、いっさいカードを見ていないということです。

## \* バリエーション \*

このやり方では、エスティメーションを使いません。前に向き直ってデッキを取り上げ、表を自分に向けて保持したあと、「あなたのカードを心の中で強く念じてください」と言って、相手の目を見て精神集中します。しばらくしたら「わかりました」と言って、スピーディにカード送り、キーカードの右隣りのカードを抜き出します。

「いまあなたが念じたカードは何ですか」と言って相手に名乗らせてから、そのカードの表を相手に向けます。

このやり方を、たんにカードを抜き出して当てる、平凡なカード当てと混同してはなりません。このマジックにおいては、カードを見つけて抜き出すのではなく、相手の心を読んでわかったカードを、デッキから抜き出して見せるのです。この微妙な違いがわかっていただけでしょか。

このバリエーションの当て方の部分はかなりまえに考えたもので、Mr. マリックに見せたところ、「そのような微妙な違いが、大きな違いになるんですよ」と言ってくれました。

## \* 追記 \* (2013年5月16日)

演出を除けば、たんなるキーカードロケーションなので、収録するのをためらいました。しかし Mr. マリックがこのやり方の良さを認めてくれたこと、それを読者の方にも伝えたいと考え、収録することにいたしました。

## ロイヤルカッティング

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座”、2004年1月21日 =

ラスベガスで買ってきた“コーナーショート”という器具を使ってみました。これはゲージにカードを合わせて刃を落とすと、コーナーがショートコーナーにカットされるという、爪切りのようなものです。切れ味はするどく、刃を落とした瞬間は、「これは楽にショートカードが作れると思ったのですが、切れたコーナーを見た途端がっかりしてしまいました。切れ方が余りにも大きいのです。そのカードをテーブルに置けば、誰が見てもコーナーが異常なのが目についてしまいます。これは使えません。アイデアはすごいのですが、それを商品として仕上げるときの配慮が足りないのです。大きくカットするのと小さくカットするのを2種類作れば、目的によって2種類とも買う人がいるということを考えなかったのでしょうか。

カッターでコーナーショートを作るとどうなるでしょう、リフルしたときにそこで止められるには、他のカードよりある程度は短くなっていなければなりません。コーナーだけをカットしてそのようにするには、大なり小なり上記の器具のように、コーナーの丸みを大きくせざるを得ません。はたしてどのようにしたら、コーナーの違いが目立たないようにできるでしょうか。

今日はその解決法を見つけられたという点で、とてつもなく大きな収穫がありました。それはアメリカ製のボロい器具を見たおかげです。コーナーだけをカットするからコーナーが大きくなってしまいます。コーナーだけでなく、サイド全体を斜めにカットすればよいのです。

ストリッパーデッキでは、一方のエンドから他方のエンドに向かって斜めにカットされています。ですから一方のエンドは元々の幅で、他方のエンドの幅が少し狭くなっています。そのカットの仕方を、一方のサイドだけでやるのです。幅の違いがストリッパーデッキの場合よりも半分ですから、幅の違いはほとんど気になりません。1mm程度の差に作れば、テーブルに置いていくら見ても、ノーマルカードとの違いがまったくわかりません。

このようなショートカードの作り方は、いままでに存在していたかも知れませんが、読んだことがないので、とりあえずコーナーサイドショートと呼ぶことにします。サイドを斜めにショートにするのなら、サイド全体をカットして、ナローカードにすればもっと目立たないのではないか、という考えもよぎりましたが、ナローカードの欠点は、短い部分がリフルする側に寄っていると、そこで止めることが困難になるということです。コーナーサイドショーであれば、デッキ全体をそろえてからリフルすれば、確実にそこでストップすることができます。

そしてコーナーサイドショートにはナローカードや普通のエンドショート（エンド全体がカットされている）よりも便利な点があります。それは、左上、左下、右上、右下というように、リフルする位置によって、異なるカードでストップできるということです。

さらに同じ考えをエンド側に適用すれば、コーナーエンドショートともいうべきショートカードも作れます。すなわちエンドを斜めにカットするのです。これも4種類のカットの仕方があり、合計8種類のカードを区別することができます。

コーナーエンドショートについては、“Card Magic Library”第10巻においては、'斜めショート'と記していますが、ここではコーナーサイドショートとともに、より明確に名づけました。

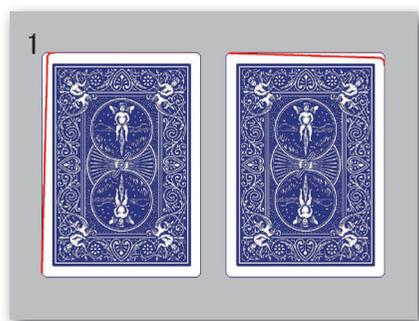


図1に左上のコーナーサイドショートと、右上のコーナーエンドショートを示します。切り方の幅は誇張しています。

\* 準備 \*

4枚のKをそれぞれ位置の異なるコーナーサイドショートにしておきます。4枚のQはそれぞれ位置の異なるコーナーエンドショートにしておきます。

\* 方 法 \*

相手によくシャフルさせデッキを受け取り、テーブルに置きます。各コーナーでカードをリフルしてカットし、トップからカードを表向きにしてKを出現させます。それをあと3回繰り返します。

もういちどデッキをシャフルさせ、こんどはコーナーエンドショートを利用してQをトップにカットしますが、こんどはその都度表向きにするのではなく、裏向きのままマークの同じKの上に置いていきます。4枚出現させたあと、それぞれのQを表向きにします。

### カルアセパレーション

= ウォルト・リー、雑誌“パピュラー”、1984年12月 =

ビドルムーブで赤と黒をセパレートする技法を使ったマジックですが、つぎの私のバリエーションとの関係で収録しておきます。

\* 方 法 \*

ジョーカーをトップにセットしておきます。デッキを表向きにビドルポジションに持ち、左手にカードを取っていきませんが、最初のカードの色が赤だとしたら、心の中で“黒をカルする”と決めます。そして赤はそのまま左手のカードの上に取り、黒が出てきたら、その下にブレイクを作り、そのあとも黒ならその黒の上に重ねていき、つぎに赤が出たときにブレイクの上の黒を右手のカードの下にスチールします。

そのようにカードを取っていきながら、1人目にストップをかけさせて、そのカードをテーブルに置きます。さらにカードを取っていき、2人目の客にまえと違い色のカードでストップをかけさせ、そのカードをテーブルに置きます。

ジョーカーを使うと言って、カードを取り続けます。そしてジョーカーが出たらテーブルに置き、右手のカードを左手のカードの上に重ねますが、間にブレイクを作ります。赤いカードと黒いカードが分離されました。

ジョーカーを裏向きにブレイクの間に入れます。抜き出してある赤いカードを裏向きに赤の部分に入れ、黒いカードを黒い部分に裏向きに入れます。

ゼロシャフルなどのフォールスシャフルを行ったあと、ジョーカーでカードを分け、赤いカードが他の赤いカードを、黒いカードが他の黒いカードを引きつけたという現象を見せます。

## ローテクとハイテク

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年2月4日 =

前述の 'カルアセパレーション' のように、ビドルムーブの手法で赤黒分離を行うと、52枚のカードを引いて取った時点で、26枚のカードが右手に残り、それだけの厚さのカードを最後のカードとして左手のカードの上に置かなければなりません。その部分を解決する方法を見つけました。

それは、最初の30枚ぐらいまでは黒をスチールして、つぎに黒を取るときにスチールした黒を左手の方に置いてしまい、そのあとは赤をスチールするようにするのです。そうすると、52枚取った時点で、だいたい10枚ぐらいのカードが右手に残ります。

また、'カルアセパレーション' では、2人の客にカードを選ばせるためにビドルポジションでカードを取っていますが、2枚選ばせるのにはあまりにも大げさなやり方です。そのへんがナチュラルに見えるようにするには、カードを選ばせるのではなく、何枚かのカードを抜き出すという操作として行えばよいのです。その点を考慮してこの作品を作りました。

### \* 方法 \*

相手がよくシャフルしたデッキを受け取り表向き持ちます。「KとQを見つめますが、最初はローテクなやり方で見つめます」と言いながらデッキを広げ、最初に見つかったKかQがバックに行くようにカットします。

それからデッキを表向きにビドルポジションに持ち、左手でフェースから1枚ずつ引いて取っていきますが、1枚目の色が赤だと仮定して説明を続けます。黒の場合は、以下の説明で赤と黒を逆に考えてください。

どんどん左手のカードの上に取っていきますが、黒を取ったらそのその下にブレイクを作り、つぎのカードを取るときに、右手のカードの下にスチールします。最初にスチールした黒は、デッキをより2cmほどサイドジョグしておきます。

続けて取っていきますが、黒はつねにスチールバックします。黒が何枚か続いているときは、1枚ずつスチールしないで、まとめてスチールしてもかまいません。

なお、途中でKかQが現れたら、それを左手のカードの上に取り、テーブルに置きます。KとQは別に置いた方がよいでしょう。

そのようにしてだいたい26枚ぐらいとった時点で、つぎに黒を1枚取りながら、スチールしてある黒をすべて左手のカードの上に戻します。そのあとは、赤をスチールします。こんどはサイドジョ

グする必要はありません。もちろんKやQが出てきたら、テーブルに置いていきます。

8枚目のKかQを置いたら、右手に残っているカードを左手のカードの下に入れてそろえます。以上で、デッキは赤と黒が分離した状態となります。

「いまのやり方がローテクによる見つけ方ですが、こんどはハイテクによるやり方をお見せします」と言って、デッキを表を自分に向けてファンに広げます。テーブルからKやQを取ってファンの中に入れていきますが、ファンの黒い部分に赤いKとQを入れ、赤い部分に黒いKとQを入れます。

このあと分離状態が保たれるシャフルをしても、しなくてもかまいません。「こうすると、カードを広げただけでKとQがすぐに見つかります」と言って、表向きにリボンスプレッドします。「ほら、赤と黒が分離して、KとQは反対の色の中にあるので、すぐ見つけることができます」と言って、KとQを抜き出します。そのあと、KとQを使ったマジックに続けます。

### 名探偵ジャック・スペード

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年2月5日 =

#### \* 方 法 \*

「あなたにやってもらうことを説明します。まず心の中で10から20の数を選んでいただきます。そしてその枚数だけこのように1枚ずつテーブルに置いてください」と説明して、適当枚数をディーリングしてストップします。

「そうしたらストップしたところのカードをこのようにのぞいておぼえてください」と言って、最後にディーリングしたカードをのぞいて見るかっこうをします。おぼえる必要はありません。「カードを戻して手元のカードを上重ねてください」と言って、その通りに行います。

「あなたに選んでもらうまえに、1組の中に探偵を張り込ませておきます」と言って、表を自分に向けて広げていき、フェースから7枚目のカードの裏面を右手の指先で押さえ、広げるのを続けます。そしてフェースから15枚目のカードの左下コーナーをクリンプします。さらにカードを広げ続け、スペードのJを抜き出してテーブルに置きます。それまでにスペードのJが出ていたら、他のJを使います。

それが名探偵であると説明し、それをフェースに置いてカードをそろえますが、右指先で押さえられている部分の下にブレイクを作り、ブレイクからダブルカットを行います。

デッキを裏向きにして、相手に渡します。後ろ向きになります。説明した通りのことを相手にやってもらいます。相手がマジシャンでない場合には、まず10から20の間の数を選ばせる、その枚数を置かせる、最後のカードをのぞいておぼえさせてもとに置かせる、手元のカードを重ねさせる、

というプロセスごとに再度指示しながら進めた方がよいでしょう。

前に向き直ります。デッキを取り上げて、「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、クリンプカードの下でカットして、持ち上げたカードをわきに捨てます。

残りのカードをだいたい半分に分け、下半分を表向きに、上半分を裏向きにテーブルに並べて置きます。両方から同時にディールしていくと、表の方にスペードのJが現れます。相手のカードをきいてから、反対のカードを表向きにします。

### 3 枚を見れば誰にでもわかる

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年2月12日 =

これは、「Cardician's Journal Special Vol.2」に収録の、「3枚見れば1枚わかる」の土台となったものです。

#### \* 方法 \*

1人の客に横を向いてもらいます。

相手に1枚のカードを選ばせ、キーカードにくっつけます。相手のカードを心の中に思ってもらい、まず色から当てると言って、適当な演技をしてから表を自分に向けて広げ、まず相手のカードを認知します。ハートの5であるとしめます。そしてそれと同じ数のカードを見つけ、相手のカードと同色同数のカードをそのカードの手前にカルし、それら2枚がトップにいくようにカットします。

いまトップに相手のカードと同数のカード、たとえばクラブの5があり、2枚目に同じ色で違うマークのカード、たとえばダイヤのAがあります。「あなたのカードの色はこれでしょう」と言って、ダブルターンオーバーします。当たりました。裏返して、トップカードをテーブルに置きます。

「つぎは絵札かどうかを当てます」と言って、精神集中の演技をします。そしてまえと同じように、同じ数のカードをトップ、相手のカードが絵札なら絵札、字札なら字札を2枚目に運び、ダブルターンオーバーで見せます。そして上の1枚をテーブルに置きます。

同じことをマークについて行います。

「この3枚のカードによって、あなたのカードがわかりました」と言って、カードを広げて相手のカードを抜いてテーブルに置きます。

ここで横を向いていた人にこちらを向いてもらい、「この3枚を見るとこちらの1枚がわかるはずですよ」と言って、3枚を見せます。そして1枚を言わせます。そして原案と同様にフィニッシュします。

## アップジョグファインダー

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年2月28日 =

これは“Card Magic Library”第7巻、85ページに解説の、ピーター・ダフィの‘ゴーストウィー  
ン’に使われている技法を利用した作品です。

### \* 方 法 \*

相手に3枚のカードを取らせ、そのうちの1枚を見ておぼえてから、その3枚を混ぜさせます。3枚を返させてボトムにコントロールします。

ボトムカードをグリプスしながらまん中からカットして間にブレイクを保ちます。相手のカードを見つけたらと言ってカードを広げ、ブレイクから上に2枚目のカードをアップジョグします。そのカードとそのカードの前後が相手の取った3枚です。下のカードはグリプスしたカードです。

アップジョグしたらすぐに「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。それがグリプスしたカードであったら、アップジョグカードとその下のカードをひっくり返してカードをそろえます。そうでない場合には、アップジョグカードとその上のカードをひっくり返します。

ひっくり返したカードが相手のカードならそれで終わります。そうでない場合は、「これはあなたのカードではありません。これをあなたのカードに変えます」と言って、そのカードを表向きのままデッキの中に押し込みますが、斜めに押し込むことによって、カードの幅半分ぐらい右にジョグした状態にします。突き出た部分は右手でカバーしています。

カードをリボン Spredd します。相手のカードが Spredd 中央に表向きに現れます。

### \* 備 考 \*

アップジョグカードと隣りのカードをひっくり返すのは、‘ゴーストウィー  
ン’の解説を参照してください。

相手が最初に選んだ3枚をデッキに入れるとき、マルチプルシフトでバラバラに入れたように見せた方がよいかもしれません。

余分なカードが表向きに残りますが、カードをそろえてから、相手のカードを裏向きに戻すときに、相手に見えないようにいっしょに返します。

## スタビングエーセス

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年2月29日 =

### \* 方法 \*

4枚のAをトップにダクハスの順でセットしてスタートし、それをトップに保ってシャフルします。そのあと4枚のAがデッキの中央あたりにくるようにカットします。トップカードを右手に取り、デッキをスタブのために横向きに置きます。

右手に適当なカードを表向きに持ち、左手でデッキをリフルして、Aが見えた瞬間にカードをスタブします。スタブしたところからカードを分けます。そして左手で持ち上げた上半分を表向きに返し、そこにあるAを指し示します。そのAが何であるかによって、左手のポケットのフェースとテーブルのポケットのトップから、他のAを現します。

### \* 備考 \*

この手法は、エドワード・マルローの「エスティメーションエーセス」(“CardMagicLibrary”第3巻、128ページ)に応用できます。カットする代わりにスタブを使うのです。

## ダブルジェルゴン

= 加藤英夫、カードマジックショーアップ講座、2004年3月2日 =

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキを受け取り、トップから9枚のカードを取り、1人目の客に渡します。さらに9枚のカードを取り、2人目の客に渡します。

「2人のカードの枚数が私にわからなくなるようにしましょう。お互いに適当なところからカードをカットして、テーブルに置いてください。そうしたら手に残っているカードを交換してください」と説明して、2人にそのようにやらせます。

「受け取ったカードのいちばん上のカードをのぞいておぼえてください」と言って、手に持っているカードのトップカードをおぼえさせます。

「そうしたらテーブルの上のカードを取って、手に持っているカードの上に重ねてください」と言って、その通りやらせます。そうしたら一方の客のポケットを他方のポケットに重ねさせ、それからカードを数回カットさせます。

カードを受け取り、「カードを確実に当てるために、範囲をしぼらせていただきます」と言ってから、カードを3つの山にディールします。「3つの山のうち、どの山におぼえたカードがあるかを教えて

ください」と言って、パイルをひとつずつ1人目の客に見せていき、彼のカードのあるパイルを教えてください。3つ目より手前でわかった場合は、あとのパイルは見せません。その客のカードがあるパイルを中央にして3つのパイルを重ねます。

「あなたのカードを抜き出します」と言って、トップから5枚数えて広げ、その5枚を閉じてボトムにまわします。そしてトップの1枚を取り、「これがあなたのカードです」と言って、胸ポケットに入れます。

ふたたびカードを3つの山にディールします。各パイルを2人目の客に見せて、2人目のカードがどのパイルにあるかを教えてください。そのパイルを教えてください。その時点で、2人の選んだカードはそのパイルのボトムの2枚であると判別します。ただし、2枚のうちどちらがどちらの客のカードかはわかりません。そのパイルをテーブルに残っている2つのパイルうち、左のパイルの上に重ね、それらの上に右にあるパイルを重ねます。その結果、2人のカードは、トップから10枚目と11枚目にくることになります。

「あなたのカードを抜き出します」と言って、トップから9枚を数えて広げ、それらを閉じてボトムにまわしますが、そのときトップの2枚の下にブレークを作ります。そして「これがあなたのカードです」と言って、ブレーク上の2枚を1枚のごとく取って胸ポケットに入れます。まえに入れたカードより手前に入れます。そのときカードの表をグリンスします。

「さて、私が抜き出したカードが正しいとしたら、もうこの中に2人のカードはないはずですよ。あるかどうか見てください」と言って、カードを表向きにはっきりと広げ、2人のカードがあるかどうか確認させます。2人のカードはありません。

ポケットから手前の2枚のカードを抜き出して、左右の手に持ちます。左がグリンスしたカードです。「ここで初めてお2人のカードをききます。あなたのカードは何でしたか」と左の客にたずねます。グリンスしたカードであればそれを表向きにして見せ、そうでなければ反対のカードを表向きにして見せます。そのカードをテーブルに置きます。他方の客にカードを名乗らせ、それから残りのカードを表向きにします。

## ナンバーオブ加藤版

= 加藤英夫、“研究ノート”、2004年3月15日 =

雑誌“リンクリング”2004年2月号に、アルド・コロンビーニの‘ナンバーオブ’というトリックが出ています。つぎのような現象です。

相手に12枚のカードを渡して、“MAGIC”の5文字のスペルに合わせて、トップもしくはボトムからカードを取って、テーブルにひとつの山に重ねさせます。

それからトップカードを取って、相手の前に置かせます。手に残っているカードをテーブルのカードの上にのせてもらいます。

全体を取り上げて、ダウンアダーをやらせます。最後のカードと相手の前に置いてあるカードを表向きにさせると、それらはマッチするカードです。

このトリックは、12枚が6枚のカードがサイクリックスタックになっていればできます。小品ではありますが、サイクリックスタックとダウンアダーの組合せが特殊な働きをするものとして、存在意義があります。

このトリックをいじりまわしているうちに、コロンビーニの利用しているのとは違う原理を見つけ、この作品を作りました。

### \* 方法 \*

8組のペアをサイクリックスタックにしたものを使います。チャージャーシャフルしてから相手に渡します。「上から1枚ずつテーブルに置いていってください。そしてどこでも好きなところでストップしてください」と指示します。

相手が何枚置いたところでストップしたか、密かに数えます。8枚まででストップしたら、「では最後に置いたカードをこちらに置いてください」と言って、テーブル中央を示し、相手が置いたら、そのカードの上にケースをのせます。相手がディールしたカードをわきに捨てさせます。

相手の手に残っているカードを受け取り、「コンピューターが作動します」と言って、ダウンアダーを行います。最後のカードを表向きに置き、そしてケースの下のカードを表向きにします。それらはマッチするペアです。

相手が8枚以上置いてストップした場合には、相手の左手のトップカードをテーブルの中央に置かせ、その上にケースをのせます。そして左手のカードを捨てさせ、テーブルに置いたカードを受け取ります。あとは同じです。

## 見えないカード

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座”、2004年4月9日 =

一昨日の明け方、私がマジックを演じている夢を見ました。なぜかそこにはマジックランドの聡さんと、日本奇術協会の北見会長の姿がありました。そこで私が演じているマジックは、何もマジックの道具を持っていないのにマジックをやらなければいけないという状況で、ポケットに入っているものだけで演じるというものです。

最初のセリフはつぎのようなものでした。「今日は突然マジックをやれと言われたのですが、何もマジックの道具を持っていません。しょうがないのでポケットに入っているものだけでやってみます」。

まずポケットからハンカチを取り出して、結びどけをやりました。つぎにタバコを取り出して、鼻から突っ込んだり、ポケットにしまったのがどんどん手に出てくるというマジックをやりました。

そして最後は紙幣を取り出しました。そしてまっ二つに破きました。ここまでは夢だったようですが、どうもそこから夢が覚めかけたようです。でも私の頭は破れた紙幣をどうするか考え続けていました。「Mr. マリックならハンドパワーをかけてもと通りにしますが、私は今日ハンドパワーを家に置いてきました。ですからもと通りにすることができません。こんなときにはどうしたらよいかというと、郵便局に行って取り替えてもらうか、5000円の買い物をするときを使うかすればよいのです」というジョークを考えたところで、完全に目が覚めました。

けっこう面白いアク트가夢の中でできてしまいましたが、私はそのあとそのアク트의締めくくり方を考え続けました。そして今日、インビジブルカードを使うやり方を考えつきました。現象だけを書きます。これはひょっとするとFISMのコンテストに使えるほどのものになる可能性があります。

### \* 現象 \*

「今日はこれがポケットに入っていました」と言って、見えないデッキを取り出します。ケースから見えないデッキを取り出し、ドリブルオフして、客の1人にストップをかけさせます。

ストップがかかったところのカードを見せ、それがなんであるかを言わせませす。そしてそのカードのコーナーを破る真似をしてから、カードをデッキの中に入れ、それをポケットにしまします。それから破いた破片を紙コップの中に入れる真似をします。

ポケットからデッキを取り出して広げると、1枚だけコーナーが破れたカードが出てきます。表向きにすると、客が言ったカードです。そしてコップを逆さにすると、コーナーが出てきます。それは客の言ったカードのインデックス部分であり、それとカードがぴったり一致します。

**\* 備 考 \***

指定されたカードのコーナーをどう得るかは、上記を記録した段階で未解決でした。コーナーの出現が不思議さの核心ではありませんから、コーナーを胸ポケットやシャツのポケットなどに仕込んだインデックスにセットしておいて、つぎのように演じればよいと思います。

インビジブルデッキを広げて指定されたカードを裏向きに現して、それを抜き出してコーナーがないことを見せ、「ちょっと待ってください。こんなところに破片がありましたよ」と言って、インデックスから堂々と指定されたカードの破片を取り出し、裏を観客に向けたままで破片が一致することを見せます。それからそのカードを表を観客に向けて、「たしかにあなたが選んだカードです」と言って終わります。

### ニューメリカルムタス

= 加藤英夫、“研究ノート”、2004年4月19日 =

**\* 準 備 \***

1	18	12	8	3
7	15	11	9	17
13	4	20	5	10
16	19	6	14	2

図1のようなものを紙に書いて用意しておきます。

**\* 方 法 \***

2人の客にカードを10枚ずつ渡し、よくシャフルしてもらいます。あなたは後ろ向きになります。2人にカードを表向きに持たせ、好きなところからカットして持ち上げさせます。下半分のフェースカードをそれぞれの客におぼえてもらいます。それから1人目の右手に持っているカードを2人目の左手のカードの上に、2人目の右手に持っているカードを1人目の左手のカードの上に重ねさせます。それによって、2人のカードが何枚目にあるかまったくでたらめになったと強調します。2人のカードを重ねさせます。

前に向き直ります。相手にカードを何回かカットさせてもかまいません。ここで紙片を取り出し、そこにはカードの置く順番が書かれていると言って、書かれている部分を見せます。

相手にカードを置く位置を指定するのですが、紙片に書かれた1から20までを順にテーブルでそれに該当する位置を指し示し、その通りの順に表向きに置いていかせます。

2人のカードのある列を指ささせます。2人のカードのある列と列によって、紙片を見て、その2

列にある5と15のように、差が10のペアを見つけます。その位置が2人のカードのある位置ですから、適切な演技で2枚を当てます。

\* 追 記 \* (2012年6月2日)

各マスはカードが置ける大きさより少し大きく作り、数字は上図のように観客に見せる大きさではなく、左上コーナーに小さくつけておき、マジシャンがばらばらに置いたと見せて、数字順に置いていく、というやり方もあります。

## 奇蹟の言葉

= 加藤英夫、“カードマジックショーアップ講座、2004年4月20日 =

\* 方 法 \*

シャフルされたデッキを使います。「このようにカードを置いていってください」と言って、カードをディールしていき、「そして好きなところでストップしてください」と言って、7枚ディールしたところでストップします。

「そして最後に置いたカードをのぞいておぼえてください」と言いながら、最後に置いたカードをのぞき、そのカードをキーカードとして記憶します。そのカードをもとに戻し、残りのカードをその上に重ねます。

相手にデッキを渡し、後ろ向きになります。説明したことを相手にやってもらいます。終わったら前に向き直り、デッキを取り上げます。

「言葉を使って奇蹟を起こします」と説明して、2文字、3文字、4文字の言葉をランダムに使って、文字に合わせて1枚ずつカードをディールしていきます。“そら”、“みずうみ”、“きせつ”、“とり”などなど、なんでもかまいませんが、あらかじめいくつかの言葉をリストアップしておかないと、本番中ではなかなか適切な言葉が出てこないので注意してください。そして2文字の言葉と3文字の言葉を最後の調整用にとっておきます。“あい”と“まこと”を使うこととしましょうか。

キーカードが置かれて、そのときの言葉で置き終わったとき、相手のカードの手前に何枚のカードがあるかによって、そのあとは調整の言葉を使い分けます。たとえばキーカードを表向きに置いたときに終わったとすれば、相手のカードの前に6枚ありますから、つぎは3文字の言葉を使ってディールし、最後に「奇蹟を起こすには“きせき”という言葉を使います」と言って、“きせき”によってあと3枚ディールします。あと5枚あるところで終わったら、つぎは2文字の言葉でディールします。そして“きせき”で締めくくります。

そして相手のカードをたずねてから、手元のトップカードを表向きにします。

## シャフルマトリックス

= 加藤英夫、"カードマジックショーアップ講座、2004年4月20日 =

"Card Magic Library" 第10巻、203ページに解説されている、コンビネーションストリッパーを使います。

### \* 準備 \*

16枚のカードを使います。それらを4枚ずつ、コンビネーションストリッパーデッキの、上左型、上右型、下左型、下右型にカットします。

16枚を4枚ずつ4組に分けますが、ひとつの組には異なるカットをされたものを組むようにします。そのようにしてできた4組の1組目に対して、1を示すマークを4枚すべての裏面につけます。2組目の4枚に対しては、2を示すマークを裏面につけます。3組目の4枚に対しては、3を示すマークを裏面につけます。4組目の4枚に対しては、4を示すマークを裏面につけます。

### \* 方法 \*

1を示すマークがつけられた4枚を1人目の客に見せ、そのうちの1枚を心の中で思わせませす。  
2を示すマークがつけられた4枚を2人目の客に見せ、そのうちの1枚を心の中で思わせませす。  
3を示すマークがつけられた4枚を3人目の客に見せ、そのうちの1枚を心の中で思わせませす。  
4を示すマークがつけられた4枚を4人目の客に見せ、そのうちの1枚を心の中で思わせませす。

4組を重ねてから、それらをシャフルしたあと、縦方向に8枚ずつに分け、そしてさらに4枚ずつ4組に分けます。このように分けると、すべての4枚の組に1、2、3、4を示すマークのカードが1枚ずつ組み合わせられることになります。

1つの組を広げて、それぞれの客に思ったカードがあるかどうかたずねませす。たとえば3人目の客があると言ったら、その4枚の中の3のマークがついたのがその客に思ったカードだとわかりますので、適切な演技でそれを当てませす。

以下、他のポケットでも同様に行いませす。ひとつの組で2人の客のカードがある場合もあるので、ひとつの組を広げたら、すべての客に順に見せるようにませす。

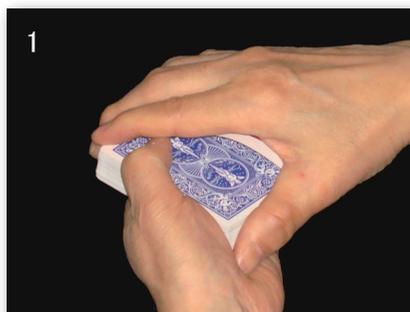
## フェースアップアンビシャス

= 加藤英夫、"カードマジックショーアップ講座、2004年4月21日 =

### \* 方法 \*

1枚のカードを表向きに裏向きのデッキの中央に前エンドから入れて、サイドスチールして右手にパームします。

左手を前に出してデッキに注目を集めます。そしてデッキをリフルすべく右手をビドルポジションかにかけますが、図1の状態にかけたら、



デッキを手前に60度ぐらい起こしつつ、パームしているカードを左指先で押してデッキのトップにそろえます。図2。デッキが起こされているため、リプレースされたカードは観客からは見えません。



続けて右手は図2の位置のままで、左手だけを手の平が真上を向くようにねじり、リフルをスタートします。図3。



リフルし終わったとき、デッキのトップに表向きのカードが現れます。図4。



## 2 度目の正直

= 加藤英夫、"カードマジックショーアップ講座、2004年4月25日 =

これは、私の'コメディダンバリーディリュージョン'の、演出のバリエーションです。

### \* 方法 \*

相手のカードをトップから2枚目にコントロールします。トップから9枚のカードを取り、アンダーダウンしますが、7枚ダウンしたところでストップします。残りは2枚ですが、1枚としてそろえて持っています。

相手のカードを言わせてから、2枚を1枚のごとくターンオーバーします。違うカードなので驚く演技をします。2枚を裏返してテーブルのカードの上に置きます。

テーブルのカードを取り上げ、もういちどダブルリフトで先ほどの邪魔なカードを見せます。「このカードはときどき私のマジックの邪魔をするんですよ。邪魔できないようにこちらに置いておきましょう」と言って2枚を裏返し、上の1枚をわきに置きます。

それからアンダーダウンを行います。最後のカードを表向きにします。また同じカードが出てきます。そこでわきに置いたカードを表向きにします。

## 隠されたカード・ギャフカード版

= 加藤英夫、"研究ノート"、2004年7月31日 =

### \* 方法 \*

マッチングペアのスベンガリストックを使います。ペアのうち上のカードがエンドショートです。

デッキを裏向きで何回かりフルシャフルしてから相手に渡し、後ろ向きになります。相手に何回かデッキをカットさせたあと、トップから10枚のカードを取って、残りはわきに置かせます。10枚をよくシャフルさせたあと、そのうちの1枚を表を見ずに、ポケットに隠させます。

前に向き直り、相手を持っている9枚のカードを受け取ります。表を広げて言います。「私は最初にどの10枚のカードが選ばれるかわかりませんでした。そしてこの中から抜かれて隠されたカードが何であるか、わかるはずがありません」というセリフを言いながら、9枚をながめ渡して、ペアのないカードを見つけます。そのカードのペアがポケットに隠されているとわかります。

適切な演技でポケットのカードを当てます。

## 私の名前、あなたの名前

= 加藤英夫、“研究ノート”、2004年11月13日 =

これはパワーオブソートに収録されている、’強烈なひらめき’を出発点としたものです。現象がまったく異なります。以下の説明では、相手の名前のスペル数が、6文字であることを想定しています。

### \* 方 法 \*

ボトムから6枚目を上向きのクリンプしておきます。

「お互いに心の中でひとつの数を選びますが、私は1～10の間の数、あなたは10から20の間の数を思ってください」言います。

「では私から先にやります。思った数だけカードを置きます」と言って、6枚をディールします。「そして最後のカードを見ておぼえます。私のは皆さんにも見せておきます」と言って、最後のカードを見せ、もとに戻して残りのデッキを重ねます。

相手にデッキを渡し、同じことをやってもらいます。あなたは顔を横に向けています。

相手がやり終わったら、デッキを取り上げて、何回かカットしますが、最後にクリンプの下でカットします。

「私の名前は、かとうひでおですから、名前に合わせてカードを置いていきます」と言って、スペルでディールし、最後のカードを表向きにします。それはあなたのカードです。

相手にデッキを渡し、相手の名前でディールさせます。最後のカードを表向きにさせると、相手のカードが出てきます。

### \* 備 考 \*

あなたがディールするとき、相手の名前のスペル数だけディールすればよいのです。クリンプカードは、ボトムからあなたの名前のスペルの枚数目にセットします。

## インビジブルインフルエンス

= 加藤英夫、“研究ノート”、2004年11月24日 =

これは、2004年12月1日、NHK“お昼ですよ”で私が演じたマジックです。番組では、客1が氷川ひよしさん、客2が熊田曜子さんでした。

### \* 準備 \*

デッキ1 赤裏のインビジブルデッキ。上着の右ポケットに入れておきます。

デッキ2 赤のケースシェルつき青裏デッキ。左内ポケットに入れておきます。

デッキ2は、青裏のデッキのトップに1枚の赤裏のカードをのせ、これを青裏のケースに入れます。そして赤のケースシェルをかぶせます。

上着の左内側に、上着の左ポケットに通じるトンネルを作っておきます。入口が左内ポケットに近い位置にします。

### \* 方法 \*

デッキ2を取り出し、ケースからデッキを取り出します。表向きにリボンスプレッドして、左に座っている客1に52枚のうち、好きな1枚を言わせませす。そのカードを抜き出して、他のカードを閉じます。

デッキを裏向きにして、選ばれたカードを表向きにまん中に入れます。このデッキをケースに入れますが、そのときいちばん上の赤裏のカードの下に、ケースのフラップをさし込みます。

そのデッキを左内ポケットに入れる振りをして、トンネルに落としますが、そのとき、フラップの下の赤裏カードを右手に残し、そのカードは内ポケットに落とします。

### リバーズ1

上着の右ポケットからデッキ1を取り出し、右に座っている客2に胸の前に持たせ、選ばれたカードを強く念じさせませす。

客2からデッキ1を受け取り、ケースから出して、インビジブルデッキのトリックによって、選ばれたカードを表向きの中に裏向きに現し、そのカードの表を見せませす。

### リバーズ2

そのカードをふたたびリバーズしてそのデッキの中に入れ、客2の前に置ませす。

左ポケットからトンネルから落としたデッキ 2 を取り出しますが、シェルを外してから取り出します。そしてその青裏ケース入りの青裏デッキを客 1 の胸の前に持たせて、選ばれたカードを強く念じさせます。

客 1 にケースからデッキを取り出させ、表を上にして広げてもらい、裏向きに前に抜き出してもらいます。残りのカードは受け取ってわきに置きます。客 1 にそのカードを表向きにさせます。

## インビジブルインフルエンスV 2

= 加藤英夫、“研究ノート”、2004 年 12 月 2 日 =

これは、NHK でやったときに、ゲストの氷川きよしさんのリアクションからヒントを得て考えついたものです。すなわち、氷川さんは、2 度目のとき、熊田さんが別のカードを思っただテレパシーを送ったのではないか、という素振りを見せたのです。私はそのことから、1 度目と 2 度目で同じカードでやるのは、一般観客の目から見たら、たんに同じ現象をやったことになるので、2 度目は違うカードでできるようにすべきだと思ったのです。

### \* 準備 \*

デッキ 1 インビジブルデッキ。

デッキ 2 赤の奇数カードのデュプリケートデッキ。

デッキ 3 赤の偶数カードのデュプリケートデッキ。

デッキ 2 の赤の奇数カードのデュプリケートデッキとは、

ダイヤの A、3、5、7、9、J、K、ハートの A、3、5、7、9、J、以上を各 2 枚ずつと、黒いカードは 26 枚すべての組み合わせです。

デッキ 2 の赤の偶数カードのデュプリケートデッキとは、

ダイヤの 2、4、6、8、10、Q、ハートの 2、4、6、8、10、Q、K 以上を各 2 枚ずつと、黒いカードは 26 枚すべての組み合わせです。ハートの K のみ偶数と考えます。

同じカードの配置は、ボトム側の 26 枚とトップ側の 26 枚に分けて、あまり近くに同じカードがないようにします。黒いカードと赤いカードが適度に混ざった状態とします。

### \* 方法 \*

赤いカード 1 枚、黒いカード 1 枚を言わせます。2 人の客を使う場合は、それぞれの客に言わせます。赤いカードが奇数か偶数かによって、デッキ 2 かデッキ 3 を取り出します。表向きに広げて、言われた赤いカードをカルし、そのあとそのデュプリケートと言われた黒いカードをアップジョグします。カルしたカードをバックに運びながらカードを閉じます。

デッキを裏向きにしてトップカードの下にブレイクを作り、アップジョグカードを抜いて表向きにトップに置きます。そしていちばん上の表向きのカードを右手で取ってテーブルに表向きに置き、つぎにブレイク上の2枚を取ってKMムーブを使って、デュプリケートの1枚をリバーズ状態にしなが、つぎの表向きのカードをテーブルに表向きに置きます。当然ながら、そのとき左手はデッキを返します。

表向きでデッキをカットしてリバーズしたカードを中央に運び、デッキをケースに入れます。そして左内ポケットに入れると言って、トンネルに落とします。

右ポケットからインビジブルデッキを取り出して、客に選ばれた黒いカードを持たせ、あなたの持つインビジブルデッキに対して魔法をかけさせます。そして、インビジブルデッキから、選ばれた黒いカードを現します。

左ポケットから、トンネルから落ちたデッキを取り出し、客に持たせます。抜き出してある表向きの赤いカードでそのデッキに魔法をかけさせます。客にケースからデッキを取り出させ、表を上にして広げ、裏向きのカードを抜き出させます。そして選ばれた赤いカードを復唱してから、そのカードを表向きにさせます。

### あなたの名前が書かれたカード

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2004年12月7日 =

2004年12月7日に、マジックカフェにつぎのようなアイデアが投稿されました。

1枚のカードを抜かせます。ハートの5だとします。そのカードの裏面に客の名前を書かせたあと、そのカードをデッキに戻させます。マジシャンは「あなたの名前が書かれたカードが私のポケットから出てきます」と言って、ポケットから1枚のカードを表を観客に向けて取り出します。たしかにそのカードはハートの5です。マジシャンは言います。「このカードの裏にあなたの名前が書かれていれば、間違いなく奇蹟が起こったことになります」と言ってから、そのカードの裏面を観客に見せます。そこには、“あなたの名前”と書かれています。

投稿者は、抜かせるカードをフォースすると書いています。私はつぎのように投稿しました。

面白いアイデアですね。私の演技タッチに適しているアイデアですので、使わせていただきます。ひとつ私に変更したいのは、フォースを使用しないようにすることです。そのためには、カードがポケットから出てくるのではなく、最初のとは別のデッキから現すようにします。すなわち、そのデッキのすべてのカードの裏面に、“あなたの名前”と書いておけばよいのです。

ということで、そのように行えばマジックにはなりません、ジョークとしては使えるものだと思います。ジョークで終わらせてはもったいないアイデアです。そこでこのトリックを作りました。

\* 準備 \*

すべてのカードの裏面に“あなたの名前”と書いたデッキ用意して、ケースに入れますが、そのケースには 182 ページの図 1 と同じ穴をあけておきます。三日月の口のある側にデッキの裏を向けて入れます。あとノーマルデッキも使います。

\* 方法 \*

仕掛のあるデッキを穴を下に向けてテーブルの左の方に置き、「こちらのカードはこちらに置いておきます。あとで使います」と言います。

ノーマルデッキを表向きに広げて、自由に 1 枚抜かせ、そのカードの裏面に相手の名前を書いてもらいます。それを表向きに表向きのデッキに入れて、トップ(バック)にコントロールします。

デッキをケースに入れますが、デッキの裏をこちらに向けて右手に持ち、図 1 のように選ばれたカードをずらして、デッキをケースに入れるとき、選ばれたカードだけケースの外に出します。



ケースのフタを閉じて、外に出ている選ばれたカードの方を下に向けて、ケース入りデッキを左手のディーリングポジションに持ちます。

ここで視線を左にあるデッキに向けて、「こちらのカードは最初にここに置いてから手を触れていません」と言いながら、右手でケース入りデッキを取りますが、選ばれたカードを左手のギャンブラーズコップの位置にパームします。右手のデッキをテーブルの右の方に置きますが、左手はテーブルの縁に位置させることによって、パームしているカードがどの角度からも見えないようにします。

右手で左にある仕掛けのあるデッキをつかみ、図 2 のように左手に置きながら、パームしているカードを穴から入れて、そのデッキが左手のディーリングポジションに置かれたときには、パームしていたカードを完全にケースの中に入れます。



ケースのフタを開けて中からデッキを出して、ケースをわきに置きます。選ばれたカードはそのデッキのバックにあります。

「あなたの選んだのはハートの5でしたよね」と言いながら、デッキを両手の間に表向きに広げていき、ハートの5を見つけてアップジョグします。「このカードの裏にあなたの名前が書かれていたら、このマジックは成功です」と言って、アップジョグカードを抜き出し、裏面をあなたがのぞき込み、「たしかにあなたの名前が書かれています」と言ってから、そのカードの裏面を観客に向けて見せます。それからそのカードを表向きにテーブルに落とします。

観客の笑いが一段落したら、持っている表向きのデッキをテーブルの表向きのカードの上に置きながら、「皆さんはこれがただの冗談だと思っているんでしょう」と言って、デッキを取り上げます。

「たしかにここまでは冗談です」と言いながら、デッキを裏返します。そしてトップの2枚をダブルターンオーバーして、表向きのいちばん上のハートの5を指さして、「でもこのハートの5は、あなたがそちらのカードから選んだハートの5なんですよ」と言って、そのカードを右手でつかみ、表向きにテーブルに置きますが、左手はもう1枚のハートの5が見えないようにデッキを返しながら左に運び、右手がハートの5を置くと同時に左の方に置きます。

表向きのハートの5を右手で取り、「これがあなたの選んだハートの5である証拠に、本当にあなたの名前が書かれています」と言って、そのカードの裏面を観客に見せます。

### 技法アルタードジョーダンカウント

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2005年2月23日 =

“Card Magic Library”第2巻、46ページに、ジョーダンカウントのバリエーションである、’マックカウント’が解説されています。2枚目を左手に取るときに、1枚目を右手のカードの下にスチールバックしてしまうやり方です。

そのやり方は、ジョーダンカウントで4枚目を取るところが曖昧なのを、明瞭に見せるようにしたものです。その代償として、2枚目を取るところが曖昧になるという欠点があります。私はどちらの部分も明瞭にしたいと思い、このやり方を思いつきました。

#### \* 方 法 \*

1枚、2枚とふつうに取りますが、2枚目の下にブレイクを作ります。そして3枚目を取るべく右手のカードを左手のカードの上に重ね、右指先をブレイクの下に入れます。そして右手の2枚を左手のカードの上に取り、右手は2枚目のカードをスチールバックします。そしてそのカードを4枚目として取ります。

## 見えないダイス

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年2月25日 =

### \* 準備 \*

6枚をつぎのようにセットします。QH、8C、QC、9S、QD、6C。そしてスペードのQを予言のカードとして使います。

### \* 方法 \*

予言として、スペードのQを、表を見せずに、裏向きにわきに置きます。

6枚のカードを左から一列に並べます。

ポケットからいかにも見えないサイコロを取り出す演技をして、「これは見えないサイコロです。これをあなたにテーブルに転がしていただきます」と言って、相手に渡す真似をします。相手にサイコロを転がす真似をさせます。

「いくつの目が出ましたか」と相手にたずねます。相手は1から6のうちの適当な数を言います。もしも奇数だったら、その枚数だけ左端から数えます。偶数だったら右端から数えます。どれかのQに到達します。そのQを表向きにして、両隣りのカードの表をちらっと見せて、「違う数だったら、違う数のカードが選ばれました」と言います。

選ばれた以外の5枚を集めますが、2枚のQを上重ねます。

ここでオタックカウントを行って、すべて黒い数のカードであることを見せます。それから、予言のカードを表向きにして、Qが選ばれるという予言が当たったことを示します。

### \* 備考 \*

このトリックの原案は、雑誌“リンクリング”、1941年7月号で、スチュワート・ジュダがタイトルなしで解説しているものです。

6枚並べて、ひとつの数をフォースするのは同じです。ジュダは、7をフォースし、デッキから7枚ディールすると、7のカードが出てくるという現象としています。私は、たんに1枚の予言で表現することに変え、オタックカウントを加えました。

## ブレーションウェーブディテクティブ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年3月21日 =

\* 準備 \*

### 1 組目

赤裏のダイヤのAからK、ハートのAからKに対して、青裏のジョーカーがブレーションウェーブデッキのようにフェーストゥーフェースでラフ加工でセットされているもの。ダイヤとハートのカードをAからKの順にセットして、赤いケースに入れておきます。

### 2 組目

青裏のクラブのAからK、スペードのAからKに対して、赤裏のジョーカーがブレーションウェーブデッキのようにフェーストゥーフェースでラフ加工でセットされているもの。青いケースに入れておきます。

\* 方法 \*

2組をテーブルに置きます。「いまからあなたに52枚の中から自由に1枚のカードを指定していただいて、それを2枚のジョーカーで見つける、というマジックをご覧にいれます。マークはダイヤ、クラブ、ハート、スペードのうちのどれでもけっこうです。数はAからKまでのうちのどれでもけっこうです。どうぞ好きなカードを教えてください」と説明して、相手に指定させます。

相手が言ったカードがない方のデッキを取り上げます。たとえば相手が赤いカードを指定したとして説明を続けます。黒いカードの場合は、操作するデッキを反対に行います。相手が赤いカードを指定したので、2組目を取り上げて、青裏を上にしてケースからデッキを取り出します。

「ジョーカーは何かのカードを探そうとして、他のカードとは反対を向いています」と言って、青裏デッキを広げ、適当なところでくっついているのを外して、1枚の表向きのジョーカーを現し、それを表向きにテーブルに落とします。さらに広げ続け、あと1枚の表向きのジョーカーをテーブルに落とします。青裏デッキをそろえて「残りの青裏カードは使いません」と言って、ケースにしまいます。

いまテーブルに出されたのは青裏だと思われていますが、実際は赤裏です。裏を見せないように、この2枚を消失用のカードケースを使って消失させます。そしてテーブル上の赤裏ケースの方向にジョーカーが飛んで行ったというようなことを言います。

赤裏ケースから赤裏を上にしてデッキを取り出して広げ、選ばれたカードの両側に表向きのジョーカーが現れるように、ラフ面を外してサンドイッチ状態に現します。それら3枚を抜き出してテーブルに置きます。相手の選んだカードを復唱してから、はさまれているカードを表向きにします。

## ジョーカーは語る

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年3月21日 =

古典的な数理トリックのバリエーションを考えました。10枚ものジョーカーを用意してまでやるほどの現象ではありませんが、トリックの構造的なアイデアとしては、記録しておく価値があると思います。

### \* 準備 \*

ボトムから2枚目から11枚目にかけて、10枚の同じジョーカーをセットしておきます。すべてのジョーカーに、同じように見えるように、“選ばれたカードは11枚目にある”と書いておきます。11枚目のジョーカーの上のカードをクリンプしておきます。

### \* 方法 \*

デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、ジョーカー部分は広げないようにします。

スプレッドを閉じ、「ジョーカーを使います」と言って、表を自分に向けて広げ、1枚のジョーカーを抜き出して、「あれっ表に何かかいてありますよ」と言って、表向きにテーブルに置きます。「選ばれたカードは11枚目にある」と書かれています」と言います。

デッキを裏向きに持ちます。相手に1から10までの好きな数を思わせませす。1枚ずつ表向きにディーリングしていき、その枚数目のカードをおぼえてもらいます。10枚ディーリングしたら、それらを裏向きにしてデッキのトップに戻します。

クリンプの下にブレイクを作ります。「ジョーカーであなたが思った数を当てます」と言って、クリンプの上にジョーカーを入れ、それからそのジョーカーがトップに行くようにカットします。ブレイクより上の半分をカットしてテーブルに置き、つぎはブレイク上の残りをカットしてテーブルのカードの上ののせ、そして残りをそれらの上ののせればよいでしょう。

相手が思った数をたずねます。その枚数をディーリングして、その枚数目からジョーカーを現します。残りのカードはディーリングしたカードに重ねます。

ジョーカーに書いてあることを相手に読んでもらいます。そして11枚ディーリングして、選ばれたカードを現します。ディーリングさせるのを相手にやらせてもかまいません。

## 嘘と真実

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年3月23日 =

### \* 方法 \*

胸ポケットにインビジブルデッキを入れておきます。

「嘘をつく、いつの間にか嘘が真実になってしまうことがあります。それを今日はカードで実験してみます」と言って始めます。ノーマルデッキを相手に渡し、あなたが後ろを向いているときに、1枚のカードをひっくり返して入れ、シャフルさせます。そしてケースに入れてもらいます。

前に向き直り、ケースに入ったデッキを受け取り、胸ポケットに入れる振りをして、左袖の中に落とします。セリフとしては、これから嘘をついてもらうが、嘘を心で受け止めるために、カードを胸ポケットに入れる、と言います。

相手に実際にひっくり返した以外のカードを言わせませす。インビジブルデッキを取り出し、そのカードを裏向きに出して、嘘が真実になったことを示します。

袖を通してスチールし、左ポケットからノーマルデッキを出し、それは真実を現すカードだと言って、それを広げて相手のカードを裏向きに出し、相手のカードであることを見せます。

## カード&ナンバーミステリー

= ネルソン・ダウンズ、雑誌“Linking Ring”、1971年5月 =

次作との関連で収録いたしました。これは、1924年4月25日づけの、ダウンズからテックス・マクガイア宛ての手紙に書かれていたものです。

### \* 準備 \*

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

### \* 方法 \*

予言として紙にスペードの4と書き、わきに置いておきます。

フォールスシャフルやフォールスカットしたあと、相手にデッキを渡し、「よかったら1枚か2枚上から下にまわしてもいいですよ」と言って、1枚か2枚トップからボトムにまわさせます。まわさな

くてもかまいません。

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

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

## ナンバーミステリー

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年4月11日 =

前述のトリックを読んで、アイデアは面白いが、このマジックを見た人は、各山の合計がどうなっているか、ということが気になるのではないかと思います。そこで、各山の合計が違う数になるようなやり方を考えることにしました。

### \* 準備 \*

マークは適当でトップより、7、3、Q、2、5、10、A、2、4、6、とセットします。あとは自由です。

### \* 方法 \*

トップの10枚を保ってリフルシャフルします。カードを広げて1枚抜かせますが、トップの10枚以外から抜かせます。

選ばれたカードをトップから17枚目に返してもらい、そのあとフォールスカットを行います。トップの17枚を動かさなければ、フォールスシャフルしてもかまいません。

「カードの数をを使って選ばれたカードを見つけます」と言って、トップから1枚置き、その隣りに2枚置き、さらに隣りに3枚置き、さらに隣りに4枚置きます。

「カードの数の合計を使います。この1枚が選ばれたら、7ですね。こちらの2枚が選ばれたら11ですね」と言いますが、1枚の表を見せ、2枚の表を見せながら言います。「あとの2組もカードの数の合計を使います」とセリフを続けます。

「あなたが使いたくない組を除外していきます。まずどの組を除外しましょうか」と言って、相手が指さした組を取って左手に置きます。あと2組指ささせて、左のカードの上に重ねていきます。最後に何枚のカードが残ったかによって、以下のように続けます。

1 枚の組が残った場合は、そのカードの数をかせ、デッキから 7 枚ディールさせます。

2 枚の組もしくは 4 枚の組が残った場合は、まず左手に除外したカードをデッキの上に戻します。それから残った組の数を合計し、その枚数をデッキからディールさせます。

3 枚の組が残った場合は、その組の数を合計させてから、それらのカードを左手のカードの上に重ね、それらをデッキの上に戻します。それから合計数だけデッキからディールさせます。いずれの場合にも、最後に選ばれたカードが現れます。

## ミックストマジック

= ヘン・フェッチ、雑誌 "Linking Ring"、1948 年 2 月 =

デッキの側面にメッセージを表すというマジックで有名なのは、ポール・ガートナーの 'Unshuffled' という作品ですが、原理自体は、雑誌 "JINX" 1936 年 4 月号にセオドア・アンネマンが書いています。アンネマンは、カードの側面にメッセージを書く方法は、暗号の手法として第一次世界大戦で使われていたと述べています。

これはファローシャフルのマジックではありませんが、ガートナーの 'Unshuffled' に関連性がありますので、ここに収録します。ガートナーが直接このマジックを読んでいなくても、根本的なアイデアにおいて、このマジックが原点になっていることは間違いありません。

このあとの私のやり方との関連で収録いたしました。

### \* 準備 \*

デッキの一方のサイドに "MAGIC" と油性ペンで書きます。乾いたらよくシャフルし、字がわからなくなるまでミックスします。そして反対のサイドに、最初に書いたのと同じように見えるように "MAGIC" と書きます。図 1。



### \* 方法 \*

デッキのサイドに "MAGIC" と書いてあるのを見せ、そして何回かフォールシャフルします。そのあと、ミックスしている方のサイドを見せて、よく混ざったことを示します。

それからあと何回かフォールシャフルしてから、反対のサイドを見せて、文字がもと通りにそろったことを見せます。

## ミックスサイド

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年4月26日 =

ヘン・フェッチの作品を読んで、フォールスシャフルしかできないのが弱いと思い、ストリッパーデッキを使う方法を考えました。

### \* 準備 \*

ヘン・フェッチと同じですが、ただし、ストリッパーデッキを使い、上半分と下半分が向きを違う状態にして、一方のサイドに”MAGIC”、反対のサイドがミックスした状態とします。

### \* 方法 \*

書いてある”MAGIC”を見せます。それから1回本当のリフルシャフルを行います。混ざった状態をよく見せます。

つぎにザロウなどのフォールスシャフルを行います。ミックスした方のサイドを観客に向けて、ストリッパーを抜いてカットします。観客に向けた方は、ミックスしたままです。

それからサイドをひっくり返せば、文字がそろったことになります。

## ミックスサイド V2

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年4月26日 =

これはダイレクトなビジュアル効果をねらったやり方です。

### \* 準備 \*

一方のサイドと他方のサイドに、別の言葉を書きおきます。

### \* 方法 \*

一方のサイドを見せてから、1回本当のリフルシャフルして混ざったのを見せ、1回ザロウシャフルを行います。ストリッパーを抜いて、瞬間的にもと通りになったのを見せます。

もういちど行き、混ざった状態で密かに逆向きにします。ストリッパーを抜いて、他の文字になったのを見せます。

## 失敗ではありません

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年6月22日 =

### \* 方法 \*

2人の客に1枚ずつ選ばせ、デッキに返させたら、何らかの方法で、あとで見つけられるような手法を使います。キーカードでもクリンプでも何でもかまいません。

「それでは、2人のカードを見つけて、抜き出してみせます」と言って、カードを広げていき、1人目のカードを抜いて、2人目の前に置きます。さらに広げて、2人目のカードを抜いて1人目の前に置きます。

1人目の前のカードを1人目に表を見せて、「あなたのカードですか」とたずねます。1人目の客は否定します。2人目の前のカードの表を2人目に見せて、「あなたのカードですか」とたずねます。2人目の客はやはり否定します。

「というわけで、みごとにこのマジックは失敗、、したではありません。私は2人の選んだカードを見つけて抜き出してみせると言いました。あなたのカードは何でしたか」と言って、1人目のカードをききます。そして2人目の前のカードを表向きにします。

2人目のカードが何であったかをきき、1人目の前のカードを表向きにします。「というわけで、2人のカードを抜き出すことに成功いたしました」と言って終わります。

## 二人のカード

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2005年6月9日 =

(株)テンヨーの携帯サイトの“カードマジック講座”に、つぎのようなトリックを解説してことがあります。

デッキの中にクリンプカードを混ぜておき、シャフルするときにクリンプカードをボトムに運びます。そして表向きに広げてよく混ぜているのを見せながら、トップカードをグリンプスします。ハートの3だとします。

デッキを裏向きに相手に渡し、後ろ向きになります。5から10の好きな数を思ってもらい、その数だけディーラーさせ、最後に置いたカードを見て記憶してもらいます。テーブルのカードの上に手に残っているカードを重ねさせます。

前に向き直り、デッキを取り上げて、何回かカットしますが、最後にクリンプカードがいちばん下にいくようにします。

相手にデッキを渡してまた後ろ向きになります。先ほどと同じ枚数をテーブルに置いてもらい、つぎはもう1人の客に最後に置かれたカードを見て記憶してもらいます。残りのカードを重ねさせます。

前に向き直り、右手で1組を取り上げながら、2人目の客に向かって、「あなたのカードはハートの3です」と記憶したカードの名前を言います。そのように言いながら、ボトムカードをバブルピークします。1人目に向かって、「あなたのカードはクラブの7です」と、いま見たカードを言います。

この解説のあとに、つぎのような補足も書かれています。

以上で終わってもかまいませんが、2人のカードは1組のいちばん下と、クリンプカードの下にあることがわかっていますから、そのことを利用して、2人のカードをつぎのように出現させるのもよいでしょう。

1組を適当なところからカットして、間にブレイクを作ります。顔を横に向けてカードの方を見ないでカードを広げ、ブレイクの下をカードを抜き出して1人目の前に置きます。もういちどカードを広げ直して、クリンプカードの下にブレイクを作り、顔を横に向けてカードを広げ、ブレイクの下をカードを抜き出して、2人目の前に置きます。そして2枚を表向きにします。

私はこの解説を読んで2つのことを思いました。まず、同じ枚数目のカードを見させることに對して、理由づけがされていないことです。つぎにカードを言い当てることと、抜き出して当たることが分離していることです。それらを修正しようとしてこの作品に至りました。

#### \* 方法 \*

クリンプカードをボトムにして、1人目に好きなだけディールさせておぼえさせます。

クリンプがボトムにいくようにカットしてから2人目にデッキを渡し、好きなだけディールしておぼえさせます。

バブルピークでボトムの1人目のカードグリンプスします。1人目に念じさせて、「あなたのカードはハートの8ですね」と当てます。そしてデッキをカットしますが、間にブレイクを作ります。

デッキを両手の間に広げて、クリンプカードの下をカードをアップジョグしてそろえ、アップジョグカードを右手で抜いてちらっと表を見てからうなづいてテーブルに置きます。

2人目にカードを念じさせてから、「クラブのJですね」と当ててから、カードを広げてブレイクの上のカードをアップジョグする。それを右手で抜き、テーブルのカードをスクープして、右手を返して1人目のカードを1人目の前に表向きに、2人目のカードを2人目の前に表向きに置いて、「2人のカードを当てることができました」と言います。

## エース・トウ・セレクション

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年6月7日 =

‘ホフジンサーエースプロブレム’というのがありますが、いまのところの私の研究では、この作品にまつわる歴史を述べるほどの情報を持ち合わせていません。‘ホフジンサープロブレム’の現象は、つぎのようなものです。

4枚のAが見せられてテーブルに置かれます。それからデッキから1枚のカードが選ばれ、デッキの中に埋没されます。それから4枚のAの中で1枚だけ裏向きになってしまい、他の3枚は客が選んだカードと違うマークのAです。すなわち、客が選んだカードと同じマークのAがリバー現象を起こしたのです。そのカードを表向きにして、たしかに選ばれたカードであることが見せられます。それからデッキを表向きに広げると、中に1枚だけ裏向きのカードがあります。そのカードを表向きにすると、客の選んだカードと同じマークのAです。

私はほとんど本能的にこの現象が嫌いで、この現象を研究してきませんでした。しかしながら今回当書をまとめるための調査で、ひとつだけ類似の現象を作っていたのを見つけました。この作品を読んで、私がなぜ‘ホフジンサーエースプロブレム’が嫌いであったか確認できました。そのことについては備考で話を続けます。

### \* 方 法 \*

4枚のAを見せて、そのうちの1枚を選ばれたカードにすり替えて、4枚をテーブルに並べます。たとえばクラブのAを選ばれたカードとすり替えたとします。クラブのAはデッキのトップにあります。

「いまからあなたが指定したAをあなたが選んだカードに変化させます」と言って、相手に好きなマークのAを指定させます。もちろんクラブが選ばれたら、それを最大限生かして結果を見せます。他のAを先に表向きにしてから、最後に選ばれたカードを表向きにすればよいのです。

違うマークのAが指定されたら、デッキのトップカードの下にブレイクを作ります。4枚の中から、そのマークのAを取り、トップに置きます。あと2枚のAを取ってトップに置きますが、3枚がファン上になるように置きます。そして3枚をファン状に右手で取って、右手を返してそれらが指定された以外のAであることを見せます。それらをデッキの上に戻します。

残りの1枚が、相手の指定したマークのAであることを強調します。そしてそれを表向きにして、選ばれたカードになったのを見せます。

### \* 備 考 \*

私のバージョンでは、選ばれたカードと同じマークのAが選ばれたカードに変化するのでは

なく、相手の指定したAが選ばれたカードに変化しています。微妙な違いがあります。選ばれたカードと同じマークのAが選ばれたカードに変化するとという現象は理屈っぽいと感じますし、しかもそのカードが4枚の中でひっくり返って、しかもデッキの中のカードと入れ替わるという三重現象は、私の本能は受け付けません。

## 入れ替えられたカード

= マーチン・ガードナー + 加藤英夫、" 研究ノート "、2005 年 6 月 9 日 =

私は、DVD に入っている雑誌 " リンキングリング " のファイルの中から、カードマジックが含まれているページをすべてプリントアウトして、40 ページぐらいずつをホッチキスでとめて保管しています。そして会社に出かけるとき、3 つぐらいの束をカバンに入れて、行き帰りの電車の中で読んでいます。

昨日マーチン・ガードナーの作品を読んで、面白くないと思ったのでそのトリックが含まれた束を捨てて家に帰りました。ところがそのトリックの一部分のハンドリングを変えるだけで、素晴らしいマジックになるやり方を思いついたのです。

つぎの日あわてて会社のゴミ箱をのぞきましたが、その日がゴミの回収日だったので、そのトリックが書かれた束は、私が会社についたときには、ゴミ回収車の中におさまっていたのです。そのトリックの発行日を調べるために、90 年分の " リンキングリング " をチェックする気力はありません。たぶん 1980 年ごろの号だったと思います。マーチン・ガードナーの特集号でした。そういうわけですが、私の改案を記録して、原案との違いについては備考で説明します。

### \* 準備 \*

デッキ 1 は青裏で、トップとボトムに適当な赤裏を置き、それと同じ青裏のカードは抜いておきます。

デッキ 2 は赤裏で、トップとボトムに適当な青裏を置き、それと同じ赤裏のカードは抜いておきます。

### \* 方法 \*

演ずるときは、デッキをケースから出すところから始めるのではなく、ケースから出した 2 組を表向きにテーブルに置いてスタートします。デッキの裏を見せなくて、裏のことは言及せずに進めます。「2 組のカードの中から、それぞれ 1 枚ずつ抜いて、入れ替えて反対の組に入れておきました。これからあなたに、入れ替えたカードを当てていただきます」と話します。

デッキ 1 を両手の間に広げ、1 枚指させます。指されたカードを抜かせ、あなたはそこからカードを分け、両手を手前に引きながら、両ポケットをそろえます。「そのカードの表を他の人にも見せてください」と言います。

「では選んだカードを、この2枚の間に入れてください」と言って、図1のように、左手のいちばん下のカードと、右手のいちばん上のカードをプッシュオフして、2枚の間に選ばれたカードを入れさせます。



半分ぐらいアップジョグ状態にして、それら3枚をテーブルの左前に置きます。残りのカードをそろえて、いま置いた3枚の手前、すなわちテーブルの左手前に置きます。

同じことをデッキ2でやります。選ばれたカードをはさんだ3枚を右前に置いたら、「じつは2組のカードは色が違います。こちらが赤です」と言いながら、左手に持っている表向きのデッキ2を返して裏を上にしなから、そのミスディレクションを利用して、右手はテーブルの左手前のデッキ1をつかみます。そして右手のデッキ1を返して、裏を上にして、「こちらが青です」とセリフを続けます。

左手のデッキを左手前に裏向き置き、右手のデッキを右手前に裏向きに置きます。デッキの位置が密かに入れ替えられました。

「もちろん選ばれたカードの両隣りのカードは赤です」と言って、左前の3枚のうち、左と右のカードを裏向きにします。「こちらの両側のカードは青です」と言って、右前の3枚の左と右のカードを裏向きにします。

「さて、あらかじめ、1枚のカード同士を入れ替えておいたと言いました。あなたはそれを見つけることができたでしょうか」と言って、選ばれた2枚を表向きにします。

\* 備 考 \*

ガードナーの原案と違うのは、つぎの2つの部分です。

原案では、相手が指さしたカードを抜いてデッキのフェースに置き、その下のカードを裏向きにして、さらにいちばん下から1枚抜いて裏向きにして、選ばれたカードをサンドイッチにします。そしてそれらを前に置きます。

最初のサンドイッチを左前に置いたあと、残りのデッキを右手前に置きます。2つ目のデッキでやったあと、そのデッキの残りを左手前に置きます。

私はとくに後者のやり方が弱いと思い、カードを表向きのまま扱い、はじめて裏をみせるという強力なミスディレクションを利用して、しかも自然なハンドリングですり替えるよう変更しました。

## ロイヤルフラッシュディーラー

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2005年6月 =

### \* 現象 \*

デッキ4組に分けて、相手が好きな組のトップカードを選びます。そして各組である法則にしたがってカードの入れ替えを行ったあと、4つの組のトップカードを表向きにすると、それらはロイヤルフラッシュのうちの4枚のカードです。最初に相手が選んだ1枚を表向きにすると、それを加えるとロイヤルフラッシュとなります。

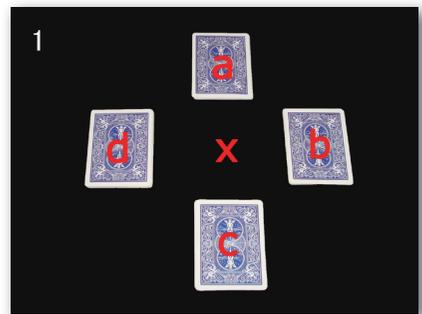
### \* 準備 \*

各マークのロイヤルフラッシュのカード、10、J、Q、K、A、合計20枚をすべて抜き出します。

残りの32枚のカードを、8枚ずつ4つの組に分けます。そしてひとつの組の上にひとつのマークのロイヤルフラッシュの5枚をのせます。他の3つの組にもそれぞれロイヤルフラッシュの5枚をのせます。そのようにしてできた13枚の4つの組を重ねて準備完了です。

### \* 方法 \*

1組全体をくずさないフォールシヤブルのできる人は、やってください。それから表を自分に向けて、13枚ずつにカットして、図1のように、テーブルに4つの組を裏向きに置きます。それぞれの組のいちばん上にそれぞれのロイヤルフラッシュがあることとなります。



「どの山からでもいいですから、上の1枚を取って、ここに置いてください」と言って、あなたは4つの組の中間の位置(図1のXの部分)を指さします。

つぎにひとつの組を相手に取らせませんが、必ず相手が1枚取った組の、時計まわりにつぎの組を取らせませす。もしも図1のaの組から1枚が取られたとしたら、bの組を取らせませす。このあとの説明は、相手がaから1枚を取ったこととして説明を続けます。

「不思議なことを起こすには、貢ぎ物が必要です」と言って、いま持っているbの組から、bの位置に3枚のカードを置かせませす。そのあと、他の3組の上に1枚ずつ置かせませす。それが終わったら、手に残っているカードを、bの位置のカードの上に置かせませす。

つぎにcの組を取り上げさせ、cの位置に3枚置かせ、その他の組に1枚ずつ置かせませす。同じ

ことをdの組、aの組で行わせます。

「これで不思議なことが起こります」と言って、それぞれの組のいちばん上のカードを表向きにします。最後に4つの組のまん中にある1枚を表向きにします。ロイヤルフラッシュがそろいました。

## 年寄りのためのトリック

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年9月26日 =

タマリツのトリックで、相手がいった数のカードを4枚見つけると言って、違う数のカードを出して、結果的に相手の言った数のカードを4枚表向きに出現させるマジックがありました。メモライズドスタックを使っていますが、メモライズドスタックの代わりに、マークカードを使う方法を考えました。

### \* 方 法 \*

4枚の10のカードの裏に、10であることがわかるマークをつけておきます。4枚をデッキの中に分散させて入れておきます。

4枚のうちの1枚の10をフォースします。そしてデッキに戻させて、デッキをシャフルさせます。

選んだカードと同じ数のカードを4枚見つけてみせると宣言して、カードを両手の間に広げていき、マークで10を見つけて、10の下のカードを表向きにします。数が違います。そのカードを裏返ししながら、10をラリバースします。今度は失敗しないと言って、2枚目も、3枚目、4枚目で同じことをやります。

そのあと、「私はあなたの選んだカードと同じ数のカードを4枚見つけると言いました」と言ってから、デッキをリボンスプレッドします。

### \* 追 記 \* (2013年4月21日)

前述の前書で、“メモライズドスタックの代わりに、マークカードを使う方法を考えました”と書かれているのを今回読んで、てっきりマークドデッキを使うのだと勘違いしました。勘違いしたおかげで、マークドデッキを使えば、どんな数を言われても演じられることに気づきました。最初からわかりそうな当たり前のことですが、けっこうマジックのクリエーション作業中に、当たり前のことに気づかないことがあります。

なぜそのような当たり前のことに気づきにくいかというと、たぶんマジックをクリエイトするときには、方法の巧妙さとらわれていて、方法がつまらないやり方には気持ちが向かない、ということがあるのではないかと思います。

このトリックの現象の力点は、間違っただカードが正しいカードに変化するところにあります。ですからメモライズドスタックを使って間違っただカードを現そうが、マークドデッキを使って間違っただカードを現そうが、その部分での観客に対するインパクトはほとんど違いがないはずです。

ですからタマリツツが演じている観客に対する現象は、マークドデッキを使ってもほとんど同等だと言えます。少なくともメモライズドスタックを使えない私にとっては、マークドデッキを使う方がはるかに優れています。

よく考えたらマークドデッキなら、シャフルされたデッキで演じることができます。よく考えなくてもそうです。では、シャフルできる分マークドデッキを使う方が優れているでしょうか。ここでよく考える必要があります。マークドデッキで目的のカードを見つけるのと、メモライズドスタックで目的のカードを見つけるのに、決定的な違いがあることを忘れてはなりません。

マークドデッキではカードの裏面を見なければ判別できません。メモライズとスタックなら裏面を見なくても、枚数を数えて広げていけば、目的のカードを見つけることができます。

と思いついた瞬間に、ひとつの演出がひらめきました。

「マジシャンは目をつぶっていても、ひらめきでカードがわかる」というようなことを言って、目をつぶってカードを広げていきます。そして「これがそうです」と言って、客の指定した数のカードの手前のカードを目をつぶったまま表向きに返します。枚数を数える必要がありますが、カードをひらめきで見つけるというのですからおかしくありません。

4枚表向きにしたあと目を開けて、「これで4枚の8のカードが表向きになったはずです」と言って、カードを広げていき、間違っただカードがでてくるのでビックリします。そして裏向きにすときリバーします。それを4枚目までやります。それからリボンスプレッドのクライマックスに続けます。

目をつぶってやるということが、間違っただ4枚をひっくり返しても気づかず、目を開けて広げたときに自分がビックリする、という演出のインパクトを強める働きをすと思います。

ということで、メモライズドスタックを使うかマークドデッキを使うか、どちらがよいかということは、どちらが巧妙であるかということではなく、最終的にこのトリックを演じたときのアクトとしての、ショーとしての表現したいゴールにふさわしい手法を選択すべきだ、という結論に至りました。

## シャフルマニア

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年9月28日 =

CATOで行う’シャフルボワード’です。

### \* 準備 \*

デッキより、スペードのロイヤルフラッシュの5枚、適当なクラブのカード7枚、適当な赤いカード14枚、以上26枚を抜き出し、これらをよく混ぜます。これらをグループaと呼び、残りの26枚をグループbと呼びます。グループaのカードとグループbのカードを、1枚ずつ交互にセットします。

### \* 方法 \*

デッキを表向きにリボンスプレッドして、よく混ぜていることを見せます。カードを閉じて裏向きに持ちます。

トップから2枚もしくは4枚、もしくは6枚のカードを取り、テーブルに分散させて置きます。12組～14組に分けるようにします。

たとえば12の山があるとしたら、相手に任意の6つの山を指させ、それらを表向きに返します。つぎに、相手に指させて、その順で山を重ねて集めます。

「裏表がよく混ざったのを見せましょう」と言って、カードを1枚ずつ4つの山にディールします。左から1、2、3、4の山と呼びます。相手に2つの山を選ばせます。

もしも1と3、もしくは2と4のように、偶数番目同士が選ばれたら、それら2つの山をそのままの向きでリフルシャフルします。そして残りの2つの山同士をリフルシャフルしたあと、そのようにしてできた2つのパイルのどちらかをひっくり返し、そして2つのパイルをリフルシャフルします。

相手が1と2、もしくは3と4などのように奇数番目と偶数番目を選んだら、どちらかをひっくり返して他方とリフルシャフルします。残りの2組も、どちらかをひっくり返して他方とリフルシャフルします。そしてそのようにしてできた2組をリフルシャフルするのですが、最初の偶数番目同士が同じ向きに向くようにしてリフルシャフルするのです。

以上はわかりにくいので、補足しておきます。4つの山にディールしたあと、偶数番目の2組をひっくり返して、4組を集めれば、CATOの交互に分けて、一方をひっくり返す、という操作と同等の結果となるのです。2組に分けるか、4組に分けるかの違いです。

そのようにしたあと、第1の予言として、「裏向きのカードが26枚ある」というのを見せ、裏向きの

カードと表向きのカードを分けます。そして裏向きが 26 枚あるのを見せます。

つぎにロイヤルフラッシュのある組を残し、他方はわきに捨てます。「赤いカードが 14 枚ある」という第 2 の予言を見せ、赤と黒を分けて、赤が 14 枚あることを見せます。

つぎに「クラブのカードが 7 枚ある」という予言を見せて、クラブとスペードを分け、クラブが 7 枚あることを見せます。

「手元にポーカーで最強のカードが残る」という最後の予言を見せて、残りの 5 枚がロイヤルフラッシュであることを見せます。

### シャフルマニア・ギャフバージョン

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005 年 9 月 29 日 =

\* 準備 \*

前述のようにグループ a とグループ b に分け、グループ b のカードをエンドショートとします。そしてグループ b のカードがトップになるように、交互セットします。

\* 方法 \*

表を見せて混ざっているのを見せたあと、デッキを何回かリフルシャフルします。デッキをテーブルに置き、適当にカットして 12 組ぐらいに分けます。エードショートで分かれるので、必ず偶数枚で分かります。あとはシャフルマニアと同じです。

## トリロジー・加藤版

= 加藤英夫、“研究ノート”、2005年12月24日 =

この作品は、原案であるブライアン・キャスウェルの’トリロジー’を知らないと理解できません。知っている人は多くないとは思いますが、たいへん優ぐれたバリエーションなので記録しておくことにいたしました。

2005年12月24日放映の、TBSのMr. マリックの番組で、ふじいあきら氏が、ブライアン・キャスウェルの’トリロジー’のバリエーションを演じました。’トリロジー’は、フィル・ゴールドスタインの’フィル’というトリックのバリエーションで、ゴールドスタイン原案との違いは、名前を数字に置き換えたことです。

キャスウェルのやり方では、相手を選ぶ数字、1-26に対応するのと、27-52に対応するのに、2組のデッキを用意しておき、選ばれたカードによって、どちらかのデッキをポケットから取り出すというものでした。これは不思議さを大きく減退させる要素で、解説を読んだ瞬間に、これだけでこのマジックは演ずるに値しないと感じました。

その欠点をふじい氏は、選ばれた数 $n$ が10-30の間におさまるという巧妙な方法を用いて、あらかじめ使うデッキをテーブルに出しておけるように改案しています。4人のゲストにそれぞれ1桁の異なる数を言わせ、それらを合計させると、10～30のどれかになるのです。最低が $1+2+3+4=10$ で、最高が $6+7+8+9=30$ だからです。したがって数をフォースするカードは、21枚でよいことになります。

ふじい氏の演技を見て、たいへん気になったことがあります。この点は、キャスウェルの原案でも同じことです。それは最初にそれぞれのカードの裏に、1から52の数が書いてあるのをすべてを見せないことです。

カードの裏に数が書かれているというのは、普通の状態ではなく、特別に用意した状態です。このマジックで最初にやるべきことは、その状態をはっきり見せることなのです。そのことを強く感じて、私のバリエーションを作りました。

\* 準備 \*

トップから52枚はノーマルデッキのよくシャフルされた状態で、裏に1から52の数を書きます。そのうちの10から30枚目まではフォースカード、たとえばダイヤのKとします。トップから53枚目には、裏に1を書いたダミーカード、何でもよいを置いておきます。54枚目から74枚目までは、ばらばらのカードの裏にフォースナンバーの37を書いたもの。

紙の表に「ダイヤのK」、裏に「37」と書き、封筒に入れておきます。

## \* 方 法 \*

カードの裏に 1 から 52 の数を書いてあることを説明して、裏を上にしてまず 1 から 10 までを見せて、ボトムにまわします。以下、52 まで見せながらボトムにまわします。結果的に 1 が書かれたダミーカードがいちばん上にきています。

そのカードを指さして、「このように 1 から 52 まで書かれているのをはっきりと確認していただきました」と強調します。

デッキを表向きにして、「表についてはまったくでたらめに混ぜています。ですから、何のカードがいくつの数かはわかりません」と言いながら、表向きに広げて、ある程度広げたら、バックにカードをまわし、結果的に最初の状態に戻るようカットします。

ここで予言の紙が入っている封筒を出して、予言が入っていると告げます。

ふじい氏と同じ方法で数を決定します。1 人に決めさせる場合は、好きな数を 4 つ言ってもらいます。裏面に合計数の書かれたカードを抜き出して、予言を見せてから、そのカードを表向きにして、当たっているのを示します。

こんどは逆にやると言って、デッキを表向きに広げますが、ダミーカードの手前までの予言された数が書かれているカードだけを広げ、相手に 1 枚指させます。そのカードを抜き出し、予言の紙の反対を見せてから、カードをひっくり返して、数が当たっていることを示します。

## 1002 番目の'客がカットするフォーエース'

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006 年 3 月 22 日 =

マジックカフェで、'スペクテイターカットジエーセス'でどのやり方がベストか、という話題において、グレゴリー・ウィルソンが演技している映像リンクが紹介されました。そのやり方は、つぎのようなものです。

客がデッキを 4 つのパイルにカットしたあと、各パイルのトップカードを取っていき、最後にトップであったパイルから、ブリッジされた 4 枚の A を取り、それまでに取った 3 枚の上に重ねます。上から 1 枚ずつ表向きにして A を表し、それぞれのパイルの上に置いていきます。3 枚置いたあと、いったん残りのカードすべてを最後のパイルの上のせ、そのパイルのトップカードを相手に表向きに返させます。

このやり方は別にウィルソンの考案ではなく、誰か別の人がどこかに書いていたような気がしますが、いずれにしても、客の注目が集まっている 4 枚目において、エクストラの 3 枚を処理するのはよくないと思いました。そこで考えたのが、4 枚目ではなく、まだ客が現象を認

識していない、1枚目のAをパイルに置くときに、エクストラを処理したらよいのではと思い、以下のやり方を作りました。

**\* 方 法 \***

上のやり方と同じように7枚を左手に集めたら、7枚をビドルグリップに右手でつかみ、1枚、2枚、3枚と左手にピールして取り、残りの4枚をまとめてその上にブレークを作りながらのせ、すぐいちばん上のAを表向きに返し、そのAの下にブレーク上のエクストラ3枚を取り、それら4枚をひとつのパイルの上ののせます。あとは、フェアに3枚のAを表向きに返してから他のパイルの上ののせます。

**\* 追 記 \* (2013年7月22日)**

以上の記録を読んで、別のやり方を考えつきました。

4つのパイルは横一列ではなく、ダイヤモンドフォーメーションに置きます。この置き方そのものは以前からありましたが、名称は私がつけたものです。4枚のAのあるパイルは3時の位置に置きます。

12時の位置から反時計まわりにトップカードを取って左手に集めていき、3時で取った4枚を置いたとき、4枚のAの下にブレークを作り、7枚をビドルグリップに持ちます。

両手を12時と3時の中間当たりの上空に運び、トップカードを左手でピールして、そのカードを12時に運びますが、そのとき右手のパケットは3時の方向に運びます。そして左手のカードを表向きにして12時のパイルの上に置くとき、右手のカードを3時のパイルの上に置き、ブレークの下に3枚をリリースします。

右手を3時の上に位置したまま、左手を右手のパケットに運び、つぎのトップカードをピールして取り、それを表向きに返して3時のパイルの上に置きます。このときもしも3時のパイルのカードがずれていたら、表向きのカードを置くときに直します。

つぎのAを同じようにピールして取り、表向きにして9時に置き、最後のAを表向きにして6時のパイルの上に置きます。

## 正確な予言

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年4月17日 =

マジックカフェにつきのような投稿がありました。

つきのような現象をどのようにしたら実現できるか、皆さんにプロブレムとして提案いたします。知識あるマジシャンからの回答を期待いたします。

最初に1枚のカードを予言のカードとして裏向きにわきに置きます。デッキから1枚のカードが選ばれ、客が表面にサインします。そしてそのカードがデッキの中に入れられて、どこに行ったかわからなくされます。それから予言のカードを表向きにすると、それがサインされた選ばれたカードになっています。

これはギャフカードを使用したものとして、ジョン・ハマンの‘ユアサインドカード’の現象ですが、それをギャフカードを使わずに実現したいのです。ひとつ守っていただきたいのは、デッキと予言カードをいっさい近づけてはならないことです。

この投稿のたった5分後に、“予言カードと選ばれたカードをすり替えればいいのですから、パームを使ってすり替えたり、メキシカンターンオーバーなど、いくらでもやり方はありますよ”という回答がありました。そのあと、パームした右手で予言カードをテーブルの縁までずらし、予言カードをラッピングしてすり替える、という回答もありました。

私はつきのように回答いたしました。

実現するのが困難な現象をプロブレムとして考えることは悪いことではありませんが、難しすぎる現象を求めると、カードをすり替えるというような、ダイレクトすぎる答しか見つからないことがあります。言ってみれば、‘Too Perfect Theory’に類することが、‘Too Direct Theory’として存在すると思います。

それでは提案された現象に対して、ダイレクトでない答はどんなものでしょうか。私はすでにひとつの答えを見つけていますが、現象だけ書いておきます。

カードケースを示して、その中に予言のカードが入っていると言って、わきに置きます。デッキから客が1枚選び、裏面にサインしてデッキの中に戻します。客にケースのフタを開けて、中をのぞかせます。そうすると中に選ばれたのと同じカードが入っています。マジシャンがそのカードを取り出し裏返すと、そこには客のサインが書かれています。

このやり方で重要なのは、客がケースを開けるので、絶対にすり替えの可能性がないことが明白なことです。そしてもっと重要なのは、予言カードをケースから取り出したときに、それが選ばれ

たカードと一致したということで、ひとつの現象が完結していることです。そのあと裏を見るとサインされたカードである、というキッカーがクライマックスとなります。提案された現象では、表にサインさせているために、そのような二段階の盛り上げはできません。

私の投稿は以上です。やり方は書きませんでした。

### \* 方 法 \*

ケースのフラップのつけ根側に、図1のようなスリットを入れておきます。



ケースの中にフォースするカードと同じカードを入れておきますが、表をスリットのある側と反対の側に向けて入れておきます。

フォースしたカードの裏面にサインさせ、デッキに返させてからデッキをシャフルしますが、フォースしたカードをトップにコントロールします。

デッキを表向きにさっと両手の間に広げて、「あなたはこれらの中の好きなカードを選ぶことができました。予言が当たっているかどうか見てみましょう」と言って、カードをそろえてバックのフォースカードをギャンプラズコップして、デッキをわきに置き、右手でケースをつかみ、相手の方にさし出してフタを開けさせます。そしてのぞかせて、入っているカードをのぞかせ、予言が当たったことを告げます。

ケースを左手に置くとき、コップしているカードをスリットの中に入れ、右指先でケースの中からサインされた方のカードを抜き出します。そのときケースの中に残っているカードが見えないようにフラップを押し上げるようにします。

抜き出したカードをテーブルに置き、「予言が当たりましたが、じつはこの予言はたいへん正確な予言なのです。あなたが選んだカードにはあなたのサインが書かれていますよね。ほら、この予言にもちゃんとあなたのサインが書かれています」と言って、裏面を見せます。

## モンキーインリアルミドル

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006年5月9日 =

ビル・ゴールドマンの‘モンキーインザミドル’のバリエーションです。相手に2枚のジョーカーを扱わせられるのが特長です。

### \* 準備 \*

1枚のジョーカーをエンドショートにします。1枚の適当なカードの表にダブルテープを貼り、その下に表向きエンドショートにしたジョーカーを貼ります。このダブルカードをデッキの中に入れておきます。他にデッキの中にジョーカーを2枚入れておきます。

### \* 方法 \*

デッキから2枚のジョーカーを抜き出して、表向きにテーブルに置きます。

1枚のカードを選ばせませす。ダブルカードをデッキ中央に運び、手前をリフルして、ダブルをはがし、その間に選ばれたカードを入れます。選ばれたカードの上にブレークを作り、テープとくっつかないように保ちます。ブレークよりダブルカットします。

現在、トップに選ばれたカード、トップから2枚目に表向きのジョーカー、ボトムにテープカードがあります。

相手に2枚のジョーカーを取らせませす。デッキをまん中あたりでカットして、上半分をテーブルに置き、その上に1枚ずつジョーカーを表向きに置かせませす。手に残っている下半分をその上に重ね、テープがくっつくように押ませす。

デッキをリボンスプレッドすると、2枚の表向きのジョーカーの間に選ばれた裏向きのカードが出現するので、そのカードを抜いて表向きにませす。

## トウエンティセブン

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006年5月11日 =

### \* 方法 \*

トップから27枚目にクリンプカードをセット。予言として「27」と書いたものを、ふせてテーブルに置きます。

デッキをテーブルに置き、相手に上から半分以下の適当枚数をカットして取らせ、そのパケットをよくシャフルさせてから、トップカードをのぞいて記憶させます。

残りのパケットから半分ぐらいをカットさせ、手に持っているパケットの上に重ねさせ、完全に選ばれたカードがどこに行ったかわからなくなったことを強調します。このパケットを受け取って、何回かカットしますが、最後にクリンプジョーカーがボトムに行くようにカットします。

それからそのパケットを残りのカードの上に重ね、それら全体を取り上げ、何回かカットしますが、最終的にクリンプカードがボトムに行くようにカットします。これで選ばれたカードはトップから27枚目にコントロールされます。

予言を見せて、相手に27枚ディールさせ、そこに選ばれたカードがあるのを示します。

## インビジブルスベンガリデッキ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年7月4日 =

マジックカフェにとんでもないアイデアが投稿されました。インビジブルデッキで裏と表のカードがストリッパーで逆方向になっていて、インビジブルデッキの現象を演じたあと、裏向きのカードと表向きのカードを抜いて、一方をひっくり返して重ねれば、デッキを調べさせることができるということです。私はいかにそれが馬鹿げたことかを投稿することもできましたが、つぎのように投稿いたしました。

アイデアとしては面白いかもしれませんが、しかしながら、カードをストリップしてそろえて、それから相手に渡して調べさせるというのは、良いつながりだとは思えません。どうせインビジブルデッキに別の仕掛を加えるのなら、たぶんロング&ショート仕掛が良いと思います。そのようなデッキなら、ドリブルオフして一方が裏であるように見せたり、他方が表であるように見せることができますから。

その投稿において、そのようなデッキの使い方を簡単に書きましたが、ここには少し詳しく説明します。ただしお断りしておきますが、これが‘インビジブルデッキ’の通常の演じ方より優れているとはけして思いません。たんにそのような演じ方もできるというだけのものです。

## \* 準備 \*

前述のようなデッキに、ジョーカーを一方のトップに裏を外に向けて重ねておきます。デッキをケースに入れておきます。ジョーカーはロングの方がある方にのせること。

## \* 方法 \*

ジョーカーを裏面を上にしてデッキをケースから取り出します。「カードには裏と表があります」と言って、裏向きにドリブルスプレッドします。全部裏のように見えます。「こちらが裏です」と言います。

カードをそろえ、反対向きにしてドリブルスプレッドします。全部表のように見えます。「こちらが表です」と言います。カードをそろえてデッキをケースの中に入れますが、ジョーカーの裏面を上にして、フラップをさし込む側に向けて入れます。

ここでケースから1枚のカードを抜いて、そのカードをおぼえる真似をして、そして逆向きにして中に入れる真似を相手にさせます。

「想像でやったことが現実になってしまうことがあります。たぶん今日はそのような不思議なことが起こる日です。あなたが見たカードは何でしたか」と、カードを言わせます。

それによってそれなりの向きでケースからデッキを出しますが、必要によってはジョーカーをケースに残して、しかるべき側を上に向けて出します。そしてインビジブルデッキと同じやり方で、相手が言ったカードを裏向きに現し、それが相手の言ったカードであることを見せます。

## 際だつカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006年7月11日 =

## \* 現象 \*

マジシャンは、「何人かの人の集まりがあるとして、その中に新しく別の人が加わると、その人だけ目立つようなことがあります。そのようなことをカードを使って実験いたします。まずグループのカードを抜き出します」と言って、6枚のカードを抜き出して裏向きにテーブルに置きます。

「つぎに新しく加えるカードを決めます。このようにカードを弾きますから、ストップをかけてください」と言って、マジシャンはデッキをリフルして、客がストップをかけたところから3枚のカードを出し、3人の客に1枚ずつおぼえさせます。残りのデッキはわきに置きます。

最初に抜き出した6枚の中に、3人の客がおぼえたカードを入れて、よく混ぜます。そのあとカードをおぼえなかった別の客に9枚のカードを渡します。そしてその客に、その客だけカードの表を見て、いちばん目立つカードを抜いて、1人目の客の前に裏向きに置かせます。

残りの 8 枚の表を見させて、その中でいちばん目立つカードを 2 人目の客の前に置かせます。さらに残りの 7 枚を見て、その中でいちばん目立つカードを 3 人目の客の前に置かせます。

それぞれの客におぼえたカードを名乗らせてから、前に置かれたカードを表向きにさせると、すべてそれぞれの客がおぼえたカードなのです。

#### \* 方 法 \*

「まずグループのカードを抜き出します」と言って、カードを抜き出すとき、つぎのようにやります。表を自分に向けて広げ、まず赤の字札をフェースに運び、つぎにクラブの絵札をフェースに運び、つぎにクラブの字札をフェースに運びます。そのあとスペードの字札を 6 枚フェースに置いて、それら 6 枚のスペードの字札をグループのカードとしてテーブルに裏向きに置きます。もちろんその操作中にどのカードの表も見せてはいけません。

そのあとフェース 3 枚の下にブレイクを作って、表をこちらに向けたままデッキをまん中からカットして、ブレイクを保持したままデッキを裏向きに返します。

「つぎに新しく加えるカードを決めます。このようにカードを弾きますから、ストップをかけてください」と言ってデッキをリフルしますが、リフルフォースによって、セットした 3 枚の上で分けて、下半分のトップから 1 人目、2 人目、3 人目の客にカードを渡し、おぼえてもらいます。

そのあとは現象説明の通りにやってください。自動的に現象のようになります。

### プレモニション・オア・トライアンフ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006 年 7 月 28 日 =

ふと、つぎのようなことを思い浮かべました。プレモニションの一方のデッキを最初から相手に渡し、好きなカードを心に思わせて、そのカードがあるかどうかディールさせます。2 分の 1 の確率で、相手の思ったカードがないことになります。思ったカードが消えるというすごい現象が、2 分の 1 の確率でできるのはすごいことです。

あとは、2 分の 1 の確率でうまくいかない場合に、うまく対処できる方法が存在すれば、ひとつの傑作が完成すると意気込みました。プレモニションの現象にとらわれていると、いつまでたっても解決しません。しばらく考えたあと、あとプレモニションと異なる現象のマジックをやればよいと気がつきました。そこから先は瞬時に方法が思いつきました。以前、デッキの半分にダブルフェースを使ったトライアンフのやり方を考案してあったのが幸いました。

ただしこの作品に関しては、使用するデッキを作成しておらず、実演もしていません。あまりにも素晴らしい現象になると思い、記録しておくことにいたしました。

## \* 準備 \*

26 枚のダブルフェースを使いますが、一方の面を上に向けて広げるとすべて異なるカードであり、反対面を上にして広げたとき、そこには最初の面にはないカードがすべてあるような作り方をします。

そしてそれぞれのカードの一方の面と反対面のカードは、相対的な関係のある組み合わせとします。たとえば、インビジブルデッキのペアの関係です。クラブの 5 の反対面はダイヤの 8、ハートの 2 の反対面はスペードの J、そしてクラブの K の反対面はダイヤの K という具合です。ただし、一方の面にすべて偶数を向けておくというは必要ありません。むしろよく混ざっている感じにします。表面のカードを見たら反対のカードがわかりさえすればよいのです。

そしてノーマルデッキからダブルフェースカードの一方の面と同じ 26 枚のカードを使います。そしてダブルフェースとノーマルカードを同じ 26 枚のカードの面が上に向くように向け、両者を同じ配列にします。そのあとどちらかの組のフェースカードとフェースから 2 枚目のカードを入れ替えます。なお、最終的にダブルフェースのいちばん上のカードをエンドショートとしておきます。そしていちばん下のカードをキーカードとして記憶しておきます。

ダブルフェースの 26 枚をノーマルの 26 枚の上に重ね、ケースに入れておきます。

## \* 方法 \*

デッキを裏を上にして取り出し、半分の手前まで広げ、「ふつうはこのようにカードを広げて 1 枚選んでもらいます」とセリフを言います。カードを閉じて、表向きにします。そしてすぐに表向きに半分の手前まで広げ、「このように表向きに広げれば、もっと自由に選ぶことができますが」と言いながら、26 枚のダブルフェースカードの下で分けて、ダブルフェースカードを下にまわしてそろえながら、「今日は 1 枚のカードをまったく自由に心の中で決めてもらいます。どうぞ好きなカードを心の中で決めてください」とセリフを続けます。

「それでは、カードを 1 枚ずつ置いていきますから、思ったカードが出たら、それです」と言ってください」と言って、カードを表向きにディーリングしていきます。

相手がストップをかけなかったら、相手のカードがないということですから、思ったカードが消えたことを強調します。そして何のカードを思ったかたずねます。カードをもういちど手の間で広げながら、「たしかにこちらにはありません」と言いながら、思ったカードと表面が対になっているカードをサイドスチールします。そしてそのカードをポケットなどから出現させます。

以上が、プレモニション現象の場合です。他の半分はトライアンプ現象になります。

ディーリングしていった相手がストップをかけたら、そのカードを相手に渡し、その表面にサインを書

かせます。相手がそれをやっているとき、ディールしたカードを取り上げて、左手のカードの上に戻します。いまデッキの上半分がノーマルカードで、下半分がダブルフェースです。

サインされたカードを表向きにデッキの下半分の中に入れます。「カードの混ぜ方にも色々なやり方がありますが、今日はよく混ぜるやり方をします」と言って、ショートカードより上ノーマルカードを分け、それらを裏向きにして、残りのダブルフェースカードとリフルシャフルします。

リボンスプレッドして、裏と表がよく混ざったことを見せます。「この裏表が混ざったカードに不思議なことが起こりますが、ちょっと時間がかかります」と言って、カードをそろえてデッキをケースに入れてわきに置きます。「その間、ちょっとした別のマジックをやります」と言って、コインのマジックとか、すぐに終わるマジックを演じます。

「もう不思議なことが起こっているはずですよ」と言ってケースを取り上げ、デッキを取り出しますが、入れたときは反対目の面を上に向けて取り出します。

デッキをリボンスプレッドして、カードがそろって、1枚だけひっくり返っているのを見せます。選ばれたカードを復唱してから、裏向きのカードを取り出し、そのカードの表を見せます。

## トリプルプレイ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月6日 =

マジックカフェのあるスレッドで、メネテケルデッキを論議していたときに思いついたものです。メネテケルデッキについては、“Card Magic Library”第1巻、171ページで解説しています。ノーマルなメネテケルデッキでは、裏も表も同一のカードをペアにして、上に重ねる方をエンドショートにしてあります。

私が思いついたのは、デュプリケートのうちの上が青裏で、下が赤裏であるものです。ですから、裏向きでデッキをリフルすると、すべて青裏に見えます。

そのような裏面色違いメネテケルデッキ1組と、すべてをエンドショートにした赤裏デッキ1組を使います。前者を青裏ケース、後者を赤裏ケースに入れておきます。

### \* 方 法 \*

赤のケースからデッキを取り出し、「こちらは裏が赤いカード出すが、あとで使います」と言って、表向きに右のわきに置きます。

青のケースからデッキを取り出し、裏向きにドリブルスプレッドして、「こちらは裏が青のカードです」と言います。カードをそろえ、こんどは表向きにドリブルスプレッドして、「この中から3枚のカー

ドを選んでいただきます」と言います。カードをそろえて表向きに持ちます。

「どのように選んでいただくかという、まずこのように何回かカットしてください」と言って、表向きに持ったデッキを数回カットします。デッキを表向きにテーブルに置き、「そうしたらカードをこのようにテーブルに置き、3つの組に分けていただきます」と言いながら、3組にカットして見せます。そして3つのパイルをもとの順になるように集めます。

デッキを表向きに相手に渡します。「まず何回かカットしてください」と言います。相手がカットしたら、「つぎにテーブルに置いて、3つの組に分けてください」と言いますが、3組に分ける手真似をしながら言います。

「ではこれらのカードを使います」と言って、各パイルのフェースカードを指さして、相手にそれらを取ってテーブル中央に置かせます。それから右手で1組を取って左手に持たせ、右手でつぎの組を取って左手のパイルの上に重ねるとき、いちばん下のカードをボトムプレイメントの要領で左手のカードの下に入れます。同じようにもうひとつのパイルを重ねるとき、いちばん下のカードを左手のカードの下に入れます。

3枚の上にショートカードがあるので、3組目を重ねたときに、右手の指先の陰で左人さし指で、ショートカードの下の3枚を押し下げることができます。適切なセリフを言いながら、右手でデッキをテーブルの左のわきの方に置きますが、左手はバックの3枚をギャンブラーズコップしてスチールします。

「さてこちらは裏が赤いカードです」と言いながら、右に置いてある赤裏デッキを右手で取り上げ、左手に渡しながらコップしている3枚をバックに加えます。そしてデッキを相手に渡し、よくシャフルさせます。

選ばれたカードのデュプリケートの3枚は、エンドショートデッキの中でノーマルの長さですから、そのあと色々な方法で出現させることができます。カットして現したり、手に持ったデッキからカードをばらばらと落として最後に残して現したりします。そしてそれらが表向きに置かれているそれぞれの選ばれたカードと同じであることを示します。

## エリミネーショントウザラスト

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月6日 =

### \* 方法 \*

デッキの中に1枚のクリンプカードを入れておきますが、そのカードを含めてデッキは52枚あるものとします。このトリックを演ずるまえにクリンプカードをボトムに位置させておきます。

デッキを相手に渡して後ろ向きになります。相手にカードをディールさせて、好きなところでストップさせて、最後にディールしたカードをのぞいておぼえさせます。それから手元のカードをディールしたカードの上に重ねさせます。

前に向き直ります。「カードを半分ずつに分けて、つぎつぎと減らしていきます。まず左右2組に配って分けてください」と言って、相手にデッキを左右2組にディールさせます。

そのあと1枚目がディールされた方のポケットを取り、手をかざしますが、そのポケットにクリンプカードがあるかどうかを見ます。もしあるとしたら、選ばれたカードは他方のポケットのクリンプカードと同じ枚数目にあることとなります。もしもそのポケットにクリンプカードがないとしたら、他方のポケットのX枚目にクリンプカードがあるとしたら、選ばれたカードはいま持っているポケットのX+1枚目にあることとなります。

いずれにしてもクリンプカードのある方のポケットを取り、「この中にあなたのカードはありません。確認してください」と言って、相手の方に表を向けて広げていきますが、クリンプカードが何枚目にあるかを認知します。これで選ばれたカードが他方のポケットの何枚目にあるかわかりました。このポケットを捨てます。

他方のポケットを相手に2組にディールさせます。あなたはディールするごとにカウントし、選ばれたカードがどちらのポケットの上から何枚目になるかを観察します。「こちらにはありません」と言って、選ばれたカードのない方を捨てます。

さらに2組にディールさせ、選ばれたカードのない方を捨てます。これで残りのカードは6、7枚になりました。そしてその何枚目に選ばれたカードがあるかわかっています。カードを広げて、手をかざして選ばれたカードを抜き、相手に名乗らせてから、そのカードを表向きに見せます。

### \* 備考 \*

相手がカードの扱いに慣れていなくて、指示通りにやらないと思われる場合には、後ろを向かないで演じます。カードをおぼえて手元のカードをテーブルのカードの上に重ねたあと、デッキを何回かカットさせてから、上記のように続けます。

このトリックをマジックカフェに投稿した直後に、トマス・ブロムバーグが改良アイデアを投稿してくれました。クリンプカードをボトムではなく、ボトムから2枚目に置いて同じようにやるのです。デッキを最初に2組に分けたとき、クリンプカードのある方に選ばれたカードがあります。

2回目はクリンプカードと選ばれたカードが離れますので、原案で1回目にやったように、クリンプカードが何枚目にあるかを確認しますが、枚数が原案の場合より半分なので、軽く広げるだけでカウントすることができます。ただし、キーカードと選ばれたカードの上下枚数目が逆になっていることを考慮する必要があります。

## レイジーナイト

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月8日 =

これは、ダイ・バーノンの‘スラップトリック’の手法を、‘レイジーマンズカードトリック’風の現象に仕立てたものです。

### \* 方 法 \*

1枚のクリンプカードをデッキの中に入れておき、このトリックを演ずるまえにボトムから3枚目に位置させておきます。

相手にデッキを渡し、後ろ向きになります。相手にカードをディールさせて、好きなところでストップさせます。最後に置いたカードをのぞいておぼえ、もとに戻し、その上に残りのカードを重ねさせます。

前に向き直ります。「いまあなたのカードはかなり下の方にあります。それはあなたにもわかるはずです。では1回カットしてください」と言って、カットさせます。

「これであなたのカードがどのへんにあるかわかりますか」と問いかけます。相手の答えに合わせたセリフを言います。「でも私には正確に何枚目にあるかわかってしまうんです。いま上から23枚目にあります。もういちどカットしてください」とカットさせます。

「こんどは上から47枚目にいきましたよ。もういちどカットしてください」ということを繰り返し、クリンプカードが中央近くにきたらストップします。

デッキを取り上げ、「いまは上から20枚目にあります」と、クリンプカードのある枚数をエスティメーションして言います。「もしかしたら、私が適当な枚数を言っていたと考えているんじゃないですか。それでは正しいことをお見せしましょう」とセリフを続けます。このセリフを言っているときに、クリンプカードの下にブレイクを作ります。

カードをディールしていき、宣言した枚数目の3枚手前のときに、ブレイクより上のカードをマルチ

プルディールし、そのあとはゆっくりディールします。そして宣言した枚数目のカードを手を持ってストップし、選ばれたカードを名乗らせ、そのカードを表向きにします。

## あなたの好きなサンドイッチ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月8日 =

### \* 方法 \*

「サンドイッチにもはさむ物が色々ありますが、はさむのにあなたが何が好きかを決めてもらいます」と言って、デッキを広げて1枚のカードを抜いてもらいます。相手がおぼえたら返してもらい、ボトムにコントロールします。

「私が後ろを向いている間にあなたにやらしてもらおうことを説明します。このように上から2枚のカードを取って、テーブルに置いていってください。「そして好きなときにこのように2枚を持ったところでストップしてください」と言いますが、4組目を持ったところでストップするのにセリフを合わせてください「時間がかかりすぎるといけないので、10組目までにストップしてください。10組目までならいつストップしてもかまいません」とセリフを続けます。

「ストップしたところの2枚をこのように表向きにして広げ、テーブルのいちばん上のカードをこのようにはさみます。そしてサンドイッチ状態になった3枚をテーブルのカードの上に置きます。そして残りのカードを上重ねてください」と言いますが、セリフ通りのことを言いながらやります。

以上を説明したら、表向きにしたカードを裏向きに戻し、テーブルのカードを左手のカードの上のせ、ボトムの選ばれたカードを動かさないように、デッキをヒンズーシャフルします。そしてデッキを相手に渡します。

後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。相手がそれを終わったら前に向き直り、「間にはさまれているカードは、私もあなたもわかりません。あなたが初めに選んでおぼえたカードが、サンドイッチにはさむあなたが好きな物だとします。いまから魔法で、あなたの好きなサンドイッチにしてみせます」と話をします。

デッキを背後に運び、全体を表向きにします。そしてフェースから1枚を右手に取り、つぎは2枚を押し出して右手のカードの上に取ります。2枚の順が変わらないように取るのです。そのようなやり方で2枚ずつを10組右手のカードの上に取ります。そうしたら、左手に残っているカードの右下コーナーで、左小指でまん中あたりを押し下げて、分かれ目に右手のカードをさし入れ、全体をそろえます。

デッキを裏向きにして前に出して、リボンスプレッドします。サンドイッチ状態の3枚を指さし、「これであなたの好きなサンドイッチが完成しました」と言って、その3枚を前に抜き出します。相手が選んだ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現します。

## \* 備 考 \*

このトリックを投稿した翌日、スウェーデンのトマス・ブロムバーグからバリエーションの投稿がありました。彼は私が投稿したこの作品が、“長い間読んできたトリックの中で、もっとも面白いアイデアのひとつです”と、たいへん気に言ってくれました。彼が投稿してくれたのは、’ジェミニツイン’のアイデアを採用して、2人の客の選んだカードを当てることです。

それには、2人の選んだカードをボトムとトップから2枚目にコントロールして、1人目に上記の操作をやらせたあと、2人目に続けて同じことをやらすのです。

失敗しないためには、1枚プラス20組を右手に取らなくてはならないのが問題ですが、それだけゆっくり演じられる余裕のある状況では、パワフルなバリエーションです。

## シークレットトラベラーズ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月8日 =

マジックカフェで、ドン・イングランドの変則’オープントラベラーズ’の映像が紹介され、論議されました。イングランドのバージョンでは、4枚のAが集まったあと、4枚のAと思われているカードを表向きにすると、それらは4枚のKに変化しているのです。

飛行させるときはAを使っているんで、あとでKにすり替える部分が苦しくなってしまいます。私はそこで思いつきました。最初の時点で4枚のAを4枚のKにすり替えてしまい、裏向きのまま’オープントラベラーズ’を行い、4枚集まったらすぐ表向きに返して、どんでん返しとすればよいのではないかと。

そして最後に4枚のAが4枚のKに変化するというキッカーエンディングが問題です。はたしてイングランドのように何も理由や話をつけなくて、4枚が集まったあとに、それが4枚のKに変化していたというのが素晴らしいことでしょうか。

私は裏向きのまま集めていく、という発想を得たために、最後にまとめて表向きにしたときにKに変化しているというインパクトを発生させ、しかもそれがA以外のカードになっているということに意味のある演出を考えつきました。どのようにまとめたかは、方法を読んでいただければ、それらのことがうまく解決されたことをご理解いただけたと思います。

## \* 方 法 \*

表を上に向けてデッキを広げ始め、「4枚のAを使います」と言って、フェースの4枚を右親指のつけ根ではさんでスプレッドを続け、そのあと出てくる4枚のAをアップジョグします。もしも広げ始めたときにフェースから4枚までにAがあった場合には、「4枚のKを使います」と言って、このあ

とAの代わりにKで進めます。

4枚のAをアップジョグしたらカードをそろえます。そのときフェースから4枚目の下にブレークを作ります。右手でアップジョグした4枚のAを抜いてフェースに置き、そろえるときにブレークより上の4枚もいっしょにそろえてしまい、ブレーク上の8枚を右手のビドルグリップに取ります。そして左手のデッキを裏返します。裏返すときにトップカードの下にブレークを作ります。

右手の表向きのAを裏向きのデッキの上に引いて取っていきますが、1枚を引いて取る時、ブレーク上の裏向きの1枚を右手のカードの下にスチールします。1枚目を取ったら「1枚」と言って、2枚目を取って「2枚」と言って、3枚目を取って「3枚」と言い、続けて残りのカードをまとめて置いて「4枚のAです」とセリフをつなげます。なおまとめて取った6枚の下にブレークを作ります。

このカウントは流れるように左右の手を同等に動かしながら、カードの厚みが目立たないように行います。近くに客がいるような状況では、カードを深いビドルグリップに持つ必要があります。

右手を上からかけるとき、ブレークの上の1枚を落とし、上の5枚を右手で取り上げ、左手はデッキを左の方に置きます。

右手の5枚を裏返して、アスカニオスプレッドで広げ、広げ終わったらそのまま右親指と中指で持っているダブルのカードを右に抜いて、「1枚のAをこちらに置きます」と言って、テーブルの右の方に置きます。

まだ広がっている左手の3枚を指さし、「いまからAが飛行して1カ所に集まります」と言います。

3枚をそろえ、トップカードをぐるっとまわしてテントバニッシュの位置に置き、右手でパームする振りをして、そのカードを下側のカードの上に落とし、右手はパームした形にして右に置いてあるカードの上に運び、そこで右手の指を広く開き、右手を返してカードが消えたのを見せます。そのままテーブルの2枚を右手で広げます。

続けて右手を左手のカードの上に運び、ビドルグリップの位置につかみませんが、そのとき左中指でいちばん下のカードを右にずらします。ずれたらすぐ左手は上の2枚をつかんで取ります。

そして右手の1枚を左手のカードの上に右にずらして置きますが、そのとき左指先はいちばん下のカードを思い切り右にずらします。図1。



「残りは2枚です」と言いながら、右にずれたカードを右手にパームしながら、左手はずれている2枚を左前方に運びます。同時に右手はテーブルの右の方のカードの上に運び、ずれているのをそろえながらパームしているカードを上に加えます。

左手の上の1枚をテントバニッシュの位置に置き、右手でパームする振りをして下に落とし、右手はまえと同じようにテーブルの右のカードの上で開き、カードが消えたのを見せます。そしてテーブルの右のカードを広げて3枚になっているのを見せます。

「最後は遠くから飛行させます」と言って、左手に持っているカードをデッキのトップに置きますが、少しずらしておくようにします。そしてデッキを取り上げ、トップ2枚の下にブレイクを作ります。トップカードを表向きに戻します。それはAです。

ブレイク上の2枚を右手のビドルグリップにつかみ、「このAがこちらに飛行するのが見えるかもしれません」と言って、2枚をテーブルの右のカードの上空に運びます。そして左手に戻してデッキの上に置くと、表向きのAの下に裏向きのカードを右手にパームします。そしてすぐ右手を右のカードの上に戻し、ずれているカードをそろえながらパームしているカードを加えます。

左手のデッキを前にさし出し、アードネスチェンジと同じことをやったあと、右手はカードをパームした手つきをして、テーブルの右のカードの上に運び、消失を示します。そしてそのまま続けて4枚のカードをずらして広げます。

右手をデッキに戻し、トップから5枚目までの表向きのAが見えないように、その部分はまとめてプッシュして、デッキの半分ぐらいまで広げ、「Aはこちらにはありません」と言います。右手に広げたカードを左手のカードの下に入れ、さらにトップ部分をさり気なく広げます。カードを閉じて、右手を右のカードの方に運び、同時に左手はデッキを左に置きます。

「というわけで4枚のAが1カ所に集まりました」と言って、テーブルの右の4枚を1枚ずつ表向きにしますが、そのときあなたはカードの方を見ないでやります。4枚目を返すときに4枚の方に視線を向け、4枚目を返したところで手を止めます。顔も静止させます。

視線を上げて、「私は4枚のAが1カ所に集まると言いました。ご心配なく4枚のAは」と言って、左のデッキを取り上げ、リボンスプレッドします。そして「こちらに集まっています」と言って、表向きの4枚のAをさし示します。

## 最後のカード

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月9日 =

### \* 方法 \*

「何枚かのカードを使います」と言って、デッキから9枚のカードを取り、残りのカードは使わないのでわきに置きます。何枚取ったか相手にははっきりわからないような取り方をします。

「これからあなたと私で1枚ずつ選んでおぼえますが、やり方を説明するために、私が先にやります。このようにカードを1枚ずつ置いていって」と言って、カードをディールしていき、何枚か置いたところでストップします。「そして好きなところでストップして、最後に置いたカードをのぞいておぼえます」と言って、最後に置いたカードをのぞいておぼえる真似をします。おぼえる必要はありません。そのカードをもとに戻し、「残りのカードを上重ねます」と言って、残りのカードをテーブルのカードの上に重ねます。カードを取り上げるとき、ボトムカードをグリップします。

「ではあなたにやっていただきますが、私は後ろを向いています」と言って、相手に9枚を渡し、後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。

相手が終わったら前に向き直り、カードを表向きに持ち、「よく混ぜてしまいます」と言って、チャールリエシャフルしますが、そのときキーカードを見つけて、選ばれたカードがトップになるようにチャールリエシャフルを終え、同時にトップから7枚目になったカードを記憶します。そのカードをあとであなたがおぼえたカードとして言うのです。

「不思議なカードの減らし方をすると、選んだカードが最後に残ります。私が先にやります」と言って、2枚のカードが残るまで、アンダーダウンを行います。2枚が残ってもそれが1枚かのように持ち、「私の選んだのは〇〇の××でした」と先ほどおぼえたカードを名乗ります。そして2枚を1枚として表向きに返し、「当たりました」と言います。2枚を裏返してディールしたカードの上に置き、カード全部を取り、「私のカードはこちらに置きます」と言って、トップカードをわきに置きます。

カードを相手に渡して、「つぎはあなたがやってください。初めのカードを下にまわして、つぎを2枚目をテーブルに置くというのを交互にやるのです」と言います。1枚のカードが残ったところでストップさせ、「あなたの選んだカードは何でしたか」とたずね、最後のカードを表向きにさせます。

それを見て「あれっ、それは私のカードですね」と言って、わきに置いてあるカードを表向きにします。「あなたのカードと私のカードが入れかわってしまいました」と言って終わります。

### \* 備考 \*

私はこのトリックを妻にやって見せました。そしたら「私がやったら私のカードが出てきたら驚いたわよ。何をやろうとしたの」と言われてしまい、私は頭をガツンとなくなれた気がしました。

この体験によって、キッカーエンディングが必ずしも有効に働かず、かえって良いトリックを改悪してしまうことがある、ということの思いを強めました。私は駄作を作り、それを妻に見せたおかげで、大切なことを学んだのです。

\* 追記 \* (2013年5月17日)

上記の備考はマジックカフェに投稿したときの文章のままです。もちろん英文を翻訳したのですが、ですからいまでも上記の作品は駄作だと思っているので収録をためらいました。しかし、キッカーエンディングに対する戒めとして読んでいただく意味があると考えました。でもそれだけでは面白くないので、何とか改良することはできないかと考え、つぎのような演出を思いつきました。

マジシャンが選んでおぼえるというのを省くのです。相手だけにカードを選んでおぼえさせます。結果的に選ばれたカードをトップから3枚目にコントロールします。

アンダーダウンして2枚が残るまでやり、相手のカードを名乗らせてから、2枚を1枚として表向きに返し、「あれっ、ときどきこの〇〇の××は私のマジックを邪魔することがあるんですよ」と言って、裏返してディールしたカードの上に置きます。

カードをそろえて取り上げ、「邪魔されないように〇〇の××はこちらにどけましょう」と言って、トップカードをわきに置きます。そして相手にカードを渡し、相手にアンダーダウンさせます。1枚残ったら、「こんどはあなたのカードが残ったはずですよ」と言って、それを表向きにさせます。

「あれっ、また邪魔されました」と言って、そのカードを受け取ります。「でもこのカードは私の邪魔をするだけでなく、私のマジックを手伝ってくれることもあるんですよ」と言って、そのカードでわきに置いてあるカードの魔法をかけます。「あなたのカードは〇〇の××でしたね」と復唱してから、相手のカードを表向きにして、「はいこれであなたのカードが当たりました」と言います。

\* 追記 \* (2013年5月17日)

さらにこのトリックを読み直して、妻の言葉の通りの現象として演じたらどうだろうか、と考えました。平凡なアンダーダウントリックかもしれませんが、いちおうそのやり方を考えておきました。

相手の操作が終わったあと、表向きで混ぜるとき、相手のカードをフェースから3枚目に運び、そのときのトップ(バック)から3枚目をあなたのカードとして記憶します。

あなたがアンダーダウンするとき、最後に2枚を残すのではなく、1枚になるまでアンダーダウンして、記憶したカードを告げてから最後のカードを表向きに見せます。それから相手にダウンアンダーさせると、最後に相手のカードが残ります。

## ベストインビススタック

=トマス・ブロンバーグ+加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月13日=

サイ・ステビンスが表向きに長く広げておけないのは、赤いカードと黒いカードが交互になっているからです。数が3つ飛びになっている点は目立つものではありません。そのことは、これから解説する‘ベストビススタック’されたデッキを広げて見れば納得できます。

これを考案したのは、スウェーデンのトマス・ブロンバーグです。このスタックは、サイ・ステビンスの持つ機能をすべて持ち合わせたものではなく、たんにあるカードの隣りのカードが何であるかわかる、という機能だけを持つものです。

ブロンバーグのカード算出方法は難しいので、その点を私が改良いたしました。先にプロムバーグの説明を読んでください。理解できなくてもかまいません。備考にて私のバリエーションを書きます。

### \* 準備 \*

デッキをつぎの通りにセットします。

AD-4C-7C-10D-KH-3S-6H-9D-QC-2C-5S-8D-JD  
AS-4D-7D-10S-KC-3H-6C-9S-QD-2D-5H-8S-JS  
AH-4S-7S-10H-KD-3C-6D-9H-QS-2S-5C-8H-JH  
AC-4H-7H-10C-KS-3D-6S-9C-QH-2H-5D-8C-JC

### \* 方法 \*

あるカードのつぎのカードの数は、まえのカードの数に+3したものです。すなわち数の順については、サイ・ステビンススタックと同じです。

あるカードのつぎのカードのマークは、つぎの方法で算出します。

各マークがつぎの数値を持っていると考えます。

ダイヤ 0  
クラブ 1  
ハート 2  
スペード 3

ダイヤのAのつぎのカードのマークは、ダイヤAの0というマークの数値0と、数の数値1を足し

算します。 $0 + 1 = 1$ です。1の数値を持つマークはクラブです。ですからダイヤのAのつぎのカードのマークはクラブとなります。したがってクラブの4です。

クラブの4のつぎのカードのマークは、クラブの4の1というマークの数値と、数の数値4を足し算します。 $1 + 4 = 5$ となります。答が4以上になった場合は、答から4を引きます。その答がまだ4以上なら、4より小さくなるまで4を引き続けます。

数学的に表現するなら、マークの数値M、数の数値Vのカードのつぎのカードのマークは、 $(M+V) \div 4$ の割り算の余りに値するマークである、ということになります。

**\* 備 考 \***

以上のようなブロンバークの説明で理解できたでしょうか。かなり難解に感じたと思います。私がわかりやすく補足しようかとも思いましたが、それよりも私が思いついた簡略法を説明することにいたします。

着目したカードのつぎのカードのマークは、そのカードの数を4で割った余りに着目します。

余りが0の場合(4、8、Qの場合)

この場合は、つぎのカードのマークは、着目しているカードと同じマークです。

余りが1の場合(A、5、9、Kの場合)

この場合は、つぎのカードは着目しているカードのマークのつぎのマークです。ダイヤのつぎはクラブ、クラブのつぎはハート、ハートのつぎはスペード、スペードのつぎはダイヤということです。

余りが2の場合(2、6、10の場合)

この場合は、つぎのカードのマークは着目しているカードのマークのつぎのつぎのマークです。すなわち、つねに同色で違う方のマークのことです。ダイヤならハート、ハートならダイヤ、クラブならスペード、スペードならクラブということです。

余りが3の場合(3、7、Jの場合)

この場合は、つぎのカードのマークは、着目しているカードのつぎのつぎのつぎのマークです。これは着目しているカードのマークの手前のマークと同等です。ですからダイヤの場合はスペード、クラブの場合はダイヤ、ハートの場合はクラブ、スペードの場合はハートということです。

つぎに、着目したカードのつぎではなく、手前のカードのマークの求め方を説明します。この場合は先に着目したカードの数から3を引いて、その答えの数を4で割った余りで逆算します。

#### 余りが0の場合

着目したカードと同じマーク。

#### 余りが1の場合

着目したカードの手前のマーク。

#### 余りが2の場合

着目したカードと同じ色で違う方のマーク。

#### 余りが3の場合

着目したカードのつぎのマーク。

以上の説明を読むと難しいと感じるかもしれませんが、練習すればそれほど手間がかからずに算出できることがわかるはずです。

### ヒドウンカード・サイクリックスタック版

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月14日 =

“Card Magic Library”第10巻、104ページに解説されている、’ヒドウンカード’の原理違いのバリエーションです。同書の原案においては、カードを判定するのに、サイ・ステビンスタックの配列をもとに算出していますが、こちらの方法はサイクリックスタックを使用し、計算ではなく、キーカードのつぎのカードの両側のカードを見て、なくなっているカードを判定します。

#### \* 方 法 \*

サイクリックスタックされたデッキを何回かカットしてから、表向きにリボンスプレッドして、よく混ぜていることを見せます。そのときトップカードとボトムカードをキーカードとして記憶します。カードをそろえて裏向きにして、デッキを相手に渡します。

後ろ向きになります。相手にカードをディールさせて、好きなところでストップして、最後に置いたカードをポケットに隠させ、左手に残っているカードをテーブルのカードの上に重ねさせます。前に

向き直り、デッキを2人目の客に渡してからまた後ろ向きになります。そして2人目の客に同じやり方で1枚のカードをポケットに隠させます。

前に向き直り、デッキを取り上げます。「隠されたカードはこの中にはないので、いちばん似ているカードを抜き出します」と言って、デッキの表を自分に向けて広げていき、キーカードを見つけます。キーカードのフェース側の隣りのカードに着目します。そのカードをXとします。

Xの隣りのカードが隠されたわけですから、カードを広げてXのマッチングペアを見つけ、そのカードの隣りのカードを抜き出しますが、左もしくは右のどちらを出すかは、ケースによって違いますが、先ほど見たXの右隣りにあったカードのマッチングペアではない方を出します。抜き出したカードを2人目の客の前に置きます。

もういちど広げて、最初のトップにあったキーカードを見つけ、上記と同じ法則でカードを抜き出し、1人目の客の前に置きます。

1人目の前のカードを表向きにしてから、ポケットからカードを出させます。マッチングペアです。同じように2人目のカードもマッチしていることを見せます。

## 24分の1の奇蹟

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2006年11月24日 =

ジョン・ハマンの‘ミリオントゥーワンチャンス’はつぎのような現象です。

クラブのAから10までの10枚と、スペードのAから10までの10枚を使います。スペードの10枚を相手に渡し、マジシャンはクラブの10枚を持ち、お互いにシャフルします。それからマジシャンは10枚を裏向きにテーブルに並べて置きます。そして相手は好きなカードを表向きに好きなカードの上に置きます。いまテーブル上には、裏向きのカードの上に表向きのカードが置かれたペアが10組できました。そしてそれらすべてが同数のペアであるという現象です。

このトリックにおける問題は、その現象の見せ方にあります。ケースバイケースによって、各ペアの見せ方がまちまちになり得るのです。ある裏向きのカードに対して、本当に同じ数のカードがのせられたものは、それらを単独で同じ数であると見せます。違う数がのせられたペアについては、そのような組をいくつか重ねてから、ワンアヘッドの原理を使ってずらして見せることになります。

本当に同じ数のペアがいくつかあって、他はワンアヘッドの原理で1組に重ねて見せられればあまり変ではないのですが、重ねて見せるパイルが2組重ねるものと5組重ねるものができる、というようなことがかなりの確率で起こります。私はそのような変な見せ方をしたくないので、以下のやり方を考えました。

\* 方 法 \*

デッキからクラブとスペードのAから5を抜き出しますが、クラブとスペードを別のパイルとしておきます。スペードの5枚を取り上げ、表を自分に向けて広げ、「5枚の中でこの数はいちばん不思議なパワーを持った数です」と言って、5のカードを抜いて、表を見せないで裏向きにあなたの前に置きます。それから残りの4枚を5よりも前に、左からA～4の順で裏向きに並べます。

クラブの5枚を取り上げて、クラブの5を抜いて表向きに右手に持ち、「このカードをどの裏向きのカードに置きましょうか」と問いかけ、相手の指定したカードの上に表向きに置きます。

いま置いたのが左から3番目の裏向きのカード(スペードの3)だとしたら、置かれた左からの枚数と同じ数のカード(クラブの3)を表向きに右手に持ち、「これはどれに置きましょうか」と言って、指定されたカードの上に置きます。それが左から1番目のカードだとしたら、つぎはAを表向きに持って、同じように残り2枚の裏向きのうち、相手の指定した裏向きのカードの上にのせます。左から4番目に置いたとします。

いま左から4番目に置かれたから、クラブの4を表向きに右手に持ち、「残りはこのカードしかありませんね」と言って、残っている左から2番目の裏向きのカードの上に置きます。そして最後に残っているカードは、表向きにしてあなたの前に置いてある裏向きのカードの上に置きます。

前の4組をつぎの法則で集めます。クラブの5があるペアを取ります。それは左から3番目にありますから、それらをクラブの3のあるペアにのせます。それは左から1番目にありますから、つぎはクラブのAのあるペアにそれらをのせます。それは左から4番目にありますから、最後にクラブの4のあるペアに重ねます。重ねた8枚を左手に持ちます。

右手であなたの前のペアを取り、左手のカードの上に置きますが、右手がその2枚を取りにいくとき、左手は手前に傾けて左手のフェースカードが見えないアングルにして、しかも右手のカードを左手のカードの上に置くときも、2枚の下の表向きのカードが見えないような置き方をします。

上に置いた2枚のうち上の表向きのカードを右に広げ、裏向きのカードを指さして、「いちばん不思議なパワーのあるカードのペアはどうなったでしょうか」と言って、右手をカードにかけますが、親指はフェースの表向きのカード、中指はいちばん下のカードに触れます。

そして右手でいちばん上のカードといちばん下のカードを右に引して取りつつ、左右の手を手前に完全に返して、右手は前に運んで、手を返した結果の表向きのカードをテーブルに置き、そして残りの裏向きになった1枚を表向きにしてその上に置きます。「ほら、同じ数のカードがペアになりました」と言います。この時点では、左手に持ったカードは完全にひっくり返しています。

右手でいま置いた表向きの2枚を取りつつ、左手は返した8枚をディーリングポジションに持ち直

します。右手の 2 枚で左手のカードに魔法をかけ、「この 2 枚で魔法をかけます」と言います。

右手の 2 枚をテーブルに置き、左手のトップの裏向きのカードを表向きにして、その下のカードと同数であることを見せ、それらをテーブルに置きます。あと 3 組もそのようにして同じ数のカードがペアになっているのを見せます。

## HK's ACAAN

= 加藤英夫、“研究ノート”、2006 年 12 月 5 日 =

エデュアルド・コズチの 'ACAAN' はジャンボカードを使った 'ACAAN' ですが、ある仕掛によって、ケースからカードを取り出される時に、いっぺんにデッキ全体が出るのではなく、上半分が先に出て、そのあとから残りの下半分が出て、先に出たカードの上に重なるという原理によるものです。すなわち、相手の指定したカードと枚数によって、デッキがケースから出される時、しかるべき位置からカットされながら出されるということです。

発想は面白いのですが、2 回に分かれて出てくるのが見えるのが難点です。カットの部分をケースの中でやってしまえば成立するのでは、と考えてこの作品を思いつきました。

### \* 準備 \*

カードケースのフラップをさし込む側の面と、底面を切り落とし、フラップを図 1 のように折りグセをつけて折り込みます。



デッキはニューデッキオーダーにして、表をケースの開放面に向けて納めます。デッキを入れた結果、フラップは織り込まれた状態で収まります。

### \* 方法 \*

カードケースを図 2 のように両手に持った状態で、'ACAAN' についての話をします。



相手にカードと枚数を指定させたら、ニューデックオーダーのどのカードの下でパスしたらよいかを割り出します。

右親指でそのカードが見えるまでリフルして、そのカードの下にブレイクを作り、パスを行う適切なタイミングまで待ちます。

適切なタイミングでハーマンパスを行います。ブレイクより下のカードを図3のように落として右に起こし、続けて残りのカードを落とし、パスを完了させながらデッキをケースのなかに納めます。



ケースのフラップを開き、デッキを半分引き出したところでいったん止めて、「ここから先が重要です。ケースから出したカードを私がいっさい操作しないことをよく見ていてください」と言います。そしてデッキをゆっくり取り出して、客に渡します。ケースはどこかにしまいます。

あとは客に指定枚数をディールさせ、指定されたカードを復唱してから、その枚数目のカードを表向きにさせます。

#### \* 備考 \*

カットすべき位置のカードを見つけやすくするため、1枚置きにエンドショートにするというアイデアがありますが、エンドショートだと、奇数枚目もしくは偶数枚目だけでしか分けられません。奇数枚目は左のコーナーエンドショート、偶数枚目は右のコーナーエンドショートにしておけば、エンドの左もしくは右をリフルすることによって、目的のカードを見つけることができます。

## フォーオブサーティンカインズ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年2月3日 =

### \* 準備 \*

カードをつぎのようにスタックします。マークは適当でかまいません。この配列は、3枚の同数カードが連続している中に、1枚の異なるカードがはさまっているものです。トップからの順です。

K、A、K、K、8、3、8、8、2、Q、2、2、10、9、10、10、5、6、5、5、J、4、J、J、7、K、7、7、A、8、A、A、3、2、3、3、Q、10、Q、Q、9、5、9、9、6、J、6、6、4、7、4、4。

このスタックは表向きにリボンスプレッドしても、同じ数が1カ所に集まっていることがわかりにくく、挿入されている13枚のカードを抜くと、同じ数のカードが3枚ずつ集まった配列となります。

### \* 方法 \*

デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、各インデックスが見える範囲で、あまり広く広がらないようにします。広く広げると、同じ数が続いているのが認知しやすくなるからです。

スプレッドしたら、右手でスプレッドの各所をずらして広げて見せ、「カードはよく混ざっています」と言います。それからカードをそろえて表を自分に向けて持ちます。

「1からKまでのカードを1枚ずつ抜きます」と言って、表を自分に向けて広げていき、2枚同じ数が続いたあとの異なる数を表向きにテーブルに置きます。それには、その異なる数の右でカードを分けて、左手に持っているカードの表を上にして、その異なる数のカードをプッシュして置くのです。そのときつぎの2枚もずらすようにすれば、違う数のカードが同時に3枚見えるので、デッキが混ざっている感じを出すのに役立ちます。

そのように同じ数が2枚続いたあとの1枚を抜き出して、テーブルに表向きに重ねていきます。13枚抜き出したら、残りのデッキは裏向きにテーブルに置きます。抜き出した13枚を取り、表向きでチャーリエシャフルをやりませんが、最終的にKがフェースにくるようにします。

相手に13枚を表向きに持たせ、自分は39枚を裏向きに持ちます。トップから3枚を取ってテーブルに置き、その上に相手の持っているいちばん上のカードを表向きのままのせさせます。他の12組についても同様に行い、4枚ずつ13組のパイルを作ります。

「人間でも似たもの同士が集まるという傾向がありますが、カードの場合には、同じ数のカードが集まるという傾向があります。その結果をお見せします」と言ってから、それぞれのパイルの裏向きの3枚を表向きにしていき、13組のフォーオブアカインドがそろった結果を見せます。

## ペネトレーションスルーレッド

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年2月27日 =

### \* 方法 \*

4枚のQを抜き出して表向きにテーブルに置きます。それから12枚の赤いカードを出して4枚のQの隣りに表向きに置きます。残りのデッキを裏向きに左の方に置きます。

12枚の赤いカードを取り、表向きに広げて見せいから裏向きにして、その上に表向きの4枚のQをのせ、ブラウエアディションを行います。そして4枚をテーブルに置きます。その4枚は1枚がQで、3枚が赤いカードにすり替わっています。

赤いカードと思われる12枚を左から右にディールしてオーバーラップさせて並べます。3枚のQは左端にあります。4枚のQと思われるカードを分散させてスプレッドに入れますが、本当のQはQのある端から4枚目に入れます。

スプレッドをそろえるとき、4枚のボトムカードの上にブレイクを作り、それらを右手に持ちますが、ブレイク下の4枚を右にジョグします。そして左手でデッキをつかみ、左手を返して表向きにして、右手のカードを左手のカードの上ののせようとして、右手のカードが左手のカードの右にきたとき、左小指でデッキ中央あたりにブレイクを作ります。そして右手のカードを左手のカードの上ののせて重ねるとき、ジョグしている4枚のQをブレイクの中にすべり込ませ、全体をそろえます。

デッキをたたいて魔法をかけてから、裏向きの赤いカードをすべて表向きにして、4枚のQが消えたことを見せます。赤いカードをテーブルに置き、さらにデッキを広げて中央から4枚のQを現します。

## ペネトレーションスルーAツーテン

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年2月27日 =

### \* 方法 \*

‘ペネトレーションスルーレッド’において、すべて赤のカードの変わりに、ダイヤのAから10までを使い、それらを見せるときにビドルスチールを使って密かに2、5、8がトップにいくようにスチール&ロードを行います。そしてブラウエアドオンで3枚のQをそれらとすり替えます。

2、5、8をスプレッドのしかるべき位置に入れば、Qが消えたことを見せるとき、ダイヤのAから順番に10まで見せることができます。

## ダブルアンダーダウン

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2007年3月5日 =

### \* 現象 \*

1組から16枚のカードを取ります。16枚から相手が決めた枚数だけ減らします。11枚のカードを使うことになったとします。あなたがその11枚を持ち、相手には1組から11枚のカードを取らせます。2人がアンダーダウンの操作を行います。テーブルに置いてあった予言に書かれたカードを見ると、最後に残ったカードと一致します。

### \* 方法 \*

相手にデッキをシャフルさせてから受け取り、表向きに両手の間に広げて、「よく混ぜています」と言いますが、そのときいちばん左端の2枚を記憶します。カードをそろえて裏向きにテーブルに置きます。(おぼえた2枚はトップにあります)。

「予言を書きます」と言って、紙にいまおぼえた2枚のカードの名前を書いて、書いた面をふせてテーブルのわきの方に置きます。

デッキを取り上げ、上から16枚取りますが、数えるときに順番が変わらず、取ったあとも予言した2枚がトップにあるような取り方をします。残りのデッキはわきに置きます。

「使う枚数をあなたに決めていただきます。カードを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。ポケットの上から2枚のカードを押し出して、右手に取ります。右手に取った2枚をテーブルの左と右に分けて置きます。

そのように右手に2枚取り、左と右の山に分けて置いていくというのを、ストップがかかるまで行います。ストップはすぐにかかっても、全部のカードが置かれてからでもかまいません。ストップがかかったら、「では、この分だけ減らします」と言って、テーブルのどちらかの山を取り、わきに置いてあるデッキの上に置きます。

テーブルに残っているカードを取り上げて、左手のカードの上に重ねます。「何枚になったか数えます」と言って、テーブルに1枚ずつ置いて数えます。カードの順は逆順になります。11枚あったとします。「では、あなたも11枚取ってください」と言って、デッキを持たせ、上から1枚ずつ11枚置かせます。残りのカードはわきに置かせます。

お互いに持っている11枚でアンダーダウンの操作をやります。お互いに最後に残った1枚をお互いの前に置きます。予言に書かれているカードの名前を見せます。そしてお互いの前のカードを表向きにします。一致しています。

## \* 備 考 \*

アレックス・エルムズレイの '7 - 16' が母体となっています。2つの山に配り、一方を捨てて他方を手元のカードにのせるのは、ポール・ゴードンのアイデアです。どちらも1枚のカードを現すトリックですが、私が両方を組み合わせて、2人のカードで演じるように構成しました。

## 目立つカード

= 古典+加藤英夫、“Magic Cafe”、2007年4月4日 =

マジックカフェにつきのようなトリックが投稿されました。

選ばれたカードをトップにコントロールします。デッキを両手ファンに広げ、ファンの表面を観客に向けて、「このように広げると、すべてのカードが見えますが、精神集中すると、選ばれたカードだけが目立って見えるようになります。やってみましょう」と言います。ファンを閉じます。

カードを選んだのとは違う客に対して、「精神集中してください」と言いながら、デッキをリバースファンします。そしてファンの表面をその客に見せます。「どうですか。1枚だけ目立つカードがありませんか」と言うと、客は肯定します。「そのカードは何でしたか」と言うと、客はボトムカードの名前を言います。当たりました。

このトリックはずっと以前、どこかで読んだことがあります。たぶん多くのマジシャンが考えてきたことでしょう。

以上のようなやり方には、カード当てのタイプとして弱点があります。それはカードの名前を告げて当てる、という終わり方にあります。カード当てでは、やはり最後に選ばれたカード自体を現さないと、締まりの悪さがあるのです。そこでその投稿されたやり方に、ちょっとしたことを付け足しました。

## \* 方 法 \*

客にファンを見せたあとファンを閉じて、客にカードを言わせているときに、さり気なくデッキをカットして間にブレイクを保持します。パスを使ってもかまいません。客の言ったカードが選ばれたカードであることを、カードを選んだ客に肯定させます。

「私はマジシャンですから、カードの裏を見ても、目立ったカードがわかります」と言って、デッキを裏向きに広げ、「これが目立っています」と言って、ブレイクの上のカードを抜き出します。そして「選ばれたのはハートの7でした。ほら当たりました」と言って、選ばれたカードの表を観客に向けます。

## カップル透視術

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年4月13日 =

### \* 準備 \*

マークドデックをサイ・ステビンススタックのうちのトップから12枚を、スタックの順にセットして使用します。ダイヤのAがトップだとしたら、つぎの順の12枚を使うことになります。

AD、4C、7H、10S、KD、3C、6H、9S、QD、2C、5H、8S

### \* 方法 \*

広げてさっと見せ、赤と黒が混ざっているのを見せる。チャーリヤーシャフルしてもよい。スペードの8がフェースに戻るようになります。

裏向きにして、トップから順が変わらないように6枚ずつに分けて、2組を相手の前に置きます。一方のトップがダイヤのAで、他方のトップがハートの6です。後ろ向きになります。

「私が後ろを向きますから、つぎのようにやってください。2組の好きな方の上から1枚取って、このあたりに置いてください」と言って、あなたの前の左の方を指さします。「もう1枚取って、先に置いた1枚の上ののせていただきますが、どちらの組から取ってもかまいません。同じ方からでも違う方からでもかまいません。つぎにまた好きな方から1枚取って、前に置いた2枚の隣りの位置に置いてください。そして好きな方からもう1枚取ってその上にのせます。そのようにして、6組のペアを順番に置いていってください」と説明します。セリフに合わせてカードを置く位置を示します。

後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。相手が終わったら前に向き直ります。以下の方法で、各ペアのカードを当てていきます。

まず1組目の上のカードを見ます。上のカードということは、2枚目に取りれたカードです。ですからそれはどちらかの組の1枚目もしくは2枚目のカードのどちらかです。もしもどちらかの山の上から2枚目のカードであるとしたら、その山の1枚目のカードが先に取りれたことになります。そうでなければ、2枚目のカードが取れないからです。

もしもそれがどちらかの山の1枚目のカードであれば、その下にあるのは他方の山の1枚目のカードです。これで2枚がわかりましたから、そのペアに手をかざして、「これは〇〇の××と、〇〇の××です」と宣言し、2枚を表向きにして当たったことを見せます。2枚をその位置にそのまま表向きにしたまま、2組目に移ります。

1組目で表向きにされたカードを見ると、2組目を取るまえの2つの山のトップカードを推測するこ

とができます。したがって、2組目のペアの上のカードのマークを見ると、その組の2枚がわかります。それらを宣言してから表向きにします。

いま表向きになっているカードを見ると、3組目のペアを取るまえの2つの山のトップカードが推測できます。そのことにもとづいて、以下のペアを当てていきます。

**\* 備 考 \***

説明がわかりにくいかもしれませんが、くどく書くとよけいわかりにくくなりますので、以上のことを理解した上で、じっさいにカードを使ってトライしてください。

## 心の中のツイン

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年4月19日 =

10組のマッチングペアを用意し、それらがコンビネーションストリッパーによって、5枚ずつ4組に分かれるようになっていて、分けられた4つのどのパイルとどのパイルにペアがあるかわかると、MUTUSの原理で、どのペアが選ばれたかわかる、という原理を見つけました。

**\* 方 法 \***

カードを広げ、任意のペアを心の中で思わせます。シャフルしたあと、縦横ストリッパーで抜き、4つのポケットに並べます。

後ろ向きになり、客に左端の組を取らせ、その中に思ったペアがあるかどうかたずね、あればそれをじっと見つめてテレパシーを送らせます。

2枚のカードでテレパシーを送らせたなら、どの組とどの組にあるかわかったのですから、ポケットからリストを取り出し、それによってどのペアが選ばれたかを当てます。

**\* 追 記 \* (2013年5月8日)**

上記は2007年4月19日に記録したままです。“リストを取り出し、それによって、、、”と書かれています。後ろ向きなときにこっそりリストを見て、リストをしまってから前に向き直り、それからカードを当てるということです。

代案としては、表に魔女の絵を描き、反対面にリストを書いた紙片を使うことです。魔女のお告げを聞く演技をするとき、リストを見てしまい、魔女のお告げとしてカードを当てるとのことです。

## マッチングスウィンドル

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年5月23日 =

### \* 準備 \*

ダイヤとハートのAから10までの20枚を使います。ダイヤとハートがよく混ざった状態で、Aから10までを各1枚ずつランダムな順にセットし、残りの10枚を同じ順にして重ね、サイクリックスタックとします。

### \* 方法 \*

表向きにスプレッドして、混ざっていることを見せます。そろえて裏向きに持ち、相手に1回カットさせます。

上から10枚を数えてテーブルに置きます。残りをさっと広げて10枚であることを示し、隣りに置きます。

両方から同時に表向きに戻していき、違う順であることを見せます。また両方を裏向きにします。

どちらかの順番を変えろと言って、相手に好きな方を選択させ、そのパケットで‘スウィンドルオブソーツ’のハンドリングをやりませ。相手にやらせてもよいですが、自分でやる場合には、相手に1枚か2枚かを言わせてやりませ。

両方のパケットを同時に表向きにして、すべて一致したことを見ませ。

### \* 備考 \*

これを妻に試したらすごく驚きませましたが、スウィンドル手法の効果より、逆順にして一致したことに驚いたように感じませ。それとも両方の効果がうまく解け合って働いたのかもけれません。

## K・WAVE

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年7月20日 =

### \* 準備 \*

クラブのKとスペードのKのダブルフェースカードを2枚用意。それとノーマルのダイヤのKとハートのKを使います。この4枚を左からスペードのK、裏向きのハートのK、表向きのダイヤのK、クラブのKとセットして、小さい封筒に入れておきます。

### \* 方法 \*

封筒を見せてテーブルに置きます。「ここにこれと同じような封筒があると想像してください」。見えない封筒からカードを出す演技。「中から8枚のカードを取り出しました。こちらは4枚のAで、こちらは4枚のQです」と言って、4枚ずつ持つ演技で示します。

「いまからカードを半分ずつしぼっていき、最後に1枚のカードを選ぶことにします。まず4枚のAか、4枚のQのどちらかを見えない封筒に入れます。どちらを入れるかあなたが決めてください」と言って、相手に指示させ、どちらが言われても、そちらを相手に渡す振りをして、相手にそれを封筒に入れる真似をさます。

Aが封筒に入れられたとして説明します。「ではそちらは使わないのでわきに置いてください」と言って、そのように演技させます。

「残っているのは4枚のQです。このうちの赤の2枚、もしくは黒の2枚をひっくり返しますが、どちらをひっくり返すか、あなたが決めてください」と言って、赤が言われた場合には、「では、赤を裏返します」と言います。黒が言われた場合には、「では、黒を表向きにします」と言います。いずれにしても同じ状態になったことになります。

「表向きの黒で赤の2枚をはさみます」と言って、そのような演技をします。「さて、赤いカードのうちの1枚を表向きに返して、1枚だけ裏向きに残しますが、どちらを表向きにしましょうか」と言います。相手の言った方をひっくり返す演技をします。

テーブルに置いてある本物の封筒を取り、手に持っている見えないカードを入れる演技をします。「想像上のカードを本物の封筒の中に入れると、見えるようになるのです」と言います。

封筒からカードを出して、相手が決めた通りの状態になっているのを見せます。

最初に相手がQを見えない封筒に入れたとしたら、封筒に入っている4枚のQで同様の扱いを行い、本物の封筒に入っているカードと同じ状態にします。

## 純粋なコンビネーションストリッパードック

= 加藤英夫、“研究ノート”、2007年7月30日 =

1組のデッキをすべて同じコンビネーションストリッパーにしたらどうなるか、と思いついただけで、色々なことができることが見つかりました。

\* 準備 \*

まず1組52枚全部に縦ストリッパーをつけます。それから縦方向をそろえた状態で、同じ方向の横ストリッパーをつけます。

### 使い方1 裏表をそろえる

ストリッパーの向きに関係なく、裏表をごちゃごちゃに混ぜます。テーブル上でぐるぐるまわして混ぜるとよいでしょう。途中で少しつかんでひっくり返します。

カードをそろえ、いったん横方向に抜いて、右半分と左半分が違う方向になるようにテーブルに置き、リフルシャフルします。それから縦方向に抜いて、一方の裏表をひっくり返すと、1組全部の向きがそろいます。

### トライアンフ・プレミックス版

前述のやり方で、ごちゃごちゃに混ぜたあと、横方向で抜いて、一方を逆にしてリフルシャフルするところまでやります。この状態では、縦方向のストリッパーはそろっていますが、横方向のストリッパーは半分が逆向きになっていて、どちらかが表向きで他方が裏向きです。

このように混ぜた状態でカードを広げ、1枚の裏向きのカードを選ばせ、おぼえてもらいます。密かにデッキを逆向きにして、選ばれたカードを返させます。

これで縦方向に抜いて、一方をひっくり返すと、裏表がそろいますが、選ばれたカードだけがひっくり返っています。その結果を見せます。

### トライアンフフォーエース

4枚のAのみ、他のカードと逆向きのテーパーのつけ方をしておきます。そうすると、52枚を裏向きにして、どちらかの縦方向のストリッパーをそろえると、4枚のAだけ、横方向のストリッパーが逆になることとなります。

裏表をごちゃごちゃに混ぜます。前述のトリックと同じ扱い方をすると、4枚のAだけひっくり返って

いて、他のカードは向きがそろった状態となります。

### インポシブルトライアンプ

デッキの中に1枚だけ他と違う縦横ストリッパーにしたカードを混ぜておきます。このカードをフォースして、前述と同じように行えば、トライアンプと同じ現象となります。

### 赤黒分離

赤と黒を異なる縦横ストリッパーとしておくと、赤と黒が分離するという現象が実現できます。

### シャフルワード(3つの予言)

‘プレデッキアビリティ’と同じ現象ができます。この場合は、予言カードは他と違う縦横ストリッパーにしておきます。

\* 備 考 \*

以上の他に、いままで考えたたいていの縦横ストリッパートリックは、方向の違う2つの縦横ストリッパーデッキを用意しておけば、組合せを変えるだけで対応できるはずです。

## ゴーストライター

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2010年10月12日 =

\* 現 象 \*

8枚のカードを1枚ずつテーブルに置いてき、好きなところでストップをかけさせます。どこでストップがかけられてもよいのです。ストップがかかったところのカードをテーブル中央に置き、他のカードはわきに置きます。

マジシャンは白紙の束を取り出し、それを使って選ばれたカードを当てると言います。白紙の下半分に相手にサインさせます。束を選ばれたカードの上のせ、魔法をかけます。束をひっくり返すと、下半分はサインが書かれたままで、上半分にカードの名前が現れています。選ばれたカードを表向きにすると、その名前どおりのカードです。

\* 準 備 \*

できれば名刺用の紙で、印刷されていないものを入手します。入手できなければ、適切な厚紙を裁断して必要枚数を作ります。

使う枚数は、幅の厚い輪ゴムを白紙の束に図 1 のようにかけたときに、きつ過ぎず、ゆる過ぎないような厚さになるような枚数にして調節します。



適切な輪ゴムが入手できない場合には、色のついた薄紙で白紙の束のまわりに、図 1 と同じような感じにかけて止めるようにします。

束のいちばん上といちばん下の白紙については、図 1 の点線で示されているように、中央で切断しておきます。

半分のカードがトップとボトムに 2 枚ずつ、計 4 枚あることとなりますが、4 枚の半分のカードの下のカードに、4 枚の異なるカードの名前を書いておきます。4 つのうちのどれかの半分以上を密かに抜き取ると、1 枚のカードの名前が現れることとなります。

8 枚のバラバラのカードを使いますが、裏向きで 2 枚目、4 枚目、6 枚目、8 枚目には、白紙に書いたカードをセットします。

偶数枚目のどのカードが選ばれたかによって、白紙のどの半分以上をどけたらその名前があるかわかるように、つぎのルールでできるようにセットしておきます。

2 枚目のカードが選ばれたときには、上の手前の半分以上をどける。

4 枚目のカードが選ばれたら、上の向こうの半分以上をどける。

6 枚目が選ばれたら、下の手前の半分以上をどける。

8 枚目が選ばれたら、下の向こうの半分以上をどける。

サインペンを用意しておきます。

#### \* 方 法 \*

白紙の束を取り出して、向きがわかるようにテーブルに置いておきます。カードを取り出して表向きに広げ、「この中から 1 枚のカードを選んでいただきます」と言います。カードをそろえて裏向きにします。

「カードを 1 枚ずつ置いていきますから、好きなところでストップをかけてください。ストップがかかったところのカードを使います。すぐストップをかけてもいいですし、あとの方でかけてもかまいません

ん」と説明します。

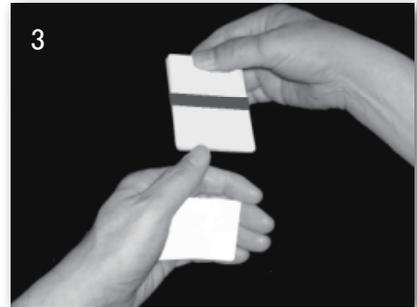
ゆっくりカードをテーブルにディールしていきます。心の中で数えます。奇数枚置いたところでストップがかかったら、「ではこのカードを使います」と言って、左手のいちばん上のカードを前に置きます。

偶数枚置いたところでストップがかかったら、「ではこのカードを使います」と言って、最後に置いたカードを前に置きます。残りのカードをわきに置きます。

白紙の束を取り上げ、「この紙には不思議な性質があります。これを使って選ばれたカードを当てることにします」と説明しつつ、選ばれたカードの枚数によって、選ばれたカードの名前が書かれた部分が手前上になるように、白紙の束を左手に持ち、反対の部分に相手にイニシャルを書かせます。図 2



白紙の束を横方向に返し、右手で束の前端をつかみ、右手で白紙の束を前に運びますが、左手は下手前の半分を外してパームします。図 3。そして白紙の束を選ばれたカードの上へのせます。



左手をポケットに入れて、「魔法の粉をかけます」と言って、半分をポケットに置いてきて、左手は白紙の束に魔法の粉をかける真似をします。

それから白紙の束を横方向に返して、白紙にカードの名前が現れたのを見せます。そして、ドラマチックに選ばれたカードを表向きにします。

## ウイッチドクター

= 加藤英夫、“カードマジック講座”、2010年10月14日 =

### \* 準備 \*

2枚のカードを貼り合わせて、シックカードを作ります。そしてその裏面の左下コーナーと右上コーナーに、鉛筆で印をつけてドットカードとします。このカードをデッキのボトムにセットしておきます。

### \* 方法 \*

「ある未開の国では、魔術的な能力で病気を治す、ウイッチドクターとも呼ばれる医者があります。今日はカードを使って、ウイッチドクターが手術するところをシュミレートして見せます」というような話をします。

シックカードをボトムに保ったまま、デッキをシャフルします。ヒンズーシャフルでボトムより上のカードを抜いてシャフルすればよいでしょう。2度目にシャフルするとき、最終的にシックカードをトップに運びます。

「私は後ろ向きになりますが、あなたにやってもらうことを説明します。カードをこのようにどんどんテーブルに置いて言ってください」と言って、カードをスピーディにディールして、7、8枚置いたらストップします。「そして好きなところでストップしてください」と言います。

「そしてストップしたところのカードをこのようにのぞいておぼえ、それから手に残っているカードを上重ねてください」と言いますが、その通りのことをやって例示します。これでシックカードはボトムにセットされました。

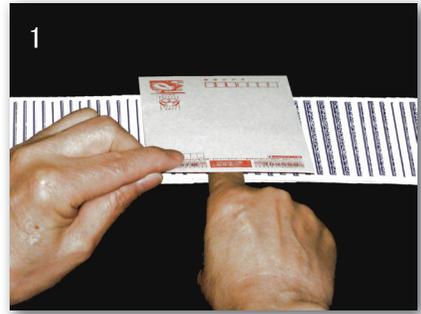
相手にデッキを渡し、後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。相手が終わったら前に向き直ります。

たいてい選ばれたカードはボトム近くにありますが、デッキの中央より少し上にブレイクを作り、ダブルカットを行います。相手のカードはだいたいデッキの中央にきます。

デッキをリボンスプレッドします。そのとき、ドットを見て、シックカードがどこにあるかを認知しておきます。

「あなたが選んだカードが、病気で悪い部分であるとして、ウイッチドクターはまず、悪い部分がどこにあるかを、目で見ないで当ててしまいます」と言って、葉書を取り出します。体を横に向けて、葉書をスプレッドの上で左右に動かし、選ばれたカードがあるあたりにおきます。「ここに悪い部分があります」と言います。

「ウイッチドクターはメスではなく、指を使って手術をします」と言って、葉書の上から指で切る真似をします。左手で葉書の手前縁をつかみ、右手の人さし指を葉書の下に入れます。図 1。そして人さし指の先でカードに触れて、シックカードを見つけます。



そしてシックカードの下のカードを抜き出します。人さし指を葉書の下に入れるときから、カードを抜き出すまで、けして手元を見てはいけません。

抜き出したカードの裏面を相手に向けて持ち、「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。相手が名乗ったら、そのカードの表を相手に見せ、「手術は成功いたしました」と言って終わります。

\* 追 記 \* (2013 年 5 月 21 日)

“カードマジック講座”に書いた時点では、横を向かないでやっていたのを、書き直すにあたり、横を向いて葉書をおくことに変更し、ウイッチドクターの演出を加えました。

## 忘れっぽいエース

= 加藤英夫、“研究ノート”、2010 年 11 月 14 日 =

正直に申し上げますと、私はヤコブ・ダレイの’ダレイのラストトリック’を“スターズオブマジック”に解説された原案通りのハンドリングで演じたことはありません。ダレイの原案では、ビドルムーブを行ってから、またAを1枚ずつ見せていますが、その二重の見せ方がくどいと思うからです。

この作品はAを置くハンドリングをシンプルなものにさし替え、原案における客にAの行方を追わせるというプロットを、自分が忘れっぽいという演出に置き換えました。原案の偉大さに対して、改良であると胸を張るつもりはありませんが、優れた名曲も演奏者のスタイルに合わせてアレンジしてもよいのでは、という考え方をお伝えする意味も込めて、収録することになりました。

\* 方 法 \*

「4枚のAを使います」と言って、デッキを両手の間に表向きに広げて、黒いAを2枚抜いてテーブルに表向きに置きます。「黒いAです」と言います。さらに赤いAを2枚抜き出して、表向きに黒いAの上に置き、「赤いAです」と言います。赤いAを上にしたことを印象づけること大切です。デッキはわきに置きます。

4枚のAをそろえて裏向きに左手に持ちます。「2枚の赤いAをお見せします」と言って、左親指で左上コーナーで上の3枚をそろえて押し出し、突き出した右上コーナーを図1のように、右手指先でつかみます。



すぐ左親指でトップカード1枚を左に戻し、いちばん下のカードとそろえます。図2。



右手で上から2枚目と3枚目をそろえたまま右に抜き出し、左手のカードの上に表向きに戻します。図3のように2枚の左サイドが親指のつけ根にのるようにします。



左親指のつけ根にのっている2枚をつけ根で右に押してやると、表向きの2枚が右にずれますから、図4のようにずれた部分を右手でつかみ、2枚を裏向きに戻して残りのカードの上に置きます。



「ハートのAです」と、いま見せた赤いAの名前を言いながら、トップの1枚を右手で取ってテーブルに置きます。つぎに右手をカードの右上近くをつかみにいきますが、左親指でトップカードを少し左に引き、右上に露出した部分で、下の2枚のカードをつかみ、先ほどと同じように右に抜き出して、表向きに戻して左手のカードの上に置きます。やはり左親指のつけ根にのせるようにします。

そして同じやり方で2枚を裏返して、トップの1枚をテーブルに裏向きに置きながら、「ダイヤのAです」と、そのAの名前を言います。

「このように2枚を入れ替えます」と言って、テーブル上の2枚を数回入れ替えます。「そしてどちらがダイヤのAかをあなたに当てていただくのですが、最近、忘れっぽくなって、ダイヤのAがどこにあるか私がいなくなることがあるんですよ」と言います。

「えーとどっちでしたっけ」と言いながら、テーブルのどちらかのAをのぞき込みます。「あれっ」と驚いて、テーブル上の2枚を表向きにします。続けて手に持っている2枚を表向きにします。「赤いAはこちらにありました。本当に忘れっぽくなりました」と言って終わります。

## インポシブルディヴィネーション No.1

= ラリー・ジェニングス、" ジェニングス' 67"、1997年 =

次作の原点なので収録いたしました。

### \* 方法 \*

トップよりスペードの10、9、、Aとセットしておきます。オーバーハンドシャフルしますが、右手でデッキのだいたい中央から下半分を取り、最初のカードをインジョグし、残りをシャフルオフします。インジョグをブレイクに変えて、デッキを右手に持ちます。

デッキをテーブルに置き、「私が後ろを向いている間に、あなたにやってもらうことを説明します。このようにカードをだいたいまん中あたりからカットして、持ち上げた上半分だけを使ってください」と言って、ブレイクでカットして、上半分を左手に渡します。

「持っているカードをこのように、左から右にいくつかの組に配ります」と言って、3つのパイルにディールし、9枚ディールしたらストップします。「いまは3組に配っていますが、あなたは2組以上5組までで、好きな数の組に全部配ってください。とりあえずそこまでやってください」と言って、ディールしたカードを集めて手元のカードにのせ、それらの上にわきに置いてある半分を重ねてそえます。そしてデッキを相手に渡し、後ろ向きになります。セット部分はトップに戻りました。

相手が説明したことを終わったら、「あなたから見て右端の組を取り上げて、その組のいちばん下のカードをのぞいておぼえてください」と言います。「そうしたら、その組を他のどれかの組にのせてください。そして全部の組を好きな順で重ねてください」と指示します。

相手がそこまでを終わったら前に向き直ります。「いまお使いになったカードと残りのカードをシャフルします」と言って、相手が使ったポケットとわきにおいてあるポケットをリフルシャフルします。「これであなたが何組に配ったか、何のカードをおぼえたかという痕跡はなくなりました。でも私はマジシャンですから、それがわかるのです」と言います。

表を自分に向けて広げていき、スペードの順に注目します。続けて出てくるスペードの数の差が、相

手が配った組の数です。たとえば9のつぎに6が出てきたら、相手は3組に配ったとわかります。そしてスペードの10から9、8、7、6、、、と配ったのですから、3組目にはスペードの8がディールされたことがわかります。適切な演技で、配られた組の数と、相手がおぼえたカードを当てます。

#### \* 備考 \*

以上のやり方の中で、数組に配らせたのに、いちばん右端の組を取らせるということが変な感じがするのです。このままでは私は演じる気がしません。もしも配ったうちの好きな組を取り上げさせて続けられるとしたら、演じるに値するマジックになると思うのです。

このようにカードマジックを読んで、変だと感じた部分をどうにかならないかと考えるのも、クリエーションの糸口であり得るのです。私がある部分をどう変えたかということは、次作にて。

### 魔法の分析法

= 加藤英夫、“研究ノート”、2011年5月14日 =

ジェニングスの‘インポシブルディヴィジョン No.1’のバリエーションです。

#### \* 方法 \*

デッキのボトムにスペードのA～Qの順に12枚をセットしておきます。セット部分を保つようなシャフルを行います。

「私が後ろを向いている間に、あなたにやってもらうことを説明します。このようにカードをだいたいまん中あたりからカットして、上半分は使わないのでわきに置いてください」と言って、だいたいまん中でカットして、上半分をわきに置きます。

「持っているカードをこのように、左から右にいくつかの組に配ります」と言って、3つのパイルにディールし、9枚ディールしたらストップします。「いまは3組に配っていますが、あなたは2組以上6組までで、好きな数の組に配ってください。全部のカードを配っていただきます。とりあえずそこまでやってください」と言って、ディールしたカードを集め、それらを手元のカードの上にのせます。

いま手に持っているパケットをわきに置いてあるパケットの上に重ねますが、間にズレを作ったのせ、全体を取り上げたらズレをブレイクに変え、ブレイクを利用してダブルカットを行います。セット部分はボトムに戻ります。デッキを相手に渡して、説明したことをやってもらいます。

相手が配り終わったら、「どれか好きな組のいちばん上のカードを取って、見ておぼえてください。他の方にも見せておいてください。そしてそのカードをもとの組以外のどれかの組の上に置いてく

ださい」と説明します。

続いて、「あなたが配った組を好きな順番で重ねて、1組に集めてください」と指示します。それが終わったら前に向き直ります。

「こちらのカードのこちらのカードを混ぜてしまいます」と言って、わきに置いてあるポケットと相手が使ったポケットをリフルシャフルします。「これであなたが何組に配ったか、そして何のカードをおぼえたかという痕跡はまったくなくなりました」と言います。

「しかし私はマジシャンですから、魔法の分析法というのを使うことができます。それを使って当ててみたいと思います」と言います。表を自分に向けてデッキを広げ、スペードの順に着目します。

たいていのスペードは、ジェニングスの原案と同様に、ある一定の差で隣り合っています。その差が配られた組の数です。中に1枚だけ、その法則にそぐわないカードがあります。それが相手がおぼえたカードです。

適切な演技で、配られた組の数と、相手がおぼえたカードを当てます。

**\* 備 考 \***

後ろを向いている状態で指示したことを客にやらせる場合、客が間違える可能性がありますので、つぎのようにやった方が安全です。

デッキを客に渡したら、「私が後ろを向いたらもういちど説明しますから、それに合わせてやってください」と言って、後ろを向きます。

後ろを向いたらすぐに言います。「ではまん中当たりでカットして、上半分をわきに置いてください。そうしたら2組から6組までで、何組に配るかいま決めてください。決めましたか。ではその数の組に配ってください。配り終わったら言ってください」と言って、配らせます。

あとは前述の説明の通りに続けます。

## アンビリーバブルフライト

= 加藤英夫、“研究ノート”、2011年5月23日 =

### \* 準備 \*

空のカードケースのフタを思い切り内側に折って、内側に入ったままになるようにクセをつけます。サイドの小片も内側に入ったままになるようはさんでおきます。このケースを開いた口を上に向けて胸ポケットに入れておきます。

使用するデッキのトップに3枚のダブルバックカードをセットしておきます。

### \* 方法 \*

3人の客に1枚ずつ選ばせて、表にサインさせます。それら3枚をデッキの上でファン状に広げて置き、裏返すときにダブルバック3枚もいっしょに返します。トップから3枚をテーブルに置きます。それらはダブルバックにすり替わっています。

デッキをファンに広げ、ダブルバックを離ればなれの位置にアップジョグ状態にさし込み、ファンを閉じてそろえて、アップジョグカードを押し込んでそろえるとき、トップの3枚をクラシックパームします。カードをそろえる動作でパームがうまくカバーできます。

それから右手を胸ポケットの上に運び、パームしている3枚をケースの中にロードして、ケースをポケットから取り出します。

あとは飛行現象に対する適切な魔法のかけ方をしたのち、内側に折れているフタを外に開いて、中から3枚のカードを取り出し、1枚ずつ客の選んだカードであることを見せます。

### \* 備考 \*

もちろん、カードをすり替えずに、マルチプルシフトなどでトップに集めてスチールして演じてもかまいません。

しかしそのようなダイレクトなやり方をすると、スチールしてロードするという動作が観客の印象に残り、見抜かれる可能性が高まります。

ポケットへのローディング手法に関しては、239ページの‘スーパーフライングサンドイッチ’の説明を参考にしてください。

## ウィルスバスター

= 加藤英夫、“研究ノート”、2011年11月12日 =

“Card Magic Library”第9巻、102ページに解説の‘ウィルス発見’原案では、ウィルスであるハートのJが上に現れて、いくつかの数がポケットに隠されているか、すなわちどのブロックがウィルスに犯されたかを当てて終わっています。そこで終わったのでは、マジックの現象としては終わっていますが、ウィルスに関するストーリーは完結しているとは言えないので、カードの順番がもと通りになって、コンピューターが完全に修復されたというストーリーといたしました。

### \* 方法 \*

原案のようにポケットに隠されているクラブの数を当てて、それを出させてテーブルに置かせたあと、つぎのように続けます。

「最後にコンピューターを完全に修復する作業を行います」と言って、つぎの操作を行います。ウィルスと取り替えられたのが2の場合を説明します。

テーブルの左の方に、上から2枚をディールします。その2枚の右隣りに、つぎの2枚をディールします。さらにそれらの右隣りに、2枚ずつディールします。そして左から右に向かってパイルを重ねていきます。取った2枚を右隣りの2枚に重ねていくのです。

そして8枚をリボンプレッドします。「このような操作のあとに、ウィルスをもとのカードと取り替えます」と言って、ウィルスカードとポケットに隠されていたカードを取り替えます。入れる方は裏向きに入れます。

「はいこれでコンピューターは完全に修復されました」と言って、8枚を表向きにリボンプレッドします。

ポケットに隠されたカードの数によって、修復の操作はつぎのように行います。

### 8の場合

8枚を逆順になるようにディールする。

### 7の場合

トップから順番が変わらないように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、右から左に向かって重ねる。

## 6の場合

トップから順番が変わるように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、左から1番目を2番目に重ね、3番目を4番目に重ね、それから右の4枚を左の4枚の上に重ねる。

## 5の場合

トップから順番が変わらないように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、左から1番目を2番目に重ね、3番目を4番目に重ね、それから右の4枚を左の4枚の上に重ねる。

## 4の場合

トップから順番が変わるように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、左から2番目を1番目に重ね、左から4番目を3番目に重ね、左の4枚を右の4枚の上に重ねる。

## 3の場合

トップから順番が変わらないように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、左から2番目を1番目に重ね、左から4番目を3番目に重ね、左の4枚を右の4枚の上に重ねる。

## 2の場合

トップから順番が変わるように2枚ずつ取り、左から右に置いていき、左から右に向かって重ねる。

## Aの場合

何もしない。

## **\* 備 考 \***

いちおう上記のようにすべてのケースを書きましたが、それらを記憶する必要はありません。トップに現れたハートのJとポケットに隠されたカードを交換したことを想像して、その数がトップにあることを考えれば、どのようにカードをディールして、どのように集めればよいか類推することができます。ここから先は、あなたが考えてください。

## キングスコロネーション

= ジム・スタインメイヤー、"ファーザーインポシビリティーズ"、2006年 =

つぎに解説する作品との関係で、原案であるスタインメイヤー作品を収録いたしました。

### \* 方法 \*

予言として「クラブのK」と書いたものを最初に取り出して、表を見せずに「カードの名前が予言されています」と言って、ふせておきます。

デッキより4枚のKを取り出して、表向きにテーブルに分散させて置きます。残りのカードは使わないのでわきに置きます。

「これからあなたにやってもらうことを説明します。最初に4枚をある順番に重ねていただきます。そうしたら、いちばん上にあるKのマークのスペルに合わせて、上から下にまわしていただきます。そしていちばん上に出たカードを捨てます。またいちばん上にあるKのマークのスペルに合わせて上から下にまわし、いちばん上に出たカードを捨てます。さらに上にあるKのマークのスペルに合わせて上からまわし、上のカードを捨てます。

「ではまず、どちらかの黒いKをテーブルに置いてください。つぎにどちらかの赤いKをその黒いKの上に置いてください。残りの黒いKをそれらの上に置いて、最後の赤いKをいちばん上に置いてください」と指示します。

相手が4枚を重ねたら、「カードの順番は何通りのうちのどれかになりましたが、その順番はあなたが決めました。では説明した通り、いちばん上のKのマークに合わせて上から下にまわしてください」と言って、以下、いちばん上のKのスペルに合わせてまわして、いちばん上に出たカードを捨てる、というのを1枚のKが残るまで繰り返させます。

その結果、クラブのKが必ず最後に残ります。予言を見せて当たったことを見せます。

### \* 備考 \*

予言を書いて用意するのではなく、クラブのQを予言として置いておき、「これはあるQですが、このQにふさわしいKを不思議な方法で選ぶことにしましょう」と言って演じるのもよいと思います。

原理は面白いですが、黒、赤、黒、赤、と重ねさせるのは4通りしかありません。もしも4枚を好きな順に重ねて始められれば、24通りの重ね方があり、不思議さはもっと強くなるはずです。そのことをどう解決したかは、つぎに解説する私のバリエーションを読んでください。

ところで、上記の原案通りに行うと、必ず捨てられるの順番がハート、スペード、ダイヤ、クラブとなります。そのことを利用すると、4枚のQを裏向きでその順番に置いておいて、捨てるKを順番に置いていけば、同じマークのKとQのペアがそろふこととなります。その方が原案よりもはるかにインパクトがあります。

## コロネーション・複数版

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年1月16日 =

‘キングスコロネーション’のバリエーションを考える上で、そもそもスペルを使うこと自体が日本人に馴染まないのでは、4、5、6、6の数のカードを使うことにしました。そして、4枚をまったく任意の順にできないかと考えて、ひとつの方法を思いつきました。それは4枚を好きな順に重ねさせたあと、1回いちばん上のカードの数を使って、1回上から下にまわす練習を相手にさせる、というプロセスを加えることです。

4枚がどのような順に重ねられても、1回いちばん上の数で下にまわすと、そのあと原案と同じ操作を行うと、必ず5のカードが最後に残るのです。

私がおのやり方を Mr. マリック師に見せたところ、‘ははの日’、‘クリスマス’、‘バレンタイン’、‘たんじょうび’、の文字カードで演ずることを思いつき、そのようなカードを印刷して JCS の会員にクリスマスプレゼントいたしました。そしてマリックさんもクリスマスのディナーショーでも使いました。マリック氏の演出はつぎの通りです。

まずマジシャンと客全員が4枚のカードを混ぜます。マジシャンは「誕生日」のカードを意図的にトップに持ってきます。そしてトップを見て、「私のカードは誕生日です。あなたの上のカードを見てください」と言うと、4人に1人の確率で「誕生日」なので、その客たちが歓声を上げるそうです。そこで、「それは偶然です」と言ったら、爆笑が起こったそうです。

それから「もっとすごいことが起こります」と言って、練習の操作と本番の操作を前述の説明通りにやります。1枚残ったら、「これが予言です」と言うと、スクリーンに「クリスマス」のカードが現れます。「皆さんのカードを私の方に向けてください」と言うと、スクリーンに観客が緑の「クリスマス」カードを向けたのが映ります。

これから説明するのは、マジシャンを含めて4人で操作を行って、最後に残ったカードをひっくり返すと、4文字のメッセージになっているというものです。

\* 準備 \*

4、5、6、6のカードを4組用意して、各セットの5の裏にそれぞれ1文字ずつ書き、たとえば「加藤英夫」になるように作ります。

\* 方 法 \*

3人の客に1組ずつ数の面を上にして渡します。あなたも数の面を上にして持ち、それぞれがよく混ぜます。

「数の順番はそれぞれでたらめになりました。いちばん上のカードの数だけ上から下にまわしていただきますが、1回練習をやりましょう。まず私が手本を見せます。私のは6ですから、このように6枚まわします」と言って、上から下に6枚まわします。「皆さんも上のカードの数だけまわしてみてください」と言って、3人にやらせます。

「では本番です。いま上に出ている数だけまわしてください」と言って、3人がまわしたら、「いまいちばん上にあるのを取って捨ててください」と言って、全員がいちばん上のカードを捨てます。

「そうしたらいまいちばん上あるカードの数だけまたまわしてください」と言って、以下、まわして捨てるのを1枚のカードが残るまで繰り返します。

そうすると、全員が5のカードを持っていることになりすから、「不思議なことに全員5のカードが残りました」と言います。そのあと適切なセリフを言ってから、それぞれのカードをひっくり返して、メッセージを現します。

\* 備 考 \*

カードではなく、文字カードを使うこともできます。それぞれの人の5文字の単語が異なるものにしておけば、最後に残ったときに、すぐひっくり返されば、同じ数だったことに気づかれません。

## インフェクションの演技的バリエーション

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年5月10日 =

これはビデオレッスンの映像006で演じられているマジックの、たんに演技的なバリエーションです。以下を読むまえに、映像を確認されることをおすすめします。この映像の演技を見て、マジックカフェのあるメンバーがつぎのように言いました。

このマジシャンは司会者の突っ込みによく耐えていましたね。

この一言を読んだ、かのダーウィン・オルティズが、つぎのように投稿してきました。

あのマジシャンが司会者の突っ込みによく耐えていた、という意見には違和感をおぼえます。私がマジックを見ていただちを感じるの、客の気分を害するマジシャンを見たときです。この演技では、マジシャンがうまく演じていないことに対して、司会者が正當に反応したにすぎません。

テレビ番組の司会者というものは、つねに面白いことを引き出そうとします。そうでなければチャンネルを替えられてしまうからです。ですからこのマジシャンの退屈な演技に対して、司会者は突っ込みを入れているのではなく、演技がまともになるようにリードしているのです。

ディーラの途中で、表向きのカードでストップをかけるのか、それとも裏向きのカードでストップをかけるのか、ということを司会者が問いかけますが、そんなことは最初からはっきり説明しておかなければいけません。

表向きにした中にダイヤの2があったかと、マジシャンが問いかけますが、それもディーラを始めるまえに、ダイヤの2が出るかどうか気にしておくように言うべきことです。

そもそもこのような'オープンプリディクション'においては、予言のカードがストップがかかるまでに出てこないことを、観客すべてが目撃することが、サスペンスを生み出す重要ポイントなのです。

ところで彼はなぜ最初にデッキを表向きにリボン Spredd したのでしょうか。そのあと表向きにディーラするので、カードが混ざっているのを見せる意味もありませんし、ストップしたところのカードが予言と一致するという現象ですから、最初に表を見せてはいけません。

ということで、オルティズの意見はたいへん参考になります。私は英会話がそれほど得意ではありませんから、オルティズが感じたようなマジシャンの演技のまずさはあまり感じませんでした。それよりも何よりも、テレビ番組でこの程度のマジックを演じたことそのものに首をかしげました。相手が選んだカードを逆向きにデッキの中に入れて、それからまたデッキを広げてそれを見せるなどというのは、それだけで優れたマジックだとは思えません。

さて、選ばれるカードを初めに告げておく'オープンプリディクション'の良さを生かすやり方として、つぎのような演じ方を考えてみました。ただし、予言を観客全員に見せておくのではなく、手伝いの客だけに見せるという形を取るところが、このやり方の'ミソ'です。

#### \* 方 法 \*

紙片の一面に予言と書き、反対面に「ダイヤの2」と書いておきます。(私は予言として他のデッキから1枚のカードを使うよりも、紙に書いた予言の方が一般の観客にとって受け止めやすいと思います。予言というのは通常紙に文言として書かれているというのが常識だからです)。

「この紙に1枚のカードの名前が予言されています。あなただけにお見せします」と言って、手伝いの客に書かれていることを見せます。そしてふせてテーブルに置きます。

デッキを裏向きに持ち、「このようにカードを置いていきますから」と言いながら、4、5枚のカードを表向きにディーラします。「予言に書かれたカードが出てくるか見ていてください」とセリフを続

けます。そして7、8枚ディールしたらストップして、「ここまでに出てきましたか」とたずねます。

客は否定します。「さらに置いていきますから、予言されたカードが出てきそうだな、と感じたところでストップをかけてください。感じなくても適当なところでストップをかけてください」と説明して、ストップがかかるまでディールします。

ストップがかかったら、「あなたはこのカードでストップをかけました。わかりやすいように、このカードだけ裏向きにしておきます」と言って、手元のトップカードを裏向きにテーブルのカードの上に置きます。他のカードより少し前にずらして置いてください。

残りのカードを表向きに返し、フェースカードを取り、「これは予言されたカードではありませんね」と言って、テーブルのカードの上に置きます。「これもこれもこれも違います」と言って、あと3枚のカードをテーブルのカードの上に置きます。それから残りのカードを両手の間に広く広げて、「残りのカードの中にもありません。私を信じてください」と言って、カードをそろえてテーブルのカードの上に重ねます。重ねたあとも、裏向きのカードが少し突き出ています。

予言の紙を取り上げ、客に「予言書かれたカードは何でしたか」とたずねます。客が告げたら、予言の紙の書いた面を観客に向け、「そうですダイヤの2です」と言います。

「ではあなたがストップをかけたカードを見てみましょう」と言って、カードをそろえながら取り上げ、裏向きにリボンスプレッドします。表向きのカードの部分を広げ、「ほら、予言が当たりました」と言います。

**\* 備 考 \***

というわけで、マジックというのは操作手順がまったく同じでも、少し演じ方を変えただけで、まったく感じが違ったものになり得ます。たぶんこちらのやり方なら、司会者に突っ込まれることもないと思います。

## 厚さでわかるカード当て

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年5月12日 =

英語に“Prolific”という単語があります。“誰それはプロリフィックなクリエイターだ”などとよく表現されます。“prolific”とは“多産な”という意味です。私もプロリフィックなクリエイターだとは思いますが、スチュワート・ジェイムスには絶対にかないません。発表した作品点数は、おそらくマルローもかなわないと思います。

しかしながら、プロリフィックなクリエイターが残した作品群には、実用レベルまで磨かれていないものが多いという傾向があります。それはそうです。ひとつのアイデアを思いついたときに、じっくり時間をかけて磨き上げをすることは、プロリフィックたり得ないのです。

今回はそんなジェイムス作品の中で、絶対に解説されている通りにはやりたくない、でもこのアイデアは使える、といった顕著な例を取り上げます。雑誌“トップス”、1941年4月号に解説されている、’エコーイングビジョン’の現象説明を忠実に翻訳しておきます。

あなたが後ろを向いているとき、客の1人がデッキをシャフルしてから、あまり多くない枚数のカードをテーブルにディールします。ディールしたのと同じ枚数をもう1組ディールしてから、残りのカードをわきに置きます。

客は2組のポケットを重ね、フェースカードを見て記憶してから、それらのカードを封筒の中に入れて封印します。それを後ろを向いたままのあなたの手に渡します。あなたは封筒をあなたの目の前、すなわち客から見えないところに運び、何かをやります。それからまた客に返します。封筒は開けられていません。

客は封筒を開けてカードを出し、テーブルに残っているカードの上に重ねます。それからトップから順にカードを読み上げていきます。あなたはまだ後ろ向きになっています。そしてあるカードが読み上げられたとき、あなたはストップをかけます。そのカードが選ばれたカードです。

「何だこりゃ」と思いませんでしたか。思わなかったとしたら、あなたもジェイムスと同じぐらいウラトラマニアックです。

封筒に入れて、それをまた出して残りのカードに重ねるといいますよ。そんなことをするぐらいなら、私はマジックをやりません。それほど気違いじみたマジックです。しかしながら、、、

しかしながらやり方を読むと、もっと馬鹿馬鹿しくてあきれてしまいます。ポケットの中にマイクロメーターを隠しておいて、封筒を受け取ったら、封筒の外から厚さを測るということです。あらかじめ封筒の厚さとカード1枚の厚さを測っておき、それにもとづいて何枚入っているかを認知するというのです。それ以上説明しなくてもおわかりですね。

馬鹿馬鹿しいと思っただけでは、クリエイター失格です。このトリックの中に、私は少なくとも2つの考える出発点を見ることができます。

1. 封筒の中に入れたカードの枚数を認知すること自体は面白い。
2. 封筒に入れなくて演じるやり方はないだろうか。

いっそのこと、封筒の中に何枚入っているかをダイレクトに当てるのはどうでしょう。それはそれでトリックとしては成立するかもしれませんが、少なくとも、ジェイムスの原案よりはマシなような気がします。しかしながらマジックの演技としては、ただ枚数を当てるだけではドラマチックではありません。しかも2組にディールさせることに対しても理由づけがありません。そこでつぎのようなことを思いつきました。

### \* 方法 \*

後ろ向きになり、相手に左右2組にディールさせ、ある程度の枚数を置いたら好きなところでストップさせます。ただし、左右に同数枚置かせます。残りのカードはどこかに隠してもらいます。

2つのパケットのうち一方を1人目に取りらせ、よくシャフルしたあとトップカードを見ておぼえさせます。それからそのパケットをテーブルに置かせます。

2人目に他方のパケットを取らせ、よくシャフルしたあとボトムカードを見ておぼえさせます。それからそのパケットをテーブルの上のパケットの上に重ねさせます。そしてそれらを封筒に入れて封印させます。この間に、密かにポケットからマイクロメーターと、長さに対するカードの枚数リストを出しておきます。

後ろ向きのまま封筒を受け取り、封筒を目の前に運び、「マジシャンはカードを扱い慣れているので、重さで中に何枚あるかわかってしまいます」と言いながら、マイクロメーターで厚さを測り、枚数を認知します。マイクロメーターをポケットに戻します。

相手の方に向き直り、相手に封筒を渡し、開封されていないことを確認してもらいます。「何枚入っているかわかりましたから、2人のカードがどこにあるかわかります」と言います。相手に封筒を開封させ、中をのぞいて裏面が上に向くように出させます。

リストで見た枚数を言って、その枚数だけディールさせます。残りのカードを隣りに置かせます。2人のカードを名乗らせてから、両方のトップカードを表向きにします。

## あなたの予言

= 加藤英夫、"研究ノート"、2012年5月21日 =

2002年9月28日の研究ノートに、'逆カード当て'として、つぎのように書かれています。

コピー用紙に鉛筆で文字を書いて裏向きにすると、下が濃い色の面である場合は、書かれた文字は透けて見えません。しかしその紙の文字の書かれた面を相手の方に向けて持ち上げると、光があたることによって書かれた文字が透けて見えます。そのことを利用したカードマジックです。

「今日はふつうとは逆のカード当てのマジックをやります」と言ってスタートします。紙に任意のカードをマークと数で書かせてふせて置かせます。「このカードはまったく自由に選ばれました」と言いながら、書かれている面を相手に向けたとき、透けて見えるカードの名前を認知します。そして紙を置きます。当然ながら、紙を置く場所は文字が透けて見えない面でなければなりません。

デッキを相手に渡して8枚のカードを抜かせますが、紙に書いたカードを含ませます。そして抜き出した8枚をよく混ぜてもいます。8枚を受け取って表を上にして広げ、「ふつうはこの中から選ばれたカードを紙に書いた予言で当てるのですが、今日はこちらのカードで紙に書かれた予言を当てます」と言います。そのように言いながら相手のカードが何枚目にあるかをグリンプスします。

カードを裏向きにして、相手のカードがボトムにいくようにさり気なくカットします。そしてカードを相手に渡してダウンアンダーをやらせます。最後の1枚を見せ、紙に書かれている予言が当たったことを示します。

結果的にはふつうの予言現象のプロセスと変わりはなく、カードで予言を当てると言っても、あまり説得力がありません。そこでもっと演出が明瞭になるように、同じ手法を使いながら、演出を'逆カード当て'から'あなたの予言'にさし替えてみました。するとどうでしょう。すっきりと受け止めやすいものになりました。

### \* 方 法 \*

「ふつうマジックで予言というと、マジシャンが予言するものです。今日はあなたに予言を書いてもらいます。これから1枚のカードを選ぶのですが、何のカードが選ばれるか、あなたがこの紙に書いていただきます。では私は後ろ向きになります」と言って、後ろ向きになり、相手に紙にカードの名前を書かせて、ふせて置かせます。前に向き直ります。

原案と同じように紙に書かれたカードを認知し、そのカードが含まれた8枚を抜き出し、シャフルしますが、書かれたカードをボトムに運びます。そして相手にダウンアンダーをやらせます。最後のカードを指さして、「このカードが選ばれました。あなたが書いた予言が当たっているかどうか確認いたしましょう」と言って、紙に書かれた名前を見せてから、最後のカードを表向きにします。

\* 追 記 \* (2013 年 5 月 15 日)

私は最近つくづく思います。マジックというものは、不思議さが生み出されればそれだけで成立するのではなく、演出がきちんとあって、その演出にマッチする不思議な現象が起こる、というようにまとめられて成立するのだと。

マジックの原理、方法、現象などはすでに多くのものが考案されていますが、演出に関してはまだ開拓の余地があると思います。新しい演出を思いついたとき、それはほとんど新しいマジックを生み出したのと同じことです。従来の原理や方法を用いたとしたも、演出自体が新しいものであれば、新しいエンタテインメントであり得るからです。

この作品の演出は、“客に自由なカードを予言として書かせ、何らかの方法でカードを選択させて、それが客の書いた予言と一致する”、というものです。客の書いた予言を認知するのは上記通りにやったとしても、カードの選択方法には色々なやり方があります。PATEO フォース、インビジブルデッキなどなど。

### 超ミステリアススペード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012 年 5 月 21 日 =

ボブ・ロングの‘ミステリアススペード’は、“Card Magic Library”第 7 巻にも収録されていますが、“cardmagic@random.007”で取り上げたとき、バリエーションのアイデアを書きました。今回、そのアイデアに刺激されてこのバリエーションを構築いたしました。

#### \* 方 法 \*

スペードの A から 10 までを順番に抜き出して、表向きにテーブルに置きます。A がフェースにあります。残りのデッキから 1 人目の客に 1 枚のカードを選ばせて、トップにコントロールします。右手でテーブル上の表向きの 10 枚を取りにいりますが、そのとき左手はトップカードの下にブレーンを作ります。

スペードの 10 枚を表向きのままデッキの上で広げます。スペードの A が選ばれたカードにぴったり重なるようにします。そして 2 人目の客に「1 から 10 の間のきな数を教えてください」と言って、客が答えるまでに、右中指の先をブレークの下に入れて、それより下のデッキを分けて左の方に置きます。相手が 1 か 10 を言ったときには、「1 と 10 は端にありますから、間の数を教えてください」と言って、言い直させます。通常は「1 から 10 の間の」と言えば、1 と 10 は選ばれません。

右手のカードをそろえて右手のビドルポジションに持ちますが、いちばん下の裏向きの選ばれたカードの上に右親指のブレークを作ります。そのままだと左の方からの角度からブレークが見えてしまうので、ほんの少し右手前コーナーを右にずらして保持します。

相手が5を選んだとします。パケットをビドルグリップに持ち、Aを引いて左手に取ります。2、3、4と同様に左手のカードの上に表向きに取っていきます。そして相手を選んだ5枚目のカードを左手に引いて取り、右手のカードでそれを裏返しますが、その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いま裏返したカードの上にぴったり重ね、右手を前に動かします。そして裏向きの2枚をよくそろえてアップジョグ状態にします。裏返した1枚をアップジョグしたように見せるのです。そのあと右手のカードを表向きのまま左手のカードの上に、6枚目から10枚目まで数えながら取っていきます。

左手を返して、アップジョグされたカードの表を見せ、左手をもとに戻して、右手でそのカードを取ろうとしますが、前端をつかんだときプッシュインチェンジを行って、下のカードをパケットの中に押し込んでしまいます。そして上の1枚を裏向きに2人目の客の前に置き、その客に手で覆わせませす。カードが完全に隠れるように押さえさせます。

「手の下にあるスペードの5が、こちらのカードの中のものに位置に戻ります」と言って、客の手の下から左手のパケットへカードを飛行させる魔法をかけます。

左手のカードを両手の間に広げて、裏向きのカードが戻っているのを見せます。それを抜いて表向きにしてもとに位置に入れ、「たしかにスペードの5です」と言います。

「そちらにあったカードは消えているはずですよ。手を持ち上げてください」と言って、客に手を上げさせます。まだそこにカードがあるので、「おやっ」と驚く顔をします。「1人目の客に向かって「あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。手の下にあったカードを表向きにします。「これであなたのカードも当てることができました」と言って終わります。

## 男同士女同士

= アルド・コロンビーニ+加藤英夫、"研究ノート"、2012年6月1日 =

これはアルド・コロンビーニの'ナンバーオフ'のバリエーションです。コロンビーニの原案の通りに演ずるのは、私がダウンアンダートリックの大半を捨て去った主旨に反します。数理トリック丸出しな感じだからです。ハンドリングも気に入らない部分があります。その部分を変えて、ささやかな演出を加えることによって、実演価値の許容範囲ぎりぎりのトリックになりました。

### \* 方法 \*

「最近では男同士のカップルとか、女同士のカップルというのが当たり前になりました。今日はそんなカップルを6組使ってマジックをお見せします」と言って始めます。6組のマッチングペアを抜き出して、テーブルの上に重ねます。赤のペア3組と黒のペア3組交互に出すようにします。そし

て黒のペアを出すときは「これは男性同士のペアです」と言い、赤のペアを出すときは、「これは女性同士のペアです」と言います。他のカードは使いません。

「ペアを離ればなれにします」と言って、12枚を取り上げてリバースファローを行います。「そしてよく混ぜてしまいます」と言って、チャーリヤーシャフルを行います。相手に12枚を渡し、1回カットさせます。

「1枚ずつテーブルに置いていって、あなたが好きなところでストップしてください」と言います。相手がストップしたのが何枚目であるかを見えています。相手がストップしたら、手にテーブルに置いたのと、手に残っているのとの、枚数の多い方のトップカードを取らせ、表を見ないでポケットなどに隠させます。それから枚数の多い方を少ない方の上に重ねさせます。

相手が6枚置いてストップした場合は、好きな方のトップカードを取って隠させ、取った方のポケットの上に他方のポケットを重ねさせます。

以上の法則をおぼえるのは簡単です。つねに多いか同じ枚数のトップカードを隠させ、そのあとの多い方のポケットを他方のポケットに重ねさせればよいのです。

「ポケットに隠したカードの相手が、そちらのカードの中にあります。花占いのやり方で、カードを1枚にしぼります。まず“愛してない”と言いながら上から1枚を捨ててください。つぎに“愛してる”と言いながら、上から1枚を下にまわしてください」と言って、ダウンアンダーをやらせます。

最後のカードを表向きにさせます。それからポケットのカードを出させます。「ほら、うまくカップルが会うことができました」と言って終わります。

## ばらばらエーセズ

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年6月1日 =

### \* 現象 \*

テーブルの上で、デッキを表向きにばらばらに広げます。マジシャンは両手でカードの上を探る動きをしたあと、ある地点で両手を交差させ、そして急激に両手を広げます。するとそこに裏向きのカードが現れます。あと3回そのように裏向きのカードをあらわしてから、裏向きのカードを表向きにすると、それらは4枚のAです。

### \* 準備 \*

インビジブルデッキから、AとQがペアになったのを4組抜き出します。ノーマルデッキからすべてのAとQを除外し、ペアになった4組をノーマルデッキの中にばらばらに入れますが、Aの方がデッキのトップの方を向くように入れます。

\* 方 法 \*

デッキを表向きにテーブル上でスプレッドして、それから適当に両手でカードをずらし、図 1 のように分散させます。



そのとき、それぞれのQが離れた位置にあり、どれもマジシャンに対し垂直の向きになっているようにします。カードを混ぜたり広げたりする動作の中で行う調整ですから、調整していることは目立ちません。

「いまから地中に埋もれている宝物を発掘します」と言って、両手をカードのほんの少し上空で動かし、左手を1枚のQの上で止めて、左手の上に右手を止めます。図 2。



左小指の先をQの左上コーナーに押し当てます。手の他の部分はそのカードに触れてはいけません。強く左小指を押しつけたら、瞬間的に左手を急激に少し上げながら、両手を左右に開きます。Qが左手とともに運ばれ、裏向きのカードが露出します。図 3。



あと 3 枚のQに対して同じことを行って、4 枚の裏向きのカードを現します。それからそれらを抜き出して、4 枚のAであることを見せます。

## あなたもマジシャンになれる

= 加藤英夫、“研究ノート”、2012年12月4日 =

2012年12月4日の日付で以下のメモが残っていました。

1人目の客のカードがデッキに返されたあと、「今日は私がカードを当てるのではなく、こちらの方に当てていただきましょう」と言って、2人目の客に1人目のカードをフォースする。そして「ほらこの方が見事に当てました」というようなマジックを、あえて分類するとしたら“スペクターズマジック”（客が演じるマジック）という現象として分類するだろう。しかしそれはマジシャン側からの都合による分類であって、観客は2人目が本当に当てたという現象などとは思わない。むしろ選んだカードが同じだったという、“不思議な一致現象”と表現した方が、ニュアンスとしては適切である。

このメモをそのままメモとして置き去りにするのは、とてつもなくもったいないと思いました。この“客をマジシャンにする”というコンセプトを、どうにかして生かす方法はないかと考えて、以下のようなやり方としてみました。第1の客のカードのコントロール手法と、客をマジシャンにするのに催眠術の真似事を加える、という2つの変更を加えたものです。

### \* 方法 \*

第1の客に対してデッキを両手の間に広げ、1枚のカードを指さしてもらいます。第2の客に対してフォースを行う関係で、このときに言うセリフも重要です。「どれでも好きなカードを指さしてください」と言ってはなりません。「1枚のカードを指さしてください」とだけ言います。

指さされたカードをアップジョグして、そのカードの表をその客に見せるとき、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。そしてそれを中に押し込み、カードをそろえてその客に渡し、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、あなたもシャフルしてクリンプカードをボトムに運び、クリンプを解消します。それからそのカードが中央あたりにいくようにカットして、そのカードの下にブレークを保持します。

第2の客に向かって言います。「じつは誰でもマジシャンになれるおまじないがあるんです。このように人さし指を出してください」と言って、右手人さし指を伸ばして、相手の人さし指と「未知との遭遇」風の指タッチを行います。「これであなたは20秒間だけマジシャンです」と言ってからカードを広げ始め、「1枚のカードを指さしてください」と言って、クラシックフォースの要領で第1の客のカードを指させます。そのカードをアップジョグします。

第1の客に向かって、「あなたが自由にカードを選びました。そのあとカードがよくシャフルされたので、あなたも私もそのカードがどこに行ったかわかなくなりました。ところがいま、この方が1枚

のカードを選びました。もしもこれがあなたの選んだカードだとしたら、この方がすごいマジシャンだということになります。さて、あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。

「それでは見てみましょう」と言って、アップジョグされているカードを抜いて、ドラマチックに表向きにします。「あっ、もう 20 秒たちましたから、あなたはいつものあなたに戻っていますからご安心ください」と言って終わります。

#### \* 備 考 \*

クリンプを使って選ばれたカードをコントロールすることが、このトリックにおいてはきわめて重要です。ダブルカットでコントロールしてやったとしたら、「同じカードを指ささせたのではないか」と感じる可能性が高くなります。そのように感じないとしても、クリンプを使って絶対にどこに行ったかわからない状態で演じるのとは違います。

もしもあなたがこのトリックを読んで、「選ばれたカードをただフォースするだけじゃないか」と、面白いトリックではないと感じたとしたら、それはまだ方法論でマジックを評価している可能性があります。評価すべきは、このトリックによって、他のトリックでは表現できない不思議で面白いエンタテインメントを与えられるかどうか、ということにあるのではないのでしょうか。

とは言っても、マジックを演ずることの目的があなたと私で違っていたとしたら、評価ポイントとは違うかもしれません。私と同じように考えることを強制することはできません。でも少なくとも、マジックはただ人を不思議がらすことではなく、人と時間を楽しむためにあるということだけは、ぜひ共有していただきたいものです。

### ゴッドハンド

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013 年 2 月 3 日 =

これは、“Card Magic Library”第 5 巻、24 ページに解説されている、’ドローポーカー’のパワーアップバージョンです。原案では 1 人の客に 5 枚ずつ 4 組取らせて、すべての組がストレートになって全員引き分けになる、というストーリーでしたが、このバージョンではマジシャンと 3 人の客が取り、3 人の客はストレートになり、マジシャンのがロイヤルフラッシュになる、というクライマックスがあります。セットするのがたいへんですから、私はこのようなトリックはパケットトリックとして用意しておきます。

#### \* 準 備 \*

すべての A、10、J、Q、K を抜き出します。まずスペードの 5 枚を表向きに適当な順にしてテーブルに表向きに置きます。順番がそろっていないようにします。そして残りのカードを 5 枚ずつスペードの 5 枚と同じ数の順で重ねていきますが、マークは混ぜるようにします。一例を示します。

表向きで下から上に向かって、

AS、KS、QS、10S、JS、AD、KC、QD、10H、JC、AH、KH、QC、10D、JD、AC、KD、QH、10C、JH

このセットの中で下から 12 枚目のカードをキーカードとして記憶しておきます。上の例ではハートのKです。

**\* 方 法 \***

セットした 20 枚を取り出し、表を上にして両手の間に広げて、「カードがよく混ざっています」と言いますが、スペードが固まっている部分は見せないようにします。

チャールエシャフルして混ぜたように見せて、最終的にキーカードであるハートのKがフェースにくるようにします。

カードを裏向きにして、「2 組に分けます」と言って、トップから 10 枚をテーブルにディールして、残りの 10 枚をディールした山の左隣りに置きます。

「ポーカーゲームでは、1 人のプレイヤーに 5 枚のカードを配ります。今日は自分で自由に 5 枚取って勝負することになります。私が最初に手本を見せましょう。2 つの山のうち、好きな方から 1 枚取ります」と言って、左の山から 1 枚取ります。「つぎつぎと取っていきますが、同じ方から取ってもいいです」と言って、左の山から取って左手のカードの上へのせ、「違う方から取ってもかまいません」と言って、右の山から取って左手のカードの上に取ります。続いて右から、左から 1 枚ずつ取って左手のカードの上に置き、「そのようにやり方で 5 枚のカードを取ってください」とセリフを続けます。あなたはスペードの 5 枚を取りました。

2 人の客にそのようなやり方で取らせ、3 人目には残りのカードを取らせませす。「皆さんの取り方によっては、それぞれの 5 枚がどのような組み合わせになったかはわかりませす。まずあなたの 5 枚がどんな手になったか、表向きにしてください」と言って、1 人の客の 5 枚を表向きに置いて広げさせませす。「ストレートになっています。これは強い手です」と言います。あと 2 人のカードを表向きにさせて、すべてストレートで勝負がつかないと言います。

あなたの 5 枚を表を自分に向けて広げて、「私のカードも 10 から A までありますよ。でも私はマジシャンです」と言って、A、10、J、Q、K の順で表向きに置いていきます。「最強のロイヤルフラッシュです」と言って終わります。

## スーパーフライングサンドイッチ

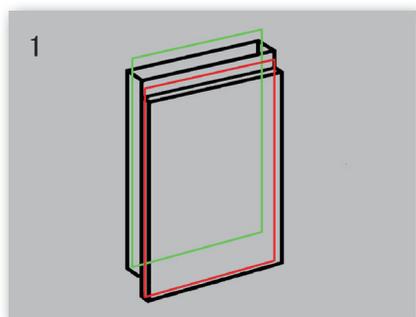
= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年2月7日 =

“Cardician’s Journal Special” 第4巻、84 ページに解説されている ‘フライングサンドイッチ’ では、2枚のJを胸ポケットに入れたと見せて、1枚のJだけを入れ、あとでもう1枚のJと選ばれたカードをポケットにロードして、3枚のカードを取り出しています。このバージョンでは、2枚のJをはっきりとポケットに入れられます。

### \* 準備 \*

胸ポケットの中に2枚のJが上下にずらして保持できるホルダーを、ボール紙で作ります。

図1のように上下にずれた2つの区画からなり、1枚目のJは下の区画にセットします。2枚目は上の区画に入れます。どちらも1枚のカードを入れてもきつくなく、とくに上の区画はあとでパームしたカードをロードするので、10枚ぐらいのカードが入る厚さとしておきます。赤線と緑線は、カードの長さと区画の深さとの比率を示しています。



### \* 方法 \*

Jを1枚ずつ表を外側に向けて胸ポケットに入れます。1枚目を下の区画に入れ、2枚目を上の区画に入れます。

客に選ばせてサインさせたカードを、適切な方法で右手にパームしてスチールします。左手でデッキのコーナーを弾いて音をたててから、右手を胸ポケットの上に運びます。

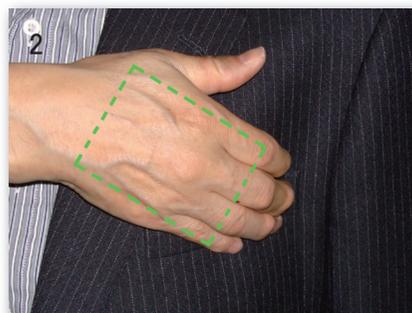


図2の位置から小指に近いコーナーからポケットの中に入れ、上の区画の中のカードの手前にさし入れ、

右手指先をポケットの中に入れつつ、パームしているカードを上区画の中に押し込み、指先は下区画に入っているJの上エンドに触り、そのJを上へ引き上げて、他の2枚とそろえてポケットの外に抜き出します。その3枚を広げて見せ、客のカードを名乗らせてから、そのカードを現します。

## ミッション完了

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年3月27日 =

“Card Magic Magazine”No.28の“サンドイッチトリック特集”53ページに、ピーター・ダフィの‘ミッションサクセスフル’が解説されています。その作品では、選ばれたカードをデッキのトップに置いてある2枚のJの間に入れてあります。私はその点に疑問を感じて、備考にて代案を示しています。

いまそれを読むと、その代案にも疑問を感じます。その部分のさらなる代案と、Jの消失法の代案を含めて、ここに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 \*

あらかじめ2枚の黒いJを表向きにテーブルに置き、あとで使うと説明します。

デッキから1枚のカードを選ばせ、見ておぼえてもらい、デッキに返させたらトップにコントロールします。ここまでは、クリンプを使ってトップにコントロールしてもかまいません。

黒いJを取りにいくときにトップカードの下にブレイクを作り、2枚のJを表向きにトップに置き、3枚を右手に取り、上のJを引いてトップに取り、2枚のJの間に何も無いと言いながら、残りの2枚をその上に置きます。2枚の下にブレイクを作ります。

‘ミッションサクセスフル’では、そのままトップの1枚のみを取って、1枚のJが消えたことを見せていますが、私はリフルパスでブレイク上の2枚をボトムに運びます。それにはつぎの3つの意味があります。わざとパスの動きを発生させること。表面のカードを変化させること、そしてそのあとJが1枚になったのをクリアに見せること。

1枚のJが消えたのを表現したあと、リフルパスを行い、2枚目のJが消えたのを見せます。それからデッキをリボンスプレッドして、サンドイッチ状態を見せ、選ばれたカードを名乗らせてから、それを現します。

## 霧の中に見えるカード

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年3月28日 =

当書 108 ページに解説の‘目立つカード’の発展的バリエーションです。

### \* 方法 \*

ダイヤのAをボトムにセットしておきます。1人の客に1枚のカードを選ばせて、結果的にトップにダイヤのA、選ばれたカードがトップから2枚目になるように進めます。ひとつのやり方として、ボトムのダイヤのAの上に右親指でブレークを保持してヒンズーシャフルし、途中で客からカードを返してもらい、それを右手のカードの下にスチールしてシャフルを続ける、というやり方があります。

ノーマルファンにして、ファンの表を観客に見せます。ファンを閉じて、ダブルカットでトップのダイヤのAをボトムに運びながら、「霧がかかるとカードの表面が見えなくなります」と言います。

デッキに対して魔法をかけ、リバースファンしますが、図1のようにダイヤの印刷部分が左手に隠れるように保持して広げます。そしてファンの表を観客に見せます。「ほら、すべてのカードが見えなくなりました」と言います。



ファンを閉じ、「不思議なことに、一部分だけ霧が晴れると、霧のすき間から1枚のカードが見えるようになります」と言いながら、トップカードがボトムにいくようにダブルカットします。リバースファンして、カードを選んだのとは違う客に表を見せます。「1枚だけ見えていませんか」と言うと、客は肯定します。「そのカードをおぼえておいてください」と言って、ファンを閉じます。

「私にも1枚だけ見えるはずですよ」と言って、表を自分に向けてデッキをノーマルファンし、図2のように右親指でボトムカードをずらして、ファンの中央あたりから抜き出したように見せます。



まだそのカードの裏を観客に向けた状態で、「先ほど見えたカードは何でしたか」と客にたずねます。客は選ばれたカードを答えます。「はい、スペードの10です」と言って、持っているカードの表を観客に向けます。

## クリンププラスフォース

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年3月28日 =

2007年3月11日のマジックカフェへに、つぎのようなトリックを投稿しました。

サイ・ステビンススタックされたデッキから、客に自由に1枚抜かせ、表を見ないで彼の前に置かせます。抜かれたところから上のカードを下に入れてカードをそろえます。

2人目の客に向かい、1枚抜かせますが、サイレントカウントフォースを使って、トップから13枚目のカードを抜かせ、彼の前に置かせます。フォースカードより上のカードを下に入れてそろえます。

同じことをあと2人にやります。3人の選んだカードを表向きにさせてから、最初の客のカードを表向きにさせます。フォーオブアカインドがそろいました。

私はこれをやれる自信がありますが、作品として公表するほど確実性の高いやり方ではありません。しかしながらこの現象には捨てがたい魅力があります。そこで類似の現象をクリンプとフォースによってやることを考えました。3枚は客に選ばせるのではなく、チャーリエカットで現すことに置き換えました。

おそらく方法を読んでも、まるで面白くないと感ずるでしょう。でも私は確信しています。マジシャンには気に入られなくても、一般の人々には気に入られることを。

### \* 方法 \*

4枚のAをコーナークリンプしておきます。

1枚のAをクラシックフォースします。相手が抜いたカードをいったん受け取り、「このカードは自由に選ばれました」と言いながら、クリンプを解消しつつテーブルに置きます。

チャーリエカットで、1枚ずつAを現していき、最後に選ばれたカードを表向きにします。

## 二重の予言

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年、4月3日 =

じつはこのトリックは、179 ページに解説した‘正確な予言’の原稿を書いているときに思いついたもので、同作品の備考に書くべきものなのですが、私としてはあまりにも重要なアイデアの飛躍だと思ったので、別の作品として記録することにいたしました。

### \* 方法 \*

やり方は‘正確な予言’とほとんど同じなので、違う点だけを書きます。相手にフォースしたカードの裏面に1～9までの好きな数を書かせますが、他の客にはわからないように書かせます。デッキに戻させるときも、裏面に書かれた数が他の客にわからないように進めます。

ケースから取り出したカードが選ばれたカードと同じであることを示したあと、客が書いた数が何であったかを言わせます。

「この予言のカードには、あなたが何の数を書くかの予言も書かれています」と言って、予言カードの裏面を見せます。

### \* 備考 \*

サインではあれば、それが客が書いたものであることになり、それが客の選んだカードであるという現象になりますが、上記のように演じれば、カードと数が当たったという二重の予言現象となり得るのです。カードを選んで数を書いた本人にはそう思わないかもしれませんが、他の客にはそう思わせることができます。

## 残された嘘

= 加藤英夫、“研究ノート”、2013年4月4日 =

2002年9月20日の“カードマジック研究日記”にはつぎのような現象だけしか書いていません。現象を読めばやり方を思い出せると思ってそうしたのでしょう。ですがまるで思い出せません。そこで2013年4月4日にこの現象を読んで、やり方を推測してみました。たぶん当たっているでしょう。

相手がシャフルしたデッキを2組に分ける。一方の組から相手に1枚選ばせ、見てからポケットにしまわせる。他方の組を相手に持たせて後ろ向きになる。1枚ずつ読み上げさせるが、任意の1枚で嘘について選んだカードの名前を言ってもらう。マジシャンは1枚のカードを抜き出して、そのカードのときに嘘がつかれたと指摘する。嘘がそのカードの表面に張り付いていると言って、マジシャンはそのカードを耳に当てる。そしてポケットに入っている選ばれたカードを当ててしまう。

## \* 方 法 \*

相手がシャフルしたデッキを受け取る時、ボトムカードをグリップします。デッキをカットして間にブレイクを作り、グリップしたカードをクラシックフォースします。そのカードを見てからポケットに隠してもらいます。

トップから 15 枚ぐらいをカットして相手の前に置きます。「私が後ろを向いているときに、そちらのカードでやってもらうことを説明します。そちらのカードをこのように表向きに持って」と言って、手に持っているカードを表向きに持ちます。

「上から 1 枚ずつスペードの 10、ハートの 3、クラブの K と、名前を言いながら置いていってください」と言いますが、フェースから 3 枚をカードの名前を言いながら置いていきます。

つぎのカードを右手に取ったところでストップして、「そうしたら好きなカードのところで、そのカードの名前ではなく、ポケットの中に隠したカードの名前を教えてください。そしてそのあとはカードの名前を正直に言いながら置いてください。何枚目で嘘をついてもかまいません」と説明します。

後ろ向きになり、相手の前のカードを取らせ、説明したことをやってもらいます。あなたは選ばれたカードを知っていますから、そのカードの名前が言われたら、つぎに読み上げられるカードをキーカードとして記憶します。

すべて読み上げ終わったら、前に向き直り、カードををを広げて、キーカードの左隣りのカードを抜き出して、「このカードのときに嘘を言いましたね」と言います。そして「カードの表面に嘘が残っているので調べます」と言って、カードの表面を調べる演技。そして「あなたはこのカードのときにハートの 8 と言いました」と言って、選ばれたカードを当てます。

## \* 備 考 \*

フォースを使わないで、ドントフォーゲットグリップしてやってもかまいません。その場合はポケットに隠させないので、選ばれたカードが残りますので、口だけで相手にやってもらうことを説明します。

原理が面白くないので、つまらないトリックだと感じる方も多いことでしょう。繰り返し言ってきたことですが、面白いかどうかはマジシャンが決めるものではありません。観客が感じるべきことです。原理や方法が面白くなくても、演出がそのトリックをエンタテイメントたらしめることもあるのです。

## このカードがわかりますか？

= 加藤英夫、2013年4月29日 =

### \* 準備 \*

blankフェイスカード4枚のそれぞれの表面に、「いいえ」と書いておきます。ノーマルカードの大きな数のカードを4枚使いますが、赤2枚、黒2枚とします。裏向きで、ノーマルカード4枚の上に「いいえ」と書いたカードを4枚のせます。

### \* 方法 \*

「これからあなたに透視術の能力があるかどうか、実験を行います。いままでにそんな実験をやったことがありますか」と問いかけます。相手は否定するでしょう。「私の経験からすると、あなたにはかなり透視能力があると思います。やってみればわかるでしょう」というような話をしてから、8枚のカードを取り出します。

「ここに8枚のカードがありますが、まずこの中のどのカードを透視するか、あなたに決めていただきます」と言って、テーブルに左から右に8枚を並べます。「1から8で好きな数を教えてください」と言って数を言わせ、4までだったら左から、5以上なら右から数えて、その枚数目のカードを取り、相手の前に置きます。残りのカードを左から右へと集めます。「いいえ」カード3枚が上になるような取り方です。

「念のため選ばれなかったカードを見せておきましょう」と言って、オタックカウントによって7枚を見せます。すべてノーマルカードに見えます。オタックカウントは“Card Magic Magazine”第6号に書かれています。見せた7枚はわきにどけます。

相手の前の1枚を取って、「このカードをじっと見つめてください。そうするとこのカードが何だかわかってきます」と言って、少しの間見つめさせたあと、「このカードがわかったかどうか、“はい”か“いいえ”で教えてください。わかりましたか」と問いかけます。

相手は「いいえ」と答えるはずですが、間髪を置かずに「では当たりました」と言って、そのカードを表向きにします。「ほら、“いいえ”と書いてありますから」と言って終わります。

## オッドマンサーチ

= 加藤英夫、2013年5月3日 =

“Card Magic Library”第5巻、94ページに、スティーヴ・ビームの’オッドマンアウト’を解説いたしました。その備考において、ビーム原案におけるウィークポイントを解決する私のアイデアを書きましたが、それはそもそも備考に書くようなことではなく、原案をはるかに改善させる重要なアイデアでした。

これから説明することは、そのアイデアにも増して重要なことです。ですからこの作品はバリエーションとして別作品として記録に残すことにいたしました。違いを理解していただくために、ビームの原案を再読されて、当バリエーションと比較することをお奨めいたします。

このバリエーション作品の最大の改善点は、使用する6枚のカードとクリンプカードをセットしておかないで演じられる、という点です。この点は、このトリックを演ずる気になるかならないかぐらいの大きな違いです。

### \* 方法 \*

相手がシャフルしたデッキを受け取り、「バラバラの数のカードを何枚か使います」と言って、表を自分に向けて広げていき、マークは適当に混ぜて、A、2、4、5、7、8のカードを抜き出しますが、そのときフェースから19枚目のカードをクリンプします。(6枚を抜いたあとに19枚目になるカードをです)。Aから8を数の順で抜き出すのではなく、適当に出てくる順で出すようにします。

デッキをテーブルに置き、抜き出した6枚を裏向きにして混ぜてから相手に渡します。相手にそのうちの適当な1枚を抜いて見ておぼえ、相手の前におかせます。残りの5枚を受け取って、あなたの前に置きます。

デッキを取り上げて、「私が後ろを向いているときにこのようにやってください。こちらのカードを適当なところでカットしてテーブルに置きます」と言って、デッキを適当なところでカットして、上半分をテーブルに置きます。「それから選んだカードをこの上に置いて」と言って、選ばれたカードをテーブルに置いたポケットの上に置く真似をして、「そして残りのカードを上重ねてください」と言って、残りのポケットをテーブルのポケットに重ねる真似をします。テーブルのポケットを取って手元のポケットの上に重ね、デッキを相手に渡し、後ろ向きになります。

前に向き直ります。デッキを受け取り、「選ばれたカードがどのへんにあるか私にはわかりませんが、あなたにもわからなくなるように何回かカットします」と言って、クリンプカードがボトムにいくようにダブルカットします。

ここから先は、原案と同じように進めてください。

\* 追 記 \* (2013 年 5 月 10 日)

もうひとつアイデアを思いつきました。相手が 6 枚から 1 枚選んだあと、残りの 5 枚を見る必要のないやり方です。

6 枚を抜き出すとき、A、8、5、4、2、7のように、2 枚の合計が 9 になる順で出していくのです。ですから、4、5、7、2、8、Aでもいいですし、そのときの状態でなるべくスムーズに出せる順で出すようにしてください。

1 枚を選ばずときに、相手に 6 枚を渡し、上から下に 1 枚ずつまわして好きなところでストップさせ、トップになったカードを選ばれたカードとします。何枚まわしたか密かに数えます。奇数枚か偶数枚かだけ知ればよいのです。奇数枚まわしたところでストップしたら、選ばれたカードのペアのカードは 5 枚のボトムにあり、偶数枚まわしたところでストップしたら、5 枚のトップにあることとなります。

5 枚のそれぞれの数でディールさせるとき、ペアのカードがどちらにあるかによって、5 枚を表向きに返して上のカードからスタートするか、それとも裏向きのまま上のカードからスタートするかします。

### マニアックコインシデンス

= 加藤英夫、2013 年 5 月 7 日 =

2003 年 9 月 10 日に、マジックカフェにつぎのようなことを投稿いたしました。

デッキをよくシャフルします。相手にシャフルさせてもかまいません。あなたは後ろ向きになります。相手にデッキから 20 枚カードをディールしてひとつのパイルを作らせ、さらにその隣りに 20 枚のカードをディールさせて 2 つ目のパイルを作らせます。前に向き直り、残りの 12 枚を受け取ります。

12 枚の表を自分に向けて広げ、赤いカードの枚数と黒いカードの枚数を確認します。たとえば赤が 4 枚で黒が 8 枚だったとします。黒と赤の差は 4 です。その差を 2 で割ると 2 になります。12 枚の中から 2 枚の黒いカードを抜いて、「この 2 枚をどちらかの山に加えると不思議なことが起こります。どちらの山に置くかは、あなたが決めてください」と言います。相手が指定した方にその 2 枚を加えます。

加えた方のパイルを指さし、「これでこの中に入っている黒いカードの枚数と、反対の山の中に入っている赤いカードの枚数が同じになりました」と宣言します。そしてそれぞれのパイルを表向きにして、黒を加えた方は黒の枚数を数え、反対の方は赤いカードを数えます。宣言通りとなります。

これは、“Card Magic Library” 第 5 巻、78 ページに解説されている、ウォルター・ギブソンの ‘ペイオフ’ と密接な関係があります。その関係については同書を参照してください。

マジックカフェに投稿した上記のままではあまりにも数理色が強すぎて、作品として残すようなものではありません。そこで無理にでももっと不思議さの強いものにしようと試みましたが、マニアックさはより強まってしまいました。それでもマジシャンに見せるのには適していると思われまますので、収録することになりました。

### \* 方 法 \*

「裏向きのカードと表向きのカードを混ぜます」と言って、デッキを 26 枚ずつに分けて、表向きと裏向きでよくシャフルします。相手にもシャフルさせましょう。

相手にデッキを渡して後ろ向きになります。20 枚のカードをディールしてひとつのパイルを作らせます。その隣りに 20 枚ディールして 2 組目のパイルを作らせます。前に向き直り、残りの 12 枚を受け取りき、わきに置きます。

「私はカードを見ると瞬間的に裏と表の枚数を確認することができます。ちょっとやってみましょう」と言って、相手がディールした一方の 20 枚を取り、ファンに広げてすぐ閉じます。そのパイルを左手でテーブルに置いて、同時に右手で他方の 20 枚を取り上げますが、左手のパイルはひっくり返して置きます。取り上げたパイルをファンにしてすぐ閉じます。そして最初のパイルの右隣りに置きます。

「裏表の状態がわかりましたので、残りのカードを使って枚数を調整します」と言って、わきに置いてある 12 枚のカードを取り上げます。それを両手の間に広げて、裏と表が何枚あるか見ます。裏の枚数だけ見れば当然表の枚数がわかります。枚数の差を  $X$  としたら、それを 2 で割ります。たとえば裏が 4 枚で表が 8 枚だとしましょう。差は 4 です。2 で割ると 2 です。その枚数だけ少ない方のカードを取り出します。この場合は裏が少ないので、裏のカードを 2 枚取り出します。そして「このカードをこちらに置くと、両方の裏向きの枚数が同じになります」と言って、その 2 枚の裏のカードを左のパイルに加えます。これで両方のパイルの裏の枚数が同じになりました。

もしも表の方が多い場合は、差を 2 で割っただけの表の枚数を取り、「このカードをこちらに置くと、両方の表向きの枚数が同じになります」と言って、それらの表のカードを左のパイルに加えます。これで両方のパイルの表の枚数が同じになりました。

どちらの場合にも、同じになったという向きの枚数を数えて、一致していることを示します。

12 枚を見たとき、表と裏が同数の場合は、2 つのパイルの裏も表も同数ずつあるということです。両方のパイルに同数枚の表のカードを加え、他方にも同数枚の表のカードを加え、それで表の枚数が同じになったと告げて、両方のパイルの表のカードを数えて一致しているのを示します。

## ひとつの手がかり

= 加藤英夫、2013年5月23日 =

“Card Magic Library” 第5巻、208ページに、ピーター・アレクシスの’ミニメンタル’が解説されています。8枚の中から2人の客が1枚ずつ選び、8枚を4枚と4枚の2組に分けたとき、2人のカードがどちらの組にあるかによって、2人のカードを特定できるという原理を用いていました。

私は3人の客に対して演じられないかと考えて、24枚のカードを使えばできることを思いつきました。そしてトリックとして完成させました。それは1997年8月13日のことでした。

アレクシスの原案を読んだ方は、8枚の中の2人のカードを認定するのたいへんなのに、24枚の中の3人のカードを当てることは、はるかにたいへんだと想像できるはずですが、3人のカードがどのように2組に分かれるかのケースバイケースによって、3人のカードがどこにあるか記憶しておくことは、ほとんど不可能です。

そうです、原理的には可能なのですが、演ずるのはほとんど不可能なのです。というわけで、そのトリックは長い間眠りにつきました。

その眠りから覚めたのは、2013年5月23日、旅行したいと長年思い続けていた南フランスに向かう航空機の中でした。持っていったタブレットパソコンの中に1997年のこのアイデアを見つけ、二進法を利用することによって、まったく簡単に3人のカードの位置が算出できる方法を見つけたのです。こんなに長くかかってひとつのトリックが完成したのは恐らくギネスものではないでしょうか。

### \* 方法 \*

「よく探偵が謎を解くとき、たったひとつの手がかりで犯人を見つけてしまうことがあります。今日はカードでそれと同じようなことをやってみます」と話を始めて始めます。

1人の客にデッキを渡して後ろ向きになります。その客を客1と呼ぶことにします。客1がシャフルしたあと、トップから3枚のカードを取ってテーブルに置かせます。つぎつぎと3枚取って、3枚のカードを8組テーブルの上に分散して置いてもらいます。残りのカードは使わないので、わきに置かせます。

8組の中から1組の3枚を取って、客2と客3に1枚ずつ渡してもらい、それぞれの客が持っているカードを見ておぼえてもらいます。客3のカードをテーブルに置かせ、その上に客2のカード、さらにその上に客1のカードをのせてもらいます。そのあとテーブル上の8組をまったく好きな順番で重ねて集めてもらいます。

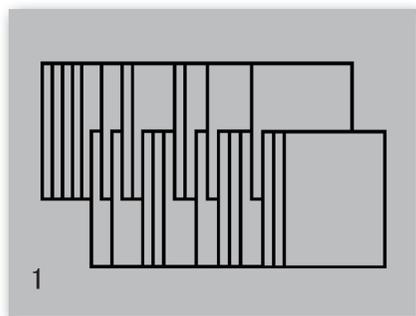
ここで前に向き直り、カードを受け取ります。「カードを重ねたのはあなたですから、皆さんのカードがだいたいどこにあるか知っています。誰にもわからなくなるように混ぜることにしましょう」と言って、チャーリエシャフルしますが、もとの状態に戻るようにします。もとの状態ではなくても、結果的にトップから3の倍数の枚数がカットされた状態になってもかまいません。そのことについては、備考で説明します。

「いまの状態では何も手がかりがないので、いくら名探偵でも犯人を見つけることはできません。ひとつだけ手がかりを設定したいと思います。それにはカードを半分に分けます」と言って、つぎのようにリバースファローを行います。

上から3枚ずつをひとつの単位で考え、その3枚のそれぞれがアップされれば二進法の1、ダウンされれば二進法の0を意味するとして、1枚目は3桁の二進法の数の1桁目、2枚目が2桁目、3枚目が3桁目を表現するものとします。

10進法の0を表現するには、3枚すべてをダウンします。1を表現するには、1枚目をアップして2枚目と3枚目をダウンします。2を表現するには、2枚目をアップして1枚目と3枚目をダウンします。3を表現するには、1枚目と2枚目をアップして3枚目をダウンします。4を表現するには、1枚目と2枚目をダウンして3枚目をアップします。5を表現するには、1枚目と3枚目をアップして2枚目をダウンします。6を表現するには1枚目をダウンして2枚目と3枚目をアップします。7を表現するには3枚すべてをアップします。

10進法の0から7の順で、そのような法則で24枚のカードでリバースファローを行います。図1はその結果のアップとダウンの状態を示しています。右がトップで左がボトムです。



リバースファローしたあと、アップした12枚を図2のようにファン状に広げます。



客1、客2、客3の順で、広がったカードを見せて、「この中にあなたのカードはありますか」と質問します。それぞれの客の答が「ある」の場合は二進法の1を考え、「ない」の場合は二進法の0を考えます。客1の答が二進法の1桁目、客2の答が2桁目、客3の答が3桁目と考

えて、その 3 桁で構成される二進法を 10 進法に変換します。

たとえば、客 1 が「ある」、客 2 が「ない」、客 3 が「ある」と言ったとしたら、二進法の 101 ですから、10 進法では 5 となります。その答を X とします。

アップジョグされいるカードをそろえて押し込んで全体をそろえます。いま 3 人のカードは、3 枚単位で上から (X+1) 番目の組にあります。そしてその組の 1 枚目が客 1 のカード、2 枚目が客 2 のカード、3 枚目が客 3 のカードです。

3 人の客のカードがある位置がわかりましたから、それを抜き出して当てるわけですが、1 カ所からまとめて抜き出したのでは面白くありません。チャーリエシャフルで混ぜたように見せたわけですから、別々の位置から出したように見せます。それには、客 1 のカードを抜いて客 1 の前に置いたら、いったんブレイクを作りながらカードを閉じ、また広げて客 2 のカードを抜いて客 2 の前に置きます。客 3 のカードも同様です。

それぞれの客のカードを名乗らせてから、それぞれのカードを表向きにします。

## 王家の合婚

= 加藤英夫、2013 年 5 月 23 日 =

'Card Magic Library' 第 5 巻、128 ページに収録された 'ウィルザカードマッチ' は、単語のスペルでパケットのトップからボトムにカードをまわしていくのに、1 文字 1 文字に対してどちらのパケットでまわすかという複雑な操作があり、私はその通りにやる気はしません。その操作のやり方について、いくつかバリエーションも紹介いたしましたが、私は他にすっきりした操作方法はないかと考えて、このバージョンを作りました。

私が加えたもうひとつのアイデアは、カードをまわすことによって何組かのペアを作るという考え方から離れて、カードをまわすのはカードを減らすという操作とし、そのようにして最後に残ったペアが特別なペアであるという現象を見せたあと、じつは捨てたカードも特別なペアになっていた、というキーカーエンディングの演出としたことです。

### \* 方 法 \*

すべての K と Q を抜き出してテーブルに表向きに重ねますが、結果的にフェースから X 枚目と X+1 枚目に同じマークの K と Q があるようにします。たとえば、表向きで上から 4 枚が KC、QD、QC、KS だとしたら、その下の 4 枚が QC、KD、KC、QS という順です。これは K と Q がサイクリックスタックの状態になっているわけです。残りのカードは使わないのでわきに置きます。

そのような状態にさり気ないやり方としては、つぎのように行くとよいでしょう。まず 8 枚のカードを

出てくる順でバラバラにテーブルに分散させて抜き出します。残りのカードをわきに置き、「バラバラに重ねます」と言って、KとQにかかわらず各マークのカードを左手に重ねていき、そのあと残りの4枚を同じマークの順で重ねるのです。

「これからお見せするのは、'王家の合婚'といマジックで、4人のKと4人のKが合婚するという話です。合婚では、席はランダムに決めます。このように混ぜますから、好きなところでストップをかけてください」と言って、チャーリエシャフルを相手がストップをかけるまで、繰り返し行います。

ストップがかかったらカードをそろえ、上から4枚をテーブルにディールして、残りの4枚を隣りに置きます。これで2組はKとQのマークがリバーススタック状態になっています。一方組のある上から枚数目のカードと、他方の組の下から同じ枚数目のカードが同じマークのKとQになっているということです。

「宝くじの抽選では、数字が書かれた円盤がまわされ、矢が放たれます。それを真似してカードのペアを決めることにいたします。最初は7という数を2つに分けます。1と6に分けたり、3と4に分けるとか、0と7に分けてもよいこととします。いくつといくつに分けるか、どうぞあなたが決めてください」と言って、客に分け方を指定させます。

相手がたとえば2と5に分ける、と言ったとしましょう。「では、どちらかの組で2枚まわして、もうひとつの組で5枚まわしますが、どちらの組で2枚まわしましょうか」とたずね、指定された組でその枚数をトップからボトムにまわします。もうひとつの数で他方の組でトップからボトムにまわします。まわすのを客にやらせてもかまいません。

両方の組でまわしたら、両方の組のトップカードを取り、「ではこの2枚を除外します」と言って、それらを重ねてテーブルのわきに置きます。

「つぎは6を2つの数に分けていただきます」と言って、客に6を2つの数に分けさせ、どちらの組でどちらの数をまわすかも指定させ、その通りに行い、両方のトップカードを取り、それらを重ねてわきに置きます。そのときあくまでも2枚を捨てる感じでやります。2枚をきちっと重ねて置くのではなく、ずらして置くのです。ただし、まえに置いた2枚の上に重ねてはいけません。離れた位置に乱雑な感じで置くのです。

2組の残りが2枚ずつになりました。「最後は5を2つの数に分けていただきます」と言って、客が分けた数で指定された組でまわし、両方のトップカードを重ねてわきに捨てます。

「このようにして2枚のカードが残りました。この2枚がこの合婚のベストカップルです」と言って、1枚を取り上げて、その表を観客に見せ、「これがハートのQであるということは、ベストカップルの相手はハートのKのはずです」と言って、他方のカードを取って表を見せ、「いうまういきました」と言います。

「4組のうち1組がベストカップルになれば合婚としてよい方ですが、これはマジックによる合婚です。他のカップルもみてみましょう」と言って、わきに置いてある3組を1組ずつ取り、それらが同じマークのKとQのペアになっていることを見せます。「このようにして、王家の合婚は完璧に成功いたしました」と言って終わります。

## ロケットカード・ノーマル版

= 加藤英夫、2013年6月5日 =

雑誌「ジニー」の発行者である、リチャード・カウフマン氏は現在、(株)テンヨー商品に関する本を発行するべく準備しています。そのため2013年4月に来日し、(株)テンヨーの現在と過去のクリエイターとのインタビューを行いました。私とは4月13日に、舞浜のヒルトンホテルにおいて、午後1時から5時まで行いました。

カウフマン氏のこの本にかける執念はものすごいものがありました。(株)テンヨーがいままで発売したマジック商品をすべて取り上げ、それらの開発経緯、使用法のバリエーションなどを収録しようというものです。(株)テンヨーの開発員であった私でさえ、すべての商品をリストアップすることなど不可能ですし、そんな作業をやるうという気力が起こりません。

しかしカウフマン氏は、かつての開発部員、現在の開発部員と個別にインタビューすることによって、小さな手がかりから、過去に発売されて忘れ去られたような商品を見つけ出してきました。そのうちのひとつが、ここに解説するトリックです。

6月4日に彼からメールがきました。彼はロンドンにいて、あるショップで'Leapfrog'(日本語名:ロケットカード)という私の考案したトリックを見つけたというのです。そのトリックについておぼえていることを書いてほしいというのです。それは1994年に横浜で開催された、FISM大会のために開発された特別な商品だとパッケージに書かれているとのこと。私はまったく記憶していません。そこでパッケージと説明書をコピーして送ってもらうことにしました。

それはたしかに私の考案となっていました。しかもそのトリックに使う道具が、私の道具箱に入っており、誰が考案したのかもどのように使うのかもわからないで、ただ雑然と箱に入れておいたものです。彼が送ってくれた解説書を読んで、とても面白いトリックだと思いましたが、私が考えたものだという感覚はよみがえりませんでした。現象はつぎの通りです。

客が選んだカードがデッキに戻されて、デッキはよくシャフルされます。それからデッキをケースの中に入れます。そしてマジシャンは勢いよくデッキの底を弾きます。すると1枚のカードがケースを通り抜けて飛び出します。それが選ばれたカードです。

そのトリックは(株)テンヨーが商品にしたものですから、私がここに書くことは控えますが、その説明書を読んですぐ、似た現象をノーマルデッキでできるやり方を思いつきました。

\* 方 法 \*

選ばれたカードをトップにコントロールし、トップに保ってデッキをシャフルします。

右手でデッキの上エンドをつかみませんが、右親指でトップカードを図1のようにずらします。



左手でケースを取り上げて、右手でデッキの中に入れるとき、図2のような入れ方をして、選ばれたカードをケースの外に出るような入れ方をします。入れたら選ばれたカードはケースにきちんとそろえようにします。その状態で三日月状の部分を押さえてケースの裏表を見せることができます。



そしてケースを左手に持たすとき、図3のようにケースの外の選ばれたカードをほんの少し下にずらします。この図では、左手の甲を観客の方に向けています。



右手をケースの下でかまえ、図4、中指を曲げて親指に当てて弾く体勢にして、「ワンツースリー」と言って、「スリー」のときに中指で選ばれたカードを弾きます。



飛び出たカードが客が選んだカードであることを見せます。

## 類は友を呼ぶ

= 加藤英夫、20123年6月8日 =

テトラディスティックスタックを思い出してください。おぼえていない場合は、“Card Magic Library” 第10巻、89ページに解説されているので参照してください。テトラディスティックスタックは、2回ファローシャフルすると同じ数のカードが4枚集まります。

そのことを利用して、つぎのようなトリックを考えて、どこかに書いたことがあります。少なくともマジックカフェのどこかに書いた記憶があります。

最初にデッキを表向きに広げて、よく混ぜていることを見せます。「もっとよく混ぜておきましょう」と言って、2回ファローシャフルを行います。それからデッキを裏向きに広げて1枚のカードを抜かせ、抜かれたところからカットします。トップとボトムをグリンスして、抜かれたのと同じ数のカードがトップに位置するようにカットします。

ここでダブルディールの操作を行い、3つのパイルを作ります。すなわち、デッキを相手に渡して好きなだけディールさせ、ディールされたカードを3つのパイルにディールするのです。客が選んだカードで3つのパイルに魔法をかけさせ、それぞれのトップカードを表向きにして、選ばれたカードと同じ数のカードがそろったのを見せます。

いちおうそれでもマジックになっているかもしれませんが、私はファローシャフルをこのように使うことを好みません。それも2回続けて行うなど、まるで意図的的行為であり、「あのときカードを集めたのだ」と思われたらお終いです。

研究ノートの2013年3月31日の記録に、その現象とは違うものでしたが、つぎのようなスタックのアイデアが書かれていました。

トップから、2、2、9、9、10、10、Q、Q、5、5、のように同じ数のカードを2枚ずつセットします。マークに関してはランダムにします。同色のペアでもよいですし、違う色のペアでもかまいません。そのようにして上半分にA～Kまで2枚ずつランダムな順でセットします。そして残りの26枚で上半分と同じ数のペアの順でセットして、2組を重ねます。

とりあえずこのようなスタックを‘ペアードサイクリックスタック’と呼ぶことにしましょう。このスタックは表向きにリボンスプレッドすると、2枚ずつ同じ数のカードがあるのがはっきり見えてしまいますが、デッキを表向きにドリブルスプレッドすると、よく混ぜられているように見えます。そのことを利用するのです。

ペアードサイクリックスタックを1回だけファローシャフルすれば、同じ数のカード4枚をくっつけることができますが、この作品では、ファローシャフルでなく、リフルシャフルで選ばれ

たのと同じカードをくっつけるという、別のアイデアが採用されています。ファローシャフルで演ずるかりフルシャフルで演ずるかは、私の感性からすると、雲泥の差があるのです。

### \* 方 法 \*

ペアードサイクリックスタックされたデッキを表向きにドリブルスプレッドして、よく混ざっていることを見せます。カードを閉じて裏向きに持ちます。

「このようにカードを広げていきますから」と言いながら、トップからサイレントカウントで12枚広げ、12枚の下にブレイクを作りながらカードを閉じます。そして「好きな1枚を指さしてください」とセリフを続けます。

そしてカードを広げますが、ブレイク上の12枚はさっと広げ、そのあとのカードをサイレントカウントしながら広げていき、指させます。なるべく中央あたりのカードを指させるのが理想です。いずれにしても、相手が何枚目のカードを抜いたかを認知します。

抜かれたのが何枚目かわかっていますから、それと同じ数の2枚をトップに運ぶのに、トップもしくはボトムから何枚カットすれば、それら2枚がトップに運ばれるかわかりますから、その位置にブレイクを作り、ダブルカットで同数カードをトップに運びます。もう1枚の同じ数のカードトップから27枚目に配置されます。

トップカードをグリンプスして、デッキ中央にあるそのカードと同じ数のカードの上でデッキを分けます。すると同じ数のカードの2枚が右手のトップ、もう1枚が左手のトップに位置されます。そしてそれらがトップに集まるようにリフルシャフルします。

それからデッキを相手に渡し、この作品の前書で説明したようなプロセスを進めて、4枚の同数カードを現します。

## 朱に交われば

= 加藤英夫、2013年6月8日 =

これは'フォーエースアセンブリー'現象の演出のアイデアです。作品と言うべきものではないかもしれませんが、私にとっては貴重な発見ですので、収録しておくことにいたしました。

### \* 方 法 \*

デッキから4枚のAを抜き出して表向きにテーブルに置きます。そのあと12枚の赤い字札を抜き出して、表向きにAの上に重ねます。残りのカードはわきに置きます。

抜き出したカードを取り上げて裏向きにして持ち、トップの4枚を広げて右手に取りますが、その下のカードもいっしょに広げて、右手に4枚のAを取ったとき、その下の3枚の下にブレークを作ります。右手の4枚のAを表向きにして、左手のカードの上に置いてそろえ、ブレーク上の7枚をビドルポジションに持ち、ブラウエアドオンを行います。そして「Aをテーブルに並べます」と言って、トップの4枚を裏向きに右から左に並べて置きます。

トップの3枚を広げて右手に取るとき、その下の3枚も少し広げ、右手の3枚をそろえてブレーク上の6枚を表向きに戻しますが、6枚の下にブレークを保持します。返したらすぐ上の2枚を広げて赤いカード3枚を見せて、「赤いカードを3枚ずつAにのせていきます」と言って、それらをそろえ、ブレーク上の6枚を裏返します。そしてトップの3枚を裏向きに右手に取り、テーブルの4枚の右端のカード(A)の上に置きます。

そのあと、各Aの上に3枚ずつ赤いカードをのせていきます。

「"朱に交われば赤くなる"という格言がありますので、やってみましょう」と言って、各ポケットをそれぞれ混ぜますが、右のポケットだけボトムのAがボトムに戻るような混ぜ方をします。

「そろそろ赤くなっているはずですよ」と言って、左端のポケットを取り、4枚を表向きにして見せながらテーブルに置きます。左から2番目と3番目のポケットも同様に見せ、最後のポケットを取り上げつつ、「じつは、"Aに交わればAになる"という格言もあります」と言って、そのポケットを表向きにして4枚のAを広げてテーブルに置きながら、「ほら、こちらは全部Aになっています」と言って終わります。

### \* 備 考 \*

上記のように、4組のポケットが横一列に並べて演じると、何となく右端でクライマックスが起ころのがバランスが悪いと感じましたので、Tフォーメーションに置いてやってみましたが、こんどはそこに1組だけ置くことが、違和感を感じました。

そこで思いついたのが、ダイヤモンドフォーメーション(加藤命名)です。時計盤の9時、12時、3時、6時にパケットを置き、6時にAを現すのです。そうすれば、6時にAパイルを置くことが不自然ではありませんし、端ではなく、中央で最後の現象を見せることができます。

## アンダーカバーサーチ

= 加藤英夫、2013年6月17日 =

“Card Magic Library” 第10巻、31ページにポップシックカードを使用した、アル・ベーカークの’ユアパルステルズ’が解説されています。客の手首をつかみ、客の指をファンに広げたカードの上をなぞらせていき、シックカードの段差で発生する音の違いによって、選ばれたカードを当てるというトリックでした。

音の違いを感じるためには、ベーカークは3枚のカードを貼り合わせたシックカードを用いていましたが、マジシャン自身の指でカードをなぞれば、3枚の厚さは必要なく、2枚貼り合わせたシックカードでも違いを感知することができます。

上記第10巻の40ページには、アル・コランの’ブラインドホールドカード’が解説されていますが、スプレッドの上をなぞることによって触覚でシックカードを認知して、選ばれたカードを当てるというものです。今回考案したものは、コランのようにスプレッドの上をなぞって当てるやり方の、他の演じ方はないかと考えていたときに思いついたものです。

まずコランのやり方について補足しておいた方がよいことがあります。それはスプレッドの上をなぞるとき、指の腹をカード面に当ててすべらせるのはよくない、ということです。そのように指をカードに当てると、カードがずれやすいのです。指先を曲げて爪の先をカード面に当ててすべらすようにすれば、かなり強く当てていても、カードがずれることはありません。

そのことを思いついた瞬間に、このトリックが生まれたのです。指先をカード面に当ててすべらすとカードがずれる。ではスプレッドの上に紙片を置いて、紙片の上で指をすべらせたならどうだろうと考えて、私はそれを試したのです。天海先生の言葉、「カードが教えてくれる」が起こったというわけです。

### \* 方法 \*

このトリックにはB4のコピー用紙を使います。シックカードをデッキに加えておきます。このシックカードは、デッキのサイドをみたときに、どこにあるかわかるような印を手前エンドの左端につけておきます。

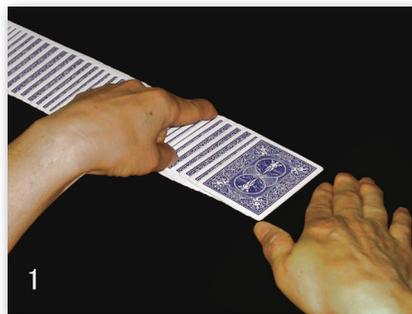
選ばれたカードをシックカードの下にくっつくように進めます。ボトムにセットしておき、あなたが後ろを向いているときに、ディールしてストップさせ、最後に置いたカードをのぞき、その上に残りの

カードを重ねる、とさせればよいでしょう。

前に向き直り、デッキを受け取り、シックカードの上の部分でシャフルを行ったあと、シックカードがほしい中央にいくようにカットします。

デッキをリボンスプレッドします。「これからあなたが選んだカードを当てますが、よく人に言われるんですよ。カードの裏から見てわかるようになっていくでしょうと。ですから今日は裏もみえないように、この紙で覆います」と言って、紙でスプレッドを覆います。なお、シックカードの位置をほしい記憶しておきます。

紙の右端の部分を軽く右手で押さえ、図1のように左手の人さし指を伸ばして紙の面より少し浮かせて置き、親指の爪の先を紙の面に当てます。この図は紙をどけて撮影しています。



その形で左手をゆっくりすべらすように左に動かしていき、親指の爪の先がシックカードを通過したのを感じたらストップします。「あなたのカードはここにあります」と言って、親指の爪を浮かせ、右手で紙をどけます。指先はそのままの位置で止めておくと、選ばれたカードを指さしていることになります。そこからシックカードの左隣りの選ばれたカードを抜き出し、相手にカードを名乗らせてから、表向きにして見せます。

## トリプルショック

= 加藤英夫、2013年7月15日 =

“Card Magic Library” 第8巻、101 ページに ‘トライアンフエーゼズ’ が収録されています。スロップシャフルでデッキを裏表混ぜたように見せて、カードがそろい、4枚のAだけリバーサされて現れるという現象です。

当然ながら、4枚のAの代わりに、選ばれたカードをそのやり方で現すこともできます。さらには、選ばれたカードではなく、相手に好きなカードを言わせ、そのカードをそのやり方で現すことさえできます。それには、言われたカードのときだけ、右手のカードの向こうではなく、手前に取ればよいのです。いいですね。名づけて ‘エニイカードトライアンフ’ とでも言える現象です。

しかしながら、それらのスロップシャフルを使うトリックでは、裏表混ぜるという操作はやって見せませんが、結果として混ぜた状態を見せることはできません。(“Card Magic Library” 第3巻の ‘トライアンフエーゼズ’ はまれな例外ですが)。

私は'エニイカードトライアンプ'の現象を、混ざったことを見せられるやり方で実現したいと思いました。それを実現するには、すぐストリッパーデッキを使うことを思いつきます。ストリッパーデッキを使って、スロップシャフルをやりながら、客に指定されたカードだけ、他のカードとは逆の方向に向かせればよい、とすぐ思いつきます。

ところがスロップシャフルのように、右手を前後に返しながらかードを取るやり方では、いくら考えても指定されたカードを逆向きを取ることはできません。そこでしばし熟考したあと、裏表混ぜる操作を両手ではなく、テーブルに数枚ずつ置きながらやることを思いつきました。

### \* 方法 \*

ストリッパーデッキを使います。最初にすべてのカードを同じ方向にそろえておきます。相手によくシャフルさせます。

幅の広い方を手前にして表向きに左手にデッキを持ちます。相手に52枚の中から好きな1枚を指定させます。デッキを表向きに広げて、「カードはよくシャフルされましたから、そのカードがどこにあるかわかりません」と言います。そのとき指定されたカードがトップやボトム近くでないことを確認します。そのあたりにあるとあとの操作がやりにくいのです。そのあたりにある場合には、1回カットしてからつぎの操作をやります。

デッキを手前に45度ぐらい起こして広げていき、最初の3、4枚を右手で取り、図1のように表向きにテーブルに置きます。

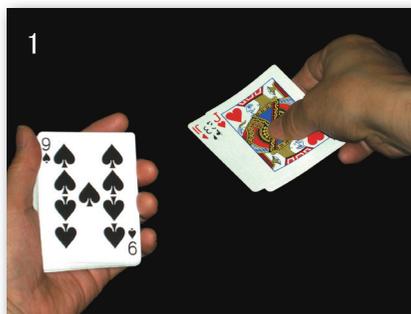


図1のようにカードを置くとき、置く角度について重要なことがあります。図1ではカードは前方に向かってまっすぐ置いているのではなく、やや反時計方向に傾けて置いています。このような角度に置くことが、のちにフォールスムーブを行うときとの整合性をよくするポイントです。

つぎのカードを右手に取ろうとして、つぎの7、8枚の図2のように広げ、その中に指定されたカードがあるかどうかを認知します。いまはないことにします。



フェイスから3、4枚を右手で取り、図3のように右手を手前に返し、それらを裏向きにしてテーブルのカードの上に置きます。



そのように3、4枚ずつを裏表交互に置いていって、つぎを取ろうとしてずらしたカードの中に指定されたカードがあったとき、裏向きに置いたところで見えた場合、指定されたカードの手前までを取って表向きに置きます。もしも表向きに置いたところで見え場合は、指定されたカードの手前のカードを、裏、表と2回に分けて置きます。

つぎに数枚取る振りをして、指定されたカード1枚だけを右手に取り、図4のように右手を横方向に返してそのカードを裏向きにテーブルのカードの上に置きます。



残りのカードはまえと同様に裏表交互に置いていきます。

カードを取り上げてそろえます。「いまの状態はこのようになっています」と言って、デッキをリボンスプレッドします。スプレッドを閉じてそろえ、“Card Magic Library”第8巻、133ページに解説されている、'プルアウトリバース'を行う体勢にデッキを持ちます。

すなわち、図5のように持つのです。いまはプルアウトをしないので、カードをゆるめる必要はありません。



「もっとよく混ぜるにはこのような混ぜ方をやります」と言って、デッキの中央でカットして、右手のポケットはそのままの向きで右、左手のポケットは右にひっくり返して左に置き、それらをリフルシャフルします。(方向違いのカードが混ざったストリッパーデッキをリフルシャフルする場合、エンド近くでリフルすると均一にシャフルできません。ポケットの中央近くをリフルします)。シャフルしたら、リボンスプレッドしてよく混ざったことを見せます。

スプレッドを閉じて、ふたたびプルアウトリバースの位置に持ち、「さらに混ぜるとどうなるでしょう」

と言って、こんどはプルアウトリバーズを行って、右に抜いたパケットをそのままの向きで右、左のパケットをひっくり返して左に置いて、それらをリフルシャフルします。その結果、指定されたカードだけがひっくり返って、他のカードはそろった状態になります。

「これだけカードをよくシャフルすると、不思議なことが起こるのです」と言って、デッキを表向きにリボン Spredd します。「ほら、カードがそろってしまいました。(ここで一拍おいて)、でも1枚だけ裏向きです。あなたが最初に指定されたカードはハートの8でしたね」と、指定されたカードを復唱します。それから裏向きのカードを抜き出して、ドラマチックに表向きにして見せます。

#### \* 備 考 \*

いちおう上記のように説明いたしましたが、私はこれだけポテンシャルのあるトリックを、上記の通りやることはありません。このトリックのポテンシャルを生かすには、つぎのように演じます。

ストリッパーデッキ、マークドデッキ、インビジブルデッキを使います。

最初に3つのデッキを取り出してテーブルに置きます。左からストリッパーデッキ、マークドデッキ、インビジブルデッキの順に置きます。テーブルの縁に近い位置に置きます。

マークドデッキを取り、前のほうに表向きにリボン Spredd して、あなたは後ろ向きになります。そして相手に任意の1枚のカードを抜いて、裏向きに Spredd の中に入れさせます。そしてカードをそろえてもらいます。

前に向き直り、マークドデッキを取り上げ、両手の間に広げて、表向きの中の裏向きの1枚のカードをアップジョグし、「これはあなたが自由に選んだカードです。あとですぐ抜き出しやすいようにこのようにしておきます」と言って、アップジョグしたままデッキをテーブルのもとの位置に置きます。アップジョグされたカードのマークを見ておぼえます。いま置いたデッキを指さして、「いまのこのカードの状態が、他のカードにも影響を与えます」と言います。

つぎにストリッパーデッキを取り上げ、'スロップミラクル'を上記のように行います。マークドデッキでリバーズ状態になったカードを、ストリッパーデッキでもリバーズして現せるように進めるのです。リボン Spredd してカードがそろい、1枚だけ裏向きのカードがあるのを見せたあと、Spredd をいったんそろえ、両手の間に広げ直し、裏向きの1枚をアップジョグして、このデッキをもとの位置に置きます。

そのあとインビジブルデッキを指さし、「こちらのカードには手を触れていませんし、何の操作も加えていません。(中央のマークドデッキを指さして)それでもこちらのカードで起こったことが、(インビジブルデッキを指さして)こちらのカードに影響を与えているとしたらすごいと思いませんか」と言ってから、インビジブルデッキを取り出して広げ、裏向きのカードを現してアップジョグさせ、こ

のデッキをもとの位置におきます。

「あなたが最初に選んだカードはなんでしたか」とたずねます。「ハートの8」と言ったとします。中央のデッキのアップジョグカードを指さして、「このカードがハートの8であっても不思議ではありません。あなたがひっくり返して入れたのですから」と言ってから、そのカードを抜いて表向きに置き、ハートの8であることを見せます。

左のデッキのアップジョグカードを指さして、「もしもこのカードがハートの8であったら不思議ですね」と言ってから、そのカードを抜いて表向きに置き、ハートの8であることを見せます。

右のデッキのアップジョグカードを指さして、「もしもこのカードがハートの8であったとしたら、ものすごく不思議ですね」と言ってから、そのカードを抜いて表向きに置き、ハートの8であることを見せます。

なお3組使わずに、ストリッパーデッキだけで演じる場合にも、私は上記の説明通りにはやりません。その場合には、相手にカードを言わせるのではなく、紙片にカードの名前を書かせて、書かれた紙片を持ち上げて観客に見せるとき、透けて見えるカードの名前をグリンプスします。「このカードはこの方が自由に決めました」と言いながらグリンプスするのです。そして結果として、そのカードがリバーズ状態になったことを見せます。カードを言わせて演じるよりも、はるかにパワフルです。

もちろん、3組使用バージョンを演じる場合でも、マークドデッキの代わりにノーマルデッキを使い、紙片に書かれた名前をグリンプスして演じることもできます。

## ダブルサンドイッチ

= 加藤英夫、2013年7月16日 =

### \* 現象 \*

あらかじめ4枚のJが抜き出されてテーブルに置かれます。2人の客が1枚ずつ選んでおぼえたカードがデッキに戻されてシャフルされます。2枚の赤いJを表向きにデッキの中ごろに入れます。それから2枚の黒いJをデッキのトップに置いて魔法をかけると、黒いJの間に1枚のカードが現れて、それが1人目の客のカードであるのが見せられます。そのサンドイッチ状態の3枚がテーブルに置かれます。

つぎに魔法をかけてからデッキを広げると、中央あたりに表向きの赤いJの間に1枚の裏向きのカードがサンドイッチ状態になっています。その3枚を抜き出して、2人目の客のカードを名乗らせてから3枚をひっくり返すと、何とはさまっているのは1人目の客のカードです。テーブルに置かれているサンドイッチ状態の3枚から、はさまれているカードを抜いて表向きにすると、それが2人目の客のカードになっているのです。

\* 方 法 \*

4枚のJを抜き出して、赤2枚と黒2枚をそれぞれペアにして、表向きにテーブルに置きます。「Jはあとで使います」と言います。

2人の客に1枚ずつ抜かせておぼえさせ、デッキに返させて、2枚をトップにコントロールします。どちらが上になってもかまいませんが、説明では1人目のカードがトップにあるものとします。

2枚の赤いJを右手で取りにいくとき、左手はトップから2枚目の下にブレイクを作ります。そして2枚の赤いJを表向きにデッキの上に置き、ブレイク上の4枚をビドルポジションに取り、上の1枚をピールしてデッキの上に取り、「赤いJの間には何もありません」と言いながら、右手のカードを左手のカードの上ののせますが、いちばん上の表向きのJの下にブレイクを作ります。そして「赤いJは下の方に運びます」と言って、ブレイクを利用してダブルカットを行います。その結果、1枚の表向きの赤いJがボトムに運ばれ、トップ2枚は2人の客が選んだカード、トップから3枚目がもう1枚の表向きの赤いJとなります。

右手で2枚の黒いJを取りにいくとき、左手を少し手前にビベルさせて、トップカードをプッシュして戻し、その下にブレイクを作ります。そして右手で取った黒いJを表向きのトップに置きます。そしてブレイク上の3枚を右手で持ち、上のJをピールしてデッキの上に取り、「黒いJの間にも何もありません」と言いながら、右手のカードを上置いてそろえます。

デッキを指さして言います。「これからやることは、選ばれた2枚のカードを赤いJの間と、黒いJの間に現すことです」。デッキをリフルして魔法をかけてから、トップの3枚を広げて、2枚の黒いJの間に1枚の裏向きのカードがサンドイッチされた状態で右手に取ります。つぎの裏向きのカードの下には表向きの赤いJがあるので、広げ過ぎて露見させないようにしてください。

1人目の客に対して、「あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。答えたら、右手を返してはさまれたカードの表を見せます。1人目の客のカードです。そのとき、左手を少し手前にビベルさせて、トップカードの下にブレイクを作ります。

右手の3枚をそろえながらトップにのせて、ブレイク上の4枚をつかみ、すぐいちばん上の表向きの黒いJをピールしてデッキの上に取りますが、そのとき下にある赤いJが露見しないようにやります。ピールして取ったらその下にブレイクを作ります。続けて右手からつぎの裏向きのカードをピールして取りますが、ブレイク上の黒いJを下にスチールします。そして右手の3枚を1枚として上にのせてそろえます。すぐトップの3枚を広げて右手に取ります。その3枚は黒いJの間に裏向きの1枚がはさまっていて、観客はそれが1人目の客のカードだと思っています。3枚を広げた状態でテーブルに置きます。

「つぎは中の方にある赤いJの間に選ばれたカードが現れます」と言ってから、デッキをリフルしま

すが、中央あたりからリフルパスします。そしてデッキを両手の間に広げていき、サンドイッチ状態になった3枚を見せ、それらを広げたままアップジョグして、右手で抜き取ります。デッキはわきに置きます。2人目の客に「あなたの選んだカードは何でしたか」とたずね、答えたら右手を返してはさまれたカードの表を見せます。

そのカードは1人目の選んだカードです。驚いた表情をして、「あれっ、これはこちらの方のカードですよ」と1人目の客をさして言います。「と言うことは」と言って、視線をテーブル上のサンドイッチの3枚に向けます。そしてはさまれているカードを抜き取り、「あなたのカードは」と言って、その表向きにして、「こちらにありました」と言って終わります。

## おっと失礼！

= 加藤英夫、2013年7月23日 =

### \* 方法 \*

相手に1枚のカードを選ばせ、表にサインを書かせます。それをデッキの中に入れて、トップにコントロールします。デッキをケースの中に入れますが、裏面を三日月の口のある方に向けて入れます。そしてフタをするとき、選ばれたカードの下にフタを入れて閉じます。

「いまからこのケースに入ったカードをポケットの中に入れますが、このマジックをやるとよく、ケースをすり替えたという人がいます。ですから証拠としてケースの方にも印をつけることにします」と説明してから、大きめのシールをケースの三日月の口のない方の側に貼り、その面を上にしてケースを相手の前に置き、シールに相手にサインさせます。

そしてケースを右手で取りますが、右親指の先を三日月の口から出ている選ばれたカードのエンドに当てます。そして左手で上着の左襟をつかんで開き、右手のケースを左内ポケットに入れる感じで、左袖の中に落とします。そのとき選ばれたカードを親指で引き出して右手に残し、すぐ選ばれたカードを左内ポケットの中に入れます。

「いまから3つ数えると、飛行現象が起こります」と言いますが、言いながらさり気なく両手が空であることを見せます。しかもケースが落ちない範囲で、なるべく両手を低く位置させておきます。

「ではやります。3」と言いますが、「3」と言うとき、右手を上げて人さし指を伸ばして言います。そのとき左手を下げて落ちてくるケースを受け止めます。セリフを「2、1、いんです」と続けて、右手を右襟の所まで運ぶと同時に、ケースをパームした左手を右襟の中に入れます。

右内ポケットからカードを取り出す感じで、ケースの三日月のある側をつかんで、その側を観客に向けて襟の外まで出してそこで止めます。その状態ではいかにも1枚のカードを出したかのように振る舞います。

「ちゃんとサインも書かれています」と言いながら、ケースを完全に出して、ひっくり返して反対面を観客に向けます。そこでそれがケースであることに気づき、驚く演技をします。

「おっと失礼、選ばれたカード以外が飛行させてしまいました」と言って、ケースをテーブルに置きます。「ですから、選ばれたカードはこちらのポケットに残っているはずですよ」と言ってから、左内ポケットから選ばれたカードの裏面を観客に向けて取り出し、「あなたか選んだカードはなんでしたか」とたずねます。相手が答えたら、そのカードの表をのぞき込み、「たしかにクラブの7です。しかもあなたのサインも書かれています」と言って、そのカードの表を観客に見せます。

#### \* 備考 \*

左袖からケースを落とすとき、左親指を人さし指のつけ根に当てて、体の左側につけておくようにします。そうすれば、落ちてきたケースが観客に見えることはありません。また、ケースをパームした左手を右襟に運ぶとき、左手を体に沿って運ぶようにします。

### ダイレクトスタブ

= 加藤英夫、2013年8月3日 =

今回の調査で8ページに収録のベンザイスの'スタブドインザパック'と、10ページに収録の'カードスタブ'を再読して、3のカードをスタブして、そのカードから3枚目のカードを現すということ自体に疑問が感じられました。スタブしたなら、スタブした位置に選ばれたカードがあるなら、十分に立派なトリックだと思うのです。そこでダイレクトに選ばれたカードの隣りに入れる方法はないかと考えたら、以外にも簡単な方法で実現できることがわかりました。

#### \* 方法 \*

図1のように横向きに置いたデッキの左エンド近く左手で持つとき、選ばれたカードの上にブレークを保持してリフルします。リフルがブレークに達したときに一瞬の途切れが発生しますから、その瞬間にそこに右手のカードを投げ込みます。そしてスタブしたところから選ばれたカードを現します。



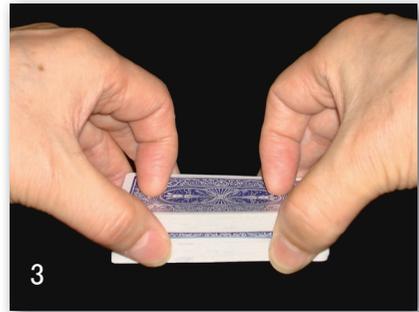
問題は、どのようにして図1の状態にするかということです。

カードを選ばすとき、アップジョグクリンプを使います。すなわち、両手の間にカードを広げて1枚指ささせ、カードを立てて指さされたカード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クリンプするのです。アップジョグカードを押し込み、デッキを相手に渡してよくシャフルさせます。デッキを受け取り、クリンプカードが中央近くに行くようにシャフルやカットします。

右手で図 2 のように手前エンドをつかむときにクリンプカードの上にブレイクを作り、



デッキを横向きにして左手を図 3 のように持ち替えるとき、ブレイクを継承します。そして右手を離して図 1 の状態とします。



**\* 備 考 \***

スタブトリックというのは、選ばれたカードが当たることよりも、特定のカードの隣りにスタブされることそのものが面白いのですから、カード当て以外の現象として演じることができます。たとえばつぎのように、双子のカードを見つけるという現象として演ずるのも面白いと思います。

あらかじめ 1 枚のカードをクリンプしておきます。デッキを相手にシャフルさせてから、クリンプカードが中央あたりにいくようにしてから、表を自分に向けて広げ、クリンプカードの左隣のカードを見て、そのカードと同色同数のカードを抜いてテーブルに表向きに置きます。

このあと抜き出したカードで前述のようにクリンプカードの上にスタブして、スタブしたカードの隣りからスタブしたカードのマッチングペアを現します。

当然ながらスタブは、フォーオブアカインドをいっぺんに現すのにも使えます。つぎのようにパワフルな現象となります。

マジシャンは 1 枚の A を抜き出して表向きにテーブルに置きます。デッキをシャフルしたあと、抜き出してある A を表向きにデッキの中に投げ込みます。そしてデッキをリボンスプレッドして、スタブした A の両隣りから 1 枚ずつ 3 枚の A を現します。

さらには、スタブはたんなるフラリッシュとしても効果を発揮します。たとえば密かにサンドイッチ状態の 3 枚をスタブのやり方でデッキの中に投げ込み、それからスプレッドしてサンドイッチの 3 枚を現すというだけで、立派なマジックになります。

## とても時間のかかるトライアンフ

= 加藤英夫、2013年、8月8日 =

“Cardician’s Journal Special” 第4巻、15ページに収録の‘時間のかかるトライアンフ’の演出プロットと、当書162ページに収録の‘嘘と真実’の手法を合体させて、‘トライアンフ’のひとつの見せ方を考えました。それら2つの作品は、どちらも2組のデッキを使うものですが、こちらのやり方では1組しか使わないため、リバー現象がよりクリアに表現できます。

### \* 方法 \*

デッキから1枚のカードを相手に抜かせ、おぼえてから返してもらい、トライアンフの操作を行います。裏表混ぜたように見せて、選ばれたカードだけリバー状態とするのです。

「これから起こることは、裏表が混ざったカードの向きがそろってしまい、しかもあなたが選んだカードだけ逆向きになっているという、とても不思議なマジックなのですが、ひとつだけ欠点があります。それは向きがそろうまでにすごく時間がかかるということです。ですからこのカードは使いません」と言って、デッキをケースに入れ、左内ポケットに入れる真似をしますが、左袖の中に落とします。

「あらかじめ家を出るまえに裏と表を混ぜたカードを用意しておきましたので、そちらを使うことにします」と言って、左袖からスチールしたデッキを右内ポケットから取り出します。

「かなり時間が経っていますから、こちらのカードは向きがそろって、1枚だけ逆向きになっているはずですよ」と言って、デッキをケースから出します。「あなたにカードを広げていただきましょう」と言って、相手にデッキを表向きに渡し、両手の間で広げさせます。そして裏向きのカードが出てきたら、それを抜いて裏向きのままテーブルに置かせます。

デッキを受け取り、もういちど表向きに広げて、「全部表向きですが、これだけ裏向きです。もしもこれが選ばれたカードだったら成功です。あなたが選んだカードは何でしたか」とたずねます。そしてドラマチックにそのカードを表向きにします。

### \* 備考 \*

このトリックでは、カードが裏表混ざったことを見せることが重要ですから、ノーマルデッキではなく、ストリッパーデッキを使った方が効果的です。その場合はつぎのようにやります。

1枚のカードを選ばせておぼえさせたら、そのカードが方向違いになるように返させます。デッキをシャフルしますが、方向違いのカードがトップもしくはボトムから4分の1ぐらいの位置になるようにしてから、デッキを中央から分け、一方を逆向きにして、リフルシャフルします。それからブルアウトリバー (“Card Magic Library” 第10巻、133ページ)を行ってからリフルシャフルします。

## フォーオブサーティンカインズ別法

= 加藤英夫、2013年8月9日 =

209 ページに収録した 'フォーオブサーティンカインズ' は面白いマジックですが、13 組の  
パイルを見せていくということが、クライマックスがないという弱点があります。それを解決した  
バージョンです。もちろん、原案のようにストレートな見せ方をするのがよい場合もありますし、  
こちらのように演出が加わったものが適した場合もあると思いますので、使い分けてください。

### \* 準備 \*

トップよりマークは適当で、つぎのようにスタックします。絵札は指定通りにしてください。

8、8、8、2、KH、2、4、2、10、10、9、10、5、5、8、5、KC、QC、7、2、7、7、3、10、3、5、3、  
JD、KD、A、JC、A、7、A、6、3、6、6、QH、JH、4、QD、4、A、4、9、9、6、9、JS、QS、KS。

### \* 方法 \*

デッキを表向きにリボン Spredd して、混ぜていることを見せたあと、'フォーオブサーティンカインズ' と  
同じように挿入した 13 枚を 1 枚ずつ抜き出してテーブルに表向きに重ねていきますが、抜き出すのは同  
数 2 枚のあとの 1 枚ということではなく、あくまでも抜いたあとに同じ数のカードが 3 枚つながるような抜き  
方をします。下線付きのカードを抜き出すということです。

'フォーオブサーティンカインズ' と同じように、相手に抜き出した 13 枚を表向きに持たせ、マジシャンが  
39 枚のカードを持ちます。そしてマジシャンがトップから 3 枚を取ってテーブルに置き、その上に相  
手に表向きのいちばん上の 1 枚をのせさせる、ということをやっていきますが、相手の持っているカード  
のフェースに絵札が出たとき、つぎはマジシャンは 3 枚取ったように見せて 2 枚だけを取ってテーブルに  
置きます。3 枚広げてそろえるときにいちばん下の 1 枚をサブトラクションするのです。

そのような置き方をすると、相手のカードがなくなったとき、あなたの手には 3 枚のカードが残ります。「4 枚  
ずつ置いていったのに 3 枚残っています。変ですね。とりあえずこちらに置いておきましょう」と言って、  
わきに置きます。それらはスペードの J、Q、K です。

「人間でも何でも、同類のものが集まるという習性があります。カードでどのようなことが起こったか見て  
みましょう」と言ってから、A から順番に各パイルが同数の 4 枚が集まったことを見せます。J の組をずら  
して、そこに 3 枚しかないので、「あれ、こちらには 3 枚しかありません。もしかすると」と言って、Q と K  
の組もずらして、それらも 3 枚ずつなのを見せます。

「わかりました。絵札は王族ですから、数ではなく、同じ王族同士で集まるのです」と説明し、それぞれ  
が J と Q の K で集まっているのを見せます。「ということは、こちらの 3 枚はスペードの J と Q と K です」と言っ  
て、わきに置いてある 3 枚を表向きにして見せます。

## 予言者は誰？

= 加藤英夫、2013年9月16日 =

### 準備

ハートのKに図1のように、スペードの9の絵を加えます。いかにもハートのKがダイヤのAを持っているようにするのがです。



このカードは、ノーマルなハートのKにスペードの9をプリントした紙を、指先部分にの切り込みをつけてを貼れば、作れないことはありません。

しかしながらハートのKが持っているカードがとても小さくなってしまいうので、あえてハートのK自体をジャンボサイズで作ることをお奨めします。ジャンボカードなら、市販のラベル用紙にプリントして、厚紙の両面に貼って作ることができます。

### 方法

用意したハートのKを表を見せないで裏向きに置き、「これは予言のカードです」と言います。

スペードの9をノーマルデッキからフォースして、フォースされたカードを裏向きのまま相手の前に置かせます。

右手で予言のカードを表を手前に向けて取り上げ、図2のようにスペードの9の部分が見えないように左手をかけ、左手を向こうに返して表を観客に見せ、「これが予言のカードです」と言います。観客はハートのKが予言されたカードだと思います。それから相手の前にあるカードを表向きにさせます。



「えっ、予言と一致していないですって」と言っ、右手で縦に返して表をこちらに向けて、表を見ます。「じつはこのハートのKが予言者なのです」と言っ、「彼が予言したカードはこれです」とセリフを続っ、左手でカードをつかみ、横向きに返して、ハートのKが持っているスペードの9を見せます。

## 偉大な予言者

= 加藤英夫、2013年9月17日 =

前作‘予言者は誰?’の解説では、“スペードの9をノーマルデッキからフォースして”と書きましたが、フォースなら何でもよいというものではありません。クラシックフォースでは、何となく味気ないと感じました。

ある程度選択のための操作プロセスのある手法の方が向いていると思います。PATEOフォースでもよいかと思いますが、オタックサトルティ(“Card Magic Magazine” No.6、16 ページ)を使用するとまとまりがよくなりました。

### \* 準備 \*

予言カードは‘予言者は誰?’と同じものを使います。8枚のパケットを用意しますが、トップより、9S、7S、9S、8H、9S、6C、9S、5D とします。

### \* 方法 \*

パケットを取り出し、裏向きで何回かカットしますが、トップにスペードの9が位置したか、そうでないかがわかるようなやり方をします。

「いまからカードを半分ずつ減らしていくことによって、最後に1枚のカードをえらびます」と説明して、パケットを左右2組にディールします。どちらがスペードの9のパケットかおぼえておきます。

「ではどちらかの組を指さしてください」と言います。相手がスペードの9ではない方を指さしたら、「ではそちらを除外します」と言って、除外します。

スペードの9の方を指さしたら、「ではこちらは除外します」と言って、残りのカードを除外します。

残りの4枚はすべてスペードの9です。左右2組にディールして、好きな方を指させます。1回目と同じやり方で一方を除外しますが、1回目に除外したカードの上に置きます。

2枚を左右に置き、好きな方を指させ、1回目と2回目と同じやり方で1枚を除外してテーブルのカードの上に置きます。最後に残った1枚を相手の前に置きます。

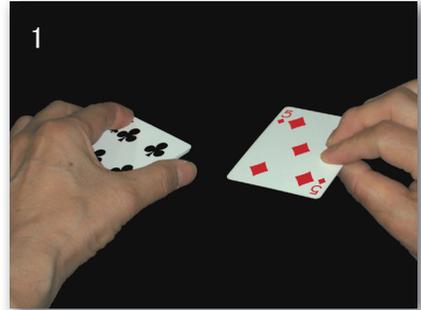
テーブルの7枚を取り上げ、「選ばれなかったカードをお見せしておきましょう」と言って、オタックサトルティ(“Cardician’s Journal Special” No.4、14 ページ参照)で7枚の表を見せます。

そのあとは、‘予言者は誰?’と同じ続け方をします。

\* 備 考 \*

オタクサトルティで今回気づいたことがあります。

右手でボトムから1枚取り、両手を返して2枚の表を見せるとき、図1のようにさり気なく左人さし指をインデックスに当てて置くと、そのカードが何であるかが曖昧になります。



## オールスクウェア

= 加藤英夫、2013年10月9日 =

このトリックは、ウッディ・アラゴンの『ブックインイングリッシュ』(2011年)に書かれている、'サイキックポーカー'を読んで考えたものです。見た目の様式はかなり似ていますが、結果としてバリエーションではなく、別の作品になったと思います。アラゴン作品の現象はつぎの通りです。

最初に紙片を見せて、「これには予言が書かれています」と言って、表を見せないでテーブルに置きます。

デッキをシャフルしたあと、表向きにスプレッドしてよく混ざっていることを見せます。デッキを二分して相手の前に置き、リフルシャフルさせます。そのあとデッキのトップから5枚のカードを1つのパイルにディーラさせます。そのようにして3組ディーラさせたあと、ディーラーはボトムディーラというテクニックを使うということを説明し、ボトムから5枚のカードを相手の前にディーラさせます。

デッキを相手に渡してからここまで、マジシャンはいつさいカードに手を触れていません。この状態でマジシャンは1組目の上に手をかざし、「この5枚は赤のQのワンペアです」と宣言します。そして5枚の表を見せると、マジシャンの宣言通りになっています。

2組目に手をかざしますが、「おかしいですね。この組からは何も感じ取れません。ということは、この5枚は役のないばらばらのカードだということです」と言います。5枚の表を見せると、その通りになっています。

3組目に手をかざし、「この5枚は9のワンペアです」と宣言し、5枚の表を見せると宣言通りです。

ここでマジシャンは予言に書かれていることを見せます。そこには「AとKのツーペア」と書かれ

ています。4組目を表向きにすると、予言通りの5枚になっています。

最初にマジシャンがデッキをシャフルするというのは、フォールスシャフルです。そしてデッキを二分して相手にリフルシャフルさせるのですが、この部分がかせ者です。リフルシャフルが終わったときに、どちらかのパケットのトップの5枚以上が最後にまとまって落とされたのでは、このトリックはうまくいかないのです。かなりまとまって落ちた場合には、「もっと細かくシャフルしてください」といってやり直させる、とアラゴンは書いています。

細かくシャフルされたように見えても、最後に5枚以上落とされなかったかどうかは、視認するのはほとんど不可能ではないでしょうか。唯一このトリックの弱点だと感じたこの部分が、私の思考のイグニッションを点火させてくれたのです。

アラゴンの原案では、一部分'ギルブレスプリンスプル'が働いていますが、ギルブレスプリンスプルを使うトリックの場合、リフルシャフルではなく、2つのパケットから1枚ずつ取らせていく、という操作によって、同じ結果となります。

相手の前に2組のパケットを置き、2組から自由に5枚のカードを取らせるのです。相手はどちらから何枚取るかわかりません。ですから、リフルシャフルさせてからトップから5枚ディーリングさせるよりも、自由に取った感じが強く感じられます。

そのように操作の根幹における変更に加えて、様々な変更を加えていくうちに、私の作品の現象は、ポーカーの役を当てるのではなく、相手とマジシャンが自由に取った5枚4組のがすべて一致してしまうという、一致現象に姿を変えることになりました。

ひとつだけ私の作品には欠点があります。それはノーマルカードではできないということです。しかしながら、強力な不思議さを生み出せるなら、この作品専用のデッキを作るのは、決して無駄な労力にはならないと確信いたします。

## 準備

トップよりつぎのようにスタックします。マークは適当に赤と黒が混ざったものにしてください。

Q、10、9、7、K、A、6、2、2、4、5、3、J/J、A、K、10、3、4、5、7、8、8、6、9、  
Q//Q、10、9、7、K、A、6、2、2、4、5、3、J/J、A、K、10、3、4、5、7、8、8、  
6、9、Q。

／は演技において4組に分ける位置を示しています。中央の//は最初に分ける位置、／はそのあとに分ける位置です。以下の説明において、/で区切られた4つのパケットを、トップからパケット1、パケット2、パケット3、パケット4と呼ぶことにします。

カードの裏面にマーキングしますが、どのパケットのカードかによって図1の○で囲んだうちの、左か右、どちらにマーキングするか違ってきます。マークは図1の4種類あります。左から右に向かって、12時のマーク、3時のマーク、6時のマーク、9時のマークと呼ぶことにします。マーキングには油性のペンを使います。



パケット1とパケット4は右にマーキングします。パケット2とパケット3は左にマーキングします。カードを180度回転させて、同じ位置に同じマークをつけます。

どのパケットも、トップからボトムに向かって、12時のマーク、9時のマーク、6時のマーク、3時のマーク、12時のマーク、.....、12時のマークというように、反時計回りの順につけます。

## 方法

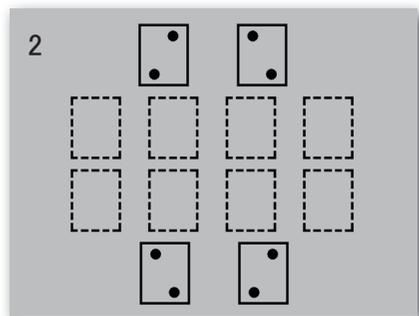
「これからお見せするのは、'オールスクウェア'という題名のマジックです。タイトルの意味は、結末を見ればおわかりになると思います」と前置きをしてスタートします。

デッキを表向きに両手の間に広げながら、「カードはこのようによく混ざっています」と言います。中央のQとQの間で分けて、いったん右手の半分を表向きにテーブルに置きます。

手に持っている26枚でチャールリエシャフルしますが、もとの順に戻るようにします。それから中央の2枚続いているJの間で分けて、左手の13枚を相手の前、あなたから見て左に裏向きに置きます。残りの13枚を相手の前、あなたから見て右に裏向きに置きます。

残りの26枚を取り上げて、同じようにチャールリエシャフルして、同じように中央の2枚のJの間で分け、あなたの前の左と右に裏向きに置きます。

説明上、図2の実線のように4つのパケットが置かれたものとします。上左が相手用に置いたパケット1、右がパケット2で、下左がマジシャン用に置いたパケット3、右がパケット4です。●印はマークのある位置です。点線は、のちにパケットから5枚ずつ取って置く位置です。



「私が後ろを向いている間に、あなたにやっていただくことを説明します。あなたの前にある2組のカードから、合計5枚のカードを取っていただきますが、1枚ずつどちらの組から取ってもかまいません。5枚全部同じ方から取りさえしなければ、どちらから何枚取るかは自由です。たとえばこ

のように取ってもいいですし、このように取ってもかまいません」と言って、交互に取るのと、片方から偏って取る見本を、手真似でやって見せます。

「5枚取ったらそろえてここに置いてください」と図2の点線の、相手に近い方のあなたから見て右端の位置を指さします。さらに両方の組から自由に5枚取ってここに置いてください」と言って、最初に指さした左隣りを指さします。「つぎの5枚はここに、そして最後の5枚はここに置いてください」と言って、3番目と4番目の位置を指さします。

「4組置き終わったら、そちらに残っているカードを重ねてわきに置いてください」と、2つのパイルを指さして、カードを重ねてどける手真似をしながら言います。

後ろ向きになり、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。4組のパイルを左から右に向かって指さしながら、「あなたがどのようカードを取ってこれらの組を作ったかはわかりません」といいますが、指が右端にきたときに、右端のパイルのトップカードのマークを見ます。手前エンド側のマークです。「しかも残りのカードが重ねられたので、どちらから何枚ぐらい取られたのかもわかりません」と言います。

右端のパイルのトップカードのマークが左についていたとしましょう。ということは、相手は最後にあなたから見て左のパイルから取ったことになります。「私も5枚ずつ4つの組を作ります」と言って、あなたの前の左のパイルのトップカードを取って左手に置きますが、そのときそのカードのマークを見ます。上のエンドのマークです。

相手のパイルのトップカードのマークが右についていたとしたら、あなたは右のパイルから1枚目のカードを取り、左手に置くときに、マークを見ます。

相手のパイルのトップカードのマークと、いま見たあなたの1枚目のマークとを比較します。もしもそれが相手のマークと同じ位置のマークだとしたら、あとの4枚はすべて反対の組から取ります。

あなたのマークが相手のマークよりも3時間分先の位置である場合、たとえば相手ののが9時で、あなたののが12時の場合、あなたは1枚目を取ったパイルからあと1枚、他方のパイルから3枚取ります。

あなたのマークが相手より6時間分先の位置である場合、1枚目を取ったパイルからあと2枚取り、他方のパイルから2枚取ります。

あなたのマークが相手より9時間分先の位置である場合、1枚目を取ったパイルからあと3枚取り、他方のパイルから1枚取ります。

以上の法則で5枚を取れば、必ず相手の1組目と同じ役の5枚となります。あなたが取った5

枚をあなた側の点線の右端の位置に置きます。

その5枚を置くとき、相手の2組目のトップカードのマークをグリプスします。同じ法則であなたの5枚を取ります。すなわちそのマークが左か右にあるかによって、そちらの側から1枚目を取り、そのカードのマークを見て、相手のマークとの位置の関係から、どちらから何枚を取るか判断します。以下、同様に3組目と4組目を取って、しかるべき点線の位置に置きます。

以上の操作によって、相手とあなたの対応するパイルは、ポーカーの同じ役、しかもすべて数の組合せは同じになっています。ちなみに、4組目は必ずストレート、3組目は必ず役のないカード、2組目と1組目は、ワンペアもしくはツーペア、もしくは役のないカードとなっています。

以上のように、あなたが4組を置いた時点でつぎのように説明します。

「お互いに5枚のカードを4組ずつ作りました。いまから1組ずつポーカーの勝負していきます。まずそちらの組を取ってください」と言って、あなたから見て右端の、相手側の組を相手に取らせまます。あなたはあなた側の組を取ります。表を自分に向けて広げ、「このように広げて表を見てください」と言います。まだあなたは広げたカードの表の方に視線を向けないでください。

「その中に同じ数のカードがありますか」とたずねます。ここではワンペア、ツーペア、役なしの可能性がありますが、ワンペアの場合から説明します。

ワンペアなら相手は肯定します。「ではその2枚を抜いて表向きにここに置いてください」とテーブルの適当な位置を示します。「他に同じ数の2枚はありませんか」とたずねます。ワンペアのですから否定します。「ということはワンペアですね。では私の方を見てみましょう」と言って、ここであなたのカードに視線を向けます。

「あれっ、私もワンペアです。しかも同じ数のワンペアです」と言って、その2枚を抜き出し、先に置いた相手のワンペアの隣りに置きます。

「このような場合、勝負は残りのカードの数の大きさで決めます。数はAがいちばん大きいとして、つぎがK、Q、K、10という順です。あなたのカードの中でいちばん大きいのを抜いて置いてください」と言って、先に置いたカードの上に置かせます。相手が置いたら「私も同じ数がありますよ」と言って、同じ数のカードを抜いて、先に置いたあなたのカードの上に置きます。

「このような場合は、つぎの大きい数で勝負します」と言って、相手につぎの大きい数を抜いて置かせ、あなたもその数のカードを抜いて置きます。それなりのセリフを言います。

「いよいよ最後のカードの数によって決まります。”せいの”で同時に表向きにしましょう。”せいの”と言って、お互いに最後の1枚を表向きにします。同じ数です。「ということは、この勝負は

引き分けです」と言って、お互いにカードを先に置いたカードの上に置きます。

お互いにつぎの組を取って、同じように勝負をしますが、ツーペアの場合は、「他に同じ数の2枚がありますか」とたずねると、相手は肯定しますから、それを抜き出して置かせ、あなたも2枚を抜いて置き、それなりのセリフを言います。そして最後の1枚で勝負します。

そして3組めでは必ず役なしとなります。他の組でもあり得ますが、つぎのようにやります。同じ数のカードがありますか」とたずねると、相手は否定します。ですから手持ちの中からいちばん大きい数のカードを出しあっていき、5枚目まで表向きにして、引き分けだと告げます。

最後はつぎのようにやります。カードを広げますが、あなたはカードに視線を向けてはいけません。「その中に同じ数のカードはありますか」とたずねます。相手は否定します。「それでは数の大きさを比較しましょう」と言ったところで、視線をあなたのカードに向けます。「あれっ、すごいことになっていますね。Aがありますよ」と言って、Aを抜き出して置き、「Aがあったらあなたも出してください」と言って、Aを出させます。

「Kはありますか」と言って、お互いにKを置きます。以下、Q、J、10とお互いに置いていき、「最後の組も引き分けです。ですからあなたと私の勝負は引き分けです。この結果をこのマジックの題名が予言していたのです。題名をおぼえていますか。'オールスクウェア'です。ということで、大成功です」と言って終わります。

## 備考

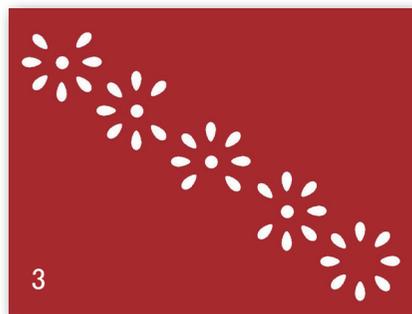
5枚の取り方について補足しておきます。相手のパイルのトップカードというのは、相手が最後に取って置いたカードだということです。ですから、相手がその最後のカードを取ったのと同じ側からあなたが1枚取り、それが同じマークだったら、それが相手が最後に取ったカードと同じ枚数目のカードだということです。ですからそれ以上はそのパイルからは取ってはならないということです。マークの位置の差は、取るべきあと4枚のうち、そのパイルから取る枚数を意味しています。

もしも5枚のカードをすべてひとつの側のパイルから取ってよいことにしたら、相手がひとつのパイルから1枚だけ取ったか、5枚取ったか判別できないことになります。ですから5枚全部を一方のパイルから取らないという条件が必要なのです。

あなたが1枚目を取ってそのマークを見たときに、左右から取るべき枚数がわかりますが、たとえば左からあと1枚、右から3枚取る場合、左から1枚取ってあとの3枚を右から続けて取るとか、3枚右から取って1枚左から取るというのではなく、右、右、左、右というように、ばらばらに取っている感じが出るようにやってください。1枚目を取って、あとの4枚を他方から取らなければならない場合は仕方ありません。

一方から5枚全部取ってはいけないという条件をつけたくないとしたら、マーキングを4カ所ではなく、5カ所にすればよいことになります。

図3は、そのようなマーキングの一例です。12時、3時、6時、9時、中央、12時、と循環していると考えます。



セットの仕方も一部変更する必要があります。説明した準備のやり方では、2組のトップ4枚ずつにストレートになるような配列をほどこしましたが、一方から5枚取る可能性もあるので、それなりの配列にする必要があります。その場合確率は低いですが、もう1組ストレートができる可能性があります。ストレートにならないとしても、ストレートの組と同じ数のカードが多い役なしとなってしまいます。そのことを避けるために、5枚を同じ組から取ってはいけないという条件をつけた方がよいのです。

## pdf ファイルの複製配布許可について

加藤英夫の pdf による発行書の複製配布の許可期日、および引用につきましては、“Card Magic Magazine” 第 30 号巻末にて、「遺言」という形でお知らせしておりますので、ご確認ください。

## “Cardician’s Journal” のご案内

原則として毎週金曜日に、“Cardician’s Journal” をアップロードしています。幅広い角度からカードマジックを考察し、ときには新しいカードマジックも解説しています。アドレスは以下の通りです。お読みいただければ幸いです。

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

## 加藤英夫作品集

発行 2014 年 7 月 15 日

著者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

