

MASQUERADE

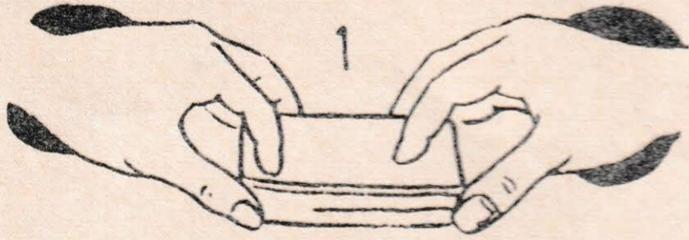
INTRODUCTION

1

"zarrow shuffle"

ZARROW shuffle

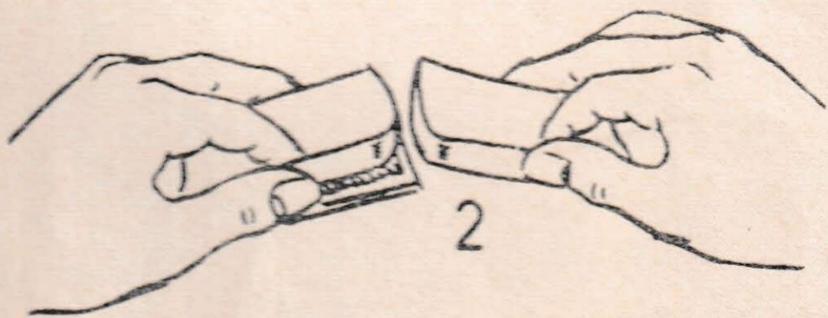
1. デックをfig.1のようにテーブルの上におき、ヒトサシ指をデックの上におき、オヤ指と他の指とで両サイドを持ちます。



2. オヤ指で手前のサイドを下から上へリフルしますが左の方を右より速くりフルします。左オヤ指は、デックのトップから7~8枚目のところで止めます。右オヤ指は、ボトムから20~24枚目のところで止めます。したがって、2本のオヤ指ではさまれた中央の部分には、カードが20枚ぐらいあることになります。右手は、この中央の20枚ぐらいを右にひき抜きます。

3. ひき抜いたあとには、左手に残ったカードの中央にブレイクができますから、このブレイクを、左オヤ指で保持します。

4. リフル・シャッフルを始めます。手前の隅が重なるようにリフル・シャッフルして行きます。先ず、左手からカードを落とし始め、続いて右、左と一定の間隔をおいて少しづつ落して行きます。(fig.2)

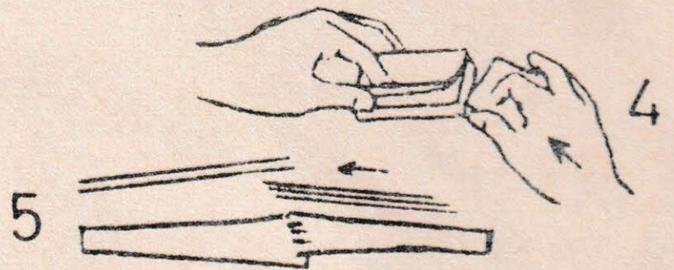


5. シャッフルが、終りに近づいたら、右手は8枚ぐらいのカードを残します。このときまでに左手は、オヤ指のブレイクより下のカードをすべて落とし終っているければ

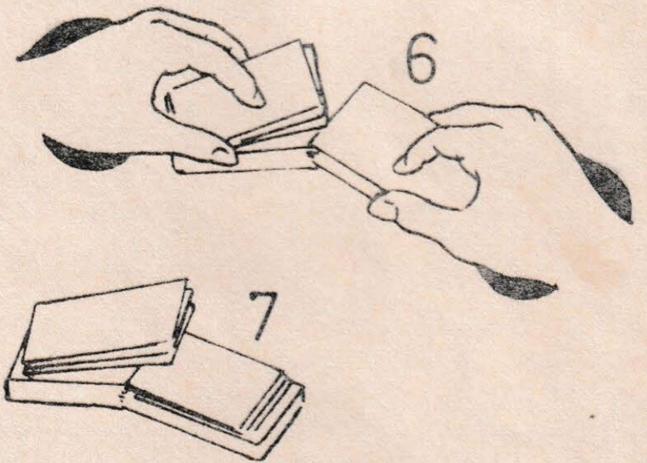
なりません。このときのデックの状態は、fig.3.の通りです。



6. 右手は、残っているブロックを一度に落します。同時に、このブロックを、ちょっと左に押し出します。この動きは、fig.4およびfig.5に示してあります。

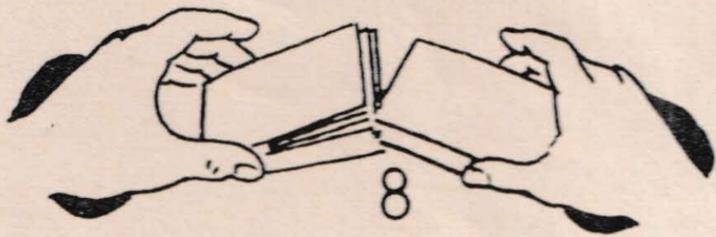


7. その上に左手の7~8枚のブロックを落します。落しながら、このブロックを左前方に1cmぐらいつき出します。これは左オヤ指と他の指とで、ブロック全体をしっかりと保持しながら、オヤ指で、ちょっと押しやるのです。この動きをfig.6に示しました。左手のブロックは反時計回りに回転しています。fig.7は両手を取り去ったところです。

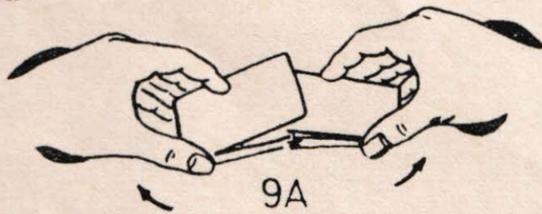


8. 両手は、各々のポイントの両端をつかみます。(fig.8). ヒトサシ指は、外側に近い場所でトップカードに触れています。左オヤ指はブロックをしっかりとつかんで

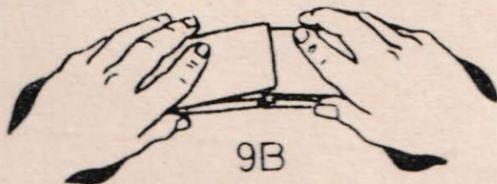
います。(fig.8).



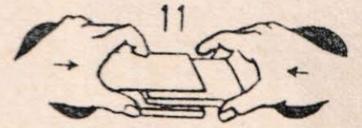
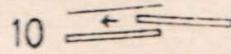
9. 両手をfig.9Aの矢印の方向に回転させ始めます。左手のポケットは時計回りに、右手のポケットは反時計回りに回転させます。fig.9Aをよく見て下さい。両手を同時に動かすことが重要なポイントです。右手のポケットだけを回転させている人をよく見かけますが、それは誤りです。



10. 両手は、2つのポケットがfig.9Bのように、お互いに平行になるまで回転させます。トップブロックの下のシャッフルされたカードは、ここで分れます。この動きは、各々のポケットの重なったトップブロックでカバーされています。(fig.9Bは、fig.9Aで始まった動きを上から見たところ)です。)



11. オヤ指は、各々のポケットを持ち上げる準備をします。右手は持っているポケットを持ち上げて、左手のブレイクの中へ押し込んでしまいます。(fig.10)左手のブロックは、それをカバーします。



12. 両手は、fig.11のように同時に動かします。右手のポケットの内隅が、左オヤ指に当たるまで、右手を左手より術者側にちよと引いて動かします。このときの状態を客から見たのがfig.12です。左手のオヤ指で右手のポケットの内隅を、前方へ押し出して、デッキ全体を揃える準備をします。



13. 両手の位置が変わります。左ヒトサシ指は、左側の中央に、左オヤ指は右ポケットの手前の隅(つき出てる隅)に、右手のヒトサシ指と中指とは、右側の中央に、右オヤ指は、左ポケットの手前側にそれぞれおきます。

14. 続いて、すべての指を同時に動かして、デッキを揃えます。左手のヒトサシ指とオヤ指とは左内隅で出会い、右手のヒトサシ指とオヤ指とは右内隅で出会います。(fig.13)デッキの状態は、シャッフルの前と同じです。



[コメント] この解説には Karl Fulvesの "Riffle Shuffle Technique" part one に載った Herb Zarrow 自身の解説を参考にしましたが、原典は THE NEW PHOENIX #346 に載ったものです。

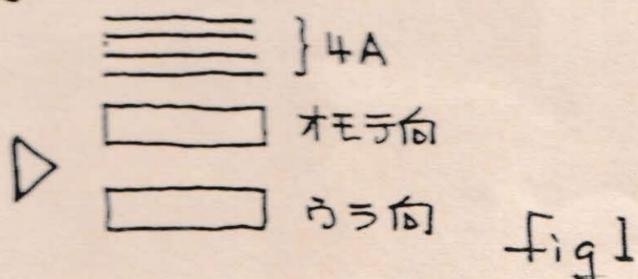
SOUTHALL'S triumph aces

[まえがき] Zarrow Shuffleの最もやさしい応用例です。Southallの解説では、デッキのトップに4枚のエースをセットしておくところから始まっていますが、4枚のエースを一旦バラバラにデッキの中に入れ、コントロールしてトップに集めてから、この奇術を行った方が効果的です。4枚のエースをバラバラに入れてからトップにコントロールする方法は、“MULTIPLE SHIFT”と題して、いつか、このTECHNIQUEシリーズで特集する予定です。(M.M.)

[現象] 表裏バラバラにシャッフルしたデッキを裏向きにスプレッドすると中央に4枚のエースだけが戻り返っています。

[手順] 1. デッキのトップに4枚のエースがコントロールされたところから解説します。デッキの下半分をカットして右側におき、表向きに戻ります。そして両方のパケットを同時にスプレッドして、左がすべて裏向き、右がすべて表向きであることを示します。

2. 右側のパケットを左側のパケットの上から4枚目のカードの下(つまり4枚のエースの下)に Zarrow Shuffle します。シャッフルが終了すると、デッキはfig 1 のようになります。



3. ここでデッキを何回か適当なところまで分けて、正確に表と裏とがバラバラになっていることを強調します。そして、何回自かに分けるときに、ちょうど表向きのカードと裏向きのカードとが背中合わせになっているところ(fig 1の▷印の部分)でデッキを分けます。これは、ナチュラルブレイクができていから容易にできます。

4. カットした上半分を戻り返してから、元通り、下半分にのせ、ただし裏向きのまま、スプレッドすると、中央に4枚のエースだけが戻り返っています。(fig 2)

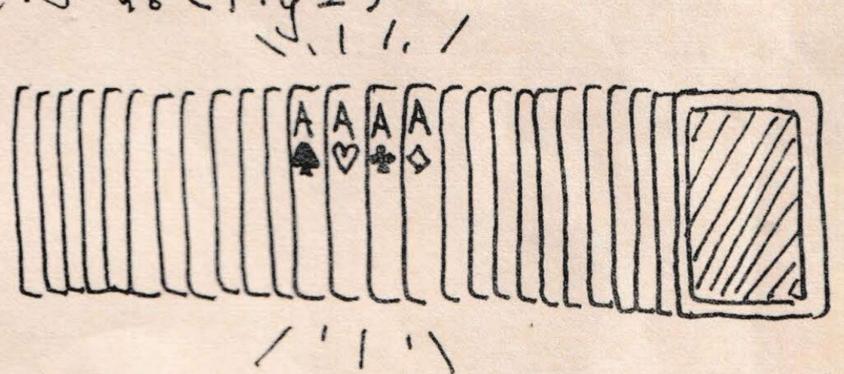


fig 2

MASQUERADE
TECHNIQUE
②
"TRIGGER"

MASQUERADE
TECHNIQUE No.2
は、Roy Walton
の新技法"トリガー"
を特集致します。
"TECHNIQUE
シリーズ"は、1つ
の技法を中心に、その技法を使
った奇術をいくつか解説した
ものです。不定期に発行し
ますので MASQUERADE
本誌等の広告に御注意下さい。
毎号 A4 大版。10ページ内外。カバー付。

ROLL-OVER aces

DINGLE の方法

[現象] 4枚のエースをデッキの中にバラバラに入れてから、トライマンフのように、裏入り混ぜて、何回かシャッフルします。最後のシャッフルのあと、デッキを回転させて行くと、エースが1枚ずつ出現し、しかも、各々のポットがロイヤルフラッシュになっています。

[セット] デッキをトップから順に次のようにセットします。(fig. 0) 17枚ぐらいの普通のカード。このブロックの一番下のカード

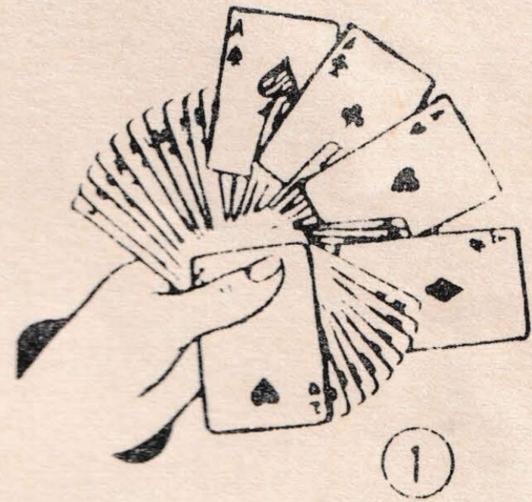
トッポ	17枚	普通のカード。このブロックの一番下のカード
10S~KS	10C~KC	は隅をクリンプして
10H~KH	10D~KD	おきます。続いて、
17枚	AS	10S-JS-QS-KS
AC	10C-JC-QC-KC	
AH	10H-JH-QH-KH	
AD	10D-JD-QD-KD	
ボトム		その下に、残りの17枚ぐらいのカード。そして最後にAS-AC-AH-AD。ADがデッキのボトムになります。ブロックの17枚というのは正確に17枚でなくても構いません。デッキ52枚から絵札を除いた残りのカードを二分すれば良いのです。

このように準備したデッキをケースの中に入れておきます。

[手順] 1. デッキをケースから出して左手に表向きで持ち、4枚のエースを1枚ずつ出します。ついでデッキをファンに広げ、各々のエースをASから順に1枚づ

つさし込んで行きますが、これは各々のスーツのキングの上にさし込むのです。このとき、デッキの表を術者の方に向けて、客から絵札のブロックが見えないようにします。

2. エースを半分ぐらいさし込んだら、fig. 1のようになるはずですが、この状態ならば、たとえ表を見せてもセットには気付かれません。見せたらファンを閉じ、エースを押し込みます。

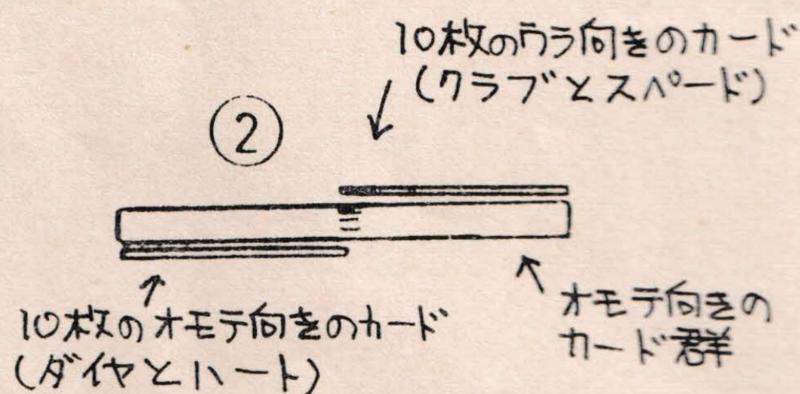


3. 1回目のリフル・シャッフルを行うために、デッキをテーブルの上におきます。クリンプしてある隅が、右側に来るようにします。そして、クリンプから上のカードを右手でとりあげて下半分の右側においてから表向きに戻り、くり返します。

4. 1回目の Zarrow Shuffle です。右手の表向きのブロックをACの下に入れてしまいます。客からは、デッキを表裏バラバラにして混ぜたとしか見えません。このときのデッキの状態は、トップから、裏向きの10枚、表向きになった絵札以外のカード約17枚、残りの裏向きのカードとなっている。

5. 右手は、中程のカードが

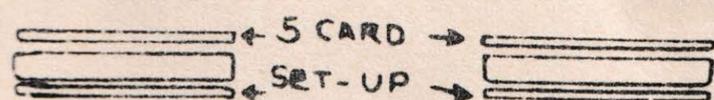
背中合せ(裏と裏とかくっついていて)になっているところまでデッキをカットします。これはナチュラル・ブレイクができているので容易です。カットした上半分を右側におき、左手で下半分を表向きにします。そして、この2つのパケットをリフル・シャッフルします。このカ2回目のシャッフルは次のように行います。まず左手からウラ向きも10枚のカード(ADが過ぎるまで)を落とし、続いて両方のパケットから交互に落としていって、最後に右手のパケットから10枚のブロックを落します。このときの状態をfig. 2に示します。このシャッフルが終了した時点では、ハートとダイヤのブロックがボトムにあり、クラブとスペードのブロックがトップにあることとなります。



6. デッキを揃え、カ3回目のシャッフルの準備をします。左オヤ指でデッキのトップから5枚のカード(スペードのブロック)をちょっと持ちあげます。この5枚を持ち上げたらずぐに、右手でデッキの中央から26枚ぐらいのカードを右側にムキ抜きます。完全にムキ抜いたら両手を同時に使って、各々のパケットをムキくり返します。

7. カ3回目のシャッフルは再び Zarrow Shuffle です。右手のパケットを左手のパケットのトップから5枚目のカード(AH)の下に入れ込むのです。シャッフルが

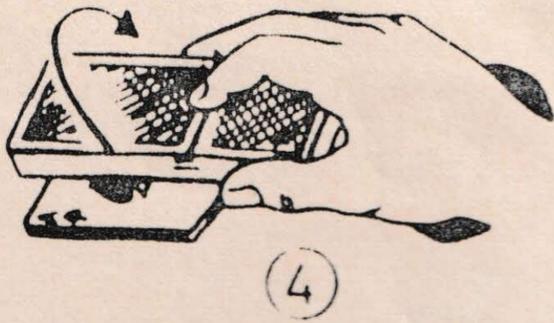
終わったら、デッキを揃えますが、2つのパケットの間にはブレイクを作っておきます。(注:なくても構いません。ナチュラル・ブレイクができていますから。)そして、ブレイクから上のカードを右手でとりあげて、右側にカットします。このときの状態を図示したのがfig. 3です。トップとボトムに5枚づつのブロックができています。



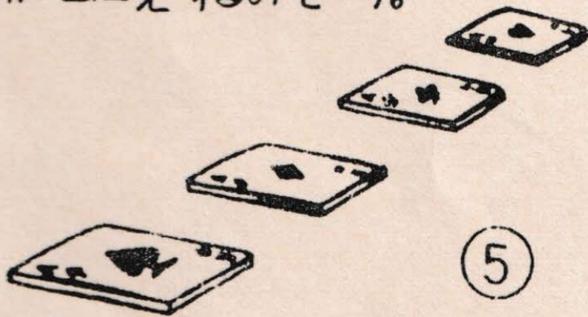
③

8. カ4回目のシャッフルを行います。まず左手のパケットから5枚落します。続いて、右手のパケットから5枚落します。それから左手のパケットから2、3枚落し、あとはトップ付近にくるまで普通にリフル・シャッフルします。右を左より少し速く落して行き、左手に8枚ぐらい、右手に5枚、残るようになります。そして、左手がちょうど5枚になったら(エースが見えたらちょうど5枚です。)まず右手の5枚を先に落し、ついで左手の5枚を落します。

9. シャッフルし終った両方のパケットは、揃えたりしないで、半分ぐらいが重なるような状態にしておきます。そしてfig. 4のように、右手のオヤ指と中指とでデッキの右半分の両サイドを持ち、左手を軽く添えて、デッキを矢印のように回転させます。この結果、5枚のパケットがテーブルの上に残ることになります。ASが一番上に表向きになっているはずですが、このデッキを回転させてエースを出現させるところが、ロール・オーバー・エースと呼ばれる所似です。



10. デックをさらに回転させるとADが現れます。ここで手を交えてデックの左半分を左手で持ちます。そして同じように回転させるとACが現れます。さらにもう1回転させると、4枚目のAHが出現するのです。



4枚のエースの出現した状態をfig. 5に示しました。

11. 残ったカードを揃え裏向きのままテーブル上にリボンスプレッドして表裏バラバラのはずのデックが、いつの間にか、すべて裏向きになっていることを示します。

12. テーブル上の4枚のエースを指差しながら

「ところで、エースのフォアカードより強いポーカーの役を御存知ですか？」と客に訊ねます。客が「ロイヤル・フラッシュ」と答えたら、エースの下のカードを拵げ4つのロイヤル・フラッシュであることを示します。

CERVON の方法

[現象] Dingleのものと同じ。

[セット] fig. 6. のようにセットします。すな

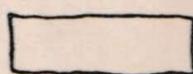
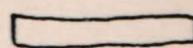
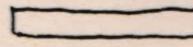
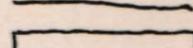
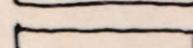
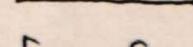
	35枚	うち、ボトムから
	10D~KD	KC-QC-JC-10C
	10S~KS	-KH-QH-JH-10H
	4H (クリンフ°)	-4H (クリンフ°)
	10H~KH	-KS-QS-JS-10S
	10C~KC	-KD-QD-JD-10D

fig. 6

- 残りの35枚。です。10HとKSとの間には4Hが入っているのに注意して下さい。別には4Hでなくとも構いません。このカードは、インデックスのある隅を下方にクリンフ°しておきます。4枚のエース

は、デックの中に分散して入れておきます。

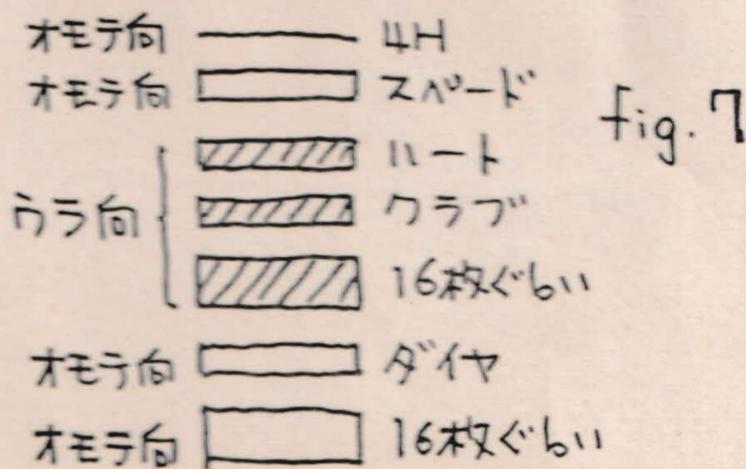
[手順] 1. ボトムにセットした17枚のカードを乱さない範囲で、いくつかのカード奇術を行います。そして最後に、4枚のエースを探して抜き出し、それでフォアエースの奇術を1つと1つ行います。

2. クリンフ°してあるカード(この場合4H)が中央に来るようにデックをカットします。ついで、デックの表を術者側に向けて、ファンに拵げます。まずACをとって、KCの上半分ほどをさし込みます。続いて、AHをKHの上に、ASをKSの上に、最後にADをKDの上にさし込みます。エースは4枚ともちよと、

左側にはみ出るようにせし込み。その下にある組札をカバーします。ただし、4Hだけは自立つようにおんげておきます。この状態でファンの表を客に4ラックと見せ、ファンをゆいて、エースを押し込みます。

3. クリソフが右内側に来るようにデッキをテーブルの上におきます。クリソフのところでデッキをカットして、この上半分を表向きにムっくり返し(4Hが一番表側になります。)裏向きの下半分の左におきます。

4. 右手のポケットを Zarrow Shuffle で左手のポケットの上から6枚目のカードの下に入れます。シャッフルするとき、左手の6枚を、1枚づつ数える必要はありません。左手のポケットは表向きになっているわけですから、シャッフルするときに見えて、組札に落ちたらムっくり落して行き、ADが落ちたら、止めればよいのです。そして、そのとき残っている右手のカードをすべてADの上に乗せるのです。Zarrow Shuffle が終わったとき、デッキの状態は fig. 7 のようになります。

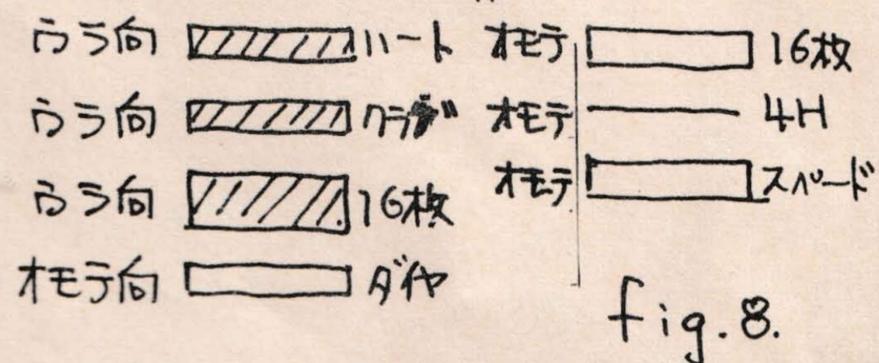


5. 右オヤ指でデッキの手前側

をリフィルし、10Dが落ちたらリフィルを止め

ます。そして、右オヤ指で、この10Dを再び上へ拾い上げ、左手は、10Dも含めて、それより上のカードを持ちます。残ったカード(10Dの下にあった約16枚)を右手で持ち、左手のカードの上に乗せます。すなわち10Dの下で1回カットしたことになります。

6. トップから20枚目ぐらいにできているナチュラルブレイクのところで、デッキをカットします。そして上半分を下半分の右側におきます。(fig. 8)



この状態で2回目の Zarrow Shuffle を行いますが、今度は、右手のポケットを左手のポケットの上から5枚目のカードの下に入れます。今度も数える必要はありません。左手のポケットのAHの下に入ればよいのです。

7. 中央付近のナチュラルブレイクでデッキをカットします。カットした上半分をムっくり返し、下半分の右側におきます。以下、リフィル・シャッフルして、半分ほど重なるようにしてからロールオーバーしなからエースを出現させ、最後にロイヤルフラッシュを見せるのは、Dingle の方法と同じです。ただし、エースは、ダイヤモンド、クラブ、ハート、スパードの順で出て来ます。

以上の内、P1~P2 および P4~P7 は、「カリヨン」のレクチャーノートから再録。

DINGLE'S 4-way triumph

[現象] テーブルの上に4組のポーカーの手札が配られています。4人の客に、それぞれの組の中から1枚だけ覚えてもらいます。テーブルのカードを集め、デッキを裏裏バラバラに何回かシャッフルした後で裏向きにスプレッドすると、客の覚えた4枚のカードだけが裏向きに戻っています。

[手順] 1. 5枚づつ4組のポーカーの手札をテーブルの上に左から右へ並べます。(fig.1.) 4人の客に、それぞれの手札

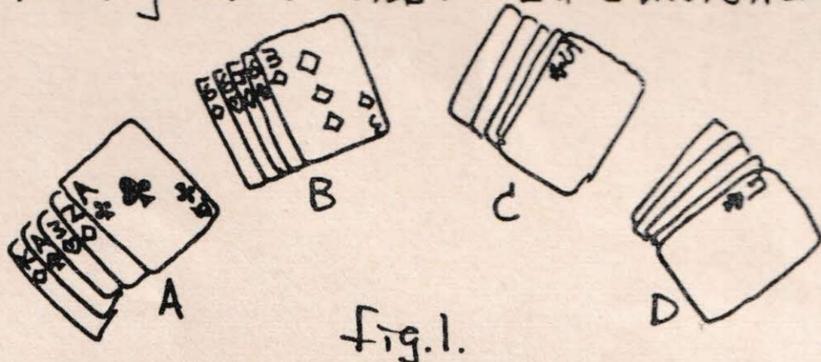


fig.1.

から1枚のカードを覚えてくれるように頼みます。このとき、まずAの組の客のカードの左に何枚のカードがあるかを、ついでAの組の客のカードとBの組の客のカードとの間に何枚のカードがあるかを、互互かに数えます。BとCの間、CとDの間にも同様のことを行い、これらの枚数を記憶してもらいます。ついで、Dの組をCの組の上のせ、さらにその2組をBの組の上のせ、その3組をAの組の上のせて各組を集めます。つまり、右から左へ集めるのです。集めたカードを裏向きにしてデッキの上へ戻します。Aの組がトップになります。説明の都合上、覚えた枚数を、3-4-4-2と仮定し、それぞれの組のカード(客のカード)をA~Dの順にAD, 2D, 3D, 4D

とします。(fig.2.)

2. 下から、3分の1ほどを右側にカットしてから裏向きに戻し、このポケットを左側のポケットのトップから3枚目(これは最初に覚えた枚数です。)のカードの下にZarrow Shuffleで入れます。デッキを揃えるとき、シャッフルした2つのポケットの間にはブレイクを作って保持します。

3. 右オヤ指で、ブレイクの下側のポケットのトップカード(AD)を持ちあげ、これより上のカードを右側にカットします。(fig.3)



fig.3.

4. 右側のポケットを左側のポケットのトップから4枚目(2番目に覚えた枚数)のカードの下にZarrow Shuffleで入れます。揃えるとき、2つのポケットの間には、ブレイクを作って保持します。

5. 右オヤ指で、ブレイクの下側のポケットのトップカード(2D)を持ちあげ、これより上のカードを右側にカットします。(fig.4)

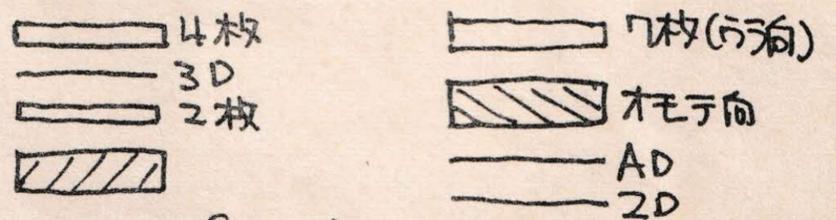


fig.4.

6. 右側のポケットを左側のポケットの上から4枚目(3番目に覚えた枚数)のカードの下にZarrowで

入れます。揃えるとき2つのパケットの間にはブレイクを作って保持します。

7. 右オヤ指でブレイクの下のパケットのトップカード(3D)を持ちあげ、これより上のカードを右側にカットします。(fig.5)

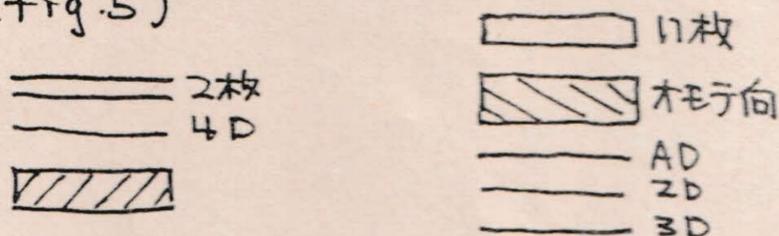


fig. 5

8. 右側のパケットを左側のパケットのトップから2枚目(4番目に覚えた枚数)のカードの下に Zarrow Shuffle します。シャッフルが終って揃えるとき、2つのパケットの間にはブレイクを作って保持します。今度は、下から1枚持ちあげる代わりにブレイクの上のパケットから3枚のカードを落します。落したら、そこに新しいブレイクを作り、そこから下のカードをデッキのトップにカットして持てきます。

9. 以上が終ったときのカードの状態は fig. 6. の通りです。

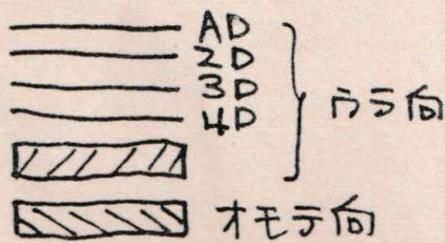


fig. 6

10. 下半分の表向きになっているカードを右側へマンダーカットします。そして右側のパケットを左側のパケットのトップから4枚目のカードの下に Zarrow Shuffle します。(fig.7)

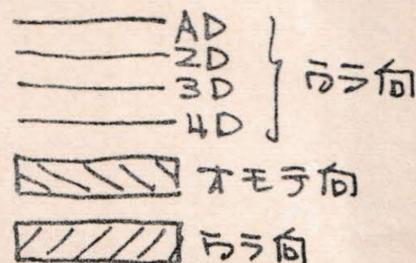


fig. 7

11. 裏向きのおもて向の下半分を右側にカットし、表向きに戻り返してから、2つのパケットをリフル・シャッフルします。つぎに空の選んだ4枚のカードがデッキの中程に来るようにカットします。

12. デッキ全体を裏向きに戻り返してから、そのまっテーブル上にスプレッドすると、裏向きのおもて向のデッキの中に空のカード4枚だけ表向きに戻り返っています。

[コメント] 奇術というよりは、アクロバットに近いような感じがしますが、Zarrow Shuffleの練習には、もってこいのルーティンです。尚、最後に Zarrow Shuffle の原典 (PHOENIX #346) を添付しておきました。(M.M.)

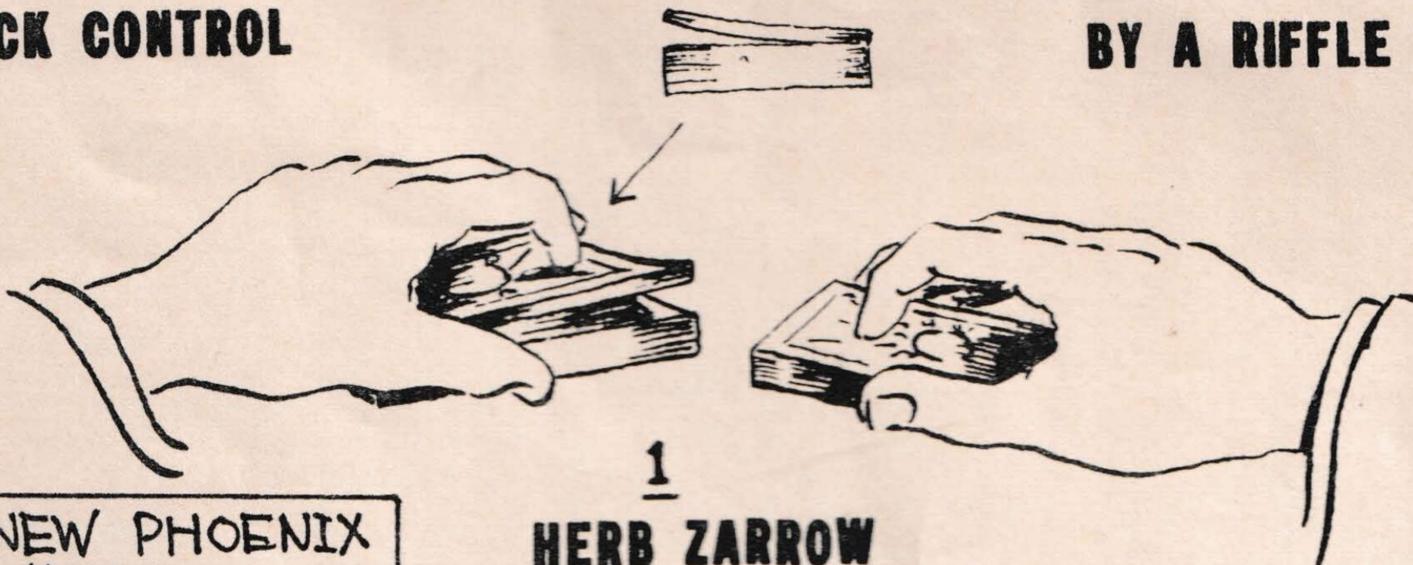
MASQUERADE TECHNIQUE No.1 "Zarrow Shuffle"

編集 麦谷 真 里 (MASATO MUGITANI)
発行 MASQUERADE COOPERATION

〒145 東京都大田区石川町2-28-4-701 NIC 114石川台 麦谷真里

FULL DECK CONTROL

BY A RIFFLE SHUFFLE



THE NEW PHOENIX
#346
から転載.

HERB ZARROW

The following is a sleight which I developed after considerable work and which I think will be of interest to card men. I wanted a false riffle shuffle that looked natural and required no push or pull thrus or complete covering by the hands. This shuffle is what eventually evolved.

I have shown this to numerous card men who were told in advance what the shuffle would accomplish, yet they questioned the fact that the whole deck was controlled until they were shown in slow motion. I believe this to be a good recommendation for the deceptiveness of the sleight, but a better recommendation for it is that both Ed Marlo and Ed Balducci (two great card men) showed enthusiasm over the shuffle. Here it is.

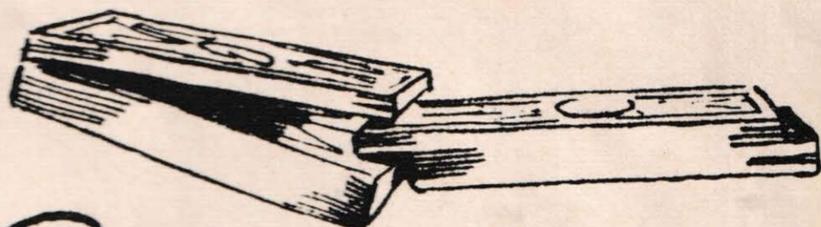
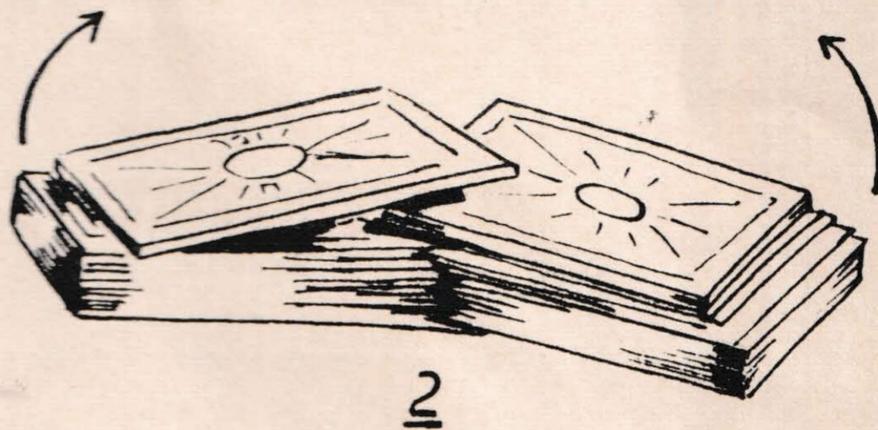
1. Holding the deck by the ends, thumbs on inner side closer to outer corners, first fingers on top of the deck and second and third fingers on the outer side, strip out the middle portion (about 20 cards) of the deck with the right hand holding a break between the top and bottom portions of the left hand half with the left thumb (figure 1).

The top packet of the left hand portion should contain 5 to 7 cards. (I originally started with one card on top but have found that more cards are better). Of course, the break is only on the thumb side of the deck as shown by the inset to figure 1.

2. The two packets are now riffled together as in a regular corner riffle at a wide angle, as follows. The left hand drops a few cards first, follow by regular interweaving of left and right to about 1/8 to 1/4 inch, right holds back about 8 cards until left riffles to break held by left thumb, then right drops its remaining packet and pushes forward the top few cards to extent of about 1 inch corner coverage, left then drops the remaining cards on top and in so doing angles these cards to the left and front about 1/2 inch by pushing with the thumb and keeping the other fingers fairly steady. The position of the cards at this point is depicted in figure 2.

3. The hands are now shifted to the ends of the packets as in a regular shuffle, first fingers on top of packets, and start to push the packets together. The left is going clockwise, the right counter-clockwise. This action causes the packets first to straighten out and then go into a reverse angle, effecting the interwoven cards to separate and by a lifting, tilting action of the thumbs first and then the fingers of the right hand, the whole right hand packet goes into the break at the front part of the deck. Figure 3. The top left hand portion which was at an angle as in figure 2 covers this action in the front.

4. The right and left hands continue pushing together, the right hand portion at first going in slightly behind the left (figure 4) until the right packet inner corner hits the left thumb. The hand position is then changed. The left forefinger goes to the center of the left side, the left thumb goes to the protruding inner left corner of the right packet. The right forefinger goes to the



VAN
SETTEN

center of the right side, the right thumb to the right rear side of the left portion. These four fingers are the only ones touching the deck. They are then brought together so that the left forefinger and thumb meet at the left rear corner and right fingers at the right rear corner, thus squaring the packet. This squaring action is familiar to card men.

This whole action should be simulated to a regular corner riffle shuffle. I believe the essentials are given here and the handling should be modified to suit the individual. In places where I have given numbers of cards, they are just averages, and may vary each time you do the shuffle.

2
1
0
1